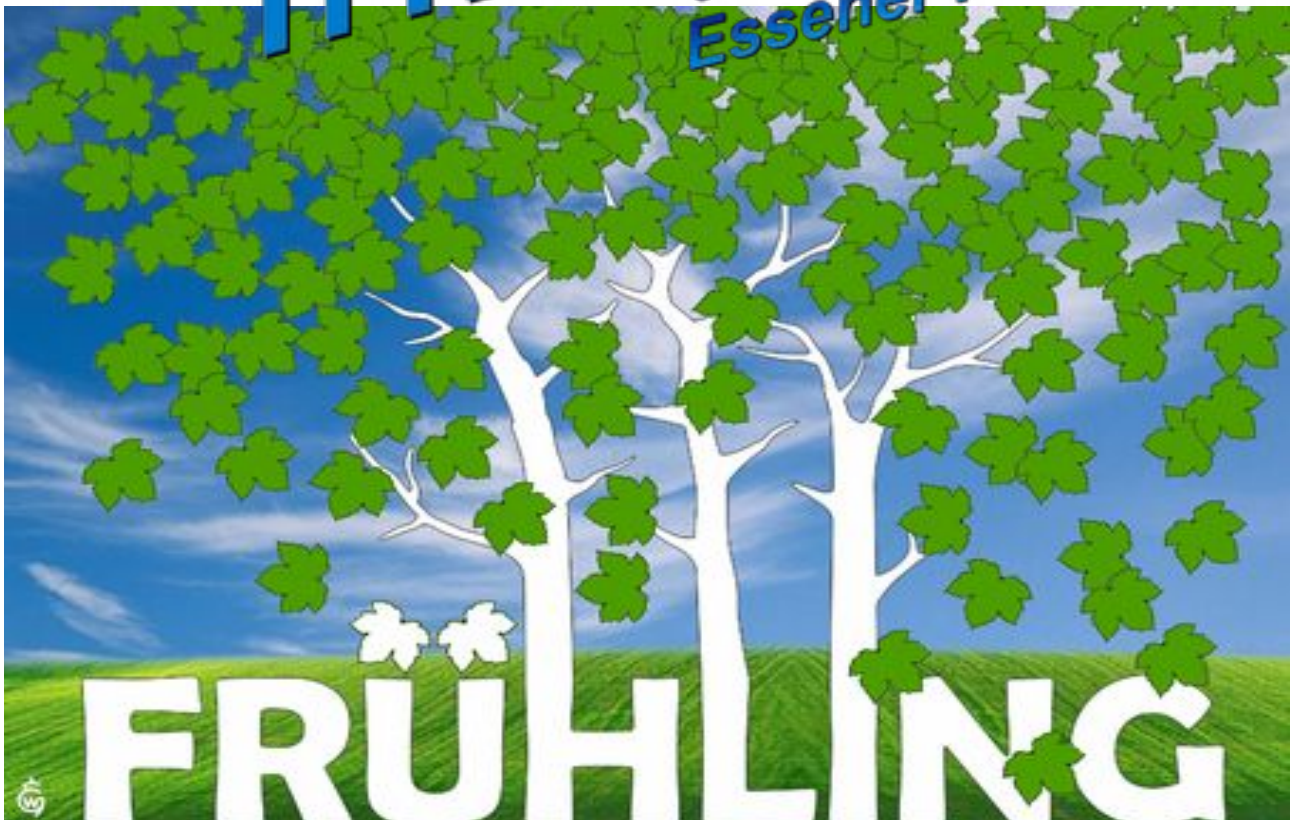
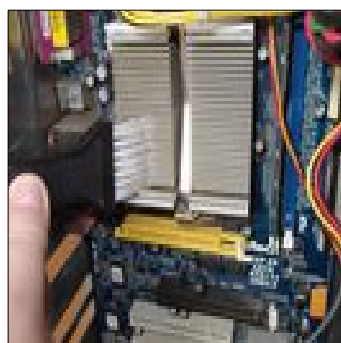




Aus dem Inhalt



Ü-Eier – Die Geschichte



Frühlingsputz für den PC



Eigenmarken





Inhaltsverzeichnis:

Wissenswertes

- Kontrollierte Waldbrände Seite 5
- Pferde & Ponies Seite 4

Rezepte

- Rezepte Seite 18

Unterhaltung

- Mandala des Monats Seite 17

Vermischtes

- Frühlingsputz für den PC Seite 3
- Eigenmarken Seite 6
- C++ Teil 2 Seite 7
- Gedichte Seite 9
- Die teuersten Computerspiele .. Seite 10
- Schlaf Seite 11
- Ü-Eier – Die Geschichte Seite 12
- Kultserien - Teil 2 Seite 14
- Veranstaltungskalender Seite 19
- Impressum Seite 20

Vorwort:

Wer möchte, der kann. Wer kann, der macht,
aber bitte nichts Verbotenes.

Es ist ja alles irgendwie verboten. Keinen
Müll auf die Straße werfen, nicht nackt in
die Öffentlichkeit, nicht schwarz fahren,
niemanden beleidigen und und und

Wer sich aber nie beir-
ren lässt von Geboten
und Gesetzen
und

immer das macht, was er
will, ist der April!





Frühlingsputz für den PC

Jetzt, wo der Frühling vor der Tür steht, fangen viele wieder an die Wohnung auf Hochglanz zu bringen. Da wird gesaugt und geputzt in und auf den Schränken, hinter und unter der Couch und so weiter. Auch das Auto wird nachdem die Sommerreifen aufgezogen sind vom Dreck befreit und auf Hochglanz poliert. Aber eine Sache vernachlässigen die meisten. Und das ist der heimische PC oder das Laptop. Entweder weil sie es nicht für nötig halten oder weil sie sich nicht trauen. Dabei hält ein sauberer PC länger, ist leiser und verbraucht weniger Strom, denn der Staub der sich auf den Lüftern absetzt braucht mehr Kraft zum Drehen und folglich wird der Rechner lauter, stürzt häufiger ab oder braucht mehr Strom. Dabei ist es ganz einfach und ich gebe Euch hier einige Tipps.



Bild 1

Als erstes, bevor Ihr anfangt, wird erstmal das Netzteil (soweit vorhanden) mit dem Schalter ausgeschaltet. Danach werden die Kabel von den Steckdosen entfernt. Nun zieht man am Rechner die USB Komponenten (zb. Maus) aus dem Motherboard und die anderen Stecker, wie von der Grafikkarte und Soundsystem usw. Jetzt fangen wir erstmal mit den äußerlichen Hardware-Komponenten an. Z.B.: Maus und die Tastatur. Die Maus lässt sich sehr einfach auseinanderbauen. Eine Schraube lösen und dann vorsichtig auseinander nehmen (wer unsicher ist, kann sich nach dem Öffnen ja mit seinem Smartphone ein Foto machen, um sicher zu gehen, wie die Maus zusammengebaut war). Alle Teile außer der Platine mit Wasser und einem Schuss Spülmittel reinigen und gut abtrocknen lassen. Danach wieder alles zusammenbauen. Bei der Tastatur können sich Staub und Krümel unter den Tasten festsetzen. Als erstes macht man sich ein Foto um hinterher genau zu wissen, wo welche Taste wieder hingehört. Dann nimmt man sich einen Schlitz-Schraubendreher oder etwas Stabiles aus Plastik und hebt so die Tasten nacheinander raus.(Bild 1). Jetzt kann man mit einem Pinsel und Staubsauger die Tastatur säubern und anschließend mit einem feuchten Tuch reinigen. Nun können die Tasten entweder in Spülwasser eingelegt werden oder, was besser ist, in ein Netz und in die Spülmaschine geben. Ich nehme immer ein Ultraschallgerät dafür. Nun alle Tasten abtrocknen lassen und wieder einbauen. Damit habt Ihr schon die erste Hürde genommen

und Ihr seht, dass es sich lohnt, denn die Maus und Tastatur strahlen wieder wie neu und man bekommt mehr Lust auf's Surfen oder Spielen.

Nachdem alle Kabel abgezogen sind, wird das Gehäuse geöffnet. Dabei lösen wir die 4 Schrauben (Siehe Bild 2) und ziehen die Seitenwände vorsichtig nach hinten ab. Jetzt haben wir freien Zugang zum Motherboard, Ram, Grafikkarte usw. Wer sich nicht traut alle Stecker zu entfernen, nimmt wenigstens die Grafikkarte und den



Bild 2

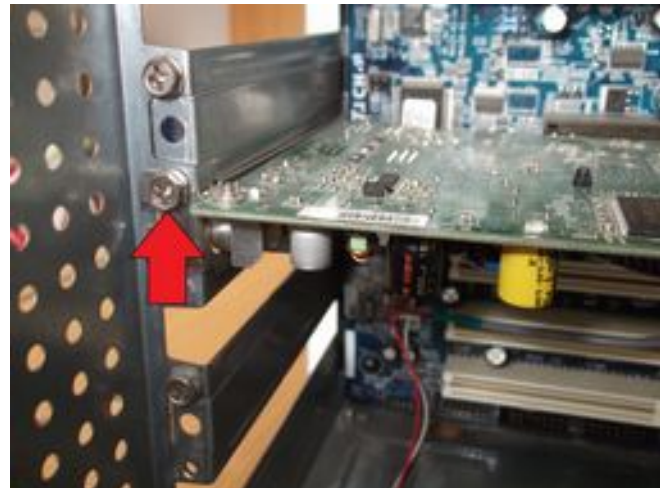


Bild 3



Bild 4

Ram raus. Dazu wird die Kreuzschraube, womit die Grafikkarte am Gehäuse festgeschraubt ist, herausgedreht (Bild 3). Nun wird der meist weiße



Plastikhalter (Bild 4) vorsichtig heruntergedrückt oder zur Seite geschoben und das Bauteil vorsichtig herausgezogen. Das gleiche gilt auch bei dem Ram. Nun kann man noch den Lüfter von der CPU (Prozessor) abschrauben. Aber nicht ganz von der CPU abklipsen, denn sonst muss der Prozessor wieder mit neuer Kühlpaste versehen werden.

