

Inhaltsverzeichnis

Sagen um Waldow 3

[<<< zurück](#) | **1.Kapitel: Allerlei Spuk** | [Weiter >>>](#)

Sagen um Waldow

Wer vom Dorfe über die Brücke über den Kobel-(Kowel)graben nach der neuen Schanze zu geht, dem begegnet um Mitternacht ein [schwarzer Hund](#), der den Wanderer ein Stück Weges begleitet.

Da wo heute die Tagelöhnerhäuser stehen, zeigten sich früher die Hellrippen, Männer aus Totengebein.

Am Dittchenberge auf dem Ackerstücke, das man Kapelle nennt, zeigen sich die Dittchen oder [Lüttchen](#), das sind kleine Leute. In der Zeit von 12 bis 2 Uhr im Sommer darf man dort auf den Ackerstücken nicht einschlafen, sonst tun einem die Dittchen ein Leid an. Von der Kapelle ging in alten Zeiten ein unterirdischer Gang bis zur Burg Utzen bei [Golßen](#).

Im Schloße zu [Waldow](#) erschien mittags ein junges hübsches Mädchen, daß dann nach dem Kuhstall ging und den Mägden zurief: Rotes Band und Spitzenschuh, das bringt euch nach der Hölle zu, und das dann wieder verschwand.

Hinter Denschels Garten zeigte sich lange Zeit ein [Irrlicht](#). Man sagte, daß da ein verlorener Mensch nach seiner Seele sucht.

Viele Leute erzählten in früherer Zeit, daß über den Pfarrgarten ein [Drache](#) geflogen sei, der einen glühenden Schweif gehabt habe.

Auf dem Grenzwege zwischen Waldow und [Rietzneuendorf](#) liegt ein [Zigeunerweib](#) begraben. Wer um Mitternacht dort vorbeikommt, sieht Lichter um die Stelle tanzen.

Quelle: [Robert Scharnweber](#) & [Otto Jungrichter](#): *Sagen, Anekdoten und Schnurren aus dem Kreise Luckau*, Berlin 1933

[sagen](#), [scharnweber](#), [jungrichter](#), [sagenschnurrenkreisluckau](#), [niederlausitz](#), [schwarzerhund](#), [spuk](#), [waldowbrand](#), [geheimgang](#), [hund](#), [irrlight](#), [luttchen](#), [drache](#), [schanze](#), [zigeuner](#), [kapelle](#), v2

From:

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

Permanent link:

<https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:schnurrenluckau027&rev=1707129429>

Last update: **2025/01/30 11:22**

