

HERDFLAMMEN

BALTISCHES HAUS- UND JUGENDBLATT.

Bezugspreis: (Monatlich) 25 Mk., Ausland (bei
Bezahlung in Estland) 35 Mk. (Letland 25 Rubel).
Anzeigenpreis: für 1 mm der Anzeigenpalte
2 Mk. (Ausland 3 Mk.; 2 Rubel).
Schriftleitung: Fellin, Kleine Straße 11.
Geschäftsstelle: Reval, Ritterstraße 12. Geöffnet
von 1/5—1/6 nachm.

Erscheint zweimal monatlich.

10% der Reineinnahme sind zum Besten
der „Ges. Deutsche Schulhilfe“ bestimmt.

Einzelnummer 16 Mk.
Manuskripte, die für die Schriftleitung bestimmt sind,
dürfen nur auf einer Seite des Blattes beschrieben sein.
Name und Adresse des Verfassers sind anzugeben.
Die Schriftleitung behält sich das Recht vor, Kürzungen
und Änderungen vorzunehmen. Einwendungen ohne An-
gabe von Honorarbedingungen gelten als honorarfrei.

Nr. 6.

Reval, 15. März 1924.

Nr. 6.

„Was aber die Wahrheit bekennen und ihr treulich dienen will, muß sich zur Verfolgung der Welt, welche die Wahrheit nicht hören, wissen oder leiden kann, oder will, ja, zum Elend und bitteren Kreuz schicken, noch Schatz oder Platz haben. Denn die Wahrheit gibt wohl ein gutes Gewissen, aber wenig guter Herberg und Bissen.“

Timann Brakel (16. Jahrh.).

Sicht, des Ewigen Gabe, erhebt sich über
die Lande,
Daß im Glanze erstrahle das Reine
und Wahre im Lande.

Heinrich, der Chronist (13. Jahrh.).

Zum 50. Geburtstage des Dichters
Börries Freiherrn v. Münchhausen.

(Geb. 20. März 1874.)

Es war im Mai. Der Sonne Hand
Strich segnend übers Feld,
Befeligt schlug die Augen auf
Und hoffte neu die Welt.

Und mit dem Mai kamst Du ins Land,
Trugst mit Dir Lied und Spruch
Und öffnestest dem Mai das Tor
Mit Deinem Liederbuch.

In alten deutschen Sälen stand
Die Menge dichtgeschart,
Und was Du sprachst, das Baltenerz
Hat dankbar es bewahrt:

„Steht aufrecht da, reicht Euch die Hand,
Schließt enger Reih und Glied,
Die Seele froh und hell den Blick
Und ritterlich das Lied!“

Erich Grote.

Das Geländespiel.

Von Chr. Meybaum, Oberfeldmeister des Felliner
Pfadfinderkorps.

Im Winter frieren auch die Fußwanderungs-
möglichkeiten ein. Die leidigen und ach! so teuren
Stiefel und der hohe Schnee, der leider keine Wolle
ist! Schlittschuhe und Schneeschuhe her!

Aber nun dauert's ja nur noch Tage, und der
Frühling ist vor der Tür.

Wenn die Stiefel von Nässe und Kälte nichts
mehr zu fürchten haben, kann das Gelände-
spiel losgehen.

Ein schöner, sonniger Nachmittag versammelt
uns im Freien. Auf einer Waldwiese machen wir
Halt und verlesen die Spielregeln:

Punkt 1. Alle Teilnehmer verpflichten sich,
die Spielregeln unbedingt einzuhalten.

Hier folgen nun einige solcher Spielregeln, wie
sie u. a. in Hafelau erprobt worden sind.

Punkt 2. Vor Beginn des Spieles werden
zwei Führer und der Unparteiische gewählt. Die
Führer wählen ihre Mannschaft. Der Unparteiische
hat die während des Spieles etwa entstehenden Un-
einigkeiten zu schlichten und zu entscheiden, welche
Partei gesiegt hat.

Punkt 3. Ein jeder hat die Aufträge, die ihm
sein Führer erteilt, genau auszuführen.

Punkt 4. Jeder Teilnehmer hat sich mit
vollem Ernst am Spiel zu beteiligen und darf nicht
ohne triftige Gründe ausscheiden.

