

Das Spiel
für Fortgeschrittene Inaktivität

Diese Betriebs- und Spielanleitung richtet sich an all jene, die tagtäglich Heldentaten vollbringen – indem sie möglichst wenig tun.

BLEISTIFTSCHUBSER® ist ein satirischer Leitfaden zur Kunst des unauffälligen Nichtstuns, der Beschäftigung durch Bewegungsvortäuschung und der eleganten Vermeidung jeglicher Anstrengung.

Diese Anleitung soll inspirieren, zum Lächeln bringen und auf keinen Fall motivieren.

Inhaltsverzeichnis

🖊️ BLEISTIFTSCHUBSER® 2

Abschnitt 1: Einleitung und Zweck des Spiels 2

🗂️ Abschnitt 2: Materialien und Spielfeld (inkl. Sicherheits- und Schonungshinweise) 4

🧠 Abschnitt 4: Spielvarianten – „Soft Monday Edition“ und „Premium Donnerstag“ 9

🛡️ Abschnitt 5: Sicherheitshinweise und Verhalten bei Zwischenfällen 11

📚 Abschnitt 6: FAQ, Ehrenkodex und abschließende Hinweise 14

Abschnitt 7: Epilog: Wenn die Stifte ruhen 16

🖊️ BLEISTIFTSCHUBSER®

Offizielle Betriebs- und Spielanleitung für die standardisierte Bewegungslosigkeit mit Materialberührung

Version 1.0 | Nur für den internen Gebrauch in wenig körperbetonten Umfeldern

Abschnitt 1: Einleitung und Zweck des Spiels

1.1 Vorbemerkung (bitte nicht mitdenken – das übernehmen wir für Sie)

In einer Welt, in der Bewegung hauptsächlich durch E-Mails und das gelegentliche Heben des Telefonhörers simuliert wird, stellt sich für viele Mitarbeitende im gehobenen Sitzberuf die essentielle Frage:
„Wie kann ich produktiv erscheinen, ohne mich dabei versehentlich zu engagieren?“

Die Antwort darauf lautet: **BLEISTIFTSCHUBSER®** – das Spiel mit Bewegungsvortäuschung auf niedrigstem Niveau.
Ein Spiel für 2 bis 4 würdevoll zurückgelehnte Personen, die ihren inneren Antrieb auf Stand-by geschalten haben, ohne dass jemand die Stromversorgung je angeschlossen hätte.

1.2 Spielphilosophie

Das Spiel **BLEISTIFTSCHUBSER®** wurde eigens für Mitarbeitende konzipiert, deren körperlicher Energiebedarf unter dem eines inaktiven Druckers liegt. Es ermöglicht eine Beschäftigungstherapie der Sonder-

klasse – mit maximierter Müßiggangstoleranz und gleichzeitig minimiertem Risiko für Muskelbeanspruchung, emotionalen Stress oder sichtbare Aktivität.



Die Grundregel lautet:
"Wer sich bewegt, verliert. Wer schubst, gewinnt – aber nicht zu auffällig."

1.3 Zielgruppe
Diese Anleitung richtet sich ausschließlich an:

Angestellte mit durchschnittlich 8,3 Sitzstunden pro Tag.

Innendienstmitarbeiter:innen, deren Hauptkontakt mit Papier im Ablegen, Umlegen und Weiterleiten besteht.

Mitarbeitende, die es verstehen, mit konzentriertem Blick auf Bildschirme zu starren, während sie in Gedanken bereits beim Mittagssnack sind.

Personen, die "Rückfrage in der Fachabteilung" als aktive Arbeitsverweigerung perfektioniert haben.

Und ganz besonders an jene Mitarbeitende, die ihr Umfeld gern als ausgelagertes Sekretariat betrachten und Sätze sagen wie:
„Schreiben Sie mir das bitte in einem E-Mail“, während sie gleichzeitig einen Kugelschreiber in Griffweite ignorieren.

1.4 Spielziel
Das Spielziel ist so klar wie unambitioniert:
Bewege Bleistifte über eine definierte Papierfläche, ohne dich selbst spürbar zu bewegen, und ohne dass jemand glaubt, du hättest dir Mühe gegeben. Ziel ist es, durch präzise Unpräzision, kontrolliertes Schubsen und situative Passivität zu glänzen. Besonders belohnt wird, wer dabei den Eindruck erweckt, er sei in ein wichtiges Projekt vertieft oder analysiere hochsensible Zahlen.

