

Economisch Levenspad

Inhoudsopgave

1. Docentenhandleiding	2
1.1 Over de ontwikkelaar	2
1.2 Context	2
1.3 Leerdoelen	2
1.4 Toepassing concepten	3
1.5 Spel materiaal	4
1.6 Lesverloop	4
Vorbereiding en instructie	4
Uitvoering	4
Debriefing	4
Bijlage 1: Beschrijving actievakken	5
Bijlage 2: Overzicht inkomsten en uitgaven	6
Bijlage 3: Spelregels	7
Bijlage 4: Huiskaarten	8
Bijlage 5: Carrièrekaarten	9
Bijlage 6: Spelbord	12



1. Docentenhandleiding

1.1 Over de ontwikkelaar

Mijn naam is Laura Virág, een startende economiedocent in onderwijsland. Economisch levenspad is een spel dat ik tijdens mijn studietijd heb ontwikkeld. Het kerndoel is om leerlingen speelsgewijs economische concepten te laten ervaren en hen een stukje financiële geletterdheid mee te geven. Dit spel kan op alle leerniveaus worden gespeeld, van vmbo tot vwo, mbo is ook een optie. Het is leerzaam, verassend en competitief voor zowel leerlingen als voor leraren die meespelen.

Veel speel- en leerplezier!

1.2 Context

De leerlingen spelen in groepen het spel “Economisch levenspad” waarbij ze zelf een korte levensloop doorlopen en geconfronteerd worden met inkomsten en uitgaven. Hiervoor krijgen ze bij binnenkomst in het lokaal allemaal een carrièrekaart met hierop hun beroep en bijhorende salaris (zie Carrièrekaarten). Op deze manier wordt voor elke leerling enigszins een eigen context gecreëerd. Enigszins, omdat er ook vakjes op het bord voorkomen, die elke leerling moet toepassen in het spel. Dit zijn de zogenaamde STOP-vakken, waarbij leerlingen moeten gaan samenwonen, een huis moeten kopen, etc. Hier kunnen ze wel zelf kiezen welk huis ze kopen, wat hen een gevoel van autonomie geeft (8D Games, 2021). Ook is er een keuzemogelijkheid tussen kinderwens en geen kinderwens. Daarnaast komt niet elke leerling elk vak tegen, want er wordt met een dobbelsteen gegooid, die ze niet kunnen beïnvloeden.

Leerlingen gaan bij binnenkomst zelf een plek kiezen aan een groep van 3 tafels. Ze gaan per drietal het spel spelen, dit is namelijk het beste aantal voor samenwerkend leren. Hierdoor is er een effectieve samenwerking en directe interactie tussen de leerlingen (Ebbens & Ettekoven, 2015). Ook kan er op deze manier een competitieve sfeer ontstaan tussen de groepsleden, wat de leerlingen vaak extra motiveert (Moons, 2012). Daarnaast maakt het spel levendiger en kunnen ze zich meer inleven als ze geld ontvangen of juist uit moeten geven, en versterkt het hun context.

1.3 Leerdoelen

De leerdoelen die tijdens het spel aan bod kunnen komen luiden als volgt:

Aan het einde van de les:

1. Kunnen de leerlingen drie soorten uitgaven benoemen: dagelijkse uitgaven, vaste lasten en incidentele uitgaven.
2. Kunnen de leerlingen per uitgavensoort van leerdoel 1 een voorbeeld geven.
3. Kunnen de leerlingen drie soorten inkomsten benoemen: inkomsten uit arbeid, winst en overdrachtsinkomen.
4. Kunnen leerlingen per inkomenssoort van leerdoel 2 een voorbeeld geven.
5. Kunnen de leerlingen een tekort of overschot berekenen aan de hand van inkomsten en uitgaven.
6. Kunnen de leerlingen aan de hand van hun context en bijlage 1 een aantal voor- en nadelen benoemen van kopen en/of huren van een woning.
7. Kunnen de leerlingen redenen bedenken en benoemen waarom er verschillen zijn tussen inkomen uit arbeid.
8. Kunnen de leerlingen beredeneren hoe inkomensongelijkheid ontstaat.

