

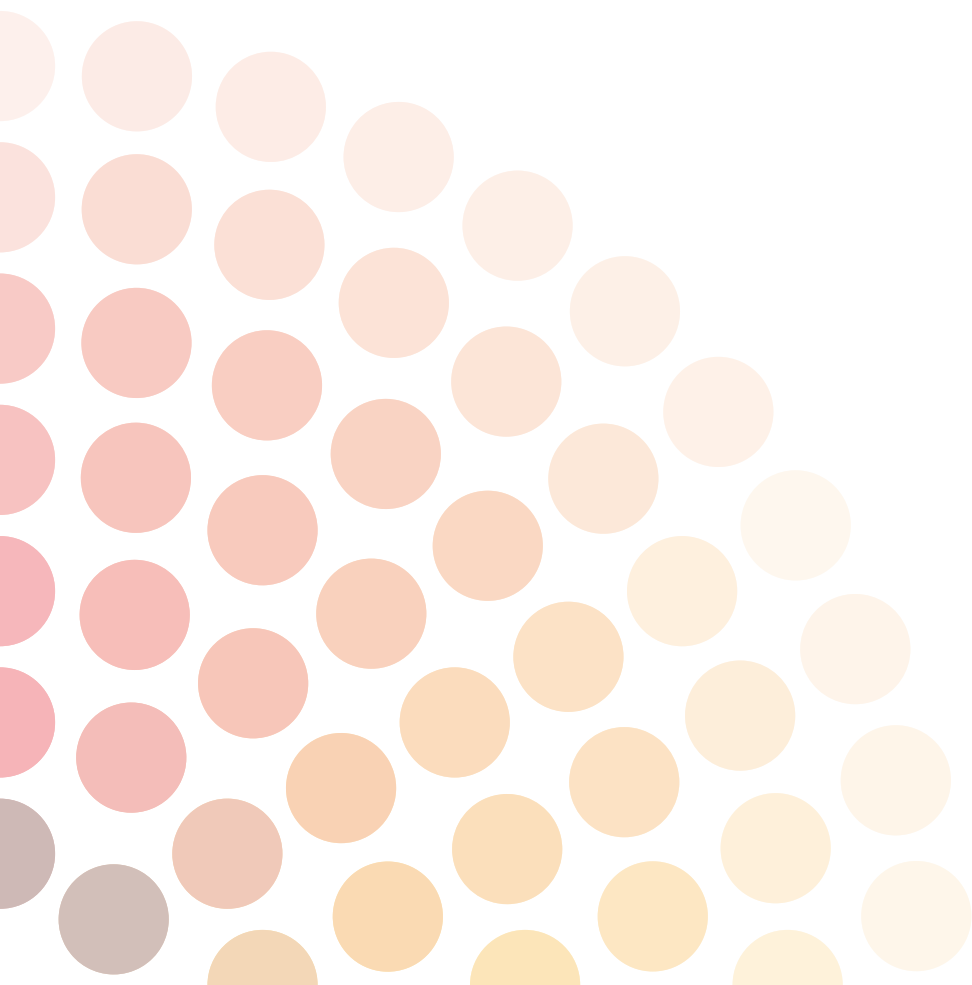
EYE KEY

Toegankelijk Erfgoed



Sleutels voor de toegankelijkheid van erfgoed, monumenten, begraafplaatsen en immaterieel erfgoed voor blinde en slechtziende personen.





Inhoud

Over Symfoon en de reeks Eye Keys	4
Voor wie is deze handleiding bestemd?	5
Wat begrijpen we onder de term 'erfgoed'?	6
1. De 6 B's voor toegankelijk erfgoed	7
1.1. Beleving van verschillende soorten erfgoed	7
1.1.1. Onroerend erfgoed	7
Monumenten	7
Begraafplaatsen	9
Cultuurhistorische landschappen	11
1.1.2. Roerend (cultureel) erfgoed	12
Rondleiding door de collectie	13
Textiel en juwelen	14
Documenten, archiefstukken en foto's	14
1.1.3. Immaterieel (cultureel) erfgoed	15
Vertellen en taalgebruik	15
Muziek en podiumkunsten	16
Sport en spel	17
Eten en drinken	18
Ambacht, vakmanschap en techniek	19
1.2. Begrijpbaarheid, bekendmaking en communicatie	19
1.2.1. Digitale media	19
1.2.2. Drukwerk	20
1.3. Bereikbaarheid van de locatie	20
1.4. Betreedbaarheid van de locatie	21
1.5. Bruikbaarheid	22
1.6. Betaalbaarheid	23
2. Fysieke, technische en technologische hulpmiddelen	24
3. Tips voor een vlotte verwelcoming van blinde en slechtziende personen	26
Ten slotte	27
Bronvermelding	28
Eye Keys	29
Colofon	30

Over Symfoon en de reeks Eye Keys

Symfoon, het Vlaamse blinden- en slechtziendenplatform, bouwt aan inclusie vanuit de kracht van blinde en slechtziende personen. Dat wil zeggen dat wij niet alleen voor hen werken, maar ook mét hen. Dankzij de kennis van onze blinde en slechtziende vrijwilligers, bestuursleden en teamleden, bouwen we expertise op. Samen streven we ernaar dat allerlei soorten vrijetijdsbesteding, van musea tot parken, van sport tot concerten, vrij toegankelijk worden.

Om onze ziende medeburgers bewust te maken van specifieke noden van blinden en slechtzienden, ontwierpen wij een reeks 'Eye Keys'. Dat zijn beknopte, informatieve brochures die per thema enkele drempels aanduiden en mogelijke oplossingen bieden. Zo zijn er Eye Keys over toegankelijke bezienswaardigheden, horeca, evenementen, enzovoort. Met deze Eye Keys hopen we samen drempels weg te werken en een zo inclusief mogelijke maatschappij te creëren.

In deze Eye Key spitsen we ons toe op toegankelijk erfgoed voor blinde en slechtziende personen.



Vlaanderen
verbeelding werkt

Voor wie is deze handleiding bestemd?

Deze praktische gids biedt een leidraad om erfgoed toegankelijk(er) te maken voor blinde en slechtziende bezoekers. Algemeen is deze handleiding dus bestemd voor iedereen die werkt met erfgoed, specifiek kan het gaan om:

- Beheerders van erfgoedsites (bv. begraafplaatsen, historische dorpskernen, ...)
- Beheerders van culturele trekpleisters
- Erfgoedbewaarders in musea, bibliotheken en archieven
- Erfgoedverenigingen en heemkundige kringen
- Beleidsmakers met bevoegdheden over erfgoed
- Organisatoren van optochten
- Gidsen
- Enzovoort.

“Toegankelijkheid is er
voor iedereen.”

Toegankelijkheid is veel meer dan enkel het wegwerken van fysieke obstakels. Deze gids is geen gedetailleerde oplijsting van alles wat er moet gebeuren rond toegankelijkheid van erfgoed. Wel laten we je kennismaken met een reeks **basiselementen** die een **goede start** zijn om erfgoed toegankelijk te maken voor blinde en slechtziende personen.

Wat je op voorhand weet en incalculeert, zal achteraf tijd en moeite besparen. Bovendien hoeft het helemaal niet veel te kosten om waardevolle aanpassingen door te voeren.

Deze gids helpt je:

- **Na te denken** over hoe je erfgoed toegankelijk kan maken voor blinde en slechtziende personen.
- **Elementen te herkennen** die het voor blinde en slechtziende personen moeilijk of zelfs onmogelijk maken om deel te nemen aan erfgoed.
- **Advies of informatie te vinden** die je nodig hebt bij het toegankelijk maken van een bepaalde activiteit.
- **Kennis te maken** met technologische hulpmiddelen, zoals NFC.

