

Wussli-Handbuch (Glossar)

Stand: 22. August 2026

An diesem Nachschlagewerk wird laufend gearbeitet.

I. ÜBERBEGRIFFE & GRUNDLAGEN

LiHoFaBos

LiHoFaBos sind die fantasievollen Lichtwesen der LiHoFaBo-Welt. Ihr Name steht für:

Li = Licht

Ho = Hoffnung

Fa = Fantasie

Bo = Boten

Sie sind damit sinngemäß „**Boten von Licht, Hoffnung und Fantasie**“.

LiHoFaBos sind keine bloßen Fabelwesen. Sie stehen für eine Haltung zum Leben: **Sie helfen Menschen und anderen Wesen dabei, neue Sichtweisen zu entdecken, schwierige Situationen zu verstehen und wieder Hoffnung, Mut oder Freude zu finden. Sie können je nach Aufgabe und Geschichte sehr** unterschiedliche Gestalten und Fähigkeiten haben. Zu ihnen gehören unter anderem die **LICHTIs**, die besonders für Kinder gedacht sind.

Wesen und Fähigkeiten

LiHoFaBos sind kleine, außergewöhnliche Wesen, die sich frei zwischen verschiedenen Welten bewegen können. Sie können **fliegen und teleportieren** und verfügen über besondere Wahrnehmungs- und Kommunikationsfähigkeiten.

Ihre eigentliche Stärke liegt jedoch nicht in ihren magischen Fähigkeiten, sondern in ihrer **Weisheit und ihrem Einfühlungsvermögen**.

Sie lösen Probleme nicht einfach für andere. Sie helfen dabei, **selbst Lösungen zu finden**.

Ihre Aufgabe

Ein LiHoFaBo kann beispielsweise:

- jemanden aus einer Krise begleiten,
- eine festgefahrene Sichtweise verändern,
- verdrängte Gefühle sichtbar machen,
- Mut zu einem notwendigen Schritt geben,
- zwischen Streitenden vermitteln,
- Hoffnung geben, ohne falsche Versprechungen zu machen,
- oder einfach zur richtigen Zeit eine entscheidende Frage stellen. Dabei bedienen sich die Geschichten häufig

metaphorischer Wesen und Orte: Jammerlinge, Zornlinge, Schuldlinge, der Wasserfall der Tränen und andere Erscheinungen können innere Zustände oder menschliche Verhaltensweisen versinnbildlichen.

Grundgedanke:

Ein LiHoFaBo nimmt einem Menschen seine Probleme nicht ab. Es hilft ihm, sein eigenes Licht wiederzufinden.

LiHoFaBo-Galaxie

Die **LiHoFaBo-Galaxie** ist die kosmische Heimat der LiHoFaBos. Sie umfasst die vielfältigen Welten, Lebensräume, Völker und Wesen, die zum großen LiHoFaBo-Kosmos gehören.

Die verschiedenen Völker und Wesen der LiHoFaBo-Galaxie sind grundsätzlich **freundlich und wohlwollend**.

Es gibt dort keine klassischen Bösewichte. Auch wenn es Konflikte, Missverständnisse, Ängste, schwierige Gefühle oder unterschiedliche Interessen gibt, geht es nicht darum, das Böse zu besiegen. Die Geschichten suchen vielmehr nach Verständnis, Entwicklung, Versöhnung und guten Lösungen.

Die LiHoFaBo-Galaxie ist weit größer und vielfältiger als die einzelne **LiHoFaBo-Welt** und bietet Raum für unterschiedlichste Völker, Kulturen, Lebensformen und Entwicklungswege.

Sie bildet den übergeordneten Rahmen für eine Welt, in der **Licht, Hoffnung, Fantasie und die Freude am**

gemeinsamen Entdecken eine besondere Bedeutung haben.

Besondere Merkmale:

Die LiHoFaBo-Galaxie kennt keine grundsätzlich bösen Wesen. Auch Figuren mit schwierigen Eigenschaften oder problematischem Verhalten bleiben Teil einer grundsätzlich freundlichen Welt. Die genaue kosmische Struktur und weitere Bereiche der Galaxie werden mit dem Ausbau der LiHoFaBo-Welt schrittweise entwickelt.

Die LiHoFaBo-Galaxie zeigt: **Nicht jeder Konflikt braucht einen Bösewicht. Manchmal beginnt eine gute Lösung damit, dass man verstehen möchte, was hinter einem Problem steckt.**

II. LiHoFaBo-Welt und -Prinzipien

LiHoFaBo-Prinzipien

Die **LiHoFaBo-Prinzipien** bilden die geistige und ethische Grundlage der LiHoFaBo-Welt. Sie bestimmen, wie die Völker und Wesen miteinander umgehen und welche Haltung den Geschichten zugrunde liegt.

Im Mittelpunkt stehen **Li – Licht, Ho – Hoffnung, Fa – Fantasie und Bo – Boten**. Die LiHoFaBos verstehen diese Begriffe nicht nur als Namen, sondern als Werte, die sich in ihrem Denken und Handeln zeigen.

Ein grundlegendes Prinzip lautet: **In der LiHoFaBo-Galaxie gibt es keine Bösewichte**. Die Wesen sind grundsätzlich freundlich und wohlwollend. Schwierigkeiten entstehen durch Missverständnisse, Ängste, Sorgen, unterschiedliche Bedürfnisse, Unwissenheit oder persönliche Entwicklung – nicht durch ein grundsätzliches „Böses“.

Weitere zentrale Prinzipien sind:

- **Licht statt Dunkelheit:** Hoffnung und Zuversicht können auch in schwierigen Situationen Orientierung geben.
- **Hoffnung statt Resignation:** Probleme dürfen ernst genommen werden, ohne den Glauben an Veränderung zu verlieren.
- **Fantasie als Möglichkeit:** Fantasie eröffnet neue Sichtweisen und kann helfen, Lösungen zu entdecken, die zunächst nicht sichtbar sind.

- **Verstehen statt Verurteilen:** Hinter problematischem Verhalten können Gefühle, Bedürfnisse oder Erfahrungen stehen, die verstanden werden wollen.
- **Miteinander statt Gegeneinander:** Verschiedene Völker und Wesen dürfen unterschiedlich sein. Vielfalt wird als Bereicherung verstanden.
- **Natur und Leben achten:** Die LiHoFaBos begegnen ihrer Umwelt mit Respekt und suchen den Einklang mit den natürlichen Kräften.
- **Selbstentwicklung:** Jeder kann lernen, wachsen, sich verändern und neue Wege finden.
- **Freundschaft und gegenseitige Hilfe:** Niemand muss schwierige Wege allein gehen.
- **Staunen und Entdecken:** Die Welt ist voller Geheimnisse. Wer aufmerksam und offen bleibt, kann auch im Vertrauten Neues entdecken.

Die LiHoFaBo-Prinzipien sind **kein starres Regelwerk**.

Sie bilden einen wachsenden Werterahmen, der sich durch die Geschichten immer weiter konkretisiert.

Die LiHoFaBo-Prinzipien zeigen: **Licht, Hoffnung und Fantasie sind keine Flucht vor dem Leben – sie können helfen, das Leben besser zu verstehen und gemeinsam gute Wege zu finden.**

Die LICHTIs

LICHTIs sind die jüngsten und kleinsten Mitglieder der LiHoFaBo-Welt. Sie sind insbesondere den **Kindern** zugewandt und begleiten sie auf spielerische, liebevolle und verständnisvolle Weise.

Der Name leitet sich aus **LICHT** ab und verweist zugleich auf die Grundidee der LiHoFaBos: **Licht, Hoffnung und Fantasie** weiterzugeben.

LICHTIs sind kleine, zauberhafte Wesen. Sie können **fliegen und teleportieren** und verfügen über besondere Fähigkeiten, die ihnen helfen, Kinder in schwierigen Situationen zu unterstützen.

Ihre wichtigste Aufgabe besteht jedoch nicht darin, Probleme einfach wegzuzaubern. Sie helfen Kindern dabei, **ihre eigenen Gefühle zu verstehen, Ängste zu**

überwinden, Konflikte zu lösen und wieder Vertrauen in sich selbst zu entwickeln.

Dabei können die LICHTIs auch schwierige Themen ansprechen – etwa Traurigkeit, Angst, Scham, Ausgrenzung, Unsicherheit oder belastende Erfahrungen. Die Geschichten bleiben dabei kindgerecht und vermitteln, dass Gefühle ihren Platz haben und dass es Wege gibt, mit ihnen umzugehen.

Die LICHTIs als Begleiter

Ein LICHTI ist weniger ein „Retter“ als ein **Begleiter und kleiner Coach**.

Es kann:

- zuhören, ohne zu urteilen,
- Mut machen,
- eine andere Sichtweise zeigen,
- zum Nachdenken anregen,
- bei der Suche nach einer eigenen Lösung helfen,
- Trost spenden,
- und gemeinsam mit einem Kind einen nächsten Schritt finden.

Grundgedanke:

Ein LICHTI zaubert die Schwierigkeiten nicht weg. Es hilft einem Kind, sein eigenes Licht zu entdecken.

III. VÖLKER & WESEN

BERGLIs (Alpin-LiHoFaBos) – Ein alter LICHTI-Stamm, der die Berge liebt. Ihre Häuser fügen sich so harmonisch in die Landschaft ein, dass Menschen sie fast nie entdecken, ein alpines LiHoFaBo-Volk; Gailino und seien Familie gehören zu ihnen.

Die Feuer-LiHoFaBos

Die **Feuer-LiHoFaBos** sind ein Volk innerhalb der LiHoFaBo-Gemeinschaft. Sie stehen in besonderer Verbindung zum **Feuer** und zu dessen vielfältigen Eigenschaften: Wärme, Licht, Kraft und Veränderung.

Wie alle Wesen der LiHoFaBo-Galaxie sind auch die Feuer-LiHoFaBos grundsätzlich freundlich. Feuer bedeutet für sie nicht Zerstörung oder Gefahr, sondern vor allem eine Kraft, die wärmen, Licht schenken und etwas in Bewegung bringen kann.

Ihre Geschichten können zeigen, dass dieselbe Kraft unterschiedliche Wirkungen haben kann. Entscheidend ist nicht allein die Stärke eines Feuers, sondern der bewusste und verantwortungsvolle Umgang mit ihr.

Besondere Merkmale:

Die Feuer-LiHoFaBos besitzen eine besondere Beziehung zum Feuer und können dessen Wärme und Licht auf besondere Weise nutzen. Ihre weiteren Eigenschaften und Fähigkeiten werden mit den Geschichten schrittweise entwickelt.

Die Feuer-LiHoFaBos zeigen: **Eine starke Kraft ist weder gut noch böse. Entscheidend ist, wie man mit ihr umgeht.**

Die Fruchtiis

Obstliebendes Völkchen und Meister der Obstverwertung

Die GEOs

Volk der Formenforscher, Mathematiker und Tüftler im LiHoFaBo-Kosmos

Die **GEOs** sind ein LiHoFaBo-Volk mit einer außergewöhnlichen Leidenschaft für **Geometrie, Mathematik, Symmetrie und die verborgene Harmonie der Formen**. Sie betrachten die Welt ein wenig anders als andere Wesen: Für einen GEO kann eine Linie Charakter besitzen, ein Winkel eine Geschichte erzählen und eine geometrische Form Anlass für jahrelange Forschung sein.

GEOs rechnen nicht, weil sie müssen. **Sie rechnen, weil sie staunen wollen.**

Auch äußerlich erinnern viele GEOs an geometrische Grundformen und Körper. Ob sie tatsächlich in ihre Formen „hineingeboren“ wurden oder ob sich ihre Gestalt im Laufe ihrer Entwicklung herausgebildet hat, ist unter ihnen selbst umstritten. Diese Frage wird seit Generationen diskutiert – ohne erkennbaren Zeitdruck, zu einer endgültigen Antwort zu gelangen.

Die Geos - Untergruppe Die Tüftler

Eine bekannte GEO-Forschergruppe sind die **Tüftler** um **Cubo III**, den Enkel von Cubo I. Professoren- oder Genietitel interessieren sie wenig. Entscheidend ist für sie das eigene Denken.

Computer dürfen selbstverständlich verwendet werden – allerdings vorzugsweise zum Nachrechnen. Den Weg zu einer Erkenntnis möchte ein GEO möglichst selbst finden.

Ein wichtiger Grundsatz lautet:

Eine Formel ist erst dann schön, wenn man sie verstanden hat.

Die Tüftler können Jahre damit verbringen, einen Würfel, eine Kugel oder einen Pentagondodekaeder zu untersuchen. Dabei sind Umwege ausdrücklich erlaubt. Denn ein schneller Lösungsweg ist für GEOs keineswegs automatisch der beste.

Das Erkenntnisbuch

Beobachtungen, überraschende Ergebnisse und vor allem **offene Fragen** sammeln die GEOs in ihrem Erkenntnisbuch.

Ein misslungenes Experiment gilt nicht unbedingt als Misserfolg. Ebenso wenig muss eine ungeklärte Beobachtung sofort eine Erklärung erhalten. Die GEOs haben gelernt, dass Erkenntnis manchmal gerade dort beginnt, wo man sagen muss:

Wir wissen es noch nicht.

Deshalb besitzen gute Fragen in ihrer Kultur einen ähnlich hohen Stellenwert wie richtige Antworten.

