

Andrea Schindler (Bamberg)

Didaktische Zwischenräume

Über den Wert von Inseln und Baumhäusern

„Komm mit auf die Reise im magischen Baumhaus! Rätselhafte Abenteuer in fremden Welten und längst vergangenen Zeiten erwarten dich ...“¹

„Plötzlich ist sie da: die magische Insel! Aus dem Meer taucht sie auf und nimmt dich mit auf Abenteuer voller Spannung und Geheimnisse!“²

So laden die Klappentexte der beiden Kinderbuchreihen „Das magische Baumhaus“ von Mary Pope Osborne und „Die magische Insel“ von THiLO³ ihre potentiellen Leser zum Öffnen der Bücher und damit zum Öffnen des Tors zu einer geheimnisvollen, rätselhaften und vor allem abenteuerlichen Welt ein. Die siebenjährige Anne und ihr eineinhalb Jahre älterer Bruder Philipp aus Pepper Hill in Pennsylvania (vgl. B 1, S. 11) entdecken eines Tages ein Baumhaus, das sie mittels magischer Kräfte an fremde Orte und in ferne Zeiten reisen lässt, in eine ‚andere Welt‘; der elfjährige Einar, der mit seinen Eltern und seinem Hund Odin alleine an einem einsamen norwegischen Fjord lebt, erlebt mit der ebenfalls magisch-reisenden Insel wahrhaft sagenhafte Abenteuer. Ein Blick auf die bisher erschienenen Bände zeigt, dass es offenbar einige Reiseziele gibt, die in derartigen Reihen nicht fehlen dürfen. Anne, Philipp und Einar

-
- 1 Ausschnitt aus dem Klappentext: Osborne, Mary Pope: Das magische Baumhaus. Im Tal der Dinosaurier. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Sabine Rahn. Illustriert von Jutta Knipping. Bindlach ¹³2009. Im Folgenden werden die Geschichten mit der Sigle B + Bandnummer + Seitenzahl zitiert (die verwendeten Ausgaben beinhalten bis auf Bd. 1 jeweils mehrere Geschichte bzw. das „Forscherhandbuch Ritter“; die Geschichten werden jeweils nach ihrer Einzelbandnummer benannt, vgl. Literaturverzeichnis).
 - 2 Ausschnitt aus dem Klappentext: THiLO: Die magische Insel. Bd. 1: Verrat bei den Wikingern. Bindlach ⁴2007. Im Folgenden werden die Bücher mit der Sigle I + Bandnummer + Seitenzahl zitiert.
 - 3 Vgl. zu den Autoren: http://www.loewe-verlag.de/autoren/autor-136_pope_osborne_mary.html (23.03.2011); http://www.loewe-verlag.de/autoren/autor-2689_thilo.html (23.03.2011); <http://www.thilos-gute-seite.de/> (23.03.2011). Kurzinformationen bieten auch alle Bände der beiden Reihen. Die populären Baumhaus-Bücher haben inzwischen auch die Musical-Bühne erobert, vgl. <http://mthmusical.com> (23.03.2011).

haben es mit Dinosauriern (B 1; I 9) und Drachen (B 14, 35; I 8) zu tun, reisen in die Welt der Wikinger (B 15; I 1), geraten an Piraten (B 4; I 11), altägyptische Mumien oder den Pharao (B 3; I 4), treffen Indianer (B 16; I 13) oder landen – mehrfach – im Mittelalter (B 2, 27–30; I 2, 14; vor allem diese Bände bilden im Folgenden die Textbasis).⁴ Die Orte ‚Baumhaus‘ und ‚Insel‘ dienen dabei nicht nur als Transportmittel – wie etwa das gedachte Flugzeug in Erich Kästners „Das fliegende Klassenzimmer“⁵ –, sondern sie haben zum einen darüber hinaus gehende Funktionen und sind zum anderen aufgrund ihrer Konstruktion bzw. vielmehr ihres Konstrukteurs Symbol für die Verbindung zwischen den Orten und für die Macht und Fähigkeit, das Tor zur Sekundärwelt⁶ zu öffnen. Denn zunächst müssen sowohl das Baumhaus als auch die Insel ‚gefunden‘ werden.

1 Die Kinder als Entdecker

Als Anne und Philipp eines Tages in der Dämmerung nach Hause gehen, rennt Anne – im phantasievollen Spiel von einem „Monster“ (B 1, S. 11) gejagt – in den Wald. Auf ihr Rufen hin folgt Philipp widerwillig.

„Philipp verließ den Weg und ging mitten in den Wald hinein. Die Bäume leuchteten golden im Licht der untergehenden Sonne. ‚Hierher!‘, rief Anne. Da war sie. Sie stand unter einer großen Eiche. ‚Schau mal!‘, sagte sie und deutete auf eine Strickleiter. Das war die längste Strickleiter, die Philipp je gesehen hatte. [...] Die Leiter führte bis ganz hoch in die Baumkrone. Und dort, zwischen den Zweigen, war ein Baumhaus.“ (B 1, S. 13f.)

Das Baumhaus wird beim Spielen gefunden, „im Zwielficht, dem Übergangsbereich von Hell und Dunkel“⁷, wie es Katharina Hagen a auch für das Eintreten des Phantastischen⁸ in „Mary Poppins“⁹ beschreibt, abseits

4 Ähnliches gilt hier und im Folgenden auch für die hier nicht detailliert berücksichtigte Reihe „Der geheime Tunnel“ von Olaf Fritsche: Band 4 handelt vom „Rätsel um den Schwarzen Ritter“ (vgl. Fritsche [2008]).

5 Vgl. Kästner (1979).

6 Zu Terminologie, Geschichte und den ‚Gesetzen‘ von Primär- und Sekundärwelt vgl. grundlegend Nikolajeva (1988), S. 25ff.

7 Hagen a (1999), S. 72.

8 Zur Schwierigkeit der Definition von ‚Phantastik‘ und ‚Fantasy‘ und speziell zum Phantastischen in der Kinder- und Jugendliteratur vgl. Weinkauff/Glasenapp (2010), bes. S. 96–115. „Aktuelle Trends in der phantastischen Literatur“ beschreibt und analysiert Heinrich Kaulen, vgl. Kaulen (2003).

9 Vgl. Travers (2010).

des Weges im Wald, in einem zeitlichen und räumlichen Zustand also, der nicht eindeutig zuzuordnen ist bzw. nicht der zivilisatorischen Ordnung angehört und im Zwielficht und im Dickicht des Waldes nicht deutlich bestimmt werden kann. Es ist auch kein Zufall, dass die jüngere Anne das Baumhaus entdeckt, denn sie besitzt Eigenschaften, die nach Anita Schilcher „traditionell als ‚weiblich‘ konnotiert sind, wie die Fähigkeit zur Empathie, zur emotionalen Spontaneität“¹⁰, aber auch Intuition. Sie ist auch diejenige, die sofort in das Baumhaus klettert und auch während der Abenteuer mutig – oder unbedacht – einfach handelt, zumeist richtig. Philipp trägt als älterer Bruder die Verantwortung und agiert zwar nicht weniger fasziniert, aber nicht impulsiv, sondern distanzierter.