Wat begrijpen we onder de term 'erfgoed'?

Erfgoed is een breed begrip en is van toepassing op allerlei sectoren. Het is een paraplueterm waaronder een **brede waaier** aan voorbeelden past: van garnalvissen tot Sinterklaas, van het Ros Beiaard tot de Heilig Bloedprocessie, van kastelen tot bepaalde kasseiwegen.

De gemene deler? Erfgoed gaat over alles wat een gemeenschap **uit het verleden** erft. Alles wat bruggen bouwt tussen **vorige en toekomstige generaties**. Met erfgoed willen we ons collectief en gedeeld verleden koesteren, en eeuwenoude tradities behouden en verderzetten. Dankzij het doorgeven, onderhouden en bewaren van ons gedeeld verleden houden we de erfenis voor iedereen levend.

In de erfgoedsector is er een onderscheid tussen **onroerend** en **cultureel erfgoed**. Onroerend erfgoed gaat over onverplaatsbare elementen, zoals monumenten of landschappen. Anderzijds is de term 'cultureel erfgoed' een koepel voor **roerend** en **immaterieel** erfgoed. Roerend erfgoed is verplaatsbaar, zoals schilderijen, meubelstukken, enzovoort. Immaterieel erfgoed is niet tastbaar, zoals tradities, optochten en ambachten. In deze Eye Key houden we die onderverdeling aan.

Het bewaren van wat vroeger was en de nood aan vernieuwing creëert een spanningsveld tussen erfgoed en toegankelijkheid. Het is belangrijk dat we onze collectieve herinneringen en onze geschiedenis bewaren, en dat we tegelijkertijd willen streven naar vernieuwing en toegankelijkheid. In deze Eye Key willen we meegeven dat je erfgoed kan bewaren en toch kan zorgen dat het toegankelijk wordt voor blinde en slechtziende bezoekers.



1. De 6 B's voor toegankelijk erfgoed

Deze Eye Key focust op erfgoed, en daarom is 'Beleving' de eerste B die we in dit hoofdstuk behandelen. Maar **de andere B's**, zoals bereikbaarheid en bruikbaarheid, zijn **even onmisbaar**. Een blind persoon kan geen mooie begraafplaats gaan bezoeken als die niet bereikbaar is met het openbaar vervoer. Een slechtziende persoon kan de uitleg over het monument niet lezen, als de letters te klein gedrukt zijn. Al die drempels lijken, net als mobiliteit, op het eerste gezicht niets te maken hebben met vrije tijd, maar staan een inclusieve beleving wel in de weg.

Volgens de principes van Universal Design is dus niet alleen de beleving toegankelijk, maar zeker ook het hele praktische pad ernaartoe.

1.1. Beleving van verschillende soorten erfgoed

De onderverdeling in verschillende soorten erfgoed nemen we over van het Vlaams Departement voor Jeugd, Cultuur en Media. Aan de ene kant hebben we **onroerend erfgoed**, in de volksmond ook wel 'materieel erfgoed' genoemd. Aan de andere kant hebben we cultureel erfgoed, dat bestaat uit **roerend erfgoed** (losse stukken, zoals schilderijen) en **immaterieel erfgoed** (niet tastbare tradities, zoals carnaval).

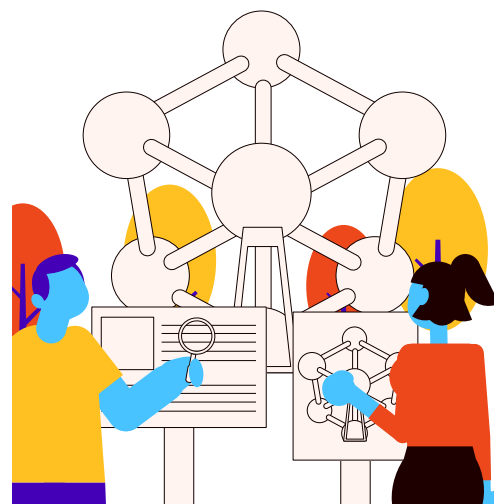
Per subcategorie gaan we in op enkele mogelijkheden, veelal met de andere zintuigen, om dat specifieke type erfgoed toegankelijk(er) te maken voor blinden en slechtzienden.

1.1.1. Onroerend erfgoed

Onder onroerend erfgoed verstaan we onverplaatsbare elementen zoals monumenten, landschappen en archeologische sites.

Monumenten

Vlaanderen is rijk aan monumenten. Denk maar aan kastelen, kapellen, molens, sluizen kasseiwegen, enzovoort. Het historische karakter van het monument behouden en ondertussen aandacht besteden aan de toegankelijkheid voor blinde en slechtziende personen kan een uitdaging zijn, maar is niet onoverkomelijk.



Monumenten dragen **verhalen** mee, verhalen die ook blinde en slechtziende bezoekers interessant kunnen vinden. **Achtergrondinformatie** toegankelijk maken kan op verschillende manieren:

- Gebruik voor **informatieborden** een groot, schreefloos lettertype met voldoende contrasten zodat de informatie goed leesbaar is voor slechtziende personen.
- Zet de informatieborden op een goed zichtbare plaats.
- Je kan ook werken met een voelbare QR-code of NFC-tag die doorlinken naar een leesbare digitale versie.
- Je kan **luisterzuilen** plaatsen om de verhalen nog levendiger te maken.
- Meer communicatietips vind je onder punt 1.2, [Begrijpbaarheid, bekendmaking en communicatie](#).

Geuren kunnen ook de storytelling van een monument ondersteunen. Enkele voorbeelden van geuren die allerlei associaties oproepen:

- Wierrook in een kerk
- Parfum in een salon van een kasteel
- Verse kruiden in de keuken van een abdij

BEST PRACTICE

In het **kasteel van Beauvoorde** worden geuren ingezet om de beleving van elke aparte ruimte kracht bij te zetten. Ook kan je Beauvoordse pannenkoeken kopen én het recept ontdekken.

Voelen en aanraken kunnen ook een centrale plaats krijgen in de beleving van een monument:

- Met een voelbare **plattegrond** of **maquette** vinden ook blinden en slechtzienden de weg én vormen ze zich een beeld van hoe het monument eruitziet. Let wel: gebruik niet al te veel details (bomen rond het gebouw, meubelstukken), want die zorgen ervoor dat blinden en slechtzienden het overzicht kwijtraken.

BEST PRACTICE

Aan de **Menenpoort (leper)** staat een grote voelmaquette met info-bordjes in braille.

- Zijn er **elementen** in het monument interessant om **aan te raken**? Moedig bezoekers dan ook aan om dit te doen, en communiceer transparant over welke delen aangeraakt mogen worden. Misschien hangt er een **wapenschild** boven de open haard, of heeft het **behang** een tastbaar patroon? Of kan de bezoeker eens voelen aan het **molenrad**?
- Is het monument zelf te fragiel om aan te raken, kan je ook steeds werken met **replica's** en **voelplaten**. Als er een beschermd Mariabeeld staat in een kapelletje aan de kant van de weg, kan je bijvoorbeeld een kleinere, minder kostbare kopie van het beeld toevoegen. Of hangt er in een beschermd stalgebouw een mooi hoefijzer, net buiten bereik? Hang gerust een kopie op, waar mensen wel bij kunnen.



