

Rezensionen von Buchtips.net

Boris Pfeiffer: Die Akademie der Abenteuer. Die Knochen der Götter

Buchinfos

Verlag: Meyers ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Jugendroman](#)
ISBN-13: 978-3-411-07104-3 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 14,90 Euro (Stand: 23. August 2025)

Seit Rufus Mutter nach der Trennung von ihrem Mann wieder berufstätig ist, macht Rufus das Leben keinen Spaß mehr. Allein im Zeichnen findet er Trost. Rufus flüchtet immer öfter mit seinen Zeichenutensilien ins Völkerkundemuseum und beginnt die Schule zu schwänzen. Als eines Tages ein Brief eintrifft, der Rufus ein Stipendium an einer "Akademie des leibhaftigen Studiums vergangener Zeiten" anbietet, hält Rufus das für einen Witz. Er weiß, dass seine Schulleistungen nur mittelmäßig sind. Sollte seine Mutter ihn mit diesem Trick in ein Internat abschieben wollen? Am Tag der Aufnahmeprüfung hinterlässt die Akademie einen merkwürdigen Eindruck bei Rufus. Wer hat heutzutage noch Freitreppen, die zum Eingang führen? Direktor Dr. Saurini stellt Mutter und Sohn seine Schule vor. PC und Handy brauchen seine begabten Schüler hier nur selten, betont der Direktor. Unterrichtet werden z. B. ausgestorbene Sprachen und Schwertkampf in Theorie und Praxis. Rufus erfährt, dass jemand, den er bisher für völlig unbedeutend gehalten hat, als Talentsucher für die Akademie tätig ist und ihn hierher vermittelt hat. Das Haus mit seinen geheimnisvollen Kräften wählt aus den eingegangenen Vorschlägen seine Lehrlinge selbst aus.

Wie in einem Museum gibt es in der Akademie Vitrinen mit Teilen von Artefakten, u. a. antike Scherben. Jeder Schüler wird von seinem Artefakt-Fragment in einer feierlichen Zeremonie als "Träger" gewählt. Er soll dann Fragmente zusammenführen und dem komplettierten Artefakt seine Geschichte entlocken. Die Lehrlinge entscheiden weitgehend selbst, an welchen Unterrichtsstunden sie teilnehmen und welche Fähigkeiten sie noch erwerben müssen, um den roten Faden in der Geschichte ihres Artefakts zu erkennen. Pädagogisch auf dem neuesten Stand legt die Akademie Wert auf Gruppenarbeit, jahrgangsübergreifendes Lernen und Schlüsselqualifikationen wie Konzentrationsfähigkeit.

Rufus wird gemeinsam mit No und Filine neu aufgenommen. Die drei Frischlinge lernen zunächst das Benotungssystem der Akademie kennen. Erkenntnispunkte werden nicht nur von den Ausbildern vergeben, sondern z. B. auch vom Koch oder der Bibliothekarin. Sie erfahren von "Fluten", außergewöhnlichen Ereignissen, die die Lehrlinge als Prüfung bewältigen müssen. Die erste Bewährungsprobe, die sich den drei Neulingen stellt, führt sie per Zeitreise in eine spezielle Epoche des alten Ägypten. Drei Lehrlinge mit völlig gegensätzlichem Arbeitsstil machen nun gemeinsam erste Erfahrungen als Ermittlungsteam in einer weit zurückliegenden Epoche.

Ein Lehrling, der neu in eine Akademie aufgenommen und von einer so klugen wie anstrengenden Mitschülerin genervt wird, kann sich nur schwer vom Bild des weltbekannten Zauberlehrlings lösen. Doch Rufus zeigt schon bald seine spezielle Persönlichkeit. Die Vorstellung der geheimnisvollen Akademie, die dem Prinzip von Neills Summerhill verpflichtet zu sein scheint, nimmt einen großen Teil des Auftaktbandes von Boris Pfeiffers historischer Detektiv-Serie ein. Um im Buch bis zur Zeit der Pharaonen vorzudringen, braucht man als Leser einiges Durchhaltevermögen. Einige Handlungsfäden dieses Bandes warten noch auf ihre Fortführung. Im Geheimnis aus der Pharaonenzeit verstecken sich weitere Rätsel. Ob wir später noch erfahren, aus welchen Gründen Coralia, ein Lehrling aus einem älteren Jahrgang, ihre Nase so neugierig in die "Flut" der drei Anfänger steckt? Kann ein ungeduldiger Mensch wie Coralia ein Thema überhaupt mit anderen im Team erarbeiten und wie geht die Akademie mit so anstrengenden Lehrlingen wie ihr um? Rufus und seine Mutter möchten den anderen glücklich sehen. Wie dieses Glück für Mutter und Sohn aussehen könnte, haben beide noch klären.

Boris Pfeiffer vermittelt in seiner Zeitreise-Geschichte sehr humorvoll historisches Wissen in Anekdoten und versteht es, Interesse für ferne Epochen zu wecken. Empfohlen für geübte Leser ab 10 Jahren.

Vorgeschlagen von [Helga Buss](#)
[01. August 2011]