

# Symposium

Happy games voor dementerende ouderen

23 april 2013

# Welkom

- \* 13.40 - 14.10 **Technologie en dementie**, Daphne Mensink
- \* 14.10 - 14.30 **Introductie project In Touch**, Yvonne Schikhof
- \* 14.30 - 14.40 **De ontwikkeling van de iPad cover**, Ronald van Gils
- \* 14.40 - 15.10 **iPad Cover: Delen en Vermenigvuldigen**, Anneloes Cordia
- \* 15.10 - 15.30 Pauze met koffie/ thee
- \* 15.30 - 16.00 **In Touch: de tussenstand**, Hanny Groenewoud
- \* 16.00 - 16.30 **Hoe nu verder**, Yvonne Schikhof
- \* 16.30 - 16.40 **Presentatie website**, Daphne Mensink
- \* 16.40 - 16.45 **Afsluiting**, Jacomine de Lange



# In Touch

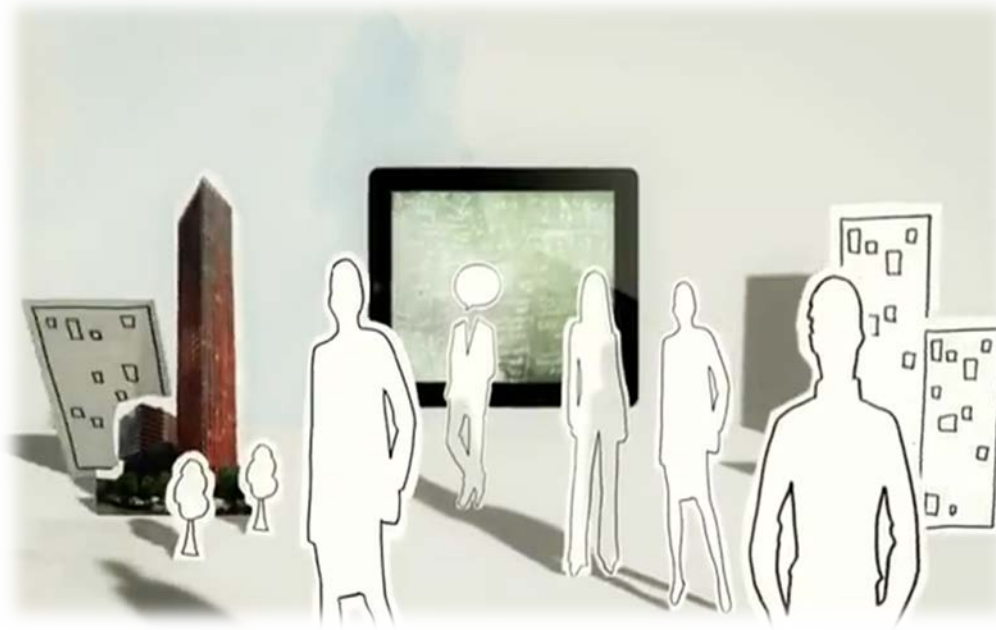
## Samenwerkingspartners:



## Subsidiegever:



# Kenniscentrum Zorginnovatie



# Leren en technologie bij dementie

Daphne Mensink



# Even voorstellen

- \* Daphne Mensink
- \* 12 jaar ervaring in de dementiezorg
- \* De gehele ketenzorg, alle stadia van dementie
- \* Veel projecten opgezet
- \* Nu werkzaam bij DAZ

# Het landschap verandert ingrijpend

- \* Nu 250.000 > 500.000 mensen met dementie
- \* Nu 180.000 thuiswonend > 420.000
- \* Arbeidsmarkt krimpt fors in de dezelfde periode
- \* Aantal 65-plussers groeit naar 25% (bijna verdubbeling)

Dus:

- \* Groter beroep op informele netwerken en technologie

# Maar ook de mens met dementie verandert

- \* De nieuw generatie ouderen is bekend met technologie
- \* Wordperfect = reminiscentie



# Leren bij dementie



# Leren bij dementie

- \* Veel wetenschappelijk onderzoek (nationaal en internationaal)
- \* Dagelijks in de praktijk
- \* Al langer toegepast in andere zorgsectoren
- \* Het lerend vermogen is er in alle stadia van dementie!



# Mogelijke resultaten

- \* Meer zelfredzaamheid
- \* Toegenomen gevoel van eigenwaarde
- \* Minder storend gedrag
- \* Andere inrichting zorg (minder of zelfs geen gesloten afdelingen, langer thuis wonen)

# Vormen van leren bij dementie

Het gaat vooral om ‘automatisch’ of ‘onbewust’ leren:

- \* Foutloos leren
- \* Emotieleren
- \* Associatie leren
- \* Operant leren
- \* Stapsgewijs leren (chaining en shaping)

# iPad voor mensen met dementie

- \* Belonen
- \* Gevoelens van trots
- \* Vermijden van fouten

## 'Ouderen kunnen beter digitale boeken lezen'

MAINZ - Senioren kunnen beter digitale boeken lezen dan de klassieke papieren variant. Ouderen lezen op de tablet of e-reader sneller dan op gewoon papier. Ook is het lezen minder vermoeiend.



Foto: ANP

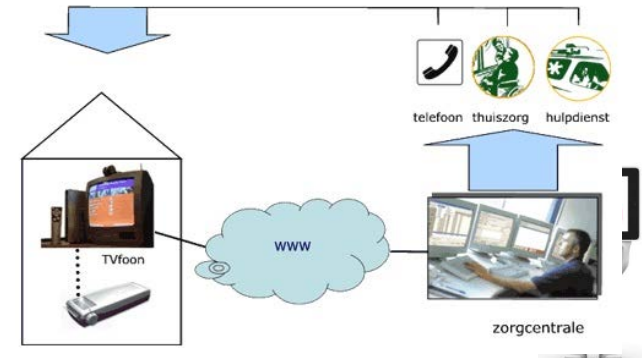
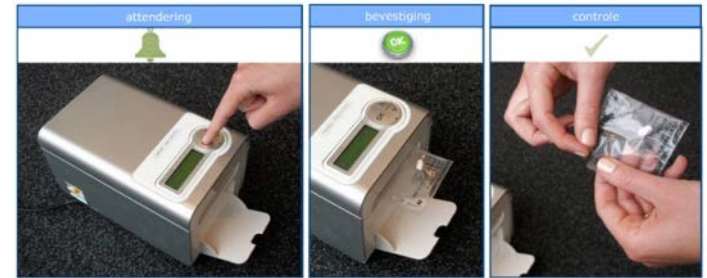
Voor de jongere generatie is er geen verschil, blijkt uit een studie van de universiteiten in de Duitse steden Mainz, Göttingen en Marburg. Die wordt gepubliceerd in het digitale vakblad Plos One.

De onderzoekers hebben 57 proefpersonen een digitale tekst en een tekst op papier laten lezen. Ze hielden daarbij de oogbewegingen en hersenactiviteit van de proefpersonen in de gaten. Bij de proefpersonen tussen de 21 en 34 jaar was er geen verschil merkbaar tussen digitaal en 'gewoon' papier.

# Technologie bij dementie



# Geheugensteuntje medicatie





# Geheugensteuntjes algemeen

- \* Plakbriefjes
- \* Grote agenda
- \* Whitebord/schoolbord
- \* Op afstand bestuurbaar fotolijstje



# Speciale 'beeldhorloges'



# Dwaalbeveiliging

- \* GPS- buiten
- \* Sensoren binnen
- \* Bedmatjes



# Braintrainerplus

- \* Leuke activiteit, hersenen worden er niet beter van



# Telefoons



# SilverFit



# Interactief bewegen



\* Ook binnen



# Zorg op afstand

- \* Ook door mensen met dementie
- \* Nu o.a. in Amersfoort en Wijchen
- \* Via touch screen beeld- en geluidcontact





# Communicatie

Plannings- en informatiewebsite met familie, vrienden, zorg



# Aanpak

- \* Stapsgewijs
- \* Denk niet te moeilijk
- \* Belonen
- \* Familie betrekken
- \* Hulpverleners betrekken
- \* Consequent zijn
- \* Geloof erin!



