

# Eine kurze Reise ins Mittelalter

## 3 Tage Aufenthalt

Viel Bewegung im Naturschutzgebiet der Tausend Teiche und Wissenswertes über dessen Vergangenheit erwartet Euch, wenn Ihr durch die Teichlandschaft wandert und in der Jugendherberge den mittelalterlichen Alltag verschiedener Stände erlebt. Probiert Euch selbst in den zahlreichen Handwerken und erlernt neue motorische Fertigkeiten, trainiert Eure grauen Zellen in Wissens-Stationen wie der Waffen- und Rüstkunde und stärkt Euren Gruppen-Zusammenhalt bei der abendlichen Party und der gruseligen Nachtwanderung.

### 1. Tag: EINE REISE DURCH DAS TEICHGEBIET

Nach der Ankunft empfangt ihr eure Lunchpakete in der Jugendherberge.

Um uns dann gegen 11:00 Uhr gemeinsam auf eine Reise ins Mittelalter zu begeben.

Entdeckt mit den Federwölfen längst vergangene Zeiten und werdet ganz einfach selbst zum Ritter, Grafen oder Bauern, wenn wir Euch in der Ständeordnung des Mittelalters unterrichten. Nach einer Stärkung zum Mittag begeben wir uns gemeinsam auf eine Wanderung durch die Teichlandschaft, die uns am Pfahlhaus vorbei um den Hausteich führt. Auf unserer Expedition erwarten Euch spannende Rätsel und zum Abschluss eine Gerichtsverhandlung auf dem Freistuhl.

Nach unserer Rückkehr in die Jugendherberge könnt ihr euch auf etwas Freizeit und ein gemütliches Abendessen freuen und danach lassen wir es richtig krachen. Wir laden Euch zur Mittelalterparty ein. Musik und Unterhaltung von früher bis heute, dazu Tänze und Spiele. Diese Party verspricht allerhand Spaß.

### 2. Tag: VON DEN MENSCHEN IM MITTELALTER

Nach einem reichhaltigen Frühstück gilt es euer Mittagessen vorzubereiten, denn so eine leckere Gemüsesuppe braucht ihre Zeit über dem Feuer. Auch Brötchen und Butter stellt ihr gemeinsam mit den Federwölfen selbst her und mit eurem selbstgemachten Kräutersalz bekommt euer Essen eine ganz persönliche Note.

Während die Brötchen im Ofen backen und die Suppe kocht, werft ihr einen Blick in die Waffen- und Rüstkammer des Mittelalters. Nachdem ihr hier nicht nur theoretisch erfahren konntet, wie die Krieger damals gewappnet waren, läutet auch schon die Essensglocke und ihr tafelt (fast) wie im Mittelalter. Natürlich darf hier auch ein Blick in den Mittelalter-Knigge nicht fehlen, um mit einigen Klischees aufzuräumen.

Gut gestärkt sollt ihr dann euer Können mit Pfeil und Bogen unter Beweis stellen und taucht anschließend in das Leben der Handwerker alter Zeiten ein mit Lederei, Töpferei und dem Kerzenziehen. Jedes der drei Gewerke umfasst eine kleine Theorie und natürlich die Herstellung eigener Andenken an den Mittelalter-Alltag.

Wer viel schafft, der soll auch gut speisen: Das Abendessen wird euch sicher ordentlich stärken. Ein abendlicher Snack erwartet euch dann später am Feuer, wo ihr euren eigenen Knüppelkuchen backt. Dabei dürfen natürlich auch die Lagerfeuer-Geschichten nicht fehlen. Für diejenigen, die sich gern gruseln folgt abschließend eine Nachtwanderung mit einer schauerhaften Erzählung aus dem Teichgebiet.

### 3. Tag: ABREISE

Nach dem Frühstück gilt es die Koffer zu packen, denn der Bus zur Heimfahrt steht schon bald bereit.

### ALLGEMEINE HINWEISE

Der Programmablauf ist beispielhaft und kann variieren. Bei sehr schlechtem Wetter finden keine Wanderungen und kein Bogenschießen statt. In diesem Fall bieten wir für diese Outdooraktivitäten ein Alternativangebot (z.B.: 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.

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

### Packliste:

- Allergie - Medikamente
- Trinkflasche
- Tagesrucksack

### Leistungen

- ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension in Mehrbettzimmern mit Dusche und WC, inkl. Bettwäsche
- ✓ Programm wie beschrieben

### Termine & Preise

01. 01. 2024 - 31. 12. 2024

- 👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**  
Bett / en im Mehrbettzimmer mit Du / WC  
159,00 € pro Person

### Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

Höchstens 60 Teilnehmer

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

- Hausschuhe
- Handtücher
- Geländetaugliche / wetterbeständige Kleidung und Schuhe (wasserdicht!)
- An kühlen Tagen warme Kleidung – dann auch für die kalten Gemäuer des Ritterguts

Onlineversion des Angebots: [www.jugendherberge.de/reisen/kl5265](http://www.jugendherberge.de/reisen/kl5265)

### Information & Buchung:

Jugendherberge Plothen,  
Hausteichstraße 1  
7907 Plothen

+49 3643 850001-21  
@ plothen@jugendherberge.de

### Reiseveranstalter:

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

+49 3643 8500-00  
@ Service-TH@jugendherberge.de