



2

In Krieg und Gefangenschaft



Aus dem Sumpf gerettet



Münchhausen



1

In Krieg und Gefangenschaft



Ritt auf der Kanonenkugel

MÜNCHHAUSENS ABENTEUER

Quartettspiel mit Peterkarte
für Kinder von 10 Jahren an

Bilder: Manfred Fischer
Text: Hans Malinowsky

5. Auflage
Druckgenehmigungs-Nr. A 7/78
Satz und Druck des Textheftes:
Karl-Marx-Werk Pößneck V 15/30
Herstellung:
Altenburger Spielkartenfabrik
Alle Rechte vorbehalten



VERLAG FÜR LEHRMITTEL PÖSSNECK
1978

Inhalt

Einführung in das Münchhausen-Spiel	4
Münchhausen erzählt seine Abenteuer	11
Auf der Reise nach Rußland	11
Münchhausens Jagdabenteuer	13
Der Hund Piel	15
Das litauische Pferd	17
In Krieg und Gefangenschaft	19
Auf dem Weg nach Hause	21
Münchhausens Seeabenteuer	23
Reise zum Mond	26
Spielmöglichkeiten	29

Quellenangabe: Bürgers Werke in einem Band.
Ausgewählt und eingeleitet Lore Kaim-Kloock und
Siegfried Streller. Valksverlag Weimar 1956

Erläuterungen zur Deutschen Literatur – Sturm und
Drang. Volk und Wissen Volkseigener Verlag Ber-
lin 1958

Gottfried August Bürger, Wunderbare Reisen und
Abenteuer des Freiherrn von Münchhausen zu
Wasser und zu Lande wie er dieselben bei einer
Flasche im Zirkel seiner Freunde zu erzählen
pfliegte. Nachwort von Erich Sieläff. Der Kinder-
buchverlag Berlin 1965

Einführung in das Münchhausen-Spiel

(für Spielleiter gedacht)

Das Leben des Barons Karl Friedrich von Münchhausen

In dem Städtchen Bodenwerder an der Weser, unweit von Hameln, wohnte seit altersher die niedersächsische Adelsfamilie Münchhausen. Im 18. Jahrhundert lebte dort ein Baron Karl Friedrich Hieronymus von Münchhausen. Mit 19 Jahren trat dieser in ein russisches Reiterregiment ein und wurde bald befördert. In den Kämpfen gegen die Türken zeichnete sich der junge Reiteroffizier aus. Mit 30 Jahren, inzwischen Rittmeister geworden, verließ er den Dienst in der russischen Armee.

Zurückgekehrt in die Heimat, führte Karl Friedrich Münchhausen auf seinem Gut das Leben eines Feudalherren. Im Kreise der adligen Freunde saß man oft zusammen, trank, rauchte und tauschte Jagderlebnisse aus, wobei die „Tischrunde“ die Vorzüge ihrer Pferde und Hunde besonders zu rühmen wußte. Dabei blieb sie nicht immer bei der Wahrheit. Das ärgerte den Gastgeber. Doch dann kam ihm der Gedanke: Wie wäre es, wenn du deine eigenen Erlebnisse phantasievoll ausschmücktest, um nicht hinter den Prahlhänsen zurückzustehen. Beim Erzählen machte Münchhausen zwei wichtige Beobachtungen: Er entdeckte sein großes Erzählertalent und seine Fähigkeit, die Angeber und Aufschneider zu erziehen.

Gut, er hätte sie bloßstellen können, aber das tat er nicht. Vielmehr bewies er ihnen, daß er besser als alle zusammen zu lügen verstand. Bei seinen Plaudereien stützte er sich auf die reichen Erlebnisse,

die er als Soldat im Kampf gegen die Türken und auf seinen ausgedehnten, gefährvollen Reisen durch das weite Rußland bestanden hatte. Manchmal mischte er auch Lügenmärchen, wie sie im eigenen Volk und in aller Welt erzählt wurden, unter seine Geschichten. Beim dampfenden Punsch und flackernden Kerzenlicht folgten die Freunde gespannt den aufregenden Abenteuern Münchhausens. Bald gingen im Dorf und in den Nachbarorten die tolldreisten Streiche und unglaublichen Begegnungen, die der Baron zum Ergötzen seiner Freunde erfunden hatte, von Mund zu Mund. Jeder empfand die Spannung zwischen Wirklichkeit und Erfindung und merkte die Absicht. Hier war ein großes Talent, das kunstfertig Phantasie und Wahrheit miteinander verknüpfte, so daß den Zuhörern angesichts solcher „Meisterleistung“ die Lüge im Hals steckenblieb.

Die Lügengeschichten des Barons Münchhausen wirkten sich mit der Zeit unverkennbar auf das Wahrheitsempfinden des Volkes aus.

Das Volksbuch Münchhausen

In Deutschland erschien 1781 ein **Sammelband**, von der Art der damals gern gelesenen Taschenbücherausgaben, in dem unter anderen Erlebnisse und Erfindungen des Barons Münchhausen als **Münchhausen-Geschichten** aufgenommen waren. Der Name des Herausgebers blieb ungenannt. Vier Jahre später veröffentlichte ein **Londoner Verlag** in englischer Sprache eine Sammlung von Münchhausen-Geschichten, wieder ohne Namensnennung. Wir kennen heute den Herausgeber. Es war ein nach England geflüchteter deutscher Gelehrter: Professor Rudolf Erich **Raspe**. Er hatte das deutsche Münchhausen-Buch ins Englische übersetzt und

Seeabenteuer dazugeschrieben. Raspe gilt als der Vater der Münchhausen-Sammlung.

Rudolf Erich Raspe war Bibliothekar und Professor in Kassel gewesen und betätigte sich auch im politischen Leben. In seiner Münchhausen-Ausgabe wandte er sich in versteckter Form gegen Abgeordnete eines Parlaments, die ihm wegen ihrer dreisten und unwahren Behauptungen verhaßt waren. Raspe war ähnlich wie Bürger ein kampfesfroher Demokrat, der sich gegen Adel und Feudalismus auflehnte.

