

**Benjamin<sup>®</sup>  
Blümchen**



**Party-Spaß  
mit**



**Törööö!<sup>®</sup>**



**Törööö! Benjamin Blümchen, der liebste Elefant der Welt, möchte gern mit euch feiern und hat großartige Ideen dabei! Egal, ob ihr „Benjamin, wo bist du?“ spielt, als Elefanten um die Wette lauft, oder „Tohuwabohu im Zoo“ veranstaltet, diese Party-Spielebox verspricht viele Stunden Spaß und Unterhaltung für alle Benjamin-Fans! Mit 21 starken Spielideen wird jede Feier elefantastisch!**



**Fehlt euch noch die richtige Musik? Hier gibt es eine elefantenstarke Playlist!**



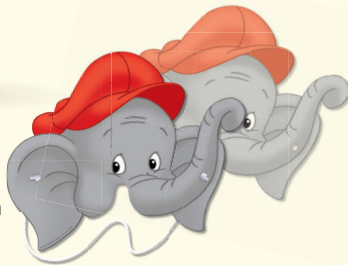
## Spielmaterial



**1 Benjamin-Figur**

### 2 Benjamin-Masken mit Gummiband

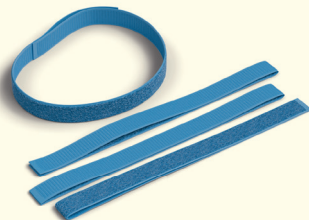
Zum Spielen braucht ihr immer nur eine Maske, die zweite liegt als Ersatz bei. Wenn ihr die Maske aufsetzt, achtet darauf, dass ihr nicht darunter hindurchschauen könnt!



### 2 Schaumstoffbälle



### 4 Klettbänder



### 1 XL-Poster + 2 Stickerbögen

Auf dem Poster ist viel Platz für alle Aufkleber. Ihr könnt das Poster natürlich einfach so mit Stickern bekleben, viel mehr Spaß macht es aber, wenn es Teil der Party ist:

Immer, wenn ein Kind (oder ein Team) ein Spiel gewonnen hat, darf zur Belohnung wieder ein Sticker auf das Poster geklebt werden. So füllen sich die Bilder im Laufe der Zeit und am Ende habt ihr eine schöne Erinnerung an eine wunderbare Feier!



### 36 Karten

Die Karten sind beidseitig bedruckt. Welche Seite ihr braucht, ist beim jeweiligen Spiel beschrieben. Auf den nächsten Seiten findet ihr auch nochmal eine Übersicht aller Karten.



# Karten – Übersicht

Die Karten sind beidseitig bedruckt. Das jeweilige Spiel erklärt euch, mit welcher Seite gespielt wird. Manchmal könnt ihr euch die Seiten auch aussuchen. Die Tier-Seite ist dann etwas einfacher und die Benjamin-Seite etwas schwieriger.

## Tier-Seite

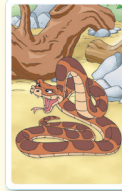
Auf den Tier-Seiten sind 18 verschiedene Tierpärchen abgebildet:



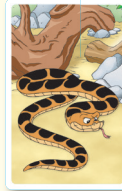
Adler



Affen



Schlangen



Bären



Eisbären



Enten



Frösche



Giraffen



Gorillas



Hühner



Kängurus



Krokodile



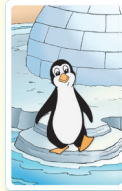
Löwen



Mäuse



Pinguine



Robben



Schafe

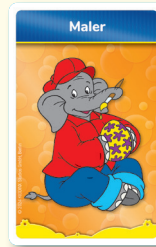
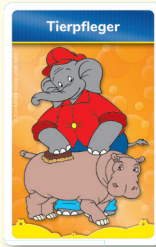
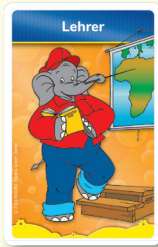
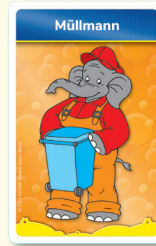
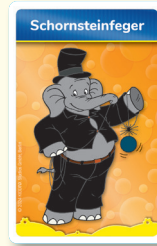
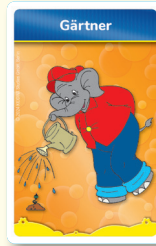
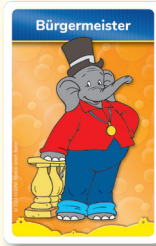
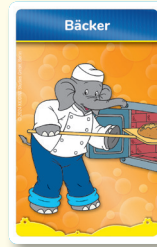
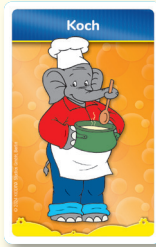
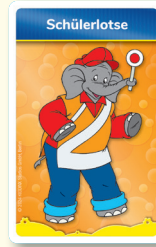
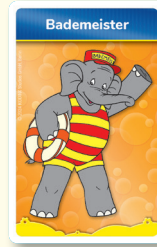
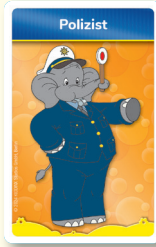
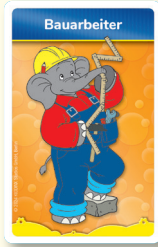
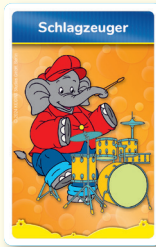


Schildkröten





Hier seht ihr Benjamin, wie er 36 verschiedene Berufe und Tätigkeiten darstellt.







