

# Serious Game '1 uur in de schulden' - Spelbegeleiding & Verbinding Financiële educatie

**Wat komt er allemaal op je af als je in de schulden belandt? Als spelbegeleider van de serious game '1 uur in de schulden' neem je jongeren mee in een aangrijpende en realistische ervaring. Van daaruit maak je de stap naar het voorkomen van geldproblemen, het ontwikkelen van financiële vaardigheden en het helpen vinden van de juiste (financiële) ondersteuning voor wie dat nodig heeft.**

## Beschrijving van de training

'1 uur in de schulden' is een ervaringsgerichte game die jongeren bewust maakt van financiële valkuilen. De game doorbreekt op een natuurlijke manier het taboe rondom geldproblemen en biedt een veilige ruimte voor het delen van persoonlijke ervaringen. Ze ervaren niet alleen het belang van financiële vaardigheden, maar krijgen ook de kans om vanuit hun eigen leefwereld over geld te praten. Hieronder enkele reacties van deelnemers:

*"Wat een stress! Ik schrok echt van hoe snel het mis kan gaan!"*

*"Dit is een mooie manier van leren, ik zat helemaal in het verhaal."*

*"Die brieven maakten het heel herkenbaar, ik snapte niks van die moeilijke woorden."*

Bekijk een [korte video-impressie](#)

([https://www.dropbox.com/scl/fi/7as70mlu079lv7yxt6rao/1uurindeschulden\\_algemeen.mp4?rlkey=ynbofen8ejjpu0dosbpiaicn5&dl=0](https://www.dropbox.com/scl/fi/7as70mlu079lv7yxt6rao/1uurindeschulden_algemeen.mp4?rlkey=ynbofen8ejjpu0dosbpiaicn5&dl=0)) van de game.

## Ook voor professionals

De game blijkt niet alleen waardevol te zijn voor jongeren, maar ook voor docenten en professionals die werken met thema's als financiële gezondheid en sociale uitsluiting. Het biedt een mooie ingang om geldproblemen vanuit het perspectief van jongeren te benaderen en te helpen bij het voorkomen en/of oplossen van de problemen.

## Hoe verloopt '1 uur in de schulden'?

Tijdens de game kruipen spelers een uur lang in de huid van Joël, een 19-jarige student die onverwacht in de schulden raakt. Ze ervaren de stress van betalingsherinneringen, verwarrende brieven en dreigende incasso's. Het spel maakt deze situaties tastbaar doordat spelers echte brieven ontvangen en herkenbare situaties meemaken. Het lijkt daardoor even net alsof het je echt overkomt!

Het verhaal eindigt bewust op een positieve noot. Hoewel Joël nog steeds in de schulden zit, is er ook perspectief ontstaan op het oplossen van zijn schulden. Met hulp van zijn omgeving. In het nagesprek en de vervollessen na de game, kun je daardoor als docent soepel inspelen op de volgende onderwerpen:

1. De reacties & ervaringen van de jongeren.

2. De belangrijkste financiële thema's voor jouw doelgroep.
3. De real-life mogelijkheden voor ondersteuning bij geldzorgen, zowel binnen als buiten de school. Zo weet elke jongere na het spelen van de game dat er hulp is, waar die hulp is en hoe je daar gebruik van kan maken. De specifieke invulling hiervan komt uitgebreid aan bod in de opleiding en zal voor elke school / omgeving anders zijn.

### **Deze thema's komen terug in de game-ervaring:**

- Recht op huurtoeslag/zorgtoeslag
- Gemeentelijke belastingen
- Zorgverzekering kiezen / eigen risico
- Lenen bij DUO
- Achteraf betalen
- Boetes bij het CJIB / betalingsregelingen treffen
- (Zorg)verzekeringen

### **De game als (vakoverstijgend) onderdeel van Financiële educatie**

'1 uur in de schulden' kan worden ingezet als startpunt voor gesprekken over geld en/of als kapstok voor financiële educatie in bredere zin. Doordat de focus ligt op de ervaring en leefwereld van de studenten, geeft de game op natuurlijke wijze betekenisvolle context aan de financiële onderwerpen die op school behandeld worden.

De game is ook een passende tool om (bijvoorbeeld) een financieel loket of Service Punt onder de aandacht te brengen, bij zowel de jongeren als de collega's. Zo wordt het belang van hulp bij geldvragen direct gekoppeld aan de mogelijkheden daarvoor binnen de school.