💡 **Hinweis:** Erfolgreiches Schubsen kann auch durch leichtes Anhauchen simuliert werden – falls der Kaffeegeruch dabei die Konzentration der Mitspieler stört, ist dies als taktische Maßnahme erlaubt.
Achtung: Sollte dabei statt Kaffee ein leicht alkoholisch angehauchter Duft auftreten, ist die Runde kurzfristig in

"Afterwork-Modus" zu versetzen. Hierbei darf in liegender Position weitergeschubst werden.

1.5 Warnung vor Übermotivation
Das Spiel lebt von der träge fließenden Dynamik und dem gleichförmigen Desinteresse aller Beteiligten. Jede Form von Ehrgeiz, sportlichem Wettkampf oder – Gott bewahre – Lachen, kann zum sofortigen Spielabbruch führen.
Wer sich zu viel Mühe gibt, verliert nicht nur Punkte, sondern auch Ansehen in der Abteilung.

1.6 Persönliche Voraussetzungen für Mitspielende
Teilnehmende müssen folgende Kriterien erfüllen:
Grundlegende Fähigkeit, mindestens 3 Minuten durchgehend teilnahmslos zu wirken.

Bereitschaft, sich geistig maximal auf Leerlauf einzulassen.

Mindestbeweglichkeit eines Fingers zum Anstoßen eines Stiftes in einem Radius von 30 cm.

Keine übermäßige Affinität zu Actionspielen, Outdoor-Aktivitäten oder Teamsport.

1.7 Ausschlusskriterien
Das Spiel ist nicht geeignet für:
Personen mit stark ausgeprägtem Tatendrang.

Mitarbeitende, die auch nach 16:30 Uhr noch E-Mails beantworten.

Führungskräfte, die gerne motivierende Sätze sagen wie „Komm, wir ziehen das gemeinsam durch".

Energetische Menschen im Allgemeinen.

1.8 Dauer und Häufigkeit
Die empfohlene Spieldauer beträgt exakt 10 Minuten pro Partie.
Achtung: Ein Überschreiten der Dauer kann in manchen Banken als Arbeitsaufnahme gewertet werden.
Die Häufigkeit ist nicht limitiert – allerdings empfiehlt es sich, Pausen zwischen den Partien durch „ernsthaftes Starren auf Excel-Tabellen" zu tarnen.

Abschnitt 2: Materialien und Spielfeld (inkl. Sicherheits- und Schonungshinweise)

Zur sicheren Simulation sinnfreier Aktivität mit kalkuliertem Aufwand

2.1 Hauptmaterialien: Bleistifte (Schubseinheiten erster Ordnung)

Anforderungen:
Jeder Spieler benötigt mindestens einen Bleistift. Die Anzahl kann auf bis zu fünf Bleistifte pro Person erhöht werden, sofern dies nicht zu sichtbarer Aktivität führt.
Form, Farbe und Zustand der Bleistif-

te sind grundsätzlich irrelevant.
Erlaubt sind:

Gespitzte und ungespitzte Bleistifte

Schwarz oder bunt (neonfarbene Stifte nur mit Sonnenbrille oder Zustimmung des Betriebsrats)

Markenware oder No-Name-Produkte

💡 Empfohlene Vorbereitung:
Das Aufsammeln von heruntergefallenen Bleistiften darf ausschließlich durch das Reinigungspersonal oder beauftragte Bleistiftbeauftragte (BB) erfolgen. Spieler:innen dürfen sich dabei keinesfalls bücken.

2.2 Nebenspielmaterialien (für Varianten, optional aber gefährlich)

📄 Notizzettel

Können verwendet werden, um eine „Zielzone" oder „Schubfeldgrenze" zu definieren.
Gefahrenhinweis:
Papierkanten können bei unsachgemäßer Handhabung zu leichten bis mittelstarken Hautirritationen führen. Daher:

- Keine Zettel falten.
- Keine Notizzettel unter Spannung bringen.
- Das Berühren mehrerer Zettel gleichzeitig gilt als Grenzbereich zur Überforderung und ist nur mit schriftlicher Zustimmung der nächsthöheren Etage erlaubt.

