

The Mystery Game

Appendix A



Index

A1. Initial project Brief.....	3
A2. The Family-do-Package.....	10
A3. Guided Tour through the museum.....	11
A4. Course Visible Thinking.....	13
A5. The character of the Mauritshuis.....	14
A6. Research about the “Family-do-Package”.....	21
A7. Literature research about (art gallery) museums.....	34
A8. Interviews with other museums about family interests.....	38
A9. Observation set-up and results.....	40
A10. Online Questionnaire and questionnaire booklet.....	48
A11. Results questionnaire.....	60
A12. Interview set-up and results.....	67
A13. Set-up generative session with children.....	70
A14. Generative session A (pilot).....	74
A15. Generative sessions BSO Jonas.....	76
A16. Generative sessions Rembrandtschool Delft.....	93
A17. Clustering sessions.....	110
A18. Insight cards that inspired for the vision.....	114
A19. Programme of requirements and wishes.....	116
A20. Ideation session with the Mauritshuis.....	120
A21. Results of the ideation session.....	125
A22. Exploration of the ideas from the creative sessions.....	146
A23. Individual brainstorm sessions.....	158
A24. Ideas as generated during the group session.....	166
A25. Ideas as generated during the individual session.....	168
A26. Idea clusters.....	171
A27. Harris Profile.....	180
A28. Comparing and modifying the Mystery idea cluster.....	181
A29. Research about the Mauritshuis building.....	183
A30. Highlight stories from the research of the building.....	209
A31. Current organised family activities in the Mauritshuis.....	210
A32. Storyline of the Mystery Game – version 1.....	211
A33. Feedback on the concept from Mauritshuis employees.....	217
A34. Dividing the Mysteries of the Dome among other rooms.....	225
A35. Paintings in room 12.....	227
A36. Possible sensors for indoor navigation.....	242
A37. Estimation of the hardware, software –and labour costs.....	243
A38. Converting the Maya files into Reality Composer.....	245
A39. Iterations on the AR model and application.....	249
A40. Brainstorm about a possible test plan.....	271
A41. Pilot test plan.....	273
A42. New hints for the sub-mysteries.....	276
A43. Test approach and results of the individual test.....	277
A44. Test approach and results of the group test and interview.....	282

A1. Initial project brief

IDE Master Graduation

Project team, Procedural checks and personal Project brief

This document contains the agreements made between student and supervisory team about the student's IDE Master Graduation Project. This document can also include the involvement of an external organisation, however, it does not cover any legal employment relationship that the student and the client (might) agree upon. Next to that, this document facilitates the required procedural checks. In this document:

- The student defines the team, what he/she is going to do/deliver and how that will come about.
- SSC E&SA (Shared Service Center, Education & Student Affairs) reports on the student's registration and study progress.
- IDE's Board of Examiners confirms if the student is allowed to start the Graduation Project.

! USE ADOBE ACROBAT READER TO OPEN, EDIT AND SAVE THIS DOCUMENT

Download again and reopen in case you tried other software, such as Preview (Mac) or a webbrowser.

STUDENT DATA & MASTER PROGRAMME

Save this form according the format “IDE Master Graduation Project Brief_familyname_firstname_studentnumber_dd-mm-yyyy”. Complete all blue parts of the form and include the approved Project Brief in your Graduation Report as Appendix 1 !

family name	<u>Vrijdag</u>	Your master programme (only select the options that apply to you):
initials	<u>MM</u> given name <u>Marisa Margo</u>	IDE master(s): <input checked="" type="radio"/> IPD <input type="radio"/> DFI <input type="radio"/> SPD
student number	<u>[REDACTED]</u>	2 nd non-IDE master: <u>-</u>
street & no.	<u>[REDACTED]</u>	individual programme: <u>- -</u> (give date of approval)
zipcode & city	<u>[REDACTED]</u>	honours programme: <input type="radio"/> Honours Programme Master
country	<u>Netherlands</u>	specialisation / annotation: <input type="radio"/> Medisign
phone	<u>[REDACTED]</u>	<input type="radio"/> Tech. in Sustainable Design
email	<u>[REDACTED]</u>	<input type="radio"/> Entrepreneurship

SUPERVISORY TEAM **

Fill in the required data for the supervisory team members. Please check the instructions on the right !

** chair	<u>Mathieu Gielen</u>	dept. / section: <u>ID / DCC</u>
** mentor	<u>Arnold Vermeeren</u>	dept. / section: <u>ID / HICD</u>
2 nd mentor	<u>Janneke Gilsing</u>	
	organisation: <u>Mauritshuis</u>	
	city: <u>The Hague</u>	country: <u>Netherlands</u>
comments (optional)	

Chair should request the IDE Board of Examiners for approval of a non-IDE mentor, including a motivation letter and c.v..

! Second mentor only applies in case the assignment is hosted by an external organisation.

! Ensure a heterogeneous team. In case you wish to include two team members from the same section, please explain why.



APPROVAL PROJECT BRIEF

To be filled in by the chair of the supervisory team.

chair Mathieu Gielen date - - signature _____

CHECK STUDY PROGRESS

To be filled in by the SSC E&SA (Shared Service Center, Education & Student Affairs), after approval of the project brief by the Chair. The study progress will be checked for a 2nd time just before the green light meeting.

Master electives no. of EC accumulated in total: _____ EC

YES all 1st year master courses passed

Of which, taking the conditional requirements into account, can be part of the exam programme _____ EC

NO missing 1st year master courses are:

List of electives obtained before the third semester without approval of the BoE

name _____ date - - signature _____

FORMAL APPROVAL GRADUATION PROJECT

To be filled in by the Board of Examiners of IDE TU Delft. Please check the supervisory team and study the parts of the brief marked **. Next, please assess, (dis)approve and sign this Project Brief, by using the criteria below.

- Does the project fit within the (MSc)-programme of the student (taking into account, if described, the activities done next to the obligatory MSc specific courses)?
- Is the level of the project challenging enough for a MSc IDE graduating student?
- Is the project expected to be doable within 100 working days/20 weeks ?
- Does the composition of the supervisory team comply with the regulations and fit the assignment ?

Content: APPROVED NOT APPROVED

Procedure: APPROVED NOT APPROVED

comments

name _____ date - - signature _____

IDE TU Delft - E&SA Department /// Graduation project brief & study overview /// 2018-01 v30 Page 2 of 7
 Initials & Name MM Vrijdag Student number ██████
 Title of Project A relevant visit for children in the Mauritshuis.

A relevant visit for children in the Mauritshuis. project title

Please state the title of your graduation project (above) and the start date and end date (below). Keep the title compact and simple. Do not use abbreviations. The remainder of this document allows you to define and clarify your graduation project.

start date 04 - 09 - 2019 31 - 01 - 2020 end date

INTRODUCTION **

Please describe, the context of your project, and address the main stakeholders (interests) within this context in a concise yet complete manner. Who are involved, what do they value and how do they currently operate within the given context? What are the main opportunities and limitations you are currently aware of (cultural- and social norms, resources (time, money,...), technology, ...).

The Dutch museum Mauritshuis is situated in a seventeenth century building in the Hague (Figure 1) and has a collection of some of the best Dutch painters of the Golden age. Most of the collection is permanently exhibited, but the Mauritshuis also has some changing exhibitions and a space for educational activities or meetings.

Although the Mauritshuis is not a children's museum (or designed especially for children), they want to be attractive for families with children. Children aged 18 years or younger can visit the museum for free. Of the more than 416.000 visitors the Mauritshuis received in 2018, 37.000 were 'individual' visitors under 18 years ('individual' means: children visiting the museum with their families and not with school trips or other organised group trips). For the children under 18 the Mauritshuis has a "family-do-package" (Figure 2). The current "family-do-package" is designed for children aged 4-12 years, yet it is unknown what the age distribution of its users is. The intention of the "family-do-package" is to facilitate an accessible and fun visit for families (with children) and additionally, by the fact that the Mauritshuis provides a "family-do-package" as such, show their family friendliness to the outer world. When visiting the Mauritshuis, the "family-do-package" can be bought at the ticket desk in the museum and taken in -and out of the rooms of the permanent exhibition. It takes about 2.5 hours to finish all assignments of the "family-do-package", after which the "family-do-package" should be returned to the ticketdesk employees. The sketching book, which is part of the "family-do-package", can be taken home and in case not all assignments were finished during the visit, children can take the sketchbook to the next visit and ask for the "family-do-package" (without a new sketch book) for free at the desk. The "family-do-package" helps children and parents share the museum experience through interactions with each other during the museum visit. The "family-do-package" also gives children a starting point to talk with friends or family about their experiences of the museum visit and that possibly attracts other families (with children) to visit the museum too. About 1000 "family-do-packages" have been sold each year after the renovation of the museum in 2014.

The Mauritshuis is looking for an update of the "family-do-package", as it currently becomes outdated after every (small) change in the permanent exhibition. They are interested in why children currently visit the museum and how to be attractive (and relevant) for children with different ages (between 4-12 years old) and their families. Next to keeping into account the different backgrounds of the (multicultural) visitors and the character of the museum itself, the Mauritshuis also likes to keep into account the daily workflow of its employees.

space available for images / figures on next page

IDE TU Delft - E&SA Department /// Graduation project brief & study overview /// 2018-01 v30 Page 3 of 7
 Initials & Name MM Vrijdag Student number ██████
 Title of Project A relevant visit for children in the Mauritshuis.



introduction (continued): space for images



image / figure 1: The Mauritshuis.



image / figure 2: The family-do-package.

PROBLEM DEFINITION **

Limit and define the scope and solution space of your project to one that is manageable within one Master Graduation Project of 30 EC (= 20 full time weeks or 100 working days) and clearly indicate what issue(s) should be addressed in this project.

The Mauritshuis lacks a clear view on the interests of and motivations for families to visit the Mauritshuis with children (aged 4-12 years) and to buy a product for entertainment during their visit (currently the "family-do-package"). Besides, they do not know what the exact impact of a product such as the "family-do-package" is on the museum experience of children and families during and after the visit. The "family-do-package" tends to have a negative effect on the daily workflow of some of the Mauritshuis employees (for example: due to its need to be updated after every (small) change in the permanent exhibition or its many loose parts that need to be recollected by (ticketdesk) employees and / or security).

ASSIGNMENT **

State in 2 or 3 sentences what you are going to research, design, create and / or generate, that will solve (part of) the issue(s) pointed out in "problem definition". Then illustrate this assignment by indicating what kind of solution you expect and / or aim to deliver, for instance: a product, a product-service combination, a strategy illustrated through product or product-service combination ideas, ... In case of a Specialisation and/or Annotation, make sure the assignment reflects this/these.

I will research the motivations, obstacles and interests of families with children (aged 4-12 years) to visit the Mauritshuis. Based on the outcomes a vision will be created on how to let them experience the permanent exhibition best and make the visit relevant (both during and after the visit). The vision will be tested with the help of a concept product (with service) solution.



PLANNING AND APPROACH **

Include a Gantt Chart (replace the example below - more examples can be found in Manual 2) that shows the different phases of your project, deliverables you have in mind, meetings, and how you plan to spend your time. Please note that all activities should fit within the given net time of 30 EC = 20 full time weeks or 100 working days, and your planning should include a kick-off meeting, mid-term meeting, green light meeting and graduation ceremony. Illustrate your Gantt Chart by, for instance, explaining your approach, and please indicate periods of part-time activities and/or periods of not spending time on your graduation project, if any, for instance because of holidays or parallel activities.

start date 4 - 9 - 2019 end date 31 - 1 - 2020

	September				October				November				December				January						
Week	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 5	Week 6	Week 7	Week 8	Week 9	Week 10	Week 11	Week 12	Week 13	Week 14	Week 15	Week 16	Week 17	Week 18	Week 19	Week 20	Week 21	Week 22	
Day	2-4	7-13	14-20	21-27	28-4	7-13	14-18	21-25	28-1	4-8	11-15	18-22	25-29	1-5	8-13	16-20	Christmas holidays	26-30	31-1	3-7	10-14	17-21	
Kick-off																							
Brain & brainstorming																							
Research																							
Mauritshuis family observation																							
Mauritshuis family motivations interview/questionnaires (with or without)																							
Family interview/questionnaires (with or without)																							
Mauritshuis interview desk and direct																							
Mauritshuis interview security																							
Insights from research by others (loggers and reports)																							
Other research's adaptations to children (loggers)																							
Mauritshuis research with children about interests/relevance																							
Vision forming																							
Clarify research outputs																							
Choose brainstorming methods																							
Use brainstorming methods to define vision / ideas																							
Create vision / first sketch / new design brief																							
Report writing																							
Prepare presentation																							
Midterm																							
Update / review report based on midterm feedback																							
Ideation & conceptualisation																							
Choose ideation methods																							
Use ideation methods																							
Research																							
Technology research																							
Sustainability research																							
Ergonomics research																							
Aesthetics research																							
Prototyping																							
Mockbuilding plan																							
Find materials																							
Build																							
Testing the vision (with the use of the product/service)																							
Use (technology and sustainability)																							
Use (ergonomics)																							
User (understanding / interest)																							
Evaluation																							
Reflect on conclusions																							
Write / evaluate conclusions																							
Report writing																							
Prepare presentation																							
Graduation																							
Detailing / optimization / recommendations																							
Additional research																							
Sketching																							
Final Design																							
Sketching / Modelmaking (CAD render, mock-up, simulation)																							
Report & Presentation																							
Report writing																							
Prepare presentation (story, slides, visuals)																							
Graduation																							

I plan to finish the project at the end of January. Since the project starts on Wednesday September 4th, some days that I miss in the first week of September will be caught up during weekends or the Christmas Holidays. By doing so, I will be able to finish the project within 100 days. If unforeseen events happen, the meetings need to shift and this might cause the project to end in February.

For the research I am dependent on the facilities of the Mauritshuis (e.g.: a room to research in, children/families to research with). Therefore the planning might change for this part. These parts can, for example, be swapped or mixed with desk research. While doing research I will try to make use of the "Relevance by play model" as way of structuring the research. After using the tool I will reflect upon its use.

The time reserved for prototyping and the kind of testing (user, usage, ergonomics etc.) can change, as it depends on the nature of the vision and designed product (service). Note that the vision will be tested in the stage before the greenlight meeting. As insights from the research phase might lead towards new research questions, I might only focus on crucial parts of the design while prototyping and testing, as prototyping and testing everything might lead to not being able to detail / optimize / write recommendations as planned after the greenlight meeting. Again: for testing I am dependent on the facilities of the Mauritshuis.

The Museum futures lab meetings that take place on Mondays and other meetings with the chair, (company) mentor and experts are not defined in this planning, as they might be irregular.

MOTIVATION AND PERSONAL AMBITIONS

Explain why you set up this project, what competences you want to prove and learn. For example: acquired competences from your MSc programme, the elective semester, extra-curricular activities (etc.) and point out the competences you have yet developed. Optionally, describe which personal learning ambitions you explicitly want to address in this project, on top of the learning objectives of the Graduation Project, such as: in depth knowledge a on specific subject, broadening your competences or experimenting with a specific tool and/or methodology, Stick to no more than five ambitions.

I have set-up this project with the Mauritshuis because of my interest in cultural heritage.

I am interested in doing (user) research and interpreting the data. This project, with the help of the relevance by play model, allows doing different kinds of user research in a structured manner: observations, interviews, questionnaires and research with children. I like to develop my research skills with participants (in this case children) that require a more well-considered research approach. Together with the user research, the multicultural nature of the visitors of the Mauritshuis adds a dimension to social sustainability, through integrating societal -or ethical issues in the final design.

Another motivator is my personal interest is environmental sustainability. Part of the concept design could be to research materials for example. With this research I will get more knowledge in the sustainability options for the concept and at the same time the economic aspects of the design.

As I am interested in user research, I also plan to do user tests during the project. This allows me to dive deeper into the concept design. Thereby my personal ambition is to improve my visualisation and (physical) prototyping skills. With user tests I might also get a deeper understanding of the (technology) feasibility, viability and desirability of the concept I designed.

Finally: as this project is for a real client I am challenged to set-up and perform a design project myself while keeping into account this client. While working in a professional working environment, I will be inspired to keep into account the overall business interests while designing a final concept.

FINAL COMMENTS

In case your project brief needs final comments, please add any information you think is relevant.



A2. The Family-do-Package (FdP).

The Family-do-Package (from now called 'Package', see the figure) is designed for children aged 4-12 years. The intention of the Package is to facilitate an accessible and fun visit for families (with children) and additionally, by the fact that the Mauritshuis provides a package as such, show the family friendliness of the museum to the outer world. Thereby the Package helps children and parents to share the museum experience through interactions with each other during the museum visit. The Package also gives children a starting point to talk with friends or family about their experiences of the museum visit and that possibly attracts other families (with children) to visit the museum too.

When visiting the Mauritshuis, the Package can be bought at the ticket desk in the museum (for 3.50 euro) and taken in -and out of the rooms of the permanent exhibition. It takes about 2 hours to finish all assignments of the Package.

Inside the Package ten plastic plates can be found that correspond to a specific room of the museum. Each plate has an assignment and indicates the age range for which the assignment is suitable. The assignments can be done in a random order. Some assignments include drawing, searching, listening, feeling, remembering or writing. Some are individual, some are collaborative. Extra background

information about the painting(s)/ painter(s) that correspond(s) to the assignment is given on the back of the assignment plate.

After use the Package should be returned to the ticket desk employees. The sketching book, which is part of the Package, can be taken home and in case that not all assignments were finished during the visit, children can take the sketchbook to the next visit and ask for the Package (without a new sketch book) for free at the desk.

About 1000 Packages have been used each year after the restoration of the museum in 2014.



A3. Guided tour through the museum.

Tour by Geert-Jan Borgstein, employee adult education and visitor support.

What makes the Mauritshuis special?

First of all, the contents of the exhibition are from the 17th century, but also the building itself is from the 17th century. The museum is compact and the collection is of high quality in terms of the level of the painters and the paintings being in perfect status. This is possible with the help of our own restoration atelier.

The architects of the building are Jacob van Campen and Pieter Post. The style is Dutch-classicism, characterised by its symmetric shape and the isolation from other buildings. The building used to have a dome. Johan Maurits was the client that asked to build the house and also became one of the residents of the building. After a fire in 1704 (Johan Maurits was already dead) the complete interior of the house was gone. The 'Golden Room' (Gouden Zaal) used to be made of marble, but was rebuilt and became of wood. Thus, only the exterior of the building is from the 17th century, as the interior is from the 18th century.

Johan Maurits

Johan Maurits (1604-1679) was not known as being a family man, as a wife and/or children were not registered. He lived in one of the four apartments inside the

building (rooms 9, 10 and 11). The other apartments were for guests. After the death of Johan Maurits, the ambassador of the UK lived inside the building.

Room 5

The Gouden Zaal (room 5) has three interesting paintings on the ceiling. One painting is the rising sun, the middle painting drives away the night and the other painting is the actual night. The paintings were restored a few years ago. In the painting of the night a small corner is kept dirty as a reminder of how dark the painting once became.

Room 1

This room is the marble hall. In this hall only portraits of kings / queens can be found. Close to the staircase a painting of a seemingly young king can be found. It is king Willem V, who was only 18 years old. He was known as being a softy, while his wife (hanging on the opposite side of the hall) was known as being dominant and knowing a lot about politics. She was only 17 years old on the painting and when she married the king. A small portrait of Johan Maurits can also be found here.

Room 2

This room is dedicated to the Flemish, of whom the most important one is Rubens. He had some students, who also became famous painters: van Dyck and Jordaens.

Rubens painted 'Het Aardse Paradijs', together with Brueghel. Rubens cooperated more often in paintings. One could recognize the parts painted by Rubens through looking at the chubby persons and undetailed brushstrokes. He also paints with multiple thin layers of paint and uses grey gradients. The animals in the paintings were post-painted based on stuffed animals from America, like the Turkey, guinea pigs and bird of paradise (Paradijsvogel). The painting was bought by regents (stadhouders).

Another painting in the room is 'Apelles Schildert Campaspe'. This painting shows a theme that can be found throughout the whole museum: art is bigger than nature. The story behind this is that Apelles could choose between his loved Campaspe or the painting he made of her. He chose the latter one.

'Modello voor de Hemelvaart van Maria' by Rubens is, as its name suggests, a modello. This means that the painting is a model painting to show at the client, which was at that time mostly the church. When the church accepted the painting, Rubens could make a big version of it for in the church. In practice, this meant that the students of Rubens painted the big version and he did only the finishing touches.



Rubens went to Italy and was inspired by Caravaggio. He painted 'Oude Vrouw en Jongen met Kaarsen' and one of his students, Jordaens, took over this style.

Room 7

In this room portraits can be found that were made for people of the upper class and the church. One painting in the room stands out because of its size and the difference in subject (it is not a portrait!). Although it seems that this painting, 'Keukenscène met Christus en de Emmaüsgangers', is about the richness of the food, in the right corner of the painting a small representation of Jezus Christ can be found. So this painting shows celestial food compared to world food.

On the bottom of the painting the number 706 can be found. This is a catalogue number that is unaesthetically placed there without clear reason.

Room 8

This room only has 17th century paintings. In this century the Netherlands became protestant, and so the church was not an important client for paintings any longer. The middle class became more and more wealthy and thus started to become important clients of paintings. Paintings changed from big, difficult to understand and invisible church art pieces to smaller, simple and daily-life-subjects house art pieces. The small size of the paintings make them easier to transport and cheaper to pay. The upper-class could afford bigger paintings with a lot of colour and a more difficult subject.

An example of house art is the painting by Avercamp: 'Ijsvermaak'. In this painting all layers of society can be found. Besides, a lot happens in the painting, so it remains fun to look at and to come up with stories about what happens.

Bosschaert painted a flower still life. Remarkable about this painting is the fact that the different flowers do not grow at the same time in the year, but can now be seen alive altogether in one vase. The painter saw the flowers during visits to the Hortus and uses the same flowers with only small changes in different paintings.

The flower still life painting illustrates the following: everything in the Mauritshuis is just a representation of reality, but not reality itself.

Room 16

Another flower still life can be found by van Aelst. The difference of his painting with the painting of Bosschaert is that the flowers are dead and the bouquet is asymmetric. There is a big contrast between light and dark colours which shows the Italian influences. This painting illustrates again that art is bigger than nature, as the light watch is / remains flawless, while the flowers are not.

This room is full of paintings. This is because the room literally is a showroom.

On the ceiling a set of more modern paintings can be found. The story is about Icarus that falls down. On one of the paintings a man with wheelbarrow can be seen. The red spot in the painting is the strawberry marmalade that one would only get if he/she keeps on working. The clock in-between the paintings shows that the time keeps ticking.

Room 15

This room is of Vermeer. The 'Gezicht op Delft' has a quiet composition with three rows:

- The air
- The city
- The water and quay.

The painting is made on a summer morning, what is recognizable through the light air, green trees and the sun on the rooftops. The difference in dark roofs and lighted roofs behind them have as goal to attract people to go inside the city. The church and the shadow of the entry gate in the water are changed from reality, to make the composition better looking.

The 'Meisje met de Parel' is the most famous painting of the museum. It is not only a good Vermeer, but also worth to look at multiple times a day, since at every moment of the day her gaze will look different in an individual's eye. The interpretation is different, since Vermeer left the eye- and mouth corners vague. These two body parts normally cause that people interpret one's emotions. The painting is a 'Tronie', which means it is a study of a person and not a real person (portrait).

Some more famous paintings in het Mauritshuis are 'het Puttertje', 'de Stier' and 'De Anatomische Les van Dr. Nicolaes Tulp'.

A4. Course Visible Thinking.

Interview with Museum Teacher Vera Bos about engaging young children in the museum

During an interview with one of the Museum Teachers (Vera), it was discussed that she guides young children (aged 4 years) in the Maurits Muis program at the Mauritshuis. For this program different objects are used, like hand puppets. The program consists of assignments with smell and other sensory stimuli. Another commonly used object during the program is an iPad, to show movies as way of repeating what was done, seen and learned before. Repetition is used for young children to make them remember the things. Vera sees potential in letting the parents of the families take the role as being a museum teacher and letting them guide their kids interactively. A tool that was mentioned and potentially could be used by the parents, in order to engage their children interactively in the Mauritshuis, is the Visible Thinking Strategy.

In order for me to understand what the Visible Thinking Strategy is about, I followed a 3 hour course that was organised by Lucas, someone who trains museum guides on how to actually guide visitors during the Art à la Carte program (and make use of the visible thinking strategy), at the Mauritshuis.

Art à la Carte

The Mauritshuis organises Art à la Carte once a month on a Thursday evening from 18-20h. During this program people without knowledge about art can participate in a discussion about one specific art piece of the Mauritshuis. During the program the group, consisting of preferably 8 people, dines at the Brasserie of the Mauritshuis. The diner has to do with the theme of the program of that day. Then the group discusses one painting by seeing it on paper and continues the discussion while visiting the actual painting in the museum (note that the change of context evokes new stories).

The goal of the Art à la Carte program is to be:

- Accessible: The program is with a small group (4-8 people), no knowledge about art is required. Thereby the museum guide is called a companion (begeleider) rather than a guide (rondleider) and is part of the group him/herself;
- Qualitative high: Only one painting is discussed for a long time, rather than multiple paintings in a short time;
- Actual: The theme of the program is based on what is actual in the news (like slavery, the Golden Age, etc.). Thereby the theme changes each program.

In one sentence: the Art à la Carte program is about looking, not knowing. Discussions about the contents or context of the painting is allowed, but the painting should be the central focus.

When showing a painting, there are five approaches of the visible thinking strategy:

1. Question asking: What do you see? What do you think? Why? No direct answers are given by the companion.
2. Question asking, but giving some hints. If the conversation stops and the group does not know new things anymore.
3. 10 x 2: What do you notice in the painting? Write down 10 things.

After a discussion of what is seen, the group is asked to write down 10 new things that are noticed.

This strategy is good as starter, when people do not know each other yet and are hesitant to say what they see in the fear of it being wrong. The strategy can also be used when people do not see things while using another strategy.

4. Step inside: Become one of the figures/things in the painting. What do you see while being that figure? What does the figure see? How does the figure feel?

This strategy works well with kids according to Lucas.

5. See, think, wonder: What is remarkable to see in the painting? What do you think is happening? What do you wonder (what information do you need to understand what is happening)?



A5. The character of the Mauritshuis.

To find out what the 'unwritten' character of the Mauritshuis is, interviews are conducted with employees of the museum during their work.

Research set-up

Hallo, ik ben een masterstudent van de TU Delft en zou u graag wat willen vragen.

- Heeft u even tijd?
- Werkt u hier regelmatig?

Ik doe een project voor het Mauritshuis en ik heb een paar vragen over uw ervaringen als medewerker (infobalie, beveiliging, museum docent). Zou ik een klein interview van 5 minuten met u kunnen afnemen?

Het interview begint nu en mijn eerste vraag is:

- Hoe ziet een normale werkdag voor u eruit? (e.v.t een customer journey met emoties)
 - o Wat bespreekt u met mensen (bij de balie)?

- Wat is voor u nou een mooie of leuke werkdag? Wat is uitdagend voor u?

- o Waarom?
- o Wat gebeurt er dan?
- o Wat maakt zo'n dag net wat makkelijker/moeilijker?

- Wat vindt u van het familie-doe-pakket?

- o Waarom?
- o Hoe beïnvloedt het uw werk?
- o Wat zou u graag anders willen zien bij een vervangend product?

Results

Ticketbalie medewerker - Lucia

Afhankelijk van het aantal (groeps)bezoekers kan het druk worden aan de ticketbalie. De groepen hebben namelijk audiotours nodig. Gelukkig zijn sommige groepsreizen goed georganiseerd, waardoor de aankomst soepel verloopt.

Het Familie-doe-Pakket is de afgelopen tijd weinig uitgegeven, omdat de kindertentoonstelling er was en een speurtocht voor de Rembrandt tentoonstelling bij de permanente expositie.

De mevrouw van de informatiebalie in de foyer legt het Familie-doe-Pakket uit, dus meelopen met haar zou ook interessant kunnen zijn.

Werkzaamheden

Wij ontvangen de mensen, vertellen de ticketprijs, vragen uit welk land ze komen en laten ze dan betalen. Af en toe begin je een gesprekje met de mensen en dan krijg je soms een band. Tegen het einde van de dag worden de openingstijden van de winkel vermeld.

We hebben van de afdeling marketing als target gekregen om 9 mensen per dag een online survey over hun museumbezoek in te laten vullen. We vragen de mensen dan om bij voorbaat hun emailadres op te geven. Ze krijgen in ruil daarvoor een Ansichtkaart. Er is gebleken dat veel mensen de survey ook daadwerkelijk invullen, ondanks dat we daar van tevoren

geen zicht op hebben. Mochten we de 9 mensen per dag niet halen is het overigens geen groot probleem.

Een andere werkzaamheid is groepen vertellen waar de audiotour afgehaald kan worden. Ook leggen we wel eens uit waar het hoogtepunt van het museum is: het Meisje met de Parel. Veel bezoekers komen speciaal voor dit werk.

Het Familie-doe-Pakket Doelgroep

Als mensen vragen of er nog speciale dingen voor kinderen zijn in het museum, benoemen we onder andere het Familie-doe-Pakket. We geven dan een korte introductie en als ze interesse blijken te hebben, verkopen we het en sturen we ze door naar de informatiebalie.

In de kindervakanties (zoals herfst- en kerstvakantie) hebben we wel eens dat om 11.00u alle 6 (nieuwe) Familie-doe-Pakketten al uitgegeven zijn. Dan halen we nog wel eens de 6 oudere versies van het pakket om die mee te geven, of we vragen de mensen om later terug te komen om het te halen. Ook vragen we families om één pakket te delen met het hele gezin van drie kinderen bijvoorbeeld. De drie kinderen krijgen dan wel hun eigen schetsboek. Sommige families maken een probleem ervan dat de tas gedeeld moet worden.

Duitse en Franse families nemen wel eens het Engelse pakket mee. Italianen eigenlijk nooit, omdat

die niet zo goed Engels kunnen. Russen komen niet zo vaak. Wel zijn die, net als Chinezen, heel onderwijzend ingesteld. In weekenden leren ze hun kinderen graag wat bij, maar met het Familie-doe-Pakket wordt dit nog niet echt gedaan. Verder wordt het pakket veel meegenomen door expats in Den Haag.

Het Chinese pakket is eens meegenomen. De reden weten we niet, want de prijs van het pakket is dusdanig laag dat het me lijkt dat mensen niet denken dat ze daarvoor zo'n heel pakket mee mogen nemen. Al hebben de opdrachtenkaarten wel een goedkopere uitstraling dan bijvoorbeeld het Nederlandse of Engelse pakket (geplastificeerd i.p.v. foam-achtig). Aan het einde van de dag probeerden we het betreffende gezin te bereiken, maar het telefoonnummer dat ze hadden opgegeven was onleesbaar. Om dit soort dingen te voorkomen zouden we een borgsom kunnen vragen, maar dat zou extra werk voor ons opleveren om bij te houden. Daarbij mogen wij ook geen retouren doen vanwege overeenkomsten binnen het museum. Ik vond het heel vervelend dat het pakket niet teruggegeven was. Gelukkig gebeurt het niet vaak.

Feedback

Als feedback krijgen we vaak te horen dat het pakket erg leuk is bevonden. Soms brengen ouders het pakket al voortijdig terug, omdat het te ingewikkeld is voor

hun kind. Dan hoeven ze niet perse het geld terug, want ze willen het schetsboek dan houden. Ik heb het idee dat kinderen langer vermaakt blijven door het pakket.

Wensen aan nieuw product
Een grotere oplage van een nieuw product wat jij gaat ontwerpen is wat mij betreft welkom. Als het maar niet te groot is, niet alleen voor het opbergen, maar ook voor het gemak van de kinderen. Maar er zijn op zich kasten en ruimtes bij de balie om het in op te bergen. Ook staan er 'kooien' die ingezet kunnen worden om het product in op te slaan. Zulke kooien zouden mensen kunnen uitlokken om het product te nemen. Wel dient er rekening gehouden te worden met de architectuur en brandveiligheid van het gebouw voor het nieuwe product. Een te klein / smal product is daarbij ook onwenselijk, omdat de opdrachtbladen van het huidige pakket bijvoorbeeld tussen de roosters vallen bij de zitbanken in de zalen. Verder mag het nieuwe product niet te veel werk zijn om te onderhouden voor ons. Af en toe een potlood ervoor moeten slijpen is prima. Een product dat uitgegeven kan worden en zonder verdere uitleg begrijpelijk is voor de familie zou ideaal zijn.



Informatiebalie medewerkers June (links) en Sabine (rechts)

Sabine

1 jaar werkzaam bij de informatiebalie. Vandaag is haar laatste werkdag bij de informatiebalie van het Mauritshuis.

Werkzaamheden omtrent het familie-doe-pakket

Eén van de taken die ik doe is het familie-doe-pakket controleren: is het compleet? Zijn de opdrachtbladen in de goede volgorde? Een obstakel daarbij is dat er soms onderdelen missen die dan gezocht moeten worden. Zodra een familie met een pakket naar de balie toekomt, geef ik praktische uitleg over het pakket. Dit is vaak een globale samenvatting. Hierbij probeer ik vaak al contact te leggen met de kinderen, om hen al enthousiast te maken. Vaak merk ik dat dit leergierige kinderen zijn. Soms vinden de kinderen het spannend of overweldigend. Als ik dat merk betrek ik hen er ook bij. Het contact leggen doe ik door de manier van uitleg geven: 'Doe vooral wat je zelf leuk vindt, niet alle opdrachten hoeven gemaakt te worden'. Ook aai ik bijvoorbeeld al aan de tas om de kinderen uit te lokken / te stimuleren om dat (later) ook te doen. Bovendien haal ik vaak ongeveer twee opdrachtkaarten uit de tas als voorbeeld. Door dit te doen help ik de ouders van de kinderen ook alvast met oriënteren wat er allemaal in de tas zit. Dit geheel duurt ongeveer 1 minuut.



Als ik zie dat kinderen wat afgeleid zijn, leg ik de tas alleen aan de ouders uit. Soms komen families helemaal niet naar me toe voor uitleg.

Het familie-doe-pakket

Wat leuk is aan het huidige pakket is dat kinderen van 4 jaar graag willen freubelen en het zelf willen sjouwen. Het ziet er uit alsof de kinderen een groot prentenboek dragen. Af en toe wordt er dan als het ware een pagina uit het boek getrokken [een opdracht blad uit de tas].

De doelgroep

Vaak zie ik specifieke doelgroepen voor het familie-doe-pakket. Bijvoorbeeld een opa en oma met hun kleinkinderen. Of ouders die vol zijn van hun kind en hier komen om cultuur bij te brengen.

Vaak vinden de families het spannend dat de kinderen mogen kliederen in het museum (terwijl dat normaal natuurlijk niet mag). Vaak probeer ik dan ook subtiel praktische informatie te geven om ze gerust te stellen het pakket geen probleem geeft in het museum. Ik doe dit subtiel, omdat je de ouders niet van te voren wil beschuldigen dat ze een probleem kunnen zijn in het museum.

Ander familiecontact

Soms als ik families zie, geef ik ze kleurplaten of stickers mee. Soms zijn er ook andere restjes, die ik dan in de desk lades kan vinden.

Een wens aan de desk is dat hij clean wordt gehouden: er mag niet te veel bij de balie worden gelegd. Hoewel we de bezoekers vertrouwen (op dat ze zelf al normen en waarden hebben), zou het ongewenst zijn als ze spullen slopen als ik even weg ben bijvoorbeeld. Maar we vertrouwen ook op de bewakers, want die zien alles!

Andere werkzaamheden bij de balie

Andere werkzaamheden zijn het weggeven van plattegronden van het museum en mensen met afspraken met andere medewerkers doorverwijzen. Soms zijn we net een kleine vvv van Den Haag. Dan vragen mensen bijvoorbeeld: 'Hoe komen we bij het station?'. Iets wat ik persoonlijk ook doe is de folders die aan de voorkant van de balie zitten rechtekken. Dit ben ik gewend van een vorige baan bij de winkel.

Mijn dag van A tot Z

Ik begin met het vragen van de sleutel van de kast aan de beveiliging. In die kast zitten een laptop en een telefoon opgeladen en wel. Het is fijn dat alles op een centraal punt te vinden is. Soms zijn de telefoon en laptop helaas niet goed opgeladen. Dan neemt de servicebalie de telefoon over. Bij de desk wordt de laptop aangesloten aan een kabel in de desk, tegen diefstal. Per dag zijn er twee diensten: een ochtendienst en een middagdienst. Om 14.00u is de

wisseling/overdracht. Op één dag staan hier dus twee mensen. Bij het begin check ik altijd het schema van de dag. Het schema staat in lijsten in een map, maar er is ook een boekje (waar ook vrijwilligers in schrijven) over wat er is gebeurd op die dag (of andere dagen) en wat de bijzonderheden zijn:
- Wisselingen van kunstwerken, zaalwijzigingen
- Of mensen onbereikbaar zijn op kantoor
- Etc.

Vervolgens ga ik mensen helpen. Er zijn een paar grappige anekdotes:

- Mensen die nog nooit in een museum zijn geweest en een onbegrijpelijke vraag stellen die ik niet snap. Dan moet je toch beleefd blijven en proberen die vraag te beantwoorden.
- Mensen die naar onze mening vragen over het museum, zoals: "hoeveel is het allemaal waard?", of "Is het schilderij echt?". Maar wij mogen onze mening niet geven, dus dan probeer je er omheen te praten.
- Mensen die een persoonlijk praatje met je aangaan. Dat is dan vaak wel kunst gerelateerd, wat voor ons soms zelfs leerzaam is. We mogen er natuurlijk ook niet van uit gaan dat mensen dom zijn. Sommige gesprekken kunnen echt meer diepgang hebben. Soms begin ik zelf een praatje met mensen. Of als het druk is loop ik rond om anderen te helpen, zoals de ticketdesk medewerkers. Dan ontlast ik hen.



Dat is een soort sociale controle die we naar elkaar hebben.

Een andere taak is 'vrienden van het Mauritshuis' werven. Zulke vrienden zijn belangrijk voor de inkomsten van het museum. Ik kijk vaak naar individuen die dan bijvoorbeeld vertellen dat ze vaker in het Mauritshuis zijn geweest. Bij die mensen maak je meer kans dat ze vrienden willen worden dan bij groepen mensen.

Weer een andere taak is schilderijen toelichten. Wij kunnen als informatiebalie medewerkers in de computer meer informatie vinden over een bepaald schilderij. Soms, als een bepaald schilderij niet aanwezig is en mensen ernaar vragen, dan pak ik een boek erbij. Wij hebben hier bij deze balie inkijk exemplaren.

June: Ja, of ik loop naar de winkel om daar even een boek te lenen. Vroeger stonden we nog in de grote zaal (zaal 5) boven, en toen hadden we veel meer contact met mensen. Toen kon je ook makkelijker met mensen meelopen om een schilderij aan te wijzen dat ze zochten. Ook verkochten we toen nog informatie boekjes of het museum tijdschrift 'Mauritshuis in Focus' dat door het museum eens per vier maanden wordt uitgegeven. Aan het einde van de dag moest je dan het geldkistje tellen en naar de winkel brengen. Nu is alle verkoop in de winkel alleen. Ik zie mijn rol ook eerder als zijnde een gastvrouw, dan een informatiemedewerker.

Sabine: Nog een taak is mindervaliden helpen. Zo moeten ze bijvoorbeeld een rolstoel krijgen. Wij houden de uitleen daarvan bij. Eigenlijk zijn wij een beetje het spinnenweb van het museum, dat alles met elkaar verbindt.

Inspiratie voor het familie-doe-pakket?

Sabine en June: Ik vind zulke dingen als VR vooral voor doe-musea en niet per se voor een klassiek museum zoals het Mauritshuis. Maar moderne technologie kan wel interessant zijn. Zo komt er nu een filmpje over Het Puttertje uit wat wel interessant is! Ook komt er een geur tentoonstelling, wat waarschijnlijk best leuk is voor kinderen. Misschien kan het product dat je gaat ontwerpen ook wel thema's krijgen. Aangezien kinderen van herhaling houden, komen ze vaak wel terug naar een museum. Als er dan thema-doe-pakketten zijn, kunnen ze elk bezoek weer een ander pakket nemen bijvoorbeeld. Op de website onder 'Ontdek & Verdiep' staat veel interessante informatie over dingen (voor kinderen) die komen.

June

Ik werk hier al jaren. Vaak 's middags, want we mogen zelf invullen wanneer we willen komen.

Mensen helpen

Eén van de werkzaamheden is mensen helpen. Het is soms

moeilijk om mensen te helpen, want als ze een andere taal spreken is het soms moeilijk te begrijpen. De werkzaamheden hangen op meer gebieden van de mensen af. Zo zijn er ook wel eens dagen waarop de mensen vaak vragen waar de wc is bijvoorbeeld. Soms vragen ze naar waar andere musea in Den Haag te vinden zijn. We hebben daarom ook een plattegrond van de stad en geven dan ook aan welke bus of tram ze kunnen nemen.

Soms komen mensen informeren over de prijs van het museum. Als ze de prijs dan (te) hoog vinden, dan prijs ik aan dat Galerij Prins Willem V ook bij de ticketprijs zit inbegrepen. Dan kopen ze vaak alsnog een ticket.

Nog een taak is het adviseren van de Mauritshuis app; hoe je het gebruikt etc.

Voor mensen met dementie bieden wij speciale diensten aan. Ook vrouwen met baby's bieden wij een speciale kolfkamer aan.

Rondleidingen bijhouden

Ook krijgen we mededelingen van groepen dat ze te laat zijn. Dit moeten we dan communiceren aan de rondleiders. De rondleiders zijn niet altijd interne mensen; vaak zijn het uitzendkrachten. Niet iedereen ken je daarom ook, maar veel herken je wel na een tijd hier bij de balie te hebben gestaan. Er is een lijst met de datum, tijd, organisatiernaam, groepsgrootte, het land van herkomst en of er een eigen begeleidster mee is bij de groep.

Leuke anekdotes

- Er was laatst een groep met Brazilianen die enthousiast waren dat Johan Maurits hier in Nederland (en het museum) ook aan de orde is, want zij leren erover op school.

- Sommige mensen zijn brutaal en proberen dan dingen van de informatiebalie af te trekken, zoals inkijk exemplaren of de telefoon. Ik staar die mensen vaak aan en hoop dat dat ze afschrikt.

Map / notitieboek lezen

Als er problemen opdienen kan ik altijd wel iemand bellen die er meer vanaf zou kunnen weten. Dat geeft mij dan zekerheid dat het opgelost wordt. Ook de notities in het boekje geven houvast.

Mijn dag van A – Z

Ik hang eerst mijn jas op en begroet dan de servicebalie en de winkel, zodat die weten dat ik er ben.

Vervolgens lees ik wat er in de ochtend gebeurd is in het notitieboekje en de computer. Ik bekijk in de map of er nog mensen komen die een rolstoel nodig hebben en noteer dan hun naam en plak het briefje op de rolstoel. Als de mensen de rolstoel komen halen, noteer ik de naam, het woonadres en het telefoonnummer. Aan het einde van de dag kan ik dan controleren of de rolstoel weer terug is gebracht.

Vervolgens controleer ik de weeklijst: welke schilderijen

er verplaatst zijn en welke groepen komen. Ook bekijk ik de bijzonderheden die op intranet staan.

In het notitie boek (dagboek) schrijf ik gedurende de dag de bijzonderheden op (in kernpunten of als verhaal).

Dan ga ik mensen helpen. Ik vind het leuk om wat rond te lopen. Als het druk is voor de ticketbalie loop ik wel eens langs de rij om te kijken of ik mensen met museum jaarkaarten alvast toegang kan bieden. Vroeger waren er nog ticketautomaten in de foyer waar mensen met pin toegang konden betalen. Die mensen verwees ik dan vaak door vanuit de rij voor de kassa naar de automaten. Maar die machine was vaak stuk en er kwam een grote tv op die plek, dus zijn ze nu weer weg.

Ik merk helaas dat mensen niet meer naar ons willen komen vaak, misschien doordat er een apart tafeltje bij de ingang van het museum staat met iemand die leden werft voor de bankgiro loterij. De bankgiro loterij is een belangrijke sponsor, dus vandaar dat ze daar mogen staan.

Ik heb ook een lijst met adres en openingstijden van andere musea in Den Haag, zodat ik dat kan doorgeven als mensen ernaar vragen. Ook heb ik informatie over welke schilderijen in museum Prins Willem V hangen. Ik heb alleen wel opgemerkt dat de offline lijsten met informatie niet altijd goed worden bijgehouden. Als het tussendoor rustig lijkt te zijn ga ik halverwege de shift

koffie drinken op kantoor. Aan het einde van de dag berg ik de spullen van de desk weer op in de kast in de oplader.

Het Familie-doe-Pakket

Ik heb geen problemen met het Familie-doe-Pakket. Ook voor Engelsen lijkt het leuk te zijn. Mensen uit andere landen nemen vaak de Engelse versie. Vroeger zaten wij met de informatiebalie in bij de ticketbalie. Toen gaven wij ook de pakketten uit, inclusief uitleg. Nu geven we nog wel de uitleg over de pakketten, maar de ticketbalie geeft het pakket uit. We proberen ze nu wel aan te spreken aan het einde van het bezoek over hoe ze het pakket hebben gevonden. Kinderen laten dan soms wel trots hun tekeningen zien. Veel ouders geven aan dat het pakket beviel en dat het spiekbrieffje dat erbij is erg fijn is.



Security

Kerem, sinds 2 maanden stagiair bij het Mauritshuis.

Problemen van families, om rekening mee te houden voor een nieuw familieproduct

Wat voor ons als beveiliging vervelend is, is als kinderen gaan schreeuwen en rondrennen door het museum. Ook voor andere mensen (bezoekers) is dat vervelend.

Ook maken ouders graag foto's van hun kinderen in het museum, maar dan wordt er geen rekening mee gehouden dat de kinderen niet over de lijn bij het schilderij mogen stappen.

Het gekste wat ik in de tijd hier in het museum heb meegemaakt was een kindje dat opgetild was door de vader en een schilderij vastpakte en heen en weer schudde. Dit vond ik niet erg voor mezelf als persoon, maar wel heel erg voor het Mauritshuis. Ik sta hier namelijk voor hen.

Mijn dag van A – Z

Bij aankomst 's ochtend wordt er overlegd wie waar gaat staan. Dan om 10.00u moeten we op onze posities staan, want dan gaat het museum open. We staan één uur op een positie, maar in het eerste uur wisselen we van plek op die positie om de twintig minuten. Na het uur is er dan 20 minuten pauze, wat fijn is, want het stilstaan is vermoeiend. We mogen niet gaan zitten, tenzij er even niemand op zaal is. Maar dat gebeurt eigenlijk nooit. Ook

mogen we niet ergens tegenaan leunen.

Na de pauze wisselen we van posities. Dan staan we een half uur op de ene plek en een half uur op de andere plek. Dan is er een half uur pauze.

Daarna wisselen we weer van positie en moeten we van plek wisselen om de 20 minuten. Na weer een pauze van 20 minuten wisselen we weer van positie en wordt er om de tien minuten gewisseld van plek.

Werkzaamheden

Een aantal posities die we kunnen hebben zijn:

- Ticket controle

- Surveillance

- Dienstverlening, wat inhoudt dat deuren geopend moeten worden voor bezoekers, of mensen met rolstoelen geholpen moeten worden.

A6. Research about the FdP.

Set-up

Hartelijk dank voor het testen van het Familie Doe Pakket. We willen graag weten wat jullie ervan vonden door onderstaande vragen samen in te vullen.

Datum:

Aantal deelnemers:

Leeftijden:.....

Hoe lang zijn jullie met het *Familie Doe Pakket* bezig geweest?

.....

De Opdrachten

Welke opdrachten hebben jullie gedaan? Graag hieronder aankruisen.

Lekker lezen (voorleesverhaal)	Allemaal tegelijk (stickers plakken)
Geheugenspel	Een keer wat anders (oorbel meisje met de parel)
Wat een portret!	Er was eens ... (samen een verhaal maken)
Wat hoor ik nou? (muziekdoosje)	Ver weg of dichtbij (diaraampje Rembrandt)
Ik zie, ik zie wat jij niet ziet (blinddoekspel)	Vachtjes, velletjes en stofjes

Vonden jullie de opdrachten: moeilijk / makkelijk / precies goed



Welke opdracht vonden jullie het leukst?

.....

Waarom?.....

.....

Welke opdracht vonden jullie het minst leuk?

.....

Waarom?.....

.....

Wat zouden jullie willen verbeteren aan de opdrachten?

.....

.....

Het Spiekbriefje

Hebben jullie het spiekbriefje gebruikt? Ja / nee

Wat zouden jullie willen verbeteren aan het spiekbriefje?

.....

.....

De tas

Hoe vinden jullie dat de tas eruit ziet?

.....

.....

Wat zouden jullie willen verbeteren aan de tas?

.....

.....

De prijs

We zijn van plan om het Familie Doe Pakket aan te bieden voor €3,50 per kind, waarbij elk kind een schetsboek krijgt dat ze mee mogen nemen naar huis. Wat vinden jullie van dit bedrag?

.....

.....

Hebben jullie verder nog opmerkingen?

.....

.....

.....

.....

Dankjewel en we zien jullie graag nog een keer terug in het Mauritshuis!



Results

Hoe lang zijn jullie met het *Familie Doe Pakket* bezig geweest?

1 uur > 8 opdrachten

1,5 uur > 7 opdrachten (11)

1,5 uur > 8 opdrachten (6 en 11)

2, 75 uur > 10 opdrachten (6 en 12)

1 uur > 5 opdrachten (2 en 6)

45 min > 2 opdrachten (4 en 5)

2 uur > 10 opdrachten, maar niet alles helemaal (7 en 10)

1,5 uur > 7 opdrachten (10, 8, 5)

45 min – 1 uur > 5 opdrachten (4,5 en 6)

2 uur > 6 (8 en 12)

1,5 uur > 8 opdrachten (13, 10, 7)

2 uur > 5 opdrachten (11)

45 min. > 2 opdrachten (bijna 4 en 5)

2,25 uur > 10 opdrachten (10 en 12)

2,5 uur > 9 opdrachten (7 en 11)

2 uur > 6 opdrachten (6 en 7)

80 min. > 7 opdrachten (10)

1,5 uur > 8 opdrachten (4, 6 en 8)

1,5 uur > 5 opdrachten (6 en 9)

2 uur > 7 opdrachten (8 en 9)

45 min > 6 opdrachten, rest thuis (7 en 11)

1,5 uur > 9 opdrachten (10)

1 uur > 6 opdrachten (6)

De Opdrachten

Welke opdrachten hebben jullie gedaan? Graag hieronder aankruisen.

	Aantal keer	Leukst	Minst leuk
Lekker lezen (voorleesverhaal)	13,5		3 - omdat je zelf niks kon doen (7 en 10) - saai (6 en 7) - omdat het verhaaltje een beetje lang is (11)
Geheugenspel	13	4 - (2 en 6) - competitief (7 en 10) - dat je goed moest kijken (7 en 11) - wedstrijdelement met ander kind (7 en 11)	
Wat een portret!	15	3 - tekenen is leuk (7 en 10) - het was grappig om elkaar anders te tekenen (8 en 12) - omdat je daar zelf het meest kon doen (13, 10, 7)	1 - de meisjes vonden het moeilijk om parallellen te trekken tussen de schilderijen en echte mensen, portret tekenen vinden ze nog erg moeilijk (4 en 5)
Wat hoor ik nou? (muziekdoosje)	17	2 - (6 en 7) - muziek klinkt mooi, leuk (6)	1 - zaal 16 is groot en wat is het antwoord? (4, 6 en 8)



Ik zie, ik zie wat jij niet ziet (blinddoekspel)	16	<p>10</p> <ul style="list-style-type: none"> - leuk om eerst niks te zien en daarna zelf te zoeken (kind 11) - spannend, leuk om proberen na te tekenen en het resultaat te zien (6 en 11) - (6) - spannend omdat ik mocht tekenen (4,5 en 6) - gewoon leuk (11) - om de samenwerking die verrassende dingen oplevert. Best lastig om een ander goed uit te leggen wat je ziet dus veel lol bij deze opdracht. (10 en 12) - spannend (7 en 11) - (6 en 7) - luisteren, nadenken, zonder te zien, kinderen 'zien' het schilderij (4, 6 en 8) - de moeilijkheid van het natekenen, in je hoofd is het toch eenvoudiger 	
--	----	--	--

Allemaal tegelijk (stickers plakken)	19	<p>8</p> <ul style="list-style-type: none"> - puzzelen is leuk - stickers plakken is leuk (2 en 6) - je moet heel precies kijken en dan kijk je ook goed (10, 8, 5) - leuk, maar we zaten wel een beetje in de weg, sommige bezoekers vonden het juist leuk (bijna 4 en 5) - goed moest kijken (7 en 11) - omdat je goed moest kijken (10) - omdat je zelf het schilderij afmaakte (7 en 11) - Je moet goed kijken waar je het moet plakken en je ziet allemaal grappige dingen (11) 	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> - omdat ik de stickers niet goed van het blaadje af kreeg (4,5 en 6) - eigenlijk heel leuk, maar de formaten kloppen niet.
Een keer wat anders (oorbel meisje met de parel)	14	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> - lekker kleuren, was wel druk, weinig ruimte om te kleuren (4 en 5) - leuk om iets anders te bedenken (7 en 11) 	
Er was eens ... (samen een verhaal maken)	11	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> - (12) 	<p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> - dit vind het kind (11), reactie van volwassene is dat dit subjectief is en ze het zelf een leuke manier vindt om beter te kijken - moeilijk en samenwerken is lastig (7 en 11) - ik kan nog niet goed schrijven (6)
Ver weg of dichtbij (diaraampje Rembrandt)	19		<p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> - diaraampje maakte geen verschil, ver weg en dichtbij wel > is leerzame toevoeging - was niet goed uit te voeren omdat het heel druk was in het museum. Veel mensen stonden er steeds voor.



			<ul style="list-style-type: none"> - was niet zo bijzonder, raampje voegde niet echt iets toe (13, 10, 7) - iedereen stond voor het schilderij (10) - je zag het niet echt veranderen (7 en 11)
Vachtjes, velletjes en stofjes	17	3	3

- na voelen, goed moeten kijken, dus ZIEN (volwassene)
- raden
- leuke zoekopdracht (8 en 9)

- saai om uit te vinden, was ook wel 1 van de laatste opdrachten (6 en 11)
- te weinig te doen (8 en 12)
- meiden van 10 en 12 vinden dit een beetje kinderachtig. Als moeder vond ik het wel leuk voor hele jonge kinderen.

Vonden jullie de opdrachten:

moeilijk > 2 (7, 6)

makkelijk > 5 (11, 6 en 11, 8 en 12, 13, 10, 7, 10)

precies goed > 12 (6 en 12, 4 en 5, 4,5 (beetje aangepast) en 6, 8 en 12, 13, 10, 7, 7 en 11, 10 en 11, 4, 6 en 8, 6 en 9, 8 en 9, 11, 11)

Wat zouden jullie willen verbeteren aan de opdrachten?

- Begeleiding van het museum of audiobegeleiding
- Blinddoekopdracht anders gedaan. Niet tekenen, maar schilderij zoeken.
- Zaal klopt niet bij Aardse Paradijs
- Mag soms wat actiever
- Leuk en afwisselend
- Voor sommige opdrachten heb je meer tijd nodig, moeilijk met 2 kinderen en vol museum (2 en 6)
- Een aantal kortere opdrachten, stukje van een schilderij zoeken in de zaal
- Meer info over de schilderijen (wel spiekbriefje gebruikt)
- Indien mogelijk 'werkplekken' creëren om te kleuren en dergelijke, mag ook op de gang.
- Stickers kloppen niet helemaal, 1 echtpaar ontbreekt, 1 staat dubbel
- 1 schrijffout in het verhaal
- Sommige opdrachten zijn lastig te doen als het druk is. Duren dan wat lang. Geen plek om rustig te zitten.

We vonden het gevarieerde opdracht, voor elk wat wils, goed dus.

- Iets meer opdrachten in de creatieve sfeer (schetse, tekenen, schrijven) voor kinderen in de leeftijd 10 – 12 jaar.
- Voorleesverhaal was te lang (6 en 7).
- Sommige opdrachten zijn niet zo leuk als het druk is: - ver weg of dichtbij en blinddoekspel.
- Opdrachten waren leuk, het is vooral leuk als ze wat meer over de schilderijen (het verhaal erachter) te weten komen.
- Meer ruimte om de opdrachten uit te voeren.
- Bij 'ver weg of dichtbij' een vergrootglas gebruiken.
- Meer dingen in een schilderij ontdekken.
- Iets makkelijker (6).
- Plattegrond is goed, maar ook graag overzicht van de zalen waarde vragen op betrekking hebben. Nu moet je steeds zoeken in de tas of de zaal waar je bent een opdracht heeft.
- Gekleurde letter op gekleurde achtergrond soms lastig te lezen.

Het Spiekbriefje

Hebben jullie het spiekbriefje gebruikt?

Ja > 7

nee > 13

Wat zouden jullie willen verbeteren aan het spiekbriefje?

- Prima, compacte (precies tijd genoeg om het te lezen) informatie, voegt iets toe voor de volwassene, kan voor oudere kinderen gebruikt worden, soms zou een aanwijzing handig zijn, bijvoorbeeld 'waar is de katoenen stof te zien?'
- Ik vond het prima
- 1 keer gebruikt, we zagen van de lapjes stof het bont niet. Antwoord verwacht je dan in het spiekbriefje, wat niet het geval was.
- Over 'wat hoor ik nou' ook wat in het spiekbriefje schrijven
- Zou het anders noemen, bij. Uitleg ouders. Nu had ik het idee dat ik er alleen naar moest kijken als ik het niet zou weten. Ook wat meer info erbij, nu is het hetzelfde als ook naast het schilderij staat.
- 1 keer voorgelezen, voldoende, leuke toevoeging, mogelijk nog over meer zalen achtergrondinfo.
- Mag ook wel in de vrolijke kleurtjes zoals de rest van de tas.
- Niets, Goed en bondig, prima!
- Grotere letters.
- Meer grappig informatie.



De tas

Hoe vinden jullie dat de tas eruit ziet?

- Geweldig aantrekkelijk
- Goed en zacht
- Leuk
- Mooi, maar heel zwaar, zeker met 2 kinderen en ook nog andere spullen (2 en 6)
- Mooi
- Heel leuk, vrolijk en uitnodigend
- Mooi en handig
- Mooi
- Wel heel leuk
- Maakt nieuwsgierig
- Heel leuk, vrolijk en kleurrijk
- Leuk en fijne attributen
- Ontzettend leuk en leuk dat het niet digitaal is
- Mooi, groot en zwaar
- Leuk
- 'Super', 'mooi', 'cool'
- Leuk, wekt nieuwsgierigheid op, al die vakjes.
- Heel erg leuk.
- Hij is wel mooi, maar hij is erg zwaar
- Cool, gewoon goed

Wat zouden jullie willen verbeteren aan de tas?

- Hengsels wat langer zodat het een echte schoudertas wordt.
- Wellicht wat minder zwaar maken, hoewel de stevigheid van de kaarten wel weer heel praktisch is.
- Minder zware tas, bijvoorbeeld ringbandje
- Zwaar en onhandig, fotokarton sjabloneren zou gewicht mooi terugbrengen.
- Puntenslijper erbij (2x)
- Meer (bijv 2 diaraampjes)
- Geen tas, maar een schetsboek waar ook de opdrachten in staan zodat alles bij elkaar is.
- Het is heel druk in het museum waardoor je geen plek hebt om uitgebreid te tekenen. Vindt de bewaking ook niet prettig.
- Lichter maken
- Voldoende grijze potloden, met gum
- De tas is zwaar, wellicht beter in boekvorm
- De grote kaarten zijn wat onhandig.
- Veel zwaar om 2 uur te tillen dus lichter of rugzak van maken

- Iets meer ruimte om de kaarten eruit te halen en misschien de zalen laten uitsteken boven de kaart zodat je hem gemakkelijk bij de juiste zaal erbij kan pakken.
- Iets meer ruimte in de tas. Nu strak, niet zo makkelijk nummers zoeken.
- Liefst 2 vakken, 1 voor het schetsboek en een voor de opdrachtkaarten.
- Iets kleiner en lichter
- Hufterproof, dus steviger
- Makkelijker te gebruiken
- Hij is een beetje smal waardoor het moeilijk is om de kaarten eruit te halen.

De prijs

We zijn van plan om het Familie Doe Pakket aan te bieden voor €3,50 per kind, waarbij elk kind een schetsboek krijgt dat ze mee mogen nemen naar huis. Wat vinden jullie van dit bedrag?

- Voor 3,50 zou je een kind nog iets moeten meegeven, bv thema afhankelijk
- Lijkt redelijk om het ook een heel mooi schetsboek is.
- Als het minder groot en zwaar is (en misschien iets korter) dan denken wij dat dit wat te duur is, €2,50 zou dan beter zijn.
- Goede prijs
- Ok, maar liever alles in 1 boek met meer info over de schilderijen zoals bijv bij het Rijksmuseum.
- Relatief hoog. Kan beter per gezin ongeacht aantal kinderen berekenen.
- Prima.
- Prima
- Wel goed
- Bij meerdere kinderen wel veel, suggestie: max twee kinderen laten betalen oid.
- Goede prijs.
- Prima, wellicht ombouw per kind extra te verminderen (zeker voor gezinnen met meerdere kinderen, dan gebruik je 1 tas en meerdere schetsboeken)
- Prima prijs, echt een aanrader voor kinderen
- Oh, zeker omdat de entree gratis is.
- Redelijk
- Werpt een drempel op, wellicht 1 x per gezin.
- Alleszins redelijk.
- Prima
- Redelijk bedrag
- Het is aan de dure kant als je met meer kinderen gaat
- Schappelijk



Hebben jullie verder nog opmerkingen?

- Door de drukte ergeren mensen zich aan je als je bezig bent.
- Het was eigenlijk te druk.
- Misschien de aangegeven doelgroep qua leeftijd omlaag of een lastigere opdracht erbij. (11)
- Algemene indruk: leuk/afwisselende manieren om kinderen beter te laten kijken.
- Uiteindelijk vonden we het wat te lang. In het begin zijn de kinderen nog enthousiast en doen ze ook alle opdrachten. Later niet meer en daarom mis je misschien net die ene leuke opdracht. Een overzicht van de opdrachten en een tijdsindicatie is dan wellicht handig. (6 en 11)
- Er leuk dat het schetsboek mee naar huis mag.
- De tas met ontdekkingen is ook erg leuk.
- Bij de toegangscontrole vonden ze de tas te groot om binnen te laten.
- Het doepakket is echt heel leuk. Het werkt heel effectief: kinderen geven aan dat het museum er voor hen leuker door wordt. Mensen reageren er ook heel positief op > trekt aandacht en dat is ook leuk.
- Stickers kwamen niet goed los van het velletje.
- Misschien is het een idee om bij de opdracht te zetten dat bijvoorbeeld het muziekdoosje in de tas zit. Dat was mij niet meteen duidelijk.
- Het was lastig om in het museum ruimte te vinden om met de kinderen de opdrachten te doen, zeker als er getekend moet worden en het druk is.
- We vonden het vandaag eigenlijk wat te druk om de opdrachten lekker uit te voeren. Er is dan weinig ruimte om even te kunnen zitten.
- Voorkant schetsboek liet snel los.
- Indicatie over hoe lang je bezig bent.
- Onze kinderen willen in elke zaal wel een opdracht 😊
- Dank voor het spelen, wij vonden het heel leuk. (hoewel Marjan in een nagesprekje het gevoel had dat de jongen van 11 het niet heel leuk vond)
- Opdrachten misschien beter in appvorm.
- Erg leuk voor kinderen van de leeftijd van onze kinderen (7 en 11) Uitdagend en laat ze op een leuke manier naar kunst kijken.
- Ruimte om te tekenen. We werden weggestuurd van sommige plekken waar geen andere ruimte was om te tekenen. Zo zaten we op de grond of op de ventilatiebankjes wat niet de bedoeling was.
- In het begin zijn ze heel enthousiast en willen ze alleen de ruimten bezoeken met een opdrachtkaart. Daardoor kun je als ouder minder goed alle ruimten bekijken. Misschien toch voor elke ruimte een opdracht maken?
- Een gum bij de potloden.
- We misten een plekje om even iets te drinken/snacken. Met een pauze zou de concentratie van de kinderen herpakt kunnen worden.
- Erg leuk dat het schetsboek mee mag, ziet er leuk uit.
- Was erg leuk om te doen. Jammer dat al die grote mensen voor de kinderen gaan staan.

- Ik zou zeker het pakket kopen. Ik denk dat het heel leuk zou zijn om dit zelf aan te schaffen en meer tijd aan de opdrachten te besteden.
- Heel leuk schetsboek.
- Mijn zoon was alleen dus heb ik de tekst waarbij van 'jullie' uitgegaan wordt, anders voorgelezen.



A7. Literature research about (art gallery) museums.

Family values in museums

Wu & Wall (2017)

Museums, irrespective of whether they focus on science, art or heritage, have been positioned as important places for learning (about the outside world) and education in Western communities (Rennie & Johnston, 2004). Museums can also be important venues for relaxation, enhancement of family relationships and meeting social obligations.

The motivations of family groups, with a focus on education and learning and family togetherness, are congruent with many of the goals that are commonly established for museums.

Dierking and Falk (1994)

Generalizations regarding family museum behaviour include:

- Most families do not read participatory exhibit directions before attempting to interact with them and only do so if attempts at interaction are unsuccessful.
- Children are much more likely to touch and interact with a hands-on exhibit than adults.
- It appears in most situations that mothers are much less likely than others to choose what exhibits to view and more likely to follow other members of the group to the exhibits; they also may be interacting at higher cognitive levels with sons than daughters. But such gender-based interactions seem much more complex than originally thought and deserve further investigation.

- Families do appear to move through informal learning settings in predictable ways.

- Families appear to arrive at these settings with an agenda of their own which very likely influences learning.

Some generalizations regarding family learning emerge:

- Families are attending to exhibits, discussing content within exhibits, and interacting with exhibits in ways that strongly suggest learning has occurred.
- Parents, and to a lesser extent children, are attempting to relate the information contained within the exhibit to their previous knowledge and experience, reinforcing the importance of the visitor's prior knowledge and experience on the museum visit.
- Family learning appears to be influenced by a number of variables including the visitor's prior knowledge and experience, the type of exhibit, the gender and age of the parents and children interacting, and at what point during the visit families encounter a particular exhibit.
- Family learning involves both cognitive and affective domains and appears to be socially mediated.
- Curiosity and attention play key roles in influencing subsequent learning.
- There is modest evidence that pre-activity instruction for parents may be useful in enhancing the learning of children within a family.
- When more naturalistic methodologies are utilized that

enable researchers to analyse the family museum experience within its own rich social and physical context, there is good evidence that learning does occur.

Sheng & Chen (2012)

There are five types of expectations found among Taiwanese museum visitors: easiness and fun, cultural entertainment, personal identification, historical reminiscences and escapism. Among the five kinds of experience, the mean of expectation for easiness and fun is the highest and variance is the lowest. It shows that when visiting museums, most visitors (who enjoy visiting museums) highly expect an experience of easiness and fun and historical reminiscences.

Visitor expectation is part of personal context, and is influenced by other personal factors, such as educational level, as well as social context, such as family life cycle.

Wilkening & Chung (2009) emphasize that museum visitor at different stages of their lives will have different needs and perceptions. Since age and marital status reflects a person's family life cycle (Hsieh, 2003), it can be inferred that when a visitor's family life is in a later period, there will be a higher expectation of visiting experiences with historical reminiscences.

Visitors will visit different museums according to their different expectations and cognition of museums (Falk & Dierking, 1992; Hooper-Greenhill, 2006). Museum visitors' selection in advance is related to personal context. For instance, museum visitors who visit historical relics usually do not care about experiencing cultural entertainment. Younger participants with lower incomes tend to expect cultural entertainment, and thus, they are less likely to visit museums of historical relics such as the National Palace Museum.

Sterry & Beaumont (2006)

Sterry & Beaumont (2006) did a literature review on family visitors in art museums. In the literature review some conclusions are made:

- According to McManus (1994) families come to (art) museums for entertainment and social reasons, but also to learn. Hood (1993) states that most emphasis is thereby on social interaction, active participation and entertainment.
- It appeared that shared participatory experiences and having fun together, have the most memorable effects on families in art museums. Engaging all family members, providing individual choices and introducing new concepts that include achievable clear tasks have a positive effect on family visits (Hood, 1993; Leinhardt, Title, & Knutson, 2000), and

parents associate spending time in an art museum with their children with good parenting (Cox et al., 2000).

- Overall, studies suggests that children are more predisposed to visiting science museums than art museums, partly because of lack of experience and understanding, but also because some have had boring experiences in the past (Farmery, 2001; Harris Qualitative, 1997). However, the majority of adult visitors with children aged between 5 and 10 go to art museums with their children "because the children want to come" (Mori, 2002).

Family behaviour in museums

Roles of parent during a family visit to museums

Beaumont (2010)

Beaumont (2010) identified six different roles of adults (parents) during a visit with their children to a children's museum:

1. The Player: The adult plays individually or with the child in a child-initiated or adult-initiated role.
2. The Facilitator: The adult plays a non-verbal role and scaffolds and reinforces what the child does / could do, through cues and prompts, setting up or modifying the environment and/or modelling a task.
3. The Interpreter: The adults plays a verbal role and scaffolds the child through cues and prompts, narrating the activity, asking or answering a question, explaining a concept, giving verbal instructions, or giving praise or encouragement.

4. The Supervisor: The adult maintains careful watch over the child to secure his/her safety. The adult monitors the child's interaction with others and controls the child's frustration.

5. The Student –of-the-child: The adult thoughtfully observes the child at play and thinks about the child's developmental needs and notes progress. The adult plans for making connections or extending the experience of the child after the visit.

6. The Co-learner: Through playing/exploring with the child, the adult is reminded of concepts and/or skills he/she may have forgotten, works collaboratively with the child to accomplish a task or solve a problem relying in part on the child's own thinking to stimulate the adult's thinking.

Brown (1995)

Brown (1995) observed eight types of parental roles during a museum visit at a science centre of a museum with their children:

1. The Caretaker: This parent keeps distance to the child while the child tries out exhibits. The parent keeps the child within sight, placing themselves near enough to keep surveillance, but gives the child a virtual free rein at each exhibit. The parent talks to other parents and often appears to be detached and disinterested in what the child is doing, although the parent moves along as the child progresses from one exhibit to another. This parent is clearly aware of where the child is, but not of the specific details of each exhibit.



2. The Supporter: This parent stays near the child, often standing beside the exhibits to ensure that everyone has a fair turn. This parent provides support without interference.

3. The Helper: When children clearly needed help or asked for it, this parent is ready to give it. Typically this parent sorts things out so that the child could take over again as much as possible.

4. The Initiator: This parent takes a more positive role, but only for part of the time. For example: the parent might initiate an activity and then pass it over to the child.

5. The Assistant: With more confident and experienced children a few parents merely act as an extra pair of hands for children who take the lead in the activities.

6. The Partner: This parent acts as equal partner with the child throughout the time spent on an activity.

7. The Leader: This parent leads an activity throughout, only allowing the child to help in minor ways.

8. The Demonstrator: This parent simply demonstrates, carrying out the whole activity him/herself while the child watches.

Shine & Acosta (2000)

Shine & Acosta's (2000) study emphasized the need for adults to immerse themselves more in children's imaginary play. Not only are children found to construct representations of the world through pretend play (Tamis-LeMonda & Bornstein, 1993) but also they develop positive family play relationships when they engage in warm, mutual engaged, verbally responsive play with their parents (Göncü & Tuermer, 1994; Howes, Unger, & Matheson, 1992; Sutton-Smith, 1993).

Issues of play by parents

Shine & Acosta (2000)

The research by Shine & Acosta (2000) shows that parent-child play at a grocery exhibit at a children's museum consisted of brief, sporadic, and non-contingent interactions rather than mutually engaging, verbally responsive role-play (Göncü & Tuermer, 1994; Howes, Unger, & Matheson, 1992). Parents, while acknowledging children's propensity to learn through play, nonetheless, seemed either disinclined to engage in play or compelled to teach their children about the environments of the exhibits.

Downey, Krantz & Skidmore (2010)

Downey, Krantz & Skidmore (2010) add some issues that parents have with engaging their children in play in a museum:

- Most parents lack a clear understanding of the learning benefits of play;
- Parents lack confidence in and knowledge of how to play with their children in the museum;
- The nature, design, and content of children's museums may discourage parent involvement. The latter one was linked to the nature as well as the museum name of the researched museum, 'children's museum', that may inadvertently send the signal that the museum is for children only, not families. It can be argued that the Mauritshuis does not state its target group in the name and thereby its contents are not especially for children (only) and thus also causes an issue for parents in engaging their children in the museum.

Involving the whole family in play

Borun & Dritsas (1997)

Borun & Dritsas (1997) mention a list of specific exhibit characteristics associated with family learning:

- Multi-sided: The family can cluster around the exhibit;
- Multi-user-interaction: The exhibit allows for several sets of hands (or bodies);
- Accessible: The exhibit can comfortably be used by children and adults;
- Multi-outcome: Observing the exhibit and interacting with the exhibit are sufficiently complex to foster group discussions;
- Multi-modal: The exhibit appeals to different learning styles and levels of knowledge;
- Readable: Texts are arranged in easily understood segments;
- Relevant: The exhibit provides cognitive links to visitors' existing knowledge and experience. These factors are proven as efficient in a follow-up study by Borun, Chambers, Dritsas, & Johnson (1997).

Furthermore, the coded behaviours which increased significantly with learning levels of family were:

- Asking and answering questions;
- Commenting on, or explaining the exhibit,
- Reading texts silently or aloud.

Schaffer (2011)

According to Schaffer (2011) a visit to the art museum begins for any visitor, adult or child, with looking, which creates a framework for response and interpretation. Therefore, children are encouraged to look closely at paintings or sculptures to begin a museum visit. Young children are naturally adept at looking closely, and often notice details missed by more-experienced visitors. In order to make the young

visitors gain deeper insight and understanding in the subjects of the paintings, (teaching) objects together with (informal) reflection on these allow for tactile / sensory experiences that can be connected with the visual art. Another example of engaging the children is letting them experience the situation of a specific painting and letting them imagine as if being a part of that painting.

(Note that this principle has similarities with the Visible Thinking strategy as explained in Appendix A4).



A8. Interviews with other museums about family interests.

Resource: Van Houten (2019)

Interview A:

Jules Dudok, Project Manager Exhibits and Virtual Museum, Science Centre Delft

- In de voorjaarsvakantie zijn families er vooral voor entertainment. Ouders willen vooral kinderen bezig houden. Echte "leer intentie" is er meer door de week en in standaard weekenden.
- Kinderen worden enthousiast over Games, wedstrijdjes, dingen zelf kunnen maken (creativiteit) maar ook dingen mogen slopen. Ze worden ook erg blij van het feit dat er weinig ouderlijk toezicht en controle is.
- De speciale kracht van het Science Centre, is dat bezoekers unieke dingen kunnen doen, zelf de controle hebben, en in contact komen met one-of-a-kind prototypes die nergens anders te zien zijn.
- Kinderen worden aangetrokken door lichtjes, geluid, kleuren; eigenlijk alles waarbij volwassenen een sensory overload krijgen is interessant voor een kind. Het zelf maken, gereedschap en tools mogen gebruiken en dingen doen die thuis niet meer zo veel gebeuren en gedaan worden (bouwen etc).
- Of ouders ook echt meedoen in de activiteiten hangt heel erg af van de ouders. Games trekken ouders nog wel eens als de kinderen het vragen. Vooral de competitieve onderdelen.
- Vaak weten ouders (met de technische dingen) niet helemaal

wat ze er mee moeten en willen niet laten merken aan de kinderen dat ze het niet snappen, en doen dus niet mee.

- Er wordt veel gerend in het science centre, wat met alle apparaten enzo wel een issue kan zijn voor de veiligheid.
- Activiteiten waar mensen echt wat doen trekt ook een publiek wat alleen kijkt.
- Schermen trekken de aandacht, zelfs nog meer dan grote objecten, maar ze gaan er ook eigenlijk altijd van uit dat het touchscreens zijn.
- Kinderen zijn heel erg gewend aan digitale dingen, dus dan lijken de dingen die analoog zijn en tussen de digitale dingen staan snel saai.

Interview B:

Aviodrome Employee

- Kinderconcentratie is afhankelijk van het onderwerp en interesses, maar toch wel tussen de 1 - 1,5 uur.
- Kinderen willen weten hoe iets zit/werkt.
- Kinderen willen graag aan objecten zitten.
- Als je kijkt naar 4 / 5 jarigen; die worden meestal gewoon meegenomen door hun ouders en raken dan dingen kwijt. Hebben weinig concentratie en moeten alles uitgelegd krijgen. Het "willen vasthouden" gehalte is nog hoger.
- Grote groepen (klassen enzo) gaan rond rennen, zijn luidruchtig en hebben veel begeleiding nodig.
- Kinderen hebben meeste interesse in "hoe zit iets in

elkaar", "hoe werkt iets", "welke materialen" "hoe is iets gemaakt" etc.

- Gewaardeerd in andere musea: maak je eigen mini versie als souvenir.
- Kinderen die van te voren weten dat ze achteraf iets leuks/interessants gaan doen met de info uit de tentoonstelling, letten beter op in de tentoonstelling, en vinden deze ook leuker.
- Informatie bordjes worden eigenlijk alleen gelezen als ze weten dat het interessant is.
- Kinderen hebben erg veel belang bij verhalen en context, dus denk na over wat het verhaal is van het schilderij. Misschien kun je ze het zelf wel laten aanvullen.
- Meeste kinderen vinden het toch best leuk om door hun ouders meegenomen te worden naar een museum.
- Als kinderen zich niet gedragen, ligt het probleem vaak bij de ouders. Dit zijn ouders die niet veel geven om musea en ook alleen maar gaan omdat het moet, en dus hun kinderen niet corrigeren omdat het hen weinig kan schelen.
- Suggestie: boekje met de verhalen van ieder schilderij specifiek voor de kinderen. Dan kunnen de kinderen het lezen op hun eigen tempo. Verder kunnen de boekjes leeftijd specifiek zijn aangepast in het soort informatie en taal gebruik. Kan gecombineerd met spelletjes/opdrachtjes (kleurplaten, verhaaltjes afmaken, of hoe zouden zij de moraal uit het schilderij presenteren?)

- Tot op een zeker niveau maakt het geen bal uit wat je doet, als je maar iets doet (voor de kinderen) er wat aandacht aan besteedt en zorgt dat er een te volgen verhaal in zit.
- Aanpak bij kinderen: leg de basis uit, zeg dat ze het in principe zelf moeten kunnen, maar geef aan dat ze altijd vragen mogen stellen (jongere kinderen vereisen iets meer uitleg).
- Families volgen meestal de aangegeven routes wel, en als er van afgeweken wordt (enthousiast kind) dan lopen ze stukje terug om weer op de route te vallen.
- Voorbeeld aviodrome; 1 keer in het half uur een vlieg simulatie, kinderen er bij betrekken, laat ze zelf antwoord geven etc. Dit soort acties trekken duidelijk aandacht.
- Dingen die maar 1 keer in de x tijd gebeuren voelen specialer dan op loop draaiende filmpjes etc. Daar komen meer mensen tegelijk op af. (misschien te maken met een "angst" om het te missen)
- Binnen families hebben moeders de leiding (meestal). Jonge kinderen (vooral de jongste in de groep) trekken veel, maar de moeders beslissen nog steeds. In sommige gevallen als een klein kind echt niet verder wilt, wisselen de volwassenen af als kind oppas om de groep een kans te geven en het kind niet kwijt te raken.
- Sommige kinderen vinden kunst mega overweldigend en nemen met heel veel aandacht maar een paar schilderijen op.
- Visuele/zichtbare informatie

en verhalen bieden de beste aanknopingspunten voor kinderen.

- Voor mensen in het algemeen, al helemaal kinderen, is het moeilijk om nieuwe info tot je te nemen zonder ophang/aanknopingspunt. Het moet ergens mee overlappen/aan grenzen. Wat is het raakvlak tussen de info en het leven en belevingswereld van de bezoeker.
- Kijk uit met begrippen en achtergrondkennis verwachten.
- Kinderen zijn uit zichzelf toch best wel beleefd (in ieder geval meer dan we vaak verwachten) dus verwacht ook niet meteen dat ze zich gaan misdragen.



A9. Observation set-up and results.

Set-up (observation form)

Resource: familiemusea.tumblr.com

- Who are visiting the Mauritshuis?
(Age, gender, family composition, Dutch/foreign?)

- What do they do? What kind of interactions do they have? Do they do it themselves or are they directed by others/an assignment?
(Patterns; how often does it occur?)

- What happens just before or after that specific interaction?
(How do the visitors know what to do / where to go?)

- What attitudes do the families seem to have?
(Are there internal differences in families?)

- How long do they take?
(How do they cope with differences among each other?)

- What are the barriers and enablers of the interactions?
(Can they all participate / see / do?)

Results

Date: 11/09/2019

Family number: 1

Time: 14.10
Where: Foyer and children exhibition.

Who: Mother with son (about 7 years). Dutch.
What: Drop off jackets and going to children's exhibition.
Attitude: The child is exciting and pointing towards the direction.

Time: 15.15
Where: Foyer
What: Mom goes to toilet and child goes to desk on his own. Child asks for the inquiry game of the permanent exhibition (Rembrandt en het Mauritshuis) and may choose a coloured pencil.
Attitude: The child is decisive.

Time: 15.18
Where: Foyer
What: Child points the way towards the exhibition to his mom. A joint search for the right room starts. The mother eventually reads the first inquiry game assignment in the hope to get to understand where to start.
Attitude: The mother and son are confused but hopeful to find room 9.

Time: 15.22
Where: Room 1 / 16 (staircase)
What: The child looks around and finds out where room 9 is. He points at it.
Attitude: Decisive and excited.

Time: 15.22
Where: Room 9
What: The mother asks critical questions and reads / rephrases the questions of the inquiry game.
Attitude: -

Time: 15.23
Where: Room 9
What: Mother and child leave the first painting and walk towards De Anatomische Les and asks what the child likes about it. The child and mom have a talk.
Attitude: Thoughtful and interested.

Time: 15.24
Where: Room 10
What: The mother tells about the wild painting style of Rembrandt and asks if the boy sees it. She also asks multiple other questions about the paintings and what the favourite painting of the boy is. In the meantime the inquiry element seems to have a high priority for the boy. His favourite one is De Nachtwacht, but the mother tells that one is not in the Mauritshuis.
Attitude: Distracted, but remains positive.

Time: 15.27
Where: Room 11
What: Child and mom look out of the window for a moment, but then stroll back to Room 10 to make a picture with the boys favourite painting of Rembrandt at the Mauritshuis: the self-portrait of Rembrandt.
Attitude: Hastily.

Time: 15.29
Where: Room 1 / 16 staircase
What: The mother and child take the staircase down.
Attitude: -

Note: I lost the family (could not find them on the first floor anymore), but it was noted that the mother actively participated in the inquiry game of the son and skipped a lot of artwork for the sake of the inquiry game (and her son).

Family number: 2

Time: 14.10
Who: Mother with two sons (both about 5 years). Foreign (Spanish?)
Where: Foyer
What: Drop off jackets and going directly to permanent exhibition.
Attitude: One child ('black') is fiddling.

Time: 14.15
Where: Room 1 (staircase)
What: Child ('blue') points at a painting. Together with mom they look for some time at the painting. Child black and child blue hang on the wall underneath the painting. Then they follow every movement of the mother closely.
Attitude: bored and tired.

Time: 14.15
Where: Room 1
What: The mother reads a sign next to a painting and talks about it (translates it?). One by one the mother looks at all paintings in the room, followed by her kids.
Attitude: -

Time: 14.17
Where: Room 1
What: One child sits down on the red couches. But after a few second stands up again. The children look at one another and stumble after mom. They sometimes talk back to mom or look outside the windows.
Attitude: Bored, questioning.

Time: 14.19
Where: Room 8

What: The children keep following the mother closely. One child eventually hangs on the mother, but then points at a painting. The mother walks closer to it and reads the sign. A small conversation starts and then they continue walking. The children hide (/ hang) themselves somewhat at the back of the mother.
Attitude: Sudden interest alternated with boredom.

Time: 14.22
Where: Room 1 / 16 (staircase)
What: The family takes the stairs to the second floor. Child black plays with the stairs and a small object in his hand. The mother dials the children to come and read the informational text in the staircase. Still, child black wanders a bit around while humming. The mother seems frustrated.
Attitude: Distracted.