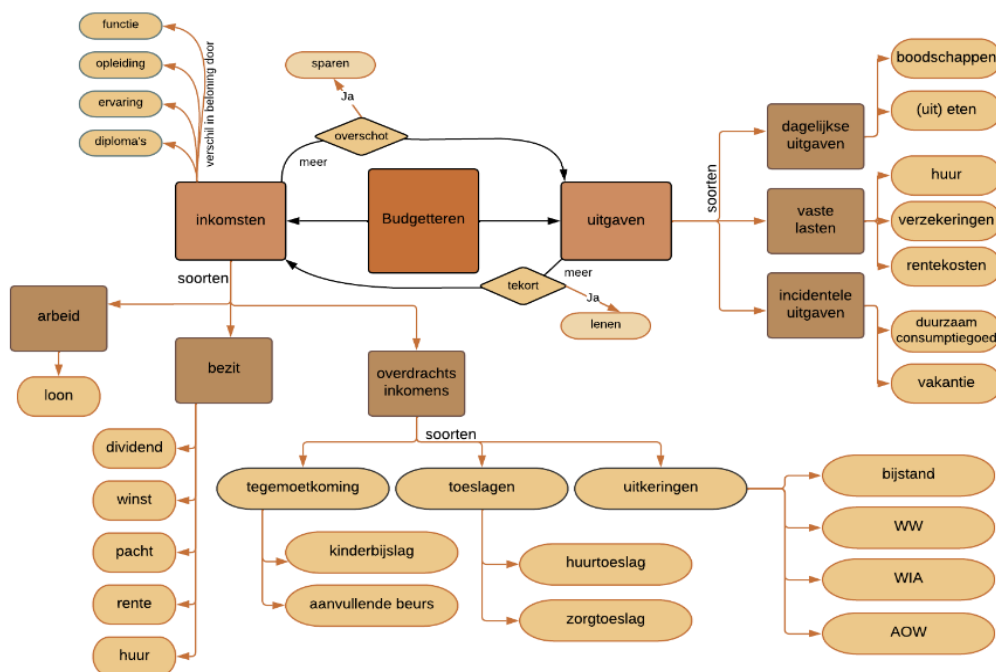
De leerdoelen variëren van niveau twee tot niveau vier van de taxonomie van Bloom (Talentstimuleren.nl, 2020). Uiteraard kun je als docent zelf kiezen op welke leerdoelen jij de nadruk legt tijdens de debriefing, aansluitend op de actuele lesstof. Ook kun je er voor kiezen om de leerdoelen aan je groep aan te passen en deze naar een hoger niveau uit te tillen.

1.4 Toepassing concepten

Gedurende het spel komen leerlingen steeds verschillende uitgaven en inkomsten tegen. Zo krijgen ze te maken met bijvoorbeeld het betalen van boodschappen, betalen van huur en andere rekeningen en het kopen van een huis. Sommige gebeurtenissen komen net als in het echte leven vaker en met een bepaalde regelmaat voor, terwijl andere uitgaven, zoals de vervanging van de vaatwasser, ineens uit het niets betaald moeten worden. Bij de inkomsten krijgen ze ook te maken met verschillende categorieën, zoals deze in de leerdoelen zijn benoemd. Het salaris van elke speler is verschillend, wat een mooie mogelijkheid geeft om in te haken op het economische concept van inkomensverschillen en hoe deze ontstaan. Ook krijgen ze te maken met winst als ze hun gekochte huis gaan verkopen. Dit verkopen kan voor twee prijzen, waarvan de hoogte net als in het echte leven afhankelijk is van de markt.

Een ander toepasbaar concept is het verschil tussen kopen en huren. Zo zien en ervaren de leerlingen het betalen van huur, maar ook het krijgen van huurtoeslag, tot het moment dat ze zelf een huis moeten kopen. Ook is er sprake van stijgende kosten aan boodschappen, nadat een speler een kind heeft gekregen en de stijgende kinderbijslag. Vanuit bijlage 1. Beschrijving actievakken zijn er dus verschillende economische concepten die je erbij kan pakken als leraar, afhankelijk van de (actuele) lesstof van de leerlingen.

