

Hüttenparcours			
 ☒ Muldenhöfen als Innovationsstandort ☐ Muldenhöfen als Teil des Welterbes ☐ Metallurgische Kreislaufprozesse	 6–12 Jahre	 ☒ Sp☒ Sa	 ☒ leicht ☒ mittel ☐ schwer
	 90 min.		 ☒ Kleingruppen ☐ Einzelarbeit ☐ Partnerarbeit ☐ Plenum
 Abläufe in einer Schmelzhütte kennenlernen			
 – Die Schüler:innen lernen die Abläufe in einer Schmelzhütte kennen. – Die Schüler:innen lernen Eigenschaften von Metallen kennen.			
 Aufbau eines Parcours in einer Turnhalle oder Sportplatz			
 – Übersicht: Aufbau und Ablauf des Parcours – Aufgabenblätter für einzelne Stationen			
<i>Beschreibung:</i> In der Turnhalle oder auf dem Sportplatz wird der Parcours aufgebaut. Die Kinder werden zu Beginn der Einheit auf das Absolvieren des Hüttenparcours eingestimmt. Anschließend werden die Kinder je nach Gesamtgruppengröße in Kleingruppen je maximal fünf Schüler:innen eingeteilt. Bis zu acht Kinder können als Helfer:innen an den Stationen eingeteilt werden. Anschließend geht jede Schüler:innengruppe zur ihrer ersten Station. Jede Station wird von den Schüler:innen absolviert, wofür sie einen Stempel erhalten. Nach 10 Minuten werden die Stationen gewechselt. Zum Abschluss können die Schüler:innen an zwei ruhigeren Stationen basteln und Gegenstände hinsichtlich ihrer metallischen Eigenschaften untersuchen.			
 – Stempelkarten – Übersicht: Aufbau und Ablauf des Parcours mit kindgerechten Erläuterungen			



Hüttenparcours mit Schüler:innen des Horts der
Grundschule Theodor Körner im Juli 2024.

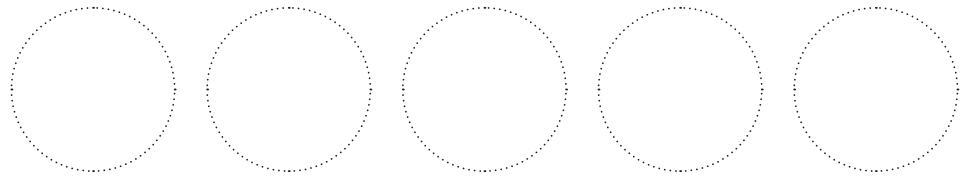
Hüttenparcours Muldenhütten

Name:



Adolf Eltzner: Panorama der obermuldener Schmelzhütte.
Stadt- und Bergbaumuseum Freiberg.

**bildrechte
in klärung**



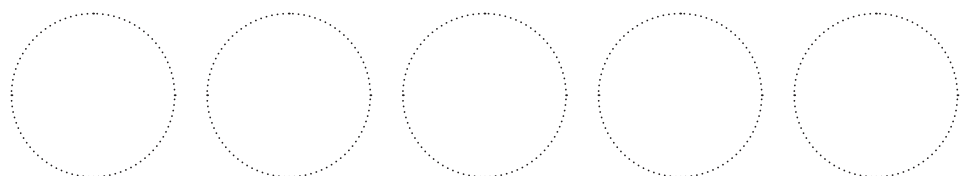
Hüttenparcours Muldenhütten

Name:



Adolf Eltzner: Panorama der obermuldener Schmelzhütte.
Stadt- und Bergbaumuseum Freiberg.

**bildrechte
in klärung**



Übersicht: Aufbau und Ablauf des Hüttenparcours

Übersicht über alle Stationen

Abenteuer in den Alten Silberhütten

- 1 Stunde / jede Station à 10 min
- 66 Kinder / jede Station ca. 10 Kinder / 2 Teams (à 5 Kinder) oder einzeln
- An jeder Station erhält das Kind nach Erledigung der Aufgabe einen Stempel auf die Stempelkarte. Zur Station *Erze suchen* dürfen die Kinder erst gehen, wenn sie mindestens 5 Stempel gesammelt haben.

