

Verbeter de wijk met Design Thinking

Een ontwerpgerichte
wijkaanpak



Dichte gordijnen, verwaarloosde voortuinen, buren die langs elkaar heen leven... je kent deze wijken ook wel. Als je er doorheen loopt, bekruipt je een ongemakkelijk gevoel. Het liefst wil je snel weer naar een fijnere plek in de stad of het dorp. Je ziet genoeg verbeterpunten om de wijk leefbaarder, mooier en aantrekkelijker te maken. Zodat mensen er graag wonen en komen.

Als professional bij een gemeente, een woningcorporatie of in het welzijnswerk kijk je natuurlijk ook naar de hardere gegevens. Bijvoorbeeld naar de vormen van criminaliteit die in de wijk voorkomen, de mate van overlast die wordt gezien en ervaren en wat er aan hulp in de wijk wordt geboden. Want de vraag is natuurlijk al jaren: 'hoe kunnen we de wijk op een blijvende manier samen met bewoners veiliger en leefbaarder maken?' Ons antwoord: verbeter de wijk met Design Thinking.

Met deze ontwerpgerichte wijkaanpak onderzoek je samen met professionals, bewoners, ondernemers en soms ook (ex) criminelen stapsgewijs wat er nodig is om de wijk positief te veranderen.

Met Design Thinking:

- Creëer en houd je de gezamenlijke urgentie vast in alle fases van het proces naar een veiliger en vitalere wijk.
- Versterk je de veiligheid en pak je onveiligheid aan.
- Werk je mét elkaar in plaats van naast elkaar.
- Zet je kleine stappen, vier je samen successen en bereik je blijvende effecten, ook op de lange termijn.
- Haal je zachte en harde gegevens naar boven die uiteindelijk leiden naar echte verandering in wijken waar bewoners beter van worden.
- Werk je aan het herstel van vertrouwen tussen wijkbewoners en (lokale) overheid.

Samen op zoek naar de beste oplossingen

De ontwerpgerichte wijkaanpak legt de focus op het verkennen en ontdekken van wat het probleem werkelijk is. Want daarin ligt al een deel van de oplossing. De oplossing wordt tijdens het proces steeds beter omdat je werkt met wat je in eerdere fases al leerde. In totaal doorloop je op die manier 7 stappen (sprints). Met elkaar beweeg je zo koersvast naar de gewenste situatie voor de wijk.



De ontwerpgerichte wijkaanpak maakt gebruik van Design Thinking; een methode én mindset voor innovatie. De methode denkt in oplossingen en betreft de mensen om wie het gaat. Het ademt co-creatie, concrete acties en creatieve werkvormen. Deze manier van werken leent zich vooral goed voor maatschappelijke vraagstukken waar veel partijen bij betrokken zijn en waar niemand de oplossing heeft of kan afdwingen. Dit geordende proces leidt tot nieuwe invalshoeken om een probleem op te lossen. Volg de stappen van deze ontwerpgerichte aanpak en werk zo met elkaar toe naar een vitale en veilige wijk.



Denk in elke sprint aan de sleutelfactoren

Resultaat





Sprint 1 | Help!? Gedeelde urgentie

In deze sprint probeer je de vraag te begrijpen door meelevend te luisteren. Wat is het probleem, wat willen mensen graag, waarom? Aannames en vooroordelen gaan overboord en je luistert, vraagt door en maakt verbinding met de pijn die mensen in de wijk ervaren. Waar willen ze van verlost worden? Luister, hoor, zie en voel.

Onderzoek en praat als Socrates

Open en kritisch doorvragen waarom iets een probleem is, brengt je vaak beter tot de kern van een probleem. ➡

Praktijksafari

Ga de wijk in, letterlijk. Fiets, loop en rijd rond. Wat valt je op? Gebruik je zintuigen en knoop het gesprek aan met ondernemers en inwoners, ook jongeren. Door in de wijk aanwezig te zijn, leer je om door hun bril naar de wijk te kijken. ➡

Meer uitleg in dossier ➡

Voorbeeldcasus ➡





Sprint 2 | Dit is er aan de hand

Verzamel harde en zachte informatie van de wijk. Uit onderzoeken zoals de veiligheidsmonitor, CBS en Gemeente in cijfers of zelfs de prijsontwikkeling van woningen uit het Kadaster. Maar spreek ook met bewoners, ondernemers, jongeren en vraag naar hun mening over en ervaringen in de wijk.