🔗 Büroklammern

Können zur Markierung von Start- und Zielbereichen verwendet werden oder zur Gruppierung mehrerer Bleistifte (für Fortgeschrittene).

Gefahrenhinweise:

Verletzungsgefahr beim **Auseinanderbiegen mit untrainierten Fingern.**

Sicherheitsausrüstung (z. B. Schutzhandschuhe aus dem Archiv für Büromaterialien) wird dringend empfohlen.

Das **Hineinstecken in USB-Ports** ist **nicht zielführend** und führt zum **Spielausschluss** sowie zu nervösen IT-Mitarbeitern.

📎 Tacker

Können verwendet werden, um Zonen auf dem Spielfeld zu fixieren (z. B. Startmarkierungen aus Papier).
Gefahrenhinweise:
Hohes Risiko der **Selbsttackerung,** besonders in Phasen geistiger Überforderung (z. B. nach dem dritten Kaffee oder vor dem Meeting).

Tacker dürfen nicht mit künstlichen Fingernägeln geöffnet werden – akute Splitter- und Drama-Gefahr.

Nur unter Aufsicht einer **tackerverantwortlichen Person (TVP)** zu bedienen.

Tacker dürfen niemals gegen andere Mitspielende verwendet werden – auch nicht zur Demonstration von Autorität.

🪛 Locher

Kann in erweiterten Spielmodi als „Bleistifthindernis“ oder „Strafpunktgenerator“ dienen.

Gefahrenhinweise:
Gewicht **über 0,1 kg** – daher ist eine Schulung durch den Vorgesetzten (idealerweise in PowerPoint-Form) vor Verwendung zwingend erforderlich.

Einhändiger Transport nicht empfohlen.

Kann bei versehentlichem Auslösen Muskelzucken verursachen.

2.3 Spielfeld: Der Desk (auch bekannt als „Welcomedesk“)

Das Spielfeld besteht idealerweise aus einer unaufgeräumten Tischplatte mit klar definierter Spielzone aus Papier. Papierformate zwischen A4 und A3 sind zulässig. A5 nur, wenn der Spielmodus „Minimalismus“ aktiviert ist.

Gestaltung des Spielfelds:

Die Spielfläche muss flach, aber nicht makellos sein – Krümel oder Kaffeeflecken gelten als Terrainbedingungen.

Die Fläche darf mit Post-Its, Kaffeetassen oder Bürodeko eingerahmt werden.

Unterlagen mit Firmenlogo erhöhen den Prestige-Faktor und gelten als „Büro-Pro-Liga“.

⚠️ Wichtiger Sicherheitshinweis zur Spielfläche:
Papier kann schneiden. Es wird empfohlen, keinen Hautkontakt mit scharfen Papierkanten einzugehen. Wer dennoch in Versuchung gerät, sollte das Risiko im Rahmen eines Workshops „Gefahren in der Mittelklasse“ evaluieren lassen.

2.4 Reinigung und Instandhaltung

Das Entfernen von Bleistiftspuren, Krümeln oder seelischen Rückständen ist nicht Aufgabe der Spielenden. Ein Reinigungskommando („Team Oberfläche“) muss im Vorfeld benannt werden.

Falls dieses nicht zur Verfügung steht, kann die Reinigung ausgesetzt und mit dem Hinweis „Work in Progress“ beschriftet werden.

Zusätzlicher Komforttipp:
Es ist zulässig, das Spielfeld im Vorfeld mit Antistatik-Tüchern zu reinigen, sofern diese von Dritten geführt werden. Das selbstständige Führen eines Tuchs gilt bereits als Aktivität und ist spielkontraproduktiv.

🪑 Abschnitt 3: Spielregeln – Grundmodus und Ablauf

Schubsen ja, Schwitzen nein.

3.1 Grundregel: Nur nicht auffallen

Das Spielprinzip von BLEISTIFTSCHUBSER® basiert auf der Substitution tatsächlicher Tätigkeit durch symbolische Geste. Es geht nicht darum, etwas zu tun – sondern so zu wirken, als ob man etwas täte, während man in Wirklichkeit nahezu nichts tut.
Das ist keine Kunst – das ist eine Lebenshaltung.

