

Junipers Spiel

Juniper beugte sich über den niedrigen Tisch, hob vorsichtig die kleine Pyramide aus Pappe hoch und betrachtete die Gegenstände, die darunter lagen. Die tote Maus war erstaunlich gut erhalten, fast mumifiziert. (Anfang Kap.1)

Zyklus/Band:

Autor: **Sherryl Jordan**

Erscheinungsjahr 1991 // 2000 / 2003 /
2005 TB

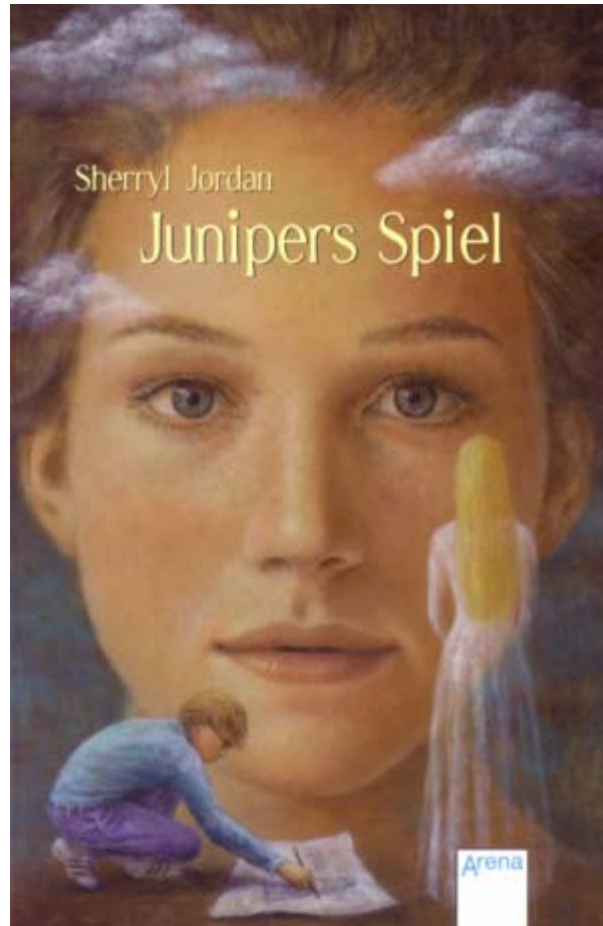
Original: The Juniper Game

Verlag: Ashton Scholastic Ltd.
// Esslinger Verlag J.
F. Schreiber / G&G
Buchvertriebsgesell-
schaft / Arena Verlag

ISBN: 3-401-02380-2

Subgenre: Jugendbuch

Seitenzahl: 284 S.



Worum's geht:

Juniper ist davon überzeugt, telepathische Fähigkeiten zu haben. Aber was nutzt dies, wenn sie es niemand beweisen kann? Ihre bisherigen Freunde sind auf dieser Wellenlänge einfach nicht ansprechbar. Da kommt ihr der schüchterne Dylan gerade recht, der erst seit einigen Wochen in der Klasse ist, aber offensichtlich ein Talent zum Zeichnen besitzt. Er wird auserkoren, Junipers Gedankenbilder zu malen – und es klappt erstaunlich gut. Die beiden wachsen fester zusammen und die Bilder werden immer besser. Aber dann kommt Junipers eigentliches Vorhaben. Sie sendet die Bilder, die sie aus dem Mittelalter auffängt, vom Leben einer jungen Frau, ihrem Glück und ihrem Leid. Immer enger wird die Beziehung der drei, doch als Johanna der Hexenprozess gemacht wird, überschlagen sich auch in der Gegenwart die Ereignisse. Dylans Familie wird in den Strudel gezogen, genauso wie Junipers Mutter. Gleichsam im Nebenstrom werden die Familienschicksale aufgedeckt und der Tragödie im Mittelalter gegenüber gestellt. Als Johanna der Wasserprobe unterzogen wird und Juniper im Auto ertrinkt, glaubt niemand mehr an Zufall. Doch welche Rolle spielt der Kelch in Junipers Zimmer, den sie vor Jahrhunderten bei Johanna gesehen hat?

Warum's so gut ist:

Es fängt an wie eine Teenagergeschichte. Das hübsche Mädchen, der Freund wie aus der Modelagentur, der andere nette Junge, schüchtern, linkisch und mit verkann-tem Talent. Eine Patchworkfamilie und Arbeitslosigkeit bilden ein zeittypisches Pano-rama. Übersinnliche Begabung bei Jugendlichen ist ein durchaus häufig diskutiertes Thema und zudem nicht mehr selten. Aber die hier beschriebene Facette stellt doch etwas Ungewöhnliches dar. Ein mittelalterlicher Kelch könnte das Bindeglied sein, mit dem Juniper Bilder einer früheren Inkarnation von sich selbst empfängt oder Bil-der aus einer nahestehenden Umgebung. Das bleibt offen. Die Erlebnisse sind aber für die Hauptpersonen so beeindruckend, dass auf die bisherige soziale Umgebung kaum mehr Rücksicht genommen wird. Dylans Familie bricht auseinander, als der Vater ein Verhältnis anfängt. Weil er dann doch noch Arbeit bekommt, muss der Jun-ge den gesamten Haushalt managen, denn die kleinen Zwillingmädchen können sich noch nicht selbst versorgen und die Mutter ist weg. Klar, dass unter solchen Umständen keine Zeit mehr für die Schule und ihre Aufgaben bleibt.

Soweit sind es Bilder, die heute oft Realität sind. Jugendliche werden sich leicht und schnell in die Protagonisten einfühlen können. Die Handlungen und Erlebnisse sind nicht überzogen, wer übersinnliche Erlebnisse hat, wird das Buch als möglichen Rea-litätsbericht akzeptieren können, alle übrigen als Fantasy-Geschichte mit einer reich-haltigen Träumerei Pubertierender.

Tröstlich ist, dass trotz bedrückender Familienbilder am Ende ein Hoffnungsschim-mer gezeigt wird, die Zukunft also nicht in einem dunklen Schlussbild endet.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	4
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3.5
Sprache:	4
Story:	4.5
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Telepathieexperimente nehmen einen ungewöhnlichen Ausgang
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Im Kreis des Feuers
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 7-1-2006