Von der Symmetrie zur Harmonie

Ursprünglich waren viele GEOs von vollkommener Symmetrie geradezu besessen. Ihre Beschäftigung mit Pflanzen, Muscheln, Kristallen, Federn und anderen Naturformen führte jedoch zu einer wichtigen Erkenntnis:

Die Natur ist voller Ordnung – aber fast nie vollkommen regelmäßig.

Seither unterscheiden die GEOs stärker zwischen **Perfektion und Harmonie**. Schönheit kann gerade durch kleine Abweichungen, Besonderheiten und Überraschungen entstehen.

Eine ihrer bekanntesten Erkenntnisse lautet:

Harmonie entsteht dort, wo Ordnung und Überraschung einander begegnen.

Die GEO-Philosophie

Hinter ihrer manchmal komischen wissenschaftlichen Gründlichkeit steckt eine für die LiHoFaBo-Welt wichtige Haltung:

Nicht jede Frage braucht sofort eine Antwort.

Nicht alles Unmessbare ist bedeutungslos.

Ein Umweg kann lehrreicher sein als eine Abkürzung.

Und Wissenschaft beginnt nicht mit Gewissheit, sondern mit Neugier.

Bekannte GEOs

Cubo III – Tüftler und Forscher, Enkel von Cubo I; eine zentrale Figur der GEO-Experimente.

Cubo I – älterer Vertreter der GEO-Tradition und Großvater von Cubo III.

Zugehörige Geschichten

„**Die GEOs und ihre Experimente**“ – Episodenreihe über Kugeln, regelmäßige Körper, den Pentagondodekaeder, Symmetrie, Harmonie und schließlich die **Sprache der Formen**.

Die Grünlinge — kindliche grüne Elfenwesen

Faunartige Optik, ein wenig „grün“ hinter den Ohren, aber lernwillig, mäßig ausdauernd. Sind besonders begabt in Fernhören und -riechen.

Die Ho-Hivas siehe Mau-Miaus

(katzenartige elegante Wesen)

Die Hurliwads

Hurliwads sind sehr seltene, kleine Wesen der LiHoFaBo-Welt. Sie sind etwa **maiskolbengroß**, gehen aufrecht und besitzen dünne, ständig bewegte Ärmchen und Beinchen. Ihre großen **Kulleraugen** sind ebenfalls ständig in Bewegung und verleihen ihnen einen besonders lebhaften Ausdruck.

Hurliwads sind von Natur aus **sorglos und guter Laune**. Sie haben keine besondere Aufgabe im klassischen Sinn und erfüllen keine spektakuläre Funktion im Naturkreislauf. Sie pflegen keine Pflanzen, heilen keine Tiere, erzählen keine Geschichten und hüten keine Schätze.

Und gerade darin liegt ihre Besonderheit:

Ihre bloße Anwesenheit tut der Umgebung gut. Ihre Fröhlichkeit wirkt auf Tiere, Pflanzen und sogar auf die Steine in ihrer Nähe und verbreitet eine heitere, leichte Stimmung.

Hurliwads müssen also **nichts leisten, um wertvoll zu sein**. Sie erinnern auf ihre ganz eigene Art daran, dass auch Lebensfreude eine Wirkung haben kann.

In der Geschichte um **Pip**, das Murmeltier, stehen Hurliwads bei ihm und versuchen, ihn aufzumuntern.

Die Hurliwads haben keine große Aufgabe. Sie sind einfach da – und manchmal ist genau das genug, damit es ringsum ein bisschen heller wird.

HURLIWADS

HURLIWADS – seltene, wolkenweiche LICHTIs, kaum größer als ein Maiskolben. Sie bewegen sich aufrecht wie kleine Menschen, haben dünne, ständig bewegte Ärmchen und Beinchen sowie große, neugierige Kulleraugen. Ihr Wesen ist verspielt, freundlich und von einer stillen, ansteckenden Fröhlichkeit geprägt.

Niemand weiß genau, woher die Hurliwads kommen. Manche sagen, sie seien aus **Nebel und Sonnenstrahlen** entstanden, andere halten sie für die **fröhlichen Träume alter Berge**.

Auf den ersten Blick scheinen Hurliwads keine besondere Aufgabe zu haben. Sie bewachen nichts, sammeln nichts und vollbringen keine Heldentaten. Ihre eigentliche Gabe ist viel unscheinbarer: **Wo Hurliwads sind, entsteht ein Raum, in dem Freude, Mut und Hoffnung wachsen können.**

Dabei lernen auch sie, dass Fröhlichkeit nicht erzwungen werden darf. Wer traurig ist, muss nicht aufgeheitert, ausgefragt oder zum Lächeln gebracht werden. Manchmal besteht die größte Hilfe darin, einfach dazubleiben, zuzuhören und einem anderen Wesen Zeit zu geben.

So lautet eine der wichtigsten Erkenntnisse der Hurliwads:

Ein Lächeln kann man nicht machen. Man kann nur einen Ort schaffen, an dem es wieder wachsen kann.

PIP – der kleinste Hurliwad seiner Gruppe. Quirlig, herzlich, neugierig und manchmal etwas vorschnell. Auffällig ist seine widerspenstige grüne Haarspitze, die nach eigener Aussage selbstverständlich absichtlich in die falsche Richtung steht. Pip entdeckt, dass Fröhlichkeit nicht darin besteht, andere ständig zum Lachen zu bringen, sondern manchmal einfach darin, bei ihnen zu bleiben.

MIRA – ein junges Murmeltier, das den Hurliwads begegnet, als es traurig ist und sich zurückgezogen hat. Durch Mira lernen die Hurliwads Geduld, Zurückhaltung und echtes Zuhören. Erst als Mira keinen Druck mehr verspürt, fröhlich sein oder erzählen zu müssen, wächst langsam wieder Vertrauen – und schließlich ihr eigenes Lächeln.

Ort: eine alte Wetterlärche an einem sonnigen Berghang.

Geschichten:

Die Hurliwads – Fröhlichkeit ist wichtiger

Die Hurliwads und das Lächeln, das nicht kommen wollte

Die Iggies

Die Iggies sind ein **Volk der LiHoFaBo-Welt**. Ihrem äußeren Erscheinungsbild nach erinnern sie an Igel und besitzen auch deren etwas stachelige Ausstrahlung. Sie können ausgesprochen widerborstig und kratzbürstig sein und haben bisweilen ihre kleinen Allüren – sind im Grunde aber gutmütige Wesen.

Mit den eleganten **PANTIs** verbindet sie eine besondere Freundschaft. Die PANTIs nehmen die Eigenheiten ihrer etwas rustikaleren Freunde mit Gelassenheit und sehen ihnen ihre gelegentlichen Allüren nach. Gerade der Unterschied zwischen den beiden Völkern sorgt dabei für eine charmante und manchmal humorvolle Beziehung.

Besondere Merkmale:

Iggies sind eigenwillig, manchmal schwierig im Umgang, aber grundsätzlich gutmütig und freundschaftsfähig. Ihre äußere Ähnlichkeit mit Igeln spiegelt sich auch in ihrem Wesen wider: Man muss erst lernen, mit ihren „Stacheln“ umzugehen.

Die Iggies zeigen: **Hinter einer stacheligen Art kann ein gutes Herz stecken – und echte Freundschaft hält auch ein paar Stacheln aus.**

Die Jammerlinge

Die Lavalis

In einer Welt der Lavasteine haben sie Einfachheit gelernt, Überleben unter kargen Bedingungen. Sie legen großen Wert auf Sauberkeit und sind Fachleute für Fleckentfernen.

Die Mau-Miaus (Ho-Hivas)

Die Mau-Miaus sind kleine, katzenartige Wesen der LiHoFaBo-Welt. Sie gehören zu den fantasievollen Bewohnern dieser Welt und verbinden **Neugier, Eigenwilligkeit, Anhänglichkeit und spielerische Lebensfreude**.

Ihr Name ist eine spielerische Anspielung auf das typische „**Miau**“ und macht bereits deutlich, dass bei ihnen die Welt der Katzen mitschwingt.

Mau-Miaus können sehr unterschiedlich sein: Manche sind verschmust und zutraulich, andere eigenständig und ein wenig eigensinnig. Sie beobachten ihre Umgebung aufmerksam und haben ihren ganz eigenen Kopf.

Gerade dadurch können sie in den Geschichten menschliche Eigenschaften spiegeln: **Nähe und Distanz, Vertrauen, Neugier, Bedürfnis nach Freiheit und die Kunst, andere so anzunehmen, wie sie sind.**

Ein Mau-Miau erinnert daran: Liebe bedeutet nicht, jemanden festzuhalten. Manchmal bedeutet sie, ihm Raum zu lassen – und darauf zu vertrauen, dass er freiwillig wiederkommt.

Die Melunai

Die **Melunai** sind ein kleines, geschmeidiges Volk der LiHoFaBo-Gemeinschaft. Ihre Körper sind rundlicher als die vieler anderer LiHoFaBos, ihre Gesichter weich und freundlich und ihre Bewegungen ruhig und bedacht.

Die Melunai mögen keinen lauten Lärm und brauchen keine großen Feste, um glücklich zu sein. Ein Feuer, ein gutes Essen, eine leise Melodie, ein Gespräch, eine Geschichte oder einfach die Möglichkeit, mit anderen schweigend zusammensitzen, kann ihnen genügen.

Ihr wichtigster Lebensgedanke ist das **gute Maß**. Die Melunai sind überzeugt, dass nichts im Leben zu viel werden sollte – weder Freude noch Trauer, weder Arbeit noch Einsamkeit. Ein gutes Leben bedeutet für sie nicht, immer höher, schneller oder lauter zu werden, sondern **im Gleichgewicht zu bleiben**.

Die Melunai gelten als ruhig, bedacht und warmherzig. Besonders geschätzt wird ihre Fähigkeit, auch in schwierigen Situationen nicht vorschnell zu handeln oder einfache Antworten zu geben.

Besondere Merkmale:

Die Melunai sind klein und rundlich gebaut und bewegen sich ruhig und bedacht. Ihre Lebensphilosophie des **guten Maßes** prägt ihre Kultur und ihren Umgang miteinander.

Die Melunai zeigen: **Ein erfülltes Leben muss nicht immer größer, schneller oder aufregender werden. Manchmal liegt das Glück gerade darin, das richtige Maß zu finden.**

MOOSANTEN – grüne, moosige LiHoFaBo-Wesen, Umweltschützer

Ner-Go-Wads

Die PANTIs

Die PANTIs sind ein **Volk der LiHoFaBo-Welt** und gehören damit zu den größeren Völkern und Wesenheiten dieses Kosmos.

Im Unterschied zu den LICHTIs richten sich ihre Geschichten nicht ausschließlich an Kinder, sondern insbesondere an **Jugendliche und Erwachsene**.

Die PANTIs beschäftigen sich mit Themen, die Menschen auch in ihrem eigenen Leben bewegen. Ihre Geschichten verbinden die fantastische Welt der LiHoFaBos mit menschlichen Erfahrungen, Fragen und Herausforderungen und eröffnen dabei neue Perspektiven.

Zu den bereits eingeführten PANTIs gehören unter anderem **Turmalinia** und **Sigonello**. Ihre Welt und ihre besonderen Eigenschaften werden mit den weiteren Geschichten der PANTIs schrittweise entwickelt.

Besondere Merkmale:

Die PANTIs gehören zum großen LiHoFaBo-Kosmos, bilden aber einen eigenen erzählerischen Bereich innerhalb dieser Welt. Ihre Geschichten dürfen komplexere Themen und tiefere Lebensfragen aufgreifen und richten sich deshalb auch an Jugendliche und Erwachsene.

Die PANTIs zeigen: **Fantasie ist nicht nur für Kinder da. Sie kann auch Erwachsenen helfen, das eigene Leben aus einer anderen Perspektive zu betrachten.**

Die Quirlis

Die Quirlis sind kleine, lebhafte Wesen der LiHoFaBo-Welt. Ihr Name ist Programm: Sie bringen **Bewegung, Energie und quirliges Leben** in ihre Umgebung.

Sie sind neugierig, schnell, einfallsreich und oft gleichzeitig mit mehreren Dingen beschäftigt. Wo Quirlis auftauchen, kann es schon einmal etwas unübersichtlich werden – dafür wird es garantiert nicht langweilig.

Ihre besondere Stärke liegt in ihrer **ungebremsten Neugier und Tatkraft**. Sie probieren aus, stellen Fragen, entdecken Zusammenhänge und bringen Dinge in Gang, die vorher festgefahren waren.

Dabei können sie auch zeigen, dass Energie und Begeisterung manchmal eine Richtung brauchen. Nicht jede Idee muss sofort umgesetzt werden, und nicht jedes Durcheinander ist ein Fortschritt.

Die Quirlis erinnern daran: Energie ist eine wunderbare Kraft – wenn man ihr auch eine gute Richtung gibt.

STERNTIs – Sternförmige LiHoFaBos mit außergewöhnlichem räumlichem Denken.

Die Taktlinge

Die Taktlinge sind ein **Volk der LiHoFaBo-Welt**. Sie gehören zu den Wesen, die sich mit dem Thema **Takt und Rhythmus** beschäftigen und damit eine besondere Verbindung zu Musik, Bewegung und dem richtigen Zeitpunkt haben.

Die Taktlinge verkörpern die Erkenntnis, dass vieles im Leben einen eigenen Rhythmus besitzt. Nicht alles lässt sich erzwingen oder beschleunigen. Manchmal kommt es darauf an, den richtigen Moment zu erkennen und sich auf den Rhythmus einer Situation einzulassen.