Jetzt reinigt man das Motherboard, die Steckplätze, Lüfter usw. mit einem Pinsel und hält dabei einen Staubsauger in der anderen Hand. Denn so wird der Staub direkt abgesaugt. Es gibt auch kleine Autostaubsauger mit einem Bürsten-

aufsatz, den man auch nehmen kann. Jetzt, wenn alles, auch der Boden, abgesaugt ist, kann man die Lüfter noch mit einem feuchten Tuch oder Kuhtipp reinigen. Nun bauen wir die Grafikkarte in umgekehrter Reihenfolge wieder ein, genau wie die Ram-Riegel und den Lüfter. Danach können die Seitenwände wieder befestigt werden und bevor wieder die Kabel angeschlossen werden, wird das Gehäuse nochmal feucht abgewischt. Wenn Ihr den Rechner jetzt startet, wird der Lüfter sehr leise drehen und der Rechner verbraucht weniger Strom. Das Beste ist aber das Ihr länger Spaß und Freude an eurem Rechner haben werdet.■

jew

Pferde & Ponies

Rassen- und Farbenzucht

In diesem Monat möchte ich ein wenig über Rassezucht und Farbzucht aufklären. Es gibt so viele verschiedene Rassen, die aber alle in eine Sparte fallen - in die Freizeitreiterei. Diese Sparte hat sich inzwischen so vergrößert, dass man jegliches Pferd, das für die anderen Sparten nicht ausreicht, an die Freizeitreiter verkaufen kann.



Englisches Vollblut

Jeden Morgen steht ein Blöder auf.

Eine Sparte ist die Dressur- oder Springreiterei. Diese Sportart verlangt nach viel Gangvolumen und Springtalent. Deshalb züchtet man Pferde, in diesem Fall sind es die Warmblüter, wie z.B. Hannoveraner, Holländer oder Oldenburger, die diese Voraussetzungen erfüllen. Isländer z.B. gelten für die Fans der Gangreiterei als Topfavorit. Englische Vollblüter sind extra für das Galopprennen gezüchtet. Auch benutzt man diese Pferderasse oder den Araber um andere Zuchten zu verbessern. Dies sollte bei einer Rassezucht auch an erster Stelle stehen. Es sollte versucht werden, die Qualität und den Standard der Rasse immer noch weiter zu verbessern.

Die Freizeitreiterei hat keine spezielle Pferderasse. Da man gerne im Gelände und/oder in Gesellschaft reitet, ist es egal welche Rasse es ist. Die Hauptsache das Pferd oder Pony ist zuverlässig und sicher im Straßenverkehr und das kann jedes Pferd erlernen. Im Anschluss stelle ich euch jetzt den Veredler, das englische Vollblut vor. Das engl. Vollblut ist rein gezüchtet, so dass man den Stammbaum der Hengstlinien bis in das 18. Jahrhundert zurückverfolgen kann. Die ersten Aufzeichnungen von Stutbüchern sogar bis in das 17. Jahrhundert. Im 19. Jahrhundert hatte man die Befürchtung, dass die Rasse unter Inzucht leiden würde, deshalb kreuzte man das Arabische Vollblut mit ein. Das Pferd stammt ursprünglich aus England, ist weltweit verbreitet und wird mit einem Stockmaß von 154-173 cm, hauptsächlich als Rennpferd oder zur Veredelung anderer Rassen eingesetzt. Die Farben sind meist Braune und Fuchse, Schimmel sind seltener. Es wird extrem ausselektiert. Nur die härtesten, widerstandsfähigsten und schnellsten Hengste werden



zur Zucht eingesetzt. Es wird mehr auf Leistung als auf Schönheit gezüchtet. Rassetypisch sind die langen Beine, eine gut bemuskelte Hinterhand, ein edler gerader Kopf und wachsamen Augen. Der kurze Rücken, die schräge Schulter und der hoch angesetzte Schweif zählen auch dazu. Ein perfekter Körperbau erzielt auch den größten Erfolg. Ich hatte eine dunkelbraune Stute, die sehr lieb war zu Mensch und Artgenossen und man konnte sie nach kurzer Umgewöhnung wunderbar als Lern- und Freizeitpferd einsetzen. Sie wurde nach vielen erfolgreichen Rennen aussortiert, weil sie keinen Nachwuchs bekommen konnte. Zu meinem Glück.

Farbzuchten dagegen legen auf die Farbe wert und nicht auf die Rasse. In jeder Rasse kann es auch Farbzuchten geben, z.B. der Fries. Er ist ausschließlich schwarz und wird nur mit höchstens einem klitzekleinen Abzeichen auf der Stirn als Fries zugelassen. Der Schecke oder Pinto hat zwei oder drei verschiedene Fellfarben und kann in jeder Grundfarbe auftreten. Der Palomino hat eine goldene bis cremefarbene Fellfarbe, Mähne und Schweif sind weiß. Die gleiche Fellfarbe mit schwarzer Mähne und schwarzem Schweif (Behang) nennt man Falbe. Ein dunkelbraunes Pferd mit weißem Behang nennt man windfarben. Um diese Farben weiter zu züchten, muss man viel Erfahrung mit den Farbgenen und deren Vererbung besitzen, deshalb kann ich an dieser Stelle nicht näher darauf eingehen. Es ist eine Wissenschaft für sich. Deshalb werde ich euch nur eine weitere Pferderasse, den Irish Tinker vorstellen. Damals wurden diese Pferde nicht konfisziert von den Soldaten, da diese Farbe eben nicht zur Uniform passt. Er kam mehr beim fahrenden Volk, den Zigeunern, zum Einsatz, die ihre Pferde durch die markante Fellzeichnung immer identifizieren konnten, egal wo sich diese befanden. Der Name sagt schon, dass er in Irland und England seinen Ursprung hat. Er wird zwi-

schen 135 und 160 cm groß, ist meist in einer Plattenscheckung, die in allen Grundfarben möglich ist. Jedoch gibt es auch einfarbige Tinker. Irish Tinker sind sehr robust und zeichnen sich durch ihre Intelligenz, Neugier aber auch Nervenstärke aus. Rasse typisch sind der lange überaus üppige Behang, der auch an den Fesseln zu fin-



Tinker

den ist. Meist ist er als Freizeitpferd genutzt oder wird in der Kutsche gefahren. Da hat er nämlich sehr großes Talent zu. ■ sw

Kontrollierte Waldbrände

Feuer zum Wohle der Wälder

Waldbrände sind in der Regel sehr verheerend. Ganze Waldabschnitte werden verwüstet und viele Tiere sterben, sogar Städte können in Gefahr geraten, sollte sich der Brand in die entsprechende Richtung ausbreiten. Besonders in Australien hat die Feuerwehr immer wieder mit schrecklichen Großbränden zu kämpfen. Also, was könnte der Grund sein im Forstbetrieb absichtlich ein Feuer zu legen?

Die Antwort klingt jetzt im ersten Moment dämlich,

doch der Grund ist um Feuer zu verhindern. Am Waldboden sammeln sich alle möglichen Dinge an, die für einen Brand nur neues Material liefern. Vertrocknete Blätter, abgefallene Zweige und sonst alles was einen Wildbrand speisen kann. Wenn zu viel davon auf dem Boden liegt und es zu einem Feuer kommt, bekommt dieses dadurch immer mehr und mehr Nahrung.

Ein kleines, kontrolliertes Feuer vernichtet dieses Brandmaterial. Diese werden auch klein genug gehalten, dass die Flammen nicht zu groß und nicht zu heiß werden. Die Wurzeln der Pflanzen



und Kronen der Bäume bleiben dabei verschont. Dies hat noch einen weiteren, angenehmen Nebeneffekt. Asche ist ein guter Dünger und der Waldboden wird nach einem solchen kontrollierten Brand sehr fruchtbar. Dadurch erholt sich die Pflanzenwelt schnell und wächst noch besser. Dies gilt besonders für Samen und Nüsse, die von Nagetieren als Vorrat vergraben werden. Diese sind unter der Erde geschützt und profitieren sehr von der Lebensspendenden Asche.

Außerdem können Feuer auch benutzt werden, um andere Feuer zu löschen. Backburning heißt die Methode, in der sich die beiden Brände gegenseitig auslöschen. Dazu müssen natürlich die Faktoren, wie zum Beispiel die Windrichtung, stimmen. Meist wird die Methode benutzt, um die kontrollierten Brände in Schach zu halten. Dass Fachleute bei solchen Bränden dabei sind, trägt

auch dazu bei, dass diese nicht außer Kontrolle geraten.

Viele Bäume sind sogar abhängig von Bränden. Beispiel dafür ist der Mammutbaum, dessen Zapfen erst nach einem Feuer aufgehen. Auch Eukalyptusbäume treiben nach einem Waldbrand neu aus, da sie danach Hormone zum Wachstum neuer Knospen aktivieren.

