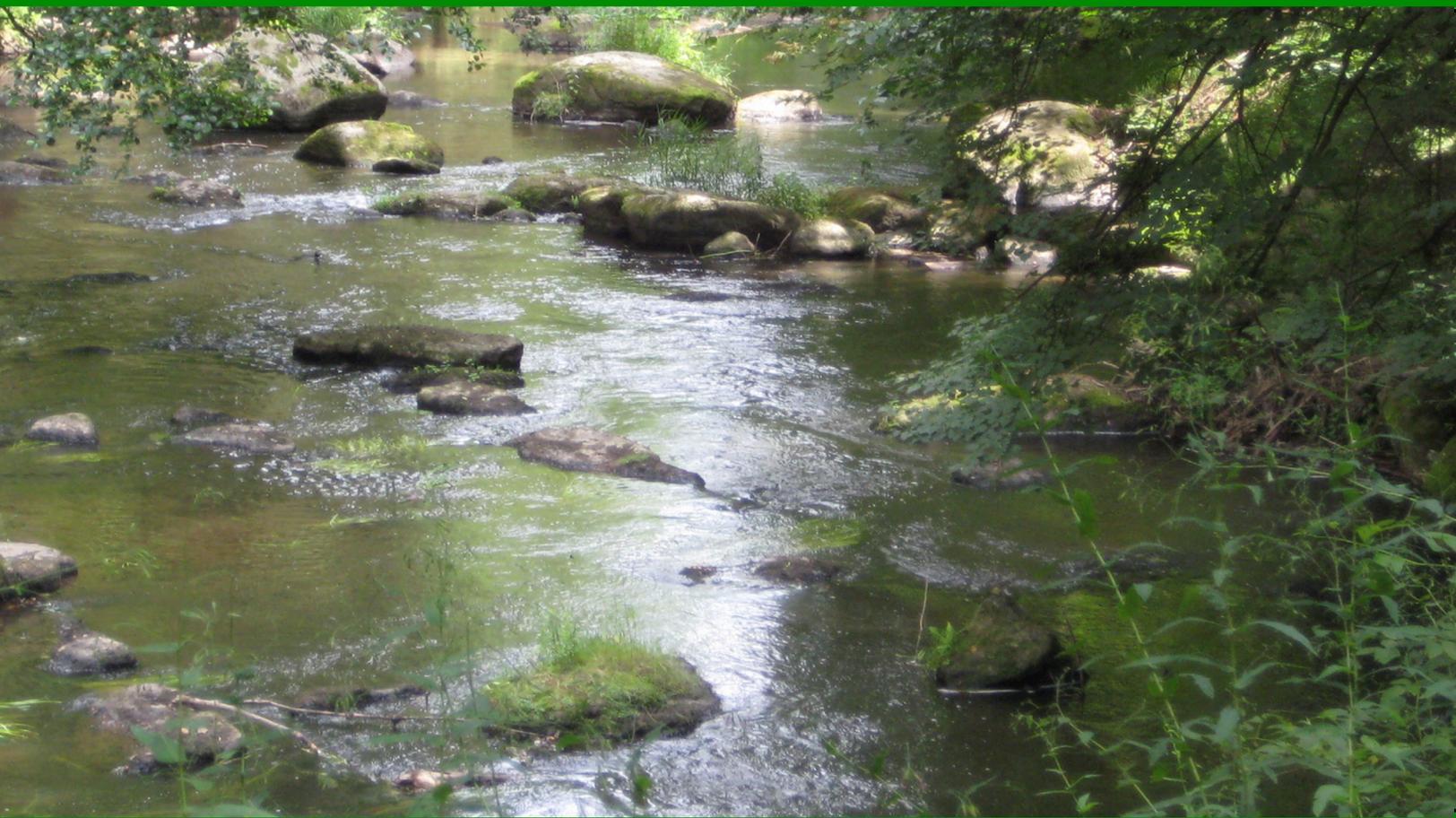


Eine Reise durch die Welt der Mythen und Legenden

# *Mein sagenumwobener Märchenschatz*

1



## Irische Märchen





Jan Dober

# Mein sagenumwobener Märchenschatz

Band 1  
Irische Märchen

Zauberlounge, Berlin

## Danksagung

Der größte Dank geht an meine Familie, die mir mit ehrlicher Kritik, mit viel Zuversicht und Liebe eine große Hilfe bei der Umsetzung dieses Projektes war.

Ich weiß, dass das Zusammenleben mit einem Künstler nicht immer einfach ist.

Bedanken möchte ich mich auch bei meinen Eltern, die vieles erst möglich gemacht haben; bei meinem Großvater, wo immer du bist - Danke - !