Sport

1. Unter Tage im Stollen

- Kinder müssen durch einen Tunnel kriechen
- Kriechtunnel

2. Sprung über den Hochofen

- Kinder springen vom Trampolin in ein zum Kreis gelegtes Seil + Fallmatte
- Trampolin, Seil, und Fallmatte

3. Auf den Spuren von Meister Schmelzi: Der Blasebalg-Test

- Mit Blasenbalg Tischtennisbälle in Pappbecher pusten (wer weiter, schneller)
- Tisch windgeschützt, Tischtennisbälle (>2x) und Pappbecher (>2x), Blasenbalg (2x)

4. Schubkarrenrennen

- Kinder laufen paarweise mit einer Schubkarre um die Wette.
- Schubkarren (2x), Sandspielzeug oder Bälle (viel), Markierungen für Start und Ziel

5. Schutz vor der Hitze

- schwere Medizinbälle in Hula-Hoop legen,
- Hort: Medizinbälle (4x), Hula-Hoop (4x), Maleranzüge (12x), große Handschuhe (2x) und Schutzbrille (2x), Schutzmasken (2x), Helme (2x)

6. Brücke über die flüssige Schlacke

- Auf dem Boden befinden sich (rote) Matten (die heiße Schlacke symbolisieren), und dazwischen sind Seile, über die die Kinder nur Barfuß gehen müssen.
- dünne rote Isomatten, Seil

7. Metalljagd mit Magneten

- Drei Metalle mit Magneten suchen und in Korb bringen
- U-Magneten (2x), Stabmagneten (2x), Kiste mit Metallen und Nichtmetallen (1x), Korb zum Ablegen (1x)

8. Erze suchen (bevorzugt als letzte Station)

Kinder müssen aus einer Schale mit Sand Silbererze heraussieben

- Siebe (>2x), Sand (vom Sandkasten), Schaufel (1x),
Schlechtwettervariante: Bällebad, großer Sandbehälter (1x),
Tüten mit Silbererzen (>70 Stück à 10 St. in der Tüte), kleine Tüten für Silbererze für Kinder

etwas Ruhigeres

9. Der Schatz der Silberhexenmeisterin

Metallkiste: Metall und Nicht-Metall sortieren

- Tisch (1x), Behälter mit metallischen und nichtmetallischen Gegenständen (1x),
zusätzlicher Behälter für sortierte Gegenstände (1x), kleine Magneten (15x),
Metall-Detektoren (2x)

10. Auf den Spuren der Hüttenleute: Basteln, Lösen und Entdecken

- Schere (>10x), Kleber (>10x), Bleistifte (>10x), Tisch (1x), Stühle/Sitzplätze (>10x),
Bastel- und Rätselmateriale

Unterstrichene Wörter: Diese Materialien können beim Förderverein Montanregion Erzgebirge e. V. ausgeliehen werden.

Beschreibung der einzelnen Stationen



1. Unter Tage im Stollen

Requisiten: 2x Kriechtunnel

Ablauf: 10 Kinder, 2 Teams mit je 5 Kindern. Das erste Kind aus dem Team versucht, so schnell wie möglich durch den Tunnel zu kriechen, kehrt dann zum Start zurück und das nächste Kind kann kriechen. Jedes Team wiederholt diese Aufgabe dreimal. Das Team, das die Aufgabe schneller erledigt, gewinnt. Am Ende erhält jedes Kind einen Stempel.

