



JIM KNOPF UND DIE WILDE 13

DEUTSCHLAND 2020, 105 MINUTEN

REGIE Dennis Gansel

DREHBUCH Dirk Ahner nach dem gleichnamigen Roman von Michael Ende

DARSTELLER*INNEN Henning Baum (Lukas), Solomon Gordon (Jim Knopf), Leighanne Esperanzate (Prinzessin Li Si), Annette Frier (Frau Waas), Christoph Maria Herbst (Herr Ärmel), Uwe Ochsenknecht (König Alfons der Viertel-vor-Zwölfte), Milan Peschel (Tur Tur), Rick Kavanian (die Wilde 13) u. a.

GENRE Abenteuerfilm, Kinderfilm, Literaturadaption, Familienfilm

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

WEBSEITE https://www.warnerbros.de/kino/Jim_Knopf_und_die_Wilde_13.html

FSK ohne Altersbeschränkung

SPRACHFASSUNG deutsche Originalfassung, barrierefreie Fassungen verfügbar



SCHULUNTERRICHT 2. - 6. Klasse

ALTERSEMPFEHLUNG 7 - 11 Jahre

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

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

INHALT

Zum Inhalt des Films	3
Filmische Umsetzung und pädagogische Anknüpfungspunkte	4
Exkurs Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer	5
Übersicht über die Arbeitsblätter	6
Nutzungs- und Lösungshinweise	6
Arbeitsblätter	9
Bildnachweis & Impressum	18

Ergänzend zum Material in diesem Filmheft hat die Akademie für Medienpädagogik, Medienforschung und Multimedia aus Bielefeld mehrere interaktive Lernmodule entwickelt. Schüler*innen von der 2. – 6. Klasse können mit ihrer Hilfe drei Ausschnitte aus dem Film genauer untersuchen und filmische Gestaltungsmittel kennenlernen. Die Jahrgänge, in denen die Kinder noch nicht (so gut) lesen und schreiben können, benötigen dabei etwas Unterstützung, um die Aufgaben zu verstehen.

Sie finden die interaktiven Module unter: <https://nwdl.eu/wilde13/>

ZUM INHALT DES FILMS

Dreizehn Piraten, die eigentlich nur zwölf sind, ein Scheinriese als Leuchtturm, die wunderbare Freundschaft zwischen einem Halbdrachen und einer Meerjungfrau – dieser Film sprüht nur so vor Ideen. Sie stammen aus Michael Endes zweitem Jim-Knopf-Roman von 1962 und werden in der Realverfilmung JIM KNOPF UND DIE WILDE 13 charmant und manchmal auch spektakulär in Szene gesetzt. Das Grundmuster der Handlung ist ähnlich wie im ersten Teil (siehe Textkasten Seite 5): Lokomotivführer Lukas und sein Gehilfe Jim brechen zu einer an sich überschaubaren Mission auf, geraten dabei aber in immer neue und zunehmend gefährliche Situationen. Dabei nehmen einige Szenen Bezug auf den ersten Teil, der Film ist aber so angelegt, dass er auch für sich gut zu verstehen ist.

Nach einer Kollision des Postschiffs mit der Insel Lummerland wird die Anschaffung eines Leuchtturms unumgänglich. Dafür könnte der Scheinriese Tur Tur bestens geeignet sein, da er doch aus der Ferne riesig wirkt, aber aus der Nähe betrachtet eher winzig ist (auf Lummerland ist ja nicht sehr viel Platz). Die beiden Lokomotivführer brechen auf und treffen unterwegs auf die Meerjungfrau Sursulapitschi, die sie zum Gurumuschi-Magnetfelsen führt, wo der Schalter



für das Meeresleuchten ausgefallen ist. Lukas und Jim können das Problem zwar nicht dauerhaft lösen, aber Lukas baut seine Lokomotive mit Hilfe von Magneten zu einem „Perpetumobil“ um, das sie auf dem Luftweg bis in die Wüste zu Tur Tur bringt. Sie können den Scheinriesen tatsächlich für seinen neuen Job gewinnen und geben nebenbei dem Halbdrachen Nepomuk ebenfalls eine neue Aufgabe: Er soll in Zukunft den Gurumuschi-Magnetfelsen bewachen. Bei der Rückkehr dorthin entdeckt Jim, dass seine kleine Lokomotive Molly entführt wurde – von den Piraten der Wilden 13.

Lukas und Jim zögern nicht eine Sekunde zu einer Befreiungsmision aufzubrechen. Zuvor machen sie in Mandala Station. Dort hat Frau Mahlzahn inzwischen ihren Schlaf beendet und sich in einen goldenen Drachen der Weisheit verwandelt. Ihre zum Teil mysteriösen Aussagen geben den Helden Hinweise, wie sie die Piraten finden und besiegen können. Auch Prinzessin Li Si nimmt an der Mission teil – gegen den ausdrücklichen Wunsch ihres Vaters.

