

DE SCHAT VAN BILLIE

wikifin

spelinstructies



Dit spel is ontwikkeld in het kader van De Week van het Geld 2026 door Wikifin voor leerlingen van de tweede graad lager onderwijs. Het doel van het spel is leerlingen op een speelse en laagdrempelige manier te laten kennismaken met geld en financiële vaardigheden. De leerlingen leren wat geld is, waarvoor het gebruikt kan worden en hoe je er verantwoord mee omgaat, vertrekkende vanuit hun eigen leefwereld en ervaringen. Het spel stimuleert klassikale gesprekken over geld, sparen, keuzes maken en meer — met als doel om praten over geld aan te moedigen.



SPELOMSCHRIJVING

Doel van het spel: Leerlingen maken kennis met geldzaken, ontwikkelen bewustwording rond wat geld is en gaan met elkaar in gesprek over geld.

Doelgroep: Leerlingen uit de tweede graad lager onderwijs

Aantal spelers: Klassikaal

Accommodatie: Een ruim klaslokaal

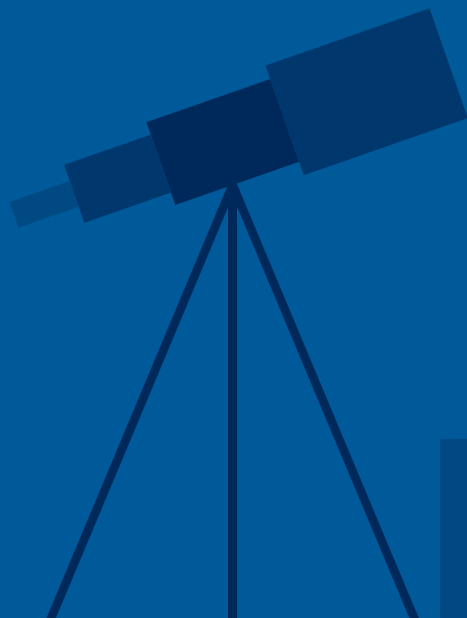
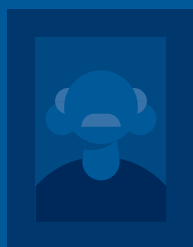
Benodigheden: Een deel van het nodige materiaal vind je in deze map. De rest kan je downloaden in pdf-formaat om te printen via de volgende link: <https://www.wikifin.be/nl/de-schat-van-billie>. Per activiteit wordt er aangegeven wat je precies nodig hebt en waar je het vindt.

SPELVERLOOP

Het spel vertrekt vanuit een poster die de route toont naar een schatkist.

Op de poster staan zeven haltes:

- een startpunt,
- vijf haltes die elk voor een opdracht staan
- en een eindpunt, waar de schatkist te vinden is.



De klas maakt kennis met Billie. Op de zolder van zijn oma vindt hij een mysterieuze schatkaart. Billie gaat op zoek naar de schatkist en ontdekt dat de kist alleen opent voor wie slim met geld kan omgaan. Om dat te bewijzen, moeten er vijf opdrachten uitgevoerd worden. Billie daagt de klas uit om te helpen. Na elke opdracht verdienen de leerlingen een sleutel. Zodra de klas de vijf sleutels verzameld heeft, kan de schatkist geopend worden. In de schatkist vinden de leerlingen een heleboel munten. Op elke munt staat een letter. In totaal kunnen er vijf woorden gevormd worden. Met de gevonden woorden kunnen de leerlingen uiteindelijk een zin bouwen: een belangrijke geldtip.

Het spel start met een kort verhaal, net als de vijf opdrachten en de opening van de schatkist. Als leerkracht kan je ervoor kiezen om deze verhaaltjes zelf voor te lezen of dit door een leerling te laten doen.

Het spel kan op twee manieren gespeeld worden:

- In één keer - speel het volledige spel in één lesmoment. Voorzie hiervoor 60 à 80 minuten.
- Gespreid over meerdere dagen - doe één opdracht per dag, bijvoorbeeld om de dag mee te beginnen of af te sluiten. Voorzie per opdracht 15 à 20 minuten.

Het einde van het spel:

In dit spel gaat het niet om wie wint, maar om het inzicht dat de spelers gaandeweg opdoen. Hierdoor is iedereen in feite een winnaar van dit spel.