Willkommen in der fantastischen Welt der Silberproduktion! Stellt euch vor, ihr seid tapfere Abenteurer in einer alten Schmelzhütte in Muldenhütten, wo das magische Silber geschmolzen und geformt wird. Vor vielen Jahrhunderten, als die Menschen zum ersten Mal die glänzenden Silberadern tief unter der Erde in Freiberg fanden, begannen sie, das Silber zu schmelzen und zu formen.

Hier arbeiteten die besten Silberschmelzer. Der Tunnel steht für die langen und harten Wege, die die Bergleute zurücklegen mussten, um das reine Silber zu gewinnen. Zwei tapfere Teams müssen so schnell wie möglich durch diesen dunklen Tunnel (Stolln) tief in den Berg kriechen, um die Geheimnisse des Silbers zu erfahren.



2. Sprung über den Hochofen

Requisiten: 1x Trampolin, 1x Seil, 1x Fallmatte

Ablauf: 10 Kinder, keine Teams, Die Kinder springen nacheinander. Sie müssen sich kräftig vom Trampolin abstoßen und über das Seil springen, das von zwei anderen Kindern gehalten wird. Sie landen auf einer Fallmatte. Das Kind, das gesprungen ist, ersetzt eines der Kinder beim Halten. Am Ende erhält jedes Kind einen Stempel.

Um aus Erzen Metall zu gewinnen, benötigen wir enorm hohe Temperaturen fast wie in einem Vulkan. Die sehr große Hitze und Energie braucht man für die Silberherstellung.

Der Sprung über den Hochofen ist eine mutige Herausforderung, bei der ihr vom Trampolin in einen Seil springt, um sicher auf einer weichen Matte zu landen. Arbeitet zusammen, um sicher durch die glühende Hitze des Hochofens zu kommen und die magischen Silbergeheimnisse zu bergen, die Freiberg groß und reich gemacht haben.



3. Auf den Spuren von Meister Schmelzi: Der Blasebalg-Test

Requisiten: 2 x Blasebalg, 2 x Pappbecher, 2 x Tischtennisbälle, 1x Tisch windgeschützt

Ablauf: 10 Kinder, 2 Teams mit je 5 Kindern. Jedes Kind bläst nacheinander mit dem Blasebalg an einen Pappbecher, in dem sich Tennisbälle befinden, sodass diese das Ziel am anderen Ende des Tisches erreichen. Wenn der Pappbecher oder die Tischtennisbälle auf den Boden fallen, muss das Kind die Aufgabe von vorne beginnen. Das Team, das die Aufgabe schneller erledigt, gewinnt. Am Ende erhält jedes Kind einen Stempel.

In unserer vergessenen Schmelzhütte arbeitete einst ein legendärer Hüttenmann, dessen Fähigkeiten so groß waren, dass er die Naturgesetze zu seinen Gunsten ausnutzen konnte. Dieser Hüttenmann, bekannt als Meister Schmelzi war so geschickt im Anblasen des Feuers im großen Hochofen, dass das Feuer immer größer wurde und die Temperatur immer weiter stieg. Dadurch war er in der Lage, mehr Metall zu schmelzen als andere und seine reinen Silberbarren waren legendär.

Meister Schmelzi benutzte zum Anblasen des Feuers einen Blasebalg. Vor jedem Gebrauch testete er darum den Luftstoß aus dem Blasebalg. Jetzt liegt diese Aufgabe bei euch. In Teams müsst ihr herausfinden, welchen Blasebalg Meister Schmelzi für seinen Hochofen verwenden soll. Pustet die Becher mit den Bällen so schnell es geht über die gesamte Länge des Tisches. Danach gebt ihr den Blasebalg und den Tischtennisball der nächsten Person hinter euch weiter.



4. Schubkarrenrennen

Requisiten: 2 x Schubkarren, Sandspielzeug oder Bälle, Markierungen für Start und Ziel

Ablauf: 10 Kinder, 2 Teams mit je 5 Kindern. Ein Teammitglied schiebt die Schubkarre mit den Silberbrocken so schnell wie möglich zur Ziemarkierung, ohne dass die Ladung herausfällt. Dort angekommen, übergibt es die Schubkarre an das nächste Teammitglied, das den Weg zurück zur Startlinie bewältigt. Das Team, das die Aufgabe schneller erledigt, gewinnt. Am Ende erhält jedes Kind einen Stempel.

