

FF COMMUNICATIONS N:o 3

VERZEICHNIS

DER

MÄRCHENTYPEN

MIT

HÜLFE VON FACHGENOSSEN AUSGEARBEITET

VON

ANTTI AARNE



HELSINKI 1910

SUOMALAISEN TIEDEAKATEMIAN TOIMITUKSIA

HELSINKI 1910,

DRUCKEREI DER FINNISCHEN LITTERATURGESELLSCHAFT.

## Vorwort.

Überaus umfangreich ist das Material an Volksdichtung, das im Laufe der letzten Jahrzehnte in den verschiedenen Ländern aus dem Volksmunde gesammelt worden ist, und jedes neue Jahr bringt eine weitere Vermehrung dieser Reichtümer. Um von dem Umfang der Sammlungen einen Begriff zu geben, sei erwähnt, dass der unermüdlige Eifer eines einzigen Mannes, des deutschen Professors RICHARD WOSSIDLO, nahezu eine Million Aufzeichnungen zusammengebracht hat, wovon etwa die Hälfte sich auf die Volksdichtung bezieht. Material für die vergleichende Erforschung der Volksdichtung ist also schon in vielen Ländern in reichem Masse gesammelt, aber der daraus für die Wissenschaft erwachsene Gewinn ist doch nur ein partieller, denn der völligen Ausnützung des Materiales seitens des Forschers stellen sich unüberwindliche Schwierigkeiten entgegen. Nur ein verhältnismässig kleiner Teil der Aufzeichnungen ist im Druck veröffentlicht, die meisten existieren lediglich als Handschriften, in einem einzigen Exemplare, noch dazu an verschiedenen Orten zerstreut, und bei den geringen Geldmitteln und Kräften, die zu Gebote stehen, dauert es geraume Zeit, ehe die Veröffentlichung dieser Aufzeichnungen möglich gemacht werden kann. Dazu kommt, dass die Beschaffenheit der Manuskriptsammlungen selten geeignet ist, die Zwecke des vergleichenden Forschers zu fördern. Dieser ist häufig gezwungen, sich durch eine umfangreiche

handschriftliche Litteratur, die in fremder Sprache, oft in einem schwerverständlichen Dialekt abgefasst ist, durchzuarbeiten, um das von ihm gewünschte Material herauszufinden.

Zur Erleichterung der volkskundlichen Forschungsarbeit bildete sich vor einiger Zeit der internationale Verein »*Folklore Fellows*», »*Folkloristischer Forscherbund*«, dessen Hauptaufgabe es bildet »den Forschern volkskundliches (folkloristisches) Material aus den verschiedenen Ländern zugänglich zu machen und Kataloge derartiger Sammlungen herauszugeben« und »die Herausgabe wissenschaftlich befriedigender Publikationen volkskundlicher Materialien in einer leicht zugänglichen Sprache oder mit Referaten in einer solchen zu fördern«. Zur Erreichung seines Zweckes ist der Verein speziell bestrebt, nach dem Inhalte geordnete Kataloge der Erzeugnisse der Volksdichtung in verschiedenen Ländern, sowohl der gedruckten als auch besonders der nur in Handschriften vorhandenen, zu Stande zu bringen. Derartige Kataloge geben dem Forscher ein Allgemeinbild der Volksdichtung eines Landes, und zeigen ihm zugleich, ob und in welchem Masse das von ihm jeweils benötigte Material in dem betreffenden Gebiete erhältlich ist. Die Beschaffung von Abschriften oder Referaten der Handschriften selbst ist dann eine verhältnismässig leichte Sache.

Mehr als irgend ein anderes Genre der Volksdichtung sind die Volksmärchen international. Die Märchen wandern ganz besonders leicht von einer Landschaft in die andere, von Volk zu Volk. Die Sprachgrenze, welche die Wanderung der metrischen Erzeugnisse des Volksgeistes zum Stehen bringt oder wenigstens sehr erschwert, behindert nur in geringem Masse die Verbreitung des in ungebundener Rede erzählten Märchens. So sind denn auch gewöhnlich dieselben Märchen bei mehreren Völkern bekannt, einige sogar, soweit man dies nach dem jetzigen Stande der Sammlungen beurteilen kann, so gut wie überall.

Die Schwierigkeiten, mit denen der vergleichende Volksdichtungsforscher beim Sammeln von Material zu kämpfen hat, sind unzweifelhaft am grössten gerade auf dem Gebiete der Märchen. Dieser Umstand hat den Folklore-Verein dazu veranlasst, zuerst sein Augenmerk auf die Beschaffung von Märchenkatalogen zu richten. Ein Verzeichnis der finnischen Volksmärchen, dessen Redaktion dem Unterzeichneten anvertraut ist, soll die Reihe dieser Kataloge eröffnen. Die reichen Märchenschätze, die sich im Besitze der Finnischen Litteraturgesellschaft befinden und deren Inhalt bisher aus sprachlichen Gründen den ausländischen Forschern zum grössten Teile unbekannt geblieben ist, werden so nunmehr erschlossen und für die Benutzung zugänglich gemacht.

Doch hat dieser erste Katalog seine Vorarbeiten erfordert. Es existierte kein System, das in der bunten Menge der Volksmärchen die einzelnen Märchentypen festgestellt und zu einem geordneten Ganzen vereinigt hätte. Daher galt es zunächst, einen zweckentsprechenden systematischen Typenkatalog auszuarbeiten. Das Fehlen eines gemeinsamen den Anforderungen der verschiedenen Länder nach Möglichkeit gerecht werdenden Einteilungssystemes hat sich schon lange fühlbar gemacht. Ein solches System hat natürlich seine Bedeutung auch dadurch, dass es die Volksmärchen ordnet und klarstellt, aber in erster Linie hat es praktische Bedeutung. Wie sehr würde es die Arbeit des Materialsammlers erleichtern, wenn alle bis jetzt gedruckten Märchen-sammlungen nach demselben Systeme geordnet wären. Der Forscher wäre in der Lage, aus jeder Sammlung augenblicklich das Material, dessen er bedürfte, herauszufinden, während er gegenwärtig gezwungen ist, das ganze Werk durchzusehen, wenn er sich mit dem Inhalt vertraut machen will. Denn ein jeder Herausgeber hat seine Sammlung nach eigenem Gutdünken geordnet, wobei sich nur wenige von tieferer Sachkenntnis haben leiten lassen. Zusammengehörige und einander nahestehende Stoffe finden sich häufig hier und da verstreut. Wenn es nun dem

vom Folklore-Verein herausgegebenen Typenverzeichnis gelingt, in den Sammlungen und Katalogen, die in Zukunft veröffentlicht werden, allgemein in Anwendung zu kommen, so wird dadurch das Sammeln von Material in hohem Grade erleichtert werden.

Wenn ich nun daran gehe, die Anordnung des neuen Typenverzeichnisses zu erklären, möchte ich zu Anfang bemerken, dass dieses Verzeichnis in seiner gegenwärtigen Form keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Als Grundlage desselben haben gedient die finnischen Manuskriptsammlungen, S. Grundtvigs dänische Sammlungen und die bekannten deutschen »Kinder- und Hausmärchen« der Brüder Grimm. Es sind daher vorläufig mit Ausnahme einiger Zusätze nur die in den erwähnten Sammlungen vorkommenden Märchentypen vertreten.<sup>1)</sup> Doch soll das Verzeichnis in Zukunft vervollständigt werden. Seine Anpassung für weitere Gebiete erfordert natürlich die Hinzufügung neuer Märchenformen, welcher Umstand bei der Nummerierung der Typen in Betracht gezogen worden ist. An vielen Stellen sind Nummern für neue Typen freigelassen worden, und damit diese einen möglichst passenden Platz erhalten können, hat die Auslassung von Nummern überall da stattgefunden, wo eine grössere oder kleinere Märchengruppe abschliesst, bisweilen auch mitten in der Gruppe. Es sind so viele Nummern ausgelassen worden, dass, während die Zahl der Märchentypen 540, oder wenn man auch die unter derselben Nummer vereinigten Variationen in Betracht zieht, 587 beträgt, die letzte im Verzeichnis angewandte Nummer 1960 ist. Sollten im Laufe der Zeit hier und da mehr neue Typen hinzukommen, als für dieselben Raum gelassen ist, so bleibt der Ausweg, dieselbe Nummer durch Zusätze zu vervielfältigen, z. B. durch Hinzufügung einer kleingeschrie-

<sup>1)</sup> Wo hinter den Typen bemerkt ist, welche Nummer das betreffende Märchen in Grundtvigs Märchenverzeichnis und in der Grimmschen Sammlung hat, ist ersteres mit »Gg« und letztere mit »Grimmi« bezeichnet

benen römischen Ziffer. So entstehen solche Typen wie 165<sup>I</sup>, 165<sup>II</sup>). u. s. w. Durch hinter die Nummer gestellte Buchstaben werden variierende Formen desselben Typs bezeichnet, wo solche vorhanden sind. Z. B. werden bei dem Typ 313 drei Variationen unterschieden: 313 A, 313 B und 313 C.

Die verschiedenen Märchentypen haben also im Verzeichnis ihre Nummer und können in Zukunft kurz mit dieser Nummer bezeichnet werden. Doch ist dessen ungeachtet versucht worden, einem jeden Märchen überdies einen Namen beizulegen, der durch gesperrten Druck hervorgehoben ist. Durch die Grimmschen Märchen oder sonst allgemein bekannt gewordene Benennungen sind hierbei stets berücksichtigt worden, z. B. Hänsel und Gretel, Dornröschen, Gevatter Tod, Die zertänzten Schuhe u. s. w. Mehrere Benennungen sind dem Märchenverzeichnisse S. Grundtvigs entnommen. Für manche Märchen ist ein neuer, den Inhalt andeutender Name erfunden worden. Verhältnismässig wenige Märchen sind unbenannt geblieben, so teilweise die einzelnen Variationen desselben Typs oder kürzere Märchen, für die es schwer war, einen besonderen Namen zu finden. Für den praktischen Gebrauch dürfte dieser Umstand keine Schwierigkeiten hervorrufen.

Den einzelnen Märchentypen sind, soweit möglich, vollständige Erzählungen zu Grunde gelegt worden. Es wäre natürlich auch denkbar gewesen, ein systematisches Verzeichnis der einzelnen Episoden und Motive auszuarbeiten, doch hätte dies eine solche Zerstückelung aller vollständigen Märchenerzählungen zur Folge gehabt, dass der Forscher weit geringeren Nutzen aus dem Verzeichnis gezogen hätte. Dennoch ist man in einigen Fällen gezwungen gewesen, von der angewandten Methode abzuweichen. Die einzelnen Geschichten des Märchenkreises vom dummen Teufel werden vom Volke in so verschiedenartiger Verbindung erzählt, dass die Notwendigkeit vorlag, eine jede dieser Episoden unter eigener Nummer einzuführen. Teilweise hat dasselbe Verfahren auch bei den Tier-

und den Schwankmärchen eingeschlagen werden müssen. Durch dies alles entsteht eine gewisse Inkonsequenz, aber betrachtet vom Standpunkt der praktischen Anwendbarkeit, auf die bei dem Aufbau des Einteilungssystemes das Hauptaugenmerk gerichtet worden ist, empfahl sich dieses Verfahren am meisten. Anderenfalls würden die Aufschlüsse, die ein auf das Typensystem basierter Märchenkatalog dem Forscher geben würde, stellenweise allzu allgemein gehalten sein. Ausserdem ist zu beachten, dass die einzelnen Geschichten, welche gewöhnlich als Teile einer längeren Erzählung auftreten, bisweilen auch für sich allein vorkommen, und dann auf jeden Fall einen selbständigen Platz verdienen.

Der das Typensystem anwendende Forscher kann möglicherweise der Ansicht sein, dass hier und da auch sonst Märchenformen, denen eine solche Stellung nicht zukommt, zu selbständigen Typen oder zu Variationen von Typen gemacht worden sind. Doch glaube ich nicht, dass dieser Umstand nennenswerte Unzuträglichkeiten zur Folge haben wird. Es ist dem Herausgeber eines Märchenkataloges unbenommen, falls er es wünscht, einige verschiedene Märchentypen oder die Variationen desselben Typus zu vereinigen, wenn er nur dieser Änderung jedesmal in seinem Kataloge ausdrücklich Erwähnung tut.

Bei der Nummerierung der Märchentypen ist vom Anfang bis zum Ende des Verzeichnisses eine fortlaufende Zahlenreihe angewandt worden. Auch dies ist wieder aus praktischen Gründen geschehen, denn wenn, wie anfangs beabsichtigt war, eine jede Hauptgruppe der Märchen ihre eigene Nummernreihe erhalten hätte, so wären allerdings grössere Zahlen vermieden worden, aber andererseits hätte sich die Bezeichnung der Märchen allzu kompliziert gestaltet.

Die einzelnen Typen sind im Verzeichnisse mit gedrängten, aber immerhin so ausführlichen Erklärungen versehen worden, dass der das System benutzende Forscher völlige Klarheit darüber erlangt, um welches Märchen es

sich in jedem Falle handelt. In einigen Fällen, wo ein besonders hervorstechender Märchenzug oder Name (z. B. Titellure, siehe N:o 500) die Identifizierung des Märchens erleichtert, ist die Erklärung kurz, in anderen dagegen ist der ganze Gang der Handlung in seinen Hauptzügen referiert.

Sämtliche Märchen sind im Typenverzeichnis in drei Hauptgruppen geteilt: Tiermärchen, eigentliche Märchen und Schwänke. Bei den Tiermärchen werden kleinere Gruppen nach der Art der in der Erzählung auftretenden Tiere unterschieden, und in jeder dieser Gruppen sind wieder die Märchen, die von demselben Tiere handeln, zusammengestellt. So beginnt z. B. die Gruppe der Tiere des Waldes mit dem Lieblingstiere der Märchen, dem schlaunen Fuchse. Wo in der Erzählung zu verschiedenen Arten gehörende Tiere vorkommen, ist es bei Bestimmung des dem Märchen zuzuweisenden Platzes ausschlaggebend gewesen, welchem Tiere der Hauptteil der Handlung zufällt. So ist, um Beispiele anzuführen, das Märchen »Furchtsamer als der Hase« (N:o 70) nicht den Fuchsmärchen, sondern der Gruppe »der anderen Tiere des Waldes« zugeteilt worden, da der Hase hier die Hauptperson der Handlung ist, ebenso »der Hund und der Sperling« (N:o 248) den »Vogelmärchen« und nicht der Gruppe der »Haustiere«.

Die grösste Märchengruppe, die eigentlichen Märchen, zerfallen in Zauber- oder Wundermärchen, legendenartige, novellenartige und vom dummen Teufel handelnde Märchen. In den Zaubermärchen findet sich stets irgend ein übernatürlicher Faktor; ebenso für gewöhnlich in den legendenartigen, während die novellenartigen sich völlig innerhalb der Grenzen der Wirklichkeit bewegen. Für die Geschichten vom dummen Teufel ist es schwer gefallen, im Verzeichnisse einen passenden Platz zu finden. Sie sind eigentlich Wundermärchen und wären als solche mit den übrigen Wundermärchen zusammenzustellen gewesen, aber da sie andererseits ihrem Charakter und Wesen nach den Schwankmärchen gleichen, sind sie als letzte, den Schwank-

märchen am nächsten stehende Gruppe der eigentlichen Märchen eingereiht worden. Bei der Einteilung der Zaubermärchen in Unterabteilungen ist der jeweilige wunderbare, übernatürliche Faktor bestimmend gewesen. So entstehen die Gruppen: der übernatürliche Gegner, in welcher Gruppe auf die nahe verwandten Teufelsmärchen hingewiesen wird, der übernatürliche Gatte, die übernatürliche Aufgabe, der übernatürliche Helfer, der übernatürliche Gegenstand, das übernatürliche Können oder Wissen, und endlich die Gruppe, in der irgend ein anderes übernatürliches Moment vorkommt. Diese Gruppen werden wieder soweit möglich ihrem Inhalt entsprechend in neue Unterabteilungen gesondert, ebenso wie die legenden- und novellenartigen Märchen.

Mitunter tritt der Fall ein, dass dasselbe Märchen zu zwei verschiedenen Gruppen gerechnet werden kann. Neben einem übernatürlichen Gegner oder Helfer kann z. B. ein Zaubergegenstand vorkommen. Die ausschlaggebende Bedeutung ist dann dem für die Handlung wichtigsten Faktor zuerteilt worden, aber ausserdem wird das betreffende Märchen in Parenthese auch an der zweiten Stelle angeführt, mit Hinweis auf den Platz, den es im Verzeichnisse gefunden hat. Derartige Hinweise sind auch in den übrigen Teilen des Verzeichnisses bisweilen angewandt worden. Es kann z. B. dieselbe Erzählung sowohl als Teufels- wie als Tiermärchen auftreten. So verhält es sich z. B. mit der »Ernteteilung« (N:o 1030), wo der eine Teilhaber den oberen, der andere den unteren Teil der Ernte erhält. Diese Erzählung ist unter die Teufelsmärchen eingereiht worden, zu denen sie wahrscheinlich ihrem Ursprunge nach gehört, aber sie findet sich mit Hinweis auf ihren eigentlichen Platz auch unter den Tiermärchen als zwischen Fuchs und Bär oder Mensch und Bär sich abspielende Begebenheit angeführt.

Es mag auch noch erwähnt werden, dass mit einander verwandte Märchentypen sowie Einzelzüge, die sich in mehreren verschiedenen Märchentypen wiederfinden, ebenfalls mit Hinweisen versehen worden sind.