Die Entdeckung der magischen Insel ist etwas spektakulärer gestaltet. Einar lebt seit vier Jahren, also seit er sieben ist, in einem Leuchtturmwächterhaus an einem einsamen norwegischen Fjord, den seine Eltern erforschen. Sein größtes Hobby ist es, mit seinem Foxterrier Odin umherzustreifen und die Natur zu erforschen.

„Hier gab es nichts außer der wilden Natur. Einar hatte sie mittlerweile genau studiert: seltene Pflanzen, scheue Tiere und natürlich das Meer! Und täglich entdeckte er etwas Neues. Er wusste, dass seine alten Freunde in Trondheim es langweilig fänden, Tag für Tag einfach nur herumzulaufen und die Natur zu erkunden. Aber Einar liebte es, stundenlang im hohen Gras zu liegen! Dann beobachtete er alles, was ihm vor die Nase kam. Seine Eltern erforschten die Fjorde – er die Umgebung ihres Hauses.“ (I 1, S. 7f.)

Eines Tages, nachdem Einar zwei Kolkraben beobachtet hat, will Odin trotz eines inzwischen heftig gewordenen Sturmes noch einmal nach draußen und läuft weg. Einar folgt ihm trotz der Gefahr bis ans Ufer und ruft, als er ihn nirgends entdecken kann:

„Odin! Odin – ich wünschte, du wärst bei mir!‘ Dann sank er abwärts. Einar spürte, wie die Angst verschwand. Er sank tiefer und tiefer. Bilder tauchten auf. Sein achter Geburtstag. Freunde aus Trondheim waren da. Mutter servierte Windbeutel. Alle rannten um den Leuchtturm. Vater war der Fuchs, sie die Hasen. Wie albern! Ich bin doch schon elf! Plötzlich rissen die Bilder ab. Einar spürte festen Boden unter seinen Füßen! Seine Hände griffen in Sand. Wind trocknete sein Gesicht. Die Sonne wärmte seinen Rücken.“ (I 1, S. 19)

Nach dieser, man könnte fast schon sagen Nah-Tod-Erfahrung erwarten ihn auf der Insel zwei Raben, die sich als Hugin und Munin vorstellen.

10 Schilcher (2001), S. 106.

Als interessierter Junge weiß Einar, dass sie „die beiden Gefährten von Odin, dem nordischen Gott“ (I 1, S. 21), sind. Dieser erwartet ihn denn auch auf der Insel, die nun nahe an der Küste ‚seines‘ Fjords aufgetaucht ist.¹¹ Auch der Zeitpunkt kann eine Rolle spielen und als Sensibilisierungsmoment fungieren: Nachdem Merlin, dem Anne und Philipp auf ihren Reisen begegnen, sie einmal zur Sommersonnwende gerufen hatte, warten sie zur Wintersonnwende auf ein neues Abenteuer, das ihnen dann im Reich des Eiszauberers auch begegnet (B 29, S. 309f.).¹²

Die Entdeckung des Baumhauses bzw. der Insel wird somit jeweils mit außergewöhnlichen Umständen verknüpft, die als solche zunächst gar nicht wahrgenommen werden. Das Zwielflicht der Dämmerung ist auch in der Primärwelt von Anne und Philipp eine alltägliche Erscheinung, der Sturm, den Einar erlebt, ist zwar besonders heftig, aber an sich auch keine Besonderheit. Doch gerade diese ungestümen oder eine Schwelle markierenden Naturerscheinungen, die zyklisch oder sporadisch wiederkehren, sind Zeichen für die Möglichkeit zum Kontakt mit der Sekundärwelt. Die jungen Protagonisten sind als „kindliche[] Grenzgänger“¹³ besonders geeignet, den Schritt in die (zumeist) wunderbare Welt zu tun, und sie lernen diese – und andere – Zeichen der Natur zu erkennen und zu deuten.

2 Die Sekundärwelt

Die Kinder sind von ihrer ersten Reise zwar überrascht, aber sie nehmen die Situation schnell an und werden zu Wanderern zwischen den Welten. Dabei gilt das Prinzip des *loops*¹⁴, d. h. sie können zwischen

11 Wind, Sturm oder Unwetter fungieren häufig als Begleiterscheinung, Ankündigung oder als das Tor zur Sekundärwelt selbst, so etwa in Michael Endes „Die unendliche Geschichte“, wenn Bastian letztlich durch einen „Sturmwind“ (Ende [2004], S. 212) nach Phantasien gelangt (vgl. dazu Gerstner [2008], S. 66). Auch Harry Potters Reise in die im Tagebuch gespeicherte Erinnerung Tom Riddles wird von einem „high wind“ eingeleitet (Rowling [1998], S. 180) und das Erscheinen von Mary Poppins ist an den „East Wind“ gekoppelt (so ist etwa das erste Kapitel betitelt; vgl. Travers [2008], S. 13).

12 Vgl. zur ‚Magie‘ der Äquinoktien, bes. der Johannismacht, gerade in Bezug auf die Zeit Sartori (1987): „Johannismacht und Johannistag gewähren, wie alle bedeutsamen Wendepunkte des Jahres, einen Blick in die Zukunft.“ (Sp. 709).

13 Weinkauff/Glasenapp (2010), S. 104.

14 Vgl. Nikolajeva (1988), S. 42. Nikolajeva unterscheidet drei Möglichkeiten des Kontakts mit der Sekundärwelt: *linear*, d. h. der Protagonist reist einmal von der Primär-

Primär- und Sekundärwelt beliebig oft hin- und herreisen. Die Sekundärwelt präsentiert sich damit als „open world“¹⁵, d. h. es besteht Kontakt zwischen Primär- und Sekundärwelt und beide Welten sind Teil des Textes. Allerdings geraten die Protagonisten letztlich nie in dieselbe abenteuerliche Welt, sondern die Sekundärwelt besteht offenbar aus zahllosen ‚Sub-Welten‘, die durchaus heterogen sind.¹⁶ Einar, Anne und Philipp reisen nicht nur in ferne Zeiten und an ferne Orte, sondern sie erleben auch gleichermaßen Abenteuer in der Geschichte und in Geschichten. Camelot beispielsweise ist ein ebenso mögliches Ziel wie die Zeit der Dinosaurier (B 1; I 9) und Zauberer und Hexen (B 27–30; I 14) können ebenso Teil der Sekundärwelt sein wie etwa der historische König Eduard III. (I 2). Damit trägt die Sekundärwelt auch jeweils andere Züge und kann vom (mehr oder weniger) realistischen historischen Szenario bis zur Anderwelt¹⁷ alle Varianten aufweisen. Dabei kann eine ‚Sub-Welt‘ auch selbst mehrere dieser Ebenen verbinden. So kommen Anne und Philipp beispielsweise in der Folge „Im Auftrag des roten Ritters“ zunächst nach Camelot, von wo sie eine Reise in die „Anderwelt“ (B 27, S. 54ff.) unternehmen, um die dort gefangenen Ritter Parzival, Galahad und Lancelot zu befreien.

