



**Der abwechslungsreiche
Spielplan für das
DUX-Fernsehgerät TV 35
und das
DUX-Kino**

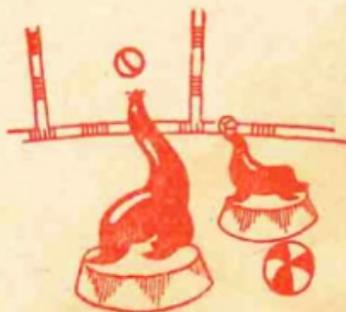
Liebe Kinder!

Langeweile gibt's nun nicht mehr. Wir haben 57 verschiedene Filme für Euch. Alle könnt Ihr in schwarzweiß, die mit einem * versehenen auch in farbig bekommen. Die Bunten sind besonders hübsch.

Beim Fernsehgerät führt Ihr die Filme an der Antennenseite ein, beim DUX-Kino, wenn Ihr hinter dem Apparat steht, von links, aber - darauf müßt ihr achten - immer mit der Pfeilspitze nach oben.

Nr. 401* Im Zirkus

Jede Zirkusnummer bringt eine Sensation. Ballspielende Seelöwen und das Wunderpferd eröffnen die Parade. Athleten, Jongleure und Akrobaten übertreffen sich in ihren Künsten. Eine drollige Musikkapelle übertönt den Lärm der Elefanten und der kreischenden Äffchen. Auch Sioux-Indianer und Fakire treten auf; doch als besondere Attraktion zeigt sich Pio, der Zauberer, der einen Elefanten in ein Häschen verwandelt.



Nr. 402* Rotkäppchen

Rotkäppchen bringt der kranken Großmutter Kuchen und Wein. Im Wald begegnet ihr der Wolf. Rotkäppchen pflückt noch einen Blumenstrauß. Der Wolf aber läuft zum Haus der alten Frau, verschlingt sie und legt sich mit ihrem Nachtzeug ins Bett.



Rotkäppchen wundert sich über das veränderte Aussehen der Großmutter, aber schon wird auch sie verschluckt. Zum Glück hört ein Jäger den vollgefressenen Wolf schnarchen. Er schneidet dem Wolf den Bauch auf. Großmutter und Rotkäppchen kommen heil und gesund heraus.

Nr. 403* Schneewittchen

„Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ So fragt die eitle Königin den Zauberspiegel, und immer nennt ihr der Spiegel „Schneewittchen“. Schließlich will die böse Königin Schneewittchen töten lassen, doch es kann in den tiefen Wald zu den 7 Zwergen entfliehen. Aber die Königin findet sie auch hier. Als Händlersfrau verkleidet versucht sie, Schneewittchen mit einem Kamm und später mit einem Apfel zu vergiften. Nun liegt Schneewittchen wie tot im Sarg. Aber ein Königssohn erweckt sie durch seinen Kuß zum Leben. Sie feiern Hochzeit, und die böse Königin wird bestraft.





Nr. 404

Hänsel und Gretel

1. Teil

Im Elternhaus herrscht große Armut. In ihrer Not beschließen Vater und Mutter, die Kinder im Wald zurückzulassen. Hänsel streut Brotkrumen auf den Weg, um wieder heimzufinden, aber die Tiere fressen die Brosamen auf. So irren Hänsel und Gretel im Wald herum. Endlich finden sie ein Pfefferkuchenhaus und knabbern hungrig daran. Da kommt eine Hexe heraus und nimmt die Kinder mit ins Haus.

Nr. 405 Hänsel und Gretel

2. Teil

Die Hexe mästet Hänsel. Sie will ihn braten und aufessen. Eines Tages muß Gretel den Backofen heizen, in dem Hänsel schmoren soll. Die Hexe guckt selbst nach, ob der Ofen heiß genug ist. Da stößt Gretel die Hexe ins Feuer. Nun ist die Hexe tot und die Kinder sind befreit. Im Keller des Knusperhäuschens finden sie Gold und Silber. Reich beladen kommen Hänsel und Gretel nach Hause und brauchen nun nicht mehr zu hungern.



Max und Moritz Nr. 406 407 408

1. Teil 2. Teil 3. Teil

1. Streich Wie Max und Moritz Hühner fangen.
2. Streich Wie Witwe Bolte dann die Hühner aus der Bratpfanne geangelt werden.
3. Streich Wie Schneider Böck im Bach landet.
4. Streich Wie des Lehrers Pfeife mit Krach explodiert.
5. Streich Wie die Maikäfer Onkel Fritz im Schlaf stören.
6. Streich Wie Max und Moritz in den Kuchenteig fallen und gebacken werden.
7. Streich und böses Ende.

„Löcher in die Säcke schneiden,
wollt der Bauersmann nicht leiden.
Rabs! — in einen großen Sack
schaufelt er das Lumpenpack.
In der Mühle, mit Gezeter,
zermahlt man beide Ubeltäter.“

Nr. 409*

Der Rattenfänger von Hameln

Vor vielen hundert Jahren verkündete ein König: „Wer unsere Stadt von Ratten befreit, erhält einen Sack reinen Goldes!“ Ein umherziehender Musikant lockte mit bezaubernden Flötentönen die Ratten an und führte sie weit vor die Stadt in einen Fluß. Als er nun seinen wohlverdienten Lohn holen wollte, verhöhnte ihn der König. Dafür rächte sich der betrogene Musikant bitter. Er erschien wieder in der Stadt und lockte diesmal mit seinem Flötenspiel alle kleinen Kinder an und entführte sie in die schluchtenreichen Berge. Da verprügeln die weinenden Mütter ihren wortbrüchigen König.



