

Ein Rollenspiel mit vielen unterschiedlichen Möglichkeiten: Je zwei Spieler tun sich zusammen. Jedes Paar bekommt vom Spielleiter denselben Dialog. Diese überlegen nun, wo und wie das Gespräch stattfindet und wer A und B sind. Worum geht es denn? Wer ist dieser Perlemann? Weshalb kommt er nicht? Wirft das Pläne über den Haufen? Oder ist man vielleicht froh über das Nichterscheinen? Sprechen zwei Ganoven über einen geplanten Einbruch, oder soll eine Exkursion stattfinden? Sind die beiden Spieler froh, dass Perlemann nicht kommt? Oder sind sie betroffen?

A: Perlemann kommt nicht!

B: Perlemann kommt nicht?

A: Ja, eben rief er an und sagte, er könne nicht.

B: Hat er gesagt, warum er nicht kommt?

A: Nein, er sagte nur, dass er nicht kommen könne.

B: Hast du ihn nicht gefragt, warum?

A: Habe ich nicht dran gedacht.

B: Ach Gott!