

# Die kunterbunte JIM KNOPF-Party

Organisation, Rezepte,  
Spiele und mehr



# Die kunterbunte Jim Knopf-Party

Mit dieser Anleitungsbroschüre und den dazugehörigen  
Materialien stellt ihr im Handumdrehen  
eine tolle Jim Knopf-Party auf die Beine!

## Unser Vorschlag

**Gäste:**  
16 kleine Gäste, in zwei Gruppen nacheinander à 8 Kinder

**Alter der Gäste:**  
Kinder von 5–10 Jahren

**Betreuung:**  
mind. eine Betreuungsperson

**Dauer:**  
mind. je 1,5 Stunden mit 15 Minuten  
Pause sowie 30 Minuten Vorbereitung und  
30 Minuten Nachbereitung

## Inhalt des Partypakets

- Anleitungsbroschüre mit Tipps, Rezepten und Spielen
- Ankündigungsplakat
- Team-Aufkleber Lukas und Jim Knopf
- Riesen-Lummerlandkarte mit Figuren zum Ausschneiden
- weiteres Bildmaterial als Download zum Ausdrucken unter [www.thienemann.de/jim-knopf-party](http://www.thienemann.de/jim-knopf-party)
- Urkunden
- Mini-Emma-Bastelbogen
- Postkarten zum Gestalten

## Ablauf

### 14:30 Uhr\* – Vorbereitung

Wie in der Checkliste (siehe Seite 4/5) beschrieben, sind die Räumlichkeiten vorbereitet, die Verpflegung bereitgestellt sowie die Materialien bereitgelegt.  
Die Lummerland-Bewohner unter der Landkarte ausschneiden und bereit legen. Karte an freier Wand oder Pinnwand als „Kulisse“ im Hintergrund befestigen. Benötigt werden zudem vier Team-Aufkleber „Lukas“ und vier Team-Aufkleber „Jim“.

### 15:00 Uhr – Eintreffen der Gäste

Eintreffen der ersten acht Party-Gäste. Die Ankömmlinge dürfen sich direkt einen Team-Aufkleber aussuchen und gut sichtbar aufkleben.

### 15:05 Uhr – Auftakt

Als Einstieg ins Geschehen wird berichtet, dass alle Lummerlandbewohner und somit alle Gäste der Jim Knopf-Party von Frau Mahlzahn entführt wurden. Die Kinder müssen helfen, sie zu befreien (siehe Seite 8–13). Auf die Lummerland-Karte werden später die „geretteten“ Gäste aufgeklebt.

### 15:15 Uhr – Spiele

Nun geht die Lummerland-Ralley mit sieben kleinen Spielen los (siehe Seite 8–13). Bei jedem Spiel wird ein Bewohner von Lummerland aus den Klauen von Frau Mahlzahn befreit.

### 16:00 Uhr – Basteln

Sind alle Bewohner befreit, können sich die Retter endlich etwas ausruhen, eine Kleinigkeit vom Verpflegungstisch naschen und sich dann eine Mini-Emma für zu Hause basteln (Anleitung siehe Bastelbogen). Außerdem dürfen die Gäste eine Postkarte gestalten (Anleitung siehe Postkarte). Die Karten können im Anschluss gesammelt an Jim Knopf (den Verlag) geschickt werden oder auch einzeln von zu Hause aus. Jim Knopf kürt dann die schönsten Postkarten und es gibt monatlich tolle Preise zu gewinnen.

### 16:25 Uhr – Preisverleihung

Jedes Kind erhält eine Jim-Knopf-Experten-Urkunde und es gibt kleine Preise für alle.

### 16:30 Uhr – Abschluss

Die Party ist zu Ende und die Party-Gäste dürfen mit Mini-Emma, Aufkleber, Urkunden und Geschenk nach Hause gehen.

Die Betreuungsperson bereitet die nächste Party für die neue Gruppe vor.

### 16:45 Uhr – Neue Party

Die neue Kindergruppe kommt.

### 18:15 Uhr – Nachbereitung

Der Verlag freut sich über Feedback und ein paar Fotos von der kunterbunten Jim Knopf-Party!

Los geht's! Viel Spaß wünschen  
Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer



\* alle Uhrzeiten exemplarisch

# Checkliste für die Vorbereitung

## 7 Wochen vor der Party:

- Ankündigungsplakat aufgehängt und weitere Bewerbung der Party gestartet?
- Anmeldungen entgegengenommen?

