

DIE LEGENDEN VON LUXEMBURG



Ψ Cactus

Sammele alle 48 Legendenkarten!

Kaue deine Lebensmittel bei Cactus und sammle alle 48 Legendenkarten.
Mit den Karten kannst du mit deinen Freunden spielen und kämpfen!
Bewahre sie alle in der einzigartigen Sammelbox auf!



SPIELE:

Legenden-Quartett

B1 B2 B3 B4

Anzahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler

Anzahl der Karten: 48

Insgesamt gibt es 12 Quartette. Eines davon ist Yuppi Magic, ein anderes ist Castle Magic!

Ziel: Stelle möglichst viele Quartette zusammen!

Spielanleitung:

- Mische den Kartenstapel und verteile 7 Karten an alle Spieler. Der Rest der Karten kommt auf einen Stapel. Um das Spiel zu vereinfachen, können einige Quartette weggelassen werden (z.B. mit 7 Quartetten statt mit 12 spielen).
- Der jüngste Spieler fängt an. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Karte, um ein Viererset zu vervollständigen. Wenn der Gegner die Karte hat, muss er sie dem fragenden Spieler geben. Wenn nicht, muss der fragende Spieler eine Karte vom Stapel ziehen. Dann ist der Nächste dran.
- Wenn ein Spieler alle vier Karten eines Sets gesammelt hat, legt er das Set offen vor sich auf den Tisch.
- Das Spiel geht weiter, bis alle Sets vollständig sind. Der Spieler mit den meisten Vierersets gewinnt!

Trumpfspiel



Magisch Geheim Gruselig

Anzahl der Spieler: >2

Ziel: Sammele so viele Karten wie möglich!

Spielanleitung:

- Einigt euch darauf, um welche Kampfelemente ihr spielt.
- Wirf eine Karte und vergleiche die Punkte des Kampfelements.
- Die höchste Punktzahl gewinnt die Karte.

Achte auf die "Spezialeffekte" auf deiner Karte!

Dies bedeuten die verschiedene Ikonen auf den Karten:



Achte auch auf die rot hinterlegten Symbole auf deiner Karte: Füge das auf der Karte angezeigte Symbol deiner Karte hinzu.



Du kannst in diesem Zug 2 Karten spielen.



Wirf eine Karte deines Gegners ab.



Du wählst blind eine Karte aus dem Stapel deines Gegners.



Luxemburger Legenden



Hallo Entdecker! Ich bin Yuppi und möchte dich auf eine fantastische Reise mitnehmen. Wusstest du, dass Wälder, Flüsse, neblige Täler und Felsformationen DIE Orte sind, an denen Legenden und Geschichten geboren werden? Stell dir mal vor, du würdest alle Legenden von Luxemburg kennen! In diesem Album führe ich dich von Norden nach Süden und von Osten nach Westen und zeige dir die Magie hinter jeder Region!

Begeben wir uns gemeinsam auf ein Abenteuer mit den Legenden Luxemburgs!

Entdecken wir sie in diesem Album!

Yuppi weiß, wo man all diese magischen Legenden finden kann... Jede Region hat ihre eigenen Legenden, und er wird dich in diesem Album durch alle Regionen führen. Gehe mit deinem Reiseleiter Yuppi auf Entdeckungsreise und entdecke die Legenden Luxemburgs!

03

04

Spaßige Inhalte auf den Seiten 10, 24, 25 & 33!

Geheime Botschaft

10 Karten enthalten einen versteckten Buchstaben!

Kannst du die Buchstaben finden? Schreibe sie alle gemäß der Kartenummerierung auf Seite 27 auf, enthülle die geheime Botschaft und hilf Yuppi bei seiner Magie!



Entdecke neue Legenden!

Wirf die Kartenverpackungen nicht weg, denn sie enthüllen zusätzliche Legenden! Es gibt 16 verschiedene Kartenpakete. Jedes Kartenspiel enthält einen Teil einer Legende. Kombiniere die 4 Karten, die zusammenpassen, und du hast eine neue Legende entdeckt! Kannst du sie alle finden? Jetzt alle sammeln und in der einzigartigen Sammelbox aufbewahren!



01

02

Sammele alle 120 Legenden-Aufkleber:

Mit 69 regulären, 27 geformten Aufklebern und 24 Sonderangeboten!

Entdecke die Besonderheiten:



Thermo-Rubbeln: Rubble und finde den Unterschied hinter dem Punkt heraus!



Holografisch: mit ultra-reflektierendem Effekt



Ultraviolettes Licht: Entdecke zusätzliche glänzende und magische Bilder



Leuchten im Dunkeln: Erhelle einige wunderbare Details in der Dunkelheit

Dieses Album gehört:

Ich wohne in der Region:

NORDEN OSTEN ZENTRUM
 SÜDEN WESTEN

ÜBERSICHT GESCHICHTEN

NORDEN

1. Der gespensterhafte Stier
2. Die weiße Katze auf der Teichbrücke in Ettelbrück
3. Jasmännchen
4. Der Scheuermann

OSTEN

5. Das Felsefräichen bei Grevenmacher
6. Der große Wassergeist bei Echternach
7. Der verfluchte Graf in der Wolfsschlucht bei Echternach
8. Der Goldschatz bei Konsdorf
9. Der Moselhund bei Grevenmacher

ZENTRUM

10. Die hohle Eiche und das Löwenfräulein von Eich
11. Die Wichtelcher von Beggen
12. Die Sage von der schönen Melusina, der Ahnfrau der luxemburger Grafen
13. Graf Siegfried und die Lützelburg

DIE ABENTEUER VON YUPPI

SÜDEN

14. Der Nagelschmied von Itzig
15. Die Schatzgräber von Niederkorn
16. Der Langholzjäger bei Monnerich
17. Der verbannte Geist

WESTEN

18. Das Bofferdanger Moor bei Oberkerschen
19. Der Kropemann
20. Das gestörte Hexentreffen in Körich
21. Der seltsame Hase von Nospelt

05

06

07



Fangen wir an! Markiere deinen Wohnort mit einer Flagge! Markiere mit den anderen Flaggen die Orte, die du nach dem Lesen aller Legenden besuchen möchtest. Verwende Aufkleber Nummer

08, 09, 10, 11



DIE WEIßE KATZE AUF DER TEICHBRÜCKE IN ETTTELBRÜCK

Es war einmal ein Mann, der lebte friedlich in dem Städtchen Ettelbrück. Es war Silvester, und er spazierte an der bezaubernden Alzette entlang. Weiße Schneeflocken fielen vom Himmel. Der Mann nahm die Abkürzung über die Alzette-Brücke, als er plötzlich ein Geräusch hörte. "MIAU!" Es war eine weiße Katze, die direkt vor ihm saß. Er beachtete das Tier nicht und ging weiter. Die Katze folgte ihm. "MIAU!" "Geh nach Hause", sagte der Mann. Aber die Katze hörte nicht auf ihn und folgte ihm zu seinem Haus im Wald. "Geh weg!" rief der Mann. Er öffnete die Tür und ging schnell hinein. Aber zu seiner großen Überraschung saß die Katze schon auf dem Küchentisch! Der Mann vertrieb die Katze aus dem Haus, aber sie kam immer wieder auf mysteriöse Weise wieder herein. Schließlich ging der Mann schlafen, weil ihn die ganze Aufregung ermüdet hatte. Die Katze blieb am Ende seines Bettes sitzen. Schließlich, um 1.00 Uhr morgens, verschwand das Tier in der Nacht. Und als der Mann am nächsten Morgen aufwachte, war sein Gesicht voller Schnitte und Kratzer - vom Wassergeist der Alzette.

