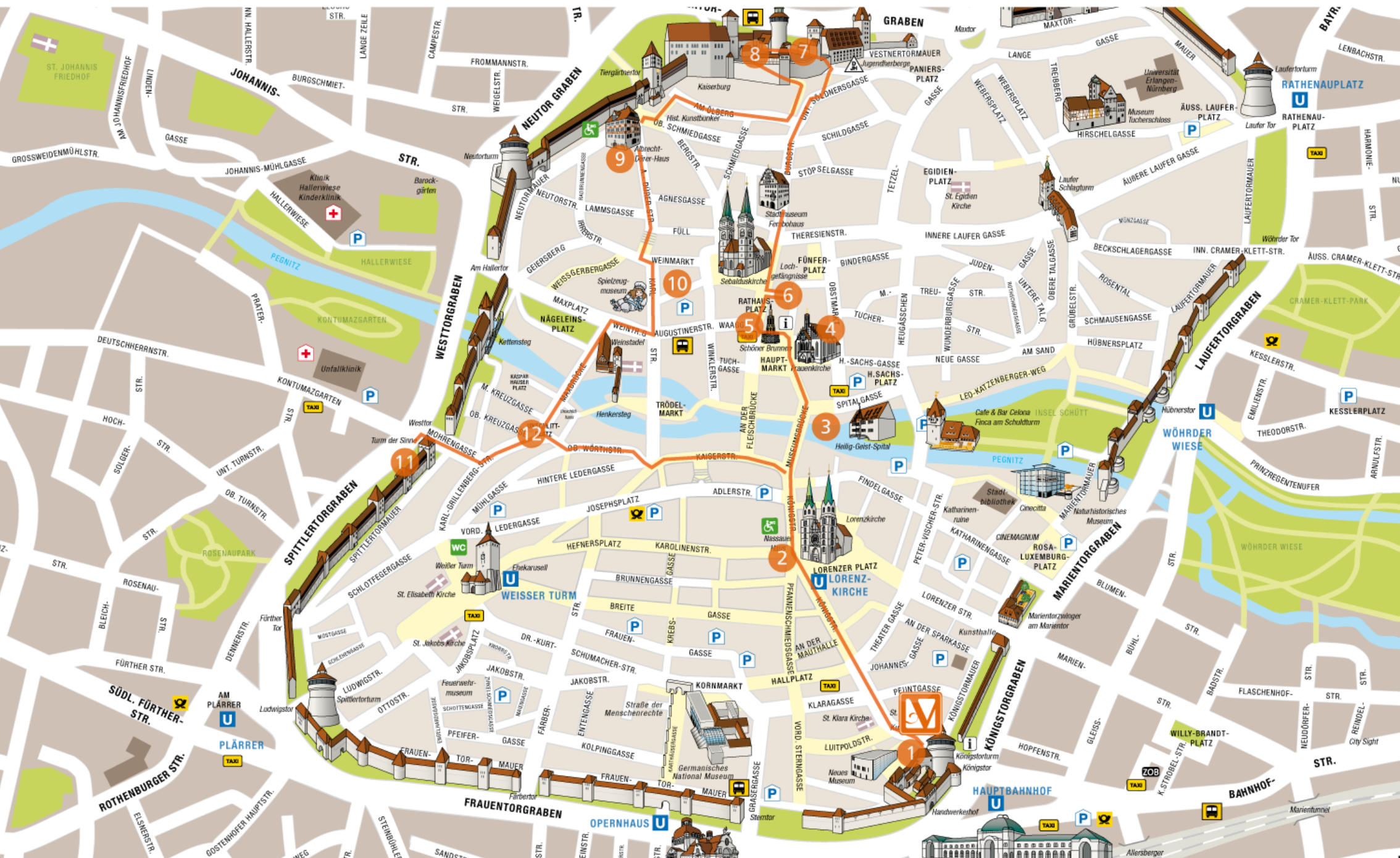


SAGENHAFT SPIELERISCHES NÜRNBERG

Mit Groß und Klein auf Entdeckungstour



NÜRNBERG BEGEISTERT – immer und immer wieder:

Das spannende Ziel der Kaiserburg vor Augen, gesäumt von wunderlichen Nürnberger Sagen, wird jedes Kind für einen Spaziergang zu begeistern sein.



SAGENHAFT SPIELERISCHES NÜRNBERG

Mit Groß und Klein auf Entdeckungstour

Wenden wir uns am Ausgang des Hotel Victoria nach rechts, sehen wir einen der Nürnberger Stadttürme, den **1 Königstorturm**. Der Schutzgeist aller Nürnberger Türme ist die **Blaue Agnes**. Es handelt sich um eine junge Magd, die durch den Turmwächter des Sinwellturms aufgenommen und großgezogen wurde. Er kleidete sein Ziehkind immer in selbsthergestelltes blaues Tuch. Selbst nach dem Tod des Wächters wachte das dankbare Mädchen über die restlichen „Türme“ und warnte sie wiederholt vor drohenden Feuern.

Die nächste Sage ist am **2 Teufelsbrunnlein** am Nordturm der **Lorenzkirche** illustriert. Der Brunnen greift die **Geschichte des Schusserbou** auf, der angeblich beim Murmelspielen („Schussern“) gemogelt hatte, dies aber nachdrücklich bestritt und nach seinem Schwur auf den Teufel von eben diesem geholt wurde.

