



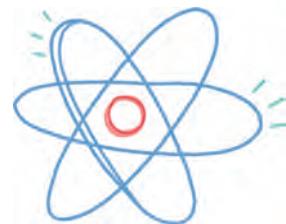
Es ist ein scheinbar ganz normaler Tag auf der Erde. Ihr sitzt alle in eurem Klassenzimmer und habt so mittelmäßig viel Bock auf die neue Schulstunde, die gerade angefangen hat.

Doch auf einmal gibt es einen Ruck! Ihr fühlt euch alle, als ob ihr in einer unsichtbaren Achterbahn sitzt. In der letzten Reihe fällt ein Lineal zu Boden. Eure Lehrkraft macht „Hürcks!“.

Draußen vor dem Fenster hat sich die Aussicht komplett verändert. Statt des Nachbargebäudes mit den hässlichen Balkonen und dem schiefen Pausenhofbaum ist da plötzlich – gar nichts mehr. Nichts als ein schwarzes, unendliches Nichts. Und da, diese vorbeiziehenden Lichtblitze – sind das etwa Sterne? Es geht alles so schnell!

„Vielleicht ein Stromausfall oder ein Blitzeinschlag oder so. Ich informiere besser mal den Hausmeister“, murmelt eure Lehrkraft und stolpert zur Tür. Doch kaum legt sie die Hand auf die Türklinke, schreit sie auf und springt zurück: Elektroschock!

In diesem Moment greift ihr euch alle an die Ohren. In euren Köpfen ist plötzlich ein komisches Summen und Brummen. Es fühlt sich seltsam an, tut aber nicht weh. Nach ein paar Sekunden ist das Summen weg, doch in euren Köpfen ist eine Nachricht. Ihr wisst es alle, ohne dass jemand gesprochen hat: Das ganze Klassenzimmer wurde in den Weltraum gebeamt! Ihr hängt jetzt im Traktorstrahl eines außerirdischen Raumschiffs wie ein Fisch an der Angel.



Die Außerirdischen wollen herausfinden, ob es auf der Erde intelligentes Leben gibt. Dazu haben sie ausgerechnet euch ausgewählt! Um euch nicht zu sehr zu verwirren, haben sie ausnahmsweise keine Magnetsignale in eure Hirne geschickt. Jedenfalls nicht sofort am Anfang. Stattdessen findet eure Lehrkraft in ihrem Pult gleich ein paar Spezialaufgaben für euch. Die Aliens haben diese Aufgaben direkt dorthin teleportiert.

Dabei gibt es nur ein Problem: Die Aliens selbst sind so hoch entwickelt, die brauchen keinen Sauerstoff. Ihr leider schon. Sofort merkt ihr, wie die Luft im Klassenzimmer langsam dicker wird.

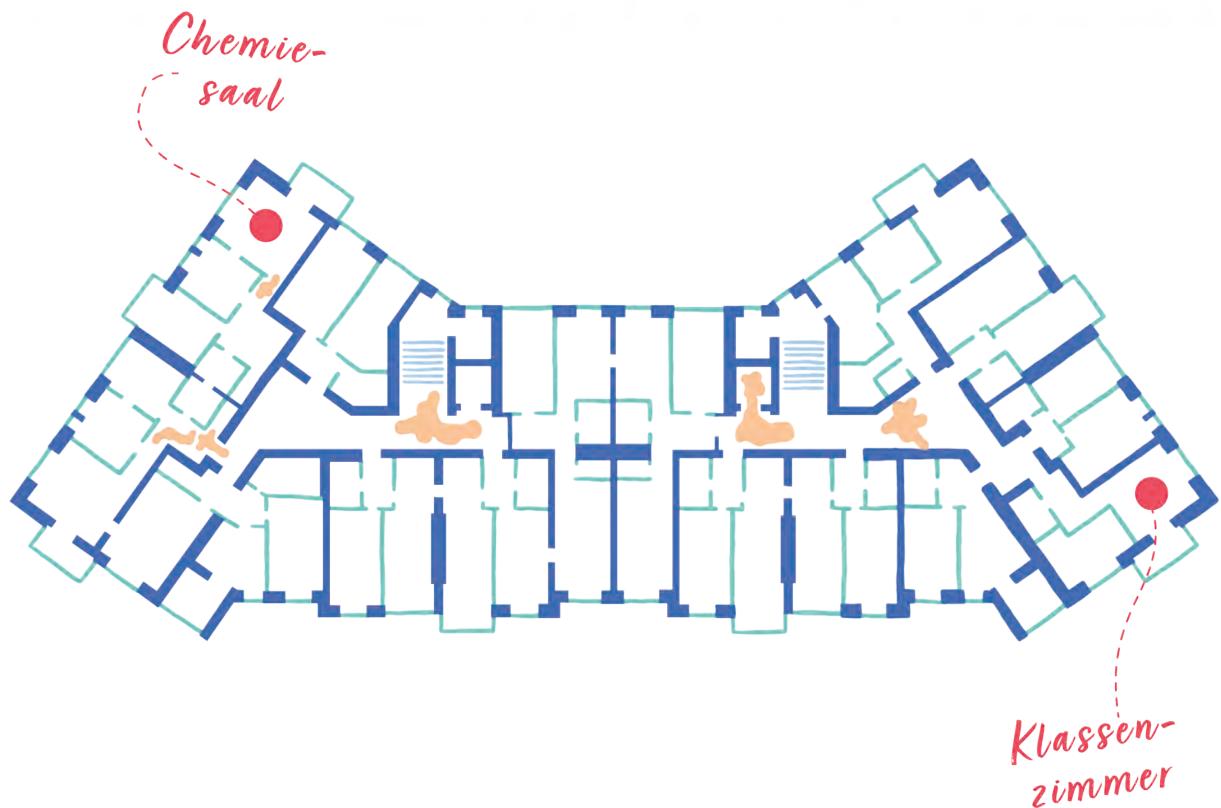
„Können wir vielleicht ein bisschen lüften?“, fragt eure Lehrkraft unsicher in den Raum hinein.