Die dritte Hauptgruppe der Märchen, die Schwänke, werden ohne Zweifel mit der Zeit mehr Zusatznummern erhalten als die Tiermärchen und die eigentlichen Märchen, denn neue Schwankgeschichten entstehen leichter unter dem Volke als andere Märchen. Als erste Unterabteilung der Schwankmärchen findet man im Verzeichnisse die Schildbürgergeschichten, die danach geordnet sind, ob sie sich auf Ackerbau, Viehzucht, Fischfang, Jagd, Hausbau, Speisebereitung oder a. dergl. beziehen. Die folgenden Teile handeln von »Eheparen«, von der »Frau« und dem »Mann«. In der letztgenannten, zahlreichsten Gruppe werden wieder Märchen vom schlaun Manne, vom Glück durch Zufall, vom einfältigen Manne und vom Pfarrer unterschieden. In den Geschichten vom Pfarrer wird dieser gewöhnlich zum Narren gehalten, und zwar häufig vom Küster, was bei der Anordnung der Pfarrergeschichten beachtet worden ist. Die letzte Gruppe der Schwankmärchen bilden die »Lügenmärchen«, die in Jagdgeschichten, Erzählungen von grossen Tieren, grossen Gegenständen u. s. w. zerfallen.

In Bezug auf die Gruppierung der Märchen möchte ich noch bemerken, dass es mitunter schwergefallen ist, eine scharfe Grenze zwischen den legendenartigen Märchen und solchen Zaubermärchen zu finden, in denen ein übernatürlicher Gegner auftritt, und in gleicher Weise zwischen den novellenartigen Märchen und den Schwänken. Solche Grenzfälle sind einige Teufelsmärchen und einige von Dieben handelnde Märchen gewesen.

Die Zusammenstellung des Typenverzeichnisses ist bei dem Umfange und der Mannigfaltigkeit des zu ordnenden Materiales eine schwierige Arbeit gewesen, und ohne Zweifel werden sich bei der praktischen Anwendung Mängel und Schwächen herausstellen. Dennoch hoffe ich, dass durch dieses Verzeichnis die Herausgabe analog geordneter Märchenpublikationen ermöglicht worden ist und die gleichmässige Katalogisierung der Märchen hiermit ihren Anfang genommen hat.

Ausser dem Unterzeichneten haben an dem Typenverzeichnisse mitgearbeitet Prof. KAARLE KROHN und Dr. OSKAR HACKMAN in Helsingfors, Prof. AXEL OLRİK in Kopenhagen, Prof. J. BOLTE in Berlin und Dr. C. W. VON SYDOW in Lund. Die Arbeit ist in der Weise geordnet gewesen, dass das von mir ausgearbeitete Einteilungssystem Prof. Krohn und Dr. Hackman zur Prüfung unterbreitet und dann mit den von uns gemeinsam vorgenommenen Abänderungen den übrigen Mitarbeitern zugesandt worden ist. Nachdem die Verbesserungsvorschläge derselben soweit möglich beachtet worden waren, hat das Verzeichnis seine endgültige Form erhalten. Doch sei erwähnt, dass die Märchen vom »dummen Teufel« (II D) von Anfang an von Dr. Hackman geordnet worden sind, der auch den finnischen Text der Arbeit ins Deutsche übertragen hat. Den erwähnten geehrten Forschern sage ich meinen aufrichtigsten Dank für den wertvollen Beistand, den sie meiner Arbeit gewährt haben.

Zum Schlusse sei es mir gestattet, mich an die Märchenforscher mit der Bitte zu wenden, sie möchten, wenn sie auf im Verzeichnisse fehlende Märchentypen stossen, dieselben in ihren Hauptzügen aufzeichnen und, sobald sich eine Anzahl davon angesammelt hat, der Expedition der Finnischen Wissenschaftsakademie in Helsingfors (Suomalaisen Tiedeakatemia Toimisto, Hallituskatu 1) zusenden. Nützlich wäre es auch, zu wissen, wo der Einsender das betreffende Märchen angetroffen hat und welche Angaben er über die Verbreitung desselben machen kann. Auf diese Weise wird es möglich, nach einiger Zeit eine neue, vermehrte Auflage des Typenverzeichnisses herauszugeben.

*Antti Aarne.*

## I.

### Tiermärchen.

#### Die Tiere des Waldes.

1—69. Der Fuchs = das schlaue Tier:

1. Das Erbeuten der Fische: der Fuchs stellt sich tot; der Mann hebt ihn auf seinen mit Fischen beladenen Schlitten.
2. Das Fischen mit dem Schwanze: der Bär (Wolf) wird verleitet, seinen Schwanz in das Loch im Eise zu stecken; der Schwanz friert fest; die Bäuerin schlägt mit einer Stange auf den Bären ein; er rettet sich mit Verlust des Schwanzes.
3. Der mit Buttermilch Befleckte stellt sich schwerverletzt: beim Naschen von Buttermilch befleckt sich der Fuchs den Kopf; er gibt vor, so misshandelt worden zu sein, dass das Gehirn freigelegt ist.
4. Das Tragen des scheinbar Verletzten: der Fuchs: »der Kranke trägt den Gesunden» (Grimm N:o 74).
5. Das Beissen in den Fuss: der Fuchs zum Bären: »du beißt in die Baumwurzel».
6. Die Frage nach der Windrichtung als Mittel zur Rettung: der Fuchs im Rachen des Bären (Wolfes), fragt: »woher kommt der Wind?» der Bär öffnet den Rachen um zu antworten; der Fuchs entrinnt.

7. Das Nennen von drei Baumnamen: Bär (Wolf) und Fuchs wetten, wer schneller drei Bäume nennen kann.
8. Das Bemalen: der Fuchs lässt den Bären (Wolf) sich auf einen Heuschober stellen und zündet den Schober an.
9. Auf dem Felde und in der Scheune: der Bär arbeitet, der Fuchs steht müssig; in der Scheune drischt der Bär, der Fuchs gibt vor, die Dachbalken zu stützen, damit sie nicht dem Bären auf den Kopf fallen; bei der Teilung nimmt der Fuchs das Korn, der Bär den grösseren Spreuhaufen; beim Mahlen gibt das Getreide des Fuchses ein anderes Geräusch als das des Bären; beim Kochen wird die Grütze des Fuchses hell, die des Bären schwarz; beim Essen nimmt der Fuchs heimlich einen Löffel voll von der Grütze des Bären und lässt den Bären kosten; dieser glaubt nun, dass die Grütze des Fuchses ebenso schlecht schmeckt wie seine eigene.
15. Das Naschen der Butter (des Honigs): der Fuchs (das Huhn) gibt vor, zu einer Taufe als Gvatter gebeten zu sein; verzehrt den Buttevvorrat des Bären (Wolfes, resp. Hahnes); schmiert etwas Butter dem schlafenden Bären (Wolf) an den Rachen (oder unter den Schwanz).
20. Die Tiere fressen einander auf (auf den Rat des Fuchses wird das kleinste zuerst gefressen u. dergl.):
  - A. Die Tiere geraten in eine Fanggrube.
  - B. Ein alter Mann gerät in ein Fangeisen und kommt um; die Tiere ziehen die Beute heimwärts, fressen ihn allmählich auf und haben dann keine Nahrung mehr.
  - C. Die Tiere auf der Flucht vor dem Untergang der Welt oder vor dem Kriege (ein Blatt ist in den See oder eine Nuss dem Huhn auf den Kopf gefallen).
21. Das Fressen der eigenen Eingeweide: der Fuchs

verleitet den Bären (Wolf) dazu, seine eigenen Eingeweide zu verzehren.

30—35. Die Rettung aus der Grube:

30. Der Fuchs stellt es so an, dass der Wolf in die Grube fällt: Wettlauf.
31. Der Fuchs stellt sich auf den (aufrechtstehenden) Wolf und springt aus der Grube hinauf.
32. Der Wolf gerät mit dem einen Eimer in den Brunnen, während der Fuchs im andern Eimer hinaufgezogen wird.
33. Der Fuchs stellt sich tot; der Mann wirft ihn aus der Grube hinauf; er entflieht.
36. Der Fuchs vergewaltigt die Bäarin (der Hase die Füchsin): die Bäarin hat sich im Baumspalt (Zaunlücke) festgeklemmt; (der Fuchs berusst sich, wird für den Pastor gehalten).
37. Die Suche nach einer Kinderwärterin (einem Klageweib): der Fuchs als Kindermagd; frisst die Jungen des Bären auf.
38. Die Tatze in der Baumritze: der Fuchs (Mensch) verleitet den Bären, seine Tatze in die Ritze zu stecken (vgl. N:o 151).
39. Der Bär wirft die Eberesche um, damit die alte Mutter des Fuchses die Beeren erlangen kann: der Fuchs verzehrt selbst die Beeren. [Baumtragen, siehe N:o 1052].
40. Der Fuchs läutet: der Bär frisst ein Pferd, an dessen Hals eine Glocke befestigt ist, der Fuchs läutet an der Glocke. [Ernteteilung, siehe N:o 1030].
41. Der Fuchs führt den Wolf zum Naschen in den Keller: der Wolf frisst so viel, dass er nicht wieder zum Kellerloch herauskann, und wird getötet (Grimm N:o 73).
42. Wettstreit im Lachen zwischen Fuchs und Bär.
43. Der Bär baut ein Haus aus Holz, der Fuchs

- aus Eis: im Sommer will der Fuchs den Bären aus seinem Hause vertreiben (vgl. N:o 1097).
47. Der Fuchs (Bär u. s. w.) mit den Zähnen am Schwanz des Pferdes hängend: der Hase fragt ihn, wohin die Fahrt geht. (Grimm N:o 132).
50. Der kranke Löwe: der Fuchs gibt vor, für den Löwen ein Heilmittel zu suchen; rät, dem Wolfe die Haut abzuziehn.
55. Die Tiere beim Wegebau: der Fuchs als Arbeitsleiter; die Tiere, die nicht an der Arbeit teilnehmen, werden bestraft.
56. Der Fuchs erbeutet durch List die Jungen der Elster:
- A. Der Fuchs droht den Baum umzustossen; die Krähe gibt gute Ratschläge; der Fuchs rächt sich, stellt sich tot und fängt die Krähe.
- B. Der Fuchs verleitet die Elster, ihre Jungen in seinen Bau zu bringen; die Elster rächt sich; der Hund stellt sich tot und tötet den Fuchs.
57. Der Rabe mit dem Käse im Schnabel: der Fuchs verleitet den Raben zum Singen; der Käse fällt herunter.
60. Die gegenseitige Einladung: der Kranich (Reiher) hat die Speisen in einem Butterfass, der Fuchs auf einer glatten Felsplatte; der Kranich verletzt sich den Schnabel.
61. Der Fuchs verleitet den Hahn, mit geschlossenen Augen zu krähen: stürzt sich dann auf ihn.
62. Der Friede unter den Tieren: der Fuchs lockt die Hühner zu sich; entflieht, als er von den Hunden reden hört und sagt, sie hätten noch nichts vom Friedensschluss erfahren.
65. Die Freier der Füchsin: zu einer verwittweten Füchsin kommen Freier, Füchse oder andere Tiere; bekommen alle den Korb, bis einer kommt, der alle

Eigenschaften ihres früheren Mannes besitzt (Grimm N:o 38).

70—99. Andere Tiere des Waldes:

70. Furchtsamer als der Hase (die Schafe, der Fisch, der Frosch u. s. w.): Der Hase lacht, dass ihm die Lippe platzt.
71. Der Wettstreit des Frostes und des Hasen: der Hase legt sich auf den hartgefrorenen Schnee: »o, wie warm!«
75. Die Hilfe des Schwachen: die Maus rettet den Bären (Fuchs) aus der Schlinge, indem sie die Stricke zernagt.
85. Das Mäuschen, Vögelchen und die Bratwurst: haben gemeinsamen Haushalt; tauschen einmal ihre Obliegenheiten und alles geht schlecht (Grimm N:o 23).
90. Die Nadel, der Handschuh und das Eichhorn: die Nadel findet zuerst schlechte Beute, bekommt Prügel; zuletzt gleitet sie in den Magen eines Tieres, das Tier stirbt.

#### Tiere des Waldes und Haustiere.

100. Der Wolf vom Hunde zu Gast gebeten singt: hat zu viel getrunken; singt, trotzdem es der Hund ihm verbietet; wird getötet.
101. Der alte Hund als Retter des Kindes (Schafes): die Verabredung des Wolfes und des Hundes; der Wolf raubt das Kind und lässt es sich vom Hunde abjagen; der Hund erhält sein Gnadenbrot (Grimm N:o 48).
102. Der Hund als Schuster des Wolfes: der Hund frisst das Material, aus dem die Stiefel verfertigt werden sollen (die Kuh, das Schwein u. s. w.).
103. Die wilden Tiere verstecken sich vor dem seltsamen Tiere: die Katze jagt ihnen

- Schrecken ein; der Bär fällt vom Baume und bricht sich das Rückgrat (Grimm N:o 48).
104. Der Krieg der Haustiere und der wilden Tiere: die Katze reckt den Schwanz in die Höhe; die wilden Tiere halten den Schwanz für eine Flinte und fliehen (Grimm N:o 48).
105. Die einzige Kunst der Katze: die Katze rettet sich auf einen Baum; der Fuchs, der hundert Künste kann, wird gefangen (Grimm N:o 75).
110. Die Glocke um den Hals der Katze: die Mäuse kaufen eine Glocke; keine wagt es, sie der Katze um den Hals zu hängen,
111. Das Gespräch der Katze und der Maus: die Maus erzählt ein Märchen; die Katze: »ebenso fresse ich dich».
112. Die Feldmaus zu Gaste bei der Hausmaus: die Katze (vgl. N:o 245).
115. Der Fuchs erwartet, dass die Lippe (Hode) des Pferdes herabfällt: bekommt sie nicht.
116. Der Bär auf dem Heuwagen (auf dem Pferde): wird für den Geistlichen gehalten.
117. Der Bär lässt seine Tatze fallen: schlägt das Pferd in die Lende.
118. Der Löwe erschrickt vor dem Pferde: das Pferd schlägt Funken mit den Hufen; der Wolf (Bär) droht, das Pferd aufzufressen; der Löwe hebt den Wolf in die Höhe und erdrückt ihn dabei.
120. Wer zuerst den Sonnenaufgang sieht: der Fuchs begibt sich auf einen Hügel, das Schwein auf einen niedriger gelegenen Platz; die Sonne scheint auf die Wipfel der Bäume.
121. Die Wölfe klettern auf den Rücken von einander, um zum Baume heraufzukommen: das Schwein auf dem Baume; der unterste Wolf läuft weg.
122. Der Wolf (Fuchs) sucht sich sein Frühstück: der Wolf droht verschiedene Tiere aufzufressen (das

Schwein, das Schaf, das Pferd u. s. w.); auf ihre Bitten wartet er, bis der Pass vorgezeigt wird, die Kinder getauft werden u. dergl.; bekommt nichts (vgl. N:o 227).

123. Der Wolf und die jungen Geislein: in Abwesenheit der Mutter frisst der Wolf die Zicklein; die Mutter schneidet den Magen des Wolfes auf (vgl. N:o 333) (Grimm N:o 5, Gg N:o 84).
125. Der Wolf flüchtet vor dem Wolfskopf: die Hämmel finden den Sack und den Wolfskopf.
130. Die Tiere im Nachtquartier (Bremer Stadtmusikanten), verjagen den, der in die Hütte einzudringen versucht:
- A. Bauen sich selbst ein Haus.
- B. Auf der Flucht (gewöhnl. droht ihnen, getötet zu werden) (Grimm N:o 27).
- C. Die Tiere in Gesellschaft eines Menschen.

#### Der Mensch und die Tiere des Waldes.

[Das Erbeuten der Fische, siehe N:o 1].

150. Die Ratschläge des Fuchses: der Mann lässt den Fuchs frei, da ihm dieser drei Ratschläge geben will: »wenn du einen Fuchs fängst, lass ihn nicht los».
151. Der Mensch lehrt den Bären Geigespielen: klemmt die Tatzen in einer Ritze fest; betrügt in gleicher Weise mehrere andere Tiere, die in Freiheit gesetzt sich vergebens zu rächen versuchen (vgl. N:o 38, 1159) (Grimm N:o 8, Gg N:o 126).
152. Der Mensch bemalt den Bären: brennt ihn mit glühendem Eisen; der Hase und die Bremse erhalten ihre Strafe.
153. Das Kastrieren des Bären und das Holen der Salbe: der Mann schickt seine Frau; der Bär wirft die Salbe an den Baum.  
[Ernteteilung, siehe N:o 1030].
154. »Bärenfrass»: der Fuchs hilft dem Manne; der Bär wird als Baumstumpf auf den Schlitten geladen

- und getötet; der Fuchs will sich Hühner als Belohnung holen; wird verjagt.
155. Undank ist der Welt Lohn: der Mann befreit eine Schlange oder einen Bären; dieser droht, ihn zu fressen; die Richter; der Fuchs fordert den Befreiten auf, sich in seine frühere Lage zurückzugeben (Gg N:o 76).
156. Der Splitter in der Tatze des Bären (Löwen): das Weib zieht den Splitter heraus und bekommt den Schenkel der Kuh zur Belohnung.
157. Man muss den Menschen fürchten: der Löwe (Wolf); der Knabe (werdender Mensch), der Greis (gewesener Mensch), der Soldat mit dem Säbel (Grimm N:o 72).
158. Die in den Schlitten geratenen wilden Tiere fressen das Zugtier auf: der Schlitten geht entzwei; die Tiere holen Material zur Reparation aus dem Walde.
159. Die gefangenen wilden Tiere erkaufen sich das Leben: führen dem Menschen Pferde, Kühe u. s. w. zu.  
[Die Tiere im Nachtquartier, siehe N:o 130 C].

#### Die Haustiere.

200. Der Pass des Hundes: geht durch das Verschulden der Katze verloren; seitdem sind Hund und Katze Feinde.
203. Das Schaf und das Pferd fressen um die Wette: das Pferd siegt.
204. Das Schaf, die Ente und der Hahn auf dem Meere in Gefahr: die Ente schwimmt, der Hahn fliegt auf den Mast.
206. Das Stroh wird zum zweiten Mal gedroschen: das Gespräch der Tiere (Kuh, Ochse); sie verhungern.
210. Der Hahn, die Henne, die Ente, die Steck-

nadel und die Nähnadel auf der Wanderung: die Nadeln stechen am Morgen den Wirt, bei dem die Wanderer ihr Nachtquartier genommen haben (Grimm N:o 10 und 41).

