

# SPELREGELS

## JUST'IN BUDGET

Een spel van

wikifin

Voor jouw vragen over geld

naar een idee van

GAS

Groupe Action Surendettement ([www.gaslux.be](http://www.gaslux.be))

### JUST'IN BUDGET IN HET KORT



Zet je schrap en tel je geld! We spelen samen een spel waarbij jullie cash geld (zichtbaar geld) en geld op bankrekening (onzichtbaar geld) moeten 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. Jullie spelen 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 hij of hij die verleiding wel of niet koopt. Hij kan in een keer of in verschillende delen 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'



Iedere keer als een speler zo'n vakje 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.

Jullie spelen 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 gehouden.

## 1. VOOR WIE

Leerlingen van het 5<sup>de</sup> en 6<sup>de</sup> 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 groep uit meer dan 24 personen bestaat, kunnen enkele spelers per 2 spelen (m.a.w. 1 pion gebruikt door 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 goesting
- 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 klaver.

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 schrijfgierief 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](http://www.wikifin.be/nl/justinbudget).

## 4. SPELDOUR

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 delen

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

Een speler moet het **1<sup>ste</sup> deel 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 delen' op de achterkant van de spelersfiche van de betrokken speler.

De bankier doorstreept in de tabel 'Betalen in verschillende delen' 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<sup>de</sup> spelronde.

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

1. De speler trekt de nog te betalen delen 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 delen'

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 delen:** Als de speler een kaart 'Verleiding' of 'Onvoorziene uitgave' trekt en beslist om in verschillende delen terug te betalen, dan noteert de bankier de aankoop of de uitgave bij 'Betalen in verschillende delen' 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 delen 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 delen 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?

Voor meer achtergrondinformatie en om verder te gaan met de leerlingen, bekijk het materiaal op [www.wikifin.be](http://www.wikifin.be).

## 11. EINDTERMEN ONDERWIJS

Het spel Just'in Budget sluit aan bij de eindtermen, van toepassing op de datum van uitgifte van dit spel, in het basisonderwijs. Onderstaand de eindtermen waaraan de leerlingen werken door middel van het spel.

### Mens en maatschappij

#### 2. Maatschappij

2.5.\* Leerlingen beseffen dat hun gedrag beïnvloed wordt door reclame en de media.

### Wiskunde

#### 1. Wiskunde - Getallen

1.6. De leerlingen kunnen volgende symbolen benoemen, noteren en hanteren: =  $\neq$  < > + - x , : / % en () in bewerkingen.

1.15. De leerlingen zijn in staat getallen af te ronden. De graad van nauwkeurigheid wordt bepaald door het doel van het afronden en door de context.

1.25. De leerlingen kunnen eenvoudige procentberekeningen maken met betrekking tot praktische situaties.

1.26. De leerlingen kunnen de zakrekenmachine doelmatig gebruiken voor de hoofdbewerkingen.

1.27. De leerlingen zijn in staat uitgevoerde bewerkingen te controleren, onder meer met de zakrekenmachine.

### 2. Wiskunde - Meten

2.7. Leerlingen kunnen met de gebruikelijke maateenheden betekenisvolle herleidingen uitvoeren.

2.11. Leerlingen kunnen in reële situaties rekenen met geld en geldwaarden.

### Sociale vaardigheden

#### 1. Sociale vaardigheden - domein relatiewijzen

1.2. De leerlingen kunnen in omgang met anderen respect en waardering opbrengen.

1.6. De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.

#### 3. Sociale vaardigheden - domein samenwerking

3. De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

### Nederlands

#### 2. Nederlands - Spreken

De leerlingen kunnen het gepaste taalregister hanteren als ze:

2.7. bij een behandeld onderwerp vragen stellen die begrepen en beantwoord kunnen worden door leeftijdsgenoten.

De attitudinale eindtermen zijn aangeduid met een \*.

## 12. WIKIFIN



Wikifin is het programma 'financiële educatie' van de Autoriteit voor financiële diensten en markten, de FSMA. De FSMA is een autonome, neutrale instelling van openbaar nut en onder andere bevoegd om bij te dragen aan de bescherming van de financiële consument.

Naast acties voor het grote publiek ondersteunt Wikifin leerkrachten om financiële educatie een plaats in de klas te geven.

Via [www.wikifin.be](http://www.wikifin.be) vindt u hierover meer info.

## 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](http://www.gaslux.be)