

Wenn die Turmuhr Zwölfe schlägt (Ritter Rost)

1. Was bewegt im Dunkeln sich mit Augenfunkeln,
was sieht aus wie Seide und ist bleich wie Kreide?

**Eins, zwei, drei...
vier, fünf, sechs...
sieben, acht, neun...
zehn... elf...
wenn die Turmuhr Zwölfe schlägt
und der Sarg sich bewegt,
wenn es schlägt zur Mitternacht,
ist die Gei – ster – welt er – wacht!**

2. Zwölfe schlägt die Stunde, horch im Friedhofsgrunde
rennen die Skelette klappernd um die Wette.

Eins, zwei, drei.....

3. Angst, Gefahr und Schrecken ist in allen Ecken.
Spinnenbrut in Netzen fördert das Entsetzen!

Eins, zwei, drei.....