

## Programme für Schulklassen am Burgbau Friesach – Schuljahr 2026

Für Schulklassen von der **1. bis 9. Schulstufe** bietet das Team vom Burgbau Friesach individuelle Schulprogramme an.

**Alle Programmteile sind als Bausteine zu verstehen und werden individuell nach Interesse und Altersgruppe zusammengestellt. Witterungsbedingte Änderungen vor Ort vorbehalten!**

### Baustein **SCHULFÜHRUNG**

Am Burgbauplatz wird mit alten Handwerkstechniken eine mittelalterliche Burg gebaut. Geschulte Vermittlerinnen und Vermittler begleiten die Klassen durch den Baubetrieb. Man schaut den Handwerkern bei der Arbeit über die Schulter und erkundet Steinmetzzeichen, Holzverbindungen, Mörtelmischen, Steinmauern, Schmiedearbeiten, Pferdefuhrwerk u.v.m.

**max. Dauer 75 Minuten | Kosten pro Schüler\*in € 11,00**

### Baustein **SCHULGAUDIUM**

Im Anschluss an die Führung durch die Burgbaustelle kann unser Schulgaudium (=Workshop) gebucht werden. Es stehen folgende Workshops zur Auswahl:

- 1.) Specksteinbearbeitung (*inkl.- selbst gefertigtem Specksteinamulett zum Mitnehmen*)
- 2.) Wappenkunde (*inkl. selbst gemaltem Holzwappen zum Mitnehmen*)
- 3.) Schnurgabel (*inkl. selbst gestrickter Schnur und Almosenbeutel zum Mitnehmen*)

**max. Dauer 60 Minuten | Kosten pro Schüler\*in € 8,00**

### Baustein **RITTERPROGRAMM**

Dieser Baustein steht unter dem Motto „Wissenswertes Mittelalter“. Wir beginnen mit dem Bau einer Burg aus Holzklötzen bzw. mit einer kurzen szenischen Einleitung, bevor wir uns mit dem Alltag eines Ritters auseinandersetzen. Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern den Begriff der „Lebenspyramide“ greifbar zu machen.

**max. Dauer 75 Minuten | Kosten pro Schüler\*in € 8,00**

## Baustein **ITTERSPIELE**

Bei diesem kleinen Spectaculum wollen wir die Welt der mittelalterlichen Spiele kennenlernen. An Hand eines Bildes versuchen die Kinder die große Anzahl an mittelalterlichen Spielen zu entdecken, danach folgen Brettspiele, Wurfspiele und „Knappenübungen“ in Gruppen.

**max. Dauer 60 Minuten | Kosten pro Schülerin\*in € 7,00**

### Informationen bezüglich

**Ausrüstung und Schuhwerk:** unsere Baustelle liegt in einem Waldstück. Da unsere Wege weder asphaltiert, noch gepflastert sind empfehlen wir (je nach Witterungsverhältnissen) sehr gutes, festes Schuhwerk. Ebenso dürfen wir für das Frühjahr und den Herbst wärmende Kopfbedeckung, sowie wärmende Zusatzbekleidung empfehlen. Im Sommer an den jeweils benötigten Sonnenschutz denken.

**Bezahlung:** es besteht die Möglichkeit die jeweilige Führung bzw. die jeweiligen Programmteile entweder bar vor Ort, mit Bankomat- oder Kreditkarte oder auch mittels Rechnung zu begleichen. Die gewünschte Zahlungsmodalität kann im Vorfeld bekannt gegeben werden um die Abwicklung so rasch wie möglich durchzuführen.

**Buchungsvorgang:** der jeweilige Buchungswunsch (Dienstag bis Freitag) kann gerne schriftlich per Email an [office@burgbau.at](mailto:office@burgbau.at) , telefonisch unter 0660 5448856 oder persönlich vor Ort vereinbart werden. Vor allem in den letzten zwei Schulwochen werden sehr viele Termine gebucht. Daher ersuchen wir die Führungen etc. rechtzeitig zu buchen und empfehlen auch Termine im Frühjahr und Herbst in Betracht zu ziehen. Nach jeder erfolgten Buchung erhält der Kunde eine Bestätigung des Termins inkl. einer Preisauflistung via Email.

**Speis' und Trank:** beim Burgbaushop steht ein Getränke- und Kaffeeautomat sowie ein Eis- und Snackverkauf zur Verfügung. Bei Fragen bezüglich Gastronomie in Friesach helfen wir Ihnen gerne weiter.

**Spielplatz:** wir möchten ausdrücklich darauf hinweisen, dass der Spielplatz beim Burgbaugelände ein öffentlicher Spielplatz ist! Die Haftung obliegt somit der jeweiligen Aufsichts- bzw. Betreuungsperson. Bitte beachten Sie bei den jeweiligen Spielgeräten die Hinweisschilder hinsichtlich Maximalbelastung etc.

**Wertgegenstände:** für Wertgegenstände wird KEINE Haftung übernommen. Es gibt vor Ort keine Schließfächer. Gegebenenfalls können die Rucksäcke bzw. Taschen bei der Burgbau-Kassa bzw. im Besucherzentrum deponiert werden.