Begraafplaatsen

Begraafplaatsen worden in de erfgoedsector beschouwd als **monumenten**, maar omdat er in Vlaanderen, en voornamelijk in de **Westhoek**, zo veel begraafplaatsen zijn, krijgen ze hier een aparte categorie. Begraafplaatsen worden om verschillende redenen bezocht. Soms gaan mensen de graven van hun geliefden bezoeken, andere keren willen ze geschiedenis of schoonheid meepikken, zoals op het barokke Campo Santo in Gent.

Wat we hierboven beschreven, kan ook van toepassing zijn tijdens een bezoek aan een begraafplaats. Zo kan je de **informatie** in een aangepaste vorm aanbieden. Vermeld zeker in je communicatie welke elementen op het kerkhof de moeite waard zijn vanuit een erfgoedperspectief, en wat eventueel mag aangeraakt worden. Zo kunnen blinde en slechtziende bezoekers de geschiedenis van het kerkhof ontdekken met hun handen.

Of wat dacht je van een **audiodescriptie** van een begraafplaats, die je online beschikbaar maakt via een QR-code of NFC-chip aan de ingang? **Een stem vertelt:**

“Welkom op deze oorlogsbegraafplaats voor slachtoffers uit de Eerste Wereldoorlog. Een witte poort vormt de ingang van deze begraafplaats. Als je daaronder loopt, kom je op een kasseiweggetje, de hoofdas van de site. Het weggetje is omzoomd door wilgen en linden, en tussen de graven zijn klapprozen gezaaid. Het eerste graf aan je linkerkant is dat van Emiel Vandeveld, die in 1916...”

BEST PRACTICE

Het bekende **Tyne Cot-kerkhof (Passendale)** kan je beleven met een voelplaat en een geluidsmontage.

Vergeet ook de begraafplaatsen niet te **onderhouden**! Losliggende stenen, overhangende takken, omhooggekomen boomwortels, ... Het is natuurlijk niet de bedoeling dat blinden en slechtzienden kwetsuren overhouden aan hun bezoekje aan het kerkhof.

Stads- of dorpsgezichten

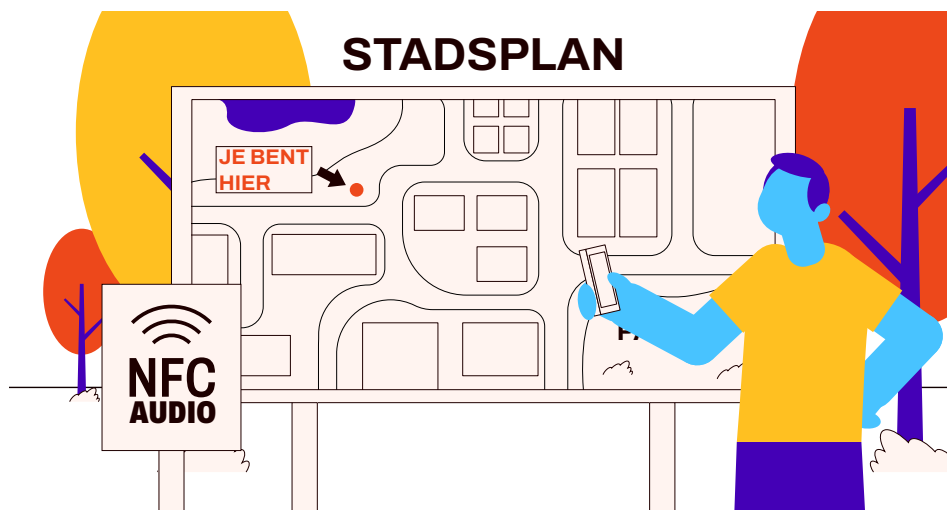
In heel wat steden en gemeentes is de dorps- of stadskern erfgoed. Denk maar aan de historische steden zoals Brugge of Gent. In deze dorps- en stadskernen kan je genieten van **erfgoedwandelingen** die je zowel individueel als in groep kan ondernemen.

Zo staan er verschillende wandelingen in de ErfgoedApp, maar soms wordt er ook gewerkt met een **audiogids**. Met een audiogids kan een bezoeker bij relevante historische plaatsen naar een verhaal luisteren. Ook die audiogids kan je makkelijk toegankelijk maken:

- Vermijd touchscreen en ga voor voelbare knoppen.
- Maak de cijfernotering groot genoeg.
- Plaats de cijfers in braille.
- Een audiogids die trilt als hij in de buurt van een gelinkte locatie komt, is een pluspunt.

Slechtziende personen maken soms nog gebruik van een **stadsplannetje** om autonoom de wandeling te doen. Zorg ervoor dat het plannetje duidelijk leesbaar is met goed zichtbare pijltjes en lijnen, maar ook goed leesbare tekst.

Als bestuur van een stad of dorp die veel erfgoedbezoekers trekt, kan je extra aandacht besteden aan het **verwijderen van obstakels in de historische kern**. Voorzie bijvoorbeeld genoeg fietsenstallingen, zodat er geen fietsen rondslingeren op het trottoir. Of baken een zone af waar huursteps gedropt mogen worden. Op die manier houden blinden en slechtzienden geen blauwe plekken over aan het bezoek aan jouw stad of dorp!



BEST PRACTICE

De **luisterwandeling 'Als muren konden praten'** leidt je door **Bourgondisch Mechelen**. Normaal gezien spelen de audio's af via een luisterhoorn, maar er zijn ook audiogidsen met voelbare knoppen en een brochure met voelbare afbeeldingen. Bovendien zijn de drempels en hindernissen op de route in kaart gebracht.

Cultuurhistorische landschappen

Een cultuurhistorisch landschap is een landschap met weinig bebouwing, dat tot stand is gekomen door een dynamische wisselwerking tussen mens en natuur. Enkele voorbeelden:

- De Kalmthoutse Heide
- Het Meerdaalwoud
- Het Zwin
- Provinciaal domein Bokrijk

Wandelen en **fietsen** door de natuur is een ideale manier om landschappen te beleven. Blinden en slechtzienden fietsen op toegankelijke fietsen, zoals een **tandemfiets** of een **duofiets**. Op een tandemfiets zitten mensen achter elkaar, terwijl ze op een duofiets naast elkaar zitten. Je kan altijd overwegen om zelf toegankelijke fietsen op te nemen in je aanbod, zodat bezoekers die kunnen huren aan het onthaal. Op de website www.gfietst.be vind je een overzicht van alle locaties met toegankelijke fietsen. Is er eentje in jouw buurt?

Een landschap komt nog extra tot zijn recht als alle zintuigen betrokken worden. Plant bijvoorbeeld kruiden en bloemen heel dicht bij het wandelpad zodat blinde en slechtziende personen kunnen **ruiken**. Slechtziende personen kunnen dan ook de mooie **kleuren** zien van de bloemen en planten. Integreer **geluiden** die bij het landschap horen, zoals vogels, de wind die waait, of de regen die valt op het bladerdek.

Wil je nog meer tips over wandelen in een landschap, verwijzen we je graag door naar de [Eye Key Toegankelijke Natuurbeleving](#).

BEST PRACTICE

De **PodWalks** van **VRT en Toerisme Vlaanderen** leiden je langs **abdijen, kastelen en molens**. Op basis van je gps-locatie starten de audiofragmenten op het juiste moment. Verteller Arnout Hauben wijst je de weg en vertelt ondertussen boeiende verhalen over de plaatsen waar je langs wandelt.

Archeologische sites

Sommige sites in Vlaanderen bewaren geschiedenis van heel lang geleden. Enkele voorbeelden daarvan zijn:

- Prinsenhof Gent
- Keltische Velden in Moorsberg
- Grafheuvelcomplex in Postel
- Burchtzone in Antwerpen



Met alle tips die we hierboven vermeldden, kan je ook een archeologische site toegankelijker maken voor blinden en slechtzienden.

