

Mütter und Kinder

Folge II: Spiel mit mir — erzähl' mir was! Für Kinder von 6 bis 10 Jahren

Weißt du, wieviel Sternlein stehen
an dem blauen Himmelszelt?
Weißt du, wieviel Wolken gehen
weithin über alle Welt?
Gott, der Herr, hat sie gezählet,
daß ihm auch nicht eines fehlet
an der großen, ganzen Zahl.

Weißt du, wieviel Mücklein spielen
in der heißen Sommerglut?
Wieviel Fischlein auch sich kühlen
in der hellen Wasserflut?
Gott, der Herr, rief sie mit Namen,
daß sie all ins Leben kamen,
daß sie nun so fröhlich sind.

Weißt du, wieviel Kindlein frühe
stehn aus ihrem Bettchen auf?
Daß sie ohne Sorg' und Mühe
fröhlich sind im Tageslauf?
Gott im Himmel hat an allen
seine Lust, sein Wohlgefallen,
kennt auch dich und hat dich lieb.



In Zusammenarbeit mit Ruth Geede

Herausgegeben von der Landsmannschaft Ostpreußen, Abteilung „Kultur“

ZUR EINFÜHRUNG

„Mit einer Kindheit voll Liebe aber kann man ein halbes Leben hindurch für die kalte Welt haushalten.“ Diese Worte von Jean Paul fanden Sie in unserer ersten Herausgabe „Mütter und Kinder“. Sie werden spüren, daß sie auch als Leitstern über dem Inhalt dieser zweiten Folge stehen, die wir Ihnen, liebe Mütter, und Euch, Ihr lieben Kinder, zu fröhlichem Spiel und für vieles Erzählen in die Hände geben. Dieses Heft ist für unsere Sechs- bis Zehnjährigen bestimmt, während die erste Folge für die noch nicht schulpflichtigen Kinder gilt.

Sein Spiel ist dem Kleinkind Lebensinhalt, es ist seine „Arbeit“. Unsere größeren Jungen und Marjellchen, die nun schon ihre Schularbeiten haben und kleine Pflichten zum Helfenlernen in der Familie, sind zumeist mit herrlicher schöpferischer Fantasie begabt und wollen ihre weiter gewordene Welt im Spielen darleben — und sich außerdem gründlich austoben. In diesem Alter kann das Kind schon so manches aufnehmen, was ihm Ostpreußen, die Heimat der Eltern, vertraut macht. Eine Fülle schönster Spiele und Vorschläge hat Ruth Geede auf den folgenden Blättern zusammengetragen, so daß der Inhalt nicht nur in Familie und Gruppe, sondern auch bei Sommerfesten, ja selbst in der Schule mannigfache Anregung geben wird. Ihr, Frau Ursula Kühnemann und allen Kindern, die mit ihren Zeichnungen diesen Arbeitsbrief ausschmückten, herzlichen Dank! Wir hoffen, daß unsere zweite Folge einen ebenso erfreulichen Widerhall findet wie die erste und wünschen groß und klein beim Spielen, Basteln und Erzählen viel Freude!

Hanna Wangerin

Liebe Landsleute! Liebe Mütter!

Das sechsjährige Kind betritt eine ihm neue Welt. Es lernt lesen, es möchte seinen Gedanken Ausdruck geben, sein junges Wissen und Erleben gestalten. Es wird sich Gemeinschaftsspielen gegenüber ablehnend verhalten, wenn sie sehr kindlich sind, denn es möchte kein Kind mehr sein, das zu offensichtlich geführt wird. Der Individualismus wächst. All dies muß berücksichtigt werden, wenn man mit einem Kind in diesem Alter, in dem es einen solch entscheidenden Schritt zur Persönlichkeit unternimmt, spielen will.

Was spielen überhaupt heute die Kinder in diesem Alter? Im Freien sind sie, wenn sie nicht angeleitet spielen, Cowboy und Indianer. Im Grunde ist es das alte Spiel vom „Kriegen“ — auf eine härtere und nicht ganz ungefährliche Form gebracht —, es ist das Spiel vom „Räuber und Gendarm“, das wir alle einmal begeistert spielten. Darum haben wir auch ein paar Spiele herausgesucht, die den Kindern Spannung beim „Kriegenspiel“ bieten, wie zum Beispiel die „Bären jagd“. Allerdings hängen gerade die Spiele im Freien sehr von der örtlichen Gegebenheit ab.

Spiele drinnen! Die Kinder, die in der Schule zeichnen, werken und basteln, wollen es auch in ihrer Freizeit tun. Und das müssen sie auch, denn durch die Perfektion des technischen Spielzeuges und durch das Herantragen von fertigem Stoff an das Kind droht Passivität. Das Kind muß sich produktiv beschäftigen. Deshalb sind fast alle Spiele für drinnen, die wir in diesem Heft als Anregung bringen, auf die Mitarbeit des Kindes abgestimmt. Ein gutes Beispiel ist hierfür das Landkarten-Puzzlespiel. Das Kind macht dieses Spiel selbst, um mit ihm spielen zu können. Dabei muß es sich mit der Landschaft Ostpreußen beschäftigen und lernt im Spiel die Heimat seiner Eltern kennen. Städtenamen werden ihm vertraut, so wie es sich das Landschaftsbild optisch einprägt. Wie man ein Thema von der Unterrichtung bis zum Gestalten aufbauen kann, wollen wir mit der „Storchenreise“ zeigen. Zu Beginn steht die Erzählung über den „Vogelprofessor“. Das heutige Kind, weitaus realer denkend als wir in jenen Jahren, liebt Tatsachen. Solch ein Bericht wird fesseln. Kann es sich dann anschließend das Würfelspiel von der „Storchenreise“ basteln, wird das Erlernte sichtbar und spielt mit. Ein heiteres Gemeinschaftsspiel wie der „Fröschechor“ bringt Leben und Fröhlichkeit hinein.

Auch das Kind, das lesen kann, liebt es, wenn erzählt wird. Tiergeschichten hören Kinder immer gern. Gerade das Großstadtkind von heute, das vielleicht nie ein Reh oder einen Hasen in freier Wildbahn gesehen hat, besitzt eine unwahrscheinliche Liebe zum Tier. Und ist Ostpreußen nicht ein Tierparadies? Tiere sind immer ein guter Mittler, wenn es gilt, dem Kind das Bild der Heimat nahezubringen.

Und nun, liebe Mütter und liebe Kinder, viel Freude! Denn auf's Neue beginnt es für Euch: Spiel mit mir — erzähl' mir was!

Sich bilden lassen soll man den jungen Menschen,
 alle Züge der schönen Welt sich frisch in die weiche
 Tafel einzeichnen lassen; so soll das lustige Reich der Bilder,
 so das Bild der Bilder, das Leben, in ihm und vor ihm
 auf- und untergehen. Dies wollen wir Bildung nennen,
 und die Nichtstörung dieses einfältigen Naturverfahrens
 heißt Menschenbildung im höchsten Sinn.
 Ein Mikrokosmos ist der Mensch, ein Bild aller Bilder,
 eine Gestalt aller Gestalten, ein großer Spiegel,
 der den Inhalt vieler kleiner Spiegel in sich versammelt.

Ernst Moritz Arndt



Wir spielen draußen!

Barlauf

Zu diesem Laufspiel benötigt man keine Geräte, aber es verlangt von den Spielern, daß sie sich leichtfüßig und geschmeidig bewegen. Es kann von Jungen und Mädchen gespielt werden.

Die Spieler bilden zwei Gruppen zu etwa je vier Mann. Sie stehen sich in Stirnreihen auf den Schmalseiten des Spielfeldes, das gar nicht besonders groß sein muß, gegenüber. Es gilt, Spieler der Gegenpartei durch Anschlag zu Gefangenen zu machen.

Einer läuft nun aus, um den Gegner zu locken. Die Gegenpartei sendet einen Läufer aus, der den Lockvogel abschlagen kann, sofern es ihm gelingt, denn dieser darf sich drehen und wenden, vor- und zurückspringen, ja auch bei großer Gefahr wieder schnell hinter seine Linie zurücklaufen. Auch kann ein zweiter Läufer seiner Partei zur Deckung ins Feld springen. Dieser zweite hat dann Schlagrecht, da er sein Feld später verlassen hat als der Läufer der Gegenpartei. Der Abschlag ist also nur dann gültig, wenn der Schläger später als der Geschlagene aus dem Mal gelaufen ist. Als Verfolger kann man im Nu zum Verfolgten werden, wenn aus der Gegenpartei ein neuer Läufer ins Spielfeld gesprungen ist. Durch Zurücklaufen ins eigene Mal kann man aber sein Schlagrecht wiedererlangen.

Durch diesen Wechsel ist man gezwungen, scharf aufzupassen. Man muß, um sich zu retten, blitzschnell abbremsen, zur Seite springen oder sich ducken.

Wichtig ist, daß zur Verfolgung eines Gegners nur ein Mann auslaufen darf, denn nur dieser hat ja das Schlagrecht. Ein anderer darf nur auslaufen, um den Verfolgten zu decken oder um einen neuen Gegner, der sich ins Feld gewagt hat, zu verfolgen.

Wird ein Gegner im gegnerischen Feld geschlagen oder ein Gefangener durch Handschlag erlöst, dann zählt der Erfolg doppelt. Wer also etwas wagt, der wird auch gewinnen. Sieger ist die Partei, die in der vorher festgesetzten Spielzeit die meisten Punkte hat.

Alter Esel

Ein Mitspieler wird durch Auszählen der alte Esel. Das Spiel geht um ein Haus herum, das in einem Garten oder auf einem freien Platz steht. An einer Ecke steht der alte Esel, an den andern Ecken haben sämtliche Mitspieler Aufstel-

lung genommen. Nun ruft einer von irgendeiner Ecke heraus: „Alter Esel, wo kommst du her?“ Darauf schreit der Esel: „I a, ich komm' von Oldendorf!“ Oder er ruft: „Von Königsberg!“ Bei diesem Ruf müssen nun alle blitzartig beim Dorf nach links, bei der Stadt nach rechts um das Haus laufen. Alle, der Esel und die anderen, rennen aus Leibeskräften, denn der Esel darf jeden, den er noch um die Hausecke rennen sieht, anrufen. Der muß dann wie gebannt stehenbleiben. Er scheidet aus. Alles läuft zu seinem alten Standort zurück, und das Spiel geht weiter. Wer übrigbleibt, wird beim nächsten Male „Alter Esel“. Ihr könnt die Namen von Dörfern und Städten wählen, die ihr kennt. Natürlich ist es besonders schön, wenn ihr viele ostpreussische Städte wißt.

Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?

Ein Kind ist der „Herr Fischer“. Er steht auf der einen Seite, auf der andern die übrigen Spieler. Die Gesichter sind einander zugekehrt. Die Kinder rufen: „Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Wenn der Fischer nun: „ausgetrocknet“ antwortet, laufen alle Kinder zu seinem Platz hinüber. Der Fischer muß versuchen, eines der Kinder zu fangen, das dann „Fischer“ wird.

Antwortet er aber: „Zehn Meter tief!“, dann müssen die Kinder weiterfragen: „Wie kommen wir hinüber?“ Der Fischer hat nun die Auswahl. Er kann sagen: „Hüpfend“ — „Springend“ — „Rückwärts kriechend“ oder „Mit verschänkten Füßen“. Die Kinder bewegen sich nun auf die geforderte Art auf Herrn Fischers Platz zu. Er muß genau die gleichen Bewegungen machen und wieder ein Kind zu fangen versuchen, das dann „Fischer“ wird.

Engel und Teufel

Es werden zwei Parteien gebildet. Dann wird ein Spielfeld im Format 7×14 m gezogen. Die beiden Parteien „Engel“ und „Teufel“ stellen sich im Abstand von 2 m von der Mittellinie entfernt in zwei langen Reihen auf. Die Rücken sind zueinandergekehrt. Die beiden linken Flügelmänner der Parteien knobeln aus, welche Partei zuerst drankommt. Der Spielleiter ruft nun je nach Ausgang des Knobels den Parteinamen „Engel“ oder „Teufel“. Nehmen wir an, die Engel sind dran. Auf den Ruf „Engel“ machen die Engelspieler sofort kehrt und versuchen, durch die feindlichen Linien brechend, die Spielfeldgrenze zu erreichen. Jeder Festgehaltene wird in die Reihen der eigenen Spieler eingegliedert. Haben die Teufel eine ungerade Zahl Engel eingenommen, sind beim nächsten Spiel die Teufel dran, bei einer geraden Zahl die Engel. Die restlichen Engel stellen sich nun wie am Anfang gegen die jetzt überlegenen Teufel auf. Sind allerdings nun die Teufel am Laufen, so können die Engel durch Ergreifen möglichst vieler Teufel ihre gelichteten Reihen auffrischen. Das Spiel ist erst dann zu Ende, wenn eine Partei bis auf den letzten Spieler gefangengenommen wurde.

Die Bärenjagd

Es ist noch gar nicht so lange her, als in Ostpreußen der letzte Bär geschossen wurde. Jetzt gibt es allerdings keine Petze mehr in den ostpreussischen Wäldern. Aber Bärenjagd können wir trotzdem spielen. Es ist ein Fangspiel, das viel Spaß macht.

Am besten eignet sich ein Waldstück dazu, das aber vorher genau als Spielfeld abgegrenzt werden muß. Einer ist Jäger, kenntlich durch ein weißes Taschentuch oder etwas Ähnliches. Ihm helfen mehrere Hunde, die durch andere Kennzeichen, zum Beispiel Äste gezeichnet sind. Die andern sind die Bären. Geht nun die Jagd los, so darf nur der Jäger die Bären erlegen, und zwar durch drei Schläge. Die Hunde dürfen die Bären fangen, das heißt, sie festhalten, bis der Jäger kommt. Selbstverständlich dürfen sich die Bären wehren, auch dürfen sich die Bären gegenseitig helfen, genau wie die Hunde. Erlegte Bären werden zu Hunden. Das Spiel ist beendet, wenn alle Bären erlegt sind. Der letzte wird dann beim nächsten Spiel Jäger.



Wir spielen und basteln im Haus!

Kofferpacken zur Ostpreußenreise

Ihr kennt sicher alle das Spiel vom Ranzenpacken. Es beginnt so: „Ich packe meinen Affen und nehme mit . . .“ sagt der erste Spieler und nennt einen Gegenstand: eine Zahnbürste. Der zweite wiederholt den Satz und fügt hinter Zahnbürste einen zweiten Gegenstand: Strümpfe. Und so geht es weiter. Jeder Spieler muß nun der Reihe nach erzählen, was im Ranzen drin ist und stets einen neuen Gegenstand hinzufügen. Wer sich verspricht, scheidet aus. Wer das hellste Köpfchen hat und zum Schluß alleine übrig geblieben ist, hat gewonnen. So ähnlich können wir auch „Kofferpacken“ spielen. Der erste Spieler fängt an: „Ich packe meinen Koffer und fahre nach Königsberg.“ Der zweite:

„Ich packe meinen Koffer und fahre nach Königsberg und Tilsit.“ Der dritte: „Ich packe meinen Koffer und fahre nach Königsberg, Tilsit und Heilsberg.“ Der vierte: „Ich packe meinen Koffer und fahre nach Königsberg, Tilsit, Heilsberg und Allenstein.“



So geht es immer weiter. Jedes Kind muß ein neues ostpreußisches Reiseziel nennen. Natürlich versuchen wir auch, recht schwierige und unbekanntere Namen zu nennen, die nicht so leicht zu behalten sind. Studiert dazu einmal gründlich die Ostpreußenkarte. Die Spielregeln sind die gleichen wie beim „Ranzenpacken“. Wer sich verspricht, scheidet aus. Wer als letzter übrig bleibt, hat gewonnen.

Schiff ahoi

Nach Ostpreußen fahren viele Schiffe. Deshalb spielen die Ostpreußenkinder auch gerne solche Spiele, bei denen sie Schiffe sein können. Das geht besonders gut bei dem Spiel SCHIFF AHOI! Es wird so gespielt:

In einer offenen Tür, die zwischen zwei Zimmern gelegen ist, stehen zwei Kinder mit verbundenen Augen. Die Köpfe müssen einander zugewandt sein. Die andern Kinder müssen nun versuchen, ungehindert durch diese Durchfahrt zu gelangen. Sie müssen ganz leise sein und können laufen, gehen oder kriechen. Bei jedem verdächtigen Geräusch strecken die beiden Posten die Hände aus. Wenn ein „Schiff“ die Meeresdurchfahrt ungehindert passiert hat, darf es für sich einen Punkt buchen. Wen der Posten erwischt, der muß nun seine Stelle einnehmen, während der Posten „Schiff“ wird. Ein Kind, das vorher zum Spielführer ernannt wurde, schreibt die Namen der einzelnen „Schiffe“ auf und notiert die Punktzahl. Wer zuerst zehn Punkte hat, ist Sieger.

Natürlich kann jedes „Schiff“ einen richtigen Namen bekommen. Dazu wählen wir Namen, die mit der Schifffahrt Verbindung haben, wie Memel — Kurisches Haff — Pillau — Pregel — Elbing.

Landkarten-Puzzlespiel

Puzzlespiele sind sehr beliebt. Man kann sich ein hübsches Ostpreußen-Puzzlespiel ganz leicht selbst herstellen. Für drei Spieler benötigt man sechs Landkarten von Ostpreußen. Es müssen die gleichen sein. Drei Landkarten klebt man auf starke Pappe. Die anderen drei Karten klebt man gleichfalls auf Pappe oder Sperrholz auf und zerschneidet oder zersägt sie mit der Laubsäge in unregelmäßige, nicht zu große Teile. Jede Platte muß anders geteilt werden. Weil wir ja recht oft mit dem hübschen Puzzle-Spiel spielen wollen, ist es zweckmäßig, die ganzen Karten wie die einzelnen Teile mit Klarlack zu überziehen. So wird es gespielt: Jeder Teilnehmer erhält eine ganze Karte und muß nun versuchen, sie mit den genau passenden Einzelteilen zu bedecken. Wer sein Puzzle zuerst voll hat, ist Sieger. Der Spiel ist kniffliger als man denkt, da ja alle Karten das gleiche Motiv haben.

Herr Oberamtmann, ich komm' klagen

Das ist ein herrliches Spiel, denn es gibt dabei immer etwas Klopperei. Wir benötigen dazu ein paar Zettel und zwar so viele, wie wir Mitspieler sind. Nehmen wir an, wir sind zehn Spieler. Da schneiden wir also auch zehn Zettel aus. Auf den ersten schreiben wir „Oberamtmann“. Auf den zweiten „Kläger“. Auf den dritten „Dieb“, und auf den vierten „Schulze“. Die übrigen sechs Zettel werden mit „Bauer“ beschriftet.

Nun beginnt das Spiel. Wir falten die Zettel zusammen und schütten sie in eine Mütze oder einen Teller. Jedes der im Kreis sitzenden Kinder greift sich nun einen Zettel heraus. Das Kind, das den Zettel KLÄGER erwischt hat, sagt:

„Herr Oberamtmann, ich komm' klagen!“

Der OBERAMTMANN antwortet: „Gegen wen?“

Kläger: „Gegen die falschen Nachbarn!“

Oberamtman: „Was haben sie dir denn getan?“

Kläger: „Meine beste Kuh weggestohlen!“

Oberamtman: „Schulz, such' den Dieb aus und zahl ihm drei Hieb aus!“

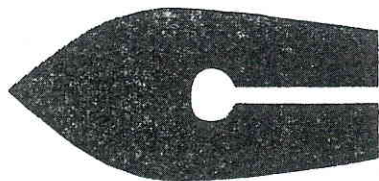
DER SCHULZ muß nun aus dem Kreis der Mitspieler den DIEB aussuchen. Da Oberamtman und Kläger nicht in Frage kommen, bleiben also nur noch sieben Mitspieler übrig: sechs Bauern und ein Dieb. Weil der Schulze aber nicht weiß, wer der Dieb ist, fischt er sich nun irgendeinen heraus und gibt ihm einen Klaps. Hat er wirklich den Dieb erwischt, so muß der Geprügelte stillhalten. Ist er aber an einen Bauern geraten, darf der Bauer zurückschlagen. Dreimal darf der Schulze wählen. Hat er beim dritten Male wieder einen Bauern statt des Diebes erwischt, bekommt der arme Schulze von allen Mitspielern leichte Schläge. Wenn das Spiel zu Ende ist, werden die Zettel wieder zusammengefaltet und eingesammelt. Dann beginnt das nächste Spiel. Natürlich ist nicht immer die Kuh gestohlen. Dem Kläger muß schon etwas Neues einfallen, zum Beispiel: Wagen, Harke, Milchtopf, Zaunlatte, Spirkel und so weiter. Es darf auch nicht zu stark gehauen werden, sonst macht das Spiel ja keinen Spaß.

