

Bedeutsamer Kulturlandschaftsbereich Bedburg-Hau - Qualburg (KLB 10.04)

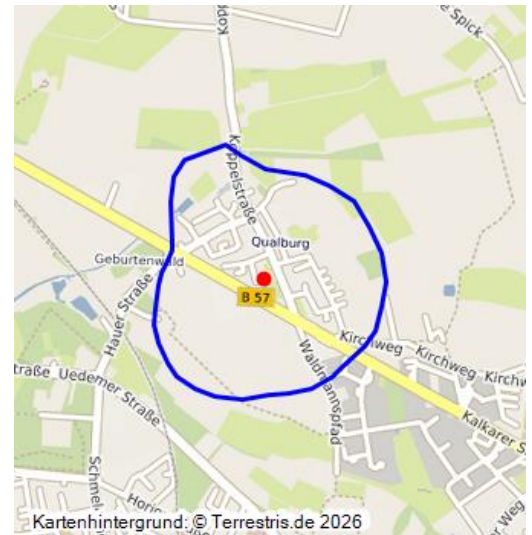
Schlagwörter: [Dorf](#), [Kulturlandschaftsbereich](#)

Fachsicht(en): Kulturlandschaftspflege, Archäologie, Denkmalpflege, Raumplanung

Gemeinde(n): Bedburg-Hau

Kreis(e): Kleve (Nordrhein-Westfalen)

Bundesland: Nordrhein-Westfalen



Bedburg-Hau - Qualburg ist hier beschrieben als bedeutsamer Kulturlandschaftsbereich (KLB) wie im Fachbeitrag Kulturlandschaft zum Landesentwicklungsplan Nordrhein-Westfalen.

Das heutige Dorf Qualburg ist wahrscheinlich mit dem antiken Quadriburgium gleichzusetzen. Laut der Berichterstattung des römischen Historikers Ammianus Marcellinus lag Quadriburgium am Niederrhein zwischen Castra Herculis (Arnhem-Meinerswijk) und Tricensima (Xanten) und war eine von sieben Ortschaften eher zivilen Charakters am Rhein, die der damalige Cäsar Julian 359 von den Franken zurückeroberte und instand setzen ließ. Allgemein wird Quadriburgium mit dem Kirchhügel von Qualburg unweit dem linken Rheinufer und der Rheinuferstraße zwischen Nijmegen und Xanten identifiziert. Meist kleinflächige Notuntersuchungen auf dem 4 m hohen Kirchhügel erbrachten viele Funde sowie die Lokalisierung von mindestens zwei Gräben; Innenstrukturen bleiben jedoch noch unbekannt. Hiernach fand sich hier eine römische Siedlung von zumindest ca. 75 bis zum 2. Jahrhundert. Es folgte eine militärische Präsenz, im 3. Jahrhundert erfolgte ein Umbau. Reste der Anlage aus dem 4. Jahrhundert waren noch um 1600 erkennbar, wie der Klever Hofchronist Gerd van de Scheuren berichtet. Die jüngste römische Keramik datiert bis in den Beginn des 5. Jahrhunderts.

Fränkische Funde datieren erst ab dem späten 6. Jahrhundert und stammen eher von einem kleinen Ortsfriedhof eines nahe gelegenen Weilers. Ein verstärktes Fundaufkommen findet erst ab dem 11. Jahrhundert statt, wie einige Grabsteine verdeutlichen. Der Name Qualburch wird in einer Schenkungsurkunde erstmals 1143 erwähnt. Allerdings trug die Kirche das frühe Patrozinium des St. Martin von Tours, was auf eine ältere Gründung hindeutet. Später gehörte sie der Klosterkirche in Bedburg an. Seit 1343 besaß Qualburg eigene Schöffen, sein Oberhof lag in Kleve. Das spätmittelalterliche Dorf bestand aus mehreren Höfen mit verstreuten Parzellen.

Spezifische Ziele und Leitbilder:

- Bewahrung der archäologischen Substanz.

Aus: Landschaftsverband Westfalen-Lippe und Landschaftsverband Rheinland (Hrsg.): Kulturlandschaftlicher Fachbeitrag zur Landesplanung in Nordrhein-Westfalen. Münster, Köln. 2007

Internet

[Kulturlandschaften in NRW](#) (Abgerufen: 03.04.2018)

Literatur

Landschaftsverband Westfalen-Lippe; Landschaftsverband Rheinland (Hrsg.) (2007): Erhaltende Kulturlandschaftsentwicklung in Nordrhein-Westfalen. Grundlagen und Empfehlungen für die Landesplanung (Kulturlandschaftlicher Fachbeitrag zur Landesplanung in Nordrhein-Westfalen / Fachgutachten zum Kulturellen Erbe in der Landesplanung. S. 74, Münster u. Köln. Online verfügbar: www.lvr.de, [Kulturlandschaftlicher Fachbeitrag 2007](#) , abgerufen am 13.10.2025

Bedeutsamer Kulturlandschaftsbereich Bedburg-Hau - Qualburg (KLB 10.04)

Schlagwörter: [Dorf](#), [Kulturlandschaftsbereich](#)

Fachsicht(en): Kulturlandschaftspflege, Archäologie, Denkmalpflege, Raumplanung

Erfassungsmaßstab: i.d.R. 1:25.000 (kleiner als 1:20.000)

Erfassungsmethoden: Literaturlauswertung

Historischer Zeitraum: Beginn 2001

Koordinate WGS84: 51° 46 28,09 N: 6° 10 49,52 O / 51,77447°N: 6,18042°O

Koordinate UTM: 32.305.481,54 m: 5.739.715,89 m

Koordinate Gauss/Krüger: 2.512.496,29 m: 5.737.825,01 m

Empfohlene Zitierweise

Urheberrechtlicher Hinweis: Der hier präsentierte Inhalt ist urheberrechtlich geschützt. Die angezeigten Medien unterliegen möglicherweise zusätzlichen urheberrechtlichen Bedingungen, die an diesen ausgewiesen sind.

Empfohlene Zitierweise: „Bedeutsamer Kulturlandschaftsbereich Bedburg-Hau - Qualburg (KLB 10.04)“. In: KuLaDig, Kultur.Landschaft.Digital. URL: <https://www.kuladig.de/Objektansicht/A-EK-20080730-0059> (Abgerufen: 6. April 2026)

Copyright © LVR