Soms worden op die sites artefacten opgegraven, zoals munten, potscherven of gereedschap. Die artefacten worden vaak tentoongesteld in een museum, of op de site zelf. Dat brengt ons bij het volgende type erfgoed, namelijk 'Roerend cultureel erfgoed'.

1.1.2. Roerend (cultureel) erfgoed

Roerend erfgoed bestaat uit **makkelijk te verplaatsen voorwerpen**, zoals:

- Schilderijen
- Wandtapijten
- Meubelstukken
- Juwelen
- Werktuigen
- Voertuigen
- Documenten
- Archiefstukken
- Foto's

Samen met immaterieel erfgoed vormt het de koepel 'cultureel erfgoed'.

Hieronder gaan we kort in op toegankelijke rondleidingen en enkele soorten roerend erfgoed, maar je kan altijd een kijkje nemen in onze [Eye Key over Toeristische Bezienswaardigheden](#). Daarin geven we meer uitleg over hoe je een collectie op een toegankelijke manier kan ontsluiten aan je bezoekers.

Rondleiding door de collectie

Mensen staan gemiddeld maar enkele seconden stil voor een schilderij of een kunstwerk. Door een rondleiding kan je langer stilstaan bij bepaalde stukken die je graag wil uitlichten aan het publiek. Met deze tips maak je jouw rondleiding toegankelijk voor blinden en slechtzienden:

- Geef een **verbale beschrijving** van een stuk uit de collectie. Stel, je staat voor een schilderij. Beschrijf niet alleen de inhoud van het schilderij, maar ook het formaat, de stijl, de structuur en de kleuren. Gaat het om een groot schilderij? Wandel er samen eens langs, zodat mensen zich een idee kunnen vormen van hoe groot het is.
- Slechtziende personen willen het schilderij **van dichtbij bekijken**. Geef ze daar de ruimte voor om dit te doen tijdens je rondleiding.
- Betrek opnieuw de **andere zintuigen**: geef je uitleg over een ridderharnas in een kasteel, dan is het een plus als de bezoekers even kunnen voelen, of luisteren naar het gepiep van het vizier dat open en toe gaat.
- Voor blinde personen kan een **voelplaat** een goede oplossing bieden. Let er wel op dat je niet al te veel details op je voelplaat zet.
- Maak afspraken wanneer er **vragen** kunnen gesteld worden tijdens de rondleiding.

Wil je nog meer tips over communicatie, verwijzen we je door naar de [Eye Key Toegankelijke Communicatie](#).

BEST PRACTICE

In het **Koninklijk Museum van Schone Kunsten (Antwerpen)** werkt kunstliefhebber Bart Van Peer. Hij is blind, en positioneert zich telkens voor een ander kunstwerk. Hij nodigt bezoekers uit om naast hem te komen zitten, en vraagt hen om het schilderij voor hem te beschrijven, onder het motto 'anders kijken en meer zien'.

Textiel en juwelen

Textiel en juwelen maken ook deel uit van roerend erfgoed. Textiel is niet enkel de **kledij** of de **schoenen** die mensen dragen, het omvat ook heel wat **gebruiksvoorwerpen** zoals vlaggen of handtassen. Juwelen heb je in allerlei formaten en vormen zoals oorbellen, armbanden en kettingen.

Textiel en juwelen zijn twee dankbare elementen voor blinde en slechtziende bezoekers. Heb je in je museum een collectie waar textiel of juwelen een belangrijke rol spelen? Pas dan het principe toe van **aanraken mag**. Zo weet men wat de vorm is van een mooie parelketting of welke zachte stof er wordt gebruikt voor de bekleding op een meubelstuk. Is het materiaal toch iets te fragiel, voorzie dan een **staaltje** van diezelfde stof of een **replica** van de parelketting.

Als je kwetsbare juwelen of textiel **achter glas of een touw** tentoonstelt, hou er dan rekening mee dat slechtziende personen hun restzicht nog gebruiken om alles te bekijken. Hang de stukken **niet te ver of te hoog**, zodat de slechtziende persoon die van dichtbij kan bekijken. Voorzie goede **neutrale verlichting** zodat de juwelen die achter glas liggen goed zichtbaar zijn.

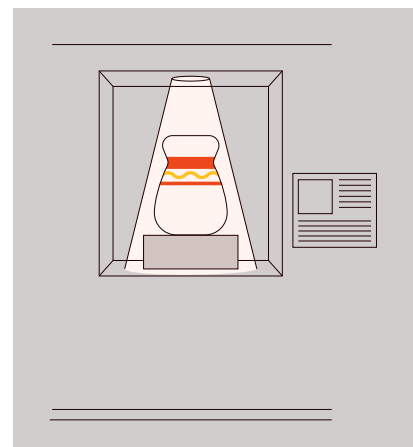
BEST PRACTICE

DIVA (Museum voor juwelen, zilver en diamant, Antwerpen) organiseert zintuigelijke rondleidingen. De gids beschrijft de stukken en bezoekers krijgen de kans om materialen aan te raken.

Documenten, archiefstukken en foto's

In veel musea maken oude documenten, brieven of foto's deel uit van de collectie. Zij geven een schat aan **informatie** van wat er in het verleden is gebeurd, zowel in beeld- als in tekstvorm. Ook blinde en slechtziende personen weten graag wat er te zien valt op deze **foto's** of wat er geschreven staat in een belangrijke **brief**. Voorzie een **leesbare of gesproken vorm** van de documenten. Verwerk deze verhalen in de **audiogids**.

Sommige documenten of foto's zijn al heel oud. Daarom zijn ze erg kwetsbaar en verdwijnen deze documenten **achter een vitrine**. Logisch natuurlijk, maar ook dan kan je kleine aanpassingen voorzien om deze stukken toegankelijker te maken. Voorzie een **vergrootglas** als het document veel details of kleine lettertjes bevat. Dit is niet enkel een hulpmiddel voor slechtziende personen, maar ook voor ziende personen kan dit een goede oplossing zijn om het document in detail te kunnen bekijken. Zorg voor een goede **neutrale verlichting** in de vitrines.



Zorg naast de gewone foto ook voor een **digitale versie**. Als je een digitale versie beschikbaar stelt met een zoomfunctie, kunnen slechtziende personen die dat wensen **inzoomen** op een stukje of de volledige foto. Zo kunnen ze meer details van de foto bekijken.

1.1.3. Immaterieel (cultureel) erfgoed

Immaterieel erfgoed zijn niet tastbare gewoontes of gebruiken zoals feesten, verhalen, liederen, rituelen, ambachten, tradities... Samen met roerend erfgoed vormt het de koepel 'cultureel erfgoed'.



Met immaterieel erfgoed toon je wie je bent, en waar je voor staat. Je kan je ermee uitdrukken en verrijken en het heeft een verbindende werking binnen een gemeenschap, en tussen gemeenschappen. Binnen immaterieel erfgoed zijn er nog verschillende onderverdelingen.

Vertellen en taalgebruik

Verhalen en taal zijn het weefsel van een gemeenschap. Voorbeelden van immaterieel erfgoed in deze categorie zijn een **getijdegebied** in een abdij, of bepaalde **dialecten**.

Gesproken taal is meestal goed toegankelijk voor blinden en slechtzienden.

Geschreven taal kan toegankelijk gemaakt worden met spraaksoftware, voorleestoestellen of AI-gestuurde apps. Of ben je bezig met je klas om **nieuwjaarsbrieven** te schrijven voor de grootouders? Zorg dan dat ook blinde of slechtziende kinderen hun brief kunnen (voor)lezen.

