

Zeitschrift: Vom Jura zum Schwarzwald : Blätter für Heimatkunde und Heimatschutz
Herausgeber: Fricktalisch-Badische Vereinigung für Heimatkunde
Band: 82 (2008)

Artikel: Tannhupper und Leelifotzel : Sagen der Nachbarn am Hochrhein
Autor: Fasolin, Werner / Fricker, Traugott / Müller, Albin
Kapitel: Mumpf, Obermumpf
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-747020>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 04.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Schwester begleiten sollte. Wegen widrigen Umständen konnten sie von Aarau aus den Heimweg erst spät antreten, kamen spät am Abend nach Wittnau und mussten bei einbrechender Nacht Richtung Tiersteinberg hinaufgehen. Sie hätten die Martinsgasse oder den heutigen Stationenweg nehmen können. Müde wie sie waren, wählten sie den etwas längeren, aber bequemer Weg. Doch kaum im Wald angekommen, hörten sie eine seltsame Stimme. Ein ständiges Klagen, das sie sich nicht erklären konnten, begleitete sie, bis sie – in Angst und Schrecken versetzt – oben auf der Ebene angelangt waren. Dann wurde es wieder still. Doch als sie zur Kreuzung kamen, wo die Wege von Schupfart, Rothenfluh, Wittnau und Wegenstetten zusammentreffen, stand plötzlich ein grosser Mann in einem schwarzen Mantel vor ihnen und fragte, wohin die vier Wege führten. Die ältere der Schwestern begann zu schreien und konnte sich nicht mehr erholen. Die jüngere gab Auskunft und drängte dann auf eine schnelle Heimkehr.

322 Die Entstehung des Dorfes Obermumpf

Mumpf, Obermumpf

Als im Dreissigjährigen Krieg die Schweden nach der Belagerung von Rheinfelden rheinwärts zogen, fielen sie auch in das Dorf Mumpf ein. Sie hieben dort alles nieder, was ihnen begegnete, bis auf das letzte Kind in der Wiege. Ein einziger Mann hatte sich über den Berg ins Baselbiet gerettet und fand da bei einem Bauern Obdach und Nahrung. Als der Friede kam, sprach der Bauer zum Flüchtling: «Siehe, ich gebe dir einen Pflug, ein Joch Ochsen, einen Wagen und so viel Korn, als du für die erste Aussaat brauchst. Gehe nun heim und bebaue dein Land aufs Neue.» Der Mann tat, wie ihm sein Gastfreund geraten hatte, und wurde so der Gründer des neuen Dorfes Obermumpf.

323 Die sieben Stuben

An der steilen Fluh bei Obermumpf öffnet sich ein enger Felsschlitz als Eingang zu einer Höhle. Zwängt man sich durch den schmalen Gang, kommt man zu einer kesselartigen Erweiterung, die das Volk die sieben Stuben nennt. Hier hausten vor Zeiten die Erdmännlein. Die Leute rund um den Berg wissen heute noch von ihnen zu erzählen.

Vor vielen Jahren hütete eines Tages ein Obermumpfer Mädchen auf dem Berg seines Vaters Kühe. Während das Vieh ruhig graste, schlenderte es in der Nähe herum und kam auch zu jener Felsspalte. Neugierig guckte es in die Höhle hinab. Da stand plötzlich wie aus dem Boden gewachsen ein daumengrosses Kerlchen vor ihm und erklärte, es müsse jetzt seine Frau werden und lebenslang bei ihm wohnen. Das Mädchen sperrte sich, weinte und wollte ihm nicht in die Höhle folgen. Schliesslich erlaubte ihm der Zwerg, noch einmal nach Hause zu gehen. Aber morgen mittags müsse es wieder hier sein. Wenn es dann seinen Namen noch wisse, solle es frei sein, andernfalls müsse es seine Frau werden. Er heisse Senfkörnlein. Das erschrockene Mädchen eilte nach Hause und erzählte den Vorfall. Aber schon hatte es den Namen des Zwerges vergessen. Da schickten die Eltern das weinende Kind in den Pfarrhof, vielleicht dass der Pfarrer zu helfen wüsste. Dieser riet dem Mädchen, morgens in aller Frühe zum Höhleneingang zu schleichen. Vielleicht, dass es etwas zu sehen oder zu hören bekäme, was ihm den vergessenen Namen wieder in Erinnerung rufen könnte. Das Mädchen tat so. In der Morgendämmerung sah es den Zwerg an einem Feuer eifrig hantieren, und während er fleissig mit dem Kochlöffel im Topf rührte, sang er mit fröhlichem Gesicht:

*Ich koch mir ein Kräutlein,
heut hol ich mein Bräutlein,
das nicht mehr weiss,
dass ich Senfkörnlein heiss.*

Still eilte das Mädchen davon, kam aber zur festgesetzten Mittagsstunde wieder, nannte dem Zwerg seinen Namen und war damit aus seinem Bann erlöst. Das Männlein aber verschwand laut fluchend in den Felsen.