Für Lilith, mögen Geschichten immer einen Platz in deinem Herzen haben.

## IMPRESSUM

© 2014 Jan Dober Zauberlounge Theaterverlag

### Mein sagenumwobener Märchenschatz Band 1 : Irische Märchen

2. Auflage Juli 2015

Redaktion: Jan Dober, Berlin  
Zeichnung: Stefanie Bokeloh, Berlin  
Fotografien: Jan Dober, Berlin / Madeleine Dober,  
Berlin

#### Autor:

mail@maerchenzauberer.de  
www.maerchenzauberer.de

#### Herausgeber:

www.zauberlounge.de

#### Bildrechte und Märchen:

Sämtliche Bilder und Märchen, die in dieser Ausgabe abgedruckt wurden, sind nach gründlichen Recherchen gemeinfrei oder aus meinem privaten Archiv. Sollte jedoch ein Bild- oder Märchenrecht übersehen worden sein, bitte ich um eine entsprechende Benachrichtigung per Email.

#### Quellenangaben:

Quellenangaben wurden unter den entsprechenden Abbildungen angegeben.



# Inhaltsverzeichnis

<b>Céad míle fáilte</b> .....	7
<b>Märchenreise</b> .....	8
<b>Märchenwissen</b> .....	8
Bedeutung von Märchen .....	8
Geschichtenerzähler in der heutigen Zeit .....	8
<b>Ankunft im Märchenland</b> .....	9
Das Märchentor .....	9
Leprechauns .....	10
<b>Irland</b> .....	10
Irische Hochkönige .....	10
<b>Die Kelten</b> .....	12
Druiden .....	13
Keltischer Jahreskreis .....	21
Samhain .....	23
Halloween .....	23
Wie entstand Halloween? .....	24
Yule (Alban Arthuan) .....	26
Imbolc .....	26
Ostara (Alban Eiler) .....	29
Beltane (Das Feuerfest) .....	30
Alban Heruin (Mittsommer) .....	33
Lughnasad .....	33
Alban Elued (Herbstfest) .....	34
<b>Anderswelt</b> .....	34
Die Anderswelt .....	38
Thomas Crofton Croker .....	38
Pooka .....	39
Banshee .....	41
Brüder Grimm .....	56
Elfen .....	58
Das stille Volk .....	58
<b>Abschied</b> .....	64
Rückreise .....	64

## Märchen und Sagen

Die Wunderharfe .....	11
Der dreizehnte Sohn des Königs von Erin .....	14
Jack O' Latern .....	25
Die verwünschte Burg .....	27
Der verzauberte See .....	30
Das weiße Kalb .....	35
Das Hexenpferd .....	39
Die Banshee von Mac Carthy .....	42
Die Irrfahrten des Daniel O'Rourke .....	51
Fingerhütchen .....	61

<b>Anhang</b> .....	65
---------------------	----

<b>Quellenverzeichnis</b> .....	65
---------------------------------	----

<b>Vorschau</b> .....	67
-----------------------	----

## Mp3 - Tracks



1. Das Märchentor
2. Die Wunderharfe
3. Der dreizehnte Sohn des Königs von Erin
4. Der verzauberte See
5. Das weiße Kalb
6. Das Hexenpferd
7. Die Brauerei von Eierschalen
8. Abschied



Liebe Märchenfreunde,

falls Sie sich mit einem Kind auf Märchenreise begeben, nehmen Sie sich bitte einmal Zeit und lesen vorab einige der Märchen durch. Jedes Kind hat in jedem Alter eine bestimmte Entwicklungsstufe. Dadurch ist eine empfohlene Altersangabe schwierig anzugeben. Sie kennen das Kind am Besten und können entscheiden, welche Märchen geeignet sind.

Neben den verschiedenen Geschichten finden sich in diesem Heft einige wissenswerte Hintergrundinformationen zu den einzelnen Themenbereichen. Einige Märchen wurden von mir eingelesen und sind als mp3 erhältlich. Schön wäre es, wenn Sie sich diese mit dem Kind anhören und anschließend darüber reden. So kann man das gehörte mit einer guten gemeinschaftlich Unterstützung verarbeiten.

Das Heft ist für Menschen ab 6 Jahren konzipiert.

# Céad míle fáilte

"Céad míle fáilte" stammt aus dem Gälischen und bedeutet soviel wie Tausendfach Willkommen. Und in Irland ist diese Begrüßung tatsächlich so herzlich gemeint, wie sie sich anhört. Jeder der schon einmal als Gast auf der "Grünen Insel" war, weiß wovon ich rede.

