

MUSEUM UDEN HÆMNINGER

SLUTRAPPORT



GAMMEL ESTRUP

1+U



MINISTERIET

SLOTS- OG KULTURSTYRELSEN



Djurslands

Folkehøjskole

PROJEKTET

Projektet Museum Uden Hæmninger er støttet af Slots- og Kulturstyrelsens pulje til underrepræsenterede brugergrupper i 2022.

Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum og Djurslands Folkehøjskole har igennem et formaliseret samarbejde arbejdet med at udvikle konkrete redskaber og formidlingsløsninger til anvendelse på danske museer, for at skabe bedre vilkår og større psykisk tilgængelighed for unge og unge voksne med udviklingshandicap. En brugergruppe der er underrepræsenteret i museale sammenhænge.

Ligesom alle andre, har mennesker med udviklingshandicap forskellige interesser, ønsker og forventninger til deres møde med museer. Der findes derfor ikke én løsning der passer til alle mennesker med udviklingshandicap eller alle museer.

I denne slutrapport fremhæves dog nogle vigtige pointer og erfaringer i forbindelse med de mange forskelligartede oplevelser og aktiviteter eleverne fra Djurslands Folkehøjskole har deltaget i, i løbet af det sidste halve år under projektet Museum Uden Hæmninger.

Med venlig hilsen

Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum



Djurslands Folkehøjskole, en højskole for mennesker med udviklingshandicap i alderen 18 år og opefter. Eleverne fra Djurslands Folkehøjskole har et brændende ønske om at deltage i kultur- og museumsoplevelser på lige fod med alle andre.

Underviserne på skolen og de cirka 50 elever er igennem deres linjefagsundervisning i musik, kunst og friluftsliv løbende blevet inddraget i projektets aktiviteter og evalueringen heraf.

INDHOLD

Side 4 - Psykisk tilgængelighed

Side 5 - Formidling gennem tekst

Side 6 - Alternativer til tekst

Side 7 - Samling og udstilling

Side 8 - Genstandsbaseret formidling

Side 9 - Sansebaseret formidling

Side 13 - Bevægelsesbaseret formidling

Side 14 - Leg og indlevelse

Side 15 - Gode rammer

Side 18 - Opsamling

Side 19 - Best-practice

PSYKISK TILGÆNGELIGHED

I projektet var eleverne fra Djurslands Folkehøjskole repræsentanter for målgruppen, og der blev taget udgangspunkt i deres aktuelle udfordringer på museet i forbindelse med psykisk tilgængelighed. Det var projektets primære formål at kortlægge disse udfordringer og komme med konkrete løsninger på dem.

Psykisk tilgængelighed handler i høj grad om de konkrete fysiske omgivers påvirkning af museets besøgende. Det kan være udstillingers rum, lys og lyd. Det kan være herregårdens ydre arkitektur der er lavet med det formål at fremstå fjendtlig og frygtindgydende, og herregårdens indre der kan fremstå ufremkommeligt, forvirrende og overvældende, også for andre besøgende.

Udover de konkrete fysiske omgivelser, påvirker også sådan noget som wayfinding, forventninger til besøget, sociale relationer, museets indhold og indholdets abstraktionsniveau alt sammen tilgængeligheden, særligt for mennesker med udviklingshandicap.

At forandre de konkrete fysiske omgivelser var ikke med i dette projekts fokusområde, men var selvfølgelig en omstændighed vi var bevidst om. Projektet fokuserede derfor primært på den psykiske tilgængelighed i forbindelse med formidling.

Målsætningen for projektet var igennem tilbagevendende besøg med de ca. 50 elever fra folkehøjskolen at afprøve og evaluere på samtlige af museets formidlingsaktiviteter og formidlingsindhold for at komme frem til løsninger på udfordringerne med den psykiske tilgængelighed.



”Eleverne var generelt mere interesserede end jeg havde forventet. Formidlingen var levende og legende, og det er vigtigt for vores elever. Af faldgruber har de fysiske rammer haft størst betydning.”

-Underviser fra Folkehøjskolen

FORMIDLING GENNEM TEKST

Tung og lang tekstbaseret formidling på vægge, plancher eller handouts er for langt størstedelen af gruppen en udfordring. På Gammel Estrup er tekst i størstedelen af udstillingen den eneste mulighed for at forstå og opleve museets fortælling. Denne formidlingsform udelukkede eleverne fra Djurslands Folkehøjskole fra start. Derfor blev en naturlig målsætning i projektet at undersøge alternativer til den tekstbaserede formidling og begrænse teksternes mængde og sværhedsgrad hvor tekst var nødvendig.

