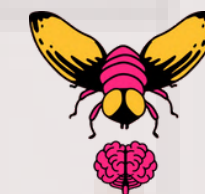


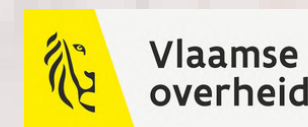


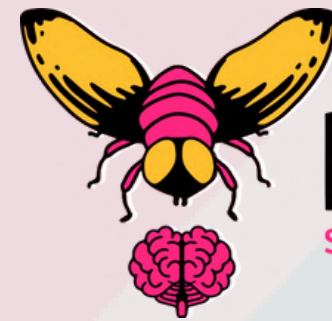
Serious game en methode over omgaan met conflicten



BrainBugs
serious game studio

GroepINTRO
SAMEN RICHING GROEI





BrainBugs
serious game studio


HUMAN-CENTERED


DIGITAL WELLBEING


GAME BASED



Serious games & digitale tools voor sociale innovatie


CUSTOM MADE


GOLD
BELGIAN GAME AWARDS 2024
CHANGEMAKER OF THE YEAR


CO-DESIGN



SERVICE DESIGN


DATA DRIVEN

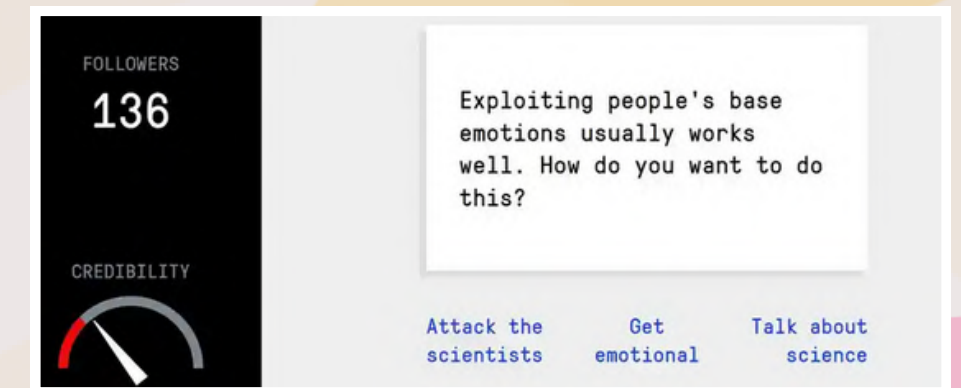

DURABLE

Procedurele retoriek

- Meningen beïnvloeden, aanzetten tot reflectie
 - Abstracte 'systemen' in de echte wereld tastbaar maken
 - Representatie en simulatie → interactieve leerervaring
-
- Belang van instant player feedback
 - Simpele en intuïtieve UI/UX = inclusiviteit



