

Kinder-Kino 1995

zeughaus  
**KINO**



**KINDER-KINO**



**IN DEN FERIEEN**

vom 26. Juli bis 12. August 1995

## Die Puppenkiste auf der Leinwand – Jim Knopf im Kino

In Lummerland ist alles anders. Der König regiert nicht, er telefoniert. Seine Gesprächspartner erkennen ihn sofort daran, daß er sich nicht richtig vorstellt – beim Telefonieren, und nicht nur da, entfällt Majestät schon mal der eigene Name. Dabei sollte man sich den doch merken können: Alphons der Viertelvorzwölfte. Die wenigen Untertanen kennen die Marotten des Königs und sagen ihm, wie er heißt. Viele sind es nicht, die den König an seinen Namen erinnern können: Lukas der Lokomotivführer, Frau Waas (die einen Laden hat, in dem es alles gibt) und Herr Ärmel, dem seine Fotos nie recht gelingen.

Auf Lummerland wird alles anders. Eines Tages nämlich kommt ein Paket, falsch adressiert und doch an der richtigen Adresse. Denn der kleine Knabe, der darin ist, Jim Knopf wird er genannt werden, findet sich auf der Insel Lummerland am rechten Platz und der König hat einen Untertanen mehr. Jim lernt, eine Lokomotive zu fahren und alles könnte weitergehen wie es immer ging. Wenn da nicht etwas den treusorgenden König quälen würde. Und damit nehmen die Abenteuer ihren Anfang.

»Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer« sowie »Jim Knopf und die Wilde Dreizehn« waren die vielleicht populärsten der Geschichten, die per Fernsehen von der Augsburger Puppenkiste in die Wohnstuben kamen. Beide Sendungen sind auf Film produziert worden und nun wieder auf der Leinwand zu sehen. Je zwei Folgen pro Tag (Dauer etwa eine Stunde), im täglichen Wechsel der Episoden. Viel Vergnügen!

Do. 29.6.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
Fr. 30.6.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Sa. 1.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
So. 2.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Mo. 3.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
Di. 4.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Do. 6.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
Fr. 7.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Sa. 8.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
So. 9.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Mo. 10.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II

## KINDER-KINO IM ZEUGHAUS

Di. 11.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Do. 13.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
Fr. 14.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Sa. 15.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
So. 16.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Mo. 17.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
Di. 18.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Do. 20.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
Fr. 21.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Sa. 22.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
So. 23.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Mo. 24.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
Di. 25.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Do. 27.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
Fr. 28.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Sa. 29.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
So. 30.7.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Mo. 31.7.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
Di. 1.8.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Do. 3.8.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
Fr. 4.8.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Sa. 5.8.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
So. 6.8.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Mo. 7.8.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
Di. 8.8.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV
Do. 10.8.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil I + II
Fr. 11.8.	Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer, Teil III + IV
Sa. 12.8.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil I + II
So. 13.8.	Jim Knopf und die Wilde 13, Teil III + IV

Kinder erhalten gegen Vorlage des Ferienpasses eine Ermäßigung von 1,- DM

**WOCHENTAGS 10 UHR, SA. + SO. 16 UHR**

## JIM KNOPF UND LUKAS, DER LOKOMOTIVFÜHRER

### 1. Von Lummerland nach China

Das Land, in dem Lukas, der Lokomotivführer, mit seiner Lokomotive Emma lebt, heißt Lummerland, ist aber sehr klein und liegt mitten im weiten, endlosen Ozean. Über das Land regiert König Alfons der Viertelvorzwölfte. Am liebsten telefoniert er mit seinen Untertanen. Das sind neben Lukas Herr Ärmel, der leidenschaftlich gerne fotografiert und Frau Waas, die einen Kaufladen betreibt. Eines Tages bringt der Briefträger ein Paket mit einem schwarzen Baby nach Lummerland – Jim Knopf.

### 2. Von China in die Wüste

Jim wächst heran. Mit vier Jahren kann er fast schon so gut telefonieren wie König Alfons, der Viertelvorzwölfte. Mit acht Jahren bekommt er den Nachnamen Knopf, weil man das Loch in seiner Hose mit einem Knopf auf- und zumachen kann. Mit Zwölf darf er schon allein mit Emma, der Lokomotive, fahren. Als Jim 14 Jahre alt ist, hat der König mit Lukas eine sehr ernste Unterredung – auf der Insel sei nicht mehr genug Platz für alle. Emma solle weg. Das ist für Lukas unmöglich. In der folgenden Nacht verlassen Lukas, Emma und Jim Knopf die Insel Lummerland. Nach langer Fahrt landen sie an einem fremden Strand – im Land China...

### 3. Von der Wüste in die Drachenstadt

Jim Knopf, Lukas, der Lokomotivführer, und Emma, die Lok, haben sich entschlossen, Li Si, die Tochter des Kaisers von China, aus der Drachenstadt Kummerland zu befreien. Sie fahren durch eine heiße, endlose Wüste. Keine Straße, kein Wegweiser, nur Sand. Da sehen sie eine Spur, ihre eigene – sie sind im Kreis gefahren. Als auch noch eine Fata Morgana mit ihren Spiegelbildern Jim und Lukas täuscht, scheint die Lage aussichtslos. Da taucht unverhofft Tur-Tur, der Scheinriese auf. Ein harmloser Geselle, der in der Ferne riesengroß aussieht, aber immer kleiner wird, je näher er kommt. Er erklärt ihnen den Weg und warnt sie vor der Region der »Schwarzen Felsen«.

