

Rheinland Experiences

Zusammenfassung



- Innovative grenzüberschreitende Zusammenarbeit zwischen 9 Museen und 2 Universitäten, unterstützt von 2 Tourismusbüros;
- Regionale Kulturförderung durch digitalen Zugang und Verbindung von Sammlungen und Ausstellungen;
- Stärkung des Profils von Museen bei jungen Menschen;
- Innovative grenzüberschreitende Zusammenarbeit zwischen Lehrern und Studenten.

Projektdauer: 3,5 Jahre; Kosten: 1.750.000 Euro



Rheinland Experiences

<u>Projekt insgesamt:</u>	€1.759.354
Stichting Erfgoed Gelderland	568.107
Hochschule Rhein-Waal	522.187
HAN (Hogeschool van Arnhem en Nijmegen)	389.018
Niederrhein Tourismus	45.000
Toerisme VAN	45.000
Museum Schloß Moyland	30.350
Museum Kurhaus Kleve	17.799
Archäologischer Park Xanten	30.350
Museum Goch	17.799
Nederlands Openluchtmuseum	30.350
Geldersch Landschap & Kasteelen	17.799
Museum Arnhem	10.000
Nationaal Bevrijdingsmuseum 1944-1945	17.799
Museum Het Valkhof	17.799



Europäische Union
Europese Unie

Rheinland Experiences



SOFIA THE SMUGGLER

Sofia, die Schmugglerin

INTERREG
Deutschland
Nederland



Europäische Union
Europese Unie

Rheinland Experiences

INTERREG
Deutschland
Niederland



Europäische Union
Europese Unie



Ursus Marevellum

Archäologischer Park Xanten

Machen Sie eine Zeitreise. Treffen Sie Handwerker, kämpfen Sie mit Legionären und lassen Sie sich von alten Göttern prüfen, während Sie die antiken Schätze der römischen Stadt Colonia Ulpia Traiana mit Hilfe eines Veteranen der Arena erkunden, dem furchtlosen Ursus Marevellum!



Kurhaus

Museum Kurhaus Kleve

Ein Gemälde wurde gestohlen! Das Museum braucht Sie, um das Geheimnis zu untersuchen. Löse Rätsel und entdecke das Museum, um herauszufinden, wer der Dieb ist und versuche das Gemälde zurück zu bekommen!



Lady Moyland

Museum Schloss Moyland

Entdecken Sie die Geschichte und das künstlerische Vermächtnis des berühmten Schlosses als Gast seiner mysteriösen Hausmeisterin Lady Moyland! Auf einer Reise in ihre Vergangenheit voller Begegnungen mit Künstlern und Denker, lösen Sie das Rätsel der künstlerischen Muse und retten Sie sie vor der größten Qual von allen, vergessen zu werden!



Margareta van Egeren

Geldersch Landschap
& Kasteelen

Hören Sie sich die Geschichten der Burgherren an, indem Sie mit lebenden Gemälden interagieren. Enthülle das Geheimnis der Margareta van Egeren, die aus Ihrem Porträt verschwunden ist.

Rheinland Experiences

INTERREG
Deutschland
Niederland



Europäische Union
Europese Unie



Untitled

Museum Goch

Löse das Geheimnis des künstlerischen Schaffens durch die Sammlung, während Sie das Schicksal des vermissten Künstlers, nur als "Namenlos., bekannt, erforschen. Was denkt, fühlt und wünscht sich ein Künstler auf der Suche nach künstlerischer Perfektion, kann man sie überhaupt erreichen? Aber Vorsicht, was Sie finden werden, könnte etwas anderes sein, als Sie erwarten!



Mr. Honig

Nederlands
Openluchtmuseum

Atmen Sie wieder Leben in das Handelsnetzwerk des Openluchtmuseums; finde und sammle Ressourcen, so dass Meisterhändler Honig seinen Gewinn machen kann.



Museum Het Valkhof

In Entwicklung.



Nationaal Bevrijdingsmuseum
1944-1945

Stehen Sie auf Augenhöhe mit Niederländern und Deutschen aus den 1920er Jahren und verfolgen Sie eine ihrer Erzählungen durch die Geschehnisse des Zweiten Weltkrieges.

Rheinland Experiences

INTERREG
Deutschland
Niederland



Europäische Union
Europese Unie

Zielgruppen

Altersgruppe von 14 bis 22 Jahren

- **BFF's**

Jugendliche besuchen Museen nur mit besten Freunden, ihren Familien und während Klassenfahrten, wenn überhaupt.

- **Jugendmilieus**

Segmentierung basierend auf Werten, Lebensstil und Bildungsniveau.

- **Vielfältige Gruppe mit unterschiedlichen Interessen**

Ein kleiner Teil des Publikums möchte ihren Horizont aktiv erweitern, während eine viel größere Gruppe sich nur dann zu Themen angezogen fühlt, wenn sie ihr Interesse erregen.

- **Eingeschüchtert von (Kunst) -Museen und intellektueller Kultur**

Diese Jugendliche fühlen sich, als ob sie nicht selbst sein können und eine Reihe von (strengen) Regeln befolgen müssen, sowohl von den Museen wie von der Gesellschaft auferlegt.

- **Rätsel lösen, aktiv miteinbezogen**

Unsere Ergebnisse deuten darauf hin, dass die Umwandlung des (eher passiven) Museumsbesuchs in ein aktives Erlebnis potenziell mehr Jugendliche in die Museen locken kann.

Rheinland Experiences

Wie funktioniert es?

INTERREG
Deutschland
Niederlande



Europäische Union
Europese Unie

Jedes Modul kann innerhalb der Handlung in Form von Missionen gestartet werden.

Wenn das Erlebnis vom Lokalen Erlebnismodul gestartet wird, regt das Modul die Jugendlichen an, das komplette Rheinland-Erlebnis zu betreten.

Letztlich ist es das Ziel sowohl der Geschichte als auch der lokalen Erlebnissen, die Jugendlichen dazu anzuregen, auch eines oder mehrere der anderen Museen zu besuchen.



Einpassung

Lokale Erfahrungen werden so weit wie möglich zugeschnitten auf das vorhandene Museumserlebnis, aber auch, falls notwendig, davon gelöst.

Lokales Erlebnismodul

Aufbauend auf der lokalen Geschichte und dem Inhalt des Museums, wird ein Erlebnis geschaffen, das den Bedürfnissen und Wünschen der Zielgruppe entspricht - in einer modularen Fassung, um damit Brücken zu erstellen zwischen der Geschichte, die das Museum erzählen möchte und der Geschichte, die die App erzählt.

Die Rheinland App

In dem sie die Geschichte und die meisten Interaktionen innerhalb der Museen ermöglicht, führt die App die Jugendlichen auf eine episodische Reise durch die Grenzregionen von Deutschland und den Niederlanden.

Rheinland Experiences

Und wie geht's weiter?

- Anfang Januar 2020: Abnahmeprüfung bei allen Museen;
- 21.1.2020 und 17.2.2020: Workshops mit den Museen über zukünftige Zusammenarbeit und Projekte;
- Dezember, Januar und Februar: weitere Entwicklung der App;
- Februar, März und April: Marketingkampagne in Deutschland und den Niederlanden;
- Große Präsentation der App an die Öffentlichkeit am 27.3.2020 im Openlucht Museum Arnheim.



Europäische Union
Europese Unie