



# Das Märchen von den Frrwischen



Draußen im Moor wurden zwölf neue kleine Frrwische geboren. Es waren aber ganz besondere Frrwische, weil es gerade Neumond war und ein leichter Wind aus Norden blies. Daher waren diese neuen Frrwische dazu bestimmt, in Menschenkörper zu fahren. Denn so ein Frrwisch kann in der ganzen Welt herumschwefeln, solange ihm kein Sturm das Lebenslicht ausbläst. Er muß sich nur hüten, daß er nicht auf ganz trockenen Grund oder auf Tiefwasser gerät.

Sobald für die zwölf Frrwische ihre Zeit gekommen war, rückte Wotans wilde Jagd heran. Von dieser löst sich zwei alte Nachtmare mit ihren Hundeköpfen ab. Es waren eigenartige Hunde, die als Reittiere abgerichtet waren. Auf den beiden größten und stärksten Hunden ritten die Nachtmare selbst. Sie lehrten die zwölf kleinen Frrwische, wie man sicher auf den Reithunden saß. Dann brauften sie mit ihnen vom Moor davon. Sie führten die Frrwische an die Menschenhäuser und zeigten ihnen, wie



man durch die Schlüssellocher in die Zimmer und dort in die Seelen der unartigen Kinder fuhr. So kamen die Frrwische in die Stadt. Sie wuchsen in den Kinderseelen mit der Zeit zu erwachsenen Frrwischen heran, die immer wieder und wieder von der breiten Straße

der Vernunft auf die Frrwege abwichen. Sie gingen in Männer- oder Frauenkleidern. Sie sprachen große Worte in Amt und Gemeinde, Aber nicht um des Gemeinwohls willen. Sondern um sich selbst herauszustellen. Manche Frrwische wurden Künstler und verwirrten den guten Geschmack. Andere Frrwische richteten anderen Unfug an. Keiner tat etwas, das der Menschheit wirklich nützlich war.

Dahel in auf dem Moor gab es bei den anderen Frrwischen jedesmal ein Fest, wenn die Kunde kam, daß den zwölf ausgezogenen Frrwischen ein besonderer Narrenstreich gelungen war. Es gab einen großen Ball, zu dem auch die Elfenmädchen aus den Erlengründen erschienen. Obwohl sie sonst viel lieber nur unter sich allein tanzten. Schwankten sie doch auf diesem Ball mit jedem Frrwisch einmal herum, um nicht hochmütig gehalten zu werden. Die Tanzmusik



machten die Frrische und die Nachtraben. Ihr „Dua-qua“ und „Bra-bra“ klang wie das Getöse von Saxophonen und Violonhörnern. Denn auf dem Frrwischball wurden nur die allerneuesten Modelänge getanzt, die direkt aus dem dunkelsten Afrika gekommen waren.

Indes trieben die Frrwische in der großen Stadt lustig ihr Wesen weiter. Bis ihre Zeit abgelaufen war und sie von den Nachtmaren wieder abgeholt wurden. Sie wurden bis an den Rand des Moores gebracht und dort zur Strafe für ihre Untaten in moderne Baumstämme verwandelt. Dort lagen sie während neuer, zur Neumondzeit bei leisem Nordwind geborene Frrwische auszogen, um Unheil anzurichten und dann auch als moderne Baumstämme zu enden. Denn es ist ein Naturgesetz, daß immer neue Frrwische entstehen und in die Welt ziehen müssen, solange die Menschen nicht alle Moore gründlich ausgetrocknet und den Frrwischen den Sumpfboden genommen haben, der sie erzeugt.



## DER SCHLAUE SCHÄFERJUNGE

Im Siebenjährigen Krieg raubte ein Soldat einem Schäferjungen einen feinsten Sammel von der Weide. Der Junge lief sofort zu dem Hauptmann, der den Soldatentrupp befehligte. Der Hauptmann ließ seine Leute antreten und sagte dem Jungen, daß er ihm den Sammelrüber zeigen solle. „Da muß ich mir die Leute von rückwärts ansehen“, erwiderte der Junge.

Der Hauptmann meinte, daß der Bub nicht recht bei Trost war, weil er einen Menschen besser von rückwärts wie von vorn erkennen wollte. Der Junge ließ sich aber nicht beirren. Er ließ die Rückenfront der Kompanie ab und blieb bei einem Soldaten stehen. „Der hat den Sammel anommen“, behauptete er. Und als der Hauptmann einen Beweis verlangte, zog der schlaue Schäferjunge ein Stück Metallein aus der Tasche. „Mit diesem Metalle habe ich dem Soldaten rückwärts auf den Leibriemen einen Strich gemacht als er mit meinem Sammel davonging“, sagte er. „Hier ist der Strich, den ich auf dem Rücken zu sehen.“

So war es und der Soldat war überführt. Er mußte gestehen, wo er den Sammel verborgen hatte, den der Schäferbub wieder zurückbekam.

„Du bist ein Schlauchopf“, sagte der Hauptmann zu dem Jungen. „Dein Einfall war einen Dukaten wert.“

„Wer wird mir den Dukaten geben?“ fragte der kleine Bursche rasch.