Die Begegnung mit den Piraten endet zunächst mit einer Niederlage. Nur Jim, der vom Schiff ins Meer gestürzt ist, kann sich der Gefangennahme entziehen und versteckt sich am Bug des Piratenschiffes, das ein sehr unheimliches Ziel ansteuert: die Festung Sturmauge im „Land, das nicht sein darf“. Im Innern der Festung gelingt es Jim, die Piraten zu überlisten: Er heizt ihre Streitereien an, bis sie sich gegenseitig verprügeln. Schließlich kann er sie festsetzen und seine Freund*innen befreien. Nebenbei hat er Hinweise darauf gefunden, dass sich in der Festung ein Brief befindet, der entscheidende Informationen über seine eigene Herkunft enthält. Zusammen mit Li Si und Lukas findet Jim heraus, dass er in Wahrheit Prinz Myrrhen ist und aus dem untergegangenen Land Jamballa stammt.



Während der Schiffsführer aus Mandala fordert, die Piraten ins Meer zu werfen, haben Jim und Li Si andere Pläne. Zunächst gibt Jim jedem der zwölf einen eigenen Namen und damit eine Identität. Sie versprechen, Jim nach Hause zu bringen – das bedeutet aber, dass sie Jamballa wieder aus dem Meer aufsteigen lassen müssen. Und das wiederum geht nur, indem sie ihre eigene Festung versenken. Knapp überleben sie das gewagte Manöver und auch Lukas muss noch einmal seine ganze Kraft einsetzen.

Auf der Rückreise macht sich der Lokomotivführer Sorgen, dass der in einen Prinzen verwandelte Jim nun Lummerland verlassen könnte. Als sie ihr Ziel erreichen, ist die Überraschung allerdings groß: Das aus dem Meer aufgestiegene Jamballa lag genau unterhalb von Lummerland. Dessen zwei Berge bilden nun den oberen Bereich von Jamballa. Nach einem fröhlichen Wiedersehen mit den Lummerland-Bewohner*innen gibt es eine neue Aufgabe für Herrn Ärmel: Er soll die zwölf Piraten unterrichten, ein weiterer Schritt auf dem Weg zur Resozialisierung.

FILMISCHE UMSETZUNG UND PÄDAGOGISCHE ANKNÜPFUNGSPUNKTE

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 am Computer erzeugt wurden. Die animierten Figuren wirken lebensnah und fügen sich nahtlos in die realen Spielszenen ein. So entsteht ein ganz spezielles Nebeneinander von märchenhaften und sehr alltäglichen Begebenheiten, die Angelegenheiten von Halbdrachen und Scheinriesen ergänzen sich ganz selbstverständlich mit Problemgesprächen zwischen Jim und Li Si, in denen es darum geht, dass sich Jim angesichts seiner ungeklärten Herkunft verloren fühlt. Phänomene wie das Meeresleuchten, Magnetfelder und das „Perpetumobil“ werden für visuelle Effekte genutzt und können auf ihren Wirklichkeitsgehalt überprüft werden. 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.

Michael Endes Erzählungen zeichnen sich nicht nur durch einen Reichtum an originellen Ideen aus – vieles lässt sich auch als Zeitkritik deuten oder als Plädoyer für eine humane, mitfühlende Welt. So hilft Jim vor allem die Freundschaft zu Lukas und Li Si, seine Abenteuer erfolgreich zu bestehen. Er setzt sich dafür ein, dass die anderen Figuren Aufgaben bekommen, bei denen sie ihre Fähigkeiten einsetzen können und sich wohlfühlen. Jims eigentliches Problem ist jedoch die ungelöste Frage nach seiner Herkunft – in einer Welt, in der Flucht und Migration zum Alltag gehören, eine durchaus aktuelle Thematik. Dass es auch Vorbehalte gegenüber der Figur des schwarzen Findelkinds gibt, hat die Rassismus-Diskussion gezeigt, die mit dem ersten Jim-Knopf Film 2018 erneut aufkam: Es wurde gefragt, ob diese Figur nicht Klischees und Zuschreibungen transportiere, die man heute kritisch sieht. Sicher sind Michael Endes Geschichten zeitgebunden – das lässt sich an manchen sprachlichen Wendungen und auch einer Figur wie der betulichen und fürsorglichen Adoptivmutter Frau Waas ablesen. Dominiert werden die Geschichten jedoch von dem humanen Gestus der Handlung – und gerade die Tatsache, dass Michael Ende bereits in den 1960er Jahren ganz selbstverständlich ein multiethnisches Figurenensemble zusammenstellte, spricht für seine Geschichten. Und durchaus zeitgemäß ist Jims Umgang mit den besiegten Piraten. Anstatt sie ins Meer zu werfen, sorgt er dafür, dass die zwölf

ungehobelten Kerle einen eigenen Namen und eine solide Schulbildung bekommen – vermittelt durch den unterbeschäftigten Herrn Ärmel. Aus der Vielzahl der Themen wurden einige für die folgenden Arbeitsblätter herausgegriffen.

