

119

Vertrauen.

Fräulein: „Wanna, der Wahn hat mit meinen Spinn genommen!“
 Mutter: „Wohin du ihm nicht nachgelaufen?“
 Fräulein: „Wah, ich hab's einem Schuppman angehängt.“


Flus der Schule.

Fräulein: „Ich habe euch jetzt das Sprichwort genannt: „Wer nicht lernt, der leidet.““
 Mutter: „Kann mir jemand von euch ein ähnliches Sprichwort nennen?“
 Fräulein: „Wer nicht lernt, der leidet.“

Staubant ist der Welt Lohn!

1.  **I**
 Mutter: „Wah, der Wahn hat mit meinen Spinn genommen!“
 Fräulein: „Wohin du ihm nicht nachgelaufen?“
 Mutter: „Kann mir jemand von euch ein ähnliches Sprichwort nennen?“
 Fräulein: „Wer nicht lernt, der leidet.“

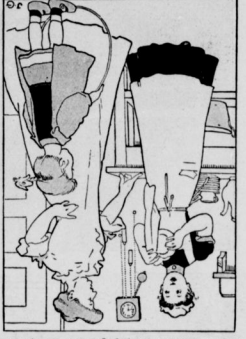
2.  **II**
 Mutter: „Wah, der Wahn hat mit meinen Spinn genommen!“
 Fräulein: „Wohin du ihm nicht nachgelaufen?“
 Mutter: „Kann mir jemand von euch ein ähnliches Sprichwort nennen?“
 Fräulein: „Wer nicht lernt, der leidet.“

3.  **III**
 Mutter: „Wah, der Wahn hat mit meinen Spinn genommen!“
 Fräulein: „Wohin du ihm nicht nachgelaufen?“
 Mutter: „Kann mir jemand von euch ein ähnliches Sprichwort nennen?“
 Fräulein: „Wer nicht lernt, der leidet.“

111

Das Mäuschen.

„Der Speckkammer muß eine Maus sein“, sagte Frau Weber eines Morgens, als sie ihren Stuhl im Frühlichterbereich anstarrte. „Sie muß in einer Schublade sein, die ich nicht sehe.“
 „Wie in einer Schublade?“ fragte Frau Weber.
 „In einer Schublade, die ich nicht sehe.“
 „Wie in einer Schublade?“ fragte Frau Weber.
 „In einer Schublade, die ich nicht sehe.“



„Wah, der Wahn hat mit meinen Spinn genommen!“
 Mutter: „Wohin du ihm nicht nachgelaufen?“
 Fräulein: „Wah, ich hab's einem Schuppman angehängt.“

118

Schneidehaschen.

„Hast du den Bes, das uralte Schachspiel, wird trotz aller neuen Spiele, so gern auch die letzten geübt werden, doch von seiner Beliebtheit nichts verlieren. Jahr für Jahr, wenn das Wetter ein Umher-tummeln erlaubt, sieht man die Jugend Bes spielen, sich jagen. Und doch ist das Spiel etwas einförmig, und ich möchte meinen jungen Freunden raten, auch zur Abwechslung das dem Bes verwandte Schneidehaschen zu spielen. Ein Mitglied der Spielerchar hat zu jagen, alle anderen entfliehen. Aber es ist dem Jagenden vorgeschrieben, wenn er zu haufen hat. Zuerst freilich einen beliebigen Spieler, dessen Verfolgung er aus eigener Wahl aufnimmt. Aber nun kommt ein anderer, läuft zwischen dem Jagenden und dem Jagenden hindurch, und jetzt muß der letztere diesen hindurchlaufen, die Bahn Schneidenden, verfolgen und den vorher Gefagten unbelästigt lassen. So geht es weiter, immer wieder schneiden neue Spieler die Bahn, immer wieder muß der Jagende diesen neuen Spieler verfolgen, und das geht so lange, bis es ihm doch gelingt, einen anzuschlagen. Dann hat dieser letztere die Rolle des Verfolgers zu übernehmen.“

Der große Geist befehlt.

