

# Märchen- Cache

Das kalte Herz



Hier sind die Koordinaten Eures Ausgangspunktes,  
des Wander- Informationszentrums in Baiersbronn!

Mit diesen Koordinaten findet Ihr also am Ende des Caches zum  
Wander- Informationszentrum zurück!

N 48°30.238'  
E 008°22.345'

Bei Fragen zum Cache steht euch natürlich das Team des  
Wander-Informationszentrums unter der  
Tel.: 07442 8414-66 zur Verfügung

Und jetzt viel Spaß bei der GPS Schatzsuche!



# Das Kalte Herz

## Märchen von Wilhelm Hauff

In Baiersbronn haben sie gelebt - die Köhler, Flößer, Glasmacher und Holzhändler, von denen Wilhelm Hauff (1802- 1827) in seinem Märchen "Das kalte Herz" erzählt.

In unserem Märchen-Cache geht es daher um die Geschichte von Peter Munk. Um die verschiedenen Aufgaben in Verlauf der Wanderung lösen zu können, hier eine kurze Einführung in das Märchen „Das kalte Herz“ des Schriftstellers Wilhelm Hauff:

*Der Kohlenmunk-Peter erbt im Schwarzwald die Köhlerei seines Vaters, ist aber mit der schmutzigen, anstrengenden und wenig respektierten Arbeit unzufrieden. Er träumt davon viel Geld zu haben und angesehen zu sein. Als er erfährt, dass es in den Wäldern ein Glasmännchen geben soll, das einem drei Wünsche gewährt, wenn man es mit einem bestimmten Vers ruft, macht er sich auf die Suche nach ihm. Dabei begegnet er im Wald dem gefährlichen, riesigen Holländer-Michel (michel = mhd. groß), der dort in Sturmnächten als böser Zauberer sein Unwesen treibt. Peter kann ihm jedoch gerade noch entkommen. Schließlich findet er zum Tannenbühl und ruft dort das Glasmännchen mit dem Vers:*

*"Schatzhauser im grünen Tannenwald,  
Bist schon viel hundert Jahre alt,  
Dein ist all Land wo Tannen stehn,  
Lässt Dich nur Sonntagskindern sehn."*

*Peter wünscht sich zuerst besser zu tanzen als der Tanzbodenkönig und im Wirtshaus immer soviel Geld in den Taschen zu haben wie der reiche, fette Ezechiel. Peters dumme Wünsche machen das Glasmännchen wütend, und es droht, ihm den dritten Wunsch zu verweigern, wenn er nicht klug ist. Peter wünscht sich als zweites eine Glashütte, schlägt aber den Vorschlag des Glasmännchens aus, sich als dritten Wunsch den Verstand dazu zu wünschen, eine Glashütte richtig zu führen. Peter will lieber ein Pferd mit Wagen haben.*

*Das Glasmännchen gerät so in Rage, dass es ihm den dritten Wunsch nicht erfüllt.*

*Die zwei Wünsche werden Peter erfüllt, und so ist ihm das Glück hold. Er hat die schönste Glashütte im Schwarzwald, tanzt besser als alle anderen und seine Taschen sind beim Spielen im Wirtshaus stets mit soviel Geld gefüllt wie die vom Ezechiel. Er verschenkt sein Geld an Arme und wird schnell zum angesehensten Mann des Schwarzwaldes. Seine Glashütte interessiert ihn bald nicht mehr und so verfällt sie, und er wird wieder bettelarm. Nur wenn er im Wirtshaus den reichen Ezechiel trifft, hat er stets genau soviel Geld in der Tasche wie dieser.*

*Peter gewinnt im Spiel ständig und zieht Ezechiel alles Geld aus den Taschen, bis dieser keines mehr hat - und Peter damit auch nicht. Daraufhin wird er davongejagt. Vor lauter Unglück geht Peter in den Wald zum Holländer-Michel und tauscht bei diesem sein Herz gegen einen kalten Stein und unendlich viel Geld ein. Am nächsten Tag ist Peter steinreich und beginnt eine Weltreise. Bald muss er feststellen, dass er sich an nichts mehr erfreuen kann, dass er nicht mehr lachen und weinen kann, keine*