Wenn ihr möchtet, könnt ihr die folgenden 4 Spiele als Einführung für eure Party verwenden. Ansonsten fangt ihr einfach mit dem Spiel an, auf das ihr Lust habt.



Benjamin Blümchen, der liebste sprechende Elefant der Welt, mag Partys sehr und deshalb haben wir uns überlegt, dass wir ihn einfach im Neustädter Zoo besuchen, damit er mit uns zusammen feiern kann. Kommt mal alle mit!

## Benjamin, wo bist du?

Nanu, wo steckt Benjamin denn? Im Elefantenhaus ist er nicht und die Tür steht sperrangelweit auf. Komisch! Vielleicht ist er nur kurz im Zoo unterwegs oder schaut auf einen Sprung bei Egon Eisbär vorbei? Los, lasst ihn uns suchen!



**Ihr braucht:** Benjamin-Figur

### Spielregeln:

Dieses Spiel eignet sich gut für den Start der Party, aber auch für zwischendurch, wenn wieder etwas Ruhe einkehren soll. Ihr braucht dafür einen großen Raum, in dem sich die Kinder auch hinsetzen können.

Während die Kinder außerhalb des Raumes sind, versteckt eine erwachsene Person die Benjamin-Figur. Sie sollte so versteckt werden, dass man sie noch vollständig sehen kann, wenn man daran vorbeiläuft. Jetzt werden alle Kinder hineingebeten. Die Kinder müssen langsam durch den Raum gehen und dabei Ausschau nach Benjamin halten. Wer ihn erblickt hat, setzt sich leise hin. Das Spiel geht so lang, bis auch das letzte Kind Benjamin gefunden und sich hingesetzt hat.

**Hinweis:** Dieses Spiel eignet sich gut, um für etwas Ruhe zu sorgen. Beim ersten Spiel wird es für die Kinder schwierig sein, ruhig zu bleiben, wenn sie Benjamin finden. Bei der zweiten oder dritten Runde klappt es aber viel besser.

Wie schön, dass wir Benjamin gemeinsam gefunden haben! Er freut sich total, mit uns zu feiern. Noch mehr Spaß macht es natürlich, wenn wir seinen Tierfreunden aus dem Neustädter Zoo auch einen Besuch abstatten und mit ihnen Spiele machen. Aber der Zoo ist groß ... In welchem Gehege finden wir denn überhaupt welche Tiere?

## Wir sagen „Hallo“ im Neustädter Zoo



**Ihr braucht:** Poster, Stickerbögen

### Spielregeln:

Das Poster wird entweder an die Wand gehängt oder auf einem Tisch ausgebreitet. Jetzt dürfen sich alle Kinder die leeren Gehege angucken. Alle können sich einen Sticker aussuchen und diesen auf das Poster kleben.

# Flamingo-Stand



**So, wo sind wir denn jetzt hier? Ah, ich glaube, das ist das Gehege von Flora und Fidelio Flamingo – da drüben ist ja auch Fiona Flamingo! Nanu, was machen die denn? Die stehen alle auf einem Bein – und ... Moment mal! Jetzt will Benjamin etwas Besonderes machen und versucht einen Rüsselstand. Könnt ihr auch so stehen wie die Flamingos?**

**Ihr braucht:** ein gutes Gleichgewicht

## Spielregeln:

Wer kann am längsten auf einem Bein stehen? Sucht zuerst aus, ob ihr auf dem linken oder auf dem rechten Bein stehen wollt. Stellt euch im Raum auf. Eine erwachsene Person sollte das Spiel leiten. Diese ruft dann: „Achtung – fertig – Törööö!“ und jetzt müssen alle Kinder auf dem gewählten Bein stehen, bis sie nicht mehr können. Wer am längsten auf einem Bein

stehen kann, darf zur Belohnung einen Sticker aussuchen und auf das Poster kleben. Probiert es danach gleich nochmal mit dem anderen Bein!



# Kennt ihr alle Tiere?

**Mittlerweile hat es sich im Zoo herumgesprochen, dass hier gefeiert wird und die vielen anderen Zootiere sind ganz neugierig. Nacheinander besuchen wir sie alle. Auch Otto, der Benjamin besuchen wollte, kommt dazu.**

**Ihr braucht:** Karten (Tier-Seite)

## Spielregeln:

Ihr benötigt die Karten mit der Tier-Seite, allerdings von jeder Tierart nur eine Karte. Alle Kinder stellen sich im Raum mit ausreichend Abstand zueinander auf. Eine erwachsene Person leitet das Spiel und zieht eine Karte. Jetzt sagt sie laut, welches Tier auf dieser

Karte zu sehen ist. Dieses müssen die Kinder mit Bewegungen und Geräuschen nachmachen. Sobald sich alle wieder beruhigt haben, wird die nächste Karte gezogen und das nächste Tier angesagt. So geht es weiter, bis alle Tierarten bekannt sind.