Taal is bovendien dé manier om visuele informatie toegankelijk te maken. Visuele elementen (zoals theater, gebeurtenissen, architectuur, etc.) beschrijven met taal heet **audiodescriptie** en wordt gedaan door **audiobeschrijvers**. Geen budget voor een professionele audiobeschrijver? Zelf omschrijven wat je ziet, doet ook al wonderen.

Wist je trouwens dat **braille**, dankzij de inspanningen van de Brailleliga, sinds 2025 **erkend** is als immaterieel erfgoed?

BEST PRACTICE

De **Virga Jesse-omweggang** in **Hasselt** werd in 2024 live verteld door een audiobeschrijver, wat een ontmoeting opleverde tussen immaterieel erfgoed, taal en toegankelijkheid.



Muziek en podiumkunsten

Organiseer je een **zangavond**, bied dan de **liedjesteksten** aan in **grote letters** met goeie **contrasten**, en idealiter ook in **braille** en **digitaal**. Dezelfde tips kunnen helpen als je blinde en slechtziende muzikanten wil betrekken bij een **fanfare**, **theaterstuk** of workshop **traditionele instrumenten**, zoals draailier of doedelzak.

Veel **dansen** zijn erkend als immaterieel erfgoed. Denk maar aan bijvoorbeeld de Vlaamse **volksdansen**, Argentijnse tango, burlesk of rolstoeldansen. Organiseer je een dansfeest of -les, dan kan je die toegankelijk maken voor blinden en slechtzienden door iets anders te communiceren. Als je een beweging toont en zegt: “De volgende danspas is zo”, zullen blinde en slechtziende dansers niet kunnen volgen. **Gebruik dus je woorden!**

Bijvoorbeeld: “Zet je voeten iets uit elkaar, op heupbreedte, en leg je linkerhand op de rechterschouder van je danspartner. De danspartner legt zijn rechterhand op je onderrug.”

Als de dansers het oké vinden om aangeraakt te worden, kan je eventueel hun **bewegingen bijsturen**.

Feesten, rituelen en sociale gebruiken

Het Ros Beiaard in Dendermonde, de Heilig Bloedprocessie in Brugge, het Carnaval van Aalst, ... Vlaanderen houdt ervan **folklore** en **legendes** tot leven te wekken in feesten en optochten. Met enkele kleine aanpassing kan jouw optocht toegankelijk worden voor blinde en slechtziende bezoekers.



BEST PRACTICE

Het grootste levende standbeelden-festival van Europa, **Beeldig Lommel**, organiseert elk jaar audiodescriptie door een 'beelden-fluisteraar', en biedt de mogelijkheid om vooraf te voelen aan enkele outfits, stoffen, attributen, stelten, enzovoort.

Audiodescriptie is een veel gebruikte toegankelijkheidsoplossing. Een stem vertelt wat je kan zien tijdens de optocht. Welke groepen komen er voorbij, welk tafereel wordt er uitgebeeld, welke kledij wordt er gedragen? Je kan audiodescriptie live laten geven, of ervoor kiezen om deze te laten afspelen via geluidsbakens die de blinde of slechtziende bezoeker via de smartphone activeert. Bij live audiodescriptie zitten de blinde en slechtziende toeschouwers samen op een vaste plaats, terwijl geluidsbakens meer bewegingsvrijheid toelaten.

Voorzie goede **plaatsen** bij de optocht, en bied mensen de keuze. Sommige slechtziende deelnemers willen graag op de eerste rij zitten, terwijl anderen liever achteraan zitten, zeker als er veel rumoer is en er grote dieren meelopen in de stoet. Of wat dacht je van een **voelmoment** voor het event begint? Zo kunnen blinden en slechtzienden de kostuums en de attributen bevoelen, en misschien zelfs kennismaken met de organisatoren of acteurs. Wil je nog meer tips over het toegankelijk maken van je optocht of stoet? Dan verwijzen we je graag door naar de [Eye Key Evenementen](#).

Sport en spel

Ook bepaalde sporten en spelen zijn geregistreerd als immaterieel erfgoed. Enkele voorbeelden zijn duivensport, kaarten en kruisboogschieten.

Hieronder vind je enkele voorbeelden van hoe je sport en spel toegankelijk kan maken voor blinden en slechtzienden:

- Gebruik aangepaste **kaarten** voor kaartspelen. Er bestaan speelkaarten met grote cijfers, contrasten en braille.
- Op gebied van **spelletjes** is er een groot aangepast aanbod. Een greep uit dat aanbod: Dominostenen met tastbare punten, schaak- en damborden met verhoogde speelvelden, Rummikub, Scrabble, enzovoort. Dobbelsstenen gooien in een bak of doos is ook een goeie tip, net als digitale dobbelsteenwerpers.
- **Volksspelen** zoals **sjoelbakken** kan je ook makkelijk aanpassen. Wat dacht je van een geluidssignaal als een schijf een bepaalde puntenzone binnen zoekt? Of de schijven in een bak leggen zodat ze niet op de grond vallen? Of misschien wil de speler wel verbale instructies: "Probeer naar links te mikken, er liggen te veel schijven aan de rechterkant."

- Wist je trouwens dat er veel aangepaste sporten en spelen bestaan die speciaal ontwikkeld zijn voor blinden en slechtzienden? Voorbeelden hiervan zijn torbal en showdown.

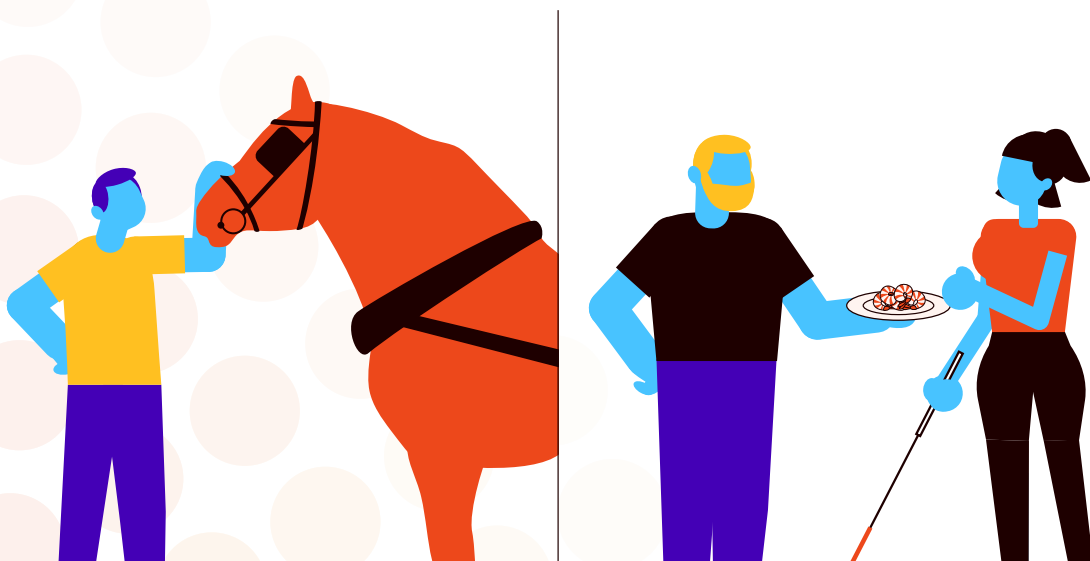
Eten en drinken

Chocolade, bier, wafels: België staat internationaal bekend om zijn eten en drinken. In erfgoedtermen is culinair erfgoed niet enkel het **product** op zich, maar ook de **sociale gebruiken** die eraan verbonden zijn. Ons bier is erfgoed, maar dat elk biermerk een eigen type glas heeft, is dat ook. Klaaskoeken zijn erfgoed, maar dan wel verbonden aan Sinterklaas in West-Vlaanderen.