Michael Ende (1929 – 1995) hat schon früh die Erfahrung gemacht, wie es ist, von einer Diktatur bedrängt und bedroht zu werden. Die Werke seines Vaters galten dem NS-Regime als entartete Kunst, er selbst sollte als 15-Jähriger in den letzten Kriegstagen noch die „Heimat verteidigen“, schloss sich aber einer Widerstandsbewegung an. Nach einer Schauspielausbildung begann er zu schreiben und hatte mit seinem ersten Kinderbuch „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“ (1960) und dessen Fortsetzung großen Erfolg. Eine Vielzahl an originellen und skurrilen Ideen zeichnet seine Geschichten aus. Die Romane „Momo“ (1973) und „Die unendliche Geschichte“ (1979) lassen sich auch als Einspruch gegen eine durchrationalisierte Welt lesen, die auf gnadenlosen Wettbewerb und einen technokratischen Fortschrittsglauben fixiert ist.

Exkurs: Der erste Teil der Geschichte:

JIM KNOPF UND LUKAS DER LOKOMOTIVFÜHRER

Das erste Abenteuer von Lokomotivführer Lukas und seinem Schüler Jim nimmt seinen Ausgang, als König Alfons der Viertel-vor-Zwölfte auf die Idee kommt, dass die winzige Insel Lummerland zu wenig Platz bietet. Die Lokomotive Emma soll deshalb außer Dienst gestellt werden, was Lukas nicht gut findet. Jim und Lukas lernen auf ihrer Reise unter anderem den Halbdrachen Nepomuk und den Scheinriesen Tur Tur kennen. Als sie erfahren, dass die Prinzessin von Mandala entführt wurde und vom Drachen Malzahn gefangen gehalten wird, brechen sie zu ihrer Befreiung auf. Erst bei dieser Gelegenheit erfährt Jim, dass Frau Waas gar nicht seine leibliche Mutter ist, sondern dass er einst mit einem falsch adressierten Postpaket nach Lummerland gelangte.

Es gelingt den beiden Helden, den Drachen gefangen zu nehmen. Er wird in Mandala eingesperrt, wo er sich nach einem langen Schlaf in einen goldenen Drachen der Weisheit verwandeln soll. Li Si zieht zusammen mit Jim nach Lummerland. Das dortige Platzproblem wird durch eine zweite, schwimmende Insel gelöst. Eine entscheidende Frage bleibt allerdings unbeantwortet: Jim weiß noch immer nichts über seine Herkunft.



Zum Film JIM KNOPF UND LUKAS DER LOKOMOTIVFÜHRER hat VISION KINO gemeinsam mit dem Verleih Warner Bros. ein Filmheft herausgebracht. Dort finden Sie viele weitere Anregungen für den Unterricht, die recht einfach auf JIM KNOPF UND DIE WILDE 13 übertragen werden können: Aufgaben zum Scheinriesen TurTur, zum Halbdrachen Nepomuk, zu Gefühlen und einige Aufgaben für den naturwissenschaftlichen Unterricht, die abgewandelt auf Phänomene wie Magnetismus/Stromkreislauf aus dem zweiten Film gestellt werden können.

Das Filmheft zum kostenlosen Download finden Sie hier:

<https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/filmhefte/filmheft-zu-jim-knopf-und-lukas-der-lokomotivfuehrer/>

ÜBERSICHT ÜBER DIE ARBEITSBLÄTTER

Arbeitsblatt 1 ist für die Vorbereitung auf einen Kinobesuch konzipiert, die anderen Arbeitsblätter können für die Nachbereitung genutzt werden.

Nr.	Titel	Didaktische Zielsetzung
1	Was weißt du über Lummerland?	Vorbereitung auf den Film / Erwartungen äußern / Vorwissen über die „Jim-Knopf“-Geschichten angleichen
2	Worum geht's hier eigentlich?	Eindrücke zum Film äußern / die Handlung durch Sortieren von „Abenteuern“ rekapitulieren und bewerten
3	Jim und Li Si	Die beiden Hauptfiguren nach Vorgaben und mit eigenen Worten beschreiben
4	Wo komme ich her?	Jims ungeklärte Herkunft als Problem verstehen / einen Dialog zwischen Jim und Li Si daraufhin untersuchen / einen Wirklichkeitsbezug herstellen
5	„Ich weiß alles.“ – Was bringt die Zukunft?	Die Weissagungen von Frau Mahlzahn verstehen und umschreiben / über ihre dramaturgische Funktion nachdenken
6	Wer kann was am besten?	Bilder, Namen und Aufgaben zuordnen / Figuren charakterisieren / die Fähigkeiten eigener Mitschüler*innen beschreiben
7	Sind die wirklich böse? Sieg und Niederlage	Jims Umgang mit den Piraten nachvollziehen und bewerten / die Szene auf analoge Alltagssituationen übertragen

NUTZUNGS- UND LÖSUNGSHINWEISE

Arbeitsblatt 1: Was weißt du über Lummerland?

