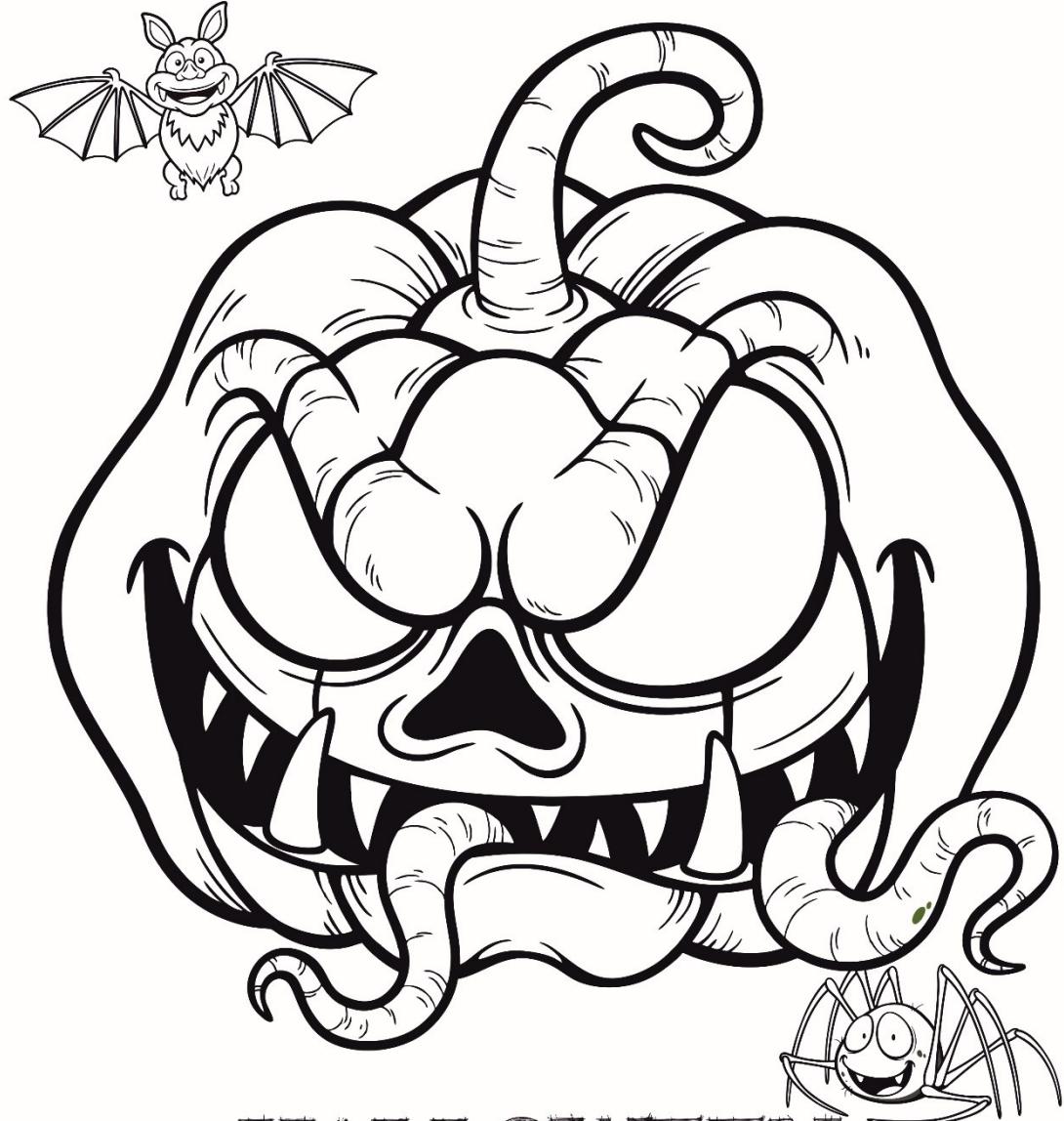






# CRAFTBOOK

Gabriele André & Wolfgang André



HALLOWEEN

 tredition

© 2022 Autoren Gabriele André, Wolfgang André  
© 2022 Coverdesign & Illustration, Wolfgang André  
© 2022 Korrektorat & Redigierung Anton Hackner, Josef Mayrhofer  
© 2022 Marketing Werner Schediw M&A

