MObiles LAndschafts MUseum
Zeitreisen & Naturerlebnis

Das MitMachMuseum im Geopark Westerwald-Lahn-Taunus

Natur und Geschichte

… zum Anfassen

Erlebnispädagogische Programme in der Burg Waldmannshausen

Mehr als 300 Millionen Jahre alte Gesteine im Untergrund, naturnahe Wiesen und Wälder, das beeindruckende Ambiente historischer Bausubstanz und zahlreiche bis in prähistorische Zeit zurückreichende Spuren: Die Burg Waldmannshausen lockt mit außergewöhnlichen „Geheimnissen“. Sie unter fachkundiger Anleitung zu entdecken, ist nicht nur für Kinder mit bleibenden Eindrücken verbunden.

Als mobiles MitMachMuseum und Wildnisschule kann das MOLAMU auf mehr als 20 Jahre Erfahrung im Bereich Naturpädagogik zurückblicken. Für nahezu alle Zeitepochen steht authentisches Anschauungsmaterial zum Anfassen und Ausprobieren zur Verfügung - alles hautnah zum Erleben und (Be)greifen. Im Verein mit dem mittelalterlichen Flair ergeben sich im Bereich der Burg Waldmannshausen außergewöhnliche Möglichkeiten für spannende Zeitreisen und eine aktive Auseinandersetzung mit Landschaft, Natur und Geschichte.

1. Mehrtägige Programme

Das Geheimnis der Waldläufer

Eine Abenteuerreise ins Mittelalter

1,5- oder 2,5-Tage-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Noch vor kurzem haben wir als friedliche und fleißige Bauern gelebt. Die Katastrophe kam über Nacht: fremde Soldaten haben unser Dorf überfallen, unsere Hütten niedergebrannt und uns von unserem Land vertrieben. Seither müssen wir ohne Schutz im Wald überleben. Der Burgherr würde uns zwar Unterschlupf gewähren, aber nur, wenn wir uns als tapfere Waldläufer bewähren und …"

Wie schwer ist eine Kettenrüstung, ein Morgenstern, ein Rundschild oder ein 2-Händer-Schwert? Was ist eine Grape? Wie lebte ein Kind im Mittelalter? … Viele echte Fundstücke und authentische Repliken zum Anfassen und Ausprobieren entführen uns in die Welt der Ritter, Mönche, Handwerker und Bauern. Nach Begrüßung und Kennen lernen gründen wir zunächst unsere „Waldläufer-Horden" und jede(r) erhält einen neuen (historisch belegten) Mittelalter-Namen. Wir lernen, Feuer auf Mittelalter-Art zu entfachen, sicher mit mittelalterlichen Langbogen umzugehen und knifflige Teamaufgaben zu bewältigen. Wir üben uns im schwierigen Handwerk der Seiler, fertigen ein Waldläufer-Amulett und lernen, im Bann-Wald selbst effektive Verteidigungswaffen zum Schutz vor wilden Tieren zu bauen. Zahlreiche MitMachAktivitäten, Ritterspiele, eine Waldläufer-Olympiade und viel Spaß für eine gute Gruppengemeinschaft runden das Programm ab.

Programm-Dauer (in Stunden)	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
1.Tag: 4,0 / 2.Tag: 7,5 / 3. Tag: 7,5	***43,50 €***	***58,00 €***	***85,50 €***
1.Tag: 4,0 / 2.Tag: 7,5	***28,50 €***	***38,00 €***	***56,50 €***

Abenteuer Wildnis

Naturkontakt garantiert!

(1,5- oder 2,5-Tage-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Stellt Euch vor, wir hätten uns in einem riesigen Waldgebiet verirrt … Die Nächte sind kalt, es gibt gefährliche wilde Tiere, wir müssen für Essen und Trinken sorgen und einen Weg zurück in die Zivilisation finden …

Unsere Vorfahren mussten immer in und mit der Natur leben. Was können wir von Ihnen lernen? Welche Gesteine gibt es bei uns und wozu kann ich sie benutzen? Was brauche ich zum Überleben? Wo gibt es Wasser, Zunder, Holz, Essbares? Wie kann ich ein Feuer ohne moderne Hilfsmittel entzünden? Welche Pflanzen kann ich essen? Welche sind giftig? Welche eignen sich zur Herstellung einer stabilen Schnur? Durch Funde aus der Steinzeit und bei der anschließenden Waldpirsch mit Spurensuche und Sammeln von geeignetem Material lernen wir, selbst effektive Verteidigungswaffen und brauchbare Hütten zum Schutz vor wilden Tieren zu bauen. Als neue Outdoor-Experten könnt Ihr am nächsten Tag doch sicher unser Feuer alleine entzünden? Unter dem Motto „Wer trifft die Sau?" folgt ein spannendes Langbogenturnier – Wer wird Schützenkönig(in)? Kooperations- und Gruppenspiele und viel Spaß für eine gute Gruppengemeinschaft runden das Programm ab.