Liebe empfindet und nichts mehr schön ist. Peter reist mit viel Geld durch die Lande; doch er langweilt sich und kann sich an nichts mehr erfreuen. Er kehrt in den Schwarzwald zurück und geht zum Holländer-Michel, um sein Herz zurückzufordern. Michel verweigert den Wunsch mit dem Hinweis, dass er sein Herz nach dem Tod wieder erhält. Dafür gibt er Peter noch mehr Geld und rät ihm zu heiraten. Peter baut ein riesiges Haus im Schwarzwald und arbeitet fortan als Händler und Geldverleiher zu Wucherzinsen.

Können die Armen ihm nicht alles zurückerstatten, wird er sehr böse und verjagt sie. Seiner kranken Mutter gibt er widerwillig sonntags ein kleines Geldstück. In seinem schönen Haus darf sie nicht wohnen.

Bald geht er auf Brautschau und hält um die Hand der wunderschönen Holzhauertochter Lisbeth an. Sie heiraten, doch Lisbeth fühlt sich bald unglücklich, weil sie den Armen nicht helfen darf, trotz ihres immensen Vermögens. Peter ist nur schlecht gelaunt und geizig aber verbietet Lisbeth alles, weshalb sie für noch geiziger gehalten wird. Lisbeth leidet und wünscht sich, Peter nie geheiratet zu haben.

Als ein alter, kleiner Mann vorbeikommt und um einen Schluck Wasser bittet, bietet ihm Lisbeth Wein und Brot aus Peters Kelch an. Der Mann bedankt sich und meint, dass so ein gutes Herz belohnt werden wird. In dem Moment kommt Peter zurück. Außer sich vor Wut schlägt er mit der Peitsche auf Lisbeth ein, die sofort tot ist. Als Peter seine tote Frau sieht, bereut er das sofort, doch der alte Mann verwandelt sich in das Glasmännchen und erwidert, dass Peter die schönste Blume des Schwarzwaldes zertreten hat. Peter gibt dem Glasmann die Schuld, der sich darauf in ein Ungeheuer verwandelt, weil ihn Peter beleidigt hat. Nur um Peters toter Frau willen, die ihm half, gibt er Peter acht Tage Zeit, sein Leben zu überdenken. Peter schläft schlecht und hört Stimmen, die ihm sagen, er solle sich ein "wärmeres Herz verschaffen". Die Leute belügt er, indem er sagt, seine Frau sei überraschend verweist. Schließlich geht er in den Wald und ruft das Glasmännchen, da er ja noch einen letzten Wunsch frei hat. Er will sein Herz zurückhaben, doch der Schatzhauser kann ihm nicht helfen, verrät ihm aber einen Trick.

Peter geht zum dritten Mal zum Holländer-Michel und behauptet, dieser habe ihn betrogen, er habe ihm nämlich gar kein Steinherz eingesetzt. Michel will ihm das beweisen und setzt ihm "zur Probe" das Herz nochmals ein. Daraufhin nimmt Peter ein Glaskreuz vom Glasmännchen und beginnt zu beten, woraufhin der Holländer-Michel schrumpft und sich auf dem Boden windet wie ein Wurm. Peter rennt weinend zurück zum Glasmännchen. Er bereut sein verpfushtes Leben, woraufhin ihm das Glasmännchen seine Mutter bringt und ihm seine Frau Lisbeth "zurückgibt". Es empfiehlt Peter, er solle fortan als Köhler fleißig arbeiten, dann würde er auch ohne viel Geld ein anerkannter Mann werden. Und so war es dann schlussendlich auch.



## Und los geht's...

Habt Ihr Euch mit dem GPS Gerät vertraut gemacht? Dann kann es ja losgehen!