Blinden en slechtzienden genieten mee van deze culinaire beleving. Vertel niet alleen over het **garnaalvissen** in de Noordzee, maar laat een visserspak voelen, een paard strelen, een gepelde garnaal proeven. Geef je een **koffieworkshop**? Laat dan de bonen ruiken, proeven en voelen. De **andere zintuigen** aanspreken maakt een culinair infomoment zo veel rijker. Of misschien baat je wel een frituur uit en draag je zo bij aan de Belgische **frietkotcultuur**! Je frituur toegankelijk maken kan bijvoorbeeld met leesbare menukaarten en betaalbakjes met voelbare knoppen.

BEST PRACTICE

In het **Jenevermuseum** in **Hasselt** kan je een druppel proeven in hun proeflokaal, en prikkel je de reukzin met geurinstallaties.



Ambacht, vakmanschap en techniek

Kantklossen, borduren, brood bakken, manden vlechten: de lijst van Vlaamse ambachten is eindeloos. Blinden en slechtzienden betrekken in dit vakmanschap kan op verschillende manieren. Zo kan je ervoor zorgen dat materiaal en gereedschap in een atelier of werkruimte **altijd op dezelfde plek** worden teruggelegd. Je kan **gereedschap** ook steeds **markeren** met braillelabels of etiketten die gelinkt zijn aan een voorleespen. Bovendien is **contrast** essentieel: bij een cursus lepelsnijden ligt het hout beter niet op een houten tafel, maar op een wit tafelkleed. Zo is er een duidelijk onderscheid tussen werkblad en materiaal.

1.2. Begrijpbaarheid, bekendmaking en communicatie

Alle relevante informatie, zoals bewegwijzering, pictogrammen, menukaarten en infobrochures, moet voor iedereen leesbaar en begrijpelijk zijn.

1.2.1. Digitale media

In deze Eye Key geven we kort de basistips mee voor toegankelijke communicatie. Voor een uitgebreidere handleiding verwijzen we graag naar onze [Eye Key Communicatie](#).

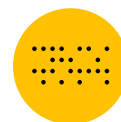
Blinde en slechtziende personen halen de meeste informatie uit het **gesproken woord**, terwijl ze het geschreven woord kunnen beluisteren via hun **spraak-software**. Veel slechtzienden gebruiken hun **restzicht** om websites te lezen.

Op jouw website kan je bovendien enkele *quick wins* realiseren. Zorg ervoor dat de openingsuren van bijvoorbeeld de begraafplaats op een duidelijk zichtbare plaats worden vermeld. Idealiter **bundel** je alle **toegankelijkheidsinformatie** op één pagina. Zo kan iedereen snel alle relevante info terugvinden. Heb je bijvoorbeeld een voelplaat ter beschikking, of een aangepaste rondleiding die je wil aanbieden, vermeld dat dan zeker op deze pagina. Voor wie niet digitaal onderlegd is, kan het ook een meerwaarde zijn om een **telefoonnummer** te vermelden op een duidelijke, voorspelbare plek.

Stuur jij soms een **nieuwsbrief** uit? Ook die kan je toegankelijker maken door alt teksten toe te voegen aan de foto's of je leuke promofilmmpjes kort in woorden te beschrijven. Dat geldt trouwens ook voor de foto's en filmmpjes op je website en sociale media. Zo missen blinde en slechtziende geïnteresseerden niks van de visuele info.

1.2.2. Drukwerk

Maak je reclame met **drukwerk**, bijvoorbeeld met posters of flyers, verlies dan niet uit het oog dat slechtziende personen die enkel kunnen lezen als aan enkele **basisvoorwaarden** is voldaan. Dat gaat dan onder andere om een groot en schreefloos **lettertype**, voldoende **contrast** tussen tekst en achtergrond en **mat papier** zonder weerskaatsing.



Een andere optie om jouw drukwerk toegankelijker te maken, is het te voorzien van een QR-code of NFC-tag die doorlinkt naar de **digitale versie**. Zo kunnen blinde en slechtziende personen de inhoud beluisteren met hun spraaksoftware.

De meeste **tijdschriften** die specifiek voor blinde en slechtziende lezers zijn, verschijnen maar om de twee of drie maanden. Het is dus belangrijk om de informatie ruim vooraf door te geven.

1.3. Bereikbaarheid van de locatie

Elke voorziening (vooral toegankelijkheid van openbare ruimte en openbaar vervoer) moet veilig en comfortabel bereikbaar zijn voor iedereen.

Blinde en slechtziende personen zijn voor hun verplaatsingen vaak afhankelijk van het **openbaar vervoer**. Verleen geactualiseerde en toegankelijke **informatie over de trein-, tram- en buslijnen**, de aankomst- en vertrektijden, de dichtstbijzijnde halte, enzovoort.



Bij gebrek aan openbaar vervoer is het nuttig om eventuele **alternatieven**, zoals taxibedrijven, Mobitwin of fietstaxi's te vermelden op de website. Geef op de website aan als er bv. een **shuttlebusje** of **taxi** naar een van de toegangswegen rijdt.

Een **duidelijke, gedetailleerde wegbeschrijving** op de website is heel handig. De wegbeschrijving is niet alleen nuttig voor iedereen, maar biedt blinde en slechtziende bezoekers de mogelijkheid om de weg vooraf te memoriseren. Vermeld onder meer de straatnamen, de hoeveelste straat ze links of rechts moeten nemen en wijs de bezoeker op eventuele herkenbare details (bijvoorbeeld: "sla de tweede straat links in naar de steil opklimmende Molenweg").

Geef in de wegbeschrijving ook duidelijk aan **waar de ingang is gelegen**: ligt

die aan de voorkant van het domein, of eerder aan de zijkant? Loopt er een pad naartoe? Als er meer dan één ingang is, geef dan duidelijk de verschillende ingangen aan.

Als de voetpaden rondom het domein voorzien zijn van kunstmatige **geleidelijnen**, is dat goed nieuws voor blinde en slechtziende bezoekers – op voorwaarde dat er geen obstakels, zoals infoborden, op geplaatst zijn.

BEST PRACTICE

In de **Abdij van Bornem** staat een voelbare plattegrond aan de ingang, die je ook in A5-formaat kan ontlenu aan de balie.

1.4. Betreedbaarheid van de locatie

Elke voorziening moet veilig en comfortabel betreedbaar zijn (vooral fysieke toegankelijkheid).

Navilens-codes kunnen een hulpmiddel zijn om de **route** duidelijk te maken. De app op de smartphone van de bezoeker zal de Navilens-codes van op geruime afstand detecteren en zelfs de afstand tussen de code en de bezoeker meedelen. Als het pad zich bijvoorbeeld afsplitst, kan je aan de **tweesprong** een Navilens-code plaatsen om info te geven over de twee verschillende richtingen (“Volg je de Vijverroute, neem hier dan het linkse pad”).

