Geschichtsunterricht einmal anders

Der dreizehnjährige Rufus weiß wirklich nicht, was in seine Mutter gefahren ist, seit sie sich von seinem Vater hat scheiden lassen. Obwohl die beiden früher viel Zeit miteinander verbrachten, scheint sie einzig an ihre Karriere und kaum mehr an ihren Sohn zu denken. Rufus weiß sich schließlich nur noch zu helfen, indem er sich von zu Hause wegstiehlt und seine Zeit nach der Schule in einem Museum verbringt. Zeichnungen alter Fundstücke aus vergangenen Zeiten anzufertigen ist das Schönste, was sich Rufus vorstellen kann, weswegen er sich immer länger dort aufhält.

Allerdings scheint jemand bereits das Talent bemerkt zu haben, das in ihm schlummert. RufusÂ´ Mutter staunt nicht schlecht, als ihr Sohn eines Tages eine Einladung eines "Eliteinternats" erhält. Dieses stellt sich jedoch als ein alles anderes als gewöhnliches Bildungsinstitut heraus - was selbstverständlich nur Rufus wissen darf. Das Gebäude, in dem sich die "Akademie der Abenteuer" befindet, ist nämlich unter bestimmten Voraussetzungen in der Lage, Geschehnisse aus der Vergangenheit wieder zum Leben zu erwecken.

Besagte Phänomene werden innerhalb der Akademie "historische Fluten" genannt und von den historischen Artefakten ausgelöst, mit denen sich die Schüler beschäftigen. Handeln sie während einer "Flut" richtig, offenbaren die Artefakte ihr historisches Geheimnis. Lösen die Schüler das Geheimnis nicht, gehen die Artefakte für immer verloren. Rufus freundet sich kurz nach seiner Ankunft schnell mit Filine und No an, die ebenso wie er "Frischlinge" sind. Kurz nachdem die drei ihre persönlichen Artefakte gewählt haben, werden sie Zeugen eines wahrlich seltsamen Ereignisses, das sie an ihrem Verstand zweifeln lässt. Könnte dies tatsächlich bereits die erste historische Flut sein, die sie miterleben dürfen?

Den meisten Lesern wird der deutsche Autor Boris Pfeiffer für sein Mitwirken an der bekannten Jugendbuch- und Hörspielserie "Die drei ???" bekannt sein. Bereits auf den ersten Seiten von "Die Akademie der Abenteuer - Die Knochen der Götter" wird jedoch deutlich, dass es hier nicht um das Lösen von Kriminalfällen geht. Vielmehr stehen dank der mysteriösen Eigenschaft der seltsamen Akademie, "historische Fluten" aus jeder Epoche entstehen zu lassen, die Geheimnisse der Weltgeschichte im Vordergrund. Wer nun annimmt, dass Rufus und seine Freunde aus diesem Grund keine aufregenden Erlebnisse erwarten dürfen, wird jedoch schnell aus dem Staunen nicht mehr herauskommen.

Ebenso fällt auf, dass das originelle, unverbrauchte Szenario nicht nur ein Garant für Spaß und Spannung darstellt, sondern Pfeiffer ebenso ermöglicht, dem Leser - quasi nebenbei - eine erstaunliche Menge an historischem Wissen zu vermitteln. Keines der in die Geschichte eingewobenen geschichtlichen Details ist von ihm erfunden, vielmehr erweisen sich alle von ihnen als behutsam und voller Akribie recherchiert. Was ist "Trigon"? Was ist das Archimedische Prinzip? Was ist das ägyptische Nationalgericht? Und wer war Anchetcheprure? Nach der Lektüre von "Die Akademie der Abenteuer - Die Knochen der Götter" wird jeder Leser besagte Fragen problemlos beantworten können. Pfeiffers liebevolle Charakterisierung sämtlicher agierenden Haupt- und Nebenfiguren rundet das Buch ab, so dass der Leser es kaum erwarten kann, allen von ihnen im nächsten Band wieder zu begegnen. Eine spannendere Geschichtsstunde könnte man sich wahrlich nicht wünschen. Ein absolut starker Lesespaß nicht nur für Geschichtskenner.

Johannes Schaack 27.09.2010

Quelle: www.literaturmarkt.info