



Stichting Young Minds Online

Beleidsplan 2026–2029

Online jongerenwerk. Offline verbonden.

Stichting	Young Minds Online
KvK-nummer	99906104
ANBI-status	Aanvraag ingediend (mei 2026)
Initiatiefnemers	Dirk Leijten & Wesley Thomas
Opgesteld	Maart 2026
Planperiode	2026–2029
Contact	youngmindsonline.nl · 020 808 8670

In één zin: **Stichting Young Minds Online bereikt jongeren die offline buiten beeld blijven: op Discord, Twitch en in gaming communities. Wij verbinden hen met lokale hulp.**

Missie	Doelgroep	Ambitie 2028
Onzichtbare jongeren zichtbaar maken en verbinden met lokale hulp.	Jongeren 12–27 jaar, met focus op sociaal geïsoleerden en jongeren met mentale klachten.	10.000+ actieve jongeren/maand, 50 gemeenten, landelijk erkende aanpak.

Samenvatting

Jongeren leven digitaal. Toch is het jongerenwerk in Nederland grotendeels fysiek en lokaal ingericht. Het gevolg: een groeiende groep kwetsbare jongeren, met name zij die zich terugtrekken in online omgevingen, wordt niet bereikt. Stichting Young Minds Online biedt de ontbrekende schakel.

Wij zetten professionele jongerenwerkers in op de platforms waar jongeren daadwerkelijk zijn: Discord, Twitch en gaming communities als Fortnite en Rocket League. Vanuit die online aanwezigheid bouwen wij vertrouwen op, signaleren wij vroegtijdig en verwijzen wij door naar lokale hulp via de Sociale Kaart Nederland. Online jongerenwerk is daarbij geen vervanging van bestaand werk, maar een noodzakelijke aanvulling.

De stichting is opgericht door Dirk Leijten, specialist online jongerenwerk, en Wesley Thomas, ondernemer en oprichter van WePlay United. Zij worden ondersteund door een bestuur met brede expertise op het snijvlak van jongerenwerk, gaming, pedagogiek en ondernemerschap.

Dit beleidsplan beschrijft hoe Young Minds Online in de periode 2026 tot en met 2029 wordt opgebouwd: van soft launch met de eerste gemeentepartners in september 2026 tot een landelijk werkend platform met meer dan 10.000 actieve jongeren per maand en 50 gemeenten in 2028. Het plan dient tevens als onderbouwing voor de ANBI-aanvraag die in maart 2026 is ingediend.

Leeswijzer

Dit beleidsplan is opgebouwd in vijf hoofdstukken, elk gericht op een specifiek aspect:

Hoofdstuk	Inhoud
1. Missie en probleemstelling	Beschrijft de digitale leefwereld van jongeren, de structurele tekortkomingen van het huidige jongerenwerk en de urgentie van online aanvulling. Dit hoofdstuk legt de maatschappelijke basis voor het bestaan van de stichting.
2. Aanpak en activiteiten	Introduceert de initiatiefnemers, beschrijft de methodiek en het activiteitenaanbod. Inclusief de concrete samenwerkingsmodellen voor gemeenten en welzijnspartijen, de bijbehorende tarieven en de KPI-structuur.
3. Organisatie en governance	Beschrijft de bestuursstructuur, de profielen van de bestuursleden, het besluitvormingsproces en het financieel toezicht. Inclusief de gedragscode, kernwaarden en de ANBI-verplichtingen.
4. Tijdspad 2026–2029	Geeft een overzicht van de mijlpalen per periode, van de oprichtingsfase en soft launch tot de beoogde landelijke uitrol en zelfvoorzienendheid in 2029.
5. Financiën	Beschrijft de financieringsmix, de jaarbegroting 2026, het vermogensbeheer en het beloningsbeleid. Transparant en in lijn met de eisen die de ANBI-status stelt.