Ein Jahr darauf, 1786, brachte der Buchhandel eine weitere **Überraschung** mit dem vielversprechenden Titel: „Wunderbare Reisen zu Wasser und zu Lande, Feldzüge und lustige Abenteuer des Freyherrn von Münchhausen, wie er dieselben bey der Flasche im Cirkel seiner Freunde zu erzählen pflegt. Aus dem Englischen übersetzt und hier und da erweitert. London 1786.“ Der wirkliche Erscheinungsort war aber nicht London, sondern Göttingen. Auch bei dieser Veröffentlichung suchte man vergebens nach dem Namen des Verfassers, und das ist lange Jahre so geblieben.

Dieses Buch ist späterhin noch oft erschienen, wurde umgearbeitet, nachgeahmt, neugebildet, interessant illustriert. Licht kam erst in die dunkle Angelegenheit, als erwiesen war: Das Buch von 1786 hat zum Herausgeber und zum Verfasser den Dichter **Gottfried August Bürger**. Dieser hatte die englische Fassung von Raspe übersetzt und bereicherte sie durch eigene Geschichten. Bürgers Beiträge, die am farbigsten und wirkungsvollsten sind, füllen etwa ein Drittel des Buches. Anregungen für diese Arbeit erhielt der Dichter von seinem Freund Georg Christoph Lichtenberg, einem geistreichen und klugen Kopf, Professor für Phy-

sik und Philosophie in Göttingen. Besonders aber ist hervorzuheben: Bürger hat dem Münchhausen-Buch die **gültige literarische Form** gegeben. Durch ihn wurde es zum **Bestandteil der deutschen Nationalliteratur**. Münchhausens Abenteuer wurden in zahlreiche Sprachen übersetzt.

Wer ist Gottfried August Bürger?

Bürger war das Kind eines armen Dorfpfarrers. Wenn er es zum Abschluß eines juristischen Studiums gebracht hat, verdankt er es einmal der großväterlichen Unterstützung, mehr noch seinem Fleiß und seiner ungewöhnlichen Energie. Während seiner Göttinger Studienjahre war er glücklich im Kreise seiner Dichterfreunde, die sich „Göttinger Hain“ nannten. Dort wurden bedeutende Werke der Weltliteratur in ihrer Muttersprache gelesen und auch deutsche Ausgaben davon geschaffen. Der fortschrittlich gesinnte Dichterkreis bekannte sich zum deutschen Vaterland und zu den vom Feudaladel unterdrückten Bauern.

Nach dem Studium trat Bürger in den Dienst der gräflichen Familie von Uslar und wurde deren Gerichtshalter über sechs Dörfer. Im täglichen Umgang mit den Bauern erwachsen Bürgers Liebe und ein echtes soziales Verantwortungsgefühl für die Unterdrückten.

Wir müssen bedenken, daß Bürger nicht nur Jurist war, sondern vor allem Dichter. Der Inhalt seines Werkes nährte sich aus seiner Begegnung mit dem feudalen Unrecht. Als bürgerlicher Demokrat und Gegner der Fürsten und Adligen wurde er einer der kraft- und wirkungsvollsten politischen Lyriker seiner Zeit und schrieb ergreifende und

aufrüttelnde volkstümliche Balladen, die Weltruhm erlangten.

Welche Bedeutung hat das Münchhausen-Buch?

Bürger erwähnt in seinem Briefwechsel das Münchhausen-Buch nur am Rande. Man könnte meinen, der Dichter habe auf seinen „Münchhausen“ wenig Wert gelegt, und das Buch sei für die Beurteilung der dichterischen Qualität Bürgers ohne Bedeutung.

Dem ist nicht so. Zwar liegt der Schwerpunkt von Bürgers poetischem Schaffen in den Balladen und Liedern, die mannigfaltiger Art sind, doch dürfen wir deshalb die Sammlung der Münchhausiaden nicht gering einschätzen.

Der Münchhausenstoff – die Geschichten und Schwänke des Volkes, die Erzählungen des Freiherrn von Münchhausen sowie die Ergänzungen durch Raspe und Bürger – besitzt heute noch eine wirkungsvolle gesellschaftskritische Aussagekraft. Nicht ohne Grund ist die Sammlung der Münchhausen-Geschichten zu einem Volksbuch geworden wie die mittelfalterliche Faustdichtung, die Eulenspiegelstreiche und die Schelmenstücke der Schildbürger. Wenn ein Buch in unsere Nationalliteratur eingereicht wird, bedeutet das eine hohe Auszeichnung. Das Münchhausen-Buch ist eine Kampfschrift gegen den Adel, gegen den Teil des Adels, der sich wer weiß was einbildete, schlimme Herrenmanieren herauskehrte, die Bauern zu Frondiensten verurteilte und ausbeutete, selbst aber untüchtig war und nichts leistete. In einer drastischen volkstümlichen Form voller Witz, Spott, ungewöhnlicher Phantasie wird das angeprangert. Auch der Freiherr von Münchhausen, der durch seine ins Unwahrscheinliche gesteigerte Aben-

teuergeschichten seine Standesgenossen und sich selbst entlarvt, gerät in das Feuer der Kritik. Zu den Edlen und wahren Adligen zählt der aufrechte bürgerliche Demokrat August Bürger die großen Dichter und Denker eines Volkes, nicht die faulen und prassenden Feudalherren. Von denen schreibt er:

Wer bist du, Fürst? Daß über mich
herrollen frei dein Wagenrad,
dein Roß mich stampfen darf?

Wer bist du, Fürst? Daß in mein Fleisch
dein Freund, dein Jagdhund, ungebleut
darf Kiau und Rachen haun?

Wer bist du? Daß durch Saat und Forst
das Hurra deiner Jagd mich treibt,
entatmet wie das Wild?

Die Saat, so deine Jagd zertritt,
was Roß und Hund und du verschlingst,
das Brot, du Fürst, ist mein!

Du Fürst hast nie bei 'Egg' und Pflug,
hast nie den Erntetag durchschwitzt!
Mein, mein ist Fleiß und Brot!

Ha! Du wärest Obrigkeit von Gott?
Gott spendet Segen aus! Du raubst!
Du nicht von Gott! Tyrann!

Das Münchhausen-Buch, von dessen Lektüre alt und jung gefesselt werden, enthält so viel Lebenserfahrung und Lebensweisheit, daß unsere Gegenwart nicht darauf verzichten kann.

