

### LESBRIEF ONLINE GAME MONEYMATTERS

Deze instructie is bedoeld voor docenten die de online game MoneyMatters gaan spelen. Na het lezen van deze instructie ben je in staat om zelfstandig dit spel in de klas te begeleiden.

MoneyMatters is een simulatiegame waarin jongeren ervaren wat de gevolgen zijn van keuzes die zij maken tussen 15 en 30 jaar. Ze moeten in staat zijn volledig rond te komen van een realistisch jaarsalaris. Ze gaan onder andere aan de slag met studie, (bij-)baan, het kopen van een eigen huis en het afsluiten van een hypotheek. Naast het beheren van vaste lasten krijgen de jongeren regelmatig een onverwachte gebeurtenis voor de kiezen, bijvoorbeeld het laten repareren van de auto of arbeidsongeschiktheid.

### LES MONEYMATTERS

Als docent faciliteer je het proces waarin jongeren op een leuke en interactieve manier meer inzicht krijgen in geldzaken. Welke keuzemogelijkheden er zijn en wat de mogelijke gevolgen zijn die bij de keuzes horen. Het uitgangspunt is om eventuele 'toekomstige' schulden te voorkomen door leerlingen op deze leeftijd te laten ervaren hoe het eraan toe gaat als je ouder bent en op die manier te leren hun geld en tijd goed in te zetten. Zij ervaren op deze manier dat het verstandig is om diploma's te halen, niet teveel uit te geven en te sparen.

### VOORBEREIDEN LES

De docent neemt de rol in van facilitator, helpt de jongeren op weg in de game en stimuleert de interactie tussen de jongeren. De benodigde voorbereiding is daarom beperkt: het volstaat om deze lesbrief goed te bestuderen en alle benodigdheden tijdig te regelen. Nuttig is bovendien om zelf tevoren de game te spelen.

### Benodigde informatie

De lesduur kan variëren tussen de 45 en 90 minuten. Van te voren moet je als docent een aantal dingen weten:

- Beschikbare tijd in de les (45-90 minuten)
- Welke klas (niveau) gaat de les volgen?
- Wat is de grootte van de groep? (voor het aantal benodigde computers en reflectievellen)
- Wordt de game individueel of in tweetallen gespeeld? Verdeel de leerlingen in groepjes als je met meer docenten bent zodat ze makkelijk vragen kunnen stellen.





## Lesbrief online game MoneyMatters

### Benodigdheden

- Computers: afhankelijk of de game in duo's of individueel wordt gespeeld is er voor iedereen een computer nodig – let wel: de game kan niet op tablets of mobiele telefoons gespeeld worden!
- Headsets voor alle leerlingen (de game bevat namelijk fragmenten met video en geluid).
- Url van de game: ga naar [Edgie.nl](http://Edgie.nl); de game is te vinden via het tabblad TEST & TOOLS.
- Reflectieformulier voor iedere leerling.
- Lesbrief.

### Doelgroep

Dit spel is, in eerste instantie, bedoeld voor leerlingen tussen de 15 en 18 jaar.

### Doel van de les

Het doel van de les is om jongeren bewuster te maken van de gevolgen van hun financiële keuzes. De leerlingen leren vanuit de spelervaring effecten te herkennen van keuzes op het gebied van consumeren en budgetteren. De leerling leert het eigen gedachtepatroon onder de loep te nemen en te reflecteren op het eigen gedrag.

Vertel dat de game MoneyMatters gaat over hoe je meer uit je geld haalt en dat dit het komende lesuur/lessuren gespeeld gaat worden.

## WARMING UP (5-10 MINUTEN)

- De warming up vindt klassikaal plaats. Er worden gezamenlijk een drietal vragen behandeld, waarbij jongeren hun hand opsteken bij het voor hen relevante antwoord.
- Het is de bedoeling dat dit onderdeel interactief is: laat de leerlingen duidelijk hun hand opsteken. Bespreek even kort met de leerlingen waarom er voor een bepaald antwoord is gekozen (als je maar 45 minuten hebt voor de les, is er onvoldoende tijd voor een bespreking – het volstaat dan om hen enkel de vragen te laten beantwoorden).

### Vragen warming up:

Licht toe: “Deze les gaat over geld”

1) Wat voor rapportcijfer geef jij jezelf als het gaat over omgaan met geld?

Noem de cijfers van 1 t/m 10 en laat ze hun hand opsteken bij het rapportcijfer dat op henzelf van toepassing is.