Die Zeitrelation zwischen Sekundär- und Primärwelt ist ohne das Zutun der Kinder ähnlich der bei geplanten Zeitreisen: Der Zeitpunkt der Rückkehr ist identisch mit dem des Aufbruchs, d. h. in der Primärwelt ist keine Zeit vergangen. Das trifft etwa auch zu, wenn Einar bei-

welt in die Sekundärwelt; *circular*, d. h. es gibt für den Protagonisten die Möglichkeit der Rückkehr in die Primärwelt; der *loop*, d. h. das Reisen zwischen Primär- und Sekundärwelt ist beliebig oft möglich. Weinkauff/Glasenapp übertragen diese Terminologie ins Deutsche und sprechen vom linearen, zirkulären oder schleifenförmigen Weg (vgl. Weinkauff/Glasenapp [2010], S. 105); vgl. dazu auch Gerstner (2008), S. 61. Zu den zentralen Implikationen und der Wichtigkeit des zirkulären Wegs, der Möglichkeit zur Rückkehr, vgl. Stott (1977), bes. S. 38f.

15 Nikolajeva (1988), S. 36. Im Gegensatz dazu stehen das Konzept der *closed world*, die keinerlei Kontakt mit der Primärwelt hat, und der *implied world*, die in der Erzählung nicht erscheint, wobei allerdings Personen o. a. von dort in die Primärwelt eintreten; dabei sind auch Abstufungen bzw. Mischungen möglich. Carsten Gansel entwirft – offenbar ohne Rekurs auf Nikolajeva – drei Grundmodelle, wobei „Grundmodell A“ der *implied world* entspricht, „Grundmodell B“ der *open world* und „Grundmodell C“ der *closed world* (vgl. Gansel [1998]).

16 Zur möglichen „Multitude of Secondary Worlds“ vgl. Nikolajeva (1988), S. 40–42.

17 Vgl. zur Anderwelt, besonders im höfischen Roman, Störmer-Caysa (2007), S. 202–214, bes. S. 204.

spielsweise mehrere Tage in der Wikingerwelt verbringt (I 1). Dieses Phänomen wird nicht gesondert thematisiert, sondern von den Protagonisten erfreut zur Kenntnis genommen, denn

„fixed primary time helps to prevent complications arising from the characters absence“¹⁸.

Nur so können die Abenteuer vor den Eltern geheim gehalten werden. Die Eltern sind auch die einzigen Personen der Primärwelt (außer Einars Foxterrier, der aber mit ihm reist), die in Erscheinung treten.

Das Baumhaus als Tor zur Sekundärwelt wird nun zwar von den Kindern entdeckt, aber mit der Zeit erfährt der Leser, dass dabei die Kinder nur bedingt der aktive Part sind: Das Baumhaus ist nämlich nicht immer da. Es kann nur gefunden werden, wenn es aus der Sekundärwelt geschickt wird. Das Baumhaus – v. a. die damit verbundene Magie – stammt von Morgan, der Fee Morgana der Artussage, die sich in späteren Bänden auch zeigt und die Kinder zum Teil auch direkt führt. Aber auch Merlin kann sich der Magie des Baumhauses bedienen und so zum „intermediator“¹⁹, zum Vermittler zwischen den Welten werden. Beide (fiktiven!) Figuren gehören eindeutig zur ‚guten Seite‘ und rufen Anne und Philipp häufig zu Hilfe, wenn es in der Sekundärwelt Schwierigkeiten gibt. Morgan tritt in der Primärwelt der Kinder nicht auf, aber das Baumhaus kündigt sich sozusagen durch Boten an, die Anne intuitiv als solche erkennt: „Im Auftrag des Roten Ritters“ etwa heißt es:

„[Philipp] war mit seiner Schwester auf dem Heimweg von der Schule. Die Weihnachtsferien hatten gerade angefangen. ‚Guru! Ruckedigu!‘ ‚Warte mal‘, sagte Anne. ‚Sieh doch!‘ Sie deutete auf einen weißen Vogel, der auf einem kahlen Ast am Waldrand saß. Der Vogel starrte sie an. ‚Das ist doch nur eine Taube‘, sagte Philipp. ‚Nein‘, widersprach Anne, ‚das ist ein Bote von Morgan.‘“ (B 27, S. 11)

Das Abenteuer um „Das verzauberte Spukschloss“ wird durch einen Raben angekündigt (B 28, S. 109f.), das um „Das mächtige Zauberschwert“ von einer Möwe (B 29, S. 206).

18 Nikolajeva (1988), S. 66.

19 Nikolajeva (1988), S. 82. Nikolajeva spricht vom „messenger, or intermediary“, Gerstner übernimmt dafür den Begriff des ‚Boten‘ (vgl. Gerstner [2008], S. 61); da es in den Baumhaus- und Insel-Büchern aber neben diesen Personen, die die nötige Magie ausüben, auch weitere ‚Boten‘ gibt, wähle ich den Begriff des ‚Vermittlers‘.

Vögel als Tiere, die in zwei Elementen zu Hause sind, auf dem Land und in der Luft leben, sind damit wie die Äquinoktien als Momente des Wechsels oder das unbestimmbare Zwielficht durch Dämmerung oder Nebel Anzeichen dafür, dass das Tor zur Sekundärwelt offensteht. Sie erfüllen so vor allem die Funktion als „Wegweiser“, die Vögeln neben der „als Berater, Helfer [und] Warner“²⁰ gerade in Märchen, Sagen und den darauf aufbauenden phantastischen Welten häufig zugeschrieben wird. Die Öffnung kann aber nur durch die Magie der Vermittler ausgeführt werden.