Über die Triftigkeit der Gründe entscheidet der
Führer.

Punkt 5. Im Spiel dürfen auf keinen Fall
Waffen verwandt werden (selbst Knallpistolen sind
verboten).

Punkt 6. Der Zweck des Spieles — die feindliche Partei kampfunfähig zu machen — wird auf zweierlei Art erreicht.

I. Art. Mit Wurfgeschossen.

(Als Wurfgeschosse werden Tannenzapfen [im Winter Schneebälle] gebraucht.)

- Punkt 7. Die Spieler müssen es vermeiden, den Gegner am Kopf zu treffen.
- Punkt 8. Entstehen Uneinigheiten darüber, ob jemand getroffen worden ist oder nicht, so entscheidet der Unparteiische.
- Punkt 9. Ist einer der Teilnehmer durch ein Geschos „verwundet“ (d. h. getroffen), so scheidet er aus dem Spiel aus und bindet sich sofort ein Taschentuch um den Hals, um sich als Neutralen zu kennzeichnen.
- Punkt 10. Wer unerlaubte Wurfgeschosse — Steine, Stöcke usw. (im Winter Eisstücke) — gebraucht oder seinen Gegner schlägt, oder aber sich weigert, die Spielregeln einzuhalten, muß sofort ausscheiden und darf am nächsten

Spiel oder gar an den nächsten Spielen nicht teilnehmen.

II. Art. Ohne Wurfgeschosse.

(Kleinere Streitkräfte des Gegners müssen durch eigene größere überrascht werden.)

- Punkt 7. Die kleinere Truppe muß sich, sobald sie von der größeren gesehen wird und die Teilnehmer mit Namen genannt werden, gefangen geben.
- Punkt 8. Über entstehende Mißverständnisse und Uneinigheiten entscheidet der Unparteiische.
- Punkt 9. Führt eine Truppe ein „Maschinengewehr“ bei sich — eine Nachahmung eines solchen in Holz —, so wiegt ein solches Gewehr 3—5 Spieler auf. Eine Truppe von 5 Spielern mit einem M. G. ist also zahlreicher als eine Truppe von 7—9 Spielern ohne M. G.
- Punkt 10. Die Gefangenen müssen sich an eine bestimmte Stelle begeben, von wo sie keine Spionage betreiben dürfen.

Feuilleton.

Eine Wanderfahrt durch die Wieck, Oesel, Moon und den Pernauschen Kreis.

Von stud. E. M.

Das Wandern ist des deutschen Burschen Lust, und die Schwierigkeiten, die sich einem heutzutage in den Weg stellen (Geldmangel, Schwierigkeiten des Unterkommens zur Nacht usw.) sind nur dazu da, um überwunden zu werden.

Es war im Sommer 1922.

Schon lange hatte ich eine Wanderung geplant, um die Heimat möglichst allseitig kennen zu lernen. Der Stein meines Entschlusses wurde ins Rollen gebracht durch das eifrige Zureden meiner Freundin Evy, die mit ihrer Mutter aus Pernau zurück aufs Land fahren sollte. Zureden macht Soldaten! Mein Freund Harald hatte gerade einen zweiwöchigen Urlaub erhalten, und Axel hing gern seine englischen Stunden an den Nagel, ohne sich um das Examen im Herbst zu bekümmern. Eine vorläufige Reiseroute wurde festgesetzt: mit dem Dampfer „Grenen“ sollte es nach W e r d e r gehen, von dort wollten wir zu Fuß nach Leal; das weitere sollte sich von selbst ergeben. Ich persönlich hatte den abenteuerlichen Plan gefaßt, mich für die Erntearbeit zu verdingen und mir so als Werkstudent einiges Geld zu verdienen. Daher nahm ich auch mehr Gepäck mit als die anderen, nämlich einen deutschen Soldatentormister, der zuguterletzt mit Mantel, Wäsche, Arbeitskleidern, Morgenschuhen (!) — 25 russische Pfund wog. Da meine Stiefelsohlen reparaturbedürftig waren, mußte ich klobige Schuhe anziehen, was ich später noch zu bereuen haben sollte.

Der Tag der Abreise wurde im Einverständnis mit Evy's Mutter festgesetzt, wir beschloßen ca. 1000 Mark pro Nase mitzunehmen und damit Holla!

