

Sagenhafte Orte

Um den Schweriner See



DER WANDERFÜHRER

Impressum

Sagenhafte Orte. Um den Schweriner See. Zwischen Warnow und Stepenitz, Döpe und Lewitz. Der Wanderführer.

Herausgegeben von Erika und Jürgen
Borchardt

Recherchen: Jan Clausen u. a.

Text: Erika und Jürgen Borchardt.

ISBN 978-3-96521-163-6 (E-Book)

2007, 2020 EDITION digital

Pekrul & Sohn GbR

Alte Dorfstraße 2 b

19065 Godern

Tel.: 03860-505 788

E-Mail: verlag@edition-digital.de

Internet: <http://www.edition-digital.de>

Einleitung

Was wir Ihnen hier vorlegen, gibt es in Deutschland bisher noch nicht: Das ist die Möglichkeit, durch Wanderungen zu Sagenorten eine ganze Landschaft zu erkunden. Mecklenburg ist eines der sagenreichsten deutschen Länder, und die Gegend rund um den Schweriner See hat ganz besonders viele Sagen. Bei der Wanderung zu ihren Handlungsorten gelangt man bis in die kleinsten Winkel.

Die Sagenwanderung hat einen ganz besonderen Reiz: Sie führt zu bekannten Orten der Kultur und Natur, durch die Sagen jedoch werden sie geheimnisvoll. Sie führt aber auch an Stätten, zu denen man ohne die Sagen vielleicht nie gewandert wäre. Die wohl bekannte Heimat oder den Urlaubsort – wir sehen sie am Sagenort mit anderen Augen. Wenn über scheinbar unbedeutende Stellen

Spuksagen existieren, kann man getrost davon ausgehen: Dort stand einmal etwas Bedeutsames, eine Siedlung, Burg oder Begräbnisstätte der Frühgeschichte, aus der Römer -, Germanen- oder Slawenzeit. Die Sage bewahrt auf besondere Weise die Erinnerung daran. Die Suche nach dem Sagenort führt uns oft zu geheimnisvollen und dazu noch wunderschönen Stätten.

Die Gegend rund um den Schweriner See ist landschaftlich eine poetische Schöpfung. Die Sagenwanderung zwischen der Warnow im Osten und der Stepenitz im Westen, dem Döpesee sowie Bad Kleinen im Norden und der Lewitz im Süden führt durch eine sanft gewellte, manchmal herbe und Urwald ähnliche, manchmal liebliche Landschaft, zu Seen und Söllen, Wäldern und Wiesen, Niederungen, Tälern und Hügeln, zu den romantischen Durchbruchstätern

der Warnow und ihren Flüsschen, in Naturschutzgebiete, zu Relikten aus der Stein-, Bronze- und Slawenzeit, zu Burgen, Dörfern, Herrenhäusern, Schlössern und Kirchen aus dem Mittelalter und der neueren Geschichte.

Wir können Autostraßen nutzen, gepflegte Rad- und Fußwanderwege oder einsame Pfade. In aller Muße kann man die sagenhaften Stätten und Dörfchen erkunden und die Gegend genießen. Ein Reiz der Wanderung liegt auch in der ständigen Nähe zum Schweriner See und den vielen Seen an seinem Rand.

Der Schweriner See ist einer der größten Seen Deutschlands, 21 km lang, bis zu sechs km breit und 54 m tief. Er entstand durch das abfließende Schmelzwasser der abklingenden Eiszeit vor etwa 20 000 Jahren. Durch den Störkanal im Süden hat er eine Verbindung zur Mecklenburgischen und Brandenburgischen Seenplatte bis

Berlin und weiter, vermittelt der Elde eine Verbindung zur Elbe und somit zur Nordsee, im Norden durch den Wallensteingraben eine Verbindung mit der Ostsee. Er ist ein Paradies auch für Wasserwanderer und Segler.

Die Gliederung: Die Region ist zur besseren Orientierung in mehrere Teilgebiete gegliedert. Wir machen keine Routenvorschläge; die Ausgangspunkte der Wanderer sind unterschiedlich, man soll wählen können, was einem am Nächsten liegt oder gerade begegnet. Wir beginnen bei Schwerin, der ältesten Stadt Mecklenburgs, die eine deutsche Gründung ist, zugleich eine bedeutende slawische Burg und Siedlung war, und umrunden den See im Uhrzeigersinn.