Kahnchenfahren

Als Eure Vatis noch richtige „Bowkes“ waren, fuhren sie bestimmt oft „Kahnchen“. Denn in Ostpreußen gab es ja so viele Seen und Flüsse, das weite Meer und die beiden Haffe. Kinder, war das schön! Und wenn kein Kahn da war, wurde eben der Schweinetrog oder die Backmölle genommen. Opa schnitzte kleine Schiffchen und bastelte aus alten Klotzkorken Kähne. Mit dieser Flotte wurden dann große Regatten unternommen. Das können wir auch, Kinder! Wenn wir auch keinen See und keine Klotzkorken haben. Wir nehmen einfach die Badewanne und eine Schüssel.

Pappschiffchen mit Öl

Das ist das einfachste Schiffchen. Ihr schneidet es aus Pappe oder starkem Kartonpapier, wie ihr es aus der Abbildung erseht. Schneidet schön sorgsam das Mittelloch und den langen Kanal zum „Heck“ unseres Schiffchens aus. Wenn ihr geschickt seid, könnt ihr auch ein Segel oder einen Schornstein aufkleben, dann



habt ihr ein prächtiges Segel- oder Dampfschiff. Und nun geben wir dem Dampfer Öl. Richtig Öl. Ein Tropfen Maschinen- oder Speiseöl wird in das Mittelloch geträufelt. Hei, da bekommt unser Schiffchen das Rennen und fährt geschwind vorwärts. Wenn ihr einige Male diese Tropfenfahrt ausprobiert habt, dann veranstaltet eine Regatta in der Waschsüssel. Das Schiffchen, das am weitesten vorn liegt oder zuerst am anderen Schüsselrand ankommt, ist Sieger.

Walnußschiffchen



Habt ihr Weihnachten viele Walnüsse auf dem bunten Teller, dann knackt sie ganz vorsichtig, daß die Schalenhälften heil bleiben. Ihr macht euch nun Masten aus abgebrannten Streichhölzchen, auf die ihr ein weiches Papiersegel steckt. Dann träufelt ihr etwas flüssiges Stearin in jede Walnußschale, drückt den Mast ein und laßt das Stearin fest werden. Das gibt eine hübsche Segelregatta.

Angelspiel

Auch angeln können wir — ohne Wasser. Wir schneiden uns kleine Fischchen aus Pappe: Uckeleis, Barsche, Dorsche, Zander, Flundern, Aale und kleine Stinte. Wir malen sie mit Tuscharben an. Was gibt es noch in den ostpreußischen Gewässern? Krebse natürlich! Und in der See die drolligen Seepferdchen. Wir können auch einen dicken Wels malen und einen großen Lachs. Das sind unsere Riesen. Wenn See- und Süßwasserfische ein bißchen durcheinandergeraten, so macht das nichts bei diesem Spiel.

Auch einen alten Eimer können wir malen, einen Stiefel, einen Kochpott. Jedes Ding erhält eine Zahl. Das sind die Punkte, die wir als Angler zusammenzählen. Eimer, Stiefel, Kochpott und Konservendose bekommen natürlich keine Zahl. Bei den Fischen fangen wir klein an: Uckelei und Stint eine 1, Barsch und Plötz eine 2, Flundern 3, Zander und Aale 4, Dorsche und Hechte 5, Wels und Lachs je eine 10. Was geben wir den Krebsen? Sie schmecken ja recht lecker und sind schwer zu fangen. Geben wir jedem Krebs eine 8.

Natürlich müßt ihr mehrere kleinere Fische haben, von den großen vielleicht je nur ein Exemplar.

Jedes Ding aus unserem Gewässer bekommt einen dünnen Drahttring eingezogen. Die Angeln basteln wir uns aus dünnen Stöckchen und einer dünnen Schnur, an die als Haken eine gebogene Stecknadel oder Büroklammer kommt. Die Fische kommen nun in einen Karton mit hohen Wänden. Wenn wir Lust haben, können wir den „Teich“ auch anmalen oder mit aus Glanzpapier geschnittenen Wasserpflanzen bekleben.

So, und dann beginnt die Angelei. Wir sitzen am Ufer und können nicht über die hohe Teichmauer blicken, was wir angeln. Spaß macht es, wenn die Angeln sich verheddern. Wenn alle Fische und Gegenstände herausgeangelt sind, werden die Zahlen zusammengezählt. Wer die meisten hat, ist natürlich Sieger.

Ihr könnt auch statt des Drahttringes Metallklammern mit Köpfen verwenden wie man sie zum Schließen von Drucksachen gebraucht. Dann müßt ihr euch aber in einer Eisenhandlung ein paar kleine Magneten kaufen. Sie kosten nicht viel. Das Angeln geht dann schneller.

Rätselfahrt durch Ostpreußen

In dieser Geschichte sind eine ganze Reihe ostpreußischer Ortsnamen versteckt. Es sind mehr als zwanzig, die zu suchen sind. Die Namen sind manchmal sehr schwer zu finden, sie haben sich mitunter in drei aufeinanderfolgenden Wörtern versteckt, und die einzelnen Silben der Namen sind manchmal sogar durch Satzzeichen getrennt. Die richtigen Buchstaben ergeben immer genau aufeinanderfolgend den zu suchenden Ortsnamen. Ein Beispiel:

„Deine Nase ist ganz schwarz, Ortrud!“ In diesem Satz steckt der Name des bekannten Nehrungsdorfes Schwarzort.

Und nun auf zur Rätselfahrt durch Ostpreußen!

Burghard und Roderich spielten auf dem Schloßberg. Auch Gerda war mit, aber weil sie ihre Puppen mitgebracht hatte, begannen die Jungen zu maulen. Roderich rief: „Du dummes Balg!“ Aber als Gerda — „u. . .“ — entrüstet zu heulen begann, nahmen sie ihr Schwesterchen mit in den Rosengarten. Dort setzten sie Gerda auf einen hohen Stein und sagten: „So, hier kannst du warten!“ Burghard wollte eben Roderich folgen, da sagte Gerda ängstlich, denn diese Gegend war ihr neu: „Häusen hier nicht Riesen, Burghard?“ „Quatsch“, sagte der und wandte sich heftig um. Binnen weniger Sekunden war er Roderich gefolgt. Der stand unten am See. „Burghard, hör doch, wie die Wellen rauschen. Und da gibt es soviel Plötze, na, wollen wir nicht angeln? Dort ist ein Stock, ein langer!“

Burghard hatte einen Stein aufgehoben, um ihn ins Wasser zu werfen, aber Roderich mahnte: „Laß ihn nicht fallen, Steine sind schwer!“ Aber oh weh, lauter blaue Flecke hatte Burghard auf seinem Fuß, denn der Stein war ihm aus der Hand gefallen. Burghard stöhnte vor Schmerz, o nein, er war wirklich nicht zu beneiden. „Burghard, komm schnell, da naht ein Mann mit großem Bart, entsetzlich, das ist ein Räuber.“ „Unsinn, der trägt einen Mehlsack, das ist doch nur der Müller!“ rief der Bruder. Da kam Gerda durch die Tannen bergabwärts gelaufen. Sie hatte süße Beeren gefunden. „Koste, Roderich!“ rief sie und ließ sich nieder. Seewärts wurde es aber schon ganz finster. Burghard sagte: „Wir müssen nach Hause, es ist schon spät!“ Roderich aber rief entsetzt: „Meiner Treu, Burghard, ich habe keinen Gummi im Ventil sitzen, nun kann ich nicht mit dem Rad nach Hause fahren.“ So liefen sie schnell zu Fuß, denn mit Vater war nicht zu spaßen, heim.

(Folgende bekannte Ortsnamen aus Ostpreußen sind der Reihe nach enthalten:) Schloßberg — Puppen — Maulen — Balga — Gerdauen — Rosengarten — Hohenstein — Wartenburg — Ebenrode — Neuhausen — Riesenburg — Gumbinnen — Seeburg — Rauschen — Lötzen — Angerburg — Allenstein — Wehlau — Allenburg — Neidenburg — Barten — Mehlsack — Tannenberg — Osterode — Niedersee — Insterburg — Treuburg — Tilsit — Passenheim.

Städterätsel

Ich bin ein Strom, gar breit und schön,
der stolze Schiffe hat.
Im Preußenland kannst du mich sehn
als eine kleine Stadt. (Lösung: Rhein)

Wer backt mit?

Mutterchen backt zum Advent
Leckeres, was jeder kennt.
Nicht viel reden, sondern handeln:
Du holst schnell die süßen
Dorchen aus dem Kasten nimmt
eine Stange braunen
Omi sagt darauf: Kaneel!
Reich' die Tüte her mit
Fritzchen, schnell, auch dich belohn' ich,
Hol' von Onkel Hans den
Halt, jetzt fehlt ein Körnchen
und das Fett, wir nehmen
Ach, die Kuchen schmecken fad,
würzt man sie nicht mit
Aus den guten sieben Sachen
einen festen Teig wir machen,
kneten, stechen aus und backen,
und nach all dem Müh'n und Racken
dürfen endlich wir versuchen
unsre leckern

(Lösung: Mandeln — Zimt — Mehl — Honig — Salz — Schmalz — Muskat
= Pfefferkuchen.)

Zungenbrecher

Wer spricht das nach:

Halte alle alten Aale, Adalbert.

Der Kupscheller Schwellup schnellte schnell die Schellfische aus der schwelenden Schaluppe auf die Schwelle.

An der Scheschuppe schrubbt Schiffer Schnepnies die Schuppen schimpfend von Fischer Fritzens frischen Fischen mit der Schippe von Fischer Schripphahns Schiff.

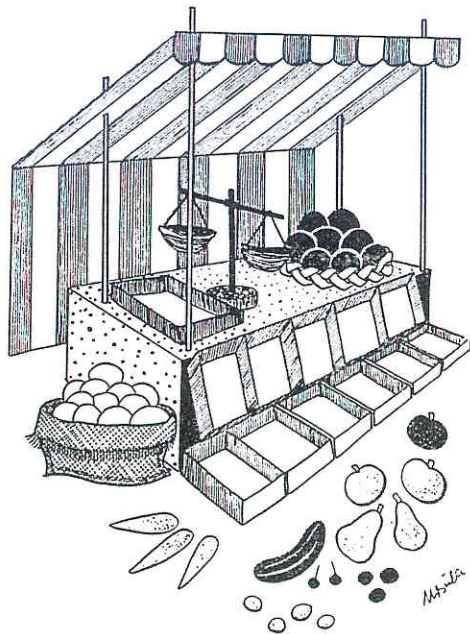
Wir spielen Wochenmarkt

Eure Eltern werden euch sicherlich erzählt haben, wie bunt der Wochenmarkt in den ostpreußischen Städten und Kirchdörfern war. Da gab es Pferdehändler und Viehhändler, die Schweine, Kühe, Kälber und viele andere Tiere verkauften, da wurden Hühner, Gänse, Enten und Tauben feilgehalten, die berühmten Fischfrauen verkauften Fische aus dem Meer und aus den Haffen, Seen, Teichen und Flüssen Ostpreußens. Pilze und duftende Waldbeeren wurden feilgehalten, Gemüse, das die Jahreszeit bot, Kartoffeln, Eier, Schinken, Würste, Butter, Honig — kurz, es gab nichts, was es nicht gab. Auch Stände mit Töpferwaren gab es auf den Märkten, Leinen, Schuhwaren und vieles andere mehr.

