

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](http://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«<sup>7</sup> 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.

*Ahlerstedt im Februar 2009*

<sup>7</sup>Kreuz, 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	Glassflasche ..... 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, wünschliche 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	Hasel, 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, rechter ..... 109	Göttin, große ..... 123	Haus ..... 134
Fuchs ..... 99	Gemahlin ..... 110	Grab ..... 123	Hausehrn ..... 134
Fuchs ..... 99	Georg, heiliger ..... 110	Granatenberg ..... 123	haben ..... 134
Füllhorn ..... 99	Gerechtigkeit, ausgl. .... 110	Gras ..... 123	Haut ..... 134
Fundament ..... 99	Gericht ..... 110	Grau ..... 123	Heide ..... 135
Fundevogel ..... 99	Gerichtsdienst ..... 110	Grauen ..... 124	heilig ..... 135
Fünf ..... 100	Gesang ..... 110	Greif ..... 124	Heilkraut ..... 135
Furcht ..... 100	Geschenke ..... 111	Gretel ..... 124	Heimweh ..... 135
Furchtlosigkeit ..... 101	Geschirr verkaufen ..... 112	Grind ..... 124	Heinrich, eiserner ..... 135
Fuß ..... 101	Geschrei ..... 112	Groschen ..... 124	Heirat ..... 135
	Geschwister ..... 113	Großmut ..... 124	Held ..... 136
	Geschwisterliebe ..... 113	Großmutter ..... 124	Heldenreise ..... 136
	Gesottenes ..... 113	Großvater ..... 125	Heller ..... 136
	Gespens ..... 113	Großvaterstuhl ..... 125	Hemd ..... 136
	Gestalt ..... 113	Grube ..... 125	Hengst ..... 137
	gestieflter Kater ..... 113	Grün ..... 125	henken ..... 137
	Gestirne ..... 113	Gründlinge ..... 125	Henne ..... 137
	Gestirne ..... 113	Grünkohl ..... 125	Herd ..... 137
	Gewatter ..... 113	Grünrock ..... 125	Herold ..... 137
	Gewatter Tod ..... 113	Gruselmärchen ..... 125	Herrgott ..... 137
	Gewalt ..... 113	Gruseln ..... 125	
	Gewehr ..... 114	Gulden ..... 126	
	gezählt ..... 114	Gürtel ..... 126	
	Gickelinge ..... 114	gut und böse ..... 126	
	Gier ..... 114		
	Gift ..... 114		



Galgen ..... 102
Galgenfleisch ..... 102
Gans ..... 102
Gans, goldene ..... 102
Gänsemagd ..... 102
Garn ..... 102
Garnknäuel ..... 102
Garten ..... 103
Gärtner ..... 103
Gasterei ..... 103



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	Itische .....	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



Machandelboom .....	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
Nebelmannlein .....	197
Neid .....	197
Nelke .....	197
Netz .....	197
Neugier .....	197
Neun .....	197
nicht essen .....	199
nicht lachen .....	199
nicht sprechen .....	199
nicht trinken .....	199
nicken .....	199
Nixe .....	199
Nomini, Prinzessin .....	199
Nornen .....	199
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
Nebelmannlein .....	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	Schutzengel .....	269
		Rotkäppchen .....	245	Schlaffied .....	256	Schutzmagie .....	269
		Rotkehlchen .....	246	Schlafrunk .....	256	Schutzmantel .....	269
		Rotstrümpfchen .....	246	Schlange .....	256	Schwaben, sieben .....	269
		Rottland .....	246	Schlangenblätter .....	257	Schwan .....	269
		Rübe .....	246	Schlaraffen .....	257	Schwanz .....	269
		Rübezahl .....	246	schlickern .....	257	schwarz .....	270
		Rubin .....	246	Schlinge .....	257	schwarz, grün, rot .....	271
		Rübsamen .....	246	Schlippen .....	257	schwarz, rot, weiß .....	271
		Rufpfand .....	246	schlittern .....	257	Schwarzamсел .....	271
		Rumpelstilzchen .....	246	Schlittschuhe .....	257	Schwarze, der .....	271
		Rute .....	247	Schloss (Gebäude) .....	257	Schwarzkünstler .....	271
				Schloss (Tür-) .....	258	Schwarzsauer .....	271
				Schloss, schlafendes ..	258	Schwefel .....	271
				Schlossgarten .....	258	schweigen .....	272
				Schlüssel .....	258	Schwein .....	273
				Schlüsselloch .....	259	Schwert .....	273
		Säbel .....	247	Schlussphrase .....	259	Schwesterchen .....	274
		Sack der Weisheit .....	247	Schlussstrafe .....	261	Schwestern .....	274
		Salat .....	247	Schmerzenreich .....	261	Schwieger- .....	275
		Salbe .....	248	Schmied .....	261	Schwiegermutter .....	275
		Salz .....	248	schnatzen .....	262	Schwiegersohn .....	275
		Sanne .....	248	Schnecke .....	262	Schwiegervater .....	275
		Sarg .....	248	Schneckenhaus .....	262	Sechs .....	275
		Sarg, gläserner .....	248	Schnee .....	262	Sechter .....	276
		Sattel .....	248	Schneeflocke .....	263	See .....	276
		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 aufreiben, 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 einen 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 stürzt; 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 lief 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 hineinwünschst, 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 wünschst« [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 →Versteinerung 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 glik 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,