Am 14. Juli um ca. 2 Uhr begeben wir uns an Bord des Dampfers „Grenen“ (schwed. „Der Zweig“). Jedoch ging dieser „grüne Zweig“, auf den wir gekommen waren, erst mit einer 5-stündigen Verspätung aus dem Hafen ab.

Um so froher sind wir, als es endlich einmal losgeht. Es ist ja allerdings keine Weltreise, die wir unternehmen, aber muß man denn immer nur zu Botekuden, Azteken oder anderen Heiden reisen! Wir fahren hinaus, um unsere Heimat kennen zu lernen — es ist wie eine Brautfahrt; wir wollen die Heimat gewinnen!

Wir fahren zwischen den Hafensmolens hinaus ins Meer, hinter uns bleibt unser Pernau mit seinen Türmen und roten Dächern inmitten des Meeres grüner Blätter; rechts davon die Ruinen der im Jahre 1915 gesprengten Zellstofffabrik „Waldhof“. Auch die Wracks der zwischen den Molenspitzen versenkten Dampfer erinnern uns an den Krieg. Aber, Gott sei Dank, der Krieg ist aus, unsere Heimat ist uns wieder geschenkt, und die Trümmer ermahnen uns nur, über sie hinweg zur aufbauenden Arbeit zu schreiten.

Die Stadt verschwindet hinter uns. Sorholm und Kühno, die Schwesterinseln, tauchen auf. Der Leuchtturm von Sorholm, ein kleiner untersehter roter Kerl, schielt etwas neidisch zu seinem Kollegen, dem schlanken, hohen, weißen Turm von Kühno herüber; an ihnen vorüber geht es hinaus in den Rigaschen Meerbusen. Die Sonne geht unter! Unbächtig schauen wir.

Jahrmillionen ist dieses Schauspiel gleich majestätisch über den Himmel gezogen; uns ist es immer wieder ein Erlebnis, Was schert mich jetzt der Orient mit seinen Wundern, wo ich solch einen

Punkt 11. Gefangene können ausgetauscht werden.

Punkt 12. Verwundete können nach einer bestimmten Zeit wieder zu ihrem Truppteil zurückkehren.

Anm. Diese Spielregeln können je nach Ge- lände, Zahl und Alter der Spieler beliebig abge- ändert bezw. ergänzt werden.

Nachdem die Spieler sich alle auf die Spiel- regeln verpflichtet haben, die Führer und der Un- parteiische gewählt sind, die Führer sich ihre Mann- schaften ausgesucht haben, geht die eine Partei, ge- kennzeichnet durch Tücher, die um den Arm gebunden werden, hinaus in den Wald. Es wird abgemacht, daß die andere Partei nach einiger Zeit zu folgen hat.

Nun beginnt das Schleichen. Eine Patrouille, bestehend aus 2—3 Mann, wird vorgeschickt, nach rechts und nach links werden je zwei Späher aus- geschickt. Wird der Feind bemerkt, so bringt einer sofort die Meldung, während der andere weiter späht. Es darf nicht laut gesprochen, nicht ungedeckt gegangen werden. Im Sommer locken überall Schwarz- und Erdbeeren; sollte einer der Kämpen

so pflichtvergeffen sein, sich vom Spiele ablenken zu lassen, so rückt ihm hoffentlich der Feind schnell auf den Buckel, oder es bemerkt ihn der Führer oder Unterführer, um ihm eine Strafe zuzu- diktieren. Sehr drollig sind allzu junge oder phantastisch veranlagte Jungen oder Mädchen bei diesem Spiel: kaum haben sie irgendwo einen Ast schaukeln sehen, oder ein Geräusch gehört, so melden sie die abenteuerlichsten Sachen, laufen, vom Kriegs- fieber gepackt, vollkommen ungedeckt vor dem Feinde hin und her, schreien und sind nur allmählich zu guten Spielern heranzubilden. Ein Junge vom Lande, der schon auf der Jagd gewesen ist, benimmt sich bei solchen Spielen ganz anders als der Städter, der höchstens „Lrievater“ oder, wenn's hoch kommt, mal „Käuber und Wanderer“ gespielt hat. Beson- ders interessant ist natürlich die Rolle des Führers und Unterführers, denn sie müssen den Plan ent- werfen. Die Schwächen des Feindes müssen ausge- fundenschaftet werden, um ihn womöglich von meh- reren Seiten anzugreifen. Zu dem Zweck wird ein Unterführer mit einem Trupp Jungens dem Feinde in den Rücken dirigiert, von wo aus er eventuell Scheinangriffe zu unternehmen hat usw. Der oder