Het is belangrijk om als docent afwegingen te maken welke concepten je wilt behandelen na het spel. Als je er te veel kiest, zal het de leerlingen misschien te veel worden en ontgaat de kennis hen. Hoewel je in een normale les meer lesstof kunt bespreken, is het belang van het spel juist om de onderwerpen waar jij de focus op legt, echt tot de leerlingen te brengen (Guest, 2015). Uiteraard kun je tijdens latere lessen ook nog terugkoppelen naar het spel en de gewenste concepten ermee levendig maken.



Figuur 1 Conceptmap spel

1.5 Spel materiaal

Dit spel wordt in groepen van 3 leerlingen gespeeld en duurt een half uur. Als docent moet je veel spullen zelf verzorgen als je het spel voor het eerst speelt, maar daarna kan je het grootste gedeelte steeds hergebruiken. Zo moet je per groep het volgende klaar hebben liggen:

- 1 spelbord
- 3x de spelregels
- 3x bijlage 1 overzicht actievakken
- 3x bijlage 2 overzicht inkomsten en uitgaven
- een envelop met hierin drie speelstukken, een dobbelsteen en een setje huiskaarten

Allesbehalve *bijlage 2, overzicht inkomsten en uitgaven*, is meerdere keren te gebruiken. Het spelmateriaal plastificeren of uitprinten op dikker papier is hierdoor aan te raden.

1.6 Lesverloop

Voorbereiding en instructie

Als docent moet je ervoor zorgen dat er bij binnenkomst al tafelgroepen zijn gecreëerd met hierop de vorig benoemde materialen. Ook is het handig om een instructie op het bord te zetten voor de leerlingen over wat ze moeten doen bij binnenkomst en waar ze nog niet aan mogen zitten (bijvoorbeeld de envelop). Op die manier heb jij de tijd en rust om de leerlingen bij binnenkomst te ontvangen en een carrièreakaart te geven. Als iedereen zit is het belangrijk om met een volledige instructie uit te leggen aan de leerlingen wat ze gaan doen. Het spel is voorzien van de spelregels, die je als docent voor elke leerling uit moet printen. Je kan er voor kiezen om de leerlingen deze individueel in stilte te laten lezen, gezamenlijk te laten lezen of zelf voor te lezen. Je moet als docent zelf kiezen welke manier het beste bij de klas past. Het is belangrijk om na te gaan of de spelregels bij iedereen duidelijk zijn. Dit kan je doen door bepaalde leerlingen vragen te stellen zoals:

“Wat moet je doen bij een stopbord?”

“Wanneer moet je een salaris noteren?”











Uitvoering

Tijdens de uitvoering is het zetten van een goed zichtbare timer en een volledige instructie belangrijk. Als docent ben je namelijk een begeleider en is het belangrijk dat de leerlingen zelf kunnen zien wat ze moeten doen, hoe lang ze nog hebben en ten slotte wat ze moeten doen als ze met hun groepje klaar zijn. Zo bevordert je de autonomie in de klas en kunnen alle leerlingen aan het werk. Voor de debriefing kun je alvast vragen bedenken en in de instructie zetten die je met de groep gaat bespreken, om het economische concept aan het spel te koppelen. De aandachtspunten gedurende het spel zijn vooral dat de leerlingen zich aan de spelregels houden.

Debriefing

Voor de debriefing kun je verschillende werkvormen gebruiken. Het is belangrijk dat je als docent er voor zorgt dat alle economische begrippen die jij wilt behandelen benoemd worden. Hiervoor is het belangrijk dat je steeds de koppeling maakt naar het spel en bijlage 1. Het maken van een conceptmap/woordweb of lijst aan voor de soorten inkomsten en uitgaven zijn mogelijke werkvormen. Verder kan je de vragen die je in de volledige instructie hebt verwerkt met de leerlingen bespreken, om op die manier de leerdoelen te behalen. Een beloning voor degene met het meeste overschot is vaak een leuke afsluiting voor de les. Ook kun je er voor kiezen om degene met het grootste tekort (of laagste overschot) een troostprijs te geven.

