

Einladung zur diesjährigen Kirmes „de Oos“

DU bist Autofahrerbesitzer.

DU bist Papa, Mama, Opa, Freund.

DU bist Schlosser, Büromensch, arbeitslos.

DU bist Feinmechaniker für kleine und noch winzigere feine Sachen.

Du bist einer von allen !

DU bist Gerwezahn !!

Nach großen Events in diesem Jahr, Hochs und Tiefs, Nervenkitzel und Langeweile bist DU, mit uns und 82 Mio. Anderen, zum eigentlichen Finale eingeladen!

Genaue Zeiten für Anstoß, Abschuss und Finalfeier kannst Du dem folgenden Programm entnehmen.

Wir freuen uns auf DICH !

Samstag, 05. August 2006

- 19.45 Uhr **Musikalischer Kirmesauftritt „auf der Ley“** mit dem „**Musikverein Brunken**“
Eröffnung der Kirmes durch den **Bürgermeister** und
Aufstellen des **Kirmesbaumes** durch die **Kirmesjugend**
- 20.30 Uhr **Krönung** der **Majestäten** der **St. Sebastianus Schützenbruderschaft**
Partytime mit den „**Lasterbachern**“

Sonntag, 06. August 2006

- 10.15 Uhr **Festgottesdienst** in der kath. Kirche
- 13.30 Uhr „**Großer Preis von Gebhardshain**“
Schubkarrenrennen der Kirmesjugend „**rond öm den Köppel**“
- 15.30 Uhr **Abholen** des **Königspaares** an der Volksbank mit **Festzug** und **Königsparade**,
anschließend Konzert der Musikvereine Brunken und Steinebach und des
Spielmannszuges Steinebach
- 20.00 Uhr Partytime ! Musik der „70er“ und „80er“ mit „**DJ Dani**“ (Eintritt frei)

Montag, 07. August 2006

- 11.00 Uhr **Treffen** auf der „**Ley**“
Marsch mit dem Königspaar, dem Hofstaat und dem Musikverein Brunken ins Festzelt
Frühschoppen mit den „**Brunkenern**“
Mittagessen im Festzelt
- 13.00 Uhr **Spielewettbewerb** für Groß und Klein mit tollen Preisen,
anschließend Tanz mit der Band „**Mikado**“

Dienstag, 08. August 2006

- 20.00 Uhr **Verbrennen** des „**Kirmesmänsches**“ auf dem Festplatz,
anschließend „**Rock non stopp**“ mit der Gruppe „**SOHO**“

An allen Tagen nach Zeltschließung:

Am **Kirmesbaum** seinen Rausch ausschlafen oder sich gegen einen kleinen Unkostenbeitrag den definitiven Rest geben.

An allen Tagen Weizenbier im Ausschank !

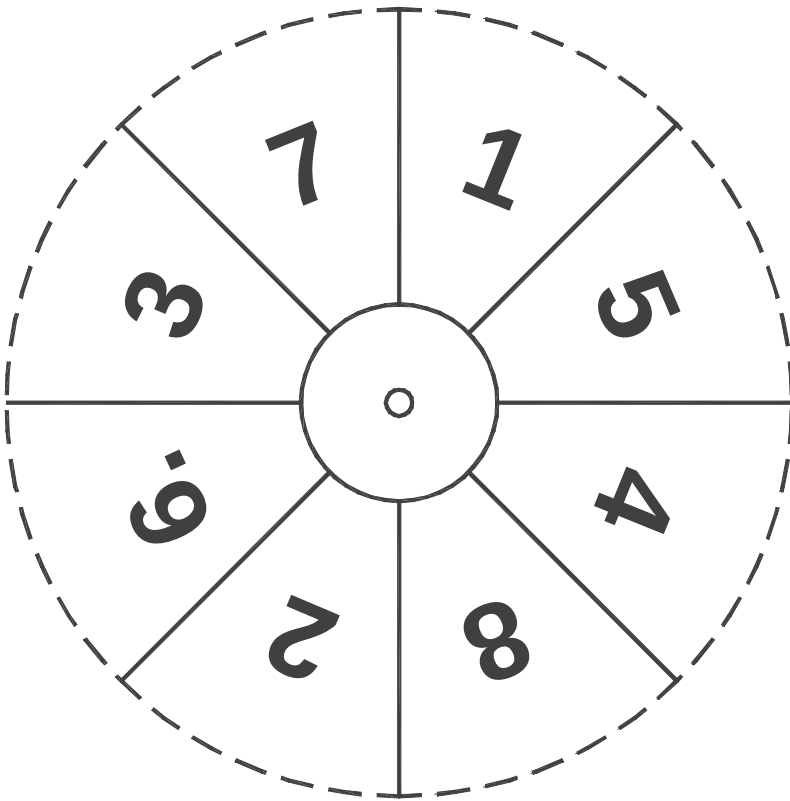
Kirmes-Entscheidungshelfer

Bevor Du Dich auf den Weg zur Kirmes begibst, frag Deinen Entscheidungshelfer um Rat wie Du Deinen Kirmestag heute gestalten sollst. Du darfst auch gerne mehrmals am Tag den Entscheidungshelfer um Rat fragen.