## 2 Wochen vor der Party:

- Teilnehmerliste erstellt?
- Verpflegung geplant?
- Spielmaterialien vorbereitet?
- Dekomaterialien vorhanden?
- Bestückung des Büchertisches geplant?

## 3 Tage vor der Party:

### Allgemeine Materialien bereitgestellt?

- Fotokamera zur Dokumentation
- Trillerpfeife für Betreuer:in
- ausreichend Bleistifte und Buntstifte
- 8 Scheren & Klebstoff
- Team-Aufkleber (8 x Lukas, 8 x Jim)
- 16 Mini-Emma-Bastelbogen, Urkunden
- Preise und Geschenke für die Gäste zur Mitnahme bereitlegen

### Verpflegung für 16 Kinder + Betreuer:in organisiert?

- Getränke wie Wasser, Fruchtschorle, Säfte, o.ä.
- ausreichend Papp- oder Plastikbecher, ggf. wasserfester Filzstift zum Beschriften
- Verköstigungen passend zu Jim Knopf (siehe Rezeptideen auf Seite 6/7)
- Geschirr und Besteck
- Servietten
- Süßigkeiten



### Materialien zur Durchführung der Spiele besorgt?

#### Schienen-Slalom:

- 4 Seile oder dickere Schnüre à 3 m Länge
- 8 Bahnschwellen (Hölzer/Pappe) 40 cm lang/10 cm breit
- 1 Bild von Emma

#### Eierlauf für Frau Waas Gugelhupf:

- 2 Esslöffel
- 4 6er-Eierkartons
- 12 Plastikeier bzw. Tischtennisbälle

#### Flüsterpost für König Alfons:

- genügend Kartonpapier
- 2 Briefumschläge
- 2 Bilder („Piratenhut“ & „Lokomotive“)\*

#### Das Fotoalbum von Herrn Ärmel:

- 2 Briefumschläge
- 8 Lummerland-Bilder + Bildüberschriften\*

#### Wer hat den längsten Drachenatem:

- 10 Strohhalme
- 8 Wattebällchen
- 2 große Becher als Ziel
- 8 Klopapierrollen als „Tunnel“
- 8 größere Kiesel-/Dekosteine als „Slalom-Berge“
- 1 Paketband oder Tesafilm zur Befestigung

#### Wer ist in der Kiste:

- 2 zerschnittene Bilder (à 16 Puzzleteile)\*
- 2 Briefumschläge

#### Das Lummerland-Quiz:

- 1 Party-Broschüre

### Bastelmaterialien bereitgestellt?

#### Mini-Emma-Bastelbogen:

- 20 Klopapierrollen
- 40 Zahnstocher
- 20 Stücke feste Pappe
- 80 rote Holzperlen für Emmas Räder
- 1 Stricknadel o.ä.

## Am Tag der Party:

### Event-Fläche vorbereitet?

- 3 Spiel-/Kreativ-Tische aufgestellt?
- 1 Verpflegungstisch aufgestellt?
- 1 Ablagetisch/Garderobe für Jacken etc. aufgestellt?
- 1 Pinnwand (für Riesen-Lummerlandkarte) aufgestellt?
- 1 Mülleimer

### Verpflegung bereitgestellt?

### Materialien bereitgelegt?

## Nach der Party:

- Versand der gestalteten Postkarten via Post an:  
Thienemann-Esslinger Verlag GmbH  
Stichwort: Jim-Knopf-Malwettbewerb  
Blumenstraße 36  
70182 Stuttgart
- Versand von Fotos und Ihrem Feedback via E-Mail an [info@thienemann-esslinger.de](mailto:info@thienemann-esslinger.de)

\* Bildmaterial als Download zum Ausdrucken unter [www.thienemann-esslinger.de/jim-knopf-party](http://www.thienemann-esslinger.de/jim-knopf-party)

# Jim-Knopf-Rezepte für hungrige Party-Gäste

## Der legendäre Gugelhupf von Frau Waas

### Zutaten:

250 g Butter	250 g Mehl
250 g Zucker	1 TL Backpulver
4 Eier	3 EL gemahlene Haselnüsse
1 Päckchen Vanillezucker	1 EL Kakao
1 EL Milch	1 TL Zimt

### Zubereitung:

Zuerst die Eier aufschlagen und das Eigelb vom Eiweiß trennen. Vorsicht, dazu braucht man Übung! Das Eiweiß in eine kleine Schüssel geben und so lange mit dem Rührgerät rühren, bis sich ein dicker, weißer, fester Schaum bildet. Dann zur Seite stellen.