- \* [www.moderne-dementiezorg.nl](http://www.moderne-dementiezorg.nl)
  - \* o.a. artikelen, hulpmiddelen, films, (onderzoek)
- \* [www.hadikhetmaargeweten.nl](http://www.hadikhetmaargeweten.nl)
- \* [www.opnieuwgeleerdoudgedaan.nl](http://www.opnieuwgeleerdoudgedaan.nl)
- \* [www.anderszorgen.nl](http://www.anderszorgen.nl)

# Vragen?



# Introductie project In Touch

Touch screen applicaties / happy games  
voor mensen met dementie

Yvonne Schikhof



# Er was eens bij een kenniscentrum...

- \* De wens om een nieuw project te starten op het gebied van gerontechnologie
- \* Een netwerk met professionals in de Rotterdamse dementiezorg
- \* Toenemende belangstelling voor touch screens in de zorg
- \* Contact tijdens ISG 2010 met Arlene Astell



# Consortium en voorbereiding

- \* Veranderende doelgroep
- \* Vraag naar individuele activiteiten
- \* Wens updating en aanpassing materiaal
- \* Opmars van de iPad in de zorg
- \* Ervaring van Arlene Astell
- \* Enthousiaste studenten
- \* Projectaanvraag en RAAK- Publiek subsidie



# Games en iPad

Activiteiten op touch screens zoals

- \* de Verhalentafel
- \* BrainTrainerPlus™



- \* en bij PAL4



# Games en iPad



en natuurlijk meneer Strubbe!



<http://www.youtube.com/watch?v=r6yB8IYl3UE&feature=related>

# Games in UK

## \* Filmpje Target game



Arlene Astell

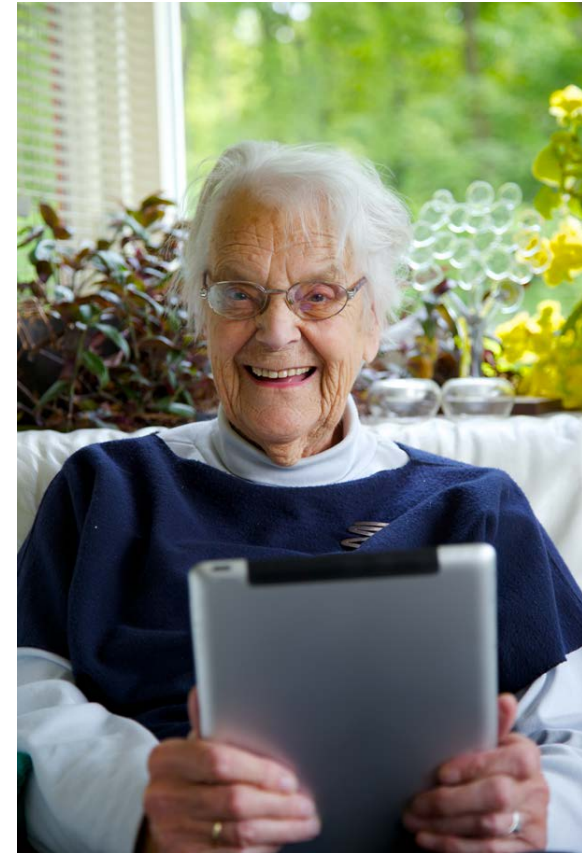
# Vraagarticulatie

Engagement in meaningful activities is one of the critical elements of good dementia care. Activities help residents maintain their functional abilities and can enhance quality of life. Alzheimer's Association (2009)

- \* Plezier, gevoel van prestatie, aansluiten bij interesse
- \* Interviews (N=20) door tweede jaars
- \* Huisdieren, buiten/natuur, hobby's, sport / voetbal, kleding/winkelen

# Vraag

Kunnen happy games ingezet worden voor mensen met lichte en matige dementie (fase 1 en 2) om zelf een zinvolle activiteit te kunnen doen, die plezier oplevert, een gevoel van prestatie geeft, informatie oplevert voor het zorg-/behandelplan en een onderwerp voor communicatie kan zijn?



# Projectonderdelen

- \* Cover



- \* Praktijkonderzoek bestaande apps

- \* Ontwikkelen en praktijkonderzoek nieuwe apps

# Vragen?



# De ontwikkeling van de iPad cover

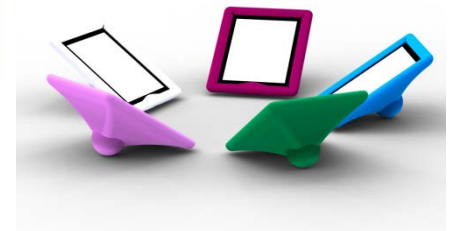
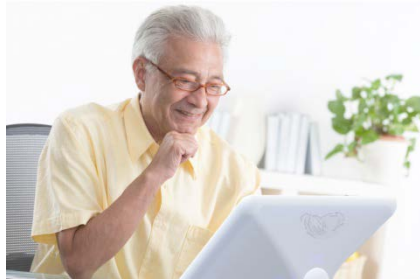
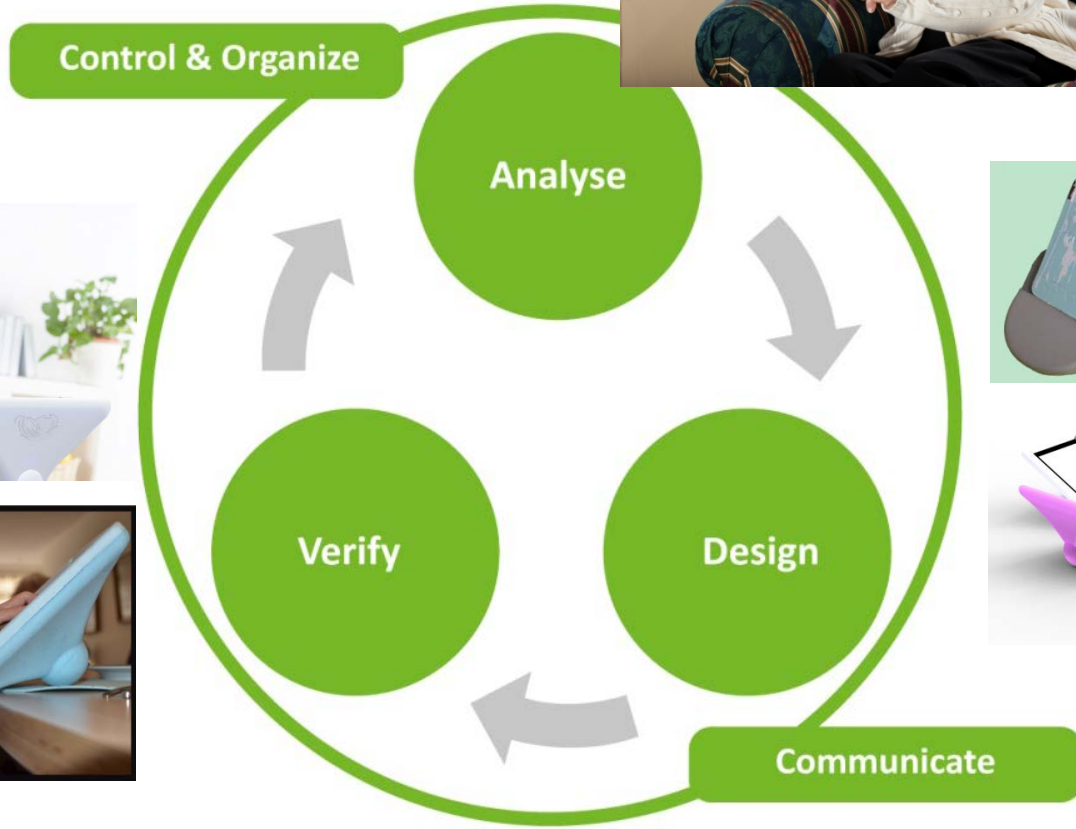
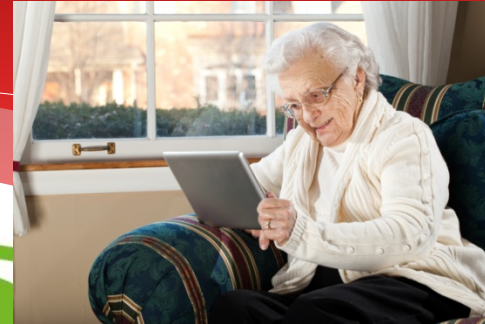