So freundlich wie die Iren ihre Gäste begrüßen, möchte ich dich Herzlich Willkommen heißen und einladen auf eine Reise durch das unendlich große Märchenland.

Es bedarf viel Fantasie und einen guten Reisebegleiter, um es zu entdecken und zu ergründen.

Fantasie hast du und unseren Reisebegleiter stelle ich dir nun vor.



Merlinchen ist der Hüter der Märchen und Geschichten. Immer wenn es etwas besonders spannendes oder wissenswertes zu lesen gibt, weist er dich darauf hin.

Auf unserer Märchenreise wirst du spannendes über das Leben von verschiedenen Märchenschreibern und Märchensammlern, sowie einige Hintergrundinformationen zum Thema Märchen erfahren.

Wo kann man eine Märchenreise besser starten, als in einem Land voller Mythen, Sagen und zahlreicher Wunderwesen, einem Land in dem jeder Baum, jedes Wasser und jeder Felsen eine Geschichte zu erzählen vermag.

Der erste Band meiner Reihe "Mein sagenumwobener Märchenschatz" nimmt dich mit auf eine Märchenreise auf die "Grüne Insel" nach Irland.

Du wirst Bekanntschaft mit einigen wunderschönen mytologischen Wesen aus der Anderswelt machen und sie besser Kennenlernen.

Ich wünsche dir nun viel Freude!

# Märchenwissen



## Bedeutung von Märchen

Das Wort Märchen ist eine Verkleinerungsform von "*Maere*" und bedeutet soviel wie Bericht, Botschaft oder Nachricht. Märchen waren zur damaligen Zeit nicht für Kinder, wie oft gedacht, sondern Geschichten für Erwachsene. Sie dienten in Zeiten ohne Schrift dazu, Nachrichten und Informationen, weiterzugeben. Durch die Übermittlung von Geschichten fanden die Menschen eine beliebte Form des geselligen Zusammenseins. Erst im 18. Jahrhundert wurden aus den Erwachsenenmärchen allmählich die Kindermärchen. Den Anspruch oder die

Bedingung an wahre Begebenheiten gebunden zu sein, wie es früher war, gibt es in heutigen Märchen nicht mehr. Dies wird auch durch die Verkleinerungsform widergespiegelt. Somit erhalten Märchen ihren teilweisen fantastischen Einschlag.

Der Ursprung des Geschichtenerzählens ist weitestgehend unbekannt. Aus der Tradition der Minnesänger ist in Mitteleuropa die Geschichtenerzählung entstanden. Ältere Menschen gaben mit ihren Erzählungen ihre Erfahrungen und Erinnerungen wieder. In einigen Teilen von Afrika werden Geschichten ausschließlich der Unterhaltung wegen erzählt.

## Märchen in der heutigen Zeit

Auch wenn Geschichten nicht mehr hauptsächlich dazu dienen Informationen weiterzutragen, enthalten sie mittlerweile wichtige pädagogische Elemente. Gerade in der heutigen Zeit sind Märchen und Geschichten ein wichtiges Gut. Diese ermöglichen es Kindern sich ihre eigenen Bilder vorzustellen. Hierdurch wird ihre Fantasie weiterentwickelt und gestärkt. Oft dienen sie auch der Geselligkeit. Für Kinder ist es wichtig einen kindlichen Held zu haben, um sich mit diesem identifizieren zu können. Sie fassen die Handlung und die enthaltenen Werte nicht mit dem Verstand bewusst auf, sondern fernab von Rationalität, unbewusst! In den Geschichten spiegeln sich symbolhaft die Wünsche und die Erwartungen, auch die Sehnsüchte und Ängste der Kinder wieder.

# Ankunft im Märchenland



Unsere Wanderung durch die Welt der Märchen beginnt in Irland. Ein Land welches noch nicht so dicht besiedelt ist, wie andere Teile des Märchenreichs. Ein Land in dem man tagelang, um einsame Seen wandern kann, ohne jemanden zu begegnen. Hier haben sich die alten Legenden, Mythen und Märchen gehalten und werden heute noch erzählt.

## Das Märchentor



Track 1

Für die Reise in die Märchenwelt und um die Märchen in Ruhe lesen oder anhören zu können, braucht es Zeit und eine angenehme Atmosphäre. Entspanne dich und schließe deine Augen. Die Märchenreise beginnt. Stell dir vor, du sitzt auf einem Teppich. Dieser fängt plötzlich an zu

schweben und nimmt dich mit auf seinem Flug nach Irland. Du kannst Gebirge und grüne Landschaften entdecken. Unter dir befindet sich ein wunderschöner mit Nebel bedeckter See.