In einer größeren Schüssel wird die Butter mit dem Zucker, dem Vanillezucker und dem Eigelb verrührt. So lange rühren, bis kleine Bläschen entstehen. Das Mehl gut mit dem Backpulver vermischen, dann nach und nach mit in die Schüssel rieseln lassen. Jetzt können auch die Haselnüsse, der Kakao, der Zimt und die Milch in den Teig.

Nun ist der Eierschnee an die Reihe. Diesen vorsichtig unter den Teig heben. Ist alles gut vermischt, dann den Teig nicht jetzt schon aufessen, denn es folgt noch das Backen des Kuchens. Dafür den Backofen auf 180° vorheizen, damit der Gugelhupf schön durchgebacken wird.

Die Kuchenform mit Butter ausreiben und ein paar Haselnussstückchen hineinstreuen. Jetzt den Teig in die Kuchenform geben und das Ganze in den Backofen stellen. Dort muss der Gugelhupf etwa eine Stunde backen, bis er goldgelb ist. Wie fein er schmeckt!

Frau Waas wünscht guten Appetit!



## Ein köstlicher Lummerland-Trunk

### Zutaten für 4 Gläser:

15 cl Zitronensaft  
15 cl Orangensaft  
15 cl Grapefruitsaft  
15 cl Ananassaft  
1 Schuss Grenadine  
1 Schuss Mineralwasser  
ein paar eurer Lieblingsfrüchte  
Eiswürfel

### Zubereitung:

Wer diesen vorzüglichen Lummerland-Trunk zubereiten will, muss zuerst alle Säfte mit Grenadine vermischen und anschließend in vier große Gläser gießen. Danach kann man Eiswürfel in die Gläser plumpsen lassen, damit der Lummerland-Trunk auch schön kalt und erfrischend ist. Jetzt kommt noch der Schuss Mineralwasser dazu!

Aber halt – ganz fertig sind wir noch nicht! Damit der Trunk auch hübsch aussieht, muss man noch Früchte klein schnippeln, auf die Schaschlikspieße piksen und quer über das Glas legen. Und schon ist der Lummerland-Trunk fertig!



## Kurzfristige Viertel-vor-Zwölf-Stangen

Falls es bei der Jim-Knopf-Party plötzlich viele hungrige Mägen zu füllen bedarf und es ganz schnell gehen muss, könnt ihr vorzügliche Viertel-vor-Zwölf-Stangen backen, die der Lummerland-König Alfons äußerst gerne verschmaust!

### Zutaten für 6 Portionen:

1 Päckchen Blätterteig (ausgerolltes Rechteck)  
200 g Schmand  
80 g Schinken, geräuchert und gewürfelt  
100 g geriebener Käse

### Zubereitung:

Damit die herrlichen Viertel-vor-Zwölf-Stangen schnell fertig sind, muss als erstes der Blätterteig entrollt und die eine Teighälfte gut mit circa der Hälfte des Schmandes bestrichen werden. Jetzt muss man die Hälfte der Schinkenwürfel und die Hälfte vom Käse auf den Schmand rieseln lassen. Und jetzt wird es knifflig! Nun muss nämlich die Seite des Blätterteigs, die nicht belegt ist, auf die andere Seite umgeklappt werden, damit man die Füllung nicht mehr sieht. Wenn das geschafft ist, wird die umgeklappte Teighälfte ebenfalls zur Hälfte mit dem übrigen Schmand bestrichen und Schinkenwürfel und Käse darauf verteilt. Jetzt wieder die unbestrichene Teighälfte darüber klappen. Uff – fast geschafft! Dann muss man den Blätterteig nur noch in Streifen schneiden, vorsichtig spiralförmig drehen und auf ein mit Backpapier ausgelegtes Blech legen. Die Viertel-vor-Zwölf-Stangen bei 180 Grad circa 25 Minuten backen. Lecker!



