



**PROFESSIONELE BACHELOR IN HET ONDERWIJS  
SECUNDAIR ONDERWIJS**

# Bachelorproef

---

## Economics World

Ontwikkeling economisch educatief spel

PROMOTOR  
MICHEL JANSSENS  
ECONOMIE

JORRIT GEERTS  
FRANS - ECONOMIE  
ACADEMIEJAAR 2018-2019



## Voorwoord

Met dit afstudeerproject rond ik mijn opleiding als leerkracht secundair onderwijs aan de hogeschool PXL stilaan af. Dit project richt zich tot het in beeld brengen van de studierichting economie in het secundair onderwijs. Tijdens de ontwikkeling van dit project ben ik steeds meer en meer gegroeid als leerkracht. Nu ik aan de eindmeet sta, heb ik het gevoel dat ik meer dan ooit klaar ben om in het werkveld te treden als leerkracht economie en Frans.

De aanleiding naar de ontwikkeling van dit project, vond plaats in het kamp van de leerlingen. Ik wou absoluut een project ontwikkelen waar de leerlingen gedurende het onderzoek centraal staan. Een project dat de leerlingen ten goede komt in hun schoolloopbaan voor het vak economie.

Bij deze wil ik mijn dank betuigen aan mijn promotor, maar tevens ook mijn vakmentor, Michel Janssens. Zijn begeleiding en enthousiaste ideeën zorgde voor een zeer goede samenwerking tijdens dit project. Zonder zijn kritische blik was de ontwikkeling van dit project nooit van dergelijk niveau.

In het bijzonder wil ik ook graag mijn dank betuigen aan mijn partnerschool, Middenschool Sint-Gertrudis te Landen, waar ik gedurende dit project steeds terecht kon voor de praktische component van deze uitwerking.

Tevens zou ik ook graag alle andere partnerscholen met desbetreffende mentoren willen bedanken, om een gefundeerde basis voor dit project te ontwikkelen. Zonder de afgenomen enquêtes in deze scholen, zou er nooit een degelijk project op poten gezet zijn.

Verder wil ik ook nog mijn familie en vrienden bedanken die mij gedurende dit proces hebben bijgestaan tijdens het knip- en plakwerk, de testfase van het educatief spel en de gefundeerde kritiek op de uitwerking van dit project.

Ten slotte rest mij u alleen nog veel leesplezier toe te wensen en zoals de achttiende-eeuwse dichtregel van Hiëronymus van Alphen zij: 'Mijn spelen is leren, mijn leren is spelen'.

Jorrit Geerts

# Inhoudsopgave

Voorwoord.....	3
Inhoudsopgave.....	4
Inleiding.....	8
1    Onderzoeksplan.....	9
1.1    Probleemoriëntatie.....	9
1.1.1    Probleemstelling.....	9
1.1.2    Doelstelling.....	10
1.1.3    Aanpak.....	10
1.1.4    De centrale onderzoeksvraag.....	10
1.1.5    De deelvragen.....	10
1.2    Schematische voorstelling.....	11
2    Verkenkend onderzoek.....	12
2.1    Waarom kiezen leerlingen van het 2 <sup>de</sup> jaar SO niet voor economie?.....	13
2.1.1    Conclusie.....	16
2.2    Waarom kiezen leerlingen van het 2 <sup>de</sup> jaar SO wel voor economie?.....	17
2.2.1    Conclusie.....	18
2.3    Hoe kan de keuze voor een economische richting beïnvloed worden?.....	19
2.3.1    Studie.....	19
2.3.2    Valkuilen.....	19
2.3.3    Bevraging.....	20
2.3.4    Conclusie.....	21
2.4    Bestaan er al spellen die leerlingen motiveren voor een bepaalde studierichting?.....	23
2.4.1    Talentenstage.....	23
2.4.2    Kid@bizz.....	23
2.4.3    Talent4Event.....	24
2.4.4    BLIK.....	24
2.4.5    Lach je rijk.....	25
2.4.6    Monopoly.....	25
2.4.7    Het zakgeldspel.....	25
2.4.8    Geldweg.....	25
2.4.9    People, Planet, profit.....	26

2.4.10	Kop of munt (De keerzijde van geld) .....	26
2.4.11	De beste belegger .....	26
2.4.12	Conclusie .....	27
2.5	Welke emoties bepalen de keuze van de leerlingen? .....	29
2.5.1	Uitdagend plezier .....	29
2.5.2	Makkelijk plezier .....	29
2.5.3	Wisselende staat .....	29
2.5.4	De mensenfactor .....	30
2.5.5	Emotie en kleur .....	30
2.5.6	Conclusie .....	31
2.6	Besluit verkennend onderzoek .....	33
3	Ontwerponderzoek .....	34
3.1	Wat verwachten de mentoren van het spel? .....	34
3.1.1	Bevraging .....	34
3.1.2	Conclusie .....	39
3.2	Welke inhouden .....	40
3.3	Aan welke criteria moet dit educatief spel voldoen ? .....	42
3.3.1	Leerrijk .....	42
3.3.2	Uitdagend .....	42
3.3.3	Transparantie .....	42
3.3.4	Feedback .....	42
3.3.5	De essentiële 'game'-elementen: .....	42
3.4	Conclusie .....	46
4	Praktische uitwerking .....	47
4.1	Criteria van het spel .....	47
4.2	Onderwerp .....	47
4.3	Bestaande aanbod .....	48
4.4	Differentiatie? .....	48
4.5	Soort spel .....	48
4.6	Handleiding van het spel .....	49
4.6.1	Inhoud van de doos .....	49
4.6.2	De begeleider .....	49
4.6.3	Voor het spel kan beginnen .....	50
4.6.4	Vakjes .....	50

4.6.5	Soorten kaarten.....	52
4.6.6	Het symboolbord .....	53
4.6.7	Het rad .....	53
4.6.8	Betalingsmogelijkheden .....	54
4.6.9	De betaalautomaat.....	54
4.6.10	Het spel kan beginnen.....	54
4.6.11	Grondplan .....	54
4.7	Berekeningen van de bedragen van het spel .....	56
4.8	Testfase 1 .....	56
4.8.1	Bevindingen van de leerlingen .....	57
4.8.2	Bevindingen mentoren .....	59
4.9	Aanpassingen .....	60
4.9.1	Nabespreking.....	60
4.9.2	Eco-kaarten.....	60
4.9.3	Loon.....	60
4.9.4	Visie .....	61
4.9.5	Geld .....	61
4.10	Versie 2.....	61
5	Algemeen besluit.....	62
6	Literatuurstudie .....	63
6.1	Niet-digitale bronnen .....	63
6.2	Digitale bronnen .....	64
7	Geraadpleegde werken .....	65
7.1	niet-digitale bronnen.....	65
7.2	digitale bronnen.....	65
8	Figurenlijst.....	66
9	Bijlagen .....	67
9.1	Enquête leerlingen 2 <sup>de</sup> jaar secundair onderwijs A-stroom.....	67
9.2	Enquête leerlingen 3 <sup>de</sup> jaar secundair onderwijs, studierichting economie.....	69
9.3	Enquête reflectie: Deelnemers van het educatief spel .....	71
9.4	Enquête mentoren economische vakken.....	73
9.5	Handleiding (versie 1) .....	77
9.6	Handleiding (versie 2) .....	89
9.7	Ganzenbord .....	102

9.8	Spelkaarten.....	103
9.8.1	Actiekaarten.....	104
9.8.2	Battlekaarten.....	107
9.8.3	Beroepenkaarten.....	109
9.8.4	Carrièrekaarten.....	110
9.8.5	ECO-kaarten.....	113
9.8.6	Huishoudenkaarten.....	116
9.8.7	Huisvestingskaarten.....	117
9.8.8	Universitaire beroepenkaarten.....	119
9.8.9	Verrassingskaarten.....	121
9.8.10	Vervoerskaarten.....	123
9.9	Betaalautomaat, geld en pionnen.....	127
9.10	Fotoreportage.....	128

## Inleiding

Als mens in een samenleving komt iedereen in contact met economie. Economie zit overal en is bijgevolg niet weg te denken uit het dagelijks leven van een individu of een bevolkingsgroep. Echter is het voor de leerlingen van het secundair onderwijs niet altijd duidelijk wanneer ze juist in contact komen met economie in hun leven. Wat betekent economie voor hen?

Het doel van deze bachelorproef is om de leerlingen van het tweede jaar secundair onderwijs meer inzicht te geven in de studierichting economie, dit aan de hand van een educatief spel. Wanneer komt een individu tijdens zijn leven in contact met economie? Door dit bij de leerlingen uitbundig te exploiteren hoop ik op een stijging van het aantal leerlingen dat in de tweede graad voor het vak economie kiest.

Uit de afgenomen enquêtes blijkt tevens dat een groot deel van de leerlingen zich niet bewust is van wat economie in de samenleving betekent. Zij geven zelf aan geen duidelijk beeld te hebben over het vak economie, met als gevolg dat die leerlingen een andere studierichting kiezen.

De uitwerking van deze bachelorproef is tweeledig. Enerzijds is er de theoretische component, die de theoretisch onderbouwde studie van dit educatief spel verklaart. Anderzijds is er de praktische component, die een brede kijk geeft op de uitwerking van dergelijk educatief spel.

Als allerlaatst is er een fotoreportage die de weg van het educatief spel in beeld weergeeft. Deze reeks verklaart visueel hoe het educatief spel tot stand gekomen is. Dit alles gevolgd door een besluit met daaropvolgend de bijlagen, de literatuurlijst en de geraadpleegde werken.

Dit project is samen te vatten in de baseline van het ontwikkelde economisch educatief spel, namelijk: 'Economics World, hoe economie je leven beïnvloedt!'.



# 1 Onderzoeksplan

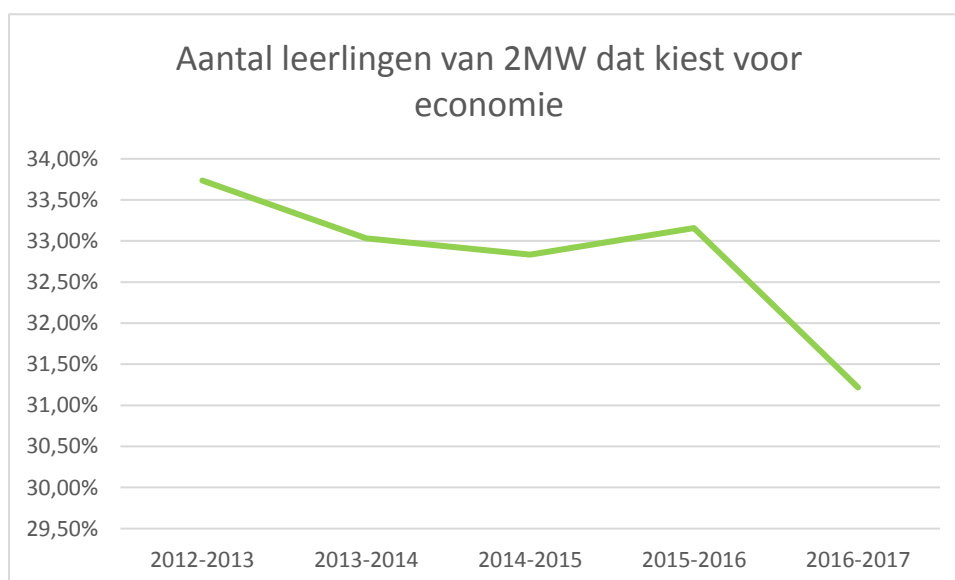
## 1.1 Probleemoriëntatie

### 1.1.1 Probleemstelling

Wanneer we onderstaande gegevens uit het jaarboek van het Vlaamse onderwijs analyseren, merken we op dat de hoeveelheid jongeren die na het tweede middelbaar voor de studierichting economie kiezen, daalt. Daartegenover staat dat er in het kleuter- en lager onderwijs vaak spellen gebruikt worden om iets nieuws aan te leren. Naarmate we ouder worden, neemt de hoeveelheid spellen in ons leven af. Daarom staat in dit onderzoek de volgende probleemstelling centraal: *“Hoe kan een leerling uit de eerste graad (2<sup>de</sup> leerjaar) gestimuleerd worden om economie te kiezen in de tweede graad aan de hand van een educatief spel?”*.

Schooljaar	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
<b>2de jaar Moderne Wetenschappen</b>					
Jongens	12394	12273	12360	12710	13379
Meisjes	13276	13614	13634	13582	14128
Totaal	25670	25887	25994	26292	27507
<b>Procenten</b>	19,54%	19,71%	19,79%	20,02%	20,94%
<b>3de jaar Economie</b>					
Jongens	4277	4145	3975	4121	4110
Meisjes	4383	4406	4560	4597	4477
Totaal	8660	8551	8535	8718	8587
<b>Procenten</b>	20,12%	19,86%	19,83%	20,25%	19,95%
<b>Evolutie</b>	<b>33,74%</b>	<b>33,03%</b>	<b>32,83%</b>	<b>33,16%</b>	<b>31,22%</b>

Tabel 1: Evolutie van de studiekeuze uit het Statistisch jaarboek van het Vlaams onderwijs.



Grafiek 1: Evolutie van het aantal leerlingen van 2 MW dat voor economie kiest in jaar 3.

### 1.1.2 Doelstelling

Binnen dit onderzoek ligt de focus op de leerlingen uit het tweede jaar ASO, aangezien zij de selecte groep zijn die in aanmerking komen om voor de studierichting economie te kiezen. Het doel van dit onderzoek is om te achterhalen of een educatief spel, dat de leerlingen in het tweede jaar middelbaar onderwijs spelen, de motivatie om voor de studierichting economie te kiezen in de hand kan werken.

### 1.1.3 Aanpak

Als verkennend onderzoek wordt deze doelstelling aan de beschikbare informatie onderworpen. Deze informatie is terug te vinden in bibliotheken en op het internet. Bestaande en uitgevoerde onderzoeken omtrent de motivatie bij leerlingen van het tweede middelbaar en de beschikbare informatie, dienen als basis voor het literatuuronderzoek.

Het onderzoek wordt tevens ook gekoppeld aan een praktische uitvoering. Dit houdt in dat er een spel ontwikkeld en uitgetest wordt in een secundaire school. Specifiek gaat het over leerlingen uit de eerste graad secundair onderwijs van het katholiek onderwijs.

### 1.1.4 De centrale onderzoeksvraag

De hierboven vermelde doelstelling bepaalt hoe de hoofd- en deelvragen van dit onderzoek geformuleerd worden. De centrale onderzoeksvraag is als volgt: *“Hoe kan een leerling uit de eerste graad (2<sup>de</sup> leerjaar secundair onderwijs) gestimuleerd worden om economie te kiezen in de tweede graad aan de hand van een educatief spel?”*.

### 1.1.5 De deelvragen

Op basis van onderstaand beschreven deelvragen wordt de hoofdvraag onderzocht.

- Deelvraag 1:

Waarom kiezen leerlingen van het 2<sup>de</sup> jaar secundair onderwijs niet voor economie?

- Deelvraag 2:

Waarom kiezen leerlingen van het 2<sup>de</sup> jaar secundair onderwijs wel voor economie?

- Deelvraag 3:

Hoe kunnen we ervoor zorgen dat het aantal leerlingen dat voor economie kiest in het 3<sup>de</sup> jaar secundair onderwijs verhoogd wordt?

- Deelvraag 4:

Bestaan er al spellen die leerlingen motiveren voor een bepaalde studierichting?

- Deelvraag 5:

Welke emoties bepalen de keuze van de leerlingen?

## 1.2 Schematische voorstelling

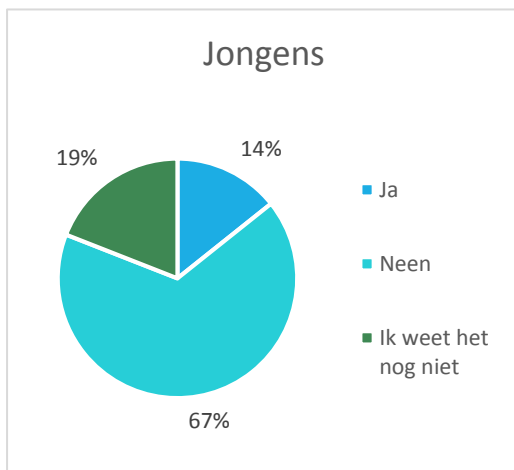
Hieronder staat een schematische voorstelling van het desbetreffende onderzoeksplan:



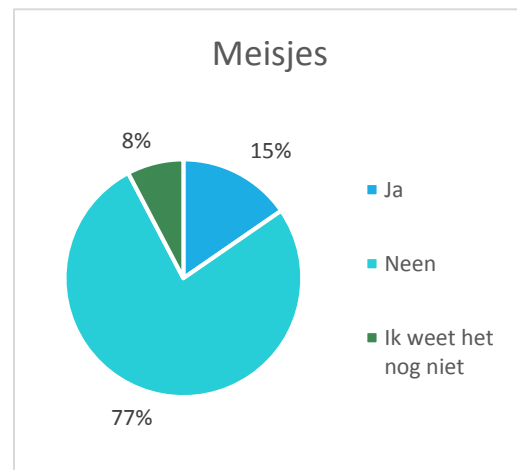
## 2 Verkennend onderzoek

Voor dit onderzoek werden 128 leerlingen uit de eerste graad ASO aan de tand gevoeld. Deze enquêtes werden afgenomen aan het einde van het schooljaar 2017-2018. De deelnemers deelden hun visie over het verdere verloop van hun schoolloopbaan. De enquêtes zijn terug te vinden in de bijlagen.

Onderstaande grafieken geven een beter beeld over volgende enquêtevraag: “Kies je er voor om volgend jaar de studierichting economie te volgen?”.



Grafiek 2: Resultaat jongens: Kies je er voor om volgend jaar de studierichting economie te volgen?

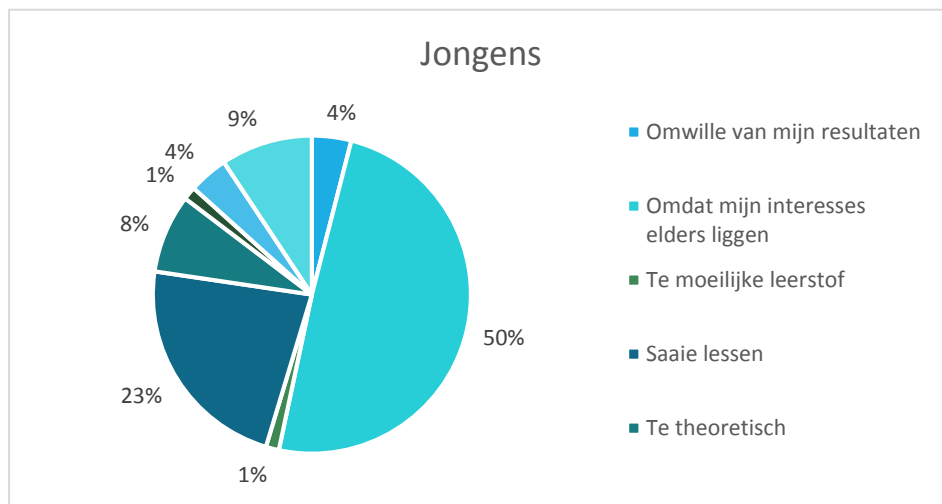


Grafiek 3: Resultaat meisjes: Kies je er voor om volgend jaar de studierichting economie te volgen?

Net zoals statistieken van de Vlaamse overheid bevestigen, opteren er steeds minder jongeren om de studierichting economie te volgen. Opvallend is ook dat er in verhouding minder meisjes kiezen voor een economisch georiënteerde richting dan jongens.

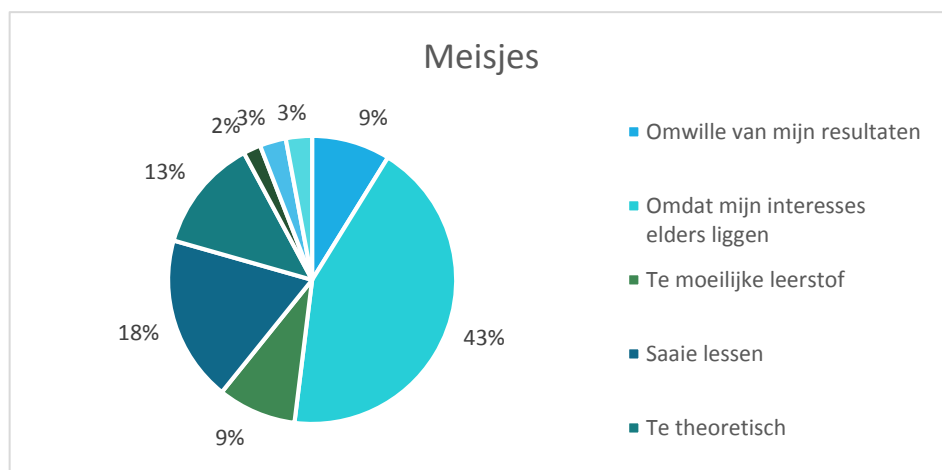
## 2.1 Waarom kiezen leerlingen van het 2<sup>de</sup> jaar SO niet voor economie?

Om beter te achterhalen waarom jongeren niet voor een economische studierichting kiezen, kunnen onderstaande grafieken meer verduidelijking bieden. Bij de vraag waarom de leerlingen niet voor economie kiezen, worden alleen de leerlingen die in de grafiek (2 en 3) "Neen" geantwoord hebben ondervraagd.



Grafiek 4: Resultaat jongens: Waarom wil je volgend jaar de richting economie niet volgen?

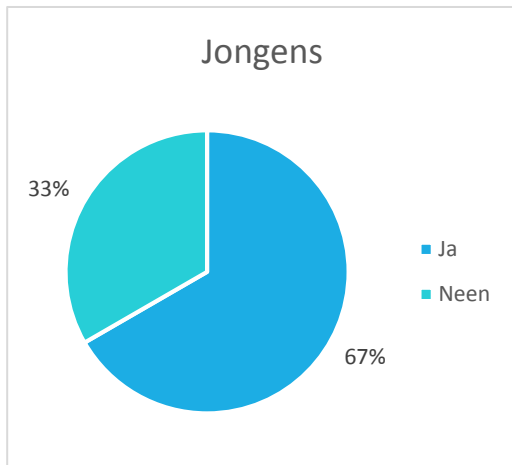
De helft van de ondervraagde jongens, gaat geen economie studeren omdat hun interesses elders liggen. Opvallend is ook dat maar liefst 23% van de jongens die in de eerste graad het vak SEI (Sociale Economische Initiatie) gehad hebben, de lessen economie te saai vinden, met als gevolg dat ze niet willen verder gaan in deze richting. Dit gaat gepaard met de theoretische lessen die voor 8% van de jongens te zwaar zijn.



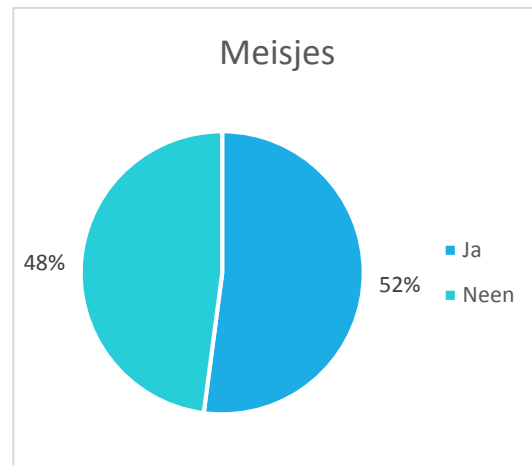
Grafiek 5: Resultaat meisjes: Waarom wil je volgend jaar de richting economie niet volgen?

Bij de meisjes constateren we ongeveer een gelijke stroming als bij de jongens. Vooral de interesses, saaie lessen en theoretische inhoud zorgen ervoor dat de meisjes geen economie in het derde jaar gaan studeren. Opvallend is wel dat er meer meisjes zijn in vergelijking met de jongens die de leerstof uit het tweede jaar te moeilijk vinden. .

Wanneer we de leerlingen aan de vraag onderwerpen of ze denken voldoende voorbereid te zijn om economie te gaan studeren krijgen we deze opmerkelijke resultaten:

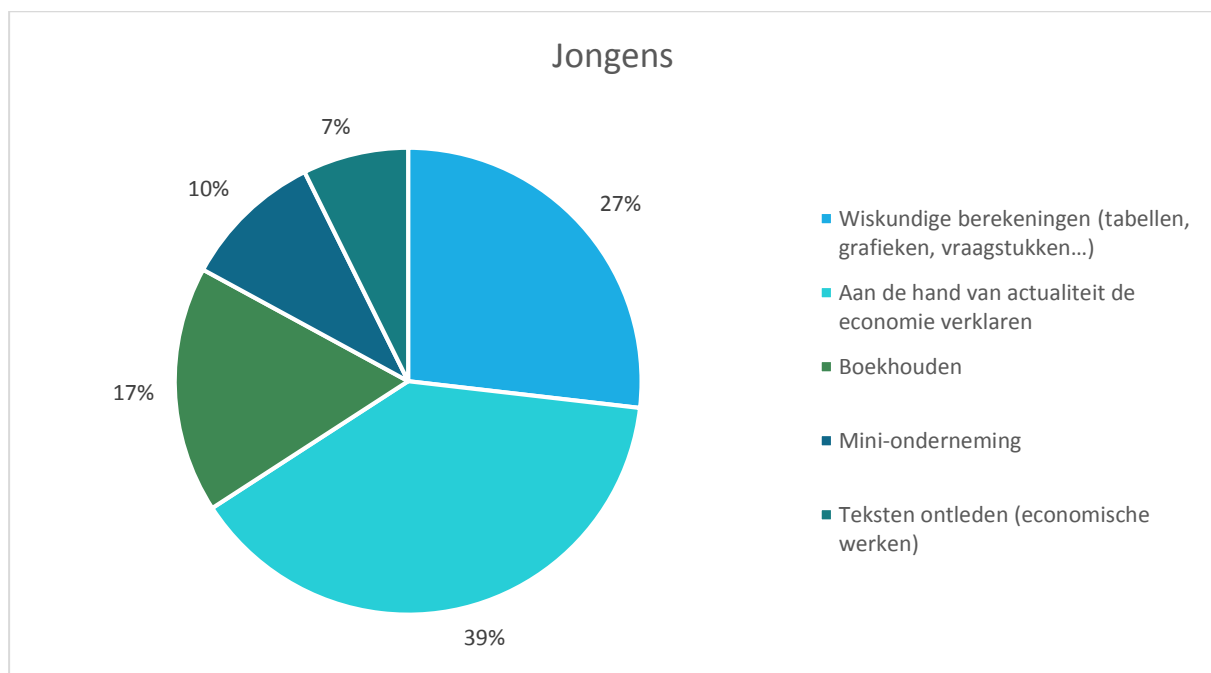


Grafiek 6: Resultaat jongens: Denk je dat je voldoende voorbereid bent om economie te volgen in het derde jaar?

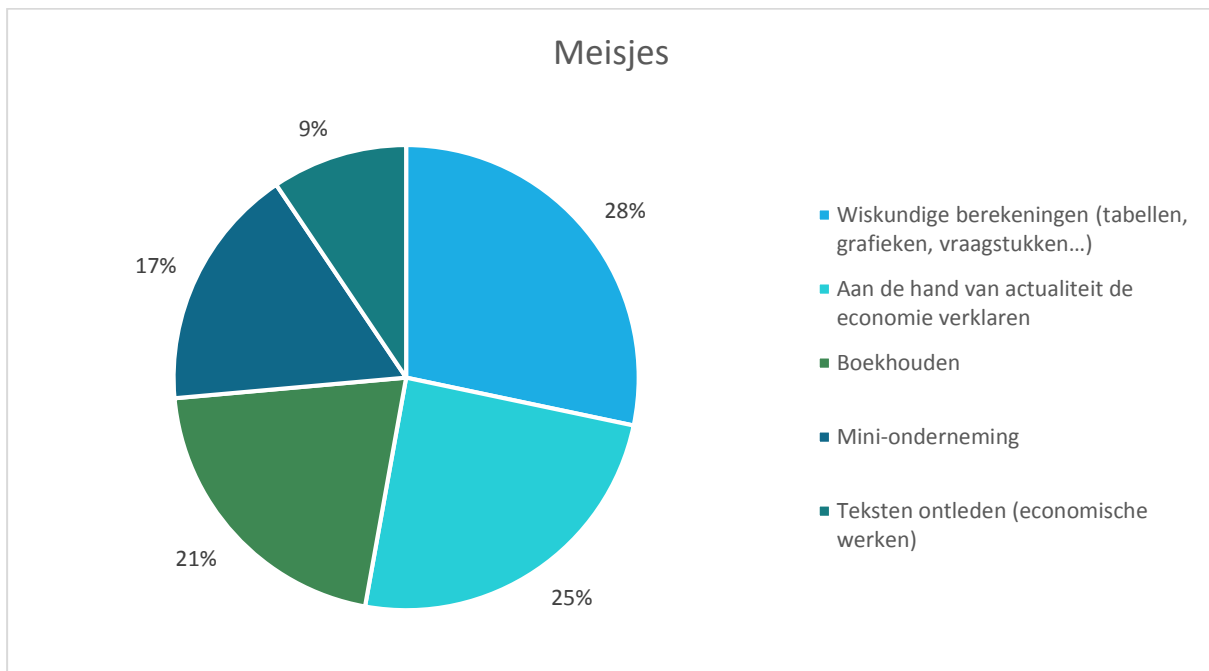


Grafiek 7: Resultaat meisjes: Denk je dat je voldoende voorbereid bent om economie te volgen in het derde jaar?

Bijna de helft van de meisjes is onzeker over de voorbereiding op economie in jaar twee. Ongeveer twee derde van de jongens vindt dat ze goed voorbereid zijn om aan de studierichting economie te beginnen. Opmerkelijk dat er zo veel twijfel rond de voorbereiding ontstaat, ondanks dat het vak economie een vervolg is op de Sociale Economische Initiatie die de leerlingen in jaar twee krijgen. Uit verder onderzoek naar deze oorzaak blijkt ook dat niet alle leerlingen goed geïnformeerd worden over de studierichtingen economie. Dit zien we aan de resultaat op volgende enquêtevraag: "Wat is volgens jou het belangrijkste binnen het vak economie?". Opgelet bij deze vraag heeft elke leerling steeds maar één antwoord gegeven.



Grafiek 8: Resultaat jongens: Wat is volgens jou het belangrijkste binnen het vak economie?



Grafiek 9: Resultaat meisjes: Wat is volgens jou het belangrijkste binnen het vak economie?

Als we het hebben over economie, spreken we eigenlijk van een hele waaier aan mogelijkheden om de lessen in te vullen. Vooral de jongens denken dat het analyseren van economische teksten een belangrijk onderdeel is van de economie. Heeft dit te maken met de manier van werken binnen de klas, of niet? Kan het handboek wat gebruikt wordt tijdens de lessen hier ook een vertekend beeld van geven? Kortom, wordt hier nogmaals duidelijk gemaakt dat de leerlingen vaak niet weten wat economie exact inhoudt.

Nochtans haalden enkele jongeren terecht aan dat binnen het vak economie de analyse van economische teksten belangrijk is. Buiten deze leesvaardigheid, moet er ook nog rekening gehouden worden met de rekenvaardigheid. Het vak economie heeft als doel de leerlingen een economische kijk te geven op de ontwikkelingen van de maatschappij, dit aan de hand van economische begrippen zoals de conjunctuur, het keynesiaanse model, de arbeidsproductiviteit enz. Voor het vak economie is het dus belangrijk verbanden te ontdekken tussen enerzijds economische begrippen en theorieën en anderzijds tussen de eigen leefomgeving.

### 2.1.1 Conclusie

Waarom kiezen jongeren niet voor een economische studierichting? Of beter nog, wat kunnen wij als leerkracht veranderen om de jongeren te prikkelen voor het vak economie? Uit bovenstaande ondervraging kunnen we concluderen dat, ten eerste, de interesses van de leerlingen een grote rol spelen bij het invullen van hun studieloopbaan. De motivatie van de jongeren is uiterst belangrijk in het leren van een bepaald vak. Deze motivatie zorgt ervoor dat de leerlingen zichzelf naar een hoger niveau kunnen tillen door de inzet die ze vertonen.

Ten tweede valt het op dat de manier waarop de leerkrachten lesgeven, de studiekeuze van de leerlingen beïnvloedt. Saai en theoretische lessen zorgen voor een amotivatie bij de jongeren. Vaak gaat dit ook gepaard met de moeilijke leerstof die ter voorbereiding dient voor het verdere voorloop van hun schoolloopbaan. Hieruit kunnen we afleiden dat we onze huidige aanpak over de lessen economie moeten wijzigen om zo de leerlingen meer te kunnen motiveren om economie te volgen in het derde jaar. Het is dus de taak van de leerkracht om de lesinhouden op een leuke en enthousiaste manier aan de man te brengen.

Hierdoor kom ik bij punt drie uit. Bijna de helft van de leerlingen is onzeker over de voorbereiding die ze in het tweede jaar bij SEI<sup>1</sup> gekregen hebben. We kunnen stellen dat dit ook gepaard gaat met het feit dat niet alle leerlingen exact weten wat economie is. Deze onzekerheden kunnen de studiekeuze voor economie in negatieve zin beïnvloeden.

