

Liebe Gäste,

Riesen, Hexen, Wassergeister, Piraten, Drachen und mancherlei andere sagenhafte Gestalten begleiten uns durch die Kindheit und bleiben uns treu bis ins Alter. Sagen haben immer Konjunktur, sind modern, zeitlos weise und eng mit dem Ort ihrer Handlung verbunden.

Grevesmühlen ist Mitglied der Sagen- und Märchenstraße Mecklenburg-Vorpommern.

Lassen Sie sich vom Reiz der zahlreichen Märchen und Sagen verzaubern, folgen Sie den Spuren und entdecken Sie jenseits von Stress und Hektik eine Region voller landschaftlicher Schönheit, alter Alleen, geschichtsträchtiger Ortskerne, touristischer Anziehungspunkte und Bauten aus längst vergangenen Jahrhunderten.

Die Krähe wirbt für die Stadt Grevesmühlen und die Sagen- und Märchenstraße MV. (www.sagen-und-maerchenstrasse-mv.de) So wird die Stadt Grevesmühlen im Volksmund „Kreihnsdörp“ genannt und ihre Einwohner als Krähen bezeichnet. Dafür gibt es einen sagenhaften Hintergrund:

Zu einer Zeit, als die Stadttore noch neu waren (ab dem 13./14. Jh.) verloren die einstigen Ackerbürger von ihren überladenen Erntewagen soviel Heu und Getreide, dass sie sich Gedanken machen mussten. Ein Fremder berichtete einem Grevesmühlener, dass in seiner Heimat „Weesbäume“ („Wiesenbäume“) auf die vollen Heufuder und Kornwagen gebunden werden, um Abhilfe zu schaffen. Der Grevesmühlener behielt dieses Wissen für sich und stellte es bei der kommenden Ernte als seine Erfindung vor, nur legte er den Weesbaum quer statt längs zur Fahrtrichtung des Fuhrwerks. Als die Ackerbürger vor das Stadttor kamen, passte der meterlange Baum nicht durch. Es wurde stundenlang beratschlagt, man wollte sogar schon das Stadttor verlegen. Da flog eine Krähe vorbei, setzt sich auf das Tor und rief: „Scharp vöhr, scharp vöhr!“ (Scharf vor!- Das scharfe Ende nach vorn.) Der Bürgermeister, der in Sachen Klugheit der Krähe in nichts nachstand, erkannte: „Nehmt das scharfe Ende, die Spitze nach vorn!“ Das Fuhrwerk kam nun in die Stadt und die Grevesmühlener Bürger werden seitdem Krähen genannt. (A)

1 - Plastik Kreihnsdörp - dokumentiert die Wahrzeichen der Stadt, welche sich mit dem Stadtnamen verbinden. Die Krähe für „Kreihnsdörp“, die Mühle für „Grevesmulne“



2 - Historischer Rundgang - M -Steine - Insgesamt 13 M-Steine kennzeichnen den Verlauf der ehemaligen Stadtmauer und führen durch die Altstadt von Grevesmühlen.

3 - Krähentor - Die Sage von den Grevesmühlener Krähen wurde vom Graffiti-Künstler Daniel Wrede interpretiert.

4 - Altes Rathaus mit Bronzefiguren

5 - Wächterbrunnen

6 - Stadtbibliothek

7 - Holzschaf im Schäfergang

8 - Stadtausrufer Suhrbier

9 - Krähenbrunnen am Markant

10 - Mühle

B - Münzmeister Dalemann - Innenstadt - Neben Stierkopf und halben Mühlenrad findet sich auf den Stadtmünzen von 1550 eine Dohle. Der kleine gesellige Krähenvogel deutet auf den Münzmeister Joachim Dalemann (Dohlemann) und erklärt warum die Münzen mundartlich Krähen oder Dohlen genannt, und dieser Begriff später auf die Einwohner der Stadt übertragen wurde.

11 - Städtisches Museum/Stadtinformation

12 - Lebendes Museum - Interessantes über die Entwicklung des Schneiderhandwerks, historische Kleidung, Trachten, Uniformen

13 - St.-Nikolai-Kirche - Backsteinkirche aus dem 13. Jh.

14 - Wasserspiele - Spielplatz Bürgerwiese - Drei Eichen

15 - Sparkasse - Historisches Stadtsiegel

C - Der Schimmelreiter vom Tannenberg - Poischow/Tannenberg - Im Tannenberg bei Poischow soll einst ein grausamer Ritter sein Unwesen getrieben haben. Nach seiner Bestrafung erfüllte sich die Drohung des Einsiedlers und noch heute soll der Schimmelreiter ohne Kopf in den Dämmerstunden umgehen.

