

# **10'000 Gefahren in der Schule**

**Ein Abenteuer-Spielbuch  
von Leo Eisenring**



© 2017/18 Leo Eisenring  
by Ludoleu Ltd



In Erinnerung an den  
unvergesslichen Schulleiter  
Robert Züllig



Die Handlung ist frei erfunden und hat keinerlei Bezug zu aktuellen Ereignissen.  
Die Örtlichkeiten stimmen jedoch bis ins kleinste Detail mit der Realität  
überein.

## **Inhalt**

Spielregel

Abenteuerspielprotokoll

Kapitel 1            Die Schreckensherrschaft der  
Frau Bitterli

Kapitel 2            Spiel und Spass

Kapitel 3            Klipp und Klar!

Kapitel 4            Aufstand und Befreiung



# Spielregel

Hallo! Bist du bereit zum Lösen eines kniffligen Falles? Bist du mutig, stark, clever und witzig genug, um gegen heimtückische Ganoven, grössenwahn sinnige Superreiche und wilde Gefahren bestehen zu können? Das ist gut so, denn genau diese Fähigkeiten wirst du brauchen, wenn du das Geheimnis um den mysteriösen MaS Slibovitch und seine sensationellen Erfolge lüften willst. Und alles liegt in deinen Händen, denn die Hauptrolle in diesem Krimi spielst du!

Bevor du jedoch mit dem Lesen und Lösen dieses Abenteuers beginnen kannst, gilt es noch einige Spielregeln zu lesen.

## **Spielprinzip**

Die Spielregeln eines Abenteurer-Spielbuches kennst du sicherlich. Du liest das Buch nicht einfach von vorne nach hinten durch, sondern kämpfst dich von Abenteuer zu Abenteuer kreuz und quer durch die Seiten. Oft kannst du frei entscheiden, bei welcher Nummer du weiter lesen willst. Da hilft dir dann kluges Überlegen und geschicktes Taktieren.

Manchmal musst du jedoch gegen rüpelhafte Bodyguards und Schlägertypen kämpfen, gewiefte Geschäftemacher übers Ohr hauen oder einen misstrauischen Schelm mit deinem Charme bezirzen. In diesen Fällen entscheidet Sieg oder Niederlage in einem Duell, an welcher Stelle du weiter lesen darfst.

## **Spezielle Fähigkeiten**

Zu Beginn des Abenteuers kannst du festlegen, welche Eigenschaften für dich besonders wichtig sind. Du kannst frei wählen, ob du im Kampf mit Kraft, mit Intelligenz oder mit deinem Charme erfolgreich sein willst. Alle drei Fähigkeiten haben bei dir mindestens die Stärke 10. Zusätzlich kannst du weitere 10 Stärkepunkte auf diese drei Eigenschaften verteilen, alle zehn auf eine oder schön gleichmässig 3 + 3 + 4 verteilt.

Denk aber daran: Du wirst in diesem Abenteuer mit allen drei Fähigkeiten Kämpfe zu überstehen haben.

Notiere deine Stärken auf dem Abenteuer-Protokoll. Im Verlauf der Geschichte kannst du immer mit diesen Stärkepunkten in ein Duell starten, du wirst durch die vielen Duelle also nicht schwächer. Manchmal darfst du sogar einige Extrapunkte dazu zählen. Wenn du zum Beispiel vor einem Duell besonders wütend bist, kämpfst du natürlich auch heftiger. Mehr dazu erfährst du jedoch an der entsprechenden Stelle im Buch.

**Berechnen der Stärke** Deine Stärke berechnet sich aus den 10 Basispunkten plus den Zusatzpunkten, falls du etwas davon auf die geforderte Fähigkeit gesetzt hast. Die Verteilung der Punkte, welche du vor dem Spielbeginn vornimmst und auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert hast, kann im Spielverlauf nicht mehr angepasst werden. Wenn du also auf deinem Protokoll für eine bestimmte Fähigkeit die Punkte  $10 + 5 = 15$  notiert hast, startest du in jedes dieser Duelle mit mindestens 15 Punkten. Zusätzlich können in einigen Fällen noch Extrapunkte dazu kommen.

So kannst du also z.B.  $10 + 5 + 3$ , also 18 Stärkepunkte in ein Duell einbringen.

**Wozu Stärke nützt** Die Stärke von Intelligenz, Kraft und Charme benötigst du beim Überwinden einzelner Auseinandersetzungen. Du bekommst jeweils angegeben, wie viele Stärkepunkte du für eine einzelne Aufgabe einsetzen kannst und mit welcher Punktezahl dein Widersacher ins Duell startet. Das heisst dann in der Geschichte z.B. so: «Das folgende Intelligenz-Duell startest du mit allen deinen Intelligenz-Punkten. Dein Gegner scheint ziemlich kräftig, aber auch recht blöd zu sein. Er startet mit nur 8 Punkten ins Duell.»

## Kampf oder Duell

Schreibe die beiden Stärken nebeneinander auf ein Blatt und würfle mit einem Spielwürfel. Die gewürfelte Augenzahl wird fortlaufend und abwechselungsweise von der Stärke deines Gegners, danach von dir, abgezogen. Wer zuerst 0 Punkte aufweist oder ins Minus gerät, hat den Kampf verloren. Der erste Wurf wird immer vom Konto des Gegners abgezogen.

DU	GEGNER
10	11
-1	-3
9	8
-6	-6
3	2
-4	-5
-1	-3
-2	-6
GEWONNEN	0

**Geschicklichkeitsprüfung** Diese Aufgabe wird dir gestellt, wenn du zum Beispiel einen Tresor kacken willst oder etwas aus der Hosentasche eines Gegners zu klabbern hast. Die Aufgabe erledigst du mit einem gewöhnlichen Spielwürfel. Dabei funktioniert das Spiel nach dem Prinzip von «Schere-Stein-Papier».

Zuerst würfelst du für die zu überwindende Aufgabe, danach für dich einmal. Wer hat gewonnen? Dabei gilt: Die höhere Augenzahl schlägt die tiefere, ausser **Eins schlägt Sechs**. Bei gleicher Augenzahl wird nochmals gewürfelt.

Eine Geschicklichkeitsprüfung geht immer über mehrere Runden. Du hast die Prüfung bestanden, wenn du mehr Siege erzielen kannst. Wenn du

jedoch öfters verlierst als gewinnst, hast du die Aufgabe nicht gelöst.

Dabei musst du nicht unbedingt alle Runden auswürfeln. Wenn du so oft gewonnen oder verloren hast, dass die noch ausstehenden Würfelrunden nicht mehr ausreichen, um das Resultat noch zu ändern, ist die Geschicklichkeitsprüfung entschieden. Bestanden hast du, wenn du bei ...

3 Runden	2 Siege	
5 Runden	3 Siege	
7 Runden	4 Siege	errungen hast.

### **Glück oder Pech?**

Nicht immer kannst du nur mit deinen Fähigkeiten gewinnen, oftmals benötigst du, wie auch im richtigen Leben, eine Portion Glück. Wird im Text verlangt, dass du dein Glück testen sollst, gehst du folgendermassen vor:

Wähle die Nummer eines beliebigen Abschnittes aus diesem Buch, eine Zahl für die Anzahl Zeilen (Linien) und eine Zahl für die Anzahl Wörter auf dieser Zeile. z.B. 43 / 5 / 3. Nun suchst du im Buch die gewählte Stelle auf.

- Zuerst suchst du die gewählte Nummer. Wähle dazu eine Nummer, die in diesem Buch auch wirklich verwendet wird, also nicht zu hoch.
- Nun zählst du von dieser Nummer an die Anzahl Zeilen ab, die du dir vorgenommen hast. Dabei kann es vorkommen, dass du bereits zur nächsten oder übernächsten Nummer gelangst. Doch das ist egal.
- Der letzte Schritt ist nun das Abzählen der Wörter. Auch hier kannst du vielleicht auf die nächste Zeile gelangen, was jedoch unbedeutend ist.

- Jetzt bist du bei einem Wort angelangt. Der Anfangsbuchstabe dieses Wortes gibt dir an, ob du Glück oder Pech hast.
- + Glück hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des gewählten Wortes ein Konsonant ist.  
(b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)
- Pech hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des Wortes ein Vokal (a,e,i,o,u) oder ein Umlaut (ä,ö,ü) ist.

**Geheime Botschaften** Du wirst im Verlauf der Geschichte viele Informationen sammeln, welche dir bei der Lösung dieses Rätsels helfen können. Du kannst frei wählen, ob du dir dieses geheime Wissen merken willst, oder ob du dir auf deinem Abenteuer-Protokoll einige Notizen anlegst.  
Sehr schnell geht etwas vergessen und man landet genau in den Armen des schlimmsten Schlägers, obwohl man ja genau vor ihm gewarnt wurde!

**Vorzeitiges Ende des Abenteuers** Triffst du in der Geschichte auf den Satz «Dein Abenteuer ist zu Ende!», ist das gleichzeitig eine Aufforderung, dieses Abenteuer nochmals zu wagen. Denn merke dir: Es gibt viele Möglichkeiten, vorzeitig aus dem Abenteuer zu fallen, jedoch nur eine, das grosse Rätsel zu lösen und das Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Du kannst frei wählen, wie weit zurück in der Geschichte du deinen Neustart legen willst. Häufig ist es nicht nötig, nochmals ganz von vorne zu beginnen.

## **Lesedisziplin**

Jeder geübte Leser eines Abenteuer-Spielbuches kennt die schlechte Angewohnheit, sich für einen Weg zu entscheiden, dann aber zuerst die anderen Möglichkeiten zu verfolgen. Schliesslich möchte man ja wissen, was geworden wäre, wenn...

Ich rate dir, dies nicht zu tun und ein verlorenes Duell auch als solches zu akzeptieren. Es geht viel Spannung verloren, wenn du nach einem verlorenen Duell dennoch als Sieger weiter liest. Du kannst das Abenteuer ja wieder und wieder beginnen.

Wenn du alle Rätsel gelöst, alle Gegner besiegt und alle 10'000 Gefahren glücklich überstanden hast, kannst du dich als grosser Sieger feiern lassen. Du hast das verdient! Es braucht nämlich einiges an Überwindung und Durchhaltevermögen, immer wieder in einer Sackgasse zu landen, ein falsches Ende zu erwischen oder von hinterlistigen Feinden zur Strecke gebracht zu werden – und dennoch immer wieder an der Lösung dieses Rätsels zu arbeiten.

Viel Spass und noch viel mehr Glück auf deiner Reise durch das Land der 10'000 Gefahren.

# 10'000 Gefahren Abenteuer-Protokoll

von

---

Kampf	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt
Intelligenz	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt
Charme	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt

**Vorzeitige  
Enden**  
Schreibe für jedes Ende  
ein Schulheft an!





# Erstes Kapitel

- 1 «Guten Morgen liebe Sorgen, seid ihr auch schon wieder da?», stöhnst du und drehst dich missmutig auf die andere Seite. Die Sonnenstrahlen auf deinem Gesicht stressen dich, die traumhafte Aussicht aus deinem Zimmerfenster mag dich nicht zu erfreuen und auch das fröhliche Gezwitscher der Vögel draussen in eurem Garten geht dir heute für einmal ganz gewaltig auf den Keks. Du liegst unruhig in deinem kuscheligen Bett und wälzt dich hin und her. Doch das Wohlgefühl, welches du nun fünf Wochen lang beim Aufwachen geniessen konntest, will sich heute einfach nicht mehr einstellen. «Weg, futsch, vorbei!», brummelst du enttäuscht und kugelst dich wie ein Igel unter der Decke zusammen. Glaubst du wirklich, mit diesem Versteckspiel die unangenehmen Gedanken des heutigen Morgens vertreiben zu können?

Eigentlich war es ja ein schönes Aufwachen gewesen, als sich kurz vor sieben Uhr die ersten Sonnenstrahlen in dein Zimmer verirrt und dich neckisch an der Nase kitzelten. Doch dann, Bruchteile von Sekunden später, donnerte wie ein Hammerschlag ein fürchterlicher Gedanke auf deine gute Stimmung nieder und walzte jegliches Glücksgefühl platt: «Schule!», hämmert es seither wie eine Katastrophenmeldung aus dem Radio durch deine Gedanken.

«Die Ferien sind vorbei! Aufstehen, mein Baby!», flötet die Stimme deiner Mutter ins Zimmer. Oh, wie du das hasst, wenn dich deine Mutter Baby nennt. «Ich bin schon bald ein Teeny, was soll das also?», willst du aufbegehren. Doch dann lässt du es bleiben. Sprechen magst du in deiner Morgenmuffligkeit noch nicht. Lieber drehst du dich einmal mehr zur Seite und pflegst unter der warmen Bettdecke deinen Morgenkater, schimpfst über die Schule, die Hausaufgaben, den minutengenauen Stundenplan und überhaupt über alles, was diese schreckliche Welt an diesem mühsamen, ganz und gar jämmerlichen und total schrecklichen Tag noch so alles für dich aufgespart hat.

- Mufflig bleibst du im Bett liegen.  12
- «Wenn schon, denn schon, und zwar jetzt!», murrst du und schwingst dich missmutig aus den Federn.  15

- 2 Schnell setzt du dich an deinen Platz, räumst den Rucksack aus und schaust gespannt nach vorne. Doch da ist nichts! Kein Begrüßungsbild an der Wandtafel, kein Blumenstrauss auf dem Lehrerpult und auch kein Gegenstand, der auf die bald zu behandelnden Themen hinweisen würde.

Da entdeckst du neben dir am Boden einen Schlüsselbund mit angehängtem kleinen Pokal und Logo der Euro 2016. «Weshalb lässt der seinen Schlüssel so achtlos am Boden liegen?», wunderst du dich über deinen oft sehr schusseligen Lehrer. Du steckst die Schlüssel in deine Tasche und beschliesst, diese erst dann wieder rauszurücken, wenn dein Lehrer verzweifelt nach ihnen suchen wird. «Hä, hä! Rache ist süß!», lächelst du vergnügt und vergisst dabei ganz, dass nicht dein Lehrer die Schuld daran trägt, dass du wieder hier im Schulzimmer sitzen musst.

«Es ist wirklich alles wie gewohnt», schmunzelst du gutmütig, als du auch keine erwachsene Person vorne im Zimmer stehen siehst, «unser Lehrer macht es wieder einmal besonders spannend und lässt auf sich warten!»

- 3 «Sie werden mich nie erwischen!», schreist du der alten Bitterli wütend ins Gesicht und rennst mit wildem Geschrei aus dem Schulzimmer. «Die anderen Lehrer werden mir sicherlich helfen!», machst du dir selber Mut. «Hilfe, Hilfe!», schreist du und rennst wie ein Irrer durch die Gänge im Trakt D. Verzweifelt versuchst alle auf deine unmögliche Situation aufmerksam zu machen. Und tatsächlich! Beinahe gleichzeitig öffnen sich alle Schulzimmer und Erwachsene kommen herausgerannt.

Doch was ist das? Niemanden dieser Menschen kennst du! Alle Lehrer scheinen heute Morgen neu zu sein. Kein einziges dir bekanntes Gesicht kannst erkennen. Schnell kannst du überhaupt nichts mehr erkennen, denn einer dieser fremden Lehrer hat dir eine Jacke über den Kopf geworfen und deine Flucht damit jäh gestoppt. Ungeschickt kommst du ins Stolpern, denn du siehst ja nichts mehr mit der Jacke über dem Kopf. Ein schmerzverzerrtes «Aua!», hallt durch das Schulhaus, als du auf dem Boden aufknallst und einige Treppenstufen ins Untergeschoss hinunterkollerst. Bevor du dich wieder aufrappeln kannst, haben dich mehrere dieser Lehrer zu packen gekriegt.

Nun ist auch Frau Bitterli auf dem Gang erschienen, reisst dir die Jacke vom Kopf und funkelt dich bitterböse an: «Diese Flucht wirst du noch schwer bereuen!» Dann dreht sie sich angewidert von dir ab und flüstert ihren Kollegen und Kolleginnen zu: «Ab zum Horowitz mit dem Balg!»

- 4 «Nun wird alles gut!», machst du dir selber Mut und versuchst zu erraten, wer von den netten Frauen im Sekretariat heute wohl arbeitet und dir Süssigkeiten zustecken wird, Frau Zraggen oder Frau Hubmann? «Egal», denkst du, «ihre Karamell Bonbons schmecken auf jeden Fall süss und werden mich trösten.»

Doch dieser Besuch wird für dich alles andere als trostreich und zuckersüss. Über die Theke, welche den Gesprächsraum vom restlichen Büro trennt, hängt eine Kaugummi kauende, tätowierte und gepiercte Rockgöre mit hellblau gefärbten Strohaaren. «Die ist ja kaum erwachsen!», jagt dir ein schrecklicher Gedanke durch den Kopf. «Wie will diese Gaga-Lady die hier anfallende und so anspruchsvolle Arbeit erfüllen? Kranke pflegen, Verunfallte trösten, Notfälle zum Arzt fahren und dazwischen zu allen ein freundliches Wort übrighaben? Das kann die doch nie und nimmer!»

Wie Recht du mit deinen Gedanken hast, erlebst du bereits wenige Sekunden später. Ohne dass du etwas sagen kannst, nimmt sie das Telefon zur Hand, wartet einige Sekunden und spricht dann betont lässig und cool in den Hörer: «Bitterli, hier ist wieder so ein Goof für deine Spezialbehandlung!» Bis du realisierst, was hier geschieht, hat dich die säuerliche alte Bitterli schon aus dem Schulsekretariat gezerrt und schleppt dich nun unsanft die Treppe zur Bibliothek hinunter.

- 5 Als es eine halbe Stunde später zur grossen Pause klingelt, sind deine Tränen getrocknet, deine Stimmung etwas beruhigt und dein Plan gefasst. Endlich zieht dir Frau Bitterli die Eselsmaske vom Kopf. Mit einem süss-sauren Lächeln schickt sie dich in die Pause und schleimt dir dabei ins Ohr: «War doch gar nicht so schlimm, oder? Später wirst du einmal dankbar dafür sein, dass du bei mir lernen durftest und ich eine so strenge Lehrerin war.»

Diese plötzliche Nettigkeit lässt dich jedoch nicht mehr an deinem Plan zweifeln. Allein, du hast ja unter der Eselsmaske nicht sehen können, wer mit dir mitgelitten und wer sich schon auf die Seite von Frau Bitterli geschlagen hat, machst du dich auf zur Rettung eurer Schule.

- Du rennst wild entschlossen auf den Fussballplatz.  16
- Du suchst auf dem Platz nach der roten Tasche der Pausenaufsicht.  8
- Dein Weg führt dich schnurgerade ins Büro der Schulleitung.  19

- 6 Frau Bitterli stellt unglaublich schwierige Aufgaben, die keiner von euch zu lösen vermag. Wenn jemand die Antwort nicht weiss, wird er beschimpft, verhöhnt und als grösster Dummkopf der Alpennordseite blossgestellt. Jeden von euch trifft es! Der grösste Dummkopf der Alpennordseite muss sich nämlich auf einen Stuhl vor der Wandtafel stellen und laut ins Zimmer rufen: «Ich bin dumm, ich bin dümmer, ich bin am dümmsten, ich bin der grösste Dummkopf der Alpennordseite!» Zur Bestätigung muss die ganze Klasse im Chor skandieren: «Dummkopf, Dummkopf, ja, ja, ja!»

Als du die Frage: «Wie lässt sich der Unterschied des spezifischen Gewichts zwischen Styropor und Gasbetonsteinen erklären?», nicht sofort beantworten kannst, wirst auch du auf den Gotthard befohlen. Mit dem Gotthard bezeichnet Frau Bitterli den Stuhl vor der Wandtafel, von dem aus man einen perfekten Überblick über das Land der ganzen Alpennordseite geniessen kann.

- Diese Behandlung lässt du dir nicht gefallen.  10
- Was willst du schon gegen diese Behandlung unternehmen? Zurzeit scheint es klüger zu sein, zu gehorchen und zu warten.  11

7 Doch du hast dich getäuscht! Wie stark, wirst du in den nun folgenden Tagen empfindlich zu spüren bekommen. Alles beginnt zwar noch friedlich, aber dann ....

Halt! Wir wollen da ja nicht vorgreifen und die Ereignisse sich überstürzen lassen. Besser ist es, Stück um Stück zu erzählen, was sich an unserer Schule so Unglaubliches zutragen wird.  21

8 Du musst nicht lange suchen, bis du zwei Lehrerinnen mit umgehängten roten Taschen beim runden Brunnen stehen siehst. Die beiden sind völlig in ein Gespräch vertieft und bemerken gar nicht, wie direkt unter ihren Augen zwei Drittklässler einem Mädchen aus der zweiten Klasse die besten Stücke aus der Znüibox klauen und den restlichen Inhalt in den Brunnen kippen. Auch als die Kleine zu einem entsetzlich lauten Geschrei ansetzt, hören die zwei Frauen nicht auf miteinander zu tuscheln und zu kichern.

«He Sie!», sprichst du die beiden wütend an. «Sie haben hier die Pausenaufsicht und helfen diesem Mädchen gar nicht? Wo gibt es denn so was?» Die beiden Lehrerinnen lassen sich von dir aber nicht beeindrucken. «Kind, was ist denn los? Hast du nicht gewusst, dass das ganz normal ist, wenn Kinder miteinander streiten? Das gehört einfach zum Grösserwerden und macht stärker und cleverer. Es fördert das Sieger-Gen und bildet die neue Elite für die globale Wirtschaft! Wenn die Kleine da erstmal einmal selber in der 6. Klasse ist, weiss sie ganz genau, wie das läuft in der Welt. Dann holt sie sich ihren Znüni selber bei den Kleinen.»

Du bist völlig schockiert über diese Antwort. So etwas Ungeheuerliches hast du an dieser Schule bisher noch nicht gehört. Jetzt fällt dir auch auf, dass du die beiden jungen Frauen noch nie hier gesehen hast. «Sind Sie neu hier?», willst du deshalb wissen. «Ja, wie alle hier!», bekommst du zu hören. «Eure Lehrer haben es ja vorgezogen einfach abzuhaufen. Jetzt gibt es nur noch Aushilfen hier und wir müssen selber schauen, wie wir noch etwas Gescheites aus dieser Schule machen können.» Mit diesen Worten wenden sich die Pausenaufsichten von dir ab. Du hörst gerade noch einige Wortfetzen ihres ach so wichtigen Gesprächs: «Wie findest du übrigens meine pinkfarbigen Ballerinas? Die habe ich bei Zalando bestellt!»

Auch du willst weggehen, doch dabei prallst du heftig in den knochigen Körper der alten Bitterli. «Na, du dummes Eselskind», faucht sie dich an, «belästigst du etwa unsere jungen Lehrerinnen? Merk dir! Ab sofort spricht man Lehrkräfte nur noch an, wenn man dazu aufgefordert wird. Zur Strafe kommst du jetzt mal schön brav mit mir mit! Deine Pause ist frühzeitig vorbei!», zischt dir die alte Hexe böseartig zu.

- 9 Das heisse Wasser und der wohlduftende Schaum des Duschgels wäscht nicht nur den Schweiss von deinem Körper, sondern vertreibt auch deine letzten Sorgen und Ängste vor dem unvermeidlichen «Höhepunkt» dieses Tages, dem Schulanfang nach den grossen Ferien! 🖱️ 25

- 10 «Ah, die kleine Kröte will nicht auf den Gotthard steigen!», beugt sich Frau Bitterli höhnisch grinsend über dich, als du laut «Nein!» gesagt und zur Unterstützung deiner Absichten kräftig mit dem linken Fuss auf den Boden gestampft hast. Dein grimmiges Gesicht und die vor der Brust verschränkten Arme lassen keine Zweifel aufkommen: Dir ist es ernst! Du bist dir sicher, dass du mit dieser Masche Erfolg haben wirst. Bisher hast du mit diesem Trick noch immer alles bekommen, was du dir ertrotzen wolltest.

Doch Frau Bitterli scheint ein ganz anderes Kaliber zu sein und von moderner Erziehung noch nichts mitbekommen zu haben. Sie versucht nicht einmal, dich mit guten Argumenten zu überzeugen und umzustimmen. Im Gegenteil! Sie stampft wütend mit dem linken Fuss auf den Boden, zieht ein grimmiges Gesicht und verschränkt die Arme vor ihrer Brust. «Da werden wir ja gleich mal sehen, wer von uns beiden der grössere Trotzkopf ist!», lächelt sie hinterlistig.

In den nun folgenden Kampf der Trotzköpfe steigt Frau Bitterli mit 18 Punkten, du kannst leider nur auf deine übliche Anzahl Kampfpunkte zählen, denn im Grunde genommen bist du ein anständiges, liebes Kind und kannst es mit einer solchen Schreckschraube im Eklig-sein niemals aufnehmen.

- Du gewinnst diesen Kampf.  3
- Du verlierst diesen Kampf.  13

11 Geknickt, traurig und völlig der Willkür dieser alten, grummeligen und vertrockneten Schreckschraube ausgeliefert, trottest du nach vorne und besteigst den Gotthard. Beinahe versagt dir deine Stimme, als du zu husteln beginnst: «Ich bin dumm, ...» «Lauter!», keift Frau Bitterli dazwischen. Du versuchst zu gehorchen und stotterst nun etwas lauter: «Ich bin dümmer, ...» «Nein, dumm! Dumm heisst es beim ersten Mal!», ereifert sich Frau Bitterli. Ihr Solariumbraun verfärbt sich schlagartig noch dunkler und an ihrem Hals erscheinen dicke, pulsierende Halsschlagadern.

«Nochmals!», kreischt Frau Bitterli dich an und tanzt vor dir herum wie Rumpelstilzchen im berühmten Märchenfilm. «Ich sag dumm!», schreist du nun und beginnst bei diesen Worten leise zu weinen. Doch dadurch lässt sich Frau Bitterli nicht beeindrucken. «Bin, bin, bin! Bin heisst es!», kräht sie ausser sich vor Wut und sabbert kleine Speichelschaumwölklein aus ihren Mundecken. Offenbar bewegt sie sich am Rande eines Nervenzusammenbruchs.  28

12 Je länger du dich unter der Decke verkriechst, desto ungemütlicher wird deine Situation. Dir wird heiss und immer heisser! Überall an deinem Körper bilden sich Schweissperlen, dein Pyjama, die Decke und das Leintuch kleben unangenehm an deinem schweissnassen Körper und zudem kriegst du unter der stickigen Decke beinahe keine Luft mehr. Doch den Kopf magst du nicht unter der Decke hervorstrecken, denn dort draussen wartet nicht nur ein schrecklicher erster Schultag, sondern eine zuckersüsse Baby-Mutter mit einer dampfenden Tasse heisser Schokolade.

«Mein liebes Schwänchen», säuselt dir deine Mutter nun ins Ohr, «ich habe dir Schokolade und frische Gipfeli. Magst du nicht aufstehen und mit mir diesen wunderbaren neuen Tag begrüßen?» Bei diesen Aussichten verzieht sich dein Groll langsam und macht Platz für schönere Gedanken. Eines musst du dieser Frau doch lassen: «Mann, hat die Nerven!», musst du dir selber eingestehen. «Ich hätte mich schon längstens wütend angeschrien und aus dem Bett gezerrt.»

Doch deine Mutter ist nicht so!

 18

13 Unsant wirst du in die Bibliothek gestossen. Knarrend fällt die Türe hinter dir ins Schloss und der Schlüssel wird zweimal umgedreht. Im Raum ist es ganz dunkel, denn alle Rollläden sind geschlossen und das Licht scheint nicht mehr zu funktionieren, wie du mit heftigem Klopfen auf den Lichtschalter neben der Türe feststellen musst.

Schnell merkst du, dass du nicht alleine hier in der Bibliothek steckst. Aus mehreren Ecken hörst du feines Wimmern, trauriges Schlucken oder wüstes Fluchen. Offenbar bist du nicht das einzige Kind, welches sich gegen die neue Regentschaft an dieser Schule zur Wehr gesetzt hat. Nun ist es wichtig, dass ihr euch gemeinsam austauscht und einen guten Plan fasst. Doch das ist schwierig und braucht sehr viel Geschick. Die nun folgende Geschicklichkeits-Prüfung geht über 5 Runden.

- Du bist geschickt genug.  23
- Du bist ungeschickt und dein Versuch scheitert.  27

- 14 Dein Plan ist geschickt, raffiniert und durchtrieben zugleich. Da ihr euch keine Chance ausrechnet, alle gemeinsam aus der Bibliothek fliehen zu können, habt ihr ausgemacht, dass du allein die Wirren des Kampfes ausnützen und ins Dorf flüchten sollst. «Dort sprichst du jeden an und berichtest ihm über den Putsch, die Revolution an unserer Schule», dringt Sandee aus der 6b eindringlich auf dich ein. «Irgend jemand wird sich sicher für unsere Situation interessieren und Hilfe organisieren», fleht sie hoffnungsvoll.

