

SPELREGELS

JUST'IN BUDGET

Een spel van

wikifin
Voor jouw vragen over geld

naar een idee van

GAS

Groupe Action Surendettement (www.gaslux.be)

JUST'IN BUDGET IN HET KORT



Zet je schrap en tel je geld! We spelen samen een spel waarbij je cash geld (zichtbaar geld) en geld op bankrekening (onzichtbaar geld) moet beheren. Veel geld uitgeven? Liever sparen? Of kom je voor onaangename verrassingen te staan? Denk eraan, ook die moet je betalen...

Het spelbord is zoals een ganzenbord, maar met extra opdrachten. Je speelt twee rondes. Bij het begin krijgt elke speler 10 euro cash en 10 euro op zijn bankrekening.

Komt een speler na de eerste ronde voorbij start? Dan krijgt hij 20 euro.

Er zijn drie types opdrachten:

1. Kaarten 'Verleiding'



Trekt een speler een kaart 'Verleiding'? Dan kiest de speler of hij die verleiding wel of niet koopt. Hij kan in een keer of in verschillende keren betalen. Kiest een speler een 'Verleiding', dan moet hij de kaart bijhouden.

2. Kaarten 'Winst' en 'Onvoorziene uitgave'



De speler trekt een kaart 'Winst' of 'Onvoorziene uitgave'. Bij een onvoorziene uitgave heeft de speler geen keuze: hij moet de betaling doen.



Staat er een logo van Wikifin op de kaart? Dan moet de speler de Wikifin-vraag beantwoorden. De kaartjes worden onderaan de stapel gelegd.



3. De vakjes 'Bus' en 'Zwembad'



Wanneer een speler op zo'n vakje landt of het passeert, moet hij aan de bank betalen.

Een speler mag in het rood gaan op zijn bankrekening.

Om te kunnen winnen, moet een speler na de tweede ronde minimaal 15 euro spaargeld hebben en minstens drie kaarten 'Verleiding' verzameld hebben. Alle betalingen mogen cash of via de bankrekening gebeuren. Elke speler beslist dat zelf.

Je speelt in verschillende groepjes. In elk groepje is een iemand de bankier. De bankier rekent en noteert graag en kan dat snel.

Op het einde van het spel neemt elke speler zijn spelersfiche. Het slot van het spel wordt in groep besproken.

1. VOOR WIE

Leerlingen van het 5^{de} en 6^{de} leerjaar van het lager onderwijs. Het spel kan door 4 groepen tegelijkertijd gespeeld worden, in groepjes van maximaal 5 spelers en 1 bankier. Als de klas uit meer dan 24 personen bestaat, kunnen enkele spelers per 2 spelen (m.a.w. 1 pion per 2 spelers).

2. DOEL VAN HET SPEL

De spelers moeten gedurende 2 spelrondes hun geld beheren. Tijdens het spel worden de spelers met verschillende verleidingen en onvoorziene uitgaven geconfronteerd. **Iedereen die op het einde van het spel minstens 3 kaarten 'Verleiding' heeft en 15 euro spaarde, is een winnaar.**

Het spel kan de leerlingen:

- inzicht doen verwerven in wat geld beheren betekent
- vertrouwd maken met twee betaalmiddelen: cash en de bankrekening
- het verschil leren tussen behoeften en wensen
- inzicht doen verwerven in de begrippen 'budget', 'spaargeld', 'intrest' en 'lenen'
- leren keuzes te maken

3. SPELONDERDELEN

Eén speldoos bevat een handleiding en vier spellen.

Om de spellen achteraf gemakkelijk op te bergen, heeft elk spel een kenmerk: schoppen, harten, ruiten of klaveren.

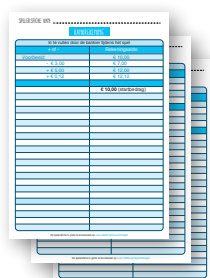
Per spel heb je deze onderdelen:

- 1 spelbord + 1 dobbelsteen + 5 pionnen
- 30 kaarten 'Winst'
- 30 kaarten 'Onvoorziene uitgave'
- 40 kaarten 'Verleiding'
- 40 kaarten 'Vragen Wikifin'
- 5 spelersfiches
- 1 samenvattende fiche voor de bankier
- 20 biljetten van 5 euro en 15 biljetten van 10 euro
- 30 muntstukken van 50 cent, 30 muntstukken van 1 euro en 25 muntstukken van 2 euro

Zelf te voorzien:

- 1 rekenmachine en schrijfgereef per spel.

