

Inhaltsverzeichnis

Der Geist mit den Kegeln	3
---------------------------------------	----------

<<< vorherige Sage | **Hessische Sagen** | nächste Sage >>>

Der Geist mit den Kegeln

In einem Haus in Steinbach war eine Frau gestorben und ging um, ohne Zweifel, weil sie in ihrem Leben nicht so gehandelt hatte, wie sie hätte handeln sollen. Sie erschien in der Nacht wie ein wandelndes Licht und warf alles im Haus durcheinander. So schien es wenigstens, denn am Morgen fand man alles so vor, wie es am Abend gestanden und gelegen hatte. Um den Spuk los zu werden, hatte man alles versucht, aber nichts wollte helfen. Endlich gelang es zwei Pfarrern, den Geist zu bannen. Sie fingen ihn zwischen elf und zwölf und führten ihn in Gestalt einer Ziege weg nach dem Altrhein zu. Dahin muss der Besitzer des Hauses ihm jedes Jahr ein Spiel Kegel und zwei Kugeln liefern, womit der Geist spielt. Würde das einmal versäumt und verstriche auch nur eine Minute über die bestimmte Zeit, dann käme er zurück und der Lärm wäre ärger als zuvor.

Quellen:

- *Johannes Wilhelm Wolf, Hessische Sagen, Leipzig, 1853*

[sagen](#), [johanneswilhelmwolf](#), [hsw](#), [v0](#)

From:

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

Permanent link:

<https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:hsw154&rev=1736611922>

Last update: **2025/01/30 10:58**

