




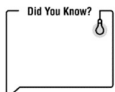



Activiteiten om financiële termen in te oefenen

Handleiding

Inhoud

I. Praktische steekkaart	1
II. Aanwijzingen	2
Inleiding tot de tool	2
Scenario	3
1. Voorbereiding	3
2. Klassiek opwarmingsspel	3
3. Teamspelletjes	3
III. Aanvullende informatie	6
Link met de eindtermen:	6
Om verder te gaan	12

I. Praktische steekkaart

	Doelgroep	Alle graden van het secundair onderwijs (A-stroom en B-Stroom ; KSO, BSO, ASO, TSO, DSO)
	Aantal	Klasgroep
	Duur	Twee lesuren
	Korte beschrijving	Dit dossier biedt enkele ideeën voor spelletjes die je in de klas kunt doen om je leerlingen vertrouwd te maken met financiële termen. Het is bedoeld als voorbereiding op het bezoek aan de tentoonstelling <i>Mysterie van Financiën</i> . Omdat er geen enkele voorkennis vereist is om daar actief aan deel te nemen, kun je zelf oordelen of deze activiteiten nuttig zijn voor je doelgroep.
	Doelstellingen	Inzicht verwerven in en kennismaken met bepaalde financiële termen, vooral in verband met de tentoonstelling <i>Mysterie van Financiën</i> .
	Materiaal	Teksten om af te drukken en uit te knippen Chronometer Post-its
	Documenten om te downloaden	Activiteiten om financiële termen in te oefenen

II. Aanwijzingen

Inleiding tot de tool

De tentoonstelling *Mysterie van Financiën* gaat over de financiële wereld, het individuele consumptiegedrag van de leerlingen, overheidsbudgetten en de financiële structuur van onze maatschappij.

Er is geen echte voorkennis nodig om deze tentoonstelling te bezoeken, maar je kunt door de activiteiten uit dit dossier leerlingen al laten kennismaken met bepaalde financiële termen. Dankzij deze voorbereiding zullen de leerlingen beter vertrouwd zijn met de concepten en de financiële termen die in de tentoonstelling aan bod komen en zullen ze bewuster over financiële zaken en over hun manier van consumeren kunnen nadenken.

Concreet bevat dit voorbereidend dossier 4 klassieke spelletjes: "Wie ben ik?", "Memory", "Time's up", "Pictionary" en "Taboo". In de spelletjes komen de leerlingen in aanraking met financiële termen en concepten uit de tentoonstelling, die ze spelenderwijze onder de knie krijgen. Het is dus niet de bedoeling om de financiële termen diepgaand uit te leggen of te discussiëren over de gevolgen van bepaalde financiële mechanismen of individuele handelingen: het is immers belangrijk dat de leerlingen spontaan reageren tijdens het bezoek om hun reflecties tijdens het bezoek, de nabespreking en de eventuele activiteiten achteraf te stimuleren.

De hierna beschreven spelletjes bevatten 1 spel voor de ganse groep en 4 spelletjes die in kleinere groepjes worden gespeeld.

Scenario

1. Voorbereiding

Druk één woordenlijst per leerling af.

Print de tekst: "Activiteiten om financiële termen in te oefenen– leerlingenbundel" en knip de speelkaarten uit.

Vraag de leerlingen om de financiële termen vooraf te lezen (huiswerk).

2. Klassiek opwarmingsspel

Wie ben ik? (30 minuten)

Veel leerlingen kennen dit spel waarin je de naam van een bekend persoon moet raden. Maar hier komt het er niet op aan de naam van personen te raden, maar wel termen Voorbereiding: neem de woordenlijst door met de klas om er zeker van te zijn dat iedereen alles goed heeft begrepen. Voorzie evenveel post-its als het aantal deelnemende leerlingen. Schrijf op elke post-it een term uit de woordenlijst.

Verloop van het spel:

1) Elke leerling krijgt een post-it met een term uit de woordenlijst op de rug gekleefd.

