26 - 29



Own Your Spot

Jongerenprogramma LWD 2026-2029

Een vervolg op het bidbook
Leeuwarden for European Youth Capital 2028

Gemeente Leeuwarden

Own Your Spot: écht jouw plek in Leeuwarden



Illustrator: Fenne Postma

Stel je voor: een groep jongeren komt na school samen op een plein in de wijk, een leeg lokaal op een campus dat ’s avonds verandert in een creatieve werkplaats, een online Discord-community waar jongeren uit dorpen elkaar vinden die elkaar anders niet tegenkomen, of een sportveld waar verschillende groepen elkaar ontmoeten.

Dit zijn allemaal Spots.

Own Your Spot is het jongerenprogramma van Leeuwarden waarin jongeren ruimte krijgen om zélf plekken, activiteiten en netwerken te creëren die passen bij hun leefwereld. Dat kan fysiek, online of hybride zijn. Het kan gaan om ontmoeting, sport, cultuur, leren of gewoon samen zijn. De vorm staat niet vast; dat de zeggenschap over de Spot bij jongeren ligt wél.

Verspreid door de hele gemeente ontstaan zo plekken waar jongeren zich thuis voelen, verantwoordelijkheid nemen en invloed uitoefenen op hun omgeving én op gemeentelijk beleid. Own Your Spot verbindt deze lokale initiatieven tot één samenhangend programma, ontwikkeld en uitgevoerd samen met jongeren en Leeuwarder organisaties die met, voor en door jongeren werken.

Inhoudsopgave

Samenvatting 3
1. Inleiding 6
1.1 Vertrekpunt en context 6
1.2 Ambitie en thema's 6
1.3 Vuistregels 7
1.4 Leeswijzer 8
2. Opzet van het jongerenprogramma 8
2.1 Wat is een spot? 8
2.2 Wie nemen het initiatief voor een Spot? 9
2.3 Hoe en met wie worden Spots gerealiseerd? 10
2.4 Een bijzondere Spot: het jongerenplatform 11
3. Impact 12
3.1 Impact voor jongeren 12
3.2 Impact van het netwerk voor jongerenorganisaties 12
3.3 Economische en maatschappelijke impact 13
3.4 Impact voor de gemeente 13
3.5 Impactindicatoren 14
4. Werkwijze 15
4.1 Stap 1: Open Call voor Spots 15
4.2 Stap 2: Selectie van Spots: stemmen 16
4.3 Stap 3: Financiering 17
4.4 Stap 4: Netwerk van Spots 17
4.5 Stap 5: Evaluatie en bijsturing 18
4.6 Stap 6: Toewerken naar een centraal podium voor de Spots 18
5. Stakeholders en organisatie 19
5.1 Rol van jongeren 19
5.2 Rol van partners en mentoren 20
5.3 Rol van de gemeente 20
6. Planning en mijlpalen 21
6.1 Fasering 21
6.2 Concrete oplevermomenten 22
7. Communicatieplan 22
7.1 Doel van de communicatie 22
7.2 Kernboodschap 23
7.3 Doelgroepen 23
7.4 Communicatiestrategie 24
7.5 Drie vormen van werving 25
7.6 Website als centrale hub 25
8. Middelen en budget 26
8.1 Resources en financiën 26
8.2 Programmabudget 27
9. Risico's en beheersmaatregelen 29
10. Bijlagen 31
Bijlage A. Code Young 31
Bijlage B. Jongereninvloed 33
Bijlage C. Verbinding EYC-onderdelen 34
Bijlage D. Overzicht mogelijke partners 35
Bijlage E. Het jongerenplatform als Spot 39

Samenvatting

Projectplan Own Your Spot, Jongerenprogramma Leeuwarden (2026-2029)

Dit projectplan beschrijft hoe Leeuwarden het jongerenprogramma Own Your Spot uitvoert in de periode 2026–2029, als vervolg op het bidproces voor European Youth Capital 2028. Het plan is opgesteld naar aanleiding van de motie van de gemeenteraad om het al gelabelde budget voor jongeren (€ 1,79 mln) concreet en zichtbaar in te zetten, ook zonder EYC-titel. De raad vroeg om een programma op basis van het bidbook. Het jongerenprogramma vertaalt het bid voor EYC 2028 naar uitvoering, samen met jongeren.

Hoofddoelen

Met jongerenparticipatie van hoog niveau een situatie in Leeuwarden creëren waarin alle jongeren (12–27 jaar):

- Invloed hebben op hun eigen leven
- Invloed uitoefenen op hun leefomgeving
- Structureel worden betrokken bij gemeentelijk beleid

Het programma: Own Your Spot

Own Your Spot gaat over ontmoetingen en activiteiten voor en door jongeren. In Leeuwarden krijgen jongeren de kans om zelf activiteiten te bedenken en te organiseren. Het is een plek waar ze elkaar ontmoeten, samen dingen doen en ideeën waarmaken. Zo ontstaat een **Spot**.

Een Spot kan er op verschillende manieren uitzien. Het kan bijvoorbeeld een pleintje zijn waar jongeren straatvoetbaltoernooien organiseren. Of een chillruimte in een wijk met bordspellen. Het kan ook een online groep zijn die samen een game-event organiseert in een dorp.

Elke Spot is anders. Jongeren bepalen zelf wat er gebeurt en wat zij nodig hebben. Zo ontstaan er op verschillende plekken in de gemeente Leeuwarden Spots waar jongeren elkaar ontmoeten, meedoen aan leuke activiteiten en iets doen voor hun wijk of community. Een **community** is een groep jongeren die met elkaar verbonden zijn, bijvoorbeeld door hun buurt, school, hobby of online interesse.

Sommige Spots zijn eenmalig. Andere komen vaker terug of bestaan voor een langere tijd. Soms gaat het vooral om elkaar ontmoeten. Soms om het organiseren van een

activiteit.

Voor de kandidatuur van EYC2028 is ook nagedacht over hoe jongeren meer kunnen meedenken over beleid dat hen raakt. Daarom is het Jongerenplatform opgericht. Dit platform wordt ook een belangrijke Spot waar jongeren hun ideeën en mening kunnen delen over beleid.

Werkwijze

Ontwikkeling van Spots met jongeren

Voor het maken van de Spots werken we met **drie Open Calls**. Jongeren en partnerorganisaties kunnen daarin hun ideeën insturen. Na elke ronde kiezen jongeren zelf welke ideeën doorgaan. Dat gebeurt via een openbare stemming.

Rol van mentoren

Mentoren hebben een belangrijke rol bij de Spots. Zij helpen jongeren bij het bedenken en uitvoeren van hun Spot. Ook zorgen zij voor contact met verschillende jongerengroepen in Leeuwarden. Mentoren helpen jongeren om nieuwe vaardigheden te leren, goed samen te werken en meer verantwoordelijkheid te nemen voor hun eigen ideeën.

Netwerk van Spots en mentoren

Naast de lokale Spots werkt Own Your Spot aan een netwerk van Spots en mentoren. Ook de gemeente maakt deel uit van dit netwerk. De gemeente organiseert bijeenkomsten en biedt middelen om het netwerk sterker te maken. Zo kunnen mentoren kennis delen en beter samenwerken.

Centraal evenement

Own Your Spot werkt toe naar een groot evenement voor alle jongeren, mentoren en hun organisaties. Tijdens dit evenement komen alle Spots samen. Ze laten zien wat ze hebben gedaan, wisselen ervaringen uit en leggen nieuwe contacten. Het evenement is ook open voor alle inwoners van Leeuwarden, uit de stad en de dorpen, en voor bezoekers van buiten de gemeente.

Impact van de Spots

- Er komen zichtbare plekken en activiteiten voor jongeren in wijken en dorpen. Deze sluiten aan bij de wensen en behoeften van jongeren in Leeuwarden.

- Jongeren krijgen meer ruimte om nieuwe initiatieven te starten.
- Jongeren voelen zich meer betrokken bij hun regio. Daardoor blijft lokaal talent beter behouden.
- Meer jongeren met verschillende achtergronden doen mee. Ook jongeren die normaal minder zichtbaar zijn.
- Jongeren leren beter om zelf activiteiten te organiseren.
- Het netwerk wordt sterker. Er komt meer verbinding tussen bestaande jongereninitiatieven en organisaties waar mentoren werken.
- De ideeën en meningen van jongeren worden structureel meegenomen in beleid.

1. Inleiding

1.1 Vertrekpunt en context

Leeuwarden deed in 2024 en 2025 mee aan de verkiezing voor European Youth Capital 2028 (EYC). Deze verkiezing wordt georganiseerd door het European Youth Forum. Voor de kandidatuur maakte de gemeente samen met jongeren en partners een bidbook. In dit bidbook staan de wensen, behoeften en ideeën van jongeren. Deze zijn uitgewerkt in uitgangspunten, programma-ideeën en een strategie. Het belangrijkste doel is om de invloed van jongeren op hun leefomgeving en hun toekomst te versterken.

Eind november 2025 werd bekend dat Leeuwarden de titel niet heeft gewonnen. Dit was een teleurstelling voor de jongeren en partners die betrokken waren. De gemeenteraad had in september 2025 al geld gereserveerd voor de voorbereiding van een mogelijk EYC-jaar. Daarbij is afgesproken dat dit geld ook wordt gebruikt voor ideeën en initiatieven van jongeren als de titel niet wordt gewonnen.

Voor de besteding van dit budget (€ 1,79 miljoen) heeft de gemeenteraad gevraagd om een jongerenprogramma. Dit programma moet gebaseerd zijn op de inzichten, ambities en voorstellen uit het bidbook. Zo zorgen we dat de ideeën van jongeren ook echt worden uitgevoerd. Juist nu verdient jongerenparticipatie extra aandacht. Het vertrouwen van jongeren in de samenleving daalt en de bevolking wordt ouder. Daarom is het belangrijk dat jongeren voelen dat hun stem telt en dat zij de kans krijgen om zelf iets te veranderen in onze gemeente.

1.2 Ambitie en thema's

Het doel van het jongerenprogramma is hetzelfde als het doel van de kandidatuur voor European Youth Capital 2028: een situatie creëren in Leeuwarden waarin alle jongeren (12–27 jaar) invloed kunnen hebben op hun leven, hun omgeving en hun toekomst.

Dit betekent dat jongerenparticipatie een belangrijke ambitie is. Het gaat erom dat jongeren meer mee kunnen doen in de sociale, culturele, economische en politieke aspecten van hun leven. Dit doel sluit aan bij de Jeugd Agenda 2024-2028 van de gemeente Leeuwarden. Deze agenda werkt aan een stevige basis voor een goede toekomst voor kinderen en jongeren.

Tijdens het maken van het bidbook is onderzocht welke onderwerpen voor jongeren het belangrijkst zijn. Het tienkoppige schrijfteam van het eerste bidbook heeft deze

onderwerpen samengebracht in drie hoofdthema's. ***Deze thema's geven de inhoudelijke richting voor het jongerenprogramma:***

 **Equity** alle jongeren hebben gelijke kansen en gelijke invloed op hun omgeving en toekomst.

 **Sense of Belonging** jongeren zijn verbonden met elkaar, op plekken, binnen communities en via netwerken, om zo invloed te kunnen en willen uitoefenen.

