

JIM KNOPF UND DIE WILDE 13

REGIE Dennis Gansel

BUCH Dirk Ahner nach dem gleichnamigen Roman von Michael Ende

DARSTELLER*INNEN Henning Baum, Solomon Gordon, Leighanne Esperanzate, Annette Frier, Christoph Maria Herbst, Uwe Ochsenknecht, Milan Peschel, Rick Kavanian

LAND, JAHR Deutschland 2020

GENRE Abenteuerfilm, Kinderfilm, Literaturadaption, Familienfilm

KINOSTART, VERLEIH 01. Oktober 2020, Warner Bros. Entertainment



SCHULUNTERRICHT 2. – 6. Klasse

ALTERSEMPFEHLUNG 2 bis 11 Jahre

UNTERRICHTSFÄCHER vorfachlicher Unterricht, Deutsch, Sachkunde, NaWi, Kunst, Religion, Lebenskunde/Ethik

THEMEN Freundschaft, Zusammenhalt, Abenteuer, Herkunft, Heimat, Gerechtigkeit, Mythen und Weissagungen, Bildung, Sprache, Naturphänomene

INHALT

Lummerland braucht einen Leuchtturm. Um den Scheinriesen Tur Tur für diese Aufgabe zu gewinnen, machen sich Jim Knopf und sein Freund Lukas auf den weiten Weg in die Wüste. Dabei geraten sie in verzwickte und komische Situationen. Zur eigentlichen Herausforderung wird die Entführung der kleinen Lok Molly durch die Piraten von der Wilden 13. Jim und Lukas holen sich Unterstützung in Mandala: Der goldene Drache der Weisheit gibt ihnen mysteriöse Hinweise, wie sie die die Piraten besiegen können, der Kaiser von Mandala stellt ein Schiff zur Verfügung. Auch Prinzessin Li Si nimmt an der Mission teil – gegen den ausdrücklichen Wunsch ihres Vaters. Die erste Begegnung mit den Piraten endet mit einer Niederlage. Doch Jim kann sich der Gefangennahme entziehen, die Piraten in ihrer Festung überlisten und seine Freund*innen befreien. So kann er nicht nur die kleine Lokomotive zurückbringen, er findet auch eine überraschende Antwort auf die Frage nach seiner Herkunft.

JIM KNOPF UND DIE WILDE 13

UMSETZUNG

Wie schon der erste Jim-Knopf-Film basiert JIM KNOPF UND DIE WILDE 13 auf der Verbindung von real gespielten Szenen mit stimmungsvollen und kontrastreichen Fantasiewelten, die bis auf wenige Ausnahmen am Computer erzeugt wurden. Die animierten Figuren wirken lebensnah und fügen sich nahtlos in die realen Spielszenen ein. So finden die Zuschauer*innen schnell in eine Geschichte hinein, die reich an originellen Ideen ist, aber auch etwas leiseren Tönen ihren Platz einräumt. Der immer wieder aufblitzende hintergründige Witz und die hervorragende Besetzung der Nebenrollen lassen JIM KNOPF UND DIE WILDE 13 auch für etwas ältere Schüler*innen und Erwachsene zu einem anregenden Film werden.



ANKNÜPFUNGSPUNKTE FÜR DIE PÄDAGOGISCHE ARBEIT

Michael Endes Geschichte mit ihren Scheinriesen und Halbdrachen ist mal märchenhaft versponnen, im nächsten Augenblick aber realitätsnah und zeitkritisch. Durch dieses Spannungsfeld können sich jüngere Zuschauer bewegen und dabei entdecken, dass Jims Suche nach seinen eigenen Wurzeln in einer Welt, in der Flucht und Migration zum Alltag gehören, durchaus aktuell ist. Phänomene wie das Meeresleuchten, Magnetfelder und das „Perpetumobil“ können auf ihren Wirklichkeitsgehalt überprüft werden. Nur durch die Freundschaft zu Lukas und Li Si kann Jim seine Abenteuer überstehen und die Piraten besiegen. Aber was heißt das heute: einen Gegner besiegen? Aus seinen eigenen Erfahrungen heraus sorgt Jim dafür, dass die ungehobelten Piraten eine solide Bildung nachholen können. Sehr zeitgemäß!

INFORMATIONEN ZUM FILM https://www.warnerbros.de/kino/Jim_Knopf_und_die_Wilde_13.html

Filmheft und interaktive Lernmodule von VISION KINO, Warner Bros. und Amma erscheinen zum Filmstart

LÄNGE, FORMAT 105 Minuten, digital, Farbe

FSK ohne Altersbeschränkung

SPRACHFASSUNG deutsche Originalfassung, barrierefreie Fassungen verfügbar