Auch Einar muss wie Anne und Philipp darauf warten, dass die Sekundärwelt zu ihm kommt, aus eigener Kraft kann er die Insel nicht herbeiholen. Hugin und Munin kündigen dabei – wiederum ähnlich den Vögeln beim Baumhaus – die Insel und damit Odin an. Rabenvögel gelten besonders als „Um- und Verwandler“²¹ und sind – wie bei Odin in der nordischen Mythologie – „göttliche[] Kundschafter, Boten und Berichterstatter“²². Die weiteren Begegnungen verlaufen bei weitem nicht so dramatisch, aber der ‚Auftritt‘ der Insel und Odins wird nicht nur von den Raben begleitet, sondern manchmal auch von Nebel oder auch von Lebewesen, die nicht in Einars ‚reale‘ Welt zu gehören scheinen wie ein Gerfalke, von dem Einar weiß: „Die sind in Norwegen sehr, sehr selten. Früher waren sie ein Geschenk von Königshaus zu Königshaus. Die Adligen richteten sie dann für die Jagd ab.“ (I 14, S. 15). Diesem damit produzierten Eindruck von Unwirklichkeit wird allerdings auch hin und wieder das völlig klare Beobachten des Näherkommens der Insel durch Einar entgegengesetzt (I 2, S. 17). Die Insel gehört zur Einars Wirklichkeit, aber nicht nur zu dieser. Sie ist, wie das Baumhaus, ein magischer Verbindungsort und damit ein „Zwischenraum“ im Sinne Claudia Brinker-von der Heydes, „kein Ort des Bleibens, sondern immer nur ein Raum des Unterwegsseins“, „dessen Durchquerung notwendig ist, um die eigentliche, die angestrebte *âventiure* zu erreichen“²³.

20 Taylor (1987), Sp. 1677.

21 Bies (2004), Sp. 119.

22 Bies (2004), Sp. 121. In Fritsches Reihe „Der geheime Tunnel“ dient den Kindern eine zahme Dohle namens Merlin als Bote zwischen den Welten (vgl. z. B. Fritsche [2008], S. 73f.).

23 Brinker-von der Heyde (2005), S. 203, 207. Vgl. dazu auch Lorenz (2009), S. 60.

In beiden Fällen muss die Aktion zunächst von der Sekundärwelt ausgehen, denn als magische Orte sind das Baumhaus und die Insel Teil dieser Sekundärwelt.

3 Die Zwischenräume

Die Insel, die Hugin und Munin als ‚magische Insel‘ bezeichnen, ist für Einar zunächst wenig beeindruckend, abgesehen davon, dass sie vor einigen Minuten noch nicht da war.

„Magische Insel! Er schüttelte den Kopf. Was sollte hier schon magisch sein? Sprechende Raben? Man konnte allen möglichen Vögeln ein paar Worte beibringen, erinnerte er sich. Nicht nur Papageien. Er sah sich um. Die Insel war nicht besonders groß. An einen schmalen Sandstreifen grenzte eine Wiese mit drei Birken. Darunter stand eine kleine strohgedeckte Hütte.“ (I 1, S. 22)

Damit wird ein Bild evoziert, das an Abenteuer denken lässt oder zumindest durch die damit beschrittene „geographische Distanz“ und das vorhergehende „überraschende Ereignis[]“²⁴ ein solches einleiten könnte. Diese *poetische Insel* steht in einer langen literarischen Tradition,²⁵ die ihr bestimmte Eigenschaften zuweist:

„Poetische Inseln liegen in reißenden Flüssen [...], heimtückischen Seen [...], meist aber in unerforschten Meeren.“²⁶

Sie sind mit Sturm, Nebel, „trostlose[n], abweisende[n] Felsen oder unbesteigbare[n] Gebirgen“²⁷ als Kennzeichen oder Hindernis verknüpft und bieten damit einen Ort, der die „Sehnsucht nach der Ferne und nach Geborgenheit zugleich“²⁸ erfüllt. Einars Insel wird in einem – offenbar – unerforschten Fjord entdeckt (auch wenn sie dort nicht

24 Knobloch (1995), S. 129, bietet Kriterien für die Gattung das Abenteuerbuchs. Freilich treffen nicht all seine Kriterien auf die untersuchten Bücher zu, zumindest nicht uneingeschränkt: Ein „Entwicklungs-, Reife- beziehungsweise Selbsterfahrungsprozess“ (S. 129f.) etwa ist schwer auszumachen, wenn auch der Lerneffekt der Kinder unbestritten ist.

25 Vgl. dazu grundlegend Brunner (1967). Zur (literarischen und philosophischen) Tradition der Insel in Antike und Mittelalter vgl. Reichert (2008).

26 Brunner (1967), S. 237.

27 Brunner (1967), S. 237.

28 Brunner (1967), S. 245.

bleibt); selbst „von Zeit und Raum enthoben“²⁹ bringt sie ihn zu (zeitlich und örtlich fernen) Abenteuern und bietet ihm gleichzeitig Geborgenheit in Form der Hütte, die während der Reisen sein Aufenthaltsort bzw. Basisquartier wird.³⁰

Zunächst lässt diese Hütte bzw. deren Innenraum ihm jedoch den Atem stocken.

„Mitten in der düsteren Hütte stand ein steinerner Thron! Ein uralter Mann mit einem langen, schlohweißen Bart saß darauf. Auf dem Kopf trug er einen goldenen Helm mit zwei geschmiedeten Flügeln an den Seiten. Und – Einar schnürte es die Kehle zu – die linke Augenhöhle war leer! Das rechte Auge aber glitt unaufhörlich über ein dickes Buch, in dem der Alte mit einer Feder schrieb. Einar hatte sein Bild bei der Beschreibung der Rabenvögel gesehen – es war ... Odin. Oder jemand, der wie Odin aussah?“ (I 1, S. 23)

Odin, der „Wunscherfüller“, der „Vater der nordischen Götter“, der „große Magier“, „[v]or allem aber [...] der Herr des Wissens“ (I 1, S. 24) – so stellt er sich vor – macht Einar zu seinem „Forschungsassistenten“³¹ und schickt ihn jeweils mit einem Auftrag in die Sekundärwelt. Die Hütte auf der Insel dient Einar dabei als Stützpunkt – er verbringt z. T. mehrere Tage in der Sekundärwelt – und als Ausstattungsort, denn er findet dort immer das vor, was er an Kleidung und übrigen Dingen braucht. Sie ist damit also in mehrfacher Hinsicht ‚magisch‘.

Bei seinen Reisen mit der magischen Insel muss Einar dem ‚Herrn des Wissens‘ stets eine Wissenslücke füllen, denn ihm ist z. B. „der Name des Ritterordens entfallen, den König Eduard III. gründete“ (I 2, S. 23),³² oder er hat den Zauberspruch vergessen, der ihn in einen

29 Reichert (2008), S. 640.

30 Das Motiv der Insel als ‚abenteuerliches Fortbewegungsmittel‘ begegnet bereits im Mittelalter, etwa in Konrads von Megenberg „Buch der Natur“, in dem es über den „walvisch“ „Cethe“ (S. 274) heißt, er haben „sant“ auf dem Rücken und erscheine so den Seeleuten trügerisch als Insel, die sie dann aber – beim Abtauchen des Wals – ins Verderben stürzt (vgl. Konrad von Megenberg (2003), S. 274f.), oder in Johanns von Würzburg „Wilhelm von Österreich“: Wilhelm erklettert einen Baum auf einer Insel, die sich als Fisch entpuppt und ihn sozusagen ‚entführt‘ (V. 944ff.). Vgl. dazu Egidi (2004), S. 92f., zur Geschichte des Motivs in Talmud, Physiologus und Brandan-Legende vgl. Mayser (1931), S. 66–68.