Der Struwelpeter

Aus dem Buch 'Der Struwelpeter'
erscheinen all die Schwerenöter:

Nr. 410 *

1. Teil

Der Friedrich schlägt die Tiere roh
Paulinchen brennt bald lichterloh
Der arme Mohr wird stets verlacht
Der Jäger liegt im Brunnenschacht

Nr. 411 *

2. Teil

Die Schere schneidet schwippe-schwapp
des Daumenlutschers Daumen ab.

Der Suppenkaspar mußte sterben.

Der Zappel-Philipp macht viel Scherben.

Als Hans Guck-in-die-Luft verschwunden,
wird er im Bache aufgefunden.

Beim Sturm geht Robert durch die Straßen,
bis ihn der Wind weit fortgeblasen.

Nr. 415 Beim Boxkampf

Im Ring stehen ein schwarzer und
ein weißer Boxer. Der Kampf geht
hin und her. Da muß der Schwarze
einen schweren Treffer einstecken,
doch anschließend landet er bei
dem Weißen einen kräftigen Kinn-
haken. Von nun an schlagen beide
Boxer regellos aufeinander ein. Der
Ringrichter ist fassungslos, doch das
Publikum rast und feuert die Boxer
an. Schließlich stürzen beide gleich-
zeitig k. o. zu Boden und werden
ausgezählt.



Robinson Crusoe

Nr. 412*

1. Teil

Robinson wagt eine Weltreise. Seeräuber überfallen das Segelschiff und nehmen ihn gefangen. Beim Fischfang gelingt ihm jedoch die Flucht, und er erreicht Brasilien. Von dort aus unternimmt er eine zweite Seefahrt. Diese endet mit Schiffbruch auf stürmischer See und



Nr. 413*

2. Teil

. . . Robinson wird auf eine einsame Insel verschlagen. Aus Holz und Strandgut baut er sich eine Hütte und ein Boot. Eines Tages landen Kannibalen. Robinson vertreibt sie und rettet dabei einen Neger, der als sein Gefährte bei ihm bleibt. Er nennt ihn „Freitag“.



Nr. 414*

3. Teil

Nach einiger Zeit kommt es wieder zum Kampf mit den Kannibalen. Dabei wird Freitags Vater aus ihren Händen errettet. Ein Schiff naht der Küste. Meuternde Seeleute wollen ihren Kapitän aussetzen, aber Robinson kann den Kapitän befreien. Zum Dank nimmt dieser ihn auf seinem Schiff mit in die Heimat.



Nr. 416* Der gestiefelte Kater

1. Teil



Ein Müllerssohn erbt von seinem Vater nur einen Kater, der ein kluges Tier war und ihm zu Reichtum verhelfen wollte. Er ließ sich Stiefel anmessen, fing im Walde Rebhühner und brachte dieses seltene Wild dem König als Gabe seines Herrn, des Grafen. Der König belohnte ihn reich. Als der König mit seiner Tochter durch das Land reiste,

fand er den Müllerssohn um Hilfe rufend am Rande eines Sees. Der gestiefelte Kater erzählte, Räuber hätten seinen Herrn, den Grafen, überfallen und ins Wasser geworfen. Der König ließ den vermeintlichen Grafen aufs prächtigste bekleiden und nahm ihn in seinem Wagen mit.

Nr. 417* Der gestiefelte Kater

2. Teil

Inzwischen eilte der Kater über die Felder und forderte alle dort arbeitenden Leute auf, dem König zu sagen, das Land gehöre dem Grafen. So geschah es auch, und der König wunderte sich über den Reichtum seines

Schützlings. Das Land aber gehörte einem Zauberer. Der Kater besuchte ihn auf seiner Burg. Auf seine Bitte verwandelte sich der Zauberer in einen Elefanten, dann in einen Löwen und schließlich in eine Maus. Die fraß der Kater auf und konnte nun Burg und Land seinem Herrn übergeben. Der König gab ihm gleich die Prinzessin dazu, und der einst so arme Müllerssohn war mit ihr glücklich bis an sein Lebensende.



Nr. 418

Die Rettung

Im Wilden Westen wird Old Shatterhand von Indianern überfallen. Mit Stricken fesseln sie ihn an ein mit Sprengstoff gefülltes Faß. Sie zünden die Zündschnur an und laufen dann davon. Das Ende des weißen Präriejägers scheint nahe zu sein. Doch zwei Tiere, sein treuer Hund und ein Rabe, werden seine Lebensretter.



Nr. 419 Das Fest im Walde

Die kleinen Tiere des Waldes feiern ein lustiges Waldfest. Galant gekleidet erscheinen die Frösche im Festtagsrock. Die Grillen musizieren laut, und nacheinander erscheinen Libellen und alles was da kreucht und fleucht. Kleine Waldzwerge



beginnt ein üppiger Schmaus und ein vergnügliches Treiben. Bis zuletzt tanzen die kleinen Waldmäuschen im fröhlichen Reigen.

Nr. 423

Abenteuerliche Reise

Teddy und Kasperl wandern durch die große Welt. Sie haben aufregende Erlebnisse und sind froh, daß sie nach überstandem Schrecken in ihrem Bett aufwachen und alles nur ein Traum war.





Die Heintzelmännchen

Nr. 420

Nr. 421

1. Teil

2. Teil

„Wie war zu Köln es doch vordem mit Heintzelmännchen so bequem“ . . . , so erzählte man sich vor langer Zeit von den Heintzelmännchen in Köln, die des Nachts kamen und angefangene Arbeit beendeten. Sie bauten den Zimmerleuten das Haus fertig, backten dem Bäcker das Brot, schlachteten und wursteten, und wenn der Küfer früh erwachte, war der Wein schon in den Fässern. So saßen die Heintzelmännchen eines Nachts auch auf des Schneiders Tisch und nähten Rock und Hose. Die neugierige Frau des Schneiders wollte die Heintzelmännchen einmal sehen. Vorm Schlafengehen streute sie Erbsen in die Stube. Als die Heintzelmännchen anrückten, stolperten und stürzten sie über die Erbsen mit viel Gepolter. Schnell machte des Schneiders Frau Licht, doch husch - husch waren sie weg und kamen nie mehr wieder.

