




HEIMATSCHATZKISTE

für Kinder in Mecklenburg-Vorpommern

Handreichungen und Ideen für
pädagogische Fachkräfte



**Mecklenburg
Vorpommern** 

Ministerium für Bildung,
Wissenschaft und Kultur

Herausgeber:

Heimatverband Mecklenburg-Vorpommern e.V.
Mecklenburgstraße 31
19053 Schwerin
Telefon: 0385 / 5777 3711
www.heimatverband-mv.de

Redaktion:

Johanna Bojarra und Antonia Stefer

Lektorat:

Dr. Ralf Gehler und Ulrike Stern

Illustrationen der Sympathiefiguren:

Steffi Meyer

Das Projekt "Heimatschatzkiste" ist ein Projekt des Heimatverbandes Mecklenburg-Vorpommern e.V.

Es wird vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern gefördert.

Alle Rechte liegen beim Heimatverband Mecklenburg-Vorpommern e.V. und beim Förderer.
© Schwerin, 2019

Auf der Homepage www.heimatschatzkiste.de finden Sie alle Materialien der Heimatschatzkiste. Viele davon können Sie im Handel erhalten.

Eine Liste mit Literaturempfehlungen ist ebenfalls verfügbar.

Außerdem halten wir Sie immer auf dem neuesten Stand zu den Fortbildungen der Heimatschatzkiste.

Sagen aus Mecklenburg und Vorpommern

Zu diesem unerschöpflichen Thema kursieren vielfältige Publikationen im weiten Bereich von Volkskunde, lokalbezogener Heimatforschung und Liebhaberei. Im Folgenden finden sich zwei Beiträge, die Informationen und Anregungen über regionale Sagen bieten. Der erste entstammt der Wossidlo-Forschungsstelle der Universität Rostock. Diese behandelt die Sage wissenschaftlich vor dem Hintergrund archivalischer Quellenarbeit mit „authentischen“ Sagenaufzeichnungen, besonders des 19. und frühen 20. Jahrhunderts. Die älteren Sageneditionen und Archive (wie das Wossidlo-Archiv) bilden die Quellengrundlage für heutige Sagenausgaben. Man kann daher auch unmittelbar aus diesen älteren Ausgaben oder dem online gestellten Archiv WossiDiA (www.wossidia.de) schöpfen. Der zweite Beitrag thematisiert hiesige Sagen vor der Möglichkeit ihrer heutigen Nutzung. Hintergrund ist eine inzwischen länger bestehende Internetpräsentation, das virtuelle „Legendenmuseum“ (www.cryptoneum.de), das Sagen auf unterhaltsame Weise an das heutige Publikum vermittelt und dabei erlebbare Anknüpfungspunkte zur Natur-, Kultur- und Landesgeschichte Mecklenburg-Vorpommerns bietet.

Lokale Sagen: Wissenschaftliche Hintergründe und pädagogisches Potenzial

Wossidlo-Forschungsstelle für Europäische Ethnologie/Volkskunde
Universität Rostock
Am Reifergraben 4
18055 Rostock

christoph.schmitt@uni-rostock.de

<https://www.volkskunde.uni-rostock.de>

In Zusammenarbeit mit Maria Wittchen, Studierende des Fachs Deutsch/Lehramt

Kurzbeschreibung der Institution:

Die Wossidlo-Forschungsstelle für Europäische Ethnologie/Volkskunde forscht und lehrt über regionalbezogene Kulturprozesse aus historischer und europäisch-vergleichender Sicht. Zu ihren Aufgaben zählt die fachwissenschaftliche Betreuung des Wossidlo-Archivs, dessen Quellen das immaterielle Kulturerbe Mecklenburgs und das hier noch im 19. Jh. gesprochene Niederdeutsch dokumentieren. Die volkskundliche Sammlung Richard Wossidlos (1859-1939) und die Quellen für den „Wossidlo-Teuchert“, das siebenbändige „Mecklenburgische Wörterbuch“, sind per Datenbank WossiDiA (siehe www.wossidia.de) kostenfrei über das Internet einsehbar. Darunter befinden sich auch sehr viele Sagenaufzeichnungen.