**Discussievragen:** Wat maakt het lastig? Hoe zorg je dat het goed gaat? Denk je dat dat zo blijft?

Licht toe: “Tussen je 15e en 30e jaar verandert er heel veel. Deze les is bedoeld om je daar alvast kennis mee te laten maken. We beginnen met een paar vragen. Waar wil jij staan op je 30ste?”

2) Wat ben je van plan op het gebied van werk en studie?

- Lang studeren .
- Zo snel mogelijk aan de slag met werken.

**Discussievragen:** Laat een aantal leerlingen hun antwoord motiveren. Of vraag wat voor studie of werk ze dan willen doen.

3) Hoe ziet je privé leven eruit als je 30 bent?

- Je bent single.
- Je hebt een vaste relatie: een vriend of vriendin.
- Jij en je partner hebben dan een gezin met één of meerdere kinderen.

**Discussievragen:** Waarom kies je voor a/b/c?

### UITLEG SPEL (5 MINUTEN)

Geef onderstaande klassikale toelichting over het spelen van de game. Noem alle zeven punten:

#### Toelichting game

- De game begint als je 15 bent en je wordt steeds ouder, tot maximaal 30 jaar – dan stopt de game en krijg je een overzicht van de afgelopen 15 jaar en hoeveel vermogen je hebt opgebouwd: dus hoe rijk je bent.
  - Voor iedere leeftijd maak je keuzes over hoe je je geld en tijd besteedt. Let op: je hebt maximaal 100% tijd en je geld mag niet in de min staan. Als je dat toch doet, kun je niet verder naar de volgende leeftijd en moet je eerst andere keuzes maken (zie de FAQ voor opties om problemen op te lossen tijdens het spel).
  - Zodra de game start krijg je eerst kort uitleg – lees dat goed door, want dan kun je de game makkelijker spelen.
  - Probeer de vaart erin te houden. De game is niet je echte leven, maar leert je om keuzes te maken. En ook in het echte leven moet je soms snel beslissen. (Als er 45 minuten tijd is voor het spel, hebben de leerlingen ca. 2 minuten per leeftijd; bij een lesduur van 90 minuten kunnen ze tot ca. 4 minuten per leeftijd bezig zijn.)
  - Wanneer je een jaar ouder wordt, krijg je te zien welke nieuwe opties er zijn voor je. Deze hangen soms af van keuzes die je eerder hebt gemaakt.
  - Opties met een punaise kun je niet wegdoen. Ben je het overzicht kwijt, dan kun je klikken op jouw budget om een overzicht te krijgen van je inkomsten en uitgaven – heel handig!
  - In de game kun je gebruik maken van hulplijnen; deze zitten onder de vraagtekens. Soms is er ook een video.
- Heel veel plezier!



### SPEL SPELEN (15-45 MINUTEN)

De leerlingen spelen het spel individueel of in duo's, aan een eigen computer. Zij gebruiken een headset, want de game bevat fragmenten met video en geluid voor nadere uitleg.

- Loop rond en kijk of de leerlingen een beetje vaart maken, maar ook of ze af en toe naar de informatie kijken die bij de keuzes staan (achter het vraagteken, soms ook met video). Stel eventueel vragen over keuzes die ze hebben gemaakt.
- Beantwoord eventuele vragen van de leerlingen, aan de hand van de aanvullende informatie hieronder en antwoorden op de FAQ.

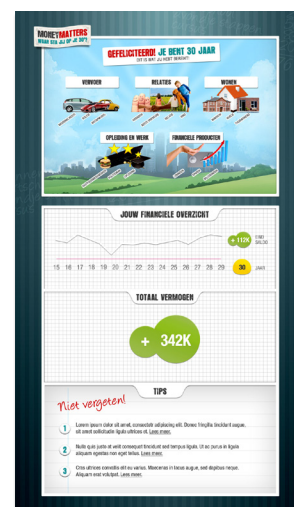
### EINDE VAN DE GAME (5 MINUTEN)

Waarschuw de leerlingen 5 minuten voor het einde van de speeltijd. Leerlingen die eerder klaar zijn kunnen rustig even wachten of het spel nogmaals spelen. Laat ze wel hun eindscherm opslaan voor ze aan een nieuwe spelronde beginnen (zie onder). Als de leerlingen 30 jaar zijn geworden kunnen zij nog één ronde spelen. Daarna eindigt de game. De leerlingen vullen individueel een reflectieformulier in. De antwoorden worden vervolgens plenair besproken. Ook is er aandacht voor een aantal tips voor de leerlingen om zelf toe te passen.