Ihre Geschichten verbinden Fantasie mit konkreten Lebenssituationen. Die besonderen Fähigkeiten und Erlebnisse der Taktlinge dienen dabei als Bilder für Erfahrungen, Gefühle und Herausforderungen, die Menschen aus ihrem eigenen Leben kennen können.

Besondere Merkmale:

Die Taktlinge besitzen eine besondere Beziehung zu Rhythmus, Timing und musikalischem Ausdruck. Ihre genaueren Eigenschaften und ihre Rolle innerhalb der LiHoFaBo-Welt werden mit den weiteren Geschichten schrittweise entwickelt.

Die Taktlinge zeigen: **Wer seinen eigenen Rhythmus findet und auch den Rhythmus anderer wahrnimmt, muss nicht immer schneller werden, um voranzukommen.**

Die TANNLINGE

Ein LiHoFaBo-Volk mit **baumartiger Gestalt**. TANNLINGE sehen tatsächlich wie kleine Tannenbäume aus, besitzen jedoch **Augen und Mund** und sind eigenständige Wesen – also nicht bloß beseelte Tannen oder Baumgeister.

Die Wahrlinge

Die Wahrlinge sind ein Volk der LiHoFaBo-Welt. Sie beschäftigen sich mit Wahrheit, Wahrnehmung und der Frage, was hinter dem ersten Eindruck liegt.

Wahrlinge besitzen die besondere Fähigkeit, Unstimmigkeiten wahrzunehmen und genauer hinzusehen, wenn etwas nicht so ist, wie es zunächst erscheint. Dabei geht es ihnen nicht darum, andere zu entlarven oder bloßzustellen. Ihre Aufgabe besteht vielmehr darin, Wahrnehmung und Wirklichkeit miteinander in Beziehung zu bringen und dabei zu helfen, eine Sache klarer zu erkennen.

Ihre Geschichten greifen Situationen auf, in denen Menschen sich selbst oder andere falsch einschätzen, vorschnelle Schlüsse ziehen oder eine unangenehme Wahrheit lieber verdrängen. Die fantastischen Fähigkeiten der Wahrlinge dienen dabei als Bilder für menschliche Erfahrungen und Erkenntnisse.

Besondere Merkmale:

Wahrlinge sind grundsätzlich freundliche Wesen. Sie können zwischen dem unterscheiden, was sichtbar oder behauptet wird, und dem, was tatsächlich dahinterliegt. Ihre Fähigkeit ist kein Mittel zur Verurteilung, sondern zur Erkenntnis.

Die Wahrlinge zeigen: Wahrheit bedeutet nicht, alles zu durchschauen und andere zu entlarven. Manchmal bedeutet sie einfach, den Mut zu haben, genauer hinzusehen.

Die Wassertänzer

Sie sind wirklich so leicht, dass sie auf Wasser tanzen können und das tun sie auch.

Die Wau-Wuffs / NOSIs

Die Wau-Wuffs sind ein LiHoFaBo-Volk, das sich selbst **NOSIs** nennt. Der Name bezieht sich auf ihre außergewöhnlich feinen Nasen..

Ihr Geruchssinn ist so hoch entwickelt, dass sie nicht nur Düfte über große Entfernungen wahrnehmen können, sondern oft auch **Stimmungen, Absichten und Gefühle erschnupern**.

Den Spitznamen **Wau-Wuffs** erhielten sie von anderen LiHoFaBos. Ihr freundliches Aussehen erinnert ein wenig an Hunde der Erde, und ihre fröhlichen Lieblingslaute klingen wie ein herzliches „Wuff!“ oder „Wau!“. Mit irdischen Hunden haben sie darüber hinaus jedoch wenig gemeinsam.

NOSIs sind **neugierig, klug, verspielt und ausgesprochen wandlungsfähig**.

Sie lieben Farben und Veränderungen und können ihre Körperoberfläche nach Belieben gestalten:

- mit flauschigem Fell,
- silbrig-metallisch schimmernder Haut,
- farbenprächtigen Federn,
- feinen Schuppenstrukturen
- oder anderen fantasievollen Oberflächen.

Diese Veränderungen dienen nicht nur der Tarnung. NOSIs verändern ihr Aussehen oft einfach aus Freude am Spiel oder um anderen eine Freude zu machen.

Charakter und Fähigkeiten

Besonders ausgeprägt sind bei den NOSIs **Treue, Hilfsbereitschaft und Einfühlungsvermögen.**

Sie hören aufmerksam zu, denken ungewöhnlich und finden häufig Lösungen, auf die andere nicht gekommen wären.

Deshalb übernehmen viele von ihnen Aufgaben als:

Berater, Vermittler, Ersthelfer, Heiler oder psychologische Begleiter.

Ihre Stärke liegt dabei weniger im direkten Eingreifen als darin, **Situationen zu verstehen und intelligente, möglichst natürliche Lösungen zu finden.**

Die NOSI-Beraterzentrale

Auf der Erde existiert eine kleine LiHoFaBo-Helferzentrale, die rund um die Uhr besetzt ist.

Da etwa neunzig Prozent der freiwilligen Helferinnen und Helfer NOSIs sind, wird sie meist einfach **NOSI-Beraterzentrale** genannt.

Dort leisten jeweils zwei LiHoFaBos Bereitschaftsdienst. Da schwere Krisen in der LiHoFaBo-Welt selten sind, verbringen die Helfer ihre Dienstzeiten häufig mit Lesen, Musizieren, Forschen oder kreativen Arbeiten – bis das **Alarmofon** einen Hilferuf meldet.

Bekannte NOSIs

Son-Di – Heilerin und Konzertharfenistin. Für sie umfasst Heilung nicht nur körperliches Wissen, sondern ebenso Gedanken, Gefühle und inneres Gleichgewicht.

Hunno-Wan – Psychologe und Forscher. Er beschäftigt sich besonders mit menschlichem Verhalten und findet oft ungewöhnliche, pragmatische Lösungen.

Haltung der NOSIs

Die NOSIs greifen möglichst nicht einfach in das Leben anderer ein. Sie suchen vielmehr nach Wegen, **Hilfe so zu gestalten, dass sie den natürlichen Verlauf einer Situation respektiert.**

Ihre Geschichten kreisen deshalb häufig um die Frage:

Wie kann man helfen, ohne zu bevormunden?

Eine typische NOSI-Lösung verändert nicht gleich die ganze Welt. Sie gibt manchmal nur einen kleinen, klugen Anstoß, damit andere selbst weiterkommen.

Zugehörige Geschichte

„**Die Wau-Wuffs**“ – LiHoFaBo-Novelle über Son-Di, Hunno-Wan, die WUSSLI-Forscherin Rudinna, ein frierendes Touristenpaar in der Sahara und einige bemerkenswert kooperative Kamele.

Zur Geschichte entstand außerdem der augenzwinkernde Song:

„**WAU! WUFF! – The Nosi Flow**“

Zuordnung: LiHoFaBo-Volk · NOSIs · Wau-Wuffs · Geruchssinn · Empathie · Verwandlung · Beratung · Ersthilfe · Vermittlung · NOSI-Beraterzentrale

WASSIs (Wassergeisterchen) – Wasserwesen, die auf allen Planeten vorkommen können, auf denen Wasser existiert. Sie behaupten, jeder Bach habe seine eigene Melodie. Nach zahlreichen Beobachtungen müssen wir zugeben: Sie könnten recht haben.

Wolkenwirbler

Das sind Luftelfen, die die Möglichkeit haben, Wolken in Bewegung zu setzen und aufzulösen. Auch ein Windstoß, der plötzlich Herbstlaub aufwirbelt, kann von ihnen kommen. Ihre Fähigkeit setzen sie jedoch lieber im übertragenen Sinn ein, indem sie helfen, trübe Gedanken aufzulösen.

Die Wolkinger

Die Wolkinger sind LICHTIs und gehören damit zu den kleinen Lichtwesen der LiHoFaBo-Welt.

Sie sind eigenständige Figuren und Teil des LICHTI-Kosmos für Kinder. Wie die anderen LICHTIs begleiten sie Kinder in Situationen, in denen sie Unterstützung, Mut, Verständnis oder eine neue Perspektive brauchen.

Die Wolkinger sind freundliche, neugierige und besonders sanfte LICHTIs. Sie bewegen sich oft in Gruppen und haben eine starke Verbindung zu Wolken, Wind und Stimmungen. Sie nehmen sehr fein wahr, wie sich Gefühle verändern, und helfen anderen dabei, innere Unruhe zu sortieren und wieder Klarheit zu finden.

Ihre Geschichten verbinden Fantasie mit konkreten Lebenssituationen. Die fantastischen Ereignisse und Wesen dienen dabei als Bilder für Gefühle, Erfahrungen und Probleme, die Kinder aus ihrem eigenen Leben kennen können.

Besondere Merkmale:

Die Wolkinger können – wie die LICHTIs – fliegen und teleportieren und besitzen die Fähigkeit, sich in Wolkenformen zu verwandeln oder in ihnen zu reisen.

Dadurch können sie Stimmungen sichtbar machen und sanft beeinflussen, ohne sie zu überdecken.

Die Wolkinger zeigen: Auch wenn Gefühle manchmal wie ein Sturm wirken, kann sich alles wieder beruhigen, wenn man ihnen Raum gibt und gemeinsam hindurchgeht.

Die Wusslis

Die Wusslis sind kleine Wesen der LiHoFaBo-Welt. Sie gehören zu den fantasievollen Figuren, die menschliche Eigenheiten und Verhaltensweisen auf spielerische Weise sichtbar machen.

Ihr Wesen ist geprägt von **Unsicherheit, Vorsicht und dem Bedürfnis nach Sicherheit**. Dabei sind die Wusslis keine „bösen“ oder lächerlichen Figuren. Gerade ihre Unsicherheit macht sie menschlich und bietet den Geschichten die Möglichkeit, sich mit Fragen wie **Selbstvertrauen, Mut, Zweifel und dem Umgang mit dem Unbekannten** auseinanderzusetzen.

Wie bei anderen LiHoFaBo-Wesen können äußere Eigenschaften und Verhalten als **Metaphern für innere Zustände** verstanden werden. Ein Wussli kann damit beispielsweise einen Teil von uns verkörpern, der lieber zurückweicht, sich absichert oder erst einmal wissen möchte, ob etwas wirklich ungefährlich ist.

Die Wusslis eignen sich dadurch besonders für Geschichten, in denen es darum geht, **vorsichtig sein zu dürfen, aber sich von der eigenen Angst nicht vollständig bestimmen zu lassen**.

Ein Wussli muss nicht mutig sein, indem es keine Angst hat. Mut beginnt manchmal schon dort, wo man trotz der Angst einen kleinen Schritt nach vorne macht.

IV. EINZELNE FIGUREN

Alphabetisch nach Namen:

Ahorno und Weidina

Ahorno und Weidina sind zwei **Dryaden**, also Baumwesen der LiHoFaBo-Welt. Anders als viele andere Dryaden sind sie nicht dauerhaft an einen einzigen Baum gebunden: Sie können ihre Bäume verlassen, umherwandern und beobachten, wie sich Pflanzen, Wälder, Bäche und Flusslandschaften verändern.

Beide haben eine besondere Zuneigung zu **jungen Bäumen**. Sie wissen, dass deren Zukunft nicht nur von Wasser, Licht und Boden abhängt, sondern auch davon, wie sich ihre Umgebung entwickelt.

Ahorno

Ahorno ist ein kräftiger, freundlicher Baumelf. Sein Körper erinnert an einen jungen Baum, seine Arme wirken wie Äste, und aus seinem Kopf wachsen Zweige und Blätter.

Er ist **ruhig, geduldig und ein genauer Beobachter**. Ahorno gibt nicht vorschnell Antworten auf Fragen, die auch die Natur selbst noch nicht beantwortet hat. Deshalb gehört „**Vielleicht**“ zu seinen Lieblingswörtern.

Als Gailino wissen möchte, ob aus den kleinen Weiden auf einer jungen Flussinsel einmal große Bäume werden, erklärt Ahorno ihm, warum niemand das mit Sicherheit sagen kann. Hochwasser, Strömung, Ablagerungen und viele andere Einflüsse können die Landschaft jederzeit verändern.

Ahorno vermittelt damit eine wichtige Erkenntnis:

Die Natur muss nicht die Geschichte erzählen, die wir für sie vorgesehen haben.

(Weidina)

Weidina ist zierlicher als Ahorno und besonders neugierig, aufmerksam und entdeckungsfreudig. Ihre Haut erinnert an warmes Holz, aus ihrem Kopf wachsen kleine Zweige und Blätter, und manchmal schmückt sie sich mit Blüten.

Sie interessiert sich besonders für die kleinen Vorgänge, aus denen große Veränderungen entstehen: für Samen, die vom Wind oder Wasser transportiert werden, für erste Pflanzen zwischen Kieselsteinen und für Tiere, die neu entstandene Lebensräume entdecken.

Weidina ermuntert auch Kinder zum **Beobachten und eigenen Naturforschen**. Dabei gilt ihre wichtigste Regel:

Wir schauen genau hin, aber wir lassen die Natur so, wie wir sie gefunden haben.

(Gemeinsam)

In ihrer Geschichte begleiten Ahorno und Weidina Gailino zu einer kleinen, neu entstandenen Insel in der **Gössering**. Dort zeigen sie ihm, wie ein Fluss Kies, Sand und Pflanzenmaterial ablagert, wie erste Pflanzen Fuß fassen und wie daraus mit der Zeit ein neuer Lebensraum entstehen kann.

