

LEGENDEN AUS EUROPA



ψ Cactus

WIE FUNKTIONIERT DIESES ALBUM?



1 Wenn Mama, Papa oder deine Großeltern bei Cactus einkaufen, dann bitte sie, die Multipacks von „Legenden aus Europa“ für dich zu holen.



2

In jedem Multipack findest du 2 Aufkleber und 1 Spielkarte. Klebe in diesem Album die Aufkleber an die richtige Stelle mit der passenden Nummer. Und wenn du Aufkleber doppelt hast, dann tausche sie mit deinen Freunden. Das macht Spaß!

3

Sammele die Spielkarten in der Kartenbox, die am Ende des Albums enthalten ist. Du musst die Box abtrennen und falten! Wenn du spielen möchtest, kannst du deine Karten auf verschiedene Weise nutzen:

Anleitung für Kartenspiele

Legenden-Quartett



Anzahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler
Anzahl der Karten: 48
 Insgesamt gibt es 12 Quartette: Für Quartettamen und Symbole: siehe nächste Seite
Dein Ziel: möglichst viele Quartette sammeln und vervollständigen!

Spielanleitung:

- 1) 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).
- 2) Der jüngste Spieler fängt an. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, bittet er einen beliebigen Mitspieler um eine bestimmte Karte, die ihm fehlt, um ein Vierer-set zu vervollständigen. Sage den Namen des Quartetts (z.B. „Könige und Königinnen“) und bitte um die Karte (z.B. „König Artus“) des gewünschten Quartetts. Wenn der andere Spieler den „König Artus“ hat, muss er dir diese Karte geben. Dann kannst du weiter um Karten bitten, auch von einem anderen Spieler. Hat der Spieler die gewünschte Karte nicht, ist dein Zug beendet und du kannst eine Karte vom Stapel nehmen.
- 3) Wenn ein Spieler alle vier Karten eines Quartetts gesammelt hat, legt er das Quartett offen vor sich auf den Tisch.
- 4) Das Spiel geht weiter, bis alle Quartette vollständig sind. Der Spieler mit den meisten Quartetten hat gewonnen!

Kampfspiel

Geheimnisvoll



Magisch

Gruselig

Anzahl der Spieler: 2 oder mehr
Ziel: Sammele so viele Karten, wie du kannst!

Spielanleitung:

1. Bestimme zuerst, um welche Kampfelemente du spielen möchtest.
2. Wirf eine Karte und vergleiche die Punkte des Kampfelements.
3. Die Karte mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Achte auf die „Kampfherausforderungen“ auf deiner Karte!
 Wenn du eines dieser zusätzlichen Symbole siehst, steht es für Folgendes:



Addiere oder subtrahiere den auf der Karte angegebenen Betrag für jede gespielte Karte.



Du kannst in diesem Zug 2 Karten spielen.



Wirf eine Karte deines Gegners ab.



Du wählst blind eine Karte aus dem Stapel deines Gegners.

Geheime Botschaft

11 Karten enthalten einen versteckten Buchstaben!

Kannst du diese Buchstaben finden? Schreibe sie alle gemäß der Kartennummerierung auf Seite 43 auf, und enthülle die geheime Botschaft!



4

Wirf dein Multipack nicht weg! Jedes Pack enthält ein Ausmalbild. Male alle deine Lieblingshelden und -tiere mit Bleistiften, Buntstiften oder Filzstiften aus und bewahre sie in der Sammelbox auf. Du findest die dazugehörigen Geschichten oder zusätzliche Informationen über diese Figuren in deinem Album. Sammele sie alle!

5

Sammele alle 48 Karten und 120 Sticker, um die berühmtesten und faszinierendsten Legenden Europas zu entdecken! Du findest 69 normale Aufkleber, 27 geformte Aufkleber und 24 spezielle Aufkleber. Die speziellen Aufkleber haben folgende Eigenschaften:



Berühren & Fühlen: Spezieller Glitzereffekt zum Erasten mit den Fingern.



Holografisch: Sticker mit ultra-reflektierendem Effekt.



Ultraviolette Licht: Entdecke zusätzliche glänzende und magische Bilder.

EUROPE



Hallo! Wie heißt du?



Ich gehe auf eine Abenteuerreise durch Europa! Möchtest du mit mir kommen? Nachdem wir letztes Jahr die Legenden von Luxemburg erlebt haben,

möchten wir jetzt die Legenden von Europa entdecken. Wir reisen durch unseren Kontinent und entdecken die interessantesten Legenden über mutige Helden, unglaubliche Kreaturen und fantastische Zauberkräfte! Diese Geschichten bilden das Herzstück unserer Gesellschaft und unserer Geschichte. Europa steckt voller Wunder! **Auf geht's!**

6



WESTEUROPA

- Belgien ♦ Manneken Pis
- Belgien ♦ Brabo und der Riese
- Niederlande ♦ Der Fliegende Holländer
- England ♦ Robin Hood
- England ♦ König Artus und das magische Schwert
- Wales ♦ Blodeuwedd
- Schottland ♦ Nessie: Das Ungeheuer von Loch Ness
- Irland ♦ Der Kobold und der Goldtopf
- Frankreich ♦ Merlin und die Wasserfee
- Frankreich ♦ Gargouille, der Wasserspeier



SÜDEUROPA

- Spanien ♦ Ratoncito Pérez
- Portugal ♦ Der Wunderhahn
- Portugal ♦ Prinzessin Antilia
- Italien ♦ Romulus und Remus
- Italien ♦ Die Sirenen von Capri
- Italien ♦ Der Basilisk
- Kroatien ♦ Die schwarze Königin
- Bosnien ♦ Vilas, die bosnischen Feen
- Nordmazedonien ♦ Die drei Schicksale
- Griechenland ♦ Theseus und der Minotaurus
- Griechenland ♦ Pegasus



OSTEUROPA

- Serbien ♦ Sava der Vampir
- Rumänien ♦ Pricolici
- Polen ♦ Der Drache von Krakau
- Tschechien ♦ Der Golem von Prag
- Ungarn ♦ Der weiße Hirsch
- Bulgarien ♦ Baba Marta
- Slowakei ♦ Ježibaba
- Slowenien ♦ Der goldene Vogel



MITTELEUROPA

- Österreich ♦ Krampus
- Schweiz ♦ Wilhelm Tell
- Deutschland ♦ Der Rattenfänger von Hameln
- Deutschland ♦ Die Lorelei



NORDEUROPA

- Schweden ♦ Sigurd, der Drachentöter
- Dänemark ♦ Der Troll
- Norwegen ♦ Fenrir, der Wolf in Ketten
- Island ♦ Der Kraken

Jede Geschichte gehört zu einer Familie und hat ein Symbol. Diese Ikonen findest du auch auf den Spielkarten.



Volksmärchen



Verzauberte Wesen



Böse Kreaturen



Helden



Könige und Königinnen



Legendäre Figuren



Magische Kräfte



Mythische Tiere



Magischer Yuppi

7



Legenden und Mythen werden in allen Kulturen der Welt erzählt. Sie handeln von tiefen Gefühlen und können sehr faszinierend sein. Sie wurden von Generation zu Generation weitererzählt. Später, nach Erfindung der Schrift, begannen die Menschen, sie aufzuschreiben und in Theaterstücken, Gedichten und Romanen zu verarbeiten. Beginnen wir unsere Entdeckungsreise und starten mit Westeuropa!



MANNEKEN PIS

Warum die berühmte Statue an der Ecke der Rue du Chêne und der Rue de l'Etuve steht.

Vor langer Zeit erhielt ein Junge zum Geburtstag einen wunderschönen Ball. Er war so glücklich! Er spielte und rannte damit durch die Straßen von Brüssel. Es begann bereits zu dämmern, als er müde wurde. Aber er war sehr weit von zu Hause entfernt, und außerdem musste er mal ganz dringend! Heimlich pinkelte er gegen die Tür eines alten Hauses. Aber zu seinem Schreck gehörte das Haus einer Hexe. Sie kam zornig heraus, schwenkte ihren Zauberstab und rief: „Du wirst für immer pinkeln!“ Der arme Junge stand stocksteif da und konnte nicht aufhören zu pinkeln.

Schöne Aussicht auf die Grand Place, den zentralen Platz von Brüssel.

Der Bildhauer, der gegenüber der Hexe wohnte, hatte alles beobachtet. Er hatte Mitleid mit dem Jungen und beschloss, ihm zu helfen. Er fertigte eine Skulptur an, die genauso aussah wie der kleine Junge. In der Nacht tauschte er die beiden heimlich aus. Zum Glück erkannte die Hexe den Trick nicht! Der gute Mann brachte den kleinen Jungen zu seinen Eltern zurück. Die Statue pinkelt immer noch fröhlich an der Ecke der Rue du Chêne und der Rue de l'Etuve und zaubert vielen Menschen ein Lächeln ins Gesicht. Und der Junge? Er spielte glücklich bis an sein Lebensende - aber in der Nähe seines Zuhauses, so dass er nie wieder an ein fremdes Haus pinkeln musste!

Gut zu wissen!

Zu besonderen Anlässen sieht man den Manneken Pis in einem bestimmten Kostüm. Diese Tradition geht auf das Jahr 1698 zurück, als Maximilian II. Emanuel, der Gouverneur der spanischen Niederlande, dem nackten Jungen sein erstes Kostüm schenkte. 1747 erhielt er vom französischen König Ludwig XV. einen Anzug aus Goldbrokat. Seitdem hat der Manneken Pis regelmäßig neue Kostüme erhalten (es gibt mehr als 800 in seinem Kleiderschrank). Sie können im Museum der Stadt Brüssel besichtigt werden, das sich im Maison du Roi an der Grand Place befindet.

Schau dir die Manneken Pis-Bilder sorgfältig an. Findest du die 3 Unterschiede?

BRABO UND DER RIESE

*Die Geschichte der Gründung von Antwerpen
am Ufer der Schelde.*

11

Vor langer Zeit stand an den Ufern der Schelde ein riesiges Schloss, in dem der gemeine Riese Antigoon lebte. Wenn jemand an seinem Schloss vorbeisegeln wollte, verlangte er die Hälfte der kostbaren Fracht. Alle hatten große Angst vor dem bösen Riesen, und deshalb zahlten sie gehorsam.

Eines Tages segelte Silvius Brabo, ein tapferer römischer Soldat, an dem Schloss vorbei. Brabo hatte keine Lust zu zahlen und segelte einfach weiter. Antigoon brüllte wütend: „Hole sofort die Segel ein, sonst zerhacke ich dich in tausend Stücke!“ Aber Brabo rief: „Ich zahle nicht! Der Fluss ist für alle da!“

12

Die Antwerpener Hände (eine Art Kekse) sind aus dieser Geschichte entstanden.