Hieruit kan ik dus concluderen dat er nood is aan een “tool” die enerzijds de leerlingen een breder en praktisch beeld geeft over wat economie inhoudt. Maar anderzijds moet die “tool” ook een soort van test zijn, zodat de leerlingen kunnen evalueren of ze een goede basis hebben om aan deze opleiding te beginnen.

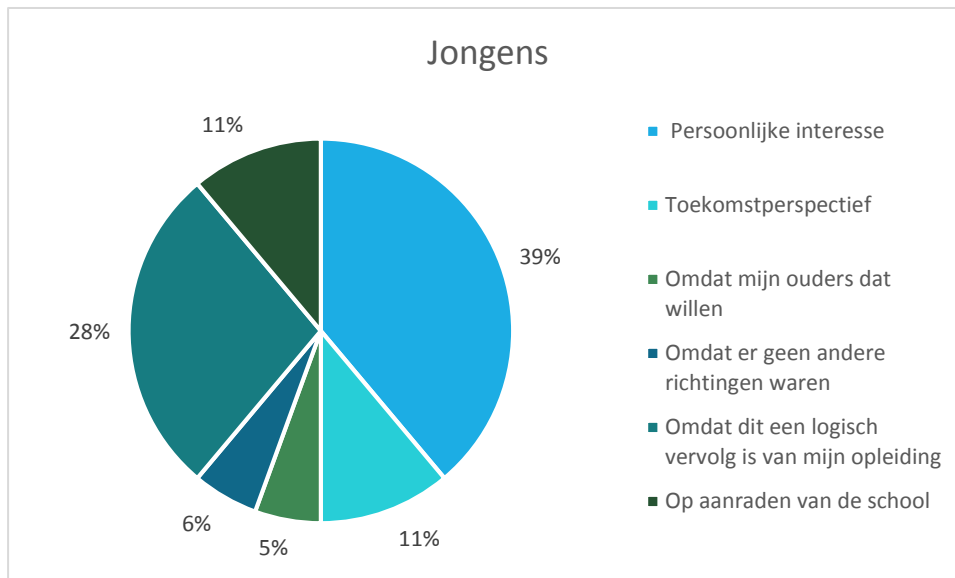
---

<sup>1</sup> SEI: Socio-Economische Initiatie

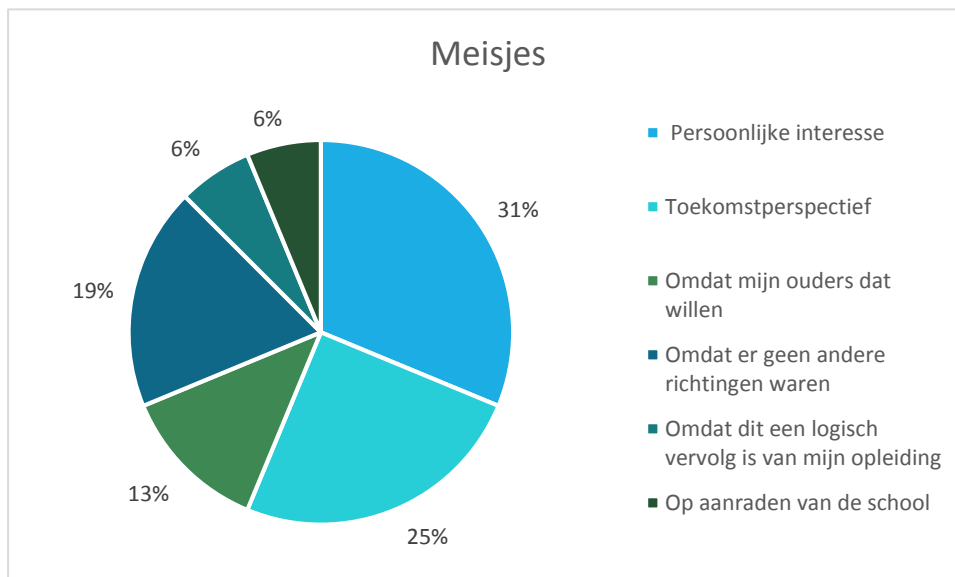


## 2.2 Waarom kiezen leerlingen van het 2<sup>de</sup> jaar SO wel voor economie?

Uiteraard zijn er ook leerlingen die ervoor gekozen hebben om economie in het derde jaar te volgen. Om beter te achterhalen waarom deze jongeren wel voor een economische studierichting kiezen, kunnen onderstaande grafieken meer verduidelijking bieden. Bij de vraag waarom de leerlingen voor economie kiezen, worden alleen de leerlingen die in de grafiek (2 en 3) “ja” geantwoord hebben ondervraagd. Met andere woorden zijn dit enkel de antwoorden van de leerlingen die economie gaan volgen in jaar 3.



Grafiek 10: Resultaat jongens: Waarom wil je volgend jaar de richting economie volgen?



Grafiek 11: Resultaat meisjes: Waarom wil je volgend jaar de richting economie volgen?

Zowel bij de jongens als de meisjes, merken we op dat het vooral gaat om de persoonlijke interesse voor het studeren van economie. Opvallend is toch dat de leerlingen zich laten beïnvloeden in hun keuze door de ouders. Extrinsieke motivatie kan leiden tot “moetivatie”. Hier moet tijdens de lessen economie aandacht aan geschonken worden. Eén vijfde van de

meisjes, wil liever op dezelfde school blijven zitten, waardoor ze voor economie moeten kiezen, aangezien dit de enige optie in ASO is. Wederom komt dit de motivatie ook zeker niet ten goede.

Zowel de jongens als de meisjes luisteren in kleine maten (11% en 6%) naar het aanraden van de school. Het is dus uiterst belangrijk dat de school correct kan inschatten welke jongeren geschikt zijn om economie in het derde jaar te volgen.

Een deel van de jongeren kiest ervoor om het logische vervolg van hun opleiding te volgen. Voor hen is dus belangrijk dat zijn een goed beeld krijgen over wat economie juist inhoudt, om zo te vermijden dat ze een verkeerde keuze gaan maken bij het invullen van hun studiekeuze.

### 2.2.1 Conclusie

Als eerste merken we op dat de interesses van de leerlingen een grote rol spelen in het kiezen van een studierichting. Die interesses brengen de nodige motivatie mee die nodig is om de economische studie af te werken.

Ten tweede spelen de ouders nog steeds een rol in het bepalen van een studierichting van hun kinderen. Het is dus belangrijk dat de ouders ook weten wat economie juist inhoudt. Er moet met andere woorden dus de mogelijkheid zijn om het educatief spel samen met de ouders te spelen, zodat ook zij een beter beeld krijgen over de studierichting economie.

Als laatste merken we dat de leerlingen nog steeds luisteren naar het aanraden van de school wat betreft de studiekeuze. Het is dus wederom belangrijk dat de school een goed beeld heeft van wat de leerlingen kunnen. Dit kan ook door het educatief spel te gebruiken als evaluatietool om de stand van zaken in het economisch denken van de leerlingen te bepalen. Voor deze benadering van het spel is het echter belangrijk beroep te doen op een economische begeleider, om zo de beste conclusie voor iedere leerling te kunnen vormen.

Als we dan een globale conclusie vormen van de enquêtes, afgenomen bij alle leerlingen uit het tweede jaar, merken we dat een aantal punten steeds terugkomen. Deze punten moeten dan ook gebruikt worden als pijlers in de ontwikkeling van het spel. Ten eerste moet het educatief spel de **interesses** van de leerlingen prikkelen en hen zo **motiveren** om voor de studierichting economie te kiezen.

Ten tweede moet het educatief spel als **evaluatietool** dienen, zodat de leerlingen kunnen beslissen of ze voldoende voorkennis hebben opgebouwd in het tweede jaar van het secundair onderwijs. Deze evaluatietool moet ook inzetbaar zijn door de school, om zo een beter beeld te krijgen over het economisch denken van de leerlingen. Dit aangezien de leerlingen aandacht hebben voor het aanraden van de school bij de studiekeuze.

Ten derde moet het spel ook een **breder kijk** geven over wat economie is. De leerlingen moeten al eens kunnen proeven van de verschillende aspecten van de economie, waar ze op latere leeftijd mee in contact komen. Die verruimende blik is niet alleen belangrijk voor de **leerlingen** maar ook voor de **ouders**. Zij moeten ook op de hoogte zijn van wat het vak economie allemaal inhoudt. Vervolgens moet het spel dus ook gespeeld kunnen worden door ouders en leerlingen samen. Zo ontdekken beide partijen een uitgebreid economisch landschap.

## **2.3 Hoe kan de keuze voor een economische richting beïnvloed worden?**

Het onderzoeksdoel van deze bachelorproef is om meer leerlingen te motiveren om voor de studierichting economie te kiezen, dit aan de hand van een educatief spel. In onderstaand onderzoek wordt uitgelegd hoe de keuze van jongeren voor een bepaalde studierichting beïnvloed kan worden. Dit rekening houdend met het gebruiken van een educatief spel. Het is dus de bedoeling dat de jongeren een educatief spel gaan spelen, waardoor ze een beter beeld krijgen van het vak economie. Hierdoor proberen we hun keuze voor een studierichting te beïnvloeden.

### **2.3.1 Studie**

“Jongens kiezen nog altijd massaal voor technische studies, exacte wetenschappen en ICT, meisjes voor opleidingen in verzorging en onderwijs.” (van der Waal 2015). Met andere woorden moeten de leerlingen er zich van bewust worden dat studies en talenten los staan van de stereotype beroepen op de arbeidsmarkt (van der Waal 2015). De economische studierichting is voor zowel jongens als meisjes toegankelijk. Het educatief spel moet hier een verruimde blik op geven.

“Ook de sociaal-economische status (SES) van leerlingen speelt een rol in de studiekeuze. Leerlingen met een hoge SES kiezen vaker voor klassieke talen, meer dan voor economie of humane wetenschappen.” (Pinxten, 2015) Bijgevolg moet het educatief spel interesse opwekken bij alle leerlingen ongeacht hun SES en achtergrond.

Vervolgens spelen ook de persoonlijke en beroepsinteresses een rol in de studiekeuze. Op latere leeftijd zijn de leerlingen meer geneigd om voor een studie te kiezen die het best aansluit bij zijn/haar toekomstperspectieven. Het is essentieel dat de leerlingen tijdens het spel ontdekken of hun interesses aanleunen bij het vak economie.

Een factor die ook bepalend is voor de studiekeuze zijn de schoolprestaties. Een kind dat minder goede schoolresultaten heeft zal altijd geneigd zijn om een “lagere” richting te volgen. Het is dus belangrijk om voor het maken van de studiekeuze rekening te houden met de schoolprestaties, om zo eventuele illusies te vermijden.

“Schoolkenmerken spelen een beperkte rol, maar geslacht, prestaties en SES<sup>2</sup> hangen duidelijk samen met de studiekeuze. Welke richting leerlingen in het derde jaar secundair onderwijs kiezen, stoelt bijna uitsluitend op hun studieprestaties en op de sociaal-economische status van hun gezin en nauwelijks op hun interesses. In de laatste jaren van het secundair onderwijs hangt interesse vaker samen met de studiekeuze.” (Pinxten, 2015) Het doel van het educatief spel is dus om deze constatactie tegen te gaan en de leerlingen ook aan de hand van hun interesses laten kiezen.

### **2.3.2 Valkuilen**

“Als leraar ben je de ideale persoon om je leerlingen te begeleiden in het maken van een juiste studiekeuze. Echter zijn er enkele valkuilen waarmee elke leraar rekening moet houden bij het begeleiden van een studiekeuze:” (Boone 2017)

---

<sup>2</sup> SES: Sociaal-Economische Status

Ten eerste het **taalgebruik**. “Als je Latijn aankan, is handel dan wel een goede keuze?’ deze soort zinnen zijn niet onschuldig, maar hebben een enorme impact op de beeldvorming over onderwijs.” (Van Avermaet 2017) Met andere woorden moet de leerkracht zijn taalgebruik aanpassen zodat hij de leerlingen niet toelaat tot hiërarchisch denken. Een studierichting moet gekozen worden op vlak van interesses en niet op vlak van hiërarchische volgorde.

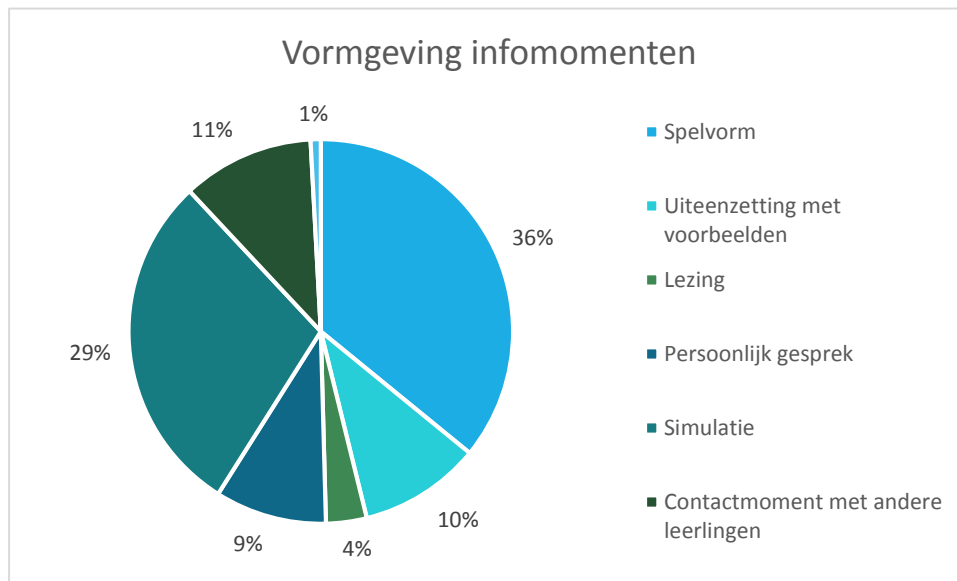
Ten tweede het **watervaleffect**. “Ook 'watervalsyndroom'. Fenomeen waarbij leerlingen in het secundair onderwijs eerst kiezen voor de moeilijkste onderwijsvorm of studierichting en na (herhaald) falen gradueel 'af dalen' naar een makkelijker onderwijsvorm.” (Taaluniversum, 2018).

Vervolgens het **informereren van de ouders**. “Informatie over studiekeuze komt vaak enkel terecht bij ouders die het misschien niet echt nodig hebben: zij die een goed netwerk hebben en vaak al weten naar welke school hun kind kan. Ouders uit lagere socio-economische milieus hebben soms minder voeling met het onderwijs en een minder gemakkelijk contact met leraren. Het is belangrijk dat vooral zij genoeg informatie krijgen over opendeurdagen, het scholenaanbod en de keuzemogelijkheden.” (Boone, 2017) Het educatief spel moet dus toegankelijk zijn voor alle ouders. Als we dit reflecteren naar de praktijk is het dus belangrijk dat de ouders gedurende het spel een ondersteunende functie hebben en niet een dominante functie. Zo voelen de leerlingen de steun van hun ouders, ongeacht de keuze die zij maken.

Als laatste de **talenten**. “Motivatie is één van de belangrijkste factoren om succesvol te zijn. Voor een juiste studiekeuze moet je net daarom kijken naar de talenten van een kind én naar wat het graag doet. Dat vergroot de kans dat een leerling onmiddellijk op de juiste plaats terecht komt. Nog te vaak wordt er gekeken naar de prestaties voor 2 vakken: wiskunde en Nederlands. Als school monitor je het best de talenten en interesses gedurende de hele schoolcarrière van het kind, vanaf het eerste leerjaar dus. Op basis daarvan kan je een beter onderbouwd studiekeuze-advies geven.” (Van Avermaet 2017) Dit wil dus zeggen dat dergelijk educatief spel de talenten van de leerlingen naar boven moet halen om hen zo te motiveren om voor economie te kiezen.

### 2.3.3 Bevraging

Honderd leerlingen die de studierichting economie in het derde jaar volgen werden aan de tand gevoeld over de mogelijke manieren om een studiekeuze te beïnvloeden. Zij gaven hun persoonlijke mening over de vormgeving van de infomomenten in verband met de studieloopbaan. De grafiek hieronder geeft een betere beeld over de verdeelde mening van deze jongeren.



Grafiek 12: Resultaten jongens en meisjes: Welke vorm zou je geven aan de infomomenten die je studiekeuze bepalen?

Opvallend is dat er twee grote kampen zijn in de vormgeving van dergelijke infomomenten. 29% van de jongeren vindt dat een simulatie het beste bijdraagt tot het informeren van leerlingen in verband met de studiekeuze. “Een simulatie is een nabootsing van de werkelijkheid, in veel gevallen met behulp van een model van die werkelijkheid. Een simulatie is een dynamisch proces. Vanuit een gegeven uitgangssituatie, laat een simulatie zien hoe deze situatie verandert en zich ontwikkelt in de loop van de tijd.” (Encyclo.nl) Echter vindt 36% van de ondervraagde jongeren dat een spelvorm de meest ideale oplossing is voor het probleem. Beide opties, of combinatie van de twee, zijn mogelijk.

Verder vindt 9% van de leerlingen dat een persoonlijk gesprek ook een meerwaarde heeft in het bepalen van een studiekeuze. Dit gesprek kan zowel met leerkrachten als leerlingen zijn, aangezien 11% ook in contact wil komen met leerlingen die deze studierichting volgen. Het is dus belangrijk dat de leerlingen op de hoogte zijn van ervaringen die de leerlingen in deze studierichting opgedaan hebben. Deze twee onderdelen kunnen dus perfect als reflectiemoment dienen aan het einde van het educatief spel. En gesprek met leerkrachten en leerlingen om zo het studiekeuze-probleem aan te pakken.

### 2.3.4 Conclusie

We kunnen concluderen dat er een hele resem aan factoren zijn die de studiekeuze van een leerling beïnvloeden. Voor de ontwikkeling van het educatief spel is het dus belangrijk dat we deze verschillende factoren in kaart brengen en er aandacht aan besteden.

Zo moet er bijvoorbeeld rekening gehouden worden met de genderproblematiek. Het is belangrijk dat de toekomstige economiestudenten op de hoogte zijn dat het een studierichting is die zowel voor mannen als vrouwen toegankelijk is. Dit wil zeggen de visie over de tewerkstelling van mannen en vrouwen duidelijk gemaakt moet worden tijdens het spel.

Ten tweede is de sociaal-economische status ook een belangrijk gegeven. Het spel moet duidelijk maken dat elke leerling ongeacht zijn economische achtergrond het recht heeft om economie te studeren. Elke leerling moet zijn talenten en dromen kunnen najagen, ongeacht zijn achtergrond. Dit educatief spel moet de leerlingen dus uitleggen dat de persoonlijke interesses ook belangrijk is.

Zo kom ik bij het volgende punt uit. Elke leerling moet er naar streven om een studierichting te volgen die hij/zij interesseert. Het is dus belangrijk dat het educatief spel de eventuele interesses van de leerlingen opwekt, zodat zij gemotiveerd zijn om voor de studierichting economie te kiezen.

Het volgende is ook niet onbelangrijk. Ookal zijn de dromen en interesses voor een economische studierichting groot. Zolang de resultaten niet in verhouding zijn, kan een leerling geen economie studeren. Er moet dus een evaluatie komen voor de leerlingen die kans maken om de studierichting economie te kiezen. Zo vermijden we onnodige discussies en illusies.

Eén van de grote valkuilen binnen het beïnvloeden van een studierichting is het watervaleffect. Door het gradueel afdalen tijdens de schoolloopbaan, zal de leerlingen geen motivatie ontwikkelen voor het vak economie. Het is dus uiterst belangrijk dat we de leerlingen in kwestie niet pushen in een bepaalde richting.

Zoals eerder vermeld is het belangrijk dat zowel leerlingen als ouders op de hoogte zijn van het vak economie. Het is vaak zo dat de ouders een vergelijking maken met de studierichtingen uit hun schoolcarrière, maar tijden en dus ook studierichtingen veranderen. Het is uiterst belangrijk dat alle ouders voldoende informatie krijgen over de verschillende keuzemogelijkheden.

Als laatste vonden de ondervraagde leerlingen dat de grootste invloed teweeg gebracht wordt door een simulatie of spelvorm. Het is dus essentieel om de studiekeuze van de leerlingen te beïnvloeden op een speelse manier. Vaak gaan simulatie en spelvorm gepaard, waardoor dit de beste keuze is voor dergelijke uitwerking.

Afsluitend is het ook nog belangrijk te weten dat geen enkele leerling op geen enkel moment in een bepaalde richting geduwd mag worden. Dergelijk educatief spel moet de ogen openen en de blik verruimen, met als resultaat meer leerlingen economie. Dit zonder druk te leggen in het kamp van de leerlingen. Zoals eerder vermeld zal deze extrinsieke motivatie leiden tot amotivatie, wat de studierichting niet ten goede komt.

## 2.4 Bestaan er al spellen die leerlingen motiveren voor een bepaalde studierichting?

Er bestaan al een resem aan projecten die de interesse voor economisch denken naar boven halen. Vlajo, ofwel Vlaamse Jonge Ondernemingen, is een organisatie met als missie een brug te vormen tussen het onderwijs en het bedrijfsleven. Enkele projecten die zij uitvoeren, worden hieronder bondig voorgesteld. Dit zijn enkel de projecten die gericht zijn op de eerste graad, aangezien dat de doelgroep is voor dit onderzoek. De mate waarin deze projecten de studiekeuze beïnvloeden zijn niet bekend. Wat wel reeds achterhaald werd, is dat alle spellen de motivatie voor het vak economie verhogen. Dit omdat zij ook voldoen aan de criteria die leiden tot motivatie. Verder verklaart onder 2.5 pagina 29. (Vlajo).

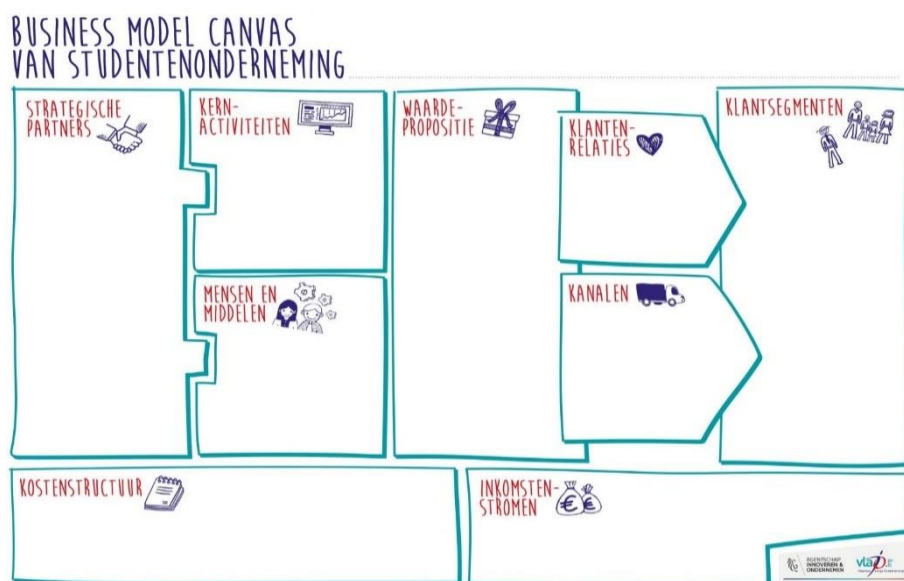
### 2.4.1 Talentenstage

“Tijdens de Vlajo’s Talentenstage werken leerlingen vanuit een talentgerichte benadering samen met een bedrijf. Met een kant-en-klaar lessenpakket rond kwaliteiten en talenten ga je in de klas aan de slag. Op basis van hun kwaliteiten worden de leerlingen uitgedaagd om op een creatieve manier te solliciteren voor een echte job. Uiteindelijk gaan ze een halve dag aan de slag in een bedrijf en worden ze bijgestaan door een Vlajo-droomcoach (bedrijfsmedewerker).” (Vlajo) Naast het stimuleren van de ondernemerszin, wil Vlajo ook het beeld van de bedrijven in een positief daglicht stellen. (Vlajo).

### 2.4.2 Kid@bizz

Met Kid@bizz secundair krijg je als leerkracht een kader in handen om met de leerlingen van de eerste graad secundair (leeftijd 13-14 jaar) een eigen kleine onderneming uit te bouwen. Vlajo ontwikkelde Kid@bizz meer dan 10 jaar geleden maar het materiaal werd eerder enkel in de derde graad basisonderwijs aangeboden, als onderdeel van het project De Droomfabriek. Om de Vlajo verticale leerlijn te vervolledigen werd er beslist om Kid@bizz ook in de eerste graad secundair aan te bieden. (Vlajo).

De lay-out werd echter wel aangepast om beter te voldoen aan de noden van de oudere leeftijdscategorie. Het grootste onderscheid met de versie voor het lager onderwijs is het Business Model Canvas (BMC) dat volledig geïntegreerd werd. (Vlajo) .



Figuur 1: Het Business Model Canvas van Kid@bizz, Vlajo.



In dit project staat 'learning by doing' centraal. Vanuit de praktijk laat dit concept toe om heel wat leer ervaringen op te doen. (Vlajo).

Het concept wordt stap voor stap uitgewerkt via een projectboekje of werkbundel. Een concept is méér dan alleen maar een product of dienst. Een concept wordt in dit project omzien als een hele onderneming: "van de product- of dienstkeuze over het betrekken van experts, de marketing tot het (de) uiteindelijke actiemoment(en)." (Vlajo). Gedurende het project worden de 9 bouwstenen uit het BMC<sup>3</sup> geëxploiteerd, waarbij telkens het BMC opnieuw aangevuld wordt met verkregen informatie. Zo is er aan het einde van het project een afgewerkt product in de vorm van een ondernemingsplan dat klaar is voor gebruik. (Vlajo).

### 2.4.3 Talent4Event

"Talent4Event stimuleert zelfstandig denken en actief leren in het kader van talentontwikkeling. Iedere leerling krijgt de kans zijn eigen talent(en) te ontdekken en beter te ontwikkelen." (Vlajo). Samenwerking staat binnen dit project centraal. Afhankelijk van de kwaliteiten van elk individu nemen de leerlingen een taak of verantwoordelijkheid op binnen de groep. Deze aanpak is ook terug te vinden in verschillende andere groepswerken. (Vlajo).

Door de brede evaluatie wordt het leerproces van elke leerling beter in kaart gebracht. Hiervoor werden zelfevaluatie- en peerevaluatiefiches ontwikkeld waar vooral de ondernemingszin aan bod komt. "Binnen het project wordt er in functie van ondernemingszin doelgericht gewerkt aan de VOETEN context 3 Sociorelationele ontwikkeling." (Vlajo).

"Het project bestaat uit een aantal sessies a.d.h.v. actieve werkvormen. Deze kunnen door elke leerkracht in verschillende lessen gegeven worden. Na sessie 5 zijn de leerlingen klaar om binnen hun werkgroep een eigen activiteit (Event) zelfstandig uit te werken". (Vlajo).

### 2.4.4 BLIK

"Beroep, Loopbaan en IK is een vakoverschrijdend project dat jongeren ondersteunt in hun studiekeuzeproces. Via diverse DOE-opdrachten verkennen de leerlingen hun vaardigheden en interesses. Dit gecombineerd met praktische informatie over persoonlijke financiën en het belang van studie en beroepsplannen zorgt voor een boeiend reflectiemoment. Dit reflectiemoment wordt onderverdeeld in vijf activiteiten." (Vlajo).

**Spiegelkje, spiegelkje** is een ontdekkingstocht naar waarden, vaardigheden en interesses. De leerlingen staan even stil bij wat voor hen belangrijk is en hoe hun toekomstige loopbaan er kan uitzien. We hebben hier aandacht voor de verschillende soorten beroepen. (Vlajo).

**Neem je succes in eigen handen** geeft de leerlingen de opdracht om een fictieve fuif uit te werken. Begrippen als logo, slogan, regels en wetgeving, ecologische voetafdruk en gehoorschade komen hier aan bod. Binnen wetenschappelijk werk is er aandacht voor het formuleren van een onderzoeksvraag en een hypothese. Daarnaast voeren de leerlingen onderzoeken uit, geven ze waarnemingen weer. (Vlajo).

**Kijk! De wereld draait om mij!** Is een educatief bordspel waarbij leerlingen kiezen hoe lang ze het studiep pad kunnen volgen of wanneer ze het werkveld betreden en dus kennismaken met een loopbaan. (Vlajo).

---

<sup>3</sup> BMC: Business Model Canvas



**Fuiven! Dat is niet gratis!** geeft zicht op wat er allemaal komt kijken bij het organiseren van een fuif: leerlingen prijsbewust maken, leren omgaan met zakgeld. De verschillende beroepscategorieën komen hier ook aan bod. (Vlajo).

**Bouw je eigen discolampje** geeft de leerlingen de opdracht een discolamp zelfstandig te maken. Ze worden eerst getoetst op de kennis die ze gedurende de lessen techniek – toepassingsgebied energie- hebben opgedaan. Daarna gaan ze aan de hand van een stappenplan zelfstandig aan de slag. Je kan deze inhoud zien als een open opdracht. (Vlajo).

Uiteraard zijn er ook nog andere educatieve spellen die het economisch denken van de leerlingen aanwakkert. Hieronder worden nog enkele spellen overlopen die de ondernemerszin en bijgevolg de motivatie voor economie kunnen aanscherpen. (Vlajo).

### **2.4.5 Lach je rijk**

Bij dit spel speel je één, drie zes of twaalf maanden. Aan het begin ontvang je € 6 500,00, een pion en een spaarboekje. Dobbel om je winstkansen te beïnvloeden. Een vakje bepaalt welke actie je uitvoert: je betaalt of ontvangt geld. Aan het einde van elke maand, ontvang je je zuurverdiende salaris – het is aan jou om je centen goed te besteden! Sluit leningen af, koop slim, investeer en beleg naar hartenlust, maar let wel op, want iedereen is uit op je geld uit! (Bol.com)

### **2.4.6 Monopoly**

Dit is het beroemde vastgoedspel voor snelle onderhandelaars waarin spelers kopen, verkopen, onderhandelen en ruilen om de ultieme rijkdom te behalen. Het doel van het spel is om groot te worden door straten te kopen, huizen en hotels te bouwen. (Bol.com).

### **2.4.7 Het zakgeldspel**

Je spaart voor een nieuwe fiets. Gelukkig hoef je hem niet helemaal zelf te betalen. Dan zou het waarschijnlijk nooit lukken, want een nieuwe fiets is heel erg duur. Je moet zelf 10 euro's op je bankrekening hebben, dan krijg je de rest van je ouders. Bij het begin van het spel heb je er nog maar 2, dus je moet meteen gaan sparen! Maar in het midden van het speelbord zie je verleidelijke winkeltjes. In ieder winkeltje moet je minstens een ding kopen. Dus gaat het erom dit zo voordelig mogelijk te doen. Let daarom vooral op speciale aanbiedingen! Natuurlijk is het erg belangrijk om zo snel mogelijk geld op de bank te zetten: daar brengt het tenminste rente op. (Bol.com).

### **2.4.8 Geldweg**

“Het spel ‘GeldWeg’ wilt kinderen al op vroege leeftijd inzicht geven in het omgaan met geld. Jongeren leren hun mannetje te staan in een wereld waar het gezinsbudget niet zo onuitputtelijk is als het aanbod aan basisbehoeften en leuke hebbedingetjes.” (OCMW Zottegem). Een connotatie die in dit geval wel gemaakt moet worden, is dat GeldWeg een spel is dat gespeeld wordt door de leerlingen van het lager onderwijs.

### **2.4.9 People, Planet, profit**

“Dit bordspel heeft als doel slim te investeren in mens en natuur en wil de spelers kennis laten maken met maatschappelijk verantwoord ondernemen. Het doel van het spel is om als eerste 10 fabrieken te bezitten.” (Hof, Kesting & Bas, 2008). Elke speler start het spel met één fabriek en 500 eco's, de munteenheid van dit spel. De acties in het spel worden bepaald door het gooien van een dobbelsteen. “Gooit een speler ‘1’ dan moet men een ecokaart nemen. Dit kan positief (een beloning) of negatief (afstraffing) zijn voor de bedrijfsvoering. Gooit de speler tussen 2 en 5, dan ontvangt hij of zij geld of moeten ze een vraagkaart spelen. Gooit de speler een ‘6’ dan komt er een ‘people & planet’-kaart in de veiling.” (Hof, Kesting & Bas, 2008). Indien de acties correct uitgevoerd werden, mogen de spelers extra fabrieken bijkopen en deze op één van de vele braakliggende terreinen plaatsen.

### **2.4.10 Kop of munt (de keerzijde van geld)**

“‘Kop of Munt’ laat de spelers ervaren welke rol geld speelt in de samenleving. Stap voor stap worden structurele problemen in verband met geld in onze samenleving blootgelegd.” (Centrum Informatieve Spelen vzw, 1999).

Tijdens het spel kruipt elke speler in de huid van een beroep. Bij aanvang krijgen de spelers een aantal behoeftenkaarten. Het is de bedoeling dat elke speler minstens aan 10 behoeften voldoen aan het einde van het spel. “In de eerste ronde trachten de spelers de persoonlijke behoeften in te vullen, door onderling te ruilen. De tweede ronde staat in het teken van behoeftebevrediging door het kopen van goederen en diensten bij de medespelers.” (Centrum Informatieve Spelen vzw, 1999).