Time: 14.25
Where: Room 16
What: The mother looks at the paintings. But skips half of the room this time, while the child plays with the stairs again. Child blue grabbed an information booklet / map and reads it.
Attitude: Self-entertainment.

Time: 14.26
Where: Room 14
What: The mother looks hastily at half of the paintings. Then she laughs together with the children and hugs child blue. Child black talks to himself and plays with



the wall and the small object in his hands. Child blue yawns and hangs on mother.
Attitude: Small moment of fun and family bonding. Boredom and self-entertainment.

Time: 14.28
Where: Room 15
What: The mother tilts child black and looks together with him to a painting from a distance. She walks to Het Meisje met de Parel and reads the sign. Child black is put down and together with child blue he hangs on the fence surrounding the painting. But the children look attentive.
Attitude: Interest, attention, tiredness.

Time: 14.30
Where: Room 15
What: The mother stops reading the sign of Het Meisje met de Parel and together with the children she points at the painting and asks questions. While explaining she portrays what she explains. Then the family steps back (to let other people stand there) and look at the painting one more time from a distance.
Attitude: Interested.

Time: 14.32
Where: Room 15
What: The family walks towards the Gezicht op Delft of Vermeer and explains something to the children. The children talk back and walk along with the mother around the room.
Attitude: Engaging.

Time: 14.34
Where: Room 16
What: All family members grab a booklet about Rembrandt and continue to room 9.
Attitude: -

Time: 14.34
Where: Room 9
What: The children talk somewhat

louder and the mother says 'Sijjt'. The children look with big eyes at the painting. One child accidentally drops the booklet and picks it up again. The mother reads the information text about Rembrandt and walks back towards the children, pointing at a painting and stating that that is made by Rembrandt. The mother reads all information per painting, while the children only look shortly at the paintings.
Attitude: Questioning, distracted.

Time: 14.38
Where: Room 10
What: Both children hang around. At a certain moment child blue tries to walk straight over a golden line on the floor (a 'Keep Distance' sign) while holding his mother's hand.
Attitude: Self-entertainment.

Time: 14.40
Where: Room 12
What: Child blue pulls his mother to the middle of the room, where they watch the ceiling. The child flutters with the Rembrandt booklet and starts wandering up and down. Then he asks a question. In the meantime child black is playing with the small object in his hand and the wall again, nearby a window. While the mother starts reading the information texts thoroughly, child blue wanders to child black at the window, looks. And directly heads back to the mother to pull her to the window.
Attitude: Boredom and self-entertainment.

Time: 14.43
Where: Room 13
What: The family makes a small stop at the window and then the mother continues to read information texts. Child black hangs on mother, child blue yawns and sometimes talks with child black. Some questions are asked to mom.
Attitude: Tiredness.

Time: 14.45
Where: Room 14
What: The children walk automatically to room 16 (staircase). But the mother stays in room 14 and looks at the paintings.
Attitude: Escaping.

Time: 14.45
Where: Room 15
What: The mother hastily walks in the room and demands the children to come too. Then they continue downstairs. The children follow slowly, while the mother asks where the exit is.
Attitude: Disinterest and tiredness.

Time: 14.50
Where: Shop
What: The mother looks at the tables in the shop, while child blue flutters with the Rembrandt booklet again. Child black grabs a book and shows it at his mother. The mother laughs, but asks if he want to put it back. The kids keep on following her and occasionally hang on the tables while the mother looks through some books.
Attitude: Small moments of fun and enthusiasm and self-entertainment.

Time: 14.54
Where: Shop
What: The child sees something interesting and grabs it. The mother puts it back again. Child blue starts fluttering the Rembrandt booklet.
Attitude: Small moments of fun and self-entertainment.

Time: 14.58
Where: Staircase toward restaurant / children exhibition
What: The child complains a bit while going upstairs.
Attitude: Tired.

Family number: 3
Time: 14.15
Who: Two mothers (or babysitters?) with four girls (all about 4 years). Foreign (German?)
Where: Foyer
What: Walking to the children exhibition with the lift.
Attitude: Happy.

Time: 16.45
Where: Foyer
What: Going home.
Attitude: Happy.

Family number: 4
Time: 14.15
Who: A mother with a son (about 5 years?).
Where: Foyer
What: Walking to the children exhibition with the lift.
Attitude: Happy.

Family number: 5
Time: 15.08
Who: Mother with daughter (about 4 years). Foreign (German)
Where: Foyer
What: Mother and daughter walk hand in hand to the children exhibition. The daughter starts running in front.
Attitude: enthusiasm.

Family number: 6
Time: 15.08
Who: Mother with daughter (about 4 years).
Where: Foyer
What: Mother and daughter walk to the permanent exhibition. It is unknown if they have been to the children exhibition first.
Attitude: -

Family number: 7
Time: 15.08
Who: Mother and father with two daughter (about 8-10 years) and two sons (about 4-6 years). Foreign.
Where: Foyer

What: The family has walked through the permanent exhibition before. The youngest son sat on the back of the other family members regularly. The children help each other with putting on their jackets and walk together out of the museum.
Attitude: Energetic and helpful.

Family number: 8
Time: 15.12
Who: Father with daughter (about 4 years). Dutch.
Where: Foyer
What: The family puts on their jackets. The daughter points at the tv screens in the foyer. Then they walk together outside the museum hand-in-hand.
Attitude: Happy.

Family number: 9
Time: 15.30
Who: Grandmother with daughter (about 11 years). Dutch.
Where: Foyer
What: The family just visited the permanent exhibition. The granddaughter walks in front of the grandma.
Attitude: -

Family number: 10
Time: 15.30
Who: Grandmother with two grandsons (about 5 years). Dutch.
Where: Permanent exhibition
What: The family had a book with information about the painting in the Mauritshuis. The grandmother refers to this book while showing the paintings.
Attitude: Enthusiasm and curiosity.

Family number: 11
Time: 15.38
Who: Father, mother and baby in stroller. And Grandmother and grandfather. Foreign.
Where: Foyer
What: Getting the jackets one by

one while the father cradles the baby.
Attitude: Restful.
--
Family number: 12
Time: 15.46
Who: Father and mother with twin sons (about 5 years). Foreign (China)
Where: Staircase to permanent exhibition.
What: Child ("red") is tiredly hanging on the stairs and sits down on it. It starts moaning. Child ("grey") is looking at a painting interested.
Attitude: Tiredness.

Time: 15.48
Where: Room 7
What: The children sit down on the red couch while the parents walk around and make pictures of the paintings and the children. While walking to the next room, they look out of the window.
Attitude: Uninterested.

Time: 15.50
Where: Room 8
What: Child red complains and hangs on mother. The mother points at a painting and the child talks to his mother. Child grey walks forth while the dad recalls him. Then the whole family looks at a painting. The children talk and the dad seems to tell that they should not complain.
Attitude: Uninterested.

Time: 15.52
Where: Room 2
What: The dad sits down with child grey, while the mother and child red walk around. The child holds his mother's hand. Then the dad walks together with the children towards the painting Het Aardse Paradijs met de Zondeval van Adam en Eva and they all look at it and laugh. They keep hold of the father's hand.
Attitude: Amused.



Time: 15.52
Where: Room 2
What: The mother comes back to the family and child grey points to his mother while walking with his dad. The children go to the mother and hang on her and talk to her.
Attitude: Happy.

Time: 15.57
Where: Room 3
What: The father and child grey continue to room 3 while the mother lifts child red and watches through the window. Child red points at his dad and child grey, but the mother walks towards Stilleven met Kazen, Amandelen en Krakelingen and mentions the cheese. The family comes together and the dad makes some jokes.
Attitude: Distracted but interested.

Time: 16.01
Where: Room 4
What: The family looks out of the window.
Attitude: -

Time: 16.02
Where: Room 5
What: The family looks out of the window. While the dad walks back to room 4 to watch the paintings. Child grey sits on the red couch, but then walks back to the family to sit with them near the windows. The family makes some pictures of themselves.
Attitude: Happy.

Time: 16.04
Where: Room 6
What: The father stays at the windows with the children, while the mother looks around. Than the others also look around.
Attitude: Excited.

Time: 16.06
Where: Room 7

What: The father wanders past each painting and looks shortly while the children hang on the mother and walk hand in hand.
Attitude: Bored.

Time: 16.06
Where: Room 1
What: The father walks upstairs on his own, while child grey wants to pull the mother to the elevator. The father walks back to get the family to go up.
Attitude: Tired.

Time: 16.09
Where: Room 9
What: Child grey moans and sits at the couch near the windows with dad. The mother looks thoroughly at the paintings in the meantime. The children are quiet and look a bit around. They are interested in the outside world (through the windows). The father looks at his mobile phone.
Attitude: Bored.

Time: 16.14
Where: Room 10
What: The mother walks through the rooms on her own, and reads the Rembrandt booklet at every painting. The father stayed at the children in room 9 and still watches his mobile phone. The children talk and keep looking out of the window.
Attitude: Self-entertaining.

Time: 16.18
Where: Room 9
What: The children stand up, laugh and point at paintings.
Attitude: Amused and energized.

Time: 16.19
Where: Room 9
What: The father explains the Anatomische Les to the children while the mother still wanders in room 10.
Attitude: Interested.

Time: 16.20
Where: Room 9
What: Child red gives a high five to the mother when she comes back. They laugh.
Attitude: Happy.

Time: 16.21
Where: Room 11
What: The father and children sit near the window in room 11. The children sit on their knees and look at the trams outside and talk.
Attitude: Amused.

Time: 16.25
Where: Room 11
What: The mother is back from visiting the previous rooms (9 and 10) and looks at this room. She points at a painting.
Attitude: -

Time: 16.27
Where: Room 11
What: The father sits down at the window again, with the children.
Attitude: Self-entertainment.

Time: 16.28
Where: Room 11
What: Child grey is lifted by the mom, but goes back to the windows while the mother looks at the paintings again.
Attitude: Uninterested.

Time: 16.29
Where: Room 12
What: The whole family looks at De Stier painting. Child grey pulls the dad towards the window seat again. The father attracts child red to the windows, and then goes to the mother to watch the paintings.
Attitude: Uninterested.

Time: 16.30
Where: Room 12
What: Child grey pulls the mother towards room 16 (staircase), but the mom does not want to go. The dad calls the child to

the windows, so the child runs towards the windows.
Attitude: Bored.

Time: 16.33
Where: Room 13
What: The father sits at the windows with the children.
Attitude: -

Time: 16.37
Where: Rooms 13, 14, 15
What: The father and children are searching for the mother. When she is found, the children and the dad go back to room 14 to look at Soo Voer Gesongen, Soo Na Gepepen (painting with a dog in it). The mother joins them.
Attitude: Interested.

Time: 16.39
Where: Room 14
What: Child grey walks hand in hand with the mother, child red joins them, yawns and hangs on mother. The father goes to room 15.
Attitude: Bored.

Time: 16.40
Where: Room 15
What: The mother and children go to the father. The mother lifts the children for a family picture with Het Meisje met de Parel. The family laughs and points at the painting, but the children do not really look at the painting.
Attitude: Fun.

Time: 16.42
Where: Room 16
What: The family exits the exhibition and goes to the child exhibition to make paintings in the workshop room. One child draws De Stier.
Attitude: Happy.

--

Conclusions of observations

During the observations three families were observed, of which two families the whole journey through the permanent exhibition of the Mauritshuis and one family for as long as the family could be observed (as the observer lost track of them). Three clear differences on the way families approach the permanent exhibition are found among the different families:

- In family 2 the focus of the visit was on the mother, who patiently looked at most of the paintings, read the signs and let the children walk with her without keeping them busy for most of the time. The children were now and then engaged in the exhibition by the mom.

- The opposite happened in family 1, where the focus was on the child. First the children exhibition was visited, and then the permanent exhibition. An inquiry game was used and the mother and son cooperated in searching the paintings and talking about them. The family did not look at the paintings that had no assignment linked to them.

- The third family, family 12, had a focus in-between families 1 and 2. During the visit to the permanent exhibition one of two parents kept the children busy with something else than the exhibition (namely: watching through the windows) while the other parent could watch the paintings. Sometimes the children were engaged in watching the paintings.

Family 1 visited the permanent exhibition for about 30 minutes, family 2 for 48 minutes and family 12 for 56 minutes. On

average, families 2 and 12 spend 3.3 minutes per museum room. Family 2 visited 9 rooms and family 12 visited 16 rooms. Family 1 spend on average 2.3 minutes per room and visited 3 rooms. The three families came from different countries (both western and non-western). Only families with boys were closely observed during their visit of the permanent exhibition.

From the observations it is validated that a variety of roles can be found among parents that visit the museum with their children. It was noticeable that one new role appeared that was not found in earlier researches. Although the interpreter role (Family 2) and player/partner role (Family 1) were found, one family (Family 12) did not only have the supervisor role, but also a new role I defined myself, as being a 'Distracting Entertainer'. This means that one of both parents took watch over / care of the children and eventually entertained them, while the other parent could peacefully watch the whole exhibition on their own. Although some interactions between parent and child, with the focus on the paintings, appeared, taking children to the museum without engaging them in the actual museum itself is not what the Mauritshuis wants to achieve with a new product (and service) at the end. Therefore this kind of parent role can be taken as inspiration while designing a new product (and service).



Date: 25/09/2019

Observations during the museum visit of a birthdayparty with 12 children (girls), three parents and two museum teachers.

14.30

The children first visit the Gouden Zaal with the museum teacher. The children sit down on the red couch in the room and the supervisors sit down on another red couch and make pictures of the children. In the Gouden Zaal the museum teacher asks some questions, like: 'Why is this called the Gouden Zaal?'. When a child knows the answer, she raises her hand. The children ask questions at the museum teacher out of interest. Most questions they ask are factual, like: 'Is this real gold?'. The children also see when something is not real, like the fake chandelier candles. One child tells a story about her bathroom at home, that is made with gold foil too.

14.40

The group goes to room 8. Again, they sit down on a red couch. The museum teacher tells about the different kinds of paintings that exist, like still life's, portraits, Greek and Roman etc. One child points at one of the paintings and tells: 'That man over there looks like my ex!'

The group stands up and walks closer to the painting Ijsvermaak of Hendrick Avercamp. While the museum teacher asks what the children see, two children stay seated on the red couch. One seems sad. Another museum teacher that follows the group walks towards the girl and tries to stimulate her to go to the group too. Than the museum teacher that stayed with the group tells the things she sees happening on the painting.

14.50

The group goes upstairs. In the red room the museum teacher grabs the shell and asks the children to look for the painting that fits with the shell in the room next door. The painting, het Meisje met de Parel, is found. The museum teacher asks the children some factual questions, like: 'who's the painter?', 'What materials can be seen?'. She also asks specifically to the birthday girl how the pearl is painted. Then a discussion is started about at who the portrait is looking.

15.03

The group continues to room 10, where the museum teacher tells, while pointing at a self-portrait of Rembrandt, about the life of Rembrandt. She asks the children about his style. Multiple children get a turn in answering that question.

15.08

The group goes downstairs to the Kunstwerkplaats and the workshop starts.

Conclusion

- Children are seeking for facts and truths while visiting the permanent collection. Thereby they are actively questioning the things they are told by the museum teacher.
- The children are attracted to compare the things they see in the museum with their personal lives (like a figure on a painting that looks like someone they know, or the interior of the museum that looks like their house).
- The children stay as close as possible to each other.

Date: 25/09/2019

Family number: 13

Time: 14.30

Where: Foyer.

Who: Mother with son (about 6 years). Dutch.

What: Walking towards restaurant (searching for the exhibition?).

Attitude: Neutral, but puzzled.

--

Family number: 14

Time: 14.30

Where: Foyer.

Who: Three women with two daughters (about 4 and 8 years).

Chinese.

What: Walking towards the stairs to the exhibition after dropping off the jackets.

Attitude: Neutral.

--

Family number: 15

Time: 14.50

Where: Room 8.

Who: Mother with daughter (about 4 years). Dutch.

What: Mother follows running daughter.

Attitude: Daughter: excited.

Mother: seems embarrassed when noticing that I see it. She says to me: 'This is not a good idea'.

Date: 28/09/2019

Family number: 16

Time: 13.45

Where: Foyer.

Who: Father and mother, grandfather and grandmother, two daughters (about 8 years).

Chinese.

--

Family number: 17

Time: 13.45

Where: Foyer.

Who: Mother and father with daughter (about 8 years).

Chinese.

--

Family number: 18

Time: 13.45

Where: Foyer.

Who: Father and mother with son in buggy (about 2 years).

Dutch.

--

Family number: 19

Time: 14.02

Where: Foyer.

Who: Two families: 2x Father and mother, with three sons (about 9&10&12 years) and one daughter (16 years). Belgian.

--

Family number: 20

Time: 14.02

Where: Foyer.

Who: Father and mother with son (about 8 years) and two daughters (about 3 and 4 years).

English.

--

Family number: 21

Time: 14.10

Where: Foyer.

Who: Mother with daughter (about 8 years). Dutch?

--

Family number: 22

Time: 14.10

Where: Foyer.

Who: Father and Mother with two sons in buggy (about 2 years). Dutch?

--

Family number: 23

Time: 13.30

Where: Foyer.

Who: Two Mothers and one grandmother, one son (about 9 years), one daughter (about 3 years).

English.



A10. Online Questionnaire and questionnaire booklet.

Familiebezoek aan musea

Hallo! Deze vragenlijst gaat over het bezoeken van musea met kinderen (4 tot 12 jaar). Dit onderzoek heeft als doel om inzicht te krijgen in wat families aantrekt om al dan niet naar een museum te gaan met kinderen. Er zijn 12 vragen en het invullen van de vragenlijst duurt ongeveer 10 minuten. De resultaten zullen gebruikt worden als inspiratie om het Mauritshuis in Den Haag aantrekkelijker te maken voor families met kinderen.

Deelname aan dit onderzoek is vrijwillig en kan op elk moment worden stopgezet. De resultaten zullen anoniem worden verwerkt. Bij het verzenden van uw antwoorden gaat u hiermee akkoord.

Bij voorbaat hartelijk dank voor uw deelname!

Marisa Vrijdag,
Industrieel ontwerper aan de TU Delft.

*Required

Familie-uitjes

Een antwoord geven is verplicht voor elke vraag. Mocht u liever geen antwoord willen geven of weet u een antwoord niet, kun u 'other/anders' selecteren. of een 'X' plaatsen in het tekstvak.

1. 1. Hoe vaak doet u familie-uitjes? *

Mark only one oval.

- Vrijwel nooit
- 1-4 keer per jaar
- Maandelijks
- Wekelijks
- Dagelijks
- Other: _____

2. 2. Welke soort(en) familie-uitjes doet u zoal? (meerdere antwoorden zijn mogelijk) *

Tick all that apply.

- (Kinder)musea
- Pretparken
- Dierentuinen
- Stedentrip
- Sportieve activiteiten (zoals varen, klimmen etc.)
- (Bord)spellen spelen
- Workshops
- Speurtochten
- Natuur (wandeling, fietstocht etc.)
- Theater / bioscoop
- Other: _____

3. 3. Wat is (of zijn) uw reden(en) om familie-uitjes te doen? *

4. 4. Wat zijn redenen / zouden redenen zijn voor u om af te zien van familie-uitjes? *

5. 5. Wat vond u van uw vorige familie-uitje? En waarom? *

6. 6. Zou u vaker familie-uitjes willen doen? En waarom? *

Het Mauritshuis





7. 7. Heeft u weleens het Mauritshuis bezocht (met of zonder kinderen)? *

Mark only one oval.

- Ja (zonder kinderen) *Skip to question 8.*
- Ja (met kinderen) *Skip to question 10.*
- Nee *Skip to question 12.*
- Misschien *Skip to question 12.*
- Other: _____ *Skip to question 12.*

Herinneringen aan het Mauritshuis

8. 8. Waarom heeft u het Mauritshuis (nog) niet met kinderen bezocht? *

Tick all that apply.

- Toen ik het Mauritshuis bezocht had ik nog geen kinderen
- Other: _____

9. 9. Wat zou het Mauritshuis volgens u geschikter maken om met kinderen te bezoeken? *

Skip to question 14.

Herinneringen aan het Mauritshuis

10. 8. Waarom heeft u het Mauritshuis met kinderen bezocht? (meerdere antwoorden mogelijk) *

Tick all that apply.

- De kinderen moesten van mij mee, omdat ik er zelf heen wilde
- De kinderen hebben mij overtuigd om erheen te gaan
- Ik hoorde via-via dat het museum leuk is voor kinderen
- Other: _____

11. 9. Wat vond u van het Mauritshuis als museum voor een familie-uitje? *

Skip to question 14.

Over het Mauritshuis

Het Mauritshuis is een museum in Den Haag met een permanente tentoonstelling met schilderijen gemaakt door (Nederlandse) schilders uit de Gouden Eeuw (ca. 1700).

12. 8. Waarom heeft u het Mauritshuis (nog) nooit bezocht? (meerdere antwoorden zijn mogelijk) *

Tick all that apply.

- Het is te ver weg van waar ik woon
- Het is te duur
- Het is niet kindvriendelijk
- De tentoonstelling(en) heeft/hebben mijn interesse niet
- Ik heb slechte verhalen gehoord over het museum
- Ik ken het museum niet
- Other: _____

13. 9. Wat zou u doen besluiten om het museum wél te bezoeken? *

Skip to question 14.

Uw gezin



14. 10. Wat is uw gezinssamenstelling? (meerdere antwoorden zijn mogelijk) *

Tick all that apply.

- Vader
- Moeder
- 1 kind
- 2 kinderen
- 3 kinderen
- 4+ kinderen
- Oma
- Opa
- Other: _____

15. 11. Hoe oud is uw kind / zijn uw kinderen? *

Hieronder volgt de laatste vraag.

16. 12. Hoe zou u uw gezin (kort) omschrijven? *

Dank u wel!

U heeft alle vragen beantwoord. Als u op 'Verzenden' drukt worden de antwoorden definitief gemaakt. Hartelijk dan voor uw deelname. Als u interesse heeft om in vervolgonderzoeken te helpen (online of in het museum), nodig ik u van harte uit om uw e-mailadres achter te laten of een e-mail te sturen naar M.Vrijdag@Mauritshuis.nl

U kunt ook overige opmerkingen plaatsen in het tekstvak.

17. Ik help graag mee met vervolgonderzoeken! Mijn e-mailadres is:

Powered by


Afstudeer- Onderzoek



Hallo!



Ik ben Marisa en ik doe mijn afstudeeropdracht voor de Master Integrated Product Design op de TU Delft.

Voor mijn afstudeeropdracht doe ik onderzoek naar wat families met kinderen interesseert in een kunstgalerie zoals het Mauritshuis, of wat ze motiveert om naar zo'n kunstgalerie te gaan. Mijn uiteindelijke doel is om alle familieleden te betrekken tijdens een museumbezoek aan een museum zoals het Mauritshuis en om de kunstwerken die er hangen ook relevant te maken voor kinderen.

Dit boekje bevat 12 vragen voor ouders/verzorgers over familie-uitjes. Het invullen zal ca. 10 minuten duren.

Hartelijk dank voor uw hulp!

Marisa Vrijdag

TU Delft

2

Vraag 1.

Hoe vaak doet u familie-uitjes?

- | | |
|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Vrijwel nooit | <input type="checkbox"/> Wekelijks |
| <input type="checkbox"/> 1-4 keer per jaar | <input type="checkbox"/> Dagelijks |
| <input type="checkbox"/> Maandelijks | <input type="checkbox"/> Anders: |

Vraag 2.

Welke soort(en) familie-uitjes doet u zoal?

Meerdere antwoorden zijn mogelijk.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> (Kinder)musea | <input type="checkbox"/> Natuur (wandeling, fietstocht etc.) |
| <input type="checkbox"/> Pretparken | <input type="checkbox"/> Theater / bioscoop |
| <input type="checkbox"/> Dierentuinen | <input type="checkbox"/> Anders: |
| <input type="checkbox"/> Stedentrip | |
| <input type="checkbox"/> Sportieve activiteiten (varen, klimmen etc.) | |
| <input type="checkbox"/> (Bord)spellen spelen | |
| <input type="checkbox"/> Workshops | |
| <input type="checkbox"/> Speurtochten | |

3

Mh

Vraag 3.

Wat is (of zijn) uw reden(en) om familie-uitjes te doen?

Vraag 4.

Wat zijn redenen / zouden redenen zijn voor u om af te zien van familie-uitjes?

TU Delft

4

Vraag 5.

Wat vond u van uw vorige familie-uitje? En waarom?

Vraag 6.

Zou u vaker familie-uitjes willen doen? En waarom?

5

Mh



Het Mauritshuis!

Het Mauritshuis is een museum in Den Haag met een permanente tentoonstelling met schilderijen gemaakt door (Nederlandse) schilders uit de Gouden Eeuw (ca. 1700).



Vraag 7.

Heeft u weleens het Mauritshuis bezocht (met of zonder kinderen)?

Indien u het museum zowel een keer met -als zonder kinderen heeft bezocht, mag u beide vakjes aanvinken en de vragen op zowel pagina 8 als pagina 9 invullen.

- Ja, zonder kinderen *Ga verder op pagina 8.*
- Ja, met kinderen *Ga verder op pagina 9.*
- Nee *Ga verder op pagina 10.*

Vraag 8.

Waarom heeft u het Mauritshuis (nog) niet met kinderen bezocht?

- Toen ik het Mauritshuis bezocht had ik nog geen kinderen.
- Anders:

Vraag 9.

Wat zou het Mauritshuis volgens u geschikter maken om met kinderen te bezoeken?

Sla a.u.b. pagina 9 en 10 over en ga door naar pagina 11.

Vraag 8.

Waarom heeft u het Mauritshuis met kinderen bezocht?

Meerdere antwoorden zijn mogelijk.

- De kinderen moesten van mij mee, omdat ik er zelf heen wilde.
- De kinderen hebben mij overtuigd om erheen te gaan.
- Ik hoorde via-via dat het museum leuk is voor kinderen.
- Anders:

Vraag 9.

Wat vond u van het Mauritshuis als museum voor een familie-uitje?

Sla a.u.b. pagina 10 over en ga door naar pagina 11.



Vraag 8.

Waarom heeft u het Mauritshuis (nog) nooit bezocht?

Meerdere antwoorden zijn mogelijk.

- Het is te ver weg van waar ik woon.
- Het is te duur.
- Het is niet kindvriendelijk.
- De tentoonstelling(en) heeft/hebben mijn interesse niet.
- Ik heb slechte verhalen gehoord over het museum.
- Ik ken het museum niet.
- Anders:

Vraag 9.

Wat zou u doen besluiten om het museum wél te bezoeken?

Vraag 10.

Wat is uw gezinssamenstelling?

Meerdere antwoorden zijn mogelijk.

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Vader | <input type="checkbox"/> 3 kinderen |
| <input type="checkbox"/> Moeder | <input type="checkbox"/> 4+ kinderen |
| <input type="checkbox"/> 1 kind | <input type="checkbox"/> Opa |
| <input type="checkbox"/> 2 kinderen | <input type="checkbox"/> Oma |
| <input type="checkbox"/> Anders: | |

Vraag 11.

Hoe oud is uw kind / zijn uw kinderen?

Vraag 12.

Hoe zou u uw gezin (kort) omschrijven?

Dank u wel!

U heeft alle vragen beantwoord. Hartelijk dan voor uw deelname!

Als u interesse heeft om in vervolgonderzoeken te helpen (online of in het museum), nodig ik u van harte uit om uw e-mailadres achter te laten of een e-mail te sturen naar:

M.Vrijdag@Mauritshuis.nl

- Ja, ik help graag mee met een vervolgonderzoek!

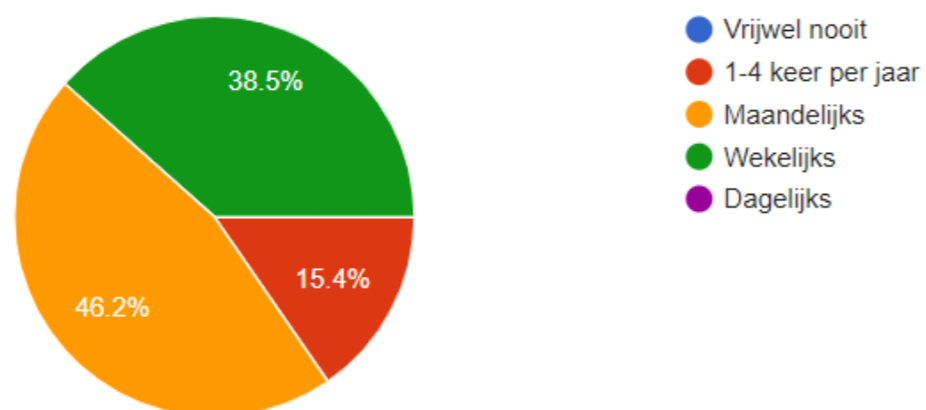
Mijn e-mailadres is:



A11. Results questionnaire.

1. Hoe vaak doet u familie-uitjes?

13 responses



2. Welke soort(en) familie-uitjes doet u zoal?	Totaal 13 reacties Aantal:
(Kinder)musea	13
Pretparken	8
Dierentuinen	7
Stedentrip	3
Sportieve activiteiten (zoals varen, klimmen etc.)	4
(Bord)spellen spelen	4
Workshops	3
Speurtochten	3
Natuur (wandeling, fietstocht etc.)	12
Theater / bioscoop	10
Anders:	0

3. Wat is (of zijn) uw reden(en) om familie-uitjes te doen?	Totaal 13 reacties Aantal:
Cultuur / de wereld ontdekken / ervaren	3
Samen zijn / familie tijd	8
Iets nieuws ontdekken / ervaren	3
Iets leren / educatie / verrijking	7
Iets maken of doen	2
Ontspanning	2
Opvoeding / ontwikkeling van kind	2
Het huis uit zijn / naar buiten	4
Plezier / genieten / leuk	6
Gezelligheid	2
Herinneringen opbouwen	1

4. Wat zijn redenen / zouden redenen zijn voor u om af te zien van familie-uitjes?	Totaal 13 reacties Aantal:
Kosten / prijs / geld	8
Afstand	2
Het weer	3
Druk (weekend)programma / andere activiteiten (sport, verjaardag, familie, verbouwing) / weinig tijd / andere verplichtingen	8
Het uitje zelf	1
Openingstijden / tijdstip van activiteit onhaalbaar	2
Gezondheidsredenen / moeheid door werk/school, kinderen, huishouden, sport	2
Kinderen moe (van school en sport)	1
Thuis spelen is ook fijn	1
Te druk bij de activiteit / het museum	2
Geen	1

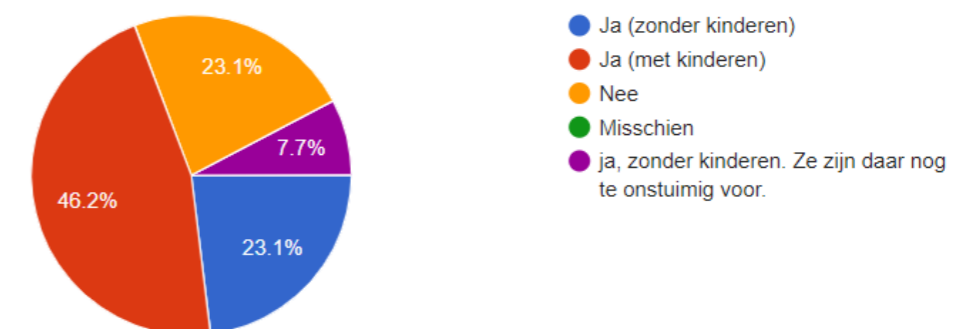


5. Wat vond u van uw vorige familie-uitje?	En waarom?
Geslaagd	Het was inspirerend.
Heel leuk (kinderconcert bij De Doelen)	Omdat we de kinderen kennis leerden maken met het fenomeen: orkest.
Gezellig	Leuke dag gehad.
Leuk!	Gezellig met elkaar.
We zijn naar een kabouterbos in de buurt geweest. Lekker in de natuur, beweging, ontdekken en spelen	
Heel fijn, buitenplaats Doornburgh met onze kinderen van 2 en 5	
Vorige uitje was naar het bos, dat was erg leuk en makkelijk.	Omdat het dichtbij is, de kinderen hebben fijn kunnen spelen en voor mij is het ook relaxed en de hond kan mee.
Dit was erg leuk!	Goede sfeer.
Leuk en gezellig. Boswandeling met knapzak route volgen.	
Fantastisch, we gingen naar een pretpark.	Iedereen ging overal in, dus super leuk.
Geweldig (gevaren).	Mooi weer.
Heel erg leuk!	Gezellig samen. Leuke dingen voor de kinderen en volwassenen.
Muziek workshop	Fijne tijd samen, even 'de tijd stilzetten' en met anderen genieten van mooie muziek.

6. Zou u vaker familie-uitjes willen doen?	En waarom?	Huidige frequentie
Zeker	Het is verdiepend.	Maandelijks
Nee	De frequentie is goed zo.	Maandelijks
Ja	Het is goed voor de relaties onderling.	Maandelijks
Ja	We bouwen zo een mooie band op. Een beleving wordt een herinnering.	Maandelijks
Niet vaker	We doen al veel uitjes.	Wekelijks
Nee	Het is goed zo. Wekelijks doen we iets leuks met ons viertjes of soms splitsen we op als iets niet geschikt is voor de jongste.	Wekelijks
Nee	Ik denk dat we genoeg met de kinderen doen, meer is niet echt een optie. Het moet ook leuk zijn voor zowel een 4 als een bijna 8 jarige.	Maandelijks
Ja, zeker, maar we hebben gewoon tijd te kort		1-4 keer per jaar
Nee	Wij doen ze al genoeg.	Wekelijks
Tuurlijk Maar realistisch, nee	Ik zou elke dag wel willen, Gezellig! Maar het moet ook speciaal blijven natuurlijk. Dus 4x per jaar is prima.	1-4 keer per jaar
Tuurlijk	Altijd leuk.	Maandelijks
Ja!!	De kinderen vinden het ook erg leuk. We gaan zo vaak mogelijk samen weg.	Wekelijks
Nee	Prima zo.	Wekelijks

7. Heeft u weleens het Mauritshuis bezocht (met of zonder kinderen)?

13 responses



8. Waarom heeft u het Mauritshuis (nog) niet met kinderen bezocht?	Totaal 3 reacties Aantal:
Het ligt vrij ver weg.	1
Toen ik het Mauritshuis bezocht had ik nog geen kinderen.	1
Er zijn meerdere opties in de buurt van leuke musea met kinderen, zoals Boerhaave, tellers, amstersamse musea, kindereboekenmuseum. Dat wil niet zeggen dat ik niet een keer naar Mauritshuis zal gaan met de kinderen maar daar zijn we nog niet aan toe gekomen. Het Mauritshuis profileert zich ook misschien wat minder als kindermuseum.	1

8. Waarom heeft u het Mauritshuis met kinderen bezocht? (meerdere antwoorden mogelijk)	Totaal 6 reacties Aantal:
Het ligt in de buurt.	1
De kinderen moesten van mij mee, omdat ik er zelf heen wilde.	3
Er was een workshop voor kinderen, en ik ging ondertussen het museum in.	1
Mooi museum en leuke activiteiten voor kinderen.	1
De kinderen hebben mij overtuigd om erheen te gaan.	1

8. Waarom heeft u het Mauritshuis (nog) nooit bezocht? (meerdere antwoorden zijn mogelijk)	Totaal 4 reacties Aantal:
We zijn er nog niet aan toe gekomen. Het staat zeker op mijn wishlist want heb fijne verhalen gehoord / Te weinig tijd	2
Er is niet genoeg afleiding voor kinderen.	1
Ik ken het museum niet	1

9. Wat zou het Mauritshuis volgens u geschikter maken om met kinderen te bezoeken?	Totaal 3 reacties
Mijn kinderen houden meer van sciencemusea, openlucht museum, afrika museum, lekker aan dingen mogen komen, rondrennen.	
Een kinder middag.	
Misschien een beeld creëren speciaal voor kinderen, Boerhaave doet dat ook in de vakanties. Ik weet zeker dat er genoeg te doen is. En misschien wat meer buiten de directe regio profileren, ik woon 45 minuten van den haag af met de trein, dat is zeker te doen.	

9. Wat vond u van het Mauritshuis als museum voor een familie-uitje?	Totaal 6 reacties
Geslaagd.	
Toen heel geschikt i.v.m. kindermuseumnacht.	
Het was voor de verbouwing. Er was meen ik niet veel voor kinderen. Niet veel zelf te ontdekken of te doen voor kinderen. Het Kinderboekenmuseum of Naturalis is voor kinderen interessanter omdat er veel te ontdekken is op spelende wijze.	
We zijn niet samen door het museum gelopen, weet niet of het daarvoor heel aantrekkelijk is.	
Absoluut! Leuke workshops voor kinderen en door bijvoorbeeld Maurits muis leven de schilderijen meer voor de kinderen.	
Erg leuk, mooie kinderkoffer en workshops.	

9. Wat zou u doen besluiten om het museum wel te bezoeken?	Totaal 4 reacties
Gewoon inplannen. En als er iets leuks is qua evenement, workshop of tentoonstelling voor kids.	
Als ik van iemand hoor dat de kindertentoonstelling erg leuk is, zou ik denk ik wel gaan met de kinderen.	
Als de leeftijd en gedrag van de kinderen daar toe afdoende is.	
Een leuke actie voor kinderen.	



10. Wat is uw gezinssamenstelling?	Leeftijden	Omschrijving
Vader, moeder, twee kinderen	10 en 11	Leergierig
Vader, moeder, twee kinderen	3 en 5	Ondernemend, open staan voor nieuwe dingen en ideeën.
Vader, moeder, drie kinderen	5, 7 en 10	Gebalanceerd, druk gezin wat er graag op uit gaat
Vader, moeder, twee kinderen	5 en 7	Druk
Vader, moeder, vier kinderen	10, 8, 6 en 3	Druk, nieuwsgierig, leergierig en plezierig
Moeder (en vader ?), twee kinderen	2 en 5	Een fijn gezin die geniet van elkaars aanwezigheid, grapjes en warmte. We vinden het leuk om samen te zijn en nieuwsgierig om nieuwe plekken te ontdekken.
Vader, moeder, twee kinderen	4 en 7	Een ondernemend gezin met een moeder die in het bijzonder geïnteresseerd is in cultuur en daardoor ook vaak met de kinderen naar musea gaat. En de kinderen vinden het ook altijd leuk, maar die vinden bioscoop, natuur en speeltuinen ook leuk, dus dat doen we ook.
Vader, moeder, 4+ kinderen	15, 15, 12, 9, 6 en 3	We zijn een gezin met 5 biologische kinderen waarvan er 2 nog thuis wonen en 4 pleegkinderen. Omdat er veel gesport wordt op zaterdag hebben we (te) weinig tijd voor leuke dingen als musea en wandelingen in de natuur.
Vader, moeder, twee kinderen	2 en 4	Gezellig en ondernemend.
Vader, moeder, 4+ kinderen	2, 7, 8 en 10	Druk maar erg gezellig en heel sociaal.
Vader, moeder, twee kinderen	8 en 10	Gezellig, verbonden, sociaal.
Vader, moeder, twee kinderen	6 en 7	Gezellig, energiek, ondernemen leuke dingen samen, of doen thuis gezellig spelletjes.
Vader, moeder, twee kinderen	6 en 8	Hecht.

A12. Interview set-up and results.

Set-up

Hallo, ik ben een masterstudent van de TU Delft en zou u graag wat willen vragen.
- Heeft u even tijd?

Ik doe een project voor het Mauritshuis en ik heb een paar vragen over familieactiviteiten en uw bezoek aan het museum. Zou ik een klein interview van 5 minuten met u kunnen afnemen?

Voordat we beginnen moet ik u even vragen om dit formulier in te vullen en daardoor akkoord te gaan met het feit dat ik informatie uit dit interview ga gebruiken voor mijn project. Zou ik het gesprek mogen opnemen zodat ik het later terug kan luisteren?

Het interview begint nu en mijn eerste vraag is:

- Wat is uw gezinssamenstelling?
- o Hoe oud zijn uw kinderen?
 - o Hoe zou u uw gezin kort omschrijven?
- Doet u vaak familie-uitjes?
- o Hoe vaak doet u familie-uitjes? (wekelijks, maandelijks..?)
 - o Wat voor familie-uitjes doet u zoal?
 - o Wanneer besluit u een familie-uitje te ondernemen?
 - o Wat maakt de drempel om op stap te gaan met uw familie/gezin hoog/laag?
- Wat was uw vorige familie-uitje?
- o Wat maakte dat uitje het leukst/interessantst?
 - o Zou u vaker familie-uitjes willen doen?
 - o Waarom?

- Bent u wel eens in het Mauritshuis geweest? En met kinderen?

- Ja en Ja:

- o Wie heeft besloten om naar het Mauritshuis te gaan?
- o Wat heeft u aangetrokken om van het Mauritshuis een familie-uitje te maken?

o Wat zou u hebben weerhouden om het Mauritshuis met kinderen te bezoeken?

o Wat vond u van het Mauritshuis als familie-uitje?

o Leuk, interessant, laagdrempelig?

- Ja en Nee:

o Hoe vond u het museum voor kinderen?

o Waarom bent u er niet geweest met uw kinderen?

o Wanneer zou u er wel heen gaan met kinderen / wat zou u aanpassen?

- Nee:

o Wie van het gezin besluit om familie-uitjes te ondernemen?

o Waarom bent u er nog nooit geweest?

o Wat zou een reden zijn om er wel heen te gaan (met kinderen)?

- Is er een ander kunstgalerij museum waaraan u goede herinneringen heeft?

o Aan welk museum heeft u de beste herinneringen?

o Waarom?

o Wat gebeurde er tijdens dat uitje?

o Bent u daar met kinderen geweest?

o Vond u het leuk, interessant, laagdrempelig?

☒ Wat vond u .., .., ..?

Results

Interview A (of generative session child A)

Interviewee A: "We come from France and are currently travelling the world, thus do not have a permanent residence. Since we are travelling the world, we teach our children ourselves and that's why we can visit the Mauritshuis right now.

We have visited multiple museums; some good ones and some bad ones. We then read on TripAdvisor for example that a certain museum is 'the best' and then we visit it.

One of our previous trips and best memories of a museum was the Kon-tiki museum in Oslo. This museum was unique in terms of that they ensured there was one adult version of texts about the subject (on their eye level) and one simplified, fun children's version (on their eye level). Kon-tiki is a museum about a Norwegian guy / explore hero with a ship that wanted to proof that a ship crossed the ocean with people from Polynesia and thus these people come from southern America and not Asia. In the museum you could wander around and read everything about the big boat in the middle within 1.5 hours. The kid version was also 'told' by a character. This ensured the parent and child could proceed through the museum on the same speed.



If we can give you some tips for a new design to make the museum more family-friendly:

do not put too much text on the information boards next to paintings. Some museums are labelled as being 'the best museum' on TripAdvisor for example, and they actually are, but then they have 20 big board with tiny writings on it. It is interesting, but you do not have the entire day to sit there and read for hours. And you become tired by standing and reading everything.

Do not make the children assignments about facts or that you have to fill-in missing words. That can be done in two seconds and is boring (as the children just have to read the signs). Ensure people really have to look at the paintings. This can be done through assignments in which the person has to look for something hidden in the artwork (like the book: Find Wally).

For children it might be nice to have a story about how a painting is made.

Digitalising is more modern and makes paintings come alive."

Interview B (of generative session child D and E)

Is zonder kinderen in het Mauritshuis geweest. Ze is zelf geweest en een keer met een vriendin uit Canada die overkwam. Haar ouders zijn ook een keer geweest, maar toen is ze niet meegeweest.

Interviewee B: "We hebben een museum jaarkaart, de kinderen ook, maar ze willen altijd naar het kinderboeken museum. En we zijn laatst bij Meermanno geweest. Daar hadden ze speciale kinderdingen. Bij het Mauritshuis ook, maar voor mijn gevoel voor wat grotere kinderen. Ik denk dat de kinderen de collectie dus wat minder interessant vinden. Ze kunnen wel altijd knutselen en schilderen. Dat hebben we nog niet gedaan dus, maar ik ben het wel van plan om te doen. Misschien is Child D dan weer net iets te jong nu."

Interviewee B is 2 jaar geleden bij het MH geweest: "Ik vind het gebouw prachtig, hoe de schilderijen hangen en de trappen, en de schilderijen zullen de kinderen denk ik ook mooi vinden, maar ik denk dat na 15 min – 30 min ze uitgekeken zijn. Plus ik vind het lastig dat ze misschien gaan rondrennen en gillen. Dan weet ik niet wat de rest van het publiek vindt."

"Ik denk dat je het museum zo moet houden zoals het is, want het is gewoon prachtig. Maar een gedeelte speciaal voor kinderen of een aparte zaal iets meer voor kinderen maken zou kunnen. Ik vind ook eigenlijk dat je er gewoon met kinderen doorheen moet lopen, al heb ik dat alleen nog niet gedaan."

"Het Mauritshuis (MH) staat voor mijn gevoel meer bekend als chiquer dan bijvoorbeeld het Rijksmuseum (RM) in Amsterdam. Het RM is wat grootser en laagdrempeliger dan het MH heb ik het gevoel. Omdat het MH in Den Haag is en minder geschikt voor kinderen. Locatie, gebouw en uitstraling. En de collecties. Maar daar zit opzich juist ook weer de kracht in, alleen als je kinderen wilt trekken moet je misschien iets anders doen."

"Meermanno was ik nog niet geweest, maar die hadden een apart gedeelte voor kinderen. Dan liepen we een stukje door het museum en dat was gaaf: grote, oude boeken. En speciaal beneden voor kinderen was dan van alles gemaakt. Maar ik vroeg me dan wel weer af of het 'genoeg museum' was of meer vermaak. Het was vanouds een school zoals het eruit zag, en hoe kinderen met letters omgaan. Dat was leuk gedaan. Maar het was afgeschermd van de rest van het museum. Dat vond ik opzich daar wel goed passen."

"En het kinderboekenmuseum is echt op kinderen gericht."

"Het Meermanno is wel echt een museum, maar met echt heel veel vermaak: disco met lampen en dan moet je letters nadoen enzo. Helemaal donker gemaakt en dan kon je op de muur letters schrijven die licht gaven. En je kon vissen uit een vijver met hengels en daar stonden dan letters op. Je kon zelf op oude schoolbanken zitten en de kinderen konden dan de juf spelen. Dus dat was wel heel leuk. Maar met een museum is het meer vermaak. Opzich prima, ze leren er wel wat van. Leren vind ik belangrijk in een museum. Maar dit was echt apart

opgezet, het was niet iets van de vaste collectie ofzo. Echt voor kinderen."

"Ik besluit om naar een museum te gaan, maar de kinderen zeggen zelf vaak: we willen graag naar het kinderboekenmuseum wat we fantastisch vinden. En het museum vonden ze ook leuk. Dat had met de ruimte te maken. Ze konden op de grond liggen en dan leek het net alsof ze door de ruimte aan het rondzweven waren en dan kon je foto's maken. En iets met stoom en een handdoek. Dat vonden ze ook heel gaaf. En dingen waar ze doorheen kunnen kruipen en ontdekken vinden ze fantastisch."

"Ik doe mee met het spelen en soms gaan de kinderen zelf."

"Ook moest je ergens op springen om druk op te voeren zodat een buis snel vulde ofzo. Vaak is het wel met actie. En ze vinden verfen of knutselen of iets met hun handen doen ook mooi. Daarom ga ik dus niet naar het MH, omdat ik dan denk dat het te saai voor ze is. Dat houden ze niet lang genoeg vol."

"We doen best veel familie-uitjes. We zijn ook in het Spoorwegmuseum in Utrecht geweest. Treinen zijn briljant. Naar Madurodam gaan we ook wel veel. Maar dat is niet echt een museum he? Dus we doen wel vaak dat soort dingen. Soms ook met andere ouders die kinderen hebben. Dan gaan de kinderen wat meer op onderzoek uit of laten ze elkaar dingen zien. Dat is wel leuk."

"Ik vind dat musea tegenwoordig veel toegankelijker zijn dan vroeger. Vroeger vond ik het

zelf altijd saai als we naar een museum moesten. En nu zijn mijn kinderen natuurlijk nog wel klein, dus het is leuk dat het zo doorgroeit en ze de normale dingen ook leuk vinden. Museum Voorlinden zou ik wel eens naartoe willen, daar is een tentoonstelling van allemaal mensen die net echt lijken. Dat is aan één kant best wel spooky, maar ik denk wel dat ze dat interessant vinden."

"We doen 2x in de maand uitjes. Niet altijd met het hele gezin. Soms wel met z'n allen, of soms ik alleen met de kinderen of mijn man met de kinderen. Soms splitsen we ook op, omdat dat dan beter uitkomt. Dan moet één van de kinderen bijvoorbeeld schoenen kopen in de stad, dus dan vragen we aan de ander wat die wil doen en dan ga ik dus met hem naar het kinderboeken museum."

"Ik vind opzich dat we vaak genoeg uitjes doen, maar ik zou het wel wat afwisselender willen. Ik ben het kinderboekenmuseum nu wel goed zat. Ook omdat ze nu doorgroeien; ze hebben één afdeling voor kleine kinderen en een voor wat grotere kinderen, dus dan kom je ook in andere delen van het museum, dus dat maakt het ook wel afwisselend, maar ik ga graag ergens anders heen."

"Ze willen steeds naar hetzelfde museum, ook omdat ze er kunnen knutselen en om het museum zelf."

"Bij het kunstgalerij museum Esscher ben ik wel eens geweest. Dat vonden ze ook heel leuk. Daar heb je iets minder heftig spelen, maar dat vonden ze wel leuk. Te lang bij één ding stilstaan vinden

ze alleen niet leuk. Of er was een filmpje dat ze niet interessant vonden, hoewel ik dat dan weer wel leuk vond, maar dan gingen we door."

"Ik zou mijn gezin als nieuwsgierig en ondernemend omschrijven. We doen wel veel. En als gezellig."

"Ik werk bij de gemeente, het museum kwartier, en we zijn bezig met promoten van musea. Wij geven de musea een boost en zij moeten het dan zelf doen. Ik doe het fysieke gedeelte, niet marketing, en we proberen te zien welke musea in een gebied zijn en hoe mensen van de een naar andere kunnen gaan. Met VR en QR codes bijvoorbeeld."



A13. Set-up generative session with children.

Session plan (in museum)

- A. Reserve the Kunstwerkplaats in the museum and put an information board about me, TU Delft and research objective in the foyer or the hall in front of the Kunstwerkplaats.
- B. Ask families that pass by to participate (estimated time: about 20-30 minutes) + explain the goal + ask consent.
- C. Take the child to the Kunstwerkplaats and give the parent a research booklet OR ask if the parent would like to help by filling in an online survey (ask email address) OR discuss where the family can be found later on (a mobile phone number to call, or a location) to bring the child back to.
- D. Do the research.
- E. Give a reward (like a free Family-do-Package, the child's drawings, tea/coffee or candy).
- F. Analyse the outcomes (insight cards, transcriptions / quotes, clustering)

Session plan BSO:

- A. Have a flyer with information about me, TU Delft and the research objective online and send it to the BSOs.
- B. Ask families if & when the child can participate on a specific date, time and location (for an estimated time of about 20-30 minutes) + explain the research goal + ask consent.
- C. Visit children at the BSO. Take the child to a reserved room.
- D. Do the research.
- E. Give a reward (the child's drawings, MH eraser).

- F. When being picked-up, ask the parent of the child to fill-in the consent form [have empty copies]. Ask if the parent would like to do an interview OR give the parent of the child a research booklet, OR ask if the parent would like to help by filling in an online survey (ask email address).
- G. Analyse the outcomes (insight cards, transcriptions / quotes, clustering)

Session plan (Rembrandt school, that visited the Mauritshuis):

- A. Have a flyer with information about me, TU Delft and the research objective online and send it to the school.
- B. Ask families if the child can participate (for an estimated time of about 20-30 minutes) + explain the research goal + ask consent.
- C. Visit the children at school. Take the children with consent one-by-one to a reserved room. Eventually interview the parent afterwards OR give the parent a research booklet OR ask if the parent would like to help by filling in an online survey (ask email address).
- D. Do the research.
- E. Give a reward (the child's drawings, MH eraser).
- F. Analyse the outcomes (insight cards, transcriptions / quotes, clustering)

[See session table on next page]

Part	Subpart	Duration	Intention	Activity	Materials & Plan B
1 Introduction		1 min	Informing the child what is expected of him/her, erasing any doubts and making the child feel comfortable.	General research explanation. Getting to know the child and his/her knowledge level.	The script depends on the location / context where I am.
2 Energizer	2.1 Introduction & explanation	1 min	Introducing and explaining the energizer.	Explanation.	-
	2.1.1 Energizer What is a museum?	3 min	Making the child familiar with the subject of the research. Make the child feel comfortable in talking out loud, as there are no wrong answers.	Let the child draw what first comes to mind while thinking about a museum.	Blanco paper, pens.
	2.1.2 Discussion	2 min	Understanding the child and initialising a talk. Making the child feel secure about talking.	Talking with the child and reacting on the child's stories.	Discuss during the drawing session.
3 Assignment	3.1 Introduction	1 min	Introducing the first assignment.	Explanation.	-
	3.1.1 Open questions Your visit to the Mauritshuis / an art gallery	3 min	Getting surface info about the child.	Open questions about the (previous) visit to the Mauritshuis / an art gallery.	If the child is not at the Mauritshuis or has not visited a museum yet, use the other script.
4 Assignment	4.1 Introduction	1 min	Introducing the second assignment.	Explanation.	-
	4.1.1 A day at a museum	5 min	Getting deep insights in the child.	Let the child come-up with improvements for an art gallery while I draw along (to save time).	If blanco paper is too difficult, then use an outline of a museum.
	4.1.2 Discussion	2 min	Understanding the child and initialising a talk.	Talking with the child and reacting on the child's stories.	Discuss during the drawing session.
5 Close-off		1 min	Ensuring that the child finishes the session with positive feelings and can keep the work, so he/she can show that to the parent(s). Ensuring that the child does not leave stuff behind.	Photographing the work for evaluation. Letting the child collect the stuff. Thanking the child.	Keep the drawings if the child does not want it.



Script:
0 Asking families in Mauritshuis
Hello, welcome at the Mauritshuis!

I am a master student Industrial Design Engineering at the TU Delft and I am currently doing a graduation research about motivations and interests of young children at this museum. Would you like to help me with the research?

I want to do an interview and some small assignments with your child (in de Kunstwerkplaats of the museum). This will take approximately 20-30 minutes. In return you will get free access to a Family-do-Package.

I would like to ask you to sign the consent form, in which is stated that you agree upon my plan to record / film your child during the research and using the files in my graduation report.

0 Asking families (BSO and Rembrandtschool)
Hello!

I am a master student Industrial Design Engineering at the TU Delft and I am currently doing a graduation research about motivations and interests of young children at a museum. Would you like to help me with the research?

I want to do an interview and some small assignments with your child (at the BSO between 14-20 October). This will take approximately 20-30 minutes.

I would like to ask you to sign the consent form, in which is stated that you agree upon my plan to record / film your child during the

research and using the files in my graduation report.

1 Introduction (to child in Mauritshuis, BSO and Rembrandtschool)

Hello, and thank you for helping me!

I am Marisa and I will ask you some questions and do some small assignments with you. As you know everything about yourself, you don't have to be afraid to answer my questions or talk out loud, as there will be no wrong answers. I think I can learn a lot from you. But if you would like to quit, you can just tell me and then I can bring you back to the teacher. Do you have any questions for me?

May I ask you:
- What is your name? How old are you?

2 Energizer in Mauritshuis, BSO and Rembrandtschool

2.1 Now the first assignment will start.

I will give you a pen and paper; can you write down your name on the paper?

Then I would like to know what comes to your mind when you hear the word 'museum'. Can you quickly draw the thing(s) that come to your mind, please?

[give pencil and blanco paper]

So, can you explain me what you drew over there?

Why did you draw it like that?

[appraise every answer]

3 Assignment (in Mauritshuis)

3.1 This assignment is about one specific kind of museum, namely an art gallery museum, where only paintings can be found.

3.1.1 Open questions

I will now ask you some questions about the art gallery museum Het Mauritshuis.

Have you been to this museum before?

If yes: When?
With who?
Why?
How do you like it?
What do you (dis)like most about the Mauritshuis?
Who would you recommend to go?
Why?

If no: With who are you at the museum today?

Who decided to go here today?

Why did you/he/she want to go to the Mauritshuis?
What is your first impression of the museum?
Why?

3 Assignment (at BSO and Rembrandtschool)

3.1 This assignment is about one specific kind of museum, namely an art gallery museum, where only paintings can be found.

3.1.1 Open questions

I will now ask you some questions about museums.

Rembrandtschool visited the Mauritshuis with school (Highlight tour Rembrandt + drawing assignment)

- Did you feel welcome in the museum?
- Why / what made you feel welcome (or not)?
- Did you learn something new?
- What did you learn?
- Did you understand what the museum was about?
- What did(n't) you understand?
- What was most fun about the museum (visit)?
- Why?

Have you ever been to an art gallery museum?

(Examples: Mauritshuis, Gemeentemuseum DH, Fotomuseum, Van Gogh museum, Rijksmuseum, museum Boijmans van Beuningen, Frans Hals museum..)

If yes: What museum?
Who decided to go?
When?
With who?
Why?
How did you like it?
What did you (dis)like most about it?
Who would you recommend to go?
Why?

If no: Who in your family decides to go on trips?
Why did you not visit an art gallery yet, do you think?
Would you like to visit an art gallery?
Why (not)?

Have you ever been to another kind of museum before?

If yes: What museum?
Who decided to go?
When?
With who?
Why?
How did you like it?
What did you (dis)like most about it?
Who would you recommend to go?
Why?

If no: Who in your family decides to go on trips?
Why did you not visit a museum yet, do you think?
Would you ever like to visit a museum?
What kind of museum would that be?

4. Assignment (in Mauritshuis, BSO and Rembrandtschool)

4.1 Imagine you could have your own museum, that you could show to your family, and I am the designer of it.

4.1.1 A day at a museum

Can you tell me how you would make your museum...[A more positive experience based on something negative that the child mentioned before about a museum]?
I will draw along with you!

[GIVE/TAKE BLANCO PAPER OR OUTLINED PAPER]

4.1.2 Possible questions

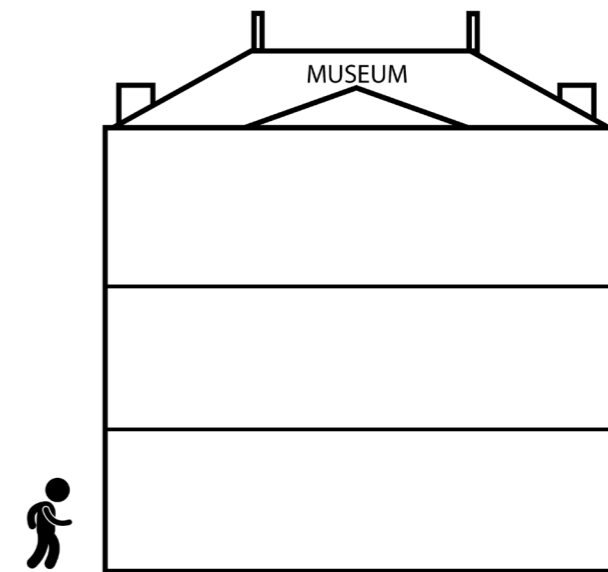
Where would the museum be?
What would be the subject of the museum?
What would be in the museum?
What would be the most important showpiece?

What would you like to do at this museum if you would visit it?
What would you like to see at the museum if you would visit it?

For how long?
With who?
What next?
Who would visit this museum?
When?
Why?

5 Close-off (in Mauritshuis, BSO and Rembrandtschool)

You have helped me a lot with your drawing(s)! Thank you!
The research is now finished, so I will make a picture of your beautiful drawing(s), so you can keep it/them yourself and show it/them to your family/parent(s) if you like.
Do you have all your belongings with you?
Have a nice day! I hope you will have fun.



A14. Generative session A (pilot).

Child A, 9 years old. From France. He is travelling the world with his parents and little sister (3 years old). The parents teach the children themselves. They have lived in France and the USA.

Energizer:

When hearing the word 'museum' Child A directly thinks that there must be 'a kind of museum'. The word is quite overwhelming to think about. But he thinks about a big house, with 'museum' written on it. The house has a big entrance. It has columns like in Roman time. See the figure. The word museum makes him think about a museum in Göttenborg that had a lot of science, a closed space (because they were building it) and animals (real monkeys you could take selfies with them). After buying the ticket you could go in a forest in the museum, were it was 100% humidity, hot. There were also real birds. Also some (fake) dinosaurs.

Child A says he cannot draw well, but he paints mini figures (Warhammer). He has a box full of paint with him and takes it everywhere he goes (also today at the museum).

Open questions:

Child A has never been to the Mauritshuis before. But his mother decided to go. As he was not informed about where the museum really was about, he was okay with trying it out. But he already likes the museum so

far, as it is partly underground. He likes that, because he sometimes plays 'pretend it is a war' and then underground it feels safer. He thinks it is cool.

Whether he likes art gallery museums (with only paintings on the wall) or not depends on the paintings, if you like the artist, or if you like the type of paint. Or how it is painted; is it about faces, or details. Every museum has its own personality, so for every museum it is different if Child A likes it.

Child A never thought about what he did not like about an art gallery. He cannot mention a certain thing he does not like (again; it depends on each thing). But when his father mentions 'modern art', some memories pop up. Child A states that he hates modern art. One museum specifically pops up: a museum in southern France. One specific thing he did not like in that museum was a big transparent box with lots of trash in it. Or a random pile of objects of different shapes. He does not like these kind of things, because he does not get the message of it. Besides, he thinks it is just boring. It does not matter to him that a museum only has things on the wall or physical objects standing, as long as he understands what it is about.

Kon-tiki had complicated stories about what could be seen, but underneath also a shortcut about everything kids did not have to know where written. This was nice and understandable for Child A.

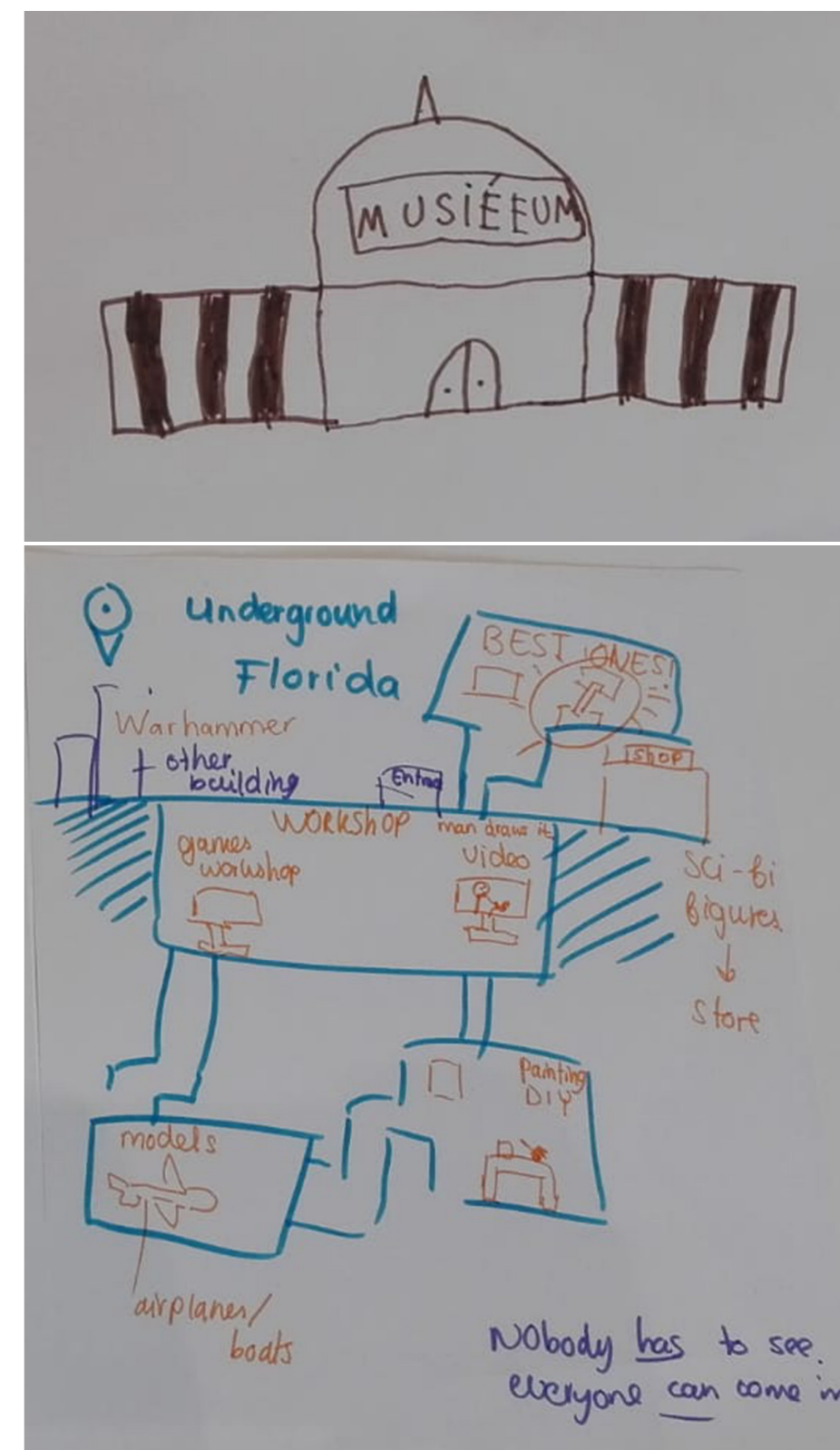
Design of Child A's own museum:

Child A first thinks of a museum in a film he saw, but abandons that idea when he thinks of something even better: A museum placed underground, in the state of Florida, because he has lived there and his best friend lives there too. See the figure.

Child A his museum would have some sections that go underground and some that go up (above ground; one or two). All rooms would be connected with each other in some way. His father suggests a Warhammer museum and Child A agrees that that has to be the subject of his museum. Warhammers are small models with small details on them. Child A would show the best Warhammers in the world in his museum; the ones that are painted best and the one (and only one) that has been built [in true size?]. This one is very rare and would be placed above ground.

The museum would also show other things than Warhammer models. Like airplane models, old models, boat models. Also paints would be shown, as the models are painted. There would be a video with a guy that is painting a model as an example. This video can make you as a visitor interested and then we (the owners of the museum / the museum) will tell that there is a (work)shop at the end of the museum a 'games (work)shop' where you can buy the figures or build them yourself. The shop is above the ground.

No one has to come to the museum. Just if people think they might like it and think 'why not' they may come in. The entrance is small and above the ground. And since the rest of the museum is underground, it saves spaces for other buildings and other people.



A15. Generative sessions BSO Jonas.

Child B (7.5 jaar) & Child C (9.5 jaar)

Child B
Energizer:
Denkt bij het woord 'museum' als eerste aan een (bruine) lijst om een schilderij, omdat die in veel musea zijn. Zo denkt ze als eerste aan het Gemeentemuseum in Den Haag. Daar zijn ze met het gezin vaak geweest bij de Wonderkamers. In de lijst tekent zij een persoon. Ze weet niet welke persoon het is. De naam zou zijn: 'Noortje' en het is zomaar een meisje.

Child B: 'Ik ben op 5 maart jarig'.
Child C: 'Child B is op 5 september 7.5 geworden'.
Child B: 'Child C is op 6 december jarig als Sinterklaas jarig is.'
Ik: 'Gelukkig niet op 5 december!'
Child B: 'nee, want dan is het zo dat heel veel kinderen niet naar je feestje kunnen komen'.
Child B: 'Maar Sinterklaas is eigenlijk op 6 december jarig, niet op 5 december. Hij viert het alleen op 5 december'.

Child C
Energizer:
Denkt bij het woord 'museum' als eerste aan een gouden lijst om een schilderij. In het schilderij zelf tekent zij een vaas met bloemen, omdat ze veel van dat soort schilderijen in het Mauritshuis heeft gezien. Ze tekent de vaas met bloemen niet omdat ze ze vaak ziet, maar 'Omdat ik het leuk vind om bloemen te tekenen'.
Child C vult haar tekening aan

met een standbeeld, die ze heeft gezien bij het Winkelcentrum van Zwolle waar haar oma altijd winkelt. Het is heel groot.

Open vragen:
Child B en Child C zijn beiden in het Mauritshuis geweest.
Child B: 'Met oma en een keertje met papa'.

Child C is er een keer geweest met haar kinderfeestje, met mama. Ze is ook een keer naar de kindertentoonstelling geweest (Hallo Rembrandt):
Child C: 'Toen kon je echt de schilderijen aanraken die waren nagemaakt. En je kon jezelf ook verkleden als in de Gouden Eeuw... je mag eigenlijk geen Gouden Eeuw meer zeggen.'
Ik: 'Wat vind je daarvan?'
Child C: 'Nou ik snap het wel.'
Child B en Child C samen: 'Het was ook zo dat sommige, best veel, mensen best arm waren.'
Child B: 'En dan zeggen ze "Gouden Eeuw"...'
Child B: 'Ook met Sinterklaas mochten er alleen roetveegpieten!'

Child C: 'Mama was toen gekleed als iemand in de 17e eeuw, met een kraag en een hoed. Ik had wel haar mondhoeken omhoog gedaan, maar toch leek ze heel chagrijnig...'
Child C: 'We zijn toen ook nog naar de Rembrandttentoonstelling geweest, de Anatomische Les. En ook nog heel veel portretten van Rembrandt.'

Ik: 'Wat vond je van de Rembrandttentoonstelling?'
Child C: 'Ik vond het leuk dat ze erbij zetten wat het verhaal was. Nu op school leren we geschiedenis over Rembrandt. Ik vind het leuk om bij Rembrandt te zien hoe hij soms ook hele kleine dingetjes, die wel interessant zijn in zijn schilderijen, verstoppt. Zoals bij de Nachtwacht, die is niet in het Mauritshuis, die vind ik wel leuk. Ik heb hem maar één keertje gezien. Maar dat er bovenaan, en dat is er pas later bijgedaan, een schild staat met allemaal namen, en ook dat er drie mannen zijn die laten zien hoe je met een geweer om moet gaan, en dat er achter in het schilderij een man met een hoed boven twee schouders uitsteekt en dat ze denken dat dat Rembrandt is. En dat het meisje misschien een engel is van zijn vrouw Saskia denken onderzoekers, want als je naar tekeningen kijkt die Rembrandt van Saskia heeft gemaakt zijn de gezichten wel hetzelfde. En er is ook dat een man die vooraan staat en zijn hand uitsteekt, volgens mij is het de luitenant naast hem, en dat in zijn schaduw precies tussen de duim en wijsvinger het wapen van Amsterdam staat heel klein. En dat de nachtwacht 3 keer is aangevallen; de ergste was wanneer een meneer met een mes krassen had gemaakt op het been van de kapitein/luitenant.'

Ik: 'En wat vind je daarvan?'
Child C: 'Dat vind ik wel jammer, want ze zeiden dat het 8

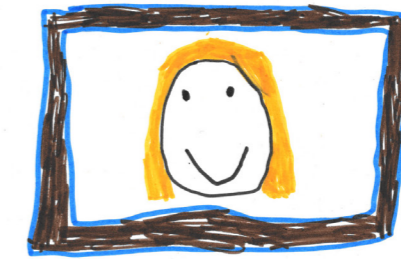
maanden duurde voordat het was gerepareerd. En boven de hond zat een deel van de kras.'

Child B: 'In Ethiopië hadden we een speciaal vak, een knutsel vak, en de opdracht was een keer om de Sterrennacht van Vincent van Gogh te maken.'
Child C: 'Ja, dat was best moeilijk!'
Child B: 'En ook de Zonnebloemen. Toen deden we zand in de binnenkant van de bloemen. En met verf.'

Ik: 'En Child B, wat vond jij eigenlijk van het Mauritshuis?'
Child B: 'Nou ik zou eigenlijk een keertje met papa naar de tentoonstelling gaan, maar toen was die gesloten. En dus eigenlijk heb ik niet echt in het Mauritshuis gezien. Met het kinderfeestje van Child C ben ik wel binnen geweest. Wel vaker. Maar niet in de tentoonstelling van Rembrandt zoals Child C.'

Ik: Child C, hoe heb jij besloten om ooit naar het museum te gaan?'
Child C: 'Nou Child B had een keer een kinderfeestje die best lang was ergens anders in Scheveningen en toen hadden we bedacht om voor mij naar het Mauritshuis te gaan, want mama vindt dat ook leuk. En ik ook.'
Ik: 'En zijn jullie dan ooit met het hele gezin geweest?'
Beiden: 'Nee, wel met oma.'

Child C: 'Ik ben ook nog bij Panorama Mesdag geweest. Ik houd wel van schilderijen.'



7 en een half

NL

7 en een half



7 1/2

Child B: 'Nee, ik houd niet echt van naar schilderijen kijken, omdat ik dat saai vind.'

Ik: 'Hoe kan Child B het nou saai vinden en Child C niet?'

Child C: 'Nou, ik houd zelf van schilderen.'

Child B: 'En ik niet echt!'

Child C: 'Ik houd dan weer niet echt van standbeeld musea. Ik vermaak me niet als ik naar een standbeeld moet kijken.'

Child B: 'Ik houd niet van schilderij musea omdat er dan bijna altijd alleen maar schilderijen zijn en je alleen maar gaat kijken en dat vind ik niet leuk.'

Child C: 'En ik vind geschiedenis ook wel heel leuk om te leren wat er vroeger is gebeurd. En heel veel schilderijen zijn van vroeger.'

De Opdracht:

Child C: 'Gaan we de buitenkant



van een museum ontwerpen?’

Ik: ‘Nee, alles!’

Child C: ‘Maar hoe gaan we de buitenkant én binnenkant tekenen?’

Ik: ‘Komt goed, we gaan eerst bedenken waar het komt te staan.’

Child B: ‘Aan het eind van het gemeentemuseum kun je je eigen wonderkamer ontwerpen!’

Child C: ‘Ik denk dat het voor andere kinderen ook wel leuk is om als je buiten het museum komt, er een speeltuin staat voor verschillende leeftijden. Als je dan de hele tentoonstelling hebt stilgestaan kun je weer eventjes bewegen. Voor ons zou het het handigst zijn als het museum in Nederland staat en niet in het buitenland.’

Child C heeft in eerste instantie een langwerpig gebouw getekend en Child B een rond gebouw.

Child B: ‘Misschien zouden we het museum beetje in de vorm van iets kunnen doen’.

Child C: ‘Net als in Leiden, Corpus, met de vorm van een mens van buitenaf.’

Child B: ‘Misschien is het handiger om eerst te bedenken wat in het museum gaat komen, zodat je kunt bedenken waar het over gaat om dan de vorm te bedenken.’

Child C maakt een driehoekig gebouw, dat ook onder de grond gaat.

Child C: ‘Net als in Parijs, met een glazen ingang. Ook in het Mauritshuis ga je eerst onder de grond! Dat is bij het Mauritshuis ook leuk; dat er raampjes in de lift zijn zodat je ziet dat je langs het water gaat. Ons gebouw moet dan dus ook in het water staan.’

Child B: ‘Ja en dat je dan eerst over een brug moet lopen om in het museum te komen.’

Child C: ‘Ja, maar als er water

omheen zit kan er geen speeltuin meer zijn.’

Child B: ‘Misschien is het leuk om dan een grote cirkel te hebben waar het museum onder de grond gaat in het water en dan heb je ook nog dat je op die cirkel een haventje hebt waar je met een klein bootje naar een plat stuk kunt varen waar de speeltuin dan is.’

Child C heeft 3 verdiepingen getekend onder water. De begane grond is dan onder de grond helemaal beneden.

Child C: ‘Ik vind het heel cool als er ook zo’n panorama zou zijn als bij Panorama Mesdag.’

Ik: ‘Maar Child B, hoe zou het museum voor jou nou ook leuk kunnen worden ondanks dat er zo ‘n panorama is waar je alleen naar een schilderij kunt kijken?’

Child B: ‘Nou, misschien dat er altijd zo’n tentoonstelling zou zijn.’

Child C: ‘Dieren tentoonstelling!’

Child B: ‘Bij dat panorama kun je bijvoorbeeld een kamer maken waar kinderen samen met een speciale stift op de muur schrijven. Een zelf-maak panorama.’

Child C: ‘Maar dat panorama is dan op één van de drie verdiepingen.’

Child B: ‘Ik was een keer met oma naar zo’n museum gegaan waar je ook op de muur kon schrijven, maar dan zou ik wel willen dat het een beetje groot is zodat niet alles in een week of een maand vol is. Maar het kan natuurlijk ook niet oneindig lang zijn, als je er maar iets langer over doet. Of je moet speciale stiften hebben, ik weet niet of die bestaan maar dat zou fijn zijn, dat je iets opschrijft en dat het na een week vanzelf weggaat.’

Child C: ‘Ik zou één verdieping doen met allemaal schilderijen, voor de liefhebbers. En dan

schilderijen van echt bekende schilders zoals Mondriaan, Vincent van Gogh en Rembrandt en ik denk dat het ook wel leuk is om schilderijen te hebben van dieren. Misschien de Cobra kunst.’

Ik: ‘Wat komt er op de derde verdieping nog?’

Child B: ‘Misschien alles een beetje voor kinderen; vol met wat kinderen leuk vinden.

Zoals de wonderkamers in het gemeentemuseum. Of tentoonstellingen. Bij de wonderkamers leer je over kunst op een leuke manier. Dus niet in de klas, maar op een leuke manier.’

Child C: ‘Je kunt ook een artworkshop hebben waar je zelf kunt verven, tekenen en knutselen.’

Child B: ‘Ja maar dan is het papier echt super snel op! En dan komen die doppen van de stiften los.’

Ik: ‘Wie zouden jullie nu meenemen naar jullie eigen ontworpen museum?’

Beiden: ‘Familie en vrienden!’

Child B: ‘Vooral mensen!’

Ik: ‘En wat zou het pronkstuk zijn?’

Child C: ‘De wonderkamers. Waar de kinderen zelf kunnen rondlopen en dat er geen ouders zijn, omdat die dan de schilderijen bij het panorama kunnen bekijken.’

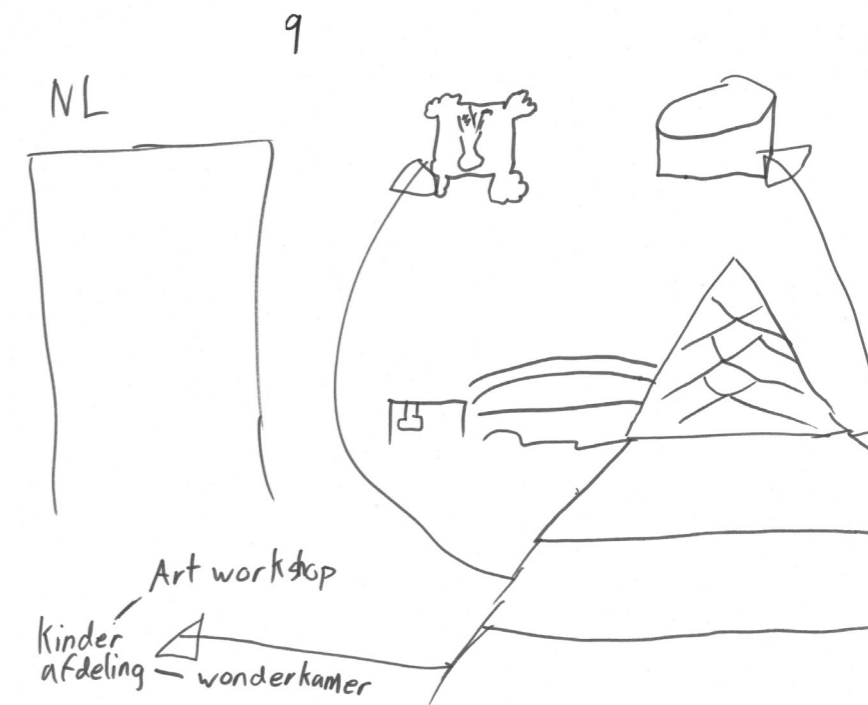
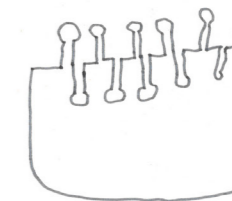
Child B: ‘Niet als je 1 bent. Ik denk pas vanaf 6+ jaar.’

Ik: ‘Hoe lang zouden jullie willen rondlopen in het museum?’

Child C: ‘Tot 2 uur.’

Child B: ‘Ja dat denk ik ook. Of tot 2.5 uur.’

Child B wil haar leeftijd weer opschrijven. Ze schrijft het helemaal uit als 7 en een half. Child C leert haar hoe je ½ kunt schrijven als ‘een half’.



Child D (4 jaar) & Child E (6 jaar)

Ik: Wat komt er bij jullie op als je aan het woord 'museum' denkt?
Child E: Iets over het museum, of over iets anders?

Ik: Het mag alles zijn!
Child D: Een stoel! In het museum. Daar kun je op zitten. Net als in het Kikker museum (kinderboeken museum) heb je een bankje.

Dat is heeeeel dicht bij het Mauritshuis.
Child E: Maar niet super dichtbij.
Ik: Waar dichtbij?
Child D: Heeeeel dicht bij het Mauritshuis!
Child E: Maar niet super dichtbij, maar best wel dichtbij.

Ik: Vind je het lekker om te zitten, Child D?
Child D: Ja! Maar ook nee, want daar gaan kinderen spelen in het museum
Child E: Ja, daar kun je ook heel leuk spelen.
Child D: Daar kun je in de tractor.

Child E: Ik weet nu wat ik ga maken!
Ik: Wat ga jij dan maken?
Child E: Een eenhoorn!
Ik: Waarom denk jij aan een eenhoorn bij een museum?
Child E: Omdat ik dat leuk vind. Het is een standbeeld van een eenhoorn.
Ik: Heb je dat standbeeld wel eens in het echt gezien?
Child E: Ja
Ik: En waar heb je dat standbeeld gezien?
Child E: Ook in een museum.
Ik: Ook in het kikker museum, of ergens anders?
Child E: Ergens anders. In het automuseum.
Ik: Oh, en waar is het automuseum?
Child E: Dat is nog dichterbij dan het kikker museum bij het Mauritshuis.

Ik: Nou, daar wil ik dan wel eens heen!
Child D: Nou, wij gaan een keer met jou daarheen misschien!?
Ik: Dat zou wel leuk zijn!
Child E: Dat kan niet, want dan moet mama het eerst overleggen en zij weet niet welk telefoonnummer jij hebt.
Child D: Welk telefoonnummer heb jij?

Ik noem mijn telefoonnummer en de kinderen herhalen elk nummer in koor. Na afloop kunnen ze het niet herhalen en zijn ze het weer vergeten.

Child E: Mag ik de tekening inkleuren? En mag ik één ding tekenen of ook meer?
Ik: Je mag nieuwe dingen tekenen als die opkomen bij het woord museum hoor!
Child D: Wat je maar wilt!
Child E: Ja die van Child D zit wel echt heel vol!
Ik: Ja, Child D, wat heb je allemaal getekend?

Child D: Dit is een slang. En dit is een slang.
Ik: Ow, twee slangen!
Child E: Dit is denk ik een kronkelslang, en dat een rechthoek slang.
Child D: Dit is de kronkelslang, en dit is de stoel!
Ik: En dat in een museum?! Heb je dat echt gezien?
Child D: Ja! En daar zit ook een spinnenweb.
Ik: Waarom een spinnenweb?
Child E: Ik denk dat dat over Halloween gaat.
Child D: Je moet van deze kant naar die kant (in de tekening).

Child E benoemt dat de groene stift heel licht is qua kleur.

Ik: zijn jullie wel eens in het Mauritshuis museum geweest in Den Haag?
Child E: Nee, maar we wonen wel

in Den Haag. Maar mama kent het niet eens.
Child D: Ik ken het helemaal niet. Ik weet niet eens waar het is.
Child E: Dus dan kan het ook nooit dat we er geweest zijn.

Ik: Besluit mama dan om naar een museum te gaan? Of jullie? Of papa?
Child E: Nee, dat vragen we dan altijd. Als we denken dat we dat willen zegen we het. Maar als we het steeds zeggen of het mag, en dat blijven doen, kunnen ze toch zeggen dat we niet gaan. Omdat we dan te vervelend doen.
Child D: Ik wil een banaantje. Ik kan hem niet zelf schillen.

Ik schil de banaan en Child D vraagt of ik het echt zo doe (op die manier).
Child D: En als papa en mama een banaantje eten, gaan ze dan zo open maken voor jou?
Ik: Ja dat doen ze ook nog soms voor mij ja.