Die Erzählform: Die Sagen werden in Kurzform wiedergegeben, und weitere Sagen zu einem Ort werden noch

kürzer nur benannt. Eine andere Form würde den Rahmen eines Wanderführers sprengen. Als Ergänzung ist für 2008 ein Erzählbuch mit den vollständigen Sagentexten geplant.

Der Service: Wir geben außer einigen Informationen über den Sagenort auch ein paar Tipps zu weiteren Sehenswürdigkeiten, zu Bade- und Angelmöglichkeiten, zu Verkehrsverbindungen und Gastronomie.

I. Schwerin

Schwerin ist vielleicht die Stadt mit der größten Zahl von Sagen in Deutschland. Wandert man zu den Orten des geheimnisvollen Geschehens, lernt man wichtige Sehenswürdigkeiten der Stadt auf neue Weise kennen. Sie sind alle Sagen umwoben: Schloss und Dom, Alter Garten, Burg- und Schlossgarten, Altstadt und Schelfstadt, Alter Friedhof, die ehemaligen Dörfer Krebsförden, Zippendorf und Mueß, der Schweriner See, der Pfaffenteich und der Ziegelsee, Plätze und Parks zum Spielen, Bummeln und Träumen.

Woher mag dieser Sagenreichtum kommen? Aus einer besonderen Geographie?

Über ein Viertel der Stadtfläche ist Wasser, mitten in der Stadt befindet sich der Pfaffenteich mit Schwaneninsel und Petermännchen-

Fähre, um sie herum liegen weitere größere Seen und Wälder, 500 Hektar des Stadtgebietes sind Parkanlagen und unter der Erde gibt oder gab es zahlreiche Kanäle und Gänge. Das alles ist wohl etwas Besonderes, für Sagen gut Geeignetes, aber ganz außergewöhnlich auch wieder nicht. Ob die Geschichte eine Ursache sein kann?

Schwerin ist die älteste Stadt Mecklenburgs. 1160 wurde sie von Heinrich dem Löwen gegründet, einem der mächtigsten deutschen Herrscher seiner Zeit. Hundert Löwen sollen im Stadtbild zu sehen sein. Sie aber könnten nicht die Ursache des Schweriner Sagenreichtums sein, selbst wenn es zu jedem der Löwen eine Sage gäbe. Forschen wir weiter.

Die Stadt ist ein sehr altes Siedlungsgebiet. Auf ihrem heutigen Areal fand man sechs Hügelgräber aus der älteren Bronzezeit, sie sind über 3000 Jahre alt. Während der

Völkerwanderung im 4. bis 6. Jahrhundert u. Z. verließen die Germanen diesen Raum und der slawische Stamm der Obotriten besiedelte ihn neu. Sie bauten auf der Insel im See eine Burg, auf ihren Resten steht das heutige Schloss, prächtig anzusehen, mit seiner filigranen Fassade, den goldenen Kuppeln und den vielen Türmen und Türmchen, die zumeist Schornsteine sind. Jahrhunderte lang war es Residenz der aus dem Obotritenstamm hervorgegangenen mecklenburgischen Herzöge und Großherzöge. Entstanden ist es aus Bauten aus fünf Jahrhunderten.

Vielleicht liegen in der Vermischung dieser Geographie und Geschichte die wichtigsten Wurzeln für die außerordentlich hohe Zahl der Schweriner Sagen. Den übergroßen Anteil machen die Geschichten vom Schlossgeist Petermännchen aus, eine einzigartige Sagengestalt, mit so vielen Eigenschaften, wie sie keine

andere Figur der deutschen Geistergeschichte aufweist. Über ihn existieren an die 700 Überlieferungen. Das ist außergewöhnlich. Der Siedlungsgeschichte entsprechend finden wir in Schwerin aber auch typische andere Sagenfiguren: den aus der germanischen Mythologie stammenden Wilden Jäger, den Schimmelreiter, das Land verlassende Zwerge, einen mittelalterlichen Poltergeist, einen geheimnisvollen Mann ohne Kopf, das Geldfeuer, ein sprechendes Gerippe, ein Ungeheuer im See und selbst eine Rosstrappe auf einem Stein in diesem See.