Programm-Dauer (in Stunden)	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
1.Tag: 4,0 / 2.Tag: 7,5 / 3. Tag: 7,5	***43,50 €***	***58,00 €***	***85,50 €***
1.Tag: 4,0 / 2.Tag: 7,5	***28,50 €***	***38,00 €***	***56,50 €***

Steine - Zeiten - Menschen

Urgeschichte zum Anfassen

(1,5- oder 2,5-Tage-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Stellt Euch vor, wir wären nicht heute, sondern in der Steinzeit geboren … Unser Leben wäre völlig anders … Es gibt keinen Strom, keine Heizung, kein Lebensmittelgeschäft, kein Handy, keinen Pizza-Service …

Wechselnde Mitmach-Ausstellungen mit zahlreichen echten Exponaten, Gesteine, Fossilien, Knochen, Felle und eine Multi-Media-Präsentation ermöglichen eine spannende Zeitreise durch die Erdgeschichte. "Anfassen" ist auch die Devise bei der anschließenden Geo-Exkursion, da der Bohrstock nur gemeinsam in die Erde getrieben werden kann.
„Überleben in der Eiszeit...“ ist unser Motto für den zweiten Tag. Zahlreiche Originalfunde und authentische Nachbildungen entführen in der mit Malereien und Fellen geschmückten Eiszeit-Höhle in eine Welt vor mehr als 15.000 Jahren. Viel Spaß und Anfassen stehen auf dem Programm: Bildung von Rentier-Jäger-Gruppen, Feuer ohne Streichholz, Kooperationsspiele - wer fängt den Gulo? Am Nachmittag warten Steinzeit-Waffen wie die Speerschleuder darauf, ausprobiert zu werden. Der erlebnisreiche Tag endet mit einem Steinzeit-Quiz und Erlebnisspielen - welcher Clan sammelt die meisten Überlebenspunkte? Der dritte Tag führt uns zu den Jägern und Sammlern am Ende der Altsteinzeit. Beim großen Clan-Sommer-Treffen wird das am 2. Tag Gelernte angewandt und Neues ausprobiert. Wie lebten die Neandertaler, welche Techniken und Jagdmethoden sind überliefert? Steinzeitkleidung, Erdfarben, Bogenschießen, Spiele und viel Spaß für eine gute Klassengemeinschaft runden das Programm ab. Wer wird Lang-Bogenschützen-König(in)?

Programm-Dauer (in Stunden)	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
1.Tag: 4,0 / 2.Tag: 7,5 / 3. Tag: 7,5	***43,50 €***	***58,00 €***	***85,50 €***
1.Tag: 4,0 / 2.Tag: 7,5	***28,50 €***	***38,00 €***	***56,50 €***

2. Programm-Bausteine

Eine Reise in die Urzeit

Erdgeschichte zum Anfassen

(Ganztags-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Anfassen erwünscht: Fossilien, Gesteine und prähistorische Funde aus der Region entführen wissenschaftlich fundiert und hautnah in die Urzeit. Eine spannende MultiMedia-Präsentation lässt vergangene Welten wiederentstehen. "Mitmachen" ist auch die Devise bei der anschließenden Geo-Exkursion, da das Bohrgestänge nur gemeinsam in die Erde getrieben werden kann. Kooperations- und Sammelspiele, verschiedene Stein-Experimente und das Anfertigen eines Amuletts aus 300 Millionen Jahre altem Schiefer runden das Programm ab. *incl. GEO-Gelände-Exkursion*

Programm-Dauer	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
9.30 – 16.30 (7 Stunden)	***15,00 €***	***20,00 €***	***29,50 €***

Wasser ist Leben

Wunder der Erde hautnah erleben

(Ganztags-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Eine spannende Natur-Exkursion incl. Bodenerkundung entführt uns in die Wunderwelt der Wasserskorpione, Flohkrebse und Köcherfliegen. Wir sehen altbekannte aber sicher auch viele neue eigenartige Lebewesen. Für Spaß, Bewegung und viel Naturkontakt sorgen eine gemeinsam durchzuführende Bohrung in grundwasserführende Schichten sowie das Beobachten, „Käschern“ und Bestimmen von Kleintieren am Bach. Mit dem mobilen Umweltlabor und einer hochwertigen mikroskopischen Ausrüstung blicken wir in den Mikrokosmos der Wasserorganismen. Kooperations- und Gruppenspiele und viel Spaß für eine gute Klassengemeinschaft runden das Programm ab. *incl. Gelände-Exkursion*

Programm-Dauer	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
9.30 – 17.00 (7,5 Stunden)	***15,50 €***	***20,50 €***	***30,00 €***

„Mammut-Jäger“

Eine Abenteuerreise in die letzte Eiszeit

(Ganztags-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Welcher Eiszeit-Clan sammelt die meisten „Überlebenspunkte“ – beim Malen mit Erdfarben, Feuermachen ohne Streichhölzer, der Eiszeit-Olympiade oder beim Speerwerfen ? Viel Spiel, Spaß und sinnliche Erfahrungen mit zahlreichen authentischen Exponaten und echten Fossilien aus der letzten Eiszeit entführen in eine Welt vor mehr als 15.000 Jahren. Und jeder darf versuchen, den Vielfraß mit der Speerschleuder zu erlegen!

