

|  |
| --- |
| Projectplan  **Jong Markant**  Een interactieve ontdekkingstocht voor de jeugd in Venray |

|  |  |
| --- | --- |
| Samengesteld door | Eugène Clermonts, Hans Spee, Guustie Manders. |
| Opdrachtgever | Stichting Rooys Gidsen Gilde (RGG). |
| Datum | Augustus 2013 |

# INLEIDING

In Venray verzorgt het Rooys Gidsen Gilde (verder te noemen RGG) al jaren rondleidingen in het centrum voor groepen volwassenen, gericht op cultuur en historie. Één van de rondleidingen betreft de route “Markant”. Het RGG wil nu, naast een extra lesbrief voor basisscholen, een interactieve rondleiding/ontdekkingstocht ontwikkelen, gericht op kinderen van 10 tot 13 jaar. Deze rondleiding, genaamd Jong Markant, geeft de doelgroep op een leuke, speelse, uitdagende, interactieve manier inzicht in de historie en cultuur van het centrum van Venray. Met een tablet of smart phone (of een dergelijk device) in de hand gaan de kinderen op pad en dienen zij de queeste van Venray op te lossen. De zoektocht neemt hen mee langs markante plekken en leuke, bijzondere verhalen in het centrum. Door middel van kleine, uitdagende spellen en opdrachten treden zij binnen in de "wereld van toen". Markante (digitale) historische figuren helpen hen aan de hand van korte verhalen op weg. Door goed samen te werken worden raadsels opgelost en wordt het mysterie van Venray opgehelderd. Door samen te spelen, leren en ontdekken krijgen kinderen inzicht in de plaatselijke geschiedenis en cultuur.

# INHOUDSOPGAVE

# Achtergronden en opdracht

Bij het RGG ontbreekt een rondleiding, c.q. ontdekkingstocht voor de jeugd betreffende de historie en cultuur van Venray. Het gaat hier om leerlingen van basisscholen uit Venray en regio. De tocht is tevens gericht op toeristen met kinderen in de genoemde leeftijd.

Het bestuur van het RGG heeft de projectgroep gevraagd een plan uit te werken.

# Doelstelling

Kinderen enthousiasmeren voor het kennis nemen van historie en cultuur van Venray. Te bereiken door middel van een inhoudelijk interessante en qua vorm aantrekkelijke – en waar mogelijk interactieve route door Venray.

# Doelgroep

In principe alle kinderen, maar afgestemd op het niveau van leerlingen basisonderwijs groep 7 en 8 en kinderen van toeristen in die leeftijdsgroep.

# Projectactiviteiten

* Bepalen van markante punten om in de route op te nemen. Eventueel aan de hand van de canon van Venray (samengesteld door Wim van Delft).
* Zoeken naar participanten bij de uitwerking (te denken valt aan: Venrays museum; Rooynet; Venrays archief; Heemkundevereniging Venray; bibliotheek; De Jongens Van Boven (Media Care); LGOG (Limburgs Geschied- en Oudheidskundig Genootschap); SPOV (Stichting Primair Onderwijs Venray); leden van het RGG.
* Participanten geregeld informeren over de voortgang van het project.
* Vanuit deelnemende participanten verschillende commissies inrichten voor de uitwerking van onderdelen.
* Mogelijkheden fondsenwerving onderzoeken en fondsen werven.
* Opzetten lesbrief voor basisscholen, gericht op leerlingen groep 7/8.
* Opnemen van de route Jong Markant in de activiteiten van Cultuurpunt Venray.
* Opstellen van een PR-plan

# Projectgrenzen en randvoorwaarden

* De route is in principe bedoeld voor alle kinderen, maar afgestemd op het niveau van leerlingen basisonderwijs groep 7 en 8. In de toekomst mogelijk uitbreiding naar andere niveaus (zoals bijvoorbeeld groep 5-6 en leerlingen VO).
* Medewerking van participanten vanuit hun deskundigheid.
* Voldoende financiële middelen.
* Ondersteuning vanuit RGG en HPV (Historisch Platform Venray).

# Financiering

* Uit eigen middelen van het RGG
* Met behulp van fondsenwerving
* Met behulp van sponsoring

# Product

Een voor kinderen inhoudelijke interessante en qua vorm aantrekkelijke, waar mogelijk interactieve ontdekkingsroute door Venray, gericht op de cultuur en historie van Venray.