Bau-/Spielanleitung:

- 1.) Schneide das Entscheidungsrädchen und das Drähdingen an der gestrichelten Linie mit einer Schere aus.
- 2.) Klebe nun das Entscheidungsrädchen mit einem Klebestreifen auf einen Tisch.
- 3.) Positioniere das ausgeschnittene Drähdingen mit der Mitte (Kreis), mittig auf dem Entscheidungsrädchen.
- 4.) Nimm nun ein Reißbrettstiftchen zur Hand und fixiere das Drähdingen hiermit auf Deiner (Holz)-Tischplatte. Hierbei wäre zu beachten, dass das Reißbrettstiftchen nur leicht angedrückt wird, das Drähdingen muss beweglich bleiben.
- 5.) Versetze das Drähdingen in Rotation...
Das Drähdingen kommt nach einigen Umdrehungen wieder zum Stehen und zeigt mit der Flaschenspitze auf ein Feld. Suche nun die im Feld angezeigte Zahl in der Entscheidungstabelle heraus, lese die Aufgabe und befolge diese.

Entscheidungsrädchen



Drähdingen



Entscheidungstabelle

Zahl	Aufgabe
1	Heute wirst Du Dich um das Wohlbefinden der Kirmesjugend kümmern. Sobald Dir ein Kirmesjugendlicher über die Füße stolpert packst Du ihn, schleifst ihn an die Theke und gibst ihm zur Belohnung mindestens 2 Bier aus.
2	Heute fühlst Du Dich stark wie ein Kartenhaus. Du ziehst Deine Tanzschuhe an und machst Dich flott ins Zelt. Dort angekommen, forderst Du ungeniert zuerst den Schützenkönig (optional seine Königin) zum Tanz auf. Nachdem Du diese(n) vollkommen doll getanzt hast, machst Du beim restlichen Hof weiter. Als Belohnung holst Du Dir beim Hof 10 Bier.
3	Du erreichst den Festplatz, machst Halt an einer der Buden und kaufst Dir die größte Wasserpistole die es zu kaufen gibt. Diese füllst Du sofort mit Wasser, machst Dich auf den Weg ins Zelt und suchst Dir dort einige schöne Damen, die mit Dir einen „Miss-Wet-T-Shirt-Contest“ veranstalten. Wer nicht will, darf gezwungen werden. Man, das wird ein schöner Tag.
4	Nachdem Du heute 25 Bier in kürzester Zeit verschlungen hast, schnappst Du Dir bei einbrechender Dunkelheit ein Auto-Scooter-Autochen und fährst damit nach Steinebach. Zur Belohnung bekommst Du ein Knöllchen wegen nicht angepasster Geschwindigkeit und von der Kirmesjugend die 25 Bier erstattet. Eine Erwähnung in der Dienstagsrede ist Dir somit sicher.
5	Da Dir Frau Werwolf von der Losbude schon längere Zeit auf die Nüsse geht, kaufst Du heute so viele Lose, bis die Bude leer ist und die Frau Werwolf auch den Rand hält. Den somit erworbenen Ramsch verteilst Du uneigennützig unter den Leuten die es verdient haben.
6	Heute ist es endlich mal Zeit die Klofrau für ihre erbrachten Leistungen zu entlohnen. Nachdem Du den Klowagen ausnahmsweise mal sauber verlassen hast, nimmst Du die Klofrau an die Hand und schwebst mit ihr in Richtung Theke. Dort nehmt Ihr zusammen einen „Fanta-Korn“, aber nur einen, die Frau ist zum schaffen he !!!
7	Da unsere beiden Bürgermeister (Orts- und Verbandsbürgermeister) in den letzten Jahren durch ihre Nüchternheit an Kirmes glänzten, nimmst Du sie heute mal unter Deine Fittiche. Füll sie ab bis sie nicht mehr stehen können. Dann zeig ihnen wo das Lasso hängt, reite auf dem Vollsten nach Hause und lass Dich von seiner Frau wieder ins Zelt fahren.
8	Da Du heute aussiehst wie eine Gesichtswurst, wird zum Auftakt mal nur „Fanta-Korn“ getrunken. Wenn Du Dir die Sache nach 20 Stück von diesen dann mal durch den Kopf gehen lassen hast, ist Dein Magen gereinigt und es ist wieder Platz für Bier, also nix wie an die Theke und einen neuen Versuch starten.

Alternativ kann dieses Spiel auch als „Wer gibt die nächste Runde-Flaschendreher“ im Zelt verwendet werden. Erklären sollte sich diese Version des Spiels allerdings von selbst.

Rechtschreibfehler sind Absicht und dienen der allgemeinen Belustigung. P.S.: Wer das lesen kann ist doof.