

Felix von Bonin

Wörterbuch der Märchen-Symbolik

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Copyright 2009 by Param Verlag, Ahlerstedt

Alle Rechte vorbehalten

Abbildungen Seite 76 und 210 © Copyright 1971 by U. S. Games

Umschlaggestaltung ComGraphiX, Ahlerstedt

Umschlagillustration Natalie Meenen

Satz und Gestaltung ComGraphiX, Ahlerstedt

Gesamtherstellung Druckallianz, Brno

ISBN 3-88755-051-6

www.param-verlag.de



Einst mussten Märchen nicht gedeutet werden. Für den archaischen Menschen ist ihre Symbolik gelebte Realität. Als eingebundenen Teil der Schöpfung erlebt er sich selbst in allem um sich herum, erlebt alles außer sich lebendig wie sich selbst. Deshalb gibt er Tieren, Pflanzen und sogar Gegenständen Namen. Es ist die erwachende Ratio, die das Paradies der Einheit in Ich und Nicht-Ich spaltet. Das direkte Erleben entrückt in die Reflexion. Der Lebensbaum wird zum Werkstoff Holz, das Symbol zum Signal definierter Bedeutung.

Auf meiner Gralssuche nach Bedeutungen stieß ich am Ende des letzten Jahrtausends zu den Märchen vor. Mit dem Ziel, so etwas wie einen ›Grundwortschatz‹ der Märchen-Symbolik zu destillieren, durchforschte ich einschlägige Sekundärliteratur. Als Resultat dieser Expedition erschien schließlich das »Kleine Handlexikon zur Märchen-Symbolik«⁷ mit etwa 300 Stichwörtern.

Als sich die Auflage des Handlexikons neigte – inzwischen ist es lange vergriffen – entstand der Gedanke an eine Bearbeitung. Am Handlexikon war bemängelt worden, dass bekannte Begriffe wie »Rotkäppchen« nicht berücksichtigt sind. Solche Stichwörter waren dem Ansatz der Häufigkeit unterlegen nicht für einen Grundwortschatz erheblich. Dennoch mutete die Kritik berechtigt an. Mehr noch aber forderte der Anwurf des Psychologisierens auf, zur Quelle zu gehen und die Symbolik einzusammeln, wo sie geschrieben wirkt.

Um das Feld der Exploration irgendwie zu umreißen, habe ich mich auf die »Kinder- und Hausmärchen« (KHM) der Brüder Grimm begrenzt, eine Entscheidung, die unbegründet stehen darf. Allgemein zugänglich, man möchte weltweit hinzusetzen, sind die Texte letzter Hand, die bekanntlich einen langen Prozess der Bearbeitung durch Wilhelm Grimm hinter sich haben. Deshalb schien es sinnvoll, zumindest die Fassungen der Erstausgabe in die Betrachtung einzubeziehen.

Die Suche geriet im Verlauf zur Suchwanderung, die sieben Jahre dauerte und deren seltene Kostbarkeit ein Töpfchen war, für das mir der Bannspruch fehlte. Denn schließlich dabei herausgekommen ist eine Sammlung mit 1.631 Stichwörtern, die sich auf 13.007 Verweisstellen stützen.

Die Arbeitsweise entwickelte sich dahin, zu einem Stichwort Zitate aus den Kinder- und Hausmärchen möglichst vollständig zu sammeln und diese Textstücke durch freien Text möglichst knapp verbunden so zu collagieren, dass sich die Bedeutung weitgehend aus ihnen selbst

heraus erschließt. Das macht Deutung nicht überflüssig, die ihrer Natur nach subjektiv ist, trägt aber durch die Fülle des Materials und seiner Verdichtung zu einer Objektivierung bei, die man mit Kant vielleicht allgemein-subjektiv nennen darf.

Zu den Bedeutenden mit symbolischer Qualität waren schon beim Handlexikon einige Fachbegriffe hinzugekommen, das sind Indizes auf Textelemente wie die »Schlussphrase«, Bezeichner für rhetorische Elemente wie die »Amplifikation«, Begriffe, die zum (mytologischen) Hintergrund der Märchen-Symbolik gehören, allen voran die »Anderswelt« oder auch »Odin«, und summative Benennungen Bedeutender, die sich in einem Spektrum von Einzelbildern gruppieren, wie beispielsweise der »Tierbräutigam« oder die »unlösbare Aufgabe«.

Hinzugekommen sind auch Wörter, die nicht so bedeutend sind, dass sie das Prädikat Symbol verdienten, die aber das Interesse des Suchenden finden können, wie meinerwegen das »Abc-Buch«. Aufgenommen wurden auch Vokabeln, die nur noch wenig bekannt sind wie »Gotel« oder »schnatzen«. Und schließlich ist noch das Personal (»Rumpelstilzchen«, »Aschenputtel«) hinzugekommen. Diese Vielschichtigkeit und auch die Anzahl der Stichwörter legte die Bezeichnung als Wörterbuch nahe, das gleichzeitig auch eine Konkordanz der wesentlichen Wörter in den KHM ist.

Die Verweisstellen sind in eckigen Klammern genannt. Stellen aus den Kinder- und Hausmärchen sind immer mit [KHM] gesigelt. Dies geschieht vorsorglich, weil es mir an sich sinnvoll erscheint, diese Kollektion durch Fundstellen aus anderen Märchensammlungen zu erweitern. Zuträger sind herzlich eingeladen.

Fundstellen in der Ausgabe letzter Hand sind mit einfach Zahlen benannt, also [KHM 123]; Fundstellen der Erstausgabe sind an vorangestellten römischen Ziffern der beiden Bände entsprechend zu erkennen, also [KHM I-23] für Märchen 23 aus Band 1. Zitate aus der Sekundärliteratur sind mit Zahlen und Seitenangabe genannt, zum Beispiel [12,345] für Seite 345 in Werk 12 der Literaturliste.

Ahlrstedt im Februar 2009

⁷Kreuz, 2001



Verzeichnis der Stichwörter 7

Stichwörter

A 15
B 29
C 57
D 58
E 68
F 83
G 102
H 126
I 150
J 151
K 157
L 181
M 192
N 209
O 215
P 218
Q 230
R 230
S 247
T 299
U 327
V 330
W 344
Y 368
Z 369

Anhang

Reime 383
Stichwörter zum Auffinden der Reime 389
Märchentitel nummerisch 391
Märchentitel alphabetisch 395
Literaturliste 398



Verzeichnis der Stichwörter



abäschern	15
Abbitte	15
Abc-Buch	15
Abendbrot	15
abhauen	15
Abschied	15
Abschiedstrank	15
abwischen	15
Acht	15
Adam und Eva	15
Adler	15
Adlerbraut	16
Adlerfeder	16
Adlerkampf	16
Adlernest	16
Affe	16
Ahnfrau	16
Ähre	16
Alchimie	16
Allerleirauh	16
Almosen	16
Alraun	17
Altar	17
alte Frau	17
Alte, der	17
Alte, die	17
Alte, mit Vogelkäfig	18
alter Mann	18
Altmutter	18
Amboss	18
Ameisen	18
Ameisenkönig	18
Amme	18
Amplifikation	18
Anderswelt	19
Angst	19
anrufen, dreimal	20
Anschläge	20
Apfel	20
Apfel, fehlender	21
Apfel, goldener	21
Apfelbaum	21
Apfelpulver	21
Apostel	21
Arbeit, schlechte	21
Arbeiten, drei	21
arm und reich	21
Arme, der	22
Armut	22
Arweggers	22
Arzt	22
Asche	23
Aschenkuchen	23
Aschenputtel	23
Atem	23
atzen	24
Auerochse	24
auffessen	24
Aufgaben, boshafte	24
Aufgaben, unlösbare	24
Auge	27
Augen auspicken	27
Augen ausstechen	27
Augen und Zunge	28
Augen, d. m. d. hellen	28
Augen, d. m. d. scharfen	28
auslösen	28
aussaufen	28
aussetzen	28
ausstechen	28
auspicken	28
austrinken, Teich	28
Axt	29



Baba-Jaga	29
Bach	29
backen	29
Backofen	29
Bad	30
Badehaus	30
Ball	30
Bänder	30
Bär	31
Barbier	31
Bärenbraut	31
Bärenbräutigam	31
Bärenhaare	31
Bärenhäuter	31
Barmherzigkeit	31
Bart	31
Bastard	32
Batzen	32
Bauch aufschneiden	32
Bauer	32
Baum	32
Baum ausreißen	33
Baum des Lebens	33
Baumgang	34
Baumkreis	34
Becher	34
Begierde	34
behüten	34
Beil	34
belauschen	34
Belohnung	34
Benjamin	34
Berg	34
Berg Sems	36
Berg, gläserner	36
Berg, König v. golden	36
Berge, sieben	36
Bergwerk	36
berücken	36
Besen	36
Besenbinder	36
Bestechung	36
Betrug	36
Bett	37
Bettelfrau	38
Bettelmädchen	38
Bettelmann	38
Bettelstab	38
Bettler	38
Beutel	38
Biene	39
Bienenkönigin	39
Bienenstock	39
Bier, saures	39
Bild	39
Bindfaden	39
Birnbaum	39
Birne	39
Birnenpulver	39
Bitte	39
Bitte, letzte	40
Blätter	40
Blau	40
Blaubart	40
Blick	40
Blick, böser	41
Blindheit	41
Blindschleiche	41
Blitzmädel	41
Blume	41
Blume brechen	43
Blut	43
Blut- u. Mörderhöhle	45
Blüte	45
Blütenbraut	45
Blutfahne	45
Blutkammer	45
Blutstropfen	45
Bock	45
Bockshorn	46
Bogen und Pfeil	46
Bohne	46
Boot	46
Born	46
böse	46
Böse, der	47
Bosheit	47
Bote	47
Brakel	47
Braten	47
Bratenrock	48
brauen	48
Braut	48
Braut, falsche	48
Braut, rechte	49
Braut, schwarze	49
Braut, stolze	49
Brauthemd	49
Bräutigam	49
Bräutigam, falscher	49
Brautmantel	49
Brautpaar	49
Brautprobe	49
Brautschatz	50
Brautschatz	50
Brautschuh	50
Brautsuche	50
Brechtrunk	50
Brei	50
Bremer Stadtmusik	50
Brennnessel	50
Bricklebrit	50
Brief	50
Brosamen	50
Brot	50
Brot und Wasser	51
Brot und Wein	51
Brot, das tägliche	52
Brotsuppe	52
Brücke	52