Die Sage zählt neben Märchen und Schwank zu den drei Grundformen der Volkspoesie. Durch das große Spektrum der Sagenüberlieferung ist eine klare Definition der Gattung Sage schwierig. Der Begriff der Sage in heutiger Bedeutung wurde erstmals durch die Brüder Grimm im Jahr 1816 verwendet. Sie definierten die Sage als mündliche Erzählung, die sich im Gegensatz zum eher poetischen Märchen als historischer darstellt und einen höheren Realitätsanspruch in sich trägt. Diese anfängliche Definition wurde bis heute ausgebaut und ergänzt.

Früher verlangte es die Sage, vom Erzählenden und dem Publikum geglaubt zu werden, obwohl sie einen objektiv falschen Inhalt in sich trägt. Sie ging aus den kollektiven Glaubensvorstellungen, besonders der weniger aufgeklärten Bevölkerung, hervor und wurde in der Form eines einfachen Erlebnisberichtes weitergegeben. Von ähnlichen Glaubensvorstellungen war ebenso ein Teil der „Sitten und Gebräuche“ durchdrungen, also das, was man despektierlich als „Aberglauben“ bezeichnete.

Die äußere Form der Sage ist geprägt durch ihren geringen Umfang sowie durch kurze Sätze mit einfachen Satzstrukturen. Umgangssprache, reduzierte stilistische Mittel, Dialektformen und Regionalismen verstärken den Eindruck eines authentischen Berichts. Oftmals hat die Sage einen engen Bezug zur Lebenswelt des Erzählers und des (damaligen) Publikums. Der mögliche Inhalt ist breit gefächert, er umfasst alle Erfahrungen mit der Umwelt, der historischen Realität und der transzendenten Welt. Im Mittelpunkt der Erzählung stehen übernatürliche und phantastische Erlebnisse, welche in der realen Lebenswelt verortet werden.

Um das Wesen der sog. Volkssage zu verstehen, hat man sie dem Volksmärchen gegenübergestellt. Handlungsaufbau und Stil des Märchens sind kunstvoller, mit klar verteilten Rollen werden Probleme und Abenteuer mit übernatürlicher Hilfe bewältigt. Dagegen besteht die Sagensubstanz häufig nur aus einem einzigen Motiv oder allenfalls aus wenigen Motiven. Im Gegensatz zur klassischen Heldensage (homerische Epen, Nibelungenlied etc.) kennt die Volkssage keine eigentliche Heldin oder keinen Helden. Eine dem Märchen vergleichbare Dramaturgie für spielerische Umsetzungen existiert daher nicht und muss erst entwickelt werden. Während Märchen jedoch orts- und zeitlos sind bzw. vor einer nicht näher konkretisierten mittelalterlichen Kulisse spielen, enthält die Sage konkrete zeitliche, räumliche und personale Angaben, welche die Glaubwürdigkeit der Erzählung bekräftigen. Insbesondere mit Hilfe der Orte, wo die Sagen spielen, lässt sich ihr heimatlicher Bezug entwickeln, sind es doch Geschichten, die mit einer bestimmten Lokalität des die Hörer umgebenden Nahraumes fest verknüpft sind und die hier seit längerem erzählt bzw. gepflegt werden.

Es lassen sich folgende Sagenkategorien unterscheiden: Erstens Sagen mit historischen Anspielungen, zweitens dämonische Sagen (Hexen-, Teufels-, Riesen-, Zwergen-, Kobold-, Werwolfssagen etc.) und drittens Erklärungssagen, vielfach über Naturerscheinungen und -formationen (Berge, Seen, Tiere und Pflanzen etc.). Denn der Grund für die Entstehung vieler Sagen bildet das Bedürfnis des Menschen nach Erklärungen für unverstandene Vorgänge.