Zur politischen, klassenmäßigen Aussagekraft kommt die pädagogische Bedeutung der Münchhausiaden. Sie sind ein ernsthaftes Erziehungsbuch bei allen mehr oder weniger vordergründigen Spannungsmomenten und bei aller Ausgelassenheit im Erfinden tolldreister Szenen.

Beim Lesen des Buches fragen wir uns unwillkürlich: Besitzen wir selbst ähnliche Mängel und Fehler, wie sie darin bloßgestellt werden? Ist es nicht lächerlich und dumm, die Unwahrheit zu sagen, den Angeber zu spielen, als Maulheld aufzutreten?

Ist es nicht viel richtiger und besser, dem Mitschüler und Pionier hilfreich zur Seite zu stehen, offene Aussprache zu führen, ihn nicht beiseite zu drängen oder gar zu übersehen?

Das Münchhausen-Buch ist aus einer großen Menschenkenntnis heraus geschrieben worden. Wer es richtig liest, also versteht, wird sein selbstkritisches Denken und Handeln entwickeln und verfeinern können.

Noch ein wichtiger Hinweis:

Für das Münchhausen-Spiel konnten nur einige Geschichten ausgewählt werden, es gibt viel mehr. Der Verlag bemühte sich, solche Abenteuer auszusuchen, die den Kindern gefallen werden und ihnen etwas Besonderes zu sagen haben. Damit die Spielteilnehmer die Münchhausiaden auch wirklich erfassen können, sind auf den folgenden Seiten die Originaltexte in leicht verständlicher Form nacherzählt worden.

Münchhausen erzählt seine Abenteuer

Auf der Reise nach Rußland

Spielmarke: Kampaß

1 Münchhausen verschenkt seinen Mantel

Ich trat meine Reise nach Rußland mitten im Winter an. Und das hatte seinen guten Grund: Erst Frost und Schnee machten die schlechten Straßen der nördlichen Gegenden Deutschlands und Polens sowie die Wege in Rußland benutzbar. Die Landesherren gaben dafür keinen Heller aus.

Die Reise zu Pferd war angenehm. Je weiter ich aber nordostwärts kam, desto unbarmherziger wehte der rauhe Wind durch meine leichte Kleidung. In Polen stieß ich auf einen alten, armen Mann, der, in Lumpen gehüllt, hilflos und fröstelnd dalag. Der arme Kerl erregte mein Mitleid, und obwohl mir selbst das Herz im Leibe froh, worf ich meinen Reisemantel über ihn. Plötzlich ertönte eine Stimme vom Himmel, die mir zurief: „Hol mich der Teufel, mein Sohn, das soll dir nicht unvergolten bleiben!“

2 Münchhausen bindet sein Pferd an

Ich ritt weiter, bis die Nacht hereinbrach. Nirgends war ein Dorf zu sehen. Das ganze Land lag unter Schnee, und ich fand weder Weg noch Steg. Müde stieg ich vom Pferd und band das treue Tier an etwas Spitzes, das man zu der späten Stunde für einen Baumstumpf halten konnte, der aus dem Schnee ragte. Nicht weit davon legte ich mich, meine Pistolen für alle Fälle unter dem Arm, zur Ruhe nieder. Erschöpft von dem langen Ritt, fiel ich sofort in tiefen Schlaf, so daß mir die Augen nicht eher aufgingen, bis es heller, lichter Tag war.

3 Münchhausen entdeckt sein Pferd

Wie groß aber war mein Erstaunen, als ich feststellte, daß ich mitten auf dem Kirchhof eines Dorfes lag. Mein Pferd war zunächst nirgendwo zu sehen, doch hörte ich es bald über mir wiehern. Es hing an dem Kreuz des Kirchturmes. Nun wußte ich sogleich, was geschehen war. Das Dorf lag nämlich gestern noch unter Schnee. Plötzlich hatte Tauwetter eingesetzt, und ich war im Schlaf nach und nach – so wie der Schnee schmolz – ganz sanft herabgesunken. Was ich in der Dunkelheit für einen spitzen Baumstumpf gehalten und woran ich mein Pferd gebunden hatte, das war das Kreuz des Kirchturms. Kurz entschlossen zerschob ich das Halfter und kam so wieder zu meinem Pferd.

4 Der Wolf im Pferdegeschirr

Bald darauf kam ich nach Rußland. Dort erwarb ich für die weitere Reise Pferd und Rennschlitten und fuhr damit in Richtung Petersburg. Mitten in einem unheimlichen Wald hörte ich hinter mir das Hecheln eines hungrigen Wolfes. Er holte mich bald ein, es war ihm nicht zu entkommen. Ohne lange zu überlegen, überließ ich dem Pferd die Zügel und legte mich platt in den Schlitten. Was ich zwar vermutete, aber kaum zu hoffen wagte, das geschah. Der Wolf behelligte mich nicht, sondern sprang über den Schlitten hinweg, fiel wütend über das Pferd her und verschlang auf einmal das ganze Hinterteil des armen Tieres, welches vor Schrecken und Schmerz nur desto schneller lief.

Ich wagte einen verstohlenen Blick und nahm mit Entsetzen wahr, daß der Wolf sich völlig in das Pferd hineingefressen hatte. Kaum war das geschehen, nutzte ich die günstige Gelegenheit und

schlug kräftig mit der Peitsche auf den Wolf ein. Das versetzte dem gefräßigen Tier einen großen Schreck, es strebte mit aller Kraft vorwärts, der Leichnam des Pferdes fiel zu Boden, und siehe – jetzt steckte mein Wolf in dem Pferdegeschirr. Ich trieb den überlisteten Wolf weiter, und wir gelangten in vollem Galopp wohlbehalten in Sankt Petersburg (Leningrad) an.