Bijlage 1: Beschrijving actievakken

3	Je betaalt € 140 aan je zorgverzekering.	
4	Je ontvangt € 104 van de overheid omdat je je zorgverzekering hebt betaald.	
7	Je hebt je wekelijkse boodschappen gehaald en er € 100 voor betaald.	
8	STOP Je gaat samenwonen en laat een samenlevingscontract opstellen voor € 400.	
9	Kiezen Optie 1: je gaat op vakantie en betaalt € 1.500. Optie 2: je gaat trouwen en betaalt €2.500.	
11	Je wint € 50 met de loterij.	
13	Je hebt je wekelijkse boodschappen gehaald en er € 100 voor betaald.	
14	Je ouders geven je € 70 om uit eten te gaan.	
16	De vaatwasser is stuk. Voor de nieuwe betaal je € 350.	
17	Je betaalt de huur ter waarde van € 800.	
18	Kiezen Optie 1: je betaalt € 300 voor bijscholing. Hierdoor stijgt je salaris met € 200. Optie 2: je wilt niet bijscholen verder en gaat met je oude salaris.	
19	Je hebt je wekelijkse boodschappen gehaald en er € 120 voor betaald.	
21	Je ontvangt € 500 van de overheid omdat je in een huurhuis woont.	
23	Je koopt een elektrische fiets voor je partner ter waarde van € 670.	
24	Je betaalt € 140 aan je zorgverzekering.	
25	Je ontvangt € 104 van de overheid omdat je je zorgverzekering hebt betaald.	
26	Je betaalt de huur ter waarde van € 800.	
29	STOP Huis kopen. Trek drie huiskaarten van de stapel en kies er eentje uit. Vergeet deze niet te betalen tegen de vermelde koopprijs.	
30	Je koopt nieuwe meubels voor in het huis, ter waarde van € 8.000.	
31	Je betaalt de makelaar € 2.000.	
34	Je hebt je wekelijkse boodschappen gehaald en er € 120 voor betaald.	
35	STOP Baby op komst! Je hebt de babykamer ingericht ter waarde van € 1.900.  	STOP Je betaalt € 200 voor bijscholing. Hierdoor stijgt je salaris met € 100.
36	Je betaalt € 140 aan je zorgverzekering.	
37	Je ontvangt € 224 van de overheid om je te steunen met de financiën van je kind.  	Eenmalig bonus! Voor je goede werk ontvang je één extra salaris.
38	Je hebt € 104 ontvangen van de overheid omdat je je zorgverzekering hebt betaald.	
39	Familiefoto tijd! Je betaalt € 76.	
41	Je hebt je wekelijkse boodschappen gehaald en er € 150 voor betaald.	
42	Je ontvangt € 321 van de overheid om je te steunen met de financiën van je kind.  	Je krijgt € 300 terug van de belastingdienst.
43	Je kind gaat op kamp met school. Je betaalt hiervoor € 120.  	Je moet een verkeersboete betalen van € 175.
44	Je ontvangt € 273 van de overheid om je te steunen met de financiën van je kind.  	Je ontvangt € 500 van je werkgever om op vakantie te kunnen gaan.
45	De koelkast is stuk! Je koopt een nieuwe ter waarde van € 700.	
46	Je hebt € 140 aan je zorgverzekering betaald.	
48	Je ontvangt € 104 van de overheid omdat je je zorgverzekering hebt betaald.	
49	Je hebt je wekelijkse boodschappen gehaald en er € 150 voor betaald.	
51	Je gaat uit eten met je partner en betaalt € 90.	
52	Je verkoopt spullen op de rommelmarkt en verdient hier € 300 mee.	
55	Hoera! Er valt wat te vieren dus je gaat met het gezin op vakantie voor € 6.000.	

