



### WAT IS JWR?

De Jeugdwelzijnsraad (JWR) is een regionaal panel met jongeren tussen de 16 en 27 jaar die ervaring hebben met jeugdhulp. De ervaringen bestaan uit unieke en persoonlijke belevingen die niet overdraagbaar zijn. Wanneer deze met anderen worden gedeeld en in een breder perspectief worden geplaatst, ontstaat ervaringskennis. Vanuit deze kennis laat de JWR haar stem horen via gevraagd en ongevraagd advies op actuele onderwerpen die spelen in de beleidsontwikkeling rondom jeugd(hulp). Met als doel: bijdragen aan betere jeugdhulp in de regio Hart van Brabant!

*In de Jeugdwelzijnsraad zijn verschillende jeugdhulp ervaringen vertegenwoordigd, zoals ervaring met gescheiden ouders, huiselijk geweld, uithuisplaatsing, pleeggezinnen, woongroepen, gezinshuizen, mentale problemen en verslaving.*



### WAT IS HET THEMA?

Sterk Huis ontwikkelt een serious game voor jongeren in de crisishulp, genaamd "The Gate". Veel jongeren die onverwacht in een zorginstelling terechtkomen weten niet wat hen overkomt. Terwijl een ouder met een hulpverlener de gebeurtenissen en het papierwerk doorneemt, blijft de jongere met vragen achter. Sterk Huis vindt dat dit anders moet. Jongeren hebben recht op een warm welkom, met uitleg over de (nog) onbekende plek en wat hen te wachten staat. Op een manier die past bij hun belevingswereld. Speciaal voor deze jongeren ontwikkelt Sterk Huis daarom deze serious game. Met The Gate kunnen jongeren spelenderwijs kennismaken met de crisisopvang van Sterk Huis.

*Een serious game is een spel over een serieus onderwerp, waarbij spelenderwijs gewerkt wordt aan een onderliggend doel.*

De ontwikkeling van The Gate gebeurt samen met jongeren. Welke adviezen heeft de Jeugdwelzijnsraad (JWR) voor Sterk Huis? Op 28 september 2020 kwam de JWR bij elkaar om te praten over **serious gaming**. In deze factsheet de resultaten!

### Hoe worden jongeren uitgenodigd tot het spelen van een serious game?

- Hang bij de ingang van de zorginstelling een poster van het spel, zodat de jongere de visuals en de titel van het spel al hebben gezien. Zet op de poster iets wat de aandacht trekt. Bijvoorbeeld een karakter uit het spel (in The Gate: pandabeertje).
- Geef de jongere de ruimte om te wennen (!) Een gevoel van veiligheid is de prioriteit bij binnenkomst.
- Check in bij de jongere op het moment dat de ouder(s) in gesprek gaan met de hulpverlener(s). Voelt de jongere geen ruimte voor een gesprek? Laat de jongere dan in zijn/haar waarde en probeer het op een later moment nog eens.

### Wanneer een jongere wél de ruimte voelt tot een gesprek:

- Ga in het contact vanuit oprechte interesse op zoek naar de interesses van de jongere. Maak vanuit hier een bruggetje naar de serious game om deze te introduceren. Wek de nieuwsgierigheid. Check vervolgens of de jongere openstaat voor het spelen van een serious game.
- Zorg ervoor dat begeleiders die het spel uitleggen, zelf ook iets met gamen hebben en/of technisch aangelegd zijn.
- Benadruk in de uitnodiging:
  - dat het spel vóór en dóór jongeren gemaakt is.
  - wat de meerwaarde kan zijn voor jongeren.
- Benadruk dat het spel wordt gespeeld in een veilige omgeving. Niemand kan meekijken met wat jij doet of aanklikt. Zorg voor een wachtwoord voor de jongere.
- Laat de keuze bij de jongere:
  - of het spel wel of niet wordt gespeeld.
  - of het spel met of zonder de ouders wordt gespeeld.
  - of het spel met of zonder een begeleider wordt gespeeld.
  - of het spel met of zonder een leeftijdsgenoot wordt gespeeld (buddy).
- Laat de jongere in zijn/haar waarde: nee is ook oké!

