



POLITIE
KEURMERK
VEILIG
WONEN®

Boef in de Wijk

‘Boef in de Wijk’ is een innovatief en interactief spel, georganiseerd door politie en gemeente. Tijdens de spelavond is er een ‘boef’ actief aanwezig in de wijk. In 4 rondes krijgen deelnemers via social media aanwijzingen over de verblijfplaats van de boef. Aan de hand van deze aanwijzingen gaan zij actief naar hem op zoek. Degene die de boef als eerste heeft gevonden, wint het spel.

Het spel laat burgers op een leuke manier kennismaken met verdachte situaties. Daardoor kijken ze met andere ogen naar de eigen woon- en werkomgeving. Daarnaast stimuleert het spel burgers om verdachte situaties te melden bij de politie.

Doel en doelgroep

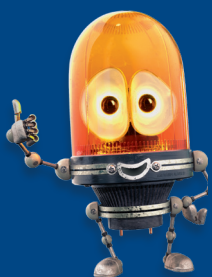
Bewoners van bij voorkeur een hotspotlocatie met andere ogen laten kijken naar hun eigen woon- en werkomgeving. Zo worden ze alerter op verdachte situaties en worden ze gestimuleerd om die bij de politie te melden.

Betrokkenen

- Gemeente
- Politie

Korte omschrijving van het spel

- De deelnemers worden stapsgewijs meegenomen in het politieproces:
- Er wordt een melding gemaakt van een verdachte in een bepaald gebied.
 - Het signalement van de verdachte wordt doorgegeven.
 - Burgers gaan naar hem op zoek en geven informatie door aan de politie.
 - De boef wordt aangehouden.



Tips voor het voorkomen van
woninginbraak en diefstal vind je op
www.maakhetzeniettemakkelijk.nl.





Vorbereiding

Gemeenten en politie organiseren gezamenlijk het spel en bepalen een aantal zaken:



Datum en tijd

Speel het spel bij voorkeur 2 keer per jaar. Bijvoorbeeld een keer vóór de donkere dagen in september/oktober en de tweede keer ná de donkere dagen in februari/maart. De speelduur is ruim een uur, waarbij het spel 4 keer wordt gespeeld. Elke 15 tot 20 minuten een nieuw spel met een nieuwe boef.



Misdrijf

Welke vorm van criminaliteit komt in jouw gemeente het meeste voor? Richt het spel op dit soort type misdrijf, zoals straatroof of woninginbraak.



Locatie

Spreek af in welke wijk het spel gespeeld wordt. Kies bij voorkeur een hotspot locatie.



Communicatie

Stem af wie, wanneer en hoe de communicatie naar bewoners wordt ingezet. Naast je eigen middelen kun je ook gebruik maken van flyers en posters die je in de desbetreffende wijk kunt inzetten. Je kunt daarbij zelf de juiste datum en naam/logo van je gemeente invoegen.



Organisatie spel

De eerste keer moet je rekening houden met meer tijd voor de voorbereiding. Houd ongeveer rekening met 4 weken. Onderstaande heb je tijdens het spel nodig en moet vooraf geregeld worden:

- 4 boeven, gespeeld door politie-agenten die rouleren.
- Mobiele telefoons met internet zodat agenten aanwijzingen via social media kunnen versturen. Dit kan via Facebook, Twitter en/of een speciale WhatsApp-groep voor het spel. Let wel op, via Twitter kunnen burgers ook meedoen vanaf de bank, bij WhatsApp worden automatisch mensen buitengesloten die niet in de groep zitten. Bepaal dus samen het juiste communicatiemiddel.
- 2 politiewagens die rondrijden en uiteindelijk de boef oppakken naar aanleiding van de melding van de burgers.
- Vul de spelregels aan en print ze uit voor alle deelnemers.
- Tijdens de rustige momenten tijdens en na afloop van het spel raden wij je aan om online preventietips te delen. Dergelijke berichten zet je van tevoren klaar, zodat het spel geen vertraging oploopt. Je kunt ook papieren preventietips uitdelen. Die kun je downloaden op onze website: www.politiekeurmerk.nl.



Prijzen

Bespreek welke prijzen je beschikbaar stelt voor de winnaars die de boef hebben 'gevangen'. Je hebt voor elke spelronde een prijs nodig. Je kunt alle deelnemers - afhankelijk van het seizoen - een kleine attentie geven zoals: strandbal, voorverpakte zakdoekjes, ijskrabber, markeerstift in de vorm van een lampje, et cetera. Op de website van het Politiekeurmerk Veilig Wonen staan verschillende gadgets die je hiervoor kunt gebruiken.

Succes en veel plezier!