# Die große

# Lummerland-Rallye



## Vorbereitung

### Benötigt werden: Team-Aufkleber und die Lummerland-Karte

Zunächst versammeln sich alle Kinder vor der leeren Lummerland-Karte und werden in das bevorstehende Abenteuer eingeführt. Hierzu liest die Betreuungsperson die folgenden Abschnitte laut vor oder erzählt sie frei. Die Geschichte führt anschließend durch alle Spiele der Lummerland-Rallye. Natürlich gibt es zusätzlich genaue Anleitungen, die zeigen, was vor oder während der Spiele zu tun ist.

Jedes Kind hat wie im Ablauf beschrieben (siehe Seite 3), einen Team-Aufkleber auf dem Oberteil befestigt. Daraus bilden sich Team Jim und Team Lukas. Manchmal spielen die Teams zusammen, manchmal gegeneinander, aber immer gegen Frau Mahlzahn, um die Gäste zu befreien. Verlierer gibt es hier keine!

*Jim und Lukas sind schon ganz aufgeregt: Gleich geht ihre Party los! Sie haben alle ihre Freunde in die Bahnstation von Lummerland eingeladen. Lukas hat sich extra gründlich mit Lokomotivführerseife gewaschen und Jim hat überall bunte Luftballons aufgehängt. Jetzt fehlen nur noch die Gäste. Aber was ist das? Die Zeit vergeht und niemand kommt. Da kann doch etwas nicht stimmen! Die beiden beschließen, draußen nach ihren Gästen Ausschau zu halten. Jim entdeckt auf der Türschwelle der Bahnstation einen Brief. Er ist etwas verkohlt und stinkt nach Schwefel. Lukas liest ihn vor:*

An die beiden unverröchelten Lokomotivführerrrr  
von Lummerland:

Weil ihrrr mich nichhht zu eurrrrer Parrrrty eingeladen  
habt, habe ich beschlossen, dass garrn niemand an eurem  
Fest teilnehmen soll! Ich habe eure Lokomotive und alle  
eurrrre Frrrrreunde gefangen  
genommen und versteckt. Damit ihr einmal seht, wie es  
ist, ganz allein zu sein.

Ich wünsche euch eine sehhrr trrrrraurige, einsame  
und langweilige Parrrrty!

Frau Mahlzahn

*Jim und Lukas sind entsetzt! Ihre Freunde wurden von dem alten schrecklichen Drachen Frau Mahlzahn entführt? Die beiden sind sofort einer Meinung: Wir müssen unsere Freunde befreien!*



Als Erstes suchen Jim und Lukas nach Emma – eine Lok kann man doch nicht so einfach verstecken, so groß wie sie ist. Und tatsächlich werden sie bald fündig: Emma steht in einem Eisenbahntunnel. Aber neben ihr hockt Frau Mahlzahn. Wie sollen Jim und Lukas nur an Emma herankommen? Die beiden beschließen, sich aufzuteilen: Jeder schleicht von einer andern Seite auf Emma zu, denn Frau Mahlzahn kann ja immer nur einen Ausgang bewachen! Wenn sie sofort stehenbleiben und sich nicht bewegen, sobald Frau Mahlzahn in ihre Richtung schaut, dann bleiben sie unentdeckt. So muss es klappen! Wer als erster zu Emma gelangt, befreit diese und bringt sie ganz schnell nach Hause zurück.



## Station 1: Schienen-Slalom

**Benötigt werden: Seile und lange Pappstücke oder Hölzer**

Vorbereitung: Mit dem Material werden zwei Schienenstrecken auf den Boden gelegt, die aufeinander zulaufen. In der Mitte ist Platz für das Bild von Emma und „Frau Mahlzahn“ (eine Betreuungsperson).

Aus jedem Team wird ein Kind ausgesucht, das sich jeweils am Kopf der Strecke platziert. Auf ein Zeichen hin müssen die beiden auf einem Bein über die Schienen in Richtung Emma hüpfen. Wenn jedoch Frau Mahlzahn in ihre Richtung schaut, müssen sie sofort in ihrer Position erstarren. Wenn sich jemand bewegt oder beide Beine auf den Boden stellen muss, muss er die Schienen verlassen und ein anderes Teammitglied beginnt am Streckenanfang neu. Beendet ist das Spiel, wenn ein Kind, egal aus welchem Team, Emma erreicht, ohne von Frau Mahlzahn gesehen zu werden.

