

**Verslag van de digitale vergadering  
Van de Commissies voor Grensoverschrijdende Verstandhouding en voor  
Financiën & Projecten van de Euregio Rijn-Waal d.d. 04-05-2026**

<b>Punt 1</b>	<p><b>Opening</b></p> <p>De heer Kochs (Euregio Rijn-Waal) opent de vergadering en heet iedereen van harte welkom.</p>
<b>Punt 2</b>	<p><b>Interreg VIA Deutschland-Nederland</b></p>
<b>Punt 2a</b>	<p><b>Standpuntbepaling Interreg-projecten</b></p> <p>De voorzitter verwijst voor een toelichting op de procedure naar de meegestuurde toelichting bij punt 2a en vraagt of hier nog vragen over zijn. Dit is niet het geval.</p>
<b>Punt 2b1,c1</b>	<p><b>Projectpresentatie Game of Stones</b></p> <p>De voorzitter verzoekt de heer Wöbbeking (Mediamixx GmbH) om het project te presenteren. Namens het project is ook de heer Van der Ham (iGlow B.V.) aanwezig.</p> <p>De onderwijssystemen in Duitsland en Nederland bevinden zich in een overgangsfase. Traditionele lesmethoden zijn niet meer van deze tijd voor jongeren die opgroeien met digitale media. Gamification biedt innovatieve mogelijkheden om lessen aantrekkelijker te maken. Dat geldt vooral voor 'droge' vakken zoals geschiedenis.</p> <p>Het project 'Game of Stones' wil het geschiedenisonderwijs in het programmagebied verrijken met innovatieve leermethoden. Juist de grensregio, waar machtsgebieden en landsgrenzen steeds weer zijn verschoven, maar culturele en maatschappelijke verwevenheden zijn gebleven, biedt interessante aanknopingspunten voor een dergelijk project. De regio is hiervoor het perfecte Living Lab. Het project Game of Stones maakt geschiedenis tastbaar door serious gaming, augmented reality en participatief ontwerp te combineren.</p> <p>Concreet ontwikkelen studenten van de Hochschule Rhein-Waal en de Hogeschool Arnhem Nijmegen in de loop van vier semesters vier innovatieve spellen die kunnen worden gebruikt in de geschiedenislessen op Nederlandse en Duitse scholen. De spellen moeten zowel op school als in de deelnemende musea kunnen worden gespeeld. Nederlandse en Duitse leerlingen testen samen de prototypes en vullen het project zo aan met grensoverschrijdende ontmoetingen.</p> <p>De voorzitter bedankt de projectpartners voor de heldere presentatie en vraagt de commissieleden of zij nog vragen met betrekking tot het project hebben.</p> <p>De heer Spinrath (LVR) geeft aan het een spannend project te vinden, waarbij met nieuwe media en instrumenten gepoogd wordt jongeren duurzaam te bereiken. Hij stelt de vragen, voor welke leeftijd het project bedoeld is, hoe de scholen worden benaderd binnen welke radius. De projectpartners geven aan de scholen uit NRW, Gelderland en Overijssel tot nu toe zijn benaderd. Het project heeft dus een grote radius. De benaderde scholen zijn scholen binnen het eigen netwerk. Extra scholen zijn welkom. Een vaste leeftijdscategorie heeft project nu nog niet voor ogen. Deze keuze hangt er ook vanaf hoe de onderwerpen nu al in de scholen behandeld worden.</p> <p>Mevrouw De Ruiter (Euregio Rijn-Waal) vraagt of het de bedoeling is dat de games een vast bestanddeel van de onderwijscurricula moeten worden en zo ja of hier al contact over is met de bevoegde instanties. De projectpartners geven</p>