Doch sie erklären ihm ebenso, dass diese Insel niemals „fertig“ ist. Ein Hochwasser kann sie verändern, verkleinern oder ganz verschwinden lassen – und an anderer Stelle kann etwas Neues entstehen.

Ahorno und Weidina stehen deshalb gemeinsam für **Naturbeobachtung, Veränderung und Respekt vor natürlichen Prozessen.**

Zuordnung: Naturwesen · Dryaden · Baumwesen · Gössering · Flusslandschaft · junge Bäume · Naturbeobachtung · Veränderung · Ökologie

Condi

Condi ist ein LICHTI und gehört damit zu den kleinen Lichtwesen der LiHoFaBo-Welt.

Er ist eine eigenständige Figur und gehört zum LICHTI-Kosmos für Kinder. Wie die anderen LICHTIs begleitet er Kinder in Situationen, in denen sie Unterstützung, Mut, Verständnis oder eine neue Perspektive brauchen.

Condi ist ein freundlicher, aufmerksamer und einfühlsamer LICHTI. Er begegnet anderen mit Offenheit und versucht, auch hinter dem sichtbar Geschehenen die Gefühle und Bedürfnisse eines Menschen zu erkennen. Dabei hilft er, schwierige Situationen nicht vorschnell zu beurteilen, sondern gemeinsam nach einem Weg zu suchen.

Seine Geschichten verbinden Fantasie mit konkreten Lebenssituationen. Die fantastischen Ereignisse und Wesen dienen dabei als Bilder für Gefühle, Erfahrungen und Probleme, die Kinder aus ihrem eigenen Leben kennen können.

Besondere Merkmale:

Condi kann – wie die LICHTIs – fliegen und teleportieren und besitzt die für diese Wesen typische Fähigkeit, sich auf besondere Weise in die Gedanken- und Gefühlswelt anderer einzufühlen.

Condi zeigt: Wer einem anderen wirklich zuhört und versucht, ihn zu verstehen, kann manchmal mehr verändern als jemand, der sofort eine Lösung parat hat.

Cubo III – Tüftler und Forscher, Enkel von Cubo I; eine zentrale Figur der GEO-Experimente. Ein bekannter GEO.

Cubo I – älterer Vertreter der GEO-Tradition und Großvater von Cubo III. Bekannter GEO.

Dorothea, die Kräuterkundige

Die Kräuterfrau, wie sie wegen ihres enormen Naturwissens genannt wird, ist ein Wesen in Menschengestalt mit gefochtenem Silberhaar und einem Stoffhut als Wetterschutz. Sie trägt eine Schürze, die sie als Transportmittel für zufällige Funde nimmt. Hochtelepathisch, freundlich, lebt zurückgezogen, zeigt sich selten. Stammt aus dem angesehenen Volk der Herbaner.

Elenia

Elenia ist eine junge **Baumhüterin**, eine Dryade, die an der Universität des Waldes bei Professor Wurzelbart lernt.

Sie ist neugierig, wissbegierig und manchmal etwas ungeduldig. Sie möchte **alles verstehen und am liebsten sofort alles wissen**. Professor Wurzelbart bringt ihr deshalb nicht nur Wissen über Bäume bei, sondern auch, dass die Natur Zeit braucht und dass Beobachten ebenso wichtig ist wie Fragen.

Elenia entdeckt gemeinsam mit Gailino die verborgenen Zusammenhänge des Waldes: das unterirdische Netzwerk aus Wurzeln und Pilzen, den Kreislauf von Wasser und Nährstoffen, die Bedeutung toter Bäume und die Aufgaben selbst der kleinsten Lebewesen.

Besonders berührt sie die Erkenntnis, dass **jedes Lebewesen eine Aufgabe erfüllt** und dass ein Wald keine Ansammlung einzelner Bäume ist, sondern ein komplexes Miteinander.

Ihre wichtigste Frage stellt sie schließlich selbst:

„Warum beschützen wir die Menschen eigentlich noch?“

Professor Wurzelbarts Antwort gibt ihr Hoffnung: **Weil es Menschen gibt, die zuhören, lernen und das Gelernte weitergeben.**

Besonderheit:

Elenia steht für die **junge Generation der Naturhüter** – wissbegierig, kritisch und voller Hoffnung.

Zuordnung: Naturwesen · Dryade · Baumhüterin · Wald · Universität des Waldes · Professor Wurzelbart · Pressegger See · Naturwissen · Ökologie

Elian Lichtfeder

Elian Lichtfeder ist eine besondere Figur der LiHoFaBo-Welt und zugleich eng mit der **bildnerischen Gestaltung dieser Welt** verbunden.

Der Name steht für die Verbindung von **Licht, Fantasie und künstlerischer Vorstellungskraft**. Elian Lichtfeder verkörpert eine sanfte, poetische Form der

Fantasie: Bilder entstehen nicht nur, um schön zu sein, sondern um **Stimmungen, Gefühle und Gedanken sichtbar zu machen**.

Seine Bildwelt ist geprägt von einer **träumerischen, warmen und märchenhaften Ästhetik**, in der Natur, Licht, kleine Wesen und fantastische Landschaften miteinander verschmelzen.

Elian Lichtfeder steht damit sinnbildlich für einen wichtigen Gedanken der LiHoFaBo-Welt:

Fantasie ist nicht die Flucht aus der Wirklichkeit. Sie kann uns helfen, die Wirklichkeit mit anderen Augen zu sehen.

Erika

Erika, die Trachtenfrau aus dem Gailtal, ist eine geschickte und geduldige Handwerkerin. Sie kennt die Bedeutung der traditionellen Tracht und weiß, dass in jedem Kleidungsstück ein Stück Geschichte steckt.

Sie erklärt Gailino, dass Tracht nicht einfach nur schöne Kleidung ist. **Stoffe, Farben, Schnitte, Muster und Handarbeit** erzählen von Herkunft, Gemeinschaft und überliefertem Handwerk.

Für Erika bedeutet Tracht vor allem **Verbundenheit**: mit der eigenen Heimat, mit den Menschen, die vor einem gelebt haben, und mit jenen, die das Wissen weitertragen.

Dabei ist ihr wichtig, dass Tracht **Menschen verbindet und nicht ausgrenzt**. Wer sie mit Freude und Respekt trägt, darf sich ihrer Tradition anschließen.

Besonderheit:

Erika versteht es, aus alten Stoffen und überlieferten Mustern etwas Neues entstehen zu lassen. Für sie ist eine Tracht ein **getragenes Geschichtsbuch**.

Zuordnung: Menschen · Gailtal · Tracht · Handwerk · Brauchtum · Heimatgeschichte

Fegodor

Fegodor ist eine eigenständige Figur der **LiHoFaBo-Welt** und steht in besonderer Verbindung zu den **Wahrlingen**. Seine Aufgabe besteht darin, verborgenen „Staub“ auf Gedanken, Wahrnehmungen und Überzeugungen sichtbar zu machen.

Dazu besitzt Fegodor einen besonderen **Wahrheitsstrahler** und einen feinen Besen aus Lichtfasern. Mit dem Strahler kann er sichtbar machen, was sich im Denken eines Menschen angesammelt hat: Übertreibungen, ungeprüfte Behauptungen, Erinnerungen, Vorurteile oder auch bewusste und unbewusste

Unwahrheiten. Mit seinem Besen kann er diesen Gedankenstaub anschließend bearbeiten.

Fegodor weiß jedoch, dass sichtbarer Staub noch nicht bedeutet, dass man die Wahrheit bereits kennt. Eine Behauptung kann beispielsweise auf einer tatsächlichen Untersuchung beruhen und trotzdem so dargestellt werden, dass sie einen falschen Eindruck erzeugt. Auch der Wunsch, recht zu haben, ist für ihn nicht einfach eine Lüge, sondern kann eine menschliche Versuchung sein.

Besonders wichtig ist Fegodors Fähigkeit zur **Selbstreflexion**. Er fordert nicht nur andere dazu auf, ihren eigenen Staub anzusehen, sondern erkennt auch, dass er selbst nicht frei davon ist.

Besondere Merkmale:

Fegodor besitzt einen Wahrheitsstrahler und einen Lichtfaserbesen. Er kann Gedankenstaub sichtbar machen, ohne Menschen zu verurteilen. Sein Umgang mit Wahrheit ist von Genauigkeit, Gelassenheit und Humor geprägt.

Fegodor zeigt: **Wahrheit beginnt nicht damit, andere zu entlarven. Sie beginnt damit, den eigenen Staub sehen zu können.**

Filandro

Vom Volke der Moosanten

Filomena

Vom Volke der Mosósanten

Flamara

Flamara

Flamara ist Jalorados Mutter und eine Feuerdrachin aus **Pyra**. Sie ist **warmherzig, klug und Hüterin des alten Feuerwissens**.

Flamara kennt die alten Wege der Feuerdrachen, die **Zeichen am Himmel und die Sprache der Flammen**. In ihr lebt damit ein Wissen weiter, das innerhalb der Feuerdrachenwelt von Generation zu Generation weitergegeben wird.

Gleichzeitig weiß Flamara, dass Liebe nicht bedeutet, ein Drachenkind für immer festzuhalten. Nach der Tradition von Pyra müssen junge Feuerdrachen irgendwann ihre Familie verlassen und ihren eigenen Weg suchen.

Sie sollen selbst herausfinden:

**Wer bin ich? Was ist meine besondere Kraft? Was kann ich der Welt geben?
Und wo ist mein eigener Platz?**

Flamara lässt Jalorado deshalb ziehen – **nicht trotz ihrer Liebe zu ihm, sondern gerade aus dieser Liebe heraus.**

Sie verkörpert damit **Geborgenheit, Weisheit und das Loslassenkönnen.**

Zuordnung: Feuerdrachin · Pyra · Jalorados Mutter · altes Feuerwissen · Weisheit · Familie · Loslassen

Finja

Finja ist ein **junges LiHoFaBo-Mädchen** und gehört zum Kreis der Figuren des LiHoFaBo-Kosmos. Sie ist neugierig, aufmerksam und besitzt eine besondere Verbundenheit zur Natur.

Finja nimmt nicht nur das Sichtbare wahr. Sie spürt auch die stillen Vorgänge des Lebens und kann sich in das Werden und Wachsen von Pflanzen hineinfühlen. Besonders faszinieren sie Bäume und ihre verborgenen Lebensprozesse.

Gemeinsam mit Kael entdeckt sie die Geheimnisse eines jungen Ahorns und lernt dabei, dass ein Baum weit mehr ist, als man auf den ersten Blick erkennen kann. Die Geschichte verbindet ihre Fantasie mit naturkundlichem Wissen und vermittelt Kindern einen aufmerksamen und wertschätzenden Blick auf die Natur.

Besondere Merkmale:

Finja besitzt eine **Zaubereichel** und eine besondere Sensibilität für das Wachstum und die Kräfte der Natur. Sie stellt neugierige Fragen und möchte nicht nur wissen, *was* geschieht, sondern auch *was dahintersteckt*.

Finja zeigt: **Wer aufmerksam hinsieht und sich auf die Natur einlässt, kann entdecken, dass selbst in einem kleinen Blatt eine ganze Welt verborgen ist.**

Fino

Fino ist ein **kleiner Fuchs** und gehört zum Tierkosmos der LiHoFaBo-Geschichten. Er ist neugierig, verspielt und aufmerksam und entdeckt seine Umgebung mit großer Freude.

In seiner Begegnung mit Gailino erlebt Fino seinen **ersten Schnee**. Was ihm zunächst völlig unbekannt ist, wird zu einem großen Abenteuer: Er entdeckt Schneespuren, beobachtet Schneeflocken und findet heraus, dass sich im Schnee die Spuren der Tiere lesen lassen.

Fino lernt dabei, dass der winterliche Wald keineswegs leer oder still ist. Auch wenn vieles unter Schnee verborgen liegt, geht das Leben darunter und darin weiter. Der Schnee macht sogar manches sichtbar, was sonst kaum zu erkennen wäre.

Besondere Merkmale:

Fino ist ein fröhlicher, neugieriger und entdeckungsfreudiger Fuchs. Er lässt sich leicht für neue Erfahrungen begeistern und betrachtet die Natur mit staunenden Augen.

Seine Geschichte verbindet **Naturbeobachtung und kindliche Entdeckerfreude** und vermittelt Wissen über Schnee, Schneeflocken und Tierspuren.

Fino zeigt: **Manchmal muss man nur genauer hinschauen, um zu entdecken, was sonst unsichtbar bleibt.**

Fröli

Fröli ist ein **lebenslustiges LiHoFaBo-Mädchen**, das mit seiner blauen Gitarre singend durch Wälder, Wiesen und Dörfer zieht. Wo immer sie auftaucht, bringt sie Fröhlichkeit und zaubert den Menschen ein Lächeln ins Gesicht.

Fröli liebt Musik und ist überzeugt, dass sie zu den schönsten Geschenken des Lebens gehört. Für sie ist Musik eine besondere Sprache: Sie kann Menschen verbinden, trösten, Mut machen, Hoffnung schenken und Freude wachsen lassen.

Dabei weiß Fröli auch, dass Musik nicht jedem Menschen zu jeder Zeit guttut. Laute oder anstrengende Musik kann unruhig machen, erschöpfen oder bedrücken. Deshalb darf jeder Mensch selbst entscheiden, welche Musik seiner Seele Freude schenkt. Fröli singt am liebsten Lieder, die Hoffnung, Liebe und Lebensfreude verbreiten, scheut aber auch nachdenkliche oder kritische Töne nicht.