**Jetzt, wo ihr Benjamin gefunden habt und alle Tierarten kennt, kann die Party richtig losgehen!**

In diesem Heft findet ihr viele Spielideen, mit denen ihr eure Feier ganz elefantastisch machen könnt! Die meisten Spiele können mit beliebig vielen Personen gespielt und auch beliebig oft wiederholt werden. Falls das einmal nicht so sein sollte, steht es in den Spielregeln.

Für die meisten Spiele braucht ihr nur das jeweilige Material aus dieser Spielebox und etwas Platz. Für manche Spiele braucht ihr noch ein paar Dinge, die ihr zuhause finden könnt. Diese sind in der Spielbeschreibung unterstrichen.

Spiele mit viel Action, Herumlaufen und sonstiger Bewegung, sind mit ACTION markiert. Sie eignen sich auch gut für das Spielen im Freien.





# Rüssel-Fangen

**ACTION**

**Otto schlägt vor, Fangen zu spielen. Ihr lost aus und Benjamin ist der Fänger. Ist unser liebster Elefant schnell genug, um alle zu fangen?**

**Ihr braucht:** Benjamin-Maske

**Spielregeln:**

Bestimmt ein Kind, das anfangen darf. Dieses setzt sich die Maske auf, sodass es nichts mehr sehen kann. Das ist der Benjamin



für diese Runde. Jetzt braucht Benjamin noch einen Rüssel: Mit einer Hand fasst er sich an die Nase. Den anderen Arm, steckt er durch die Armbeuge. Legt außerdem noch einen Spielbereich fest. Passt auf, dass dieser nicht zu groß ist, damit Benjamin auch eine gute Chance hat, die anderen Kinder zu berühren. *Und schon kann es losgehen!*

Die anderen Kinder dürfen sich jetzt frei bewegen, laufen um Benjamin herum, rufen ihn, greifen nach ihm, stupsen ihn leicht an. Benjamin muss versuchen, ein anderes Kind mit seinem Rüssel zu berühren. Hat Benjamin das geschafft, wird das Spiel gestoppt, und das „gefangene“ Kind bekommt die Maske aufgesetzt. Das Kind, das gerade Benjamin war, scheidet aus dem Spiel aus und darf zur Belohnung einen Sticker auf das Poster kleben. So geht es immer weiter, bis nur noch ein Kind übrig ist. Dieses Kind hat gewonnen!



# Mein rechter, rechter Platz ist leer

**Wenn sich alle Tiere versammeln, können sie sich meistens nicht entscheiden, wo sie sitzen wollen. Ständig werden hier die Plätze getauscht!**

**Ihr braucht:** Karten (Tier-Seite)

**Spielregeln:**

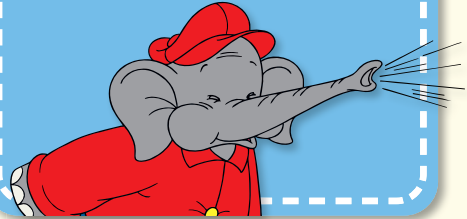
Mischt die Karten und gibt jedem Kind eine Karte mit der Tier-Seite, die es sich geheim anschaut. Setzt euch wieder in einen Kreis (Stuhlkreis oder im

Schneidersitz auf dem Boden), lasst allerdings einen Platz frei. Das Kind, das links vom freien Platz sitzt, beginnt. Es muss sich jetzt ein anderes Kind herbeiwünschen, indem es Folgendes ruft: „Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den/die ... her!“, und dabei den Namen des Kindes sagt. Das gewünschte Kind muss jetzt auf den leeren Platz wechseln und dabei das Tier auf seiner Tierkarte mit Geräuschen und Bewegungen nachmachen. So wird wieder ein Platz frei. Das Kind links davon ist als Nächstes dran, und ruft wieder „Mein rechter, rechter Platz ist leer...“



# Pusteball

**Törööö! Wer so laut trompeten möchte wie Benjamin, der braucht ordentlich Puste. Beim nächsten Spiel könnt ihr herausfinden, wer am meisten davon hat.**



**Ihr braucht:** Schaumstoffbälle, optional: Strohhalme

## Spielregeln:

Für dieses Spiel bildet ihr 2 gleich große Teams, die sich an einem Tisch gegenüber sitzen. In die Mitte der Tischplatte wird ein Schaumstoffball gelegt. Achtet darauf, dass er wirklich genau in der Mitte liegt. Dann heißt es wieder „Achtung – fertig – Törööö!“. Versucht jetzt als Team, durch starkes Pusten den Ball auf der gegnerischen Seite von der Tischkante zu pusten. Das Team, welches das schafft, hat gewonnen!

Wenn ihr es noch hektischer wollt (oder eine sehr große Gruppe seid), könnt ihr auch mit beiden Schaumstoffbällen gleichzeitig spielen. Das Team, das zuerst beide Bälle auf der gegnerischen Seite herunterpustet, gewinnt! Pustet jedes Team jeweils einen Ball vom Tisch, geht das Spiel unentschieden aus. Spielt dann am besten gleich noch eine Partie um den Sieg!

Optional kann jedes Kind einen Strohhalm nehmen, um das Pusten zu erleichtern.