Nr. 422 Rumpelstilzchen

Ein Müller prahlte einst beim König, daß seine Tochter Stroh zu Gold spinnen könne. „Dann soll sie Königin werden oder sterben“, sagte der König und nahm sie mit auf sein Schloß. Da saß nun die arme

Müllerstochter vor einem Berg Stroh und weinte. Ein häßliches Männlein half ihr aus der Not, aber sie mußte ihm zum Lohn ihr erstes Kindlein versprechen. Die Müllerstochter wurde Königin, ein kleiner Prinz kam zur Welt, aber nun wollte auch das Männlein seinen Lohn holen. Die Königin weinte und flehte. Schließlich gab das Männlein nach.



„Wenn du meinen Namen errätst, darfst du dein Kind behalten!“ Die Königin ließ im ganzen Land umherfragen - ohne Erfolg. Da belauschte ihr Jäger das tanzende Männlein im Walde: „O, wie gut, daß niemand weiß, daß ich Rumpelstilzchen heiße!“ Jetzt war der Königin der Name bekannt und das Königskind gerettet. Vor Wut zerriß sich Rumpelstilzchen.

Nr. 424 Zwischenspiel im Zirkus

Der komische August will in der Zirkuspause seine Künste zeigen. Der Affe und der Pinguin stören und necken ihn. Es gibt eine lustige Balgerei, bei der die drolligen Käuze ein neues Wasserkunststück aushecken, das sicherlich allen Kindern so viel Freude machen wird wie den kleinen Künstlern selbst.



Nr. 425 Der kleine Muck 1. Teil

Der kleine Muck ist als Zwerg zur Welt gekommen mit einem unförmigen Kopf. Alle Kinder hänseln ihn. Er will in einer fremden Stadt sein Glück versuchen. Hungrig und müde irrt er umher. Da findet er Unterkunft im Hause einer alten Frau, die Katzen und Hunde hegt und pflegt, als ob es ihre Kinder wären. Muck muß die Tiere bedienen und sorgt gut für sie. Aber die bösen Katzen zerbrechen eines Tages das Geschirr, als die Alte das Haus verlassen hat. Sie bestraft Muck dafür und jagt ihn fort. Da weist ihm eins der Hündlein den Weg zu einer Kammer mit sonderbaren Schätzen. Die großen Pantoffeln und den Wanderstab kann Muck für die Reise brauchen, und er macht sich damit auf den Weg. Aber was ist das? Die Pantoffeln laufen mit einer Schnelligkeit mit Muck davon, daß es ihm den Atem verschlägt. Im Nu ist er über alle Berge. Im Traum erklärt ihm das zutrauliche Hündlein, wenn er sich dreimal auf der Stelle in den Pantoffeln herumdrehe, flögen sie mit ihm davon. Nach manchem vergeblichem Versuch gelingt Muck das Kunststück und,

heidi, gehts zum Hof des Sultans. Der Torwächter ist erstaunt über den drolligen Kauz und bringt ihn zu seinem Herrn.

Nr. 426 Der kleine Muck 2. Teil



Muck bewirbt sich als Schnellläufer beim Sultan und beweist sein Können bei einem Wettrennen. Der Sultan macht ihn zu seinem Oberschnellläufer. Nun versucht Muck sein Glück mit dem Stab, von dem ihm das Hündlein im Traum erzählt hat, es helfe vergrabene Schätze finden. Tatsächlich entdeckt er eine große Schüssel mit Goldstücken, die er am Hofe verschenkt. Aber damit erregt er nur Neid. Der Schatzmeister behauptet sogar, Muck habe das Geld aus der Schatzkammer gestohlen. In höchster Not verrät Muck sein Geheimnis, und der Sultan

saust mit den Zauberpantoffeln durch den Park, bis er umfällt. Er wußte das Zauberwort nicht, um sie zum Halten zu bringen. Im Zorn verjagt er Muck. In seiner Schatzkammer bleiben Pantoffeln und Stab.

Nr. 427 Der kleine Muck 3. Teil

Der unglückliche Muck wandert weiter. Früchte eines Feigenbaumes sollen seinen Hunger stillen. Da wachsen ihm nach dem Genuß lange Ohren und eine Riesennase. Ganz verzweifelt greift er nach den Feigen eines anderen Strauches, und siehe da, die Verunstaltungen verschwinden. Nun kommt ihm eine Idee, um seine verlorenen Schätze zurückzugewinnen. Er kauft sich Kleider, macht sich unkenntlich und bietet seine Feigen dem Koch des Sultans zum Kauf an. Schon wachsen dem Sultan und seiner Lieblingsfrau Riesennasen und -ohren. Kein Arzt kann sie abschneiden, sie wachsen gleich wieder nach. Muck, als Gelehrter verkleidet, verspricht Heilung, aber er verlangt seinen Lohn aus der Schatzkammer. Dort ergreift er den Zauberstab, schlüpft
12 in die Pantoffeln und — ist verschwunden.