	<p>aan, dat deze contacten er op dit moment niet zijn. In het kader van het werkpakket duurzaamheid zou dit passen, maar men wil eerst het product ontwikkelen en dan pas het gesprek aan gaan.</p> <p>De heer Rauner (Gemeente Bergen) vindt het projectidee inhoudelijk goed, maar vraagt hoe de transfer gegarandeerd is en hoe het succes gemeten kan worden, hoe weet men dat de games daadwerkelijk gebruikt worden. De projectpartners geven aan dat in het werkpakket duurzaamheid georganiseerd moet worden, dat de games ook door andere scholen gebruikt gaan worden.</p> <p>Er zijn geen verdere vragen voor de projectpartners.</p> <p>De voorzitter bedankt de aanvrager voor de presentatie en het beantwoorden van de vragen en deelt mede, dat commissies aansluitend over de standpuntbepaling zullen overleggen. Het secretariaat zal de aanvrager over de uitkomst informeren.</p>
<p><b>Punt 2b2,c2</b></p>	<p><b>Projectpresentatie AVE</b></p> <p>De voorzitter verzoekt mevrouw Haas (Groene Metropoolregio Arnhem-Nijmegen) om het project te presenteren. Namens het projectconsortium zijn eveneens mevrouw Prust (Groene Metropoolregio Arnhem-Nijmegen), de heer Pronk (Stichting Verborgten Stad), mevrouw Grijsen en mevrouw Zandstra (Stichting Museum het Valkhof-Kam) aanwezig.</p> <p><b>AVE Roman Landscape</b> maakt van het Romeinse landschap in de grensregio Gelderland–Niederrhein een samenhangende, grensoverstijgende beleving. Nederlandse en Duitse partners – de GMR Arnhem-Nijmegen, Valkhof Museum, Erfgoed Gelderland, Stichting Verborgten Stad en Landschaftsverband Rheinland met het Amt für Bodendenkmalpflege en haar musea (APX), werken met musea in Kleve en Krefeld om het gedeelde Romeinse verleden zichtbaar en relevant te maken. Via de netwerken van Erfgoed Gelderland en LVR sluiten ook andere regionale musea aan als associated partners. Door de uitwisseling van expertise overstijgt het project de regio en versterkt het de samenwerking rondom de Neder-Germaanse Limes, UNESCO-Werelderfgoed. De Nederlandse Limes Samenwerking is ook associated partner.</p> <p>AVE verbindt Romeinse vindplaatsen met digitale technieken zoals VR, AR, 3D reconstructies. Het project biedt toegang tot het Romeinse landschap, zodat inwoners inzicht krijgen in het gedeelde verleden en in de historische verbinding tussen beide landen. Innovatief is de gezamenlijke digitale basisinfrastructuur voor de virtuele diensten, duurzaam beheerd. Deze publieke voorziening biedt open toegang tot een virtueel Romeins landschap met onder meer een ‘Romeinse Street View’ en gedeelde verhaallijnen voor musea en onderwijs.</p> <p>Partners onderzoeken hoe XR-toepassingen kunnen worden vertaald naar schaalbare tentoonstellingsconcepten, variërend van immersive rooms tot eenvoudige AR-toepassingen en fysieke objecten. Hiermee worden Romeinse locaties in de hele regio zowel digitaal als fysiek beter toegankelijk. AVE versterkt de regionale identiteit, stimuleert innovatie in musea en legt een duurzame, grensoverstijgende samenwerking vast. De digitale infrastructuur is toekomstbestendig en kan worden ingezet voor andere Romeinse en historische periodes en later ook voor andere regio’s, waardoor burgers op een nieuwe wijze kennis kunnen maken met een landschap dat ooit zonder grenzen functioneerde.</p>

