

Inhaltsverzeichnis

XIII. Böse Mächte	3
--------------------------------	----------

[<<< vorherige Seite](#) | [XLVIII. Der Aberglaube](#) | [nächste Seite >>>](#)

XIII. Böse Mächte

1. Wenn man den Daumen und den Zeigefinger gegen Jemand spreizt, so kann man von ihm nicht berufen werden.
2. Wenn man stets [Salz](#) und [Brod](#) bei sich hat, so kann man nicht berufen werden.
3. Wenn man Kleider von zweierlei Stoff trägt, so kann man nicht behext werden.
4. Wenn man sich vor dem schädlichen Einfluss der [Zigeuner](#) bewahren will, so muss man einen alten [Besen](#) auf die [Schwelle](#) der Stubenthür legen und Salz darauf streuen.
5. Wenn man sein Gehöft vor [Hexen](#) bewahren will, so muss man auf demselben einen [schwarzen Hund](#), eine schwarze [Katze](#) oder eine [Henne](#) von schwarzer Farbe halten.
6. Wenn eine Bäuerin buttert, eine [Hexe](#) kommt dazn und zählt die Reifen des [Butterfasses](#), so geräth die [Butter](#) nicht.
7. Wenn man Etwas auf dem Wege findet, so muss man mit der grossen Zehe dreimal dagegen stossen« Hat man das gethan, so kann man den Fund getrost einstecken, denn alsdann vermag Einem das, was am Funde haftet, nicht zu schaden.
8. Wenn man Glück im Kartenspiel haben will, so muss man eine [Fledermaus](#) schlachten und das Herz derselben mit einem rothen Faden auf den rechten Arm binden.
9. Wenn man einen [Pfennig](#) auf einem [Kreuzwege](#) findet und man hebt denselben über die Schulter auf, so verwandelt er sich in einen [Heckepfennig](#).
10. Auf dem [Altar](#) einer jeden [Kirche](#) befindet sich ein Heckepfennig. Wer denselben haben will, muss mit einem schwarzen Kater in die Kirche kommen.
11. Wenn man auf dem Wege einen Maulwurf findet, so muss man ihm eine Vorderpfote abschneiden; wenn man dieselbe einsteckt, so hat man unterwegs Glück.
12. Wenn ein Stück Vieh erkrankt ist und man vermuthet, dasselbe sei behext, so muss man darauf achten, welche Person zuerst nachdem man die Krankheit des Viehes bemerkt hat, das Gehöft betritt. Die betreffende Person ist nämlich diejenige, welche das Thier behext hat.
13. Wenn sich die Gänse in einem Stalle so beißen, dass eine oder die andere dabei umkommt, so sind die Gänse verhext. Um die Macht der Hexe zu brechen, muss man um Mitternacht von dem Grabe des zuletzt Gestorbenen eine Hand voll frischer Erde holen und dieselbe über die Gänse ausstreuen.
14. Wenn man über eine Kuh Macht gewinnen will, so muss man derselben drei Haare unter dem Leibe ausreissen und darauf sich selbst drei Haare ausziehen. Diese sechs Haare muss man zusammen mischen und dann damit rückwärts aus dem Stall gehen.
15. Wenn man mit einem vierblättrigen Kleeblatt auf den Jahrmarkt in eine Zauberbude geht, so kann man sehen, wie der Taschenspieler alle seine Künste ausführt.
16. Wenn man eine Kreuzblume, *polygala vulgaris*, bei sich trägt, so kann Einem Niemand Etwas anhaben.
17. Wenn man sein Haus vor dem Verhexen schützen will, so muss man darin weißen Dorand räuchern.
18. Wenn man sein Haus vor dem Verhexen schützen will, so muss man braunen Dost, *Origanum vulg.*, darin räuchern.
19. Wenn man heiliges Kreuzholz, *lignum quassiae*, bei sich trägt, so können Einem weder Hexen noch böse Geister Etwas anhaben.
20. Wenn man Angesichtskörner als Schnur um den Hals trägt, so kann Einem der böse Blick nicht schaden.
21. Wenn man in die Kirche oder sonst an einen Ort geht, wo viele Menschen versammelt sind, so muss man einige Angesichtskörner verschlucken. Hat man das gethan, so bekommt man das

Angeſicht nicht.

22. Die Anblicks- oder Angeſichtskörner ſchützen das Vieh vor dem Igel.

Quelle: *Edmund Veckenstedt: Wendische Sagen, Märchen und abergläubische Gebräuche*. Leuschner & Lubensky, Graz 1880

[sagen](#), [veckenstedt](#), [wendischesagen](#), [niederlausitz](#), [aberglaube](#)

From:

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

Permanent link:

https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:xiii._boese_maechte&rev=1675164226

Last update: **2025/01/30 11:35**