2) De leerlingen lopen rond in de klas. Elke keer wanneer de leerlingen elkaar tegenkomen, mogen ze elkaar een vraag stellen die hen helpt om de term op hun rug te raden. De vraag die ze niet mogen stellen, is: "Wie ben ik?"

De leerlingen mogen enkel antwoorden met ja of neen.

Voorbeeld: op een van de post-its staat vermeld "pensioensparen". De leerling mag vragen stellen als: heb ik iets te maken met ouder worden? (ja) Of: ben ik een verzekering? (neen) Of: kan iedereen het doen? (ja)

3) Als er veel leerlingen zijn die hun term niet vinden, mogen ze de woordenlijst gebruiken.

4) Je kunt het spel beëindigen op het moment dat jou dat goed lijkt. De leerlingen gaan daarna in een kring zitten en vertellen elk om beurt welke term ze hadden en wat die betekent.

3. Teamspelletjes

Verschillende kleine teams spelen om beurten tegen elkaar. Laat de helft van de ploegen zich verplaatsen in wijzerzin en de andere in de omgekeerde richting. Op die manier zal elk team bij elk nieuw spel tegen een ander team spelen.

Verdeel de klas in 8 teams van minimum 2 leerlingen. Als er minder dan 16 leerlingen in de klas zijn, laat je 1 spel naar keuze vallen.

Aan elke tafel zitten 2 teams (van telkens 2 à 3 leerlingen) die tegen elkaar spelen. Er zijn 4 "speltafels", telkens voor 1 spel: Memory, Taboo, Time's Up en Pictionary.

Memory

- 1) Alle kaartjes worden met de rug naar boven op de tafel gelegd.
- 2) Het eerste team keert 2 kaartjes om. Als de term overeenstemt met de definitie, mag het team de 2 kaartjes nemen en opnieuw spelen. Als dat niet het geval is, is het andere team aan de beurt om 2 kaartjes om te draaien.

Elk team speelt jury voor het team dat de kaartjes omkeert. De woordenlijst ligt dus op tafel, zodat de leerlingen kunnen nagaan of de term overeenstemt met de definitie.

Voorbeeld: het kaartje “Inkomensongelijkheid” moet worden gecombineerd met het kaartje met de volgende uitleg:

Inkomensongelijkheid

Niet iedereen heeft evenveel geld: sommigen zijn heel rijk, anderen zijn heel arm. Hoe groter het verschil tussen de inkomens van de inwoners van een land, hoe groter de inkomensongelijkheid in dat land.

- 3) Het team dat de meeste duo's verzamelt, wint.

Taboo

- 1) Dit spel wordt gespeeld in 2 teams: team A en team B. De teams gaan elk aan één kant van de tafel zitten. Elk team heeft recht op 3 beurten van anderhalve minuut.
- 3) Eén spe(e)l(st)er van team A trekt een kaart en gaat aan de kant van team B zitten. De spe(e)l(st)er van team A en de leden van team B bekijken de kaart. Daarop staat een term die moet geraden worden en daaronder 5 woorden die “taboe zijn”.
- 3) De spe(e)l(st)er van team A moet nu de vetgedrukte term op de kaart laten raden door de andere leden van zijn of haar team, zonder echter de taboewoorden op de kaart te gebruiken. De leden van team B zullen daar mee over waken! Als een van de taboewoorden wordt uitgesproken, is de beurt van team A voorbij. Anders mag Team A termen blijven uitleggen tot de anderhalve minuut verstreken is.
- 4) Als de tijd voorbij is, komt een spe(e)l(st)er van team B aan de beurt.

Voorbeeld: De leden van het team van de leerling(e) die aan de beurt is, moeten de term “belastingen” raden zonder dat de leerling(e) in zijn of haar uitleg de woorden “geld, overheid, inkomsten, staat, betalen” mag gebruiken.