Zentraler Leitsatz:
„Jede Bewegung ist ein Eingeständnis von Anwesenheit."

3.2 Vorbereitung der Spielrunde

📌 Aufstellung:

Jeder Spieler platziert sich in einem bequemen Winkel zur Tischkante.

Die Sitzhaltung darf leicht seitlich oder schräg sein – idealerweise in einer Haltung, die suggeriert, dass gerade eine bedeutende Excel-Kalkulation durchdacht wird.

Der Blick sollte konzentriert, aber leer sein.

Kopfnicken in Intervallen von 15–30 Sekunden erhöht den Eindruck geistiger Tätigkeit.

📌 Materialbereitstellung:

Pro Spieler: 1–3 Bleistifte im Greifbereich.

Spielfeld: 1 A4-Blatt in Reichweite, idealerweise mit leichter Kaffee-Ringfärbung zur Betonung der Authentizität.

Optional: Büroklammern zur Markierung von Zonen.

Hinweis: Das Material darf nicht aus eigener Initiative geholt werden.
Wer sich vor der Runde erhebt, um Bleistifte zu holen, erhält einen Aktivitätsabzug (-3 Punkte).
Erlaubt ist einzig die laut gedachte Frage:

„Hat jemand vielleicht noch einen Bleistift? Ich bin ja gerade mittendrin…"

3.3 Spielstart („Der Erste Schubser")

Ein beliebiger Spieler beginnt mit dem ersten Schubser.

Der Schubser erfolgt mit einem einzigen Finger.

Er muss so aussehen, als wäre er beiläufig, versehentlich oder abwesend geschehen.

Beispiel:

Der Zeigefinger ruht träge auf dem Tisch. Mit kaum merklicher Bewegung wird der Bleistift um 2–5 cm über das Papier geschubst.
Ideal: Der Schubser erfolgt während eines Gähnens oder beim Satz: „Was

war nochmal das Passwort fürs Intranet?“

3.4 Reaktion der Mitspielenden

Sobald ein Bleistift geschubst wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe.
Aber Achtung:
Die Reaktion darf nicht zu schnell erfolgen, sonst besteht Verdacht auf Aufmerksamkeit.

Zulässige Verzögerungstechniken:

Vortäuschen des Lesens eines Dokuments („Ich muss da noch schnell was gegenlesen“)

Kratzen am Ohrläppchen

Leises Seufzen

Erst danach darf der eigene Schubser vorbereitet werden.

3.5 Schubstechniken (Zugelassene Varianten)

✅ Der „Seitenschieber“

Sanftes Anschubsen des Bleistifts zur Seite, ohne Veränderung des Blickwinkels.

Wirkung: unaufdringlich. Ideal für Einsteiger.

✅ Der „Gleitstoß“

Langer, gleichmäßiger Schub über die Fläche – dabei den Bleistift mit dem Handballen dezent mitnehmen.

Wirkung: professionell. Wird meist von Abteilungsleitern gespielt.

✅ Der „Unfall-Schubser“

Vortäuschen eines versehentlichen Stoßes beim Heranziehen der Tastatur oder Kaffeetasse.

Wirkung: maximal glaubwürdig.

3.6 Verbotene Schubstile

Die folgenden Schubstechniken führen zum sofortigen Spielabbruch und verpflichtender Reflexionseinheit mit dem Spielleiter (mindestens 1 Tasse Tee, ohne Laptop):

❌ Doppelhändige Schubser
Zwei Hände sind bereits eine Bewegungseinheit. Das ist Arbeit.

❌ Schubsen mit hörbarem Geräusch
Jegliches Klack, Knack oder Schrrrrrrr ist zu vermeiden.

❌ Lachen während des Schubsens
Es darf nur innerlich gelacht werden.

3.7 Wertungssystem (Optional)

BLEISTIFTSCHUBSER® kennt grundsätzlich keine Gewinner – nur Personen, die nicht negativ auffallen.
Trotzdem kann zur Erhöhung des Pseudowettkampfs ein internes Punktesystem verwendet werden:

Hinweis: Die Punkte werden nicht dokumentiert, um nicht den Anschein einer Wettbewerbskultur zu erwecken.