Gut zu wissen!

Die Stadt Antwerpen in Belgien heißt so, weil „hand-werpen“ auf Flämisch „Hand werfen“ bedeutet.

Antigoon stürmte nach unten und schwang sein riesiges Schwert. Aber Brabo war viel zu schnell für den trägen Riesen. Er rannte, sprang und drehte sich, immer gerade noch rechtzeitig, um dem Riesen auszuweichen. Der Riese wurde müde und Brabo ergriff seine Chance. Mit einem kräftigen Schlag hackte er dem Riesen die Hand ab! Er packte die Hand und warf sie in die Schelde. Antigoon schrie vor Schmerz auf und rannte weg, so schnell er konnte.

Brabo war ein Held! Er erhielt ein prächtiges Schloss an der Schelde. Von dort aus bewachte er den Fluss, der jetzt für alle sicher war. An seinen Ufern entstand eine lebendige Stadt: Antwerpen.

13

14

Obwohl Silvius Brabo nie existierte, wurde er zu einem beliebten Mythos. Er ist auch das offizielle Symbol der Stadt Antwerpen, wo der Brabo-Brunnen vor dem Rathaus steht.

DER FLIEGENDE HOLLÄNDER

Das holländische Schiff, das dazu verdammt war, für immer den Ozean zu befahren.

16

Im Goldenen Zeitalter lag ein beeindruckendes Schiff im Hafen von Terneuzen. Willem, der Kapitän des Schiffes, war ein sehr gieriger Mann. Eines Tages erhielt er den Auftrag, wegen einer wertvollen Fracht nach Asien zu segeln. Dabei würde er viel Geld verdienen! „Hisst die Segel, wir legen sofort los!“, befahl er seiner Mannschaft.

Am Kap der Guten Hoffnung färbte sich der Himmel pechschwarz, und die See war wild aufgewühlt. „Kapitän, wir sollten warten, bis sich der Sturm gelegt hat“, sagte der Steuermann. Aber Willem brüllte: „Zeit ist Geld!“ Als der Steuermann erneut protestierte, warf Willem ihn einfach über Bord.

Erst jetzt begann das Meer richtig zu wüten. Eine wirbelnde Welle türmte sich über dem Schiff auf, und ihre Gischt verwandelte sich in ein monströses Maul: „Kapitän, du hast deine Seele an die Gier verkauft. Dein Schiff ist dazu verdammt, für immer über den Ozean zu segeln!“ Die riesige Welle brach dann über das Deck und verwandelte das Schiff in eine geisterhafte Silhouette, die durch die Luft zu schweben schien.

Manchmal sehen Matrosen heute noch das Schiff am Horizont segeln. Sie nennen es den Fliegenden Holländer, denn Willem steht am Ruder, auf der ewigen Suche nach Reichtum. Aber er wird keinen mehr finden.

Gut zu wissen!

Die sogenannte Brouwer-Route, die von Schiffen der „Dutch United East India Company“ (Niederländische Vereinigte Ostindien-Kompanie) benutzt wurde. Das Kap der Guten Hoffnung war eine wichtige Anlaufstelle für die Schiffe und befindet sich im Süden Südafrikas. Zu dieser Zeit gab es eine holländische Kolonie (Kapkolonie), in der die Schiffe vorübergehend anlegten.



17

England



18

ROBIN HOOD

Der edle Dieb und Held aus den englischen Legenden des 15. Jahrhunderts.

Tief im grünen Sherwood Forest lebte Robin Hood, ein fröhlicher Mann mit einem grünen Hut und der beste Bogenschütze im ganzen Land. Gemeinsam mit seinen Freunden streifte Robin durch den Wald. Sherwood war bezaubernd schön, aber die Menschen lebten in Angst und Hunger. Der böse Prinz Johannes, der den König während seiner Abwesenheit vertrat, schickte seine Ritter oft aus, um Steuern einzutreiben. Lebensmittel, Tiere, Geld - sie nahmen alles mit, was sie wollten.

Eines Tages hörte Robin ein weinendes Mädchen sagen: „Sie haben die letzten Wintervorräte unseres Dorfes mitgenommen.“ „WAS?“ rief Robin verärgert. „Auch wenn es meinen letzten Pfeil kostet, wir werden alles zurückholen!“

In dieser Nacht schlichen Robin und seine Freunde in das Lagerhaus des Prinzen. Dort fanden sie Säcke mit Getreide und Kisten mit Lebensmitteln. Als sie mit dem Beladen ihres Wagens fast fertig waren, stürmten die Wachen herein. Robin zögerte keine Sekunde. Mit einem Pfeil schoss er auf die Laterne und es wurde augenblicklich stockdunkel. Bevor die Wachen merkten, was los war, lagen sie gefesselt in einer Ecke der Scheune.

Schnell luden Robin und seine Freunde die letzten Getreidesäcke auf den Wagen. Gemeinsam brachten sie die Vorräte zurück in das Dorf. Wie glücklich die Menschen waren! Es folgte ein Fest, das sehr lange dauerte.

Sherwood Forest ist ein realer Ort in der englischen Grafschaft Nottinghamshire. Im Mittelalter war der Wald noch viel größer und diente den Königen als Jagdgebiet.

21

Gut zu wissen!

Dieser ikonische Baum diente als Schauplatz im Film „Robin Hood - König der Diebe“ und ist ein markanter Punkt in der Mitte des Hadrianswalls.



KÖNIG ARTUS UND DAS MAGISCHE SCHWERT

Artus ist ein Volksheld und legendärer König, der in den britischen Geschichten des Mittelalters eine wichtige Rolle spielt.

Vor langer Zeit wurde England von einem mächtigen König regiert. Als er unerwartet starb, brach im Land Chaos um die Nachfolge aus. Der weise Zauberer Merlin wurde um Rat gefragt. Er zauberte das Schwert des Königs in einen Stein und sagte: „Derjenige, der dieses Schwert aus dem Stein ziehen kann, ist der alleinige König.“ Alle kamen sie, Adlige, Fürsten und Grafen. Aber so sehr sie auch an dem Schwert zogen, es blieb stecken.

Weit weg von all dem wuchs Artus in einer einfachen Familie auf. Er wusste nicht, dass er eigentlich der Sohn des verstorbenen Königs war. Artus arbeitete hart als Knappe eines edlen Ritters.

Eines Tages ging der Ritter zu einem Turnier und Artus begleitete ihn. Während des Kampfes zerbrach das Schwert des Ritters. „Hol ein neues Schwert, schnell!“ rief der Ritter. Artus sah das Schwert im Stein, lief hin, und zog es mühelos heraus! Die Zuschauer starrten Artus fassungslos an. Bald darauf brachen alle in Jubel aus. Alle Adligen knieten nieder: Endlich war der rechtmäßige König gefunden!

Artus wurde zum König von England gekrönt. Im Land wurde es wieder ruhig und friedlich. Und so begann die legendäre Geschichte von König Artus und seinem magischen Schwert Excalibur.

22

23

24

Blick auf das keltische Meer von der Burg Tintagel aus, die der Legende nach der Ort von Artus Geburt ist.





BLDEUWEDD

Eine mythische walisische Legende über eine Frau aus Blumen.

Eines schönen Tages wurde der Junge Llew geboren. Seine Mutter wollte ihn für immer für sich behalten. Also verzauberte sie ihn mit den Worten: „Du wirst niemals eine menschliche Frau heiraten“. Llew liebte seine Mutter, aber als er älter wurde, wollte er eine Frau. Er beschloss, seinen Onkel Gwydion, einen großen Zauberer, um Hilfe zu bitten. „Pflücke die schönsten Blumen auf dem Feld“, sagte dieser. Aus dem Strauß zauberte sein Onkel eine wunderschöne Braut: Blodeuwedd. Sie verliebten sich sofort ineinander und heirateten bald.

Leider war Blodeuwedd's Herz sehr flatterhaft. Als eines Tages Gronw Pebyr, der Herr von Penllyn, Blodeuwedd und Llew besuchte, verliebte sie sich in ihn. Um zusammen sein zu können, mussten Blodeuwedd und Gronw Llew loswerden, aber das war nicht so einfach, denn Llew konnte nur auf eine besondere Weise getötet werden: Er musste mit einem magischen Speer getroffen werden, während er mit einem Fuß auf einer Badewanne und mit dem anderen Fuß auf einer Ziege stand. Klingt unmöglich, oder? Aber Blodeuwedd war nicht dumm. Sie bat Llew, ihr diese Situation zu zeigen. In diesem Moment erschien Gronw und warf einen Speer.

Aber Llew starb nicht. Er verwandelte sich in einen Adler und flog zu seinem Onkel Gwydion. Gemeinsam besiegten sie Gronw. Und Blodeuwedd? Sie wurde in eine Eule verwandelt. Sie konnte nur nachts fliegen, und niemand konnte ihre Schönheit je wieder sehen.

Schattenspiel





28



Gut zu wissen!

Der erste Augenzeugenbericht über das Ungeheuer von Loch Ness wurde im Jahr 565 n. Chr. aufgezeichnet.

NESSIE: DAS UNGEHEUER VON LOCH NESS

Eine legendäre Kreatur, die im tiefen schottischen See Loch Ness leben soll.



29

In Schottland, eingebettet zwischen den grünen Hügeln des Ostens und den zerklüfteten Highlands des Nordens, liegt ein geheimnisvoller See namens Loch Ness. Die Menschen glauben, dass der See ein Geheimnis birgt - dass in seinen dunklen, mysteriösen Tiefen ein tausend Jahre altes Wasserwesen lebt: das Ungeheuer von Loch Ness, oder Nessie, wie es liebevoll genannt wird.

Seit Generationen erzählen sich die Anwohner des Sees Geschichten über dieses geheimnisvolle Geschöpf. Aber wurde es wirklich schon einmal gesehen? Gelegentlich schien sich etwas im Wasser zu bewegen - ein großer Schatten, der durch das Wasser gleitet, wie eine riesige Schlange.

Einmal fuhr ein Ehepaar an dem See vorbei und sah plötzlich ein schrecklich aussehendes Ungeheuer. „Wir sahen, wie es tauchte und sich im Wasser wälzte. Das Wasser spritzte meterhoch hoch!“ erzählten sie allen. Diese aufregende Nachricht verbreitete sich sofort! Schon bald kamen von überall Menschen her, die hofften, auch einen Blick auf das Ungeheuer zu erhaschen. Die meisten kamen vergeblich, aber schließlich gelang es einem Mann, ein Foto von Nessie zu machen. Aber das Bild war sehr vage und unscharf, und seine Echtheit wurde von vielen bezweifelt. Bis heute bleibt es ein Geheimnis, ob Nessie tatsächlich in den Tiefen des Sees herumschwimmt. Und vielleicht ist das auch gut so!