Tatsächlich gelingt dir die Flucht. Als die Lehrer gegen elf Uhr zwei weitere widerspenstige Schüler in die Bibliothek stossen wollen, fliegen aus allen Seiten Unmengen von Büchern auf die Bösewichte ein. Einer, so ein bärtiges Wesen mit Birkenstock und feuchter Aussprache, passt nicht gut genug auf und wird von einem Bilderbuch am Hinterkopf getroffen. Er stolpert und fällt über die vor ihm liegenden Bücher. Die anderen Lehrer eilen ihm sofort zu Hilfe, um ihn vor den niederprasselnden Bücher zu schützen. Unbemerkt von allen kannst du das ganze Tohuwabohu zur Flucht benutzen. Ohne Jacke und Mütze zu holen jagst du aus der Bibliothek hoch zum Lehrerparkplatz. Von dort hoffst du, aussen herum ums Schulhaus zu rennen und via Grund und Burgtrottenstrasse zum Volg zu gelangen. «Dort werde ich sicher wieder auf Menschen treffen», sprichst du dir selber Mut zu. Doch du triffst leider schneller auf Menschen als dir lieb ist.

15 «Oh, das Murmeltier kriecht aus seinem Bau!», lacht dir deine Mutter fröhlich ins Gesicht. Sie steht vor deinem Bett und lächelt dir gutmütig zu. «Ich habe dir Schokolade und frische Gipfeli bereit gestellt. Magst du nicht runterkommen und mit mir diesen wunderbaren neuen Tag begrüßen?» Bei diesen Aussichten verzieht sich dein Groll langsam und macht Platz für schönere Gedanken. Wie ein Hund auf der Jagd schnupperst du hinter deiner Mutter her die Treppe runter in die Küche, denn der feine Duft von frischen Gipfeli und heisser Schokolade weht durchs ganze Haus. Noch müde von der viel zu kurzen Nacht und geblendet vom strahlend blauen Himmel vor dem Küchenfenster setzt du dich an den Tisch und greifst nach den Leckereien auf dem Küchentisch.  18

- 16 Auf dem grossen Sportplatz teilt Fred aus deiner Klasse gerade die erschienen Kinder in zwei etwa gleich starke Gruppen ein. «Na, Heulsuse!», begrüsst er dich spöttisch. «Du kannst bei der Mannschaft gegen mich mitspielen. Ich bin heute so förmig, dass wir ja sicher gewinnen. Da sind die andern dann froh, wenn sie einen Profi-Heuler und Chef-Jammeri in ihren Reihen haben um ihre Niederlage zu beweinen.» Mit diesen unfreundlichen Worten möchte er sich aus dem Staub machen.

Doch du hältst Fred mutig an seiner Trainerjacke zurück und versuchst ihn, aber auch andere Kinder auf dem Fussballplatz, für deine Aktion zu gewinnen. Du planst nämlich einen Demonstrationmarsch gegen den Unterricht der Frau Bitterli zu organisieren. Doch niemand der Fussballer will sich auf dich einlassen. «Was soll das?», meint ein riesiger Junge aus der 5a verächtlich. «Schule war schon immer so und wird es auch immer so bleiben.» «Genau!», pflichtet ihm sein Freund bei. «Die Schule kann ja kaum ein Ponyhof sein. Endlich hast du das auch bemerkt, Heulsusi!»

Diese Abfuhr ist jedoch noch nicht das Schlimmste, was dir auf der Fussballwiese widerfährt. Als nämlich Frau Bitterli gemein lächelnd über den Platz geschlendert kommt, ruft ihr Fred laut lachend zu: «Frau Bitterli, kommen Sie mal! Das Eselskind will Ihnen nämlich einen genialen Plan vorschlagen! Oder finden Sie nicht, liebste Frau Bitterli, ein Protestzug gegen Sie und Ihre Unterrichtsmethoden seien ein total cooler Schachzug?»

17 Genau das denkt offenbar auch Frau Bitterli. Doch für sie scheint klar zu sein, dass nicht die Situation faul ist, sondern die Kinder in diesem Schulzimmer. Die beiden nun folgenden Lektionen bis zur grossen Pause werden für euch alle der reinste Horror. 🖐️ 6

18 Genüsslich beißt du in das noch ofenwarme Gebäck, trinkst einen kleinen Schluck der unendlich süssen, wohlriechenden Schokolade und lässt es dir einfach gut gehen. Dieses Frühstück lässt deine Lebensgeister und deinen Frohmut langsam wieder erwachen und dein Hirn beginnt schon wieder, Glückshormone durch deinen Körper zu schießen. Als du mit dem Essen fertig bist und dir deine Mutter so quasi zum Dessert einen feuchtwarmen Schmatzer ins Gesicht drückt, lässt du dir sogar das gefallen. «Nicht doch, Mama!», lachst du zwar und wischst dir über die nun klebrige Stelle auf der Wange, doch innerlich macht dich diese kleine Zärtlichkeit sehr glücklich. Ohne Widerrede gehorchst du auch, als dir deine Mama einen kleinen Klaps auf den Po versetzt und lacht: «Und nun ab unter die Dusche!»

- 19 «Wegen längerer Krankheit bis auf Weiteres geschlossen!» Ungläubig starrst du auf das Schild, das vor dir an einer Schnur an der Türe zum Schulleiter-Büro baumelt. Du kannst das gar nicht glauben, dass gerade beide Schulleiter so schwer erkrankt sind, dass sie schon jetzt für längere Zeit als abwesend gemeldet werden. Wer soll dir nun beistehen?
- Die Türe zum Schulsekretariat steht offen und laute Rockmusik erklingt aus dem Raum.  4
  - Die Türe zum Büro Technik & Infrastruktur steht offen und fröhliche Jodelmusik erklingt aus dem Raum.  24
  - «Selbst ist das Kind!», sprichst du dir selber Mut zu und versuchst das Rätsel der Schule auf eigene Faust zu untersuchen.  35

20 Wie ein gehetztes Reh rennst du die Rampe der Unterführung hoch, klammerst dich an der Ecke am Geländer fest, schwingst dich elegant in die Strasse hinein und rennst in Richtung Grund davon. Ungeschickterweise drehst du dich immer wieder zurück zur Bibliothek, um zu beobachten, ob jemand deine Flucht bemerkt und deine Verfolgung aufgenommen hat. So bemerkst du nämlich nicht, wie Frau Bitterli in Begleitung eines weisshaarigen Professors aus einem Auto aussteigt und dich mit offenen Armen in Empfang nimmt. «Oh! Ein gehetzter Esel!», lacht sie dich aus, klemmt dich unter den Arm und schleppt dich mit sich mit, zurück in die Bibliothek! 🖐️ 22

21 Alles beginnt damit, dass nicht dein Lehrer das Schulzimmer betritt, sondern eine Frau, eine ältere Frau, nein, eine ganz alte Frau! Ungläubig starrst du auf die roten Locken, die wie gefährliche Blitze in alle Richtungen zeigend von ihrem Kopf abstehen. «Die sind bestimmt gefärbt», tratscht jemand halblaut hinter dir. Das mag stimmen, denn ihr Gesicht ist runzlig, voller Falten und an drei, vier Stellen prangen riesige Alterswarzen auf ihrer vom Solarium gebräunten Haut. Unter dem schwabbeligen Kinn, links und rechts davon labbern richtige Hautlappen runter, reckt sich ein dürrer, unendlich langer Hals aus einer weissen, hochgeschlossenen Bluse aus gestickten Blumenmustern. «Die sieht ja aus wie eine Schildkröte!», flüsterst du deinem Banknachbarn angewidert zu. «Und tönt auch wie eine!», antwortet dieser entsetzt, denn in diesem Moment setzt die Frau vor euch zu sprechen an.

«Wenn das unsere Lehrerin wird, hau ich ab!», hörst du jemanden wispern. «Ich komm mit!», unterstützt ihn ein anderer. «Ruhe!», krächzt nun eine tiefe, heisere und sehr unangenehme Stimme. «Ich bin Frau Bitterli, eure neue Lehrerin. Euer Lehrer hat es in den Sommerferien kurzfristig vorgezogen, etwas Anderes zu arbeiten als sich jeden Tag mit euch Saubande herumzuzürgern!» Diese Worte lösen einen richtigen Tumult aus in deinem Klassenzimmer. So ein scheussliches Wort würde euer Lehrer niemals über euch fallen lassen! Überhaupt! Noch in den Ferien hat er jedem von euch eine Karte gesandt und geschrieben, wie er sich wieder auf die Schultage mit euch freuen würde. Da muss etwas faul sein an dieser Schule!

22 Innert kürzester Zeit hat Frau Bitterli in der Bibliothek für Ruhe und Ordnung gesorgt. Alle Kinder sitzen, festgehalten von den Lehrern, auf den Kissen bei den Bilderbüchern und lauschen den Erklärungen der Frau Bitterli: «Ich möchte gar nicht um den Brei herumreden, Kinder. Ihr seid für unsere Pläne zu widerspenstig, zu unbeugsam, zu wenig manipulierbar. Kurz! Ich kann euch hier nicht brauchen.

Deshalb wird unser neuer Schulpsychologe, Herr A. P. Anastasios Horowitz, mit euch eine Expressabklärung vollziehen und bereits heute Nachmittag werdet ihr als Notfall in ein Heim, weit genug entfernt von hier, eingewiesen! Eure Eltern werden uns zwar drohen und alles unternehmen, damit ihr schnell wieder nach Hause kommen könnt. Und sie werden Erfolg haben! Freut euch, ihr werdet irgendwann als Irrtum der Schulpsychologie erkannt werden und wieder gewöhnlich hier in Hetlingen zur Schule gehen können.

Doch dann sind wir schon alle weg und unsere Mission wird erfüllt sein. Die Wurzeln für eine überschaubare, planbare und für meine Auftraggeber so gewinnbringende Welt wird gelegt sein. Dann könnt ihr mahnen, rufen, kämpfen und streiten so viel ihr wollt. Niemand wird euch dann noch glauben.

- Das lässt du dir nicht gefallen!  30
- Sanft wie ein Lämmchen bezirzt du nun Frau Bitterli.  26

23 Innert kürzester Zeit gelingt es dir, alle in der Bibliothek eingesperrten Kinder in einem Kreis zu versammeln und im gemeinsamen Gespräch eure Situation zu besprechen. Nun seid ihr alle froh, dass ihr in unzähligen Klassenrat-Lektionen genau diese Fähigkeiten geübt und trainiert habt. So gelingt es euch in kürzester Zeit, eine gute Übersicht der Lage zu gewinnen. Anscheinend hat irgendeine fremde Macht es geschafft, in den Sommerferien den totalen Einfluss über eure Schule zu erlangen. Alle erwachsenen Personen wurden offenbar ausgetauscht. Ob sie das freiwillig zuließen oder gar wie ihr, irgendwo eingesperrt sind und untätig auf den weiteren Verlauf der Geschichte warten, könnt ihr nicht erraten. Auch habt ihr keine Ahnung, was diese Leute hier wollen und wie es mit der Hettlinger Schule weitergehen soll.

«Doch eines ist klar!», fasst du das Gespräch zusammen. «Wir alle haben uns gewehrt und sitzen nun in der Bibliothek gefangen. Das kann nichts Gutes bedeuten, auch wenn wir noch nicht wissen, wer oder was dieser Horowitz bedeuten soll, auf den wir hier warten. Einige von euch haben ja bei der Festnahme durch die Lehrer diese witzige Horrodrohung mitbekommen haben.»  29

24 Als du ins Büro trittst, hoffst du, dass Herr Oetterli hinter dem Computer sitzt und er mit dir zu Frau Bitterli eilt um für Recht und Ordnung zu schauen. «Er hat uns immer geholfen und uns sogar Spielzeug rund ums Schulhaus aufgestellt, das er selber für uns gebaut hat», versuchst du dir selber Mut zu machen. Doch was du befürchtet hast, tritt tatsächlich ein. Ein kleiner, dicklicher und ungepflegter Mann sitzt hinter dem Computer und spielt irgendeines dieser Jass-Spiele am Computer. Als du ihn anzusprechen versuchst, braust er auf und schreit dich wütend an: «Hau nur ab, du! Hier will ich keine Kinder sehen! Als man mich zu diesem Job überredet hat, wurde mir ernst- und glaubhaft versichert, dass ich mich um keines dieser schreienden, lärmenden und überall Fetzi und Abfälle hinterlassendes Biest zu kümmern habe. Ich bin ein alter Abwart von traditionellem Schrott und Korn. Ich verstehe mich nicht mit Kindern. Ich hasse Kinder! Ich mag sie nicht ausstehen! Sie bereiten mir nur Arbeit, bringen Ärger und Schmutz, sie kreischen und quieken, bis mir die Ohren schmerzen, hecken Streiche aus gegen mich und versuchen mich zu ärgern, wo sie nur können!»

Du magst dieser Schimpftirade nicht mehr länger zuhören und schleichst zurück in den Schulhausgang, wo du direkt in den armen der hässlichen Bitterli landest. «Ah!», jault sie triumphierend auf, als sie dich zu packen kriegt. «Hab ich schon wieder so ein freches Gör erwischt, das während der Pause im Schulhaus herumschnüffelt. Warte nur Früchtchen, das wirst du mir büssen!»  13

25 Kurze Zeit später stehst du frisch geduscht, gekämmt und neu eingekleidet auf dem Trottoir vor eurem Haus und wartest auf deine Clique. Schon von weitem hörst du das Geschnatter, Getratsche und Gelächter der Kinder auf ihrem Weg zum Schulhaus. Aus allen Strässchen und Wegen eures Quartiers strömen nun immer mehr fröhlich lachende, gutgelaunte und erwartungsfrohe grosse und kleine Kinder herbei. Dieses Schauspiel macht dich so glücklich, dass du dich ebenfalls bestens gelaunt und beinahe schon übermütig fühlst, als deine Freundinnen und Kollegen deiner Clique endlich als letzte den Weg hinunter gehüpft kommen.

Nach einem überschwänglichen Begrüssungsritual und den wichtigsten Neuigkeiten, die ihr euch unbedingt noch schnell erzählen müsst, rennt auch ihr zum Schulhaus und kommt gerade rechtzeitig, um mit dem Klingeln ins Schulzimmer zu schlüpfen. «Nun wird alles gut!», lachst du deinen Freunden und Freundinnen zu. «Alles scheint wie gewohnt und das ist gut.» «Sehr gut sogar!», lacht nun auch Fred, der grösste Lausebengel der ganzen Schule.  2

26 Völlig überraschend glaubt Frau Bitterli deinen Beteuerungen, du hättest nur einen schlechten Morgen gehabt. «Wissen Sie, teuerste Frau Bitterli. Ich bin in Wirklichkeit sehr nett, anpassungsfähig, leicht manipulierbar und für Ihre Absichten das ideale Kind. Es wäre ein grosser Fehler, mich nicht an Ihren Kinderversuchen teilnehmen zu lassen», säuselst du in bester Schleimer-Manier. Dir wird beinahe übel über dich und deine Kriecherei, doch dein Plan lässt dir keine andere Wahl. Nur wenn du hier in der Hettlinger Schule bleiben kannst, besteht Chance darauf, dieses Abenteuer zu beenden, zu überstehen und die Bösewichte zu überführen. «Selbst ist das Kind!», lächelst du dir zu, als du nach deiner erfolgreichen Einschmeichel-Aktion über den Pausenplatz zurück zu deinem Schulzimmer schlenderst.  35

27 Ihr seid noch mitten im Palavern und Lamentieren, am Streiten und Schreien, am Diskutieren und Definieren, ob hier ein Klassenrat angezeigt sei und ob es ohne fix zugeteilte Rollen überhaupt möglich sei miteinander zu sprechen, als sich die Türe wieder öffnet und Frau Bitterli in Begleitung eines weisshaarigen Professors erscheint.

 22

28 Und diese Wut lässt die alte und überforderte Lehrerin nun ganz an dir aus. «Los, in die Ecke!», zetet sie und zerrt dich rücksichtslos runter vom Gotthard, also vom Stuhl vor der Wandtafel, und schubst dich in die Ecke ganz hinten im Schulzimmer. Dort liegt bereits ein grosser, aus Pappmaché gefertigter Eselskopf bereit, den sie dir nun über den Kopf zwängt. Dazu muss die ganze Klasse klatschen und rufen: «Dumm, dumm, dümmer! Er ist ein Eselskopf, ein schlimmer!»

Du bist völlig geschockt, traurig, wütend und tief verletzt. Immer wieder muss die Klasse diese scheusslichen Worte skandieren und zu deinem Entsetzen bemerkst du, wie in einigen Stimmen sogar Freude und Belustigung mitschwingen.

Du vergiesst ganze Ströme von Tränen und heulst Rotz und Wasser, genau wie ein Schlosshund. So tief sitzt deine Enttäuschung, deine Wut, deine Scham und deine Fassungslosigkeit über das soeben Erlebte, dass du dich nur schwer beruhigen kannst. Gegen die ungeheuerliche Kraft der Boshaftigkeit dieser Bitterli hast du nichts Gleichwertiges aufzubieten. Und dass sie offenbar Teile der Klasse bereits zu Verbündeten, zu ihren Mittätern und Gehilfen umpolen konnte, verletzt und erschüttert dich noch viel mehr.

Einen Vorteil hat diese Situation, dieser unsägliche Eselskopf doch noch für dich. Niemand deiner Klasse kann deine bitteren Tränen sehen.

29 Schnell wird euch klar, dass ihr der Schule nur helfen könnt, wenn ihr euch zuerst selber zu helfen wisst. Dazu beschliesst ihr, euch alleine auf eure Kraft und das Überraschungsmoment zu verlassen. Der auf euch wartende Kampf gegen die Lehrer wird hart und lang, denn die Lehrer dringen mit der Kampfkraft von 25 in die Bibliothek ein. Erfreut stellst du fest, dass ihr alle, die ihr hier eingeschlossen seid, eine Kampfkraft von 28 zusammenstellen könnt. «Das sollte doch zu schaffen sein!», meinst du aufmunternd zu allen, als du jedem seinen Posten für den folgenden Kampf zuteilst.

- Ihr gewinnt diesen Kampf.  14
- Leider sind die Lehrer stärker und euer Ausbruchsversuch scheitert.  22

30    Einer nach dem andern werdet ihr nun ins Büro der Bibliothek geschleppt und Herrn Horowitz vorgeführt. Der schaut euch nur an, schüttelt verächtlich den Kopf und unterschreibt dann einen Stapel bereits vorbereiteter Papiere. Nur gerade zwei Minuten dauert diese Aktion, dann wirst du nach draussen geführt und in einen bereitstehenden Kleinbus gesetzt. Von aussen bemerkt man gar nicht, dass du auf dem Stuhl festgebunden dasitzt und dich so nicht durch Zappeln und Rufen bemerkbar machen kannst.

Als die anderen Kinder zum Mittagessen in den Hort laufen, fahren oder rollen, blickt so manch einer etwas neidisch zu dir in den Bus. Einmal hörst du sogar einen Drittklässler sagen: «Ich würde auch gerne heute schon auf Schulreise fahren.»

Doch mit der Schulreise wird das nichts. Allerdings ist das Erziehungsheim, in welches du noch an diesem Tag gesteckt wirst, gar nicht so übel, wie du zuerst angenommen hast. Doch die heisse Schokolade, die frischen Gipfeli und die klebrigen Küsse deiner Mutter zum Frühstück musst du für drei lange Monate entbehren. So lange dauert es, bis dein Schicksal endlich als ungerechtfertigt abgeklärt, gerichtlich beglaubigt und in den Akten festgehalten wird. Als du wieder nach Hettlingen zurückkehren kannst, ist dieses Abenteuer schon lange vorbei und bereits Geschichte geworden.

## Zweites Kapitel

- 31 Mit einem mulmigen Gefühl betrittst du am nächsten Morgen dein Schulzimmer. Was wird dich heute wohl erwarten? Wirst du den fiesen Spielereien, den Gehässigkeiten und hinterhältigen Strafen der alten Hexe Bitterli widerstehen und weiterhin das nette, angepasste und wohlgefällige Kind spielen können, welches du zur Erreichung deiner Ziele hier vorspielen musst?

Doch zu deiner Überraschung und Erleichterung sieht es heute im Zimmer völlig anders aus. Auf dem Lehrerpult thront ein riesiger Blumenstrauss, an der Wandtafel prangt ein farbenprächtiges Willkommensbild und vorne im Zimmer steht – Frau Bitterli! Diese Landplage ist dir also immerhin erhalten geblieben. Doch du bist völlig perplex, wie sportlich und adrett die alte Schachtel heute gekleidet ist. Langsam lässt du deinen Blick von unten nach oben über deine "neue" Lehrerin gleiten und kannst einfach nicht glauben, was deine Augen da erdulden müssen. Die Füsse der alten Bitterli stecken in pinkfarbenen Ballerinas, sicherlich bei Zalando gekauft. Ihre spindeldürren und interessant verbogenen Beine stecken in engen Leggings im Leopardenlook, die weit oberhalb der Knie unter einem kurzen, schwarzen und sehr eng anliegendem Mini-Jupe verschwinden. Das T-Shirt passt perfekt zu den Ballerinas: die gleichen Rüschen, das gleiche Muster und dasselbe ebenso grelle wie scheussliche Pink. Ebenfalls in Pink gehalten sind die Haarmäschli, mit denen Frau Bitterli versucht, ihre orange gefärbten Haare zu bändigen. Doch dieser Versuch ist ebenso gescheitert wie die Schminkversuche, welche helfen sollten das faltige Gesicht der alten Frau in ein jugendlich sympathisches Aussehen zu verwandeln.

«Schreckschraube bleibt Schreckschraube!», stöhnst du fassungslos. «Schön farbig ist auch schön!», giftelt ein Mädchen in der vorderen Reihe. Also bist du nicht alleine mit diesen Gedanken. Hinter dir beginnt nun ein Junge völlig deplatziert zu lachen und ruft laut in die Klasse: «Holla! Geht der Leopard heute noch zum Maskenball?» Augenblicklich wird es mucksmäuschenstill im Zimmer. «Ist der Typ wahnsinnig geworden?» Du magst nicht schon wieder ein Kind auf dem Gotthard mit aufbefohlenen Sprüchen beleidigen.

32 Doch deine Verwunderung wird an diesem Schulmorgen noch mehrmals weit übertroffen. Du kannst gar nicht glauben, wie unverfroren die Lehrkräfte um die Gunst und Sympathie der noch verbliebenen Schüler an deiner Schule kämpfen. Von den gestrigen Wutausbrüchen, Schikanen und Misshandlungen ist keine Spur mehr zu erahnen. Leider ist auch von den gestern verschwundenen widerspenstigen Kindern keine Spur mehr vorhanden. Das alles kommt dir kühl beobachtet sehr verdächtig und höchst gefährlich vor. Welchen Plan verfolgen die neuen Lehrer mit ihrer Taktik? Was soll das ganze üble Spiel?

Zuerst lässt du es dir jedoch gut gehen in der neuen Schule und genießt die neuen Freiheiten in vollen Zügen.  38

33 «Badong!» Mit riesigen Getöse krachst du am Ende der Seilbahn in eine Hauswand unten im Dorf. Du hast keine Möglichkeit entdeckt, wie du die wilde Fahrt auf dem Flying Fox hättest abbremsen können. So endet dein Abenteuer ziemlich abrupt. Das Gute an der Sache ist jedoch, dass du wenigstens keine Schmerzen erleiden musstest. Viel zu schnell für dein Bewusstsein lief dieses Unglück ab.

«Tja, dieses Kind ist offenbar zu ungeschickt für die freie Welt!», erklärt Frau Bitterli etwas später der herbeigerufenen Polizei. «Der Bremshebel direkt oben am Rollwagen des Flying Fox kann doch unmöglich übersehen werden. Man müsste eben nicht nur panikartig herumzappeln, sondern auch ein bisschen seinen Verstand und seine wachen Sinne einsetzen.» Mit diesen Worten lässt die Schulleiterin die verduztzte Polizei einfach stehen.

34 «Ich versteck mich einfach hier in diesem Tunnel und komm gar nicht mehr raus!», machst du dir selber Mut. «Dann brauch ich auch auf gar niemanden zu schiessen.»

Doch lange bist du nicht geschützt in deinem Loch. Nach wenigen Minuten steckt die Paintball-Lehrerin ihren Kopf durch die Öffnung und flötet dir zu. «Jöh, mein Kleines! Erschreckt dich unser Spiel? Oder wagst du sogar einen versteckten Aufstand gegen unsere Methoden?»

Immer lauter, immer keifender werden die Worte der jungen Frau. Am Ende ihrer Rede brüllt sie dich an und geifert: «Mit solchem Pack wie dir wird unsere Weltrevolution nie gelingen! Du musst Spass haben und nicht denken! Du musst ausführen und nicht kritische Fragen stellen!»

Angeekelt wendet sie sich von dir ab, setzt sich aber wie ein Wachhund vor dein Loch und spricht dann ruhig, für dich jedoch verheerend in ihr Mikrofon am Mantelkragen: «Frau Bitterli, ich habe hier eine widerspenstige Ratte dingfest gemacht. Schicken sie mir doch bitte Pling und Plong.»  62

35 Doch vorerst beschliesst du, Zeit zu gewinnen: Zeit für die Angewöhnung an die neue Situation, Zeit fürs Nachdenken, aber auch Zeit für eine sorgfältige Planung deiner Aktionen. Noch weisst du nämlich nicht, was hier an der Schule genau vor sich geht, wer hinter diesen unerklärlichen Vorgängen steckt und was die Absichten dieser bösen Menschen sind. Mit einem gewinnenden, irgendwie aber doch sehr hinterhältigen, geradezu schleimigen Lächeln, setzt du dich an deinen Platz im Schulzimmer und lässt diesen ersten Schultag wie eine kalte Dusche über dich ergehen. «Hinwegrieseln und im Abflussrohr des Vergessens verschwinden, soll er», versuchst du dich selber zu trösten.

Dein Plan steht fest: Du versuchst, als artiges, angepasstes und immer freundliches Kind jeden noch so abartigen Wunsch deiner Lehrkräfte zu erfüllen und so dem Geheimnis dieser abstossenden, bodenlos gemeinen Lehrerschaft auf die Spur zu kommen. «Und dann!», raunst du dir leise Mut zu. «Dann könnt ihr euch auf etwas gefasst machen!»

36 Du trittst in den Singsaal ein, der nun grellbunt wie ein Spielcasino beleuchtet und dekoriert ist. Überall stehen Spielautomaten, Flipperkästen, aber auch Ledersofas vor riesigen Bildschirmen und sogar eine Anlage mit verschiedenen Computern und VR-Brillen bereit. «Auf was wartest du? Leg los mit dem Spiel!», wirst du von einem jungen Mann begrüsst. Gepirct, tätowiert und bemalt kannst du an seinem Körper kein bisschen natürliche Haut mehr entdecken.

Ebenso kannst du in diesem Raum kein Plätzchen mehr entdecken, an dem ein normales Spiel angeboten wird. «Gamen wird unsere Zukunft sein. Du wirst sehen, ohne Games werden sich unsere Hirnzellen immer wieder mit anderen Fragen beschäftigen», spricht der Mann auf dich ein. Offenbar hat er deine suchenden Augen richtig gedeutet. Verschwörerisch neigt er sich zu dir hin und flüstert dir ins Ohr: «Kritische Fragen werden uns sonst befallen. Fragen die uns beschäftigen und nach Antworten verlangen. Kritische Fragen, die unseren Spass am Alltag trüben werden!», mahnt er mit riesigen Augen.

Dann lehnt er sich plötzlich zurück und streicht sich wohlgefällig über den Bauch. «Aber wir wollen uns doch nicht den Spass verderben lassen. Unsere grösste soziale Kompetenz soll doch Zufriedenheit sein. Also machen wir uns zufrieden und spielen!»  58

37 In der Paintball-Anlage wirst du in eine ziemlich sperrige und unansehnliche Schutzkleidung gesteckt, dein Kopf unter einen Helm mit grossem Plexiglas Vollvisier gezwängt und eine riesige Waffe in deine Hand gedrückt. Schnell wird dir klar, um was es hier geht.

In der Anlage verstecken sich andere Kinder deiner Schule. Alle stecken sie in der gleichen Schutzkleidung wie du. Nun gilt es, sich vorsichtig um alle Hindernisse, durch alle Verstecke und Geheimgänge zu schleichen und aufzupassen, dass niemand dich schneller entdeckt als du ihn. Denn hier wird aufeinander geschossen! Zwar nicht mit Kugeln, aber mit kleinen Farbbeutelchen, die jeden Treffer auf deiner Schutzkleidung anzeigen.

Dich schaudert! Soll ich hier drin wirklich lernen, auf meine Freunde zu schiessen?