*Puh! Das war gar nicht so einfach. Jim und Lukas sind ein bisschen außer Atem. Aber weiter geht's, denn ihre Freunde brauchen sie!*

*Als Nächstes entdecken Jim und Lukas Frau Waas. Sie ist im Hühnerstall gefangen! Sie wollte am Morgen ein paar Eier holen, um für Jim und Lukas einen köstlichen Gugelhupf zu backen. Doch dann tauchte plötzlich Frau Mahlzahn auf und sperrte sie ein. Gerade wollen Jim und Lukas Frau Waas befreien, da kommt Frau Mahlzahn herangeschnauft. Sie hat bemerkt, dass Lukas und Jim Emma aus dem Tunnel gerettet haben und sofort die Verfolgung aufgenommen.*

*„Ihrrr denkt wohl, dasss ich Frau Waasss so einfach herausrrücke? Nichchchts da! Nurr, wenn ihrrr es schafft, genug Eierr fürrr einen Gugelhupf auf einem Esslöffel vom Hühnerstall bis zu Frau Waasss Kaufladen zu trransportieren, dann lasse ich Frau Waasss frrei!“*

## Station 2: Eierlauf für Frau Waas' Gugelhupf

**Benötigt werden: Esslöffel, 4 Eierkartons und Plastikeier oder Tischtennisbälle**

Die Mitglieder von Team Jim und Team Lukas bilden jeweils eine Schlange. Der Erste in der Reihe erhält jeweils einen Esslöffel. Wenn das Signal erklingt, legt er ein Ei auf den Löffel und läuft – so schnell er kann – einen vorgeschriebenen Weg zu Frau Waas' Kaufladen. Das Ei darf nicht herunterfallen – sonst muss es zurück in den Start-Karton gelegt werden. Wurde die Strecke ohne Zwischenfall geschafft und das Ei sicher im Karton am Ziel abgelegt, geht es schnell zurück zum Anfang und der Löffel wird an den Nächsten in der Reihe weitergereicht. Dieser macht sich mit dem zweiten Ei auf den Weg. Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Team alle Eier vom Hühnerstall zu Frau Waas' Kaufladen transportiert hat.

*Hurra, Frau Waas ist befreit! Sie ist sehr erleichtert. Jetzt will sie auch endlich den Gugelhupf backen. Bis gefeiert werden kann, bleibt ja auch noch ein bisschen Zeit, denn noch sind nicht alle Freunde befreit! Mit Emma fahren Jim und Lukas weiter zum Schloss von König Alfons dem Viertel-vor-Zwölften. Aber Frau Mahlzahn war diesmal schneller und wartet bereits auf die beiden. König Alfons ist an seinen Thron gefesselt und Frau Mahlzahn hat ihm die Augen verbunden. Der Arme weiß gar nicht, wie ihm geschieht. „Hallo? Hallo? Ist da jemand?“, ruft er.*

*Frau Mahlzahn fordert Jim und Lukas wieder heraus: „Diesssmal habe ich eine besondersss schwere Aufgabe für euch, die ihrrr unmöglich lösen könnt! Ihr müsssst König Alfons ein geheimes Lösungswort überbringen, aberrr ihrrr dürft dabei nicht laut sprechen und euch nicht von der Stelle bewegen! Nurr wenn König Alfonsss am Ende dasss richtige Wort nennen kann, lasse ich ihn frrei.“*