Gut zu wissen!

„Loch“ ist das schottische Wort für „See“.



DER KOBOLD UND DER GOLDTOPF

*Eine kleine, schlaue Kreatur
aus der irischen Folklore.*

Es gab einmal einen Fischer, der jeden Tag an einem Bach im Wald saß. Er hatte gehört, dass dort Kobolde - kleine Wesen in grünen Anzügen - lebten. Sie liebten Gold und waren blitzschnell. Aber wenn man einen gefangen hatte, durfte man sich drei Dinge wünschen. Der Fischer träumte schon von seinem ersten Wunsch: einem großen Topf voller Gold!

Eines Tages dachte er sich einen Trick aus. Er legte sich in den Wald, bedeckte sich mit einem Fischernetz und rief: „HILFE, HILFE!“ Bald kam der Kobold aus seinem Versteck hervor. Zack - schnell warf der Fischer das Netz über ihn. „Also gut“, sagte der Kobold, „du darfst dir drei Dinge wünschen“. „Mein erster Wunsch: Bring mich zu deinem Goldtopf!“ Der Kobold zeigte auf die Spitze des höchsten Baumes. Aber der Fischer konnte unmöglich so hoch klettern. „Sorge dafür, dass ich den Topf erreichen kann!“ sprach er seinen 2. Wunsch aus. Der Kobold verwandelte ihn in einen fliegenden Käfer. Der Fischer flog hoch, aber der Topf war viel zu schwer für einen Käfer! „Willst du für immer ein Käfer bleiben?“ fragte der Kobold kichernd. „Nein, zaubere mich wieder zurück!“ Puff! Der Fischer war wieder er selbst, hatte aber keine Wünsche mehr frei.

Der Kobold schnappte sich schnell den Topf, verschwand und versteckte ihn am Ende eines Regenbogens. Die Legende besagt, dass er sich bis heute dort befindet. Hast du schon einmal danach gesucht?

30

31

33

32

Kobolde sind einer der Gründe, warum man am St. Patrick's Day grün tragen sollte. Sonst riskiert man, gezwickt zu werden! Die Tradition, die mit dem Volksglauben verbunden ist, besagt, dass man durch das Tragen von Grün unsichtbar für Kobolde wird, die gern jeden zwicken, den sie erwischen können.



MERLIN UND DIE WASSERFEE

Wie selbst der größte Zauberer von der Magie der Liebe verführt wurde.

34

Merlins Felsen, im Wald von
Brocéliande, Paimpont, Frankreich.

Eines schönen Tages wanderte der weise Zauberer Merlin durch den Wald von Brocéliande. Er kam zu einem klaren See mit einem schönen Brunnen. Gerade als er einen Schluck Wasser nehmen wollte, erschien eine schöne Frau. „Ich bin Vivien, die Fee des Sees“, sagte sie zu ihm. Ihre wunderschöne Stimme, ihre strahlenden Augen... Merlin verliebte sich auf der Stelle in sie! Er wünschte sich nichts sehnlicher, als für immer mit ihr an diesem Ort zu bleiben. Aber wie du vielleicht weißt, ist Merlin König Artus loyaler Freund und Helfer. Deshalb musste er oft nach England zurückkehren.

Um Vivien zu zeigen, wie sehr er sie liebte, zauberte er einen wunderschönen Palast aus Kristall in den See. Er besuchte sie, so oft er konnte. Er brachte Vivien alles über Magie bei und vertraute ihr seine tiefsten Geheimnisse an. Aber all das war

ihr nicht genug. Sie wollte Merlin ganz für sich allein haben. Eines Tages bat sie ihn: „Verrate mir einen Zauberspruch, der uns für immer zusammenhält“. Merlin liebte sie so sehr, dass er ihren Wunsch erfüllte. Vivien benutzte den Zauberspruch und... Merlin

verwandelte sich in einen Felsen! Das war vielleicht nicht ganz ihre Absicht, aber Merlin war jetzt für immer bei ihr.

35

Wenn du ein Schloss und
keinen See siehst, könnte
es sich dann um Merlins
verborgenen Kristall-
palast handeln?

36





GARGOUILLE, DER WASSERSPEIER

*Die Legende, wie französische Kirchen zu ihren
Drachenstatuen gekommen sind.*

37

**Die gotische Kathedrale
Notre-Dame de Rouen.**

Drachens. Die furchterregende Kreatur leckte sich bereits die Lippen. Doch Romain zog schnell ein glitzerndes goldenes Kreuz hervor und leuchtete dem Drachen damit in die Augen. Gargouille wurde von dem Licht geblendet und sank auf die Knie. Romain band ihm ein Seil um den Hals, und der Drache folgte ihm gehorsam in die Stadt.

Gargouille landete auf dem Scheiterhaufen. Als das Feuer erloschen war, hatte sich sein Kopf in Stein verwandelt. Der König ließ die Statue auf die Kirche zementieren, damit jeder sehen konnte, dass Gargouille besiegt war!

In den nebligen Sümpfen um Rouen lebte einst der böse Drache Gargouille. Er spuckte kein Feuer, sondern riesige Wellen von Wasser. Er überflutete Felder, versenkte Schiffe und fraß die Passagiere. Keiner wagte es, die Sümpfe zu betreten oder die Stadt zu verlassen. Schließlich hatte der König genug von seinem Treiben. Vom höchsten Turm aus rief er dem Wasserspeier zu: „Wenn du uns in Ruhe lässt, bekommst du jedes Jahr einen Gefangenen zu fressen.“ Der Drache nickte zustimmend mit seinem bösen Kopf, aber die Menschen hatten immer noch Angst.

Eines Tages kam der tapfere Pater Romain in die Stadt. Als es an der Zeit war, einen Gefangenen zu übergeben, sagte er: „Ich werde stattdessen gehen“. Er ging zur Höhle des



38

Gut zu wissen!

Ein Architekt hatte die Idee, dies sei der perfekte Weg, um zu verhindern, dass Regenwasser an den Seiten der Kirche herunterläuft und das Mauerwerk beschädigt. Er meißelte ähnliche Drachenköpfe aus Stein und platzierte sie rund um die Kirche. Man nannte sie Wasserspeier, und das Wasserrinnensystem verbreitete sich in ganz Frankreich und später sogar in der ganzen Welt.



39

Madrid stiftete Ratón Pérez, der beliebten Zahnmaus, eine eigene Gedenktafel in der Calle del Arenal 8, wo sie angeblich in einer Keksdose lebte. Ist das nicht goldig? Der Mäuserich ist die erste fiktive Figur, die von der Stadt geehrt wird. Das zeigt, wie sehr Spanien diesen kleinen Kindheitshelden liebt!

Gemeinsam machten sie sich auf den Weg.

In dieser Nacht schlichen sie sich in Hunderte von Schlafzimmern. Der letzte Besuch galt einem Mädchen namens Conchita, das in einem armen Viertel der Stadt wohnte. Conchitas Kopfkissen bestand aus einem alten Kartoffelsack, der mit Stroh gefüllt war.

Buby war schockiert von all der Armut, die er sah. Als er in dieser Nacht wieder zu Hause in seinem warmen Bett lag, traf er eine Entscheidung: „Wenn ich einmal König bin, werde ich eine bessere Welt schaffen. Eine Welt, in der es keine Armut mehr gibt.“

RATONCITO PÉREZ

Eine magische Maus aus der spanischen Folklore, die die verlorenen Zähne der Kinder sammelt.

Ratoncito Pérez war ein kleiner Mäuserich. Er lebte in einer kleinen Keksdose in der Stadt Madrid. Pérez war keine gewöhnliche Maus, er war eine „Zahnmaus“! Jeden Abend machte er sich auf den Weg, um kleine Zähne zu sammeln, die Kinder unter ihr Kopfkissen gelegt hatten. Im Tausch für einen Zahn hinterließ er ein Geschenk oder eine Goldmünze.

Eines Nachts ging Pérez los, um sich den Zahn von Buby, dem Sohn des Königs zu holen. Aber als Pérez erschien, sprang Buby aus dem Bett!

„Kann ich mit dir kommen, auf deine Zahnjagd?“ fragte Buby.

Pérez konnte dem Königssohn die Bitte nicht abschlagen. Also sprach er einen Zauberspruch, und Buby schrumpfte auf die Größe einer kleinen Maus.

40

Gut zu wissen!

Ratoncito Pérez taucht erstmals in mündlich überlieferten Volkserzählungen auf. Aber erst 1894 schrieb der Schriftsteller Luis Coloma die Erzählung auf, als er gebeten wurde, eine Geschichte für den jungen König Alphonso XIII. zu schreiben, der gerade einen Zahn verloren hatte.

41

Cookies





DER WUNDERHAHN

Eine Volkslegende aus dem 14. Jahrhundert aus Barcelos.

Vor langer Zeit wanderte einmal ein spanischer Reisender namens Francisco durch eine kleine Stadt in Portugal, die Barcelos hieß. Plötzlich wurde er von einer Gruppe von Männern aufgehalten. „Was machst du hier?“ fragte ihn einer der Männer. „Ich bin nur ein Pilger auf dem Weg nach Santiago“, antwortete Francisco. „Er lügt!“ rief ein anderer Mann. „Ich habe gesehen, wie er das Silber von Senhor Da Silva gestohlen hat!“ Francisco war wie erstarrt. „Das habe ich nicht getan! Ich bin unschuldig!“ Aber niemand glaubte ihm, und er wurde ins Gefängnis gesteckt. Und es kam noch schlimmer - er sollte am nächsten Tag gehängt werden! Francisco bat darum, den Richter ein letztes Mal sehen zu dürfen. Der Richter aß mit Freunden zu Abend, und auf dem Tisch stand ein gebratener Hahn. Francisco flehte: „Ich bin unschuldig, und der Hahn wird es beweisen! Wenn ich gehängt werden soll, wird er krähen!“ Der Richter lachte, forderte aber seine Freunde auf, den Hahn nicht zu essen. Am nächsten Tag stand Francisco auf dem Schafott. Plötzlich, gerade als sich die Schlinge zuzog, krähte der gebratene Hahn laut! Der Richter bekam einen großen Schrecken. Er erkannte seinen Fehler sofort und rannte los, um die Hinrichtung zu verhindern. Francisco wurde gerade noch rechtzeitig befreit. Alle staunten über das Wunder, und Franciscos Name wurde eingewaschen. Von diesem Tag an wurde der Hahn in Portugal zu einem Symbol der Hoffnung und der Wunder, der alle daran erinnern soll, immer nach der Wahrheit zu suchen.