31 Einar erklärt auf die Frage Odins, ob er wisse, was ein Forschungsassistent sei, diese Rolle durchaus reizvoll mit einem Vergleich aus seiner Lebenswelt: „Ja, ganz genau. Mein Vater ist auch Forscher, und meine Mutter hilft ihm bei seiner Arbeit, wenn er nicht weiterkommt. Sie ist Forschungsassistentin.“ (I 1, S. 24f.)

32 Gemeint ist der Hosenbandorden; vgl. dazu Jones (2002).

Raben verwandelt, damit er mit Hugin und Munin fliegen kann. Nur einer kann Einar diesen Zauberspruch verraten, nämlich Merlin, von dem Odin sagt: „Er war damals der größte Zauberer der Welt – und nicht bloß ein kümmerlicher Magier, wie ich einer bin.“ (I 14, S. 23). Einar merkt aber auch bald, dass Odin ihn nicht nur deswegen in die Geschichte oder auch in Geschichten schickt, sondern dass es jedes Mal auch darauf ankommt, dass er dort jemandem helfen kann.

Beide Motive – das Wissen und die (freundschaftliche) Hilfe bzw. eine Aufgabe – stehen auch beim magischen Baumhaus im Zentrum. Ein Baumhaus ist zwar keine Insel, aber es teilt mit ihr einige fundamentale Eigenschaften: Es ist ebenso ein deutlich abgegrenzter Raum, der sich durch seine Abgehobenheit – im wörtlichen Sinne – von der normalen Welt auszeichnet und damit durch eine potentielle Nähe zu Abenteuern und der nur über einen besonderen Weg (die lange Strickleiter) erreichbar ist. Darüber hinaus gilt für das Baumhaus, was Horst Brunner für die Insel beschreibt, nämlich dass sie bevorzugter „Wunschraum bei Kinder“³³ ist. Durch diese Merkmale ist das Baumhaus ebenso wie die Insel geeignet als „phantastische Schwelle“³⁴ zur Sekundärwelt.

Dort sind Anne und Philipp wie Einar häufig helfend unterwegs, werden von Morgan und Merlin z. T. sogar deswegen gerufen, etwa weil Camelot in Gefahr ist und nur aus dem freudlosen Zustand errettet werden kann, wenn Parzival, Galahad und Lancelot aus der „Anderswelt“ (B 27, S. 35) befreit werden. Doch die ersten Abenteuer sind zunächst frei von derartigen Zielen. Als Anne und Philipp das Baumhaus zum ersten Mal betreten, bietet sich ihnen ein überraschender Anblick:

„Bücher“, rief [Anne]. ‚Was?‘ ‚Es ist voller Bücher!‘ Oh Mann! Philipp liebte Bücher! Er rückte seine Brille zurecht, ergriff die Strickleiter und begann, flugs nach oben zu klettern. [...] Philipp krabbelte durch das Loch im Boden des Baumhauses. Toll! Das Baumhaus war wirklich voller Bücher! Überall Bücher!“ (B 1, S. 16f.)

Das Baumhaus präsentiert sich also als geheimer Wissens-Raum. Die Wahl des Zieles liegt, wie die Kinder schnell herausfinden, bei ihnen. Man muss nur ein Bild ansehen und etwa sagen: „Ich wünschte, ich wäre dort!“ Die Verwandlung bzw. die Reise geht schrittweise vonstatten. Zu-

33 Brunner (1967), S. 245.

34 Weinkauff/Glasenapp (2010), S. 105.

nächst erscheint etwa im ersten Band ein Pteranodon, dann erst beginnt sich das Baumhaus zu drehen und Anne und Philipp – und das Pteranodon – reisen in die Zeit der Dinosaurier (vgl. B 1, S. 21f.). Der Rückweg funktioniert genauso, denn das Baumhaus hält immer auch ein Buch bereit, das ein Bild von Pepper Hill, Annes und Philipps Heimat, zeigt.

Das Buch als magisches Objekt, das „als phantastische Schleuse funktioniert“³⁵, ist seit Michael Endes „Unendlicher Geschichte“ beinahe schon ein ‚Klassiker‘. Der phantasie-begabte Bastian Balthasar Bux ist als einziger in der Lage, die Reise nach Phantasien anzutreten und das Land durch Erneuerung zu retten. Auch Anne und Philipp werden zunächst von Annes Phantasie im Spiel zum Baumhaus geführt. Phantasie und Wissen kommen nun im Baumhaus zusammen und die Kinder können zunächst frei wählen, wohin sie reisen wollen – auch wenn sie das vor der ersten Reise noch nicht wissen. Das Mittelalter steht dabei auch für die Protagonisten an vorderster Stelle: Das erste Buch, das sie (bzw. Anne) in die Hand nehmen, ist „ein Buch mit einer Burg und Rittern auf dem Umschlag“. Anne sagt dazu: „Das hier find ich gut!“ (B 1, S. 18). Im zweiten Band, wenn sie wissen, wie sie mit Hilfe der Bücher das Tor zur Sekundärwelt öffnen können, reisen sie dann gleich dorthin.

4 Der Wert des Wissens

Die Bücher haben aber darüber hinaus noch eine weitere Funktion. Das jeweilige ‚Wunschbuch‘ reist mit in die Sekundärwelt und wird von Philipp stets mitgenommen. Denn es enthält nützliche Hinweise etwa über Burgen und Ritter, über Dinosaurier oder all die anderen Dinge und Lebewesen, denen man auf solchen Abenteuern begegnen kann. So kann Philipp z. B. bei ihrem ersten Abenteuer im Mittelalter („Der geheimnisvolle Ritter“, B 2) nachlesen, was der Ritter, dem sie folgen, vorhat; es findet so eine Verquickung von Buch/magischem Objekt und Sekundärwelt statt, denn was dort passiert, steht (zum Teil) schon im Buch.³⁶ Darüber hinaus erhalten sie dabei interessante Informationen:

35 Weinkauff/Glasenapp (2010), S. 105.

36 Dieses Paradox wird nicht – wie etwa in Endes „Unendlicher Geschichte“ mit dem Alten vom Wandernden Berg (vgl. Ende [2004], S. 204ff.) – thematisiert, erweist sich aber als nützlich.

