

10. Der beste Spielgefährte.

Ein wahrer kleiner Wundermann ist es. Er gibt den Mädchen die Puppe in den Arm, und sie ist ein Kind. Er steckt den Knaben die Elle oder Vaters alten Spazierstock zwischen die Beine, und sie galoppieren auf mutigem Schlachtroß einher: er schirrt vier Stühle an, mit zusammengebettelten Endchen Bindfaden, setzt sich auf einen fünften Stuhl, trampelt mit den Füßchen auf der Fußbank und kutschiert so sein stattliches Biergespann. Er baut Häuser von Karten — Tempel, Brücken, Burgen und Schlösser von kleinen Holzklöschchen. Ein paar kurz bei den Köpfen abgerissene Blumen, eine Handvoll Buchsbaumsträuschen und Tannenzweiglein — mehr braucht er nicht zur Anlage von Gärten, Parken und Alleen, und so erzielt er überall mit den einfachsten Mitteln die erstaunlichsten Wirkungen. Das Allererstaunlichste freilich leistet er in sinnreicher Verwendung desjenigen Materials, das in der Welt der Großen unter dem bescheidenen Namen „Sand“ für den Inbegriff der Unfruchtbarkeit und dürren Prosa gilt.

Der wunderbare kleine Kamerad gräbt Fuchsbaue und Brunnen im Sande, versfertigt Bienenkörbe und macht Backöfen von Sand, wirft Festungswälle mit Sand auf und Grabhügel, die sich über ruhmvoll gefallenen Bleisoldaten wölben. Ein wenig Sand, vielleicht nicht mehr als die frischgefüllte Schale unter der Kommode hergibt, wandelt er zur Wüste um, die das Kamel des Noahlastens durchzieht, von Sand schüttet er Getreidehaufen und Speicherschüttungen ge-