Afstudeerproject 2011  
Industrieel Product Ontwerper  
ing. Juan David George  
i.s.m.  
Anneloes Cordia  
Yvonne Schikhof  
Ronald van Gils

Ronald van Gils

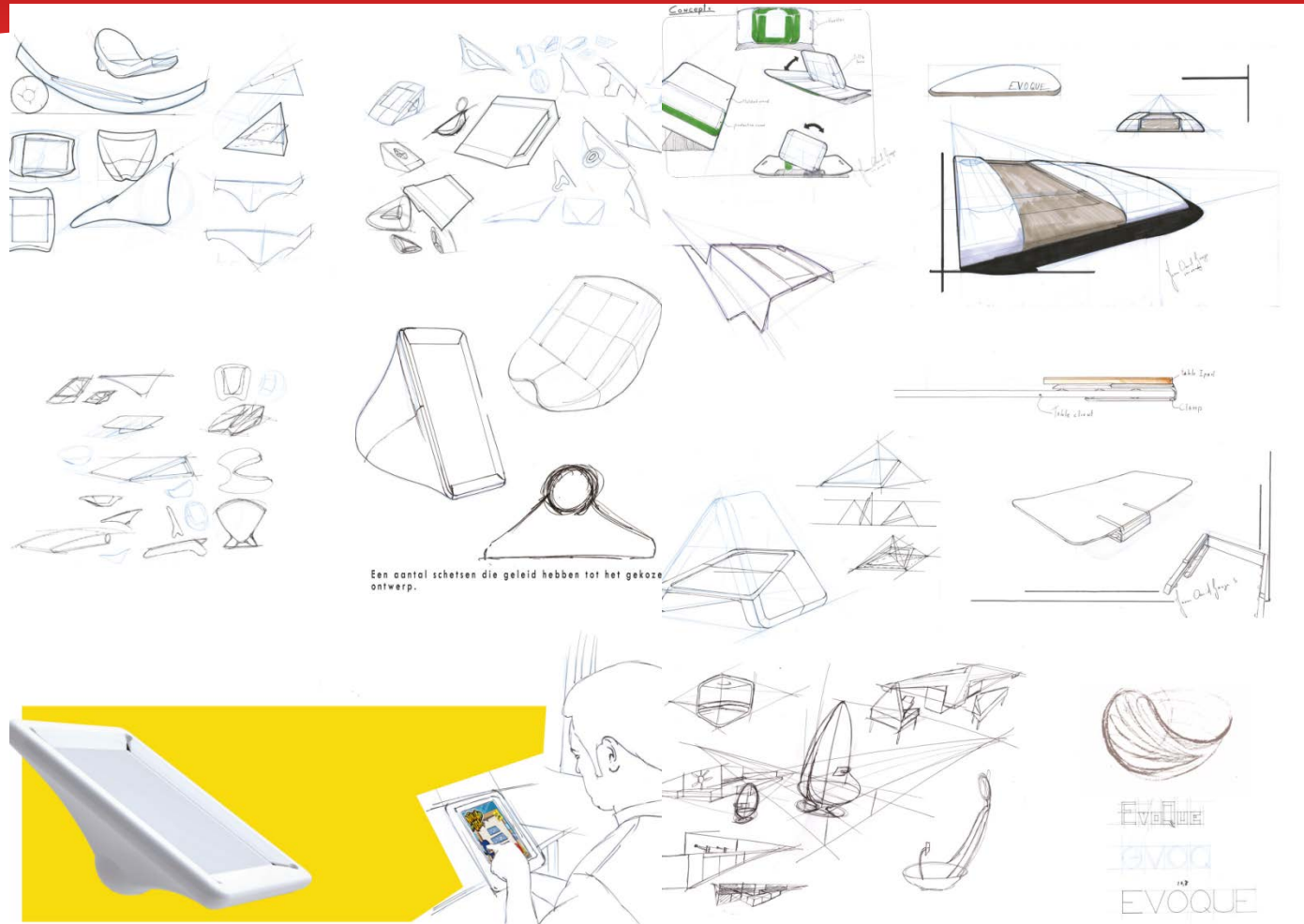


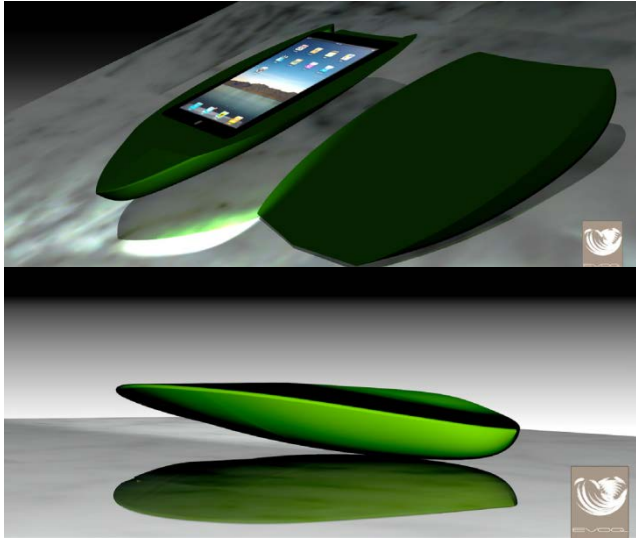
# Ontwerpproces

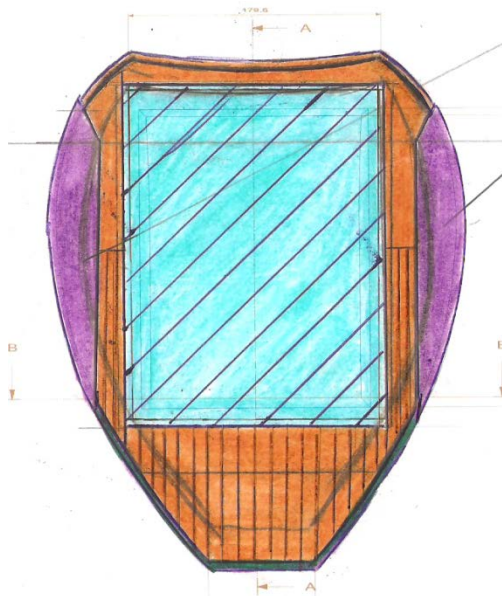


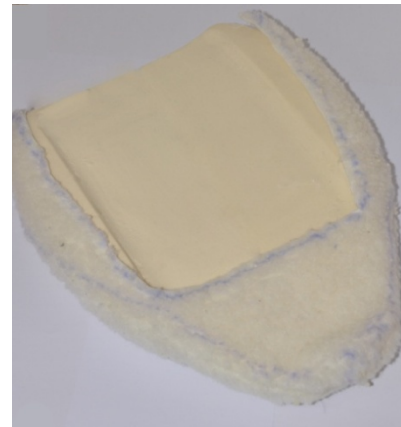


# Ideeontwikkeling



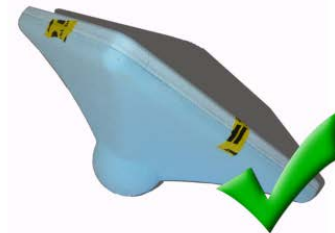
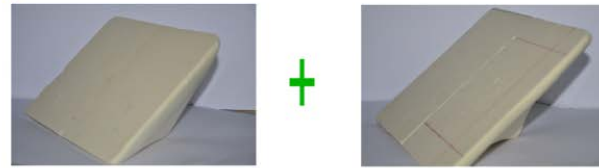