„Dieser Ritter reitet zu einem Schlossfest. Ritter trugen ihre Rüstung, wenn sie lange und gefährliche Reisen unternahmen. Die Rüstung war sehr schwer. Allein der Helm konnte bis zu zwanzig Kilo wiegen.“ (B 2, S. 30f.)

Philipp ‚übersetzt‘ diese Gewichtsangabe für sich gemäß dem „didaktische[n] Prinzip der ‚Anknüpfung‘“³⁷ gleich in einen anschaulichen Vergleich:

„Mann! Philipp hatte zwanzig Kilo gewogen, als er fünf Jahre alt war. Also ritt so ein Ritter quasi mit einem fünfjährigen Kind auf dem Kopf herum!“ (B 2, S. 31)

Um dieses Wissen zu speichern, notiert er – während der Reise und auch danach – alles in sein Notizbuch.

Die Leserinnen und Leser bekommen diese Informationen zum einen aus der Geschichte – etwa wenn Philipp liest oder etwas erklärt wird –, zum anderen aber auch aus einem ‚Forscherhandbuch‘. Im ‚Forscherhandbuch Ritter‘ beispielsweise kann man sich in den Kapiteln „Das Mittelalter“, „Zeitalter der Burgen“, „Verteidigung der Burg“, „Das Leben in der Burg“, „Feste und Jahrmärkte“, „Die Ritter“, „Rüstungen“, „Die Waffen der Ritter“, „Schlachten und Belagerungen“ und „Das Ende der Ritterzeit“ ausführlich informieren. Dabei unterstützen Bilder – Fotos, Zeichnungen und (z. T. montierte oder veränderte) Abbildungen mittelalterlicher Bilder – den Text und geben so auch dem Rezipienten die Möglichkeit, zu sehen und zu lesen – wie Anne und Philipp es auch tun. Das Mittelalter-Bild, das hier vermittelt wird, ist überraschend und verrät intensive Beschäftigung mit dieser Epoche, denn das ‚Forscherhandbuch‘ beschreibt das Mittelalter als ein innovatives Zeitalter:

„Das Mittelalter war eine Zeit großer Veränderungen in Europa. Immer mehr Menschen lernten lesen und schreiben. Die ersten Universitäten wurden gegründet. Neue Formen der Malerei und der Dichtung entstanden. Doch das Mittelalter war auch eine Epoche der Kriege und Schlachten.“ (B Forscherhandbuch, S. 92)

Große Kenntnisse über das Mittelalter und v. a. auch die Literatur des Mittelalters verraten etwa auch Motive wie der weiße Hirsch (B 27, S. 41ff.) oder der „Fluch [...], mit dem [...] Camelot aller Freude beraubt“ (B 27, S. 18) wurde.³⁸

37 Dahrendorf (1996), S. 26.

38 Diese Folge, „Im Auftrag des roten Ritters“, wird darüber hinaus mit einem Zitat aus Alfred Lord Tennysons „Königsidyllen“ („The Idylls of the King“) eingeleitet: „Oh

In den „Insel“-Büchern wird mit dem Wissen ähnlich verfahren, denn Einar schreibt – als Forschungsassistent – nach jedem Abenteuer einen Bericht für Odin, der am Ende des Bandes zu lesen ist. Dabei wird nicht nur noch einmal rekapituliert (in relativ knapper Form), was Einar (und der Leser) während des Abenteuers erfahren und gelernt hat, sondern es wird auch Hintergrundwissen geliefert, das Einar – so kann man vermuten – selbst recherchiert hat, denn etwa das Internet ist für ihn alltäglicher Anlaufpunkt für gezielte Informationssuche.

In beiden Reihen wird so, wie es Anita Schilcher bereits für die Kinderliteratur der 90er Jahre beschreibt, Bildung als „selbstverständlich akzeptierte[r] Wert“ gezeigt, „dessen Bedeutung nicht mehr explizit ausgeführt werden muss“³⁹. Anne, Philipp und Einar sind neugierig und wissensdurstig, aber sie bringen schon ein recht großes Maß an Wissen in ihre Abenteuer mit. Insel und Baumhaus fungieren für sie als Möglichkeit, Geschichte und Geschichten zu erleben – und zwar eigenständig, ohne das Eingreifen oder Leiten Erwachsener. Bücher fungieren im Baumhaus als Türöffner; sie regen die Phantasie an und machen neugierig und abenteuerlustig. Dabei wird sowohl in den Baumhaus- als auch in den Inselbüchern großer Wert darauf gelegt, dass die Kinder wirklich in die Sekundärwelt reisen und nicht nur mit Hilfe ihrer Phantasie Abenteuer erträumen, denn sie bringen immer auch etwas in die Primärwelt mit zurück. Der Phantasie wird aber dennoch ein hoher Stellenwert eingeräumt, denn zum einen spielt sie in den Geschichten durchaus eine nicht unbedeutende Rolle, etwa wenn die Ritter aus der Anderwelt nur befreit werden können, wenn Anne und Philipp „einen Kessel finden, der mit dem Wasser der Erinnerung und Fantasie gefüllt ist“ (B 27, S. 35); zum anderen wird mit ihrer Hilfe die Brücke zum Leser geschlagen, der am Ende des „Forscherhandbuchs Ritter“ direkt dazu aufgefordert wird, Geschichte mit Phantasie, mit dem „Vermögen des inneren Sehens“⁴⁰ zu erleben:

Bruder, hättest du doch unser Camelot gekannt, / gebaut von den alten Königen, vor langer Zeit, so alt. / Der König selbst fürchtete, es könne fallen. / So unergründlich, vielfältig und dunkel ...“ (B 27, S. 10; vgl. Tennyson (1987), S. 474, V. 339–342: „O brother, had you known our Camelot, / Built by old kings, age after age, so old / The King himself had fears that it would fall, / So strange, and rich, and dim ...“).

39 Schilcher (2001), S. 239.

40 Kamper (1986), S. 8.

„Wenn du eine der alten Burgen besuchst, betrittst du über die Zugbrücke eine andere Epoche [wie über das Baumhaus! A.S.]. Du kannst die Steine anfassen, die ein Maurer vor Hunderten von Jahren zugeschnitten hat. Und du gehst an den Zinnen vorbei, an denen Burgsoldaten nach Angreifern Ausschau gehalten haben. Du kannst dich in den großen Saal setzen, wo Pagen ihrer Herrschaft das Essen auf Silbertellern serviert haben. Und mit ein bisschen Fantasie kannst du über 500 Jahre in die Vergangenheit zurückreisen – in die Zeit der Ritter und Burgen.“ (B Forscherhandbuch, S. 184–186)

Phantasie führt Anne in ihrem Spiel zum ersten Mal zum Baumhaus und Phantasie kann jeden eine Reise in Geschichte und Geschichten – und damit in die kulturelle Erinnerung – antreten lassen, denn

„Phantasie ist immer verdächtig. Sie wohnt an der Grenze. Jenseits ist das Andere.“⁴¹

Die Bücher werden damit zu einem Plädoyer für erlebte Geschichte, für Geschichte aus ‚erster Hand‘, denn „[a]lles aus zweiter Hand, das versperrt den Kindern wichtige Erfahrungsbereiche“⁴², und für die jungen Leserinnen und Leser werden die Bücher selbst zu Inseln und Baumhäusern, die sie – dank ihrer eigenen Phantasie und ihrer Neugier – an ferne Orte und in ferne Zeiten, in die Geschichte und in Geschichten tragen. Dass sie dabei etwas lernen, ist quasi der Nebeneffekt ihrer Rolle als Abenteurer, Forscher und Entdecker.