Nr. 428*

Der Hase und der Igel

(mit Mecki und Micki)

Mecki trifft Meister Lampe, den Hasen, der sich über seine kurzen Beine lustig macht. Der Igel beschließt, den Hasen einmal ordentlich hereinzulegen. Er schließt eine Wette mit ihm ab, er könne schneller laufen als Meister Lampe mit seinen langen Beinen. — Der Wettlauf geht los. Der Hase läuft schnell wie der Wind, aber am Ende des Ackers ruft der Igel: „Ich bin schon da!“ Er saust zurück. Mecki ruft ihm entgegen: „Ich bin schon da!“ Der Hase rennt hin und her, immer sitzt der Igel schon am Ziel. Er merkt nicht, daß einmal Mecki und dann Micki am Ende des Ackers hocken, und bricht schließlich tot zusammen.



Nr. 429 Die Schatzinsel

Die drei Gesellen Jimmy, Tobby und Harry finden in einer alten Truhe einen Plan, der ihnen den Weg zu einem vergrabenen Schatz weist. Sie stechen in See, um den Schatz auf einer einsamen Insel zu heben. Kaum aber sind sie glücklich gelandet, da werden sie von Räubern überfallen, die ihnen den Plan rauben und Jimmy mitschleppen. Er soll ihnen helfen, den Schatz zu finden. Die Räuber graben jedoch unter einem falschen Baum. Tobby und Harry ist das Glück hold, sie entdecken den Schatz und tragen ihn in zwei großen Säcken zum Schiff. Dann befreien sie ihren Freund Jimmy und fahren glücklich wieder nach Hause.



Nr. 430

Der Indianerüberfall



Alle Jungen kennen wohl die Geschichten von Wildtöter und seinen Freunden aus dem „Lederstrumpf“. In diesem Film seht Ihr, wie Wildtöter und Chingachgook auf die Jagd gehen, während Tom und seine Tochter Ju-

dith von einem feindlichen Indianerstamm überfallen werden. Die Beiden verteidigen sich standhaft, müssen sich aber schließlich doch in das Indianerlager schleppen lassen. Tom soll am Marterpfahl zu Tode gequält werden. Glücklicherweise kommen Wildtöter und sein Begleiter gerade noch zurecht, um Tom und Judith zu retten.

Nr. 431 Der Texasreiter

Pferde, Pferde, reiten, Wildpferde fangen, Wildpferde zähmen: das ist das Leben der Texasreiter. Schon im Morgenrauen reiten sie los, um mit dem Lasso wilde Pferde zu verfolgen und einzufangen. Dazu gehören Mut, Geschicklichkeit und Ausdauer. Im Wald, am offenen Feuer, wird ein bescheidenes Mittagmahl bereitet.

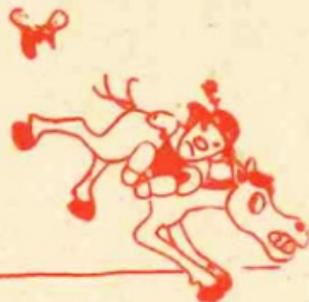
Mit den eingefangenen Wildpferden gehts zurück in die heimatliche Ranch. Dort gibts häusliche Arbeit bis in die Nacht hinein, aber der nächste Morgen sieht die Texasreiter wieder auf dem Rücken der Pferde.



Nr. 432 Galoppin, das Wunderpferd

Galoppin ist ein alter, abgezehrter Gaul, der das Gnadenbrot verdient hätte, aber sein Besitzer schleppt ihn mit Gewalt zum Rennplatz. Ein Wunder, daß er überhaupt zugelassen wird! Das Rennen beginnt, die

edlen Rassepferde gehen in gestrecktem Galopp an Galoppin vorbei. Er weidet friedlich und läßt sich nicht aus der Ruhe bringen. Sein Jockey schlägt verzweifelt auf ihn ein. Da geschieht etwas Fürchterliches: eine große Wespe sticht unser müdes Rennpferd. Wild schlägt Galoppin um sich, dann prescht er, vom Schmerz getrieben, über die Bahn, vorbei an den Favoriten, und gewinnt mit einer Pferdellänge Vorsprung. Wer hätte das gedacht! Stolz läßt sich sein Besitzer mit dem bekränzten Galoppin fotografieren.



Nr. 433 Der Stierkampf

Die Arena von Sevilla ist dicht besetzt. Stolz marschieren die Toreros in die Kampfbahn, nach ihnen die Picadores zu Pferde. Da öffnet sich das Tor und herein stürmt ein riesenhafter Stier. Die Capeadores mit ihren roten Tüchern und die Picadores, mit ihren Lanzen zu Pferde sitzend, reizen ihn bis aufs Blut. Der Stier wird immer rasender. Unter lebhaftem Beifall der Zuschauer setzen die Banderillos ihm spitze Pfeile in den Nacken. Wutschnaubend rennt der Stier gegen die Capeadores, die sich im letzten Augenblick mit ihren roten Tüchern zur Seite drehen. Da betritt der Matador die Arena, — der Kampf ist auf dem Höhepunkt angelangt. Den Degen in der Hand läßt er den Stier dicht an sich vorbei rasen, und plötzlich versetzt er ihm den Todes-



stoß. Der Stier bricht zusammen. Während ihn die Pferde aus der Arena schleifen, wird der siegreiche Matador vom begeisterten Publikum mit Blumen überschüttet.

Nr. 434*

Peterchens Weltreise



Der kleine Peter liegt im Bett und träumt: ein dicker Zauberer schnarcht unter einem Baum. Seine großen Stiefel hängen über ihm. Peterchen schlüpft in die Stiefel - und schon gehts mit Riesenschritten durch die Welt.

In Afrika, bei den Krokodilen und Nilpferden, ist es ihm zu gefährlich, schnell sagt er den Pinguinen am Eismeer guten Tag. Im Urwald schaukelt er mit den Affen um die Wette, bis ihn eine Riesenschlange vertreibt. Aber, o weh! Der böse Zauberer ist aufgewacht. Vergeblich sucht er seine Stiefel. Schon ruft er ein Zauberpferd herbei und, heidi, gehts durch die Luft hinter Peterchen her. Der träumt gedankenversunken in China auf einem Baum, als der Zauberer heranbraust. Es gibt eine wilde Jagd durch die Lüfte, in Riesensprüngen läuft Peterchen nach Hause, erreicht sein Bett - und ist aufgewacht.