Sonnenuntergang in meiner Heimat erleben kann. Die Sprache ist zu arm, diese Farbenpracht zu beschreiben: wir sehen das Blau des unendlichen Himmels, die schneeweißen Wolken stehen unbeweg- lich, übergossen von dem orangeroten Lichte der untergehenden Mutter des Lichts. Die Farben wer- den blasser, die Sonne versinkt, es dunkelt. Möge uns doch jeden Abend solch eine Andacht beschieden sein!

Es wird kühler. Eovs Mutter setzt sich in den Windschutz und wird warm eingehüllt. Wir vier klettern aufs Vorschiff und machen es uns am Bug gemütlich. Eov setzt sich bequem in einen eisernen Korb auf Tauenden und Korkfänder und singt mit angenehmer Stimme Lieder zur Laute (der „Laura“); es sind schöne Volkslieder, darunter auch ganz unbekannte, wie sie die Wandervögel auf ihren Wanderungen dem Volke abgelauscht haben. Ganz besonders begeistert waren wir von dem „Tollen Christen“, einem Wiegenliede aus dem 30-jährigen Kriege, es ist später unser bevorzugtes Marsch- lied geworden.

Eov hat die Kriegszeit in Deutschland verbracht und dort die Jugendbewegung miterlebt; sie ist auch „Wandervogel“ gewesen und konnte uns viel von dem reichen und tiefen Leben erzählen, welches die Jugend sich erobert hat, trotz Großstadt und In- dustrie mit ihrer Mechanisation.

Es dunkelt immer mehr; stark violett wird das Blau des Himmels und des Meeres. Da leuchten vor uns Lichter auf: die Leuchtfeuer des M o o n - f u n d e s.

Jetzt heißt es „übersiedeln“, denn wir stören sonst den Mann am Rohr (Steuer). Am Heck lassen wir uns nieder und musizieren weiter. Bald blinken die Leuchtfeuer von allen Seiten: die Insel M o o n wird sichtbar.

Erst spät nach Mitternacht langen wir am Boll- werk des Kuivaster Hafens an; dieser bildet einen

rechten Winkel, hinter dem kleine Küstentransporte sicheren Schutz vor dem Sturm finden können. Wir steigen ans Land und geben unser Gepäck im Dampferkontor in Verwahrung. Unsere Nachfor- schungen nach der Herberge ergeben, daß sich diese etwa eine Werst landeinwärts befindet. Wir wan- dern los und sehen bald in der Entfernung ein Ge- bäude, das einem chinesischen Tempel oder Teehaus nicht unähnlich sieht. Wir beschleunigen unsere Schritte und freuen uns aufs gute Nachtlager. Endlich sind wir angelangt und betreten das Tee- haus. . . . Ein bodenloses Dunkel gähnt uns ent- gegen. Wir fassen unsere Stöcke auf jeden Fall fester, und nachdem wir einige Lichtquellen in Brand gesetzt haben, stellt sich heraus, daß uns fol- gende Schlafgelegenheiten zur Verfügung stehen: eine harte Britische, die als das komfortabelste Lager beinahe besetzt ist, ein Tisch und zwei Bänke, auf denen wir es uns „bequem“ machen, wenn man von Bequemlichkeit hier überhaupt sprechen kann. Selbst auf diesem harten Lager hätten wir prächtig ge- schlafen, wenn uns in der Nacht nicht ein einge- borener „König Lear“ gestört hätte, ein schwach- sinniger alter Mann, der abwechselnd Annoncen aus einer uralten Zeitung vorlas oder seinen Blunder aus einer geräumigen Handtasche zum Verkauf anbot, oder auf der Mundharmonika falsche Tonleitern und unmelodische Lieder spielte. Uns halfen weder Drohungen, Bitten noch ein eindring- liches „Head ööd!“ (Gute Nacht) an die Adresse des alten Mannes. So verging die Nacht; sie bot un- serem Humor willkommene Nahrung und in der besten Stimmung brachen wir schon um 7 Uhr morgens auf, um uns zum Postboot nicht zu ver- spähen, mit dem wir über den Sund nach W e r - d e r herüber fahren sollten. Für das Nachtquartier hatten wir nichts zu zahlen und für diesen billigen Preis war es gut genug. (Fortsetzung folgt.)