16



Samle alle 48 Legendenkarten.
Mit den Karten kannst du
spielen und deine Freunde
herausfordern!

17



DER GESPENSTERHAFTE STIER

Im wunderschönen Wald zwischen Knaphoscheid und Eschweiler, tief, tief unter der Erde, wartet ein Geheimnis. Niemand weiß, woher er kommt, und niemand weiß, warum er da ist. Er schläft. Leise. Die Leute nennen ihn den "gespensterhaften Stier". Aber wenn die Sonne untergeht und die Uhr zwölftmal schlägt, steckt er seinen Kopf aus dem Boden, streift über die Felder und wandert die Waldwege entlang. Achte darauf, dass du den Bullen bei seinen Mitternachtsspaziergängen nicht störst. Das könnte ihn nämlich verärgern...

12



Hilf dem Stier,
sein Heu zu finden!



Wusstest du schon?

Robin Hood ist eine weltweit bekannte Legende. Es ist die Geschichte eines mutigen Bogenschützen, der für arme Menschen gekämpft hat.

13

14

JASMÄNNCHEN

Im magischen Land Dahl lebte einst ein verschlagener kleiner Junge namens Jasmännchen. Er arbeitete in einem schönen Haus namens Jashaus. Er hatte sich in Phillipine, die älteste Tochter des Hauses, verliebt. Aber was konnte er tun? Er war ja nur ein armer Diener. Aber er hatte ein besonderes Talent - er las sehr gern! Weil damals nur wenige Menschen lesen konnten, wurde Jasmännchen berühmt. Eines Tages wurde er gebeten, im Krakelshaus in Bockholz einige alte Schriften zu lesen. Und damit begann sein Abenteuer. Beim Lesen der alten Pergamente fand Jasmännchen ein geheimes Dokument! Dort stand etwas von einem verborgenen Schatz in der Backstube. "Was soll ich tun?", dachte Jasmännchen. "Soll ich jemandem davon erzählen? Oder soll ich es lieber für mich behalten?" Er entschied sich für die zweite Möglichkeit. Heimlich steckte er das Dokument in seine Tasche und machte sich auf die Suche nach dem Schatz. Es dauerte ein paar Wochen, aber schließlich fand er ihn. Jetzt war Jasmännchen kein armer Junge mehr. Er war reich! Und alle Mädchen wollten ihn heiraten - sogar Phillipine, das Mädchen, in das er verliebt war, als er noch ein einfacher Diener war. Jetzt konnte er sie endlich fragen, ob sie ihn heiraten wollte, und sie sagte JA! Mit der Zeit wurde Jasmännchens Geldgier immer größer. Er fing an, böse Dinge zu tun, z.B. beim Getreidehandel zu betrügen oder fremde Dinge zu stehlen. Jasmännchen wurde immer reicher. Er war hochmütig

und hörte auf niemanden. Er führte ein böses Leben, widersetzte sich der Obrigkeit und tat üble Dinge. An Sonn- und Feiertagen ging er auf die Jagd, während andere in die Kirche gingen. Oder er störte die friedliche Andacht auf dem Pirmesberg mit seinem lauten Treiben. Schließlich starb er, aber er wollte sich nicht von seinen Schätzen trennen. Jasmännchen vergrub sie vor seinem Tod in der Erde und behielt die Stelle für sich. Aber wenn du glaubst, dass die Geschichte damit zu Ende ist, dann irrst du dich. Jasmännchen fand keine Ruhe in seinem Grab. Deshalb streift sein Geist heute noch durch das Dorf Dahl und die gesamte Region. Man erzählt sich noch immer Geschichten über ihn. Und so lernen die Kinder von Dahl eine wertvolle Lektion aus den Geschichten über Jasmännchen: Sei immer freundlich, teile mit anderen und lass niemals zu, dass die Gier dein Herz beherrscht.

18

21

22

23

19

20



Wusstest du schon?

Eine "Legende" ist eine sehr bekannte Person, die von vielen Menschen bewundert wird.



DER SCHEUERMANN

Hast du schon einmal vom grausamen Scheuermann gehört? Das ist eine der berühmtesten Legenden unseres Landes! Manche nennen ihn auch "Grieselmännchen". Der Scheuermann wurde auf der Scheuerburg geboren. Er lebte in einer mächtigen Festung, die am südlichen Ende eines sanften Hügels zwischen Schandel und

Vichten stand. Die Legende besagt, dass der Hügel von Zwergen ausgehöhlt wurde! Ihre goldenen Schätze ruhen noch immer im Innern des Scheuerhügels...

24

Der Scheuermann war weit und breit bekannt für seinen unermesslichen Reichtum, vor allem aber für seine **GRAUSAMKEIT!** Er war rücksichtslos gegenüber Menschen und Tieren. Sein Temperament ging ständig mit ihm durch. Er hörte auf niemanden und scherte sich nicht um irgendwelche Regeln. Er vertraute niemandem und glaubte nur an sich selbst. Seine größte Leidenschaft war die Jagd. Er besaß einen großen Wald. Es war sein Wald, und er gehörte nur ihm und den Tieren, die dort lebten! Wenn es

jemand wagte, seinen Wald zu betreten oder seine Tiere zu verletzen, wurde er sehr, sehr böse! Jeder in der Umgebung wusste, was für ein unheimlicher Mensch der Scheuermann war.

25

26

Aber wie in vielen Geschichten über Bösewichte nahm es auch für ihn kein gutes Ende. Eines Tages, als er auf seinem Pferd ritt, scheute es und ging durch. Der Scheuermann konnte es nicht zurückhalten, fiel herunter und... starb.

Aber die Geschichte ist damit noch nicht zu Ende! Wegen all der

gemeinen Dinge, die er zu Lebzeiten getan hatte, konnte er auch nach seinem Tod keinen Frieden finden. Seit diesem Tag wandert sein Geist ruhelos in den Ruinen der Scheuerburg und in den umliegenden Wäldern umher. Manchmal berichten Menschen, dass sie seltsame Lichter oder sogar eine gespenstische Kutsche gesehen haben.

Die Burg jedenfalls verfällt inzwischen. Sie ist leer und mit Pflanzen bewachsen, von Büschen überwuchert und von hundertjährigen Eichenstämmen überschattet. Aber auch wenn die Burg nur noch eine Ruine ist, spricht man immer noch von der Legende des Scheuermanns. Das soll uns alle daran erinnern, dass Freundlichkeit die wichtigste Tugend der Welt ist!