START

Doel

De klas maakt kennis met Billie en Oma Jetje. Het verhaaltje is bedoeld om de nieuwsgierigheid van de leerlingen op te wekken. De verhaaltjes kan je als leerkracht zelf voorlezen of je kan dit door een leerling laten doen.



Op zolder vindt Billie een oude schatkaart. "Wow... waar zou die schat zijn... en wat zou er in die schat zitten?", vraagt Billie zich af. Oma ziet het en glimlacht. "Alleen wie slim met geld omgaat, krijgt de schatkist open." Billie gaat op zoek naar de schatkist. Helpen jullie mee? We zullen vijf opdrachten tegenkomen. Doen we de opdracht goed, dan krijgen we een sleutel. Pas als we de vijf sleutels hebben, kunnen we de schatkist openen. Daarin vinden we een belangrijke tip over geld! Zijn jullie er klaar voor?





GALGJE

Doel

In dit spel maken de leerlingen kennis met of herhalen ze woorden die met geld te maken hebben.

Benodigheden

Zelf voorzien

- Een krijtbord, whiteboard of smartboard

In de map

- Woordkaartjes met uitleg en afbeelding



Billie gaat op bezoek bij oma, die net haar geld aan het tellen is. "Billie, jij moet dringend leren wat een budget is," zegt ze. "Een budget? Wat is dat nou weer?", vraagt Billie verbaasd. Oma legt uit: "Dat is een overzicht van je inkomsten en uitgaven." Billie frons de wenkbrauwen: "Zoveel nieuwe woorden... ik haal ze allemaal door elkaar!" Billie beslist om meer woorden over geld te leren. Welke woorden kennen jullie al? Laten we er een spel mee spelen!

Spel

- Er komt telkens één leerling aan het bord, die een kaartje trekt.
- De leerling kiest een woordkaartje en noteert het woord op de achterkant van het bord, zodat het niet zichtbaar is voor de andere leerlingen.
- Aan de voorkant trekt de leerling streepjes voor elke letter van het woord.
- De andere leerlingen raden om de beurt een letter.
- Staat de letter in het woord? Vul ze in op de juiste plaats.
- Staat de letter er niet in? Teken een deel van de galg of het poppetje.
- Als de leerlingen het woord niet tijdig raden, mag de leerling die het spel leidt een tip geven aan de hand van de uitleg op het kaartje.

Uitbreiding

- Verdeel de klas in twee en speel in teams.
- Kennen je leerlingen al veel woorden over geld? Maak dan samen met hen een woordenwolk over geld op de achterzijde van het bord. De leerling die aan het bord komt, omcirkelt een woord en begint te spelen op de voorzijde van het bord.

Nabespreking

- Heb je alle woorden begrepen? Welke nieuwe woorden heb je geleerd?
- Suggestie: laat de leerlingen een zin bouwen met de nieuwe woorden.
- Suggestie: plaats een spaarpot in de klas. Laat de leerlingen gedurende De Week van het Geld woorden opschrijven die ze leerden en in de spaarpot steken.





WENSEN EN BEHOEFTE



Billie ligt onder zijn favoriete boom en droomt van alle dingen die hij wil: een drone, een nieuwe trui, een taart en een knuffel. Maar heeft hij dat allemaal echt nodig? Wensen zijn leuk, maar zijn ze allemaal nodig om gelukkig te zijn? Sommige dingen heb je natuurlijk wel écht nodig, zoals eten en drinken, een plek om te slapen en liefde. Die dingen noemen we behoeften. Billie beslist om zijn wensen en behoeften op een rijtje te zetten. Kennen jullie het verschil tussen een wens en een behoefte?

Doel

In dit spel leren de leerlingen dat je geld kunt uitgeven aan dingen die je echt nodig hebt (behoeften), maar ook aan dingen die je graag wilt, maar niet per se nodig hebt (wensen). Daarnaast ontdekken ze dat er ook dingen zijn die heel belangrijk zijn, maar je niet met geld kan verkrijgen.

Benodigdheden

Zelf printen

- Blad met WENS
- Blad met BEHOEFTE

In de map

- Voorbeeldlijst (zie volgende bladzijde)

Vorbereiding

Hang aan één kant van het klaslokaal het blad met WENS en aan de andere kant het blad met BEHOEFTE. Bespreek met je leerlingen kort het verschil tussen een wens en een behoefte, en geef eventueel enkele voorbeelden.