Besondere Merkmale:

Fröli zieht mit ihrer **blauen Gitarre** durch die Welt und verbreitet mit ihren Liedern Freude, Hoffnung und Zuversicht. Musik ist ihr wichtigstes Ausdrucksmittel und zugleich ihre Art, anderen etwas Gutes zu schenken.

Fröli zeigt: **Musik kann mehr als unterhalten. Ein Lied kann ein Herz öffnen, Trost schenken, Menschen verbinden und manchmal mehr bewirken als tausend Worte.**

Gailinchen

Gailinchen ist ein kleines Wesen der LiHoFaBo-Welt und gehört zum Kreis der **LICHTIs**.

Sie verkörpert eine besonders **liebevolle, verspielte und zugewandte Seite** der LICHTI-Welt. Gailinchen begegnet anderen mit Wärme und Neugier und kann dadurch gerade für Kinder eine vertrauensvolle Begleiterin sein.

Wie die anderen LICHTIs hilft Gailinchen nicht dadurch, dass sie Schwierigkeiten einfach verschwinden lässt. Sie unterstützt dabei, **Gefühle wahrzunehmen, Fragen zu stellen, Mut zu fassen und eigene Lösungen zu entdecken.**

Ihr Name trägt zugleich eine Verbindung zum **Gaital** in sich und verankert damit einen kleinen Teil der LiHoFaBo-Welt in einer realen Landschaft.

Gailinchen bringt ein wenig Licht und Leichtigkeit dorthin, wo sie gerade gebraucht werden.

Gailino

Gailino ist ein LICHTI und gehört damit zu den kleinen Lichtwesen der LiHoFaBo-Welt.

Er ist eine eigenständige Figur und gehört zum **LICHTI-Kosmos für Kinder**. Wie die anderen LICHTIs begleitet er Kinder in Situationen, in denen sie Unterstützung, Mut, Verständnis oder eine neue Perspektive brauchen.

Gailino steht dabei für die **kindliche Seite der LiHoFaBo-Welt**: neugierig, fantasievoll, zugewandt und offen für die kleinen und großen Wunder des Lebens.

Seine Geschichten verbinden **Fantasie mit konkreten Lebenssituationen**. Fabelhafte Ereignisse und Wesen dienen dabei als Bilder für Gefühle, Erfahrungen und Probleme, die Kinder aus ihrem eigenen Leben kennen können.

Besondere Merkmale:

Gailino kann – wie die LICHTIs – **fliegen und teleportieren** und besitzt die für diese Wesen typische Fähigkeit, sich auf besondere Weise in die Gedanken- und Gefühlswelt anderer einzufühlen.

Gailino zeigt: Auch kleine Wesen können Großes bewirken, wenn sie zuhören, verstehen und ein bisschen Licht dorthin bringen, wo es gerade dunkel ist.

Gischmina

Gischmina ist eine geheimnisvolle **Wasserfee** der LiHoFaBo-Welt. Sie ist eng mit den Gewässern, Wassergeistern und den natürlichen Kräften von **Wasser, Sonne und Luft** verbunden.

Sie kann an vielen Orten gleichzeitig oder in rascher Folge wirken und bewegt sich mit großer Geschwindigkeit. Deshalb entsteht bei Gailino zunächst der Eindruck, sie habe es immer eilig. Tatsächlich aber ist Schnelligkeit **ihre Natur** und Teil ihrer Aufgabe: Sie sorgt dafür, die Gewässer, für die sie verantwortlich ist, mit den Kräften und Energien ihrer natürlichen Umgebung zu verbinden.

Gischmina ist groß und schlank, etwas größer als ein Mensch, und wirkt beinahe durchsichtig. Sie trägt ein langes Kleid in verschiedenen Blautönen, das mit **Wasserperlen und Wellenmotiven** geschmückt ist. Ihr langes bläuliches Haar ziert eine weiße Seerosenblüte.

Sie steht in engem Kontakt mit den **Wassergeisterchen**, deren Stimmung durch ihre Anwesenheit aufgehellt und harmonisiert wird. Auch nachts ist sie unterwegs und erfüllt ihre Aufgabe mit Freude, denn für Gischmina ist Wasser etwas ganz Besonderes.

Die sprechenden Steine

Gischmina kennt auch das Geheimnis der **Steine am Gailufer**, die Gailino von ihr erzählt haben.

Die Steine können nicht jederzeit sprechen. Sie dürfen ihre Gedanken nur dann äußern, wenn die Sonne kräftig genug auf sie scheint und sich Lebewesen in ihrer Nähe befinden, die ihre besondere **Herz-Gedanken-Sprache** verstehen können.

Gailino gehört zu diesen Wesen.

Gischminas Botschaft

Gischmina bittet Gailino, den Menschen eine wichtige Botschaft zu überbringen:

Sie sollen respektvoll mit dem Wasser umgehen.

Wasser soll sauber gehalten und die Natur nicht mit Müll belastet werden. Denn in Gischminas Welt ist Wasser nicht einfach eine tote Substanz. Es steht in Beziehung zu seiner Umgebung und nimmt auch wahr, was Menschen ihm und seiner Umgebung entgegenbringen.

Menschen können dabei selbst zu **Helfern des Wassers** werden.

Gischmina erinnert damit daran, dass der Schutz der Natur nicht allein Aufgabe geheimnisvoller Wesen ist. **Auch Menschen tragen Verantwortung.**

Gischminas Verbindung zu Gailino

Gailino sucht Gischmina lange vergeblich und bereist dafür zahlreiche Wasserfälle, Schluchten und Quellgebiete im Gail-, Gitsch- und Lesachtal. Erst der alte **Quellgeist Urdan** erklärt ihm das Geheimnis: Gischmina erscheint, wenn man sie **bei ihrem Namen ruft.**

Gailino und Gischmina begegnen sich schließlich an der Gössering. Ihre Begegnung wird zu einer kleinen Lektion über Wasser, Natur und Verantwortung.

Gailino erkennt dabei auch, wie er ihre Botschaft weitergeben kann: **über Geschichten, über Kinder und über den kindlichen Teil, der auch in Erwachsenen weiterlebt.**

Bedeutung

Gischmina verkörpert die **lebendige Verbindung zwischen Wasser, Natur und Bewusstsein.** Sie steht für Achtsamkeit gegenüber den natürlichen Lebensgrundlagen und für die Erkenntnis, dass Menschen nicht außerhalb der Natur stehen, sondern Teil eines größeren Zusammenhangs sind.

„Wasser ist etwas ganz Besonderes.“

Gischminas Geschichte macht daraus eine einfache, aber wichtige Botschaft:

Wer das Wasser achtet, achtet das Leben.

Heidi

Heidi ist ein Mädchen, das durch seine besondere **Seelen-Signatur** mit dem Feuerdrachen **Jalorado** verbunden ist.

Diese Verbindung wird ihr in einem **Klartraum** bewusst: Dort begegnet sie Jalorado und erkennt, dass zwischen ihnen eine besondere Resonanz besteht. Die Begegnung ist nicht einfach ein gewöhnlicher Traum, sondern führt Heidi zu einer tieferen Wahrnehmung ihrer selbst und ihrer Verbindung zu der Welt der LiHoFaBos.

Die **Seelen-Signatur** steht dabei für etwas, das einen Menschen in seinem Innersten unverwechselbar macht – eine Art persönliche innere Schwingung, durch die bestimmte Wesen einander erkennen können.

Heidis Geschichte verbindet damit die **menschliche Welt mit der Drachenwelt** und zeigt, dass Beziehungen und Verbundenheit nicht immer durch äußere Ähnlichkeit oder unmittelbare Begegnung entstehen müssen.

Heidi erkennt Jalorado im Klartraum – nicht, weil sie ihn gesucht hat, sondern weil ihre Seelen-Signatur ihn wiedererkennt.

Hilandoro Die LICHTIs

Die LICHTIs sind kleine Lichtwesen aus einer **fernen Sternenwelt**. Sie gehören zu den wichtigsten Begleitern und Helfern in der LiHoFaBo-Welt und können zwischen ihrer eigenen Welt und der Menschenwelt in Verbindung treten.

Die LICHTIs sind neugierig, aufmerksam und besonders daran interessiert, **Menschen und ihre Welt zu beobachten, ihnen zuzuhören und sie auf ihrem Weg zu begleiten.**

Zu ihren besonderen Fähigkeiten gehört das **Lichtsurfen**. Dafür verwenden sie ein Lichtboard, das einem Skateboard ähnelt und mit dem sie durch die Lüfte sausen können. Besonders geübte LICHTIs beherrschen dabei auch Sprünge und Saltos.

Hilandoro – „Der LICHTI“

Einer der bekanntesten LICHTIs ist **Hilandoro**, von seinen Freunden manchmal kurz **Hilo** genannt. Weil es unter den LICHTIs viele Hilos, Milos, Filos und Lilos gibt, kommt es allerdings gelegentlich zu Verwechslungen.

Hilandoro trägt außerdem den Beinamen **„Der Lichtsurfer“**, denn er gilt als der flinkste und geschickteste Lichtsurfer unter den LICHTIs.

Obwohl er sich selbst **nicht als Anführer** versteht und sich keineswegs in den Vordergrund drängen möchte, hören viele LICHTIs auf seine Worte und orientieren sich an ihm.

So entstand eine besondere Bezeichnung:

Unter allen LICHTIs ist Hilandoro schlicht „der LICHTI“.

Damit steht „der LICHTI“ nicht für einen Herrscher, sondern eher für einen **Stellvertreter und Botschafter des gesamten LICHTI-Volkes.**

Ein LICHTI muss nicht der Größte oder Lauteste sein. Manchmal folgen andere einem, weil sie spüren, dass sein Licht ihnen den Weg zeigt.

Jalorado

Jalorado ist ein **Feuerdrache** der LiHoFaBo-Welt. Er gehört nicht zu den kleinen LICHTIs, sondern zu den größeren fantastischen Wesen dieser Welt.

Seine besondere Kraft ist das **Feuer** – doch Jalorados Feuer steht nicht nur für Zerstörung. Es kann ebenso für **Lebenskraft, Wärme, Mut und Veränderung** stehen.

Jalorado ist eine kraftvolle, beeindruckende Gestalt, die zugleich eine wichtige Botschaft vermittelt: **Kraft muss nicht zerstören. Entscheidend ist, wofür man sie einsetzt.**

In seiner Geschichte wird der Drache deshalb nicht lediglich als fantastisches Wesen dargestellt. Seine Begegnung mit anderen eröffnet einen Zugang zu Fragen über **Mut, Verantwortung, innere Stärke und den bewussten Umgang mit den eigenen Kräften.**

Jalorado trägt das Feuer in sich – und muss lernen, dass wahre Stärke nicht darin besteht, wie heiß man brennen kann, sondern darin, was man mit seinem Feuer bewirkt.

Kael

Kael ist ein **junger LiHoFaBo** und gehört zum Kreis der Figuren des LiHoFaBo-Kosmos. Gemeinsam mit Finja entdeckt er die Geheimnisse der Natur und begleitet sie bei ihren Erkundungen.

Kael ist aufmerksam, offen und interessiert. Er lässt sich auf Finjas besondere Wahrnehmung ein und betrachtet die Dinge gerne genauer, auch wenn er sie zunächst anders einschätzt. In den gemeinsamen Erlebnissen ergänzt er Finjas intuitive und naturverbundene Art durch seine eigene neugierige Sichtweise.

In der Geschichte vom jungen Ahorn erlebt Kael gemeinsam mit Finja, Flitz und Professor Wurzelbart, wie viel Wissen und Leben in einem scheinbar gewöhnlichen Baum verborgen sein kann.

Besondere Merkmale:

Kael ist ein aufmerksamer Begleiter Finjas und teilt ihre Freude am Entdecken. Seine genaue Entwicklung und weitere besondere Fähigkeiten werden mit den Geschichten schrittweise konkretisiert.

Kael zeigt: **Wer bereit ist, gemeinsam mit anderen zu entdecken, sieht oft mehr, als er allein gesehen hätte.**

Der kleine Konrad

...

Konrad

Konrad ist ein **erfahrener Handwerker** der LiHoFaBo-Welt. Er verfügt über praktisches Wissen und handwerkliches Geschick und gibt sein Wissen gerne an andere weiter.

In seiner Begegnung mit Gailino zeigt sich besonders seine Verbindung zu **Holz und natürlichen Materialien**. Er kennt die Eigenschaften verschiedener Pflanzen und weiß, wie sich aus einfachen Dingen mit Geschick und Geduld etwas herstellen lässt.

So zeigt er Gailino am Holunder, wie aus einem jungen, bereits abgeschnittenen Zweig ein **Hollerpfeiferl** gefertigt werden kann. Dabei vermittelt er nicht nur handwerkliche Fertigkeiten, sondern auch Wissen über den Holunder, seine Verwendung und seine Bedeutung in alten Überlieferungen.

Konrad erklärt nicht einfach, sondern lässt Gailino möglichst selbst ausprobieren. Auch wenn der erste Versuch noch nicht funktioniert, hilft er ihm geduldig weiter, bis Gailino seinen eigenen Pfeifton hervorbringt.

Besondere Merkmale:

Konrad ist handwerklich geschickt, praktisch orientiert, geduldig und kennt sich mit natürlichen Materialien aus. Er verbindet **Handwerk, Naturwissen und Überlieferungen** und gibt sein Wissen gerne an die jüngere Generation weiter.

