

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 12 (1936)
Heft: 42

Rubrik: Kleine Welt

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.](#)

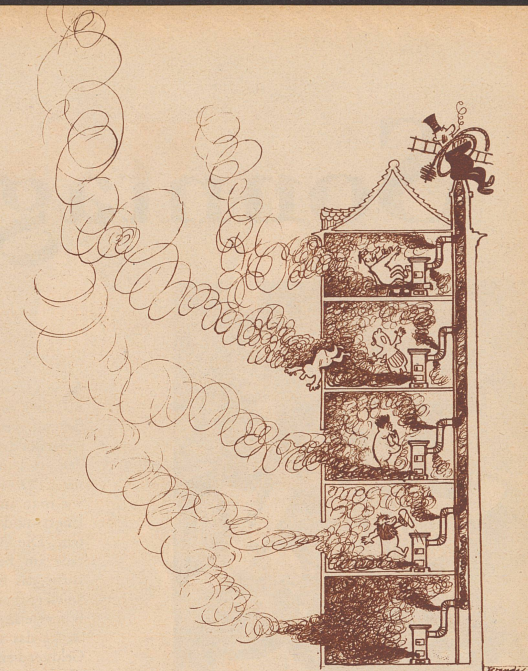
Download PDF: 02.02.2025

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

Kleine Welt



Ein Amoras, ein Aasgeier, der sich wiederholt räuberische Ueberfälle auf gerupfte Hühner, die zum Mittagessen bestimmt waren, erlaubte, wurde zum Tode verurteilt und abgeschossen.



Der gemütliche Kaminfeger

oder
Warum zieht der Ofen nicht?!

hatte inzwischen die schöne Falle samt der Maus entführt. Solche Diebereien müssen bestraft werden. Der Aasgeier wurde wegen wiederholten Hühnerraubes und eines Mausfallendiebstahls zum Tode verurteilt. Der Missionar, ein guter Schütze, schoss ihn herunter.

Viele Grüße von eurem Unggle Redakter.

Der bestrafte Hühnerdieb

Liebe Kinder!

Vor zwei Wochen hat euch der Schweizer Missionar Zobrist von seinen abessinischen Schülern berichtet; heute will er etwas über die Aasgeier erzählen. Ihr wißt wohl, daß diese riesigen Vögel so genannt werden, weil sie sich von Aas, das heißt von verendeten Tieren nähren. Niemand liebt die Aas- oder Blutgeier, die in Abessinien Amoras heißen. Wenn im Dorfe irgendwo geschlachtet wird, so kreisen die Geier zu Hunderten über den Häusern, gierig nach weggeworfenen Abfällen spähend. Die Abessinier sagen von den Amoras, daß sie den Tod vorauswittern. Sie fliegen zum Beispiel stundenlang über einer weidenden Viehherde. Der Hirte sagt sich: Das ist ein böses Zeichen. Er selber hat noch nicht einmal bemerkt, daß eine Kuh krank ist. Doch die Geier warten nie umsonst. Ueber kurz oder lang verendet ein Tier, und die Aasvögel stürzen sich auf das Opfer.

Solange sich die Geier auf gefallenes Wild und Vieh als ihre Hauptnahrung beschränken, läßt man sie gelten. Sobald sie aber nicht genug Futter finden, beginnen sie ein Diebs- und Räuberleben. Megdem, der Koch unseres Missionars, rupft da eines Tages, friedlich vor sich her singend, ein Huhn. Es ist fürs Mittagessen bestimmt. Megdem ist ein gewissenhafter Koch und hat noch nie auch nur eine Hühnerfeder veruntreut. Aber heute ist etwas nicht in Ordnung. Das gerupfte Huhn kommt und kommt nicht auf den Mittagstisch. Der gute Junge ist schuldlos. Dort steht er vor seiner Hütte und stiert händeringend gen Himmel. Aber er sieht bald nur noch einen kleinen, schwarzen Punkt. Das ist der Dieb, der sich an fremdem Gut vergriff. Wie ein Pfeil schoß der gewaltige Vogel aus den Lüften, um den armen Megdem mit leeren Händen stehen zu lassen.

Mäuse sind in Abessinien eine wahre Plage. Sie sind sehr groß und überaus zahlreich. So ist man häufig genötigt, ihnen Fallen zu stellen. Eines Morgens schnappte eine der Fallen, die schönste und größte, zu. Der Fang war groß und fett. Den mußte Megdem seinen Kollegen zeigen. Er legte die Falle auf ein Mäuerchen und rief die Burschen. Als sie kamen, war das Mäuerchen leer — der Dieb der Lüfte



Meisterschaft im Körberennen

Auf einem Stadion in Süd-London wurde die Meisterschaft der Körbeläufer ausgetragen. Das Stadion befindet sich in einem Viertel, das durch seine Obstmärkte bekannt ist. Da spielen die Körbe eine große Rolle. Die Obsthändler und Verkäufer wissen damit umzugehen. Am Körberennen müssen sie 10 Körbe übereinander stülpen, und mit diesen auf dem Kopf 100 Meter weit laufen. Wer seine Korbsäule zuerst und ungebrochen ans Ziel bringt, hat gesiegt.