Womit beleuchtet Ihr denn Euer Vorführgerät? Nehmt Ihr eine Taschenlampenbatterie? Wißt Ihr auch, daß der DUX-Trafo Nr. 56 besonders praktisch ist? Der Transformator wird einfach an die Lichtleitung (Steckdose) angeschlossen und hat Schwachstromzufuhr zum Fernsehgerät oder DUX-Kino. Ihr könnt ihn in jedem Spielwarengeschäft kaufen.

Nr. 435

Raketenfahrt zum Mond

Sensation auf dem Flugplatz! Eine Mondrakete startet. Mit ungeheurer Geschwindigkeit rast sie durch den Weltraum, vorbei an Planeten und Fixsternen, einen feurigen Schweif hinter sich herziehend. Die Fluggäste sind in höchster Spannung, bis sie endlich in einer unheimlichen Mondlandschaft ankommen. Die Bewohner des Mondes, kleine sonderbare Kerle, wundern sich sehr über diesen Besuch. Wer aber beschreibt das Erstaunen der Reisenden, als sie wunderbar strahlende Mondsteine finden?! Gemeinsam tragen Raketenfahrer und Mondmännchen die kostbaren Steine zum Weltraumschiff. Zum Lohn dürfen die Mondmännchen einen Blick auf die ferne Erdkugel tun. Dann startet die Rakete zum Rückflug.



Nr. 436 Am Nordpol

Lang ist die Polarnacht und kalt, unvorstellbar kalt. Alles schläft, aber in der Mittwinternacht gibts großen Halloh. Eisbären und Pinguine wandern weit übers Eis. Eine lustige Musikkapelle begrüßt sie am Festplatz. Da gibt es großartige sportliche Darbietungen. Immer neue Gäste erscheinen: die Eskimos im Kajak, ein Lappe auf Skiern, der Eisbär Großvater im Schlitten, weitgereiste Pinguine auf den Rücken der schnellen Elche. Alle vergnügen sich bei Spiel und Sport. Doch schon ist der Zauber vorbei. Wieder schlafen Mensch und Tier bis zur Rückkehr der Sonne.





Nicki u. Brumm-Serie

Das sind Nicki und Brumm, zwei lustige Figuren der Malerin Roswitha Remy. Nicki, der schlacksige Hase, und Brumm, der drollige Teddy, beide unzerstrennlich und beide die Freude ihres Besitzers, des

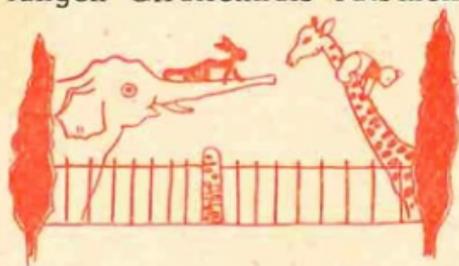


Knaben Michael. Die Abenteuer der munteren Gesellen könnt ihr in den nächsten Filmen miterleben.

Nr. 437 Nicki und Brumm im Zoo

Michael erzählt seinen beiden Lieblingen vom Zoo und läßt sich überreden, mit ihnen hinzugehen. Doch, o Schreck, schon beim Füttern der Affen wird Nicki geraubt, und Brumm verschwindet spurlos. Michael ist verzweifelt, aber auch der Wärter kann ihm nicht helfen. Unruhig schläft er ein. Mitternacht: zwölfmal schlägt ein Wichtelmännchen gegen die Turmglocke. Nicki erwacht und findet den schlafenden Brumm. Beide suchen einen Weg aus dem Zoo, Brumm gerät in die Löwenschlucht und büßt ein Ohr ein. Nicki hat inzwischen Hilfe bei den Elefanten geholt. Jumbo bringt die Beiden zu den Giraffen, und über einen langen Giraffenhals rutschen sie in die Freiheit.

Todmüde schlafen sie auf einer Bank ein. Da findet sie der Wärter, und Michael kann sie **frühmorgens** freudestrahlend in die Arme schließen.



Nr. 438

Nicki und Brumm reisen zum Himmel

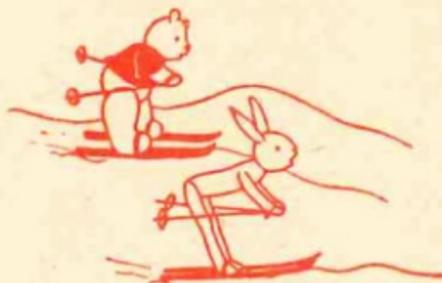
Michael wünscht sich zu Weihnachten ein neues Ohr für Brumm und ein glattes Fell für Nicki. Da fürchten die Beiden, er möge sie nicht mehr leiden. Gekränkt machen sie sich auf die Wanderschaft. Bei einem Hampelmann hoffen sie ein neues Heim zu finden, aber die fremden Kinder werfen sie aus dem Fenster in den Schnee. In einem Spielzeugladen vergnügen sich Nicki und Brumm köstlich, aber sie müssen weiter. Brumm versinkt fast im Schnee. Zum Glück nimmt ein mitleidiges Reh die müden Tiere mit zu einer goldenen Brücke, die zum Himmelstor führt. Dort weiß der Weihnachtsmann Rat. Seine Englein heilen alle Schäden. Unterdessen entdeckt er im Fernrohr den weinenden Michael, der seine Freunde sehr vermisst. An Luftballons gebunden gehts geschwind zur Erde hinunter, wo Michael seine Lieblinge unterm Weihnachtsbaum wiederfindet.



