

BELEIDSPLAN STICHTING DE JONGE STRATEEG 2026



Tilburg, december 2025

Vastgesteld door Raad van Toezicht op 23-12-2025

Inhoud	2
1. Inleiding	4
1.1. Doelstelling	4
1.2. Missie en Visie	4
1.3. Aandachtsgebieden	5
1.3.1. Vaardigheden versterken	5
1.3.2. Onderwijsondersteuning	5
1.3.3. Gemeenschapsopbouw en samenwerking	5
1.4. Inclusiviteit en Maatschappelijke Verantwoordelijkheid	6
2. Activiteiten	7
2.1. Bordspellen	7
2.1.1. Overzicht van de Activiteit	7
2.1.2. Aanbod en doelgroepen	8
2.1.3. Bijdrage aan de Missie	8
2.2. Rollenspellen	9
2.2.1. Overzicht van de activiteit	9
2.2.2. Aanbod en doelgroepen	9
2.2.3. Bijdrage aan de Missie	10
3. Financiën en fondsenwerving	11
3.1. Financiële Planning	11
3.1.1. Verwachte Inkomsten	11
3.1.2. Verwachte Uitgaven	11
3.1.3. Begroting	12
3.1.4. Financiële Verantwoording	13
4. Bestuurlijke inrichting en verantwoordelijkheden	14
4.1. Bestuur en Raad van Toezicht	14
4.1.1. Bestuur	14
4.1.2. Raad van Toezicht	14
4.2. Personeel	15
4.2.1. Betaalde krachten	15
4.2.2. Vrijwilligers	15
4.3. Organisatiestructuur en samenwerking	16
4.3.1. Hiërarchie en besluitvorming	16
4.3.2. Coördinatie van activiteiten	16
4.3.3. Communicatie en rapportage	16
4.3.4. Samenwerking met externe partijen	17

4.3.5. Kwaliteitsbewaking	17
5. Evaluatie en verantwoording	18
5.1. Evaluatie van Activiteiten	18
5.2. Jaarverslag	18
5.3. Transparantie	18
6. Plan seizoen 2026	19
6.1. Toekomstvisie	19
6.2. Doelen 2026	19

1.1. Doelstelling

Stichting De Jonge Strateeg stimuleert de cognitieve, sociaal-emotionele en creatieve ontwikkeling van kinderen en jongeren met behulp van zorgvuldig geselecteerde bord- en rollenspellen. Met onze wetenschappelijk onderbouwde aanpak versterken wij vaardigheden die essentieel zijn voor zelfvertrouwen, schoolprestaties en maatschappelijke participatie. Zo maken wij persoonlijke groei laagdrempelig én uitdagend. Wekelijks bereiken wij op dit moment met onze activiteiten ongeveer 40-100 kinderen en jongeren in de regio Tilburg-Breda. Jaarlijks bereiken wij ongeveer 150-400 unieke jongeren.

De urgentie voor onze aanpak is groot. Jongeren groeien op in een samenleving die sterk digitaliseert en steeds hogere eisen stelt aan prestaties en zelfredzaamheid. Tegelijkertijd neemt de kansengelijkheid af: kinderen uit kansarme of kwetsbare situaties hebben vaak minder toegang tot ondersteunende activiteiten buiten school. Hierdoor dreigt een groeiende kloof in vaardigheden en mogelijkheden. Stichting De Jonge Strateeg biedt juist nú een laagdrempelig en effectief alternatief. Door middel van spel stimuleren wij niet alleen plezier en sociale verbinding, maar versterken wij vaardigheden die jongeren nodig hebben om zich staande te houden in onderwijs, werk en maatschappij.

1.2. Missie en Visie

Missie

Stichting De Jonge Strateeg helpt jongeren uit alle lagen van de samenleving – met speciale aandacht voor neurodivergente en kansarme jongeren – hun talenten te ontwikkelen door middel van spel. Wij creëren een veilige, stimulerende omgeving waarin zij kunnen oefenen met cognitieve, sociale en creatieve vaardigheden die bijdragen aan hun toekomstkansen.