Und das ist nun der Grund, warum es einem Wald ab und zu ganz gut tun kann, wenn ein Brand gelegt wird. Die Umstände werden hierbei streng kontrolliert, um ernsthafte Schäden zu vermeiden. Immerhin ist ein kleines Feuer viel besser, als dass riesige Waldflächen verwüstet werden. Trotzdem ist davon abzuraten, selbst eines legen zu wollen. So etwas sollte man lieber den Profis überlassen. ■ st

Eigenmarken

Die Marke hinter der Eigenmarke

Jeder Discounter und Supermarkt hat Eigenmarken. Wobei Discounter, in diesem Fall Aldi, mit Eigenmarken angefangen hat, und erst später auch Markenprodukte in sein Sortiment aufgenommen hat. Dieser Schritt hat dann die Supermärkte in Zugzwang gebracht, die auch Eigenmarken in ihr Sortiment aufnehmen mussten, um die Kundenbindung zu sichern.

Eigenmarken werden für Supermärkte und Discounter in Auftrag produziert, weil es sich natürlich für die Geschäfte nicht lohnt, für jedes Produkt eine eigene Fabrik zu eröffnen.

Die Fremdhersteller können kleine unbekannte Firmen sein, aber sehr oft auch große bekannte Hersteller oder deren weniger bekannte Tochterfirmen. In diesem Bericht geht es nur um Eigenmarken aus dem sogenannten Food Bereich, also Lebensmittel, nicht um Non Food, also zum Beispiel Handys, Akkuschauber oder auch Rasenmäher. All das, und noch viel mehr gibt es als Eigenmarken von Supermärkten und Discountern.

Aber wie schon erwähnt, soll es hier jetzt nur um Lebensmittel gehen. Ich persönlich wundere mich häufig, wie die Preisunterschiede im Regal zustande kommen. Da kosten die Lidl Sondey Doppelkekse in der 500 gr. Packung 0,99 €. Die Prin-

zenrolle von DeBeukelaer in der 400 gr. Packung kostet im Schnitt 1,49€. Und dabei werden die Sondey Doppelkekse von DeBeukelaer für Lidl hergestellt. Das gleiche gilt für die Feurich Paprika Chips in der 200 gr. Tüte für 0,75€ von Aldi. Sie werden von der Firma Intersnack Knabber-Gebäck GmbH & Co.KG. hergestellt. Die stellt unter anderem auch die Chio Chips und die funny frisch Chips her. Allerdings kosten diese Chips in der 175 gr. Packung in der Regel zwischen 1,49 € und 1,89 €.



Wie kommen diese Preise bzw. Preisunterschiede zustande? Als Erstes ist da die Werbung. Die Marken werden heftig beworben und zum Teil auch mit Prominenten. Das muss natürlich bezahlt werden. Ein weiterer großer Posten sind die Kosten für die Rohstoffe. Bei den Eigen-

marken sind sie nicht immer so hochwertig wie bei den Markenprodukten. Das heißt nicht, dass sie in den Eigenmarken qualitativ schlecht sind. So kommen in die Paella von Frosta einfach größere Shrimps hinein, als in die Paella "Gut&günstig" von Edeka, die Frosta auch herstellt. Die Discounter und Supermärkte stellen den Herstellern einen gewissen Betrag zur Verfügung, zu dem sie das Produkt herstellen müssen. Da werden dann zum Beispiel künstliche Farb- und Aromastoffe anstatt natürlicher Stoffe benutzt. Und die Abnahme großer Mengen bei den Her-



stellern macht den Preis auch günstiger.

bei vielen Dingen so.

Kommen wir jetzt zum Geschmack. Da ergeben sich Unterschiede. Da das mit dem Geschmack und dem Streit darüber ja so eine Sache ist, sollte man einfach das essen, was einem schmeckt. Auf jeden Fall eignen sich Eigenmarken auch zu einer gesunden ausgewogenen Ernährung. Auch hier gilt einfach: Die Menge macht es. Aber das ist ja

Und wenn es einem schmeckt und man sparen kann, spricht nichts gegen Eigenmarken. Außer man möchte aus Prestige Gründen nur Markenartikel kaufen, und mit denen gesehen werden. Aber das ist wieder ein anderes Thema, das vielleicht einmal in einer anderen Ausgabe bearbeitet wird. ■ uwe

C++ Teil 2

In der letzten Ausgabe wurden einige Grundfunktionen von C++ erklärt, sowie die grundlegende Struktur eines Programms erklärt. Hier werde ich noch etwas wichtiges erläutern, was in vielen Programmen nützlich sein kann. Schleifen und Bedingungsprüfungen.

Eine Schleife bedeutet, dass die Befehle innen wiederholt ausgeführt werden. Wenn man zum Beispiel einen Countdown starten will, so wäre es doch sehr ineffektiv immer wieder einzugeben:

```
cout << 5 << endl;
cout << 4 << endl;
cout << 3 << endl;
cout << 2 << endl;
cout << 1 << endl;
cout << 0 << endl;
```

Bei recht kurzen Countdowns ginge es noch, doch wenn diese länger werden oder frei bestimmbar sein sollen, wird es problematisch. Eine gute Möglichkeit wäre es, eine While Schleife zu benutzen.

```
While (countdown >= 0)
{
    cout << countdown << endl;
    countdown--;
};
```

In der Klammer hinter while steht die Bedingung. Der Befehl in der geschweiften Klammer wird so lange wiederholt, wie diese Bedingung erfüllt wird. In diesem Falle wird der Countdown angezeigt, solange die Zahl größer oder gleich null ist. Nachdem die Zahl angezeigt wurde, wird der Countdown um eins gesenkt. Man kann hier auch vorher nachfragen, wo die Startposition des Countdowns sein soll.

Die for Schleife funktioniert so ähnlich, wird allerdings anders aufgebaut.

```
for(int counter = 0; counter <
10; counter++)
{
```

<Anweisungen>

```
};
```

Mit einem Semikolon wird hierbei getrennt zwischen der Erstellung der Variable, der Bedingung und was jeden durchlauf mit der Variable gemacht wird. Die Variable dient dazu, zu prüfen, bei welchem Durchlauf man ist. Danach wird festgelegt, bis zu welchem Punkt wiederholt wird. Hier wird die Anweisung in der Schleife so lange wiederholt, solange counter kleiner als Zehn ist. Zuletzt wird festgelegt, dass counter jeden Durchlauf um Eins wachsen soll.

Zuletzt möchte ich noch die do-while Schleife vorstellen. Diese funktioniert ähnlich wie die while Schleife, nur mit dem entscheidenden Unterschied, dass die Bedingung zum Wiederholen am Ende der Schleife getestet wird. Es ist auch nicht großartig schwieriger, als eine while Schleife.

Do

```
{
    <Programm>
}while(<Bedingung>);
```

So viel zu Schleifen. Nun zu Bedingungsprüfungen. Ab und an soll in einem Programm geprüft werden, ob bestimmte Dinge passieren und eine entsprechende Reaktion geliefert wird. Die Methode if ist die gängige Art, solche Prüfungen zu machen. In einer Klammer wird geprüft und dann die entsprechende Reaktion gegeben. Hier ein Beispiel wo man für eine Person das Alter eingibt und das Programm sagt einem, ob dieser volljährig ist.

```
Cin >> Alter;

if(Alter >= 18)
    cout << "Person ist
volljährig." << endl;
```

Wenn die Reaktion nun mehrere Zeilen einnimmt, muss diese danach in eine geschweifte Klammer gesetzt werden. Man kann nun auch prüfen, ob



etwas anderes dafür eintrifft. Else und if else sind dafür da, dass man nun auch alternative Bedingungen prüfen kann, sowie eine Ausgabe, falls nichts anderes eintrifft. Hier nun ein Beispiel, wo überprüft wird, ob größer oder kleiner als null ist.

```
if(Zahl > 0)
    cout << "Größer als null."
<< endl;
else if(Zahl < 0)
    cout << "Kleiner als null."
<< endl;
else
    cout << "Genau null." <<
endl;
```

Noch eine Möglichkeit ist die switch Methode. Darüber wird quasi ein Schalter eingerichtet, der je nach dem, wo der Schalter liegt, etwas anderes macht. Dies ist besonders nützlich für Menüs, wo sich der Benutzer eine bestimmte Option aussuchen kann. Dafür muss zuerst ausgewählt werden, was sich der switch ansehen soll, um zu reagieren. Je nach dem, was diese Variable angibt, wird dann aus möglichen cases gewählt. Das sieht dann ungefähr so aus.

```
Switch (<Variable>)
{
    case(1) :
    {
        Anweisung1;
    }break;

    case(2) :
```

```
{
    Anweisung2;
}break;
};
```

Wenn nun die Variable entweder 1 oder 2 ist, wird die entsprechende Anweisung ausgeführt. Wenn man statt einer Zahl einen Buchstaben nehmen will, muss dieser bei den Klammern von case noch in "- Zeichen gesetzt werden. Beispiel: case ('a'). Das break am Ende jeder Anweisung gibt dann noch das Signal, dass beim Ausführen der Anweisung nicht weiter nachgeprüft wird. Das verhindert, dass eventuell mehrere Befehle ausgeführt werden, wenn nur einer gemeint ist.

Ein wichtiger Befehl bei Switches ist der Befehl default. Default wird wie ein normaler case mit einem Doppelpunkt gesetzt. Default wird ausgeführt, wenn kein anderer case passt. Damit kann man zum Beispiel ungültige Angaben auffangen. Das würde dann ungefähr so aussehen:

```
default:
{
    cout << "Falsche Eingabe" <<
endl;
}break;
```

Nachdem man mit dem aus der letzten Infolette nun noch nicht so viel anfangen kann, bieten sich einem hiermit doch schon mehr Möglichkeiten. Doch das Thema C++ ist gerade erst angekratzt. Nächsten Monat kommt ein weiterer Artikel mit Lektionen.■ st



Gedichte

(Autor: jew)

Die Essener Palette

Die Fahrradwerkstatt ist der Hit ,
die macht ihren Drahtesel wieder Fit.
Oder suchen Sie ein gutes Rad,
steht man Ihnen zur Seite mit, Rat und Tat.
Damit ihr Fahrrad auch im Straßenverkehr
sicher ist,
Wird hier auch drauf geguckt wie Ihr wisst.