Tip: kopieer de spelersfiche om het spel opnieuw te kunnen spelen.



Heb je te weinig spelmateriaal? Het spel is integraal gratis te downloaden op www.wikifin.be/nl/justinbudget.

4. SPELDOOR

Voorzie voor het spel en de nabespreking 2 uur.

5. VOORBEREIDING

1. Voorzie per spelbord een tafel met stoelen voor de spelers en de bankier.
2. Sorteert de kaarten 'Verleiding', 'Onvoorziene uitgave', 'Winst' en 'Vragen Wikifin'. Schud de kaarten en leg ze op de voorziene vakjes op het spelbord met de instructies naar beneden.
3. De **bankier** en de **bank**: Eén speler is bankier. De bankier beheert de bank. Hij ziet toe op het vlotte verloop van de betalingen. De bankier geeft bij het begin van het spel elke speler 10 euro cash. Er staat 10 euro op de rekening van elke speler.
4. De **spelersfiche**: Elke speler heeft een eigen spelersfiche. Hij houdt die zelf bij. Als een speler aan de beurt is, geeft hij zijn spelersfiche aan de bankier. Enkel de bankier noteert tijdens het spel op de spelersfiche.
5. Elke **speler** kiest een pion en zet hem op 'START'.

6. VERLOOP VAN HET SPEL

RONDE 1



Wie het hoogst dobbelt, begint. Vervolgens zijn de andere spelers in wijzerzin aan de beurt.

De eerste speler zet zijn pion evenveel vakjes vooruit als hij ogen heeft gegooid. De linkerbuurman van de speler neemt de bovenste kaart van de juiste stapel. De buurman leest het kaartje hardop en de speler volgt de instructies.

Een speler mag enkel geldverrichtingen doen als hij zelf aan de beurt is.

Vier soorten kaarten



Winst: De speler kiest of hij dit bedrag cash of op zijn bankrekening ontvangt. De bankier betaalt cash of noteert het bedrag op de 'Bankrekening' van de speler. Na zijn beurt legt de speler de kaart onderaan de juiste stapel.



Onvoorziene uitgave: De speler beslist of hij cash of via de bankrekening betaalt. De bankier ontvangt het cash geld of noteert de uitgave op de 'Bankrekening'. Na zijn beurt legt de speler de kaart onderaan de juiste stapel.



Verleiding: De speler moet de kaarten 'Verleiding' die hij gekocht heeft, bij zich houden. Na de 2 spelrondes moet de speler **minstens 3 kaarten 'Verleiding'** verzameld hebben.



De Wikifin-kaarten: De speler die aan de beurt is, beantwoordt de vraag. Bij een juist antwoord ontvangt de speler de winst of vermijdt hij de onvoorziene uitgave. Bij een fout antwoord ontvangt de speler de winst niet of moet hij de onvoorziene uitgave betalen.

Betalen in verschillende keren

Bij sommige kaarten 'Verleiding' of 'Onvoorziene uitgave' kan een speler kiezen of hij in één keer betaalt of liever in verschillende keren betaalt.

Een speler moet de **1^{ste} keer altijd direct betalen**.

De andere delen betaalt de speler als hij opnieuw aan de beurt is. Een speler betaalt minstens één deel per ronde.

De bankier noteert het bedrag en het hoeveelste deel (2 of 3) dat werd betaald bij 'Betalen in verschillende keren' op de achterkant van de spelersfiche van de betrokken speler.

De bankier doorstreept in de tabel 'Betalen in verschillende keren' de bedragen **als de speler ze heeft terugbetaald**. Als de bedragen via de bankrekening worden betaald, dan noteert de bankier die bedragen op de 'Bankrekening'.

Speciale vakjes

Er zijn twee speciale vakjes op het spelbord: de bus (7 euro) en het zwembad (3 euro).

Komt een speler op zo'n vakje of passeert hij zo'n vakje, dan betaalt hij aan de bankier het bedrag vermeld op het vakje. Als de speler te weinig geld heeft, dan gaat zijn bankrekening 'in het rood'.