Baut euch doch einmal solch einen lustigen Wochenmarkt auf. Auf Zeichenpapier oder leichterem Karton malt ihr die Gegenstände, die ihr verkaufen wollt. Jeder wählt ein anderes Gebiet. Die Fischfrau malt Hechte, Zander, Flundern,

Heringe, Aale, Krebse. Die Beerensammlerin Himbeeren, Erdbeeren, Pilze, Waldmeistersträußchen, alles, was man in den Wäldern findet. Der Viehhändler biete seine Tiere an. Natürlich kann er sie nicht in Lebensgröße zeichnen, da genügen auch Schilder mit Tiernamen.

Entweder spielt ihr nun mit all diesen aufgemalten und ausgeschnittenen Dingen „Wochenmarkt“ oder ihr macht ein lustiges Rätselspiel. Jeder stellt oder legt mehrere Dinge dazwischen, die nicht auf seinen Marktstand gehören. Die Fischfrau zum Beispiel legt einen Apfel, einen Schlorr oder einen Kürbis dazu. Der Schuster hat zwischen Klotzkorken, Langschäftern und Filzwuschen einen Honigpott stehen, der Fleischer zwischen Karbonade, Fleck und Leberwurst einen Kohlkopf, Eier und eine Milchkanne. Jeder stellt seine Ware nun auf einen Stuhl und hängt ein Schild mit Namen und Stand daran, zum Beispiel: Anna Baltrusch, Fischfrau. Jedes Kind nimmt nun Bleistift und Papier zur Hand. Auf ein Zeichen hin beginnt das Spiel. Alle Kinder laufen nun auf den Wochenmarkt und suchen so schnell wie möglich die falschen Dinge herauszufinden. Sie schreiben die Namen der gefundenen Sachen auf ihren Zettel, müssen dabei aber auch den Stand vermerken, auf dem sie diese Dinge gefunden haben. Ein Zeichen, zum Beispiel ein Pfiff, beendet das Spiel. Wer die meisten falschen Sachen herausgefunden hat, ist Sieger. Denkt mal nach, wie ihr dieses Spiel noch anders spielen könnt. Sicher fällt euch etwas ein, wenn ihr die hübschen Marktstände seht. Dieses Spiel ist übrigens auch so recht geeignet für ein Sommerfest im Freien.



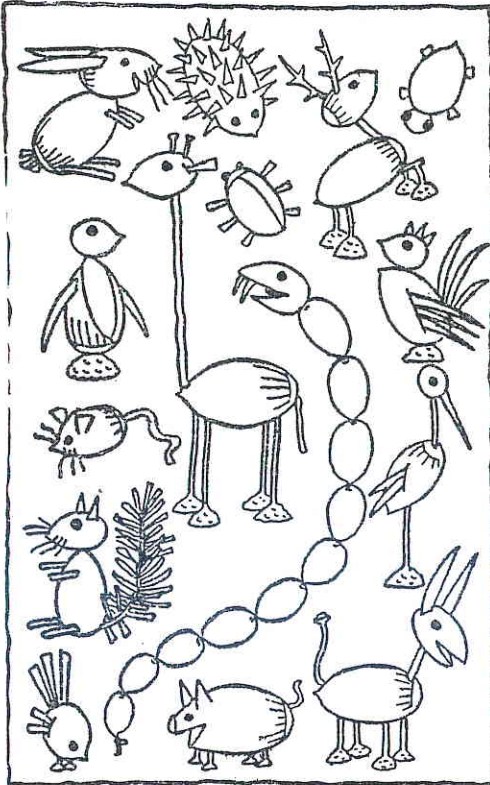
Das Lied vom Wochenmarkt

- Fischfrau:** Ei frische Fische, frische Fische gibt es hier.
Alle: Ei frische Fische, frische Fische kaufen wir.
Fischfrau: Flundern, Zander, Hechte, Maifisch, Aal und Stint bei mir gut und billig hier zu kaufen sind.
- Blumenfrau:** Ei bunte Blumen, bunte Blumen gibt es hier.
Alle: Ei bunte Blumen, bunte Blumen kaufen wir.
Blumenfrau: Rosen, Nelken, Astern, Georginen auch könnt ihr bei mir kaufen frisch von Beet und Strauch.
- Gemüsefrau:** Ei Frischgemüse, Frischgemüse gibt es hier.
Alle: Ei Frischgemüse, Frischgemüse kaufen wir.
Gemüsefrau: Kohl, Kartoffeln, Gurken, Rüben und Salat Erbsen, Bohnen, Spargel, Kürbis und Spinat.
- Kräuterfrau:** Ei würz'ge Kräuter, würz'ge Kräuter gibt es hier.
Alle: Ei würz'ge Kräuter, würz'ge Kräuter kaufen wir.
Kräuterfrau: Petersilie, Thymian, Beifuß, Majoran — könnt ihr kaufen, liebe Leute, schauts euch an.
- Geflügelfrau:** Ei fette Braten, fette Braten gibt es hier.
Alle: Ei fette Braten, fette Braten kaufen wir.
Geflügelfrau: Hühner, Enten, Gänse, Tauben und Fasan, herrliches Geflügel biete ich hier an.
- Schuster:** Ei schöne Stiefel, schöne Stiefel gibt es hier.
Alle: Ei schöne Stiefel, schöne Stiefel kaufen wir.
Schuster: Schlorren, Korken, Wuschen, blanke Stiefelschäft, for poar Dittkes ju wat Wonderscheenet hefft.
- Alle** Alle diese schönen Sachen gibt es hier.
 Alle diese schönen Sachen kaufen wir.
 Habt ihr einen Dittchen oder zwei,
 liebe Leute, liebe Leute, kommt herbei!

(Dieses kleine Lied könnt ihr singen, wenn ihr euren Wochenmarkt aufgebaut habt. Denkt euch dazu eine ganz einfache Melodie aus.)

Ei, eine Eichel

Lustiger Klein-Zoo schnell gebastelt



Kinder, da liegt eine Eichel! Und dort noch eine und noch eine. Was machen wir mit den blanken, schönen Eicheln? Wie wäre es, wenn wir einen lustigen Zoo basteln würden.

Was, auch Eicheln kann man keine Tiere herstellen, sagt ihr? Na, dann seht euch doch die drolligen Tiere auf unserem Bild an. Da gibt es einen Hasen und einen Igel, einen springenden Hirsch, eine Schildkröte und einen Pinguin. (Der sieht ganz besonders niedlich aus mit seiner weißen Weste, die wir ihm einfach aus dem Eichelleib geschnitten haben!) Die Giraffe reckt ihren langen, wirklich stocksteifen Hals (denn er besteht aus einem Stöckchen), das Käferchen krabbelt und der Hahn sieht aus, als ob er gleich kikerikien will. Das Mäuschen mit dem Wollsteert und dem Bärtchen aus Fäden, das Eichhörnchen mit dem Tannenbuschschwanz, die lange Eichelschlange, der freche Spatz, der Klapperstorch, das fidele Schweinchen und der lachende Esel — sie alle sind aus Eicheln gebastelt.

Was wir zum Basteln alles brauchen? Stöckchen, Fäden, ein paar Eichelnäpfchen, Dornen (für das Hirschgeweih und die Igelstacheln) ein paar abgebrannte Streichhölzchen und Eichelstengel und natürlich ein Messer. Die Pinguinflügel und die Hahnenfedern zum Beispiel sind nur Streifen aus der Eichelschale. (Am besten für diese Schnibbeleien eignen sich die noch grünen Eicheln.) Mit einer spitzen Feder werden Löcher in die Eichelschale gemacht, in die wir — wie z. B. beim Igel — Stacheln, Flügel, Pfötchen usw. hineinstecken.

Also, heran an die Eichelbastelei! Wer bastelt den schönsten Zoo?

Geschichten- und Bastelvorschläge dazu!

Der Vogelprofessor

Wenn heute irgendwo in der Welt ein Vogel aufgefunden oder erbeutet wird, der einen kleinen Ring am Ständer trägt, so weiß der Finder sehr wohl, was es mit diesem Ring für eine Bewandnis hat. Und wenn wir in der Schule lernen, wohin unsere Störche, Krähen, Möwen, Stare und Schnepfen ziehen, wenn wir ihren Weg von der kalten nordischen Heimat bis zur Südspitze Afrikas verfolgen können, dann dürfen wir den Namen jenes Mannes nicht vergessen, der unseren gefiederten Freunden ihr Geheimnis entriß: Professor Dr. Johannes Thienemann aus Rossitten.

Der „Vogelprofessor“, so wurde er genannt. Ich kann mich genau der ersten Begegnung mit dem gütigen, alten Herrn besinnen, der mich kleines Schulfeld an die Hand nahm und zu seinen Lieblingen führte. Das war in dem Fischerdorf Rossitten auf der Kurischen Nehrung in Ostpreußen. Ihr Kinder werdet diesen kleinen Ort finden, wenn ihr die Karte von der Heimat eurer Eltern vornehmt. Da findet ihr das Samland, an zwei Seiten von der Ostsee umgeben. Und rechts oben wandert eine schmale Landbrücke vom Samland hinauf nach Memel: es ist die Kurische Nehrung. Auf der einen Seite schlägt die Brandung des Meeres an ihr Ufer, auf der andern Seite glänzt weit und flach das Kurische Haff. Wenn ihr die Landkarte betrachtet, seht ihr Ostpreußen gleichsam aus der „Vogelschau“. Und ihr werdet bemerken, was für eine markante Landschaft diese Kurische Nehrung ist. So sehen sie also auch die Vögel auf ihrem Flug nach Nordosten oder Südwesten. Kein Wunder, daß diese unverwechselbare Nehrung, dieser schmale Landstreifen zwischen den großen Wasserflächen, zu einer einmaligen Vogelzugstraße wurde.