### Die Vögel.

220. Die Ratsversammlung der Vögel: der Adler als Richter, bestimmt Anteil und Arbeit eines jeden.
221. Die Königswahl der Vögel: wer am höchsten fliegen kann; der Zaunkönig versteckt sich im Gefieder des Adlers; wird nicht als König anerkannt; wer am tiefsten in die Erde fallen kann; der Zaunkönig schlüpft ins Mauselloch, soll ausgehungert werden; die Eule als Wächter (Grimm N:o 171).
222. Der Krieg der fliegenden und der vierfüssigen Tiere: der in die Höhe gehaltene Schwanz des Fuchses als Signal; die Hornisse sticht den Fuchs unter den Schwanz, er lässt den Schwanz sinken; die vierfüssigen Tiere fliehen (Grimm N:o 102).
225. Der Kranich lehrt den Fuchs das Fliegen: lässt ihn aus der Höhe auf die Erde fallen.
226. Die Gans lehrt den Fuchs das Schwimmen: schüttelt ihr Gefieder, der Fuchs fällt ins Wasser.
227. Der Fuchs und die Gänse: die Gänse dürfen beten, ehe er sie auffrisst; sie fangen an zu gackern und hören nicht wieder auf (vgl. 122) (Grimm N:o 86).
228. Die Meise und der Bär: die Meise versucht, durch Sträuben der Federn die Grösse des Bären zu erreichen; fliegt ins Ohr des Bären, der Bär stirbt.
229. Der Habicht erschrickt vor dem Schnabel der Schnepfe: »es ist ein Schnabel, aber er ist nichts nütze (hohl).
230. Die Ernährung des grossköpfigen und grossäugigen Vogels: als der Ernährer das Alter des Vogels erfährt, tötet er ihn.

232. Der Auerhahn und die Zugvögel: der Auerhahn will nicht mit den Zugvögeln zusammen wegziehen.
235. Der Eichelhäher borgt sich das Kleid des Kuckucks: gibt es nicht zurück.
236. Die Drossel lehrt die Taube (u. a.) den Nestbau: undichtetes Nest.
238. Das scharfe Gesicht der Taube und das scharfe Gehör des Frosches: ein Samenkorn auf dem Felde; lässt das Korn aus der Höhe herabfallen.
240. Der Eiertausch der Taube: zwei für sieben.
242. Der Frosch wird aus seinem Versteck gelockt: die Krähe (u. a.) schwört, den Frosch nicht zu fressen; bricht ihren Eid.
245. Der Hausvogel und der Waldvogel: der Hausvogel rät dem Waldvogel, um sich zu blicken; der Waldvogel wird geschossen (vgl. N:o 112).
246. Der Jäger spannt den Bogen: Gespräch der beiden Vögel; der eine bleibt, wird geschossen.
248. Der Hund und der Sperling: der Mann überfährt den Hund, den Freund des Sperlings; der Sperling rächt sich: der Mann verliert sein Pferd, seine Habe und zuletzt sein Leben (Grimm N:o 58).

#### Die Fische.

250. Das Wettschwimmen der Fische: der Kaulbarsch hängt sich an den Schwanz des Lachses (oder a.), gewinnt (vgl. N:o 275).
252. Der Hecht und die Schlange schwimmen um die Wette ans Land: die Drohung des Hechtes für den Fall, dass er gewinnt.
253. Die Fische in der Reuse: der kleine Fisch schlüpft durch die Masche heraus, der grosse bleibt stecken.

### Andere Tiere.

275. Der Wettlauf des Fuchses und des Krebses: der Krebs hängt sich an den Schwanz des Fuchses; gewinnt (vgl. N:o 250) (Grimm N:o 187).  
[Das scharfe Gesicht der Taube und das scharfe Gehör des Frosches, siehe N:o 238].
280. Die Ameise schleppt eine Last, die so gross ist wie sie selbst: die Wette des Raben (oder a.) und der Ameise.
285. Das Kind und die Schlange: die Schlange trinkt vom Milchnapf des Kindes; »iss auch vom Brot!« (Grimm N:o 105 I).

## II.

### Eigentliche Märchen.

#### A. Zaubermärchen.

Übernatürlicher Gegner (vgl. auch »die Märchen vom dummen Teufel« II D).

- 300–359. Der Unhold (Riese, Drache, Teufel, Kobold etc.) wird überwunden:
300. Der Drachentöter: die Königstochter wird gerettet (in verschiedenen Verbindungen: der Schafhirt, die drei Hunde (Namen) u. s. w.) (vgl. N:o 301, 303, 305, 466, 502, 530, 532, 553) (Gg N:o 3 B).
301. Die drei geraubten Prinzessinnen:  
A. Männer gehen auf die Suche nach den verschwundenen Prinzessinnen; kochen abwechselnd das Essen; Episode mit dem Zwerg; einer der Männer durch ein Loch unter die Erde und rettet die Prinzessinnen (vom Drachen u. a., vgl. N:o 300); die Gefährten ziehen ihn nicht wieder empor, aber er rettet sich schliesslich (Grimm N:o 91, Gg N:o 5 A).

- B. Dasselbe, vorher als Einleitung: Der starke Junge und seine starken Gefährten (Tannendreher, Felsenklipperer) (Der starke Junge, siehe N:o 650) (Grimm N:o 166, Gg N:o 5 B).
302. Das Herz des Teufels (Riesen) im Ei: der Jüngling kann sich in einen Löwen, Ameise etc. verwandeln (bisweilen Herz des Teufels im Ei für sich allein) (vgl. N:o 665—667) (Grimm N:o 197, Gg N:o 17).
303. Die Zwillings- oder Blutsbrüder: zwei Knaben, Pferde und Hunde (in Folge des Genusses von Fisch oder auf andere übernatürliche Weise geboren, vgl. N:o 705); der eine befreit Prinzessinnen vom Drachen (vgl. N:o 300); eine Hexe verwandelt ihn in einen Stein; der zweite Bruder schläft neben der Frau seines Bruders und rettet diesen aus der Verzauberung (Grimm N:o 60, 85, Gg N:o 25).
304. Der Jäger: ein Mann hat eine Zauberbüchse, mit der er die Riesen zu töten vermag, welche die Prinzessin rauben wollen; er entnimmt aus dem Schlosse, wo alles schläft, mehrere Gegenstände, mit denen als Wahrzeichen er der in eine Hütte verbannten Prinzessin beweist, dass er ihr Retter war; der Hauptmann (Ritter, Hofmann), der sich fälschlich für den Töter der Riesen ausgegeben hatte, wird bestraft (Grimm N:o 111, Gg N:o 24).
305. Das Herzblut des Drachen als Heilmittel für den König: der Jüngling tötet den Drachen und bringt das Herz; ein hoher Herr bemächtigt sich desselben und erhält die Prinzessin; schliesslich kommt die Wahrheit an den Tag (Gg N:o 14).
306. Die zertanzten Schuhe: eine Königstochter begibt sich jede Nacht heimlich zu einem Unhold und tanzt mit ihm; ein Jüngling, der sich unsichtbar machen kann, folgt ihr und gewinnt ihre Hand (vgl. N:o 507) (Grimm N:o 133, Gg N:o 23 A).
307. Die Prinzessin im Sarge: jeden Morgen wird

der Wächter tot aufgefunden; ein Jüngling übernimmt die Leichenwache; die Tote steigt aus dem Sarge; er gewinnt ihre Hand (nicht immer eine Prinzessin) (Gg N:o 23 B).

- 310.** Die in den Turm gesperrte Jungfrau: sie lässt ihre Hare herab, an denen die Hexe, der das Mädchen gelobt worden ist, emporklettert; ebenso tut der Königssohn; die Hexe führt das Mädchen in die Wüste, wo der Prinz (als Blinder) sie schliesslich findet (Grimm N:o 12).

**311, 312.** Drei Schwestern aus dem Berge werden aus der Gewalt des Unholdes gerettet:

- 311.** Von der Schwester gerettet, die den Unhold dazu bringt, die Mädchen im Sack (Kiste) in ihr eigenes Heim zurückzutragen (Grimm N:o 46, 66?, Gg N:o 49 A).

- 312.** Unholdstöter und sein Hund: der Bruder rettet die Schwester (Gg N:o 49 B).

**313, 314.** Die magische Flucht (aus dem Hause des Unholdes (Teufels); die Fliehenden werfen Zaubergegenstände hinter sich, aus denen Berg, Wald und See entstehen, oder sie verwandeln sich in verschiedene Tiere und Gegenstände:

- 313 A.** Das Mädchen als Helferin des Jünglings auf der Flucht; der Jüngling ist dem Teufel versprochen worden (Grimm N:o 51, 79?, Gg N:o 28).

- B.** Dasselbe, vorher als Einleitung: der verbotene Schrein, in dem ein Zauberschloss zu sehen ist.

- C.** Dasselbe sowie die Episode von der vergessenen Braut die zuletzt mit dem Jüngling wiedervereinigt wird (Grimm N:o 56, 113, 186, 193, Gg N:o 27).

- 314** Der in ein Pferd verwandelte Jüngling: das Pferd als Helfer bei der Flucht (vgl. N:o 530—533); gewöhnlich: der goldharige Jüngling, nimmt Dienste am Hofe des Königs, besiegt die Feinde im Kriege und heiratet die Tochter des Königs (Gg N:o 8 A, 28).

315. Die ungetreue Schwester: (die dem Wassernix versprochenen Kinder), das Mädchen Braut des Wassernix (Teufels); auf seinen Rat stellt sie sich krank und bittet den Bruder, ihr eine Heilsalbe oder dergl. zu bringen; die eingesperrten Tiere machen sich los und retten den Knaben.
316. Die Nixe im Teich: der der Nixe versprochene Mann von ihr ins Wasser gezogen; seine Gattin befreit ihn mit Hilfe von Ratschlägen, die ein altes Weib ihr erteilt, aus der Gewalt der Nixe (Grimm N:o 181).
325. Der Zauberer und sein Schüler: der Vater auf die Probe gestellt, erkennt seinen Sohn wieder; der Sohn als Pferd, Ring u. s. w., rettet sich aus der Gewalt seines Meisters (Grimm N:o 68, Gg N:o 56).
326. Der Knabe, der das Fürchten lernen wollte: verschiedene Episoden: im Kirchturm, unter dem Galgen, im Spukhause (die Katzen, der vom Dache herabfallende Leichnam u. s. w., auch zum Cyclus vom Menschen und dem dummen Teufel gehörige Züge); kaltes Wasser oder ein Aal bringt ihm schliesslich das Fürchten bei (vgl. N:o 1159, 1160) (Grimm N:o 4, Gg N:o 11).
- 327 A. Hänsel und Gretel: die Eltern führen ihre Kinder in den Wald; das Pfefferkuchenhaus; der Knabe gemästet, die Hexe in den Ofen geworfen (vgl. N:o 1121); ihre Schätze fallen den Kindern zu (Grimm N:o 15, Gg N:o 53).
- B. Der Däumling und der Riese: der Däumling und seine Brüder im Hause des Riesen; die Kopfbedeckungen der Kinder werden vertauscht (vgl. N:o 700, 1119).
328. Der Knabe stiehlt die Schätze des Unholdes (Riesen): das Pferd, die Leuchte u. s. w., schliesslich findet der Unhold seinen Tod (Gg N:o 52).
329. Vor dem Unholde versteckt: ein Mann versteckt sich mit Hilfe eines alten Mannes (dreier Tiere) dreimal (im Magen des Fisches u. s. w.); das

- dritte Mal kann ihn der Unhold (die Königstochter) nicht entdecken (Grimm N:o 191, Gg N:o 51).
330. A. Der Schmied und der Teufel (Tod): (der Heiland und Petrus: die drei Wünsche, vgl. N:o 750); das Haftenbleiben an der Bank, auf dem Apfelbaum u. s. w.; der Schmied wird weder in den Himmel noch in die Hölle gelassen (Grimm N:o 81, 82, Gg N:o 64).
- B. Der Teufel im Ranzen (Beutel, Fass): die Schmiede hämmern auf den Ranzen los; der Teufel entflieht auf eine Insel, wohin sein Gegner kommt, oder letzterer wird weder in den Himmel noch in die Hölle gelassen (Grimm N:o 81, 82, Gg N:o 64).
331. Der Geist im Glas: der Mann befreit den Bösen (Geist) aus der Flasche und erhält zur Belohnung ein wunderbares Heilmittel oder die Kraft, Eisen in Silber (Gold) zu verwandeln; lockt den Bösen wieder in die Flasche hinein (Grimm N:o 99).
332. Der Gevatter Tod: der Mann als Arzt; der Tod zu Füßen des Kranken (das Bett oder den Kranken umgelegt) (Grimm N:o 42, 44, Gg N:o 122).
333. Der Fresssack: der Wolf oder ein sonstiger Unhold verschlingt Menschen und Tiere, bis alle lebendig aus seinem Bauche gerettet werden (vgl. N:o 123) (Grimm N:n 5, 26, Gg N:o 84).
360. Der Vertrag der drei Burschen mit dem Teufel: sie erhalten Geld; der Gastwirt ermordet einen Menschen und die Burschen werden des Mordes angeklagt; haben sich verpflichtet immer dieselben Worte zu sagen: »wir drei«, »uns Geld«, »das war recht«; der Teufel rettet sie vom Galgen, der Gastwirt wird an ihrer Stelle gehängt und der Teufel bekommt seine Seele (vgl. N:o 475, 1697) (Grimm N:o 120, Gg N:o 57 A).
361. Der Bärenhäuter: ein Soldat verdingt sich dem Teufel, darf sich sieben Jahre lang nicht waschen und nicht kämmen, erhält viel Geld; heiratet die

- jüngste von drei Schwestern, da ihn die älteren verschmähen; diese erhängen sich; der Teufel: »ich bekam zwei, du eine« (vgl. N:o 475) (Grimm N:o 101, (Gg N:o 57 B).
362. Die Güte des Teufels: der Teufel hilft einem Knecht bei seiner Arbeit; der zweite Knecht erhängt sich aus Neid, so erhält der Teufel seine Belohnung (Gg N:o 77).
363. Der Leichenfresser: der Bräutigam frisst in drei Kirchen Leichen; erscheint seiner Braut in Gestalt ihres Vaters, ihrer Mutter u. s. w.; frisst sie auf (Gg N:o 85).
365. Der tote Bräutigam entführt die Braut (Lenore): »Der Mond scheint hell« u. s. w.
366. Der Mann vom Galgen: ein Mann raubt das Herz (die Leber, den Magen) eines Gehängten; (gibt es seiner Frau zu essen); das Gespenst kommt, um sein Eigentum wiederzufordern, und führt den Mann mit sich fort (Gg N:o 87).

**Übernatürlicher oder verzauberter Gatte (Gattin)  
oder sonstiger Angehöriger.**

**400—424. Gattin:**

400. Der Mann auf der Suche nach seiner verschwundenen Gattin: Zaubergegenstände oder Tiere als Helfer (als Einleitung oft die Schwanenjungfrauen) (Grimm N:o 92, 93, 193, Gg N:o 1).  
[Der um sein schönes Weib Beneidete, siehe N:o 465].
401. Die in eine Hirschkuh verwandelte Prinzessin: der Königssohn auf der Jagd; erlöst die Prinzessin aus der Verzauberung, indem er drei Nächte in einem verlassenen Schlosse zubringt; nimmt sie zum Weibe (Gg N:o 2).
402. Die Maus (Katze, Frosch u. s. w.) als Braut: der jüngste von drei Brüdern führt die Aufträge des Vaters am besten aus: er bringt das beste Tuch, die

schönste Braut u. s. w.; die Maus verwandelt sich in ein schönes Mädchen (Grimm N:o 63, 106, Gg N:o 15). [Die Höllenfahrt des Jünglings, siehe N:o 466].

403. Die weisse und die schwarze Braut (vgl. N:o 450, 480, 510, 511):

A. Die Wünsche (der Heiland und Petrus u. s. w.); die rechte Tochter des Mannes wird schön (Gold aus dem Munde), die Stieftochter hässlich (Frösche), oder der klingende Baum; der Bruder der rechten Tochter im Dienst des Königs; das Bild der Schwester; auf der Fahrt zum Schloss wirft die Stiefmutter das Mädchen ins Wasser, das Mädchen in eine Ente verwandelt; die Stiefschwester wird an ihrer Stelle die Gemahlin des Königs; der Bruder ins Gefängnis geworfen (Grimm N:o 135, Gg N:o 35).

B. Vorherg. (drei Zwerge, Erdbeeren unter dem Schnee u. s. w.); die rechte Tochter Gemahlin des Königs; ein Kind geboren; die Stiefmutter wirft die Königin ins Wasser u. s. w. (Grimm N:o 13, Gg N:o 35).

405. Jorinde und Joringel: eine Hexe verwandelt das Mädchen in einen Vogel; der Jüngling verschafft ihr mit Hilfe eines Zaubergegenstandes ihre frühere Gestalt zurück (Grimm N:o 69).

406. Der Menschenfresser: einem Ehepare wird ein Kind geboren, das ein Menschenfresser ist; es frisst alle ausser dem Verwalter auf; diesem gelingt es den Zauber zu brechen und der Menschenfresser verwandelt sich in ein Mädchen; sie heiraten sich (Gg N:o 33).

407. Das Mädchen als Blume: ein Mädchen ist in eine Blume verwandelt; ein Mann bricht den Steugel der Blume, sie wird wieder zum Menschen; er nimmt sie zur Frau (Grimm N:o 160, Gg N:o 42).

[Der Königsohn, dessen Gedanken immer in Erfüllung gehn, siehe N:o 652].

410. Dornröschen: die Königstochter verfällt in einen Zauberschlaf; ein Prinz dringt durch die das Schloss

umgebende Dornenhecke und erlöst das Mädchen (Grimm N:o 50).