- Angewidert von dieser Aufgabe stellst du dich vor deine Paintball-Lehrerin und weigerst dich, dieses Spiel mitzumachen. 🖱️ 48
- Du bist zwar geschockt und entsetzt, spielst aber mit, um keinen Verdacht auf dich zu lenken. 🖱️ 34
- Anfänglich etwas zögerlich, mit der Zeit jedoch hellauf begeistert, schmeisst du dich voll ins Zeug und ballerst auf alles und auf jeden, der sich in der Paintball-Arena bewegt. 🖱️ 54

38 «Wir gehen den heutigen Tag total easy an, Kids!», lacht euch Even zu. «Neusten Trendforschern zufolge lernen Kinder am besten, wenn sie völlig relaxt und absolut tiefenentspannt an die Aufgaben herangehen, die sie gerade als besonders lustvoll empfinden. Bei uns wird deshalb nichts vorgeschrieben, keine Leistung verlangt und euch auch keine Grenzen gesetzt. Tobt euch ruhig aus in unserer Schule!»

«Um eure persönlichen Kompetenzen zu fördern», fährt Leila im selben superfreundlichen Schmeichelton weiter, «haben wir für euch einige neue Fächer eingeführt. Sie werden alle von ausgewiesenen Fachkräften betreut. Lasst euch ruhig verwöhnen und genießt das Leben, äh, das Lernen natürlich. Falls ihr Fragen habt oder sonst nicht weiterkommt, stehen wir beiden hier im Zimmer als eure Personal-Trainer für Lernfortschritte jederzeit zur Verfügung.»

- 39 «Habt ihr noch Fragen?», muntert euch Even nun zum Mitdenken und Mitgestalten auf. Na klar hast du noch einige Fragen!
- Weshalb sind plötzlich alle so freundlich, nachdem gestern hier noch die Hölle los war?  52
  - Wie steht es mit Hausaufgaben?  47
  - Gibt es keine Strafen für freches Verhalten?  63
  - Wo werden die neuen Fächer unterrichtet?  71
  - Wie weiss ich, ob ich genügend gelernt habe?  44
  - Gibt es etwas, was ich nicht tun darf?  55
  - Du hast genug Fragen gestellt und willst nun endlich das neue Leben als relaxter Schüler geniessen.  77

40 Deine Fahrtgeschwindigkeit wird immer schneller und rasanter. Klar! Das Seil ist ja auch sehr steil nach unten gespannt. Und anders als bei dem Flying Fox, den du aus dem Kletterpark her kennst, hängt das Seil nicht durch und führt am anderen Ende wieder nach oben, um deinen Flug abzubremesen, sondern führt immer weiter steil hinunter in Richtung Boden.

Dir wird ziemlich schnell klar, dass diese Fahrt hier ziemlich übel enden wird, wenn du nicht schnell etwas dagegen unternehmen kannst. Nun bist du ganz auf dein Geschick angewiesen. Die nun folgende Geschicklichkeitsprüfung führt über 7 Runden.

- Du zeigst dich als ausreichend geschickt.  59
- Leider bist du zwar mutig, aber doch eher ungeschickt.  33

41 «Interessant!», denkst du für dich und bist dir nun noch sicherer als zuvor, dass das ganze kinderfreundliche und supercoole Getue der neuen Lehrer einem ganz und gar hinterhältigen und überaus fiesem Plan folgt. «Die verfolgen ganz andere Ziele als uns Kindern das Leben zu verschönern», murrst du unhörbar und nimmst dir vor, diese Pläne zu erforschen und danach gründlich zu durchkreuzen. «Die werden noch staunen, wie sehr wir Kids das Leben hier in unserer Schule geniessen werden!»  39

42 Ein Wunder kommt selten alleine! Anstatt wie erwartet wutrot anzulaufen und den frechen Jungen zur Strafaktion nach vorne zu bitten, beginnt die alte Bitterli zu lachen und gackert dann fröhlich ins Schulzimmer: «So ulkig, du kleiner Scherzkecks du! Ich mag fantasievolle und mutige Kinder, die mit lustigen Sprüchen den Schulalltag aufheitern.»

Doch dann fährt Frau Bitterli mit ernster, beinahe trauriger Stimme weiter: «Leider habe ich euch keine erfreuliche Mitteilung zu überbringen. Ihr müsst schon heute auf eure geliebte Lehrerin verzichten. Schade, wir haben doch erst miteinander zu arbeiten begonnen und bereits so viel Spass miteinander gehabt. Aber ich muss an unserer Schule den Job der Schulleiterin einnehmen. Es ist sonst niemand da für diese anspruchsvolle Tätigkeit. Ihr braucht jedoch nicht traurig zu sein. Ich kann euch bereits einen Nachfolger vorstellen. Das heisst, eigentlich kann ich euch gleich mehrere Nachfolger präsentieren, denn ab sofort wird eure Klasse von zwei Lehrkräften gemeinsam betreut. Sie sind zwar noch sehr jung und unerfahren, dafür freuen sie sich unendlich darauf, mit euch erste Experi.... äh, erste Erfahrungen sammeln zu können.»  45

43 «Oh Baby! Ich meins ja nur gut mit dir!», säuselt dir die kitschige Junglehrerin zu. Als sie dich gar in die Arme nehmen will und versucht, dich herzlich zu knuddeln, bringst du dich unter dem Pult in Sicherheit. «Lass nur», rettet Even die verfahrenere Situation. «Das Kind ist sicherlich noch etwas verwirrt. Viele Kinder sind es sich einfach nicht gewohnt, dass man sie in der Schule nett behandelt und sie mitbestimmen können, was der Tag ihnen bringen soll.»

Dann beugt er sich freundlich zu dir unter den Tisch und lächelt dir aufmunternd zu: «Und, hast du noch eine weitere Frage?» 🙋 39

44 «Du wirst lernen, auf deine innere Stimme zu hören», macht dir Leila Mut. «In dir ist etwas Wundervolles verborgen. Bring es zum Klingen! Wenn du glücklich bist, ist alles in Ordnung. Fühlst du dich gestresst, bedrängt oder gar zu einer ungewollten Handlung wie Schönschreiben, Aufräumen oder Pünktlichkeit gezwungen, kann nichts Gutes entstehen. Leider versuchen auch heute noch viele Schulen ihre Kinder zu solch unerfreulichen Handlungen zu zwingen.» Traurig blickt dich Leila mit ihren riesigen, dunklen Kugelaugen an. Es scheint, sie schafft es sogar absichtlich einige Tränen über ihre Wangen kullern zu lassen.

«Bei uns ist das anders», unterbricht Even die traurige Stimmung. «Bei uns regiert der Spass! Hast du Spass, ist alles richtig! Langweilst du dich, holst du dir einfach noch mehr Spass! So geht das zu und her in unserer Schule. Alles klar? Noch Fragen?» Even zeigt, dass er langsam genug hat von der Plauderei mit dieser Klasse.  39

- 45 Mit einer schwungvollen Bewegung ihrer Arme öffnet Frau Bitterli die Schulzimmertüre und ruft mit ansteigender Stimme wie eine Show-Masterin aus einer TV-Sendung: «Begrüsst mit mir eure neuen Lehrpersonen! Hier sind: Eeeeeeven Petterson und Leilaaaa Musakari! Applaus, Applaus!»

Widerwillig und verwirrt klatschst du wie befohlen mit und staunst, dass einige deiner Mitschülerinnen und Mitschüler sogar in eine Art Triumphgeheul einstimmen, als zwei überaus popig gestylte junge Leute, beinahe noch Teenager, ins Schulzimmer gehüpft kommen.

«Hej Kids! Nice to meet you!», lachen euch die beiden zu und beginnen an der äusseren Tischreihe entlang jedem Kind die offene Hand abzuklatschen. Was für ein Gegensatz zu dem hasserfüllten, hässlichen Auftritt der neuen Lehrkräfte vom gestrigen Morgen!

46 «Willkommen im Battlepark!», begrüsst dich eine nette Dame in mittlerem Alter. «Hier kannst du dich in verschiedensten Quests mit deinen Freunden messen», kommt sie gleich zur Sache. «Oder aber du versuchst dich in der Runde «Schlag die Bitterli».

Auf dein verwundertes Gesicht wartet die etwas mollige Frau gar nicht auf deine Frage, sondern setzt gleich zur Antwort an. «Du kennst sicherlich die Fernsehsendung «Schlag den Raab». Wir haben euch auch solche Aufgaben zusammengestellt und an jedem Posten hat Frau Bitterli eine Richtzeit vorgegeben. Bist du besser als sie, bekommst du Vanille-Eis.» «Und was geschieht mit mir, wenn ich schlechter bin?» Gackernd wie ein Huhn gibt dir die Frau zur Antwort: «Dann musst du eine bittere Pille schlucken.» 🤔 51

47 Lautes Gelächter schallt nun durch euer Schulzimmer. Even und Leila können sich beinahe nicht mehr erholen vor lauter Lachen. Sie schlagen sich auf die Knie, putzen sich ihre Lachtränen fort und versuchen immer wieder etwas zu sagen, bevor sie in eine neue Lachsalve ausbrechen. «Hausaufgaben!», kannst du aus dem Gekichere und Gepruste der beiden heraushören. «So etwas Altmodisches!»

Endlich findet Leila ihre Sprache wieder und beugt sich verständnisvoll zu dir hinunter. «Wieso fragst du so etwas? Was ist los mit dir? Hast du keine Hobbys? Wie steht es mit dem Fernseher oder der Spielkonsole bei euch zuhause? Ist alles defekt?» Sorgenvoll streicht dir Leila über die Haare und lächelt dir aufmunternd zu: «Im Notfall kannst du bei Frau Bitterli im Schulleiterbüro einen Flatscreen-Smart-TV mit einigen tollen Games und Blurays ausleihen. Bei uns muss niemand zuhause an die Schule denken.»

«Sonst noch was?», mischt sich nun auch Even etwas genervt in euer Gespräch.  39

48 «He, Sie da!», fauchst du die Lehrerin ziemlich wütend an. «Das ist jetzt aber nicht Ihr Ernst. Sie leiten uns Kinder tatsächlich an, gegenseitig auf uns zu ballern? Haben Sie denn gar keinen Respekt vor dem Leben? Wissen Sie überhaupt, wie viel Unglück, Verzweiflung und Elend in der Welt durch den sinnlosen Gebrauch von Schusswaffen entstehen?»

Die Reaktion der Angesprochenen überrascht dich dann aber doch. Kaum hast du zu deiner Wutrede angesetzt, wirst du auch schon von der Waffe und der Schutzkleidung befreit und ins Freie geführt. «Du musst nicht, Kleines, du darfst!», flötet dir die junge Frau fröhlich ins Ohr.

«Phu!», stöhnst du erleichtert auf, als du vom Paintball-Zelt weggehen willst und nochmals «Phu!» stöhnst du, als du dabei in den ausgemergelten, knöchrigen Körper von Frau Bitterli knallst, die sich dir unbemerkt in den Weg gestellt hat.  62

49 Doch für dich wird das hier gar nichts mehr. Dein Plan war doch, nicht mehr weiter aufzufallen und den neuen Lehrern auf die Nase zu binden, dass du gar nicht mit ihrem Auftreten einverstanden bist. Was sollte denn nun deine Showeinlage bezwecken?

So musst du dich auch nicht beschweren, dass du nun ins Zimmer des Schulpsychologen Herrn A. P. Anastasios Horowitz geführt wirst und fünf Minuten später, nach einer Expressabklärung, bereits im Auto von Frau Bitterli sitzt um in ein Schulheim für schwererziehbare Kinder abgeschoben zu werden. Deine Eltern dürfen dich auf Anraten des Schulpsychologen in den nächsten drei Monaten nicht besuchen. Zu stark würde deine Gesundheit unter dieser Belastung leiden, hat er in seinem Bericht festgehalten.

Natürlich werden deine Eltern gegen diesen haarsträubenden Beschluss Rekurs ergreifen und darum kämpfen, dich sofort wieder nachhause holen zu dürfen. Doch leider mahlen die Mühlen der Gerechtigkeit langsam, sehr langsam sogar. Als endlich nach drei Monaten ein Richter deine Akte aus der Schublade zieht und erschreckt feststellt, welche himmelschreiende Ungerechtigkeit sich mit dir abspielte, ist es längst zu spät. Du hast die Geschichte in der Schule verpasst! Andere Kinder wurden zu gefeierten Helden in Zeitungen und Fernseh-Talk-Shows. Dir bleibt nur die Rolle des bemitleidenswerten Opfers. Hättest du doch schweigen können!

50 «Hier hast du zehn Bonbons», wirst du in der Zockerhalle begrüsst. «Alle andern Kinder haben auch zehn Bonbons. Du kannst diese zehn Bonbons geniessen und wieder gehen.» Teuflich lächelnd stupft dich der Lehrer des Faches «Zocken» an und grinst: «Oder du zockst den anderen Kindern auch noch ihre Bonbons ab und genießt dann viel mehr Bonbons und hast zudem eine Menge Spass dabei.»

«Und was ist, wenn ich mich verzocke?» Breit lachend erklärt dir der junge Schnösel: «Dann hast du immerhin den Spass gehabt und behältst dabei noch saubere Zähne.»

Als du kritisch etwas dazu fügen möchtest, kannst du dich gerade noch beherrschen. Doch dein Gegenüber setzt schon zu einer Rechtfertigung an. «In der zukünftigen Welt werden nur die ausgefuchsten, trickreichen Zocker bestehen können. Wenn die Ressourcen eines Tages knapp werden, reicht es nicht mehr für alle. Dann nützt auch das Teilen nicht mehr. Da muss man sich einfach alles holen, was man nur erreichen kann. Mitleid und Rücksichtnahme, wie man das früher mal gelehrt hat, finden da keinen Platz mehr. Im Gegenteil: Einsatz für die anderen hindert, bremst und stört den Erfolg des einzelnen Individuums.»

«Interessanter Ansatz!», lächelst du verlogen und machst dich mit deinen zehn Bonbons aus dem Staub. So eine Welt ist dir zutiefst zuwider und ekelt dich an.

51 «Spass beiseite! Bei uns darf man verlieren», übertönt die gutgelaunte Frau die plötzliche Stille. «Bei uns gilt nur der Spass. Was willst du also tun? Wir haben hier folgende Quests bereit: Wasserpistolen-Spritzen, Türme bauen aus Klötzen oder Autoball, das ist ein Fussballspiel mit ferngesteuerten Autos. Dann haben wir den fliegenden Teppich, Nageln, Zeitnot, das Anhängen oder das Abwägen. Willst du Becherli-Ping-Pong spielen oder doch lieber ein Bällebad geniessen?» «Bällebad?», fragst du verwundert. «Ja sicher, das ist wie im IKEA-Spielparadies, nur leuchten die Bälle in einem sonst absolut dunklen Raum.»

Als die Frau dein eher skeptisches Gesicht bemerkt, erklärt sie beinahe trotzig. «Gefällt dir das etwa nicht? Unser Battlepark ist ein grosses Geschenk für euch Kinder. Normalerweise bieten wir dieses Programm für teures Geld erwachsenen Menschen an. Die sind hell begeistert und unsere Spiele sind jeweils lang im Voraus ausgebucht. Es kommen sogar ganze Firmen, um ihre Mitarbeiter mit unseren Quests weiterzubilden. 🖐️ 60

52 Bei deiner Frage bemerkst du, wie Even kurz die Augen zusammenkneift und dir einen hasserfüllten Blick zuwirft. Doch er hat sich schnell wieder gefangen. Da springt ihm Leila zur Hilfe und piepst mit ihrer Zuckersahne-Stimme: «Was gestern hier war, kann ich nicht beurteilen. Ich habe aber gehört, dass ihr früher ganz schreckliche Lehrer hattet. Die wollten sogar, dass ihr Hausaufgaben schreibt!» Bei diesen Worten spielt sie die von Ekel geschüttelte Tussi und kreischt dann sogar: «Und Prüfungen! Die haben euch arme Kinderchen mit Noten und Beurteilungen misshandelt! Oh ihr armen Geschöpfe.»

Mit einer geschickten Ausweichbewegung kannst du dich vor dem Gefühlssturm, den Leila mit feuchten Küssen, salzigen Tränen und wildem Gewusel in deinen Haaren über dich ausschütten will, in Sicherheit bringen. Doch so billig lässt du dich nicht ablenken. Wütend setzt du hinzu:

- «Leila, hör auf damit, mich wie ein Baby zu behandeln.»  43
- «Du hast da was verwechselt, Leila! Die Misshandlungen fanden gestern statt und kamen von deiner Chefin, der schrecklichen Bitterli. Und, bitteschön! Wo sind unsere Freunde und Freundinnen, die gestern von hier verschwanden?»  61

53 Mit einem etwas mulmigem Gefühl steigst du die Leiter hoch aufs Dach der Mehrzweckhalle. Um deine Flugbahn noch zu erhöhen, steht auf dem Dach ein ziemlich wacklig wirkender Turm, der nochmals 10 Meter in die Höhe führt. Von dort oben, in luftiger Höhe, führt ein Drahtseil über die ganze Schulanlage ins Dorf hinunter und verschwindet zwischen Kirche und Pfarrhausscheune in einer Baumkrone.

Ohne lange Erklärungen wirst du in den Sicherheitsgurt gesteckt, am Drahtseil festgeklickt und mit einem kräftigen Stoss auf die Reise geschickt.

Ui! Wie der Wind dir um die Ohren pfeift! Vor lauter Vergnügen lässt du einen wilden Juchzer über den Schulhausplatz erschallen und winkst deinen Kollegen und Kolleginnen tief unter dir begeistert und total glücklich zu.  40

54 Voller Begeisterung stürzt du dich ins Vergnügen. Es dauert nicht lange, da siehst du vor dir ein Kind hinter einem Bretterstapel hervorschleichen. Gewieft zielst du mit deinem Gewehr und «Puff!», getroffen! Ein riesiger Farbfleck auf der Hinterseite des Helms zeigt dir an, dass du ohne Skrupel ein Kind von hinten erschossen hättest.

So geht das Spiel immer weiter und du gerätst in einen richtigen Jagdrausch. Natürlich wirst auch du ab und zu getroffen. Da es aber nur ein Spiel ist, macht das ja nichts. Die Farbkugeln verletzen dich nicht.

Verletzt wird durch dieses mörderische Spiel jedoch dein Empfinden. Langsam durchdringen die Ideen und Absichten der Schulbesetzer auch deinen Geist. Als du nach einer halben Stunde alle Gegner in der Paintball-Arena erledigt hast, bist du der grosse Sieger. Völlig begeistert von der neuen Schule hast du dich auch zu einer der grössten Stützen von Frau Bitterli gewandelt.

Leider bist du in dieser Verfassung nicht mehr geeignet, dem fiesen und hinterhältigen Spiel an dieser Schule ein Ende zu bereiten. Schade, du warst auf einem guten Weg. Nun aber wird dein Abenteuer abrupt beendet.

55 «Alles darfst du tun und nichts darfst du auslassen!», lächelt dir Leila zu. Leider ist Even da anderer Meinung: «Leila, ich muss dir leider widersprechen. Heute beim Briefing hat Frau Bitterli eindringlich darauf hingewiesen, dass die Kids nichts unternehmen dürfen, was ihr Wohlbefinden stört. Also gibt es hier keine Selbstdisziplin, keinen übergrossen Lerneifer oder Ehrgeiz und schon gar keinen aufgezwungenen Fleiss!»

Danach wendet sich Even direkt an euch und schreit wie ein Verkäufer auf dem Markt: «Habt ihr gehört Kinder! Vergnügt euch, sucht Spass, genießt das Leben und macht alles was ihr wollt. Nur eines dürft ihr nicht: Strebt nicht fleissig wie ein kleiner Professor nach immer noch besseren Noten, stellt keine Fragen nach dem Sinn und Zweck unserer Schule hier und überlegt euch einfach nicht zu viel!» Mit deinem feinen Gehör schnappst du auch noch den letzten Satz auf, den Even mehr zu sich selber als zu euch Kindern brummelt. «Wer Fragen stellt, kann auch zu unbequemen Antworten und Einsichten gelangen.»  41

56 Auf dem Weg zum Schulzimmer, in welchem der Kurs «Mobbing» angeboten wird, bleibst du plötzlich stehen. So wie du die neuen Lehrer kennen gelernt hast, geht es hier sicherlich nicht darum, Mobbing zu verhindern oder einem armen Opfer einer Mobbing-Attacke zu helfen. Viel eher wird es das Ziel sein, Tipps und Tricks zu lehren, wie man ein besonders perfides Mobbing aufziehen kann und wie das möglichst geschickt und unerkannt aufgezogen werden kann.

Doch so tief willst du dich nicht sinken lassen! Schliesslich kann niemand deine Gedanken lesen und der Stundenplan an dieser Schule ist ja frei. «Keiner zwingt mich, da hin zu gehen», machst du dir selber Mut und drehst wild entschlossen um.  69

57 «Welcome! You are the big big big Sportscannon among all the small and large revolver heroes at this school», begrüsst dich ein junger Mann beinahe schon euphorisch. Seine Kleider erinnern dich an den Animator im Kinderhotel deiner letzten Ferien in Miami. Und genau so amerikanisch kaut er auch seinen Kaugummi, lässt mit seinem aufgesetzten Smile den trüben Morgen zum schönsten Tag des Jahres werden und klopft dir anerkennend auf die Schultern. «You ar free, enjoy!» Dann zeigt der übertriebene Kerl, der hier offenbar als Sportlehrer angestellt ist, mit einer weit ausholenden Armbewegung auf die «Sportarten» des heutigen Tages.

Du kannst wählen, welche Angebote du dir aussuchen möchtest.

- Flying Fox  53
- Paintball  37
- Battlepark  46
- Du hast nun genügend Bewegung geniessen können.  78

58 Widerwillig lässt du dich vom jungen Mann zu einem Computer ziehen, stülpst dir dort die dargebotene VR-Brille über den Kopf und verkabelst deine Hände, Füße und den ganzen Körper mit den passenden Sensoren. Sofort befindest du dich in einer bunten und schrillen Comicwelt. Zuerst ist alles schön, berauschend friedlich sogar und stimmt dich glücklich und zufrieden. Leise Flötenmusik dringt an dein Ohr und beinahe glaubst du sogar die Blumen auf der Wiese, über die du dahinschreitest, riechen zu können.

Plötzlich setzt ein dumpfes Schwirren und Surren ein und schon bald bekämpfst du mit deinem Schwert bunte kleine Drachen, die wie Wespen um deinen Kopf schwirren und dir immer wieder kleine Stiche, Bisse und Feuerstösse in Form kleiner Elektroschocks verpassen. Das Spiel fasziniert dich technisch, ist dir aber sonst ganz und gar zu wider. Dieser Eindruck verstärkt sich noch, als du bemerkst, dass du gegen die kleinen Wespendrachen keine Chance hast und immer wieder neue Biester erscheinen, wenn du glaubst alle erledigt zu haben. Endlich erteilt dir die Stimme eines Spielleiters aus dem Off die Anweisung, die Ursache dieses Übels zu suchen. Bald schon entdeckst du am Waldrand den Mutterdrachen, der im Nest liegt und hunderte kleine Babydrachen säugt. Diese Mutter musst du nun töten und ihre Babys sich selbst überlassen, um ins nächste Level aufsteigen zu können.

Diese Aufgabe erledigst du voller Ekel über dich und verlässt danach sofort das Spiel und auch gleich das Game-Center. Du möchtest gar nicht wissen, was für widerwärtige Spielaufgaben in den nächsten Levels und an den anderen Computern und Spielkonsolen auf euch Kinder warten.

59 Mit aller Kraft kämpfst du die in dir aufsteigende Panik nieder und suchst nach einer Lösung. Da entdeckst du über dir am Rollwagen des Fluggerätes einen grossen, roten Hebel, auf dem das rettende Wort steht: Bremse! Vorsichtig ziehst du leicht daran, denn eine Vollbremsung willst du nicht riskieren. Und tatsächlich! Deine Fahrt wird langsamer. Schnell hast du den Dreh raus und segelst kontrolliert und überaus glücklich ins Dorf hinunter.

Dort widerfährt dir jedoch bereits die nächste Überraschung. Dein Landeplatz ist mit grossen Tüchern rundum abgesperrt. Kaum hast du dich vom Drahtseil befreit, wirst du in ein Auto mit dunklen Scheiben gesetzt und zurück zum Schulhaus gefahren. Du hast keine Chance, mit irgend jemandem vom Dorf zu sprechen. Das Gefühl, in einem goldenen Käfig, einem richtigen Gefängnis zu sitzen, wird in dir verstärkt.

«Weshalb nur wollen die neuen Lehrer jeglichen Kontakt von uns zu aussenstehenden Leuten verhindern?», fragst du dich einmal mehr und beschliesst, noch intensiver nach der Ursache dieses geheimnisvollen Verhaltens zu forschen. Doch vorerst stehen noch weitere «Fächer» auf deinem Stundenplan.  57

60 «Das ist aber interessant!», heuchelst du der Frau vor. In Wahrheit bist du schockiert zu hören, dass tatsächlich Erwachsene ihre Freizeit mit solchem Kinderkram vergeuden. Abwägen war bei dir in der dritten Klasse sinnvoll, aber wo sollte heute der Spass daran liegen? Am liebsten hättest du geantwortet: «So dumm ist unsere Gesellschaft schon geworden, dass man mit diesen Ideen nicht nur das Fernsehprogramm füllen, sondern auch den Leuten das Geld aus der Tasche ziehen kann.»

Plötzlich wird dir bewusst, was das Ziel dieses Schulversuchs sein soll. Die neuen Lehrer wollen testen, wie man Menschen am besten auf jedes noch so dumme neue Marktsegment einstimmen und zum fröhlichen Benützen manipulieren kann. «Die Menschheit soll nicht mehr denken, sondern sich vergnügen. Und zwar mit euren Angeboten!», stammelst du voller Zorn und Abscheu. «Ihr strebt die Herrschaft über die Welt an, aber nicht mit Waffen, sondern mit Manipulation und Verdummung!»  66

61 Wieder blitzen Evens Augen gefährlich auf. Doch dieses Mal kann er sich nicht mehr verstellen und seine Wut hinter schleimigen Freundlichkeiten verstecken. Mit eiligen Schritten kommt der Lehrer auf dich zu, packt dich grob am Arm und flüstert dir zu: «Du kleine Ratte, das wirst du noch bereuen!»

Geschickt dreht er dir nun deinen Arm so um, dass du dich kaum mehr bewegen kannst. Dabei setzt er wieder sein fieses Grinsen auf und lächelt der Klasse zu. «Das arme Kind! Es ist sicherlich noch gestresst von zuhause. Bestimmt haben ihm seine Eltern verboten, Cola und Smarties zum Frühstück zu essen und so einen völlig unnötigen Wutausbruch provoziert. Immer wieder kommt es vor, dass unvernünftige Eltern mit unsinnigen Verboten die Kinder schon vor Schulbeginn unter Stress setzen und wir armen Lehrer in der Schule das alles ausbaden müssen.» Gebadet in Selbstmitleid schüttelt der Lehrer den Kopf.

«Ich setze mich mit eurem verwirrten Gspänli nun kurz in die Chillout-Lounge und gebe ihm Smarties und ein Glas Cola zur Erholung. Lasst euch durch diesen Vorfall nicht entmutigen. Das hier wird schon wieder!»

62 Kurze Zeit später sitzt du, bewacht von zwei muskelbepackten Securities, welche du bis anhin noch nie an dieser Schule gesehen hast, im Schulleiterbüro und musst dir die Hasstiraden der bitterbösen Bitterli anhören.

«Hab ich dich endlich entlarvt, du fiese, hinterlistige Ratte! Du spielst uns hier das unbescholtene, nichts ahnende Kind vor, welches jeden Quatsch mitmacht, sich manipulieren und ausnützen lässt und ohne Misstrauen jede Neuerung dieser Welt sofort konsumieren und besitzen will. Dabei bist du tief in dir drin eine selbstbewusste Persönlichkeit mit eigenen Wertvorstellungen, hegst Mitgefühle für Schwächere, kannst selbständig denken und dir sogar eine eigene Meinung bilden.»

Mit blutunterlaufenen Augen wirft die Bitterli dir einen hasserfüllten Blick zu und tadelt sich dann selber. «Wie konnte mir alten Kuh so ein widerspenstiges Ding nur solange durch die Klauen schlüpfen? Ich hätte dieses verdorbene Gedankengut schon am ersten Morgen entdecken müssen.»

63 «Strafen gibt es nicht! Nein, so etwas ist bei uns nicht vorgesehen», erklärt Even ziemlich ernst. «Es gibt auch kein freches Verhalten!», fügt Even hinzu und setzt dann zu einem längeren Vortrag an.

