

The logo features the text "TeamAlert" in a bold, white, sans-serif font. It is centered within a dark gray rectangular box. This box is partially overlaid by a red shape that resembles a stylized, overlapping rectangle or a torn piece of paper, creating a layered effect.

TeamAlert

jongeren met **impact**

jongeren met **impact**



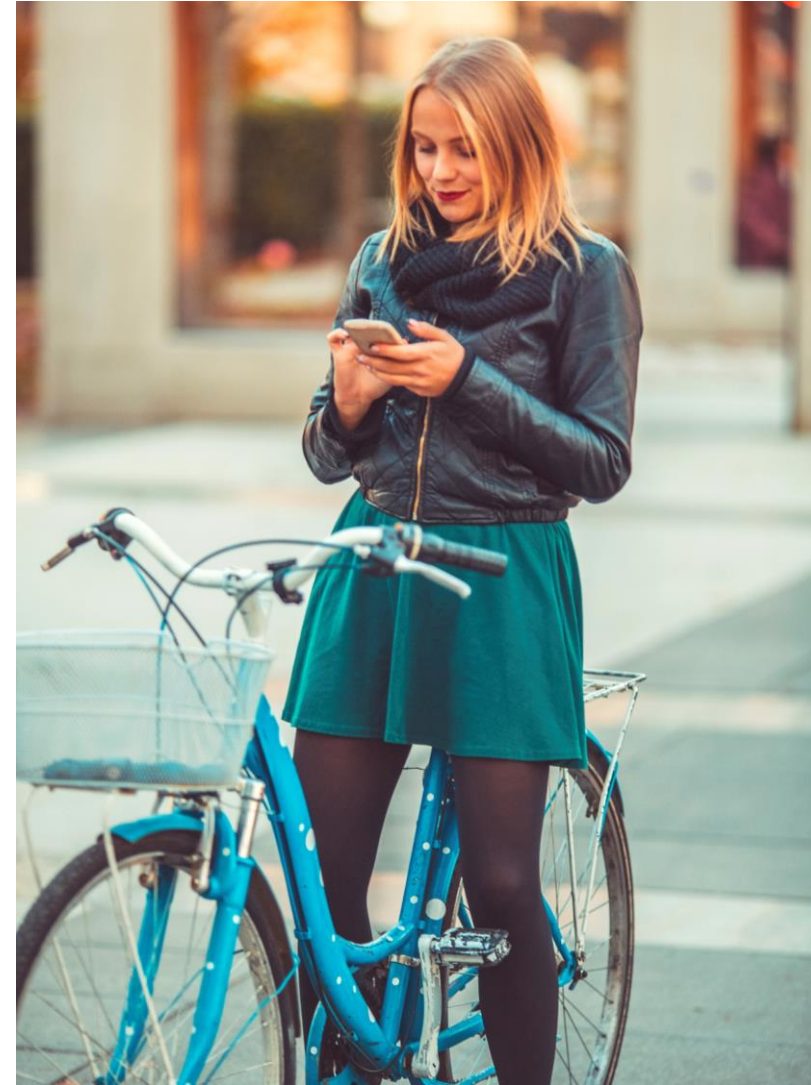
TeamAlert

BrainLock: de escaperoom-game voor jongeren over blowen

17 april 2024

Wie zijn wij?

TEAMALERT IS DÉ
JONGERENORGANISATIE
DIE JONGEREN UITDAAGT
SLIMME KEUZES IN HET
VERKEER TE MAKEN
ZODAT ZIJ ALTIJD
VEILIG ONDERWEG ZIJN



TeamAlert in 1,5 min



Wat doen we

Onderzoek



Kwalitatief,
kwantitatief en
effectmetingen

Interventies



Voorlichting,
educatie en online

Campagnes



Eigen campagnes,
Bob, MONO etc en
campagnes op maat

Kennisdeling



Factsheets en
onderzoeken online,
presentaties

Introductie



Gea-marit Dekker

Manager Onderzoek & Gedrag



Benthe Schuurman

Gedragsonderzoeker en -ontwerper

Ontwikkeling van de game

CASI-traject

- Communicatie Activatie Strategie Instrument
- Werken vanuit gedragsdoel
- Doelgroep vaststellen
- Doelgroepanalyse
 - Persona's