Die Sagenwelt Mecklenburg-Vorpommerns bietet eine reichhaltige Fülle an verschiedensten Sagen. Aus diesem Grund kann in der näheren Umgebung eines jeden Ortes in Mecklenburg-Vorpommern eine Lokalsage gefunden werden (siehe exemplarisch beiliegende Sagenliste). Die Beschäftigung mit diesen Sagen birgt ein hohes pädagogisches und motivationales Potential in sich. Sie gehören zum regionalen Kulturgut und wecken gleichzeitig das natürliche Forscherinteresse der Kinder. Auch die häufig einfache Sprache erleichtert Kindern das Verständnis. Zwei Beispielangebote zur Sage vom Räuber Vieting aus Parchim werden unten (siehe S. 62-65) vorgestellt. Diese lassen sich auf viele weitere Sagen übertragen.

Im Folgenden werden exemplarisch hundert Orte aus Mecklenburg-Vorpommern zusammengestellt, in denen Sagen spielen. Die Auswahl ist nicht repräsentativ, sondern soll die Vielfalt und Anschaulichkeit der Lokalsagen erhellen. Wie können Erzieherinnen und Erzieher an die genannten Texte und viele weitere Sagen über Orte und Plätze ihres näheren Umfeldes gelangen? Manche der älteren, fundierten Sagenausgaben sind online frei verfügbar, andere können per Nachdruck günstig erworben werden. Über Ortsregister, die den Sagenausgaben teilweise beigefügt worden sind, können die Sagen leicht aufgefunden werden.

Gedruckte Sagenausgaben:

Haas, Alfred: Pommersche Sagen. Paderborn 2012 [Nachdruck, zuerst 1912].

Sagen, Märchen und Gebräuche aus Meklenburg, gesammelt und herausgegeben von Karl Bartsch. Bd. 1: Sagen und Märchen. Wien 1879 [als frei zugängliches Digitalisat: <http://purl.uni-rostock.de/rosdok/ppn769550843>].

Sagen aus Mecklenburg, gesammelt und herausgegeben von Siegfried Neumann. München 1993 (repräsentative Auswahl; auch als Lizenzausgabe des Bechtermünz-Verlages erhältlich).

Sagen aus Pommern, gesammelt und herausgegeben von Siegfried Neumann. München 1991 (repräsentative Auswahl; auch als Lizenzausgabe des Bechtermünz-Verlages erhältlich).

Temme, Jodocus D. H.: Die Volkssagen von Pommern und Rügen. Berlin 2007 [Nachdruck, zuerst 1840].

Volkssagen aus Pommern und Rügen, gesammelt und herausgegeben von Dr. Ulrich Jahn. Zweite Auflage 1889 [als frei zugängliches Digitalisat ...]. Eine von Siegfried Neumann und Karl-Ewald Tietz neu edierte und kommentierte Ausgabe erschien 1999 in Bremen (Edition Temmen).

Onlinedatenbanken:

Fündig wird man vor allem auch in der Datenbank *WossiDiA*: www.wossidia.de

Im online gestellten Wossidlo-Archiv werden 34.000 (aus mündlicher Überlieferung notierte) Sagen einschließlich ihrer Varianten aus Mecklenburg und ca. 100.000 Hinweise auf verwandte (gedruckte) Fassungen aus deutschsprachigen Ländern, darunter ebenso aus dem historischen Pommern, nachgewiesen. Dokumentiert wird die Sagenüberlieferung auch kleinerer Orte, wobei in den kommenden Jahren zunehmend handschriftliches Material maschinenschriftlich präsentiert und plattdeutsche Fassungen ins Hochdeutsche übertragen werden.

Auch das im Aufbau befindliche interaktive Ortschronikenportal für Mecklenburg-Vorpommern, das lokalbezogene Geschichts-, Kultur- und Landschaftsdaten bündelt, weist zunehmend Lokalsagen nach, deren Texte online leicht abrufbar sind:

www.ortschroniken-mv.de



Sagen aus Mecklenburg-Vorpommern

Alt-Nantrow	Schwarzer Hund bei Alt-Nantrow.
Alt-Rehse	Die weiße Frau in Alt-Rehse.
Ankershagen	Die Linde zu Ankershagen.
Anklam	Der Teufel über Anklam.
Barkow	Schwarzer Hund in den Lalchower Tannen.
Benzin/Kritzow	Der Zwerg auf dem Benziner Felde.
Bergen	Der Nonnensee bei Bergen.
Boitzenburg	Der Käsebaum bei Boitzenburg.
Bölkow	Der Worenberg bei Bölkow.
Brahlsdorf	Unterirdische in Brahlsdorf.
Cammin	Die Hexe von Cammin.
Dargun	Dreibeiniger Hase.
Dargun	Küchenmeister Kophamel zu Dargun.
Dassow	Der Töpfer von Dassow.
Dassow	Die Teufelskuhle bei Dassow.
Dreilützow	Der gefangene Teufel von Dreilützow.
Dobbin	Unterirdische in Dobbin.
Doberan	Mönken in Doberan.
Dömitz	Der spukende Bürgermeister von Dömitz.
Dömitz	Die Kinderkuhle bei Dömitz.
Drölit (Pölit)	Auf dem Weg zwischen Lüningsdorf und Pölit.
Ganzkow	Ein Bauer aus Gantschow.
Ganzkow	Auf der Scheide zwischen Gantschow und Gerdshagen.
Gadebusch	Dat ful Steg bei Gadebusch.
Greifswald	Die Erdgeister in Greifswald.
Greven	Der Riesenstein bei Greven.
Groß-Varchow	Hexenbusch von Groß-Varchow.
Hinrichshagen	De Wool is twe Dirns ut'n Dörp.
Jürgenshagen	Die arme Frau in Klein-Sien am Silvesterabend.
Klütz	Sau in Klütz.
Klütz	Die Sage vom Nachtjäger.
Kobrow	Der Rademacher.
Körchow	Die Hochzeit in Körchow.
Kritzow	Riesen in Daschow und Kritzow.
Kritzmow	Der Mönkenberg.
Kröpelin	Riesen bei Kröpelin.
Leussow	Der Hexenmeister von Leussow.
Lübz	Das Ehepaar von Karbow.
Lüdershagen (Bresegard)	Der Riesenkönig im Kronsberg.
Malchin	Gespentische Sau.
Malchow	Zwerge auf der Feldmark von Malchow.
Malchow	Unterirdische im Weiberberge bei Malchow.
Melz	Die Hexe von Melz.
Mirow	Der schwarze Jäger.
Mirow	Das Riesenweib von Mirow.
Mollenstorf	Die Hühnergräber bei Mollenstorf.
Neubrandenburg	Die Teufelsmühle bei Neubrandenburg.
Neu-Strelitz	Der schwarze Hund beim Schulhof zu Neu-Strelitz.
Parchim	Der spukende Bäcker von Parchim.
Penzlin	Der Hexenkeller in der Burg zu Penzlin.
Penzlin	Blocksberg bei Penzlin.