‘Hoe is het werkelijk met jou?’ (empathie kaart)

Verdiepende doelgroepenanalyse door je in te leven in de context, gedrag, gevoelens en motivatie van de doelgroep(en). ➡

Toon me je leven

Een afwisselende set aan onderzoeksopdrachten die deelnemers digitaal in hun eigen leefomgeving uitvoeren. ➡

Meer uitleg in dossier ➡

Voorbeeldcasus ➡





Sprint 3 | Wijkwens(en)

Op basis van alle informatie die tot nu toe is opgehaald, bepaal je met elkaar wat de gewenste situatie is voor de wijk. Iedereen kan zich in deze wijkwens(en) vinden.

Teken de 'klantreis'

Tekening van de ervaringen die de doelgroep opdoet tijdens hun activiteiten. ➡

Samen gedragen beslissingen nemen

Aan de hand van criteria verschillende opties in een groep bespreken en zo tot gedragen keuzes komen. ➡

Meer uitleg in dossier ➡

Voorbeeldcasus ➡



ONTWERPBRIEF

Verbeter de wijk met Design Thinking

Vul hier de naam in van de aanpak, bijvoorbeeld: drugscriminaliteit in de Molenwijk

Wijknaam | Vul hier de naam van de wijk in.

Wijkomschrijving | Naam de gemeente, eventueel aantal inwoners, en de omgevingsfactoren of risicofactoren.

Het probleem | Vul hier in welk probleem moet worden opgelost.

Toelichting eerdere processtappen | Welk beeld leverden sprints 1 t/m 3 op over de wijk, de inwoners, het probleem/de problemen en hoe zichtbaar deze is/zijn.

Doorlooptijd wijkaanpak | Som de concrete acties op voor de sprints 4 t/m 7.

SPRINT 4

SPRINT 5

SPRINT 6

SPRINT 7

Begeleiding | Hoe wordt de ontwerpgerichte wijkaanpak ingevoerd, wie is de opdrachtgever, wie voert de regie en wie verzorgt de begeleiding?

Doelstellingen | Vul puntsgewijs de doelstellingen in voor de wijk, waar moet de wijkaanpak aan bijdragen?

Opbrengst | Waar moet de oplossing van het probleem voor zorgen?

Betrokkenen | Som de betrokkenen bij de ontwerpgerichte wijkaanpak op.

CCV centrum voor
criminaliteitspreventie en
veiligheid

Ontwerpbrief

De 3 eerste sprints geven een duidelijk beeld van wat er in de wijk moet gebeuren om een positieve verandering in te zetten.

De ontwerpbrief aan het einde van sprint 3 is de verantwoording voor de taak die voorligt: het bedenken, testen en ontwikkelen van interventies die bijdragen om naar het gewenste resultaat te bewegen.

Download ontwerpbrief ➔

Voorbeeldcasus ➔





Sprint 4 | Creëer de ideale wijk

Zoek samen naar interventies die nodig zijn om de wensen voor de wijk waar te maken. Elke wijk is uniek, dus er zijn geen standaard oplossingen of interventies. Deze moeten passen bij het karakter van de wijk en het probleem dat daar speelt.

‘Kijk door de bril van’

Een creatieve methode die mensen vanuit verschillende perspectieven laat nadenken over mogelijke verbeteringen van een product, interventie of dienst. ➡

‘Hoe zouden ... dit oplossen’

Door zaken of situaties scherp tegenover elkaar te stellen, komen nieuwe ideeën tot stand. ➡

Meer uitleg in dossier ➡

Voorbeeldcasus ➡





Sprint 5 | Modellen maken

Met elkaar vertaal je de gekozen interventies naar werkwijzen: wat houdt de interventie in, voor wie is het, hoe werkt het etc. Deze werkwijzen worden in de volgende fase getoetst.

Scenario's in een bordspel (= desktop walkthrough)

Stap voor stap een (gewenst) zorg- of veiligheidsproces verkennen door het als een bordspel uit te spelen. ➡

Interactie in een rollenspel (= investigative rehearsal)

Nieuwe interactiemomenten in een hulpverleningsproces verkennen en testen tijdens een rollenspel. ➡

Meer uitleg in dossier ➡

Voorbeeldcasus ➡





Sprint 6 | Testen

De gemaakte werkwijzen ga je testen onder een aantal mensen. Hoe reageren ze op de werkwijzen, is het effect wat je ervan verwachtte, moet er iets worden aangepast etc.