1. Missie en probleemstelling

De online leefwereld van jongeren

96% van Nederlandse jongeren tussen 12 en 25 jaar is dagelijks online, met vrijwel universele toegang tot smartphones en laptops (CBS, 2023). Discord telt in Nederland circa 1,5 miljoen gebruikers; gaming platforms als Fortnite en Twitch zijn voor een grote groep jongeren de primaire sociale ruimte geworden. Jongeren zelf maken geen onderscheid meer tussen online en offline contact. Voor hen is het simpelweg: leven (SCP, 2025).

Dit heeft directe gevolgen voor waar problemen zich manifesteren. Pesten, uitsluiting, radicalisering, sociale isolatie en mentale gezondheidsklachten spelen zich in toenemende mate af in digitale omgevingen. Buiten het zicht van ouders, scholen en hulpverleners.

Het gat in het jongerenwerk

Jongerenwerk is in Nederland grotendeels lokaal en fysiek ingericht. Dat model is waardevol, maar het sluit niet meer aan op de realiteit van jongeren. Drie structurele problemen maken een online aanvulling noodzakelijk:

Probleem	Gevolg
Gemeentegrenzen bestaan niet online	Jongeren bewegen vrij over platforms; hun problemen stoppen niet bij de gemeentegrens, de hulpverlening wel
Jongerenwerkers missen digitale expertise	Onderzoek van KIS (2023) en NJi (2024) toont handelingsverlegenheid aan bij online contact; de vereiste vaardigheden zitten niet in traditionele opleidingen
Teruggetrokken jongeren zijn onzichtbaar	Juist de meest kwetsbare groep, jongeren die zich terugtrekken in games en social media, wordt door het huidige systeem niet bereikt

De consequenties van niet ingrijpen zijn concreet: verhoogd risico op sociale isolatie, mentale gezondheidsproblemen, online misbruik en radicalisering in digitale echo-kamers (SCP, 2025). Het Sociaal en Cultureel Planbureau waarschuwt expliciet dat digitalisering zonder begeleiding leidt tot toenemende sociale ongelijkheid onder jongeren.

Stichting Young Minds Online lost dit op door professionele jongerenwerkers in te zetten op de platforms waar jongeren zijn. Wat online begint, verbinden wij met lokale hulp via de Sociale Kaart Nederland. Wij zijn geen vervanging van het bestaande jongerenwerk. Wij zijn de ontbrekende schakel.

2. Aanpak en activiteiten

De initiatiefnemers

Stichting Young Minds Online is opgericht door twee mensen die elkaar aanvullen.

Dirk Leijten, specialist online jongerenwerk

Dirk is teamleider jongerenwerk bij Sport en Welzijn Meer Moerdijk en heeft zich de afgelopen jaren ontwikkeld tot een van de weinige echte specialisten in online jongerenwerk in Nederland. Hij werkt dagelijks op Discord en Twitch en weet hoe je als professional aanwezig bent in de digitale leefwereld van jongeren zonder de plank mis te slaan.

Zijn werk laat zien wat er mogelijk is. Hij begeleidde een jongere uit een streng religieus gezin die via een online community voor het eerst durfde te praten over zijn seksuele geaardheid. Iets wat in zijn offline omgeving ondenkbaar was. Hij ondersteunde een meisje dat gechanteerd werd om naaktfoto's te sturen en in paniek contact zocht via de community. Dankzij snelle signalering kon verdere schade worden voorkomen. Online jongerenwerk werkt. Maar de expertise is schaars. Dirk: "Jongerenwerk moet zijn waar jongeren zijn. En dat is tegenwoordig online."

Wesley Thomas, ondernemer en community builder

Wesley is oprichter en eigenaar van WePlay United, de grootste aanbieder van game-evenementen in Nederland en België met meer dan 600 evenementen per jaar en een partnerschap met de KNVB. Hij heeft bewezen hoe je digitale communities opbouwt, schaaft en verbindt met de fysieke wereld. Met een master in Leadership & Change Management brengt hij de operationele en commerciële slagkracht die nodig is om van een goed idee een landelijk werkend platform te maken. Wesley: "Gaming is meer dan entertainment. Het is een manier om jongeren te bereiken, te activeren en met elkaar in verbinding te brengen."

