

## De Soen- a Legendepad op der Muselpromenade zu Gréiwemaacher



Montage. Jos. Soffiaturro

Op dësem Themepad no bei där neier Trap hu bekannt Gestalten oder Siten aus där räicher a villfälteger Maacher Soen- a Legendewelt eng Bleif kritt.

De Pad fänkt u mat der Skulptur (aus Corten-Stol) vum **Longkaulemännchen** (Design: Dina Paulus, grad ewéi déi ausdröcksvoll Zeechnungen op de Steelen).

- **De Longkaulemännchen**, deen an der Longkaul tëscht Maacher a Meechem gehaust huet, trëtt mat sengem Geldsak op. Bei engem uergen Donnerwieder gëtt hie mat sengem Bläimantel an d'Musel gezunn.
- D'Nopesch vum Longkaulemännchen, **d'Felsefrächen**, déi eng Zäitlaang ganz beléift war, spénnt an hirer Hiel an der Fels. Well si awer méi spéit e Kand ëmbréngt, gëtt si schliisslech um Scheiterhaufe verbrannt.
- **Den Däiwel** schleeft dee schwéiere Grondsteen fir deen neie Spillcasino zu Tréier duerch ganz Maacher. Well en um Groesteen tëscht Maacher a Manternach gewuer gëtt, datt zu Tréier eegentlech en Doum gebaut gëtt, danzt hie vu Roserei um Steen an hannerléisst seng Spuren drop.
- **D'Wäisst Kräiz** nieft engem Haus an der Schuckenhiel erënnert un dee bluddegen Iwwerfall vu 1552 duerch de Markgrof Albrecht vu

Brandenburg-Kulmbach a seng "Schucken" – esou hunn d'Leit seng Zaldote genannt. De Markgrof hätt och nach dat schéinste Meedchen als Krichsbraut matgeholl, heescht et an engem Theaterstéck.

- **Dee mysteriéisén Néitsert** ënner der Bréck iwwer d'Gehaansbaach, do, wou haut de Kreesverkéier Kummert ass, gëtt eréischt vum Néitsen erléist duerch e Vollert, deen hie verflucht.
- **Dee grouse Muselhond** war e guttmiddegt Ongeheier, dat sech meeschtens an oder bei der Musel opgehal huet. Hie gouf gär als Kannerschreck gebraucht, fir déi Kleng vum Waasser ewechzehalen.

**De Soen- a Legendepad ass vum Grupp "Soen a Legenden" aus der Maacher Kulturkommissioun ausgeschafft a vum Architektbüro WeB geplangt ginn. Ganz no beim Pad weist eng ausféierlech Geschichtschronik op d'Entwécklung vu Gréiwemaacher zur Muselmetropol hin.**

### **Der Sagen- und Legendenpfad entlang der Grevenmacher Moselpromenade**

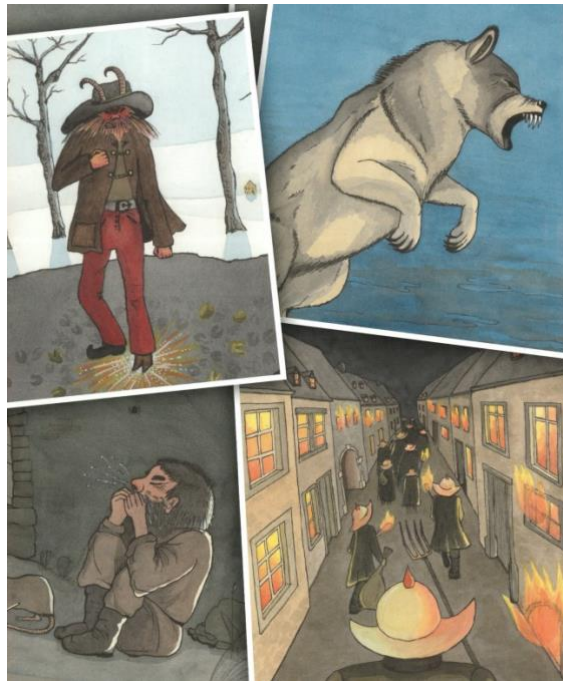
Auf diesem Themenpfad in der Nähe der neuen Treppe haben bekannte Gestalten oder Orte aus der reichen und vielfältigen Grevenmacher Sagen- und Legendenwelt eine Bleibe erhalten.

Der Pfad wird eröffnet mit der Skulptur (aus Corten-Stahl) des **Longkaulemännchen** (Design: Dina Paulus, genau wie die ausdrucksstarken Zeichnungen auf den Stelen).

- **Das Longkaulemännchen**, das in der Longkaul zwischen Grevenmacher und Machtum hauste, tritt mit seinem Geldsack auf. Bei einem schlimmen Unwetter wird es mit seinem Bleimantel in die Mosel gezogen.
- Die Nachbarin des Longkaulemännchen, **das Felsefrächen**, das eine Zeitlang sehr beliebt war, spinnt in seiner Höhle im Ort genannt "Fels". Weil es jedoch später ein Kind umbringt, wird es schließlich auf dem Scheiterhaufen verbrannt.
- **Der Teufel** schleppt den schweren Grundstein für das neue Spielcasino in Trier durch ganz Grevenmacher. Weil er auf dem Groesteen zwischen Grevenmacher und Manternach erfährt, dass in Trier eigentlich ein Dom gebaut wird, tanzt er wütend auf dem Stein und hinterläßt seine Spuren.
- **Das Weiße Kreuz** an einem Haus in der Schuckenhiel erinnert an den blutigen Überfall von 1552 durch den Markgrafen Albrecht von Brandenburg-Kulmbach und seine "Schucken" – so nannte man dessen Truppen. Der Markgraf soll ebenfalls das schönste Mädchen aus Grevenmacher als Kriegsbraut entführt haben, heißt es in einem Theaterstück.