# Projectorganisatie

## 8.1. Organisatie

* Opdrachtgever: bestuur RGG.
* Stuurgroep bestaande uit Eugène Clermonts, Hans Spee en Guustie Manders.
* Diverse participanten (zie projectactiviteiten).
* Bemensen van verschillende commissies voor de uitwerking van diverse onderdelen.

## 8.2. Informatie en communicatie

* Stuurgroep koppelt regelmatig terug naar bestuur RGG.
* Stuurgroep en RGG informeren HPV.
* Stuurgroep zoekt participanten voor de uitwerking van het project.
* Informeren doelgroep via Cultuurpunt Venray.

# Planning

Vóór zomervakantie 2013 🡪 projectplan klaar.

Na zomervakantie 2013 🡪 verschillende commissies aan de slag tot eind december.

Febr. 2014 🡪 afronding.

Maart 2014 🡪 eerste presentatie.

April-mei 2014 🡪 proef met de ontdekkingstocht Jong Markant

Sept. 2014 🡪 start interactieve ontdekkingstochten Jong Markant

# Risico’s

* Onvoldoende draagvlak.
* Onvoldoende financiële middelen.

# Bijlagen

**Bijlage 1**

**Beschrijving eerste concept interactieve ontdekkingstocht “Jong Markant”**

**(Rooys Gidsen Gilde Venray)**

**Opdracht:** Ontwerp en ontwikkel een interactieve rondleiding door het centrum van Venray, die kinderen uit de laatste groepen van het basisonderwijs inzicht geeft in de geschiedenis en cultuur van Venray en de verhalen achter verschillende historische gebouwen en markante figuren.

**Een eerste concept:** In de volgende beschrijving hebben we *een fictief verhaal* genomen. In samenwerking met leden van het RGG zal gezocht worden naar een geschiedkundig verhaal, mythe, fabel of legende die als basis genomen kan worden voor de te realiseren rondleiding en de daarbij horende spellen en raadsels.

**Het mysterie van de vergulde schaapherders schep!**

In de historie van Venray speelt de schaapscompagnie een belangrijke rol. Venray was het schapenbolwerk van Europa. Deze queeste neemt de speler mee terug naar de tijd dat de compagnie zijn hoogtijdagen vierde. Het is een roerige tijd. De toekomst van de compagnie komt in gevaar door een ruzie tussen twee vooraanstaande boeren. waaronder boer Poels. Poels zou zich volgens enkele boeren niet houden aan de regels van de compagnie en schapen ver onder de prijs verkopen. Beweringen die Poels altijd heeft ontkend en later ook niet waar bleken te zijn. Na meerdere ruzies loopt het uit de hand. Op 14 november steken een aantal dronken boeren, in het holst van de nacht, de boerderij van Poels in brand. De boer, zijn gezin en al zijn 80 schapen

verbranden levend.

Jaren na dit incident blijft het rustig tot er ineens vreemde dingen gebeuren. De schapen van de betrokken boeren worden ziek of verdwijnen spontaan. Het gerucht gaat dat Poels en één van zijn zonen de brand hebben overleefd en nu ronddwalen in de bossen en over de landerijen in en rond Venray en uit zijn op wraak.

Één voor één worden de boeren die verantwoordelijk waren voor de brand beroofd. Ook de Gelderse bank wordt overvallen. De bank heeft de verantwoordelijke boeren altijd de hand boven het hoofd gehouden en er mede voor gezorgd dat het verhaal in de doofpot verdween. Al het kapitaal en zeer waardevolle rekwisieten waaronder ook de vergulde schapenschep, het symbool van de compagnie, verdwijnen. Zou het Poels zijn geweest of was het een van de vele bendes die destijds door het land trok? Deze Venrayse schat werd nooit meer terug gevonden.

Enkele jaren geleden hebben archeologen een dagboek en enkele oude geschriften uit die tijd gevonden. Na onderzoek blijken het aantekeningen van Poels te zijn. Alleen tot op de dag van vandaag is het nog niemand gelukt om zijn aantekeningen te ontcijferen. Het zit vol raadsels en cryptische omschrijvingen, gekoppeld aan plekken in het centrum van Venray. Naar verluid leidt het spoor van deze raadsels naar zijn verborgen schat.

**De rondleiding:** In kleine groepjes gaan de kinderen (spelers) op pad. Zij volgen daarbij de Jong Markant-rondleiding door het centrum van Venray. Elk groepje draagt een tablet mee (in bruikleen gesteld door het RGG).