Sabotagesessie

In deze werkvorm verkennen mensen met de nodige humor als uitgangspunt waar de belangrijkste problemen zitten om iets te veranderen of te implementeren. ➡

A/B testen

Onderzoeken van 2 varianten van een bepaalde oplossing. ➡

Meer uitleg in dossier ➡

Voorbeeldcasus ➡





Sprint 7 | Doen, leren en meebewegen

In deze sprint kijk je terug op het hele proces: hoe is samengewerkt, hoe was de betrokkenheid van de verschillende deelnemers, is het resultaat gehaald dat jullie voor ogen hadden?

'Ik hou van, ik wens, ik vraag me af...'

Met deze creatieve uitspraak, verzamel je snel feedback uit teams. ➡

Aanname-analyse (= lean canvas)

Deze methode stelt je in staat om de belangrijkste aannames van het idee te analyseren en te toetsen. ➡

Meer uitleg in dossier ➡

Voorbeeldcasus ➡





Samen de wijk veiliger maken

De wijk is de plek waar mensen samenleven. Is een wijk onveilig, dan is het de uitdaging om daar met elkaar wat aan te doen en de veiligheid te vergroten: gemeente, instellingen, ondernemers, bewoners en misschien zelfs ook (ex) criminelen. Om dat concreet, zinvol en succesvol te doen, maak je gebruik van een ontwerpgerichte wijkaanpak die Design Thinking centraal zet. Zo maak je samen én met resultaat de wijk veiliger en leefbaarder.

Voorbeeldcasus Molenwijk

In de Molenwijk in Pieterbergen (fictief) komt veel drugscriminaliteit voor. De gemeente besluit om de wijk te verbeteren met Design Thinking en wil een antwoord op de volgende vragen: 'In hoeverre kan de drugscriminaliteit in de Molenwijk worden teruggedrongen?' en 'Hoe voorkomen we nieuwe aanwas in de drugscriminaliteit?'

Sprint 1 | Help!? Gedeelde urgentie

In sprint 1 wilden we begrijpen wat er in de wijk aan de hand was. We vroegen ons af wat bewoners, winkeliers, jongeren, professionals etc. meemaken als het om drugscriminaliteit gaat. We maakten een 'rondje langs de velden' en bespraken met elkaar verschillende situaties. Als werkvorm gebruikten we 'Onderzoek en praat als Socrates' om antwoord te krijgen op vragen als: Wie zag wat? Zag de ander dat ook? Hoe keken de betrokkenen naar de situatie, wat was hun oordeel? Hoe reageerden ze daarop?

Deden ze niets, mochten ze niets of werd er juist stevig ingegrepen? Deze eerste verkenning leverde een lijst met uiteenlopende pijnpunten op. Hiermee hadden we de temperatuur in de wijk opgenomen en dat leidde tot een gedeeld gevoel van urgentie. De HELP?! was duidelijk(er) geworden.





Samen de wijk veiliger maken

De wijk is de plek waar mensen samenleven. Is een wijk onveilig, dan is het de uitdaging om daar met elkaar wat aan te doen en de veiligheid te vergroten: gemeente, instellingen, ondernemers, bewoners en misschien zelfs ook (ex) criminelen. Om dat concreet, zinvol en succesvol te doen, maak je gebruik van een ontwerpgerichte wijkaanpak die Design Thinking centraal zet. Zo maak je samen én met resultaat de wijk veiliger en leefbaarder.

Voorbeeldcasus Molenwijk

In de Molenwijk in Pieterbergen (fictief) komt veel drugscriminaliteit voor. De gemeente besluit om de wijk te verbeteren met Design Thinking en wil een antwoord op de volgende vragen: 'In hoeverre kan de drugscriminaliteit in de Molenwijk worden teruggedrongen?' en 'Hoe voorkomen we nieuwe aanwas in de drugscriminaliteit?'