Münchhausens Jagdabenteuer

Spielmarke: Blatt

1 Der Flug mit den Enten

Ich fing einmal auf einen Schlag einige Dutzend Wildenten, die auf einem Landsee schwammen. Dabei ging ich wie ein Fischer zu Werke. An meiner Hundeleine befestigte ich ein Stück Schinken-speck als Köder, legte diesen auf dem Wasser aus und versteckte mich hinter dichtem Schilf. Die erste Ente schnappte nach dem Fleischstück, aber Leine und Speck kamen unverdaut hinten wieder heraus. Darauf verschlang die nächste den Brocken, und so immer weiter. Bald saßen alle Enten wie Perlen an einer Schnur. Ich zog sie an Land und schlang mir die Leine mit den Enten daran mehrere Male um Schulter und Leib.

Als sich die Enten, die noch lebten, von ihrer ersten Bestürzung erholt hatten, schlugen sie mächtig mit den Flügeln und erhoben sich mit mir in die Luft. Mit meinen Rockschoßen steuerte ich die Enten in die Gegend meiner Behausung. Über der Wohnung angelangt, kam es nun darauf an, ohne Schaden zu landen. Deshalb drückte ich einer Ente nach der anderen den Kopf ein. So sank ich ganz sanft und allmählich durch den Schornstein mitten auf meinen Küchenherd.

2 Das blinde Wildschwein

In einem tiefen Wald sah ich zwei Wildschweine dicht hintereinander hertraben. Ich riß die Flinte an die Wange, zielte, drückte ab, aber meine Kugel traf nicht. Die alte Bache (weibliches Wildschwein) blieb stehen, als ob sie an den Boden festgenagelt wäre, während der Frischling, der vor ihr hergetrabt war, allein fortlief.

Beim näheren Zuschauen bemerkte ich, daß die Bache blind war und den Schwanz ihres Kindes zwischen den Zähnen hielt, um so von dem jungen Wildschwein geführt zu werden. Diesen Leitzaum hatte meine Kugel zerrissen, und da die Mutter von ihrem Kind nicht mehr vorwärtsgezogen wurde, blieb sie stehen. Ich ergriff nun das Schwanzende des Frischlings und führte daran das alte, hilflose Tier ganz ohne Mühe und Widerstand nach Hause.

3 Der Hirsch mit dem Kirschbaum

Eines Tages, als alle Kugeln verschossen waren, stieß ich unerwartet auf den stattlichsten Hirsch von der Welt. Er blickte mir so ohne Scheu ins Auge, als ob er wüßte, daß ich ihm nicht gefährlich werden könnte. Augenblicklich lud ich meine Flinte mit Pulver, stopfte eine Handvoll Kirschen in den Mund und tat dann die Kirschsteine in den Lauf. Mitten auf die Stirn, zwischen das Geweih, feuerte ich dem Hirsch die volle Ladung. Der Schuß betäubte ihn zwar – der Hirsch taumelte, machte sich aber dennoch aus dem Staube.

Ein oder zwei Jahre später war ich in demselben Wald auf der Jagd. Plötzlich kam ein prächtiger Hirsch mit einem ausgewachsenen Kirschbaum zwischen seinem Geweih zum Vorschein. Ein wohl-

gezielter Schuß streckte das edle Tier zu Boden, wodurch ich denn auf einmal zu Braten und Nach-tisch zugleich kam, denn der Baum hing reichlich voll großer, saftiger Früchte. So gut hatten mir Kirschen in meinem ganzen bisherigen Leben nicht geschmeckt.

4 Münchhausen kämpft mit einem Wolf

Manchmal geschieht es einem jagderfahrenen Manne, daß er ohne Waffe einer wilden Bestie plötzlich gegenübersteht. Ein wütender Wolf stürzte sich eines Tages auf mich, so daß ich nichts weiter zu tun wußte, als ihm – ohne lange zu überlegen – meine Faust in den offenen Rachen zu stoßen. Nur um meiner Sicherheit willen drückte ich den Arm immer tiefer bis an die Schultern durch den Schlund des Tieres.

Was aber war nun zu tun? Ich kann nicht sagen, daß ich mich in dieser Lage wohlfühlte. Hätte ich meinen Arm zurückgezogen, so wäre der reißende Wolf nur desto wütender über mich hergefallen; soviel ließ sich aus seinen flammenden Augen ablesen. Ich pockte ihn beim Eingeweide, kehrte sein Inneres wie einen Handschuh nach außen um und schleuderte das Tier zu Boden.

Der Hund Piel

Spielmarke: Laterne

1 Piel mit der Laterne am Schwanz

Ich bin immer berühmt gewesen wegen der Vortrefflichkeit meiner Gewehre, Pferde und Hunde. Ein Hund aber zeichnete sich in meinen Diensten so sehr aus, daß ich ihn nie vergessen kann. Er war so unermüdetlich und umsichtig, daß jeder, der ihn sah, mich darum beneidete. Zu jeder Tages-

zeit konnte ich ihn auf die Jagd mitnehmen. Wurde es Nacht, hing ich ihm eine Laterne an den Schwanz, und nun jagte ich so gut oder noch besser mit ihm als am hellen Tage.

2 Rettung der Verunglückten

Eines Tages wollte meine Frau mit auf die Jagd. Ich ritt voraus, um Wild ausfindig zu machen. Bald witterte mein Hund einige hundert Rebhühner. Von meiner Frau und ihrer Begleitung war jedoch nichts zu hören und zu sehen. Schließlich wurde ich unruhig, kehrte um, und auf halbem Wege hörte ich weit entfernt Hilferufe. Ich stieg ab, legte mich auf den Boden und lauschte. Da vernahm ich ganz deutlich Stimmen. Zugleich bemerkte ich nicht weit von mir einen schmalen, unergündlichen Schacht. Ohne Zweifel war mein armes Weib mit dem Leutnant und einem Reitknecht dort hineingestürzt.

In vollem Galopp sprengte ich ins nächste Dorf, um Bergleute zu holen, die nach langer, mühevoller Arbeit die Verunglückten aus einer ungefähr 180 Meter tiefen Grube wieder ans Licht brachten. Das Erstaunlichste aber war, daß Mensch und Pferd bei diesem Sturz in die Tiefe fast keinen Schaden genommen hatten.

3 Piel bewacht die Rebhühner

Mein Dienst nötigte mich, gleich am folgenden Morgen eine Reise anzutreten, von der ich erst nach 14 Tagen zurückkam. Wieder zu Hause angelangt, rief ich vergeblich meinen Hund Piel. Sollte der Hund noch bei den Rebhühnern sein? Hoffnung und Furcht jagten mich augenblicklich nach der Gegend hin, und zu meiner großen

Freude stand er noch an derselben Stelle, wo ich ihn vor 14 Tagen zurückgelassen hatte.

