



# BUDGET PRET

## SPELREGELS

FSMA

Een initiatief van de Autoriteit  
voor Financiële Diensten en Markten

**wikifin**  
Voor jouw vragen over geld



# 1. SPELOMSCHRIJVING

## Doel van het spel

Kinderen met geld leren omgaan, een budget leren beheren, in groep overleggen en samen keuzes maken.

## Doelgroep

Kinderen van 8 tot 11 jaar.

## Aantal spelers

Maximaal 6 groepen van 3 tot 5 spelers (maximaal 30 spelers).

## Duur van het spel

40 minuten tot 1 uur.

## Accommodatie

Ruim (klas)lokaal waar de spelers in groepjes kunnen werken en rond een grote tafel kunnen plaatsnemen.

# MATERIAAL

## Elk spelpakket bevat:

- de spelregels
- 5 posters (vervoermiddel, tussendoortje, activiteit, souvenir en sparen)
- 18 overzichtsbladen om de gekozen uitgaven bij te houden (hiermee kan het spel 3 keer worden gespeeld, je kan zelf kopies voorzien)
- in zeskoud voor de 6 groepen:
  - 6 biljetten van € 5
  - 20 munten van € 1
  - 6 jokers
  - 4 brochures (vervoermiddel, tussendoortje, activiteit, souvenir) met foto's en prijzen
  - 1 spaarenveloppe

## Zelf te voorzien:

- schrijfgierief
- kladpapier
- kopies van de overzichtsbladen indien deze zijn opgebruikt

## 2. SPELVERLOOP

### Korte speluitleg

De spelers vormen groepjes van minimaal 3 tot maximaal 5 spelers. De spelers moeten met een bepaald budget hun eigen uitstap organiseren.

Per groepje krijgen ze uitzonderlijk € 50 waarmee ze voor één persoon het vervoermiddel, de activiteit, een tussendoortje en een souvenir kunnen kiezen. Ze mogen dit bedrag volledig uitgeven.

De uitdaging is om een leuke uitstap samen te stellen met het gegeven budget en in groep beslissingen te nemen. Het wordt pas echt spannend tijdens de tweede ronde wanneer het budget krimpt en er minder geld is voor de uitstap.

## VOORBEREIDING

- Verdeel de spelers in groepjes van minimaal 3 en maximaal 5 spelers.
- Zorg dat de groepjes samen rond een tafel kunnen verzamelen.
- Iedere groep ontvangt:
  - € 50: 6 biljetten van € 5 en 20 munten van € 1
  - 6 jokers
  - 1 overzichtsblad
  - 4 brochures met de aankoopmogelijkheden (vervoermiddel, activiteit, tussendoortje, souvenir)
  - 1 spaarenveloppe
- Leg de vijf posters op een centrale tafel waarrond de spelers tussen de spelrondes kunnen verzamelen.



## HET SPEL

### Situatieschets (ca. 10 min.)

De spelers zitten in groepjes en luisteren naar de uitleg van het spel. Het materiaal wordt nog niet gebruikt.

Vertel de spelers dat ze een uitstap voor de hele groep mogen organiseren. Uitzonderlijk kiezen de spelers zelf wat ze gaan doen tijdens deze uitstap. Dit kan omdat ze een wedstrijd hebben gewonnen waardoor er extra geld is.

Met het geld van de wedstrijd, de bijdrage van de ouders en het geld dat ze zelf hebben ingezameld met een pannenkoekenverkoop, hebben ze een budget van € 50 per persoon.

Ze moeten hiermee het vervoer, de activiteit, een tussendoortje en een souvenir betalen. Dankzij het extra geld van de wedstrijd kunnen ze voor deze uitstap een tussendoortje en souvenir kiezen.

Het is de bedoeling dat de groepjes hun budget beheren om te kunnen betalen wat ze willen kopen. Ze moeten één vervoermiddel, één activiteit, één tussendoortje en één souvenir kiezen. Indien er geld overblijft, kunnen ze dit sparen.

### Vragen die kunnen worden gesteld tijdens de situatieschets:

- Hoe ziet de daguitstap van jullie dromen eruit?
- Wat is een vervoermiddel? Uit welke vervoermiddelen kunnen jullie kiezen?
- Hoeveel geld hebben jullie gekregen? Heeft iedere groep € 50?
- Heeft iedere groep 4 brochures gekregen? Wie kan me zeggen hoeveel de fruitsla kost?