Nun stelle dir das Märchentor vor. Es gibt zahlreiche davon, überall verteilt und gut versteckt.

Wenn du davor stehst, öffnet es sich für dich alleine und du kannst eintreten.

Tritt ein und "*Herzlich Willkommen*" im Märchenreich.

Nachdem du durch das Märchentor gegangen bist, wirst du sehr schnell einigen Wunderwesen begegnen.

Damit du besser auf sie vorbereitet bist, möchte ich dir gerne einige von ihnen nach und nach vorstellen.

## Leprechauns

Diese sehr scheuen, aber gutartige Feenwesen, sind für ihre gelegentlich derben Streiche bekannt. Vor ihnen musst du dich in acht nehmen.

Ihr Name leitet sich vom gälischen Wort "*leipreachan*" ab, was "*kleiner Körper*" bedeutet. Aus diesem Grund sind sie auch als das "*Das kleine Volk*" bekannt. Sie werden oft als ein kleines Männ-

chen mit einem großen grünen Hut und traditionelle Kleidung aus dem 19. Jahrhunderts, dargestellt.

Laut der alten Legenden verstecken sie einen mit Gold gefüllten Kessel am Ende des Regenbogens. Wer einen Leprechaun fängt hat vielleicht Glück dessen Gold zu finden und es zu behalten.

## Irland



Irland 1716, Johann Baptist Homann, Grosser Atlas über die ganze Welt 1716

Wir machen eine Zeitreise in das Irland des 6. Jahrhunderts vor Christus.

Irland war durch verschiedenen miteinander rivalisierenden Clans geprägt. Die einzelnen Clans hatten die Herrschaft in mehreren Kleinkönigreichen inne. Als die Kelten um 500 vor Christus nach Irland kamen, war die grüne Insel in ungefähr 150 König-

reiche unterteilt. Zu dieser Zeit begannen auch die in Irland ansässigen Stämme sich untereinander um den Titel des Hochkönigs zu bekämpfen.

Erst im Jahr 846 n.C. gab es historisch greifbare Könige von Gesamt-Irland.

Einer dieser damaligen Hochkönige war Labraid Loingseach Moen MacAilella Aine, 70er König von Irland. Sein Geburtsdatum ist unbekannt, gestorben 522 vor Christus.

Er galt als der Stammvater der Laigin, die der Provinz Leinster Ihren Namen gaben. Abhängig von der Quelle, sagt man, dass er zehn, neunzehn oder dreißig Jahre regierte.

## Cloghan Castle

Mitten im Salzwassersee Lough Hyne liegt die kleine Insel „Castle Island“ mit der Burg Cloghan Castle (heute nur noch eine Ruine). Der Legende nach, lebte hier der König von Irland Labradh Loingseach

Über diesen Hochkönig gibt es eine in Irland weitverbreitete Geschichte. Sie ähnelt der Legende von König Midas aus Griechenland.

Traditional

# Die Wunderharfe



Track 2

Es gab einmal einen König. Um genauer zu sein handelte es sich dabei um Labradh Loingseach. Dieser hatte Ohren von unförmlicher Länge, Pferdeohren gleich. Um diese Missgestalt vor seinen Untertanen zu verbergen, ließ er jeden, der ihm die Haare schnitt, ohne Gnade dem Tode weihen; denn sobald das Geschäft geendigt war, wurde der Unglückliche, um das Geheimnis zu bewahren, ermordet.

Es ward daher unter den Haarschneidern des Reiches Sitte, durch das Los zu bestimmen, wer diesen verzweifelten Dienst versehen sollte, der alljährlich besetzt werden musste, denn nur einmal im Jahr ließ sich der König die Haare von den Ohren schneiden.

Einst traf das Los einen jungen Mann, das einzige Kind einer armen Witwe. Die bekümmerte Mutter befürchtete den Verlust ihres Sohnes und wandte sich, ihr Unglück bejammernd, an den König. Sie bat ihn, ihr Kind zu verschonen. Der König war tief bewegt und dem Jüngling wurde sein Leben versichert. Er stellte dies allerdings unter einer Bedingung. Der Jüngling sollte ein Geheimnis, welches er mitgeteilt bekommt, für sich behalten. Sollte er dieses Geheimnis allerdings doch preisgeben wird er als Strafe den Tod erleiden.