CASI – Communicatie Activatie Strategie Instrument

Handleiding voor de facilitator

- > Gedragsverandering met communicatie
- > Acht interventiestrategieën
- > Gebaseerd op analyses en gedragsinzichten

Ontwikkeling van de game

Uitkomsten CASI - traject

Gedragsbepalers

- Inspelen op sociale norm
- Focus op alternatieven voor vrije tijdsbesteding
- Persoonlijke doelen

Doelgroep game

- Jongeren 15-16 jaar
- Twijfelen over gebruik van cannabis
- Niet of 1 keer gebruikt
- In sociale omgeving geconfronteerd met cannabisgebruik



Ontwikkeling van de game

Hoe hebben we dat uitgewerkt?

Rekening gehouden met

- Framing van het onderwerp
- Geen verheerlijking van drugs
- Positieve benadering
- Puzzels gekoppeld aan gedragsmechanismen

Jongeren betrokken

- Aansprekendheid
- Bedenken van de verhaallijn
- Taalcheck



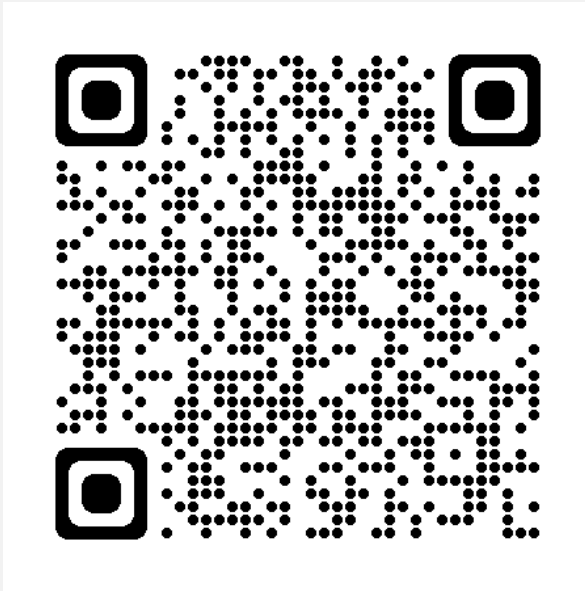
BRAINLOCK

- <https://brainlock-game.nl/cutscene1>
- Vind de code zodat je de deur kunt openmaken
- Schuifpuzzel



BRAINLOCK

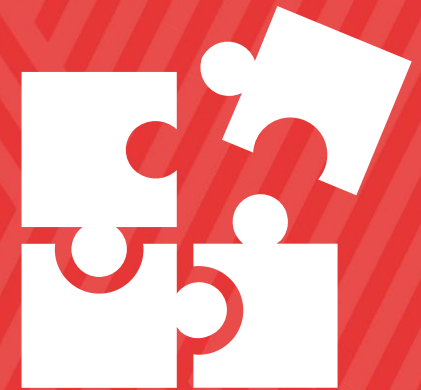
- <https://brainlock-game.nl/room1>



Toepassing gedragstechnieken

In de puzzels

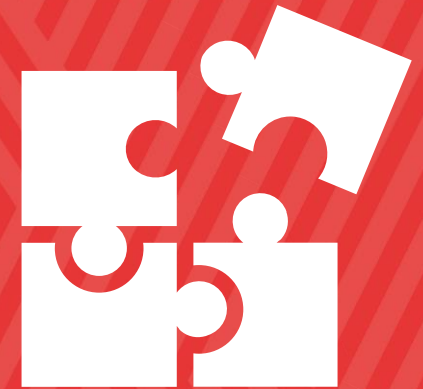
Wat is de reden dat we deze informatie geven?