# Ontwerpproces



# Voorlopig ontwerp

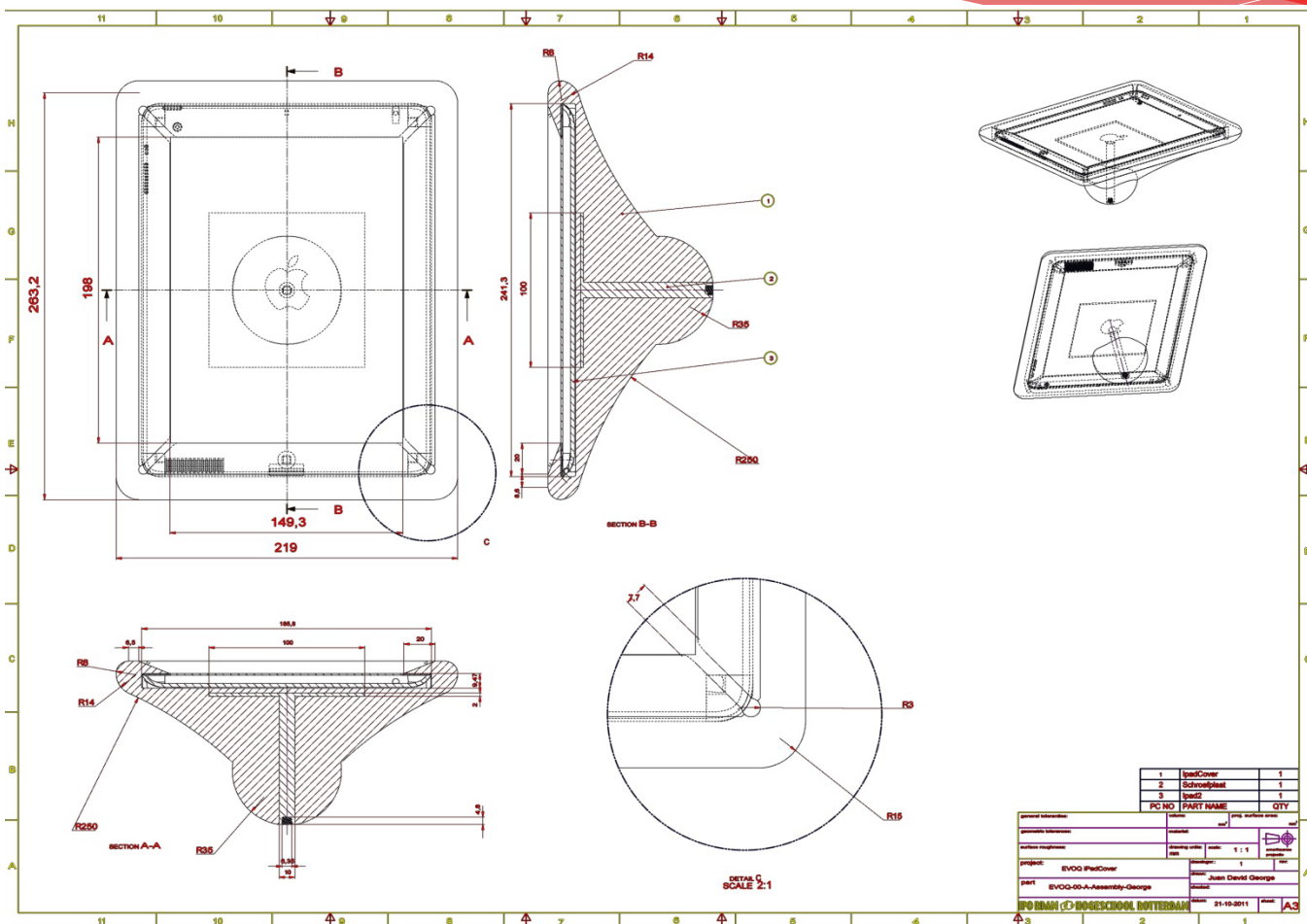


# Definitief ontwerp





# Pre-engineering



PC NO	PART NAME	QTY
1	IpodCover	1
2	Schroefblad	1
3	Ipod	1

Project:	EVOG iPadCover
Part:	EVOG-00-A-Assembly-Geogre
Author:	Jean Derik George
Date:	21-10-2011