Einige Schüler*innen werden schon die Bücher um Jim Knopf und Lukas den Lokomotivführer kennen, manche den Film JIM KNOPF UND LUKAS DER LOKOMOTIVFÜHRER (Regie: Dennis Gansel, Deutschland 2018). Andere vielleicht die Version der Augsburger Puppenkiste und/oder das zugehörige Lied, das im Übrigen auch in der Filmmusik zu JIM KNOPF UND DIE WILDE 13 mehrfach aufgegriffen wird. (Fortsetzung des Textes: Eine Insel mit zwei Bergen / Und im tiefen, weiten Meer / Mit vier Tunnels und Geleisen / Und dem Eisenbahnverkehr / Nun, wie mag die Insel heißen? / Ringsherum ist schöner Strand / Jeder sollte einmal reisen / In das schöne Lummerland)

Die Vorschau auf die Handlung soll die Schüler*innen anregen, Erwartungen an die Handlung zu formulieren. Dies kann helfen, die sich überlagernden Handlungsebenen zu verstehen.

Arbeitsblatt 2: Worum geht's hier eigentlich?

Die Schüler*innen bekommen Gelegenheit, ihre subjektiven Eindrücke zu äußern. Sie können die Grundzüge der recht komplexen Handlung rekonstruieren, in dem sie die vier „Abenteuer“ in die richtige Reihenfolge bringen. Sie lautet: D, B, A, C. Diese „Abenteuer“ werden überlagert von Jims Frage nach seiner eigenen Herkunft (vgl. Arbeitsblatt 4).

Darauf spielt auch die Frage an, welche Erfahrung für Jim am Ende besonders wichtig ist. Eine kontroverse Diskussion hierzu ist denkbar und wünschenswert – es geht dann darum, den dramaturgischen Kern der Handlung einzukreisen. Als Anregung, um über Abenteuer im Allgemeinen und auch im realen Leben nachzudenken, können die beiden Zitate am Ende des Arbeitsblattes genutzt werden.

Arbeitsblatt 3: Jim und Li Si

Jim und Li Si sind die tragenden Figuren der Handlung. Beide arbeiten gut zusammen und verfolgen ähnliche Ziele. Allerdings steht für Jim mehr auf dem Spiel: Seine geliebte Lok Molly und die offene Frage seiner Herkunft. Li Si fühlt sich Jim gegenüber verpflichtet und hat das Gefühl, dass er bei diesem Abenteuer ihre Unterstützung braucht. Sie zeigt sich dabei sehr willensstark, hält sich mit klaren Ansagen nicht zurück und setzt sich sogar über die Anweisungen ihres Vaters hinweg. Jim hingegen hat es gegenüber den Erwachsenen nicht so schwer. Er agiert manchmal etwas zögerlicher. Im Zweifelsfall kann er sich immer auf Lukas verlassen und ist auch immer wieder auf seine Unterstützung angewiesen. Bei den einzelnen Zuschreibungen sind verschiedene Lösungen möglich – es kommt auf den Kontext und die Begründung an.

Arbeitsblatt 4: Wo komme ich her?

Von Anfang an ist die Frage nach Jims Herkunft eine entscheidende Triebfeder der Handlung. Der Dialog zwischen ihm und Li Si offenbart eine differenzierte und einfühlsame Auseinandersetzung mit Jims Situation. Dabei zeigt sich, dass auch Li Si, die ihre Mutter nie richtig kennen gelernt hat, eine Bürde trägt. Etwas ältere Schüler*innen können die jeweiligen Situationen und Befindlichkeiten aus dem Dialog herauslesen und vergleichend gegenüberstellen. Der Tagebucheintrag ist eine anspruchsvolle Transferaufgabe. In diesem Zusammenhang kann angesprochen werden, dass es auch heute vergleichbare Situationen gibt (Adoption, Verlust von Elternteilen, Vertreibung oder Flucht im frühen Kindesalter).

Arbeitsblatt 5: „Ich weiß alles.“ – Was bringt die Zukunft?

Es lohnt sich, die altertümlich formulierten Weissagungen von Frau Mahlzahn genauer anzusehen. Sie sorgen durch ihre sprachliche Verrätselung nicht nur für mythisches Flair, der goldene Drache der Weisheit gibt auch Auskunft über seine eigene Rolle als Orakel: Keineswegs geht es darum, einfach so die Zukunft auszuplaudern, sondern vielmehr Impulse zu geben, damit die Fragenden ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen. Damit erweist sich Frau Mahlzahn auch als gute Filmdramaturgin: Sie liefert Vorausdeutungen, die die Erwartungen der Zuschauer*innen weckt, gibt aber auf entscheidende Fragen keine Antwort.

Anmerkungen zu den Weissagungen:

- 1) Frau Mahlzahn will den Menschen nicht alles verraten; sie will ihnen helfen, selbst ans Ziel zu kommen. Darin liegt gerade der Wert der Weisheit.
- 2) Zu den Fragen, die der Drache nicht beantworten will, gehört die nach Jims Herkunft. Die muss er selbst beantworten.
- 3) Der Drache beschreibt, wie das Schiff ausgestattet sein muss. Die Piraten kann man nur treffen, wenn man kein bestimmtes Ziel ansteuert. Man muss sich vom Wind treiben lassen – das fällt vielen Menschen schwer.