Der teuflische Fluch des Priesters

Vor achthundert Jahren. Ein deutscher Priester zerstört das Heiligtum der Obotriten. Der Obotritenprinz erschlägt ihn mit dem Schwert. Im letzten Atemzug verwünscht der Priester den Prinzen in einen Zwerg. Als Geist lebt der verwunschene Prinz im Schloss auf der Burginsel seiner Väter. Er ist ein Schutzgeist des Hauses, belohnt die Guten und straft die Bösen, kündigt traurige und schöne Ereignisse an, treibt Neckereien, macht sich unsichtbar, benutzt unterirdische Gänge, fliegt durch die Luft, hat eine Schatzkammer im See. Und er wartet auf Erlösung. Woraufhin, sollte das Werk gelingen, Schreckliches geschieht.

Standort am Schloss

Der übermütige Ritter vom Reiterhorn

Vom Werderholz bis Raben Steinfeld liegen im Schweriner See kleine Berge oder Klippen. Das sind: Der Weiße Berg, das Zippenhorn, das Bullhorn, das Reiterhorn, das Steinhorn, das Lenzerhorn und der Große Stein. Vor langer Zeit, als noch Gott Wotan die Welt regierte, standen an diesen Stellen Burgen. Ihre Besitzer waren freche Ritter, die sich mit Gott und aller Welt stritten. Eines Tages wurde der Ritter vom Reiterhorn übermütig und forderte mit einem kräftigen Fluch den Germanengott Wotan zum Kampf heraus. In der Walpurgisnacht zog Wotan mit Blitz und Donner über den Schweriner See hinweg. Das Wasser türmte sich zu hohen Bergen und verschlang alle Ritterburgen.

Reiterhorn: Im Schweriner See, zwischen Werderhalbinsel nahe dem Schloss und der Insel Kaninchenwerder

Die Rosstrappe im See

Ein Kosak wurde vor 200 Jahren zu der Strafe verurteilt, bei der Werderhalbinsel in den See zu reiten. Unerklärlicher Weise ertrank er nicht, sondern kam mit seinem Ross bis zu einem Stein. Mit einem gewaltigen Satz sprang es aus dem Wasser, und der Huf drückte in den Stein. Der Kosak verschnaufte, setzte eine Flasche Wein an, trank sie in einem Zug aus und schoss voller Freude in die Luft. Dann ritt er weiter und kam wohlbehalten auf der anderen Uferseite in Görslow an. Übermütig wendete er sein Pferd und ritt über den See zurück. Doch am Stein sah man ihn zum letzten Mal.

Seitdem hat auch Schwerin eine Rosstrappe. Der Stein heißt Reiterhorn.

Ein Gerippe steigt vom Galgen

*Ein übermütiger Fischer geht des
Nachts über den Friedhof am
Galgenberg vorbei und hänselt ein
Gerippe. Da steigt es herab und
bedroht ihn mit dem Tode. Der Fischer
stirbt beinahe allein schon vor
Entsetzen. Aber er wird gerettet und
das Gerippe zerfällt zu Staub.*

Alter Friedhof, westlich der Feldstadt.

Das Geldfeuer

In Krebsförden Dorf steht hinter dem Familienmuseum, „Dat oll' Hus“ eine wieder in Stand gesetzte Durchfahrscheune. Zwischen dieser Scheune und den alten Eichen dahinter, auf der höchsten Stelle, gab es eine ganz unheimliche Erscheinung. Im Spätherbst, „tau Tüffelsammel-Tied“ (zur Kartoffelsammel-Zeit), brannte es dort. Das Feuer glühte, flammte, loderte, dass einem angst und bange wurde. Die Leute nannte die Erscheinung das Geldfeuer. Sie meinten, dort wären Geld und Gold vergraben. Das mochte wohl sein. Im Dreißigjährigen Krieg vor 350 Jahren mussten die Menschen sich und ihre Habe häufig vor den plündernden Soldaten verbergen.

Das unheimliche Licht wurde von vielen gesehen. Niemand aus dem Dorf aber wagte sich in die Nähe, wenn es brannte. Und niemand

*unternahm es gar, den Schatz zu
heben.*

Der Mann ohne Kopf

Auf dem Kirchsteig, bei der Brücke über den Krebsbach, unterhalb des Graureiher-Waldes, sah man bei Mondschein einen Mann ohne Kopf laufen. Er ging regelmäßig den kleinen Berg zur Straße Am Winkel hoch.