“De bank geeft de spelers de optie om geld te sparen op een gewone en op een groene rekening. Bij een gewone bank, weten de spelers niet wat er met hun spaargeld gebeurt. De groene bank daarentegen investeert het spaargeld uitsluitend in sociaalecologisch verantwoorde projecten.” (Centrum Informatieve Spelen vzw, 1999).

Aan het einde van het spel wordt er nog ruimte voorzien voor een reflectie. De spelers bespreken samen met de begeleider welke rol het geld speelt in de samenleving.

Dit spel is geschikt voor leerlingen uit de tweede graad en wordt in een grote groep gespeeld (minimum 12 spelers), wat ideaal is voor het klasgebeuren. Vooraleer het spel kan starten, moet de begeleider rustig de tijd nemen om het spel voor te bereiden. Het extra materiaal dat bij het spel hoort, moet de begeleider zelf nog voorzien. (Centrum Informatieve Spelen vzw, 1999).

### **2.4.11 De beste belegger**

“‘De beste belegger’ is een bordspel geschikt voor spelers vanaf 12 jaar en ouder. Het doel van het spel is om tijdens het leven van de spelers, een zo groot mogelijk vermogen op te bouwen. Dit kan door te investeren in spaar- en beleggingsproducten.” (Argenta & François, 2011). Binnen dit spel is het van groot belang om op het juiste moment producten aan te kopen. Dit omdat de markt zeer wisselvallig is, doordat de andere spelers ook soortgelijke keuzes maken. Elke fase binnen het spel besluit minstens 4 jaar. Indien alle spelers fase 3 beëindigt hebben, loopt het spel op zijn einde. Iedere speler berekent dan zijn totale vermogen. De rijkste speler heeft gewonnen. (Argenta & François, 2011).

## 2.4.12 Conclusie

Voor dit onderzoek ben ik op zoek naar een educatief spel dat alle aspecten van de economie aanraakt om zo een bredere kijk te vormen. Zowel leerlingen als ouders moeten de kans hebben om deel te nemen aan het spel. Dit spel moet dienen als evaluatie voor enerzijds de leerlingen en anderzijds de school. Verder moet het ook een praktisch beeld geven over de economie. Wanneer komen we later in contact met economie? Waarom hebben we deze opleiding nodig?

Voordien werd duidelijk dat een educatief spel de **interesses** van de leerlingen moet prikkelen en hen zo motiveren om voor de studierichting economie te kiezen. **Talentedstage** speelt goed in op de interesses en talenten van de leerlingen. Doordat de leerlingen moeten solliciteren voor een job en een dag in een bedrijf gaan werken, wordt het praktische component van economie verduidelijkt. Naderhand krijgen de leerlingen ook adviezen in verband met hun studiekeuze op basis van hun talenten.

Hierbij vindt Talentedstage al een aantal criteria af. Echter is het totaal pakket van de economie in het leven van een volwassene nog niet aanwezig. Er zijn wel goede evaluatiemomenten, maar de ouders staan bij deze manier van werken buitenspel. Het educatief spel waarnaar ik onderzoek ben moet dus nog meer inbreng van de ouders hebben.

**Kid@bizz** speelt vooral in op het opstarten van een onderneming. Bij deze activiteit leren de jongeren wat er allemaal nodig is vooraleer je een bedrijf kan opstarten. Deze manier van werken is ideaal om de ondernemerszin aan te wakkeren, maar geeft wederom geen totaalbeeld over de economie.

Net zoals Kid@bizz is **Talent4Event** een Vlajo-project dat de ondernemerszin aanwakkert. Echter is dit project meer geschikt voor de leerlingen die later eventmanagement willen verder studeren. Wederom is er geen globaal beeld over de economische aspecten in het leven van een mens.

**BLIK** is de ideale studiekeuzebegeleiding met voldoende zelfevaluatie en feedbackmomenten. Het speelt in op de interesses en talenten, het laat de leerlingen een event organiseren, het leert jongeren omgaan met zakgeld en het geeft een inkijk in het productieproces van een goed of dienst.

Eigenlijk is BLIK het meest complete van de Vlajo-projecten die hierboven beschreven worden. Toch bevat het nog steeds niet alle componenten die in het educatief spel moeten terugkomen. De link met het leven van een volwassen persoon en hoe hij/zij in aanraking komt met de economie blijft een beetje oppervlakkig.

In vergelijking met de voorgaande spellen, besteed **Lach je rijk** veel aandacht aan het omgaan met geld: sparen, beleggen en betalen staat centraal in het spel. Omdat het een bordspel is, kan je het alleen in kleine groepen spelen (maximaal 6 spelers) wat ideaal is als het gaat over persoonlijke inbreng in het verhaal. Echter mis ik alleen de geloofwaardigheid in het dagelijks leven van de personen. Soms wordt er met bedragen gespeeld, waarvan niemand de samenstelling kent. Om een voorbeeld te geven, wordt iedereen aan het begin van de maand uitbetaald. Moet er geen rekening gehouden worden met de verschillen in loon tussen arbeiders en bediende? Dit spel is een goede aanzet in de juiste richting en kan wel als inspiratietool dienen voor het educatief spel.

Het andere bordspel, **Monopoly**, geeft een beter beeld over het kopen en verkopen van vastgoed. De nieuwe versie, waarmee je met de kaart kan betalen, geeft zeker een meerwaarde als inspiratie voor de ontwikkeling van mijn educatief spel. Monopoly zelf voldoet niet aan alle eisen.

**Het zakgeldspel** kenmerkt ook een belangrijk aspect van de economie, namelijk sparen en keuzes maken. Net zoals Monopoly is dit een goede inspiratiebron, maar voldoet het spel niet aan alle eisen.

Het spel **Geldweg**, dat de kinderen leert omgaan met het gezinsbudget, is vergelijkbaar met het vorige educatief spel. Punt van kritiek is dat dit spel eigenlijk in de derde graad van het basisonderwijs gespeeld wordt. Bijgevolg kan het alleen als degelijke inspiratiebron dienen, niet als toegepast educatief spel.

Net zoals de spellen van Vlajo, zet **People, Planet, Profit** aan tot ondernemen. Dit spel heeft tevens ook de kenmerken van Monopoly, waar er zoveel mogelijk vastgoed, in dit geval fabrieken, geplaatst moeten worden. Wederom een goed voorbeeld.

De twee laatst aangehaalde spellen, namelijk **Kop of munt** en **De beste belegger**, zijn spellen die de leerlingen laten ervaren welke rol geld speelt in de samenleving. Het opbouwen en het beleggen van een vermogen staan hier centraal. Echter missen er nog een aantal andere aspecten van de economie. Hierdoor voldoet dit spel niet geheel aan de vooropgestelde criteria.

Om een globale conclusie te vormen kunnen we vaststellen dat geen enkel van de bovenstaande projecten volledig voldoet aan de criteria voor het educatief spel. Deze criteria zijn terug te vinden bij het ontwerp van het spel (3.1 pagina 34; 3.2 pagina 40; 3.3 pagina 42). Elk project op zich is een goede inspiratiebron die zeker benut moet worden in het samenstellen van het educatief spel. Een combinatie van de hierboven beschreven spellen, is ideaal voor het motiveren van de leerlingen voor de economische studierichting.

## 2.5 Welke emoties bepalen de keuze van de leerlingen?

Wanneer is een spel succesvol? Om een succesvol spel te ontwikkelen, dient het een element van vermaak te bevatten. Een spel dat goed in elkaar zit, moet emoties opwekken. Een onderzoek van Nicole Lazarro heeft zich op het volgende gericht: "Welke elementen van een spel wekken emoties op bij de speler?". Met andere woorden, welke aspecten van een spel spreken de speler het meest aan. (Lazarro, 2004)

Tijdens dit onderzoek is er een onderscheid gemaakt in vier verschillende categorieën van plezier die de speler kan ervaren. Een kanttekening die gemaakt wordt, is dat het brengen van emotie niet afhankelijk is van het toevoegen van een verhaallijn. (Bruitjes 2014)

Deze vier categorieën worden als volgt ingedeeld:

- Uitdagend plezier
- Makkelijk plezier
- Wisselende staat
- De mensenfactor

### 2.5.1 Uitdagend plezier

Zoals de term benadrukt, moet de speler tijdens het spel uitgedaagd worden. De speldoelen mogen niet te eenvoudig zijn, waardoor de spelers een boost krijgen als ze de doelen wel bereikt hebben. In dit geval is er sprake van de emotie **frustratie**, die de **creativiteit** van de spelers bevordert, waardoor er **verschillende spelstrategieën** toegepast worden. Het is belangrijk dat de spelers na het behalen van de uitdaging een beloning ontvangen. Naarmate het spel vordert, worden de uitdagingen groter. De spelers die meegedaan hebben aan bovenstaand onderzoek, pleiten dat ze de spellen vooral spelen om hun **eigen kwaliteiten in te schatten**. (Bruitjes 2014)

### 2.5.2 Makkelijk plezier

Deze term is vooral gericht op de **nieuwsgierigheid** van de deelnemers. In deze categorie schenkt men vooral aandacht aan de blijvende betrekking van de spelers met het spel. Het spel daagt de spelers steeds weer uit om alternatieve opties te overwegen en meer te ontdekken.

De drie kernwoorden die in deze categorie centraal staan zijn: **verwondering**, **mysterie** en **ontzag**. De deelnemers van het onderzoek gaven hier aan dat de **ontdekkingstocht** naar het spel, de karakters, de verhaallijn enz. het leukst is. De spellen die voldoen aan deze categorie moeten de spelers verleiden in de wereld van het spel. (Bruitjes 2014)

### 2.5.3 Wisselende staat

De hoofgedachte binnen deze categorie is vooral de **wisselende gemoedstoestand** van de spelers. "Perceptie, gedrag en gedachten samen in een sociale context produceren emotie en andere interne ervaringen, waarvan vooral opgewondenheid en opluchting." (Bruitjes 2014) De deelnemers van het onderzoek duiden hier dat de voornaamste reden voor deze spellen het hoofd leegmaken is.

### 2.5.4 De mensenfactor

Binnen de laatste categorie draait het vooral over de **interactie** met de andere spelers. Deze interactie kan op verschillende vlakken in het spel betrokken zijn. Rivaliteit, samenwerking en kameraadschap zijn hier de meest voorkomende voorbeelden. De deelnemers van het onderzoek hebben hier aangegeven dat het spel niet zo zeer verslavend hoeft te zijn, zolang de interactie met vrienden verslavend is. (Bruitjes 2014)

### 2.5.5 Emotie en kleur

Er is ook onderzoek gedaan naar welke kleuren bepaalde emoties te weeg brengen. Dit kan een bepalende factor zijn in de uitwerking van het educatief spel. Er moet dus rekening gehouden worden met het gebruik van kleuren bij de uitwerking.

#### 1 Blauw



Blauw, de kleur van de zee, lucht en voor vele mensen een lievelingskleur die rust brengt. Langs de andere kant kunnen we blauwe ook een zeer neutrale en formele kleur noemen. Blauw ademt rust, kalmte en koelheid uit. De kleur valt bijna bij alle andere kleuren te combineren. (De Ridder 2018)

#### 2 Groen



Groen is de kleur die het meest centraal staat in de natuur. Het is een frisse kleur die staat voor acceptatie, kalmte en vrede. (De Ridder 2018)

#### 3 Oranje



Deze kleur staat vooral voor alles wat actief, warm, stimulerend en feestelijk is. Oranje geeft tevens ook een mooie warme gloed. (De Ridder 2018)

#### 4 Geel



Geel, de kleur van de zon, straalt een vrolijke en positieve sfeer uit. Ze is verwarmend, stimuleren en sprankelend. (De Ridder 2018)

#### 5 Rood



De kleur die het meeste energie uitstraalt is rood. In vele culturen is rood tevens ook de kleur van het leven. Net zoals oranje straalt ze warmte uit. Rood is ook gebiedend, denk maar aan een stoplicht. Het is dus een kleur met veel tegenstellingen, waardoor ze als onrustig ervaren wordt. Rood staat voor actie, vitaliteit, romantiek, agressie, kracht en warmte. (De Ridder 2018)

## 6 Paars



Deze kleur is de tussenweg van blauw en rood. Het is vooral de kleur van emotie. Ze werkt stimulerend en wordt vaak geassocieerd met luxe. Ze staat voor magie, ijdelheid, spiritualiteit en verfijning. (De Ridder 2018)

### **2.5.6 Conclusie**

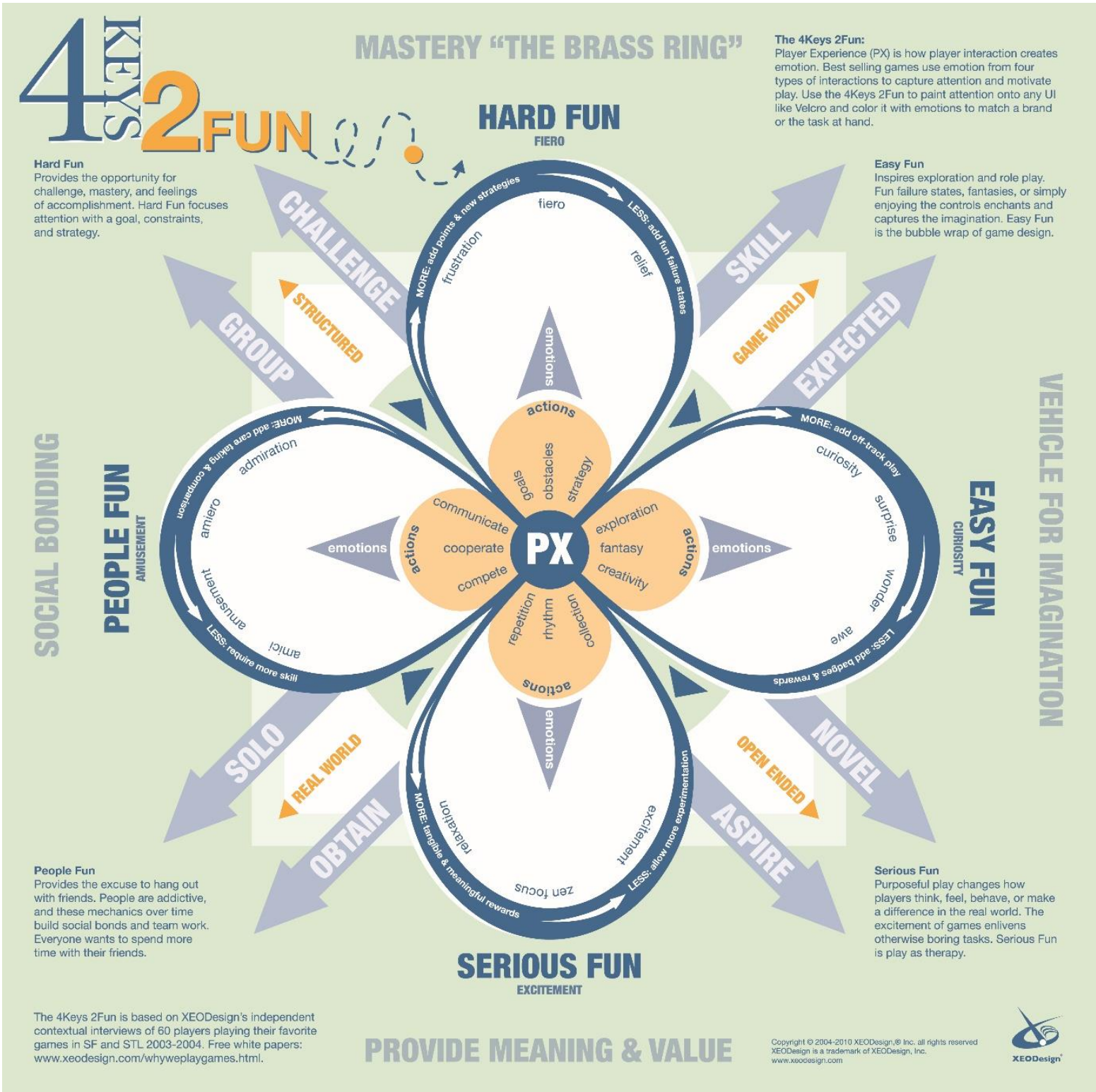
Hieruit kunnen we concluderen dat zowel de samenwerking als het strijdelement in een spel het breedste scala aan emoties opwekken. De spelers moeten creatief omgaan met de verschillende spelstrategieën om als winnaar zege te vieren. Het is belangrijk dat het spel de nieuwsgierigheid van de spelers blijft prikkelen. Verwondering, mysterie en ontzag zijn drie kernwoorden die de ontdekkingstocht van het spel boeiend houden.

Verder moet het educatief spel, het hoofd van de spelers leegmaken en in interactie treden met andere spelers. De interactie tussen de verschillende spelers zorgt er op zijn beurt weer voor dat spelers kunnen samenwerken of elkaar tegenwerken. Gecombineerd met de andere bovenstaande factoren, is dit zeer belangrijk binnen het educatief spel.

Bij het ontwerpen van het educatief spel moet er ook rekening gehouden worden met de layout en de kleurschakeringen. Veel, opvallende, lichte en diepe kleuren stimuleren de activiteit van de spelers. Sommige kleuren zijn delicaat, daarom is het belangrijk dat binnen het spel elke kleur maar één functie heeft. Zo staat rood meestal voor verbod. Indien dit nog voor andere aspecten van het spel gebruikt wordt, zullen die aspecten ook aan het verbod gelinkt worden.



Hieronder staat een uitgewerkt schema van het onderzoek van Nicole Lazarro. De vier categorieën zijn telkens verdeeld over één van de vier bladen van de klaver. Verder wordt er ook duidelijk gemaakt welke acties leiden tot bepaalde emoties. Het is dus belangrijk dat deze acties ook in het spel aan bod komen.



Figuur 2: 4 Keys 2 Fun, Nicole Lazarro.



## 2.6 Besluit verkennend onderzoek

In het verkennend onderzoek werd vooral aandacht besteed aan het onderbouwen en exploiteren van de onderzoeksvraag met bijhorende deelvragen, dit aan de hand van representatieve bronnen en enquêtes. Hieruit blijkt duidelijk dat een educatief economisch spel mogelijkheden biedt om studierichtingen te beïnvloeden.

Eerst en vooral is het de taak van de leerkracht om de economische studierichtingen te promoten bij de leerlingen. Uit de enquête bleek ook dat de klaspraktijk of de manier van lesgeven een invloed heeft op de studiekeuze.

Vervolgens speelt de onzekerheid van de leerlingen ook een grote rol. Niet alle leerlingen waren er van overtuigd dat ze een voldoende voorbereid werden in het tweede jaar secundair onderwijs om een economische studierichting verder te studeren.

Een volgend besluit is dat de ouders en school ook een belangrijke rol spelen in het bepalen van een studiekeuze. De leerlingen luisteren nog steeds naar het advies van ouders en schoolse instelling als het gaat over het kiezen van een studierichting.

Verder kwam er aan het licht dat een educatief spel inderdaad de leerlingen kan motiveren om voor een economische studierichting te kiezen. Liefst zagen de leerlingen dit in de vorm van een simulatie of spel.

Er kwamen tevens ook en resem aan educatieve economische spellen aan bod. BLIK was één van de betere spellen voor deze situatie. Maar zoals gebleken uit het onderzoek, was er geen enkel spel dat volledig aan de voorwaarden voldoet om in dit onderzoek te gebruiken.

Als laatste kwamen begrippen zoals frustratie, interactie, nieuwsgierigheid en verwondering aan bod. Zoals Nicole Lazarro beschreef, zijn er een aantal criteria waarmee men rekening moet houden indien men een educatief spel wil ontwikkelen.

Dan rest alleen nog het antwoord op de centrale onderzoeksvraag van dit project: *“Hoe kan een leerling uit de eerste graad (2<sup>de</sup> leerjaar secundair onderwijs) gestimuleerd worden om economie te kiezen in de tweede graad aan de hand van een educatief spel?”*. Het antwoord op deze vraag is echter positief, een leerling kan inderdaad aan de hand van een educatief spel gemotiveerd worden om voor de studierichting economie te kiezen. Niet zo maar alle educatieve spellen komen hiervoor in aanmerking. Welke elementen het spel moet bevatten werden gedurende het onderzoek al bondig geëxploiteerd.

Hoe zo'n dergelijk educatief spel ontworpen wordt, kan u lezen in het tweede hierop volgende deel, dat meer uitleg verschaft over het ontwerp van dit economisch educatief spel.

### 3 Ontwerponderzoek

Zoals reeds vermeld, wordt in deze bachelorproef achterhaald hoe een leerling uit de eerste graad (2de leerjaar secundair onderwijs) gestimuleerd kan worden om economie te kiezen in de tweede graad aan de hand van een educatief spel. Binnen dit onderzoek wordt het educatief spel effectief ontworpen. Hierbij werd ook de hulp van een 50-tal mentoren ingeschakeld om hun mening over het spel te duiden.

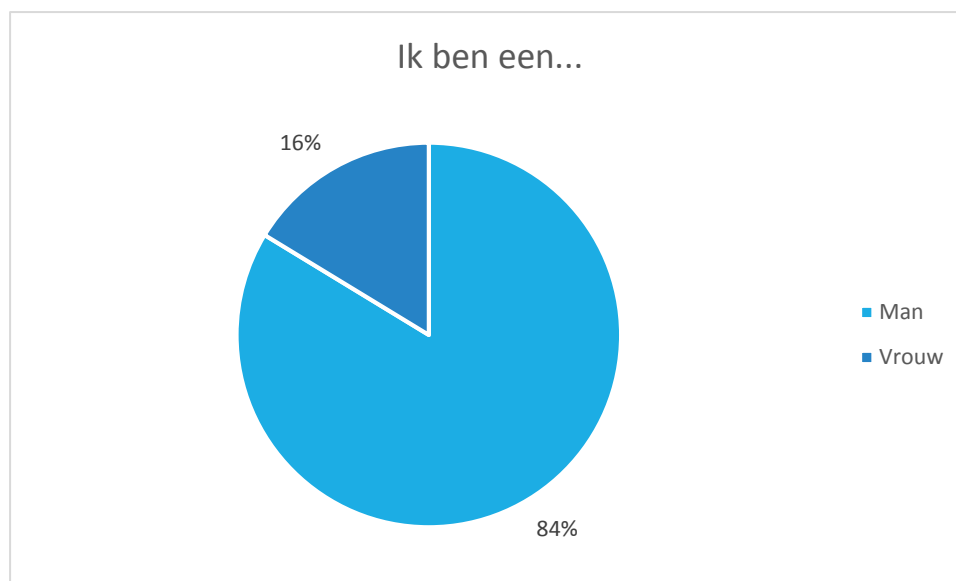
#### 3.1 Wat verwachten de mentoren van het spel?

Via een Google formulier, namen een 50-tal mentoren, verspreid over België deel aan een enquête met betrekking tot de invulling van het educatief spel. Vragen als duur, inhoud en presentatievorm kwamen in deze bevraging zeker aan bod.

Aangezien de partnerschool van dit project binnen het katholiek net werkt, zijn de economische thema's en inhoud die hieronder aan bod komen afgeleid uit het leerplan economie (D/2006/0279/050) voor de 2<sup>de</sup> graad ASO van het katholiek onderwijs (VVKSO).

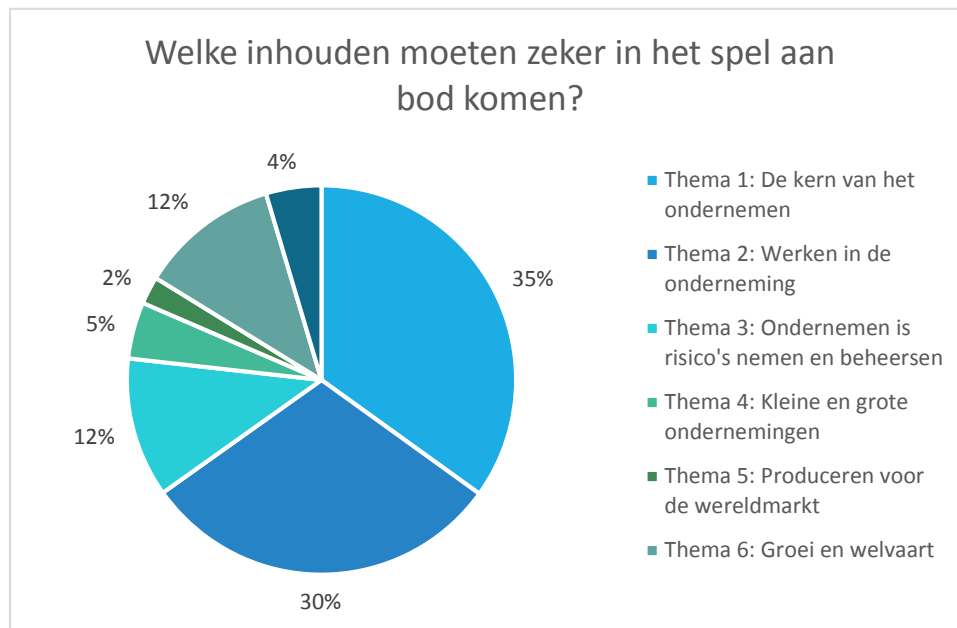
##### 3.1.1 Bevraging

###### *Leerplannen en leerinhouden*



Grafiek 13: Resultaat mannen en vrouwen: geslacht.

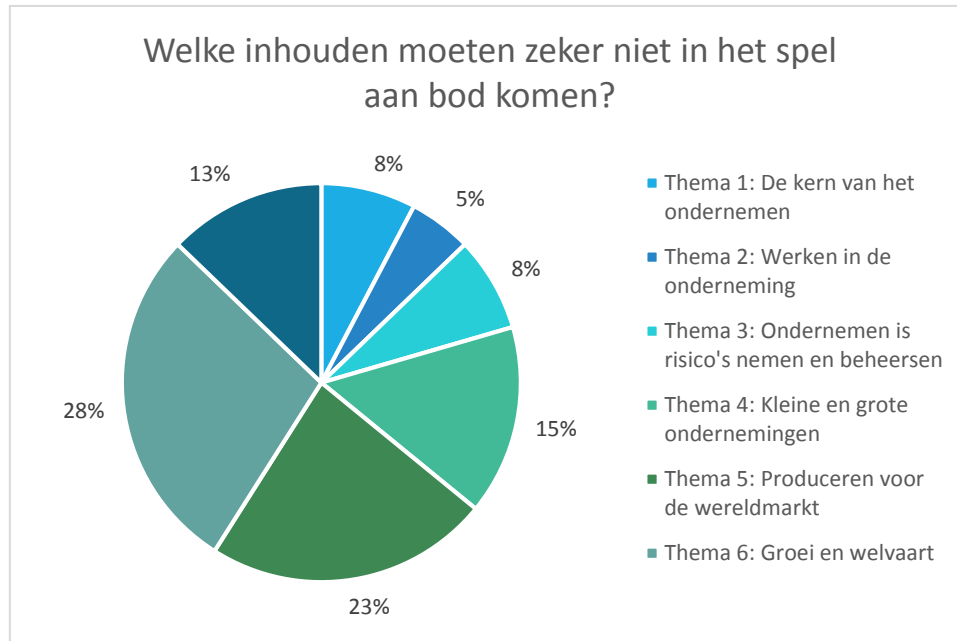
Vooraleer de resultaten geanalyseerd worden, stellen we vast dat 83,70% van de leerkrachten die de online enquête ingevuld hebben, vrouwen zijn. De leerkrachten van het mannelijk geslacht, zijn vertegenwoordigd door 16,30%.



Grafiek 14: Resultaten: Welke inhoud(en) moeten zeker aan bod komen in het educatief spel?

Wanneer er een analyse van de inhoud(en) gemaakt wordt, kunnen we stellen dat er een grote ongelijkheid is in binnen de mentoren, over het kiezen van een thema. Eerder werd vastgesteld, dat het educatief spel een zo breed mogelijke kijk moet geven op het vak economie. Dit wil ook zeggen dat er van alle thema's binnen de economie onderdelen in het spel moeten zitten. Bij deze vraag kregen de mentoren de verplichting om maar één thema aan te duiden, dat voor hen van uiterst belang was binnen het spel. We zien dat 37% van de mentoren gekozen heeft voor "de kern van ondernemen". Dit wil dus zeggen dat zij dit hoog in het vaandel dragen als het gaat over economische inhoud(en).

Verder kiest 32% van de mentoren voor het thema "werken in een onderneming". Nadien volgen "ondernemen is risico's nemen en beheersen" en "groei en welvaart" met elk 12%. We kunnen dus stellen dat de ondernemende zin binnen de economie een belangrijk gegeven is voor de mentoren.

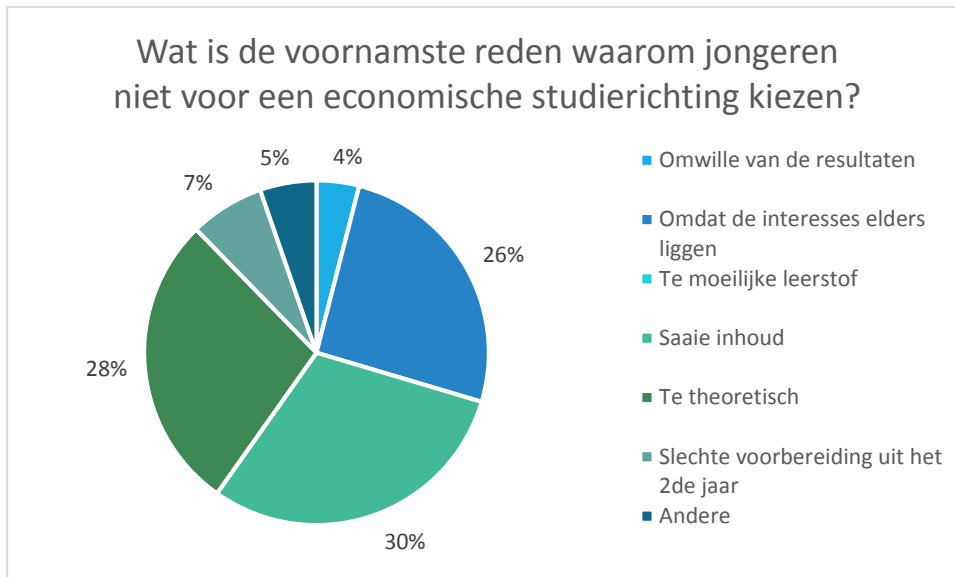


Grafiek 15: Resultaten: Welke inhoud moet zeker niet aan bod komen in het educatief spel?

Indien we de vraag omdraaien, krijgen we een opvallend nieuw perspectief in verband met de economische inhoud. Net zoals bij vraag twee, konden de mentoren telkens maar één antwoord aanduiden. Ongeveer één derde van de mentoren vindt het niet noodzakelijk dat het thema “groei en welvaart” geïntegreerd wordt binnen het educatief spel.

Tevens stellen we ook dat 26% van de mentoren, de meerwaarde van het thema “produceren voor de wereldmarkt” niet toekent. Bij vraag twee vond 18% van de mentoren het thema “kleine en grote ondernemingen” belangrijk. Bij deze vraag, vindt hetzelfde aantal mentoren dat dit thema niet toepasselijk is voor het educatief spel.

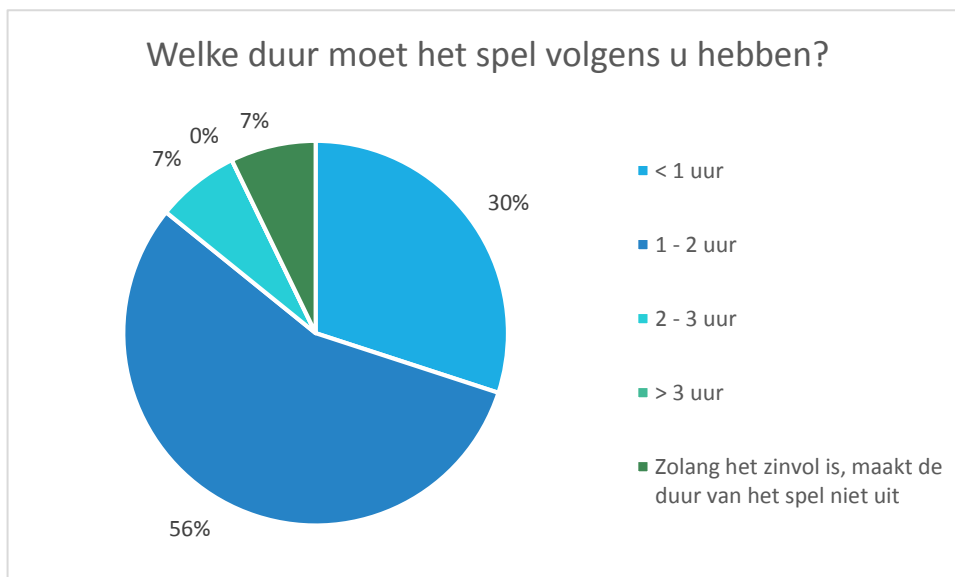
De mentoren konden ook een opmerking nalaten bij het kiezen van de verschillende thema's. Een aantal van de leerkrachten vonden terecht dat het educatief spel zich moet spreiden over de verschillende thema's binnen de economie. Net zoals hierboven onderzocht is, zijn de mentoren het eens over het aanbod aan thema's binnen het educatief spel.



Grafiek 16: Resultaten: Wat is de voornaamste reden waarom jongeren niet voor een economische studierichting kiezen?