Spel

Alle leerlingen staan recht in het midden van de klas. De leerkracht leest telkens een aankoop of situatie voor, bijvoorbeeld: *een bezoek aan de cinema, een boekentas, een bril, een tablet...* De leerlingen kiezen een kant van de klas, die voor wens of die voor behoefte.

Uitbreiding

Voor extra fun: de leerlingen die aan de verkeerde kant staan, doen een kort dansje.

Nabespreking

- Was het soms moeilijk om te kiezen of iets een wens of een behoefte is? Waarom?
- Wat heb je écht nodig om goed te kunnen leven: wensen of behoeften?
- Denk je dat iedereen dezelfde wensen en behoeften heeft? Waarom wel of niet?
- Heb jij ooit iets heel graag gewild en later beseft dat je het eigenlijk niet nodig had?
- Wat zou jij doen als je 10 euro krijgt: alles uitgeven aan iets wat je wil, of sparen voor iets wat je later nodig hebt?
- Is alles wat je echt nodig hebt ook te koop of betaalbaar?

WENSEN	BEHOEFTE	BEHOEFTE (zonder prijs)
Een nieuwe tablet	Gezond eten (brood, fruit, groenten)	Vriendschap
Een voetbal met handtekening van een profspeler	Drinkbaar water	Liefde
Snoep of chips	Warme kleren en schoenen die passen	Veiligheid
Een pretparkbezoek	Elektriciteit	Lachen
Merkkledij (bv. sneakers van een bekend merk)	Een boekentas voor school	Zonlicht
Een knuffelbeer of pop	Schrijfgerei (pen, potlood, gom)	Beweging
Een nieuwe game	Tandpasta en een tandenborstel	Zuurstof
Een glitterpen	Een bed om in te slapen	Slaap
Een zak frietjes van de frituur	Een thuis	Iemand om mee te praten
Stickers of verzamelkaartjes	Schoolboeken of werkboeken	Spelen
Een drone	Verwarming	Een knuffel



GELDKWARTET

Doel

In dit spel leren de leerlingen dat sommige producten goedkoper of duurder zijn dan andere. Ze ontdekken dat prijzen kunnen verschillen, zelfs voor gelijkaardige producten.

Benodigdheden

In de map

- Productkaartjes x 24



Voorbereiding

- Selecteer de kwartetten waarmee je de leerlingen laat spelen.
- Elke leerling zal uiteindelijk deel uitmaken van een kwartet. Heb je 20 leerlingen, dan selecteer je vijf kwartetten.
- Als het niet precies uitkomt, kun je sommige kwartetten uitbreiden tot vijf kaartjes door gebruik te maken van de lege kaartjes. Voeg zelf een product en hint toe.

Spel

Elke leerling krijgt een kaartje met daarop de afbeelding van zijn product, een tip over de prijs van het product en enkele woorden die niet gezegd mogen worden. De leerlingen wandelen rond in de klas en proberen de anderen te vinden die bij hun kwartet horen. Dat doen ze door vragen te stellen en elkaar tips te geven. Let op: ze mogen hun product niet letterlijk benoemen, maar het wel omschrijven.

Moedig de leerlingen aan om veel vragen te stellen en goed te luisteren naar elkaar. Wanneer een groepje het kwartet gevonden heeft, proberen ze zich in de juiste volgorde van goedkoop naar duur te plaatsen. Als ze denken dat ze juist staan, roepen ze luid: "Geldkwartet!"

Nabespreking

- Zijn er producten die je goedkoper of duurder had ingeschat?
- Twijfelden jullie over de volgorde van sommige producten? Hoe hebben jullie dat opgelost?
- Hoe beslis je of iets duur of goedkoop is? Waar let je op?
- Wat betekent duur en goedkoop voor jou?



Billie loopt met Nora en Max door het dorp. Ze hebben honger en kijken wat ze kunnen kopen. Ze hebben elk 3 euro. "Ik koop straks een pizza!", zegt Nora enthousiast. "Ik ga voor een frietje", besluit Max. Billie frons: "Maar... hebben we daar wel genoeg geld voor? Misschien kan ik beter een wafel nemen." De vrienden merken dat ze niet goed weten hoeveel alles precies kost. Billie en zijn vrienden beslissen om de prijzen uit te zoeken met een spel. Helpen jullie hen verder?