Child E: Ik moet nog een gezichtje maken in de tekening. (op de eenhoorn)

Ik: zijn jullie wel eens in een kunstmuseum geweest met alleen maar schilderijen aan de muur?
Child E: Nee, ik denk het niet.
Child D: Nee!
Child E: Maar is het in Den Haag?
Ik: Ja, in het centrum van Den Haag is het Mauritshuis.

Ik laat het gebouw zien op een foto en vraag nogmaals of ze er ooit zijn geweest. Maar nog steeds nee.

Child E: Maar ik heb het gebouw wel eens gezien, maar toen wisten we natuurlijk niet gelijk dat het een museum was.
Child D: Oh, dat was in Disney!
Child E en ik: Neeee!

Ik: Nee Disney is helemaal in Frankrijk.
Child E: Disney zit niet in Frankrijk. Het zit er net naast.
Ik: Nee, het zit naast Parijs, de hoofdstad van Frankrijk.
Child D: We waren een keer eerst naar Frankrijk, stukje rijden HmMMMM (auto geluid), nog een stukje rijden, HmMMMM (auto geluid) Naar Disneyland.
Child E: En Nieuw-Zeeland is pas echt heel ver.
Child E: Onze oppas in nu in Nieuw-Zeeland. Hoeveel vliegtuigen moet je daarheen? 3?
Ik: Ik denk 3 ja.
Child E zucht
Ik: En 24 uur lang. Dat is een hele dag vliegen.
Child E: Daar wil ik echt niet heen op vakantie.
Child D: Of of of of oooof 13 [vliegtuigen]
Child E: Nee honderduizendmiljoentriënjoumiljard.
Child D: Of triljard of miljoen.
Child E: Of miljardduizendmiljoenhonderdtachtigmiljoen.

Child D vraagt naar de prullenbak voor zijn banaan. Child E weet het niet, maar ik wel. Ze vragen of ik de bananenschil wil weggoaien.

Ik: Zouden jullie wel een keer naar zo'n museum willen gaan met alleen maar schilderijen aan de muur?
Child E: Ja. Ook al kun je daar niet echt spelen. Maar je kunt er wel mooie plaatjes zien wat je bijvoorbeeld heel cool vindt. Het kan ook een plaatje zijn van vroeger, zoals een draak.
Ik: Ja, want wat voor plaatjes vinden jullie zoal mooi waardoor je naar een bepaald museum zou gaan?
Child D: Ik denk appeltje-peertje.
Child E en Child D lachen.
Child E: Child D maakt gewoon



een grapje toch?
Child D: Nee.
Ik: En wat voor plaatjes zou jij willen zien Child E?
Child E: Van een eenhoorn, wat ik nu precies aan het tekenen ben. Met sterretjes.
Ik: en met wie zouden jullie dan naar jullie museum gaan?
Child E: Met de hele familie. Omdat onze familie in Curaçao woont. Onze opa.
Child D: Ik ga naar het museum met een beste vriend, twee beste vrienden en die gaan mee. En weet je hoe ze heten? Appeltje-peertje.
Ik: Ik hoop dat je ze niet gaat opeten, want daar worden ze denk

ik niet blij van.
Child E: Nee, daar worden ze denk ik heel verdrietig van.
Child D: Ik heb nog meer beste vrienden.. Koekie.
Child E: Cookiemonster. Beiden lachen.
Child D: Dat is cookiemonster, dat is ezel en dat is koekie. En hun naam is appeltje-peertje.
Child E: Ooh, ik hoopte dat ik niet uitschoot met deze stift.
Ik: Wat is nu het leukste museum waar jullie zijn geweest?
Child D: KIKKERMUSEUM! Ik was een keer naar het kikkermuseum met appel en peertje.



Ik: Maar ben je niet een keer met familie geweest?
Child D: Ja
Ik: Dus niet met appel en peertje.
Child D: Mijn familie is appel en peertje.

Ik: En Child E, wat is jouw favoriete museum?
Child E: Ook het kikker museum, omdat ik dat leuk vind.
Child D: Er is nog een museum.
Child E: Auto museum!
Child D: Nee, dat is ...
Child E: Geen idee?!
Beide kinderen lachen.
Child E: Dat is heel erg van vroeger. Automuseum.
Child D: Nee, dat is niet automuseum. Maar Appel en peertje museum.

Ik: Wat vonden jullie nu het leukste om te zien, doen of horen in dat museum?
Child D: Appeltje peertje.
Child D: Weet je wat ik het leukste museum vind?
Child E: Appel en peertje?
Child D: Nee, nee. Banaantje banaantje.

Ik: Wat zou het stomste museum zijn?
Child D: Ezelmuseum.
Ik: Waarom het ezelmuseum?
Child E: Daar zie je alleen maar ezels, ezels, ezels, ezels. En we willen niet de hele tijd hetzelfde zien.

Child D: Wij willen altijd naar het banaan feestje.

Ik: Willen jullie je naam en leeftijd opschrijven op de tekening? Dan gaan we door naar de volgende opdracht,
Child E: Ik weet mijn leeftijd niet.
Ik: Child D, weet jij hoe oud je bent?
Child E: Hij is 4 en ik ben 6.
Ik: Kunnen jullie het opschrijven, of moet ik helpen?

Child E: Ik denk dat Child D het niet zelf kan.

Child D wil zelf '4' opschrijven.

Ik: Bij de volgende opdracht ga ik met jullie meetekenen.
Child E: Echt? Moet je hetzelfde als ons tekenen?

Ik: We gaan zelf een museum ontwerpen, wat zowel Child E als Child D leuk vindt.
Child E: Ja, maar dan ga ik weer tekenen wat ik leuk vind.

Child E: Mogen we de vorige tekening mee naar huis nemen?
Ik: Ja, dan maak ik er eerst een foto van.

Ik: Hier heb ik een nieuw velletje papier.
Child D: Dank je wel!
Child E: Oh, ik heb zwart nodig.
Child D: Ik heb ezel nodig.
Child E: Ik wil hetzelfde als jou tekenen.

Ik: Waar zouden jullie het museum plaatsen?
Child D: Bij peertje en appeltje. Helemaal in Nieuw-Zeeland.
Child E: Nieuw-Zeeland met z'n allen? Wat moet ik nu tekenen met Nieuw-Zeeland.
Child E: Ik wil gewoon een buiten museum maken. Dat er een beetje bomen staan in het museum.
Child D: Wat vinden jullie allemaal leuk? Appel en peertje.
Child E: Ik wil gewoon een eenhoorn tekenen.
Child E: En daarna komt eenhoorn.
Ik: en wat nog meer?
Child E: Ezel.
Ik: Oké, een museum over dieren en fruit. Nog meer onderwerpen?
Child E: Hoe kan ik een ezel tekenen? Zonder hoorn, zonder staart.

Child D tekent een langwerpig gebouw met driehoek. En daartussenin zit een streepje.
Child D: Dat streepje is een foppaard, mijn gebouw (?)
Child D: En daar tussenin kun je naar boven en weer naar beneden. En dan gaat ie boven hierdoorheen.
Child E: Mijn idee was dat we een touwtje gingen maken en daar dan een mooi sterretje aan doen.

Child E: Ik vind het eigenlijk best leuk hier.
Child D: Ik ook!
Ik: Ja, maar we kunnen niet altijd hier blijven.
Child E: Maar de andere zijn nu aan het eten.
Ik: Ja, maar jullie hebben net ook al lekker gegeten toch?!

Child E: Oké, ik kan niet super goed een sterretje tekenen. Maar zo kun je ook sterretjes tekenen. [tekent met kruisjes]
Ik: Maar ik kan het ook niet mooi hoor. Maar die van jou is wel mooier dan die van mij.
Child D: En die van mij!?
Child D: Hier gaat een lift naar boven. En dan ga je hier door het gaatje heen. Door een gaatje ga je zo doorheen. En dan weer onder het gebouw door dat gaatje. En dan komt ie weer boven, zo van PLOF, en dan gaat ie weer weg.

Child E: Er komen mooie sterretjes om het gebouw. En je mag ook hartjes tekenen in jouw tekening. Eens kijken of jij dit kunt tekenen.
Ik: Ik ben niet zo goed in tekenen hoor.
Child E: Eerst maak je een hartje, die heb ik net ook getekend bij die eenhoorn. Die maak je zo.
Child E: Ik wil hartjes hebben omdat ik dat mooi vind.

Child D: We zijn helemaal boven.
Child E: Boven is toch leuk?!
Child D: Moet ik na dit naar beneden?
Child E: Maar natuurlijk!
Child D: Helaas pindakaas!

Ik: Wat zou nou het meest belangrijke zijn in dit museum dat je aan mensen zou moeten laten zien?
Child E: Schilderijen.
Ik: Wat voor schilderijen?
Child D: Eenhoornen. Of appel en peertje.
Ik: En aan wie zou je de schilderijen willen laten zien?
Child E: Aan opa. Omdat dat mijn opa is.
Child D: Oh, oh, ik wil dit aan mijn opa Rob geven!
Child E: Hij heet geen opa Rob.
Child D is echt een grapjas.

Child E: Nu, dit is appeltje. En nu ga ik peertje tekenen.
Child D: En nu ga ik ook peertje maken. Ik heb er ook een gemaakt!
Child E: Nee, dit is een appel [tekent een appel voor], en dit is een peertje [teken peertje voor op haar tekening]. Snap je meneertje?
Child E: Dit moet nog ronder Child D! Kijk goed naar mij. Probeer hem zo maar te maken.
Child E: Appel en peertje, houd toch eens even op met ruzie maken!
Child D: Ja, houd op! Oké, peertje ik eet je op!
Ik: Waarom moeten appeltje en peertje aan elkaar vast?
Child E: Omdat ik dat leuk vind.

Child E: Heb je nog meer mensen [voor het onderzoek]?
Ik: Ja, er komen er nog meer.

Ik: Wat willen jullie nu doen in jullie museum?
Child D: Appeltje opeten. Als je



daarmee klaar bent, heb je ook nog andere appels. En die ga je ook nog opeten. En als je klaar bent ga je iemand anders helpen met opeten. En daarna gaan we weer verder. Wat verder is vertel ik later.

Ik: Hoe veel tijd zouden jullie willen besteden in jullie museum?
Child E: 6 uur. Omdat ik ook als groot mens moet koken.
Child D: Ik wil miljoen uur in het museum zijn. Nee, nee, ook 6 uur. Net als Child E.

Ik: Child E zei net dat ze opa mee wilt nemen naar haar museum. En jij Child D?
Child D: Ik ook!
Ik: Niet met jullie ouders?
Child E: Ja, ook met ouders, met de hele familie zei ik.
Child D: Ja, ik ook. Ik ga met Child E mee, want dat is mijn lievelingsmuseum. We gaan eerst naar haar museum en dan naar mijn appel en peertje museum.



**Child F (6.5 jaar) &
Child G (4.5 jaar)**

Ik: Wat komt er bij jullie op als jullie het woord 'museum' horen?
Child G: Moeten we dan iets tekenen dat in het museum is?
Child F: Ik weet het misschien nog niet.

Child G: Ik ga beginnen met grijs.
Child F: Ik denk aan het automuseum en ga dus een auto maken.
Child G: Een dino museum! Ik ga even nadenken welke dino ik ga maken..
Child F: Ja, dat wil je altijd hè.

Ik: Ken je alle dino's ook, Child G?
Child G: Ja, van het dino museum. Misschien niet allen. Skeletten. Ik weet niet hoe / hoe veel.
Child F: Je kunt toch botten tekenen!? Zo, gewoon een beetje verzinnen. Ik verzin gewoon een auto.
Child G: Dino's bestonden vroeger. Maar deden die iets bij de mensen?

Ik: Is dat een raceauto, die je aan het maken bent Child F?
Child F: Ja, ik houd van raceauto's. Van Max Verstappen. Ik kijk ook formule 1.

Child G: Dit is een tand!
Child F: Ga je ook een dino maken Child G? En mag ik dan ook meer auto's maken?
Ik: Dat mag allemaal!
Child G: Dit is een andere tand. En nu maak ik een poot. Nu ga ik gewoon een lichaam doen en dit zijn tanden.
Ik: Dat lijkt een beetje op die Halloween posters die we beneden zagen hangen.
Child G: Waarom zijn er Halloween posters?
Ik: Omdat het bijna Halloween is.

Child F: Hoe kan ik nu een deur maken in een auto?!

Ik: Met een vierkant? Het is altijd heel lastig om auto's te tekenen. Dino's ook trouwens.
Child F: Echt? Ik kan heel mooi dino's tekenen.

Child G: Ik heb hele scherpe nagels [op de dino tekening getekend]

Ik: Zijn jullie wel eens in het Mauritshuis geweest in Den Haag?
Child F: Wat is dat?

Ik laat een foto zien.

Child F: Ik denk het misschien niet. Misschien misschien. Nee, ik ben er nooit geweest.

Ik: Zijn jullie wel eens in een museum geweest met alleen maar schilderijen aan de muur?
Child F: Ja, dat wel. Van Zwarte Piet.
Child G: Piet Rembart
Ik: Rembrandt? Die hangt ook in het Mauritshuis!

Child G: Deze dino heb ik gezien.
Ik: In het echt?
Child F begint te lachen.

Ik: In welk kunstgalerij museum zijn jullie dan geweest?
Child F: Piet museum, automuseum.
Ik: Hadden die alleen maar schilderijen aan de muur hangen?
Child F: Niet schilderijen, maar auto's in het automuseum.
Child G: In het dino museum kon je ook dino's in het echt zien!
Child F: Ik ben daar niet geweest, want toen was ik naar een feestje.
Child G: Maar weet je waar het museum is!?
Ik: In Utrecht?
Child G: Nee, ehh, bij Leiden. Daar werkt mijn papa.
Ik: Ow, werkt die in het museum?
Child F en Child G: Nee, die werkt bij het ziekenhuis in Leiden.

Ik: Wie besluit er meestal om naar een museum te gaan?
Child F: Gewoon, als het leuk is. Mijn mama en papa zeiden, ik moest naar een feestje en Child G naar Judo, en dan kon ik niet mee, anders was ik naar de judo gedaan, maar anders ben ik te laat voor het feestje, dus gaat Child G ondertussen naar het museum.

Child F: Het poppetje heeft 5 vingers. Dat moet ik altijd even tellen.

Ik: Nemen jullie je papa en mama wel eens mee naar een museum?
Child F: Nou, meestal mag het niet, want dan moeten we meestal naar school.
Ik: Oh, dus jullie willen tijdens school naar het museum gaan?
Child F: Ja, altijd!
Ik: Dat wil natuurlijk iedereen!

Child F: Maar we hebben wel een hond.
Child G: Nee, dat is maar die woont niet bij ons thuis, dat is Janna, maar die woont bij onze buurvrouw.
Child F: Want die is ziek en dan helpen we haar om hem uit te laten. Het is onze vriendin.

Child G: Ik ben al klaar met de dino's. Twee dino's! Dit is de grote, dit de kleine. Nu een ander kleurtje. Mag ik hem inkleuren?
Ik: Dat mag, maar er zit niet zoveel inkt meer in ben ik bang
Child F: We moeten wat bewaren voor de andere kindjes. Ik ga niks inkleuren.

Ik: Wanneer zijn jullie voor het laatst bij een museum geweest?
Child F: Een jaartje geleden.
Ik: Met wie gaan jullie dan naar een museum?
Child F: Vaak gaan we...
Child G: Ik ging met papa mee naar een museum.

Child F: Dat was gisteren.
Ik: En waarom alleen met papa?
Child F: Want ik had een feestje.
Ik: Oh, dat was gisteren! En had papa besloten om te gaan, of jij Child G?
Child F: Ik dacht, Child G wil vast niet alleen thuiszitten, dus ik heb het bedacht. Anders heeft Child G toch niks te doen..

Ik: vond je het leuk Child G?
Child G: Het was donker bij de dino's! Heel donker.

Child F: Wanneer heb jij Child G opgehaald, want ik kwam pas net?
Ik: Ongeveer tegelijk.
Child G: Want ik wist waar jij was!
Ik: Ja want hij zei dat jij in het klimrek was ofzo.
Child F: Nee, niet in het klimrek, maar in de zandbak.

Child F: Waarom zaten de andere kinderen alles in te kleuren?
Ik: Dat vonden ze leuk.

Child G: Welke kleur zal ik de dino doen? Hij hoort blauw te zijn deze! En deze ook!
Child F: Nou, dan is de blauw bijna op denk ik straks..
Ik: Ja, dat denk ik ook..

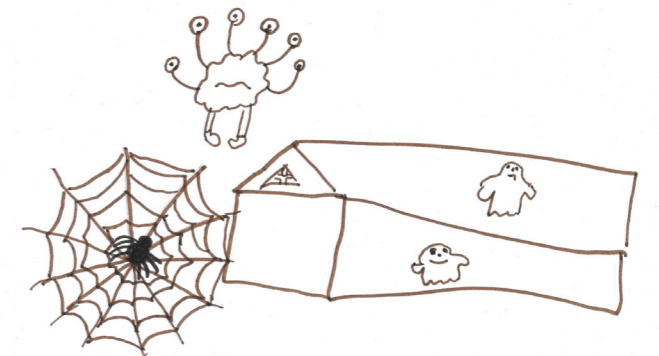
Ik: Child G, wat vond je leuk aan het museum?
Child G: Ik vond alles leuk. Je kon alles voelen.

Child F: Ik hoorde net een fluitje. Als ze crackers gaan eten mis ik dat..
Ik: Ik kan vast wel zorgen dat er wat crackers overblijven zo.
Child F: Hoezo?
Ik: Ik vraag gewoon aan de juffrouw of ze nog een cracker heeft. Komt vast goed.

Ik: Maar terugkomend op het Piet museum; wat kon je daar doen?
Child F: Schilderijen bekijken. Ik



6 1/2



vond al dat gekras best wel mooi.
Ik: gekras?!
Child F: Nee, ik houd niet van gekras. Het was gewoon mooi.
Ik: Wat vond je er niet leuk aan?
Child F: Niks. Dat schilderij daar [wijst naar de muur] vind ik ook mooi.
Child G: Ik vind die bloem mooi!
Child F: Is het geschilderd?
Ik: Nee het is een foto.

Ik: Met wie was jij naar het Piet museum?
Child F: Met mijn hond.
Ik: Mocht die mee naar het

museum?
Child F: Nee, die moest buiten wachten.
Ik: Was je toen alleen in het museum?
Child F: Jep.
Child G: Hij heeft blauwe ogen.
Child F: Ik was eens bij een heel eng museum. Toen was er een ballonnen bak echt helemaal vol, je kon niet meer lopen, en toen moest je er als zo'n mummie in. echt propvol. En toen knalde alles. Dat was in Duinrell.

F

F



Child G: Ik zou naar een gewone ballenbak gaan.

Ik: Child F, ik zie dat jij nog meer hebt getekend.

Child F: Ja, een poppetje.

Child G: Zo zag deze dino er uit!

Child G: Ik ben 4. 4 en een half!

Ik: Mooie leeftijd! Kun je dat schrijven?

Child F: Ik kan 6 schrijven. 6 en een half.

[Ik leg uit hoe je ½ kunt schrijven]

Ik: Je mag nog een keer oefenen, Child F, door de leeftijd van Child G te schrijven.

Child G: Ik weet het! Ik weet het!

[Child F legt uit hoe je ½ kunt schrijven aan Child G en doet het voor / wijst het aan op het blaadje. Zodra ze het voor wilt doen roept Child G dat hij het zelf weet.]

Child F: Dan onthoud ik het voor andere tekeningen.

Ik: We gaan zelf een museum ontwerpen.

Child F: Ik wil een Halloween museum.

Child G heeft nog geen '2' onder de '1' van 4 ½. Dus ik leg het uit en hij schrijft zelf een '2'. Child F prijst hem.

Child G (na lang nadenken): Een slalomrondjes museum. Ik wil de blauwe kleur!

Child F: Waarom is blauw toch zo populair?

Ik: Ik weet het ook niet. Paars is mijn lievelingskleur.

Child F: Mijne ook hoor.

Child G kijkt af bij Child F haar tekening.

Ik: Probeer niet af te kijken Child G.

Child G: Maar ik wil slalomrondjes tekenen.

Ik: Child F, waarom wil jij een Halloween museum?

Child F: Dat vind ik mooi. Nee, ik houd van bang zijn.

Ik: Maar je vond die ballonnen niet leuk vertelde je net. Was je daar niet bang?

Child F: Nee, ik was niet bang, maar ik vond het niet leuk, want ik moest er in en toen werd ik naar binnen geduwd.

Child G: Zo is die toch mooi, dat slalom rondje?!

Ik: Prachtig!

Ik: Jij hebt een bijzondere vorm museum, Child F. Een soort driehoekige vorm? Met een vierkant daaronder.

Child G: Nu ga ik hier slalommen.

Ik: Ow, jij hebt drie verdiepingen?

Ik: Waar gaat jullie museum komen?

Child G: Mijne komt in een bepaalde Nederlandse stad. Bij Nederland.

Child F: Mijne in Afrika, omdat die arm zijn. En dan hebben ze een leuk museum en zo. Toch?!

Ik: Wat kun je allemaal doen, zien en horen in jullie musea?

Child G: In de mijne kun je slalommen.

Child F: Bij mij komt een spook die "Hoeeee" zegt.

Ik teken één spook

Child F: Bij mij komt er nog een spook in!

Child G: Bij mij komen er ook spoken. Want hier zitten ook enge dingen in (tussen de slaloms)

Nadat er kinderen ons onderzoek lokaal binnenstormen en ik ze vertel dat ik over 5 minuten klaar ben, vraagt Child F of ze weer terug komen over 5 minuten. En ze vraagt of ik dat nou ook deed

vroeger. En waarom de kinderen binnen kwamen:

Child F: Is dit een kamer voor grote kinderen ofzo?

Ik: Ik weet het niet, ik denk het wel.

Child F: Ja, deze is voor de orka's (een groepsnaam op de BSO).

Ik: Met wie zouden jullie het museum bezoeken?

Child F: Nou, wat zou ik leuk vinden? Met mijn vriendinnetje.

Child G: Mijn slalom museum is klaar! Ik zou hem bezoeken met papa. Die ging me gisteren elke keer tillen.

Ik: Ow, wilde je niet meer lopen? Mijn papa tilde me ook altijd vroeger.

Child F: Waarom?

Ik: Omdat ik dan moe was.

Child F: Wou je dat?

Ik: Ja, dan ging ik altijd op zijn schouders zitten.

Ik: Hoe lang zouden jullie rond willen lopen in jullie museum?

Child G: 30 uur, want dat mocht ik ook in het dino museum.

Child F: 3 uur.

Child F heeft een alien getekend bij haar museum.

Beide kinderen zijn klaar met hun tekening. Child G wil zijn tekeningen houden. Child F niet.

Child F vraagt of ik later nog een onderzoek kom doen.

Child F: 'Was dit één onderzoek of twee?'

Child F kan niet kiezen tussen welke kleur gum ze wil.

Child F: Child G, kies jij maar eerst.

Child F kan niet goed bij de deurknop, dus ik doe de deur open.

Child G: Ik kan er al lang bij!



Child H, 10 jaar.

Ik: Kun je tekenen wat er in je opkomt als je het woord 'museum' hoort?

Child H: Vincent van Gogh komt bij me op, maar dat is heel lastig om te tekenen..

Child H: Als ik denk aan tekenen heb ik wel wat in mijn hoofd. Mag dat ook?

Ik: Wat ben je nu aan het tekenen?

Child H: Eerst wat gras, dan wat bomen.

Ik: Zie je wel een link tussen musea en wat je tekent?

Child H: Niet echt.

Child H: Op school hadden we een juf vorige jaar, die was best streng, en toen gingen we elke keer van een kunstenaar iets tekenen. Dus Rembrandt, van Gogh, dat soort dingen.

Ik: Wat heb je bijvoorbeeld getekend?

Child H: De Nachtwacht bijvoorbeeld.

Ik: Ow, wow, die is wel super lastig. Daar staan veel mensen op enzo.

Child H: Of wacht, nee, niet de Nachtwacht. Ik weet niet meer hoe die heet precies.

Ik: Weet je nog wel hoe die eruit zag ongeveer?

Child H: Ja, met die bomen en schilderijen en die sterren. En dat dorp dat licht geeft.

Ik: Oh, van Van Gogh.

Child H: Ja. Oh, de Sterrennacht!

Ik: Dan ben je daardoor misschien toch stiekem uitgekomen op wat je nu tekent.

Child H: Ja, misschien wel.

Ik: Ben je wel eens in het Mauritshuis geweest?

Child H: Ja, met mijn moeder en vader. Ik weet niet wie heeft besloten om erheen te gaan.

Ik: Had jij dat toen bedacht?

Child H: Ik had wel over het

Mauritshuis gehoord en het leek me leuk om er naartoe te gaan, maar niet dat ik speciaal dat zou zeggen tegen mijn ouders.

Ik: Wat vond je van het museum?

Child H: Best wel leuk, maar ik kan het me niet heel goed herinneren omdat het redelijk lang geleden was. Iets van 3 – 4 jaar. En als klein kind ga je dan vaker naar musea.

Ik: Wat denk je dat je leuk vond?

Child H: Nou ik geloof dat de Nachtwacht er toen was. Misschien was het een ander, maar het was wel een redelijk groot schilderij. Ik vind een groot schilderij wel leuk, want je hebt dan meer om naar te kijken.

Ik: Wat zou het leuker maken?

Child H: Iets meer dingen om te doen. Bijvoorbeeld dat je er een echt verhaal bij hebt of een speurtocht. Ik weet niet meer goed te herinneren wat ze toen hadden.

Ik: Weet je een ander museum te herinneren dat alleen maar schilderijen aan de muur had?

Child H: Nee. Althans, ik ben heel slecht in die namen en wat het is onthouden.

Ik: Welk museum weet je nog te herinneren waar je recent bent geweest?

Child H: Heel dicht bij het universum [omniversum]

Ik: Was dat het museon?

Child H: Ja! Dat was op een soort van schoolreisje. Ik vond het best wel leuk. Waarschijnlijk zouden we met school als we naar Mauritius [Mauritshuis] zouden gaan ook wat speciaals doen.

Ik: Ga je wel vaker met je familie naar musea?

Child H: Alleen met mijn ouders. Niet echt met familie. Ik ben niet heel veel naar musea geweest. Maar de vorige keer was bijvoorbeeld naturalis. Het was

leuk; er was veel te zien en echt al bij het begin zag je meteen wat er allemaal was. Ik vond de skeletten het leukste om te zien.

Ik: Wat vond je er minder leuk?

Child H: Nou, soms stonden er van die informatieborden, maar niemand leest die echt.

Ik: Wie had toen besloten om erheen te gaan?

Child H: Nou, toen ging ik er echt graag naartoe en toen was ik echt nog heel erg fan van het nieuws, dus toen wou ik er altijd naartoe. Ik denk dat het 3 jaar geleden was. Ook al weer een tijdje. Ik ben al heel lang niet meer naar een museum geweest.

Ik: Zou je vaker willen gaan?

Child H: Ligt eraan welke. Actieve musea zou ik willen heengaan. Dingen doen.

Child H vraagt of hij zijn naam en leeftijd op de voor- of achterkant van zijn tekening moet zetten. Hij benoemt dat hij niet heel goed kan tekenen.

Ik: Waar zou je je eigen museum plaatsen?

Child H: Ik zou het museum ergens in de stad zetten, net als het Mauritshuis. Want daar zijn dan meer bezoekers. Ik zou het gewoon in Nederland plaatsen.

Ik: Wat zou het onderwerp zijn van je museum?

Child H: Iets met geschiedenis. De Tweede wereld Oorlog. Ik ben wel eens in bunkers geweest.

Ik: Hoe zou je museum eruit zien van buiten en van binnen?

Child H: Ook een beetje een bunker vorm, ook een beetje ondergronds.

Child H tekent een langwerpige gebouw onder de grond, met aan één uiteinde een gebouw deel dat boven de grond komt. Hierin tekent hij een groot raam.

Ik: Hoe groot zou het ongeveer zijn?

Child H: Groot. Een soort luxe bunker. Niet luxe ingericht, maar gewoon in grootte. Er komen ook wel wat schilderijen in. Op een paar plekken en een paar grotere. En dan wel schilderij foto's van uit de 2e wereld oorlog. En vooral van die vertellingen waar je ook die koptelefoons bij hebt. Ook wel een speurtocht. Ook laten zien hoe zij het hadden in die tijd. Door bijvoorbeeld zo'n wc pot die eigenlijk een emmer is.

Child H: Hiernaast zit een trapje die onder de grond gaat als ingang. Het zou één laag onder de grond zijn. Het grote raam zorgt ervoor dat je van beneden naar buiten kunt kijken. En dat je achter het raam van die neppoppen neerzet. Met het Hitler teken en kostuums bijvoorbeeld.

Ik: Wie zou je meenemen naar je eigen ontworpen museum?

Child H: Mijn vader en moeder. Omdat ze het dan leuk vinden en misschien trots zijn.

Ik: Hoe lang zou je willen rondlopen in dit museum?

Child H: Ehm, ik ben niet echt een museum kindje. Dus dan zou ik hooguit een uur rond lopen.

Ik: Wat zou het pronkstuk zijn in het museum?

Child H: Ik denk dat je echt échte dingen hebt, die er in de oorlog echt waren. Niet iets specieks.

Ik: Hoe heb jij eigenlijk die interesse in WO2 zo gekregen?

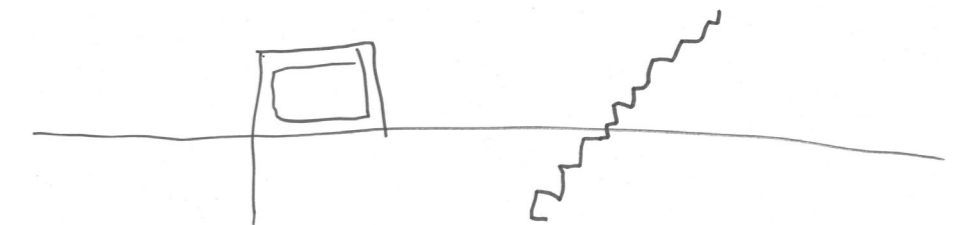
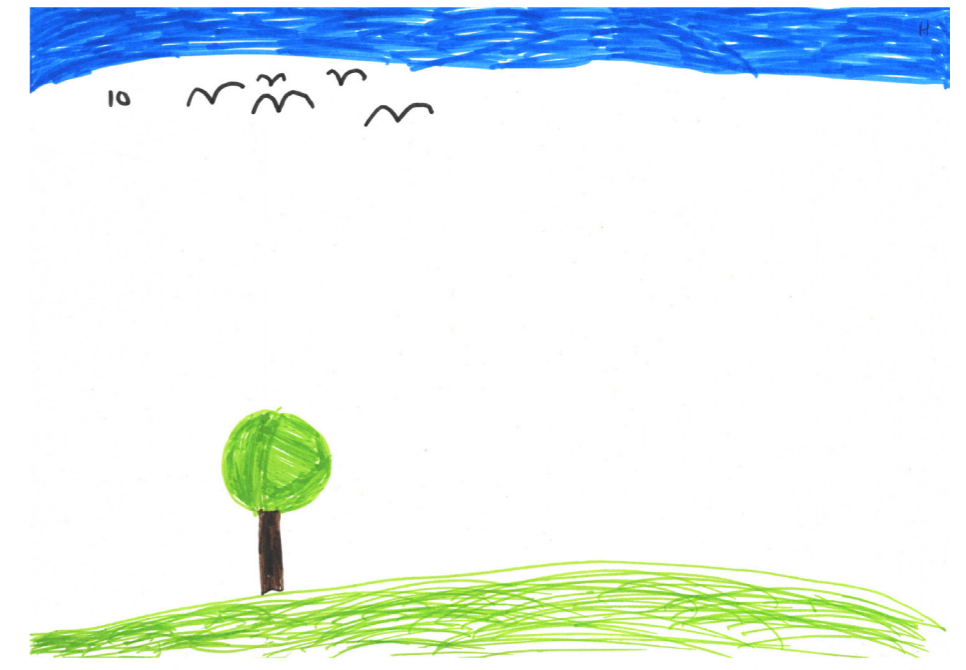
Child H: Nou, op school vond ik het een heel leuk geschiedenis onderdeel.

Child H: Het Mauritshuis is toch ook een stuk onder de grond?!

Ik: Ja, klopt, hoe weet je dat nog?

Child H: Daar is toch een lift?

Ik: Oh, dus dat weet je echt nog goed te herinneren.



Child H: Ja, maar ik ga ook best vaak naar de stad en daar loop je dan langs het gebouw. Daar zit toch het grootste deel van het museum in? En daar is ook zo'n raam waar je naar binnen kunt kijken. Volgens mij zat daar een hek wat er niet meer is. Child H vindt de gum mooi en klinkt verbaasd. Hij kiest zijn lievelingskleur als gum kleur.



Child I, 4 jaar oud.

Ik houd van oranje.

Het woord museum:

Child I tekent iets hoogs.

Child I: Dit is erg hoog. Dan kan er wat onder. Iets dat is gemaakt. Stenen eronder maken het super hard.

Child I: Het gebouw heb ik niet gehoord. Als je goed luistert kun je een gebouw horen. Als iemand 'klok klok' zegt dan hoor je het. Of als iemand hard rondrent door de kamer en roept: 'Ik weet niet waar die is en iedereen is weg', dan hoor je het misschien.'

Child I weet welke letter eerst komt in zijn naam. Hij schrijft van rechts naar links. Hij vindt dat hij een lange naam heeft.

Child I: Deze gaat helemaal zo: sjjuuw zjuuw zjuuw. [geluidjes gemaakt bij de bewegingen]

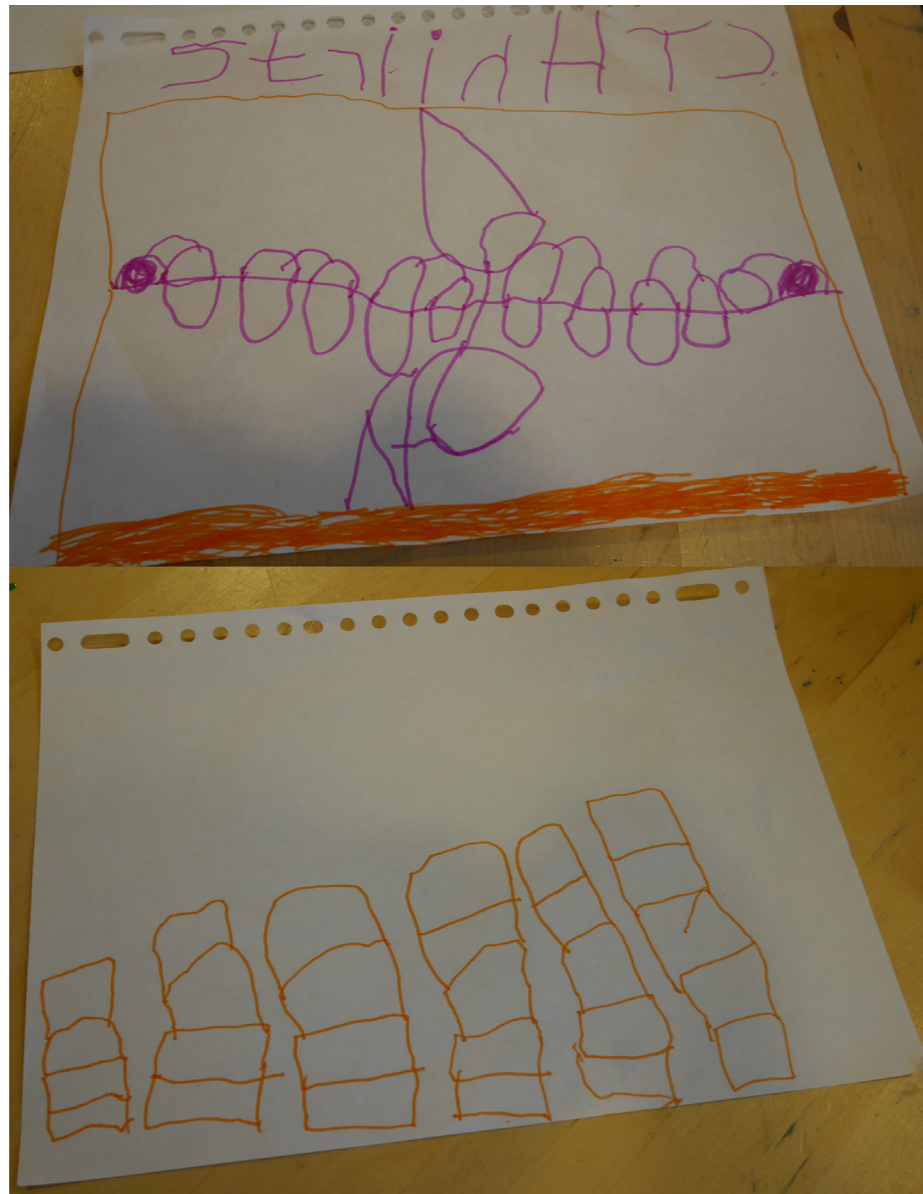
Child I weet niet meer welk museum hij is geweest. Ook niet wanneer: Mama had het net gezegd, maar nu weet ik het niet meer.

Ik noem de naam: het Mauritshuis en laat foto zien.

Ja, daar is Child I geweest.

Child I: Ik had wel een boek. En er was een winkel en ik mocht een potlood. En er waren super veel trappen. En daar was ik moe van. Ik was er met mama. Mama zei dat ze er heen wilde. En ik ging mee.

Child I: Ik kan wel heel mooi tekening maken. Ik kan met alle kleuren de mooiste tekening maken. Zo en zo en dan kleur ik hem met alle mooiste kleuren in. En met een hartje erop. En met een zon. En dan maak ik een verjaardag. En een ketting. En ik heb ook al een andere tekening bij school gemaakt. Voor mama en mij. Twee.



Eigen museum:

Child I: Nog een kamer, nog een kamer, nog een kamer. Heel veel kamers. Alleen maar vierkant.

Child I legt me uit hoe je van één grote vierkante kamer een tweede kan maken door een streep door het midden te zetten.

Child I: Ik maak de kamer hoger. Super hoog.

Child I maakt per ongeluk een driehoekig 'dak', maar zegt dat dat per ongeluk ging. Het moet ook vierkant zijn.

Ik: Wie zou je mee willen nemen naar je museum?

Child I: Niemand, alleen maar mama. Omdat mijn broertje al naar ergens anders ging.

Ik: Wat zou je willen doen in je museum?

Child I: Ik zou mijn mooiste tekening die ik gemaakt heb en net heb laten zien met mijn vinger laten zien voor de baby [zusje].

Child I: Ik houd van oranje.

Ik: Dus je museum zou helemaal oranje worden?

Child I: Ja.

Child J, Child K en Child L (3 jaar)

Child L: Ik kan twee letters maken. Ik kan het je wel leren.

Ik: Gaan jullie wel eens naar musea?

Child K: Nee, ik ga nooit naar museums. Alleen maar naar monkey town.

Child L: Maar ik ga wel altijd naar museums met mijn oma!

Child J: Ik ga naar Italië.

Child K: Ik ga ook altijd naar Italië.

Child L: Mijn oma ook.

Child K: En weet je: daar zijn heel veel bergen. En ik heb op de hoogste berg geklommen. En weet je hoe die berg heet? Dolfa.

Child L: En daar stond die vulkaan toch?

Child K: Ja. En er waren lavastenen. En lava die al hard was. En steen. Maar dat was ver weg.

Ik: wat komt er in jullie op als jullie het woord museum horen?

Child K: Ik kan een spuugmonster maken!

Child L maakt letters, want een museum doet hem denken aan letters. Hij laat zien hoe hij letters maakt. Wel twee.

Child K vraagt of ik weet hoe spuugmonsters eruit zien: Ik heb een spuugmonster gemaakt. Die kan alleen maar spugen.

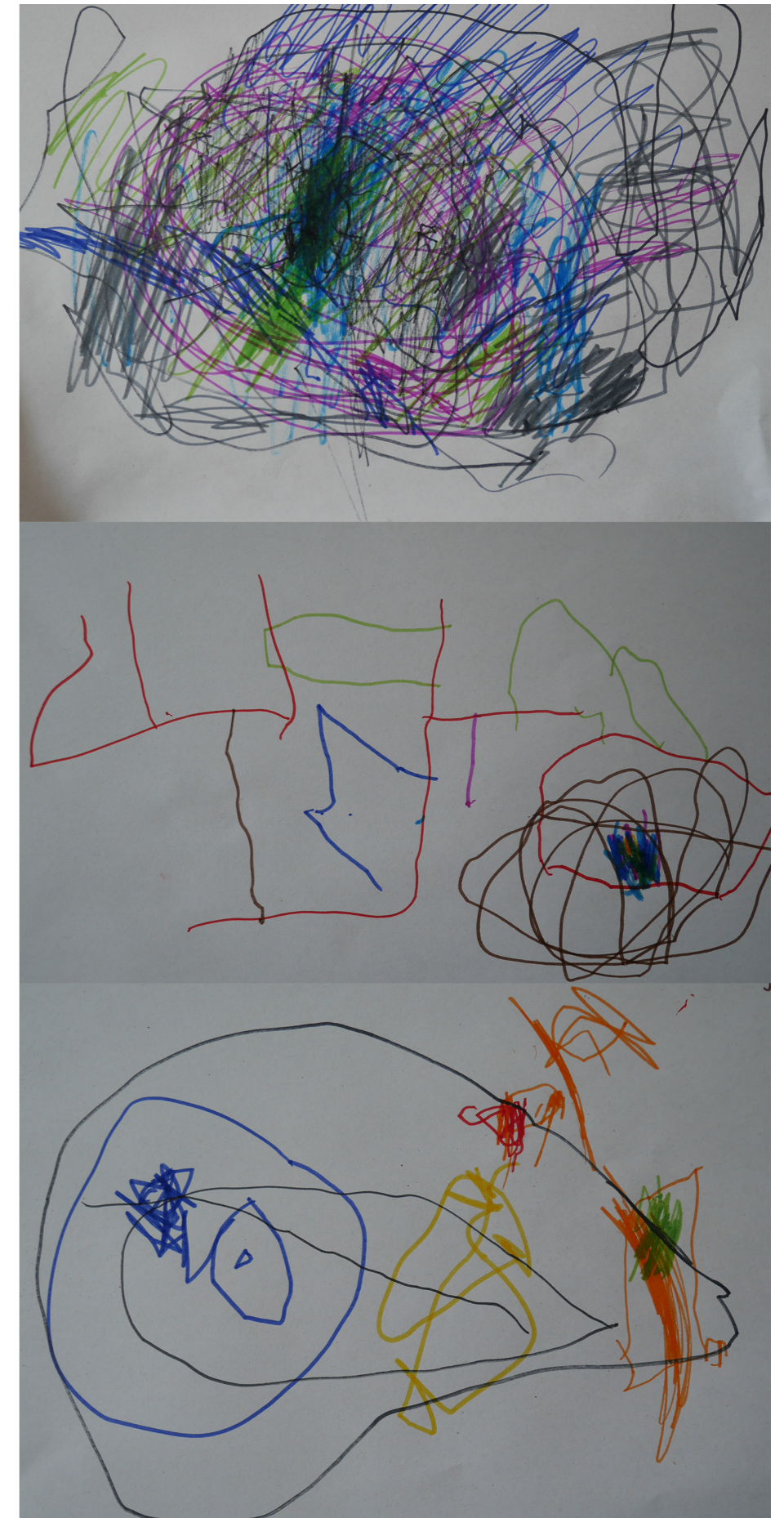
Child L: een spuugmonster kan heel erg spugen en duwen. Alles kan die.

Child K: En lava spugen.

Ik: hoezo moet jij aan spuugmonsters denken?

Child K: Die leven in een museum. Maar alleen maar in hout.

Nadat ik noem dat dat me doet denken aan houtwormen, starten Child K en Child L een gesprek dat ze die dag schat gingen zoeken en een worm vonden. En dat ze hem aanraakten en vies vonden.



Ze zijn glibberig omdat ze onder de grond zijn.

Child L noemt zijn letters nu letter monsters.

Child J maakt een sneeuwpop. Ze vraagt of ze de tekening mee naar huis mag nemen.

Child K en Child L bespreken hun achternamen. Maar om de haverklap vergeten ze hun eigen achternaam weer.

Als ik vertel dat de kinderen de tekening later naar huis mogen nemen vraagt Child L waar ik woon. Zelf vertellen Child L en Child K één voor één dat ze in Den Haag wonen.

Child J vertelt dat ze in haar eigen huis woont.

Child J vertelt dat ze een sneeuwpop maakt en een tent. Ik: Leeft die sneeuwpop in de tent?

Child L: Nee, sneeupoppen leven in de sneeuw.

Ik: ook in musea?

Child L: soms. Meestal in de dierentuin

Child J: Het is een natte sneeuwpop.

Child L tekent een gevangenis, want: monsters hebben altijd een gevangenis. De één eet alles op en groeit en dan komt hij in de gevangenis.

Child L: mijn monster leeft in monkey town, niet in het museum. Alle kinderen zijn er geweest. Je kunt er klimmen, springen en soms ook voetballen. En in de ballenbak.

Ik: zijn jullie wel eens in het MH geweest?

De heren niet.

Child J: ja, ik vond het mooi.

Groen en wit. Ik ben er met mama geweest. Mama en ik wilden gaan.

De kinderen bespreken welke kleuren ze mooi vinden.

Child K tekent ondertussen een spuugmonster apparaat en maakt schiet geluiden.

Child J zegt dat de sneeuwpop heel groot is.

Child L vraagt wat de volgende opdracht is.

Ik: We gaan zelf een museum maken.

De kinderen zijn enthousiast.

Child L: Maar ik kan zelf geen museum maken..

Child K wil een vierkant museum maken.

De heren bespreken hoe hun naam geschreven wordt.

En hoe oud ze zijn. Dat vergelijken ze met elkaar. Child L vertelt dat hij 2 december jarig is.

Dan bespreken ze hoe de juffen heten. En welke dagen ze werken.

Child K: Ik heb een broer en die heet FIX, en die tekeningen zijn allebei voor FIX. Want ik heb al heel veel dingen voor Benjamin. Ik wil wel eens met hem naar het museum.

Child J: Ik wil met FIX naar het museum. Ik weet niet wat ik daar wil doen.

De kinderen zijn afgeleid door een jongetje met krullen dat buiten staat en ook 3 jaar is.

Child L: Ik vind niks leuk, alleen het Dino museum. Naturalis. Over dinoën en T-Rex.

Child K vraagt of hij al klaar is: er zijn alleen spuugmonsters. Want ik houd van spuugmonsters.

Child L houdt van Pieuwmonsters. Er zijn ook dino's te zien.

Child K: en ook in de mijne.

Child J: Ik maak een tuintje.

Child L: Dit huis heeft heel veel poten. Omdat hieronder water is. En hier is een stoep. Het kindje loopt op mijn stoep.



A16. Generative sessions Rembrandtschool Delft.

Child M, 6 jaar.

Child M: Het eerste waar ik aan denk bij een museum is een schilderij. En ik teken er een mannetje in, omdat er in het Mauritshuis best veel mannetjes op het schilderij staan. Maar ik moet nog een paar mooie tekeningjes op de lijst maken, want dat staat er meestal op.

Child M voelde zich gewoon welkom in het MH:

Child M: Ik zag toen ik binnen kwam heel veel mensen. En foto's van schilderijen en die veranderden steeds.

Child M weet niet meer wat voor mensen hij zag. Ook niet of hij iets heeft geleerd.

Child M: Het museum ging over schilderijen. Dat vond ik het leukste aan het museum. Ik vond er eentje met heel veel dieren erop het mooist, omdat die dieren allemaal boos keken omdat er twee mensen op zaten en een slang gaf hen een appel waarvan god zei dat ze het niet mochten eten en toen aten ze het.

Child M heeft dezelfde tekeningjes als op zijn schilderijlijst in het schilderij getekend.

Ik: zijn dat dezelfde tekeningjes als op de lijst?

Child M: Ja omdat het mannetje aan het dromen is en hij wordt wakker en dan wordt hij bang omdat de tekeningjes op de muur zitten. Ik wist niet wat ik verder moest tekenen en toen dacht ik aan dat.

Child M is nooit in MH geweest met familie. Wel in een ander museum:

Child M: Maar toen was ik nog klein. Dat was met opa en oma. Opa besluit om naar een museum te gaan.

Andere dingen die Child M met opa en oma doet: een dagje naar het strand, zwemmen, en een wandeling maken. Het zwemmen vindt hij het leukst:

Child M: Omdat er daar speelgoed was waarmee je mocht spelen: ballen, slangen om te gebruiken om te zwemmen onder je nek.

Child M zou wel eens naar een schilderijen museum willen met familie:

Child M: Omdat daar heel veel mooie schilderijen hangen en fotootjes. En het is er lekker warm.

Ik: Je kan mooi schrijven.

Child M: Dat komt omdat, ik schrijf nooit, maar thuis moet ik soms briefjes schrijven. Voor verjaardag van papa. Dat is al geweest toen hadden we een plant gekocht en daar hadden we allemaal mooie tekeningen op gemaakt. Ik heb een broer en stiefbroer en stief zus. Ik woon met 6 in een huis met mama en met papa woon ik met drie mensen.

Ik: Waar zou jij je eigen museum willen hebben?

Child M: In de stad Delft.

Child M: Het makkelijkste zou zijn als we eerst het moeilijkste deel bedenken: wat voor museum

het is, want anders vergeet je de andere dingen en moet je die weer bedenken.

Child M tekent een soort van vierkant museum. Met een dak zoals hij op huizen herkent: En in het midden zet hij het woord 'museum'. En naast het woord zet hij museum tekens (een soort logo).

Child M vraagt hoe je museum schrijft. Ik spel de letters en hij zet het om in zijn eigen speltaal. (UU = u, Es = ss)

De deur komt rechtsonder. Het huis krijgt 1 verdieping, want er is niet genoeg plek voor meer. Hij wil er een trap bij.

Child M: Het is een niet zo grote verdieping. En hier staat een ding om doorheen te lopen om naar schilderijen te kijken. Een soort van deur, maar zonder knop. Een soort poort.

Ik heb 'm anders dan jij, maar dat maakt niet uit.

Child M: Daar kun je schilderijen kijken, maar je kunt niet door de poort helemaal heen kijken. Boven op de soort van deurpoort komt een schilderij. Met een mannetje erin. En met heel dunne streepjes komt er een kruisje in het schild van het mannetje. Met armen houdt hij het schild vast.

Ik teken een schilderij, maar hij verbetert mijn tekening door het zelf te maken. Hij bedenkt het schild zelf en heeft het nog nooit gezien.



Child M: Wacht, hier komt nog een schilderij waarop iemand iemand anders vastpakt. Omdat ze ruzie hebben.

Ik: Vind jij schilderijen heel erg leuk?

Child M: Ja, nou niet echt, maar ik vind ze best wel leuk.

Child M is nog nooit bij een heel stom museum geweest.

Child M maakt een schoorsteen op het dak:

Child M: Omdat je soms bij een museum ook een schoorsteen ziet.

Ik: Met wie zou jij dit museum bezoeken?

Child M: Met mama, omdat zij heel erg van museums houdt.

Ik ben niet vaker met mama bij museums geweest.

Ik: Wat zou je haar laten zien in dit museum?

Child M: Weet ik niet.

Ik: Hoelang zou je met haar rondlopen door dit museum?

Child M: Zolang het museum open is. Ik zou kijken naar de schilderijen, stukje lopen, en daar wat eten. Maar dat doen we buiten het museum. Naast het museum is een tentje. Je gaat hier uit de deur en dan daarheen. En daar staat dan een tafel. Ik zou er een broodje eten.

Ik: wat zou je na het museumbezoek doen?

Child M: Naar huis gaan en een film kijken.



Child N, 7 jaar.

Child N: Meestal is een schilderij niet zo eigenlijk.

Ik: Wat teken je in het schilderij?

Child N: Gewoon een poppetje.

Ik: Heb je die wel eens gezien?

Child N: Ja ik denk het wel. Eerst loop de je de trap op en dan zie je het gelijk. In het Mauritshuis. Ik weet niet meer wat hij aan had. Het was vorige week dinsdag volgens mij en toen gingen we allemaal iets bekijken in het museum.

Child N voelde zich welkom in het MH, maar weet niet waarom.

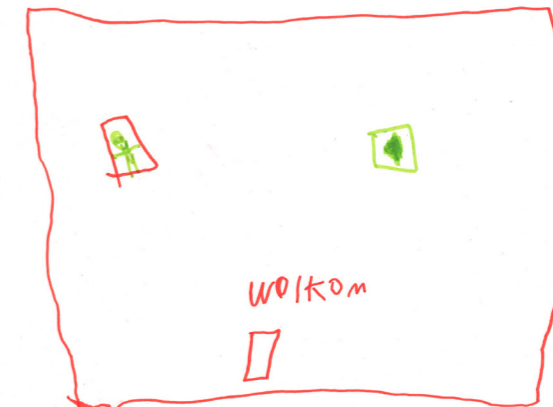
Child N: Ik zag meteen heel veel schilderijen. Ik vond ze mooi. Ik heb ook geleerd dat Rembrandt zei van 'Oh wat zit je haar mooi' en dat schilderde. Ik snapte niet waarom alles goud is in het museum. Want dat had ook een andere kleur kunnen zijn. Bijvoorbeeld zilver of blauw of zoiets. Dat zijn mijn lievelingskleuren.

Child N is nog nooit met familie in het MH geweest. Wel met zijn vader.

Child N: Ik ging ook naar een museum met mijn vader maar weet niet hoe het heet. Hij zei wel dat er allemaal skeletten waren van dinosaurussen. Mijn vader kwam er eens op heel lang geleden toen we nog niet naar het Mauritshuis waren geweest. Januari of zoiets, wel lang geleden. Toen dacht ik Leuk!

Child N: Papa besluit niet altijd om naar een museum te gaan. Maar tot nu toe wel, omdat we maar één keer naar het museum zijn geweest. En ik dan naar het Mauritshuis.

Child N weet niet waarom hij nooit eerder naar musea is geweest. Ze



gaan ook niet vaak naar andere uitjes.

Child N: Want mijn vader en moeder zijn gescheiden. Ik zou wel vaker willen gaan. Ik weet niet met wie. Dat is een moeilijke keus.

Ik: Waar zou jouw eigen museum komen?

Child N: In mijn huis of zoiets. Dat vind ik leuk. Dan kunnen andere kinderen ook kijken wat er allemaal in mijn huis is.

Child N tekent een vierkant gebouw met schilderijen erin. Er staat een poppetje op het schilderij.

Child N: Dat is Maurits. Oh nee, Rembrandt. Omdat hij al heel lang dood is.

De ingang zit in het midden van het gebouw en er staat 'welkom' boven. De deur zweeft een beetje. Dus je moet naar binnen springen.

Ik: Wie zou je langs laten komen?

Child N: Vrienden enzo, gewoon allemaal mensen.

Ik: Hoelang zou je rond willen lopen?

Child N: Lang, omdat het best wel groot is. Je kunt in die tijd naar andere schilderijen kunnen kijken. Een ander schilderij kan een blaadje zijn of zo iets, die bijzonder is. Ik kan niets anders verzinnen.

Child N weet niet hoe het museum zou heten. Ook niet wat hij na afloop zou doen in het museum. Behalve blijven.



Child O, 7 jaar. (Geen beeld- of geluidmateriaal).

Child O: Ik denk aan een schilderij met twee poppetjes [ik en een vriendin], een zwembad en een huis. Want het is fijn om in een zwembad te liggen. Dat heb ik laatst in de zomer bij een vriendin gedaan. Die heeft een groot zwembad. Ze woont in de buurt: je hoeft alleen maar over de brug heen. Ik kom daar vaak. Ze is mijn beste vriendin en zit in groep 3. Ik heb nog twee vriendinnen in groep 4.

Child O: Ik vond het MH mooi, door de mooie schilderijen. En we gingen spelletjes doen: welke dieren je allemaal zag in een schilderij. Dan moest je je omdraaien en je vinger opsteken als je kon herinneren welk dier je zag. Toen zijn we verder gegaan naar een schilderij dat aan de linker kant licht was en de rechterkant donker. Dat was de Mona Lisa.

Ik: Die hangt niet in het Mauritshuis toch? Was het niet van Rembrandt?

Child O: Ja!

Child O: We waren er niet met de hele klas. We waren met de helft van groep 4 en een paar uit groep 5. Er was een groep 4/5 klas en 5/6.

Ik: Heb je nog wat geleerd tijdens het bezoek?

Child O: Ja, we gingen een schets maken van een man met een baard en een hond. Dat was leuk.

Ik: Was er iets dat je niet snapte in het museum?

Child O: Ja, wat ze nodig hadden in huis om wat te verven. Nu snap ik het wel.

Child O: Het leukste vond ik schetsen, want dat heb ik bijna nooit gedaan en ik wist niet hoe dat heette.

Ik: Ben je wel eens eerder in het MH geweest (met familie)?

Child O: Nee, wel in andere musea.

Child O benoemt dat de bal die in de onderzoekskamer ligt daar niet hoort.

Child O: We gingen nog een ander spel doen: met de stier, een koe en een ander dier schetsen combineren. Zo kreeg je een koe met een luipaard staart bijvoorbeeld. Ook moesten we de naam van een bepaald schilderij zoeken op een bordje.

Child O: Ik vind het leuk om in een museum zelf te mogen kiezen wat te schetsen.

Ik: Wie besluit om naar een museum te gaan?

Child O: Opa of oma, of papa of mama. Ik niet. Maar één keer op vakantie mocht ik de baas zijn en toen wilde ik ijs, maar ik was dat vergeten.. Toen zijn we wel naar het zwembad geweest waar je eigenlijk 8+ jaar voor moest zijn, maar ik mocht er toch in van pap. Niemand daar wist ook verder hoe oud ik was.

Child O noemt dat ze in deze kamer normaal bij de VSO zit en dan mag tekenen of spelen. In een kastje zouden kleurplaten zitten die juf FIX dan print.

Child O noemt dat ze wel vaker naar een kunst galerij museum wil gaan, omdat ze het leuk vindt om te schetsen.

Child O noemt dat ze het niet leuk vond toen een hond haar aan ging vallen toen ze 4 jaar was. Ze is daardoor nu bang voor honden. Het was de hond FIX die op haar ging leunen toen hij nog pup was. Nu is de hond groot geworden.

Child O: Iedereen zegt Maurits Muis, maar het is Mauritshuis.

Child O vertelt dat ze ook kijkdozen heeft gemaakt.

Child O zou haar eigen museum in Amerika plaatsen, dichtbij huizen.

Child O: Dan is het makkelijker om er heen te gaan, ook voor anderen.

Child O: FIX is een opa en zijn zoon FIX een vader, en die hebben eens bij ons gelogeerd want pap kent ze. Pap is toen alleen bij hun langsgedaan in de VS.

Child O tekent een kasteel-achtige vorm als museum.

Child O: Ik houd van kastelen. Ik heb nog nooit een kasteel met deze vorm gezien, maar het MH lijkt op een kasteel.

Child O haar museum heeft een hele grote deur en een trap die naar bijna helemaal boven gaat. Bovenaan hangt een schilderij van haarzelf.

Aan de andere kant van het gebouw is een stenen taart. Iets dat daarop lijkt heeft ze in het MH gezien.



Child P, 8 jaar. (Geen beeld- of geluidopname)

Ik: Waar denk je aan bij het woord museum?

Child P: Mag ik ook een schilderij met iets daarin maken?

Child P voelde zich welkom. Ze weet niet waarom.

Ik: Vond je het bezoek aan het MH leuk?

Child P: Ja, omdat we een tekening mochten maken van Rembrandt. En we moesten ook goed kijken naar een schilderij en dan omdraaien. Als we dan dachten dat er een oorbel op het schilderij was moest je je hand omhoog houden.

Child P: Ook gingen we kijken naar alle dieren die je zag in een schilderij. Dat was leuk, maar ik houd niet van dieren, omdat ze groot zijn en hard rennen.

Child P: Een vriendin woont bij ons in de flat en haar kat rent achter me aan als ik ren. Als ik dan met de buurvriendin ga spelen blijf ik soms binnen.
Child P: Soms is de kat bij ons binnen en dat mag niet. Eén keer was papa thuis en mijn broer ook en die zei dat de kat binnen was. Toen ging hij papa halen en mama. Toen sprong de kat over het hek op het balkon heen naar beneden. Dat hek is heel groot, dus ik weet niet hoe die kat dat deed?

Ik: Heb je wat geleerd in het MH? En snapte je waar het museum over ging?

Child P: Nee. Maar ik snapte een beetje waar het MH over ging. Het ging over schilderijen en over Rembrandt. En ook over anderen. Er was bijvoorbeeld een schilderij en heel lang geleden was er ergens water en waren er mensen. En er was een soort

tram boot en een paard trok dat. Ik vroeg toen hoe de mensen naar de overkant van het water kwamen. Maar dat wist de rondleider niet.

Ik: Was er iets wat je niet leuk vond aan het MH?

Child P: Ik vond één schilderij niet leuk. Dat was heel klein met een man erop die lachte. Dat was eng.

Ik: Ben je wel eens in een museum geweest met je familie?

Child P: Ja, maar de naam weet ik niet meer. Er was een speelplaats, maar mijn broertje was weg dus toen ging ik hem zoeken, maar toen was ik de speelplaats kwijt..
Child P: Er was ook een kijkdoos en als je op de knop drukte veranderde wat je zag.

Child P: Ik ging met papa en mama en andere mensen. Het was met een bus.

Ik: Wie besluit om naar een museum te gaan?

Child P: Ik weet niet wie het beslist. Soms vraag ik het en soms mag het en soms niet. Bijvoorbeeld of we naar de Mac mogen. Mama zegt dan vaak: vraag het aan papa, maar zeg niet dat ik dat zei! Soms gaan we dan.

Als energizer tekent Child P een schilderij met gouden lijst. Het schilderij is een grasveld met bloemetje en regenboog en een lucht met een zonnetje en een smiley.

Ik: Waar zou je je eigen museum willen plaatsen?

Child P: In Nederland, want dan is het in mijn eigen taal en kan ik ze verstaan.

Ik: Hoe zou je je museum noemen?

Child P: Mauritshuis, want ik ken geen ander museum.

Ik: Hoe lang zou je in je museum willen rondlopen?

Child P: 10 minuten, want misschien zit er een speelplaats die ik anders nog niet heb bekeken.

Ik: Met wie zou je het museum bezoeken?

Child P: Met mijn vader, want mijn moeder zegt vaak nee als er vriendinnen van haar komen en papa heeft niemand voor hem.

Child P tekent een museum in de vorm van een vierkant gebouw met driehoekig dak, een grote deur en een schoorsteen.
Child P: De schoorsteen is voor zwarte piet en de sint.

Child P tekent aan de zijkant van het museum een schilderij met een mannetje met oranje kleding. Ze kent het mannetje niet.
Child P: Het mannetje heeft grijze haren, maar is niet oud. Hij kijkt gewoon. Maar hij is boos, omdat iedereen hem aankijkt.
Child P schrijft "ik ben boos" naast het mannetje.

Aan de rechterkant van het museum tekent Child P een rode trap met een kleedje. De trap gaat naar de speelplaats.

Child P: Je kunt in de speelplaats zelf samen een nep schilderij maken op papier. Nep, want de echte kan niet. De zelfgemaakte schilderijen hangen boven elkaar, zodat je ze één voor één kunt pakken. Er zijn ook twee tafels met potloden.

Linksonder in het museum tekent Child P een plek om boterhammen te eten.

Child P: Er komt een tafel met extra stoelen, voor mama en haar vriendinnen en papa. Ook komt er een kinderstoeltje.

Child P: Boven in het museum kun je eten halen en beneden opeten.

Er zijn twee verkopers: een meisje en een mannetje. Het meisje brengt eten naar de meisjes en het mannetje naar mannen. Je krijgt een nummertje en dan komen zij het brengen. Er hangen nog weinig nummertjes, omdat er al veel bestellingen zijn.

Child P: Buiten is ook een plek om eten te kopen. Ik weet al wat voor eten: popcorn in een doosje, ik heb van een vriendin geleerd hoe je zo'n doosje kunt tekenen.

Ik: Wat zou je na het museum bezoek willen doen?

Child P: Na het bezoek kun je naar huis met de bus vanaf het museum.

Child P weet niet wat leeftijd betekent. Maar wel hoe oud ze is.



Child Q, 6 jaar.

Child Q denkt als eerste aan een schilderij lijst als hij het woord museum hoort.

Child Q: Ik denk ook aan het laatste portret van Rembrandt.

Child Q voelde zich welkom in het museum. Hij weet niet waarom.

Child Q heeft wat geleerd in het museum.

Child Q: Dat er ook schilderijen waren die ik nog niet kende.

Child Q: Het museum ging vooral over kunst. Ik vond het mooiste het Meisje met de Parel, omdat de achtergrond heel donker was en het licht kwam op haar parel.

Child Q is nooit in het MH geweest met zijn familie.

Child Q: Ik ben misschien wel in een ander schilderijen museum geweest. Soms ga ik wel met mijn familie naar een museum. Mijn vader of moeder beslist. We plannen het best wel vaak. De vorige keer was niet in de zomervakantie, maar de vakantie daarvoor [voorjaarsvakantie]. Het dinosaurus museum in Canada. Dat was leuk. Papa en mama beslisten, maar ik wilde ook wat over dinosaurussen leren. Child Q: Het leukste was dat je daar een paar dingen mocht aanraken. Bijvoorbeeld een klein beeld van een dinosaurus en andere dingen.

Child Q vond niets niet leuk aan dat museum.

Child Q: Ik zou mijn museum ergens zetten in Amsterdam, omdat dat de hoofdstad is.

Child Q schrijft naam en leeftijd boven zijn naam en leeftijd.

Child Q wil eerst het gebouw tekenen.

Child Q: Het gebouw moet er een beetje oud uit zien. Dus een beetje met mooie beelden aan de buitenkant en aan de binnenkant. De vorm moet ook een beetje oud eruit zien.

Child Q: Ik zou hier en hier [linksboven en rechtsboven bij een raam] beelden zetten. En boven in het midden een beeld van god of wat anders.

Child Q: Nu moeten we nog een beetje binnen maken. Schilderijen. Ik teken niet heel neetjes. Gewoon een beetje zo. Een mannetje. Een kopie van het laatste zelfportret van Rembrandt. Een kopie, omdat Rembrandt al dood is en het niet zo makkelijk is om dat schilderij na te schilderen.

Child Q: Andere schilderijen zouden gaan over Jezus.

Child Q: Er komt ook een luchtschilderij. Aan het plafond. Dat hebben ze ook in het Mauritshuis. Maar daar moeten dan wel beelden naar kijken, want dan gaat iedereen ook naar de lucht kijken en dan zien ze het. Dat is ook in het Mauritshuis. Maar ze moeten wel naar boven wijzen, want dan denken mensen: waarom wijzen ze naar boven? En dan kijken ze. 4 beelden ofzo.

Ik: Wat zou de museum naam zijn?

Child Q: Het Mauritshuis, maar dan niet met 'huis', maar met 'museum'. Zal ik het schrijven?

Child Q: Het Mauritsmuseum. Hoe schrijf je Maurits?

Ik: En waarom noem je het het Mauritsmuseum?

Child Q: Omdat het een beetje hetzelfde is als het MH, maar dan hangen er wel veel meer schilderijen en zijn er veel meer beelden.

Child Q: Een trap moet natuurlijk nog naar boven. Er is daar een kamer voor belangrijke gasten die in het museum komen. Bijvoorbeeld mensen die heel belangrijk zijn. Ik weet niet wie.

Ik: Wie zou je mee willen nemen?

Child Q: Mijn familie. Mijn papa die heet FIX, mijn moeder heet FIX. Mijn broer en zus en die heten FIX en zus FIX. En ikzelf. Ik zou ze als eerste naar de bovenste kamer willen nemen [voor de belangrijke gasten]. Daar wil ik ook een paar schilderijen en dan zeg ik: Kijk eens naar boven. Er zijn ook wel beelden, maar als ze die beelden niet snappen vertel ik het wel.

Ik: Hoe lang zou je willen blijven?

Child Q: Ehm. Van 9 uur tot 6 uur 's avonds. Omdat ik ze alles wil laten zien.

Child Q: Boven kunnen we wel wat schilderijen hangen van god en Jezus en andere familieleden van Jezus.

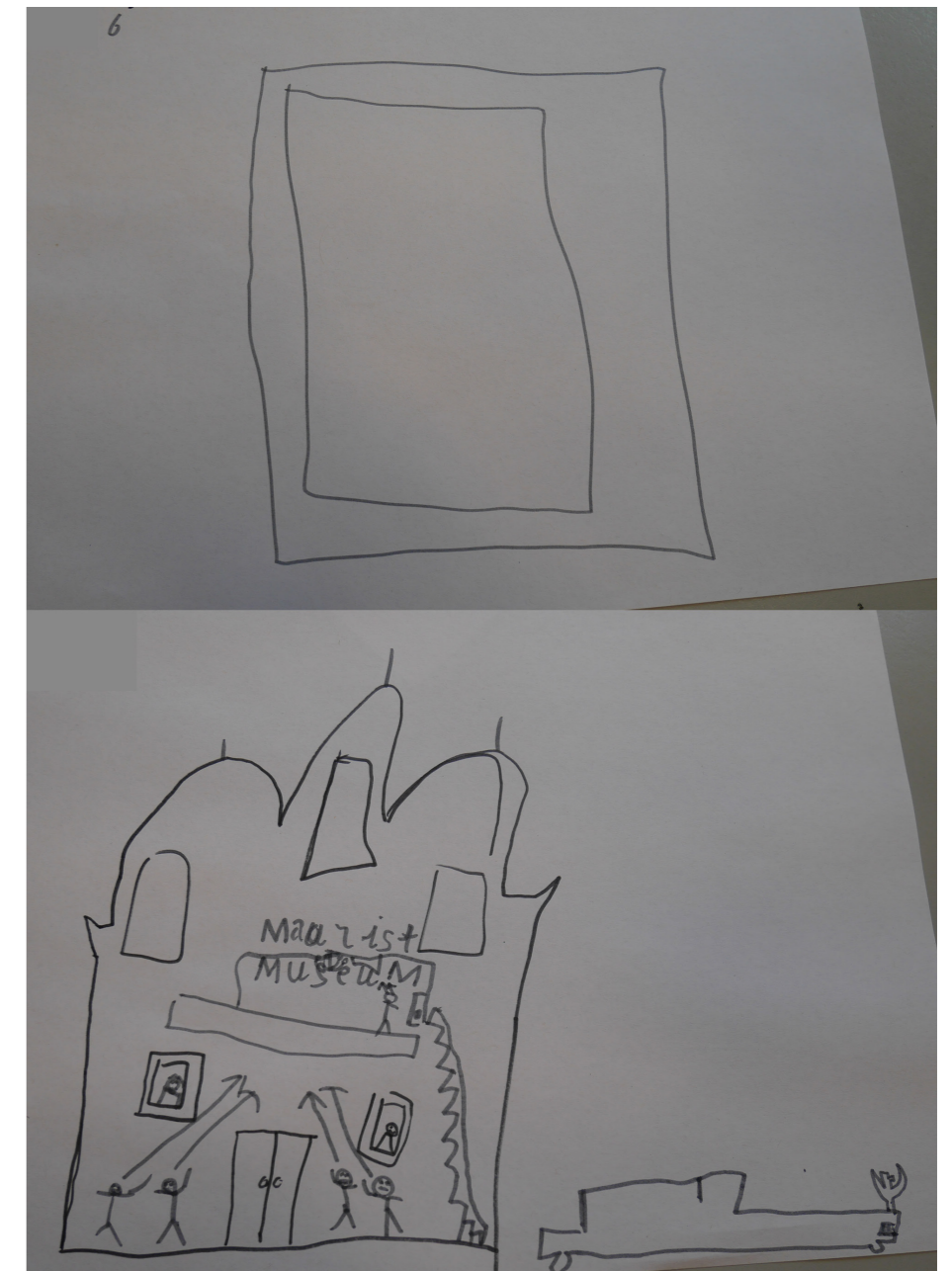
Ik: Wat zou je na afloop van je bezoek doen?

Child Q: Met de limousine naar huis. Omdat die een lange bumper heeft en dat vind ik altijd leuk. Mijn familie, vrienden mogen allemaal in die limousine zitten. En belangrijke gasten.

Ik: Wat voor beelden zijn het?

Child Q: Net als in het Mauritshuis. Maar in het Mauritshuis zijn de beelden geschilderd, maar ik wil echte beelden. Maar ik wil ze wel in de vorm van die schilderijen van beelden in het Mauritshuis.

Child Q wil zijn tekeningen houden. Hij laat zijn zelf getekende limousine nog zien. En vertelt aan een juf die langs komt dat het niet het Mauritshuis is, maar het Mauritsmuseum.



Child R, 11 jaar

Denkt als eerste aan een schilderij. Niet aan een specifiek schilderij. Wel aan een zelfportret van zomaar iemand.

Child R: Want er zijn heel veel andere soorten museums. Maar in sommige museums hebben ze geen schilderijen, maar dan denk ik toch eerder aan een schilderij.

Child R voelde zich welkom in het museum, want hij vond het wel leuk.

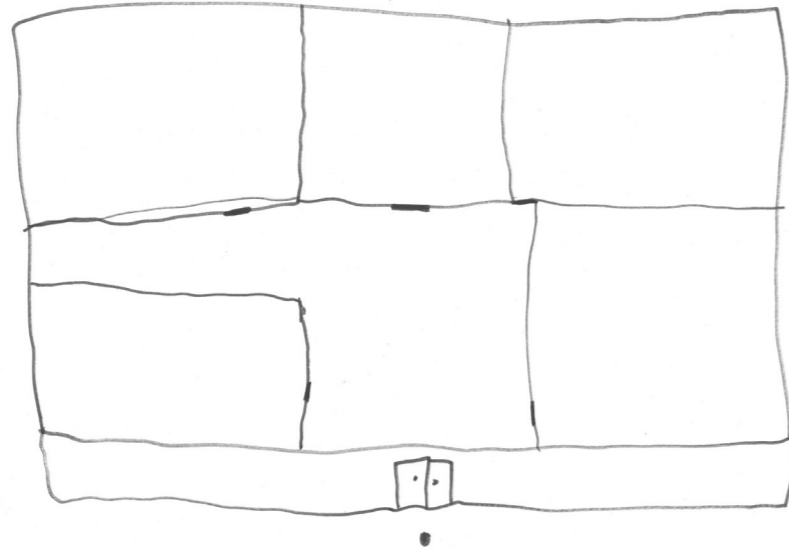
Child R: We konden een schilderij natekenen, dat vond ik wel leuk. En een mevrouw kon veel vertellen en dan echt voor kinderen.

Child R: Ik heb over een paar schilderijen geleerd. Eentje was de Anatomische Les van Dokter Tulp. Dat was een man, de dokter, bij een dood iemand die dood was gemaakt omdat hij iemand had bestolen. En zijn arm was open gemaakt en de spieren konden worden gezien. En ik wist eigenlijk helemaal niet hoe spieren eruit zagen, maar dus als draadjes.

Child R: we hadden maandag hier op school een tijdlijn en toen konden allemaal mensen op school komen, en daar achter kon dan worden geschilderd, en ik stond dan bij die tijdlijn bij dat stukje over de Anatomische les te vertellen. Dat vond ik leuk om te doen, maar soms hadden veel kinderen tegelijk pauze en dan kreeg ik alle blaadjes van iedereen en moest ik alles doen.

Child R snapt het museum.

Child R: Het tekenen vond ik het leukst. Dan kun je even iets doen zelf. En mijn tekening was ook best goed gelukt.



Child R: Ik ben met school ook een keer naar het Rijksmuseum geweest. En thuis zijn we in de stad naar een museum geweest; naar een museum over Van Gogh, ehh Vermeer, geloof ik.

Ik: was dat het Prinsenhof?

Child R: Ja met mijn moeder en zusjes. Twee keer.

Child R: We besloten samen om naar een museum te gaan en mijn moeder had dan het Prinsenhof uitgekozen.

Child R: Het museum was leuk en interessant. Met name de

kogelgaten in de muur vond ik interessant. En ze hadden heel veel verschillende zalen. Een van Hugo de Groot. En allemaal verschillende dingen eigenlijk.

Child R: Ik was er een jaar geleden ofzo.
Child R: Aan het eind was het een klein beetje saai geworden. Voor de rest vond ik het gewoon leuk. Maar we konden er niet zoveel doen.

Child R zou wel vaker naar een museum willen gaan zoals het MH.

Child R: Omdat ik museum eigenlijk wel interessant vind. Zolang het maar een beetje verschillende dingen heeft. Ook om te doen. Want bij het Prinsenhof hadden we toen een speurtocht eerst, maar die hadden we toen al af. Toen werd het iets minder leuk.

Child R: Ik zou mijn museum plaatsen in een beetje een grote stad, omdat er dan veel mensen komen. Niet in een dorpje waar bijna niks is. Den Haag of Rotterdam of Amsterdam bijvoorbeeld.

Child R: Ik vind dingen met techniek leuk. En spelen met vrienden.

Ik: Dus dan zou je een museum kunnen ontwerpen waarin die gecombineerd worden?

Child R: Ja. Dat zou een groot gebouw worden.

Child R tekent een groot gebouw van bovenaf gezien met kamers.
Child R: 5 of 6 kamers zouden goed zijn. Niet te veel, maar ook niet te weinig. Ik zou er wel langer dan een uur kunnen lopen. Misschien twee uur ofzo.

Child R weet niet hoe hij de kamers neer moet zetten.

Child R: En dit is een gang. Misschien zouden daar allemaal kastjes staan. Of tafeltjes met spullen. Misschien uitvindingen. Dat zou ook in een kamer komen, maar ook in de gang omdat het anders een beetje een lege gang zou zijn.

Child R: Er zouden ook spelletjes te doen zijn. Van een beetje nieuwe dingen die nieuw zijn. Een soort van apparaten waarmee ze kunnen spelen.

Child R: Er is ergens in de buurt ook een techniek museum en daar hebben ze een grote knikkerbaan van ijzer met een lift die omhoog gaat of je staat ergens in en dan moet je ballen proberen te vangen. Vaak speel je met twee.

Child R: Ik zou met mijn gezin of met vrienden in mijn museum rondlopen. Niet tegelijk, want dat lijkt me niet handig.

Child R: Ik zou mijn familie of vrienden eerst meenemen naar wat ik zelf het leukst vind. Ik denk dat dat een uitvinding is dat heel cool is of iets leuks om mee te spelen.

Child R: Van voor zou het museum een groot gebouw zijn dat er wel een beetje oud uit ziet, maar wel nieuw is. Met allemaal bakstenen, want dat vind ik mooi. Een beetje rood-bruine kleur.



Child S, 8 jaar.

Child S vindt het moeilijk om te bedenken wat als eerste in haar op komt bij het woord museum. Child S: Hmm, dan denk ik wel aan schilderijen. Gewoon een schilderij. Met een mens erop.

Child S: Ik voelde me welkom in het MH. Ik weet niet waarom. Child S: Ik heb niet veel nieuws geleerd, want ik wist al best veel. Zoals dat je je handen op je rug moet doen als je bij een schilderij komt. Want anders kan je soms vanzelf aan schilderijen zitten.

Child S: Het onderwerp was Rembrandt. Ik snapte wel alles.

Child S: Het allerleukste vond ik dat je naar de schilderijen mocht kijken. En dat je een stukje mocht tekenen. Een oog en een mond. Net een stuk schilderij.

Child S: Ik ben een keer naar een museum geweest en daar was een pakje drinken en dat was al 7 jaar oud en iedereen moest dat drinken. Ik weet niet meer welk museum. Het was in Den Haag ofzo. Ik vond het niet super leuk. Het moest van de baas van het museum. Echt super vies. Ik dacht: ik blijf wel buiten wachten. Ik was naar buiten gegaan. De baas probeerde me nog tegen te houden, maar ik liep gewoon weg. De rest dronk het wel gewoon. Echt heel vies.

Child S weet niet meer naar welk kunstgalerij museum ze is geweest.

Child S: Volgens mij was het met de familie. Mijn vader, moeder en mijn twee broers en ik.

Child S: Volgens mij bedacht mijn vader om naar het museum te gaan. Die vindt dat wel heel interessant. En volgens mij ook mijn broer FIX. Het zijn twee grote

broers. FIX is 16 en FIX 13. Ik zat even van Hmmm en toen ging ik maar gewoon mee.

Child S: Ik vond het museum wel leuk. Wel grappig. Soms maakte degene die de rondleiding gaf een foutje en dan kwamen we grappige dingen tegen.

Child S zou niet zelf een museum met alleen schilderijen bezoeken. Child S: Ik ben er veel te lui voor. Soms word ik moe en dan moet je een beetje stil zijn en val je bijna in slaap.

Ik: Wat voor museum zou je ontwerpen waar je niet lui bent?

Child S: Dat je in een doos zit en iemand je naar de schilderijen trekt. Dat lijkt me wel grappig. Dan ben je best wel hoog, Soms lijkt het van boven best wel hoog. Mijn vader zou me trekken, want die is best wel sterk. Net een slaafje, hihi.

Child S: Of misschien een doos met wieltjes.

Child S: Ik zou het museum denk ik plaatsen in Delft. Omdat het dan dichtbij is voor mij. Ik woon in Delft in de FIXlaan. Den Haag is ook wel dichtbij. Maar ik heb meegemaakt dat het met de tram echt nog een uur duurt. Dat is vervelend. Met de auto denk ik dan van doe tram, ik ga wel met de auto.

Child S: Ik vind schilderijen wel leuk, want ze zijn bijzonder soms. Soms zijn ze heel veel geld waard.

Child S: Er moeten mensen op de schilderijen staan, zoals Rembrandt en vrienden van hem. En dan ook nog schilderijen van bloemen. Want soms stuurden ze ook bloemen naar elkaar. Ook andere mensen van vroeger. Ze mochten niet altijd alle dingen zeggen. Dat heb ik geleerd uit een

groot dik boek waar veel in staat.

Child S: Ik denk dat het gebouw gewoon vierkant zou zijn. En het lijkt me wel grappig als er van die gouden randjes aan de zijkant van het gebouw zitten. Omdat het best wel mooi is en mooi glimt. Dan lijkt het gebouw zelf best wel op een schilderij. En ramen met gordijnen aan de binnenkant. De ramen hebben een kruis omdat het me wel mooi lijkt. En het er ouderwets uitziet.

Ik: Wat zou het gebouw nóg ouderwets maken?

Child S: Ouderwetse dingen in het gebouw zetten, misschien van die leeuwjes bij de deuren. Aan twee kanten, zodat als je er eentje niet ziet, zie je de ander wel.

Child S tekent grote ramen.

Child S: Dan kun je ook nog naar buiten kijken als je naar boven gaat. Met mooie versierseltjes om het raam. Bij het Rijksmuseum zag ik van die versierseltjes bij de deur, dus ik dacht: dan kan dat ook bij het raam.

Child S: Er zijn 5 verdiepingen. Omdat je dan veel kunt zien en ik vind het altijd leuk om trappen te lopen.

Child S: Op de bovenste verdieping zouden hele beroemde schilderijen te zien zijn. Op de verdieping daaronder ook nog best wel beroemde schilderijen, maar steeds minder beroemd. Maar wel nog een beetje beroemd. En evenveel schilderijen.

Child S: Op de verdieping daaronder zou je even kunnen zitten. Een keuken waar je wat kunt bestellen: als drinken warme dingen en als eten tosti's en ketchup en mayonaise en ook nog patatjes. Er zijn ook tafeltjes, anders moet je staan. En stoeltjes.