Flachsfeld, blaubl.	94	Gasthof	103	Glas	115	Haare	126
Flasche	94	Gattenmord	103	Glasberg	116	Haare, drei	127
Flasrock	94	Gaudeif	104	Glassache	116	Haare, goldene	127
Fleisch	94	Gebeine	104	Glassarg	116	Haberfeld	128
Fleischer	95	Gebet	104	Glieder	117	Habgier	128
Flautenpipe	95	Gebirge	104	Glocke	117	Habicht	128
Fliege	95	Gebot	104	Glück	117	Haderlumpen	128
fliegen	95	Geburt	104	Glückseligkeit	117	Haderlumpen	128
fliegender Teppich	95	Geburt, zweite	105	Glückshaut	117	Hagenbüchen	128
fliegendes Bett	95	Gedanken lesen	105	Glückskind	118	Hahn	128
Fliegengift	95	Gedanken, wünschliche	105	Glut	118	Haiducken	128
Flößfeder	95	Gedanken, Gefängnis	105	Gnade	118	Halsband	128
Flöte	95	Gefäß	105	gnappen	118	Halskette	128
Fluch	96	Gegenstand, magisch	105	Gnappen	118	Halunke	128
Flügel	96	Gehenkter	105	Göckelhahn	119	Hammer	129
Flügelpferd	96	Gehorsam	106	Gold	119	Hand	129
Förster	96	Geige	106	Goldesel	119	Hand, Herz, Auge	129
Fragen, drei	96	Geigenspieler	106	Goldfinger	120	Handschuh	130
Franecker	96	Geiß	106	goldgierig	120	Hans	130
Frau auf Baum	96	Geist	106	Goldkinder	120	Hans mein Igel	130
Frau des Teufels	96	Geiz	107	Goldklumpen	120	Hänsel und Gretel	130
Frau Holle	96	Gelb	107	Goldlilie	120	Hansens Trine	130
Frau Trude	97	Geld	107	Goldmarie	120	Harnisch	130
Frau, alte	97	Geld wie Heu	108	Goldschmied	120	Hase	130
Frau, weise	97	Geldbeutel	108	Goldstück	120	Hasel	131
Frauen, drei	97	Geldkatze	108	Goldvogel	121	Haspel, der	131
Freier, falscher	98	Gelübde	108	Gören	121	Haspelholz	131
fressen	98	Gelüst	109	Gosse	121	hässlich	131
Frische	98	Gemahl	109	Gotel	121	Haulemännerchen	131
Frischling	98	Gemahl, falscher	109	Gott	121	Haupt	132
Frosch	98	Gemahl, rechter	109	Gottesurteil	122	Haupt abhauen	132
Frostige, der	99	Gemahl, große	109	Göttin, große	123	Haus	134
Fuchs	99	Gemahlin	110	Grab	123	Hausehrn	134
Fuchs	99	Georg, heiliger	110	Grab	123	hauben	134
Füllhorn	99	Gerechtigkeit, ausgl.	110	Granatenberg	123	Haut	134
Fundament	99	Gericht	110	Gras	123	Heide	135
Fundevogel	99	Gericht	110	Grau	123	heilig	135
Fünf	100	Gerichtsdiener	110	Grauen	124	Heilkraut	135
Furcht	100	Gesang	110	Greif	124	Heimweh	135
Furchtlosigkeit	101	Geschenke	111	Gretel	124	Heinrich, eiserner	135
Fuß	101	Geschirr verkaufen	112	Grind	124	Heirat	135
		Geschrei	112	Groschen	124	Held	136
		Geschwister	113	Groschen	124	Heldenreise	136
		Geschwisterliebe	113	Großmut	124	Heller	136
		Gesottenes	113	Großmutter	124	Hemd	136
		Gespenst	113	Großvater	125	Hengst	137
		Gestalt	113	Großvaterstuhl	125	henken	137
		gestiefler Kater	113	Grube	125	Henne	137
		Gestirne	113	Grün	125	Herd	137
		Gestirne	113	Gründlinge	125	Herold	137
		Gewatter	113	Grünkohl	125	Herrgott	137
		Gewatter Tod	113	Grünrock	125		
		Gewalt	113	Gruselmärchen	125		
		Gewehr	114	Gruseln	125		
		gezählt	114	Gulden	126		
		Gickelinge	114	Gürtel	126		
		Gier	114	gut und böse	126		
		Gift	114				





Herz	137	hundert Jahre	148	Karten spielen	158	knuipern	170
Herz des Vogels	138	Hunger	148	Kartoffeln	158	Knüppel aus dem Sack	170
Herz essen	138	Hunkepuus	149	Käsebrod	159	Knusperhaus	171
Herz und Leber	138	Hurleburlebutz	149	Käsetraut	159	Kobold	171
Herz und Zunge	138	Husar	149	Kasten	159	Koch	171
Herz, Auge, Hand	138	Hut	149	Katabasis	159	Köchin	171
Herzeleid	138	hüten	149	Kater	159	Kohl	171
herzen	138	Hütte	149	Katrinelje	159	Kohlen	171
Herzenslust	139	Hutzelbein	150	Katze	159	Köhler	172
Heu	139	Hutzeln	150	Katzenmusik	160	Kommisbrot	172
Heumonad	139			Kaufmann	160	König/in	172
Hexe	139			Kegelspiel	160	Königreich	174
Hexenkessel	141			Kehrdreck	160	Königstochter	175
Hexenkünste	141			Kelch	160	Konkordat	175
Hexenmädchen	141	Igel	150	Keller	160	Kopf	175
Hexenmeister	141	Ilsebill	150	Kerze	161	Kopfkissen	175
Hexentochter	141	Inflation	150	Kessel	161	Korb	175
Hexenwald	141	Initiation	150	Kette	162	Korn	175
hickeln	141	Innereien	150	Kiebitz	162	Kostbarkeit, seltene	176
Hildebrand	141	Insel	151	Kieselsteine	162	Kötze	177
Hilfe, heimliche	141	Inzest	151	Kikeriki	162	Kräfte, geheime	177
Himmel	141	Itsche	151	Kind	162	Krafttier	177
Himmelreich	141			Kind aufessen	163	Krähe	177
Himmelsschlüssel	141			Kind aussetzen	163	Krankheit	177
Hindernis, unüberw.	142			Kind verkaufen	164	Kranz	178
Hinkelbeinchen	142			Kind versprechen	165	Kratzbürste	178
Hirsch	142	Jagd	151	Kind verwünschen	165	Kraut	178
Hirschkuh	142	Jäger	152	Kind, goldenes	165	Kräuterfrau	178
Hirse	142	Jahre	152	Kindbetterwein	165	Krautesel	178
Hirte	142	Jenseits	153	Kinderfleisch	165	Krautlöwe	178
Hochmut	142	Johannes, treuer	153	Kinderspiel	165	Krebs	178
Hochzeit	142	Jude	153	Kinderwunsch	166	Kreide	178
Hochzeitsmantel	143	Jungbrunnen	154	Kindsmord	166	Kreis	178
hockeln	143	Jungfrau	154	Kindsopfer	166	Kreuzer	179
Höcker	143	Jungfrauenturm	155	Kindsraub	166	Kreuzweg	179
Hofdiener	143	Jüngling	156	Kindtaufe	166	Krieg	179
Hofstaat	143	Jüngste, der	156	Kirche	166	Kristall	179
Hohenstolz	143	Jüngste, die	156	Kiste	167	Krone	179
Höhle	143	jüngster Tag	156	Klang	167	Kröte	179
Hölle	144			Klappfelsen	168	Krug	179
Holle, Frau	145			Klauel	168	Kruzifix	180
Hollenthe	145			Klee	168	Kuchen und Wein	180
Holz	145			Kleider	168	Küchenmädchen	180
Holzhauer	145	Käfig	157	Kleider, drei	169	Kugel	180
Honigbaum	145	Kahn	157	Kleidertausch	169	Kuh	180
Horcher, der	146	Kamin	157	kleines Volk	169	Kummerniß	180
Horn	146	Kamm	157	Klotzkopf	169	Künste, schlimme	180
Horoskop	146	Kammer	157	kluge Else	169	Kunststück	181
Hu!	146	Kammerdiener	158	Knabe	169	Kupfer	181
Hufeisen	146	Kammerjungfer	158	Knäuel	169	Kürdchen	181
Hufschmied	146	Kampf, magischer	158	Knecht	169	Kuss	181
Hüfthorn	146	Kanonenhüdein	158	Knochen	169	Küster	181
Huhn	146	Kapelle	158	Knoist	170	Kyphose	181
Hummel	147	Kapital	158	Knöpfe, drei silberne ...	170		
Hund	147	Karfunkelstein	158	Knoten	170		