Visie

Spellen zijn een krachtig instrument om jongeren essentiële levensvaardigheden bij te brengen.

Ze bieden een sociaal, inspirerend alternatief voor de toenemende digitalisering en geven jongeren de mogelijkheid samen te leren, te groeien en plezier te hebben. Wij werken vanuit de *zone van naaste ontwikkeling*: het gebied waarin jongeren het meest ontvankelijk zijn voor begeleiding en uitdaging. In de zone van naaste ontwikkeling gaan jongeren uitdagingen aan die niet te makkelijk zijn (waarbij de leeropbrengst laag is) maar ook niet te moeilijk (waardoor het

leerdoel onhaalbaar is en daarom frustratie oproept). Wij zorgen dat iedere deelnemer de kans krijgt zijn of haar potentieel optimaal te benutten.

1.3. Aandachtsgebieden

De volgende aandachtsgebieden staan centraal bij onze activiteiten:

- Vaardigheden versterken
- Onderwijsondersteuning
- Gemeenschapsopbouw en samenwerking

Stichting De Jonge Strateeg draagt bij aan de volgende Sustainable Development Goals (SDG's):

- 1. Zero Poverty
- 4. Kwaliteitsonderwijs
- 10. Ongelijkheid verminderen
- 17. Partnerschap om doelen te bereiken

1.3.1. VAARDIGHEDEN VERSTERKEN

Succes in school, werk en samenleving hangt niet alleen af van intelligentie, maar vooral van vaardigheden als samenwerking, communicatie, planning en probleemoplossend vermogen. Bord- en rollenspellen zijn bij uitstek geschikt om deze executieve functies spelenderwijs te ontwikkelen. Jongeren oefenen hiermee onbewust en in een plezierige context vaardigheden die hun leerprestaties versterken, sociale relaties verbeteren en hun kansen op de arbeidsmarkt vergroten.

1.3.2. ONDERWIJSONDERSTEUNING

Stichting De Jonge Strateeg vervult een aanvullende rol in het onderwijs (SDG 4. Kwaliteitsonderwijs). Wij ontwikkelen samen met docenten en schoolleiders spelprojecten die aansluiten bij leerdoelen en het curriculum verrijken. Onze activiteiten bieden leerkrachten praktische ondersteuning en dragen bij aan motivatie, concentratie en samenwerking in de klas.

1.3.3. GEMEENSCHAPSOPBOUW EN SAMENWERKING

Wij geloven dat spel niet alleen individueel ontwikkelt, maar ook verbindt. Daarom werken wij samen met lokale partners en maatschappelijke organisaties aan een netwerk waarin kinderen

en jongeren zich veilig voelen en zich blijvend kunnen ontwikkelen (SDG 17. Partnerschap om doelen te bereiken). Door kennis en ervaring te delen en gezamenlijk initiatieven te ontplooiën, versterken we sociale cohesie en bevorderen we kansengelijkheid in de samenleving (SDG 1. Zero Poverty & SDG 10. Ongelijkheid verminderen).

1.4. Inclusiviteit en Maatschappelijke Verantwoordelijkheid

Stichting De Jonge Strateeg streeft naar inclusie en toegankelijkheid voor jongeren van alle achtergronden. Wij maken geen onderscheid op basis van afkomst, gender, culturele achtergrond, geloofsovertuiging of seksuele oriëntatie en zetten ons in om juist de jongeren te bereiken die vaak minder kansen krijgen.

Ook in ons personeels- en vrijwilligersbeleid staat inclusiviteit centraal. Kwaliteit is altijd het belangrijkste criterium, maar bij gelijke geschiktheid geven wij de voorkeur aan kandidaten die onze organisatie diverser en representatiever maken. Daarbij bieden wij bewust kansen aan neurodivergente medewerkers en vrijwilligers.