Sprint 2 | Dit is er aan de hand

In sprint 2 verzamelden we de harde en zachte informatie om een nog scherper beeld te krijgen van wat er aan de hand was. Met de methode 'Hoe is het werkelijk met jou?' gingen we dieper in gesprek met de betrokkenen. Zo kwamen we erachter wat zij voelden, dachten, deden en zeiden. Door zorgvuldige observaties konden we ontdekken hoe zij zich gedroegen en reageerden op verschillende activiteiten en kregen we een beter idee en gevoel bij de drugshandelingen in de wijk. Deze verhalen combineerden we met harde gegevens uit de veiligheidsmonitor, de leefbarometer en de wijkontwikkeling door de jaren. Al deze informatie leidde ons naar de kern van het probleem.





Samen de wijk veiliger maken

De wijk is de plek waar mensen samenleven. Is een wijk onveilig, dan is het de uitdaging om daar met elkaar wat aan te doen en de veiligheid te vergroten: gemeente, instellingen, ondernemers, bewoners en misschien zelfs ook (ex) criminelen. Om dat concreet, zinvol en succesvol te doen, maak je gebruik van een ontwerpgerichte wijkaanpak die Design Thinking centraal zet. Zo maak je samen én met resultaat de wijk veiliger en leefbaarder.

Voorbeeldcasus Molenwijk

In de Molenwijk in Pieterbergen (fictief) komt veel drugscriminaliteit voor. De gemeente besluit om de wijk te verbeteren met Design Thinking en wil een antwoord op de volgende vragen: 'In hoeverre kan de drugscriminaliteit in de Molenwijk worden teruggedrongen?' en 'Hoe voorkomen we nieuwe aanwas in de drugscriminaliteit?'

Sprint 3 | Wijkwens(en)

Alle opgehaalde informatie vertaalden we naar wijkwens(en) waar iedereen achter stond. Met het uittekenen van een 'klantreis' bekeken we de wijk vanuit het perspectief van een drugs crimineel. Deze reis startte bij het eerste moment dat iemand werd geronseld om drugs te handelen en eindigde toen de drugs bij de juiste persoon was afgeleverd. De behoeften en wensen van de drugs crimineel stonden dus centraal en zo kwamen we erachter dat status een belangrijk motief is om in het drugscircuit te komen. De klantreis gaf inzichten voor eventuele verbeteringen in de wijk.



ONTWERPBRIEF

Verbeter de wijk met Design Thinking

Vul hier de naam in van de aanpak, bijvoorbeeld: drugscriminaliteit in de Molenwijk

Wijknaam | Vul hier de naam van de wijk in.

Wijksomschrijving | Noem de gemeente, eventueel aantal inwoners, en de omgevingsfactoren of risicofactoren.

Het probleem | Vul hier in welk probleem moet worden opgelost.

Toelichting eerdere processtappen | Welk beeld leverden sprints 1 t/m 3 op over de wijk, de inwoners, het probleem/de problemen en hoe zichtbaar deze is/zijn.

Doorlooptijd wijkaanpak | Som de concrete acties op voor de sprints 4 t/m 7.

SPRINT 4

SPRINT 5

SPRINT 6

SPRINT 7

Begeleiding | Hoe wordt de ontwerpgerichte wijkaanpak ingevoerd, wie is de opdrachtgever, wie voert de regie en wie verzorgt de begeleiding?

Doelstellingen | Vul puntsgewijs de doelstellingen in voor de wijk, waar moet de wijkaanpak aan bijdragen?

Opbrengst | Waar moet de oplossing van het probleem voor zorgen?

Betrokkenen | Som de betrokkenen bij de ontwerpgerichte wijkaanpak op.

CCV centrum voor
criminaliteitspreventie en
veiligheid

Voorbeeldcasus Molenwijk

In de Molenwijk in Pieterbergen (fictief) komt veel drugscriminaliteit voor. De gemeente besluit om de wijk te verbeteren met Design Thinking en wil een antwoord op de volgende vragen: 'In hoeverre kan de drugscriminaliteit in de Molenwijk worden teruggedrongen?' en 'Hoe voorkomen we nieuwe aanwas in de drugscriminaliteit?'