Når teksten virkede bedst, var det som korte introduktioner til en aktivitet eller et spørgsmål, der skulle tages stilling til. Nogle af eleverne med gode læsefærdigheder gav udtryk for, at nyde godt af teksterne, men efterspurgte mere dramatiserede fortællinger, der kom tættere ind på livet af herregårdens beboere - gerne koblet med flere billeder og fotografier. Efterspørgslen på narrativer og dramatisering er et gennemgående tema i forbindelse med formidlingen af museets fortællinger. Langt hen af vejen handler det om, at fortællingen virker vedkommende og relevant for modtageren.

Undervisere og ledsagere efterspurgte tekster, der var mere kortfattede samt bedre mulighed for selv at forberede sig på forhånd. Det skyldes, at de ofte skal læse udstillingsteksterne højt for eleverne, og derfor er det vigtigt med korte, højt-læsningsvenlige tekster eller særligt materiale henvendt til undervisere og ledsagere, der kan klæde dem på til at formidle for eleverne forud for et besøg.

Det er derfor en god idé, at tænke ledsagere ind i udarbejdelsen af materialet der er tilgængeligt både før og under et besøg.

"Den fysiske tilgængelighed er det største problem, dernæst at tekster i udstillingen er tunge. Det kunne være fedt at høre en mere vedkommende dramatiseret historie i de enkelte rum."

ALTERNATIVER TIL TEKST

Formidling via tekst er den hyppigst anvendte formidlingsform på museet, men langt hen af vejen ikke den bedste løsning for denne målgruppe. Det betyder ikke, at der ikke kan være tekster i udstillingen, men at der blot skal tilbydes et alternativ til målgruppen.

Det alternativ til tekstformidling, som fungerede bedst i projektet, var den personlige formidling. Det er også en formidlingsform, som andre besøgende holder meget af, men særligt for denne målgruppe er den personlige nærhed og formidling fra en forstående og nærværende fagperson nærmest umulig at overgå.

Udover den personlige formidling, var små stationer med lege og aktiviteter en enormt givende oplevelse for mange af eleverne. Generelt var motivationen, engagementet og udbyttet højt når der blev lavet aktiviteter, der involverede sanser og bevægelse. Dette gjorde sig gældende både når de bevægede sig rundt i udstillingen på egen hånd og når der blev lavet gruppeaktiviteter.

*Bedste alternativer
til tekst i følge underviserne:*

”At rundviseren fortalte.”

”Personlig formidling ”

*”Den personlige fortælling om
de tidligere beboere er
nærværende og spændende”*



SAMLING OG UDSTILLING

Gammel Estrups udstillinger er langt hen af vejen baseret på interiør, hvor museets samling præsenteres i form af historiske opsætninger af genstande og i rum, der repræsenterer historiske leverum for den adelsfamilie og deres tjenestefolk, der igennem 600 år huserede på den gamle herregård. Det er i forvejen en udstillingsform, der er meget detaljerig og som kræver et højt abstraktionsniveau.

Det er en erfaring i projektet at eleverne ikke nødvendigvis har den samme historie bevidsthed, som gør at man får en oplevelse af "historiens vingesus" når man besøger Gammel Estrup. Nogle elevinterviews viste at eleverne havde svært ved at genkalde sig konkrete dele af udstillingerne og interiøret, medmindre det var genstande (eller replikaer eller rekvisitter) de rent faktisk havde haft i hånden eller aktiviteter hvor genstandene blev inddraget i forbindelse med opgaver, spil og lege!

En af underviserne fra kunstlinjen formulerer det sådan, at eleverne ikke har noget forhold til genstandene, når de "bare" er udstillede, men får de lov til at have dem i hænderne, så skaber det en relation til genstandene. Eleverne oplever altså museets udstillinger på deres egen måde.

En anden underviser fra friluftsliv understreger vigtigheden af at skabe handling og sansning med elevgruppen.

Der findes heldigvis rigtig mange måder, hvorpå man kan bringe et givent musealt genstandsfelt i spil gennem sanse- og bevægelsesbaserede aktiviteter.