## Station 3: Flüsterpost für König Alfons

**Benötigt werden: Papier, Stifte, Umschläge, Bilder**

Die beiden Gruppen stehen sich gegenüber und bilden jeweils eine Reihe. In der Mitte zwischen den beiden Reihen, steht der Betreuer als König Alfons. Zu ihm müssen die geheimen Botschaften jedes Teams gelangen. Das jeweils äußerste Teammitglied erhält einen Umschlag. Darin befinden sich für die eine Gruppe das Bild von einem Piratenhut und für die andere Mannschaft ein Bild von der Lokomotive Emma. In den Umschlag darf NUR das eine Teammitglied sehen. Das Bild darf NICHT weitergezeigt werden. Das jeweils nächste Kind in der Reihe erhält ein Blatt Papier und einen Stift (ebenso das vierte und sechste) und schon kann es losgehen! Wenn das Startsignal ertönt, flüstert der Erste in der Reihe seinem Vordermann ganz leise ins Ohr, was auf seinem Bild zu erkennen ist. Dieser zeichnet den Begriff auf sein Blatt und zeigt dieses wortlos dem Nächsten in der Reihe. Dieser muss nun erraten, was da gezeichnet wurde, und es flüsternd an seinen Vordermann weitergeben. Dann wird wieder gezeichnet, geflüstert ... Da König Alfons ja nichts sehen kann, muss der letzte in der Reihe den Begriff auf jeden Fall flüsternd weitergeben.

Wenn König Alfons (Betreuer) dann laut den richtigen Begriff wiedergeben kann, ist das Spiel gewonnen. Falls keiner der beiden Begriffe korrekt weitergegeben wurde, startet die Flüsterpost erneut, allerdings werden die Briefumschläge der Mannschaften getauscht.



*König Alfons ist frei! Er bedankt sich vielmals bei seinen beiden heldenhaften Untertanen und verspricht, nachher auch zum Fest zu kommen. Jim und Lukas fahren schnell weiter, denn aus dem Schlossfenster konnten sie schon ihr nächstes Ziel erspähen: Auf einem der beiden Berge von Lummerland sitzt Herr Ärmel fest. Und bei ihm ist Frau Mahlzahn. Nichts wie hin!*

*Frau Mahlzahn hatte Herrn Ärmel überrumpelt, als der gerade eine Überraschung für Jim und Lukas vorbereiten wollte. Er hatte Fotos von allen Lummerland-Bewohnern und Freunden gemacht. Die wollte er ordentlich mit Überschriften versehen und in ein schönes Album kleben. Nun hat Frau Mahlzahn mit einem einzigen Drachen-Faucher alle Bilder und Überschriften durcheinandergewirbelt! Nur wenn Jim und Lukas es schaffen, alle Bilder und Bildüberschriften richtig zuzuordnen, lässt Frau Mahlzahn Herrn Ärmel frei!*

## Station 4: Das Fotoalbum von Herrn Ärmel

**Benötigt werden: Lummerland-Bilder + Bildüberschriften**

Jede Gruppe erhält einen Umschlag mit Bildern und Überschriften. Wenn das Startsignal ertönt, schüttet einer aus dem Team den Inhalt des Umschlags auf den Boden und die ganze Mannschaft ordnet gemeinsam so schnell wie möglich die Bilder den passenden Bildüberschriften zu. Wenn alles richtig ist, ist die Etappe gewonnen!



*Was für ein tolles Geschenk sich Herr Ärmel da überlegt hat! Jim und Lukas sind immer noch ganz gerührt und natürlich haben sie alles richtig erkannt. Ist doch Ehrensache! Herr Ärmel kehrt erst einmal nach Hause zurück, um nun ohne Wind und Frau Mahlzahn die Bilder in das Album einzukleben. Von der Bergspitze aus sehen die beiden Freunde aber auch, wo sie als Nächstes gebraucht werden: Am Strand hält Frau Mahlzahn den kleinen Halbdrahen Nepomuk fest!  
„Wie könnt ihr ess wagen, einen HALB-Drahen einzuladen und mich, einen echchchten, rrrrichtigen Drahen nicht? Ihr werrdet schon sehen, wassss ihr davon habt! Bei derrr nächsten Aufgabe müsst ihr beweisen, dass ihr mit einem echten Drrrachen mithalten könnt! Mal sehen, werr den längerrren Atem hat!“*

## Station 5: Wer hat den längsten Drahenatem?

**Benötigt: Wattebällchen und Hindernisse**

Auf zwei Tischen wird jeweils eine Hindernisstrecke und ein Zielpunkt errichtet. Jedes Kind im Team erhält einen Wattebausch. Alle müssen nacheinander das Bällchen durch die Strecke pusten. Fällt das Wattebällchen auf den Boden, muss das Kind von vorne beginnen. Die Etappe ist gewonnen, wenn ein Team alle seine Wattebäusche im Ziel hat.