Vor langer Zeit mussten die Hüttenarbeiter schwere Erzbrocken und ihr Werkzeug über die weiten Wege der Hütte transportieren. Dies war eine harte und herausfordernde Arbeit, die große Geschicklichkeit und Kraft erforderte. Früher arbeiteten in den Hütten auch Kinder als Gehilfen. An der Station Schubkarrenrennen müsst ihr euch in die Rolle dieser fleißigen Hüttenarbeiter hineinversetzen.

Zwei Teams treten gegeneinander an. Einer von euch schiebt die beladene Schubkarre so schnell wie möglich zur Ziemarkierung, ohne dass die Ladung herausfällt. Dort angekommen, übergebt ihr die Schubkarre dem nächsten Teammitglied, das den Weg zurück zur Startlinie bewältigt. Falls ihr etwas verliert, müsst ihr erst die Ladung aufheben, bevor ihr euren Weg fortsetzen könnt. Das Team, das den ganzen Parcours am schnellsten und sichersten abschließt, wird als die besten Hüttenarbeiter der Silberhütte gefeiert. Diese Herausforderung erfordert Teamarbeit, Geschicklichkeit und Kraft – genau wie die Arbeit in einer echten Schmelzhütte.



5. Schutz vor der Hitze

Requisiten: 4x Medizinbälle, 4x Hula-Hoop-Reifen, 2x Maleranzüge, 2x Helme, 2 Paar Handschuhe, 2x Schutzbrille

Ablauf: 10 Kinder, 2 Teams mit je 5 Kindern. Die ersten Kinder ziehen die Maleranzüge, Handschuhe, Helme und Schutzbrillen an, nehmen einen Medizinball vom Start-Hula-Hoop und laufen zum Ziel-Hula-Hoop. Dort legen sie den Medizinball in den Reifen, nehmen von dort einen neuen Medizinball und laufen zurück. Sie legen den Medizinball in den Start-Hula-Hoop, ziehen die Maleranzüge, Helme, Schutzbrillen und Handschuhe aus und übergeben sie an das nächste Kind. Das Team, das die Aufgabe schneller erledigt, gewinnt. Am Ende erhält jedes Kind einen Stempel.

Die Arbeit in der Schmelzhütte war für die Hüttenarbeiter nicht nur sehr schwer, sie war auch sehr gefährlich. Große Hitze, viel Staub und giftige Gase machten die Männer häufig krank. Das wollen wir nicht!

An der Station *Kontamination* müsst ihr euch in die Rolle dieser gewissenhaften Hüttenleute hineinversetzen. Eure Aufgabe ist es, schwere Medizinbälle, die symbolisch für die kostbaren Silberbrocken stehen, vorsichtig und sicher in Hula-Hoop-Reifen zu legen.

Doch diese Aufgabe ist nicht so einfach, wie sie scheint. Ihr müsst dabei Kontaminations-Anzüge, große Handschuhe und Schutzbrillen tragen, um euch selbst und die Umgebung vor *Kontamination* zu schützen. Arbeitet in Teams und stellt sicher, dass ihr die Medizinbälle vorsichtig und ohne euch zu verletzen nehmt. Legt sie behutsam in die Hula-Hoop-Reifen, die als Reinigungsstationen dienen. Diese Herausforderung erfordert Genauigkeit, Teamarbeit und eine ruhige Hand – genau wie die Arbeit in einer echten Schmelzhütte.



