



REISE INS MITTELALTER

Die Ständeordnung im Mittelalter: Eintauchen in die Zeit des Mittelalters. Wir verkleiden uns mit Überwürfen bzw. Accessoire und lernen im Rollenspiel das Leben im Mittelalter kennen.

Der Burgbau und das eigene Wappen: Das Burgmodell - wir bauen gemeinsam eine Burg und lernen die Bedeutung von Burgen und Wehranlagen kennen. Das eigene Wappen gestalten - eine kleine Wappenkunde.

Auf dem Markt: Wir gestalten einen Markttag und praktizieren alte Handwerkstechniken. Beim Kerzen herstellen oder alternativ beim Filzen bzw. Münzen schlagen zeigen wir unser Geschick.

Das Turnier: Mittelalterliche Spiele - Lanzenstechen, Armbrust- und Bogenschießen ..., Ritterschlag.

Projektdaten: ab 30 bis 300 Teilnehmer/ 6 - 14 Jahre/ Dauer: 3-4 h

Projektbeschreibung/Ziel: Die Teilnehmer erhalten Einblicke in die Zeit des Hochmittelalters. Sie lernen das Leben im Mittelalter, die Ständeordnung und die Gesellschaftsstruktur kennen.

Die Teilnehmer erfahren auf spielerische Art und Weise geschichtliche Zusammenhänge jener Zeit. Im Rollenspiel werden sie selbst zum Akteur und Mitgestalter des Projekts. Das Projekt wird altersspezifisch und differenziert in Gruppen durchgeführt.



OKTOBER - MÄRZ

APRIL - SEPTEMBER

PREIS 8,75 € pro Person PREIS 9,75 € pro Person
Ab der 31. Person jeder weitere 11. Teilnehmer frei

Für die An- und Abreise wird eine Pauschale von 0,30 € pro km erhoben



ALTES HANDWERK - NEU ENTDECKT

Projektbeschreibung: Die Straße der Zünfte "Altes Handwerk - neu entdeckt" wird ab zwei Bausteinen an den Schulen durchgeführt.

Das Projekt vertieft die Kenntnisse der Schülerinnen und Schüler über die Entwicklung des Handwerks und der Produktionsmittel. Es fördert ihre Kreativität. Das Projekt soll mit den verschiedenen Angeboten im motorischen, geistigen und auch im sensorischen Bereich die Schülerinnen und Schüler individuell fördern.

Projektdaten: > 30 Teilnehmer/ > 2 Bausteine /6 - 14 Jahre/ Dauer: 3 h

Straße der Zünfte

Bitte mindestens 2 Projekte buchen!

Leder Beutel oder Geldbörse fertigen und punzieren	Preis: 4,00 € p.P.
Körbe flechten, ein Körbchen aus Peddigrohr herstellen	Preis: 4,50 € p.P.
Münzen aus Reinzinn gießen. Münzen schlagen	Preis: 4,00 € p.P.
Kerzen gießen und aus Bienenwachs wickeln	Preis: 3,00 € p.P.
Filzen mit Schafwolle Bälle, Früchte oder Raschelkugeln	Preis: 3,50 € p.P.
Brot backen mahlen, kneten - backen im historischen Ofen	Preis: 3,40 € p.P.
In der Seifenmanufaktur Herstellen von Seifen	Preis: 3,25 € p.P.

Von Salz, Senf und Kräutern....

Salz sieden und Kräutersalz herstellen Preis: 3,50 € p.P.

Eigenen Senf herstellen: mahlen, mixen, portionieren Preis: 3,80 € p.P.

Gern gebucht: Filzen, Flechten, Backen
Preis: 9,00 € pro Person



OKTOBER - MÄRZ

APRIL - SEPTEMBER

PREIS 8,00 € pro Person bei 3 Bausteinen PREIS 9,00 € pro Person
Ab der 31. Person jeder weitere 11. Teilnehmer frei

Für die An- und Abreise wird eine Pauschale von 0,30 € pro km erhoben

DER SCHATZ DES KÄPT'N SILVERGLOCK

Als Piraten unterwegs - Ahoi im Piratenlager. Die Piraten sind auf der Spur des Silberschatzes. Nach Piratenregeln, mit Mut und Ausdauer besteht die Möglichkeit den Schatz des Käpt'n Silverglock zu finden. Ahoi im Piratenlager.

Piratenregeln und Piratentaufe - Jeder legt eine Piratenkluft (Augenklappe, Piratentuch...) an und erhält seinen Piratennamen. Die Mannschaften werden angeheuert und die Piratenfahne hergestellt und bemalt.

Das Alltagsleben der Piraten - Seemannsknoten und Seemannsgarn;

Gold waschen und Silber schmelzen: Nach Gold und Edelsteinen suchen.

Piratenprüfung und Kreativprojekte zum Thema Wasser (Wassertransport, Wasserbombe, Wasser - Musketengefecht ...) Entern; Strickleiter; das Kapern ...

Die Schatzsuche - Lösen von kniffligen Aufgaben auf der Suche nach dem Schatz. Nach dem erfolgreichen Bergen des Schatzes versammelt sich die ganze Mannschaft und feiert ausgiebig den Erfolg. Der Schatz wird eingeschmolzen und **Piratenmünzen gegossen**. Aus Rohlingen werden Münzen geschlagen.

