

## THILO: 4 DURCH DIE ZEIT



Kosmos 2012 • je ca. 125 Seiten • 7,99 • ab 8 J.  
Mit Illustrationen von Jan Saße

4 durch die Zeit – das sind Kalle, Ben, Maddox12 und Raketa23. Die letzten beiden Namen klingen merkwürdig? Kein Wunder, die beiden Zehnjährigen stammen ja auch aus der Zukunft. Kalle und Ben staunen nicht schlecht, als sie nachts durch ein lautes Krachen im Hof geweckt werden und kurz darauf feststellen, dass das halbe Dach der Scheune fehlt und mitten im Raum ein echtes UFO steht! Maddox und Raketa haben ein Raumschiff, mit dem sie durch die Zeit reisen können. In unterschiedlichen Epochen und Zeitaltern der Erde scannen sie bekannte Gebäude und Menschen, die dann in ihrer Zeit in Hologrammform weiter „leben“. Auf diese Art können die Menschen des 22. Jahrhunderts die Vergangenheit erforschen. Bald wird jedoch klar, dass das nicht ihr einziger Auftrag ist...

Im ersten Abenteuer, *Kampf der Dinosaurier*, lernen sich die vier Freunde kennen und unternehmen ihre erste gemeinsame Zeitreise. Es geht in die Kreidezeit, um das Horn eines Sauriers zu besorgen, das als Extra-Antrieb für das Raumschiff genutzt werden kann. Natürlich treffen sie dort nicht nur auf friedliche Pflanzenfresser, sondern bald auch auf scheußliche Echsen, die in den Kindern einen leckeren Happen für zwischendurch sehen. Mit viel Mut und ungewöhnlichen Idee schaffen die Vier es am Ende zum Glück wieder zur ihrem Schiff – gerade noch rechtzeitig, schlägt doch wenige Sekunden nach ihnen der Meteorit ein, der alle Dinos auslöscht!

Im zweite Band, *Rache der Piraten*, begleiten Ben und Kalle die beiden Zukunftskinder erneut bei einer Mission. Knacki Kolumbus, der böse Erzfeind, ist ebenfalls mit seinem Raumschiff in der Zeit unterwegs und gerade einmal erneut der Weltpolizei entkommen. Es gibt Hinweise, dass er sich im Jahr 1717 aufhält, zur Zeit des berühmten Piraten Edward Teach, besser bekannt als Blackbeard. Aber die vier Freunde müssen sich dort nicht nur mit den Piraten auseinandersetzen, sondern auch einem echten Hurrikan trotzen. Zur Belohnung erfahren sie am Ende mehr von Knackis Plänen.

*Erfinder in Gefahr*, der dritte Band, spielt in ganz verschiedenen Zeiten: Schurke Knacki hat den teuflischen Plan ausgeheckt, die fünf berühmtesten Erfinder zu entführen und für sich arbeiten zu lassen. Mit ihrem kombinierten Genie sollen sie etwas erfinden, was Knacki zum Präsidenten der



ganzen Welt macht! Nun müssen die vier Kinder diese Erfinder zuerst aufspüren und in Sicherheit bringen. Auf ihrer Liste stehen Gottlieb Daimler, der Erfinder des Autos, Thomas Edison, der über 1000 Patente angemeldet und unter anderem die Glühbirne erfunden hat, Alfred Nobel, der den Sprengstoff entdeckte, Leonardo da Vinci, der schon im 15. Jahrhundert Panzer und Flugzeuge entwarf, und Johannes Gutenberg, der den Buchdruck erfand.

In *Geheimnis im All* sollen Kalle und Ben mit in Raketas und Maddox' Zeit, also in die Zukunft, reisen. Leider trickst Schurke Knacki sie kurz nach dem Start aus und beschädigt die Zeitspirale, ohne die eine Zeitreise nicht möglich ist. Doch Raketa hat eine Idee: In den so genannten schwarzen Löchern soll die Zeit still stehen, diesen Vorteil will sie nutzen. Das Problem: Hat sie sich mit ihren Berechnungen vertan, weiß niemand, was passieren wird... Am Ende wird sogar endlich das Geheimnis gelüftet, warum Raketa und Maddox gerade in der Scheune von Bens Eltern bruchgelandet sind und warum sie die Jungen mit in ihre Zeit nehmen wollten.

Die Kapitel der vier bislang Romane umfassen meist zwischen vier und sechs Seiten und sind damit auch für jüngere Leser gut geeignet, die es noch nicht gewohnt sind, viel Text am Stück zu lesen. Die Schrift ist sehr groß und die Seitengestaltung wird durch Jan Saßes schwarz-weiße Zeichnungen, die mal nur eine kleine Ecke zieren und dann wieder die ganze Seite ausfüllen, aufgelockert. Manchmal verraten die Zeichnungen leider schon zu viel, man sieht erst das Bild und liest erst auf der nächsten Seite den dazu passenden Text, der dann weitaus weniger überraschend kommt.

Schwierigere Wörter wie „Krakenroboter“, „Mammutbutton“ oder auch „Energiezentrale“, „humanoider Android“, „Experimentierkasten“ oder „Koordinaten“ heben das Lesealter, Anfänger dürften hier ihre Schwierigkeiten haben. Die Namen der Dinosaurier im ersten Band sind ebenfalls wahre Zungenbrecher, nicht nur für junge Leser: Edmontosaurier kann man gerade noch aussprechen, beim Quetzalcoatlus wird es schwer. Hier hätte man sich vielleicht etwas anderes ausdenken sollen, eventuell einen vereinfachten deutschen Namen, da sich Kinder diese komplizierten Namen ohnehin nicht merken werden.

Am Ende eines jeden Bandes gibt es den Kosmos-Faktencheck. Hier werden auf etwa vier Seiten die wichtigsten Fragen rund um das Hauptthema des jeweiligen Bandes beantwortet: Was ist ein Meteorit? Warum sind die Dinosaurier ausgestorben? Gibt es auch heute noch Piraten? Warum gibt es so wenig berühmte Forscherinnen? Was ist der Nobelpreis? Wie wird man Astronaut? In wenigen kurzen Sätzen werden Antworten auf diese Fragen gegeben, so dass ein guter Überblick entsteht.

Manchmal ist die Handlung nicht ganz logisch, man fragt beispielsweise, warum die Energie des Raumschiffs nicht ausreicht, um vom Jahr 2012 ins Jahr 2149 zu reisen, wohl aber um einen Sprung zurück in die Kreidezeit zu machen, um dort das Horn eines Dinos zu besorgen, das die Energie wieder auflädt. Solche und andere Kleinigkeiten tun dem Lesevergnügen jedoch keinen Abbruch, den wenigsten wird es vermutlich überhaupt auffallen. Und wenn doch, ist die Antwort schnell klar: So ist es einfach spannender! *4 durch die Zeit* ist eine spannende Serie voll actionreicher Abenteuer, die Figuren sympathisch gestaltet und der junge Leser lernt auch noch etwas bei der Lektüre – was will man mehr?