«Kinder sind nie frech. Sie sind neugierig, durstig nach Wissen wie ein ausgetrockneter Schwamm und experimentierfreudig. Klar möchte man als Kind wissen: Wie reagiert mein Lehrer, wenn ich ihm einen Farbkübel über die neuen Schuhe schütte? Das ist doch völlig normal. Anstatt sich darüber zu ärgern und im Zimmer rumzubrüllen oder mit dem Hauswart zu drohen, wie das leider immer noch viele Lehrkräfte in solchen Situationen tun, wäre es doch ein Grund zur Freude.

Der Lehrer kann sich doch auch denken: Aha! Interessant! Das Kind hat also bemerkt, dass man Farbe nicht nur sachte auf Papier auftragen, sondern schwallweise auf dem Boden und den Kleidern der Mitmenschen verteilen kann. Deshalb sollte man sich über dieses Experiment freuen und das Kind ermuntern, weitere Versuche anzustellen.»

Du ergreifst die Gelegenheit und rufst mutig dazwischen: «Indem man eine zweite Farbe darüber schüttet und beobachtet, welchen Farbverlauf man damit auf den Boden zaubern kann?»

«Genau! Du hast unser Erziehungsprinzip verstanden, bravo!», lobt dich der Lehrer und fährt dann fort: «Gibt es von euch Kindern weitere Fragen?»

64 Du hast schon genug Negatives mit den neuen Lehrkräften an dieser Schule erlebt, sodass du von den Kursen in Sozialem Verhalten nicht viel erwartest. Was dir dann aber für Fertigkeiten beigebracht werden sollen, schlägt deinem Geduldsfässchen dann aber doch den Boden und den Zapfen miteinander raus. Da du aber beschlossen hast, möglichst viel über die Schule zu erfahren, ohne dabei aufzufallen, spielst du das fiese Spiel gezwungen lächelnd mit. Ein widerspenstiges oder kritisches Wort zu früh, und du hättest keine Chance mehr die Absichten der neuen Lehrer aufzudecken und ihre Pläne zu durchkreuzen.

Deshalb gilt für dich die Taktik: Immer freundlich lächeln und die entrüsteten Worte runterschlucken.  69

65 Zuerst versteckst du dich voller Angst unter der Treppe im Trakt B. Wird nun wohl die ganze Schule nach dir fahnden? Du zitterst vor Angst, denn du spürst, wie klein deine Chancen geworden sind.

Kurze Zeit später hörst du von oben im Gang vom Büro der Schulleiterin her eine ganz und gar grauenhafte, für dich aber sehr glückliche Nachricht. «Alles erledigt, Frau Bitterli. Das Ungeziefer ist wie befohlen entsorgt.» «Das ist doch die Stimme eines der unsäglichen Muskelpakete», jubelst du befreit. Und da in dieser Schule die neuen Lehrer unmöglich schon alle Kinder kennen und für ihr ungeübtes Auge sowieso alle ähnlich oder sogar gleich aussehen, wagst du dich wieder zurück auf den Sportplatz. Noch warten weitere Erkundigungen auf dich.  57

66 Doch zu deinem Glück kannst du diese Gedanken alle für dich behalten. Um nicht aufzufallen, spielst du das üble Spiel mit und strahlst die Frau an: «Ich gehe dann zum Wolkenkratzer. Mit Klötzen Türme bauen habe ich schon immer faszinierend gefunden.»

«Das ist eine gute Wahl, mein Kind!», säuselt dir die Frau begeistert zu. «Klötze sind ein pädagogisch so sinnvolles Spielzeug. Ich liebe Klötze!» Du atmest erleichtert auf, als du alleine vor den Klötzen sitzt. So schnell als möglich verlässt du den Battlepark wieder und suchst an anderer Stelle noch tiefer ins Geheimnis dieser Schule einzudringen.

67 «Instagram wurde 2010 für iOS und 2012 auch für Android-Handys als Fotodienst veröffentlicht. Für 1 Milliarde Dollar kaufte Facebook dann dieses Programm und vernetzte den Dienst mit Facebook.»

«Und für was soll der Dienst denn nützlich sein?», stellst du kritisch deine Frage. «Ich kann doch einfach so Fotos schießen und auf Facebook der ganzen Welt zeigen.»

«Ja, das kannst du schon. Aber in Instagram kannst du zu jedem Bild auch gleich einen Link setzen, wo du die tollen Klamotten gekauft hast, die du auf dem Bild trägst. Und das bietet ungeahnte Verdienstmöglichkeiten für die Modebranche. Denn ihr müsst wissen, dass mittlerweile 500 Millionen Benutzer Instagram-Posts hochladen, lesen und auch weiter folgen. Das gibt gigantische Möglichkeiten, um Geld zu verdienen!», jubelt die junge Frau und heult wie ein Wolf bei Vollmond vor lauter Begeisterung.

- Du bist weniger begeistert und trägst deine kritische Haltung offen zur Schau. 🗨️ 84
- «Jeah, jeah, jeah!», heuchelst du Begeisterung vor. 🗨️ 89

68 Dein Versuch, mit einem vorgespülten Asthma-Anfall die beiden Schlägertypen zu überlisten, geht gründlich schief. Die beiden grinsen nur, statt dir in deiner Atemnot zu helfen. Gemein lacht der eine dem andern zu: «Praktisch, wenn das Balg sich selber erstickt, dann brauchen wir uns die Hände nicht mehr selber schmutzig zu machen.»

Leider für dich beschmutzen die beiden dann ihre Hände doch an dir, denn hier endet dein Abenteuer. Es wäre wohl klüger gewesen, zuerst innerhalb der Schule deine Feinde zu besiegen, statt voreilig von aussen Hilfe anzufordern.

69 Das Kursprogramm «Soziales Verhalten» bietet dir folgende Fächer an. Was wählst du?

- Gamen  36
- Zocken  50
- Unruhe stiften  72
- Denunzieren  76
- Mobben  56
- Du kannst hier keine weiteren Erkenntnisse gewinnen.  78

70 «Bitte, lasst mich runter!», flehst du die beiden an. Doch du erntest von ihnen nur ein müdes Lachen. «Das wollten schon viele vor dir!», lacht dich der eine, der Klügere der beiden, derjenige mit den 8 Punkten, frech aus.

«Aber bitte, ich muss!» «Runter muss niemand», höhnt der zweite Kerl. «Mann muss nicht, man will. Aber den Willi gibt's heute nicht!», grölt er höhnisch lachend drauflos.

«Aber ich muss wirklich», winselst du übertrieben ängstlich. «Ich muss, ich muss aufs Klo!» Nun lachen die beiden noch wilder: «Der kleine Pipifatz will uns wohl überlisten, aber nicht uns!» «Selber schuld!», schmollst du. «Aber ich kann dann nichts dafür, wenn ich euch vollspritze.»

Diese Worte zeigen nun endlich Wirkung. «Untersteh dich, du Ferkel», kreischen die beiden und lassen dich für einen Augenblick angeekelt los. Du nützt diesen Moment flink wie ein Wiesel aus und flitzt geschickt um die nächste Ecke. Noch bevor die beiden Tölpel bemerken, dass du sie überlistet hast, ist der Abstand für eine Verfolgung zu gross.  65

71 «Das ist einfach! Schlendert und bummelt wie in einem Vergnügungspark über das Schulgelände und bleibt dort stehen, wo euch gerade ein Angebot anspringt. Bei uns gilt die Regel: Lust und Laune geht über Planung und Absicht! Lasst euch einfach in den Tag, ins Abenteuer «Lernen» treiben und ihr werdet viel Spass und Fun dabei haben.»  39

72 Schon von weitem hörst du Lärm aus dem Schulzimmer dringen. Offenbar hat der Kurs im «Unruhe stiften» schon begonnen und einige Kinder sind bereits heftig in Streit geraten. Die Lehrerin dieser Gruppe begrüsst dich etwas abseits und erklärt dir schnell die Mechanismen dieser «Fähigkeit». Wichtigstes Ziel ist es immer, diejenigen Personen gegeneinander auszuspielen, die deinem wahren Ziel im Wege stehen. Schau also genau zu», muntert sie dich auf.

«Danke», erwidert du kühl lächelnd. «Ich habe schon genügend erfahren.» Du machst auf deinen Absätzen eine Drehung um 180° und stürmst schnell von diesem Ort des Grauens. «Unglaublich!», schimpfst du halblaut. «Wie kann man Kinder nur zu Streitereien anstiften und dann zusehen, ohne Frieden stiften zu wollen? Was sind das nur für eklige Biester an unserer Schule? Na wartet nur, ich werde euch mit euren eigenen Waffen schlagen!», murmelst du dir zu. Denn eine Lehre hast du vorhin schnell begriffen: Um dein Ziel zu erreichen, musst du die neuen Lehrer dieser Schule gegeneinander ausspielen. Wie du das angehen willst, kannst du dir später überlegen. Vorerst gibt es anderes zu tun.  69

73 Dann wendet sich die giftige, alte Schrulle an die beiden Männer an deiner Seite: «Dieses Pack ist nicht geeignet für unsere neue Weltherrschaft von Konsum, Vergnügen und Manipulation. Lasst es verschwinden. Aber bitte!», setzt sie beschwörend hinzu. «Seid vorsichtig! Wirbelt keinen Staub auf. Wir sind noch immer in der Versuchsphase. Noch wissen wir nicht genau, welche Mechanismen im neuen Medienzeitalter die Menschen zu manipulierbaren, willenlosen und nur noch vergnügungssüchtigen Kreaturen formen. Jeder Skandal um ein verschwundenes Kind kann unsere jahrelangen Bemühungen zu nichte machen.»

Bitterböös funkelt dich die alte Bitterli ein letztes Mal an und faucht dann. «Befreit meine Augen endlich von diesem elendiglichen Schmutz!»

74 «Frau Bitterli! An Ihrem Leopardendress baumelt hinten ja ein Schwanz!», frotzelst du keck und hoffst, mit diesem frechen Spruch dein Begleitertrio ablenken zu können. Das gelingt dir auch! Tatsächlich dreht sich Frau Bitterli plötzlich wild im Kreis und versucht mit ihrer linken Hand hinter sich an ihrem Po nach dem vermeintlichen Leopardschwanz zu greifen. Dazu flucht sie hemmungslos drauf los: «Dieses doofe Huhn von einer Sekretärin. Ich habe ihr doch klar befohlen, neue Leggings für mich zu kaufen und sich nicht einfach in der Kostümkiste zu bedienen!»

Der wilde Tanz der alten Schrulle wirkt so komisch, dass die beiden Securities in ein wildes Gelächter ausbrechen und sich die Lachtränen aus den Augen wischen müssen. Du benützt diesen Moment der Überlegenheit geschickt aus, kickst beiden von hinten in die Kniekehlen und bringst sie so zu Fall. Beim Wegrennen bemerkst du gerade noch, wie sich die beiden aufrappeln wollen, aber von der wild hüpfenden Bitterli, die deine Verfolgung mit einem mutigen Leopardensprung über die beiden Männer hinweg aufnehmen will, wieder zu Boden gestossen werden. Zu dritt kugeln sich die drei Erwachsenen nun am Boden und behindern sich gegenseitig mehr, als dass sie sich auf die Beine helfen.

So gelingt dir deine Flucht. Frau Bitterli weiss leider nun, dass sich innerhalb der Schule ein Feind verborgen hält. Deshalb wirst du in Zukunft noch vorsichtiger und behutsamer vorgehen müssen, um an dein Ziel gelangen zu können.  86

75 «Wow!», tönt es aus vielen Mündern. Soeben habt ihr alle in der Gruppe ein nigelnagelneues Smartphone der neusten Generation geschenkt bekommen und ausgepackt. «Nur mit dem neusten Material ausgestattet, könnt ihr euch voll auf die Möglichkeiten der modernen Medien konzentrieren. Geniesst das Surfen im Internet, geniesst die schrulligsten Youtube-Filmchen, streamt Musik und Kinohits, füttert das Netz mit euren ganz persönlichen Geschichten und nützt die Selfiekamera so oft ihr nur könnt. Denn denkt immer daran: Das Internet, die ganze Welt wartet auf euch, will euch sehen und an eurem Leben teilhaben.»

Dir kommt diese ganze Geschichte etwas merkwürdig vor. Bisher hast du von deinen Eltern, deinen Lehrkräften und auch Freunden und Verwandten immer zu hören bekommen, dass du im Internet nicht zu viel Persönliches preisgeben solltest. Und nun hörst du so etwas! Auch sonst kommt dir das Handy irgendwie anders und ungewohnt vor. In dir hegt sich ein schlimmer Verdacht. Kann es wohl sein, dass die Lehrer deiner Schule unter der Leitung der alten Bitterli versuchen werden, dein Leben mittels dieses Handys auszuspionieren und danach für ihre Zwecke, oder die Absichten einer noch grösseren und unheimlicheren Organisation im Hintergrund, manipulieren und fremdsteuern wollen?

Vorerst beschliesst du, deinen entsetzlichen Verdacht für dich zu behalten und das Smartphone zwar zu benützen, aber nur sehr sparsam und immer im Gedanken, dass der Feind Bitterli mithört, mitliest und mitschaut!

76 «Ich verteile euch jetzt kleine Zettelchen. Einer oder mehrere tragen drei rote Punkte. Diese Zettel bezeichnen in dieser Runde die Verräter. Ihr müsst so schnell als möglich rausfinden, wer alles Verräter ist und mir seinen Namen heimlich verraten. Je mehr Namen ihr nennt, desto grösser wird eure Belohnung sein.»

Beim Fach «Denunzieren» stehst du gleich mitten im ersten Spiel. Zum Glück weisst du von früher, dass Denunzieren verraten heisst. In den schlimmsten Staaten der Welt hat die Polizei so alle Bürger trainiert, ihre Nachbarn, Freunde, ja sogar die eigene Familie auszuhorchen und an den Staat zu verraten. Dass dabei auch viel gelogen wurde und Unschuldige für nicht begangene Straftaten bestraft wurden, war oder ist den Mächtigen dieser Welt egal.

«Und was geschieht, wenn ich mich täusche und jemanden falsch beschuldige?», will ein Mädchen etwa in deinem Alter wissen. Die Antwort der Spielleiterin schockt dich zutiefst. «Das ist egal. Mit Verlusten muss man rechnen. Lieber ein unschuldiges Opfer mehr als ein Verräter, der nicht erwischt wird.»

Als das Spiel mitten im hektischen Verlauf mit Tuscheln, Lügen, Verwirren und Heucheln steckt und die Spielleiterin mit dem Notieren all der Denunzierten beschäftigt bist, schleichst du dich unbemerkt davon. Für dich ist mehr als sonnenklar: Mit dieser Welt, die hier die neuen Lehrer aufzeigen wollen, hast du nichts, aber auch rein gar nichts zu tun.  69

77 Genüsslich schlenderst du über den Pausenhof und schnappst dir beim Znünistand einen Becher Popcorn mit Karamell-Überzug. «Mh! Wie fein das duftet!», schwärmst du genüsslich und lässt dir einige der aufgeplatzten, zuckersüssen Maiskörner munden.

Als du auf den roten Sportplatz trittst, bleibt dir beinahe der letzte Bissen im Hals stecken. Da stehen doch tatsächlich einige bunte Zelte mit reisserisch leuchtenden Reklametafeln verziert auf dem Platz verteilt. Auch auf der grünen Wiese sieht es aus wie auf einem grell und schrill leuchtenden Jahrmarkt. Solche Bilder hast du bisher nur im TV aus Amerika, dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten gesehen. «Wow!», zeigst du dich hell begeistert. «Und nun sind die unbegrenzten Möglichkeiten auch in unserer Schule eingetroffen.»

Begeistert stürzt du dich ins Vergnügen.

 78

78 Auf dem Platz bemerkst du drei grosse Leuchttafeln, auf denen die aktuellen Fächergruppen aufgelistet sind. In welchen Bereichen willst du dich fordern und fördern, oder wie es an deiner neuen Schule ab sofort heisst: vergnügen und unterhalten?

- Du wählst Sport.  57
- Deine Wahl fällt auf soziales Verhalten.  64
- Medienkunde weckt dein Interesse.  85
- Du hast für heute genug gelernt und willst dich nun deiner wirklichen Aufgabe widmen.  91

79 Um jedoch nicht weiter aufzufallen, hörst du der jungen Frau weiter zu, wie sie das Leben als Bloggerin lobt, über ihre Einnahmen schwärmt und euch die Ohren vollsüßt mit Begeisterungstürmen darüber, wie toll, unbeschwert und faszinierend das Leben als junge Modebloggerin doch sei.

Doch euch, euch persönlich, rät sie mit wildesten Ausführungen davon ab, selber Blogger zu werden und ebenfalls auf diese leichte Art und Weise Geld verdienen zu wollen. «Bedenkt, dass jeden Tag über 60 Millionen Fotos und Beiträge auf Instagram hochgeladen werden. Da hat es einfach keinen Platz mehr für weitere Bloggerinnen und Blogger», mahnt sie. Und nicht mehr für eure Ohren gedacht, dennoch etwas zu laut fügt sie noch hinzu: «Zudem sollt ihr kaufen und nicht Geld von unserem Geschäft abziehen.»

Du hast hier genug erfahren über die Absichten der neuen Regentschaft an eurer Schule. Offenbar sollt ihr nicht zu selbständig denkenden Menschen, sondern zu leicht manipulierbaren und kauflustigen Internetkunden erzogen werden. Wie die Herren und Damen hinter der alten Bitterli es jedoch schaffen wollen, dass ihr gerade ihre Produkte kauft und ihre Meinungen vertritt, bleibt dir noch verschlossen. Doch du versicherst dir: «Wartet nur! Auch dieses Geheimnis werde ich noch lüften.»  86

80 «Hallo Kids», werdet ihr im Workshop zu Instagram & Co. begrüsst. Doch bald schon werden einige von euch wieder weggeschickt. «Ward ihr schon bei Facebook?», ist nämlich die erste Frage, die euch gestellt wird. «Ihr müsst wissen: Facebook war gestern, morgen ist Instagram», zwinkert euch die junge Modepuppe am Lehrerpult kameradschaftlich zu.

- Du warst schon im Workshop zu Facebook.  67
- Nein, Facebook hast du noch nicht besucht.  86

81 «Hört genau zu! Jetzt kommt das absolut Wichtigste in der Nutzung von Facebook», bringt der Kerl vorne am Lehrerpult seine Unterweisung endlich zum Finale. «Liket so oft und so viel wie ihr nur könnt. Jeder Like bringt euch und eure Seite nämlich weiter. Das Internet will wissen, was ihr denkt, was ihr cool findet und was euch gefällt. Und genau dafür ist der Like-Button ja geschaffen worden.»

«Aha!», lächelst du dir altklug zu. «Aus dieser Ecke pfeift also der Wind. Nicht nur das Internet will wissen, was wir denken, sondern auch **ihr** wollt das wissen!» Plötzlich wird dir klar, was der ganze Rummel an dieser Schule soll. Offenbar seid ihr von irgendeinem mysteriösen Konzern zur Versuchsschule auserwählt worden. Weshalb und was genau mit euch erprobt werden soll, hast du zwar noch nicht erfassen können, aber irgendwie hat dies sicherlich mit modernen Medien zu tun.

«Eine eigene Meinung scheint da nicht sehr gefragt zu sein», murmelst du plötzlich erleuchtet. «Deshalb verschwinden seit gestern auch plötzlich alle aufmüpfigen, widerspenstigen Kinder und nur noch die anpassungsfähigen, folgsamen und leicht beeinflussbaren bleiben hier. Aber wartet nur, ihr hinterlistigen Verführer! Ich werde euch schon zeigen, dass man auch nett und dennoch eigenbestimmt sein kann!»

82 Die beiden Kerle heben dich an den Schultern aus dem Sitz und tragen dich davon. Da kannst du nun zappeln und strampeln so viel du willst, aus den stahlharten Griffen kannst du dich nicht befreien.

Du steckst in einer beinahe ausweglosen Situation. Nun kann dir nur noch eine gehörige Portion Intelligenz helfen. Zum Glück verleiht Todesangst Flügel, und in deinem Fall zusätzliche Punkte. So startest du mit 10 Zusatzpunkten ins nun folgende Intelligenzduell. Die beiden Schläger sind zwar nicht gerade die Hellsten, aber zu zweit bringen sie doch 7 und 8 Punkte zusammen und starten deshalb mit 15 Punkten ins Duell.

- Du besiegst die beiden Hünen mit einem fiesem Trick.  70
- Oh nein! Diese Niederlage zeigt böse Folgen für dich.  87

83 «Willkommen im Chatroom!», witzelt eine junge Lady mit feuerrotem Wuschelkopf, als ihr euch im Kurszimmer an die bereitgestellten Computer setzt. Doch dich kann sie mit diesem Uraltwitz nicht bezirzen. Du weisst nicht nur, dass ein Chatroom ein virtueller Raum im Internet ist und kein Zimmer zum Chatten, du weisst auch sonst schon alles, was die Kleine dir hier zuckersüss zu vermitteln versucht.

Zudem geniesst du es, dass die junge Frau nur vorne hinter ihrem Laptop sitzt und mittels Mausclick ihr ganzes Wissen aufs Screenboard zaubert, ohne je auf euch zu schauen. Geschickt benützt du die Momente des Unbeobachtetseins und setzt einen Hilferuf an die Polizei ab: «Hilfe! An unserer Schule werden alle Kinder als Geiseln festgehalten und aufs Übelste ausgenutzt und negativ manipuliert. Kommen Sie schnell. Schon bald haben die uns so verändert, dass wir uns selber nicht mehr erkennen.»

Ungeduldig starrst du auf deinen Bildschirm und wartest auf die befreiende Antwort oder noch besser, auf die Polizei, welche euch alle aus dieser Schulgefangenschaft erlöst.  88

84 «Zählt bei Ihnen eigentlich nur das Geldverdienen?», fährst du deine junge Lehrerin erzürnt an. Doch auch mit ihrer Antwort überrascht dich das Zuckerpüppchen in ihrem tollen Modeoutfit. «Weshalb nicht? Mit mehr Geld kann ich mir mehr Klamotten kaufen und mehr neue Posts in die Welt setzen! Und damit verdiene ich dann noch mehr Geld», lacht sie, posiert keck vor dem Lehrerpult und schießt gleich einige Selfies. Dann lacht sie euch zu und schwärmt: «Die Bilder kommen jetzt ins Internet. Dazu schreibe ich auf Instagram: Gerade zwölf überraschte Kids und Teens mit tollen Sachen von #klamottenmakeshappy #happinessforyou zum Staunen gebracht.»

Du bist völlig geschockt, mit welcher Leichtigkeit die junge Frau sich dem Kaufen und dem Modezwang ausliefert und euch das hier auch noch als Schulfach beibringen will. «Mit mir nicht, nie und nimmer!», flüsterst du dir völlig aufgebracht zu.  79

85 «Medienkunde ist das wichtigste Fachgebiet der Zukunft!», doziert ein älterer Herr mit grauem, langem Bart und buschigen Augenbrauen. Bei seinem Anblick bist du dir gar nicht mehr so sicher, ob du den richtigen Kurs angesteuert hast. Die Fachbegriffe, welche von der Leinwand leuchten, beweisen dir aber deutlich, den richtigen Ort gefunden zu haben.

Mit zittriger, dennoch sehr eindringlicher Stimme mahnt euch der weisshaarige Greis: «Wer die Medien beherrscht, regiert die Welt. Lasst euch also nie von den Medien beherrschen, sondern nutzt sie, setzt sie geschickt ein und holt euch durch gezieltes Manipulieren mithilfe der Medien all das, was ihr euch erträumen könnt.»

Dann bildet der komische Kauz, der auf dich wirkt, wie wenn er nicht einmal eine Fernsehfernbedienung und ein Smartphone voneinander unterscheiden könnte, kleine Gruppen.  86

86 Zu welchen Themen an der Leinwand willst du dich weiter informieren und zur Medienspezialistin ausbilden lassen?

- Dich interessiert das Thema Handy und Smartphone.  75
- Instagram wolltest du schon lange erforschen.  80
- Du wählst das Thema Facebook.  90
- Tipps und Tricks im Chat.  83
- Du hast hier genug erfahren.  78

87 Das Ende deiner Geschichte wird kurz und schmerzhaft. Da schreibe ich lieber nichts darüber. Schade, denn nun wüsstest du, was für ein mieses Spiel an deiner Schule aufgezogen wird, aber du hast keine Möglichkeit mehr, jemanden darüber zu informieren.

Hier endet dein Abenteuer.

88 Doch du wartest vergeblich. Plötzlich erkennst du im Spiegelbild des Laptops, wie sich hinter dir zwei hünenhafte Kraftprotze in Position werfen und dann erscheint zwischen den beiden das altbekannte, runzlige und abstossende Gesicht der alten Bitterli.

«Glaubst du eigentlich, eure Computer würden nicht automatisch überwacht?», faucht dich die Alte erbost an. «Wortkombinationen wie Hilfe, Polizei und Geiseln lassen automatisch die Notrufklingel im Schulleiterbüro ertönen und zeigen uns an, wo ein Kind hinter einem Computer sitzt und die falschen Signale abzusetzen versucht. Du kommst nun ohne Aufsehen zu erregen mit mir mit, sonst brechen dir deine Begleiter schon hier im Schulzimmer beide Arme!»

Niedergeschlagen trottest du still aus dem Zimmer. Doch so geknickt bist du noch nicht, als dass du dir nicht doch noch eine klitzekleine Chance zur Flucht ausrechnest. Du besinnst dich auf deine Kampfkraft, die zusammen mit deinen Geistesblitzen schon so manchen ausweglosen Kampf für dich entscheiden konnte. Du kannst 5 zusätzliche Punkte in diesen Kampf einbringen. Die beiden Kolosse sind zwar riesig, aber dafür auch sehr unbeweglich, weshalb sie nur mit einer Kampfkraft von 18 Punkten zum Duell antreten.

- Dir gelingt der Sieg!  74
- Leider nützt dir dein mutiger Kampf nichts.  68

89 «Ich habe gar nicht gewusst, dass jeder im Internet Geld verdienen kann», zeigst du dich deiner junge Lehrerin völlig ahnungslos. Dennoch überrascht dich das Modepüppchen mit ihrer Antwort. «Da staunst du, nicht? Mit meinen Posts verdiene ich ganz schön dick Kohle, kann mir noch teurere Kleider kaufen oder erhalte sie sogar von den Modeketten geschenkt. Damit schiesse ich neue Bilder, lade sie hoch und verdiene dann noch mehr Geld», lacht sie, posiert keck vor dem Lehrerpult und schießt gleich einige Selfies. Dann lacht sie euch zu und schwärmt: «Die Bilder kommen jetzt ins Internet. Dazu schreibe ich auf Instagram: Gerade zwölf überraschte Kids und Teens mit tollen Sachen von #klamottenmakeshappy #happinessforyou zum Staunen gebracht.»

Du bist völlig geschockt, mit welcher Leichtigkeit die junge Frau sich dem Kaufen und dem Modezwang ausliefert und euch das hier auch noch als Schulfach beibringen will. «Mit mir nicht, nie und nimmer!», flüsterst du dir völlig aufgebracht zu.  79

90 «Wir haben für euch bereits ein Profil eingerichtet», beginnt der Facebook-Lehrer seinen Kurs. Verschmitzt lacht er: «Ihr seid ja noch nicht alle 12 Jahre alt und so mussten wir mit einem kleinen Trick die Altersschutzregeln umgehen. Doch macht euch darüber keine Gedanken. Das geht schon in Ordnung. Wichtig bei Facebook ist einfach, dass ihr jeden Tag euer Profil mit Daten und Bildern füttert und so viele Freunde wie nur irgendwie möglich sammelt.»

Erstaunt und sehr kritisch hörst du den Ausführungen weiter zu, denn du möchtest nicht mit kritischen Fragen auffallen. Du bist dir aber sicher, dass hinter seinen Erklärungen ein ganz gemeiner Plan steckt, denn alles, was der perfide Lehrer euch hier rät, ist falsch und völlig deplatziert beim Umgang mit Social Media, so viel hast du bisher an deiner alten Schule schon gelernt. Kopfschüttelnd vernimmst du, wie der Lehrer euch rät: «Am meisten Freunde findet man, wenn man persönliche Bilder von sich zeigt, persönliche und sogar ganz persönliche Geheimnisse ausplaudert und auch mal ein Bildli aus dem Badezimmer oder dem Schlafzimmer hochlädt.» Als der schmierige Kerl vor euch bei dieser Aussage sogar anzüglich zu grinsen beginnt, kannst du deine Zurückhaltung beinahe nicht mehr aufrechterhalten. «Ekliger Widerling!», zischt du für andere nicht zu hören zwischen deinen Zähnen hervor.  81

### 3. Kapitel

91 Etwas abseits vom grossen Rummel auf dem Pausenplatz setzt du dich unter einen Busch und lässt deinen Gedanken freien Lauf. All die Eindrücke, Bilder und Stimmen; all die wirren Aussagen und verrückten Handlungen der neuen Lehrer; das Lärmen, Kreischen und Jubeln der völlig aus dem Häuschen geratenen Kinder; die neuen Fächer und verlockenden Angebote; alle diese Eindrücke haben dich ganz wirr gemacht im Kopf. Da tut es dir gut, einfach alleine in Ruhe sitzen zu können und zu studieren, was da an deiner Schule gerade geschieht.