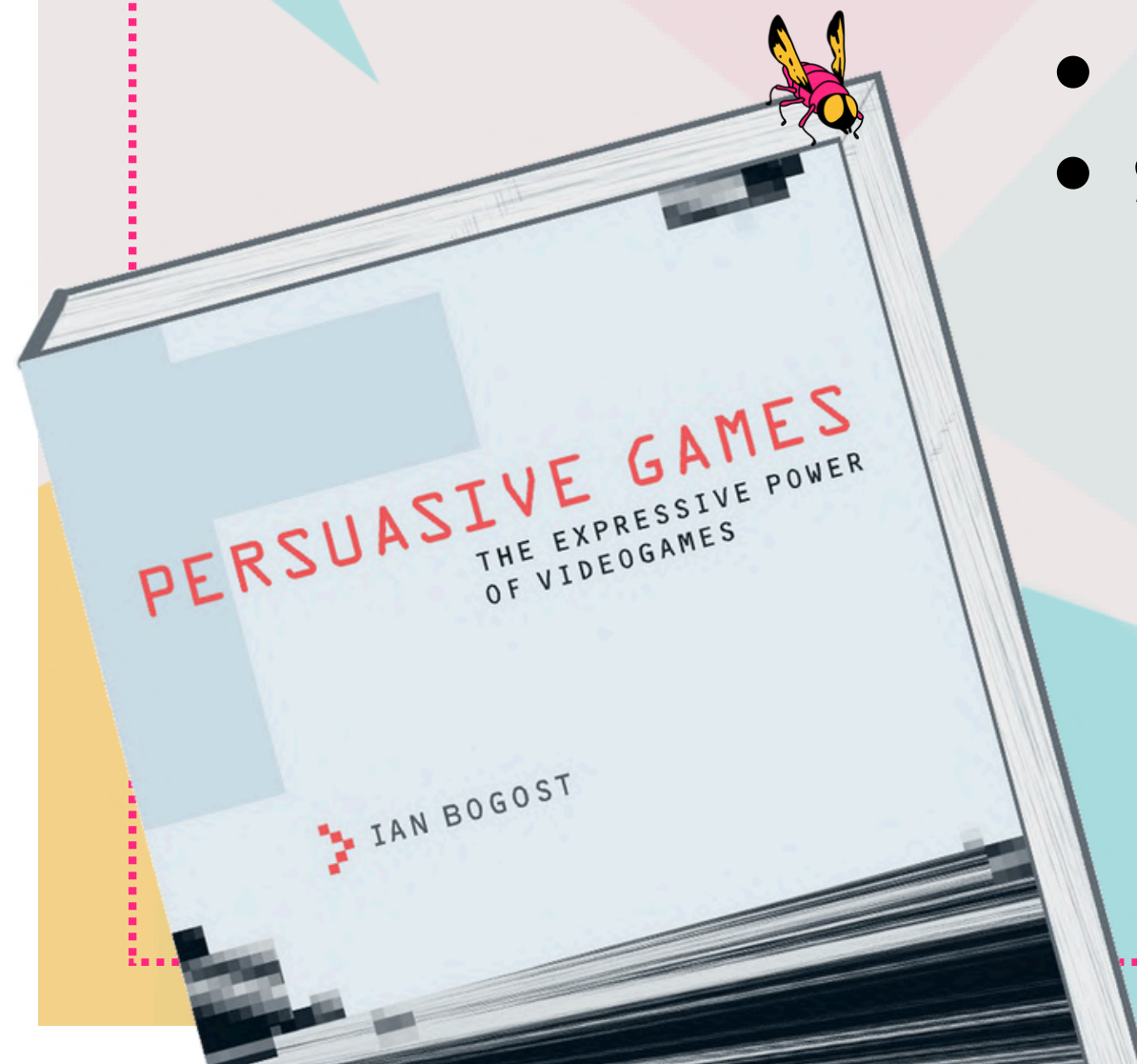
September 12th



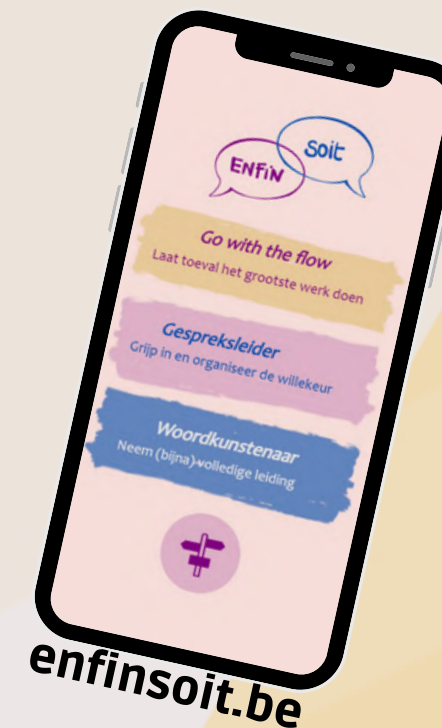
Getbadnews.com



GAME BASED



Projects





BARST!

gent:

gent:

[Home](#) > [Samenleven, welzijn & gezondheid](#) > [Welzijn](#) > [Preventie voor Veiligheid](#) > [Radicalisering in Gent](#)

Lees voor

Radicalisering in Gent

Ontdek hoe de Stad Gent radicalisering, polarisering en extremisme aanpakt en op welke manier je ondersteuning kunt krijgen.

Op deze pagina

[Radicalisering uitgelegd](#)

[De Gentse aanpak](#)

[Aanbod e](#)

Wat is radicalisering?

Radicalisering is een proces waarbij een individu of een groep hun opvattingen, overtuigingen en waarden in toenemende mate verandert en radicalere standpunten en ideologieën omarmt.

Het kan leiden tot de bereidheid om extreme of gewelddadige acties te ondernemen om deze ideologieën te bevorderen of te verdedigen.

Er bestaan verschillende vormen van radicalisering, namelijk politiek, religieus, milieu of eco-radicalisering tot zelfs anti-overheidsradicalisering.

Daarom is een preventieve aanpak cruciaal om te voorkomen dat kwetsbare individuen dit pad bewandelen. Daartegenover staat dat wanneer tegenstellingen tussen groepen in de samenleving sterker worden, we spreken van polarisering. De groepen komen tegenover elkaar te staan (wij-zij), wat kan leiden tot conflicten.

gent:

Zoeken

[Home](#) > [Samenleven, welzijn & gezondheid](#) > [Diversiteit in Gent](#) > [Antidiscriminatie](#) > [Omstaandertrainingen](#)

Lees voor

Omstaandertrainingen

Stad Gent biedt omstaandertrainingen aan om gepast te leren reageren op racisme en discriminatie.



We maken een vuist tegen discriminatie en racisme

Reageren kan je leren

Iedereen is wel al eens getuige geweest van ongewenst gedrag. Denk aan pesten, (seksuele) intimidatie, beledigen, kleineren, discrimineren etc.

Het is vaak best moeilijk om te reageren, niet alleen als slachtoffer, maar ook als getuige. Meestal wil je wel reageren, maar zijn er heel wat drempels. Je durft misschien niet. Of je wil niet de eerste zijn die er iets van zegt. Of je bent bang dat anderen vinden dat je overdrijft.

Stad Gent biedt omstaandertrainingen aan en werkt daarvoor samen met Amal, het Gentse agentschap voor inburgering en integratie.

gent:

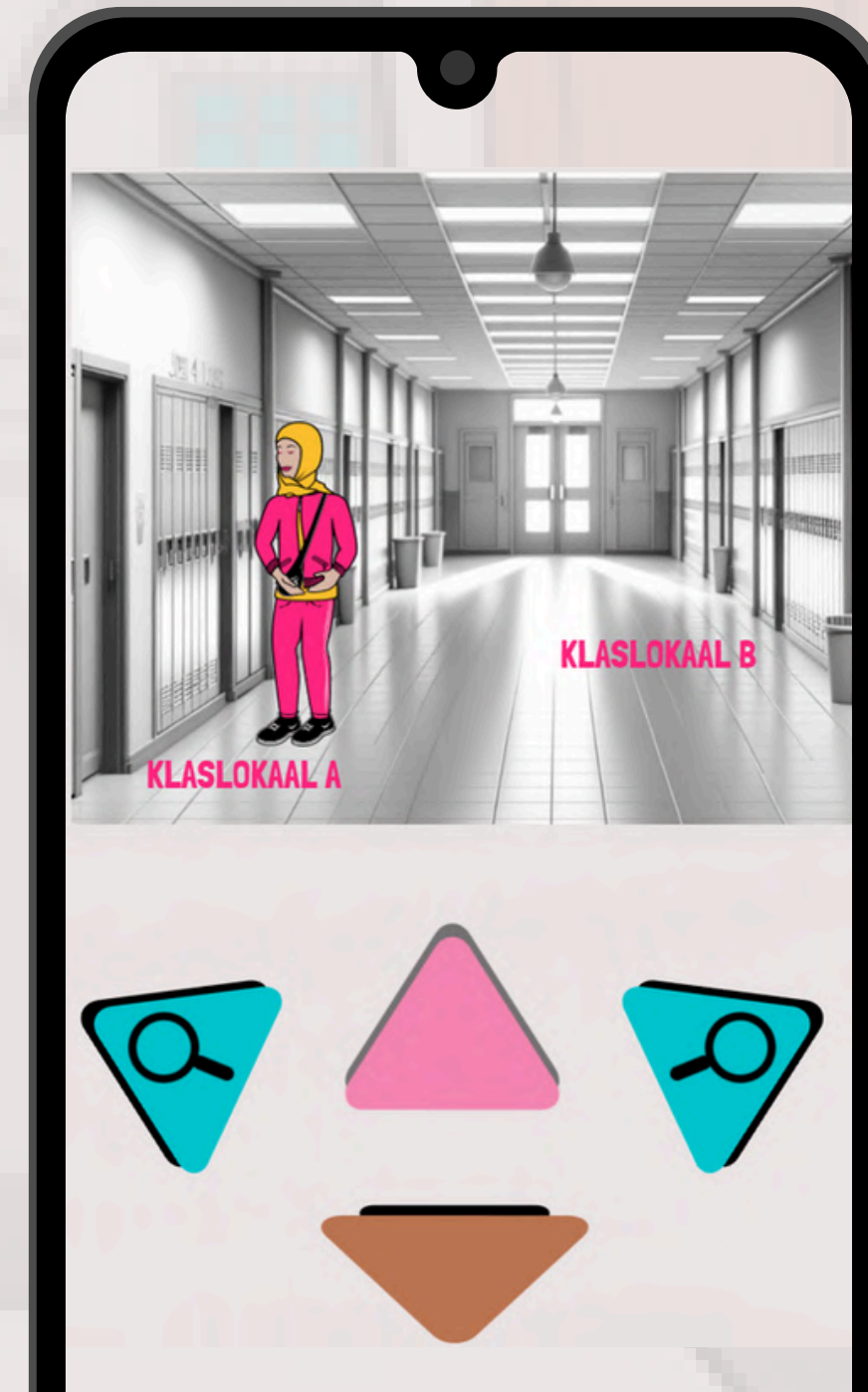
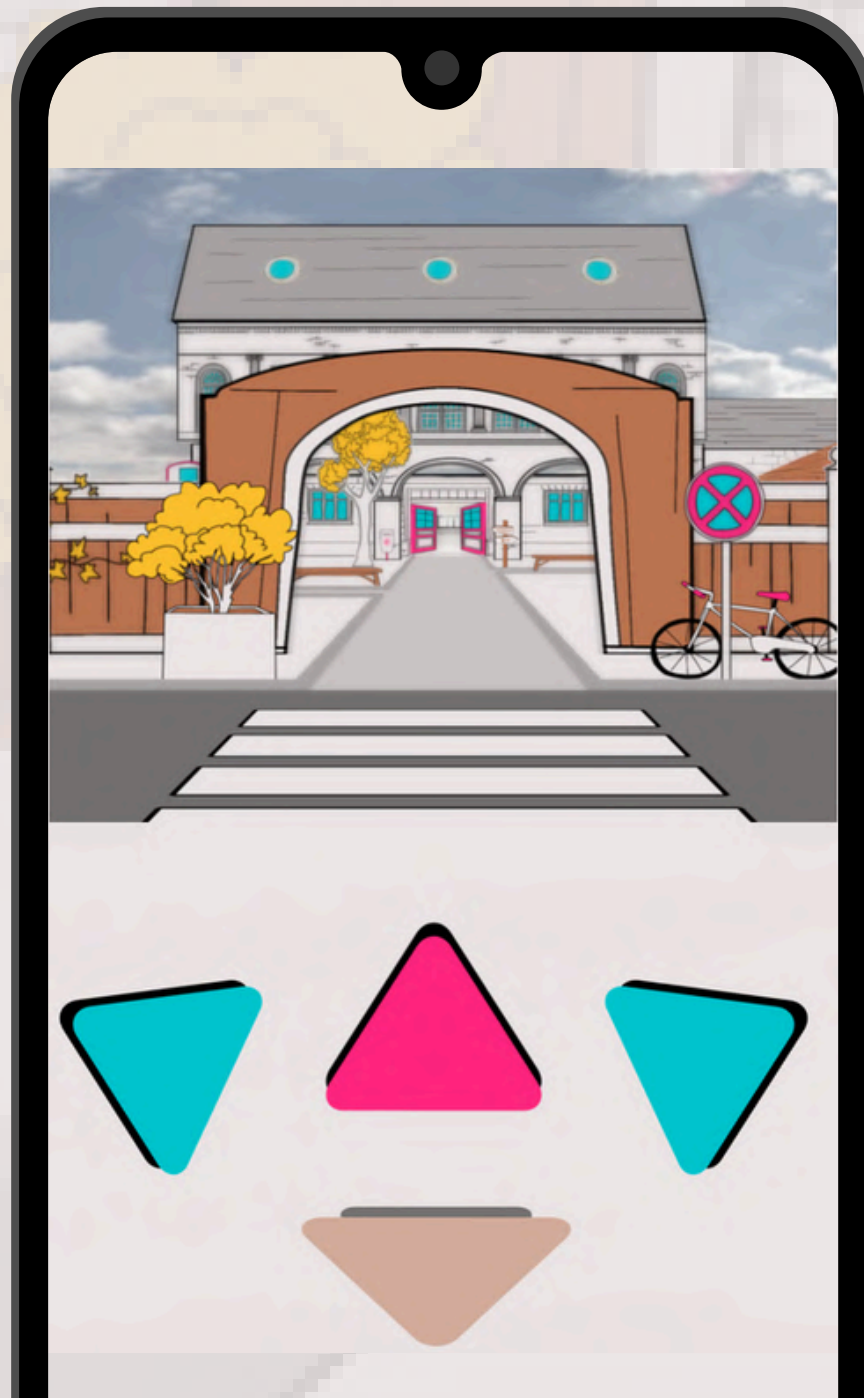


BrainBugs
serious game studio



BARST!

SPELOMGEVING = SCHOOL EN OMGEVING



BARST!



SPELER = BYSTANDER

**ZIET CONFLICTSITUATIES
ESCALEREN**

BARST!

SPELER KAN REACTIE KIEZEN EN ZIET EFFECT





REACTIES OP BASIS VAN DE 5 A'S

- **Anderen betrekken**

- vriend(in)
- omstander
- verantwoordelijke...

- **Afleiden**

- slachtoffer aanspreken
- in de buurt gaan staan...