43

Der Barcelos-Hahn ist ein beliebtes Symbol in Portugal.

44

Welches Symbol siehst du nur einmal?





45

46

47

Der „Lagoa das Sete Cidades“ ist ein Zwillingssee in einem ruhenden Vulkankrater auf der Insel São Miguel auf den Azoren. Die beiden Seen sind durch eine schmale Meerenge miteinander verbunden, die man heute über eine Brücke überqueren kann.

PRINZESSIN ANTILIA

*Die Legende der sieben Städte:
Eine echte Liebesgeschichte.*

Vor langer Zeit gab es im Königreich der Sieben Städte einen großen, glänzenden Palast. Darin lebte Prinzessin Antilia, die wunderschöne blaue Augen hatte. Damals mussten die Prinzessinnen still im Haus sitzen und sticken und Tee trinken. Aber das gefiel Antilia nicht. Sie liebte Abenteuer und verließ jeden Tag heimlich den Palast.

Eines Tages hörte sie eine wunderschöne Melodie. Auf einem Hügel sah sie einen Hirten, der auf seiner Flöte spielte. Als sie in seine smaragdgrünen Augen blickte, verliebte sie sich sofort. Und ihre Liebe wurde erwidert, denn auch der Hirte verliebte sich in sie! Von da an sahen sie sich jeden Tag. Natürlich heimlich, denn eine Prinzessin und ein Schafhirte durften nicht zusammen sein. Aber der König entdeckte ihr Geheimnis. „Ich verbiete dir, ihn jemals wiederzusehen“, sagte er. Antilia war untröstlich! „Bitte, darf ich ihn noch einmal treffen“, flehte sie. Der König sah ihr trauriges Gesicht und stimmte zu.

Als sie sich das letzte Mal sahen, weinte die Prinzessin so viele Tränen, dass sich ein großer blauer See bildete. Und der Schafhirte weinte einen ganzen grünen See voll. Seitdem liegen die beiden Seen Seite an Seite, für immer zusammen, genau wie die Herzen der Prinzessin und des Hirten.



ROMULUS UND REMUS

Die legendären Zwillingsbrüder, die Rom gründeten

Zur Zeit des Römischen Reiches wurden die Zwillingsbrüder Romulus und Remus geboren. Ihr Großvater war einst der König des Reiches, aber sein böser Bruder Amulius hatte ihn vertrieben. Der neue König

Amulius dachte: „Später, wenn die beiden Jungen groß und stark sind, werden sie sich sicher rächen.“ Also befahl er seinem Diener, sie in den Fluss zu werfen!

Aber der Diener hatte Mitleid. „Ich lege euch in einen Korb“, sagte er und setzte den Korb auf den Fluss. Die beiden trieben den Tiber hinunter, bis eine Wölfin den Korb entdeckte. Sie nahm die beiden Jungen mit in ihre Höhle und zog sie auf. Unter ihrer Obhut wuchsen sie zu starken Kämpfern heran.

Eines Tages fanden die Brüder die Wahrheit über König Amulius heraus. „Er hat unserem Großvater den Thron gestohlen!“ schrie Romulus. „Das soll er uns büßen!“ rief Remus aus. Und so geschah es, sie stürzten König

Amulius.

Anschließend beschlossen die Brüder, ihre eigene Stadt zu bauen. „Dieser Hügel ist der beste!“ sagte Romulus. „Nein,

meiner ist besser!“ rief Remus. Sie gerieten in einen heftigen Streit, der nicht gut ausging. In seinem Zorn tötete Romulus seinen Bruder, und bereute es sofort.

Romulus war untröstlich! Trotzdem baute er die Stadt und nannte sie Rom. Er regierte die Stadt mit Weisheit, denn er wusste jetzt, dass Streit nur Unglück bringt!

Der Tiber ist der drittlängste Fluss Italiens und fließt durch Rom.

48

49

50



DIE SIRENEN VON CAPRI

*Die epische Geschichte aus dem
12. Buch von Homers Odyssee.*



Vor langer Zeit lebte Odysseus, ein tapferer und kluger griechischer Held. Er hatte viele Abenteuer erlebt und wollte jetzt endlich nach Hause fahren. Doch um dorthin zu gelangen, musste er an der Insel Capri vorbeisegeln. Dort lebten die Sirenen, wunderschöne Geschöpfe aus halb Frau und halb Vogel. Ihr Gesang klang so bezaubernd schön, dass selbst die härtesten Seeleute ihm nicht widerstehen konnten und sich ins Meer stürzten. Aber Odysseus wollte unbedingt ihr Geheimnis entdecken.

Also rief er seine Mannschaft zusammen. „Stopft euch Wachs in die Ohren“, sagte er, „und bindet mich fest an den Mast. Was auch passiert, bindet mich nicht los!“

Das Schiff kam immer näher an die Insel heran, und langsam begann der Gesang der Sirenen. Es klang wie das schönste Lied der Welt! „Hört auf uns, und ihr werdet alle Geheimnisse der Welt entdecken“, sangen sie. Odysseus wollte nichts mehr als das! Er riss an den Seilen und schrie: „Macht mich los, ich muss zu ihnen!“ Aber seine Mannschaft hörte nichts durch das Wachs und ruderte weiter. Es gelang ihnen, an der Insel vorbeizusegeln. Odysseus sagte erleichtert: „Es ist sehr verlockend, Geheimnisse zu entdecken. Aber auch sehr gefährlich.“



Blick auf Marina Piccola, Insel Capri,
Kampanien, Italien.





54

DER BASILISK

Der gefürchtetste Drache in alten Legenden.

In Geschichten aus der Vergangenheit begegnet man oft Drachen. Einer von ihnen, der Basilisk, war nur ein kleiner Drache. Aber er war der gefürchtetste von allen! Er hatte den Kopf eines Hahns, den Schwanz einer Schlange, Flügel wie ein Drache und scharfe Krallen. Aber seine gefährlichste Waffe waren seine Augen! Wer in sie hineinschaute, war sofort tot.

In einem großen Wald in Italien lebte einst ein solcher Basilisk. Jäger, Reisende, Ritter - alle, die in den Wald gingen, verschwanden. Niemand traute sich mehr, dorthin zu gehen. Nur der arme Holzfäller hatte keine andere Wahl. Wie sollte er sonst seinen Lebensunterhalt verdienen? Er beschloss, die Bestie zu stoppen. Er wusste, dass es eine Kreatur gab, die dem Basilisk widerstehen konnte: das furchtlose Wiesel. Es konnte ihn sogar allein mit seinem Geruch töten! Aber nachdem er wochenlang vergeblich versucht hatte, ein Wiesel zu fangen, gab der Holzfäller auf. Er musste sich einen anderen Plan ausdenken. Eines schönen Tages hatte er eine Idee: „Ich brauche einen Spiegel!“ sagte er zu seiner Frau.

In dieser Nacht stellte er den Spiegel vor das Loch des Drachen. Als das Monster herauskroch, schaute es in den Spiegel und sah in seine eigenen tödlichen Augen. Und weißt du was? Es hat das nicht überlebt.

Gut zu wissen!

Im Buch von J. K. Rowling und im Film „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ muss Harry einen Basilisk besiegen, der jeden, der ihn ansieht, in Stein verwandelt.

55

56



57

DIE SCHWARZE KÖNIGIN

In der kroatischen Folklore gilt Barbara von Cilli (1392–1451) als berüchtigte Schwarze Königin.

58

Die Festung Medvedgrad heute.

Vor langer Zeit stand auf einem Berg die mächtige Festung von Medvedgrad. Dort lebte die Schwarze Königin. Wirklich alles an ihr war schwarz: ihr Haar, ihr Kleid und ihr Rabe, der alle ihre gemeinen Befehle befolgte. Die Leute flüsterten sich sogar zu, sie würde schwarze Magie praktizieren. Man war gut beraten, ihr nicht zu nahe zu kommen!

Eines Sommers war es so trocken, dass es in den Flüssen keinen Tropfen Wasser mehr gab. Die Dorfbewohner begannen zu verdursten. In ihrer Verzweiflung kletterten sie den Berg hinauf zur Festung der Schwarzen Königin. „Bitte gebt uns etwas Wasser aus Eurem Brunnen“, baten sie. „Nein, das Wasser gehört mir!“

grinste die Schwarze Königin und schlug die Tore zu.

Erschöpft taumelten die Dorfbewohner zurück. Im Wald sanken sie in der Nähe einer großen Eiche auf die Knie. Plötzlich hörten sie das Sprudeln einer Wasserquelle. Die Dorfbewohner tranken und tranken, während das Wasser weiter strömte. Zur gleichen Zeit geschah etwas Unglaubliches: der Brunnen der Schwarzen Königin versiegte vollständig. Sie wurde sehr wütend, und stampft mit den Füßen, schwang die Arme, aber der Brunnen blieb für immer trocken.

Wenn du heute in diesen Wald gehen würdest, könntest du immer noch aus dieser Quelle trinken. Weißt du, wie sie heißt? Königinnenbrunnen!

59



Gut zu wissen!

Barbaras Ehemann war ein Luxemburger! Sigismund von Luxemburg war von 1433 bis zu seinem Tod im Jahr 1437 Kaiser des Heiligen Römischen Reiches und das letzte männliche Mitglied des Hauses Luxemburg.





VILAS. DIE BOSNISCHEN FEEN

In der epischen Dichtung Bosniens geht es oft um die magischen Feen Vilas.

60

Kravice-Wasserfälle im Nationalpark von Bosnien und Herzegowina.

aus dem weichsten Moos und sang ihm die süßesten Schlaflieder vor. Sie nannte das Kind Vidan, was „gefunden“ bedeutet. Sie brachte ihm bei, wie man mit den Vögeln spricht, welche Beeren man essen kann und - ganz wichtig - welche man nicht essen darf! Er wuchs zu einem klugen und hilfsbereiten Jungen heran.

Eines Tages sah Vidan einen Mann durch den Wald wandern. Er schien sich verirrt zu haben. „Kann ich Ihnen helfen?“, fragte er. Der Mann drehte sich um und erstarrte. Der Junge hatte dieselben Augen wie seine verstorbene Frau! „Endlich habe ich dich gefunden, mein Sohn“, sagte er übergelukkig. Vidan schaute überrascht Mira an, die über ihm flatterte. Sie nickte ihm liebevoll zu. „Pass gut auf ihn auf“, flüsterte sie. Und mit einem Wirbel aus goldenem Licht verschwand sie in den Bäumen.