Konrad zeigt: **Wer etwas selbst macht, lernt nicht nur, wie es funktioniert. Er entwickelt auch Achtung vor dem Material, der Natur und dem eigenen Können.**

Lailindra

Lailindra ist eine **junge LiHoFaBo** und gehört zu Gailinos Geschwistern. Sie ist aufmerksam, naturverbunden und hat einen besonderen Blick für die kleinen Dinge, die andere leicht übersehen.

Auf gemeinsamen Entdeckungsreisen lässt sie sich Zeit und beobachtet ihre Umgebung genau. Sie interessiert sich für Pflanzen, Tiere, Spuren und die Besonderheiten der Landschaft. Dabei erinnert sie ihre Geschwister daran, nicht zu schnell durch die Welt zu gehen.

Lailindra steht für eine achtsame und wertschätzende Haltung gegenüber der Natur. Sie zeigt, dass eine Landschaft nicht nur etwas ist, das man betrachtet, sondern etwas, das man mit allen Sinnen erfahren und kennenlernen kann.

Besondere Merkmale:

Lailindra gehört zu Gailinos Geschwistern und ist naturverbunden, aufmerksam und besonnen. Eigene Geschichten mit ihr sind vorgesehen; ihre Persönlichkeit und weitere Eigenschaften werden dabei weiterentwickelt.

Lailindra zeigt: **Wer langsam genug wird, entdeckt oft die schönsten Dinge, die andere übersehen.**

Der LICHTI

Zunächst: Die LICHTIs

Die LICHTIs sind kleine Lichtwesen aus einer **fernen Sternenwelt**. Sie gehören zu den wichtigsten Begleitern und Helfern in der LiHoFaBo-Welt und können zwischen ihrer eigenen Welt und der Menschenwelt in Verbindung treten.

Die LICHTIs sind neugierig, aufmerksam und besonders daran interessiert, **Menschen und ihre Welt zu beobachten, ihnen zuzuhören und sie auf ihrem Weg zu begleiten.**

Zu ihren besonderen Fähigkeiten gehört das **Lichtsurfen**. Dafür verwenden sie ein Lichtboard, das einem Skateboard ähnelt und mit dem sie durch die Lüfte sausen können. Besonders geübte LICHTIs beherrschen dabei auch Sprünge und Saltos.

Hilandoro – „Der LICHTI“

Einer der bekanntesten LICHTIs ist **Hilandoro**, von seinen Freunden manchmal kurz **Hilo** genannt. Weil es unter den LICHTIs viele Hilos, Milos, Filos und Lilos gibt, kommt es allerdings gelegentlich zu Verwechslungen.

Hilandoro trägt außerdem den Beinamen **„Der Lichtsurfer“**, denn er gilt als der flinkste und geschickteste Lichtsurfer unter den LICHTIs.

Obwohl er sich selbst **nicht als Anführer** versteht und sich keineswegs in den Vordergrund drängen möchte, hören viele LICHTIs auf seine Worte und orientieren sich an ihm.

So entstand eine besondere Bezeichnung:

Unter allen LICHTIs ist Hilandoro schlicht „der LICHTI“.

Damit steht „der LICHTI“ nicht für einen Herrscher, sondern eher für einen **Stellvertreter und Botschafter des gesamten LICHTI-Volkes.**

Ein LICHTI muss nicht der Größte oder Lauteste sein. Manchmal folgen andere einem, weil sie spüren, dass sein Licht ihnen den Weg zeigt.

Laddy

LICHTI-Kind und Freund von Bobby und Ridda. Laddy wächst in einer naturnahen LiHoFaBo-Gemeinschaft auf, in der Wissen von Eltern, Großeltern und älteren LiHoFaBos weitergegeben wird. Spielen, Forschen, Musik und Naturerfahrung gehören selbstverständlich zu seinem Alltag.

Lailina

Liasara

Lilibella

Lilibella ist ein **LICHTI** und gehört damit zu den kleinen Lichtwesen der LiHoFaBo-Welt.

Sie ist eine eigenständige Figur und gehört zum **LICHTI-Kosmos für Kinder**. Wie die anderen LICHTIs begleitet sie Kinder in Situationen, in denen sie Unterstützung, Mut, Verständnis oder eine neue Perspektive brauchen.

Lilibella steht für die liebevolle, aufmerksame und einfühlsame Seite der LICHTIs. Sie begegnet anderen mit Wärme und Verständnis und hilft dabei, Gefühle wahrzunehmen, Zusammenhänge zu erkennen und Vertrauen in die eigenen Möglichkeiten zu entwickeln.

Ihre Geschichten verbinden Fantasie mit konkreten Lebenssituationen. Die fantastischen Erlebnisse der LICHTIs dienen dabei als Bilder für Gefühle, Erfahrungen und Probleme, die Kinder aus ihrem eigenen Leben kennen können.

Besondere Merkmale:

Lilibella kann – wie die LICHTIs – fliegen und teleportieren und besitzt die für diese Wesen typische Fähigkeit, sich auf besondere Weise in die Gedanken- und Gefühlswelt anderer einzufühlen.

Lilibella zeigt: **Manchmal beginnt Veränderung damit, dass jemand wirklich zuhört, ein Gefühl ernst nimmt und einem anderen Menschen das Gefühl gibt, nicht allein zu sein.**

Limahan

Lindine

Lindine ist eine junge Lindwurmdame und gehört zu den legendären **Lindwürmern** der LiHoFaBo-Welt.

Lindwürmer sind uralte, sagenumwobene Drachenwesen. Sie leben als **Einzelgänger unter der Erde** und bleiben für Menschen unsichtbar, da sie sich auf besondere Weise tarnen können.

Lindine ist mit etwa **700 Jahren** für einen Lindwurm noch sehr jung – vergleichbar mit ungefähr **18 Menschenjahren**. Trotz ihrer gewaltigen Erscheinung ist sie von besonders **sanftem und einfühlsamem Wesen**.

Sie benötigt keine Nahrung. Besonders liebt sie jedoch den **Duft von Kräutern**, dem sie gerne nachspürt.

Zu ihren liebsten Beschäftigungen gehören **nächtliche Exkursionen** durch die Bergwelt. Dabei hat sie eine besondere Freundschaft zu den **Bergzwerge**n entwickelt.

Ihr geheimer Rückzugsort befindet sich im **Goldberg oberhalb von St. Daniel**.

Lindine verkörpert eine wichtige Botschaft der LiHoFaBo-Welt: **Äußere Größe und innere Sanftheit schließen einander nicht aus**. Auch ein gewaltiges Wesen kann behutsam, liebevoll und feinfühlig sein.

Ihre Freundschaften zeigen außerdem, dass **wahre Freundschaft keine Grenzen durch Größe, Gestalt oder Herkunft kennt**.

Die Anwesenheit eines Lindwurms wirkt auf seine Umgebung **harmonisierend und inspirierend**. Diese Wirkung reicht über einen großen Umkreis und kann Menschen und andere Wesen beeinflussen, ohne dass diese unbedingt wissen, woher die besondere Ruhe oder Inspiration kommt.

Lindine zeigt: Nicht die Größe eines Wesens entscheidet darüber, wie viel Sanftheit in ihm wohnt – und Freundschaft fragt nicht danach, wie groß der andere ist.

Ludmira

Ludmira ist eine **Blumenfee** und die Hüterin des **Reiches der Blumen-Elfen**. Sie gehört zum naturverbundenen Teil der LiHoFaBo-Welt und ist eine Freundin von Gailino.

Ludmira besitzt ein tiefes Wissen über Blumen, Pflanzen und die kleinen Lebewesen, die mit ihnen verbunden sind. Sie hilft anderen dabei, die Natur nicht nur anzusehen, sondern ihre Zusammenhänge und ihre verborgenen Geschichten zu entdecken.

Gemeinsam mit Gailino erkundet sie das Reich der Blumen-Elfen. Dabei zeigt sie ihm, dass selbst scheinbar gewöhnliche Pflanzen wie der **Löwenzahn** oder die **Wilde Möhre** erstaunliche Eigenschaften besitzen und Teil eines großen natürlichen Kreislaufs sind.

Ludmira steht damit für **Naturwissen, Achtsamkeit und die Fähigkeit, das Besondere im scheinbar Gewöhnlichen zu erkennen**.

Besondere Merkmale:

Ludmira ist eine wunderschöne, freundliche Blumenfee. Sie kennt die Blumen und Pflanzen ihres Reiches und weiß um ihre Bedeutung für Tiere, Menschen und die Natur. Ihre besondere Begabung besteht darin, anderen die kleinen Wunder der Pflanzenwelt näherzubringen.

Ludmira zeigt: **Wer genauer hinsieht, entdeckt selbst in einer gewöhnlichen Blume ein ganzes Reich voller Leben, Geschichten und Wunder.**

Lyria

Rätselhafte Reisende und Resonanzwahrnehmerin im LiHoFaBo-Kosmos

Lyria ist eine geheimnisvolle Frau, die erstmals unangemeldet im Forschungsraum der GEO-Tüftler um **Cubo III** erscheint. Sie trägt ein langes türkisfarbenes Kleid und besitzt eine ruhige, aufmerksame Art. Über ihre Herkunft ist zunächst wenig bekannt.

Anders als die GEOs nähert sie sich der Welt nicht in erster Linie über Messungen, Berechnungen und geometrische Beweise. Lyria scheint vielmehr **Resonanzen wahrzunehmen** – feine Übereinstimmungen oder Störungen zwischen Formen, Orten, Klängen und ihrer Umgebung.

Bei ihrer ersten Begegnung mit den GEOs fühlt sie sich unmittelbar von einem kleinen **Pentagondodekaeder aus weißem Marmor** angezogen. Als sie ihn berührt, beginnt der Stein von innen heraus zu leuchten. Goldene Linien zeichnen seine geometrische Struktur nach.

Das Phänomen lässt sich jedoch nicht auf Befehl wiederholen.

Genau dadurch wird Lyria für die GEOs besonders interessant: Sie bringt sie mit Erscheinungen in Berührung, die sich beobachten, aber zunächst **nicht zuverlässig messen oder reproduzieren** lassen.

Lyria selbst betrachtet ihre Fähigkeit nicht als Zauberkraft. Sie scheint vielmehr zu spüren, wann etwas miteinander **in Einklang** steht – oder wann eine Ordnung aus dem Gleichgewicht geraten ist.

Bedeutung in der LiHoFaBo-Welt

Lyria bildet einen Gegenpol und zugleich eine Ergänzung zur Denkweise der GEOs:

Die GEOs messen. Lyria spürt.

Die GEOs suchen Strukturen. Lyria nimmt Beziehungen wahr.

Gemeinsam entdecken sie, dass Erkenntnis mehr als einen Zugang haben kann.

Dabei geht es nicht darum, wissenschaftliches Denken gegen Intuition auszuspielen. Gerade die Begegnung beider Sichtweisen eröffnet neue Fragen.

Lyria folgt später einer Art **Resonanzspur** durch den LiHoFaBo-Kosmos. Sie führt sie zu Orten, Formen und Wesen, bei denen etwas nicht mehr zusammenpasst. Damit kann sie über die GEO-Geschichten hinaus zu einer wiederkehrenden Reisenden werden, deren Weg sie immer dorthin führt, wo **Harmonie verloren gegangen ist oder neu verstanden werden muss**.

Zugehörige Geschichte „Die GEOs und ihre Experimente – Lyria“

Mikki

Mikki ist ein kleines **Hundchen**, das am Waldrand lebt. Es hat ein weiches Fell, treue Augen und ist von Natur aus fröhlich und verspielt. Sein Herrchen kümmert sich liebevoll um ihn, kann wegen seiner eingeschränkten Beweglichkeit jedoch nur kurze Spaziergänge mit ihm machen.

Mikki liebt sein Herrchen und weiß, dass es ihn gernhat. Trotzdem fühlt er sich manchmal einsam, wenn er andere Hunde beim Spielen beobachtet. Eines Tages begegnet er am Waldrand den LICHTIs **Reo, Lillibella, Condi und Gailino**, die seine Freunde werden.

Durch die neue Freundschaft wird Mikki wieder fröhlicher. Dabei zeigt seine Geschichte, dass Freundschaft nicht immer dort entstehen muss, wo man sie erwartet, und dass auch kleine Begegnungen einem einsamen Wesen neue Lebensfreude schenken können.

Besondere Merkmale:

Mikki ist ein freundliches, verspieltes und kontaktfreudiges Hundchen. Er liebt

Bewegung, Spiele und die Gesellschaft seiner Freunde. Seine Freundschaft mit den LICHTIs bleibt für sein Herrchen ein kleines Geheimnis.

Mikki zeigt: **Manchmal braucht es gar nicht viel, um ein einsames Herz glücklich zu machen – ein bisschen Zeit, Aufmerksamkeit und das Gefühl, nicht allein zu sein.**

MIRA – ein junges Murmeltier, das den Hurliwads begegnet, als es traurig ist und sich zurückgezogen hat. Durch Mira lernen die Hurliwads Geduld, Zurückhaltung und echtes Zuhören. Erst als Mira keinen Druck mehr verspürt, fröhlich sein oder erzählen zu müssen, wächst langsam wieder Vertrauen – und schließlich ihr eigenes Lächeln.