Toepassing gedragstechnieken

In de puzzels

Waarom gebruiken we deze stelling?



Toepassing gedragstechnieken

In de puzzels

Welk idee zit er volgens jullie achter dit gesprek?



VRIEND-
HEE, WE ZIJN MET Z'N ALLEN
AAN HET BLOWEN. JOIN JE?

☐ NEE THANKS

☐ IK WEET HET NIET, IK
TWIJFEL. WE KUNNEN OOK
WAT ANDERS GAAN DOEN?



Toepassing gedragstechnieken

In de puzzels

Waarom laten we jongeren vijf activiteiten kiezen?

WAT VIND JE LEUK OM TE DOEN

Kies vijf activiteiten

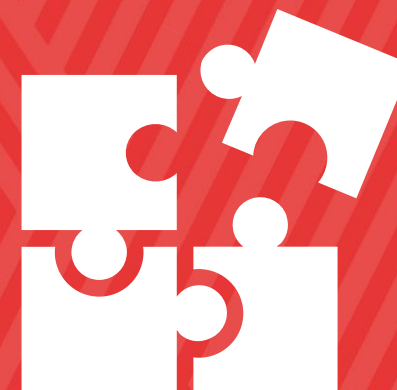
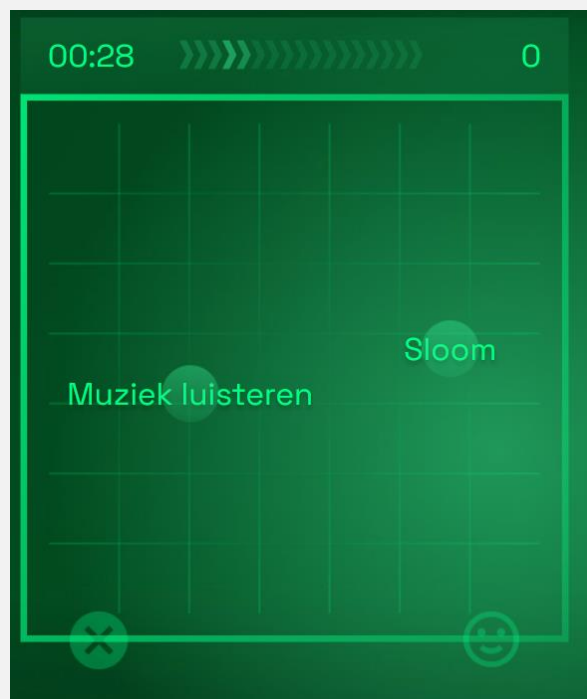
- ☐ MUZIEK LUISTEREN
- ☐ SKATEN
- ☐ KLIMMEN
- ☐ GAMEN
- ☐ FIETSEN



Toepassing gedragstechnieken

In de puzzels

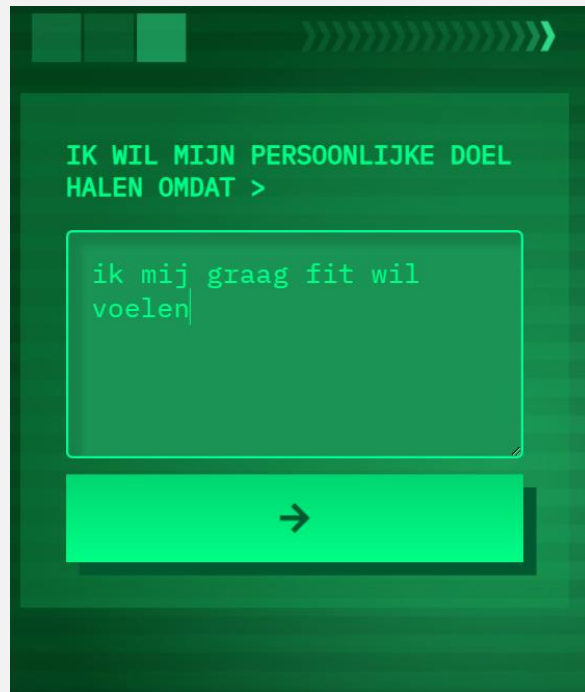
Waarom is het doel om activiteiten aan te klikken en anderen woorden te vermijden?