**Verlag und Druck:**

tredition GmbH, Halenrei 40-44, 22359 Hamburg

**ISBN Softcover:** **978-3-347-75414-0**

**ISBN Hardcover:** **978-3-347-75415-7**

**ISBN E-Book:** **978-3-347-75416-4**

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors  
unzulässig.

Dies gilt insbesondere für alle die elektronischen oder sonstigen  
Vervielfältigungen, Übersetzungen, Verbreitungen und öffentliche  
Zugänglichmachungen.

Bilder und Illustrationen sind rechtlich geschützt. Sie unterliegen der  
entgeltlich erworbenen Lizenz der Autoren von Craftbook sowie auch  
der Autoren von Dreamstime, [www.dreamstime.com](http://www.dreamstime.com).

Dreamstime LLC 1616 Westgate Circle, Brentwood, TN 37027, United  
States, bestätigt der Autorin Gabriele André die rechtliche Lizenz der  
erworbenen Bilder in dem Buch Band – Halloween. Seitengrafik und  
Illustration wurde von Autor Wolfgang André kreiert.

# **CRAFTBOOK**

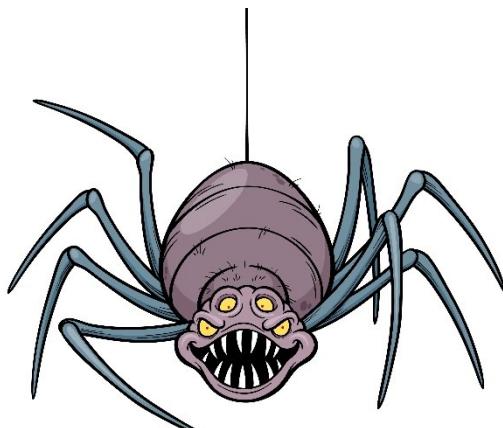
## ***HALLOWEEN***

**Happy Halloween!**

### **Wir lassen es gruseln!**

Jedes Jahr, am 31. Oktober, in der Nacht zu Allerheiligen wird von den Christen überall auf der Welt an alle Menschen nach ihrem Tod, die bei Gott sind, gedacht. Oftmals fragt man sich, was sollen diese amerikanischen Bräuche überhaupt und was hat Halloween mit den christlichen Feiertagen, Allerheiligen und Allerseelen zu tun? Einige lieben Halloween und haben Spaß, einige hassen Halloween, manche ignorieren Halloween. Bräuche und Geschmäcker sind eben in allen Kulturen verschieden. Trotzdem kann es manchmal sehr interessant sein. Aber wisst Ihr, wie Halloween überhaupt entstanden ist?

Wir werden es Euch in diesem Buch erzählen. Außerdem warten noch einige lustige, lehrreiche und gruselige Überraschungen auf Euch. Ihr werdet auch eine Anleitung für schaudernde Halloween-Spiele finden.



# **CRAFTBOOK**

## ***HALLOWEEN***

### **Band 1**

#### **Was wird mich erschauern lassen?**

- Die Legende von Jack O'Lantern
- Gruselige Geisterbilder zum Ausmalen
- Monster-Jagd Wortspiele
- Bastle ein Spiel mit Würfelvorlagen
- Befreie Adam, ein gruseliges Würfelspiel
- Löwenmäulchen
- Eine lustige Geschichte der Totenruhe
- Mumien-Labyrinth
- Geister-Bibliothek
- Grusel-Geschichten kreieren
- Malen nach Zahlen
- Halloween Bilder zum Ausmalen



# **CRAFTBOOK**

## ***HALLOWEEN***

### ***Das kann ich!***

In dieser Ausgabe erwarten Dich einige gruselige Überraschungen, mit denen Du mit Freunden Spaß haben kannst! Tauche in die schaurige und geheimnisvolle Nacht von Halloween. Die Abenteuer der skurrilen Monster und ihrer Gefährten warten auf Dich! Gute Unterhaltung!