- **Afzonderen**

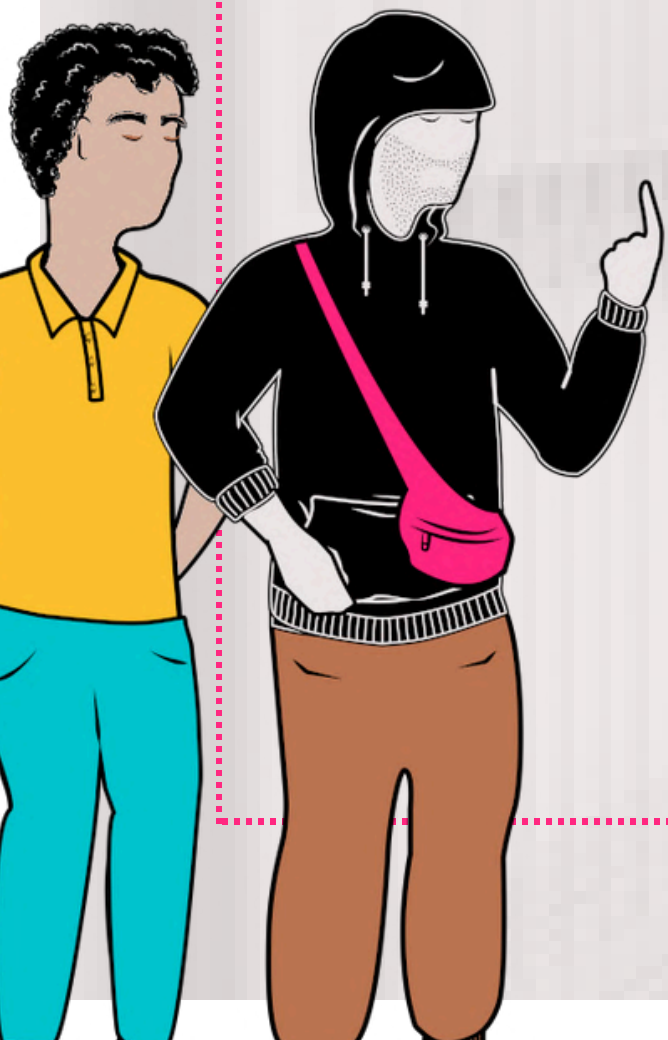
- tussen gaan staan
- meenemen naar andere plek

- **Aanspreken**

- slachtoffer en/of dader
- doel: gedrag stoppen + veiligheid
- 'Alles ok hier', 'Valt die persoon je lastig'

- **Aanwezig blijven**

- tijdens gedrag in de buurt blijven
- achteraf steun en hulp bieden



BARST!

BARST!

JOUW SCORE:



Deze situatie verliep niet zo goed. Had je zelf iets anders kunnen doen? Probeer eens op een zachte manier dader of slachtoffer aan te spreken, of betrek misschien eens anderen?



BARST!

JOUW SCORE:



Super! Je behaalde het maximum aantal sterren! Dat wil natuurlijk niet zeggen dat alles opgelost is, maar je deed wat je kon om anderen te helpen!



SCORES OP BASIS VAN
SITUATIE SLACHTOFFER

SPELER KAN OPNIEUW
PROBEREN EN ANDERE
KEUZES MAKEN

BARST!

MOEILIJKE SITUATIES BESPREEKBAAR MAKEN



Zwijg! Ge zou beter thuis blijven en niet met die slet omgaan!



ESCALATIE DE-ESCALATIE



Dat is wel mijn familie, he!



ESCALATIE DE-ESCALATIE



Ze mag zich zo niet gedragen!

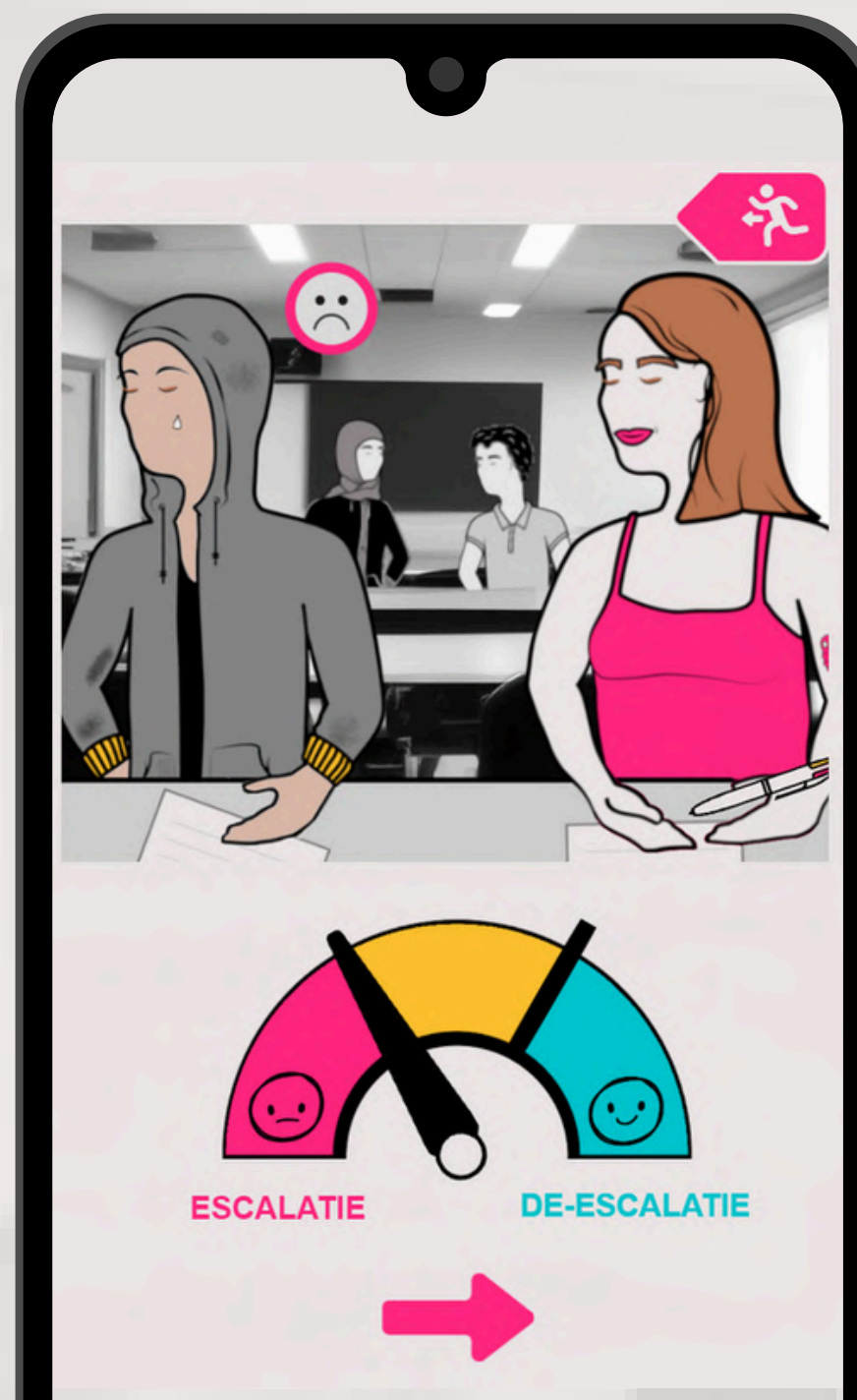


ESCALATIE DE-ESCALATIE



BARST!

