



Hoch über dem Rhein wird die Kulisse zur interaktiven Route, die App führt durch Kaubs Geschichte. Fotos: Uni Koblenz

Digitale Zeiterlebnisreisen am Mittelrhein

Eduventure verbindet Kulturgeschichte mit einer spielerischen Route

Wer heute am Rheinufer in Kaub steht, sieht die malerische Burg Pfalzgrafenstein und die vorbeiziehenden Schiffe. Doch wer sein Smartphone zückt und das „Mittelrhein Eduventure“ der Universität Koblenz startet, sieht mehr: Auf dem Display spannt sich eine virtuelle Pontonbrücke über den Strom, und das winterliche Szenario lässt erahnen, welche Wucht der Rheinübergang am Jahreswechsel 1813/14 hatte, als Blücher hier mit seiner schlesischen Armee den Schritt nach Westen vorbereitete.

Bildung trifft Welterbe

Der Name „Eduventure“ führt die Begriffe Education (Bildung) und Adventure (Abenteuer) zusammen. Der Ansatz wurde am Interdisziplinären Zentrum für Lehre (IZL) der Universität Koblenz unter der Leitung von Dr. Peter Ferdinand entwickelt. Die Idee dahinter: Wissen soll nicht nur passiv über Infoblätter konsumiert werden, sondern sich aktiv „erspielen“ lassen. So wird aus einem Spaziergang eine geführte Erkundung in Etappen.

„Das Eduventure ist keine klassische Führung und kein Audioguide“, sagt Ferdinand. „Es ist eine digitale Spurensuche: Aufgaben führen von Station zu Station und verknüpfen Fakten mit Szenen, Perspektivwechseln und kurzen Auswahlmomenten.“ Gespielt wird vor Ort – im Gelände und auf den Wegen, wo sich das Geschehen damals verdichtete.

Mixed Reality im Welterbe

Die Schauplätze des Pilotprojekts liegen in Kaub direkt am Rheinufer und in der rund 300 Meter höher gelegenen Gemeinde Weisel. Beide Orte markieren Schlüsselpunkte des Winters 1813/14: In Kaub wird die riskante Rheinüberquerung mittels Pontonbrücke greifbar, auf dem Plateau bei Weisel lag ein wichtiger Sammelpunkt der Armee.

Über die App „Actionbound“ begleiten die Nutzer zwei fiktive Protagonisten durch die Wirren dieses Manövers. Dabei kommen moderne digitale Elemente zum Einsatz: Augmented-Reality-Visualisierungen lassen die verschwundene Pontonbrücke auf dem Display wieder an der ursprünglichen Stelle ihrer Errichtung erschei-

nen, virtuelle 360-Grad-Räume und Panoramen ermöglichen Rundumblicke in rekonstruierte Szenen und bieten ergänzende Informationen für Interessierte.

Gleichzeitig lenkt die Tour den Blick auf das, was damals wie heute jeder Militäreinsatz bedeutet: Leid, Alltag und Folgen für Menschen in der Region und für die Soldaten. „Das Eduventure wäre ohne die Leute vor Ort so nicht möglich gewesen“, sagt Ferdinand. „In Kaub und Weisel haben sich mehrere Ehrenamtliche engagiert eingebracht. Deren Orts- und Detailwissen hat maßgeblich dazu beigetragen, dass die Geschichte lebendig erzählt werden kann.“

Nutzung bleibt dauerhaft möglich

Das Pilotprojekt wurde Ende 2023 abgeschlossen. Die beiden Touren in Kaub und Weisel bleiben dennoch dauerhaft nutzbar. Hinweise finden sich unter anderem im Blüchermuseum und an den beiden Blücherdenkmälern in Kaub und Weisel. Dass das Angebot langfristig nutzbar bleibt, hängt insbesondere mit der Zusammenarbeit mit dem Projekt „KuLaDig Rheinland-Pfalz“ zusammen. Über die Einbindung in das gleichnamige Portal wird die Nutzung niedrigschwellig gehalten und die Touren sind dauerhaft abrufbar.

Für eine Ausweitung auf weitere kulturhistorische Plätze oder auch Eduventures zu anderen Themenbereichen wie Mobilität oder Klimawandel wären Investoren oder Fördermittel gefragt. Der praktische Nutzen liegt auf der Hand: Bildung wird vor Ort erlebbar, regionale Kulturvermittlung gewinnt ein zeitgemäßes Format, und touristische Angebote können um eine digitale Route ergänzt werden, die ohne festen Guide funktioniert.

Potenzial im Welterbe, das noch kaum ausgeschöpft ist

Gerade hier liegt ein Punkt, der im Mittelrheintal besonders ins Gewicht fällt: Kaum eine Region verfügt auf engem Raum über ein so dichtes kulturelles Erbe – Burgen, Sagenstoffe, historische Handelswege, Technik- und Industriegeschichte, politische Zäsuren. Gleichzeitig suchen viele Destinationen nach Formaten, die über den klassischen Blick vom Aussichtspunkt hinausführen. Das



Unterwegs in Weisel: Die App weist den Weg zur nächsten Station und spielt Inhalte direkt vor Ort aus.

Eduventure zeigt, wie sich dieses Erbe spielerisch und trotzdem seriös vermitteln lässt: als Route, die Orte miteinander verbindet und Wissen in Handlung übersetzt.

Für Schulklassen kann das ein Zugang sein, der im Unterricht anknüpft, aber draußen passiert. Für Kulturreisende ist es eine zusätzliche Lesart der Landschaft. Und für Gäste einer BUGA 2029 wäre es – bei entsprechender Ausstattung – ein denkbarer Hebel, um neben den zentralen Parks auch weniger bekannte Orte erlebbar zu machen. Konkrete BUGA-Planungen gibt es zwar nicht. Als Idee zeigt das Pilot jedoch, was möglich wäre: ein innovatives Format, das Landschaft und Geschichte so miteinander verbindet, dass aus einem Ausflug eine erzählte Route wird.

Anika Tilemann

Das Eduventure zeigt Macht, Mühsal und Folgen des Rheinübergangs.



So funktioniert das Eduventure

- Startpunkte: Kaub (Blücherdenkmal) und Weisel (Blücherdenkmal)
- Technik: Kostenlose App „Actionbound“ (iOS/Android)
- Erlebnis: Interaktives Storytelling rund um Blüchers Rheinübergang 1813/14 mit Mixed-Reality-Elementen
- Weitere Infos: eduventure.de

Regionaler Arbeitgeber im Mittelrheintal – SEBAMED

Wir suchen neue Kolleginnen und Kollegen und freuen uns auf Ihr Interesse / Ihre Bewerbung.



Schauen Sie auf unsere Karriereseite:



karriere.sebamed.de/jobs