## Kanaal

Zonder afronding kans op scheuren in de hoeken

## Luidspreker uitsparing

Positie kern zorgt voor airtraps

## Statiefaansluiting

Verstoort ontluchting

## Overhang

Om de knoppen van de iPad af te schermen en de iPad stevig vast te houden



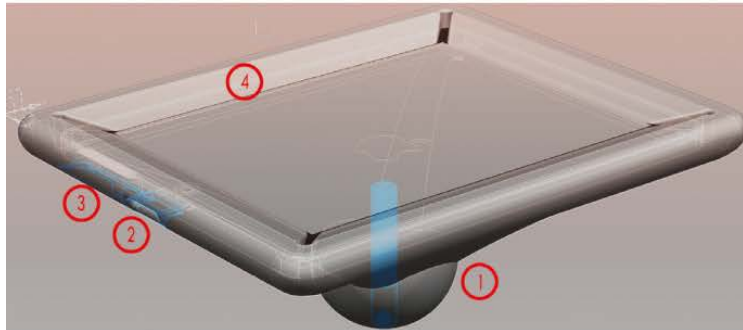
# Prototype testing



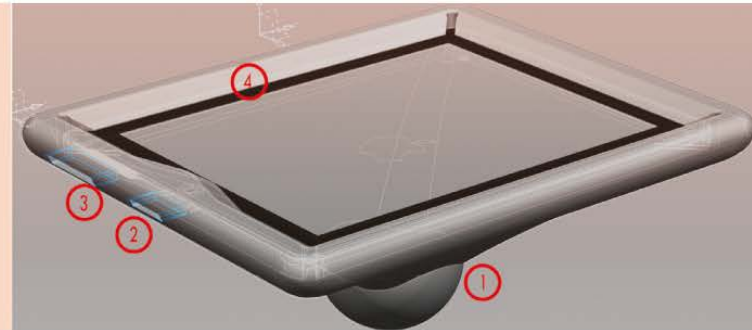
# Optimalisatie

iPad versie voor

iPad versie geoptimaliseerd  
voor productie

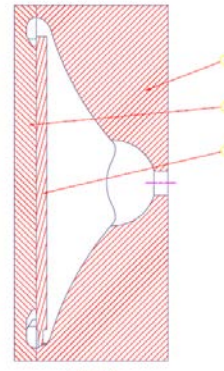
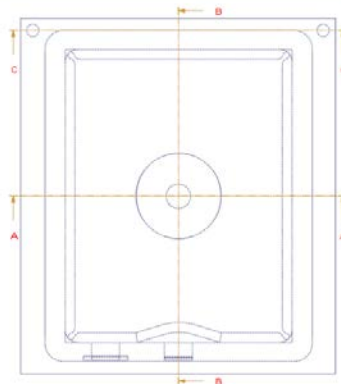
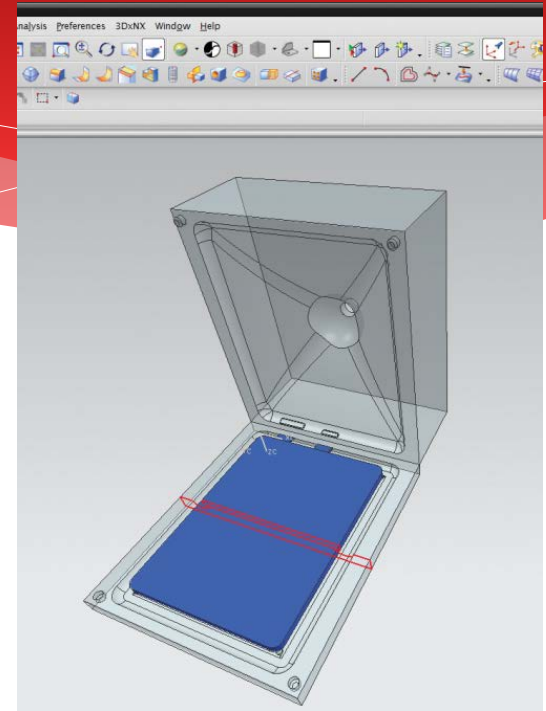
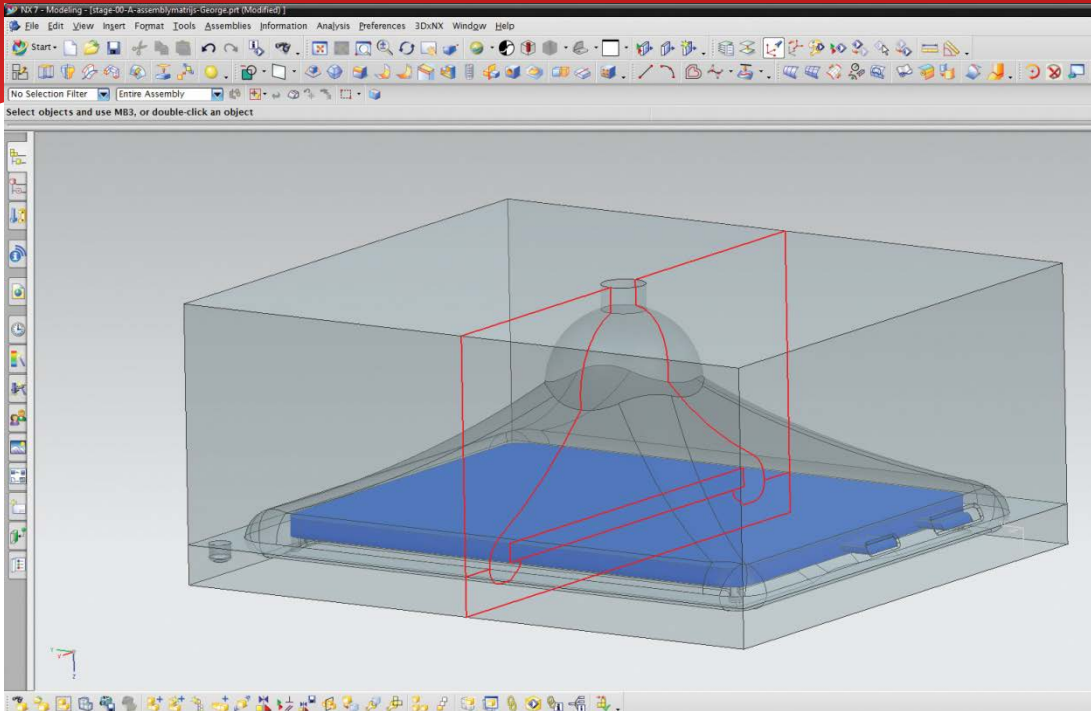


1. Uitsparing voor pin met dubbele schroefdraad: niet mogelijk wegens ontluchting.
2. Uitsparing voor oplader:
3. Uitsparing voor luidspreker op de z-as: Mogelijke problemen met airtraps. Product wordt gesloten geïnjecteerd dus kan die alleen in een positie staan.
4. Overhang 18mm breed: In principe mogelijk maar maakt het produceren iets lastiger. Korter zou ideaal zijn.



1. Uitsparing voor pin verwijderd: Nog steeds op zoek naar mogelijkheden.
2. Uitsparing voor oplader: Wegens veranderingen in het ontwerp wordt de blind kleiner.
3. Uitsparing voor luidspreker op de y-as: Op de z-as is het door airtraps niet mogelijk. Omdat de oplader geen probleem is werd de luidspreker-uitsparing ook aan de onderkant geplaatst. De vraag is of er een uitsparing echt nodig is of dat de kwaliteit van het geluid nog goed blijft zonder uitsparing.
4. Overhang 8mm breed: Een kortere overhang maakt het produceren makkelijker.

# Final engineering



# Vragen?



# iPad Cover

## Delen en Vermenigvuldigen

ir. Anneloes Cordia



# R&D om te Delen

- \* Gebruik
  - \* Wie
  - \* Wanneer
  - \* Effect
- \* Apps
  - \* Spelonderwerp
  - \* Spelniveau
  - \* Ontwikkeling nieuwe apps
- \* iPad Cover Bescherming
  - \* Vallen
  - \* Knoppen
  - \* Stabiliteit





# Programma van Eisen (PvE) iPad Cover

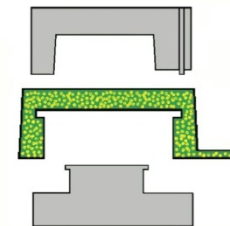
- \* Aantrekkelijk
  - \* Speels (Niet stigmatiserend)
  - \* Stimulerend
  - \* Vertrouwd
- \* Stabiliteit (schoot, tafel, bed) Portait/Landscape
- \* Beschermen
- \* Knoppen onzichtbaar + moeilijk bereikbaar
- \* Opladen met cover
- \* Vuilafstotend + Reinigen (zonder iPad)



# Uitwerking Cover

- \* Ontwerp meerdere doelgroepen
  - \* Dementie (Uit en Thuis)
  - \* Kleine kinderen
  - \* Semi Openbare Ruimten
- \* Materiaalkeuze EVA-schuim
  - \* Antislip , anti bacterieel, elastisch, licht, slijtvast, °C/Chem bestendig, geen absorptie vloeistof, vuilafstotend, schokabsorberend
  - \* High Tech (in Nederland één producent)
  - \* Eenvoudige matrijs (niet lossend) = lage investering
  - \* Geen nabehandeling nodig
- \* Non-Profit + Low Profile + High Impact
  - \* Maatschappelijk
  - \* Internationaal
  - \* Low cost

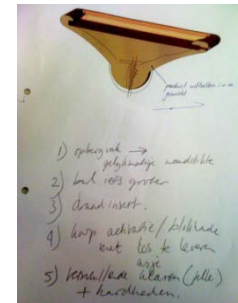
Are you sure that you want to delete this block titled Messages?