Child S: De verdieping daaronder

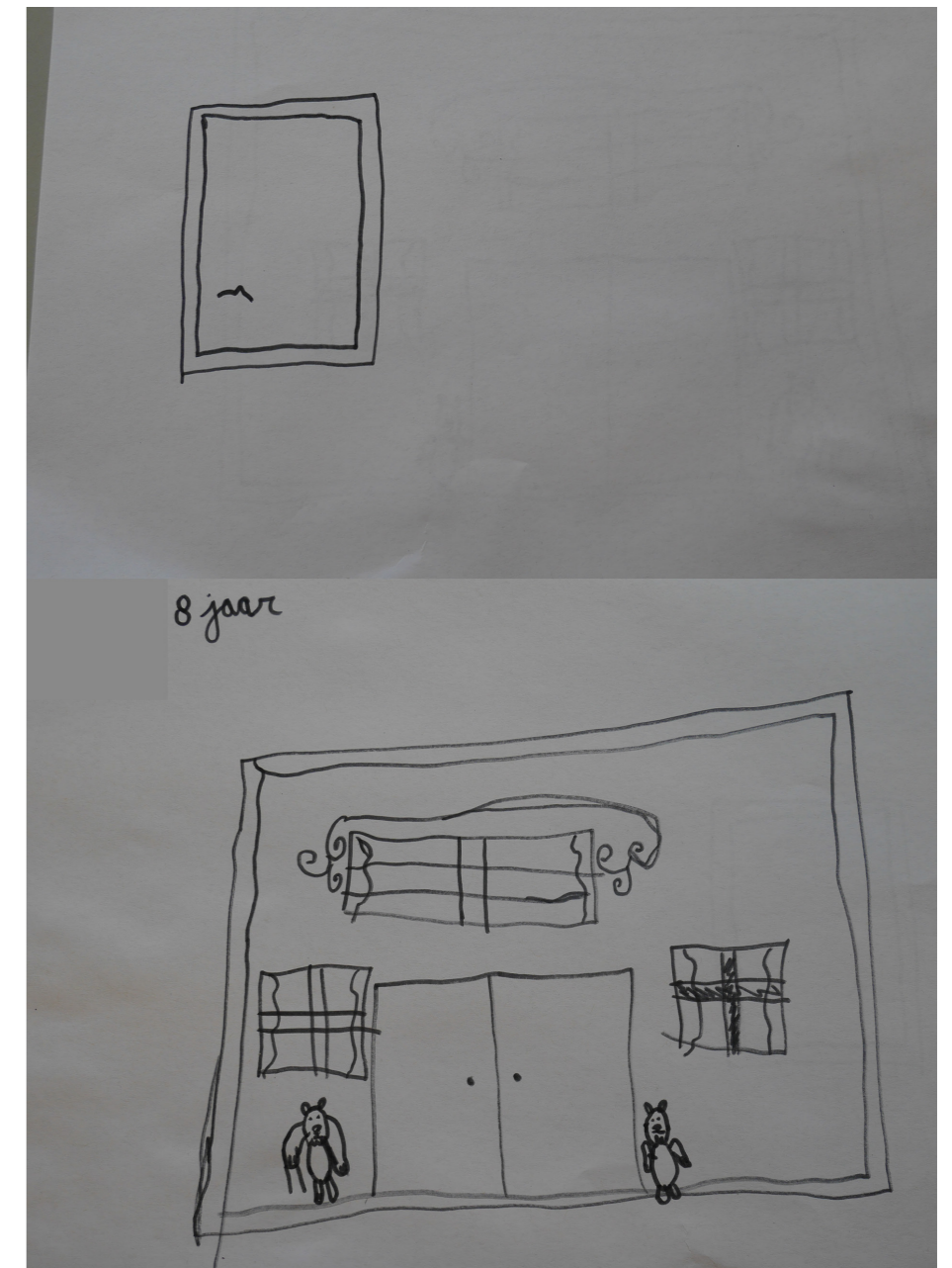
heeft ook nog een paar schilderijen. Die zijn nog een beetje beroemd. Weer net zoveel schilderijen als op de andere verdiepingen. En je kunt er je jas ophangen aan een kapstok. Anders moet je je jas aanhouden en wordt het te warm.

Child S: Op de onderste verdieping komt er iemand die je een rondleiding gaat geven. En een trap om naar boven te gaan, want soms vinden mensen dat ook heel leuk. Een roltrap die uit zichzelf naar boven gaat.

Child S: Ik zou 8 uur in het museum rondlopen. Dat lijkt me best wel leuk in dat museum.

Child S: De schilderijen zijn het belangrijkste. Ik vind Rembrandt het belangrijkste. Een portret lijkt me wel leuk.

Child S: Na het bezoek zou ik naar huis gaan: tv kijken en daarna eten en daarna slapen.



Child T, 8 jaar.

Child T: Bij het woord museum denk ik aan de Nachtwacht ofzo. Of het één na laatste grote schilderij. De Antimonische les. Daar denk ik aan. Omdat ik die vaker heb gezien. En ik denk aan het Meisje met de Parel.

Child T: Ik voelde me welkom, omdat de mensen er best wel aardig doen enz. Ze zouden niet zomaar zeggen van: nee dat kind zal hier nooit meer komen.

Child T: Ik heb niet echt iets geleerd. Het onderwerp was geloof ik dat Rembrandt veel zelfportretten maakte maar ook van iemand anders. En als ie dan alleen bij hemzelf een hoed opzette maakte hij zichzelf beter, maar dan had die ander ook een hoed in zijn schilderij gezet zodat die beter leek.

Child T: Ik vond het leukste om een zelfportret te maken. Op school mochten we hem gelukkig inkleuren en beter maken. Want we mochten alleen de neus de ogen en de mond tekenen. Op school heb ik nog de wenkbrauwen erbij getekend.

Child T: Ik ben wel eens met mijn moeder in een museum met alleen schilderijen geweest. En ik weet niet meer met wie nog meer. Mijn moeder besloot om te gaan. Ik moest mee. Ik mocht niet alleen thuisblijven. Dat was toen ik 7 of 6 was. Ik ben niet heel vaak bij een museum geweest. Ik: Zou je vaker naar een museum willen gaan? Child T: Nou ja, ook wel en ook niet. Het is wel leuk om te zien maar het is ook saai als je lang bij een dezelfde schilderij blijft staan. Ik zou gewoon een keer willen kijken en dan heb ik er al genoeg van.

Child T: Ik zou weer naar het MH gaan. Dat vind ik fijn want tot 18 jaar ben ik gratis welkom. Niet in andere musea want daar heb je niet de Anatomische les ofzo. Ik vind het mooi hoe die is gemaakt. Met een dun penseeltje. We moesten raden of het met een kwast of penseel was gemaakt. Ik zei kwast, maar het was een penseel. Daarna zei ik wel penseel, want ik zag wel dat er dunne lijntjes waren gemaakt. Ik: Denk je dat je het mooier had gevonden als het met een kwast was gemaakt? Child T: Nee, want dan was het minder creatief. Dan zou het heel dik worden met verf. Met een penseel komt er niet dik verf.

Child T: Ik vond het minst leuk dat je heel lang bij hetzelfde schilderij bleef staan.

Child T: Ik kan wel tekenen, maar niet zoals Rembrandt.

Child T: Ik zou het museum plaatsen in Den Haag, omdat er veel mensen in de stad zijn en dan zou ik het liever daar willen zetten, want er zijn dan veel mensen die komen kijken.

Child T: Als vorm denk ik zo, zo, en zo [ze doet het voor]. En die punt bovenin is een soort zolder zodat je helemaal boven in het gebouw kunt kijken.

Child T: In het midden komt de deur. En ik zou grote ramen tekenen, want veel mensen willen wel naar buiten kijken.

Ik: En waarom teken je een kruis in het midden van het raam? Child T: Dan heb je vier ramen in één raam. En dan zou ik nog een klein rampje op de zolder willen. Dan kun je via het hoogste punt naar beneden kijken. Ik zou dan willen zien hoe hoog je bent.

Child T: Ik heb hoogtevrees als ik buiten ben. Van binnen heb ik het niet. Tenminste; gisteren bij de vrije val in Drievliet had ik geen hoogtevrees.

Child T: Ik heb twee kleine raampjes beneden geplaatst, want ik heb in het MH gezien dat mensen beneden naar buiten gingen kijken.

Child T: Ik zou 'Het museum' op het bordje zetten op het gebouw. Ik weet nog niet hoe het museum heet.

Child T: Als eerste als je binnenkomt zou ik de balie doen. Een soort van halve cirkel balie. En dan heb je een jassen kooi waar je jassen en tassen in komen. Die komt dan aan de zijkant. Achter de balie, hier, heb je dan wc's. Dat is nog niet boven. Ik wil het museum wel zoals het MH, maar bij mijn museum past dan wel de Nachtwacht erin en bij het MH niet.

Child T: Ik ga de nachtwacht in het museum doen. Ook nog twee bankjes waar je beneden op kunt wachten en zitten. En dan boven bij die twee ramen zou ik de Anatomische les doen. Achter het bordje museum.

Child T: De nachtwacht is natuurlijk afgesneden, dus dan wil ik hier op zolder de nachtwacht hebben. Omdat dat dan de grootste is.

Child T: Op de tweede verdieping bij het ene raam zou ik het Meisje met de Parel doen. En hier een hekje zodat je niet te dichtbij kunt komen en daarachter dan het Meisje met de Parel. Omdat je niet te dichtbij mag komen.

Child T: En dan zou ik hier in het andere hoekje met een hekje het vogeltje doen. Ken je die? Ik: Bedoel je het puttertje. Child T: ja, het Puttertje. Deze schilderijen omdat ik die het meest ken.

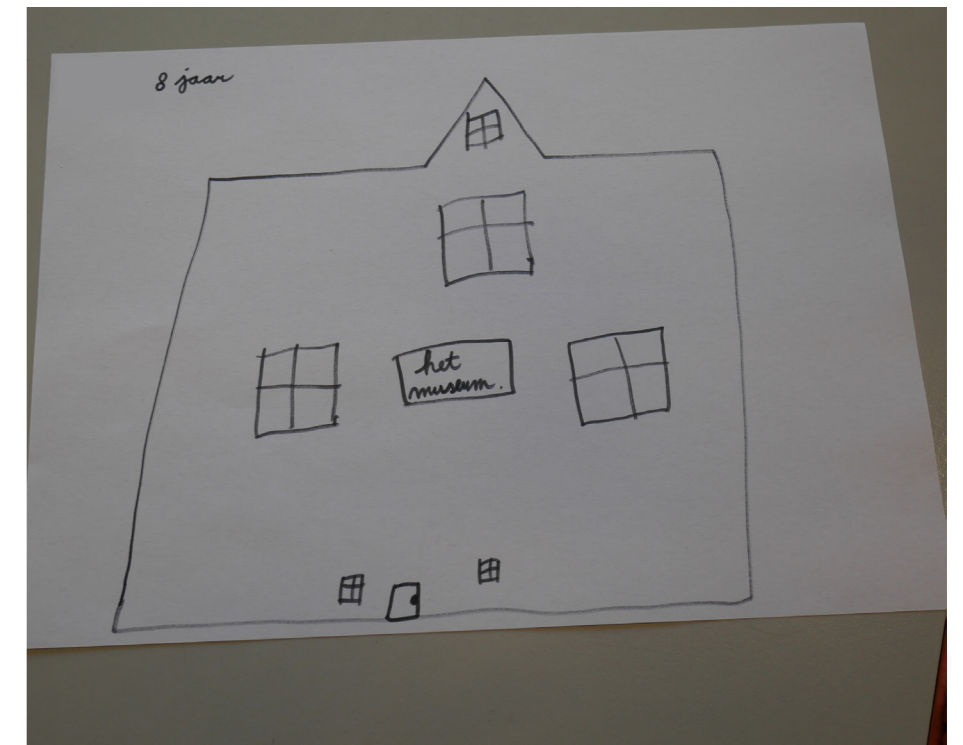
Child T: En hier zou ik nog twee schilderijen met bloemen erop doen. Met geheime boodschappen erin. Want die ken ik ook het meest. De geheime boodschappen weet ik niet. Rembrandt heeft de geheime boodschappen natuurlijk geschreven.

Child T: Hier in de lucht zou ik bij de tweede verdieping de schilderijen van God en Jezus doen. Aan het plafond. Want die ken ik ook het meeste. Die heb ik vaak in het Mauritsmuseum gezien. Omdat god en Jezus al dood zijn zou ik ze in de lucht doen, want ze hangen al in de lucht.

Child T: Ik zou het liefst met mijn familie naar het museum gaan. Ik heb een best grote familie. Nou ja, papa, [stiefmoeder], [stiefzus 1], [stiefbroer] en [stiefzus 2] horen er niet bij, want mijn papa en mama zijn gescheiden. Dan zou ik de eerste dag met mijn ene familie gaan en de andere dag met het gezin van mijn vader.

Child T noemt de 2 opa's, 2 oma's, ooms, broer en zus, stiefbroertje, nichten en neven van haar moeders kant op. Ze noemt dat de meeste dezelfde achternaam hebben, maar zij niet, aangezien zij naar haar vader is vernoemd. Child T: Ik denk dat ik meer familie heb.

Child T noemt van haar vaders kant ook de opa en oma, halfbroer (met wie ze geen contact meer heeft) en stiefbroers en stiefzus.



Child T: Ik zou het museum bezoeken verspreid over 3 of 4 dagen omdat de familie van mijn moeder te groot is. Dan zou ik de eerste dag de ene helft van de familie van mijn moeder, dan de andere helft, en dan de familie van mijn vader. Of dan zou ik 5 dagen doen, dan hoeft je niet elke dag na elkaar gaan.

Child T: Ik zou het eerst naar schilderijen gaan: het Meisje met de Parel, omdat ik dan iets heel bijzonder kan laten zien, want als je door de kamer heen huppelt blijft ze naar je kijken. Daarna zou ik naar de Anatomische Les gaan. Daarna naar de Nachtwacht. Daarna naar die God en Jezus in de lucht. Dan naar de bloemen en dan naar de standbeelden die zijn geschilderd. De standbeelden die naar beneden keken.

Child T vraagt hoe laat het is en lacht dat ze al bijna naar huis mag. Ze noemt dat ze ook wel later naar huis mag, alleen dan.

Ik: Hoe lang zou je willen rondlopen door het museum?

Child T: Ik wil gewoon het hele museum zien. Ik weet niet hoeveel uur dat is.

Ik: Weet je al een naam voor het museum? Child T: Het geweldige museum! Omdat er natuurlijk dingen staan van Rembrandt, de leerlingen van Rembrandt.

Child T: Na het museum zou ik het liefst een boekje pakken en dan schrijven wat we allemaal hebben gezien.

Child T wil de tekening zelf houden. Ze vraagt of ze de geboortedatum erbij moet zetten.

Child U, 7 jaar.

Child U denkt als eerste aan een schilderij. Niet aan een specifiek schilderij.

Child U: Omdat dat altijd wel in een museum hangt.

Child U voelde zich gewoon welkom in het museum.

Ik: Heb je wat geleerd?

Child U: Ik kende niet alle schilderijen en hoe ze heetten.

Ik: Waar ging het museum over?

Child U: Rembrandt.

Ik: Wat vond je het leukste aan het bezoek?

Child U: Alles wel. De Anatomische les vond ik het minst leuk. Het was best vies. Dat die hand open was. Iemand uit mijn broers klas was bijna flauwgevallen. Of uit mijn zus haar klas. Nee, uit mijn broer zijn klas. Mijn broer is uit groep 8 en mijn zus uit groep 7. Ik vond dat schilderij vies.

Child U: Ik ben volgens mij wel eens in een museum geweest met familie, met schilderijen aan de muur. Ik weet wel een keer, maar niet wanneer. Je kon daar allemaal schilderijen zien.

Child U: Ik ga niet vaak met familie naar musea. Maar pas ben ik nog met mijn broer, zus en moeder naar Naturalis geweest. Dat was leuk.

Child U: Mama had het bedacht om te gaan, en mijn broer wou het ook.

Child U: Ik vond het leukste dat er een skelet was van een hele grote dino die bijna tot het dak kwam. Er zijn ook nog wel andere skeletten, maar ze zeiden dat er maar één helemaal compleet is en bij andere zijn er een paar onderdelen niet.

Child U: Ik vond het minder leuk en ik vond het saai dat er bij de zaal die iets met leven te maken had er alleen maar opgezette dieren waren. En dat is toch geen leven?!

Child U: Ik zou eerder filmpjes op de muren doen van echte dieren die leven.

Child U: En er waren zebra's en bij elke zebra zei ik: dat is Julius Zebra. Julius zebra komt uit een boek en die had ik bij de voorlees wedstrijd niet lang geleden gewonnen.

Child U: Ik hoef niet echt vaker naar museums, want ik houd niet echt van museums. Maar Naturalis is wel een leuk museum, want ik vind museums saai, maar Naturalis had leuke dingen enzo.

Child U: Het saaiste aan museums vind ik om alles te bekijken enzo. En ik wil dan al vaak verder gaan enzo, maar mama is dan nog aan het kijken. Want vaders en moeders kijken altijd heel lang. En dan wil ik wel weg.

Child U vindt het niet erg om op hetzelfde blaadje een andere tekening te maken, aangezien het kan omdat ze haar vorige tekening niet zo groot had gemaakt.

Child U: Anders is het ook papier verspilling.

Ik: We gaan een museum ontwerpen dat niet saai is.

Child U: Met allemaal spelletjes!

Child U: Ik zou het museum in Delft plaatsen. Lekker dichtbij. Dan gaan we er misschien vaker naartoe. Ik zou vaker naar mijn museum gaan, want dat is er een met allemaal spelletjes enzo.

Child U: Het museum zou er van buiten uitzien als zo'n controller van gamen.

Child U over tekenen:

Child U: Als ik iets moet maken is het altijd mooier dan als ik het zelf wil maken.

Child U: Je komt binnen als er ergens een laag knopje in de vorm van een kruisje als op een echte controller is. Daarvoor is nog een trapje, anders kom je er niet echt bij.

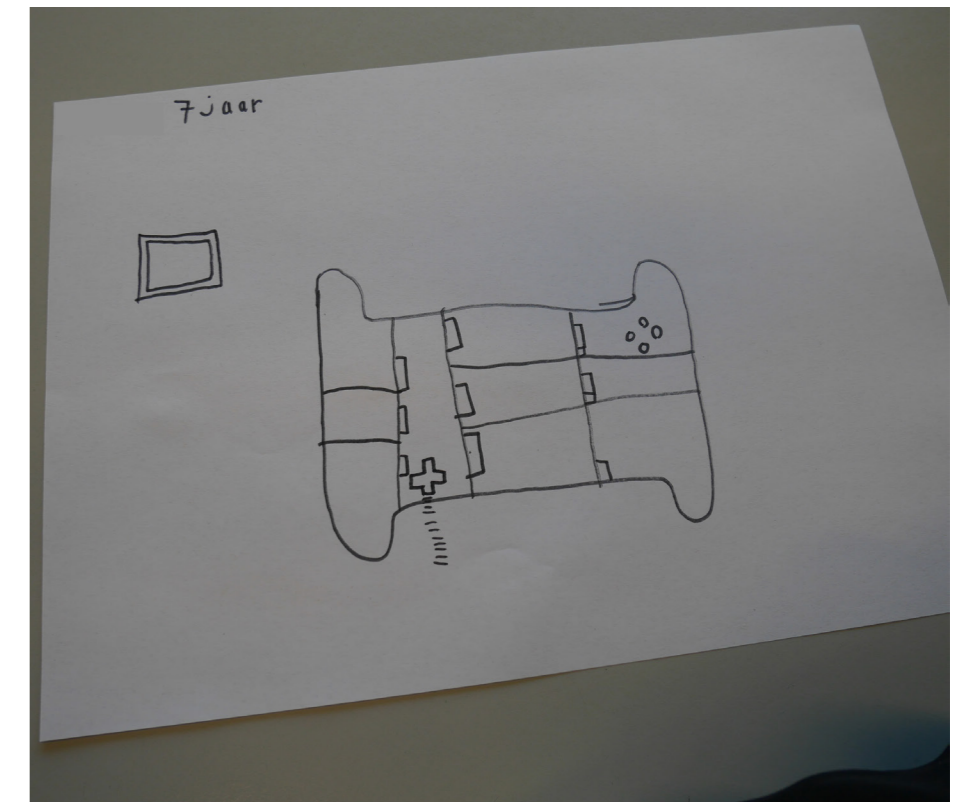
Child U: De andere knopjes als op een controller kun je ook van buiten zien.

Child U bedenkt zich dat een controller er in het echt iets anders uitziet, maar dat dat voor nu niet uitmaakt.

Child U: Als je het museum binnenkomt zie je als eerste een lange zaal met deuren die naar andere zalen gaan. De ene zaal is vierkant, de andere rechthoekig ofzo. En twee kamers hebben ook stukjes vorm als de controller. Er zijn ook hele grote kamers dan. Of er is nog een deur naar allemaal andere deuren.

Child U: Je kunt allemaal dingen doen in de kamers. Hier tikkertje spelen ofzo. En hier bijvoorbeeld verstoppertje. Dan zijn er dingen waardoor je heel goed kunt verstoppertje.

Child U: Ik zou lang in het museum kunnen blijven, omdat je allemaal dingen kan spelen.



A17. Clustering sessions.

Clustering - session A

An impression of the individual cluster session can be seen in the Figure. The clusters are based on the insight cards of children A, B, C, D, E, F, G, N, Q and S (5 boys and 5 girls from the BSO, primary school and the Mauritshuis, aged 4- 9 years, see Appendices A14-A16).

The clusters on what motivates and interests children to go to a(n art gallery) museum are grouped under a title of a certain theme, and are:

Cluster 1: Intrinsic motivations Children..

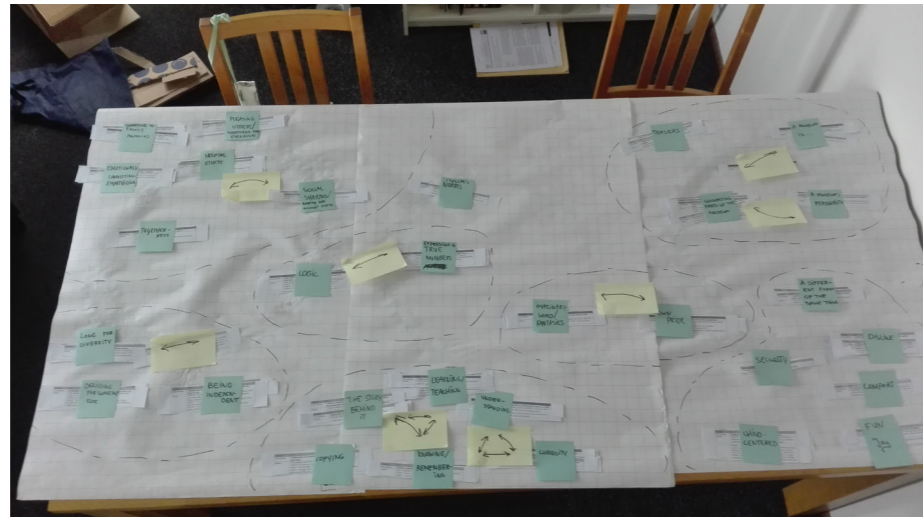
- Want to have fun & joy;
- Like being comfortable;
- Like having different forms of the same thing;
- Want security;
- Prefer child-centeredness;
- Long for diversity.

Cluster 2: Being in another world Children..

- Like being in an imaginary world & having fantasies;
- Have prides they want to show to others.

Cluster 3: Extrinsic motivations Children like to see..

- Teasers;
- Connections between parts of the museum;
- Different museum personalities;
- The meaning of a museum.



Cluster 4: Education Children..

- Like copying things;
- Want to know the stories behind art;
- Want to learn & teach;
- Want to know & remember;
- Want to understand;
- Are curious.

Cluster 5: Logic

- Children want logic and expressions in true numbers

Cluster 6: Autonomy Children..

- Like being independent;
- Want to make decisions for someone else.

Cluster 7: Social Children like..

- Togetherness;
- Social sharing / keeping into account others;
- Helping;
- Pleasing others / inclusiveness;
- Connecting to family memories;
- Empathizing / emotionally connecting with / to others.

Clustering - session B

An impression of the cluster session with other students can be seen in the Figure. The clusters are formed with the insight cards of children H, I, J, K, L, M, O, P, R, T and U (6 boys and 5 girls from the BSO and primary school, aged 3- 11 years, see Appendices A15-A16).

The clusters are, again, grouped in themes. It was found that the clusters mostly fit well in the themes of session A:

Cluster 1: Intrinsic motivations Children..

- Want to play;
- Have obsessions;
- Have a low attention span;
- Long for predictability and fulfilled expectations.

Cluster 2: Being in another world Children..

- Have their own stories;
- Make own translations and solutions (by deficit).

Cluster 3: Extrinsic motivations

-

Cluster 4: Education Children..

- Want to learn;
- Want experiences to last longer.

Cluster 5: Logic

- Art needs logical placing;
- Children have a need for spatial orientation.



Cluster 6: Autonomy Children..

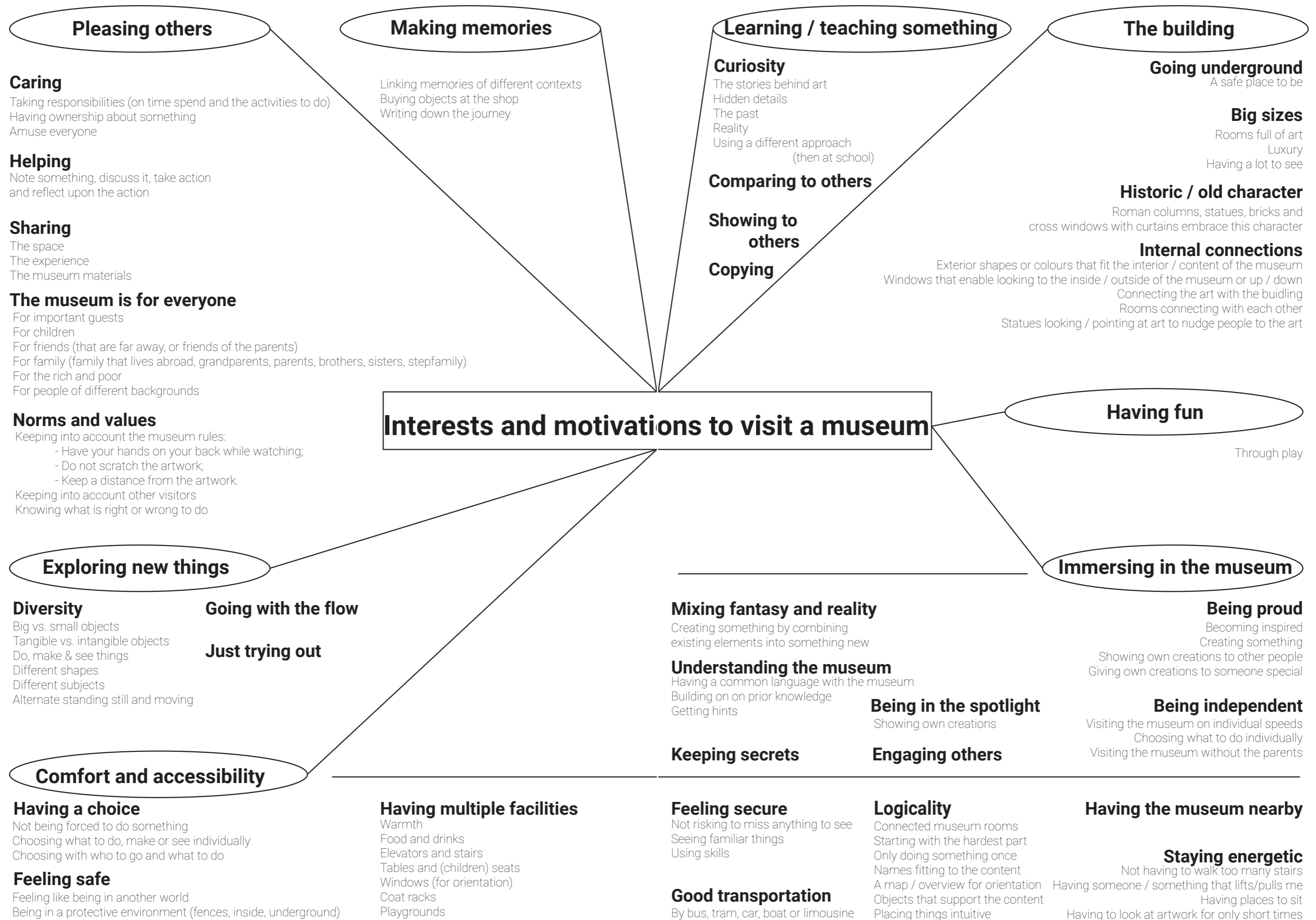
- Want independence / self-entertainment;
- Realise there is a higher authority;
- Want an own time planning and decide themselves upon the experience

Cluster 7: Social Children..

- Think in separated groups;
- Want to share their prides / knowledge or experiences with loved ones.

Differences between individual session and group session
Big differences in outcomes are not found between the group session and the individual session. As the clusters of the group session fit mostly to the ones created during the individual session, the clusters can be seen as somewhat more objective and logic.

A mindmap of (some) results can be seen on Pages 112-113.



A18. Insight cards that inspired for the vision.

Intrinsic motivations

Number:	49
Para-phrase:	It's nice to alternate between standing still and playing.
Quote:	"I think it would be nice for other children to have a playground outside of the museum, for different ages. If you have been standing still during the exhibition inside the museum, you can move at the playground."

Being in another world

Number:	9
Para-phrase:	Children live in an imaginary world, which feels safe to them.
Quote:	"So far I like the Mauritshuis, because we are going underground and that is something I like, because I like: 'pretend it is war'; I like underground since it is safer and everything and cool."

Extrinsic motivations / logic

Number:	250
Para-phrase:	Other objects can make people curious to look at something in the air for example.
Quote:	"There would be an air painting on the ceiling. They also have that in the MH. But then statues should look at it, because people will then look at the air and see it. But they also should point up, because people will then think: why do they point up? And then they will look."

Education

Number:	12
Para-phrase:	Children want to understand what they see for it to be fun.
Quote:	"There is not really a thing I don't like, but I hate modern art. Like at the entrance of one museum they had a big transparent box with trash piles, or a pile with strange shaped objects. I don't liked it because I did not understand where it was about. And it was just really really boring."

Number:	260
Para-phrase:	Subjects of paintings can teach children about reality.
Quote:	"I learned something about some paintings of the MH. One was the Anatomische Les van Dokter Tulp. It was a man, a doctor, beside a dead person that was killed because he stole something. His arm was cut open to see the muscles. And I did not know how muscles looked like, but apparently like threads."

Autonomy

Number:	342
Para-phrase:	Children do not like to look at one art piece for a long time.
Quote:	"The most boring about museums is that you have to look at everything. And then I want to proceed, but mom is still looking. Dads and moms always look very long.. And then I want to go."

Social

Number:	327
Para-phrase:	Children would proudly show special things (like optical illusions) to family.
Quote:	"If I would visit my museum with my family I would first go to Het Meisje met de Parel, because I can than show something special: if you wander around the room she keeps looking at you."



A19. Programme of Requirements (PoR).

Programme of Requirements ('should') and Wishes ('could')

Based on the research outcomes and on the base of Pugh's checklist (Roozenburg & Eekels, 1998).

The **bold** requirements/wishes are the most renewing / important ones.

1. Performance (functions, like speed, power, strength, precision, capacity)
 - a) Should be relevant to use
 - i. Should be fun
 - ii. Should be interesting
 - iii. Should be accessible
 - iv. Should be low user effort
 - v. Should enhance high meaning making
 - b) Should evoke play
 - i. Could increasing intrinsic motivation of families to learn
 - ii. Should make families learn by enjoying the (learning) process in the moment itself
 - iii. Should lower the perceived effort of learning
 - iv. Should have a product name with a playful nature
 - c) Should be relevant to the organisation
 - i. Should evoke / enhance interactions among family members
 - i. Should be useable by multiple users (at the same time)
 - ii. Should be multi-modal (for different levels of knowledge)
 - iii. Should be multi-outcome (not only one (right) answer)
 - iv. Should evoke partnering / companionship and/or parental play**
 - v. Should evoke careful looking at contents and discussing it
 - ii. Should stay updated after (small) changes to the permanent exhibition**
 - i. Could update automatically
 - iii. Could attract families to re-visit the Mauritshuis
 - iv. Should fit into the current workflow of employees
 - v. Should fit to the mission/vision of the Mauritshuis
 - i. Should transfer knowledge of the Mauritshuis about the collection and background processes; could be storytelling
 - ii. Could make visitors reflect upon new developments and ideas in society
 - iii. Could let visitors come up with their own interpretations of what they see, hear or think based on received information
 - iv. Should be a way of innovative programming; could be in the form of a (digital) project
 - v. Should fit to the theme(s) of the collection (the paintings are a representation of reality, not reality itself; Art is bigger than nature)
 - could interchange between reality and sur-reality
 - could show / reconstruct the history of the Mauritshuis
 - vi. Should combine education and entertainment**
 - vii. Should make / keep people aware of their environment
 - i. Should recall the museum rules, like not being allowed to touch the collection, run or scream
 - ii. Should keep the perception of space the same in the museum

- d) Should be relevant to families
 - i. Should be applicable for families with children aged 4-8 years and parent of 18+ years
 - ii. Should be applicable for families of different family sizes
 - iii. Should make the family visit the museum independently**
 - iv. Should give a feeling of escapism (like going to another world)**
 - i. Could immerse families in the stories of the Mauritshuis, through: movies, animations, augmented reality (rather visual than textual)**
 - v. Should adapt to different visitor goals and interests**
 - i. Should give a choice in time to spend in the museum
 - ii. Could ultimately take rather a short –than long time
 - iii. Should give a choice in focus / theme to learn about when inside the museum, also to stimulate revisits
 - iv. Should give the choice to skip a museum room
 - vi. Should keep into account differences in prior knowledge of different users**
 - i. Could base who is in charge of the product on the difficulty of the room contents and age of the user
 - ii. Should make failing during the visit unlikely**
 - vii. Should let the user use information gained later on
 - i. Should keep families motivated to continue absorbing information during the visit
 - viii. Should make the users discover something new about / a secret of the Mauritshuis
 - ix. Should make users able to (proudly) share achievements of the visit with others or themselves**
 - i. Should make users earn a personalised badge for achievements during the visit
 - x. Could let the user reflect on their personal life
 - xi. Should make the family proceed through the museum together at the same speed**
 - i. Should make the family work together while using the concept
 - xii. Should be accessible to disabled people
 - xiii. Should guide families through the museum in a comfortable way
 - i. Could base the navigation on crowds inside museum rooms (with the use of sensors)
 - xiv. Should give families an orientation
 - i. Should provide families with their live locations visualised
 - ii. Should give guidance
 - xv. Should give a coordinated task (to do) when inside the museum
 - i. Should make the family carry something around
- e) Should be relevant to parents
 - i. Should give the parent a secure / confident feeling about the behaviour of their children inside the museum**
 - ii. Should give the parent a confident feeling about their (lack of) prior knowledge about the museum**
 - iii. Should engage parents too;**
 - i. Should give parents tasks / a role too during the visit
 - ii. Could make use of the ability of the parent to translate stories into child language to make the child understand the story too



- f) Should be relevant to children
 - i. Should be understandable
 - ii. Should give children independence in taking the family with them through the museum**
 - iii. Should be diverse in content / activities
 - iv. Should tell the stories behind (the collection, building etc.)**
 - i. Should leave room for creating own (fantasy) stories
 - v. Could give a sense of familiarity to the child
 - vi. Should be sensory stimulating
 - i. Could evoke using all senses
 - ii. Should be rather visual than textual
 - vii. Should make the children both learn and teach things
 - i. Could make the child share achievements with others
 - viii. Should be logic
 - i. Could be (partly) factual
 - ii. Could be intuitive (in use)
 - iii. Could have familiar (predictable) elements
 - iv. Should give a sense of orientation
 - ix. Should have few focusses (on contents) at the same time to make it qualitative
 - x. Could challenge the user
 - xi. Could make use of repetitions to remember things
 - xii. Could provide something to touch / hold / carry to keep children busy / entertained

2. Environment (influences to withstand during production, transport and use, like temperature, vibrations, moisture)

- a) Should be dustproof
- b) Should be able to be used on room temperature

3. Life in service (like the intensity of use and how long it should last)

- a) Should be children proof (scratching, hitting, dropping)
- b) Should last for at least 5 years
- c) Should be able to be used every day, for at least 8 hours

4. Maintenance (like parts that have to be accessible)

- a) Should be easy to clean after use
- b) Should be easy / little work to update

5. Target product costs (like price and profit margin)

- a) Could be in balance in cost and value

6. Packaging (is it needed and against what should it protect)

- a) Should protect different parts during storage

7. Size and weight

- a) Could fit to the sizes of children (aged 4-8 years) and parents
- b) Should be portable
 - i. Should weight maximum 2.5 kg

8. Aesthetics, appearance and finish (house style?)

- a) Could fit to the style of Maurits Muis
- b) Should be clear and clean looking

9. Materials

- a) Should be an updateable (modern) iPad
- b) Should have a children proof cover

10. Ergonomics (like for: observing, understanding, handling and operating)

- a) Should be easy to understand and use (intuitive) / should be self-explanatory

11. Storage (during fabrication, transport and use; like time, place)

- a) Should be stackable when unused
- b) Should be kept outside the permanent exhibition rooms when unused
- c) Should be able to be kept inside a locker

12. Installation and initiation of use (for assembling, installing and connecting to other systems)

- a) Should keep the (visible) architecture of the building unchanged



A20. Ideation session with the Mauritshuis

Set-up / script

Benodigheden voor de sessie:

- Laptop met presentatie
- Script
- Drinkjes & koekjes

[slide 1] ~0.5minuut

Welkom

Welkom bij deze creatieve sessie en bedankt dat jullie willen meedoen.

Ik ben bezig met het ontwerpen van een nieuw product voor families die het MH met kinderen bezoeken en daarvoor heb ik de afgelopen weken onderzoek gedaan naar families en kinderen. Tijdens de creatieve sessie van vandaag wil ik de onderzoeksuitkomsten gebruiken als uitgangspunt voor het bedenken van ideeën voor het nieuwe product.

[slide 2] ~1.5minuut

Agenda

Op deze slide is de agenda van het komende uur te zien.

Ik ga straks beginnen met een korte presentatie en daarin bespreek ik eerst wat de probleemstelling is waarvoor een oplossing gevonden moet worden. Dan noem ik kort wat uitkomsten uit het onderzoek dat ik heb gedaan met families en kinderen.

Na de presentatie is er kort tijd voor wat vragen of opmerkingen, maar als die er niet zijn gaan we snel verder naar de creatieve sessie. Daarbij zijn vier regels van kracht, dus die zal ik benoemen. Tussen sessie A en B noem ik de visie die ik heb

opgesteld aan de hand van de onderzoeksuitkomsten.

Deze vormt de basis voor de vraagstellingen in sessie B. Tot slot, wil ik met jullie een stem-ronde doen. Als er dan nog tijd over is, ben ik benieuwd naar criteria waaraan een nieuw product volgens jullie moet voldoen.

[slide 3 + 4] ~1minuut

Het probleem:

Een écht groot probleem heeft het MH niet, maar er was wel een soort onbekende omtrent de bezoekersgroep families met kinderen tot 12 jaar. Hoewel het Mauritshuis familie-vriendelijk wil zijn en dit aantoont met de aanwezigheid van het familie-doe-pakket, was het nog onbekend wat families met kinderen in eerste instantie naar het museum trekt en wat de interesses en motivaties van kinderen zijn zodra ze nu eenmaal in het museum zijn. De bevindingen die ik zo presenteer geven de motivaties en interesses aan, maar tijdens de sessie van vandaag gaan we bezig met het bedenken van hoe we families met kinderen tijdens hun bezoek aan het Mauritshuis kunnen interesseren.

[slide 5-11] ~ 6minuten

Bevindingen:

Ik heb observaties gedaan, vragenlijsten verstuurd, interviews gehouden en onderzoek sessies gedaan met families en kinderen en de belangrijkste bevindingen daaruit zijn als volgt:

[slide 6]

Een museum wordt door ouders gezien als een plek om op een speelse manier hun kinderen iets te leren. Maar in het Mauritshuis voelen ouders zich oncomfortabel om hun kinderen te laten spelen, mede door het karakter van het museum dat best chique is. Daarom bezoeken ze het MH niet zo gauw met kinderen.

[slide 7]

En dat terwijl een bezoek aan een museum wordt gezien als een moment om als gezin samen te zijn. Ouders willen, zodra ze een museum bezoeken, graag samen met de kinderen door het museum lopen. Maar de onderlinge verschillen binnen een gezin in interesses, kennisniveaus en energie levels zorgen voor problemen. Bijvoorbeeld als ouders erg lang stilstaan bij één kunstwerk terwijl het kind door wil lopen. Of wanneer kinderen een kunstwerk niet begrijpen. Kinderen geven daarbij aan dat ze graag zelf de leiding nemen en in zekere zin onafhankelijk willen zijn wanneer ze met familie het museum bezoeken.

[slide 8]

Kinderen hebben ook aangegeven dat ze graag een variëteit aan dingen zien in het museum. Niet alleen inhoudelijk, maar ook de vorm waarin de inhoud kan worden ervaren. Het museum zintuigelijk prikkelend maken kan hierbij helpen, maar zolang er wel een bepaalde focus blijft op één onderwerp of leerdoel bijvoorbeeld.

[slide 9]

Kinderen vinden het fijn als de inhoud en de vorm waarin de kunst wordt gepresenteerd voor een uitdaging zorgt. Ouders zijn daarbij wel gauw bang dat ze fouten maken in wat ze het kind vertellen of leren tijdens een museum bezoek, maar kinderen wanen zichzelf makkelijk in een fantasie wereld, waarin gaten in de kennis worden opgevuld met verbeeldingen. Kinderen maken graag hun eigen verhalen aan de hand van wat ze zien en ondanks dat die logisch moeten zijn, hoeven ze niet de enige waarheid te zijn.

[slide 10] ~FIX minuten

Vragen en opmerkingen

Hebben jullie tot zo ver toevoegingen, vragen of opmerkingen?

[slide 11+12] ~2minuten

De sessie + regels

We gaan nu door naar de creatieve sessie. Een creatieve sessie bestaat uit het verkrijgen van ideeën met behulp van verschillende methodes.

Er zijn tijdens de creatieve sessie vier regels van kracht:

- 1) Je mag geen kritiek hebben op andermans ideeën. Ik vind het belangrijk dat iedereen input durft te geven, zonder bang te zijn dat het niet goed is.
- 2) Alle ideeën zijn welkom. De sessie draait om out of the box denken, dus het maakt niet uit hoe wild of gek het idee is. Vaak zijn ideeën die eerst gek lijken juist de opzet tot de eind oplossing.
- 3) Voortbouwen op andermans ideeën is toegestaan. Zo kunnen die misschien nóg beter worden.
- 4) Kwantiteit staat bij creatieve sessies boven kwaliteit. Pas in een volgende fase worden ideeën gefilterd of beter gemaakt, maar

nu gaat het erom om tot zo veel mogelijk ideeën te komen in een relatief korte tijd.

[slide 13]

Sessie A: Inverse brainstorm (as warming-up)
(reference: <https://studiolab.ide.tudelft.nl/studiolab/codesignwithkids/>)

[slide 14] ~4 minuten

Uitleg van de sessie:

De eerste sessie heet de Inverse Brainstorm.

Deze methode om tot ideeën te komen is vrij eenvoudig:

Jullie krijgen allemaal een blaadje met daarop twee kolommen.

[Geef blaadje]

Ik wil jullie vragen om in de eerste kolom zo veel mogelijk typische onderdelen en karakteristieken op te schrijven die horen bij de activiteit: 'een familiebezoek aan een museum'. Jullie krijgen hiervoor 3 minuten.

[slide 15] ~4minuten

Ik wil jullie nu vragen om in de tweede kolom zo veel mogelijk tegenovergestelden van elke activiteit uit kolom 1 op te schrijven. Hiervoor krijgen jullie weer 3 minuten. Per onderdeel van de eerste kolom zijn er meerdere tegenovergestelden mogelijk.

[Noem indien nodig een voorbeeld]

Een voorbeeld is: stel je hebt als onderdeel: een schilderij bekijken, dan kan de inverse daarvan zijn: een schilderij aanraken. Maar ook: snel voorbij schilderijen lopen.

[slide 16] ~6minuten

Nu wil ik jullie vragen om uit kolom 2 drie inverse woorden te kiezen en voor elke inverse één of meerdere design oplossingen te verzinnen en deze te tekenen

en/of op te schrijven. Probeer dit binnen 5 minuten te doen, dus je hebt ongeveer 1.5 minuut om tot een idee per inverse te komen.

[Noem indien nodig een voorbeeld]

Om er weer een voorbeeld bij te pakken: voor de inverse: een schilderij aanraken, zou een design oplossing kunnen zijn: een ge3Dprinte kopie van het schilderij opgebouwd uit lagen om te voelen.

[Hang de blaadjes op aan de muur]

Benodigheden:

Flipover board met marker
Minimaal 7 A4 papiertjes en 7 pennen/potloden
Timer
Schilderstape

Dit was ronde 1 van de sessie.

[slide 17+18] ~ 1.5minuten

De visie

Ik presenteer nu graag de visie die ik heb opgesteld voor een nieuw product voor het Mauritshuis. De visie is voortgekomen uit de bevindingen uit het onderzoek die ik eerder heb gepresenteerd.

Ik wil dat een bezoek van families aan het Mauritshuis wordt als een spannende ontdekkingstocht door een goudmijn.

Gangenstelsels geven vertrouwen en richting aan nieuwsgierige bezoekers om zelfstandig door de goudmijn te lopen. Zodra goud is ontdekt, kan het worden onttrokken uit de mijn en mee worden genomen naar huis om met trots te kunnen delen met anderen.

Deze visie heeft gediend als inspiratie voor het opzetten van de volgende sessie.



[slide 19+20] ~2minuten
Sessie B: Hoe kun je..? (2 sessies, 3 rondes per HKJ)
(Reference: Van Boeijen et. al., 2014)

Uitleg van de sessie:
De volgende sessie is de HKJ -, of Hoe Kun Je -methode.
Iedereen krijgt een blaadje met een andere HKJ erop.
[Deel HKJ's uit]

Ik zet een timer van 2 minuten, waarin jullie individueel de HKJ kunnen beantwoorden. Dit kan zowel in steekwoorden als in tekeningetjes. Probeer out-of-the-box te denken; niks is te gek voor nu. Probeer op tenminste 3 ideeën te komen, maar hoe meer ideeën, hoe beter.

[slide 21] ~2minuten x 2
We schuiven nu de blaadjes met de klok mee door. En dan gaan weer 2 minuten in, waarin jullie de eerdere resultaten kunnen bekijken en aanvullen, of al gelijk nieuwe ideeën kunnen bedenken en tekenen/opschrijven voor de nieuwe HKJ.

We schuiven nu een laatste keer de blaadjes door en weer 2 minuten gaan in.

Ik deel nu nieuwe HKJ's uit en dan doen we weer zo'n zelfde sessie.

[Hang alle HKJ's op]

Benodigheden:
13 blaadjes met HKJ's erop, één blaadje met 'overige ideeën' erop
7 pennen/potloden
Timer
schilderstape

[slide 22] ~ 10minuten
Sessie C: Voting
Alle ideeën hangen aan de muur, en ik wil iedereen vragen om om de muur te gaan staan zodra je 3

stickers hebt.
In de komende 10 minuten mogen jullie de ideeën bekijken en een sticker plakken op de 3 ideeën die volgens jou het beste zijn.

[slide 23]
Dit was de sessie, bedankt voor jullie hulp!
Voor extra input kunnen jullie me altijd een e-mail sturen of aanspreken.
Voor degenen die nog tijd hebben voor uitloop:

[slide 24] ~FiX minuten
Ik ben benieuwd wat volgens jullie belangrijke criteria zijn waaraan een nieuw product voor families met kinderen in het Mauritshuis moet voldoen?
[Bespreek criteria en schrijf ze op de flipover]

Benodigheden:
Flipover + marker
Stickers
7 pennen/potloden

De mogelijke HKJ's (max. 4/5 personen doen mee):
HKJ..Een kind een onafhankelijkheidsgevoel geven?
HKJ..Families zelfstandig door een museum lokken?
HKJ..Ouders vertrouwen geven om met hun kind een chique uitje te doen?
HKJ..Een familie-uitje spannend maken?
HKJ..Families op een speelse manier iets leren?

HKJ..Mensen trots maken?
HKJ..Families samenhouden tijdens een uitje?
HKJ..Hetzelfde leren aan mensen met verschillende voorkennis?
HKJ..Mensen met ongelijke energie levels tevreden stellen tijdens één familie-uitje?
HKJ..Mensen zich laten oriënteren?

HKJ..Hetzelfde leren aan mensen met verschillende interesses?
HKJ..Een familie-uitje zintuigelijk prikkelend maken?
HKJ..Een kunstcollectie inzichtbaar maken voor publiek?
HKJ..Museumprocessen achter-de-schermen inzichtbaar maken voor publiek?
HKJ..Verhalen overdragen?
HKJ..Een familie-uitje gevarieerd maken?
Overige ideeën

Slide 1: Creatieve sessie
MEETING A
MARISA VRJDAG
4 november 2019

Slide 2: Agenda
10.00-10.05 Binnenkomst + agenda
10.05-10.10 Presentatie
- Probleemdefinitie
- Kernbevindingen uit onderzoek
10.10-10.15 Opmerkingen / vragen
10.15-10.17 Regels
10.17-10.32 Sessie A - Inverse Brainstorm
10.32-10.34 Visie
10.34-10.50 Sessie B - HKJ.?
10.50-11.00 Voting en afsluiting

Slide 3: Het probleem

Slide 4: Probleemdefinitie
Hoe gaan we families met kinderen motiveren en interesseren om het Mauritshuis te bezoeken?

Slide 5: Bevindingen

Slide 6: Kernbevindingen
Relevantie voor families: Op een speelse manier leren
Vertrouwen voor de ouder

Slide 7: Kernbevindingen
Relevantie voor families: Partnerschap binnen de familie rekening houdend met (snderlinge) verschillen in:
- Interesses
- Kennisniveau
- Energie levels
Relevantie voor kinderen: Onafhankelijkheid

Slide 8: Kernbevindingen
Relevantie voor kinderen: Variëteit
Zintuiglijk prikkelend

Slide 9: Kernbevindingen
Relevantie voor kinderen: Uitdagend
Verhalend (open voor eigen invulling)

Slide 10: Vragen & Opmerkingen?

Slide 11: De sessie

Slide 12: Regels
1) Geen kritiek
2) Elk idee is welkom
3) Voortbouwen op anderen's ideeën
4) Kwantiteit boven kwaliteit

Slide 13: Sessie A Inverse Brainstorm

Slide 14: Sessie A Inverse brainstorm
Activiteit: Een familiebezoek aan een museum
Schrijf typische onderdelen / karakteristieken in kolom A.
3 minuten

Slide 15: Sessie A Inverse brainstorm
Activiteit: Een familiebezoek aan een museum
Schrijf het (of de) tegenovergestelde(n) per onderdeel / karakteristiek op in kolom B.
3 minuten

Slide 16: Sessie A Inverse brainstorm
Kies 3 inverse woorden en kom met een design oplossing voor elk
5 minuten

Slide 17: De visie

Slide 18: Visie
Ik wil dat een bezoek van families aan het Mauritshuis wordt als een spannende ontdekkingsreis door een auditivum.
Gangstersteels geven vertoegen en richting aan nieuwsgierige bezoekers om zelfstandig door de muur te lopen.
Zodra goud is ontdekt, kan het worden onttrokken uit de muur en mee worden genomen naar huis om met trots te kunnen delen met anderen.



Sessie B
Hoe kun je..?!

Sessie B
HKJ.
Hoe kun je..?

1 HKJ p.p.
2 minuten voor minimaal 3 ideeën



Sessie B
HKJ.
Hoe kun je..?

Blaadjes doorwisselen
Ideeën aanvullen of nieuwe ideeën toevoegen
2 minuten



Sessie C
Voting

Einde,
Bedankt

M.Vrijdag@mauritshuis.nl

Extra
Criteria.

Belangrijke criteria?

A21. Results of the ideation session.

Inverse Brainstorm

Activiteit: Een familiebezoek aan een museum.

Typische onderdelen / karakteristieken van de activiteit	Tegenovergestelden van de onderdelen (Per onderdeel (1-18) zijn meerdere tegenovergestelden mogelijk)
1. binnenkomst	10.
2. kostva + garderobe	11.
3. oriënteren, parkeren, parkeren begrijpen	12.
4. route bepalen, wat gaan we begrijpen?	13.
5. daar zijn lopen en kunst begrijpen	14.
6. kunst zien als dure interieur zijn	15.
7. audio tour gebruiken	16.
8. rusten doe koffie denken of lunchen	17.
9. na pauze nog een gedeelte van collectie begrijpen	18.
Gekozen	Design idee

10. cautzet met kostva / garderobe
medewerker

11. suppoosten / vertelling

12. oriënteren, parkeren, parkeren
begrijpen

13. route bepalen, wat
gaan we begrijpen?

14. daar zijn lopen
en kunst begrijpen

15. kunst zien als dure
interieur zijn

16. audio tour gebruiken

17. rusten doe koffie
denken of lunchen

18. na pauze nog een
gedeelte van collectie
begrijpen

10. museum komt naar je toe

11. gratis naar binnen
je moet van buiten naar
museum is buiten

12. kunst begint met
route

13. keuze door robot
routen bepalen

14. bijten zitten op één
plek

15. er zijn geen tekenen,
alleen illustraties

16. geluid wordt in de
ruimte afgespeeld

17. infuus tijdens bezoek

18.

Design idee





Inverse Brainstorm

Activiteit: Een familiebezoek aan een museum.

Typische onderdelen / karakteristieken van de activiteit		Tegenovergestelden van de onderdelen (Per onderdeel (1-18) zijn meerdere tegenovergestelden mogelijk)
1. Aankomst met kleine kinderen	10. Hoe lang duurt het bezoek? Inkortingen zonder wisselen	10.
2. Waar laat ik alle spullen/wat mag mee?	11. Tussentijdse stop	11.
3. Waar is het toilet?	12. Iets mee naar te leren/wisselen	12.
4. Waar vind ik informatie?	13.	13.
5. Hoe deel ik info als kinderen niet kunnen lezen?	14.	14.
6. Is het museum goed toegankelijk: trappen lift	15.	15.
7. Kan iedereen de kunst zien? (Te hoog/te laag)	16.	16.
8. Wat zijn de regels waar we ons aan moeten houden	17.	17.
9. Route bepaling	18.	18.
Gekozen		Design idee → of vaste route

Inverse Brainstorm

Activiteit: Een familiebezoek aan een museum.

Typische onderdelen / karakteristieken van de activiteit		Tegenovergestelden van de onderdelen (Per onderdeel (1-18) zijn meerdere tegenovergestelden mogelijk)
1. Ontvangst/bewaker	10. actief Doen	10. stn.
2. haastig lopen	11. vragen stellen	11. hebbaar geen/iet, aanpak.
3. we bezek	12. op foto's maken	12. p. foto's in je hoofd.
4. Achter elkaar aan lopen	13. in gesprek gaan	13. stn agn.
5. stn zijn	14.	14.
6. hogen meer studeerij	15.	15.
7. Gezamenlijke ervaring	16.	16.
8. verbeelden in je hoofd	17.	17.
9. iets drinken/eten	18.	18.
Gekozen		Design idee




Inverse Brainstorm


Activiteit: Een familiebezoek aan een museum.

Typische onderdelen / karakteristieken van de activiteit		Tegenovergestelden van de onderdelen (Per onderdeel (1-18) zijn meerdere tegenovergestelden mogelijk)	
1. kijken	10. ontlekken	1. - blinddoeken - zelf maken	10.
2. praten	11. gebouwt	2. - schreeuwen - wie hem + langste stij zijn	11. - knuten
3. zoeken	12. collectie	3. *achter iemand aan lopen	12. - zelf maken
4. betalen (naar de hopelen)	13. winkel bekijken	4. - geld leniggen - betaald worden	13. *collectie kopen
5. jas ophangen	14. hoe gedraag je je?	5. - verkleeden -	14. - wat mag wel - rennen, schreeuwen, alles aanraken
6. plassen	15.	6. -	15.
7. reis er naartoe	16.	7. *museum thuis	16.
8. drankje café	17.	8. - drinken in museum	17.
9. discussieren	18.	9. - simpele vragen	18.
Gekozen		Design idee	

Gekozen Inverse #2	Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)
<p>route door robot laten repeteren</p> <ul style="list-style-type: none"> - bij binnenkomst op een tablet drie wegen bepalen, korte wegen - tablet berekend daarop jouw gepersonaliseerde route - route wordt ook in uitgeprint of naar telefoon verzonden als app - moet de route geeft de app ook uitleg en opdrachten. 	



Inverse #1	(Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)
5. Alles op maat of geheel	<p>Geen tekst bordjes maar tint of geluidsbordjes of (heel grote fragmenten) → geen geschiedenis maar b.v. een weegje of iets b5- zonder over het op het schilders</p>  <p>geluid — o — tekst</p>

Inverse #1	(Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)
<u>Collectie kopen</u>	 <p>-je koopt een te goed en gaat door het museum met een soort webshopapparaat (Ah scanner?) en koopt een kaart van alles dat je mooi vindt.</p>



Gekozen Inverse #3	<p style="text-align: center;">Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)</p>
geen zijkanten, alleen illustraties	<ul style="list-style-type: none"> - in het gehele museum zijn er geen zijkanten (misschien alleen trils) - illustraties, geluid, game en licht verzorgen de uitlog - werkt dus in intuïtief.

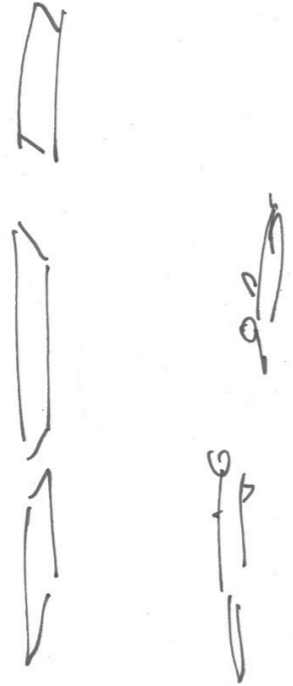
Gekozen Inverse #3	<p style="text-align: center;">Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)</p>
5. red-remande re route	<p>Elke bezoeker (of elk klein groepje) krijgt bij binnenkomst een vaste route die je moet volgen. Met het van een Tom Tom routeplanner? Kan zelfs als er soort verkeersding (kijk links/rechts, oversteken) en een "weg" op de vloer.</p> <div style="text-align: center;"> </div>



Gekozen Inverse #3	Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)
	<p><u>Achter iemand aan lopen</u></p> <p>- Om de beurt krijgt iemand van de groep de leiding en die bepaalt waar de groep naartoe gaat.</p>

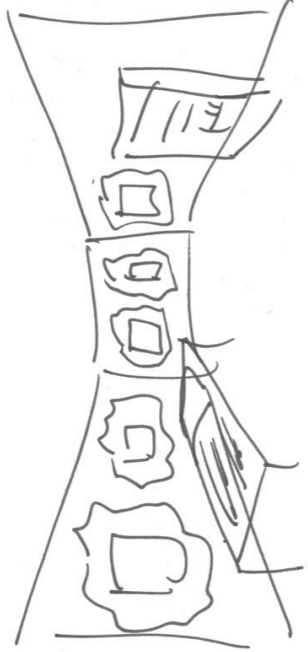
Inverse #1	Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)
	<p><u>Individuele ervaring</u> ↳ Zelfsteds is er een pad weer</p> <p style="margin-left: 100px;">op. eigen niveau</p> <p style="margin-left: 100px;">- Wind & volwassers</p> <p style="margin-left: 100px;">↳ Doel =</p> <p style="margin-left: 100px;">Seizoenige ervaring</p>



Gekozen Inverse #2	Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)
<p>7. Alle Kunst aan het playground</p>	<p>maar alle bezoekers gezkt: Klein kinderen kunnen niet 'zelf' de kunst zien. Als iedereen ligt zit iedereen hetzelfde. Plus minder fysica belastend voor de ouder: dan hoef je niet de hele tijd je kind op te tillen.</p> 

Inverse #1	Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)
<p>Museum komt wakke toe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - een 'huisconcert' met dan met kunst - het museum komt bij jou op bezoek - een eenzijdig museum docent brengt een kunstwerk mee en geeft daar bij jou thuis uitgedak.



Gekozen Inverse #2	<p style="text-align: center;">Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)</p>
	<p><u>Museum thuis</u></p> <p>- Je "bestelt" een box oid met reproducties vd schilderijen zodat je thuis het museum kunt maken. Bijv in je eigen kamer. (Reproductie-uitbreid)</p> 

Gekozen Inverse #3	<p style="text-align: center;">Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)</p>
	<p><u>jezelf zijn</u> — <u>Schreeven</u></p> <p>:- verhalen vertellen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sillen - Autoonon - eigen gedachten bewoont maken - Tekste / woorden opdruyven op

Design idee (Per gekozen inverse zijn meerdere design ideeën mogelijk)	<u>verbeter met computer</u> - gedachte vormgeving; van - verbeter n je foto - Aank / iets doen - foto's n je foto's -
Gekozen Inverse #2	

IDEAS (uit HKJ's)

- duidelijkheid ^{regels} ^{route} ^{collectie} ^{fascinaties}

- handvatten bieden voor ouder en kind

- voorbereiding: wat kun je waer doen
- een soort FDP voor elke familie: maar dan niet met kunstwerken, maar een soort thema
- een rustmoment creëren halverwege om te "evalueren" en kijken wat je wel / niet nog wil zien.

HKJ. FAMILIES ZELFSTANDIG ALLES BINNEN EEN MUSEUM LATEN ONTDEKKEN?

- familieroute

• rode draad voor verhaal- bezoek: deel het museum op en kijk elk bezoek wat je nu wil zien

- ↳ directe spel
- ↳ kinder ~~ceer~~ bar = ouder. tour.
- ↳ 2 routes lopen samen.
- ↳ foto moment samen / einde.

- eerst de voorkennis "samenhangend" maken: wat weet je hier al van en deel dat met de rest.
- iets vertellen dat nog niemand in de groep weet.
- laat ze elkaar uitleggen wat iets betekent
- koppel iemand met veel voorkennis aan iemand met weinig voorkennis

Verschillende 'kanten' mogelijk om de wereld van voor kennis en wensen, vooraf in te brengen via app

Minder op feiten kennis aanspreken, meer op eigen gevoelens

HKJ. IETS LEERZAAM MAKEN VOOR EEN GROEP MENSEN MET VERSCHILLENDE VOORKENNIS?

- leren van elkaar
- elkaar vragen laten stellen

- iedereen aan bod laten komen

- discussiëren

Minder taal gebruiken. meer visuele middelen.



IDEAS (uit HKJ's)

HKJ. OUDERS VERTROUWEN GEVEN TIJDENS EEN CHIQUÉ UITJE MET HUN KIND?

- voorbereidend spel. thuis doen
- ervaringen van andere ouders kunnen lezen vooraf
- zelf de voorbereiding op bezoek zoekt ouders zich kunnen inleven
- o inhoudelijke voorbereiding vooraf (wat heeft er)
- o opties qua inhoud: thema voor een bezoek zodat het niet te overweldigend wordt.
- * I
- o ondersteuning door het personeel: waar zijn de mogelijkheden, waar mag er, waar kunnen ze heen.
- o ouders mogen geen middel geven
- o kind staat centraal
- ↳ huisregels, zakken, uitkomst, alteminste huisregels bedenken, waartoe waelt, zangspelen op energie, fantasie, spel
- ↳ andere route voor de kind.

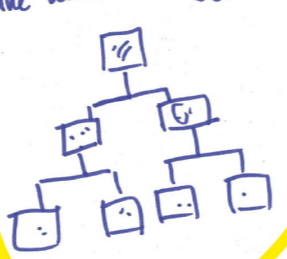
theaterale romanisering, probleemstelling, voorbereiding met spel, bij binnenkomst, vooraf, bij vertalen met een vertaling, vertaling

HKJ. FAMILIES OP EEN SPEELSE MAMER IETS LEREN?

- winnen
- zingen/dansen
- samen creëren/maken
- resultaat
- creëren
- spellatjes
- niks is fout
- je eigen weg kunnen volgen
- op eigen niveau
- kinderen vertellen aan ouders
- kinderen zijn deskundig/expert
- apart iets leren en aan elkaar vertellen
- ↳ Mogen bewegen en spreken tijdens op een kennis
- ↳ een quiz oop voor de kennis van
- ↳ niemand loopt met familie mee
- ↳ kind eert fantasie
- ↳ stelt open-vragen
- ↳ alle verhalen in, ook fast, gekok, etc.
- * I

HKJ. VERHALEN OVERDRAGEN MET RUIMTE VOOR EIGEN INVULLING?

- een verhaal starten en zelf het einde laten maken
- een aantal schilderijen aan elkaar laten koppelen die een gemeenschappelijke component hebben, qua verhaal
- multiple choice quiz
- Speurtocht naar objecten die op meerdere schilderijen voorkomen en dan zelf uitlezen wat dat betekent.
- ↳ lekenlijk met de kelt verhalen in studio's en dan eerlijger met een open vraag die verhalen moet beantwoorden
- ↳ kind meet een verhaal - digitaal spel. - speelt de hoofdrol. -
- ↳ een soort spel met eutes tijdens rondleiding; elke keer leidt tot zwaer komnd.
- (verhalen van medewerkers van het museum: Bewaker - Kost, oetere rol - als vraagbaak.



HKJ. EEN FAMILIE-UITJE SPANNEND MAKEN?

- danken
- (bekende) - verhalen (met onverwachte wending)
- veel zelf ontdekken
- onverwacht dingen
- Speurtocht met ^{"prijz"} ~~...~~
- donker
- Spannende verhalen maken / lezen / ervaren
- spookhuis
- ↳ alleen in het donker met het museum grom
- ↳ Speurtocht met ^{"prijz"} ~~...~~
- ↳ vooraf een paar hints krijgen voor het bezoek / schijnlijst
- ↳ dederen krijgen een opdracht met bij bezoek
- * I
- ↳ date-tive → iets laten oplossen (als in escape room achtig, maar dan niet dat ze vast zitten)
- * I



- welke families

OVERIGE IDEEËN

→ een dingetje meegeven kinderen moogen stroom hoogte strom om goede te kunnen bekijken.

ja dit!!!

- vertrouwen / verantwoordelijkheid
- kind aanspreken zoals volwassene

• fysieke onafhankelijkheid zorgen dat ze alle kunst kunnen zien zonder hulp

• luisteren als ze iets vragen (aan geven serieus)

• laten zoeken naar een specifiek kunstwerk

HKJ. EEN KIND EEN ONAFHANKELIJKHEIDS GEVOEL GEVEN?

- iets speciaals van kinderen dat volwassen niet kunnen

- kind als expert / kunstenaar inzetten

- alles is goed!
- niet op feiten, maar verbeelding + fantasie gebruiken

• Een eigen rondleiding laten geven (maakt weet uit of het waar is)

• laten aanpakken wat ze graag willen / doen zien

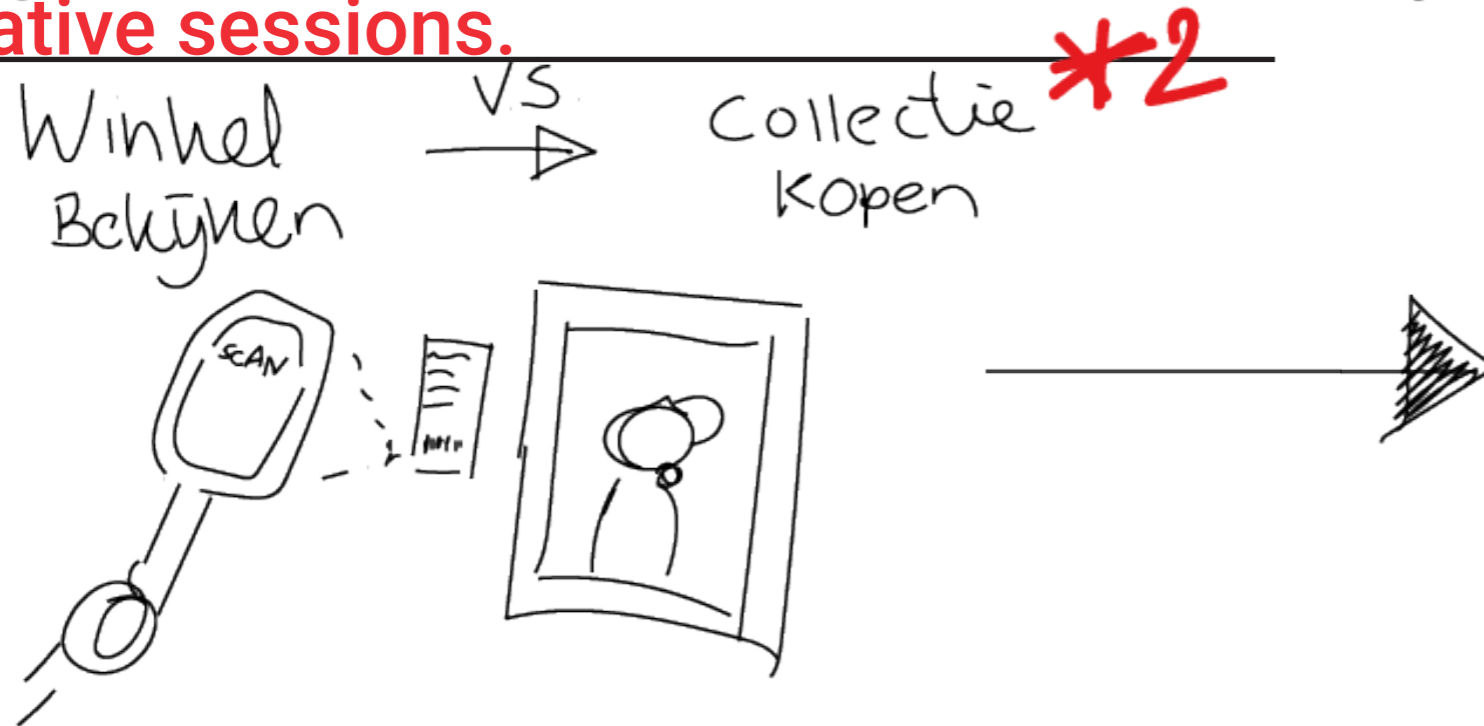
• serieus nemen!

hoogtepunt voor kinderen



A22. Exploration of the ideas from the creative sessions.

IDEAS (geïnspireerd door Brain-Storm)

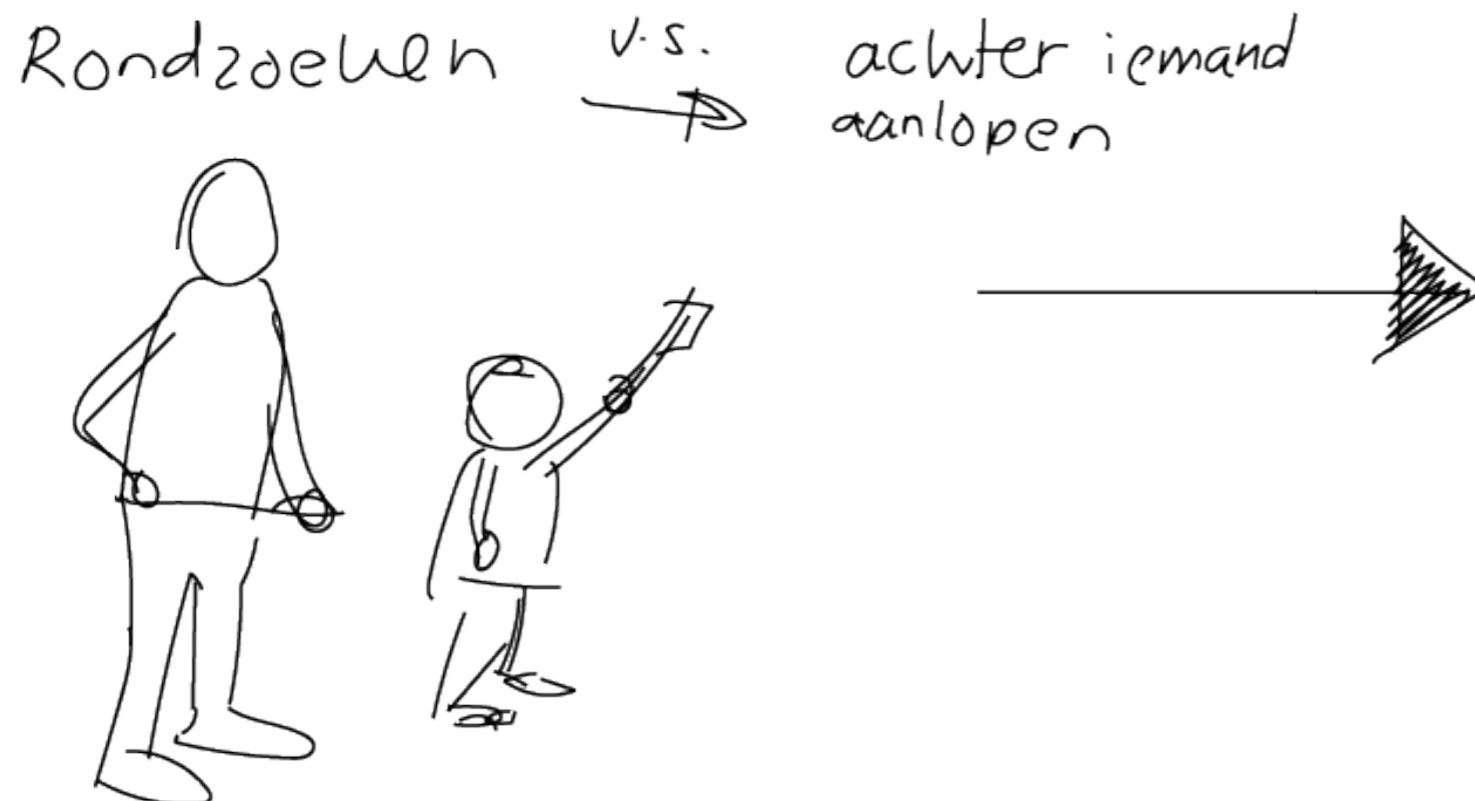


Van tevoren koop je een tegoed. In het museum kun je ter waarde van dat tegoed schilderijen 'kopen', en na afloop krijg je de gekochte schilderijen in de vorm van een kaart (tegen inlevering van de scanner bij de winkel).

Je krijgt een scanner mee in het museum en scant alles wat je mooi vindt. Aan het einde wordt er een collage gemaakt van alles wat je hebt gescand om mogelijk te kopen en mee naar huis te nemen.

Je scant delen van schilderijen en kunt de scanner aan het einde van het bezoek laden in een computer, waar je de gescande delen kunt combineren tot een nieuw schilderij.

Je scant een schilderij en kunt met de scanner ook (familie)selfies maken die je vervolgens in de eerder gescande schilderijen kunt plaatsen.

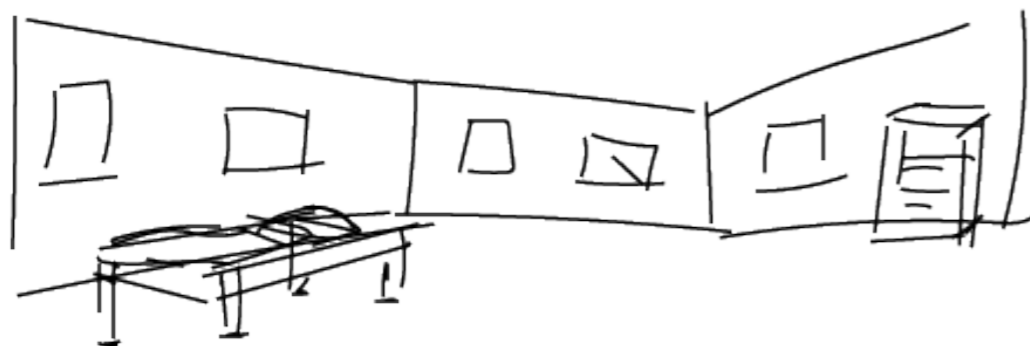


Om de beurt krijgt iemand anders van de familie de leiding en bepaalt zo waar de familie heengaat in het museum.

Van tevoren maakt de groep in samenwerking een map van de plekken waar iedereen naartoe wilt in het museum.



Reis naar het museum $\xrightarrow{v.s.}$ museum thuis halen



Je bestelt een box met reproducties van schilderijen en maakt thuis een museum daarvan.

Je maakt online thuis je eigen museum a.h.v. wat in het MH te zien is en in het MH kun je vervolgens alles zien hangen in het echt (maar niet zoals thuis bedacht). De thuisbedachte variant kun je d.m.v. projecties in een kamer in de foyer bekijken.

Met behulp van MH mini's (die gespaard kunnen worden bij elk bezoek, of los gekocht kunnen worden) kun je thuis zelf een museum maken (als een DIY bouwpakket).

Leesbare info $\xrightarrow{v.s.}$ info op tast/ gehoor

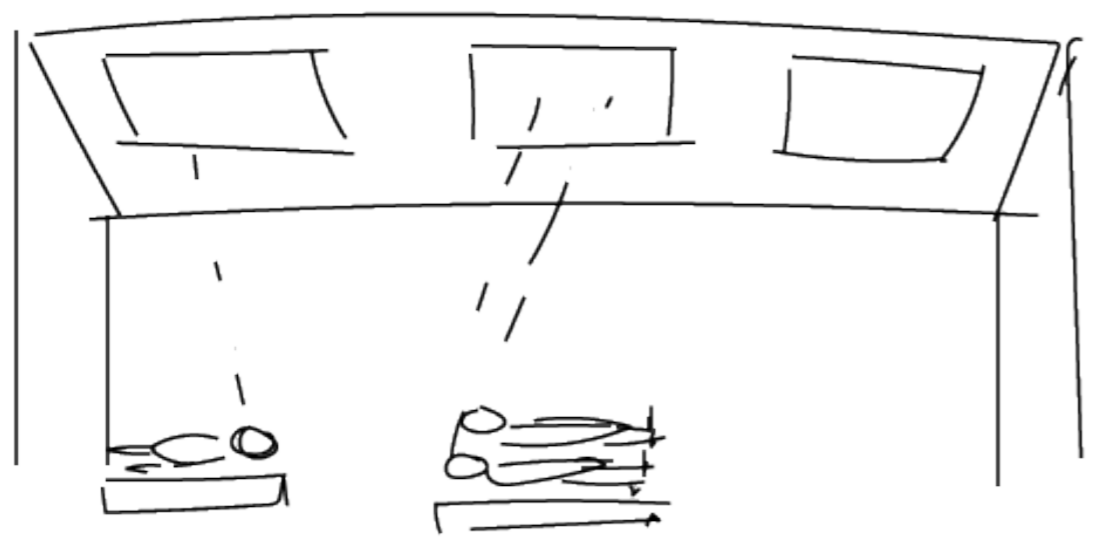


Tast- & geluidsbordjes bij schilderijen (korte fragmenten)

Geen lange tekst over geschiedenis, maar korte weetjes/bijzonderheden over dingen op het schilderij.



kunst hangt te hoog → kunst hangt aan het plafond *I



Laat bezoekers op de grond liggen om de kunst op het plafond goed te kunnen bekijken. Iedereen ziet de kunst zo hetzelfde (en kinderen hoeven niet meer langer opgetild te worden om alles te zien).

Heb een ligkamer, waar met een lopende band een schilderij voorbij komt boven je.

Gebruik VR / een verrekijker om een schilderij naar je toe te halen (als het te hoog hangt of ver weg).

Route onbepaald → een vaste route langs de kunst.



Bij binnenkomst krijgt een familie een vaste routebeschrijving die gevolgd moet worden tijdens het bezoek.

Een routeplanner (app) vertelt hoe een familie moet lopen in het museum.

Een weg op de vloer (met kleur) geeft aan waar je heen moet.

Een stoplicht vertelt of je naar links, rechts of rechtdoor moet.

Stil zijn ^{v.s.} → schreeuwen



Laat bezoekers zichzelf zijn en de eigen gedachtegang laten vertellen.

Heb schilderijen waar ruimte wordt vrijgelaten om de kijker zelf er tekst bij te laten verzinnen.

gezamenlijke
ervaring

^{v.s.}
→

individuele
ervaring

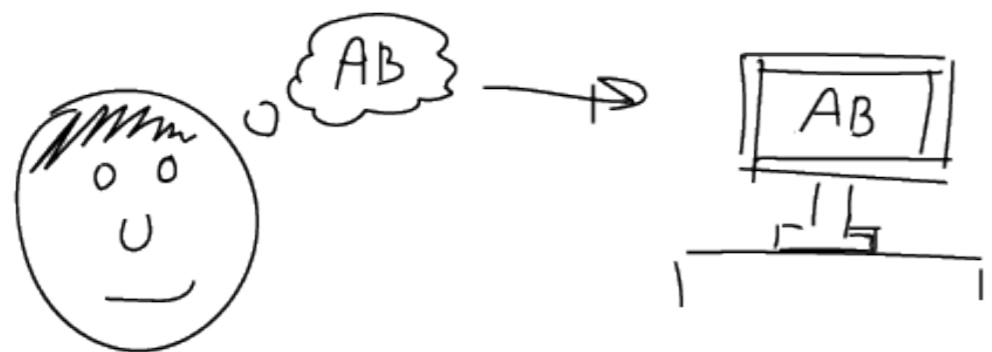


Laat de bezoeker zelf een route kiezen (aan de hand van van tevoren aangegeven routes door het museum).

Geef per kunstwerk aan wat het kennisniveau level ervan is (om snel te kunnen begrijpen) en laat families de geschikte schilderijen selecteren om vervolgens op basis daarvan een route voor ze uit te stippelen waarmee een logische leercurve / verhaal kan worden gemaakt.



Verbeelden in je hoofd vs Verbeelden met computer



Hetgeen dat je (be)denkt bij een schilderij proberen te visualiseren op een computer.

Naar het museum gaan vs Het museum komt naar je toe

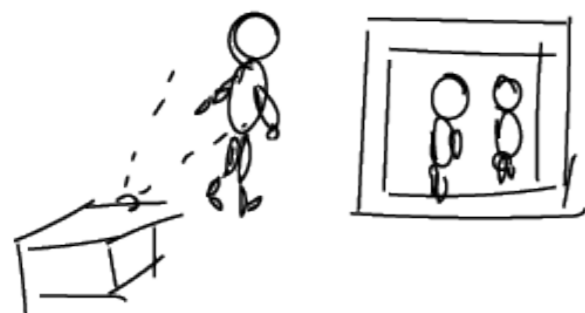


Een huiskamerconcert maar dan met kunst.

Een rondleider/museumdocent brengt een kunstwerk mee en geeft daar bij jou thuis uitleg over.

Als bezoeker krijg je een koffer met daarin wat voorwerpen en repro's en een fotostudio en canvas om tijdens het bezoek een foto te maken van het voorwerp zoals op de repro en deze vervolgens na te schilderen.

Teksten lezen vs alleen illustraties



Er zijn alleen titels van kunstwerken in het museum.

Illustraties, geluid, geur en licht verzorgen de uitleg.

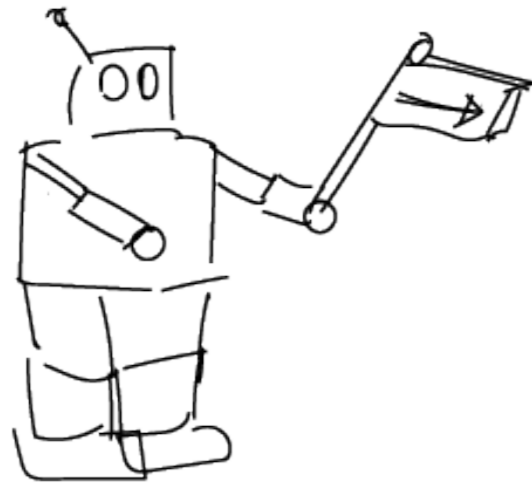
Het museum werkt intuïtief.

Projecties in beeld verzorgen informatie.

Iconen vertellen het verhaal.



Zelf route
bepalen



v.s.
→ Route laten bepalen
door een robot.

*1



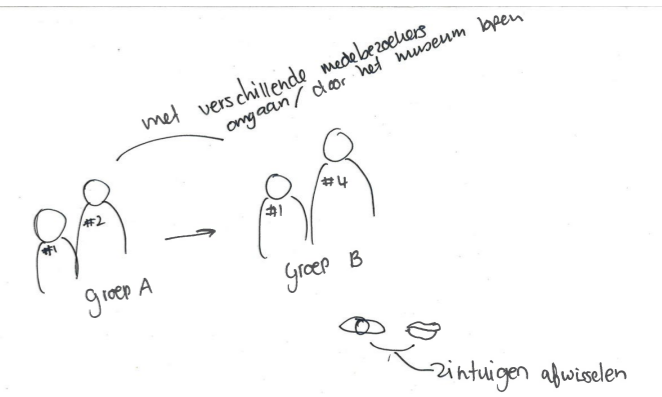
Bezoekers moeten bij binnenkomst 3 korte vragen beantwoorden op basis waarvan de gepersonaliseerde route wordt bepaald. Deze wordt verzonden naar je telefoon, in een App of geprint. Hierin staat ook info en opdrachten voor tijdens het bezoek.



