

Beispiel Klassenfahrt für SchülerInnen ab Klasse 4

Experimentelle Archäologie – Kulturtechniken der Steinzeit



Bei diesem Programm stehen das Ausprobieren, Selbermachen und Entdecken der Fertigkeiten und Lebensweise steinzeitlicher Kulturen im Zentrum. Wir nähern uns der Geschichte, indem wir sie hautnah erleben, steinzeitliche Werkzeuge herstellen, Feuermachen und auf die Suche nach den Spuren wilder Tiere gehen. Dabei trainieren die SchülerInnen nicht nur Ihre motorischen Fähigkeiten und lernen die Lebensweise der Tiere des Waldes kennen, sondern stärken auch ihre Verbindung zur Natur und lernen nachhaltigen Umgang mit natürlichen Ressourcen am Beispiel der Jagd.



- ➔ Geschichte hautnah erleben
- ➔ Selbermachen und Ausprobieren
- ➔ Alte Handwerkstechniken erproben
- ➔ Tierspuren entdecken
- ➔ Naturverbindung stärken
- ➔ Abenteuer in der Natur erleben

Das praktische Erleben und dadurch Verstehen und Lernen steht im Vordergrund dieses Programms. Je nach Altersgruppe kann der Fokus mehr auf Wissens- und Methodenvermittlung liegen oder auch spielerischer an die jeweiligen Themen herangegangen werden.



Beispiel Klassenfahrt für SchülerInnen ab Klasse 3

Experimentelle Archäologie – Kulturtechniken der Steinzeit



1. Tag: Speerschleuder

Am ersten Tag üben wir den verantwortungsvollen Umgang mit dem Taschenmesser am Projekt Speerschleuder. Außerdem sprechen wir über die Bedeutung von Jagd und Jagdethik in steinzeitlichen Kulturen und der heutigen Welt.

Programmblock 1 / 9:00 – 12:00 Uhr

- Teambuildingspiel – Erste Challenge
- Einführung Schnitzen und Taschenmesserregeln
- Einen Speer schnitzen
- Jagdethik und verantwortungsvoller Umgang mit dem Speer

Programmblock 2 / 14:00 – 17:00 Uhr

- Speerschleuder herstellen
- Speere befiedern
- Förderung von Konzentration und Geschick
- Abschlussrunde – Feedback und Reflexion

2. Tag: Tiere des Waldes und Feuerkunde

An diesem Tag wollen wir unsere Speerschleuder ausprobieren und dann losziehen um die Spuren wilder Tiere zu entdecken. Nachmittags lernen wir dann, wie man ein Feuer entfacht.

Programmblock 3 / 9:00 – 12:00 Uhr

- Morgenrunde und Tagesbefindlichkeit
- Üben mit der Speerschleuder
- Ab in den Wald
- Spurenfallen legen, Verhalten wilder Tiere erkunden

Programmblock 4 / 14:00 – 17:00 Uhr

- Geländespiel Reh und Luchs
- Feuerregeln
- Die Kunst des Feuermachens
- Marshmallows grillen
- Abschlussrunde – Feedback und Reflexion

Programmblock 5 / 20:00 – 21:30 Uhr

„Der Wald bei Nacht“ ca. 1 Stunde
Wir ziehen ganz ohne Taschenlampen los, erleben den Wald bei Nacht und spüren das Kribbeln im Bauch, das sich mit der Dunkelheit einstellt. Ohne Gruselfaktor!

3. Tag: Tierspuren und Glutbrennen

Heute vertiefen wir unsere Wissen über wilde Tiere, überprüfen unsere Spurenfallen und lernen Tierspuren zu bestimmen. Danach stellen wir eine einfache Holzschale nur mit Hilfe des Feuers durch Glutbrennen her.

Programmblock 6 / 9:00 – 12:00 Uhr

- Morgenrunde und Tagesbefindlichkeit
- Überprüfung der Spurenfallen
- Tierspuren untersuchen und bestimmen
- Waldstreifzug

Programmblock 7 / 14:00 – 17:00 Uhr

- Bewegungsspiel
- Eine Holzschale mittels Glutbrennen herstellen
- Abschlussrunde – Feedback und Reflexion
- Abschlusszeremonie

Programmblock 8 / 19:00 – 21:00 Uhr

- „Lagerfeuerabend mit Stockbrot“ ca. 2 Stunden
- Geschichtenerzählen und Musizieren am Lagerfeuer