EMPATHIEBRUG NAAR SLACHTOFFERS EN CONTEXTEN



BARST!



16 MOGELIJKE EINDES PER SITUATIE

VARIABEL AANTAL POSITIEVE EINDES

BARST! Game design canvas - situatie 1: straatintimidatie - versie 2024 (v0.53)

Situatie info:

Melje A staat buiten links van de schoolpoort wat verderop alleen. Meljecht te wachten om opgehaald te worden.

Personages:

A: kennis school andere klas
B: onbekende adolescente jongen met petje op
S: Speler
D: omstander jongeren
E: omstander volwassenen



Start situatie



B passeert achter personage A. A schrikt op, en reageert in shock. Kijkt nerveus om haar heen.



B lacht en zegt 'Dat was leuk knippen.' Dan wandelt hij verder links het beeld uit.



Sinnetje dialoog om situatie duidelijk te maken!



Score: cap + stars



Geef de maximale eindscore op de meeststemmen. Aantal sterren worden verdelde volgens plaats op de meeststemmen.

eindscore	sterren
1	★★★★
0	★★★
-1,2	★★
-3,4	★
-5,6	0

Reactie spelers	Yvonne situatie	Reactie spelers	Yvonne situatie	Reactie spelers	Yvonne situatie	Reactie spelers	Yvonne situatie	Eindscore	Stars
	B Euh, ik heb niets gedaan!		E SPEEKT DE JONGEN HARD AAN Excuseer je of ik heb een foto van u genomen?		B loopt verder: 'Overdrijf' niet! Ik sla u als je dat doet.'		Speeler freestadt B: Ze moet maar zo niet gekleed lopen!	1 2	★☆☆
	De 2 omstanders staren naar jou en het meisje dat nerveus om zich heen kijkt.		E SPEEKT HET MEISJE AAN Hey, goed heel! Kan ik je helpen?		A: Blijf je hier even? Ik heb schrik dat hij terug komt.'		S: Geen probleem, ik blijf wel even bij je.	1 2	★★★★★
			E SPEEKT OMSTANDERS AAN Kunnen jullie even helpen?		D: Wat kunnen we doen?		S: Kunnen jullie hulp zoeken dan blijf ik even bij haar.	1 2	★★★★★
			E DOET NIETS		D: Je had een foto van zijn gezicht moeten nemen!		A loopt boos de andere kant uit.	1 2	★☆☆
	A: Die gast heeft mij net betast!		E SPEEKT DE JONGEN HARD AAN Kom terug en excuseer je!		B loopt verder: 'Neen, Ga jij iets doen misschien?'		A: 'Bedankt, Laat het zo, die man is een smerlap!'	1 2	★★☆☆
	A: En die smerlap liep gewoon door alsof er niets is gebeurd!		E SPEEKT HET MEISJE AAN Zullen we iemand aanpakken hiervoor?		A: 'Ja, dat is goed, bedankt.'		S: 'Daar is een leerkracht, misschien kan zij helpen.'	1 2	★★★★★
			E BLIJFT AANKEUZE Zal ik even komen met je wachtwoord?		A: 'Ja, ik moet even bekomen.'		A: 'Daar is de directie, Kom even mee als getuige.'	1 2	★★★★★
			E DOET NIETS		A: 'Als je niets kunt doen, stop dan met kijken aub!'		A loopt verdrietig de andere kant uit.	1 2	★☆☆
	Omstander: 'Ja, maar we kunnen er weinig tegen doen, he?'		E SPEEKT ANDEREN AAN Kunnen jullie hulp zoeken, dan blijf ik even bij haar?'		D: 'Ja, is goed ik zie daar de schooldirectie staan.'		A: 'Bedankt om naar me toe te komen.'	1 2	★★★★★
	Omstander: 'Hij is trouwens aan het wegwandelen.'		E SPEEKT HET MEISJE AAN Dat was een foto! Kan ik iets voor je doen?'		A: 'Ja, ik moet even bekomen.'		A: Blijf je hier even? Ik heb schrik dat hij terug komt.'	1 2	★★★★★
			E SPEEKT DE JONGEN AAN Excuseer je of ik heb een foto van u genomen?'		B loopt verder: 'Overdrijf' niet! Ik sla u als je dat doet.'		Speeler freestadt B: Ze moet maar zo niet gekleed lopen!	1 2	★★☆☆
			E DOET NIETS		A: 'Als jullie niets kunnen doen, stop dan met kijken aub!'		A loopt verdrietig de andere kant uit.	1 2	★★☆☆
	Melje A: 'Heeft iemand gezien wat die vresenik net heeft gedaan?'		E BLIJFT AANKEUZE Zal ik even komen met je wachtwoord?'		A: 'Ja, ik moet even bekomen.'		A: 'Daar is de directie, Kom even mee als getuige.'	1 2	★★★★★
			E RETREKT ANDEREN Die jongen heeft dat meisje betast, ik weet niet wat ik moet doen.'		E: 'Vertel haar dat je het zag en vraag wat je kan doen?'		E: 'Misschien kunnen we een leerkracht op de hoogte stellen.'	1 2	★★☆☆
	A: 'Dat kan toch niet? Da's toch niet normaal?'		E SPEEKT HET MEISJE AAN Dat was niet ik. Zullen we iemand aanpakken hiervoor?'		A: 'Ja, dat is goed, bedankt.'		S: 'Daar is een leerkracht, misschien kan zij helpen.'	1 2	★★★★★
			E DOET NIETS		A: 'Als jullie niets kunnen doen, stop dan met kijken aub!'		A loopt verdrietig de andere kant uit.	1 2	★★☆☆

BARST!

INTENSIEF CO-DESIGN PROCES MET PARTNERS & STAKEHOLDERS



- **5 x klankbordgroep**
- **3 studiedagen**
- **2 persmomenten** + testsessie met burgemeester
- **12 co-design meetings** met professionals
- **17+ partners & stakeholders:** Preventie voor Veiligheid, Lokaal Sociaal Beleid, Regie en Gezondheid, Outreachend Werk, vzw Jong, Groep INTRO, vzw Apart, Onderwijscentrum Gent, CLB Gent, Overkophuis Gent, IES vzw, Niet Normaal Digitaal, Wij-zij netwerk, Hannah Arendt Instituut, Politie Gent...

BARST!