### Wanneer een jongere het spel wil spelen:

- Laat de jongere het spel spelen in een veilig en prettig voelende ruimte. Denk aan voorwaarden als: huiselijk, sfeervol, aparte ruimte, eigen kamer, deken, zitzak, kussens, snacks, drinken, etc.
- Zorg dat het spel gespeeld kan worden via een iPad of tablet (op school).
- Laat het spel uitgelegd worden door een leeftijdsgenoot (peer-to-peer)
- Laat leeftijdsgenoten hun ervaringen met het spel delen.
- Zorg voor een visuele, fysieke handleiding, zodat een jongere de uitleg ook op een later moment zelf zou kunnen nalezen.
- Zorg voor een aanspreekpunt voor de jongere bij vragen over het spel.

### Wanneer een jongere op een later moment wordt uitgenodigd:

- Laat de begeleider waar de jongere een klik mee voelt en/of die het meest wordt gezien door de jongere, de jongere uitnodigen tot het spelen van het spel.
- Laat de keuze bij de jongere wanneer zij het spel willen spelen.
- Herinner de jongere zo nu en dan aan het bestaan van het spel en de meerwaarde hiervan.

### Adviezen voor verbetering van The Gate:

- houd rekening met de verschillende manieren waarop jongeren binnenkomen.
- Maak het spel online actief (multiplayer). Zo kan een jongere de andere jongeren alvast ontmoeten in het spel. Ook kunnen jongeren zo samenwerken in quests.
- Zorg voor meerdere tablets & iPads op een groep.
- Laat jongeren hun eigen kamer inrichten in het spel.
- Wanneer het VR betreft: geef jongere hierin de keuze. Sommige jongeren willen zich juist niet afsluiten vanwege het veiligheidsgevoel.
- Maak het mogelijk om quests over te slaan.
- Maak de data enkel toegankelijk voor de speler, tenzij zelf de keuze wordt gemaakt deze zichtbaar te maken voor anderen.
- Laat de karakters van de begeleiders in het spel groeien in hun rol. Geef jongeren bijvoorbeeld de mogelijkheid de karakters een kleur te geven.
- Dit kan eventueel ook gekoppeld worden aan een feedback-moment. Hoe meer kleur, hoe groter de klik tussen de jongere en de begeleider.
- Let op negatieve groepsdruk: "Ik ben al bij dit level en jij niet."
- Het spel is geen garantie dat het jongeren iets oplevert. Het kan/mag ook gewoon leuk zijn!
- Pas de naam van de game aan op de groep van de zorginstelling.

### TERUGKOPPELING

#### Feedback opdrachtgever op infographic:

- **Welke onderdelen pas je toe in jouw project?**  
Jongeren hun eigen kamer laten inrichten in het spel, super leuk, gaan we mee aan de slag! Het kunnen overslaan van quests, de mogelijkheid om karakters kleur te geven en de naam van de game aanpassen per instelling zijn ook mooie tips waar we iets mee kunnen.
- **Welke onderdelen ga je niet gebruiken, en waarom niet?**  
VR gaan we niet toepassen. Hier hebben we het bij de start van het project met verschillende jongeren over gehad. VR zou hen een gevoel van onveiligheid kunnen geven en dat is niet wat we willen.
- **Hoe heb je de JWR ervaren?**  
Serieuze club, open sfeer, positief, goed draaiboek, goede werkvormen die werden ingezet om veel op te kunnen halen en de pizza was lekker 😊. Een heel divers publiek. Als we de volgende keer weer komen dan hebben we iets te vieren en nemen wij het toetje mee.
- **Welke tip heb je nog voor de JWR en haar werkwijze?**  
Maak de vragen in de terugkoppeling specifiek op maat naar het onderwerp dat binnenkomt.
- **Zou je de JWR aanraden aan een collega?**  
Zeker wel, leuke ervaring, fijn contact met jongeren, leuke groep en goede begeleiding. Levert nieuwe inzichten op en dat is waar we voor kwamen. Dikke complimenten!

Ook een vraag voor de Jeugdwelzijnsraad? **CONTACT**  
[www.samenmetdejeugd.nl](http://www.samenmetdejeugd.nl)

Mocht je nog vragen of opmerkingen hebben aan Sterk Huis?  
[reenevangorp@sterkhuis.nl](mailto:reenevangorp@sterkhuis.nl) of [sabinedonders@sterkhuis.nl](mailto:sabinedonders@sterkhuis.nl)