

Abi-Spiel `94 – Die Lösung

Nach dem Eingangsmonolog mit Norbert H. könnt ihr anfangen, das Haus abzuklappern, mit vielen verschiedenen Lehrern zu sprechen und sie überzeugen, in der Konferenz am Nachmittag für euch zu stimmen. Die einzelnen Stimmen bekommt ihr folgendermaßen:

Frau GROSSE (im Hausmeisterzimmer)

verlangt nach Alkohol. Den bekommt ihr von dem Penner im Biotop (vor dem Haupteingang nach rechts, dann weiter geradeaus). Insgesamt bekommt ihr von ihm vier verschiedene Flaschen (Sekt, Champagner, Cognac, Schnaps). Alle die gebt ihr Frau Grosse.

Herr SCHERER (in Zimmer 013, rechts neben dem Hausmeisterzimmer)

ist leider ein wenig schwerhörig. Ihr könnt ihm helfen, indem ihr ein Hörgerät baut. Dafür braucht ihr die Batterien und den Verstärker aus der Physik (1. Stock) sowie das Grammophon aus der Astronomie (3. Stock -> andere Seite -> zur Astronomie). Dann baut ihr diese drei Dinge zusammen („Benutze Verstärker mit Batterien“, „Benutze technische Basterei mit Grammophon“). Schon habt ihr ein Hörgerät, das ihr Herrn Scherer gebt.

Herr THOMSON (in der Bücherei)

sucht seine Unterrichtsvorbereitung zum Thema „Mich deucht, die Alte spricht im Fieber“. Die bekommt ihr von Herrn BLASCHEK (in der Aula). Mit ihm müsst ihr natürlich im Odenwälder Dialekt reden. Ihr berechnet ihm die Anzahl Stühle, die er für den Elternabend braucht (240) und lasst euch den Porno geben. Dann fragt ihr, ob ihr den zweiten Porno auch noch haben könnt. Er gibt ihn euch, denn „do hods eh koi Mädels drin“. Diese losen Blätter mit dem Spruch aus dem Schimmelreiter gebt ihr Herrn Thomson.

Herr HAAG (in der Sporthalle)

wird von Fliegen umschwirrt, da sein Trainingsanzug ein wenig streng riecht. Daher möchte er diesen gewaschen bekommen. Dies könnt ihr im Mädchenklo gegenüber vom Hausmeisterzimmer tun („Benutze Trainingsanzug mit Klo“). Dann gebt ihr den Trainingsanzug wieder bei Herrn Haag ab.

Frau WEIßER-HEINEMANN (ebenfalls in der Sporthalle)

sucht nach etwas, um ihr Make-Up zu entfernen. Dafür geht ihr in die Chemie (im 1. Stock, entweder durch die Physik oder vom Gangende vor Zimmer 115 zu erreichen) und nehmt euch dort Palmitin und Natronlauge. Ihr mischt die beiden („Benutze Palmitin mit Natronlauge“), heraus kommt „Kosmetik“. Diese gebt ihr Frau W.-H.

(denjenigen unter euch, die meinen, das Make-Up von Frau W.-H. braucht ein etwas stärkeres Mittel zum Entfernen empfehle ich folgendes Rezept: „Benutze Natronlauge mit Königswasser“. Das Ergebnis ist ebenfalls „Kosmetik“, und W.-H. benutzt sie auch – mit ihrer Stimme braucht ihr dann allerdings nicht mehr zu rechnen... ☺)

Frau WILK (in Zimmer 009; aus der Sporthalle raus, dann linke Seite)

steht auf Öko-Nahrungsmittel. Ihr holt das Vogelfutter aus dem Biotop und behauptet ihr gegenüber, es seien Sonnenblumenkerne.

Bei Herrn RECK (in der Physik)

eröffnet ihr den Dialog mit „Schauen Sie sich doch mal an, was die alles mit mir machen wollen“. Daraufhin sucht er seine Brille. Ihr holt sie aus dem Aquarium in der Aula und gebt sie ihm.