Elke speler moet dit betalen. Is een speler vergeten te betalen en de andere spelers wijzen hem hierop? Dan moet de speler het geld alsnog aan de bank betalen, ook als hij niet aan de beurt is.

RONDE 2

Als een speler op of voorbij het vakje 'START' komt, dan begint ronde 2 voor deze speler. De bankier geeft 20 euro aan de speler. De speler kiest of hij het geld cash, op de bankrekening of een combinatie van beide krijgt.

Einde

Het spel eindigt voor een speler bij het vakje 'START' na 2 rondes, ook als een speler een hoger aantal ogen gooit.

Een speler ontvangt geen 20 euro meer van de bankier aan het einde van de 2^{de} spelronde.

Aan het einde van ronde 2 sluit elke speler zijn bankrekening af:

1. De speler trekt de nog openstaande bedragen af van het bedrag op zijn bankrekening.
2. De speler berekent de intrest (percentage) op zijn bankrekening:
 - + 1 % bij een positief rekeningsaldo
 - - 10 % van een negatief rekeningsaldo

3. De speler telt zijn cash geld en telt het daarna op bij het bedrag op de bankrekening.

De speler geeft zijn spelersfiche aan de bankier die controleert of de berekeningen correct zijn.

7. HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer alle spelers 2 spelrondes hebben voltooid.

De bankier controleert wie:

- minimaal 15 euro heeft gespaard, en
- minstens 3 kaarten 'Verleiding' heeft.

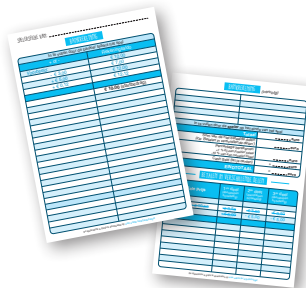
De bankier maakt de winnaars bekend.

Als het spel is afgelopen, dan kan de spelbegeleider met de groep aan de nabespreking beginnen (zie punt 10: Nabespreking).

8. DE SPELERSFICHE

'Bankrekening' en 'Betalen in verschillende keren'

Elke speler houdt zijn spelersfiche zelf bij. Tijdens het spel mag enkel de bankier het blad invullen.



Bankrekening: Elke speler begint het spel met 10 euro op zijn bankrekening. Als een speler zijn bankrekening gebruikt, dan noteert de bankier de verrichtingen op de spelersfiche van die speler. De bankier noteert het bedrag en het nieuwe saldo.

Bij elke beurt kan een speler cash geld op zijn bankrekening storten of geld van zijn bankrekening in cash afhalen.

Betalen in verschillende keren: Als de speler een kaart 'Verleiding' of 'Onvoorziene uitgave' trekt en beslist om in verschillende keren terug te betalen, dan noteert de bankier de aankoop of de uitgave bij 'Betalen in verschillende keren' op de spelersfiche van de speler.

Betaalt een speler 1 of meerdere delen terug, dan doorstreept de bankier deze delen op de spelersfiche.

9. SPELVARIANTEN

- Een speler kan, als hij aan de beurt is, één van zijn kaarten 'Verleiding' aan de bank doorverkopen om zo geld terug te winnen. Die kaart wordt doorverkocht aan de helft van de aankoopprijs.
- Een speler kan met de andere spelers onderhandelen over de aankoop of de verkoop van een kaart 'Verleiding'. De spelers mogen het bedrag van zo'n verrichting in onderling overleg bepalen.
- Als de spelers nog niet vertrouwd zijn met het begrip 'intrest', dan wordt het spel gespeeld zonder de intresten te berekenen.

10. NABESPREKING

Enkele vragen om het debat in de klas te starten:

Geldverrichtingen

- Wist je hoeveel geld je in totaal had tijdens het spel (cash en op de rekening)?
- Betalen kan je doen met cash of via de bankrekening. Welk betaalmiddel wordt volgens jullie het meest gebruikt en waarom?
- Welke andere manieren van betalen heb je al gezien of ken je (contactloos, met de smartphone,...)?
- Wat als jullie een betaling willen doen maar er onvoldoende geld op de rekening staat. Wat gebeurt er dan?
- Wat zijn de voordelen van een bankrekening t.o.v. cash geld?

