

# Hit the city (NL)

## **Organiserende instelling / partners:**

Hit the City is een online stadspel, ontwikkeld door Link in de Kabel, Carabas en Vliegwerk met de steun van Mediawijs.

## **Land:**

België

## **Hashtags:**

#socialemedia #spel #jongeren #kwetsbaar #identiteit #online #gids

## **Thema:**

Het spel richt zich op sociaal kwetsbare jongeren vanaf 13 jaar en daagt hen uit om te denken over het gebruik van sociale media en hun online identiteit.

## **Mediawijsheidscompetenties / Doelstellingen / Verwachte uitkomst (individuele en sociale impact, uitdagingen, risico's):**

Hit the city laat jongeren hun eigen gebruik van en houding ten opzichte van sociale media analyseren. In Hit the City krijgen de spelers missies waarin ze moeten bewijzen dat ze op een verantwoordelijke manier met sociale media kunnen omgaan.

**Algemene Pedagogische Doelen:** Naast de mediawijsheidscompetenties krijgen de jongeren de kans om op een andere manier kennis te maken met hun (stedelijke) omgeving.

## **Deelnemers - leeftijd:**

Jongeren vanaf 13 jaar. Het spel is gemaakt in samenwerking met en getest door sociaal kwetsbare jongeren (bijzondere jeugdzorg, anderstalige nieuwkomers, ...), maar kan natuurlijk met een ander publiek worden gespeeld.

## **Deelnemers - aantal**

Van 6 spelers (in principe geen bovengrens)

## **Deelnemers - toegangscompetenties / vaardigheden**

De deelnemers moeten een basisgebruik en -begrip hebben over sociale media.

## **Beschrijving - stap voor stap:**

*Vorbereitung:*

Om te beginnen met 'Hit The City' is het belangrijk om de website aan te passen voor eigen gebruik (meer informatie over de installatie vind je in de sectie van de website voor toezichthouders).

Via de admin pagina kan je de video's aanpassen die je als spelverkenning wil gebruiken, de timing van de opdrachten bepalen en ervoor zorgen dat alle tekst correct is.

Probeer te schatten (op basis van het aantal spelers) hoeveel punten de spelers moeten bereiken aan het einde van het spel.

De meeste opdrachten zijn klaar voor gebruik, maar enkele opdrachten moet je aanpassen aan de omgeving of omstandigheden waarin je het spel wil spelen.

Daarnaast moet je ervoor zorgen dat je genoeg kaarten hebt met de clan codes (1 per speler, zodat je toegangscode van één clan geheim kunt houden voor de andere clan spelers) en voor maskers waarmee spelers hun uitdagingen anoniem kunnen vervullen.

#### *Start het spel:*

Aan het begin van het spel verzamel je alle spelers op één locatie. Je geeft ze een korte uitleg over de spelcursus. Dan kijk je naar de introductiefilm samen met de spelers, waarin de virtuele tegenstander zijn plannen uiteenzet en de spelers uitdaagt. Zorg ervoor dat je 1 begeleider hebt voor elke clan die met de jongeren over de concrete implementatie van de uitdagingen denkt. Deze begeleider organiseert het spel op een praktisch niveau: Wie doet welke opdracht? Welk materiaal kunnen we gebruiken? Hoeveel tijd besteden we aan wat?, .... Deze begeleidende coaches zijn volledig betrokken bij het spel. Op deze manier zijn de deelnemers zeer gemotiveerd en gericht.

De neutrale spelleider kan intussen modereren zijn en de uitdagingen goedkeuren via de admin site. Op deze manier kan de spelleider aan het einde van de eerste sessie (na 2 uur bijvoorbeeld) een volledige update geven van de wedstrijd.

Aan het einde van deze eerste spelsessie in groep, kan je spelers ook motiveren om individueel te werken aan bepaalde uitdagingen.

#### *Tweede sessie:*

Tijdens de tweede sessie kun je met de spelers de (beste) inzendingen van de eerste uitdagingen bespreken. Daarnaast kan je nieuwe uitdagingen in de groep introduceren. Spelers hebben nu de keuze om door te gaan met eventuele 'mislukte' doelen, of te focussen op de nieuwe uitdagingen. Dit verbreedt het aantal potentiële spelacties en maakt het spel daardoor interessanter.

Als neutrale spelleider kan je ook werken aan de moderatie van opdrachten (iets dat ook mogelijk is tussen de spelsessies in).

#### *Finale:*

De finale van het spel is de laatste spelsessie. In deze sessie probeer je zoveel mogelijk spelers te verzamelen. Tijdens deze spelsessie hebben spelers de laatste kans om zoveel mogelijk inzendingen te maken voor uitdagingen die al even meegaan. Daarnaast worden de laatste uitdagingen ingevoerd. Dit zijn taken die praktische organisatie vereisen (bijvoorbeeld omdat ze op de locatie zijn gebaseerd of omdat de spelers afhankelijk zijn van anderen om hen te verwerken). Aan het einde van de deadline is het spel beëindigd en kan je met alle spelers overlopen of de doelen bereikt zijn, welke clan heeft gewonnen en welke inzendingen het meest opvallend zijn. Er is ook ruimte voor discussie en reflectie over de mediawijheidsaspecten van de uitdagingen.

Hit The City is beschikbaar onder een Creative Commons licentie. Je kan het spel gratis installeren. Je kan ook beroep doen op de expertise van de makers (Link in the kabel, Vliegwerk en Carabas / Tincture).