Belastingen

Geld
Overheid
Inkomsten
Staat
Betalen

Time's Up

- 1) Het spel verloopt in 3 rondes. Team A neemt een kaart. Bij elke beurt moet een andere leerling(e) laten raden. Op elk kaartje staat een woord dat moet geraden worden.
- 2) Tijdens de eerste ronde mag de leerling(e) die aan de beurt is, het begrip uitleggen met zoveel beschrijvingen als gewenst zolang die maar geen woord bevatten dat verwant is met de term die moet worden geraden (bv. voor "inkomensongelijkheid", mag hij of zij niet het woord "ongelijk" gebruiken). Elk team krijgt anderhalve minuut om zoveel mogelijk termen te raden. Elke keer dat de leden van het team een term raden, wordt de kaart opzijgelegd en wordt er met een nieuwe kaart gespeeld. Dit gaat zo door tot de tijd verstreken is. De teams spelen elk om beurt tot alle kaarten geraden zijn. Daarna wordt het aantal termen dat elk team heeft geraden, genoteerd en worden alle kaarten opnieuw doorengemengd.
- 3) Tijdens de tweede ronde heeft de leerling(e) die aan de beurt is, maar recht op 1 woord (bv. een synoniem) om het concept op de kaart te beschrijven en mogen de leden van zijn of haar team maar 1 antwoord voorstellen. Als de term niet wordt gevonden, gaat de spe(e)l(st)er meteen door met de volgende term. Als alle kaarten weer op zijn, worden de punten van de tweede ronde geteld. Elk team krijgt opnieuw anderhalve minuut per beurt.
- 4) Tijdens de derde ronde van anderhalve minuut probeert de spe(e)l(st)er de term te laten raden met behulp van gebaren. Ook deze keer mogen de leden van zijn of haar team maar één enkel antwoord geven. De behaalde punten worden toegevoegd aan het totaal.
- 5) Het team dat over de drie rondes de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Pictionary

- 1) Team A heeft het pakje kaarten met de termen die moeten worden getekend. Tijdens elke ronde probeert een leerling(e) in een tekening de term op het eerste kaartje van de stapel af te beelden. De rest van zijn of haar team probeert die term te raden. Team B controleert of team A de term juist heeft geraden.
 - 2) De leerling(e) die tekent, mag een term overslaan - de betreffende kaart wordt dan onderaan de stapel gelegd. De tekenaar/tekenares gaat door tot de tijd verstreken is. Daarna wisselen de teams van rol.
- Er zijn drie rondes van anderhalve minuut.
- 3) Het spel is voorbij als de rondes afgelopen zijn of wanneer alle kaarten geraden zijn. Het team dat de meeste punten heeft behaald, wint.

III. Aanvullende informatie

Link met de eindtermen:

1 ste graad A-stroom

Sleutelcompetencie	Code + Onderwijsdoel
7. Burgerschapscompetenties met inbegrip van competenties inzake samenleven	<p>7.1 De dynamiek en de gelaagdheid van (eigen) identiteiten duiden.</p> <p>7.2 en 7.6 Omgaan met diversiteit in het samenleven en het samenwerken.</p> <p>7.7 Geïnformeerd en beargumenteerd met elkaar in dialoog gaan.</p> <p>7.9 Actief participeren aan de samenleving, rekening houdend met de rechten en plichten van iedereen binnen de rechtsstaat.</p> <p>7.12 tot 7.14 De wederzijdse invloed tussen maatschappelijke domeinen en ontwikkelingen en de impact ervan op de (globale) samenleving en het individu kritisch benaderen.</p> <p>7.15 Democratische besluitvorming op lokaal, nationaal en internationaal niveau duiden</p> <p>7.16 en 7.17 Democratische principes en democratische cultuur kaderen binnen de moderne rechtsstaat.</p>
10. Competenties inzake duurzaamheid	<p>15.4 (Duurzame) keuzes maken, rekening houdend met gevolgen op korte en lange termijn.</p> <p>7.12 De wederzijdse invloed tussen maatschappelijke domeinen en ontwikkelingen en de impact ervan op de (globale) samenleving en het individu kritisch benaderen.</p>
11. Economische en financiële competenties	<p>11.1 tot 11.4 Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten.</p> <p>11.5 en 11.6 De werking van ondernemingen en organisaties en hun maatschappelijke rol duiden.</p> <p>11.7 Reflecteren over de werking van de markten en de economie als systeem en de invloed van de overheid hierop duiden binnen de (inter)nationale context.</p> <p>BG 11.1 tot BG 11.3 Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten.</p>