Labyrinth	181
Lachen	181
Lakai	182
Lamm	182
Landkarte	182
Landstraße	183
Lange, der	183
Langschläfer	183
Lanze	183
Lappen	183
Last	183
Läufer	183
lausen	183
Laute	184
Leben	184
Lebensbaum	184
Lebenslicht	184
Lebenswasser	184
Lebenswurzel	184
Leber	184
Lebkuchenhaus	185
Lehrgeld	185
Leibzelter	185
Leid	185
Leiter	185
Lemniskate	185
letzte Bitte	185
Licht	185
Licht, blaues	186
Lichte	186
Liebe	187
Liebhaber	187
Lilie	187
Linde	187
Lindwurm	187
Links	187
Linnen	187
Lippe	188
List	188
Loch	188
Lohhucke	189
Lohn	189
losen	190
Lot	190
Löwe	190
Löweneckerchen	190
Luftgeist	190
Lüge	191
Lügenmärchen	191
Lumpengesindel	191
Lunge und Leber	191

Lust	191
lustern	191
Lustgarten	191
Lustige, der	192
Luzifer	192



Mächdelboom	192
Mädchen	192
Mädchen ohne Hände	192
Mädchenmörder	192
magischer Gegenstand	192
mahlen	192
Mahlstein	192
Malcho	192
Malter	192
Malterholz	192
Malzeichen	192
Mann	192
Mann, armer	193
Mann, wilder	193
Männchen	193
Mantel	194
Mantelsack	195
Märchen	195
Maria	195
Marienkind	195
Marktbrunnen	195
Marschall	195
Mauer	195
Maus	196
Mauschel	196
Mäusehaut, Prinzessin	196
Meer	196
Meereswasser	196
Nachtigall	196
Nachtwind	196
Nadel	196
Name	197
Narr	197
Nase	197
Meilen	197
Meilenstiefel	197
Meisterdieb	197
Meisterstück	197
Mensch	197
Menschenfleisch	198
Menschenfresser	198
Menschenfresserin	198
Menschenopfer	199
menschliche Gestalt	199
Merkurius	199
Messer	199
Metzen	199
Metzger	200
Miezkatze	200
Mildtätigkeit	200

Missachtung	200
Missbrauch	200
Mitbringeschenke	200
Mitleid	200
Mittagsbrot	201
Mitternacht	201
Moiren	201
Mond	201
Mond, Sonne, Sterne	202
Moral	202
Mordanschlag	203
Mörder	204
Mördergrube	204
Morgenstern	204
Mörsel und Stößer	204
Mosel	204
Mückenpastete	204
Mühle	204
Mühlstein	205
Mühlsteinkragen	205
Müller	205
Müllerin	205
Müllerstochter	206
Mund	206
Muschel	206
Musik	207
Mut	207
Mutter	208
Mütterchen	208



Nächte, drei	209
Nachteule	209
Nachtigall	209
Nachtwind	209
Nadel	209
Name	210
Narr	210
Nase	211
Nebelmännlein	212
Neid	212
Nelke	212
Netz	212
Neugier	212
Neun	212
nicht essen	213
nicht lachen	213
nicht sprechen	213
nicht trinken	213
nicken	213
Nixe	213
Nomini, Prinzessin	213
Nornen	213

Not	213
Notsituation	214
Nottaufe	214
Nuss	214
Nusschale	215
Nymphe	215



Oberwelt	215
Odin	215
Ofen	215
Ofen, hinter d. sitzen	216
ohne Hände	216
Ohnmacht	216
Ohr	216
Ohrfeige	217
Okerlo	217
Opfer	217
Orakel	218
Ortswechsel	218
Ostindien	218



Pädagogik, schwarze	218
Pakt mit dem Teufel	219
Pantoffel	219
Papierkleid	220
Papst	220
Paradies	220
Parzen	220
Pastor	220
Patengeschenk	220
Pauke	220
Pech	220
Pechmarie	220
Pegasus	220
Peitsche	220
Perle	221
Petrus	221
Pfaffe	222
Pfannkuchenhaus	222
Pfannkuchen	222
Pfarrer	222
Pfefferkuchenhaus	222
pfeifen, blau	222
Pfeil	222
Pfennig	222
Pferd	222
Pferdefuß	224
Pflaster	224
Pflegevater	224



Pflugrad	224	Reh	236	säugen	248	Schneeflocken	263
Pfropfen	224	reich	236	Saus und Braus	248	Schneekönigin	263
Pfuhl	224	Reich	237	Schabernack	248	schneeweiß	263
Phönix	225	Reiche, der	238	Schachtel	248	Schneeweißchen	263
Pif Paf Poltrie	225	Reichtum	238	Schädel	249	Schneider	263
Pilze	225	Reichtum, plötzlicher ..	238	Schaf	249	Schneiderl., tapferes ..	264
Pisspott	225	Reinald, d. Wunderki. .	238	Schäfer	249	schnippen	264
Pistole	226	Reise	239	Schamanentum	249	Schnur	264
Plage	226	Reiswellen	240	Scharfrichter	249	Schnürriemen	264
Platschfuß, breiten	226	Reiterstiefel	240	Scharfschütze	249	Scholle	265
Polterabend	226	Richter	240	Schatten	249	schön und hässlich	265
Prahlhans	226	Riechflasche	240	Schatz	250	Schöne, schlafende	265
Priester	226	Riemen	240	Schatzkiste	251	Schönheit	265
Prinz	226	Riese	240	Schauermärchen	251	Schornstein	265
Prinzessin	227	Ring	241	Schaufel	251	Schrank	266
Probe	228	Ringeltanz	242	scheelen	251	Schreibfeder	266
Projektion	228	Ritter	242	Scheffel	251	Schreiner	266
Prüfung	229	Ritterbuch	243	Scheidemünze	251	Schuh	266
Prügelstrafe	229	Ritualtod	243	Scheideweg	251	Schuhu	267
Prunk	229	rituelle Handlung	243	Scheiterhaufen	251	Schulduzuweisung	267
Prutzeln	229	Rockschlippen	244	Schellen	251	Schule	267
Pudel	229	Röhrbrunnen	244	Schere	251	Schüler	267
Pulver	229	Rohrdommel	244	Scherenschleifer	252	Schultheiß	267
		Romandia	244	Schiff	252	schüppeln	268
		Rose	244	Schiffchen	253	Schuppen	268
		Ross	244	Schiffer	253	Schürze	268
		Rosskäfer	244	Schilderhaus	253	Schüssel	268
Quelle	230	Rot	244	Schimmel	253	Schussfestigkeit	268
		Roter	245	Schlaf	253	Schuster	268
		Rotes Meer	245	Schlafgeld	256	Schutzensengel	269
		Rotkäppchen	245	Schlaffied	256	Schutzmagie	269
		Rotkehlchen	246	Schlafrunk	256	Schutzmantel	269
		Rotstrümpfchen	246	Schlange	256	Schwaben, sieben	269
Rabe	230	Rottland	246	Schlangenblätter	257	Schwan	269
Rache	231	Rübe	246	Schlaraffen	257	Schwanz	269
Rad	231	Rübezahl	246	schlickern	257	schwarz	270
Ranzen	232	Rubin	246	Schlinge	257	schwarz, grün, rot	271
Rappen	232	Rübsamen	246	Schlippen	257	schwarz, rot, weiß	271
Rapunzel	232	Rufpfand	246	schlittern	257	Schwarzamсел	271
Raspelbrot	232	Rumpelstilzchen	246	Schlittschuhe	257	Schwarze, der	271
Rätsel	232	Rute	247	Schloss (Gebäude)	257	Schwarzkünstler	271
Rätselmärchen	234			Schloss (Tür-)	258	Schwarzsauer	271
Rätselprinzessin	234			Schloss, schlafendes ..	258	Schwefel	271
Rätselwette	234			Schlossgarten	258	schweigen	272
Ratte	235			Schlüssel	258	Schwein	273
Räuber	235			Schlüsselloch	259	Schwert	273
Räuberbräutigam	235	Säbel	247	Schlussphrase	259	Schwesterchen	274
Räuberhöhle	235	Sack der Weisheit	247	Schlussstrafe	261	Schwestern	274
Raubvogel	236	Salat	247	Schmerzenreich	261	Schwieger-	275
Rauhtierchen	236	Salbe	248	Schmied	261	Schwiegermutter	275
Rauhwerk	236	Salz	248	schnatzen	262	Schwiegersohn	275
Raumverschiebung	236	Sanne	248	Schnecke	262	Schwiegervater	275
Rebhühner	236	Sarg	248	Schneckenhaus	262	Sechs	275
Recht	236	Sarg, gläserner	248	Schnee	262	Sechter	276
Redeverbot	236	Sattel	248	Schneebüchse	263	See	276
Reginer	236	Sauerbier	248				