Den Kirchsteig findet man in Krebsförden Dorf am Ende der Straße Am Winkel, vor dem letzten Haus. Er führt rechts hinunter in ein kleines Tal, vorbei am Graureiherwald und auf einer Holzbrücke über den Krebsbach. Dieser Weg war früher für die Dorfleute die kürzeste Strecke zur Kirche nach Schwerin. Selbst Hochzeitspaare wanderten dort zur Trauung in die Stadt, wenn sie sich keine Kutsche leisten konnten. Ein herzoglicher Erlass verfügte, dass hier jegliches Streiten, Belästigen und andere Händel verboten waren.

Die tödliche Stimme aus dem See

Aus dem See ertönt eine unheimliche Stimme: „Deine Stunde ist da, aber deine Seele noch nicht.“ Ein Mann im Schlafanzug rennt wie von Sinnen auf den See zu. Mit viel Mühe kann er vor dem Ertrinken gerettet werden.

Franzosenweg. Zwischen
Schlossgarten und Zippendorf

Ein schlauer Bauer narrt den Wilden Jäger

Der Wilde Jäger zieht mit seiner Meute durch den Mueßer Wald. Er wirft einem Bauern eine Eisenkette zu, um mit ihm die Kräfte zu messen. Der Bauer ist schlau, er weiß sich zu helfen und gewinnt das Ringen. Zum Lohn bekommt er einen Stiefel voll Blut und ein Hinterteil von einem zerlegten Hirsch. Auf dem Heimweg verwandelt sich das Blut in Gold und das Hinterteil in Silber.

Im Wald von Zippendorf nach Mueß.

Frau Wode in der Spinnstube

Frau Wode ist ein gutes Gespenst. Sie muss nicht wegen ihrer Sünden umgehen, kommt aber trotzdem nicht zur Ruhe. Als Gespenst beschert sie den Guten Glück und Segen. Oft setzt sie sich zu den Spinnerinnen und spinnt eine Stunde mit. Dann sieht sie sich das Gespinst der Mädchen an und die Fleißigste bekommt zu Weihnachten einen Glück bringenden gehenkelten Dukaten.

Das Mecklenburgische
Volkskundemuseum ist eine idyllische
Dorfanlage mit Bauernhof und
Büdnerie, Fischerhaus und
Hirtenkaten, Schmiede und Schule,
Brunnen, Backofen und Kräutergarten.
In der Schulscheune stehen Geräte
zum Zwirnen, Spinnen und Weben.

Der Teufel ohne Kopf

Einige Männer kehrten um Mitternacht heim auf dem Weg von Consrade nach Mueß. Da sahen sie ein Geldfeuer. Sie holten Werkzeug, um den Schatz zu heben. Dabei durften sie nicht sprechen. Einer von ihnen musste den linken Schuh ausziehen und damit das Feuer löschen. Als sie den schweren Kessel hoch gewuchtet hatten und das viele Gold sahen, rief einer plötzlich: „Johann, halt fest!“ Da gab es einen großen Krach. Der Wuchtbaum brach durch, der Kessel fiel wieder runter, und es gab einen großen Gestank und viel Rauch. Ein gräulich aussehender Mann erschien auf einem Schimmel vor dem Loch. Den Kopf trug er unterm Arm. „Johann, der Teufel kommt“, riefen sie und liefen davon.

Tod in der Nordsee

*Vor über 100 Jahren sah der
Kammersänger Karl Meyer auf der
Drehbrücke am Schloss das
Petermännchen in schwarzer Tracht.
Das bedeutete Tod in der
großherzoglichen Familie. Zwei
Wochen danach kenterte der junge
Schweriner Herzog Friedrich Wilhelm
mit seinem Torpedoboot und ertrank.
Der Schlossgeist hatte warnen, aber
nicht retten können.*

An die 50 Sagen zu 27 Sagenorten
findet man in ausgearbeiteter Form in
der Publikation **Das sagenhafte
Schwerin. Wanderführer für große
und kleine Schweriner und ihre
Gäste.**

Weitere Tipps

Mecklenburg Tourist Office

Am Markt 8, 19055 Schwerin, Tel.:
0385 - 521 49 83

Tourist Information

Am Markt 14 (Rathaus), 19055
Schwerin, Tel.: 0385 - 592 52 12

Buslinie 100. Linienbus mit
Fahrradtransport rund um den
Schweriner (Innen)See. Informationen
zu Sehenswürdigkeiten und geführten
speziellen Wanderungen an einzelnen
Haltepunkten

Schwerin sagenhaft erleben.