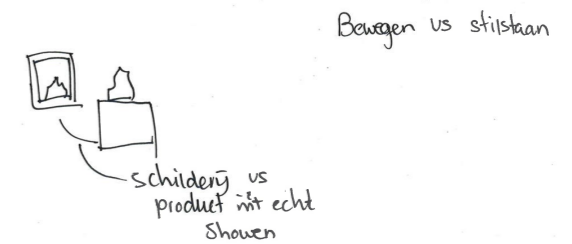
A23. Individual brainstorm sessions.



iets doen wat je nooit eerder (dacht te) kunnen



HKJ. EEN FAMILIE-UITJE GEVARIEERD MAKEN?



HKJ. EEN ONDERWERP INTERESSANT MAKEN VOOR MENSEN MET EEN ANDERE INTERESSE?

Het onderwerp subtiel verstoppen

ander verhaal van maken

mensen eerst vragenlijst laten invullen over interesses

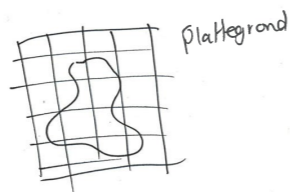
in app alleen focus op die interesses



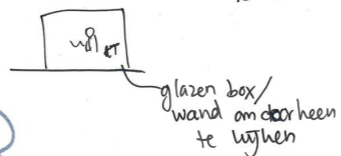
Gps stip online die je vertelt waar je bent in gebouw



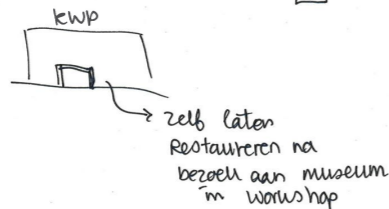
HKJ. MENSEN ZICH LATEN ORIËNTEREN BINNEN EEN GEBOUW?



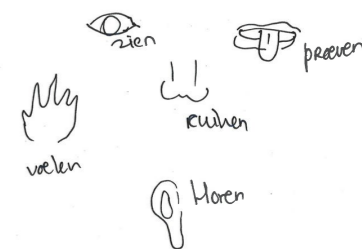
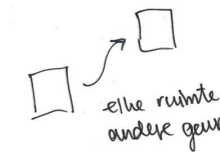
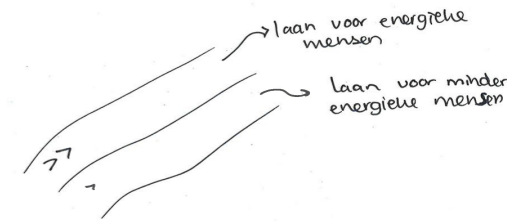
boek behorend af ter over schilderij restauratie
doorzichtige pagina met alleen gekleurde hie het kunstwerk vroeger was, om over huidige heen te slaan



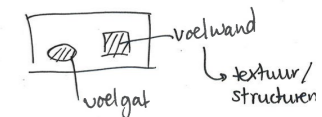
HKJ. PROCESSEN ACHTER-DE-SCHERMEN (ZOALS RESTAURATIE) ZICHTBAAR MAKEN VOOR PUBLIEK?



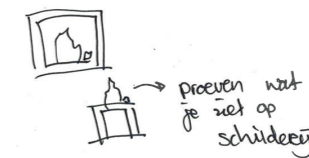
HKJ. MENSEN MET ONGELIJKE ENERGIE-LEVELS ALEMAAL TEVREDEN HOUDEN TIJDENS EEN FAMILIE-UITJE?



HKJ. EEN FAMILIE-UITJE ZINTUIGLIJK PRIKKELEND MAKEN?



Donker-licht verschillen



Sub Functions	Solutions						
Making children independent	child takes lead Other Fam. Members	only child has access	CHILD as expert	Fantasy Stories	CHILD decides what to do	CHILD DOES ADULT STUFF	DOING SOMETHING A CHILD NORMALLY CANNOT DO (ALONE)
Making parents confident	pre-read at home	choosing one theme per visit	Family tour/route	DO DON'T Have own rules ✓ x ✓ x ✓	Employers help	Welcomes game	Theater-like tour
Make people feel proud	SHOW SELFMADE WORK	Copy	PUT THE PERSON'S WORK IN A PUBLIC DOMAIN	A FINAL FAMILY PICTURE	SHARING IT WITH OTHERS	SEEING OWN PROGRESS	COMPLIMENTS BY OTHERS WELL DONE!
Giving excitement	unexpected things limply out of painting	Quest with price	dark rooms	ESCAPE ROOM-Like HINT	INDIVIDUAL ASSIGNMENTS	HAUNTED HOUSE	BUILDING SOMETHING UP SLOWLY (CLIFFHANGER)
Keeping into account different energy levels	DIFFERENT ROUTES FAST LANE SLOW LANE	SAME SUBJECT, DIFFERENT ASSIGNMENT	ASKING QUESTIONS BEFOREHAND & BASE ASSIGNMENTS AS PROPOSED BASED ON ENERGY LEVEL	ACTIVATING PEOPLE TO GET THE SAME ENERGY LEVEL	PREPARING INDIVIDUALS TO BE ACTIVE AT CERTAIN TIMES	LET MOST ACTIVE ONE HAVE THE MOST ACTIVE TASK	MEDITATION TO COME IN THE SAME MINDSET.
Keeping into account different knowledge levels	EVERYONE A TURN #1 #2 #3	DISCUSSION STARTERS/ TEACHING EACH OTHER	CONNECTING THROUGH KNOWLEDGE LEVELS	ONLY TELLING UNKNOWN THINGS	ONLY VISUALS	TALKING ABOUT FEELING RATHER THAN KNOWLEDGE.	ROUTE BASED ON KNOWLEDGE
Keeping into account different interests	CHOICE IN THEMES	CHOICE IN TASKS/ ROLES TASK A: - TASK B: - TASK C: -	EVERYONE MAY CHOOSE ONE ACTIVITY CHILD B ADULT B	EVERY NOW&THEN A JOINT DECISION	LET FATE DECIDE THROW A DICE	HIDE THE SUBJECT IN ONE'S OWN WORLD	LET EACH INDIVIDUAL GIVE OWN INPUT
Let people fill in information gaps	ASKING QUESTIONS	KEUZESPEL DAT JE ROUTE VERPANDT	EEN VERHAAL DAT BIJ MEERDERE SCHILDERIJEN PAST	"ER WAS EENS..."	LET PEOPLE VISUALISE WHAT THEY HEAR	LET PEOPLE DO RESEARCH IN THE MUSEUM.	TEASING QUESTIONS AS DISCUSSION STARTERS
Make behind-the-scenes information available	TRANSPARENT ROOMS	HIDE INFO IN ASSIGNMENTS	INFO PANELS	GUIDE	LET PEOPLE XP IT THEMSELVES. JU LAMP RESTORATION PAINTING	BOOK BEFORE -AFTER OVERLAY PAGE	ONLINE vs REALITY SCALE 1:1 A LOT OF PEOPLE
Making a visit varied and educative by play	USING DIFFERENT SENSES	WINNING SOMETHING	EDUCATING EACH OTHER WHAT IS LEARNED	CO-CREATING	A GUIDE	DOEN TRIAL & ERROR	Quiz ?



Synectics

Problem definition:

How to make families with children confident in the Mauritshuis?

Analogies:

- A bird making a nest;
- An ant colony;
- A monkey in forest treetops.

Analysis:

- How does a bird make a nest his home?

By searching for only the best objects to put the nest together and constructing it itself (DIY), the bird influences how safe its offspring will be.

- How does an ant find its way in a colony?

(Reference: <https://www.anticimex.com/nl-be/ongedierte/kruipende-insecten/mieren/mierenkolonie/>)

A system of collaboration: the queen ant makes the larvae and rules the colony. The men inseminate the queen. The oldest ants are the explorers and search for food. The soldiers build the nest and poison enemies. Caretakers take care of the larvae. Foodmakers use techniques to grow aphids. Slavetakers steal larvae of other nests.

- How does a monkey secure itself in treetops?

A long tail that gives balance but is also strong enough to hang on.

Force fit: How to translate the analogies to making families confident in the Mauritshuis?

- A bird making a nest:

Let families decide upon a set of paintings they like to see in a specific amount of time beforehand and provide a scheme with location, amount of time to spend at each chosen painting, best route to walk and

information that can be learned or details that can be seen while visiting the painting.

- An ant colony:

Give families a list with rules and roles individuals can take during the visit. Let families decide upon the roles of each member: a queen that ensures everyone follows the rules, an elderly ant that decides upon the route to walk, the caretaker ant that captures pictures, objects and stories to remember after the visit, the soldier ant that keeps into account the time spend per painting.

- A monkey in treetops:

Give families a wearable that indicates when someone's energy level is low and thus another activity should take place to get the person focussed again. The wearable also shows how many paintings are seen and how much is learned (through connecting to an app and Beacon). By seeing statistics of other family members, individuals are motivated to see more to keep up with the learning of the other family members.

Problem definition reformulated: How to cope with differences (among family members in interests, prior knowledge and energy levels)?

Analogies:

- Trees throughout seasons

Analysis:

- How does a tree cope with different seasons?

(Reference: <https://naturedetectives.woodlandtrust.org.uk/naturedetectives/blogs/nature-detectives-blog/2019/04/how-do-trees-grow/>) During spring a tree produces flowers to attract insects to

fertilize them. During summer the leaves catch the sun to feed on photosynthesis. When there are less resources (like insects or sun) to feed the tree, the tree drops its leaves and falls asleep to save energy for the next cycle.

Force fit: How to translate the analogy into making families cope with internal differences. Base a visit on the typical patterns that occur within a family; from active and engaging at the start of the visit, to less active and engaging assignments during the rest of the visit. Therefore: provide a lot of information of different subjects in a quiz at the start of the visit, when everyone is still energetic, and decrease the information and amount of different subjects in the quiz throughout the visit. Based on how engaging the family was with certain subject (how many new things they learned or how much they liked it) the last questions are specified.

Taylor's structured free-association method

Problem definition:

Families are not confident in visiting the Mauritshuis with children, because of its chique and static character and the perceived lack of things to do for children in the museum. Thereby the families have issues with differences in interests, levels of prior knowledge and energy levels among individual family members.

1. A symbol that has to do with the problem definition.

- A) Desinterest
- B) Insecurity

- 2+3. Thoughts that have to do with #1.

A) Children are unfamiliar with subject, have no understanding of content, are too little to see the things. Parents force the child to go to the museum = children have no free will. Children are willing to move but there are static objects only in the museum, what might be boring and causing tiredness from walking. Therefore children want to sit on couches, but these are not everywhere. The museum is castle-like (building&interior), but fantasy stories about princes and princesses are not stimulated a lot (yet). Children like making an own story rather than knowing facts. They like living in a fantasy world and want to tell others what they think, but everyone is quiet in the museum. Children want to show things proudly to others, and they want to put others in their own fantasy world too. Families want to have fun and laugh, families want a

memorizing experience (through photographs, notes, drawings or a physical reminder), children want to touch things.

- B) A museum has fragile objects with high costs if they break.

Parents have little knowledge about the paintings and no explanations in mind. Thereby they assume themselves to not be able to prepare explanations well, while they want to teach their children. They want the best for the child / a happy child. The parent is afraid that child might run or scream or violate other rules in the museum, thus parents feel a negative social pressure; a day out might become a trauma for the family.

4. Some thoughts with special implications for the problem.

A) Children like living in a fantasy world and want to tell others what they think, but everyone is quiet in the museum. B) The parent is afraid that the child might run or scream or violate other rules in the museum, thus parents feel a negative social pressure resulting in insecurity to play with the child.

5. Concrete solutions for the problem based on 4.

A) Texts alongside a recognizable icon on the wall that demand the family to talk about what they see in the museum room. For example: 'Choose a painting and tell / draw what thing is on it and what that specific thing is seeing / thinking / feeling'. The parent has to note the key points of the discussion in an online diary and the child may add visuals. At the end

of the visit, all notes and drawings together form a story that more or less concludes the specific visit of the family to the exhibition. The diary can be seen at home.

B) In order to prevent possible misbehaviour of the child, the child can get a specific task to do, like holding something with two hands or pushing the parent around in a car. Also, giving the child a role, like guide or explorer, can ensure the child does not run away. If the child is placed in a fantasy world where running away is not possible, like in a spaceship for example, the child might stay in this world with its rules during the museum visit. In order to let the child imagine being in this fantastic world, like the spaceship, objects can help. For example: putting on an astronaut costume that only makes leaving the spaceship possible for the child, if it is connected to oxygen.



A24. Ideas as generated during the group session.

1) Zelfscanner

Families receive a 'zelfscanner' during their visit to the Mauritshuis. First they will give some information:

- Amount of familymembers and their ages during the visit;
- Themes inside the museum that each member might like to learn about;
- The amount of energy of the individual familymember;
- The knowledge of the familymembers about the chosen theme(s).

Based on the information given a personalised family route through the museum will be made and will be shown on the 'zelfscanner'.

During the route the 'zelfscanner' indicates who should be in charge of the device at certain times and each familymember will get a personal assignment (based on the information given at the start and thus about different themes and with differences in difficulty -and energy levels).

The assignments make use of different senses and although the focus is on the specific familymember that received the assignment, all other familymembers are involved too.

At all moments the family can make a familypicture (or scan) at the artworks they like and at the end of the visit a (visual) summary about the visit is made by the device (routing, time spend at specific rooms, the scores of the assignment, pictures

made and info about the liked paintings). This will be send to the e-mailaddress of the family.

2) No Escape Room

Families can take a device when entering the Mauritshuis. When entering the main collection of the museum, a QR code can be scanned. After scanning the code, a mystery to solve can be chosen and a hint is given about where to find the next QR code that enables solving the chosen mystery. Each code does not only tell where to find the next one, but also has a different theme (based on the theme of the room where it can be found). For each theme the family can choose what they like to learn and how advanced the learning experience should be (multiple options are possible). All paintings together add something to one story and all assignments lead toward solving the mystery at the end of the visit.

3) Toolbox

Give families a small box to ensure the child can stand on it and see every painting well and so get closer. This box can also be a puzzle box of the Mauritshuis building, that shows where the rooms of the museum are to give orientation. It can also contain binoculars to look through and get paintings closer / to come in the story of the painting / to make the story come to live.

4) Our Story

Every family member can choose a role in a digital museum story.

The storyline is known, but the family should make it visible / visual by playing the actors in the story. This can be done through making photographs of the family members in their role (with costumes on or in specific poses for example). At the end of the visit the story is finished and all photographs are put together along the written story in the storyline.

5) Visualise the Written
Choose some information signs of paintings and let the parent read the information. In the meantime the child has to come up with a visual representation of that information. This works as a kind of recommendations for the museum to make it more child-friendly. Another option is to record the alternative story as told by the child.

6) Entrance Game

When entering the museum a game is played to make the Mauritshuis look less chique. The game has a quiz-master (vintage looking security or robot) who shows some paintings that can be seen in the permanent exhibition of the museum. Each individual has to make a selection of paintings he/she likes. The family members are paired up based on their interest during the game. After the game, when entering the permanent exhibition, the teamed-up pairs get a walkie-talky and alternately will be together as a whole family or have to split up in the pairs. The

walkie-talkies help to let the pairs communicate with each other while they are in different parts of the museum. During the visit the family has a quest to solve. The pairs either have to collaborate or solve a part of the quest within their pair. Where the part is about depends on the paintings of the interests of the family members as shown during the entrance game. During the quest the security (or a robot) gives hints.



A25. Ideas as generated during the individual session.

7) Movies Explain

A family chooses a theme to focus on during the visit. A device tells which paintings belong to that theme and where to find the paintings. At the painting a (QR) code can be scanned that results in a small movie that explains something about the painting (and theme). The movie ends with multiple assignments for different knowledge levels of families.

8) Show Your Own Works

A device works as tool to teach families with children about techniques behind paintings, like applying different layers of paint, composition, light-dark contrasts etc. The tool demands families to learn by doing, for example: let families make pictures of themselves somewhere in the museum by playing with light. Another example could be to let families choose objects that can be found in a painting and let them remake that painting by moving the objects in another composition. A last example is letting families manipulate paint thicknesses of a specific painting to see the influence of different layers of paint.

The assignments could also teach about processes behind the scenes. Like: the last example could additionally teach about restoring paintings.

At the end of the museum visit, families can see and show their experimentations to other visitors, through sharing it on a screen in the foyer.

9) A fantastic Book

Families can rent (or borrow) a book with pages of how the museum (or a painting) currently looks like and transparent overlay pages with how the museum (or painting) used to look like in history. Additionally overlay pages can be used instead, or created with a device, that show a more fantastic situation or let families create their own stories and fantasies around the museum or a painting.

10) A sensory Experience

During the visit each family member can buy (or do for free) additional (sensory) experiences. This can be done through scanning a code next to a painting and choosing what additional experience the family would like. For example: when seeing a painting with cheeses on it, the family could order a cheese-tasting experience in the Brasserie (restaurant) or can be directed to other paintings with food on it in the museum.

Ideas based on Morphological Chart (see colours for correspondence)

11

There are multiple family tours in the museum where the child can take the lead. Each tour has another theme. During the tour the family works towards a shared final goal that can be reached by individual inputs. The input is in the form of getting individual certificates after gaining new knowledge about the theme during the visit and doing an assignment that requires a certain individual to play the guide and engage the others in the individual assignment to co-learn too. The individual assignments are based on the different levels of knowledge of the individuals. If a certain certificate is not obtained, a detour will be proposed with a new individual assignment that is less hard to reach.

12

The family gets a device and lets the child choose a learning theme. In each room the child is challenged to do something with the device based on a random painting in the room. This can be either something to draw or photograph. The child should do it without the help of the parent. After doing it, the parent gets the device and should enrich the child's work by adding a drawing or photograph. In the next room the child has to add a new drawing or photograph and this process repeats. At the end of the visit the device makes an automatic selection of the collection of drawings and photographs of all family members with a question that is in line with the initial learning theme. This question attracts families to discuss and reflect on their learning experience. The collage of the selected drawings / photographs will be shown in the foyer to other visitors.

13

When entering the museum, the family can choose a fantasy world they want to be in when entering the permanent exhibition of the museum. A device guides families to meditate and thereby place themselves in this fantastic world. They are helped by the fact that the device reshapes facts of the museum into a fit to this fantastic world. The assignment is that each family member chooses one painting and creates a background story for this painting that fits to this fantastic world. At the end of the visit the family can create an artwork that fits to their selfmade stories in the chosen fantastic world. This can be done in the artworkshop space of the museum. All work will be exhibited in the foyer at the end of the month, and other visitors can vote on the work that they like most (e.g. that fits most to a fantastic world as chosen by the family).

14

When entering the museum, the family decides on a theme they want to learn about. The family chooses how much they like to engage with the museum (how active they like to be) and then their visit starts. During the visit the family gets (based on their wished engagement level) questions about the theme. A research question about the chosen theme should be solved at the end of the museum visit. Therefore questions are asked and hints are given to the facilitating child. The (research) questions do not have one right answer, but instead are questions about emotions. The hints make the family members reflect on their emotions in order to come to the answer on the research question. Thereby games will be played that simulate the emotions.



Ideas based on Free Association method

15) Visitor Diary

Texts alongside a recognizable icon on the wall that demand the family to talk about what they see in the museum room. For example: 'Choose a painting and tell / draw what thing is on it and what that specific thing is seeing / thinking / feeling'. The parent has to note the key points of the discussion in an online diary and the child may add visuals. At the end of the visit, all notes and drawings together form a story that more or less concludes the specific visit of the family to the exhibition. The diary can be seen at home.

16) Fantasy Rules the World

In order to prevent possible misbehaviour of the child, the child can get a specific task to do, like holding something with two hands or pushing the parent around in a car. Also, giving the child a role, like guide or explorer, can ensure the child does not run away. If the child is placed in a fantasy world where running away is not possible, like in a spaceship for example, the child might stay in this world with its rules during the museum visit. In order to let the child imagine being in this fantastic world, like the spaceship, objects can help. For example: putting on an astronaut costume that only makes leaving the spaceship possible for the child, if it is connected to oxygen.

Ideas based on Synectics method

17) Birds Nest

Let families decide upon a set of paintings they like to see in a specific amount of time beforehand and provide a scheme with location, amount of time to spend at each chosen painting, best route to walk and information that can be learned or details that can be seen while visiting the painting.

18) Ant Colony

Give families a list with rules and roles individuals can take during the visit. Let families decide upon the roles of each member: a queen that ensures everyone follows the rules, an elderly ant that decides upon the route to walk, the caretaker ant that captures pictures, objects and stories to remember after the visit, the soldier ant that keeps into account the time spend per painting.

19) Treetop Monkey

Give families a wearable that indicates when someone's energy level is low and thus another activity should take place to get the person focussed again. The wearable also shows how many paintings are seen and how much is learned (through connecting to an app and Beacon). By seeing statistics of other family members, individuals are motivated to see more to keep up with the learning of the other family members.

20) Visitor Patterns

Base a visit on the typical patterns that occur within a family; from active and engaging at the start of the visit, to less active and engaging assignments during the rest of the visit. Therefore: provide a lot of information of different subjects in a quiz at the start of the visit, when everyone

is still energetic, and decrease the information and amount of different subjects in the quiz throughout the visit. Based on how engaging the family was with certain subject (how many new things they learned or how much they liked it) the last questions are specified.

A26. Idea clusters.

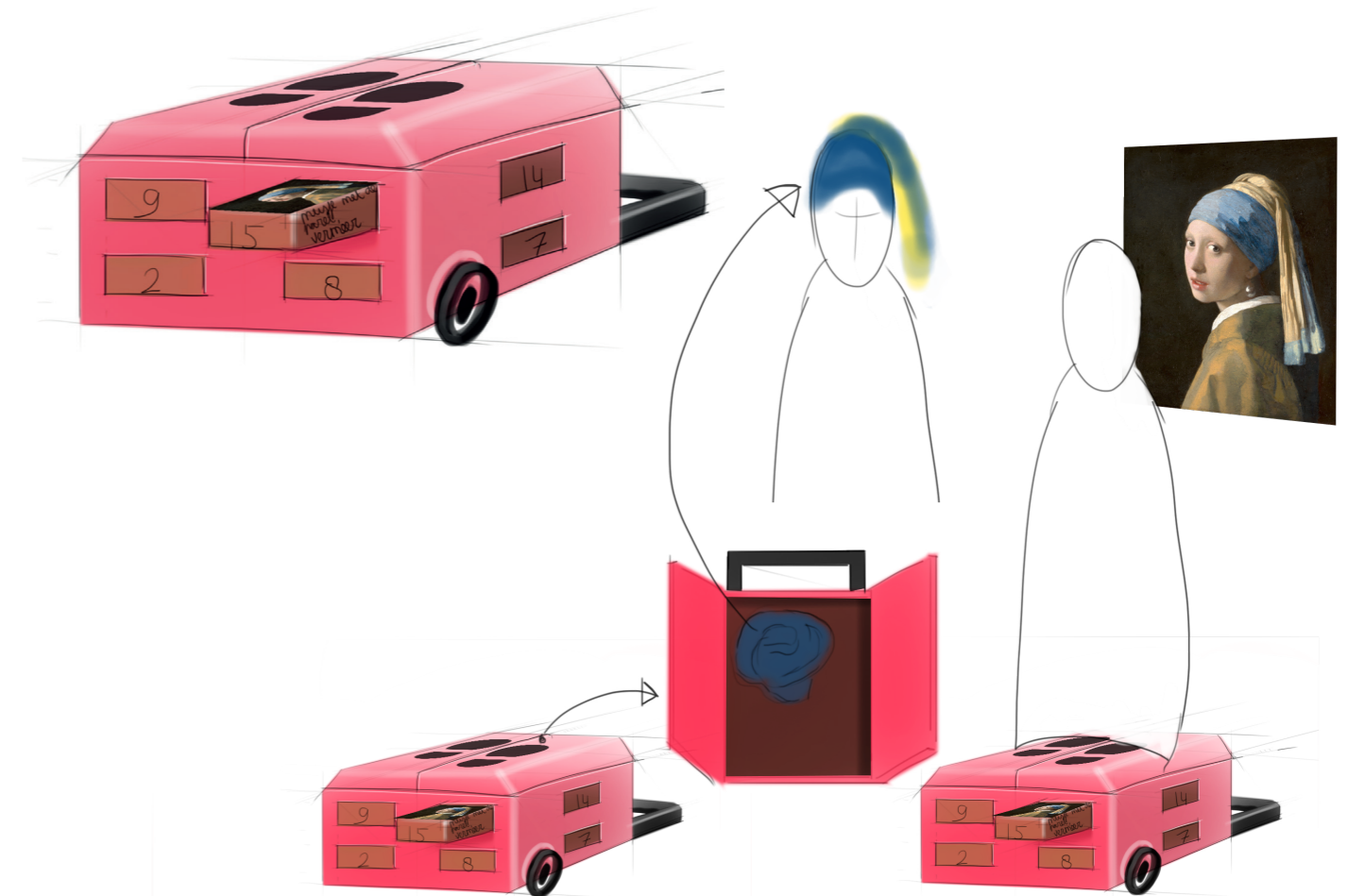
The cart

Cluster of Appendix A24, idea: 3.

Carts transport gold and other stuff inside a goldmine. Carts do not only indicate the locations that can be explored (through its rails), but also contain objects that can be used to find the gold and take it out of the goldmine.

The Mauritshuis Cart indicates the location of rooms in the building through its drawers and so makes families more confident in finding the way. The Cart also transports objects in these drawers that enrich the paintings in the room corresponding to that drawer, like a blue scarf for Het Meisje met de Parel (room 15). By using the objects to mimic / feel

/ hear the paintings and making photographs of the experience, lasting memories can be made to share with others and so the gold is taken out of the goldmine. Additionally: children can stand on top of the Cart and thereby can look better at the paintings and become more autonomous.



The torch

Cluster of Appendices A24-A25
ideas: 1, 2, 7, 10, 11, 12, 14 & 17.

A Torch enables to explore the dark corridors in a goldmine. It gives people guidance and confidence in the dark. The Torch should be kept safe, because when losing it, the way out of the goldmine will be hard to find. Everyone should stick together near the only light source available.

The Mauritshuis Torch is received at the start of the visit. It triggers families to get to understand what they are actually searching for in the Mauritshuis with its start-up questions. Thereby the meaning of 'gold' depends on the themes and / or specific paintings the family is interested in and likes to explore.

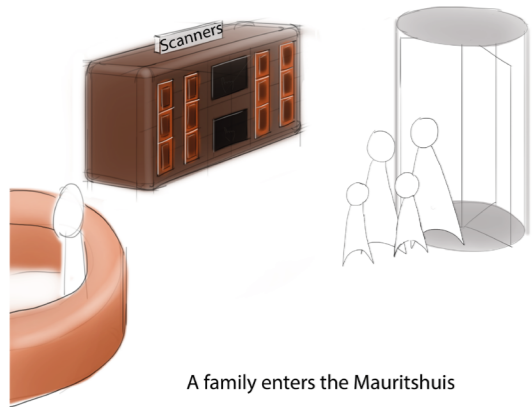
The Torch gives guidance and suggests a route with its in-built GPS. One individual at a time is asked to guard the Torch and thus take the lead through the Mauritshuis. The other family members have to stick close to the person in charge. The GPS gives confidence to the family that they will be able to find the best personalised route for them.

Interchanging the Torch between family members ensures that the required energy during the visit is distributed and every family member gets a fair turn in the important task.

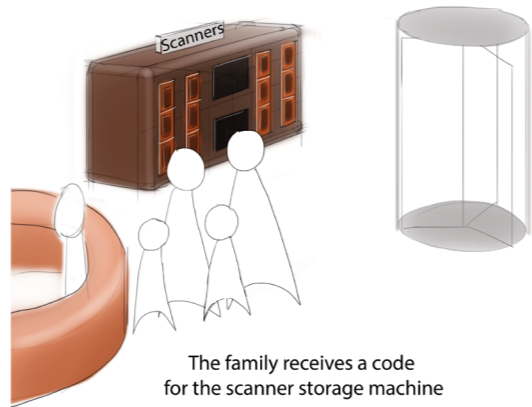
The challenge is not to find the route, but to find the cues along the route (QR codes next to paintings) that lead to places

that are / might be worth the exploration. Exploration is done through solving the sensory stimulating assignments that are obtained by scanning the QR code.

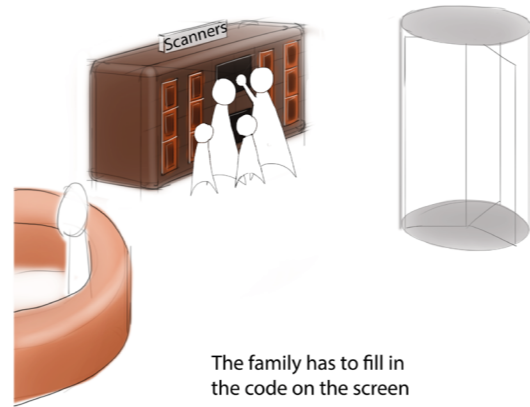
When the 'gold' is mined, it can be taken home in the form of a visual summary (online) of the family visit (which indicates the explored locations, outcomes of assignments and more) and a print of the favourite family picture that is taken during the visit, to share with others.



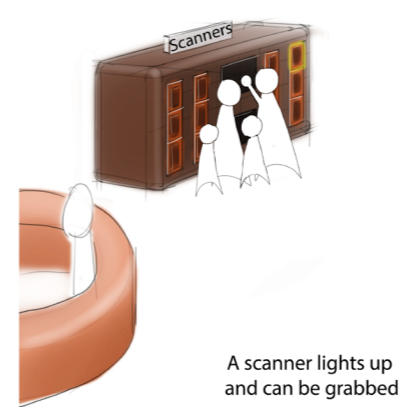
A family enters the Mauritshuis



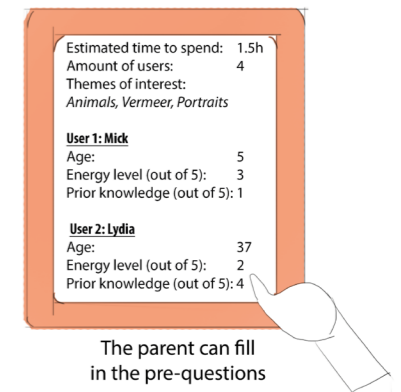
The family receives a code for the scanner storage machine



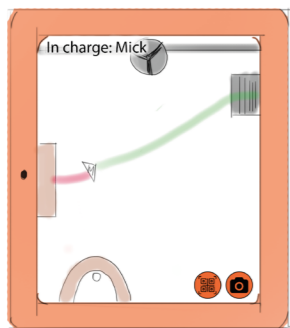
The family has to fill in the code on the screen



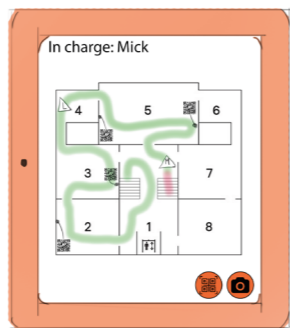
A scanner lights up and can be grabbed



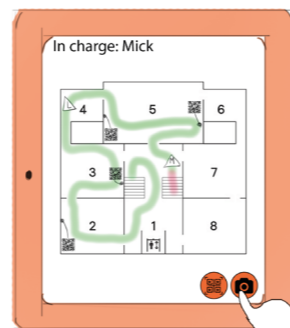
The parent can fill in the pre-questions



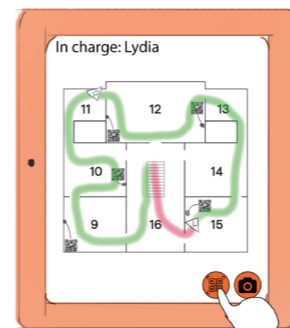
A GPS shows the best route and who should be in charge of the scanner at certain moments, based on the pre-questions



The scanner shows where the family should explore something (indicated with QR codes)



At all moments the family can decide to make a picture



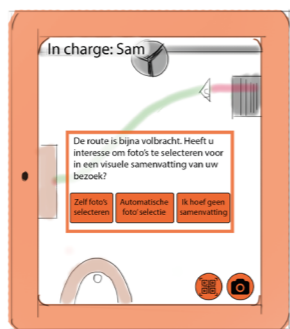
When scanning a QR code information about the painting and an assignment given



The family can decide upon information to read or assignments to do



For some paintings an additional sensory experience (see, hear, taste, smell, feel) is promoted



When the route is finished, families can choose to get a (personalised) visitor summary of the visit

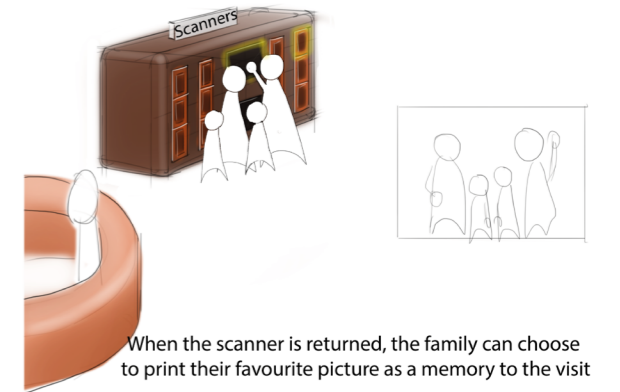


Aardbeien @ Brasseriej
16.15

Selfie @ Room 1
15.23



15.27 uur
Mick heeft de zoekopdracht gedaan en bovenstaande schilderijen gekoppeld met deze tekening als resultaat:



When the scanner is returned, the family can choose to print their favourite picture as a memory to the visit



The mystery

Cluster of Appendices A24-A25 ideas: 2, 4, 6, 9, 11, 13 & 14.

A Goldmine is a mysterious place: when entering you immerse yourself in another world. Before entering you should understand what hints to take in order to get to the gold. To get (to) the gold, different objects are useful, like walky-talkies to communicate with others, a torch to see, a map that indicates what already has been explored or is still open for exploration and a pickaxe/ shovel to get the gold. A bag to

carry these objects can be used. Often a guide accompanies new explorers.

The Mauritshuis Mystery makes families that enter the museum immerse themselves in a (fantastic) story. This is done by an opening game that has a guiding game master, who demands to solve a mystery. Families can choose the mystery theme themselves (based on interest, age or knowledge level). Families get a device that helps to carry the different objects through the museum, like a recorder (walky-talky), camera

(light) and GPS (map). The device is the carrier of non-valuable objects that help making a story more and more complete and valuable; it helps families to get more immersed in the mysterious world of the museum as it shows modifications of the museum rooms that fit to the themed mystery.

Not only the goldmine itself (the building) hides hints, but also the rocks (paintings) and other gold-diggers (security). The family is the actor in the story and receives keys by solving hints (through making photographs, writing,

making drawings and recording) and putting them together in the device to solve the mystery at the end. There is not only one right answer, as the family makes the story themselves.

At the end the family receives the gold (their log / diary and outcome of the mystery) to show their fantastic journey through the goldmine (Mauritshuis) to others.

A family enters the Mauritshuis.

The family receives a code for the Mystery storage machine.

The family has to fill in the code on the screen and can choose a theme of the Mystery.

A mystery box lights up and can be grabbed.

A magician welcomes the family and tells the story of a hidden secret room in the museum that could be found with multiple keys. The game starts with the first family quest.

There are different kinds of assignments: making photographs, making recordings and drawing/writing.

The assignments have to do with: the building, paintings and security.

The secret person is the security, who scans the device and thereby provides the first step towards solving the mystery.

New assignments (rooms to unlock) are randomly presented by a new movie.

Hints can be asked for each assignment (once every 2 minutes) or users can navigate back to the hidden-rooms-overview.

The family can complete the assignments in any order and at any moment in time.

The mystery is solved when all keys for the secret room are collected. All assignments (for obtaining keys) have to do with connecting the museum rooms based on:

- location (e.g.: foyer with permanent exhibition),
- theme (food, animals etc.),
- subject (portraits, still-life etc.),
- painters (and their pupils) and
- painting date (1600, 1700 etc.)

Through the connection of rooms, the map reveals the location of the secret room

The last hint toward the solution of the mystery is a code that can be scanned and leads to the museum shop.

By delivering the mystery box at the shop counter, a final family photo will be made to use for the personalised reward



The sieve

Cluster of Appendix A25 ideas: 8 & 15.

The walls of a goldmine tease to explore and zoom in on details in order to find the gold. With the help of a gold detector, gold can be ascertained. After picking the stone and sieving it, the light parts are released, while the heavy parts (the gold) remain on the bottom of the sieve.

Like the walls of a goldmine, the walls of the Mauritshuis tease for further exploration. Stickers on them indicate the presence

of something to explore in a painting. The code on the sticker is the input in the device, like how gold activates a gold detector.

The Mauritshuis Sieve is like the gold sieve, that gets rid of the light parts of a piece of stone (the basic information about a painting), while the heavy parts (details of the painting) come up.

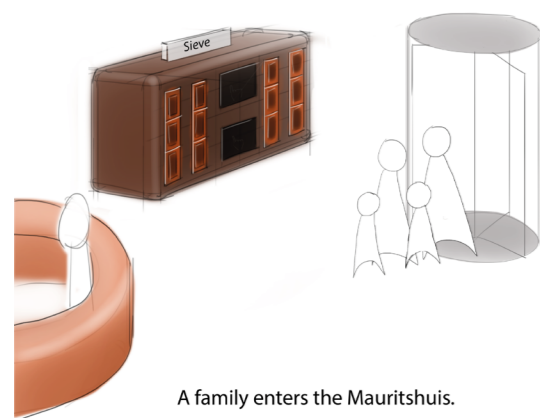
Some ways to explore the details of a painting and the stories behind it are through playing with:
- Composition; Digitally move subjects on a painting in order to try out different compositions

(like the shadows and buildings of Vermeer's *Gezicht op Delft*);
See why painters changed compositions sometimes (like the hand in Ruben's *Oude Vrouw en Jongen met Kaarsen*);
- Light; Use different kinds of light sources and light directions to experiment with light-dark contrasts on family members (mimic Rembrandt's self-portrait for example);
- Colours; Find out how changing a tone of a painting influences the mood. Also the effect of restoring paintings can be explored (change in colour (like in *De Nacht die op de Vlucht wordt*

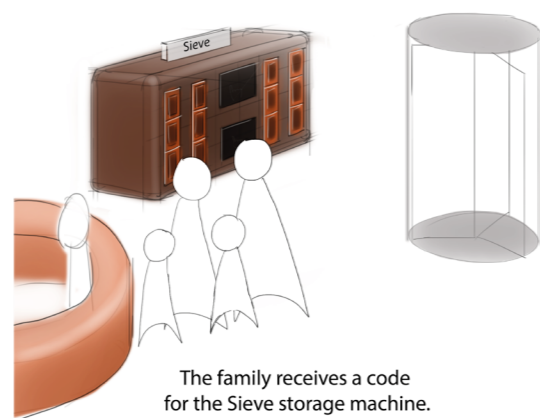
Gejaagd) and the effect of a UV lamp that reflects varnish on a painting in a blue colour);
- Layers of paint; try out (digital colours) / feel (relievo) / see what happens (microscopic view) to a painting when applying multiple layers of paint.

During the visit, the family can save their explored works. At the end the family is asked to digitally make a family portrait themselves, where they have to trace a family picture and pull some outlined shapes inside the

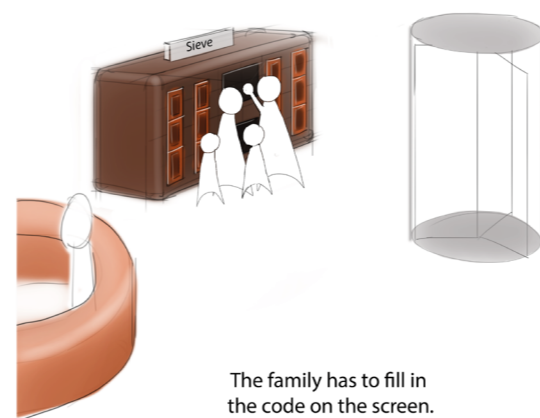
picture to make the picture 3D. The picture can be 3D printed in the art workshop and painted. All learned facets of the museum exploration are put in this work: playing with contrasts (in colour and relievo by painting and different heights of the 3D printed picture), composition (how the family wants to be pictured), colours (paint) and layers of different thicknesses (3D print). In the foyer a copy of the 3D printed (and painted) work will be shown on a wall to other visitors.



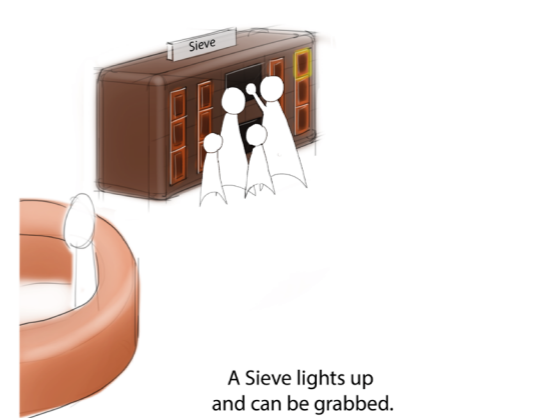
A family enters the Mauritshuis.



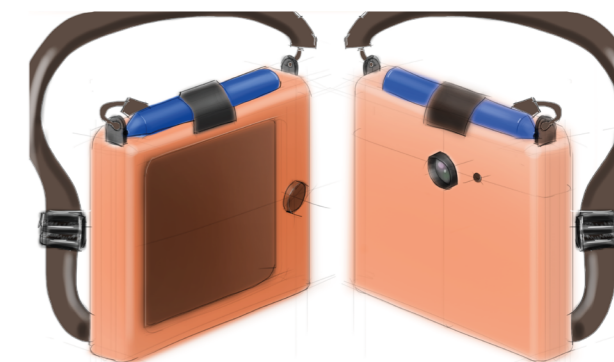
The family receives a code for the Sieve storage machine.



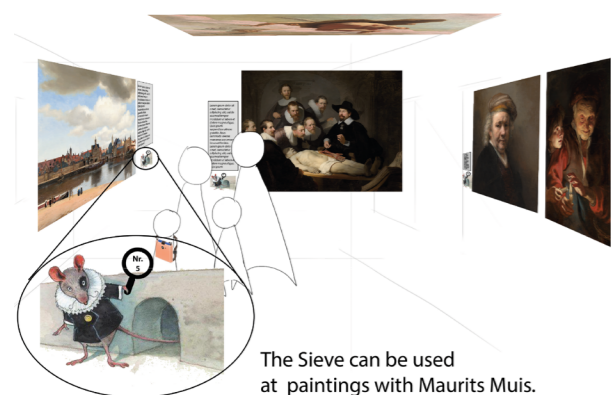
The family has to fill in the code on the screen.



A Sieve lights up and can be grabbed.



With its adjustable cord it can be carried around the neck, on the shoulder or in the hand.



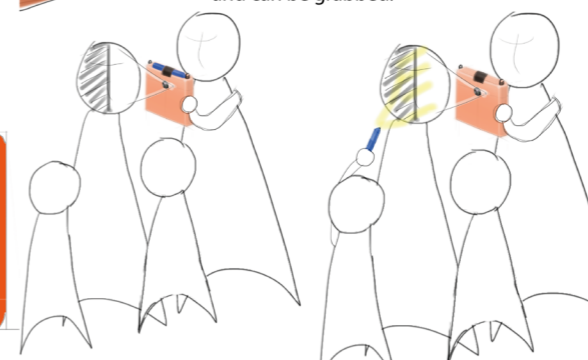
The Sieve can be used at paintings with Maurits Muis.



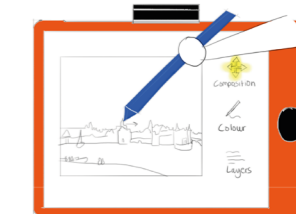
The magnifying glass in Maurits' paw contains a number that corresponds to an assignment.



Besides standard information about the painting, there are different assignments that can be done, like a contrast study. For the contrast study different tools can be used.



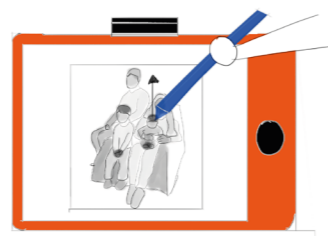
Different kinds of light that are integrated in the Sieve can be used to experiment with light and contrasts.



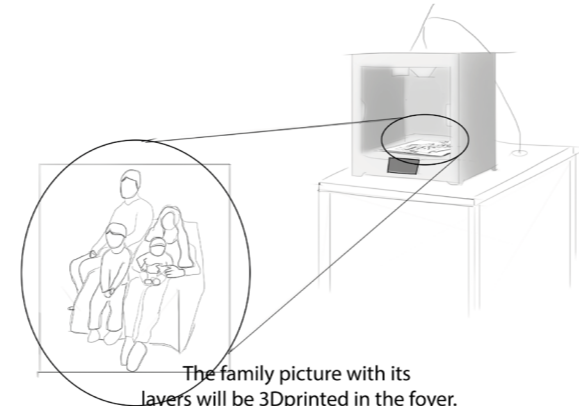
The pen can be used to digitally experiment with compositions, colours and layering paint.



At the end of the visit the family decides upon a composition to let someone take a family picture.



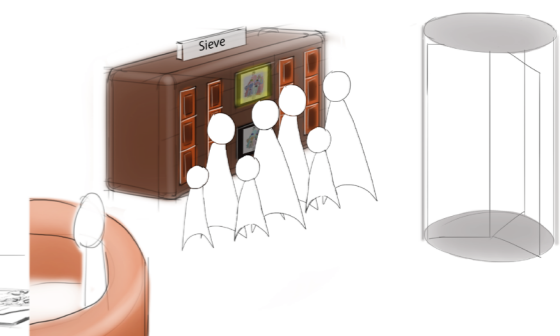
An automatic outline of the picture will be made and the family can digitally pull areas to get different heights in the picture.



The family picture with its layers will be 3D printed in the foyer.



The family can paint the portrait to experiment with light, colours and layers of paint. The work can be taken home.



All work done during the visit can be saved on the device and sent to the family. A copy of the 3D printed portrait will be hanging in the foyer for other visitors to see.



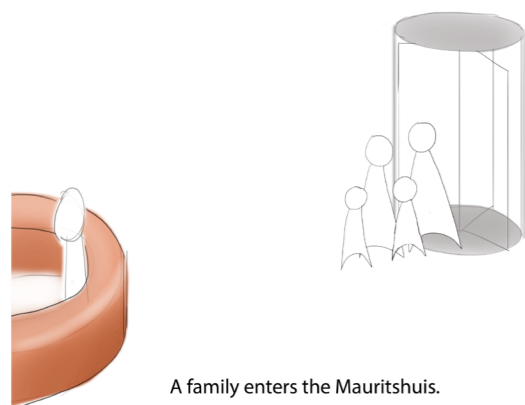
The rope

Cluster of Appendix A25 idea: 19.

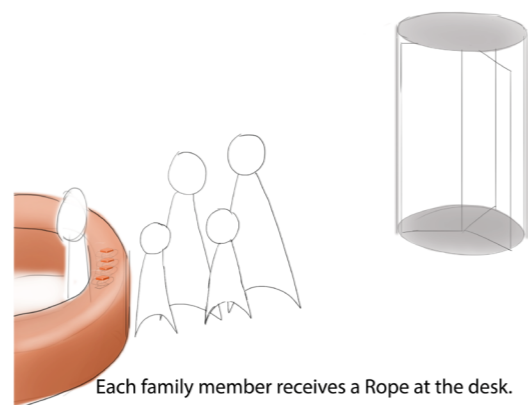
A rope is attached to the bodies of goldmine explorers and so connects them with each other. It can make them stick together, but also enables them to explore different parts of the goldmine independently, without losing the other explorers. Thereby the rope gives confidence.

The Mauritshuis Rope keeps individual family members connected to each other, even if they decide to individually follow their own path through the collection. The bond through the Rope (Wi-Fi), gives confidence that the family members will not lose each other in the Mauritshuis and can see each other's path and interests.

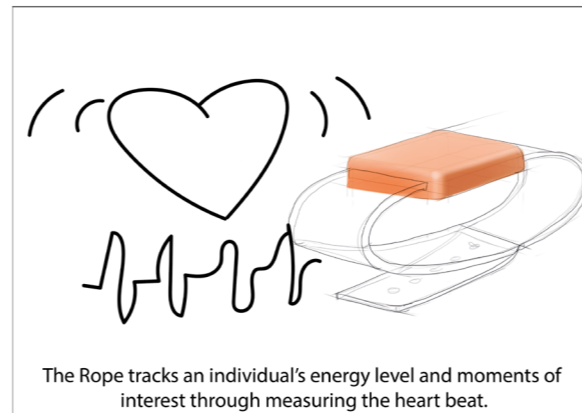
Besides seeing own statistics on amount of paintings seen and how much each of them is liked (made your heart beat faster), also the statistics of the other family members can be seen. This can make individuals motivated to visit more paintings, talk about the liked paintings of other family members or to find a favourite painting.



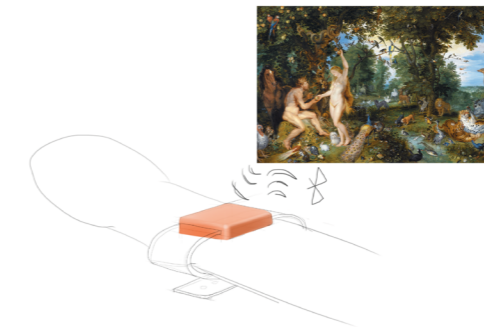
A family enters the Mauritshuis.



Each family member receives a Rope at the desk.



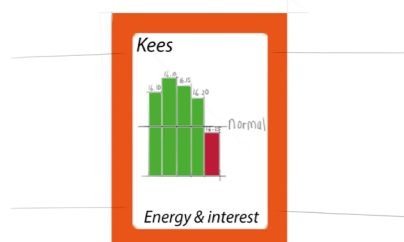
The Rope tracks an individual's energy level and moments of interest through measuring the heart beat.



The Rope is connected with paintings through bluetooth and so knows what paintings are seen and liked.

	Favo #
Jan	21
Marja	24
Kees	5
Lola	12

The family members can view some statistics of each other



Individuals can see some individual statistics, like the changes in interest or energy level

<p>Jan</p> <p>Do you want to join in an assignment?</p> <p>Yes No</p>	<p>Marja</p> <p>Do you want to join in an assignment?</p> <p>Yes No</p>
<p>Kees</p> <p>Do you want to join in an assignment?</p> <p>Yes No</p>	<p>Lola</p> <p>Do you want to join in an assignment?</p> <p>Yes No</p>

If the energy & interest level of an individual is below 'normal' the Rope will give the family the opportunity to do an assignment

Based on the amount of "Yes" answers, an assignment suitable to that amount of family members is given.

Any member can choose to join / do an assignment or not, also at any moment in time. Assignments for both the individual or group can be chosen.

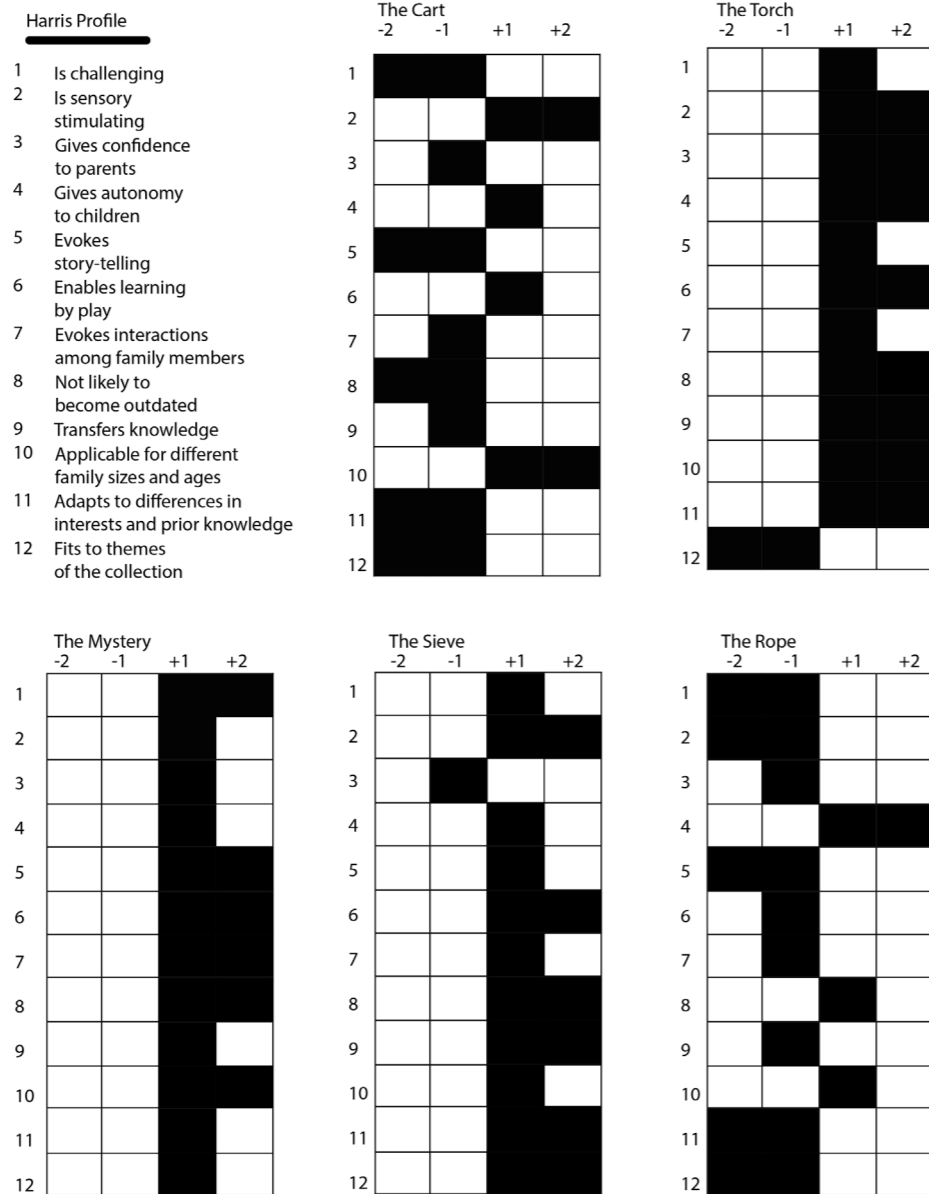


A27. Harris Profile.

To make a more well-considered choice for an idea to conceptualise, the pluses and minuses per idea cluster are visualised in a Harris Profile (see the figure).

On the vertical axis some wishes from the Programme of Requirements are put, arranged from most important wish (number 1 / top) to least important wish (number 12 / bottom). The top five wishes are obtained from the vision. On the horizontal axis, each idea cluster is scored on the wishes with either a -2 (very untrue), -1 (somewhat untrue), +1 (somewhat true) or +2 (very true).

The idea cluster with the hypothetical 'tree falling to the right side' fulfils the wishes most at this moment. Even though, based on this, the best idea cluster seems to be The Torch, it is chosen to continue with the personal favourite Mystery idea cluster by improving it on its weak points.



A28. Comparing and modifying the Mystery idea cluster.

Sensory stimulating

The Mystery idea cluster lacked some points on the wish that it should be sensory stimulating. It did not have the smell and taste sensory experiences, like the Torch has (being teased to buy something that fits to the experience of the museum visit at the Brasserie). It also lacked the feel experience like the Cart and Sieve have (like feeling the scarf fabric of het Meisje met de Parel, or the layers on the 3D printed family portrait).

Though the other idea clusters show ways to be sensory stimulating, the Mystery can alternatively become more sensory stimulating by having a balance in different kinds of interactions during its use. Therefore it will have group – and individual mysteries, for which one should either draw, search, listen, make or discuss things.

Confidence for the parent, autonomy for child

The Mystery lacked giving confidence to parents and autonomy to children during their visit to the Mauritshuis. The Torch gives autonomy and confidence by showing the exact route that the family should take while indicating who should be in charge of the device at certain moments during the visit.

By ensuring the Mystery device directs families to locations of a mystery (GPS points) more autonomy is given to the family.

In order to make the Mystery suitable for the child, sensory hints can be given when the family is nearby a solution (vibrations of the device for example). Additionally, ensuring that there are no real wrong answers and that there are multiple ways to get to the right solution of a mystery at the end, might give more confidence to the family.

Transferring knowledge

The Mystery lacked that knowledge would be transferred about the museum contents. The Torch transfers knowledge through giving information about the paintings in the assignments and letting the family mimic things for example. The Sieve even teaches and lets families experiment with techniques behind paintings, and not only the painting content itself.

By letting people do assignments that have a focus on one theme (not necessarily the collection), multiple things can be learned at once and more indepth knowledge can be gained. An extra point to keep into account, based on a conversation with the company mentor, is to ensure the family does not skip parts of the collection because they are bound to time or are just too busy with the Mystery. Therefore the mysteries are not time-bound (though one mystery could be in order to make it more exciting). Besides, to solve a mystery the collection can be consulted for hints.

Adapt to differences in age, prior knowledge and fitting to themes

The Mystery device does ask the amount of family members that participate in the game and the age of each of them, but does not ask about (a) possible (learning) theme(s) that are of interest of the family. Besides, the prior level of knowledge per family member on that theme is not tested. The Torch does keep into account aforementioned topics and the Sieve gives families the freedom to choose paintings to do an assignment with themselves, when inside the museum. Also, in this idea cluster the kind of assignment per painting can be chosen by the family members.

By ensuring that one overarching theme is chosen by the family beforehand and giving families the freedom to decide to solve a certain mystery or not, they are less forced into specific directions that they might not like or cannot solve. The kind of mystery can be seen beforehand (individual/group, drawing/searching/discussing etc.). The parents can choose educative themes during the visit themselves. For children aged 4 assignments can be chosen by the parent that are less hard or more hints can be asked when executing the assignment.

Adapt to different energy levels

Based on a meeting with the company mentor an additional point of improvement on the Mystery was to keep into account the agenda of the family before



A29. Research about the Mauritshuis building.

they start the Mystery Game (like the Torch idea cluster does). They could indicate how much time they like to spend on the assignments for example. Or an option is to make it possible to quit the game if a family wishes to do so. In that case the 'price' at the end will be less advanced than when a family did spend more time on solving the Mystery, but they are the ones to decide upon their goals.

Maintenance friendliness

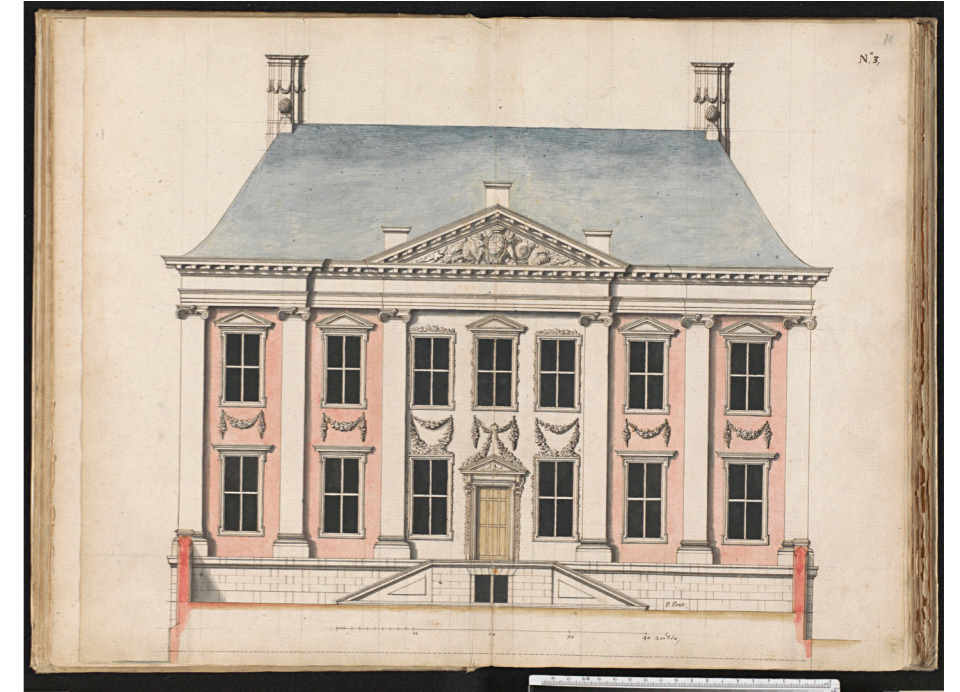
It is important that the Mystery device remains updated, also when a painting moves places. Currently the Mauritshuis does updates by hand. Automatic updates by linking iBeacons to paintings and the room through Bluetooth (and/or Wi-Fi) could help to let the Mystery game stay updated. Another option is to ensure only the highlights (paintings) are used for the concept, as these are less likely to move places or leave the permanent exhibition.

Bron: Quentin Buvelot (2014)

Het gebouw van buitenaf:

1633-1644 Het Mauritshuis wordt ontworpen door Jacob van Campen in samenwerking met Pieter Post. De opdrachtgever was Johan Maurits van Nassau-Siegen.

Het gebouw is in Hollands Classicistische stijl met een strenge ordening, ionische pilasters, maar decoraties om de strenge ordening te verlevendigen. Op het fronton is het wapen van Johan Maurits te zien.



De verdiepingen:

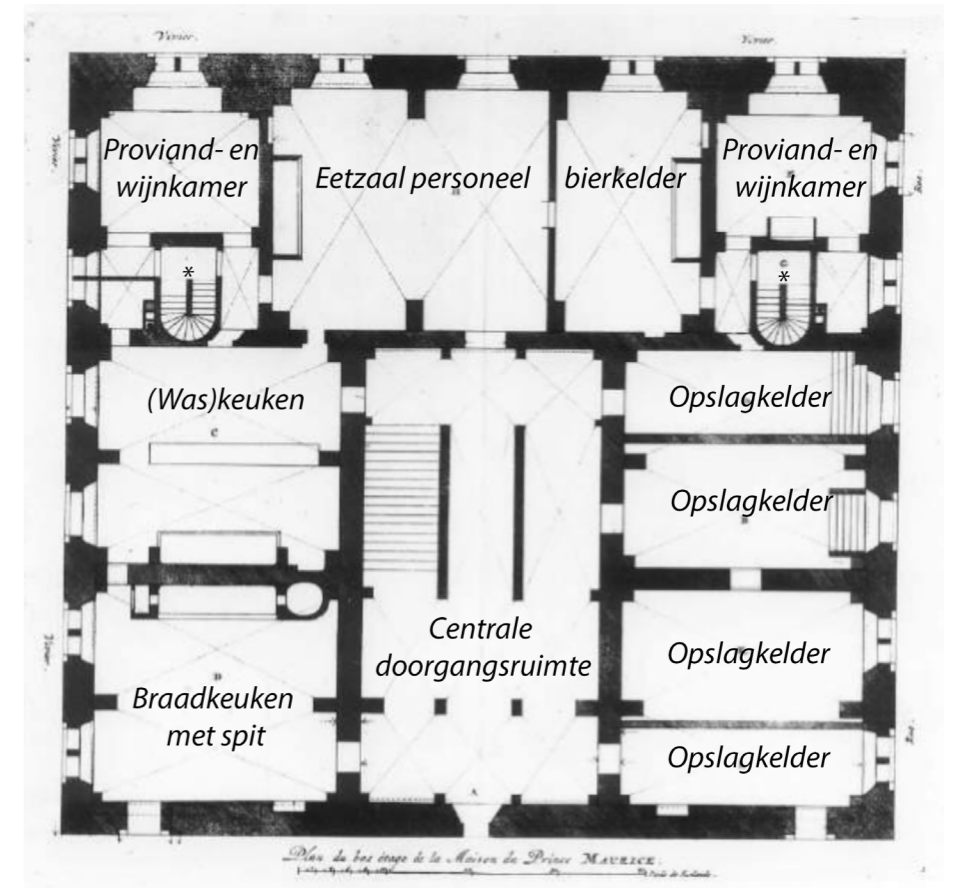
De kelder

Pieter van der Aa (1715) publiceerde gravures van de kelder (het souterrain), want deze ontbraken in Pieter Post zijn tekeningen.

In de afbeelding staat de indeling van het souterrain aangegeven.

* = wenteltrap voor personeel naar alle verdiepingen.

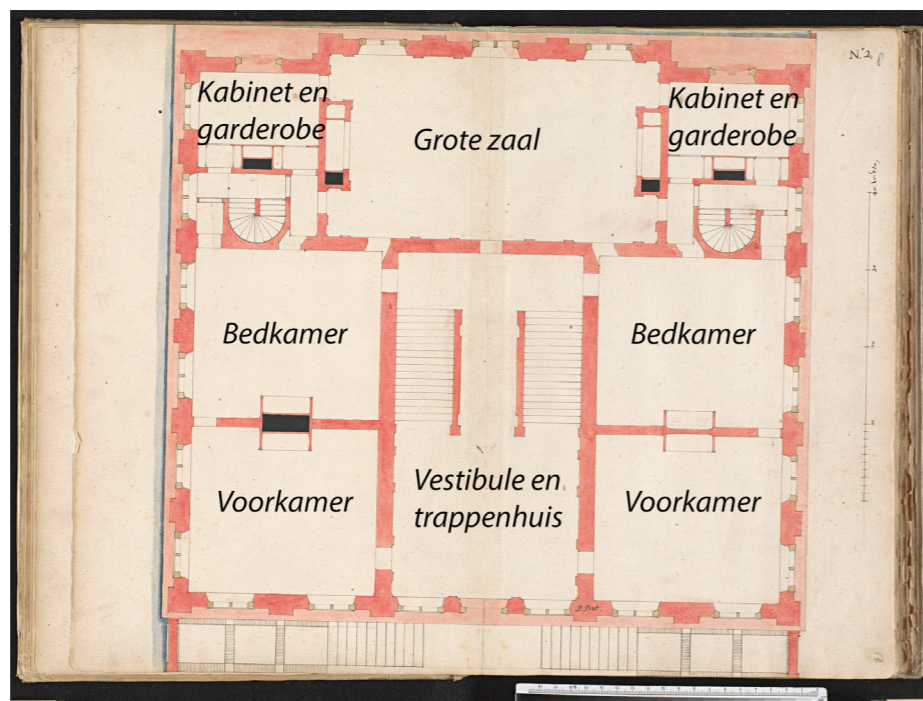
Westerlaken (2014) beschrijft hoe er van onder het Mauritshuis een geheime doorgang onder de stad door is geweest, waar Johan Maurits ongezien zijn huis kon verlaten.



De eerste en tweede verdieping

De indeling van de eerste verdieping en tweede verdieping zijn vrijwel identiek. Zie de afbeelding (Pieter Post, 1652).

In de afbeelding staat de indeling van de eerste -en tweede verdieping. De linkerzijde en rechterzijde bevatten elk een appartement. In totaal zijn er dus 4 appartementen.



De indeling:

Tekeningen van Pieter Post

De ontwerptekeningen van Pieter Post (1652) geven een beeld van de oorspronkelijke interieurdecoraties van het Mauritshuis: wanden vol pilasters, panelen en lijsten. Vele deuren en gebeeldhouwde of gesneden schoorsteenmantels. Panelen met zwierige festoenen of putti, of voorstellingen met putti in de hoofdrol.

Ook de prent uit 1660, gemaakt door Pieter Philippe naar Jacob Toorenvliet, toont hoe het interieur van de grote bovenzaal (nu zaal 12) er tijdens feesten uit zou hebben gezien.



Feestmaal in het Mauritshuis op 30 mei 1660 ter gelegenheid van het bezoek van Charles II, koning van Engeland, 1660, Pieter Philippe naar Jacob Toorenvliet.

Inventaris lijst

Tijdens de brand in 1704 is vrijwel alles van het interieur van het Mauritshuis verloren gegaan. Aan de hand van de inventarisatielijst uit 1687 valt te achterhalen wat er globaal in de verschillende ruimtes zou hebben gestaan. Van niet alles is echter bekend waar en wanneer het heeft gestaan / gehangen in het Mauritshuis. Daarom berusten hierop veel aannames (zoals waar de 18 schilderijen van de belangrijkste steden en provincies van Nederlands-Brazilië hebben gehangen. Er wordt vermoed, aan de hand van gevonden schade op de doeken, dat deze mogelijk een lange tijd opgeslagen zouden zijn in kisten op zolder, in opgevouwen of opgerolde toestand).

Ooggetuige

Niet alleen de inventaris, maar ook ooggetuigen hebben geholpen met het achterhalen wat zich voor de brand in het Mauritshuis bevond. Bijvoorbeeld ooggetuige Jacob de Hennin. Echter, de ooggetuigen waren selectief in hoe zij het Mauritshuis beschreven. De Hennin beschreef zo bijvoorbeeld enkel de muurschilderingen, een onbekend schilderij van het Laatste Oordeel (die in één van de grote zalen zou hebben gehangen) en een onbekend portret van Johan Maurits (welke ook in de inventaris staat). Hij beschreef daarentegen niet de vele andere schilderijen. Deze zijn wel gevonden in de 'Lijste van alle de Schilderijen', welke is opgesteld kort na Johan Maurits zijn dood.

Het interieur over het algemeen

Aan de hand van een ooggetuige beschrijving door Jacob de Hennin is achterhaald dat het interieur van het Mauritshuis talloze grote -en kleine meubels had van Braziliaans hardhout (ivoor, ceder, braziel etc.) en dat het meubilair zou zijn afgestemd op (de kleuren van) het interieur. Het meubilair zou zijn geweest van zwart of groen ebbenhout, witte ivoor of elfenbeen en zou ingelegd zijn met goud en zilver parelmoer. Zo ook het ledikant van Johan Maurits, welke van brazielhout was gemaakt en was ingelegd met goud en zilver. Er zouden kroonluchters zijn geweest van bergkristal en amber en glazen of stalen spiegels. Ook zouden er witte zijden damasten zijn geweest (geweven tafelkleden).

Er zouden meer dan 95 schilderijen hebben gehangen in het kabinet en de grote bovenzaal en deze zouden historiestukken, genrestukken, tronies en stillevens omvatten. De schilderijen zouden zijn geweest van de schilders Ambrosius Bosschaert (bloemstilleven) en Carel Fabritius (De Voorstelling van de Priesteres Hero) bijvoorbeeld.

Waarvan de vloeren in het Mauritshuis waren gemaakt is onduidelijk gebleven, ondanks de tekeningen van Post, de inventarislijst en de beschrijvingen van ooggetuigen.



Eerste verdieping

De vestibule en het trappenhuis (zaal 1)

In het Mauritshuis, boven de oorspronkelijk voordeur, was het wapen van Johan Maurits te zien, net zoals op de fronton op de voorgevel van het gebouw.

De voorhal waarin men bij binnenkomst terecht kwam was oorspronkelijk opgedeeld in twee delen: een vestibule en het trappenhuis. Met behulp van de pilasters leken er drie doorgangen te zijn vanuit de vestibule: twee via het trappenhuis naar boven en één via de midden doorgang naar de grote benedenzaal. De route door het huis was mede door deze gang wat theatraal: vanaf de vestibule liep men door de korte donkere gang naar de ruime heldere grote benedenzaal. Ook de pilasters toonden de hiërarchie binnen het huis: de pilasters van de buitenpoort waren van de Dorische orde, die van de gevel Ionisch, die van de vestibule Romeinse Composiet en tot slot die van de grote benedenzaal Korinthisch.

In de vestibule op de wanden tussen de pilasters, de wanden richting de grote benedenzaal en op de wanden langs de trappen naar boven en op de overloop zouden fresco's te zien zijn geweest van verre landen en volken. Deze aanname is gebaseerd op een omschrijving door ooggetuige Jacob de Hennin. Door de brand in 1704 zijn alle fresco's verloren gegaan, maar met behulp van enkele schilderijen van Van Eckhout (wie op uitnodiging mee was gereisd met Johan Maurits naar Nederlands-Brazilië om de cultuur en volkeren daar vast te leggen op schilderijen) krijgt men een idee van hoe de fresco's er mogelijk uit zouden hebben gezien (zie afbeeldingen).



Tapuya-vrouw die een afgehakte hand vasthoudt en een mand met een afgehakte voet draagt, 1641, Albert Eckhout.



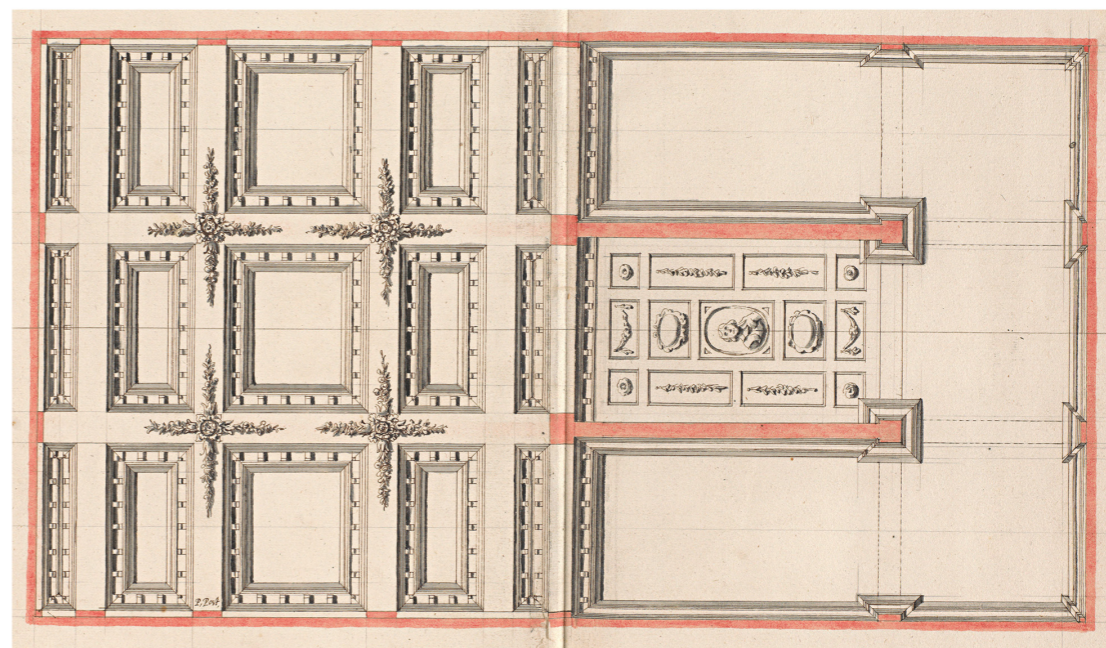
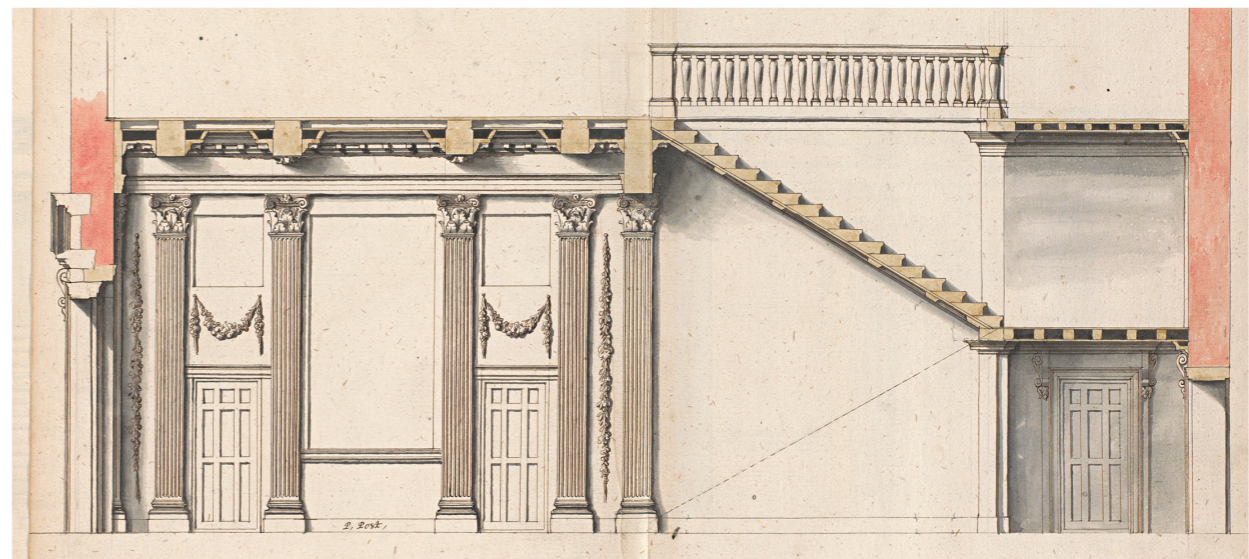
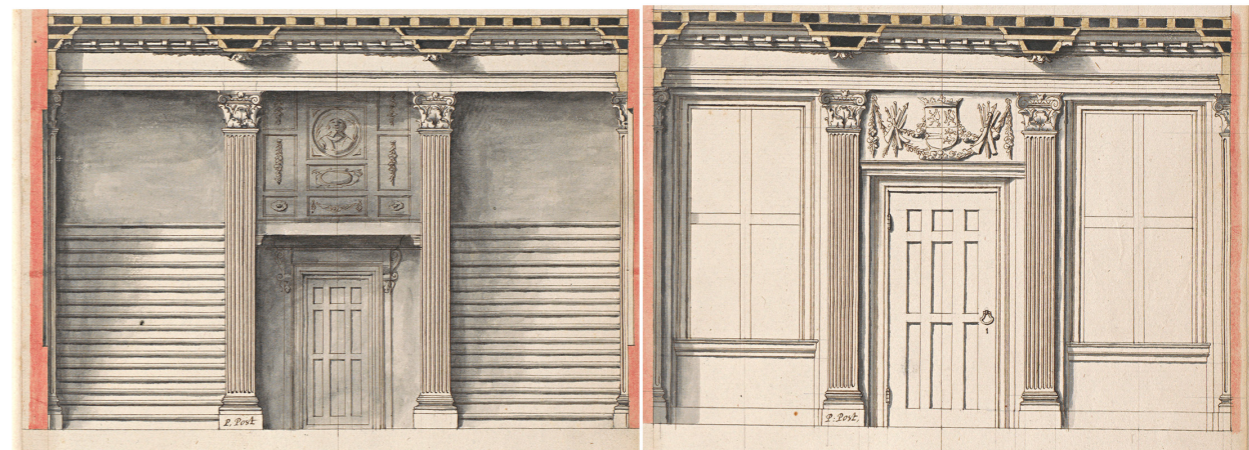
Tapuya-indiaan met speren, een speerwerper en een knots, 1641, Albert Eckhout.



Dans van de Tapuya-indianen, 1640, Albert Eckhout.

Verder zou er in de voorhal een portret van Jacob van Campen, de architect van het Mauritshuis, hebben gehangen, een schip, koperen kroonlichter, vier vergulden armen (kaarsen aan de muur), een mantel stock (kapstok) en twee houten zitbanken.

Op het plafond in het trappenhuis waren rozetten te zien.



Vestibule en het trappenhuis (zaal 1). Pieter Post, 1652.



De grote benedenzaal (zaal 5)

Architectuur en vaste inhoud

De grote benedenzaal kon door zeven deuren betreden worden.

De wanden van de grote benedenzaal waren afgewerkt met een gemarmerde houten betimmering (vermoedelijk wit marmer met grijze en roodbruine aderen), die was versierd met vergulding.

Het plafond van de grote benedenzaal had een vlakke houten zoldering.

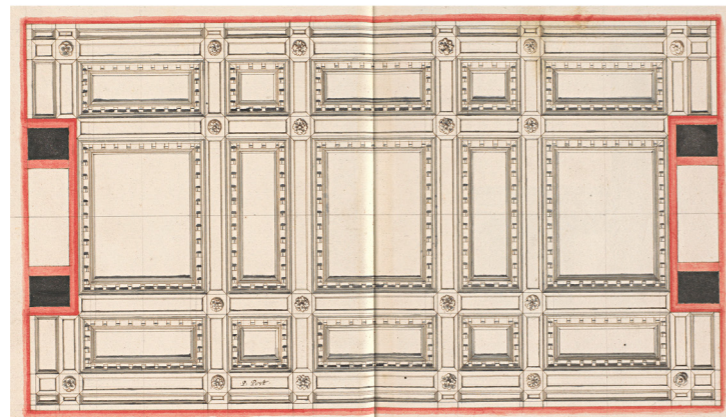
Schilderijen

De wandvlakken tussen de pilasters zouden zijn voorzien van zeven levensgrote portretten van de meest roemrijke leden van de Nassau-dynastie en enkele Nassaus die het in een ver verleden tot keurvorst van het Rijk hadden gebracht. Deze schilderijen waren mogelijk vervaardigd door Jan van Ravesteyn en/of zijn atelier. Tussen de ramen waren twee grote doeken geplaatst met de beide eerste prinsen van Oranje uit het huis Nassau: René van Chalon en Willem I van Oranje. Op de muur daar tegenover waren de overige vijf voorouderportretten opgenomen: drie boven de deuren en twee naast de dubbele deuren. Boven de dubbele deur heeft mogelijk het portret van Adolf van Nassau (de tot koning verkozen man van het Duitse Rijk in 13de eeuw, maar geen directe familie van Johan Maurits) gehangen, zittend op een troon. Boven de andere deuren zouden dubbelportretten van vier keurvorsten uit het huis van Nassau hebben gehangen en op de lange wanden naast de dubbele deur zouden portretten van de eerste graaf en eerste hertog van het Huis

van Gelderland uit de 11e eeuw hebben gehangen (zij waren geen familie van de Nassaus). De portretten van de voorouders van Johan Maurits zijn waarschijnlijk sinds 1644 op de wand geplaatst, alvorens waar rood goudleer was. De portretten naast de drie toegangsdeuren van de zaal waren omgeven door beeldhouwde of geschilderde putti, staand op zuilen die omwikkeld waren met banderollen. Elk had een wapenschild vast van één van de geschilderde Nassaus en een perkamenten rol met daarop de bezittingen van diegene.

Op de muren van de korte zijde van de zaal, boven de schoorsteenmantels, zouden portretten van de koning van Frankrijk en prins Maurits van Oranje (waarnaar Johan Maurits is vernoemd) in gouden lijsten hebben gehangen.

Aan weerszijden van beide schoorstenen, boven de vier deuren naar de kabinetten en de kamers, zouden witmarmeren bustes in een blauwe nis hebben gestaan. De bustes zouden zijn van de vier prinsen van Oranje: Philips Willem van Oranje, Maurits van Nassau, Frederik Hendrik en Willem II. De bustes waren vervaardigd door François



Plafond van de grote benedenzaal (zaal 5). Pieter Post, 1652.

Dieussart en werden later vervangen door gipsen bustes, toen de marmeren bustes in 1660 geschonken werden aan de keurvorst van Brandenburg door Johan Maurits.