Wat we doen

Onze online jongerenwerkers zijn actief aanwezig in de digitale leefwereld: op ons eigen platform en proactief in bestaande communities. Ze spreken de taal van jongeren, kennen de platforms en bouwen vanuit die positie vertrouwde relaties op. De methodische basis is de Digital Streetwork Method (NJI), vertaald naar de online context.

Contact verloopt via een getrapt model: van laagdrempelig chat-contact naar voice, eventueel video, en waar nodig doorverwijzing naar lokale hulp via de Sociale Kaart Nederland. Gaming is daarbij het ingangskanaal. Toernooien in Fortnite, FIFA of Rocket League scheppen een natuurlijke context die vertrouwen schept voor gevoeliger gesprekken.

Activiteit	Toelichting
Discord-server & Twitch-kanaal	Landelijk platform: veilige online ontmoetingsplek met kanalen voor diverse interesses; streams over gaming, mentale gezondheid en identiteit
Actieve online jongerenwerkers	Aanwezig op eigen platform én in bestaande communities; signaleren, begeleiden, doorverwijzen naar lokale hulp
Gaming als ingangskanaal	Toernooien als context voor contact en vertrouwen; brug naar diepere begeleiding
Getrainde peer-moderators	Jongeren opgeleid als moderator; versterkt authenticiteit en gemeenschapsgevoel
Kwartaalrapportage aan partners	Gestructureerde terugkoppeling aan gemeenten: bereik, signaleringen, casuïstiek

Samenwerkingsmodellen voor gemeenten en welzijnspartijen

De onepager van Young Minds Online beschrijft drie niveaus van samenwerking. Dit is de propositie waarmee wij gemeenten en welzijnspartijen benaderen:

	Aangesloten Partner (gratis)	Actieve Samenwerking (€99/mnd)	Founding Partner (€299/mnd, max. 30 partners)
Toegang tot het platform	✓	✓	✓
Zichtbaarheid als partner	✓	✓	✓
Professionele jongerenwerker online	✓	✓	✓
Vroegsignalering en doorverwijzing		✓	✓
Terugkoppeling naar jongerenwerker		✓	✓
PR-kit voor jouw gemeente		✓	✓
Doelmatigheidsanalyse online bereik			✓
Opleiding van 2 jongerenwerkers tot online jongerenwerker			✓
Keynote door Dirk Leijten			✓

Detachering is los aan te vragen door elke partner: gemeenten kunnen een eigen jongerenwerker bij de stichting detacheren en ontvangen daarvoor korting op hun maandbudget.

De Founding Partner-tier is gelimiteerd tot 30 partners en is bedoeld voor gemeenten en welzijnsorganisaties die voorop willen lopen. Founding Partners krijgen maximale impact en zijn direct betrokken bij de verdere ontwikkeling van het platform. De soft launch is voorzien voor september 2026.

KPI's

Concrete streefwaarden worden in Q2 2026 vastgesteld samen met de eerste gemeentepartners. De volgende indicatoren meten we per kwartaal:

Indicator	Meetmethode
Actieve jongeren per maand (eigen platform)	Discord / Twitch statistieken
Unieke jongeren bereikt op externe platforms	Registratie jongerenwerkers
Vroegsignaleringen per maand	Caseregistratiesysteem
Actieve gemeenten / welzijnspartijen	Getekende samenwerkingsovereenkomsten
NPS-score jongeren	Kwartaalsenquête via Discord

3. Organisatie en governance

Bestuursstructuur

De stichting werkt met een tweedeling: een Dagelijks Bestuur (DB) dat verantwoordelijk is voor de dagelijkse uitvoering, en een Algemeen Bestuur (AB) met een toezichthoudende en strategisch adviserende rol. Dit model borgt dat uitvoering en toezicht gescheiden blijven. Dat is een vereiste voor goed bestuur en een voorwaarde voor de ANBI-status.

