

- Derzeitiges Programm, das jederzeit erweitert werden kann

- Erforderliche Zeitvorgabe zur Vorbereitung für die durchführenden Gruppen: zwei Wochen

- Ansprechpartner für die Anforderung einzelner Vorhaben:

Süchtelner Heimat- und Verschönerungsverein (SHVV): Christian Krätz, Neustr. 63, 41749 Viersen – Süchteln,

Telefon: 02162/67749 oder

Email: kraetz-viersen @t-online.de

Auf dem Weg zum Heiligenberg

Christian Krätz und Regina Hanisch

A. Die Kreuzweg - Fußfälle auf dem Weg zum Heiligenberg

- Der Weg mit den Fußfällen auf der Bergstraße
- Bedeutung der Fußfälle
- Vergleich mit dem Kreuzweg Jesu
- 7 Fußfälle - 14 Kreuzwegstationen
- Betrachten der bildlichen Darstellungen
- Leiden und Sterben Jesu als Erlösung für uns

B. Aus dem Leben der Heiligen Irmgard

- Wie Irmgard nach Süchteln kam
- Wie sie hier lebte
- Warum sie heute noch als Heilige verehrt wird

C. Die Irmgardiskapelle

- Das Äußere und Innere der Kapelle
- Die Irmgardisquelle - Der Brunnen
- Die Irmgardisoktav
alljährliche Gedenkwoche um den Namenstag 04. September

Abhängig von der zu Verfügung stehenden Zeit und dem Alter der Kinder haben wir zwei Optionen:

- 1) im Kindergarten / in der Schule - etwa 60 Minuten
 - erzählen und vorlesen
 - Bilder betrachten
 - Fragen stellen, diskutieren

- 2) Lernort außerhalb der Einrichtung - etwa 90 bis 150 Minuten
 - erzählen und vorlesen
 - Bergstraße hoch gehen bis zur Irmgardiskapelle
 - Betrachten der einzelnen Fußfälle, mit Erklärungen
 - Besichtigen der Kapelle und des Brunnens

Für die Wanderung zum Heiligenberg sind ausreichend Begleitpersonen erforderlich. Die Gruppe sollte höchstens Klassenstärke (25) haben. Für das 4. Schuljahr könnte abschließend ein spannendes Quiz zur Verfügung gestellt werden.

Konzept Stadtführung

Gruppe Heinz Grüter und Friedhelm Rath

Historischer Rundgang Altstadt Süchteln

Dauer: bis zu 1,5 Stunden:

Stationen zum Aussuchen:

01. Anfang: Lindenplatz

02. Viersener Tor

03. Westring

04. Irmgardisstraße

05. Kirchstraße

06. Kalvarienberg

07. St. Clemens

08. Weberbrunnen

09. Altes Rathaus

10. Evangelische Kirche

11. Gebrandstraße

12. Hochstraße

13. Buschhüterhaus

14. Altes Zerresgut

15. Rossiéhaus

16. Heimatmuseum/Jakobsgut

17. Tendykhaus

18. Küsterhaus (ehemalige Schule)

19. Probstei

20. Süchtelner Gefängnis

21. Schmitzhaus (Malerdynastie:
Hermann, Hugo und Conrad Schmitz)

22. Ende: Lindenplatz

Konzept zu den „Heimännkes“

Gruppe Rita Stertz und Rosi Krätz

Gespräch über:

1. Die Süchtelner Höhen heute

a – Geschichte der heiligen Irmgardis

b - Irmgardis-Kapelle

c - Irmgardis-Brunnen

d - Irmgardis-Oktav

e - Kletterwald

f - Wildpark

2. Die Süchtelner Höhen früher

- Aufenthaltsort der Heimännkes

- Überlieferte Geschichte über die Süchtelner Heimännkes

3. Wo bekommen die Menschen Schuhe her?

a - heute kaufen sie diese im Geschäft

b - früher hat ein Schuster sie per Hand hergestellt

c – wie hat er es gemacht ?

4. Ähnlichkeit mit den Heinzelmännchen aus Köln, die den **Schneidern** der Stadt halfen