Meubilair

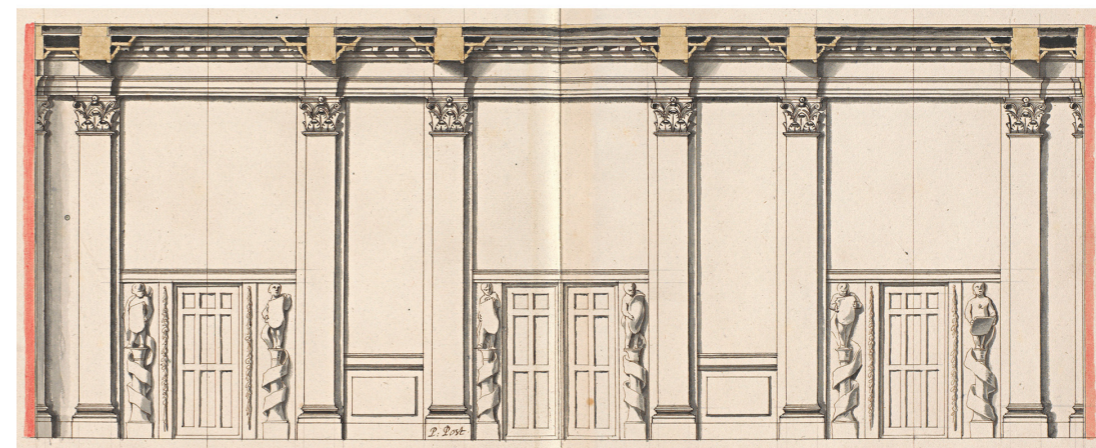
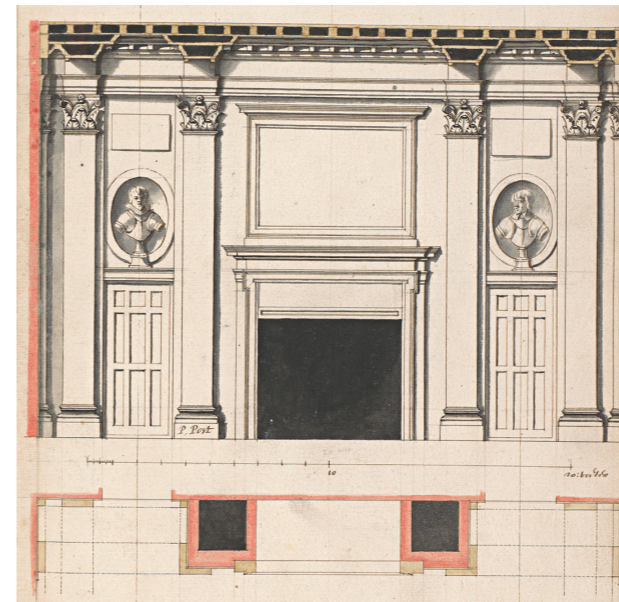
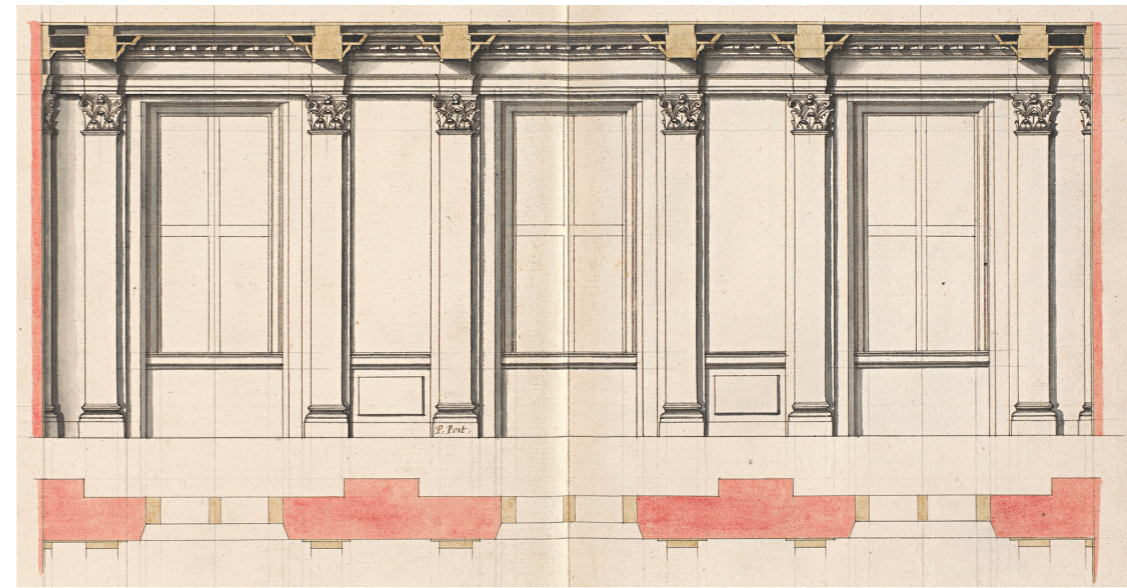
In de grote benedenzaal stonden 14 met rood fluwelen beklede stoelen van Braziliaans hardhout en tien rode kussens. De lange tafel daarbij was van Europees eikenhout. Hier lag een tapijt op.

Er was een rood marmeren koelbak met houten voet.

Er hing een koperen kroonlichter.

De zaal had rode gordijnen.

Er waren twee staande haardijzers, bekleed met goudleer.



Grote benedenzaal (zaal 5). Pieter Post, 1652.



De beneden appartementen (voorkamer, bedkamer en kabinet)

Het speciale aan het Mauritshuis is dat haar vier appartementen even groot waren, ondanks dat er een hoofdbewoner en ondergeschikten in zouden wonen. Normaliter zou dat leiden tot een verschil in grootte, hoogte en rijkdom tussen appartementen. Hetgeen waar wel een verschil in zat tussen de appartementen was de gevoelswaarde:

De bovenverdieping werd gezien als voorkamer, en met het gezicht naar de voordeur gekeerd vanuit binnen, werd de rechterzijde van een gebouw gezien als eervoller dan de linkerzijde. Daarom was het appartement rechtsboven (vanuit binnen naar de voordeur gezien), de huidige zalen 9-11 in het museum, het appartement van Johan Maurits. Aan de tekeningen van Post is dit alleen te zien aan het feit dat het appartement op de benedenverdieping Dorische schoorsteenmantels had en minder versierd / gedetailleerd was dan het appartement op de bovenverdieping met diens Korinthische schoorsteenmantel.

De appartementen zouden allen bekleed zijn met grote, kostbare tapijten, met goudleer van elk een andere grondkleur (respectievelijk zwart, witte, groen of blauw), of met wandbespanningen van textiel. In kleur was de wand vaak identiek aan de stoffering van de stoelen en het bed, zoals beschreven in de inventaris uit 1687.

De voorkamers

De voorkamers dienden als wachtkamer voor ontvangsten in de bedkamer, of als ontvangstruimte voor minder belangrijke personen. Ook werd deze kamer gebruikt als eetkamer, of 's avonds als gezelschapsruimte om (kaart) spellen in te spelen.

De voorkamers hadden door de ligging op de hoek en door de ramen een goede belichting. De ramen zorgden bovendien voor een mooi uitzicht op het voorplein van het Mauritshuis.

Op de voorkamers op de beneden verdieping hebben waarschijnlijk groepsportretten van de hele familie van Johan Maurits gehangen: zijn vader, grootvader, oudooms, ooms, (half)broers, de prinsen van Oranje en Johan Maurits zelf. Hoewel deze allemaal verloren gingen tijdens de brand van 1704, is op basis van de beschrijvingen ervan uit 1690 een groep look-a-likes gemaakt, zie de afbeeldingen.



Dubbelportret van Friedrich Wilhelm I (1620-1688) en Louise Henriette (1627-1667), c.1647, Gerrit van Honthorst en atelier.



Groepsportret van Johann de Oude, graaf van Nassau (1536-1606), met drie van zijn jong gestorven broers, c.1630(?), Wybrand de Geest (atelier).



Groepsportret van vier graven van Nassau, c.1630, Wybrand de Geest (atelier).

De beneden voorkamer (zaal 2)
Architectuur en vaste inhoud
De wanden waren bedekt met 7 grote tapijten.

Schilderijen

Boven de schoorsteen hing een dubbelportret van Friedrich Wilhelm (keurvorst van Brandenburg) en diens echtgenote Louise Henriette (door Gerrit van Honthorst geschilderd). De atelierversie van dit schilderij is te zien in de afbeelding. Dit schilderij was op de schoorsteen gehangen in tegenstelling tot portretten bij andere schoorstenen die in de schoorsteenmantel waren gevestigd. Hierdoor was het schilderij makkelijk verplaatsbaar en zou deze ook tijdelijk, in 1660, boven de schoorsteen in de grote bovenzaal hebben gehangen zoals te zien in de prent van Pieter Philippe.

Verder zouden er nog een kerkelijk schilderij en twee schilderijen van de Passie (Jezus' leven, lijden en opstanding) hebben gehangen.

Meubilair

Bij de ramen hingen vier groene gordijnen.

In de kamer zouden twee tafels met tafelkleed en zestien met rood fluwelen bedekte notenbomen stoelen hebben gestaan. Ook hing er een spiegel met zwarte lijst.

De beneden voorkamer (zaal 8)
Architectuur en vaste inhoud
De beneden voorkamer heette ook wel de gele kamer. De kamer was behangen met goudleer met een witte grondkleur.

Schilderijen

Er hing een schoorsteenstuk met Andromeda. Verder hingen er schilderijen van landschappen, een pastorale scene met een herder en herderin en een portret van Johan Maurits.

Meubilair

Er stond een ledikant in de kamer die was afgewerkt met een gele stof met kleine strepen en een soortgelijk kussen. Er waren nog twee extra kussens, een matras en een strozak. Ergens waren nog een witte zijden deken met rode strepen, een groene deken, een gele satijnen spreid die mogelijk tot gordijnen is gemaakt en een kussen.

Ook stond er een tafel van Braziliaans hardhout, met daarbij acht Braziliaanse hardhouten stoelen bekleed met damast. Er waren nog vier tafeltjes die bekleed waren met zwart fluweel dat was geborduurd met goud en zilveren strikken. Er waren zes geel beklede satijnen stoelen bij de tafeltjes.

Er hing een ovale spiegel.

Het gordijn was groen.



De bedkamers

De (boven) bedkamer werd ook wel ambassadeurskamer genoemd. De bedkamer was het letterlijke en figuurlijk middelpunt van elk appartement. 's Nachts werd erin geslapen, maar overdag diende de bedkamer als een ontvangst- en woonverblijf. In de dikte van de muur zat een klein secreet (een soort garderobe).

De beneden bedkamer (zaal 3)

Architectuur en vaste inhoud
Deze beneden bedkamer (ook wel 'rode kamer' genoemd) had grote tapijten aan de muur: 6 stuks.

Schilderijen

In de schoorsteenmantel was een schilderij met Venus ingebouwd.

Boven één van de deuren hing een schilderij met de geboorte van Christus.

Meubilair

In de beneden bedkamer stond een rood damasten ledikant met spreij. Er was een Turkse deken, en witte zijden deken met rode strepen, een dekbed met kleine strepen en een rond kussen daarbij. Er waren nog twee grote gestreepte kussens, een matras, een strozak en een Turks vloertapijt.

Verder stond er een tafel met tafelkleed en daarbij twee bijbehorende guéridons (smalle hoge tafels), twee armstoelen van damast en zeven rechte stoelen.

Er hing een spiegel met zwarte lijst.

De beneden bedkamer (zaal 7)

Architectuur en vaste inhoud
In deze beneden bedkamer (ook wel groene bedkamer genoemd) hingen 8 tapijten.

Schilderijen

Op de schoorsteen hing een schilderij van de martelaar Stefanus in een eikenhouten lijst. Verder hingen er 9 landschappen in de kamer.

Meubilair

Er stond een ledikant welke was afgewerkt met groene zijde. Deze had ook een groene spreij. Er was een beddengoed met kleine strepen, twee kussens, een matras, een strozak, een rode watten deken, een groene en een witte met groene strepen. Ook was er een groene zijden rustbank.

Er waren twee groen beklede tafeltjes (taberetiens?) en veertien stoelen bekleed met groene zijden.

De kamer had twee groene gordijnen en een staand haardijzer.

Er was een kapotte spiegel met zwarte lijst.

De kabinetten

Het kabinet was een kleine, maar luxueuze kamer die gebruikt kon worden als werk- of studeerplek, of om iemand in het privé te kunnen spreken.

Een smal gangetje vanuit de bedkamer leidde naar het kabinet. Dit gangetje kon ook worden bereikt door middel van de wenteltrap die onderin het gebouw begon en op zolder eindigde.

Het beneden kabinet (zaal 4)

Architectuur en vaste inhoud
De wanden van het beneden kabinet waren van paarse Engelse stof.

Schilderijen

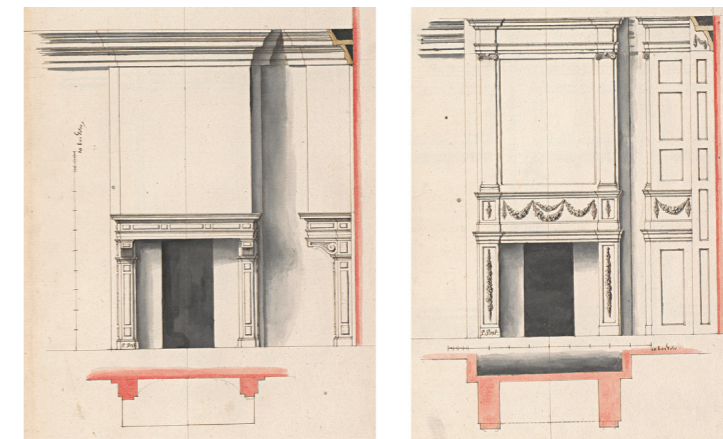
In de schoorsteen was een onbekend schilderij opgenomen met een nachtelijke voorstelling.

Meubilair

In het kabinet stond een klein ledikant van dezelfde paarse stof als de wanden. Er was gestreept beddengoed, een kussen, twee witte kussens met strepen, een witte watten deken en een wollen deken.

Verder stonden er zes stoelen bekleed met gebloemd zijde, een Braziliaans hardhouten tafeltje met een Turks kleed erop. Op het tafeltje stond een dambord dat ook vervaardigd was van Braziliaans hardhout. Er was nog een bloemetjes tafellaken en een spreij.

Er hing een spiegel met twaalf glazen (?) en er stond een haardijzer.



De beneden voorkamers, bedkamers en kabinetten. Pieter Post, 1652.

Het beneden kabinet (zaal 6)

Architectuur en vaste inhoud
Het kabinet was behangen met 5 tapijten.

Schilderijen

In de schoorsteen hing een schilderij met een bloempot.

Meubilair

In het kabinet stond een ledikant met een zwart geborduurd laken en met gele zijden gordijnen. Er was nog een paars gebloemde zijden spreij, een groene deken, een witte deken met rode strepen, een dekbed met grote strepen, drie kussens en een strozak.

Er stonden zes stoelen en een tafel met tafelkleed.

Er was een spiegel met zwarte lijst, een staande haardijzer en een koperen ketel.

Overig

In één van de beneden kabinetten was een groen fluwelen matras en een groen fluwelen kussen, twee groen fluwelen stoelen, een groen damasten rustbed met twee gordijnen en een eiken tafel.



De tweede verdieping

De bovenhal (zaal 16)

Architectuur en vaste inhoud

Zodra één van de twee trappen vanuit de vestibule naar boven werd genomen, mondde de twee afzonderlijke trappen uit in één in de bovenhal op de tweede verdieping. De trap, diens leuning en de balustrade waren vervaardigd van massief palissanderhout, welke Johan Maurits uit Brazilië had gestuurd.

Er waren zeven grote panelen op elke lange zijde van de bovenhal, met daaronder drie kleine panelen. De grote panelen waren gescheiden van de kleine panelen door middel van lagen reliëfs met cartouches en festoenen. Onder de kleine panelen en ramen bevonden zich bovendien symmetrische bladmotieven.

Vanwege de wens naar symmetrie had de lange wand van de bovenhal vier deuren naar elke appartement, waarvan de twee in het midden blind waren (= geen toegang gaven).

De bovenhal had een cassette plafond. In het midden van het plafond was de 24-uurs klok geplaatst met de bijbehorende mechaniek op de verdieping erboven. De klok bevatte Romeinse cijfers en cherubijnen die de loftrumpet blazen. De klok symboliseerde de tijdelijkheid en wisselvalligheid van vorstelijke macht. Op het plafond waren ook nog rozetten aangebracht.

Schilderijen

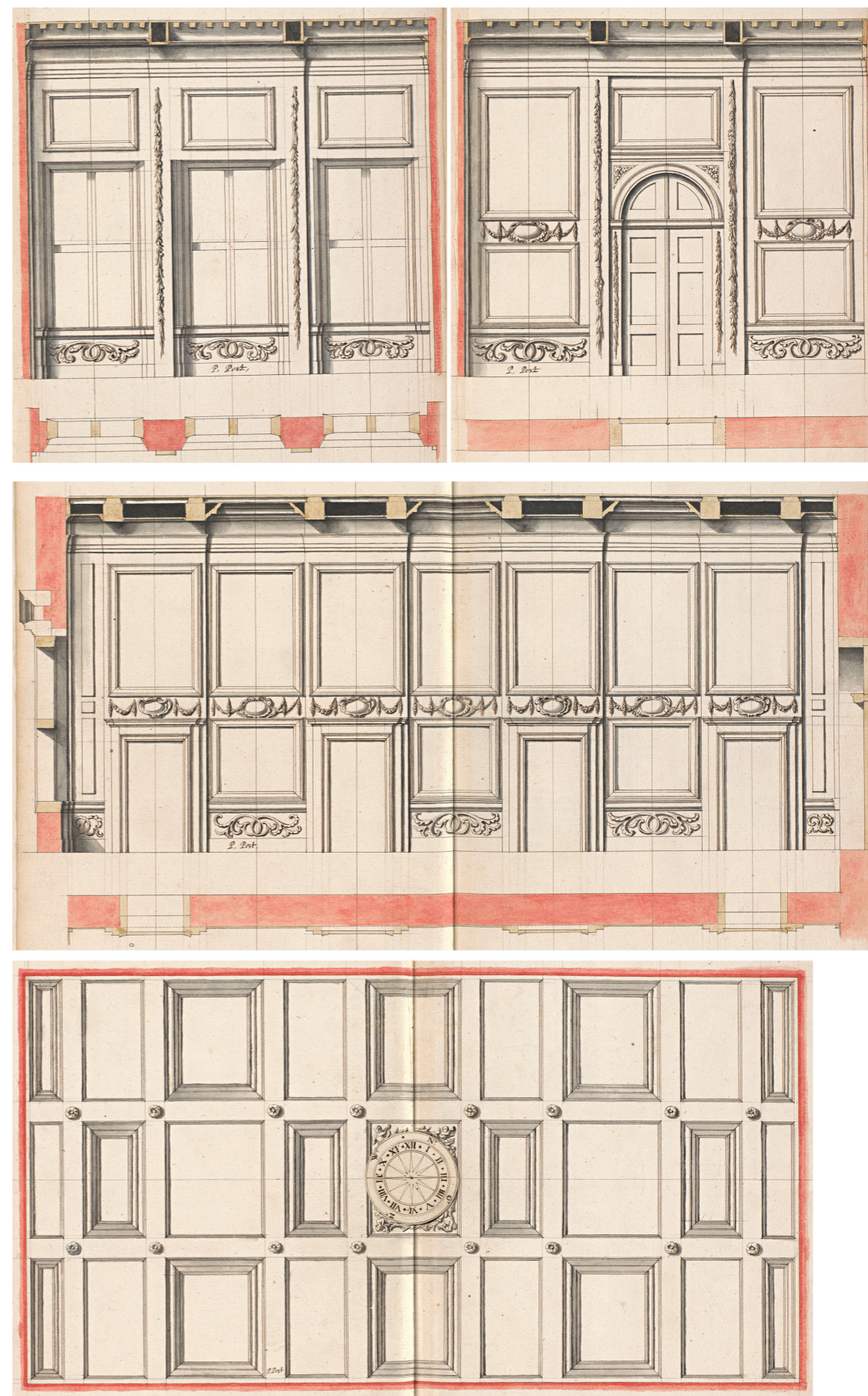
In de bovenhal zouden in totaal 28 schilderijen hebben gehangen: 16 grote en 12 kleinere, inclusief geprofileerde lijsten. Op de zeven panelen op de lange zijde aan de kant van het appartement van Johan Maurits zouden de

portretten van de Europese vorsten hebben gehangen en aan de lange zijde daar tegenover de portretten van hun echtgenoten (de vorstinnen). De betreffende vorsten waren de Duitse Keizer die boven het graafschap Nassau-Siegen stond en mogelijk de gekroonde hoofden van Frankrijk, Engeland, Spanje, Portugal, Denemarken en Zweden. In de cassettes in het plafond zouden de bijhorende vorstelijke wapens van de geportretteerden zijn afgebeeld.

Op de korte wand met de deur naar de grote bovenzaal zou links boven de deur het portret van de keizer van het Heilige Roomse Rijk hebben gehangen en rechts daarvan zijn eerste vrouw, Maria Anna van Spanje.

In acht van de twaalf kleine panelen die onder de rij met grote panelen hing (zes onder de vorsten en twee onder de portretten van de keizer en diens vrouw), zouden Romeinse en Griekse vorsten zijn afgebeeld met bijbehorende attributen en verhalen.

Wat er in de drie panelen boven de ramen op de wand van de korte zijde van de bovenhal heeft gehangen is onduidelijk, maar mogelijk waren dit ook Romeinse en Griekse vorsten.



De bovenhal. Pieter Post 1652.



De grote bovenzaal (zaal 12)

Architectuur en vaste inhoud

De grote bovenzaal kon door slechts één deur betreden worden, in tegenstelling tot de grote benedenzaal die door minstens zeven deuren betreden kon worden.

De muren van de grote bovenzaal waren vlak en mogelijk bekleed met textiel, net als verschillende andere kamers in het huis. De kleur van het textiel zou damast rood zijn geweest. Er waren geen pilasters aanwezig en alleen de schoorsteenmantels en deurlijsten in de grote bovenzaal waren versierd.

De grote bovenzaal had luiken die steeds twee van de vier ramen (de onderste ramen) bedekten. De luiken konden ingeklapt worden om minder ruimte in beslag te nemen. De luiken waren gedecoreerd met guirlandes (net als op de schoorsteenmantels).

Het plafond van de grote bovenzaal had een houten tonggewelf. Schetsen die zijn toegeschreven aan van Campen indiceren dat er oorspronkelijk was bedacht om Braziliaanse motieven in de velden van het tonggewelf te doen.

In het tonggewelf zat een opening in het midden naar een koepel waar zonlicht uit het zuiden doorheen viel door het venster dat aan één zijde van de koepel zat. Aan de andere drie zijden zaten reliëfs van cirkelvormige bustes van vermoedelijk beroemdheden uit de Griekse oudheid. De koepel was had een verrassend effect op bezoekers, aangezien deze niet van buitenaf zichtbaar was.

De koepel en de onversierde wanden zouden erop

kunnen duiden dat de grote bovenzaal vanaf 1644 (Toen Johan Maurits uit Brazilië terugkwam) werd gebruikt als tentoonstellingsruimte voor de collectie van Johan Maurits. De collectie zou kunnen hebben bestaan uit:

- Zuid-Amerikaanse (Braziliaanse) wapens;
- Gebruiksvoorwerpen en sieraden;
- Ivoren meubels;
- Muziekinstrumenten (zoals trommels en trompetten);
- Opgezette dieren (zoals krokodillen en kaaimannen, waterslangen, grote en kleine schildpadden, een neushoorn, een walrus en zeeleeuw, een olifantje, een muskusrat en civetkat, simmen (?), apen en bavianen, een struisvogel, pelikaan, Indische Kaven (?), kaketoë, parkieten, (een pratende) papegaai(en) en andere vogels zoals de paradijsvogel, tierantela (?), pauwen en ganzen);
- Veren;
- Huiden (van bijvoorbeeld leeuwen, tijgers en luipaarden);
- Schelpen, korallen en parelmoer;
- Ertsen, kostbare metalen en steensoorten;
- (Japans?) lakwerk zoals kabinetten, koffers en dozen;
- En talloze andere objecten.

Dit alles liet Johan Maurits verscheppen uit Brazilië met 13 schepen.

Het zuidelijke licht uit de koepel zou de kunstwerken mooi kunnen hebben belicht. Koepels waren in die tijd vaker een vast onderdeel van museumzalen. De koepel in het Mauritshuis zou niet alleen voor licht hebben gezorgd, maar ook voor optredens van musici, die zich veilig tussen

de Korintische zuilen en achter de balustrade konden plaatsen. Ook zou Johan Maurits volgens verhalen een tiental indianen hebben meegevoerd op de schepen vanuit Brazilië, die vervolgens dansoptredens konden geven in het Mauritshuis.

Schilderijen

Op de schoorsteenmantel in de grote bovenzaal bevonden zich schilderijen met Venus en Laman. De wanden van de grote bovenzaal hingen in 1687 verder nog vol met grote schilderijen (door een nog onbekende kunstenaar) van de door Johan Maurits opgerichte Tiergarten (dierentuin) in Kleef.

Het plafond was beschilderd met putti, net als de timpanen in de schoorsteenmantel.

Meubilair

De gordijnen van de grote bovenzaal waren van rood wol. Er hingen twee koperen kroonluchters.

Uit de beschrijving van een feest, de ontvangst van de Engelse koning in 1660, blijkt dat de tentoonstelling met Braziliaanse voorwerpen al uit de grote bovenzaal was verwijderd. De zaal was eerder gestoffeerd met tapijten van rood cramoisy damast en met enkel schilderijen en geen verdere versiersels.

De grote zaal tijdens feesten

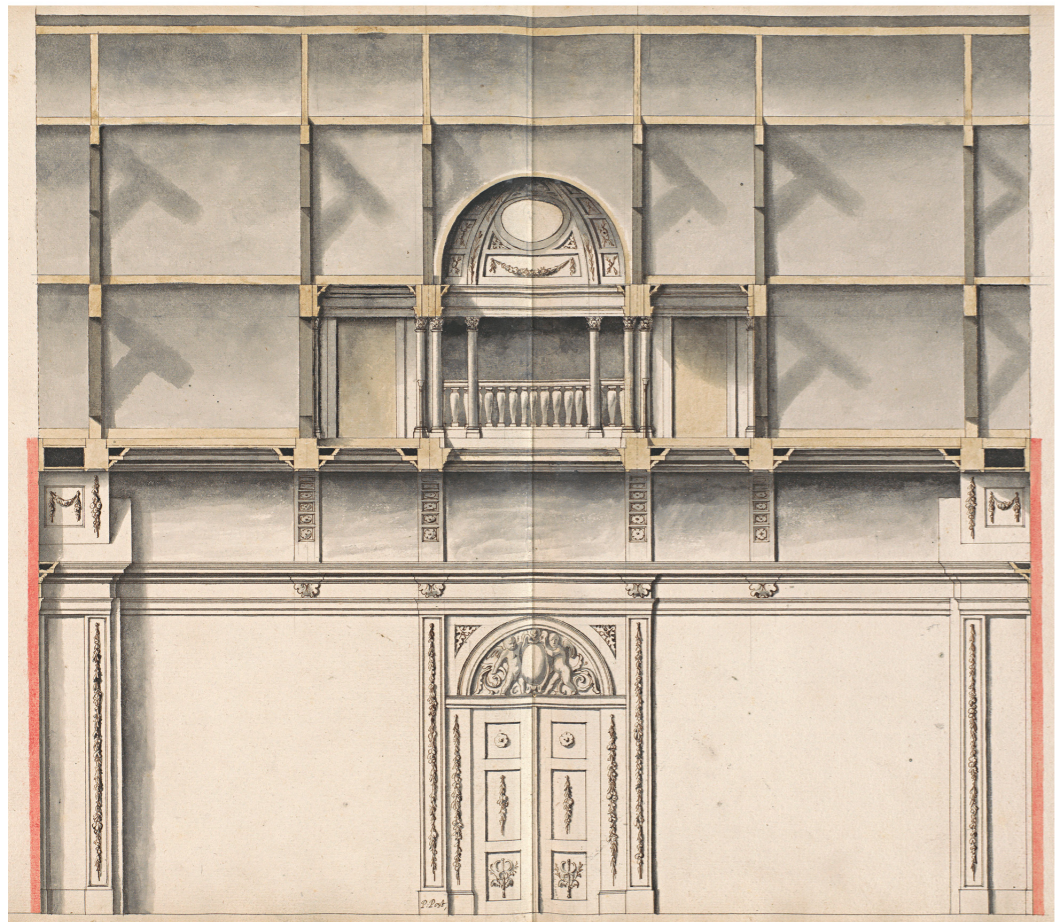
Guirlandes werden in 1660 in tijdelijke vorm gebruikt ter versiering bij feesten. Dit gebeurde dan in de vorm van echte bloemen en echt fruit (zoals oranjeappels om naar de Oranjes te verwijzen) welke aan de muren en het plafond hingen. Dit zorgde tevens voor een lekkere geur. Bij een feest werden de

belangrijkste gasten onder een rood damasten baldakijn (een overkoepeling). Ook werden er bij feesten tijdelijk spiegels aangebracht om voor lichtreflecties te zorgen. De lichtreflecties kwamen van de kristallen kroonluchters met elk zes kaarsen. Ook de zilveren wandarmen (die er echt als armen die uit een wand kwamen uitzagen) hielden kaarsen en in elk raamkozijn en op tafel stonden kaarsen.

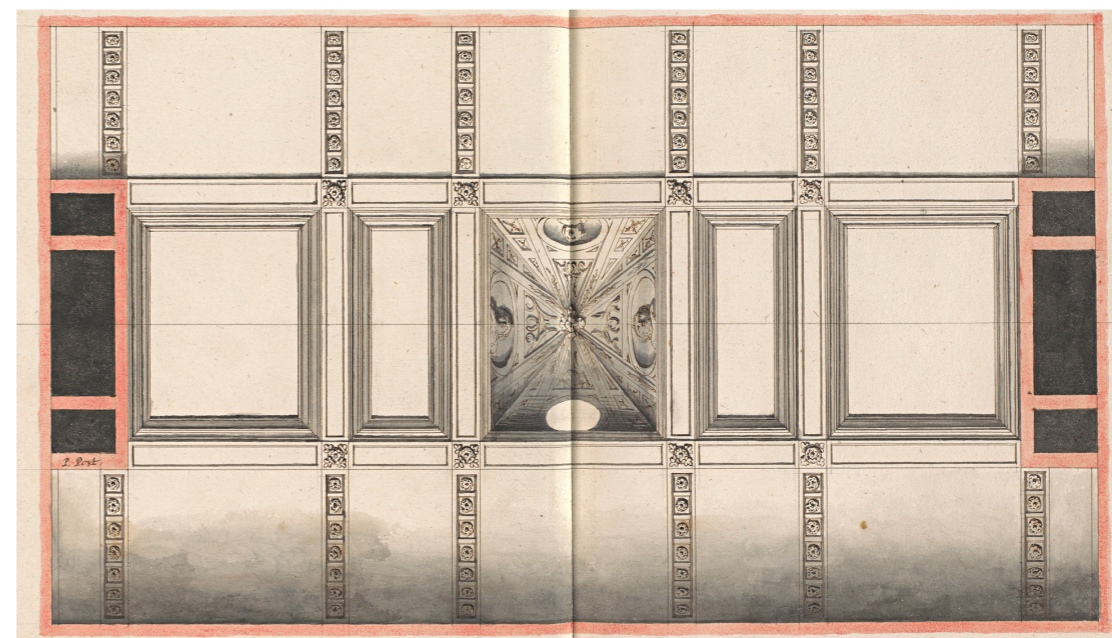
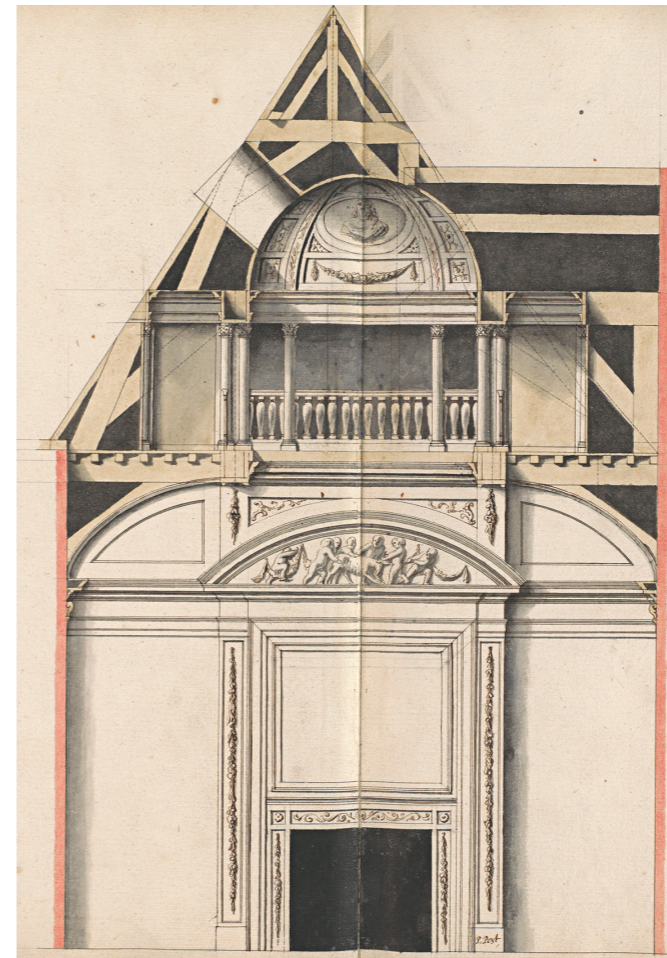


Schetsen van een mogelijke plafondschildering, van Campen, 1644(?).





De grote bovenzaal, de lange wanden en enige toegangsdeur. Pieter Post, 1652.



De grote bovenzaal, de korte wand en het plafond. Pieter Post, 1652.



De boven appartementen

De boven voorkamer (zaal 9)

Architectuur en vaste inhoud

De boven voorkamer (van Johan Maurits) werd ook de vergulde kamer genoemd. Deze boven voorkamer stond in het teken van het krijgsbedrijf met in de hoofdrol de leden van de Nassauclan die in de 80-jarige oorlog hadden meegevochten tegen de Spanjaarden. De schilderijen en versieringen sloten bij dit onderwerp aan. Zo waren er rondom de schilderijen en op de schoorsteenmantel acanthusranken (gebladerte) waarin gewapende putti waren verwerkt. Het materiaal zou houtsnijwerk zijn geweest met verguldgingen.

Het cassetteplafond zou op dezelfde manier zijn gedecoreerd en verguldigd houtsnijwerk zijn geweest.

Schilderijen

De wanden tussen de vensters en aan weerszijden van de schoorsteenmantel hadden portretten van familieleden van Johan Maurits, terwijl de panelen daaronder vijftien schilderijen bevatten over de belegering waarbij zij betrokken waren geweest. Een voorstelling van hoe deze 15 schilderijen er ongeveer uit zouden hebben kunnen zien is te zien in het schilderij van Gerrit van Santen. Boven de vensters bevonden zich friezen (verhalen) met een stoet gewapende putti (met helmen). In de hoeken van de voorkamer en links- en rechts van de schoorsteenmantel waren langwerpige hangende wapentrofeeën.

Boven de schoorsteenmantel was een portret ingebouwd met aanvankelijk vier en later met vijf prinsen van Oranje (Willem

van Oranje, Maurits van Nassau, Frederik Hendrik, Willem II en later Willem III). Zie voor een versie van het schilderij de afbeelding. Hoewel dit portret er in 1687 nog hing (op basis van een inventarisatie lijst), waren de andere familieportretten in deze tijd al meegenomen door de erfgenaam van Johan Maurits, zijn neef genaamd Wilhelm Moritz.

Meubilair

Naast het schilderij op de schoorsteen met de vijf prinsen en de 15 schilderijen van de belegeringen stond er een bed in de kamer met bijbehorende stoelen en schermen (?). Ook was er een geschilderde tafel en hingen er vier groene gordijnen.

De (boven) voorkamer (zaal 15)

Architectuur en vaste inhoud

De boven voorkamer zou zijn afgewerkt met goudleer met een zwarte grondkleur.

Schilderijen

Op de schoorsteenmantel van de boven voorkamer hing een schilderij met twee Bijbelse figuren: David en de profeet Natan, uit de school van Rembrandt.

Meubilair

Verder had de boven voorkamer een met paars afgewerkte ledikant met geborduurde banden. Ook zou er een witte kanten spreij aan de binnenkant van het ledikant zijn geweest. Er zou nog een dekbed met grote strepen zijn geweest, twee kussens, een paarse deken, een witte deken met rode strepen, een witte deken, een wit matras en een strozak.

Er waren zes tafelstoelen en drie leunstoelen. Er was een tafel met een paars fluwelen kleed.

Er was een spiegel met een zwarte lijst en er hingen vier groene gordijnen.

Er was een staand haardijzer.

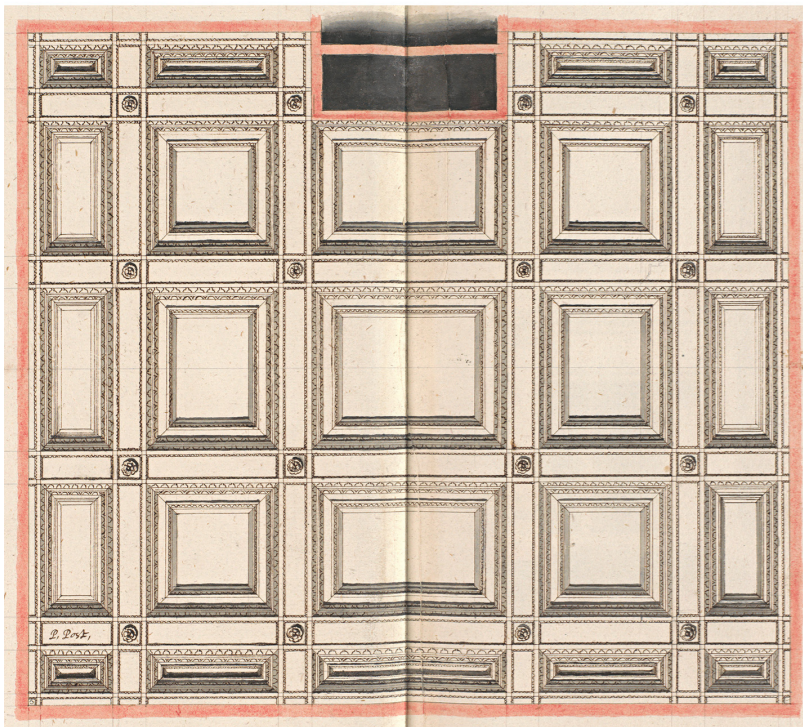
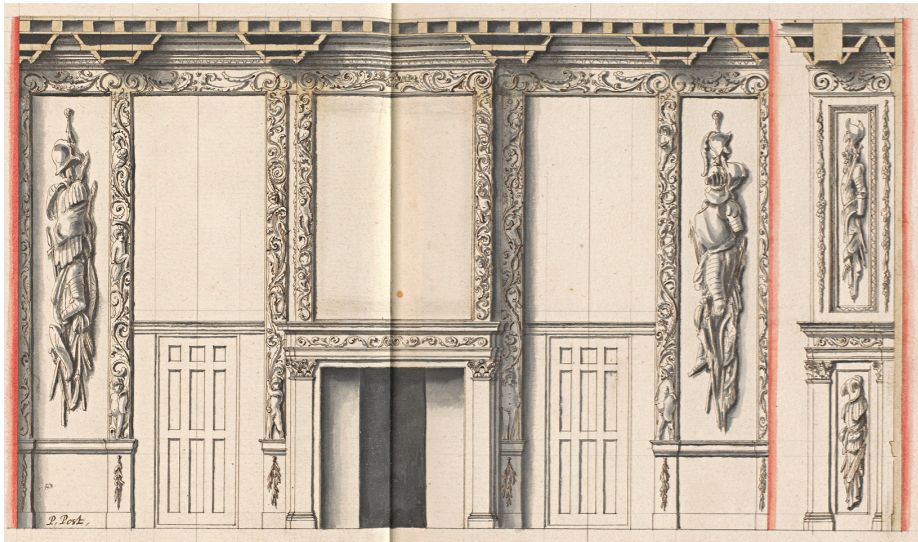
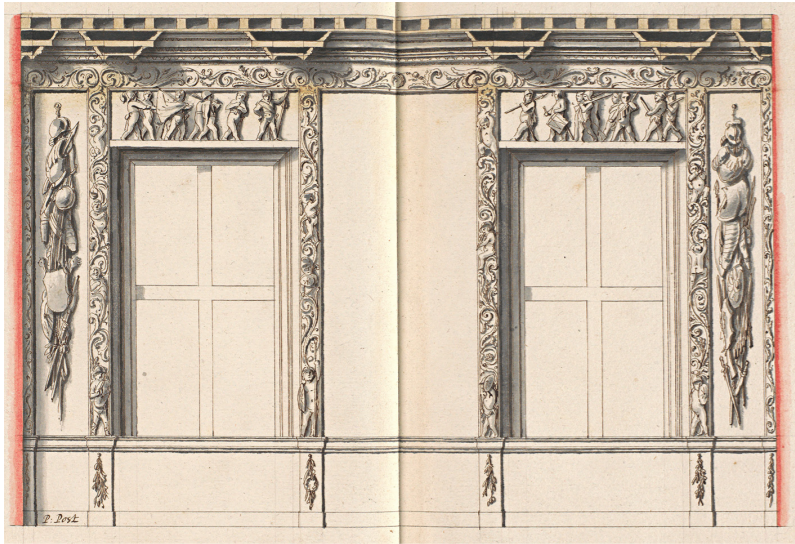


De vijf Prinsen van Oranje, 1660 (?), Pieter Nason.



Het beleg van Schenkenschans door prins Frederik Hendrik, april 1636, Gerrit van Santen.





De boven voorkamer. Pieter Post, 1652.

De boven bedkamer (zaal 10)
Architectuur en vaste inhoud
Volgens de inventaris waren de wanden van de bedkamer behangen met zes tapijten.

Schilderijen

In de architectuur zijn er geen tekenen gevonden dat er schilderijen in deze boven bedkamer waren ingebouwd, maar volgens de inventaris zou de schoorsteenmantel de enige plek in de bedkamer zijn geweest waar een schilderij van Venus was ingebouwd.

De schoorsteenmantel was omgeven door Korinthische pilasters en versierd met acanthusranken. Tegenover de schoorsteen was een monumentale deur met daarboven een blauw geverfde nis waar een borstbeeld van de keurvorst van Brandenburg stond. In de omlijsting waren vier kinderen die een krans vasthielden met een kroon daarboven.

Meubilair

In deze bedkamer stond een rijkelijk gestoffeerd rood satijnen ledikant met gordijnen en kostbaar gouddraad. Het ledikant had een groot wit matras, een zijden spreij en een dekbed met kleine strepen en drie kussens die ook kleine strepen hadden, een witte deken met gele strepen, een grote rode watten deken en een strozak. Het ledikant van Johan Maurits heeft waarschijnlijk tegenover de vensters gestaan, tegen de muur die grenst aan de bovenhal.

Er hing nog een grote spiegel in de bedkamer en er hingen twee rode zijden gordijnen.

Ook waren er zes tafeltjes met een geborduurd tafelkleed erop en daarbij zes geborduurde tafelstoelen. Er waren nog twee armstoelen en er was een grote eikenhouten tafel.

Er was een vloertapijt.

De boven bedkamer (zaal 14)
Architectuur en vaste inhoud
De witte kamer was afgewerkt met goudleer met een groen en wit-zilveren grondkleur.

Schilderij(en)

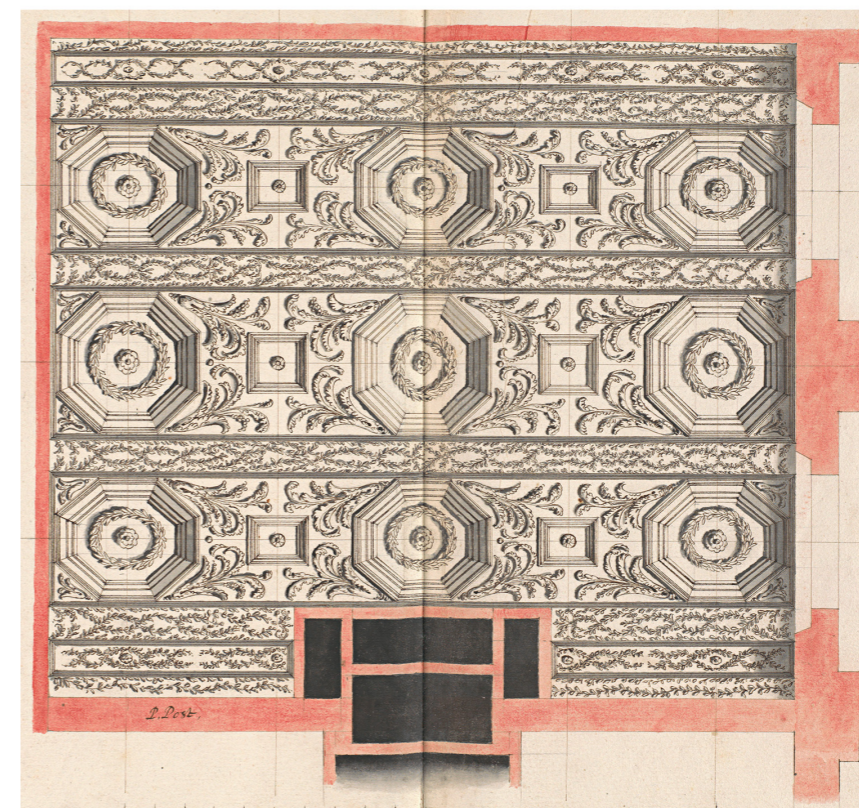
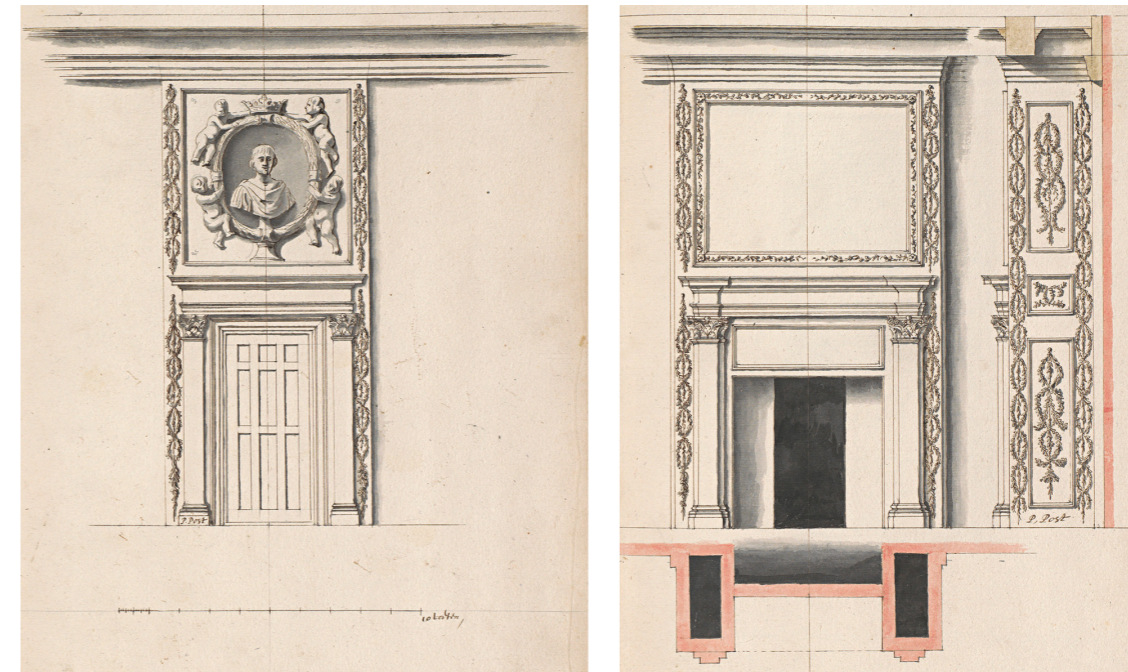
In deze boven bedkamer hing een portret van een Moscoviter (?) voor de schoorsteen.

Meubilair

De boven bedkamer had een ledikant met satijnen spreij en een soortgelijk tafelkleed. Er was een dekbed met kleine strepen, er waren drie kussens, een wit matras, een witte deken met groene strepen, een groene deken, een witte deken en een strozak.

Er was een tafel en zes stoelen. Ook waren er drie armstoelen en een nachtstoel.

Er was een grote spiegel, een notenboom houten kast. Tot slot hingen er twee paarse zijden gordijnen.



De boven bedkamer. Pieter Post, 1652.



Het boven kabinet (zaal 11)

Architectuur en vaste inhoud

Op de halve hoogte van de muren was het boven kabinet voorzien van een omgaande lijst, met daarin een reeks van vier rijen hoog met portretten van beroemde mannen en vrouwen. In totaal zou het om 94 portretten gaan van elk ongeveer 63x79 cm groot. 9 van de portretten waren van een afwijkende grootte (iets kleiner) en hingen om de schoorsteenmantel. Op hoekpunten waren rozetten aangebracht, net als op het plafond in de trapzaal.

De wand onder de omgaande lijst was waarschijnlijk van goudleer met een blauwe grondkleur, maar bij de inventaris van dit boven kabinet werd de afwerking van het onderste deel van de wand vergeleken met die van de Braziliaanse hardhouten tafel die in de ruimte stond. Dit wijst erop dat de tekeningen van Post, waarop wandafwerkingen met kleine portretten in het muurvlak te zien waren, in 1687 tijdens de inventaris niet meer bestond.

Schilderijen

In het hoekkabinet bevond zich een Bijbels schilderij van Jefta (één van de leiders van de Israëlieten). Verder waren er twee landschap schilderijen.

Meubilair

Naast de Braziliaanse hardhouten tafel, stonden er ook nog zes zijden gebloemde stoelen.

Er zou een gipsen beeld aanwezig zijn geweest en een spiegel met een schildpaddenlijst.

Er zouden twee blauwe gordijnen zijn geweest.

Het boven kabinet (zaal 13)

Architectuur en vaste inhoud

Het noordelijke boven kabinet was behangen met goudleer met een groene grondkleur.

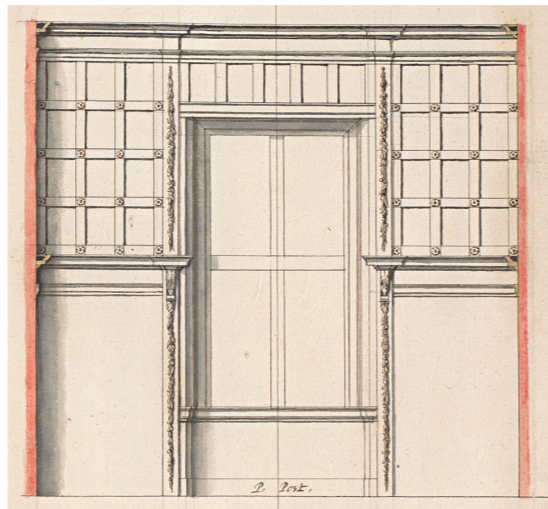
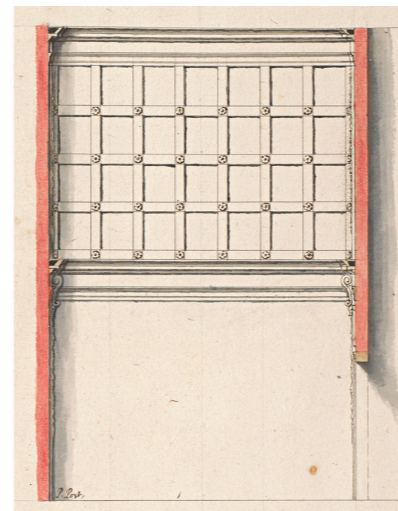
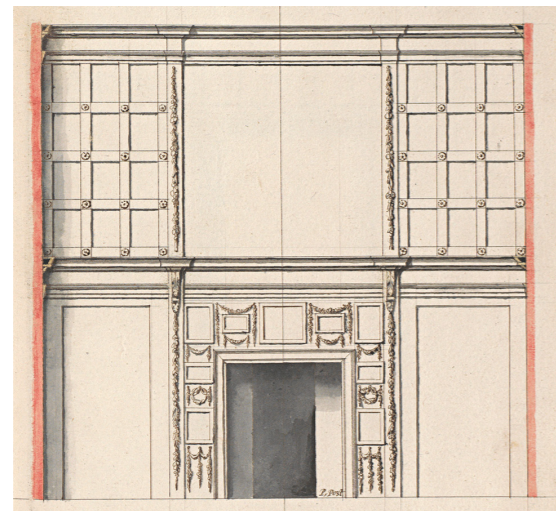
Schilderijen

Er zouden niet minder dan 18 kleinere portretten hebben gehangen.

Meubilair

Het kabinet had een rood damasten ledikant met fluwelen omlopen. Ook was er een dekbed met kleine strepen, een kussen, twee kussens met brede strepen, een witte deken met rode strepen, een watten deken en een rode zijde satijnen deken met groene voering.

Er waren twaalf beklede stoelen, een eikenhouten tafel met gestreept tafelkleed, een kleine spiegel met zwarte lijst en een staande haardijzer.



Het bovenkabinet. Pieter Post, 1652.

De zolder

Op zolder waren dienstruimten ondergebracht, zoals een linnenkamer, zilverkamer en eet- en slaapkamers voor het personeel.

Er zouden kasten, bedden en een orgel hebben gestaan.

De koper kast

In de koperen kast bevonden zich vele pannen, ketels, potten, emmers, kaarshouders, vijzels, scheppen en tangen, kannen, lepels, bakvormen en schalen.

De ijzerkast

In de ijzerkast bevonden zich bliken, lepels, braadspitten en kandelaren bijvoorbeeld.

De tinkast

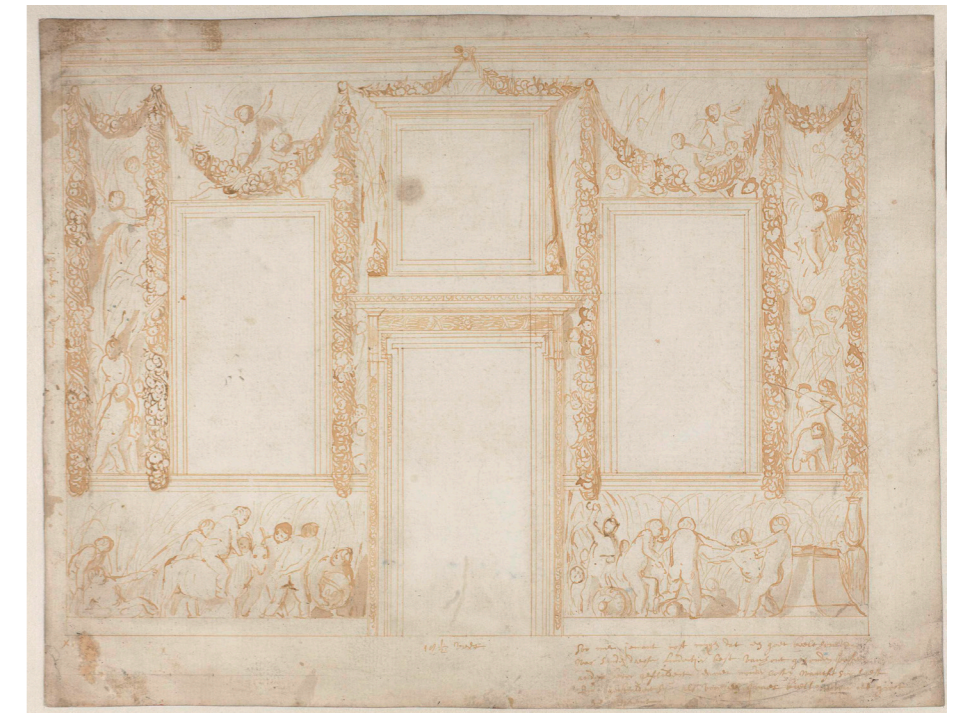
In de tinkast bevonden zich schotels, borden, kannen, kandelaars, potten, lepels en ander bestek. Qua bestek waren er ook kristallen glazen en zilveren en vergulde schotels.

Bedden(goed)

Voor personeel stonden er bedden met dekens, matrassen, strozakken en kussens. Er was een eikenhouten tafel met tafelkleed en daarbij stoelen. Er stond een haardijzer, een eiken kast en een orgel (wat vrij willekeurig was). Er hingen twee blauwe gordijnen, en er lagen kleden.

De versieringen volgens van Campen

De eerder getoonde tekeningen zijn allen door Pieter Post gemaakt (met uitzondering van de tekening van de kelder). Slechts één tekening door Jacob van Campen, waarop versieringen voor de binnenkant van het gebouw te zien zijn, is bewaard gebleven. Op de interieurtekening door Van Campen (vermoedelijk ontworpen voor een wand van een schilderijengalerij van het kasteel van Buren) is een impressie te zien van hoe het interieur van het Mauritshuis eruit zou hebben gezien. De getekende voorstellingen zouden beeldhouwd moeten worden, maar op basis van aantekeningen mochten ze, bij gebrek aan een goede beeldhouwer, ook geschilderd worden (d.m.v. grisailles of het vermarmeren van houten reliëfs).



Interieurtekening. Jacob van Campen.



De inwoners

1644 Johan Maurits verhuist van Nederlands-Brazilië naar Nederland en ging in het MH wonen. Het is onbekend hoe lang Johan Maurits daadwerkelijk permanent in het Mauritshuis heeft gewoond, maar in 1647 werd bekend dat hij naar Duitsland verhuisde als stadhouder van het hertogdom Kleef. Hierbij nam hij veel objecten uit het Mauritshuis mee naar verschillende verblijven.

1668 Johan Maurits bewoont het Mauritshuis regelmatig en laat zelfs een tuin aanleggen.

1675 Johan Maurits besteedt veel tijd in het Mauritshuis, maar in de jaren tot zijn dood verblijft hij vooral in de bossen van Kleef en Berg en Dal in Duitsland.

1679 Johan Maurits overlijdt en het Mauritshuis wordt door de schuldeiser Gerrit Maes verhuurd aan de Nederlandse staat als ambassadeurswoning.

1685 Het Mauritshuis diende als gastenverblijf voor de erven van Gerrit Maes.

Na 1685 Het Mauritshuis dient als tijdelijk gastenverblijf voor buitenlandse gezanten.

1701-1704 John Churchill bewoont het Mauritshuis (Ambassadeur van Groot-Brittanie).

23 december 1704 Het verhaal doet de ronde dat een dronken bediende per ongeluk brand stichtte in de avond van 23 december 1704. De brand breekt uit in de drankenkamer, waar drankflessen worden bedekt met hooi of stro om ze op te warmen. Blussen is lastig omdat

de Hofvijver bevroren is. Alle kamers raken beschadigd: de inboedel ging volledig in vlammen op, net zoals de trappartij en de gedecoreerde wanden en plafonds.

1708-1718 Het duurt tien jaar voordat het Mauritshuis is herbouwd.

1748 Het Mauritshuis dient als Militaire school, gesticht door stadhouder Willem IV.

25 april 1801 – 22 november 1806 Het Mauritshuis is afgestaan aan de Hooge Militaire Vierschaar (het Nationaal Militair Gerechtshof).

13 december 1806 Bij koninklijk besluit wordt het Mauritshuis bestemd als onderkomen van de Nationale Bibliotheek.

1809-1810 De zalen 9-16 worden verbouwd tot bibliotheekzalen. De eerste verdieping (zalen 1-8), inclusief de Gouden Zaal, worden intact gelaten.

Juli 1820 Bij koninklijk besluit wordt het Mauritshuis het Koninklijk Kabinet van Schilderijen en Zeldzaamheden. In zalen 9-16 komt de schilderijen collectie en op de begane grond de collectie met zeldzaamheden en historische voorwerpen.

1 januari 1822 Het Mauritshuis opent haar deuren als museum op woensdagen en zaterdagen van 10.00-13.00u.

1875 Het Kabinet van Zeldzaamheden verhuist naar Amsterdam, dus de begane grond komt ook beschikbaar voor schilderijen.

1939-1945 Tijdens de oorlog wordt het museum herdoopt tot Rijks Kabinet van Schilderijen. De belangrijkste schilderijen worden verplaatst naar bomvrije bunkers in duinen (Zandvoort en Sint Pietersberg in Maastricht) of naar de bomvrije kluis in het Mauritshuis. Het Mauritshuis sluit haar deuren voor publiek aan het einde van de oorlog.

1 september 1945 Het Mauritshuis heropent de deuren voor publiek.

8 november 1950 – 1 maart 1951 Het Mauritshuis wordt verbouwd en is dus gesloten voor publiek.

2012-2014 In verband met de verbouwing en uitbreiding van het Mauritshuis zijn de veelal grote doeken uit de betimmering en het plafond gehaald en overgebracht naar een extern atelier.

2014 Het Mauritshuis heropent haar deuren als museum na de verbouwing.

A30. Highlight stories from the research of the building.

- An underground corridor system used to enable Johan Maurits to leave the Mauritshuis unseen.

- The route through the Mauritshuis was somewhat theatrical. The entrance hall separated a small and dark corridor from the staircase through Roman composite pilasters. When walking through the dark corridor, fresco's with Brazilian subjects could be seen on the walls. After the dark small corridor, the bright big hall was entered, which was dressed with Corinthian pilasters.

- The apartments of the main inhabitant and his subordinates were the same in size, but different in emotional value / feeling: the upper floor was seen as more grand than the lower floor and the right side (when inside the building and looking to the front door) was seen as more honourable than the left side.

- In the apartments on the ground floor a lot of portraits of the family of Johan Maurits could be seen. Like the Anatomische Les painting, these paintings could have been a way of advertisement for certain people.

- Two of four doors to the apartment on the upper floor did not provide access (and thus were fake doors).

- The staircase hall on the upper floor was full of big paintings. On the side of Johan Maurits' apartment seven kings of European countries were shown with their wives on the opposite side.

- The big room on the upper floor used to have a dome that could

not be seen from outside. The dome provided southern light to enter the big room. The light enabled to see the big Brazilian collection Johan Maurits shipped from Brasilia. It was also used as place to give music shows.

- During parties in the big room on the upper floor, Johan Maurits hosted dance shows by Indians (scantily dressed) he shipped from Brasilia.

- During parties in the big room real flowers and fruits were used as decoration, which made the room smell nice.

- In the upper cabinet (the study room of Johan Maurits) 94 portraits of famous people were shown as source of inspiration for Johan Maurits (like fans of pop artists that hang posters on their walls).



A31. Current organised family activities in the Mauritshuis.

Special events

The museum organises a monthly familyday and during holidays there are similar activities to those on the familyday. During this day a museum teacher tells something about a painting and thereafter the child can do a creative workshop like: making a streetart painting of Rembrandt, dressing yourself with a selfmade hat and making a picture of it, or making a painting in Rembrandt style.



Ongoing activities

Other activities that can be done at any moment during the year are the Family-do-Package or a family multimedia tour with questions and movies about the paintings.



For children between 4-6 years the museum has Maurits muis, a children's book about a mouse that lives inside the museum. There are also other children's books the museum sells (see Figure).

At home

At home families can already see the Praatplaat (online). The Praatplaat is an informative site about what a museum is about, how it works, what you can do inside the museum, some rules and Maurits Muis.

There is also a quiz about the paintings of the Mauritshuis, see the Figure.



A32. Storyline of the Mystery Game – version 1

In general

Every room of the Mauritshuis has multiple mysteries. First a family can choose one (or more) rooms to solve a mystery in (there are 16 rooms in total in the Mauritshuis). For each room there is an overarching learning theme based on which a family can choose to go to that room or not. Second, when a room is chosen, the family can choose one or more mysteries inside that specific room to solve (the mysteries all have to do with the learning theme in the room).

All rooms will be reconstructed in how they used to look like before the fire in 1704. Thereby the Mystery Game takes the family for a moment out of the modern world and back to the world of years ago. A device enables that a switch can be made between the present and the past.

The overarching learning themes in the Mauritshuis

Based on the information about the rooms before the year 1704 (their use, interior and paintings) each room has a theme that is made to fit to the themes of current day society. The themes also have to do with the clusters as found during the generative sessions with children. In between the brackets () the reasoning for how the themes fit to the rooms of 1704 can be read.

- Room 1: Discrimination, diversity & inclusiveness (hierarchies in pilasters and frescoes of other folks in the room)

- Room 2: Empathy (replacing culture: easily removable paintings in the room)
- Room 3: Love & togetherness (paintings of Venus and the birth of Christ in the room)
- Room 4: Death (a painting of the night in the room)
- Room 5: Authority, democracy & independence (paintings of the Nassau family in the room)
- Room 6: Etiquettes, norms and values (A painting of a flowerpot (gifts) in the room)
- Room 7: Laws & security (a painting of martyr Stefanus in the room)
- Room 8: Sustainability (nature paintings in the room)
- Room 9: War (family portraits and the siege in the room)
- Room 10: Comfort & mindfulness (the room used to be a bedroom)
- Room 11: Power and influencers (paintings of famous men and women in the room)
- Room 12: Social sharing and individualism (the room used to be an exhibition room)
- Room 13: Education and its influence on wealth and poverty (the room used to be the workroom)
- Room 14: Prides, family & friendship (a Moscoviter (?) painting in the room)
- Room 15: Religion, the meaning of life, obsessions & predictability (paintings of two prophets in the room)
- Room 16: Curiosity & privacy (blind doors and a ceiling clock in the room)

As the upper big room (room 12) is chosen as example Mystery Game room, only the mysteries of that room and its learning theme are developed in the concept.

Information about the upper big room (room 12, de Potterzaal)

The goal of the room

The 'public rooms', like the big rooms (rooms 5 and 12) and halls with staircases (rooms 1 and 16) were used as presentation rooms to present art in a 'hidden' way to guests. The (private) apartments (rooms 2-4, 6-8, 9-11 & 13-15) were not seen as presentation rooms at all, but had as main function to be a place to live in. The only room in the Mauritshuis that originally presented art in 1644 (based on the stories of eyewitnesses) was found to be the upper big room (room 12). This room therefore matches most to the goal of the current-day Mauritshuis to explicitly exhibit art to visitors.

The theme in the room

Room 12 was used to share objects and stories about far distance cultures with family, friends and other visitors of the Mauritshuis. Nowadays sharing things with people is made easier through the online social media platforms and worldwide connection at any time, at any place. At the same time the online platforms caused people to become and live in individualistic bubbles where no connection with real-life people takes place, but rather long



distance virtual connections are made. Nowadays the world starts demanding people to share things 'offline' again, like cars, houses and other objects, to solve the problem of the exhaustion of (natural) resources of Earth and the disastrous effects on climate it has. What will be the effect of sharing on the individualistic mind-set?

The mysteries of room 12

In room 12 three mysteries can be chosen to solve as part of solving the learning theme: Social sharing & individualism. For each mystery, two or three assignments can be chosen to do. The assignments are either group –or individual assignments. An indication is given about the kind of assignment (storytelling, puzzle, drawing, searching etc.), the difficulty of each assignment (* = not very challenging, ***** = very challenging) and the estimated time to spend on an assignment (in minutes).

Mystery 1: The Mystery of the Dome

There used to be a dome in this room, but it disappeared in 1704 through a fire..

Three mysteries of the dome can be chosen to solve:

I. The doom of the dome*** (group, logical reasoning, 5-10 minutes)

II. The look of the dome* (individual, drawing, 5-10 minutes)

III. The function of the dome**** (individual and group, searching, 15 minutes)

1. The doom of the dome (a movie will show)

The servant Wolf, servant of Watkins (one of the secretaries of Churchill, the duke of Marlborough and main inhabitant

of the Mauritshuis in 1704), took responsibility on the task to preheat room 15, the room of Watkins, before his arrival. He got a candle and keys from the castle lady Geertruijd, who lived next to the Mauritshuis and had a secret underground entrance from her house to the soutterain of the Mauritshuis. Wolf entered the Mauritshuis. While waiting for the room to heat, Wolf found bottled drinks in another room, room 14, the room of Cardonnel (another secretary of Churchill). The bottled drinks were put nearby a fireplace, underneath hay and surrounded by wooden chairs to keep them warm. This is done by the servant of Cardonnel, named James. Wolf took one bottled drink and left the Mauritshuis at 22.30 PM when the only person left was gatekeeper Teijnagel. At 23.00 PM a passant named Meerloo found out there was a fire. At 23.15 PM it was found that the fire started in the room of Cardonnel, on the spot where the drink and hay was placed in room 14. By this time the wooden floors of the Mauritshuis were already collapsing. Soon the whole interior of the Mauritshuis, including the dome, went into ashes (Buvelot, 2014).

The question

Who caused the fire and made the dome of room 12 disappear forever?

The assignment (group, logical reasoning)

The assignment is a discussion among family members. Through logical reasoning and looking for hints in the written story / shown movie they can try to find out who caused the fire and made the dome disappear.

Hints

Hint in the story

There are four people who possibly caused the fire:

- Servant Wolf:

Servant Wolf took autonomy over the task to pre-heat room 14. He decided to pre-heat the room, collected the key and a candle at Geertruijd, did the job and trusted his own capabilities when explaining Geertruijd how the job went when he returned the key.

But servant Wolf did not stick to his plan and got distracted by the bottled drink in the other room. He might have forgotten to check the rooms closely before leaving.

- Castle lady Geertruijd:

Castle lady Geertruijd took co-responsibility over the task to pre-heat the room of the secretary, as she approved the plan and shared the key and a candle with servant Wolf.

But she did not decide to help the servant in his task and neither checked the Mauritshuis when Wolf returned with the keys, while she was the co-responsible person.

- Servant James:

Servant James socially shared drinks with guests in the Mauritshuis. He is proud of his job as being a servant and therefore aims to do his job well. He did so by taking good care of the bottled drinks by keeping them warm for -and safe from peasants (by placing chairs around it so peasants cannot oversee the bottled drinks and drop over it).

But he did not choose the spot to place the bottled drinks carefully: alcohol, hay, wood and a fireplace do not go well together..

- Gatekeeper Teijnagel: Gatekeeper Teijnagel had the responsibility to guard the Mauritshuis.

But he did not ask questions when he saw servant Wolf leaving the Mauritshuis at a very late time in the evening. Thereby it was not Teijnagel, but a peasant who noticed the fire first.

Hint in the movie

It can be seen that servant Wolf went away from the castle lady with a key and candle, but came back with only the key (no candle).

The answer

Servant Wolf caused the fire through forgetting his candle in room 14.

2. The looks of the dome (AR)

Through AR a reconstruction of the dome can be seen, but as you can see four circles in the dome are left blank.

The question

How do you think the sides of the dome looked like?

The assignment (individual, drawing)

Can you finish the blank spots?

Hints

One of the circles enabled natural light to enter the room.

The three other circles were relieve busts of famous Greek persons.

The answer

Note that there is not one right answer, as people can draw whatever they like and see their drawings appear real-life on the AR.

The dome had one window on the south and three Greek busts on North, East and West.

3. The use of the dome (2 AR reconstructions: the Brazilian exhibition and a party)

Through AR two uses of the big room can be seen (the Brazilian exhibition and a party). The dome was not only a decoration in the big room during the exhibition and party, but also had two important functions during these events.

The question

What were two important functions of the dome?

The assignment (group, search) AR exhibition mode:

A) Function A:

- Look between the exhibited objects for the cage of the parrot (the narrator) to find a hint about the function of the dome.
- Find an object that has to do with parrots for a hint about the function of the dome.

- Find an object that lives under water. What does this object need in order to live?

B) Function B:

- Find an object that can be used at parties as a hint on the function of the dome.

AR party mode

A) Function A:

- Do you see the mirrors? Mirrors function through reflecting something. What it reflects has to do with the function of the dome.
- Candles had the function to give warmth. Their other function has a similarity with the function of the dome.

B) Function B:

- Do you see the canopy? Canopies are used in (outside) theatres too. During theatres a lowered part between the public and the stage is also used. This place in the theatre corresponds to the function of the dome.
- There are a lot of crystal glasses

on the table. If you touch it with a spoon you immerse yourself in the function of the dome.

The answers in the hints

Function A:

- On the cage a light spot can be seen, which hints to the answer of the assignment.

- The object that has to do with parrots is a feather. A feather is lightweight (light -> lighting).

- The underwater object is coral. Coral needs light in order to live.

- Mirrors reflect light.

- Like the dome, candles give light. But then in a more artificial way than the sun through the dome.

Function B:

- The exhibited object that has to do with a party is an instrument, which has to do with the function of making music.

- In a theatre musical performances can be seen too. Not only on stage, but also in the orchestra pit.

- Crystal glass makes a sound when touched with a spoon.

When you are the person making that sounds, you become a music performer.

The answer

The dome was used as lighting for the exhibition that took place in room 12 in 1644. The dome was also used as a place to let musicians play music during parties.



Mystery 2: The Mystery of the Brazilian Exhibition (a movie is shown)

There used to be an exhibition with Brazilian objects in this room around 1644. There were not only music instruments, stuffed animals, animal skins / furs, feathers and corals exhibited, but also Brazilian weapons, jewellery, ivory furniture, shells, stones and cases.

But the exhibition was long gone in 1704. Where did all these objects go to?

Three mysteries of the Brazilian exhibition can be chosen to solve:
I. Setting-up the exhibition*** (individual, puzzle, 10 minutes)
II. The wooden roof* (group, storytelling, 5-10 minutes)

1. Setting-up the exhibition (movie)

All objects that were shown in the exhibition can be found in the inventory in your device. But the objects would be more valuable if they were not hidden in your device, but exhibited to other people again!

The question

Where should the objects be placed in the exhibition room, do you think?

The assignment (individual, puzzle)

An empty lay-out of the exhibition room can be seen on the device. Drag and drop the objects from the inventory to the exhibition stands. Try to place the objects logically in terms of objects of the same object category together and object categories with similarities next to each other.

Hints

The same kind of objects should be grouped together.

The object categories are: stuffed animals, music instruments, animal skins/furs, feathers, corals, Brazilian weapons, jewellery, ivory furniture, shells, stones and cases.

For bonus points the grouped objects should be placed logically next to similar groups. The similar groups are: stuffed animals, furs/skins and feathers; corals, shells and stones; music instruments and Brazilian weapons; ivory furniture and cases; jewellery.

The answer

The optimal placement of the object is as follows:

[Here a top view map with the optimal object placements will be shown]

The device calculates how well the objects are grouped and placed next to similar groups and gives a percentage to the individual.



Design of a ceiling painting. Van Campen.

2. The wooden roof (AR simulation)

The roof of the exhibition room was probably planned to be decorated with Brazilian motives as you can see in the simulation. It seems like the motives show a story.

The question

What could have been the story of the Brazilian motives?

The assignment (group, storytelling)

Fantasise about a story that can be seen on the roof. Try to let all individual family members have an input in the story and record a composed story at the end that could be told to other museum visitors one day.

Hint

Some things that can be seen on the decorations are on the left a group of people near a hut, in the middle a group of Indians and European men (probably among whom Johan Maurits) and on the right a group of dancers and musicians.

The answer

There is no answer known about what happens in the decorations.

Mystery 3: The Mystery of the Zoo

There used to be big paintings with zoo animals of the zoo of Kleeef (founded by Johan Maurits) on the walls of this room. You can see them around you (AR). Though you can see that two paintings are missing and one is not finished.

Three mysteries of the zoo can be chosen to solve:

- I. The sounds of one missing painting*** (individual and group, listening, searching and photographing, 5-10 minutes)
- II. Feeling one of the missing paintings** (group, touching and collage making, 5-10 minutes)
- III. The looks of the unfinished painting** (group, mimicking and photographing, 5-10 minutes)

1. The sounds of one missing painting

In the room a lot of sounds can be heard. The sounds seem to come from the exhibited objects..

The question

What animal painting is missing?

The assignment (individual and group, listening and searching)

Every family member hears another sound on the Mystery Game device. Follow the sound towards an object in the AR exhibition. Make a picture of the object that makes the sound. Share the picture from your device with the pictures of the other family member(s) and find out how the missing painting looked like.

Hints

A(n) stuffed animal (fur) will light up in the AR if the individual asks for a hint.

The answer

There is not one right or wrong answer, but the pictures made by the individuals will be grouped into one animal collage automatically (the device knows which person got what sound and thus where the picture fitting to that sound should be placed in a pre-made frame in the Mystery Game device). The collage that is made by the family pictures can be compared to the 'answer collage' by the device. A percentage score will be given on how well the assignment is done. If the family disagrees with the score, they can rank their own collage on how well it looks like the 'answer collage'.

[Here a collage of 2,3, or 4 (depending on the amount of participating family members) will be shown. Beside that collage an example of a collage made by the family will be shown (with a picture made in another perspective for example)]



Het aardse paradijs met de zondeval van Adam en Eva, Jan Brueghel & Peter Paul Rubens

2. Feeling one of the missing paintings

There are a lot of stuffed animals and furs / skins in the Brazilian exhibition. In the device some (5) of the furs/skins are processed on the device. You can touch and feel them here:

[Here a picture of the device with an arrow pointing at the 3D printed furs / skins on the device will be shown]

In the 17th century exotic stuffed animals were used as 'model' for paintings. In room 2 of the museum the painting Het Aardse Paradijs met de Zondeval van Adam en Eva by Jan Brueghel & Peter Paul Rubens can be seen. It can also be seen in the picture. As you might understand a lot of stuffed animals were used in order to make this painting..

The question

What animal painting is missing based on the furs/skins you touched and the painting Het Aardse Paradijs?



The assignment (group, touching and collage making)

Drag the animals that correspond to the furs / skins you touched from the painting on the device to the blank box on the device. Put them in an aesthetically pleasing composition.

Hints

The animal furs / skins in the device are 3D printed parts of a snake skin, fish skin, tiger fur, alligator skin and tortoise skin.

Light-up the animals in Het Aardse Paradijs if the family asks for it.

The answer

There is not one right answer (as families can decide themselves upon the composition of their collage), but the collage that is made by the family can be compared to the 'answer collage' in terms of if the 5 animals are right (the device measures this) and how beautiful the family thinks their collage is compared to the answer collage (let them rank it themselves).

[Here an example collage with 5 animals will be shown]

3.The looks of the unfinished painting

One painting seems unfinished. Though it might not become finished in terms of how it was supposed to look like, as a family you might be able to make the painting more vivid.

The question

Could you finish the painting?

The assignment (group and individual, mimicking and photographing)

The outlines of some figures in the painting can be seen (in the AR simulation). The painting can be finished if each individual mimics one of the figures while the others photograph it. An individual can choose a figure (animal) to mimic by pushing the empty outline on the device.

Hints

If one member is not able to mimic a figure he or she can make the pictures or help the other family members in mimicking the figures. Another family member can mimic two figures in that case.

If a family member cannot make pictures, he or she can mimic an extra figure instead or help other family members in mimicking the figures.

The answer

Depending on the amount of family members, more figures can be chosen to mimic.

The empty outlines will be filled with outlined photographs of the family members. Face recognition and face location recognition give a score to the finished painting (%) and thereby indicates if the answer is correct or not.

[Here an example outline of the screen (where a person should fit him/herself in) will be shown]

A33. Feedback on the concept from Mauritshuis employees.

MEETING **B**

10 december 2019

10 december 2019

Agenda.

- 14.00-14.05 Binnenkomst
- 14.05-14.10 Herhaling van de vorige sessie
- 14.10-14.15 Idee clusters
- 14.15-14.35 Idee keuze + uitleg
- 14.35-14.55 Brainstormen rondom idee
- 14.55-15.00 Opmerkingen + uitloop

De visie.

I want that a visit to the Mauritshuis becomes like an exciting exploration of a goldmine.

Corridor systems give confidence and guidance to curious families that decide to walk autonomously through the goldmine. When gold is discovered, it can be subtracted from the mine and taken home as a reminding reward to proudly share with others.

Challenging, Sensory stimulating Story-telling Independence for the child Confidence for the parent

Herhaling.

De sessie

Inverse Brainstorm + HKJ's

3 favo ideeën + 8 favo ideeën

Herhaling.

Inverse Brainstorm
3 favo ideeën

Museum scanner

Winkel bekijken vs Collectie kopen *2

Herhaling.

Inverse Brainstorm
3 favo ideeën

Het lig museum

kunst hangt te hoog → kunst hangt aan het plafond *1

Herhaling.

Inverse Brainstorm
3 favo ideeën

De route robot

Zelf route bepalen vs Route laten bepalen door een robot *1

Herhaling.

HKJ's
8 favo ideeën

Een welkomstspel bij binnenkomst

Herhaling.

Alle zintuigen inzetten

HKJ's
8 favo ideeën

Herhaling.

ieder(e) familie(lid) krijgt een opdracht & een (escape room) detective spel

HKJ's
8 favo ideeën

Overkoepelend thema.

Het gebouw De collectie Schildertechnieken Jijzelf

De Papegaai

12 zalen gereconstrueerd.

Het gebouw De collectie Schildertechnieken Jijzelf

De Papegaai

Zaal 1	Zaal 2	Zaal 3	Zaal 4	Zaal 5	Zaal 6	Zaal 7	Zaal 8
Discriminatie, diversiteit & inclusiviteit	Empathie	Liefde & samenzijn	De dood	Autoriteit, democratie & onafhankelijkheid	Eiketten, normen & waarden	Wetten & veiligheid	Duurzaamheid
Zaal 9	Zaal 10	Zaal 11	Zaal 12	Zaal 13	Zaal 14	Zaal 15	Zaal 16
Oorlog	Comfort & mindfulness	Kracht & beïnvloeding	Sociale sharing & individualisme	Educatie en diens invloed op welvaart	Ironie, familie & vriendschap	Religie, de betekenis van het leven, obsessies & privacy	Nieuwsgierigheid & voorspelbaarheid

Herhaling.

lets voor kinderen wat volwassen niet kunnen & kind als expert/kunstenaar inzetten

HKJ's
8 favo ideeën

Herhaling.

Hoogtepunten voor kinderen & walkie-talkies

HKJ's
8 favo ideeën

The Mystery.

Case study

• Zaal 12.

The Mystery.

Case study

• Zaal 12.

En verder..

10 ideeën uit individuele brainstorm

- Morfologische kaart
- Analogieën en metaforen
- Vrije associatie
- Synectics

5 idee clusters.

Idee cluster 3. Het Mysterie Spel

- Detective spel
- Welkomstspel
- Ieder(e) familie(lid) krijgt een opdracht

The Mystery.

Case study

• Zaal 12.

The Mystery.

Case study

- Interieur:
 - Expositiezaal;
 - Feestzaal;
 - Schilderijen met Venus en Laman;
 - Schilderijen van de Tiergarten in Kleeft.
- Leerthema:
 - Sociaal delen en individualisme.

Hulp,

Het scenario

- Bij aanschaffing van het pakket indiceert de familie hun agenda:
 - Hoeveelheid tijd;
 - Gewenste kunstwerken of zaal/zalen;
 - Gewenste leerthema.

Hulp,

Het scenario

- Bij aanschaffing van het pakket indiceert de familie hun agenda:
 - Hoeveelheid tijd;
 - Gewenste kunstwerken of zaal/zalen;
 - Gewenste leerthema.
- Optioneel:
 - Hoeveelheid voorkennis per familielid (+ leeftijden);
 - Hoeveelheid energie.

5 idee clusters.

Het gebouw De collectie Schildertechnieken Jijzelf

De Papegaai

Zaal 1	Zaal 2	Zaal 3	Zaal 4	Zaal 5	Zaal 6	Zaal 7	Zaal 8
Discriminatie, diversiteit & inclusiviteit	Empathie	Liefde & samenzijn	De dood	Autoriteit, democratie & onafhankelijkheid	Eiketten, normen & waarden	Wetten & veiligheid	Duurzaamheid
Zaal 9	Zaal 10	Zaal 11	Zaal 12	Zaal 13	Zaal 14	Zaal 15	Zaal 16
Oorlog	Comfort & mindfulness	Kracht & beïnvloeding	Sociale sharing & individualisme	Educatie en diens invloed op welvaart	Ironie, familie & vriendschap	Religie, de betekenis van het leven, obsessies & privacy	Nieuwsgierigheid & voorspelbaarheid

Mystery of the Dome Mystery of the Brazilian Exposition Mystery of the zoo

5 idee clusters.

Het gebouw De collectie Schildertechnieken Jijzelf

De Papegaai

Zaal 1	Zaal 2	Zaal 3	Zaal 4	Zaal 5	Zaal 6	Zaal 7	Zaal 8
Discriminatie, diversiteit & inclusiviteit	Empathie	Liefde & samenzijn	De dood	Autoriteit, democratie & onafhankelijkheid	Eiketten, normen & waarden	Wetten & veiligheid	Duurzaamheid
Zaal 9	Zaal 10	Zaal 11	Zaal 12	Zaal 13	Zaal 14	Zaal 15	Zaal 16
Oorlog	Comfort & mindfulness	Kracht & beïnvloeding	Sociale sharing & individualisme	Educatie en diens invloed op welvaart	Ironie, familie & vriendschap	Religie, de betekenis van het leven, obsessies & privacy	Nieuwsgierigheid & voorspelbaarheid

Mystery of the Dome Mystery of the Brazilian Exposition Mystery of the zoo

The doom of the dome
The look of the dome
The function of the dome

Setting-up the exhibition
The wooden roof

The sounds of the missing painting
Feeling one of the missing paintings
The looks of the unfinished painting



The Mystery.

Opdrachten

- Mystery 1: The Mystery of the Dome;
- I. The doom of the dome*** (group, logical reasoning, 5-10 min)
- II. The look of the dome* (individual, drawing, 5-10 min)
- III. The function of the dome**** (individual and group, searching, 15 min)

The Mystery.

Opdrachten

- Mystery 2: The Mystery of the Brazilian Exhibition
- I. Setting-up the exhibition*** (individual, puzzle, 10 min)
- II. The wooden roof* (group, storytelling, 5-10 min)

The Mystery.

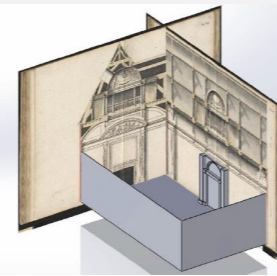
Opdrachten

- Mystery 3: The Mystery of the Zoo
- I. The sounds of a missing painting*** (individual and group, listening, searching and photographing, 5-10 min)
- II. Feeling one of the missing paintings** (group, touching and collage making, 5-10 min)
- III. The looks of the unfinished painting** (group, mimicking and photographing, 5-10 min)

The Mystery.

