



## SCHLOSS AUGUSTUSBURG

**Einmal schlafen wie August von Sachsen – nur in bequemeren Betten und beheizten Zimmern? Dann ist die Jugendherberge auf Schloss Augustusburg das richtige Reiseziel.**

Die königliche Herberge thront hoch auf dem Schellenberg, nur etwa zehn Kilometer von Chemnitz entfernt. Vor gut 500 Jahren wurde sie vom damaligen Kurfürsten August gebaut – zum einen, um während der Jagdausflüge eine angemessene Schlafgelegenheit zu haben,

zum anderen, um vor seinen Rivalen zu prahlen. Dies ist ihm geglückt, obwohl die Räumlichkeiten heute weitaus komfortabler sind als damals. Von den zusätzlichen Sammlungen und Ausstellungen im Schloss können sich Ihre Schüler bei einer Sonderführung selbst überzeugen. Alle Touren sind speziell auf Lehrpläne verschiedener Altersgruppen zugeschnitten. Für welche Tour sich die Schüler auch entscheiden – Geschichte zum Anfassen ist garantiert!

**AB 138,00 EURO**

### LEISTUNGEN

- Standardleistungen
- 2 Übernachtungen in Mehrbettzimmern in der Jugendherberge Schloss Augustusburg
- Vollpension
- ein Filmabend
- 1,5-stündige Zeitreise 3-D in die Renaissance auf Schloss Augustusburg (wahlweise andere thematische Führung im Schloss)
- Flugvorführung des Sächsischen Adler- und Jagdfalkenhofes auf Schloss Augustusburg
- 1 Stunde Minigolf
- 1 Ticket für die Sommerrodelbahn
- 1 Naturerlebnis mit einem ausgebildeten Naturführer: wahlweise »Geocaching« oder »Natur- und Wildnisabenteuer«

### PROGRAMM

#### TAG 1

Abreise am Vormittag, Mittagessen in der Herberge, anschließend Schlossführung und Flugshow beim Falkner, Abendessen und Filmabend

#### TAG 2

Nach dem Frühstück Natur-Expedition, entweder GPS-Schatzsuche oder kleines Survival-Training, anschließend Besuch der Minigolfanlage und Sommerrodelbahn, Abendessen und Lagerfeuer

#### TAG 3

Antritt der Heimreise nach dem Frühstück





BESONDERS  
GEEIGNET FÜR  
KLASSE  
5 BIS 7

## BESONDERE FÜHRUNGEN

### Zeitreise in 3-D

Die Schüler gehen auf eine Zeitreise in die Renaissance und erkunden gemeinsam die unentdeckten Winkel von Schloss Augustusburg, wie den alten Tanz- und Speisesaal, den Dachboden und vieles mehr. Dabei lernen sie spielerisch das höfische Leben sowie die Tisch- und Tafelkultur des 16. Jahrhunderts kennen. Neben der Illusion einer Festtafel erwartet die Gruppe ein XXL-Mitmach-Gemälde in 3-D sowie einzigartige multimediale Licht- und Toninszenierungen.

### Menschen in Fahrt – Kutsche, Fahrrad, Automobil

Das ist ja abgefahren ...! Hier lernen die Schüler viel Wissenswertes über die Entwicklung von Kutsche, Fahrrad und Motorrad bis hin zum ersten Automobil. Dabei bestaunt die Gruppe unterschiedlichste Entwicklungsstufen an originalen Ausstellungsstücken und kann zudem einmal selbst versuchen, auf ein Hochrad zu steigen, und herausfinden, wie es sich auf dem ersten »Reitwagen« gegessen hat. Anschließend testen die Schüler ihr neues Wissen mit einem kleinen Quiz.

### Schloss-Entdeckertour

Auf Schloss Augustusburg gibt es so einiges zu entdecken. Die Tour führt durch jahrhundertealte Stuben und Säle, Brunnenhaus, Dachboden und vieles mehr. Dabei lernen die Schüler die Geschichte und Funktion des Schlosses näher kennen. Außerdem warten knifflige Rätsel und historische Spiele auf Ihre Gruppe.

## NATURERLEBNIS

### Natur- und Wildnis Abenteuer – Grundlagen zum Leben in freier Natur

Wie verhält man sich richtig bei einem Gewitter? Wo und wie finde ich Wasser und Nahrung? Wie kann ich mich im Wald orientieren. Was sind Heilpflanzen? Welche Pflanzen sind essbar? Was ist Outdoor-Erste Hilfe? Nach der Wanderung mit dem Wildnisführer kennen Ihre Schüler die Antworten. Der Experte zeigt der Gruppe, wie man richtig und sicher ein Feuer macht, sich mit der Uhr und den Sternen orientiert, einen Kompass baut und Notsituationen in freier Natur meistert.

### GPS-Schatzsuche / Geocaching

Um Augustusburg sind verschiedene Schatzpunkte verteilt, die entdeckt werden möchten. An jedem Schatzpunkt ist eine Aufgabe zu lösen, die je nach Schwierigkeitsgrad beim richtigen Lösen mit Punkten belohnt wird. Zur Ausstattung gehören ein vorprogrammiertes GPS-Gerät, die Schatzkarte, Zettel und Stift. Seien Sie gespannt, welches Team den Schatz entdeckt!