

Hessenstein unterwegs

Mobile Klassenprogramme für Schulen



Mit den vierstündigen Programmen „Auf der Wildspur“, „Lebendiges Mittelalter“, „Abenteuer Ritterleben“ und „Naturentdecker Wasser“ kommt das Team der Jugendburg auch direkt in die Schulen im Landkreis Waldeck-Frankenberg und in angrenzenden Regionen. Ob Wildtierspuren, altes Handwerk oder höfisches Leben – bei unseren Vor-Ort-Kursen gibt es viel zu erleben.

Programm „Auf der Wildspur“

Beim Programm „Auf der Wildspur“ lernen die Kinder bei einer Tierrallye typische Tierspuren kennen, verwandeln sich bei witzigen Spielen in Wildtiere, üben sich im Lesen verschiedener Spuren und gehen auf Fährtensuche rund um die Schule. Sie erfahren, dass nicht nur Säugetiere Spuren hinterlassen, sondern auch andere Lebewesen wie Vögel, Käfer, Wildbienen und Regenwürmer. Bei einem Suchspiel gilt es, möglichst viele Spuren zu entdecken. Auf diese Weise lernen die Schüler*innen die biologische Vielfalt vor Ort kennen. Am Kursende gibt es dann noch Expertentipps zum Schutz von wilden Tieren auf dem Schulhof.

Programm „Lebendiges Mittelalter“

Im Mittelpunkt des Programms „Lebendiges Mittelalter“ stehen alte Handwerkstechniken. Nach einer Einführung üben sich die Schüler*innen in Zünften wie Holzschnitzer, Spielmacher, Schmuckwerker, Weber oder Lederschneider. Erfahrene Zunftmeister*innen zeigen ihnen, wie man mit den verschiedenen Werkmaterialien und Werkzeugen geschickt und erfolgreich umgeht. Jede Schulklasse kann sich zwei Zünfte aussuchen, in den sie sich erproben möchten. Anschließend gibt es eine Ausstellung der selbst erarbeiteten Handwerksstücke und den Eintrag ins altherwürdige Handwerkerbuch.

Programm „Abenteuer Ritterleben“

Rund um das höfische Leben in früheren Zeiten dreht sich alles beim spannenden „Abenteuer Ritterleben“. Die Schüler*innen tauchen in die Welt von Rittern, Knappen und Burgfräulein ein und erspielen sich deren Lebenswelt. Da zum echten Leben eines Ritters die Knappen-Ausbildung gehört, steht auch eine Einführung in mittelalterliche Waffenkunde und alte Kampfkunst auf dem Kursplan. Bei verschiedenen Mut- und Geschicklichkeitsspielen können die Kinder ihre Fähigkeiten erproben und sich ritterlich miteinander messen. Mit einem feierlichen Ritterschlag endet der erlebnisreiche Ausflug in das höfische Mittelalter.

Programm „Naturentdecker Wasser“

Im Mittelpunkt des Projekttag „Naturentdecker Wasser“ stehen Fließgewässer und Tümpel. Mit Kescher, Pinsel und Becherlupe erkunden die Kinder die Artenvielfalt eines Bachs und versuchen herauszufinden, ob das Wasser trinkbar ist. Beim Bau eines einfachen Wasserfilters lernen sie die große Bedeutung von sauberem Wasser für uns Menschen kennen.

BNE-Diplom: Der Projekttag „Naturentdecker Wasser“ kann nur von Schulklassen gebucht werden, die am BNE-Diplom Waldeck-Frankenberg teilnehmen. Er wird als Kurs zum Themenmodul 9 (Wasser – Ursprung des Lebens) anerkannt.

Programmleistungen

Vierstündiges Schulklassenprogramm zu den Themen „Auf der Wildpur“, „Lebendiges Mittelalter“, „Abenteuer Ritterleben“ und „Naturentdecker Wasser“ direkt in bzw. an der Schule vor Ort. Nach Absprache sind auch individuelle Themen möglich.

Teilnehmerzahl

Mindestens 15 Teilnehmer*innen pro Klasse.

Klassenstufen

Grundschule, SEK I bis 6. Klasse.

Programmkosten

Pro Teilnehmer*in 16,- €, Lehrer*innen sind frei. In den Preisen sind die Unkosten für Werk- und Erkundungsmaterialien komplett enthalten.

Corona-Pandemie

Die Programme können an die jeweils gültigen Hygienevorschriften der Schule angepasst werden.

Ansprechpartner

Wenn Sie das Programm „Hessenstein unterwegs“ buchen möchten, melden Sie sich bitte im Bürgbüro unter Telefon 06455-69930-0 oder per E-Mail an info@jugendburg-hessenstein.de, Web: www.jugendburg-hessenstein.de

