



Unsere Mitglieder im Lehrerclub laden wir mit ihren Klassen zur Teilnahme am Jim Knopf-Quiz ein. Den Gewinnerklassen der Verlosung winken 20 Jim Knopf-Aktionspakete!

## Herzlichen Glückwunsch, Jim Knopf!

Ideenbörse für den Unterricht und kreative Jim Knopf-Aktionen

Mehr Jim Knopf-Materialien unter [www.derlehrerclub.de/jimknopf55](http://www.derlehrerclub.de/jimknopf55)

55 Jahre  
Jim Knopf  
von Michael Ende

## Einstieg

### Wissenssammlung

Tragen Sie zusammen, was den Kindern spontan zu Jim Knopf einfällt:

- Welche Geschichten oder Szenen kennen sie (Buch / Film)?
  - An welche Figuren erinnern sie sich?
- Sie können dazu auch Jim Knopf-Bücher von zu Hause mitbringen lassen oder in der Bibliothek ausleihen. Vielleicht möchten Sie den ersten Band gemeinsam mit der Klasse lesen und ihn als Grundlage für das weitere Zusammentragen von Wissen über Jim Knopf, seine Freunde und Abenteuer nutzen.



## Einstieg

### Steckbriefe

In den ersten zwei Kapiteln von „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“, die Sie als Leseprobe zum Download auf [www.derlehrerclub.de/jimknopf55](http://www.derlehrerclub.de/jimknopf55) finden, können Ihre Schülerinnen und Schüler alle Figuren kennenlernen, die auf Lummerland wohnen. Zu jeder erstellen sie in Kleingruppen einen eigenen Steckbrief. Sie können die Figuren aufmalen oder zeichnen und dazu Stichpunkte notieren, die den jeweiligen Charakter beschreiben:

- Name: .....
- Wohnort: .....
- Funktion (z. B. Lokomotivführer, König, Untertan, Kindeskind ...): .....
- Äußere Merkmale (z. B. rußgeschwärzt, trägt einen Schlafrock, hat einen steifen Hut auf dem Kopf ...): .....
- typische Verhaltensweisen (z. B. telefoniert ständig, geht spazieren ...): .....
- Stärken: .....

Die Steckbriefe können Sie gut sichtbar im Klassenzimmer aufhängen, sodass die Figuren Ihre Schülerinnen und Schüler während der Jim Knopf-Arbeitszeit begleiten. Im Laufe der Jim Knopf-Lektüre dürfen weitere Figuren hinzukommen.



## Bewegungsspiel

### Eine Fahrt durch Lummerland

Machen Sie mit Ihrer Klasse eine Zugfahrt durch Lummerland!

Stellen Sie im Klassenzimmer Stühle hintereinander auf (bei großen Klassen in Zweierreihen): Sie sitzen vorne im Führerhaus und übernehmen die Rolle von Lukas, dem Lokomotivführer. Eine komplette Verkleidung ist für dieses Spiel nicht nötig, aber eine Schirmmütze schön und sinnvoll. Auch wenn Lummerland klein ist – bei einer Zugfahrt über die Insel gilt es, einiges zu beachten. Damit alle Mitfahrer die wilde Fahrt überstehen, müssen die Kinder blitzschnell auf die Kommandos des Zugführers reagieren:

*Rechtskurve* – Alle hängen nach links

*Linkskurve* – Alle hängen nach rechts

*Buckelpiste* – Alle wackeln hin und her

*Bergauf* – Alle schnaufen und stöhnen

*Bergab* – Alle rufen „uiiiiiiiiiiii“

*Tunnel* – Alle schließen die Augen und sind ganz still

*Bahnhof* – Alle pfeifen

Es können natürlich auch weniger Kommandos benutzt bzw. weitere hinzugenommen werden (z. B. das Starten der Lokomotive). Wenn das Spiel bereits erfolgreich eingeführt wurde, kann der Part des Kommandogebers Lukas auch von einer Schülerin oder einem Schüler übernommen werden. Dazu gibt der Lokführer einfach seine Schirmmütze weiter. Setzen Sie ggf. eine Glocke ein, um zwischendurch ruhige Phasen auf der Bahnfahrt einzuläuten.



