

# Eine Reise ins Mittelalter

## 5 Tage Aufenthalt

Freut Euch auf Aktivitäten wie Bogenschießen und Schwertkampf, eine Wanderung durch die Teichlandschaft und allerlei historische Handwerke, bei denen ihr nicht nur neue motorische Fertigkeiten erlernt, sondern auch Eure Andenken für zu Hause selbst herstellt. Lerninhalte kommen auf keinen Fall zu kurz und mit dem im Preis enthaltenen Arbeitsheft, das speziell für die Projekte der Federwölfe zugeschnitten ist, habt Ihr das Gelernte stets zur Hand. Zudem könnt Ihr beim Gerichts-Rollenspiel neue Talente entdecken und euch bei der Nachtwanderung tüchtig gruseln, das stärkt den Gruppenzusammenhalt auf besondere Weise.

### 1. Tag: ANKUNFT IN DER HERBERGE

Als Reisende kommt Ihr natürlich erst einmal in der Jugendherberge an, bezieht Eure Zimmer und stärkt Euch mit einem Lunchpaket der Jugendherberge für die kommenden Erlebnisse. Am frühen Nachmittag (ca. 14:00 Uhr) erwartet euch ein besonderer Besuch: Die Federwölfe geleiten Euch auf Eurer Reise in längst vergangene Zeiten. Zuerst werdet Ihr in den Handwerken des Mittelalters unterwiesen. Lederei, Töpferei und Kerzenziehen gehörten schließlich zum Alltag. Nach einem gemütlichen Abendessen lassen wir den ersten Tag mit einem Spieleabend in der Taverne ausklingen, wie er für Reisende üblich war. Historische Brett- und Wetspiele werden nicht nur erklärt, sondern direkt ausprobiert. So macht die Ankunft Spaß!

### 2. Tag: EIN TAG AUF REISEN DURCH DIE TEICHLANDSCHAFT

Am zweiten Tag der Zeitreise erfahrt ihr nach einem reichhaltigen Frühstück mehr über den Aufbau von historischen Herrschaftssitzen – die Burgen. Sie waren Sinnbild für Macht und Reichtum, daher liegt es nahe, dass ihr euch eine eigene Münze für Eure Schatzkammer prägt. Nach diesem kleinen Exkurs in das mittelalterliche Geldwesen, taucht ihr in die mittelalterliche Gesellschaft ein. Ihr werdet standesgemäß „getauft“ und kleidet euch für ein unvergessliches Gruppenfoto. Am frühen Nachmittag begeben wir uns dann auf den Weg durch die Teichlandschaft. Wir wandern zum Pfahlhaus und um den Hausteich, wo es viel Wissenswertes über die Umgebung und ihre Geschichte zu entdecken gibt. Unterwegs durchs Teichgebiet löst ihr verschiedene kleine Aufgaben wie Kräuter sammeln, das Abschätzen von Entfernungen und wer weiß – vielleicht ergibt sich auch die Möglichkeit, frische Spuren zu lesen. Auf der Reise erwartet euch außerdem ein Rollenspiel zum Thema Gerichtsbarkeit – wie und durch wen wurde im Mittelalter Recht gesprochen und welche Strafen hatte ein Frevler zu fürchten? Findet es heraus und entscheidet selbst spielerisch auf dem Freistuhl. Nach unserer Rückkehr in die Jugendherberge könnt ihr euch auf etwas Freizeit und ein leckeres Abendessen freuen. Gut gestärkt putzt Ihr Euch dann heraus zur abendlichen Feierei bei der Mittelalterparty. Musik und Tanz von früher bis heute schließen Euren Abend ab.

### 3. Tag: EIN TAG BEI DEN HANDWERKERN

Wer feiern kann, der kann auch arbeiten. Deshalb steht der Folgetag im Zeichen der Handwerker und Zünfte. Nach dem Frühstück geht es gleich an die Vorbereitung des Mittagessens. Überm Feuer wird eine schmackhafte Gemüsesuppe gekocht. Währenddessen stellen wir mit Euch individuell ein Kräutersalz und einen Senf her, womit Ihr die Beilagen an der Tafel verfeinern könnt. Frische Brötchen aus dem Holzbackofen und selbstgemachte Butter sorgen für ein ausgewogenes Mittagessen, vor dem wir auch mit einigen Benimm-Klischees des Mittelalters aufräumen.