UITGEBREIDE CO-DESIGN & TESTING MET DOELGROEP



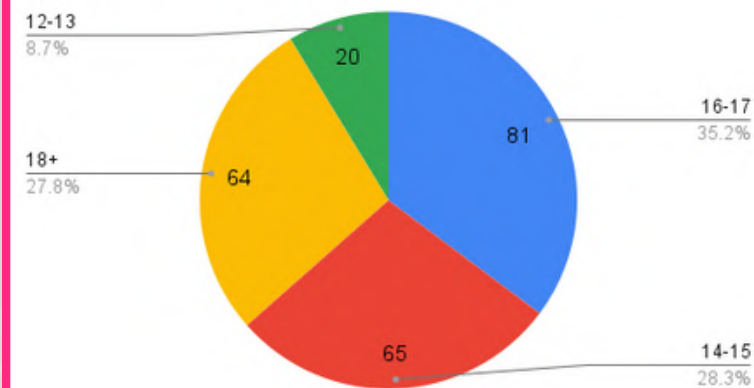
- **750+ jongeren** bereikt in co-design
- **38+ co-designsessies** & testmomenten
- **onderwijs:** Hogent, Duo2, VISO Gent, Tectura, Freinetatheneum De Wingerd, Atheneum Wispelberg, Hotelschool Gent, Freinet Middenschool Gent...
- **jeugdwerk:** Groep INTRO, vzw Jong, JES Gent, Averroes vzw
- **jeugdhulp:** Overkophuis Gent
- **psychiatrie:** leefgroep Yugen (PC Sleidinge)

BARST!

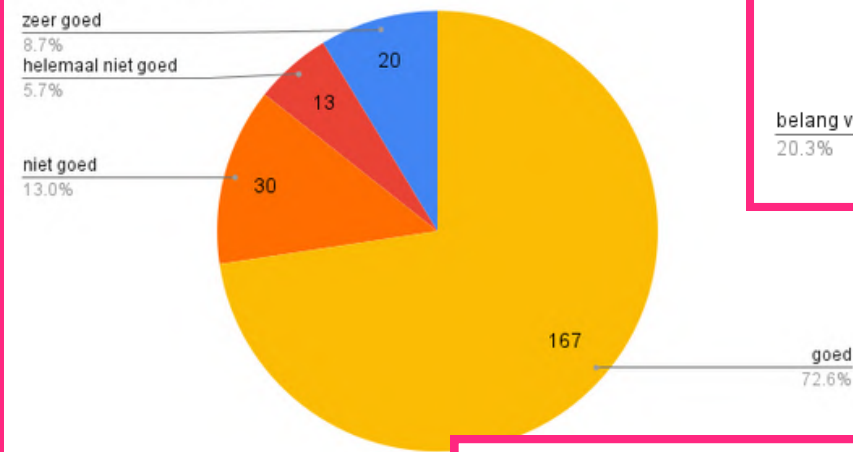
CO-DESIGN: EVALUATIE & DATA

- **280+** feedbackformulieren ingevuld
- **leerdoelen** worden behaald
- **inzicht** in leefwereld en noden
- belang van reageren vs niet reageren