 **Vitality** jongeren voelen zich mentaal en fysiek fit, zodat zij de ruimte en energie hebben om actief deel te nemen.

1.3 Vuistregels

Bij het uitwerken van het bidbook naar het Jongerenprogramma LWD 2026–2029 gebruiken we drie vuistregels. Ze helpen ons keuzes te maken en prioriteiten te stellen:

1. **Jongeren zijn mede-eigenaar:** we houden vast aan de Leeuwarder bottom-up-aanpak. Jongeren hebben invloed op de inhoud, uitvoering en doorontwikkeling van het programma. Samen met de gemeente en de mentoren bepalen zij de inhoud van Own Your Spot. Hierbij gebruiken we de methodiek Code Young (zie bijlage A) en passen we ook ideeën toe van Youth Organizing (zie §3.1).
2. **We bouwen voort op het EYC-bidbook:** de doelen, thema's en activiteiten uit het EYC-bidbook geven richting aan het jongerenprogramma. We gebruiken de bestaande flagshipprojecten The Spots en het Jongerenplatform, en ook het onderdeel Project500. Dit zijn belangrijke basisprogramma's waarin andere onderdelen uit het bidbook, zoals sport & spel (Urban Games) of leren (Skill Factory), zoveel mogelijk kunnen worden opgenomen (zie bijlage C).
3. **Focus en keuzes zijn noodzakelijk:** niet alle ideeën en projecten uit het bidbook kunnen worden uitgevoerd. De keuzes sluiten aan bij de voorkeuren van jongeren en bij de beschikbare tijd en middelen. De nadruk ligt op plekken voor ontmoeting en activiteiten, omdat hier onder jongeren in Leeuwarden de meeste vraag naar is.

1.4 Leeswijzer

Hoofdstuk	Inhoud van het hoofdstuk
2. Opzet	Beschrijft wat Own Your Spot inhoudt: wat een Spot is, hoe het programma werkt en hoe het Jongerenplatform daarin past.
3. Impact	Laat zien wat het programma betekent voor jongeren, partners, de samenleving en de gemeente.
4. Werkwijze	Legt uit hoe het programma wordt uitgevoerd en wanneer jongeren invloed hebben op keuzes en besluiten.
5. Organisatie	Geeft duidelijkheid over de rollen en verantwoordelijkheden van jongeren, mentoren, partners en gemeente.
6. Planning	Toont de planning: drie rondes en belangrijkste momenten tussen 2026 en 2029.
7. Communicatie	Beschrijft de communicatiestrategie, wie de doelgroepen zijn en hoe jongeren worden bereikt en betrokken.
8. Budget	Biedt overzicht van geldzaken: budget en hoe middelen worden verdeeld en gebruikt.
9. Risico's	Benoemt de belangrijkste risico's en hoe deze worden beheerst.

2. Opzet van het jongerenprogramma

In dit hoofdstuk laten we zien:

- Hoe jongeren hun eigen Spots ontwikkelen en zo een plek en stem krijgen in hun eigen leefomgeving
- Hoe jongeren via het Jongerenplatform structureel invloed krijgen op beleidsvorming binnen de gemeente.

2.1 Wat is een spot?

Het jongerenprogramma heeft als doel een netwerk te maken van plekken en activiteiten voor en door jongeren. Jongeren worden uitgenodigd om hun eigen plek in de wijk, het dorp, de stad of online te kiezen en deze te 'ownen'.

"Deze plekken en activiteiten noemen we Spots"

Spots kunnen er op veel verschillende manieren uitzien. Het kan gaan om bestaande of nieuwe initiatieven, online of fysiek. Spots kunnen worden opgezet door partnerorganisaties of door jongeren zelf. Soms staat ontmoeting centraal, soms sport, cultuur of andere activiteiten die jongeren belangrijk vinden. Sport en cultuur zijn

belangrijk omdat ze jongeren helpen sterker te worden en zichzelf te uiten[1][2]. Jongeren ervaren dat ze deel uitmaken van een groter geheel. Zo werken ze actief aan de thema's ***Sense of Belonging*** en ***Vitality***.

Er zijn drie type Spots:

1. **Eenmalige activiteiten (1x)**

Zoals...
• *Zomerspelen op de sportvelden in een dorp voor jongeren die niet op vakantie kunnen.* • *Een muziekfeest voor jongeren van 12-15 die nog niet naar de standaard feesten mogen.* • *Een kledingruil-event om nieuwe outfits te scoren zonder geld uit te geven.* • *Een festival om meer te leren over wat je allemaal moet regelen als je 18 jaar wordt.* • *Een banenmarkt waar internationale studenten verbonden worden aan regionale bedrijven.*

2. **Terugkerende activiteiten (max. 1 jaar)**

Zoals...
• *Een maandelijks café waar werkende jongeren praten over ambities, loopbaan en nieuwe kansen, met gastsprekers en ruimte om te netwerken.* • *Een wekelijkse, creatieve club waar jongeren kunnen werken aan kunst, mode of media.* • *Een open basketbaltoernooi elke zondagmiddag.* • *Meerdere 'trashwalks' waar steeds op een andere plek in de gemeente afval wordt geprikt.* • *Een maandelijkse Online Makers Meet-up waar jongeren samen werken aan digitale projecten, met een korte inspiratiesessie van een professional.*

3. **Langdurige activiteiten (langer dan 1 jaar)**

Zoals...
• *Een chillruimte in een wijkgebouw met kasten vol bordspellen.* • *Huiskamer van de democratie: een laagdrempelige plek waar de afstand met de politiek wordt verkleind.* • *Een Urban Sports Spot voor buitenfitness of oefeningen zonder apparaten.* • *Een online Discord community voor Leeuwarder gamers die graag meer sociale connecties hebben.* • *Een inloopplek voor advies en ondersteuning van iets oudere leeftijdsgenoten over studiekeuzes en andere vragen rondom de toekomst.*

Spots zijn open van aard. Afhankelijk van de ideeën van jongeren kunnen ze ook bijdragen aan andere onderdelen van het programma, zoals **Skill Factory** of de **Urban Games**. Zo werken jongeren op verschillende manieren aan dezelfde doelen, met initiatieven die zij zelf bedenken en uitvoeren. Meer uitleg is te vinden in bijlage C.

2.2 Wie nemen het initiatief voor een Spot?

Met de Spots nodigen we **jongeren** uit om actief mee te doen. Ideeën voor Spots komen vooral van jongeren zelf. Zij zien wat er nog ontbreekt in hun wijk, dorp of in de stad en

[1] Cultuur vergroot veerkracht van jongeren!
[2] Bewegen en mentale gezondheid - Trimbos-instituut

waar ze graag aan willen meewerken en organiseren. De ideeën van jongeren zijn belangrijk om te bepalen wat een Spot wordt en wat niet

Ook **lokale organisaties** kunnen een idee aandragen. Bijvoorbeeld omdat zij veel ervaring hebben met jongeren of signalen uit de praktijk zien. In dat geval werken we het idee altijd samen met jongeren verder uit.

We gebruiken Code Young (zie bijlage A) zodat jongeren mede-eigenaar zijn van een Spot en invloed hebben op de inhoud en vorm. Zo passen we ook de ideeën van Youth Organizing[3] toe. Jongeren nemen het initiatief, hebben verantwoordelijkheid en voeren activiteiten zelf uit (meer in § 3.1). Youth Organizing laat zien hoe jongeren echt mee kunnen beslissen en meedoen in hun leefomgeving.

2.3 Hoe en met wie worden Spots gerealiseerd?

Voor de uitvoering van de Spots werken we samen met lokale organisaties. Elke Spot krijgt hulp van een **mentor** die werkt bij een van de organisaties uit het netwerk, zoals:

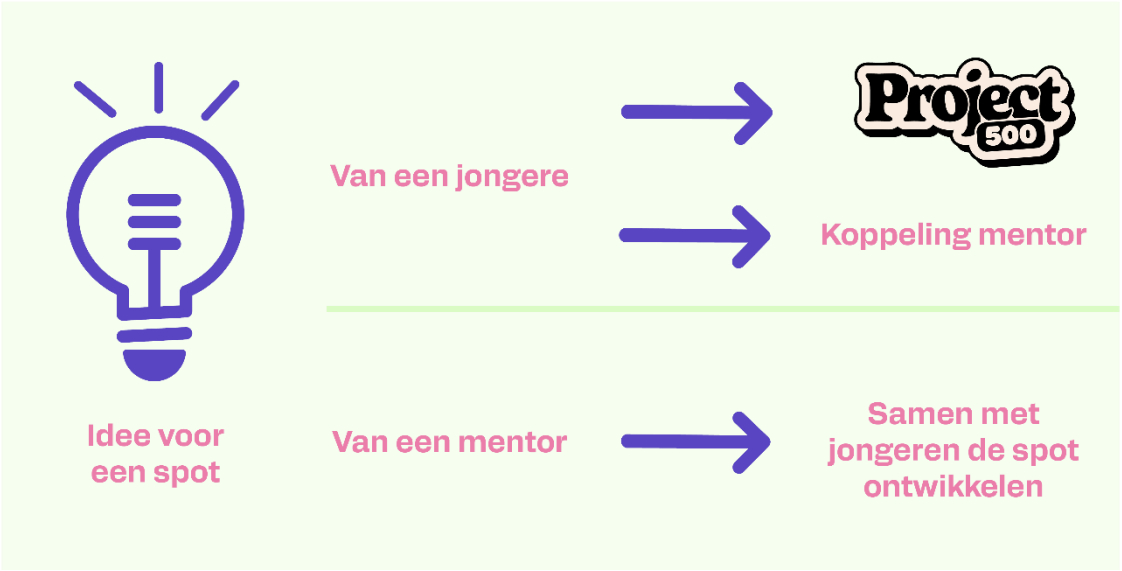
- Jongerenwerkinitiatieven en -organisaties
- Organisaties voor sport en cultuur
- Scholen en onderwijsinstellingen
- Maatschappelijke of lokale initiatieven die met jongeren werken

Een overzicht van mogelijke organisaties die deze rol kunnen vervullen, staat in bijlage D.

De mentoren hebben ervaring met jongeren en kennen verschillende jongerennetwerken in de gemeente. Hun taak is om jongeren te begeleiden bij het bedenken en uitvoeren van Spots. Ze helpen jongeren om hun eigen initiatief te versterken, nieuwe vaardigheden te leren, verantwoordelijkheid te nemen en zelfvertrouwen te ontwikkelen. Dit gebeurt volgens de principes van Code Young. Jongeren denken mee, doen mee en beslissen mee. Zo passen de activiteiten beter bij hun leefwereld. Voor deze begeleiding krijgen de mentoren een vergoeding (zie §4.3).