27

28



DINGE, DIE SPASS MACHEN

FESTIVAL: "NUIT DES LÉGENDES" IN LUXEMBURG

Stell dir vor – in jedem Sommer findet in der bezaubernden historischen Stadt Esch Sauer ein magisches Festival statt! Es heißt "La Nuit des Légendes", und du hast das Gefühl, als würdest du in eine Welt voller Wunder und Spannung eintauchen! Du siehst tolle Akrobatik, atemberaubende Magie und fantastische Konzerte direkt in den alten Burgruinen! Und weißt du was? Die Nacht wird mit einer spektakulären Musik- und Feuershow auf der Place des Jardins noch aufregender! Dieses unglaubliche Abenteuer darfst du dir auf keinen Fall entgehen lassen!

LASS UNS EINE LEGENDE NACHSPIELEN!

Verkleide dich als Hauptfigur deiner Lieblingsgeschichte und spiele sie mit deinen Freunden nach! So stellt man mittelalterliche Bekleidung her:

- Leinen, Wolle und grobe Baumwolle sind die besten Stoffe.
- Such dir Blusen oder Kleider aus, die größer als deine normale Größe sind, damit du sie noch drapieren kannst.
- Staple mehrere Kleidungsstücke und schnüre sie mit einem Gürtel zusammen.
- Schneide die Armsäume ab.
- Schneide den Kragen deines Hemdes/Kleides ab.
- Suche nach Flanelltüchern oder -vorhängen in Braun, Gelb oder Grün, die als Mantel dienen können. Knüpfe oder stecke diese an den Schultern fest.
- Vergiss nicht die Accessoires: Halsketten, Broschen, Ringe, Ohrringe, Beutel, Hüte und Hauben, Marktkörbe oder vielleicht sogar eine Krone!

29



30



BAUEN WIR EINEN BOGEN!

- 1. Sammle die Materialien:** Suche einen geraden, stabilen Stock für den Bogen und glatte Stöcke für Pfeile. Du brauchst außerdem ein Messer (unter Aufsicht eines Erwachsenen), eine Schnur, Pappe, eine Schere und Klebeband oder Klebstoff. Optional: Federn zur Dekoration.
- 2. Bereite den Bogen vor:** Schnitze mithilfe eines Erwachsenen Kerben in beide Enden des Stocks. Binde eine Schnur von einer Kerbe zur anderen, bis sie gespannt ist. Der Stock sollte nun eine leichte Krümmung aufweisen, die einer Kurve ähnelt.
- 3. Pfeile herstellen:** Schneide dreieckige Pfeilspitzen aus Pappe aus und befestige sie mit Klebstoff an den geraden Stöcken. Schnitze am gegenüberliegenden Ende jedes Stocks eine kleine Kerbe für die Schoe.
- 4. Schießen:** Begib dich auf ein offenes Gelände und fange an, mit deinem selbstgebauten Bogen und den Pfeilen auf Ziele zu schießen. Aber achte immer auf die Sicherheit und darauf, wohin du zielst!

31

32

DAS FELSEFRÄCHEN BEI GREVENMÄCHER

Vor 200 Jahren lebte eine geheimnisvolle Frau in den hohen Felsen zwischen Mactum und Grevenmacher. Ihr Name war Felsefrächen. Die Nacht über blieb sie in den Bergen, doch tagsüber kam sie zur Essenszeit herunter, sprach aber nie ein Wort mit jemandem. Felsefrächen hatte eine unterirdische Behausung in den Felsen. Die einzigen Geräusche, die man hörte, waren lautes Singen und Schreien, jede Nacht zur Geisterstunde.

33

Felsefrächens Hauptgeschäft war die Spinnererei. Sie bereitete aber auch Zaubersäfte für krankes Vieh zu. Eines Tages kam ein Junge zu ihr und bat um einen Trank für seine kranke Kuh. Sie mochte den Jungen sehr und wollte nicht, dass er geht. Aber der Junge konnte nicht in all dieser Dunkelheit leben. Also versuchte er zu fliehen, jedoch vergeblich. Beim dritten Versuch wurde Felsefrächen wütend und griff den Jungen an! Als dies bekannt wurde, fingen die Leute Felsefrächen ein und verurteilten sie. Aber.....man erzählt sich, dass sie immer noch hin und wieder frühmorgens an der Mosel erscheint.

34

35



DER GROBE WASSERGEIST BEI ECHTERNACH

In der magischen Spelzbusche bei Echternach lebte einst ein ungeheuer großer Wassergeist. Er wurde von allen Fischern in der Gegend gefürchtet. Er trug ein wunderschönes, strahlend weißes Gewand, das sich perfekt in die ihn umgebende Natur einfügte. Deshalb wurde er auch nie bei Tageslicht gesehen. Aber wenn die Sonne unterging und die Sterne am Himmel funkelten, tauchte der Geist ins Wasser. Mit einem kräftigen Sprung konnte er hundert Boote auf einmal zerschmettern.



DER VERFLUCHTE GRAF IN DER WOLFSSCHLUCHT BEI ECHTERNACH

Die imposante Felsenschlucht "Wolfsschlucht" in Echternach heute

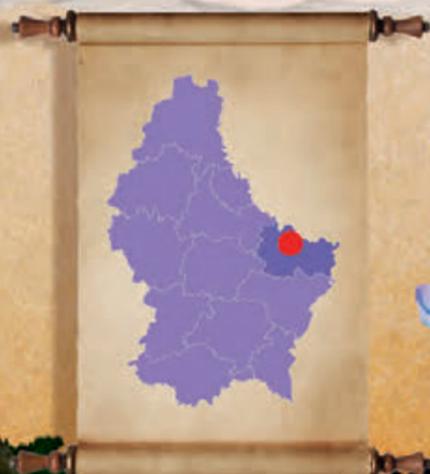


Vor langer Zeit lebte einmal ein Graf im mystischen Herzen der alten Wälder von Echternach. Er war besessen von Gold und Geld und zog den Zorn einer Hexe auf sich, die ihn verfluchte. Von da an war er in einer Höhle gefangen. Die Legende besagt, dass nur zwei unschuldige Kinder, die einen Rosenkranz hinein warfen, den Fluch brechen konnten. Der Graf wartete und wartete, während die Jahre vergingen. Dann, eines Tages tauchten plötzlich zwei Mädchen auf! Sie waren voller Ehrfurcht, als sie einen hoch aufragenden Felsen sahen, in dessen Mitte sich ein Spalt befand. Plötzlich weitete sich der Spalt und enthüllte eine mystische Szene. Ein schwarzer Wolf mit funkelnden Augen erschien. Er saß auf

einer großen Eisentruhe, die mit funkelndem Gold gefüllt war. Die Höhlenwände waren mit kostbaren Waffen geschmückt, die so hell schimmerten, dass die Mädchen ihre Augen bedecken mussten. Der Graf rief verzweifelt: "Werft einen Rosenkranz!" Aber leider war es zu spät. Als die Mädchen versuchten, die wundersame Erscheinung ein zweites Mal zu erleben, hatte sich der Felsen wieder geschlossen. Und aus den Tiefen der Höhle ertönte ein Schrei. Der Graf, der in seinem Leben zu geizig war, musste seinen ewigen Fluch bezahlen, indem er in der Tiefe der Höhle




Finde die versteckten Buchstaben auf den Spielkarten und enthülle die geheime Botschaft auf der Seite 27!



