



Karten-Extra für die Halloweenparty

Eigene, freundlich-gruselige Karten für Halloweenpartys unter Erwachsenen: Pantomime, Würdest-du-eher-Fragen und Anfänge für Geschichten. Nichts Blutiges.

Entlang der gestrichelten Linien ausschneiden.

HALLOWEEN-PANTOMIME (14 Karten)

HALLOWEEN-PANTOMIME ein Gespenst, das Angst im Dunkeln hat Mittel · Im Sitzen spielbar	HALLOWEEN-PANTOMIME eine Vogelscheuche erwacht zum Leben Mittel	HALLOWEEN-PANTOMIME einen Kürbis schnitzen Mittel · Im Sitzen spielbar
HALLOWEEN-PANTOMIME ein Zombie, der zu spät zur Arbeit kommt Mittel	HALLOWEEN-PANTOMIME eine Fledermaus, die einschlafen will Mittel · Im Sitzen spielbar	HALLOWEEN-PANTOMIME eine Hexe rührt im Kessel Mittel · Im Sitzen spielbar
HALLOWEEN-PANTOMIME durch ein Spinnennetz gehen Mittel	HALLOWEEN-PANTOMIME ein Vampir beim Zahnarzt Mittel · Im Sitzen spielbar	HALLOWEEN-PANTOMIME eine Mumie, die sich abwickelt Mittel
HALLOWEEN-PANTOMIME eine schwarze Katze, die alle ignoriert Mittel · Im Sitzen spielbar	HALLOWEEN-PANTOMIME eine knarrende Treppe hinunterschleichen Mittel	HALLOWEEN-PANTOMIME ein Skelett spielt Xylophon Mittel · Im Sitzen spielbar

HALLOWEEN-PANTOMIME

**Äpfel aus einer
Wasserschüssel
fischen, nur
mit dem Mund**

Mittel · Im Sitzen spielbar

HALLOWEEN-PANTOMIME

**ein Spukporträt,
dessen Augen
dir folgen**

Schwer · Im Sitzen spielbar

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER (12 Karten)

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**eine Nacht in einer
Spukbibliothek verbringen
ODER
in einem
Spukleuchtturm übernachten**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**ein freundliches Gespenst
als Mitbewohner haben
ODER
eine gesprächige schwarze Katze**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**nur noch auf dem
Besen reisen können
ODER
nur noch in der Kürbiskutsche**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**einen Kessel haben, der alles kocht
ODER
einen Umhang, der dich jeden Tag
eine Minute unsichtbar macht**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**überallhin von gruseliger
Orgelmusik begleitet werden
ODER
von einer kleinen,
höflichen Fledermaus**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**in einem Haus wohnen,
in dem die Türen knarren
ODER
in dem die Porträts
Komplimente flüstern**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**die ganze Nacht
Süßigkeiten verteilen
ODER
die ganze Nacht von
Tür zu Tür gehen**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**einen perfekten Kürbis schnitzen
ODER
fünfzig schnelle**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**dich um Mitternacht in eine
Fledermaus verwandeln
ODER
im Morgengrauen in eine Eule**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**ein Skelett haben, das
deine Hausarbeit macht
ODER
eine Vogelscheuche, die
deinen Garten bewacht**

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

**Gespensstergeschichten
bei Kerzenlicht lesen**

ODER

sie am Lagerfeuer erzählen

HALLOWEEN – WÜRDEST DU EHER

WÜRDEST DU EHER...

jedes Jahr dasselbe Kostüm tragen

ODER

nie ein Kostüm zweimal tragen

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR GESCHICHTEN (10 Karten)

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Der Kürbis vor
der Tür war heute
Morgen noch
nicht da gewesen.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**In jedem Haus der
Straße brannte
Licht, nur nicht in
dem, das eigentlich
leer stehen sollte.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Die Vogelscheuche
hatte ganz sicher
in die andere
Richtung geschaut.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Um Mitternacht
schlug die
Standuhr dreizehn.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Den Kostümladen
gab es immer
nur im Oktober.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Jemand hatte schon
alle Süßigkeiten
gegessen – und
einen Dankesettel
hinterlassen.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Die Katze kam herein,
schüttelte sich
den Regen ab und
sagte guten Abend.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Auf dem Plan des
alten Hauses war
ein Zimmer mehr
eingezeichnet,
als irgendwer
finden konnte.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Die Laterne
zündete sich jedes
Mal von selbst an,
wenn jemand log.**

GRUSELIGE ANFÄNGE FÜR
GESCHICHTEN

**Die neuen Nachbarn
kamen nur nach
Einbruch der
Dunkelheit heraus
– zum Gärtnern.**