## Gestalten

### Landkarte

Lassen Sie Ihre Klasse eine Landkarte gestalten, auf der die wichtigsten Handlungsorte der Jim-Knopf-Abenteuer aufgemalt sind. Welche Länder kommen vor? Welche Städte? Welche Landschaften (Täler, Flüsse, Berge, Wüsten, Vulkane)? Sie können eine Gemeinschaftskarte erstellen lassen oder die Länder auf einzelne Schüler bzw. auf Zweiergruppen aufteilen.



## Basteln

### Lummerland-Landschaft

Wenn das Lokomotiv-Modell in einen Zusammenhang eingebettet werden soll, können die Kinder die Landschaft von Lummerland aus Pappmaché drum herum gestalten. Basis ist die Insel aus Pappmaché. Die Gleise lassen sich z. B. aus dicker Kordel aufkleben. Die Tunnel können aus Fliegendraht als Grundgerüst und Fugenspachtel als Ummantelung entstehen. Blaues Seidenpapier oder anderes gut knitterbares Papier bildet den Ozean. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt: Die Kinder können aus Pappmaché, Verpackungsmaterial oder Bastelzubehör so viele Details als Kulisse für ihre Jim Knopf-Geburtsfeier zaubern wie sie möchten.



## Basteln

### Lokomotivmodell

Es ist ganz einfach, ein eigenes kleines Lokomotiv-Modell zu basteln: Sie benötigen eine leere Toilettenpapierrolle, leere Streichholzschachteln und Korke. Die Papprolle bildet den Dampfkessel der Lokomotive. Das Führerhaus wird aus drei Streichholzschachteln gebastelt: eine vorne, eine hinten und eine oben als Dach. Von den Korke werden Streifen abgeschnitten, die als Räder dienen. Der restliche Korke wird zum Schornstein. Und zum Schluss: die Lokomotive möglichst fantasievoll anmalen!

## Backen

### Lokomotivkuchen

Was wäre eine Geburtstagsfeier ohne Kuchen? Damit der Lokomotivkuchen schneller geht und weniger aufwändig ist, können Sie ihn gemeinsam mit Ihrer Klasse aus fertigem Kasten Kuchen herstellen: Schneiden Sie diesen in etwa vier Teile. Das erste Stück ist größer, ein etwas kürzeres Stück wird hochkant hinter das erste Stück platziert (beides zusammen ergibt den Zug). Aus dem letzten halbierten Stück Kuchen können Waggons entstehen. Zuckerguss eignet sich prima, um die Räder aus runden Keksen anzukleben und alles, was das Kinderherz als Zugdekoration begehrt: bunte Streusel, Obststückchen, Gummibärchen, Smarties ... Im Internet gibt es viel Inspiration zur Gestaltung eines Zugkuchens.



## Kochen & Rühren

### Abenteuerspeisen

Zu einer gelungenen Geburtstagsfeier gehört leckeres Essen. Es müssen keine „gezuckerten Regenwürmer in saurer Sahne“ oder „Baumrindenpüree mit geraspelten Pferdehufen“ sein. Doch jedes Essen, das die Kinder mögen und gemeinsam vorbereiten können, darf einen kreativen Namen bekommen. Dann inspirieren Tomatenstückchen auf Baguette vielleicht zum Namen „gehackte Feuerkäfer auf gerösteter Baumrinde“ oder Wiener Würstchen in Käse eingerollt zu „Gekochte Fuchsschwänze in zarter Blütenhülle“. Lesen Sie gemeinsam Rezepte und wählen daraus etwas Simples aber Leckeres aus, das Sie mit der Klasse zubereiten möchten. Ihre Schülerinnen und Schüler dürfen ihren Gerichten ausgefallene Namen geben, um den Aufenthalt von Jim Knopf und Lukas in Mandala zu würdigen.



## Rollenspiele

### Jim Knopf und seine Freunde nehmen Gestalt an

Kinder lieben Motto-Partys. Anlässlich des Geburtstags von Jim Knopf können sich Ihre Schülerinnen und Schüler in Schale werfen: Darf es ein rußgeschwärztes Lokomotivführer-Gesicht, Schirmmütze und Arbeitsanzug sein? Oder lieber ein roter Schlafrock mit Pantoffeln? Oder ein Drachen-Look? Die Kinder kleiden sich nach ihrer Lieblingsfigur aus den Jim Knopf-Geschichten, um gemeinsam Jims Geburtstag zu feiern. Dabei können sie einzelne, möglichst emotionale Szenen nachspielen, die Sie vorher gemeinsam vorbereiten. Diese Auseinandersetzung mit der Geschichte erhöht die Identifikation mit den Personen und deren Gefühlen.