DER GOLDSCHATZ BEI KONS DORF

Ahoi Schatzsucher! Warst du schon einmal im verwunschenen Goldkaulwald bei Konsdorf? Dort lebt eine bezaubernde Jungfrau in weißem Gewand, die einen goldenen Schlüssel in ihrem Mund bewacht. Was sie wirklich geheimnisvoll macht, ist dieser goldene Schlüssel, den sie zwischen ihren Lippen hält - ein Schlüssel zu einem unbezahlbaren Schatz. Nur eine reine Seele kann den Schlüssel mit einem gewagten Kuss aus ihren Lippen befreien! Erst dann werden sich die Tore des großen Schatzes weit öffnen. Möge das Glück den Mutigen bei dieser wundersamen Suche nach Reichtum hold sein!

43

42

Der Goldkaul-Felsen
in Konsdorf heute



Wusstest du schon?

Die Region Mullerthal wird auch als die "kleine Schweiz" Luxemburgs bezeichnet. Es ist, als würde man einen Märchenwald betreten und wäre entlang magischer Felsformationen und atemberaubender Wasserfälle auf dem Mullerthal-Wanderweg unterwegs.


44

DER MOSELHUND BEI GREVENMACHER

Hast du schon einmal vom Muselhond gehört? Manchmal wurde das Monster am frühen Morgen in der Stadt Grevenmacher gesichtet. Die meiste Zeit erschien es als großer Hund. Nach seinem Spaziergang durch die Stadt sprang es wieder in den Fluss, aber als Mann! Vor allem die Frauen, die morgens ihre Wäsche im Fluss wuschen, bemerkten das Wesen oft, wenn es in Ufernähe im Wasser planschte.

Das Ungeheuer mochte die Angler. Man erzählt sich, dass zwei Fischer enttäuscht von ihrer Arbeit zurückkehrten, weil sie nicht einen Fisch gefangen hatten. Plötzlich geriet das Wasser in Bewegung. Ein Fischschwarm schwamm auf sie zu. Das war das Werk des Moselhundes, der ihnen half! Das Monster hatte auch Spaß daran, den Menschen Streiche zu spielen. Einmal sah ein Fährmann gegenüber von Temmels zwei Männer am Ufer auf der anderen Seite. Sie riefen immer wieder: "Komm rüber! Komm rüber!" Als der Fährmann das andere Ufer erreichte, war niemand mehr da! Und das, obwohl er die Rufe während der Überfahrt doch gehört hatte! Da der Moselhund niemandem etwas zuleide tat, wurde er nicht gefürchtet. Aber Kinder, die in der Mosel schwimmen, seien gewarnt: ihr solltet nicht zu viel planschen. Das könnte sonst vielleicht den Moselhund wecken...

45

Der Fluss Mosel in
Grevenmacher heute



Wusstest du schon?

Die Mosel ist ein Fluss, der seine Reise in den Vogesen in Frankreich beginnt. Anschließend schlängelt er sich anmutig durch den Südosten von Luxemburg.

46
47


DIE HOHLE EICHE UND DAS LÖWENFRÄULEIN VON EICH

48

Am Ende des Dorfes Eich - heute Teil der Hauptstadt - am linken Ufer der Alzette gibt es einen alten Pfad, den die Leute Löwenfräuleinspfad nennen. Wenn du dem Weg folgst, gelangst du zu den Eicher Wiesen. Früher stand dort ein dicker Eichenstamm, der innen hohl war. Man erzählt sich, dass eine junge Frau zusammen mit ihrem zahmen Löwen in diesem Stamm gelebt hat. Deshalb nannten die Leute sie "Löwenfräulein". Es ist nicht viel über diese besondere Frau bekannt. Aber die Legende besagt, dass jeden Abend nach Sonnenuntergang ein Irrlicht aus diesem Eichenstamm kommt. Außerdem soll das Dorf seinen Namen von diesem hohlen Eichenstamm erhalten haben.



50



Wusstest du schon?

Der Legende nach führte diese Geschichte zu dem Namen der Gegend Eich (Teil von Luxemburg-Stadt).

DIE WICHTELCHER VON BEGGEN

Diese Legende erzählt uns die Geschichte der Wichtelcher - einem magischen Volk, das im Inneren des Hügels in Beggen in unterirdischen Behausungen lebte. Die Gänge verzweigten sich in alle Richtungen und führten sogar bis zur Alzette! Oft wurden sie gesehen, wie sie Wasser aus der Alzette schöpften und dann plötzlich unter der Erde verschwanden.

Einmal, an einem Sommertag pflügte ein Bauer aus Beggen sein Land. Plötzlich hörte er Stimmen unter der Erde: "Back mir ein Brot!" "Mir auch ein Brot!" Der Bauer rief scherzhaft: "Mir auch ein Brot!" Am nächsten Tag entdeckte er einen kleinen Laib Brot an seinem Pflug. Jeden Tag aßen er und seine Familie davon. Und weißt du was? Das Brot wurde nicht kleiner, egal wie viele Scheiben sie auch davon abschnitten! Auf dem Brot

stand geschrieben:
ERZÄHLE
NIEMANDEM,
WOHER DAS
BROT KOMMT.

51

Der Bauer wurde ein reicher Mann. Eines Tages kam ein Freund zu ihm nach Hause. Der Bauer bot ihm eine Scheibe von dem Brot an, aber der Freund lehnte höflich ab. "Iss ruhig, das ist Wichtelbrot!" erklärte der Bauer. Von diesem Moment an wurde das Brot immer kleiner, und schon bald war nichts mehr davon übrig..



Wusstest du schon?

Der Fußballverein der Region heißt FC Avenir Beggen. Und rate mal, wie ihr Spitzname lautet... Wichtelcher, was Zwerge bedeutet! Auch ihr Maskottchen ist ein Zwerg!