- 4) Den Kampf zwischen den Schiffen gewinnen zunächst die Piraten. Jim kann sich verstecken und ist dann im richtigen Moment da, als die Piraten sich gegenseitig verprügeln. So gewinnt er, obwohl er eigentlich zu den Unterlegenen gehört.
- 5) Der Stern ist das Abzeichen, das der Anführer der Piraten trägt. Als Jim sich zum Anführer macht, akzeptieren die Piraten ihn und sind bereit, Jim bei der Klärung seiner Herkunft zu helfen und Jamballa wieder aus dem Meer aufsteigen zu lassen.
- 6) Der Drache ermuntert Li Si, gegen den Willen ihres Vaters an Bord des Schiffes zu gehen. Das Ungerade gerade machen: Li Si findet heraus, dass die wilde 13 eigentlich nur aus 12 Piraten besteht.

Arbeitsblatt 6: Wer kann was am besten?

Im Laufe der Handlung finden Jim und Lukas Lösungen für mehrere Probleme, indem sie Figuren Aufgaben geben, die sie mit ihren jeweiligen Fähigkeiten gut ausfüllen können. Durch eine richtige Zuordnung können die Schüler*innen sich mit drei dieser Figuren beschäftigen und ihre Besonderheiten beschreiben. Es bietet sich die Gelegenheit, das Thema „besondere Fähigkeiten“ auch auf die Realität der Lerngruppe zu übertragen.

Arbeitsblatt 7: Sind die wirklich böse? Sieg und Niederlage

In einer Gesellschaft, in der Wettbewerb eine große Rolle spielt, stellt sich die Herausforderung, immer wieder über einen humanen Umgang miteinander zu sprechen. Der Film bietet ein schönes Beispiel dafür, wie Fairness gegenüber denjenigen, die unterlegen sind, auch für die Überlegenen von Vorteil sein kann. Dabei werden die Piraten von Jim nicht nur „begnadigt“ und für die Wiederherstellung Jamballas eingespannt, sondern er führt ein regelrechtes Resozialisierungsprogramm durch: Angefangen damit, dass sie alle einen Namen erhalten (anknüpfend an den einzigen Buchstaben, den sie kennen, was pädagogisch sehr geschickt ist) bis hin zu der Idee, dass Herr Ärmel ihre weitere Erziehung und Ausbildung übernimmt.



Arbeitsblatt 1

Vor dem Kinobesuch

Was weißt du über Lummerland?

Sicher kennen einige von euch das Buch oder den Film JIM KNOPF UND LUKAS DER LOKOMOTIVFÜHRER. Helft euren Mitschülerinnen und Mitschülern, die Welt der beiden zu verstehen! Wenn ihr die Fragen unten beantworten könnt, seid ihr schon fast Lummerland-Experten.



- ✚ Wer lebt auf Lummerland und wie ist das Leben dort?
- ✚ Wie kam Jim Knopf nach Lummerland und was passierte dann?
- ✚ Wie geht dieses Lied weiter?



Musik: H. Amann / Text: M. Jennings

- ✚ Was verbindet Jim Knopf und Lukas?
- ✚ Wen treffen die beiden bei ihren Abenteuern?
- ✚ Ein Buch, ein Film, ein Puppenspiel – wer hat Lummerland erfunden?

Ein neues Abenteuer

Im neuen Film JIM KNOPF UND DIE WILDE 13 wird Jims Lok Molly entführt. Dahinter stecken die Piraten von der Wilden 13. Sie leben im Land, das nicht sein darf, einem dunklen Felsen im Meer, wo ein gefährlicher Sturm tobt. Jim und Lukas lassen sich von den Gefahren nicht abhalten und reisen zur Wilden 13. Was werden sie da wohl erleben? Wer könnte ihnen helfen? Mit welchen Tricks können sie Molly befreien?

- ✚ Malt ein Bild vom neuen Abenteuer.

Arbeitsblatt 2

Nach dem Kinobesuch

Worum geht es hier eigentlich?

Ihr habt den Film JIM KNOPF UND DIE WILDE 13 gesehen – auch ein spannendes und verrücktes Abenteuer. Oder waren es gleich mehrere Abenteuer? Worum ging es eigentlich? Was hat euch besonders gut gefallen?



A) **Erinnert euch:** In welcher Reihenfolge müssen sich Jim und Lukas mit diesen Aufgaben beschäftigen? Gebt ihnen Nummern von **1** bis **4** und schreibt sie in die weißen Felder.

- Die Dampflokomotive Molly aus den Händen der Wilden 13 befreien.
- Nepomuk zum Magnetfelsen von Gurgurmusch bringen und ihn dort zum Aufpasser machen.
- Das Land Jamballa wieder aus dem Meer aufsteigen lassen.
- Aufbruch von Lummerland: Jim und Lukas wollen Tur Tur finden und ihn zum Leuchtturm machen.

