

INHALT

Vorwort zur sechsten Auflage 1980	VII
Vorwort zur ersten Auflage	IX
Einleitung	1
I. Archäologische Quellen	2
A. Beschreibung der Denkmäler	3
B. Übersicht der Motive	7
1. Kampf zwischen Mäusen und Katzen	7
2. Bedienung der Maus durch Katzen	7
3. Bedienung eines Tieres durch ein anderes	8
4. Tiere bei kultischen Handlungen	9
5. Tiere als Musikanten und Tänzer	9
6. Tiere beim Spiel	11
7. Tiere als Hirten	12
8. Tiere als Bierbrauer	12
9. Tiere unterm Tragjoch bei verschiedenen Arbeiten	13
10. Tiere bei anderer Arbeit oder Tätigkeit	13
11. Verkehrte Welt	13
12. Strafvollzug	14
13. Tiere verhandeln	14
14. Zusammenhanglose Fragmente	15
15. Auffällige Affenhandlungen	15
16. Lieblingstiere	16
C. Zusammenfassendes Bild, Aussagekraft des Materials	18
D. Problematik des Gegenstandes	21
1. Anwendbare Begriffe	21
2. Bisherige und neue Deutung	23

E. Rekonstruktion einer Geschichte am Beispiel des Katzen-Mäuse-Krieges	29
II. Literarische Quellen	33
A. Redende Tiere	33
B. Fabel	34
1. Tiere	34
2. Glieder	40
3. Pflanzen	41
III. Strahlkraft	43
A. Befund in anderen Märchenzentren	43
1. Babylonien	44
2. Griechenland	46
3. Indien	47
B. Parallele Motive und Themen	48
1. Tiere	48
2. Glieder	56
3. Pflanzen	56
C. Wanderwege	57
1. Äsop und seine Nachfolger	57
2. Ägyptische Mythen als Vorlage zu griechischen Fabeln	59
3. Ausläufer ägyptischen Kulturgutes in Hellas	62
Anhang: Strahlkraft Ägyptens am Beispiel anderer Literatur	64
Schluß: Geistiger Ort und Ergebnis	65
In der Motivtabelle gebrauchte Abkürzungen	68
Abbildungen	