Seele	276	Stadtmusikanten	289	Taschentuch	301	Trank	319
Seide	277	Stahl	289	Tau	301	Trauer	320
Selbstmord	277	Starke, der	290	Taube	301	Trauerarbeit	320
Selbstverstümmelung... ..	277	Staub	290	Taubenhaus	302	Traum	320
Seligkeit	277	Staubwolke	290	Taufe	303	Traurigkeit	321
seltene Kostbarkeit	277	Stein	290	Taufwasser	303	Treppe	322
Semsi	277	steinerner Christoph	290	Taugenichts	303	Treue	323
Sense	277	sterben	291	Tausch	303	Treulosigkeit	323
Serviette	277	Stern	291	Tausend	304	Treuring	323
Sieben	277	Sternblume	291	Teich	305	Trickster	323
Siebenmeilenstiefel	278	Sternkleid	291	Teilungsstreit	306	Trine	324
Signalfahne	278	Sterntaler	292	Teppich	306	trinken	324
Silber	278	Stief	292	Teuerung	306	Trinker, der	324
Simeliberg	279	Stiefel	292	Teufel	307	Trinkgeld	324
Skorzenerwurzeln	279	Stiefkind	292	Teufelin	308	Triumphweg	324
Smaragd	279	Stiefmutter	292	Teufels Großmutter	308	Troll	325
Sneewittchen	279	Stiefschwester	293	Teufelsaugen	308	Trommler	325
Söhne	279	Stieftochter	293	Teufelsdienst	308	Trompete	325
Soist	280	Stiege	293	Teufelspiegel	308	Truhe	325
Soldat	280	Stier	293	Thron	308	Trulle	325
Sonne	281	Stimme	293	Tier	308	Trunk	325
Sonne, Mond u. Sterne ..	281	Stock	294	Tierbräutigam	309	Tüchleindeckdich	325
Sonnenprinzessin	282	Stolz	294	Tiergarten	311	Tür	325
Sonntagskind	282	Storch	295	Tiergestalt	311	Türhüter	326
Sorgenstuhl	282	Stößer	295	Tierhaut	311	Turm	326
sott	282	Strafe	295	Tieropfer	311	Türschwelle	327
Spanien	282	Straße	296	Tierverwandlung	312	Turteltaube	327
Spazierstab	282	Streit	296	Tisch, der gedeckte	312		
Speer	282	Stroh zu Gold spinnen ..	296	Tischchendeckdich	312		
Sperling	282	Stromberg	296	Tischler	313		
Spiegel	282	Strumpfband	296	Tischtuch	313		
Spiegelberg	283	Studenten	296	Tochter	313	Übermut	327
spielen	283	Stuhl	297	Tochter, schöne	314	Ufer	327
Spielhansel	283	Suchwanderung	297	Tochtermann	314	Uhu	328
Spielkarten	283	Sumpf	297	Tod	314	umbarmherzig	328
Spielmann	283	Sünde	298	Todesdrohung	315	Und-wenns-Wunsch	328
Spielwerk	284	Suppe	298	Todesschlaf	316	Ungarwein	328
Spieß	284	Süßigkeit	298	Toffeln	316	Ungeheuer	328
Spindel	284	Swartsuhr	298	Topf	316	Unke	328
Spinne	284	Swinegel	298	Töpfer	316	unlösbare Aufgabe	328
spinnen	284	Symbol	298	Tor, das	316	unmögliche Probe	328
Spinnenfrau	285			Tor, der	317	unschuldiges Herz	328
Spinnrad	285			Torhüter	317	unterschreiben	328
Spirale	286			Tornister	317	Unterwelt	328
Spitzbube	286			Torwächter	317	Untier	329
Spott	286			tot tanzen	317	Untreue	329
Sprache	286			töten	317	Urteil	329
sprechende Tiere	287			Totenbett	317		
Springinsfeld	287			Totenhemdchen	317		
Spruch	287			Totenkopf	318		
Spruchweisheiten	287			Totenade	318		
Spule	288			Totenvogel	318		
Stab	288			traktieren	318	Vater	330
Stadt	289			Trance	318	V-Effekt	331
Stadtmauer	289			Tränen	318	verbergen	332
						Verbot	332





abäschern [KHM 104]; sich mit der Asche mühen, sich abrackern; →Asche; →Aschenputtel

Abbitte: »Geh nicht heraus und mache niemand die Thür auf, der nicht dreimal um Gotteswillen darum bittet.« [KHM I-31]

Abc-Buch [KHM 98] →*Buch*; →Buchstaben

Abendbrot [KHM 5; KHM 29; KHM 83; KHM 93] →Brot

abhauen →Haupt abhauen

Abschied: »dulde nicht, daß sie vorher von ihren Eltern Abschied nimmt« [KHM 57]; »sie bat sich aus, daß sie noch einmal dürfte zu ihrem Vater gehen, und der Königssohn erlaubte es ihr, doch sollte sie nicht mehr mit ihrem Vater sprechen als drei Worte.« [KHM 127]

Abschiedsgeschenk: »Doch erlaubte er ihr eins, sie sollte sich das Liebste und Beste mitnehmen, was sie wüßte, und das sollte ihr Abschied sein.« [KHM 94]

Abschiedstrank →Trank

abwischen: Es gibt zwei Dinge, die nicht abgewischt werden können, der Ruhm (Gold) und die Schande (Blut). Wo der Held seine Herkunft nicht »abwischen« kann, →verbirgt er sie, die goldenen Haare z. B. unter seinem Hütchen. Den goldenen →Finger aber will er abwischen: »daß er ganz vergoldet war, und wie große Mühe er sich gab, das Gold wieder abzuwischen, es war alles vergeblich.« [KHM 136]

Die Heldin, die im Mordhaus die verbotene

Kammer betritt, befleckt sich (→Schlüssel; →Ei) mit Blut und verrät sich ihrem Gatten gegenüber: »den Schlüssel... in ein Becken mit Blut fallen ließ, welches nicht gut wieder abzuwaschen war« [KHM I-73]; »das Blut [vom Schlüssel] abwischen, aber es war umsonst« [KHM I-62]; »wischte das Blut [vom Ei] ab, aber vergeblich... sie konnte es nicht herunterkriegen.« [KHM 46]

Acht; ist die Zahl der Vollendung, Erfüllung und Ganzheit. Sie ist die doppelte, also erhöhte (weltliche) Vier, wie die Vollendung (plus eins) der (mystischen) Sieben. Die liegende Acht (Lemniskate) symbolisiert das Unendliche. Und deshalb sind auch die »Acht wie die Vier ... ein Symbol des Selbst.« [2:1,398]

Adam und Eva [KHM 180]

Adler: Der »König der Lüfte« steht für den Raubvogel schlechthin. Durch seine Größe wird er dem nur leicht bewaffneten Menschen gefährlich. Deshalb heißt es, er würde →Zwerge rauben (wobei er sie an ihren roten Mützen fasst) und Babys. Dieser Mythos kann dazu missbraucht werden, das Aussetzen eines Kindes zu verklären: »Es war aber die Mutter mit dem Kinde unter dem Baum eingeschlafen, und ein Raubvogel hatte das Kind ... mit seinem Schnabel weggenommen und auf den hohen Baum gesetzt.« [KHM 51] Der Adler ist »Sinnbild alles Edlen, Lichten. Der höchste Wert und innerste Kern der menschlichen Seele... [Er] sitzt auf dem obersten Zweig des Weltenbaumes (→Yggdrasil)« [25,9] und ist deshalb Bote der Götter. Die »Zwerge müssen ihn fürchten... Ein Adlernest vom Felsen zu holen, gilt als eine der schwersten Aufgaben, die der Teufel dem Helden stellt... Hexen und Zauberer verwandeln sich in Adler... Er kennt auch den Lebenswasserquell.« [22,115] »Der Adler ist als kühner

[KHM 48; KHM 60; KHM 72; KHM 73; KHM 74; KHM 102; KHM 148; KHM I-82]

Wolken: »packen ihn die Wolken und tragen ihn fort« [KHM 122]

Wort (Pl.: Worte) meint das feierliche Sprechen, z. B. das »Wort zum Sonntag« etc., in dem sich die beherrschende Kraft ausdrückt: das Wort führen, das (Ehren-) Wort geben (→versprechen), das Wort brechen (z. B. [KHM 92]) oder das erlösende Wort sprechen: »Durch diese deine Worte, antwortete das Männchen, denn sie haben mich erlöst.« [KHM I-64, 1]

Das Wort (Pl.: Wörter) ist der Schlüssel zum Verständnis und zur Beherrschung der Schöpfung: »Am Anfang war das Wort.« Das Ding und sein Wort oder →Name sind auf der Ebene der Schwingung (Raum/Klang) identisch. Deswegen hat jedes Ding einen Namen, und wer den Namen kennt, hat Macht über das Ding. Erst wenn ein Kind zu sprechen beginnt, kann es die Umwelt seinem Willen zuführen: »Nun will sie, daß das Töpfchen wieder aufhören soll, aber sie weiß das Wort nicht« [KHM 103]; »wenn du bis dahin meinen Namen weißt, so sollst du dein Kind behalten.« [KHM 55] Magisch erhöht wird das Wort zum →Zauberspruch (→Wunsch).

Die Macht des Wortes zeigt sich aber auch, wenn der Held für eine bestimmte Zeit →schweigen muss: »Es ist [kein Mittel] auf der ganzen Welt als eins, ... du mußt sieben Jahre stumm sein... ein einziges Wort ... deine Brüder werden von dem einen Wort getötet« [KHM 9]; »rede kein Wort mehr!« [KHM I-13]; »sprachen kein ander Wort als: ›Wir alle drei, ums Geld, und das war recht.« [KHM 120]

Wotan (Odin): An dieser mythischen Gestalt können viele Bilder, die im Märchen vorkommen, geklärt werden: »Ein König, dessen

Weisheit im ganzen Lande berühmt war. Nichts blieb ihm unbekannt, und es war, als ob ihm Nachricht von den verborgensten Dingen durch die Luft zugetragen würde« [KHM 17], spielt eindeutig auf Odin an, dem durch die Raben Hugin und Mugin Kunde aus der Menschenwelt zugetragen wurde.



Wotan ist der Allvater, der →Alte. Er ist vor allem der Wütende, wie es der Name sagt, doch diese Wut ist im Sinne von Ekstase (→Trance) zu verstehen, er ist »außer sich« und sammelt (dabei) großes Wissen. Für einen Trunk aus dem »Quell der Weisheit«, dem →Brunnen unter der Welten-Esche (→Baum; →Yggdrasil) opfert er ein →Auge. Das abgeschlagene Haupt (→Kopf abhauen) Mimirs beantwortet ihm jede Frage. Zu seinen Füßen liegen die →Wölfe Freki und Geri, auf seinen Schultern sitzen die →Raben Hugin und Mugin, die ihm aus dem Reich der Menschen berichten. Er geht aber auch selbst als friedlicher Wanderer in die mittlere Welt. Gefürchtet ist sein von den →Zwergen gefertigter Speer. Er reitet auf einem achtbeinigen →Pferd, und sein →Ring vermehrt den Wohlstand. Er ist listig und beherrscht die →Verwandlung, beherrscht die Dichtkunst, Runen-

magie (→Zauber) und die Kunst der Zaubererei durch →Worte, wodurch er beliebige Entfernung überwinden und seine Gestalt verändern kann (→Wunderkräfte).