425—449. Gatte:

- 425 A. Das Ungeheuer (Tier) als Bräutigam (Amor und Psyche): das Mädchen sucht den verschwundenen Bräutigam (Grimm N:o 127, Gg N:o 26 A).  
 B. Dasselbe, als Einleitung: zu erraten, von welchem Tiere die Haut ist (von einer Laus) (vgl. N:o 621) (Gg N:o 26 B).  
 C. Das Mädchen als Frau des Bären: die jüngste von drei Schwestern bittet den Vater, ihr von der Reise eine Blume (oder Lerche) als Geschenk mitzubringen; sie muss die Gattin eines Bären werden, der sich in einen Prinzen verwandelt; (sie sucht ihren Mann) (Grimm N:o 88).
426. Die beiden Mädchen, der Bär und der Zwerg: die Mädchen lassen den Bären in die Hütte ein; retten einen undankbaren Zwerg aus Lebensgefahr; der Bär tötet den Zwerg; der Bär verwandelt sich in einen Königssohn, der vom Zwerg verhext worden (Grimm N:o 161).
428. Der Wolf: ein Mädchen im Dienst bei einer Hexe, die ihr unmöglich erscheinende Aufträge erteilt, u. a. einer anderen Hexe einen Brief zu überbringen, in dem diese aufgefordert wird, das Mädchen zu töten; ein Wolf hilft ihr sie auszuführen; der Wolf wird dadurch aus der Verzauberung erlöst und verwandelt sich in einen Prinzen, der das Mädchen heiratet.
430. Der Esel: der Königssohn als Esel; wird der Gatte einer Königstochter, die ihn aus der Verzauberung erlöst (Grimm N:o 144, Gg N:o 34).
431. Das Waldhaus: drei Mädchen werden nach einander in den Wald geschickt und kommen in ein Haus, in dem sich ein alter Mann, ein Hahn, ein Huhn und eine Kuh befinden; die älteren Schwestern werden in den Keller geworfen, die jüngste füttert die Tiere; dadurch werden alle aus der Ver-

- zauberung erlöst: der Alte ist ein Prinz, die Tiere seine Diener; er heiratet das Mädchen (Grimm N:o 169).
432. Der Königssohn als Vogel: besucht eine Königstochter; durch den Anschlag der bösen Stiefmutter verletzt er sich am Fenster; das Mädchen heilt ihn (Gg N:o 29).
- 433 A. Der Königssohn in Schlangengestalt: eine Schlange trägt eine Prinzessin in ihr Schloss; das Mädchen (küsst) erlöst den Jüngling aus der Verzauberung (Gg N:o 30).
- B. Eine kinderlose Königin gebärt einen Knaben, der sich in Schlangengestalt vom Hause entfernt; ein Mädchen erlöst ihn aus der Verzauberung (Bad) (Gg N:o 31).
440. Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich: ein Mädchen gelobt sich einem Frosche im Brunnen; der Frosch an der Tür, am Tisch, im Bett: verwandelt sich in einen Königssohn (Grimm N:o 1, Gg N:o 124).
441. Hans mein Igel: eine kinderlose Frau bringt einen Igel zur Welt; der König verspricht dem Igel, ohne es zu wissen, seine Tochter, als dieser ihm den rechten Weg aus dem Walde zeigt; der Igel holt sich seine Braut; die Igelshaut wird verbrannt: der Igel ist in einen schönen Jüngling verwandelt (Grimm N:o 108).
442. Die Alte im Walde: das Mädchen erlöst einen Königssohn, den ein böses Weib in einen Baum verwandelt hat; verschafft sich den Zauberring aus dem Hause der Alten; Hochzeit (Grimm N:o 123).
- 450—459. Bruder oder Schwester:
450. Brüderchen und Schwesterchen: der Knabe wird von der bösen Stiefmutter in ein Reh verwandelt; lebt mit seiner Schwester im Walde; der König heiratet diese; ihre Stiefschwester wird an ihrer Stelle

seine Gemahlin, bis alles ein gutes Ende nimmt (vgl. N:o 403) (Grimm N:o 11, Gg N:o 38).

451. Das Mädchen, das seine Brüder sucht: die Königin gibt ein Zeichen, ob ein Knabe oder ein Mädchen geboren ist; das Mädchen pflückt zwölf Blumen: die zwölf Brüder werden in Raben verwandelt; sie bleibt sieben Jahre lang stumm, um ihre Brüder zu erlösen; (wohnt auf einem Baume); der König findet sie und nimmt sie zur Frau; Rettung vom Scheiterhaufen (Die stumme Königstochter, vgl. N:o 705, 710) (Grimm N:o 9, 49, vgl. N:o 25, Gg N:o 40),

#### Übernatürliche Aufgabe.

##### 460—462. Die Fragen:

- 460 A. Die Wanderung zu Gott, um Belohnung zu heischen: ein Knabe hat gehört, dass Gott das einem Armen gegebene Almosen zehnfach vergilt, begibt sich auf die Wanderung zu Gott, von dem er seine Belohnung erhält, indem ihm die Antworten auf die unterwegs gestellten Fragen mitgeteilt werden.
- B. Die Wanderung, um das Schicksal zu suchen: einem armen Manne will nichts gelingen; er wandert hinaus, um das Schicksal zu suchen, von dem er die Antworten auf unterwegs gestellte Fragen erhält.
461. Drei Hare vom Barte des Teufels: Weissagung, Briefwechsel und daraus entstehende Heirat (vgl. N:o 930); Höllenfahrt, die unterwegs gestellten Fragen werden beantwortet; der reiche Mann muss Fährmann werden (Grimm N:o 29, Gg N:o 68).
465. Der um sein schönes Weib Beneidete:
- A. Die Suche nach dem Unbekannten: die Schwanenjungfrauen; der neidische König begehrt das Weib und trägt dem Manne schwer ausführbare Dinge auf, u. a. das Unbekannte (Essen) zu suchen

(der Umtausch der Gegenstände, vgl. N:o 569); mit Hülfe der Gattin gelingt dies.

- B. Die Suche nach der lebenden Harfe: ein Tier als Gattin; der König befiehlt u. a. die lebende Harfe zu suchen; es gelingt dem Manne mit Hülfe seiner Gattin.
- C. Ein Auftrag in der anderen Welt: ein Mann erhält sein Weib von Gott; der König schickt ihn mit einem Auftrag in die andere Welt (Gott aus dem Himmel zu holen u. a.); der Mann vollbringt ihn mit Hülfe seiner Gattin.
466. Die Höllenfahrt des Jünglings: er errettet drei Jungfrauen von den Drachen (vgl. N:o 300), erlöst eine in einen Lindwurm verwandelte Prinzessin aus der Verzauberung und gewinnt die Hand der Prinzessin (Gg N:o 12).  
[Das Herzblut des Drachen als Heilmittel für den König, siehe N:o 305].
470. Die beiden im Leben und im Tode vereinten Freunde: ein Mann folgt seinem gestorbenen Freunde in die andere Welt und verweilt dort lange (Gg N:o 82).
475. Der Mann als Heizer des Höllenkessels: im Kessel sind seine früheren Herren; er bekommt als Lohn ein Ränzel voll Kehrdreck, der sich in Gold verwandelt; der Gastwirt raubt ihm das Gold, mit Hülfe des Teufels verschafft er es sich wieder (vgl. N:o 360, 361) (Grimm N:o 100, Gg N:o 57 C).
480. Die Spinnerinnen am Brunnen: die rechte Tochter und die Stieftochter am Brunnen oder der rollende Kuchen; die rechte Tochter melkt auf der Wanderung die Kuh, schüttelt den Apfelbaum u. s. w. (vgl. N:o 510); im Dienst der Hexe; die rechte Tochter erhält ein gutes Geschenk (Gold im Schrein), die Stieftochter ein böses (Feuer im Schrein), oder die Kuh, der Apfelbaum u. a. töten sie auf dem Rückwege (vgl. N:o 403) (Grimm N:o 24, Gg N:o 37).

### Übernatürlicher Helfer.

500, 501. Die Spinnerin:

500. Der Name des Unholdes (Titeliture): das Mädchen erfährt den Namen des ihr beistehenden Unholdes (Grimm N:o 55, Gg N:o 50 A).
501. Drei alte Weiber als Helferinnen: zur Hochzeit eingeladen (Grimm N:o 14, Gg N:o 50 B).
502. Der wilde Mann: der Königssohn setzt den Gefangenen in Freiheit, dieser wird sein Diener und Helfer (Ritt auf den Glasberg, vgl. N:o 530; Rettung der Königstochter von dem Meerungeheuer, vgl. N:o 300; Dienst als Hirt; Krieg oder andere Abenteuer); der Jüngling bekommt die Prinzessin (Grimm N:o 136, Gg N:o 8 B).

505—508. Der dankbare Tote:

505. Der König wird betrogen: durch den Beistand des Toten gewinnt der Jüngling die Prinzessin und das Schloss (vgl. N:o 545 A und B) (Gg N:o 67 A).
506. Der Jüngling befreit die Prinzessin aus Räuberhänden; wird ins Meer geworfen; ein anderer gibt vor, der Retter der Prinzessin zu sein (Gg N:o 67 B).
507. Der Kopf des Unholdes: die Prinzessin besucht heimlich den Unhold; der Helfer schlägt dem Unholde den Kopf ab (vgl. N:o 306) (Gg N:o 67 C).
- 510 A. Aschenbrödel: die beiden Stiefschwestern; die Stieftochter am Grabe ihrer eigenen Mutter, die ihr Beistand leistet (melkt die Kuh, schüttelt den Apfelbaum, hilft dem Alten, vgl. N:o 480); das Mädchen besucht dreimal in schönen Gewändern die Kirche und lässt ihren Schuh zurück; Probe, zu wessen Fusse der Schuh passt (Zum ersten Teile des Märchens vgl. N:o 403) (Grimm N:o 21, Gg N:o 47).
- B. Das goldene, das silberne und das Sternenkleid: Geschenk des Vaters, der seine Tochter heiraten will; das Mädchen als Magd des Königssohnes, der mehrere Gegenstände auf sie wirft; drei-

maliger Kirchengang und der vergessene Schuh; Hochzeit (vgl. N:o 451) (Grimm N:o 65, Gg N:o 47).

511. Einäuglein, Zweiäuglein und Dreiäuglein: Zweiäuglein wird von der Mutter schlecht behandelt; soll Ziegen hüten und hungert; eine weise Frau verschafft dem Mädchen einen Zaubertisch mit Speisen; die Schwestern auf der Lauer; der wunderbare Baum, dessen Früchte nur Zweiäuglein pflücken kann; sie wird die Gemahlin eines Grafen (vgl. N:o 403) (Grimm N:o 130).
512. Die weggejagte Schwester: die älteren Schwestern jagen die jüngste weg; auf den Rat eines alten Mannes begibt sie sich auf ein Schloss in Dienste; der Alte in der Kiste gibt gute Rathschläge; der Sohn des Schlossherrn verlobt sich mit dem Mädchen, will sich ihr Schloss ansehen; der Alte weiss ihr ein Schloss zu verschaffen (vgl. N:o 545).
- 513, 514. Die Gehilfen (vgl. N:o 653):
- 513 A. Sechse kommen durch die ganze Welt: die Gehilfen verrichten am Hofe des Königs für den Jüngling verschiedene Taten (Grimm N:o 71, 134, Gg N:o 9 A und B).
- B. Das zu Wasser und zu Lande fahrende Schiff (Gg N:o 9).
514. Der Geschlechtswechsel: die Schwester wird Soldat an Stelle des Bruders; heiratet die Tochter des Königs; wird davon gejagt und von den Gefährten gerettet; der Geschlechtswechsel in der Behausung der Zauberin; die Königstochter hält zu ihrem Manne (Gg N:o 9 D).
515. Der Hirtenknabe: der Knabe findet drei Gegenstände (Schuh, Mütze u. s. w.), die er einem kleinen Jungen, Mädchen und alten Manne wiedergibt; sie versprechen ihm beizustehen; mit ihrer Hülfe bringt er die verschwundene Königstochter zurück und gewinnt ihre Hand.

- 516—518. Der Gefährte des Königssohnes auf dessen Brautfahrt (vgl. N:o 851):
516. Der treue Johannes: das Bild der Königstochter; sie wird auf einem Schiffe entführt; das Gespräch der Raben; der treue Diener zu Stein verwandelt; wieder zum Leben erweckt (Grimm N:o 6).
517. Der Knabe, der in mancherlei Lehre war: die Erlernung der Vogelsprache (vgl. N:o 670, 671); (die Prinzessin, die ihr Kind umgebracht hat, vgl. N:o 781); vom Prinzen belohnt kehrt der Jüngling als grosser Herr nach Hause zurück.
518. Teufel (Riesen) streiten sich um Zaubergegenstände, mit deren Hilfe der Jüngling die dem Königssohne auferlegten Arbeiten verrichtet.
- 530—559. Tiere als Helfer:
530. Die Prinzessin auf dem Glasberge: der Jüngling reitet auf den Berg und gewinnt die Prinzessin (in verschiedenen Verbindungen, häufig mit dem Märchen vom Drachentöter verknüpft, vgl. N:o 300 und 502) (Gg N:o 3 A).
531. Das kluge Pferd: hilft dem Jüngling; im Dienst des Königs; schafft die Königin herbei, hat auf den Rat des Pferdes Fleisch, Brot u. s. w. mit, wodurch er den Beistand verschiedener Tiere gewinnt (Grimm N:o 126, Gg N:o 10).
532. Das Pferd als Helfer: rät dem Jüngling, nichts anderes zu sagen als »ich weiss nicht«; (die Rettung der Prinzessin von dem Meerungeheuer, vgl. N:o 300), die Jagd der Freier und Krieg.
533. Der sprechende Pferdekopf: auf der Reise zu ihrem Bräutigam wird die Königstochter von ihrer Kammerjungfer gezwungen, mit ihr die Kleider zu tauschen und ihre Stelle einzunehmen; das Pferd der Königstochter wird getötet, aber durch den sprechenden Pferdekopf, der an der Wand hängt, kommt der Betrug zu Tage (vgl. N:o 403) (Grimm N:o 89).
540. Der Hund im Meere: der Hund rettet einen

Mann, der sich ertränken will; sie gelangen auf den Boden des Meeres, wo der Mann den König samt seinem Sohne (= dem Hunde) und seinem Reichē erlöst (Gg N:o 86).

[Der Drachentöter, siehe N:o 300].

[Die ungetreue Schwester, siehe N:o 315].

545 A. Das Katzenschloss: der Knabe erbt eine Kuh, das Mädchen eine Katze; die Katze hilft dem Mädchen, das sich mit einem Prinzen verlobt und nimmt das Schloss des Riesen für das Mädchen in Besitz (vgl. N:o 505, 512).

B. Der gestiefelte Kater (oder der Fuchs als Fürsprecher): der Kater überredet unterwegs die Hirten u. a., sich für die Schlossdiener des Knaben auszugeben und nimmt das Schloss der Schlange (des Zauberers) in Besitz.

550. Der Vogel, das Pferd und die Königstochter: drei Königssöhne ziehen nach einander aus, um den wunderbaren Vogel herbeizuschaffen; es gelingt dem jüngsten mit Hilfe eines Tieres (Wolf, Fuchs); auf der Rückkehr rettet er seine Brüder, die ihn dann umbringen und sich des Vogels bemächtigen; die Königstochter sucht den Vater ihres Kindes; schliesslich nimmt alles ein gutes Ende (Grimm N:o 57; Gg N:o 13).

551. Die Söhne ziehen aus, um für ihren Vater ein wunderbares Heilmittel zu holen: dem jüngsten gelingt es mit Hilfe eines Adlers (Zwerges) und verschiedener Zaubergegenstände; die Brüder bemächtigen sich des Heilmittels u. s. w. (Grimm N:o 97).

[Der Mann auf der Suche nach seiner verschwundenen Gattin, siehe N:o 400].

552. Drei Tiere als Schwäger: drei Prinzessinnen sind mit Tieren verheiratet; die Tiere helfen ihrem Schwager auf seiner Brautfahrt (Gg N:o 7).

553. Der Rabe als Helfer: ein Jüngling schießt auf

- einen Raben; Rettung der Prinzessin vom Meerungeheuer (vgl. N:o 300) (Gg N:o 4).
554. Die dankbaren Tiere: ein Jüngling erwirbt sich die Dankbarkeit mehrerer Tiere (Ameise, Fisch u. s. w.) und gewinnt mit ihrer Hilfe die Königstochter, indem er drei ihm auferlegte Arbeiten verrichtet (einen Ring aus dem Meere holt u. s. w.) (Grimm N:o 17, 62).
555. Der Fischer und seine Frau: der Fisch erfüllt alle Wünsche der Frau eines armen Fischers (schönes Haus u. s. w.); wie sie zuletzt wünscht, der liebe Gott zu werden, geht alles wieder verloren (Grimm N:o 19).
559. Die Mistkäfer: die Königstochter zum Lachen zu bringen; machen einen drolligen Aufzug; vertreiben später den vornehmeren Freier aus dem Brautbette (vgl. N:o 571—574, 621) (Gg N:o 20 B).

#### Übernatürlicher Gegenstand.

- 560—568. Der Zaubergegenstand wird dem Helden des Märchens entwendet, aber er erzwingt die Rückgabe desselben:
560. Der Zauberring: die dankbaren Tiere (Katze und Hund) schaffen ihn wieder herbei (Gg N:o 6 B).
561. Aladdin: mit Hilfe eines anderen Zaubergegenstandes wiedergewonnen (Gg N:o 6 C).
562. Der Geist im blauen Lichte = Andersens Feuerzeug: der Geist bringt drei Nächte hinter einander die Königstochter zu dem Jüngling; dieser hat bei der Flucht das blaue Licht liegen lassen, ein Kamerad bringt es ihm ins Gefängnis und es rettet ihn von der Hinrichtung (Grimm N:o 116, Gg N:o 6 A).
563. »Tischlein deck dich«, Goldesel und Knüppel aus dem Sack: der Knüppel zwingt den betrügerischen Gastwirt, den Tisch und den Esel herauszugeben (Grimm N:o 36, Gg N:o 61).