6. Brücke über die Schlacke

Requisiten: dünne rote Isomatten, Fühlleisten

Ablauf: 10 Kinder, 2 Teams mit je 5 Kindern. Nur Barfuß. Jedes Kind muss über die Fühlleisten hin und zurück laufen. Berührt es dabei die Matte (die Lava symbolisiert), muss es zum Start zurückkehren und von vorne beginnen. Das Team, das die Aufgabe am schnellsten erledigt, gewinnt. Am Ende erhält jedes Kind einen Stempel.

Willkommen in diesem geheimnisvollen und gefährlichen Teil der alten Schmelzhütte! Ähnlich wie Lava sind geschmolzene Erze flüssig. Über kleine Kanäle wurde das flüssige Material aus dem Ofen durch das Hüttengelände geleitet. Die Hüttenleute mussten sehr geschickt sein, wenn sie sich zwischen ihnen bewegten.

Heute, bei der Station *Brücke über die Schlacke*, müsst ihr in die Fußstapfen dieser mutigen Hüttenleute treten. Auf dem Boden liegen Matten, die die gefährliche Lava symbolisieren. Eure Mission ist es, sicher über diesen herausfordernden Bereich zu hin- und zurück zu gehen und dabei die Fühlleisten/Seile zu nutzen, die euch als Orientierung dienen. Bleibt vorsichtig und bewahrt euer Gleichgewicht, denn ein falscher Schritt könnte bedeuten, dass ihr von vorne anfangen müsst.



7. Metalljagd mit Magneten

Requisiten: 1x Behälter mit metallischen und nichtmetallischen Gegenständen, Korb zum Ablegen der Metalle

Ablauf: 10 Kinder, 2 Teams mit je 5 Kindern. Die Kinder suchen mit einem Magneten in einem Behälter nach einem metallischem Gegenstand, rennen damit zum Korb, legen den Gegenstand ab, kehren zurück und übergeben den Magneten an die nächste Person im Team. Wenn dabei ein metallischer Gegenstand herunterfällt, muss das Kind zum Start zurückkehren und den Lauf von vorne beginnen. Jedes Team absolviert 3 Runden. Das Team, das die Aufgabe schneller erledigt, gewinnt. Am Ende erhält jedes Kind einen Stempel.

Metalle haben einen charakteristischen Glanz. Sie sind schwerer als viele andere Materialien und erzeugen einen metallischen Klang. Einige davon ziehen sogar Magneten an! Die Metalle sind so wichtig, dass die Hüttenleute sie Tag und Nacht in Schmelzhütten aus Erzen schmelzen, um sie für die Herstellung von nützlichen Dingen zu verwenden.

Bei dieser Station seid ihr die mutigen Forscher, die mit einem starken Magneten ausgestattet sind, um die Metalle zu finden. Eure Aufgabe ist es, Metalle mit dem Magneten zu finden und sicher in den Korb zu bringen. Aber passt auf! Es gibt auch andere Materialien, die der Magnet nicht anziehen kann.

Ihr könnt jedes Mal nur einen Gegenstand mit dem Magneten in den Korb legen. Wenn der Gegenstand unterwegs herunterfällt, müsst ihr euren Lauf von vorne beginnen. Jedes Team macht 3 Runden. Arbeitet als Team zusammen, um die verschiedenen Metalle zu identifizieren und in den Korb zu bringen. Die Zeit läuft, die schnellere Mannschaft gewinnt.



8. Erze suchen

Requisiten: 1x große Behälter, Sand, Schaufel, Tüten mit Silbererzen, oder anderen kleinen Gegenständen oder Bonbons (7x à 10 Stück + Rest), >70x kleine Tüten für Silbererze für Kinder, >2x Siebe, 1x Schaufel, Sand

Ablauf: 10 Kinder, 2 Teams mit je 5 Kindern. Die ersten Kinder im Team erhalten Siebe und müssen ihre Erze so schnell wie möglich im Sandbehälter finden. Jedes Kind kann nur ein Erz nehmen. Anschließend gibt es das Sieb weiter. Das Team, das die Aufgabe am schnellsten erfüllt, gewinnt. Jedes Kind darf sein Erz behalten und erhält dafür einen Plastikbeutel sowie einen Stempel.