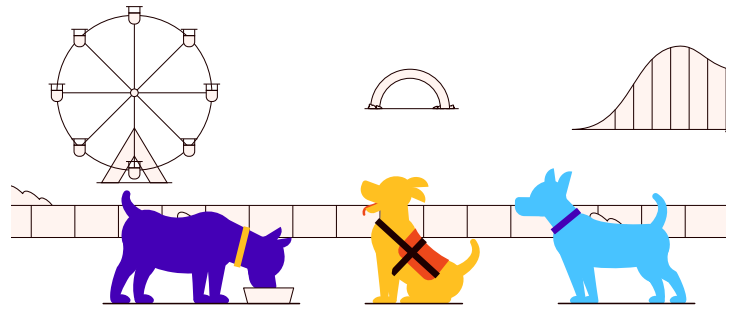
Andere apps die voor digitaal vaardige mensen soelaas kunnen bieden, zijn Komoot en Lazarillo. Beide bieden **gesproken begeleiding** op basis van GPS aan. Je kan steeds communiceren over het bestaan van die apps, zodat meer bezoekers ze kunnen gebruiken.

Zorg dat de **bewegwijzering** goed leesbaar is voor slechtziende bezoekers. Dat kan via een paar simpele grafische ingrepen: een groot, schreefloos lettertype, contrasterende kleuren en een mat oppervlak zonder weerkaatsing. Voldoende belichting op de pijlen is ook van essentieel belang.

Als er te weinig oriëntatie is voor blinde bezoekers, is het een goed idee **tactiele aanpassingen** te voorzien, zoals geleidelijnen en noppentegels. Een voelbare plattegrond kan ook helpen, op voorwaarde dat er niet te veel overbodige informatie op staat.

Sinds 2013 is het wettelijk verplicht om geattesteerde **assistentiehonden** toe te laten op publieke plaatsen. Blindengeleidehonden mogen dus mee naar binnen en mogen **op alle locaties** hun functie als mobiliteitshulpmiddel vervullen.

Twijfel je of de hond geattesteerd is? Dan kan je eenvoudigweg zijn **chipnummer** invoeren op het **platform van [Celma](#)** en je weet het meteen!



Hoe schattig blindengeleidehonden er ook uitzien, als ze aan het werk zijn **mogen ze niet afgeleid worden** door aaitjes of verbale liefkozingen. Maar maak je geen zorgen: als de hond zijn werkharnas niet draagt, krijgt hij meer dan voldoende liefde van zijn baasje.

Informeer waar in de buurt de hond zijn plasje kwijt kan of voorzie zelf een plaats. Op warme dagen is een kom met fris water een extra pluspunt.

Verder is het voor iedereen een meerwaarde als het **personeel** en de **gidsen** weten hoe ze blinde en slechtziende personen kunnen ontvangen. Het voorkomt onwennigheden, misverstanden en bevordert de sfeer tijdens het bezoek. Dat soort kennis kan je opdoen via praktische **opleidingen** of geschreven handleidingen. In het volgende punt vind je al enkele voorbeelden van zulke tips. **Hoe het eraan toe gaat op zo'n workshop, lees en zie je [hier](#).**

1.5. Bruikbaarheid

Bij elke voorziening moet elke burger op een gelijkwaardige manier gebruik kunnen maken van alle aanwezige faciliteiten.

Het is belangrijk dat het **personeel en de vrijwilligers** de mogelijke (extra) faciliteiten voor blinden en slechtzienden kennen en weten hoe ze blinde en slechtziende personen een warm welkom kunnen geven (**aanspreken, begeleiden, bedienen, enzovoort**). Daarover volgt meer informatie in punt 3 '[Tips voor een vlotte verwelcoming van blinde en slechtziende personen](#)'.

Voorbeelden van faciliteiten die vaak voorkomen als je een erfgoedsite bezoekt, zijn **zitbanken** en **vuilnisbakken**. Duid goed aan in de wegbeschrijving en op de plattegrond waar die te vinden zijn, en extra **wegwijzers** in contrasterende kleuren zijn ook altijd handig. De banken en vuilnisbakken zelf kunnen geschilderd worden in een **fel kleurtje**: dat is niet alleen leuk voor het uitzicht, maar ook voor de vindbaarheid. Net als bij de paden, is het belangrijk dat de faciliteiten **netjes en goed onderhouden** zijn.

In musea of kastelen kunnen losliggende kabels, planten, openstaande deuren, ... een obstakel vormen. Plaats de obstakels zo veel mogelijk tegen de muur, en probeer losliggende kabels af te plakken of te verplaatsen.

Educatieve achtergrondinformatie vinden sommigen zelf met hun **smartphone**, maar als beheerder van een erfgoedsite kan je die ook zelf ontsluiten. Info kan je aanbieden op **drukwerk** of op **borden**, maar daar hoeft het niet te stoppen. Als je je analoge informatie voorziet van een voelbare **QR-code en NFC-tag**, kunnen gebruikers die scannen en doorgeleid worden naar de **digitale versie** van de tekst, bijvoorbeeld op je website. De voorleessoftware van hun smartphone doet de rest.

1.6. Betaalbaarheid

Niet elk bezoekje aan een erfgoedsite hoeft betalend te zijn. Een begraafplaats of een wandeling door een landschap zijn bijvoorbeeld gratis. Reken je toch toegangsgeld aan, zoals bij een kasteel of museum, kan je een korting overwegen voor houders van de **European Disability Card**, een internationaal erkende kaart. Een andere veel voorkomende optie is dat de kaarthouder **gratis** een **begeleider** mag meenemen.



Zorg dat geïnteresseerden zich zowel **telefonisch** als **via de website** kunnen **inschrijven**, niet alleen voor groepsbezoeken, maar ook voor individuele toegangskaarten. Maak het **inschrijvingsformulier** op de website toegankelijk, zodat blinde en slechtziende mensen dit zelfstandig kunnen invullen. Het is bovendien handig dat de bezoeker via dit formulier kan aangeven of hij of zij al dan niet begeleiding wenst.

Voor blinde en slechtziende mensen is het belangrijk dat het **betaalsysteem** een beetje **geduld** heeft. Het gebeurt dat ze niet genoeg tijd hebben om hun tickets via de website te betalen, omdat de timer aftelt. De extra controle 'Ik ben geen robot' is bovendien geen toegankelijk systeem, omdat je foto's moet aanvinken.

2. Fysieke, technische en technologische hulpmiddelen

- **Voelplaten:** Een voelplaat geeft in reliëf iets weer uit de werkelijkheid. Die platen worden meestal met 3D- of laserprinters gemaakt. Blinden en slechtzienden krijgen door verschillende texturen op de plaat een idee van verschillende componenten van bijvoorbeeld een duingebied, een plattegrond of een boom. De verhoudingen en schaal kunnen ook een interessant voelelement zijn.
- **Audiogids:** Als je zelf apparaten aanbiedt voor de audiogids, hebben ze best voelbare knoppen en geen touchscreen.
- **NFC:** NFC, languit Near Field Communication, is een **draadloze verbinding** waarmee je laagdrempelig, eenvoudig én veilig via een chip informatie uitwisselt. NFC is ingebouwd in bijna alle **smartphones** en men moet niets installeren.
- **Audiodescriptie:** Een stem vertelt wat er gebeurt. Als je een filmpje afspeelt op jouw locatie, bijvoorbeeld met achtergrondinformatie over de streek, is audiodescriptie een goeie manier om dat toegankelijk te maken. Een ingesproken stem legt uit wat er gebeurt op de momenten dat er geen hoorbare dialoog of belangrijke geluiden zijn.
- **Navilens:** Dit werkt in principe hetzelfde als een QR-code, alleen moet je met de Navilens-code niet mikken met je camera. Als je de Navilens-app opent en in de buurt komt van de code, opent die automatisch de achterliggende link. Dat kan bijvoorbeeld gaan om openingsuren, de toegankelijkheidspagina of een instructie om de weg te vinden.