Die Koordinaten der ersten Station, die Ihr auf dem Märchencache „Das kalte Herz“ ansteuern müsst lauten:

**N 48°29. 022'**  
**E 008°20. 423'**

Ein kleiner Tipp vorab: Geht zuerst Richtung Mühlkanal - Stöckerwiesen – Gleitschirm-landepplatz und dann immer dem Bachlauf entlang.

**An den angegebenen Koordinaten findet ihr einen Waldgeist, der euch, wenn ihr die richtige Lösung auf seine Frage findet, die neuen Koordinaten gibt.**

**Waldgeister sind ziemlich schlau, daher müsst ihr euch ein bisschen bei der Suche anstrengen!**

**Viel Spaß beim Auffinden der ersten Station!**

Wilhelm Hauff gibt Euch die folgenden Worte mit auf den Weg:

*Wer durch Schwaben reist, der sollte nie vergessen, auch ein wenig in den Schwarzwald hineinzuschauen; nicht der Bäume wegen, obgleich man nicht überall solch unermessliche Menge herrlich aufgeschossener Tannen findet, sondern wegen der Leute, die sich von den andern Menschen ringsumher merkwürdig unterscheiden. Sie sind größer als gewöhnliche Menschen, breitschultrig, von starken Gliedern, und es ist, als ob der stärkende Duft, der morgens durch die Tannen strömt, ihnen von Jugend auf einen freieren Atem, ein klareres Auge und einen festeren, wenn auch rauerer Mut als den Bewohnern der Stromtäler und Ebenen gegeben hätte.*

*Noch vor kurzer Zeit glaubten die Bewohner dieses Waldes an Waldgeister, und erst in neuerer Zeit hat man ihnen diesen törichten Aberglauben nehmen können.*

*So hat man versichert, dass das »Glasmännlein«, ein gutes Geistchen von dreieinhalb Fuß Höhe, sich nie anders zeige als in einem spitzen Hütlein mit großem Rand, mit schwarzem Wams und Pluderhöschen und roten Strümpfchen.*

*Der Holländer-Michel aber, der auf der anderen Seite des Waldes umgeht, soll ein riesengroßer, breitschultriger Kerl in der Kleidung der Flößer sein, und mehrere, die ihn gesehen haben wollen, versichern, dass sie die Kälber nicht aus ihrem Beutel bezahlen möchten, deren Felle man zu seinen Stiefeln brauchen würde. »So groß, dass ein gewöhnlicher Mann bis an den Hals hineinstehen könnte«, sagten sie und wollten nichts übertrieben haben.*



*Der Holländer Michel im Hauff Märchenmuseum in Baiersbronn*

### Station 1

**Gratuliere! Ihr habt die 1. Station gefunden.**

Wenn Ihr nun noch die richtige Lösung erraten habt, tragt die neuen Koordinaten hier ein:

N 48° \_\_\_.' \_\_\_.'  
E 008° \_\_\_.' \_\_\_.'

Wie Ihr von dem Märchenautor Wilhelm Hauff bereits erfahren habt, ist der Schwarzwald die Heimat einiger Waldgeister.

Waldgeister sind launenhafte Wesen, die dem Wanderer in allerlei Gestalt – sei es als freches Eichhörnchen oder als stolzer Auerhahn – begegnen können. Manchmal ist auch nur ihr leises Kichern oder grollendes Lachen in der Tiefe des Waldes zu vernehmen.

Also achtet bei der weiteren Wanderung auf diese Zeichen und mit etwas Glück seht Ihr dann vielleicht das Spitze Hütlein des Glasmännleins hinter einem Stein hervorschauen!

Euer weiterer Weg wird Euch nun durch ein unzugängliches wild romantisches Gelände mit Wasserfall führen, **daher bleibt auf den Wanderwegen!!!**

Haltet die Augen offen, vielleicht gelingt euch auch, einen der Waldgeister bei seiner Dusche unter dem Wasserfall zu entdecken!