DIE SAGE VON DER SCHÖNEN MELUSINA, DER AHNFRAU DER LUXEMBURGER GRAFEN

53

Vor Hunderten von Jahren lebte ein edler Ritter auf der Burg Kōrich. Sein Name war Graf Siegfried. An einem wunderschönen Frühlingstag ging der Graf auf die Jagd. Aber er verirrt sich und landete in einem tiefen, engen Tal mit vielen Wildtieren. Es war das Tal der Alzette. Der Graf sah plötzlich einen riesigen Felsen vor sich aufragen, den Bockfelsen. Auf dem Gipfel stand eine alte, verfallene römische Burg. Plötzlich ertönte ein wunderschönes Lied, lieblicher als der schönste Vogelgesang. Der Ritter schloss die Augen und hörte erstaunt zu. Als das Lied zu Ende war, eilte er zu der Stelle, von der die bezaubernden Klänge kamen. Bald sah er ein Fräulein oben auf der Burgruine sitzen. Ihre Schönheit war unvergleichlich. Siegfried konnte nicht anders, als diesen wunderschönen Anblick zu genießen. Als die junge Frau den stattlichen Ritter bemerkte, ließ sie ihren grünen Schleier über ihr Gesicht fallen und verschwand mit den letzten Strahlen der Abendsonne.

54

Von Müdigkeit übermannt, legte sich Graf Siegfried unter einen Baum und schlief ein. Am nächsten Morgen weckte ihn der Gesang der Vögel aus einem glücklichen Traum. Er erhob sich und folgte dem Lauf des Flusses. Die Stimme des Fräuleins ging ihm einfach nicht aus dem Kopf. "War es ein Traum" dachte er bei sich "oder war dieses wunderschöne Wesen wirklich da?" Bald befand er sich in der Gegend von Weimerskirch, die ihm vertraut war, und ging schnell nach

Hause.

In den folgenden Wochen musste der Graf immer wieder an die Erscheinung des wunderschönen Fräuleins und ihren wunderbaren Gesang denken. Jede Nacht tauchte es in seinen Träumen auf. Aber wer war diese junge Frau? Er MUSSTE sie einfach wiedersehen! Und so kehrte der Graf zum Bockfelsen zurück, um nach ihr zu suchen.



55



Er wartete und wartete. Stunde um Stunde verging, aber schließlich hörte er plötzlich wieder die bezaubernde Stimme. Er blickte auf, und da war sie - das wunderschöne Fräulein mit der Stimme einer Nachtigall. Der Graf war sich jetzt sicher: Das war die Liebe seines Lebens, die Frau, auf die er immer gewartet hatte. Er ging auf die junge Frau zu, kniete vor ihr nieder und bat sie, ihn zu heiraten.

Sie hieß Melusina, und die Liebe war gegenseitig. Auch ihr Herz schlug beim Anblick des gutaussehenden Ritters schneller. Deshalb lautete ihre Antwort: "Ja, ich will!" Aber Melusina stellte zwei Bedingungen. Sie wollte ihren geliebten Felsen nicht verlassen, und samstags konnte der Graf sie nicht sehen, weil sie allein sein wollte. Siegfried stimmte ihren Bedingungen feierlich zu.

Siegfried tauschte seine Burg in Feulen gegen den kahlen Bockfelsen und die umliegenden Wälder. Er wollte unbedingt eine neue Burg mit Samtteppichen, Kristalllampen und goldenen Wasserhähnen für seine geliebte Melusina bauen. Aber all das würde ein Vermögen kosten und war daher für Siegfried nicht bezahlbar. Er betete für ein Wunder. Dann, eines Nachts, als der Mond noch hinter den Bergen stand und die Nacht dunkel war, erschien ein Mann in einem langen schwarzen Mantel. Seine Augen waren in Schatten gehüllt. Es war der Teufel höchstpersönlich! Siegfried wollte nichts mit ihm zu tun haben und schickte ihn weg. Doch bevor Satan in der Finsternis verschwand, machte er Siegfried ein Angebot. Er versprach, Siegfried zu helfen und die Burg für ihn zu bauen. Im Gegenzug würde die Seele des Grafen Siegfried nach dreißig Jahren ihm gehören. Der Graf zögerte kurz und stimmte dann zu. Und so geschah es. Über Nacht erschien auf der Spitze des Bockfelsens eine prächtige

56

Die Bock-Kasematten und die Alte Steinbrücke über die Alzette.

58



57

Der Fluss Alzette in Luxemburg-Stadt

Sammele Karten, um das Trumpfspiel zu spielen. Achte auf die Spezialeffekte! Viel Spaß!



Burg, die stolz das umliegende Tal überblickte. Siegfried heiratete die schöne Melusina, und sie waren glücklich und zufrieden. Gemeinsam hatten sie sieben Kinder.

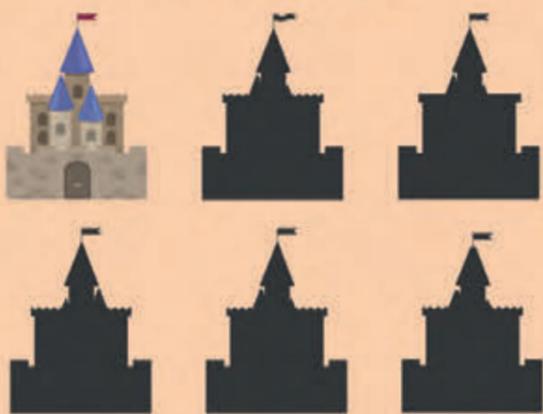
An jedem Samstag versteckte sich Melusina vor den Augen der anderen. Sie zog sich in ihre Kammer zurück und schloss sich ein. Siegfried hielt sein Versprechen und ließ sie allein. Aber seine Freunde fanden ihr Verhalten seltsam und fragten ihn: "Was macht Melusina in diesem Zimmer?" "Trifft sie sich vielleicht heimlich mit anderen Männern?" Das Misstrauen des Grafen wurde immer größer. So geschah es, dass Graf Siegfried an einem Samstag heimlich zum Gemach seiner Frau ging. Von drinnen hörte er ein auffälliges Rauschen und Plätschern. Der Graf spähte durch das Schlüsselloch. Und was er sah, erfüllte ihn mit Entsetzen. Seine Frau saß in der Badewanne, aber ihre schönen, schlanken Beine hatten sich in einen riesigen, schrecklichen Fischeschwanz verwandelt! Der Graf stieß einen Schreckensschrei aus. Just in diesem Moment sah Melusina ihn, und verschwand in der Tiefe des Felsens, für Siegfried für immer verloren.

Seit diesem Tag erscheint Melusina, die Meerjungfrau, alle sieben Jahre in ihrer menschlichen Gestalt auf dem Bockfelsen. Sie wird erst erlöst, wenn das Hemd, an dem sie arbeitet, fertig ist. Aber sie kann nur einmal alle sieben Jahre einen Stich machen...

Die Legende besagt, dass es noch eine zweite Möglichkeit gibt, um Melusina zu erlösen. Aber ein sehr tapferer Mann ist dafür nötig. Er muss neun Tage hintereinander in der dominikanischen Kirche hinter dem Altar stehen – jeden Abend genau um Mitternacht, keine Minute zu früh oder zu spät! Sobald dies geschehen ist, erscheint Melusina als feurige Schlange, die einen Schlüssel im Mund hält. Der Mann muss den Schlüssel mit seinem eigenen Mund herausziehen und ihn dann in die Alzette werfen. Nur auf diese Weise wird Melusinas Erlösung möglich. Zum Leidwesen von Melusina aber hatte bisher kein Mann den Mut dazu...