Nr. 439 Die Luftreise

Nicki und Brumm hören die Wildgänse rufen. Da pakt sie die Reiselust. Aber der dicke Brumm verliert das Gleichgewicht, und Nicki purzelt vor Schreck hinterdrein. Sie landen im Netz eines Seiltänzers, für den sie nun Kunststücke zeigen müssen. Abends werden sie in einen Käfig gesperrt. Nicki könnte durch die Stäbe entwischen, aber er läßt Brumm nicht im Stich. Da raubt ein Bussard den armen Brumm und schleppt ihn auf einen hohen Turm. Nicki entflieht aus dem Käfig, und nach langer Suche verrät ihm ein Rotkehlchen das luftige Gefängnis seines Freundes. Zum Glück ist der Bussard auf Jagd. Da: die Wildgänse rufen. Auf starken Flügeln reisen die Abenteurer heim.





Nr. 440 Nicki und Brumm bei den Zwergen

Nicki und Brumm sind in großer Sorge um den schwerkranken Michael. Sie machen sich auf die Reise zu den Wurzelzwerge

zu holen. Die Bewohner des Zwergenreiches sind freundlich zu den drolligen Gesellen und leihen ihnen Skier, denn der Zwergendoktor wohnt weit hinterm Schneewald. Viele kranke Tiere und Wichtel suchen bei ihm Hilfe. Nicki und Brumm bekommen eine Korbflasche voll Kräutersaft von ihm und bringen sie mühsam heim. Nun schluckt Michael eifrig von dem heilenden Trank und wird bald wieder gesund sein.

Nr. 441 An der See

Ferien an der See! Nicki und Brumm entdecken ein Seehundkind, das bei Ebbe nicht zurück ins Wasser findet. Natürlich helfen ihm die Beiden. Zum Dank ladet die Seehundmutter Nicki und Brumm zu einer Seereise in der gläsernen Schnecke ein. Sie erleben auf dem Meeresgrund eine wunderbare Welt voll seltener Fische, Schildkröten, Seepferdchen und Korallen. Wieder am Strand, berichten die Freunde von ihren

Erlebnissen, u. Michael baut, da gerade ein

Burgen-Wettbewerb stattfindet, aus Sand ein Schiff für Nicki und Brumm mit Darstellungen der wundersamen Tiere, von denen ihm die Beiden erzählten. Er bekommt als 1. Preis ein

Shetlandpony. Wie stolz und glücklich sind nun die Drei!



Nr. 442 In großer Gefahr

Ein Katzenräuber treibt sein Unwesen in der Stadt. Michael warnt seine Tiere, vor allem seine Mieze. Nachts, in der Katzenversammlung, versprechen Nicki und Brumm den geängstigsten Katzen, ihnen beizustehen. Tatsächlich wird Mieze am nächsten Tag erwischt, aber Brumm klammert sich an sie, und Nicki, den Michael durch eine Kordel an Brumm angebunden hat, rutscht auch mit in den Sack. Das Garnknäuel aber steckt am Gartenzaun und weist den Weg in den Wald. Dort hat der Dieb Mieze in sein Haus geschleppt. Das Eichhörnchen zeigt den Befreiern den Weg; durch den Kamin plumpsen sie auf den Herd des Räubers, der eben die Katzen schlachten will. In dem Durcheinander gelingt es Mieze zu entkommen. Fast wäre Nicki vom Messer getroffen worden — da stehen zwei Polizisten mit Michael in der Tür. Die Garnrolle hat ihnen den Weg gewiesen. Nicki und Brumm werden als Helden gefeiert.



Nr. 443 Hasenjagd zu Wasser

Das Häslein wird beim Schmausen vom Hochwasser überrascht. O weh, der Bauer an der anderen Flußseite hat es erspäht! Im Waschfaß paddelt er zur Insel, auf die sich der Hase gerettet hat. Aber Meister Lampe ist schlauer als sein Jäger. Das Häslein entwischt ins Waschfaß, treibt ans Ufer und hoppelte davon. Und der Bauer ist nun selbst gefangen. Ob ihn die Bäuerin geholt hat? Oder mußte er warten, bis sich das Wasser verlief?





Nr. 444

Seltsamer Spazierritt

Markttag. Der Vater reitet auf dem Esel zur Stadt, vergnügten Sinns führt der Sohn den Esel. Ein Fremder

steht am Wege: „Hat man je so etwas gesehen! Der faule Alte läßt den zarten Buben laufen!“ Die Beiden wechseln, doch nun schreit der Nächste: „Der arme Vater muß sich quälen, während der faule Bursche reitet!“ Da klettern beide auf das Tier. „Tierquälerei!“ schimpft der Schmied. Traurig gehen nun Vater und Sohn des Weges, aber schon werden sie höhnisch ausgelacht: „Haben ein Reittier und laufen zu Fuß!“ Da entschließen sich Vater und Sohn, den Esel zu tragen. Das ist keine Kleinigkeit. Sie plagen sich weidlich und brechen schließlich erschöpft zusammen. Der Esel aber galoppiert davon. — Merkt Euch: niemand kann es allen recht machen.

Nr. 445 Der fliegende Heinrich

Zum Kummer seiner Eltern möchte Heiner wie die Vögel fliegen: er plumpst vom Scheunendach auf den Misthaufen. Aber eines Tages ergreift der Wind seinen aufgespannten Schirm, und nun geht's auf und davon durch die Lüfte. Wäre Heiner nicht an der Kirchturmspitze



hängengeblieben, wer weiß, ob ihn je ein Mensch wiedergesehen hätte? Nun holt ihn der Schornsteinfeger vom Turm, der Schutzmann nimmt ihn mit zur Wache. Da kommt auch schon sein Vater angerannt und schließt den Jungen in die Arme. Mit der Eisenbahn geht's heimwärts. Hoffen wir nur, daß Heiner jetzt mit den Beinen auf der Erde bleibt.



