

## Projektbeschreibung „Der Rhein und sein Gold“

**Ein Projekt für alle am Rhein lebenden Kinder und Jugendlichen ab dem 5. bis zum 12. Lebensjahr und deren neugierigen ErzieherInnen, LehrerInnen und Eltern.**

*Magst du es, am Rhein zu sitzen und die vorbeifahrenden Schiffe zu bewundern?*

*Wo kommen eigentlich alle die Leute her, die darauf fahren? Wo ist ihr Zuhause? Vielleicht haben sie die letzten Monate irgendwo tief im Norden verbracht? Oder kommen sie von Süden und wenn sie an Krefeld vorbeifahren, atmen sie tief durch die Nase ein, in der Hoffnung bald schon den salzigen Meeresgeruch zu fühlen? Ganz früher kamen auf dem Rhein mal die Wikinger auf ihren Drachenschiffen und viel später irgendwann auch die Römer.*

*All die Rheinwanderer trafen sich abends am Lagerfeuer und erzählten sich von ihren Heimatländern, von den Sitten, die dort herrschen, von Drachen und Ungeheuern, auch von mächtigen Herrschern und mutigen Kriegerern. Und nach und nach entstand so auch „Das Nibelungenlied“, eine Geschichte, die zu einem wahren Goldschatz des Rheins wurde.*

*Der Rhein hat schon viel erlebt und kann ein Lied darüber singen, ein Lied, das nicht jeder versteht, aber du, weil du in Krefeld, in einer Stadt am Rhein lebst und ein Kind des Rheins bist. Du wirst dieses Rhein-Lied gut verstehen können.*

Projektbeschreibung:

Wir treffen uns am „Rheinufer“, lassen Schiffe an uns vorbeiziehen und versammeln uns um ein riesengroßes Buch. Hier hören wir zunächst die Geschichte vom Zwerg Alberich, von Siegfried und seiner Liebe zu Krimhild. Wir lernen Brunhild kennen, die aus dem dunklen Norden den Rhein hinab gekommen ist und auch Hagen von Tronje, der nicht zugelassen hat, dass das Rheingold an die Donau ausgeliefert wurde. Wir erleben, dass der Rhein, je weiter er nach Norden fließt, breiter und mächtiger wird und wir werden schnell verstehen, dass er im Wettstreit zum hellen „Sonnenfluss“ Donau steht.

Am Ufer warten auf euch drei Fährmänner. Je nachdem von welchem der drei ihr mitgenommen werdet, findet ihr euch in einer anderen Kulisse wieder, erlebt andere Sachen und beschäftigt euch mit anderen Aspekten der Geschichte: mit dem Schatz, der am Grund des Flusses ruht, mit einem Schwert, das Macht und Kraft verleiht oder mit einer Tarnkappe, die sicheren Sieg verspricht, gleichzeitig aber zur Hinterhältigkeit verführen kann.