Herr Dr. PRISSLINGER (ebenfalls in der Physik)

träumt als leidenschaftlicher Briefmarkensammler von der Blauen Mauritius. Ihr bekommt sie, indem ihr im Sekretariat Schere und Briefe nehmt und die Briefmarke ausschneidet („Benutze Schere mit Briefe“).

Wenn ihr mit Herrn Prisslinger redet, diskutiert er gerade mit Stephen Hawking über die Existenz eines weiteren Quarks. Ihr fragt ihn, ob er den Nobelpreis schon hat. Wenn er euch nach der Lösung der Rechenaufgabe fragt, fragt ihr, wo denn jetzt Stephen Hawking hin ist. Nachdem ihr ihm erzählt habt, daß die Entdeckung nur nach ihm benannt werden kann, fordert ihr seine Bestechlichkeit heraus („Ach ja?“). Dann gebt ihr ihm die Briefmarke.

Herr FAULHAMMER (in der Chemie)

macht seinem Namen alle Ehre. Zunächst sagt ihr ihm, er könne nicht Fauli sein, denn der hätte nie etwas zu tun. Dann stellt ihr ihm eine Frage. Nach einigem hin und her (eine mögliche Variante für eure Aussagen: „Nein Herr Faulhammer, es ist ausnahmsweise mal eine vernünftige Frage“ – „Irgendwie reden wir aneinander vorbei“ – „Ach ja, die Frage“) kommt ihr auf die Konferenz zu sprechen. Fauli sagt, daß er für euch stimmt, wenn ihr ihm den schnellsten Weg nach Hause verrätet. Dieser lautet: „Sie gehen direkt zum Vogler“ – „dann durch den Suezkanal“ – „am Händelknoten vorbei Richtung Famila“ – „und gehen in den Buchenweg“. Und schon habt ihr seine Stimme.

Herr SEILHEIMER (im Bioraum: aus der Chemie auf den Gang, im nächsten Bild links) benötigt für seinen Sexualkundeunterricht ein Kondom. Dies findet ihr unter dem „Kondomautomaten“ (dem Wegweiser an der Treppe am Haupteingang).

Frau HAMMERSTEIN (im Lehrerzimmer)

wird etwas zu oft mit Sextanern verwechselt und möchte deshalb etwas größer werden. Dafür holt ihr die Stelzen aus dem Geräteraum in der Sporthalle und gebt sie ihr.

Auch Frau BUCHHOLZ (ebenfalls im Lehrerzimmer)

möchte wachsen. Bei ihr sind die Wachstumshormone aus der Chemie das richtige Mittel.

Frau KREUZWIESER (ebenfalls im Lehrerzimmer)

fragt ihr, was ihr tun müsst, um ihre Stimme zu bekommen. Sie sagt, ihr sollt euch was einfallen lassen. Kreativ wie ihr seid, holt ihr den Putzlumpen aus dem Mädchenklo und dreht ihn ihr als „Überraschung, gelb mit braunen Punkten“ an – und schon freut sie sich über ihr neues Kopftuch.

Herrn SCHMIEG

findet ihr im Stundenplanzimmer (ins Sekretariat rein, dann nach links). Ihr belabert ihn solange, bis er euch seine Stimme gibt.

Frau SCHMITZ (im Kopierraum, rechts neben dem Lehrerzimmer)

hat ihre zulässige Kopienzahl überschritten und braucht eine neue Kopierkarte. Die bekommt ihr von Herrn Schmiege, indem ihr ihn nochmal belabert.

Herr Dr. STRICKER (Lehrerbibliothek, links neben dem Sekretariat) gibt euch den Befehl, ihm die „rechte“ Deutschlandkarte zu holen. Im Kartenzimmer (3. Stock) findet ihr eine ganze Reihe von Karten. Ihr nehmt diejenige mit der Beschreibung „Dies ist eine sehr alte Karte. Wer weiß, ob die Grenzen heute noch stimmen?“

Mit Wolfgang SCHMITT (im Kartenzimmer) unterhaltet ihr euch über Amerika. Ihr kommt natürlich nur weiter, wenn ihr seine Begeisterung über Amerika teilt. Und die Handelsflotte 1980 ? 18,46 Mio. Tonnen.