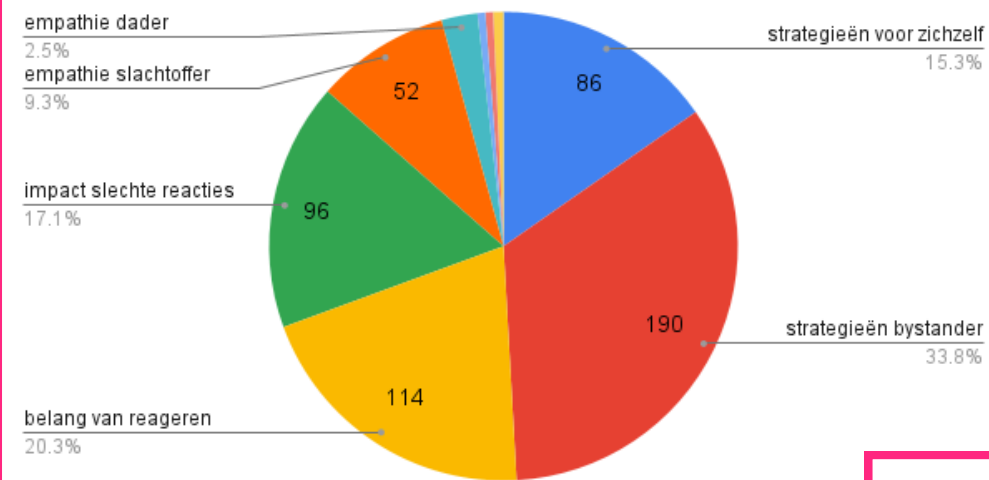
Leeftijd



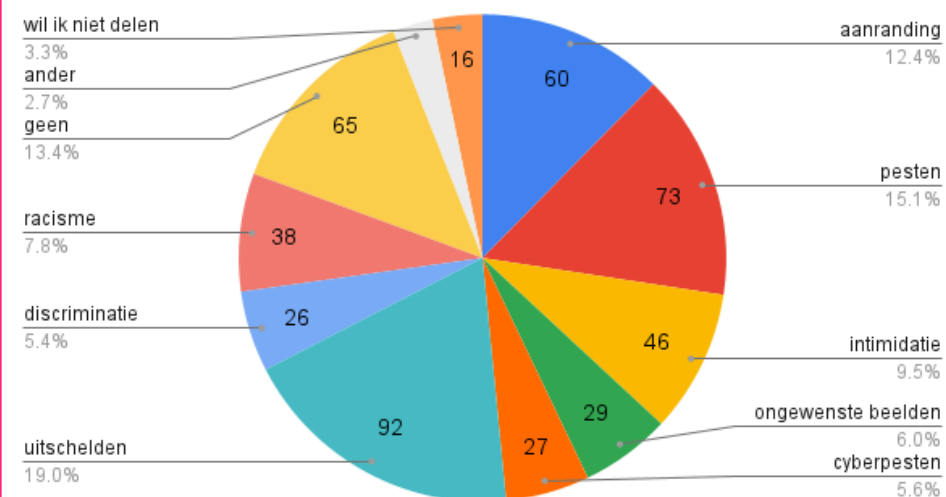
Realisme situaties



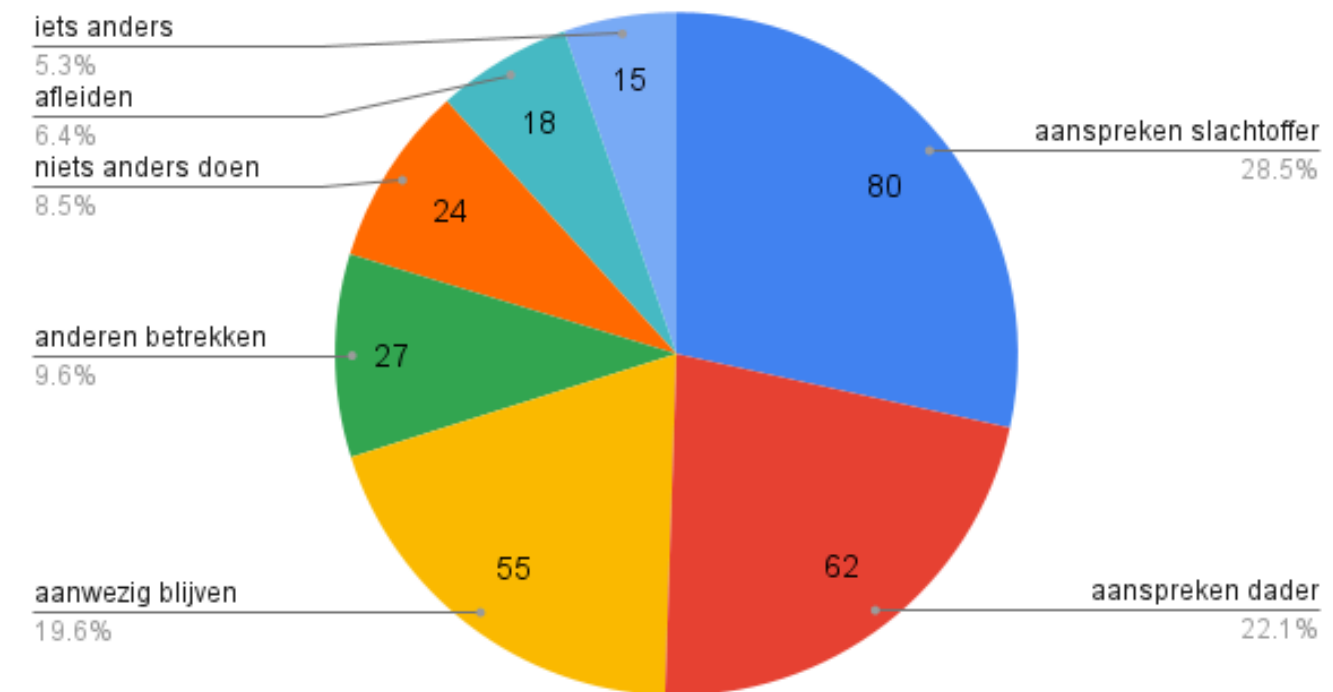
Leerdoelen



Zelf meegemaakt?



Wat zou je nu anders doen?



BARST!

HANDLEIDING EN METHODE



Een serious game over conflict en polarisatie

Handleiding

v1.3

Handleiding bij de serious game en methode.



© 2024, Groep INTRO / BrainBugs

Een serious game over de-escalatie
van conflicten en polarisatie



BrainBugs



gent:



GroepINTRO
TOEGANG TOT DE TOEGANG

BARST!

Comfort - stretch - paniekzone

Tijd: 20 min.

Materiaal: zones visueel op de grond (A3) (zie bijlage)

Om te leren moet je uitgedaagd of geprikkeld worden. Wat je al kan, wat voor de hand liggend is, of gekend gedrag bevindt zich in de comfort-zone.

Als je geprikkeld wordt, een haalbare uitdaging ziet, maar wel wat moeite moet doen, kom je in de stretch-zone. In deze zone leer je. Je probeert een stap verder te zetten.

Als je daarin te ver gaat, kom je in de paniek-zone, je voelt stress en wil terug naar de comfortzone. Je grenzen zijn overschreden, het was geen prettige ervaring en je zal het niet nog eens proberen.

Begleitende richtlijnen

- Teken op de grond drie cirkels zoals op de afbeelding hierboven
- Je geeft de jongeren enkele stellingen en per stelling moeten ze zich in de juiste zone situeren. Afhankelijk van de grootte van de groep, kan je hen vragen om in de juiste cirkel te gaan staan of een voorwerp van zichzelf (vb. gsm, sleutelhanger, oortjes, naamkaartje...) in de juiste cirkel te leggen.
- Leg eerst de 5 A's van Sensoa uit aan de jongeren (zie theoretisch kader)
 - Anderen betrekken: spreek iemand aan en werk samen
 - Afleiden: zorg voor afleiding
 - Afzonderen: haal de persoon die wordt lastiggevallen weg
 - Aanspreken: geef aan dat dit gedrag niet oké is
 - Aanwezig blijven: blijf in de buurt en help zo snel mogelijk

Stellingen:

Neem positie in de cirkel waar jij je bevindt als omstaander:

- wanneer je anderen betreft
- wanneer je anderen afleidt
- wanneer je anderen afzondert
- wanneer je het slachtoffer aanspreekt
- wanneer je de dader aanspreekt
- wanneer je aanwezig blijft

Na elke stelling vraag je om terug uit de cirkel te stappen of hun voorwerp weg te nemen. Zo stimuleer je hen om actief te blijven deelnemen.

Bijvragen:

Nadat de jongeren een plek in de cirkel gekozen hebben, laat je enkele jongeren aan het woord:

- Waarom kies je voor deze zone?
- Jongeren die voor de paniekzone kiezen: wat heb je nodig om uit de paniekzone te geraken?
- Indien je merkt dat veel jongeren voor de paniekzone kiezen, kan je hierover met hen in gesprek gaan. Wat zou helpen om uit de paniekzone te geraken?

DOELSTELLINGEN

De jongeren:

- leren hoe je kan reageren als omstaander
- reflecteren over hun eigen handelen
- ontdekken de verschillende zones
- wisselen gedachten en meningen uit met elkaar

gent

BrainBugs

GroepINTRO
LEVEN EN LEREN SAMEN

14

The image is a collage of educational materials for a group safety workshop. At the top, there's a pink graphic with the word 'BARST!' (Burst!) in a jagged, explosive font. Below this, a section titled 'Veilig groepsklimaat' (Safe group climate) discusses the importance of safety in a group. To the right, a diagram of a triangle represents group dynamics, with labels for 'andere zijn?' (Are they others?), 'waardevol?' (Valuable?), 'medestanders?' (Co-standards?), and 'er veilig?' (Is it safe?). Below this, a section titled 'DOELSTELLINGEN' (Objectives) lists goals for the workshop. To the right, a section titled 'Veiligheidsvragen Klasse' (Classroom safety questions) lists questions for the class. Below this, a section titled 'Veiligheidsvragen Klas' (Classroom safety questions) lists questions for the class. At the bottom, there's a photo of a person sitting on a red rug, and a logo for 'Groep INTRON' (Group INTRON).