#### Eindscherm

Nadat de leerlingen hun 30e jaar af hebben gerond in het spel is in het eindscherm een samenvatting te zien van hun prestaties in de game. De banen/studies, vervoermiddelen, vrijetijdsbesteding, bezit, relaties en financiële producten die de leerlingen het meest hebben gekozen tijdens de game worden groot afgebeeld.

Op dit scorebord is ook de waarde van alle bezittingen terug te vinden evenals het verloop van het budget. Het scherm sluit af met nuttige tips om de opgedane ervaringen in de game toe te passen in het eigen leven. Het eindscherm kan opgeslagen worden als PDF. Bij het sluiten van de game komt deze optie automatisch naar voren. Laat de leerlingen hun eindscherm opslaan.



### REFLECTIEFORMULIER (5-10 MINUTEN)

Na het afronden van de game vullen de leerlingen individueel het reflectieformulier in. De antwoorden worden vervolgens klassikaal of in groepjes (naar gelang de beschikbaarheid van docenten) besproken:

- Ben je tevreden over waar je staat op je 30e?  
Vraag de leerlingen of zij tevreden zijn over hun prestaties in de game, waarom en zo niet, of dat ze andere verwachtingen hadden.





- Wat ging goed? Wat viel tegen?  
Vraag de leerlingen wat goed ging in de game. En hadden ze hier zelf invloed op? Vraag ook wat tegen viel: waren ze voorbereid op onverwachte gebeurtenissen zoals arbeidsongeschiktheid, een deuk in de auto van de buurman of een brandje in de keuken? Hoe hadden ze het beter aan kunnen pakken?
- Wat heb je van de game geleerd?  
Wat hebben de leerlingen opgestoken van de game? Wisten zij bepaalde dingen nog niet? Of is het bekend terrein?
- Wat wil je onthouden voor later nu je de game hebt gespeeld?  
De game heeft tot doel jongeren voor te bereiden op financiële keuzes waar zij later voor komen te staan. Wat nemen ze zeker mee als ze zelf ouder worden? En wat gaan ze morgen anders doen?

### Tips:

Deze tips worden weergegeven op het eindscherm in de game:

- Weten of je deze maand geld overhoudt of dat je beter even rustig aan kunt doen? Houd je inkomsten en uitgaven bij, dan weet je precies hoe jij ervoor staat!
- Geef niet teveel geld uit, zodat je kunt sparen. Vraag je altijd af: kan ik het betalen? Is het echt nodig? En schrijf je spaardoel op, zodat weet waarvoor je minder uitgeeft.
- Wil je meer geld hebben? Kijk eens naar een bijbaantje, het kost tijd, maar levert ook veel op! Van je salaris kun je elke maand een deel automatisch sparen.

Alle tips hebben een doorlink naar [Edgie.nl](https://www.edgie.nl), waar de leerlingen meer kunnen lezen over de behandelde onderwerpen.

### Extra tips om te bespreken (indien de tijd dit toelaat):

- Door overzicht te houden, weet je hoeveel geld je hebt. De meeste banken hebben een mobiele app waarmee je altijd en overal je saldo kunt checken. Handig!
- Je kunt bij de Belastingdienst het hele jaar door je belastingteruggave regelen. Je hebt hiervoor wel je jaaropgave van je werkgever nodig.
- Door je goed te oriënteren op verzekeringen, leningen en andere financiële producten kun je veel geld besparen. Let niet alleen op de kosten, maar ook op de voorwaarden!

Voor meer tips en informatie kunnen de leerlingen doorverwezen worden naar [Edgie.nl](https://www.edgie.nl).



# MONEYMATTERS

## WAAR STA JIJ OP JE 30?

## Lesbrief online game MoneyMatters

### AFSLUITING (5 MINUTEN)

Na de reflectie volgt de afronding van de les. Vertel de leerlingen dat je door bepaalde keuzes nu al kunt bepalen waar je straks staat als je 30 bent. Maar ook dat je te maken kan krijgen met onverwachte gebeurtenissen waar je geen tot weinig invloed op hebt. Bepaalde keuzes nu hebben gevolgen voor later, denk aan bijv. werk, studie, bijbanen, relaties en hoe je omgaat met spaargeld.

