



ABERGLAUBE

› Das Spiel mit Pech und Glück

Geh' nicht unter der Leiter durch! Oh nein, heute ist Freitag, der 13.! Achtung, da läuft eine schwarze Katze! Menschen, die diese Sätze sagen, gelten als abergläubisch. Aber was ist Aberglaube genau? vitamin de stellt bekannte Aberglauben vor und erklärt ihren Ursprung.

Aberglaube ist der Glaube an das Übersinnliche. Er entstand Ende des Mittelalters in der christlichen Religion. Von der Kirche wurde er als unchristlich verurteilt. Für Psychologen ist Aberglaube jedoch etwas Normales. Er entsteht, wenn Menschen versuchen, die Welt zu erklären, indem sie völlig unterschiedliche Ereignisse in Verbindung bringen. Sie verknüpfen Ursache und Wirkung falsch. So haben Menschen oft das Gefühl, ein bestimmtes Ereignis bringt Glück oder Pech.

Flugzeuge und Freitage – Die Zahl 13

Die Zahl 13 gilt als Unglückszahl. Der Ursprung dieses Glaubens ist die Bibel. Hier war Judas, der Verräter, der dreizehnte Gast beim letzten Abendmahl Jesu Christi. Wenn in Hotels und Krankenhäusern der 13. Stock oder die Zimmernummer 13 fehlt, liegt das am Aberglauben. Auch in Flugzeugen möchten viele Menschen nicht in Reihe 13 sitzen. Ist der 13. Tag eines Monats ein Freitag, haben abergläubische Menschen große Angst. Sie bleiben lieber zu Hause. Zum Glück können in einem Jahr höchstens drei Freitage auf einen 13. fallen. Statistisch passieren an einem solchen Tag nicht mehr Unfälle als an einem anderen Datum.

Pech, Glück oder beides? – Katzen

Im alten Ägypten glaubte man, Katzen seien göttlich. Im europäischen Mittelalter änderte sich das. Sie standen für das Böse, galten als Helfer von Teufel und Hexen. Ihre im Dunkeln leuchtenden Augen bestätigten dieses Bild. Während der Hexenverfolgung standen alle Katzenbesitzer im Verdacht, eine Hexe zu sein. Der Glaube, dass schwarze Katzen Pech bringen, kommt vom alten Volk der Kelten. Sie meinten, dass Katzen Schlangen ins Haus bringen. Katzen gelten jedoch auch als Glücksbringer. Schiffe hatten früher immer eine Katze an Bord. Kreuzt eine Katze von rechts nach links den Weg, soll das ein gutes Zeichen sein. Aber nicht, wenn sie von links nach rechts geht, stehen bleibt oder sich setzt. Links gilt als die „schlechte Seite“. Auch das stammt aus der Bibel. Da heißt es nämlich, dass sich beim Jüngsten Gericht die Guten rechts und die Schlechten links aufstellen müssen.

VIEL GLÜCK!

Glücksbringer

Glücksbringer sind Gegenstände, Pflanzen, Tiere oder Menschen. Abergläubische Menschen denken, dass diese Glücksbringer eine positive Kraft haben. vitamin de stellt ein paar Glücksbringer vor.



Vierblättriges Kleeblatt

Das vierblättrige Kleeblatt ist eine seltene Mutation. Um es zu finden, braucht man schon viel Glück. Angeblich hat Eva ein vierblättriges Kleeblatt aus dem Garten Eden mitgenommen. Mit einem solchen Glücksbringer besitzt der Finder ein Stück vom Paradies.

Hufeisen

Hufeisen werden oft mit einem Nagel über der Tür angebracht. Kommt der Teufel über die Schwelle, soll es ihm auf den Kopf fallen. Das Eisen muss aber mit der offenen Seite nach oben aufgehängt werden, sonst fällt das Glück heraus.



Schornsteinfeger

Einen Schornsteinfeger zu berühren bringt ebenfalls Glück. Das liegt daran, dass es früher ein großes Unglück war, wenn der Schornstein verstopft war.