# Elefanten-Wettlauf

**ACTION**

**Ein normales Wettrennen kennt ihr bestimmt alle. Aber kennt ihr Benjamins Elefanten-Wettlauf? Elefanten haben ja ganz große Beine und Füße! Mit den Klettbändern könnt ihr das einmal nachempfinden. Bei diesem Rennen geht es nicht nur um Schnelligkeit, sondern ihr müsst auch als Team gut funktionieren!**

**Ihr braucht:** Klettbänder



## Spielregeln:

Dieses Spiel funktioniert am besten draußen oder in einem sehr großen Raum. Legt zuerst eine Start- und eine Ziellinie fest, die etwa 15 Schritte auseinander liegen. Bildet jetzt Teams aus jeweils 2 Kindern, die gemeinsam im Elefanten-Wettlauf antreten. Jedes Team bekommt ein Klettband (es können also immer 4 Teams gleichzeitig beim Wett-

lauf antreten). Die beiden Teammitglieder stellen sich an der Startlinie so nebeneinander, dass das linke Bein des einen direkt neben dem rechten Bein des anderen steht. Nehmt jetzt das Klettband und bindet die beiden Beine an den Knöcheln zusammen. Nachdem sich so alle mitlaufenden Teams an der Startlinie versammelt haben, ruft eine Person, die nicht mitläuft, das Startkommando: „Achtung – fertig – Törööö!“ Die Teams müssen dann so schnell wie möglich zur Ziellinie laufen, was aber gar nicht so einfach ist! Sollte beim Laufen das Klettband auseinandergehen, muss das Team wieder zurück zur Startlinie und es noch einmal probieren.

Das Team, das zuerst gemeinsam die Ziellinie überquert, gewinnt den lustigen Wettlauf!





# Rüssel-Übergabe

**ACTION**

**Ein Elefant wie Benjamin ist das Leben mit einem Rüssel natürlich von Kindesbeinen an gewöhnt. Und auch ihr denkt bestimmt: Mit einem Rüssel lebt es sich ganz einfach. Aber für uns Menschen wäre ein Rüssel eine ganz schöne Umstellung. Habt ihr das mal ausprobiert? Da können die einfachsten Sachen auf einmal ziemlich knifflig werden!**

**Ihr braucht:** Schaumstoffbälle

**Spielregeln:**

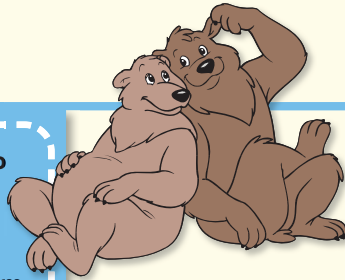
Bildet 2 gleich große Teams, die sich jeweils hintereinander in einer Reihe aufstellen, sodass jedes Kind immer auf den Rücken des nächsten Kindes guckt. Alle Kinder machen jetzt mit ihren Armen einen Rüssel: Mit einer Hand fasst ihr euch an die Nase. Den anderen Arm steckt ihr durch die Armbeuge. Das Kind, das ganz hinten in der Reihe steht,



bekommt einen Schaumstoffball in die Rüssel-Hand gelegt. Jetzt heißt es wieder: „Achtung – fertig – Töröö!“ Dann muss der Ball möglichst schnell nach vorne durchgegeben werden, ohne dass sich die Kinder dabei umdrehen dürfen. Der Ball darf immer nur mit der Rüssel-Hand gehalten werden. Sobald der Ball ganz vorn bei der ersten Person in der Reihe angekommen ist, muss er wieder genauso zurück nach hinten wandern. Das Team, bei dem der Ball zuerst wieder ganz hinten angekommen ist, hat gewonnen!

## Tierpärchen

**Die Tiere im Neustädter Zoo haben alle zusammen gefeiert und sich dabei aus den Augen verloren. Sie wollen schnell wieder zu ihrem Partner oder ihrer Partnerin zurück! Helft ihr ihnen dabei?**



**Ihr braucht:** Karten (Tier-Seite), Benjamin-Figur (bei ungerader Anzahl an Kindern)

**Spielregeln:**

Dieses Spiel müsst ihr in einem großen Raum spielen. Zählt genau so viele Karten ab, wie Kinder mitspielen. Achtet aber darauf, dass von jeder Tierart immer

beide Tiere dabei sind. Wenn ihr nicht alle Karten benötigt, ist es am besten, wenn das Eisbärenpaar nicht im Spiel ist. Wenn ihr eine ungerade Anzahl an Kindern seid, stellt die Benjamin-Figur in der Mitte des Raumes bereit.

Alle bekommen jeweils 1 Karte, die sie sich geheim angucken, und verteilen sich im Raum. Jetzt müssen alle die Geräusche und Bewegungen des Tiers auf ihrer Karte nachahmen und sich wie dieses Tier durch den Raum bewegen. Dabei darf nicht geredet werden! Ziel ist es, die zweite Person mit dem gleichen Tier zu finden! Vergleicht eure Karten, ob ihr auch wirklich das gleiche Tier habt. Wenn ihr das geschafft habt, dürft ihr euch leise am Rand sammeln. Seid ihr eine ungerade Anzahl an Kindern, gibt es ein Tier ohne Partner oder Partnerin. Wer vermutet, dieses Tier zu haben, nimmt sich die Benjamin-Figur. Wurde die Figur fälschlicherweise genommen, wird sie einfach wieder zurückgestellt.