564. Die Provianttasche und »Heraus, Jungen, aus dem Sack!«: der reiche Nachbar entwendet die Gegenstände; durch den Sack wird die Rückgabe der Tasche erzwungen (Gg N:o 61).
565. Die Zaubermühle: mahlt übermässig viel Mehl, da der Entwender sie nicht zum Stillstand bringen kann; dadurch gelangt der rechtmässige Eigentümer wieder in ihren Besitz; das Mahlen des Salzes im Meere (Grimm N:o 103, Gg N:o 65).
566. Die drei Zaubergegenstände und die wunderbaren Früchte (Fortunatus): die Rückgabe wird erzwungen durch die Äpfel, von deren Genuss einem Hörner wachsen (Grimm N:o 122, Gg N:o 63).
567. Der Zaubervogel: wer das Herz des Vogels verschluckt, erlangt Gold (oder die Königswürde); Entwendung und Wiedererlangung des Zaubers (durch das Kraut, das den, der davon genießt, in einen Esel verwandelt) (Grimm N:o 60, 122).
569. Der Ranz, das Hütlein und das Hörnlein: der jüngste von drei Brüdern findet einen Zaubergegenstand, tauscht ihn gegen einen anderen um und verschafft sich mittelst des neuen auch den alten wieder zurück (Essen, Soldaten u. s. w.); führt Krieg gegen den König (vgl. N:o 465 A) (Grimm N:o 54).
570. Der Hasenhirt: ruft mit Hilfe seiner Zauberpfeife die Hasen zusammen; gewinnt die Hand der Königstochter (Gg N:o 18 B).
- 571—574. Die Königstochter zum Lachen zu bringen (manchmal als Fortsetzung: wem sich die Königstochter (im Bette) zuwendet, dem wird sie zu Teil (vgl. N:o 621):
571. »Bleibe hängen!«: alle bleiben am Zaubergegenstände hängen: Heubündel, Kühe, Knecht, Pfarrer u. s. w. (Grimm N:o 64, Gg N:o 20 A).  
[Die Mistkäfer, siehe N:o 559].  
[Der Jäger, siehe N:o 304].

575. Die Flügel des Königssohnes: Wettstreit in der Verfertigung des wunderbarsten Gegenstandes: Flügel; der Jüngling fliegt zur Prinzessin (im Turm); von der Richtstätte fliegen beide zusammen davon.
576. Das Zauberemesser: ein Jüngling raubt das Messer aus dem Schlosse der Räuber, tötet sie damit und gewinnt die Tochter des Pfarrers; besiegt mit dem Messer seine Nebenbuhler.
580. Der Liebling der Frauen: in den jüngsten von drei Brüdern verlieben sich alle Frauen (Wunsch); er erhält von Gastwirtinnen drei Zaubergegenstände, mit denen er ein gutes Leben hat (Kleider, Speise und Trank); die Wittve des Königs verliebt sich in ihn und nimmt ihn zum Manne (Gg N:o 88).  
[Der Gefährte des Königssohnes auf dessen Brautfahrt, siehe N:o 518].  
[Das zu Wasser und zu Lande fahrende Schiff, siehe N:o 513 B].  
[Der Mann auf der Suche nach seiner verschwundenen Gattin, siehe N:o 400].  
[Der klingende Baum, siehe N:o 403].  
[Die magische Flucht, siehe N:o 313, 314].
585. Spindel, Weberschiffchen und Nadel: der Königssohn will das Mädchen heiraten, das zugleich das ärmste und das reichste ist; das arme Mädchen besitzt wunderbare Patengeschenke: eine Spindel, die den Königssohn zu ihr führt, eine Nadel, die das Zimmer aufputzt u. s. w. (Grimm N:o 188).
590. Der Königssohn und die Armبänder: der Jüngling, dem die böse Stiefmutter nach dem Leben trachtet, findet zwei Armبänder: stark; Abenteuer, zwei Löwen leisten ihm Beistand; die Stiefmutter lässt ihm die Augen ausstechen; er wird wiederhergestellt und die Stiefmutter erhält ihre Strafe (Gg N:o 134).
591. Der stehlende Topf: ein Bauer tauscht seine

- Kuh gegen einen Topf um, der ihm das Brot, Bier, Geld u. s. w. des reichen Nachbars bringt (Gg N:o 62).
592. Der Jude im Dorn: Zaubergeige, -karten und -büchse; die Richter müssen tanzen (Grimm N:o 110, Gg N:o 91).
593. Fiddivav: auf den Rat eines alten Weibes sagt der junge Bettler im Bauernhause nur zu allem »Danke«; legt einen kleinen Stein in die Asche: alle die in der Asche rühren, Tochter, Frau, Pfarrer u. s. w. müssen fortwährend »Fiddivav« sagen, bis er sie von dem Zauber erlöst; er heiratet die Tochter (Gg N:o 92). [Die drei goldenen Söhne, siehe N:o 707]. [Der Schmied und der Teufel, siehe N:o 330 A].
- 610–619. Zaubерheilmittel:  
[Die Söhne ziehen aus um für ihren Vater ein wunderbares Heilmittel zu holen, siehe N:o 551.]
610. Die Gesundheitsfrüchte: ein altes Weib gewährt den Früchten des jüngsten Bruders die Heilskraft; er gewinnt die Hand der Prinzessin (Grimm N:o 165, Gg 18 A).
611. Die Gaben des Zwerges: der Sohn eines Kaufmanns mit der Tochter eines anderen Kaufmanns verlobt; der Jüngling auf dem Meere; erhält zum Lohn für die Rettung eines Kindes Zaubergegenstände u. a. eine Zaubersalbe; er heilt die kranke Königstochter (den König) und besiegt ein feindliches Heer; kehrt als reicher Mann heim und heiratet seine Jugendliebe (Gg N:o 89).
612. Die drei Schlangenblätter: ein Mann lässt sich mit seiner gestorbenen Frau in das Grabgewölbe einschliessen; sieht, wie eine Schlange mittels dreier Blätter eine andere Schlange wieder lebendig macht; ruft auf gleiche Weise seine Frau wieder ins Leben zurück (Grimm N:o 16). [Der Geist im Glas, siehe N:o 331.]
613. Die beiden Wanderer (Lüge und Wahrheit): der eine sticht dem anderen die Augen aus; der

Blinde erlauscht unter einem Baume (Galgen) Geheimnisse und erhält seine Sehkraft wieder; dem bösen Kameraden werden die Augen ausgestochen oder er wird getötet (Grimm N:o 107, Gg N:o 70).

[Der verbotene Schrein, siehe N:o 313 B]

620. Die Geschenke: von zwei Schwestern weigert sich die hochmütige einem alten Weibe zu helfen; erhält ein vom Zauberstabe der Alten hervorgebrachtes Schloss und wird Königin; wegen ihres Hochmutes wird sie verjagt; die Schwester erhält ein glückbringendes Geschenk (Gg N:o 75).
621. Das Lausfell: der Jüngling errät, gewinnt die Königstochter; wem sie sich in der Nacht zuwendet (vgl. N:o 425 B, 571—574, 559, 850).

#### Übernatürliches Können oder Wissen.

- 650 A. Der starke Hans: in der Schmiede, im Brunnen, im Kriege, beim Holzeinfahren, als Vieleser u. s. w. (vgl. N:o 301 B) (Grimm N:o 90, Gg N:o 5 B).
- B. Der Jüngling zieht aus, um einen starken Gegner zu suchen; schläft zwischen zwei starken Männern; entflieht; der Angler ringt mit den Verfolgern und besiegt sie.
652. Der Königssohn, dessen Gedanken immer in Erfüllung gehn: der Knabe wird geraubt; der König schliesst seine Gemahlin in einen Turm ein; der Knabe wächst heran, rächt sich an dem Manne, der ihn geraubt hatte; tritt als Jäger in den Dienst des Königs, entdeckt diesem die Wahrheit. (Braut in Gestalt einer Nelke) (Grimm N:o 76).
653. Die vier kunstreichen Brüder: der Vater schickt sie in die Lehre; alle legen glänzende Proben ihrer Kunstfertigkeit ab; das Vogelnest auf dem Baum; schaffen die geraubte Königstochter wieder herbei (vgl. N:o 513, 514) (Grimm N:o 129, Gg N:o 9 C).
654. Die drei Brüder: vom Vater in die Lehre geschickt; Handwerksproben: der Fechtmeister schwenkt

- seinen Degen so, dass er im heftigen Regen nicht nass wird, der Barbier rasiert einen laufenden Hasen u. s. w. (Grimm N:o 124).
660. Die drei Doktoren: das Herz des Schweines, die Hand des Diebes, das Auge der Katze (Grimm N:o 118).
665. Der Mann, der als Vogel über Land fliegt und als Fisch im Wasser schwimmt: holt im Kriege das Schwert des Königs, der ihm seine Tochter zur Frau gibt.  
[Das Herz des Teufels im Ei, siehe N:o 302].
667. Der Pflegesohn des Waldgeistes: der dem Waldgeiste versprochene Knabe; erhält von diesem die Gabe, sich in verschiedene Tiere verwandeln zu können; befreit die Prinzessin, gerät ins Meer; verräterischer Hofmann, der sich für den Retter der Prinzessin ausgibt (Gg N:o 16).
670. Die Sprachen der Tiere: ein Mann erlernt die Sprachen der Tiere; seine Frau will das Geheimnis erfahren; der Rat des Hahnes (vgl. N:o 517, 671).
671. Die drei Sprachen: der Knabe lernt die Sprachen der Hunde, der Vögel und der Frösche; macht durch diese Kenntnisse sein Glück (Grimm N:o 33).
675. Der faule Knabe: »durch das Wort des Hechtes»; die Königstochter schwanger; der Jüngling mit der Königstochter in einer Tonne ins Meer geworfen; auf der Insel (Gg N:o 127).
676. Simeliberg: ein armer Mann beobachtet Räuber, die in einen Berg eindringen; gebraucht wie sie die Worte: »öffne dich«, holt Gold aus dem Berge; sein reicher Bruder will dasselbe tun, wird getötet (Grimm N:o 142, Gg N:o 129).  
[Der Geist im Glas, siehe N:o 331].  
[Die zertanzten Schuhe, siehe N:o 306].
677. »Eisen ist teurer als Gold: lässt sich vom Schiffe auf den Grund des Meeres fallen, wo er mit Hilfe dieses Spruches viel Gold gewinnt (vgl. N:o 910 B).

## Andere übernatürliche Momente.

700. Der Däumling: beim Pflügen; der König kauft den Knaben; in Gesellschaft von Dieben; im Magen der Kuh und des Wolfes (vgl. N:o 327 B) (Grimm N:o 37, 45, Gg N:o 83).
- 705—709. Das verstossene Weib oder Mädchen:
705. Das durch den Genuss von Fisch geborene Mädchen (vgl. N:o 303): der Königssohn findet das stumme Mädchen im Neste eines Vogels; heiratet sie; die Kinder werden bei Seite geschafft; sie wird von ihrem Manne verstossen; das Rätsel (vgl. N:o 451) (Gg N:o 45 B).
706. Das Mädchen ohne Hände: wird die Gemahlin des Königs; verstossen; erlangt ihre Hände wieder und wird von ihrem Gatten wieder aufgenommen (Grimm N:o 31, Gg N:o 46).
707. Die drei goldenen Söhne: die Königin gebärt Wunderkinder; sie werden vertauscht; die Königin wird verstossen; die Suche nach dem sprechenden Vogel, dem singenden Baum und dem Wasser des Lebens (Grimm N:o 96, Gg N:o 44).
708. Die Missgeburt: eine Königstochter bringt durch die Zauberkünste ihrer bösen Stiefmutter ein Ungeheuer zur Welt und wird verstossen; das Ungeheuer ernährt sie, bis alles wieder gut wird; aus dem Ungeheuer wird ein Prinz (Gg N:o 32).
709. Schneewittchen: die böse Stiefmutter versucht das Mädchen zu töten; bei den Zwergen (Räubern), wo der Königssohn das Mädchen findet und zur Frau nimmt (Grimm N:o 53, Gg N:o 120).
710. Das Marienkind: das Mädchen leugnet, in ein verbotenes Gemach hineingesehn zu haben; das Mädchen wird stumm; wird die Gemahlin des Königs; die Jungfrau Maria (eine Zauberin, die böse Schwiegermutter) schafft die Kinder bei Seite; schliesslich ge-

- steht die Königin ihre Schuld ein und alles nimmt ein gutes Ende (vgl. N:o 451) (Grimm N:o 3, Gg N:o 45 A).
715. Der Hahn kräht im Leibe des Königs: wird zu den Pferden, Ochsen u. s. w. gesteckt; die mitgenommenen Tiere (Bär, Wolf u. s. w.) helfen; der König verschluckt den Hahn, er singt in seinem Leibe.
720. Meine Mutter hat mich umgebracht, mein Vater hat mich gegessen: die Gebeine des Knaben verwandeln sich in einen Vogel; der Vogel lässt einen Mühlstein auf die Mutter fallen; wird wieder zum Knaben (Grimm N:o 47, Gg N:o 41).
725. Der Traum: der Knabe will seinen Traum dem Vater und selbst dem König nicht erzählen; verschiedene Abenteuer; besiegt die Feinde; erhält die Tochter des Königs; so geht sein Traum in Erfüllung.

### B. Legendenartige Märchen.

750—779. Gott belohnt und straft:

750. Die Wünsche: der Heiland und Petrus gewähren dem armen Bauer, der sie gastlich aufnimmt, drei gute Wünsche, dem reichen dagegen drei schädliche Wünsche (vgl. N:o 330 A) (Grimm N:o 87, Gg N:o 128).
751. Die geizige Bäuerin: der Kuchen wird grösser:  
A. Die Bäuerin wird in einen Schwarzspecht verwandelt.  
B. Die Bäuerin muss zwei Schlangen als Pflegekinder aufnehmen.
752. Der Heiland und Petrus in der Scheune: der Bauer zwingt sie zu dreschen; sie sondern durch Feuer die Spreu vom Korn; wie der Bauer das Gleiche versucht, brennt die Scheune nieder.
753. Der Heiland und der Schmied: der Heiland nimmt dem Pferde die Füße ab, um sie zu beschlagen, und verjüngt ein altes Weib; dem Schmied miss-

- lingt der Versuch, dasselbe zu tun (Grimm N:o 147, Gg N:o 119).
755. Sünde und Gnade: die Frau des Pfarrers verhindert durch Zaubermittel die Geburt ihrer Kinder; da sie keinen Schatten wirft, verstösst ihr Mann sie als Sünderin, bis aus dem steinernen Tisch eine Rose hervorwachse; ein anderer Geistlicher bringt die Frau Nachts in eine Kirche: die Kinder erscheinen und verzeihen ihrer Mutter; diese kehrt nach Hause zurück, die Rose spriesst auf (Gg N:o 60).
756. Die drei grünen Zweige: ein Eremit, welcher von einem Manne, den man zum Galgen führt, sagt, dass er eine gerechte Strafe erleidet, muss zur Strafe als Bettler umherwandern, bis an einem trockenen Aste drei grüne Zweige erscheinen; er bekehrt eine Räuberbande mit der Erzählung seines Schicksals: die grünen Zweige erscheinen (Grimm, Kinderleg. N:o 6, Gg N:o 58 B).
760. Der Tote, der keine Ruhe im Grabe findet: ein Mann verbrennt seine drei Bräute; findet keine Ruhe im Grabe; ein Mädchen bringt den Toten zum Geistlichen; verschafft ihm die Verzeihung der ermordeten Bräute.
761. Der harte Gutsherr als Pferd des Teufels: sendet seinem Sohne einen Brief.
765. Die Mutter will ihre Kinder töten: sie werden vom Vater gerettet und verborgen gehalten; nach vielen Jahren kommen sie zum Vorschein; die Mutter stirbt vor Schreck.
- 780—789. Die Wahrheit kommt an den Tag:
780. Der singende Knochen: der Bruder tötet seinen Bruder (Schwester) und vergräbt ihn in der Erde; ein Hirt verfertigt aus den Gebeinen eine Flöte, die das Geheimnis an den Tag bringt (Grimm N:o 28).
781. Die Königstochter, die ihr Kind umgebracht hat: der Jüngling lernt die Sprache der

Vögel; der Vogel singt: die Gebeine liegen unter dem Baume (vgl. N:o 517).

785. Wer ass das Herz des Lammes? Petrus mit seinem Gefährten auf der Wanderung; der Gefährte ist das Herz des Lammes, leugnet es; die Heilung der Prinzessin; bei der Teilung des Geldes gesteht er, als dem, der das Herz gegessen, der dritte Teil des Geldes zuerkannt wird (Grimm N:o 81).

800–809. Der Mann im Himmel:

800. Der Schneider im Himmel: Petrus lässt den unehrlichen Schneider in Abwesenheit Gottes in den Himmel; der Schneider wirft Gottes Fusschemel hinunter auf die Erde auf eine alte Diebin; wird aus dem Himmel weggejagt (Grimm N:o 35).

801. Meister Pfriem: Der mit allem unzufriedene Schuster wird aus dem Himmel gejagt, weil er auch dort das Nörgeln nicht lassen kann, als er an einem Wagen zwei Pferde voru und zwei hinter angespannt sieht (Grimm N:o 178).

802. Das Bürle im Himmel: bei der Ankunft des Reichen im Himmel wird gespielt und getanzt, weil das so selten vorkommt (Grimm N:o 167).

810–814. Der dem Teufel Versprochene:

810. Die Fallstricke des Bösen: der Geistliche lässt den dem Teufel Versprochenen die Nacht in der Kirche verbringen und zieht einen Kreis um ihn; dem Teufel gelingt es nicht, ihn aus dem Kreise herauszulocken (Grimm N:o 92, Gg N:o 59).

811. Der dem Teufel Versprochene wird Geistlicher und rettet sich (Gg N:o 58).

812. Wird gerettet, indem er das vom Teufel aufgegebene Rätsel löst, dessen Lösung er im Walde erfahren hat (Grimm N:o 125, Gg N:o 57).

815. Die Teufel in der Kirche: ein Herr ist gestorben; der Schuster in der Kirche; nagelt einen Teufel an den Altar fest; die Haut des Verstorbenen; der Schuster erhält viel Geld.

820. Der Teufel statt des Tagelöhners beim Mähen: der böse Vogt muss so lange mähen, bis er stirbt.
821. Der Teufel als Zeuge (Advokat):
- A. Ein Mann wird wegen Diebstahls angeklagt; der Teufel entführt den Richter aus dem Gerichtssal.
- B. »Ebenso gut werden gekochte Erbsen wachsen wie aus gekochten Eiern Küchlein auskriechen»; der Teufel entführt den Richter.