Scherben

Ein altes Ritual ist das Zerbrechen von Gefäßen, um böse Geister zu vertreiben. Deshalb bringen Scherben Glück, aber nicht die Scherben eines Spiegels. Im Spiegel soll die Seele des Hineinschauenden wohnen. Außerdem soll der Spiegel ein Tor zu bösen Geistern und Dämonen sein. Da hilft es nur, Salz auf die Scherben zu streuen und sie um Mitternacht zu vergraben, ansonsten drohen sieben Jahre Pech.

Und viele Glücksbringer mehr

Vielleicht hilft es, Marienkäfer, Glückspfennige, Fliegenpilze, ein Glücksschwein oder eine Hasenpfote zu finden, denn das sind weitere Glücksbringer. Letztendlich liegt es an jedem selbst, ob er daran glaubt oder nicht. Wenn man sich nicht sicher ist, klopf man dreimal auf Holz und vertreibt

alles Böse durch Lärm. Das ist zwar auch ein Aberglaube, aber schaden kann es ja nicht.



WELCHER ABERGLAUBE HAT FÜR DIE DEUTSCHEN BEDEUTUNG?

Angaben in Prozent (%) /
Mehrfachnennung möglich

Die Zahl 13	23
Schwarze Katze	26
Schornsteinfeger	35
Sternschnuppe	40
Vierblättriges Kleeblatt	43

Gefährlich? – Unter der Leiter

Es bringt Unglück, unter einer Leiter hindurchzugehen. Wenn sie an einer Wand lehnt, bildet sie mit dem Boden die heilige Form des Dreiecks. Durchkreuzt man dieses, gefährdet man sein Glück. Dieser Aberglaube stammt aus dem Mittelalter. Damals konnte man unter einer Leiter tatsächlich tödlich enden. Der Grund dafür war, dass Leitern früher nicht sehr stabil waren. Es passierte oft, dass diese mitsamt der Person, die sich darauf befand, zusammenbrach. Ging in diesem Moment jemand unter der Leiter hindurch, war das wirklich Pech.

Zusammengestellt von
Insa Kohler



bestätigen	bekräftigen, richtig machen, beweisen
entstehen	zu sein beginnen, geschaffen werden
Ereignis, -se, das	Erlebnis, Geschehen, Episode
gefährden	bedrohen, in Gefahr bringen
Gefäß, -e, das	Behälter, in dem man etw. aufbewahren kann (Becher, Krug, Vase)
Geist, -er, der	Dämon, Phantom, Gespenst
gelten	angesehen/betrachtet werden
heilig	religiös, göttlich, himmlisch, selig
im Verdacht stehen	alle denken, dass jmd. etw. Schlechtes gemacht hat
in Verbindung bringen	verbinden, eine Kausalität/einen Zusammenhang herstellen
Leiter, -n, die	Gerät zum Hinauf- und Hinabsteigen
Mittelalter, das	Epoche zwischen Antike und Neuzeit (6. bis 15. Jahrhundert)
Schornsteinfeger, -, der	jmd., der den Schornstein/Ofen sauber macht
Schwelle, -n, die	unterer Teil der Tür und des Türrahmens
stammen, aus etw. (Dat.)	herkommen, hervorgehen, seinen Ursprung haben
stehen, für jmdn./etw. (Akk.)	hier: vorstellen, sein, personifizieren, verkörpern
Übersinnliche, das	Metaphysisches, Übernatürliches
Unfall, -"e, der	Unglück
Ursache, -n, die	Grund, Basis, Grundlage, Motivation
Ursprung, -"e, der	Ausgangspunkt, Herkunft
Verfolgung, -en, die	Jagd
verknüpfen	kombinieren, zusammenstellen, verbinden
vertreiben	jmdn. dazu bringen, den Ort zu verlassen; fortjagen, verscheuchen
verurteilen	kritisieren, negativ bewerten, bestrafen