Wij werken bovendien vanuit een duurzame visie. Dit betekent dat we samenwerken met lokale partners zoals scholen, bibliotheken en ondernemers, dat we zorgvuldig omgaan met materialen en middelen, en dat we oog hebben voor milieu-impact. Wij doen geen aankopen bij goedkope webshops en proberen zo veel mogelijk lokaal in te kopen.

Daarnaast waarborgen wij de integriteit van onze organisatie door transparantie en een eerlijk, verantwoord beloningsbeleid.

2. ACTIVITEITEN

2.1. Bordspellen

2.1.1. OVERZICHT VAN DE ACTIVITEIT

Stichting De Jonge Strateeg zet strategische en coöperatieve spellen in om jongeren essentiële executieve functies te laten ontwikkelen, zoals plannen, werkgeheugen, impulsbeheersing en probleemoplossend vermogen. Daarnaast stimuleren de spellen samenwerking, communicatie en creativiteit.

De spellen worden zorgvuldig geselecteerd in overleg met experts zoals Dr. Marion van den Heuvel, Associate Professor aan Tilburg University en voorzitter van onze Raad van Toezicht. Deze wetenschappelijke basis maakt onze aanpak onderscheidend en betrouwbaar.

Onze spellen voldoen in ieder geval aan de volgende voorwaarden:

- Bestaande (uitdagende) spellen, die in de winkel verkrijgbaar zijn. Wij tonen aan wat de kracht van 'gewone' bordspellen is, zonder dat scholen hier per se dure educatieve spellen, leerlijnen of modules voor moeten aanschaffen.
- Geen educatieve spellen. Wij geloven dat 'gewone' spellen evenveel educatieve elementen bevatten als educatieve spellen, mits goed geselecteerd. Kinderen leren beter wanneer ze plezier ervaren. Bij educatieve spellen bestaat bovendien het risico dat het spelplezier ondergeschikt is, of dat de jongeren door het 'leerdoel' heen prikken.
- Het spel draagt bij aan een bepaald element van ontwikkeling, zoals probleemoplossend vermogen, geheugentraining, reactievermogen, samenwerken. De meeste party games of spellen met een hoge geluksfactor vallen daarmee af.

Werkwijze

Voorafgaand aan een traject voeren wij een kennismakingsgesprek met de school, bibliotheek of instelling om een doelgericht programma samen te stellen. Sessies duren doorgaans 1 tot 2 uur en sluiten aan bij de *zone van naaste ontwikkeling* van de jongeren, zodat zij optimaal worden uitgedaagd. Vaak herhalen we een spel drie keer, zodat deelnemers strategieën kunnen ontwikkelen, toepassen en evalueren.

Naast deze trajecten bieden we ook laagdrempelige kennismakingsvormen, zoals inloopmiddagen en workshops met spellen van verschillende niveaus.

2.1.2. AANBOD EN DOELGROEPEN

Bordspellessen

Wekelijkse sessies onder of na schooltijd, afgestemd op de behoeften van de opdrachtgever. Geschikt voor leerlingen van groep 3 in het basisonderwijs tot en met studenten in het hoger onderwijs. Specifieke aandacht gaat uit naar hoogbegaafde leerlingen en jongeren in kansarme situaties.

Bordspelsessies

Vrij toegankelijke middagen of avonden in scholen, bibliotheken, buurthuizen of particulieren. Jongeren kunnen hier laagdrempelig kennismaken met bordspellen en tegelijkertijd werken aan sociale vaardigheden en executieve functies.

Thematische workshops

Op aanvraag ontwikkelen wij workshops voor onderwijsinstellingen, bibliotheken, bedrijven of particulieren. Deze richten zich op de educatieve inzet van spellen en kunnen zowel studenten als docenten inspireren om spel als leerinstrument te gebruiken.