Wenn sich alle Tierpaare gefunden haben, ist das Spiel vorbei. Verteilt die Karten neu, und spielt noch eine Runde!



## Tohuwabohu im Zoo

**Benjamin hat alle Tiere um sich versammelt. Die machen sich aber einen Spaß mit ihm und tauschen ständig die Plätze.**

**Ihr braucht:** Benjamin-Maske, Karten (Tier-Seite)

### **Spielregeln:**

Für dieses Spiel braucht ihr eine ungerade Anzahl an Kindern und etwas Platz. Eine erwachsene Person leitet das Spiel. Alle Kinder setzen sich in einen Kreis, bis auf eins, das zuerst Benjamin sein darf, sich in die

Mitte des Kreises stellt und die Benjamin-Maske aufsetzt.

Zählt jetzt genau so viele Karten ab, wie Kinder im Kreis sitzen. Achtet aber darauf, dass von jeder Tierart immer beide Tiere dabei sind. Jedes Kind (außer Benjamin) bekommt jetzt 1 Karte zugeteilt und schaut sich das Tier darauf geheim an.

Jetzt sagt die erwachsene Person eins der Tiere an, das mitspielt. Die beiden Kinder, die dieses Tier auf ihrer Karte haben, müssen jetzt schnell ihre Plätze tauschen. Benjamin versucht die Tiere dabei zu fangen. Die Kinder dürfen den Kreis nicht verlassen, sondern müssen versuchen, sich an Benjamin vorbeizuschleichen! Wer von Benjamin gefangen wird, muss mit ihm den Platz tauschen und wird in der nächsten Runde Benjamin!



## Wer oder was bin ich?

**Benjamin hat ein kleines Ratespiel für euch vorbereitet. Wollt ihr mitspielen?**

**Ihr braucht:** Klettbänder, Karten (Tier-Seite oder Benjamin-Seite)

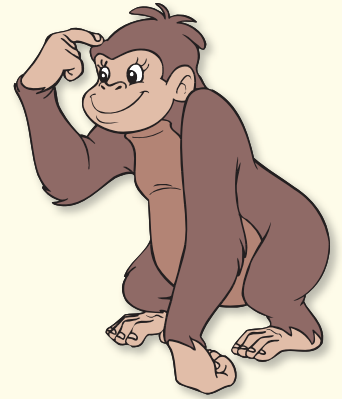
### **Spielregeln:**

Dieses Spiel könnt ihr nur mit maximal 4 Kindern gleichzeitig spielen. Bindet ihnen das Klettband so um die Stirn, dass es gut sitzt und nicht verrutscht.



Jetzt werden die Karten mit der Tier-Seite nach unten gemischt. Alle nehmen sich eine Karte und klemmen sie so zwischen Klettband und ihrer Stirn fest, dass sie nicht sehen, welches Tier sie sind. Jetzt sollten alle eine Karte vor der Stirn haben, die von den anderen Personen gut zu sehen ist. Und schon kann es losgehen! Reihum sind alle einmal an der Reihe. Sucht ein Kind aus, das anfangen darf.

Bist du an der Reihe, darfst du eine Frage zu deinem Tier stellen. Diese Frage darf von den anderen nur mit JA oder NEIN beantwortet werden. „Lebe ich im Wasser?“ oder „Habe ich Fell?“, oder was auch immer euch einfällt! Nachdem alle eine Frage gestellt haben, müsst ihr reihum raten, welches Tier ihr seid. Wer es schafft, das eigene Tier zu erraten, darf seine Karte ablegen. Ansonsten beginnt die nächste Fragerunde, in der alle eine weitere Frage zu ihrem Tier stellen. Danach darf wieder geraten werden. So geht es immer weiter, bis alle herausgefunden haben, welches Tier sie sind.



Seid ihr schon geübt im Tiere-Raten, probiert es doch mal mit der Benjamin-Seite. Jetzt müsst ihr den auf der Karte abgebildeten Beruf erraten. Das ist schon viel schwieriger!

## Zuckerstückchenlauf



„Eine elefantenstarke Party ist nichts ohne einen guten Zuckerstückchenlauf!“, meint Benjamin und erklärt euch die Regeln dafür!