B) Beschreibt, wie die Aufgaben und Abenteuer zustande kommen. Wie hängen sie zusammen?

C) Was denkst du: Welche Erfahrung ist für Jim am Ende besonders wichtig?

D) Magst du Abenteuer?

Erzähl deinen Mitschülerinnen und Mitschülern von einem Abenteuer, das du selbst erlebt hast.

Lukas sagt:

„Abenteuer kann man nicht planen.“

„Gefahren sind manchmal wie Scheinriesen ... so groß und schrecklich aus der Ferne. Aber wenn man ihnen näherkommt, werden sie ganz klein.“

Was meint er damit? Wie siehst du das?

Arbeitsblatt 3

Nach dem Kinobesuch

Jim und Li Si

A) Jim und Li Si erleben zusammen einiges. Auf wen von beiden treffen die Eigenschaften zu? Zeichne Linien zwischen den Beschreibungen und den Figuren. Findest du selbst auch passende Wörter, um sie zu beschreiben? Tausche dich mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern aus.

Ein bisschen schüchtern

hätte ich gerne als Freund/als Freundin

witzig

dickköpfig

einfühlsam

gutmütig



hat immer eine klare Meinung

B) Li Si und Jim brechen von Mandala zu einem großen Abenteuer auf. Was treibt die beiden an? Worum geht es ihnen?

Für Jim ist wichtig: _____

Für Li Si ist wichtig: _____

Arbeitsblatt 4

Nach dem Kinobesuch

Wo komme ich her?



Wie denken Jim und Li Si über ihre Familien und ihre Lebenssituation? Lest die Szene mit verteilten Rollen (Jim, Li Si, beschreibende Texte). Unterstreicht in verschiedenen Farben Sätze, in denen ihr etwas zu den folgenden Fragen erfahrt:

- ✚ Wie gehen die beiden miteinander um? (rot)
- ✚ Was erfahrt ihr über ihre Familien? (blau)
- ✚ Welche Wünsche haben die beiden? (grün)

Jim liegt auf seinem Bett und starrt an die Decke. In seiner Hand hält er die Adresse von dem Paket, in dem er einst nach Lummerland kam. Es klopf an der Tür. Li Si kommt in sein Zimmer.

LI SI: Guten Morgen, Schlafmütze. Wir wollten doch einen Ausflug mit Molly machen.

JIM: Bin gleich da.

Li Si setzt sich zu ihm. Sie weiß, dass ihn etwas quält. Sie bemerkt die Adresse in seiner Hand.

LI SI: Hast du doch noch ein Paket bekommen?

JIM: Das ist von der Schachtel, in der mich die Wilde 13 nach Lummerland geschickt hat.

LI SI: Die Wilde 13 ... Papa lässt sie über alle Meere jagen, aber sie sind ihnen immer entkommen. – Seltsam, die eigenen Eltern nicht zu kennen, was?

JIM: Aber du hast du doch Eltern.

LI SI: Meine Mutter ist gestorben, als ich noch ganz klein war.

JIM (*mitfühlend*): Hab' ich mir schon gedacht. Tut mir leid.

Li Si versucht, zu lächeln. Aber man spürt, wie schwer es ihr fällt, darüber zu reden.

LI SI: Zu Hause hängen Bilder von ihr. Wenn ich einen Wunsch hätte, einen einzigen, dann würde ich mir wünschen, sie einmal treffen zu können. Was würdest du dir wünschen?

Jim sieht seine Freundin an. Sie ist vielleicht die einzige, die ihn wirklich versteht.

JIM: Von meiner Familie gibt's nicht mal Bilder. Manchmal frag ich mich, ob sie überhaupt existiert hat. --- Ich will endlich wissen, wo ich herkomme, Li Si. Wer ich bin.

LI SI: Vielleicht kann der Goldene Drache der Weisheit dir helfen.

JIM: Hier auf Lummerland werde ich's jedenfalls nicht herausfinden.

Arbeitsblatt 4, Ergänzung

Nach dem Kinobesuch

Über die eigene Herkunft nachdenken

Nicht zu wissen, wo man herkommt und wer die eigenen Eltern sind: Gibt es das nur in Erzählungen oder auch in Wirklichkeit? Wie fühlt sich das an?

Jim schreibt dazu etwas in sein Tagebuch. Wie könnte der Text weitergehen?

Heute war ich abends noch lange wach und habe mich gefragt, wer meine Eltern sind.
Ich habe das Gefühl, dass ...

„Ich weiß alles.“ – Was bringt die Zukunft

Frau Mahlzahn war einmal ein gefährlicher Drache. Jetzt hat sie sich verwandelt und ist vor allem klug. Als goldener Drache der Weisheit gibt sie Jim und Li Si Tipps für den Kampf mit den Piraten.

A) Verstehst du die klugen Sprüche? Warum sagt Frau Mahlzahn nicht alles, was sie weiß?