2.1.3. BIJDRAGE AAN DE MISSIE

Ontwikkeling van vaardigheden

Jongeren versterken via spel vaardigheden die direct bijdragen aan hun zelfvertrouwen, leerprestaties en toekomstperspectief.

Onderwijsondersteuning

Scholen worden ondersteund met educatieve programma's die executieve functies en sociale vaardigheden versterken en zo bijdragen aan kansengelijkheid.

Gemeenschapsvorming

De activiteiten bieden jongeren een veilige en stimulerende omgeving waarin zij zich verbonden voelen met een peergroep. Dit voorkomt gevoelens van isolatie en bevordert sociale cohesie in de gemeenschap.

2.2. Rollenspellen

2.2.1. OVERZICHT VAN DE ACTIVITEIT

Stichting De Jonge Strateeg zet fantasierijke spellen zoals *Dungeons & Dragons (D&D)* in om jongeren creatieve en sociale vaardigheden te laten ontwikkelen. Door in een veilige groepsomgeving een personage te spelen en samen obstakels te overwinnen, versterken jongeren hun communicatie, samenwerking, probleemoplossend vermogen en zelfvertrouwen. Rollenspellen helpen bovendien sociale barrières te doorbreken en stimuleren jongeren om zich op een positieve manier te verbinden met anderen.

Werkwijze

Jongeren leren de basis van rollenspellen en ontwikkelen vaardigheden in storytelling, samenwerking en leiderschap.

Stichting De Jonge Strateeg biedt het project *D&D op School* aan, waarbij we toewerken naar een vaste D&D-club op scholen. De cursus bevat modules voor spel, spelleiding en creatieve activiteiten zoals miniatuurschilderen en 3D-printing. Met terugkomsessies ondersteunen wij scholen bij het opzetten van blijvende D&D-clubs, zodat de impact duurzaam verankerd wordt.

Daarnaast organiseren wij *open inloopavonden* waar jongeren en jongvolwassenen vrijblijvend kunnen deelnemen. Deze bijeenkomsten dragen bij aan communityvorming: er ontstaan groepen die zelfstandig verder spelen en waaruit veel van onze vrijwilligers voortkomen.

2.2.2. AANBOD EN DOELGROEPEN

Rollenspelgroepen

Wekelijkse tot maandelijkse bijeenkomsten voor jongeren van ongeveer 10 tot 25 jaar. Toegankelijk en afgestemd op leeftijd en niveau, gericht op creatieve en sociale ontwikkeling in een ontspannen, veilige omgeving.

D&D op School

Een traject van +/- 15 lessen met aanvullende terugkomsessies, speciaal ontwikkeld voor (neurodivergente) leerlingen in het basis- en voortgezet onderwijs. Dit programma biedt creatieve uitdaging, bevordert sociale vaardigheden en helpt schooluitval te voorkomen. Na afloop van het traject zijn jongeren in staat om zelf de D&D-cultuur op school voort te zetten, waardoor een blijvend effect en een zelfstandige spelcommunity ontstaat.

Inloopactiviteiten

Laagdrempelige kennismakingsavonden waar jongeren en jongvolwassenen in één dagdeel een

volledig avontuur beleven. Ervaring is niet vereist. Deze activiteiten leggen de basis voor een blijvende spelcommunity en bevorderen teambuilding en sociale cohesie.

Cursussen en Workshops

Introductiecursussen en op maat gemaakte “one-shot” avonturen voor scholen, bibliotheken, bedrijven en maatschappelijke organisaties. Gericht op het leren inzetten van rollenspel als educatief middel en teambuildingsinstrument.

2.2.3. BIJDRAGE AAN DE MISSIE

Ontwikkeling van vaardigheden

Rollenspellen helpen jongeren hun creatieve, sociale en probleemoplossende vaardigheden te ontwikkelen. Door in een rol te stappen, leren zij flexibel denken, samenwerken en zelfvertrouwen opbouwen.