Ottilo, der Techniker und Konstrukteur, humanoid, dunkles kurzes Haar, Dreitagebart, Kapperl, helle Latzhose oder Overall, Umsetzer, Vifzack

PIP – der kleinste Hurliwad seiner Gruppe. Quirlig, herzlich, neugierig und manchmal etwas vorschnell. Auffällig ist seine widerspenstige grüne Haarspitze, die nach eigener Aussage selbstverständlich absichtlich in die falsche Richtung steht. Pip entdeckt, dass Fröhlichkeit nicht darin besteht, andere ständig zum Lachen zu bringen, sondern manchmal einfach darin, bei ihnen zu bleiben.

Professor Volleblick

Professor Volleblick ist eine besondere Figur der LiHoFaBo-Welt. Sein Name verweist auf seine wichtigste Eigenschaft: **Er schaut genau hin – und versucht, die Dinge aus möglichst vielen Blickwinkeln zu betrachten.**

Volleblick steht für **Beobachtungsgabe, Neugier und die Bereitschaft, die eigene Sichtweise zu hinterfragen.** Er weiß, dass ein Problem oft ganz anders aussieht, wenn man nicht nur aus der eigenen Perspektive darauf schaut.

Dabei ist er kein Professor im klassischen Sinn, der fertige Antworten verteilt. Vielmehr bringt er Menschen und Wesen dazu, **selbst genauer hinzusehen.**

Seine besondere Stärke ist der Perspektivwechsel:

- Was sehe ich?
- Was könnte ich übersehen haben?

- Wie sieht die Sache für den anderen aus?
- Gibt es noch eine dritte Möglichkeit?
- Ist das, was ich für eine Tatsache halte, tatsächlich eine?

Volleblick kann dadurch besonders dort hilfreich werden, wo **Missverständnisse, vorschnelle Urteile oder festgefahrene Meinungen** entstanden sind.

Seine Geschichten dürfen durchaus humorvoll sein – denn manchmal braucht es einen kleinen Schubs oder eine ungewöhnliche Frage, damit jemand plötzlich erkennt: *Ach so! Ich habe die ganze Zeit nur aus einer Richtung geschaut.*

Professor Volleblick weiß: Wer nur in eine Richtung schaut, sieht vielleicht viel – aber niemals das Ganze.

Professor Wurzelbart

Professor Wurzelbart ist eine gelehrte und eigenwillige Figur der LiHoFaBo-Welt. Sein Name deutet bereits auf seine besondere Verbindung zu **Natur, Wurzeln und ursprünglichem Wissen** hin.

Er ist ein Wesen, das viel weiß und Zusammenhänge erkennt, die anderen verborgen bleiben. Dabei geht es ihm nicht allein um das Ansammeln von Wissen, sondern darum, **Verständnis zu schaffen und Erkenntnisse weiterzugeben.**

Professor Wurzelbart verbindet wissenschaftliches Denken mit der Weisheit der Natur. Er beobachtet genau, stellt Fragen, untersucht Zusammenhänge und scheut sich auch nicht, eine scheinbar selbstverständliche Meinung infrage zu stellen.

Seine Art kann dabei durchaus **gelehrt, etwas verschroben und humorvoll** sein. Hinter seiner manchmal eigenwilligen Erscheinung steckt jedoch ein ernsthaftes Anliegen: Wissen soll nicht dazu dienen, sich über andere zu stellen, sondern dazu, **die Welt besser zu verstehen.**

„Wer nur an der Oberfläche gräbt, findet vielleicht einen Schatz. Wer tiefer gräbt, findet Zusammenhänge.“

Pyrion

Pyrion ist Jalorados Vater und ein mächtiger Feuerdrache aus **Pyra**, der ursprünglichen Heimat der Feuerdrachen.

Er ist groß und beeindruckend und besitzt eine außergewöhnlich starke **Feuerkraft**, die selbst unter den Feuerdrachen von Pyra selten ist. Doch gerade diese Kraft macht für Pyrion nicht die wahre Stärke eines Feuerdrachen aus.

Seine besondere Fähigkeit liegt darin, zu wissen, **wann er seine Kraft einsetzen soll – und wann nicht**.

Damit verkörpert Pyrion einen wichtigen Grundsatz der Feuerdrachen:

„Eine Kraft ist nicht gut oder böse. Entscheidend ist, wofür du sie benutzt.“

Pyrion steht für **Kraft, Verantwortung und Selbstbeherrschung**. Er zeigt Jalorado, dass wahre Stärke nicht darin besteht, möglichst viel Macht zu besitzen oder zu demonstrieren, sondern bewusst mit ihr umzugehen.

Zuordnung: Feuerdrache · Pyra · Jalorados Vater · Feuerkraft · Verantwortung · Selbstbeherrschung

Quendelin

Quercodor

Eichenfaun (in einer Gailino-Geschichte)

Rego

Reo

Reo ist ein LICHTI der LiHoFaBo-Welt und gehört damit zu den kleinen Lichtwesen, die besonders Kinder begleiten.

Reo ist ein **aufmerksamer, freundlicher und einfühlsamer Begleiter**. Wie alle LICHTIs hilft er nicht dadurch, dass er Schwierigkeiten einfach wegzaubert. Vielmehr unterstützt er Kinder dabei, ihre Gefühle und Erlebnisse zu verstehen und **eigene Wege aus schwierigen Situationen zu finden**.

Dabei kann Reo gemeinsam mit anderen LICHTIs auftreten und Teil jener Geschichten sein, in denen Kinder lernen, mit **Angst, Unsicherheit, Traurigkeit, Konflikten oder belastenden Erfahrungen** umzugehen.

Reo besitzt die besonderen Fähigkeiten der LICHTIs, darunter **Fliegen und Teleportation**.

Reo zeigt: Manchmal braucht es nicht sofort eine Lösung – sondern jemanden, der bleibt, zuhört und hilft, den nächsten Schritt zu finden.

Ridda

LICHTI-Kind und Freundin von Bobby und Laddy. Gemeinsam erkunden die drei Wälder, Felsen, Tiere und Pflanzen ihrer Heimat. Wie andere LICHTIs kann Ridda in stillen Augenblicken die **Herzenssprache** der Tiere wahrnehmen – keine Wortsprache, sondern ein intuitives Erfassen ihrer Empfindungen.

Risadur

Rodverrio

Sambi-Du

Sepp

Bauer Sepp ist ein bodenständiger und herzlicher Bauer aus dem Unteren Gailtal. Er kennt die Traditionen seiner Heimat und erzählt Gailino mit Begeisterung vom **Gailtaler Kufenstechen mit dem Lindentanz**.

Beim Kirchtag zeigt er Gailino, dass Brauchtum weit mehr ist als ein altes Ritual: Es verbindet Menschen, Musik, Tracht, Pferde, Tanz, gemeinsames Essen und die Freude am Miteinander.

Besonders wichtig ist Sepp der respektvolle Umgang mit den Pferden. Für ihn sind sie keine Sportgeräte, sondern **treue Partner**, die mit Sorgfalt und Achtung behandelt werden.

Er verkörpert damit eine Haltung, die auch Gailino beeindruckt: **Wer seine Heimat und ihre Traditionen liebt, bewahrt sie nicht nur – er lebt sie und gibt sie weiter.**

Besonderheit:

Sepp kennt natürlich auch das Geheimnis eines guten Kärntner Reindlings. 😊

Zuordnung: Menschen · Unteres Gailtal · Brauchtum · Kirchtag · Kufenstechen · Lindentanz

Sigonello

Sigonello ist ein **PANTI** und gehört damit zum PANTI-Kosmos der LiHoFaBo-Welt. Er ist eine eigenständige Figur und gehört zu den Wesen, deren Geschichten sich insbesondere an Jugendliche und Erwachsene richten.

Sigonello ist aufmerksam, eigenwillig und voller Entdeckerfreude. Er betrachtet die Welt gerne aus ungewöhnlichen Blickwinkeln und stellt Fragen, die andere vielleicht gar nicht stellen würden. Dabei geht es ihm nicht darum, fertige Antworten zu liefern, sondern Denkprozesse anzustoßen und neue Perspektiven zu eröffnen.

Seine Geschichten verbinden Fantasie mit konkreten Lebenssituationen. Die fantastischen Ereignisse und Wesen dienen dabei als Bilder für Gefühle, Erfahrungen, Konflikte und Erkenntnisse, die Menschen aus ihrem eigenen Leben kennen können.

Besondere Merkmale:

Sigonello gehört zum Kreis der PANTIs. Seine besonderen Fähigkeiten und seine genaue Rolle innerhalb dieses Kosmos werden mit den weiteren Geschichten und Episoden weiterentwickelt.

Sigonello zeigt: **Wer den Mut hat, ungewöhnliche Fragen zu stellen, entdeckt manchmal Antworten, die auf dem gewohnten Weg verborgen geblieben wären.**

Soho Jammin' Mike

Soho Jammin' Mike ist ein **LiHoFaBo**, der als Mensch geboren wurde, um das Menschsein mit seinen Höhen und Tiefen selbst zu erfahren. Für die Menschen ist er Josef – von Familie und Freunden Joe genannt –, ein Musiker mit einer alten Gitarre. Nur andere LiHoFaBos erkennen seine wahre Gestalt.

Mike hat ein ungewöhnliches Leben geführt. Er war unter anderem Gärtnergehilfe, Fabriksarbeiter, Chauffeur, Nachtportier, Hilfskoch, Holzarbeiter und Wanderführer. Seine eigentliche Welt aber ist und bleibt die **Musik**.

Als junger Mann führte er zunächst ein erfolgreiches und wohlhabendes Leben und war bereits Aufsichtsratsvorsitzender im Unternehmen seines Vaters. Doch obwohl nach außen alles stimmte, fühlte er sich innerlich leer. Seine Gitarre und die Musik waren der einzige Bereich, in dem er sich wirklich lebendig und frei fühlte. Schließlich verließ er seinen bisherigen Lebensweg und entschied sich für ein einfaches, selbstbestimmtes Leben als Musiker.

Mike spielt Blues, Bossa Nova, Funk, Swing, Reggae, Soul, Country und Irish Folk. Vieles hat er sich selbst beigebracht, zugleich beschäftigt er sich ernsthaft mit

Notenlesen und Musiktheorie. Sein Herz gehört jedoch dem Blues – insbesondere jener Musik, die von Schmerz und Niederlagen erzählt, ohne die Hoffnung aufzugeben.

Als LiHoFaBo verkörpert Mike eine besondere Form des Menschseins: Er zeigt, dass ein äußerlich erfolgreiches Leben nicht zwangsläufig ein erfülltes Leben ist und dass der Mut, den eigenen Weg zu suchen, wichtiger sein kann als gesellschaftlicher Erfolg.

Besondere Merkmale:

Mike lebt bewusst einfach und arbeitet mit wechselnden Gelegenheitsjobs, um seine Freiheit als Musiker zu bewahren. Seine raue, warme Stimme und seine besondere Fähigkeit, Gefühle in Musik auszudrücken, machen ihn zu einem außergewöhnlichen Musiker. Wenn er wirklich glücklich ist, singt er seine eigenen Lieder.

Soho Jammin' Mike zeigt: **Ein Mensch kann alles haben, was nach Erfolg aussieht – und trotzdem erst dann wirklich zu leben beginnen, wenn er den Mut findet, seinem eigenen Herzen zu folgen.**

SON-DI – NOSI-Heilerin und Musikerin.

Sorelia

Sorelia ist eine **Melunai** und gehört damit zu einem der vielen Völker der LiHoFaBo-Gemeinschaft. Sie ist eine gereifte, erfahrene Frau mit silbergrauem Haar, einem kleinen, rundlichen Körper und einem ruhigen, freundlichen Wesen.

Sorelia besitzt eine besondere Wärme und Ausgeglichenheit. Wenn andere traurig sind, suchen sie ihre Nähe. Auch bei Streit oder schwierigen Fragen wird sie gerne aufgesucht, weil sie zuhören kann, ohne vorschnell zu urteilen oder einfache Antworten zu geben.

Sie verkörpert in besonderer Weise das Lebensprinzip der Melunai: das **gute Maß**. Sorelia weiß, dass ein ausgeglichenes Leben nicht bedeutet, Freude oder Trauer zu vermeiden, sondern ihnen ihren angemessenen Raum zu geben.

Besondere Merkmale:

Sorelia ist klein und rundlich, hat silbergraues Haar und eine ruhige, warme Stimme. Ihre besondere Stärke liegt in ihrer Lebenserfahrung, ihrer Fähigkeit zuzuhören und darin, anderen zu helfen, ihre eigenen Antworten zu finden.

Sorelia zeigt: **Manchmal besteht Weisheit nicht darin, eine Antwort zu kennen, sondern einem anderen Menschen dabei zu helfen, seine eigene zu finden.**

Steffi

Steffi ist ein Mädchen und eine der zentralen menschlichen Figuren im **LICHTI-Kosmos**.

Ihre Geschichte bildet den Auftakt zu einer Reihe von Episoden, in denen Kinder gemeinsam mit den LICHTIs lernen, **schwierige Erfahrungen zu verstehen und Schritt für Schritt zu verarbeiten**.

Steffi steht dabei für Kinder, die etwas Belastendes erlebt haben und zunächst selbst nicht verstehen, warum sich ihr Verhalten, ihre Gefühle oder sogar ihr Körper verändert haben. Die LICHTIs helfen ihr, Zusammenhänge zu erkennen, ohne ihr die Lösung einfach vorzugeben.

Ihre Geschichte macht deutlich:

- Belastende Erlebnisse können **Spuren hinterlassen**, auch wenn man sie nicht bewusst wahrnimmt.
- Gefühle dürfen da sein und müssen nicht versteckt werden.
- Veränderungen am eigenen Körper oder Verhalten sind nicht automatisch ein persönliches Versagen.
- Verständnis für die eigenen Erfahrungen kann ein wichtiger Schritt zur Veränderung sein.
- Hilfe anzunehmen ist **keine Schwäche**.

