

Programmentwurf Projekt „Mythos Mittelalter“

Zeit	Thema Stadt	Thema Ritter	Thema Kirche	Thema Bauern	Thema Allgemein
MO NM	EINFÜHRUNG KL 1 Vorstellung der Ständegesellschaft Sammlung der Fragen und deren Strukturierung Festlegung Themengebiet und Arbeitsgruppen P: 1 PM + 1 L + 1 B R: MZR	EINFÜHRUNG KL 1 Vorstellung der Ständegesellschaft Sammlung der Fragen und deren Strukturierung Festlegung Themengebiet und Arbeitsgruppen P: vgl. Stadt R: MZR	EINFÜHRUNG KL 1 Vorstellung der Ständegesellschaft Sammlung der Fragen und deren Strukturierung Festlegung Themengebiet und Arbeitsgruppen P: vgl. Stadt R: MZR	EINFÜHRUNG KL 2 Vorstellung der Ständegesellschaft Sammlung der Fragen und deren Strukturierung Festlegung Themengebiet und Arbeitsgruppen P: 1 PM + 1 L + 1 B R: SP	EINFÜHRUNG KL 2 Vorstellung der Ständegesellschaft Sammlung der Fragen und deren Strukturierung Festlegung Themengebiet und Arbeitsgruppen P: vgl. Bauern R: SP
DI VM	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: 1 PM + 1 L R: MZR	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: vgl. Stadt R: MZR	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: 1 PM + 1 B R: 2	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: 1 PM + 1 B R: 3	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: 1 L + 1 B R: 1
DI NM	ERKUNDEN Stadtsuchspiel P: 2 PM + 1 L + 1 B R: Stadt	ERKUNDEN Burgenerkundung P: 1 PM + 1 L + 1 B R: Lobdeburg	ERKUNDEN Stadtsuchspiel P: vgl. Stadt R: Stadt	ERKUNDEN Burgenerkundung P: vgl. Burg R: Lobdeburg	ERKUNDEN Stadtsuchspiel P: vgl. Stadt R: Stadt

MI VM	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: 1 PM + 1 L R: MZR	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: vgl. Stadt R: MZR	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: 1 PM + 1 B R: 2	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: 1 PM + 1 B R: 3	ERFORSCHEN Nutzung Materialien P: 1 L + 1 B R: 1
MI NM	ERLEBEN Erstellen des Modells einer Stadt P: 1 PM + 1 L R: MZR	ERLEBEN Erstellen des Modells einer Burg P: vgl. Stadt R: MZR	ERLEBEN Erstellen Modell Kirche/Kloster P: 1 PM + 1 B R: 2	ERLEBEN Erstellen Modell Bauernhaus P: 1 L + 1 B R: 3	ERLEBEN Münzprägung P: 1 PM R: 1
DO VM	ERLEBEN Handwerke ausprobieren P: 1 PM + 1 B R: 1	ERLEBEN Wappen erstellen P: 1 L R: MZR	ERLEBEN Arbeit im Skriptorium, Wachstafeln herstellen P: 1 L R: 2	ERLEBEN Löffel Schnitzen P: 1 PM R: 3	ERLEBEN Kochen/Backen P: 1 PM + 1 B R: SP + Gelände
DO NM	ERLEBEN Marktstand versetzter Zeitplan (Markt, Ritterspiele/Bogenturnier, Festessen) P: 1 L R: Außengelände	ERLEBEN Ritterspiele versetzter Zeitplan (Markt, Ritterspiele/Bogenturnier, Festessen) P: 1 PM + 1 L R: Außengelände	ERLEBEN Marktstand versetzter Zeitplan (Markt, Ritterspiele/Bogenturnier, Festessen) P: 1 B R: Außengelände	ERLEBEN Marktstand versetzter Zeitplan (Markt, Ritterspiele/Bogenturnier, Festessen) P: 1 PM R: Außengelände	ERLEBEN Marktstand; Bogenturnier versetzter Zeitplan (Markt, Ritterspiele/Bogenturnier, Festessen) P: 1 PM + 1 B R: Außengelände

	ERKLÄREN KL 1	ERKLÄREN KL 1	ERKLÄREN KL 1	ERKLÄREN KL 2	ERKLÄREN KL 2
FR VM	Vorstellung Forschungsergebnisse P: 1 PM + 1 L + 1 B R: MZR	Vorstellung Forschungsergebnisse P: vgl. Stadt R: MZR	Vorstellung Forschungsergebnisse P: vgl. Stadt R: MZR	Vorstellung Forschungsergebnisse P: 1 PM + 1 L + 1 B R: SP	Vorstellung Forschungsergebnisse P: vgl. Bauern R: SP

Abkürzungen:

PM	Pädagogischer Mitarbeiter	P	Personal	SP	Speiseraum
L	Lehrer	R	Raum	VM	Vormittag
B	Betreuer	MZR	Mehrzweckraum	NM	Nachmittag
KL 1	Klasse 1 (nicht Klassenstufe!)	KL 2	Klasse 2 (nicht Klassenstufe!)	MO...	Wochentage

Varianten:

Bemerkung:
Der Baustein „Modellerstellung“ kann beispielsweise auch durch den Baustein „Rätsel und Spiele“ ersetzt werden.
Der Baustein „Modellerstellung“ kann beispielsweise auch durch einen weiteren Baustein ERFORSCHEN ersetzt werden.
Der Baustein am Donnerstag Nachmittag kann beispielsweise auch durch den Baustein „Rätsel und Spiele“ ersetzt werden.