324 Der Angerhund

Zu gewissen Zeiten hörte man früher in Obermumpf ein heiseres Bellen, das das ganze Tal erfüllte. «Der Angerhund kommt, es gibt ander Wetter», murmelte dann die Grossmutter im Ofenwinkel. Dann vernahm man auf der Strasse die Sprünge eines rennenden Tieres und schliesslich ein fernes Plätschern im Bach. Wehe dem Mädchen, das neugierig den Kopf aus dem Läuferlein streckte! Sein Kopf schwoll kürbisgross an und wurde feuerrot wie ein gesottener Krebs. Das Bellen des Hundes hörte man bis nach Münchwilen hinüber. Es zeigte immer Unwetter an.

325 Die unverschliessbare Türe in Obermumpf

In Obermumpf fand sich ein altes Haus, dessen Türen sich an bestimmten Tagen des Jahres alle von selber öffneten und sich dann bis am folgenden Morgen nicht mehr schliessen liessen. Man sagte von Selbstmördern, dass jene Stubentüre, durch die man die Leiche aus dem Hause schaffte, ja sogar die Fenster einer solchen Stube zu gewissen Zeiten sich von selbst öffneten.

326 Das Höchmattungetüm

326a Vor vielen Jahren einmal wollte der Obermumpfer Schmied in Mumpf Kohlen holen. Er spannte seine beiden Ochsen an den Wagen und machte sich auf den Weg. Nichts Böses denkend, ging er neben seinen Ochsen einher. So kam er auch zur Höchmatt. Da blieben die Ochsen plötzlich stehen. Verwundert schaute der Schmied auf. Da erblickte er mitten im Weg eine mächtige, dunkle Gestalt. Der Mann erschrak ob der Grösse und der feurigen Augen des Ungeheuers. Er wusste nicht, was er nun tun sollte. Er knallte mit der Peitsche und schlug damit auf die Ochsen ein. Doch das half nichts, breit und mächtig stand das finstere Wesen mitten im Weg. Schliesslich sagte der Schmied mit ruhiger Stimme: «Hü, in Gottes Namen!» Kaum hatte er das gesagt, verschwand die dunkle Gestalt lautlos, die Ochsen zogen wieder an, und der Schmied konnte seinen Weg fortsetzen.

326b Wer früher von Obermumpf nach Mumpf ging, konnte am Bächlein in der Höchmatt oft einen merkwürdigen Mann sehen. Man nannte ihn den Höchmattmann. Er trage einen grossen, breitrandigen Hut und stehe immer am gleichen Ort und winke mit beiden Händen auf und ab. Man sagte, der Mann habe zu Lebzeiten dort eine Untat verübt und seine Seele hätte darauf im Grab keine Ruhe gefunden.

327 Das Höchmattlicht

Eines Tages ging ein Mann seinen gewohnten Weg zur Arbeit nach Stein. Er verliess Obermumpf bei der Vorstadt, schritt den Weg weiter durchs Laibich und erreichte

schliesslich die Gegend, die man Oberen Acher nennt. Da erblickte er am gegenüberliegenden Abhang, in der Höchmatt, ein helles, kugeliges Licht. Verwundert blieb der Mann stehen und betrachtete die sonderbare Erscheinung. Er sah, wie das Licht auf und ab, hin und her tanzte. Nun piff der Mann ein paarmal durch die Finger. Jetzt sah er, wie das Licht in raschem Flug das Tal überquerte und geradewegs auf ihn zuschoss. Als es noch einige Schritte von ihm entfernt war, ergriff den Mann heftige Angst. Er wandte sich ab und lief in grossen Schritten davon, durch den Wald zu seinem Arbeitsplatz. Die folgenden Tage befürchtete er, auf seinem Weg nochmals dem Licht zu begegnen, doch wie er sich auch umsah, er sah es nicht mehr.