Budget

- Hoe vonden jullie het om een budget te beheren?
- Hoe kwam je in geldnood tijdens het spel?
- Hoe kom je in het echte leven zelf aan geld?
- Als je zelf iets wil kopen en niet genoeg geld hebt, wat doe je dan?
- Hoe snel geef jij toe aan een verleiding in het echte leven? Heb je zelf geld waarmee je mag doen wat je wil?

Lenen

- Is het een goed idee om alle aankopen in verschillende keren terug te betalen in plaats van onmiddellijk alles te betalen? Waarom slaagden jullie erin om voor het einde van het spel jullie kredieten terug te betalen?
- Hebben jullie opgemerkt dat het terugbetalen van een aankoop in keren duurder was dan onmiddellijk betalen? Hoe komt dit?
- Kennen jullie de uitdrukking 'Let op! Geld lenen kost geld!'? Wat betekent dat?
- Heb je alle delen kunnen terugbetalen aan het einde van het spel? Hoe heb je dit gerealiseerd?

Varia

- Hoe zwaar speelde de factor geluk mee in het spel? En wat in het echte leven?

11. EINDTERMEN ONDERWIJS

Het spel Just'in Budget sluit aan bij de eindtermen 2018-2019 van het basisonderwijs. Onderstaand de eindtermen waaraan de leerlingen werken door middel van het spel.

Nederlands

1.3.7 De leerling kan meningen beargumenteren op basis van zijn/haar vakspecifieke kennis en voorkennis.

1.3.10 De leerling kan doelgericht en genuanceerd deelnemen aan mondelinge interactievormen zoals dialoog, discussie en groepsgesprek en hierbij de volgende interactiestrategieën toepassen:

- Voortbouwen op andermans ideeën
- Verbanden leggen tussen verschillende standpunten
- Argumenten bevragen en nuanceren
- Met ondersteuning tot een conclusie komen

Wiskunde

2.2.17 De leerling kan een procent van een getal nemen.

2.2.21 De leerling kan een digitale rekentool gebruiken

2.3.26 De leerlingen kennen de waarde van alle muntstukken en bankbiljetten van de euro.

2.3.27 De leerlingen kennen de volgende maateenheden en hun wiskundige notaties: euro (€, EUR), eurocent.

2.3.28 De leerlingen weten dat 1 euro evenveel is als 100 eurocent.

2.3.29 De leerlingen kunnen tot op 1 eurocent nauwkeurig betalen, wisselen, teruggeven, inschatten.

2.3.30 De leerlingen kunnen de totaalprijs van verschillende artikelen berekenen.

Attitudes

9.3.3 De leerlingen kunnen doorzettingsvermogen tonen om een opdracht tot een goed einde te brengen, ook als het moeilijk wordt.

9.3.4 De leerlingen kunnen positief en met vertrouwen communiceren met leeftijdsgenoten en volwassenen.

9.3.5 De leerlingen kunnen een toegewezen rol binnen een groepswerk doelgericht invullen.

In de spelregels, hoewel we voor de vlotte leesbaarheid de mannelijke vorm gebruikt hebben als algemene vorm, bedoelen we dit genderneutraal.

12. WIKIFIN



Wikifin is het programma financiële educatie van de Autoriteit voor Financiële Diensten en Markten (FSMA). Dat is een autonome, openbare instelling zonder commercieel doel, die toezicht houdt op de Belgische financiële sector. Een van haar taken is bijdragen aan de bescherming van de financiële consument.

Naast acties voor het grote publiek ondersteunt Wikifin leerkrachten om financiële educatie aan bod te laten komen in de klas.

Meer info: www.wikifin.be

13. DE GROUPE ACTION SURENDETTEMENT (GAS)



De Groupe Action Surendettement (GAS) is opgericht in 1994. In samenwerking met de OCMW's van de provincie Luxemburg ontwikkelt zij activiteiten op twee domeinen: schuldsanering en preventie.

De schuldbemiddelingsdienst informeert en begeleidt personen met financiële problemen, en buigt zich onder andere over dossiers rond gerechtelijke en niet-gerechtelijke schuldbemiddeling.

Meer info op: www.gaslux.be