



# HOSSELAAR

## WORD DE NIEUWE BAAS VAN DE STAD

*De Hosselaar is dé interactieve game die jongeren op het voortgezet onderwijs op een leuke en indrukwekkende manier bewust maakt van de risico's en gevolgen van het belanden in de drugscriminaliteit.*

## WAT ANDEREN ZEGGEN OVER HOSSELAAR DE GAME:

“Doordat de Hosselaar gespeeld wordt in de klassen, waar een jongerenwerker, preventiewerker en mentor aanwezig zijn, kun je (achteraf) makkelijker het gesprek met jongeren over dit onderwerp aangaan en wordt het ook bespreekbaar.”



Hanneke van Weert  
Novadic-Kentron preventiewerker

“Vanuit CJG goed om jongeren en ouders hierover te informeren en dit is een manier waarop je beide ‘partijen’ meekrijgt en dat is belangrijk om voorlichting te laten werken. Jongeren spelen het spel, ouders spelen het spel en beiden krijgen voorlichting en daarna kunnen ze het er thuis over hebben.”



Constance Janssen  
Centrum Jeugd en Gezin Meierijstad

“Het spel is voor jongeren leuk om te spelen, omdat er bijvoorbeeld ook herkenbare locaties worden gebruikt. Het is een leuk spel waarmee je op een laagdrempelige manier in gesprek raakt over drugscriminaliteit. Daarbij wordt het proces van het makkelijk verweekt raken in... Duidelijk weergegeven.”



Maryam Azarfane  
Medewerker Halt

“Met het spel Hosselaar maken we jongeren en ouders bewust van hoe een jongere in het verkeerde circuit kan belanden en er geen weg meer uit ziet. Ik vind het spel indrukwekkend in elkaar zitten en ben trots dat het in Meierijstad is ontwikkeld.”



Menno Roozendaal  
Wethouder Jeugd Gemeente Meierijstad

“Na het spelen van het spel hebben zich in onze gemeent exponentieel meer jongeren én ouders gemeld die zich zorgen maken over de eigen situatie. Een fantastisch resultaat ter preventie.”



Lionel Saidjan  
Jongerenwerker ONS Welzijn

“De Hosselaar is gamification met een betekenisvolle boodschap. Een eyeopener voor leerling én leraar. Leerlingen reageerden enthousiast, vonden het spel leuk om te spelen. Het was een keer iets nieuws en anders dan normaal.”



Matthijs van Rozendaal  
Vakgroepvoorzitter en docent Fioretti College



## DRUGSCRIMINALITEIT. EEN GROEIEND PROBLEEM ONDER JONGEREN.

Drugscriminaliteit is een groot probleem in onze samenleving. Problematisch is dat de leeftijd om in de drugscriminaliteit te verzeilen steeds lager wordt. Kinderen worden steeds jonger, gewenst of ongewenst, deze wereld in getrokken. Een probleem dat zich letterlijk bij iedereen om de hoek afspeelt. Veel jongeren kunnen de verleiding tot de status en het snelle geld niet weerstaan. En eenmaal begonnen, kom je er bijna niet meer uit.

Uit onderzoek blijkt dat jongeren een risico lopen om in de drugscriminaliteit te belanden wanneer er problemen zijn in de thuissituatie, zoals een scheiding, gebrekkige ouderbetrokkenheid en/of problemen op het gebied van financiën. Ook zijn bij jongeren onderwerpen als status, erbij willen horen en geld om specifieke spullen van te kunnen kopen essentieel. Dit zijn elementen die voor bijna iedere jongere voorbij zullen komen in de leeftijd van het voortgezet onderwijs.

## 162.000 JONGEREN

in Nederland lopen een groot risico om in de drugscriminaliteit te belanden.

## 82 MILJOEN EURO

wordt geïnvesteerd door de overheid om jongeren uit de drugscriminaliteit te houden.

## 1 OP DE 8 JONGEREN

lopen in sommige wijken een hoog risico om in de drugscriminaliteit te komen.

## 40 RISICOFACTOREN

tellen mee. Denk bijvoorbeeld aan Halt-straffen, problemen in het gezin of armoede in de wijk.