Offenbar gehorchen die neuen Lehrer einem ganz fiesen, hinterlistigen Plan. «Wir sollen nichts denken, sondern uns vergnügen», murrst du halblaut vor dich hin. «Wir sollen nichts hinterfragen, sondern uns von den verlockenden Angeboten willenlos verführen lassen. Wenn wir etwas dazulernen sollen, muss es egoistisch, gemein gegen andere, niederträchtig und voller Bosheit sein. Statt Freunden zu helfen, soll man sie an dieser Schule mobben und verletzen, statt zu teilen, soll man raffgierig und gewinnsüchtig werden, statt freundliche und hilfsbereite Kinder wünscht man sich hier solche die quengeln, murren, mäkeln, kritisieren, maulen, motzen, meckern, knurren, bocken, nörgeln und sich einfach gegen alles auflehnen, was eine gute Erziehung ausmacht. Ganz einfach!», schimpfst du nun wütend und ziemlich laut, «hier sollen Kinder unanständig, oberflächlich ...»

92 «Aha!», lacht der Techniker laut auf. «Du suchst dir hier den Znüni, so so!» Dann hört er geduldig nochmals eine Weile deinem Gestammel zu. «Aha! Bei euch zu Hause liegen die Äpfel auch im Keller, deshalb hast du gedacht, du suchst auch hier bei uns im Keller nach Äpfeln.»

Doch dann kippt die belustigte Stimmung des Technikers schnell in bedrohliche Gewalt über. Fauchend packt er dich am Kragen und giftelt dich an. «Merk dir das, du kleine Ratte. Im Computerkeller dieser Schule gibt's keine Apple, die arbeiten hier mit Windows!» Ohne mit der Wimper zu zucken spricht er einige kurze, für dich jedoch vernichtende Worte ins Mikrofon an seinem Hemdkragen. «Amir, komm bitte zu mir. Arbeit für dich im Serverraum!»  137

93 «Bingo!», jubelst du, als du den Schlüssel mit dem silbrigen Griff ohne Widerstand zu spüren ins Schlüsselloch gleiten lässt. Doch du hast zu früh gejubelt, denn wie du es auch anstellst, der Schlüssel lässt sich nicht drehen, die Türe nicht öffnen. Du drückst gegen die Türe und versuchst zu drehen, du ziehst die Türe noch fester zu dir und startest einen erneuten Versuch. Vergebens!

Lange stehst du vor der verschlossenen Türe und rüttelst, fluchst, weinst, trittst gegen diese ver..... Türe; aber sie lässt sich mit dem silbrigen Schlüssel einfach nicht öffnen. Da spürst du mit deinem untrüglichen Gespür für Gefahren, wie ein kräftiger Mann hinter dich getreten ist und dich lächelnd anstarrt.

94 So wunderst du dich auch nicht, dass nur wenige Minuten später von allen Seiten her vier kräftig gebaute und grimmig dreinblickende Männer auf dich zugeschlendert kommen.

95 Als der Mann, den du als Chef eingestuft hast, den Keller verlassen hat, suchst du dir in einem Nebenraum ein gutes Plätzchen, um versteckt, geschützt und in Ruhe einen klugen Plan auszuhecken. Doch du hast die Rechnung ohne deine Nase gemacht.

«Ha- Ha- Hatschi!», dröhnt dein Niesen urplötzlich durch den Keller und hallt von den Wänden wider. Der kahle Raum und die absolute Stille hier unten verstärken den plötzlichen Lärm enorm. So wundert es dich auch nicht, dass schon nach kurzer Zeit der IT-Techniker drohend vor dir steht und dich wütend von oben bis unten mustert. Im nun folgenden Intelligenzduell wirst du voll gefordert. Zum Glück kannst du zusätzliche 8 Punkte zu deinem Startkonto hinzuzählen, doch der IT-Techniker ist ein ganz kluger Kopf und startet mit 22 Punkten.

- Trotz der miesen Ausgangslage gelingt dir der Sieg. 🖱️ 99
- Leider nein! Deine Argumente reichen nicht zum Sieg. 🖱️ 92

96 «... und handysüchtig sein!» Völlig unbemerkt von dir ist eine ausgeflippt bekleidete Lehrerin mit angeknüpften Rasta-Dreadlocks an ihren ohnehin schon verfilzten Haaren zu dir getreten und spricht tröstend auf dich ein. «Dich verwirrt der ganze Rummel hier, nicht wahr? Du bist es gar nicht gewohnt, selbstständig entscheiden zu können, was du jetzt gerade machen willst.»

Ohne auf deine Einwände zu achten, fährt die hippige Kleine fort. «An der alten Schule muss das für dich ja der reinste Horror gewesen sein. Immer hat dir jemand vorgeschrieben, was du zu tun und was du gefälligst zu unterlassen hast. Nie durftest du wütend sein, nie dich beschweren oder sogar lauthals deine Wut über den Pausenplatz schreien. Aber jetzt mit uns ist das ganz anders. Du darfst alles, du bist frei! Sei dich selber! Schrei deine Wut über den Platz.»

Immer hektischer wird die junge Frau und feuert dich an. «Los, komm! Lass deiner Wut freie Bahn, löse dich von den unguuten Gefühlen. Komm schon, schrei dich frei!»

- Du ergreifst die Möglichkeit beim Schopf und fluchst laut und unabhängig wie ein Rohrspatz drauf los.  104
- «Es geht schon, danke für die Hilfe», wimmelst du die aufdringliche Lehrerin ab.  112

97 Bevor du einen richtigen Plan hast, ist der erste der Securitys schon bei dir am Gebüsch angekommen und versucht dich zu erhaschen. Doch du bist geschickt. Wie ein kleines Totenkopffäffchen schwingst du dich durchs Gehölz und versuchst dem Kerl zu entkommen. Dieser jedoch rammt mit der Gewalt eines Gorillas durch den Busch und steht schon auf der anderen Seite, als du dich nach mühsamem Kampf durchs dichte Geäst endlich ins Freie angeln kannst.

- 98 Kurze Zeit später hast du dich verkrümmelt und hockst versteckt unter einem Busch hinter der Bühne der Mehrzweckhalle. Hier planst du deine nächsten Schritte. Da nähern sich dir auf dem Weg Schritte, das harte, feine Klacken von hochhackigen Frauenschuhen und das dumpfe, weiche Rollen von Militär-Kampfstiefeln. Genau vor dir bleiben die beiden stehen und beginnen ein Gespräch.
- Die Situation ist dir zu gefährlich. Zu gross ist die Gefahr, entdeckt zu werden. Du haust so schnell wie möglich ab.  115
  - «Interessant», jubelst du leise auf. «Ein abseits geführtes Gespräch muss interessant sein.» Mit grossen Ohren und noch grösserem Interesse belauschst du die beiden vor dir.  125

99 «Guter Mann, können Sie mir helfen?» Verdutzt schaut dich der IT-Techniker an. «Frau Bitterli schickt mich. Ich soll hier im Raum eine Schachtel neue Couverts holen.» Ganz ist der Mann noch nicht von deiner Ausrede überzeugt, denn er fragt dich kritisch. «Wie soll ich wissen, dass du kein Spion bist, sondern die Wahrheit sagst?»

Flink wedelst du mit dem Schlüssel und flötest. «Woher sollte ich als Schüler einen Schlüssel haben, wenn nicht von einer Lehrkraft?» Dieses Argument scheint den Techniker zu überzeugen, denn ohne zu murren nimmt er dir eine Schachtel Couverts vom hohen Gestell und lässt dich wieder laufen.

Beim Weggehen hörst du noch, wie er leise ins Mikrofon an seinem Hemdkragen spricht: «Du Bitterli! Hast du eben ein Kind zum Couvert holen in den Keller geschickt?»

100 Noch versuchen sie zwar möglichst unauffällig und scheinbar rein zufällig auf die kleine Gebüsch-Gruppe, unter der du dich zurückgezogen hast, zuzugehen. Doch ihre Absicht erkennst du sofort.

Nun brauchst du dein ganzes Geschick und enorm viel Glück, um dich aus dieser brenzligen Situation retten zu können. Die nun folgende Geschicklichkeitsprüfung führt nur über drei Runden, der Glückstest folgt den normalen Regeln.

- Dir fehlt leider das nötige Glück.  107
- Leider zeigst du dich nicht als geschickt genug.  97
- Bingo! Geschick und Glück sind auf deiner Seite!  98

101 Erschöpft setzt du dich auf die Treppe im dunklen Gang und planst deinen nächsten Schritt. Vorerst bist du hier in Sicherheit. Doch gerettet hast du hier noch niemanden und schon gar nicht die ganze Welt, wie du dir das ja vorgenommen hast.

Nachdem du mit einigen Atemübungen, die du in deinem Kinder-Yoga-Kurs gelernt hast, schon nach wenigen Minuten zur absoluten inneren Ruhe gekommen bist, beschliesst du, zuerst deine nähere Umgebung zu erkunden.

102 Hier beim etwas versteckt liegenden Hintereingang zum Mehrzweckgebäude befindet sich auch der Bühneneingang. Leider befindet sich hier auch eine verschlossene Türe. Verzweifelt rüttelst du an der verschlossenen Metalltüre und willst schon aufgeben, als dir eine geniale Idee kommt. Du hast doch einen Schlüsselbund gefunden. Vielleicht passt ja einer der Schlüssel auch an diese Türe?

- Du wählst einen Schlüssel mit grün gefärbtem Griff.  109
- Du wählst einen Schlüssel mit blauem Griff.  120
- Du wählst einen Schlüssel mit silbrigem Griff.  93

103 «Humor ist, wenn man auch am Galgen noch lacht!», kommt dir ein berühmtes Zitat in den Sinn. Und da deine Situation ziemlich ähnlich ist mit der eines Delinquenten mit dem Galgenstrick um den Hals, versuchst auch du witzig zu sein. Ins folgende Duell steigst du mit 5 Zusatzpunkten, dein Gegner startet jedoch mit 19 Punkten.

- Du bleibst in diesem Duell siegreich.  138
- Mit einem Lächeln gehst du unter.  127

104 «Die Bitterli, die alte Hexe, will euch alle für ihre Zwecke benützen. Der ganze Rummel da soll euch nur verführen und benebeln. Merkt ihr denn nicht, was hier alles abläuft? Habt ihr alle euer Gehirn ausgeschaltet?», krähst du wie ein Wilder über den Pausenplatz.

Doch zu deinem grossen Entsetzen achtet niemand auf dich. Fröhlich geht das muntere Treiben seinen gewohnten Gang weiter. Auch die Rasta-Lehrerin neben dir lässt sich nichts anmerken. «Ohne deine Wut fühlst du dich schon besser, nicht wahr?», lächelt sie dir liebevoll zu und nimmt nochmals einen kräftigen Zug aus ihrer ganz und gar eklig und süsslich riechenden Zigarette.  110

105 Minuten später liegst du regungs- und bewegungslos im Camper. Du bekommst nicht mehr mit, wie die alte Bitterli neben deiner Bettstatt steht und dich kopfschüttelnd betrachtet. «Wie konnte ich alte Kuh dieses Bist nur so lange übersehen? Gerade solche Kinder, die sich nicht beeinflussen lassen, die sich unbeirrt ihre eigene Meinung bilden und keinen Kampf scheuen, um ihrer Überzeugung den Weg zu ebnen, sind die grosse Gefahr für meine alleinige Weltherrschaft. Ich will sie manipulieren und beherrschen, ich will sie mir gefügig machen und als willenlose Konsum-Menschen ausnützen können.»

Erleichtert lässt die Hexe Bitterli einen tiefen Seufzer ertönen: «Doch für einmal habe ich wieder siegen können! Dieses Kind da wird mir keine Probleme mehr bereiten.» Dann wendet sie sich an die Männer im Camper. «Ihr wisst ja, was mit dieser Kreatur zu tun ist.»

Zum Glück für dich weisst du nicht, was mit dir angestellt wird. Zu schrecklich wäre dieses Wissen für dich. So musst du nur den Schrecken verarbeiten, dass hier im Camper und anschliessend im alten Bunker am Rhein deine Erlebnisse endgültig beendet werden und damit dein Abenteuer vorbei ist.

106 Ohne sich durch dein Zappeln, Strampeln und Kreischen beeindrucken zu lassen, trägt dich der Kerl zu einem riesigen Camper, der zuhinterst auf dem Lehrerparkplatz steht. Im Innern des Wagens wirft er dich kurzerhand auf eine Pritsche und kniet sich mit seinem ganzen Gewicht auf dich. Festgehalten wie in einem Schraubstock musst du mitansehen, wie er eine braune Glasflasche, auf der ein riesiger Totenschädel mit zwei gekreuzten Knochen darunter abgebildet ist, aus einem Schrank angelt, den Deckel aufschraubt und einige Tropfen daraus auf ein Tuch träufelt.

Mit einem fiesem Grinsen drückt der Kerl dieses Tuch nun auf dein Gesicht, winkt dir zu und witzelt: «Tschüssi Kleines!»

Noch ist dein Abenteuer jedoch nicht zu Ende. So schnell gibst du dich nicht geschlagen. In deinem allerletzten Kampf vertraust du auf

- deine Kampfkraft.  124
- deine Intelligenz.  113
- deinen Charme.  103

107 Als die Männer nur noch wenige Schritte von dir entfernt sind, kriechst du noch weiter unter das Gehölz und versuchst, auf der anderen Seite des Gebüsches das Weite zu suchen. Doch dein Plan misslingt!

 115

108 Nun weißt du, was du zu tun hast: Wie ein geölter Blitz rennst du aus dem Trakt B auf die Strasse hinaus. Beim Bühneneingang hinter der Mehrzweckhalle scheint die Luft rein zu sein, weshalb du dich blitzschnell dorthin flüchtest. Bevor die Jagd nach dir beginnt, bist du schon verschwunden.

109 «Bingo!», jubelst du, als du den Schlüssel mit dem grünen Griff, ohne Widerstand zu spüren, ins Schlüsselloch gleiten lässt. Doch du hast zu früh gejubelt, denn wie du es auch anstellst, der Schlüssel lässt sich nicht drehen, die Türe nicht öffnen. Du drückst gegen die Türe und versuchst zu drehen, du ziehst die Türe noch fester zu dir und startest einen erneuten Versuch. Vergebens!

Lange stehst du vor der verschlossenen Türe und rüttelst, fluchst, weinst, trittst gegen die ver..... Türe; aber sie lässt sich mit dem grünen Schlüssel einfach nicht öffnen. Da spürst du mit deinem untrüglichen Gespür für Gefahren, wie ein kräftiger Mann hinter dich getreten ist und dich lächelnd anstarrt.

110 Doch du hast dich getäuscht. Deine Wutrede ist nicht völlig unbeachtet geblieben. Mit Schrecken bemerkst du, dass gleich von vier Seiten her je ein kräftiger und grimmig dreinblickender Security auf dich zugeschlendert kommt.  100

111 Mit Jubel stellst du fest, dass die Männer schnell ermüden und der Abstand zu dir immer grösser wird. Leider wird auch dein Abstand zum Dorf immer grösser und der direkte Weg zu den rettenden Dorfbewohnern führt direkt über die Schulanlage. Mutig entscheidest du, vorsichtig den Rückweg anzutreten und mitten durch die Gefahr zu schleichen.

112 «Gerne geschehen, immer zu deinen Diensten», flötet sie dir beim Weggehen zu. Doch dann bemerkst du, wie sie schon nach wenigen Schritten ihren Kragen leicht zum Mund hinführt und aufgeregt in ein offensichtlich dort angebrachtes Mikrofon flüstert.

Du weisst natürlich, was das zu bedeuten hat.

 94

113 «Das wird jetzt eine ziemlich knappe Sache», bemerkst du scharfsinnig. «Ich brauch dringend eine clevere Idee!» Im nun folgenden Duell kannst du zu deinen Intelligenzpunkten noch 12 Extrapunkte addieren. Der Security ist fürs Grobe angestellt worden und nicht für die Feinarbeit. Er startet deshalb nur mit 18 Punkten.

- Du gewinnst dieses Duell.  128
- Leider, leider!  118

114 Mit letzter Kraft rennst du den Weg zwischen Sportplatz und Mehrzweckhalle entlang. Zuvor hast du noch das grosse Gittertor hinter dir zugeschleudert. Das schmerzerfüllte Geheule hinter dir lässt darauf schliessen, dass du Amir damit voll eins auf die Birne geknallt hast. Gut so! Diesen Vorsprung kannst du wirklich gebrauchen und dich endgültig in Sicherheit begeben.

Am Ende des kleinen Weges biegst du um die Ecken der Mehrzweckhalle und erreichst dort atemlos den Hintereingang. Hier hoffst du endlich auf ein sicheres Versteck zu treffen.  102

115 Als du vorsichtig durchs Gebüsch kriechst, machst du alles richtig. Kein Zweig bewegt sich, kein Ästchen knackt verräterisch und kein Laub raschelt. Doch dann passiert es doch! Beim Aufstehen prallst du heftig in den muskelbepackten Waschbrettbauch eines weiteren Mannes, der offenbar von der Rückseite her an das Gebüsch getreten ist und dich nun zu fassen kriegt.  121

116 Du duckst dich geschickt zwischen zwei Autos und wirst zum Glück nicht entdeckt, als zwei Securitys ganz in der Nähe in ein Auto steigen und ein wild zappelndes und schreiendes Kind wegfahren.

Der Schreck steigt dir so in die Knochen, dass du über den Platz rennst, dich blitzschnell zum Bühneneingang der Mehrzweckhalle begibst und dort auf ein sicheres Versteck zu treffen hoffst. Die Flucht ins Dorf scheint dir nun definitiv zu riskant!  102

- 117 Doch das Versteck hier scheint dir zu unsicher. Zudem macht dich das erfolglose Suchen nach einer Lösung ziemlich ungeduldig. «Weshalb soll ich mich auch verstecken?», stachelst du dich selber zu einer mutigen Tat an. «Jetzt muss endlich etwas geschehen!»
- Du willst keinen Verdacht aufkommen lassen und gehst zurück zum Spielparadies auf dem Pausenplatz.  126
  - «Nichts wie weg von hier!», machst du dich auf, um im Dorf Hilfe zu holen.  135
  - Da du noch keinen Plan hast, suchst du im Keller der Mehrzweckhalle ein sicheres Versteck.  102
  - «Wer nichts wagt auch nichts gewinnt!», sagst du dir und machst dich auf in die Höhle des Löwen, respektive ins Büro der Schulleiterin Frau Bitterli.  130

118 «Nur nicht einatmen!», machst du dir Mut und hältst dich stocksteif und völlig bewegungslos. Doch der Kerl lacht nur gemein und hänselt dich. «Lass dir nur Zeit. Mir genügt es auch, wenn du erst in fünf Minuten einen kräftigen Zug meiner «Lebe-Wohl-Tinktur» einschnüffelst. Als du nach einigen Minuten nicht mehr anders kannst, nimmst du einen kräftigen Atemzug und füllst deine Lunge mit einer riesigen Portion «Lebe-Wohl». Augenblicklich fühlst du dich völlig groggy und tauchst bald weg.  105

119 Als dich die beiden Polizisten unsanft an den Armen packen, hochheben und zum Schulleiterbüro hinaustragen, erkennst du den einen Polizisten auch schon wieder. Entsetzt schreist du: «Das ist ein Fake, der hier ist Amir, kein Polizist.» Hinter dir hörst du das wirre Lachen der Alten: «Das ist kein Fake und auch keine Lüge, das sind nur Alternative Fakten. So etwas ist in der heutigen Zeit gang und gäbe!»

Auch für dich wird der nun anstehende Ausflug mit der Polizei kein Fake, also kein Spass. Die grobe Behandlung der beiden Polizisten erinnert eher an Folter und Misshandlung, denn an die fürsorgliche Einweisung in ein Erziehungsheim für schwer erziehbare Kinder am Bodensee. Zum Glück haben wenigstens dort die Therapeuten und Ärzte Zeit und Geduld für dich, monatelang sogar Zeit und scheinbar ewige Geduld. Immer wieder wollen Sie von dir deine Geschichte der Weltverschwörung hören, welche genau an deiner Schule ihren Anfang nimmt und bald die ganze Welt ins Verderben reissen wird.

«Interessant!» und «Was für ein phantasievolles Kind!» hörst du immer wieder. Doch die Worte «Glaube», «Freiheit» und «Bitterli im Gefängnis» bekommst du nie zu hören. So endet dein Abenteuer im geschützten Rahmen einer fürsorglichen Klinik, ohne dass du etwas zu einem positiven Ende hättest beitragen können.

120 «Bingo!», jubelst du, als du den Schlüssel mit dem blauen Griff, ohne Widerstand zu spüren, ins Schlüsselloch gleiten lässt. Doch du hast zu früh gejubelt, denn wie du es auch anstellst, der Schlüssel lässt sich nicht drehen, die Türe nicht öffnen. Du drückst gegen die Türe und versuchst zu drehen, du trittst mit deinen Füßen gegen die Türe und startest einen erneuten Versuch. Vergebens!

Lange stehst du vor der verschlossenen Türe und rüttelst, fluchst, weinst, trittst gegen die ver..... Türe; aber sie lässt sich mit dem blauen Schlüssel einfach nicht öffnen. Da startest du einen letzten verzweifelten Versuch und ziehst die verschlossene Türe kräftig gegen dich noch tiefer ins Schloss und drehst gleichzeitig mit dem blauen Schlüssel. Endlich! Das Schloss lässt sich öffnen und die Türe aufstossen. Blitzschnell schlüpfst du ins Gebäude und verschliesst die Türe von innen wieder.

Das war knapp, denn durch die Glasscheibe der Türe kannst du erkennen, wie Amir, ein besonders brutaler Security, soeben um die Ecke gebogen kommt auf seinem Kontrollgang zu den verschlossenen Türen. Dich wird er hier in den Nebenräumen der Mehrzweckhalle nicht erwischen!

121 «Hoppla!», stammelst du erschrocken. «Hoppla!», lacht der grobe Kerl ebenfalls und klemmt dich blitzschnell unter den Arm. «Ich hab das Pack!», ruft er durchs Gebüsch. «Ihr könnt euch andernorts um Ruhe und Ordnung kümmern. Das hier mach ich alleine fertig.»

Wenige Minuten später bemerkst du mit riesigem Schrecken, wie wörtlich der Mann das «Fertigmachen» meinte.  106

122 Lange Zeit sieht es so aus, wie wenn du als Sieger aus diesem Laufduell hervorgehen könntest. Doch dann werden deine Gegner cleverer und scheren in die Breite aus. Nun sind deine Zickzack-Läufe nur noch hinderlich. Unten am Feldweg beim Baum angekommen, ist es dann endgültig um dich geschehen. Ausgerechnet der kräftigste der Männer, von allen Amir gerufen, holt dich ein und bringt dich, von hinten mit einer Blutgrätsche in deine Beine hechtend, zu Fall.

123 «Interessant», lächelt nun doch auch einmal der Chef und setzt gleich hinzu: «Und welchen Blödsinn lasst ihr die dritte Gruppe ausführen?» «Das wird unser Meisterstück. Diese Kids versuchen wir dazu zu bringen, freiwillig und auf der Stelle Französische Wörtli zu büffeln.» «Das schafft ihr nie!», prustet nun der Chef drauf los. «Zu solch einer vernünftigen Aktionen lässt sich kein Kind verführen. Dazu sind die alle zu faul und zu spielsüchtig. Hast du nicht mitbekommen, wie wild die alle auf unsere Attraktionen sind?»

«Natürlich ist das eine grosse Herausforderung. Aber du wirst sehen: In spätestens 10 Minuten ziehen sich die Kinder die Jeans über den Kopf, krabbeln und zappeln wie Kleinkinder am Boden oder lernen freiwillig Franzwörtli. Aber jetzt lass mich meine Arbeit konzentriert zu Ende führen.»

124 Wie eine Wildkatze strampelst du und versuchst mit wilden Schlägen den Kerl, und damit das übel riechende Tuch, von dir runter zu bekommen. Das nun folgende Kräfterduell startest du nur mit deiner üblichen Kampfkraft ohne Zusatzpunkte, der grobe Kindermörder jedoch mit 21 Punkten.

- Du gewinnst diesen Kampf.  131
- Du kämpfst leider auf verlorenem Posten.  145

125 «Das ist mein letztes Angebot!», giftelt Frau Bitterli. «Mir wächst das Geld auch nicht einfach so am Hintern.» Dann gibt sich die alte Hexe ganz kampfbetont und attackiert ihren Gesprächspartner mit einem wahren Wörterschwall. «Ihre Männer werden doch hervorragend bezahlt, der Job gegen diese paar aufmüpfigen Rotznasen ist doch keine Herausforderung für Kerle wie euch. Zudem werdet ihr in einigen Jahren prozentual an allen Einnahmen beteiligt, wenn meine Firma «Oxford Systematics» dereinst einmal alles beherrscht und dann», die schreckliche Schulleiterin lässt genüsslich eine längere Pause in ihren Vortrag einfließen, «werden die Gelder nicht nur aus Quellen, sondern aus Wasserfällen auf uns niederplätschern.»

«Hirngespinnste sind das!», poltert der nun sichtlich aufgebrachte Chef der Security-Truppe drauflos. «Sie plappern und schwatzen mir hier das Blaue vom Himmel herunter von Weltherrschaft, totalem Konsumzwang und rundum frei manipulierbaren Menschen, aber wie, bitteschön, soll das denn funktionieren?»

126 Du willst dich gerade ins bunte Treiben einreihen und in der Schar der fröhlichen Kinder untertauchen, da wirst du auch schon erkannt. Einer der Securitys hat dich ertappt und ruft seinem Kollegen laut zu: «Amir! Hinter dir ist das Kind von vorhin. Es ist dir doch entwischt!»

Laut fluchend dreht sich der Angesprochene nach dir um und versucht dich zu packen. In der nun folgenden wilden Verfolgungsjagd benötigst du gleich doppeltes Glück: Amir darf dich nicht erwischen und kein anderer Security darf auf dich aufmerksam werden. Deshalb führst du gleich zweimal das Spiel «Glück oder Pech» durch. Nur wenn du zweimal Glück hast, gewinnst du.

- Du hast dieses doppelte Glück.  114
- Mindestens einmal ist dir das Glück nicht hold.  137

127 «Kennen Sie den?», versuchst du zu witzeln. Doch jeder Laut aus deiner Kehle wird vom niedergepressten Tuch auf deinem Gesicht unterdrückt. «Mist, so nützt auch der coolste Galgenhumor nichts!», ist dein letzter Gedanke, bevor du benebelt durch die giftigen Dämpfe einfach so wegschlummerst. Aus und vorbei! 🖱️ 105

128 «Nur nicht einatmen», ist dein erster Gedanke. «Das Zeug bringt dich um!» Zum Glück hast du im Tauchunterricht das Luftanhalten gelernt und trainiert und hast bereits die Stufe 5 Minuten erreicht.

Du weisst aber auch, dass der Security genau auf dein Einatmen achtet. Deshalb spielst du vor, du würdest einatmen und dich vor dem ekligen Geschmack der Giftdämpfe zu wehren versuchen. Ein kurzes Zappeln und dann stellst du dich tot wie ein Opossum. Du hast gelesen, dass diese Beutelratte sich bei Gefahr einfach totstellen und so manche gefährliche Situation überstehen kann.

Auch bei dir klappt es. Als der brutale Kindermörder nach wenigen Minuten den Druck nachlässt und das Tuch von deinem Gesicht zieht, bist du versucht kräftig einzuatmen. Doch zuerst hält der Kerl sein Ohr über deinen Mund und deine Nase um zu kontrollieren, ob du wirklich schon hinüber bist. Erst als er davon überzeugt ist und sich von dir abwendet, lässt du leise und vorsichtig frischen Sauerstoff in deine Lunge fließen. Doch weiterhin spielst du das tote Opossum.

«Soll ich das Kind gleich zum Bunker bringen? Nein? Aha, in der Mehrzweckhalle gibt's ein Problem. Sofort, ich komme!» Kaum hat der Security die hoffnungsvollen Worte verlauten lassen, steckt er sein Handy weg und stürmt zur Tür hinaus. Mit riesiger Erleichterung stellst du fest, dass er die Türe nur ins Schloss knallt, jedoch nicht abschliesst.

129 «Amir!», hörst du einen der Securitys, der den Ausgang aus der Schule bewacht, einen seiner Kollegen rufen. «Hinter den Autos bewegt sich was. Ist vielleicht nur ein Hase, aber schau dennoch nach. Sicher ist sicher!»