Net zoals de leerlingen, werden de leerkrachten ook ondervraagd naar de redenen waarom jongeren niet voor de studierichting economie kiezen. Te theoretische lessen, met saaie inhoud, zorgen er voor dat de leerlingen niet aangetrokken worden door het vak economie. Net zoals de leerlingen, vindt 7% de leerkrachten dat de leerlingen onvoldoende voorbereid zijn om economie te volgen in het derde jaar.

**Vormgeving**

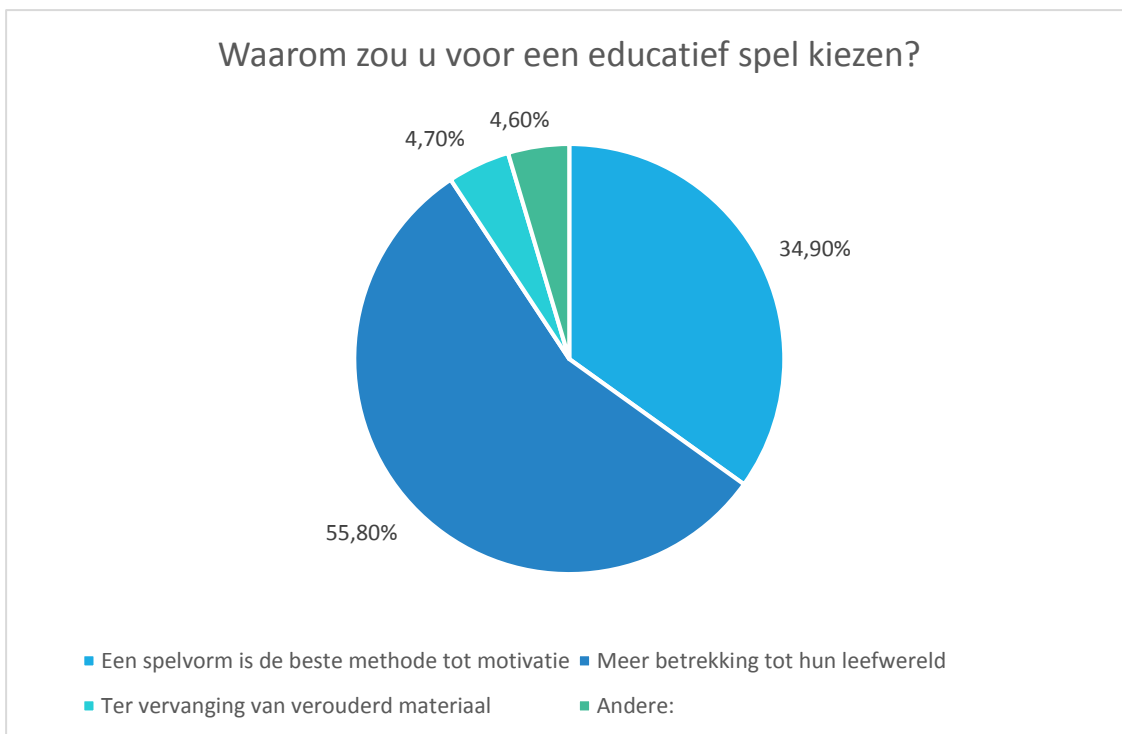


Grafiek 17: Resultaat: Welke duur moet het spel volgens u hebben?

Wanneer de duur van het spel geanalyseerd wordt, stellen we vast dat meer dan de helft van de mentoren kiest voor een duur van 1 à 2 uur. Een grote 30% kiest voor een speluur van maximaal 1 lesuur. Binnen de categorie “andere”, noteerde enkele mentoren dat de duur van het spel afhankelijk is van zijn zinvolheid en klasgroep. Binnen bepaalde mate moet er dus ook rekening gehouden worden met de grootte van de klasgroep.

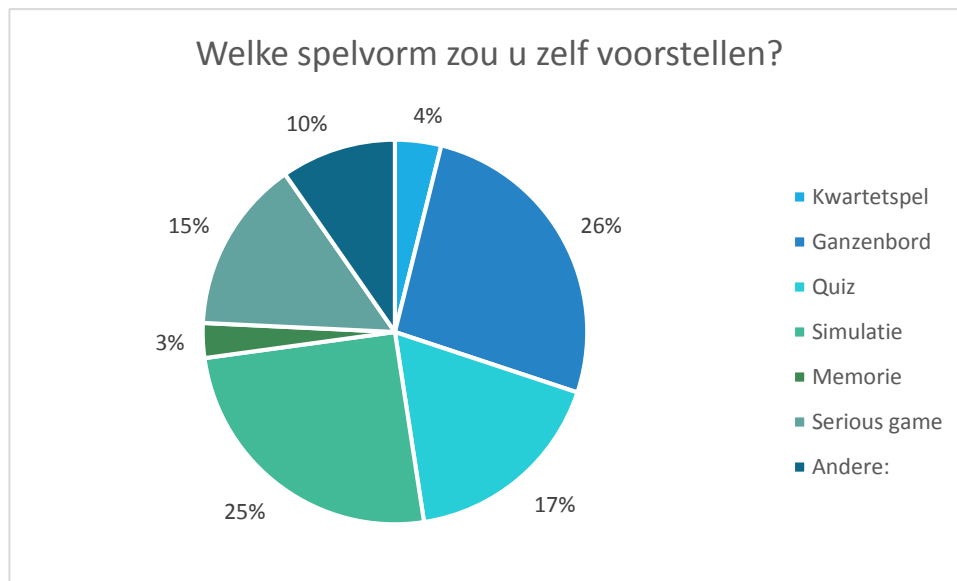
Wanneer de vraag wordt gesteld of de leerkrachten dergelijk spel zouden spelen met de leerlingen om hen warm te maken voor economie, antwoorden alle leerkrachten unaniem “ja”. Nadien werd volgende hypothetische vraag gesteld: “Waarom zou je toch eventueel het spel niet spelen?”. Hierop antwoordden alle leerkrachten wederom unaniem. In dit geval voelen de leerkrachten de druk van het curriculum binnen de gegeven tijdsperiode van een schooljaar, waardoor ze geen tijd kunnen uittrekken voor het educaties spel.

Desondanks kan het educatief spel perfect ingezet worden als studieloopbaanbegeleiding. Hierdoor bestaat ook de mogelijkheid om het spel te spelen buiten de lessen economie. Dit in de vorm van een project of keuzenamiddag.



Grafiek 18: Resultaten: Waarom zou u voor een educatief spel kiezen?

Wanneer de vraag gesteld wordt waarom de leerkrachten voor een educatief spel kiezen, antwoordt 55% “meer betrekking tot de leefwereld”. Zelf vinden de leerkrachten het geen gemakkelijke opdracht om een motivatietool te ontwikkelen die volledig past binnen de leefwereld van de leerlingen. Ongeveer één derde van de leerkrachten vindt tevens dat een spelvorm de beste tool is om motivatie bij de leerlingen op te wekken. Dit sluit dus geheel aan met het verkennend onderzoek dat voordien uitgevoerd werd.



Grafiek 19: Resultaten: Welke spelvorm zou u zelf voorstellen?

Dit brengt ons ook bij de laatste vraag. Eerder vertelde de ondervraagde leerkrachten al dat een spelvorm de beste tool is om motivatie op te wekken. Hierboven geef ik een bredere inkijk in de soort spelvorm de leerkrachten graag willen gebruiken. Voor deze vraag mochten de mentoren maximum 3 antwoorden aanduiden.

Opvallend is dat de simulatie en het ganzenbord een relatief gelijke score hebben. Tevens zijn zij ook de 2 spelvormen waarvoor de leerkrachten het meest gekozen hebben. De derde spelvorm met een groter aandeel is de quiz. In principe zou een combinatie van deze 3 spelvormen het beste resultaat geven. Een ganzenbord, met simulaties en quizvragen.

### 3.1.2 Conclusie

Eerder werd vastgesteld, dat het educatief spel een zo breed mogelijke kijk moet geven op het vak economie. Dit wil ook zeggen dat er van alle thema's binnen de economie onderdelen in het spel moeten zitten. We zien dat 37% van de mentoren gekozen heeft voor "de kern van ondernemen". Dit wil dus zeggen dat zij dit hoog in het vaandel dragen als het gaat over economische inhoud. Ongeveer één derde van de mentoren vindt het niet noodzakelijk dat het thema "groei en welvaart" geïntegreerd wordt binnen het educatief spel.

Tevens stellen we vast dat 26% van de mentoren, de meerwaarde van het thema "produceren voor de wereldmarkt" niet toekent. Verder vonden een aantal leerkrachten het terecht dat het educatief spel zich moet spreiden over de verschillende thema's binnen de economie.

Te theoretische lessen, met saaie inhoud, zorgen er voor dat de leerlingen niet aangetrokken worden door het vak economie, aldus de mentoren. Een klein deel van de leerkrachten vindt dat de leerlingen niet goed voorbereid zijn om economie te volgen in het derde jaar van het secundair onderwijs, bij de bevraging van de leerlingen was dit antwoord te beamen.

Wanneer de duur van het spel geanalyseerd wordt, stellen we vast dat meer dan de helft van de mentoren kiest voor een duur van 1 à 2 uur. Een grote 30% kiest voor een speluur van maximaal 1 lesuur. Binnen de categorie "andere", noteerde enkele mentoren dat de duur van het spel afhankelijk is van zijn zinvolheid en klasgroep. Binnen bepaalde mate moet er dus rekening gehouden worden met de grootte van de klasgroep.

Zelf vinden de leerkrachten het geen gemakkelijke opdracht om een motivatietool te ontwikkelen die volledig past binnen de leefwereld van de leerlingen. Iets meer als één derde van de leerkrachten vindt tevens dat een spelvorm de beste tool is om motivatie bij de leerlingen op te wekken.

Opvallend is dat de simulatie en het ganzenbord een relatief gelijke score hebben. Tevens zijn zij ook de 2 spelvormen waarvoor de leerkrachten het meest gekozen hebben. De derde spelvorm met ook een groter aandeel is de quiz. Wanneer we de antwoorden van de leerlingen vergelijken opteren zij ook voor een simulatie of ganzenbord.

De mentoren besluiten dus dat een combinatie van deze 3 spelvormen het beste resultaat geven. Dit gepaard met een spelduur van ongeveer 2 uur, afhankelijk van de klasgroep kan de leerlingen het beste motiveren voor de studierichting economie. Een ganzenbord, met simulaties en quizvragen en een spelduur van ongeveer 2 uur dus.

### 3.2 Welke inhouden

Om de leerlingen, die het educatief spel spelen, een beter beeld te geven over wat het vak economie echt inhoud, moeten we kijken naar de economische inhouden volgens de leerplannen van de jaren waarin je het vak economie kan studeren. Onderstaande lijst bevat dus de inhouden van volgende leerplannen:

- VVKSO economie 2<sup>de</sup> graad: D/2006/0279/050
- VVKSO economie 3<sup>de</sup> graad (economie-moderne talen): D/2006/0279/051
- VVKSO economie 3<sup>de</sup> graad (economie-wetenschappen): D/2006/0279/051
- VVKSO economie 3<sup>de</sup> graad (economie-wiskunde): D/2006/0279/051

Deze inhouden worden verwerkt in de verschillende economische vraagstukken binnen het spel. Met andere woorden heeft elke vraag die op de "ECO-kaarten" staat een verband met deze leerinhouden.

<b>Leerplan Inhoud</b>	<b>D/2006/0279/050 Eindterm</b>
De productiefactoren natuur, arbeid en kapitaal	SET 1
De rol van de marktprijs bij transacties	SET 1
Profit en socialprofit-ondernemingen	SET 1
De rol van stakeholders	SET 4
Loonarbeid en zelfstandige arbeid	SET 8
Vraag- en aanbodschema	SET 1
De arbeidsovereenkomst en het arbeidsreglement	SET 8
Het begrip productiviteit	SET 8
De oorzaken en gevolgen van werkloosheid	SET 1
De bestrijding van werkloosheid	SET 2
Verschuivingen op de arbeidsmarkt	SET 2
De marketingmix van ondernemingen	SET 10
De break-even grafiek	SET 6
Het conjunctuurverloop	SET 6
De financieringsbronnen	SET 7
De balans van een onderneming	SET 11
Resultatenrekening van een onderneming	SET 11
De kengetallen (liquiditeit, solvabiliteit & rendabiliteit)	SET 11
De kosten en opbrengstenrekening	SET 11
De saldibalans	SET 11
Vaste en variabele kosten	



Totale en gemiddelde kosten	
Winstberekening	
Kostencurven	
Groeistrategieën binnen de onderneming	SET 10
Motieven voor overheidsingrijpen	SET 2
Ondernemingen op de internationale markt	SET 3
Buitenlandse vestigingen van een onderneming	
Internationale handel en de overheid	SET 2
Internationale handel en de WTO en EU	SET 2
Economische groei	SET 13
Het BBP	SET 13
De menselijke ontwikkelingsindicator	SET 13
Duurzame groei	SET 13
Ongelijke inkomensverdeling	SET 4
Het begrip ondernemerschap	SET 4
<b>Leerplan</b>	<b>D/2006/0279/050</b>
<b>Inhoud</b>	<b>Eindterm</b>
Prijsvorming op de competitieve markt (vraag- en aanbodcurve)	SET 1
Vraag- en aanbodverschuivingen	SET 1
Welvaart bij een competitieve markt	SET 4
Ingrijpen van de overheid op de competitieve markt	SET 2
Minimum- en maximumprijzen	SET 4
Prijsreglementeringen en welvaartsverlies	SET 4
Positieve en negatieve externe effecten	SET 1
Publieke goederen van de overheid	SET 2
Monopolie & oligopolie	SET 4
Armoede	SET 4
BBP als welvaartsindicator	SET 13
Nominale en reële BBP	SET 13
Internationale vergelijking economische groei	SET 13
Structurele werkloosheid	SET 1 & 2
De overheid bevordert economische groei	SET 13
De inflatie van het geld	SET 3
De gevolgen van inflatie	SET 3
Handelsbelemmeringen	SET 15
Handelszones	SET 15
Vlottende en stabiele wisselkoersen	SET 1
De rol van het IMF	SET 15
Kapitaalgoederenvoorraad en het arbeidspotentieel	SET 13
Evolutie werkloosheid, inflatie en intrestvoeten tijdens conjunctuurfases	SET 13
Vraagschok en prijsschok	SET 14
Bijsturen conjunctuur door fiscale en monetaire politiek	SET 15
Financieringsbronnen	SET 1 & 7
Toegevoegde waarde	SET 11
De prijsstrategieën	SET 10
De organisatiestructuur van een onderneming	SET 8 & 5

Tabel 2: Leerinhouden economie tweede en derde graad katholiek secundair onderwijs.

### 3.3 Aan welke criteria moet dit educatief spel voldoen ?

Om een educatief spel te onderscheiden van gewone, recreatieve spellen, worden er kwaliteitscriteria opgesteld waaraan een spel moet voldoen om geclassificeerd te worden als educatief spel.

De criteria die het Leermiddelen Adviescentrum (CLU) opstelden zijn onderstaande.

#### 3.3.1 Leerrijk

Het spel moet in eerste instantie een leerdoel bevatten. Met andere woorden moet de lesstof geïntegreerd worden binnen het spel, zodat de doelen gerealiseerd worden door het spel te spelen.

#### 3.3.2 Uitdagend

Het spel moet zeker een uitdaging bevatten, motivatie van de spelers zorgt tevens ook voor betere resultaten binnen het spel.

#### 3.3.3 Transparantie

Voor de spelers van het spel moet de vooruitgang transparant zijn. Zij moeten hun evolutie naar het behalen van de speldoelen duidelijk kunnen afleiden.

#### 3.3.4 Feedback

Feedback is hetgeen dat educatieve spellen onderscheid van alle andere recreatieve spellen. De feedback moet op een constructieve manier weergegeven worden, zodat de spelers hier zelfstandig mee aan de slag kunnen. De feedback moet de spelers motiveren om het spel verder te spelen. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

Dr. Martijn C. Koops schreef het boek "Game didactiek: het hoe en waarom van spellen in de les". Binnen dit werk analyseerde hij de gelijkenissen tussen een les- en een spelsituatie. Die gelijkenissen zijn belangrijk om te verwerken in het educatief spel. Zij staan hieronder verder uitgelegd.

#### 3.3.5 De essentiële spelelementen

- **Doel van het spel:** de doelstelling van het spel dient aantrekkelijk en herkenbaar te zijn voor de spelers. Het doel dient zelfstandig of in groepsverband nagestreefd te worden.
- **Autonomie:** Het doel van het spel dient bereikt te worden dankzij de keuzes van de spelers. Elke keuze die een speler maakt tijdens het spelen van het spel dient een gevolg te hebben voor zijn individuele spelverloop.
- **Vooruitgang:** De progressie die de spelers gaandeweg het spel maken, dient duidelijk zichtbaar te zijn. Het spel dient de spelers van begin tot eind te begeleiden in het maken van de keuzes.
- **Feedback:** Spelers maken progressie door het spel te spelen en te leren van hun fouten. Om ervoor te zorgen dat gemaakte fouten effectief een leerrijk proces vormt voor de spelers, dient er voldoende feedback doorheen het spel aangeboden te worden. Dit kan binnen een educatief spel vaak door de begeleider en vakleerkracht toegepast worden.
- **Uitdaging:** Het spel dient een competitief element te bevatten, waarbij spelers voor een uitdaging komen te staan. Dit zorgt er tevens voor dat de aandacht bij het spel blijft en met de aangeboden feedback kunnen spelers de obstakels overbruggen en het doel van het spel bereiken. De motivatie van een speler wordt bereikt in de zone van nabije ontwikkeling. Dit is het domein dat de speler nog n t niet beheerst. Essentieel hierbij is dat de uitdaging geen ontmoedigend effect heeft op de spelers. Ze dienen er vertrouwen in te hebben dat ze

de uitdaging – met een beetje hulp – aankunnen. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

- **Representatie:** Het laatste element, is zeker niet het minst belangrijke. Hoe het spel aan de leerlingen gebracht wordt, bepaald voor een groot deel de motivatie bij de leerlingen. Het is belangrijk dat het spel aanschouwelijk is.

In ieder educatief spel dient dus één leerdoel verborgen te zitten om te kunnen spreken van een educatieve meerwaarde voor de spelers. Dr. Martijn C. Knoops lijstte 4 speltypen op die – op hun eigen wijze – als educatief beschouwd worden:

### 1) Kennisspel

Binnen een puur kennisspel staat maar één doel centraal, namelijk kennis opdoen. Wat het kennisspel anders maakt dan een traditionele les, is het spelen van het spel. Dit bevat ook tevens de uitdaging voor de spelers: het reproduceren van kennis is een beloning op het verwerven van die kennis in eerste instantie. Dit is een absolute voorwaarde om te kunnen spreken van een educatief en goed kennisspel. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

De specifieke eigenschappen van kennisspellen zijn hieronder samengevat:

Kennisspel	
Leerdoel	kennis
Boodschap	inhoud op het spel geplakt
Leren door	te doen
Activiteit	(voor)lezen, reproduceren
Interface	uitnodigend om het spel te spelen
Regels	stimuleren om door te gaan en om alles in goede banen te leiden
Opbouw	nodigt uit tot spelen
Essentieel	kennis vergaren is een must

Tabel 3: Specifieke eigenschappen van kennisspellen. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

### 2) Oefenspel

Binnen een oefenspel ligt de focus niet alleen op de kennis, maar ook op het beheersen van de vaardigheden. Bij dergelijk oefenspel staat vaak één handeling centraal. Het leerdoel zit namelijk in het uitvoeren van deze handeling(en). Parate kennis en vaardigheden kan men zich enkel eigen maken door de herhaaldelijke repetitie. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

Om een nieuwe vaardigheid aan te leren moet je vier fasen doorlopen:

- **Onbewust onvaardig:**  
Je weet niet dat de vaardigheid bestaat. Je het er nog nooit van gehoord.
- **Bewust onvaardig:**  
De docent introduceert de vaardigheid en op dat moment weet je dat de vaardigheid niet beheerst. De behoefte ontstaat om dit onder de knie te krijgen.
- **Bewust vaardig:**  
Na enkele repetities beheers je de nieuwe vaardigheid een beetje. Je kunt het echter nog niet gedachteloos. Er is nog steeds een hoge concentratie vereist.
- **Onbewust vaardig:**  
Je hebt nu zoveel ervaring dat je de vaardigheid onbewust beheerst.

De begeleidende leerkracht speelt binnen dit deel van het spel een belangrijke rol. Daarom is het belangrijk dat een oefenspel op een gestructureerde manier aangekondigd wordt. Dit proces bestaat uit 3 stappen: (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

- **introductie:** de leerlingen attent maken op het onderwerp » onbewust onvaardig naar bewust onvaardig
- **Oefenen:** De leerlingen krijgen de kans om de vaardigheid in rust te oefenen. Bij complexere vaardigheden worden de oefeningen stap voor stap aangeboden.  
» bewust onvaardig » bewust vaardig
- **perfectioneren:** De leerlingen oefenen verder in een gestoorde situatie, bijvoorbeeld door de vaardigheid op punten te zetten of er een tijdslimiet op te plakken » bewust vaardig naar onbewust vaardig.

Specifieke eigenschappen van oefenspellen zijn hieronder samengevat:

Oefenspel	
Leerdoel	vaardigheid
Boodschap	in de interface of context
Leren door	te doen
Activiteit	uitvoeren, herhalen
Regels	stimuleren om door te gaan
Vormgeving	nodigt uit tot spelen
Opbouw	van makkelijk naar moeilijk – verstoringen voor perfectioneren
Essentieel	interface die zich levensecht gedraagt

Tabel 4: Specifieke eigenschappen van oefenspellen. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

### 3) Begripsspel

Begripsspellen lijken veel op oefenspellen. Het verschil is echter dat het leerdoel zich bevindt in de reactie van het spel op jouw handelen. Omdat dit spel de spelers inzicht geeft in de logica van het proces, is feedback hier ook van uiterst belang. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

“Het verschil tussen begripsspellen en kennisspellen is dat begripsspellen een betekenis geven aan de begrippen door de ervaring ervan. Eén van de leerprincipes die ‘Gee’ (2004) beschrijft is: “Meaning is action”, waarmee bedoeld wordt dat woorden pas betekenis krijgen wanneer er een ervaring aan gekoppeld is.” (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland) Je kan met andere woorden pas iets begrijpen indien je je er iets mee kan voorstellen. In het model voor ervaringsleren legt ‘Kolb’ (1984) deze basis door te doen.

“De ervaringsbasis kan enkel op een juiste manier aangeboden, mits voldoende informatie over de didactische beginsituatie en de voorkennis van de leerlingen.” (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland)

- Als leerlingen al veel ervaring hebben met het onderwerp, dan hoeft de docent geen ervaringsbasis meer aan te bieden. De leerlingen begrijpen meteen waar het over gaat.
- Is er sprake van een nieuw thema of onderwerp, dan is er geen ervaringsbasis aanwezig bij de leerlingen. De docent dient dus het onderwerp eerst te introduceren door de leerlingen een bepaalde ervaring te laten opdoen.
- Leerling denkbepelden: de leerlingen kunnen reeds een ervaringsbasis hebben, maar één dat onjuist of onvolledig is. In dit geval zal de ervaringsbasis aangevuld of gecorrigeerd dienen te worden.

Specifieke eigenschappen van begripsspellen zijn hieronder samengevat:

Begripsspel	
Leerdoel	begrip
Boodschap	verwerkt in de regels van de simulatie
Leren door	het spel te bestuderen
Activiteit	beslissen, begrijpen, voorspellen
Interface	nodigt uit tot onderzoeken
Regels	omvatten het leerdoel
Vormgeving	koppeling aan de schoolcontext

Tabel 5: Specifieke eigenschappen van begripsspellen. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

#### 4) Verkennend spel

Hierbij tracht de maker van het spel een situatie te creëren waarbij de speler volledig “zichzelf” is. Door middel van de regels die aan dit spel verbonden zijn, wordt er een bepaald gedrag opgeroepen waaruit de speler lering gaat trekken. Met andere woorden, de spelers leren van het spel. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland)

Verkennend spel	
Leerdoel	bewustwording
Boodschap	in het gedrag van de speler
Leren door	zichzelf te bestuderen, geholpen door goede debriefing
Activiteit	zichzelf zijn, vaak interactie hebben met andere spelers
Interface	omgeving, nodigt uit tot interactie
Regels	simuleren werkelijkheid
Vormgeving	nodigt uit tot spelen, past bij de doelgroep
Opbouw	op gemak stellen en langzaam de druk opvoeren om gedrag uit te lokken
Essentieel	authentiek gedrag van de speler wordt opgeroepen in een veilige omgeving

Tabel 6: Specifieke eigenschappen van verkennende spellen. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

Het Centrum Informatieve Spelen vindt dat om een efficiënt leereffect te verkrijgen bij de spelers, het cruciaal is dat de gemaakte keuzes doorheen het spel een impact hebben op het spelverloop. Beslissingen die genomen worden, dienen hetzij positieve, hetzij negatieve gevolgen te hebben voor de speler als voor de tegenspelers. De spelers moeten dus de nodige vrijheid krijgen om zaken uit te proberen en verantwoordelijkheid dragen voor hun keuzes. De spelers moeten een belangrijke en actieve rol op zich nemen, terwijl de leerkracht enkel de rol van begeleider op zich neemt. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland)

### 3.4 Conclusie

Hieronder worden de verschillende punten die reeds uitgelegd werden nog eens kort samengevat in een schema.

<b>De criteria van een educatief spel</b>	
1) feedback	Spelers dienen in staat te zijn om fouten te maken en hieruit te leren.
2) autonomie	Het speldoel dient bereikt te worden door de antwoorden en keuzes die de spelers geven en maken doorheen het spel. Voldoende vrijheid en verantwoordelijkheid is dus cruciaal.
3) doel van het spel (navigatie)	De werking van het spel en het doel ervan dient herkenbaar en duidelijk te zijn. Het spel dient zich vlot te laten spelen.
4) differentiatie	Het spel dient mogelijke vormen van differentiatie aan te bieden (aantal spelers, moeilijkheidsgraad, inzetbaarheid van het spel,...).
5) representatie (leerrijk)	Het thema van het spel dient afgebakend te worden in functie van het gekozen leerplan. Daarnaast mag een aantrekkelijke vormgeving niet ontbreken.
6) vooruitgang (transparantie)	De progressie van de spelers doorheen het spel dient duidelijk zichtbaar te zijn.

Tabel 7: De criteria voor een educatief spel. (CLU, adviescentrum voor leermiddelen in Nederland).

## 4 Praktische uitwerking

Nu dat het theoretisch gedeelte volledig geanalyseerd is, wordt hier een beter beeld gevormd over de praktische uitwerking van het spel.

### 4.1 Criteria van het spel

Onder punt 3.2 (pagina 40) en 3.3 (pagina 42) werd al reeds verklaart aan welke criteria een degelijk educatief spel moet voldoen. Als we Economics World vergelijken met deze criteria, komen we uit bij het volgende.

Als eerste kunnen we vaststellen dat het educatief spel aanzien wordt als een **verkennend spel**. Het doel van dit spel is de spelers bewust laten worden van de werkelijkheid en deze stimuleren. Binnen dit spel blijven de spelers zichzelf en gaan ze op zoek naar interactie met andere.

Verder beschikt Economics World over de vier kenmerken die een educatief spel onderscheid van een recreatieve variant. Het spel bevat een duidelijk **leerdoel**. De leerstof binnen dit spel wordt verworven door het spel te spelen. De motivatie van de leerlingen wordt beïnvloed door de **uitdaging**. De vooruitgang binnen het spel is **transparant** en tijdens of na afloop wordt er steeds duidelijke **feedback** voorzien.

Hierbij kunnen we tevens vaststellen dat het educatief spel de inhoud van de leerplannen voor het katholiek onderwijs beschrijft. De leerplandoelstellingen die voor jaar drie, vier, vijf en zes vooropgesteld werden, vinden allemaal hun plaats binnen het spel.

Als laatste voldoet Economics World aan de vooropgestelde essentiële spelelementen. Zo zijn **differentiatie**, **autonomie**, **vooruitgang** en **representatie** ook conform met de normen.

### 4.2 Onderwerp

Het educatief spel zal de spelers duidelijk maken wanneer ze in hun leven met economie in contact komen. De hoofdgedachte van het spel kan samengevat worden in volgende vraag: "Hoe wordt mijn leven door economie beïnvloedt?". In het spel zullen de spelers steeds zelf de verschillende keuzes moeten maken en de gevolgen van die deze keuzes dragen. Het spel start in de middelbare school waar de leerlingen moeten kiezen tussen een economische studierichting of andere mogelijkheden. Die eerste keuze zal samen met alle andere keuzes het verloop van het spel voor de speler bepalen.

Verder komen de spelers keuzemogelijkheden tegen in verband met beroepen, huisvesting, vervoersopties, kinderen, trouwplannen, carrièreplannen enz. In principe geeft het spel een volledige loopbaan van het leven van een persoon weer, dit gekoppeld aan de economie waarop de spelers op bepaalde momenten in hun leven mee in contact komen.

De deelnemers van het spel zullen op bepaalde momenten moeten samenwerken om het beoogde doel te behalen. Zo kunnen de spelers onderling ook met elkaar trouwen. Dan wordt er een bredere kijk gegeven op het leven van een getrouwd koppel. Hierbij worden ook de financiën van een gezin duidelijker gepresenteerd. Belangrijk hier is dat we de terugkoppeling maken naar de stereotypen binnen een relatie (man en man bijvoorbeeld).

Aan de start van het spel krijgt elke speler een basisprofiel. Door de keuzes die de speler in het spel maakt, zal het profiel van hun personage steeds veranderen. Wanneer het spel eindigt en de personages op pensioen zijn, krijgen we eigenlijk een beeld over hoe de (economische) keuzes van een speler het leven van hun personage beïnvloeden.



Het sleutelwoord binnen deze game is dus **empowerment**: de speler krijgt met andere woorden de mogelijkheid om alle keuzes zelf te maken. Aan het einde wordt de winnaar bepaald naar gelang het totale vermogen van de spelers. Niet alleen het chartaal en giraal geld, maar ook de waarde van hun, huis, auto enz. Het is dus niet dat diegene die als eerste zijn pensioen bereikt, de winnaar van het spel is.

### 4.3 Bestaande aanbod

Bij onderdeel 2.4 hebben we al een aantal keuzemogelijkheden gegeven in verband met een economisch spel. De hierboven beschreven spellen geven allemaal een goede indicatie van een educatief spel. Jammer genoeg voldoen de spellen niet aan het idee achter deze bachelorproef. Het spel dat in dit specifiek geval de meeste gelijkenissen vertoont, is "levensweg". Hier wordt ook het leven van een bepaalde persoon beschreven (van school tot pensioen), maar het is niet overwegend economisch gericht. De keuzes die de spelers in dit spel maken, hebben ook gevolgen voor het verdere verloop van hun carrière. Daarom is dit spel een goede leidraad voor de ontwikkeling van Economics World (naam van het spel). Hier en daar zullen er wel nog economische insteken bij moeten komen, zodat het een echt educatief spel wordt, dat voldoet aan de criteria van hierboven.

### 4.4 Differentiatie?

Binnen het spel is er voldoende differentiatie aanwezig, als het gaat over de keuzes en de gevolgen bij die keuzes van de spelers. Wanneer het gaat over de differentiatie binnen de economische inhoud, is er geen verschil. Aangezien dat alle leerlingen de eindtermen moeten bereiken, zal het spel niet ingedeeld worden via niveau. Wat de begeleider van het spel wel kan doen, is de klasgroep onderverdelen in groepjes naargelang het niveau. Zo kan de begeleider bij het ene groepje meer ondersteuning bieden dan bij het andere. Doordat de leerlingen tijdens het spel kunnen samenwerken, zal ook een deel van het niveauverschil verdwijnen. Op deze manier kunnen sterke en zwakke leerlingen met elkaar samenwerken. Het is natuurlijk wel belangrijk dat de begeleider niet alle sterke spelers een "koppel" laat vormen, maar dat de sterke en zwakkere leerlingen samen in een groepje zitten, waardoor iedereen zich competentert voelt na het spelen van het spel.

### 4.5 Soort spel

Net zoals de mentoren al aangehaald hebben, zal het educatief spel de vorm van een **ganzenbordspel** krijgen. Het ganzenbord kenmerkt zich door een parcours dat de deelnemers van het spel moeten afleggen. Tijdens dit parcours worden verschillende 'stops', vragen en opdrachten uitgevoerd.

Binnen dit ganzenbord zal er een grote vorm van **simulatie** geïntegreerd worden. Zo is het nabootsen van een proces een veelgebruikt thema. In dit geval wordt het leven van een bepaald personage gesimuleerd. Het groot voordeel van een simulatie is het totaal overzicht op een proces of situatie, waarbij fouten gemaakt kunnen worden zonder dat deze desastreuze gevolgen hebben. De deelnemer kan de gevolgen van de overzien en sommige beslissingen terugdraaien.

Op het ganzenbord zullen een aantal **quiz**-tegels terug te vinden zijn. De quiz vraagt naar de parate kennis van de deelnemers van het spel. Het is een aanvullende of alternatieve wijze van toetsing. Ook hier geldt dat door onderlinge informatie-uitwisseling de leerlingen steeds meer kennis op doen.