Damit ist die von Ina Karg monierte „unhinterfragte Annahme [...], daß uns grundsätzlich die Dinge näherstehen, die sich in unserer unmittelbaren zeitlichen Umgebung abspielen und ansiedeln“⁴³, ein weiteres Mal widerlegt, denn:

„Das Zauberwort ‚Von früher‘ öffnet Tore in Erzählwelten, übermittelt wichtige Erfahrungen, macht Aussagen zu ‚Woher kommen wir‘, lässt zu, dass wir die Gegenwart reflektieren und im Stande sind, die Zukunft zu planen.“⁴⁴

41 Matt (1994), S. 7.

42 Fährmann (2001), S. 301.

43 Karg (1998), S. 9.

44 Fährmann (2001), S. 302.

Bibliographie

Primärtexte

Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Stuttgart 2004.

Fritsche; Olaf: Der geheime Tunnel. Bd. 1: Leonardo auf der Flucht. Reinbek bei Hamburg³2010.

Fritsche; Olaf: Der geheime Tunnel. Bd. 4: Rätsel um den Schwarzen Ritter. Reinbek bei Hamburg 2008.

Kästner, Erich: Das fliegende Klassenzimmer. Hamburg, Zürich¹³⁶1979.

Konrad von Megenberg: Das ‚Buch der Natur‘. Bd. II: Kritischer Text nach den Handschriften. Hg. von Robert Luff und Georg Steer. Tübingen 2003 (= Texte und Textgeschichte; 54).

Osborne, Mary Pope: Das magische Baumhaus. Bd. 1: Im Tal der Dinosaurier. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Sabine Rahn. Illustriert von Jutta Knipping. Bindlach¹³2009.

Osborne, Mary Pope; Osborne, Will: Das magische Baumhaus. Mit Anne und Philipp bei den Rittern. Bindlach⁴2009. (Enthält: Bd. 2: Der geheimnisvolle Ritter [übersetzt von Sabine Rahn, illustriert von Jutta Knipping]; Forscherhandbuch Ritter [übersetzt von Anne Braun, illustriert von Sal Murdocca und Roobert [sic!] Bayer]).

Osborne, Mary Pope: Das magische Baumhaus. Die geheimnisvolle Welt von Merlin. Bindlach 2010. (Enthält: Bd. 27: Im Auftrag des Roten Ritters [übersetzt von Sabine Rahn, illustriert von Petra Theissen]; Bd. 28: Das verzauberte Spukschloss; Bd. 29: Das mächtige Zauberschwert; Bd. 30: Im Bann des Eiszaubers [übersetzt von Petra Wiese, illustriert von Petra Theissen]).

Rowling, Joanne K.: Harry Potter and the Chamber of Secrets. London 1998.

The poems of Tennyson in three volumes. Second Edition. Incorporating the Trinity College Manuscripts. Hg. von Christopher Ricks. Bd. 3. Harlowe²1987.

THiLO: Die magische Insel. Bd. 1: Verrat bei den Wikingern. Bindlach³2007.

THiLO: Die magische Insel. Bd. 2: Der heimliche Ritter. Bindlach²2007.

THiLO: Die magische Insel. Bd. 14: Das Schwert des Zauberers. Bindlach 2010.

Travers, Pamela L.: Mary Poppins. The Complete Collection. London 2010.

Forschungsliteratur

Bies, Werner: Art. ‚Rabe‘. In: Enzyklopädie des Märchens 11 (2004), Sp. 119–131.

Brinker-von der Heyde, Claudia: Zwischenräume: Zur Konstruktion und Funktion des handlungslosen Raums. In: Virtuelle Räume. Raumwahrnehmung und Raum-

- vorstellung im Mittelalter. Akten des 10. Symposiums des Mediävistenverbandes, Krems, 24.–26. März 2003. Hg. von Elisabeth Vavra. Berlin 2005, S. 203–214.
- Brunner, Horst: Die poetische Insel. Inseln und Inselvorstellungen in der deutschen Literatur. Stuttgart 1967 (= Germanistische Abhandlungen; 21).
- Dahrendorf, Malte (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur. Material. Berlin 1995 (= Edition Literatur- und Kulturgeschichte).
- Dahrendorf, Malte: Vom Umgang mit Kinder- und Jugendliteratur. Plädoyer für einen lese- und leserorientierten Literaturunterricht. Berlin 1996 (= Edition Literatur- und Kulturgeschichte).
- Egidi, Margreth: Grenzüberschreitungen: Strukturen des Übergangs im ‚Wilhelm von Österreich‘. In: Würzburg, der Große Löwenhof und die deutsche Literatur des Spätmittelalters. Hg. von Horst Brunner. Wiesbaden 2004 (= Imagines Medii Aevi; 17), S. 89–102.
- Fährmann, Willi: Über die Kunst, Kindern und Jugendlichen (und wenn es sein muss, sich selbst) das Lesen zur Freude zu machen. In: Kinder- und Jugendliteratur. Lesen – Verstehen – Vermitteln. Festschrift für Wilhelm Steffens. Hg. von Gabriele Cromme und Günter Lange. Baltmannsweiler 2001 (= Didaktik der Kinder- und Jugendliteratur; 1), S. 298–305.
- Gansel, Carsten: Vom Märchen zur Discworld-Novel. Phantastisches und Märchenhaftes in der aktuellen Literatur für Kinder und Jugendliche. In: Deutschunterricht 51 (1998), S. 597–606.
- Gerstner, Ulrike: Einfach Phantastisch! Übernatürliche Welten in der Kinder- und Jugendliteratur. Marburg 2008.
- Hagena, Katharina: Phantastische Räume in Pamela L. Travers' Mary Poppins. In: Inklings – Jahrbuch für Literatur und Ästhetik 17 (1999), S. 70–83.
- Jones, Michael: Art. ‚Hosenbandorden‘. In: Lexikon des Mittelalters V (2002), Sp. 131f.
- Kamper, Dietmar: Die gespaltene Phantasie. Kurze Einführung in eine lange Geschichte. In: Macht und Ohnmacht der Phantasie. Hg. von Dietmar Kamper. Darmstadt 1986 (= Sammlung Luchterhand; 609), S. 7–16.
- Karg, Ina: ... und waz si guoter lêre wernt ... Mittelalterliche Literatur und heutige Literaturdidaktik. Versuch einer Kooperation. Frankfurt/Main u. a. 1998 (= Beiträge zur Geschichte des Deutschunterrichts; 35).
- Kaulen, Heinrich: Tolkien und kein Ende. Aktuelle Trends in der phantastischen Literatur. In: Anderswelten in Serie. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Tutzing in Kooperation mit der AVJ – Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V. vom 21. bis 23. Juni 2002. Hg. von Roswitha Terlinden und Hans-Heino Ewers. Tutzing 2003 (= Tutzinger Materialie [sic!]; 89), S. 29–52.
- Knobloch, Jörg: Abenteuer in der Kinder- und Jugendliteratur der BRD. In: Kinder- und Jugendliteratur. Material. Hg. von Malte Dahrendorf. Berlin 1995 (= Edition Literatur- und Kulturgeschichte), S. 128–137.