Bij ideeën voor eenmalige activiteiten koppelen we jongeren aan Project500 (bij kleine activiteiten) of aan een mentor (bij grotere plannen). Ideeën voor terugkerende of langdurige Spots worden standaard gekoppeld aan een geschikte mentor uit het netwerk. De inhoud blijft altijd in handen van de jongeren. Zo bepalen zij zelf de koers van hun Spot.

[3] Methodiekbeschrijving_def.pdf



Illustratie: routes voor ideeën voor spots

2.4 Een bijzondere Spot: het jongerenplatform

We zien het Jongerenplatform als een belangrijke Spot. Deze Spot is al begonnen en wordt de komende jaren verder ontwikkeld. Het is een langdurige Spot met een duidelijk doel: jongeren hebben invloed op het maken van beleid.

Het Jongerenplatform is een samenwerking tussen de gemeente en een netwerk van jongerenorganisaties. Dit zijn onder andere de drie huidige partners: **Tienskip, Amaryllis en Leeuwarden Student City**. Zij zorgen dat jongeren laagdrempelig in contact komen met beleidsmakers. Zo worden veel verschillende jongeren betrokken.

De gemeente organiseert samen met de partners de jongerenparticipatie binnen het platform. Via het platform kunnen jongeren hun mening geven, onderwerpen aandragen die voor hen belangrijk zijn en meewerken aan beleid dat hun leefwereld raakt. Met verschillende manieren van participatie en door Code Young toe te passen, wordt de input van jongeren breed opgehaald. De jongeren van het Jongerenplatform werken deze input concreet uit, zodat deze direct gebruikt kan worden bij het maken of uitvoeren van beleid.

In januari 2026 is gestart met een pilot. **Het doel is dat het Jongerenplatform na 2028 betrokken is bij al het beleid dat jongeren raakt. Daarom wordt het platform de komende jaren uitgebouwd tot een vast onderdeel van de gemeentelijke organisatie.** Meer uitleg over het Jongerenplatform en de ontwikkelacties voor jongeren, het netwerk en de gemeente staat in bijlage E.

3. Impact

3.1 Impact voor jongeren

Tijdens het voorbereiden van het EYC-bidbook gaven jongeren duidelijk aan dat er in Leeuwarden te weinig plekken en activiteiten zijn die passen bij hun interesses. Ook tijdens de Tienskipprojectdagen kwam dit steeds terug. **Jongeren missen plekken om te chillen, om te sporten en culturele activiteiten die zij leuk vinden**. Het jongerenprogramma speelt hierop in. Jongeren krijgen daarmee toegang tot bestaande activiteiten en ook ruimte om zelf nieuwe Spots te bedenken, vorm te geven en uit te voeren.

De impact van het jongerenprogramma zit in het creëren van meer plekken en activiteiten. Maar **het gaat er vooral om dat jongeren hun eigen ideeën kunnen ontwikkelen en uitvoeren**. Door te werken met Code Young krijgen jongeren tijdens het bedenken, kiezen en uitvoeren van de Spots beslissingsbevoegdheid. Zo passen we automatisch de methode van Youth Organizing toe. Dit is een aanpak uit het jongerenwerk die jongeren stimuleert en ondersteunt om zelfstandig initiatieven te nemen en uit te voeren[4].

Onderzoek naar Youth Organizing laat zien dat deze aanpak bijdraagt aan vier belangrijke doelen, die ook gelden voor het jongerenprogramma[5]:

- **Binding aan de samenleving**: mentoren stimuleren jongeren om actief mee te doen in hun wijk of dorp. Zo voelen zij zich meer verbonden.
- **Verantwoordelijkheid vergroten**: door zelf ideeën te bedenken, ontwikkelen en uitvoeren, leren jongeren verantwoordelijkheid dragen.
- **Persoonlijke ontwikkeling:** jongeren leren initiatief nemen, organiseren en samenwerken. Zo kunnen zij hun vaardigheden en talenten ontdekken.
- **Ontmoeting**: jongeren ontmoeten elkaar en andere groepen uit de buurt, wijk of dorp met misschien een andere achtergrond.

3.2 Impact van het netwerk voor jongerenorganisaties

Het jongerenprogramma helpt organisaties in het netwerk om de jongerenparticipatiecultuur in Leeuwarden te versterken. Door Code Young te gebruiken, ontwikkelen organisaties in hoe ze jongeren actief kunnen betrekken. **Jongeren die plannen bedenken, meebeslissen en bijdragen aan de uitvoering, helpen mee om**

[4] Methodiekbeschrijving_def.pdf
[5] Methodiekbeschrijving_def.pdf

de activiteiten van organisaties toekomstbestendiger te maken. Deze activiteiten sluiten daardoor beter aan bij wat jongeren echt willen.

Door dat steeds meer organisaties Code Young gebruiken, groeit in Leeuwarden een sterke cultuur van jongerenparticipatie. Deze ontwikkeling past bij de ideeën van de Alexander Bridge of Participation[6], waarin participatiecultuur en groei belangrijk zijn. Het laat zien op welke manieren jongeren mee kunnen denken, doen en beslissen in het programma. **Mentoren spelen een belangrijke rol: zij dagen jongeren uit, helpen waar nodig en zorgen samen voor een omgeving waarin participatie vanzelfsprekend en betekenisvol is**.

Het netwerk van mentoren versterkt dit proces. Mentoren wisselen met elkaar kennis en ervaringen uit, werken samen en bouwen expertise op over subsidies en financiering. Zo ontstaat een sterke basis voor jongerenparticipatie in Leeuwarden.

3.3 Economische en maatschappelijke impact

Het jongerenprogramma heeft voordelen voor jongeren en jongerenorganisaties én voor lokale bedrijven en maatschappelijke organisaties. Jongeren doen al vroeg ervaring op met **vaardigheden** die belangrijk zijn voor school, vervolgopleiding of werk. Door het netwerk van Spots, mentoren en samenwerkingspartners krijgen organisaties zicht op **jong talent**. Ook groeit de **betrokkenheid** van jongeren bij Leeuwarden. Het programma helpt zo mee aan het beeld van Leeuwarden als een gemeente waar jongeren graag wonen, leren, werken en leven.

3.4 Impact voor de gemeente

Het jongerenprogramma helpt de gemeente om beleid en uitvoering beter af te stemmen op wat jongeren nodig hebben. Zo wordt het wonen, leren, werken en leven in Leeuwarden beter voor jongeren. Het Jongerenplatform en de Spots zorgen dat jongeren op een blijvende manier kunnen meedoen. Het programma geeft de gemeente ook waardevolle informatie over wat er leeft bij jongeren. Daardoor kunnen jongeren op een betekenisvolle manier meedenken, meedoen en waar mogelijk meebeslissen.

Na de uitvoering van het programma volgt er een duidelijk advies aan de gemeenteraad. Dit advies gaat over welke onderdelen van het programma blijvend kunnen worden opgenomen in het jongeren- en participatiebeleid. **Het programma is dus niet alleen**

[6] Modellen voor jeugdparticipatie | Nederlands Jeugdinstituut

een tijdelijke impuls, maar vormt ook een basis voor duurzaam jongerenbeleid in Leeuwarden.

3.5 Impactindicatoren

De impact van het programma wordt bekeken met een aantal indicatoren, zoals in de tabel hieronder staat. Deze indicatoren laten zien hoeveel jongeren bereikt worden, hoe de infrastructuur is, welke activiteiten er zijn en hoe goed het jongerenprogramma werkt. De resultaten worden vooral in cijfers gevolgd, maar ook met verhalen en ervaringen van jongeren.

Indicator	Methode	Ambitie 2026	Ambitie 2027	Ambitie 2028
Het aantal bereikte jongeren gedurende het gehele programma	Kwantitatief	15% van de jongeren verbonden* aan Leeuwarden	30% van de jongeren verbonden* aan Leeuwarden	50% van de jongeren verbonden* aan Leeuwarden
Het aantal Spots voor jongeren in Leeuwarden	Kwantitatief	30	70	90
Het aantal initiatieven van jongeren binnen Project500	Kwantitatief	35	80	140
Beoordeling door jongeren van de daadwerkelijke mogelijkheden om mee te beslissen over onderwerpen waarop zij invloed willen uitoefenen	Kwantitatief	x	Toename t.o.v. 2025	x

**Met jongeren verbonden aan Leeuwarden bedoelen we jongeren die hier wonen, naar school gaan, werken, of vaak hun vrije tijd doorbrengen.*

De impact wordt bij elke evaluatie na een ronde gecontroleerd. Zo kan er, binnen de kaders, worden bijgestuurd als dat nodig is.

4. Werkwijze

Dit hoofdstuk beschrijft het stappenplan voor de realisatie van de Spots. Dit doen we niet alleen, we werken samen met het netwerk en jongeren, waarbij jongeren in elke fase van het proces een duidelijke stem hebben. Er zijn vijf stappen die drie keer worden doorlopen, gevolgd door een centraal evenement.



Illustratie: proces Own Your Spot

4.1 Stap 1: Open Call voor Spots

Jongeren en organisaties die met jongeren werken, kunnen hun ideeën voor een Spot insturen via een Open Call. Het doel is om veel verschillende ideeën te verzamelen voor plekken en activiteiten die passen bij wat jongeren in Leeuwarden leuk en belangrijk vinden.

Jongeren kunnen ideeën indienen voor **eenmalige**, **terugkerende** of **langdurige** Spots. Elk idee krijgt een mentor van een organisatie die vergelijkbare activiteiten doet of kan helpen bij de uitvoering. Voor kleine eenmalige activiteiten tot €500 kunnen jongeren doorlopend geld aanvragen via **Project500** (zoals al mogelijk was in 2025, zie bijlage C). Zo kunnen jongeren hun kleine ideeën snel en eenvoudig uitvoeren.

Belangrijk is dat jongeren zelf bepalen wat een Spot wordt en wat niet. Dit wordt duidelijk aan de hand van de binnengekomen aanmeldingen en de manier waarop ideeën geselecteerd worden in stap 2 van het proces.

Ook organisaties kunnen hun ideeën insturen, maar deze werken ze altijd samen met jongeren uit hun netwerk of community uit. **Jongeren houden hierbij zelf de regie over hoe de Spot eruit komt te zien.** Mentoren ondersteunen hen bij het ontwikkelen en uitvoeren van het idee. Bij een aanmelding van een organisatie wordt gevraagd om een voorstel. Hierin staat bijvoorbeeld de doelgroep, hoe jongeren meedoen, het type Spot, een globale planning, de begroting en de rol van de mentor. Ook moet duidelijk zijn welke voordelen de Spot biedt voor jongeren, bijvoorbeeld: welke nieuwe activiteiten, ontmoetingsplekken of kansen ontstaan hierdoor voor hen?

Deze manier van werken past bij het thema ***Equity***: iedereen krijgt gelijke kansen om mee te doen en invloed te hebben, ongeacht achtergrond of ervaring.