### C. Novellenartige Märchen.

850—869. Die Hand der Königstochter wird gewonnen:

850. Die Merkmale der Prinzessin: die Pfeife und die drei Schweine, die danach tanzen; mit ihrer Hilfe erfährt der Jüngling die Merkmale der Prinzessin; (wem sie sich in der Nacht zuwendet, vgl. N:o 621) (Grimm N:o 114, Gg N:o 19 A).
851. Die Prinzessin, die das Rätsel nicht erraten kann: ein Königssohn zieht mit seinem treuen Diener in die Welt hinaus; mit Hilfe des Dieners rettet er in einer Räuberhöhle sein Leben; die vergifteten Raben; das Rätsel von den eigenen Erlebnissen des Jünglings; er gewinnt die Hand der Prinzessin (vgl. N:o 516—518) (Grimm N:o 22, Gg N:o 19 B).
852. Der Jüngling bringt die Königstochter dazu, zu sagen: »das ist eine Lüge«: (grosser Stall, Fall vom Himmel herab u. s. w.) und gewinnt so ihre Hand (vgl. N:o 1960 E und G) (Grimm N:o 112, Gg N:o 21).
853. Der Jüngling, der die Königstochter mit ihren eigenen Worten fängt: nimmt eine tote Krähe und andere gefundene Gegenstände mit (Gg N:o 22).
854. Der goldene Bock: »mit Geld vermag man alles»; der Jüngling gelangt im goldenen Bocke in das Ge-

mach der Prinzessin und gewinnt sie (Gg N:o 123).

870—879. Das Mädchen heiratet den Königssohn:

870. Die Prinzessin in der Erdhöhle: der König sperrt seine Tochter in eine Höhle ein; stirbt; sie gräbt sich heraus; wird Magd in einem Königsschloss; soll bei der Hochzeit des Königssohnes die Braut vertreten; spricht auf der Fahrt zum Pferde ihres Vaters etc.; der Königssohn erkennt schliesslich in ihr seine frühere Braut und heiratet sie (Grimm N:o 198, Gg N:o 48).

875. Die kluge Bauerntochter: wird wegen ihrer Scharfsinnproben die Gemahlin des Königs; er gerät in Zorn und verstösst sie; sie führt ihn als ihr Liebstes mit heim (Grimm N:o 94).

880—899. Treue und Unschuld:

880. Der Mann prahlt mit seinem Weibe: wird im Schlosse des Kaisers gefangengesetzt; die Frau verlobt sich in Männerkleidern mit der Tochter des Kaisers; entflieht mit ihrem Manne.

881. Vielgeprüfte Treue: ein Kaufmanssohn heiratet die Tochter des Königs; es wird versucht, sie zu verführen; der Mann schlägt seine Frau und glaubt, sie getötet zu haben; ein Arzt heilt sie, will sie besitzen; sie entflieht in Männerkleidern; wird Kaiser; lässt ihr Bild an weithin sichtbarem Platze aufstellen; wird mit ihrem Manne wiedervereint.

882. Die Wette auf die Treue der Gattin: ein Schiffskapitän heiratet ein armes Mädchen; geht mit einem Kaufmann eine Wette auf die Treue seiner Frau ein; durch Betrug verschafft sich dieser Beweise für die Untreue (Ring); der Kapitän verlässt die Heimat; die Frau reist ihm in Männerkleidern nach; sie gelangen in ihr Heim zurück, und alles klärt sich auf (Gg N:o 131).

883. Das unschuldig verleumdete Mädchen: während der Vater auf Reisen ist, wird versucht, die

Tochter zu verführen; da es nicht gelingt, wird sie verleumdet; der Vater befiehlt seinem Sohne, die Schwester zu töten; sie wird die Gattin eines Prinzen; wird einem Diener anvertraut; dieser versucht, sie zu verführen; das Mädchen in Männerkleidern; alles nimmt ein gutes Ende.

884. Die verlassene Braut: ein Prinz verlässt seine Braut, um sich nach dem Willen seines Vaters mit einer anderen zu verloben; die frühere Braut tritt mit ihren Gefährtinnen in Männerkleidern in den Dienst des Prinzen; Probe, ob Männer oder Mädchen; der Prinz heiratet seine einstige Braut (Grimm N:o 67).
885. Der arme Jüngling als Bräutigam des Mädchens; die Eltern des Mädchens zwingen es, sich mit dem Pfarrer zu verloben; der Jüngling kommt unerkannt zur Hochzeit; der Pfarrer traut ihn im Scherz mit dem Mädchen; er gibt sich zu erkennen.
886. Das Mädchen, das nicht schweigen kann: das Mädchen kann nicht geheimhalten, dass der Jüngling sie heiraten will; er sucht sich daher eine andere Braut; bei der Trauung sagt die frühere Braut, dass sie den Jüngling immer noch liebt; der neuen Braut entschlüpft die Äusserung, dass sie sieben Kinder gehabt und dies geheimzuhalten verstanden habe; der Jüngling heiratet die frühere Braut (Gg N:o 132).
887. Griseldis: der König heiratet ein Mädchen aus niederem Stande; sie verspricht, immer zufrieden zu sein; der König stellt sie auf die Probe, indem er sie glauben lässt, dass er ihre Kinder tötet und ein anderes Weib nimmt (Gg N:o 36).
889. Der treue Diener: der Herr geht auf die Treue seines Dieners eine Wette mit dem Nachbar ein; der Diener wird in das Haus des Nachbars geschickt, wo er betrunken gemacht wird u. s. w.; der Nachbar verliert die Wette (Gg N:o 74).
- 900—904. Das böse Weib wird gebessert:
900. König Drosselbart: eine Königstochter verhöhnt

alle Freier; nennt einen davon Drosselbart; ihr Vater gibt sie einem Bettler zur Frau; ihr Stolz wird gedemütigt; der Bettler gibt sich als König Drosselbart zu erkennen (Grimm N:o 52, Gg N:o 121).

901. Der Widerspenstigen Zähmung: die jüngste von drei Schwestern eine böse Sieben; der Mann schießt seinen Hund und sein Pferd wegen Ungehorsams nieder, erzieht seine Frau zur Folgsamkeit; Probe, wessen Frau am gehorsamsten ist (Gg N:o 79).

910—914. Die guten Ratschläge:

- 910 A. Durch Schaden klug: besuche nicht oft deine Freunde, heirate nicht ein Mädchen aus der Ferne u. s. w.; nachdem er sie erprobt hat, erkennt er die Weisheit dieser Ratschläge (Gg N:o 78 A).
- B. Die guten Ratschläge des Dienstherrn: weiche nicht von der Landstrasse ab (der Gefährte weicht ab, gerät in die Hände von Räubern), wenn du zornig wirst, bete erst ein Vaterunser (er will den neben seiner Frau schlafenden Mann totschiagen, es ist sein Sohn), Eisen ist teurer als Gold u. s. w. (vgl. N:o 677) (Gg 78 B).
- C. »Denke nach, ehe du eine Arbeit beginnst«: dem König soll der Bart geschoren werden; der Barbier offenbart ihm den Mordanschlag.
915. Es ist, wie man's nimmt: die beiden Stiefschwestern heiraten; die Tochter der zweiten Frau befolgt die drei Lehren der Mutter wörtlich, die Stieftochter der Erklärung ihres Vaters gemäss; die Eltern finden bei ihrem Besuche, dass bei der ersteren alles schlecht, bei der letzteren alles gut steht (Gg N:o 116).
- 920—929. Der kluge Knabe (Mädchen):
920. Der Sohn des Königs (Salomo) und der Sohn des Schmiedes: die Kinder werden vertauscht; beim Spiel der Knaben ist Salomo König; zeigt seine Klugheit.
921. Der König und der Bauernjunge: die klu-

- gen Antworten des Jungen auf die Fragen des Königs (1 1/2 Männer u. d. Kopf des Pferdes u. s. w.).
922. Der Hirtenknabe antwortet statt des Priesters auf die Fragen des Königs (der Kaiser und der Abt) (Grimm N:o 152, Gg N:o 97). [Die kluge Bauerntochter, siehe N:o 875].
923. Wie das Salz: die jüngste der drei Töchter des Königs erklärt, ihren Vater zu lieben wie das Salz; der gekränkte Vater verstösst sie u. s. w. (Grimm N:o 179).
- 930—949. Schicksalsmärchen:
930. Die Weissagung: der arme Knabe und der reiche Mann; der Knabe wird der Pflegesohn des Müllers; Briefwechsel; zuletzt der Weissagung entsprechend Schwiegersohn des reichen Mannes (vgl. N:o 461) (Gg N:o 71).
931. Ödipus: der Jüngling tötet, wie prophezeit war, seinen Vater und heiratet seine Mutter.
935. Der jüngste von drei Brüdern ein Verschwender; tritt im Auslande in Militärdienst; schwindelt seinem Vater mehrere Geldsendungen ab; macht sein Glück und heiratet die Tochter des Königs; Besuch im Elternhause etc. (Gg N:o 118).
940. Das hochmütige Mädchen lockt drei Freier, ohne dass diese von einander wissen, auf den Kirchhof; sie rächen sich, indem sie dem Mädchen den Schinder als angeblichen Sohn des Gouverneurs zum Bräutigam verschaffen.
945. Glück und Verstand: streiten, wer von ihnen mehr vermag; Probe, der Bauer, in dessen Kopf sich der Verstand einnistet, kommt auf die Richtstätte; das Glück rettet ihn (Gg N:o 130).
- 950—974. Von Räubern und Dieben:
950. Rampsinit: der Diebstahl in der Schatzkammer (Bank); der Kopf des einen Diebes abgehauen; der andere Dieb (Bruder) vergebens gesucht; das Weh-

klagen der Angehörigen verrät den Dieb u. s. w. (Gg N:o 80).

951 A. Der König und der Räuber: der Bankdiebstahl; der Räuber tadelt die Habgier des Königs (Gg N:o 80).

B. Der Bankdiebstahl; Klettern mit eisernen Nägeln; der Mordanschlag wird entdeckt.

952. Der König und der Soldat: ein Soldat macht sich auf, um sich beim König über seinen Vorgesetzten zu beschweren; ist zusammen mit dem König (den er nicht kennt) im Hause der Räuber; der Soldat tötet die Räuber (oder macht sie unschädlich) (Grimm N:o 199, Gg N:o 98).

955. Der Räuberbräutigam: das Mädchen in der Räuberhöhle; unter dem Bett versteckt sieht sie, wie ein anderes Mädchen ermordet wird; der abgeschnittene Finger dient ihr als Beweisstück (Grimm N:o 40, Gg N:o 73).

956. Der Mann bei den Räubern: wird in ein heisses Gemach gesperrt, wo viele Leichen hängen; wie die Räuber kommen, schlägt er einem nach dem andern den Kopf ein und nimmt ihre Schätze.

957. Der Bär verjagt die Räuber: der Bärentreiber mit seinem Bären über Nacht in der Scheune; die Räuber dringen ins Haus (vgl. N:o 1161).

960. Die Sonne bringt es an den Tag: der Mörder wiederholt beim Anblick der Sonnenstrahlen die letzten Worte des Ermordeten, dadurch kommt das Verbrechen an den Tag (Grimm N:o 115).

#### D. Märchen vom dummen Teufel (Riesen).

1000—1029. Dienstkontrakt; Keiner darf zornig werden; der Knecht fügt dem Teufel (Riesen, auch Bauer u. s. w.) mannigfachen Schaden zu (Gg N:o 55):

1000. Nicht zornig werden.

1001. Holz hacken: Katze (Schlange) unter dem Holzhaufen; Axt dringt erst nach Beiseitigung der Katze ins Holz ein.
1002. Schädigung der Habe des Teufels durch Verkauf, ungünstigen Tausch oder Verschenken.
1003. Pflügen: dem Hunde nach; Zugtiere und Pflug (Fuhrwerk) zerstückelt.
1004. Schweine in den Sumpf, Schafe in die Luft: das Vieh weggetrieben, die Schwänze der Schweine in den Sumpf, Leithammel auf Baum.
1005. Brückenbau oder Wegbau mit den Körpern des geschlachteten Viehes.
1006. Augenwerfen (vgl. N:o 1685).
1007. Anderweitige Tötung oder Schädigung des Viehes.
1008. Wegbeleuchtung oder Rotanstreichen des Hauses: Haus angezündet.
1009. Tür der Vorratskammer bewachen: ausgehoben und mitgenommen (vgl. N:o 1653 A).
1010. Schädigung des Hauses oder Hausgerätes unter Vorwand der Reparation oder dergl.
1011. Verwüstung des Obst- oder Weingartens.
1012. Reinigung des Kindes: Eingeweide herausgenommen und gereinigt.
1013. Grossmutter baden oder warm halten: in kochendes Wasser oder Ofen.  
[Beide? siehe N:o 1563].
1029. Frau als Kuckuck auf Baum: erschossen.
- 1030—1059. Gemeinsame Arbeit des Menschen und Teufels (Gg N:o 54):
1030. Ernteteilung: Mensch (Fuchs) und Teufel (Bär); Teufel wählt von den Wurzelfrüchten den oberen, von den Halm- oder Hülsenfrüchten den unteren Teil.
1031. Scheunenbalken als Dreschflegel.
1035. Mist ausräumen.
1036. Schweine mit Ringelschwanz: sollen dem Menschen gehören, die anderen dem Teufel.

1037. Teufel schert Ferkel statt Schaf.  
1045. Zusammenziehen des Sees: mit Stricken.  
1046. Drohung, das Magazin wegzutragen: zu diesem Zwecke ein grosser Strick geflochten.  
1048. Waldkauf: weder gerade noch krumme Bäume.  
1049. Schwere Axt: ganzen Wald; schwere Eimer: ganzen Brunnen.  
1050. Baum fällen.  
1051. Baum umgebogen: Luftsprung (Grimm N:o 20).  
1052. Baum tragen (auch Fuchs und Bär) (Grimm N:o 20).  
1060—1114. Wettstreit zwischen Mensch und Teufel (Gg N:o 54):  
1060. Zerdrücken eines (vermeintlichen) Steines: Rübe, Käse, Ei u. a. (Grimm N:o 20).  
1061. Zerbeißen von Steinen einerseits, Erbsen, Nüssen etc. andererseits.  
1062. Steinwerfen: Vogel (Grimm N:o 20).  
1063. Wettwerfen mit goldener Keule: auf Wolke.  
1070. Ringkampf: Späht, wohin er ihn werfen soll.  
1071. Ringkampf: Bär.  
1072. Wettlauf: Hase.  
1073. Wettklettern: Eichhorn.  
1074. Wettlauf: Zweiter Mensch am Ziele.  
1080. Wettlachen: tote Stute mit grinsendem Maul.  
1081. Wettkämpfe, bei denen andere Tiere als die erwähnten (Bär, Hase, Stute) den Menschen ersetzen.  
1082. Tragen des Pferdes: reitend.  
1083. Zweikampf mit langer Stange oder Knüttel.  
1084. Wettschreien oder -pfeifen.  
1085. Loch in Baum stossen.  
1086. In den Erdboden hineinspringen.  
1087. Wettrudern: Bot vorher durchgesägt.  
1088. Wettessen: Sack vor; Magen (Sack) aufgeschlitzt.  
1089. Um die Wette dreschen.  
1090. Um die Wette mähen.  
1091. Wer ein sonderbareres Zugtier vorführt.

1092. Wer einen sonderbareren Vogel schiesst.  
 1093. Wettkampf in Worten: Aussprüchen.  
 1094. Gegenseitiges Verfluchen: Pfeile als Flüche zugesandt.  
 1095. Sich gegenseitig mit den Nägeln zerkratzen.  
 1096. Schneider und Teufel nähen um die Wette.  
 1097. Eismühle.  
     1115—1129. Tötungsversuche:  
 1115. Mordversuch mit dem Beile: Butterfass oder dergl. auf Lager (Grimm N:o 20, Gg 54, 55).  
 1116. Verbrennungsversuch.  
 1117. Die Fallgrube des Teufels (Riesen): er wird durch List dazu gebracht, selbst hineinzufallen.  
 1118. Die Aussetzung auf der Insel: der Mann versteckt sich in den Kleidern des Teufels.  
 1119. Der Teufel tötet seine eigenen Kinder: Wechsel der Schlafstätte (Kopfbedeckungen) (vgl. N:o 327 B).  
 1120. Frau irrtümlich ins Wasser geworfen.  
 1121. Frau in den Backofen geschoben (vgl. N:o 327 A).  
 1122. Frau irrtümlich in sonstiger Weise getötet.  
 1130. Auszahlung des Lohnes: Loch im Hut und Hut über Grube.  
 1131. Die heisse Grütze in den Rachen des Teufels.  
 1132. Flucht des Teufels vor dem Knechte.  
 1133. Stark machen: kastriert.  
 1134. Heilen oder stark machen: verbrüht oder sonstig verletzt.  
 1135. Augengiessen: Selbstepisode.  
 1136. Selbstepisode bei sonstiger Verletzung des Teufels (Koboldes, Seenixe u. s. w.).  
 1137. Riese geblendet (Polyphemsage): Flucht unter dem Bauche des Widders.