Finde den richtigen Schatten:



Wusstest du schon?

Melusina ist die beliebteste Legende in Luxemburg. Du kannst sogar den Brunnen besuchen, in dem sie verschwunden ist! Sie ist Teil der Festung von Luxemburg-Stadt.

GRAF SIEGFRIED UND DIE LÜTZELBURG

Hast du die Geschichte von Melusina auf Seite 18 gelesen? Dann weißt du, wer Graf Siegfried ist. Und du weißt, wie er seiner Melusina ein wunderschönes Domizil auf dem Bockfelsen bauen konnte. Hier erzählen wir euch die ganze Geschichte mit allen magischen und gruseligen Details!

Vor mehr als neunhundert Jahren lebte Graf Siegfried in seinem Schloss in Körich. Und wie du wahrscheinlich gelesen hast, wollte er für Melusina, seine neue Frau, eine Burg bauen.

Eines Tages verirrte er sich während der Jagd und landete im Tal der Alzette. Siegfried liebte diesen Ort! Als er aufblickte, sah er die Ruinen einer römischen Burg, die sich über ihm erhoben.

"Hier will ich meine neue Burg bauen!" dachte er.

Das felsige Tal gehörte dem Abt von St. Maximin. Im Jahr 963 tauschte er seine Herrschaft Feulen gegen den nackten Felsen und den umliegenden Wald ein.

Lange Zeit konnte Siegfried seine Burg nicht bauen, da ihm das nötige Geld fehlte. Am Vorabend von Maria Himmelfahrt dachte Siegfried über den dummen Tausch

65

nach. Und in seinem Unmut rief er den Teufel.

Der Teufel erschien sofort. Er sagte Siegfried, er könne ihm all das benötigte Geld geben und an dieser Stelle eine Burg bauen. Es gab aber eine Bedingung: Nach dreißig Jahren würde sich der Teufel Siegfrieds Seele holen. Siegfried willigte in den Vorschlag ein.

Am nächsten Morgen erhob sich auf dem alten Gemäuer die neue Burg, die Lützelburg. Wunderschön, mit tollen Wandteppichen und goldenen Türknäufen, genau wie Siegfried es sich gewünscht hatte.

Aber Siegfried konnte den Pakt, den er mit dem Teufel geschlossen hatte, nicht vergessen. Er war zu Tode verängstigt! In einem verzweifelten Versuch, sich aus dem Pakt mit dem Teufel zu befreien, setzte er sein gesamtes Vermögen ein, und betete jeden Tag, um sich von der Macht des Teufels zu befreien. Als der dreißigste Vorabend von Mariä Himmelfahrt nahte, lud Siegfried alle Ritter der Umgebung zu einem Festmahl ein. Die Burg wurde streng bewacht. Doch zur selben Stunde, in der der Teufel dem Grafen dreißig Jahre zuvor erschienen war, tauchte ein riesiger Ritter inmitten der verängstigten Gäste auf. Es war der Teufel!

Er führte Siegfried in ein anderes Zimmer, und verschwand mit ihm durch ein Fenster.

68

69

70

66

67



Wusstest du schon?

Graf Siegfried war der Gründer von Luxemburg.

DINGE, DIE SPAB MACHEN

Schreibe eine neue Geschichte über eine Legende!

Das klingt schwierig. Aber wenn du die folgenden Schritte befolgst, hast du schon die Hälfte geschafft. Deine Fantasie erledigt dann den Rest!

Beginne mit:

- 1) Wähle einen Ort (z.B. eine Burg, ein Tal, einen Wald oder eine Höhle)
- 2) Wer ist deine Hauptfigur (z.B. ein Prinz, ein Ritter, ein Zwerg oder eine Hexe)?
- 3) Was passiert in der Geschichte (wird etwas gestohlen, verschwindet jemand, verliert jemand etwas, verlieben sich zwei Menschen usw.)?
- 4) Wie endet die Geschichte? Gibt es ein gutes oder ein schlechtes Ende? Ist es eine spannende Geschichte mit einem "Kracher" oder eine sanfte und ruhige Erzählung?

Jetzt schreibe deine Geschichte!

Tipp: Frage deine Großeltern, ob sie sich an eine Legende aus der Vergangenheit erinnern. Können sie dir eine erzählen?

Finde 2 Gleiche



VERKLEIDE DEN PRINZEN UND DIE PRINZESSIN.

Stell dir vor, dass in Luxemburg-Stadt einmal ein Prinz und eine Prinzessin lebten. Wie würden sie aussehen? Verwende die Aufkleber mit den nachfolgenden Zahlen als Verzierung:

71, 72, 73, 74, 75, 76



DIE ABENTEUER VON YUPPI

Yuppi möchte auch tolle Abenteuer erleben und LEGENDÄRE Geschichten hinterlassen! Er legt seine Rüstung an und reitet auf seinem Pferd durch die Täler und Schlösser Luxemburgs, aber... etwas Unerwartetes passiert! Möchtest du wissen, was? Male die Zeichnung anhand der farbigen Punkte aus und finde es heraus!



Was wäre, wenn Yuppi ein Zauberer sein könnte? Vielleicht könnte er etwas von dem Zauber wirken, den er auf seiner Reise aus all diesen Geschichten gehört hat. Aber dafür braucht er deine Hilfe!



Geheimer Buchstabe

Er braucht ein geheimes Zauberwort, um die Magie geschehen zu lassen. Die 10 Buchstaben dieses Zauberwortes sind auf einigen der Spielkarten versteckt. Kannst du ihm helfen, sie zu finden? Schreibe sie hier alle in der Reihenfolge der Karten auf. Wie heißt das Zauberwort?

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DER NAGELSCHMIED VON ITZIG

Es war einmal ein Nagelschmied, der in Itzig lebte. Trotz seiner Armut war er fröhlich und voller Freude. Der Teufel ärgerte sich über all dieses Glück. Also verkleidete er sich als Handwerker und bat den Nagelschmied um Arbeit. Obwohl der Schmied eigentlich keine Hilfe brauchte, gab er ihm trotzdem einen Job.

Eines Tages war der Nagelschmied sehr durstig. Er ging in die nächstgelegene Taverne, um etwas zu trinken. Als er zurückkam, war der Geselle verschwunden. Das Einzige, was übrig blieb, war ein großer Haufen goldener Nägel auf dem Boden! Der Schmied war jetzt ein wohlhabender Mann. Er hörte auf zu arbeiten, doch bald hatte er das ganze Gold ausgegeben. Aber das Gold hatte den Charakter des Schmieds verdorben, und er wollte nicht mehr arbeiten. Also beschloss er, Räuber zu werden. Er wurde jedoch von den Wachen erwischt und schließlich zum Tode verurteilt. Armer Nagelschmied... Diese Geschichte soll uns alle daran erinnern, dass Ehrlichkeit und harte Arbeit der beste Weg zum Glück sind.