4.2 Stap 2: Selectie van Spots: stemmen

Na sluiting van de Open Call worden alle ingediende ideeën eerst gecontroleerd. We kijken of ze haalbaar zijn en of ze voldoen aan de afgesproken criteria. Daarna worden alle geschikte voorstellen online gezet. Alle jongeren van 12 tot 27 jaar in de gemeente Leeuwarden kunnen daarna stemmen op de ideeën die zij het liefst gerealiseerd zien. De stemprocedure wordt vooraf goed uitgewerkt en getest. Hierbij wordt ook gekeken hoe we verschillende groepen jongeren kunnen bereiken. Zo voorkomen we dat alleen ideeën uit de grootste netwerken de meeste kans maken. Om inclusiviteit te bewaken, kunnen we ook wildcards toekennen. Dit betekent dat sommige ideeën een kans krijgen, ook als ze niet bij de meest populaire Spots horen.

Na de stemperiode worden een vooraf bepaald aantal populairste ideeën geselecteerd voor financiering. Het is belangrijk dat jongeren van verschillende achtergronden kunnen meedoen en dat er een goede verdeling is over soorten jongeren en Spots.

Voor deze manier van selecteren laten we ons inspireren door voorbeelden uit Nederland en Europa. In de Gemeente Assen werkt het initiatief Top idee? Kom ermee!, waarbij jongeren stemmen op ideeën die met gemeentelijk geld worden uitgevoerd[7]. Ook is gemeente Leeuwarden partner in een Europees netwerk (het URBACT Transfer Network) rondom de participatieve budgetteringsaanpak van Cluj-Napoca: Com'ON, waar jongeren via een stemproces kiezen welke ideeën financiering krijgen[8].

[7] Top idee? Kom ermee! | Gemeente Assen
[8] Com'ON Cluj-Napoca

Het werken met een stemronde zorgt ervoor dat jongerenideeën meer aandacht krijgen. Het maakt de selectie democratisch en geeft iedere jongere de kans om invloed uit te oefenen op het beschikbare budget. Dit sluit aan bij het thema ***Equity***.

4.3 Stap 3: Financiering

Na de stemronde krijgen de jongerengroepen en hun mentoren van de geselecteerde ideeën financiering. **Ze kunnen dit geld gebruiken om de activiteiten met en voor jongeren te begeleiden en uit te voeren**. Hoeveel geld ze krijgen, hangt af van het type en de duur van de Spot: eenmalig, terugkerend of langdurig. Ook speelt mee of de activiteit online of fysiek is. De eerste richtlijnen voor de bedragen per soort Spot staan in hoofdstuk 8. Daarnaast worden co-financieringsmogelijkheden voor Spots gestimuleerd. Zo kunnen de activiteiten ook in de toekomst blijven bestaan, nadat het startbudget op is.

4.4 Stap 4: Netwerk van Spots

Zodra de geselecteerde ideeën zijn gekozen en gefinancierd, starten jongeren en mentoren met het uitvoeren van hun Spots. Ze worden onderdeel van het netwerk dat de gemeente opzet voor alle mentoren en organisaties die met een Spot werken.

De Spots ontstaan op verschillende plekken, maar samen vormen ze één netwerk. De gemeente maakt deel uit van dit netwerk en organiseert meet-ups en middelen. Zo kunnen mentoren van verschillende organisaties elkaar ontmoeten en kennis delen. Op deze manier ontstaat een omgeving waarin partnerorganisaties samenwerken aan de Spots. Het netwerk richt zich vooral op drie zaken:

1. **Kennisdeling:** mentoren leren tijdens bijeenkomsten hoe ze Code Young kunnen gebruiken in hun eigen community. Ze krijgen ook informatie over lokale, nationale en Europese subsidies (bijvoorbeeld Erasmus+) om activiteiten ook na de eerste financiering door te laten lopen. Samenwerking tussen partners wordt hierbij gestimuleerd.
2. **Samenwerking:** mentoren worden tijdens bijeenkomsten met elkaar verbonden om ideeën en ervaringen te delen. Zo kunnen communities met soortgelijke activiteiten elkaar versterken. Dit verbetert de kwaliteit van de activiteiten, vergroot de betrokkenheid van jongeren en helpt lokaal talent behouden.
3. **Klankbord**: het netwerk is ook een klankbord voor het jongerenprogramma. Door in gesprek te blijven over kansen en knelpunten tijdens de uitvoering, kan het programma worden verbeterd en beter aansluiten bij de praktijk.

4.5 Stap 5: Evaluatie en bijsturing

Tijdens het uitvoeren van de Spots wordt regelmatig geëvalueerd en bijgestuurd. Zo blijft het programma aansluiten bij wat jongeren nodig hebben en kunnen de doelen gehaald worden. **Na elke ronde van de Open Call tot de start van de Spots wordt samen met jongeren en mentoren gekeken wat goed gaat en wat beter kan**. Dit gebeurt met korte vragenlijsten, gesprekken en reflecties met de betrokkenen. Op basis hiervan wordt het programma aangepast en verbeterd.

Door deze doorlopende evaluatie krijgen we inzicht in:

- Hoeveel jongeren meedoen
- Hoe jongeren en organisaties deelnemen
- Hoe de activiteiten van de Spots verlopen
- Hoe het geld wordt gebruikt

De gemeente is verantwoordelijk voor het volgen en meten van het programma. **Jongeren en mentoren doen actief mee aan de evaluatie.** De resultaten van de laatste evaluatie worden gebruikt om een advies te geven over welke onderdelen van het programma in de toekomst vast moeten blijven. Zo kan jongerenparticipatie blijvend worden versterkt.

4.6 Stap 6: Toewerken naar een centraal podium voor de Spots

Met het netwerk van Spots werken we toe naar een centraal evenement in 2029. Tijdens dit evenement worden alle Spots in de gemeente zichtbaar en gevierd. Dit is een feestelijk en speciaal moment. Vooral voor de jongeren zelf. Zij krijgen de kans om te laten zien wat ze hebben bereikt. **Het evenement is voor een groter publiek.** Er zijn daarnaast andere onderdelen die niet direct uit de Spots komen.

Jongeren die betrokken zijn bij de Spots zijn mede-eigenaar van het evenement en hebben invloed op de inhoud en vorm. De voorbereidingen voor het centraal evenement vinden plaats gedurende de verschillende rondes van de Spots en starten dus al in eerder genoemde fasen.

Samen toewerken naar het centrale evenement heeft deze voordelen:

- **Zichtbaarheid en impact**: lokale activiteiten krijgen meer aandacht. Samen hebben de initiatieven meer effect dan apart.
- **Eigenaarschap en trots**: jongeren zijn deelnemers én initiatiefnemers. Ze krijgen

erkenning en voelen trots, wat zorgt voor blijvende betrokkenheid.

- **Verbinding**: het evenement brengt jongeren, partners en organisaties uit verschillende wijken en dorpen bij elkaar. Zo ontstaan samenwerking, uitwisseling en sociale samenhang.
- **Focus**: het evenement geeft een duidelijke deadline. Dit helpt jongeren en mentoren om hun activiteiten goed te plannen en uit te voeren.

Het programma werkt zo op drie niveaus:
1. **Lokaal**: jongeren en mentoren organiseren activiteiten en Spots in hun eigen wijk of dorp.
2. **Netwerk**: mentoren en organisaties vormen een netwerk. Ze delen kennis en ondersteunen elkaar om de kwaliteit van de Spots te verbeteren.
3. **Centraal**: de Spots worden tijdens het centrale evenement zichtbaar gemaakt. Dit vergroot de impact, versterkt de verbinding tussen jongeren en organisaties en erkent hun inzet.

5. Stakeholders en organisatie

Dit hoofdstuk legt uit wie welke rol heeft bij het jongerenprogramma en hoe de taken en bevoegdheden verdeeld zijn. De organisatie werkt vooral als een driehoek: jongeren, het netwerk van mentoren en de gemeente.

5.1 Rol van jongeren

Jongeren staan centraal in het jongerenprogramma. **Ze houden tijdens het hele programma invloed op de keuzes die worden gemaakt.** Ze denken mee, doen mee en beslissen over hun eigen Spot. Ook kunnen ze meedenken, meedoen en meebeslissen over het hele programma en het centrale evenement.

Specifiek hebben jongeren invloed tijdens de volgende stappen:

- Het indienen van ideeën voor Spots
- Het stemmen op ideeën voor mogelijke Spots
- Het vormgeven en uitvoeren van hun eigen Spot
- Het mee-organiseren van het centrale evenement
- Het meedenken bij evaluatie en bijsturing

Jongeren kunnen meedoen op een manier die bij hen past. Ze kunnen bijvoorbeeld alleen stemmen, of aanwezig zijn bij een activiteit, of een hele Spot organiseren. De

gemeente en mentoren helpen en ondersteunen jongeren bij deze stappen. In bijlage B staan de verschillende momenten waarop jongeren invloed hebben.

5.2 Rol van partners en mentoren

Mentoren werken bij jongeren- en maatschappelijke organisaties, zoals culturele instellingen, sportclubs, scholen of ontmoetingsplekken. Deze organisaties helpen mee met het uitvoeren van het jongerenprogramma. **Mentoren begeleiden jongeren bij het bedenken en uitvoeren van activiteiten.** Ze gebruiken hun ervaring om de vaardigheden en het eigenaarschap van jongeren te versterken. Daarnaast werken mentoren samen in het netwerk van mentoren.

De taken van de mentoren zijn:

- Een aanmelding indienen met een groep jongeren voor de Open Call.
- Hun community van jongeren betrekken bij het ontwikkelen van activiteiten.
- Code Young toepassen om de activiteiten goed vorm te geven.
- Jongeren ondersteunen bij het uitvoeren van de activiteiten.
- Meedoen aan het netwerk, kennis delen en samenwerken.
- Klankbord zijn voor het jongerenprogramma en meedenken over verbeteringen.

5.3 Rol van de gemeente

Bij de start van het programma is de gemeente vooral organiserend. Later wordt de rol ondersteunend, faciliterend en stimulerend. Jongeren maken de belangrijkste inhoudelijke keuzes. Mentoren van partnerorganisaties begeleiden de jongeren bij de uitvoering. De gemeente zorgt ervoor dat het programma bestuurlijk en juridisch klopt.

De gemeente doet dit door:

- Het opzetten van een Open Call en het organiseren van de stemming voor de selectie van Spots.
- Het toekennen van financiering en zorgen dat het geld goed wordt gebruikt voor de Spots en activiteiten.
- Verbinding stimuleren tussen jongeren, mentoren en partnerorganisaties en het opzetten en onderhouden van het netwerk van Spots.
- Zorgen voor kwaliteit van participatie door Code Young toe te passen samen met de mentoren.
- Informeren van de gemeenteraad over de ideeën van jongeren en over het programma.