Projektdaten: Ab 30 Teilnehmer/ 9 - 14 Jahre/ Dauer: 3-4 h



APRIL - SEPTEMBER

PREIS 9,00 € pro Person

Ab der 31. Person jeder weitere 11. Teilnehmer frei

Für die An- und Abreise wird eine Pauschale von 0,30 € pro km erhoben



Schulprojekte Erlebnisprogramme

EINFACH KLASSE... Schul- und Erlebnisprojekte

Wir gestalten Klassen- und Schulprojekte

Fachliche Kompetenz bei der Projektgestaltung

Themenbezogene Projektmodule
erlebnisorientiert und bildungsbezogen

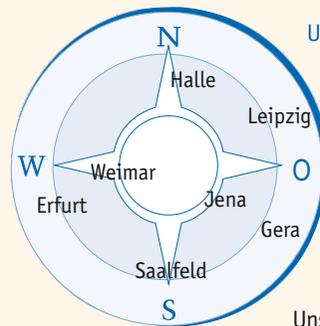
Individuelle Programmgestaltung
möglich

Wir gestalten Schulfeste mit max. 400 Teilnehmern
zu den Themen: Mittelalter, Stadt-Piraten

Unter dem Motto: **ANFASSEN - MITMACHEN - LERNEN** gestaltet der Kultinativ e.V. Schul- und Erlebnisprojekte.

Abenteuer und Romantik, Entspannung, Spiel und Spaß bieten unsere thematisch gestalteten Programme und Projekte - da ist für jede(n) etwas dabei.

Unsere Programme... sorgen mit handlungsorientierten und entdeckenden Lernmethoden dafür, dass Schülerinnen und Schüler ganz neue Fähigkeiten und Stärken an sich und anderen entdecken.



Unser Service: Der Kultinativ e.V. kommt mit dem Projektmobil direkt in die Schule.

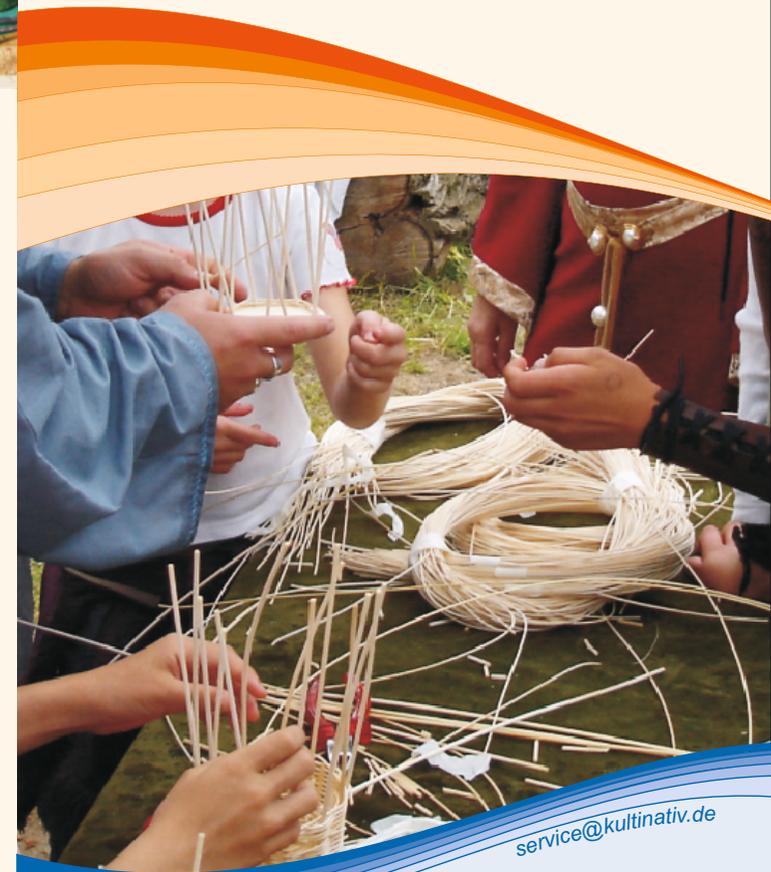
Wer mit uns ins Mittelalter eintauchen möchte, das Leben der Piraten kennen lernen will oder das Projekt: Altes Handwerk - neu entdeckt durchzuführen möchte, der hat bei uns gute Karten.

Unser Kultur- und Bildungsverein gestaltet auch **Mittelalter- und Piratenfeste** an der Schule. Maximal 400 Personen!

Die **individuelle Gestaltung der Projekte** erfolgt in enger Zusammenarbeit und Abstimmung mit den Lehrer/innen der Klasse/ Schule.

Freiplatzregelung:

Ab 31 Personen erhält jede weitere 11. Person einen Freiplatz.



service@kultinativ.de



☎ 03445-234995 od. 703526
Anmeldung Fax: 03445-702185
✉ service@kultinativ.de

Bildungsverein Kultinativ e.V.
Arbeitsgruppe Schulprojekte
Hauptstraße 67 in 06618 Schönburg

☎ (0 34 45) 23 49 95