3.8 Spielende

Das Spiel endet automatisch nach 10 Minuten, nach dem dritten Seufzer eines Mitspielers oder wenn jemand fragt:

„Machen wir eigentlich heute noch was?“

Das Ende der Runde wird nicht aktiv angekündigt, sondern passiv hingenommen.

3.9 Protokollpflicht

Zur Wahrung der Illusion betrieblicher Relevanz kann eine Protokollnotiz erstellt werden:

„Zwischen 10:40 und 10:50 erfolgte eine interne Bewegungseinheit zur Verbesserung der Koordinationslogistik.“

Das Protokoll kann in Outlook abgespeichert werden – ohne Empfänger. Für die Optik.

3.11 Sonderregelung für Linkshänder

Personen mit dokumentierter Linkshändigkeit (z. B. durch eine auffällige Handhaltung, schräg liegendes Schreibpapier oder chronisches Verwischen von Kugelschreibertinte) erhalten zu Spielbeginn einen kulturellen Ausgleichsbonus von +2 Punkten.

Dieser Bonus würdigt die jahrzehntelange Unterdrückung durch Rechtshänderschreibtische, das ständige Umdenken bei standardisiertem Büromaterial,

sowie das tapfere Durchhalten bei Meetings mit nur rechtsstehenden Kaffeekannen.

Wichtig:
Linkshänder dürfen in der Spielrunde nicht aktiv auf ihre Linkshändigkeit hinweisen, um keine Neiddebatte unter den Rechtshändern auszulösen. Der Bonus wird automatisch durch das leiseste Teammitglied oder alternativ durch eine ungeladene Führungskraft in der Nähe vergeben.

Abschnitt 4: Spielvarianten – „Soft Monday Edition“ und „Premium Donnerstag“

Für jede Laune ein passives Format

4.1 Allgemeines zu den Varianten



Da der Energiepegel eines durchschnittlichen Bankmitarbeiters einer schwankenden Wetterlage gleicht, wurden zwei spezielle Spielmodi entwickelt, die den natürlichen Verlauf einer Arbeitswoche berücksichtigen:

Montag & Freitag: Minimale Erwartung, maximale Schonung → Soft Monday Edition

Mittwoch & Donnerstag: Simulation geistiger Wachheit → Premium Donnerstag

Dienstag bleibt bewusst spielneutral – traditionell ein Tag zur inneren Büroorientierung (auch bekannt als: „Da war doch was...“).

🛋️ *4.2 Soft Monday Edition*

Die Variante für das emotionale Flachland am Wochenbeginn (oder den Ausklang am Freitag)

Ziel:
Nicht überfordern. Nicht auffallen. Nicht nachfragen.

Besonderheiten:
Maximale Spielgeschwindigkeit: 1 Schubser pro Spieler alle 3 Minuten

Erlaubt: Gähnen, Kaffee-Nachfüllen, Blick aus dem Fenster

Nicht erlaubt: Blickkontakt, Gesprächsbeteiligung

Spezialregel:
Jeder Spieler darf einmal in der Runde sagen:

„Puh, ich komm heut gar nicht rein“

Danach ruht das Spiel für exakt 90 Sekunden.

Empfohlenes Zubehör:
Warme Haube (auch bei Raumtemperatur)

Wärmflasche unter dem Tisch

Tastatur als Kopfstütze

Punktewertung (vereinfacht):

Aktion:

Schubser während Red Bull-Konsum +1 Punkt

Passiver Blick auf den Bildschirm +2 Punkte

Aktives Öffnen eines Outlook-Fensters - 3 Punkte

Tipp: Wer beim Schubsen gleichzeitig „Was ist heute eigentlich?“ murmelt, erhält einen Bonuspunkt für maximale Unklarheit.

🎓 *4.3 Premium Donnerstag*

Für ambitionierte Bürokräfte mit mittwöchlichem Tatendrang

Ziel:
Kompetent wirken ohne zu handeln.