- Lorenz, Kai Tino: Raumstrukturen einer epischen Welt. Zur Konstruktion des epischen Raumes in Ulrichs von Zatzikhoven *Lanzelet*. Göppingen 2009 (= GAG; 752).
- Matt, Peter von: Das Schicksal der Phantasie. Studien zur deutschen Literatur. München/Wien 1994.
- Mayser, Eugen: Studien zur Dichtung Johanns von Würzburg. Berlin 1931 (= Germanische Studien; 101), Nachdruck Nendeln/Liechtenstein 1967.
- Nikolajeva, Maria: *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Stockholm 1988.
- Reichert, Folker: Mythische Inseln. In: *Burgen, Länder, Orte*. Hg. von Ulrich Müller und Werner Wunderlich unter Mitarbeit von Margarete Springeth. Konstanz 2008 (= *Mittelalter Mythen*; 5), S. 639–657.
- Sartori, Paul: Art. ‚Johannes der Täufer‘. In: *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens* 4 (1987), Sp. 704–727.
- Schilcher, Anita: Geschlechtsrollen, Familie, Freundschaft und Liebe in der Kinderliteratur der 90er Jahre. Frankfurt/Main 2001 (= *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien*; 15), S. 106.
- Störmer-Caysa, Uta: Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman. Berlin, New York 2007.
- Stott, Jon C.: *Midsummer Night's Dreams: Fantasy and Self-Realization in Childrens Fiction*. In: *The Lion and the Unicorn* 1 (1977), S. 25–39.
- Taylor, Archer: Art. ‚Vogel‘. In: *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens* 8 (1987), Sp. 1673–1679.
- Weinkauff, Gina; Glasenapp, Gabriele von: *Kinder- und Jugendliteratur*. Paderborn 2010 (= *StandardWissen Lehramt*).

Internetseiten

http://www.loewe-verlag.de/autoren/autor-136_pope_osborne_mary.html (23.03.2011)

<http://www.marypopeosborne.com/> (23.03.2011)

http://www.loewe-verlag.de/autoren/autor-2689_thilo.html (23.03.2011)

<http://www.thilos-gute-seite.de/> (23.03.2011)

Lehrerhandreichung: <http://www.loewe-verlag.de/paedagogen/handreichungen.html> (23.03.2011)

Baumhaus-Musical: <http://mthmusical.com> (23.03.2011)

Anhang

Das magische Baumhaus

- | | |
|-------------------------------------|---|
| Bd. 1: Im Tal der Dinosaurier | Bd. 23: Das Geheimnis des alten Theaters |
| Bd. 2: Der geheimnisvolle Ritter | Bd. 24: Den Gorillas auf der Spur |
| Bd. 3: Das Geheimnis der Mumie | Bd. 25: Im Land der ersten Siedler |
| Bd. 4: Der Schatz der Piraten | Bd. 26: Abenteuer in der Südsee |
| Bd. 5: Im Land der Samurai | Bd. 27: Im Auftrag des Roten Ritters |
| Bd. 6: Gefahr am Amazonas | Bd. 28: Das verzauberte Spukschloss |
| Bd. 7: Im Reich der Mammuts | Bd. 29: Das mächtige Zauberschwert |
| Bd. 8: Abenteuer auf dem Mond | Bd. 30: Im Bann des Eiszauberers |
| Bd. 9: Der Ruf der Delfine | Bd. 31: Sturmflut vor Venedig |
| Bd. 10: Das Rätsel der Geisterstadt | Bd. 32: Der gestohlene Wüstenschatz |
| Bd. 11: Im Tal der Löwen | Bd. 33: Geheimauftrag in Paris |
| Bd. 12: Auf den Spuren der Eisbären | Bd. 34: Das verwunschene Einhorn |
| Bd. 13: Im Schatten des Vulkans | Bd. 35: Angriff des Wolkendrachen |
| Bd. 14: Im Land der Drachen | Bd. 36: Der geheime Flug des Leonardo |
| Bd. 15: Insel der Wikinger | Bd. 37: Das Ungeheuer vom Meeresgrund |
| Bd. 16: Auf der Fährte der Indianer | Bd. 38: Das verborgene Reich der Pinguine |
| Bd. 17: Im Reich des Tigers | Bd. 39: Die geheime Macht der Zauberflöte |
| Bd. 18: Rettung in der Wildnis | Bd. 40: Piratenspuk am Mississippi |
| Bd. 19: Abenteuer in Olympia | Bd. 41: Gefangen im Elfenwald |
| Bd. 20: Im Auge des Wirbelsturms | Bd. 42: Geister in der Nebelnacht |
| Bd. 21: Gefahr in der Feuerstadt | Bd. 43: Das Gift der Königskobra |
| Bd. 22: Verschollen auf hoher See | Bd. 44: Lawinhunde im Schneesturm |

Die magische Insel

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| Bd. 1: Verrat bei den Wikingern | Bd. 8: Im Reich des Roten Drachen |
| Bd. 2: Der heimliche Ritter | Bd. 9: Der Zahn des Tyrannosaurus |
| Bd. 3: Wildpferde in Gefahr | Bd. 10: Gefangen in Atlantis |
| Bd. 4: Der Verdacht des Pharao | Bd. 11: Angriff der Piraten |
| Bd. 5: Die gefährliche Hexenmission | Bd. 12: Der Feind im Dschungel |
| Bd. 6: Rettung der Delfine | Bd. 13: Der Zorn des Häuptlings |
| Bd. 7: Rom in Flammen | Bd. 14: Das Schwert des Zauberers |