

Zeitschrift: Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: - (1928)

Artikel: Die Belehrung eines Fluchers
Autor: [.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-988428>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Im Glauben, er sei zur Strafe für sein Schluchen erblindet, fällt der Spieler zu Boden.

Die Befehung eines Schluchers.

Nach einem Schweizer Volkskalender vom Jahre 1791.

Drei Wanderburschen vergnügten sich abends in einer Herberge mit Würfelspielen. Der eine hatte Pech und verspielte eine beträchtliche Geldsumme. Er ward deswegen zornig und begann gräßlich zu fluchen. Vergeblich ersuchten ihn die andern, davon abzulassen. Mit einem Schwall wüster

Worte legte sich der Mann endlich zur Ruhe. Plötzlich erwachte er. Sonderbar — es war stockfinstern im Zimmer, und doch hörte man deutlich das Klappern der Würfel und das Reden der weiterspielenden Kameraden. Da rief einer der Spieler: „Wir sind uneinig wegen des letzten Wurfes. Mein Kamerad behauptet, zwölf Punkte geworfen zu haben, und ich behaupte, daß es bloß zehn Punkte waren. Du sollst entscheiden.“ — „Das kann ich nicht, denn im Finstern habe ich doch nichts sehen können“, antwortete der Schlucher. — „Das ist eine faule Ausrede“, mischte sich der andere Spieler in das Gespräch, „du siehst doch das brennende Licht hier und die Würfel.“ Doch der Schlucher beteuerte, nicht das geringste zu sehen. — „Dann bist du erblindet“, sagten die Kameraden mitleidig; „das ist nun die Strafe für dein widerwärtiges Schluchen.“ Da fiel der Mann vor Schreck zu Boden. In Angst und Reue tat er ein großes Gelübde, nie mehr fluchen zu wollen. Dann schlief er ein. Als er am hellen Morgen aufwachte, war er von Herzen froh, daß er wieder sehen konnte. Der Mann hat zeitlebens nie mehr geflucht und ist ein ehrbarer, geachteter Handwerker geworden. Seine einstigen Spielgesellen haben nie verraten, daß sie in jener Nacht das Licht auslöschten und im Finstern scheinbar weiterspielten.