Wunder: Ein Geschehen, das der alltäglichen Erfahrung bzw. den aktuellen Theorien der Naturwissenschaft widerspricht und von Nichtwissenschaftlern als Hinweis auf höhere Mächte gesehen wird: »Das Bild [Skulptur der Muttergottes mit den Jesuskind] fängt auch an zu essen.« [KHM II-35] Zu unterscheiden ist das Wunder von Wunderdingen, -kräften oder -orten. Es ist z. B. ein Wunder, »allen und jeden Morgen früh beim Aufstehen ein Goldstück unter deinem Kopfkissen [zu] finden.« Das Herz des →Goldvogels, das der Held verschlucken soll, so dass hernach jeden Morgen das Wunder geschieht, ist ein Wunderding.

Ein Wunderding ist ein Objekt, mit dem auch der nicht mit höheren Kräften (→übersinnliche Fähigkeiten) ausgestattete Held Wunder vollbringen kann, z. B. ein »Wunschmantel, wenn du ihn um die Schultern wirfst, brauchst du dich nur an einen Ort zu wünschen, und im Augenblick bist du dort.« [KHM 122] Ein Wunderding ist auch das Herz des Vogels (→Goldstück unter Kissen). Eine →Wunderkraft ist die Fähigkeit zur Wundertat ohne Ausstattung mit einem Wunderding bzw. das Wunderding verleiht die Wunderkraft. Ein Wunderort schließlich ist ein Ort, an dem Wunder geschehen, wie der →Granatberg, oder die an sich wunderbar sind, z. B. weil die verwunschene Prinzessin dort verweilt, wie der →Glasberg. Wundersam sind, weil in der Anderswelt die Naturgesetzte z. T. außer Kraft gesetzt sind, auch die →Raumverschiebung und die →Zeitverschiebung.

Wunderarzt →Arzt

Wunderdinge: Die Selbstverständlichkeit des →Wunders zeichnet Märchen aus. Viele Dinge des alltäglichen Gebrauchs begegnen uns im Märchen wundersam, weil sie den Helden mit ungewöhnlichen Möglichkeiten ausstatten, z. B. den Ort zu wechseln. Diese Dinge sind wohl oft Symbol, der Brunnen z. B. aus dem der Protagonist trinkt [KHM 11]; und wenn der auch vergiftet ist, so ist das nicht wundersam. Wenn aber die Protagonistin in den Brunnen stürzt [KHM 24] und in der Anderswelt herauskommt, ist das ein Wunderbrunnen. Oder die Brote, mit denen die Löwen besänftigt werden, die das verwunschene Schloss bewachen, sind nicht besonders wundersam, doch das Brot, das der Held später findet und das nie aufgezehrt wird, ist wundersam.

Wunderdinge verleihen vor allem Wunderkraft gegen Feinde, indem sie den Helden selbst stärken, ihm als Wunderwaffe dienen oder hilfreiche Geister herbeirufen. Für den magischen Ortswechsel stehen Stiefel, Mantel, Hut und Sattel bereit. Und Wunderdinge befriedigen die Primärbedürfnisse. Schrank, Tisch, Tuch und Serviette werden zum Tischchendeckdich; Geldbörsen und Kästen geht das Gold nicht aus oder dem Helden fällt sonst ein großer Reichtum zu, dass z. B. jeden Morgen ein Goldstück unter seinem Kissen liegt.

Manche Dinge sind wundersam an sich, ohne weitere Funktion. Die wie ein Seil aufgedrehte Tanne [KHM 166] z. B. ist Zeichen von Wunderkraft (eines Riesen); das Döschen, ganz aus einem Smaragd [KHM 179] geschnitten, ist Produkt von Kunstfertigkeit; und die wagengroße Rübe [KHM 146] ein Naturphänomen.

Nicht berücksichtigt an dieser Stelle sind alle Dinge, die Teil der Märchenbühne sind, wie

Bäume, die eine Tür haben [KHM 123], oder Berge, die innen unnatürlich hohl sind; und natürlich auch all die sprechenden und Wunder tuenden Tiere, die im Märchen ja zum Personal gehören. Eine besondere Art Wunderding ist allerdings das →Rufpfand, mit dem der Held ein hilfreiches Tier herbeirufen kann.

Wunderdinge und Wunderkräfte vermischen sich bisweilen. In »Die goldene Gans« [KHM 64] z. B. muss der Held zunächst zwei mit Wunderkräften begabte Männer auftreiben, dann ein Schiff, das auch auf dem Trockenem fährt. Das gilt ähnlich für die Wunderheilung, für die gewöhnlich ein Wunderding benötigt wird.

Wunderdinge sind **Amphibienschiff**: »ein Schiff, das zu Land und zu Wasser fahren könnte« [KHM 64]; »Wäidlig..., de ufem drochne Land wäidlicher geu as im Wasser« (Boot, das auf trockenem Land fährt wie auf dem Wasser) [KHM 165]; **Apfelpulver**: »wem du von dem Apfelpulver gibst, dem wächst die Nase, und wenn du dann von dem Birnpulver gibst, so fällt sie wieder ab« [KHM II-36]; **Baum**: »der goldene Äpfel trug« [KHM 57]; »der sonst goldene Äpfel trug, jetzt nicht einmal Blätter hervortreibt« [KHM 29]; »mit feinen silbernen Blättern und goldenen Früchten« [KHM 130]; mit silbernen, goldenen und diamantenen Blättern [KHM 133]; »wo ulls Oubst draf wochst, und wonn oane (einer) affi steigt, daß er nimme ohe kon (herab kann), bis er iahm's schofft (befiehlt)« [KHM 82]; »daran ist ein kleines Schloß, das schließ mit dem Schlüsselchen auf, so wirst du Speise genug finden und keinen Hunger mehr leiden« [KHM 123]; **Becher**: »wer die Becher austrinkt, wird der stärkste Mann auf Erden« [KHM 60]; **Beutel**: »daß sein Beutel nicht leer ward und

merkte, daß es ein Wünschding seyn mußte« [KHM II-36]; **Bild**: »wenn er das Bild erblickt, wird er ... in Ohnmacht niederfallen« [KHM 6]; »nun bracht er dem Bild jeden Tag die Hälfte von seinem Essen und das Bild fängt auch an zu essen« [KHM II-35]; **Birnenpulver**: »wem du von dem Apfelpulver gibst, dem wächst die Nase, und wenn du dann von dem Birnpulver gibst, so fällt sie wieder ab« [KHM II-36]; **Blume**: »berührte die Pforte mit der Blume, und sie sprang auf« [KHM 69]; **Bolne**: »die auf alles Antwort gab« [KHM I-70]; **Brauthemd**: »wenn er's antut, verbrennt es ihn bis auf Mark und Knochen« [KHM 6]; **Brot**: »so viel nehmen, als er wollte, es ward nicht weniger« [KHM 93]; »das Brot aber wird niemals all« [KHM 97]; **Brunnen**: »aus dem sonst Wein quoll, trocken geworden ist, und nicht einmal mehr Wasser gibt« [KHM 29]; **Büchse**: »die fehlt nicht, was du damit aufs Korn nimmst, das triffst du sicher« [KHM 129]; **Bürste**: »warf eine Bürste hinter sich, das gab einen großen Bürstenberg mit tausend und tausend Stacheln« [KHM 29]; **Degen**: »wenn einer den in die Hand nahm und sprach ›Köpf alle runter, nur meiner nicht‹, so lagen alle Köpfe auf der Erde« [KHM 92]; **Falltür**: »schob sich der Stein fort, und darunter lag eine Marmorplatte mit einem Ring« [KHM I-64,3] **Fenster**: »bis in dem zwölften, wo sie alles sah, was über und unter der Erde war, und ihr nichts verborgen bleiben konnte« [KHM 191]; **Fernrohr**: »damit kannst du sehen, was auf Erden und am Himmel vorgeht, und kann dir nichts verborgen bleiben« [KHM 129]; **Fiedel**: »wenn ich darauf streiche, so muß alles tanzen, was den Klang hört« [KHM 110]; **Fischstücke**: »aus den zwei Stücken, die in die Erde gelegt waren, zwei goldene Lilien aufwachsen, und daß das Pferd zwei