Bijlage 3: Spelregels

Doel van het spel: Zo rijk mogelijk worden door geld te verzamelen! De speler die aan het einde van het spel het meeste geld heeft wint.

Iedere speler begint met een startbedrag van € 5.000. Deze is al verwerkt in je overzicht van inkomsten en uitgaven.

Let op! Je moet zelf je eigen inkomsten en uitgaven bijhouden in dit overzicht (bijlage 2).

Vorbereiding: Iedere speler heeft een carrièrekaart gekregen. Hierop kan je zien wat je baan en salaris is. Iedere speler kiest een pion en zet deze pion klaar voor het Start vakje op het speelbord. De jongste speler mag als eerste met de dobbelsteen werpen en de pion verzetten naar gelang het aantal gegooide ogen op de dobbelsteen. Hierna gooit iedere speler, met de klok mee, om de beurt met de dobbelsteen en gaat het gegooide aantal ogen vooruit met de pion op het speelbord en voert de beschreven actie uit.

In bijlage 1 ‘Beschrijving van de actievakken’ vind je terug wat alle vakken op het speelbord betekenen.

De volgende drie speciale vakjes kom je vaker tegen:

Salaris vak	Stop vak	Actie vak
		23 22 21
Als je tijdens je beurt op of over een SALARIS-vakje komt, schrijf je jouw salaris op in bijlage 2. Jouw salaris vind je terug op je carrièrekaart.	Stop ALTIJD bij dit STOP-vak, ook als je nog stappen zou mogen zetten. Voer de actie uit die beschreven staat in bijlage 1 bij een STOP-VAK. Na het uitvoeren van de actie mag je het resterende aantal vakken verder van jouw worp.	Bijna elk ACTIE-vak is uniek en kan onderverdeeld worden in drie categorieën: rood: je moet geld betalen geel: je hoeft niets te doen groen: je ontvangt geld In bijlage 1 vind je de beschrijving van deze vakken.

Finish

Iedere speler die over de finish gaat moet de volgende twee stappen uitvoeren:

1. Huis verkopen

Elke speler die over de finish gaat moet eerst zijn huis verkopen. Om de verkoopprijs te bepalen gooi je met de dobbelsteen. De verkoopprijs staat genoteerd op de huiskaart. Deze verkoopprijs verwerk je in bijlage 2.

Verkoopprijs huis

e = even getal

o = oneven getal

2. De totale inkomsten en uitgaven berekenen.







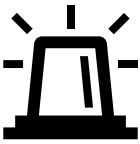

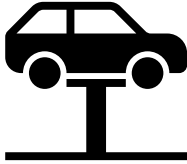

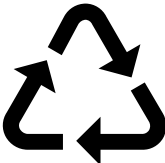

Bereken jouw totale inkomsten en uitgaven. Heb je geld over of juist geld tekort?

En wie heeft het meeste geld over in het groepje?

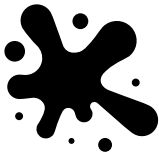

Bijlage 4: Huiskaarten

<p>Luxe villa Koopprijs:€ 254.500</p>  <p>Verkoopprijs e: € 269.000 o: € 327.500</p>	<p>Appartement Koopprijs:€ 154.000</p>  <p>Verkoopprijs e: € 178.000 o: € 201.500</p>	<p>Zomerhuisje Koopprijs:€ 200.000</p>  <p>Verkoopprijs e: € 223.000 o: € 284.000</p>
<p>Woonboot Koopprijs:€ 100.300</p>  <p>Verkoopprijs e: € 120.900 o: € 130.400</p>	<p>Ecohuis Koopprijs:€ 213.300</p>  <p>Verkoopprijs e: € 225.800 o: € 250.250</p>	<p>Boerderij Koopprijs:€ 235.500</p>  <p>Verkoopprijs e: € 240.760 o: € 254.000</p>
<p>Rijtjeshuis Koopprijs:€ 180.000</p>  <p>Verkoopprijs e: € 189.000 o: € 203.700</p>	<p>Stadspand Koopprijs:€ 190.890</p>  <p>Verkoopprijs e: € 200.870 o: € 230.720</p>	<p>Bovenwoning Koopprijs:€ 170.950</p>  <p>Verkoopprijs e: € 190.390 o: € 201.000</p>