Da mußte der Hauptmann herzlich lächeln. „Du bist mir ein Beriebener“, entgegnete er. „Da hast Du den Dukaten. Aber jetzt mach, daß Du weiter kommst, bevor Du uns noch irgendwie anders hineinlegst.“

Der Junge war es zufrieden und eilte mit seinem Sammel und dem kostbaren Dukaten davon.

## RUMMELPLATZ



Rummelplatz benennt man's, weißte,  
Weil dabei das Allermeiste  
Bimmelbammelt, hummelbumelt  
Bis das Hirn verzweifelt rummelt.  
Sauptspah ist da das Geränge  
In der froherregten Menge.  
Korussel und Schaufeln fliegen  
Daß sich alle Volker biegen.

Vieles steht man in den Buden:  
Box- und Ringkampf, Wotokuden,  
Feuerfresser, Eisenbeißer,  
Tegenschlucker, Kettenreißer.  
Unermüdblich früh und spät  
Dreht sich rasch das Teufelsrad.  
Unser Kopf dröhnt wie 'ne Trommel  
Von dem ganzen Bimmelbommel.



## Der Gorilla

Der Gorilla oder afrikanische Menschenaffe ist heute fast ganz in die undurchdringlichen Urwälder des riesigen Kongo-Gebietes verdrängt. Da dieses etwa neunmal soviel Flächeninhalt wie Deutschland hat, verliert der Gorilla dort immer noch über einen reichlich ausgedehnten Lebensraum. Er ist kein solcher Riese, wie man häufig glaubt. Mit durchschnittlich 1 1/2 Meter

Größe erreicht er als männliches Tier knapp das normale Menschenmaß. Der Gorilla wirkt jedoch gigantisch durch seine gewaltige Schulterbreite von mehr als einem Meter und durch die fast zweieinhalb Meter betragende Spannweite seiner ungemein langen und muskulösen Arme. An diesen baumeln riesige, je drei Kilo schwere, schwarze Hände, deren Nägel furchtbare Krallen sind. Auf kurzen gebogenen Beinen mit mächtigen Greifdaumen sitzt ein ungemein langer plumper Rumpf. Dieser Körperbau und das damit verbundene Gewicht von vier bis fünf Zentnern erklärt den riesenhaften Eindruck, den so ein zähnefeilendes Ungeheer erweckt, besonders wenn es als Mannier seine klobigen Raumnägel bewegt und unter den dicken Stirnpolstergebirgen mit tüchtigen Augen hervorblinzt. Im Kampfmute bricht so ein Gorilla alles Unterholz des dichtgeflügten Urwaldes wie Strohhalme nieder, um sich mit gellendem



Butgebrüll blitzschnell auf den Gegner zu stürzen, ihn mit den langen Armen heranzureißen und ihm Kopf und Gliedmaßen zwischen den stählernen Kinnladen zu zermalmen. Der Gorilla beißt jedoch Menschen oder Tiere nur, um sie zu töten. Er frisst kein Fleisch. Seine Nahrung besteht aus Blättern, Sprossen und Früchten. Dabei ist er aber so gefräßig, daß eine Gorillafamilie (von meist etwa einem Dutzend Tieren) ganze Waldpartien oder Pflanzungen kahl fressen kann. Besonders wenn sie auf einen Obstgarten, auf Bambusflüsse, Magnolien oder wilde Sellerie stößt. Nachts schlafen die Gorillas auf Baumästen, wo sie vor ihren gefährlichsten Feinden, den Riesenschlangen, sicher sind.

## Zauberecke



Wir wollen eine Karte in eine Wallnuß zaubern. Zu diesem Kunststück braucht man (wie zu den meisten Kartenkunststücken) zwei Kartenpiele, die man in den einschlägigen Geschäften erhält. Beide Spiele haben die gleiche Zeichnung auf der Rückseite, so daß sie von rückwärts nicht voneinander zu unterscheiden sind. Das eine Spiel hat die normalen zwei- und dreifach Spielfarben. Bei dem andern Spiel sind alle Karten einander gleich. Man entnimmt nun dem normalen Kartenspiel jene Einzelkarte, aus der das Zauberkartenspiel zwei- und dreifach besteht. Man fasst diese Karte so schmal zusammen, daß man sie in der hohlen Wallnuß unterbringen kann, deren beide Hälften man dann so sorgfältig aneinanderleimt, daß sie wie eine unberührte Wallnuß aussieht. Nach diesen Vorbereitungen kann man das Zauberkunststück vorführen. Man läßt zuerst das gewöhnliche Kartenspiel so sehen, daß die Zuschauer sich überzeugen können, daß es verschiedene Kartenwerte enthält. Dann vertauscht man es geschickt mit dem Zauberkartenspiel, das man in der Rocktasche hat. Nun läßt man aus dem Zauberkartenspiel eine Karte ziehen, die natürlich immer denselben Wert wie die Karte in der Wallnuß hat. Nachdem man die zugeogene Karte herumgezeigt hat, läßt man sie rasch verschwinden und ersucht dann einen Zuschauer, die Nuß zu öffnen. Indes hat man bereits wieder das Zauberkartenspiel heimlich eingesteckt und das normale Kartenspiel in der Hand. Dieses gibt man jetzt auch den Zuschauern, damit sie sich selbst überzeugen können, daß in dem Spiel die in der Nuß befindliche Karte fehlt.