GENSTANDBASERET FORMIDLING

De indledende undersøgelser i projektet viste tydeligt, at eleverne havde et positivt udbytte af at få fysiske genstande eller rekvisitter i hænderne, frem for udelukkende at se på dem.

En af oplevelserne hvor genstande var centrum for formidlingen, var en af friluftsholdets temaer om adelsfolkenes dannelse i renæssancen. I Fruerstuen på museet fik eleverne mulighed for at røre ved sværd og reproduktioner af rustninger, og på den måde blev de inddraget i den fortælling der findes rundt omkring i rummet. Et super simpelt greb, der alligevel vakte stor begejstring. Oplevelsen fungerede også som trinbræt for næste aktivitet - En fælles fægteworkshop i haven, hvor eleverne lærte at duellere som adelsfolk.

En af friluftslærerne fremhævede særligt fægteaktiviteten, som var en god handlingsorienteret aktivitet hvor eleverne blev engageret i en rolle.



Det er selvfølgelig super simpelt, at tilgængeliggøre genstande fra portrætter og fortællinger, så folk kan røre ved dem, men det er samtidig også meget virkningsfuldt, måske fordi det er så konkret.

I løbet af projektperioden blev der blandt andet leget kims leg med en kuffert fyldt med de ting man kunne forestille sig greven omkring år 1920 tog med sig, når han skulle på ferie i København og bo på D'Angleterre. Vi arbejdede i en billedkunsttime med formning og renæssancekeramikks udtryksform og mønstre, hvor eleverne rørte ved reproduktioner af keramik fra renæssancen og ægte keramik fra voldstedet omkring Gammel Estrup. Eleverne skrev også på skrivemaskine. Her reagerede eleverne positivt på sanseoplevelsen med skrivemaskinen som genstand der kunne udforskes, men det var selvfølgelig for en del af eleverne demotiverende, da nogle ikke er særligt skriftligt stærke. Det er en god huskeregel i almindelighed, kun at stille opgaver eleverne kan mestre. De mister hurtigt motivationen, hvis opgaven er for svær eller for abstrakt. I musik fik eleverne lov til at betjene en antik rejsegrammofon hvilket også gav anledning til stor forundring.

I forbindelse med museets juleudstilling var der opsat et gavebord, hvor de forskellige pakker fungerede som kukkasser, kasser med huller man kunne kigge ind i, for at se hvad der gemte sig inde i gaven. Opsætningen formidlede historien om tjenestefolkenes forskellige julegaver på en herregård omkring år 1900 og fungerede som supplement til en klassisk udstillingstekst som normalt ikke ville være særlig tilgængelig for gruppen. En af underviserne fra musiklinjen fremhævede under evalueringen undersøgelsesinstallationer som denne som noget særligt positivt.

I denne sammenhæng henviser underviseren også til nogle af de andre muligheder for at undersøge med sanserne, som skolens elever i løbet af projektet blev præsenteret for. Inddragelsen af sanserne ved vi i forvejen er et effektivt redskab i forbindelse med læring, men det er også motiverende og inkluderende at give mulighed for at på opdagelse med deres forskellige sanser. Derfor blev der i projektet også gennemført forskellige sansebaserede formidlingsaktiviteter.

SANSEBASERET FORMIDLING

Under musikholdets museumsbesøg, blev der naturligvis fokuseret en del på lyd. Det gav en lang række erfaringer med elevernes forhold til lyd og suppleredes af de andre holds møder med lyd i udstillingerne.

På Gammel Estrup gøres der for eksempel brug af lydbilleder, der understøtter de historiske interiørmiljøer rundt omkring i udstillingen. Man kunne frygte, at lydene ville forstyrre eleverne, men det viste sig kun at være et lille problem for et fåtal af eleverne. Lydbillederne blev derfor aktivt inddraget som en del af skolens musikundervisning og under et besøg på Gammel Estrup skabte eleverne deres eget lydlandskab til tjenestefolksafdelingen på museet. Det gjorde de ved at spille på genstande der relaterede sig til museets køkken- og tjenesteafdeling. Sko, kværne, brænde, tallerkner, bestik osv., alt sammen instrueret af undervisere der agerede som husjomfru og overtjener. På denne måde blev to ting eleverne reagerede positivt på, sanser og genstande, koblet til en tredje og større sammenhæng i formidlingen af fortællingen om herregården som historisk arbejdsplads. Både undervisere og elever har efterfølgende fremhævet oplevelsen som meget positiv, og grebet blev også efterlignet på skolen i forbindelse med undervisning senere hen. Aktiviteten kan nok fremhæves som en del af projektets best-practice. Det er udover det nævnte, også en enormt tilgængelig måde, at lave samspil på. Det er sjovt, alle kan være med, og alle kan mestre deres "instrument" på lige fod med hverandre.