De gemeente zorgt ervoor dat het hele jongerenprogramma bestuurlijk en juridisch klopt. De betekent dat de gemeente:

- **Verantwoordelijk is voor het geld**: zorgt dat financiering passend wordt gebruikt voor Spots en activiteiten.
- **Voorziet in randvoorwaarden**: zoals planning, proces en communicatie.
- **De voortgang bewaakt**: controleert planning, mijlpalen en evaluaties.
- **Toeziet op regels**: zorgt dat gemeentelijke kaders en wetten worden gevolgd.
- **Gemeenteraad en college informeert**: doet regelmatig verslag over jongerenideeën en over bovenstaande punten.

6. Planning en mijlpalen

6.1 Fasering

Het jongerenprogramma loopt van september 2026 tot en met mei 2029*. Er zijn drie Open Calls. Elke ronde volgt dezelfde stappen:

1. Open Call en selectie Spots
2. Ontwikkeling en uitvoering van de Spots
3. Afronding en evaluatie

Elke ronde zorgt ervoor dat steeds meer jongeren en organisaties meedoen en dat het jongerenprogramma beter bekend wordt. Het programma wordt tussentijds bijgestuurd zodat het goed aansluit bij de behoeften van jongeren.

De fases:

0. **Opstart en voorbereiding: Q4 2025 – Q2 2026**
   - Voorbereiding en aanscherpen plan van aanpak
   - Voorbereiding communicatie
   - Organisatie Open Call en stemming
   - Besluitvorming in gemeenteraad over budget
   - Partners betrekken bij het idee en enthousiast maken
1. **Open Call en selectie Spots door stemming**
   - Ronde 1: Q3-Q4 2026
   - Ronde 2: Q3-Q4 2027
   - Ronde 3: Q2-Q3 2028
2. **Ontwikkeling en uitvoering**
   - Ontwikkeling en uitvoering van de Spots
     - Ronde 1: Q4 2026-Q2 2027

- Ronde 2: Q4 2027-Q2 2028
- Ronde 3: Q3 2028-Q1 2029

3. **Afronding en evaluatie**
   - Centraal evenement: april 2029
   - Evaluaties:
     - Na ronde 1: Q2 2027
     - Na ronde 2: Q2 2028
     - Na ronde 3: Q2 2029

6.2 Concrete oplevermomenten

	2026				2027				2028				2029	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
Voorbereiding	x	x												
Open Oproep			1				2			3				
Stemming Spots				1				2			3			
Start Nieuwe Spots					1				2			3		
Uitvoering Spots				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Evaluatie						1				2				3
Centraal evenement														x

**Wanneer er voor een kandidaatstelling voor EYC 2030 wordt gegaan, wordt de fasering daarop aangepast.*

7. Communicatieplan

7.1 Doel van de communicatie

Communicatie ondersteunt het jongerenprogramma door jongeren te activeren, partners te verbinden en transparantie te bieden richting college, raad en samenleving. Het programma draait om plekken en activiteiten “door en voor jongeren” en heeft als doel “een netwerk van ontmoetingsplekken en activiteiten voor en door jongeren te creëren”. Communicatie draagt bij aan het realiseren van deze ambitie door:

- **Jongeren in positie te brengen**: jongeren weten dat Own Your Spot bestaat, herkennen dat het van hén is en ervaren dat ze invloed hebben.
- **Legitimiteit en vertrouwen vergroten**: zichtbaar maken hoe keuzes tot stand komen, hoe jongeren stemmen, en hoe middelen worden ingezet.
- **Het netwerk versterken**: mentoren, partners en jongerenwerkers ondersteunen in hun rol als belangrijkste toegangspoort tot jongeren.

- **Inclusie bevorderen**: ook jongeren die doorgaans niet deelnemen worden bereikt, gehoord en betrokken.
- **Bestuurlijke verantwoording te bieden**: inzicht geven in bereik, impact en voortgang.

Communicatie is ondersteunend aan participatie: het kan drempels verlagen, maar niet ervoor zorgen dat jongeren meedoen.

7.2 Kernboodschap

De kern van Own Your Spot is dat jongeren zélf plekken, activiteiten en netwerken creëren die passen bij hun leefwereld. De communicatie benadrukt:

- Jouw plek, jouw idee, jouw invloed
- De gemeente faciliteert; jongeren ownen de Spot
- Elke Spot is anders, maar het principe is hetzelfde: jongeren bepalen wat er gebeurt
- Own Your Spot is een zelfstandige beweging, niet een vervolg op het EYC-proces

7.3 Doelgroepen

De primaire doelgroep is jongeren van 12–27 jaar. We hebben extra aandacht voor de volgende doelgroepen:

1. **Jongeren uit dorpen en stad**: jongeren met verschillende ideeën en uitdagingen.
2. **Nieuwe inwoners**: jongeren die nieuw zijn in Leeuwarden en hun plek nog moeten vinden.
3. **Jongeren in armoede**: jongeren met financiële uitdagingen en minder kansen.
4. **‘Onzichtbare’ jongeren**: jongeren die weinig zichtbaar zijn in de samenleving.
5. **Jongeren in kwetsbare situaties**: jongeren die obstakels ervaren in het systeem, zoals schoolverlaters of jongeren met een beperking.

Secundaire doelgroepen

- Mentoren en partnerorganisaties
- Scholen, docenten en jongerenwerk
- Ouders/verzorgers
- Gemeentelijke organisatie
- College en gemeenteraad

7.4 Communicatiestrategie

Netwerkgedreven communicatie

De communicatie verloopt primair via het netwerk van mentoren en partners. Zij hebben toegang tot jongerengroepen die de gemeente zelf niet bereikt. De gemeente faciliteert, ondersteunt en versterkt dit netwerk. De gemeente verzorgt:

- Zichtbaarheidscampagnes
- Informatieve communicatie (Open Call, stemrondes, resultaten)
- Toolkits, formats en materialen
- Kennissessies

Mentoren en partners verzorgen:

- Vindplaatsgericht contact: ze leggen contact daar waar de jongeren al zijn
- Werving binnen hun community
- Peer-to-peer-communicatie: jongeren informeren en enthousiasmeren elkaar
- Signalering van behoeften en drempels

Offline-first benadering

Voor jongeren van 12–18 jaar werkt fysieke aanwezigheid het best. Dat gebeurt door:

- Promotieteams bezoeken scholen, sportclubs en dorpen.
- Aanwezigheid bij introductieweken, eindexamenfeesten, sportdagen en wijkactiviteiten.
- Jongerenwerkers en docenten worden actief betrokken als schakel.
- Mentoren krijgen (desgewenst) handvatten hoe zij op de Spot wervingsmomenten kunnen organiseren

Social media ondersteunt deze aanpak, maar is niet leidend.

Community-leiders als ingang

Voor moeilijk bereikbare groepen wordt gewerkt met sleutelfiguren:

- Sportcaptains
- Beheerders van WhatsApp-groepen
- Informele leiders binnen subculturen
- Jongeren die al invloed hebben binnen hun groep

Micro-targeting per community

Communicatie wordt afgestemd op de leefwereld van elke groep. Dit betekent:

- Verschillende toon en vorm per doelgroep
- Verschillende kanalen (offline, WhatsApp, Discord, Instagram, scholen)
- Verschillende partners per doelgroep

7.5 Drie vormen van werving

Binnen Own Your Spot onderscheiden we drie vormen van werving. Deze vormen bepalen hoe en wanneer jongeren worden bereikt en welke rol de gemeente, mentoren en partners hierin hebben.

1. Werving voor de Open Call

Doel: jongeren en partners uitnodigen om ideeën voor Spots in te dienen. Dit is het moment waarop jongeren worden geactiveerd om initiatief te nemen en hun eigen plek of activiteit te bedenken. De gemeente verzorgt de brede zichtbaarheid; mentoren en partners bereiken jongeren in hun eigen community.

2. Werving voor de stemronde

Doel: jongeren activeren om te stemmen op de ingediende ideeën. De stemronde is een belangrijk moment voor legitimiteit en inclusie. Jongeren bepalen welke Spots worden uitgevoerd. De gemeente zorgt voor transparante en toegankelijke informatie.

3. Werving voor deelname aan Spots

Doel: jongeren uitnodigen om mee te doen aan activiteiten en plekken die door jongeren zijn opgezet. Dit betreft zowel deelname aan eenmalige activiteiten als langdurige ontmoetingsplekken. Mentoren en jongeren zelf spelen hierin de hoofdrol, ondersteund door materialen en zichtbaarheid vanuit de gemeente.

7.6 Website als centrale hub

De website wordt mobiel-first, visueel en eenvoudig. Het wordt de plek waar jongeren:

- Jongeren Spots kunnen vinden op een kaart
- Jongeren zich kunnen aanmelden voor de Open Call
- Jongeren kunnen stemmen
- Mentoren materialen kunnen downloaden
- Resultaten en impact zichtbaar zijn
- Verhalen per wijk en dorp worden gedeeld

8. Middelen en budget

8.1 Resources en financiën

Het Jongerenprogramma Own Your Spot maakt gebruik van het door de gemeenteraad gelabelde budget voor de uitvoering van jongerenprojecten van 1,79 miljoen euro. Daarbij houden we de volgende jaarverdeling aan:

- 2026: € 280.000
- 2027: € 480.000
- 2028: € 650.000
- 2029: € 380.000

  Totaal: € 1,79 miljoen

In 2026 is het budget nog beperkt, omdat het jongerenprogramma pas na het raadsbesluit kan starten. In de daaropvolgende jaren groeit het budget, met 2028 als piekjaar. Dan lopen de meeste Spots tegelijkertijd en werken we toe naar een centraal evenement.

Begroting op hoofdlijnen	2026	2027	2028	2029	Totaal
Programma 85% activiteitenbudget: - Ontwikkeling en uitvoering Spots - Project500 15% begeleiding: - Faciliteren mentoren	Activiteiten-budget: € 127.500 Begeleiding: € 22.500 **Totaal:** **€ 150.000**	Activiteiten-budget: € 255.000 Begeleiding: € 45.000 **Totaal:** **€ 300.000**	Activiteiten-budget: € 382.500 Begeleiding: € 67.500 **Totaal:** **€ 450.000**	x	**€ 900.000**
Centraal evenement - Programmabudget voor jongereninitiatieven - Ontwikkeling met jongeren - Organisatie evenement - Facilitaire voorzieningen - Onvoorzien	x	x	x	€ 300.000	**€ 300.000**
Organisatie - Personele bezetting - Bijeenkomsten en kennissessies	€ 100.000	€ 140.000	€ 150.000	€ 40.000	**€ 430.000**

- Organisatie Open Call (drie rondes) - Organisatie stemming (drie rondes) - Research, evaluatie & monitoring - Facilitaire voorzieningen - Onvoorzien					
MarCom - Communicatieinzet - Promotie - Middelen	€ 30.000	€ 40.000	€ 50.000	€ 40.000	**€ 160.000**
Budget per jaar	**€ 280.000**	**€ 480.000**	**€ 650.000**	**€ 380.000**	**€1.790.000**

8.2 Programmabudget

Het programmabudget stijgt elk jaar (zie tabel hierboven), omdat we verwachten dat er elke ronde meer aanmeldingen voor de Spots komen. Hetzelfde geldt voor Project500. Ook dat budget stijgt jaarlijks, omdat het initiatief elk jaar een grotere groep jongeren bereikt en betrekt. Het programmabudget bestaat uit twee onderdelen:

1. **Activiteitenbudget (85% van het programmabudget)**: dit deel gaat rechtstreeks naar de activiteiten van jongeren via de mentoren of via Project500.
2. **Mentoren/ begeleiding (15% van het programmabudget)**: voor ondersteuning, coaching, kwaliteitsborging en monitoring.