Rol	Persoon
Voorzitter AB	Jerrol Lashley
Penningmeester AB	Wesley Thomas
Secretaris AB	Jeroen Derwort
Bestuurslid AB	André Parren
Dagelijks Bestuur	Dirk Leijten

De bestuursleden zijn gekozen op complementaire expertise en brede verankering in het veld:

Bestuurslid	Achtergrond en toegevoegde waarde
Jerrol Lashley — Voorzitter	Ervaren jongerenwerker en teamcoach in het sociaal domein. Ondernemer van Bewust Jongerenwerk. Ruim 20 jaar praktijkervaring in jongerenwerk en betrokken bij de ontwikkeling van online jongerenplatforms en preventieve jeugdprojecten.
Wesley Thomas — Penningmeester	Medeoprichter en managing director van WePlay United, gespecialiseerd in esports-evenementen. Brengt commerciële slagkracht, netwerk en ervaring in het opschalen van digitale communities.
Jeroen Derwort — Secretaris	Tech-ondernemer en game-veteraan. Medeoprichter van Gamebasics en bedenker van Online Soccer Manager (OSM), wereldwijd gespeeld door miljoenen gebruikers. Voorzitter Dutch Games Association en GameLab Manager aan de Haagse Hogeschool.
André Parren — Bestuurslid	HBO-pedagoog en ervaringsdeskundige op het gebied van gaming en de hybride leefwereld. Werkzaam bij XLGroup op het gebied van beleidsvorming en deskundigheidsbevordering.
Dirk Leijten — Dagelijks Bestuur	Specialist online jongerenwerk en community builder. Dagelijks actief op Discord en Twitch. Ontwikkelaar van de methodiek voor online jongerenwerk binnen de stichting.

Besluitvorming en financieel toezicht

Transparantie en controle zijn geen bijzaak maar kernprincipes van de stichting. Het vier-ogen-principe is leidend bij alle financiële en strategische besluiten. Concreet betekent dat:

- Betalingen boven €500 vereisen goedkeuring van penningmeester én een tweede AB-lid.
- Strategische besluiten vereisen een twee-derde meerderheid in het AB.
- Jaarlijkse kascontrole door twee AB-leden; externe accountantscontrole bij omzet boven €50.000.

- Potentiële belangenconflicten worden gemeld en het betrokken bestuurslid onthoudt zich van stemming.

Kernwaarden en gedragscode

Alle betrokkenen, bestuur, medewerkers en vrijwilligers, ondertekenen bij toetreding de gedragscode van de stichting. De vijf kernwaarden zijn: plezier, veiligheid, integriteit, jezelf kunnen zijn en verbinding. Schendingen worden streng gehandhaafd: van waarschuwing bij lichte overtredingen tot onmiddellijke verwijdering en melding bij bevoegde instanties bij ernstige gevallen.

Een onafhankelijke vertrouwenspersoon, buiten het bestuur, fungeert als aanspreekpunt voor meldingen en klachten. Doorlooptijden: ontvangstbevestiging binnen 48 uur, inhoudelijke reactie binnen twee weken.

Transparantie en ANBI-verplichtingen

Conform de ANBI-vereisten publiceert de stichting jaarlijks op haar website: naam, RSIN en KvK-nummer, bestuurssamenstelling, beloningsbeleid, financieel jaaroverzicht en een impactrapportage. Kwartaalrapportages gaan naar bestuur en gemeentepartners. Jaarstukken zijn gereed in maart en publiek beschikbaar vanaf Q2.