- **Der mysteriöse Nieser** unter der Brücke über den Gehaansbach, wo sich heute der Kreisverkehr Kummert befindet, wird erlöst durch einen Betrunkenen, der ihn verflucht.
- **Der große Moselhund** war ein gutmütiges Ungeheuer, das sich meistens in oder an der Mosel aufhielt. Er wurde als Kinderschreck eingesetzt, um die Kleinen vom Wasser fernzuhalten.

Der Sagen- und Legendenpfad wurde von der Gruppen "Soen a Legenden" aus der Grevenmacher Kulturkommission ausgearbeitet und vom Architektenbüro WeB geplant. In der Nähe des Pfades zeichnet eine ausführliche Geschichtsschreibung die Entwicklung Grevenmachers zur Moselmetropole auf.



Ansprechende Bilder, entworfen von Dina Paulus.

### Le sentier des contes et légendes sur la promenade de la Moselle à Grevenmacher

Sur ce sentier à thèmes non loin de l'accueillant escalier des personnages ou des lieux du monde très varié des contes et légendes de Grevenmacher ont trouvé un site.

**Le Longkaulemännchen** (en acier corten, Design: Dina Paulus, de même que les dessins expressifs sur les stèles) ouvre le sentier.

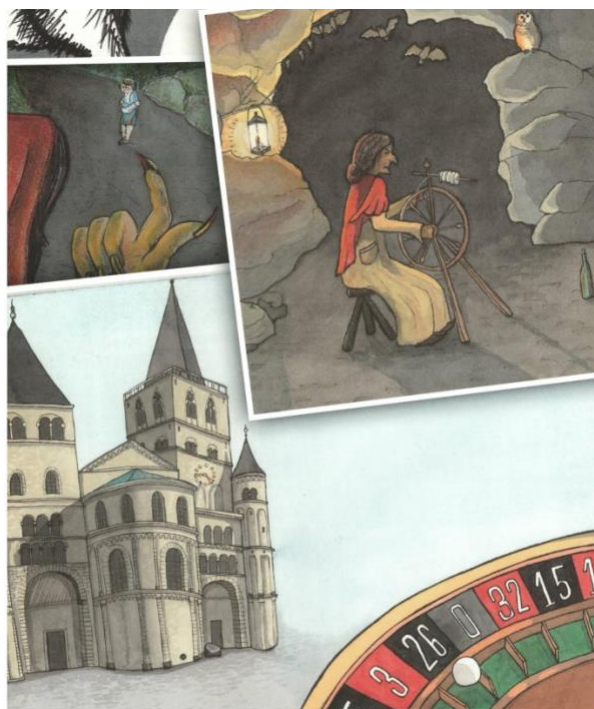
- **Le Longkaulemännchen**, qui avait sa demeure au lieu-dit Longkaul entre Grevenmacher et Machtum, apparaît avec son sac plein d'argent. Lors d'un violent orage, il périt dans la Moselle avec son manteau de plomb.
- La voisine du Longkaulemännchen, connue sous le nom de **Felsefrächen**, qui était très aimée pendant un certain temps, file la laine dans sa grotte

au lieu-dit Fels. Quand elle tua un enfant, les habitants de Grevenmacher la brûlèrent sur le bûcher.

- **Le diable** traîne une lourde pierre qui doit servir de pierre angulaire pour le nouveau casino de Trèves à travers Grevenmacher. Lorsqu'il apprend au lieu-dit Groesteen que c'est une église, qui est en construction à Trèves, il danse furieusement sur la pierre sise aujourd'hui entre Grevenmacher et Manternach et y laisse l'empreinte de ses pieds.
- **La Croix Blanche** au lieu-dit Schuckenhiel rappelle l'attaque sanglante du margrave Albrecht de Brandenbourg-Kulmbach contre Grevenmacher en 1552. Ses troupes furent appelées "Schucken" par les habitants. En plus le margrave aurait enlevé la plus belle fille de Grevenmacher comme proie, apprend-on dans une pièce de théâtre.
- **L'éternueur fantomatique** sous le pont traversant le ruisseau dit Gehaansbaach, là, où se trouve aujourd'hui le rondpoint Kummert, fut délivré de son mal grâce à un ivrogne, qui le maudit.
- **Le Muselhond** était un grand chien bienveillant, qui séjournait dans la Moselle ou non loin d'elle. La bête servait avant tout de croque-mitaine pour éloigner les enfants de l'eau parfois dangereuse.

Le sentier des contes et légendes fut élaboré par le groupe "contes et légendes" de la Commission culturelle de Grevenmacher et conçu par le bureau d'architecture WeB. Non loin du sentier, une chronique exhaustive montre le devenir de la métropole mosellane.

Monique Hermes



Des images expressives, signées Dina Paulus.