In de praktijk zullen de spelers dus een combinatie van boven vermelde speltypes spelen (ganzenbord, simulatie en quiz). Door de speltypes te combineren zijn verschillende



leerdoelen binnen een werkvorm te verenigen. “Elk speltype kent zijn eigen kenmerken, zoals type leerdoelen, onderwijsmethode, aantal deelnemers en duur. Voor bovenvermelde speltypes geldt dat een spelbegeleider een belangrijke factor is. In vele gevallen is het de beste optie dat deze spelbegeleider ook een materiedeskundige is.” (De Groot)

## **4.6 Handleiding van het spel**

Binnen dit deel van de uitwerking zal de handleiding met alle nodige informatie voor de spelers gevormd worden. Hieronder is een beter beeld over de werking van het educatief spel. In bijlage is nog het sjabloon van de effectieve handleiding terug te vinden.

### **4.6.1 Inhoud van de doos**

Onderstaande lijst geeft een beter beeld over de inhoud van de speldoos. Bij elk spel moeten volgende items aanwezig zijn:

- 1 speelbord
- 1 dobbelsteen
- 6 pionnen
- 1 betaalautomaat (batterijen niet inbegrepen)
- 6 bankkaarten
- 36 actiekaarten
- 20 battlekaarten
- 14 beroepenkaarten
- 14 universitaire beroepenkaarten
- 36 carrièrekaarten
- 38 ECO-kaarten
- 12 huishoudenkaarten
- 14 huisvestings-kaarten
- 12 verassingskaarten
- 23 vervoerskaarten
- speelgeld

### **4.6.2 De begeleider**

Elk spel beschikt over een begeleider, die zelf niet actief deelneemt aan het spel. Idealiter heeft deze begeleider een basiskennis over het vak economie. Dit is echter niet verplicht aangezien alle antwoorden op de vragen zich achteraan deze handleiding bevinden. Als begeleider bent u de beheerder van het spel en van de bank. Op regelmatige basis zullen de spelers bijvoorbeeld een salaris ontvangen, dat door u op hun bankkaarten zal geplaatst worden. Hierover vindt u verdere uitleg onder het puntje “betaalautomaat”.

Volg onderstaande stappen nauwgezet vooraleer het spel van start kan. Zo zijn alle spelers optimaal op de hoogte van het doel van het spel. Het is belangrijk dat het doel wordt aanhaalt, aangezien dit niet gebruikelijk is binnen een ganzenbordspel.

### 4.6.3 Voor het spel kan beginnen

Voor het spel kan beginnen, moet de begeleider nog een aantal zaken op punt zetten. Onderstaand stappenplan helpt de begeleider met het klaarzetten van het spel.

1. Geef elke speler (of groep: ouders en kind):
  - a. 1 pion
  - b. 1 bankkaart
  - c. 1/7 van het speelgeld
  - d. 1 Symboolbord (dit wordt hieronder verklaart)
2. Sorteert de kaartjes en leg ze voor de begeleider van het spel.
3. Laad de verschillende bakkaarten op met een inkomen van € 1 000,00. Dit zijn de spaarcentjes van de spelers. De extra informatie betreffende de betaalautomaat staat in onderstaande instructies.
4. Plaats de pionnen op de parking van het schoolgebouw.
5. Leg de dobbelsteen in het midden van het spelbord.
6. Installeer het rad. Dit rad wordt voor verschillende gelegenheden gebruikt. Zo beslist het rad gedurende het spel, hoeveel kinderen de spelers krijgen of hoeveel ze bij de lotto gewonnen hebben. Plaats het rad aan de zijkant, zodat iedereen het kan zien en dat het niet op het spelbord staat.

### 4.6.4 Vakjes

Onderstaand schema geeft een overzicht van verschillende vakjes die aanwezig zijn op het spelbord. Alle vakjes waar de spelers moeten stoppen zijn aangegeven in een rode kleur. De andere vakjes zijn alleen van toepassing als de speler net op zo'n vakje uitkomt. Enkel het salaris is een vakje dat gepasseerd mag worden, maar waar toch een salaris aan de speler gegeven wordt.


Salarisvakje	Op dit vakje zullen de spelers hun loon ontvangen. Ook al gooien de spelers meer, na dit vakje ontvangen ze hun loon. Dit wil dus zeggen dat je het vakje mag passeren en toch je geld kan ontvangen.
Carrièrevakje	Op dit vakje zullen de spelers een carrière-kaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. De carrière-kaarten beschrijven de verschillende gebeurtenissen in je carrière, waarbij je zowel geld kan ontvangen, als geld moet afgeven. Voorbeelden van deze gebeurtenissen zijn hieronder te vinden: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonus! Je hebt goed gewerkt en krijgt € 500,00.</li> <li>• Overslapen op het werk. Je moet een boete betalen van € 50,00.</li> </ul>
Actievakje	Op dit vakje zullen de spelers een actie-kaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. De actie-kaarten beschrijven de verschillende gebeurtenissen in het leven, waarbij je zowel geld kan ontvangen, als geld moet afgeven. Voorbeelden van deze gebeurtenissen zijn hieronder te vinden: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maak een reis om de wereld. Vertel iedereen waar je heen gaat. Betaal € 3 500,00.</li> <li>• Bouw een doolhof. Iedereen is er weg van! Je ontvangt €200,00.</li> </ul>
ECO-vakje	Op dit vakje zullen de spelers een ECO-kaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Wanneer de speler op één van deze vakjes terechtkomt, zal hij een economisch vraagstuk moeten oplossen dat betrekking heeft tot de inhouden van leerplannen D/2006/0279/050 en D/2006/0279/051. Deze vraagstukken geven de spelers dan een breder beeld over wat economie juist inhoudt in het secundair onderwijs



	<p>(2de en 3e graad). Hieronder worden twee voorbeelden van dergelijke vraagstukken voorgesteld:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat op reis naar Amerika en hebt dus dollars nodig. De wisselkoers bedraagt \$1,1492. Hoeveel euro moet ik betalen voor \$100,00?</li> <li>• Duid op volgende grafiek de vraagcurve aan. Verklaar aan je tegenspelers waarom dit de vraagcurve is.</li> </ul>
Huishoudenvakje	<p>Op dit vakje zullen de spelers een huishoudenkaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Bij deze kaarten zullen de spelers steeds huishoudelijke aankopen moeten doen. Dit kan gaan van luiers voor de kinderen, tot de ziekteverzekering van één van de gezinsleden.</p>
Huisvakje	<p>Op dit vakje hebben de spelers de mogelijkheid om hun huis te kopen of te verkopen. Ook al gooien de spelers meer, op dit vakje moeten ze stoppen.</p> <p>Wanneer de spelers al een tijdje aan het werk zijn, kunnen ze een op een bepaald moment een huis kopen of lenen. Afhankelijk van hun financiële situatie krijgen zij de keuze tussen verschillende mogelijkheden. De speler die als eerst bij dit vakje aankomt, heeft uiteraard het meeste keuze. De laatste speler zal minder keuze hebben wat betreft de huisvestiging.</p> <p>Op elke kaart is de verkoopprijs, de koopprijs, de lening en de verhuurprijs te vinden. Zo kunnen de spelers steeds afwegen welke optie het best passend is voor hun situatie en weten ze tevens ook wat ze voor hun huis in de toekomst kunnen krijgen. Indien één van de spelers er voor kiest om te lenen, zal dit bedrag telkens van zijn salaris afgehaald worden. Dit tot op het moment dat hij zijn huist terug gaat verkopen.</p>
Verassingsvakje	<p>Op dit vakje zullen de spelers een verassingskaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Wanneer de speler op één van deze vakjes terechtkomt, ontvangt hij een financiële verassing. Voorbeelden hiervan zijn de lotto winnen, maar ook een gokverslaving. Spelers kunnen dus zowel geld ontvangen als geld moeten geven.</p>
Autovakje	<p>Hier wordt hetzelfde principe gehanteerd als bij de huis-kaarten. Wanneer de spelers al een tijdje aan het werk zijn, kunnen ze op een bepaald moment een auto kopen of lenen. Afhankelijk van hun financiële situatie krijgen zij de keuze tussen verschillende mogelijkheden. De speler die als eerst bij dit vakje aankomt, heeft uiteraard de meeste keuze. De laatste speler zal minder keuze hebben wat betreft de vervoersopties.</p> <p>Op elke kaart is de koop- en verkoopprijs te vinden. Zo kunnen de spelers steeds afwegen welke optie het best passend is voor hun situatie en weten ze tevens ook wat ze voor hun auto in de toekomst kunnen krijgen.</p>
Battle	<p>Wanneer de spelers op dit vakje terechtkomen, moeten ze een battlekaart nemen. Nadien moeten ze een tegenspeler uitdagen voor de opdracht die op de kaart beschreven staat. De winnaar ontvangt de vooropgestelde bonus.</p>

Tabel 8: Uitleg bij elk vakje van het ganzenbordspel.

### 4.6.5 Soorten kaarten

Tijdens het spel zullen de spelers op een vakje belanden, waar een bepaalde kaart aan vast hangt. Hieronder wordt er telkens een voorbeeld van zo'n kaart afgebeeld. Hierdoor wordt er een bepaald beeld gevormd over de soort opdrachten achter elke kaart.

Actie	Battle
<p style="text-align: center;"><b>WERELDREIS</b></p> <p>Maak een reis om de wereld. Vertel iedereen welke landen je gaat bezoeken. Betaal €3.500,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>SMOELNTRKKER</b></p> <p>Daag iemand uit. De gekste snoet ontvangt €25,00.</p>
Beroep	Carrière
<p style="text-align: center;"><b>BOER</b></p>  <p style="text-align: center;">Loon: € 1 550,00</p>	<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je extra cursus werpt zijn vruchten af. Je krijgt een bonus van € 150,00.</p>
ECO	Huishouden
<p style="text-align: center;"><b>PRODUCTIEFACTOREN</b></p> <p>Productiefactoren zijn middelen die kunnen worden ingezet bij de productie van goederen en diensten. Welke productiefactor ontbreekt er?</p> <p style="text-align: center;">Natuur Arbeid ...</p>	<p style="text-align: center;"><b>PAMPERS</b></p> <p>Ja, het is weer die tijd van het jaar. Je moet voor € 50,00 luiers kopen. Scheiding tussen gehuwd en alleenstaand</p>

Huisvesting	Verassing
<p><b>PENTHOUSE</b> 3 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 950 000,00 Verkoopprijs: € 1 150 000,00 Lening: € 1 000,00/ maand Verhuurprijs: € 1 300,00/ maand</p>	<p><b>ZALIGE KERST</b></p> <p>Draai aan het rad en kijk hoeveel je gewonnen hebt.</p> <p>1-3 € 50,00 4-7 € 60,00 8-10 € 85,00</p>
Vervoer	
<p><b>MINI COOPER</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 28 000,00 Verkoopprijs: € 13 000,00 Lening: € 500,00 /maand</p>	

Tabel 9: Voorbeelden van spelkaarten.

#### 4.6.6 Het symboolbord

Het symboolbord is een bord dat elke speler aan het begin van het spel ontvangt. Hierop wordt essentiële informatie geschreven zoals lonen, leningen, huisvesting... die ten goede komt van de begeleider. Zo weet de begeleider steeds wie welk salaris moet krijgen of wie welke lening maandelijks moet betalen. Eigenlijk dient dit bord als een samenvatting van het leven van één van de spelers. Zo kan er geen misverstand ontstaan betreffende het geld dat de persoon moet krijgen of afgeven.

#### 4.6.7 Het rad

Bijgevoegd aan het spel, zal er een rad aanwezig zijn. Dit rad wordt op verschillende momenten tijdens het spel gebruikt. Bijvoorbeeld in de battles, maar ook als de spelers moeten beslissen hoeveel kinderen ze later willen. Bij elke onenigheid zal een draai aan het rad steeds de winnaar aanduiden. Aan het begin van het spel zal elke speler éénmaal aan het rad draaien. Wie het hoogste getal gedraaid heeft, mag beginnen aan de race naar het pensioen.

### 4.6.8 Betalingsmogelijkheden

Tijdens het spel zal de speler zowel met cash als digitaal kunnen betalen. Doordat ze deze twee mogelijkheden hebben, kunnen de spelers kiezen op welke manier ze welke uitgaven gaan betalen. Hierdoor kunnen ze dus ook geld afhalen bij de bank, vertegenwoordigd door de begeleider. Andere vormen van betalen, zoals de overschrijving vallen onder de ECO-kaarten.

### 4.6.9 De betaalautomaat

Elke speler zal maandelijks zijn grote kosten en opbrengsten betalen aan de hand van de betaalautomaat. Na een aantal testen met verschillende betaalautomaten, lijkt die van Monopoly het meest geschikt voor deze opdracht. Verder verklaring van de werking staat omschreven in de handleiding (zie bijlagen).

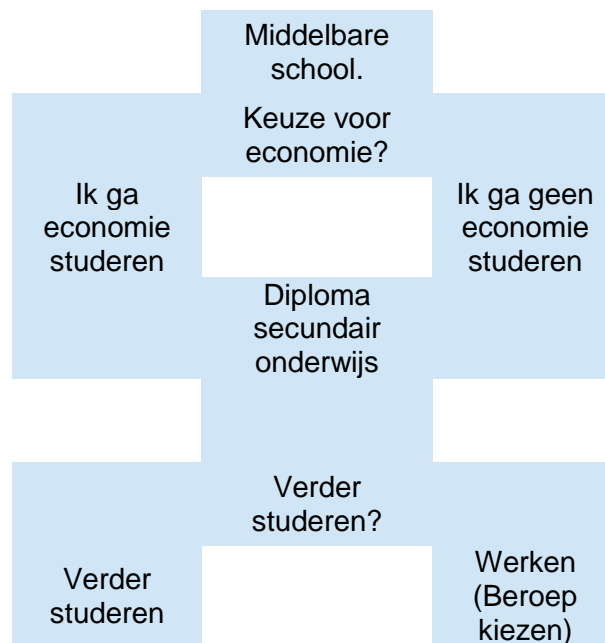
### 4.6.10 Het spel kan beginnen

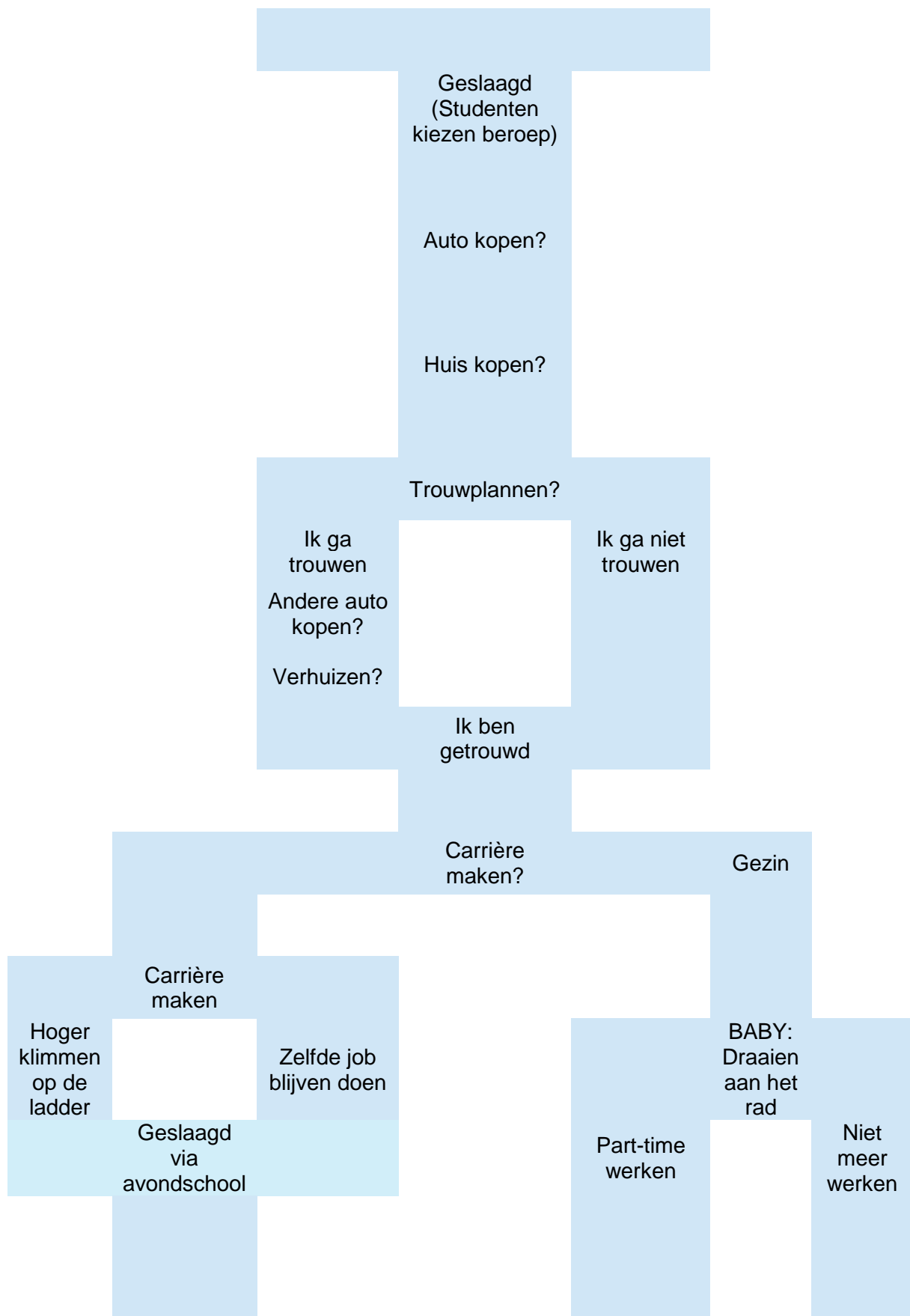
Vooraleer het spel kan beginnen, legt de begeleider het doel van het educatief spel nog even uit, zodat de leerlingen dit zeker begrepen hebben. Het sleutelwoord binnen dit spel is **empowerment**. De speler krijgt met andere woorden de mogelijkheid om alle keuzes zelf te maken. Aan het einde wordt de winnaar bepaald naargelang het totale vermogen van de spelers. Niet alleen het chartaal en giraal geld, maar ook de waarde van hun, huis, auto enz. Het is dus niet zo dat diegene die als eerste zijn pensioen bereikt, de winnaar van het spel is.

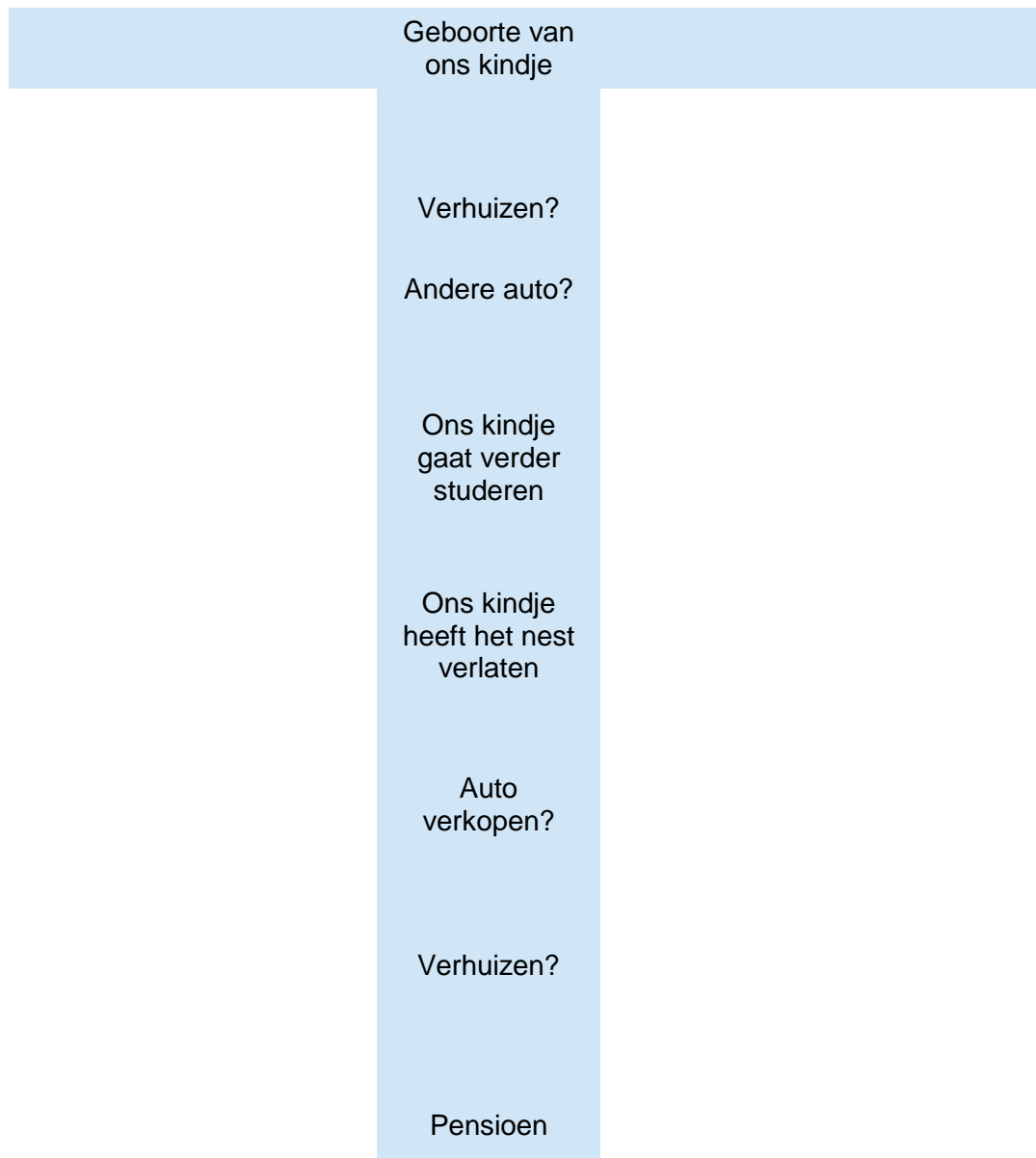
De speler die het hoogste getal aan het rad gedraaid heeft, mag als eerste met de dobbelsteen gooien.

### 4.6.11 Grondplan

Hieronder staat een eerste indruk over het grondplan van het ganzenbord. Aangezien de spelers steeds een keuze kunnen maken, moeten er ook verschillende wegen richting het pensioen aanwezig zijn. Onderstaand verloop geeft een visueel voorbeeld van het parcours van het ganzenbord.







*Figuur 3: Grondplan van het ganzenbord.*

## **4.7 Berekeningen van de bedragen van het spel**

Binnen de simulatie is de echtheid een groot criteria. Daardoor zullen alle prijzen van bestaande producten gebruikt worden. Voor de producten die geen prijs hebben, zal er onderzoek gevoerd worden naar de prijs van substitutiegoederen. Hierdoor blijven we steeds dicht bij de realiteit van het dagelijks leven.

Spelers krijgen zo een beter beeld over de verschillende prijzen van producten en uitgaven van een gezin. Hierdoor kunnen ze ook een budgetberekening maken die kort bij de realiteit ligt. Dit heeft als grote troef dat de leerlingen al een beter beeld krijgen van een gezinsbudget in de realiteit.

## **4.8 Testfase 1**

Op 22 november 2018 wordt het educatief spel getest in de partnerschool voor de bachelorproef, namelijk de Middenschool Sint-Gertrudis in Landen. Hier wordt het spel zowel



in de voor- als namiddag gespeeld, met leerlingen die de mogelijkheid hebben om volgend jaar de richting economie te volgen. Gedurende twee uur zullen de leerlingen het spel spelen, met achteraf een reflectie over de groeimarge van het spel. Door de dun bevolkte bemanning op dat moment op school, had niet elke groep een begeleider. Dit wil dus zeggen dat enkele leerlingen het spel gespeeld hebben als begeleider.

### 4.8.1 Bevindingen van de leerlingen

Hieronder vindt u een collage met de reacties van de leerlingen die het spel gespeeld hebben. Deze reflectie vond onmiddellijk plaats na het spelen van het spel, gepaard met de nabespreking met de mentoren. Ongeveer een maand na het spelen van het educatief spel werden de leerlingen nogmaals ondervraagd voor een tweede uitgebreidere reflectie. De antwoorden op deze enquête zijn te vinden onder punt 4.8.1.2.

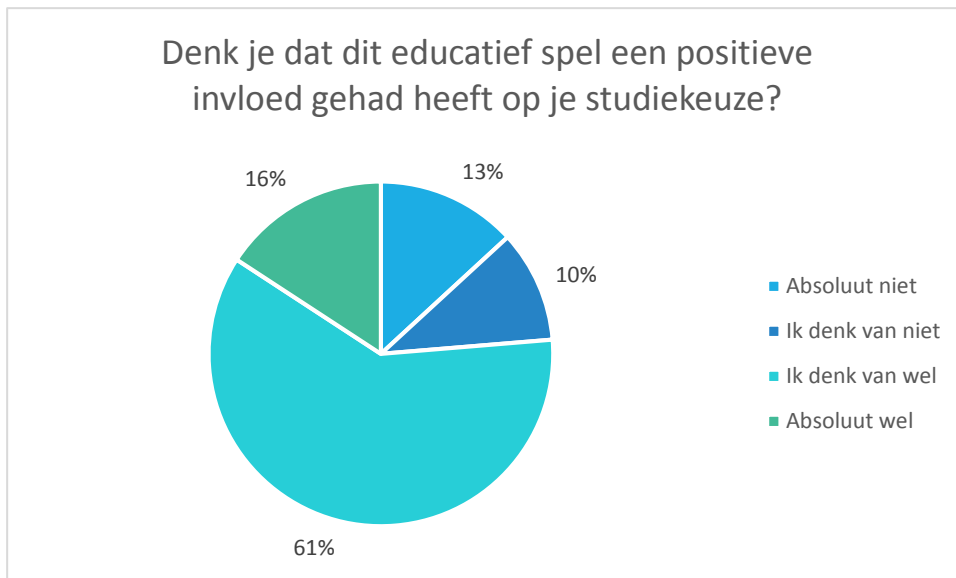
#### Collage met reflectie van de leerlingen



Figuur 4: Reacties van de leerlingen na testfase 1.

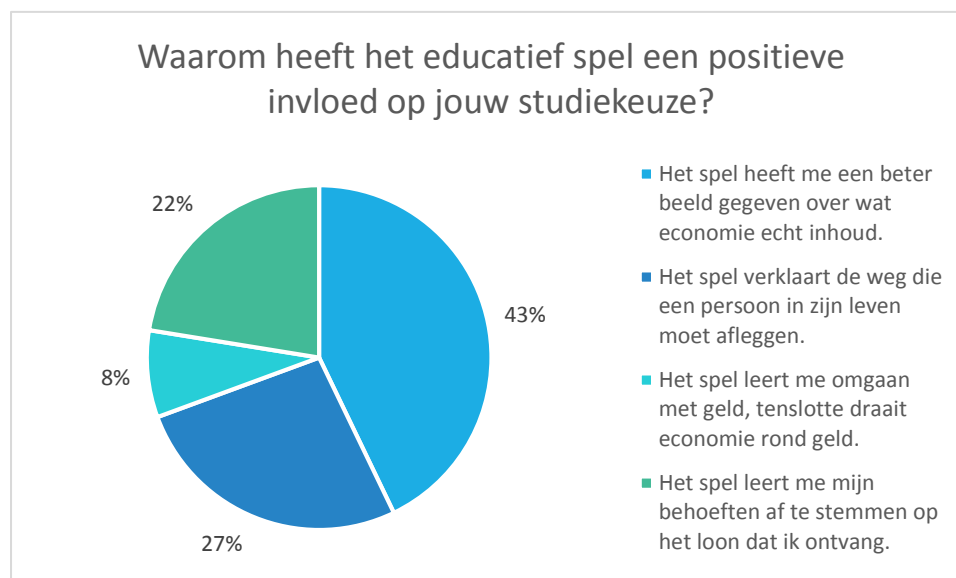
### Antwoorden reflectie-enquête

Bij de testfase werd het educatief spel gespeeld door 38 leerlingen van het tweede jaar A-stroom secundair onderwijs. Een maand na het spelen van het spel, werden de leerlingen onderworpen aan een aantal vragen.



Grafiek 20: Resultaten: Denk je dat dit educatief spel een positieve invloed gehad heeft op je studiekeuze?

Wanneer we de resultaten van bovenstaande enquêtevraag analyseren, merken we op dat het doel van het educatief spel zijn kans zeker niet gemist heeft. Maar liefst 76% van de ondervraagde leerlingen vindt dat het educatief spel daadwerkelijk de ogen geopend heeft van zijn deelnemers. Onderstaande grafiek verklaart waarom die 76% het spel goed vonden.



Grafiek 21: Resultaten: Waarom heeft het educatief spel een positieve invloed op jouw studiekeuze?

Het doel wat aan het begin van dit spel verklaart werd, is het antwoord dat de meeste leerlingen bij deze enquêtevraag aangeduid hebben. Het educatief spel wil de deelnemers een beter beeld geven over wat economie echt inhoud, om zo de leerlingen te stimuleren om voor een economische studierichting te kiezen. Dit merkte 43% van de leerlingen terecht op. Verder vond 27% van de deelnemers dat het spel de weg verklaart die een persoon moet afleggen gedurende zijn levensloopbaan en waar hij tijdens die periode met economie in contact komt. Dit is tevens ook één van de belangrijke onderdelen van het spel.



Grafiek 22: Resultaten: Waarom heeft het spel geen/ een negatieve invloed op jouw studiekeuze?

We mogen van een geruststelling spreken als we de resultaten van bovenstaande enquêtevraag bekijken. Geen enkele deelnemer vond dat het spel geen beter beeld gaf over wat economie echt inhoud en dat iedereen iets bijgeleerd heeft in verband met economie. Echter vond 56% van de ondervraagde leerlingen dat het spel geen invloed had op hun studiekeuze, aangezien deze al vast stond. Uit een klasgesprek na de enquête bleek vooral dat het spel de twijfelaars gestimuleerd heeft om voor de economische studie te kiezen.

Wanneer we deze resultaten allemaal vergelijken met het doel van het educatief spel, zien we dat het spel aan de verwachtingen voldoet die nodig zijn om de leerlingen in een economische richting te sturen.

### 4.8.2 Bevindingen mentoren

Na afloop van de eerste testfase werd er een kort gesprek gehouden waar er naar de bevindingen van de mentoren gepeild werd. Beide mentoren vonden dat het spel mooi verklaarde wanneer mensen in contact komen met economie gedurende hun leven. Volgens hen kadert het spel goed binnen de studieloopbaanbegeleiding aangezien de leerlingen gemotiveerd worden om voor de economische studierichting te kiezen.

Het enige punt van kritiek vanuit het kamp van de mentoren, is dat de leerlingen bij aanvang van het spel net iets beter geïnformeerd moeten worden over de spelwijze. Volgens hen kan dit best door de leerlingen voordien de handleiding tijdens de lessen te laten doornemen. Dit wordt zeker mee in achtung genomen bij volgende testfasen van het spel.

## **4.9 Aanpassingen**

Na een reflectie over de eerste testfase van het educatief spel, zijn er een aantal problemen aan het licht gekomen. Deze struikelblokken worden hieronder kort verklaart en zullen aangepast worden in de tweede versie van het spel.

### **4.9.1 Nabespreking**

Als allereerst moet er voor de tweede versie van het spel een degelijke nabespreking uitgeschreven worden. De reflectie tijdens het eerste spel bleef redelijk oppervlakkig doordat er geen stof was om diepgang te bieden binnen het reflecteren van het spel. Enkele aandachtspunten moeten weergegeven worden binnen deze nabespreking, zodat elke mentor weet wat belangrijk is binnen de reflectie van het spel.

Hieronder worden enkele reflectievragen weergegeven:

- De bedoeling van het spel is om zo veel mogelijk geld te bezitten? Is dit ethisch te verantwoorden? Sluit aan met duurzaamheid?
- Is het belangrijk om als individu zo veel mogelijk geld te verdienen?
- Bestaan er manieren om je loon te laten stijgen, ook al heb je geen diploma en werk je fulltime?
- Tijdens het spel heeft iedereen gewerkt voor een baas. Kan je ook je eigen baas zijn?
- Is het zo dat iemand die niet verder studeert minder verdient dat iemand die wel verder studeert?

### **4.9.2 Eco-kaarten**

Tijdens het spelen van het spel, werd het duidelijk dat de economische vraagstukken voor de niet-economisten soms iets te moeilijk waren. Dit komt natuurlijk door het feit dat deze vragen betrekking hebben tot de leerinhouden van de tweede en derde graad secundair onderwijs. Dit om hen een beter beeld te geven van wat hen de komende jaren te wachten staat als leerkracht economie.

Echter is het wel zo dat de motivatie voor het oplossen van deze vragen steeds hoog moet zijn. Elke leerling moet in principe in staat zijn om de vraagstukken op te lossen. Hierdoor zullen in de tweede versie van het educatief spel; een aantal moeilijke vragenstukken beter verwoord worden, zodat de leerlingen meer succeservaringen hebben en dus ook zo meer gemotiveerd worden voor het vak economie.

### **4.9.3 Loon**

Wanneer men aan het begin van het spel kiest om te werken in plaats van verder te studeren, is het loon van de werkende lager dan het loon van diegene die gestudeerd hebben. Om diegene die niet verder studeren te motiveren, moet de mogelijkheid dus ook bestaan om extra's te verdienen in functie van het loon.