328 Das Gespenst in der Schupfarter Mühle

In der Mühle von Schupfart lebte vor Zeiten ein habgieriger Müller. Er war ein böser Kerl und stahl den Bauern, die ihr Korn bei ihm mahlen liessen, einen Teil ihres Mehles. Auch machte er in seinem Keller unten falsches Geld. Als ihn der Tod erreichte, waren die Leute froh. Mein Urgrossvater in Obermumpf arbeitete einmal in der Kiesgrube und kehrte spät am Abend heim. Als er auf die Mühle zukam, sah er darin ein grosses Feuer. Verwundert trat er näher und schaute hinein. Darin stand ein grosser feuriger Mann. Mein Urgrossvater wurde totenbleich und lief heim. Als er nach Hause kam, erzählte er alles.

329 Der Markstein und der Bauer

Es war einmal ein Bauer in Obermumpf, der bei Nacht die Marksteine versetzte, damit er mehr Land bekäme. Als er starb, fand seine Seele keine Ruhe. Er musste jede Nacht von zwölf bis ein Uhr einen schweren Markstein umhertragen. Immer sprach er dabei: «Wo leg ich ihn hin?» Da sagten die Bauern zueinander: «Lasst ihn nur, es geschieht ihm Recht!» Da kam in einer Nacht ein Handwerksbursche gegangen. Der Geist fragte wieder: «Wo leg ich ihn hin?» – «Leg ihn doch dorthin, wo du ihn genommen hast!», antwortete der Bursche. Der Geist dankte ihm und verschwand. Seine Seele war nun erlöst.

330 Der Wanzenschneider

330a Wenn vor Zeiten ein Bauer am Morgen in den Stall trat und seine Tiere alle im gleichen Stoss halb erwürgt vorfand, oder wenn seinen Pferden die Mähnen ineinandergeflochten waren, dann wusste er schon, wem er das wieder zu verdanken hatte: dem Wanzenschneider. Das war ein Hexenmeister, den man nicht nur in Obermumpf und Schupfart kannte, sondern den die Bauern bis in den Schwarzwald hinein fürchteten. Durch blosses Anhauchen machte er den kleinen Kindern Gichter, durch blosses Beschauen geschwollene Köpfe. Als Doggeli und Schrätteli beschlich er die Schlafenden im Bett und ritt sie halb zu Tode. Als rotes Mäuschen schlüpfte er jedem, der mit offenem Munde schlief, ins Herz hinunter. Wollte man die Magd früh wecken, so lag sie erstarrt da, und man musste sie allein liegen lassen, bis sie wieder erwachte und ihr der Teufel aus dem Hals gesprungen war. Freilich kreidete man ihm auch alles an, was andere verschuldet haben mochten. Das Volk glaubte allgemein, dass er einst nach dem Tod zur Strafe als böser Geist umherirren müsse.

Es mögen jetzt über zweihundert Jahre her sein, seit er gestorben ist. Als die Leute vom Begräbnis zurückkamen, sass er schon wieder hinter dem Ofen seines alten Wohnhauses und krächte die Bewohner aus ihrer Ruhe. Er lag als schwarzer Hund auf der Küchenstiege und vertrat am hellen Mittag den armen Weibern mit ihren Suppenschüsseln den Weg, sodass sie diese vor Schreck fallen liessen. Endlich half ein Kapuziner. Er bannte ihn in einen Kratten und versenkte ihn in den Wanzengraben zwischen Obermumpf und Schupfart. Doch wehrte sich der Geist mit allen Listen, und der Mönch musste ihm das Zugeständnis machen, er dürfe sich seinem Hause alle Jahre um einen Hahnenschritt nähern. Zwar ist sein wüstes, zerfallenes Haus längst niedergebrannt, er aber läuft gleichwohl wieder neben dem schmalen Weg, der über den Bach führt, und zieht dort die nächtlichen Trunkenbolde ins Wasser hinab. Ja, man hat ihn schon öfter auf dem Platz, wo sein Haus stand, umherirren sehen.

330b Vor langer Zeit lebte in Obermumpf einmal ein böser Schneider, der es mit der Gerechtigkeit nicht genau nahm. Er betrog seine Mitmenschen, wo er nur konnte. Beim Verkauf von Waren suchte er stets auf unehrliche Weise für sich einen Vorteil zu erwirken. Als er auf dem Sterbebett lag, wollte er von allen Tröstungen nichts wissen. Er fluchte erbärmlich und lästerte Gott und alle heiligen Dinge. Am Begräbnistag versammelten sich die Leute vor seinem Haus. Der Pfarrer kam mit Kreuz und Fahne, um den Toten zu seinem letzten Gang abzuholen. Plötzlich öffneten sich von selbst die Fenster-



Der Wanzenschneider

Armin Haltinner

läden, und eine Stimme rief schauerlich: «Mass und Gewicht kommen vor Gottes Gericht, und drei Viertel sind kein Pfund!» Nicht alle Leute konnten dies hören. Wer es aber vernahm, erschrak heftig. Nun wusste man, dass die Seele dieses Toten keine Ruhe finden konnte. Die irrende, suchende Seele trieb dann auch Nacht für Nacht ihr Unwesen in dem Haus. Sie schleifte Ketten, klopfte an Türen und trappte mit schlurfendem Schritt durchs ganze Haus.