Nr. 446 Ein schlimmer Tausch

Jeden Morgen muß der Bauer aufs Feld. Und die Frau hat's gut und kann daheim bleiben. Nein, der Bauer will nicht mehr, - soll die Frau aufs Feld gehen, er will auch

mal ein faules Leben führen. Die Frau läßt ihm den Willen und geht aufs Feld. Der Bauer will die Suppe kochen — da schreit die Kuh. Er muß Holz hacken, er muß die Kuh tränken, er muß Wasser pumpen, er muß 100 Dinge zur gleichen Zeit tun, — die Kuh schreit. Da führt er die Kuh in Eile auf's Rasendach - wenn sie nur still ist! -, und damit sie nicht davonläuft, leitet er den Strick durch den Schornstein in die Küche und bindet ihn an seinem Bein fest. Nun kann er die Suppe rühren! Da rutscht die Kuh vom Dach und zieht den Bauer im Rauchfang hoch. Just im rechten Augenblick kommt die Frau vom Feld, stürzt herbei, schneidet die Kuh vom Strick los und findet den Mann im kochenden Reiskocher stecken. — Wollt Ihr glauben, daß der Bauer nun wieder gern jeden Tag auf's Feld geht?

Nr. 447 Der Schneider im Mond

Wie freut sich der Mondmann über den Besuch! Er braucht dringend einen neuen Rock, und der Schneider macht sich gleich an die Arbeit. Doch, o Schreck, kaum hat er den Rock abgeliefert, da platzt der Mondmann aus allen Nähten. Er wächst und wächst, und der Schneider muß den Rock weiter machen. Aber er schafft's bis zum Vollmond. Nun glaubt er, sich auf den himmlischen Wolken ausruhen zu können, da wird dem Mond der Rock zu weit. Es müssen Falten hineingenäht werden. Trotzdem baumelt das Gewand nur so um ihn herum. Der Schneider plagt sich und findet keine Ruh. So hat er sich das Leben im Himmel nicht vorgestellt. Und als der Mondmann zur Neumondzeit ein Schläfchen hält, reißt der Schneider aus — auf Nimmerwiedersehen.

Nr. 448 Der Schneider in der Hölle'

Eines Tages läuft der Schneider dem Teufel in die Arme. Der ist ganz neidisch auf seine feine Kleidung und lockt ihn in die Hölle. Dort soll er für die großen und kleinen Teufel schneidern.



Der Schneider — nicht dumm — treibt den Teufeln die Eitelkeit auf seine Weise aus: er stutzt ihre Schwänze, bearbeitet sie mit dem heißen Bügeleisen, sticht sie mit dem Pfiemen in die Köpfe. Schließlich trennt er ihnen gar die Ohrlappen ab und näht ihnen die Nasenlöcher zu. Das wird selbst den Teufeln zu viel. Sie jagen den Schneider aus der Hölle. Ihr könnt Euch wohl denken, wie froh der darüber ist.



Nr. 449 DUX-TV-Fernseh-Vorschau

Die Fernseh-Sendung beginnt. Schnell die Bildschärfe anhand des „Schachbrettes“ einstellen. 8 Uhr! Die DUX-Ansagerin gibt einen Querschnitt durch das DUX-Fernsehprogramm. Texaspferde, Schneewittchens Zwerge, Max und Moritz, Bambi und Robinson erlebt Ihr auf dem Bildschirm, dazu einen spannenden Stierkampf und eine lustige Zirkus-Szene: lauter Kostproben aus dem reichhaltigen DUX-Film-Programm. Ihr könnt diese Filme und viele andere mehr jeden Tag an Eurem eigenen Fernsehgerät genießen.

Nr. 501 Micky-Maus und Pluto

Pluto ist so furchtsam, daß es für Micky schon fast nicht mehr zu ertragen ist. Vor den kleinsten Tieren läuft er davon. Sogar eine Raupe, die aus einem Apfel guckt, erschreckt ihn. Die Tiere im Zoo treiben ihren Ulk mit ihm. Der Wärter ist besorgt um seine aufgeregten Tiere und verjagt Pluto. - Micky versucht immer wieder, Pluto von seiner Angst zu heilen, der aber schlottert, wenn er nur eine Mücke im Fernrohr sieht. Doch eines Tages kommt die große Wandlung. Der Löwe ist aus seinem Käfig ausgebrochen und jagt in wilden Sprüngen alles in die Flucht. Nun, wo alle Tiere sich zu retten suchen, wird Pluto geradezu tollkühn. Er jagt mutig hinter dem großen Löwen her.



Nr. 502 Micky-Maus im Geisterschloß

Micky hat ein Geisterschloß geerbt. Gleich, als er es mit seinem Freund Goofy betritt, geht der Spuk los. Immer wieder werden sie erschreckt. Schließlich wird es ihnen zu dumm. Sie stürzen sich auf einen großen schwarzen Schatten und ergreifen den Schloßgeist, der sie mit seinem Hokuspokus hinausgraulen wollte. Der Kobold entwischt, aber sie jagen hinter ihm her. Goofy verkleidet sich selbst als Gespenst und erschreckt den kleinen Schloßgeist so, daß er sich gefangen gibt und den Beiden verrät, wo ein alter Schatz begraben liegt.