In der Kreativabteilung sind die Hände gefragt,
hier rattert die Nähmaschine jeden Tag.
Es wird hier auch gebastelt, mit Schere,
Vorlagen, Stiften und viel Ruh,
wie Sterne, Tischdekor oder eine Kuh,
Viele malen auch nur Bilder aus,
Wie Mandalas oder eine Maus.

Unsere Teilnehmer im Lager arbeiten jeden Tag
hart,
denn dort werden Möbel geschleppt oder
gekarrt.
Aufgebaut werden sie im Lager und ausgestellt
dort kaufen sie Menschen mit wenig Geld.
Teilnehmer bekommen 20 Prozent Rabatt,
so nimmt denen keiner das letzte Hemd.
Wer kein großes Auto hat ,
dem werden die Möbel auch gebracht.
Das kostet nicht so viel,
denn das ist unser Ziel.

Dann gibt es noch die Holzabteilung Ecke,
hier ist es laut, die Späne fliegen bis zur Decke.
Hier wird gesägt, geschliffen und lackiert,
wenn das Werkstück fertig ist, wird es
präsentiert.
Auch alte, mitgenommene Möbel werden
restauriert,
falls es jemanden interessiert.

In der anderen Ecke, der Palette,
sitzt die EDV und erstellt dort die Infolette.
Das sind aber noch nicht alle Aufgaben,
hier wird auch laminiert, Schilder und Plakate
erstellt,
bis es unserem Anleiter gefällt.
Die Homepage wird hier laufend aktualisiert,
so ist man immer frisch informiert.
Mit selbst erarbeiteten Fotos, Texten, Grafik und
Angeboten,
denn das ist nicht verboten.

Es wird vom Teilnehmer selbst erstellt und auch
probiert, denn
man macht sich strafbar, wenn man aus dem
Internet kopiert.

In unserer Kantine bekommt man alles für den
Hunger und den Durst,
mit Wasser, Kaffee, Orangensaft oder Tee und
frischer Wurst.

Es gibt auch Nutella, Marmelade oder Käse,
vegetarische Wurst, Fleischsalat und auch mit
Gemüse.

Das Personal ist immer freundlich und sehr nett,
wenn was schief läuft, machen sie es mit einem
Lächeln wieder wett.

Die Hausmeister in unserem Haus,
Säubern die Wege oder wechseln eine kaputte
Birne aus.

Sie erledigen auch kleine Handwerkliche
Reparaturen,
wie Malerarbeiten, Rohrverstopfung aber
reparieren keine Uhren.

In unserem Außengelände im Essener Süden,
wird gegraben, gepflastert, Blumen gepflanzt
und der Rasen gesägt,
weil dort seit Kurzem unser Garten entsteht.

Das Sozialkaufhaus unsere Kaufbar in der Nähe
der Palette,

bietet gute und günstige Artikel, z.B. eine
schöne Kette.

Kleidung, Schuhe, Kinderspielzeug, Teller und
auch Tassen,
Handtücher, Taschen verkaufen sie dort in
Massen-,
und füllen somit die Kassen.

Die Teilnehmer in der Verwaltung und der
Anmeldung,
bearbeiten hier Sachen wie Anwesenheitslisten
oder einen anderen Grund.
Sie nehmen freundlich Besucher in Empfang,
bieten denen einen Sitzplatz an,
und sagen Bescheid, dass der nächste ist bereit.

Das sind Tätigkeiten in der Essener Palette,
verfasst in einem Gedicht für die aktuelle
Infolette.



Die teuersten Computerspiele

Die teuersten Computerspiele aller Zeiten (Stand: Juni 2015)

Die Computerspielbranche boomt seit vielen Jahren. Mittlerweile verdient sie sogar mehr als die Musik- und Filmindustrie zusammen. Kein Wunder also, dass viele Computerspiele teurer sind als so mancher Hollywood-Blockbuster. Große Studios investieren hunderte Millionen in die Entwicklung ihrer Games.

Platz 12: "Metal Gear Solid 4 - Guns of the Patriots" (2008) – 60 Millionen Dollar

Bei diesem Stealth-Shooter kommt es weniger aufs Schießen als auf die Taktik an. Seit dem Release im Jahr 2008 wurden bereits über fünf Millionen Exemplare verkauft. Einige Zwischensequenzen im Spiel dauern bis zu 45 Minuten. Diese wurden aber in bester Hollywood Qualität produziert. Daraus lässt sich auch das extrem hohe Entwicklungsbudget nachvollziehen.

Platz 11: "Too Human" (2008) – 60 Millionen Dollar

Die Entwicklung dieses Spiels soll angeblich 10 Jahre gedauert haben. Während es zuerst für die PlayStation geplant war, wanderte "Too Human" daraufhin zum Nintendo Gamecube, und schließlich wurde es von Microsoft gekauft und für die Xbox 360 veröffentlicht. Zwar hat sich der Titel nicht unbedingt schlecht verkauft, aber mit 700.000 Exemplaren weltweit war das Spiel auch nicht gerade der Verkaufsschlager.

Platz 10: "Shenmue" (1999) – 70 Millionen Dollar

Der Action-Adventure "Shenmue" war bei seinem Erscheinen im Jahr 1999 eines der aufwändigsten und teuersten Games überhaupt. Es erschien exklusiv für die Sega Dreamcast und auch vorerst nur auf japanisch, erst später folgte die englische Version. Eine deutsche Übersetzung gab es allerdings nie.

Platz 9: "Gran Turismo 5" (2010) – 80 Millionen Dollar

Sony brachte im Jahr 2010 den berühmten Rennspiel-Knaller "Gran Turismo 5" für die PlayStation 3 heraus. Der Titel verkaufte sich ordentlich, auch wenn erste Kritiken verhalten waren. Insgesamt kommt die "Gran Turismo"-Reihe weltweit auf über 50 Millionen verkauften Exemplaren.

Platz 8: "Grand Theft Auto 4" (2008) – 100 Millionen Dollar

Das beinahe schon legendäre "Grand Theft Auto 4 (GTA)" von Rockstar Games war das erste Spiel, das die magische 100-Millionen-Dollar-Marke knacken konnte. Das Game um Niko Bellic spielt in Liberty City, was ein ironisch nachgebautes New York ist. Bereits in der ersten Verkaufswoche wurden über sechs Millionen Exemplare verkauft, das entspricht einem Umsatz von etwa 500 Millionen Dollar. Insgesamt konnten von dem Titel weltweit rund 25 Millionen Stück abgesetzt werden.

Platz 7: "Red Dead Redemption" (2010) – 100 Millionen Dollar

Das GTA im wilden Westen "Red Dead Redemption" von Rockstar San Diego verkaufte sich weltweit insgesamt 12,5 Millionen Mal. Das Action-Open-World-Game erfuhr zahlreiche gute Kritiken. Trotzdem ist das Spiel bis heute exklusiv nur für PlayStation 3 und Xbox 360 erhältlich. Eine PC-Umsetzung wurde trotz des hohen Budgets von über 100 Millionen Dollar niemals erstellt.

Platz 6: "Disney Infinity" (2013) – 100 Millionen Dollar

Ebenfalls über 100 Millionen Dollar kostete die Entwicklung von "Disney Infinity", welches über keine feste Handlung verfügt. Der Spieler hat die Auswahl aus diversen Figuren aus bekannten Disney-Filmen, mit denen er Abenteuer erleben kann. Man kann aber auch Figuren aus Kunststoff kaufen, die dann per NFC-Technik im Spiel auftauchen. Für Disney war der Titel ein voller Erfolg.

Platz 5: "Call of Duty: Modern Warfare 2" (2009) – 200 Millionen Dollar

Das vom Entwicklerstudio Infinity Ward im Hollywood-Stil wie ein Film gestaltete "Call of Duty: Modern Warfare 2" aus dem Jahr 2009 spielt beispielsweise in den Slums von Rio und in Afghanistan. Für großes Aufsehen erregte das Game vor allem wegen einer Szene, in der Terroristen ein Massaker auf einem Flughafen anrichten. Allein am ersten Tag wurden in Nordamerika und Großbritannien über 4,7 Millionen Stück abgesetzt.

Platz 4: "Star Wars: The Old Republic" (2011) – 200 Millionen Dollar

"Star Wars: The Old Republic" aus dem Jahr 2011 ist ein typisches Online-Rollenspiel, bei dem tausende von Spielern um das Schicksal der Galaxis



ringen. Neben dem älteren "Star Wars Galaxies" ist es das zweite derartige Spiel im Star-Wars-Universum. Zuerst gab es gute Verkaufszahlen, doch der Absatz des Titels brach ziemlich stark ein. 2013 gab es noch ca. 1,7 Millionen Spieler.

Platz 3: "Final Fantasy 7" (1997) – 207 Millionen Dollar

Der Titel "Final Fantasy 7" aus dem Jahr 1997 von Square Enix war zwar sehr teuer aber auch ungemein populär. Man geht heutzutage davon aus, dass der Erfolg des Spiels dem Rollenspiel-Genre insgesamt einen starken Auftrieb gegeben hat. Der Titel war das erste Spiel der "Final Fantasy"-Reihe, das für die PlayStation und ebenfalls für Windows erschienen ist. Auch der kommerzielle Erfolg war beachtlich: Bis zum Jahr 2006 gingen weltweit über 9,8 Millionen Stück über die Ladentheke.