„Piel!“ rief ich, und sogleich schreckte er die Rebhühner auf, so daß ich 25 mit einem Schuß erlegte. Kaum konnte das arme Tier noch zu mir herankriechen, so hungrig und müde war es. Ich mußte Piel mit auf mein Pferd nehmen. Nach wenigen Tage guter Pflege aber war der Hund frisch und munter wie zuvor.

4 Der achtbeinige Hase

Zwei ganze Tage jagte ich vergeblich hinter einem Hasen her. Mein Hund stellte ihn immer wieder, aber nie konnte ich zum Schuß kommen. Endlich erlegte ich das flinke Tier. Und was entdeckte ich da? Vier Läufe (Beine) hatte mein Hase unter dem Leib und vier auf dem Rücken. Waren die zwei unteren Paare müde, warf er sich geschickt auf den Rücken und lief mit frischer Kraft weiter.

Nie bin ich wieder auf solch einen Hasen gestoßen, und diesen hätte ich auch niemals zu Gesicht bekommen, wenn mein Hund Piel nicht so klug und schnell gewesen wäre.

Das litauische Pferd

Spielmarke: Hufeisen

1 Ritt über den Teetisch

Einst war ich auf dem Landsitz eines Grafen in Litauen zu Gast und blieb bei den Damen zum Tee, indessen die Herren in den Hof gingen, um ein junges, edles Pferd zu begutachten, das soeben von einem Gestüt gekommen war. Plötzlich hörten wir einen Hilfeschrei.

Ich eilte die Treppe hinab. Das Pferd war so

wild, daß niemand sich getraute, es am Zügel zu halten. Mit einem einzigen Satz saß ich auf seinem Rücken und brachte es durch Anwendung meiner besten Reitkünste zur Ruhe. Dann zwang ich das Tier, mit mir durch eines der offenen Fenster ins Teezimmer zu springen, setzte schließlich sogar auf den Teetisch und ritt darauf in allen Gongarten, ohne das Geschirr zu zerbrechen. Der Graf schenkte mir aus Hochachtung für diese Leistung das Pferd, auf dem ich bald gegen die Türken in den Krieg zog.

2 Kampf gegen die Türken

Im Krieg gegen die Türken hatte ich eine Gruppe Husaren unter meinem Kommando. Bei Otschakow (kleine Hafenstadt am Schwarzen Meer) bezog ich einen dicht am Feind gelegenen Vorposten. Anzahl und Absicht des Gegners konnte ich aber nicht erkennen, da er Staub aufwirbelte und mir die Sicht versperrte. Darauf befahl ich meinen Husaren, nach links und rechts auszuschwärmen und die Türken ebenfalls durch Staubwolken zu täuschen.

Jetzt konnte ich direkt auf den Feind zureiten und ihn genau beobachten. Meine Rechnung ging auf. Die Türken fochten nur so lange, bis die Furcht — verursacht durch die Staubwolken rechts und links, hinter denen sie starke anrückende Truppenverbände vermuteten — ihre heillose Flucht veranlaßte. Wir trieben die Türken an diesem Tag nicht nur hinter die Stadtmauer, sondern stürmten auch noch ihre Festung. Diesen Erfolg, denke ich denn doch, kann ich mit gutem Recht auf meine eigene und die Rechnung derjenigen braven Gefährten schreiben, die diesen Sieg erkämpften.

3 Das halbierte Pferd

Mit meinem schnellen Pferd war ich der erste unseres Kommandos hinter den flüchtenden Türken. Da die Feinde die Stadt durch das gegenüberliegende Tor wieder eilends verließen, hielt ich auf dem Marktplatz am Brunnen. Mein Pferd soff ganz unmäßig, mit einem Durst, der gar nicht zu löschen war. Als ich mich noch meinen Soldaten umsah, stellte ich fest, daß das ganze Hinterteil des Tieres fehlte. So lief denn hinten das Wasser ebenso wieder hinaus, wie es von vorn hereingekommen war. Aber auch das fand seine natürliche Erklärung. Ich war mitten zwischen den fliehenden Türken in die Stadt geritten, gerade, als man plötzlich das Schutzgitter am Tor fallengelassen und dadurch mein Pferd halbiert hatte.

4 Das Pferd mit der Lorbeerkrone

In einem unbegreiflich schnellen Galopp brachte mich die mir verbliebene Hälfte meines Pferdes zu einer Weide. Dort sah ich die andere Hälfte lustig umhertollen.

Ein Tierarzt heftete Vorder- und Hinterteil mit Lorbeerzweigen (Lorbeer = immergrüner Strauch der Mittelmeerländer) zusammen. Die Wunde heilte bald. Die jungen Lorbeertriebe schlugen Wurzeln im Leib des Pferdes, wuchsen empor und wölbten eine Laube über mir, so daß ich später bei sengender Sonne im Schatten reiten konnte.

In Krieg und Gefangenschaft

Spielmarke: Orden

1 Ritt auf der Kanonenkugel

Truppenstärke, Munitions- und Nahrungsvorrat

einer türkischen Festung sollten erkundet werden. Es war aber fast unmöglich, unentdeckt hineinzugelangen. Deshalb stellte ich mich neben eine der größten Kanonen, die soeben auf die Festung geschossen, und sprang mit einem mächtigen Satz auf eine Kugel, die gerade abgefeuert worden war, um mich in das feindliche Lager hineintragen zu lassen. Unterwegs kamen mir doch allerlei Bedenken. Der Zufall wollte es, daß gerade eine türkische Kanonenkugel vorbeiflog. Ich sprang kurz entschlossen auf diese und kam zwar unverrichteter Dinge, aber wohlbehalten wieder bei den Unrigen an.