	<p>De voorzitter bedankt de projectpartners voor de interessante toelichting en vraagt de commissieleden of zij nog vragen met betrekking tot het project hebben.</p> <p>Mevrouw Jansen (Provincie Gelderland) geeft aan dat de provincie Gelderland erg enthousiast is over dit project. Haar collega heeft nog enkele concrete suggesties voor de projectpartners, die via het Regionale Programmamanagement doorgegeven zullen worden. Een van deze suggesties betreft een laagdrempelige manier om ook het MKB bij het project te betrekken. Verder stelt zij de vraag hoe de 14 locaties concreet worden ingericht en of nagedacht is over onderhoud en vandalisme. De projectpartners geven aan dat de locaties zoveel mogelijk duurzaam worden ingericht, waarbij de fysieke objecten ca. 10-15 jaar mee moeten kunnen. Daarnaast worden de fysieke objecten toegevoegd aan de reguliere onderhoudsplannen voor kunst en cultuur in de openbare ruimte. Het hangt van de locatie af, hoe de inrichting er uit komt te zien. Dit kan bijvoorbeeld in de meest eenvoudige vorm een QR-code zijn, maar ook een historische verrekijker of een 3D object.</p> <p>Michael Rauner vindt het eveneens een mooi project, maar vraagt hoe de inwoners van de Euregio Rijn-Waal bij het project betrokken worden. De vraag van de heer Natzel hoe er bekendheid aan het project wordt gegeven, sluit hierbij aan. De projectpartners geven aan dat in het werkpakket communicatie diverse publieksgerichte activiteiten worden, ontwikkeld. Te denken valt aan mediacampagnes en kleine pop-up-tentoonstellingen in de openbare ruimte, die de aandacht op het project en het Romeinse verleden in de buurt.</p> <p>Er zijn geen verdere vragen voor de projectpartners.</p> <p>De voorzitter bedankt de aanvrager voor de presentatie en het beantwoorden van de vragen en deelt mede, dat commissies aansluitend over de standpuntbepaling zullen overleggen. Het secretariaat zal de aanvrager over de uitkomst informeren.</p>
<p><b>Punt 2d1 – 2d5</b></p>	<p><b>Bespreking en standpuntbepaling</b></p> <p>De voorzitter vraagt of de commissieleden principiële zorgen of bedenkingen met betrekking tot de projectvoorstel <b>Game of Stones</b> hebben. Dit is het geval.</p> <p>De deelnemers zijn het erover eens, dat het projectdoel om met op digitale techniek gebaseerd eigentijds onderwijsmateriaal jongeren voor de geschiedenis te interesseren een zeer goede doelstelling is. Wel zijn er zorgen over de duurzaamheid van het project en over het feit, dat het project op dit moment vooral aanbod en niet vraag gestuurd is.</p> <p>De heer Rauner merkt op, dat de Transfer gegarandeerd moet worden, zodat de te ontwikkelen games ook daadwerkelijk gebruikt zullen worden.</p> <p>De heer Spinrath sluit zich hierbij aan en doet de suggestie om in de aanvraag de duurzaamheid, ook met het oog op de onderwijscurricula te concretiseren en dit van tevoren af te stemmen.</p> <p>De heer Natzel is het hiermee eens, het is te laat om hier pas tijdens het project in het kader van een werkpakket concreet over na te denken, zonder te weten of de te ontwikkelen games daadwerkelijk kans hebben, in het onderwijs geïmplementeerd te worden. Ook dient een succesmeting onderdeel van de projectuitvoering te worden.</p>

	<p>Mevrouw Jansen vult aan, dat de behoefte vanuit het onderwijsveld aan de games onduidelijk is. Dit dient van tevoren in kaart gebracht te worden.</p> <p>Voor het project <b>Game of Stones</b> wordt het standpunt geformuleerd, het project met een positieve beoordeling in de verdere besluitvormingsprocedure op te nemen en de projectpartners de bovenstaande suggesties mee te geven.</p> <p>Dit advies zal aan het Dagelijks Bestuur worden voorgelegd, zodat de Euregio dit standpunt vervolgens in de regionale stuurgroep kan inbrengen.</p> <p>De voorzitter vraagt of de commissieleden principiële zorgen of bedenkingen met betrekking tot de projectvoorstel <b>AVE</b> hebben. Dit is niet het geval.</p> <p>Voor het project <b>AVE</b> wordt het standpunt geformuleerd, het project met een positieve beoordeling in de verdere besluitvormingsprocedure op te nemen.</p> <p>Dit advies zal aan het Dagelijks Bestuur worden voorgelegd, zodat de Euregio dit standpunt vervolgens in de regionale stuurgroep kan inbrengen.</p>
<b>Punt 3</b>	<p><b>Mededelingen / Rondvraag</b></p> <p>De eerstvolgende commissievergadering voor grensoverschrijdende verstandhouding vindt op 9 november plaats.</p> <p>De eerstvolgende vergadering voor de commissie financiën en projecten vindt plaats op 12 november.</p> <p>De eerstvolgende digitale gezamenlijke commissievergadering vindt plaats op 12 oktober.</p> <p>Er zijn geen verdere mededelingen of opmerkingen.</p>
<b>Punt 4</b>	<p><b>Sluiting</b></p> <p>De heer Kochs sluit de gezamenlijke digitale vergadering van de commissies voor grensoverschrijdende verstandhouding en financiën en projecten onder dankzegging aan de deelnemers om 15.45 uur.</p>

Kleve, 4 mei 2026  
Heidi de Ruiter