Preise und Leistungen

Erleben Sie abwechslungsreiche Programme für Schulklassen auf der Jugendburg Ludwigstein. Unsere Schulklassenpakete bieten 1,5 oder 2,5 Tage pädagogisches Programm mit zwei oder vier Übernachtungen von Montag bis Freitag. Im Angebot enthalten sind täglich drei Mahlzeiten aus der Burgküche sowie die Nutzung eines Gruppenraums und des Schwimmbads.

Zusätzlich können Sie Einzelbausteine buchen, die für alle Programme verfügbar sind. Details zu den Preisen finden Sie ganz einfach über den QR-Code, der Sie direkt zur aktuellen Preisliste auf unserer Website führt.

Buchung und Anreise

Jugendbildungsstätte Ludwigstein
Burg Ludwigstein
D-37214 Witzenhausen
Telefon: Telefon: 05542 5017-33
E-Mail: jubi@burgludwigstein.de

Die in Nordhessen gelegene Jugendburg ist über ÖPNV jeweils 30 Kilometer von Göttingen und Kassel entfernt.

Unsere Schulklassenprogramme können Sie buchen unter: https://www.burgludwigstein.de/erleben/klassenfahrten

Unterkunft und Verpflegung buchen Sie bitte im Burgbüro unter: Tel. 05542 5017-10

Deutschland Land der Ideen
Ausgewählter Ort 2013

einheits|preis

Deutsch-Polnischer Jugendpreis

Nachhaltigkeit lernen
Weltdekade der Vereinten Nationen 2005–2014
Bildung für nachhaltige Entwicklung
UNESCO

JUGEND BILDUNGSSTÄTTE LUDWIGSTEIN

Programmangebote für Schulklassen auf der Jugendburg Ludwigstein

Mittelalter zum Anfassen (bis 6. Klasse)

Ihr lebt mit eurer Klasse wie im Mittelalter - und das auf einer richtigen Burg! Wir bieten euch ein abwechslungsreiches Mittelalterprogramm, das Kopf, Herz und Hand gleichermaßen anspricht.

* Mittelalterrallye: Einführung in das Leben des Mittelalters
* Zünfte: Filzen, Duftsäckchen nähen, Kerzen ziehen, Speckstein, Kupfertreiben, Ledersäckchen und Backen
* Rittertum: Wappen basteln, Schweigemarsch und Ritterschlag mit feierlicher Urkundenverleihung

Hexen, Zauberer und magische Wesen (bis 6. Klasse)

Ihr taucht rund um eine mittelalterliche Burg als Zauberlehrlinge in die magische Welt der Hexen, Zauberer, Heilerinnen und Naturgeister ein.

* Magische Rallye: Sinne schärfen beim Stationenlauf im Zauberwald
* Kräuter- und Hexenküche: Herstellung von Salben, Arznei, Hexenkaffee und Amuletten
* Experimentierlabor Zauberwerkstatt: Zaubertinten, Treibsand und Geisterbaum

Grimms Märchenburg (bis 6. Klasse)

Hier in Nordhessen sammelten die Brüder Grimm vom Volke Märchen und machten daraus das schönste Buch der Welt - Grimms Märchen!

* Märchenrallye rund um die Burg
* Märchen mit Improvisationstheater und Pantomime erspielen und erleben

Kunst für Kids (bis 6. Klasse)

„Jeder ist ein Künstler!“ Frei nach dem Motto von Joseph Beuys lernt ihr beim Malen, Modellieren und Filzen mit Pappmaché, Ytong, Wachs oder Wolle eurer Kreativität freien Lauf zu lassen. Am Ende präsentiert ihr stolz eine Ausstellung, die ihr auch in eurer Schule zeigen könnt.

Theaterwerkstatt (ab 5. Klasse)

Im Theater darf man spielen, verrückte Ideen haben und der Welt mit Phantasie auf die Pelle rücken. Die ganze Schulklasse wird zum Trainingsfeld für Wahrnehmung, Reaktionsvermögen, Improvisation und soziale Kompetenz. Vorhang auf für Bewegungstheater, Stimmtraining und die Arbeit mit Texten.

Survival (ab 5. Klasse)

„Die Kunst zu überleben“ als Projekttag. Unter professioneller Anleitung werden Survivaltechniken erlernt, Grenzen überwunden, Naturerlebnisse vermittelt und teambildende Aufgaben gelöst.

* Umgang mit Kompass, Kräuterkunde, Nahrungssuche
* Notlagerbau, Wasser filtern, Feuer machen, Spuren lesen

Geocaching (ab 5. Klasse)

Geocaching ist eine moderne Form der Schnitzeljagd. Mehrere Teams gehen mit GPS-Geräten auf eine abenteuerliche Rallye.

* Orientierung erlernen und Schätze finden
* Schulung von Kommunikation und Kooperation

Teamtraining (ab 6. Klasse)

Stärkt eure Gemeinschaft nachhaltig - mit erlebnispädagogischen Methoden zu Kommunikationsfreude, Kooperationsbereitschaft und Teamspirit:

* Kooperations- und Interaktionsaufgaben sowie Schulung der Sinneswahrnehmung
* Niedrigseilparcours mit Entwicklung selbstständiger Lösungsstrategien

Zivilcourage (ab 8. Klasse)

Soziale Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit Mobbing, körperlicher Gewalt und Zivilcourage mit einem Training erweitern:

* Reflexion des eigenen Verhaltens und Entwicklung neuer Handlungsmuster
* Inhalte werden über Spiele und Übungen vermittelt und können „erlebt“ werden

History Caching (ab 9. Klasse)

Im Zentrum steht der unterhalb der Burg gelegene Kriegsopferfriedhof, der 1961 als Sammelgrabstätte für Menschen mit den unterschiedlichsten Schicksalen aus den Jahren 1944/1945 angelegt wurde.

* History-Caches mit Navigationsgeräten im Gelände entdecken
* Spuren der Geschichte entschlüsseln und Einzelschicksale erforschen

Archivwerkstatt (ab 9. Klasse)

Einsteigerkurs für historisches Forschen im Archiv der deutschen Jugendbewegung:

* Quellenarbeit: Wandervogel, Vegetarismus, Reformpädagogik, Jugendwiderstand
* Burgführung: 100 Jahre Jugendburg mit Licht und Schatten
* Praxis: Spiele, Lieder und Fahrten