2 Aus dem Sumpf gerettet

So geschickt wie ich war auch mein Pferd im Springen. Einmal allerdings glückte uns ein Sprung nicht. Wir wollten über einen Sumpf setzen, der mir zunächst gar nicht besonders breit vorkam, doch unweit des rettenden Ufers stürzten wir bis an den Hals in den grundlosen Morast. Wenn nicht die Stärke meines Armes mich am eigenen Haarschopf samt dem Pferd, welches ich fest zwischen meine Knie schloß, wieder herausgezogen hätte, wären wir ohne Zweifel umgekommen.

3 Münchhausen als Bienenwächter

Trotz meiner soldatischen Fähigkeiten und der Schnelligkeit meines Pferdes geriet ich, von einer großen Übermacht bezwungen, in türkische Gefangenschaft und wurde als Sklave an den Sultan verkauft. Um mich zu demütigen, befahl mir mein Herr, täglich seine Bienen auf die Weide zu treiben. Das war ein recht verdrießliches Tagewerk. Eines Abends vermißte ich eine Biene. Zwei Bären

wollten sie ihres Honigs wegen zerreißen. Ich schleuderte eine silberne Axt des Sultans nach den beiden Räufern. Die arme Biene wurde dadurch befreit, aber die Axt flog durch meinen allzu starken Schwung bis auf den Mond, wo sie niederfiel.

4 Rückkehr vom Mond

Ohne Axt durfte ich nicht vor den Sultan treten. Ich wußte mir keinen anderen Ausweg, als eine türkische Bohne zu pflanzen, die schnell emporwuchs und sich an einem Horn des Mondes festrankte. Daron kletterte ich hinauf und fand nach langem Suchen die Axt in einem Häckselhaufen (Häcksel = kurzgeschnittenes Stroh).

Unterdessen hatte aber die Sonnenhitze meine Bohne ausgetrocknet. Deshalb flocht ich einen Strick aus Häcksel, befestigte ihn an einem Mondhorn und ließ mich daran hinunter. War ich eine Strecke hinabgeglitten, hieb ich das Stück über mir ab und knüpfte es unten wieder an.

Plötzlich zerriß mein schadhafter Strick, und ich stürzte aus großer Höhe ungefähr 20 Meter tief in die Erde hinein. Als ich aus meiner Ohnmacht erwachte, grub ich mit meinen langen Fingernägeln eine Treppe und stieg darauf unverletzt ans Tageslicht.

Auf dem Weg nach Hause

Spielmarke: Posthorn

1 Das Posthorn bleibt stumm

Als die Russen mit den Türken Frieden schlossen, konnte auch ich endlich die Heimfahrt antreten. Ich mußte mit der Post reisen. Damals herrschte in Europa ein ungewöhnlich strenger Winter.

An einem Hohlweg bat ich den Postillion, in sein Horn zu stoßen, damit wir uns an dieser unübersichtlichen Stelle nicht etwa festfahren würden, falls uns ein Fuhrwerk entgegenkäme. Der Kerl blies aus Leibeskräften, aber umsonst. Nicht ein einziger Ton war zu hören.

2 Münchhausen schultert die Postkutsche

Bald trafen wir im Hohlweg tatsächlich auf eine Kutsche, an der nicht vorbeizukommen war. Ich stieg aus dem Wagen und spannte zunächst die Pferde aus. Dann nahm ich unsere Postkutsche mit allem Reisegepäck auf meine Schultern und sprang damit über Dornenhecken und Abhang auf das angrenzende Feld. Durch einen zweiten Satz gelangte ich mit meiner schweren Last hinter der fremden Kutsche wieder in den Hohlweg.

3 Münchhausen trägt die Pferde

Darauf eilte ich zurück zu unseren Pferden, lud sie auf meinen Rücken und brachte sie auf die gleiche Art, nämlich durch zwei Sprünge, zu unserer Kutsche. Eins der Pferde wollte beim Sprung über die Hecke ausschlagen. Das konnte ich aber verhindern, indem ich seine Hinterbeine in meine Jackentasche steckte. Bald konnten wir die Fahrt ungehindert fortsetzen und gelangten wohlbehalten zu unserer Herberge.

4 Das Posthorn bläst

Im Gasthaus angekommen, legte der Postillion sein Horn auf den Tisch. Auf einmal ertönte es: Tereng! Tereng, teng, teng! Wir machten große Augen. Jetzt wußten wir endlich, warum der Postillion sein Horn in der Kälte nicht hatte blasen können. Die Töne waren festgefroren und kamen

so, wie sie nach und nach auftauten, deutlich und rein aus dem Instrument.

Münchhausens Seeabenteuer

Spielmarke: Steuerrad

1 Münchhausen begegnet einem Schnellläufer

Auf meinen Reisen, die mich kreuz und quer in alle Länder und über alle Meere führten, hatte ich zahlreiche Seeabenteuer zu bestehen.

Einst führte mich ein Geschäft von großer Wichtigkeit weit weg von hier nach Groß-Kairo. Unterwegs bemühte ich mich, brauchbare Leute in meinen Dienst aufzunehmen. Einige Meilen von Konstantinopel entfernt traf ich einen Mann, der mit großer Schnelligkeit daherlief. Er trug dabei an jedem Bein eine 50pfündige Bleikugel, um seine Geschwindigkeit zu mindern. Über diesen Anblick war ich nicht wenig erstaunt.

Der Fremde erzählte mir, daß er ein Läufer sei und erst vor einer halben Stunde Wien verlassen habe. Den kannte ich brauchen, und ich bat ihn, in meine Dienste zu treten. Seine Kunst des Schnellaufens half mir später eine gewagte Wette zu gewinnen und meinen Kopf zu retten.

2 Der Meisterschütze

Nach anstrengendem Marsch rastete ich in der Nähe eines Hügels. Nicht weit von dem Grasrain entfernt, den ich mir als Raststätte erwählt hatte, hörte ich plötzlich einen Schuß fallen. Was entdeckte ich, als ich aufblickte: Auf dem Hügel stand ein Jäger, der mit seinem Gewehr munter in die blaue, leere Luft schoß. Ich rief ihm ein fröhliches Weidmannsheil zu und fragte ihn, war-

um er so sinnlos in die Luft schieße. Er antwortete mir: „Eben jetzt habe ich einen Sperling von der Spitze des Münsters zu Stroßburg heruntergeschossen.“

Das war ja ein wahrer Meisterschütze, der mir noch in meinem Gefolge fehlte. Ich machte ihm ein verlockendes Angebot, so daß er gern in meinen Dienst trat. Seine Kunstfertigkeit war mir fürderhin von unschätzbarem Wert.