Nr. 503 Micky und der Medizinmann



Micky und Goofy wollen die Neger von der Schlafkrankheit heilen. Sie erregen dabei den Zorn des Medizinmannes, der ihre Konkurrenz fürchtet und sie einsperren läßt. Ein großer Affe bewacht sie. Die Kost, die man ihnen bringt, ist ungenießbar, aber der Wärter stürzt sich gierig auf die ihm von Micky gereichte Schüssel und zerbricht dabei das Fenstergitter. Nun fliehen Micky und Goofy, um ihr Hilfswerk fortzusetzen. Sie heilen den König des Negerstammes. Der eifersüchtige Medizinmann möchte die beiden Helfer von seinem Elefanten zertrampeln lassen, aber das kluge Tier hat die Lage durchschaut und bestraft den Medizinmann. Micky wird nun Arzt bei dem Negerkönig.

Nr. 505 Micky auf der Jagd

Micky liest aus einem großen Buch vor, wie sich ein richtiger Jagdhund zu benehmen hat. Dann feuert er sein Gewehr ab. Vögel lachen den Schützen, der nicht trifft, aus. Durch den Schuß ist ein Bär erwacht. Micky läßt vor Schreck die Flinte fallen und flüchtet mit seinem Hund. — Pluto findet sich im Zoo wieder. Er hat Hunger und stiehlt dem Löwen einen großen Knochen, doch, o Schreck, mit dem Knochen im Maul kann er nicht aus dem Käfig. Er buddelt ein Loch, kommt aber nicht ins Freie sondern in den Känguruh-Käfig. Das Känguruh-Kind schlägt ihn mit dem Knochen auf den Kopf, ein Orang-Utan will ihn packen, ein Krokodil will ihn verschlingen . . . in wilder Hast türmt Pluto.



Nr. 504 * Bambi

Der Film schildert den Lebenslauf des Rehleins Bambi. Es lernt den Hasen Klopfer, Fledermäuse, Schmetterlinge und Blumen kennen. Im Winter spielt es mit Klopfer im Schnee und schlittert auf dem Eis. Bambi begegnet einem Specht, einer Eule und findet als Gefährtin ein junges Reh, Feline. Bambi rettet sie von den Jagdhunden. Alle Tiere des Waldes erkennen seine Tapferkeit an und machen ihn zum König des Waldes.



Nr. 506 * Pinocchio

Der Holzschnitzer Geppetto hat eine Figur geschnitzt, die er Pinocchio nennt und die er sehr liebt. Wenn sie doch nur leben würde! In der Nacht kommt eine Fee und erfüllt den Wunsch des Alten: Pinocchio lebt. Aber er bleibt doch eine Holzpuppe und hat kein Gewissen wie die richtigen Menschenkinder. Deshalb wird die Grille Jiminy beauftragt, auf ihn zu achten und ihn zu warnen, wenn er was Dummes anstellt. Auf dem Weg zur Schule trifft Pinocchio Fuchs und Katze, die ihn zu einer Zauberinsel locken. Dort werden unartige Buben in Esel verwandelt. Schon wachsen dem die Schule schwänzenden Pinocchio Eselsohren, da gelingt es Jiminy, ihn zum Weglaufen zu überreden. Aber die Eselsohren behält er. Inzwischen sucht Vater Geppetto seinen Pinocchio. Auf der Fahrt zur Zauberinsel wird er samt seinem Schiff von einem Walfisch verschluckt. Im Walfischbauch findet Pinocchio ihn wieder. Wie kommen sie da nur heraus? Sie bauen ein Floß, dann stecken sie das Schiff in Brand, der Walfisch muß fürchterlich husten und spuckt die ganze Gesellschaft mit dem Rauch aus. Zu aller Herzeleid verliert Pinocchio bei der Flucht sein Leben. Da erscheint die gute Fee wieder. Sie macht aus dem hölzernen Pinocchio einen richtigen Jungen aus Fleisch und Blut, weil er in der Gefahr so tapfer und selbstlos war.



Nr. 507 * Cinderella



Cinderella führt im Hause ihrer bösen Stiefmutter ein schweres Leben. Eines Tages läßt der König alle Töchter des Landes zu einem Ball einladen. Auch Cinderella ist geladen, aber die Stiefschwestern zerreißen ihr die Kleider. Todunglücklich bleibt Cinderella daheim. Da erscheint eine gute Fee und zaubert ihr die schönsten Gewänder und eine Kutsche dazu. Nun aber zum Fest! Der Prinz tanzt nur mit Cinderella, der Allerschönsten. Um Mitternacht aber geht der Zauber zu Ende. Punkt 12 läuft Cinderella heim und verliert in der Hast einen goldenen Schuh. Am andern Tag läßt der Prinz seine schöne Tänzerin suchen. Der gefundene Schuh paßt nur an Cinderellas zierlichen Fuß. Sie wird zum Schloß geholt, und der Prinz feiert Hochzeit mit ihr.

Nr. 508 Alice im Wunderland

Alice verfolgt ein weißes Kaninchen und gerät dabei ins Wunderland. In einem sonderbaren Häuschen nascht sie kleine Kuchen und wird danach riesengroß. Zum Glück ißt sie später auch von den roten Rüben, die im Garten wachsen, und wird wieder klein wie vorher. Auf der Suche nach dem vor Schreck fortgelaufenen Kaninchen schickt die Tigerkatze Alice zu dem verrückten Hutmacher, der gerade mit dem Märzhasen Tee trinkt. Die beiden weisen ihr den Weg zum Königsschloß. Dort spielt sie mit der Königin Krocket und - o Schreck - es passiert ihr ein Unglück: das arme Kind soll zum Tode verurteilt werden. In größter Not gelingt ihr die Flucht. Atemlos findet sich Alice im Wald neben ihrem Schwesterlein wieder: die Abenteuer im Wunderland waren nur ein Traum.