DIE GESCHICHTE  
VON HALLOWEEN

JACK O' LANTERN

# DIE LEGENDE VON JACK O' LANTERN

---

Der Jack O'Lantern, zu Deutsch, Jack mit der Laterne, ist ein Brauch, welcher auf irische Einwanderer zurück geht. Dieser Brauch wurde im Laufe der Jahrzehnte durch irische Immigranten nach Amerika gebracht und ein wenig von der Ursprungsgeschichte abgewandelt. So wurde im Laufe der Zeit der ausgehöhlte Kürbis, in den eine gruselige Fratze geschnitten wird, zur Halloween-Tradition. Das grell leuchtende Licht im Kürbis steht im Bezug zum Grablicht an Allerseelen.

Überall auf der Welt denken die Christen an die Heiligen, sowie an alle Menschen, die nach ihrem Tod bei Gott sind. In allen Ländern der Erde gibt es unterschiedliche Arten, um am Fest der Toten zu gedenken und zu feiern.

Am Abend zum 1. November jeden Jahres, gab es in Irland gleich einen doppelten Grund für Feierlichkeiten. Einmal kamen die irischen Familien zusammen, um an ihre Verstorbenen zu gedenken, zum anderen wurde am selben Tag das Vieh von den Äckern und Weiden geholt. So kamen die Bauern zusammen und feierten nicht selten bis in die Nacht. Bei solchen Festen durften die Kinder länger aufbleiben und mit den Erwachsenen mitfeiern. Dabei haben sie ihnen das Fest der Ernte und den Sinn von Allerheiligen erklärt und von den Verstorbenen erzählt, die nun bei Gott sind.

Eine Geschichte jedoch wollten sie immer wieder an diesem Abend hören. Es war die Geschichte vom alten geizigen Trunkenbold Jack, der sich mit dem Teufel einließ.

Aufgrund dieser Geschichte entwickelten sich die Feierlichkeiten von Halloween zu einem Brauch, bei dem Kinder mit Laternen, in Lumpen gekleidet umherzogen, tanzten, spielten, Streiche machten und Leute erschreckten. Oftmals, wenn sie Geistergedichte vortrugen, oder ein Streich besonders gelungen war, wurden sie mit süßen oder sauren Geschenken belohnt.

Die Kinder bekamen Schokolade, Bonbons, saure Äpfel oder gar Karotten und Rüben. Für die Kinder war es lustig und sie fanden ihren Spass daran. Seither war Halloween bei Ihnen sehr beliebt. Sie freuten sich immer sehr darauf und pflegten den Brauch.

Vor langer, langer, sehr langer Zeit, lebte irgendwo in einem Dorf in Irland ein trunksüchtiger geiziger Hufschmied, namens Jack Oldfield, welcher auch auf den Namen Stingy Jack (geiziger Jack) oder auch Drunk Jack (trunksüchtiger Jack) hörte. Ihn persönlich störte es nicht. In der Nacht vor Allerheiligen ging Jack in seinem Dorf neuerlich in die Kneipe und trank wieder einmal über seinen Durst. Als er schon sehr betrunken an der Theke stand erschien plötzlich der Teufel, um ihn zu holen.