De route wordt opgedeeld in meerdere sectoren. Aan het begin van de route start een animatie of videoclip waarin een duister figuur het verhaal van Poels vertelt. Zou het Poels zelf zijn? De spreker legt de spelers uit welke bijna onmogelijke opgave hen gesteld wordt. “Volg het spoor en los de raadsels en spellen op en ontdek…”. Om niet met lege handen op pad te gaan krijgen de spelers 4 (virtuele) goudguldens. Deze zouden nog wel eens van pas kunnen komen. Na deze introductie krijgen de spelers een kaart van het eerste deel van de route en kunnen ze op pad naar het eerste spoor dat Poels heeft achtergelaten.

**De route:** De route wordt opgedeeld in een x-tal sectoren. Aan het begin van elke sector wordt een spel gespeeld of dient er een raadsel te worden opgelost. Wordt het spel goed gespeeld of het raadsel goed opgelost dan verdienen de spelers een x-tal goudguldens (afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van de opdracht). Tevens krijgen ze een nieuw stukje kaart dat hen naar het volgende verborgen spoor leidt. Wordt een opdracht niet goed uitgevoerd dan kunnen de spelers het stukje routekaart kopen. Tot slot levert een goed opgeloste opdracht

een stukje cryptische code (een stukje rebus of een deel van een foto) op die aan het einde van de route ontcijferd dient te worden en leidt tot de spannende ontknoping en de ontrafeling van dit Venrayse mysterie.

**Spellen en Raadsels:** Ieder spel of raadsel wordt ingeleid door een markante geschiedkundige persoonlijkheid uit Venray. De persoon heeft een relatie tot het verhaal of een gebouw of gebeurtenis in deze sector. Hij of zij introduceert zichzelf of verteld iets over een gebouw, persoon of gebeurtenis die een belangrijke rol heeft gespeeld in de Venrayse geschiedenis. Zo krijgen de spelers in kleine, hapklare stukken steeds meer inzicht in het verleden van Venray. Aan het einde van elke introductie wordt een opdracht gesteld.

De spellen en raadsels zijn zeer uiteenlopend:

*- Zoeken, vinden en combineren van voorwerpen en afbeeldingen:* scan met de camera van de tablet een gebouw en fotografeer de x hot spots op het gebouw. Denk bij hot spots aan kleine beelden, schilderingen, stijlkenmerken e.d. Geef antwoord op een vraag door het juiste voorwerp te zoeken en te fotograferen.

*- Augmented reality:* Kijk door je tablet heen naar een plein in 1803. Zoek daar naar aanwijzingen die je verder kunnen helpen bij het oplossen van het raadsel.

*- Ontcijferen van codes verstopt in plakkaten en muurstenen:* Zoek de letters uit een code (NR7L12 = Noordzijde, regel 7,Letter 12) en vorm met deze letters een woord dat het antwoord is.

*- Rekenspellen:* Tel jaartallen op, deel ze door het aantal ramen van een gebouw, of het aantal engelen op de gevel en ontcijfer zo een verstopte code.

*-* Multiple choice vragen, gps oriëntatie, kompaslopen, cryptogrammen en rebussen behoren ook tot de opties.

Ter inspiratie zal heel goed gekeken worden naar televisie spel-formats, zoals “Wie is de mol” en “The phone”.

Bij het uitvoeren van de spellen moeten de spelers per team samenwerken. Er bestaat een mogelijkheid tot competitie tussen verschillende teams of juist tussen spelers onderling. Hierbij moet elk spel of raadsel binnen een gezette tijd gespeeld of opgelost worden.

**Beloning & Social Media:** Aan het einde van de rondleiding krijgen de spelers de mogelijkheid om een standaard bericht over de rondleiding te delen met vrienden, familie en kennissen via verschillende social media-kanalen. “Ik heb zojuist het mysterie van Venray opgelost! Versla jij mijn score? Kom naar Venray en ga op ontdekkingstocht!”.

Tevens zal, wanneer de spelers hun emailadres invoeren, een oorkonde gemaild worden waarin zij bedankt worden voor de bewezen dienst. Denkbaar is dat deze oorkonde ook in gedrukte vorm uitgereikt

gaat worden in de klas of direct aan het einde van de route.

**Spel software als App:** De spel software wordt ontwikkeld als App voor het Android platform van Google. Het Android platform is de software die geïnstalleerd is op de tablets. De spel software zal daardoor dus niet werken op een iPad. De App zal beschikbaar worden gesteld via de Google Play App store zodat deze ook op eigen tablets geïnstalleerd kan worden