## Musik

### Jim Knopf-Geburtstagsong

Wählen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern ein eingängiges und bekanntes Lied aus. Geben Sie am besten drei Stücke vor und lassen die Kinder über ihren Hit abstimmen. Den Liedtext schreiben sie auf Jim Knopf und seine Abenteuer um. Dafür können Sie Ihre Klasse in 3-4 Kleingruppen aufteilen, je nachdem, wie viele Strophen Sie umarbeiten lassen möchten. Besprechen Sie vorab, welche Buchszenen / Abenteuer aufgegriffen werden sollen. Anschließend wird das Jim Knopf-Lied eingeübt, damit es an der Geburtstagsfeier – ggf. auch vor Publikum – zum Besten gegeben werden kann.

## Dialog

### Talentsuche

Lukas der Lokomotivführer hat viele Stärken, z. B. kann er aus einer Eisenstange eine Schleife binden oder einen Looping spucken. Jeder von uns kann etwas besonders gut. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit ihre Talente und Stärken herausarbeiten. Zunächst notiert sich jede Schülerin und jeder Schüler 2-3 positive Eigenschaften oder Fähigkeiten, die sie / er vom Partner kennt. Das kann Zeichentalent sein, eine schöne Stimme, Sportlichkeit, Wortakrobatik u. v. m. Anschließend tauschen sich die beiden Partner darüber aus. Die Kinder sollen ein Gespür für die eigenen Stärken bekommen und sich gleichzeitig in Fremdwahrnehmung üben.



## Schreiben

### Postkarte nach Lummerland

Ein Postschiff bringt immer die Post nach Lummerland. Ihre Schülerinnen und Schüler schicken eine Postkarte an ihren Lieblingscharakter – ob er nun auf Lummerland lebt oder an einem anderen Ort, den Jim und Lukas mit Emma besuchen. Auf der einen Seite malen oder zeichnen sie ihren eigenen Lieblingsplatz, z. B. die Schaukel im Garten, das Sofa am Fenster oder der Strand im Urlaub. Auf die andere Seite schreiben sie an ihre Lieblingsfigur und erklären, warum der gemalte Platz ihr Lieblingsplatz ist. Alternativ können sie auch hier ihre Botschaft aufmalen, ähnlich des Abschiedsbriefes von Jim an Frau Waas.

## Fantasie

### Inselerweiterung

Jim und Lukas erleben viel auf ihrer Reise mit Emma. Wenn sie irgendwann in ihre Heimat Lummerland zurückkehren und die Chance hätten, die Insel zu erweitern, was würden sie hinzufügen? Die Kinder denken sich Orte, Landschaften oder Angebote aus, die Jim und Lukas auf ihrer Reise erlebt und liebgewonnen haben, die ihrer Meinung nach auf Lummerland fehlen und den Bewohnern Spaß und Nutzen bringen könnten. Sie zeichnen die Insel mit den zentralen Punkten mit schwarzem Stift auf ein großes DIN A3-Blatt und ihre Ideen für die Inselerweiterung in anderen Farben drumherum.



## Medienarbeit

### Fotoroman

Stellen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern Schlüsselsituationen aus den Jim Knopf-Abenteuern im Freien nach. Dafür können Orte genommen werden, die mit ein wenig Fantasie einer Landschaft aus dem Jim-Knopf-Universum ähneln. Natürlich darf dabei auch mit etwas Dekoration nachgeholfen werden. Halten Sie die Szenen mit dem Fotoapparat fest, drucken Sie die Fotos aus und geben Sie anschließend den Arbeitsauftrag, dazu kurze Texte zu verfassen. Der entstandene Fotoroman kann als Kulisse die Jim Knopf-Party an der Klassenzimmerwand umrahmen.