## 4. Von der Drachenstadt nach Lummerland

Im Land der kleinen Vulkane treffen Lukas, der Lokomotivführer, sein kleiner Freund Jim Knopf und Emma, die Lokomotive, den traurigen Drachen Nepomuk, der ihnen den Weg zur Drachenstadt verrät, in der die Tochter des Kaisers von China, Prinzessin Li Si, gefangen gehalten wird. Die drei wollen Li Si befreien. Ein Trick soll helfen, in die Stadt zu gelangen – Emma wird als Drache verkleidet und Feuer und Rauch speien kann sie auch. Die List gelingt und dann überschlagen sich die Ereignisse. Wird die Rettung gelingen?

## JIM KNOPF UND DIE WILDE 13

### 1. Von Lummerland zum Magnetberg

Die kleine Insel Lummerland liegt mitten im weiten, endlosen Ozean. Auf ihren Eisenbahngleisen fahren die beiden Lokomotiven Emma und Molly. Der König dieser kleinen Insel, König Alfons der Viertelvorzwölfte, braucht dringend einen Leuchtturm. Und darum sollen die beiden Lokomotivführer Jim Knopf und Lukas den Herrn Tur-Tur, einen Scheinriesen, nach Lummerland holen. Bei ihrer Fahrt dorthin begegnet ihnen das Meerfräulein Sursulapitschi und bittet sie, den Magnet im Magnetberg zu reparieren, der viele tausend Jahre lang das Meer zum Leuchten brachte. Aber eines Tages war irgendetwas kaputt gegangen, und seitdem ist es finster unter dem Meeresspiegel. Der Meerkönig ist sehr traurig darüber. Doch Jim Knopf und Lukas können ihm helfen...

### 2. Vom Magnetberg in die Wüste

Jim und Lukas machen eine weltbewegende Erfindung: aus Emma, der Lokomotive, wird mit Hilfe von zwei Magnetklumpen und einem Schürhaken ein Perpetumobil. Jetzt kann sich Emma sogar in die Lüfte erheben, und so beschließen die beiden Lokomotivführer, vom Magnetberg in die Wüste zu fliegen. Nach einem kleinen Umweg über Lummerland, wo sie von König Alfons dem Viertelvorzwölften, Frau Waas, Li Si und Herrn Ärmel sehr bestaunt werden, geraten sie auf ihrem Flug in große Gefahr, als sich die Steuerung des Perpetumobils verklemmt. Schließlich landen sie aber doch wohlbehalten in der Wüste, wo sie Herrn Tur-Tur, den Scheinriesen, und Nepomuk, den Halbdrachen, treffen. Beide haben schreckliche Angst voneinander. Wird Jim und Lukas etwas einfallen, um ihre Freunde miteinander bekannt zu machen?

**3. Von der Wüste nach China**

Jim, Lukas, Tur-Tur, der Scheinriese und Nepomuk, der Halbdra- che, fliegen wieder zum Magnetberg, wo Molly allein zurückge- blieben ist. Aber Molly ist nirgends zu sehen. Nepomuk nimmt gleich seine Stellung als Magnetbergwächter ein, die anderen tauchen mit Emma ins Barbarische Meer und machen sich, von Sursu und ihrem Verlobten Schildnöck unterstützt, auf die Suche nach Molly. Unglücklicherweise schaltet Nepomuk den Magneten ein, als sie noch in der Nähe sind, so daß Emma un- widerstehlich von der Magnetkraft angezogen wird und am Berg zu zerschellen droht. Aber alle werden auf geheimnisvolle Weise gerettet und landen in Lummerland. Dort werden Jim, Lukas und Li Si vom chinesischen Staatsschiff abgeholt, damit sie dabeisein können, wenn der Drache Malzahn aufwacht. Durch einen Brief der Wilden 13 an Frau Malzahn erfahren sie,, daß Molly in der Gewalt der Wilden 13 ist.

Frau Malzahn hat sich sehr verändert und schickt die Freunde auf eine Reise mit unbekanntem Ziel, damit Jim erfährt, wer er ist und woher er kommt, und damit sie die Wilde 13 gefangen- nehmen können. Li Si geht heimlich mit auf die Reise, und schon bald begegnet ihnen die Wilde 13.

**4. Von China nach Lummerland**

Die Begegnung mit der Piratenbande »Die Wilde 13« hat für die Passagiere des chinesischen Staatsschiffes schlimme Folgen. Zwar gelingt es dem Lokführer Lukas und seinem kleinen Freund Jim zunächst, die kleine Lok Molly zu befreien und auf ihr Schiff zu bringen, aber die Piraten scheinen mit dem Teufel im Bunde zu sein: keine Kanonenkugel kann ihnen etwas anha- ben. So wird schließlich das Staatsschiff versenkt und Molly mit ihm. Alle Passagiere, außer Jim, werden gefangengenommen. Jim belauscht die Piraten, und da fallen ihm die weisen Worte der Drachenfrau Malzahn wieder ein...

Eintritt Für Kinder DM 3.– Für Erwachsene DM 5.–

Adresse Deutsches Historisches Museum, Zeughaus – Unter den Linden 2, 10117 Berlin

Kinoeingang: von der Spreeseite

Telefon 21 502-0, Reservierung und Voranmeldung von Gruppen

Verkehrsverbindung Bus 100, 157, 348, Staatsoper, Humboldt-Uni- versität, S/U-Bahnhöfe: Hackescher Markt, Friedrichstr., Französische Str., Hausvogteiplatz

Café und Restaurant Täglich ab 10 Uhr

Spielzeiten Wochentags 10 Uhr, Samstags und Sonntags 16 Uhr;  
Dauer der Programme ca. 1 Stunde