BARST!



DASHBOARD VOOR BEGELEIDERS

BrainBugs | serious games studio | 29 april 2025 11:25

BARST! | QR-code | Live demo | Nabespreking | Opdrachten | Downloads

BARST! Methode

Een serious game over de-escalatie van conflicten en polarisatie

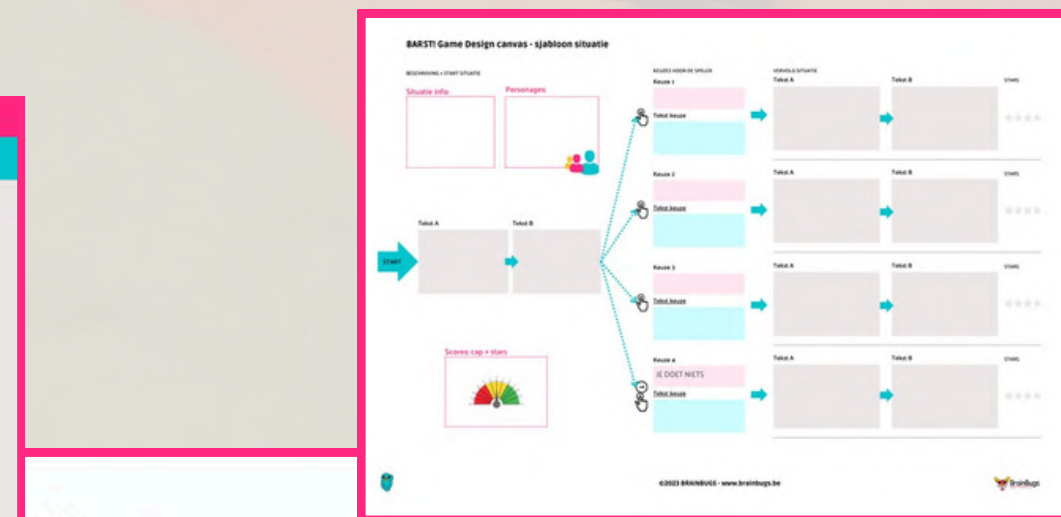
BARST!

Game en methode

Dit is de begeleidende pagina voor de methode rond het spel BARST! [Download hier de handleiding](#) bij deze methode.

Korte spelsessie (50 min)

1. (Optioneel) Korte **voorstelling** van het spel. Maak eventueel gebruik van presentatie 'algemeen' hieronder.
2. Deelnemers scannen de **QR code** (onder) of vullen het webadres in de **adresbalk** van een internetbrowser in en spelen het spel.



Een serious game over conflict en polarisatie

Nabespreking BARST!

Nabespreking bij de serious game en methode.

gent: BrainBugs GroepINTRO

Presentatie in Canva: [BARST! nabespreking](#)

Presentatie in PDF-formaat

5 A's

- **Anderen betrekken**
 - vriend(in)
 - omstander
 - verantwoordelijke...
- **Afleiden**
 - slachtoffer aanspreken
 - in de buurt gaan staan...

START POST:

SCORING/EFFECT:

VERTROUWEN:	+2	-1	0	+1	+2
VEILIGHEID:	-2	-1	0	+1	+2
GROEPSGEVOEL:	-2	-1	0	+1	+2

VERTROUWEN: -2 -1 0 +1 +2
VEILIGHEID: -2 -1 0 +1 +2
GROEPSGEVOEL: -2 -1 0 +1 +2

VERKLAR KEUZE: (WAAROM SNIJDE JE SKIP)

PAYOFF POST:



TO SNITCH OR NOT TO SNITCH

"SNITCHES GET STITCHES"



BARST!



TRAIN-THE TRAINER

GRATIS VOOR GENTSE SCHOLEN



AAN DE SLAG MET BARST!

Train the trainer - in company

Sessie train the trainer - max 15 personen (3u)
Handleiding en andere vormingsmaterialen
Excl. login BARST!* (per begeleider)

€ 410

Werken rond gevoelige onderwerpen, polarisatie en conflict doe je niet zomaar. We willen graag dat begeleiders van jongeren verantwoord en goed voorbereid met BARST! aan de slag gaan.

Daarom bieden we deze ondersteuning aan via:

Train the trainer - open aanbod

Deelname train the trainer (3u):
Handleiding en andere vormingsmaterialen
Incl. login BARST!*
Data te vinden op www.ducktapeversterkt.be

€ 125



Begeleide sessie + booster

Vraagverheldering (30 min.)
Begeleide sessie in de groep + 2 begeleiders (2u)
Boostersessie na begeleide sessie voor 2 + 2 begeleiders (1u)
Handleiding en andere vormingsmaterialen
Excl. login BARST!* (per begeleider)

€ 410



*

Login begeleider BARST! - 3 jaar geldig
TIJDELIJKE ACTIE € 75 ipv €99 per deelnemer

Stad Gent en andere mogelijke partners bieden tussenkomsten aan.
Check je inschrijvingsmogelijkheden via www.brainbugs.be/barst



BARST!

TRAIN-THE TRAINER

Aan de slag met BARST!



"Zeer toepasbaar in de klaspraktijk."

"De vorming is **helder en duidelijk**. De onderlinge interactie is waardevol. Een absolute aanrader voor ieder sociaal denkend mens."

"Het spel is een goede aanzet. De verschillende methodieken die aan bod komen voor de nabespreking achteraf zijn een meerwaarde. Dit is **breed inzetbaar**, je kan hiermee variëren naargelang groep en situatie."

"De tips die je krijgt over **begeleidershouding en groepsklimaat** zijn een grote meerwaarde, net zoals en de variatie aan **gesprekstechnieken**."



BrainBugs
serious game studio

BARST!

serious game & methode

Helpt conflicten bespreekbaar te maken voor jongeren vanaf 12 jaar.



STAD.GENT/BARST

Voor Genste scholen en organisaties

BARSTGAME.BE

Meer informatie en vormingsaanbod in Vlaanderen