**Ihr braucht:** Esslöffel, Würfel

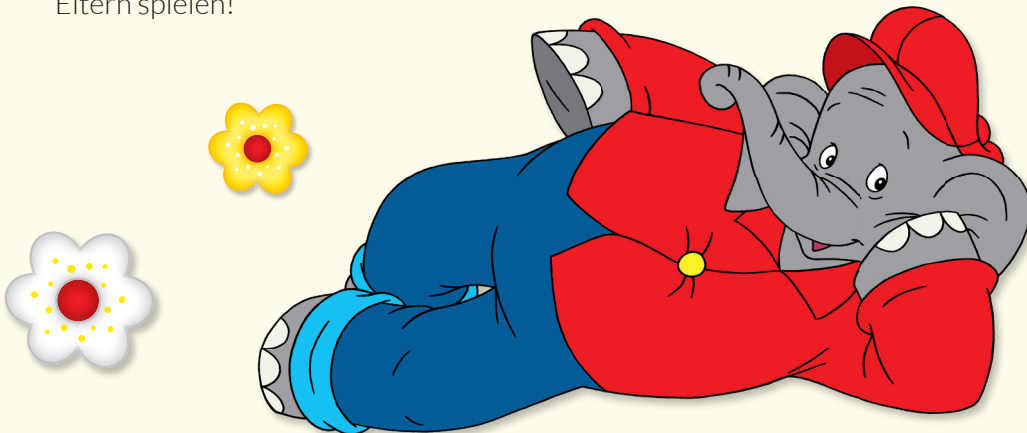
### Spielregeln:

Legt zuerst eine Start- und eine Ziellinie fest, die etwa 10 Schritte auseinander liegen. Jedes Kind bekommt einen Esslöffel und legt einen Würfel darauf. Das ist

euer „Zuckerstückchen“. Stellt euch alle an der Startlinie auf. Jetzt heißt es wieder „Achtung – fertig – Törööö!“. Jedes Kind muss nun so schnell wie möglich zur Ziellinie und wieder zurück laufen, dabei aber das Zuckerstückchen auf dem Löffel balancieren. Fällt das Zuckerstückchen herunter, muss das Kind wieder zurück an die Startlinie und es noch einmal probieren.

Wer zuerst zum Ziel und wieder zurück zur Startlinie gelaufen ist, hat gewonnen!

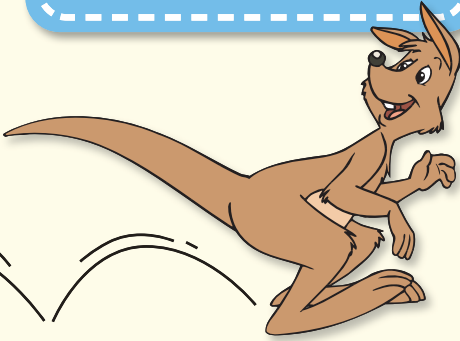
**Tipp:** Ihr könnt die Schwierigkeit ganz leicht variieren, indem ihr mehr Zuckerstückchen auf den Löffel legt oder den Löffel mit eurer schwachen Hand haltet. So könnt ihr auch prima mit euren Eltern spielen!



# Welches Tier besuchen wir?

**ACTION**

Im Zoo gibt es viele verschiedene Tiere. Wir wollen sie alle besuchen gehen!



**Ihr braucht:** Karten (Tier-Seite)

## Spielregeln:

Dieses Spiel funktioniert am besten draußen oder in einem sehr großen Raum. Legt zuerst eine Start- und eine Ziellinie fest, die etwa 15 Schritte auseinander liegen. Ein Kind stellt sich hinter die Ziellinie, bekommt den Stapel Karten und ist der Fänger oder die Fängerin. Die anderen Kinder stellen sich der Reihe nach an der Startlinie auf. Sie rufen jetzt: „Welches Tier besuchen wir?“ Der Fänger oder die Fängerin darf sich jetzt ein Tier aus den Karten aussuchen und ruft dieses den anderen Kindern zu:

zum Beispiel das Känguru oder die Schildkröte! Jetzt müssen alle Kinder dieses Tier nachmachen und so zur Ziellinie kommen (zum Beispiel hüpfen wie ein Känguru). Der Fänger oder die Fängerin muss ebenfalls das Tier nachmachen, bewegt sich aber in Richtung Startlinie und versucht dabei, die anderen Kinder zu berühren und somit zu fangen. Sind alle auf der jeweils anderen Seite angekommen, ist die Runde vorbei. Jetzt heißt es wieder: „Welches Tier besuchen wir?“ Die gerade gefangenen Kinder helfen ab jetzt dem Fänger oder der Fängerin. So geht es immer wieder hin und her, bis auch das letzte Kind gefangen wurde.

# Ich gehe in den Zoo ...



Beim Spaziergang durch den Neustädter Zoo wollen wir möglichst viele Tiere besuchen. Könnt ihr euch merken, in welcher Reihenfolge wir bei welchem Tier waren?

**Ihr braucht:** Karten (Tier-Seite)

## Spielregeln:

Legt alle Karten mit der Tier-Seite nach oben in die Mitte. Wer zuletzt im Zoo war, darf anfangen. Wenn du am Zug bist, suchst du dir eine beliebige Tier-Karte aus der Mitte aus. Sage jetzt „Ich gehe in den Zoo und besuche ...“ sowie das Tier, was du auf der Karte siehst. Lege die Karte danach mit der Tier-Seite nach unten ab. Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe, sucht sich wieder eine beliebige Karte aus und sagt „Ich gehe in den Zoo und besuche ...“. Beim Aufzählen müssen jetzt alle bereits genannten Tiere in der richtigen Reihenfolge angesagt werden, also zuerst das Tier, das zuerst ausgesucht



wurde, und dann das neu hinzugekommene. Diese Karte wird dann ebenfalls mit der Tier-Seite nach unten auf die bereits abgelegte Karte draufgelegt. So entsteht ein Ablagestapel. Wer bei der Aufzählung einen Fehler macht oder ein Tier vergisst, scheidet aus der aktuellen Runde aus. Wer zuletzt alle Tiere in der richtigen Reihenfolge aufgezählt hat, oder als letztes noch im Spiel ist, gewinnt!

Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob bei der Aufzählung ein Fehler passiert ist, könnt ihr mithilfe des Ablagestapels die Reihenfolge kontrollieren. Legt ihn danach wieder zurück, ohne die Reihenfolge der Karten zu ändern.



## Schatzsuche

**ACTION**

**Benjamin hat einen  
Schatz versteckt!  
Könnt ihr ihn finden?**

**Ihr braucht:** Karten (Benjamin-Seite),  
optional: Benjamin-Figur, Süßigkeiten oder einen  
anderen Schatz

### **Spielregeln:**

Mit den Karten könnt ihr wunderbar eine Schatzsuche veranstalten. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten. Zum Beispiel könnt ihr, wenn die Kinder sich gerade woanders beschäftigen, oder einfach vor der Party, Süßigkeiten oder andere Schätze an mehreren Orten drinnen oder draußen verstecken. Wenn es Zeit für die Schatzsuche ist, bekommt jedes Kind 1 Karte mit der Benjamin-Seite nach oben, die ein Hinweis auf eins der Verstecke ist. Liegen die Süßigkeiten im Kochtopf, bekommt das Kind die Karte mit Benjamin als Koch. Benjamin als Schlagzeuger? Vielleicht ist der Schatz hinter der Gitarre versteckt! Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Eine zweite Möglichkeit ist, am gefundenen Ort keine Süßigkeiten, sondern die nächste Karte zu verstecken. Ist der erste Tipp also der Müllmann, müssen die Kinder draußen bei den Mülltonnen gucken gehen! Wenn da der Pilot versteckt ist, ist vielleicht das Flugzeugmodell im Kinderzimmer gemeint. Legt so 5 oder 6 Hinweise aus, bis am letzten Ort dann ein größerer Schatz und die Benjamin-Figur versteckt sind.



# Topfchlagen



**Benjamin liebt Topfchlagen.  
Habt ihr auch Lust,  
mitzuspielen?**

**Ihr braucht:** Benjamin-Maske, Benjamin-Figur,  
Kochlöffel, Topf



## **Spielregeln:**

Bestimmt ein Kind, das anfangen darf. Dieses setzt sich die Maske auf, sodass es nichts mehr sehen kann. Das ist der Benjamin für diese Runde. Und schon kann es losgehen!

Benjamin wird von einer erwachsenen Person mehrmals um die eigene Achse gedreht, damit er die Orientierung verliert. Passt auf, dass dem Kind nicht schwindlig wird! Die anderen Kinder suchen sich in der Zwischenzeit einen guten Ort, wo sie die Benjamin-Figur hinstellen. Anschließend setzen sie den umgedrehten Kochtopf auf die Figur. Benjamin muss jetzt

versuchen, die Figur zu finden. Dazu darf er mit dem Löffel auf den Boden klopfen. Die anderen Kinder geben dabei Hinweise wie:

„kalt“ = Der Topf ist noch weit weg.

„eiskalt“ = Der Topf ist sehr weit weg.

„warm“ = Benjamin kommt dem Topf näher.

„heiß“ = Benjamin hat den Topf schon fast!

Hat Benjamin den Topf gefunden und mit dem Kochlöffel darauf geklopft, darf er die Maske abnehmen, den Topf umdrehen und die Figur nehmen.



Danach kommt das nächste Kind an die Reihe. Wer die Figur gefunden hat, darf sie als nächstes verstecken.

# Kopf-an-Kopf-Rennen

**ACTION**

**Die Affen Alfred und Anneliese haben ein spannendes Spiel mitgebracht, das sie gern gemeinsam spielen. Auch bei diesem Wettrennen ist wieder Teamwork gefragt.**

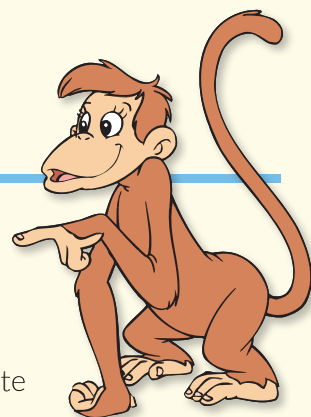
**Ihr braucht:** Schaumstoffbälle

## **Spielregeln:**

Legt zuerst eine Start- und eine Ziellinie fest, die etwa 15 Schritte auseinander liegen. Bildet jetzt

Teams aus jeweils 2 Kindern. Jedes Team bekommt

einen Schaumstoffball (es können also immer 2 Teams gleichzeitig beim Wettlauf antreten). Die beiden Teammitglieder stellen sich an der Startlinie auf und klemmen den Schaumstoffball zwischen ihre Stirnen. Sie dürfen während des gesamten Rennens den Ball nicht mit ihren Händen festhalten! Sind beide Teams bereit, ruft eine Person das Startkommando: „Achtung – fertig – Törööö!“



Jetzt müssen die Teams so schnell wie möglich zur Ziellinie laufen, ohne dass der Schaumstoffball herunterfällt! Fällt der Schaumstoffball herunter, müssen sie zurück zur Startlinie und es erneut versuchen. Das Team, das zuerst gemeinsam die Ziellinie überquert, gewinnt! Gebt den Schaumstoffball ans nächste Team weiter, sodass alle die Chance haben, beim Kopf-an-Kopf-Rennen mitzumachen.