Programm-Dauer	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
9.30 – 17.00 (7,5 Stunden)	***15,00 €***	***20,00 €***	***29,50 €***

„Das Auge des Bären“

Eine Abenteuerreise in die Altsteinzeit

(Ganztags-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Die Neandertaler hatten (nicht nur) Pech ... Viele echte Funde und authentische Repliken zum Anfassen (!) führen uns zu den Jägern und Sammlern am Ende der Altsteinzeit. Welche Techniken und Jagdmethoden sind überliefert? Wie sehe ich in Steinzeitkleidung aus? Der Umgang mit Erdfarben, Feuersteinen, Langbogen und viel Spaß beim großen Clan-Sommer-Treffen runden das Programm ab. Wer wird Bogenschützen-König(in)?

Programm-Dauer	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
9.30 – 17.00 (7,5 Stunden)	***15,00 €***	***20,00 €***	***29,50 €***

Auf Ötzis Spuren ...

Eine Abenteuerreise in die Jungsteinzeit

(Ganztags-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Zahlreiche Originalfunde, Schau-Tafeln und viele Objekte zum Anfassen entführen in die Welt der ersten Bauern in der Jungsteinzeit. Erdfarben, Steinzeit-Kleidung, Steinzeitfeuer ohne Streichholz, Korn mahlen mit dem Reibstein, Scherben, Beile, Klingen, Lang-Bogen - alles zum Anfassen und Ausprobieren. Wer trifft das Ziel?

Programm-Dauer	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
9.30 – 17.00 (7,5 Stunden)	***15,00 €***	***20,00 €***	***29,50 €***

Das Zeichen der Waldläufer

Eine Abenteuerreise ins Mittelalter

(Ganztags-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Mittelalter zum Anfassen: Viele echte Fundstücke und authentische Repliken entführen uns in die Welt der Ritter, Mönche und Bauern. Nach Begrüßung, Kennenlernen und Einführung erhalten wir zunächst neue lustige, aber historisch belegte Mittelalter-Namen. Anschließend lernen wir im Bann-Wald, effektive Verteidigungswaffen zum Schutz vor wilden Tieren zu schnitzen, üben uns im schwierigen Handwerk der Seiler, fertigen ein Waldläufer-Amulett und lernen, sicher mit mittelalterlichen Langbogen umzugehen. *incl. Wald-Exkursion*

Programm-Dauer	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
9.30 – 17.00 (7,5 Stunden)	***15,00 €***	***20,00 €***	***29,50 €***

Überleben in der Wildnis

Outdoor-Programm mit viel Naturkontakt

(Ganztags-Programm; empfohlen ab Klasse 3 u. Sekundarstufe I)

Wie kann man auf sich allein gestellt in der Wildnis überleben? Ein erlebnisreicher Tag mit Erkundung von Tierspuren, Suche nach Essbarem, Feuermachen ohne Streichholz, Schnitzen einer eigenen Verteidigungswaffe, Bogenschießen u.v.m. stehen auf dem Programm. Der erlebnisreiche Tag endet mit Kooperationsspielen und einer Wildnis-Olympiade - nur eine starke (Klassen)-Gemeinschaft kommt zum Ziel! *incl. Wald-Exkursion*

Programm-Dauer	*Preise/Person ab 40 Teiln.*	*Preise/Person ab 30 Teiln.*	*Preise/Person ab 20 Teiln.*
9.30 – 17.00 (7,5 Stunden)	***15,00 €***	***20,00 €***	***29,50 €***

Viele weitere Programme für alle Altersstufen auf Anfrage!

Kontakt

MObiles LAndschafts MUseum

Dr. Holger Rittweger

Lindenstraße 8 65620 Waldbrunn-Hausen / Westerwald

fon: 06436 / 941661 mobil: 0160-4371779 fax: 0321-21254228

mail: info@mobileslandschaftsmuseum.de

>>> **www.mobileslandschaftsmuseum.de** <<<

****

Schullandheim Burg Waldmannshausen

Frickhofener Straße 39

65627 Elbtal

fon: 06436 / 941673 fax: 06436 / 941674 mail: herbergseltern@waldmannshausen.de

>>> **www.waldmannshausen.de** <<<