SPAARBINGO

Doel

De leerlingen leren dat je op verschillende manieren kunt sparen. Ze oefenen in dit spel de maaltafels en leren dat het vooral belangrijk is dat je spaart.

Benodigdheden

Zelf printen

- Bingokaartjes (één per leerling)

In de map

- Lijst spaar-maaltafels (zie volgende bladzijde)

Vorbereiding

Selecteer de spaar-maaltafels waarmee je wilt spelen: gemakkelijk of moeilijk. Geef elke leerling een bingokaartje.

Spel

Elke leerling krijgt een bingokaart met negen bedragen. De leerkracht leest één voor één een spaar-maaltafel voor of noteert deze op het bord. De leerlingen maken de berekening en kijken of het resultaat op hun kaartje staat. Staat het erop? Dan mogen ze dat bedrag omcirkelen. De eerste leerling die drie bedragen op een rij (verticaal, horizontaal of diagonaal) kan aanduiden, roept “*spaarbingo*” en wint het spel.

Tip

Ga na of alle leerlingen begrijpen wat *sparen* betekent. Als je spaart, geef je geld niet meteen uit. Je houdt het een tijdje bij om later iets anders te kunnen kopen.

Nabespreking

- Wat is de belangrijkste spaarstrategie? (Dat je spaart, ook al is het bedrag maar heel klein.)
- Spaar je best regelmatig een klein bedrag of af en toe een groter bedrag?



Billie ziet in de etalage van de speelgoedwinkel een gloednieuwe bal. “Die wil ik NU!”, denkt hij. Even later ziet hij een rugzak. “Die heb ik pas over een paar maanden nodig voor mijn zomerkamp... later dus.” Oma knikt: “Sparen voor later is belangrijk. Dat betekent dat je je geld bijhoudt, zodat je er later iets groter mee kunt kopen. Of je bewaart het als extraatje, je weet nooit wanneer je onverwacht iets moet betalen. Er zijn veel manieren om te sparen, maar het belangrijkste is dat je ermee begint.” Billie wil graag leren hoe je slim kan sparen. Kunnen jullie al goed sparen? Laten we het testen met een spel: spaarbingo!



Spaar-maaltafels – gemakkelijk (maaltafels 1,2,3,4,5,9 & 10)

1. Ik spaar 1 week lang 1 euro. > 1
2. Ik spaar 1 week lang 2 euro. > 2
3. Ik spaar 3 weken lang 1 euro. > 3
4. Ik spaar 2 weken lang 2 euro. > 4
5. Ik spaar 2 weken lang 2 euro en krijg 1 euro extra. > 5
6. Ik spaar 2 weken lang 3 euro. > 6
7. Ik spaar 7 weken lang 1 euro. > 7
8. Ik spaar 2 weken lang 4 euro. > 8
9. Ik spaar 3 weken lang 3 euro. > 9
10. Ik spaar 5 weken lang 2 euro. > 10
11. Ik spaar 4 weken lang 3 euro. > 12
12. Ik spaar 7 weken lang 2 euro. > 14
13. Ik spaar 3 weken lang 5 euro. > 15
14. Ik spaar 4 weken lang 4 euro. > 16
15. Ik spaar 9 weken lang 2 euro. > 18
16. Ik spaar 5 weken lang 4 euro. > 20
17. Ik spaar 3 weken lang 7 euro. > 21
18. Ik spaar 4 weken lang 6 euro. > 24
19. Ik spaar 5 weken lang 5 euro. > 25
20. Ik spaar 3 weken lang 9 euro. > 27
21. Ik spaar 4 weken lang 7 euro. > 28
22. Ik spaar 3 weken lang 10 euro. > 30
23. Ik spaar 4 weken lang 8 euro. > 32
24. Ik spaar 5 weken lang 7 euro. > 35
25. Ik spaar 9 weken lang 4 euro. > 36
26. Ik spaar 10 weken lang 4 euro. > 40
27. Ik spaar 5 weken lang 9 euro. > 45
28. Ik spaar 10 weken lang 5 euro. > 50
29. Ik spaar 9 weken lang 6 euro. > 54
30. Ik spaar 10 weken lang 6 euro. > 60
31. Ik spaar 10 weken lang 6 euro en ik vind 3 euro. > 63
32. Ik spaar 10 weken lang 7 euro. > 70
33. Ik spaar 9 weken lang 8 euro. > 72
34. Ik spaar 10 weken lang 8 euro. > 80
35. Ik spaar 9 weken lang 9 euro. > 81
36. Ik spaar 9 weken lang 10 euro. > 90
37. Ik spaar 10 weken lang 10 euro. > 100
38. Ik spaar 10 weken lang 5 euro en krijg 2 euro extra cadeau. > 52
39. Ik spaar 3 weken lang 10 euro, maar ik verlies 1 euro > 29
40. Ik spaar 9 weken lang 4 euro en krijg 7 euro voor mijn verjaardag. > 43