Doch für dich ist nichts mehr sicher. Wie ein gejagter Hase hetzt du nun im Zickzack-Lauf über die frisch gemähte Wiese davon, Amir und zwei weitere Männer im wilden Galopp hinter dir her. Im nun folgenden Kräfteduell startest du mit 12 Zusatzpunkten. Deine Gegner sind Kraftsportler und keine Sprinter, weshalb sie mit nur 15 Punkten zum Kampf antreten.

- Dir gelingt die wilde Flucht, bravo!  111
- Leider misslingt dir dieses Duell.  122

130 Ohne lange Umstände zu machen stürmst du ins Büro der Schulleiterin und lässt deiner angestauten Wut freien Lauf: «Jetzt hören Sie mal zu, Frau Bitterli! Das werden Sie noch ganz "bitterli" bereuen, was Sie hier anrichten. So geht das einfach nicht!»

Jetzt, wo du endlich einmal Klartext sprechen kannst, wird deine Wut, aber auch dein Mut zu sprechen, immer grösser. «Nun ist aber Schluss mit lustig. Ich schiebe Ihrem frechen Tun endgültig den Riegel vor und lass Sie hochgehen. Ich rufe jetzt die Polizei und dann wird Ihr ganzes Nest von falschen Lehrern und Lehrerinnen ausgehoben.»

«Interessant!», lächelt dir Frau Bitterli unbeeindruckt entgegen. «Entdeckt das Kind gerade die positive Kraft der Selbstbestimmung? Wunderbar! Schau doch nur, wie schnell das wirkt.» Mit diesen Worten öffnet Frau Bitterli die Türe zum Schulleiterbüro und zwei uniformierte und schwer bewaffnete Kantonspolizisten betreten den Raum. «So!», lächelt nun Frau Bitterli bitterböse. «Nun wollen wir mal sehen, wer da wen hochgehen lässt.» Dann wendet sich die Schulleiterin den Polizisten zu und lächelt: «Danke, dass Sie so schnell kommen konnten. Bitte meine Herren! Walten Sie Ihres Amtes!»

131 Du zappelst wie eine Wildkatze und kratzt, fauchst und beisst auch wie eine. So gelingt es dir, deine Eckzähne kräftig in einen der Finger zu schlagen, die das Tuch mit den giftigen Dämpfen auf dein Gesicht drücken. «Autsch!», schreit der Security böse. Doch während er seinen Finger bemitleidet und dadurch nicht mehr auf dich achtet, rollst du unter ihm weg und knallst hart auf den Boden. Doch die Schmerzen durch den Sturz sind dir egal. Du hast den riesigen Kerl im Kampf besiegt. Du bist frei!

 142

132 «Wir müssen unbedingt den Port nach draussen lahmlegen. Nur so sind wir sicher, dass absolut nichts von unserem Tun zur Aussenwelt durchdringt.» «Dann stell den Server doch einfach ab!», poltert da die andere Stimme, offenbar ein Vorgesetzter und technisch nicht so bewanderter Kerl. «Abstellen geht nicht!», jammert deshalb auch die erste Stimme. «Dann funktionieren doch die Smartphones der Kids nicht mehr. Und die benötigen wir für unseren Versuch. Wir haben nun durchschnittlich von jedem Kind über 200 Likes und Dislikes gesammelt und starten bald Phase 2!»

«Phase 2, was heisst das?», meckert der Chef ungeduldig. Doch der IT-Techniker verliert die Ruhe nicht und erklärt. «Wir starten nun mit gezielten Meldungen und versuchen die Kids innerhalb von 10 Minuten zu einer völlig unsinnigen Aktion zu bewegen, die jedoch von uns gesteuert wird. Dabei bilden wir drei Gruppen. Die erste Gruppe zieht sich um, nämlich den Pulli an die Beine und die Hosen als Bekleidung für den Oberkörper. Dies sei die neuste Mode aus New York, werden sie alle verkünden. Die zweite Gruppe wird sich mit dem Rücken auf den Boden legen und mit Armen und Beinen in der Luft krabbeln. Chäferli-Yoga werden sie das nennen und das sei die angesagteste Entspannungsübung der Megastars Rihanna, Ariana Grande und Alan Walker.»

133 Du betrittst einen langen Raum, in dessen Mitte eine mächtige Betonsäule die freie Sicht versperrt. Linkerhand erkennst du Holzgitter, die wie Kellerabteile in einem Wohnblock aussehen. Tatsächlich befinden sich dahinter allerlei alte Sachen: Kindergartenmöbel, eine grosse Menge ausrangierter Hellraumprojektoren, einige Tische und Stühle. Etwas Bedeutungsvolles kannst du jedoch nicht erkennen.

Ganz anders scheint das auf der rechten Seite zu sein. Da befinden sich nebeneinander drei Türen. Die vorderste davon ist nur angelehnt und ein feiner Lichtstrahl dringt in den Vorraum. Zudem vernimmst du gedämpftes Stimmengemurmel.  143

134 «Schauen Sie sich doch in unserem Versuchslabor um. Sehen Sie noch ein Kind, das nicht den Versuchungen des Vergnügens verfallen ist? Jedes dieser Kinder hat ein Smartphone von uns erhalten. Damit erreichen wir das Innerste jedes Kindes. Wir schalten Wettbewerbe und Umfragen, lassen den Kids Meldungen zukommen, die sie liken oder disliken sollen und fordern sie auf, ein möglichst persönliches Profil auf einem Social Media Kanal zu posten. Damit kommen wir an ihre Daten – und Daten sind heute wie das Gold, welches zu Goldgräberzeiten die Abenteurer aus der ganzen Welt in den Wilden Westen zog.»

«Blödsinn!», murrte der Security-Chef. «Meine Daten kann jeder haben, ich habe nichts zu verbergen.» Nun lacht Frau Bitterli hysterisch auf. «Sie denken gleich falsch wie alle anderen! Wir sind gar nicht an ihrer Vergangenheit interessiert, sondern an ihrer Zukunft. Wenn ich weiss, wie Menschen reagieren werden, kann ich sie auch manipulieren und so steuern, dass sie genau das tun, was ich möchte. Und jetzt kommt das Grösste!», redet sich Frau Bitterli in einen wahren Rausch. «2012 hat der Psychologe Michal Kosinski gezeigt, dass mit 300 getätigten Likes auf Facebook ein Mensch zuverlässiger eingeschätzt werden kann als es sein Ehepartner oder der beste Freund könnte. Kann man noch mehr Likes auswerten, kennen wir die zukünftigen Entscheidungen dieser Person sogar besser als er selber.»

«Gewaltig!», stammelt der Kerl vor dir erschlagen. Wie nervös ihn die Erklärungen der Bitterli machen, kannst du an der nervös zuckenden linken Spitze seiner Kampfstiefel erkennen. Offenbar ist diese Sache mit der Firma «Oxford Systematics» eine ganz grosse Kiste.

135 Möglichst unauffällig schleichst du unter den Büschen hervor und überquerst die Strasse zum Lehrerparkplatz. Dort hüpfst du der Wiese entlang von Auto zu Auto und versuchst mit viel Geschick unentdeckt die Wohnblöcke vorne an der Schulstrasse zu erreichen. Die nun folgende Geschicklichkeitsprüfung führt über sieben Runden. Es sind auch ungewöhnlich viele Autos hier parkiert.

- Du zeigst dich in dieser Prüfung als sehr geschickt. 🖱️ 116
- «Trampel», schimpfst du dich selbst, als du entdeckt wirst. 🖱️ 129

136 Was du hier zu sehen bekommst, raubt dir beinahe den Atem. Nachdem bisher jeder Raum eng, dunkel und beinahe erdrückend auf dich wirkte, trittst du nun in einen riesigen, halbdunkeln Raum. Da du dich nicht getraust Licht zu machen, kannst du die Ausmasse dieser Halle nur erahnen. Von der Decke hängen an den Wänden entlang dicht gefaltete Vorhänge. Das lässt bei dir den Groschen fallen. Du befindest dich auf der Bühne.

Nun verstehst du auch, weshalb ein solcher Lärm durch die dünne Wand rechtst von dir dringt. Dahinter befindet sich die Mehrzweckhalle, in der sich die restlichen Kinder der Schule vergnügen. «Vergnügen!», lachst du bitter auf. «Die lassen sich nicht vergnügen, sondern verführen, verdummen, verblöden und ausnützen!» Beinahe könntest du losschreien vor Wut. «Merkt denn da draussen niemand, welches mieses Spiel mit ihnen gespielt wird? Glauben die wirklich, jemand verschenkt ohne Hintergedanken gratis ein Smartphone? Schreibt Gratisumfragen aus mit tollen Preisen? Bietet tollste Unterhaltung zum Nulltarif?»

Ohnmächtig vor Wut stöhnst du auf: «Nein, liebe Kinder! Alles auf dieser Welt hat seinen Preis! Gratis gibt höchstens die Heilsarmee einen Teller Suppe ab. Aber ihr da draussen, ihr werdet einen hohen Preis zu zahlen haben für eure Gratis-Handys und all die scheinbar so harmlosen Attraktionen und Vergnügungen.»  165

137 Mit einem kräftigen Schlag auf deine Schulter und einem noch kräftigeren Griff um deine Gurgel packt dich Amir und zieht dich unsanft nahe zu seiner wutverzerrten Fratze hin. «Hab ich dich endlich erwischt, du miese, stinkige Ratte», faucht er dir wütend ins Gesicht. Beinahe wird dir kotzübel von seinen fauligen Ausdünstungen, die nach Knoblauch und altem, ranzigem Schweiss riechen. Auch sein Atem stinkt wie in einem schlechten Kriminalstück nach billigem Alkohol, abgestandenem Fisch und viel zu vielen Zigaretten.

Richtig schlecht wird dir aber, als dir Amir verkündet: «Nun gehts mit dir ohne schonende Vorbehandlung ab in den Bunker.» Dann setzt er noch warnend hinzu: «Untersteh dich aber zu jammern und zu flennen. In diesem Fall breche ich dir auf der Stelle das Genick!» Wie ernst Amir seine plumpe Drohung meint, lässt er dich gleich spüren, in dem er nur ganz leicht, für dich jedoch ungemein schmerzhaft, seine Finger, die noch immer um deinen Hals liegen, zusammendrückt.

138 «Cool bleiben!», machst du dir selber Mut und streckst an beiden Händen den Daumen siegreich nach oben! Dieses Zeichen versteht auch der dümmste Schlägertyp. Und dein Gegner ist einer der ganz dummen Sorte, denn er lacht und zeigt ebenfalls mit beiden nach oben gereckten Daumen an, dass ihm die Situation gefällt und alles im Grünen Bereich ist, respektive war.

Blitzschnell nützt du die Situation aus, reisst das lebensbedrohliche Tuch vom Gesicht und befreist dich aus dem Klammergriff des Bodybuilders. Durch deine überraschende Aktion ist der Kerl so verblüfft, dass er dich frei lässt und nach seinem Handy greift. «Verstärkung, Verstärkung in den Camper. Ich habe ein Problem!», hörst du den Kraftprotz plötzlich weinerlich ins Telefon flennen. «Sieg, Sieg, Sieg!», jubelst du, als du auf die Eingangstüre zuhechtest. 🖐️ 142

139 Du staunst nicht schlecht, als du durch diese Türe direkt auf die Empore oberhalb der Mehrzweckhalle gelangst und unmittelbar in die Arme eines Security läufst, der von hier oben das Geschehen unten in der Halle besser kontrollieren kann.

«Hoppla! Wo kommst du denn her?», fragt er dich erstaunt, scheint dir aber noch nicht feindselig gestimmt zu sein. Nun ist deine ganze Intelligenz gefragt. Da Todesangst bekanntlich lähmend wirkt, startest du mit nur 2 Zusatzpunkten ins nun folgende Intelligenzduell. Der Security ist zwar sehr kräftig, aber ... leider auch sehr clever! Er startet mit 25 Punkten.

- Du gewinnst die einseitige Ausmarchung dennoch.  163
- Wie zu erwarten unterliegst du dem intelligenten Muskelprotz.  156

140 «Kommen Sie mit», erklärt Frau Bitterli nun in beinahe euphorischer Feststimmung, «unsere Erfolge werden bald milliardenschwer auf mein Konto rieseln, da liegt eine grosszügige Lohnerhöhung für ihre Männer schon heute drin. Aber bleiben sie wachsam! Wachsam und unerbittlich!», hörst du die Alte beim Weggehen mahnen.

Du bleibst erschlagen in deinem Versteck sitzen. Nun weisst du haargenau, um was es den neuen Lehrern an deiner Schule geht. Ihr seid in einem Versuchslabor gefangen und an euch wird getestet, unter welchen Bedingungen Kinder zu meinungslosen und manipulierbaren Menschen geformt werden können, die nur noch konsumieren und sich vergnügen wollen. Alles andere, inklusive dem Verdienen von sehr viel Geld, wird Frau Bitterli und ihrer dubiosen Firma «Oxford Systematics» überlassen.

Dein Auftrag ist dir nun ebenfalls klar: Du hast nichts Geringeres zu tun als die Welt zu retten. «Muss nur noch kurz die Welt retten, dann flieg ich zu dir!», trällerst du trotz der bedrohlichen Situation den berühmten Song von Tim Benzko vor dich hin. Doch wie willst du das angehen?

Da du noch keinen Plan hast, suchst du im Serverraum, also im Keller im Trakt B, nach einer Möglichkeit.  149

141 «Wer weiss!», machst du dir selber Mut. «Vielleicht erreicht mich ja in diesen unbekanntem, abgelegenen Räumen die nötige Erleuchtung.»

- Du gehst eine Treppe rauf und öffnest die Türe rechts.  136
- Du gehst die Treppe hinauf und öffnest die Türe, die geradeaus in der Wand angebracht ist.  148
- Du öffnest die Türe hinter dir, welche du unten am Ende der Treppe, direkt neben dem Ausgang zum Vorraum mit dem Abfallcontainer gelegen, erkennen kannst.  162
- Du gehst zwei Treppen hoch und öffnest behutsam die linke der beiden Türen.  139
- Du gehst zwei Treppen hoch und öffnest vorsichtig die rechte der beiden Türen.  158
- Du gehst zwei Treppen hoch und entdeckst in der Decke eine Klapptüre. «Die sieht aus wie die Türe zu unserem Estrich zuhause», staunst du über die Ähnlichkeit.  174
- Du hast schon alle Räumlichkeiten erkundet.  150

142 Vom Sieg wie berauscht stürzt du dich zur Tür und versuchst diese aufzureissen. Doch wie du dich auch bemühst, es gelingt dir nicht. Die Türe bleibt verschlossen. Zudem zeigt das Gift aus der braunen Flasche langsam seine Wirkung, zu lange und zu anstrengend war dein Kampf. Du hast schon so viel Giftdämpfe eingeatmet, dass du völlig groggy an der Türe niedergleitest und von den nun folgenden Szenen nichts mehr mitbekommst.  105

143 Als du dich leise anzuschleichen versuchst, ertönt ein lauter Knall wie aus einer Pistole, und noch einer, und noch einer! «Sind die wahnsinnig!», stöhnst du auf und hältst dir erschrocken die Ohren zu.

«Was sind das für Männer, die hier im Keller des Schulhauses wild in der Gegend herumballern?», fragst du dich besorgt. «Sind das die Securitys der Bitterli, die hier in der Pause ein kleines Schiesstraining absolvieren oder haben die gar keine Pause und erledigen einen Auftrag?» Doch dieser Gedanke ist so brutal, dass du ihn lieber nicht zu Ende führst. Eines ist dir jedoch klar: Die Erzählungen deiner Kollegen, wonach unter der Bühne dieser Schule in zwei Räumen eine Schiessanlage eingebaut sei, sind also haargenau wahr.

«Und genau so wahr ist es auch, dass ich mich hier besser aus dem Staub mache», gibst du dir selber den nächsten Befehl. Wohin führt dich dein weiterer Weg?

- Im Keller der Mehrzweckhalle ist offenbar nichts zu finden. 🖱️ 154
- Ganz hinten im Vorraum befindet sich noch eine dritte Tür. 🖱️ 180

144 Vorsichtig steckst du deinen Kopf aus dem Camper und kontrollierst, ob die Luft wirklich rein ist.  98

145 Schnell versagen deine Kräfte und die Dämpfe aus dem Tuch auf deinem Gesicht machen dich ganz groggy.  105

146 Ohne weitere Zwischenfälle wirst du von Amir auf den Lehrerparkplatz geschleppt und dort im Kofferraum eines alten, klapprigen Toyotas abgelegt. Während der nun folgenden, äusserst holprigen und unangenehmen Fahrt, dringen immer mehr Abgase in den Kofferraum ein und lassen dich schon bald ohnmächtig werden. Das ist auch gut so, denn über das nun folgende schreckliche Ende deines Abenteuers in einem alten Kriegsbunker am Rhein möchte ich lieber nicht zu viele Worte verlieren.

Schade um dein frühes Ende. Die Welt hätte dringend deine Hilfe und deine Rettung benötigt. Aber nun? Was wird nun aus uns allen werden ohne deine mutige Hilfe und deinen selbstlosen Einsatz?

147 Unbeirrt fährt die Bitterli mit ihrem Vortrag weiter. «Seit 2012 haben wir uns weiterentwickelt, es gibt ja nicht nur Facebook. Und wie sich Menschen beeinflussen lassen, haben die letzten US-Wahlen gezeigt. Gestützt auf unsere Analysen haben Millionen Amerikaner gezielte Informationen erhalten, der eine dies, der andere das! Ziel war jedoch, dass sie glaubten, nur mit einer Wahl Donald Trumps würde ihre Welt besser. Das Ergebnis kennen Sie! Total sensationell und völlig unerwartet wurde Trump zum Präsidenten gewählt. Dass dabei viele Lügen verbreitet wurden, ist heute egal. Alternative Wahrheiten hat es schon immer gegeben, nur lassen wir sie neu nur noch denjenigen zukommen, die dafür empfänglich sind.» «Wow!», japst der Security erschlagen von so viel Bosheit.

«Und nun erweitern wir unser Geschäftsfeld von der Politik weg in die Konsumwelt!», lächelt Frau Bitterli hinterlistig. «Wenn der Versuch hier an dieser Schule erfolgreich verläuft, und daran zweifle ich nach unseren Erfolgen keine Sekunde mehr, gehen wir nächsten Monat in die weltweite Verbreitung. Bereits das Weihnachtsgeschäft wird nur noch über unsere Kassen abgewickelt. Wer nicht mit uns zusammenarbeitet – und natürlich kräftig bezahlt – wird keine müde Mark mehr verdienen. So läuft das nun mit «Oxford Systematics» und unserer Herrschaft über die Konsumwelt.»  140

148 Voller Elan reisst du die Türe auf und stürmst in den dahinterliegenden Raum. «Hoppla! Das war zu schnell!», schimpfst du dich, als du kopfvoran in die gegenüberliegende Rückwand des Raumes prallst. So klein und eng ist dieser Raum, dass nur ein einzelnes Klo Platz darin findet. Nicht einmal ein Lavabo hat hier drin Platz. Dieses entdeckst du dann draussen in einer Nische im Flur.

«Ein Mann mit langen Beinen kann ja nicht einmal hier aufs Klo sitzen und die Türe schliessen», schmunzelst du. Doch dann stellst du fest, dass du ganz andere Probleme zu lösen hast als die Beine eines Riesen an dieser WC-Türe vorbeizuschaukeln.  141

149 Ohne von deinen Gegnern bemerkt zu werden, schleichst du die Unterführung hinunter und gleitest an der Bibliothek vorbei zum Keller-  
eingang. Zum Glück hast du einen Schlüssel mit dabei, sodass du  
die Türe, die nur einen Türknauf und keine Falle aufweist, auch ohne  
Probleme öffnen kannst. Als du in den dunklen Zwischengang trittst,  
hörst du aus dem Serverraum verschwommene Stimmen. Offenbar  
versuchen dort zwei IT-Techniker des neuen Teams die Computer-  
anlage der Schule zu haken.  132

150 Noch bleibt dir eine Möglichkeit offen, die Nebenräume der Mehrzweckhalle zu erkunden. Vorsichtig und mit mulmigem Gefühl wagst du dich die Treppe in den Keller hinunter. «Da unten war vor mir sicher noch nicht so mancher Schüler unserer Schule.»

Zum Glück steht die schwere Betontüre des Schutzraumes, der unter der Bühne der Mehrzweckhalle liegt, offen. Die in die Betonzargen des Eingangs eingebaute Holztüre ist jedoch verschlossen.

- «Die Türe hier unten ist so abgelegen, dass ich nur meine Zeit vertrödle», denkst du dir.  173
- «So abgelegen und unbekannt wie dieser Raum ist, wäre das doch ein idealer Platz!», bemerkst du neugierig.  161

151 Du blickst direkt in die dämlich grinsende Fratze von Amir, dem brutalsten Schläger unter den ohnehin mit Kindern ganz und gar nicht zimperlich umspringenden Männern der Security Truppe. Offenbar hat dein Versuch, an das weit oben in der Türe liegende Fenster zu gelangen, so viel Lärm erzeugt, dass Amir auf die seltsamen Geräusche aufmerksam geworden ist. Nun späht er ebenso wie du durch das selbe Fenster.

Einige kurze Augenblicke lang starrt ihr euch tief in die Augen, nur durch eine Glasscheibe voneinander getrennt. Doch dann kommt Bewegung in Amir, und auch in dich! Der Security rennt von der Türe weg, denn diese lässt sich von der Halle aus nicht öffnen. Doch du weißt, dass Amir durch das Foyer ebenfalls in die Küche gelangen kann und in wenigen Sekunden hier eintreffen wird. Nun ist schnelles Handeln angesagt!

152 Flink wie ein Wiesel hetzt du in den Korridor hinaus und stolperst, nein! Du stolperst, genau jetzt im unglücklichsten Moment stolperst du über deine eigenen Füße und knallst der Länge nach auf den harten Fliesenboden. Als du dich noch leicht benebelt vom harten Aufschlag wieder vom Boden erheben willst, lacht schon über dir das fürchterliche Grinsen von Amir.  169

153 «Wusst ich's doch!», lächelst du zufrieden und klaubst den langen Haken von der Wand, der eigentlich unübersehbar und leicht zu erreichen direkt hinter dir platziert ist.

Ohne Probleme gelingt es dir, den Verschluss der Deckenklappe aufzuangeln und die dahinter verborgene Treppe runter zu ziehen. Mit einem leicht schwindligen Gefühl steigst du die steile Treppe hinauf und befindest dich nun hoch über der Bühne. Auf einem schmalen Steg balancierst du über den Abgrund und erreichst nach wenigen Metern eine Türe zu deiner rechten Seite.

Über drei Treppenstufen steigst du in den grössten Estrich hinunter, den du je gesehen hast. «Der ist ja noch grösser als die Mehrzweckhalle!», stöhnst du beeindruckt auf. Doch da muss ich dich korrigieren. Da es sich hier um das Dach der Mehrzweckhalle handelt, ist die Fläche genau gleich gross.  159

154 Vorsichtig schleichst du an der offenstehenden Türe zum Schiesskeller vorbei und wagst einen kurzen Blick ins Innere. Tatsächlich ballern dort vier Schwarzanzügler, wie du die Securitys mittlerweile nennst, mit Pistolen auf Zielscheiben, welche sie gerade in diesem Moment über einen Seilzug zu sich hinziehen und die Treffer der letzten Schüsse kontrollieren. «Aus dir wird nie ein Wilhelm Tell!», wird gerade ein offenbar sehr schlechter Schütze von seinen Kollegen aufgezogen.

«Von denen erwartet mich keine Gefahr», denkst du dir erleichtert. «Zu sehr sind sie mit ihrem Lieblingsspielzeug und den Neckereien der Kollegen beschäftigt.»

 173

155 «Lass mal sein!», klopfst du dir selber auf die Finger. «Der Blick in die Mehrzweckhalle zeigt dir nur all die vergnügungssüchtigen Kinder – und vielleicht deinen Kopf einem der überall herumlungernenden Securitys.» Da du nicht schon wieder entdeckt werden willst, schleichst du aus der Küche der Mehrzweckhalle zurück ins Treppenhaus.  141

156 «Äh, entschuldigen Sie bitte», stotterst du ganz verdattert. «Ich komme Sie vor der Welt zu retten, äh, ich komme die Halle vor Bitternis zu warnen. Nein! Sorry! Ich suche die Bitterli zu bitten doch bitte aufzuhören mit den Kindern ...» Nun reicht es sogar dem dümmsten unter den Securitys und er spricht in sein Mikrofon: «Bitte Unterstützung in die Mehrzweckhalle. Da befindet sich ein durchgeknalltes Kind.»

Als du dir der grossen Gefahr bewusst wirst, in der du schwebst, und rechtsumkehrt abhauen willst, erwischt dich der Kerl am Hemdenkragen und lässt dich zappeln und schreien so viel du willst. Freikommt du hier nicht mehr. Im Gegenteil!  176

157 Dein schlechtes Gewissen plagt dich enorm, als der wild zappelnde Junge aus der Mehrzweckhalle getragen wird. Doch ich kann dich beruhigen: Deine Annahme war korrekt. Dem Jungen wird nicht viel geschehen. Kaum im Erziehungsheim am Bodensee angekommen, wirst du auch schon dieses Abenteuer hier siegreich beendet haben. Alle verschleppten und in ein Heim gesteckten Kinder werden wieder befreit werden und dir als grossem Helfer oder siegreicher Retterin zujubeln. Doch bis es so weit ist, warten noch einige schwierige Aufgaben auf dich.

158 «Phaa!», entfährt dir ein überraschter Schrei, als du durch eine Nebentüre in die Garderobe der Mädchen trittst. «Phaa!», lassen aber auch zwei von dir überraschte Menschen verlauten.

Du hast doch tatsächlich Frau Bitterli ertappt. Steht die doch in der Garderobe und knutscht mit einem Security! Sofort löst sich die Schulleiterin aus den Armen des Mannes. Mit hochrotem Kopf zischt sie dich an und versucht sich zu entschuldigen: «Das ist jetzt nicht das, wonach es aussieht!» Du merkst, dass dich jetzt nur eine möglichst charmante Antwort aus dieser peinlichen Situation retten kann. «Ein falsches Wort und die Bitterli lässt mich für immer verschwinden», jagt dir ein vernichtend klarer Gedanke durch den Kopf.

Im nun folgenden Charme-Duell startest du mit 8 Zusatzpunkten, deine Gegnerin Bitterli nimmt mit 20 Punkten den Kampf auf.

- Dir gelingt ein charmanter Sieg.  166
- Leider nein! Das hättest du nicht sagen sollen.  170

159 Dass du dich über der Mehrzweckhalle befindest, kannst du auch am Lärm der vielen ausgelassenen Kinder tief unter dir hören. Es hört sich an, wie wenn ihr gemeinsam im selben Raum wäret. Dass dem beinahe so ist, bemerkst du, wenn du durch die Ritzen des Fussbodens blinzelst. Tief unter dir erkennst du spielende, schreiende, zankende und – und das ganz oft – Kinder, die wie gebannt auf ihr Smartphone starren und immer wieder kurze Texte eintippen.

Doch dann entdeckst du etwas, was dir das Blut in den Adern erstarren lässt. In einer Ecke siehst du ein zappelndes Kind, welches von einem kräftigen Mann im schwarzen Anzug festgehalten wird. Daneben steht Frau Bitterli mit bitterbösem Blick und der Schulpsychologe A. P. Anastasios Horowitz. Er leuchtet soeben mit einer riesigen Stablampe dem Jungen direkt in die Augen und schüttelt dann resigniert den Kopf.

Als er einen Schreibblock zur Hand nimmt und mit wenigen Strichen das Schicksal des bemitleidenswerten Jungen besiegeln will, siehst du dich zum Handeln gezwungen.

- Du entscheidest dich, alle Vorsicht über Bord zu werfen und dem Jungen zu Hilfe zu eilen.  172
- «Wenn der Horowitz dabei ist, wird das nicht so schlimm werden», entschuldigst du deinen fehlenden Mut zum Eingreifen.  157

160 «Wegrennen ist hoffnungslos!», stellst du ernüchtert fest und beschliesst stattdessen, dich irgendwo zu verstecken.

Du entscheidest dich für einen Bereich mit besonders viel Ramsch: Eine Mauer aus Sagex-Klötzen, uralte Skier, ein Wanderwegweiser aus Dachlatten, ein riesiger gelber Kessel aus Pappmaché, eine grüne Abfalltonne mit haufenweise angeklebtem Schrott stehen dort, eignen sich jedoch kaum als Versteck. Als du draussen auf dem Holzsteg schon die ersten Securitys heranstampfen hörst, schlüpfst du blitzschnell in einen selbstgebastelten Schrank. Du magst dich schwach daran erinnern, diesen Schrank in einem Schultheater als Wanduhr auf der Bühne gesehen zu haben.