Besonderheiten:

Spielgeschwindigkeit: bis zu 2 Schubser pro Minute erlaubt

Erlaubt: Verwendung von Büroklammern, simulierte Rückfrage an Kollegen

Nicht erlaubt: Wirkliche Rückfragen

Zusatzregel:
Während dieser Variante dürfen Bleistifte leicht angeschnitzt werden – allerdings nur durch andere Personen.

Das Selbstspitzen gilt als Aktivitätsverstoß und ist nur mit ärztlicher Unbedenklichkeitsbescheinigung zulässig.

Optionaler Modus:

„Fachabteilungskonferenz“
Alle Spieler positionieren ihre Bleistifte kreisförmig und schubsen nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer gegen den Kreis arbeitet, wird ignoriert – wie im echten Leben.

Punktewertung (komplexer):

Gleichzeitiges Schubsen und Nicken	+2 Punkte
Unterdrücktes Lächeln	+1 Punkt
Echte Idee äußern	- 5 Punkte
Teamgeist signalisieren	- 3 Punkte

Empfohlenes Zubehör:

Tablet als Blickbarriere

Zwei Kaffeetassen (eine leer, eine halbvoll)

Notizzettel mit sinnlosen Skizzen

Achtung: Wer an einem Donnerstag zu engagiert wirkt, wird automatisch in das freiwillige Projekt „Digitalisierung 2040“ versetzt.

🗓️ *4.4 Alternative Modi (für Spezialisten)*

„Mittagspausenverschleppung“

Spiel wird zwischen 11:48 Uhr und 12:04 Uhr begonnen, um Unsicherheit über die exakte Mittagspausenzeit zu erzeugen.

„Interner Jour Fixe“

Ein Spieler notiert jeden Schubser auf einem Notizzettel mit der Aufschrift „Anregungen“. Wird nie gelesen. Zählt trotzdem doppelt.

„Homeoffice-Modus“

Nur über Webcam: Der Schubser muss so platziert sein, dass er im Bildausschnitt nicht sichtbar ist – aber hörbar. High-Level-Version für Fortgeschrittene.

🌓 Abschnitt 5: Sicherheitshinweise und Verhalten bei Zwischenfällen

Denn auch die gefährlichste Aktivität beginnt mit einem Stift

5.1 Grundsatz zur Arbeitssicherheit

Auch wenn **BLEISTIFTSCHUBSER®** in der Gefährdungsskala knapp unter „Topfpflanze gießen“ liegt, ist ein umfassendes Sicherheitskonzept unerlässlich.
Sämtliche Spielhandlungen erfolgen auf eigene Gefahr – sofern keine andere Person greifbar ist, der man die Verantwortung zuschieben kann.

Merksatz:
„Wo keine Bewegung, da kein Unfall. Wo ein Bleistift – da ein Risiko.“

5.2 Persönliche Schutzausrüstung (PSA)

Während des Spiels ist keine spezielle Schutzausrüstung vorgeschrieben. Allerdings empfohlen:

Hautfreundliche Handcreme (bei trockenen Tischen)

Bürostuhl mit 5 Rollen (4 sind kippgefährdet)

Knisterfreie Kleidung – Geräusche können als Aktivität fehlinterpretiert werden

Optional: Büro-Slipper zur Reduktion der Gehrisiken

5.3 Gefahrenquellen im Spielumfeld

🖊️ Bleistifte

Können bei zu heftigem Schubsen vom Tisch rollen.

Darf in diesem Fall nur von externem Personal (z. B. Reinigungskraft, Praktikant, zufällig vorbeigehender Azubi) aufgehoben werden.

Warnung: Das eigenständige Bücken führt zu Schweißbildung und möglicher Muskelspannung.

🖇️ Büroklammern

Nie anlecken.

Nicht verbiegen ohne vorheriges Aufwärmen der Finger.

Sollte eine Klammer auf dem Boden landen: Nicht barfuß aufheben. Rutschgefahr!

📄 Notizzettel

Papierkanten gelten als Schnittflächen.

Sicherheitsabstand von 3 cm empfohlen, falls die Zettel neu und scharfkantig sind.

Zettel nicht in Stapeln über 25 Stück bewegen – Stapelbruch droht.

📌 Tacker

Darf niemals gegen Mitspielende gerichtet werden – auch nicht scherzhaft.