1138. Bart vergolden: »Ein Solcher«.
1139. Teufel trägt den scheinbar Toten.
1140. Mit offenen Augen schlafen (Mensch behauptet, es zu tun).
- 1145–1154. Teufel erschreckt oder eingeschüchtert:
1145. Der Teufel fürchtet sich vor dem, was knistert und raschelt.
1146. Mühlsteine: für die Perlen der Mutter erklärt u. dergl.
1147. Donner für das Geräusch vom Wagen des Bruders erklärt.
1148. Der Teufel und der Donner (das Gewitter).
1149. Kinder wollen Teufels Fleisch u. ähnl.
1150. Hunde des hl. Georg: Wölfe.
1151. Grosse Schuhe vor der Scheune.
1155. Ein Scheffel Korn von jeder Garbe.
1156. Teufel teert das Bot des Mannes, um ihm zu schaden.
1157. Flinte als Tabakspfeife.
1158. Der Teufel soll durch den Büchsenlauf in die Schmiede: der Schmied schiesst.
1159. Teufel will spielen lernen: Finger festgekeilt (vgl. N:o 151, 326).
1160. Teufel im Spukschloss: Bart festgeschraubt (vgl. N:o 326).
1161. Der Bärenführer und sein Bär: der Bär treibt den Teufel aus der Stube; »Lebt die grosse Katze noch?« (vgl. N:o 957).
1162. Der eiserne Mann und der Teufel.
1163. Teufel lehrt den Schmied, beim Schmieden Sand zu verwenden.
1164. Böses Weib in der Grube.
- 1170–1199. Mensch verschreibt seine Seele dem Teufel; rettet sie durch List, meist indem er dem Teufel eine unmögliche Aufgabe stellt.

1170. Böses Weib im Glasschrank als letzte Ware.
1171. In jede Schlinge einen Hasen: Schlinge auf hohen Baum.
1172. Alle Steine aus dem Bache oder vom Felde.
1173. Knoten aus Tropfen verschütteten Branntweins.
1174. Strick aus Sand.
1175. Krauses Haar gerade ziehn.
1176. Den Wind des Menschen fangen oder einen Knoten daraus machen.
1179. Der Teufel auf dem Schiffe: soll das Wasser auspumpen.
1180. Wasser im Sieb holen: der Teufel und die Magd.
1181. Stück vom Körper: Fingernagel.
1182. Gestrichener Scheffel: Student dem Teufel verfallen, wenn er nicht in Jahresfrist ihm für über-vollen Scheffel Geld wenigstens gestrichenen zurück-gibt; streicht Scheffel sofort und gibt ihn zurück, behält nur Überschuss.
1199. Vaterunser: Mensch dem Teufel oder Tode ver-fallen, darf nur noch das letzte Vaterunser beten; Teufel muss darauf warten.

### III.

#### Schwänke.

##### Schildbürgerschwänke.

1200. Das Salzsäen.
1201. Das Pflügen: vier Mann tragen das Pferd (den Feldhüter), damit es das Feld nicht zerstampft.
1202. Das Kornschneiden: die Sichel unbekannt, wird ertränkt (vgl. N:o 1650) (Grimm N:o 70).

1203. Die Sense schneidet einem den Kopf ab: allen wird der Kopf abgeschnitten.
1210. Die Kuh wird auf das Dach gebracht, um zu weiden (vgl. N:o 1408).
1211. Die Bäuerin glaubt, dass die wiederkäuende Kuh ihr nachhäft: tötet die Kuh.
1212. Das Pferd wird über das Eis hingeschleift.
1220. Das Fischnetz wird auf der Heide ausgespannt.
1225. Der Mann ohne Kopf in der Bärenhöhle: der Bär reißt dem Manne den Kopf ab; »der Bart bewegte sich, als er Bohnen ass».
1226. Der Hasenfang: die Schlinge auf dem Scheuendach.
1227. Die eine Frau will das Eichhorn fangen, die andere holt den Kochtopf: jene fällt vom Baume herunter und stirbt, diese zerbricht den Topf.
1228. Das Schiessen mit der Flinte: einer sieht in die Mündung des Flintenlaufes hinein.
1240. Der auf dem Aste sitzende hackt den Ast ab.
1241. Der Baum soll heruntergezogen werden: ein Mann steckt seinen Kopf in das Geäst.
1242. Das Aufladen des Holzes: »wenn das Pferd das eine Scheit tragen kann, kann es auch das zweite tragen».
1243. Das Holz wird den Berg hinuntergetragen: dann wieder hinauf gebracht, um hinunterzurollen.
1244. Der Balken wird in die Länge gezogen
1245. Das Licht wird in Säcken in das fensterlose Haus getragen: das ganze Haus wird niedergerissen.
1246. Äxte weggeworfen: der erste lässt seine Axt fallen, die anderen werfen ihre Äxte an dieselbe Stelle.

1247. Der Mann steckt den Kopf in das Loch des Mühlsteines: rollt in den See.
1260. Das Grützekochen im Eisloche: alle hintereinander springen hinein, um von der Grütze zu kosten.
1261. Das Schlachten des Ochsen: schon Abends werden die Füße abgehackt.
1262. Das Braten des Fleisches: das Feuer ist am einen, das Fleisch am andern Ufer des Sees.
1263. Das Grützeessen in verschiedenen Zimmern: die Grütze im einen, die Milch im anderen Zimmer.
1270. Die Verfertigung des Lichtes: es wird zum Trocknen in den Ofen gelegt.
1275. Die Schlitten werden nach der Wegrichtung gewendet: in der Nacht von einem Spassvogel umgedreht.
1276. Das Rudern, ohne vorwärts zu kommen: das eine Weib rudert nach der einen, das andere nach der anderen Richtung; oder das Rudern im festgebundenen Bote.
1277. Das Bot wird ermüdet: Wettrudern auf der Fahrt zur Kirche.
1278. Die Glocke (oder dergl.) fällt ins Meer: am Bote wird ein Zeichen gemacht.
1279. Von der Nadel geschützt: bei Unwetter auf der See.
1280. Eine Nadel (u. a.) fällt auf das Eis: man sucht sie im folgenden Sommer.
1281. Das unbekannte Tier: die Katze (Eule) wird gekauft; frisst viele Mäuse; um sie zu töten, steckt man das Haus in Brand (vgl. N:o 1651) (Grimm N:o 70, 174).
1285. Das Anziehen des Hemdes: das Hemd ist oben zugenäht; man schlägt auf den Kopf des Anziehenden, um ein Loch in das Hemd zu bekommen.
1286. Das Springen in die Hosen.

1287. Die Schildbürger können ihre eigene Anzahl nicht ausrechnen.
1288. Die Schildbürger finden ihre eigenen Beine nicht: ein Fremder hilft mit der Peitsche.
1289. Jeder will in der Mitte schlafen.
1290. Das Schwimmen im Flachsfelde.
1291. Der eine Käse soll den anderen zurückholen: die Frau beschmiert die Fahrgleise des Weges mit Butter; ein Käse entfällt ihr und rollt den Abhang hinunter, sie wirft den anderen nach, damit er den ersten zurückhole (Grimm N:o 59).
1310. Der Krebs als Schneider: soll ertränkt werden.
1311. Der Wolf wird für ein Füllen gehalten: hat das Pferd gefressen.
1312. Der Bär wird für einen Hund gehalten.
1313. Der Mann, der sich selbst für tot hält: lässt die Leiche Brot essen.
1314. Das Butterfass wird für den Tod gehalten: sie schlagen es entzwei.
1315. Der grosse Baum wird für eine Schlange gehalten: mit Flinten und Spiessen getötet.
1320. Der Atemhauch in der Kälte wird für Tabakrauch gehalten.
1330. Das Löschen des brennenden Botes: die Leute rudern aus Land und holen Wasser aus einer Quelle, um zu löschen.

#### Schwänke von Eheparen.

1350. Die liebevolle Gattin: der Mann stellt sich tot; die Frau ist gleich bereit, den Überbringer der Nachricht zum Manne zu nehmen (Gg N:o 102).
1351. Wer zuerst spricht?: Mann und Frau wetten; der Schuster bringt Schuhe, fasst die Frau bei der Hand; der Mann wird eifersüchtig und schilt; hat die Wette verloren.

1360. Der Mann im Dachgebälk versteckt (vgl. N:o 1776):
- A. Flucht des Mannes aus seinem Hause.
  - B. Flucht der Frau und des Liebhabers aus der Scheune; der Mann kommt in dasselbe Haus; Gastmahl, bei dem die Begebenheit als Märchen erzählt wird.
1365. Das widerspenstige Weib:
- A. Fällt in einen Fluss; der Mann sucht die Ertrunkene stromaufwärts.
  - B. Mit der Schere oder mit dem Messer geschnitten?; der Mann taucht die Frau ins Wasser; sie macht mit dem Finger die Bewegung des Schneidens mit der Schere.
  - C. Die Frau schimpft den Mann einen Lausekerl (Forts. ähnlich wie B).
1370. Die faule Frau: die Katze soll Schläge bekommen, weil sie nicht gearbeitet hat; die Frau muss sie dabei halten und wird von ihr zerkratzt.
- 1380—1404. Die einfältige Frau und ihr Mann:
1380. Die treulose Gattin: befragt Gott, wie sie ihres Mannes ledig werden kann; der Mann verkündet ihr aus dem Verstecke (Baum), dass sie ihren Mann blind machen könne, indem sie ihm Milchbrei zu essen gäbe; der Mann stellt sich blind und erschlägt die Liebhaber; die Leichen in den Fluss geworfen.
1381. Der gefundene Schatz und das geschwätzige Weib: der Auerhahn im Fischnetz und der Fisch in der Schlinge; die Frau unter der Badewanne (des angeblichen Krieges wegen); die Frau wird für verrückt gehalten und der Mann kann seinen Schatz behalten (Gg N:o 106).
1382. Die Bäuerin auf dem Markt: der Verkauf der Kuh; die Frau wird betrunken gemacht oder soll ein Pfand geben (vgl. N:o 1385); kennt sich selbst nicht mehr (vgl. N:o 1383); der Mann angelt auf

der Strasse und ermittelt so den Käufer der Kuh (Gg N:o 107).

1383. Die Frau kennt sich selbst nicht: in Teer und Federn u. s. w.; der Hund erkennt sie nicht (vgl. N:o 1382, 1681) (Grimm N:o 34, 59, Gg N:o 107).

[»Was hätte ich sagen (tun) sollen?«, siehe N:o 1696].

1384. Der Mann sucht drei Menschen, die ebenso dumm sind wie seine Frau: die kluge Else (vgl. N:o 1450); das Pfand der einfältigen Frau (vgl. N:o 1385) u. a.; der Mann findet drei ebenso dumme (der Schüler aus dem Paradiese, vgl. N:o 1540) (Grimm N:o 104).

1385. Das Pfand der einfältigen Frau: die Frau verkauft Kühe; behält eine derselben als Pfand für die nicht gezahlte Kaufsumme (vgl. N:o 1382, 1384) (Grimm N:o 104).

1386. Das Fleisch als Zutat zum Kohl: die Frau steckt Fleischstücke zu dem Kohl, der auf dem Felde wächst (Grimm N:o 59, Anm., Gg 105).

1387. Die Frau will Bier holen: während sie den Hund verfolgt, läuft das Bier im Keller aus (vgl. N:o 1408); sie streut Mehl darüber (Grimm N:o 59, Gg N:o 105).

[Die Tür soll bewacht werden, siehe N:o 1653 A].

1405—1429. Der einfältige Mann und seine Frau:

1405. Die faule Spinnerin: die Frau ruft im Gebüsch versteckt ihrem Holz hackenden Manne zu: »wer Haspelholz haut, der stirbt, wer da haspelt, der verdirbt«; der Mann wird ängstlich, hält sie nicht mehr zum Haspeln an; beim Garnkochen legt sie Werg in den Kessel, macht dem Manne weis, dass durch seine Unachtsamkeit das Garn in Werg verwandelt worden sei; er spricht nun nicht mehr vom Spinnen (Grimm N:o 128).

1406. Die lustigen Frauen wetten: welche am

- besten ihren Mann foppen kann; eine macht ihrem Manne weis, er sei gestorben u. s. w. (Gg N:o 103).
1407. Der Geizhals: gibt seiner Frau zu wenig zu essen; versteckt sich, um sie zu überwachen, auf den Rat des Knechtes in den Schornstein, unter ein Polster u. s. w.; wird dabei übel zugerichtet (Gg N:o 101).
1408. Der Mann will die Arbeiten der Frau ausführen: macht alles verkehrt; lässt die Kuh auf dem Dache weiden (vgl. N:o 1210); bindet sich selbst das Ende des Strickes um den Fuss; lässt das Bier auslaufen (vgl. N:o 1387); im Schornstein (Gg N:o 115).
1415. Hans im Glück: der Mann tauscht sein Pferd gegen eine Kuh um, die Kuh gegen ein Schwein, dieses gegen eine Gans u. s. w., bis ihm zuletzt nichts mehr bleibt; gewinnt die Wette, da seine Frau nicht zornig wird (Grimm N:o 83, Gg N:o 104).
- 1430—1439. Das einfältige Ehepar:
1430. Der Mann und die Frau malen sich ihr Glück aus: wollen für ihren Honig eine Gans u. a. kaufen; der Schluss verschieden: geraten bei ihren Zukunftsplänen in Streit, prügeln den Sohn u. dergl. (Grimm N:o 164, 168).

**Schwänke mit einer Frau (Mädchen) als Hauptperson.**

1440. Der Pächter hat seine Tochter gegen ihren Willen dem Gutsherrn versprochen; der Herr lässt »das, was ihm versprochen wurde«, abholen; die Tochter gibt das Pferd her, das in das Zimmer des Herrn geführt wird.
- 1450—1474. Die Brautschar:
1450. Die kluge Else: das Mädchen soll aus dem Keller Bier für den Bräutigam holen; versinkt in Gedanken, wie später ihr erstes Kind heissen solle;

ebenso der Vater und die Mutter des Mädchens; der Bräutigam nimmt Reissaus (vgl. N:o 1384, 1387) (Grimm N:o 34, Gg N:o 125).

1451. Die Schlickerlinge: das fleissige Mädchen verfertigt sich ein Kleid aus dem Flachs, den die faule Braut auf den Boden geworfen hat; der junge Mann wählt das fleissige Mädchen (Grimm N:o 156).
1452. Welche von drei Schwestern soll der Jüngling wählen: die den Käse am besten anschneidet (Grimm N:o 155).
1453. Die faule Braut: der Bräutigam versteckt den Schlüssel im Flachsüberzug; die Faulheit kommt dadurch an den Tag (Grimm N:o 155 Anm.).
1454. Die geizige Braut: der Bräutigam zu Besuch; die Grütze.
1455. Die hartherzige Braut: der Schwiegervater als Bettler verkleidet.
1456. Die blinde Braut: das Suchen nach der Nadel; das Mädchen hält die Schüssel für eine Katze; die Blindheit wird so bemerkt.
1457. Die lispelnden Mädchen: die Verlobten zu Besuch; der Sprachfehler tritt zu Tage.
- 1475—1499. Von alten Jungfern:
1475. In der Kirche wird eine Verordnung verlesen, wonach die jungen Leute nicht mehr Mädchen aus anderen Kirchspielen heiraten dürfen.
1476. Die alte Jungfer betet in der Kirche, sie möge einen Mann bekommen; der Rat des vermeintlichen Gottes (des Kirchendieners); sie soll sich den Fuss auf den Nacken heben.
1477. Der Wolf raubt die alte Jungfer, sie hält ihn für einen Bräutigam.
1478. Das Essen von Bohnen; einer von den drei Zähnen bricht ab.

**Schwänke mit einem Manne (Knaben) als Hauptperson.**

**1525—1639. Der schlaue Mann:**

**1525. Meisterdieb:**

- A. Hund, Pferd, Bettuch oder Ring, zuletzt der Pfarrer (im Sack zum Himmel) (vgl. N:o 1737) u. a. gestohlen (Grimm N:o 192, Gg 110 A).
  - B. Das Pferd (u. a.) gestohlen, der Mann stellt sich, als ob er zeigen wolle, wie man das Pferd stehlen kann; führt es dann wirklich weg.
  - C. Die Reisenden betrachten den an der Landstrasse Angelnden; die Gefährten des letzteren plündern die Frachtwagen.
  - D. Der Mann betrügt die Diebe: der Ochse (Bock) gestohlen (der M. lässt einen Schuh, dann den andern liegen); die Kleider gestohlen (er verleitet den Mann zum Baden); schlägt auf den von ihm getöteten Ochsen, ruft: »jene anderen taten es»; die Diebe flüchten mit Zurücklassung ihrer Schätze.
  - E. Die Diebe und ihr Schüler: sie bestehen einander abwechselnd; der Schüler bleibt hierbei zuletzt Sieger (Gg N:o 111).
  - F. Der Junge stiehlt zwei Pfarrern ihre Pferde, den Frauen der Pfarrer das Geld; als Totengräber; im Sack in den Fluss (vgl. N:o 1535) u. s. w.
- 1526. Der alte Bettler und die Räuber:** die Räuber stecken einen alten Bettler in feine Kleider; führen ihn vor das Haus des Krämers; lassen sich auf die Rechnung des feinen Herrn eine Menge von Waren geben; verschwinden mit den Waren und lassen den Alten zurück.
- 1527. Die Räuber werden betrogen:** der Knecht in Teer und Federn; lässt sich von seinem früheren Herrn in den Hof der Räuber fahren; sie entfliehen und lassen ihre Schätze zurück.
- 1535. Der reiche und der arme Bauer:** der Reiche tötet das Pferd des Armen; die weissagende Pferde-

haut verrät, wo eine Bäuerin die ihrem Liebhaber zgedachten Leckerbissen aufbewahrt hat; der Reiche schlägt sein Pferd, seine Frau tot; der Arme lockt einen Hirten statt seiner in den Sack, in dem er ertränkt werden soll; verleitet den Reichen dazu, sich ins Wasser zu stürzen (vgl. N:o 1525 F) (Grimm N:o 61, Gg N:o 99, 112).