Die Antwort kommt sofort. Die Aliens schicken sie per Gedankenübertragung in eure Köpfe:



**UNSEREN BERECHNUNGEN ZUOLGE GENÜGT DIE ZUR VERFÜGUNG STEHENDE SAUERSTOFFMENGE EXAKT FÜR DIE LÖSUNG DER AUFGABEN IN DER VORGEgebenEN ZEIT. WENN DER SAUERSTOFFTANK LEER IST UND IHR IMMER NOCH NICHT FERTIG SEID, SEID IHR OFFENBAR NICHT INTELLIGENT GENUG. BEWEIST ES UNS! IHR HABT EINE HALBE STUNDE ZEIT.**





Seid ihr euch einig über den besten Weg? Dann schickt ihr jetzt eure Kundschafter los. Ihr wünscht ihnen viel Glück auf der gefährlichen Mission!

Endlich versammeln sich auch unten im Pausenhof ein paar Leute und deuten aufgeregt zu euch hinauf. Die Sache mit dem Schleim beginnt sich also in der Gegend herumzusprechen. Euer Sportlehrer ist ebenfalls dabei. Er empfiehlt, eure Jacken aneinanderzuknoten und euch der Reihe nach daran abzuseilen. Bis zum Pausenhof sind es mindestens fünf Meter. Ihr habt aber nur sechs Jacken, und die müsst ihr ja auch noch irgendwo festbinden. Reicht das? Oder besser gesagt, traut ihr euch? Vielleicht wollt ihr aber lieber auf die Kundschafter warten und darauf, dass der Schwefel hilft.

Diskutiert gemeinsam in der Klasse und entscheidet euch!

Eure Entscheidung:

- Ihr traut euch.
- Ihr traut euch nicht.



## VAMPIR-VERMÄCHTNIS

### ==== INFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE ====

In diesem Spiel lösen die Lernenden ein uraltes Problem: Wie bekommt man ganz unblutig einen Vampir satt? Denn der arme Graf Hugo hat die letzten hundert Jahre eingemauert hinter der Tafel verbracht und ist nun verständlicherweise sehr hungrig. Gleichzeitig geht die Klasse im Gespräch mit Graf Hugo auf eine rasante Zeitreise in die 1920er-Jahre: Albert Einstein, Henry Ford, die Entdeckung des Grabs von Tutanchamun ... In simple Fragen verpackte Geschichts-Highlights, an die sich prima anknüpfen lässt!

#### Rätsel:

Was heißt SOS? (ca. 2 Minuten), Berechnung der Schlafdauer von Graf Hugo (ca. 2 Minuten), Bestimmung der Blutbestandteile (ca. 5 Minuten), Multiple-Choice-Fragen zur Geschichte der 1920er-Jahre (max. 10 Minuten), Code dechiffrieren (ca. 5 Minuten)

Die Buchstaben des Lösungsworts stehen für Zahlen, die dann den Code für das Zahlenschloss ergeben. Bei zweistelligen Ergebnissen muss einfach so lange die Quersumme gebildet werden, bis nur noch eine Zahl übrig bleibt.

#### Anknüpfungsfächer:

Chemie/Biologie (Bestandteile und Funktionen des Blutes), Geschichte (Goldene Zwanzigerjahre), Deutsch (Literaturmotiv Vampir), Hauswirtschaft/Haushalt und Ernährung (Kochen)

#### Vorbereitung:

- Arbeitsblätter ausdrucken
- Dechiffriertafel auf Westentaschenformat zusammenfalten
- Schatzkiste/Zahlenschloss auf den Code **2332** programmieren
- Eine passende, möglichst dicke Mauer im Zimmer (in Tafelnähe) aussuchen, hinter der ein Vampir geschlafen haben könnte (im Stehen). Dort wären zu Spielbeginn auch die Klopfsignale zu hören: SOS im Morsecode (dreimal kurz, dreimal lang, dreimal kurz).
- Eventuell möchte sich ja auch eine Person aus dem Kollegium (oder ein Mitglied der Schultheatergruppe) als viktorianischer Vampir-Gentleman verkleiden? Ein Münchner Kollege liefert dazu auf der nächsten Seite eine schöne Anregung:

Nutzt die Zeit, um euch Gedanken zur Problembeseitigung zu machen. Einfach herumsitzen und abwarten, das kann ja wohl nicht die richtige Lösung sein, oder? Sicher hat der eine oder andere von euch schon mal Zombies im Fernsehen gesehen. In vielen Computerspielen kommen sie auch vor. Jetzt dürfen mal die „Zombie-Experten“ ran! Sammelt gemeinsam Ideen.



WAS KÖNNTE  
GEGEN ZOMBIES  
HELPEN?