### Eerste ronde (ca. 20 min.)

Tijdens de eerste spelronde moeten de verschillende groepjes hun budget verdelen over de vier uitgavenposten. Ze moeten dus uit iedere categorie iets kiezen: een vervoermiddel, een activiteit, een tussendoortje en een souvenir. Ze hebben hiervoor € 50.

Indien er geld overblijft, wordt dit in de spaarenveloppe gestopt. Aan oudere spelers (11 jaar) kan worden gevraagd bij hun keuzes rekening te houden met realistische mogelijkheden (bv. is het mogelijk om met de fiets naar een minigolf te gaan?, is het realistisch om met de trein naar de film te gaan? ...). Elke groep moet samen na overleg beslissen waarvoor ze kiezen.

#### 1. Er kan gekozen worden uit vier vervoermiddelen:

- trein - € 15
- bus - € 18
- fiets - € 7
- minibus, met tv en frigo met frisdrank - € 22

Wanneer het vervoermiddel werd gekozen, gaat één speler het geld op de poster 'Vervoermiddelen' leggen. De groep duidt op het overzichtsblad het gekozen vervoermiddel aan in de eerste kolom.

#### 2. Vervolgens kiest elke groep één activiteit:

- Aqualand, een subtropisch zwembad met de hoogste glijbaan van Europa - € 20
- kinderboerderij met volgende activiteiten: koeien melken, paarden verzorgen, eieren rapen en schapen voederen - € 11
- een boswandeling - € 5
- naar de bioscoop gaan - € 10
- naar de bowling gaan - € 5
- minigolf - € 6
- een binnenspeeltuin - € 7
- een avonturenpark met volgende activiteiten: klimmen, kajak en een schattenzoektocht - € 35



Na het kiezen van de activiteit legt één speler van de groep het nodige geld op de poster 'Activiteiten'. Opnieuw duidt iedere groep zijn keuze aan in de eerste kolom van het overzichtsblad.

### **3. Daarna kiezen de groepen een tussendoortje:**

- een pannenkoek - € 3
- een mega-ijsje - € 6
- fruitsla - € 3
- een wafel en een cola - € 4
- een appel en een flesje water - € 2
- een croissant en chocolademelk - € 3
- een zakje chips en limonade - € 4
- een kiwi en vers fruitsap - € 3
- een zak snoep - € 5
- een chocomousse - € 2

Na het kiezen van het tussendoortje legt één speler van de groep het nodige geld op de poster 'Tussendoortje', en duiden ze dit aan in de eerste kolom van het overzichtsblad.

### **4. Ten slotte kiezen de groepen nog een souvenir:**

- een pet - € 12
- een smiley T-shirt - € 25
- een potlood - € 2
- een sleutelhanger - € 3
- pantoffels - € 15
- een magneet - € 2
- een USB-stick in hout - € 20
- een zelfgemaakt knutselwerk uit het bos - € 0
- een tas - € 8
- een dartsbord - € 10
- een avonturiersoutfit - € 25

Na het kiezen van het souvenir legt één speler van de groep het nodige geld op de poster 'Souvenir'. Indien er voor het zelfgemaakte knutselwerk wordt gekozen, legt de speler een joker op de poster. Net zoals ervoor duiden ze ook deze uitgave aan in de eerste kolom van het overzichtsblad.

Iedere groep moet uit iedere categorie één item kiezen. Ze mogen al hun geld uitgeven, maar niet meer dan € 50 spenderen. Indien er nog geld overblijft, kunnen de spelers sparen en het geld in de spaar-enveloppe steken. Doe de spelers hieraan denken na 10 min. in deze ronde.

Ga tijdens deze ronde langs bij de verschillende groepjes en stel vragen over de keuzes die ze maken en over het nemen van beslissingen in groep.

### **Tussentijdse bespreking (ca. 10 min.)**

De spelers verzamelen rond de tafel met de vijf posters waarop ze hun geld en spaarenveloppe hebben gelegd.

De spelleider start een discussie over de keuzes die zijn gemaakt door de verschillende groepen. Iedere groep krijgt minstens één vraag. De spelleider vergelijkt de verschillende keuzes van de groepen, maar zonder erover te oordelen.

### **De spelleider kan volgende vragen stellen:**

- Hoe zal de uitstap van iedere groep eruit zien?
- Had iedereen voldoende geld?
- Welke keuzes waren het moeilijkst om te maken? Keuze voor het vervoermiddel, de activiteit, het souvenir of het tussendoortje?
- Hoe werd de keuze van de activiteit beïnvloed door de andere groepsleden?
- Als je alleen was en niet in groep, zou je dezelfde keuzes maken?
- Waarom hebben jullie voor dit vervoermiddel gekozen (prijs, plezier, milieu ...)?