Opschuimen produkt factor 1,2 tot 1,75

# Fasering

- \* Handgemaakt model afstudeeropdracht
- \* Aanpassen 3D tekeningen voor mal prototype gebruik oplaadsnoer en uitholling i.v.m. gewicht
- \* Tien stuks hand-gegoten Prototypes Siliconenrubber
- \* Aanpassen na eerste test bedienbaarheid knoppen
- \* Tweede 10 stuks hand-gegoten Prototypes Siliconenrubber
- \* Onderzoek ontwerp go/no go
- \* EVA gefreesd model
- \* Matrijs EVA-schuim + vijf proefspuitingen
- \* Eerste productiebatch één kleur 500 stuks



# Vermenigvuldigen

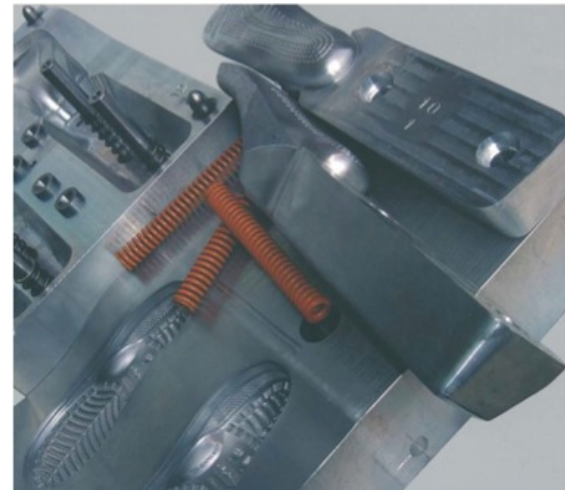
- \* Onderzoek
- \* Platform
- \* Apps
- \* Producten

**Community**



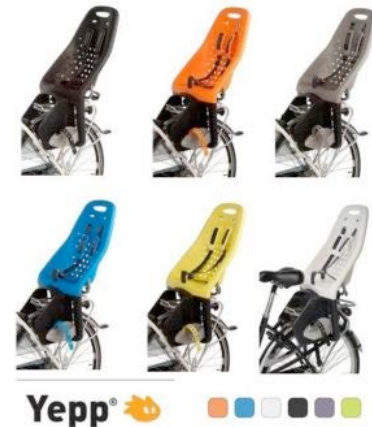
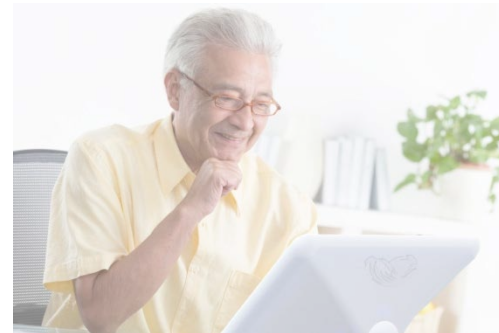
# Crowdfunding

- \* Aanschaf Product = Investering
- \* Productie = Product Distributie
- \* Afschrijving in Productprijs
- \* Risico laag = Productprijs laag
- \* Publiciteit = Vermenigvuldigen



# Strategie

- \* Nederland of internationaal
- \* Welke Crowdfunding Platform app/health/producten
- \* Welke kleur i.v.m. batch en materiaal
- \* Prijsstellingsdoel € 40 + € 7 (verzendingkosten) = € 47
- \* Marketing en (sociale) media++ = community
- \* Welke entiteit (publiek-privaat)
- \* Beschermen ≠ delen



# Vragen?



# Pauze





# In Touch

## De tussenstand

Hanny Groenewoud



# Programma

- \* Opzet pilotonderzoek
- \* Resultaten
  - \* Reactie en opvattingen cliënten
  - \* Ervaringen en opvattingen zorgverleners
- \* (Voorlopige) conclusie en eerste leerpunten

# Vraagstellingen

- \* Dragen happy games bij aan de kwaliteit van het bestaan van mensen met dementie?
  - \* het welbevinden (stemming en betrokkenheid)
  - \* het gedrag (activiteiten en interactie tussen de persoon met dementie en zijn of haar omgeving)
- \* Wat zijn de beperkingen en mogelijkheden van het gebruik van de iPad voor *happy gaming* bij mensen met dementie?
- \* Hoe waarderen mensen met dementie en hun zorgverleners *happy games* voor de iPad?

# Opzet pilotonderzoek



Dagbehandeling	5 cliënten
Kleinschalig wonen	5 cliënten

Zorgverleners	4
---------------	---



Dagbehandeling	6 cliënten
Kleinschalig wonen	4 cliënten

Zorgverleners	5
---------------	---



PG-afdeling	5 cliënten
PG-afdeling	5 cliënten

Zorgverleners	7
---------------	---

**30 cliënten → 90  
observaties  
van spelsituaties**

**3 focusgroepen**



# In Touch spellen

Tesla toy



Line art



Soundrop



Visvijver



Xylofoon



Talking Tom



Sjoelen



Patience



Domino



Dammen



# Cliënten: observaties + vragenlijsten

21-11-2012 tot en met 21-12-2012

## Observaties

- \* elke vijf minuten registratie van:
  - \* stemming (6-puntsschaal)
  - \* betrokkenheid en gedrag
- \* voor, tijdens en na het spelen van het spel
  - \* 15 minuten vooraf
  - \* tijdens het spelen (max. 30 minuten)
  - \* na het spelen (15 minuten)

## Vragen

- \* wat vond u van het spel?
- \* waarom?
- \* vaker spelen?
- \* rapportcijfer?

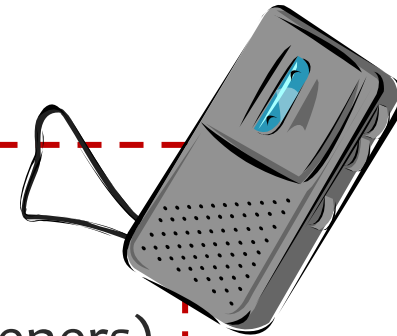
met hulp van 5 studenten:  
Tessa, Maartje, Idrisca,  
Masarina, Samira

# Zorgverleners: focusgroepen

februari – maart 2013

## Topics

- \* reactie van bewoners
- \* reactie van anderen (familie, zorgverleners)
- \* geschiktheid Happy Games
- \* meerwaarde Happy Games op iPad
- \* belemmerende en bevorderende factoren voor toekomstig gebruik