goldene Füllen bekam, und des Fischers Frau zwei Kinder gebar, die ganz golden waren« [KHM 85]; **Fleisch:** »so viel nehmen, als er wollte, es ward nicht weniger« [KHM 93]; **Flöte:** (Flötenpfeife) »Fleutenpipen... unblest en Stücksken, up eenmahl kummet da so viele → Erdmännekens« [KHM 91]; **Flügel:** »der Drechsler Flügel, mit denen man fliegen konnte [KHM I-77]; **Garn:** »wickelte es sich von selbst los und zeigte ihm den Weg« [KHM 49]; **Garten:** »in dem war es halb Sommer und halb Winter« [KHM I-68]; **Geldbeutel:** »ein altes Beutelchen, das wurde nie leer von Geld, soviel auch herausgenommen wurde« [KHM II-36]; »einen Geldbeutel haben, der nie leer würde« [KHM 135]; »wenn du den Rock an deinem Leibe hast und in die Tasche greifst, so wirst du die Hand immer voll Geld haben« [KHM 101]; **Goldesel:** »wenn du ihn auf ein Tuch stellst und sprichst ›Brickebrit, so speit dir das gute Tier Goldstücke aus, hinten und vorn« [KHM 36]; **Goldvogel:** »wer Herz und Leber von ihm aß, jeden Morgen ein Goldstück unter seinem Kopfkissen fand« [KHM 60]; **Hinkelbeinchen:** »Wenn du das Beinchen nicht hast, kannst du den Glasberg nicht aufschließen« [KHM 25]; **Horn:** »was für ein wunderliches Hörnchen... das von selber singt« [KHM 28]; »wenn man darauf blies, kamen alle Völker zusammen« [KHM II-36]; stürzen Festungen ein [KHM I-37]; »wenn man darauf blies, so fielen alle Mauern und Festungswerke« [KHM 54]; **Hörner:** »wachsen... so groß, daß er nicht mit zum Tor hinein konnte« [KHM 112]; **Hut:** »denn setz ich meinen Hut gerad, so kommt ein gewaltiger Frost« [KHM 71]; »wenn das einer aufsetzt und dreht es auf dem Kopf herum, so gehen die Feldschlangen, als wären zwölf neben einander aufgeführt, und schießen alles dar-

nieder, daß niemand dagegen bestehen kann« [KHM 54]; **Knochen, singender:** »schneeweißes Knöchlein... von selbst an zu singen« [KHM 28]; **Knöpfe, drei silberne:** »lud sie in die Büchse, denn dagegen war ihre Kunst umsonst« [KHM 60]; **Knüppel aus dem Sack:** »springt der Knüppel heraus und macht mit dem, der es nicht gut mit mir meint, einen schlimmen Tanz« [KHM 36]; **Kohl:** die erste Sorte verwandelt den Helden in einen Esel, die andere verwandelt ihn wieder zurück [KHM 122]; **Kohlen:** verwandeln sich in Gold, »ihre Taschen... nicht mit Kohlen, sondern mit reinem Gold angefüllt waren« [KHM 182]; **Kraut** (→ Wunderheilung): »gibst du ihm dann von jenem Kraut ein, so wird er genesen« [KHM 44]; **Kristallkugel:** »wer die kristallne Kugel erlangt und hält sie dem Zauberer vor, der bricht damit seine Macht« [KHM 197]; **Lanze, schwarze:** »geh damit auf das Schwein los, ohne Furcht, du wirst es leicht tödten« [KHM I-28]; **Lappen:** »wenn du mit dem einen Ende eine Wunde bestreichst, so heilt sie und wenn du mit dem andern Ende Stahl und Eisen bestreichst, so wird es in Silber verwandelt« [KHM 99]; **Lebenswurzel:** »wer die im Mund hat, der wird... geheilt« [KHM 60]; **Licht:** »es brennt blau und verlischt nicht« [KHM 116]; **Lilien:** »daran könnt ihr sehen, wie's uns geht; sind sie frisch, so sind wir gesund; sind sie welk, so sind wir krank; fallen sie um, so sind wir tot« [KHM 85]; **Mantel** (→ Tarnkappe): »wer den anzog, war unsichtbar« [KHM 92]; »wenn er den umhinge, so wäre er unsichtbar« [KHM 93]; »wenn du das umhängst, so bist du unsichtbar« [KHM 133]; **Meilenstiefel:** »in welchen sie mit jedem Schritt eine Stunde machte [KHM 56]«; »mit jedem Schritt machten sie eine Meile« [KHM I-70]; »wenn man die

angezogen hatte und sich wohin wünschte, so war man im Augenblick da« [KHM 92]; **Messer:** »stößt dies Messer am Scheideweg in einen Baum,... die Seite, nach welcher dieser ausgezogen ist, rostet, wann er stirbt; solange er aber lebt, bleibt sie blank« [KHM 60]; »das von sonderlicher Kraft war und alles durchschnitt« [KHM I-8]; **Nadel:** »damit kannst du zusammennähen, was dir vorkommt, es sei so weich wie ein Ei oder so hart als Stahl; und es wird ganz zu einem Stück, daß keine Naht mehr zu sehen ist« [KHM 129]; »mach das Haus dem Freier rein« [KHM 188]; **Nadeln, drei:** »gab ihr die alte Itsche drei Nadeln ... sie würden ihr nötig tun« und die Nadeln helfen ihr tatsächlich über den gläsernen Berg [KHM 127]; **Nuss:** mitten über dem Meer abgeworfen läßt augenblicklich einen großer Nussbaum wachsen, auf dem der →Vogel Greif die unverzichtbare Rast machen kann [KHM 88]; **Nüsse, drei:** enthalten Kleider, mit denen die →falsche Braut betört wird [KHM 127]; **Peitsche:** »peitscht und knallt ihr damit, so wird so viel Geld vor euch herumspringen, als ihr verlangt« [KHM 125]; **Pferd:** »damit könnte man überall hinreiten, auf den gläsernen Berg hinauf« [KHM 93]; »das... noch schneller liefe als der Wind« [KHM 57]; **Pflaster:** »ein gutes, altes Pflaster, welches Geld machte« [KHM I-85 d]; **Pulver:** das um die Ecke schießt [KHM 129]; **Quelle:** »davon trank die Prinzessin, und die Folge war, daß sie zwei Prinzen gebar« [KHM I-74]; »er [der Fuchs] ging mit ihm zu einer Quelle, tauchte sich hinein und kam als ein Marktkrämer und Tierhändler heraus« [KHM 191]; **Ranzen:** aus dem Soldaten kommen [KHM 54]; »so will ich deinem Ranzen die Kraft geben, daß alles, was du dir hineinwünschest, auch darin sein soll« [KHM 81];

Riechflasche: »laß ihn dann an dieser Flasche riechen, und salb ihm die Füße damit, so wird er bald wieder gesund seyn« [KHM I-44]; **Ring:** »der Ring schloß sich fest an seinen Arm, und er fühlte, wie auf einmal eine gewaltige Kraft durch seine Adern drang« [KHM 121]; ruft dienstbare Luftgeister herbei [KHM 166]; **Rübe:** »so groß, daß sie allein einen ganzen Wagen anfüllte... ›Was ist das für ein seltsam Ding?‹ sagte der König, ›mir ist viel Wunderliches vor die Augen gekommen, aber so ein Ungetüm noch nicht« [KHM 146]; **Rute:** mit ihr ins Gesicht geschlagen, wird ein Prinz, der in einen »groten swarten Hund« verwunschener ist, erlöst [KHM 96]; »verwandelte ihn in Stein« [KHM 60]; »mit der Rute schlag dreimal an das eiserne Tor des Schlosses, so wird es aufspringen« [KHM 97]; mit der Elften schlagen, erlöst die verzauberte Königstochter [KHM 88]; **Säbel:** »wer den Säbel hätte, könnte alles ums Leben bringen, was ihm vorkäme« [KHM 111]; **Sack:** »der Teufel ... schenkte ihm beim Abschied einen ledernen Sack, wer da hinein sprang, der konnte nicht wieder heraus« [KHM I-81]; **Salbe:** »was sie damit bestrichen, das heilte zusammen« [KHM 118]; **Samenkorn:** »war aus dem Korn ein Baum gewachsen, der reichte bis an den Himmel« [KHM 112]; **Sattel:** »wer darauf sitzt und wünscht sich irgendwohin... der ist im Augenblick angelangt« [KHM 193]; **Schiffchen:** »führ den Freier mir herein« [KHM 188]; **Schönheit:** »so schön und rein... wie die Sonne« [KHM 135]; **Schrank:** »wenn du den aufschlieBST, so stehen Schüsseln darin mit den schönsten Speisen, soviel du dir wünschest« [KHM 85]; **Schwert:** »mit dem Schwert kannst du ganze Heere schlagen« [KHM 97]; **Seligkeit:** »das ewige Himmelreich nach meinem Tode« [KHM 135]; **Ser-**

viette: »deckte er die Serviette auf und was er wünschte, das stund darauf« [KHM I-37]; **Smaragbüchlein:** »aus einem einzigen Smaragd geschnitten« enthält eine Perle als Wahrzeichen [KHM 179]; **Spiegel:** »sie wußte, daß der Spiegel die Wahrheit sagte« [KHM 53]; »wie sie hineinschaute, war es recht als wäre sie zu Haus« [KHM I-68]; **Spielkarten:** »mit der er ulls g'wingt« [KHM 82]; **Spieß, schwarzer:** »damit kannst du getrost auf das wilde Schwein eingehen, es wird dir keinen Schaden zufügen« [KHM 28]; **Spindel:** »bring den Freier in mein Haus« [KHM 188]; **Stock:** »wenn er damit wider eine Tür schläge, so spränge sie auf [KHM 93]; **Tanne:** »eine Tanne, die von unten bis oben wie ein Seil gewunden war« [KHM 166]; **Tischendeckdich:** »wenn man... sprach ›Tischchen, deck dich‹, so... stand da... Schüsseln mit Gesottenem und Gebratenem,... und ein großes Glas mit rotem Wein« [KHM 36]; »holte er sein Tüchlein aus dem Ranzen, breitete es auf die Erde und sprach: ›Tüchlein, deck dich.« [KHM 54]; »tat sich auf einmal die Tür auf und kam eine große, große Tafel herein, und auf die Tafel stellte sich Wein und Braten und viel gutes Essen, alles von selber« [KHM 90]; **Töpfchen:** »kochte es guten süßen Hirsenbrei« [KHM 103] **Vogelherz:** »aus dem toten Vogel nimm das Herz heraus, und verschluck es ganz, dann wirst du allen und jeden Morgen früh beim Aufstehen ein Goldstück unter deinem Kopfkissen finden« [KHM 122]; **Vogelrohr** (Blasrohr): »das alles trifft, wonach ich ziele« [KHM 110]; **Wasser:** →Wasser des Lebens; **Wein:** »so viel nehmen, als er wollte, es ward nicht weniger« [KHM 93]; **Windbüchse:** »wenn er damit einen Schuß tat, so traf er ohnfehlbar« [KHM 111]; **Wunschbaum:** »warf ihm das Vöglein herab, was es