## ZORGWEKKENDE CIJFERS

De cijfers en informatie komt uit een onderzoek dat de profielen vergelijkt van huidige verdachten en gedetineerden van drugsdelicten, waaruit een enorm hoog aantal jongeren komt met een verhoogd risico om het drugscircuit in te gaan. Volgens criminoloog Robby Roks van de Erasmus Universiteit is veel aandacht nodig voor deze jongeren.

“Het kan ook zijn dat een aantal echt doorgroeit naar de meer georganiseerde misdaad. Denk aan handel in verdovende middelen, cocaïne, betrokkenheid bij liquidaties en andere vormen van zwaar geweld. De vrees bij allerlei professionals is aanwezig dat de volgende Taghi - of wie je ook maar zou willen noemen - opstaat.”

Criminoloog Robby Roks, Erasmus Universiteit

Informatie gebaseerd op een onderzoek gedaan door Zicht op Ondernijning.  
Meer weten? Lees er [hier](#) meer over.

## HET DOEL

Het doel van Hosselaar is om jongeren in de leeftijd van 12 tot 16 jaar (voortgezet onderwijs) bewust te maken van de wereld van drugscriminaliteit. Hoe makkelijk kun je in de wereld van drugscriminaliteit verzeild raken? Hoe gaan criminelen te werk? Hoe kun je dit herkennen? Wat zijn de negatieve gevolgen?

### Wat realiseren wij:

- Bewustwording van de risico's, gevaren en gevolgen van drugscriminaliteit;
- Betrokkenheid van verzorgers en docenten op dit onderwerp;
- Een eye-opener om over na te denken.

### Hoe realiseren wij dat:

Door een vette game die aansluit bij de belevingswereld van jongeren in de leeftijd van 12-16 jaar.

## DE GAME

Hosselaar is een game die zich geheel in de belevingswereld van de jongere afspeelt. Jij zit als het ware in het spel en kunt steeds verder komen om jezelf op te werken om een echte Hosselaar te worden die het snelle geld verdiend. En dan, komt de eindvideo. Een plottwist. Daaruit blijkt dat je in grote problemen zit, dat het niet zo cool is als het lijkt en je er niet makkelijk meer uit komt. Het échte verhaal van Roel, die dit jaren geleden zelf meemaakte. Een heftig einde, dat indruk maakt.

### Hoe speel je het?

- Je speelt de game in de klas;
- Je speelt de game onder leiding van een docent en/of jongerenwerker;
- Je speelt de game in tweetallen;
- De game bestaat uit een beginvideo, 7 levels met opdrachten en een eindvideo;
- Je wordt meegenomen in het verhaal aan de hand van video's bij ieder level (te zien via een mobiele website ([www.hosselaar.com](http://www.hosselaar.com)) en een gamepakket met fysieke attributen (een routekaart, nepgeld, gestolen bankpas, foto's van mogelijke slachtoffers, etc.);
- De game wordt gepersonaliseerd zodat het zich afspeelt in de eigen gemeente waardoor jongeren de locaties herkennen en zich meer betrokken voelen;
- De game duurt 60 tot 80 minuten, dit is afhankelijk van leeftijd en niveau.

# HOE ZIET DE GAME ERUIT

De game start met een beginvideo, hierin wordt duidelijk dat je door iets heel kleins aan te nemen al een eerste stap zet in de criminaliteit.



## LEVEL 1

In dit level leer je over de waarde van de kleding die een hoeselaar draagt. Kleding die niet te betalen is met een normale bijbaan, direct een eye-opener voor docenten en ouders om op te letten.



## LEVEL 2

Je gaat in dit level op zoek naar stash, oftewel drugs. Deze is te vinden op een bekende locatie voor de spelers, die ook in het echte leven bekend staat als een plek waar criminaliteit zich voordoet.



## LEVEL 3

In dit level leer je signalen en kenmerken herkennen van kwetsbare jongeren die vaak het slachtoffer worden en de criminaliteit worden ingetrokken. Een informatief level voor jongeren, verzorgers én docenten.