## Hörspiel-Synchronisierung

### Augsburger Puppenkiste

Nehmen Sie eine Jim-Knopf-Folge der Augsburger Puppenkiste, schreiben Sie die Dialoge dazu heraus und vermerken Sie die passenden Geräusche. Händigen Sie dieses „Drehbuch“ Ihren Schülerinnen und Schülern aus und verteilen Sie die darin vorkommenden Rollen. Auch Kinder, die an der richtigen Stelle das passende Geräusch bzw. eine Musikeinspielung machen, werden gebraucht. Nun können Sie die Episode live nachspielen – zunächst als eigenes kleines Hörspiel, das auch aufgenommen werden kann.

Für kreative Köpfe: Zeigen Sie Ihrer Klasse ohne Ton eine Sequenz von 1-2 Minuten aus einer Jim-Knopf-Folge. Lassen Sie anschließend die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit nach Lust und Laune dazu einen Dialog erfinden – mit welchem Thema auch immer. Die Paare dürfen vorher festlegen, über was sie sich unterhalten möchten: Wetter, Fußball, Schule, Süßigkeiten, Sommerferien ...



## Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, [www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas · Programme und Projekte: Sabine Uehlein · Redaktion: Silke Schuster · Bildnachweis: Illustrationen © Thienemann-Esslinger Verlag GmbH; Motive aus „Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer“ von Michael Ende, Illustration von F. J. Tripp koloriert von Mathias Weber © H/2015 in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart · Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Undenheim · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

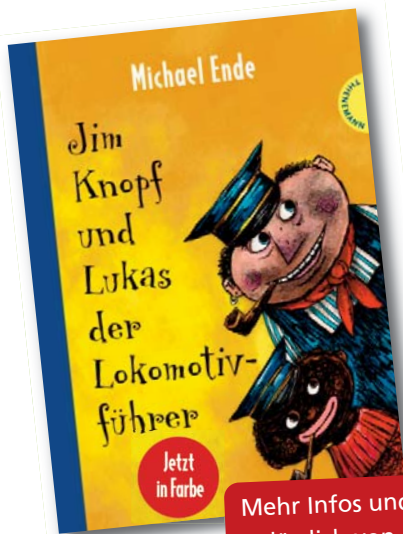
Die Arbeitsblätter dürfen für Unterrichtszwecke kopiert werden.

# Lesetipps

Michael Ende  
**Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer**  
Thiemann Verlag, Stuttgart 2015, 263 S.,  
€ 16,99, ab 8 Jahren

Dies sind die lustigen und spannenden Abenteuer von Jim Knopf und Lukas dem Lokomotivführer mit Scheinriesen, Halbdrachen und vielen anderen außergewöhnlichen Wesen.

*Ausgezeichnet mit dem deutschen Jugendliteraturpreis – der Klassiker jetzt auch in Farbe.*



Mehr Infos und kunterbunte Materialien anlässlich von Jims Geburtstag gibt es unter [www.thiemann-esslinger.de/jim-knopf](http://www.thiemann-esslinger.de/jim-knopf)

Michael Ende  
**Jim Knopf und die Wilde 13**  
Thiemann Verlag, Stuttgart 2015, 288 S.,  
€ 16,99, ab 8 Jahren

Dies ist das zweite große Abenteuerbuch der beiden berühmten Lokomotivführer, denen kein Weg zu weit, kein Wasser zu tief und kein Berg zu hoch ist, um ihr Ziel zu erreichen.

*Nominiert für den deutschen Jugendliteraturpreis – der Klassiker jetzt auch in Farbe.*



Michael Ende / Beate Dölling  
**Jim Knopf findet's raus! Geschichten über Lokomotiven, Vulkane und Scheinriesen**  
Thiemann Verlag, Stuttgart 2010,  
208 S., € 14,90, ab 6 Jahren

Brauchen Lokomotiven auch mal Ferien? Wie entstehen Vulkane? Und warum haben nicht alle Menschen dieselbe Hautfarbe? Mit diesen und vielen anderen Fragen bestürmt Jim Knopf seine Freunde Lukas, Frau Waas, König Alfons den Viertel-vor-Zwölften und Prinzessin Li Si. In 24 kunterbunten Geschichten geben sie ihm spannende und überraschende Antworten. Jim Knopf findet's raus – Lummerland-Wissen für Groß und Klein.