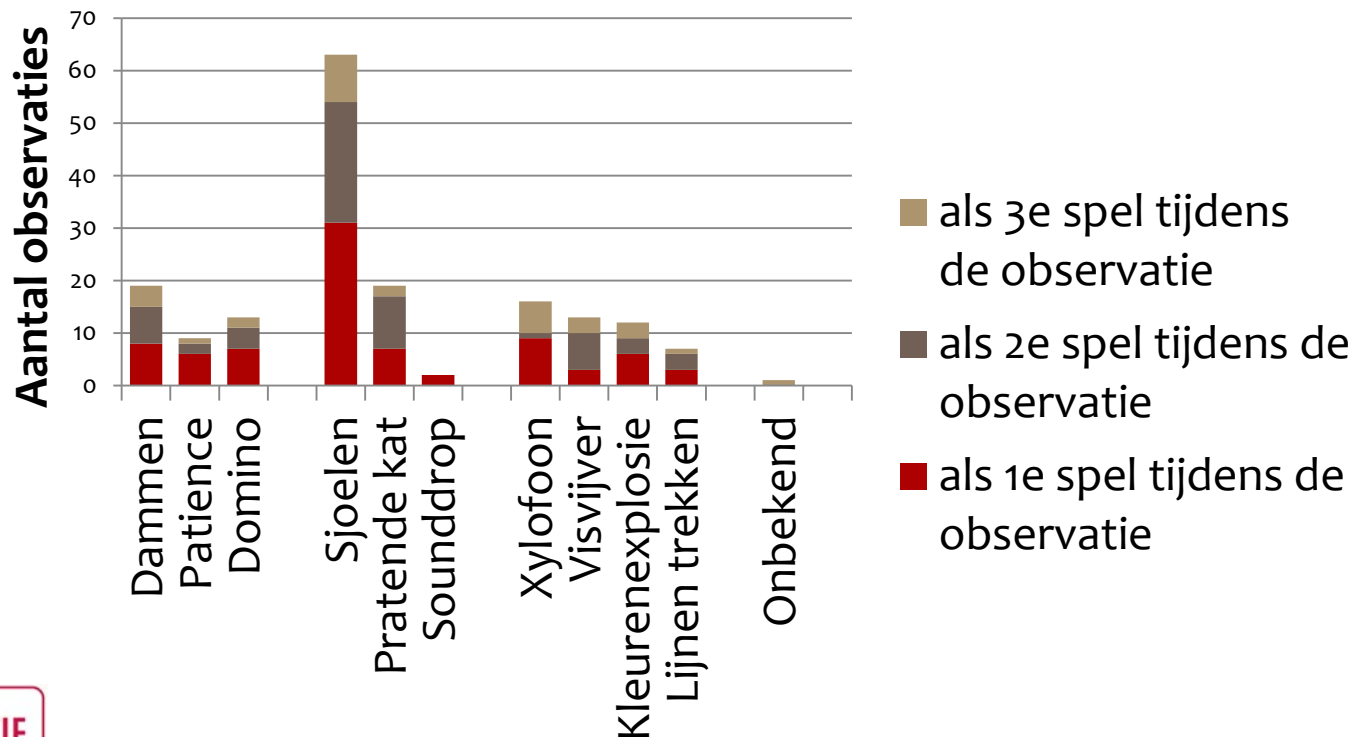
# Resultaten – 90 observaties



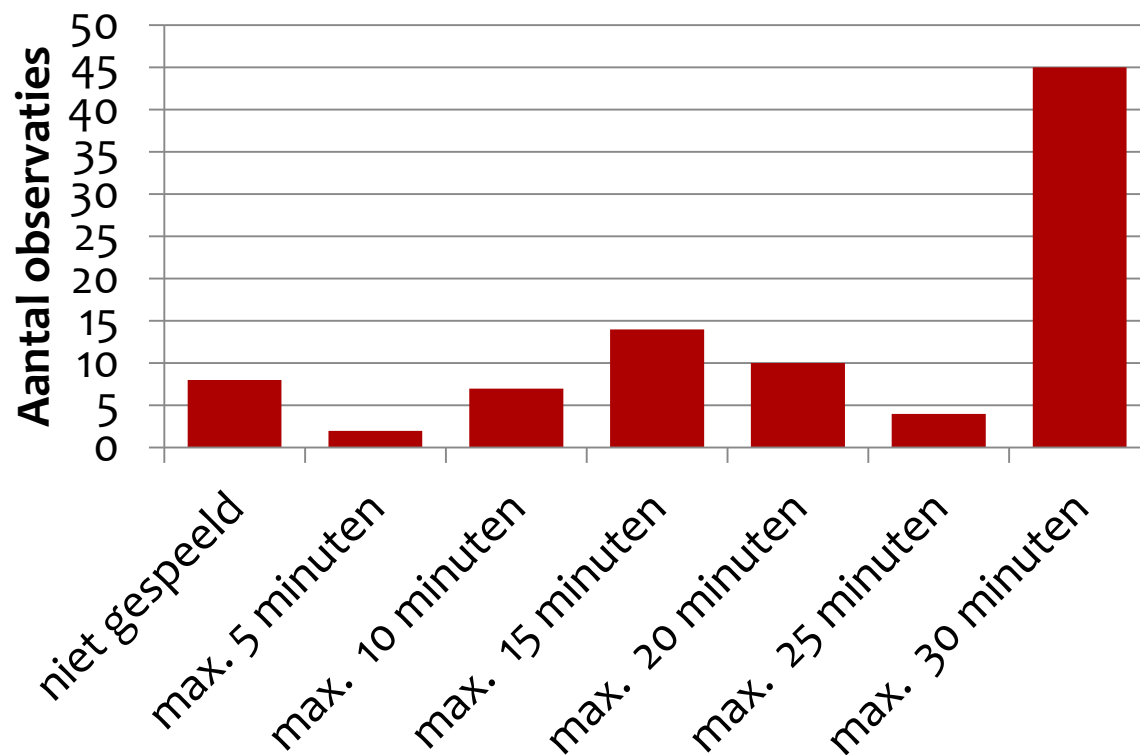


# Aangeboden spellen

Per observatie 1-3 spellen;  
gemiddeld iets meer dan 2 spellen per  
observatie



# Speeltijd



Gemiddelde speeltijd:  
23 minuten

# Stemming tijdens spelen

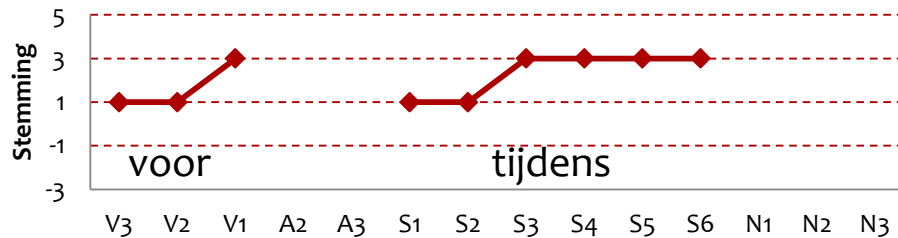
In vergelijking met vóór het spelen *gemiddeld*:

- \* (lichte) daling bij 11 van 82 observaties
- \* onveranderd bij 21 van 82 observaties
- \* (lichte) verbetering bij 48 van 82 observaties

(onbekend voor 2 van 82 observaties)

# Casus 1: leuk en gezellig

Clïent A, observatie 3:  
sjoelen



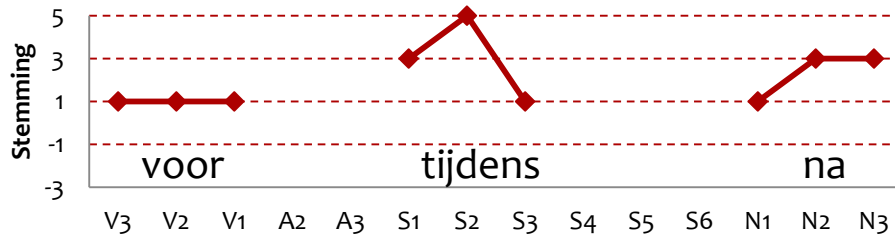
“Dat vind ik hartstikke leuk.  
Denk dat ik zelf ook eentje  
ga kopen. Dan kan ik het  
thuis ook spelen.”

10

- \* ♀
- \* huiskamer  
dagbehandeling
- \* vooraf: koffie  
drinken, tv kijken
- \* plezier in het sjoelen,  
vindt het gezellig
- \* kent het van  
kleinzoon

# Casus 2: lachen om Talking Tom

Cliënt W, observatie 2:  
sounddrop, pratende kat, sjoelen



“Gewoon. [...] Het is voor mij niet nodig, maar als het er zo ligt is het leuk om er even naar te kijken.”

5-6

- \* ♀
- \* kleinschalig wonen
- \* vooraf: puzzelen met verzorgende
- \* Sounddrop lijkt leuk, maar niet voor lang; lachen met Talking Tom; sjoelen lukt niet
- \* gaat na afloop verder met puzzelen; neuriet mee op de muziek

# Casus 3: verwondering

## Clïent Z, observatie 2: visvijver, sjoelen, kleurenexplosie



Over kleurenexplosie:  
“Om schizofreen van te  
worden. [...] Mooi hoor.  
Geraffineerd hoor.”

8,5

- \* ♂
- \* dagbehandeling
- \* vooraf: doet een dutje, drinkt wat
- \* (aparte ruimte) vond de visvijver en het sjoelen niet leuk, maar kleurenexplosie wel!

# Casus 4: zelfwaardering

Clïent B, observatie 2:  
sjoelen



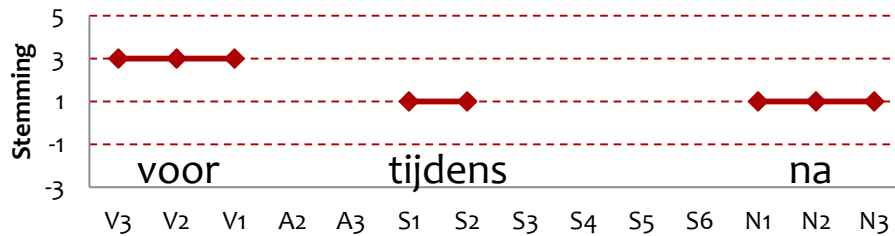
“Ze komen er allemaal voor te staan en ik krijg ze allemaal in het hoogste cijfer. Dan zeggen ze dat ik er goed in ben.”