Ontwerpbrief Molenwijk

In de ontwerpbrief staat op 1 A4 duidelijk omschreven dat we de drugscriminaliteit in de Molenwijk gaan aanpakken met een ontwerpgerichte aanpak die gebruik maakt van Design Thinking. Naast een korte toelichting over de wijk, wie er betrokken zijn, een korte samenvatting van sprint 1 t/m 3 over wat er in de wijk aan de hand is, hebben we hierin de doelen of wijkwensen duidelijk neergezet en welke stappen we gaan zetten om de wensen ook werkelijkheid te laten worden.

Download ontwerpbrief ➔





Samen de wijk veiliger maken

De wijk is de plek waar mensen samenleven. Is een wijk onveilig, dan is het de uitdaging om daar met elkaar wat aan te doen en de veiligheid te vergroten: gemeente, instellingen, ondernemers, bewoners en misschien zelfs ook (ex) criminelen. Om dat concreet, zinvol en succesvol te doen, maak je gebruik van een ontwerpgerichte wijkaanpak die Design Thinking centraal zet. Zo maak je samen én met resultaat de wijk veiliger en leefbaarder.

Voorbeeldcasus Molenwijk

In de Molenwijk in Pieterbergen (fictief) komt veel drugscriminaliteit voor. De gemeente besluit om de wijk te verbeteren met Design Thinking en wil een antwoord op de volgende vragen: 'In hoeverre kan de drugscriminaliteit in de Molenwijk worden teruggedrongen?' en 'Hoe voorkomen we nieuwe aanwas in de drugscriminaliteit?'

Sprint 4 | Creëer de ideale wijk

Samen met wijkbewoners bedachten experts interventies om de wijkwensen waar te maken. Daarvoor gebruikten ze onder meer de methode 'Hoe zouden ... dit oplossen'. Door overeenkomsten te zoeken, zagen nieuwe oplossingsrichtingen het levenslicht. Omdat status een belangrijk motief bleek, werd nagedacht over de vraag: "Hoe kunnen we zorgen dat jongeren status krijgen zonder dat ze kiezen voor de drugswereld?" Uit alle ideeën werd de beste interventie gekozen die in de volgende fase als model kon worden opgesteld. En dat was de interventie waarbij een aantal jongeren wordt aangesteld om de criminaliteit in de wijk te verminderen. Zij werken als een soort 'buurtvader', maar dan betaald. Hun salaris hangt daarbij af van hun prestaties. Hoe minder criminaliteit in de wijk, hoe hoger hun salaris.





Samen de wijk veiliger maken

De wijk is de plek waar mensen samenleven. Is een wijk onveilig, dan is het de uitdaging om daar met elkaar wat aan te doen en de veiligheid te vergroten: gemeente, instellingen, ondernemers, bewoners en misschien zelfs ook (ex) criminelen. Om dat concreet, zinvol en succesvol te doen, maak je gebruik van een ontwerpgerichte wijkaanpak die Design Thinking centraal zet. Zo maak je samen én met resultaat de wijk veiliger en leefbaarder.

Voorbeeldcasus Molenwijk

In de Molenwijk in Pieterbergen (fictief) komt veel drugscriminaliteit voor. De gemeente besluit om de wijk te verbeteren met Design Thinking en wil een antwoord op de volgende vragen: 'In hoeverre kan de drugscriminaliteit in de Molenwijk worden teruggedrongen?' en 'Hoe voorkomen we nieuwe aanwas in de drugscriminaliteit?'

Sprint 5 | Modellen maken

Om te ontdekken wat de nieuwe aanpak aan veranderingen tweeg zou brengen, gebruikten we met een aantal betrokken professionals de werkvorm 'Interactie in een rollenspel'. Met simpele middelen zoals legopoppetjes, papier en andere voorwerpen doorliepen we situaties in de wijk. We konden heel concreet een paar scenario's uittesten en verbeteren. Deze werkvorm maakte in detail duidelijk welke consequenties bepaalde inhoudelijke en praktische keuzes met zich mee brachten: Wanneer zet je welke interventie? Wie moeten daarbij betrokken zijn? Wat moet worden afgestemd en met wie? Al 'spelende' maakten we concreet wie wat zou moeten doen en wat, wanneer en waar moest worden ondersteund.





Samen de wijk veiliger maken

De wijk is de plek waar mensen samenleven. Is een wijk onveilig, dan is het de uitdaging om daar met elkaar wat aan te doen en de veiligheid te vergroten: gemeente, instellingen, ondernemers, bewoners en misschien zelfs ook (ex) criminelen. Om dat concreet, zinvol en succesvol te doen, maak je gebruik van een ontwerpgerichte wijkaanpak die Design Thinking centraal zet. Zo maak je samen én met resultaat de wijk veiliger en leefbaarder.