Das Geräusch „Tschakk“ kann in Großraumbüros zu kollektiven Stressreaktionen führen.

Finger vom Öffnungsmechanismus lassen, insbesondere bei langen Fingernägeln.

Sollte sich eine Heftklammer verklemmen: Das Gerät als defekt markieren und einen Helpdesk-Vorgang auslösen.

🔪 Locher

Gewicht über 0,1 kg = potenzielle Handgelenksverletzung.

Zwei-Hände-Technik erforderlich.

Die Sichtung des Lochers durch die Sicherheitsbeauftragte ist verpflichtend, falls er mit Metallkanten ausgestattet ist.

🔼 *5.3.1 Höhenverstellbare Schreibtische*

Diese sogenannten „Flex-Desks“ stellen eine erhebliche Gefahrenquelle im Kontext des Spiels dar.
Schon eine unbeabsichtigte Berührung des Höhenverstellungstasters kann zu einem plötzlichen Auf- oder Abwärtsfahren führen, das den Eindruck erweckt, man wolle aktiv werden oder gar körperlich reagieren.

Sicherheitsmaßnahmen:

Mindestabstand zum Steuerungspanel: 20 cm

Tastensperre aktivieren, wenn vorhanden (Hinweis: Anleitung nur im Intranet verfügbar, nie auffindbar)

Notfallregel: Wird der Tisch dennoch bewegt, sofort eine Grimasse aufsetzen, als sei das Gerät defekt („Schon wieder dieser Technikkram...“)

Hinweis:
Ein in Bewegung befindlicher Tisch hebt automatisch alle Punkte des betroffenen Spielers auf Null – auch rückwirkend.

5.4 Verhalten bei Zwischenfällen

Sollte es während des Spiels zu einem Büro-Notfall kommen (z. B. Bleistift zerbricht, Papier schneidet, Büroklammer springt weg), ist wie folgt vorzugehen:

Ruhe bewahren.
Ein panischer Ausruf wie „Ich blute!“ gilt als unprofessionell.

Zwischenfall protokollieren.
Vermerk auf einem Zettel: „Materialversagen um 10:37 – möglicher Produktionsfehler?“

Verantwortung delegieren. Auf keinen Fall selbst handeln.

Entweder:

auch Sicherheitsbeauftragte:r informieren

Kollegin bitten, „kurz zu schauen“

Vorfall per E-Mail an office@bürointern.at schildern (keine Antwort erforderlich)

in Spiel unterbrechen (nicht abbrechen!)
Das Spiel gilt bei Zwischenfällen als ruhend, nicht beendet.
Während der Pause darf aber weiter gestarrt oder mit Notizzetteln sortiert werden.

5.5 Erste Hilfe bei Schubsunfällen

Symptome:

Leichtes Kribbeln in den Fingern

Überhitzung durch aufgeregtes Anstoßen

Blickvernebelung durch Lachanfälle

Maßnahmen:

Finger auf Maus legen und „so tun, als ob“

Aufstehen, kurz zum Drucker gehen, ohne etwas zu holen



Wiederkehren mit einem neutralen Ausdruck

In schwerwiegenden Fällen (z. B. Bleistift fliegt durch Raum und trifft Chef), ist eine Sitzung mit HR einzuplanen – sofern der Chef das Spiel nicht selbst gerade gespielt hat.

5.6 Verhalten bei Anwesenheit Dritter

Besondere Vorsicht ist geboten bei:

Vorgesetzten mit Kontrollblick – Schubsen sofort einstellen und Kaffeetasse heben

IT-Personal – keine Schubser mit Büroklammern neben Steckdosenleisten durchführen

Praktikanten – können das Spiel missverstehen und anfangen zu arbeiten

5.7 Rechtliche Hinweise (nicht rechtsverbindlich)

BLEISTIFTSCHUBSER® ist ein freies Spiel nach Paragraph §7 Absatz 1 der Büro-Entertainment-Verwaltungsverordnung (fiktiv). Jede Nutzung außerhalb der vorgeschriebenen Trägheitsgrenzen kann zur sofortigen Aufwertung der eigenen Position führen – was ungewollt ist.