Penzlin	Gespentisches Pferd bei Penzlin.
Penzlin	Der Barbier von Penzlin.
Penzlin	Der wilde Jäger.
Penzlin	Der gewaltige Stein von Penzlin.
Petersberg	Unterirdische im Petersberg.
Plau	Am Gallberge pflügten zwei Knechte.
Plau	Einem Ehepaar wurde ein Kind geboren.
Plau	Der Knecht des Ackerbürgers Gierck.
Plau	Der Schuster von Plau.
Poel	Bei stürmischem Wetter.
Pölchow	Gespentische Tiere.
Rostock	Die Düwelskul bei Rostock.
Rostock	Die Rostocker Sieben.
Rostock	Das Bleichermädchen von Rostock.
Rostock	Die Hexe an der Grube.
Rövershagen	Unterirdische in Rövershagen.
Schwerin	Der Marstall in Schwerin.
Schwerin	Das Petermännchen zu Schwerin. <ul style="list-style-type: none"> • Auf dem Schlosse zu Schwerin. • Der herzogliche Prinz. • Am Ende des vorherigen Jahrhunderts. • Das Petermännchen und der Soldat.
Schwießel	Der Sonnenberg bei Schwießel.
Spornitz	Unterirdische in Spornitz.
Sternberg	In der Mainacht.
Stralendorf	Unterirdische in Stralendorf.
Stralsund	Die Straßenbeleuchtung.
Stralsund	Der Büttel und die Grauen Mönche.
Stralsund	Herzog Wallenstein vor Stralsund.
Strelitz	Teufelsstein bei Strelitz.
Sukow	Die unterirdischen oder weißen Weiber von Sukow.
Teschow	Unterirdische bei Teschow.
Teterow	Die Hühnersteine bei Teterow.
Tramm	Der Stein bei Tramm.
Ulrichshusen	Der Hexenbaum von Ulrichshusen.
Vietlütbe	Der Werwolf von Vietlütbe.
Vietlütbe	Die Hexe von Vietlütbe.
Wahlstedt (Krakow)	Der Jördenberg.
Walkendorf	Riesenstein bei Walkendorf.
Waren	Die Bernsteinnixe in der Müritz.
Warlin	Die rote Kuh von Warlin.
Wesenberg	Riesen bei Wesenberg.
Wietow	Die Ahnfrau im Herrenhause zu Wietow.
Wismar	Weißer Frau in Wismar.
Wismar	Das Teufelsgitter zu Wismar.
Wismar	Vor Jahren lebte hier ein wilder Jäger.
Wittenburg	Der Teufelswinkel bei Wittenburg.
Woldegk	Der Katzensgrund bei Woldegk.
Woldegk	Der Riese in den Helpter Bergen.
Wolgast	Die Bergschlange im Bauerberge.
Wustrow	Riese auf Wustrow.
Ziegendorf	Der Riese im Ruhner Berge.
Zierstorf	Unterirdische im Schloßberg bei Zierstorf.



Die Sage vom Räuber Vieting

Vor vielen, vielen Jahren machte eine große Räuberbande den Sonnenberg bei Parchim unsicher. Ihr Hauptmann nannte sich Vieting. Zu ihrem Aufenthalte hatte sie sich eine Höhle in dem Hügel, der von ihrem Anführer noch heute den Namen ›Vieting‹ trägt, erwählt. Nicht weit von diesem Hügel führt der Stolper-Weg durch den Wald. Um in ihrer Höhle hören zu können, wenn jemand den Weg passierte, hatten sie folgende Vorrichtung getroffen. In ihrer Höhle war eine kleine Glocke befestigt. Von dieser führte ein Draht durch den Berg und von dort über den Weg. Im Wege selbst war er mit Zweigen und Erde bedeckt, so dass niemand es merken konnte, wenn er darauf trat. Ging oder fuhr jemand über jene gefährliche Stelle, dann läutete die Glocke im Berge. Auf dieses Zeichen stürzten die Räuber aus ihrer Höhle, überfielen und töteten die Wanderer. Lange hatten sie schon ihr Unwesen im Walde getrieben, ohne dass man sie fangen konnte. Da endlich wurde ihr Aufenthalt durch folgenden Vorfall verraten.

Einst ertönte wieder die Glocke im Berge. Vieting eilte mit seinen Gesellen nach dem Wege. Sie fanden dort ein Mädchen, das, die Nähe der Räuberschar nicht ahnend, sorglos durch den Wald zur Stadt ging. Die Räuber wollten sie töten wie alle Gefangenen, die sie gemacht hatten. Vieting jedoch, durch die Schönheit und die Jugend des Mädchens zur Milde gestimmt, nahm es in seinen Schutz, verwies seine Genossen zur Ruhe und führte die Gefangene in seine Höhle. Dort musste sie den Haushalt der Räuber besorgen. Nach einiger Zeit waren die Vorräte der Räuber aufgezehrt. Sie selber wagten nicht nach der Stadt zu gehen. In ihrer Not beschlossen sie, das Mädchen zur Besorgung der Einkäufe nach Parchim zu schicken. Bevor Vieting es aber entließ, musste es ihm schwören, keinem Menschen den Aufenthalt der Räuber verraten zu wollen. Das Mädchen begab sich zur Stadt und besorgte die Aufträge. Als es wieder aus dem Tore hinausging, blieb es bei dem Schlagbaume, den eine Schildwache öffnete und schloss, stehen und sagte:

**„Slagbom, ik klag di,
Vieting, de plagt mi;
Wenn du mi hebben wist,
Denn folg mi up den Arwten na.“**

Schlagbaum, ich klage dich an,
Vieting, der plagt mich;
Wenn du mich haben willst,
dann folge den Erbsen.