Verder kan de game worden geïntegreerd in bestaande vakken of programma's. Bijvoorbeeld door de moeilijke brieven uit de game in een Nederlandse les te behandelen en onderwerpen zoals Toeslagen, De Belastingdienst en Afterpay bij vakken als Economie of Burgerschap/Maatschappijleer te laten terugkomen.

In de opleiding tot spelbegeleider denken we gezamenlijk verder na over bovenstaande punten. Zo komt elk team of opleiding tot een passende inzet van de game binnen hun eigen context.

### **Opzet van de opleiding**

De opleiding bestaat uit vier onderdelen:

1. Het zelf ervaren van de game.
2. Achtergrondinformatie over de financiële thema's die in de game terugkomen (zie hierboven).
3. Praktijk & theorie m.b.t. de spelbegeleiding, gespreksvoering en financiële ondersteuning voor de jongeren met geldzorgen.

Denk hierbij aan het gebruik van storytelling, het vroegtijdig signaleren van geldproblemen, kwetsbare gesprekken met studenten en het inzichtelijk maken van de zorgroute voor jongeren met financiële vragen of zorgen. Hierbij is er aandacht voor de route zowel binnen de school als in de lokale omgeving en online ondersteuningsaanbod (bijvoorbeeld via betrouwbare websites, hulpbronnen en apps).

4. Integreren van de game in de bredere leerlijn (vakoverstijgend)

## Praktische informatie

### Duur scholing

2 trainingdagen in jaar 1. In het tweede jaar 1 dagdeel bijscholing & game-updates.

### Max. aantal deelnemers

12 (minimaal 4). Meer of minder deelnemers in overleg.

### Beschikbaar vanaf

1 oktober 2024

### Locatie

Schoollocatie (in overleg)

### Leervorm/werkvorm

Tijdens de opleiding wordt gebruik gemaakt van diverse leervormen en werkvormen zoals een game-workshop, theorie, praktijkoefeningen en gezamenlijke reflectie- en doorontwikkeling. De game zelf wordt klassikaal gespeeld, waarbij studenten in groepjes van 3 samenwerken tijdens diverse (budget)opdrachten.

### Richtprijs

Richtprijs: €1500 per persoon, excl. btw. Bijscholing/update in jaar 2 is €350 per persoon exclusief btw. De definitieve prijs is afhankelijk van het aantal spelbegeleiders en wensen van de docenten. Voor grotere groepen (12+) kunnen we samen met de school een Train-de-Trainer model opzetten.

### Contactpersoon

[Marlous Wessels](#)

### Over de aanbieder

Optimalistic is een sociale onderneming die oplossingen ontwerpt voor maatschappelijke problemen. Dat doen we onder andere door het ontwikkelen van ervaringsgerichte serious games. '1 uur in de schulden' bouwt voort op de succesvolle game '1 uur in de bijstand' (vanuit Sijmpel Switchen in de Participatieketen, een programma van het ministerie van SZW) en 'Ervaar UWV', ontwikkeld in opdracht van het UWV. Al onze games worden in nauwe samenwerking met de doelgroep en professionals ontwikkeld.

### Over de trainer

Marlous Wessels studeerde in 2008 af op het thema 'voortijdig schoolverlaten' en werkte vervolgens in verschillende functies binnen- en rondom het (middelbaar)beroepsonderwijs van Rotterdam. Onder andere als coach & trainer voor mbo 1-2 studenten, onderzoeker naar (dakloze)jongeren met schulden en als programma-ontwikkelaar Onderwijsinnovatie. Ook is ze co-auteur van de bundel "Ped Talks - over pedagogische moed in het beroepsonderwijs"

### Meer over '1 uur in de schulden'

Optimalistic heeft '1 uur in de schulden' in co-creatie met (ervaringsdeskundige) jongeren ontwikkeld. Elke ontwikkelstap is afgestemd met mbo-en hbo studenten en professionals van Albeda College Economie &

Ondernemen en NHL Stenden / het Inclusive Community Lab Friesland (ICLF). De game wordt financieel ondersteund door Fonds21.

Ook het Centraal Justitieel Incassobureau (CJIB) werkt mee aan de game. Zij stellen onder andere hun officiële boete-template en enveloppen beschikbaar. Hierdoor ontvangen spelers tijdens de game een echte aanmaning, waarna ze, als Joël zijnde, telefonisch een betalingsregeling leren treffen. Geheel volgens het bescrypt van het Klant & Contactcentrum van het CJIB. Dit leidt vaak tot grote (positieve) verrassing bij de deelnemers!