Herr BERAN (in der Astronomie) möchte statt sich in der Konferenz zu langweilen lieber bei einer Kiste Warsteiner eine Runde Skat zocken. Die Runde bekommt ihr folgendermaßen zusammen: Zunächst schnappt ihr euch in der Aula (Blick aus Richtung Bibliothek, nicht aus Richtung Sporthalle) den Krepper und steckt ihn in die Mülltonne im Hof. Dabei fallen ihm Skatkarten aus der Hosentasche. Die gebt ihr Herrn Beran.

Herr SUNDERMANN (im Kunstraum, 2.Stock) ist der zweite Mann in der Skatrunde. Ihm gebt ihr die Kiste Warsteiner, die im Hausmeisterzimmer steht.

Mit Herrn HAMMER (Zimmer 104, hinter dem Computerraum am Gangende) macht ihr die Skatrunde komplett. Er sagt euch auf Anhieb, daß er für euch stimmen wird. Das reicht jedoch nicht. Ihr sprecht ihn nochmal an; er erwidert, daß er doch schon für euch stimmen wird. Ihr entgegnet, daß ihr das total vergessen habt. Auf seine Frage, wo er die billigsten Nudeln kaufen kann, sagt ihr ihm, daß er seine Frau zum Einkaufen schicken soll und daß er in der Zwischenzeit mit Beran und Sundermann Skat spielen kann.

Herrn ROTH (Zimmer 106, links neben dem Computerraum) bietet ihr an (wenn er endlich Zeit für euch hat), ihm ein Souvenir von Außerirdischen zu besorgen. Auch dieses findet ihr auf dem Mädchenklo – in Form einer Klobrille.

Herr MERKERT (im Computerraum) steht auf schwachsinnige Computerprogramme und sucht deshalb die Installationsdisketten für Microsoft Works. Diskette Nr.1 liegt im Computerraum, Nr.2 im Hof neben der linken Mülltonne und Nr.3 im Blumenkübel in der Aula.

Herr NEUREUTHER (Zimmer 208; Aufgang 2.Stock, dann rechte Seite) braucht einen Hut. Ihr nehmt dem Gartenzwerg im Biotop seine Zipfelmütze weg und gebt sie ihm.

Frau ALTHAMMER (Musikraum 2.Stock) leidet wie üblich unter Migräne und verlangt nach Aspirin. Ihr holt die Acetylsalicylsäure aus der Chemie und gebt sie ihr.

Dr. Hans „Carlo“ SCHMITT (Raum 115; aus der Chemie raus auf den Gang, dann in den Gang nach rechts, dann rechte Seite)
möchte eine neue Plastiktüte (Achtung: wenn er nach der Flasche Champagner fragt, seid ihr falsch). Richtiger Satz von euch: „Stimmen Sie für mich!“ Nachdem er den Dialog beendet hat, sprecht ihr ihn noch mal an: „Äääähmmm...“ – „Sind Sie bestechlich?“
Habe die Tüte leider noch nicht gefunden. Falls ihr sie findet, mailt mir wo.

Herr KÜSELL (Raum 113; wie bei Carlo)
ist leider ein völlig hoffnungsloser Fall. Ihr könnt mit ihm diskutieren, solange ihr wollt – seine Stimme bekommt ihr nie.

Und Herr ZOPF (im Hausmeisterzimmer)
kann euch zwar keine Stimme verschaffen, von ihm bekommt ihr aber wenigstens einen leckeren Becher Cola.

Zur ABSTIMMUNG

kommt ihr, wenn ihr in der Aula links neben dem Hinzmann-Porträt auf „Ausgang: Konferenzraum“ klickt. Dann entscheidet sich euer Schicksal...