83
84
85

DIE SCHATZGRÄBER VON NIEDERKORN

Hast du schon einmal von den verborgenen Schätzen von Niederkorn gehört? Vor langer, langer Zeit zogen sechs Männer los, um in der Nähe eines Berges namens Kaaschtel nach Schätzen zu graben. Nach langer Suche fanden sie schließlich zwei große Truhen! Voller freudiger Erwartung öffneten sie diese. Zu ihrer Überraschung fanden sie darin nur ein paar alte, fleckige Bohnen. Trotzdem füllten einige von ihnen ihre Taschen mit diesen Bohnen. Und was glaubst du, was passiert ist? Am nächsten Tag waren die Bohnen zu Geld geworden! Die Schatzgräber eilten zurück zu den Truhen, um noch mehr Bohnen zu holen. Aber - wie in allen Märchen - waren die Kisten verschwunden...

86
87
88

DER LANGHOLZJÄGER BEI MONNERICH

Der Langholz-Jäger ist ein geisterhafter Jäger, der durch den Langholz-Wald zwischen Esch an der Alzette und Monnerich streift. Zu seinen Lebzeiten war der Jäger grausam und gemein. Er beging alle Arten von Verbrechen und alle Nachbarn fürchteten ihn. Aber wie in allen Legenden wurde der Jäger im Jenseits dafür bestraft: Nach vielen Jahren im Grab hat er immer noch keinen Frieden gefunden. Jede Nacht während der Fastenzeit kann man seinen unheimlichen Ruf durch den Wald hören: "Hehe! Hehe!" Und wenn sich jemand erdreistet, diesem Ruf zu antworten, springt ihm der Langholz-Jäger auf den Rücken, und er muss den Geist zum nächsten Haus tragen.

89



90

91



Wusstest du schon?

Eine Legende beruht in der Regel auf einer wahren Begebenheit aus der Vergangenheit. Doch im Lauf der Zeit entwickelt sich die Geschichte zu etwas anderem, oft unglaublicher als die Realität selbst.



Man erzählt sich, dass eines Abends ein Knecht mit seinen Kameraden in der Taverne saß. "Wenn ich den Langholz-Jäger finde, dann fessle ich ihn und bringe ihn her!" prahlte er.

Der Knecht ging in den Wald und hörte bald den Ruf des Jägers: "Hehe! Hehe!"

"Hehe! Hehe!" antwortete der Angeber.

"Hehe! Hehe!" ertönte es erneut.

PAFF! Ein harter Schlag traf den Knecht im Gesicht. Er schwankte einen Moment und versuchte, seine Fassung wiederzuerlangen. Aber es war zu spät. Der Langholz-Jäger saß bereits auf seinen Schultern! Der Waldgeist zwang ihn, zu Fuß nach Monnerich, dem nächsten Dorf zu gehen.

Keuchend und halbtot kam der Knecht in Monnerich an. Es wird erzählt, dass der Knecht für den Rest seines Lebens träge und krumm blieb. Nie wieder hat er einen Schritt in den Langholz-Wald gemacht.

92



Sammele alle Karten des Quartetts, damit du dieses lustige Spiel spielen kannst!

93

94



DER VERBANNTER GEIST

Der Fluss Alzette in Esch an der Alzette



95

Es war einmal eine Familie in der Nähe von Esch an der Alzette, die in ein wunderschönes altes Dorfhaus zog. Sie liebten ihr neues Heim mit den schönen Buntglasfenstern und der Halle mit der großen Treppe. Eines Nachts wurden sie jedoch durch einen schrecklichen Lärm und lautes Klopfen auf der Treppe aufgeschreckt. Als sie nach der Ursache suchten, war aber niemand da. Doch von diesem Moment an hatte die Familie keine Ruhe mehr. Jede Nacht kehrte das Geräusch zurück. Völlig verzweifelt wandte sich der Hausherr an den Pfarrer von Esch an der Alzette. "Das ist ein Geist, der in Ihrem Haus spukt", erklärte der Priester. "Ich werde heute Abend zu Ihnen kommen und mich darum kümmern." In dieser Nacht warteten sie auf die Rückkehr des Geistes. Schließlich, als es Mitternacht schlug, rumpelte der Geist wieder durch das Haus. Der mutige und von seiner eigenen Stärke überzeugte Priester verbannte den Geist unter seinen Mantel. Er ging schnell hinaus und nahm den Geist mit sich. Seit dieser Nacht hatte die Familie wieder Frieden und schlief jede Nacht ungestört.



96



97



Wusstest du schon?

Jede Kultur hat ihre eigene Sammlung von Mythen und Legenden: Erstaunliche Geschichten, die die Seele eines Volkes erwärmen.

DINGE, DIE SPASS MACHEN



ERWECKE DIE BURG ZUM LEBEN!

Male das Bild aus und erwecke es mit den Aufklebern 98, 99 und 100, die du in den Aufkleberpäckchen findest, zum Leben!

98, 99, 100

DAS BOFFERDANGER MOOR BEI OBERKERSCHEN

101

Am Rande von Oberkerschen befindet sich ein Moor, genannt das Bofferdanger Moor. In der Regenzeit ist es von Wasser umgeben, aus dem hohes Schilf wächst. Im Sommer kann man es gefahrlos begehen. Aber Vorsicht, irgendwo in diesem Morast befindet sich der tiefe Brunnen der versunkenen Burg! Die Geschichte dieser Legende reicht viele, viele Jahre zurück...

An der Stelle, an der sich heute der Sumpf befindet, stand früher eine Burg. Die Eigentümer waren landesweit berüchtigt. Sie waren geizig und herzlos. Besonders armen Menschen gegenüber verhielten sie sich sehr grausam. Bettler, die um Almosen baten, wurden von Hunden verjagt. Bald

traute sich niemand mehr, um eine milde Gabe zu betteln. Eines Tages erschien ein ehrwürdiger alter Bettler im Hof der Burg. Er war hungrig und müde. Auf seinen Stab gestützt bat er um Almosen.

102

103

Wie immer hetzte der Herr des Hauses die Hunde auf ihn. Eine Magd sah, was geschah.

"Oh nein!" dachte sie bei sich, "wie schrecklich! Ich muss diesem armen Mann helfen."

Ohne zu zögern, rannte sie nach draußen und rief die Hunde zurück. Dann eilte sie zurück in ihr Zimmer, nahm ihre Spardose und gab dem Bettler einen großen Teil ihrer Ersparnisse.

"Danke, liebes Kind", antwortete der Bettler, "du hast ein gutes Herz! Deshalb werde ich dich belohnen. Folge mir und schau nicht zurück. Wenn wir anhalten, kannst du dich umdrehen!"