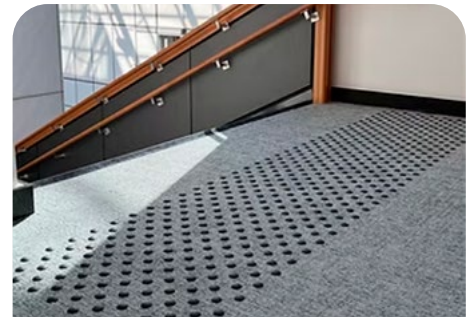
- **Natuurlijke geleidelijnen of gidslijnen:** muren, leuningen, hagen en ondergronden om zich te oriënteren. Die natuurlijke lijnen krijgen de voorkeur.
- **Kunstmatige geleidelijnen of ribbellijnen:** podotactiele markeringen op de vloer die de looprichting aanduiden.
- **Rubberen tegels, verende tegels of oriëntatievierkanten:** dat zijn informatietegels. Op dat punt kun je iets doen: op de bus stappen, op een knop drukken, een gebouw binnengaan, enzovoort.
- **Noppenstroken of waarschuwingsstroken:** een noppenstrook wijst op een gevaarlijk punt, zoals een oversteekplaats, trap of deur.



KUNSTMATIGE GELEIDELIJNEN
OF RIBBELLIJNEN



RUBBEREN TEGELS, VERENDE TEGELS OF
ORIËNTATIEVIERKANTEN



NOPPENSTROKEN OF
WAARSCHUWINGSSTROKEN:

3. Tips voor een vlotte verwelkoming van blinde en slechtziende personen

'Hier' en 'daar' zijn niet te interpreteren aanwijzingen

voor een blinde of slechtziende persoon. Geef daarom een duidelijke omschrijving. Als je wil uitleggen waar de trap is, zeg je niet 'daar', maar wel 'de trap is aan je rechterkant en gaat omhoog.'

Als je een blinde persoon verlaat, deel dit mee en vraag of hij/zij de weg terug of verder vindt. Als dat niet zo is, begeleid je hem/haar best even tot aan een vertrouwd punt.



Gebruik altijd je stem; een knikje of handgebaar volstaat niet. Je bevestigt iets met een duidelijk uitgesproken 'ja' en je wijst aan met woorden als 'onmiddellijk aan je linkerzijde'.

Geef het voorwerp in de hand van de blinde of slechtziende bezoeker als je het hem of haar wilt laten 'zien' of breng zijn of haar handen naar het voorwerp dat je wilt laten voelen.

Spreek altijd de persoon zelf aan, nooit alleen de begeleider.

Vraag of de bezoeker hulp nodig heeft en kom alleen in actie als hij/zij dat bevestigt.

Als een bezoeker naar **het toilet** moet, beschrijf dan in duidelijke woorden waar ze dat kunnen vinden. Als de bezoeker dat graag wil, kan je hem of haar begeleiden naar het urinoir of naar de ingang van het toilet en daar dan zijn of haar hand op de klink leggen. Eventueel kan je ook beschrijven waar bijvoorbeeld het toiletpapier hangt en controleren of het toilet proper is. Geef de bezoeker wel voldoende privacy.

Vraag of je de bezoeker ergens naartoe kan begeleiden. Dit doe je **door jouw arm aan te bieden**, zodat de blinde of slechtziende kan inhaken. Sommigen verkiezen hun hand op jouw schouder of elleboog te leggen en je zo te volgen.

Besef dat je soms niet meteen merkt dat iemand blind of slechtziend is.

Ten slotte

Wil je je nog verder verdiepen in de materie? Of zoek je informatie over leveranciers voor bepaalde diensten? Aarzel dan niet om contact op te nemen met Symfoon via info@symfoon.be of 0487 51 88 64.

Bronvermelding

- Agentschap Onroerend Erfgoed. 'Richtlijnen en handleidingen voor het vergunnen, adviseren of beheren van onroerend erfgoed'.
- Brailleliga. 13/08/2025. 'Braille officieel erkend als immaterieel erfgoed'.
- Erfgoed KBS. 27/03/2024. 'Expo James Ensor blinden en slechtzienden'.
- Erfgoedacademie. 'Fysieke toegankelijkheid'.
- FARO. 'De collectie bereikbaar en toegankelijk maken'.
- Herita. 'Zo maken we het kasteel van Laarne toegankelijk voor personen met een beperking'.
- Het Accent. 'Erfgoed verliest zijn relevantie als we er collectief weinig belang aan hechten'.
- Koninklijke Commissie voor monumenten en landschappen. 'Toegankelijkheid van erfgoedgebouwen voor personen met beperkte mobiliteit'.
- Persinfo. 21/10/2018. 'Blinde en slechtziende heel blij met maquette Kasteel van Gaasbeek'.
- Vlaams Parlement. 'Kennisdossier: erfgoed en toegankelijkheid'.
- Vlaamse Overheid. 1/07/2025. 'Vermist in de leperboog'.
- Vlaamse overheid. 1/08/2025. 'Cultureel erfgoed onder water: e en verklaring'.
- Vlaamse overheid. Augustus 2025. 'Een loopgraaf van een Widerstandsnest uit de Tweede Wereldoorlog langs de Henri Crombezlaan in Nieuwpoort-Bad'.
- Vlaamse overheid. Juni 2025. 'Sporen van ontginning langs de weg'.
- Vlaamse Overheid. Juni 2025. 'Vroeg La Tène occupatie ten westen van Leie en Schelde'.
- Vlaamse overheid. Mei 2025. 'Kasteelhoeve Torrelen Vinken (Veurne)'.
- Vlaanderen.be. 'Onroerend erfgoed en toegankelijkheid'.

Eye Keys

In de reeks Eye Keys verschenen al de thema's:

- [Toeristische Bezienswaardigheden](#)
- [Stemproces en publieke ruimtes](#)
- [Horeca](#)
- [Evenementen](#)
- [Sportbeleving](#)
- [Vrije tijd in de zorgsector](#)
- [Natuurbeleving](#)
- [Communicatie](#)
- [Retail](#)

Colofon

'Eye Key Toegankelijk Erfgoed' is een uitgave van:

Symfoon - Vlaams blinden- en slechthziendenplatform vzw

Rerum-Novarumplein 25

9000 Gent

Tel: + 32 487 51 88 64

info@symfoon.be

www.symfoon.be

BE 0417.430.590

RPR Gent

Coördinatie

Francis Bossaert

Eindredactie

Hanne Craye

Inhoud

Léticia Larangé, Francis Bossaert, Hanne Craye en Joanna Ruba

Bestuursorgaan

Geert Van Brempt, Dirk Opsteyn en Manuel Delaere

Met dank aan iedereen die rechtstreeks of onrechtstreeks meewerkte aan deze Eye Key.

Vormgeving

Graviteit

Video

Wellplayed

Podcast

Wajoo

Verantwoordelijke uitgever: Geert Van Brempt

© 2025 – eerste druk.

D/2025/15844/09

ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN. BEHOUDENS DE UITDRUKKELIJK BIJ WET BEPAALDE UITZONDERINGEN MAG NIETS UIT DEZE UITGAVE WORDEN VERVEELVOUDIGD, OPGESLAGEN IN EEN GEAUTOMATISEERD GEGEVENSBESTAND OF OPENBAAR GEMAAKT, OP WELK WIJZE OOK, ZONDER DE VOORAFGAANDE EN SCHRIFTELIJKE TOESTEMMING VAN DE UITGEVER.



Vlaanderen
verbeelding werkt