die Unparteiischen bleiben nach Möglichkeit immer zwischen den Parteien, um beim Endkampf dabei sein zu können. Den Entscheidungen des Unparteiischen unterwirft sich jeder Spieler bedingungslos, denn nur durch solch eine feste Disziplin wird ein befriedigender Verlauf des Spieles gewährleistet. Hier heißt es lernen, sich selbstgewählten Autoritäten zu unterwerfen.

Zweckmäßig ist es auch am Anfang des Spieles Pfeifensignale zu verabreden, etwa für folgendes: 1) Sammeln, 2) den Unparteiischen her usw. Außerdem kann ja jede Truppe ihre eigenen Signale haben. Winker, die das Morse- oder Semaphoralphabet kennen, sind erwünscht.

Zehn Spieler auf jeder Seite genügen, um ein interessantes Spiel zu entfalten.

Und nun wollen wir uns feste Stiefel, einen schönen Mai und ein frisches, fröhliches Herz wünschen!

Dazu „Gut Pfad!“.

Jellin, Frühling 1924.

Dom Büchertisch.

Leben, Gedanken, Weltanschauung eines Kurländers (1841—1924) von Hermann Adolphi. Riga, Bond u. Poliewsky 1923.

Das Buch „hält die Ereignisse eines arbeitsreichen Lebens zusammen“, „eines Lebenslaufes mit viel Kämpfen gegen die Umwelt und vielem Leid“. Es spricht der Sproß eines alten baltischen Literatengeschlechtes zu uns, dessen Wirken und Anschauungen in drei konzentrischen Kreisen wurzeln: Kurland — baltische Heimat — Deutschland. Adolphi war es beschieden, auf allen Gebieten seiner Wirksamkeit führende Stellungen einzunehmen, und vier Charakterzüge seiner Persönlichkeit sind es, die ihn dazu besonders befähigt haben und fast aus jeder Seite seiner Erinnerungen zu uns sprechen: ein unerlöschliches Rechtsgesühl, Pflichttreue, Freude an der Arbeit und am Organisieren, Lust am Kampf und Sieg. Der Schilderung der Kindheitsjahre im damals geistig hochstehenden Mitau fehlt die Behaglichkeit und Wärme der Panteniuschen und Eckardtischen Erinnerungen. Das Kapitel, das der Dorpater Zeit gewidmet ist, gibt wertvolle Bilder aus dem korporellen Leben der 60er Jahre, an dem Adolphi als Senior der „Curonia“, der er zeitweilig treu zugehört war, unter vollem Einsatz seiner Persönlichkeit teilnahm. Nach beendetem juristischen Studium folgte eine kurze Wirkungszeit in Bauske. Die darauf folgenden Jahre 1868—1887, die Adolphi als Sekretär des Obergerichts und als Stadthaupt in Pasenpöth verbracht hat, scheinen die glücklichsten seines Lebens gewesen zu sein: „Nach überstandenen Kampf das Idyll meines Lebens.“ Vor unseren Augen entrollt sich das stille und doch rege kommunale und gesellige Treiben einer kurländischen Kleinstadt, für die 1879 die Einführung der russischen Städteordnung einen jähen Bruch mit der Vergangenheit bedeutete. Es folgen nun die arbeits- und erfolgreichsten Lebensjahre Adolphis als Stadthaupt von Libau (1887—1902). Schreiber dieser Zeilen hat als Kind Gelegenheit gehabt, zu erfahren, mit welcher Achtung und Anerkennung die Libauer Bürgerschaft Adolphi entgegentrat, wenn auch hier seiner ausgesprochenen Persönlichkeit Konflikte und Kämpfe nicht erspart blieben. Sein Name ist auf immer mit der Geschichte des für unsere Verhältnisse beispiellos schnellen Aufblühens dieser Stadt verknüpft. Das Kapitel, das die Jahre seiner Tätigkeit in Libau umfaßt, gibt höchst interessante Einzelheiten über die Beziehungen zwischen den Kommunalverwaltungen und der Petersburger Regierung während und nach der Russifizierungszeit, und bezeichnende anekdotische Züge tragen viel zur Cha-

Nachrichten und Zuschriften aus unseren deutschen Schulen.