Wilhelm Hauff gibt Euch die folgenden Worte mit auf den Weg zur nächsten Station:

*„Seit hundert Jahren treibt der Holländer - Michel seinen Spuk im Wald und man sagt, dass er schon vielen behilflich gewesen sei, reich zu werden, aber - auf Kosten ihrer armen Seele und mehr will ich nicht sagen. Aber so viel ist gewiss, dass er noch jetzt in solchen Sturmnächten im Tannenbühl, wo man nicht hauen soll, überall die schönsten Tannen aussucht. Mein Vater hat ihn eine dicke Tanne umknicken sehen wie ein Rohr. Mit diesen beschenkt er die, welche sich vom Rechten abwenden und zu ihm gehen. Um Mitternacht bringen sie dann die G'stair ins Wasser und er rudert mit ihnen nach Holland.*

*Aber wäre ich Herr und König in Holland, ich ließe ihn mit Kartätschen in den Boden schmettern, denn alle Schiffe, die von dem Holländer-Michel auch nur einen Balken haben, müssen untergehen. Daher kommt es, das man von so vielen Schiffbrüchigen hört. Wie könnte denn sonst ein schönes, starkes Schiff, so groß als eine Kirche, zugrund gehen auf dem Wasser? Aber so oft der Holländer-Michel in einer Sturmnacht im Schwarzwald eine Tanne fällt, springt ein alter Stamm aus den Fugen des Schiffes, das Wasser dringt ein und das Schiff ist mit Mann und Maus verloren.*

*Das ist die Sage vom Holländer-Michel, und wahr ist es, alles Böse im Schwarzwald schreibt man ihm zu.“*



C. J. Vernet, Sturm auf See

## Station 2

So, nun habt ihr eine kleine Verschnaufpause verdient!  
Schaut euch etwas um und ihr werdet hier den Hinweis zu der fehlenden Zahl in der nächsten Koordinate finden, die euch zur Station 3 führt.

**Um euren Durst zu löschen, gibt es hier nicht weit entfernt einen Brunnen, der frisches, kühles Quellwasser spendet.**

**Tragt die letzte Ziffer der Entfernungsangabe in die Lücke der Koordinate ein.**

**N 48 ° 28.7 \_ 6'**  
**E 008° 20. 061'**

## Station 3

Super! Ihr habt die Stelle gefunden  
Hier könnt ihr euren Durst mit frischem Quellwasser löschen!

Wie Ihr von Wilhelm Hauff erfahren habt ist der Holländer-Michel ein wüster Geselle und versucht den Wanderer vom „rechten Pfad“ abzubringen. Er ködert die Menschen mit Reichtum und Macht und ersetzt ihre Herzen durch kalte, gefühllose Steine, so dass Sie weder Freude noch Leid empfinden können.

Er hat mal wieder sein Unwesen getrieben und bei den nächsten Koordinaten Ziffern ausradiert und dafür ein Rätsel hinterlassen. Schafft Ihr es sein Rätsel zu lösen und den „rechten Pfad“ wieder zu finden?

## Das Holländer - Michel Rätsel

### 1. Rätsel

Bin der Nachbar von Sonne und Sterne,  
regle das Wasser und tu dies sehr gerne.  
Bist Du verliebt, denkst Du müsstest verschmachten,  
Wirst Du die ganze Nacht mich betrachten.

Lösung:

## 2. Rätsel

Man kann es nicht hörn,  
man kann es nicht sehn,  
es tut oft weh und es ist doch schön,  
es ist kein Wein, doch es geht ins Blut,  
und es tut, es tut so gut.

Es ist kein Gold, doch es macht reich,  
ein Herz aus Stein wird davon weich,  
es ist kein Feuer, aber es brennt,  
sag mir, wie man das nennt!

Lösung:          

Wandelt die rot eingerahmten Buchstaben der Lösungen in Zahlen um

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>
1	5	3	2	9	0	5	7	1	9
<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
3	0	4	5	0	7	2	1	4	6
<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>				
4	1	8	2	4	0				

Roter Buchstabe aus Rätsel 1:

**N 48° 28.55\_'**

Roter Buchstabe aus Rätsel 2:

**E 008° 20.5\_5'**

Super!

Ihr habt das Rätsel des Holländer – Michels geknackt und habt jetzt die vollständige Koordinate für die nächste Station!

