



REBOOT

editie
2021

Herstart jezelf,
samen met andere gamers

In de zomer van 2021 werd voor de derde maal op rij een **Rebootkamp** georganiseerd in de provincie **Vlaams-Brabant**. Reboot is een kamp voor risicovolle en problematische gamers (14-17jr) die nood hebben aan een offline herstart. De editie van dit jaar werd gerealiseerd door een samenwerking tussen CGG Ahasverus vzw en YUNECO Connect.



Voorafgaand aan het kamp werden **intake gesprekken** gehouden met mogelijke deelnemers. Van de in totaal 19 aanmeldingen werden uiteindelijk 10 jongeren geselecteerd om mee te gaan op kamp.

Tijdens de **infoavond** enkele weken vooraf werden de ouders ingelicht over praktische zaken en werd verteld dat Reboot méér is dan een weekje op kamp gaan. Om tot verandering te komen is het essentieel dat de reboot-gedachte ook thuis, na het kamp, wordt verder gezet.



Op maandag 16 augustus was het dan eindelijk zover. 10 jongeren met een passie voor gamen verzamelden zich in B&B Witte Hoef, te Diest. Een **enthousiast team** van psychologen en preventiewerkers wachtten hen op, vergezeld van een uitgebreid programma. Op de planning stonden onder andere: muurklimmen, zwemmen, wandelen met ezels, een escape room, een workshop beatboxen en nog veel meer.



REBOOT

editie
2021

Het doel van deze activiteiten is tweeledig. Ten eerste willen we jongeren **alternatieve vormen van vrijetijdsbesteding** laten (her)ontdekken. Gamen is vaak een strategie om te kunnen omgaan met verveling, angst, depressie of andere gevoelens. Door jongeren te tonen hoe ze hun vrije tijd kunnen opvullen met activiteiten naast gamen, leren ze daar op een andere manier mee omgaan.

Ten tweede willen we jongeren laten **reflecteren over hun eigen gamegedrag**. De mogelijke impact van (te)veel gamen op schoolresultaten, relaties met ouders, hygiëne en andere levensdomeinen mag niet worden onderschat. Door er met jongeren over te praten en vooral over te laten praten, krijgen ze zicht op de impact. Groepsgesprekken en informele babbels tijdens activiteiten dragen daar sterk toe bij.



Hoogtepunt tijdens het kamp was een door de jongeren zelf gekozen activiteit: paintball. Ook de getuigenis van een ex-gamer die op hoog niveau heeft gespeeld viel bij velen in de smaak.

Tot slot een dankwoord voor de fantastische koks die onze hongerige magen vulden.

Na het kamp werden enkele ouders geïnterviewd door medewerkers van **onderzoeksproject Gam(e)(a)ble**. Zij doen onderzoek naar het effect van een Rebootkamp op het gamegedrag van de deelnemers, hun welbevinden en hun relatie met ouders. Het gaat om een kleinschalig onderzoek, maar de eerste resultaten lijken positief te zijn.

Reboot 2021 werd afgesloten met een **terugkomdag** in de herfstvakantie waarop de jongeren en begeleiders elkaar nog een laatste keer terug zagen.

Wat ons betreft was deze editie opnieuw een **succes!** We kijken dan ook enthousiast uit naar de zomervakantie van volgend jaar.

Annelies, Barbara, Willem en Jasper