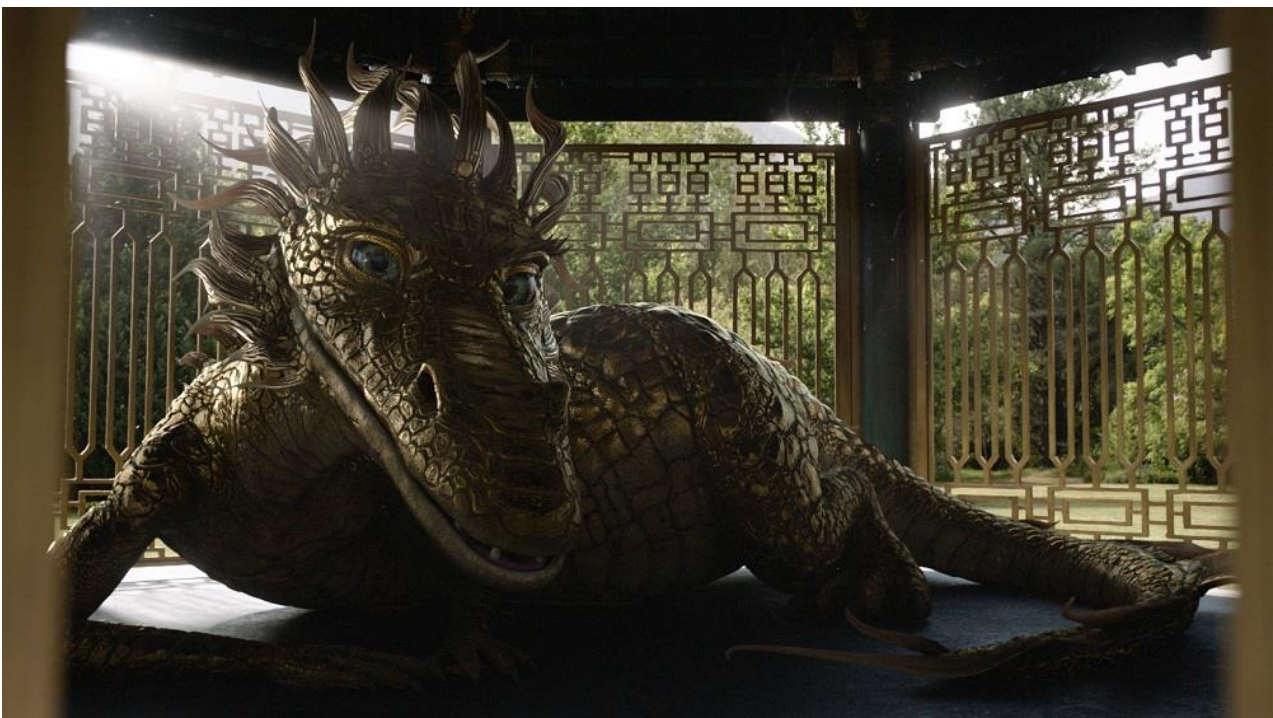
<i>Zu Jim sagt sie:</i>	<i>Was könnte das bedeuten? Welche Situation der Handlung ist gemeint?</i>
<p>(1) (...) Ich weiß alles. Doch würde ich euch antworten auf jene Fragen, die ihr selbst erforschen sollt nach eurer Bestimmung, so wäre ich kein goldener Drache der Weisheit, sondern ein tönerner Drache der Geschwätzigkeit. (tönern = aus Ton, aus wertlosem Material)</p>	
<p>(2) Darum frage mich nicht nach deiner Herkunft, Jim Knopf. Die Antwort wirst du durch deine eigene Kraft und Klugheit erfahren.</p>	
<p>(3) Rüstet ein Schiff mit Waffen und streicht es in blauer Farbe, gleich den Wellen des Meeres. Solcherart schwer zu erkennen, sollt ihr euch treiben lassen vom Wind und der Strömung. Ergreift ihr auch nur einmal in Ungeduld und Eigensinn das Steuer, so werdet ihr den Ort verfehlen. (Rüsten = ausrüsten; solcherart = so)</p>	
<p>(4) (...) Gewinnen wirst du, Jim Knopf. Aber nicht im Kampf. Der Sieger wird unterliegen, der Unterlegene aber wird siegen.</p>	
<p>(5) Im Auge des Sturms wirst du einen Stern erblicken, rot wie Blut und fünfstrahlig. Ergreife den Stern und mache dich zum Herrn. So wirst du das Geheimnis deiner Herkunft erfahren.</p>	
<p><i>Zu Li Si sagt sie:</i></p>	
<p>(6) Einst warst du Schülerin in meiner Schule in Kummerland. Nun ist es deine Bestimmung, deinem Erretter zu helfen, das Ungerade gerade zu machen, so wie es geschrieben steht. Bist du dazu bereit? (Kummerland = das Land der Drachen)</p>	

Arbeitsblatt 5, Teil 2

Nach dem Kinobesuch

„Ich weiß alles.“ – Was bringt die Zukunft

- B)** Wie ging es euch, als ihr die Szene im Film gesehen habt? Habt ihr später noch einmal daran gedacht?
- C)** Die Zukunft vorherzusagen, hat die Menschen schon immer interessiert. Schreib eine Weissagung zu einer Person deiner Wahl auf. Sie soll interessant und rätselhaft sein!