Auch in Nürnberg trieb **Till Eulenspiegel** sein Unwesen. Den Patienten des **3 Heilig-Geist-Spitals** soll er sich als Arzt ausgehend einen Besuch abgestattet und einen bitterbösen Streich gespielt haben. Angeblich hat er bewirkt, dass an einem einzigen Tag alle Kranken ohne jedes Arzneimittel gesund wurden.

Nur wenige Schritte weiter hält der Hauptmarkt gleich zwei bekannte Geschichten bereit: Am Giebel der **4 Frauenkirche** zeigt sich um 12 Uhr mittags das an den Erlass der Goldenen Bulle erinnernde **Männleinlaufen**.

Anschließend wenden wir uns dem **5 Schönen Brunnen mit dem Goldenen Ring** zu, an dem zu drehen Glück bringt. Vielleicht versuchen wir es einmal? Der Sage nach verliebte sich der Geselle des Schmiedes in dessen Tochter. Der Meister aber sagte, dass die Verbindung der beiden ebenso unmöglich sei wie bewegliche Ringe ohne Naht am Brunnengitter. Nach einer Reise musste er feststellen, dass der Geselle verschwunden war und einen drehbaren Ring ohne Naht im Brunnengitter hinterlassen hatte.



Von hier lohnt ein kleiner Abstecher auf den **6 Rathausplatz**, um den **Gänsemännchenbrunnen** zu bewundern. Er erzählt die Geschichte eines kleinen fränkischen Bauern, der auf dem Weg zum Markt vor Durst fast umgekommen wäre, hätten ihm die zwei zu verkaufenden Gänse nicht Wasser aus ihren Schnäbeln geschenkt.

Nun müssen wir den steilen Berg zur Kaiserburg erklimmen. Auf der **7 Kleinen Freieung** können wir die Hufspuren des Pferdes von **Ritter Eppelein von Gailingen** bewundern, die an seine abenteuerliche Flucht erinnern. Denn gefangen auf der Burg, rettete er sein Leben in dem er mit seinem Pferd einen beherzten Sprung über die Mauer auf die Felsen wagte.

Wir versetzen uns nun zurück in die Zeit als es Kaiser und Ritter gegeben hat und bewundern die Festung der **8 Burg**. Unser Hauptinteresse gilt dem **Tiefen Brunnen** und blicken wir hinein, können wir uns die vielen Tunnel und Felsengänge unter der Stadt vorstellen. Tief unten sehen wir rechts und links zwei dunkle Öffnungen in der Wand. Eine Sage berichtet, dass ein zum Tode verurteilter Verbrecher hier hinab gelassen wurde, um den alten Kaiser Karl in den Felsengängen zu finden. Sollte er Beweise dafür finden und diese zu den Richtern bringen können, würde ihm die Strafe erlassen werden. Der gute Mann entdeckte einen großen Saal, in dem saß der alte Herrscher auf einem Thron am Tisch und ringsum saßen dessen Herren mit prächtigen Gewändern, alle wie erstarrt. Er erschrak, griff sich einen funkelnden Stein und lief voll Entsetzen davon. Der funkelnde Stein entpuppte sich als Diamant, der dem Mann seine Freiheit verschaffte.

Durch die mittelalterlichen Gassen machen wir uns zum **9 Haus Albrecht Dürers** auf. Wer noch nicht genug hat von der Vergangenheit kann sich von seiner **Frau Agnes** durch ihr Haus führen lassen und mehr erfahren über den berühmten Maler Nürnbergs.

Mit einem Besuch im **10 Spielzeugmuseum** oder im **11 Turm der Sinne** am Spittlertorgraben gelingt uns der Schritt zurück in die Gegenwart.




10




12



Lassen Sie sich auf dem Rückweg zum Hotel Victoria noch auf eine Sage ein, in dem Sie den **12 Dudelsackpfeiferbrunnen am Unschlittplatz** besuchen. Der Musiker muss zu Pestzeiten voll des Weines am Wegesrand eingeschlafen sein. Ein Leichenkutscher sammelte alle Pestopfer ein, so auch unseren Musiker, da er wie tot die Straße säumte. Vom Gepolter des Wagens erwachte er zwischen all den Pestleichen und erschrak über diese Art der Begegnung mit dem Tod. Auf seinem Dudelsack spielend konnte er die Aufmerksamkeit des Kutschers erwirken, der ihn genauso erschrocken befreite. Gesund ist er geblieben, der Alkohol hat offenbar die Ansteckung verhindert.

Wir gehen zurück zum  **Hotel Victoria** über die Obere Wörthstraße, Kaiserstraße und Königstraße und freuen uns darauf, von unseren Erlebnissen zu erzählen.

Dauer des Spaziergangs: ca. 3 h 
ohne Museumsbesuch

Gemeinschaftsprojekt
Sabine Powels – Geschäftsführerin Hotel Victoria
Alice Juraschek, M.A. – Kunsthistorikerin



115 JAHRE
NÜRNBERG BEGEISTERT

Königstraße 80 Fon +49/911/24 05-0 www.hotelvictoria.de
D-90402 Nürnberg Fax +49/911/22 74 32 book@hotelvictoria.de

VictoriaTipps
für unterwegs



Mit unserer Begeisterung für Nürnberg haben wir die Spaziergänge ausgearbeitet, können an dieser Stelle allerdings keine Gewähr für die Richtigkeit aller Angaben geben.