Der schon stark betrunkene Jack wollte nicht zu trinken aufhören und so bot er dem Teufel seine Seele für einen allerletzten Drink an. Der Teufel willigte ein und spendierte Jack seinen letzten Drink. Doch dieser stellte fest, dass er keine Münze zur Hand hatte, um den Drink zu bezahlen. So entschied der Teufel sich in eine Sixpence-Münze zu verwandeln, mit welcher er den Wirt bezahlen sollte.

Der listige Jack hingegen griff sich sofort die Münze, steckte diese in seinen ledernen Geldbeutel und verschloss diesen fest. Im Geldbeutel befand sich jedoch zum Leid des Teufels ein silbernes Kreuz, welches Jack immer bei sich trug. Somit konnte sich der Teufel nicht zurückverwandeln und musste als Münze, im finsternen Geldbeutel, eingeschlossen verweilen.

Raffiniert verhandelte der ausgebuffte Jack über seine Seele mit dem Teufel. Der ausgekochte Jack forderte vom Teufel, dass er noch zehn Jahre frei sein solle, bis ihn dieser holen dürfte.

Der Teufel versprach, wenn auch etwas widerwillig, dass Jack noch zehn Jahre frei sein werde, bis er ihn holen würde. Jack öffnete den Geldbeutel, nahm das Kreuz heraus und sofort verwandelte sich die Sixpence-Münze wieder in den Teufel.

*«Vergiss nicht, Du bist mir im Wort!*

*Auf den Tag genau in zehn Jahren*

*hole ich Dich!»*, sagte der Teufel mit verärgert deutlich tiefer Stimme, bevor er mit einem lauten Knall im beißenden Schwefeldunst verschwand.

*«Ja, ja! Ich weiß!»*, antwortete Jack mit einem verschmitzten Grinsen und ging ins Haus, um sich einen Drink zu gönnen.

Schon war der Teufel weg. Jack führte sein verlodertes Leben in Gier und Suff weiter. Täglich war Jack betrunken, derb und ungestüm. Mit List und Lüge behandelte er seine Mitmenschen weiterhin Tag ein, Tag aus und so vergingen die Jahre. Nachdem die zehn Jahre um waren, erschien der Teufel, wie angekündigt, abermals in der Nacht vor Allerheiligen, um Jack endlich zu holen.

Jack lag volltrunken im Bett seines Hauses, als der Teufel erschien. In seinem Rausch bat der überraschte Jack den Teufel um einen letzten Gefallen. Seine Henkersmahlzeit solle ein Apfel, vom Apfelbaum in Jack's Garten sein, den der Teufel für ihn pflücken solle.

Nachdem der Teufel kurz überlegt hatte, tat er Jack den Gefallen und kletterte auf den Apfelbaum, um einen schönen letzten Apfel für Jack zu pflücken. Doch der durchtrieben abgefeimte böse Jack zog in seiner Trunkenheit blitzschnell sein scharfes Taschenmesser aus der Hose und schnitzte ein großes Kreuz in die Rinde des Apfelbaumes.

Der Teufel war auf dem Apfelbaum gefangen und merkte schnell, dass er dem bösen verschlagenen Jack wieder auf den Leim gegangen ist. Überlegen handelte Jack abermals einen Pakt mit dem Teufel aus. So versprach der Teufel, welcher keine Möglichkeit hatte, ohne Hilfe von Jack, vom Baum zu kommen, ihn bis in aller Ewigkeit in Ruhe zu lassen und niemals seine Seele zu holen.

Verhöhrend lachend entfernte Jack das Kreuz vom Apfelbaum. Zornig verschwand der verärgerte Teufel abermals im Schwefeldunst mit einem ohrenbetäubenden Knall.