Am Fuß der Nehrung liegt Sarkau, dann kommt nach langer Einsamkeit, in der kein menschliches Anwesen zu finden ist, das Dorf Rossitten. Hier ist die Nehrung am breitesten und fruchtbarsten. Es gibt Felder und Wiesen, Gärten und Äcker. Es gibt auch ein Bruch, und wer hier brütet, besagt schon der Name: Möwenbruch! Nördlich von Rossitten sind wieder nur die Wanderdünen da, die rauhe Palve und der schmale Waldgürtel, in dem der Elch haust.

In diesem Rossitten erforschte der Vogelprofessor die Geheimnisse des Vogelzuges. Professor Thienemann war als junger Theologe von Thüringen nach Ostpreußen gekommen. Als leidenschaftlicher Vogelkundler hatte er sich die Aufgabe gestellt, das Wie und Warum des Vogelzuges zu ergründen. Denn das war bis dahin eines der größten Rätsel der Natur gewesen. Woher kamen denn unsere Zugvögel, wohin flogen sie?

Kleine Metallringe mit Kennnummer und Ortsangabe waren es, mit denen der Vogelprofessor in einer dunklen Oktobernacht die ersten Nebelkrähen beringte.

Auf der Kurischen Nehrung wurden von den Fischern Nebelkrähen gefangen, um damit die karge, meist fleischlose Kost zu bereichern. Man fing sie mit Lockkrähen und mit Zugnetzen. Diese frischgefangenen und unversehrten Krähen kaufte Johannes Thienemann den Fischern ab und ließ sie beringt wieder fliegen. Am 1. Oktober 1903 stieg die erste beringte Krähe auf. „Die sollst du je wiederbekommen?“ dachte der Vogelprofessor. Nun, bald trafen die ersten Meldungen von aufgefundenen, beringten Krähen ein. Aus Pommern, von der Elbe, von Weser und Rhein und dann sogar aus dem nördlichen Frankreich. Es dauerte nicht lange, da stand für Professor Thienemann der Wanderweg der Nebelkrähen einwandfrei fest: Sie kamen aus Finnland und den baltischen Ländern und flogen nach Nordfrankreich.

Noch mehr Geheimnisse aber barg der Zug der Störche, unserer weißen „Adebars“, die im August von den deutschen Dörfern Abschied nehmen und fortziehen . . . wohin? Der Vogelprofessor stieg auf die Scheunendächer hinauf und beringte Jungstörche. Er fand überall Helfer, die mitmachten. Vielleicht ist auch euer Großvater auf das Dach seiner Scheune gestiegen und hat einem Jungstorch, der noch im Nest saß, einen Ring um das Bein gelegt.

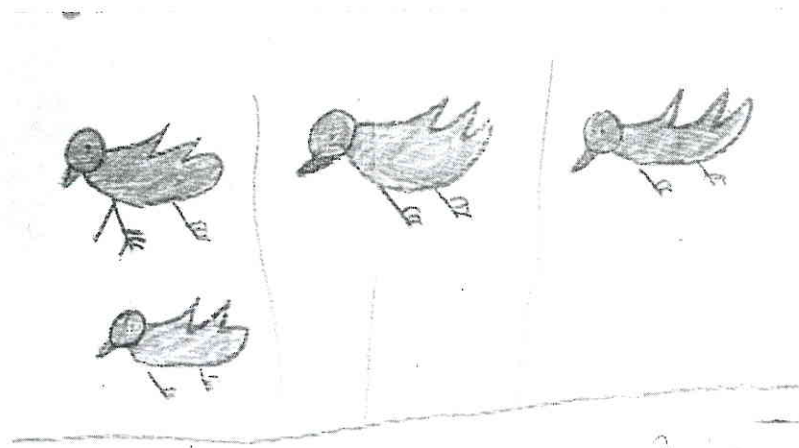
Mit Spannung erwartete man in Rossitten die ersten Meldungen. Sie kamen zuerst aus Deutschland. Aber waren es nicht unsere deutschen Störche, die im Winter im Nildelta fischten? Und siehe da, im Januar 1908 traf in der Vogelwarte Rossitten eine englische Zeitschrift ein, die eine Notiz enthielt, daß der Storch Nr. 163 bei einem Eingeborenendorf in Nordost-Rhodesia, Südafrika, festgestellt worden war. Kurze Zeit später war der konservierte Storch selber da. Er stammte aus einem Nest bei Köslin. Und nun kamen Meldungen über Meldungen. An Hand der Ringe konnte einwandfrei festgestellt werden, wo die Störche geboren und beringt worden waren. So wußte man plötzlich, daß der im Kapland durch einen Negerpfeil getötete Storch auf einem ostpreußischen Scheunendach aus dem Ei geschlüpft war. „Ich schwelge plötzlich in dem Licht, das nun das Dunkel des Vogelzuges durchdringt!“ schrieb damals Professor Thienemann.

Bald war der Zugweg der deutschen Störche bekannt: die Wanderungen führten über Ungarn, Kleinasien, Syrien, Palästina nach Afrika, das Nildelta aufwärts bis zur äußersten Spitze des Schwarzen Erdteils. Für diese 10 000 Kilometer lange Flugstrecke brauchen die Störche drei Monate Wanderzeit.

Auch der Wanderweg der Lachmöwe wurde so enträtselt und brachte eine große Überraschung: zeigte er doch, daß die im Rossitter Möwenbruch beringten Möwen nicht nur nach England, Frankreich, Italien und Nordafrika flogen, sondern sogar den Atlantischen Ozean bezwangen. Zwei dieser Weltenwanderer wurden in Britisch-Westindien und im Golf von Mexiko aufgefunden. Sie hatten 14 000 Kilometer zurückgelegt.

Auch daß unsere lustigen Starmatze verschiedene Wege fliegen, wurde durch Beringungsversuche bekannt: die norddeutschen Stare ziehen nach England und Irland, die mitteldeutschen nach Spanien, Portugal und Nordafrika.

So hat der Vogelprofessor von Rossitten in seiner Beobachtungsstelle „Ulmenhorst“ im einsamen Nehrungswald den Wandervögeln ihr Geheimnis entlockt und damit der Vogelkunde neue Wege gewiesen. Als er im Jahre 1938 starb, konnte er auf ein bedeutendes Lebenswerk zurückblicken. Die berühmte Rossitter Vogelwarte, die von Professor Thienemann gegründete ornithologische



(vogelkundliche) Beobachtungsstätte und Forschungsstation hat heute eine Nachfolgerin in der Vogelwarte Radolfzell gefunden.

Störche gab es bei uns so viele, daß fast ein jedes Scheunendach ein Storchennest trug. Das lustige Geklapper gehörte nun einmal zum Sommer. Und es machte Spaß, überall den Oadeboar mit seinen langen, roten Beinen durch die Wiesen stelzen zu sehen.

Aber der Adebar brütet nicht auf dem Dach des Hauses, in dem ihr nun wohnt. Vielleicht habt ihr sogar noch niemals einen Storch gesehen, denn in manchen Gegenden unserer deutschen Heimat gibt es keine Störche und selbst in wasserreichen Landstrichen sind sie selten geworden.

Bastelvorschlag: Storchmobile

Wie wäre es, wenn ihr euch ein Storchmobile bastelt. Ihr kennt sicher diese federleichten Luftspiele, die an dünnen Drähten so aufgehängt sind, daß sie sich bei jedem Hauch drehen. Bastelt fünf fliegende Störche aus Zeichenpapier oder aus Stroh und hängt sie an genau abgemessenen Trägern aus Blumendraht auf. Es gehört schon ein bißchen Geschicklichkeit dazu, das Mobile so auszubalancieren, daß die Störche haargenauen Kurs fliegen und keiner einen Abrutscher macht. Wenn aber das Mobile stimmt, wird eure Mühe und Geduld belohnt. Denn die fliegenden Störche an der Zimmerdecke sehen wunderhübsch aus.

Bastelvorschlag für das Spiel: Storchflug

Würfelspiele machen immer Spaß. Dieses Spiel könnt ihr an einem langweiligen Regennachmittag basteln. Vielleicht regt euch die Geschichte vom „Vogelprofessor“ dazu noch an.

Ihr nehmt einen großen Bogen Zeichenpapier und zeichnet darin die Umrisse von Europa und Afrika auf. Dort, wo in Europa Ostpreußen liegt, malt ihr ein großes Storchennest. Nun zeichnet ihr den langen Reiseweg der Störche bis nach

Südafrika und wieder zurück auf. Diesen Reiseweg teilt ihr in fünfzig Punkte ein, es können auch mehr sein, je länger das Spiel dauert, desto mehr Spaß macht es auch. Einige Zahlen werden größer gemalt, es sind die Punkte im Spiel, an denen etwas passiert. Zum Beispiel bei Punkt 26 hat ein Negerpfeil den Storch getroffen, er muß seinen kranken Flügel ausheilen und wird deshalb beim Würfeln dreimal übergangen. Oder Nr. 42 hat auf dem Rückflug in die Heimat günstigen Südwind und kommt schneller voran, er darf vier Punkte überspringen. Nr. 16 hat einen besonders fetten Froschteich gefunden, er hat jetzt soviel Kraft, daß er fünf Nummern weiter gelangt. Nr. 38 hat sich verfliegen, ist müde und muß zwei Runden ausruhen. Laßt euch nur viele hübsche Dinge einfallen, die Storchreise ist interessant genug.

Die Reise beginnt und endet im ostpreußischen Storchennest. Gewürfelt wird mit einem Würfel, gesetzt wird mit üblichen Halma-Steinchen, mit Knöpfen oder selbstgebastelten Eichenstörchen. Wer zuerst im Storchennest anlangt, hat gewonnen. Natürlich gehören mindesten zwei Kinder für dieses Würfelspiel, Spaß macht es aber, wenn es mehrere sind. Natürlich auch nicht zu viel, daß die kleinen Störche auch überall auf dem Spielweg Platz finden.

Die Karte darf nicht zu klein gezeichnet werden, denn die Setzsteine müssen Platz haben. Ihr klebt die Zeichnung am besten auf Karton. Besonders hübsch sieht sie aus, wenn sie bunt ausgemalt wird. Um sie haltbarer zu machen, könnt ihr sie mit farblosem Lack überziehen. Dann habt ihr ein hübsches Würfelspiel für viele langweilige Nachmittage.