Platz 2: "Grand Theft Auto 5" (2013) – 265 Millionen Dollar

Bereits mit "Grand Theft Auto 4" aus dem Jahr 2008 hatte Rockstar Games ein nahezu perfektes Spiel abgeliefert, und es war nicht klar, ob sie die Qualität und den Erfolg des Titels toppen können. Heute aber wissen wir: Das hat geklappt. "Grand Theft Auto 5" erzielte schon drei Tage nach dem Release einen Umsatz von über einer Milliarde US-Dollar und ist damit nicht nur auf dem zweiten Platz der teuersten Spiele aller Zeiten, sondern auch das kommerziell erfolgreichste Spiel bisher.

Platz 1: "Destiny" (2014) – 500 Millionen Dollar

"Destiny" ist erst im Herbst 2014 veröffentlicht worden und soll bereits am ersten Verkaufstag seine Entwicklungskosten von über 500 Millionen US-Dollar wieder eingespielt haben. "Destiny" ist ein von Bungie entwickelter Multiplayer-Online-Shooter, in dem die Menschheit gegen finstere außerirdische Kreaturen antreten muss. Bungie ist unter anderem bekannt für die Entwicklung der Halo-Spieleserie. Am Soundtrack von "Destiny" komponierte unter anderem der Beatles-Bassist Paul McCartney mit. ■

Schlaf

Die Frühjahrsmüdigkeit

Im Frühjahr, wenn die Kroküschchen blühen, die Birken zu neuem Leben erwachen, die Temperaturen steigen und das Leben aus dem Winterschlaf erwacht und wir schlafen gehen. Schuld daran ist die so genannte Frühjahrsmüdigkeit. Da sich die Blutgefäße wegen der Wärme weiten, sinkt der Blutdruck und das macht uns müde. Weiterhin wird das Hormon Serotonin in größeren Mengen vom Körper produziert und gleichzeitig das Hormon Melatonin reduziert. Diese Umstellung des Körpers macht dem Menschen zu schaffen. Es stellen sich nicht alle Zellen gleichzeitig um. Je öfter sich die warmen mit den kalten Temperaturen um die Vorherrschaft streiten, desto öfter kann die Müdigkeit auftreten.

Man sollte sich jedoch nicht der Versuchung hingeben jetzt mehr und länger zu schlafen, man

muss raus in die frische Luft und sich mäßig aber regelmäßig der Temperatur stellen und seinen Körper an die Wärme gewöhnen. Das Tageslicht ist dabei ein wichtiger Faktor. Es fungiert sozusagen als ein biologischer Wecker. Am besten sollte man Sport treiben, der ist gut für den Blutdruck und macht fit. Nicht so Fitte oder auch chronisch Kranke sollten vorher mit ihrem Arzt sprechen und moderat anfangen. Auch ein Spaziergang lohnt sich.



Menschen, die sehr wetterfühlig sind (man reagiert auf Wetterumschwünge mit Symptomen wie Kreislaufschwäche oder Müdigkeit usw.) und Menschen mit niedrigem Blutdruck (vor allem Ältere) leiden unter der Frühjahrsmüdigkeit stärker. Es ist wichtig sich im Freien zu bewegen und viel, viel

Tageslicht und Sonne zu tanken, damit der Körper sich schnell an die warmen Temperaturen gewöhnt, um sich dann den richtigen Frühlingsgefühlen zu widmen. ■ sw



Ü-Eier – Die Geschichte Teil 2

Wie bei jedem Sammelgebiet kommt man irgendwann an dem Punkt an, an dem man ohne Informationen von anderen kaum weiter kommt. Sei es, dass man so sonst nicht erfährt, was es alles gibt oder wie viel das Gesammelte Wert sein könnte. Denn ohne solche Informationsquellen und Austausch von Infos an sich, sind z.B. Fälschern und Scherzbolden Tür und Tor geöffnet.

Schnell tauchten dann auch die ersten Kataloge auf, die dem Sammler nicht nur eine Übersicht lieferten, welche Figuren es gab, sondern auch gleich einen passenden Handelswert für jede einzelne Figur. Diese Werte waren allerdings damals im besten Fall „in etwa“-Richtwerte. Als Vergleich habe ich mal eine sehr seltene mit einer niederwertigen Figur in den Preisvergleich gesetzt.

Ergebnis ist, dass gerade im höheren Preissektor die Preise von Katalog zu Katalog stark schwanken. So war der Eierlaufschlumpf von 1983 im O-Ei-A 1993 noch 1520 DM (umgerechnet etwa 780 Euro) Wert. Im Welz Katalog dagegen legte man einen Wert von etwa 300-700 DM an. Der „1. Deutsche Ü-Ei Katalog“ (wie er sich bis zu seiner letzten Ausgabe 2001 nannte) legte den Wert auf 450 DM fest. Dagegen war die Kontrollfigur, die ich zum Überprüfen der Werte verwendet habe, in dem Jahr bei allen mir vorliegenden Katalogen bei 2 bzw. 3 DM angesetzt.

Ich konnte seit 1993 bisher 6 Verlage ausmachen, die zumindest eine Zeitlang jeweils mindestens 1 Katalog im Jahr herausgebracht haben. Das bis heute noch erscheinende O-Ei-A und das wohl 2000 eingestellte Mini-Ei erschienen 2x im Jahr, weil Ferrero auch 2x im Jahr jeweils eine Hauptserie herausbrachten. Die Werte der Figuren unterschieden sich allerdings jeweils zwischen den ½ Jährlichen Ausgaben kaum.



„Der 1. Deutsche Ü-Ei Preiskatalog“ von 1999 als Sonderedition mit einem kleinen handlichen Katalog für die Hosentasche.

So ist es bei den Ü-Eier-Figuren nicht anders. Besonders kommt dann noch zum Tragen, dass der Hersteller Ferrero keinerlei Infos weitergibt. Anfragen werden im besten Fall an die Pressestelle weitergeleitet. Im schlimmsten Fall – und davon können viele Sammler ein Lied singen – unbeantwortet gelassen.

Sicher hatte Ferrero am Anfang gar nicht daran gedacht, dass deren Spielzeug im Ei auch die Zeit überleben könnte bzw. soll. Es ist halt nur Spielzeug für Kinder. Doch gerade die Deutschen sind ein Völkchen, das zu gerne sammelt, was das Zeug hält. Ü-Ei-Figuren waren hübsch klein und passten in jede Schachtel oder wurden in kleine Setzkästen gestellt. Da war es noch nett anzusehen. Doch etwa Anfang der 90er begannen immer mehr diese gezielt zu sammeln und zu tauschen. Gewissermaßen war es eine Alternative zu den, schon in den 70er weit verbreiteten, Sport-Sammelbildchen.



1995 brachte der Welz (Wohnhaft in Essen) als einziger Verlag von seinem Katalog eine CD-Rom Version heraus.

konnte ich bisher noch nicht in die Finger bekommen) und danach nur noch 4 Ausgaben bis 2011.



So dass ich meine Einschätzungen der Werte nur bis 2004 wirklich widerspiegeln kann und danach nur mutmaßen kann.

cker wurde, änderte man die Abmaße 2004. Da waren es schon 1154 farbige Seiten. Bei meinem bisher letzten vorliegenden Exemplar 2011 waren es 1282 Seiten.



Der bis heute noch erscheinenden „O-Ei-A“ brachte 1996 diese beiden Exemplare raus, bei der der kleinere Katalog zusätzlich noch in einen Pappschuber verstaut ist.

Wie schon erwähnt, habe ich eine der teuersten und eine der günstigsten Figuren in den Katalogen als Grundlage genommen. Die größte Veränderung der teuersten Figur fand 1995/1996 statt. Zu der Zeit begann das Internet an Bedeutung zu gewinnen. Sammler tauschten sich aus und Alando (später von eBay übernommen) ging an den Start. Auf einem Schlag verlor der Eierlaufschlumpf 60% an Wert. Zu der Zeit erschienen dann auch die ersten Fälschungen, die sich gerade im Internet gut anonym verkaufen ließen.

Das Format der Kataloge unterschied sich schon vom Anfang an. Sei es im Aussehen. Aber auch vom inhaltlichen Aufbau.

Der O-Ei-A (von Platzbecker) bildete alle Figuren in Schwarz/Weiß ab und listet in angenehmer Größe der Schrift die Namen und damalige Werte der Figuren auf. Üblich war damals noch der Komplettpreis des jeweiligen Satzes an Figuren. Etwas, was mit den Jahren sicher nicht nur aus Platzgründen entfiel. Da waren es noch sage und schreibe 66 Seiten. Das steigerte sich mit der Zeit. Nachdem das Nachschlagewerk immer di-

Der „1. Deutsche Ü-Ei Preiskatalog“ (vom Krägermann Verlag) startete ja 1993 und brachte nicht jedes Jahr einen Katalog heraus. Ausgabe 2 erschien zwar 1994. Ausgabe 3 aber erst 1996. Nach 8 Jahren, aber nur 7 Ausgaben, wurde der Katalog eingestellt. Dabei könnte man ihn durchaus als die Luxusausgaben aller Kataloge bezeichnen. Die erste Ausgabe umfasste noch 118 schwarz/weiß Seiten. Schon in der dritten Ausgabe wurden alle Abbildungen auf immerhin schon 466 farbigen Seiten dargestellt. Die nächste Ausgabe war dann schon gebunden und steigerte sich bis zur vorletzten Ausgabe auf 804 Seiten. Leider wurde die 7. und letzte Ausgabe wieder im geleimten Format angeboten.