Tijdens het spel kunnen de spelers op bepaalde momenten beslissen of ze een extra taak/job willen uitvoeren, om zo het loon van de spelers te laten stijgen. Dit zorgt ervoor dat ook de spelers met een lager diploma meer succeservaringen hebben. Dit extra werk valt onder de flexi-job. Deze spelers kunnen per maand € 400,00 bijverdienen door 10 uur per week in de horeca te werken. De berekening zijn in de bijlagen terug te vinden.

#### **4.9.4 Visie**

Tijdens het spelen van het spel, waren de leerlingen zeer gefocust op het binnenrijven van zoveel mogelijk geld. Om dit ethisch te verantwoorden naar duurzaamheid, moeten er nog enkele aanpassingen gebeuren tijdens het spel. De leerlingen zowel bij aanvang als na afloop van het spel voldoende geïnformeerd worden over de duurzaamheid binnen economie. Zo wordt dit probleem ook beter opgelost.

#### **4.9.5 Geld**

Voor het spel beschikken de leerlingen zowel over giraal als cash geld. Het is echter opgevallen dat de leerlingen niet altijd goed weten wanneer ze al dan niet cash of giraal geld moeten gebruiken. Met andere woorden moet dit dus ook duidelijk gemaakt worden aan het begin van het spel.

#### **4.10 Versie 2**

De hierboven vermelde aanpassingen zullen allemaal terug te vinden zijn in de tweede versie van het educatief spel. Dit zal vooral te merken zijn in de bijlagen, waar de tweede versie van de lerarenhandleiding verwerkt zal zijn, rekening houdend met de aanpassingen en opmerkingen van mentoren en leerlingen.

## 5 Algemeen besluit

Via dit tweeledig onderzoek heb ik geprobeerd om een educatief spel te ontwikkelen dat de leerlingen aanzet om economie te studeren in de tweede en derde graad van het secundair onderwijs.

Via het verkennend onderzoek werd er al een antwoord geformuleerd op de allesomvattende onderzoeksvraag: *“Hoe kan een leerling uit de eerste graad (2de leerjaar secundair onderwijs) gestimuleerd worden om economie te kiezen in de tweede graad aan de hand van een educatief spel?”*. Het antwoord op deze vraag is echter positief, een leerling kan inderdaad aan de hand van een educatief spel gemotiveerd worden om voor de studierichting economie te kiezen. Dit was ook te besluiten uit de enquête ter reflectie van het spel. Niet zo maar alle educatieve spellen komen hiervoor in aanmerking. Welke elementen het spel moet bevatten werden gedurende het onderzoek al bondig geëxploiteerd.

Dit educatief spel stimuleert de leerlingen doordat het een breder beeld geeft over de verschillende onderdelen van de studierichting economie. Het motiveert economisch denken van een individu, het leert hen samenwerken om economische vooruitgang te boeken, het simuleert de vragen die bij de ouders van de kinderen door het hoofd spoken. Verder is dit spel een evaluatietool voor de economische kennis van de leerlingen dat door de leerkrachten gebruikt kan worden om de studieloopbaan te begeleiden. Er is ook indien nodig een ondersteunde functie voor de ouders voorzien als de leerlingen dit spel samen met hun vader en/of moeder spelen.

Dat er nood is aan een verklaring naar de leerlingen toe over wat een economie is, is meer dan gebleken tijdens dit onderzoek. Zijn er dan geen spellen die dit aan de leerlingen meegeven? Natuurlijk wel! Deze werden ook besproken in het bovenstaand onderzoek. Toch konden deze projecten niet gebruikt worden omdat ze niet volledig aan de normen voldoen of omdat het financieel onhaalbaar was.

Biedt dit spel een meerwaarde bij de studiekeuze van een leerling? Het antwoord op deze vraag is uitsluitend ‘ja’. Dit was te merken in de talloze reacties van leerkrachten en leerlingen na afloop van het spel.

Of deze leerlingen volgend jaar uiteindelijk toch gaan kiezen om een economische studierichting te volgen, werd besloten in de enquête. Het merendeel van de twijfelaars in de eerste fase van het onderzoek werd overhaalt om economie te gaan studeren in het derde jaar, aldus laatst afgenomen enquête.

Zoals eerder meegedeeld rust dit besluit op de leerlingen van de Middenschool Sint-Gertudis te Landen die in het schooljaar 2018-2019 in het tweede jaar A-stroom secundaire onderwijs zaten.

Net zoals bij de verkoop van een huis ga ik nu op zoek naar een specialist van de afzetmarkt die mij kan helpen dit spel aan de man te brengen. Mits enkele cosmetische oplappingen van diens instantie is het spel klaar voor verkoop. De slogan die op het pamflet van verkoop kan geplaatst worden is echter wel al bekend. Een groot denker beschreef dat de creativiteit de intelligentie is die plezier maakt, aldus A. Einstein.

## 6 Literatuurstudie

### 6.1 Niet-digitale bronnen

Ay, D. (2018). *Afstudeerproject: Waarom economie studeren?* Hasselt: Hogeschool PXL Professionele Bachelor Secundair Onderwijs.

Bruintjes, M. (2014). *Afstudeerproject: Een spel ter ondersteuning van de behandeling van mensen met een spanningsregulatiestoornis.* Twente: Universiteit Twente.

Buntinx, L. (2017). *Afstudeerproject: Zijn educatieve spellen nuttig in het secundair onderwijs?* Hasselt: Hogeschool PXL Professionele Bachelor Secundair Onderwijs.

De Groot. *Onderzoek: Spelend leren werkt! De kracht van educatieve spellen en games.* Utrecht: Kultifa.

Dubrulle, D. (2018). *Afstudeerproject: Moderne gezelschapsspellen didactisch verantwoord inzetten in een krachtige leeromgeving.* Hasselt: Hogeschool PXL Professionele Bachelor Secundair Onderwijs.

Vlaams Verbond van het Katholiek Secundair Onderwijs. (2006). *Leerplan secundair onderwijs economie tweede graad ASO.* Brussel: LICAP.

Vlaams Verbond van het Katholiek Secundair Onderwijs. (2006). *Leerplan secundair onderwijs economie derde graad ASO.* Brussel: LICAP.

## 6.2 Digitale bronnen

De Ridder, M. (2018) *Welke gevoelens/emoties roepen kleur op?* Geraadpleegd op 7 september 2018, via <https://www.moodles.nl/tips/design/kleurgebruik/welke-gevoelens-emoties-roepen-kleuren-op>

De Taalunie. Geraadpleegd op 30 juni 2018, via <http://taalunieversum.org/onderwijs/termen/term/493/>

Lach je rijk – Bordspel. Geraadpleegd op 5 september 2018, via <https://www.bol.com/nl/p/lach-je-rijk-bordspel/9200000048965859/?country=BE>

Lukina, V., (2014). *Kwaliteitscriteria voor educatieve games*. Geraadpleegd op 30 mei 2017, via [http://clu.nl/wp-content/uploads/2014/12/2014\\_12\\_15\\_Kwaliteitscriteria\\_educatieve\\_games.pdf](http://clu.nl/wp-content/uploads/2014/12/2014_12_15_Kwaliteitscriteria_educatieve_games.pdf)

*Monopoly Classic – Bordspel*. Geraadpleegd op 5 september 2018, via <https://www.bol.com/nl/p/monopoly-classic-bordspel/9200000079584816/?country=BE>

Paternoster, T. (2017, 6 maart). *Vijf valkuilen bij studiekeuzebegeleiding*. Klasse. Geraadpleegd op 29 september 2018, via <https://www.klasse.be/76938/hoe-geef-jij-advies-5-valkuilen-bij-studiekeuzebegeleiding/>

Pinxten, M. (2015). *Welke factoren beïnvloeden de studiekeuze van leerlingen?* [Hand-outs]. Geraadpleegd op 4 mei 2018, via [https://lisoproject.be/LOSO\\_Studiekeuze\\_Pinxten](https://lisoproject.be/LOSO_Studiekeuze_Pinxten)

Van der Waal, L. (2015). *Genderstereotypen beïnvloeden studiekeuze van jongeren*. Geraadpleegd op 23 maart 2018, via <http://newsmonkey.be/article/61396>

Vlajo BLIK. Geraadpleegd op 4 september 2018, via <https://www.vlajo.org/programmas/blik/blik-beroep-loopbaan-en-ik>

Vlajo Kid@bizz. Geraadpleegd op 4 september 2018, via <https://www.vlajo.org/programmas/kidbizz/kidbizz>

Vlajo Talent4Event. Geraadpleegd op 4 september 2018, via <https://www.vlajo.org/programmas/talent4event/talentontwikkeling>

Vlajo Talentenstage. Geraadpleegd op 4 september 2018, via <https://www.vlajo.org/programmas/talentenstage/vlajo-talentenstage>

Zakgeldspel. Geraadpleegd op 5 september 2018, via <https://www.bol.com/nl/p/zakgeldspel/1004004000017381/?country=BE>



## 7 Geraadpleegde werken

### 7.1 niet-digitale bronnen

Smets, E. (2015). *Afstudeerproject: Werkvormen voor leraren tijdens de lessen economie*. Hasselt: Hogeschool PXL: Professionele Bachelor Secundair Onderwijs.

P. Kirschner (red.), 2004. *ICT in het Onderwijs: The next generation. Katern bij Onderwijskundig Lexicon, uitbreiding editie III*. Alphen aan de Rijn: Kluwer B.V (41-63).

### 7.2 digitale bronnen

Brouwers, L. (2017, December 1). *Decembermaand, spellenmaand: vier bordspellen om te geven en krijgen*. Opgehaald van nrc.nl: Geraadpleegd op 24 september 2018, via <https://www.nrc.nl/nieuws/2017/12/01/vier-leuke-bordspellen-om-te-given-en-krijgen-a1583331>

Vermeulen, D. (2014, November 24). *Van 9 tot 99 jaar: het gezelschapsspel is helemaal terug*. Opgehaald van De Morgen: Geraadpleegd op 2 oktober 2018, via <https://www.demorgen.be/nieuws/van-9-tot-99-jaar-het-gezelschapsspel-is-helemaal-terug-b8a7eabe/>

Tuk, Y. (2014, November 26). *Een trauma door Monopoly? Geen zorgen: bordspellen brengen je naar de top*. Opgehaald van De Volkskrant.nl: Geraadpleegd op 2 oktober 2018, via <https://www.volkskrant.nl/economie/een-trauma-door-monopoly-geen-zorgen-bordspellen-brengen-je-naar-de-top~a3798310/>

Rob Frederix. (2016). *Top Team*. Geraadpleegd op 30 oktober 2018, via <http://www.topteambusinessgames.be/tweedegraad.html>

Het Vlaams Ministerie van Onderwijs en Vorming. *Studierichtingen in het secundair onderwijs*. Geraadpleegd op 19 september 2018, via <https://dataonderwijs.vlaanderen.be/onderwijsaanbod/structuur.aspx?hs=311&s=R&a=1>

## 8 Figurenlijst

▪ Figuur 1	Het Business Model Canvas van Kid@bizz, Vlajo.	p. 23
▪ Figuur 2	4 Keys 2 Fun, Nicole Lazarro.	p. 32
▪ Figuur 3	Grondplan van het ganzenbord	p. 56
▪ Figuur 4	Reacties van de leerlingen na testfase 1.	p. 57
▪ Figuur 5	Vervoerskaarten	p. 103
▪ Figuur 6	ECO-kaarten	p. 103
▪ Figuur 7	Actiekaarten	p. 103
▪ Figuur 8	Verrassingskaarten	p. 103
▪ Figuur 9	Huishoudkaarten	p. 103
▪ Figuur 10	Universitaire beroepen	p. 103
▪ Figuur 11	Battlekaarten	p. 103
▪ Figuur 12	Carrièrekaarten	p. 103
▪ Figuur 13	Beroepenkaarten	p. 103
▪ Figuur 14	De betaalautomaat	p. 127
▪ Figuur 15	Pionnen	p. 127
▪ Figuur 16	Speelgeld	p. 127

## 9 Bijlagen

### 9.1 Enquête leerlingen 2<sup>de</sup> jaar secundair onderwijs A-stroom

## ECONOMICS WORLD : ENQUETE

Beste deelnemer,

Ik, Jorrit Geerts, student aan de Hogeschool PXL met vakkencombinatie Frans en economie, doe voor mijn bachelorproef een onderzoek naar het aantal studenten dat voor de studierichting economie kiest.

Binnen dit onderzoek ligt de focus op de leerlingen uit het tweede jaar ASO, aangezien zij de selecte groep zijn die in aanmerking komen om voor de studierichting economie te kiezen. Het doel van dit onderzoek is om te achterhalen of een educatief spel, dat de leerlingen in het tweede jaar middelbaar onderwijs spelen, de motivatie om voor de studierichting economie te kiezen in de hand kan werken.

De centrale onderzoeksvraag is als volgt: *“Hoe kan een leerling uit de eerste graad (2<sup>de</sup> leerjaar) gestimuleerd worden om economie te kiezen in de tweede graad aan de hand van een educatief spel?”*.

Bij dit onderzoek heb ik uw hulp nodig. Door onderstaande vragenlijst in te vullen, krijg ik een beter beeld over de doelgroep, verwachtingen en ervaringen van de leerlingen.

Alvast bedankt voor de deelname!  
Jorrit

### Algemene gegevens:

#### 1. Ik ben een:

- Jongen
- Meisje
- X

### Enquête:

#### 2. Ik kies er voor om volgend jaar de richting economie te volgen.

- Ja: ga over naar vraag 3
- Neen: ga over naar vraag 6
- Ik weet het nog niet: ga over naar vraag 9

#### Onderstaande vragen zijn als je “ja” geantwoord hebt bij vraag 2:

#### 3. Waarom wil jij volgend jaar de richting economie volgen? (Duid maximum 3 antwoorden aan!)

- Persoonlijke interesse
- Toekomstperspectief
- Omdat mijn ouders dat willen
- Omdat er geen andere richtingen waren

- Omdat dit een logisch vervolg is van mijn opleiding
- Op aanraden van de school
- Anderen: .....

**4. Denk je dat je voldoende voorbereid bent om economie te volgen in het derde jaar?**

- Ja
- Neen

**5. Wat is volgens jou het belangrijkste binnen het vak economie? (duid maximum 1 antwoord aan!)**

- Wiskundige berekeningen (tabellen, grafieken, vraagstukken...)
- Aan de hand van actualiteit de economie verklaren
- Boekhouden
- Mini-onderneming
- Teksten ontleden (economische werken)
- Anderen: .....

*Onderstaande vragen zijn als je "neen" geantwoord hebt bij vraag 2:*

**6. Waarom wil je volgend jaar de richting economie niet volgen? (duid maximum 3 antwoorden aan!)**

- Omwille van mijn resultaten
- Omdat mijn interesses elders liggen
- Te moeilijke leerstof
- Saaie lessen
- Te theoretisch
- Slechte voorbereiding uit het 2<sup>de</sup> jaar
- Afgeraden door de school
- Anderen: .....

**7. Denk je dat je in jaar 2 voldoende voorbereid bent om economie te volgen in het derde jaar?**

- Ja
- Neen

**8. Wat is volgens jou het belangrijkste binnen het vak economie? (duid maximum 1 antwoord aan!)**

- Wiskundige berekeningen (tabellen, grafieken, vraagstukken...)
- Aan de hand van actualiteit de economie verklaren
- Boekhouden
- Mini-onderneming
- Teksten ontleden (economische werken)
- Anderen: .....

*Onderstaande vragen zijn als je "ik weet het nog niet" geantwoord hebt bij vraag 2:*

**9. Denk je dat je in jaar 2 voldoende voorbereid bent om economie te volgen in het derde jaar?**

- Ja
- Neen

**10. Wat is volgens jou het belangrijkste binnen het vak economie? (duid maximum 1 antwoord aan!)**

- Wiskundige berekeningen (tabellen, grafieken, vraagstukken...)
- Aan de hand van actualiteit de economie verklaren
- Boekhouden
- Mini-onderneming
- Teksten ontleden (economische werken)
- Anderen: .....

**9.2 Enquête leerlingen 3<sup>de</sup> jaar secundair onderwijs, studierichting economie**

## ECONOMICS WORLD : ENQUETE

Beste deelnemer,

Ik, Jorrit Geerts, student aan de Hogeschool PXL met vakkencombinatie Frans en economie, doe voor mijn bachelorproef een onderzoek naar het aantal studenten dat voor de studierichting economie kiest.

Binnen dit onderzoek ligt de focus op de leerlingen uit het tweede jaar ASO, aangezien zij de selecte groep zijn die in aanmerking komen om voor de studierichting economie te kiezen. Het doel van dit onderzoek is om te achterhalen of een educatief spel, dat de leerlingen in het tweede jaar middelbaar onderwijs spelen, de motivatie om voor de studierichting economie te kiezen in de hand kan werken.

De centrale onderzoeksvraag is als volgt: *“Hoe kan een leerling uit de eerste graad (2<sup>de</sup> leerjaar) gestimuleerd worden om economie te kiezen in de tweede graad aan de hand van een educatief spel?”*

Bij dit onderzoek heb ik uw hulp nodig. Door onderstaande vragenlijst in te vullen, krijg ik een beter beeld over de doelgroep, verwachtingen en ervaringen van de leerlingen.

Alvast bedankt voor de deelname!  
Jorrit

### Algemene gegevens:

**1. Ik ben een:**

- Jongen
- Meisje
- X

### Enquête:

**2. Waarom heb je er voor gekozen om economie te volgen?**

- Persoonlijke interesse
- Toekomstperspectief

- Omdat mijn ouders dat willen
- Omdat er geen andere richtingen waren
- Omdat dit een logisch vervolg is van mijn opleiding
- Op aanraden van de school
- Infomoment in de school
- Anderen: .....

**3. Wat is volgens jou het belangrijkste binnen het vak economie? (duid maximum 1 antwoord aan!)**

- Wiskundige berekeningen (tabellen, grafieken, vraagstukken...)
- Aan de hand van actualiteit de economie verklaren
- Boekhouden
- Mini-onderneming
- Teksten ontleden (economische werken)
- Anderen: .....

**4. Als je opnieuw mag kiezen, zou je dan je keuze wijzigen?**

- Ja
- Neen

**5. Indien ja, waarom?**

- Te moeilijke leerstof
- Saaie inhoud
- Te theoretisch
- ondoordachte keuze
- Slechte voorbereiding uit het 2<sup>de</sup> jaar
- Ik wist niet wat ik moest verwachten
- Anderen: .....

**Infomomenten in verband met je studiekeuze in jaar 2:**

**6. Welke vorm zou je geven aan die infomomenten? (Duid maximum drie antwoorden aan!)**

- Spelvorm
- Uiteenzetting met voorbeelden
- Lezing
- Persoonlijk gesprek
- Simulatie
- Contactmoment met andere leerlingen
- Anderen: .....

**7. Stel dat je in het 2<sup>de</sup> jaar zit, zou een economisch spel je keuze kunnen bepalen?**

- Ja
- Neen

**8. Indien ja, wat zou je dan verwachten van zo'n spel?**

.....  
.....

### 9.3 Enquête reflectie: Deelnemers van het educatief spel

## ECONOMICS WORLD : REFLECTIE

Beste deelnemer,

Ik, Jorrit Geerts, student aan de Hogeschool PXL met vakkencombinatie Frans en economie, doe voor mijn bachelorproef een onderzoek naar het aantal studenten dat voor de studierichting economie kiest.

Ongeveer één maand geleden heb je samen met je klas een spel gespeeld dat je studiekeuze voor het vak economie zou beïnvloeden. Na dit spel vond een korte nabespreking met reflectie plaats. In deze enquête wordt de reflectie nogmaals besproken.

Opnieuw heb ik je hulp nodig! Door onderstaande vragenlijst zo eerlijk mogelijk in te vullen, krijg ik een beter beeld over de realisatie en degelijkheid van het spel.

Alvast bedankt voor de deelname!

Jorrit

### Algemene gegevens:

**1. Ik ben een:**

- Jongen
- Meisje
- X

### Enquête:

**1. Denk je dat dit educatief spel een positieve invloed gehad heeft op je studiekeuze?**

- Absoluut niet
- Ik denk van niet
- Ik denk van wel
- Absoluut wel

**2. Waarom heeft het educatief spel een positieve invloed op jouw studiekeuze? (Ik denk van wel, absoluut wel)**

- Het spel heeft me een beter beeld gegeven over wat economie echt inhoud.
- Het spel verklaart de weg die een persoon in zijn leven moet afleggen.
- Het spel leert me omgaan met geld, tenslotte draait economie rond geld.
- Het spel leert me mijn behoeften af te stemmen op het loon dat ik ontvang.

**3. Waarom heeft het educatief spel een negatieve/geen invloed op jouw studiekeuze? (*Ik denk van niet, absoluut niet*)**

- Het spel heeft me geen beter beeld gegeven over wat economie echt inhoud.
- Het spel was niet duidelijk voor mij.
- Ik zie geen verband met economie binnen dit spel.
- Het spel heeft me niets bijgeleerd in verband met economie.
- Ondanks de kwaliteit spel, kies ik niet voor economie.



## 9.4 Enquête mentoren economische vakken

# ECONOMICS WORLD : ENQUETE

Beste deelnemer,

Ik, Jorrit Geerts, student aan de Hogeschool PXL met vakkencombinatie Frans en economie, doe voor mijn bachelorproef een onderzoek naar het aantal studenten dat voor de studierichting economie kiest.

Binnen dit onderzoek ligt de focus op de leerlingen uit het tweede jaar ASO, aangezien zij de selecte groep zijn die in aanmerking komen om voor de studierichting economie te kiezen. Het doel van dit onderzoek is om te achterhalen of een educatief spel, dat de leerlingen in het tweede jaar middelbaar onderwijs spelen, de motivatie om voor de studierichting economie te kiezen in de hand kan werken.

De centrale onderzoeksvraag is als volgt: *“Hoe kan een leerling uit de eerste graad (2<sup>de</sup> leerjaar) gestimuleerd worden om economie te kiezen in de tweede graad aan de hand van een educatief spel?”*.

Bij dit onderzoek heb ik uw hulp nodig. Door onderstaande vragenlijst in te vullen, krijg ik een beter beeld over de doelgroep, verwachtingen en ervaringen van de leerlingen.

Alvast bedankt voor de deelname!  
Jorrit

### Algemene gegevens:

#### 1. Ik ben een:

- Man
- Vrouw
- X

### Enquête:

#### 2. Welke inhoudten moeten zeker in het spel aan bod komen?

- Thema 1: De kern van het ondernemen
  - Welke activiteiten vinden in een onderneming plaats?
  - Wat produceert een onderneming?
  - Welke motieven zetten mensen ertoe aan te ondernemen?
  - Aan wie is de onderneming verantwoording verschuldigd?
- Thema 2: Werken in de onderneming
  - Waarom werken mensen?
  - Wat bepaalt het loon?
  - Hoe worden de afspraken tussen werkgever en werknemer vastgelegd?
  - Hoe kan de onderneming de productiviteit en de tevredenheid van de werknemers verhogen?

- Is er een tekort of een overschot op de arbeidsmarkt?
- Welke verschuivingen doen zich voor op de arbeidsmarkt?
- Thema 3: Ondernemen is risico's nemen en beheersen
  - Wanneer is een onderneming succesvol?
  - Kunnen ondernemingen het resultaat plannen?
  - Waar haalt de onderneming haar geld vandaan?
  - Hoe kunnen de prestaties van een onderneming opgevolgd worden?
  - Hoe ontstaan de balans en de resultatenrekening?
- Thema 4: Kleine en grote ondernemingen
  - Is er een optimale ondernemingsgrootte?
  - Hoe groeien ondernemingen?
  - Waarom controleert de overheid ondernemingen?
- Thema 5: Produceren voor de wereldmarkt
  - Wat zet ondernemingen tot internationale handel aan?
  - Waarom zetten ondernemingen vestigingen op in andere landen?
  - Hebben landen baat bij de vestiging van buitenlandse ondernemingen?
  - Stimuleert de overheid de internationale handel?
- Thema 6: Groei en welvaart
  - Is economische groei wenselijk?
  - Hoe komt economische groei tot stand?
  - Hoe wordt economische groei gemeten?
  - Kan de economie blijven groeien?
  - Deelt iedereen in gelijke mate in de vruchten van de economische groei?
  - Welke rol kan de overheid spelen?

### **3. Welke inhoud en moeten absoluut niet aan bod komen?**

- Thema 1: De kern van het ondernemen
  - Welke activiteiten vinden in een onderneming plaats?
  - Wat produceert een onderneming?
  - Welke motieven zetten mensen ertoe aan te ondernemen?
  - Aan wie is de onderneming verantwoording verschuldigd?
- Thema 2: Werken in de onderneming
  - Waarom werken mensen?
  - Wat bepaalt het loon?
  - Hoe worden de afspraken tussen werkgever en werknemer vastgelegd?
  - Hoe kan de onderneming de productiviteit en de tevredenheid van de werknemers verhogen?
  - Is er een tekort of een overschot op de arbeidsmarkt?
  - Welke verschuivingen doen zich voor op de arbeidsmarkt?
- Thema 3: Ondernemen is risico's nemen en beheersen
  - Wanneer is een onderneming succesvol?
  - Kunnen ondernemingen het resultaat plannen?
  - Waar haalt de onderneming haar geld vandaan?
  - Hoe kunnen de prestaties van een onderneming opgevolgd worden?
  - Hoe ontstaan de balans en de resultatenrekening?
- Thema 4: Kleine en grote ondernemingen

- Is er een optimale ondernemingsgrootte?
- Hoe groeien ondernemingen?
- Waarom controleert de overheid ondernemingen?
- Thema 5: Producteren voor de wereldmarkt
  - Wat zet ondernemingen tot internationale handel aan?
  - Waarom zetten ondernemingen vestigingen op in andere landen?
  - Hebben landen baat bij de vestiging van buitenlandse ondernemingen?
  - Stimuleert de overheid de internationale handel?
- Thema 6: Groei en welvaart
  - Is economische groei wenselijk?
  - Hoe komt economische groei tot stand?
  - Hoe wordt economische groei gemeten?
  - Kan de economie blijven groeien?
  - Deelt iedereen in gelijke mate in de vruchten van de economische groei?
  - Welke rol kan de overheid spelen?

**4. Welke duur moet het spel volgens jullie hebben?**

- < 1 uur
- 1 – 2 uur
- 2 – 3 uur
- > 3 uur

**5. Wat is volgens u de voornaamste reden waarom jongeren niet voor een economische richting kiezen?**

- Omwille van de resultaten
- Omdat de interesses elders liggen
- Te moeilijke leerstof
- Saaie inhoud
- Te theoretisch
- Slechte voorbereiding uit het 2<sup>de</sup> jaar
- Andere: .....

**6. Zou u dergelijk spel gebruiken om met de leerlingen van het 2<sup>de</sup> jaar te spelen en hen zo warm te maken voor economie?**

- Ja
- Neen

**7. Indien ja, waarom?**

- Een spelvorm is de beste methode tot motivatie
- Meer betrekking tot hun leefwereld
- Ter vervanging van verouderd materiaal
- Andere: .....

**8. Indien neen, waarom?**

- Geen ruimte door te druk curriculum
- Niet relevant voor het verloop van de studieloopbaan
- De leerlingen kunnen eerst proberen en nadien nog zakken
- Er is al een algemene informatie (dag/bundel)
- Niet in het takenpakket van de leerkracht
- Andere: .....

**9. Welke spelvormen zou je zelf voorstellen? (Duid maximum 3 antwoorden aan!)**

- Kwartetspel
- Ganzenbord
- Quiz
- Simulatie
- Memorie
- Serious game
- Andere: .....

## 9.5 Handleiding (versie 1)

# HANDLEIDING



*Hoe economie je  
leven beïnvloedt*

leeftijd

12+



2 - 6  
Spelers

## DOEL

Bouw zo veel mogelijk vermogen op voor je op pensioen gaat. Wie aan het einde van zijn carrière het meeste geld in zijn bezit heeft, is de winnaar van Economics World.

## INHOUD VAN DE DOOS

- ✓ 1 speelbord
- ✓ 6 pionnen
- ✓ 1 betaalautomaat (batterijen niet inbegrepen)
- ✓ 6 bankkaarten
- ✓ 36 actiekaarten
- ✓ 20 battlekaarten
- ✓ 14 beroepenkaarten
- ✓ 14 universitaire beroepenkaarten
- ✓ 36 carrièrekaarten
- ✓ 38 ECO-kaarten
- ✓ 12 huishoudenkaarten
- ✓ 14 huisvestingskaarten
- ✓ 12 verrassingskaarten
- ✓ 23 vervoerskaarten
- ✓ speelgeld





The board game 'Economics World' features a central globe with the title 'Economics World' written across it. The board is divided into several paths and areas:

- Left Path (Green and Yellow):** Features a graduation cap icon. A text box explains that players following this path take a red card.
- Top Path (Yellow and Green):** Features a beach ball icon. A text box explains that players following this path take a grey card.
- Right Path (Yellow and Green):** Features a hot air balloon icon. A text box explains that players following this path take a red card.
- Bottom Path (Green and Yellow):** Features a computer mouse icon. A text box explains that players following this path take a red card.
- Center Path (Pink):** Features a man in a suit icon. A text box explains that players following this path take a red card.
- Bottom Center:** A large green triangle contains the word 'PENSIOEN' (Pension).
- Right Side:** A table lists the number of children based on age groups.

**Spelers die deze weg volgen, nemen hier een rode beroepenkaart.**

**Indien je wil verder studeren, volg je deze weg. Op het laatste gele vakje nemen de spelers een grijze beroepenkaart**

**Als je met een andere speler trouwt, ga je verder met 1 pion.**

**Draai aan het rad voor kinderen.**

1-8	1 kind
9-17	2 kinderen
18-24	3 kinderen

**Vanaf 1 kind, splits je je pionnen opnieuw. Eén van de ouders moet minder dan fulltime werken.**

**Indien je economie in het middelbaar wil volgen, kies dan de linkse weg. Alle andere studierichtingen volgen het rechtse pad.**

**Volgende bedragen langs de gele vakjes, worden telkens per kind gerekend. Als je drie kinderen hebt, moet je dit bedrag dus maal 3 doen.**

**Wacht hier tot je medespeler ook aan dit punt is. Voeg dan de pionnen opnieuw samen.**

## HOE WERKT HET SPEL?

Het spelbord geeft de loopbaan van je levenscarrière, van middelbare school tot aan het pensioen, weer. Tijdens het spel kan elke speler keuzes maken die zijn loopbaan beïnvloeden. Deze keuzes zorgen ervoor dat elke speler steeds een andere weg volgt. Uiteindelijk zal elke speler steeds uitkomen aan het “pensioenvakje”. Hier wordt het totale vermogen van elke speler uitgeteld, om zo te bepalen wie de winnaar is.

### VOOR JE HET SPEL KAN SPELEN

1. Leg het spelbord centraal zodat elke speler zijn pion gedurende het spel kan bewegen.
2. Leg de spelkaarten per soort voor de plaats van de begeleider.
3. Geef elke speler (groep: ouders en kind):
  - 1 pion
  - 1 bankkaart
  - € 1 500,00 aan cash geld. Dit zijn de spaarcentjes van elke speler aan het begin van het spel.
  - 1 whiteboard. Schrijf hier tijdens het spel de essentiële informatie per speler op.
4. Plaats de pionnen op de parking van het schoolgebouw.

### DE KAARTEN EN VAKJES

Bij de vakjes die in een rode kleur aangegeven staan, moet elke speler verplicht stoppen, ongeacht het getal dat hij met de dobbelstenen geworpen heeft. Alle andere vakjes mag de speler passeren. Als hij een salarismvakje passeert, krijgt hij alsnog zijn salaris.