Weiter geht es auf Eurer Wanderung auf den wunderschönen, sagenumwobenen Pfaden des Schwarzwaldes!

Der Märchenautor Wilhelm Hauff gibt Euch die folgenden Worte mit auf den Weg:

*Kohlenmunk-Peter hatte jetzt den höchsten Punkt des Tannenbühls erreicht und stand vor einer Tanne von ungeheurem Umfang, um die ein holländischer Schiffsherr an Ort und Stelle viele hundert Gulden gegeben hätte. »Hier«, dachte er, »wird wohl der Schatzhauser wohnen«, zog seinen großen Sonntagshut, machte vor dem Baum eine tiefe Verbeugung, räusperte sich und sprach mit zitternder Stimme: »Wünsche glückseligen Abend, Herr Glasmann.« Aber es erfolgte keine Antwort, und alles umher war so still wie zuvor. »Vielleicht muss ich doch das Verslein sprechen«, dachte er weiter und murmelte:*

*»Schatzhauser im grünen Tannenwald,  
Bist schon viel hundert Jahre alt,  
Dir gehört all Land, wo Tannen stehn -«*

*Indem er diese Worte sprach, sah er zu seinem großen Schrecken eine ganz kleine, sonderbare Gestalt hinter der dicken Tanne hervorschauen; es war ihm, als habe er das Glasmännlein gesehen, wie man es beschrieben, das schwarze Wämschen, die roten Strümpfchen, das Hütchen, alles war so, selbst das blasse, aber feine und kluge Gesichtchen, wovon man erzählte, glaubte er gesehen zu haben. Aber ach, so schnell es hervorgeschaut hatte, das Glasmännlein, so schnell war es auch wieder verschwunden!*

*»Herr Glasmann«, rief nach einigem Zögern Peter Munk, »seid so gütig und haltet mich nicht zum Narren. - Herr Glasmann, wenn Ihr meint, ich habe Euch nicht gesehen, so täuschet Ihr Euch sehr, ich sah Euch wohl hinter dem Baum hervorgucken.« Immer keine Antwort, nur zuweilen glaubte er ein leises, heiseres Kichern hinter dem Baum zu vernehmen. Endlich überwand seine Ungeduld die Furcht, die ihn bis jetzt noch abgehalten hatte. »Warte, du kleiner Bursche«, rief er, »dich will ich bald haben!«, sprang mit einem Satz hinter die Tanne, aber da war kein Schatzhauser im grünen Tannenwald, und nur ein kleines, zierliches Eichhörnchen jagte an dem Baum hinauf.“*



#### Station 4

Gratuliere Ihr habt die nächste Station erreicht! Und wieder fehlen Ziffern in den Koordinaten!

Das Glasmännlein ist ein schlauer und gutmütiger Geselle. Es meint es wohl mit denen, die ein gutes Herz besitzen. Aber manchmal treibt es auch seinen Spaß mit den Menschen. Daher fehlt Euch hier eine Ziffer!

Das Glasmännlein schätzt allerdings die Menschen, die Ihren Verstand einsetzen können! Daher hat auch er euch eine Rätselfrage hinterlassen.

Also setzt Euren Verstand ein und löst das Rätsel des Glasmännleins!

Welchen Namen hat das Glasmännle noch?

Tragt das Lösungswort hier ein:

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Welcher Waldbewohner verbirgt sich hinter der Buchstabenkombination aus den Buchstaben: 7, 4, 10, 11?

□	□	□	□
---	---	---	---

An wievielter Stelle steht der rot umrandete Buchstabe im Alphabet?

**An der Stelle.** Nun zählt zu dieser Zahl nochmals 3 dazu und ihr bekommt die fehlenden Ziffern in den Koordinaten:

**N 48° 2\_ . 8 9 5'**  
**E 008° 2 1 . 3 \_ 7'**

Gratuliere!

Ihr habt auch das Rätsel des Glasmännleins erfolgreich gelöst!

Weiter geht es auf Eurer Wanderung auf den schönen Höhenwegen des Schwarzwaldes!