## LEVEL 4

In level vier is het onderwerp drugs. Welke drugs zijn trending en wat doet het gebruik met je? Kennisoverdracht over de risico's en de gevolgen van het gebruik van bekende en nieuwe drugssoorten.





### LEVEL 5

In level 5 leer je hoe je slachtoffers via social media ronselt. Via een eigen Instagram account benader je slachtoffers, geheel gebaseerd op hoe dit zich in real life in de criminele circuits afspeelt.



### LEVEL 6

In level 6 leer je om drugs te verhandelen en krijg je inzicht in welke wijken dit daadwerkelijk gebeurt. Ook kom je hier voor het eerst in aanraking met politie en de dreiging vanuit de 'bazen'.



### LEVEL 7

Level 7 gaat om het meeste geld verdienen, hier kan je het spel "winnen" met behulp van muziek. Rappers hebben het in hun nummers vaak over drugs en hoe zij van ver komen. Met dit level laten we zien dat dit niet altijd op waarheid gebaseerd is.

### EINDE

Na level 7 en het bekendmaken van de 'winnaar' wordt de eindvideo gespeeld. Dit is het indrukwekkende verhaal van Roel, een ervaringsdeskundige die verteld hoe hij Hosselaar was en tot welke gevolgen dit leidde. Een heftig einde dat de essentie van de game laat zien. Je bent geen winnaar, maar een verliezer als je in de drugscriminaliteit beland.

Roel eindigt met: Let goed op jezelf, let goed op elkaar, word geen Hosselaar!

## VOOR WIE IS HOSSELAAR

De primaire doelgroep van deze game zijn jongeren uit het voortgezet onderwijs van 12 tot 16 jaar. Dé groep die we willen behoeden voor het kiezen voor de drugscriminaliteit. Het spel is ontwikkeld in de belevingswereld van deze doelgroep.

Uit ervaring blijkt dat verzorgers en docenten ook tot de doelgroep behoren. Het herkennen en erkennen van het probleem is essentieel en ook het kennisniveau van ouders en docenten kan op dit onderwerp nog ondersteuning gebruiken. Door het inzicht dat ze in deze game verkrijgen zijn ouders en docenten eerder in staat om in te grijpen.

## DE ONTWIKKELAARS VAN HOSSELAAR

Hosselaar is ontwikkeld door Gamificationers. Gamificationers is een toonaangevend bedrijf dat al meer dan 15 jaar toonaangevende games ontwikkeld voor maatschappelijke doeleinden voor overheid én commerciële bedrijven. Gamificationers ontwikkelt games nooit alleen. De kracht van de games zit hem in de kennis van het maatschappelijke probleem én zo dicht mogelijk bij de belevingswereld van de risicogroep een passende game te creëren.

Voor deze game heeft Gamificationers nauw samengewerkt met:

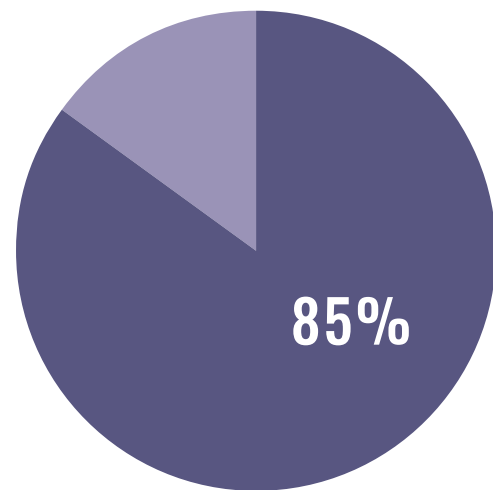
- ONS Welzijn: diverse experts & jongerenwerkers
- Preventie en herstelondersteuning-organisatie Novadict-Kentron
- Jonge ervaringsdeskundigen op het gebied van drugscriminaliteit

Naast Hosselaar heeft Gamificationers een track record van games die bewustwording, kennisoverdracht en betrokkenheid bij maatschappelijke problematieken realiseren:

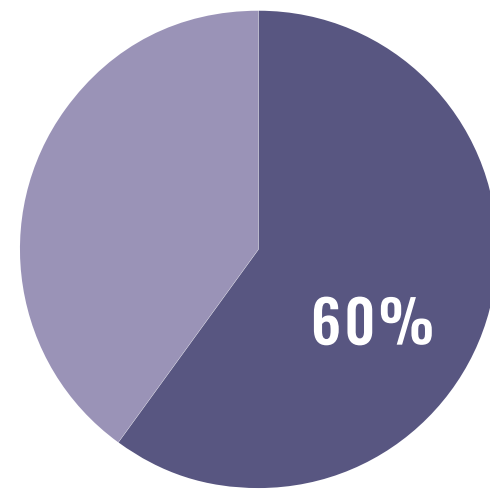
- Eenheid 75 (bewustwording op ondermijning in opdracht van TASKFORCE RIEC)
- NK Escape Rooms
- Zorgopleidingen onder aandacht brengen (in opdracht van overheid België)
- Escape game in onderzeeër als onderdeel opleiding (in opdracht van Koninklijke Marine)
- Duurzaamheid (in opdracht van OAQ sustainability)

## RESULTATEN EN CIJFERS

Nadat het spel gespeeld is met de eerste 1000 leerlingen zijn resultaten gemeten.



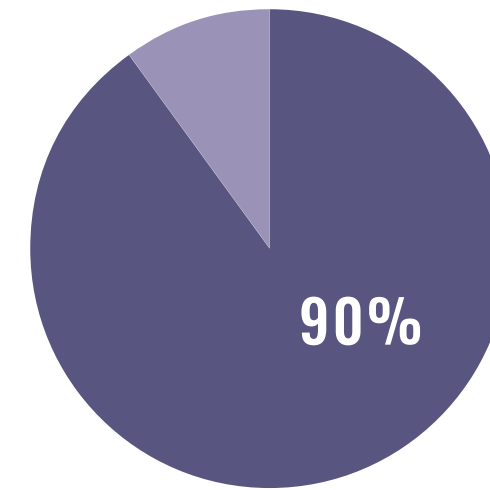
85% van de deelnemende jongeren noemt het spel **leuk én interessant.**



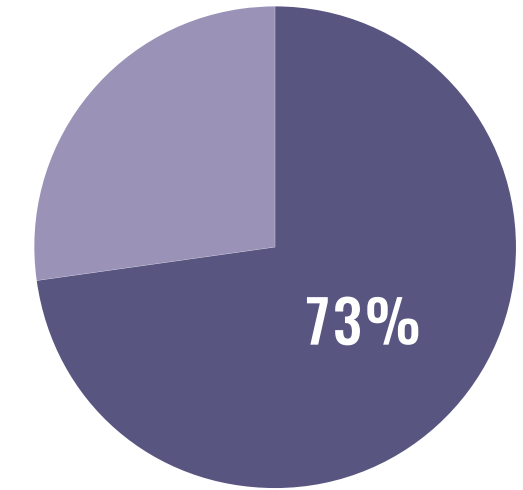
60% van de deelnemers denkt meer signalen en **risico's** te kunnen **herkennen.**



Meldingsbereidheid van verdachte of criminele situaties blijkt verhoogd; **20 meldingen** door ouders en/of jongeren bij de welzijnsorganisatie.



90% van de **docenten** geven aan dat zij **verdachte situaties** beter zullen **herkennen** en dus sneller kunnen handelen.



73% van de jongeren geeft aan **nog meer te willen weten** over de gevaren van drugscriminaliteit.

*Wil je meer weten over deze resultaten? Neem dan contact met ons op.*



## INTERESSE?

Wij hebben als doel om zoveel mogelijk jongeren, ouders en docenten te bereiken met deze game, omdat wij het belangrijk vinden dat jongeren behoed worden en weerbaar worden voor een stap in de verkeerde richting, die van de drugscriminaliteit.

Wil je meer weten over Hosselaar? We komen graag met je in contact. Neem vrijblijvend contact met ons op. We vertellen je graag meer over de inhoud en de mogelijkheden.

Dirk Delisse

Eigenaar Gamificationers

+31 (0) 413 302773

+31 (0) 6 22954196

[dirk@gamificationers.nl](mailto:dirk@gamificationers.nl)

[info@gamificationers.nl](mailto:info@gamificationers.nl)