3 Der große Sturm

Bei unserer Reise durch Ägypten kam ein ungeheurer Sturm auf. Wir mußten fürchten, mit Wagen, Pferden und Gefolge in die Luft gewirbelt zu werden. Der Sturm trieb die Flügel von sieben am Wege stehenden Windmühlen zu einem rasenden Schwirren um ihre Achsen.

Unweit davon sah ich einen mächtigen, dicken Mann, der sich mit dem Zeigefinger das rechte Nasenloch zuhielt.

Als er uns bemerkte und sich umdrehte, vergoß er nicht, den Hut höflich zu lüften. Plötzlich trat eine völlige Windstille ein, und die Flügel der Windmühlen bewegten sich nicht mehr.

Der dicke Mann verneigte sich und bat um Entschuldigung. Er erklärte: „Ich mache gerade Wind, um die Windmühlen meines Herrn anzutreiben. Damit der Sturm nicht zu heftig ansteigt, muß ich mir das eine Nasenloch zuhalten.“ So einem war ich noch nicht begegnet, und ich veranlaßte ihn, sich meiner Begleitung anzuschließen.

4 Ein starker Mensch reißt einen Zedernwald nieder

Wir zogen weiter durch manche Stadt und man-

ches Land und kamen auch am Berge Libanon vorbei. Dort stand vor einem großen Wald mit Zedern (immergrüne Nadelbäume) ein derber, untersetzter Kerl. Er zog an einem Strick, der um den Wald herumgelegt war.

Ich fragte ihn: „Wos ziehst du da, mein Freund?“ Seine Antwort dorouf: „Oh, ich soll Bauholz holen und habe meine Axt vergessen. Nun muß ich mir so gut wie möglich helfen.“ Bei diesen Worten knickte der Kraftmensch den Wald, etwa von einer Quadratmeile Umfang, wie Schilf vor meinen Augen nieder.

Was ich doroufhin tat, lößt sich leicht rören. Ich hätte den ungewöhnlichen Menschen nicht fahren lassen, auch nicht, wenn es mein Botschaftergehalt gekostet hätte.

Mein weiterer Reiseweg führte mich noch mit einem anderen merkwürdigen Kerl zusammen. Er lag auf einem Grästrand und verhielt sich mäusehenstill, als ob er schlief, und preßte dabei sein Ohr fest an die Erde.

Auf meine Frage, was er da mache, antwortete er mir, daß er auf das Wachsen des Grases höre. Ein Mann mit so einem vorzüglichen Gehör paßte in mein Geleit. Ich bereute es nie, ihn aufgenämen zu haben, denn bei meinen späteren Abenteuern wurde er mir eine große Hilfe.

Meine neuerworbene Gefolgschaft wurde mir in einem höchst gefahrvollem Abenteuer, das ich jetzt kurz schildern möchte, unentbehrlich. Mit dem türkischen Großsultan verband mich nämlich eine herzliche Freundschaft. Regelmäßig mußte ich die Mittagsnahlzeit und das Abendessen mit ihm einnehmen. Der Sultan liebte ein Gläschen Wein, obwohl er ihm als Mohammedaner streng verboten

war. Eines Tages ließ ich mich zu der gewagten Wette hinreißen, in einer Stunde aus dem kaiserlichen Weinkeller in Wien eine Flasche besten Tokaiers zu besorgen. Ich verwettete meinen Kopf und wußte, daß der Sultan in diesen Dingen keinen Spaß verstand. Es hätte nicht viel gefehlt, und Wette sowie mein Kopf wären verloren gewesen. Nur den Fähigkeiten meiner Begleiter verdanke ich mein Leben: dem Läufer, dem Horcher, dem Schützen und dem Windmacher.

Eine halbe Minute vor der vereinbarten Zeit konnte das großherrliche Leckermaul, der Sultan, den köstlichen Tokaier schlürfen. Aus der Schatzkammer des Fürsten durfte ich dafür so viel Gold und Edelsteine holen, wie ein Mensch tragen kann. Ich schickte meinen starken Gefährten hin, der solche Mengen fortschleppte, daß die Schatzkammer wie ausgekehrt war.

Meine Schätze ließ ich auf ein Frachtschiff bringen, mit dem wir das Weite suchten. Bald nahte sich mir ein neues Verhängnis in Gestalt der türkischen Kriegsflotte, deren Großadmiral den Befehl hatte, mir die Beute wieder abzujagen. Mein Windmacher hat die Türken aber schön empfangen, nämlich Masten, Segel und Tauwerk ihrer Schiffe übel zugerichtet und unser Schiff in wenigen Stunden glücklich nach Italien getrieben.

Reise zum Mond

Spielmarke: Halbmond

1 Flug zum Mond

Achtzehn Tage kreuzten wir in der Südsee, als ein starker Orkan unser Schiff tausend Meilen hoch in den Himmel hob. Sechs Wochen flogen wir so über den Wolken dahin, bis ich eine schwach

leuchtende Insel entdeckte: den Mond. In einem seiner Häfen gingen wir vor Anker, betraten das Ufer und fanden das Land bewohnt.

Tief unter uns gewohrten wir einen Himmelskörper mit Städten, Bäumen, Bergen und Flüssen. Das war, wie wir richtig vermuteten, die Erde, die wir verlassen hatten.

2 Die Mondreiter

Auf dem Mond stießen wir auf riesengroße, menschenähnliche Wesen. Sie ritten auf Geiern, die drei Köpfe hatten und deren Flügelspanne sechsmal so lang war wie das längste Segeltau an unserem Schiff. So, wie die Menschen unserer Erde auf Pferden reiten, fliegen die Bewohner des Mondes auf Vögeln. Bei Reisen oder schwerer Arbeit lassen sie ihren Kopf gewöhnlich zu Hause.