Indspilningen kan høres på følgende link:

<https://gammelestrup.dk/tjenestelyd/>



Eleverne var generelt meget interesserede i samspil og opgaver der bød på samarbejde og fællesskab. Særligt salmesang i herregårdens kapel akkompagneret af orgel bød på en god oplevelse for eleverne. En af musikunderviserne understreger stemningen og rummets betydning, som noget der påvirker eleverne på en måde, de måske ikke lige selv kan sætte ord på. En af eleverne fremhæver under evalueringen med sine egne ord, at rummene på et museum er noget særligt. Lige præcis sådan noget som tryghed og at rum er rare eller gode at befinde sig i, knytter sig jo også til oplevelsen og den psykiske tilgængelighed for målgruppen.



Af andre aktiviteter der relaterede sig til høresansen skal der nævnes nogle små spilledåser fra juleudstillingen forklædt som pynt med lydoptagelser der formidlede historien om forskellige stykker julepynt. Noget som også andre gæster fandt interessant. Eleverne fik selv lov til at arbejde med lydoptagelse, men det var af praktiske årsager ikke nogen gennemgående succes.

Derudover var en række af eleverne også meget interesseret i fortællinger ved de digitale stationer i kælderudstillingen om tjenestefolk og selvfølgelig de historier der overleveredes mundtligt af formidleren. I denne sammenhæng er det dog vigtigt at understrege at fortællinger ikke bare er fortællinger. Leveringen er meget vigtig, hvis man skal sørge for at eleverne kan bevare koncentrationen. Korte narrativer med en god og positiv energi fungerer uden tvivl bedre end lange foredrag. Nogle af eleverne reagerer negativt ved for eksempel gyserhistorier.



De lydorienterede aktiviteter var som nævnt en bred vifte af sansebaserede formidlingsaktiviteter der fungerede godt med eleverne. Til juleudstillingen var der bageværksted med historiske peberkager, en gætteleg med følekasser og dufteæsker og friluftsholdet havde under deres besøg et værksted hvor de duftede til urter og sammensatte deres egen urtete. Nogle af eleverne var meget engagerede i at dufte til og udvælge de rigtige urter til deres te.

Ifølge underviserne var eleverne generelt mere motiverede og engagerede end normalt og end forventet i forbindelse med museumsbesøgene. Særligt når der blev inddraget bevægelse og leg i aktiviteterne, var engagementet højt. Det er efter de afsluttende elevinterviews langt hen af vejen også disse aktiviteter eleverne husker bedst. Selv de elever, der nærmest intet kan huske, kan huske de bevægelsesbaserede formidlingsaktiviteter, de deltog i.



BEVÆGELSESBASERET FORMIDLING

Længerevarende stillesiddende aktiviteter kan i nogle tilfælde godt være en udfordring for eleverne på skolen. Det er derfor godt at få bevægelse med indover formidlingsaktiviteter med målgruppen. Fægteværkstedet er allerede nævnt som et godt eksempel, men flere aktiviteter kan fremhæves positivt. Fællesdans i form af en forsimplet menuet i museets Riddersal var en af projektets helt klart bedste oplevelser for mange af eleverne.



Vi gjorde derudover brug af en række forskellige lege med enkle og afgrænsede opgaver der understøttede museets fortællinger. I forbindelse med et forløb om herregårdens tjenestefolk, skulle eleverne bevæge sig af en hemmelig løngang op til museets billardsal, hvorefter de i stilhed som tjenestefolk, skulle rydde op efter aftenens festligheder. Legen var udformet som en teambuilding øvelse, hvor eleverne i gruppe skulle balancere en bakke mens de samlede porcelæn med mere sammen og en decibelmåler sørgede for, at de arbejdede i stilhed.