Arbeitsblatt 6

Nach dem Kinobesuch

Wer kann was am besten?

Im Film bekommen einige Figuren neue Aufgaben, weil sie bestimmte Fähigkeiten haben. Du findest hier drei Beispiele.

- A)** Ordne Bild, Name und Aufgabe richtig zu, indem du sie mit Linien verbindest.
- B)** Warum kann welche Figur etwas besonders gut? Notiere zu jeder Figur etwas, das dir an ihr aufgefallen ist.

Tur Tur	Nepomuk	Herr Ärmel
		
unterrichtet die Wilde 13	wird Leuchtturmwärter auf Lummerland	bewacht den Gurgurmusch-Magnetfelsen

C) Jeder kann etwas besonders gut. Wie ist es bei dir? Tausche dich mit einem Lernpartner oder einer Lernpartnerin darüber aus, was ihr besonders gut könnt! Wenn du meinst, dich selbst nicht einschätzen zu können, frage deinen Lernpartner oder deine Lernpartnerin.

Sind sie wirklich böse? – Sieg und Niederlage



Die Piraten besiegen das Schiff mit Jim, Lukas und Li Si. Alle bis auf Jim werden gefangen genommen. Es sieht nicht gut aus. Aber dann kommt doch alles anders: Weil die Piraten sich gegenseitig verprügeln, kann Jim sie fesseln – er hat sie besiegt!

Der Kapitän aus Mandala will, dass die Piraten ins Meer geworfen werden – schließlich haben sie schlimme Dinge getan. Aber Jim und Li Si haben andere Ideen und setzen sich durch.

1. Jim gibt jedem Piraten einen Namen.
2. Die Piraten versenken das Land, das nicht sein darf, und überleben das nur mit knapper Not. Jamballa steigt aus dem Meer auf.
3. Anstatt sich im ewigen Eis einzufrieren zu lassen, kommen die Piraten mit nach Lummerland.
4. Sie erhalten Unterricht bei Herrn Ärmel.

JIM

Ich weiß, wie das ist, ein Niemand zu sein. Damals, als ihr mich in ein Paket gesteckt habt, da hatte ich nicht mal einen Namen. Aber dann habe ich eine Familie gefunden. Sie haben mir meinen Namen gegeben. Dank ihnen weiß ich, wer ich bin.

Beantwortet in Partnerarbeit folgende Fragen:

- a. Warum ist Jim dagegen, die Piraten ins Meer zu werfen?
- b. Welche Vorteile hat sein Handeln? Was sind seine Motive?
- c. Kommt das auch heute vor, dass jemand „besiegt“ wird? Findet eine solche Situation - auf dem Schulhof, zu Hause, im Sportverein oder ...
- d. Beschreibt, wie es den Beteiligten dabei geht. Könnt ihr Jims Handlungsweise auf eure Situation übertragen? Entwickelt dazu eine Szene, die ihr euren Mitschülerinnen und Mitschülern vorspielt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Neue Wege des Lernens e. V. bietet eine interaktive Webseite zu filmsprachlichen Begriffen:

<https://nwdl.eu/filmsprache/> oder eine kostenlose App: <https://www.neue-wege-des-lernens.de/apps/>,

Auch Film+Schule NRW bietet eine App Top Shot <https://www.filmundschule.nrw.de/de/topshot/>. Zudem können Sie auf das filmsprachliche Glossar von kinofenster.de zurückgreifen:

<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/>

Filmheft zu JIM KNOPF UND LUKAS DER LOKOMOTIVFÜHRER

<https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/filmhefte/filmheft-zu-jim-knopf-und-lukas-der-lokomotivfuehrer/>

IMPRESSUM

Vision Kino gGmbH –
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
Große Präsidentenstr. 9
10178 Berlin

Telefon: 030-2757 571
info@visionkino.de
www.visionkino.de
www.wer-hat-urheberrecht.de

Bildnachweis

Alle Bilder, soweit nicht anders angegeben, © 2020 Rat Pack Filmproduktion GmbH, JM Filmproduktion GmbH, Warner Bros. Entertainment GmbH

Liedtext/Noten S. 6 und S. 9: Musik: H. Amann / Text: M. Jenning



Autor

Burkhard Wetekam (www.burkhard-wetekam.de)

Redaktion

Leopold Grün, Sabine Genz

VISION KINO ist eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Sie wird unterstützt der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek sowie der Kino macht Schule GbR, bestehend aus dem Verband der Filmverleiher e.V., dem HDF Kino e.V., der Arbeitsgemeinschaft Kino Gilde deutscher Filmkunsttheater e.V. und dem Bundesverband kommunale Filmarbeit e.V. Die Schirmherrschaft über VISION KINO hat Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier übernommen.