DE OADEBOAR

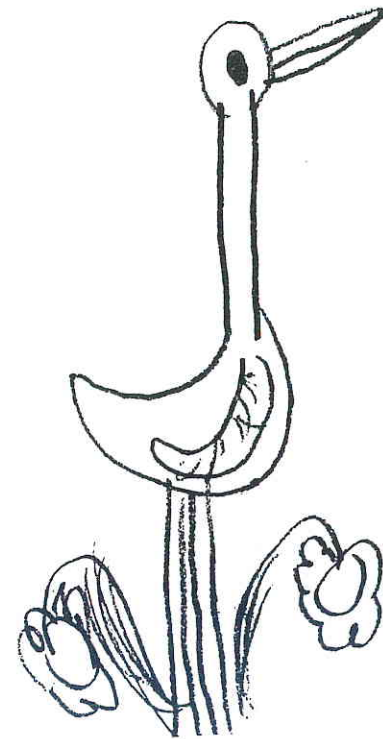
De Oadeboar, de Oadeboar,
de hätt e lange Näs,
un wenn er önnne Groawe steiht,
denn kickt er noa de Wäs.

De Oadeboar, de Oadeboar
hätt rode Strömpkes an,
un wenn er oppe Dack spazeere geiht —
förts wie e Eddelmann.

De Oadeboar, de Oadeboar
de leggt e grotet Ei,
un wenn det Junge wöll ruter koame,
denn hackt er et entzwei.

De Oadeboar, de Oadeboar
de steiht op sinem Nest.
Un wöll er sick e Varjneege moake,
denn klappert er mött sine Freß.

De Oadeboar, de Oadeboar
de hätt e dicke Kopp.
Un wenn er önnne Frehjoahr wedder kömmt,
denn bringt er ons e Popp.



Volkslied aus Ostpreußen

Spiel: Froschteich

Wo Störche sind, da sind auch Frösche. Wie wäre es mit dem Spiel „Froschteich“? Die Spieler teilen sich in vier Gruppen und nehmen an einem den Froschteich darstellenden Tisch Platz. Der Spielleiter beginnt, indem er seinen Kopf bis zum Rand des Tisches senkt und unaufhörlich den Ruf OA hören läßt. Alle Mitspieler der ersten Gruppe wiederholen den Ruf. In gleicher Weise erscheint die zweite Gruppe und klagt: O Kognak, o Kognak! Die dritte quarrt: Quak! Quak! in kläglichen Tönen und die vierte endlich: Breckeckeckecks! Dies Froschkonzert wirkt furchtbar komisch. Wenn es in vollem Gange ist, schlägt der Spielleiter mit der flachen Hand auf den Tisch oder stampft mit dem Fuß auf. Dann verschwinden alle Frösche wie der Blitz unter dem Tisch, bis sie ganz leise, dann immer stärker mit den früheren Tönen wieder einsetzen. Wer nicht gleich schweigt, wenn der Schlag auf den Tisch erfolgt, muß ein Pfand geben.

Eine Bernsteinfliege erzählt

Gerda hatte zum Geburtstag neben anderen schönen Dingen auch einen Bernsteinanhänger bekommen. „O wie hübsch!“ sagte sie, als sie das honigklare Schmuckstück in die Hand nahm. „Sieh ihn dir einmal näher an“, lächelte Mutter, „halte den Bernstein gegen das Licht, dann wirst du etwas Eigenartiges bemerken!“

Gerda tat, wie Mutter ihr geraten hatte.

„Da ist doch eine Fliege drin“, rief sie erstaunt. „Wie ist die bloß hineingekommen? Ist das eine ganz echte Fliege, die einmal wirklich gelebt hat?“

„Freilich“, sagte die Mutter. „Weißt du noch, als wir heute morgen im Garten Kaffee tranken? Da kam eine Wespe angefliegen und wollte Honig naschen, dabei ist sie in das Honigglas hineingefallen und hat sich die Flügel verklebt. So ist es auch dieser kleinen Fliege gegangen, oder vielmehr der Termiten. Denn dieses Insekt ist eine geflügelte Ameise, die man Termiten nennt. Vor Millionen von Jahren hat sie auch einmal von einer süßen, lockenden Flüssigkeit naschen wollen und ist dabei kleben geblieben und gestorben — so wie unsere Wespe heute morgen im Honigtopf.“

Nun kam auch Jochen neugierig herbei. „Vor Millionen von Jahren?“ fragte er zweifelnd. „Na, Mutti, wenn das man stimmt. Das war doch die Tertiärzeit.“ „Richtig, und in jener Zeit ist an einem warmen Tag diese Termiten zu ihrem Hochzeitsflug aufgestiegen, nichtsahnend, daß sie so früh sterben sollte.“

„Ach, erzähl doch noch mehr, Mutti“, bat Gerda, „das ist so interessant.“

„Nun gut, kommt, setzt euch zu mir. Wißt ihr was, die kleine Termiten soll euch ihre Geschichte selbst erzählen. Wenn sie nämlich sprechen könnte, würde sie etwa so beginnen:

„Ihr wollt mir wohl nicht glauben, daß ich viele Millionen Jahre alt bin? Aber es stimmt, und die Wissenschaft kann es bestätigen. Damals, als ich zu meinem Hochzeitsflug aufstieg, schritt noch kein Mensch durch die tropischen Wälder meiner Heimat, die jetzt tief auf dem Grund der Ostsee oder unter der ostpreußischen Steilküste ruhen. Es gab keine Menschen in unserm Paradies, in dem sich Palmen, Kampf- und Taxusbäume in den lichtblauen Himmel reckten. Aber Insekten schwirrten von Baum zu Baum, und am Stamm eines Taxusbäumchen sonnte sich eine kleine Eidechse.

Ich war sehr glücklich, denn ich befand mich ja auf meinem Hochzeitsflug. Noch heute könnt ihr meine vier Flügel sehen, die eine Termiten nur zur Hochzeit trägt. Plötzlich verspürte ich einen süßen, verlockenden Geruch und flog auf die Bernsteinfliege zu, der man jetzt den gelehrten Namen PINITUS SUCCINIFERA gegeben hat. Ihr Menschen von heute wißt aber nicht mehr, wie sie aussah. Ich weiß es, doch ich verrate dieses Geheimnis nicht.

Der süße Duft lockte, ich wurde von ihm angezogen — und auf einmal schwamm ich in einem goldfarbenen, dickflüssigen Strom, der mich in die Tiefe zog. Ich wollte mich noch wehren, aber es war vergeblich. So starb ich, und ein lichter Harzsarg umschloß mich und alle Insekten, die gleich mir in dem Strom ertranken. Bachmücke, Wasserjungfer, ja sogar ein kleiner Floh und viele Mücken, Fliegen und Ameisen teilten mein Schicksal!“

„Auch die Eidechse?“ fragte Gerda neugierig.

„Ja, auch die Eidechse! Wir sanken mit unserm Harzsarg auf den Boden des Waldes und lagen dort lange, lange Jahrtausende, bis die Fluten eines eisigen Meeres unser tropisches Paradies überschwemmten. Wir sanken tiefer und tiefer, Erde bedeckte uns, und wir träumten tief unten auf dem Grund des Meeres unseren ewigen Traum, immer noch fest eingeschlossen im gläsernen Harzsarg. Dann wühlte uns eines Tages das Meer auf und trug mich zu einem weißen Strand. Und plötzlich sah ich einen Menschen. Er fischte die Harzstücke mit Algen und Tang zusammen aus der Flut und nahm mich in die Hand. Es war der erste Mensch, dem ich begegnete. Es war ein Bernsteinfischer.“

„Und wo war das, Mutti? Wo wurde der Bernstein an Land gespült?“ fragte Jochen.

„In unserer Heimat Ostpreußen, mein Kind. Hoch oben an der Westküste des Samlandes, die auch Bernsteinküste heißt. Ich wanderte nun mit Auto und Eisenbahn nach Königsberg in die Bernstein-Manufaktur. Da eine borkige Rinde meinen Sarg umschloß, wurde der rauhe Rand sorgsam abgeschliffen — und man entdeckte mich. Von nun an wurde ich ganz besonders sorgsam behandelt. Ich wurde gedreht und gewendet und immer wieder betrachtet. Dann schliiff man auf einer Achatscheibe meinen Sarg zu dieser Form und polierte ihn blank. Man hängte mich an eine silberne Kette, dann wurde ich in ein weiches Kästchen gelegt. Dort lag ich eine ganze Weile, bis ich dann eines Tages hervorgeholt wurde. Eine Frau hatte mich gekauft. Es war deine Großmutter, Gerda. Und sie hat dir heute den Anhänger geschenkt. Als Erinnerung an sie und die Heimat.“

„Mutti, Mutti, zeig mir doch noch einmal den Bernstein her“, bat Gerda, „ich muß ihn genau besehen!“ Aber Jochen wollte noch mehr wissen: „Mutti, neulich habe ich gelesen, daß die Neger auch Bernsteinketten tragen. Stimmt das?“ „Ja, du hast recht, Jochen! Der ostpreußische Bernstein wanderte von Deutschland aus in alle Welt. Die Sudanneger tragen lange Ketten, sogenannte „Negerkorallen“. Und die mohammedanischen Gläubigen besitzen Gebetsschnüre aus Bernstein, die nach jeder Pilgerfahrt in das Meer geworfen werden. Das ist heute noch so wie vor Hunderten, ja Tausenden von Jahren. Denn schon im Altertum war der Bernstein das begehrteste Handelsobjekt von der Ostsee bis zum Schwarzen Meer. Man liebte ihn in Byzanz wie in Rom und in Nordafrika. Ja, er trat sogar in die Reihe der Edelsteine und wurde in Gold und Silber gefaßt. Man schrieb ihm auch besondere Heilkraft zu, und als Pulver und in Tinkturen wurde er zu Heilzwecken verwendet. Ach, ich könnte euch noch stundenlang aus der Geschichte des Bernsteins erzählen. Von der „Bernsteinstraße“, dem Handelsweg des Bernsteins, später dann von dem deutschen Ritterorden, der sich das alleinige Ausnutzungsrecht sicherte, von Lug und Trug und Raub und Mord, die um des Bernsteins willen geschahen.“

„Mutti“, bat jetzt Gerda, „erzähl doch noch weiter von den andern Fliegen und Mücken, wie es denen ergangen ist. Und wo mag die kleine Eidechse hingekommen sein?“