- 1536.** Die Frau in der Kiste: der Knecht steht im Verdacht, zu stehlen; ein Weib legt sich in die Kiste, um zu spionieren; der Knecht tötet sie; auf Bitten des reichen Mannes (Pfarrers) übernimmt er es, sie zu begraben; bringt die Leiche in den Kornspeicher, den Stall, in den Koffer des reisenden Kaufmanns; setzt sie auf ein Pferd (vgl. N:o 1537) (Gg N:o 110 B).
- 1537.** Die fünfmal getötete Leiche: die Leiche auf dem Pferde, im Schlitten, im Bot u. s. w. (vgl. N:o 1536).
- 1538.** Der Jüngling wird beim Verkauf seines Ochsen betrogen; rächt sich: als Baumeister und als Arzt beim Käufer, prügelt diesen durch; bringt es dahin, dass der Müller an seiner Stelle gehängt wird.
- 1539.** List und Leichtgläubigkeit: die Kuh als Ziege verkauft; der Hut: »alles bezahlt«; der Stock, der Tote auferweckt; das Lehren von Sprachen oder der von selbst kochende Topf; das Geld hervorbringende Pferd; der Knabe lässt sich lebend begraben, sticht aus der Erde mit dem Messer (Gg N:o 108).
- 1540.** Der Schüler aus dem Paradiese (Paris): die Frau gibt für ihren verstorbenen Mann Geld, Kleider u. dergl. ins Paradies mit; das Pferd wird gestohlen (Grimm N:o 104, Gg N:o 107).
- 1541.** Für den langen Winter: das einfältige Mädchen gibt die Wurst dem Manne, der »der lange Winter« zu sein behauptet (Gg N:o 107).
- 1560.** Scheinbar essen, scheinbar arbeiten: bei

- der Mahlzeit sagt der Bauer: »wir wollen nur so tun, als ob wir ässen; bei der Arbeit dann der Knecht: »wir wollen nur so tun, als ob wir arbeiteten«.
1561. Der Knecht isst hintereinander Frühstück, Mittag- und Abendessen: legt sich dann schlafen.
1562. »Bedenke dich dreimal, ehe du sprichst«: der Rock des Dienstherrn brennt.
1563. Beide? fragt der Knecht, der zwei Gegenstände holen soll; er vergewaltigt die beiden Töchter des Herrn (Teufels).
1585. Patelin ruft Bäh: der Mann verkauft seinen Ochsen an mehrere; stellt sich auf den Rat des Richters (Advokaten) vor Gericht blödsinnig; ebenso auch dem Richter (Advokaten) gegenüber, als dieser seine Bezahlung haben will.
1586. Der Mann vor Gericht wegen Tötung einer Fliege: tötet die Fliege auf der Nase des Richters.
1600. Der Dummkopf als Mörder: die Brüder legen einen Ziegenbock an Stelle der Leiche und retten so ihren Bruder.
1605. Der Steuernbefreier: der Hengst; die Stute des Amtmanns.
1610. Geschenk und Schläge teilen: der Knabe (Bauer) verspricht dem Soldaten, was der König ihm zu geben versprochen; der Soldat erhält für den Knaben die Prügel (Grimm N:o 7).
1611. Das Wettklettern auf den Mast: der Knabe fällt vom Mast und bleibt im Takelwerk hängen: »mach du es ebenso«.
1612. Wettschwimmen: der Schwimmer schnallt sich einen Proviant sack auf den Rücken; sein Rivale tritt erschrocken zurück.
1613. »Die Spielkarten sind mein Kalender und Gebetbuch«.

## 1640—1674. Glück durch Zufall.

- 1640.** Der tapfere Schneider: sieben auf einen Schlag; schlägt die Feinde in die Flucht (den Strassenpfahl im Arm); tötet das Wildschwein u. a. Streiche (auch zu den Märchen vom dummen Teufel und dem schlaunen Menschen gehörende Einzelheiten, vgl. II D) (Grimm N:o 20, Gg N:o 94).
- 1641.** Doktor Allwissend: das gestohlene Pferd; das gestohlene Geld (»da ist der eine«); die verdeckte Schlüssel (»ach, ich armer Krebs«); oft verbunden mit der Gesch. von der durchgesägten Kanzel, vgl. N:o 1825 C) (Grimm N:o 98, Gg N:o 114).
- 1642.** Der gute Handel: der Dummkopf wirft das Geld den Fröschen hin; verkauft die Butter dem Strassenpfahl und das Fleisch dem Hunde u. s. w.; bringt die Königstochter zum Lachen (Grimm N:o 7).
- 1650.** Die drei Glückskinder: der älteste Bruder erbt einen Hahn, der mittlere eine Sense (vgl. N:o 1202) und der jüngste eine Katze (vgl. N:o 1651); sie kommen alle in Länder, in denen die Gegenstände und Tiere unbekannt sind; verkaufen sie teuer und werden reich (Grimm N:o 70); — oder die Brüder erben einen Mühlstein (den der älteste Bruder unter die ihre Schätze zählenden Räuber fallen lässt, vgl. N:o 1653), ein Musikinstrument (die Wölfe »des Königs« sammeln sich in der Scheune, vgl. N:o 1652), und eine Haspel (Drohung, den See zusammenzuziehen, vgl. N:o 1045) oder dergl.
- 1651.** Whittingtons Katze: in einem Lande, wo man die Katzen nicht kennt, teuer verkauft (vgl. N:o 1281, 1650).
- 1652.** Die Wölfe in der Scheune: der Jüngling spielt ihnen auf und bringt sie zum Tanzen; erhält viel Geld von dem Manne, der sie herausgelassen hat (vgl. N:o 1650).
- 1653.** Die Räuber unter dem Baume (vgl. No 1650, 1875). (Grimm N:o 59, Gg N:o 105):

- A. Die Tür soll bewacht werden (vgl. N:o 1009):  
Mann und Frau auf dem Baume; sie lässt die Tür  
fallen; die Räuber fliehen erschreckt und lassen  
ihre Schätze zurück.
- B. Die Brüder auf dem Baume; der Dummkopf lässt die  
mitgenommene Tür (Leiche) fallen:  
1675—1724. Der Dummkopf.
1675. Der Ochse (Esel) als Bürgermeister: der  
Bauer lässt seinen Ochsen studieren; glaubt, dass er  
Bürgermeister geworden ist; Besuch beim Bürger-  
meister.
1680. Der Mann, der eine Hebamme sucht: schlägt  
aus Versehen den Hund tot, ertränkt die Hebamme  
und tötet das Kind.
1681. Das Missgeschick des Knaben: tötet aus  
Versehen sein Pferd, wirft die Axt in den See; in  
Teer und Federn u. s. w. (vgl. N:o 1383).
1685. Der Dummkopf als Bräutigam: Hund Pe-  
tersilie in die Suppe; soll das Zimmer aufräumen  
(wirft den Ofen heraus); soll der Braut »gute Augen  
zuwerfen« (wirft ihr Augen von Schafen und Ochsen  
auf den Teller, vgl. N:o 1006); sie entflieht, der  
Ziegenbock statt der Braut im Bett.
1695. Der Narr verdirbt die Arbeit des Schu-  
sters, des Schneiders und des Schmiedes.
1696. »Was hätte ich sagen (tun) sollen?« die  
Mutter lehrt den Jungen (der Mann die Frau), was  
er bei der oder jener Gelegenheit sagen (tun) soll;  
er bringt stets die Aussprüche u. s. w. bei der unpa-  
sendsten Gelegenheit an und erhält überall Prügel  
(Grimm N:o 143, Gg N:o 109 A).
1697. »Wir drei«, »ums Geld«: drei Wanderer in  
fremdem Lande kennen von der fremden Sprache  
nur drei Redensarten; geraten dadurch in den Ver-  
dacht, einen Menschen ermordet zu haben (vgl. N:o  
360) (Grimm N:o 120).
- 1725—1874. Schwänke vom Pfarrer:

- 1725—1824. Der Pfarrer wird betrogen:
1725. Der buhlerische Pfarrer im Schrank: der schlaue Knecht, schickt sich an, den Schrank ins Wasser zu werfen; im Strohbandel; der Mann erhält statt des Pfarrers das Essen; der Mann eilt, ohne den Sachverhalt zu kennen, hinter dem Pfarrer her; die Frau gesteht ihre Untreue (Gg N:o 99).
1730. Der Pfarrer, der Küster und der Kirchendiener bei der schönen Frau: die drei Männer unbekleidet im Versteck, als der Gatte nach Hause kommt; die Frau ladet Gäste ein; die drei werden hinausgejagt.
1731. Der Junge und die schönen Schuhe: er betrügt die Frau, die Tochter und die Magd des Pfarrers und schliesslich den ihm nachsetzenden Pfarrer selbst (Heilung des Grindes; den Zapfen des Weinfasses halten).
1735. »Wer sein einziges Gut hingibt, erhält es zehnfältig wieder»: die vom Bauern dem Pfarrer geschenkte Kuh führt ihm die Kühe des Pfarrers zu; wer zuerst dem anderen guten Morgen sagt, soll die Kühe behalten.
1736. Der geizige Pfarrer: die Knechte mähen den ganzen Tag nicht; »das Gras soll wieder aufstehn!«, »das Geld im Beutel soll sich in Wespen verwandeln!« (Gg N:o 100 A).
1737. Der Pfarrer im Sack zum Himmel: der Junge gibt vor, der Engel Gabriel zu sein (vgl. N:o 1525 A).
1738. Der Traum: alle Pfarrer in der Hölle.
1739. Der Pfarrer und das Kalb: der kranke Pfarrer; Vertauschung des zu untersuchenden Urines; der Pfarrer glaubt, mit einem Kalbe schwanger zu sein; das Kalb in der Badestube. (Gg N:o 113).
1750. Die dumme Frau des Pfarrers: der Liebhaber der Frau übernimmt es auf ihren Wunsch, die Hühnereier auszubrüten; berichtet, dass die Küch-

lein singen: »der Bauer hat mit der Frau des Pfarrers geschlafen«; darf nun das Korn u. s. w. behalten.

**1775—1824. Pfarrer und Küster:**

- 1775.** Der hungrige Pfarrer: auf dem Jagdausflug; Nachtquartier beim Bauer; der Pfarrer sucht Nachts nach Grütze, um seinen Hunger zu stillen (der Küster hat ihm das Ende eines Strickes zur Orientierung in die Hand gegeben) etc. (Gg N:o 100 B).
- 1776.** Der Küster fällt in den Braukessel: der Pfarrer pflegt unerlaubten Umgang mit der Magd; der Küster fällt aus seinem Versteck in den Braukessel; der Pfarrer und die Magd glauben, es wäre der Teufel und flüchten; das Bier bleibt dem Küster (vgl. N:o 1360),
- 1785.** Der Pfarrer flucht bei der Predigt:
- A. Der Hund des Küsters raubt die Wursta aus der Tasche des Pfarrers.
- B. Der Küster steckt Nadeln in das Kanzelbrett: der Pfarrer schlägt mit der Hand darauf.
- C. Das Wespennest des Küsters.
- 1786.** Der Pfarrer in der Kirche auf dem Ochsen: will zeigen, wie Christus in Jerusalem eintritt; reitet auf einem Ochsen in der Kirche; der Küster sticht den Ochsen mit einer Nadel.
- 1790.** Der Küster und der Pfarrer stehlen eine Kuh: da der Küster vor Gericht die ganze Geschichte als Traum erzählt, werden beide freigesprochen.
- 1791.** Der Küster trägt den Pfarrer: Diebe stehlen ein Schaf oder Rüben; der lahme Pfarrer lässt sich vom Küster hintragen; beide halten die Diebe für den Teufel und laufen davon (Grimm N:o 59).
- 1825—1874. Andere Schwänke vom Pfarrer:**
- 1825.** Der Bauer als Pfarrer:
- A. Der Pfarrer betrunken; Liebesverhältnis des Bischof

und der Frau des Pfarrers; Predigt des Pfarrers; die Beschwerde der Gemeinde wird abgewiesen.

- B. »Ich predige Gottes Wort«: der Pfarrer wiederholt immer nur diesen Ausspruch, statt zu predigen; die Beschwerde der Gemeinde abgewiesen (Gg N:o 114).
- C. Die durchgesägte Kanzel: der unwissende Pfarrer soll predigen; sägt vorher die Kanzel fast ganz ab; verkündet, dass ein Wunder geschehen soll, die Kanzel fällt herunter (vgl. N:o 1641).
1830. Der Pfarrer verspricht in seiner Probepredigt solches Wetter, wie die Gemeinde wünscht: die Gemeinde kann sich nicht einigen; »dann mögt ihr es haben wie früher«.
1831. Pfarrer und Küster beim Messelesen: der Schaf- oder Pferdediebstahl.
1832. Die Predigt vom reichen Manne: der Pfarrer: »er fuhr zur Hölle«; der arme Bauer: »dann nahm er meinen Mantelsack mit«.
1833. »Was sagt David?«: der Knecht: »bezahle deine alte Schuld«.
1837. Der Pfarrer will in der Kirche eine Taube fliegen lassen: sie ist in seiner Tasche verendet.
1838. Das Schwein in der Kirche: der Pfarrer rittlings auf dem Schweine.
1840. Bei der Einsegnung des Grabes kommt ein Ochse los: »jetzt holte ihn der Teufel«.
1845. Der Schüler als Heilkünstler: lässt um den Hals des kranken Kalbes einen Zettel hängen, auf dem geschrieben ist: »wenn es nicht leben bleibt, mag es sterben«; wird später als Pfarrer krank; man will ihn mit demselben Wundermittel gesund machen.

#### Lügenmärchen.

1875. Der Knabe am Schwanz des Wolfes: (er versteckt sich in der Mühle, verscheucht die Räuber

- von ihren Schätzen, vgl. 1653); wird in ein Fass gesteckt; hält sich durch ein Loch im Fasse am Schwanz des Wolfes fest (Gg N:o 95).
1876. Die Gänse an der Schnur: der Habicht fliegt mit ihnen davon (Grimm N:o 185).
1877. Der Knabe im hohlen Baum: der Holzhauer hackt in den Baum, lässt entsetzt sein Pferd im Stich.
1880. Der Knabe hat einen Hut aus Butter und Kleider aus Papier; wird aus einer Kanone geschossen u. s. w. [Der Fresssack, siehe N:o 333].
- 1890—1909. Jagdgeschichten:
1890. Die Flinte geht aus Versehen los; Auerhahn, der Auswuchs an dem Baum, Bär, Hase u. a.
1891. Der grosse Hasenfang: die Hasen frieren Nachts mit den Pfoten im Eise fest.
1892. Das geschundene Pferd wälzt sich auf dem Felde; in seinen Flanken wächst Hafer; der Mann bindet eine Keule an den Schwanz des Pferdes, erbeutet auf diese Weise viele Birkhühner.
1895. Ein Mann watet durchs Wasser; in seinen Stiefeln fangen sich dabei viele Fische.
1920. Wettstreit im Lügen:
- A. Der eine: »das Meer brennt«, der andere: »viele gebratene Fische«; der grosse Kohl (vgl. N:o 1960 D), der grosse Kessel (vgl. N:o 1960 F) (Gg N:o 95).
- B. Der eine sagt: »Ich habe keine Zeit«, und lügt dabei (der grosse Fischfang, vgl. N:o 1960 C).
- C. Der Herr und der Bauer, die grossen Ochsen.  
[Der Jüngling bringt die Königstochter dazu, zu sagen: »das ist eine Lüge«, siehe N:o 852].
1930. Schlaraffenland: in dem unmögliche Dinge vorgehn (die Tauben rupfen einen Wolf, gebratene Hühner fliegen u. dergl.) (Grimm N:o 158, 159).
1931. Die Frau, die fragt, wie es daheim steht: bekommt lauter unmögliche Antworten: der See ist abgebrannt, der Hahn ist Küster geworden u. s. w.

1940. Die sonderbaren Namen: der Hof, in dem Tiere und Gegenstände sonderbare Namen haben (Gg N:o 93).
1950. Die drei Faulen: wer der faulste ist; jeder erzählt eine Probe seiner Faulheit (Grimm N:o 151).
1960. Das grosse Tier oder der grosse Gegenstand:
- A. Der grosse Ochse (Pferd, Schaf u. a.).
  - B. Der grosse Fisch.
  - C. Der grosse Fischfang (vgl. N:o 1920 B).
  - D. Die grosse Rübe (Kohl, Kartoffel u. a.) (vg. N:o 1920 A) (Grimm N:o 146).
  - E. Der grosse Bauernhof (Pferde- und Viehstall, Mühle u. a.).
  - F. Der grosse Kessel (vgl. N:o 1920 A).
  - G. Der grosse Baum (zum Himmel emporschneidende Pflanze u. a.).
-



# Inhalt.

Vorwort . . . . . I—X

## I. Tiermärchen.

N:o	1— 99	Die Tiere des Waldes . . . . .	I— 5
„	100— 149	Tiere des Waldes und Haustiere . . . . .	5— 7
„	150— 199	Der Mensch und die Tiere des Waldes . . . . .	7— 8
„	200— 219	Die Haustiere . . . . .	8— 9
„	220— 249	Die Vögel . . . . .	9—10
„	250— 274	Die Fische . . . . .	10
„	275— 299	Andere Tiere . . . . .	11

## II. Eigentliche Märchen.

„	300— 749	A. Zaubermärchen: . . . . .	11—33
„	300— 399	Übernatürlicher Gegner . . . . .	11—16
„	400— 459	Übernatürlicher oder verzauberter Gatte (Gattin) oder sonstiger Angehöriger . . . . .	16—20
„	460— 499	Übernatürliche Aufgabe . . . . .	20—21
„	500— 559	Übernatürlicher Helfer . . . . .	22—26
„	560— 649	Übernatürlicher Gegenstand . . . . .	26—30
„	650— 699	Übernatürliches Können oder Wissen . . . . .	30—31
„	700— 749	Andere übernatürliche Momente . . . . .	32—33
„	750— 849	B. Legendenartige Märchen . . . . .	33—36
„	850— 999	C. Novellenartige Märchen . . . . .	36—41
„	1000—1199	D. Märchen vom dummen Teufel (Riesen) . . . . .	41—46

## III. Schwänke.

„	1200—1349	Schildbürgerschwänke . . . . .	46—49
„	1350—1439	Schwänke von Eheparen . . . . .	49—52

N:o 1440—1524	Schwänke mit einer Frau (Mädchen) als Hauptperson . . . . .	52—53
„ 1525—1874	Schwänke mit einem Manne (Knaben) als Hauptperson . . . . .	54—61
	1525 1639 Der schlaue Mann . . . . .	54—56
	1640—1674 Glück durch Zufall . . . . .	57—58
	1675—1724 Der Dummkopf . . . . .	58
	1725—1874 Schwänke vom Pfarrer . . . . .	58—61
„ 1875—1999	Lügenmärchen . . . . .	61—63