Der Märchenautor Wilhelm Hauff gibt Euch die folgenden Worte mit auf den Weg zur nächsten Station:

*Es lebte nämlich im Schwarzwald eine Witwe, Frau Barbara Munkin; ihr Gatte war Kohlenbrenner gewesen, und nach seinem Tode hielt sie ihren sechzehnjährigen Knaben nach und nach zu demselben Geschäft an.*

*Der junge Peter Munk, ein schlanker Bursche, ließ es sich gefallen, weil er es bei seinem Vater auch nicht anders gesehen hatte, die ganze Woche über am rauchenden Meiler zu sitzen oder, schwarz und berußt und den Leuten ein Abscheu, hinab in die Stadt zu fahren und seine Kohlen zu verkaufen. Aber ein Köhler hat viel Zeit zum Nachdenken über sich und andere, und wenn Peter Munk an seinem Meiler saß, stimmten die dunklen Bäume umher und die tiefe Waldesstille sein Herz zu Tränen und unbewusster Sehnsucht. Es betrübte ihn etwas, es ärgerte ihn etwas, er wusste nicht recht was. Endlich stellte er fest, was ihn ärgerte, und das war - sein Stand. »Ein schwarzer, einsamer Kohlenbrenner! « sagte er sich. »Es ist ein elendes Leben. Wie angesehen sind die Glasmänner, die Uhrmacher, selbst die Musikanten am Sonntagabend! Und wenn Peter Munk, rein gewaschen und geputzt, in des Vaters Ehrenwams mit silbernen Knöpfen und mit nagelneuen roten Strümpfen erscheint, und wenn dann einer hinter mir hergeht und denkt, wer ist wohl der schlanke Bursche? und lobt bei sich die Strümpfe und meinen stattlichen Gang - sieht, wenn er vorübergeht und schaut sich um, sagt er gewiss: 'Ach, es ist nur der Kohlenmunk-Peter.'«*

*Auch die Flößer auf der andern Seite waren ein Gegenstand seines Neides. Wenn diese Waldriesen herüberkamen, mit stattlichen Kleidern, und an Knöpfen, Schnallen und Ketten einen halben Zentner Silber auf dem Leib trugen, wenn sie mit ausgebreiteten Beinen und vornehmen Gesichtern dem Tanz zuschauten, holländisch fluchten und wie die vornehmsten Mynheers aus ellenlangen kölnischen Pfeifen rauchten, da stellte er sich als das vollendetste Bild eines glücklichen Menschen solch einen Flößer vor. Und wenn diese Glücklichen dann erst in die Taschen fuhren, ganze Hände voll großer Taler herauslangten und um Sechsbätzner würfelten, fünf Gulden hin, zehn her, so wollten ihm die Sinne vergehen, und er schlich trübselig nach seiner Hütte; denn an manchem Feiertagabend hatte er einen oder den andern dieser »Holzherren« mehr verspielen sehen, als der arme Vater Munk in einem Jahr verdiente.*



## Station 5

Sehr gut, ihr habt auch diese Station gefunden!

Ihr kommt dem Ziel immer näher. Aber vorher habt ihr hier noch einmal zwei Aufgaben zu erfüllen um an die Koordinaten des Finales zu gelangen.

### 1. Aufgabe:

Auf einer Tafel findet ihr Hinweise dazu, dass hier unweit von dieser Stelle Peter Munk als junger Mann seine Zeit verbrachte. Welcher Tätigkeit ging es nach?

**A: Glasbläser** → **Ziffer 8**

**B: Köhler** → **Ziffer 6**

**C: Uhrmacher** → **Ziffer 2**

Trage die Ziffer der richtigen Antwort in die Lücke der Nord-Koordinate ein.

**N 48° 29 . \_ 24'**

### 2. Aufgabe:

Um die Ost-Koordinate zu vervollständigen müsst ihr herausfinden, wie weit es von hieraus bis zum Haus des Glasmännles ist. Schaut euch etwas um, hier ganz in der Nähe findet ihr den Hinweis!