- Waarom hebben jullie voor deze activiteit gekozen (leuk, iets leren...)?
- Waarom hebben jullie voor dit tussendoortje gekozen (lekker, gezond...)?
- Welk souvenir had jullie voorkeur?
- Hebben jullie geld gespaard?
- Is sparen belangrijk volgens jullie? Waarom?
- Waarvoor hebben jullie gespaard?

### **Tweede ronde (ca. 10 min.)**

De spelers gaan terug in hun groepje zitten.

Vertel hen dat de activiteit om geld in te zamelen voor de uitstap minder geld heeft opgebracht dan verwacht. Hierdoor is er € 30, in plaats van € 50, beschikbaar per deelnemer om op uitstap te gaan. Ze moeten dus € 20 besparen voor de uitstap.

Maar het vervoermiddel ligt al vast, want de reservatie daarvan is gedaan. Dat kan dus niet meer gewijzigd worden!

Eén speler per groep neemt al het geld van zijn groep van de posters, behalve het geld voorzien voor het vervoermiddel. Deze speler geeft de te besparen € 20 aan de spelleider. Vervolgens bespreken de spelers hoe ze kunnen besparen en in welke uitgavenpost ze een meer budget-vriendelijke uitgave kunnen doen. Ze nemen daarvoor opnieuw hun overzichtsblad erbij en duiden in de tweede kolom hun nieuwe voorkeuren aan.

### **Nabespreking (ca. 10 min.)**

De spelers worden verzameld rond de posters voor de nabespreking. Vergelijk de keuzes om te besparen van de verschillende groepen, maar zonder te oordelen. Er wordt minstens één vraag per groep gesteld.

De spelleider kan volgende vragen stellen:

- Hebben jullie de activiteit aangepast?
- Hoe hebben jullie bespaard?

- Hadden jullie gespaard na de eerste ronde? Hebben jullie dit spaargeld gebruikt toen er minder geld bleek te zijn?
- Was het moeilijk om te besparen?
- Was iedereen akkoord met de besparing binnen de groep?

### **Optioneel: derde ronde**

Om wat verder te gaan in de discussie en eventueel te reflecteren over het samenleven en delen met elkaar, kan nog een derde ronde worden gespeeld.

De spelers blijven rond de tafel met de posters staan (of laat ze eventueel terug plaatsnemen in hun groepjes indien deze vorm meer geschikt is) en krijgen volgende informatie: 'Er is een nieuw kind dat zich onlangs bij de groep heeft aangesloten. De uitstap vindt plaats binnen 15 dagen. Hoe pakken jullie dit aan?'

Om de discussie tussen de spelers aan te wakkeren kan je volgende vragen stellen:

- Moeten jullie de uitstap anders organiseren nu er een extra kind bij de groep is gekomen? Of zullen jullie bepaalde keuzes moeten aanpassen?
- Wat is de impact op jullie budget nu er op het laatste moment een extra kind is bijgekomen?
- Aan welke oplossing denken jullie zodat deze dag, met de hele groep en dus ook het extra kind, een nooit te vergeten uitstap wordt?

### **Einde van het spel**

Tot slot kunnen volgende vragen worden gesteld als afronding van het spel:

- Hadden jullie voor vandaag al een budget beheerd (zakgeld, verjaardagsgeld...)?
- Begrijpen jullie nu het woord budget?
- Waarom is het belangrijk volgens jullie om een budget op te maken alvorens verschillende zaken uit te geven, zoals in dit spel?

- Denken jullie dat jullie genoeg geld hadden gehad als jullie hadden gekozen zonder na te denken?
- In welke andere situaties is het voor jullie, of voor jullie ouders, belangrijk om een budget op te maken?

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

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

### **Mens en maatschappij**

#### 1. Mens

- 1.1\* Leerlingen drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.
- 1.4 Leerlingen kunnen in concrete situaties verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen, erover praten en aangeven dat deze op elkaar inspelen.
- 1.6\* Leerlingen tonen in een eenvoudige conflictsituatie in de omgang met leeftijdgenoten de bereidheid om te zoeken naar een geweldloze oplossing.
- 1.7\* Leerlingen hebben aandacht voor de onuitgesproken regels die de interacties binnen een groep typeren en zijn bereid er rekening mee te houden.

### **Wiskunde**

- 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.

De attitudinale eindtermen zijn aangeduid met een \*.