8.2.1 Richtbedragen voor de Spots

De vorm van de activiteit (online of fysiek) en het type activiteit (eenmalig, terugkerend of langdurig) zijn bepalend voor het bedrag dat aan een Spot wordt toegekend. We lichten ze hieronder eerst toe:

Vorm van de activiteit:

- **Online**: activiteiten die volledig digitaal plaatsvinden, bijvoorbeeld via een videoplatform of webinar. Ze hebben minder of weinig materiaal en begeleiding nodig.
- **Fysiek**: activiteiten die volledig op locatie plaatsvinden. Dit is geschikt voor directe interactie, netwerkvorming en praktische workshops. Deze activiteiten vragen doorgaans om een locatie, materialen en meer begeleiding.

Type activiteit

- **Eenmalige activiteiten:** losse activiteiten met relatief lage kosten
- **Terugkerende activiteiten (<1 jaar)**: activiteiten die binnen een jaar vaker plaatsvinden
- **Langdurige activiteiten (>1 jaar)**: activiteiten die regelmatig plaatsvinden over een periode langer dan een jaar

In de tabel hieronder staan de richtbedragen per vorm en type activiteit. Deze bedragen zijn gebaseerd op een eerste inschatting van mogelijke activiteiten op de Spots. We hebben tijdens klankbordsessies signalen gekregen dat er voor sommige activiteiten mogelijk hogere bedragen nodig zijn. Tijdens tussentijdse evaluaties kunnen de bedragen per Spot worden aangepast op basis van de aanvragen die binnenkomen.

Type activiteit	Online	Fysiek
Eenmalig	€ 1.000	€ 2.000
Terugkerend	€ 2.000	€ 4.000
Langdurig	€ 4.000	€ 10.000

Cofinanciering door partnerorganisaties, fondsen of andere financiers wordt aangemoedigd. De gemeente stimuleert en ondersteunt partners bij het vinden van subsidies voor de Spots. Zo kunnen de Spots en hun activiteiten op termijn financieel zelfstandiger worden en kunnen activiteiten blijven doorgaan.

Om het voor jongeren makkelijk te maken hun eigen initiatief uit te voeren, kunnen zij in 2026, 2027 en 2028 via **Project500** direct €500 aanvragen. Dit kan (ook) via de Spots, maar met een eenvoudigere aanvraagprocedure. Op die manier kan iedereen meedoen. Een deel van het programmabudget is hiervoor gereserveerd (zie de tabel in de volgende paragraaf).

8.2.2 Mogelijk aantal activiteiten per jaar

Elk jaar is er een programmabudget waarmee veel verschillende activiteiten kunnen worden gefinancierd. Hoeveel activiteiten er komen, hangt van het beschikbare budget af, én van het soort activiteit (eenmalig, terugkerend of langdurig) en of het online of fysiek plaatsvindt. In de tabel op de volgende pagina staat een inschatting van wat mogelijk is, gebaseerd op de richtbedragen per soort activiteit en vorm. Ook Project500 is hierin meegenomen.

In de praktijk kan de verdeling anders zijn. Dat hangt af van de aanmeldingen die binnenkomen via de Open Call. De tabel laat zien hoe de activiteiten verdeeld kunnen worden over korte, terugkerende en langdurige activiteiten en over online en fysieke activiteiten. Ook laat de tabel zien hoe het activiteitenbudget gebruikt kan worden. De aantallen in de tabel zijn een schatting en kunnen veranderen na de tussentijdse evaluaties.

Jaar	Activiteitenbudget
2026	Spots: € 108.000 Project500: € 19.500 **€ 127.500**
2027	Spots: € 215.000 Project500: € 40.000 **€ 255.000**
2028	Spots: € 312.000 Project500: € 70.500 **€ 382.500**
Totaal	Spots: € 635.000 Project500: € 130.000 **€ 765.000**

Vorm	Eenmalig	Terugkerend	Langdurig	Totaal
Online	8	5	4	*17*
Fysiek	7	5	4	*16*
Totaal Spots	**15**	**10**	**8**	**33**
Totaal Project500				**39**
Online	17	13	6	*36*
Fysiek	18	13	6	*37*
Totaal Spots	**35**	**26**	**12**	**73**
Totaal Project500				**80**
Online	20	14	12	*46*
Fysiek	20	14	12	*46*
Totaal Spots	**40**	**28**	**24**	**92**
Totaal Project500				**141**
Online	45	32	22	*99*
Fysiek	45	32	22	*99*
Totaal Spots	**90**	**64**	**44**	**198**
Totaal Project500				**260**

9. Risico's en beheersmaatregelen

Het jongerenprogramma Own Your Spot vindt plaats in een omgeving die kan veranderen door politieke, financiële of maatschappelijke factoren. Om het programma goed te laten verlopen en van goede kwaliteit te houden, werken we stap voor stap. Er zijn vaste momenten om te evalueren en bij te sturen. Hieronder staan de belangrijkste risico's en hoe we deze willen beheersen.

1. Politieke en financiële onzekerheid

Na de gemeenteraadsverkiezingen in 2026 kunnen de politieke prioriteiten veranderen.

Ook kan het langer duren om besluiten over het budget te nemen dan gepland.
Beheersmaatregelen:

- **Uitvoering in rondes**: het werk is verdeeld in rondes. Zo kunnen voortgang en inzet van middelen per ronde goed worden bekeken.
- **Evaluatie per ronde**: na elke ronde bekijken we de voortgang, besteding en resultaten. Als dat nodig is, passen we de aanpak aan.
- **Bij grote afwijkingen**: als planning of budget sterk afwijkt, leggen we dit voor aan het college en/of de raad. Zo kan er op tijd bijgestuurd worden.

2. Onvoldoende financiering voor continuïteit

Extra financiering is nodig om de activiteiten ook na het programma te blijven uitvoeren.
Beheersmaatregelen:

- **Ondersteuning bij fondsen**: mentoren en partners krijgen hulp via kennissessies en netwerkbijeenkomsten over fondsenwerving en subsidies.
- **Externe bijdragen volgen**: cofinanciering en andere bijdragen worden elk jaar gevolgd en meegenomen bij de evaluaties.
- **Prioriteiten stellen**: als er geen extra geld is, stellen we prioriteiten binnen het beschikbare budget. We richten ons op activiteiten met het grootste effect voor jongeren.

3. Afname van jongerenbetrokkenheid

Lage betrokkenheid van jongeren kan de steun en het effect van het programma verminderen. *Beheersmaatregelen:*

- **Betrokkenheid volgen**: we bekijken per ronde hoeveel jongeren meedoen, wie bereikt wordt en welke feedback ze geven.
- **Bereiken van moeilijk bereikbare jongeren**: we zetten community-leiders, vindplaatsgericht werken, een offline-first aanpak en mentoren in om zoveel mogelijk moeilijk bereikbare jongeren te betrekken.
- **Aanpassing van de manier van werken**: samen met jongeren en mentoren passen we de aanpak aan als dat nodig is, bijvoorbeeld door andere vormen van participatie, communicatie of timing.
- **Communicatie aanpassen**: we passen informatie en communicatie aan om de drempels voor jongeren te verlagen.
- **Diversiteit van Spots en groepen**: door te werken met verschillende Spots en groepen jongeren voorkomen we dat het programma afhankelijk wordt van één vaste groep.

10. Bijlagen

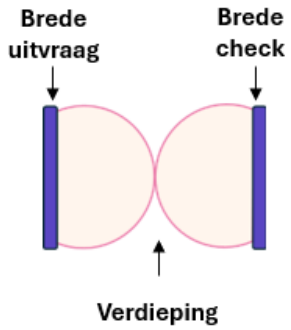
Bijlage A. Code Young

Code Young is een stappenplan en keurmerk voor goede jongerenparticipatie. Het is ontwikkeld samen met Tienskip. Code Young heeft vier stappen, de 4 B's: Beginnen, Bereiken, Beslissen en Borgen. Deze stappen zorgen ervoor dat een brede en representatieve groep jongeren op een waardevolle manier meedoet. In de onderstaande tabel staan de stappen beschreven.

Beginnen	Bepaal het kader: kijk waar jongeren kunnen meedoen en op welke onderwerpen zij invloed kunnen hebben.
Bereiken	Maak een plan: bedenk hoe je een diverse groep jongeren bereikt en hun ideeën verzamelt.
Beslissen	Betrek jongeren bij beslissingen: gebruik bijvoorbeeld de zandlopermethode (zie uitleg hieronder).
Borgen	Laat zien wat er gebeurt: geef terug wat er met de ideeën van jongeren is gedaan, zodat alles duidelijk en verantwoord is.

Zandlopermodel

In de centrale fase van Code Young (Beslissen) gebruiken we het zandlopermodel. Hierbij wisselen verbreding en verdieping met jongeren elkaar af. Het model heeft drie fasen en zorgt ervoor dat jongeren goed kunnen meedenken en meebeslissen.



Illustratie: zandlopermodel

1. Brede uitvraag

In deze eerste fase vragen we veel jongeren mee te denken over de Spot. We proberen een zo divers mogelijke groep jongeren te bereiken.

2. Verdieping

Daarna werken we met een kleinere groep jongeren, die nog steeds divers is. Samen

maken ze van de verzamelde ideeën een duidelijk voorstel of eindproduct.

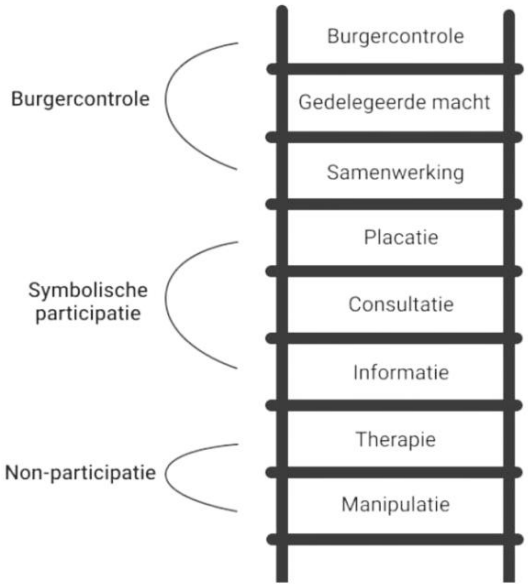
3. Brede check

Het voorstel wordt weer aan een brede groep jongeren getoond. Zo kunnen zij feedback geven en aangeven of er iets ontbreekt of niet past bij hun behoeften.