Von dem Welz-Verlag sind mir bisher auch nur 5 Ausgaben bekannt. In der Zeit experimentierte der Verlag mit verschiedenen Aufmachungen. Inhaltlich unterschied er sich schon darin, dass er die Figuren nicht einfach so darstellte, sondern diese in eine passende Mini-Landschaft stellte. Er sortierte auch die Serien nicht vorrangig nach Ländern und dann nach Jahren, sondern umgekehrt. So dass mitten drin gut markiert auch ausschließlich ausländische Serien ihren Platz fanden.

Alle 3 Verlage haben eins gemeinsam. Es gibt von jedem jeweils eine Sonderausgabe. Welz war es 1995, als sie als einziger ihren Katalog auch als interaktive CD herausbrachten. O-Ei-A folgte 1996, als sie den aktuellen Preiskatalog zusätzlich noch als Mini-Version (Original 14,5 x 10,5 cm, Mini 8,5 x 6,3 cm) in einen Pappschuber herausbrachten. Der Krägermann-Verlag ging 1999 noch einen Schritt weiter, als sie ihre Auflage zusätzlich als limitierte (3333 Stück) Version mit der kleineren Ausgabe „Das Handy“, in der die Angaben knapper und die Bilder kleiner gehalten wurden, herausbrachten.

Natürlich gibt es auch noch heute, wenn auch kleine, Ausgaben von anderen Verlagen. Doch im Zeitalter des Internets spielen sie nur noch eine geringe Rolle bei den Sammlern. Was aber im Grunde das Sammeln dieser Kataloge (was ich seit ca. 2004 tue) interessanter macht. ■ ki



Kultserien - Teil 2

Ein Artikel über die Serien der 70er (oder auch der späteren Serien) zu schreiben klang am Anfang einfacher, als es dann wirklich wurde. Denn wie sollte man so einen Artikel aufbauen und welche Serien sollte man ansprechen? Alle gingen nicht. Das würde den Rahmen sprengen und nicht alle sind in Deutschland auch wirklich bekannt.

Daher habe ich mich entschlossen zum einen die Serien grob in Kategorien zu unterteilen und dann auch nur die zu nehmen, die ich persönlich kenne und zumindest gut finde.

Zudem beschränke ich mich nicht auf die, die in den 70ern hier liefen. Es kommt die eine oder andere Serie, die ihre Wurzeln in den 60ern hatte, aber hier erst in den 70ern lief oder aus dem Zeitraum stammen und erst Anfang der 80er den Weg auf die deutschen Fernseher schaffte.

Kinderserien

Anfangen möchte ich mit den Serien, die ich als Kind selbst gesehen habe.

Als erstes fällt mir da der Herr mit der Melone ein, der dreimal auf diese tippte und wie ein Scheibenwischer dann sein Zaubertrick mit einer Fingerbewegung am Melonenrand beendete. Und schon passierte was. Oft genug verwandelte sich Pan Tau der gleichnamigen Kinderserie in eine barbiegroße Figur. Seltsam ist nur, dass bis heute noch kein Spielzeughersteller auf die Idee kam, diese Figur auch als Spielzeug auf den Markt zu bringen. Naja, das war noch vor der großen Zeit des Merchandiseboom.

Die Serien „Pau Tau“ (die wohl in der DDR unter dem Titel „Die Abenteuer des Herrn Tau“ liefen) schaffte es, neben ein paar Fernsehfilmen und Specials, ab 1970 immerhin mit 33 Folgen bis 1978 auf 4 Staffeln. Was an sich für eine Serie über so einen Zeitraum recht wenig ist.

Länger dagegen lief die nächste Serie zwar nicht

(immerhin nur von 1974-1975), aber brachte es immerhin auf 99 Episoden. Ich erinnere mich allerdings nur noch teilweise daran, da ich beim Serienstart 1972 gerade mal gut laufen konnte. Aber ich mochte die Serie des kleinen Küken mit der Eierschale auf dem schwarzen Kopf.

Wikipedia umschreibt den Inhalt recht passend mit „Die Fernsehserie handelt von Calimero (einem schwarzen Küken mit einer halben Eierschale auf dem Kopf), der in Palermo lebt und mit seiner Freundin Priscilla und weiteren Bewohnern viele Abenteuer erlebt.“ Im Auftrag des holländischen Senders TROS wurde die Serie in Japan gezeichnet, wie viele andere Zeichentrickserien danach auch und war speziell auf das jüngere Publikum zugeschnitten.

Ähnlich wurde auch die Kultserie „Die Biene Maja“ produziert. Da aber vom deutschen Sender ZDF und startete 1975. Die Serie brachte es immerhin auf über 100 Folgen, lief bis 1980 und wurde viele Jahre lang immer wiederholt.

Grundlage waren zwei Bücher des deutschen Autor Waldemar Bonsels, die er 1912 bzw. 1915 veröffentlichte. Besonders erwähnenswert ist die Musik, die von Karel Svoboda (der u.a. „Drei Haselnüsse für Aschenbrödel“, „Wickie und die starken Männer“, „Pinocchio“, „Nils Holgersson“, „Die Besucher“, „Tao Tao“ und „Jack Clementi – Anruf genügt“ die Musik beisteuert). Die Titel-

melodie sang die goldene Stimme von Prag,

Karel Gott.

Neben den 2 Staffeln, die bis 1980 im ZDF liefen, produzierte der gleiche Sender 2012 weitere 78 in 3D-Animierte Folgen. Mir persönlich hat diese Serie allerdings in der neuen Form den Flair verloren.

Etwas exotischer und heute kaum noch bekannt ist die Serie „Fenn – Hong Kong Pfu“ (im Original „Hong Kong Phooey“), die zum ersten mal vom ZDF im Jahre 1974 ausgestrahlt wurde. Innerhalb





von 3 Monaten wurden 26 Folgen von je ca. 11 Minute zu jeweils einer Doppelfolge ausgestrahlt. Fast genau 12 Jahre später folgten dann erst die restlichen Folgen, als der Privatsender Sat 1 die Serie noch einmal ausstrahlte. So dass die Serie insgesamt 31 Folgen umspannt.

In den USA startete die Serie schon 2 Jahre vorher und erzählt die Geschichte des Mächtigen-Superheld Fenn (im Original hieß er allerdings Penry, den er in Deutschland erst bei einer Neu-synchronisation in den 90ern erhielt), der beim Polizei-Revier 7 sein Dienst als Hausmeister versieht. Ist – nach seiner Meinung – Not am Mann, so springt er in einen Aktenschrank, wo er kurz darauf im roten Kung-Fu-Anzug im Batman Stile sein Gefährt in der Garage „aufsucht“. Dabei ist dieser „Superheld“ später immer davon überzeugt, ER habe die Fälle gelöst. In Wahrheit war es fast immer sein „Gehilfe“ (eine Katze).

Einer der wenigen Nicht-Zeichentrickserien kam aus den USA und nannte sich „The Muppet Show“. Der Schöpfer, Jim Hanson, der Handpuppen startete ursprünglich 1969 mit der „Sesamstrasse“ im Fernsehen. Diese richtete sich an das ganz junge Publikum. Anders bei der neu konzipierten Puppen-Show, die das turbulente Tier-Theaterleben vor und hinter dem Vorhang zeigt und von einem Frosch (bekannt als Kermit aus der Sesamstrasse). Besonderheit war, das in jeder Folge ein Künstler/in zu Gast war, der/die oft in einer anderen Rolle zu sehen/hören war, als man diese aus Film und Fernsehen kannte.

Eine Serie im eigentlichem Sinne war „Das feuerrote Spielmobil“, das von 1972-1981 ausgestrahlt wurde, nicht. Es diente eher als Grundgerüst mit einigen kleinen Serien, die das soziale Leben miteinander zum Thema hatten. Leider kann ich mich nur an die Titelmusik erinnern. Leider wurde diese „Serie“ mit ihren Bestandteilen ab etwa Mitte der 80er nicht mehr wiederholt. So dass ich über den genauen Inhalt wenig sagen kann. Nur dass ich die damals sehr gerne geschaut habe. Gleiches gilt auch für die ähnlich konzipierte Se-

rie „Rappelkiste“, die von den 2 Handpuppen Ratz und Rübe moderiert wurden.

Richtig wissenschaftlich wurde es für Kinder Anfang der 80er mit der Zeichentrick-Serie „Doctor Snuggles“. Dabei stand der fast immer gut gelaunte Dr. Snuggles im Mittelpunkt der Serie. Dabei begleitete ihn immer sein Schirm und allerlei Tiere und Personen aus seiner Umgebung. Oft wird Dr. Snuggles um Hilfe gebeten oder steht vor einem Wissenschaftlichen Rätsel. Mir persönlich kam die Serie viel umfangreicher vor, als gedacht. Auf nur 13 Folgen brachte es die Serie aus England.



Ebenfalls aus England stammt die Serie um den schrulligen, ziegenbärtigen, angelsächsischen Catweazel, der eigentlich aus dem 11. Jahrhundert stammt und durch ein Unglück im England der 70er Jahre landet, ist fasziniert von den Erfindungen der Neuzeit. Da er sich für einen Hexenmeister hält, probiert er auch allerlei Zaubersprüche aus und spricht mit seiner Kröte Kühlwalda.

Gedreht wurden Anfang der 70er im Süden von England. Dabei schaffte es die Serie auf immerhin 26 Folgen in 2 Staffeln. Heute wird die Serie kaum noch ausgestrahlt. Das letzte mal im normalen Fernsehen 2009.