Dann setzte es seinen Weg fort und bezeichnete seine Spur durch Erbsen, die es zu diesem Zwecke eingekauft hatte. Die Schildwache hatte des Mädchens Worte gehört und teilte sie allen Vorübergehenden mit. Man folgte der Erbsenspur in den Wald. Vieting und seine Bande wurde gefangen genommen und hingerichtet. Die Höhle schüttete man zu. Nur die kraterartige Vertiefung oben auf dem Vietingshügel zeugt noch davon, dass einst eine Höhle in dem Berge war.

(Quelle: Karl Bartsch: Sagen, Märchen und Gebräuche aus Meklenburg. Band 1, Wien 1879, S. 440-441)

Theaterstück Räuber Vieting



Alter:	ab 5 Jahren
Gruppengröße:	8 bis 20 Kinder
Zeit:	ca. 20 h
Projektstage:	5 bis 10

Benötigte Materialien:

- Pappe
- Farben und Pinsel
- Stoffe/Kostüme
- Rollentexte angepasst an die Teilnehmerzahl
- Erbsen

Anleitung des Angebotes I:

Der Vorteil in diesem Angebot liegt an den vielfältigen Beteiligungs- und Fördermöglichkeiten für die Kinder der Gruppe. Möchte oder kann ein Kind beispielsweise nicht vor anderen einen Text vortragen, so kann dieses als Co-Regisseur oder bei der Requisitenerstellung aktiv werden. Je nach Alter können auch die Rollentexte von den Kindern selbst (mit Unterstützung durch die leitenden Pädagogen) verfasst werden.

Zu Beginn müssen die Kinder mit der Sage vertraut werden. Dies kann durch Vorlesen oder Nacherzählen erfolgen, auch können die Kinder ihre visuellen Vorstellungen über Figuren, Handlungsschauplätze, Requisiten etc. der Sage vorab des Rollenspiels zeichnend oder malend zu Papier bringen. Ergiebig ist die Illustration von Schlüsselszenen, wobei die Erziehungsperson korrigierend eingreifen kann.

Sind alle Kinder mit der Sage vertraut, werden Ideen für die Kulisse, die Rollenverteilung und allgemeine Projektgestaltung gesammelt. Daran sollten die Kinder in jedem Fall beteiligt werden, natürlich an den Entwicklungsstand der Kinder angepasst. Auch Eltern können an dieser Stelle mit in das Angebot eingebunden werden. Diese können unter anderem bei der Herstellung von Requisiten und Kostümen freiwillig aktiv werden.

Ist der formale Ablauf geklärt, beginnt die eigentliche Projektphase.

In der ersten Phase werden die Rollentexte an die Kinder verteilt. Diese können mit steigendem Alter auch in ihrem Umfang wachsen. Außerdem können die zu vergebenden Rollen an die Anzahl der Kinder angepasst werden. So kann die Räuberbande mal aus 4 Räubern oder auch aus 7 Räubern bestehen. Die Texte können je nach Länge und Bedarf in der Einrichtung oder zu Hause mit den Eltern gelernt werden. Das Durchspielen erfolgt mehrmals zur Probe in der gesamten Gruppe.

In der zweiten Phase werden die Requisiten gebastelt. Hierfür werden Bäume und Schwerter aus alten Pappkartons geschnitten und mit Acrylfarbe bemalt. Das Ausschneiden der Formen kann von den Betreuern vorab erledigt werden. So können die Kinder diese einfach bemalen. Zudem können weitere Utensilien, wie beispielsweise eine Krone für die Prinzessin, aus der Pappe gebastelt werden. Auch sollte ein „Höhlembau“ für die Kulisse stattfinden. Die Höhle kann problemlos aus Decken und Kissen gestaltet werden, jedoch sollte dies vorher ausprobiert werden. Ebenso kann ein Schlagbaum „gebaut“ werden. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten, so könnte zum Beispiel eine kleine Gardinenstange über zwei Kartons gelegt werden. Alle Requisiten können sich nach den räumlichen und materiellen Ressourcen der Einrichtung richten.