Laut fluchend und alle Gegenstände wild herumwerfend poltern schon bald die groben Männer durch den Lager-Estrich der Dorfvereine.  171

161 Die Spannung zerreisst dich beinahe, als du deinen blauen Schlüssel ins Schlüsselloch gleiten lässt und ihn – Heureka! – auch drehen kannst. Du vermagst diese geheime Türe tatsächlich zu öffnen.

Vor dir liegt ein beinahe quadratischer, kleiner Korridor, der mit einem hässlichen, unregelmässig karierten grünen Teppich belegt ist. Linkerhand befindet sich nochmals eine mächtige Betontüre, die ebenfalls offensteht und zum Glück nicht mit einer zusätzlichen Holztüre verrammelt ist. «Wie in einem geheimen Verliess!», flüsterst du dir leise zu. «Und das an unserer Schule!»  133

162 «Mahlzeit!», murmelst du, als du den Raum hinter dieser Türe betrittst. Tatsächlich befindest du dich in einer riesigen Küche. «Da könnte man ja für die ganze Schule ein Mittagessen kochen», staunst du.

Noch mehr staunst du, als du in den beiden Türen an der linken Wand je ein rundes Fenster entdeckst. Sie erinnern dich an Bullaugen auf einem grossen Schiff und verlocken dich, hindurchzuschauen und zu erkunden, was auf der anderen Seite der Wand geschieht.

- Neugierig, wie eine Welten-Retterin nun einmal sein sollte, schaust du vorsichtig durch eines der runden Fenster.  177
- Dir erscheint diese Aktion als zu gefährlich. Zudem kann dadurch höchstens deine Neugierde befriedigt, aber kaum diese schwere Aufgabe gelöst werden.  155

163 «Entschuldigen Sie bitte! Geht es hier entlang zur Toilette? Beim Paintball haben Sie mir irgendwie den falschen Weg gewiesen.» Verdutzt starrt dich der riesige Mann an und wundert sich: «Wieso schicken die dich auf diese versteckte Toilette?» Doch dann lächelt er dich an und erklärt. «Nein, das war schon korrekt. Du bist einfach am Klo vorbeigerannt. Die Treppe runter geradeaus findest du die gesuchte Toilette.»

Noch immer steht dir der Schock über den Zusammenprall mit dem Sicherheitsmann ins Gesicht geschrieben und an eine so einfache Rettung aus höchster Gefahr magst du noch gar nicht glauben. Das bemerkt auch der Security, der nun zu lachen beginnt: «Ist es so dringend? So wie du dreinschaust, machst du mir hier gleich den Boden voll! So, jetzt schnell zurück mit dir!» Mit einem zärtlichen Klaps auf deinen Po schiebt er dich zurück ins rettende Halbdunkel des Treppenhauses.

164 Blitzschnell verlässt du die Küche, stösst die Eingangstüre zum Bühnenaufgang auf und versteckst dich danach im Korridor. Als kurze Zeit später Amir wutschnaubend ebenfalls aus der Küche gerannt kommt, gleitet ganz sachte die Eingangstüre ins Schloss. Amir fällt voll auf deine Finte rein und hechtet ins Freie, wo er an allen Ecken der Schulanlage nach dir suchen wird. Die Idee, dass du rotzfrech direkt vor seinen Augen ausgeharrt hast, kommt ihm nicht in den Sinn. Hier im Gang bist du vorerst in Sicherheit. Deine Suche kann ungehindert weitergehen.

165 Entschieden gibst du dir selber einen Klapps auf den Hinterkopf und schimpfst mit dir: «Reiss dich jetzt zusammen. Jammern hilft nichts. Was ich jetzt brauche ist ein Plan. Und hier auf der Bühne sieht es nicht nach Plan aus.» Du suchst anderswo weiter.  141

166 «Kompliment Frau Bitterli! Sie machen das hervorragend! Wie liebevoll Sie sich um traurige Mitarbeiter kümmern. Da kann mancher Chef in vielen Firmen noch etwas von Ihnen lernen.»

Geschmeichelt und noch immer verwirrt von der peinlichen Situation streicht die alte Hexe einige ihrer wilden Kruselocken aus dem Gesicht und stottert: «Ja, es gehört zu meinen Aufgaben, mich um jeden und alles an dieser Schule zu kümmern. Der arme Kerl hier musste heute früh seinen Goldhamster wegen eines Beinbruches ins Tierspital einliefern lassen. Klar doch, dass er da von mir einige Streicheleinheiten als Trösterli benötigt.»

«Gut so, Frau Bitterli! Sie machen das perfekt! Dann will ich auch nicht mehr länger stören.» Im Rückwärtsgang hast du schnell die rettende Eingangstüre erreicht und rufst erleichtert zurück in die Turngarderobe. «Tschüssi! Und lassen Sie den Goldhamster freundlich von mir grüssen. Das wird schon wieder!»

167 Flink wie ein Wiesel und geschickt wie ein kleines Äffchen hangelst du dich zurück ins Treppenhaus des Bühnenaufganges und wirst dort brutal wie ein wildes Tier gleich von mehreren Securitys eingefangen. Sie wickeln dich zwar nicht wie einen Löwen in ein Netz, aber ihre kräftigen Arme bewirken dasselbe.

Dein frühzeitiges Ende dieses Abenteuers wird begleitet von den schlimmsten Flüchen aus Frau Bitterlis Mund. Offenbar hat sich die alte Hexe von ihrem Tobsuchtsanfall in der Mehrzweckhalle noch nicht wieder erholt.

Übrigens wirst du gemeinsam mit dem Jungen, den du ja retten wolltest, in ein Erziehungsheim am Bodensee gebracht. Dort wirst du mit deinem neu gewonnenen Freund live im Fernsehen mitverfolgen, wie die Schüler auch ohne deine Hilfe das Böse besiegen werden und welche grossartige Rolle dabei Bolek, der Hund von Herrn Züllig, spielen wird.

168 Auch nach intensivem Überlegen findest du keine Möglichkeit, in den Estrich über der Mehrzweckhalle zu gelangen. Du musst zurück die Treppe runter und deine Erkundigungen an anderer Stelle weiter fortführen.

169 Mit einem kühlen, gemeinen Lächeln greift dir Amir mit der rechten Hand in den Haarschopf und zieht dich zu sich hoch. «Na, Kleine! Hast du Lust auf ein unvergessliches Abenteuer?», spottet er dich frech aus. «Auch wenn das, was nun kommt, von dir schnell vergessen sein wird, wird es dich dennoch bis ans Ende deines Lebens begleiten!»

«Autsch!», jammerst du. «Sie tun mir weh! Lassen Sie mich los!», versuchst du mit etwas Druck aus der ungemütlichen Situation zu entkommen. Doch der brutale Security lässt sich von dir nicht einschüchtern. «Diese Schmerzen sind noch gar nichts. Ich kenne noch Besseres!», droht er dir und jagt dir mit dieser Ankündigung den puren Angstschweiss auf die Stirne.

«Bitte nicht!», flennst du nun hemmungslos drauflos und lässt deine Panik lautstark ins enge Treppenhaus erschallen. Du spürst: In dieser ausweglosen Situation wird dich keine Hilfe mehr erreichen können. Im Gegenteil! In deiner äussersten Not fällst du in tiefe Ohnmacht und bekommst zum Glück nicht mehr mit, wie dich Amir in den Keller unter der Bühne verschleppt und dort dein Abenteuer kurzerhand beendet. Schade! Dort unten im Keller wäre auch die Lösung dieses Abenteuers sehr nahe gewesen.

170 «Bitteschön, Frau Bitterli!», schüttelst du vorwurfsvoll deinen Kopf. «Sie sind ja mindestens doppelt so alt wie der kräftige Mann hier. So was gehört sich doch nicht!»

Leider kümmert es die alte Schreckschraube ziemlich wenig, was sich gehört und was nicht. Es gehört sich nämlich auch nicht, dass man wehrlose, jedoch etwas gar vorwitzige Kinder, von einem überaus kräftigen Bodybuilder in schwarzem Anzug hochheben und kräftig drücken lässt. Du wirst von dieser «liebervollen» Umarmung so schnell bewusstlos, dass du zum Glück die weiteren Anweisungen der Hexe Bitterli nicht mehr mitbekommst: «Benno! Das Gör da weiss schon viel zu viel und stört unsere Pläne, unsere geschäftlichen und», wie sie mit einem süssen Lächeln noch anfügt, «auch unsere privaten. Entsorg das Ding auf dem üblichen Weg!»

Damit endet hier dein Abenteuer. Ein bisschen weniger frech und vorlaut zu deiner Gegnerin zu sein, wäre in diesem Fall wohl zielführender gewesen.

171 Du wagst kaum zu atmen, als die Männer immer näherkommen. Plötzlich erfasst dich ein gewaltiges Rütteln und du fliegst mitsamt deinem Versteck durch die Luft. Krachend bricht der Schrank bei der Landung auseinander und der heftige Tritt eines schweren Militärstiefels erledigt den Rest. Der schützende Schrank löst sich in seine Einzelteile auf.  175

172 «He! Sie da unten!», schreist du so laut du kannst durch den dünnen Bretterboden. Augenblicklich unterbrechen der Security, der Schulpsychologe A. P. Anastasios Horowitz und auch Frau Bitterli ihre Aktivitäten und starren nach oben. «Ja, genau Sie meine ich!», rufst du den drei Bösewichten zu. «Lassen Sie Augenblicklich diesen Jungen in Ruhe!»

Doch dein weiteres Eingreifen ist gar nicht mehr nötig. Der Junge hat die Unaufmerksamkeit des Securitys schon längst ausgenutzt und ist bereits aus der Mehrzweckhalle ins Freie geflüchtet. Für dich wäre das nun ebenfalls ein ganz cleverer Schachzug, denn unten in der Halle hüpfte die alte Bitterli wie ein Rumpelstilzchen auf einem Bein im Kreis und schreit beinahe wahnsinnig vor Wut: «Holt das Kind da vom Estrich runter! Wer hat das Balg überhaupt so weit vordringen lassen? Holt es her, bringt es mir!» Mit Entsetzen stellst du fest, dass gleichzeitig sieben Bodybuilder in ihren schwarzen, viel zu engen Anzügen die Mehrzweckhalle verlassen und in Richtung des Bühnentreppenhauses rennen.

173 Ohne Plan und Ziel läufst du die Treppe wieder nach oben und verlässt das Gebäude der Mehrzweckhalle. Im Freien erwartet dich jedoch nicht die Freiheit, sondern Amir, dein Lieblings-Security. Überrascht, jedoch gar nicht erfreut, dich hier aus dem Bühneneingang kommen zu sehen, hechtet er auf dich zu und begräbt dich unter seinen 130 Kilo Muskelbergen. Durch die Wucht seines Aufpralls bleibt dir die Luft und bald auch schon das Bewusstsein weg. So bekommst du auch nicht mehr mit, wie die eilig herbeigerufene Frau Bitterli dich missbilligend betrachtet, mit der Schuhspitze ihrer rosa-roten Zalando-Ballerinas verächtlich deine schlaffe Hand wegkickt und Amir scheinbar wie beiläufig fragt: «Gibt's überhaupt noch Platz in unserem geheimen Bunker am Rhein?»

Damit endet hier dein Abenteuer. Schade, dort unten im Keller wärst du der Lösung ein riesiges Stück nähergekommen.

174 Wie du dich auch reckst und streckst, du kommst nicht bis zum Öffnungsgriff an der Dachluke hin. Nun kann dir nur noch deine Intelligenz helfen. Im folgenden Duell startest du ohne Zusatzpunkte, die Aufgabe jedoch mit 10 Punkten. Zudem gilt hier eine Sonderregel. Du ziehst nicht abwechselnd die gewürfelten Punkte vom aktuellen Total ab, sondern würfelst zuerst für dich und die Aufgabe. Danach ziehst du drei Punkte bei demjenigen Duellpartner ab, der beim gleichzeitigen Würfeln die tiefere Augenzahl erreichte. Wer zuerst keine Punkte mehr auf seinem Konto hat, verliert das Duell.

- Du gewinnst!  153
- Oh nein! Du verlierst!  168

175 Zum Glück für dich bleiben die Trümmer und Überreste der brachialen Suchaktion so auf dir liegen, dass die Männer dich nicht entdecken können. Kurze Zeit später vernimmst du das rettende Wort aus dem Mund des Anführers des Suchtrupps: «Nichts! Das Balg hat sich vor unserer Ankunft aus dem Staub gemacht. Jungs!», schreit er wütend. «Ihr müsst nicht nur Kraft trainieren, ihr müsst auch an eurer Schnelligkeit arbeiten. So bringt das gar nichts!» Murrend und maulend machen sich die Männer wieder davon.

Erst als du von unten die Dachluke ins Schloss fallen hörst, getraust du dich aus deinem Trümmerhaufen und schleichst vorsichtig ins Treppenhaus zurück.

176 Kurze Zeit später siehst du dich den stechenden und alles durchdringenden Blicken des Schulpsychologen A. P. Anastasios Horowitz ausgesetzt. Mit langsamer Stimme diktiert er in ein Dictaphon: «Kind dem Druck der Alternativen Wahrheiten auf dem Handy nicht gewachsen – völlig durchgeknallt – reagiert mit unverständlichen Nonsens-Sätzen – Dosis und Rhythmus der Push-up-Meldungen muss überprüft werden.»

Dann wendet sich der Psychologe direkt an dich und spricht laut und übertrieben deutlich, unterstreicht dabei jedes Wort mit Handzeichen und wiederholt die Sätze dreimal. «OK!», stellst du befriedigt fest. «Der hält mich offenbar für einen vollkommenen Idioten. Nur gut so, dann ist wenigstens mein Leben nicht in Gefahr.»

Wie Recht du mit dieser Annahme hast, kannst du in den nächsten drei Monaten jeden Tag von neuem spüren. So lange dauert es nämlich, bis dich deine Eltern endlich aus dem Heim für traumatisierte und internetsüchtige Kinder abholen können. In deiner langen Leidenszeit verpasst du völlig den Ausgang dieses Abenteuers und wie Bolek, der Hund eures richtigen Schulleiters Herr Züllig, zum Retter der Schule und damit der ganzen Welt geworden ist. Weltweit wurde in allen Medien live berichtet, wie Bolek zur Belohnung genüsslich ein getrocknetes Schweineohr zerkauen durfte.

Damit endet hier dein Abenteuer. Weshalb musstest du auch so unbedacht mitten in die Schulräume platzen? Wolltest du dich nicht nach geheimen Räumen und einem guten Versteck umsehen?

177 Du stellst dich auf die Zehen und schaffst es tatsächlich, durch das weit oben in der Pendeltüre liegende Bullauge in die Mehrzweckhalle zu blicken. Was du da jedoch zu sehen bekommst, raubt dir augenblicklich den Atem! 🖱️ 151

178 «Oh, jetzt wird's brenzlig», stellst du ernüchert fest. Doch es wird nicht nur leicht brenzlig, sondern brandheiss! Nur mit viel Glück wirst du diese Situation schadlos überstehen können.

- Das Glück steht zu dir.  160
- Ohne Glück kannst du nicht gewinnen.  167

179 Im nun folgenden Kräftemessen rennst du mit zusätzlichen 12 Punkten um dein Leben. Amir, der brutale Kindermörder, kann diesen Kampf mit 22 Punkten starten.

- Du gewinnst das Laufduell.  164
- Oh weh! Amir geht als Sieger aus dem Duell hervor.  152

180 Als du dich der hintersten Türe näherst, vernimmst du gedämpftes Weinen und tröstende Männerstimmen. «Das ist doch!», jagt dir ein Anflug von Jubel durch die Gedanken. «Ist das nicht die Stimme von Herrn Züllig, und jetzt, tönt das nicht nach Herr Oetterli?»

Deine Hand zittert wie Espenlaub, als du den Schlüssel ins Türschloss zu stecken versuchst. Augenblicklich erstummen im Innern des Raumes alle Stimmen. Offenbar erwarten die entführten und verschleppten Erwachsenen dieser Schule ihre Peiniger. Endlich gelingt es dir, die Türe zu öffnen, ins Gefängnis zu schlüpfen und die Türe hinter dir wieder zu verschliessen.

Der Jubel und die Erleichterung der vielen Menschen, die hier im Keller in einen geheimen Fitness-Club gesperrt wurden, kennt beinahe keine Grenzen. Die Lehrer und Lehrerinnen, die Verwaltungsangestellten, Herr Oetterli und Herr Kern, Schulleiter Züllig. Alle sind sie hier versammelt und trotz der langen Gefangenschaft klug genug, nur leise zu jubeln und dich als Retter zu begrüßen. Nur Bolek, der Hund des Schulleiters, kann sich nicht beherrschen und bellt wie wild drauflos.

Tatsächlich rüttelt schon nach wenigen Sekunden jemand von aussen an der Türfalle, ruft dann jedoch seinen Kollegen beruhigend zu. «Die Türe ist fest verschlossen, da geschieht nichts!» «Muss der blöde Kläffer wohl Gassi gehen?», ruft eine andere Stimme. «Geh nur, Mahmed! Frische Luft tut auch dir gut!», spottet einer und andere lachen. «Der Köter soll aufs Katzenklo, ich geh nicht mit dem raus!», mault Mahmed.

Doch dieser Spruch hat dich auf die Idee gebracht, wie ihr trotz der strengen Bewachung durch die Securitys aus eurem Gefängnis heraus Hilfe organisieren könnt.

## 4. Kapitel

181 Schnell bringt ihr euch gegenseitig auf den neusten Stand des Wissens. So erfährst du, dass alle erwachsenen Personen gestern morgen beim Eintreffen in der Schule überwältigt und hier im Keller eingeschlossen wurden. «Nur einige Sixpack Mineralwasser und eine Box vertrockneter Sandwiches haben sie uns hiergelassen», murrte eine dir unbekanntes junge Frau, offenbar eine der auf heute angekündigten Praktikantinnen. Herr Züllig fügt noch hinzu: «Wir haben aber keinerlei Informationen erhalten, was diese Aktion hier soll. Die Angst um euch Kinder hat uns beinahe wahnsinnig gemacht.»

Du erklärst in groben Zügen, wie Frau Bitterli eure Schule und alle Kinder in ein Versuchslabor für ihre Firma «Oxford Systematics» umgewandelt hat und mittels Facebook-Likes und Umfrageresultaten in manipulierbare, willenlose Konsumenten formen will. «Das glauben Sie nicht!», zeigst du dich ganz entsetzt, «wie schnell viele von uns Kindern auf diesen Verblödungszug aufgesprungen sind und nur noch gamen, ballern, sich blöd und dämlich vergnügen und andauernd auf ihr Handy starren! Da oben ist keiner mehr, mit dem man ein vernünftiges Wort wechseln könnte.»  192

182 «Schweig, du verräterisches Miststück», faucht dich Frau Bitterli an. Und tatsächlich wirst du schweigen, nicht nur jetzt im Schulleiterbüro bei Frau Bitterli, nicht nur an diesem schrecklichen Tag, an dem dir die Rettung der eingeschlossenen Lehrer im Schulhauskeller misslungen ist, sondern für immer.

An dieser Stelle endet dein Abenteuer vorzeitig. Du hast es mit einer einzigen unbedachten Äusserung vermässelt. Schade! Du warst schon beinahe am Ziel!

183 Mit Herr Oetterli vereinbarst du, dass die Türe zum Fitnessraum nur noch angelehnt bleiben soll und die stärksten unter den Erwachsenen sofort zu Hilfe eilen sollen, sobald du die Kerle im Schiessraum entwaffnet hast. «Und was, wenn dir das nicht gelingt?»

Wie ein Held aus einem Actionfilm erklärst du mit todesmutiger Stimme: «Dann müsst ihr euch selber schützen und die Türe wieder schliessen, ohne euch um mich zu kümmern. Um keinen Verdacht auf euch zu lenken, muss alles hier im Keller so bleiben wie es war. Hier habt ihr meinen Schlüssel.» «Das ist ja mein Schlüsselbund», ruft ein älterer, langgewachsener Lehrer mit ergrauten Schläfen und tiefen Falten im Gesicht. «Den habe ich schon vermisst! Wo hab ich den nur wieder liegen lassen?»

Doch für solche Spässe fehlt dir jetzt die Zeit. Zu stark nagt die bevorstehende Aufgabe an deinen Nerven.  191

184 Für einmal seid ihr euch alle einig, dass das Aussehen eines Telefons völlig egal ist, wenn es nur dem einzig wichtigen Zweck dient: Nämlich ein sicheres Telefongespräch führen zu können.

Kurze Zeit später kehrt Herr Züllig strahlend und wohlbehalten in den Keller zurück. Er berichtet, dass Bolek sein Ziel erreicht hat und bereits genüsslich ein getrocknetes Schweineohr zerkaut. Der Brief sei angekommen und mit unzähligen Fernsehstationen rund um den Globus sei schon vereinbart, in einer halben Stunde den Live-Stream aufzuschalten. Die Ankündigung dieser unglaublichen Aktion habe innert Minuten im Netz eingeschlagen wie eine Bombe. Eine so unglaublich verruchte Bande wie die Firma «Oxford Systematics» auf frischer Tat zu überführen und das mittels einer GoPro Kamera an einem Hundehalsband live in die ganze Welt zu übertragen, sei einfach zu umwerfend.  206

185 Tagelang sitzt ihr nun schon tatenlos im Schulhauskeller und wartet auf eine Idee, wie ihr den Leuten rund um Frau Bitterlis Firma «Oxford Systematics» das Handwerk legen könnt. Eure Wasser- und Sandwich-Vorräte sind längst aufgebraucht, die Süßigkeiten und Notfall-Kügeli weggeschleckt und auch Durchhalteparolen hat schon lange niemand mehr von sich gegeben.

Auch von den Securitys habt ihr schon lange nichts mehr gesehen und gehört. «Die sind sicherlich schon längst über alle Berge und wir werden hier unten elendiglich vergessen gehen!», ist die allgemeine und traurige Meinung bei euch im Fitness-Keller.  200

186 Endlich findet einer der Männer seine Sprache wieder und greift zu seinem Mikrofon. «Ich checke schnell bei der Bitterli, ob das hier kein Fake ist.» Mit deiner Intelligenz versuchst du diese kritische Situation augenblicklich zu entschärfen. Du startest mit 7 Zusatzpunkten ins nun folgende Duell, deine Kontrahenten sind noch immer so perplex, dass sie nur 14 Startpunkte zur Verfügung haben.

- Du gestaltest das Duell siegreich.  214
- Hoppla! Das ging aber ins Auge.  194

187 Da nimmt dich Herr Züllig leicht zur Seite und flüstert dir zu: «Du hast es doch bis zu uns in den Keller geschafft! Du bist gut, du bist clever, du bist geboren uns zu retten! Hast du wirklich keine Idee, wie wir uns hier weg bewegen können?»

In diesem Moment beobachtest du, wie Bolek ganz zuhinderst im Raum in eine Schachtel kauert und sein Geschäft verrichtet. Und plötzlich ist sie wieder da, deine Idee von vorhin!  195

188 «Haben Sie soeben den hübschen, niedlichen Hund wegrennen sehen?», flirtetest du den Security möglichst unschuldig an. Doch deine Worte erreichen eine völlig unbeabsichtigte Wirkung. Fluchend nuschelt er einige Worte in sein Kragenmikrofon und packt dich dann grob am Schlafittchen.

Nachdem du nur wenige Minuten im Büro unter den strengen Blicken der alten Bitterli ausharren musstest, hörst du von draussen im gang eine furchtbar wütende Männerstimme. «Diese Rotzbengel einfangen ist schon schlimm, aber einen Hund? Hat man das schon je erlebt? Ich bin Personenschützer für VIP's und Halbprominente, aber doch kein Hundefänger!»

Mit vor Schreck geweiteten Augen starrst du auf die blutenden, zerkratzten und verbissenen Unterarme des Mannes, der dir einen todbringenden Blick zuwirft. Dann knallt er zwei Dinge auf den Schreibtisch vor Frau Bitterli, die deine Hoffnung auf ein gutes Ende dieser Geschichte augenblicklich zerstören: Herrn Zülligs Handy und ein zerfetztes Stück Papier. «Der Köter hat um diesen Brief gekämpft, wie wenn es ein Steak wäre» «Oder ein Schweineohr!», fügst du bitter hinzu.

189 Ohne aufzufallen gelingt es dir, auf den Pausenplatz zu gelangen. Doch was du da zu sehen bekommst, betrübt dich zutiefst. Noch immer rennen vereinzelte Kinder mit den Jeans über den Kopf gezogen und die Beine in Pullover gesteckt über den Platz. Andere beschäftigen sich intensiv mit Chäferli-Yoga und fühlen sich stark, hübsch und angesagt wie Rihanna. Nicht überraschend für dich ist jedoch, dass niemand mehr Franzwörtli büffelt. «Da müsste Frau Bitterli noch stärkere Algorithmen erfinden, um das über längere Zeit zu schaffen», denkst du dir und findest es nun irgendwie doch traurig, dass man diese Kraft nicht in Positives umpolen kann.

Verträumt stellst du dir vor, wie es auf der Welt aussehen würde, wenn Frau Bitterlis Methode dazu führen könnte, alle Menschen der Welt zu friedlichem Nebeneinander, zu grosszügigem Teilen aller Güter und Nahrungsreserven, zu vollkommenem Respekt und Rücksichtnahme zwischen den Völkern zu bewegen. «Das wäre das Paradies!», rufst du laut und begeistert.  208

190 Plankes Entsetzen greift bei diesen Worten im Kellerraum um sich. Vereinzelt kann man sogar ein ohnmächtiges Stöhnen vernehmen. Nur Herr Züllig fasst sich schnell wieder und erklärt dann ganz entschieden: «Auf keinen Fall! Du bist ein Kind und wir dürfen dich niemals einer solchen Gefahr aussetzen.» Doch du lässt nicht locker und versuchst, mit intelligenten Argumenten die versammelte Lehrerschaft deiner Schule zu überzeugen. Im nun folgenden Intelligenzduell startest du mit 10 Extrapunkten, die Lehrer weisen jedoch 25 Punkte auf ihrem Startkonto auf.

- Du vermagst die Lehrer zu überzeugen.  196
- Du hast zwar intelligente Argumente, unterliegst den Lehrern dennoch.  185

191 «Hallo Jungs!», versuchst du möglichst abgebrüht zu wirken, als du in den Schiesskeller trittst und die dort trainierenden vier Securitys überraschst. Mit weit aufgerissenen Mündern starren die Kerle dich an, wie wenn du von einem anderen Stern gekommen wärst.

«Die Bitterli schickt mich zum Schiesstraining! Ich soll den Memmen unten im Keller mal zeigen, wo der Bartli den Most holt, respektive wie Robin Hood seine Kirschen entsteint», lachst du möglichst unbefangen.

 186

192 Alle Lehrer sind völlig geschockt über diese Neuigkeiten und zeigen sich tief enttäuscht darüber, dass ihre Erziehung nicht mehr gefruchtet haben soll. Doch du kannst sie beruhigen. «Natürlich haben nicht alle Kinder vorbehaltlos mitgespielt, aber die kritischen Geister, die Widerspenstigen und Aufmüpfigen wurden blitzschnell weggesteckt. In der Bibliothek sitzt ein neuer Schulpsychologe, Herr A. P. Anastasios Horowitz, der mittels Blitzabklärung die nicht erwünschten Kinder reihenweise in geschlossene Schulanstalten, Erziehungsheime und psychiatrische Kliniken einweisen liess.»

Alle Augenpaare starren dich an und können offenbar gar nicht glauben, was du ihnen da zu berichten hast. «Ich selber konnte nur entkommen, weil ich schnell bemerkt habe, um was es hier wirklich geht. Danach habe ich allen das angepasste, freundliche Kind vorgeheuchelt und versucht die Lage auszuloten.»

«Gut so!», lobt dich Herr Züllig. «Und, was hast du ausloten können? Wie sieht die Lage für uns aus?»

193 «Wir gehen jetzt nach oben und rufen Frau Thali an», unterbreitest du den Vorschlag. Als Herr Züllig nach oben rennen will, die Sorge um seinen Hund treibt ihn natürlich an, hält ihn Herr Oetterli an der Schulter zurück. «Robert, das ist zu gefährlich. Was, wenn unsere Telefone abgehört werden?»

Als sich schon wieder Hoffnungslosigkeit unter den Anwesenden ausbreiten will, zieht Herr Oetterli ein ziemlich hässliches und unglaublich klobiges Mobiltelefon aus der Jackentasche. «Nimm lieber dieses hier. Es ist abhörgeschützt!» «Woher hast du?», drängen von überall her erstaunte Fragen auf Herr Oetterli ein. Doch dieser schmunzelt entspannt: «Als Leiter der IT-Abteilung benötigt man immer ein klein wenig einen technischen Vorsprung.»  184

194 «Wenn Sie Frau Bitterli schon am Mikrofon haben, kann ich Sie dann auch schnell sprechen?», versuchst du noch immer das unbesiegbare Kind zu spielen. Doch dem hinterlistigen Lachen der Männer nach zu schliessen wendet sich das Blatt dramatisch schnell zu deinen Ungunsten.