Tragt nun die Zahl vor dem Komma der Entfernungsangabe in die Lücken der E - Koordinate ein.

**E 008° 2 \_ . 131'**

**An diesen Koordinaten ist ein kleiner Schatz in einer Box versteckt, die euch für eure Mühen belohnt und ein kleines Andenken an das Märchen „Das kalte Herz“ für euch bereithält.**

Wieder gilt: Waldgeister sind ziemlich schlau, daher müsst ihr schon ein bisschen bei der Suche anstrengen!

Einen kleinen Hinweis auf den Ort, an dem diese Box versteckt sein könnte bekommt ihr im folgenden Text von Wilhelm Hauff:

*Es waren vorzüglich drei dieser Männer, von welchen Peter nicht wusste, welchen er am meisten bewundern sollte. Der eine war ein dicker, großer Mann mit rotem Gesicht und galt für den reichsten Mann in der Runde. Man hieß ihn den dicken Ezechiel. Er reiste alle Jahre zweimal mit Bauholz nach Amsterdam und hatte das Glück, es immer um so viel teurer als andere zu verkaufen, dass er, wenn die übrigen zu Fuß heimgingen, stattlich herauf fahren konnte. Der andere war der längste und magerste Mensch im ganzen Wald, man nannte ihn den langen Schlurker, und diesen beneidete Munk wegen seiner ausnehmenden Kühnheit; er widersprach den angesehensten Leuten, brauchte, wenn man noch so gedrängt im Wirtshaus saß, mehr Platz als vier der Dicksten; denn er stützte entweder beide Ellbogen auf den Tisch oder zog eines seiner langen Beine zu sich auf die Bank, und doch wagte ihm keiner zu widersprechen, denn er hatte unmenschlich viel Geld.*

*Der dritte war ein schöner junger Mann, der am besten tanzte weit und breit und daher den Namen Tanzbodenkönig hatte. Er war ein armer Mensch gewesen und hatte bei einem Holzherrn als Knecht gedient; da wurde er auf einmal reich; die einen sagten, er habe unter einer alten Tanne einen Topf voll Geld gefunden, die andern behaupteten, er habe unweit Bingen im Rhein mit der Stechstange, womit die Flößer zuweilen nach den Fischen stechen, einen Pack mit Goldstücken heraufgefischt, und der Pack gehöre zu dem großen Nibelungenhort, der dort vergraben liegt; kurz, er war auf einmal reich geworden und wurde von jung und alt angesehen wie ein Prinz.*

*An diese drei Männer dachte Kohlenmunk-Peter oft, wenn er einsam im Tannenwald saß. Zwar hatten alle drei einen Hauptfehler, der sie bei den Leuten verhasst machte, es war dies ihr unmenschlicher Geiz, ihre Gefühllosigkeit gegen Schuldner und Arme; denn die Schwarzwälder sind ein gutmütiges Völklein; aber man weiß, wie es mit solchen Dingen geht; waren sie auch wegen ihres Geizes verhasst, so standen sie doch wegen ihres Geldes in Ansehen; denn wer konnte Taler wegwerfen wie sie, als ob man das Geld von den Tannen schüttelte?*

Den Weg zurück zum Wander-Informationszentrum findet ihr mit der Koordinate:

**N 48°30.238'**  
**E 008°22.345'**

Wir hoffen, der Märchen-Cache hat euch Spaß gemacht.

Bis zum nächsten Abenteuer!

Eure Baiersbronn Touristik



...und wer Lust bekommen hat, noch mehr über Wilhelm Hauff und seine Märchen zu erfahren,  
kann das Hauff-Museum in Baiersbronn  
(direkt neben der ev. Kirche) besuchen.

Öffnungszeiten:  
Mittwoch, Samstag und Sonntag 14:00 – 17:00 Uhr

...und für Leseratten:

Das Buch „Das kalte Herz“ von Wilhelm Hauff  
ist in verschiedenen Ausführungen bei  
Bücher Burkhard  
Freudenstädter Str. 12 in Baiersbronn  
zu erhalten.