Onderwijsondersteuning en preventie

Het project *D&D op School* voorziet in een bewezen behoefte aan creatieve uitdaging bij hoogbegaafde leerlingen en draagt bij aan het voorkomen van schooluitval en isolement.

Gemeenschapsvorming

Zowel op school als in de vrije tijd creëren rollenspellen hechte groepen waarin jongeren zich veilig en verbonden voelen. Dit versterkt sociale cohesie en draagt bij aan kansengelijkheid en participatie.

3. FINANCIËN EN FONDSENWERVING

3.1. Financiële Planning

Stichting De Jonge Strateeg hanteert een transparante begroting en financiële planning, waarmee de operationele kosten worden gedekt en een heldere financiële verantwoording mogelijk is. Dit draagt bij aan de betrouwbaarheid van de organisatie richting subsidieverstrekkers en partners.

3.1.1. VERWACHTE INKOMSTEN

De inkomsten van Stichting De Jonge Strateeg zijn afkomstig uit diverse bronnen, die samen zorgen voor een stabiele en duurzame financiële basis:

- **Subsidies:** Stichting De Jonge Strateeg ontvangt subsidies van lokale en nationale fondsen ter ondersteuning van projecten gericht op jeugdontwikkeling, community building, vrijwilligers en educatieve programma's. Actieve acquisitie van relevante fondsen maakt deel uit van ons beleid.
- **Abonnementskosten:** Deelnemers of hun ouders/verzorgers betalen een jaarlijkse bijdrage om lid te worden van onze spelgroepen.
- **Cofinanciering:** bij subsidieaanvragen streven wij altijd naar cofinanciering van samenwerkingspartners.
- **Opdrachten:** Scholen, bibliotheken en andere opdrachtgevers leveren een financiële bijdrage aan activiteiten die wij specifiek voor hen organiseren.
- **Donaties:** Particuliere en zakelijke donaties worden gestimuleerd via campagnes op sociale media, nieuwsbrieven en lokale evenementen.
- **Sponsoring:** Strategische partnerschappen met bedrijven en instellingen leveren zowel financiële steun als zichtbaarheid en betrokkenheid. Dit kan ook in natura, bijvoorbeeld door het gratis aanbieden van ruimtes of materialen.

3.1.2. VERWACHTE UITGAVEN

De uitgaven kennen de volgende onderdelen

- **Personeelskosten:** loon en werkgeverslasten voor medewerkers.
- **Vergoedingen vrijwilligers:** voor activiteiten in de uitvoering ontvangen vrijwilligers een vergoeding.
- **Accountantscontrole:** controle van de jaarrekening

- **Bankkosten:** kosten voor bankrekening en transacties
- **Huisvesting:** huur van kantoor en opslag
- **Licenties en verzekeringen:** verzekeringskosten en licenties voor boekhoudprogramma, website etc.
- **Marketing en PR:** materiaal en online marketingkosten.
- **Materiaal:** aankoop nieuwe spellen en vervanging oude spellen, kantoorbenodigdheden.
- **Onvoorzien:** onvoorziene uitgaven.
- **Reis- en onkosten / Teambuilding en overleg / Training & deskundigheidsbevordering / Waardering:** voor medewerkers, vrijwilligers en bestuursleden

3.1.3. FINANCIËLE VERANTWOORDING

Na afloop van elk boekingsjaar stelt Stichting De Jonge Strateeg een overzichtelijk financieel verslag op, waarin inkomsten, uitgaven en reserves worden verantwoord. Dit verslag wordt gecontroleerd door een accountant alvorens door de Raad van Toezicht te worden vastgesteld.

4. BESTUURLIJKE INRICHTING EN VERANTWOORDELIJKHEDEN

4.1. Bestuur en Raad van Toezicht

4.1.1. BESTUUR

Stichting De Jonge Strateeg heeft een transparante en flexibele bestuursstructuur. Het bestuur heeft een voorzitter en een penningmeester, terwijl de verantwoordelijkheden van secretaris worden verdeeld over de bestuursleden. Ieder bestuurslid is verder verantwoordelijk voor een aantal portefeuilles.