«Gerne bereit zum Gespräch, lässt dir Frau Bitterli ausrichten», lächelt dir der Security nun unverhohlen frech und spöttisch mitten ins Gesicht. «Doch sie mag es lieber persönlich. Wir sollen dich zu ihr ins Büro bringen.»

Mit diesen Worten packen dich zwei der Bodybuilder grob an und schleppen dich mit sich fort. Als sie dich durch den Vorraum schleifen, vernimmst du ganz von hinten aus dem Fitnesskeller mit den Lehrern ein leises Schluchzen. Danach wird die Türe zum Raum sachte zugezogen und von innen im Schloss ein Schlüssel gedreht!

195 «Bolek muss Gassi gehen!», rufst du erleichtert. Doch Herr Züllig findet dich gar nicht lustig. Etwas ärgerlich murrst du: «Mach jetzt keine Scherze! Die Situation im engen Keller ist wirklich nicht lustig für uns.»

«Ich mache keine Scherze!», erklärst du entrüstet. «Bolek ist jedoch der einzige, der unbemerkt von der Schulanlage schleichen und einen Hilferuf nach draussen bringen kann.» Begeistert packt dich der Schulleiter an den Schultern und wirbelt dich erfreut im Kreis herum.

«Genau!», zeigt sich Herr Züllig nun wieder voller Tatendrang und zu allem entschlossen. «Wir schreiben einen Brief und binden ihn zusammen mit meinem Handy in sein Halstuch. Dann schleichst du dich mit Bolek nach oben. Du hast ja einen Schlüssel!» 🖱️ 201

196 «Glaubt mir!», bekniest du die versammelte Lehrerschaft deiner Schule. «Ich habe in Frau Bitterlis Kursen auch einiges gelernt. Ich war zum Beispiel im Kurs «Unruhe stiften». Dort habe ich gelernt, dass ich meine Gegner nicht direkt angreifen soll, um meine Ziele zu erreichen. Es genügt, wenn ich Streit und Zwietracht zwischen sie bringe, dann werden sie sich selber gegenseitig bekämpfen.»

«Clever!», ruft da jemand aus den hinteren Reihen. «Wenn zwei sich streiten, freut sich der dritte.» «So halte ich das auch. Ich freue mich lieber am Leben, als dass ich mich mit jemandem streite», fügt eine andere Stimme hinzu.

Schnell ist man sich einig, dass die Chancen auf Erfolg deiner Mission gross sind und sich das Risiko lohnt. Rührend herzlich verabschieden dich die Erwachsenen und wünschen dir viel Glück. Vereinzelt kannst du sogar die eine oder andere Träne in den Augen entdecken. «Klar!», denkst du für dich. «Die Anspannung hier unten im Gefängnis muss ja beinahe unerträglich sein.»  183

197 «Wenn ich ganz ehrlich sein soll», druckst du dich etwas um die vernichtende Wahrheit rum, «ausgesprochen schlecht, wenn nicht sogar hoffnungslos.» «Ver...., dacht ich's doch!», lässt aus den hinteren Reihen ein Lehrer einen ganz und gar verständlichen, für einen Lehrer jedoch völlig unpassenden Kraftausdruck vernehmen. Einige Lehrerinnen beginnen wieder zu weinen und Herr Oetterli versucht, die Verzweifelten und mit den Nerven völlig am Ende wirkenden Erwachsenen mit mutigen Durchhalteparolen aufzubauen. Frau Zraggen und Frau Hubmann verteilen einige Caramel-Möckli und Notfall-Kügeli, welche sie in letzter Not bei ihrer Verschleppung aus dem Sekretariatsbüro mitlaufen liessen.

Nun spürst du es hautnah: Die Stimmung hier unten im Gefängnis der Erwachsenen ist viel mieser als oben das turbulente, beinahe schon ausgelassene Spiel der übrig gebliebenen Kinder. Beinahe lässt du dich von der verzweifelten und hoffnungslosen Stimmung hier im Fitnesskeller anstecken und ein heftiger Heulkampf kündigt sich in deiner Kehle an.

198 Konzentriert machen sich alle auf ihre Plätze und du gibst den Countdown zu Phase 1: Das grosse Security-Sammelalbum füllen!, habt ihr diese Aktion genannt. Dabei muss der zweite Schiesskeller für euer Sammelalbum dienen.

Du ergreifst das Mikrophon und beginnst deinen Aufruf bei der Nummer 1. Eine Männerstimme ertönt: «Ja, was gibt's?» «Kleines Problem im Schiesskeller. Wir benötigen einen zusätzlichen Mann. Fred fällt wegen Übelkeit aus.» «OK, ich komme!», erhältst du zur Antwort.  205

199 «Als du aufblickst, starrst du in das grimmige Gesicht eines dir bisher unbekanntes Wachmannes. «Grüezi!», stammelst du verlegen. Ob diese Begrüssung charmant genug ausgefallen ist, wirst du im nun folgenden Charmeduell erfahren. Du startest mit 5 Zusatzpunkten, der Security mit vollen 22 Punkten in die Auseinandersetzung.

- Du erweist dich als charmanter Sieger.  211
- Das war nicht nur plump, das war geradezu dumm!  188

200 Da endlich öffnet sich die Kellertüre und einige Kantonspolizisten in Begleitung von Notärzten und Krankenpflegerinnen drängen in den Keller. Eure Fragen nach dem Was? und Wer? und Warum? lassen sie unbeantwortet und vertrösten euch auf später: «Zuerst müsst ihr wieder zu Kräften kommen», ist das einzige, was ihr zu hören bekommt. Noch mehr beruhigt euch jedoch der Satz: «Die Kinder sind alle wohlauf.»

Damit ist für dich das Abenteuer zwar überstanden, aber hast du auch gesiegt? Auf alle Fälle will dir niemand deine Geschichte der Firma «Oxford Systematics» und Frau Bitterlis Weltherrschaft glauben. Du erntest damit jeweils nur ein mitleidiges Lächeln. Anschließend starren wieder alle auf ihre Handys und tun genau das, was in den neusten Push-up Nachrichten empfohlen wird!

201 «Oben wartest du, bis die Luft rein ist», erklärt Herr Züllig weiter. «Dann schickst du Bolek mit den Worten: Such Schweineohren! los. Er wird schnurstracks ins Dorf rennen und unseren Hilferuf an die richtige Adresse bringen.» Nun erfahren alle Zuhörer mit wachsendem Interesse und noch grösserem Erstaunen, dass Bolek getrocknete Schweineohren liebt. Auf seinen Spaziergängen im Dorf, wenn Herr Züllig bei Frau Thali von der Schulpflege zu einem Kaffee vorbeischaut, erhält er immer wieder mal so eine Hundeleckerei zum Knabbern und Kauen. «Mittlerweile rennt er schon selbstständig ins Dorf zu Frau Thali, wenn er das Wort «Schweineohren» nur schon hört», berichtet Herr Züllig sichtlich stolz über seinen so klugen, aber auch ziemlich verfressenen Hund.

Schmunzelt fügt er noch an: «Frau Thali und ich haben schon miteinander darüber gelacht, dass wir Bolek als diskreten Eilboten für schnellen Informationsaustausch einsetzen könnten.»  207

202 «Wie schaffen wir es, das nur immer einer aufs Mal in den Keller gestürmt kommt?», stellt Frau Zraggen eine entscheidende Frage. Nun seid ihr auf das absolute technische Geschick eures Herrn Oetterli angewiesen. Er beugt sich über die Mikrofone und erklärt, dass man diese von Sammelsendung auf Einzelanruf umstellen könne. Die Liste, wer welches Mikrofon trägt, benötigen wir nicht. Wir sehen ja dann, wer im Keller auf unseren Hilferuf hin aufkreuzt.»

«Und wenn wir Frau Bitterli aufrufen?», möchte ein junger Lehrer wissen. «Geht dann nicht unser schöne Plan flöten?» Doch Herr Oetterli beruhigt. «Das wird uns kaum passieren. Schaut hier! Auf allen Geräten ist die Nummer 27 auffallend oft angewählt worden. Ich wette, das ist die Nummer von Frau Bitterli.»

Mutig und kurz entschlossen stellt Herr Oetterli den Kontakt zur Nummer 27 her.  215

203 Ein kurzer Pfiff, ein überraschender Angriff von zu allem entschlossenen Lehrern und schon sitzen die vier Bodyguards, von ihren eigenen Pistolen in Schach gehalten, in einer Ecke des Schiesskellers und müssen miterleben, wie die Handarbeits-Lehrerinnen geschickt ihre Hände auf dem Rücken zusammenknoten und vorläufig aus dem Verkehr ziehen.

Als einer der Männer lauthals zu protestieren beginnt und Mitsprache verlangt, weist ihn Herr Züllig barsch in seine Schranken: «Ruhe jetzt! Ansonsten holen wir Klebeband und ihr werdet geknebelt.» Dieses forsche Auftreten zeigt sofort Wirkung und ihr habt Zeit und Ruhe, euer weiteres Vorgehen zu planen.  210

204 «Und wie sollen wir das anstellen?», dämpft Herr Züllig die aufkommende Euphorie. «Wir überwältigen die Wachmänner nebenan, ganz einfach!», zeigt sich ein junger Praktikant sehr kampfbetont. Doch einige Lehrerinnen bremsen seinen jugendlichen Übermut: «Die vier Kerle sind aber um einiges trainierter und kampferprobter als du», meint die eine. Und jemand ergänzt: «Zudem sind sie bewaffnet!» «Genau! Die stehen jetzt nebenan mit entscherten Pistolen! Und da willst du hineinpreschen und rufen: Ergebt euch! Ich bin's, Supermann der Lehrer-Heroe!» Trotz der kritischen Situation hört man vereinzelt Kichern.

«Bitte, bleibt vernünftig und streitet euch nicht!», mahnt Herr Züllig seine Lehrkräfte. Doch eine Lösung kennt auch er nicht. Da stellst du dich mutig in die Mitte des Kellers und rufst: «Ich mach das! Ich geh jetzt rüber und entwaffne die Kerle!»  190

205 Kurze Zeit später könnt ihr Schritte oben im Gang hören. Um den ankommenden Security in Sicherheit zu wiegen, haben Herr Oetterli und Herr Züllig je einen schwarzen Anzug eines Bodyguards angezogen und die Jacke mit einigen Stofflappen ausgestopft. Nun sehen sie von hinten aus wie zwei muskelbepackte Schlägertypen. Zur Tarnung schiessen sie mit Pistolen auf die Zielscheiben, als der herbeigerufene Security in den Keller tritt und ohne Gegenwehr zu Boden sinkt.

Nun geht alles Ruckzuck Zackzack: Mikrofon ausschalten, Hände und Füsse fesseln, mit Klebeband über den geschlossenen Mund knebeln und ab ins Sammelalbum. Schon meldest du ein weiteres Mal «Kleines Problem im Schiesskeller!»  217

206 Noch bist du aber nicht ganz vom Erfolg eures Planes überzeugt. «Wie kann ich sicher sein, dass Bolek wirklich mit dabei ist, wenn ich Frau Bitterli zur Rede stelle?» Bei deinen Zweifeln lacht Herr Zülig befreit auf. «Du wirst Frau Bitterli sicher im Büro des Schulleiters antreffen. Und genau dort wird mich Bolek auch suchen. Dass heute jemand anders sich erfrecht hat, in meinem Büro Einzug zu halten, weiss Bolek doch gar nicht.»  213

207 «Und heute machen wir es!», zeigt sich Herr Oetterli wieder einmal ganz als Mann der Tat. Schnell ist ein Brief aufgesetzt und alles in Boleks Halstuch verstaut. Unter hundertfachen Ermahnung, ja ruhig zu bleiben und nicht zu bellen, schleichst du dich mit Bolek auf den Armen aus dem Fitnessraum-Gefängnis in den Vorraum hinaus.

Bolek hält sich wunderbar ruhig, nur dein Herz klopft so laut, dass du denkst, die Männer im Schiesskeller müssten dich hören. Doch das entspannte Lachen und das Klicken von nachgeschobener Munition ins Magazin der Pistolen lässt dich sicher sein, dass da kaum jemand aus dem Keller treten wird.

Tatsächlich gelangst du ohne Probleme bis nach oben auf den Schulplatz und schickst Bolek mit einem geflüsterten «Such Schweineohr!» auf die Reise ins Dorf. Glücklicherweise starrst du dem davoneilenden Hund nach und bleibst noch ein bisschen am Boden kauern. Erschöpft von all den Aufregungen starrst du auf den Boden und sammelst Kraft für die bevorstehende Auseinandersetzung mit Bitterlis Kampftruppe. Da schiebt sich dir eine schwarze Kampfstiefelspitze ins Blickfeld.  199

208 «Das **ist** das Paradies! Willkommen!», nimmt einer der jungen Lehrer auf dem Pausenplatz deine Worte auf und zeigt auf die grellbunte Ansammlung von Zelten, Schiessbuden, Paintball-Anlagen, VR-Spielen und vielem mehr, was du hier als Spielparadies vorgesetzt erhalten hast. «Nein Danke!», lässt du den verdutzten jungen Mann stehen. «Auf solchen Schrott habe ich keinen Bock!»

Nun ist es Zeit für dich fürs grosse Finale bei Frau Bitterli. 🖱️ 212

209 Ein Blick auf deine Uhr zeigt dir, dass du noch 10 Minuten Zeit hast, bis du im Schulleiterbüro Frau Bitterli zur Rede stellen willst. Du beschliesst deshalb, nochmals einen kurzen Rundgang über das Schulgelände zu unternehmen. Die Gefahr entdeckt zu werden, schätzt du auf ziemlich gering ein. Zu viele Securitys sind bereits im Schiesskeller verstaubt und von den Hilfslehrern der Frau Bitterli geht für dich keine Gefahr aus. «Die sind doch völlig manipuliert und unfähig. Wenn sie keine Befehle erhalten, unternehmen sie auch nichts. Dass hier auf dem Platz nicht mehr alles so läuft wie vorgesehen, haben die doch noch gar nicht mitbekommen.»  189

210 Schnell seid ihr euch einig, dass jetzt nicht alle Lehrer und Lehrerinnen auf einmal in die Freiheit rennen können. «Zu übermächtig sind die Securitys oben auf dem Platz. Wir müssen sie einzeln ausschalten können», analysiert Herr Oetterli die Situation treffend. «Wie soll das gehen?», stellt Herr Züllig die entscheidende Frage. «Und wäre jetzt nicht der richtige Moment nachzufragen, ob Boleks Botschaft im Dorf angekommen ist?»

👉 213

211 «Wollen Sie mit mir Panini-Bildli chlöpfeln?» Für einmal bist du unendlich froh, dass sich in deinen Hosentaschen immer irgend einige Fussballbildli befinden. «Klar!», zeigt sich der riesige Kerl plötzlich sehr gemütlich. «Ich chlöpfle mit, wenn du mir dafür eines deiner Bildli kampflos abgibst. Hast du Mohamed Salah? Dieser Traumfussballer aus Ägypten fehlt mir noch.» Und schon sitzt dir der so brutal wirkende Zweimeter-Koloss im Schneidersitz gegenüber und zieht aus seiner schwarzen Anzugjacke einige Panini-Bildli raus.

Als kurze Zeit später ein weiterer Wachmann vorbei patroulliert und seinen Kollegen an die Pflichten erinnert, lacht dieser nur und erklärt: «Frau Bitterli hat unnütze Spielereien, welche Kinder vom Arbeiten, Lernen und Denken abhalten, ausdrücklich erlaubt.»

212 Als du in den Korridor vor dem Schulleiterbüro trittst, kommt von der anderen Seite her Bolek auf dich zugerannt. Am Halsband erkennst du eine kleine GoPro Kamera. Das rot aufleuchtende Lämpchen zeigt dir, dass du schon auf Sendung bist, live im Internet und auf hunderten Fernsehkanälen weltweit. Der Gedanke, dass dein Interview nun gleich Hunderttausende, wenn nicht sogar Millionen Menschen live und simultanübersetzt mitverfolgen werden, macht dich etwas nervös. Deshalb knuddelst du Bolek zuerst einmal ausgiebig, um ihn zu begrüßen, aber auch um dich etwas zu beruhigen. Anschliessend setzt du dich etwas vor Bolek auf den Boden und erklärst in kurzen Sätzen den Millionen vor den Bildschirmen, was du hier Schreckliches aufgedeckt hast und was du nun planst.

Dann betrittst du ohne anzuklopfen Frau Bitterlis Büro. Erstaunt starrt sie dich an. Offenbar hat sie so spät im Versuch nicht mehr mit dem Auftreten eines so forschen Kindes gerechnet. Befriedigt stellst du fest, dass es die alte Hexe darauf ankommen lassen will, dich lange und genüsslich zu quälen und nicht gleich nach den Securitys zu rufen. Zufrieden stellst du auch fest, dass Bolek genau im richtigen Winkel neben dir sitzt und die nun folgende Szene perfekt übertragen wird.

«Schaff den Köter raus!», bafft dich die Alte zu Beginn eures Gesprächs an. «Ich hasse Hunde. Die stinken und sabbern alles voll, wenn ihnen etwas gefällt.» Doch du lässt dich von der schrecklichen Bitterli nicht mehr einschüchtern. «Der Hund bleibt hier!», erklärst du entschieden. «Er ist mein Zeuge für das nun folgende Gespräch!»

«Du machst wohl Witze!», lacht die nun offenbar doch etwas nervös werdende Frau hysterisch auf. «Dein Kläffer soll wohl schon bald der ganzen Welt erzählen, wie bitterböös gemein die alte Bitterli war!» «Wenn Sie sich da nur nicht täuschen», lachst du frech. «Bolek ist mit seiner Berichterstattung schon voll auf Sendung!»

Nach diesem kleinen Vorgeplänkel möchtest du nun endlich zum Punkt kommen und Frau Bitterli zu einem Geständnis bringen. Immer detaillierter und nicht ohne Stolz in der Stimme erklärt sie dir, und damit Millionen von Zusehern weltweit, wie Sie ihr Konstrukt von «Oxford Systematics» aufgebaut hat, welche Ziele sie schon erreicht hat und wie sie mittels gezielt gestreuter Fake-News, individuell auf

jeden Menschen dieser Erde abgestimmt, alle Erdenbürger zu manipulieren vermag und für ihre Zwecke einzuspannen gedenkt. «Auch wenn dir das nicht passt, du kleiner Stinker, schon bald läuft es rund um die Welt genau so, wie ich das will. Und ich will, dass alle in meine Kasse wirtschaften. Geld, Geld, Geld!», kräht die runzlige Schreckschraube und hüpfert auf ihrem Bürostuhl rum wie ein wild gewordenes Rumpelstilzchen.

«Jetzt stehen Sie da wie wir damals auf dem Gotthard», erinnerst du deine ehemalige Lehrerin an den schrecklichen ersten Schultag nach den Ferien. «Ja der Gotthard!», lacht die Alte wirr! «Das war schon noch eine coole Idee! Und weisst du was? S'isch mini Idee gsi!» Bei diesen Worten tanzt sie wie eine Wahnsinnige auf dem Schreibtisch herum und setzt zu einem Jubelgeheul an. Sie achtet gar nicht auf das Telefon, welches im Hintergrund andauernd klingelt. Auch das Surren der Mikrofonanlage und das Vibrieren ihres Handys auf dem Tisch lässt die völlig aus dem Häuschen geratene Frau unbeachtet.

«Äh, Sie Frau Bitterli! Sie wissen aber schon, dass Sie gerade selber auf dem Gotthard stehen?» Verdutzt blickt die verwirrte Schreckschraube auf dich runter und grinst. «Ich auf dem Gotthard, jetzt spinnst du aber vollkommen.»

In diesem Moment setzt der Telefonbeantworter ein und eine Stimme spricht aufs Band. «Hallo Estella! Hier spricht dein Küdeli-Schnüdeli. Du bist gerade live im Fernsehen. Ich sehe dich auf SRF, im ZDF und ARD bist du auch, RTL-News und Sat 1 senden live, dazu CNN, N-TV und BBC. Alle anderen Sender habe ich gar noch nicht gecheckt. Und bitte, komm vom Tisch runter, man kann in deinen Leopardenstrümpfen ein grosses Loch sehen!»

Nun kommt Bewegung in die crazy Lady. Augenblicklich hat sie die Falle, in die du sie gelockt hast, durchschaut. Sie schnappt sich einen metallenen Brieföffner und hechtet vom Tisch runter direkt auf dich zu. Sinn macht dieser Mordversuch keinen mehr, aber er zeigt, wie wahnsinnig die alte Bitterli geworden ist. Geschickt und trainiert durch unzählige Kämpfe und Duelle in diesem aufreibenden Abenteuer, wälzt du dich zur Seite und kannst auch noch Bolek mit dir unter den schützenden Besprechungstisch ziehen. Mit Krachen, Getöse und einem lauten Schmerzensschrei landet Frau Bitterli auf

dem Boden und bleibt regungslos liegen. Als sie dich unglücklich mit dem Brieföffner verfehlt hat, versuchte sie sich mit der einen Hand auf dem Boden aufzustützen und rammte sich den spitzigen Brieföffner genau durch diese Hand und tief in den Boden hinein. So hat sich die Alte gleich selbst festgenommen und nun ist es ein Notarzt, der die Frau aus dem Schulhaus führt, und nicht die Polizei, wie sie es eigentlich verdient hätte.

213 Alle Augen starren nun auf dich. Offenbar wirst du von den hier versammelten Erwachsenen als Leiter dieser Befreiungsaktion akzeptiert und deshalb erwartet man von dir den nächsten Schritt. Was möchtest du als Nächstes tun?

- Du schlägst vor, dass ihr euch zuerst nach dem Verbleib von Bolek erkundigt.  193
- Du machst den Vorschlag, dass ihr euch zuerst um die Securitys auf dem Platz kümmert.  216
- Ihr habt schon beide Aufgaben vorbereitet.  198

214 «Genau so hat mir das Frau Bitterli vorhergesagt», lachst du die immer verdutzter dreinblickenden Männer aus. «Du wirst sehen, die werden mich sofort anrufen. "Frag doch Mutti!", heisst es bei denen andauernd. Ohne mich, ihre Mami, läuft bei denen nichts. Die sind völlig ausserstande, selber zu denken und zu handeln.»

Befriedigt stellst du fest, dass der wuchtige Kerl vor dir seine Finger vom Mikrofon lässt. Stattdessen fährt er dich forschend an: «Und, was hat die grosse, übermächtige Bitterli noch gesagt?» «Der Dicke sei besonders schlimm, meinte sie. Der mache sich in die Hose, wenn er den Namen Bitterli nur schon höre!»  218

215 Ein kurzes Knistern ist aus dem Kopfhörer zu hören, dann ertönt klar und deutlich die krächzende, dir sehr bekannt Stimme: «Bitterli! Was gibts?» Nach einer Weile absoluter Ruhe hört ihr ein hässliches Fluchen. «Du Idiot! Du sollst die Kinder überwachen und notfalls entsorgen, nicht an Technikgeräten rumschrauben, von denen du nichts verstehst. Und jetzt lass mich in Ruh!»

«Diese Ruhe kannst du noch ganz genau 24 Minuten und 22 Sekunden lang geniessen», verkündet Herr Oetterli mit Blick auf seine Uhr genüsslich. «Dann gehen wir weltweit auf Sendung und unsere Aktion "Gib der Bitterli Saures!" startet.»  213

216 «Die Securitys locken wir einzeln hier in den Schiesskeller», verkündest du deinen Plan. «Zwei von uns stehen hinter der Türe und schlagen mit diesem Knüppel zu, sobald wieder einer hier unten ankommt. Liegt er ausgeschaltet am Boden, wird er gefesselt und leider, entschuldigend blickst du zu den vier gefesselten Männern in der Ecke, geknebelt. Wir dürfen kein Risiko eingehen. Die so ausgeschalteten Kerle stapeln wir im zweiten Schiesskeller. Passt auf beim Entfernen der Kragenmikrofone, dass ihr keines auf Senden stellt. Achtet auch darauf, dass es keine Verletzungen gibt. Wir wollen uns nur befreien, wir sind schliesslich keine Verbrecher. Gibt es noch Fragen?», wirfst du siegessicher in die Runde.

«Wie locken wir die Typen hier in den Keller?», will Frau Hubmann von dir wissen. «Kein Problem», bringst du deine Erfahrungen mit ins Spiel. «Jedesmal, wenn jemand Verstärkung brauchte, hat er kurz in eines dieser Mikrofone geflüstert.» Natürlich habt ihr den vier Männern die Mikrofone bereits abgenommen und sie lagern nun mit dem Ohrstecker vor dir auf dem Tisch.  202

217 Alles läuft wie am Schnürchen und wird für euch bald zur Routine. Die Erleichterung, dass euer Plan so reibungslos verläuft, ist so gross, dass im zweiten Schiesskeller wie in einem richtigen Sammelalbum ein kleines Spiel begonnen hat: Die hässlichen Securitys kommen ganz nach hinten, die kleinen untersetzten nach links, die langgewachsenen und muskelbepackten Kolosse nach rechts und direkt neben dem Eingang werden die besonders hübschen Männer deponiert. Unter den ganz jungen Praktikantinnen laufen sogar schon heisse Diskussionen, ob denn unter diesen harten Kerlen nicht doch auch ein netter, sympathischer Typ sein könnte, der nur aus Not und gegen seine Überzeugung in diese schlimme Gesellschaft geraten sei.

Deine Anwesenheit hier im Keller ist nun nicht mehr gefragt. Das ist auch gut so, denn auf dich wartet noch eine weitere, weitaus schwierigere Aufgabe.

218 Das überschwängliche Gelächter von drei Männern zeigt dir, dass deine Taktik voll auf Erfolgskurs eingeschwenkt ist. Nur der vierte Kerl, keineswegs dicker als die andern, mault beleidigt: «Ich bin nicht dick!»

«Sagt wer?», lacht ein anderer. «Aber in die Hose machst du dir vor der Bitterli schon, nicht wahr?» «Und du?», faucht dieser zurück. «Du himmelst sie an, wie wenn sie eine Schönheit wäre!» «Ja klar, ein dickes Portemonnaie glättet so manche Altersrunzel im Gesicht», mischt sich nun ein dritter Typ in die Frotzelei ein. «Sei du nur ruhig! Du bist ja nur eifersüchtig, dass die Bitterli noch nicht einmal deinen Namen kennt und du stattdessen hier unten im Keller sitzen und die Gefangenen bewachen musst.»

Immer weiter geht die Streiterei und schon bald gehen die vier Männer wütend mit den Fäusten aufeinander los. Dass sie dabei ihre Pistolen achtlos in die Ecke geworfen haben, versteht sich ja von selbst. Nun ist euer Moment gekommen!  203

219 Kurze Zeit später hast du alle deine Fussballbilder verloren und spielst dem Sieger das beleidigte, verwöhnte Kind vor. Du willst hier oben ja nicht unnötig viel Zeit verlieren, aber auch nicht als besonders schräger Vogel auffallen. Zum Trost schenkt dir der Security drei doppelt vorhandene Spieler aus Panama und lässt dich dann in Ruhe.

Kaum ist er um die Ecke verschwunden, flitzt du zurück in den Keller und berichtest dort stolz über deine erfolgreiche Mission. Der lautlose Jubel im Fitness-Keller kennt beinahe keine Grenzen.

«Und nun müssen wir hier raus und etwas unternehmen», plant Herr Oetterli den nächsten Schritt.  204

220 Für dich bricht in der nächsten Zeit der totale Wahnsinn an. Du erhältst Anfragen für Auftritte in hunderten von TV-Shows, gibst tausende von Interviews und kannst die Filmrechte zu deinem bislang noch kurzen Leben für einen Millionenbetrag nach Hollywood verkaufen. Dein Zimmer wird weltweit in mindestens 250 Illustrierten abgebildet. «So wohnt das Weltretter-Kind» ist einer der häufigsten Titel in den Homestorys und dein Stil inspiriert unzählige Möbelhäuser und Modedesigner. Das amerikanische TIMES-Magazin widmet dir einen nur für dich geschaffenen Titel: «Kind des Jahres» und bildet dich sogar dreimal nacheinander auf der Titelseite ab. Opra Winfrey, die beliebteste Showmasterin Amerikas, kehrt nur für dich nochmals mit einer Gala-Show zurück auf die Bildschirme Amerikas.

Doch das absolut Schrägste für dich ist, dass in Australien tatsächlich Kids begonnen haben, die Jeans über den Köpfen und den Pulli an den Beinen zu tragen. Das lässt in dir die Frage offen, ob das Schreckgespenst, welches Frau Bitterli und ihre Firma «Oxford Systematics» über uns Menschen gebracht hat, jemals besiegt werden kann. So überzeugt wie die Weltöffentlichkeit bist du von der Rettung der Welt leider nicht.