

Undervisningstilbud til  
**UNGDOMSUDDANNELSER**



## MAGTENS BOLIG

### *Historie A*

Gammel Estrups bygninger, interiører og rum fungerer som prisme for en indføring i centrale udviklingslinjer og begivenheder i Danmarkshistorien. Eleverne skal beskæftige sig med et unikt sæt af herregårdshistoriske kilder som efterfølgende anvendes til løsning af en række opgaver i museets udstillinger.

## EN HERSKABELIG DØD

### *Historie A*

Med udgangspunkt i dødens kulturhistorie præsenterer forløbet eleverne for dødens og begravelsens historie samt herregårdenes og adelens betydning gennem historien. Eleverne mødes med konkrete spor fra fortidens gravkultur i eksempelvis Gammel Estrups kapel, gravsætningen i skoven samt Auning Kirke.

## SLADDER OG POLITIK

Prøv kræfter med en autentisk læringsoplevelse, med et rollespil om 1700-tallets politiske intriger og magtkampe.

## INNOVATIONSFORLØB

På dette forløb danner Gammel Estrups baggrund for kreative og innovative læringsprocesser.

## HAR DU EN IDÉ?

I er altid velkomne til at kontakte os, hvis I har særlige ønsker.

Et forløb varer som udgangspunkt 3 timer. Ring eller skriv, så kan vi i fællesskab planlægge jeres besøg på museet.

Med venlig hilsen Anders Sinding, Museumsformidler, [ans@gammelestrup.dk](mailto:ans@gammelestrup.dk), 8795 0705, [www.gammelestrup.dk](http://www.gammelestrup.dk).