Het huidige bestuur bestaat uit:

- **Ruud van Hirtum** – Voorzitter (portefeuilles: Beleid, Onderzoek)
- **Guy Sigmans** – Penningmeester (portefeuille: Financiën)
- **Sebas Eversteijn** – Lid (portefeuilles: Facilitair, Vrijwilligers en Personeel regio Brabant)
- **Emiel Poot** – Lid (portefeuilles: Communicatie, Vrijwilligers en Personeel regio Randstad)

Gedeelde portefeuilles:

- Marketing en Sales: Ruud van Hirtum en Emiel Poot
- Fondsenwerving: Ruud van Hirtum en Emiel Poot
- Lief en Leed: Allen

Het bestuur wordt bijgestaan door de Hoofd Strateeg Robin Zwiers, die een adviserende functie heeft op het gebied van operationeel bestuur en financiën.

Het bestuur vergadert minimaal één keer per maand en rapporteert regelmatig aan de Raad van Toezicht over voortgang, beleid en financiën.

4.1.2. RAAD VAN TOEZICHT

De Raad van Toezicht bestaat uit drie leden en vervult een toezichthoudende en adviserende rol.

- Marion van den Heuvel Voorzitter
- Willem Huijbers Lid
- Gert-Jan van der Zeeuw Lid

Taken van de Raad van Toezicht:

- Vaststelling van de begroting en de jaarrekening;

- Vaststelling en wijziging van de voor enig jaar of een reeks van jaren opgestelde beleidsplannen;
- Benoeming en ontslag van bestuurders;
- Advisering van het bestuur op verzoek of op eigen initiatief.

De Raad van Toezicht vergadert minimaal twee keer per jaar met het bestuur en kan daarnaast tussentijds gevraagd of ongevraagd advies geven.

4.2. Personeel

Stichting De Jonge Strateeg werkt zowel met betaalde krachten als met vrijwilligers. Beide groepen worden als volwaardige teamleden gezien. Over het algemeen worden medewerkers ingezet voor activiteiten die meer verantwoordelijkheid of ervaring vereisen.

In ons personeelsbeleid zijn duidelijke afspraken gemaakt over werving, onboarding, begeleiding, ontwikkeling, beoordeling en waardering van zowel medewerkers als vrijwilligers.

Stichting De Jonge Strateeg kan voor sommige activiteiten zzp'ers inhuren. Met hen worden per opdracht afspraken gemaakt, die in lijn zijn met ons personeelsbeleid.

4.2.1. BETAALDE KRACHTEN

Medewerkers zijn verantwoordelijk voor:

- Uitvoering van activiteiten;
- Kartrekker/aanspreekpunt voor activiteiten met vrijwilligers
- Coördinatie en planning
- Acquisitie van opdrachten

4.2.2. VRIJWILLIGERS

Vrijwilligers zijn onmisbaar voor Stichting De Jonge Strateeg en versterken zowel de uitvoering van activiteiten als de lokale gemeenschap. Stichting De Jonge Strateeg werkt zoveel mogelijk met lokale vrijwilligers en biedt een inclusieve omgeving, ook voor mensen met een ondersteuningsbehoefte of een lagere sociaal-economische status.

Vrijwilligers worden ingezet voor o.a.:

- Spelleider bij activiteiten (D&D en bordspellen);
- Ontwikkeling van spelmateriaal;
- Marketing en communicatie;
- Onderhoud van locaties.

4.3. Organisatiestructuur en samenwerking

4.3.1. HIËRARCHIE EN BESLUITVORMING

Stichting De Jonge Strateeg kent een duidelijke hiërarchie waarbij het bestuur verantwoordelijk is voor het dagelijkse bestuur en het aansturen van processen. De Raad van Toezicht stelt het beleid en de begroting vast, adviseert het bestuur en ziet toe op de kwaliteit van de organisatie. Het bestuur is verantwoordelijk voor de medewerkers en heeft de eindverantwoordelijkheid voor de uitvoering van de activiteiten.

