

## PRAKTISK

Alle forløb er udarbejdet og udført af efteruddannede akademikere.

Varighed: ca. 3 timer

Pris: 750 kr.

Antal elever: Op til 30 elever.

Ønskes der to hold elever fordobles prisen. Ønskes der udelukkende en omvisning på en time eller anden specialaftale, er timeprisen på 250 kr. pr. hold.



## KONTAKT

Ring eller skriv, så kan vi i fællesskab planlægge jeres besøg på museet.

Med venlig hilsen

**Anders Sinding**

Museumsformidler

Cand.theol.

[ans@gammelestrup.dk](mailto:ans@gammelestrup.dk)

8795 0705



## GAMMEL ESTRUP



Læringstilbud til

## Daginstitutioner

**Gammel Estrup** tilbyder en række undervisningstilbud, der understøtter og perspektiverer undervisningen i klassen.

På Gammel Estrup er der mulighed for et personligt og sanseligt møde med kulturarven, hvor oplevelse og faglighed hånd i hånd.

Hæftet indeholder en oversigt over museets tilbud til daginstitutioner.

Følg med i særlige tiltag på:

[www.gammelestrup.dk](http://www.gammelestrup.dk)



## GREVE OG GREVINDE FOR EN DAG

Børnene skal hjælpe greven Jørgen Scheel, med at bestyre sit grevskab i 1700-tallet med alt hvad det indebærer. Der skal prøves parykker og med dans øves etikette, konduite, og mange andre ting, der hører sig til livet for de rigeste i 1700-tallet.

*Alsidig personlig udvikling. Krop sanser og bevægelse. Kultur, æstetik og fællesskab.*

Igennem levendegørelse og leg udfordres eleverne motorisk, sprogligt og æstetisk i mødet med den historiske dannelse for en greve i 1700-tallet. Med dans og legende undersøgelser skal kroppen og sanserne bruges til at skabe oplevelser med historien inde i udstillingen.



## GAMMEL ESTRUPS RIDDERE

Børnene kommer i lære som riddere på Gammel Estrup. For at blive rigtige riddere skal børnene først male deres egne våbenskjolde. Som fuldt udrustede riddere skal børnene herefter prøve kræfter med ridderdisciplinen ringridning (på cykel), der både sætter modet og motorikken på prøve.

*Kultur, æstetik og fællesskab. Krop sanser og bevægelse. Social udvikling.*

Fællesskab og sociale kompetencer er i fokus. Gennem bevægelse og æstetiske udtryksformer udfordres eleverne motorisk, og kreativt.

## LÆGEN, ALKYMISTEN OG STJERNERNE

I Alkymistkælderen på Gammel Estrup vil Tycho Brahe give fortryllende fortællinger om nattehimlen. Som alkymister vil børnene også stifte bekendtskab med de fire elementer, mystiske væsner, og alkymistens opgave som læge. I alkymistens værksted kan vi lave mange forskellige eksperimenter!

*Natur, udeliv og science. Krop sanser og bevægelse. Kommunikation og sprog.*

Med sanserne og sproget undersøger vi den store natur på stjernehimlen og i skoven, og den lille natur i kroppen. Igennem leg vækker vi lysten til at udforske naturen og de kulturelle samspil mellem natur og menneske.

## HERSKAB OG TJENESTEFOLK

Med udgangspunkt i museets samling præsenteres eleverne for tjenestefolkene og herskabet. Hernæst skal eleverne prøve kræfter med livet på herregården omkring år 1900. Dagens aktiviteter afhænger af vejr og årstid.

*Kultur, æstetik og fællesskab. Natur, udeliv og science. Krop, sanser og bevægelse.*

Eleverne skal i fællesskab opleve et sanseligt møde med kulturhistorien, de skal arbejde med naturen som spisekammer. Børnene skal anvende naturen omkring Gammel Estrup som et historisk læringsrum.