Der Herausgeber dieser Anleitung übernimmt keine Verantwortung für:

- übermäßige Bewegung
- zufällige Motivation
- erkennbare Produktivität

Abschnitt 6: FAQ, Ehrenkodex und abschließende Hinweise

Weil jede große Bewegung eine kleine Erklärung verdient

6.1 FAQ – Fragen, die niemand laut stellt (aber jeder denkt)

Frage 1: Darf ich auch mit einem Kugelschreiber spielen?

Antwort: Grundsätzlich nein. Ein Kugelschreiber enthält Tinte und damit das Potenzial für tatsächliches Schreiben – was zu dokumentierter

Arbeit führen könnte.
Ausnahme: Der Kugelschreiber ist leer, unbeschriftet und liegt seit mindestens 14 Monaten unbenutzt auf dem Tisch.

Frage 2: Was mache ich, wenn ein Kollege plötzlich ernsthaft mitarbeiten möchte?

Antwort: Sofortiger Rückzug in den Modus „Ich muss was ausdrucken". Währenddessen Schubser einstellen, Blickkontakt vermeiden und bei Rückkehr ein bedeutungsloses „Genau" murmeln. Das beruhigt die Situation.

Frage 3: Gibt es eine Altersgrenze für das Spiel?

Antwort: Nein, aber ab dem 60. Lebensjahr kann der Bewegungsradius freiwillig auf 15 cm reduziert werden. Auch der Satz „Ich bin schon lang genug dabei" ersetzt offiziell zwei Schubser pro Spielrunde.

Frage 4: Kann ich das Spiel auch alleine spielen?

Antwort: Ja. Diese Variante nennt sich „Silent Shuffle". Sie funktioniert am besten zwischen 13:05 und 13:20 Uhr, wenn die Abteilung wie ausgestorben wirkt.
Der Solo-Schubser wird hier mit dem inneren Zweifel synchronisiert („Hab ich überhaupt noch was zu tun?").

Frage 5: Darf ich während des Spiels mein Handy benutzen?

Antwort: Ja, aber nur im „Schreibtisch-Tarnmodus", also mit Stirnrunzeln.
Wer sichtbar lacht, verliert alle Punkte.
Wer aber mit WhatsApp einen Kollegen zur gleichzeitigen Schubsaktion animiert, erhält +2 Bonuspunkte für digitale Koordination.

6.2 Ehrenkodex des Bleistiftschubsens

Damit das Spiel seine Würde behält, verpflichten sich alle Teilnehmenden zu folgenden Grundsätzen:

Ich werde nie so aussehen, als ob ich wirklich etwas tue.

Ich achte auf mein Umfeld und helfe anderen beim passiven Verbleiben.

Ich schubse mit Würde, Gelassenheit und einem Hauch von Langeweile.

Ich nehme nichts ernst, nicht einmal diesen Kodex.

Ich vergesse jederzeit, worum es geht – und das ist gut so.

Hinweis: Dieser Ehrenkodex kann bei Bedarf ausgedruckt und feierlich in einem Ordner abgelegt werden, der nie wieder geöffnet wird.

6.3 Abschließende Hinweise

BLEISTIFTSCHUBSER® ist mehr als ein Spiel. Es ist eine stille Rebellion

gegen Effizienz, ein stillschweigender Akt der Entschleunigung im hektischen Theater des Büroalltags.
Es lädt uns ein, zu hinterfragen, warum Bewegung manchmal nur bedeutet, dass jemand genauer hinschaut – und dass Stillstand nicht immer Rückschritt ist, sondern einfach nur... Mittag.

Also schubse. Aber nicht zu viel.
Und wenn dich jemand fragt, was du da machst – dann sag mit ernster Stimme:
„Teambuilding auf Low-Energy-Niveau."

Abschnitt 7: Epilog: Wenn die Stifte ruhen...

Am Ende bleibt vielleicht kein Sieg – aber ein leicht verrutschter Bleistift, ein stiller Blickkontakt und das wohlige Gefühl, einen Tag lang Teil von etwas Größerem gewesen zu sein. Etwas Sinnlosem. Etwas Wunderschönem.
Etwas, das in keiner Betriebsvereinbarung steht.

Und das ist gut so, meint Ihr Harald Sexl