12. Juridische competenties	11.1 en 11.3 Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten. 11.7 Reflecteren over de werking van de markten en de economie als systeem en de invloed van de overheid hierop duiden binnen de (inter)nationale context. 7.8 Actief participeren aan de samenleving, rekening houdend met de rechten en plichten van iedereen binnen de rechtsstaat. 7.16 Democratische principes en democratische cultuur kaderen binnen de moderne rechtsstaat.
15. Ontwikkeling van initiatief, ambitie, ondernemingszin en loopbaancompetenties	15.4 (Duurzame) keuzes maken, rekening houdend met gevolgen op korte en lange termijn. 5.2 Interpersoonlijke relaties opbouwen, onderhouden en versterken.

1 ste graad B-stroom

Sleutelcompetentie	Code + Onderwijsdoel
5. Sociaal-relatieve competenties	5.2 ; 5.4 en 5.5 Interpersoonlijke relaties opbouwen, onderhouden en versterken.
7. Burgerschapscompetenties met inbegrip van competenties inzake samenleven	7.2 tot 7.4 Omgaan met diversiteit in het samenleven en het samenwerken. 7.7 Geïnformeerd en beargumenteerd met elkaar in dialoog gaan. 7.8 en 7.9 Actief participeren aan de samenleving, rekening houdend met de rechten en plichten van iedereen binnen de rechtsstaat. 7.11 tot 7.14 De wederzijdse invloed tussen maatschappelijke domeinen en ontwikkelingen en de impact ervan op de (globale) samenleving en het individu kritisch benaderen. 7.15 Democratische besluitvorming op lokaal, nationaal en internationaal niveau duiden
10. Competenties inzake duurzaamheid	11.1 Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten. 15.4 (Duurzame) keuzes maken, rekening houdend met gevolgen op korte en lange termijn. 7.11 tot 7.13 De wederzijdse invloed tussen maatschappelijke domeinen en ontwikkelingen en de

	impact ervan op de (globale) samenleving en het individu kritisch benaderen.
11. Economische en financiële competenties	11.1 tot 11.5 Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten. BG 11.1 tot BG 11.3 Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten.
12. Juridische competenties	7.17 Democratische principes en democratische cultuur kaderen binnen de moderne rechtsstaat.
13. Leercompetenties met inbegrip van onderzoekscompetenties, innovatiedenken, creativiteit, probleemoplossend en kritisch denken, systeendenken, informatieverwerking en samenwerken	13.10 tot 13.13 Een (onderzoeks-)probleem (v)erkennen en een antwoord of oplossing zoeken gebruikmakend van geschikte (leer-)activiteiten, strategieën en tools. 13.18 Domeinspecifieke terminologie, symbolen en voorstellingen hanteren.
14. Zelfbewustzijn en zelfexpressie, zelfsturing en wendbaarheid	5.1 en 5.4 Interpersoonlijke relaties opbouwen, onderhouden en versterken.
15. Ontwikkeling van initiatief, ambitie, ondernemingszin en loopbaancompetenties	15.4 (Duurzame) keuzes maken, rekening houdend met gevolgen op korte en lange termijn.