Participatieladder van Arnstein

De participatieladder van Arnstein (1969) laat zien op welke manieren mensen mee kunnen doen, van informeren tot gezamenlijk beslissen. Bij Code Young gebruiken we de hoogste drie treden, omdat daar jongeren echt invloed hebben. Het jongerenprogramma richt zich op:

- Samenwerking
- Gedelegeerde macht
- Controle



Illustratie: participatieladder van Arnstein

Bijlage B. Jongereninvloed

In de tabel hieronder staan de verschillende manieren waarop jongeren invloed kunnen hebben binnen het jongerenprogramma. Per fase zie je:

- Wat het onderwerp is
- Hoeveel invloed jongeren hebben
- Wie er meedoen
- Wat het doel is

Zo wordt duidelijk hoe jongeren uit Leeuwarden actief kunnen meedenken, meebeslissen en meedoen bij het maken en uitvoeren van het jongerenprogramma.

Fase	Onderwerp	Mate van invloed	Wie doen mee?	Doel
Voorbereiding	Plan van Aanpak	Meedenken	Kleine groep vanuit EYC-community	Aangescherpt Plan van Aanpak
Stap 1	Open oproep	Meedoen	Alle jongeren (12-27 jaar) uit gemeente Leeuwarden	Ideeën voor en door jongeren
Stap 2 en 3	Selectie Spots	Meebeslissen	Alle jongeren (12-27 jaar) uit gemeente Leeuwarden	Geselecteerde Spots en financiering
Stap 4 en 6	Uitvoering Spots en centraal evenement	Meedenken, meebeslissen, meedoen	Groepen jongeren op de verschillende Spots	Activiteiten voor en door jongeren
Stap 5	Evaluatie	Meedenken	Groepen op de verschillende Spots	Suggesties voor bijsturing

Bijlage C. Verbinding EYC-onderdelen

Deze bijlage laat zien hoe de belangrijkste onderdelen uit het EYC-bidbook terugkomen in het jongerenprogramma. We leggen uit hoe de drie oorspronkelijke programmalijnen (open, partner en gecureerd) verwerkt zijn in de nieuwe opzet, met de Spots als centrale kapstok. Sommige onderdelen keren letterlijk terug, andere indirect.

Open programma

Het open programma bevatte Project500 en Skill Factory.

- **Project500**: jongeren kunnen zoals in 2025 laagdrempelig €500 krijgen voor hun idee in hun wijk of dorp. Dit gebeurt nu ook via de Spots.
- **Skill Factory**: dit was een leeromgeving waarin jongeren via workshops of andere manieren praktische vaardigheden leerden die niet altijd in school aan bod komen. Skill Factory komt niet als apart programmaonderdeel terug, maar jongeren of partners kunnen via de Spots ideeën indienen voor het ontwikkelen van vaardigheden, zoals koken, financiële vaardigheden, duurzaamheid, creativiteit of technologie.

Gecureerd programma

Het gecureerde programma had drie flagshipprojecten:

- **De Spots:** deze plekken voor en door jongeren vormen nu de centrale kapstok. Ze hebben een bredere rol als infrastructuur voor jongereninitiatieven.
- **Het Jongerenplatform:** dit netwerk verbindt jongeren en de gemeente bij beleidsvorming. Het Jongerenplatform is nu een van de Spots en wordt verder ontwikkeld.
- **Urban Games:** dit was een groot sport- en speltoernooi, bedoeld voor beweging en ontmoeting tussen verschillende groepen. Urban Games komt niet als apart evenement terug, maar de doelen (beweging en ontmoeting) kunnen via de Spots worden gerealiseerd. Jongeren kunnen hier bijvoorbeeld sport- en spelinitiatieven indienen, eventueel samen met partners zoals BV Sport.

Partner programma

De ideeën uit het partnerprogramma komen niet letterlijk terug in het jongerenprogramma. Maar de inhoud en voorstellen passen goed bij de open structuur van de Spots en kunnen alsnog worden uitgevoerd. Organisaties die eerder meededen aan het partnerprogramma worden actief uitgenodigd om deel te nemen aan de Spots als initiatiefnemers of mentoren.

Bijlage D. Overzicht mogelijke partners

Op de volgende pagina staat een eerste lijst van organisaties die met jongeren werken en mogelijk mee kunnen doen aan het jongerenprogramma. Tijdens *fase 0: Opstart en voorbereiding* wordt deze lijst verder aangevuld. Daarna worden de partners actief betrokken bij het programma. Bij de ideeën voor Spots kijken we ook naar reguliere opdrachten van de gemeente en of daar overlap is. Als dat nodig is, maken we extra afspraken.

Organisatie	Toelichting
@ease	Toegankelijk, gratis steunpunt voor jongeren met psychosociale problemen, vanaf 12 jaar.
Amaryllis	Sociaal- en jongerenwerkers bij Amaryllis ondersteunen bewoners van Leeuwarden bij het versterken van hun zelfredzaamheid, welzijn en sociale verbindingen.
Arcadia	Een 100-daags cultureel evenement in Friesland dat kunst, natuur en maatschappelijke thema's samenbrengt om de toekomst van onze planeet te verkennen.
Buurtbazen	Versterkt participatie van jongeren die niet goed bereikt worden door reguliere ondersteuning met ondersteuning op straatniveau, vertrouwen en het creëren van kansen.
BV Sport	Beheert faciliteiten, bevordert beweging en ondersteunt sport in Leeuwarden.
Cambuur Verbindt	Organiseert tal van maatschappelijke activiteiten en projecten die zich richten op gezondheid, talent en verbinding van jongeren.
COC Fryslân	COC Friesland ondersteunt LHBTQ+ inclusie via educatie, evenementen en begeleiding.
DBieb	DBieb biedt bibliotheekdiensten en gemeenschapsprogramma's in de regio Midden-Friesland.
Embrace	Gebruikt livemuziek om inclusie, veerkracht en emotioneel welzijn te bevorderen.
Empowerment Collective	Ondersteunt jongeren bij hun talentontwikkeling en persoonlijke groei, mentale gezondheid en peer-to-peer begeleiding.
Middelbaar Beroeps Onderwijs	Zoals Firda en Aeres.
GF2035	Jonge professionals vormen de toekomst van Friesland door visie, dialoog en actie.
Hoger Beroeps Onderwijs/ Wetenschappelijk Onderwijs	NHL-Stenden, Van Hall Lahrenstein, Wetsus, Minerva Pop Academy, Rijksuniversiteit Groningen Campus Fryslân, Dairy Campus.
Jinc	Ondersteunt kansarme jongeren via loopbaaneducatie en coaching.
Keunstwurk	Keunstwurk versterkt kunst en cultuur in Fryslân door makers, instellingen en onderwijs te ondersteunen met advies, kennis en netwerk.

Kunstkade	Brengt alle leeftijden in contact met kunst via educatie, workshops en creativiteit. Bv. in de creatieve Labs058.
Leeuwarden Student City	Bevordert Leeuwarden als bruisende studentenstad door evenementen en netwerken.
MICA Media innovatie Campus	Een netwerk- en kennisplek waar studenten, professionals en bedrijven in de creatieve industrie samenwerken aan media- en communicatie-innovatie.
MDT Fryslân	MDT versterkt jongeren van 12–30 jaar via vrijwilligerswerk, mentoring, persoonlijke groei en maatschappelijke impact. • *"Zoek het uit"* helpt jongeren zichzelf te ontdekken via ervaringen, vrijwilligerswerk en persoonlijke ontwikkeling. • *"Network Time to Connect"*: jongerenvrijwilligers ondersteunen kwetsbare inwoners van Leeuwarden via betekenisvolle maatschappelijke betrokkenheid. • *"Solidair Fryslân"*: solidariteitsorganisatie die jongeren verbindt via Friend4Friend-vrijwilligersprojecten en inclusiegerichte activiteiten. • *"Stichting Present"*: betrekt jongeren bij lokale, betekenisvolle vrijwilligersprojecten voor mensen die hulp kunnen gebruiken. • *"SWOM Academy"*: een op maat gemaakte studie en werkacademie die jongeren versterkt via creativiteit, cultuur en community gedreven leerervaringen. • *"JOF"*: Jong Ondernemend Fryslân stimuleert jongeren via ondernemerschap, creativiteit en praktijkervaring.
Natuurmuseum Friesland	Ontdekt de natuur op interactieve wijze via tentoonstellingen, experimenten en onderwateravonturen.
Neushoorn	Organiseert concerten en festivals en ondersteunt opkomende artiesten met creatieve ruimtes.
Regenboognetwerk	Een samenwerkingsverband dat organisaties en inwoners verbindt om de acceptatie, veiligheid en zichtbaarheid van LHBTIQ+ personen in de gemeente te versterken.
Stichting Move	Een stichting die gelijke kansen, burgerschapseducatie en talentontwikkeling voor kinderen en jongeren bevordert.

Stjoer	Stjoer verbindt jongeren, nieuwkomers en gemeenschappen door herstel, inclusie en onderlinge steun te versterken.
Studentenverenigingen	Zoals A.S.V. Wolweze, Dionysus, Bernlef, IO Vivat, Navigators, Osiris, Trias Politica, overkoepelend initiatief IBOS.
Tienskip	Tienskip verbindt jongeren met de lokale democratie via evenementen die ingaan op maatschappelijke uitdagingen.
Verenigingen gericht op sport en cultuur	Zoals Dance Company 058, Saranti, Meeuw Jonge Theatermakers, enz.
Voortgezet onderwijs	Onderwijskoepels CVO-NWF, OVO Fryslân Noord, (speciaal voortgezet onderwijs) Renn4, OSG Piter Jelles, SGS Gomarus, VMBO Aeres.
Weekendschool Baljee	Laat kinderen van 10–14 jaar uit Leeuwarden twee keer per maand kennismaken met kunst, cultuur, maatschappij, wetenschap en verschillende beroepen om hun toekomstperspectief te verbreden.

Bijlage E. Het jongerenplatform als Spot

Binnen het jongerenprogramma is het Jongerenplatform al een Spot. Dit is een speciale plek waar jongeren meedenken over het beleid van de gemeente. Via het platform kunnen jongeren advies geven over onderwerpen die hun leven en omgeving raken. Het Jongerenplatform is een samenwerking tussen de gemeente en een aantal partijen die de verbinding met jongeren leggen.

Wat is het Jongerenplatform?

Het Jongerenplatform is een netwerk van jongerenorganisaties. Via hun contacten verbinden ze jongeren op een makkelijke manier met de gemeente. Jongeren kunnen aangeven wat belangrijk is en meedenken over beleid. Beleidsmedewerkers kunnen op hun beurt goed luisteren naar jongeren en hun ideeën gebruiken bij beslissingen.

Wie zijn betrokken en wat is hun rol?

Er zijn nu drie organisaties betrokken: Tienskip, Amaryllis en Leeuwarden Student City. Tienskip is de kartrekker. Deze organisaties verbinden hun jongerencommunity aan het platform. Ze brengen onderwerpen die jongeren belangrijk vinden onder de aandacht bij de gemeente en zorgen dat vragen van de gemeente bij jongeren terechtkomen. Ook kunnen jongeren bij het gemeentehuis samenkomen om met een medewerker te praten over een onderwerp.

