

Inhaltsverzeichnis

XIV. Die Tiere 3

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

XIV. Die Thiere

1. Die Wurzel vom Allermannsharnisch, radix victorialis, schützt, wenn mannsie irgendwo im Stalle befestigt, das Vieh vier Jahre hindurch vor [Seuchen](#) und Verhexung,
2. Wenn das Vieh krank ist, so muss man ihm Brakenhaupt, herba violae, eingeben.
3. Wenn das Vieh krank ist, so muss man ihm von der [Molywurzel](#) (radix men.) eingeben.
4. Wenn einem Bauer ein Stück Vieh gefallen ist und er will sich vor gleichen Unglücksfällen bewahren, so muss er dem Scharfrichter einen schwarzen Ochsen und ein schwarzes Kalb schenken.
5. Wenn man ein junges Thier absetzen will, so muss man des Sonntags, wenn es läutet, den Mund voll Brod nehmen, das Thier während des Läutens anbinden und in der ganzen Zeit das Brod kauen. An dem Tage, an welchem man das Thier absetzt, darf man Niemand etwas borgen. Thut man es dennoch, so gedeiht das Thier nicht.
6. Wenn es Einem nicht gelingt, Jungvieh aufzubringen, so nimmt man einen jungen [schwarzen Hund](#), welcher noch nicht sehen kann, thut ihn in einen neuen [Topf](#) und vergräbt Hund und Topf unter der Stallthür.
7. Wenn man will, dass das Vieh recht fett werden soll, so muss man mit dem Futter Folgendes thun. Des Nachts um zwölf Uhr muss man mit einem Korb voll Häcksel, [Heu](#) und [Hafer](#) auf einen [Kreuzweg](#) gehen. Alsdann kommt der Teufel und mischt dem Futter Etwas bei; das Gemengsel muss man dann dem Vieh geben. Ist man aber auf dem Gange von Jemand gesehen worden, so bringt das Futter keinen Nutzen. Sieht man sich auf dem Gange um, so erhält man von dem [Teufel](#) einen solchen Schlag auf die Backe, dass dieselbe ganz schwarz wird.
8. Geht man in die Stadt zum Markte und es begegnet Einem zur linken Hand eine Heerde von Schafen, so hat man einen guten Markt, begegnet dieselbe aber rechts, so hat man einen schlechten.
9. Wenn ein Bauer ein Stück Vieh auf den Markt treiben will, so muss er darauf achten, ob dasselbe bei dem Verlassen des Stalles die Ohren spitzt: ist das der Fall, so wird er einen guten Handel schliessen.
10. Wenn man sich einen jungen Hund anschafft und man wünscht, dass derselbe recht böse wird, so muss man in dem Backofen ein grosses Feuer anmachen. So gross das Feuer ist, so böse wird auch der Hund.
11. Wenn ein Hund auf Einen losfährt und man will von demselben nicht gebissen werden, so muss man die Hand ballen, aber so, dass die Finger den Daumen umschliessen.
12. Wenn Einem eine Katze über den Weg läuft, so hat man Unglück, wenn man nicht umkehrt.
13. Wenn sich eine Katze putzt und sie sieht dabei Jemand an, so bekommt der Betreffende an dem Tage Prügel.
14. Wenn man einem Pferde ein schneidendes Werkzeug in die Krippe legt, so wird dasselbe von keiner Krankheit befallen.
15. Wenn ein Pferd an einer Geschwulst leidet, so muss man auf die geschwollene Stelle einen Steinhammer oder einen durchlöchernten Feuerstein binden. Hat man das gethan, so verliert sich die Geschwulst.
16. An dem Tage, an welchem eine Kuh gekalbt hat, darf man nichts verborgen. Thut man das dennoch, so trifft Kah und Kalb ein Unglück.
17. Wenn man will, dass ein [Kalb](#) gut gedeihen soll, so muss man ihm gleich, nachdem es geboren ist, drei Haare eingeben, welche man von der Brust seiner Mutter abgeschnitten hat.
18. Wenn man einen Feuerstein findet, welcher in der Mitte ein Loch hat, so muss man denselben einem [Kalbe](#) um den Hals binden. Hat man das gethan, so kann Niemand dem Kalbe Etwas

anthun und es bleibt vor allen Krankheiten bewahrt. Wenn man eine Kuh oder eine Ziege gemolken hat, so muss man schnell eine **Schürze** über das Milchgefäß decken. Thut man das nicht, so trinken die Geister von der Milch.