sich gewünscht hatte« [KHM 21] **Wünschelrute:** »verwandelte sich in einen Schwan, den Prinzen in einen Teich« [KHM I-70]; **Wunschhut:** »wer den aufsetzt, der kann sich hinwünschen, wohin er will, und im Augenblick ist er dort« [KHM 197]; **Wunschmantel:** »wenn du ihn um die Schultern wirfst, brauchst du dich nur an einen Ort zu wünschen, und im Augenblick bist du dort« [KHM 122]; »wenn er den umhängte, was er dann wünschte, das ward alles wahr« [KHM II-36]; **Wunschring:** »drehte sie einen Wunschring und sprach« [KHM 193]; »wirst du alsbald dahin versetzt, wo du dich hinwünschest« [KHM 92]; **Wunschstein:** »weißer Stein auf dem Wasser daher geschwommen, der sah aus wie ein rundes Ei ... das ist ein Wunderstein, wem der eigen ist, der kann sich wünschen, wozu er nur Lust hat« [KHM II-18]; **Würfel:** »mit den er a ulls g'wingt« [KHM 82]; **Zauberkeige:** »da nahm er die Keige vom Rücken und fiedelte eins... Nicht lange, so kam ein Wolf durch das Dickicht dahergetrabt.« [KHM 8]

Wundergarten [KHM 121] →Garten

Wunderheilung: Unter diesem Begriff sind Wunderdinge und -kräfte vereint: Heilung, im Äußersten →Wiederbelebung, kann durch rituelle Handlung erfolgen oder durch Anwendung eines Wundermittels. Die Kraft der Heilung, Verjüngung und Wiederbelebung wurde auch auf magische Gegenstände oder Drogen/Chemikalien projiziert.

Wunderheilung geschieht durch **Anordnung** »suchte die Glieder zusammen und legte sie zurecht... und beide Mädchen öffneten die Augen und waren wieder lebendig« [KHM 46]; »sucht alle meine Benichen, / bind't sie in ein seiden Tuch, / legts unter den Machandelbaum« [KHM 47] (→Gebeine); **Äpfel:** »so bald se vo dene Öpfle ggäße gha

het, isch e gesund us em Bett gsprunge« [KHM 165]; **Asche:** »ließ er nun die Königstochter von der Asche [von der Kröte in dem Teich] einnehmen und als sie gesund war, verlangte er sie, wie es versprochen war, zur Gemahlin« [KHM II-21]; **Baum:** »dort steht ein dicker Baum, zu dem geh hin und schlinge deine abgestumpften Arme dreimal um ihn!« und als sie es gethan, wuchsen ihr die Hände wieder an« [KHM I-31] **Blut:** »nahm die Häupter der Kinder, setzte sie auf und bestrich die Wunde mit ihrem Blut, davon wurden sie im Augenblick wieder heil« [KHM 6]; **Kraut:** »gibst du ihm dann von jenem Kraut ein, so wird er genesen« [KHM 44]; **Riechflasche:** »wenn du zu einem Kranken gerufen wirst... laß ihn dann an dieser Flasche riechen« [KHM I-44]; **Saft der Eiche:** »ihre Todten mit dem Saft einer nahen Eiche bestrichen, wovon sie sogleich wieder lebendig wurden« [KHM I-74]; **Salbe:** »der Mann darin auf den Tod krank und war nah am Verscheiden,... nahm eine Salbe... und heilte den Kranken augenblicklich, so daß er aufstehen konnte und ganz gesund war« [KHM 81]; **Schlange:** »Schlange ... hatte drei grüne Blätter im Munde ... tat auf jede Wunde eins ... und ward wieder lebendig« [KHM 16]; **Schmiedefeuer:** »zuhand sprang das Männlein heraus, zart, gerade, gesund und wie von zwanzig Jahren« [KHM 147]; **Stein:** »weißer Stein auf dem Wasser daher geschwommen, der sah aus wie ein rundes Ei... das ist ein Wunderstein, wem der eigen ist, der kann sich wünschen, wozu er nur Lust hat« [KHM II-18]; **Tau:** »nahm die Häupter der Kinder, setzte sie auf und bestrich die Wunde mit ihrem Blut, davon wurden sie im Augenblick wieder heil« [KHM 6]; »wer blind ist und bestreicht seine Augen damit [Thau vom Himmel], der erhält sein Gesicht wieder« [KHM II-21]; **Tränen:**

»Zwei von ihren Tränen aber benetzten seine Augen, da wurden sie wieder klar, und er konnte damit sehen wie sonst« [KHM 12]; **Wasser:** »das ist ein wunderbares Wasser, damit kannst du die Kranken gesund machen« [KHM 42]; »sah sie ihr liebes Thier, das lag darunter und war todt. Geschwind holte sie Wasser und begoß es damit unaufhörlich, da sprang es auf und war auf einmal verwandelt, und ein schöner Prinz« [KHM I-68]; »da gav er de Tochter von den Water ut den Brunnen to drinken, da war se frisk un gesund« [KHM II-9] →Wasser des Lebens; »der Löwe aber... spritzte mit seiner Tatze ihm das Wasser ins Antlitz... so konnte er wieder etwas sehen« [KHM 121]; **Wurzel:** »der Löwe setzte dem Jäger den Kopf wieder an, und der Hase steckte ihm die Wurzel in den Mund, alsbald fügte sich alles wieder zusammen, und das Herz schlug, und das Leben kehrte zurück. Da erwachte der Jäger.« [KHM 60]

Wunderhorn: »Was für ein wunderliches Hörnchen... das von selber singt.« [KHM 28] →Wunderdinge

Wunderkräfte: Es gibt zwei Arten von Wunderkräften, die, die einer hat, und die, die einem durch →Wunderdinge verliehen werden. Bewohner der Anderswelt verfügen durchweg über Wunderkräfte. So können Tiere grundsätzlich ›sprechen‹, also mit dem Helden kommunizieren, sie verfügen über höheres Wissen, das sie mit ihm teilen, und meist auch über eine spezielle Wunderkraft. In der klassischen Variante rettet der Held das Tier aus Not oder Lebensnot oder verschont sein Leben. Das Tier gibt ihm sodann ein →Rufpfand, mit dem der Held es später zitiert, um bei der Lösung der →unlösbaren Aufgaben zu helfen. Drachen und mythische Wesen verfügen über ungewöhnliche Kampf-

kräfte und Regenerationsmöglichkeiten. Abgeschlagene Köpfe können nachwachsen. Antropomorphe Wesen wie Hexe oder Teufel verfügen gewöhnlich über vielfältige Wunderkräfte, z. T. verliehen durch Wunderdinge. Ihre stärkste Waffe ist die →Verwünschung, die eine physische Veränderung bis zur →Versteinigung umfassen kann.

In einem Zwischenbereich zwischen dämonischen Wesen und dem menschlichen Helden gibt es die Menschen mit Spezialkräften, die sich im Körperbau darstellen. Z. B. kann einer, der endlos lang ist, große Strecken schnell überwinden etc.

Der Held verfügt gewöhnlich über keine Wunderkräfte. Er erwirbt sie auf seiner →Suchwanderung als Wunderdinge, die ihm die Wunderkraft verleihen, oder in Form dankbarer Tiere, Geister, Riesen oder Mitwanderer, die ihm ihre Wunderkraft zur Verfügung stellen.

Wunderkräfte sind **ausreißen**: »Bäume ausrupfen« [KHM 71]; »einen jungen Baum mit den Wurzeln aus der Erde reißen« [KHM 90]; **austrinken**: »als sie den Teich sah, legte sie sich drüberhin und wollte ihn aussaufen« [KHM 51]; »do werd se gans böse un drinket den gansen Dieck ut« [KHM 113]; »einen Keller voll Wein austrinken« [KHM 64]; **beschlagen**, Pferd im Galopp: »riß dem Pferd, das in einem fortjagte, die vier Hufeisen ab und schlug ihm auch im Jagen vier neue wieder an« [KHM 124]; **blasen**: »zwei Meilen von hier stehen sieben Windmühlen, seht, die blase ich an, daß sie laufen« [KHM 71]; **einschläfern**: »sie in den Todesschlaf gesenkt« [KHM I-82]; **erschaffen**: »da machte der heilige Petrus, daß ein großes Wasser quer über den Weg floß und sie hindurch mußten« [KHM 81]; »mach ich deine kleine Hütte zu einem prächtigen Schloß« [KHM