*Jetzt sind Jim und Lukas ganz schön außer Atem – aber auch ein bisschen stolz: Sie haben Frau Mahlzahn beim Pusten besiegt!  
Jetzt fehlen nur noch zwei Freunde – Prinzessin Li Si und Ping Pong. Wo Frau Mahlzahn die beiden wohl versteckt hat? Und wo ist überhaupt Frau Mahlzahn? Da! Jim hat sie entdeckt. Der alte Drahe hat sich auf eine große Kiste gesetzt und grinst listig.  
„Hierr drin habe ich einen weiteren eurer Frrrreunde gefangen. Nurrr wenn ihr herausfindet, wer es isst, lasse ich ihn frrrei!“*

## Station 6: Wer ist in der Kiste?

**Benötigt: Zerschnittenes Bild**

Beide Mannschaften erhalten einen Umschlag, in dem sich ein großes Bild befindet, das in 16 Teile zerschnitten wurde. Sobald das Startsignal erklingt, schüttet ein Teammitglied die Teile auf den Boden und alle beginnen zu puzzeln. Das Spiel ist gewonnen, wenn das Bild fertig auf dem Boden liegt.



*Prinzessin Li Si steigt aus der Kiste und fällt ihren beiden Freunden glücklich um den Hals! Endlich ist sie wieder frei. Nun haben Jim und Lukas aber langsam genug. „Wo hast du Ping Pong versteckt?“, ruft Jim. „Meinst du nicht, wir haben nun genug Herausforderungen bestanden?“  
Frau Mahlzahn lässt ein schauerliches Lachen erklingen: „Uahhahhah! Oh nein, jetzt wirrd es ersst richtig spannend! Wenn Drrrachen nämlich etwas sssind, dann schlau! Ich forrdere euch zu einem Rätsselduell heraus! Nurrr, wenn ihr das gewinnt, gebe ich Ping Pong frrrei.“*

## Station 7: Das Lummerland-Quiz

**Benötigt: Quiz-Fragen (siehe Seite 14)**

Frau Mahlzahn – in Form des Betreuers – stellt nun allen Kindern zusammen 8 Fragen. Sobald 5 richtig beantwortet wurden, ist das Quiz gewonnen.

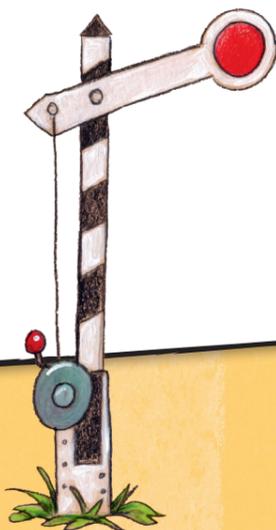
*Jim und Lukas jubeln! Sie haben das Ratespiel gewonnen und auch den kleinen Ping Pong befreit. Jetzt kann die Party endlich beginnen! Frau Mahlzahn schnaubt noch einmal wütend und stapft dann langsam davon. Aber als Jim genau hinschaut, sieht er auch ein paar große Drahentranen ihre Wangen herunterrollen. Er schaut zu Lukas hinüber. Und ohne Worte, so wie es nur echte Freunde können, verständigen sich die beiden darauf, dass sie Frau Mahlzahn zu ihrem Geburtstagsfest einladen.  
Frau Mahlzahn will es zuerst nicht zugeben, aber sie ist sehr gerührt und verspricht, sich auf der Feier gut zu benehmen. Und so feiern Jim und Lukas mit all ihren Freunden – und ausnahmsweise auch mit Frau Mahlzahn – bis spät in den Abend!*



