

ANDERS BJÖRK
i d e e n j ä g e r



Schalterspiele

Zunächst legt man Schalter 1 um. Und wartet eine Minute. Dann legt man Schalter 2 um und läuft in den Raum mit der Lampe. Wenn man sich in der Dunkelheit irgendwo böse anstößt (Knie, Ellenbogen...), aktiviert Schalter 3 (den wir nicht betätigt haben) das Licht. Wenn das Licht jedoch an ist, bringt ein Griff an die Glühbirne Gewissheit: verbrennt man sich die Finger, so brennt das Licht offenbar schon länger und Schalter 1 ist der Richtige. Ist die Glühbirne jedoch nur warm, so muss Schalter 2 der Gesuchte sein.