Voorbeeldcasus Molenwijk

In de Molenwijk in Pieterbergen (fictief) komt veel drugscriminaliteit voor. De gemeente besluit om de wijk te verbeteren met Design Thinking en wil een antwoord op de volgende vragen: 'In hoeverre kan de drugscriminaliteit in de Molenwijk worden teruggedrongen?' en 'Hoe voorkomen we nieuwe aanwas in de drugscriminaliteit?'

Sprint 6 | Testen

In deze sprint deelden en testten we de interventies onder de betrokkenen. Dus nog niet in de wijk zelf. In een sabotagesessie zochten we naar mogelijkheden om de interventie te dwarsbomen en wat dat deed met de wijkwensen die er lagen. Het doel van de sessie was om de interventie van het aanstellen van betaalde 'buurtjongeren' zo succesvol mogelijk te ondermijnen. De uitingen van weerstand die dat opriep, gaf ons inzicht hoe we op een begripvolle manier hiermee konden omgaan en dit konden ombuigen.





Samen de wijk veiliger maken

De wijk is de plek waar mensen samenleven. Is een wijk onveilig, dan is het de uitdaging om daar met elkaar wat aan te doen en de veiligheid te vergroten: gemeente, instellingen, ondernemers, bewoners en misschien zelfs ook (ex) criminelen. Om dat concreet, zinvol en succesvol te doen, maak je gebruik van een ontwerpgerichte wijkaanpak die Design Thinking centraal zet. Zo maak je samen én met resultaat de wijk veiliger en leefbaarder.

Voorbeeldcasus Molenwijk

In de Molenwijk in Pieterbergen (fictief) komt veel drugscriminaliteit voor. De gemeente besluit om de wijk te verbeteren met Design Thinking en wil een antwoord op de volgende vragen: 'In hoeverre kan de drugscriminaliteit in de Molenwijk worden teruggedrongen?' en 'Hoe voorkomen we nieuwe aanwas in de drugscriminaliteit?'

Sprint 7 | Doen, leren en meebewegen

In deze laatste sprint keken we terug op het hele proces. Hoe hebben we samengewerkt, wat ging er goed en minder goed in het team, hoe was iedereen betrokken, hebben we de intentie voor de wijk weten vast te houden? De opbrengsten uit deze sprint leverde de documentatie van het proces op en de continue door-ontwikkeling ervan. Dat deden we onder meer met de 'Ik houd van, ik wens, ik vraag me af'-methode, waarin iedereen aangaf wat er nog verbeterd kon worden, wat goed werkte en wat mogelijke ontwikkelingen voor de toekomst zijn.



Nieuwsgierig geworden wat een ontwerpgerichte aanpak met Design Thinking voor jou kan betekenen?

Het CCV helpt je natuurlijk graag bij je wijkaanpak. Wil je ook met bewoners, ondernemers, jongeren, professionals en andere betrokkenen de ontwerpgerichte wijkaanpak met Design Thinking doorlopen? We komen dat graag samen met jou vormgeven.



Neem contact op met Danisa Latuhihin,
danisa.latuhihin@hetccv.nl of 06 25 12 96 40.

Colofon

Tekst

Centrum voor Criminaliteitspreventie en Veiligheid

Vormgeving

CO3 Woltera Niemeijer

Fotografie

Shutterstock en Unsplash

© het CCV, maart 2022



Het Centrum voor Criminaliteitspreventie en Veiligheid (CCV) is een onafhankelijke stichting die partijen en veiligheidsprofessionals helpt om Nederland veiliger en leefbaarder te maken.

Het CCV is een initiatief van het ministerie van Veiligheid en Justitie, het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelatie, het Verbond van Verzekeraars, werkgeversorganisatie VNO-NCW, de Vereniging van Nederlandse Gemeenten en de Raad van Korpsschefs.

Centrum voor Criminaliteitspreventie en Veiligheid

Churchilllaan 11, 3527 GV Utrecht
Postbus 14069, 3508 SC Utrecht

T (030) 751 67 00
E info@hetccv.nl
I www.hetccv.nl