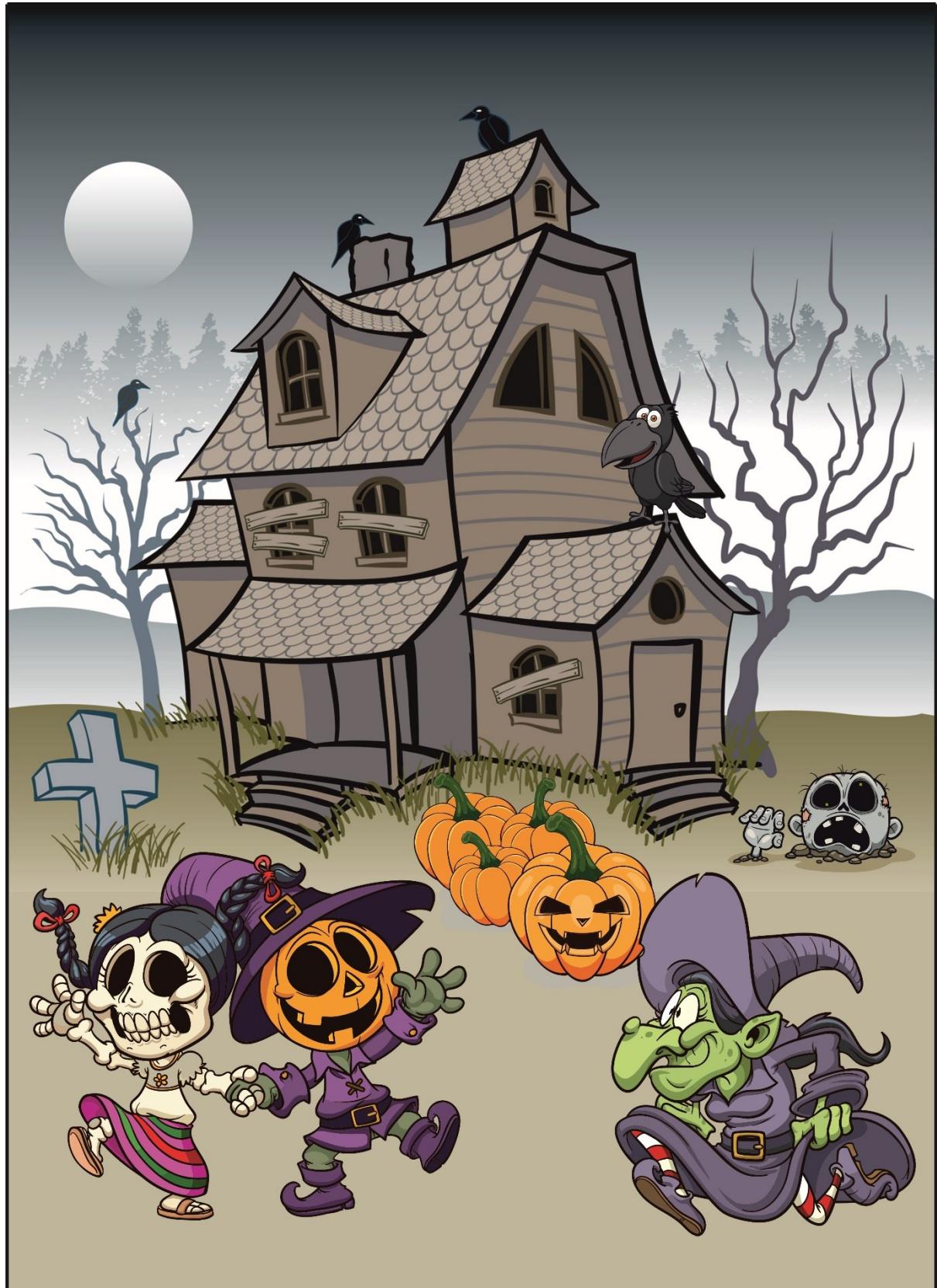
Als viele Jahre in das Land gezogen waren und der garstige Jack im hohen Alter am Ende seiner Tage verstarb, bat er im Himmel um Einlass. Doch, da er in seinem Leben nicht gerade ein braver Mann gewesen war, wurde ihm dieser verwehrt. Abgewiesen von den Gottesengeln wurde Jack zu den finsteren Höllentoren geschickt.