4.3.2. COÖRDINATIE VAN ACTIVITEITEN

Voor elke regio (bestaande uit een of meer gemeenten) waar Stichting De Jonge Strateeg actief is, is er een coördinator die verantwoordelijk is voor de organisatie van activiteiten en het aansturen van medewerkers en vrijwilligers. De coördinator is het eerste aanspreekpunt voor zowel medewerkers als vrijwilligers, onderhoudt contact met opdrachtgevers en draagt zorg voor de planning van activiteiten. Regelmatig vindt overleg plaats tussen coördinatoren en het bestuur.

4.3.3. COMMUNICATIE EN RAPPORTAGE

Medewerkers en vrijwilligers worden geïnformeerd via een combinatie van een WhatsApp-community, e-mail en een gedeelde Google Drive voor informatiedeling. Jaarlijks worden twee bijeenkomsten georganiseerd voor medewerkers. Vrijwilligerscommissies, die minstens zes keer per jaar bij elkaar komen, hebben een direct aanspreekpunt bij het bestuur. Deze commissies richten zich op thema's als bordspellen, rollenspellen, communicatie en lief en leed. Rapportage verloopt via de commissies of de coördinatoren, afhankelijk van de activiteit.

4.3.4. SAMENWERKING MET EXTERNE PARTIJEN

Stichting De Jonge Strateeg werkt samen met lokale bibliotheken, lagere en middelbare scholen, de gemeente, maatschappelijke partners op het gebied van jongerenzorg (zoals R-Newt en Surplus), spellenuitgevers, coaches op het gebied van neurodivergentie, uklQ en

onderzoeksinstituten (zoals Tranzo en Point). De coördinator is het primaire aanspreekpunt voor opdrachtgevers, terwijl het bestuur contact onderhoudt met externe partners.

4.3.5. KWALITEITSBEWAKING

Het bestuur bewaakt de kwaliteit van de activiteiten en de uitvoering van projecten. Hiervoor zijn protocollen en beoordelingsmomenten vastgesteld, zoals beschreven in de relevante beleidsdocumenten en reglementen van de stichting.

5. EVALUATIE EN VERANTWOORDING

5.1. Evaluatie van Activiteiten

Stichting De Jonge Strateeg hecht veel waarde aan het meten van voortgang en resultaten van haar activiteiten. Voor elk project verzamelen we directe feedback via mondelinge evaluatie en evaluatieformulieren. Jaarlijkse projecten worden tweemaal geëvalueerd via formulieren, met een aanvullende mondelinge evaluatie aan het einde van het jaar.

Periodiek (minimaal eenmaal per jaar) organiseren we klankbordgroepen met deelnemers, ouders en schoolleiders om ervaringen te delen en inzichten te verkrijgen die de effectiviteit van onze programma's versterken.

De verkregen feedback wordt systematisch geanalyseerd en gebruikt om het beleid en de uitvoering van toekomstige activiteiten te verbeteren.

5.2. Jaarverslag

Per kalenderjaar stelt Stichting De Jonge Strateeg een jaarverslag op. Dit verslag bevat een evaluatie van de activiteiten, een overzicht van de behaalde resultaten en de financiële situatie van de stichting.

5.3. Transparantie

Transparantie is een kernwaarde van Stichting De Jonge Strateeg. We zorgen ervoor dat informatie over activiteiten, beleid en resultaten toegankelijk is voor het publiek, onder andere via onze website (<https://dejongestrategie.com/>). Op deze manier draagt de Stichting De Jonge Strateeg verantwoording af aan stakeholders en betreft ze actief bij onze missie en werkwijze.