Das Mädchen tat, was der Bettler ihr sagte. Die beiden begannen, durch die Felder zu gehen, weg von der Burg. Nach einer Weile blieb der alte Mann an zwei großen Birnbäumen stehen. Das Mädchen drehte sich um und blickte zurück zu dem Ort, der sein Zuhause gewesen war. Erstaunt starrte es in die Ferne. Die schöne Burg war verschwunden, versunken in der Erde! Nur die Spitzen der Türme ragten noch aus einer tiefen Wasserlache heraus. Eine prächtige goldene Wiege, in der ein kleines Kind lag, schwamm noch eine Weile auf dem Wasser. Manche sagen, es habe acht Tage lang dort getrieben. Schließlich versank es genau dort, wo sich der Burgbrunnen befunden hatte. Als sich das Mädchen wieder dem Bettler zuwandte, war auch er verschwunden. Von den anderen Bewohnern des Schlosses hat man nie wieder etwas gehört...

104

Der Fluss Attert

DER KROPEMANN

Der Kropemann ist ein schrecklich aussehender Wassergeist! Aber dieser Schelm schadet niemandem.

Er ist der Beschützer der Natur und der Landschaft des Attertals, der Hüter von Land und Wasser.

Man erzählt sich, dass sich der Kropemann in den Gewässern der Attert versteckt. Er lauert Kindern auf, die sich dem Ufer zu sehr nähern. Und dann zieht er sie mit seinem langen Haken PLATSCH in die Tiefe! Aber keine Angst: Diese Geschichte soll vor allem kleine

Kinder davon abhalten, sich zu sehr an gefährliche Orte heranzuwagen, wo sie leicht ertrinken könnten (z.B. Flüsse, Bäche, Teiche oder tiefe Brunnen).

105

106

107

108

109

110



Wusstest du schon?

Legenden sterben nie. Sie leben für immer in den magischen Geschichten weiter, die sich die Menschen erzählen.

KROPEMANN-FEST

Den Erzählungen zufolge wohnt der Kropemann in Redingen. Ihm zu Ehren steht eine Holzstatue vor dem Rathaus, und jedes Jahr gibt es ein großes Fest zu Ehren dieses aufregenden Wassergeistes. Feierst du gern? Dann komm am letzten Sonntag im September nach Redingen und genieße die vielen lustigen Aktivitäten! Schlendere an den Ständen mit leckerem Essen oder an den vielen Kunsthandwerksständen vorbei. Und vergiss nicht, den Kropemann persönlich kennenzulernen!

DAS GESTÖRTE HEXENTREFFEN IN KÖRICH

Das Dorf Koerich in der
heutigen Zeit

111

Einmal, als der Mond hoch am Himmel stand, machte sich ein tapferer Priester von Luxemburg aus auf den Weg nach Körich. Er hatte eine wichtige Aufgabe, nämlich auf dem Köricher Markt zu predigen! Doch auf dem Weg dorthin, in der dunklen Heide von Körich, war er plötzlich von dichter Dunkelheit umgeben. Er verirrte sich und irrte bis weit nach Mitternacht umher.

Plötzlich hörte er inmitten der Dunkelheit fröhliche Klänge und tolle Musik. Neugierig wie er war, folgte er dem Geräusch, und vor seinen Augen erschien eine bezaubernde Szene. Unter prächtigen Kronleuchtern schimmerte ein Tisch mit den köstlichsten Speisen, die man sich nur vorstellen kann. Um den Tisch herum tanzte eine bunte Gruppe von Mädchen in den schönsten Kleidern. Einige tanzten fröhlich, während andere lachten und sich unterhielten. An einem Ende des Tisches saß ein charmanter Herr, der in aller Ruhe in einem aufgeschlagenen Buch blätterte. Der Priester war vor Erstaunen sprachlos. Er begrüßte die Gesellschaft, und bald stellte der Herr dem Priester eine interessante Frage: "Möchten Sie Mitglied unserer besonderen Gruppe werden?"

Der Priester antwortete sofort begeistert: "Ja, sehr gern!"

Der Herr bot ihm einen Stift an und bat ihn, seinen Namen in ein großes Buch zu schreiben. Übermannt vom Glauben schrieb der Priester: "Jesus von Nazareth."

Aber als er den letzten Buchstaben schrieb, geschah etwas Seltsames. Der gutaussehende Herr verwandelte sich vor seinen Augen in einen grinsenden, unheimlichen Teufel. Und die bezaubernden Tänzerinnen verwandelten sich plötzlich in alte, hässliche Frauen! Die ganze Szene verwandelte sich in ein gruseliges Chaos! Die Frauen flogen wie Blätter im Wind davon. Das ganze köstliche Essen löste sich in Luft auf und wurde durch gruselige Knochen und Klauen ersetzt.

Da erkannte der Priester, dass er sich inmitten einer Gruppe von Hexen befand! Er blätterte schnell in dem Buch und stellte fest, dass es tatsächlich siebzehn Hexen aus Körich waren. Erschrocken blickte er auf und stellte fest, dass er am Galgen stand! Schnell rannte er davon, weit weg von diesem unheimlichen Ort!

112

113

114

DER SELTSAME HASE VON NOSPELT

Ein Schneiderlein aus Nospelt kehrte einmal spät abends nach Hause. Als er die Landmarke "Kluntschenkreuz" erreichte, lugte der Mond kurz zwischen zwei Wolken hervor. Gerade lang genug, dass unser Schneiderlein einen Hasen sehen konnte, der auf dem Weg lag und seine Beine ausstreckte. Rasch band er die Beine des Hasen mit seinem Sockenhalter zusammen und hängte das Tier über seinen Rücken. Aber als er weiterging, wurde Meister Lampe (wie man den Hasen auch nennt) immer schwerer. Das Schneiderlein murkte, weil er sich kaum noch bewegen konnte! Es rief zornig aus:

"Hör auf, so schwer zu werden! Du wirst mit mir kommen, und niemand kann dir helfen!"

Doch kaum hatte er diese Worte gesprochen, setzte sich Meister Lampe

auf dem Rücken des Schneiders in Bewegung.

"Ich werde nicht mit dir gehen", rief Meister

Lampe, "auch wenn du wütend wirst!"

Da bekam der Schneider einen großen

Schreck! Ein sprechender Hase? Er ließ

die geheimnisvolle Gestalt fallen und lief

schnell davon. Aber Meisters Stimme

hallte noch lange Zeit in den Ohren des

Schneiderleins nach...

115

116



Jetzt, wo du zusammen mit Yuppi so viel über die Legenden Luxemburgs gelernt hast, kannst du diese "Legendenkarte" vervollständigen?

Finde die Sticker

117, 118, 119, 120

und setze die Hauptfiguren der Sagen an die richtige Stelle auf der Karte!

1 ESCHWEITEN/
KNAPPSCHEID

2 EITTELBRUCK

3 DAHL

4 SCHANDEL/
NICHTEN

5 9

6 7

7 ECHTERNACH

8 ROSSDORF

9 5

10 FACH

11 BEGGEN

12 13

13 LUXEMBURG

14 ITZIG

15 NIDDERKORN

16 TONNERRICH

17 ESCH AN
DER ALZETTE

18 GEBERERSCHEN

19 TRIVINGEN

20 KORNICH

21 TSPPELT