Nachdem die Mainzelmännchen schon ab 1963 mit kaum verständlichen Sätzen als Werbetrenner im ZDF agierten, entwickelte der gleiche Zeichner der bis heute ausgestrahlten Kurzfilmchen von teils nur wenigen Sekunden, die altklugen Darsteller Ute, Schnute, Kasimir. Sie agierten im Konkurrenzsender WDR eben-

falls als Werbetrenner und nahmen Sprüche und Worte mit teils doppelter Bedeutung aufs Korn.

Als Kurzfilm von wenigen Minuten startete die Serie „Die Wombles“, die bei uns Mitte der 70er lief. Dabei waren die Darsteller im Stop-Mationverfahren agierende Puppen, die sowas wie eine Mischung aus Mäusen und Maulwürfen damals im Abendprogramm des WDR flimmerten.



Schon im Original wurden alle Rollen von einer Person gesprochen. Witzig fand man es wohl damals, dass man dieses dann auch im Deutschen beibehielt und das dann von Dieter Hallervorden übernommen wurde.

Auch wer damals mit Klassik wenig am Hut hat, wird bei Ouvertüre von der Oper Carmen sofort an eine Serie erinnert. „Die Bären sind los“. Die Serie, bei der der Baseballtrainer Mr. Butternmaker mit seinen Schützlingen (allen voran Amanda) im Mittelpunkt stehen, beruht auf dem gleichnamigen Film von 1976. Mr. Butternmaker wurde da von dem Schauspieler Walter Matthau und Amanda von Tatum O'Neal dargestellt. Für mich persönlich gelang der Sprung von Film zur Serie, die Anfang 1980 im ZDF ausgestrahlt wurde, recht gut und macht sicher auch heute noch Spaß beim Anschauen. Leider lief die Serie vor ca. 8 Jahren das letzte mal im Free-TV.

Eine Serie, die heute komplett in Vergessenheit geraten ist, ist „Die rote Zora und ihre Bande“. Sie entstand 1979 in der Koproduktion von Jugoslawien, Schweiz und Deutschland und wurde hier am Neujahrstag 1980 im ARD zum ersten mal ausgestrahlt. Das letzte mal lief sie 1993 im deutschen Fernsehen.

Die 13-teilige Serie beschreibt eine Bande von ausgestoßenen Kindern, die sich in einer kleinen Küstenstadt im damaligen Jugoslawien durchs Leben schlagen. Dabei haben auch sie untereinander Regeln und fühlen sich höchstens noch ihrem Freund, dem Fischer Gori-an verpflichtet.

Manchen mag der Titel der Serie bekannt vorkommen. 2008 drehte Deutschland in der Kooperation diesmal mit Schweden einen Film mit dem verkürzten Titel „Die rote Zora“, der mir persönlich allerdings gar nicht gefällt. Nostalgie bleibt nun mal Nostalgie.

Die beiden Zeichentrick-Brüder Lolek und Bolek erfreuten 1964 die polnischen Kinderzuschauer im TV. Die meist sprachlosen (und damit in allen Ländern unsynchronisiert zeigbar) erleben in über 150 kurzen Filmen allerlei Abenteuer. Diese besondere Art der nicht vorhandenen Sprache (meist wird die Geschichte nur durch die Stim-

mung der Musik untermalt) hat den Nebeneffekt, dass die Bilder für sich sprechen müssen. Das gelingt der Serie recht gut und es macht auch heute noch Spaß, die Serie zu schauen. Allerdings lief sie – bis auf ein paar ganz wenige Folgen – seit dem Ende der 90er nicht mehr in deutschen Free-TV.

Eine Serie, die ich ganz gerne als eine meiner beiden Lieblingsserien bezeichne, hat ihren Ursprung 1960, als in Italien die erste Folge ausgestrahlt wurde. Dabei waren es einzelne Episoden, die unregelmäßig und in unterschiedlicher Länge produziert wurden. Bei uns erlangte die Serie mit dem Namen „Herr Rossi sucht das Glück“ erst ab 1973 Bekanntheitsgrad. Bis Ende der 70er wurden mehrere Kurzfilme und Filme mit X min. Lauf-länge erstellt.

Im Mittelpunkt steht der Angestellte Herr Rossi im Mittelpunkt, der in den ersten Folgen noch Alltäg-liches erlebt. Da noch meist Stumm. Erst 1974 bekam der Beamte auch eine Stimme. Wohl zur gleichen Zeit kam sein Begleiter, der Hund Gastone, dazu. Neben den unabhängigen Folgen, gibt es 2 Staffeln die jeweils in sich einen Oberbegriff haben. Einmal das schon erwähnte „Rossi sucht das Glück“ und später „Rossi träumt“, in dem aus dem Alltag flieht.

Als letzte der auch hier erfolgreichen Serien, möchte ich meine zweite Lieblingsserie nennen. Wobei es die im Grunde eigentlich keine Serien als solches produziert ist.

Die Wurzel der Serie geht bis ins Jahr 1938 zurück, als ein namenloser Hase einem gewissen Porky das Leben schwer machte. Nach einigen Auftritten in diversen Kurzfilmen bekam er dann 1940 (und einem leicht angepassten Aussehen) einen Namen. Bugs Bunny.

Der schelmische Bugs schlug sich bis 1969 in allerlei Mini-Filmen (sogenannten Loops) mit Schweinchen Dick (der deutsche Name für Porky Pork), Elmar Fudd und allerlei weiteren uneinsichtigen Figuren rum. Doch sein Lieblingsgegner war bei zahlreichen Filmchen der Tim Taylor der da-



2010 erschien diese 3er DVD Buch-Box mit der kompletten 2. Staffel von „Catweazel“



maligen Zeit. Duffy Duck.

Liefen diese Loops damals noch hauptsächlich im Kino (oft als Vorfilm zu bekannten Kinoklassikern), so liebäugelte man schon 1960 mit dem Fernsehen, wo man „The Bugs Bunny Show“, immer 3 Folgen (1 mit Bugs Bunny und die anderen 2 mit anderen Figuren aus dem Warner-Bros-Universum) zeigte. 1970 übernahm das ZDF und sendete „Bugs Bunny und seine Kumpane“ mit nicht genau bekanntem Inhalt. Vermutlich allerdings auch ähnlich wie in den USA, bei der aber der Schauspieler Klaus Hafenstein alle Rollen sprach. Später wurden einzelne Folgen dann auch als Super 8 (für den Heimgebrauch produzierte Filmrollen von wenigen Minuten) angeboten. 1972 war in Deutschland allerdings Schweinchen Dick bekannter geworden. Und so lief dann auch 1972 eine gleichnamige Serie, in der viele Loops zu einer neuen Story zusammen gebastelt wurde.

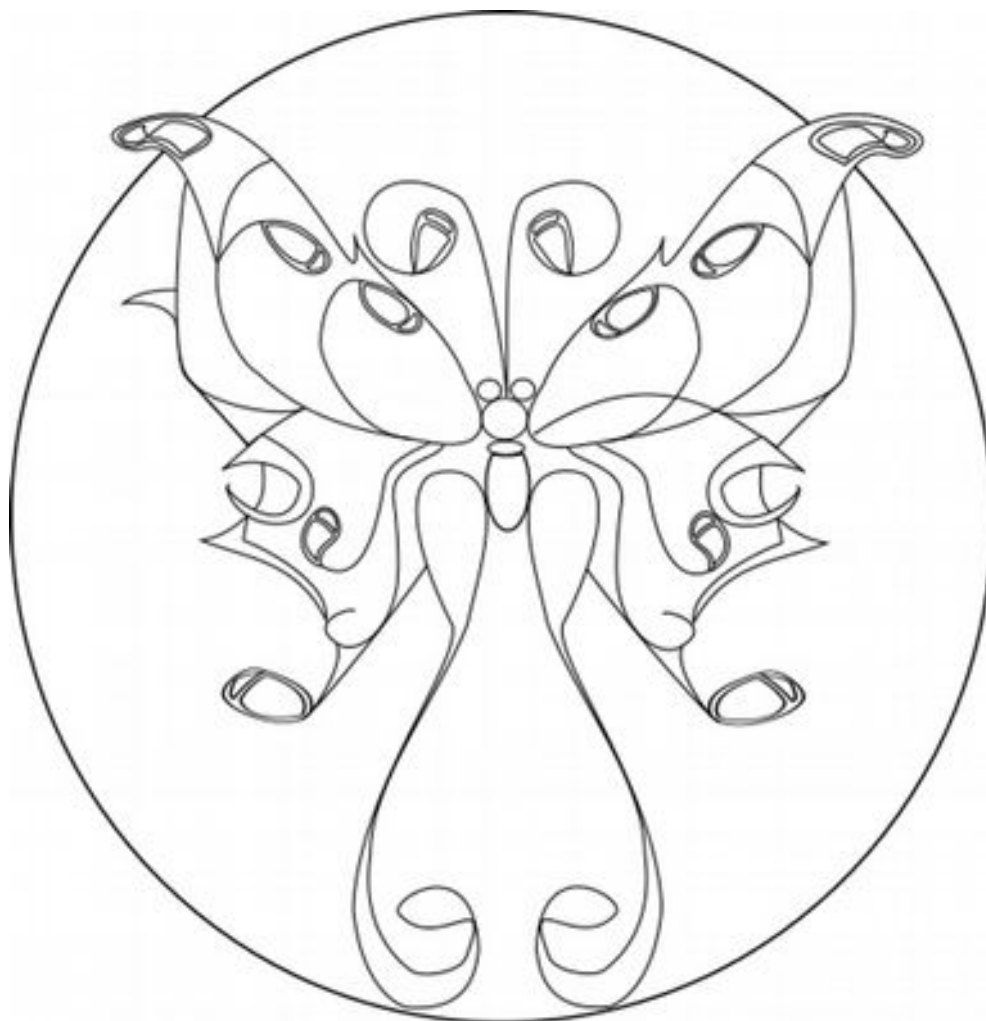
Der wirkliche Durchbruch (und unter Liebhabern des Hasen besten Aufarbeitung der Stoffe) schaffte es dann Bugs Bunny mit „Mein Name ist Hase“ 1983. Hier wurden alle Loops neusynchronisiert und mir der bekannten „Meiner einers“-Version synchronisiert. Leider sind von dieser Überarbeitung nicht mehr viele erhalten. Ab und zu finden ein Liebhaber noch einzelne Folgen auf selbstaufgenommenen oder noch seltener auf gekauften Videokassetten. Der Sender ZDF, der diese Synchronisation in Auftrag gab, behauptet, diese selbst nicht mehr zu haben.