SALARISVAKJE	Op dit vakje zullen de spelers hun salaris ontvangen. Ook al gooien de spelers meer, na dit vakje ontvangen ze hun loon. Dit wil dus zeggen dat je het vakje mag passeren en toch je geld kan ontvangen.
CARRIEREVAKJE	Op dit vakje zullen de spelers een carrièrekaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. De carrière-kaarten beschrijven de verschillende gebeurtenissen in je carrière, waarbij je zowel geld kan ontvangen, als geld moet afgeven. Voorbeelden van deze gebeurtenissen zijn hieronder te vinden: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonus! Je hebt goed gewerkt en krijgt € 500,00.</li> <li>• Overslapen op het werk. Je moet een boete betalen van € 50,00.</li> </ul>
ACTIEVAKJE	Op dit vakje zullen de spelers een actiekaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. De actiekaarten beschrijven de verschillende gebeurtenissen in het leven, waarbij je zowel geld kan ontvangen, als geld moet afgeven. Voorbeelden van deze gebeurtenissen zijn hieronder te vinden:



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maak een reis om de wereld. Vertel iedereen waar je heen gaat. Betaal € 3 500,00.</li> <li>• Bouw een doolhof. Iedereen is er weg van! Je ontvangt € 200,00.</li> </ul>
ECO-VAKJE	<p>Op dit vakje zullen de spelers een ECO-kaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Wanneer de speler op één van deze vakjes terechtkomt, zal hij een economisch vraagstuk moeten oplossen dat betrekking heeft tot de inhoud van leerplannen D/2006/0279/050 en D/2006/0279/051. Deze vraagstukken geven de spelers dan een breder beeld over wat economie juist inhoudt in het secundair onderwijs (2de en 3e graad). Hieronder worden twee voorbeelden van dergelijke vraagstukken voorgesteld:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat op reis naar Amerika en hebt dus dollars nodig. De wisselkoers bedraagt \$1,1492. Hoeveel euro moet ik betalen voor \$100,00?</li> <li>• Duid op volgende grafiek de vraagcurve aan. Verklaar aan je tegenspelers waarom dit de vraagcurve is.</li> </ul> <p><i>De antwoorden op deze vragen zijn achteraan weergegeven.</i>  <b>Indien een speler de vraag fout beantwoordt, zal hij een beurt moeten overslaan.</b></p>
HUISHOUDENVAKJE	<p>Op dit vakje zullen de spelers een huishoudenkaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Bij deze kaarten zullen de spelers steeds huishoudelijke aankopen moeten doen. Dit kan gaan van luiers voor de kinderen, tot de ziekteverzekering van één van de gezinsleden. Indien de spelers geen kinderen hebben, leggen ze die kaartjes terug onderaan de stapel.</p>
HUISVAKJE	<p>Op dit vakje hebben de spelers de mogelijkheid om hun huis te kopen of te verkopen. Ook al gooien de spelers meer, op dit vakje moeten ze stoppen. Elke speler neemt drie kaarten van de stapel en kiest één van de drie vervoersmiddelen.</p> <p>Wanneer de spelers al een tijdje aan het werk zijn, kunnen ze een op een bepaald moment een huis kopen of lenen. Afhankelijk van hun financiële situatie krijgen zij de keuze tussen verschillende mogelijkheden.</p> <p>Op elke kaart is de verkoopprijs, de koopprijs, de lening en de verhuurprijs te vinden. Zo kunnen de spelers steeds afwegen welke optie het best passend is voor hun situatie en weten ze tevens ook wat ze voor hun huis in de toekomst kunnen krijgen. Indien één van de spelers er voor kiest om te lenen, zal dit bedrag telkens van zijn salaris afgehaald worden. Dit tot op het moment dat hij zijn huist terug gaat verkopen.</p>
VERRASSINGSVAKJE	<p>Op dit vakje zullen de spelers een verrassingskaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Wanneer de speler op één van deze vakjes terechtkomt, ontvangt hij een financiële verrassing. Voorbeelden hiervan zijn de lotto winnen, maar ook een gokverslaving. Spelers kunnen dus zowel geld ontvangen als geld moeten geven.</p>

<p style="text-align: center;">AUTOVAKJE</p>	<p>Hier wordt hetzelfde principe gehanteerd als bij de huis-kaarten. Wanneer de spelers al een tijdje aan het werk zijn, kunnen ze op een bepaald moment een auto kopen of lenen.</p> <p>Op elke kaart is de koop- en verkoopprijs te vinden. Zo kunnen de spelers steeds afwegen welke optie het best passend is voor hun situatie en weten ze tevens ook wat ze voor hun auto in de toekomst kunnen krijgen.</p> <p>Elke speler neemt drie kaarten van de stapel en kiest één van de drie vervoersmiddelen. Maak wel een onderscheid in nieuwe en tweedehandswagens.</p>
<p style="text-align: center;">BATTLE</p>	<p>Wanneer de spelers op dit vakje terechtkomen, moeten ze een battlekaart nemen. Nadien moeten ze een tegenspeler uitdagen voor de opdracht die op de kaart beschreven staat. De winnaar ontvangt de vooropgestelde bonus.</p>

## DE BETAALAUTOMAAT

Op het schermje van de betaalautomaat passen slechts 5 cijfers. Daarom toont het scherm 100K in plaats van € 100 000,00 (de K staat voor duizend) en 1M in plaats van € 1 000 000,00 (de M staat voor miljoen). Je moet alle bedragen ook op diezelfde manier invoeren.

Druk op een willekeurige toets of steek een pasje in om te starten. Als er een pasje in de automaat wordt gestoken, wordt het nummer van het pasje getoond gevolgd door het bedrag dat op de rekening van de speler staat. De automaat schakelt over op stand-by als er 30 seconden niets gebeurt.

Je kunt in het spel ook op rood staan, dus wees verstandig! Als je op rood staat, wordt er bij je volgende salaris circa 10% van je schuld aan rente afgetrokken.

## GELD ONTVANGEN

- Steek het pasje in de linker gleuf van de automaat
- Je saldo verschijnt
- Voer het bedrag in dat je moet ontvangen
  - 1 500 → “1k” & “500” intoetsen
- Je saldo stijgt
- Je kan je pasje uitnemen

## GELD BETALEN

- Steek het pasje in de rechtergleuf van de automaat
- Je saldo verschijnt
- Voer het bedrag in dat je moet betalen
  - 1 500 → “1k” & “500” intoetsen
- Je saldo daalt
- Je kan je pasje uitnemen

## TIPS VOOR DE BANKIER

- De zijde met pijl op de pasjes, moet altijd als eerste in de automaat gestoken worden.
- Als de automaat niet piept wanneer je een pasje insteekt, controleer dan of het pasje goed zit.
- Als je een verkeerd bedrag hebt ingetoetst, druk je op “C” en voer je het juiste bedrag in. Je kan fouten alleen corrigeren als het pasje nog in de automaat zit.
- Het maximale bedrag dat je in één keer kunt invoeren is € 20M., het minimum bedrag is € 10K.
- Als je het volume wil bijstellen, haal je eventuele pasjes uit de automaat en je drukt dan op het knopje met de decimale punt.

## HET RAD

De speeldoos bevat ook een rad. Dit rad wordt gebruikt om tijdens verschillende opdrachten, zoals het bepalen van de volgorde van spelen. De speler die telkens het hoogst draait, heeft het voordeel. Indien het rad gebruikt moet worden, zal dit op elke kaart weergegeven worden. Bijkomend kan er bij elke onduidelijkheid ook beroep gedaan worden op het rad.

## WHITEBOARD

Elke speler beschikt over een whiteboard. Hierop wordt de essentiële informatie van elke speler geschreven. Op deze manier kan het tempo van het spel verhoogd worden.

## EXTRA REGELS

1. Indien er een medespeler al op een vakje staat waar jij terechtkomt, spring je over deze speler uit naar het volgende vakje.
2. Bij alle roodgekleurde vakjes, moet de speler even pauzeren en op de vragen van de begeleider antwoorden. Nadien mag de speler verder zijn vakjes afstappen.
3. Bij de stopvakjes “auto” en “huis” is elke speler verplicht om een auto of huis te kopen.
4. Indien je besluit om te trouwen met een andere deelnemer van het spel, ben je verplicht om 2 auto's te bezitten. Bijgevolg zal één van de twee spelers misschien een auto moeten kopen.
5. Wanneer de spelers met elkaar trouwen, worden de twee pionnen herleid naar één gezamenlijke pion. Op het stopvakje “carrière” krijgt elke speler de keuze uit al dan niet

een carrière of parttime werk. Indien je getrouwd bent en kinderen hebt, moet één van de twee spelers verplicht minder gaan werken. Bij dit punt worden de pionnen terug opgesplitst. Aan het einde van deze splitsing, worden de pionnen samengevoegd en moet de eerste wachten tot de laatste bij dit vakje aangekomen is.

6. Om te bepalen wie aan de battle moet starten, draaien de spelers aan het rad. De speler met de laagste score zal de battle aanvangen.

## SPEEL HET SPEL

### VERHAALLIJNEN

- Trouwen
  - Indien je gaat trouwen met een andere speler, moeten jullie je twee pionnen samenvoegen. Je plaatst je pion op het stopvakje waar de vraag om te trouwen gesteld wordt.
- Kindjes
  - Indien je een kindje wil, moet één van de beide ouders minder gaan werken. Ben je alleenstaand, mag je fulltime blijven werken.
  - **Parttime:** Vanaf dit moment wordt het loon op het whiteboard van deze speler door 2 gedeeld. Hij zal in de toekomst nog maar de helft van zijn loon ontvangen.
  - **Niet werken:** Vanaf dit moment wordt het loon van deze speler op het whiteboard verwijderd. Hij zal geen loon meer ontvangen in de toekomst.

## NA HET SPEL

### HOE MOET JE DE WINNAAR BEPALEN?

Wanneer je op het pensioenvakje terechtkomt, moet je je totale vermogen berekenen. Maak de som van volgende onderdelen:

Cash geld	Als je getrouwd bent met een andere speler tellen jullie je totale vermogen op. Jullie moeten je vermogen aan de eindmeet dus niet delen door twee. De totale som wordt in rekening gebracht om de winnaar te bepalen.
Giraal geld	
Waarde van je huis (verkoopprijs)	
Waarde van je auto (verkoopprijs)	
+	
=	Totale vermogen

## ANTWOORDEN ECO -KAARTEN

KAARTNUMMER	ANTWOORD
1	<p>Kapitaal → is het totaal van kapitaalgoederen in een maatschappij. Kapitaalgoederen (of productiegoederen) zijn goederen die gebruikt worden om andere goederen te produceren. Hiervoor wordt ook wel de term productiemiddelen gebruikt. Bijvoorbeeld machines, gereedschappen, bedrijfsauto's, gebouwen en voorraden.</p> <p>Arbeid → zowel lichamelijke als geestelijke menselijke werkzaamheid, gericht op het voortbrengen van producten</p> <p>Natuur → omvat alle natuurlijke rijkdommen en natuurkrachten, grond- en delfstoffen, bossen, ruimte, enzovoort.</p> <p>Ondernemerschap → is de ondernemer die de productiefactoren kapitaal, natuur en arbeid combineert, en daarbij ondernemersrisico loopt. Zijn inkomen is niet gegarandeerd.</p>

2	Vraag
3	Winst
4	Loon (sociaal contact staat op plaats 2)
5	Het loon voor de arbeiders De wedde voor de bedienden
6	De arbeidsproductiviteit
7	Werkloos
8	Winst is het positieve verschil tussen opbrengst en kosten. Is het verschil negatief, dan is er sprake van verlies. Doorgaans wordt de winst over een bepaalde periode gerapporteerd, bijvoorbeeld de jaarwinst of de kwartaalwinst.
9	Afzetmarkt
10	Rendabiliteitsdrempel: als de totale opbrengsten gelijk zijn aan de totale kosten, en dus de winst nul is.
11	Vermogen / Kapitaal
12	De oorsprong van middelen → actiefzijde (links) De aanwending van middelen → Passiefzijde (rechts)
13	Meestal is dit één keer per jaar. In grote ondernemingen kan dit ook eenmaal per kwartaal.
14	Vaste kosten: zij zijn kosten die niet variëren met de omvang van de productie. → Huurprijs Variabele kosten: Zij zijn afhankelijk van de omvang van de productie. → Elektriciteit
15	Exporteren
16	Beperken van de negatieve effecten van export → werkgelegenheid Stimuleren van internationale handel → Subsidies
17	Economische groei
18	Neen, het conjunctureel verloop van economische groei kenmerkt, dat de economie steeds zal blijven dalen en stijgen.
19	Werkloosheid, arbeidsongeval, ziekte...
20	Afzetmarkt, kosten te drukken, grotere productieomvang, minder strenge regels, handelsbelemmeringen.
21	Op basis van de kosten en de vraag

22	De vraagcurve verloopt dalend
23	Ja, aan de hand van het NBP of BBP per capita: toename van de economische activiteit.
24	\$ 70,83
25	Neen, economische groei verschilt van land en situatie.
26	Ruilhandel, betalen met schelpjes, stenen...
27	De belangrijkste rol. Het is een waardemeter van producten en dus ook van de economie.
28	Invoerquota, maximumprijs, minimumprijs, invoerrechten, voorschriften, ...
29	Ja, het IMF (Internationaal Monetair Fonds)
30	De toegevoegde waarde drukt de essentie van produceren uit, namelijk het toevoegen van waarde aan een goed.
31	De directeur (bovenaan)
32	Loon, onderhoudskosten, pensioenen, transport, kinderarbeid...
33	Ja, door subsidies en belastingen in het binnenland. Ja, door protectionisme en subsidies in het buitenland.
34	Stress, gezondheidsproblemen, kleren, voeding, opleiding...
35	Ja, instanties die de mensen voorzien van voeding, kleding, opleiding...
36	Landbouwsector
37	Senegal, veel kinderen, maar de mensen worden niet oud door de vaak barre levensomstandigheden.
38	Er zijn negen EU-lidstaten die niet tot de eurozone behoren. Dit zijn Denemarken, Zweden, het Verenigd Koninkrijk, Hongarije, Polen, Tsjechië, Bulgarije, Roemenië en Kroatië. Zij betalen met andere woorden niet met de EURO.
39	Analisten (boekhouders en accountants)
40	Neen, de wisselkoers is variabel en zal dus steeds wijzigen.

© 2018 PXL. Alle rechten voorbehouden / Tous droits réservés.  
Educatief economische spel opgesteld door Jorrit Geerts  
Onder toezicht van Dhr. Michel Janssens  
Hogeschool PXL, Vilderstraat 5, 3500 HASSELT



9.6 Handleiding (versie 2) *Aanpassingen in het paars weergegeven.*

# HANDLEIDING



*Hoe economie je  
leven beïnvloedt*

leeftijd

12+



2 - 6  
Spelers

## DOEL

Bouw zo veel mogelijk vermogen op voor je op pensioen gaat. Wie aan het einde van zijn carrière het meeste geld in zijn bezit heeft, is de winnaar van Economics World.

Het sleutelwoord binnen deze game is **empowerment**: De speler krijgt de mogelijkheid om alle keuzes zelf te maken. Aan het einde wordt de winnaar bepaald naar gelang het totale vermogen van de spelers. Niet alleen het chartaal en giraal geld, maar ook de waarde van hun, huis, auto enz. Het is dus niet zo dat diegene die als eerste zijn pensioen bereikt, de winnaar van het spel is.

## INHOUD VAN DE DOOS

- ✓ 1 speelbord
- ✓ 6 pionnen
- ✓ 1 betaalautomaat (batterijen niet inbegrepen)
- ✓ 6 bankkaarten
- ✓ 36 actiekaarten
- ✓ 20 battlekaarten
- ✓ 14 beroepenkaarten
- ✓ 14 universitaire beroepenkaarten
- ✓ 36 carrièrekaarten
- ✓ 38 ECO-kaarten
- ✓ 12 huishoudenkaarten
- ✓ 14 huisvestingskaarten
- ✓ 12 verrassingskaarten
- ✓ 23 vervoerskaarten
- ✓ speelgeld



Spelers die deze weg volgen, nemen hier een rode beroepenkaart.

Indien je wil verder studeren, volg je deze weg. Op het laatste gele vakje nemen de spelers een grijze beroepenkaart

Als je met een andere speler trouwt, ga je verder met 1 pion.

Draai aan het rad voor kinderen.  
 1-8 1 kind  
 9-17 2 kinderen  
 18-24 3 kinderen  
 Vanaf 1 kind, splits je je pionnen opnieuw. Eén van de ouders moet minder dan fulltime werken.

Indien je economie in het middelbaar wil volgen, kies dan de linkse weg. Alle andere studierichtingen volgen het rechtse pad.

Volgende bedragen langs de gele vakjes, worden telkens per kind gerekend. Als je drie kinderen hebt, moet je dit bedrag dus maal 3 doen.

Wacht hier tot je medespeler ook aan dit punt is. Voeg dan de pionnen opnieuw samen.

## HOE WERKT HET SPEL?

Het spelbord geeft de loopbaan van je levenscarrière, van middelbare school tot aan het pensioen, weer. Tijdens het spel kan elke speler keuzes maken die zijn loopbaan beïnvloeden. Deze keuzes zorgen ervoor dat elke speler steeds een andere weg volgt. Uiteindelijk zal elke speler steeds uitkomen aan het “pensioenvakje”. Hier wordt het totale vermogen van elke speler uitgeteld, om zo te bepalen wie de winnaar is.

### VOOR JE HET SPEL KAN SPELEN

1. Leg het spelbord centraal zodat elke speler zijn pion gedurende het spel kan bewegen.
2. Leg de spelkaarten per soort voor de plaats van de begeleider.
3. Geef elke speler (groep: ouders en kind):
  - 1 pion
  - 1 bankkaart
  - € 1 500,00 aan cash geld. Dit zijn de spaarcentjes van elke speler aan het begin van het spel.
  - 1 whiteboard. Schrijf hier tijdens het spel de essentiële informatie per speler op.
4. Plaats de pionnen op de parking van het schoolgebouw.

### DE KAARTEN EN VAKJES

Bij de vakjes die in een rode kleur aangegeven staan, moet elke speler verplicht stoppen, ongeacht het getal dat hij met de dobbelstenen geworpen heeft. Alle andere vakjes mag de speler passeren. Als hij een salarismvakje passeert, krijgt hij alsnog zijn salaris.

SALARISVAKJE	<p>Op dit vakje zullen de spelers hun salaris ontvangen. Ook al gooien de spelers meer, na dit vakje ontvangen ze hun loon. Dit wil dus zeggen dat je het vakje mag passeren en toch je geld kan ontvangen.</p> <p>De lonen die op de spelkaarten staan, worden netto weergegeven. Dit wil zeggen dat het bedrag dat op jouw kaartje staat, het bedrag is dat je ontvangt. De brutolonen liggen uiteraard hoger.</p>
CARRIEREVAKJE	<p>Op dit vakje zullen de spelers een carrièrekaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. De carrière-kaarten beschrijven de verschillende gebeurtenissen in je carrière, waarbij je zowel geld kan ontvangen, als geld moet afgeven. Voorbeelden van deze gebeurtenissen zijn hieronder te vinden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonus! Je hebt goed gewerkt en krijgt € 500,00.</li> <li>• Overslapen op het werk. Je moet een boete betalen van € 50,00.</li> </ul> <p>Indien een speler te weinig inkomen heeft naargelang zijn behoeften, kan hij op dit moment ook een flexi-job aanvragen. Hierdoor kan hij voor een bepaald aantal uren bijklossen in de</p>



	<p>horeca. Let wel op! Indien je parttime gaat werken, valt dit inkomen weg. Voor een flexi-job moet je minstens 4/5<sup>de</sup> tewerkgesteld zijn. Elks speler krijgt hetzelfde bedrag maandelijks bij op zijn loonfiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je verdient € 10,00 per uur</li> <li>• Je werkt extra in de horeca gedurende 10 uur per week.</li> <li>• Maandelijks krijg je € 400,00 extra loon.</li> </ul>
ACTIEVAKJE	<p>Op dit vakje zullen de spelers een actiekaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. De actiekaarten beschrijven de verschillende gebeurtenissen in het leven, waarbij je zowel geld kan ontvangen, als geld moet afgeven. Voorbeelden van deze gebeurtenissen zijn hieronder te vinden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maak een reis om de wereld. Vertel iedereen waar je heen gaat. Betaal € 3 500,00.</li> <li>• Bouw een doolhof. Iedereen is er weg van! Je ontvangt € 200,00.</li> </ul>
ECO-VAKJE	<p>Op dit vakje zullen de spelers een ECO-kaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Wanneer de speler op één van deze vakjes terechtkomt, zal hij een economisch vraagstuk moeten oplossen dat betrekking heeft tot de inhoud van leerplannen D/2006/0279/050 en D/2006/0279/051. Deze vraagstukken geven de spelers dan een breder beeld over wat economie juist inhoudt in het secundair onderwijs (2de en 3e graad). Hieronder worden twee voorbeelden van dergelijke vraagstukken voorgesteld:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je gaat op reis naar Amerika en hebt dus dollars nodig. De wisselkoers bedraagt \$1,1492. Hoeveel euro moet ik betalen voor \$100,00?</li> <li>• Duid op volgende grafiek de vraagcurve aan. Verklaar aan je tegenspelers waarom dit de vraagcurve is.</li> </ul> <p><i>De antwoorden op deze vragen zijn achteraan weergegeven.</i>  <b>Indien een speler de vraag fout beantwoordt, zal hij een beurt moeten overslaan.</b></p>
HUISHOUDENVAKJE	<p>Op dit vakje zullen de spelers een huishoudenkaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Bij deze kaarten zullen de spelers steeds huishoudelijke aankopen moeten doen. Dit kan gaan van luiers voor de kinderen, tot de ziekteverzekering van één van de gezinsleden. Indien de spelers geen kinderen hebben, leggen ze die kaartjes terug onderaan de stapel.</p>
HUISVAKJE	<p>Op dit vakje hebben de spelers de mogelijkheid om hun huis te kopen of te verkopen. Ook al gooien de spelers meer, op dit vakje moeten ze stoppen. Elke speler neemt drie kaarten van de stapel en kiest één van de drie vervoersmiddelen.</p> <p>Wanneer de spelers al een tijdje aan het werk zijn, kunnen ze een op een bepaald moment een huis kopen of lenen. Afhankelijk van hun financiële situatie krijgen zij de keuze tussen verschillende mogelijkheden.</p> <p>Op elke kaart is de verkoopprijs, de koopprijs, de lening en de verhuurprijs te vinden. Zo kunnen de spelers steeds afwegen welke optie het best passend is voor hun situatie en weten ze tevens ook</p>

	wat ze voor hun huis in de toekomst kunnen krijgen. Indien één van de spelers er voor kiest om te lenen, zal dit bedrag telkens van zijn salaris afgehaald worden. Dit tot op het moment dat hij zijn huist terug gaat verkopen.
VERRASSINGSVAKJE	Op dit vakje zullen de spelers een verrassingskaart moeten nemen. Niet iedereen moet op dit vakje stoppen. Wanneer de speler op één van deze vakjes terechtkomt, ontvangt hij een financiële verrassing. Voorbeelden hiervan zijn de lotto winnen, maar ook een gokverslaving. Spelers kunnen dus zowel geld ontvangen als geld moeten geven.
AUTOVAKJE	Hier wordt hetzelfde principe gehanteerd als bij de huis-kaarten. Wanneer de spelers al een tijdje aan het werk zijn, kunnen ze op een bepaald moment een auto kopen of lenen.  Op elke kaart is de koop- en verkoopprijs te vinden. Zo kunnen de spelers steeds afwegen welke optie het best passend is voor hun situatie en weten ze tevens ook wat ze voor hun auto in de toekomst kunnen krijgen.  Elke speler neemt drie kaarten van de stapel en kiest één van de drie vervoersmiddelen. Maak wel een onderscheid in nieuwe en tweedehandswagens.
BATTLE	Wanneer de spelers op dit vakje terechtkomen, moeten ze een battlekaart nemen. Nadien moeten ze een tegenspeler uitdagen voor de opdracht die op de kaart beschreven staat. De winnaar ontvangt de vooropgestelde bonus.

## DE BETAALAUTOMAAT

Op het scherm van de betaalautomaat passen slechts 5 cijfers. Daarom toont het scherm 100K in plaats van € 100 000,00 (de K staat voor duizend) en 1M in plaats van € 1 000 000,00 (de M staat voor miljoen). Je moet alle bedragen ook op diezelfde manier invoeren.

Druk op een willekeurige toets of steek een pasje in om te starten. Als er een pasje in de automaat wordt gestoken, wordt het nummer van het pasje getoond gevolgd door het bedrag dat op de rekening van de speler staat. De automaat schakelt over op stand-by als er 30 seconden niets gebeurt.

Je kunt in het spel ook op rood staan, dus wees verstandig! Als je op rood staat, wordt er bij je volgende salaris circa 10% van je schuld aan rente afgetrokken.

## GELD ONTVANGEN

- Steek het pasje in de linker gleuf van de automaat
- Je saldo verschijnt
- Voer het bedrag in dat je moet ontvangen
  - 1 500 → “1k” & “500” intoetsen
- Je saldo stijgt
- Je kan je pasje uitnemen

## GELD BETALEN

- Steek het pasje in de rechtergleuf van de automaat
- Je saldo verschijnt
- Voer het bedrag in dat je moet betalen
  - 1 500 → “1k” & “500” intoetsen
- Je saldo daalt
- Je kan je pasje uitnemen

## TIPS VOOR DE BANKIER

- De zijde met pijl op de pasjes, moet altijd als eerste in de automaat gestoken worden.
- Als de automaat niet piept wanneer je een pasje insteekt, controleer dan of het pasje goed zit.
- Als je een verkeerd bedrag hebt ingetoetst, druk je op “C” en voer je het juiste bedrag in. Je kan fouten alleen corrigeren als het pasje nog in de automaat zit.
- Het maximale bedrag dat je in één keer kunt invoeren is € 20M., het minimum bedrag is € 10K.
- Als je het volume wil bijstellen, haal je eventuele pasjes uit de automaat en je drukt dan op het knopje met de decimale punt.

## HET RAD

De speeldoos bevat ook een rad. Dit rad wordt gebruikt om tijdens verschillende opdrachten, zoals het bepalen van de volgorde van spelen. De speler die telkens het hoogst draait, heeft het voordeel. Indien het rad gebruikt moet worden, zal dit ook op elke kaart weergegeven worden. Bijkomend kan er bij elke onduidelijkheid ook beroep gedaan worden op het rad.

## WHITEBOARD

Elke speler beschikt over een whiteboard. Hierop wordt de essentiële informatie van elke speler geschreven. Op deze manier kan het tempo van het spel verhoogd worden.

## EXTRA REGELS

1. Indien er een medespeler al op een vakje staat waar jij terechtkomt, spring je over deze speler uit naar het volgende vakje.
2. Bij alle roodgekleurde vakjes, moet de speler even pauzeren en op de vragen van de begeleider antwoorden. Nadien mag de speler verder zijn vakjes afstappen.
3. Bij de stopvakjes “auto” en “huis” is elke speler verplicht om een auto of huis te kopen.
4. Indien je besluit om te trouwen met een andere deelnemer van het spel, ben je verplicht om 2 auto's te bezitten. Bijgevolg zal één van de twee spelers misschien een auto moeten kopen.
5. Wanneer de spelers met elkaar trouwen, worden de twee pionnen herleid naar één gezamenlijke pion. Op het stopvakje “carrière” krijgt elke speler de keuze uit al dan niet een carrière of parttime werk. Indien je getrouwd bent en kinderen hebt, moet één van de twee spelers verplicht minder gaan werken. Bij dit punt worden de pionnen terug opgesplitst. Aan het einde van deze splitsing, worden de pionnen samengevoegd en moet de eerste wachten tot de laatste bij dit vakje aangekomen is.
6. Om te bepalen wie aan de battle moet starten, draaien de spelers aan het rad. De speler met de laagste score zal de battle aanvangen.

## SPEEL HET SPEL

## VERHAALLIJNEN

- Trouwen
  - Indien je gaat trouwen met een andere speler, moeten jullie je twee pionnen samenvoegen. Je plaatst je pion op het stopvakje waar de vraag om te trouwen gesteld wordt.
- Kindjes
  - Indien je een kindje wil, moet één van de beide ouders minder gaan werken. Ben je alleenstaand, mag je fulltime blijven werken.
  - **Parttime:** Vanaf dit moment wordt het loon op het whiteboard van deze speler door 2 gedeeld. Hij zal in de toekomst nog maar de helft van zijn loon ontvangen.
  - **Niet werken:** Vanaf dit moment wordt het loon van deze speler op het whiteboard verwijderd. Hij zal geen loon meer ontvangen in de toekomst.



## NA HET SPEL

### HOE MOET JE DE WINNAAR BEPALEN?

Wanneer je op het pensioenvakje terechtkomt, moet je je totale vermogen berekenen. Maak de som van volgende onderdelen:

Cash geld

Giraal geld

Waarde van je huis  
(verkoopprijs)

Waarde van je auto  
(verkoopprijs)



Totale vermogen

Als je getrouwd bent met een andere speler tellen jullie je totale vermogen op. Jullie moeten je vermogen aan de eindmeet dus niet delen door twee. De totale som wordt in rekening gebracht om de winnaar te bepalen.

## NABESPREKING

Na afloop van het spel is het belangrijk dat de leerlingen in voldoende maten reflecteren over het spel. Volgende vragen dienen als vertrekpunt binnen deze reflectie:

- De bedoeling van het spel is om zo veel mogelijk geld te bezitten? Is dit ethisch te verantwoorden? Sluit aan met duurzaamheid?
- Is het belangrijk om als individu zo veel mogelijk geld te verdienen?
- Bestaan er manieren om je loon te laten stijgen, ook al heb je geen diploma en werk je fulltime?
- Tijdens het spel heeft iedereen gewerkt voor een baas. Kan je ook je eigen baas zijn?
- Is het zo dat iemand die niet verder studeert minder verdient dat iemand die wel verder studeert?

## ANTWOORDEN ECO -KAARTEN

KAARTNUMMER	ANTWOORD
1	<p>Kapitaal → is het totaal van kapitaalgoederen in een maatschappij. Kapitaalgoederen (of productiegoederen) zijn goederen die gebruikt worden om andere goederen te produceren. Hiervoor wordt ook wel de term productiemiddelen gebruikt. Bijvoorbeeld machines, gereedschappen, bedrijfsauto's, gebouwen en voorraden.</p> <p>Arbeid → zowel lichamelijke als geestelijke menselijke werkzaamheid, gericht op het voortbrengen van producten</p> <p>Natuur → omvat alle natuurlijke rijkdommen en natuurkrachten, grond- en delfstoffen, bossen, ruimte, enzovoort.</p> <p>Ondernemerschap → is de ondernemer die de productiefactoren kapitaal, natuur en arbeid combineert, en daarbij ondernemersrisico loopt. Zijn inkomen is niet gegarandeerd.</p>
2	Vraag
3	Winst
4	Loon (sociaal contact staat op plaats 2)
5	Het loon voor de arbeiders De wedde voor de bedienden
6	De arbeidsproductiviteit
7	Werkloos
8	Winst is het positieve verschil tussen opbrengst en kosten. Is het verschil negatief, dan is er sprake van verlies. Doorgaans wordt de winst over een bepaalde periode gerapporteerd, bijvoorbeeld de jaarwinst of de kwartaalwinst.
9	Afzetmarkt
10	Rendabiliteitsdrempel: als de totale opbrengsten gelijk zijn aan de totale kosten, en dus de winst nul is.
11	Vermogen / Kapitaal
12	De oorsprong van middelen → actiefzijde (links) De aanwending van middelen → Passiefzijde (rechts)
13	Meestal is dit één keer per jaar. In grote ondernemingen kan dit ook eenmaal per kwartaal.
14	Vaste kosten: zij zijn kosten die niet variëren met de omvang van de productie. → Huurprijs

	Variabele kosten: Zij zijn afhankelijk van de omvang van de productie. → Elektriciteit
15	Exporteren
16	Beperken van de negatieve effecten van export → werkgelegenheid Stimuleren van internationale handel → Subsidies
17	Economische groei
18	Neen, het conjunctureel verloop van economische groei kenmerkt, dat de economie steeds zal blijven dalen en stijgen.
19	Werkloosheid, arbeidsongeval, ziekte...
20	Afzetmarkt, kosten te drukken, grotere productieomvang, minder strenge regels, handelsbelemmeringen.
21	Op basis van de kosten en de vraag
22	De vraagcurve verloopt dalend
23	Ja, aan de hand van het NBP of BBP per capita: toename van de economische activiteit.
24	\$ 70,83
25	Neen, economische groei verschilt van land en situatie.
26	Ruilhandel, betalen met schelpjes, stenen...
27	De belangrijkste rol. Het is een waardemeter van producten en dus ook van de economie.
28	Invoerquota, maximumprijs, minimumprijs, invoerrechten, voorschriften, ...
29	Ja, het IMF (Internationaal Monetair Fonds)
30	De toegevoegde waarde drukt de essentie van produceren uit, namelijk het toevoegen van waarde aan een goed.
31	De directeur (bovenaan)
32	Loon, onderhoudskosten, pensioenen, transport, kinderarbeid...
33	Ja, door subsidies en belastingen in het binnenland. Ja, door protectionisme en subsidies in het buitenland.
34	Stress, gezondheidsproblemen, kleren, voeding, opleiding...
35	Ja, instanties die de mensen voorzien van voeding, kleding, opleiding...

---

36	Landbouwsector
37	Senegal, veel kinderen, maar de mensen worden niet oud door de vaak barre levensomstandigheden.
38	Er zijn negen EU-lidstaten die niet tot de eurozone behoren. Dit zijn Denemarken, Zweden, het Verenigd Koninkrijk, Hongarije, Polen, Tsjechië, Bulgarije, Roemenië en Kroatië. Zij betalen met andere woorden niet met de EURO.
39	Analisten (boekhouders en accountants)
40	Neen, de wisselkoers is variabel en zal dus steeds wijzigen.