6. JAARPLAN 2026

6.1. Toekomstvisie

Stichting De Jonge Strateeg heeft een duidelijke lange-termijnvisie gericht op duurzame groei en het creëren van blijvende impact, zodat wij steeds meer kinderen en jongeren kunnen helpen in hun ontwikkeling..

We streven naar financiële gezondheid door effectief fondsen te werven, strategische partnerschappen aan te gaan en onze activiteiten stapsgewijs uit te breiden.

Een belangrijk onderdeel van onze toekomstvisie is het versterken van de community. Door een actieve en betrokken gemeenschap van vrijwilligers, deelnemers en partners op te bouwen, vergroten we de impact van onze activiteiten en leggen we een solide basis voor de continuïteit van de stichting.

Op nationaal niveau willen we erkend worden als een belangrijke (kennis)partner op het gebied van ontwikkeling door spel. Spel is cruciaal voor de ontwikkeling van jongeren en wij willen hieraan bijdragen door innovatieve programma's te ontwikkelen en wetenschappelijk onderzoek te ondersteunen dat onze methoden onderbouwt. Wij bieden een helpende hand aan andere aanbieders van bordspel- of rollenspelactiviteiten, zodat zij kunnen groeien.

6.2. Begroting

Deze begroting beslaat de periode van januari tot en met december 2026.

Begroting Stichting De Jonge Strateeg 2026

	Inkomsten		Uitgaven
Subsidie DnD op school	€22,000.00	Personeelskosten	€36,300.00
Overige subsidies	€20,000.00	Vergoedingen vrijwilligers	€13,100.00
Cofinanciering	€21,000.00	Accountantscontrole	€1,000.00
Opdrachten	€31,500.00	Bankkosten	€600.00
Abonnementen	€11,000.00	Huisvesting	€5,000.00
Sponsoring en donaties	€5,000.00	Licenties en verzekeringen	€2,500.00
		Marketing en PR	€4,000.00
		Materiaal	€3,600.00
		Onvoorzien	€2,000.00

			Reis- en onkosten	€7,000.00
			Teambuilding en overleg	€2,000.00
			Training & deskundigheidsbevordering	€3,000.00
			Waardering	€2,000.00
			Opbouw financiële reserve	€14,400.00
Totaal	€110,500.00			€96,500.00
			Restant subsidie DnD op School	€14,000.00
Resultaat				€0

Stichting De Jonge Strateeg streeft naar een financiële reserve van **15% van de jaarlijkse omzet** om continuïteit te waarborgen en buffers te creëren voor onvoorziene uitgaven. Het resultaat van deze begroting draagt bij aan deze reserve.

Onder subsidies valt de subsidie voor het project DnD op school (+/- 22.000 euro). Deze zal in de loop van de komende seizoenen volledig worden opgemaakt en draagt daarom niet bij aan de reserve.

6.3. Doelen 2026

De eerste stap richting deze toekomstvisie is in het vorige seizoen gezet met het oprichten van Stichting De Jonge Strateeg. Voor het komende seizoen stellen wij de volgende doelen:

1. Huis op orde

- Alle beleidsstukken en reglementen opstellen en actualiseren.
- Bestendigen organisatiestructuur
- Onderzoek naar en selectie van geschikte boekhoud- en planningsstrategie
- ANBI-status aanvragen.

2. Financiële basis versterken

- Subsidies aanvragen bij lokale en landelijke fondsen.
- Sponsoren benaderen en strategische partnerschappen aangaan.

3. Concept uitbreiden

- Het aanbod van Stichting De Jonge Strateeg verantwoord uitrollen naar Breda en eventueel andere regio's, zoals Amsterdam, Den Bosch en Eindhoven.
- De functie van kwartiermaker invoeren. De kwartiermaker is een zelfstandig opererende medewerker die het concept van De Jonge Strateeg introduceert in een nieuwe stad.

Deze doelen vormen een concrete stap naar een stabiele, zichtbare en impactvolle organisatie die op de lange termijn de ontwikkeling van jongeren via spel kan bevorderen.