19. Wenn man zufällig Schweine sieht, so steht Einem ein Unglück bevor, sieht man aber Schafe, so wird man Glück haben.
20. Wenn man die Christwurz (radix arnicae) im Viehstall unter der Krippe vergräbt, so befällt die Schweine keine Krankheit.
21. Wenn man ein Schwein gekauft hat und man will damit Glück haben, so muss man es rückwärts in den Stall treiben. Ausserdem muss man auf die Schwelle des Stalles zuvor ein **Beil** gelegt haben.
22. Wenn man ein Schwein gekauft hat und man will mit demselben Glück haben, so muss man, bevor man es in den Stall treibt, einen Faden über die Schwelle des Stalles spannen, so dass das **Schwein**, wenn es in den Stall getrieben wird, den Faden zerreißen muss.
23. Wenn man ein Schwein in einen neuen **Stall** bringt und man mischt unter das Stroh, welches für das neue Lager bestimmt ist, etwas Stroh von dem Lager im alten Stalle so wird das Schwein sehr fett.
24. Wenn man ein Schwein zum Verkauf treibt, so muss man den Rücken desselben mit Salz bestreuen. Thut man das, so findet man für das Schwein leicht einen Käufer.
25. Wenn Einem ein Hase auf dem Wege, welchen man geht, vorausläuft, so bedeutet das ein Unglück, läuft er aber über den Weg, so bedeutet das Glück.
26. Wenn Einem ein Wolf über den Weg läuft, so steht Einem ein Glück bevor.
27. Wenn ein Vogel gegen das Fenster, an welchem man sich aufhält, fliegt, so steht Einem ein grosses Glück bevor.
28. Wenn man einen Vogel zur Linken singen hört, so wird man bald von einem Unglück betroffen, hört man ihn aber zur Rechten singen, so steht Einem ein grosses Glück bevor.
29. Wenn sich in einem Taubenschlage die Tauben nicht halten, so muss man einen Nagel aus einem Sarge in den Taubenschlag hineinlegen oder in einen Balken des Taubenschlages einschlagen. Ist das geschehen, so halten sich die Tauben in dem Schlage.
30. In dem Hause, auf welchem Störche nisten, bricht kein **Feuer** aus.
31. Wer einen Storch todtschlägt, der schlägt sein eigenes Glück tot.
32. Wenn an einem Hause Schwalben nisten, so kehrt in dasselbe Glück und Segen ein.
33. In das Haus, an welchem eine Schwalbe nistet, schlägt der **Blitz** nicht ein.
34. Wenn die Schwalben tief fliegen, so regnet es bald.
35. Wenn eine Schwalbe ihr Nest an einem Hause hat und sie sucht dasselbe im nächsten Jahre nicht wieder auf, so brennt das betreffende Haus bald ab.
36. Wenn man aus einem Schwalbenneste, welches an einem fremden Hause sitzt, die Jungen ausnimmt, so bricht in dem Hause bald Feuer aus.
37. Wenn man junge Blutschwalben aus dem Nest nimmt, so melken die Kühe **Blut**.
38. Wenn sich eine **Elster** auf das Dach setzt, so steht dem Hause ein Besuch bevor. Wenn sie schreit, so kann man daraus auf den Grad der Verwandtschaft des Besuchenden schliessen. Ein Schrei bedeutet den Bruder, zwei den Vetter u. s. w.
39. Wenn Einem eine Krabe über das Haupt wegfliegt und sie schreit in dem Augenblick, so erfährt man bald etwas Neues.
40. Wenn man unter der Schwelle des Hauses einen Raben vergräbt, so giebt das im Hause ein Unglück.
41. Wenn man eine Eule an die Thür nagelt, so hält dieselbe Krankheiten und sonstiges Unglück ab.
42. Wenn man den Kukuk schreien hört und man klimpert während der Zeit mit Geld, so geht Einem fortan das Geld nicht aus.
43. Wenn man in dem Augenblick, in welchem man den Kukuk schreien hört, das Geld in der Tasche umdreht, so hat man das ganze Jahr hindurch Geld in der Tasche.
44. Wenn man eine **Fledermaus** an die Thür nagelt, so hält dieselbe **Krankheiten** und sonstiges

Unglück ab.

45. Wenn sich unter der **Schwelle** eines Hauses eine Feuerkrote aufhält, so wird das Haus durch dieselbe vor Unheil bewahrt.
46. Wenn man eine **Spinne** todtschlägt, so schlägt man sein eigenes Glück todt.
47. Wenn man einen Glückskäfer auf dem Wasser sieht; so muss man ihn fangen, aber mit der linken Hand. Hat man denselben gefangen und man behält ihn bei sich, so findet man Etwas auf dem Wege.
48. Wenn man im Sommer sehr viel Kohlweißlinge fliegen sieht, so bedeutet das einen bevorstehenden Krieg.

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

sagen, veckenstedt, wendischesagen, niederlausitz, aberglaube, tier, sommer, krieg, käfer, wasser, kröte, storch, schwalbe, elster, rabe, eule, türschwelle, schutz, kuh, blut, omen, schmetterling, fledermaus, spinne, schwein, stall, krähe

From:

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

Permanent link:

https://sagen.svenwusch.de/doku.php?id=sagen:xiv._die_thiere&rev=1675168967

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