Spaar-maaltafels – moeilijk (alle maaltafels tot 10)

1. Ik spaar 2 weken lang 2 euro en krijg 1 euro extra. > 5
2. Ik spaar 2 weken lang 3 euro. > 6
3. Ik spaar 2 weken lang 4 euro. > 8
4. Ik spaar 3 weken lang 3 euro. > 9
5. Ik spaar 5 weken lang 2 euro. > 10
6. Ik spaar 4 weken lang 3 euro. > 12
7. Ik spaar 7 weken lang 2 euro. > 14
8. Ik spaar 3 weken lang 5 euro. > 15
9. Ik spaar 4 weken lang 4 euro. > 16
10. Ik spaar 6 weken lang 3 euro. > 18
11. Ik spaar 5 weken lang 4 euro. > 20
12. Ik spaar 3 weken lang 7 euro. > 21
13. Ik spaar 4 weken lang 6 euro. > 24
14. Ik spaar 5 weken lang 5 euro. > 25
15. Ik spaar 3 weken lang 9 euro. > 27
16. Ik spaar 4 weken lang 7 euro. > 28
17. Ik spaar 3 weken lang 10 euro, maar ik verlies 1 euro. > 29
18. Ik spaar 5 weken lang 6 euro. > 30
19. Ik spaar 4 weken lang 8 euro. > 32
20. Ik spaar 5 weken lang 7 euro. > 35
21. Ik spaar 6 weken lang 6 euro. > 36
22. Ik spaar 9 weken lang 4 euro en ik vind 2 euro. > 38
23. Ik spaar 10 weken lang 4 euro. > 40
24. Ik spaar 6 weken lang 7 euro. > 42
25. Ik spaar 9 weken lang 4 euro en krijg 7 euro voor mijn verjaardag. > 43
26. Ik spaar 5 weken lang 9 euro. > 45
27. Ik spaar 6 weken lang 8 euro. > 48
28. Ik spaar 10 weken lang 5 euro. > 50
29. Ik spaar 10 weken lang 5 euro en krijg 2 euro extra cadeau. > 52
30. Ik spaar 6 weken lang 9 euro. > 54
31. Ik spaar 7 weken lang 8 euro. > 56 euro
32. Ik spaar 6 weken lang 10 euro. > 60
33. Ik spaar 7 weken lang 9 euro. > 63
34. Ik spaar 8 weken lang 8 euro. > 64
35. Ik spaar 10 weken lang 7 euro. > 70
36. Ik spaar 9 weken lang 8 euro. > 72
37. Ik spaar 10 weken lang 8 euro. > 80
38. Ik spaar 9 weken lang 9 euro. > 81
39. Ik spaar 9 weken lang 10 euro. > 90
40. Ik spaar 10 weken lang 10 euro. > 100



FRAUDESPEL

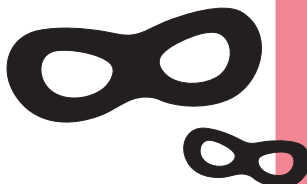
Doel

In dit spel leren leerlingen dat niet alle berichten betrouwbaar zijn.

Benodigheden

In de map

- Lijst berichten (onderaan deze bladzijde)
- Fraudebrillen



Voorbereiding

Geef elke leerling een fraudebril.

Spel

Elke leerling heeft een fraudebril. De leerkracht leest de berichten één voor één voor. De leerlingen zetten hun fraudebril op wanneer ze denken dat het bericht vals en dus niet betrouwbaar is. Bespreek per bericht kort waarom het bericht wel of niet betrouwbaar is.