© 2018 PXL. Alle rechten voorbehouden / Tous droits réservés.  
Educatief economische spel opgesteld door Jorrit Geerts  
Onder toezicht van Dhr. Michel Janssens  
Hogeschool PXL, Vilderstraat 5, 3500 HASSELT



## 9.7 Ganzenbord



## 9.8 Spelkaarten



Figuur 5: Vervoerskaarten



Figuur 6: ECO-kaarten



Figuur 7: Actiekaarten



Figuur 8: Verrassingskaarten



Figuur 9: Huishoudkaarten



Figuur 10: Universitaire beroepenkaart



Figuur 11: Battlekaarten



Figuur 12: Carrièrekaarten



Figuur 13: Beroepenkaarten



### 9.8.1 Actiekaarten

<p style="text-align: center;"><b>WERELDREIS</b></p> <p>Maak een reis om de wereld. Vertel iedereen welke landen je gaat bezoeken. Betaal € 3500,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>TENTOONSTELLING</b></p> <p>Je hebt je werk tentoongesteld, hiervoor ontvang je € 50,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>HAPPY BIRTHDAY</b></p> <p>Je verjaardagsfeestje kostte je € 125,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>BELASTINGEN</b></p> <p>Je krijgt € 15,00 terug van de belasting.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CURSUS</b></p> <p>Je cursus motorrijden heeft je € 75,00 gekost.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PANNENKOEKEN</b></p> <p>Je pannenkoeken-dag ten voordele van de scouts bracht € 115,00 op.</p>	<p style="text-align: center;"><b>KNAPPE KOP</b></p> <p>Je wint de wedstrijd voor knapste kop en ontvangt hiervoor € 50,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FUIFBEEST</b></p> <p>Je hebt dit weekend € 75,00 opgedaan aan feestjes.</p>
<p style="text-align: center;"><b>FONS</b></p> <p>Je krijgt een puppy, voor Fons moet je € 100,00 betalen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ARCHEOLOOG</b></p> <p>De graafwerken in je tuin leveren een fortuin op. Je ontvangt € 1 000,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>GALA</b></p> <p>Voor het gala van je vereniging heb je een nieuwe outfit nodig. Betaal hiervoor € 140,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>BALLET OPTREDEN</b></p> <p>Je gaat naar het nationaal ballet kijken en betaalt hiervoor € 75,00.</p>



<p style="text-align: center;"><b>VAARBEWIJS</b></p> <p>Je hebt je vaarbewijs gehaald. Hiervoor krijg je € 50,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>GRACIAS</b></p> <p>Je vakantie in Spanje kostte je € 500,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>OLDTIMER</b></p> <p>Je hebt op een beurs een oldtimer gewonnen. Vertel aan de andere hoe je auto er uit ziet en ontvang € 2 000.00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>BIOSCOOP</b></p> <p>Een ticketje voor je favoriete film kost € 10,00. Wat is jouw favoriete film?</p>
<p style="text-align: center;"><b>OBER</b></p> <p>Lees dit niet hard op!</p> <p>Stel volgende vraag aan je tegenspelers: "Wil je graag iets drinken?".</p> <p>Iedereen die "ja" zegt, moet je € 10,00 betalen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>DOOLHOF</b></p> <p>Je hebt een prachtig schilderij getekend. Iedereen is er weg van! Je ontvangt € 200,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PIANO</b></p> <p>Je pianoshow leverde € 125,00 op.</p>	<p style="text-align: center;"><b>LUCKY NUMBER 7</b></p> <p>Draai aan het rad. Als je op het getal 7 uitkomt, ontvang je € 10 000,00.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ERFGENAAM</b></p> <p>Je overgrootmoeder is helaas overleden. Naast het grote verdriet ontvang je € 5 000,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>DOKTERSVISITE</b></p> <p>Een doktersvisite kost je € 25,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>AUTOPECH</b></p> <p>Het geluk zit je niet mee vandaag. Je auto moet naar de garage getakeld worden. Hiervoor moet je € 250,00 betalen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>WEDSTRIJD</b></p> <p>Je droom komt eindelijk uit. Je mag naar een wedstrijd van je favoriete club gaan kijken. Tickets kosten wel € 80,00.</p>













<p style="text-align: center;"><b>CONCERT</b></p> <p>Je favoriete groep is in het land. Uiteraard koop je een ticketje voor hun concert. Dit kost je wel € 95,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FESTIVAL</b></p> <p>“Let the madness begin”. Een dagticket voor Tomorrowland kost je € 100,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>VLEGTICKETS</b></p> <p>Als blijk van vertrouwen, vergoed je reisagent de vliegtickets, je ontvangt hiervoor € 250,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CADEAU</b></p> <p>Oma's cadeau heeft een waarde van € 35,00. Neem het cadeau in ontvangst.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CADEAU</b></p> <p>Oma's cadeau heeft een waarde van € 35,00. Neem het cadeau in ontvangst.</p>	<p style="text-align: center;"><b>AFVAL INZAMELEN</b></p> <p>Je inzamelactie voor afval heeft € 125,00 opgebracht.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ROMMELMARKT</b></p> <p>Je hebt je zolder opgeruimd en de spullen op een lokale rommelmarkt verkocht. De winst gaat integraal naar jou. Neem € 245,00 in ontvangst.</p>	<p style="text-align: center;"><b>MUSEUM BEZOEKEN</b></p> <p>Een bezoek aan het museum van schone kunsten kost je € 20,00.</p>
<p style="text-align: center;"><b>PRETPARK</b></p> <p>Een ingangsticket voor Bobbejaanland kost je € 30,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CITY-TRIP</b></p> <p>3 dagen Barcelona voor € 400,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>DAGUITSTAP</b></p> <p>Een dagje naar de zee kost je € 175,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>DIERENTUIN</b></p> <p>Een ingangsticket voor de zoo van Antwerpen kost € 30,00.</p>



**9.8.2 Battlekaarten**

<p><b>RECHTZAAK</b></p> <p>Klaag een andere speler aan voor het stelen van je gitaar. Jij ontvangt € 100,00 van die speler.</p>	<p><b>BLAD STEEN SCHAAR</b></p> <p>Daag een speler uit. De winnaar ontvangt € 50,00.</p>	<p><b>SMOELENTREKKER</b></p> <p>Daag iemand uit. De gekste snoet ontvangt € 25,00.</p>	<p><b>ONDER WATER</b></p> <p>De speler die het langst zijn adem kan inhouden ontvangt € 15,00.</p>
<p><b>MOPPENTAPPERS</b></p> <p>Daag iemand uit. Wie als eerste licht moet de andere € 25,00 geven.</p>	<p><b>RAD VAN FORTUIN</b></p> <p>Daag iemand uit en draai aan het rad. Wie het hoogste getal draait ontvangt € 10,00.</p>	<p><b>DANCE BATTLE</b></p> <p>Daag een tegenspeler uit. Diegene met de beste dancemoves ontvangt € 50,00.</p>	<p><b>DRUMMERS</b></p> <p>Daag een tegenspeler uit. Speel een drumsolo op de tafel. De verliezer geeft € 15,00 aan de winnaar.</p>
<p><b>GUITAR HERO</b></p> <p>Daag iemand uit voor een solo op de luchtgitaar. De winnaar ontvangt € 25,00.</p>	<p><b>TOESPRAAK</b></p> <p>Daag een speler uit. Je begeleider geeft je een onderwerp. Geef een toespraak over dit onderwerp aan je tegenspelers. De winnaar ontvangt € 75,00.</p>	<p><b>ANIMALS</b></p> <p>Het beste dierengeluid ontvangt € 15,00. Je begeleider geeft een dier. Alle spelers imiteren hetzelfde dier.</p>	<p><b>PICTIONARY</b></p> <p>Je begeleider geeft je dadelijk een begrip. Beeld dit begrip uit. Diegene die het als eerste het correcte antwoord weet, ontvangt € 20,00.</p>

<p style="text-align: center;"><b>LIEDJE ZINGEN</b></p> <p>Daag iemand uit. Zing je favoriet liedje. De winnaar ontvangt € 20,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>KNUFFELBEER</b></p> <p>Geef iedereen een knuffel. Elke persoon die je geknuffeld hebt, geeft je € 5,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ARMWORSTELLEN</b></p> <p>Daag een tegenspeler uit voor een potje armworstelen. De winnaar ontvangt € 10,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>REFLEXENSPEL</b></p> <p>Daag iemand uit. Steek je handen voor je uit, zodat je vingertoppen die van je tegenspeler net raken. Probeer om op de bovenkant van zijn/haar hand te slaan. Wie na drie pogingen de hoogste score heeft, wint € 15,00.</p>
<p style="text-align: center;"><b>VANG ME</b></p> <p>Leg mij op de rand van de tafel. Sla mij met je hand naar boven en probeer me met die zelfde hand te vangen. Je krijgt drie pogingen. Als dit lukt, ontvang je € 10,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FLUITCONCERT</b></p> <p>Daag iemand uit en probeer zo lang mogelijk te fluiten. De winnaar krijgt € 15,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>WOORDSPELINGEN</b></p> <p>Herhaal volgende woordspeling 10 keer. Lukt dit zonder verspreking, dan krijg je € 20,00.</p> <p>Ik mix whisky met mijn whiskymixer.</p>	<p style="text-align: center;"><b>VAN NEUS TOT KIN</b></p> <p>Daag een speler uit. Vraag aan je begeleider een elastiek. Doe deze elastiek om je hoofd, ter hoogte van je neus. Probeer om de elastiek zo snel mogelijk naar je kin te krijgen. De winnaar krijgt € 35,00.</p>

### 9.8.3 Beroepenkaarten

<p>BOER</p>  <p>Loon: € 1 550,00</p>	<p>GARAGIST</p>  <p>Loon: € 1 550,00</p>	<p>BOUWARBEIDER</p>  <p>Loon: € 1 700,00</p>	<p>LOGISTIEK MEDEWERKER</p>  <p>Loon: € 1 690,00</p>
<p>BAKKER</p>  <p>Loon: € 1 670,00</p>	<p>HORECA MEDEWERKER</p>  <p>Loon: € 1 600,00</p>	<p>TRANSPORTEUR</p>  <p>Loon: € 1 600,00</p>	<p>SLAGER</p>  <p>Loon: € 1 690,00</p>
<p>RECEPTIONIST</p>  <p>Loon: € 1 670,00</p>	<p>VERTEGENWOORDIGER</p>  <p>Loon: € 1 750,00</p>	<p>HOTELMEDEWERKER</p>  <p>Loon: € 1 690,00</p>	<p>AGENT</p>  <p>Loon: € 1 800,00</p>

<p>MEDEWERKER CALLCENTER</p>  <p>Salaris: € 1 700,00</p>	<p>TAXICHAUFFEUR</p>  <p>Salaris: € 1 500,00</p>		
---	---	--	--

### 9.8.4 Carrièrekaarten

<p>BOETE</p> <p>Je bent afgelopen maand 3 keer te laat geweest. Betaal een boete van € 50,00.</p>	<p>BOETE</p> <p>Je hebt de cartridge van het kopieerapparaat stuk gemaakt. Er moet een nieuwe cartridge gekocht worden. Betaal € 60,00</p>	<p>BOETE</p> <p>Je hebt koffie gemorst op het hemd van je baas. Een nieuw hemd kost je € 45,00.</p>	<p>BOETE</p> <p>Pennen stelen uit de pennenpotjes van medewerkers is niet toegestaan. Betaal hen de pennen terug. Alles samen moet je € 20,00 betalen.</p>
<p>PROMOTIE</p> <p>Je extra cursus werkt zijn vruchten af. Je krijgt een bonus van € 150,00.</p>	<p>PROMOTIE</p> <p>Je traject in avondschool zorgt ervoor dat je loon maandelijks met € 100,00 verhoogd wordt.</p>	<p>PROMOTIE</p> <p>Je wint een onderlinge wedstrijd met je medewerkers. Iedereen heeft € 5,00 in de pot gestoken die jij ontvangt. Je krijgt dus € 50,00.</p>	<p>PROMOTIE</p> <p>Je overuren worden terugbetaald in de vorm van een bonus. Je krijgt hiervoor € 400,00.</p>

<p style="text-align: center;"><b>ZIEKTE</b></p> <p>Door een ziek collega moet iedereen even meer werken, je krijgt hier wel € 140,00 voor.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FEESTDAGEN</b></p> <p>Prettige feestdagen! Jij moet echter wel werken. Op feestdagen word je wel dubbel betaald. Hierdoor krijg je € 60,00 extra.</p>	<p style="text-align: center;"><b>TEAMBUILDING</b></p> <p>Voor dit weekendje weg onder collega's moeten je medewerkers € 150,00 betalen, jij dus ook.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ONTSLAGEN</b></p> <p>Je bent ontslagen! Leg je beroepenkaart onderaan de stapel. Neem de drie bovenste kaarten op en kies een nieuw beroep. Vergeet je salaris niet in te stellen.</p>
<p style="text-align: center;"><b>BOETE</b></p> <p>Je bent afgelopen maand 2 keer te laat geweest. Betaal een boete van € 40,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOETE</b></p> <p>Je hebt het kopieerapparaat stuk gemaakt. Er moet een nieuwe apparaat gekocht worden. Betaal € 150,00</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOETE</b></p> <p>Je hebt koffie gemorst op het hemd van je medewerker. Een nieuw hemd kost je € 45,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOETE</b></p> <p>Nietjes stelen van medewerkers is niet toegestaan. Betaal hen de nietjes terug. Alles samen moet je € 15,00 betalen.</p>
<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je extra cursus werpt zijn vruchten af. Je krijgt een bonus van € 150,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je traject in avondschool zorgt ervoor dat je loon maandelijks met € 100,00 verhoogd wordt.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je wint een onderlinge wedstrijd met je medewerkers. Iedereen heeft € 5,00 in de pot gestoken die jij ontvangt. Je krijgt dus € 50,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je overuren worden terugbetaald in de vorm van een bonus. Je krijgt hiervoor € 400,00.</p>

<p style="text-align: center;"><b>ZIEKTE</b></p> <p>Door een ziek collega moet iedereen even meer werken, je krijgt hier wel € 140,00 voor.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FEESTDAGEN</b></p> <p>Prettige feestdagen! Jij moet echter wel werken. Op feestdagen word je wel dubbel betaald. Hierdoor krijg je € 60,00 extra.</p>	<p style="text-align: center;"><b>TEAMBUILDING</b></p> <p>Voor dit weekendje weg onder collega's moeten je medewerkers € 150,00 betalen, jij dus ook.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ONTSLAGEN</b></p> <p>Je bent ontslagen! Leg je beroepkaart onderaan de stapel. Neem de drie bovenste kaarten op en kies een nieuw beroep. Vergeet je salaris niet in te stellen.</p>
<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je extra cursus werpt zijn vruchten af. Je krijgt een bonus van € 150,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je traject in avondschool zorgt ervoor dat je loon maandelijks met € 100,00 verhoogd wordt.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je extra cursus werpt zijn vruchten af. Je krijgt een bonus van € 150,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PROMOTIE</b></p> <p>Je overuren worden terugbetaald in de vorm van een bonus. Je krijgt hiervoor € 400,00.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ZIEKTE</b></p> <p>Door een ziek collega moet iedereen even meer werken, je krijgt hier wel € 140,00 voor.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FEESTDAGEN</b></p> <p>Prettige feestdagen! Jij moet echter wel werken. Op feestdagen word je wel dubbel betaald. Hierdoor krijg je € 60,00 extra.</p>	<p style="text-align: center;"><b>TEAMBUILDING</b></p> <p>Voor dit weekendje weg onder collega's moeten je medewerkers € 150,00 betalen, jij dus ook.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ONTSLAGEN</b></p> <p>Je bent ontslagen! Leg je beroepkaart onderaan de stapel. Neem de drie bovenste kaarten op en kies een nieuw beroep. Vergeet je salaris niet in te stellen.</p>

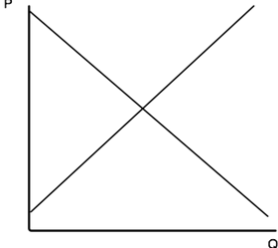



<p><b>ONTSLAGEN</b></p> <p>Je bent ontslagen! Leg je beroepenkaart onderaan de stapel. Neem de drie bovenste kaarten op en kies een nieuw beroep. Vergeet je salaris niet in te stellen.</p>	<p><b>ONTSLAGEN</b></p> <p>Je bent ontslagen! Leg je beroepenkaart onderaan de stapel. Neem de drie bovenste kaarten op en kies een nieuw beroep. Vergeet je salaris niet in te stellen.</p>	<p><b>BOETE</b></p> <p>Huisdieren op het werk zijn niet toegestaan. Betaal hiervoor € 25,00 boete.</p>	<p><b>ONTSLAGEN</b></p> <p>Je bent ontslagen! Leg je beroepenkaart onderaan de stapel. Neem de drie bovenste kaarten op en kies een nieuw beroep. Vergeet je salaris niet in te stellen.</p>
--	--	--	--

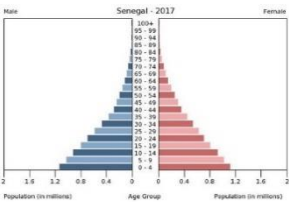
**9.8.5 ECO-kaarten**

<p>1</p> <p><b>PRODUCTIEFACTOREN</b></p> <p>Productiefactoren zijn middelen die kunnen worden ingezet bij de productie van goederen en diensten. Wat hebben we nodig om te produceren?</p>	<p>2</p> <p><b>VUL AAN</b></p> <p>Een onderneming laat zich bij de productie leiden door de ..... Die is afhankelijk van de prijs. Hoe hoger de prijs, hoe lager de gevraagde hoeveelheid (en omgekeerd).</p>	<p>3</p> <p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Welk is 1 van de grootste factoren die een onderneming aanzet tot produceren?</p> <p>Winst Voldoening Klanttevredenheid</p>	<p>4</p> <p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Welke is de voornaamste reden waarom mensen werken?</p> <p>Loon Sociaal contact Bezietheidstherapie</p>
<p>5</p> <p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Hoe noemt men de prijs waartegen de werknemers arbeid willen aanbieden en de werkgevers arbeid willen vragen?</p>	<p>6</p> <p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Hoe noemen we de productie per werknemer per tijdsperiode?</p> <p>De competitiviteit De arbeidsproductiviteit Totale productie</p>	<p>7</p> <p><b>VUL IN</b></p> <p>Globaal beschouwd overtreft het aanbod de vraag op de arbeidsmarkt, waardoor niet iedereen kan werken een aantal mensen zijn dus .....</p>	<p>8</p> <p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Wat is winst?</p>

<p style="text-align: center;">9</p> <p style="text-align: center;"><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Wat hoort hier niet thuis? De onderdelen die de marketingmix vormen.</p> <p style="text-align: center;">Product Prijs Afzetmarkt Promotie Plaats</p>	<p style="text-align: center;">10</p> <p style="text-align: center;"><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Wanneer is een onderneming succesvol?</p> <p>(Dit noemen we het break-even punt.)</p>	<p style="text-align: center;">11</p> <p style="text-align: center;"><b>VUL IN</b></p> <p>Het bedrag, dat de eigenaar in de onderneming inbrengt, vormt het ..... van de onderneming.</p>	<p style="text-align: center;">12</p> <p style="text-align: center;"><b>VUL IN MET ACTIEF OF PASSIEF</b></p> <p>De balans stelt de toestand van een onderneming op een bepaald tijdstip vast volgens oorsprong van middelen in de onderneming (.....zijde) en de manier van aanwending van die middelen (.....zijde)</p>
13	14	15	16
<p style="text-align: center;"><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Hoeveel keer per jaar stellen ondernemingen een balans met hun resultaten op?</p>	<p style="text-align: center;"><b>LEG UIT</b></p> <p>Wat is het verschil tussen vaste kosten en variabele kosten?</p>	<p style="text-align: center;"><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Hoe kunnen ondernemingen een grotere afzetmarkt bereiken?</p>	<p style="text-align: center;"><b>MENING</b></p> <p>Wat is volgens jou de rol van de overheid bij internationale handel?</p>
17	18	19	20
<p style="text-align: center;"><b>VUL AAN</b></p> <p>Als de productie in een land op lange termijn toeneemt, is er sprake van economische.....</p>	<p style="text-align: center;"><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Kan volgens jou de economie altijd blijven groeien?</p> 	<p style="text-align: center;"><b>VOORBEELD</b></p> <p>Geef een voorbeeld waardoor iemand in armoede terecht komt.</p>	<p style="text-align: center;"><b>MENING</b></p> <p>Waarom zou je als bedrijf naar het buitenland gaan? Geef twee mogelijkheden.</p>

21	22	23	24
<p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Hoe wordt volgens jou de prijs van een T-shirt in de H&amp;M bepaald?</p>	<p><b>INZICHT</b></p> <p>Duid op onderstaande grafiek de vraagcurve aan. TIP: Als mensen veel kopen is de prijs laag.</p> 	<p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Kunnen we de economische groei meten ?</p>	<p><b>INZICHT</b></p> <p>Je gaat op vakantie naar Amerika en heb dus dollars nodig.</p> <p>Hoeveel dollars kan je kopen met €100,00 als je het volgende weet?</p> <p>\$1,00 = €1.4117</p>
25	26	27	28
<p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Is de economische groei in alle landen hetzelfde?</p>	<p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Voor het geld bestond, betaalde mensen op een andere manier. Weet jij hoe?</p>	<p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Heeft geld een belangrijke rol in de economie?</p>	<p><b>VOORBEELD</b></p> <p>Kan je een voorbeeld geven van een belemmering van de handel?</p> <p>Waarom kunnen we geen producten uitvoeren naar een bepaald land?</p>
29	30	31	32
<p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Bestaat er volgens jou een onafhankelijke instantie die de internationale handel in goede banen leidt?</p>	<p><b>BESCHRIJF</b></p> <p>Beschrijf het begrip toegevoegde waarde.</p>	<p><b>TEKEN</b></p> <p>Duid op onderstaand organogram aan we de leidinggevende functie heeft.</p> 	<p><b>VRAAGJE?</b></p> <p>Waarom vestigen bedrijven zich steeds meer en meer in lageloonlanden?</p>

<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>36</b>
<b>MENING</b>  Kan de overheid volgens jouw een invloed hebben op de economie van een land?	<b>VRAAGJE?</b>  Geef drie gevolgen van armoede.	<b>VRAAGJE?</b>  Bestaan er instanties die mensen in armoede helpen?	<b>INZICHT</b>  Wij Belgen produceren zelf ook. Binnen welke sector produceren wij het meest?  Textiel - Landbouw
<b>37</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>40</b>
<b>INZICHT</b>  Welke van onderstaande landen kan aan de grafiek gekoppeld worden? Amerika – China – Senegal	<b>VRAAGJE?</b>  Wat is het verschil tussen de Europese Unie en de Eurozone?	<b>VRAAGJE?</b>  Wie beoordeelt de balans (de boeken) en dus ook de situatie op financieel vlak van een onderneming?	<b>INZICHT</b>  Blijft de wisselkoers van een bepaalde munt steeds hetzelfde?  Ja Nee











**9.8.6 Huishoudenkaarten**

<b>PAMPERS</b>  Ja, het is weer die tijd van het jaar. Je moet voor € 50,00 luiers kopen.	<b>PAMPERS</b>  Ja, het is weer die tijd van het jaar. Je moet voor € 60,00 luiers kopen.	<b>ZWEMBAD</b>  Je kinderen willen een zwembad. Indien jouw huis een tuin heeft en je nog geen zwembad hebt, plaats je een zwembad. De kostprijs: € 13 500,00.	<b>VERJAARDAG</b>  Weer een verjaardag. Vul het enveloppe met € 25,00.
---	---	--	--

<p><b>WASMACHINE</b></p> <p>Je wasmachine heeft het begeven. Een nieuwe wasmachine kost je € 500,00.</p>	<p><b>VERZEKERING</b></p> <p>Je familiale verzekering is al een aantal keren tussengekomen. Betaal een bijdrage van € 30,00.</p>	<p><b>WATER</b></p> <p>De waterrekening bedraagt € 150,00.</p>	<p><b>ELEKTRICITEIT</b></p> <p>De rekening voor elektriciteit bedraagt € 750,00.</p>
<p><b>TELENET</b></p> <p>Telenetrekening van € 75,00.</p>	<p><b>GRONDLASTEN</b></p> <p>Je grondlasten bedragen dit jaar € 1.500,00.</p>	<p><b>ZETEL</b></p> <p>Een versleten zetel past niet bij het interieur. Koop een nieuwe zetel. De prijs bedraagt € 2.000,00.</p>	<p><b>AQUARIUM</b></p> <p>Je kinderen willen een aquarium. Betaal hiervoor € 30,00.</p>





### 9.8.7 Huisvestingskaarten









<p><b>PENTHOUSE</b> 3 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 950 000,00 Verkoopprijs: € 1 150 000,00 Lening: € 5 100,00/ mnd Huurprijs: € 6 000,00/ maand</p>	<p><b>APPARTEMENT</b> 1 slaapkamer</p>  <p>Aankoopprijs: € 175 000,00 Verkoopprijs: € 210 000,00 Lening: € 735,00/ maand Huurprijs: € 750,00/ maand</p>	<p><b>BOERDERIJ</b> 4 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 350 000,00 Verkoopprijs: € 375 000,00 Lening: € 1 700,00/ maand Huurprijs: € 1 750,00/ maand</p>	<p><b>LUXE APPARTEMENT</b> 3 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 650 000,00 Verkoopprijs: € 850 000,00 Lening: € 3 400,00/ maand Huurprijs: € 3 500,00/ maand</p>
---	--	--	--

<p style="text-align: center;"><b>VILLA</b> 5 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 875 000,00 Verkoopprijs: € 900 000,00 Lening: € 4 700,00/ maand Huurprijs: € 5 000,00/maand</p>	<p style="text-align: center;"><b>STACARAVAN</b> 1 slaapkamer</p>  <p>Aankoopprijs: € 25 000,00 Verkoopprijs: € 20 000,00 Lening: € 135,00/ maand Huurprijs: € 140,00/ maand</p>	<p style="text-align: center;"><b>RIJWONING</b> 2 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 275 000,00 Verkoopprijs: € 310 000,00 Lening: € 1 400,00/ maand Huurprijs: € 1 450,00/ maand</p>	<p style="text-align: center;"><b>HALFOPEN BEBOUWING</b> 3 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 325 000,00 Verkoopprijs: € 350 000,00 Lening: € 1 650,00/ maand Huurprijs: € 1 700,00/ maand</p>
<p style="text-align: center;"><b>FERMETTE</b> 3 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 375 000,00 Verkoopprijs: € 400 000,00 Lening: € 1 800,00/ maand Huurprijs: € 1 850,00/ maand</p>	<p style="text-align: center;"><b>WATERTOREN</b> 3 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 875 000,00 Verkoopprijs: € 900 000,00 Lening: € 4 600,00/ maand Huurprijs: € 4 600,00/ maand</p>	<p style="text-align: center;"><b>KANGOEROEWONING</b> 6 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 1 200 000,00 Verkoopprijs: €1 300 000,00 Lening: € 6 400,00/ maand Huurprijs: € 6 500,00/maand</p>	<p style="text-align: center;"><b>VAKANTIEWONING</b> 3 slaapkamers</p>  <p>Aankoopprijs: € 275 000,00 Verkoopprijs: € 300 000,00 Lening: € 1 400,00/ maand Huurprijs: € 1 500,00/ maand</p>




<p style="text-align: center;"><b>STUDIO</b></p>  <p>Aankoop prijs: € 75 000,00          Verkoop prijs: € 80 000,00          Lening: € 400,00/ maand          Huur prijs: € 450,00/ maand</p>	<p style="text-align: center;"><b>EILAND</b> 7 slaapkamers</p>  <p>Aankoop prijs: € 2 300 000,00          Verkoop prijs: € 2 500 000,00          Lening: € 12 340,00 / maand          Huur prijs: € 13 000,00/ maand</p>		
--	---	--	--

**9.8.8 Universitaire beroepenkaarten**

<p style="text-align: center;"><b>DIERENARTS</b></p>  <p>Salaris: € 2 100,00</p>	<p style="text-align: center;"><b>ONDERWIJZER</b></p>  <p>Salaris: € 1 800,00</p>	<p style="text-align: center;"><b>LABORANT</b></p>  <p>Salaris: € 3 500,00</p>	<p style="text-align: center;"><b>ADVOCAAT</b></p>  <p>Salaris: € 2 160,00</p>
---	--	--	---

<p>CHEMICUS</p>  <p>Salaris: € 1 845,00</p>	<p>ACCOUNTANT</p>  <p>Salaris: € 1 750,00</p>	<p>ARCHITECT</p>  <p>Salaris: € 2 000,00</p>	<p>BOEKHOUDER</p>  <p>Salaris: € 1 750,00</p>
<p>MANAGER</p>  <p>Salaris: € 1 600,00</p>	<p>ERGOTHERAPEUT</p>  <p>Salaris: € 1 740,00</p>	<p>PSYCHOLOOG</p>  <p>Salaris: € 1 780,00</p>	<p>CHIRURG</p>  <p>Salaris: € 2 700,00</p>











<p>VASTGOEDMEDEWERKER</p>  <p>Salaris: € 1 730,00</p>	<p>RADIOPRESENTATOR</p>  <p>Salaris: € 1 710,00</p>	<p>KINESIST</p>  <p>Salaris: € 2 500,00</p>	
--	--	---	--

### 9.8.9 Verrassingskaarten









<p>ZALIGE KERST</p> <p>Draai aan het rad en kijk hoeveel je gewonnen hebt.</p> <p>1-8 € 50,00 9-16 € 60,00 17-24 € 85,00</p>	<p>TERUGGAVE BELASTING</p> <p>Je krijgt € 150,00 terug van de belastingen.</p>	<p>EXTRA SALARIS</p> <p>Voor je inzet verdien je een extra salaris!</p>	<p>LOTTO</p> <p>Je hebt op de lotto gespeeld en je hebt € 2 500,00 gewonnen.</p>
--	--	---	--

<p style="text-align: center;"><b>EURO MILLIONS</b></p> <p>Proficiat! Je hebt de Euro Millions gewonnen, je salaris zal elke maand met € 2 000,00 verhoogd worden.</p>	<p style="text-align: center;"><b>LOTTO</b></p> <p>Je hebt op de lotto gespeeld, maar je hebt niet gewonnen. Betaal hiervoor € 5,00 aan lotjes.</p>	<p style="text-align: center;"><b>GEWONNEN</b></p> <p>Je hebt een kookwedstrijd gewonnen en ontvangt hiervoor € 50,00.</p>	<p style="text-align: center;"><b>VERJAARDAGSFEEST</b></p> <p>Je hebt dit weekend voor je verjaardag € 75,00 gekregen.</p>
<p style="text-align: center;"><b>EURO MILLIONS</b></p> <p>Proficiat! Je hebt de Euro Millions gewonnen, je salaris zal elke maand met € 2 000,00 verhoogd worden</p>	<p style="text-align: center;"><b>LOTTO</b></p> <p>Je hebt op de lotto gespeeld, maar je hebt niet gewonnen. Betaal hiervoor € 5,00 aan lotjes</p>	<p style="text-align: center;"><b>LOTTO</b></p> <p>Je hebt op de lotto gespeeld en je hebt € 25 000,00 gewonnen</p>	<p style="text-align: center;"><b>GEWONNEN</b></p> <p>Je hebt een zangwedstrijd gewonnen en ontvangt hiervoor € 50,00.</p>

### 9.8.10 Vervoerskaarten

<p>VOLKSWAGEN GOLF</p>  <p>Aankooprijs: € 2 600,00 Verkooprijs: € 1 000,00</p>	<p>MINI COOPER</p>  <p>Aankooprijs: € 2 500,00 Verkooprijs: € 1 200,00</p>	<p>SKODA FABIA</p>  <p>Aankooprijs: € 3 500,00 Verkooprijs: € 1 250,00</p>	<p>CHEVROLET MATIZ</p>  <p>Aankooprijs: € 900,00 Verkooprijs: € 250,00</p>
<p>AUDI A3</p>  <p>Aankooprijs: € 4 500,00 Verkooprijs: € 1 300,00</p>	<p>OPEL ASTRA</p>  <p>Aankooprijs: € 3 400,00 Verkooprijs: € 1 100,00</p>	<p>MERCEDES C180</p>  <p>Aankooprijs: € 1 400,00 Verkooprijs: € 500,00</p>	<p>FORD FIESTA</p>  <p>Aankooprijs: € 4 700,00 Verkooprijs: € 1 250,00</p>

<p>LANDROVER RANGE</p>  <p>Aankoopprijs: € 12 000,00 Verkoopprijs: € 3 500,00</p>	<p>OPEL CORSA</p>  <p>Aankoopprijs: € 5 000,00 Verkoopprijs: € 1 750,00</p>		
--	--	--	--

<p><b>VOLKSWAGEN GOLF</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 27 000,00 Verkoopprijs: € 10 000,00 Lening: € 500,00 /maand</p>	<p><b>MINI COOPER</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 28 000,00 Verkoopprijs: € 13 000,00 Lening: €500,00 /maand</p>	<p><b>SKODA FABIA</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 19 000,00 Verkoopprijs: € 7 500,00 Lening: € 400,00 /maand</p>	<p><b>PORSCHE PANAMERA</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 105 000,00 Verkoopprijs: € 30 000,00 Lening: € 800,00 /maand</p>
<p><b>AUDI A1</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 24 000,00 Verkoopprijs: € 8 000,00 Lening: € 500,00 /maand</p>	<p><b>OPEL ASTRA</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 28 000,00 Verkoopprijs: € 7 000,00 Lening: € 500,00 /maand</p>	<p><b>MERCEDES A KLASSE</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 35 000,00 Verkoopprijs: € 8 500,00 Lening: € 500,00 /maand</p>	<p><b>FORD FIESTA</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 17 000,00 Verkoopprijs: € 7 200,00 Lening: € 450,00 /maand</p>

<p><b>LANDROVER RANGE</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 95 000,00          Verkoopprijs: € 29 000,00          Lening: € 750,00 /maand</p>	<p><b>OPEL CORSA</b></p>  <p>Aankoopprijs: € 15 000,00          Verkoopprijs: € 6 000,00          Lening: € 450,00/maand</p>		
--	---	--	--

## 9.9 Betaalautomaat, geld en pionnen



*Figuur 14: De betaalautomaat*



*Figuur 15: Pionnen*



*Figuur 16: Speelgeld*



### 9.10 Fotoreportage