Alles Beten hatte keine Wirkung. Endlich hörte ein Kapuziner von dieser schlimmen Sache. Er betete und beschwor die ruhelose Seele. Schliesslich vermochte er sie in eine grosse Flasche zu bannen. Der Geistliche trug diese vom Haus fort, bis er sie nicht mehr tragen konnte, denn sie wurde immer schwerer. Als er die Flasche abstellen musste, befand er sich im Wanzengraben. Dort wurde sie eingegraben. Doch konnte er die Seele nicht ganz verbannen. Sie nähert sich dem Dorf jedes Jahr um einen Hahnenschritt. Wenn sie es erreicht hat, so erlangt sie vielleicht ihre ewige Ruhe.

331 Wie der Name Orgelholz entstanden ist

In alten Zeiten sollen die Zeiningen eine Orgel angeschafft haben. Da sie zu wenig Geld zur Verfügung hatten, klopfen sie bei der Nachbargemeinde Mumpf an und erhielten die nötige Summe. Die Zeiningen konnten aber das Darlehen nicht zurückzahlen und schenkten dafür der Gemeinde Mumpf den Tannenwald zwischen dem Spitzengraben und der heutigen Grenze. Seither heisst die Gegend Orgelholz.

332 Wie der Flurname Kochlöffel entstanden ist

Im 17. Jahrhundert wurde Mumpf wie viele Dörfer des Fricktals von den Schweden verwüstet. Als Mumpf von den Plünderern heimgesucht wurde, flohen die Bewohner in das Waldtälchen gegen Zuzgen. Dort wurde in Kochkessi Hirsebrei zubereitet und daraus gelöffelt. Seither heisst die Waldflur Kochlöffel.

333 Der grosse Hund beim Wolftürlihof

Früher führte der Weg von Mumpf nach Wallbach beim Wolftürlihof vorbei. Auf diesem Weg soll es vorgekommen sein, dass noch vor dem Wolftürlihof jeweils nachts ein grosser schwarzer Hund oder Wolf erschien, was die nächtlichen Passanten gehörig erschreckte.

334 Der Schimmel auf dem Betberg und am Webrichgatter

Schupfart

Auf dem Betberg zwischen Wegenstetten und Schupfart hatten der Sage nach die Römer vor Zeiten zwei Heerlager, eines auf dem Berg und eines im Dell. Später lag dort eine Stadt. Über ihre Trümmer läuft nachts ein Schimmel. Er ist einbeinig und trägt einen Menschenkopf. Ein hagerer Reiter in einem blutroten, wehenden Mantel und langen fliegenden Haaren sitzt auf ihm. Aus den Wäldern des Tiersteinberges braust die Erscheinung daher und fährt sausend und tosend vorüber. Wehe dem Menschen, der in die Bahn des Gespenstes gerät! Er wird erbarmungslos überkugelt und in den Strassengraben geworfen. Selbst der stärkste Mann kann ihm nichts anhaben, und will man es belästigen, so schleudert es einem allerlei Schlimmes und Wüstes aus der Zukunft ins Gesicht. Das Gespenst ist der Geist eines Reiters, der allnächtlich Meldungen zwischen den beiden Römerlagern zu überbringen hatte und dabei den Tod fand. Auch am Webrichgatter, in der Nähe, wird zu Zeiten ein reiterloser Schimmel gesehen, der lautlos über die Matten rennt.

335 Die römische Stadt auf dem Betberg

Auf dem Betberg lag früher eine römische Stadt. Ebenso war auf dem nahen Herrenrain bei Schupfart eine römische Anlage. Einst in Kriegszeiten, als der Herrenrain von Feinden belagert wurde, eilten die Bewohner vom Betberg ihren bedrängten Nachbarn zu Hilfe. Kaum hatten sie ihre Stadt verlassen, so erstürmte eine weitere feindliche Abteilung mit wenig Mühe den Betberg, raubte und plünderte und steckte schliesslich die Häuser in Brand. Als aber die Krieger am Herrenrain das Feuer aus