Vor langer Zeit lebte Mira, eine Vila (eine Art Fee) in den nebligen Bergen Bosniens. Eines Tages hörte sie das leise Weinen eines Babys. Mit ihren glitzernden Flügeln und flatternden goldenen Haaren flog sie zu ihm. Am Fuß des Berges fand sie ein Baby, das in eine zerrissene Decke gewickelt war. „Oh, Kleines“, flüsterte Mira. „Ich werde mich um dich kümmern.“

Sie machte ihm ein Bettchen

61

Gut zu wissen!

Da es in Bosnien und Herzegowina in den vergangenen Jahrhunderten kein Waisenhaus gab, das sich um verlassene Kinder kümmerte, half der Glaube, dass Kinder, die nach der Geburt ausgesetzt wurden, in Wirklichkeit Kinder einer Fee sind, bei der Betreuung vieler Waisenkinder.

62



DIE DREI SCHICKSALE

Mazedonisch-slawische Fabelwesen, die das Schicksal eines Neugeborenen vorhersagen.

In einer stillen Winternacht wurde ein kleines Mädchen namens Elena geboren. Drei Nächte später erschienen drei mystische Schwestern, die wie Nebel durch die Luft schwebten. Elenas Mutter wusste, wer sie waren: Die Drei Schicksale, die kamen, um das Geschick eines Neugeborenen vorherzusagen.

Die jüngste Schwester, Rozhanitsa, spann einen goldenen Faden. „Sie wird stark sein“, flüsterte sie. Die zweite Schwester, Sudenitsa, spannte den Faden und sagte: „Sie wird es schwer haben, aber sie wird durchhalten.“ Die älteste Schwester, Narechnitsa, nahm eine silberne Schere, um den Faden zu durchschneiden. „Ihr Leben wird kurz sein...“ „Nein!“ schrie Rozhanitsa. „Sie soll ihren eigenen Weg wählen!“ Narechnitsa lächelte. „In Ordnung - aber nur, wenn Elena eine kluge Wahl trifft.“ Mit diesen Worten verschwanden die Drei Schicksale und hinterließen einen kleinen Fleck auf Elenas Stirn als eine Art Geschenk. Als Elena heranwuchs, erkannte sie, dass ihre Entscheidungen ihr Schicksal mehr prägten als der goldene Faden. Wenn sie freundlich war, folgte das Glück. Und das Unglück kam, wenn sie schlechte Entscheidungen traf. Elena lernte, dass das Schicksal zwar die Lebensumstände bestimmt, aber dass sie allein über ihren Weg entscheidet. Und so wählte Elena die Güte und lebte ein langes und gutes Leben.

Findest du die
3 Unterschiede?



67

THESEUS UND DER MINOTAURUS

Das Monster des Labyrinths.

Auf Kreta lebte einst eine schreckliche Kreatur namens Minotaurus. Es war halb Mensch halb Stier, und hatte Augen wie Feuer und Zähne so scharf wie Schwerter. König Minos hielt das Ungeheuer in einem gigantischen Labyrinth gefangen, einem verworrenen Irrgarten, in den niemand, der hineinging, je wieder zurückfand.

Alle neun Jahre musste der König von Athen sieben junge Frauen und sieben junge Männer als Opfer nach Kreta schicken, wo sie für immer im Labyrinth verloren waren. Aber Prinz Theseus von Athen hatte irgendwann genug. Er sagte: „Ich werde hingehen und das Monster besiegen!“ Als Theseus auf Kreta ankam, sah er Prinzessin Ariadne, die Tochter von König Minos und verliebte sich auf den ersten Blick in sie.

Ariadne wusste, dass Theseus tapfer war. Aber um dem Labyrinth zu entkommen, war auch Weisheit gefragt. Sie gab ihm ein Knäuel aus goldenem Faden. „Binde den Faden am Eingang fest und wickle ihn ab, während du tiefer vordringst. Er wird dich aus dem Labyrinth herausführen.“

Theseus kroch durch das verschlungene Labyrinth, wobei sich der Faden abspulte. Tief im Inneren des Labyrinths traf er auf den Minotaurus. Mit einem mächtigen Schwung seines Schwertes besiegte er die Bestie! Dem goldenen Faden folgend, fand Theseus den Weg zurück. Er segelte nach Hause, mit Ariadne an seiner Seite. Und er wusste, dass selbst die mutigsten Helden jemanden brauchen, der sie nach Hause führt.



68

Heutige Reisende können den Mythos an der tatsächlichen archäologischen Stätte des Palastes von Knossos auf Kreta und im nahe gelegenen Archäologischen Museum von Heraklion erkunden.



PEGASUS

Ein schönes geflügeltes Pferd der antiken griechischen Götter.

In den griechischen Legenden ist alles möglich - sogar ein Pferd mit schneeweißen Flügeln und dem Namen Pegasus!

Vor langer Zeit, im Land der Götter, wurde Pegasus von seinen Flügeln durch die Lüfte getragen. Er war frei wie der Wind. Doch die weise Göttin Athene zähmte ihn, und von diesem Tag an diente Pegasus den Göttern. Er trug Zeus' Donnerkeile und ließ nur die Mutigsten auf seinem Rücken reiten.

Eines Tages wanderte Pegasus zum magischen Berg Helicon, der Heimat der neun Musen, der Göttinnen der Kunst und des Gesangs. Als er mit dem Huf stampfte, sprudelte eine kristallklare Quelle aus dem Boden. Die Musen nannten ihn Hippokrene, den Brunnen des geflügelten Pferdes.

Aber es war kein gewöhnliches Wasser. Alle, die das Wasser tranken, wurden mit Kreativität und poetischer Inspiration gesegnet. Seitdem suchen Dichter und Schriftsteller nach der Gabe des Pegasus, in der Hoffnung, seine göttliche Inspiration einzufangen.

Noch heute kann man Pegasus in klaren Nächten zwischen den Sternen leuchten sehen - ein Symbol für Freiheit, Weisheit und die Magie der Träume.



Sammele alle Multipacks von den "Legenden aus Europa" und wirf die Packungen nicht weg. In jeder Packung findest du ein Ausmalbild. Es gibt auch einen Pegasus zum Ausmalen. Versuche, ihn zu finden!



72

SAVA DER VAMPIR

Sava, der bekannteste Vampir des Balkans.

Die alte hölzerne Wassermühle von Sava Savanovic neben einem Bach im Wald von Zarožje.

Vor langer Zeit lebte in dem Dorf Zarožje ein tapferer und reicher Mann namens Sava Savanović. Er handelte mit Vieh und war für seine waghalsigen Abenteuer bekannt. Aber etwas fehlte ihm - er war immer noch auf der Suche nach einer Frau.

Eines Tages traf er Mira, die Tochter eines Kaufmanns, und verliebte sich auf den ersten Blick in sie! Als er bei ihrem Vater um ihre Hand anhielt, antwortete dieser: „Tut mir leid, aber du bist viel zu alt für meine Tochter.“ Sava versuchte, den Vater umzustimmen, aber dieser wollte nicht auf seine Bitte eingehen. Nach vielen Versuchen gab Sava auf, und sein Herz wurde zu Eis. Er wurde zu einem verbitterten Mann, der seine Mitbewohner anschnautzte, und er erschreckte die Kinder mit seinem rauen Auftreten. Die Menschen begannen sich vor ihm zu fürchten.

In einer schrecklichen Nacht tat Sava etwas Furchtbares. Er besuchte Mira, und weil er nicht mit ihr zusammen sein durfte, beschloss er, dass niemand sie jemals haben sollte. Er erschoss sie, bevor er auch sein eigenes Leben beendete. Da er ein Mörder war, konnte er nicht im Kirchhof begraben werden. Deshalb begruben ihn die Dorfbewohner in einer krummen Schlucht. Man sollte meinen, dies sei das Ende der Geschichte. Aber das war leider nicht der Fall.

73

Obwohl Sava tot war, kehrte der Frieden nicht zurück. Es geschahen seltsame Dinge. Die Müllersleute am Fluss wurden mit blasser Haut und leblos aufgefunden, mit kleinen Bisswunden am Hals. „Das war Sava!“ tuschelten die Dorfbewohner. „Er ist als Vampir zurückgekehrt!“ Sie mussten etwas unternehmen. Also öffneten sie sein Grab und fanden seine Leiche, die völlig unversehrt war. Um den Fluch zu brechen, stießen sie einen spitzen Pfahl durch das Herz des Vampirs. Doch genau in diesem Moment flatterte ein dunkler Schmetterling aus seinem Mund und verschwand in der Nacht. Bis zum heutigen Tag sagen einige, dass der Schmetterling von Sava immer noch durch das Dorf schwebt, auf der Suche nach etwas Verlorenem.

74



Gut zu wissen!

Die Geschichte von Graf Dracula wurde von dem irischen Schriftsteller Bram Stoker in seinem berühmten Roman aus dem Jahr 1897 erfunden. Einigen Wissenschaftlern zufolge stammt das Wort „Vampir“ aber tatsächlich aus Serbien. Und die Legende von Sava Savanovic wurde 1880 von Milovan Glisic in einem Buch niedergeschrieben, 17 Jahre bevor Bram Stokers „Dracula“ im Vereinigten Königreich veröffentlicht wurde.

Rumänien



75

76

PRICOLICI

Ein mythisches Ungeheuer aus der rumänischen Folklore.

In einem kleinen Dorf in Rumänien wurde bei Beerdigungen das Leben des Verstorbenen gefeiert. Aber was passierte, wenn der Verstorbene ein Leben voller Hass geführt hatte? Einer Legende zufolge kehrten solche Menschen manchmal zurück. Aber nicht als sie selbst, sondern als „Pricolici“ - als monströser Wolf, der auf zwei Beinen lief.

So war es auch in diesem kleinen Dorf. Im fahlen Mondlicht erwachte die Kreatur zum Leben und stieß ein langes, unheimliches Heulen aus, das die Bäume erzittern ließ. Seine Kehle brannte vor Durst. Dann nahm es plötzlich einen Geruch im Wind wahr: Blut!

Auf einer Lichtung tief im Wald ging Alexander, ein alter Hirte, neben seinem Enkel Christian spazieren. Sie hatten ihre Herde gehütet und die Zeit aus den Augen verloren. Jetzt war die Nacht hereingebrochen. Die Schafe wurden unruhig und witterten Gefahr.

Und dann hörten sie es plötzlich. Ein Knurren, leise und ief, direkt hinter ihnen.