Reval.

Dämmerstunde.

Zarte, graue Dämmerstunde,
Schleierkleid der Poesie,
Deck doch über meine Wunde
Deines Schweigens Melodie.

Laß mich ruhen und vergessen,
Was die Seele mir bewegt,
Was ich liebte und besessen,
Sei in deinen Schoß gelegt.

Nimm mit deinen sanften Händen
Des Gefühles heiße Pein.
Und das Denken mögst du enden.
Laß mich still, ganz stille sein! —

(Prima der Elisenstraße.)

rakteristit der hohen russischen Bürokratie, der damaligen Gouverneure, Minister und auch Alexanders III bei. — Der zweite Teil des Buches enthält „Gedanken“ über die verschiedensten Fragen des politischen, kommunalen, nationalen und sittlichen Lebens, die den umfassenden Bildungs- und Interessenkreis Adolphis erkennen lassen. Der dritte Teil endlich, den ein rührender Abschied des erblindeten Verfassers von seinen treuen Freunden — den Büchern einleitet, faßt die Lebensanschauung des 81-jährigen zusammen: ein Gott, ein Geist der Liebe, regiert die Welt, und ein unpersönliches Aufgehen in ihm nach dem Tode, ein Weiterleben im Weltgeist gibt der Menschheit ewigen Bestand.

G. Grosset.

Rätsel.

Silbenrätsel.

Aus den Silben

am be bro chaus cho chro dam e e eg ei fen fer gers
grim haak ha hä her hand hof i i in ir krö land met mi
na ne ne nist noist ra ral ring ror russ se see sen ster

sti son te ter tuch tut wa
sind 23 Wörter zu bilden, deren Anfangs- und Endbuchstaben von oben nach unten gelesen den Kernspruch eines bekannten Mannes ergeben.

Die Wörter bedeuten: 1. Station der Jelliner Bahn. 2. Reklamebüro in Reval. 3. Metall. 4. Europäisches Reich. 5. Gestirn. 6. Gewalt Herrschaft. 7. Bekannter Familienname in Reval. 8. Fisch. 9. Fluß in Spanien. 10. Anstalt. 11. Geschichtsschreiber. 12. Wäschestück. 13. Bischof in Riga. 14. Lied. 15. Gut bei Fienhof. 16. Amphibie. 17. Stadt in Holland. 18. Fraunennamen aus dem Alten Testament. 19. Gut bei Weizenstein. 20. Fluß in Rußland. 21. Bezeichnung eines wilden Tieres. 22. Straße. 23. Landungsstelle.

Kryptogramm.

Aus den folgenden Wörtern sind je 3 aufeinander folgende Buchstaben zu entnehmen, die, nacheinander gelesen, ein Zitat aus Wilhelm Tell ergeben:

Ober. Bundesstaat. Bodensee. Handwerker. Herdentier. Rauchfang. Dielenläufer. Speckschwarte. Nachen. Vermächtnis. Artigkeit.

Auflösungen aus Nr. 5.

Rätselfragen: 1) Wenden; 2) Basel.
Unorthographisch: Vetter — fetter.

Für die Schriftleitung verantwortlich: A. Behring.

Jellin, Kleine Straße 11.
Sprechstunden: 1/5—1/6 nachm.

Herausgeber: G. Andriy. Reval Ritterstr. 12.

Bestellungen auf die „Herdf l a m m e n“ nehmen entgegen: in Reval: die Geschäftsstelle des Revaler Boten, Raderstraße 12, von 9—5 Uhr; in Dorpat: die Buchhandlungen J. G. Krüger und K. Weizner; in Pernau: die Buchhandlung Emil Treuholdt; in Jellin und Umgebung: Günther Feldmann, Deutsche Schule, Kleine Str. 11.