Zum Abschluss des Projektes erfolgt die Aufführung vor Publikum. Dieses umfasst entweder nur die Eltern oder – im größeren Rahmen – andere Gruppen/Klassen der Einrichtung.

Wandertag zur Vietingshöhle

Alter:	ab 6 Jahren
Gruppengröße:	5 bis 20 Kinder
Zeit:	ca. 4 bis 6 h
Projektstage:	1 bis 2

Benötigte Materialien:

Für das Angebot werden je nach Entfernung der Einrichtung zum Sonnenberg möglicherweise Fahrkarten benötigt. Abgesehen von der Anfahrt werden lediglich beansprucht:

- Erbsen
- Picknickdecken
- Snacks

Anleitung des Angebotes II:

Vorab müssen Erbsen entlang des sogenannten „Erbsenweges“ verteilt werden, welche die Kinder später suchen und die sie so zum Eingang der Vietingshöhle führen. Auf dem Ausflug sollte den Kindern die Sage um den Räuber Vieting nahegebracht werden. Dies kann durch gemeinsames Lesen oder Vorlesen auf dem Ausflug geschehen. Um das Interesse der Kinder zu wecken und ihre Phantasie anzuregen, ist es sinnvoll, die Sage erst nach der Erkundung des Erbsenwegs zu präsentieren.

Angekommen am Erbsenweg, finden die Kinder die ersten Erbsen. An dieser Stelle werden sie gefragt, ob sie wüssten, was das zu bedeuten hat. Unter Umständen kennen bereits einige Kinder die Räubersage und erzählen aus ihrer Erinnerung die Geschichte. Haben die Kinder andere Ideen, wird an dieser Stelle nicht aufgelöst, was genau sich hinter den Erbsen verbirgt. So ist es möglich, den Spannungsbogen aufrecht zu erhalten. Die Kinder selbst werden hier zu Entdeckern und entwickeln ihre eigenen Vorstellungen, worum es bei den Erbsen gehen könnte. Zudem sind Erbsen ein bekanntes und verbreitetes Motiv in Sagen und Märchen, wodurch

auch Bezüge zu anderen Erzählungen von den Kindern hergestellt werden können. In jedem Fall folgen die Kinder nun erst einmal der Erbsenspur, welche sie direkt zum Eingang der Höhle führt.

Hier werden nun die Picknickdecken ausgebreitet, und es folgt die Lesestunde. Während die Kinder ihr Picknick einnehmen, liest eine der Begleitpersonen die Sage vom Räuber Vieting vor.

Anschließend können die Kinder den sagenumwobenen Ort erkunden. Um die Erkundung zu lenken, können die Kinder beispielsweise in Gruppen Quizfragen beantworten.



(Foto Maria Wittchen)



Vietingshöhle (Fotos Maria Wittchen)

Weiterführende Informationen zur Sage vom Räuber Vieting

Literatur:

Keuthe, Burghard: Die Sage vom Räuber Vieting. An den Originalschauplätzen. Parchim 1992.

Keuthe, Burghard: Die Sage vom Räuber Vieting, in: Parchimer Sagen. Parchim 1995.

Stoll, Heinrich Alexander/Hallacz, Klaus: Vom Räuber Vieting, in: Vom Räuber Vieting und andere Sagen aus Mecklenburg und dem Spreewald. 3. Aufl. Berlin 1961.

Onlinequellen:

<https://www.openpr.de/news/856331/Sagenhaftes-vom-Raeuber-Vieting.html>

<https://www.sagen-und-maerchenstrasse-mv.de/die-mitglieder/parchim/>

https://de.wikipedia.org/wiki/R%C3%A4uber_Vieting