Hoe werkt het platform?

Binnen het Jongerenplatform zijn **twee routes waarin Code Young wordt toegepast:**

1. **Thema's van jongeren**: de organisaties merken dat iets leeft bij jongeren.
2. **Vragen van de gemeente**: de gemeente wil advies over beleid in ontwikkeling.

Bij beide routes gebruiken de organisaties het zandlopermodel van Code Young:

- **Brede uitvraag**: het thema of de vraag wordt aan een grote, diverse groep jongeren voorgelegd, via een enquête of een gesprek. Met oog voor diversiteit, zoals leeftijd, woonplaats, culturele achtergrond en andere kenmerken.
- **Verdieping en doorontwikkeling**: jongeren die interesse hebben, werken in een kleinere groep verder aan een advies of concrete ideeën.
- **Brede terugkoppeling en check**: het advies wordt opnieuw aan een grotere groep jongeren getoond om te checken of het breed gedragen wordt.

Het Jongerenplatform maakt zo jongerenparticipatie in Leeuwarden sterker. Jongeren kunnen laagdrempelig meedoen, ook als ze weinig tijd hebben door school, sport of werk. In de GGD-gezondheidsmonitor 2023 gaf 34,5% van de jongeren aan, prestatiedruk te ervaren. Dit vraagt om een aanpak die past bij hun leefwereld en beschikbaarheid. Door Code Young te gebruiken, zijn de adviezen van jongeren breed gedragen en kunnen ze echt worden meegenomen in beleid.

Inclusieve jongerenparticipatie

Voor goede jongerenparticipatie is het belangrijk dat verschillende jongeren meedoen. Daarom is diversiteit en inclusie belangrijk. Eén van de stappen van Code Young is ‘Bereiken’. Deze stap helpt om een brede en diverse groep jongeren te betrekken.
In de praktijk is dit soms lastig. Vaak reageert dezelfde groep jongeren op vragen en uitnodigingen. Daardoor blijven andere meningen minder zichtbaar. Daarom is extra aandacht nodig om jongeren met verschillende achtergronden, leeftijden en interesses te bereiken. Zo zorgen we ervoor dat ideeën en adviezen van jongeren breed gedragen en representatief zijn. **De werkwijze van het Jongerenplatform helpt om een grote en diverse groep jongeren te bereiken en te betrekken.**

Europees getest: Democracy Lab Eurocities

In februari 2026 deden de gemeente Leeuwarden en Tienskip mee aan het Democracy Lab van het netwerk Eurocities. Dit is een internationaal werkprogramma van meerdere dagen. Tijdens dit programma werken steden samen aan oplossingen voor lokale uitdagingen. Het thema van dit jaar was de *democratische betrokkenheid van jongeren en kinderen*. Leeuwarden mocht als *challenge owner* een eigen vraagstuk uit de stad inbrengen. Over dit vraagstuk werd samengewerkt met andere Europese steden, experts en jongerenorganisaties. De gemeente Leeuwarden bracht daarom, samen met Tienskip, een aantal vragen in die te maken hebben met het jongerenplatform dat wordt ontwikkeld.

De belangrijkste vraag van Leeuwarden was hoe je jongerenparticipatie structureel en inclusief kunt organiseren, vooral bij moeilijke of grote beleidsvragen. De lokale aanpak van Leeuwarden met het jongerenplatform werd door andere deelnemers gezien als een goede basis. Deelnemers vonden het belangrijk om jongeren te bereiken via bestaande netwerken en kanalen. Het idee om deze organisaties samen te brengen in één platform en te laten samenwerken met de gemeente werd gezien als een vernieuwende aanpak. Het Democracy Lab leverde ook een eerste prototype op voor verdiepende gesprekken

met jongeren. Daarnaast gaf deelname praktische ideeën om jongeren meer te motiveren en om beleidsmakers en politici direct te betrekken. De inzichten uit het Lab worden meegenomen bij de verdere ontwikkeling van het Jongerenplatform.

Hoe werkt het jongerenplatform samen met de gemeenteraad?

Met het Jongerenplatform heeft de gemeente een manier om jongeren regelmatig en actief te betrekken bij het maken en uitvoeren van beleid. Dit kan gaan over speciaal jongerenbeleid, maar ook over andere onderwerpen waarbij jongeren een belangrijke doelgroep zijn. **Daardoor speelt het Jongerenplatform ook een rol bij onderwerpen waarover de gemeenteraad uiteindelijk een besluit neemt. De gemeenteraad kan het platform ook gebruiken om jongeren te betrekken bij haar eigen werk. De komende jaren gaan de gemeente en de gemeenteraad samen kijken hoe ze deze mogelijkheden het beste kunnen gebruiken.**

Wat is de ambitie met het jongerenplatform?

De ambitie is dat het Jongerenplatform na 2028 wordt betrokken bij al het beleid dat jongeren raakt. Dit kan beleid zijn dat speciaal voor jongeren is, maar ook beleid dat jongeren gedeeltelijk raakt. Om dit te bereiken, wordt het platform de komende jaren verder ontwikkeld. Het doel is dat het Jongerenplatform een vast onderdeel van de gemeentelijke organisatie wordt. Daarvoor moeten interne werkprocessen en formats soms worden aangepast. Ook is het doel om de komende jaren meer jongerenorganisaties aan te laten sluiten bij het platform. Zo kan een grotere en meer diverse groep jongeren worden bereikt.

Welke acties worden ingezet om de ambitie te realiseren?

Pilot

Samen met de facilitators is in januari 2026 een pilot gestart. Deze pilot gaat over vragen van de gemeente binnen de aanpak Opgroeien in een Kansrijke Omgeving (OKO). Binnen pijler 1, vrije tijd, wordt gekeken naar wat er in Leeuwarden ontbreekt voor jongeren onder de 18 jaar. Het gaat bijvoorbeeld om ontmoetingsplekken en activiteiten. Ook wordt onderzocht hoe de gemeente en organisaties het voor jongeren makkelijker kunnen maken om elkaar te ontmoeten en mee te doen aan leuke activiteiten. De pilot levert op drie manieren een bijdrage:

1. Inzicht in de OKO-aanpak en in wat jongeren nodig hebben.

2. Belangrijke inzichten voor de verdere ontwikkeling van het jongerenprogramma en de spots.
3. Inzichten voor de verdere ontwikkeling van het Jongerenplatform en het verbeteren van de werkwijze.

Overzicht van acties gericht op jongeren, het netwerk en de gemeente

Daarnaast worden verschillende acties uitgevoerd om het jongerenplatform verder te ontwikkelen. Het doel is om jongerenparticipatie duurzaam te organiseren. Daarbij is ook gekeken naar landelijke modellen en onderzoeken over participatie, zoals het participatiemodel van Jimmy's[9] en de handreiking Kinder- en jongerenparticipatie VNG[10].

Acties gericht op jongeren	**Toelichting**
Jongeren actief informeren over (toekomstige) mogelijkheden meedenken, meedoen en (waar mogelijk) meebeslissen over beleid gemeente	Zodat jongerenparticipatie en commitment zichtbaar wordt
In beeld brengen wat deelname oplevert (**talentontwikkeling**) en afspraken maken over **de waardering van inzet** van jongeren	Wat levert deelname voor jongeren op om jongeren intrinsiek te motiveren: (1) individueel (persoonlijk en professioneel, materieel en immaterieel: vergoeding, leerervaring, rol op CV, enz.) (2) Collectief (excursie, activiteit, enz.)
Ruimte creëren voor **ontmoeting en activiteiten**	Denk aan werkgroepen, events, sessies en koffiemomenten voor jongeren en het netwerk om de verbinding te versterken: **jaarplanning**
Successen delen en vieren om te laten zien wat jongerenparticipatie heeft opgeleverd	Impact met storytelling delen om motivatie van jongeren te behouden en betrokkenheid te stimuleren
Acties gericht op het netwerk: jongerenplatform	**Toelichting**
Uitbreiden van het netwerk verbonden aan het jongerenplatform en samenwerkingsafspraken maken	Om een grotere en diverse groep jongeren in stad en dorpen te bereiken. Onderwijs-, welzijn-, sport- en cultuurinstellingen, regenboognetwerk, lokale initiatieven en sleutelfiguren in wijken/dorpen. Gedeelde werkafspraken over rollen, begeleiding van jongeren en een veilige (leer)omgeving voor alle jongeren, procesbewaking, evaluatie en bijsturing

[9] Whitepaper Betekenisvolle Jongerenparticipatie Jimmy's

[10] Id_jongerenparticipatie-interactive.pdf

Vergroten van kennis over doelgroep en lokale democratie	Bij elkaar brengen van onderzoeken en inzichten over jongeren en hun behoeftes Netwerk en jongeren meenemen in uitdaging in (politieke) systeemwereld en besluitvorming; vanuit welke opgave wordt gewerkt, wie belanghebbenden zijn en methodiek Code Young
Agenderingsroute vanuit jongeren en organisaties afstemmen	Heldere afspraken hoe om te gaan met vragen en signalen van jongeren uit de praktijk
Vindplaatsen en activiteiten inzichtelijk maken die belangrijk zijn om input onder jongeren op te halen	De ontwikkelde 'participatiekalender' voor vindplaatsgericht werken actueel houden
Creatieve (werk)vormen ontwikkelen die aansluiten bij diversiteit van jongeren	Zodat jongerenparticipatie aansluit bij de sociale en cognitieve ontwikkeling van jongeren en hun behoeftes en input wordt vergroot. Aansluitend bij alle fasen in het proces (ophalen t/m terugkoppeling naar jongeren)
Ruimte creëren voor **ontmoeting en participatie-activiteiten**	Denk aan werkgroepen, events, sessies en koffiemomenten voor jongeren en het netwerk om de verbinding te versterken (**jaarplanning**)
Samenwerking met overige organisaties voor inzet van het jongerenplatform verkennen	Zodat in bredere context organisaties kunnen samenwerken met het jongerenplatform in eigen participatiebeleid en –praktijk.
Acties gericht op de gemeente	**Toelichting**
Interne afdelingen informeren over het jongerenplatform **en relevante beleidsthema's inzichtelijk maken**	Zodat drempels worden weggenomen, er draagvlak en een agenda van beleidsthema's ontstaat
Vergroten van kennis en vaardigheden over jongerenparticipatie van betrokken medewerkers	Zodat medewerkers de jongerenparticipatie werkwijze kennen en weten hoe jongerenparticipatie op eigen thema eruitziet
Jongerenparticipatie borgen in beleid en opdrachtformulering	Toekomstige aanpassingen en doortonwikkeling van interne beleidsprocessen en formats doorvoeren
Samenwerking met overige organen zoals **Gemeenteraad en Adviesraad Sociaal Domein** verkennen	Zodat rol en werkwijze van het jongerenplatform duidelijk is bij vragen naar mening/ervaringen van jongeren in de gemeente