Freudig ging der Jüngling diese Bedingung ein, deren Erfüllung ihm so leicht dünkte. Er fing an, des Königs Haare zu schneiden, aber beim Anblick der ungeheuren Ohren gelang es ihm nur mit Mühe seine Überraschung zu verbergen. Kaum war er wieder zu Hause, als er gefährlich krank wurde, denn ein Geheimnis, scheint es, war zu allen Zeiten eine drückende Bürde. Ihn quälte das seinige so sehr, dass seine Krankheit keinem Heilmittel wich und er war bald am Rande des Grabes.

Die arme Mutter suchte Rat bei einem Druiden, der als Arzt in der ganzen Gegend berühmt war. Als er den Jüngling besuchte, sah er bald, dass die Krankheit keine gewöhnliche Ursache habe, und nach genauer Ausforschung gestand er, die Kunst sei unwirksam in diesem Fall und der Kranke könne nur genesen, wenn er sich eines wichtigen Geheimnisse entlaste, welches schwer auf ihm liege.

»Ach, das Heilmittel war so schlimm, wie die Krankheit!« Wollte der Jüngling das Geheimnis verbreiten, so war sein Leben ohne Rettung verloren, und diese unglückliche Schwierigkeit, diese Todesfurcht auf beiden Seiten war eben Ursache seiner Krankheit.

Der Druide erklärte der Mutter die Umstände ihres Sohnes und ersann ein Mittel, von welchem er Hilfe versprach. Der Jüngling sei zwar streng verbunden, sein Geheimnis keinem lebenden Wesen anzuvertrauen, aber nichts hindere ihn, es in freier Luft so oft auszusprechen, als es ihm beliebt; daher sei ihm zu raten, in einen benachbarten Wald zu gehen, und wenn er auf einen Kreuzweg käme, sich rechtens zu wenden und an den ersten Baum, der ihm ausstoßen würde, seine Lippen fest aufzudrücken, um sein Geheimnis auszuflüstern.

Der Jüngling befolgte pünktlich die Vorschrift des Druiden. Der erste Baum, den er

antraf, war eine Weide; sobald er ihr sein Geheimnis anvertraut hatte, fühlte er augenblicklich Erleichterung, und schon auf dem Heimweg fing die Krankheit an zu weichen.

Einige Zeit nachher zerbrach des Königs erster Harfner, Loastine, seine Harfe und ging in jenen Wald, einen Baum zu fällen, woraus er sich ein neues Instrument machen wollte. Zufällig wählte er die Weide, welcher der Haarschneider das königliche Geheimnis anvertraut hatte.

Der Harfner brachte den Baum nach Hause und sobald er sich eine Harfe gebaut und sie besaitet hatte, gab sie nur einen Ton von sich, nur die Worte: »Labradh Loinseach hat zwei Pferdeohren«. 🧙 [1]

Der Harfner war höchst erstaunt und der Ruf sprach im ganzen Reiche von der Wunderharfe. Es kamen mehrere Kunstgenossen, sie zu versuchen, aber immer erklang nur das Lied von Labradh's langen Ohren.

Der König glaubte, die Götter hätten dies Wunder gewirkt im Zorn über die Grausamkeit, womit er so viele Jünglinge dem Tode geopfert hatte, um seine Mitgestalt zu verhehlen. Dies machte so tiefen Eindruck auf sein Gemüt, dass er seine Härte bereute und fortan bis zu seinem Tode die langen Ohren offen trug vor aller Welt.



*"Orgain Denna Rig"* (Das Morden von Dinn Rig) ist der Titel weiterer Erzählungen über den König. Er entstammt aus dem Historischen Zyklus der Irischen Mythologie. Die Erzählung ist in drei Manuskripten erhalten: *"Lebor Laignech"*, *"Leabhar Buidhe Lecain"* und *"Rawlinson B502"*

[1] Im Originaltext findet sich folgender Ausspruch: »*Dha cluáis assail ar Labhra Loinseach.*« In der Übersetzung »*Two ears of an ass on Labhra Loinseach.*«

Zu finden in *"Sketches in Topography County Ist Antiquities, History, Legends, and Topography"* – Daniel Donovan Jun – 1876 Seite 124

## Die Kelten

Wer sich auf eine Märchenreise durch Irland begibt, kommt an einem Zwischenstopp bei den Kelten nicht vorbei. Aus diesem Grund reisen wir in eine Zeit, in der die Kelten stark in Irland verbreitet waren. Noch heute finden wir in unserer Sprache und Kultur keltische Einflüsse.

Die Kelten lebten nämlich nicht nur in Irland, sondern waren unter anderem auch in Frankreich (Gallier), bis nach Italien und in der Türkei (Galater) zu finden.

Die Kelten waren nie zentral organisiert, sondern verteilten sich auf viele verschiedene Stämme. Diese einzelnen