Bijlage 5: Carrièrekaarten






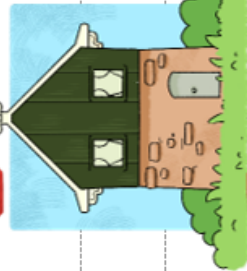





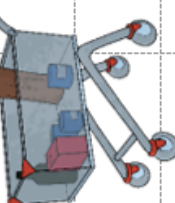









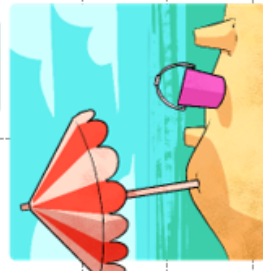





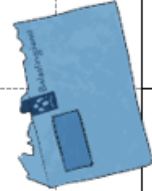

<p>Atleet</p>  <p>Salaris: € 2.400</p>	<p>Docent</p>  <p>Salaris: € 3.230</p>	<p>Modeontwerper</p>  <p>Salaris: € 2.890</p>
<p>Advocaat</p>  <p>Salaris: € 4.600</p>	<p>Dokter</p>  <p>Salaris: € 4.370</p>	<p>Dierenarts</p>  <p>Salaris: € 3.600</p>
<p>Politie</p>  <p>Salaris: € 2.600</p>	<p>Piloot</p>  <p>Salaris: € 3.200</p>	<p>Automonteur</p>  <p>Salaris: € 2.435</p>
<p>Acteur</p>  <p>Salaris: € 3.000</p>	<p>Vuilnisman</p>  <p>Salaris: € 1.770</p>	<p>Kassamedewerker</p>  <p>Salaris: € 1.860</p>

<p>Verkoper</p>  <p>Salaris: € 2.430</p>	<p>Politicus</p>  <p>Salaris: € 3.500</p>	<p>Kunstenaar</p>  <p>Salaris: € 2.000</p>
<p>Postbode</p>  <p>Salaris: € 1.930</p>	<p>Barkeeper</p>  <p>Salaris: € 2.000</p>	<p>Kapper</p>  <p>Salaris: € 1.650</p>
<p>Bakker</p>  <p>Salaris: € 2.255</p>	<p>Slager</p>  <p>Salaris: €2.535</p>	<p>Boekhouder</p>  <p>Salaris: € 3.250</p>
<p>Zweminstructeur</p>  <p>Salaris: € 1.690</p>	<p>Schoonmaker</p>  <p>Salaris: € 1.845</p>	<p>Vrachtwagen- chauffeur</p>  <p>Salaris: € 2.250</p>

<p>Gamedesigner</p>  <p>Salaris: € 1.450</p>	<p>Kok</p>  <p>Salaris: € 2.230</p>	<p>Wiskundige</p>  <p>Salaris: € 2.570</p>
<p>Architect</p>  <p>Salaris: € 3.970</p>	<p>Glazenwasser</p>  <p>Salaris: € 3.800</p>	<p>Verloskundige</p>  <p>Salaris: € 3.020</p>
<p>Stewardess</p>  <p>Salaris: € 2.300</p>	<p>Conducteur</p>  <p>Salaris: € 1.490</p>	<p>Houtbewerker</p>  <p>Salaris: € 2.400</p>

Bijlage 6: Spelbord

Zie aparte PDF voor een handig te printen spelbord.

START	1		3	4	5		12	13	14
30		28	27	6	7		11		15
31		26	26	23	24	21		19	17
	33		25	38	39				18
34		36	37	38		51		54	55
	36		36	42	41	50			54
37		37	43	43	43	49			55
38	39		42	44	45				FINISH
	41		43	44	46	48			
41	42	43	44	44	45	45			