



# Radio - Promotions

## Alle dürfen mitmachen!

Radio-Promotions sind erfahrungsgemäß dann am erfolgreichsten, wenn eine große Anzahl Hörer unmittelbar um den großen Preis spielt. Nachfolgend sind einige bewährte und neue Ideen hierzu beschrieben. Mehr Anregungen finden sich in unserer [Radio-/TV-Welt](#).

## Deutschland wird Weltmeister

Kombinieren Sie ein beliebiges On-Air-Spiel mit einem Offline-Event:

Lassen Sie Ihre Hörer vor den Achtelfinalspielen der WM einen Champ ermitteln. Die Art des Spiels liegt ganz in Ihrer Hand – [Lotterie](#), [Geburtstagsspiel](#), Raten-Sie-das-Geräusch usw. Parallel spielen Sie bei einem Live-Event einen zweiten Champ aus. Hier könnte die Aufgabe z.B. in einem [Torwandschießen](#) o.ä. Sportpromotion bestehen. Entweder müssen On- und Offline-Champ nun in einem Zweikampf a la Stefan Raab den Gesamtsieger ermitteln oder beide teilen sich 200.000 €, wenn Deutschland [Weltmeister](#) wird. Selbstverständlich sollte für beide Champs zumindest ein schöner Trostpreis reserviert sein.

## Geldscheinsuche

**Der Turbo** für die Einschaltquote ist das [Geldscheinspiel](#). Die Absicherung eines großen Preises von z.B. 100.000 € ist so günstig, dass Ihrem Budget genügend Raum für großartige Trostpreise verbleibt. Über eine Reise in den Süden z.B. freut sich doch jeder! Das Spiel funktioniert so:

Der Moderator gibt an jedem Spieltag die letzte Stelle (oder die beiden letzten Stellen) des Tages-Gewinnscheins bekannt. Die Hörer können Ihre Geldscheine nun auf Übereinstimmung überprüfen und im Sender anrufen (kostenpflichtige Nummer?) Wer durchgeschaltet wird, darf seine Geldscheinnummer nennen, die der Moderator in Echtzeit mit der vorab festgelegten Registriernummer vergleicht. Stimmen beide Nummern überein, ist der große Preis gewonnen und der Promotion-SCHIRM® zahlt. Parallel kann auf Wunsch auf der Radio-HP mitgespielt werden.

## Cash-Twister

Ob 100 oder 500 Teilnehmer – alle können bei diesem Live-Event mitmachen. Der Teilnehmer steigt in die telefonzellengroße Wirbelbox, in der sich viele Lose befinden. Durch ein Gebläse werden die Lose durch die Zelle gewirbelt. Der Teilnehmer hat z.B. 30 Sekunden, um so viele Lose wie möglich zu fangen. Der weitere Ablauf ist variabel. Denkbar ist etwa, dass ein Teil der Lose eine Zahl trägt, die nach den 30 Sekunden mit der vorab festgelegten Gewinnzahl verglichen wird. Auch kann ein anderer Teil Trostpreise ausweisen oder nur die halbe Gewinnnummer tragen, so dass erst zwei Lose zusammen die Vergleichszahl zur Gewinnzahl ergeben. Möglich ist auch, dass die Lose verdeckt sind und der Teilnehmer sich nach den 30 Sekunden „blind“ für ein Los entscheiden muss. Alternativ kann die Größe des Gewinns von der Anzahl gefangener Lose abhängig gemacht werden. Ferner können die Lose unterschiedliche Wertigkeiten haben usw. Hier gibt es zahllose Möglichkeiten. Sagen Sie uns, was Sie erreichen und investieren wollen und wir unterbreiten Ihnen maßgeschneiderte Vorschläge! [Mehr](#) zum Spiel

## Panzerknacker

Die Hörer sollen im Team eine vorab festgelegte 4-stellige Kombination eines virtuellen Tresors knacken. Dafür stehen z.B. 15 Versuche zur Verfügung. Zunächst muss die erste Ziffer gefunden werden; hierzu gibt der erste Anrufer seinen Tipp ab. Hat er Recht, darf er weitermachen, sonst bekommt der nächste Hörer seine Chance. Ist die erste Zahl gefunden, geht es zur zweiten. Den ausgelobten Gewinn von z.B. 100.000 € verteilen Sie nach Belieben: Alle Tipper mit richtigen Zahlen gewinnen oder nur der letzte...oder...oder.. [Mehr](#)

## HOTLINE

Sie haben eigene Ideen für Ihre spezielle Promotion? Aber gern – wir sichern fast alles ab. Sonstige Fragen oder Wünsche?

Besuchen Sie die Radio/TV-Welt auf <http://www.thepowerbehindpromotions.info> oder rufen Sie uns einfach an. Wir freuen uns auf Sie!