Steffis Geschichte steht damit beispielhaft für den Grundgedanken der LICHTI-Geschichten: **Kinder sollen nicht nur getröstet werden, sondern lernen, sich selbst besser zu verstehen und eigene Wege aus schwierigen Situationen zu finden**.

Steffis Geschichte beginnt dort, wo ein Kind merkt: „Mit mir stimmt etwas nicht.“ Und sie führt zu der Erkenntnis: „Vielleicht gibt es einen Grund – und ich kann etwas damit tun.“

Tobby

LICHTI-Kind im Schulalter. Tobby lebt mit seiner Familie in einer Berglandschaft der LiHoFaBo-Welt und gehört mit Laddy und Ridda zu einem eng befreundeten Kindertrio. Er lernt vor allem durch Beobachten, Ausprobieren und eigenes Entdecken in der Natur.

Turmalinia

Turmalinia ist eine **PANTI** und gehört damit zum PANTI-Kosmos der LiHoFaBo-Welt.

Sie ist eine eigenständige Figur und gehört zu den Wesen, deren Geschichten sich insbesondere an Jugendliche und Erwachsene richten.

Turmalinia verbindet die fantastische Welt der LiHoFaBos mit menschlichen Erfahrungen und Lebensfragen. Ihre Geschichten können dabei helfen, innere Zusammenhänge sichtbar zu machen und vertraute Situationen aus einer neuen Perspektive zu betrachten.

Ihre Geschichten verbinden Fantasie mit konkreten Lebenssituationen. Die fantastischen Ereignisse und Wesen dienen dabei als Bilder für Gefühle, Erfahrungen, Konflikte und Erkenntnisse, die Menschen aus ihrem eigenen Leben kennen können.

Besondere Merkmale:

Turmalinia gehört zum Kreis der PANTIs. Ihre besonderen Fähigkeiten und ihre genaue Rolle innerhalb dieses Kosmos werden mit den weiteren Geschichten und Episoden weiterentwickelt.

Turmalinia zeigt: **Manchmal braucht es einen Blick aus einer anderen Welt, um etwas im eigenen Leben klarer zu erkennen.**

Urdan (Wassergeist im Tiroler Gailtal, hilft bei der Suche nach der Wasserfee)

Wander-Gold-Stein

Der **Wander-Gold-Stein** ist ein besonderer, magisch begabter Stein aus dem LiHoFaBo-Kosmos. Er kann sich – allerdings nur ein- oder zweimal im Jahr – an einen Ort seiner Wahl wünschen und taucht dann plötzlich dort auf.

Sein Körper ist goldglänzend und beginnt besonders im Sonnenlicht zu leuchten. Dieses Leuchten besitzt eine wohltuende, symbolische Kraft. Menschen, Tiere und Pflanzen können sich von seiner Ausstrahlung angesprochen und gestärkt fühlen. Der Wander-Gold-Stein versteht sich deshalb als **Glücksstein**, aber auch als **Symbol für Dankbarkeit und Wertschätzung gegenüber der Natur**.

Er hat sechs große Brüder, von denen einer am **Weißensee** zu finden ist. Die Familie der besonderen Goldsteine steht damit in Verbindung zu verschiedenen Orten und Landschaften.

Der Wander-Gold-Stein erscheint nicht zufällig überall. Er sucht sich bewusst Orte aus, an denen seine Botschaft von Bedeutung sein kann. Im Gailtal möchte er daran erinnern, dass der Natur durch die Nutzung von Holz, Mineralien und anderen Ressourcen viel genommen wurde – und dass es an der Zeit ist, ihr etwas zurückzugeben: **Dankbarkeit, Achtung und Wertschätzung**.

Besonders gerne unterhält sich der Wander-Gold-Stein mit anderen Steinen. Als Gailino ihn einmal im Bachbett besucht, zieht er sich deshalb bald zu einer Gruppe alter Steine zurück. Worüber die Steine sprechen, bleibt ihr Geheimnis.

Besondere Merkmale:

Der Wander-Gold-Stein kann seinen Aufenthaltsort magisch wechseln, besitzt eine goldene Ausstrahlung und versteht sich als Glücks- und Symbolstein. Er verbindet **Magie, Naturverbundenheit, Land-Art und die Idee der Dankbarkeit gegenüber der Natur**.

Die Geschichte des Wander-Gold-Steins greift zugleich eine reale künstlerische Idee auf: die vergoldeten „Gold Sitz Steine“ des österreichischen Künstlers **Johannes Angerbauer-Goldhoff**, der Gold als Symbol für Menschlichkeit, Verbundenheit und Wertschätzung verwendet.

Der Wander-Gold-Stein zeigt: **Wertvoll ist nicht nur das, was glänzt. Wirklich wertvoll wird etwas auch durch die Bedeutung, die wir ihm geben – und durch unsere Dankbarkeit für die Natur, die uns trägt.**

We-Dalis (Kultur-LiHoFaBos)

Weidina und Ahorno

Ahorno und Weidina sind zwei **Dryaden**, also Baumwesen der LiHoFaBo-Welt. Anders als viele andere Dryaden sind sie nicht dauerhaft an einen einzigen Baum gebunden: Sie können ihre Bäume verlassen, umherwandern und beobachten, wie sich Pflanzen, Wälder, Bäche und Flusslandschaften verändern.

Beide haben eine besondere Zuneigung zu **jungen Bäumen**. Sie wissen, dass deren Zukunft nicht nur von Wasser, Licht und Boden abhängt, sondern auch davon, wie sich ihre Umgebung entwickelt.

Ahorno

Ahorno ist ein kräftiger, freundlicher Baumelf. Sein Körper erinnert an einen jungen Baum, seine Arme wirken wie Äste, und aus seinem Kopf wachsen Zweige und Blätter.

Er ist **ruhig, geduldig und ein genauer Beobachter**. Ahorno gibt nicht vorschnell Antworten auf Fragen, die auch die Natur selbst noch nicht beantwortet hat. Deshalb gehört „**Vielleicht**“ zu seinen Lieblingswörtern.

Als Gailino wissen möchte, ob aus den kleinen Weiden auf einer jungen Flussinsel einmal große Bäume werden, erklärt Ahorno ihm, warum niemand das mit Sicherheit sagen kann. Hochwasser, Strömung, Ablagerungen und viele andere Einflüsse können die Landschaft jederzeit verändern.

Ahorno vermittelt damit eine wichtige Erkenntnis:

Die Natur muss nicht die Geschichte erzählen, die wir für sie vorgesehen haben.

Weidina

Weidina ist zierlicher als Ahorno und besonders **neugierig, aufmerksam und entdeckungsfreudig**. Ihre Haut erinnert an warmes Holz, aus ihrem Kopf wachsen kleine Zweige und Blätter, und manchmal schmückt sie sich mit Blüten.

Sie interessiert sich besonders für die kleinen Vorgänge, aus denen große Veränderungen entstehen: für Samen, die vom Wind oder Wasser transportiert werden, für erste Pflanzen zwischen Kieselsteinen und für Tiere, die neu entstandene Lebensräume entdecken.

Weidina ermuntert auch Kinder zum **Beobachten und eigenen Naturforschen**. Dabei gilt ihre wichtigste Regel:

Wir schauen genau hin, aber wir lassen die Natur so, wie wir sie gefunden haben.

Gemeinsam

In ihrer Geschichte begleiten Ahorno und Weidina Gailino zu einer kleinen, neu entstandenen Insel in der **Gössering**. Dort zeigen sie ihm, wie ein Fluss Kies, Sand und Pflanzenmaterial ablagert, wie erste Pflanzen Fuß fassen und wie daraus mit der Zeit ein neuer Lebensraum entstehen kann.

Doch sie erklären ihm ebenso, dass diese Insel niemals „fertig“ ist. Ein Hochwasser kann sie verändern, verkleinern oder ganz verschwinden lassen – und an anderer Stelle kann etwas Neues entstehen.

Ahorno und Weidina stehen deshalb gemeinsam für **Naturbeobachtung, Veränderung und Respekt vor natürlichen Prozessen**.

Zuordnung: Naturwesen · Dryaden · Baumwesen · Gössering · Flusslandschaft · junge Bäume · Naturbeobachtung · Veränderung · Ökologie

Wiralo

Wiralo ist ein **junger LiHoFaBo** und gehört zu Gailinos Geschwistern. Er ist verwegen, sportlich und liebt Bewegung und Abenteuer.

Wie seine Geschwister ist auch Wiralo neugierig auf die Welt und lässt sich gerne auf neue Erlebnisse ein. Beim gemeinsamen Radfahren auf dem Gailtaler Radwanderweg zeigt sich seine ungeduldige, abenteuerlustige Seite: Während die anderen noch die Landschaft betrachten, ist Wiralo am liebsten schon bei der nächsten Herausforderung.

Besondere Merkmale:

Wiralo ist **sportlich, verwegen und abenteuerfreudig**. Eigene Geschichten mit ihm sind vorgesehen; seine Persönlichkeit und besonderen Eigenschaften werden dabei weiterentwickelt.

Wiralo zeigt: **Abenteuer macht das Leben spannend – besonders dann, wenn man den Mut hat, etwas auszuprobieren.**

WIZZ-RI – WUSSLI-Forscher.

Ich würde langfristig sogar noch einen Schritt weitergehen: Das Glossar sollte nicht nur ein Nachschlagewerk sein, sondern den Eindruck erwecken, als wäre es **wirklich von den WUSSLIs zusammengestellt**. Dann bekommt selbst ein einfacher Glossareintrag eine kleine Seele – und die Leser haben das Gefühl, in eine lebendige Welt einzutauchen. Das wäre ein sehr schönes Alleinstellungsmerkmal für den gesamten Gailino- und LiHoFaBo-Kosmos.

Wussi-Lisa

V. ORTE & LANDSCHAFTEN

Höhlenspielplatz

Großer gemeinschaftlicher Spiel-, Lern- und Begegnungsraum im Berg nahe den Wohnstätten der LICHTIs. Die warme, freundlich erleuchtete Höhle besitzt unter anderem einen kleinen Thermalwasserteich, ein Höhlengärtchen, Hängematten, Schaukeln sowie Bücher, Naturkarten, Instrumente und Forschungsmaterialien.

Der Höhlenspielplatz verkörpert ein wesentliches Prinzip der LiHoFaBo-Welt:
Lernen, Spielen, Staunen und Gemeinschaft sind keine voneinander getrennten Bereiche.

Und „**Drei LICHTI-Kinder und ihre Welt**“ gehört natürlich als zugehörige Geschichte zu Toby, Laddy und Ridda

STERNENWALD – Der Ort der großen Jahresversammlung. Dort wird mehr gelacht als diskutiert – und gerade deshalb entstehen oft die besten Ideen.

VI. BESONDERE DINGE, LEBEWESEN, PHÄNOMENE & BEGRIFFE

HERZ-GEDANKEN-SPRACHE – Die freundlichste Sprache des Universums. Sie braucht weder Wörter noch Übersetzer, sondern nur ein offenes Herz.

Kruwinuzi

Klein, drollig, ein bisschen sonderbar, zunächst ausgesprochen selten – und mit einer Fortpflanzungsbiologie, von der die Moosanten leider **einen entscheidenden Punkt übersehen haben**.

Denn nachdem sie Fressfeinde fernhalten, ideale Unterschlüpfе schaffen und reichlich Nahrung bereitstellen:

27 → 81 → 486 → **12.744 Kruwinuzis**.

- **Kruwinuzi**: seltenes, kleines, drolliges und friedliches Wesen. Ursprünglich gab es nur **27 Exemplare**. Durch gut gemeinte Schutzmaßnahmen vermehrten sie sich erst auf **1.762**, später sogar auf **12.744**. Damit kippt die Sache: Die Überpopulation beginnt Pflanzenwelt und Ökosystem zu stören. Das war also unsere satirische Ebene über **gut gemeinten Naturschutz, der**

ohne Maß und Beobachtung selbst aus dem Gleichgewicht geraten kann.

Der Moosbuckel-Hüpfer

Ein etwa handgroßes, rundliches Tierchen mit:

- vier kurzen Beinchen und zwei kräftigen Hinterbeinen zum Hüpfen,
- samtigem **moosgrünem Fell**,
- einem hellen Bauch,
- riesigen dunklen Augen,
- zwei kleinen runden Ohren,
- und einem weichen, moosartigen „Buckel“ auf dem Rücken, durch den es zwischen Pflanzen fast unsichtbar wird.

Es lebt an feuchten Waldrändern und Bachufern und ernährt sich vor allem von jungen Trieben, Kräutern und bestimmten Blättern.

SIRLUK-Mobile – Fast lautlose Reisefahrzeuge der LiHoFaBos. Nach unseren Messungen fliegen sie am besten, wenn alle Insassen fröhlich sind. Warum das so ist, erforschen wir noch.

Die sprechenden Steine

Gischmina kennt auch das Geheimnis der **Steine am Gailufer**, die Gailino von ihr erzählt haben.

Die Steine können nicht jederzeit sprechen. Sie dürfen ihre Gedanken nur dann äußern, wenn die Sonne kräftig genug auf sie scheint und sich Lebewesen in ihrer Nähe befinden, die ihre besondere **Herz-Gedanken-Sprache** verstehen können.

VII. GESCHICHTEN / EPISODEN

in Erwägung gezogen