

Unsinn verkaufen – Spiel

A) Eine Geschichte zur Einstimmung:

Der Verkäufer und der Elch

Kennen Sie das Sprichwort »Dem Elch eine Gasmasken verkaufen«? Das sagt man bei uns von jemandem, der sehr tüchtig ist, und ich möchte jetzt erzählen, wie es zu diesem Sprichwort gekommen ist.

Es gab einmal einen Verkäufer, der war dafür berühmt, daß er allen etwas verkaufen konnte. Er hatte schon einem Zahnarzt eine Zahnbürste verkauft, einem Bäcker ein Brot und einem Blinden einen Fernsehapparat. »Ein wirklich guter Verkäufer bist du aber erst«, sagten seine Freunde zu ihm, »wenn du einem Elch eine Gasmasken verkaufst.« Da ging der Verkäufer so weit nach Norden, bis er in einen Wald kam, in dem nur Elche wohnten.

»Guten Tag«, sagte er zum ersten Elch, den er traf, »Sie brauchen bestimmt eine Gasmasken.« »Wozu?« fragte der Elch. »Die Luft ist gut hier.« »Alle haben heutzutage eine Gasmasken«, sagte der Verkäufer. »Es tut mir leid«, sagte der Elch, »aber ich brauche keine.« »Warten Sie nur«, sagte der Verkäufer, »Sie brauchen schon noch eine.«

Und wenig später begann er mitten in dem Wald, in dem nur Elche wohnten, eine Fabrik zu bauen. Als die Fabrik fertig war, stiegen soviel giftige Abgase aus dem Schornstein, daß der Elch bald zum Verkäufer kam und zu ihm sagte: »Jetzt brauche ich eine Gasmasken.« »Das habe ich gedacht«, sagte der Verkäufer und verkaufte ihm sofort eine. »Qualitätsware!« sagte er lustig. »Die anderen Elche«, sagte der Elch, »brauchen jetzt auch Gasmasken. Hast du noch mehr?« (Elche kennen die Höflichkeitsform mit »Sie« nicht.) »Da habt ihr Glück«, sagte der Verkäufer, »ich habe noch Tausende.« »Übrigens«, sagte der Elch, »was machst du in deiner Fabrik?« »Gasmasken«, sagte der Verkäufer ...

PS: Ich weiß doch nicht genau, ob es ein schweizerisches oder ein schwedisches Sprichwort ist, aber die beiden Länder werden ja oft verwechselt.

Franz Hohler: Der Verkäufer und der Elch. In: Ein eigenartiger Tag. Lesebuch von Franz Hohler. Darmstadt/Neuweid 1979, S. 74-75.

B) Ablauf des Spiels:

- Bilden Sie 6er-Gruppen, wobei jedem der Spieler eine Nummer zugewiesen wird.
- Ein Spieler zieht einen Zettel, auf welchem steht, welche Nummer (das heisst welche Person), was benötigt. Falls auf dem Zettel Ihre eigene Nummer steht, so nehmen Sie den nächsten.
- Der Spieler, der den Zettel gezogen hat, versucht den anderen Spieler (gezogene Nummer) von seinem eher unsinnigen „Gegenstand“ zu überzeugen. Wie er das macht, ist seiner Phantasie und Kreativität überlassen.

Bsp. Kärtchen (1) ein abgelaufener Lottoschein

Was Sie unbedingt brauchen ist ein abgelaufener Lottoschein, denn ...

- Der Spieler hat jedoch nur 30 Sekunden, um die andere Person zum Kauf dieses Gegenstands zu überreden.
- Die anderen Spieler der Gruppe entscheiden, ob der Spieler mit seiner Argumentation überzeugt hat oder nicht. Entsprechend erhält er einen Punkt oder nicht.

C) Kärtchen für das Spiel:

(1) Eine leere Streichholzschachtel	(2) Eine Tüte voll von alten Deutschmarks	(3) Ein Flugzeugpropeller
(4) Ein Pauschalurlaub auf Guantanamo	(5) 100 Eimer rosarote Farbe	(6) 100 Schachteln Kopfschmerztabletten
(1) Ein hart gekochtes Straussenei	(2) Ein Zigarettenstummel	(3) Ein toter Marienkäfer
(4) Ein Versandhaus-Katalog von 1923	(5) Ein Kartenspiel, ohne die Asse	(6) Ein Lastwagen voll von Popcorn
(1) Eine aufgebrauchte Batterie	(2) Ein Regal voller Joghurtbecher	(3) Ein defekter Computer von 1991
(4) Eine Buch mit deutschen Redensarten	(5) Ein Fischgrat eines Hechtes	(6) Ein Zeitungsinserat bei den Todesanzeigen
(1) Eine Liste mit Nachnamen	(2) Eine eingetrocknete Leimtube	(3) Ein Kugelschreiber ohne Mine
(4) Ein benutztes Taschentuch	(5) Ein Schuldschein von Fr. 2'000.-	(6) Eine Obligation mit 150 Jahren Laufzeit
(1) Eine japanisches Grammatikbuch	(2) Ein Kleinwagen mit 20 l Benzinverbrauch	(3) Eine abgebrochene Zaunlatte
(4) Ein Strassenschild für eine Sackgasse	(5) Eine Einladung für ein Innereien-Essen	(6) Ein Fallschirm, der sich nicht öffnet