Til juleudstillingen var der et simpelt terningspil hvor man skulle rulle kærestepar blandt herregårdens tjenestefolk og en leg om julens overtro, hvor man skulle spå om det kommende år, ved hjælp af en sko på hovedet. De unge mænd blandt eleverne, havde løbene efterspurgt mysterier og vi tilfredsstillede deres trang til at gå på opdagelse, med en nissejagt i kælderen. Her var blandt andet lavet en opsætning, hvor alle tingene i et rum svævede i luften.



LEG OG INDLEVELSE

Bevægelsesaktiviteterne i formidlingen, gjorde brug af både leg og rollespil. Det blev for eksempel hurtigt klart, at sådan noget som udklædning var en fantastisk aktivitet for eleverne og som en af friluftslærerne understregede, er det her med at træde ind i en rolle som for eksempel fægtemester, nissejæger eller dansmester med til at motivere og engagere eleverne. Hovedreglen er, at spilelementerne ikke må blive for komplekse, så går al tiden med at lære regler.

I forbindelse med udklædningen, var eleverne meget motiverede af muligheden for at forevige sig selv i deres roller. En fotostation med garderobe var derfor en sikker vinder til den store juleudstilling, men noget så enkelt som at prøve forskellig slags hovedbeklædninger kunne også frembringe glæde blandt eleverne. Det fungerede super godt at tage polaroidbilleder, så eleverne også havde et fysisk bevis, men man skal være sikker på at teknikken virker, ellers bliver glæden hurtigt afløst af skuffelse.



GODE RAMMER

Det fremgår tydeligt af projektets indsatser, at der er mange forskellige muligheder og redskaber man kan gribe til, hvis man vil inkludere mennesker med udviklingshandicap i formidlingen på et museum. Mange museer har allerede aktiviteter, der fungerer godt for gruppen, uden at være specifikt målrettet til den. Det skyldes langt hen af vejen, at gruppen efterspørger de samme gode oplevelser og aktiviteter, som de fleste andre besøgende. De ønsker gode rammer for deres besøg og formidling der er vedkommende og tilgængelig.

For elevgruppen på Djurslands Folkehøjskole, var relationen og tilliden til formidleren afgørende for at skabe trygge rammer. Projektets evaluering viste, at den menneskelige kontakt i forbindelse med museumsbesøg, for denne gruppe, er fuldstændig uundværlig. En af eleverne udtrykker, at hun er for "genert" til at bevæge sig rundt på egen hånd og en anden mand understreger vigtigheden af at være "personlig" med formidleren. Man kan lave nok så mange spændende løsninger, men muligheden for at blive mødt og imødekommet af et andet menneske og muligheden for at interagere med en ekspert, er meget svær at erstatte. Eleverne fra skolen fik rigtig meget ud af det personlige møde.



Det er klart at man igennem et længerevarende formaliseret partnerskab, har bedre mulighed for at skabe gode og personlige relationer, end man normalt har med museets gæster. Ikke desto mindre, kan man ved hjælp af relativt simple greb, opnå gode og positive relationer med målgruppen.

Først og fremmest handler det om at have forståelse for gruppens forudsætninger og tålmodighed. Mange af eleverne fremhævede i forbindelse med evalueringen, at det til tider gik lidt for hurtigt. Eleverne vil gerne have god tid til at undersøge og gå på opdagelse i deres eget tempo. Ligesom med andre grupper, er det vigtigt at komme i flow med sit publikum og have forståelse for, hvad gruppens forudsætninger er.

Selvom eleverne efterspørger frihed til selv at gå på opdagelse, er det dog vigtigt også at sætte nogle faste rammer og afstemme forventninger i forbindelse med besøg. Her er det afgørende at man ikke afviger for meget fra planen og skuffer de forventninger man har sat i samarbejde med eleverne.

I forhold til det personlige møde, handler det langt hen af vejen om at sørge for, at eleverne føler sig set og hørt. De kan som andre gæster fornemme om man har gjort sig umage og om man er investeret i at skabe en god oplevelse for dem. Det personlige spiller også en stor rolle og den personlige relation kan man blandt andet øge ved hjælp af simple greb. Når vi havde eleverne på besøg, hilste vi på hver enkelt elev med navn. Det er et meget simpelt men effektivt værktøj, vi også er begyndt at anvende i forbindelse med andre forløb. Derudover er simpel small-talk med gruppen i diverse perioder med mellemtid også en god måde at lave relationsarbejde på og herigennem kan man også lære en masse om sin målgruppe.



