

Mittelalterlicher Burgtag

- Mittagspause bis 15 Uhr
- Abmarsch 15:30 Uhr
- Weg zur Burg: Kinder sollen **Steine in der jeweiligen Gruppenfarbe** finden. Auf jedem Stein ist ein **Buchstabe**. An der Burg sollen die Steine in die richtige Reihenfolge gebracht und das Lösungswort gefunden werden. M I T T E L A L T E R
- 16:15 Treffen am Spielplatz

Einführung Mittelalter: Geschichtlicher Überblick / **Leitgeschichte** wird von dem Barden erzählt:

Fluch eines bösen Zauberers, der sich in einem Kristall befindet. Der Zauberer wollte mit der Windecker-Zauberer Gilde auf der Burg wohnen. Da der Zauberer aber so böse war, wollten sie ihn nicht in ihren Reihen haben und vertrieben ihn von der Burg. Da sagte der Böse Zauberer: Wenn ich hier nicht bleiben darf dann soll niemand hier sein. Er sprach den Fluch aus und bannte ihn in einen Kristall. Dabei verlor er seine ganze Kraft. Im Laufe der Jahre zerfiel der Kristall in 4 Teile und wurde von den vier Winden der Burg Windeck im Burggelände verstreut. Der Fluch lautet so: Wer sich länger als 1 Tag auf dem Burggelände aufhält, soll auf geheimnisvolle Art und Weise verschwinden. Der Fluch kann nur aufgehoben werden, wenn die Kristallteile gefunden, zusammengesetzt und Mithilfe einer besonderen Flüssigkeit zerstört wird.

- Jeder bekommt einen **Pass** indem seine Fähigkeiten, seine Funktion und seine Kraft-Farbe festgelegt ist.

1. BLAU Zauberer (Zauberkraft, Tier- Und Pflanzenkenntnis)
2. GELB Barde (Ablenkung, Motivation)
3. ROT Ritter (Geschick, Kraft)
4. GRÜN Bauer (Ausdauer, Sinnesstärke - Riechen, Schmecken, Fühlen, Hören, Sehen, Orientieren)
5. WEIß Geistlicher (Gelehrtheit, Gottesnähe)

- Jede Gruppe bekommt einen **Beutel** für seine Kraftpunkte.

- Die Kinder dürfen nur in den Burgbereich, wenn sie am Eingangsportal ihren Pass vorzeigen.

16:30 Teil 1: Bürgerkundung / Vorbereitung / Kräfte sammeln

Fragebogen mit Aufgaben. Die Aufgaben zu jedem Bereich sind im Burgbereich versteckt. Je ein Betreuer in der Nähe...

- Treppenstufen im großen Turm zählen
 - Fragen zum Burrgeschichte
 - Fragen zu Himmelsrichtungen
 - Aufgaben zu den einzelnen Personengruppen (Betreuer haben auch Farben und nehmen entsprechende Lösungen entgegen und verteilen Kraftpunkte)
- Für jede richtige Antwort bekommen die Gruppenmitglieder Kraftpunkte
Die ausgeteilten Kraftpunkte sollen im Beutel verstaut werden.

17:30 Treffpunkt Spielplatz ABENDESSEN

Mittelalterlicher Burgtag

18:45 Teil 2: Suche des Kristalls

Spiele zu den einzelnen Themen, die auf die bestimmten Fähigkeiten abgestimmt sind. Das Kind mit dem entsprechenden Charakter darf bestimmen, wie viele Punkte an dieser Station eingesetzt werden. Sieg: doppelte Punktzahl zurück / Unentschieden: Punkte zurück / Niederlage: Punkte Verlust

1. Zauberer: **Zuordnungsspiel** Pflanzen/Tiere
2. Barde: Betreuer hat Augen verbunden und verteidigt etwas. Die Kinder müssen sich anschleichen. Der Barde darf Geräusche machen, damit der Betreuer die anderen nicht hören kann.
Lied schreiben
3. Ritter: Der Ritter hebt zwei **Tetrapacks** mit ausgestreckten Armen. Die anderen haben so lang Zeit ein **Puzzle** zu lösen.
4. Bauer: **Richtest / Geschmackstest / Fühltest / Hörtest**
5. Geistlicher: **Richtig/Falsch** zum Thema Bibel

Die Gesamtzahl der erspielten Punkte entscheidet wie viele **Puzzleteile** zur Suche der Teile ausgegeben wird.

Abschlussritual: **Schüssel** (von Betreuer) / 4 oder 5 **Zuckerstücke** / **Flüssigkeit**

20:45 Abmarsch zur Halle

21:45 Duschen

22:15 Andacht

Verstecke für die Zuckerstücke und die Thermoskanne

1. Holzscheid beim großen Turm
2. Eingangsbereich des großen Turms
3. Ritze der Mauer zwischen den Türmen
4. Loch Turmecke kleiner Turm
5. Unter der Bank am Treppenaufgang