Gelukkig, of misschien wel jammer genoeg, is dit een game en niet het echte leven. Je hebt nog genoeg kansen om jouw pad te bepalen. De game kan altijd gespeeld worden via Edgie.nl als de leerlingen nog een poging willen wagen.

### BIJLAGEN

Zie BIJLAGE Ia en BIJLAGE Ib voor aanvullende informatie over de game en BIJLAGE II voor FAQ.



## BIJLAGE I: AANVULLENDE INFORMATIE OVER DE GAME

- **Tijd (stopwatch rechtsboven):** ieder jaar is maximaal 100% tijd beschikbaar – er kan ook minder tijd besteed worden, maar niet meer. Als er meer tijd nodig is (de stopwatch rechtsboven is dan rood) zal de leerling keuzes moeten maken door gekozen opties weg te doen, net zolang tot de benodigde tijd op maximaal 100% zit.
- **Budget (middelste vakje rechtsboven):** ieder jaar moet het budget minimaal nul zijn – er mag ook meer budget over zijn, maar niet minder. Als het budget in de min staat (het middelste vakje rechtsboven is dan rood) zal de leerling keuzes moeten maken door gekozen opties weg te doen of opties te kiezen die geld opleveren, net zolang tot het budget op minimaal 0 zit. Door te klikken op het vakje met het budget kan de leerling een balans zien van inkomsten en uitgaven. Opties die geld opleveren zijn te vinden bij werk en studie ((bij-)banen) en bij financieel (belastingteruggave, lening).
- **Leeftijd (gele vakje rechtsboven):** de leerling wordt in het spel een jaar ouder door op de blauwe pijltjes rechtsboven te klikken. De leeftijd wordt weergegeven in het gele vlakje. Bij de overgang van 15 naar 16, 17 naar 18, 20 naar 21 en 24 naar 25 krijgt de leerling een filmpje te zien over de veranderingen die op die leeftijd spelen.
- **Opties verwijderen:** opties met een punaise kunnen niet verwijderd worden: deze zijn of verplicht, of het gevolg van eerdere keuzes of gebeurtenissen. Verplicht zijn:
  - » **Levensonderhoud**
  - » **Woning:** tot 18 woont de leerling thuis, daarna kan een andere keuze gemaakt worden in de categorie wonen.
  - » **Vervoer:** in de categorie vervoer moet een keuze gemaakt worden.
  - » **Zorgverzekering:** deze kan vanaf 18 aangepast worden in basis, zilver of goud.
- **Iconen bovenaan basisscherm:** in het midden verschijnen gedurende de game drie iconen:
  - » **Opleiding:** Hier staat het aantal studiejaren vermeld. De keuze aan banen in het spel neemt toe naarmate de leerling meer studiejaren succesvol afgerond heeft.
  - » **Werkervaring:** Hier staat het aantal jaren vermeld dat de leerling een (bij)baan heeft gehad. De keuze aan banen in het spel neemt toe naarmate de leerling meer werkervaring opgedaan heeft.
  - » **Rijbewijs:** als de leerling geslaagd is voor het scooter- en/of autorijbewijs is dat hier te zien.
- **Werk en Studie:** De studie- en werkmogelijkheden worden hier vermeld.
  - » **Studie:** De leerling kan kiezen uit korte tijd, normale tijd en veel tijd. De kans op slagen neemt toe naarmate de leerling meer tijd besteedt aan de studie. Tijdens het 15e levensjaar zit de leerling nog op de middelbare school.
  - » **Werk:** Er is keus uit diverse (bij)banen. De (bij)banen verschillen in tijd en salaris. Ook kan de leerling kiezen voor zwart werken, hier zijn wel risico's aan verbonden.
- **Vervoer:** Om een jaar ouder te worden moet de leerling verplicht een vervoermiddel kiezen. Ook kan hier gekozen worden om een brommer- en/of autorijbewijs te halen. Na het behalen hiervan kan gekozen worden uit diverse scooters, brommers en auto's met bijbehorende verzekering.
- **Vrije Tijd:** De invulling van de vrije tijd kan hier gekozen worden. Dat varieert van het houden van huisdieren tot sport en vakanties.
- **Bezit:** naarmate de leerling ouder wordt in het spel, kunnen meer spullen aangeschaft worden, variërend van een smartphone tot nieuwe kleding.