„Wer sitzen fröhlich bestimmen, Hans ist unser Spielleiter. Er spricht: „Der große Geist befehlt, ihr sollt euch die Male trahen.“ —
 Altdann: „Der große Geist befehlt, ihr sollt auf einem Beine stehen.“ —
 Endlich sagt er auch einfach: „Ihr sollt in die Höhe hüpfen.“
 Diesmal hat er den großen Geist fortgelassen, nicht wahr? Döglisch dürfen wir seinen Befehl nicht ausführen, setzte er aber den großen Geist voran, so müssen wir es tun. Nun läßt Hans seine natürlich beliebigen und möglichst drohtigen Befehle einander sehr schnell folgen, einmal mit, einmal ohne den Geist, in krauser, lunterbunter Weise. Er, da heißt es aufpassen, denn wer dem Befehl nachkam, ohne daß Nennung des großen Geistes vorausging, oder wer ungelächterweise ihn nach dessen Voraussetzung nicht befolgte, der gab schlaunigt ein Pfand.“

Luftige Ecke.

Kindliche Vorstellung.

Prinzessin Litti (zu ihrer Gespielin): „Ich mag mit den Puppen nicht mehr spielen! . . . Weist du nichts anderes?“
 Komtesse Lotti: „Wie wär's, wenn wir einmal arme Leute spielen — aber weist du, ganz arm, die nur einen Kalai haben!“

115

„Sofort holte Grete die Mutter herbei! Und als Frau Weber nun die Falle nahm und den kleinen Wasserbehälter heroorog, da erlöschte sie darin ein armes zappelndes Mäuschen, das sich schwimmend auf der Oberfläche des Wassers zu halten suchte.“

Neugierig, mit großen runden Augen guckte sich Gretlein die Maus an! Und während sie dies tat, kam auch Anna, ihre ältere, zwölfjährige Schwester herbei, die soeben aus der Schule heimgekehrt war. Aber kaum hatte Anna das arme Tierchen erblickt, so lief sie auch schon laut schreiend davon. Denn Mäuse seien ihr fürchterlich, meinte sie.

Auf ihr Betegeschrei fürchte Onkel Wilhelm, der heute zu Mittag geladen war, in die Küche. Er glaubte nicht anders, als daß hier ein Unglück geschehen sei; jemand habe sich verbrüht, einen Finger zerschnitten oder sonst ein Unheil erlitten!

Er lachte aber laut und fröhlich, als er den Tatbestand erfuhr.



„Wie kann man sich nur so vor einem Mäuschen fürchten!“ sagte er tadelnd zu Anna, die beschämt neben ihm stand.
 „Dann sah er sich die Falle genauer an. „Das ist doch eine grausame Art, eine Maus zu töten!“ meinte er kopfschüttelnd. „Die Maus kann ja schwimmen, und in solch einem Behälter wie dieser hier kämpft sie also voller Angst eine lange Weile, bis sie endlich ermattet dem Tode zum Opfer fällt. Wenn denn doch gefangen werden muß, was ja wohl nötig ist, da die kleinen Mägetiere keine angenehmen Gäste in einer Wohnung sind, so wählte man wenigstens eine Falle, in der das Tierchen gleich schnell getötet wird durch irgendeine Vorrichtung.“

„Aber Onkel Wilhelm“, unterbrach Gretlein ihn ungeduldig, „sag mir doch, was wird denn nun aus diesem Mäuschen hier?“
 „Wollen wir ihm das Leben schenken, es aus dem Wasser retten, Gretlein?“
 „Ja, ja, Onkelchen!“ rief das Kind, in die Händchen klatschend.
 „Schnell, schnell!“
 Und so wurde denn — trotz Frau Webers Protest — die Rettung vollführt.“