3 Ein Mondmensch

Alles in dieser Mondwelt ist außerordentlich groß. Eine gewöhnliche Fliege zum Beispiel ist nicht viel kleiner als bei uns ein Schaf. Von den Bewohnern des Mondes mißt keiner unter 11 Meter. Ihr Bauch dient ihnen als Tasche. Nur zwölfmal im Jahr essen sie. Während dieser Mahlzeiten öffnen sie die linke Seite ihres Körpers und schieben Riesenportionen auf einmal in den Magen.

Die Mondmenschen hoben an jeder Hand nur einen Finger, mit dem sie ebenso geschickt umgehen können wie wir Menschen mit unseren beiden Händen.

Die gefährlichsten Waffen, deren sich diese Wesen bedienen, sind Retticho, die wie Wurfspieße gebraucht werden und so scharf sind, daß sie jeden der damit verwundet wird, augenblicklich töten.

4 Die Köpfe der Mondmenschen

Wenn der Mondmensch auch noch so entfernt von seinem Kopf ist, kann er ihn doch jederzeit um Rat fragen. Wollen die Herrscher des Mondes wissen, was unter dem einfachen Volk vorgeht, brauchen sie das Haus nicht zu verlassen. Die Mächtigen des Mondreiches schicken nur ihre Köpfe aus, die sich unerkannt überall aufhalten und den Mondfürsten jede wichtige Nachricht mitteilen können.

Ich gestehe, das alles klingt sehr unglaubwürdig. Jedoch stelle ich jedem, der den geringsten Zweifel hegt, frei, selbst zum Mond zu fliegen und sich zu überzeugen, daß ich wahrheitsgetreu berichtet habe, wie es sicher nur wenige Reisende tun.

Spielmöglichkeiten

Das einfache Quartettspiel

Die Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Teilnehmerrunde ausgegeben. Von den verdeckten Karten zieht sich der Nachbar eine heraus. Hat ein Mitspieler vier Karten mit der gleichen Spielmarke beisammen, darf er das Einzelquartett ablegen. Sieger ist, wer zuerst keine Karten mehr in der Hand hält oder aber die meisten Einzelquartette abgelegt hat.

Münchhausenkarten siehe besonderen Abschnitt!

Das erweiterte Quartettspiel

Die einfache Quartettspielform wird bald langweilig. Deshalb ist vorzuschlagen, diese Spielart zu vertiefen. Der Spielleiter kann beispielsweise veranlassen, daß beim Ablegen der Einzelquartette einiges über die Abenteuer Münchhausens unter Zuhilfenahme der Spielkarten gesagt wird. Bewertung durch ein Punktsystem, das vor dem Spiel festgelegt wird.

Münchhausenkarte siehe besonderen Abschnitt!

Das Ablegespiel

Die Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Jeder Mitspieler mocht sich mit seinen Karten vertraut. Der Spielleiter liest die Abenteuer vor. Wer unter seinen Karten die entsprechende Abbildung hat und benennen kann, darf die Spielkarte ablegen und der Abenteuerserie, die gerade an der Reihe ist, zuordnen. Erkennt jemand nicht den Zusammenhang zwischen Text und Bild, muß er seine Karte behalten. Sieger ist

derjenige, der bei Spielschluß keine oder die wenigsten Karten in der Hand hält.

Das Ablegespiel setzt gute Kenntnisse des Textheftes und des Bildteiles voraus.

Das Erzählspiel

Die Karten werden wie üblich gemischt und ausgegeben. Die Spieler erzählen nacheinander die Abenteuer mit Hilfe ihrer Karten. Das Spiel wird mit der ersten Karte einer beliebigen Serie eröffnet. Der nächste Spieler setzt entweder diese Serie fort oder beginnt eine neue. In dieser Weise wird fortgefahren, bis das Spiel vollständig aufgelegt ist. Kann jemand nicht anlegen, setzt er aus, bis er wieder am Spielablauf teilnehmen kann. Bei der Ermittlung des Siegers ist sowohl die Qualität der Nacherzählung als auch die beim Quartettspiel übliche Spielregel zu berücksichtigen. Das Erzählspiel kann interessant ausgebaut werden. Ein geschickter Spielleiter wird die Teilnehmer so weit führen, daß das Typische der Münchhausiaden erkannt wird: Die Naturgesetze werden in manchen Geschichten bewußt außer acht gelassen (Wachstum der Pflanzen, Schwerkraft der Erde usw.) – Tapferkeit und Kraft der Menschen werden ins Unwahrscheinliche gesteigert – Münchhausen übertreibt die Klugheit der Tiere maßlos – Die phantastische Darstellung der Mondverhältnisse zwingt förmlich zu einem Vergleich mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen der heutigen Mondforschung.

Die Münchhausenkarte

Das Spiel enthält eine Peterkarte, die den Baron von Münchhausen zeigt. Die Karte läßt sich vor

allem beim einfachen und erweiterten Quartettspiel verwenden. Sie hat eine positive Aufgabe innerhalb des Spielverlaufs. Welcher Art diese Aufgabe ist, wird vor Spielbeginn festgelegt.

Das Münchhausenspiel

Wir schlagen vor, es am Schlusse des Spielnachmittags durchzuführen – etwa in Verbindung mit der erweiterten Quartettspielform. Die Münchhausenkarte wird ins Spiel einbezogen.

Die schwierigste Aufgabe wartet auf denjenigen, der zuletzt die Münchhausenkarte in Besitz hat. Vielleicht beteiligen sich auch mehrere Spieler an der Lösung der Aufgaben, die gestellt werden: Erzähle aus dem Leben des Barons von Münchhausen! – Wie ist es zum Volksbuch „Münchhausen“ gekommen? – Versuche, kleine Abenteuer in der Art der Münchhausiaden selbst zu erfinden! – Prüfe dabei, wie du es im täglichen Leben mit der Wahrheit hältst! Wertung nach einem Punktsystem. Sieger ist derjenige, der über das Thema Münchhausen am besten Bescheid weiß.

Wie es zur Herausbildung des Feudalismus kam, erfahrt ihr im Geschichtsunterricht der 6. Klasse. Wie die Feudalherren lebten und warum sie nicht arbeiteten, das wird euch der Geschichtsunterricht der 7. Klasse vermitteln. Macht euch auch mit den Beiträgen der Lesebücher der 5. und 6. Schuljahre bekannt, in denen dieser interessante Stoff behandelt wird.