85]; **erstarren lassen**, Personen: »saßen sie alle bewegungslos, als wären sie von Stein« [KHM 199]; **essen und trinken**: der Dicke kann das Rote Meer austrinken, dreihundert Ochsen und dreihundert Fässer Wein verzehren [KHM 134]; **essen**: »einen Berg voll Brot aufessen« [KHM 64]; **fangen**: »rührte er sie nur an, und sie mußte in seine Kötze springen« [KHM 46]; **fechten**, Regen fortfechten: »weil es anfang zu regnen, zog er seinen Degen und schwenkte ihn in Kreuzhieben über seinen Kopf, daß kein Tropfen auf ihn fiel« [KHM 124]; **fern sehen**: »da sie weit in die Welt schauen konnte« [KHM 56]; **fliegen**: »den letzten [Taler] schnellte es mit aller Macht, hüpfte dann selber noch behendiglich darauf und flog mit ihm durchs Fenster hinab« [KHM 45]; **fruchtbar machen**: der Frosch macht fruchtbar: »dein Wunsch wird erfüllt werden, ehe ein Jahr vergeht, wirst du eine Tochter zur Welt bringen« [KHM 50]; **fühlen**: »je heißer es ist, desto mehr frier ich...; und je kälter es ist, desto heißer wird mir« [KHM 134]; **gehen**: der Lange kann große Entfernungen schnell überwinden [KHM 134]; **heilen**: »se künne einen den Kopp afhoggen und wier upsetten« [KHM 126]; **herbeiwünschen**: »do nümmet se ehren Dooch un binnet en Knupp do in, un schlätt ün dreimol up de Eere un segd ›Arweggers, herut!‹ Do würen gliek so viele Eerdmännekens herfur kummen un hadden froget, wat de Königsdochter befelde« [KHM 113]; **hören**: »das Gras sogar hör ich wachsen« [KHM 134]; **kommandieren**: »wenn ich an jemand eine Bitte tue, so darf er sie nicht abschlagen« [KHM 110]; **laufen**: »der Berg liegt zweihundert Stunden von hier.‹ Sprach der Löwe: ›In vierundzwanzig Stunden muß du hin- und hergelaufen sein« [KHM 60];

»wenn ich mit zwei Beinen laufe, so gehts geschwinder, als ein Vogel fliegt« [KHM 71]; **miniaturisieren:** Gegenstände [KHM 163]; **nähen:** »der Schneider ... nahm seine wunderbare Nadel, nähte die Bretter mit ein paar großen Stichen in der Eile zusammen, setzte sich darauf und sammelte alle Stücke des Schiffs. Dann nähte er auch diese so geschickt zusammen, daß in kurzer Zeit das Schiff wieder segelfertig war und sie glücklich heimfahren konnten« [KHM 129]; **rasieren,** Hasen im Lauf: »seifte er ihn [den Hasen] in vollem Laufe ein, und rasierte ihm auch in vollem Laufe ein Stutzbärtchen, und dabei schnitt er ihn nicht und tat ihm an keinem Haare weh« [KHM 124]; **sehen:** »was ich ... ansehe, das springt auseinander [KHM 134]; »so helle Augen, daß ich über alle Wälder und Felder, Täler und Berge hinaus und durch die ganze Welt sehen kann« [KHM 134]; **seilern:** aus »Spreu vom Hafer ... einen Strick« drehen [KHM 112]; »eine Tanne, die von unten bis oben wie ein Seil gewunden war;... erblickte er einen großen Kerl, der den Baum gepackt hatte und ihn wie eine Weidenrute umdrehte« [KHM 166]; **sprechen:** »daß Goldstücke ihm aus dem Mund fallen, sooft es ein Wort spricht« [KHM 13]; **tref-fen:** »zwei Meilen von hier sitzt eine Fliege auf dem Ast eines Eichbaums, der will ich das linke Auge herausschießen« [KHM 71]; **un-verwundbar:** »die Kugel prallte von seiner Brust zurück« [KHM 163]; »die Hexe war fest gegen alle Bleikugeln« [KHM 60]; **ver-bessern:** »als der Dummling seinen Aschenkuchen herausholte, so war's ein feiner Eierkuchen, und das saure Bier war ein guter Wein« [KHM 64]; **verblenden:** »da ließ er auch einen Hahn einerschreiten, der hob einen schweren Balken und trug ihn, als wäre er federleicht« [KHM 149]; **vergiften:** »mit

Hexenkünsten, die sie verstand, machte sie einen giftigen Kamm« [KHM 53]; **verrü-cken:** »rührte die Alte die grauen Felsen an. Alsbald regten sie sich, rückten zusammen und standen da, als hätten Riesen die Mauer gebaut« [KHM 186]; **verstehen:** »Der Genuß der Schlange hatte ihm die Fähigkeit verliehen, die Sprache der Tiere zu verstehen« [KHM 17]; **versteinern:** »verwandelte ihn alsbald, daß er dalag wie ein Stein« [KHM 85]; **verwandeln in Stein:** »gerieth sie in Bosheit und verwandelte alles, was Leben hatte im Schloß, zu Steinen« [KHM II-44]; **verwandeln:** »Ich kann mich so groß machen als eine Tanne, und so klein als eine Maus« [KHM I-81]; »ihre Brüder in Thiere verwandelt« [KHM I-82]; »machte sie sich zur Katze oder zur Nachteule« [KHM 69]; **verzaubern:** »in Rauch verwandelten Leute in Glasflaschen gebannt« [KHM 163]; **wer-fen:** »hob der Riese einen Stein auf und warf ihn so hoch, daß man ihn mit Augen kaum noch sehen konnte« [KHM 20]; **wieder-beleben:** »ich kann auch Tote wieder ins Leben erwecken« [KHM 81]; **wünschen:** »du sollst einen Sohn haben mit wünschlichen Gedanken, denn was er sich wünscht... das wird er erhalten« [KHM 76]; **zerquet-schen:** »[Riese] nahm einen Stein in die Hand, und drückte ihn zusammen, daß das Wasser heraustropfte« [KHM 20]; **zuschla-gen:** »schlug den einen Amboß mit einem Schlag in die Erde« [KHM 4]; »der Amboß sank in die Erde, so tief, daß sie ihn gar nicht wieder herausbringen konnten.« [KHM 90] →Wunderheilung; →Wunsch

Wunderorte: Das Märchen selbst spielt am Wunderort, in der →Anderswelt. Es beginnt in einer alltäglichen Lebenssituation und führt dann ›hinüber‹ in das Land der Seele. Innerhalb dieser an sich wundersamen Anderswelt

erscheinen aber besondere Orte, an denen das Wunder geschieht oder sichtbar wird. Das sind oft Berge, wie der »Granatenberg, wo die köstlichen Edelsteine wachsen... Nur die Vögel, die fliegen, kommen hin« [KHM 122]; der →Glasberg oder Berge, die sich auf tun: »Berg Sems, Berg Sems, tu dich auf.« [KHM 142] Auch der Baum (→Yggdrasil) ist oft ein wundersamer Ort, weil er hohl ist, bis in den Himmel (obere Welt) reicht oder einen Kreis bildet: »Auf der Heide aber stand ein Ring von Bäumen, darunter setzte er sich und weinte. Auf einmal... kam der Teufel daher.« [KHM II-15] Gebäude sind auch oft wundersam, allen voran die verwunschenen Schlösser, aber auch der »Turm, der in einem Walde lag, und weder Treppe noch Türe hatte« [KHM 12]; oder die »Stube... die hatte einen Boden von Eisen, und die Türen waren auch von Eisen, und die Fenster waren mit eisernen Stäben verwahrt.« [KHM 71]

Wunderschloß [KHM 186] →Schloß

Wunderstücke [KHM I-36] →Lohn, magischer

Wunderwaffen: Büchse [KHM 129]; Degen [KHM 92]; Horn [KHM 54; KHM I-37; KHM II-36]; Hut [KHM 54]; Knüppel [KHM 36]; Lanze [KHM I-28]; Pulver [KHM 129]; Ranzen [KHM 54]; Säbel [KHM 111]; Schwert [KHM 97]; Spieß [KHM 28]; Windbüchse [KHM 111] →Wunderdinge

Wunderzeichen: »an dem sich ein göttliches Wunderzeichen offenbaren würde« [KHM 33] →Gottesurteil

Wunsch: Der archaische Mensch lebt, wie das vorpubertäre Kind, in der Einheit von →Wort und Wirklichkeit, so wie auch nach spiritueller Vorstellung das Wort die Wirklichkeit erschafft: »Und der Herr sprach...« Die alltägliche Erfahrung des Durchschnittsmenschen (mit geringer spiritueller Kraft), des-

sen Gedanken oft unklar oder diffus sind, ist jedoch nicht so. Aus der Sehnsucht, die Einheit von Wort und Wirklichkeit zurückzugewinnen, erwächst die Vorstellung, man müsse nur das richtige Wort auf die richtige Art und Weise sprechen (→Zauberspruch), um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Das Wünschen richtete die Kraft des Geistes auf ein dezidiertes Ziel. Die Erfüllung des Wunsches wird dann von der Kraft des Geistes bestimmt.

Über diese Kraft und das Wissen um Wörter und Sprüche verfügen Hexen und Feen oder weise Frauen: »die Gaben der weisen Frauen« [KHM 50]; aber auch Zauberer. Das Wort →Zauberstab selbst verweist auf die Magie es Wortes. Doch auch der heilige Petrus kann Dinge herbeiwünschen. Als Bruder Lustig mitten im Wald das mitgeführte Lamm kochen will, sagt er: »Willst du kochen, so hast du da einen Kessel« [KHM 81]; aber wo kommt »der Kessel da« her? Sogar ein Frosch (»Krebs« [KHM I-50]) kann Wünsche erfüllen: »Dein Wunsch wird erfüllt werden, ehe ein Jahr vergeht, wirst du eine Tochter zur Welt bringen.« [KHM 50] Wohlmeinende Wesen gewähren dem Helden gewöhnlich →drei Wünsche.

Die Kraft des Geistes wird gemeinhin mit dem assoziiert, was wir Konzentration nennen, doch das Wünschen gehorcht dem offensichtlich nicht. Der Held »sprach immer vor sich hin: ›Wenn mir's nur gruselte! Wenn mir's nur gruselte!« [KHM 4]; und weist damit den rechten Weg des Wünschens, denn seine Selbsthypnose versetzt ihn in →Trance. In diesem unschuldigen Zustand, frei von der ego-bedingten Konzentration des Wollens, ist Wunscherfüllung möglich. Deshalb ist es auch der →Hans Dumm, dem das Wünschen in die Wiege gelegt ist: »O ja, sagte Hans Dumm,