Uitwerking

- iPad app met AR reconstructie(s) van de zaal (van vóór 1704):



Vragen !

- Tijdens:
Wat zou een leuk verhaal zijn voor de papegaai?

Vragen !

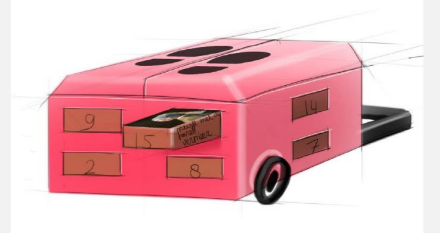
- Achteraf:
Wat is de beloning voor het oplossen van (delen van) de mysteries?

Einde!

Idee clusters.

- Hoogtepunten voor het kind
- Het kind zelf iets laten kunnen

1. The Cart



Opmerkingen & ideeën ?!

- Het concept
- De papegaai
- De zaalkeuze
- De uitwerking (AR app, opdrachten)

Vragen !

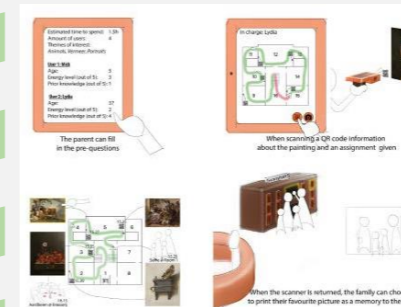
- Vooraf:
Waarom moeten families het Mysterie Spel gaan doen?

Idee cluster.

- Museum scanner
- Route robot



2. The Torch

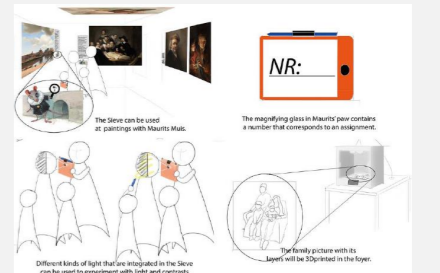


Idee clusters.

- Museum scanner
- Kind als expert



4. The Sieve



Vragen !

- Tijdens:
Hoe kun je met één iPad zorgen voor goede groepsdynamiek?
-> individuele devices?

Vragen !

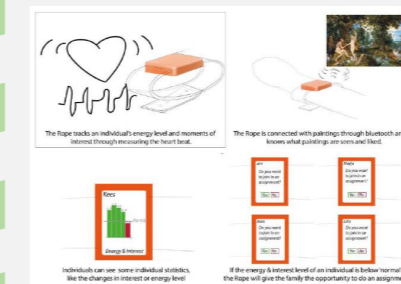
- Tijdens:
Hoe kun je het leerthema verwerken in de opdrachten?

Idee clusters.

- Walkie-talkies

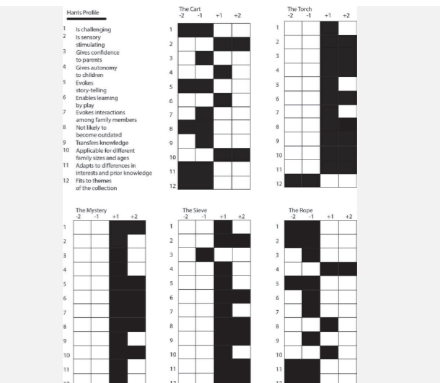


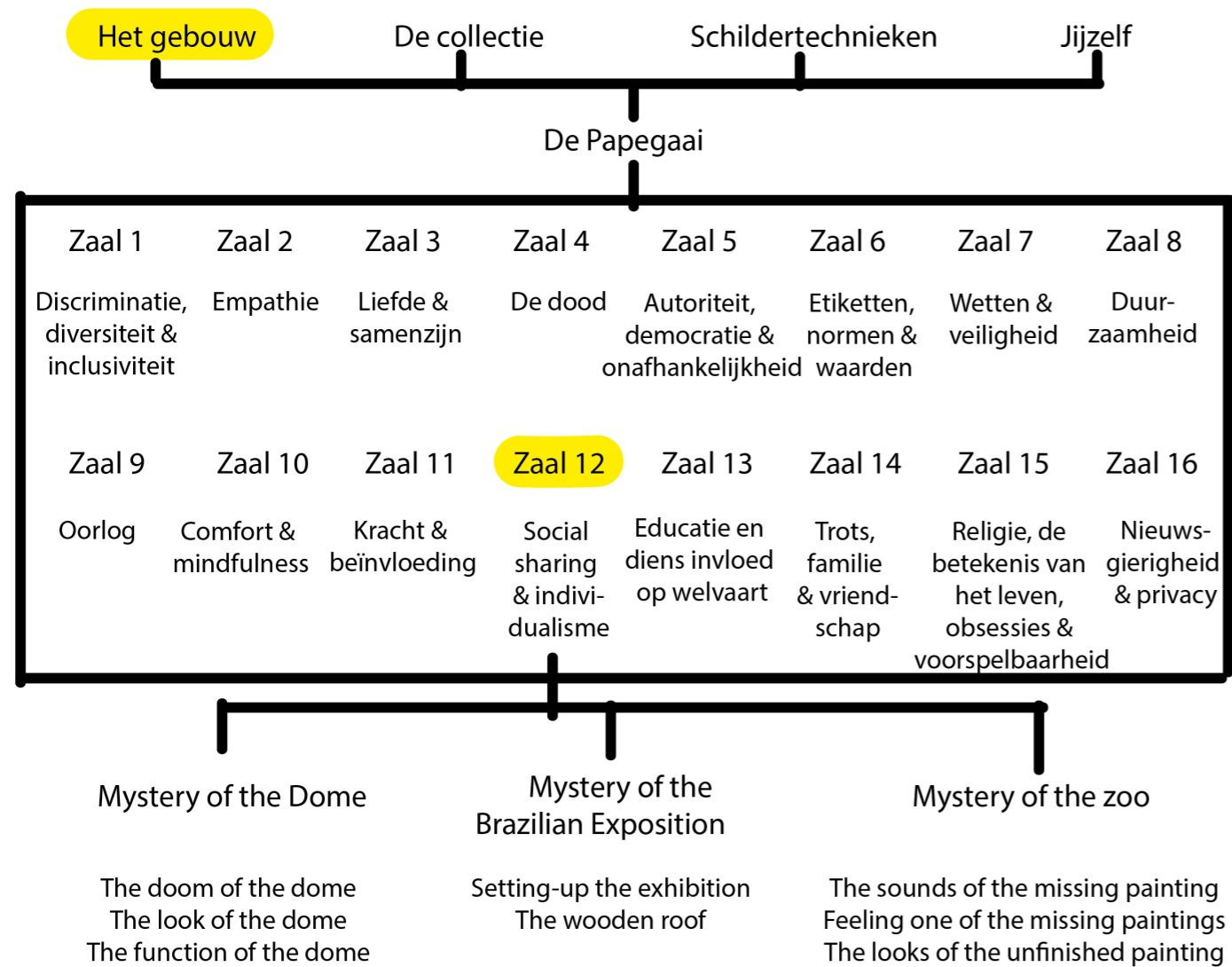
5. The Rope



Idee keuze.

Harris Profile





The feedback

Results

Wanneer zouden families het concept aanschaffen?

- Als ze de vorige keer al de collectie hebben bekeken en nu iets anders willen zien dan Het Meisje met de Parel of iets anders willen leren over het museum.
- Als ondersteuning aan ouders; om hen meer zekerheid en begeleiding te geven om het Mauritshuis met kinderen te bezoeken.
- De titel: Ontdek het Mauritshuis / een reis door het Mauritshuis / op expeditie in het Mauritshuis lokt mensen misschien meer aan.
- Dit concept helpt ook met een verbeterde doorstroming door het museum: niet iedereen zal dezelfde route (met alleen hoogtepunten bijvoorbeeld) meer lopen.
- Het is fijn dat er iets ontwikkeld wordt dat niet afhankelijk is van de collectie die er hangt.

Waar moet men het nieuwe concept aanschaffen?

- Leuk om het uit een locker te laten halen met een code! Hierin kan dan ook een automatisch oplaadsysteem verwerkt zitten. Die hebben wel al.
- Idee: De familie kan een code voor een kluis krijgen waarin de iPad af te halen is. Dit is gelijk een spannend begin van het spel.

Hoe kun je zorgen voor een fijne groepsdynamiek met één iPad en zowel groeps- als individuele opdrachten?

- Ik zou niet te veel opdracht mogelijkheden geven, maar liever één opdracht met verschillende lagen: dus één laag is geschikt voor het jongste kind en een andere laag voor de ouders en weer een andere voor een iets ouder kind. Voorbeeld: Wat de functie van de koepel is geweest zou in de eenvoudigste variant

een zoekplaatje kunnen zijn. In een moeilijkere variant kan het dan het zoeken tussen de AR voorwerpen zijn.

- In Arnhem hadden ze een doorgeef multimedia tour, waarbij steeds één familielid in charge was van de device. Dat werkte goed; geeft iedereen een rol en niet één iemand hoeft de hele tijd rond te lopen met de iPad.
- Je zou elk individu een tijdsgebonden opdracht kunnen geven of door kunnen laten wisselen om de zoveel minuten.
- De iPad moet beperkt geluid afgeven aan andere bezoekers. Af en toe een geluid is oke. Of het geluidniveau moet zacht staan, waardoor de familie er dicht omheen moet staan.
- Kinderen weten al snel hoe hun naam geschreven wordt. Als dit in grote letters op het scherm komt wordt de toet én persoonlijker én komt er een fijne afwisseling.

Hoe kan ik de leerthema's per zaal invoegen in het verhaal?

- 16 leerthema's is erg veel. Plus sommige mensen vinden het niet fijn om over zulke zware onderwerpen (zoals de dood) te praten met hun jonge kinderen. Er zitten ook al stiekem leerthema's verwerkt in het doen van de opdrachten en het verhaal kan daarbij helpen. Dit geeft al genoeg educatie in verhouding tot hoe leuk het is.
- Het spel moet uitlokken dat de kinderen vragen gaan stellen die de ouders dan kunnen beantwoorden.
- Het kan interessant zijn om in te haken op de thema's van de wisselende tentoonstelling in de permanente collectie.

Wat zou een leuke naam / verhaal zijn omtrent de papegaai verteller?

- Pieter papegaai is een leuke naam, aangezien de ontwerptekeningen van zaal 12 door Pieter Post zijn gemaakt. En het feit dat de papegaai een pratend dier is, oud wordt en dus de verhalen van vroeger kan vertellen is logisch. Leuk ook dat er papegaai voorkomt in sommige schilderijen, zoals het Aardse Paradijs (welke bijna nooit van zaal wordt gehaald). Ook de combinatie met Maurits Muis, de natuurlijke vijand, geeft extra verhaal.
- Ik zou in enkele zalen of zelfs alleen in zaal 12 gebruik maken van AR. Als het in elke zaal gebeurt verdwijnt het WOW effect snel.
- De huidige collectie moet wel betrokken zijn in het spel. Misschien is het leuk om met de hoofdcurator Quentin Buvelot het erover te hebben in hoeverre alles reëel moet zijn. In zaal 12 zou zo'n betrekking bijvoorbeeld al kunnen zijn om de vraag te stellen hoe De Stier van Paulus Potter binnen is gekomen. Of bij het expositie-ontwerp spel zou je al kunnen zorgen dat de expositie moet worden ingericht maar dat één schilderij van nu erin moet hangen.
- Heb het met Quentin erover wat het idee is achter de schilderij plaatsingen zoals ze huidig hangen.

Wat zou een beloning kunnen zijn voor de families na gebruik van het pakket?

- De sense of accomplishment zorgt al voor een beloning; het feit dat de familie iets nieuws heeft geleerd en gedaan.



Conclusions

The value of the concept

The concept is seen as valuable, mainly for people that already know the collection (partly) or want to see / learn something new about the museum.

Moreover, the concept was seen as support for both the parents and the museum: the guiding aspect could stimulate an improved and more comfortable visitor flow in the museum.

The reward of using the concept would be the sense of accomplishment.

The learning themes

It is noted to leave out multiple assignments and one learning theme per room of the Mauritshuis, as it would possibly make the visit too overwhelming for families. According to the employees the concept already provides enough education and moreover: not all parents like to teach / talk with their children about subjects that are perceived as difficult to talk about, like 'death'. Eventually the themes could be put in the storyline in a nuanced way. This could attract children to ask question and gives the parents a connection point.

Based on this feedback it is chosen to focus on only one mystery in room 12. The division of the mysteries among other rooms of the Mauritshuis can be seen in Appendix A34.

The form

It is advised to make one family member in charge of the device at a time, to give everyone a role, keep the family together and ensure that everyone has to carry the device at least once. This can be time dependent and can be incorporated in the story through, for example, a flame that starts small but turns into a fire on the

screen of the device.

It is furthermore mentioned to only have augmented reality in room 12, to keep its WOW effect. AR is most interesting in this room, as one architectural part (the dome) cannot be recognized in the current building anymore. AR can make this part viewable and more tangible again. The other rooms could be reconstructed through movies, drawings and animations. Lastly it is advised to have layered assignments to be suitable for different ages. An example is hints that start easy but become more and more difficult or vice versa.

The story

It is noted to connect the story to the painting collection of room 12, to ensure people would not miss this part of the museum that is seen as important by the organisation. Main curator of the Mauritshuis (and writer of the book *Het Gebouw*, that is being used as input for the storyline), Quentin Buvelot, mentioned that there is no factual link between the room 12 of 1704 and the current collection, but a small link can be made with the fact that some important landscape paintings can be found in the current room 12, while in 1704 the room was stuffed with big Tiergarten paintings.

The paintings that are currently placed in room 12 can be seen in Appendix A35.

The name of the parrot

The parrot narrator is received positively and is seen as a logical choice (with the nature of parrots being talkative and becoming old). The employees like that parrots can be seen on some permanently exhibited paintings too. However, it is noted

that the narrator parrot should get a name to make it more personal. Pieter Papegaai (or Peter Parrot) was mentioned as possible name, since the architectural drawings of the Mauritshuis were made by Pieter.

Maintenance

It is noted that the Mystery concept can be low(er) in maintenance compared to the current family-do-package, as it could be picked up from a locker that automatically recharges it. The locker can also be part of the exciting experience, since a code is needed to open the locker before starting to solve mysteries. Another way of improved maintenance is that the Mystery device does not (solely) depend on the collection and thus can stay updated more easily.

A34. Dividing the Mysteries of the Dome among other rooms.

Current (see Appendix A32)

Room: 12

Mystery: Mystery of the Dome
Assignment: Doom of the dome
Explanation: An assignment where a family group should logically reason who caused the fire that made the dome disappear forever

Room: 12

Mystery: Mystery of the Dome
Assignment: The look of the dome
Explanation: An assignment where each individual within the family has to draw how the interior / ornaments of the dome might have used to look like

Room: 12

Mystery: Mystery of the Dome
Assignment: The use of the dome
Explanation: An assignment where the family has to search for objects in the room (in two different AR reconstructions) that help to indicate the two functions of the dome

Room: 12

Mystery: Mystery of the Brazilian Exposition
Assignment: Setting up the exhibition
Explanation: An assignment where the family has to recreate the Brazilian exhibition (by dragging and dropping objects from an inventory to a top view of the room) in an as logical ordering as possible

New

Room: 14

Mystery: Mystery of the Fire
Assignment: Doom of the room
Explanation: An assignment where a family group should logically reason who caused the fire that started in this room in 1704

Room: 16

Mystery: Mystery of the Clock
Assignment: Time is ticking
Explanation: An assignment where each individual within the family has to draw how the clock on the ceiling of the room might have used to look like originally / alternatively

Room: 12

Mystery: Mystery of the Dome
Assignment: The use of the dome
Explanation: An assignment where the family has to search for objects in the room (in two different AR reconstructions) that help to indicate the two functions of the dome

Room: 5

Mystery: Mystery of the Furniture
Assignment: Redecorating the room
Explanation: An assignment where the family has to recreate the room (by dragging and dropping objects / furniture from an inventory to a top view of the room) in an as logical ordering as possible



Current (see Appendix A32)

Room: 12
Mystery: Mystery of the Brazilian Exposition
Assignment: The wooden roof
Explanation: An assignment where the family has to come up with a story about what can be seen on the wooden roof that used to be in the room before 1704

Room: 12
Mystery: Mystery of the Zoo
Assignment: The sounds of the missing painting
Explanation: An assignment where each individual family member hears another sound and should look for -and photograph the corresponding animal inside the room interior. Putting the photographs of each individual together recreates the missing painting

Room: 12
Mystery: Mystery of the Zoo
Assignment: Feeling one of the missing paintings
Explanation: An assignment where the family has to feel 3D printed textures of animals inside the room and find the corresponding animals on the painting *Het Aardse Paradijs*. The animals can be dragged and dropped on the device and should be put in a pleasing composition

Room: 12
Mystery: Mystery of the Zoo
Assignment: The looks of the unfinished painting
Explanation: An assignment where each individual family members has to mimic a figure of a painting while another member photographs it. If all figures are mimicked, the loose photographs can be put together and made into one painting

New

Room: 9
Mystery: Mystery of the Ceiling
Assignment: The wooden roof
Explanation: An assignment where the family has to come up with a story about what can be seen on the wooden ceiling that, like the decorated ceiling of room 16, used to be in room 12 before 1704

Room: 13
Mystery: Mystery of the Sound
Assignment: The sounds of the missing painting
Explanation: An assignment where each individual family member hears another sound and should look for -and photograph the corresponding object/ animal on a painting. Putting the photographs of each individual together recreates the missing painting

Room: 2
Mystery: Mystery of the Zoo
Assignment: Feeling one of the missing paintings
Explanation: An assignment where the family has to feel 3D printed textures of animals inside the room and find the corresponding animals on the painting *Het Aardse Paradijs*. The animals can be dragged and dropped on the device and should be put in a pleasing composition

Room: 8
Mystery: Mystery of the Skates
Assignment: The looks of the unfinished painting
Explanation: An assignment where each individual family members has to mimic a figure of the painting *Ijsvermaak*, while another member photographs it. If all figures are mimicked, the loose photographs can be put together and made into a finished painting

A35. Paintings in room 12.



Gezicht op kasteel Bentheim, Jacob van Ruisdael.



Gezicht op Haarlem met bleekvelden, Jacob van Ruisdael.





Berglandschap met waterval, Roelant Roghman.



Riviergezicht met kerk en veerpont, Salomon van Ruysdael.



Boslandschap met boerenhoeven, Meindert Hobbema.



Winterlandschap bij Arnhem, Salomon van Ruysdael.



Riviergezicht met een kerk en boerderij, Jan van Goyen.





Zeegezicht met schepen, Jan van de Cappelle.



Strandgezicht, Simon de Vlieger.



Schepen voor de kust, Jan van de Cappelle.



Italiaans landschap, Jan Both.



Italiaans landschap met een jonge herder, spelend met zijn hond, Karel Dujardin.



Portret van Paulus Potter, Bartholomeus van der Helst.





Zelfportret, Paulus Moreelse.



Portret van man, Jacob Adriaensz Backer.





Portret van een jonge man
(vermoedelijk Louis Trip junior),
Ferdinand Bol.



De stier, Paulus Potter.



Vee in de weide, Paulus Potter.





Ganzen en eenden, Melchior d'Hondecoeter.



Kippen en eenden, Melchior d'Hondecoeter.



Boeren en vee bij de Merwede, Aelbert Cuyp.



Ruitersportret van Pieter de Roovere, Aelbert Cuyp.





De opvoeding van Zeus, Nicolaes Pietersz Berchem.



Apollo omringd door negen muzen, Jacob de Wit.



De roeping van Mattheus, Nicolaas Pietersz Berchem & Jan Baptist Weenix.



Optrekkend leger te midden van Romeinse ruïnes, Jacob van der Ulft.

A36. Possible sensors for indoor navigation.

iBeacons

The small, low-energy Bluetooth devices could be placed in each exhibition room and measure the amount and location of mobile device signals in the room. However, Boy van den Hoorn (head of art handling and exhibition technology of the Mauritshuis) mentioned that iBeacons were once used in the museum as way of sending extra information to visitors, but were found to be inaccurate in locating in which room the visitor was. According to mobidev.biz and dzone.com at least three iBeacons are required for triangulation (locating a device) more accurately, but still people and walls can block the signals. Concluding: not only at least three iBeacons per room would be needed, making it quite an investment in material, installation and maintenance, but also the accuracy of them needs to improve for the concept to work. For this, the Mauritshuis will be dependent on technology development. There is a possibility that new (and better) technologies will replace iBeacons in the meantime.

IoT devices

Internet of Things (IoT) devices, any device that can connect to the internet, can work as sensor too. For example, the CCTV security cameras of the Mauritshuis could work as IoT devices. One camera could be used per room, not only for security purposes, but also to locate a specific iPad

and send the iPad to the right location based upon that. Another functionality is that the CCTV camera could picture the people in a room in real time, connect the image to an algorithm in the Cloud, and by doing so measure the crowdedness in that room. This data can be used to navigate the family to a more quiet room. Though cameras can be seen as threat to the privacy of visitors, it should be noted that CCTV security cameras are already being used in the museum and that the data obtained by them will not be shared to individuals. The fact that there already are cameras in the building also means that no more visible adjustments need to be made to the building, as wished by the organisation. This IoT technology is growing and making buildings more and more 'smart'.

ARKit

According to dzone.com and mobidev.biz the newest technology for location tracking and indoor (AR) navigation is found to be Apple's ARKit. With AR markers being placed visibly every 50 meter, the iPad camera can recognize the exact location of the family in the building. An example of an AR marker could be a sticker of Peter Parrot in each dooropening. This would change the looks of the building, but a positive remark is that these markers could fit to the theme of the concept and likewise give the museum more of a family /

child friendly look. If a sticker as such is unwished, paintings might also be used as markers, like the painting de Stier in room 12.

Another option is Apple's Indoor Maps Program (<https://register.apple.com/indoor>) which uses the existing Wi-Fi infrastructure and radio frequency (RF) patterns on the Wi-Fi access point to determine the location of the iPad. By creating an indoor map with the Indoor Mapping Data Format (IMDF), connecting this via the Wi-Fi infrastructure to render on the iPad, live locations of families can be seen. By integrating AR view, families can be guided through the building. The ARKit technology is still in development, but might be an accurate outcome for the navigation function of the concept.

For crowd detection, again, detecting RF on the Wi-Fi access point could be used. In that case the Wi-Fi access point can count the amount of Wi-Fi devices that are connected to it. But for an accurate count of the amount of people in a room, each person should wear a device with Wi-Fi connection in that case. However, children often do not wear a device as such and some people simply do not put on Wi-Fi in a museum.

A37. Estimation of the hardware, software –and labour costs.

Hardware

iPad 11' Pro and child proof cover The Mauritshuis already makes use of iPads with the proposed child proof cover in their educative programme, but these are not the newest version and thus might not support the newest software. Therefore new / extra iPads and covers will be needed for the implementation of the concept.

Though iPads are currently not given to individual families that visit the museum, the cover proved to give 5 years of protection to the iPad after 5 years of use in the educative programme. Thereby it can be concluded that the concept will be quite durable when used a similar amount of time and on a likewise irregular basis as the iPads in the workshop place.

A new iPad 11 Pro currently costs 1069 euro and apple care guarantee costs 139 euro for two years (apple.com). The child proof cover costs 29.95 euro (bol.com).

Sensors

For the indoor navigation the existing Wi-Fi infrastructure of the Mauritshuis can be used. The costs for eventual AR markers are negligible.

For crowd detection new (smart) CCTV cameras might be required, costing between 20-600 euro per piece (depending on the quality and bulk size).

Software and Labour

The storyline and (sub-)mysteries To get knowledge about the exact looks of the historic Mauritshuis and what story to tell to families, a collaboration should take place between experts on the Mauritshuis building (and/or similar buildings of the 17th century) and a storyteller. After investigating the actual looks of the building of before 1704, the known facts about this should be transferred in a story / (sub-)mysteries in a fun, interesting and understandable way for families.

Experts on the building can be found internally. A professional content writer would cost about 30000 euro a year or 17.50 euro/hour on average (payscale.com).

Reconstructions

After knowing the contents of the rooms, the rooms need to be reconstructed truthfully. For room 12 the room models can be made in any CAD program (like Rhinoceros, SolidWorks and/or Maya). The other rooms can be reconstructed through illustrations for in the (animation) video (requiring an illustration program, like Adobe Creative Cloud).

An illustrator would cost 37000 euro per year or 30 euro/hour on average (payscale.com). For the models, anyone proficient in CAD modelling can be approached. AR model and indoor navigation For the reconstruction of room 12 in AR and the AR indoor navigation, someone who is

proficient in working with Apple's relatively new AR software called Reality Composer (launched June 2019), ARKit, MapKit JS and the programming language Xcode is needed. These software programs are free to use when an Apple Developer licence is bought (99 USD/year; apple.com). The person could be an application developer (see 'The App') and eventually work together with a UX/UI designer that decides upon a clear interface of the app (a 34900 euro/year; payscale.com).



The App

For the application, that resembles the story, assignments, reconstructions and AR (reconstruction and navigation), an application developer is needed. According to the VR zone of the TU Delft, an application developer with expertise on the aforementioned software would cost about 120% of a regular application developer, as the software is relatively new, making it hard to find a proficient developer. The salary of an application developer in the Netherlands as such would be 42494 euro per year (Payscale.com) * 120% = 50992.80 euro per year or 20.50 euro per hour * 120% = 24.60 euro per hour. The development of the app and the indoor navigation will take about 6 months when all content (the story, videos / animations and models) are available via the other members of the project group. This is based on an estimation of the application development company Savvy Apps. Implementation of the sensors and crowd sensing When all content is developed the only thing that lasts is the implementation of it in the museum. The lockers in the foyer should be made ready to store / charge the iPad and the issuing system should be thought through.

Eventually new CCTV cameras and Wi-Fi access points should be installed in the building and connected to the Cloud in order to sense the iPads and crowds with the help of the algorithm. This algorithm can be written by a software developer / computer scientist, who has an average hourly salary of 16.61 euro or 46118 euro per year in the Netherlands (Payscale.com).

At the end the concept needs to be tested before final uses.

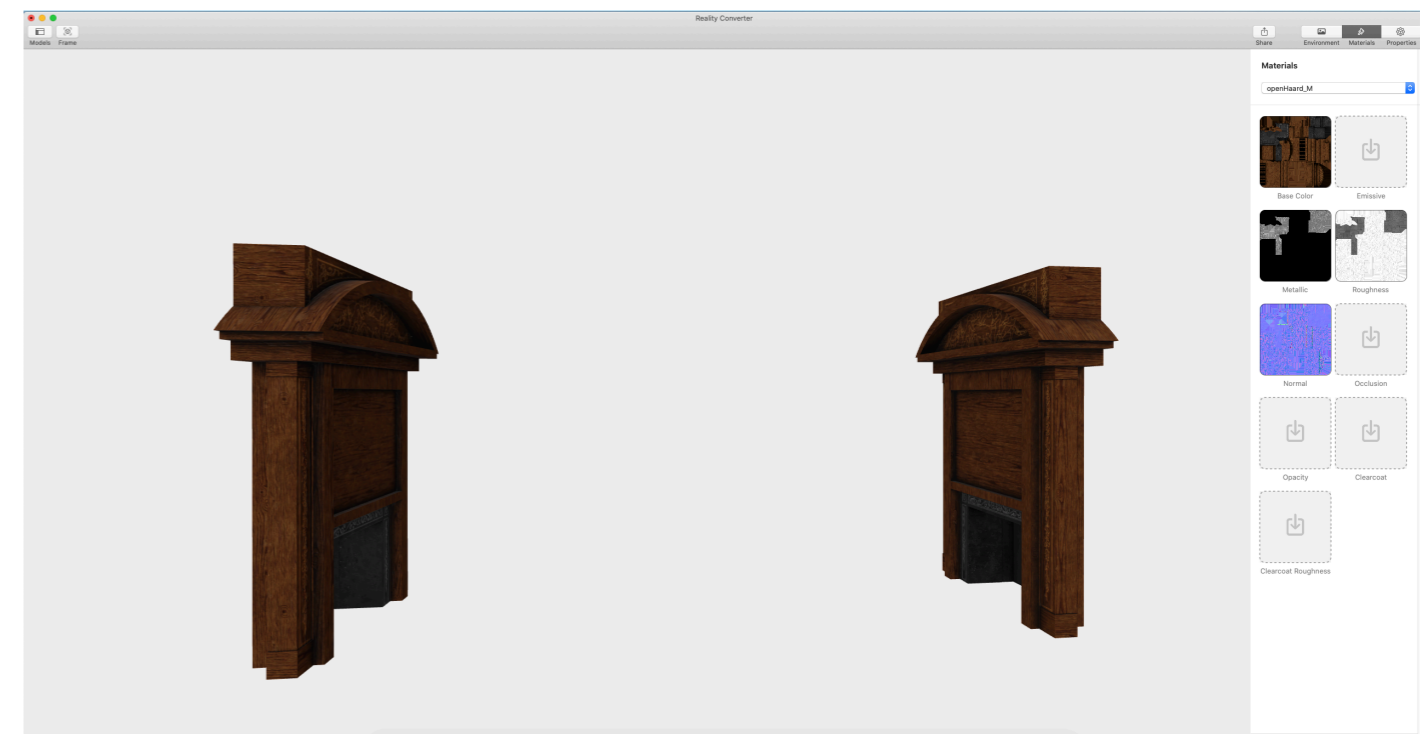
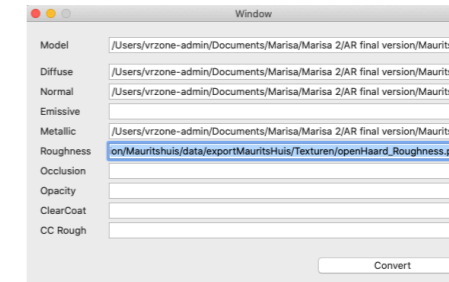
Total sum

- If fifteen new iPad 11" Pro's with child proof cover and guarantee for two years would be bought, it would cost about 18570 euro (spread over 5 years of use).
- If 16 new CCTV security cameras would be bought (one for each room) with a price of about 300 euro / piece, it would cost 4800 euro, estimating that these can also be used 5 years.
- By adding the year salaries of the described external team and dividing it in half (for a project of half a year) an estimation of labour costs would be about 100.000 euro.

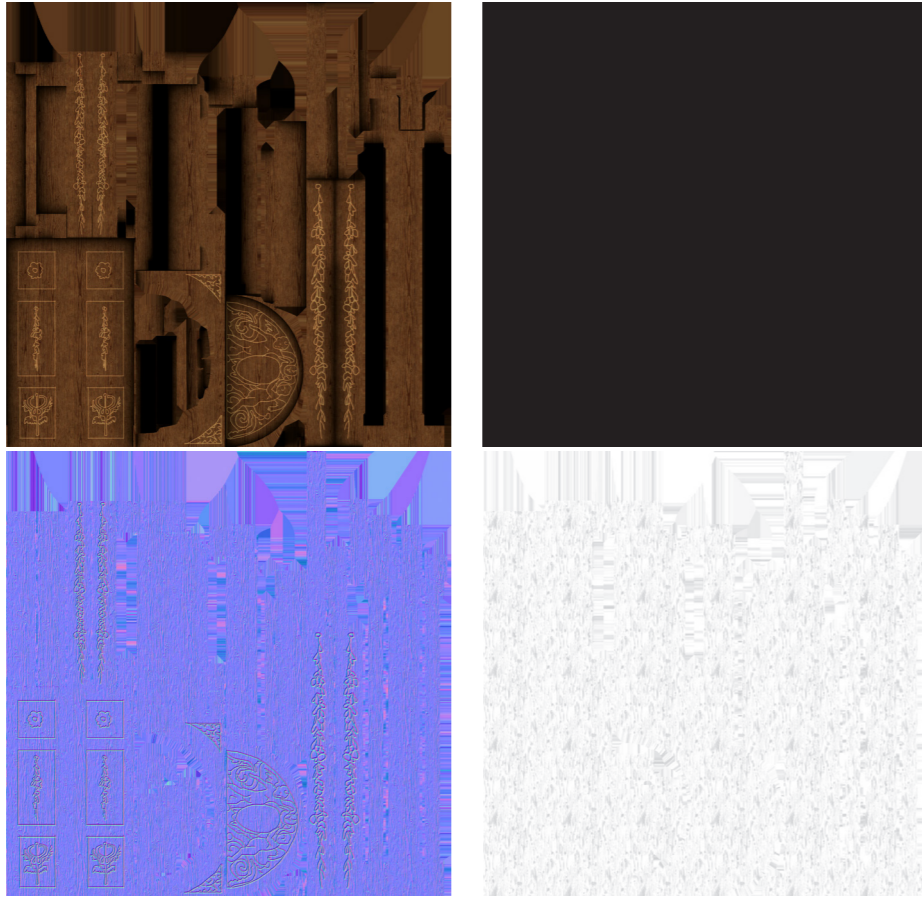
Adding the costs, the development of the concept would cost **about 125.000 euro**, excluding costs for internal employees, software licenses and installing the hardware. It should be noted that this estimation is for a Mystery Game concept 1.0 version and thus eventual (technology) errors or extensions of the project are not included. This estimation resembles the findings of Savvy Apps (2020), however, they state that development of a professional tablet app is more likely to cost at least 250.000 dollar (**about 231.000 euro**).

A38. Converting the Maya files into Reality Composer.

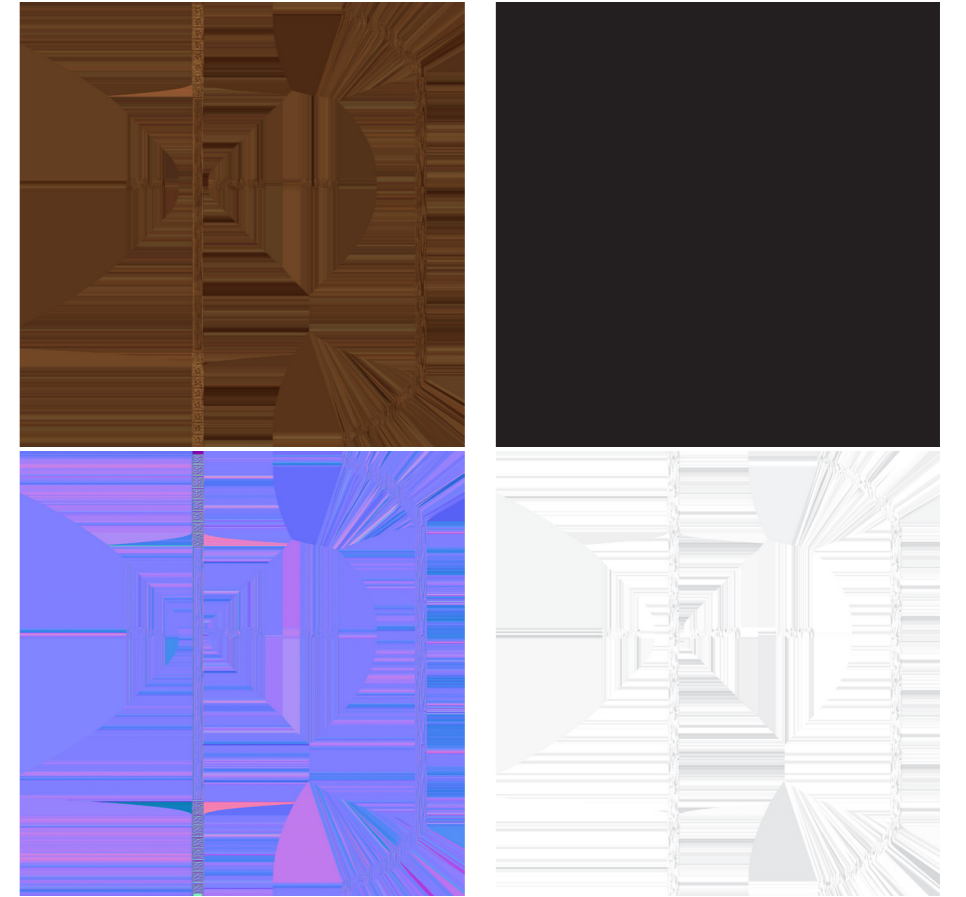
In order to get the models with the material maps in Reality Composer, the Maya output (.fbx and .png files, see figures on pages 246-248) needed to be converted into an .USDZ file. Initially the custom-made .fbx converter, made by the VR Zone, was used for this (see the figure), but Apple recently launched their own converter on January 13, 2020 (<https://developer.apple.com/news/?id=01132020a>). In the converter, the .fbx model could be imported and through touching the 'Materials' button the material maps (colour, roughness, metalness and normal) and eventually a transparency could be added (see the figure).



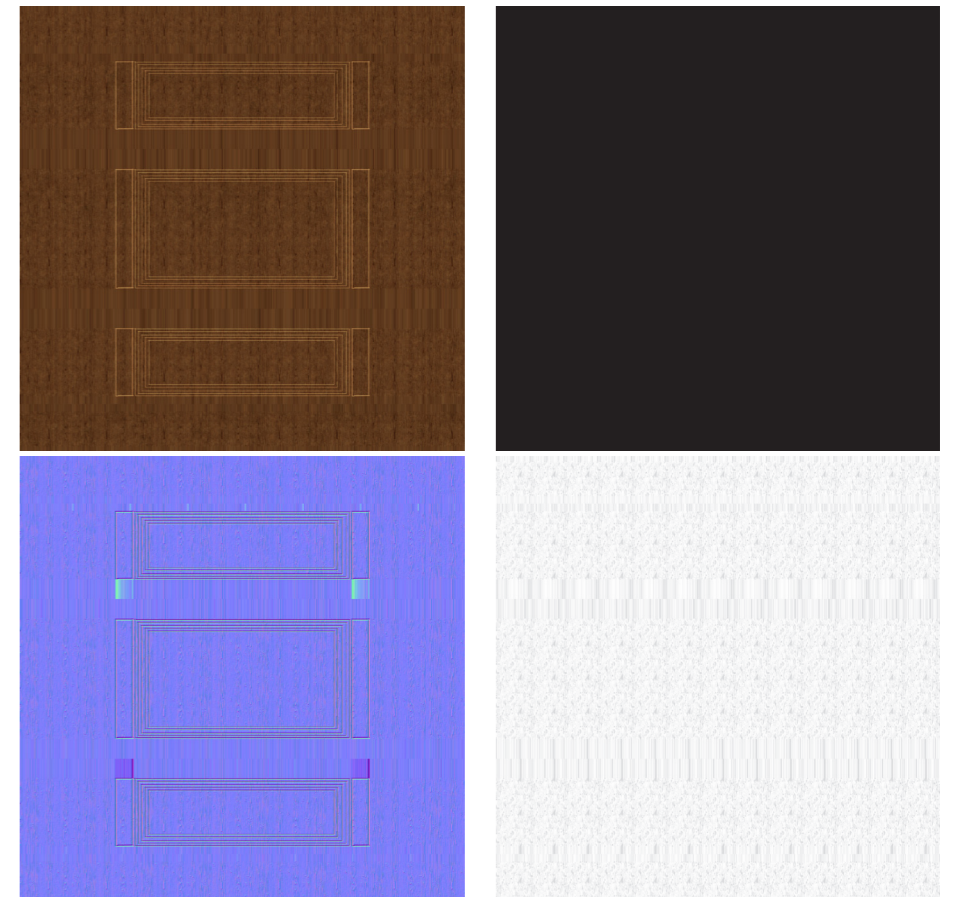
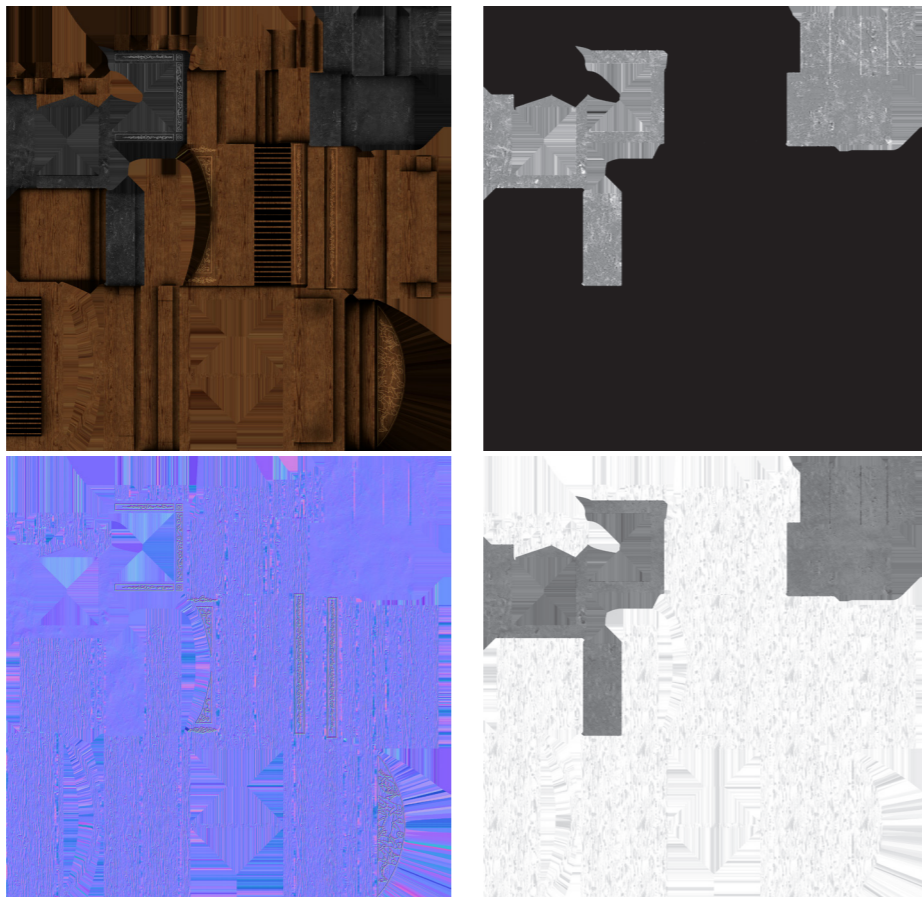
.png files as output of Maya
(f.l.t.r.: color, metallic
normal, roughness)
Door

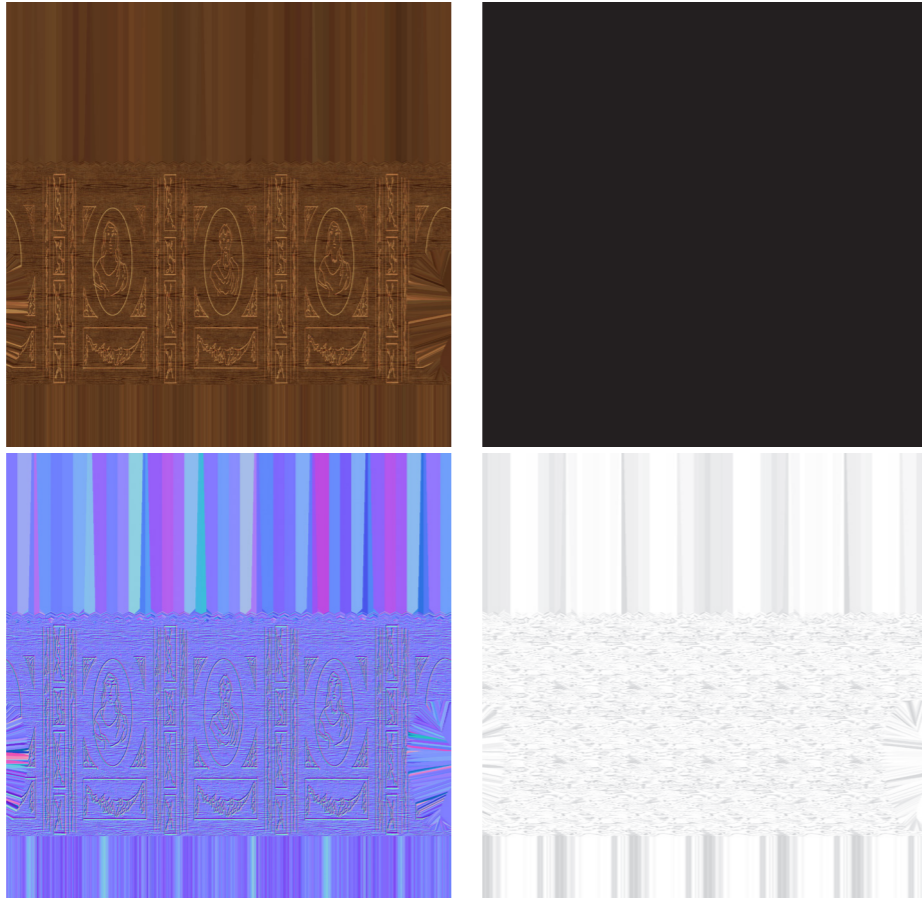


Ceiling



Chimney



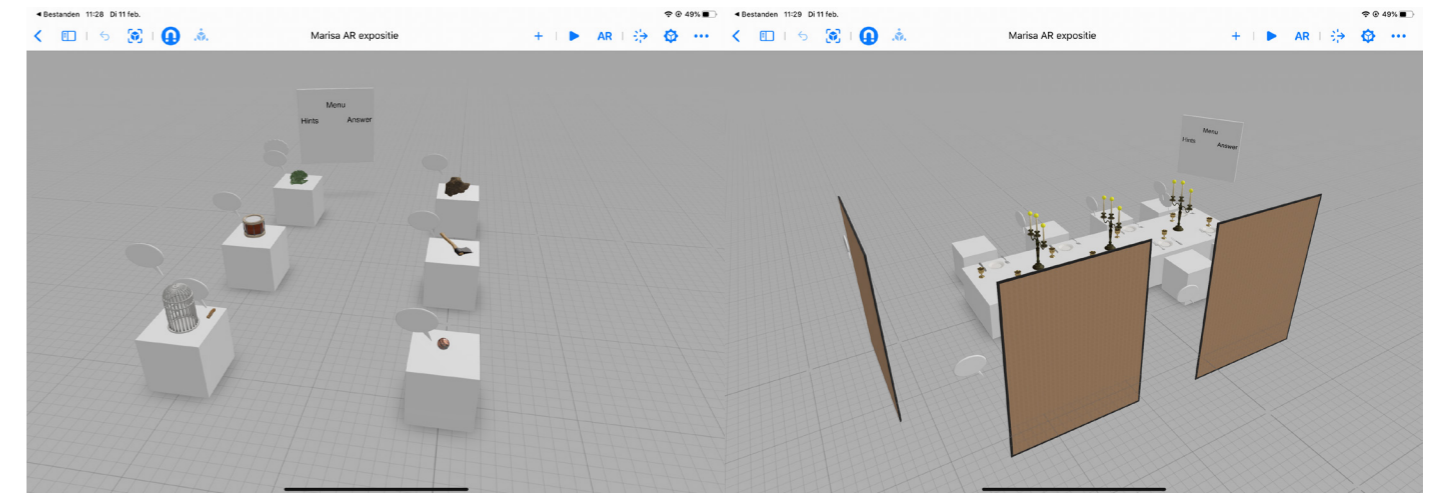


The wall
 The walls are materialised by using the software Substance (3D materials) and Unreal Engine (3D environment).
 The right figure is added in Reality Converter to give the wall transparency.

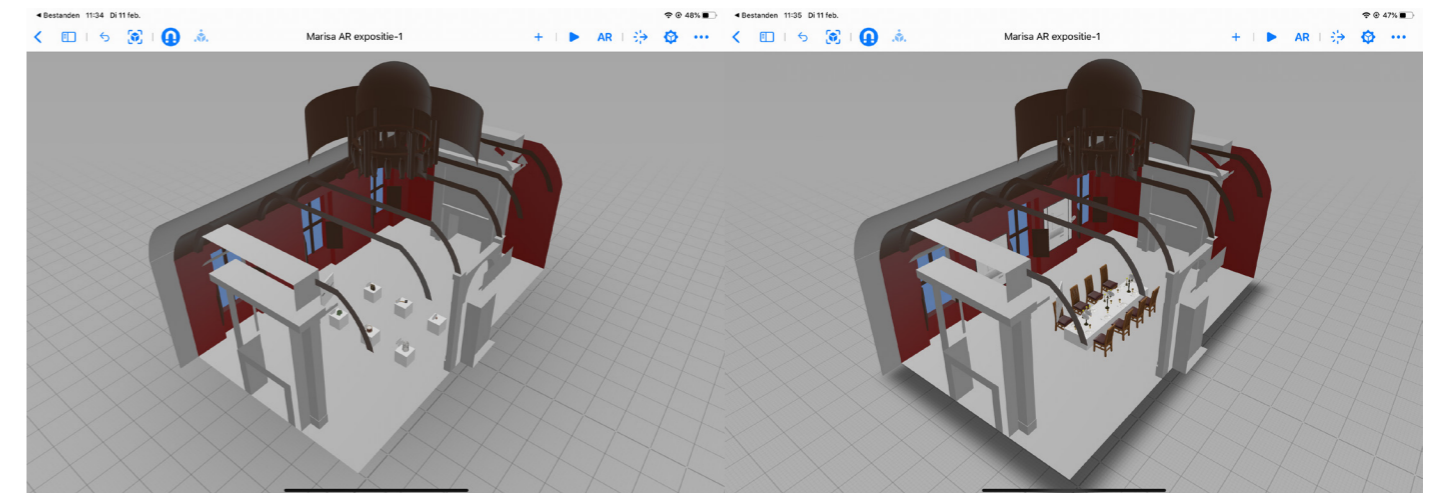


A39. Iterations on the AR model and application.

The first and second version of the AR model can be seen in the figures.



Version 1: Only the content of room 12 was modelled.



Version 2: Room 12 without materials for the chimneys and door.



AR test 1 (tested by myself)

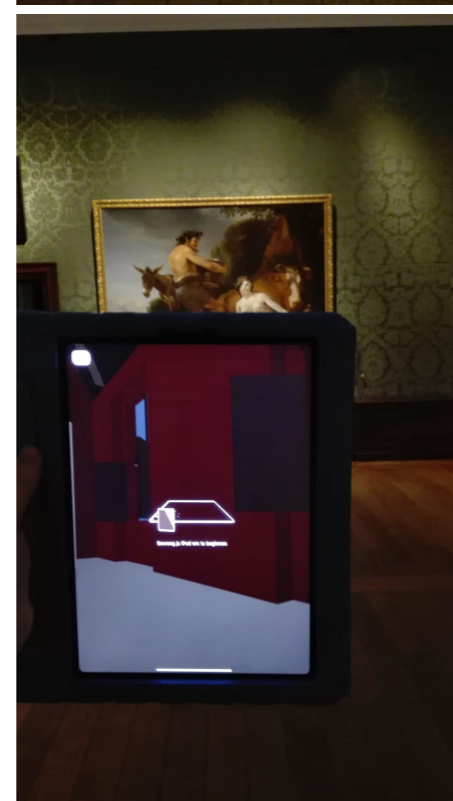
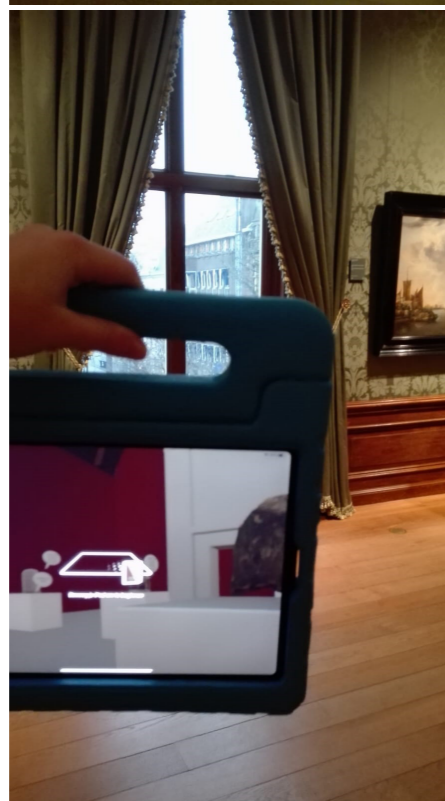
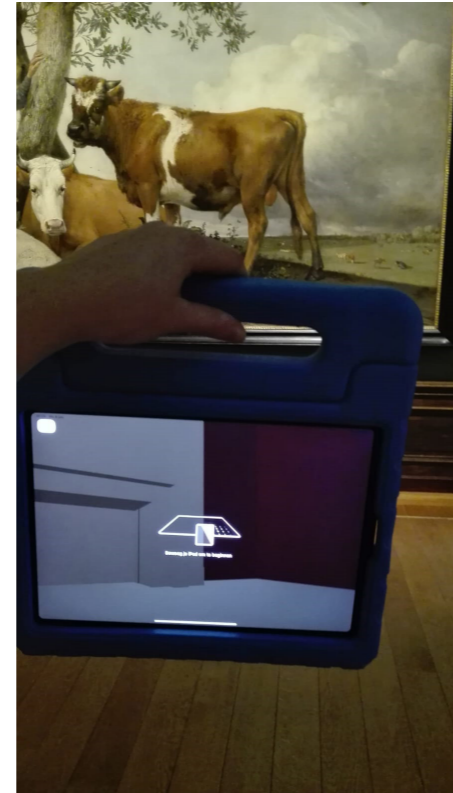
08/01/2020

Version 2 of the AR model is tested in the Mauritshuis.

Results

In the morning, during opening hours (10-11h), it was relatively dark in room 12 due to bad weather and wintertime. The test results are as follows:

- In order to see the AR the screen of the iPad needed to be at 75-100% brightness. Mainly the wooden parts (the dome) were dark to see.
- The iPad had difficulty with calibrating the AR in the room (recognizing the corners of the floor, see the figures). This might be an even bigger issue if the room would be relatively packed with people, who block the floor and corners.
- It was unclear where to start calibrating. It might be better to direct the user to a certain spot, preferably a spot that does not have a probability to be blocked by people.
- The calibration did not succeed, but when the calibration was most close to how it was supposed to be, the orientation of the room did not match the actual orientation of the room (the windows were on the opposite side of the room, or the chimneys were in a corner instead of in the middle of the short wall). The influence of the depth camera of the iPad could not be tested as the AR could not display.
- The floor in the AR simulation caused that as user you seemed to be in a whole other world where you cannot see where you walk. Therefore it might be better to leave out the floor in the AR (note that this is not an important part



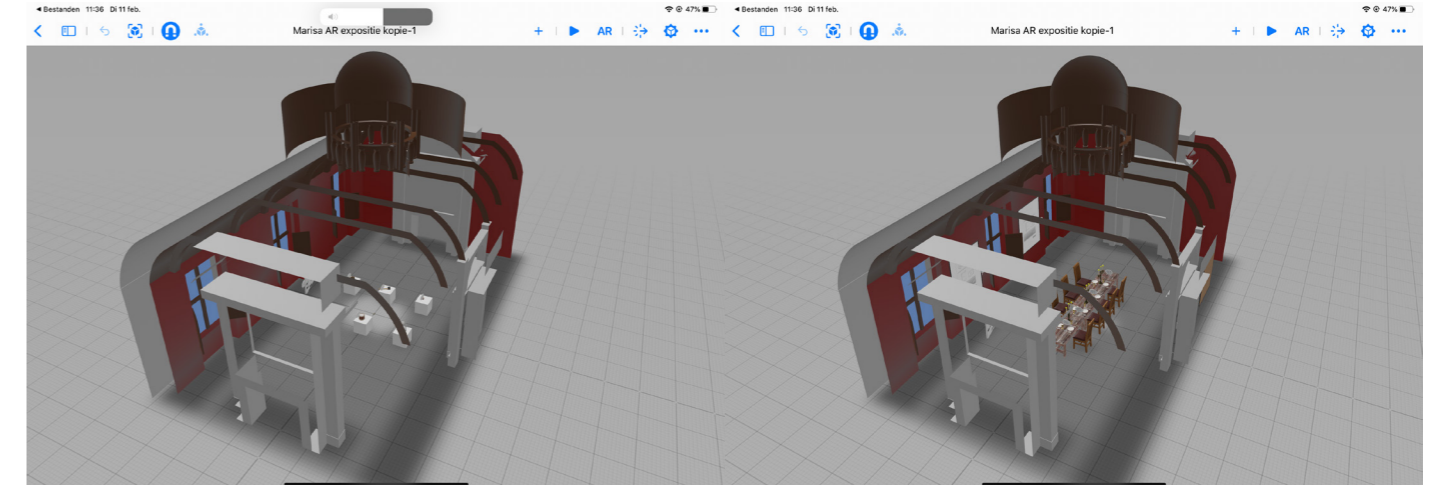
of the reconstruction of the historic room).
• During calibration all signs (with the questions and hints etc.) can be seen, while these normally should be covered before use..

- The iPad needed to be connected to Wi-Fi (automatically), or the AR would not show.

At a later test (at 17 PM when it was dark outside) the calibration worked better, but still the orientation did not.

Main changes to the AR:

1. Leave the floor out of the model, see the figures.
2. Let the model orientate automatically upon scanning the Bull painting (see AR iteration 1);



Version 3: The floor is left out of the model.

AR iteration 1 – at the VR zone

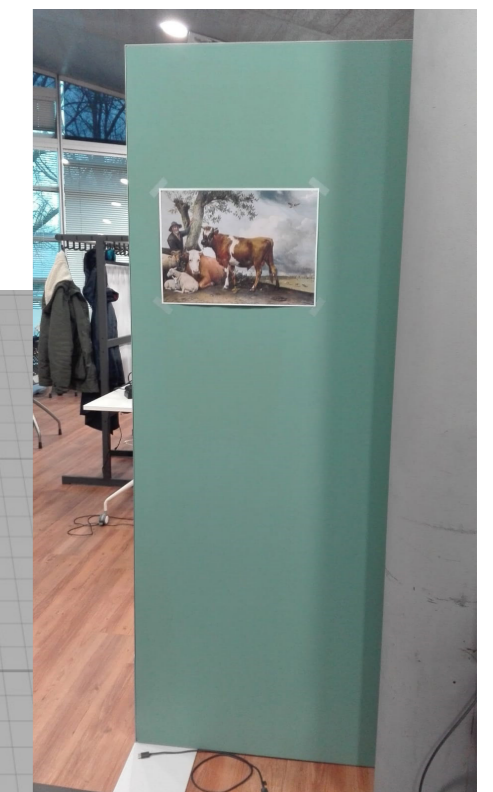
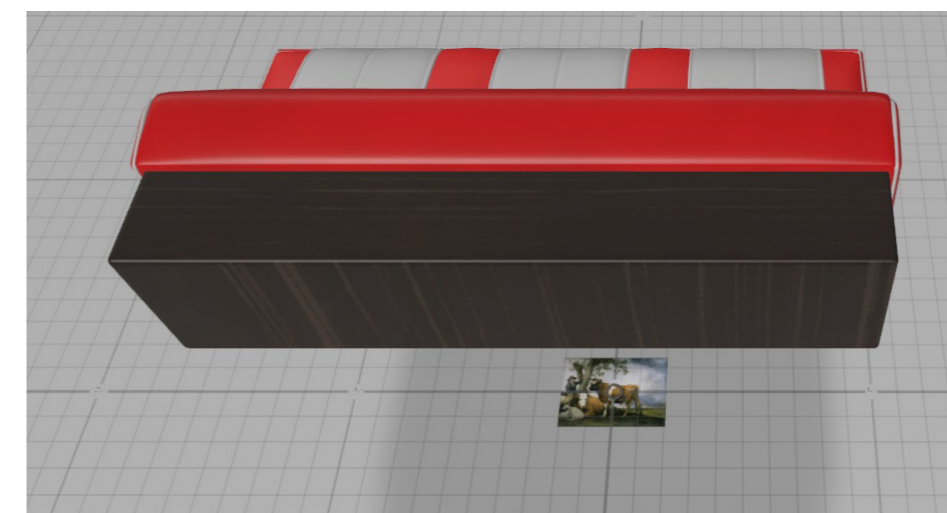
09/01/2020

It is possible to calibrate the room upon scanning The Bull painting in room 12. Automatic orientation might still not work, but the user is able to turn the model on screen manually.

In order to calibrate the model with an image, Reality Composer needs to know the exact sizes of the painting and the height it hangs on, in order to make

tracking possible and have the scene calibrated on the right height (thus on the floor level and not randomly in the air).

Since the painting plane is vertical, while the anchor plane of the AR model is horizontal, the whole AR model should be turned to the vertical plane to match the vertical plane of the painting, see the figure.

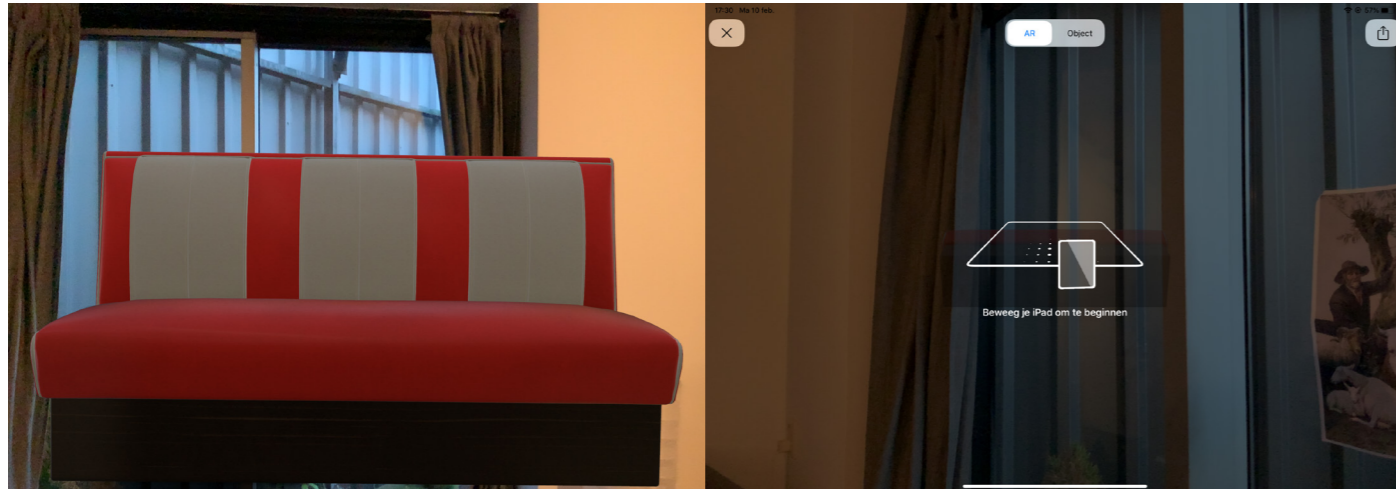


Test set-up: the model is positioned in a way that it would be oriented right upon scanning The Bull painting on a wall.



Result

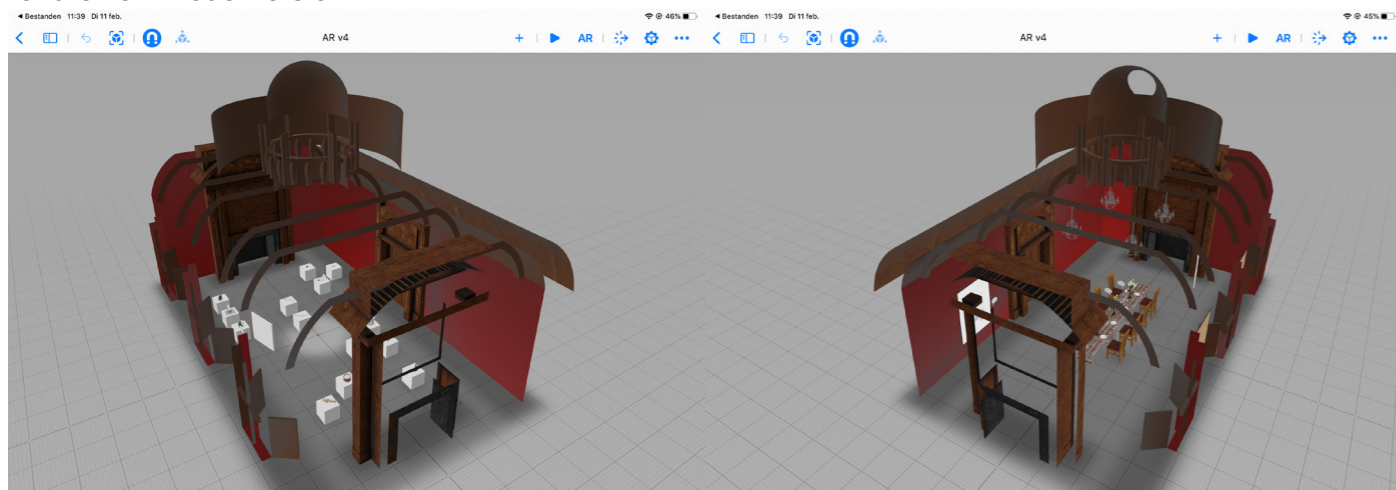
Upon scanning an image of The Bull, the model of the couch appeared in the right orientation as can be seen in the figure, however, when The Bull image could not be seen, the model disappeared as can be seen in the figure.



The model is shown upon recognizing The Bull image, but disappears when the image cannot be seen anymore.

Main change to the AR:

3. An image of the Bull is placed on the floor of the AR model. The same image of the Bull (with the same sizes) is placed in reality on the floor in Mauritshuis room 12. The task of the family is to find the image on the floor and match this with the image in the AR model themselves. See the figure for the new model version.



Version 4: The chimneys and the door are materialised, contents of the rooms are added / changed / scattered through the room and an image of the Bull is placed in the middle, on the floor, of the AR model.

AR test 2, application test

1 (tested by a Mauritshuis Employee)

10/01/2020

The fourth version of the AR model (see previous page) and the first version of the application (see Appendix B) is tested in the Mauritshuis with a Mauritshuis employee.

Results

Introductie schermen

Misschien is het goed om na te denken wat een familie moet doen als het (te) druk is in de foyer om de introductie te bekijken. Zou het nog werken als ze de intro bij de wc, lockers of in de Brasserie bekijken?

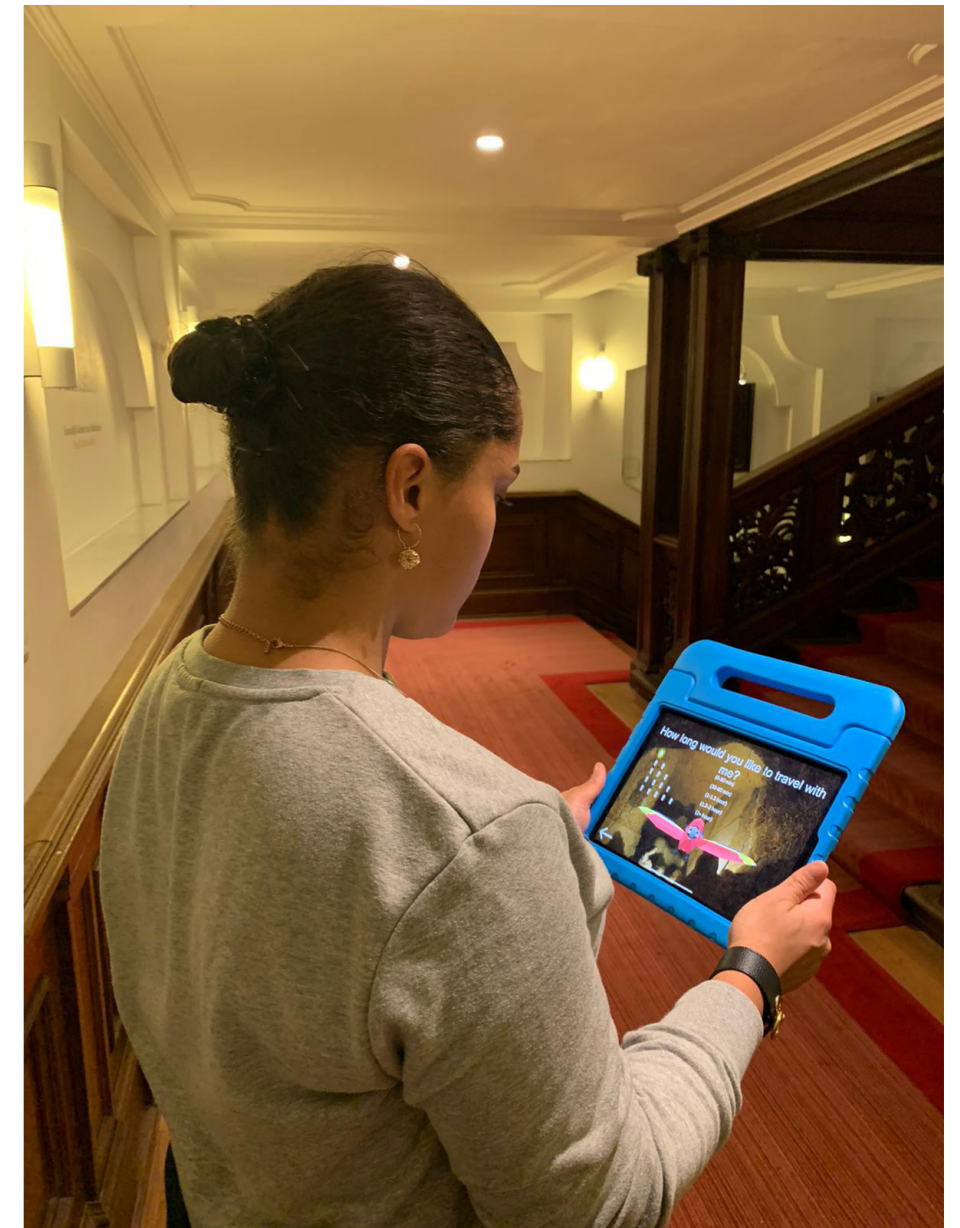
Het zou leuk zijn als Peter Parrot beweegt i.p.v. stilstaat!

Note: Dit is gepland voor in de video in de uiteindelijke app.

Laat de dingen die mensen zelf als input moeten geven poppen t.o.v. de schermen (zoals de naam registratie), om te verduidelijken dat ze iets moeten doen.

Als er wordt genoemd dat het spel om teamwork gaat zou je een tweede papegaai kunnen laten zien die bijvoorbeeld een high five geeft aan Peter Parrot. Over het algemeen zouden meerdere verschillende effecten kunnen worden toegevoegd om de samenwerking tussen app, inhoud en de familie te versterken.

Note: Dit is gepland voor in de video in de uiteindelijke app.



Navigatie

De plattegrond van de foyer en verdiepingen is heel basic in vergelijking met de stijl van de introductieschermen (de video). Probeer het in dezelfde stijl te krijgen (met een beeldvullende foto), of laat de camera fungeren als map, waar bezoekers real-time zien waar ze lopen. Op het beeld zou de weg kunnen worden aangegeven (AR) en op de camera beelden zou de plek waar de familie heen moet kunnen gaan gloeien of oplichten ter verduidelijking.

Omdat er eerst veel door de app wordt heen geklikt en de live-map ook stilstaat in de testversie is het onduidelijk of je in dat scherm óók ergens moet klikken om door te gaan. Misschien kun je aangeven waar de familie naar op weg is in een pop-up in dit scherm.

Als je op de tweede verdieping de trap op loopt lijkt het nu of je rechtdoor moet om in zaal 12 te komen, terwijl je in werkelijkheid eerst 180 graden de andere kant op moet. Misschien wil je de map mee kantelen met de richting waarop je kijkt, of zoals eerder genoemd de iPad camera als map laten fungeren.



De 'Did you arrive?' zodra je in een ruimte aankomt is onduidelijk en lijkt overbodig. Net als de herhaling met "Restart the Mystery of the Dome" nadat je die opdracht hebt afgesloten of genegeerd.

Note: Dit is een tijdelijke oplossing zolang de daadwerkelijke app met live locatie nog niet werkt. Anders zou een map bestaande uit uitsluitend de foto van de locatie waar de familie heen moet lopen worden getoond. Om een opdracht alsnog te kunnen openen na het te hebben genegeerd, het te kunnen heropenen, of opnieuw te kunnen doen, zou een andere knop moeten worden bedacht.

Mystery of the Dome - Applicatie
Het icoontje met de drie poppetjes lijkt te indiceren dat de opdracht door drie mensen gedaan moet worden (toevallig het aantal namen dat is opgegeven in de app bij het begin). Laat danwel de hoeveelheid poppetjes zien die overeenkomt met het aantal deelnemende familieleden, of zet er 'groep' bij.

De video met Pieter Papegaai wordt heel eenzijdig als dezelfde achtergrond als bij de introductie er is te zien. Gebruik een andere achtergrond, wellicht eentje die slaat op de ruimte waar de familie in is.

Tijdens het verhaal kan het onduidelijk zijn dat het nog steeds over de zaal gaat waar je in bent. Misschien kan ergens in het scherm gedurende het verhaal en de opdracht worden getoond dat het om zaal 12 gaat.

Het verhaal kan worden verrijkt met effecten, zoals een brandend vuur onderin het scherm, als het verhaal het daarover heeft.
Note: Dit is gepland voor in de video van de uiteindelijke app.

Mystery of the Dome - AR
Het is onduidelijk hoe de AR moet worden gekalibreerd. Daarnaast zit de hand van de MH employee voor de camera, omdat zij de iPad fout vasthoudt. De MH employee tikt: geef aan hoe de iPad moet worden vastgehouden en zet het beeld vast. Geef ook aan, mits dit niet automatisch gaat, waarop gericht moet worden voor de kalibratie.

Zodra MH employee in de AR komt is ze kwijt wat de opdracht en de bedoeling was. Ze tikt: Laat de opdracht pop-uppen als de AR start. Daarin zou de opdracht en



de bedoeling kunnen staan (dat er gezocht moet worden tussen de objecten en hints verscholen zitten hierin etc.)

Als de opdracht is voltooid mist er een tevreden-makende afsluiting. Ook is het onduidelijk wanneer de opdracht voldaan is en hoe de AR kan worden afgesloten. De MH employee tikt: Heb een finish knop en laat dingen gebeuren als de familie dichtbij het antwoord zit bijvoorbeeld, of als ze een deel hebben opgelost, of een hint goed hebben gebruikt.

Vervolg van de route naar andere mysteries

Het is onduidelijk dat je voor de volgende opdracht naar een andere zaal moet. Maak eerder duidelijk dat er één mysterie per zaal is. Dit kan ook door in het scherm aan te geven dat er naar een volgende zaal moet worden gegaan.

Maak duidelijk dat het thema dat is gekozen aan het begin van het bezoek (in dit geval: het gebouw) bindend is en betrekking heeft op de mysteries in alle zalen. Ook kan er gedacht worden aan de mogelijkheid om te wisselen van thema (mits deze niet bevalt of fout is gekozen).



Mystery of the Fire

Het poppetje lijkt wederom aan te geven hoeveel mensen mogen meedoen. En de tijd lijkt een maximum te zijn die aan de opdracht besteed kan worden. Zet in het opdrachtscherm "ca. 5 minuten" neer i.p.v. alleen '5'.

Maak het verhaal compleet. Eerder is Johan Maurits (JM) genoemd als bewoner van het MH, maar nu staan er andere namen. Benoem dat JM er niet meer woonde en de onderlinge relaties tussen de mensen in het verhaal.

Het verhaal begint over zaal 15, terwijl we in zaal 14 zijn. Dit zorgt voor onduidelijkheid. Verwijs in het verhaal naar dat je nu in zaal 14 bent. Ook als er wordt gesproken dat er een brand is gesticht, zou je een real-life vlammetje in het scherm in de zaal kunnen plaatsen als effect, die groter kunnen laten worden en zogenaamd het scherm van de iPad laten breken bijvoorbeeld. Daarbij zou je kunnen benoemen dat de brand 'hier waar je staat' begon. Dit maakt het verhaal spannender.

De knop 'Re-show story' is heel handig!

Als mensen het antwoord fout hebben klinkt 'That is not correct' minder vriendelijk dan bijvoorbeeld: 'Oops, try again'.

Maak het duidelijk dat er foto's kunnen worden gemaakt tijdens de spellen, die later gedeeld kunnen worden.



Conclusions

Contents of the application
It was understood that the prototype only gave still screens, but it was concluded that overall the app could become more livelier. Another conclusion was to give the user more orientation, both during navigating and during reading the stories.

The icons used before starting a sub-mystery were unclear in terms of how many people were supposed to participate in the assignment.

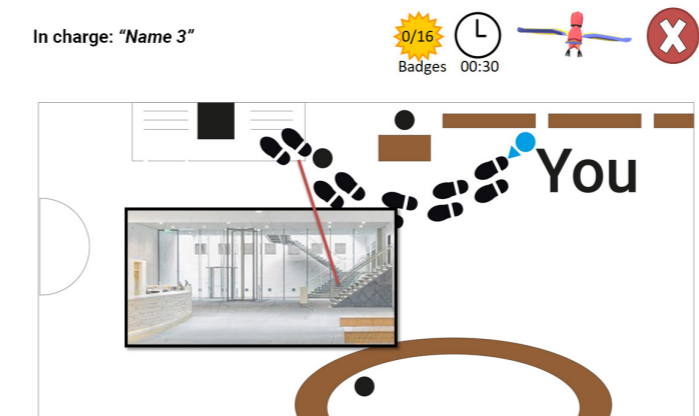
It was unclear when something required own input from the user and that the chosen theme was binding.

The AR
The calibration of the AR was not intuitive, neither was the way of holding the iPad. Besides, after all the hassle, the user forgot what the sub-mystery was about.

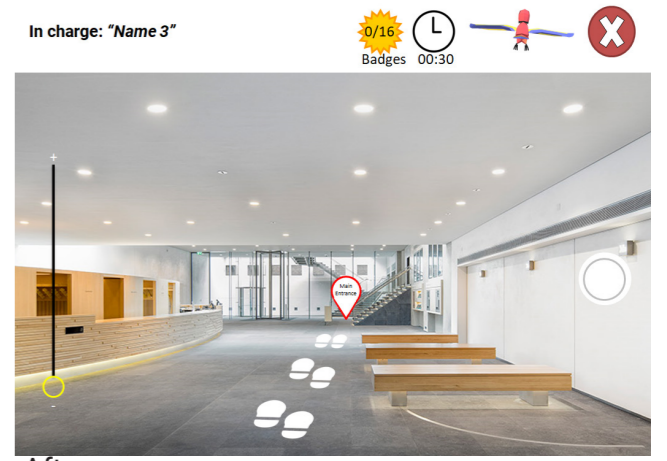
When the sub-mystery was finished, this was unclear to the user. And when an answer on a sub-mystery was wrong, it was indicated somewhat harsh.

Main changes to the app:

1. In the final app version the input fields could be popping up (animated);
2. In the final app more animations could be added, like a burning flame in the story of the Mystery of the Fire;
3. A live AR navigation map with an indication of the target room (where the user should navigate to) is implemented, see the figures.



Before



After

4. Each mystery gets another background and an indication is given of the current room someone finds him/herself in, see the figures.



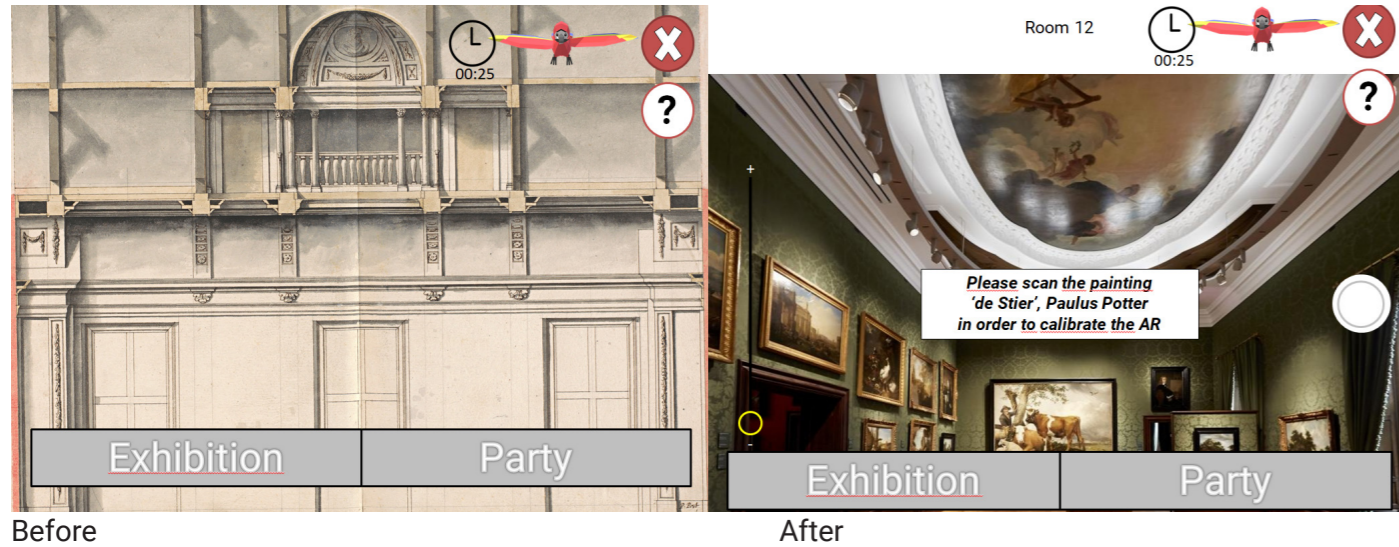
Before



After



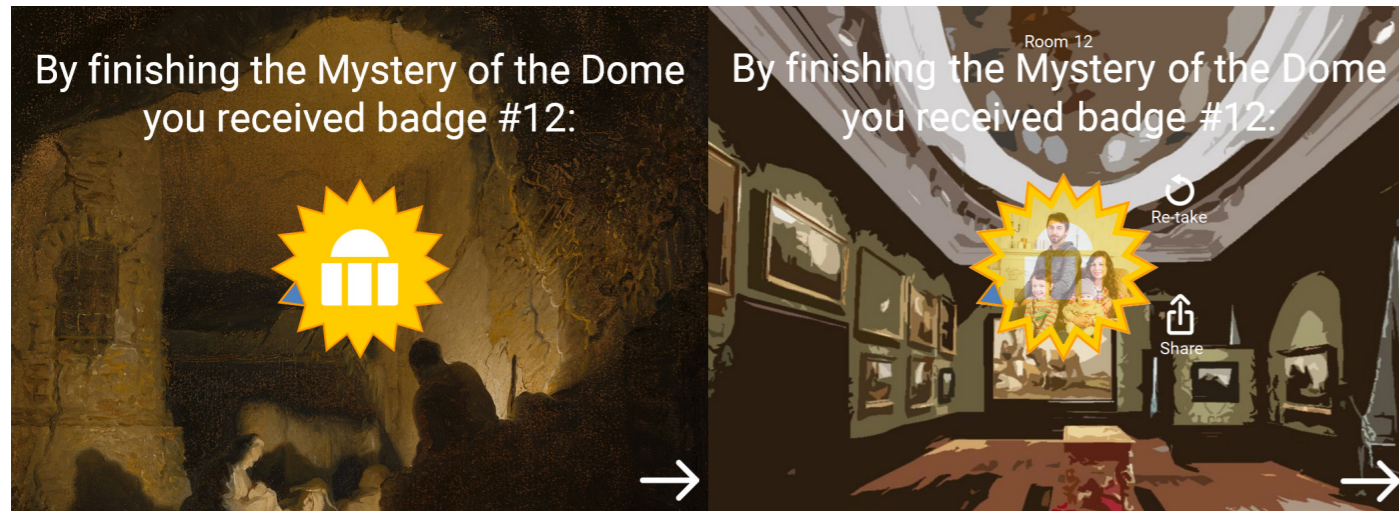
5. A screen is added that tells how to start calibration of the AR, see the figures.



