

Inhaltsverzeichnis

Spuren im Stein 3

<<< zurück | **Deutsche Sagen - Band 1** | weiter >>>

Spuren im Stein

Mündlich, aus Hessen

Bei der **Mindner Glashütte** ist ein Wald, der heißt der Geismar-Wald, da hat vor dem **dreißigjährigen Krieg** eine Stadt Namens Geismar gestanden. Daneben ist ein anderer Berg, welcher der Todtenberg heißt und dabei ist eine **Schlacht** vorgefallen. Der Feldherr war anfänglich geschlagen, hatte sich in den Geismar-Wald zurückgezogen, saß da auf einem Stein und dachte nach, was zu thun am besten wäre. Da kam einer seiner **Hauptleute** und wollte ihn bereden, die Schlacht von neuem anzufangen und den Feind muthig anzugreifen, wo er jetzt noch siege, sey alles gerettet.

Der **Feldherr** aber antwortete: „nein, ich kann so wenig siegen, als dieser Stein, auf dem ich sitze, weich werden kann!“ Mit diesen Worten stand er auf, aber seine Beine und selbst die Hand, womit er sich beim Aufstehen auf den Stein gestützt, waren darin eingedrückt. Wie er das Wunder sah, ließ er zur Schlacht blasen, griff den Feind mit frischer Tapferkeit an und siegte.

Noch heut zu Tag steht der Stein und man sieht die Spuren darin ausgedrückt.

Quellen:

- *Brüder Grimm, Deutsche Sagen, Band 1, S. 206–207, 1816*
- www.Zeno.org
- [Wikisource](https://de.wikipedia.org/wiki/Spuren_im_Stein)

[sagen](#), [grimm](#), [deutschesagen1](#), [stein](#), [wunder](#), [30jähriegerkrieg](#), [glashütteweser](#), [schlacht](#), [feldherr](#), [hauptmann](#)

From:

<https://sagen.svenwusch.de/> - **Deutsches Sagen-Wiki**

Permanent link:

<https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:grimmds1-136&rev=1700145080>

Last update: **2025/01/30 10:54**