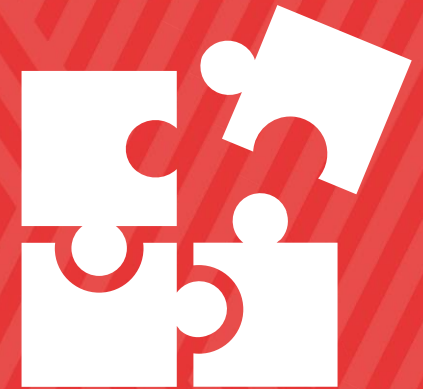
Toepassing gedragstechnieken

In de puzzels

Met welke reden laten we jongeren dit invullen?



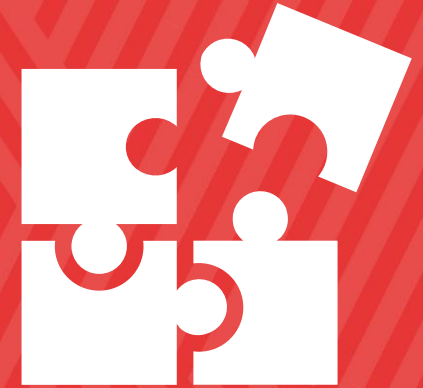
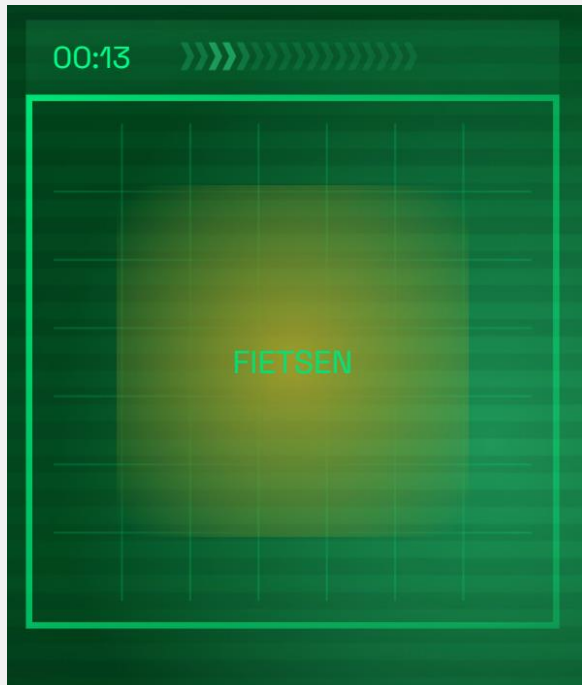
The screenshot shows a mobile application interface with a green background. At the top, there are three small green squares and a series of green arrows pointing right. Below this, the text "IK WIL MIJN PERSOONLIJKE DOEL HALEN OMDAT >" is displayed in white. A text input field contains the text "ik mij graag fit wil voelen". Below the input field is a large green button with a white right-pointing arrow.



Toepassing gedragstechnieken

In de puzzels

Waarom komen hier de gekozen activiteiten weer terug?



En nu?

Waar staat het nu?

- Ontwikkeling afgerond
- Jongerenwerk
- Effectmeting

Samen bereik je meer

- Betrek je doelgroep bij de ontwikkeling





TeamAlert

jongeren met **impact**



Stichting TeamAlert | 030-2232893 | info@teamalert.nl | www.teamalert.nl

© Dit voorstel is eigendom van stichting TeamAlert te Utrecht. Niets uit dit bestand mag worden gereproduceerd, publicitair worden vrijgegeven of worden uitgevoerd zonder de schriftelijke toestemmingen of de actieve medewerking van stichting TeamAlert.