Doch auch in der glühenden Hölle wurde dem gemeinen Jack vom Teufel persönlich der Eintritt verwehrt. Der Teufel hatte ja sein ewiges Versprechen gegeben, niemals Jack's Seele zu holen. So schickte er ihn zurück, woher er gekommen war. Zu den ewig Lebenden.

Weil es aber an diesem Tag so windig, kalt und dunkel war, bekam der Teufel Mitleid. Er schenkte Jack eine glühende Kohle direkt aus dem Höllenfeuer. Der verzweifelte Jack steckte das heiß glühende Kohlenstück in eine ausgehöhlte Rübe, welche er als Wegzehrung mitgenommen hatte. Seither wandelt Jack's verdammte Seele mit der Laterne am Vorabend von Allerheiligen, auf der ganzen Welt durch die Dunkelheit der Nacht. Aufgrund dieser Legende wurde abgeleitet, dass an Halloween ein brennendes Stück Kohle in einer Rübe oder einem Kürbis den Teufel und alle anderen bösen Geister abhalten könne.











# MONSTERJAGD

## Die Monster-Jagd hat begonnen! Befreie Adam!

Das Spiel – Monster Jagd – wird mit drei Würfel gespielt. Alle Spieler beginnen außerhalb des Spielfeldes. Sobald ein Spieler das entsprechende Kopfsymbol des 1. Schädels (Cruel Head) würfelt befindet er sich mit seiner Figur am Feld des 1. Schädels. Um weiterzukommen, muss man das Schädelssymbol des nächsten Schädels würfeln. Sobald man am Feld 12 (Pumpkin Lamp) angelangt ist, muss nochmals der gruselige Kürbis (Pumpkin Lamp) und die Zombiehand (mit dem Daumen hoch) gewürfelt werden. Erst wenn man diese Kombination gewürfelt hat, ist Adam befreit. Das Spiel ist somit gewonnen und kann von Neuem beginnen.

Gewürfelt wird unter den Spielern abwechselnd mit den drei Monster Würfeln. Man kommt immer nur weiter, wenn man das nächste Schädelssymbol gewürfelt hat.