„Nun, die Wasserjungfer liegt vielleicht noch immer in ihrem Bernsteinsarg auf dem Grund des Meeres und wartet auf den Tag, da sie an Land gespült wird. Die Bachmücke ist wohl in einem kostbaren Ring geschlossen, eine andere Mücke ist in das russische Schloß Zarskoje Selo gewandert, in dem der Zar sich ein ganzes Zimmer aus Bernstein einrichten ließ, und eine winzige Fliege in einer Brautkette aus ganz dicken „Klunkern“ begraben, die von den Bücke-

burgerinnen zur Hochzeit getragen werden. Die kleine Eidechse aber lag bis zur Zerstörung Königsbergs in einem Glasschrank des dortigen Bernsteinmuseums. Auch den Floh konnte man dort bestaunen und viele andere Insekten, Blätter, Nadeln und Korallenteilchen. Alles, was vor Millionen von Jahren in unserer damals so tropisch heißen Heimat lebte.“

„Millionen von Jahren“, sagte Gerda und schüttelte den Kopf, „und ich bin heute neun Jahre alt geworden!“

Das rosa Spitzenkleid

„Omi, bitte, zeig uns doch das Bild“, baten wir Kinder, wenn wir unser Ohmchen besuchten. Und die Gute wußte auch, welches Bild gemeint war. Sie zog es aus der Schublade, das vergilbte, braune Foto, auf dem ein kleines Marjellchen zu sehen war, mit einem riesenhaften Spitzenhut auf den Kruschellocken und einem knöchellangen Spitzenkleid, um das sich eine große Schärpe schlang. „Ohmchen, erzähl! . . .“ bettelten wir weiter. Zwar kannten wir die Geschichte von dem rosa Spitzenkleid auswendig, aber wir konnten sie nicht oft genug zu hören bekommen. Und Omi begann:

„Als ich noch ein kleines Marjellchen war und gerade das ABC in unserer Laschnungker Schule lernte, bekamen wir einmal Besuch zu Pfingsten von ganz weit her, aus Königsberg. Das war eine Rawasch, Kinder! Schon eine Woche vorher wurde gebacken und gebraten, und als dann der Wagen abfuhr, um den Besuch vom Insterburger Bahnhof abzuholen, klebten wir wie die Schnecken am Zaun und drückten uns die Nasen platt.“

Endlich kam der Wagen, und unser alter Johann knallte mächtig forsch mit der Pitsch, als er auf den Hof fuhr. Onkel Hermann und Tante Minchen krabbelten umständlich aus dem Wagen, und dann gab es ein Geknutsche, daß wir uns am liebsten verdrückt hätten. Aber uns gingen die Augen über, als Onkel und Tante das Mitgebringe auspackten: die Jungen hatten Anzüge aus reinem Samt bekommen und wir Marjellchens Spitzenkleider. Meine Schwester Anna ein hellblaues und ich ein rosa.

Wir wagten uns in dem Staat gar nicht zu rühren. Und als wir am Pfingstsonnabend nach Insterburg fuhren, damit eine Fotografie von uns gemacht wurde, bekamen wir auch noch Spitzenhüte dazu geschenkt. Meine Schwester Anna einen hellblauen und ich einen rosa Spitzenhut.

Am Pfingstsonntag, kaum, daß wir aus den Federn gekrochen waren, begann das Geprachere: „Muttchen, dürfen wir nicht die neuen Kleider anziehen?“ Na, endlich gab das gute Muttchen nach, und wir zogen unseren Staat an, stellten uns vor die Haustüre und ließen uns bewundern.

„Au, Mönsh, kick moal, de Lene . . .“ sagte Kardel, der Instjunge. „Ei, de Anna erst . . .“ meinte bewundernd Meta, seine Schwester. Bald standen wir in einem Schwarm von Bewunderern. Und als Kardel einmal heimlich mit seinem Zeigefinger an Annas himmelblauen Hutrand tippte, wurde sie ganz böse. „Dammlicher Jung, laß das!“ „Mensch, sind die aber staatsch!“ war das allgemeine Urteil. Wir waren sehr stolz.

Aber mit der Zeit wurde den andern das Bewundern langweilig. „Ich geh zum Dorfteich spielen“, sagte Kardel und zog ab. Bald standen wir allein in unserm

Staat. „Wie die Pfingstochsen“, grinste Mattuweits Lude, der gerade vorbeikam.

Vom Dorfteich her kam Gejuche und Gekreische. Anna und ich sahen uns an. „Eigentlich müßte man mal nachsehen gehen, was die machen! Aber bloß nachsehen!“

Wir treidelten langsam zum Dorfteich hin. In dem schönen Staat wagten wir nicht zu laufen.

Am Teich war ja vielleicht was los. Kardel hatte sich am Ufer eine Rutschbahn gemacht. Das war schöner, fetter Lehmboden, und es schornte sich herrlich den Abhang hinab. Die ganze Horde rutschte auf dem Hosenboden hinunter — rein ins Wasser. War ja bloß handtief. Aber schön moddrig. Da fiel man weich. Ein Weilchen standen wir steif und starr in unseren Spitzenkleidern daneben und sahen dem Spiel zu. Doch auf einmal, ich weiß nicht, wie es kam, huckte ich auch auf der Rutschbahn und Anna hinternach. „Weg da . . .“ juchten wir, und wie der Wind ging es die Rutschbahn hinunter, mitten in den braunen Entenmott hinein. Kinder, ein herrliches Spiel! Wir rauf und runter. Wie der Blitz. Auf einmal hörten wir Lenas Stimme: „Kinder, kommt eete!“ Da sagte auch schon Kardel: „Ei, ihr seht aber aus!“ Anna blickte mich an, ich die Anna.

Von dem zarten Spitzenstaat war nichts mehr zu erkennen. Unsere schönen, neuen, himmelblauen und rosa Spitzenkleidchen hingen wie braune Koddern von den Schultern herunter. Meine Schärpe krängelte sich wie eine schmierige Schlange auf der Rutschbahn, Annas war überhaupt nicht zu sehen. Dafür schwamm ihr Spitzenhut auf dem Tümpel, und ein Entenpaar umschnatterte aufgeregt das seltsame Schiff. Meinen entdeckten wir nach langem Suchen in der Spitze der alten Erle.

Lena rang nach Luft. „Ei, wat ward Mutterke segge, Gottsdonner, ward de schömpe!“

Und was Mutterchen gesagt hat! Das kann ich euch gar nicht erzählen! Wir mußten ins Bett und durften den ganzen Tag über nicht aufstehen. Am andern Tag mußten wir unsere alten Kleider anziehen. Aber wir waren eigentlich ganz froh. Die waren selbstgewebt und vertrugen einen Rucks.

Denn wir können die Kinder nach unserem Sinne nicht formen;
so wie Gott sie uns gab, so muß man sie haben und lieben,
sie erziehen aufs Beste und jeglichen lassen gewähren.

Denn der eine hat die, die anderen andere Gaben;
jeder braucht sie, und jeder ist doch nur
auf eigene Weise gut und glücklich.

Johann Wolfgang von Goethe
(aus „Hermann und Dorothea“, 3. Gesang, Thalia)

Min niet Kleedke

Eck hew min niet Kleedke an,
dat is de reinste Pracht,
doa sönd ook bunte Bortkes dran,
datt mi dat Herzke lacht.

De Flachs, de wuchs op onserm Föld,
väl Oarbeit wär doabie.
Eck gäv et nich far alle Welt:
de Flachs wuchs bloß far mi!

Wi he stund bute oppe Rigg
en himmelblaue Blööt,
säd Mutterke: Marjallke, kick,
hier wast di nieet Kleed!

On wie dänn disset Fröhjoahr käm,
doa leej he oppe Bleek.
Wi geern eck enne Hand em nähm:
he wär so kööl on week!

De Großke sponn, de Muttker wäwt,
On allet hebb eck miterläwt,
dänn wurd genäjt, gestöckt,
on alles es geglöckt,

Hiet hebb eck nu min Kleedke an
on drell mi wie e Popp,
daß jeder man bloß sehne kann,
wie karsch eck sie doaropp.

Bloßa Nahwersch Gret, de säd, se hadd
tree Kleederkes gekreeje,
de sönd ut Sied on ute Stadt
möt Spötz on bunte Bleeje.

Dat es e Stoaat, dat gäv eck to,
doch keepe kann se jeder.
Ent groote Fönster hänge so
de Spitz- on Siedekleeder.

Min Kleedke göfft et far kein Göld,
drum es et ook so scheen,
dat wuchs far mi op onserm Föld,
far mi ganz, ganz alleen.

(Erklärungen: Kleedke = Kleidchen, Rigg = Rücken, Blööt = Blüten,
Bleek = Bleiche, week = weich, wäwt = gewebt, karsch = stolz, Nahwersch
= Nachbars, Sied = Seide, Bleeje = Blüten, keepe = kaufen)

Kinder sind die feinsten Spielvögel. Die reden und tun alles einfältig von Herzen und natürlich. Wie feine Gedanken haben doch die Kinder! Sehen Leben und Tod, Himmel und Erde ohn allen Zweifel an.

Martin Luther

Kinder sind Rätsel von Gott und schwerer als alle zu lösen, aber der Liebe gelingt's, wenn sie sich selber bezwingt.

Friedrich Hebbel

Vor dem jungen, werdenden Menschen geht Tag für Tag das Leben auf wie eine Offenbarung.

Johanna Wolff

Das Juwel des Himmels ist die Sonne; das Juwel des Hauses ist das Kind.

Buschzagelchen

Buschzagelchen erwachte und rieb sich die Augen. Hu, wie müde es war! Eigentlich war es ja auch dumm, nun schon zu Winteranfang aufzuwachen. Wozu hatte man denn sein warmes Eichkaternest, das einen vor dem bitterkalten Winter schützte?

Langsam reckte sich Buschzagelchen und linste mit den blanken, braunen Äuglein in den Schnee hinaus. Brr, es war wirklich schubbrig! Die Tannenbäume hatten dicke Schneepelze angezogen, und die kahlen Birken trugen weiße Eisbärte.