Christian drehte sich um und erstarrte. Eine riesige Gestalt ragte über ihm auf. Mit glühenden Augen, scharfen Reißzähnen und dem Gesicht eines Wolfes. „Mama!“ schrie er. Plötzlich war er nicht mehr im Wald, sondern in seinem Bett. Seine Mutter stürzte herein.

„Hat dir Opa Alexander wieder die Geschichte vom Pricolici erzählt?“ fragte sie.

Christian nickte.

„Opa erzählt gern Gruselgeschichten. Aber du musst immer vorsichtig sein. Geh nie zu tief in den Wald“, flüsterte sie. „Denn manche Geschichten... sind vielleicht nicht nur Geschichten.“

78

In Rumänien gibt es viele Wälder (wie diesen hier rund um das Bucegi-Gebirge, wo sich die Geschichte abgespielt haben soll), und es ist das Land mit dem größten Bestand an wilden Wölfen in Europa.



79

Die heutige Stadt Krakau mit ihrer Burg und der Wawel-Kathedrale.

DER DRACHE OF KRAKAU

Eine berühmte Legende über einen furchterregenden Drachen, die direkt aus einer Geschichte aus dem 13. Jahrhundert stammt.

80

Vor langer Zeit regierte der weise König Krak Polen von seinem Schloss auf dem Wawelberg aus. Sein Volk liebte ihn und benannte seine Stadt nach ihm: Krakau. Er lebte glücklich mit seiner Tochter, Prinzessin Wanda, und das Land blühte auf.

Doch eines Tages erschien ein schrecklicher Drache und nistete sich in einer Höhle nahe des Wawelbergs ein. Pfeile prallten an seinem dicken Panzer ab, und er forderte Vieh als Nahrung. Die Menschen waren entsetzt und flohen aus der Stadt.

Ritter versuchten, das Ungeheuer zu besiegen, aber keiner kehrte zurück.

„Welcher tapfere Mann kann dieses Ungeheuer erschlagen?“ rief König Krak. In seiner Verzweiflung versprach er demjenigen, der den Drachen besiegen konnte, eine große Belohnung.

Der kluge Schuhmacher Skuba hatte einen Plan. Er bastelte ein falsches Schaf und füllte es mit Schwefel. In derselben Nacht stellte er es in die Nähe der Drachenhöhle und eilte davon.

Am nächsten Morgen verschlang der Drache das Schaf mit einem einzigen Biss. Aber plötzlich... brannte sein Magen! Er lief zur Weichsel und trank und trank, bis... BUMM! Der Drache war explodiert! Das Volk jubelte, und König Krak belohnte Skuba, indem er ihm Prinzessin Wanda zur Frau gab.

Und so war Krakau wieder frei. Von diesem Tag an wussten die Krakauer, dass manchmal der schärfste Verstand stärker ist als das schärfste Schwert.

81

Gut zu wissen!

Unter der Burg kann man heute noch die Drachenhöhle besuchen. Eine Metallschulptur des Wawel-Drachens wurde davor aufgestellt. Zur Erheiterung der Zuschauer spuckt die Schulptur alle paar Minuten geräuschvoll Feuer durch eine Erdgasdüse, die in ihrem Maul installiert ist.

82

DER GOLEM VON PRAGUE

Die Legende vom Beschützer des jüdischen Volkes.

In der schönen Stadt Prag lebte einst ein weiser jüdischer Lehrer, Rabbi Loew. Er war bei den Menschen in seinem Viertel sehr beliebt. Wer Kummer oder ein Problem hatte, konnte immer zu ihm gehen. Leider war der König des Landes kein so guter Mann. Seine Herrschaft war chaotisch, er war unbeliebt, und auf den Straßen wurde es immer gefährlicher.

Eines Tages hatte Rabbi Loew genug und schmiedete einen Plan. Er holte Ton aus dem Fluss und baute damit eine riesige Figur. Dann flüsterte er magische Worte. Das Tongeschöpf öffnete die Augen und... war lebendig! Der Golem, wie er genannt wurde, verjagte jeden, der Schlechtes tun wollte. Die Leute jubelten und applaudierten ihm, was den Golem stolz machte. Er fing an, immer öfter Streit zu suchen und zu kämpfen. Es wurde immer schlimmer, bis alle die Nase voll hatten. Rabbi Loew ging zum König und sagte: „König, bitte, wenn Ihr dafür sorgt, dass alles wieder sicher ist, werde ich den Golem wieder in Ton verwandeln.“ Zum Glück gab der König sein Wort, und Rabbi Loew befahl dem Golem, wieder zu Ton zu werden.

Der Legende nach ruht der Golem noch immer in der Altneu-Synagoge von Prag. Sollte er jemals zurückkehren, wird er hoffentlich gelernt haben, nur zu kämpfen, wenn es nötig ist!

Die Altneu-Synagoge ist die älteste aktive Synagoge Europas und beherbergt den legendären Golem von Prag.



Indem du die Aufgaben löst, kannst du einen Weg vom Golem bis zur Synagoge nachverfolgen. Finde die 1 beim Golem und folge diesem Weg bis zur 10 bei der Synagoge.



84

85

DER WEIßE HIRSCH

Wie Ungarn nach einer Legende aus dem 13. Jahrhundert entstanden ist.

Vor langer Zeit lebten die beiden tapferen Brüder Hunor und Magor in dem Land, das wir heute Ungarn nennen. Jeden Tag jagten sie in den weiten Grassteppen von Skythien. Sie kannten jeden Hügel und jeden Wald wie ihre Westentasche. Doch eines Tages sahen sie etwas Ungewöhnliches: einen strahlend weißen Hirsch. Das Tier leuchtete wie der Mond, und sein Geweih funkelte wie die Sterne. „Ihm nach!“ sagte Hunor. „Schnell!“ rief Magor, und sie trieben ihre Pferde an. Doch wie schnell sie auch ritten, sie konnten das magische Tier nicht einholen. Bald waren die Brüder erschöpft. „Lass uns ausruhen“, sagte Hunor, als es dunkel wurde. Magor sah sich um: „Wie weit sind wir geritten? Hier waren wir noch nie!“

Nachdem sie eine Weile in dem unbekannten Wald gegessen hatten, ertönte plötzlich leise Musik. Im silbernen Schein des Mondes sahen sie Feen tanzen. Ihr Lachen klang wie Glockengeläut. Zwei der Feen waren die Töchter des Herrschers des Reiches. Hunor und Magor waren sofort von ihnen verzaubert. Die Brüder sahen sich begeistert an: „Deshalb hat uns der weiße Hirsch hierher gebracht!“

Die Brüder heirateten die Feenmädchen. Hunor gründete das Reich der Hunnen und Magor das der Magyaren. Einige Jahre später wurden die beiden Reiche vereinigt. Und so, sagt man, wurde Ungarn geboren - dank des magischen weißen Hirsches.

86

Knacke
den Code

Welche Wörter stehen hier?

H M N O R
W N O R
M A G O R

Tipp

A = A B = B C = C

BABA MARTA

Die Legende von Baba Marta, die im März das Wetter bestimmt.

An einem eiskalten Tag ging ein kleines Mädchen mit Namen Lina durch eine weiße Schneelandschaft. Es suchte Holz, um ein Feuer zu machen, aber alles war mit einer dicken Schneeschicht bedeckt. Der Winter war lang und machte alle Menschen mürrisch. „Ach, ich sehne mich so sehr nach dem Frühling“, sagte Lina zitternd, als sie nach Hause kam. „Dann musst du Baba Marta zum Lachen bringen“, sagte ihre Großmutter. „Baba Marta bestimmt das Wetter im März. Wenn sie glücklich ist, scheint die Sonne. Aber wenn sie wütend ist, weht ein eisiger Wind!“

88

Am ersten Morgen im März stand Lina sehr früh auf.

Sie befestigte rote und weiße Martenitsa, eine Art Glücksarmbänder, in den Bäumen. Sie band Bänder an Zäune und Türen. Als alles geschmückt war, bestieg sie den höchsten Berg. „Baba Marta!“ rief sie. „Sieh dir das Dorf an!

Wir sind bereit für den Frühling!“ Baba Marta blickte nach unten. Sie sah die fröhlichen Bänder und Linas strahlendes Gesicht. Sie konnte nicht widerstehen, und ein breites Lächeln erschien auf

ihrem Gesicht. Die Sonne begann zu scheinen, die Vögel zwitscherten und Lina lief fröhlich tanzend nach Hause. Seit diesem Tag schenken sich die Bulgaren am 1. März gegenseitig eine Martenitsa. Wenn du eine trägst, lässt Baba Marta vielleicht auch für dich die Sonne scheinen!

87

89

Gut zu wissen!

Der Baba-Marta-Tag, der in Bulgarien am 1. März gefeiert wird, markiert die Ankunft des Frühlings. Die Bulgaren tauschen Martenitsi - rote und weiße Armbänder, Garnpuppen oder Quasten - als Symbol für Gesundheit, Glück und Erneuerung. Sie tragen sie so lange, bis sie einen Storch oder einen blühenden Baum entdecken, der ihnen wärmere Tage ankündigt. Die Tradition ehrt Baba Marta, die mythische Figur, deren Stimmung das Wetter bestimmt.



90

91

92

JEŽIBABA

Die mythische Hexe aus der slawischen Folklore.

Eines Abends verirrt sich ein Junge namens Nik im weiten Land der Slowakei in einem dunklen Wald. Die Bäume flüsterten im Wind, und Schatten bewegten sich um ihn herum. Dann sah er ein schiefes Haus aus Knochen, umgeben von einem Zaun aus weißen Totenköpfen. Sein Herz begann zu klopfen.

Eine alte Frau saß an einem knisternden Feuer und röstete einen Frosch auf einem Stock. Ihre Haut war faltig, und ihre scharfen Augen leuchteten. Es war Jezibaba. „Ah, ein Besucher,“ krächzte sie. „Hast du dich verirrt, kleiner Mann?“ Nik ging einen Schritt zurück. „N-nein, ich wollte nur...“ Bevor er weglaufen konnte, nahm sie einen Holzstock. „Verwandle dich in Stein!“ zischte sie. Aber Nik war schneller. Er nahm eine Hand voll Salz aus seiner Tasche und warf es in das Feuer. Seine Großmutter hatte ihm gesagt, dass Hexen Salz hassten. Die Flammen loderten auf, und Jezibaba schrie. „Du verschlagenes Kerlchen!“ kreischte sie. Sie sprang in einen riesigen Mörser und packte ihren Stößel wie einen Stab. Mit einem kräftigen Stoß schoss sie in den Himmel und ließ den Wind zu einem wütenden Sturm werden. Der Donner grollte, als sie in den Wolken verschwand. Nik lief nach Hause und sprach nie wieder über die Hexe. Aber von dieser Nacht an flüsterten die Dorfbewohner: „Hüte dich vor der Hexe des Waldes... Und geh niemals in der Dämmerung allein durch den Wald.“

93

94

DER GOLDENE VOGEL

Die Legende vom magischen Feuervogel, der die slawische Folklore beherrscht.