Bevor die meisten Loops in der heutigen Zeit auf DVD (komplett neu und dem original getreuer) erschienen, durchliefen einige Loops nicht selten 3-4 Überarbeitungen. Ein Loop brachte es sogar auf mindestens 8 deutsche Fassungen. Wobei da alleine 3-4 von ein und dem selben Sprecher über die Jahre hinweg gesprochen wurde.

In der nächsten Ausgabe Teil 3.■

ki

Mandala des Monats





Rezepte

Käse-Hackfleisch-Suppe

Zubereitung:

Öl in einem Topf erhitzen und das Hackfleisch anbraten. Porree halbieren, gründlich waschen und in feine Streifen schneiden. Zum Hackfleisch geben und 5 Minuten an schwitzen. Mit Gemüsebrühe auffüllen und bei mittlerer Temperatur 10 Minuten zugedeckt köcheln lassen. Schmelzkäse in der Suppe schmelzen lassen. Wenn er sich aufgelöst hat, Schmand unterrühren und die Suppe noch einmal kurz aufkochen lassen. Mit Salz, Pfeffer, Muskatnuss und Knoblauch abschmecken. Dazu schmeckt Baguette.

Guten Appetit

Zutaten:

für 4 Personen

- > 500g Hackfleisch Gemischt
- > 2EL Öl
- > 1 Stange Porree
- > 750ml Gemüsebrühe
- > 200g Kräuter Schmelzkäse
- > Salz, Pfeffer, Muskatnuss, Knoblauch nach Belieben



Gemüseauflauf

Zubereitung:

Kohlrabi und Möhren schälen und in Scheiben schneiden. Den Lauch putzen und abbrausen, den oberen Teil in Streifen, den unteren Teil in Ringe schneiden. Brokkoli waschen, putzen und in möglichst gleichgroße Röschen zerteilen. Das Gemüse in kochendem Salzwasser 5-7 Minuten blanchieren. Zwiebel schälen und fein hacken. Eine feuerfeste Form buttern, das abgetropfte Gemüse hinein geben und mit Zwiebelwürfel bestreuen. Sahne mit den Eiern verrühren, mit Salz, Pfeffer und Muskat würzen und die Masse über das Gemüse gießen. Bei 200 Grad im vorgeheizten Backofen 20 Minuten backen. Inzwischen den Camembert entrinden und in Scheiben schneiden. Den Auflauf aus dem Ofen holen, mit Camembert belegen und nochmals 5 Minuten überbacken, bis der Käse schön zerläuft. Mit der Petersilie bestreut servieren.

Guten Appetit

Zutaten:

für 4 Personen:

- > 2 Kohlrabis
- > 2 Möhren
- > 1 Stange Lauch
- > 250g Brokkoli
- > 1 Zwiebel
- > 1EL Butter
- > 1 Becher Sahne
- > 2 Eier
- > 1 Camembert 125g
- > 1 Bund Petersilie
- > Salz, Pfeffer, Muskat nach Belieben





Veranstaltungskalender – April 2016

- 01.04.2016
Führung durch das Aalto Theater
Öffentliche Theaterführung
Aalto-Theater, Opernplatz 10,
45128 Essen
Eintritt: Normalpreis 7€,
Schüler/Studierende 4€
Öffnungszeiten: 15:30 Uhr
- 03.04.2016
Essen Jazz Orchestra
Eine Big Band, die aus
renommierten Musiker/innen der
freien Jazz-Szene Essens
Casa / Box, Theaterplatz 7,
45127 Essen
Eintritt: Normalpreis 9€
Öffnungszeiten: 19:00 Uhr
- 06.04.2016 - 10.04.2016
Techno-Classica 2016
Weltmesse für Oldtimer, Classic-
& Prestige-Automobile,
Motorsport, Motorräder,
Ersatzteile und Restaurierung
Messe Essen, Norbertstraße,
45131 Essen
Eintritt:
Online-Vorverkauf: Tageskarte
Premium 40€, Tageskarte 22€,
Tageskarte erm. 18€,
Kinder (8-14 J.) 11€,
Familienkarte 55€
Tageskasse: Tageskarte
Premium 45€, Tageskarte 25€,
Tageskarte erm. 20€,
Kinder (8-14 J.) 12,50€,
Familienkarte 65€,
Gruppenkarte 22,50€
Öffnungszeiten:
1. Tag: 14:00 Uhr bis 20:00 Uhr
2. Tag: 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr
3. Tag: 09:00 Uhr bis 19:00 Uhr
4. Tag: 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr
5. Tag: 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr
- 08.04.2016
Trio Rusconi
Jazz in Essen
Grillo-Theater, Theaterplatz 11,
45128 Essen
Eintritt:
Normalpreis: 23€
Schüler/Studierende: 16,40€
Schwerbehinderte ab GdB 70:
16,40€
Öffnungszeiten: 20:00 Uhr
- 10.04.2016
Falco
Theaterstück und Trip durch das
Leben eines Superstars
Theater Courage, Goethestraße
67, 45130 Essen
Eintritt:
Normalpreis: 18,60€
Studenten/Arbeitslose: 15,30€
Schüler bis 18 / Hartz IV: 12€
Rollstuhlfahrer + Begleitung:
26,30€
Öffnungszeiten: 18:30 Uhr
- 13.04.2016
WET – the show!
Akrobatik und wogendes Nass
ergeben spritzige Unterhaltung
GOP Varieté-Theater,
Rottstraße 30, 45127 Essen
Eintritt:
Normalpreis: 37,45€
Kinder bis 14 Jahre: 17,45€
Schüler/Studierende: 19,45€
Show inkl. 2-Gang-Menü:
45,45€
Show inkl. 3-Gang-Menü:
61,95€
Öffnungszeiten: 20:00 Uhr
- 16.04.2016 – 17.04.2016
Fairgoods Essen 2016
Messe für nachhaltigen
Lebensstil
Welterbe Zollverein,
Gelsenkirchener Strasse 181,
45309 Essen
Eintritt:
Online-Vorverkauf: Tageskarte
7€, Tageskarte erm. 5€
Tageskasse: Tageskarte 8€,
Tageskarte erm. 6€, Kinder bis
14 J. kostenfrei
- Öffnungszeiten: täglich von
10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
- 20.04.2016
Tendai Huchu
(Zimbabwe/Schottland) liest aus
"Maestro, Magistrat und
Mathematiker"
proust wörter + töne GmbH,
Akazienallee / Am Handelshof 1,
45127 Essen
Eintritt: Normalpreis 8€, erm. 6€;
Kartenreservierung erbeten
Öffnungszeiten: 20:00 Uhr
- 23.04.2016
Archipel
Ballettabend mit Werken von Jiří
Kyllián
Aalto-Theater, Opernplatz 10,
45128 Essen
Eintritt:
Kategorie 1: 78,45€
Kategorie 2: 66,35€
Kategorie 3: 52,05€
Kategorie 4: 42,70€
Kategorie 5: 31,15€
Kategorie 6: 16,40€
Öffnungszeiten: 19:00 Uhr
- 27.04.2016
Heino Trusheim - Du Lügst
Stand-Up Comedy
Zeche Carl, Wilhelm-Nieswandt-
Allee 100, 45326 Essen
Eintritt: 16,40€ pro Person
Öffnungszeiten: 20:00 Uhr
- 30.04.2016
Tanz in den Mai
Nachtmusik spezial
Philharmonie Essen - RWE
Pavillon, Huyssenallee 53,
45128 Essen
Eintritt:
Normalpreis: 18,60€
Schüler/Studierende: 12€
Schwerbehinderte ab GdB 70:
13,30€
Öffnungszeiten: 22:30 Uhr – 04:



Impressum

Herausgeber:

Zentrum für Joborientierung
Sabinastr. 27
45136 Essen
Tel.: 0201 220 86 73

Copyright-Hinweis:



Redaktion:

Chefredaktion: sw
Layout: js
Stellv. Chefredaktion & Stellv. Layout: ki

Titelbild:

Frühling, wg

und weitere

Die Zeitschrift „Infolette“ erscheint einmal im Monat in einer kleinen Auflage von etwa 4 Exemplaren und ist kostenlos.

Die aktuellen Ausgaben sind auch online verfügbar unter:

www.essener-palette.de/ZFJO/neues.html

Einige Bilder und Textabschnitte können von Internetseiten, wie z.B. Wikipedia.de, stammen.

Nicht selbst erstellte Texte werden als solche gekennzeichnet. Das Copyright liegt beim jeweiligen Inhaber. Wir distanzieren uns ausdrücklich von weiteren Inhalten fremder Webseiten, deren Material wir für unsere Zeitung verwendet haben.

Redaktionsschluss der nächsten Ausgabe ist der 22. April 2016. Druck erfolgt voraussichtlich am 02. Mai 2016.

Beiträge, Ideen und Vorschläge werden gerne von der EDV-Abteilung entgegen genommen und bearbeitet.