16 - Poischower Mühle

17 - Pungensteine

18 - Ruinen der ehemaligen Windmühle

19 - Outdoor Fitnessparcour am Tannenberg

D - De Waddermöhm - Ploggensee - Während des Dreißigjährigen Krieges wurden die zwei bronzenen Kirchenglocken im Ploggensee versenkt, um sie nicht in die Hände der Feinde gelangen zu lassen. Die Waddermöhm, eine Wasserhexe wacht noch heute über die Glocken. Am Ostersonntag sind sie der Sage nach zu hören, aber nur von Sonntagskindern.

20 - Wanderweg um den Ploggensee

21 - Minigolfanlage

22 - Fitnesscenter

23 - Restaurant Seeschlösschen

24 - Wellnesscenter „Die Sauna“

E - Wie der Vielbecker See entstand - Vielbecker See - Der Sage nach wurden die Bewohner des Dorfes Vielbeck für ihren lasterhaften Lebenswandel und frevelhaftes Vergehen an einem Gesandten des Bischofs bestraft. In einer Octobernacht fegte ein Sturm über das Dorf und begrub es in den Fluten des heutigen „Vielbecker Sees“

F - Der Steinbrink - Die Bewohner eines anderen Dorfes erlitten ein ähnlich grausames Schicksal, als Strafe für ihr gottloses Leben regnete es riesige Felssteine und begruben das Dorf unter sich.

25 - Radtour Vielbecker See - Pelzer Hain - Kiebitzmoor - Steinbrink - Kussow und zurück

26 - Steinzeitdorf Kussow

27 - Wanderweg um den Vielbecker See - Pelzer Hain

28 - Restaurant „Vielbecker Stuben“

29 - Nordgruppe der Großsteingräber mit archäologischen Lehrpfad zur Ur- und Frühgeschichte

30 - Sühnestein - erinnert an einen erschlagenen Kaufmann aus dem 13. Jh.

31 - Alte Büdnerlei/Galerie Hukal

H - Die Zwerge von Hamberge - Iserberg/Hamberge - Unterhalb des Iserberges befindet sich der Sage nach der Eingang in das unterirdische Zwergenreich. Diese trieben allerhand Schabernack mit den Bauern der Umgebung, halfen diesen aber auch wenn sie in Not waren.

32 - Wanderweg Grevesmühlen-Hamberge

33 - Aussichtsturm auf dem Iserberg

34 - Cafe Rabe

I - Riese bei Naschendorf - Naschendorf - Einst hauste ein böser Riese in den Wäldern bei Naschendorf. Die Bewohner überraschten den schlafenden Riesen und begruben ihn unter Steinen. Sein Grab und der Ofen in welchem er sein Brot backte sind noch heute zu sehen.

35 - Radtour über Neu Degtow - Barendorf - Naschendorf - über die alte Wariner Landstraße zurück nach Grevesmühlen

36 - Wanderweg Südgruppe der Großsteingräber mit Teufelsbackofen

J - Der Nöck von Wotenitz - Der Sage nach ist der Nöck ein sehr musikalischer Wassergeist, welcher sich in einer Wasserburg mit sieben Mauern drum herum hier niedergelassen hat.

37 - Radtour über Wotenitz - Questin - Gostorf - Grenzhäuser - Vielbecker See

38 - Wasserlehrpfad

39 - Wildgehege

40 - Waldschule

K - Capt'n Flint - Grevesmühlen - „Auf Seeman, Tod und Teufel“ heißt es jeden Sommer beim Piraten-Open-Air-Theater in Grevesmühlen. Seither ist Grevesmühlen Treffpunkt vieler Piraten. Im riesigen Theater trifft man auf Capt'n Flint und seine Crew.

41 - Piraten Open Air Theater

42 - Holzfigur von Capt'n Flint

43 - Piratenkaschemme zur „Schatzinsel“

L - Die Hexen vom Blocksberg - Warnow - Ähnlich wie in der Walpurgisnacht auf dem gleichnamigen Berg im Harz die Hexen zusammentreffen, sollen sie sich auch hier ein Stelldichein in der Johannisnacht gegeben haben.

44 - Radtour von Warnow über Santow nach Grevesmühlen



Legende:

● Aktivitäten

● Sehenswürdigkeiten

● Einkehren

● Märchenhafte Plätze

● ehemalige Stadttore

● Markierung für ehemalige Stadtmauer - Rundgang

● Krähen-/Stadtrundgang

● Wanderroute

● Radtour

● Mühlenweg