Es war einmal ein König, der hatte drei Söhne. Die beiden älteren waren stolz und egoistisch, aber Rok, der jüngste Sohn war freundlich und ehrlich. Der König hatte einen Baum mit goldenen Äpfeln, aber jede Nacht verschwand ein Apfel. „Meine Söhne“, sagte der König, „bewacht den Baum und fangt den Dieb!“ Die beiden älteren Söhne versuchten ihr Glück, hatten aber keinen Erfolg. Rok, freundlich wie er war, lud seine Waffe mit Erbsen statt mit Kugeln. Um Mitternacht erschien ein goldener Vogel und stahl einen Apfel. Rok zielte und feuerte. Da fielen drei goldene Federn langsam zu Boden. „Toll! Dieser Vogel ist unbezahlbar!“ sagte der König. „Wer ihn mir bringt, der wird König!“

Der älteste Sohn zog los. Aber er weigerte sich, sein Essen mit einem hungrigen Bären zu teilen. Später auf seiner Reise ereilte ihn das Schicksal, und Räuber nahmen ihn gefangen. Den zweiten Sohn ereilte ein ähnliches Los. Rok hingegen teilte seine Nahrung mit dem Bären. Dankbar führte ihn der Bär zu dem goldenen Vogel. Rok konnte ihn fangen, wurde aber von Wachen gefangen genommen. Um seine Freiheit zu erlangen, musste er ein seltenes Pferd und eine Meerjungfrau finden. Mit der Hilfe des Bären gelang es ihm, beide Aufgaben zu bewältigen und seine Freiheit wiederzuerlangen. Doch als er nach Hause zurückkehrte, töteten ihn seine eifersüchtigen Brüder und behaupteten, sie hätten den goldenen Vogel selbst gefangen!

Der goldene Vogel flatterte herab, sang ein magisches Lied, und Rok wachte auf. Als der König erfuhr, was seine ältesten Söhne getan hatten, ließ er sie beide ins Gefängnis werfen. Dann krönte er Rok, und der regierte weise, glücklich verheiratet mit seiner Meerjungfrau.

95

96





97

KRAMPUS

*Die Legende von Krampus, dem gehörnten Wesen,
das unartige Kinder bestraft.*

**In Österreich gibt es auch jedes Jahr
verschiedene Krampus-Paraden,
auch „Perchtenlauf“ genannt, die
diese jahrhundertealte Tradition am
Leben erhalten!**

Einer österreichischen Legende zufolge belohnt der Nikolaus die braven Kinder, während Krampus die unartigen bestraft. Krampus ist eine Kreatur mit Hörnern, rasselnden Ketten und einem Bündel Birkenstöcke. Wenn ein Kind wirklich böse ist, kann es sogar in seinem Sack landen. An einem verschneiten Abend wartete Lukas sehnsüchtig auf den Nikolaus und stellte seinen Schuh an den Kamin, um seine Belohnung zu bekommen. Aber tief im Wald war

Krampus schon unterwegs. Lukas hatte nämlich fest an den Zöpfen seiner Schwester gezogen, sich heimlich Süßigkeiten genommen und die Ziege des Nachbarn freigelassen. „Krampus ist nicht echt“, sagte er sich. Doch dann hörte er es, das laute Rasseln. Lukas' Herz raste, als das Geräusch lauter wurde. Er schaute aus dem Fenster und sah eine schemenhafte Gestalt mit Hörnern. Krampus! Lukas kroch unter die Decke. BUMM! BUMM! BUMM! Es klopfte laut an der Tür. Erschrocken spähte Lukas hinaus. Draußen stand der Nikolaus und verteilte Geschenke. Krampus war verschwunden. Lukas atmete erleichtert auf. Vielleicht war es nur eine Einbildung gewesen, oder vielleicht hatte Krampus ihm eine letzte Chance gegeben. Von diesem Abend an war Lukas freundlicher und stibitzte nie wieder Süßigkeiten. Und in jedem Winter, wenn die Glocken läuteten, erinnerte er sich an die Nacht, in der er beinahe Krampus getroffen hätte.

98

99

Zum Nachmachen

Seit dem 19. Jahrhundert tauschen die Menschen Grußkarten mit Krampus aus. Die Karten, die manchmal mit „Gruß vom Krampus“ beginnen, enthalten meist lustige Reime und Gedichte. Kannst du deine eigene Krampus-Grußkarte basteln? Nimm ein Stück Papier und falte es in zwei Hälften. Auf die Vorderseite zeichnest du den Krampus und schreibst einen lustigen Reim. Schon hast du originelle Karten für Weihnachten! Beginne mit „Der Krampus kommt vorbei...“. TIPP: Du kannst auch das Ausmalbild des Krampus nehmen, das du in einem der Multipacks der Legenden aus Europa findest.

Wissenswertes über Luxemburg

In Luxemburg gibt es eine ähnliche Tradition, bei der alle Kinder, die sich gut benommen haben, am 6. Dezember Geschenke vom Nikolaus bekommen. Und die Kinder, die sich nicht gut benommen haben, bekommen eine Rute von einer Figur, die auf Luxemburgisch „Houseker“ heißt. Der Houseker ist ein Mann, der auch mit Ketten rasselt und eine Rute und eine Tasche über seiner Schulter trägt. Er trägt immer schwarze, lockere Kleidung. Sein Gesicht ist bedeckt oder schwarz bemalt und er hat einen Bart.



WILHELM TELL

Der Volksheld der Schweiz, der an sein eigenes Können glaubte.

Vor langer Zeit lebte in den Schweizer Bergen ein geschickter Bogenschütze namens Wilhelm Tell. Er war der beste Schütze im ganzen Land und liebte sein Land. Aber ein grausamer österreichischer Herrscher, Hermann Gessler, übernahm die Kontrolle über den Thron und ließ das Volk in Angst leben.

Um seine Macht zu demonstrieren, setzte Gessler seinen Hut auf einen Pfahl auf dem Stadtplatz. „Verbeugt euch vor meinem Hut!“ befahl er. Das Volk gehorchte, nur Wilhelm Tell nicht. Als Gessler von Tells Auflehnung erfuhr, war er wütend. „Er muss bestraft werden!“ erklärte er. Wilhelms kleiner Sohn wurde an einen Baum gebunden, und ein roter Apfel wurde auf seinen Kopf gelegt.

„Triff den Apfel mit einem Pfeil“, spottete Gessler. „Und wenn du ihn verfehlst, muss dein Sohn darunter leiden!“ Wilhelms Herz klopfte laut, aber seine Hände waren ruhig. Er holte tief Luft, zielte und... zisch! Der Pfeil spaltete den Apfel in zwei Hälften. Die Menge hielt den Atem und jubelte dann. Doch Gessler sah noch einen zweiten Pfeil in der Jacke von Wilhelm.

„Warum hast du noch einen Pfeil?“ fragte er. „Der erste war für den Apfel“, sagte Wilhelm. „Der zweite ist für dich.“

Gessler ließ Wilhelm einsperren, aber während eines Sturms gelang ihm die Flucht. Als Gessler an diesem Abend nach Hause ritt, wartete Wilhelm in seinem Versteck. Er zielte auf Gesslers Herz, und mit einem letzten Schuss befreite er sein Volk für immer.

101

Das Wilhelm Tell-Denkmal
in Altdorf.

102

103

Der Urnersee, an dem
ein Teil der Legende von
Wilhelm Tell spielt.



104

DER RATTENFÄNGER VON HAMELN

Eine mittelalterliche Legende über eine magische Melodie, die den Menschen in Hameln eine Lehre erteilte.

Vor langer Zeit gab es in der Stadt Hameln ein großes Problem, als wie aus dem Nichts unzählige Ratten auftauchten. Die Ratten waren überall: große, kleine und sogar hinterhältige, die an Brot und Käse knabberten. Die Stadtbewohner versuchten alles, um die Tiere zu vertreiben, aber nichts funktionierte.

Bald machte der Bürgermeister eine Bekanntmachung: „Wer uns von diesen Ratten befreien kann, wird mit einer Tasche voller glänzender Münzen belohnt!“

Eines Tages kam ein mysteriöser Mann in bunten Kleidern und mit einer Feder am Hut in die Stadt. Er trug eine magische Pfeife bei sich.

„Ich kann euch helfen!“ rief er. Er begann, die schönste Melodie zu spielen. Die Ratten spitzten die Ohren und liefen wie gebannt hinter ihm her! Er führte sie durch die Stadt bis hin zum Fluss. Die Ratten

sprangen in den Fluss, ertranken und trieben davon.

Doch als der Rattenfänger seine Belohnung verlangte, weigerten sich die Bürger zu zahlen. Verärgert spielte er eine andere Melodie. Diesmal folgten ihm die Kinder, tanzten und lachten. Er führte sie zu einer geheimen Höhle und versiegelte den Eingang mit einem großen Stein.

Verängstigt baten die Menschen um ihre Rückkehr. Erst als sie ihm versprochen, ihn zu bezahlen und ziehen zu lassen, öffnete der Fremde die Höhle. Die Kinder liefen nach Hause, und der Rattenfänger verschwand für immer mit seiner Belohnung.

Noch heute heißt es, seine magische, bezaubernde Melodie wäre in den Hügeln zu hören.

106

Gut zu wissen!

Die Straße, in der die Kinder angeblich zuletzt gesehen wurden, ist als Bungelosenstraße (Straße ohne Trommeln) bekannt, in der niemand musizieren oder tanzen darf.

105

DIE LORELEI

Eine deutsche Sage über ein schönes Mädchen mit einer magischen Gabe.

107

Kommt der Fluss, auf dem Lorelei Felsen steht, eigentlich aus Luxemburg? Der größte Fluss in Luxemburg, die Mosel, kommt nämlich aus Frankreich und fließt durch Luxemburg nach Deutschland, wo sie sich mit dem Rhein vereinigt!