8

- \* ♀
- \* dagbehandeling
- \* vooraf: krantlezen met z'n allen
- \* (aparte ruimte) ging na korte instructie zelf aan de slag met sjoelen

# Casus 5: verkeerde spel of geen zin

Clïent G, observatie 2:  
dammen



“Ik vind het geen leuk spel.  
[... ] Ik begrijp het niet  
helemaal.”

4

- \* ♀
- \* kleinschalig wonen
- \* vooraf: loopt wat rond en praat met zorgverlener
- \* het dammen kan haar niet erg boeien; stopt na vijf minuten en loopt even later weg



# Wat vinden cliënten leuk?

“Ja mooi, hoe maken ze dit. Heel geraffineerd, heel ingenieus. Leuk, er ontstaat een sterrenhemel zomaar, prachtig spel.”  
[dagbehandeling]

- \* uitdaging / ambitie
- \* zelfwaardering
- \* verwondering
- \* verbondenheid
- \* iets om handen
- \* identiteit

“De manier waarop het gaat. Je moet er natuurlijk wel bij denken. Het is net of dat je het met kaarten doet.” [dagbehandeling]

“We zitten een hele dag te koekeloeren, het is leuk dat je wat hebt om te doen. En het is intelligent. Het is een leuke therapie.”  
[kleinschalig wonen]

# Wat vinden cliënten minder leuk?

*sjoelen*

“Niet leuk, omdat ik geen tegenstander had.”  
[PG-afdeling]

*dammen*

“De inspanning vond ik niet leuk, vroeger kon ik dat wel.”  
[kleinschalig wonen]

- \* niet vertrouwd - bijv. andere spelregels
- \* geen aansluiting
- \* negatief zelfbeeld
- \* (on)werkbaarheid van het spel

*diverse spelen*

‘Nee voor het moment is het leuk, maar het geeft me geen spannend gevoel, het interesseert me niks. Ik lees veel liever een boek.’  
[dagbehandeling]

# Zorgverleners over bewoners

## POSITIEVE REACTIES

- \* plezier
- \* toename zelfvertrouwen
- \* actiever
- \* nieuwsgierigheid, open staan

## NEGATIEVE REACTIES

- \* faalangst, negatief zelfbeeld

“Dat was vooral bij één cliënt die normaal aangeeft die dingen niet te kunnen, en het voor zichzelf nu wel ging zitten doen. En dat vond ik wel verrassend, want het bleek dus dat ‘ie het gewoon heel goed kon.” [dagbehandeling]

“En dan was het zelfs zo dat je hem niet eens meer hoefde te begeleiden want hij pakte zelf die iPad [...]. En dat is leuk. Dan zie je echt iemand van zó achterover zitten ineens zó zitten en, hup, gaan sjoelen op de iPad.” [PG-afdeling]

# Zorgverleners over meerwaarde *happy games* (1)

## POSITIEF

- \* als aanvulling op bestaande activiteiten
- \* als extra uitdaging, of voor cliënten die (bij groepsactiviteiten) onzeker zijn

“[...] De dingen die we aanbieden zijn voor de gemiddelde. [...] En als je dan net iets meer interesse hebt, we hebben nu een hele goede man, dan is dat best een beetje saai. En hij wil ook niet alle antwoorden de hele tijd geven, [...] en dan is het leuk, denk ik, om extra uitgedaagd te worden.  
[dagbehandeling]

# Zorgverleners over meerwaarde *happy games* (2)

## VERBETERPUNTEN

- \* nog relatief veel begeleiding nodig (vaak nog 1-op-1 activiteit)
- \* aansluiting spellen → huidige selectie voor sommige bewoners 'dan weer te kinderachtig, dan weer te moeilijk'
- \* bediening en gebruikersgemak van iPad en/of apps (bijv. uitschakelen van scoresysteem)

“[...] als we ze dan alleen lieten, dan lieten ze het spel, die iPad lieten ze dan ook wel weer snel links liggen. [...] En als wij er naast gingen zitten met “U moet dit doen en u moet zo doen”... ja, ze hadden meer instructies nodig..”  
[kleinschalig wonen]

# Voorlopige conclusie

- \* voorzichtig optimisme over positief effect van *happy games* op de stemming van mensen met dementie
- \* positieve waardering van de *happy games*
  - \* mensen met dementie → leuk, wonderlijk, uitdagend
  - \* zorgverleners → verrassend, extra uitdaging, kans voor faalangstige cliënten
- \* mogelijkheden: **ja!** (nodig o.a. gevarieerder en aangepast spelaanbod; wegnemen 'drempelvrees' bij medewerkers)
- \* beperkingen: o.a. kostbare iPad



# Eerste leerpunten

- \* betere manier vinden om het spel te laten aansluiten bij de interesses en mogelijkheden van de persoon met dementie, bijv. een interresselijst afnemen voordat je een bepaald spel kiest
- \* zorgen dat er geen technische problemen kunnen optreden, zodat mensen met dementie de spellen beter alleen kunnen spelen
- \* ontwikkeling van spellen die speciaal aangepast zijn voor mensen met dementie

# Vragen?





# Hoe nu verder? In Touch

Yvonne Schikhof



# Bestaande apps

- \* kennis delen over toepasbaarheid bestaande apps in de zorg voor mensen met dementie
- \* zoeken naar apps door tweede jaars studenten van gezondheidszorgopleidingen en gezondheidszorgtechnologie
- \* interesses verder in kaart brengen, apps aanbieden op interesse en uitproberen
- \* lijst uitbreiden en instructie voor aanbieders toevoegen

# Bestaande apps

- \* Natuur / buiten
- \* Wat nog meer naast de Pocket Pond HD?



# Tweedejaars studenten

3 groepen op zoek naar bv. huisdieren

- \* Talking Tom2
- \* Talking Pierre



# Nieuwe apps

- \* Afstudeeropdracht/-stage voor Communicatie en Multimedia Design
- \* Wendy de Zeeuw
- \* Hoe kan de kwaliteit van leven van mensen met dementie verbeteren door een digitaal mediaproduct?

# Nieuwe apps

## Wendy de Zeeuw

- \* Literatuuronderzoek

*“ Een spel hoeft ouderen geen ‘onvergetelijke ervaring’ te bieden, maar kan wel het noodzakelijke iets leuker maken.”*

Joris Wiersinga (Bakkes et al. 2011)

- \* Conceptueel model, gebruik makend van het REAFF voor toepassen van technologie voor mensen met dementie (Astell, 2009)  
Responding – Enabling – Augmenting- Failure Free

- \* Beelden voor concept steeds voorleggen (buiten, dieren, kinderen)



# Cover

- \* Arie van der Wijst
- \* Enquête en mogelijke bevestiging voor aan rolstoel en / of bed



# Happy games

- \* Uitwisseling ervaringen via website





# Vragen?



# Presentatie website



- \* [www.moderne-dementiezorg.nl](http://www.moderne-dementiezorg.nl)
  - \* o.a. artikelen, hulpmiddelen, films, (onderzoek)
- \* [www.hadikhetmaargeweten.nl](http://www.hadikhetmaargeweten.nl)
- \* [www.opnieuwgeleerdoudgedaan.nl](http://www.opnieuwgeleerdoudgedaan.nl)
- \* [www.anderszorgen.nl](http://www.anderszorgen.nl)

# Vragen?



Bedankt voor uw komst!