5. **Vertiefung der Schuhherstellung mit Anschauungsmaterial**

KONZEPT ZU HEXEN- UND TEUFELSGESCHICHTEN

GRUPPE CHARLOTTE HOFFMANN - MANFRED HÖGES

1. LITERATUR
 - A) SÜCHTELNER SPUKGESCHICHTEN, VERFASSER UNBEKANNT
„DER TEUFEL UND DAS KARTENSPIEL“
 - B) SAGEN UND GESCHICHTEN AUS SÜCHTELN, HERAUSGEBER STADT VIERSEN
„DIE SCHLAGHEXE VON SÜCHTELN“
2. VORBEREITUNG FÜR DIE ERZIEHERINNEN
 - A) DER BEGRIFF DES TEUFELS MUSS DEN KINDERN BEKANNT SEIN.
(HERRSCHER IN DER HÖLLE, BÖSEWICHT, VERKLEIDUNG ZU KARNEVAL)
 - B) DER BEGRIFF DER HEXE MUSS DEN KINDERN BEKANNT SEIN.
(GUTE HEXE-BIBI BLOCKSBERG, BÖSE HEXE- HÄNSEL UND GRETEL, VERKLEIDUNG ZU KARNEVAL)
3. GEGENÜBERSTELLUNG VON KIND UND GESCHICHTE
 - A) INHALTLICHE ZIELE (TEUFEL UND HEXEN)
DIE KINDER SOLLEN WISSEN, DASS DIE GESCHICHTE VOR LANGER ZEIT GESPIELT HAT.
DIE KINDER SOLLEN DEN ORT DER HANDLUNG KENNENLERNEN- GASTSTÄTTE IN DER NÄHE DES „ HAGENBROICHER PORT“ –SÜCHTELNER STADTTOR.
„OP BENZENBERG WOL“ HEUTE OSTRING
DIE KINDER SOLLEN DIE ERZÄHLUNG VERSTEHEN UND NACHVOLLZIEHEN KÖNNEN. (SPRACHLICHE REDUKTION)
DIE KINDER SOLLEN ANDEREN VON DER GESCHICHTE ERZÄHLEN KÖNNEN.
 - B) GEDANKLICHE ZIELE
DIE KINDER SOLLEN IN DER GESCHICHTE DEN TEUFEL ALS BÖSEWICHT EINORDNEN KÖNNEN. DIE KINDER SOLLEN GUTE UND BÖSE HEXEN UNTERSCHIEDEN KÖNNEN.
DIE KINDER SOLLEN WISSEN, DASS TEUFEL UND HEXEN ERZÄHLFIGUREN DARSTELLEN UND NICHT DER WIRKLICHKEIT ENTSPRECHEN.
(HÖRNER UND PFERDEFUSS, ZAUBEREI UND FLIEGENDE BESEN)
DIE KINDER SOLLEN WISSEN, DASS AUCH IN IHREM UMFELD ALTE SAGEN UND GESCHICHTEN GESPIELT HABEN.
4. ORGANISATORISCHES
 - A) KENNENLERNEN IM GESPRÄCH, MITBRINGEN VON BILDERN, MASKEN ODER VERKLEIDUNGEN, VORWISSEN TESTEN, FRAGEN BEANTWORTEN (60 MIN)
 - B) AUSSERSCHULISCHER LERNORT, BEGLEITPERSONEN, VERPFLEGUNG, VERKLEIDUNGEN (JE THEMA 1-2 STUNDEN)
5. NACHARBEIT
MALEN, BASTELN, MASKEN, VERKLEIDUNGEN, KARTOFFELPUPPEN, BILDERBÜCHER UND GESCHICHTEN ZU TEUFEL UND HEXEN

Die versunkene Kapelle im Johannistal

Heinz Prost

1. Literatur
 - A) „Legenden und Sagen aus der alten Stadt Süchteln“, Herausgeber, Heinz Prost
 - B) „Die Geschichte der versunkenen Kapelle“, Herausgeber Heinz Prost
2. Vorbereitung für die Erzieherinnen
 - A) Der Ort Johannistal auf den Süchtelner Höhen muss den Kindern bekannt sein. Die geschichtliche Namensgebung des Johannistals und deren Überlieferung muss im Vorfeld besprochen werden.
 - B) Der Begriff Raubritter, Ritterburg muss den Kindern bekannt sein.
3. Gegenüberstellung von Kind und Geschichte
 - A) Inhaltliche Ziele (guter Ritter und böser Ritter)
Die Kinder sollen wissen, dass es sich um eine Legende handelt, die überliefert ist. Den Kindern soll erklärt werden, dass der Handlungsort ein geheimnisvoller Ort ist. Das die Kirchturmspitze im Weiher symbolhaft für die untergegangene Kirchturmspitze der Burgkapelle steht.
 - B) Gedankliche Ziele

Die Kinder sollen wissen, dass die Raubritter in unserer Heimat auch wirklich gelebt haben. Sie sollen zwischen edlen Rittern und Raubrittern unterscheiden können. Die Kinder sollen verstehen lernen, das auch in ihrer Stadt Ritter gelebt haben.
4. Organisatorisches
 - A) Vorgespräch zum Kennenlernen, Mitbringen von Laternen beim Abendspaziergang oder Verkleidungen, Vorwissen abfragen, Vorwissen überprüfen (1 Std.)
 - B) Lebensnaher Lernort, Begleitpersonen, Verpflegung, geeignetes Schuhwerk, Verkleidungen (etwa 1 – 1,5 Stunden).
5. Nacharbeit
Malen, Basteln, Verkleidungen, Bilderbücher und Geschichten zu Rittern und Raubrittern.