„Schwoare Tiet, schwoare Tiet!“ krächzte eine alte Krähe, „bliew tohuus, bliew tohuus!“

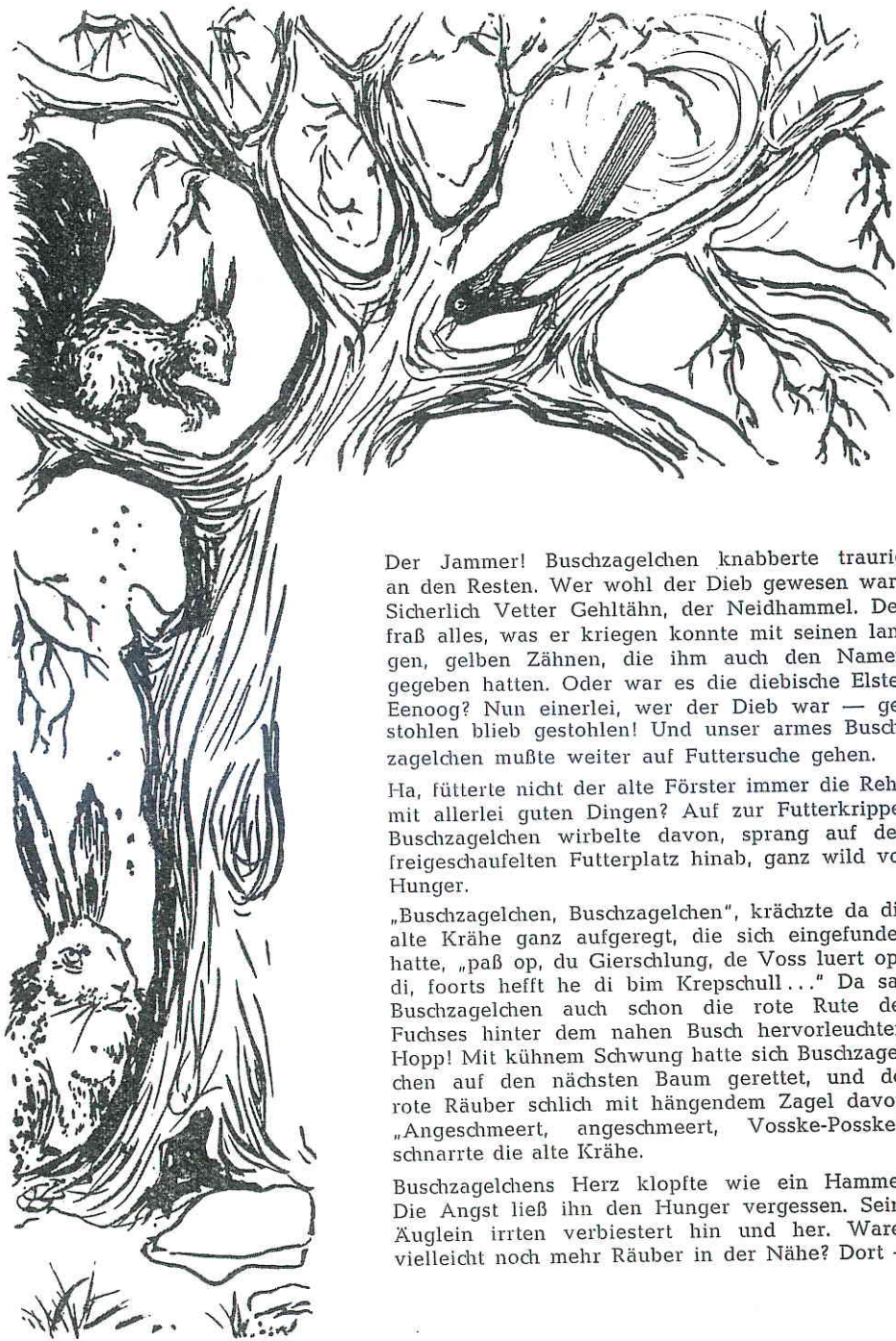
„Mi hungert“, knurrte Buschzagelchen und sprang auf den nächsten Ast. Hui, stäubte da der Schnee herab, daß Latschohr, das kleine Haske, erschrocken aufsprang. „Hebb eck mi varschroake“, schimpfte Latschohr und sein struppiger Pelz schlotterte, „Goah man läwer schloape!“

„Mi hungert, Latschohr!“ brummelte Buschzagelchen.

„Ei mi nicht? Rapucke on Komst nicht' eck freete“, seufzte das Haske.

„Eck hebb man blot Hoaselneet, dat es nuscht far Hoaskes“, rief Buschzagelchen und sprang weiter. Gott sei Dank, dachte es vergnügt. So kann ich wenigstens meine leckeren Haselnüsse für mich behalten, wenn das Haschen nur Rüben und Kohl frißt. Und mit einem letzten Sprung war es an seiner Vorratskammer angelangt.

O Schreck, was war denn das? Die Vorratskammer war aufgebrochen! Zwei, drei taube Nüsse, ein paar verschimmelte Bucheckern — das war alles, was von den so fleißig gesammelten Vorräten übrig geblieben war!



Der Jammer! Buschzagelchen knabberte traurig an den Resten. Wer wohl der Dieb gewesen war? Sicherlich Vetter Gehltähn, der Neidhammel. Der fraß alles, was er kriegen konnte mit seinen langen, gelben Zähnen, die ihm auch den Namen gegeben hatten. Oder war es die diebische Elster Eenoog? Nun einerlei, wer der Dieb war — gestohlen blieb gestohlen! Und unser armes Buschzagelchen mußte weiter auf Futtersuche gehen.

Ha, fütterte nicht der alte Förster immer die Rehe mit allerlei guten Dingen? Auf zur Futterkrippe! Buschzagelchen wirbelte davon, sprang auf den freigeschaufelten Futterplatz hinab, ganz wild vor Hunger.

„Buschzagelchen, Buschzagelchen“, krächzte da die alte Krähe ganz aufgeregt, die sich eingefunden hatte, „paß op, du Gierschlung, de Voss luert opp di, foorts hefft he di bim Krepschull...“ Da sah Buschzagelchen auch schon die rote Rute des Fuchses hinter dem nahen Busch hervorleuchten. Hopp! Mit kühnem Schwung hatte sich Buschzagelchen auf den nächsten Baum gerettet, und der rote Räuber schlich mit hängendem Zagel davon. „Angeschmeert, angeschmeert, Vosske-Posske!“ schnarrte die alte Krähe.

Buschzagelchens Herz klopfte wie ein Hammer. Die Angst ließ ihn den Hunger vergessen. Seine Auglein irrten verbiestert hin und her. Waren vielleicht noch mehr Räuber in der Nähe? Dort —



der schmale Schatten, der von Baum zu Baum huschte, flink wie der Blitz: ein Edelmarder! Buschzagelchen hatte eben deutlich eine dottergelbe Kehle gesehen. Nun aber ab! Jetzt hieß es das eigene Fell in Sicherheit bringen. Flink war Buschzagelchen, noch flinker der Räuber. Immer näher kam der Marder, immer kürzer wurden Buschzagelchens Sprünge. Da, als es nicht mehr aus noch ein wußte, begann es sich wie ein Wirbelwind um einen dicken Kiefernstamm zu drehen. Immer rum, immer höher und höher. Der Marder nach. Da setzte Buschzagelchen zu einem letzten, weiten Sprung an... War es geglückt? Hatte der Räuber die Spur verloren?

Es raschelte leicht hinter Buschzagelchens Rücken. Verbiestert fuhr das Eichkaterchen herum.

„Oaber, Buschzagelchen, wat schichert di?“ fragte eine bekannte Stimme. Es war Huschke, seine Spielgefährtin vom letzten Sommer. Ein niedliches, kleines Eichkätzchen mit einem wunderschönen Pelz, der aber jetzt ganz gries und zerplisert aussah.

„Wat schoad di, Buschzagelke? Koam man möt, eck hebb wat Goodet to freete. Min Koamerke is ganz vull, doa kannst schmengre!“ O wie Buschzagelchen sich da freute! Und es schlug sich in Huschkes Vorratskammer das Bäuchlein so voll mit süßen Haselnüssen, daß es stöhnte: „Huschke, eck platz!“

„Ach wat, platzt de Buuk, höölt dat Hemd!“ grient Huschke. Und dann krochen sie in ihre Nester zurück und schliefen ein. Denn der harte ostpreussische Winter dauerte noch lange, lange!



Wir singen Kinderlieder von zu Haus!

Kinderlieder von zu Haus finden wir vor allem in den beiden bekannten ostpreußischen Liederbüchern **DER BRUMMTOPF** (Herausgeber: Wilhelm Scholz, Voggenreiter Verlag Bad Godesberg) und **MEIN LIED — MEIN LAND** (Herausgeber: Herbert Wilhelmi), ferner in Liederblättern. Nachfolgend führen wir die Lieder der Reihe nach auf.

DER BRUMMTOPF:	Seite
De Oadeboar	16
Ein Hündchen lief durchs Haferfeld	18
Ging ein Weiblein Nüsse schütteln	19×
Hab gedienet	13
Kling, klang, Schmied, schlag zu	13×
Oadeboar von neege Jahr	17
Puttheheke, Puttheheke	15

Die mit einem × hinter der Seitenzahl bezeichneten Lieder sind auch im Liederblatt „Ostpreußen im Lied“ enthalten, ebenfalls Voggenreiter Verlag, Bad Godesberg.

MEIN LIED — MEIN LAND:	Seite
De Oadeboar	109
Der Kuckuck auf dem Zaune saß	110
Ei, du Vogel Stieglitz	90
Ein Hündchen lief durchs Haferfeld	92
Ging ein Weiblein Nüsse schütteln	96
Gretel, liebes Gretelein	117
Hirschlein ging im Wald spazieren	90
Ich bin der Fürst von Thoren	96
Kling, klang, Schmied, schlag zu	94
Muß wandern, muß wandern	98
Oadeboar möt Noame	93
Puttheheke, Puttheheke	92
Wer hat die schönsten Schäfchen	83
Wollt ihr wissen und wollt ihr sehn	116

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
Vorwort von Ruth Geede	3

WIR SPIELEN DRAUSSEN!

Barlauf	5
Alter Esel	5
Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?	6
Engel und Teufel	6
Die Bärenjagd	7

WIR SPIELEN UND BASTELN IM HAUS!

Kofferpacken zur Ostpreußenreise	8
Schiff ahoi	9
Landkarten — Puzzlespiel	9
Herr Oberamtmann, ich komm' klagen	9
Kahnchenfahren	10
Pappschiffchen mit Öl	10
Walnußschiffchen	11
Angelspiel	11
Rätselfahrt durch Ostpreußen	12
Städterätsel	12
Wer backt mit?	13
Zungenbrecher	13
Wir spielen Wochenmarkt	13
Das Lied vom Wochenmarkt	15
Lustiger Klein-Zoo, schnell gebastelt	16

GESCHICHTEN — UND BASTELVORSCHLÄGE DAZU!

Der Vogelprofessor	17
Bastelvorschlag: Storchmobile	19
Bastelvorschlag für das Spiel „Storchenflug“	19
De Oadeboar (Liedertext)	21
Spiel „Froschteich“	21
Eine Bernsteinfliege erzählt	22
Das rosa Spitzenkleid	24
Min niet Kleedke (Gedicht)	26
Buschzagelchen	27

WIR SINGEN KINDERLIEDER VON ZU HAUS!

Verzeichnis	30
-----------------------	----