# Lummerland-Quiz

- 1. Wie kommt Jim Knopf nach Lummerland?**
  - a In einem Segelboot.
  - b Mit einem Heißluftballon.
  - c In einem Paket mit Luftlöchern.
- 2. Wie heißt der König von Lummerland?**
  - a Pumponell, mit Spitznamen Futsch.
  - b Alfons der Viertel-vor-Zwölfte.
  - c Charles, der Erste.
- 3. Wie heißt die Adoptivmutter von Jim?**
  - a Frau Weer.
  - b Frau Wooh.
  - c Frau Waas.
- 4. Welches Kunststück beherrscht Lukas?**
  - a Er kann einen Looping spucken.
  - b Er kann im Handstand laufen.
  - c Er kann seine Lokomotive Emma hochheben.
- 5. Wie heißt der kaiserliche Koch in Mandala?**
  - a Herr Pi Pa Po.
  - b Herr Schu Fu Lu Pi Plu.
  - c Herr Ping Pong.
- 6. Wohin müssen Jim und Lukas reisen, um Prinzessin Li Si zu befreien?**
  - a Nach Kummerland.
  - b Nach Schummerland.
  - c Nach Wummerland.
- 7. Wo lebt der Scheinriese Herr Tur Tur?**
  - a In einem erloschenen Vulkan.
  - b Auf einem sehr hohen Berg.
  - c In einer Oase.
- 8. Wie schaffen es Jim und Lukas, Frau Mahlzahn zu besiegen?**
  - a Sie rammen den Drachen mit Emma.
  - b Sie werfen von oben ein Netz über den Drachen.
  - c Sie locken den Drachen aus der Stadt, wo er seine Kräfte verliert.

Lösung:  
1c, 2b, 3c, 4a, 5c, 6a, 7c, 8c



# Unsere Tipps



**Kommen Gäste zu früh zur Party, können diese schon einmal eine Jim Knopf-Postkarte gestalten, bis alle anderen Kinder eingetroffen sind.**

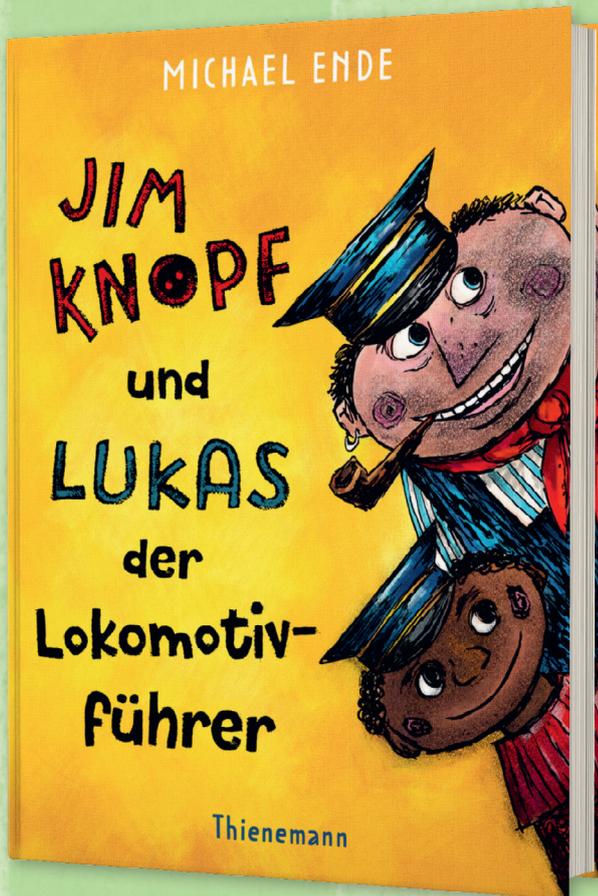
**Die Reihenfolge der Party-Programmpunkte kann ganz einfach verändert und einzelne Punkte ausgeweitet oder verkürzt werden.**

**Die Jim Knopf-Postkarte oder der Emma-Bastelbogen können auch mit nach Hause gegeben werden. Die Anleitungen befinden sich jeweils auf der Postkarte und dem Bastelbogen.**

**Die Riesen-Lummerland-Karte kann anschließend an die Jim Knopf-Party weiter als Dekoration genutzt werden.**



# Jim Knopf und Lukas in Farbe!



Michael Ende

## **Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer**

272 Seiten · ISBN 978-3-522-18676-6

## **Jim Knopf und die Wilde 13**

288 Seiten · ISBN 978-3-522-18677-3

Kolorierte Neuausgaben · Gebunden

Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer sind beste Freunde – von dem Tag an, als der kleine Jim in einem Paket auf die Insel Lummerland kam. Seitdem begeistern die beiden Millionen von Kindern in Deutschland und auf der ganzen Welt. Unerschrocken wie sie sind, bestehen sie zusammen die lustigsten und spannendsten Abenteuer mit Scheinriesen, Halbdrachen und vielen anderen außergewöhnlichen Wesen. Denn ihnen ist kein Weg zu weit, kein Wasser zu tief und kein Berg zu hoch, wenn sie ihr Ziel erreichen wollen.