Die Person, die diese Station betreut, legt vor dem Eintreffen der nächsten Gruppe von Kindern 10 Erze in den Sandbehälter.

Nachdem ihr viele Stationen des Hüttenparcours erfolgreich gemeistert habt, ist es jetzt Zeit für das aufregendste Abenteuer von allen: die Suche nach eurem eigenen Silbererz! Erze, die tief im Sand verborgen sind, warten darauf, von euch entdeckt zu werden. Diese Erze sind nicht nur wertvoll, sondern gelten auch als besondere Belohnung für euch, weil ihr euer Geschick und euer Wissen im Hüttenparcours unter Beweis gestellt habt.

Schnappt euch die Siebe und macht euch bereit für eine spannende Suche! Die Herausforderung besteht darin, die versteckten Schätze im Sand zu finden. Jedes Kind, das etwas findet, gibt das Sieb an die nächste Person im Team weiter. Ihr müsst euch beeilen! Nur mit eurer Geschicklichkeit und einem scharfen Auge werdet ihr es schaffen, die wertvollen Erze aufzuspüren und euren Erfolg im Hüttenparcours zu krönen.



9. Der Schatz der Silberhexenmeisterin

Requisiten: 1x Behälter mit metallischen und nichtmetallischen Gegenständen, 1x zusätzlicher Behälter für sortierte Gegenstände, 15x kleine Magneten, 2x Metall-Detektoren, 1x Tisch

Ablauf: 10 Kinder, keine Teams. Jedes Kind bekommt einen kleinen Magneten, um Metalle anzuziehen und sie anschließend in einen zweiten Behälter zu legen. Sobald alle Metalle mit den Magneten herausgefischt sind, verwenden die Kinder Metalldetektoren, um festzustellen, welche Gegenstände noch metallisch sind. Abschließend erhalten alle einen Stempel für ihre Teilnahme.

Im Herzen des Erzgebirges, als die Winter so kalt waren, dass die Bäume unter dem Frost ächzten, lebte eine Frau namens *Magdalena*. Doch alle nannten sie nur *die Silberhexenmeisterin*. Das lag nicht daran, dass sie zaubern konnte – nein, ihr Zauber war das Wissen. Während die Männer in den dunklen Stollen nach Silbererz suchten, stand sie am großen Schmelzofen und wusste genau, wann das Feuer heiß genug war, um das wertvolle Metall aus dem Gestein zu lösen.

Magdalena war anders als die anderen. Sie trug ein kleines ledergebundenes Notizbuch bei sich, in das sie alles einzeichnete: wie man das Erz wäscht, wie man die Schlacke abschöpft, wie man das Silber so rein macht, dass es im Mondlicht glänzt wie ein Stern. Die Leute flüsternten, sie habe das Wissen von den alten Berggeistern, doch in Wahrheit hatte sie es sich selbst erarbeitet – durch scharfes Beobachten, durch Ausprobieren und durch unermüdliches Lernen.

Eines Tages kam ein fremder Mann in feinen Kleidern zur Hütte. Er wollte ihr Wissen stehlen. Als sie es ihm verweigerte, drohte er, ihr Buch zu verbrennen.

Doch Magdalena war schlau. Sie versteckte ihr Büchlein irgendwo in der alten Silberhütte. Sicher in einer Schatulle aus Metall legte sie es unter einen Haufen Erze. «Hier wird es sicher sein», flüsterte sie. «Bis eines Tages jemand kommt, der es wirklich versteht.»

Jahre vergingen, die Hütte veränderte sich, und die Menschen vergaßen die Silberhexenmeisterin. Doch ihr Buch blieb. Und als viele hundert Jahre später ein junges Mädchen beim Entdecken in der alten Hütte die Schatulle fand, entdeckte es auch das Buch. Die Seiten waren noch lesbar, und als das Mädchen die Zeichnungen und Notizen sah, wusste es: Das war der Schatz der Silberhexenmeisterin – ein Schatz aus Wissen, der nur darauf wartete, wieder entdeckt zu werden.