Nabespreking

- Wat zorgde ervoor dat je het bericht wel of niet vertrouwde?
- Wat viel je als eerste op aan het bericht?
- Wat doe je als je twijfelt over een bericht?
- Bij wie kan je terecht om hulp te vragen?
- Waarom is het belangrijk om nooit persoonlijke gegevens of codes door te sturen?

Billie wandelt naar huis met oma, wanneer oma's telefoon plots "pling!" zegt. "Wauw", zegt oma, er staat: "Proficiat! Je hebt een gratis tablet gewonnen. Klik snel op deze link!" Billie's hart maakt een sprongetje... zouden ze echt een tablet gewonnen hebben? Maar dan bedenkt hij zich "Is dat niet te mooi om waar te zijn?" Hij heeft al gehoord dat er slechte mensen zijn die valse berichtjes sturen om mensen in de val te laten trappen. Billie besluit om uit te zoeken hoe je valse berichten kan herkennen. Weten jullie al goed welke berichtjes je kan vertrouwen en welke niet?



1. "Je krijgt 50 euro als je je rekeningnummer en code doorstuurt." - **onbekende afzender**
2. "Hoi Billie! Vergeet je turnzak niet mee te brengen morgen." - **Nora**
3. "Klik hier om een prijs te winnen. Snel, vóór 17 uur!" - **onbekende afzender**
4. "Dag Billie, jouw bibliotheekboek moet volgende week terug. Groeten van de bibliotheek."
5. "Hoi Billie! Wil je morgen na school mee voetballen?" - **Max**
6. "Je account van Roblox wordt verwijderd tenzij je hier meteen inlogt." - **van een onbekend adres**
7. "Beste ouder, uw kind heeft een schooluitstap gewonnen. Klik hier om uw gegevens te bevestigen." - **afzender onbekend**
8. "Herinnering: de schoolfoto's worden morgen genomen. Vergeet je nette kleren niet." - **van de schooldirectie**
9. "Hey, ik vond een grappige foto van jou. Klik om te bekijken." - **Nova, telefoonnummer onbekend**
10. "Gratis coins voor je favoriete game. Log in met je wachtwoord om ze te ontvangen." - **via een onbekende link**
11. "Hoi, wil je weten wat ik ontdekt heb? Klik op de link!!!" - **Nax, telefoonnummer onbekend**
12. "Ik heb een nieuwe Pokémonkaart. Ik toon hem morgen op school!!!" - **Max**



Fantastisch! Jullie hebben de vijf sleutels verdiend. Goed gedaan! De schatkist klikt open. Kijk maar snel wat erin zit. Zoals jullie zien, zitten er heel wat munten in de schatkist. Als jullie goed kijken, zien jullie dat op elke munt een letter staat. Gebruik de letters om vijf woorden te vormen. Hebben jullie de vijf woorden gevonden? Gebruik ze dan om een zin te bouwen: een belangrijke tip over geld!

DE SCHATKIST

Doel

De leerlingen overwegen of geld gelukkig maakt.

Benodigheden

In de map

- Munten
- De schatkist

Voorbereiding

- Plooi de schatkist.
- Plaats de munten in het zakje, voorzien in de schatkist.
- Verdeel de leerlingen in vijf groepjes.
- Elk groepje krijgt één van de vijf kleuren, zichtbaar op de munten, toegewezen.
- Laat elk groepje een afgevaardigde selecteren.
- Voorzie een plaats waar je de munten door elkaar kunt leggen.

Spel

Overhandig de schatkist aan de vijf afgevaardigden, die de schatkist mogen openen. De afgevaardigden verzamelen de munten in de kleur die hun groepje kreeg toegewezen en nemen die mee naar hun groepje. Elk groepje probeert samen het woord te vormen met de munten. Wanneer alle groepjes de woorden gevonden hebben, komen de afgevaardigden opnieuw samen om de zin te bouwen die de geldtip vormt.

Uitbreiding

- Laat de leerlingen een tekening maken van hun persoonlijke schatkist, gevuld met dingen die hen gelukkig maken.

Nabespreking

- Ben je het eens met de stelling? Waarom wel of waarom niet?
- Waarvoor heb je geld nodig?
- Welke dingen maken je echt gelukkig?



Verantwoordelijke uitgever:
Jean-Paul Servais, Congresstraat 12-14, 1000 Brussel.