

# **Digitales Brandenburg**

hosted by **Universitätsbibliothek Potsdam**

**Catechismus der sittlichen Vernunft. Oder: Kurze und Kindern verständliche Erklärung der sittlichen und religiösen Grundbegriffe, durchgängig mit Beyspielen erläutert von Johann Georg Schollmeyer**

**Schollmeyer, Johann Georg**

**Leipzig, 1802**

31. Welcher Mensch ist eitel?

**urn:nbn:de:kobv:517-vlib-7403**

## 31.

Welcher Mensch ist eitel?

Der eiteln (vergänglichlichen) Dingen einen übertriebnen Werth beylegt.

## Beispiele.

Wer auf äußerlichen Glanz, auf Ehre, Reichthum und andre vergänglichliche Dinge mehr Werth legt, als auf Verstand, Weisheit und Tugend, der ist ein eitler Mensch. Ein Knabe, der auf modische Kleider mehr hält, als auf gute Sitten, ist ein eitler Mensch; so wie auch ein Mädchen, das gern vor dem Spiegel steht, sich selbst in seiner schönen Gestalt allerliebste findet, und in seinen Puz vernarrt ist. Eitel ist auch der, der Titel und Schmeicheley mehr schätzt, als Geschicklichkeit und Wahrheit.

Es ist alles eitel d. i. vergänglich; nur Weisheit, Tugend und ein gutes Gewissen nicht. Alle eitle Dinge sind nur so viel werth, als sie nützlich zu gebrauchen sind, und so viel sie zur leichtern Erfüllung unsrer Pflicht beitragen. Wer ihnen nun einen größern Werth beymisst, als ihr nützlich und pflichtmäßiger Gebrauch verstattet, der legt ihnen einen übertriebnen Werth bey, und ist ein eitler Mensch.

## 32.

Wer kann mit Recht ein geschickter Mensch genannt werden?

Der, welcher in angenehmen, nützlischen oder schönen Dingen (Künsten), besonders in solchen

die sein Stand und Beruf von ihm fordert, eine Fertigkeit hat.

### Beyspiele.

Ein Knabe ist geschickt im Lesen, wenn er eine Fertigkeit hat, mit Verstand, Empfindung und Theilnehmung zu lesen; er ist geschickt im Schreiben, wenn er eine Fertigkeit hat, schön und richtig zu schreiben. Wer eine Fertigkeit hat, so wohl aus dem Kopfe als auf der Tafel zu rechnen, der ist im Rechnen geschickt. Ein Mensch ist geschickt in seiner Muttersprache, wenn er eine Fertigkeit hat, in derselben seine Gedanken verständlich, richtig und schön auszudrücken. Ein geschickter Clavierspieler ist ein solcher, der Noten, Tact und Ausdruck nicht verfehlt. Wer in Bauerarbeiten eine Fertigkeit hat, ist ein geschickter Bauer. Ein geschickter Maler, Bildhauer, Kaufmann, Bäcker u. s. w. ist ein solcher, der in Sachen seiner Kunst, seines Gewerbes und Handwerks eine Fertigkeit besitzt.

Unter einer Geschicklichkeit versteht man die Fertigkeit, angenehme, nützliche oder schöne Dinge leicht und gut zu machen. Es ist vortheilhaft, wenn man sich in seiner Jugend mancherley Geschicklichkeiten erwirbt. Durch Fleiß und Uebung gelangt man dazu. Wer also ein geschickter Leser, Schreiber, Rechenmeister, Maler u. s. w. werden will, der muß oft und mit Lust lesen, schreiben, rechnen, malen u. s. w., oder er muß sich fleißig üben.

Uebung macht den Meister; und wer geschickt ist, den hält man werth, den Ungeschickten aber begehrt niemand.

Wer heißt mit Recht ein ungeschickter Mensch? —

## 33.

Was bedeutet das Wort Ehre?

Die vortheilhafte Meynung, die andre von uns gefaßt haben.

Wenn andre Menschen merken, daß ich artig bin, mich gut aufführe, verständig, geschickt und tugendhaft bin; so fassen sie eine gute Meynung von mir, sie lerner mich werthschätzen, und das ist meine Ehre. Kommen nun diese Menschen mit andern zusammen, und reden davon, wie artig, geschickt u. s. w. ich bin; so wird die vortheilhafte Meynung von mir weiter ausgebreitet; ich erhalte einen guten Namen, und endlich einen allgemeinen guten Ruf. Willst du nun Ehre erlangen, so mußt du fleißig lernen, dich in angenehmen, nützlichen und schönen Künsten üben, geschickt werden, immer verständig reden und recht thun. Denn Fleiß, Geschicklichkeit, Verstand und Rechtschaffenheit sind die besten Mittel zur Ehre.

Wir können aber auch unsre Ehre wieder verlieren. Dieß geschieht entweder durch unsre eigne Schuld, wenn wir aufhören, verständig und rechtschaffen zu seyn: oder durch die Schuld boshafter Menschen, die sich darüber ärgern, daß wir