Det er derudover også vigtigt at tænke i inklusion, når man arbejder med større grupper hvor hver enkelt menneske har så forskellige forudsætninger. Ud over at have kognitive funktionsnedsættelser, havde nogle af eleverne også fysiske funktionsnedsættelser og i nogle tilfælde udfordringer i forbindelse med angst eller opmærksomhedsforstyrrelser. Man kan ikke lave aktiviteter og formidling, der virker lige godt for alle deltagere.

Det betød at vi i nogle tilfælde måtte indtænke disse forhold i tilrettelæggelsen af besøg. I forbindelse med formidlingen betød det, at fortællingerne ofte havde et positivt fokus. Baseline interviews med elevgrupperne, viste os at de synes bedst om de positive fortællinger og stemninger fra forskellige museer, blandt andet var en udstilling om "Ludvig og Julemanden" på Børglum Kloster en af gruppens favoritter.

Det her med at sørge for at bevare den gode stemning er også vigtigt at huske når man spiller med gruppen. Der er ingen der kan lide at tabe, så det er en god idé at sørge for spil hvor der ikke er tabere. Eller i det mindste sørge for spil, hvor det er sjovt at være med hele vejen igennem. Selvom bingo er et af favoritspillene henne på skolen, er det altså ikke sjovt at sidde længe uden at få et match på pladen.

Grundet elevernes forskellige forudsætninger, var det ikke alle der kunne deltage aktivt i samtlige af aktiviteterne på museet. Det blev derfor klart, at det til tider også var nødvendigt også at indtænke aktiviteter med fokus på iagttagende deltagelse. Mange af eleverne i gruppen, får også en masse ud af at observere når andre er i gang, men det skal man jo huske at skabe mulighed for.



OPSAMLING

Vi har med dette projekt formidlet for og observeret eleverne fra Djurslands Folkehøjskole og hvordan de benytter museet. Vi har lyttet til ønsker og forventninger fra både elever og undervisere og i samarbejde med dem, forsøgt at løse nogle af de udfordringer de møder i deres museumsbesøg.

Projektets indsatser har grundlæggende handlet om at forstå målgruppens udgangspunkt og ud fra deres perspektiv forsøge at gentænke museets forskellige elementer. Det har i nogle tilfælde krævet et farvel til vanetænkning i forbindelse med museets formidlingsaktiviteter, noget der har vist sig både at styrke museets indsatser over for denne målgruppe, men også overfor museets gæster i almindelighed. Vi har i gennemførelsen af projektets praktiske tiltag taget udgangspunkt i simple koncepter, der nemt lader sig efterligne andre steder med et bredt spænd over flere forskellige tematikker, genstandsfelter og virkemidler, som andre museer kan lade sig inspirere af.

Projektet Museum Uden Hæmninger viser at man ved at gentænke sin praksis og ved hjælp af målrettede og simple redskaber, kan imødekomme forskellige udfordringer knyttet til psykisk tilgængelighed for unge og unge voksne med udviklingshandicap.



VIDERE LÆSNING

Besøg også vores hjemmeside for at se vores værktøjskasse og webinar med forskellige gode råd og værktøjer, der kan være behjælpelige i arbejdet med at øge den psykiske tilgængelighed

<https://gammelestrup.dk/museum-uden-haemninger/>

Læs også artikler udarbejdet som en del af projektet

<https://mid-museumsformidlere.dk/magasin-nr-46-2023/>

”Museum uden hæmninger”, artikel til udgivelsen Herregårdshistorie 19, tilgængelig fysisk og på tidsskrift.dk fra december 2024

MUSEUM UDEN HÆMNINGER

Projektet Museum Uden Hæmninger viser at man ved at gentænke sin praksis og ved hjælp af målrettede og simple redskaber, har mulighed for at imødekomme forskellige udfordringer knyttet til psykisk tilgængelighed for unge og unge voksne med udviklingshandicap.

I dette hæfte kan du læse slutrapporten om de væsentligste aktiviteter og pointer fra projektet.

For mere information, kontakt

Anders Sinding

Museumsinspektør, cand.theol.

Gammel Estrup
Danmarks Herregårdsmuseum
Randersvej 2
DK-8963 Auning

ans@gammelestrup.dk

T +45 87950705

www.gammelestrup.dk