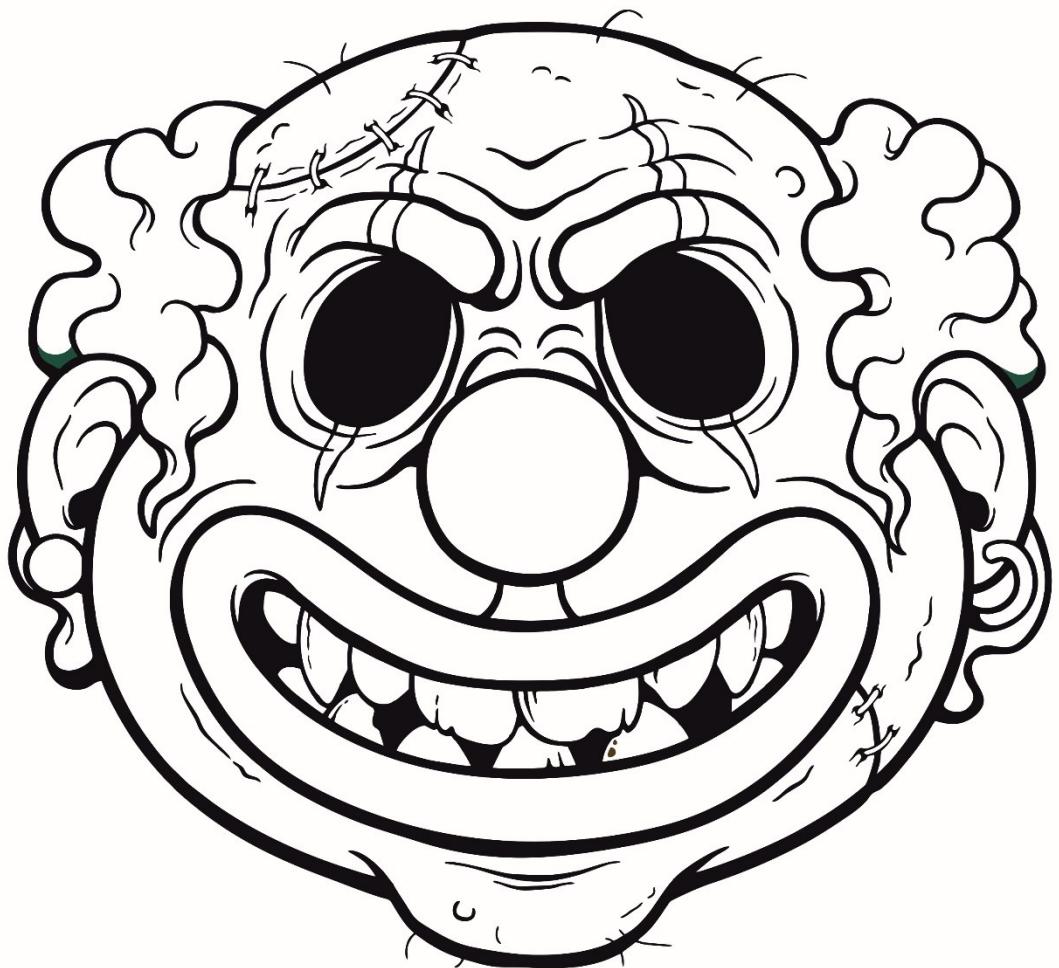
Doch so einfach ist es nicht, Thunderbolt (Blitz und Donnerkeil) wird jeden Spieler am Weiterkommen hindern. Hat ein Spieler den Thunderbolt gewürfelt, so fällt dieser Spieler vom Monsterbaum, so muss er von Neuem auf Feld 1 beginnen.

Würfelt man den Horror-Schuh, darf man um ein Schädelssymbol vorrücken. Würfelt man den Totenschädel rückt man ein Feld zurück.

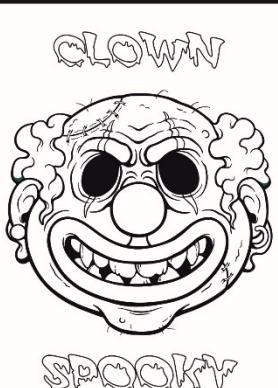
Wird die Zombiehand mit dem Auge gewürfelt, bestimmt der Spieler einen Mitspieler, welcher um ein Feld vorrücken darf. Würfelt man den Augen-Totenschädel, darf man nochmals würfeln.

Bei der Befreiung von Adam kann alles passieren! Viel Spaß bei der Monster-Jagd. Noch ein Tipp! Bleib achtsam, die Monster sind überall! Wir wünschen Euch eine schaurige Spielrunde! Der Sieger bekommt Süßes oder Saures!

CLOWN



SPOOKY



## ERGÄNZE RICHTIG!

Finde die richtigen Buchstaben um die Halloween Wörter richtig zu ergänzen! Es ist ganz leicht ein lustiges Spiel daraus zu machen. Für jeden richtigen Buchstaben bekommt man einen Punkt! Man kann auch die Punkte pro Monster steigern, da die Wörter schwerer werden. Wer die meisten Punkte ergattert, gewinnt! Lass Dir einfach etwas spannendes kreatives einfallen. Es gibt viele Arten mit den Wörtern ein tolles Spiel zu gestalten. Du schaffst es!  
**Die richtigen Lösungen findest Du auf der letzten Seite!**

K R E N H N  
GR S L O N T E R  
S I N N N Z  
K R I S A R N E  
W D W I T L  
F D E R M S  
S S E S U D S R S