Nun bist du an der Reihe: Prüfe und sortiere die Gegenstände nach Metallen und Nichtmetallen. Die Metalldetektoren helfen dir dabei. So wird Magdalenas Wissen über die Eigenschaften der Metalle auch zu deinem Wissen.



10. Auf den Spuren der Hüttenleute: Basteln, Lösen und Entdecken

Requisiten: Rätsel- und Bastelmaterial zum Thema Bergbau. (Kann beim Förderverein Montanregion Erzgebirge e.V. erfragt und ausgeliehen werden.) >10x Schere, >10x Kleber, >10x Bleistifte, 1x Tisch, >10x Stühle/Sitzplätze

Ablauf: Die Kinder können selbst entscheiden, was sie basteln möchten, und verbringen so viel Zeit an dieser Station, wie sie möchten. Am Ende erhalten sie einen Stempel.

Herzlich willkommen Abenteurer! An dieser Station werdet ihr eure handwerklichen Fähigkeiten und euren Scharfsinn unter Beweis stellen.

In vergangenen Zeiten, als Berg- und Hüttenleute unter harten Bedingungen arbeiteten, hatten ihre Kleidung und Symbole eine besondere Bedeutung. Nach ihrer Arbeit haben sie oftmals selbst gebastelt und gespielt. Heute habt ihr die Gelegenheit, selbst Handwerker zu werden und die Geheimnisse ihres Handwerks zu entdecken. Für Euch stehen Bastelmaterial und Rätsel bereit, die ihr nutzen könnt. Macht euch bereit für eine faszinierende Reise durch die Geschichte und die Geheimnisse der Schmelzhütte!

Requisiten

Allgemein

- Beschriftung der Stationen
- Stempel (10x)
- Stempelkarten (70x)

Feuertunnel

- 2x Kriechtunnel

Sprung über den Hochofen

- 1x Trampolin
- 1x Seil
- 1x Fallmatte

Auf den Spuren von Meister Schmelzi: Der Blasebalg-Test

- 1x Tisch, windgeschützt
- >2x Tennisbälle
- >2x Pappbecher
- 2x Blasebalg

Schubkarrenrennen

- 2x Schubkarren
- Sandspielzeug oder Bälle
- Markierungen für Start und Ziel

Kontamination

- 4x Medizinbälle
- 4x Hula-Hoop
- 2x Maleranzüge
- 2 Paar Große Handschuhe
- 2x Schutzbrille
- >2x Schutzmasken
- 2x Kinderhelme

Brücke über die heiße Schlacke

- (rote) Matten
- Fühlleisten oder Seile

Metalljagd mit Magneten

- 2x U-Magneten
- 2x Stabmagneten
- 1x Kiste mit mit metallischen und nichtmetallischen Gegenständen
- 1x Korb zum Ablegen

Erze suchen

- >2x Siebe
- 1x Schaufel
- Sand
- 1x großer Sandbehälter
- Silbererze à 10 Stück oder kleine Schätze in der Tüte
- >70x kleine Tüten für Silbererze für Kinder

Der Schatz der Silberhexenmeisterin

- 1x Tisch
- 1x Behälter mit metallischen und nichtmetallischen Gegenständen
- 1x zusätzlicher Behälter für sortierte Gegenstände
- 15x kleine U-Magneten
- 2x Metall-Detektoren

Auf den Spuren der Hüttenleute: Basteln, Lösen und Entdecken

- >10x Schere
- >10x Kleber
- >10x Bleistifte
- 1 Tisch
- >10x Stühle/Sitzplätze
- Bastel- und Rätselmateriale

Unterstrichenen Wörter: Diese Materialien können beim Förderverein Montanregion Erzgebirge e. V. ausgeliehen werden.