Führungen zu Sagenorten.

Ilona Huhnstock,

Kreativitätspädagogin. Werderstr. 1,
19055 Schwerin. Telefon: 0385-20 79
850/ 0160-920 30 525.

www.kinderbetreuung-schwerin.de

Dat oll' Hus. Familienmuseum.

Telefon: 0385-61 22 79, 19061
Schwerin, Dorfstr. 8

AWO-Feriendorf Mueß

Telefon: 0385-208460. 19063

Schwerin, Alte Crivitzer Landstraße 6

Für das leibliche Wohl

Eckcafe Ulrike. Restaurant.

(Nahe Feldstadt). Telefon 0385-73 20

38 19053 Schwerin, Wittenburger Str.

42

Fritz Hotel. Cafe und Restaurant.

(Krebsförden Dorf). Telefon: 0385-

646 370 19061 Schwerin, Dorfstr. 3 B

Wirtshaus Zur Eiche. (Zippendorf).

Pension, Restaurant.

Telefon: 0385-201 50 85

19063 Schwerin, Bosselmannstr. 11

Tau Helga. Restaurant. (Mueß).

Telefon: 0385-200 20 70

19063 Schwerin, Alte Crivitzer

Landstr. 18

II. In der Lewitz

Die Lewitz, südlich des Schweriner Sees, ist mit 12 000 Hektar eines der größten Landschaftsschutzgebiete Mecklenburgs. Sie hat viele Gesichter: Wiesen- und Weideflächen, Alleen, Wälder, Fischteiche, Wasserkanäle. Dort leben unter vielen anderen Arten: Fischotter, Seeadler und Eisvögel, Kormorane und Graureiher, seltene Pflanzen wie Kuhschelle, Sandheide und Lungenenzian. Eine lange Tradition hat die Jagd, wovon u. a. das Jagdschloss Friedrichsmoor (1791) auf seiner riesigen Bildtapete kündigt. Durchzogen wird die Lewitz von der Stör und dem Störkanal, die den Schweriner See und die Elde verbinden und so den Wasserweg in die Elbe und Nordsee sowie nach Süden bis Berlin ermöglichen.

Der Nordteil der Lewitz ist ungewöhnlich sagenreich. In den hier aufgeführten sechs nahe beieinander

liegenden Dörfern gibt es zusammen an die 50 Sagen, darunter eine Freischütz-Sage und eine mit dem Motiv vom Ritter Blaubart. Die neun Hügelgräber, darunter einige aus der älteren Bronzezeit, sind des Öfteren der Handlungsort.

Consrade

Man erreicht den Ort günstig von Schwerin Mueß oder Plate aus. Das Bauerndorf befindet sich im Tal der Stör zwischen den hoch gelegenen Wäldern Klein Buchholz und Forst Raben Steinfeld. Diese Lage und ein (allerdings zerstörtes) Hügelgrab aus vorgeschichtlicher Zeit schufen ein besonderes Klima für eine Reihe von Sagen.

Frau Waur straft einen Bauern

Ein Bauer in Consrade hatte vergessen, abends das große Tor zuzumachen. Nachts kam Frau Waur mit ihren Hunden ins Haus geritten. Einen ließ sie als Strafe zurück. Der Bauer schlug den Köter mit der Peitsche. Der Hund jaulte aber bloß und blieb. Da wollte ihn der Bauer mit der Axt töten. Beim zweiten Schlag löste sie sich vom Stiel und fuhr dem Bauern ins Bein. Davon starb er kurze Zeit später.

Der Wod braust zur Stör

Vor Zeiten ging eine Schneise von Buchholz bei Consrade den Berg hinunter zur Stör zu. Hier zog in den Zwölften der Wod mit seiner Wilden Jagd, den großen Hetzhunden, den kleinen Kleffkötern und dem Haufen Jäger. Der Schlagbaum an der Stör tat sich von selber auf. Die Meute jagte durch das Wasser zum anderen Ufer, dass die Spritzer der Stör bis in den Himmel flogen.