Before

After

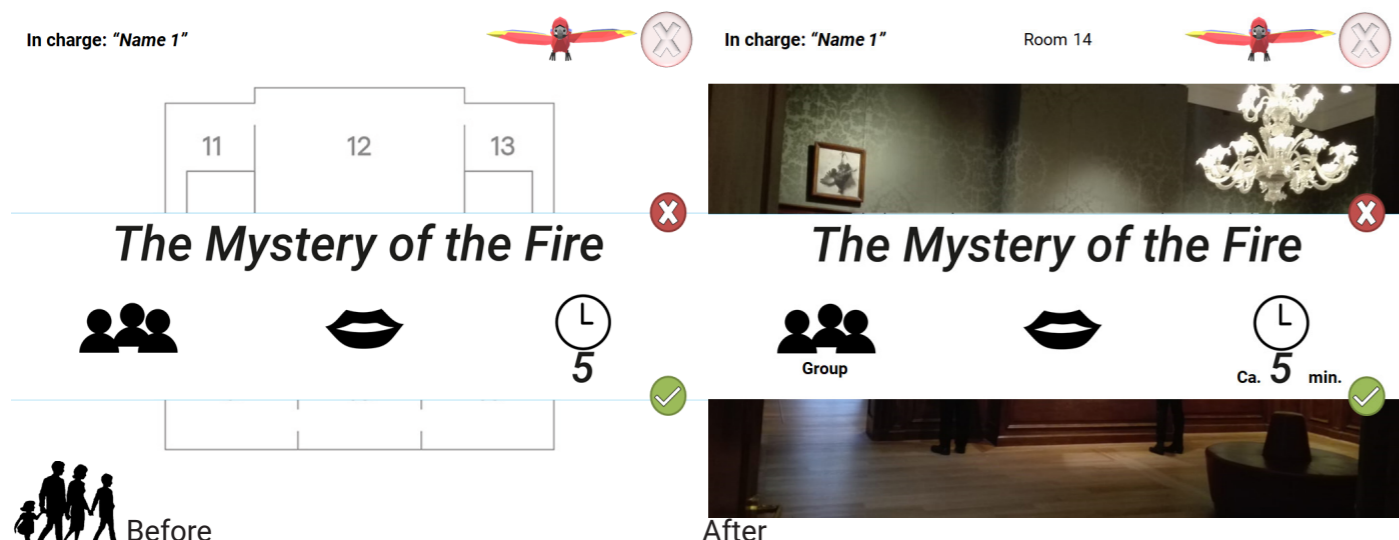
6. A more personal badge is added (family photo with sharing possibilities), see the figures.



Before

After

7. With the icons a title is added that indicates that it is about either a group –or individual assignment, see the figures.



258 Before

After

8. The story makes more of a connection to the visitor, see the figures.



Before

After

9. A more inviting message ('Oops, try again') is shown when an answer is wrong, see the figures.



Before

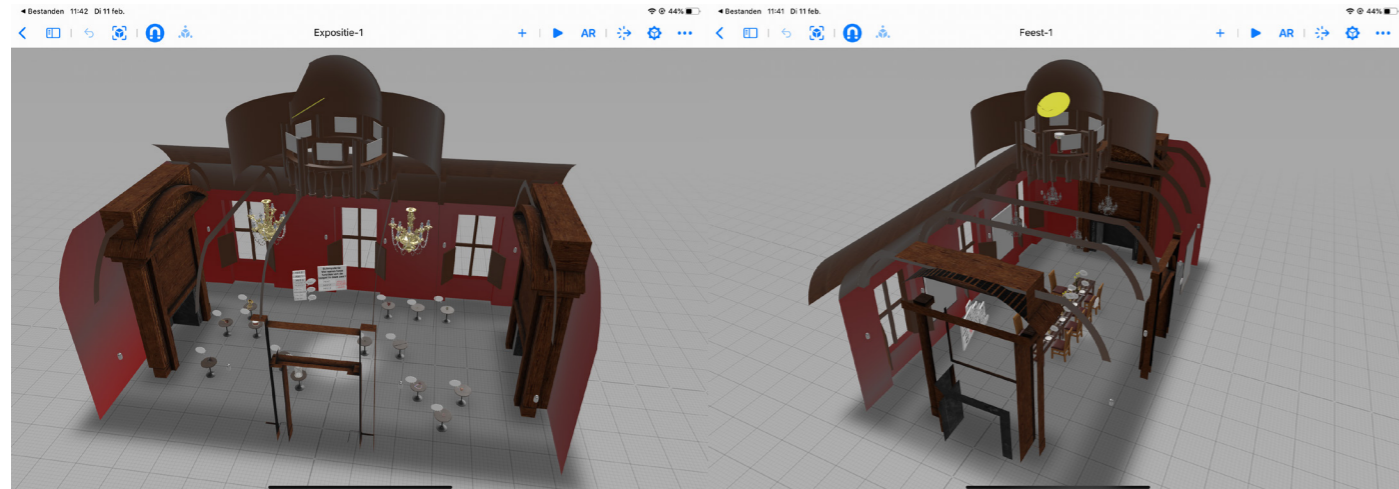
After

10. The iPad screen is fixed, in order to let the user hold it in the right manner

Main changes to the AR:

4. When the AR starts, the assignment / approach of the sub-mystery is repeated (in a pop-up menu).
5. Animations will start when answers are correct (or not).

See the figures for the new version of the AR model.



Version 5: A menu is added that repeats the mystery goal / approach and when the right answer is given ("the function was giving light / hosting musicians") a light spot will occur in the air, falling into the room / a drum appears in the dome.

AR test 3, Application test 2 (tested by a Social Intern at the Mauritshuis) 24/01/2020

The fifth version of the AR model and second version of the application simulation is tested in the Mauritshuis with a social intern. The goal of the test was to get a qualitative indication on if the concept could improve the museum experience for families with (young) children. To find this out, first a brainstorm around a possible test plan is done (see Appendix A40). This test functioned as pilot for the final test with a family. The pilot test plan can be found in Appendix A41.

Results

Participant: R, a girl aged 15 year.
Test time: 10-11AM, starting in the foyer of the Mauritshuis.

For the test an iPad with application simulation (PowerPoint slides) is used. On the iPad, the 'picture' and 'scan' button are mimicked (see the figure).

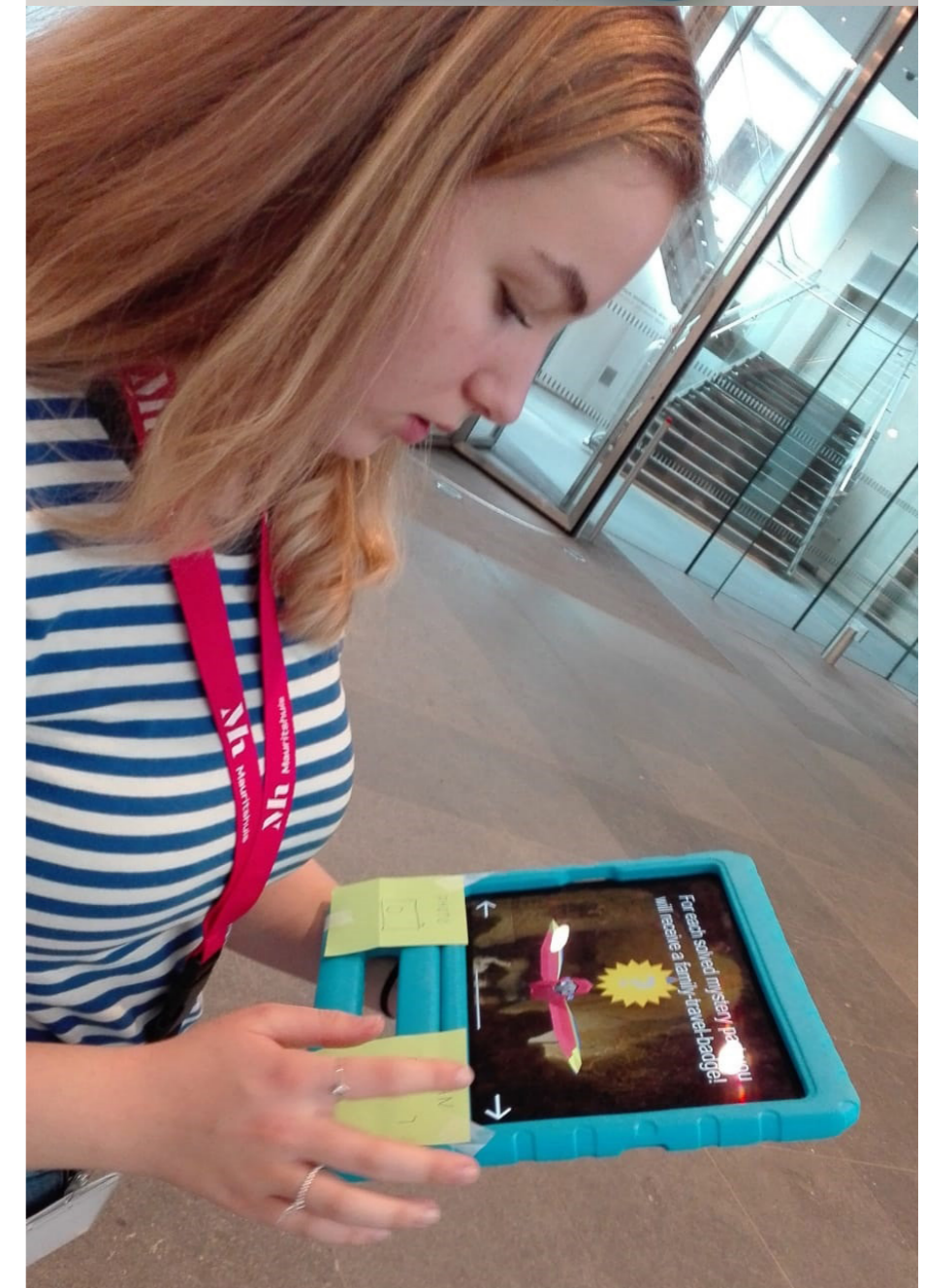
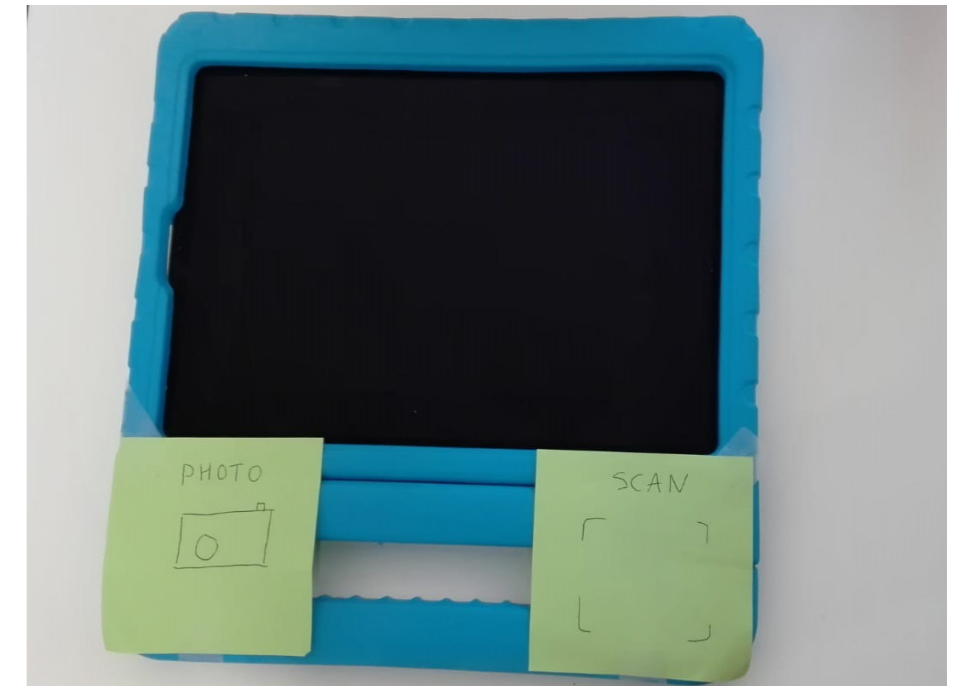
Observaties tijdens de test - Algemeen

R vindt het gebruik van de papegaai leuk en linkt de papegaai direct aan één van de schilderijen van Jan Steen (zaal 14) die zij zich herinnert van het museum.

R snapt dat degene die in charge is de iPad moet vasthouden.

R vindt het gebruik van de live camera cool en snapt ook hoe de navigatie werkt. Zij is echter niet geneigd om zomaar foto's te nemen zonder aanleiding.

Note: Heeft mogelijk te maken met het feit dat ze geen familieleden mee heeft?



Observaties tijdens de test - Zaal 12 Mystery of the Dome

Bij het zien van de video van het Mystery of the Dome kijkt R direct naar het plafond. Ze herkent de koepel in de huidige inkeping van het schilderij in het plafond.

R snapt dat ze het schilderij De Stier moet scannen om de AR op te starten. Zodra de AR opstart vraagt R zich af wat ze moet doen. Ze denkt dat het iets met De Stier is. De sticker van De Stier op de vloer in het AR model is daarbij afleidend.

R is nog onwennig met rondlopen door de AR omgeving. Pas nadat ik haar tip om eens rond te kijken door de expositie loopt ze rond en ziet ze het pop-up menu. Daarin ziet ze de opdracht weer staan en leest ze de tekst: "Scan paintings for hints." R weet niet om welke schilderijen het gaat, want in de AR omgeving zijn ze niet te zien. Als er had gestaan: "Scan the paintings on the wall" had ze het beter begrepen.

Note: Test de AR met doorzichtige muren waarin de schilderijen te zien zijn.

R is niet automatisch geneigd om objecten aan te raken en stelt het vragen van hints uit. Pas als ik tip dat ze een hint kan vragen, loopt ze naar een random schilderij om te scannen. Na het geven van de hint: "Zoek de indianentooi" begon ze deze te zoeken. Bij de hint: "Wat is één van de bekendste functies van een veer" noemde ze dat het een specifieke vorm heeft, van een vogel komt en het te koop is bij de Action voor 3 euro.

R is uitgelokt om op 'Ga naar het feest' in het pop-up menu te drukken, maar benoemt dat ze eerst het antwoord wil hebben op het mysterie.

R blijft vooral tussen de objecten zoeken voor een antwoord op de eerste hint, in plaats van dat ze de hint toepast op het object (de indianen tooi) welke al gevonden was door de hint.

R beredeneert het antwoord op de vraag van het mysterie "Wat waren de twee functies van de koepel" op basis van het gegeven uit het verhaal dat er zowel een expositie als feestruimte was, waardoor er licht nodig was om alles beter te zien.

De 'Dome' verbindt ze aan Ziggo Dome, waar muziekoptredens zijn. Zo komt zij tot de andere functie van de koepel.

Voor het maken van de familie foto voor op de badge vraagt R zich af of het op de plek moet bij het schilderij zoals op het iPad scherm te zien is en of het om een selfie gaat of een ander soort foto.

Note: Normaliter zou de iPad camera gaan werken en het foto beeld dus niet stilstaan zoals in het prototype. Dit zou kunnen hebben beïnvloed dat R dacht dat je verplicht voor een bepaald schilderij de foto moest maken.

Observaties tijdens de test - Zaal 14 Mystery of the Fire

R vraagt zich af of het concept alleen op de bovenverdieping werkt, of ook op de beneden verdieping van het museum. *Note: De functionaliteit van de drukte sensor en routing op basis daarvan werkt nog niet in het prototype.*

R voelt zich betrokken in het verhaal doordat het zegt dat het vuur 'hier' is gestart. Haar lijkt het wel leuker om de daadwerkelijke locatie in de zaal te zien.

R weet direct het antwoord op de vraag. Dat er hints kunnen worden gevraagd lijkt ze niet op te merken.



Observaties tijdens de test - Zaal 16 Mystery of the Clock

R merkt op dat de huidige klok in zaal 16 ook blanco is. Ze vindt de opdracht leuk en laat weten dat het gebruiken van een timer zou werken. Ouders de regie geven over welk kind wanneer mag tekenen raadt ze ook aan.

Algemeen

R vindt het leuk dat je rond wordt gestuurd van de ene naar de andere locatie. Ook de code voor vervolfbezoeken vindt ze handig. Tijdens de game, maar ook een volgende bezoek kun je zo de mysteries herhalen. Ze benoemt dat kinderen meestal terug willen naar plekken die ze al kennen.

Het gebruik van de iPad vindt R slim, want zo geef je kinderen een regie. Ze mogen namelijk geen schilderijen aanraken in het museum, en met behulp van de iPad hebben ze zo toch nog wat in hun handen. Ze benoemt wel dat het misschien verstandig is om te noemen dat de regels tijdens de game gelijk blijven aan een normaal bezoek (zoals: niet schreeuwen, rondrennen, dingen aanraken etc.)



The interview with R

Sub questions:

1. To what extent does the concept allow you to play inside the museum?

a. Did you feel invited to play?

Yes, I got more engaged with the rooms and the Mauritshuis, even though this was not my first visit here.

• (p+c) Did you know what the reward was?

The reward was the new information I did not know yet. I could get to know secrets about the museum that others do not know. It was also a way of keeping children busy/entertained during the visit. The diversity of things to do is fun for them and it gave a sense of location/orientation.

• (p+c) Did you know when (parts of) the Mystery is (or are) finished?

I did know when parts were finished, because Peter Parrot showed up, a picture had to be taken and there was an option to re-do the mystery. Besides, for each room you could receive a badge.

I did not know that the whole mystery was only about the building, nor when that whole big mystery was solved. Maybe the mystery could be finished at the painting in the museum with Johan Maurits on it?

Also, maybe some additional information about the big mystery could be given together with an indication of the level of difficulty it, to give families a clarity about what they will be doing.

• (p) Did the concept give you confidence about the behaviour of your child(ren)?

Yes, the concept was an activity. It ensures that children will not be screaming, running around or touching paintings. Though some rules that might be forgotten during the game could be highlighted, like: you are not allowed to step over the golden lines in the room. Besides, I can imagine that parents decide which child can get the iPad at certain moments. This is a role parents can easily take with the help of the iPad.

If parents want to see the paintings, besides doing the Mystery Game, it would be good to have a pause button on the iPad or an alternative activity for multiple children to do at the same time.

b. Did the family start exploring play opportunities (or interactions)?

(Based on observations) When R started the AR, she did not know what to do and how and so did not take initiative to play (wander around, touch things, make pictures). She also missed one of the AR environments (the party room) when she got to know the answer on the Mystery of the Dome in the AR exhibition room.

R took initiative to let the iPad lead her to the other rooms to continue the Mystery Game after the Mystery of the Dome, even though the test was only intended to be about the first part with the AR environment(s). When the time limit was spent after the Mystery of the Clock, she wanted to continue even though the app did not allow this.

c. Did you immerse in the play?

• (p+c) Did you gain new understandings about the Mauritshuis?

Yes, I learned about the fire and the different looks of the rooms of the past.

(Note that R only saw the reconstruction of room 12 and not of rooms 14 and 16 yet.)

2. To what extent does the family perceive the concept as being an acceptable visitor effort?

It was a logical effort to walk around in the museum during the game, because you would do that either way during a regular visit.

a. (p+c) What did you think about the time the Mystery Game took?

As the assignments were fun and diverse (walking and searching in AR, discussing the pyromaniac, drawing) time passed by quickly. The amount of text was okay. It did not bother me.

b. (p) What did you think of the (entrance) money you had to spend on the Mystery Game?

3.50euro is not expensive for the fact that you could walk through the museum with an iPad.

3. To what extent does the concept enhance meaning-making?

a. (p+c) Did the Mystery Game provide you a memorable experience?

Yes, I learned more about the museum and mainly the parrot stays in my mind. But I missed some time with the current collection of the room.

Answer on the main question:

What effect does going into the composite view of museum room 12 (in augmented reality) have on the perceived relevance of the museum for the family?

The concept makes its user engage more with the museum, by leading the user through the building and telling secrets that other people (in the museum) do not get to know. It educates the user, making him/her long for further exploration.

The AR environment was part of making the museum visit fun and diverse.

The app with routing gave a sense of orientation/location.

Peter Parrot was a target of remembrance.

It should be noted that the composite view of the museum somewhat withheld the user from alternative activities when inside the museum, like watching the collection.



Conclusions

AR

The application still caused uncertainties about what the user had to do when inside the AR of room 12. This was (partly) due to the visible sticker of The Bull on the floor of the AR environment, causing that the user thought for more help The Bull painting could be consulted.

When the participant found out that the paintings could be consulted for hints, she was insecure about what paintings exactly, as no paintings could be seen in the AR environment.

The participant liked to switch between the party –and exhibition environment, but first wanted to solve the (part of) the mystery in the exhibition room she found herself in at a certain moment.

The app

For the participant it was unclear if the Mystery Game guides her only through the second floor, or also through the first floor of the museum.

The participant felt engaged in the story of the building, but liked to know more facts about where the Mystery of the Lost Building is about. Also, during the Sub-mystery of the Fire the factual location where the fire started would be nice to see according to her, to engage her even more in the current environment and the environment of the past.

It seemed unclear that hints could be asked for the Mystery of the Fire.

A tip is to repeat the museum rules in the device, as the participant noted that families might forget them.

The participant mentioned she missed some time with the collection of the museum due to the focus on the building.

The research question

With the interview the main research question is answered: The positive effect of going into the composite view of room 12 is that it made the user engage more in the museum. This was because of the secrets the user got to know and other visitors did not. It made the user long for further exploration. The overall application made the visit fun and diverse while keeping the user orientated. Peter Parrot was a target of remembrance.

The negative effect of going into the composite view of room 12 is found to be that the user was somewhat withheld from alternative activities when inside the museum, like watching the collection.

Main changes to the AR:

6. The Bull sticker is left out of the AR environment and instead The Bull painting is taken as scanning point. Until this works, the AR will be calibrated manually by me.
7. The walls of the AR environment are made more transparent to see the paintings of room 12 through and indicate a specific painting to search for.
8. Only one AR environment will be tested, as the technology does not allow to switch easily between the two (yet). If switching would work in the final version, the assignments or hints that could be obtained during the Sub-mystery of the Dome could be made different in the two versions.

Main changes to the app:

11. The final version could indicate that the family will be guided randomly to rooms based on crowds, but mostly to an as close location from the family as possible.
12. More information is given beforehand about the Mystery of the Lost Building and the overall difficulty of it.
13. The final version could repeat the standard museum rules (upon starting the app).
14. The collection is engaged more in the mystery (hints) to make individuals look at the collection while doing the Mystery Game.

For more input another pilot test is done with the Mauritshuis employee that also did AR test 2 and application test 1. A walk-through the app is done, but in contrast to the test with R the AR of room 12 is not tested and neither is an interview done at the end. The improved application and AR version are based upon both tests and can be seen underneath AR test 4, application test 3.

AR test 4, application test

3 (tested by a Mauritshuis employee)
24/01/2020

Again the fifth version of the AR model and second version of the application simulation is tested in the Mauritshuis.

Results

Algemeen

Ik zou 'Mystery part' veranderen in 'Sub-mysteries' bijvoorbeeld. Dat maakt het duidelijker dat je binnen één dezelfde hoofd thema blijft en daarbinnen mysteries oplost.

Kun je de 'Family-Travel-Badge' die je ontvangt ophalen bij de balie? Maak duidelijk dat deze virtueel is.

De live camera met routing is chill. Benoem misschien, zodra de target locatie door de iPad is bepaald, naar welke zaal de familie moet gaan.

Ik zou de (video)teksten onderin zetten, zodat ze beter afsteken tegen de achtergrond.

Zaal 12 - Mystery of the Dome
Het benoemen van de twee functies van de AR ruimte verklappen mogelijk al veel over de functie van de koepel.. Misschien kun je dit weglaten uit het verhaal?

Om een hint te krijgen zou ik de kunst in de ruimte betrekken, door de muren inderdaad transparant te houden in het AR model, maar ook door hints te verkrijgen met het beantwoorden van vragen over deze kunst.

Bijvoorbeeld: Hoeveel werken hangen er van D'Hondecoeter? Kinderen kunnen de bordjes niet lezen, dus ouders en

kinderen moeten hiervoor wel samenwerken!

Zaal 14 – Mystery of the Fire
Maak van de "?" een "Hints" knop! Deze hints zou je ook uit de schilderijen kunnen halen (die permanent blijven hangen).

Bijvoorbeeld: Zoals op Jan Steen's schilderij is te zien, werd er flink wijn gedronken wat resulteerde in dronken mensen. Zou dit bij 'Servant Wolf' er wellicht voor hebben gezorgd dat hij de kaars heeft omgegooid, waardoor de brand in het MH is ontstaan?

Conclusion

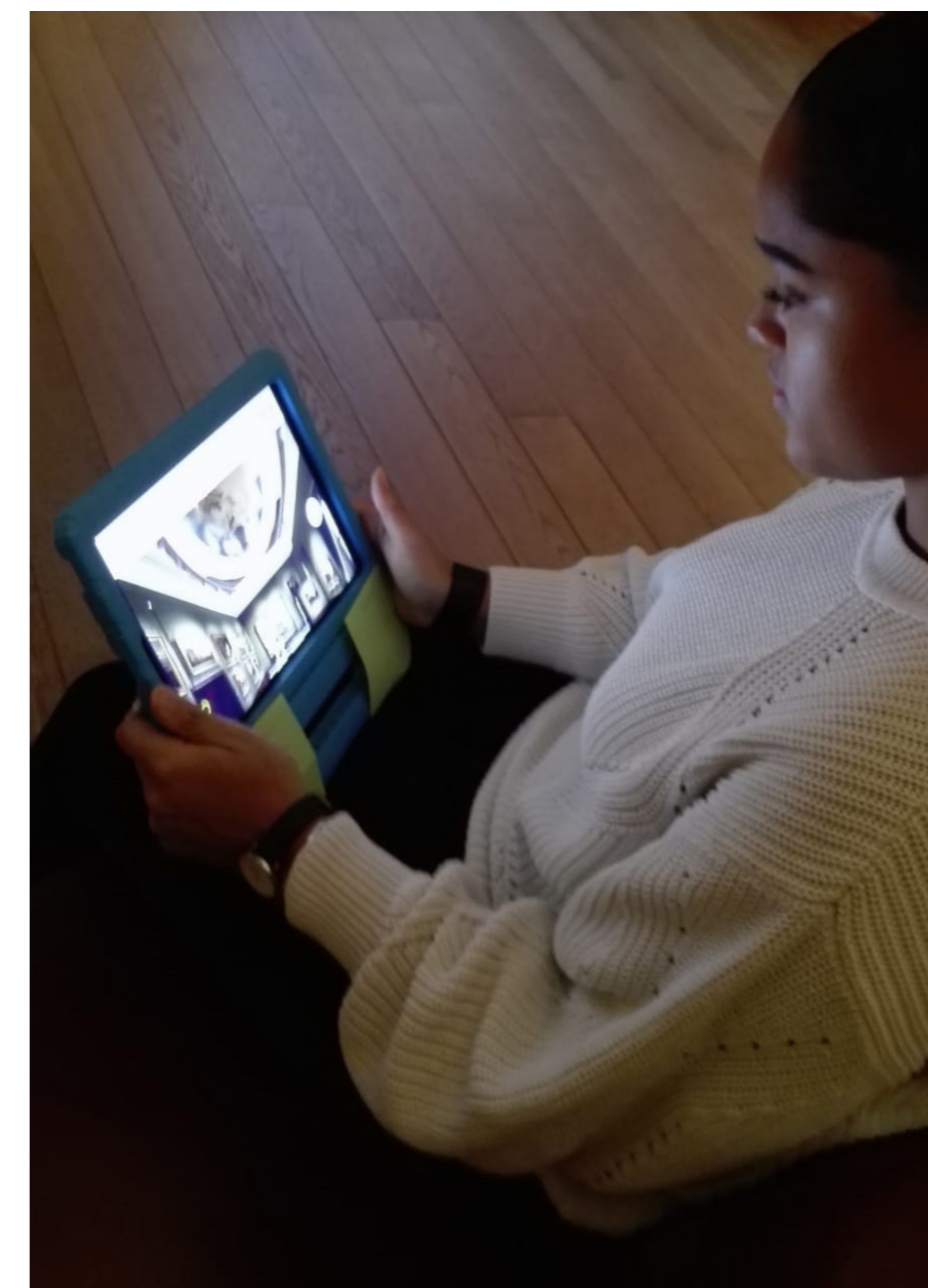
The app

Again it was noted to indicate the target room to the family and not blindly lead them to a room.

It was noted that the texts were sometimes hard to read.

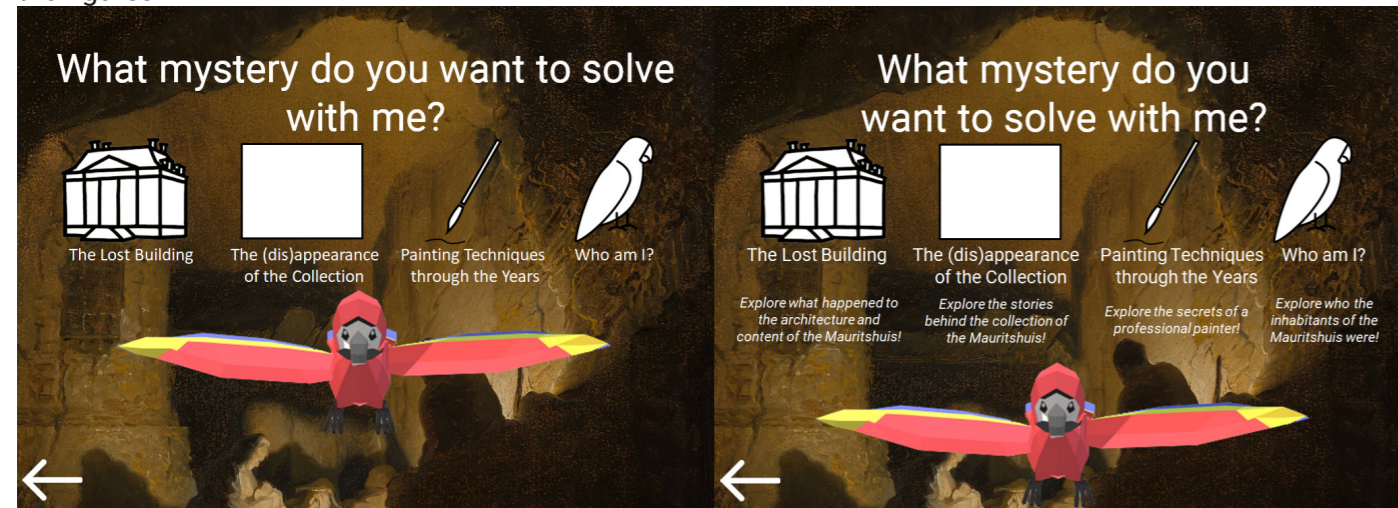
The AR

It would be nice to make both the child and parent look better at the collection.



Main changes of the app:

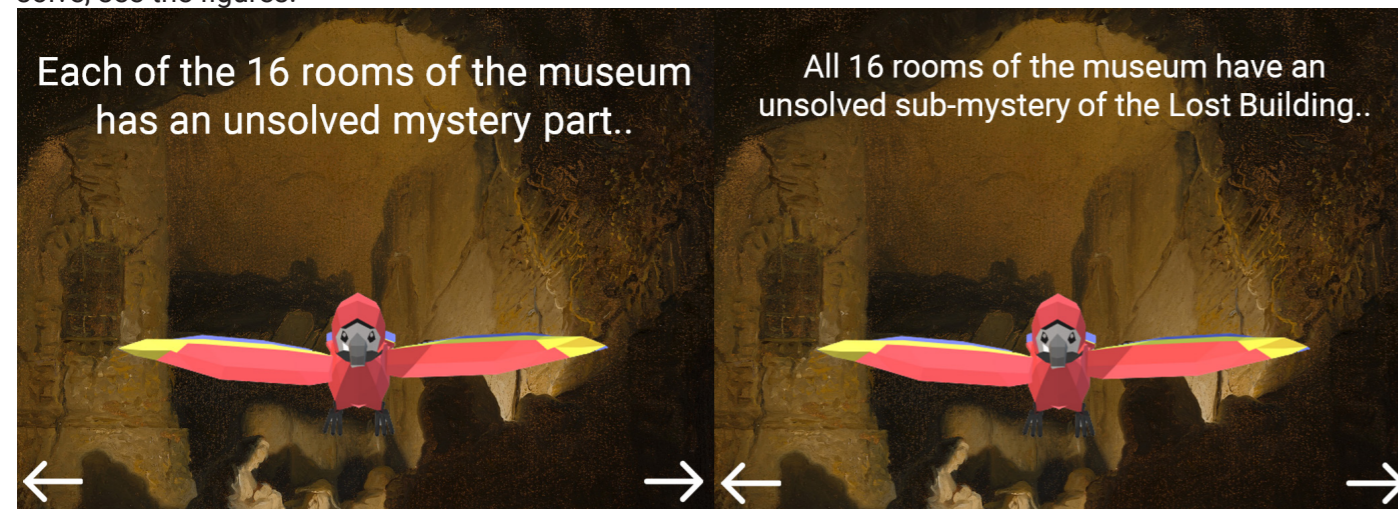
15. More information is given about the Mystery themes, see the figures.



Before

After

16. It is made clear that the chosen theme has 16 sub-mysteries to solve, see the figures.



Before

After

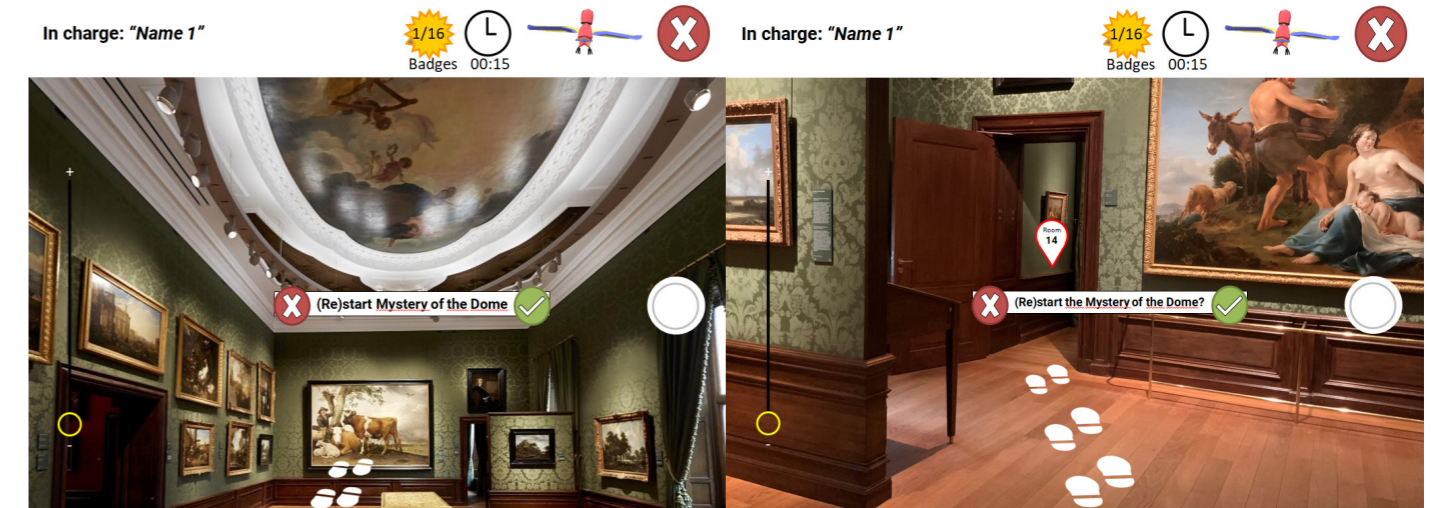
17. For better readability the video texts are placed at the bottom of the screen instead of at the top, see the figures.



Before

After

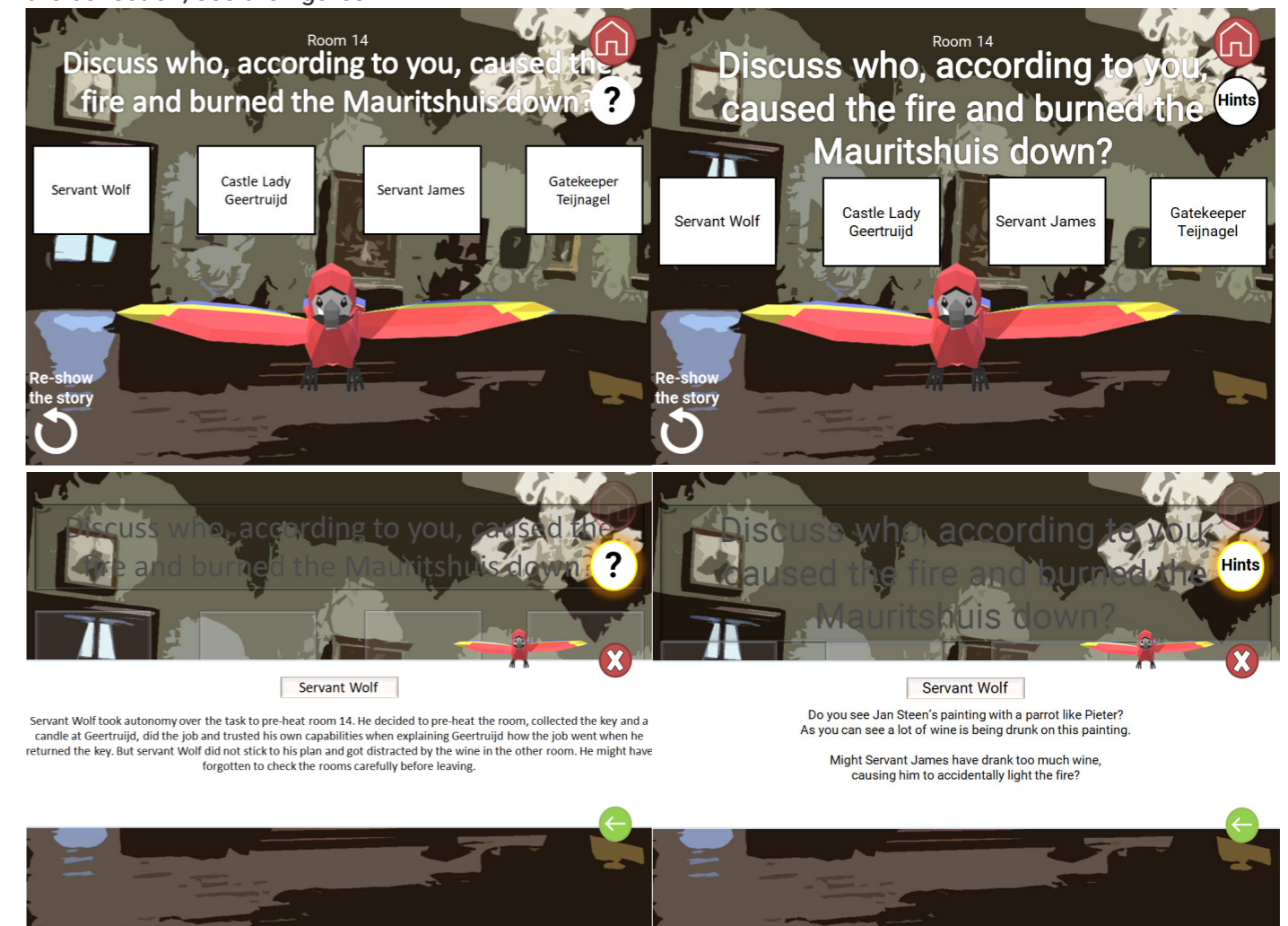
18. The target location is indicated in the app while navigating, see the figures.



Before

After

19. The "?" button is changed into a button with "Hints" written in it to make clear hints can be obtained. The hints are linked to the collection, see the figures.



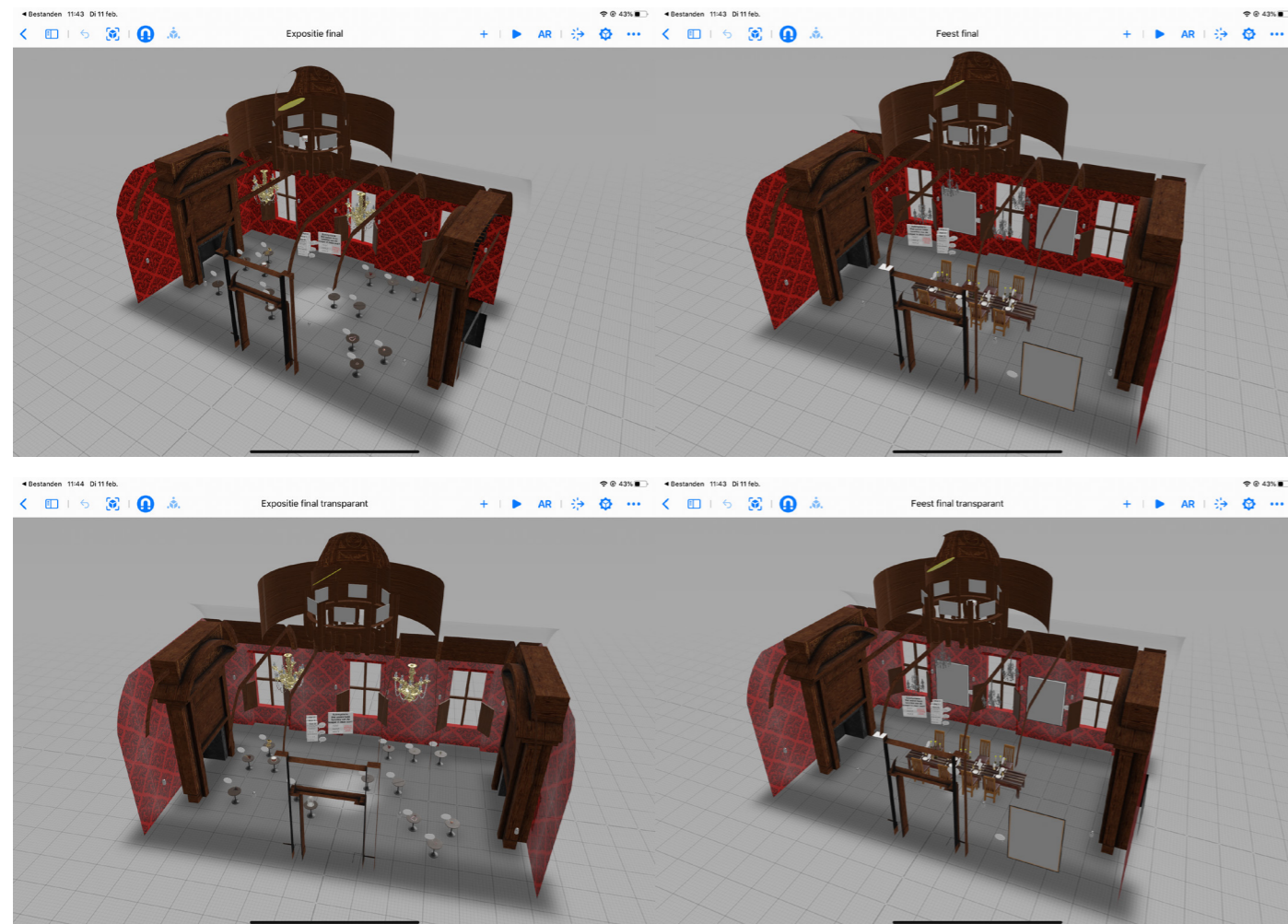
Before

After

Main changes of the AR:

9. Hints can be obtained by answering substantive questions about the collection in room 12.
10. The walls are made somewhat transparent to see the painting collection through the AR model.

See the Figures for AR model version 6 / 7.



Version 6 + 7: A menu with hints, corresponding to the collection of room 12, is added. The walls got a damask motif and the details / ornaments are added to the chimneys, door and dome. The walls are made somewhat transparent (see bottom figures) to see the collection of room 12 through.

A40. Brainstorm about a possible test plan

What was the initial problem of the Mauritshuis?

The Mauritshuis could not promise an up-to-date visitor experience that makes the museum fun and interesting for both the (grand)parent(s) and child(ren) of individual visiting families.

What is the solution for that problem?

The Mystery Game concept is an application on an iPad 11" Pro. A narrator guides families with young children through the Mauritshuis and moves them to another world, where they can explore focussed and exceptional themes of the museum in detail.

The concept makes a family visit fun, as it makes the family gather around the iPad and explore the museum together in a playful way. This is enhanced through the variety of challenging -and sensory stimulating assignments (sub-mysteries) which keep into account the different energy -and knowledge levels of individual family members. Also, the concept makes a family visit interesting, as it makes the family explore the stories behind the museum and not just the superficial information.

Families can explore an alternative world, while a connection between that alternative world and the current-day museum remains. Since the content of the product does not solely have to do with

the collection of the museum (which is subject to changes), the product does not become outdated quickly. Besides, the use of modern technologies, like augmented reality, puts the Mauritshuis in a modern and innovative twist.

Things that can be tested:

The use of the iPad, content, form and interaction can be tested. The research questions per test subjects are as follows:

• iPad

Does the concept make families feel independent?
Does the concept make parents feel confident of their children's behaviour?
Does the concept give children a feeling of autonomy?

• Extra

What do families with children think of getting guided around the museum by an iPad?
What do families think of sharing one iPad with multiple family members?
What do families think of carrying an iPad around one by one?

• Content

Does the concept give families an exciting exploration of the museum?
- Is the concept challenging?
- Is the concept sensory stimulating?
Does the concept keep into account differences in level of prior knowledge, energy and interest for individual family members?
Does the concept give a sense of accomplishment during solving the mysteries and assignments?

• Extra

What do families think of getting to know some focussed stories behind the museum which do not directly relate to the paintings only?
What do families think of Peter Parrot telling the story and making parents translate the written to the children?



- Form

Does the concept give families a sense of orientation inside the museum?

Does the concept make families proudly share experiences with others?

Does the concept teach something new to families?

Does the concept attract families to re-visit the museum (and continue the Mystery where they ended the previous visit or to explore another theme)?

- Extra

Do families understand the guidance tool (Google Maps like or AR indoor navigation, like MobiDev developed)?

What effect does going into the composite view of museum room 12 (in augmented reality) have on..

.. the likeliness for families with (young) children to visit the Mauritshuis (again) in the future?

.. the perceived knowledge gained about the room?

.. the emotion(s) of a family?

.. the perceived family-friendliness of the Mauritshuis?

.. the perceived relevance of the Mauritshuis for the family?

- Interaction

Does the concept make families stay together during their visit in the museum?

What do families think of individual assignments and making another family member wait before it is his/her turn?

A41. Pilot test plan.

Main research question

As the base of the project brief was to make the Mauritshuis relevant for families with (young) children and the unique selling point (USP) of the concept is to make families with children explore a composite world when inside the museum, the research question is:

What effect does going into the composite view of museum room 12 (in augmented reality) have on the perceived relevance of the museum for the family?

Sub-questions

In order to get an indication of the answer on the main research question, some sub-questions, based on the pillars of the Relevance by Play Framework (Vermeeren & Calvi, 2019), are formulated (note: p = question for the parent, c = question for the child):

1. To what extent does the concept allow families with children to play inside the museum?

a. Did you feel invited to play?

- (p+c) Did you know what the reward was?

- (p+c) Did you know when (parts of) the Mystery was (or were) finished?

- (p) Did the concept give you confidence about the behaviour of your child(ren)?

b. Did the family start exploring play opportunities (or interactions)?

c. Did you immerse in the play?

- (p+c) Did you gain new understandings about the Mauritshuis?

2. To what extent does the family perceive the concept as being an acceptable visitor effort?

a. (p+c) What did you think about the time the Mystery Game took?

b. (p) What did you think of the (entrance) money you had to spend on the Mystery Game?

3. To what extent does the concept enhance meaning-making?

a. (p+c) Did the Mystery Game provide you a memorable experience?



Test scenario

The scenario to get to answers on the aforementioned questions is as follows:

Before A

- Someone to take part in the pilot test should be found.
- Tell that the participant will do a test with a new product that is designed for the Mauritshuis, and that the test will take about 30 minutes. Tell what the participant has to do, but also tell that as less hints as possible will be given during the test, as the participant should understand the product him/herself. However, since the participant will deal with a simple, unfinished model tell that sometimes it will be explained how the final product should work opposed to how the test model (prototype) works.
- Tell that the participant can discuss out loud what he/she thinks and (does not) understands of the product, but furthermore can just stay him/herself and act normal.

Before B

- Tell that the test will start.
- Tell that the participant should imagine that he/she has chosen to make use of the Mystery Game device during the visit and it was picked up at a locker with a code. The locker number and code can eventually be handed to the participant on paper.
- Hand the iPad and start observing the participant (emotions, errors ec.).

During - Intro

- Let the participant explore the app him/herself.
- When arriving at the screen where the participant should give input, explain that he/she should click the yellow marked labels, but that normally these things could be chosen by him/herself.
- Explain that the participant will play all three people that will be mentioned to be in charge of the iPad at certain moments, but that normally family members would be in charge one by one.

During – navigation

- Tell that normally this navigation works as Google Maps or that it is planned to make use of AR indoor navigation (resource: MobiDev).
- Simulate the navigation through either indicating when the participant should go to the next slide in the app when he/she is walking.
- When at the right location, this will be indicated on the navigation map.
- Tell that in the final product the location will be automatically recognized through sensors and react upon that, but that the participant now has to touch the 'Okay' button in order to start a Mystery (or not).

During – Mystery of the Dome

- Tell that normally a video without sounds will start (with animations and effects) and that the text that can currently be read by scrolling through the slides will be subtitles.
 - Tell that normally the AR will start automatically or can be pasted in the room through scanning The Bull painting, but that for now the AR has to be done manually by dragging and dropping it on the location of the sticker inside the room.
 - I will tell that the 'scan' and 'photo' buttons are simulated by the post-its on the iPad.
 - When a painting is being 'scanned' by the participant: show a hint on a paper.
 - When the participant gives an answer: indicate if it is correct or not and that the participant can continue through swiping to the next slide in the application.
- During – continuing to the Mystery of the Fire
 - Let the participant explore the app him/herself.

During – continuing to the Mystery of the Clock

- Let the participant explore the app him/herself.
- Tell that drawing in the app is not possible in the prototype.

During – finishing

- If the participant touches the 'Continue with other mysteries' button: tell that this is not possible in the prototype version.

After

- The participant will be taken to the office room for an interview of 15 minutes.
- Ask if it is okay to record the conversation.
- The sub-questions will be asked during the interview. The questions to ask are 1a, 1c, 2a, 2b and 3a. The answers on these questions will lead to answers on questions 1, 2 and 3 and thereby an answer on the main research question.



A42. New hints for the sub-mysteries.

Room 14: Sub-mystery of the Fire Highlights / permanent collection of room 14:

- Het Puttertje, Carel Fabritius;
- Soo voer gesongen, soo na gepeper, Jan Steen;
- Het oestereetstertje, Jan Steen

Hints:

- Servant Wolf:

Do you see Jan Steen's painting with a parrot like Pieter?

As you can see a lot of wine is being drunk on this painting.

Might Servant Wolf have drunk too much wine, causing him to accidentally light the fire?

- Castle Lady Geertruijd:

Do you see Jan Steen's Oestereetstertje?

She looks like she has other plan than only eating the oyster..

Might Castle Lady Geertruijd have had secret plans to sneak into the Mauritshuis, via the underground corridors, to burn down the Mauritshuis?

- Servant James:

Do you see Jan Steen's painting with a parrot like Pieter?

As you can see a man in the back is serving wine.

Might Servant James have had bad thoughts by placing the wine close to the fireplace, underneath hay and other fire fuels?

- Gatekeeper Teijnagel:
*Do you see the painting with the goldfinch?
The goldfinch is chained to his stick.
Might gatekeeper Teijnagel have ignored his chained position at the gate and walked into the Mauritshuis, where he accidentally caused the fire?*

Room 12: Sub-mystery of the Dome

Highlights / permanent collection of room 12:

- De Stier, Paulus Potter;
- Gezicht op Haarlem met bleekvelden, Jacob van Ruisdael;
- Apollo omringd door de negen muzen, Jacob de Wit (plafond)

Hints:

Hint 1. Please find the painting that shows a landscape with a view on Haarlem.

What is the name of the church that can be seen on the painting?

- Nieuwe Kerk;
- Waalse Kerk;
- Bavokerk;
- Bakenesserkerk.

[if answer incorrect]
Oops, try again!

[if answer correct]
That is correct! Van Ruisdael played with an alternation between light and shadow in this painting, as can be seen in the cloudy air. Might the dome also had the function to play with lights and shadows?

Hint 2. Please look at The Bull painting of Paulus Potter. What kind of bird flies above the fields?

- A pigeon;
- A lark;
- A blackbird;
- A sparrow.

[if answer incorrect]
Oops, try again!

[if answer correct]
That is correct! As you can see, Potter did put a lot of effort in the details of this very large painting! You can count the feathers of the lark. Something Potter could not put in the painting is the sound a lark makes. Might the dome had the function to enrich the room with sounds and music?

Hint 3. Please look at the ceiling. Apollo can be seen on this painting by Jacob de Wit. Of which subject was he the god?

- The god of love;
- The god of the seas;
- The god of war;
- The god of art.

[if answer incorrect]
Oops, try again!

[if answer correct]
That is correct! The nine figures around Apollo all stand for an art discipline. Might the dome had the function to host art exhibitions?

A43. Test approach and results of the individual test.

Participants:

A family with one adult (18+), one child between 4-8 years old and one child between 9 - 12 years old is tested.

Before

As less as possible was explained about the objective of the test beforehand.

The family was told that the test has two parts:

- First an individual part, where each individual is shown three versions of room 12. Per version 6 questions would be asked, taking approximately 3 minutes per person. During the test the other individuals would be asked to wait or walk around in room 11, 13 or 16.
- Second a group part, where the whole family would walk through the Mauritshuis with the iPad with the Mystery Game application prototype on it.

The family would be observed and eventually helped out if there were problems or uncertainties. This would take about 30 minutes, after which some questions would be asked about the experiences (in a quiet room). This interview would take 15 minutes.

Individual part

(A/B/C testing, <http://designthinkmakebreakrepeat.com/>)

During

One family member at a time was invited to join me in room 12 to do the test.

One by one the three ways of experiencing room 12 were tested with a participant:

1. Sitting in room 12, looking at it and making the participant hear a story about the looks of the room of the past* (this initially had an unknown level of sensory stimulation (but was a static scene & not visual); it initially had unknown challenges);

* Story: "Deze kamer, zaal 12, had vroeger rood tapijt aan de muur hangen en twee grote openhaarden. Voor de ramen zaten houten luiken met versieringen erop en de deur was ook van hout en versierd. Als je naar het plafond keek zag je een grote ronde koepel zitten met een gat erin."

2. An animation movie which shows old sketches of the looks of room 12 (by Pieter Post) and tells a story about its function in the past (this version was sensory stimulating in terms of a visual and active scene; the version was challenging in terms of making the participant finish the story about what is seen in the head); see Appendix B: 'B.mp4'.

3. The AR scene of room 12 in exhibition mode (this was sensory stimulating in terms of a visual and active scene that could be influenced by the user; this was challenging in terms of making the participant interpret the story and use it for further exploration).

Each version lasted about the same amount of time (15-20 seconds). To ensure a participant would not be influenced by the other version, the questions for a version were asked directly after the version ended and before a new version was shown.

After

The participants were asked to not tell the other family members about what they had done or saw until everyone was finished.

The participants were brought back to the family and a new participant was invited.



The questions and results (7 point likert):

(Note: see the question form on the next page. These questions were asked to find out information about the three pillars of the concept: sensory stimulating; escape to another world; fascination for the building)

Results

Exciting (stimulerend, activerend, spannend)

V1:	6+6+5	1+1+1	6+6+5
V2:	6+7+7	1+1+1	6+6+7
V3:	7+7+7	1+7+1	6+5+7
	M	D	K

Exploration (uitdagend, vernieuwend, meeslepend)

V1:	5+6+5	1+1+1	5+5+6
V2:	5+6+6	1+1+1	6+7+6
V3:	7+7+6	7+7+1	6+6+5
	M	D	K

Modes (the mode tells the most common response to each statement)

(Stimulerend = St, activerend = Ac, spannend = Sp, uitdagend = Ui, vernieuwend = Ve, meeslepend = Me)

	V1	V2	V3
St:	2 x 6, 1 x 1	2 x 6, 1 x 1	1 x 7, 1 x 6, 1 x 1
Ac:	2 x 6, 1 x 1	1 x 7, 1 x 6, 1 x 1	2 x 7, 1 x 5
Sp:	2 x 5, 1 x 1	2 x 7, 1 x 1	2 x 7, 1 x 1
Ui:	2 x 5, 1 x 1	1 x 6, 1 x 5, 1 x 1	2 x 7, 1 x 6
Ve:	1 x 6, 1 x 5, 1 x 1	1 x 7, 1 x 6, 1 x 1	2 x 7, 1 x 6
Me:	1 x 6, 1 x 5, 1 x 1	1 x 6, 1 x 5, 1 x 1	1 x 6, 1 x 5, 1 x 1

Means (the mean gives the overall average response)

	V1	V2	V3
St:	4.33	4.33	4.67
Ac:	4.33	4.67	6.33
Sp:	3.67	5.00	5.00
Ui:	3.67	4.00	6.67
Ve:	4.00	4.67	6.67
Me:	4.00	4.00	4.00

Note: two participants were not aware of the meaning of 'stimulating', 'activating' and 'vivacious (meeslepend)', which might have influenced their scores on these.

Ik vind zaal 12 stimulerend

Sterk mee oneens	Mee oneens	een beetje mee oneens	Niet mee oneens of eens	een beetje mee eens	Mee eens	Sterk mee eens
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ik vind zaal 12 activerend

Sterk mee oneens	Mee oneens	een beetje mee oneens	Niet mee oneens of eens	een beetje mee eens	Mee eens	Sterk mee eens
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ik vind zaal 12 spannend

Sterk mee oneens	Mee oneens	een beetje mee oneens	Niet mee oneens of eens	een beetje mee eens	Mee eens	Sterk mee eens
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Waardoor vond je deze versie (niet) spannend?

Wil je door deze versie meer zien van / horen over deze zaal?

Waarom?

Ik vind zaal 12 uitdagend

Sterk mee oneens	Mee oneens	een beetje mee oneens	Niet mee oneens of eens	een beetje mee eens	Mee eens	Sterk mee eens
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ik vind zaal 12 vernieuwend

Sterk mee oneens	Mee oneens	een beetje mee oneens	Niet mee oneens of eens	een beetje mee eens	Mee eens	Sterk mee eens
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ik vind zaal 12 meeslepend

Sterk mee oneens	Mee oneens	een beetje mee oneens	Niet mee oneens of eens	een beetje mee eens	Mee eens	Sterk mee eens
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Waardoor vond je deze versie (niet) meeslepend?

Wil je door deze versie meer zien van / horen over deze zaal?

Waarom?



Notes from the participants during the test

Notes from participant M:

V1

- It is challenging, as you question yourself what exactly used to be in the room;
- It is activating, as you start thinking about the room's looks
- It is exciting, as you get to hear something, but not everything (yet)

V2

- It is renewing, as normally you do not hear a story like that from a parrot. Besides, I did not know the story of the fire, so more new things are being told.
- It is vivacious, as it is more like watching a film than reading a book and there is less you have to think about yourself.
- It is exciting, as I want to get to know what comes next.

V3

- It is challenging, as my generation is not used to having something pasted on the real world, seeing something before and after, live.
- It is renewing, as we have never had VR.
- It is vivacious, as I am put inside the [AR] space and want to go on with it.
- It is activating, as it keeps me really occupied.
- It is exciting, as I am curious what more I could do.

Extra notes:

- The children quickly forget the rules of a museum [also when busy with the concept], so as a parent you have to keep watch that they won't run. Maybe more security will be needed in that case too (because I am afraid the children or I will walk into something/someone)..
- I am questioning what other visitors think about active children (mainly the elderly and tourists in the Mauritshuis)?
- I am not good at VR, but the children are used to working with it.

Notes from participant D:

V1

- It is vivacious because it is fun, but listening for too long is not fun. Therefore I would not like to hear more of this version of room 12.
- It is exciting, as you see how it used to be in the past. But I would not like to see more of this version, as it must be really exciting for me to see more of it.

V2

- It is vivacious because I liked the parrot. Generally I like animals [start telling about her pet animals]
- It is exciting, as it is just a nice movie.

V3

- It is vivacious, as it is fun to move around [in the virtual space]. I would like to use this version more!
- It is exciting, because it is just fun to do. [she mentions that she sees a cute tortoise in the virtual space]

Notes from participant K:

V1

- It was challenging, because it was beautiful, mainly the carpet [on the wall]. But I wanted extra information about why the paintings were not there.
- It was renewing, because I got a lot of new information.
- It was vivacious, because I think it is clever that so much information and details about ornaments is known.
- It was stimulating, because I had to think myself. But V3 gave more information and I could link that version to the now [reality].
- It was activating, because it made me decide that a next presentation I have to do about art would be about the Mauritshuis.
- It was not really exciting, because I already knew a lot [from version 2 and 3]. But I like the level of details in the story (like the ornaments on the windows and door).

V2

- It is challenging, because it is weird that you see the parrot just flying around. Sad that the dome, where the parrot used to fly, burned down. It makes me sad for the parrot.
- It is renewing, because I learned how the room was built in the past. An advice for you is to put a picture of the architect in the story too.
- It is vivacious, as I felt the sadness of the parrot. Also, it made me realise that the architect had to make many drawings and calculate everything.
- It was stimulating, because of the use of the parrot. And I received new knowledge.
- It was activating, because it made me wish that the

parrot could fly around again. And that the paintings would be back in the room. But to make that work, I would cover them and the floor with newspapers for the parrot poo. Also, I would put a parrot cage in the room and maybe a mechanical bird [as companion for Pieter Parrot].

- It was exciting, because I did not know about the fire and what the parrot did in this room. Did it come from another country!?

V3

- It is challenging, as I could see how this room used to look like in the past.
- It is renewing, as it made me look back at the history [of this room].
- It is vivacious, because I saw the [looks of the] door and wallpaper. But also a lot of things were empty (like the paintings) which made it more boring. The fact that the door was closed made me feel trapped.
- It is stimulating, as it made me learn something, like that in the past people had to put more effort in redecorating, (wall)papering and placing paintings (mostly the big ones).
- It was activating, as it made me shocked that there were few resources and the paintings were gone.
- It was exciting, as I started questioning why the paintings were gone.

Extra note:

Participant K saw the three version of room 3 in the opposite order of participants M and D. It is noticed that memories of V3 (the AR environment) came up while substantiating his opinions about versions 1 and 2 (that were shown later on).



A44. Test approach and results of the group test and interview.

Participants:

A family with one adult (18+), one child between 4-8 years old and one child between 9 - 12 years old is tested.

Group part

During

All family members were gathered in room 16.

The family was told to imagine that they decided to visit the Mauritshuis, but wanted to do something fun during their visit. Therefore they decided to use the iPad with the Mystery Game. Though the application is a model and thus not working completely, the family was told that they were invited to use it without my help. The family was about to be observed, but it was indicated that they could always ask questions if things were unclear or comment if they had a tip.

Results of the observation

An observation form was used. See the next pages for the results.

After

After the test the family was asked to follow me to another room for the interview. When everyone was seated the following questions were asked:

a. Voelden jullie je door het Mysterie spel aangetrokken om samen te spelen in het museum?

- (p+c) Wat was voor jullie de beloning van het doen van het Mysterie spel?
- (p+c) Wat vonden jullie van het oplossen van de (deel) mysteries? En het grote Mysterie van het Verloren Gebouw?
- (p) Hoe vertrouwd voelde je je met het gedrag van D en K in het museum?

b. Hadden jullie het gevoel dat jullie je in een onwerkelijke / fantasie wereld bevonden tijdens het doen van het Mysterie Spel?

- (p+c) Wat hebben jullie voor nieuws geleerd (over het Mauritshuis / jezelf)?

c. (p+c) Vonden jullie het Mysterie spel uitdagend?

- Wat vonden jullie van de moeilijkheid?

d. (p+c) Wat vonden jullie van de tijd die het Mysterie Spel duurde?

e. (p+c) Wat vonden jullie van de keuzes die jullie konden maken tijdens het gebruiken van het Mysterie Spel? En van de route die bepaald werd door het Mysterie spel? En van de energie die jullie moesten steken in het gebruiken van het Mysterie Spel?

f. (p) Wat zou je vinden van het betalen van een kleine prijs voor het gebruik van het Mysterie Spel? Hoeveel?

g. (p+c) Wat vonden jullie het meest/minst interessant aan het Mysterie Spel?

h. (p+c) Wat zou je het meeste/ minste herinneren aan dit museum bezoek?

With questions a, b, c and i, the question answered is:

1. To what extent does the concept allow families with children to play (together) inside the museum?

(Note: this question was asked to find out information about the pillars of the concept: balance in education and play; family togetherness; understandable stories; logical stories; focussed stories; keeping into account differences in levels of knowledge; security to play; welcoming)

With questions d, e and f, the question answered is:

2. To what extent does the family perceive the concept as being an acceptable visitor effort?

(Note: this question was asked to find out information about the pillars of the concept: keeping into account differences in energy level; diverse and having a choice; a sense of orientation)

With question g and h, the question answered is:

3. To what extent does the concept enhance meaning-making?

(Note: this question was asked to find out information about the pillars of the concept: keeping into account differences in levels of interest; the stories behind; memorable; independence; comfort)

Task/Goal	Location/interface	Behaviour
Reading the introduction of Peter Parrot	Room 16 / find a quiet place	The family decides to sit on a couch that is close-by
	Room 16 / intro by Peter Parrot	Participant D holds the iPad and reads everything out loud, but participant K also reads everything out loud, but faster. Participant M decides that participant D can hold the iPad while participant K reads it.
Filling in family information	Room 16 / pre-filled in information about family member age ('experience level')	Participant M is confused about where to push to go on to the next screen. <i>[note: this might be because of the pre-filled in prototype that does not really ask for interactions in this screen]</i>
Choosing a Mystery to solve	Room 16 / mystery choice screen	Participant D wants to do the 'Who am I' mystery, while participant K wants another mystery. Participant M decides that either both mysteries will be done after each other, or the choice will be drawn <i>[loten welke het wordt]</i> (and the other mystery will be solved a next visit).
Choosing a time to do the Mystery Game	Room 16 / time choice screen	Participant M is surprised the mystery game can take 2 hours. She is confused that 16 mysteries will be solved in either 30 minutes, or 2 hours for example. She misses an indication that in 30 minutes it is more probable to only solve 3/16 mysteries of the Lost Building and not all 16 mysteries.
Reading about the badges that can be obtained	Room 16 / badges information screen	Participant M thinks a picture can already be made of the family.



Having someone in charge	Room 16 / in charge screen	Even though participant M should be in charge, participants D and K take the charge together. Later on, when participant D is to be in charge, participant K decides that now participant M can hold the iPad instead.
Following the route	Room 16 / Navigation screen	The family thinks that the footsteps in the routing screen should be touched. But soon they find out they have to walk towards room 12. <i>[note: the confusion can be due to the prototype that does not give live locations through a live camera view, but only a static screen of the location / orientation / position of the family.]</i>
Starting the Sub-mystery of the Dome	Room 12 / Sub-mystery of the Dome intro screen	The family understands they can accept to start the mystery. Participant K soon finds The Bull painting (of Paulus Potter) and holds-up the iPad to 'scan' it according to the instructions in the app.
Reading the story about the dome by Peter Parrot.	Room 12 / story screens	Participant M reads the story out loud while participant D holds the iPad. Participant K reacts that he already knows some things of the story <i>[Note: this is because he has read it already in the individual test].</i> Participant M asks participant D to not move the iPad too much while she is reading, because the texts become blurry.
Exploring the functions of the dome	Room 12 / AR of the exposition room (with transparent walls)	Participant D turns around and the family turns with her. Participant M mentions that participant D should not turn too fast, because then the others cannot see it.

"	"	Participant M wants to look for the bird cage. When found, the information text that comes up is read. It is noticed that it does not give a clear answer about what the function of the dome is, so the family continues looking around.
"	"	The family walks towards The Bull painting and finds the hints-menu.
"	Room 12 / menu in AR of the exposition room (with transparent walls)	The family pushes the first hint. Participants D and M walk around the room to look for a painting with Haarlem on it. In the meantime participant K explores the AR environment.
"	"	Participant K reads the answer balloons in the AR environment but does not share what he reads, so participant M reads it too. An answer is chosen.
"	"	Hint 2 is pushed and the family looks up to the ceiling where the painting with Apollo can be seen. Participant M notices that the figures in the painting play music, but they do not know the answer so push multiple answers. When one possible correct answer is shown they say they are insecure if it is right.



“	“	Hint 3 is pushed. The family walks toward The Bull painting in order to see the bird better. Participant D and M discuss what bird it is. Therefore they walk to the information sign next to the painting and read the answer. Participant D asks what kind of bird it is. They walk back to participant K who has the iPad, but they keep the answer a secret for participant K (who did not read the answer) for a moment.
Answering the Sub-mystery of the Dome	Room 12 / AR of the exposition room (with transparent walls)	Participant K notices an object occurred at the dome. He figures out it is a pie. The family thinks they solved the mystery, but they are not sure what the answer was. <i>[Note: I have to hint them to read the red text on the AR menu.]</i>
“	Room 12 / menu in AR of the exposition room (with transparent walls)	The family touches two answers. They notice the balloons move, but see them going back again. They think this means the answer was incorrect, so they try two other balloons. Now it is correct.
Making a family picture for the badge	Room 12 / receiving a badge	The family looks around on where to make a picture. <i>[Note: I mentioned this does not work in the prototype, so the family continues].</i>

Navigating to room 14	Room 12 / navigation screen	Participant M and D hold the iPad. They push the cross to indicate they do not want to re-do the Sub-mystery of the Dome, but notice the screen does not go away. <i>[Note: I mention it does not work in the prototype]</i> The family finds out they have to walk to room 14. <i>[Note: the confusion of the routing can be due to the prototype that does not give live locations through a live camera view, but only a static screen of the location / orientation / position of the family.]</i>
Starting the Sub-mystery of the Fire	Room 14 / intro screen	Participant M says they have 5 minutes for the mystery to solve.
Reading the story about the fire by Peter Parrot.	Room 14 / story screens	The participants sit down. Participant M reads the story.
“	“	Other visitors look over the shoulder of participant M and try to read the story too. The family does not notice this.
“	“	When participant M is nearly done reading, participant K finishes the story himself, and tells his story out loud.
“	Room 14 / story screen with the text that fire started 'here'	Participant M points out a specific location in room 14 where she thinks the fire started.
Answering the Sub-mystery of the Fire	Room 14 / answer screen	Participants D, M and K discuss the answer, but do not agree. Participant M touches the hints and reads the hint about Wolf.
“	“	Participant M mentions the painting they should be looking for according to the hint. It is quickly found. The family looks at it and points at it.



“	“	After the hint is read, participant M pushes the cross and so closes the hints screen instead of going back to the other hints.
“	“	The family watches the story another time. During reading / watching the story, new insights about who cannot have caused the fire arise (logical reasoning). A discussion starts.
“	“	The family guesses what will happen if they would give the wrong answer. They think Peter Parrot will fly away.
“	“	The family pushes James as answer (the guess of participant M). This is incorrect, so participant K pushes Wolf.
“	“	When it is read that Wolf caused the fire, participant M is confused and tells she really thought James did it.
Navigating to room 16	Room 14 / navigation screen	The family walks towards the room quickly, as they remember where room 16 was (they started there).
Reading the story about the clock by Peter Parrot.	Room 16 / story screens	Participant M reads the story, participant K swipes to next storylines.

Answering the Sub-mystery of the Clock	Room 16 / drawing screen	Participants K and D sit down where they entered room 16 and read the story, to start drawing. <i>[Note: I mention they can use the pencil, but that erasing lines is not possible]</i> Participant M mentions she thinks it is okay for them to sit down, but that she worries about what other people think of it (mainly elderly or tourists that do not speak Dutch and thus cannot be understood by participants K and D).
“	“	Participant M mentions she thinks that if she would have had more than 2 children, it would have been a challenge to let them all make use of the iPad. She would rather make use of the iPad with 2-3 persons, depending on if the children were sweet and could share.
“	“	Participant K mentions each individual has one minute to draw. They estimate the time and are quickly done.
“	“	When it is participant M her turn, participant K helps swiping to the right screen.
Finishing the Sub-mystery of the Clock	Room 16 / time is up screen	Participant M mentions she would have liked to see the sketch of the clock from the introduction movie, but then finished, so she could compare it to her own drawing.
Deciding to continue the Mystery Game or not	Room 16 / continue screen	The participants want to continue the Mystery Game. <i>[Note: I mention it is not possible, because I did not put that in the prototype]</i>



Ending the Mystery Game	Room 16	Participant M asks if she could share what they did with others / herself [Note: Participant M missed the screen that explains that this is possible when she was talking to me during the test]
“	“	Participants D and K restarted the application to keep going on with drawing the clock.
“	“	Participant M asks if a family would be able to choose where to go themselves (for example: if children are into a certain subject where they can learn about in a specific room of the museum or if they already visited a certain room of the museum before). Participants D and K are okay with a randomised route (based on crowds).
“	“	Participants D and K put back the pencil in the iPad case.
Leaving the museum	Room 16 / elevator	Participant D restarted the application. With participant K she hopes to go into AR again.

Results interview

Note: these are transcripts from an audio recording. The start/end time of the quotes in the audio file are indicated in-between brackets [].

Ik: Daagde het uit tot (samen) spelen?

D: Ja!

K: Een beetje ja en een beetje nee, omdat je wel een beetje plezier kon maken, omdat het niet echt voor kinderen is die ouder zijn. [+ 1 min]

K vertelt dat hij meer van raadsels houdt, zoals in puzzelboekjes waar je van pagina A naar B wordt gestuurd en wel het goede antwoord moet vinden omdat je het anders mis kunt lopen. En dat je meer informatie krijgt.

M: Dat is het verschil: zij wil dingetjes doen, hij wil dingen oplossen. Maar dat is de leeftijd denk ik. [+ 3.46]

Ik: Hoe krijg je de leeftijden goed gemixt?

M: De moeilijkere kamers [mysteries] op zijn leiding [van het oudere kind] en of je kunt de klok overslaan bijvoorbeeld [+ 4.05]

M: Ik denk dat het ook leuk is voor leeftijden. Voor vriendjes en vriendinnetjes dus, om die mee te nemen. [+ 6.15]

M: Ik denk dat je het niet alleen op gezinnen hoeft te sturen, maar als je dus kinderen van de zelfde leeftijd meeneemt en dat ze dan samen spelen. Ze kunnen wel samen spelen, maar dat is toch anders dan met een vriendinnetje.

Ik: Wat vond jij van met de kinderen samen spelen?

M: Oh, dat is wel leuk ja! Als ze het volhouden .. halverwege is het ook zo: nu wil ik, nu wil ik. Maar

dat ligt misschien aan de kinderen hoor. en Nu komen ze uit school natuurlijk, dus dan hebben ze al een hele dag gehad. Anders ga je 's ochtends naar een museum en dan zijn ze nog fris en fruitig. Dus dan loopt het sowieso makkelijker [+ 6.55]

M: het is wel leuk dat je zelf ook iets mag doen. En dat ze zeggen: nu ben jij aan de beurt. Want normaal bij zo'n speurtocht op papier is het altijd zo: de kinderen hebben iets en je loopt alleen te zoeken zeg maar, voor hun. [+ 7.19-7.35]

Ik: Wat was voor jullie de beloning van het doen van het Mysterie Spel?

D: Ik vond het leuk. [7.50]

K: Eh, dat je uiteindelijk wel leert hoe je moet samenwerken als je normaal niet veel samenwerkt. En plezier. En ook een klein beetje meer informatie over welk mysterie je deed, van het gebouw bijvoorbeeld. [7.56]

M: Gewoon iets samen, gewoon even gezellig iets anders. Gewoon even erop uit. En dat ze bezig zijn in een museum. Dat je ze niet hoeft mee te slepen. [8.28]

Mariska vertelt dat ze vaker naar musea gaan, maar dat ze de kinderen dan alleen / apart meeneemt. Want de een wou dit zien, de ander wat anders. Ze gaan vaker wat korter naar museums en lopen dus niet gauw 2 uur rond, vooral niet als een museum niet gericht is op kinderen. (note: ze hebben een museumjaarkaart) [08.55]

M: Hier bijvoorbeeld, ben ik met de één naar het puttertje wezen kijken en met de ander naar dit en dan ben je binnen een half uur bij wijze van spreken weer buiten. Hier kun je nu gewoon, als ze bezig blijven, dan laat ik ze

gewoon lekker gaan. Gewoon hun ding laten doen. [9.08-9.18]

M: Ik loop wel mee. Het blijft toch een museum (+ 9.25)

M: Maar ik kan me voorstellen als jij wel met allemaal bent, zeg maar met 4 ofzo, als je echt iets wilt zien net als het tijdelijke. Dan werkt het anders. Dan moet je ze echt meenemen. Maar als het iets wat een vaste tentoonstelling is, ja dat is er altijd, dus of je dat nou in een half uurtje doet, of je neemt de hele lange route maakt niet uit. Want je kan het daarna nog een keer doen. [9.40-10.07]

M: Dus laat ze lekker hun ding doen, dan loop je gewoon mee, maar als je bijvoorbeeld hier naartoe wilt gaan, Stubbs, dat is maar tijdelijk dus dan wil je alles zien. Maar dat heb ik bij de vaste niet. dan hoeft ik niet alles te zien. Dan kan ik gaan wanneer ik wil [10.10-10.25]

M: Maar dat is wel leuk, dat je dingen moet zoeken die er zijn. En dan, ik ben hier vaker geweest, hoor je weer andere dingen die je eigenlijk nog niet wist. En normaal ga je: oh ik wil dat schilderij zien, maar dan heb je er geen geschiedenis eromheen. Dus dat is nu je met hun meeloopt wel leuk om te horen. [10.40-11.03]

M: Of ik ga nog een keer met ze apart zodat je meer tijd hebt voor mysterie dit of het gebouw deel. Dan hoeft je ook niet alles in een keer te doen want je weet gewoon: het blijft. [11.25-11.39]

M vraagt zich af wat je na 2 jaar doet.

M: Verander je het dan? Pak je andere schilderijen of andere hints? Nu heb je 4 routes, we doen niet alles in een keer dus je kunt er lang mee doen. Maar als grote



kinderen 2 routes op een dag doen en niet vaak terugkomen.. Misschien doen ze er jaren over hoor? [11.40-12.26]

D zegt dat het Mysterie Spel dan wel leuk is.

Ik: Wat vonden jullie van het oplossen van deel-mysterie?
[12.59-13.02]
D + K: Leuk

K: Spannend [13.10-13.16]
D: Ik vond het helemaal niet spannend, ik vond het gewoon leuk.

M: waarom vond je het leuk?
D: Omdat ik de papegaai gewoon leuk vond.

K, D en M bediscussiëren wat ze ervan vonden om samen naar het museum te gaan en of ze alleen zouden willen: nee. Wie ze mee willen: papa en/of mama.

M: Ik weet niet of het museum daar dan blij van wordt, als kinderen alleen rond gaan. [15.18-15.22]
M: Ik vind het geen alleen museum. [15.50]

M benoemt dat ze denkt dat de kinderen wel alleen willen gaan naar een museum, maar dat dat te gevaarlijk zou zijn. Dat de kinderen een wedstrijdje ervan zouden maken.

Ik: Hadden jullie het gevoel dat jullie in een fantasie wereld waren tijdens het Mysterie Spel?
K: ja een klein beetje. [16.27]

Ik: En hoe komt dat?
K: Omdat je allemaal dingen mag doen en een beetje mag kijken en dat je best wel veel dingen kan leren.
D: Ik vond het leuk dat je met de tablet alles mocht verkennen. [16.30-16.51]

De kinderen noemen dat een verschil tussen dingen op school doen en zien is anders dan museum, omdat dit leuker is en veel leuke dingen ziet.

Ik: Wat voor leuke en nieuwe dingen hebben jullie gezien?
K: De schilderijen. De missies ook de versies rondkijken en klikken voor info. En dat je veel dingen moet onthouden als je een missie doet. Je moet kijken: hee er komt iemand met een kaars. Die brand en dan uiteindelijk is er vuur en hoe zou dat nou komen? [18.00-18.43]

D: Ik vond het leuk dat je allemaal dingen kon bekijken.
M: Dat je kon zien hoe het er eerst uitzag [18.43-19.02]

Ik: Vonden jullie het mysteriespel uitdagend?
D: nee, ik vond het gewoon leuk. [+ 19.20]

K: Uitdagend ook wel een beetje, want je moest dingen onthouden en dingen doen. [19.25-19.34]

D noemt dat het voor haar uitdagender was geweest als je meer opdrachten kon doen en het lastiger was. Bijvoorbeeld dat je iets vindt en dan vijf pagina's terug moet kijken. [+ 20.20]
M: meer zoeken bedoelt ze denk ik. Dat het dan spannender wordt. [20.28-20.36]

M: moet je dan zoeken in de tablet of in het museum? Of maakt dat niet uit?
D: tablet en museum. [20.36-20.40]

Ik: Wat vond jij van de uitdagendheid en spannendheid, M?
M: Volgens mij is dat wel goed, want iedereen moet antwoord geven. Moeilijkere dingen ook.

Maar wanneer is het te moeilijk?
Dat is lastig denk ik [20.57-21.14]

M noemt dat kinderen het niet erg vinden als ze te horen krijgen dat iets niet goed is. Als je maar verder kunt is het goed. Als ze af zouden zijn verwacht ze dat ze niet verder zouden willen gaan naar de volgende ruimte.

Ik: Wat vonden jullie van de tijd dat het duurde?

D vond het uitdagend, omdat je dan heel snel dingen moest doen.
K: Leuk [22.04-22.12]
M: Gebeurde er eigenlijk wat met de tijd? Ik heb er eigenlijk niet op gelet [+ 22.20]

M: Ik heb helemaal geen rekening gehouden met de tijd. [23.10-23.12]

K: Ik vind het wel een beetje spannend als er tijd is [23.12-23.15]
M benoemt dat het misschien leuk is om een opdracht wel op tijd te doen. Als er maar voor gezorgd wordt dat ze niet gaan rennen. Omdat het dan spannender is om op te lossen.

Ik: Vonden jullie het te lang of te kort duren? [24.04-24.10]

D: nee, ik niet.
M: dan klikken ze gewoon door denk ik.

Ik: Wat vonden jullie van de keuzes die jullie konden maken tijdens het gebruik [24.35]? Dat jullie bijvoorbeeld de routes niet zelf bepaalden [24.56-25.23]?

K: dat vond ik eigenlijk wel fijn, want dan hoefde je geen ruzie te maken over welke we als eerste gingen doen. Er gaat dan ook niet veel tijd af van je eigen tijd. Het is ook wel iets fijner want dan krijg je eerder een eerste hint en badge en dan krijg je meer zelfvertrouwen.

K: als mama zegt kom we aan naar die ruimte, dan ga ik niet [26.03]
K zou wel de iPad volgen.

M noemt dat mensen met rolstoel andere route nemen (lift i.p.v. trap) en dat het dus verstandig is als de iPad aangeeft waar mensen moeten starten (welke zaal)

K en D vonden niet dat ze veel energie in het concept moesten steken.
K benoemt dat hij, als hij langer in het museum zou rondlopen, de mysteries sneller zou willen moeten oplossen dan als hij er een half uur zou lopen. Dat je iets meer moet haasten.

M benoemt dat ze dacht dat ze voor 16 badges gingen, ook in dat half uur tijd. En niet voor drie. Ze benoemt dat je van tevoren zou kunnen zien dat 1 uur 6 badges zou behalen etc.

Ik: Wat vonden jullie het interessants van het bezoek?

K: belangrijke info en dat je moest rondlopen en uiteindelijk iets niet te doen had en dan naar de schilderijen kon kijken. En dat je uiteindelijk zelf een idee moest bedenken van hoe die klok er vroeger uit zag [32.18 – 32.46]
D: de opdrachten vond ik interessant en de klok [32.49-32.56]

M: Dat je stiekem allemaal dingen eromheen die je normaal als je rondloopt niet hoort of ziet of leest. Dat je stiekem meer info hoort dan je eigenlijk zou denken [33.14-33.34]

K benoemt dat hij een schilderij miste tijdens het bezoek wat hij normaal wel altijd bezocht als ze in het Mauritshuis waren.

K: Ik miste wel een beetje de schilderijen. En het rondkijken.

M: maar dat komt omdat we nu de korte route hebben gedaan. Als je de langere had gekozen had je meer opdrachten gehad en meer schilderijen kunnen zien. [34.12-34.28]

D benoemt dat ze meer dierenschilderijen in het MH wil.

M benoemt dat er misschien een mysterie versie kan komen over alleen maar dieren.

M: Maar ik denk dat ik ze daarna niet meer rondkrijg, zonder dit ding {Mysterie spel} [35.35-35.38]

M benoemt dat het dan misschien een optie zou moeten zijn om nog een keer een half uur te kunnen kiezen, maar andere kamers te doen dan.

M weet niet of ze voor het product zou betalen. Ze hebben een museum jaarkaart en lopen dan misschien wel maandelijks binnen voor een half uurtje. Moeten ze dan elke keer opnieuw het Mysterie spel betalen? Ze weet niet of ze dat zou doen. Ze denkt het niet. Want ze komen al niet bij de kassa om een kaartje te kopen.

Een borg zou M niet betalen. Helemaal niet als het veel geld kost waarmee je zelf een nieuwe iPad zou kunnen kopen.

M: Als je product goed loopt is dat [het betalen] een probleem, want dan komen mensen steeds terug. [40.00-40.04]

M vraagt of je resultaten naar jezelf kunt mailen