Nach einer Mittagspause sind dann die Gewerke an der Reihe, die sich nicht ums Essen drehen. Wie üblich packt Ihr nach jeweils einer kurzen Theorie selbst an und stellt Euch Eure Andenken selbst her. Dazu gehört das Filzen, Herstellen einer eigenen Seife und das Flechten eines Korbes, damit Eure Werke auch gut aufgehoben sind. Nach so viel Arbeit habt Ihr Euch die Freizeit für den Rest des Tages redlich verdient.

### 4. Tag: EIN TAG BEI DEN RITTERN

Nachdem Ihr das Leben im „einfachen“ Volk erleben durftet, geht es an Tag 4 Eurer Reise zu den Rittersleuten. Eröffnet wird dieser Tag mit einem Besuch in der Waffen- und Rüstkammer, wo Wissen zum Anfassen auf Euch wartet. Ein Turnier im Bogenschießen und Freundschaftskämpfe in der Arena stehen genauso auf dem Plan wie Wissenswertes rund um das Leben der Soldaten und Herrschaftlichen. Nach einer stärkenden Mittagsverpflegung findet Ihr Euch zu einem Kurs in der Heraldik: Es war schließlich unabdingbar die Wappen der Herrschenden richtig deuten zu können. Hier entwerft und fertigt Ihr Ever eigenes Wappen. Anschließend

### Leistungen

- ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension in Mehrbettzimmern mit Dusche und WC, Bettwäsche
- ✓ Programm wie beschrieben

### Termine & Preise

01. 01. 2024 – 31. 12. 2024

- 👤 **4 Übernachtungen mit Vollpension,**  
Bett / en im Mehrbettzimmer mit Du / WC  
289,00 € pro Person

### Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

Höchstens 60 Teilnehmer

Letzte Rücktrittsmöglichkeit des Reiseveranstalters bei Nichterreichen der Mindestteilnehmerzahl: 31 Tage vor Reisebeginn.

besucht Ihr den Sarwürker, der die bekannten Kettenhemden herstellte. Dieses aufwendige Handwerk könnt ihr selbst versuchen und euch einen Anhänger knüpfen.

Nach einem solchen Tag in der Kaserne stärkt Ihr Euch beim Abendessen. Einen späteren Snack macht ihr euch selbst als Knüppelkuchen am Lagerfeuer. Zum Abschluss finden wir heraus, wie furchtlos Ihr seid – unsere Nachtwanderung mit einer Geschichte aus dem Teichgebiet bringt euch sicher zum Schaudern.

## 5. Tag: ABREISE

Stärkt Euch beim Frühstück, denn Eure Mittelalter-Reise endet hier. Nach dem Packen und dem Räumen der Zimmer wartet schon der Bus zur Heimreise.

## ALLGEMEINE HINWEISE

### Hinweise:

Der Programmablauf ist beispielhaft und kann variieren. Bei sehr schlechtem Wetter finden keine Wanderungen, kein Bogenschießen und kein Besuch des Ritterguts statt. In diesem Fall bieten wir für diese Outdooraktivitäten ein Alternativangebot (z.B.: Burgenkunde vor Ort und Katapultschießen) an. Das Programm ist nicht geeignet für Menschen mit eingeschränkter Mobilität. Bitte melden Sie besondere Essvorschriften (z.B. Unverträglichkeiten) bis spätestens 4 Wochen vor Anreise per Mail.

### Packliste:

- Allergie - Medikamente
- Trinkflasche
- Schreib-Material
- Alte Kleidung / Schürze für bestimmte Gewerke
- Tagesrucksack
- Hausschuhe
- Handtücher
- Geländetaugliche / wetterbeständige Kleidung und Schuhe (wasserdicht!)
- An kühlen Tagen warme Kleidung

Es können maximal 2 Gruppen / Klassen gleichzeitig das Programm durchführen.

Onlineversion des Angebots: [www.jugendherberge.de/reisen/kl5264](http://www.jugendherberge.de/reisen/kl5264)

### Information & Buchung:

Jugendherberge Plothen,  
Hausteichstraße 1  
7907 Plothen

☎ +49 3643 850001-21  
✉ [plothen@jugendherberge.de](mailto:plothen@jugendherberge.de)

### Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Thüringen e.V.  
Zum Wilden Graben 12  
99425 Weimar

☎ +49 3643 8500-00  
✉ [Service-TH@jugendherberge.de](mailto:Service-TH@jugendherberge.de)