108

109

Vor langer Zeit lebte am schönen Rhein ein Mädchen namens Lorelei. Ihr goldenes Haar schimmerte im Sonnenlicht. Ihre Stimme war so schön, dass jeder, der sie hörte, seine Sorgen vergaß. Die Leute blieben stehen, um Lorelei zuzuhören und waren von ihrem Gesang verzaubert. Viele junge Männer verehrten sie und hofften, ihr Herz zu gewinnen. Aber Lorelei liebte nur einen. Sein Name war Roderik, aber leider war dieser junge Mann ihr nicht treu. Als er sie verließ, war ihr Herz voller Kummer.

Mit gebrochenem Herzen ging Lorelei zum Flussufer. Als das Mondlicht das Wasser berührte, verwandelte sie sich in eine Nixe - ein magisches Wesen, das in den Wellen lebte. Von diesem Tag an saß sie auf einem hohen Felsen über dem Fluss. Während sie ihr goldenes Haar kämmte, sang sie sanfte, traurige Lieder. Ihre Stimme war so schön, dass vorbeifahrende Seeleute vergaßen, ihr Schiff zu steuern, und in Gefahr gerieten.

Mit der Zeit flüsterten sich die Leute Geschichten über Lorelei zu. Manche sagten, sie würde singen, um Seeleute ins Verderben zu locken. Aber in Wahrheit wollte sie nie etwas Böses. Sie sang einfach nur ihre Traurigkeit heraus.

Selbst heute sagen einige, man könne noch das leise Murmeln ihres Liedes im Wind hören, wenn man in der Nähe ihres Felsens genau hinhört.

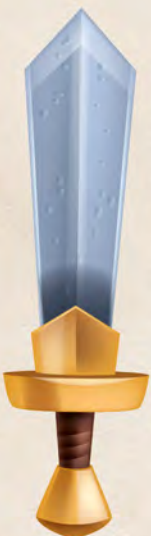
Gut zu wissen!

Der Name Lorelei (Loreley) kann mit „murmelnder Fels“ übersetzt werden.



SIGURD, DER DRACHENTÖTER

*Die Legende von Sigurd - erstmals vor über 1000 Jahren
in antiken Schnitzereien aufgezeichnet.*



Vor langer Zeit lebte einmal in einem Land mit tiefen Wäldern und rauschenden Flüssen ein junger Krieger namens Sigurd. Er war stark und freundlich, aber vor allem war er mutig. Eines Abends erzählte der alte Schmied Regin von einem schrecklichen Drachen namens Fafnir. „Fafnir bewacht einen goldenen Schatz“, sagte Regin. „Viele haben versucht, ihn zu besiegen, aber keiner kehrte zurück.“ Sigurd grinste. „Dann werde ich der erste sein!“ Mit Regins Hilfe schmiedete er ein mächtiges Schwert, das er Gram nannte. Es leuchtete wie Feuer in der Sonne. Sigurd kletterte den riesigen Berg hinauf, wo der Boden unter dem schweren Atem von Fafnir bebte. Anstatt den Drachen anzugreifen, erinnerte er sich an Regins Worte: „Sei klug und mutig. Nur so kannst du ihn besiegen.“

Sigurd grub einen tiefen Graben und versteckte sich darin. Als sich Fafnir näherte und seine Schuppen an einem Stein schabten, stieß Sigurd sein Schwert in das Herz der Bestie. Der Drache stieß ein letztes Brüllen aus, bevor er tot umfiel.

Sigurd trat vor und steckte sich den goldenen Ring an den Finger, um den Schatz für sich zu beanspruchen.

Die Geschichte von Sigurd und dem Drachen wurde über Generationen hinweg erzählt. Und vor etwa tausend Jahren wurde sie in Stein gemeißelt, damit sie nie vergessen wird. Und so ist Sigurds Name für immer unter den größten Kriegern verankert.



DER TROLL

Das alte Märchen von Brudehøj - Der Berg der Braut.

Vor langer Zeit ließ König Knut der Große im Land Dänemark eine große Kirche in der Nähe eines großen Hügels aus Lehm und Steinen errichten. Aber jede Nacht kroch ein Troll aus dem Berg und riss die Wände ein, so dass die Kirche nicht fertiggestellt werden konnte. Wütend stand der König vor dem Hügel. „Zeig dich, Troll!“ befahl er.

Mit einem tiefen Grollen tauchte der Troll auf. Seine Augen leuchten wie heiße Glut. „Dieses Land gehört mir! Hier soll keine Kirche stehen!“ knurrte er. Der König dachte einen Moment nach. Dann machte er dem Troll ein Angebot: „Lass die Kirche stehen, und ich verspreche dir dafür die erste Braut, die durch ihre Türen geht.“ Der Troll grinste: „Einverstanden.“ Jetzt, wo es keine weitere Zerstörung gab, wurde die Kirche schnell fertiggestellt. Der Troll wartete sehnsüchtig in seinem Berg. Eines Tages näherte sich ein fröhlicher Hochzeitszug. Als die Braut näher kam, stürzte der Troll herbei und schnappte sich sie!

Doch genau in diesem Moment läuteten die Kirchenglocken, und ihre Schläge hallten durch die Hügel. Der Troll kreischte, und seine Haut wurde zu Stein.

Die Braut befreite sich, und von diesem Tag an wurde der Hügel Brudehøj, Berg der Braut, genannt.

Manche sagen, dass der Wind in stillen Nächten immer noch das wütende Flüstern des Trolls trägt, der für immer im Stein gefangen ist.

113

Der Trollwald in Rebild,
Dänemark.

Gut zu wissen!

Weißt du, dass es in Dänemark ein Troll-Museum gibt? Das Troll-Museum in Nordjütland beherbergt den Glückstroll und erzählt die Geschichte, wie er von Thomas Dam in den 1930er Jahren erschaffen wurde und seitdem ein Glückssymbol des Landes ist. Es ist auch die Inspiration für die Filme Trolls und Trolls World Tour.

Einige skandinavische Eltern sagen ihren Kindern, dass sie sich wie kleine Trolle benehmen, wenn sie unartig sind.

114





FENRIR, DER WOLF IN KETTEN

Die furchterregendste Kreatur in der nordischen Mythologie.

Der nordische Gaunergott Loki hatte drei Kinder, und eines von ihnen war der Wolf Fenrir. Am Anfang war er klein und niedlich, aber er aß und aß und wurde immer größer und größer. Bald wurde er zu einem riesigen Wolf mit unstillbarem Hunger. Die Götter bekamen Angst, vor allem weil eine Prophezeiung voraussagte, dass Lokis Kinder den Göttern viel Ärger bereiten würden. „Was ist, wenn er uns auch frisst?“ fragte Odin, der Vater aller nordischen Götter, beunruhigt. „Wir machen eine eiserne Kette, von der er sich nie befreien kann“, schlug sein Sohn Thor vor.

Als die Kette fertig war, fragten sie Fenrir: „Willst du einmal testen, wie stark sie ist?“ „Natürlich“, antwortete Fenrir stolz, der immer zeigen wollte, wie stark er war. Er legte die Kette an und befreite sich leicht von ihr. Die Götter legten ihm eine noch schwerere Kette an, aber wieder konnte sich Fenrir mit Leichtigkeit von ihr befreien.

Jetzt waren die Götter wirklich besorgt! „Ich werde die Elfen um Hilfe bitten“, sagte Odin. Diese stellten ein magisches Band aus verzauberter Seide her, das stärker als jedes Metall war. Aber als sie damit zu Fenrir gingen, wurde dieser misstrauisch. Er wollte aber trotzdem zeigen, wie stark er war. „Einer von euch muss seine Hand in meine Schnauze stecken, um zu beweisen, dass ich euch vertrauen kann“, forderte er. Der tapfere Gott Tyr willigte ein, und Fenrir ließ sich fesseln. Er zog und zog, aber je fester er zog, desto stärker wurde das Band. Fenrir knurrte vor Wut und biss Tyr die Hand ab. „Aua!“ schrie dieser vor Schmerz. Aber wie alle anderen war er vor allem erleichtert: Fenrir war endlich gefesselt und würde niemanden mehr verletzen!



Odin ist der oberste Gott in der nordischen Mythologie und wird oft als alter Mann mit einem langen Bart dargestellt.



DER KRAKEN

Das größte Seeungeheuer aller Zeiten.

In den Tiefen des Meeres zwischen Island und Norwegen lebt ein gigantisches Seeungeheuer namens Kraken. Allein sein Kopf soll zwei Kilometer lang sein, und mit seinen mächtigen Tentakeln ist es der Schrecken eines jeden Seemanns. Eines Tages segelte Kapitän Olav mit seinem Schiff über dieses Meer. Der Himmel war klar, und der Wind stand günstig. Doch plötzlich begann das Meer zu grollen. Die Wellen wurden höher und höher, und das Schiff schaukelte wild hin und her.

„Kapitän, ein Sturm!“ rief ein Matrose. In der Ferne sah Kapitän Olav eine kleine Insel. „Da legen wir an!“ befahl er. Sie konnten die Insel gerade noch erreichen und sprangen schnell an Land. Aber die Insel fühlte sich seltsam weich und glitschig an... und sie bewegte sich! Plötzlich begann die Insel zu beben, und aus den Tiefen des Meeres ertönte ein tiefes Brummen.

Es war gar keine Insel, sondern der Kopf des Kraken, des gigantischen Seeungeheuers! Der Kraken spürte die kitzelnden Füße auf seinem Kopf und öffnete sein großes Auge. Mit einem wilden Knurren hob er seine Tentakel und packte die Besatzung. Einen nach dem anderen warf er sie zurück ins Meer. Kapitän Olav schaffte es gerade noch, an Bord seines Schiffes zu klettern, bevor der Krake in der Tiefe verschwand. Er rettete seine Mannschaft einen nach dem anderen. Von diesem Moment an passte Kapitän Olav genau auf, wo er seine Füße an Land setzte!

117

118

119



SPASS-SEITE

Yuppi spielt gern Spiele, wenn er unterwegs ist.
Möchtest du mit ihm spielen?

Zählspiel



Labyrinth



Rahmen

Du siehst 8 Bilder auf dieser Seite. Kannst du erkennen, um welche Figuren es sich handelt? Falls ja, schreibe auf, aus welchem Land die jeweilige Geschichte stammt!

1 2 3 4

5 6 7 8





Finde die richtigen Teile der Figuren und verbinde sie.



Geheime Botschaft

Yuppi lernt viel über die Legenden der alten Könige und Königinnen. Und er liebt es, sich als König zu verkleiden und sich ein fantastisches Königreich vorzustellen. Möchtest du den Namen seines imaginären Landes erfahren? 11 Buchstaben sind auf einigen Spielkarten versteckt. Finde sie und schreibe sie hier in der gleichen Reihenfolge auf, wie sie auf den Karten stehen. Wie heißt sein magisches Königreich?

[illegible]