Wil je met Hit The City beginnen? Neem dan contact op met david.loyen@lidk.be om na te gaan hoe je het best aan de slag gaat. Link in de Kabel kan inhoudelijke en/of technische ondersteuning bieden. Je kan het spel ook helemaal onafhankelijk opzetten als je wil.

#### **Middelen:**

##### *Duur*

Minstens 3 sessies van 2 uur, verspreid over minimaal 3 dagen. De deelnemers kunnen tussentijds individueel spelen. Het spel kan over een langere periode gespreid worden. Hit The City is opgevat als een spel dat meerdere dagen plaatsvindt in een open formule. Dit betekent dat jonge mensen kunnen instappen en stoppen wanneer ze dat willen. Tijdens de spelsessies worden ze actief aangemoedigd om deel te nemen, maar ze kunnen ook individueel buiten de spelsessies spelen.

De spelsessies hebben 3 doelen:

- \* de spelers adequaat te motiveren;
- \* extra speluitleg geven;
- \* en nieuwe uitdagingen voor de spelers introduceren.

Het is geen probleem als sommige spelers stoppen tijdens het spel of als nieuwe spelers betrokken worden. Daarnaast is het mogelijk dat de spelers hulp krijgen van vrienden, familieleden of zelfs onbekenden bij het uitvoeren van de uitdagingen.

#### *Locatie / plaats:*

Je kan het spel spelen in elke stad die je wil als je de uitdagingen aanpast. Het eerste 'Hit the city' spel is ontwikkeld voor de stad Leuven (België).

#### *Uitrusting/ Materialen:*

Een kamer met computer, internetaansluiting en beamer voor het tonen van de spelhandleiding.

De website [www.hitthecity.be](http://www.hitthecity.be) is het virtuele hoofdkwartier van het spel. De site bevat een video met speluitleg, het scoreoverzicht, de uitleg van de verschillende uitdagingen en de mogelijkheid om inzendingen voor uitdagingen in te dienen.

Tablets of smartphones voor de spelers om de verschillende uitdagingen te vervullen. Ideaal gezien hebben deze apparaten een mobiele dataverbinding.

Voor elke speler een papier met de clancode Een masker voor elke speler (zie tips)

Personeelsinzet:

Minstens 3 begeleiders (vanaf 20 spelers tel je 2 extra assistenten per 10 extra spelers).

1 toezichthouder heeft een neutrale rol. Hij zorgt voor de uitleg van het spel, modereert de inzendingen van de spelers en houdt de praktische organisatie in de gaten.

De andere twee coaches begeleiden elk een groep spelers en helpen hen bij de uitvoering van de uitdagingen.

### **Evaluatie**

Link in de Kabel organiseerde een try-out van het spel met een groep kwetsbare jongeren in Leuven. De resultaten zijn geïntegreerd in de tips voor de facilitator.

### **Hints voor de facilitator**

1. Maak eigen sociale media accounts voor het spel. Zorg ervoor dat je een account per clan hebt op You Tube en Instagram. Op deze manier vermijdt je dat spelers hun persoonlijke account zullen gebruiken. Dit verlaagt de drempel voor de jongeren om de uitdagingen uit te voeren.

2. Gebruik maskers. Jongeren voelen zich veiliger als ze min of meer anoniem zijn. Vooral als het opdrachten zijn over het plaatsen van filmpjes of foto's van zichzelf, zijn de maskers een geweldige manier om privacy problemen te vermijden.

3. Grijp dit spel aan om uitdagingen te introduceren waarin de jongeren hun stad op een andere manier ontdekken. Stuur ze bijvoorbeeld tijdens de finale naar een plaats waar ze anders nooit zouden komen. Of laat ze zoeken naar objecten, plekken, gebouwen of monumenten die ze misschien kennen, maar die ze nooit op een actieve manier hebben verkend. Op deze manier kan je naast rond de mediawijsheidsdoelstellingen ook werken aan de manier waarop jongeren hun omgeving waarnemen.

4. Een prijs is niet echt nodig. De jongeren die deelnamen aan de try-out hadden de reputatie zeer competitief te zijn en vragen aan het begin van elk spel wat ze kunnen winnen. Door de aanpak met een video-introductie en het gebruik van de website was dit gevoel volledig afwezig. De competitie ligt in de dubbele uitdaging: krijgen alle spelers genoeg punten tegen de deadline en probeer een andere clan over te nemen.

5. In het ideale scenario is er een begeleider per clan. Deze begeleider kan de jongeren helpen om frustraties te voorkomen. Jonge spelers kunnen hulp nodig hebben in het kader van overleg en organisatie, maar ook voor mediagerelateerde zaken. Daarnaast kunnen de clanbegeleiders een gezonde competitieve sfeer tussen de clans aanmoedigen.

## Verdere informatie:

Contact:

Link in de Kabel, [www.lidk.be](http://www.lidk.be), [david.loyen@lidk.be](mailto:david.loyen@lidk.be)

Mediawijs, Vlaams kenniscentrum mediawijsheid, [www.mediawijs.be](http://www.mediawijs.be), [info@mediawijs.be](mailto:info@mediawijs.be)

The publication was created as part of the project : EMELS . This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Information about the resource

Publisher: Mediawijs (imec) as part of EMELS project co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

Rights: Creative Commons Attribution – Share Alike

This resource is attached to Media Literacy Standard for youth Workers. To find out more about the Standard go to <http://emels.eu>.

Resource prepared using [MIL/PEER](#) editing platform.

Source available at <http://milpeer.eu/documents/317/>