4. Tijdspad 2026–2029

Periode	Mijlpalen
Q1–2 2026	Stichting volledig operationeel. ANBI-aanvraag ingediend. Website live. Eerste partnersgesprekken met gemeenten. Bestuur compleet per september. Financiering soft launch geregeld via achtergestelde lening WePlay Esports B.V.
Q3 2026 — Soft launch	Discord-community actief met getrainde moderators en jongerenwerkers. Minimaal 3 gemeenten aangesloten. Promotiecampagne via influencers gestart. Eerste Fortnite-toernooi.
Q4 2026	500+ actieve jongeren/maand. Eerste kwartaalrapportages aan gemeenten. Evaluatie soft launch met go/no-go beslissing voor hard launch.
2027 — Hard launch	Landelijke campagne. 10+ gemeenten. 2.000+ jongeren/maand. DSM-trainingen voor gemeentelijke jongerenwerkers uitgerold. Subsidieaanvragen VWS (Preventie, MDT) en OCW (Mediawijsheid) ingediend.
2028	50 gemeenten. 10.000+ jongeren/maand. Impactrapport gepubliceerd. Samenwerking met landelijke overheidsinstanties geformaliseerd.
2029	Nationale positie gecementeerd. Methodiekontwikkeling samen met N Ji en wetenschappelijke partners. Zelfvoorzienend en gediversifieerd financieringsmodel.

5. Financiën

Financieringsmix

De stichting hanteert een gediversifieerd financieringsmodel om afhankelijkheid van één bron te voorkomen en duurzaamheid te borgen. De mix bestaat uit zes bronnen:

Bron	Toelichting
Gemeentelijke bijdragen	Actieve Samenwerking: €99/mnd per partner. Founding Partner: €299/mnd (max. 30 partners). Meerjarige contracten voor continuïteit.
Overheidssubsidies	VWS (Preventie, Maatschappelijke Diensttijd), OCW (Mediawijsheid), Erasmus+
Private fondsen	Fonds 21, VSB Fonds, Kansfondsen, Oranje Fonds, MIND Us Fonds
Detachering	Gemeenten stellen jongerenwerkers beschikbaar (0,2–0,4 FTE); verlaagt directe loonkosten en versterkt kennisdeling
Sponsoring & Twitch	Gaming- en techbedrijven (apparatuur, in-kind); Twitch-abonnementen en donaties tijdens streams
Startfinanciering	Achtergestelde lening van WePlay United B.V. ter dekking van kosten soft launch fase

Jaarbegroting 2026

Kostenpost	Per maand	Per kwartaal	Per jaar
Jongerenwerkers (1,6 FTE incl. lasten)	€7.800	€23.400	€93.600
Moderators (0,6 FTE incl. lasten)	€1.950	€5.850	€23.400
Projectleiding (1 FTE, management fee)	€5.000	€15.000	€60.000
Personeelskosten totaal	€14.750	€44.250	€177.000
Marketing & promotie (incl. influencers)	€4.500	€13.500	€54.000
Apparatuur & infrastructuur	€400	€1.200	€4.800
Community engagement (incentives)	€300	€900	€3.600
Evaluatie & monitoring	€100	€300	€1.200
Overhead & onvoorzien	€800	€2.400	€9.600
TOTAAL	€20.850	€62.550	€250.200

Vermogensbeheer

De stichting hanteert een continuïteitsreserve van minimaal drie en maximaal twaalf maanden aan operationele kosten. Financiële monitoring gebeurt maandelijks door de penningmeester en per kwartaal in het bestuur. Bij afwijkingen groter dan 10% van de begroting wordt een bijsturingsplan opgesteld.

Beloningsbeleid

Alle bestuursleden vervullen hun rol onbezoldigd. Gedeclareerde onkosten worden jaarlijks gepubliceerd. Voor operationele functies gelden de volgende kaders:

- Jongerenwerkers: CAO Sociaal Werk, schaal 6–10 (€2.773–€5.702 bruto/maand bij fulltime).
- Projectleiding Dirk Leijten & Wesley Thomas: management fee €5.000/maand per FTE, bewust gematigd ten opzichte van de commerciële markt (€70K–€110K/jaar voor vergelijkbare rollen).
- In de doorgroeifase herpositioneert Wesley Thomas zich naar een onbezoldigde AB-rol.