## Lesbrief online game MoneyMatters

- **Relaties:** Dit het sociale leven van de leerling in het spel. Een beste vriend(in), een vriendengroep en naarmate de leerling ouder wordt ook een partner en kinderen.
- **Wonen:** De leerling woont aan het begin van het spel thuis bij de ouders. Vanaf het 18e jaar kan een leerling kiezen om vrijwillig thuis te wonen of om op kamers te gaan, een huis te huren of te kopen. Bij het op jezelf wonen komt ook een inboedelverzekering aan bod en bij het kopen van een huis moet ook een hypotheek afgesloten worden.
- **Financieel:** In deze categorie zijn alle financiële opties uit het spel opgenomen:
  - » **Sparen:** De leerling kan geld vastzetten voor 1 jaar, 5 jaar en 10 jaar. Hoe langer het geld vaststaat, hoe meer rente het oplevert. Wordt geld in hetzelfde jaar gespaard en ook weer opgevraagd, dan kost dit geld.
  - » **Doorlopende reisverzekering:** er is keus uit een doorlopende reisverzekering of een kortlopende reisverzekering. De laatste is af te sluiten bij het 'boeken' van een vakantie.
  - » **Beleggen:** beleggen kan met een laag risico (meer kans op winst, maar wel een lagere winst), een groot risico of grootste risico (veel winst te behalen, maar de kans hierop is klein). Bij dit product zit een video.
  - » **Flitslening:** zit de leerling krap bij kas en is er geen andere uitweg, dan kan de flitslening ingezet worden. Deze brengt op korte termijn geld, maar kost ook veel.
  - » **Belastingteruggave:** als in het spel een (bij)baan geselecteerd is, kan ook belasting teruggevraagd worden. Dit moet echter wel, net als in het echt, elk jaar opnieuw gedaan worden.

De 'lees meer' linkjes achter de vraagtekens linken naar artikelen met meer informatie op Edgie.nl. Bij de volgende onderwerpen is een hulplijn te raadplegen in de vorm van een video: verzekeren, sparen en beleggen, hypotheek en lenen.





## BIJLAGE II: FAQ

“Ik kan niet door naar de volgende leeftijd”

Ouder worden kan alleen als van de tijd nog 0% of meer over is en met een saldo van 0 of meer. Ook moet het veld ‘vervoer’ ingevuld zijn. Zonder vervoer kun je niet verder naar de volgende leeftijd.

“Ik kan alleen nog maar kiezen voor zwart werken”

Hoe meer je studeert, hoe meer keuze je hebt uit (bij)banen. Dit geldt ook voor werkervaring. Deze doe je niet op door zwart te werken. Als je alleen nog maar keuze hebt uit zwart werk banen heb je niet genoeg studie en werkervaring opgedaan voor een legale bijbaan. Aan de studie dus!

“Ik ben door mijn tijd heen, wat moet ik doen?”

Als een leerling door de tijd heen is, moeten er activiteiten weggedaan worden die tijd kosten. Enkele voorbeelden: minder tijd besteden aan studie, vrienden/vriendengroep/partner weg doen, snijden in hobby's als sport en huisdieren. En ander vervoermiddel kiezen kan ook tijd schelen. Tijd wordt ook ingenomen door onverwachte gebeurtenissen als een blessure of helpen klussen. Deze kunnen echter niet verwijderd worden.

“Ik heb geen geld meer, wat kan ik doen?”

Heeft de leerling al een (bij)baan? Veel opties in het spel kosten geld, een bijbaan levert veel geld op. Als de leerling een baan gekozen heeft kan ook belasting teruggevraagd worden, dit levert 10 aan geld op. Ook kan de leerling wisselen van woonsituatie: is een leerling te veel geld kwijt aan het huis, dan kan de leerling (weer) thuis gaan wonen. Dit kost meer tijd maar kost minder geld. Lenen kan als uiterste maatregel ook: er is een flitslening in het spel bij de opties ‘financieel’. Als een leerling een jaar geld over heeft, kan dit opzij gezet worden om te sparen. Het jaar erop ontvangt de leerling dan het geld terug plus rente.

“Ik ben ontslagen, wat nu?”

Als een leerling ontslagen is in het spel, kan dat jaar geen nieuwe (bij)baan worden gekozen. De leerling moet dan een jaar wachten.

“Ik ben arbeidsongeschikt, wat nu?”

Arbeidsongeschiktheid in de game is voor een bepaalde periode. Voor deze periode kan de leerling gewoon werken (naar gelang het percentage van arbeidsongeschiktheid). De inkomsten zullen minder zijn, arbeidsongeschiktheid kost namelijk tijd en geld.

