



# Bewegen, Ontmoeten, Sporten & Spelen (BOSS)

**Presentatie 17 maart 2016**  
**Commissie Burger & Samenleving**

# Achtergrond



- BOSS: Bewegen, Ontmoeten, Sporten & Spelen
- Bestuurlijke opdracht: visie + beleidsstuk
- BOSS = pilot voor Overheidsparticipatie

# Opdracht BOSS



**Uiteindelijk te bereiken doel:**

Creëer een visie en realiseer een beleidsstuk over BOSS waarvan de gemeenschap eigenaar is.

De gemeente is hierin een van de partijen.

# Invulling van de pilot



- Sessies met gemeenschap:

- Sessie 1: opbouwen bereidheid om verantwoordelijkheid te nemen
- Sessie 2: kernthema's benoemen en toewerken naar visie.
- Sessie 3: In groepen werken aan: vervolg visie, concrete vervolgstappen en proces
- Sessie 4: van denken naar doen!

- Sessies in kleinere groepen: visiegroep, procesgroep en concrete actiegroep

- Contact met betrokkenen om betrokkenheid en verwachtingen te polsen (middels belronde)

- Interne sessies met projectgroep



# 50 deelnemers in Groessense optocht

en duizen-  
ers in Groes-  
a een sfeer-  
est van De

ondagmid-  
ekers bij de  
n 750 deel-  
eenheden,

n De Deur-  
e jongste  
le gedrag  
ele daar-  
door de  
ars heb-  
n in het  
aar kon-  
atereen  
d op de  
nmissie  
was erg



sport en spel brengt je in beweging



# Bewegen, Ontmoeten, Sporten & Spelen (BOSS)



# BOSS Kompas



Iedere Duivenaar wordt uitgedaagd  
en gestimuleerd om (samen) te  
Bewegen, te Ontmoeten, te Sporten  
en te Spelen en vindt hierin op een  
laagdrempelige manier zijn weg

# BOSS Route





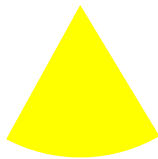
# BOSS Route



Gym door vakleerkrachten op alle basisscholen binnen 5 jaar



Gebundelde informatie over sport en spelen in app en/of boekje



Breder benutten van (sport)accommodaties en schoolpleinen

# BOSS Route



Een gezonde leefstijl bevorderen



Bestaande speelplaatsen natuurlijk inrichten



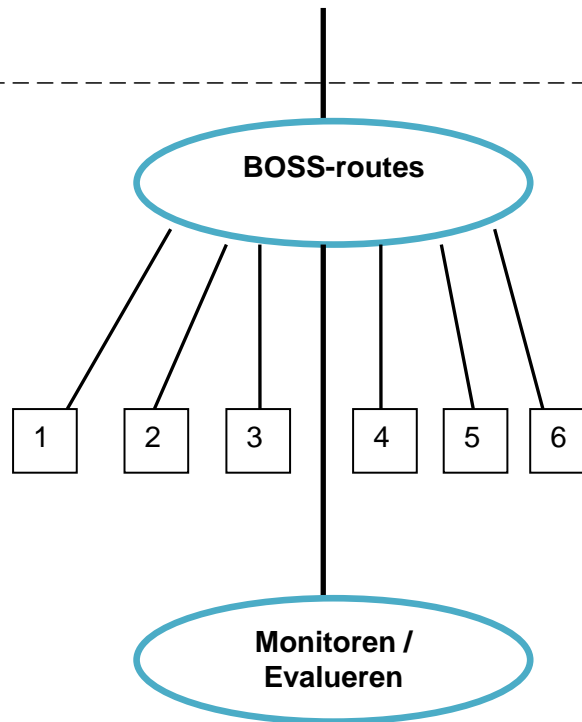
??

# BOSS Structuur en hoe nu verder?

Fase 1 →

Fase 2 →

Fase 3 →



7.  
Proces-  
begeleider

8. Vrienden van BOSS (de achterban)

# BOSS

*sport en spel brengt je in beweging*