## Tiere raten / Berufe raten

**Im Neustädter Zoo gibt es so viele verschiedene Tiere. Könt ihr sie alle erraten?**

**Ihr braucht:** Karten (Tier-Seite oder Benjamin-Seite)



**Spielregeln:**

Sucht ein Kind aus, das anfangen darf. Dieses mischt die Karten und nimmt sich heimlich eine davon. Es muss jetzt versuchen, das darauf abgebildete Tier mit Bewegungen nachzuahmen. Dabei dürfen keine Geräusche gemacht werden! Die anderen Kinder müssen raten, um welches Tier es sich handelt. Wer das Tier errät, darf die nächste Karte erklären. Ihr könnt aber auch reihum spielen, sodass alle Kinder einmal drankommen.

Wenn ihr es etwas schwieriger haben wollt oder schon älter seid, könnt ihr das Spiel auch mit der Benjamin-Seite spielen! Benjamins Berufe ohne Geräusche nachzumachen, ist ein bisschen schwieriger.

**Für die letzten beiden Spiele könnt ihr unsere Party-Spaß-Playlist verwenden. Scant dazu einfach den QR-Code ganz am Anfang dieser Anleitung! Ihr könnt aber auch einfach eigene Musik nehmen.**

## Eisbären-Stopptanz



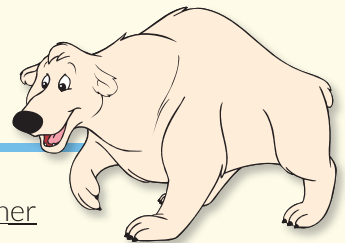
**Egon und Erna Eisbär mit ihren Kindern Emil und Eric sind zwar keine Tanzbären. Trotzdem spielen sie zwischendurch ab und zu unheimlich gern den lustigen Eisbären-Stopptanz!**

**Ihr braucht:** Musik, Lautsprecher

**Spielregeln:**

Eine erwachsene Person leitet das Spiel und ist für die Musik zuständig. Alle Kinder, die mitspielen wollen, verteilen sich im Raum. Während die Musik läuft, bewegt ihr euch alle durch den Raum oder tanzt.

Wenn die Musik gestoppt wird, müsst ihr so stehen bleiben, wie ihr gerade seid (als wärt ihr in einem Eisblock eingefroren!). Wer sich dennoch bewegt, scheidet aus. Sobald die Musik weiterläuft, dürft ihr euch wieder bewegen. Wenn die Musik erneut ausgeht, müsst ihr wieder erstarren. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Kind übrig ist. Dieses Kind hat gewonnen!



# Stuhltanz

**ACTION**

**Die Partygäste sind mittlerweile im Zoo-Restaurant angekommen. Dort gibt es leider nicht genug Stühle für alle, aber Benjamin hat eine super Idee: Spielen wir doch Stuhltanz!**

**Ihr braucht:** Musik, Lautsprecher, Stühle (einen weniger als Kinder mitspielen)

## Spielregeln:

Für dieses Spiel braucht ihr einen Stuhl weniger, als Kinder mitspielen. Stellt die Stühle in einen Kreis, wobei die Sitzflächen nach außen zeigen. Eine

erwachsene Person leitet das Spiel und ist für die Musik zuständig. Während die Musik läuft, lauft ihr in einer Richtung außen um den Stuhlkreis herum. Sobald die Musik stoppt, müsst ihr alle schnell einen Platz finden und euch hinsetzen! Wer keinen freien Stuhl mehr findet, scheidet aus. Für die nächste Runde wird dann ein Stuhl entfernt und es geht von Neuem los. Ihr spielt so lange, bis nur noch ein Kind übrig ist. Dieses Kind hat am Ende gewonnen!

Falls einmal 2 Kinder auf dem gleichen Stuhl sitzen, kann die erwachsene Person entscheiden, wer sich zuerst hingesetzt hat, oder aber, dass diese Runde kein Kind ausscheidet.



**Hat euch die elefantenstarke Party mit Benjamin Blümchen Spaß gemacht? Zum Abschluss könnt ihr das Poster bekleben, bis euch die Sticker ausgehen. Die Benjamin-Figur könnt ihr behalten oder an jemand Besonderen verschenken.**

**Und keine Sorge: Viele der Spiele könnt ihr natürlich auch spielen, wenn ihr gerade keine Party veranstaltet!**



*Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zu dieser Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.*

**Grafik:** Alexander Wollinsky  
**Redaktion:** Nicolas Niegsch

© 2024 KIDDINX Studios GmbH, Berlin  
Redaktion KIDDINX Studios: Dominik Madecki  
Lizenz durch KIDDINX Media GmbH  
Lahnstr. 21, 12055 Berlin

**Art.-Nr. 40663**

**Schmidt Spiele GmbH**  
**Lahnstr. 21 · 12055 Berlin**

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