2de graad ASO, TSO, KSO

Sleutelcompetenties	Code + Onderwijsdoel
7. Burgerschapscompetenties met inbegrip van competenties inzake samenleven	<p>7.7, De leerlingen zijn bereid om in dialoog hun mening te ontwikkelen en bij te sturen.</p> <p>7.8, De leerlingen hanteren aangereikte strategieën om op een geïnformeerde wijze in dialoog te gaan over maatschappelijke uitdagingen.</p> <p>7.10, De leerlingen illustreren hoe men zich individueel en als groepslid kan engageren en actie kan ondernemen bij lokale, regionale, nationale of mondiale kwesties.</p> <p>7.11, De leerlingen hanteren aangereikte strategieën om vormen van inspraak, participatie en besluitvorming toe te passen, rekening houdend met de rechten en plichten van iedereen.</p> <p>7.20, De leerlingen illustreren sociale rechtvaardigheid en onrechtvaardigheid aan de hand van concrete voorbeelden.</p>
10. Competenties inzake duurzaamheid	7.12, De leerlingen handelen met het oog op duurzame ontwikkeling.
11. Economische en financiële competenties	<p>11.5, De leerlingen illustreren de invloed van vraag en aanbod op de prijsvorming van courante consumptiegoederen.</p> <p>11.6, De leerlingen verklaren de invloed van de markt en van overheidsbeslissingen op de prijsvorming van courante consumptiegoederen.</p> <p>11.7, De leerlingen beschrijven gevolgen van actuele ontwikkelingen op de arbeidsmarkt en actuele ontwikkelingen in de sociale zekerheid.</p>
12. Juridische competenties	<p>7.21, De leerlingen lichten het belang van rechtsregels en rechtsspraak toe voor de samenleving.</p> <p>11.2, De leerlingen analyseren de totale kost van aankopen inclusief eenmalige kosten, terugkerende kosten en financieringskosten.</p>

15. Ontwikkeling van initiatief, ambitie, ondernemingszin en loopbaancompetenties	<p>15.3, De leerlingen ontwikkelen één of meerdere doelstellingen voor het omzetten van ideeën in acties.</p> <p>15.5, De leerlingen maken onderbouwde en duurzame keuzes aan de hand van zelfbepaalde criteria en aangereikte strategieën rekening houdend met de gevolgen van hun keuzes op korte en lange termijn.</p>
---	---

2de graad BSO

Sleutelcompetenties	Code + Onderwijsdoel
7. Burgerschapscompetenties met inbegrip van competenties inzake samenleven	<p>7.7, De leerlingen zijn bereid om in dialoog hun mening te ontwikkelen en bij te sturen.</p> <p>7.8, De leerlingen hanteren aangereikte strategieën om op een geïnformeerde wijze in dialoog te gaan over maatschappelijke uitdagingen.</p> <p>7.11, De leerlingen hanteren aangereikte strategieën om vormen van inspraak, participatie en besluitvorming toe te passen, rekening houdend met de rechten en plichten van iedereen.</p> <p>7.12, De leerlingen handelen met het oog op duurzame ontwikkeling.</p>
10. Competenties inzake duurzaamheid	7.12, De leerlingen handelen met het oog op duurzame ontwikkeling.
11. Economische en financiële competenties	<p>11.2, De leerlingen lichten de elementen van de totale kost van aankopen met inbegrip van bijkomende kosten toe.</p> <p>11.3, De leerlingen maken budgettaire keuzes bij aankopen in functie van een persoonlijk budget en rekening houdend met een gezinsbudget.</p>
13. Leercompetenties met inbegrip van onderzoekscompetenties, innovatiedenken, creativiteit, probleemoplossend en kritisch denken, systeemdenken,	<p>13.2, De leerlingen reflecteren over de impact van hun leeropvattingen en leerstrategieën en die van anderen met betrekking tot leerdomeinen in functie van mogelijke bijsturing.</p> <p>13.3, De leerlingen zetten een geschikte zoekstrategie in bij het selecteren van digitale en</p>

informatieverwerking en samenwerken	<p>niet-digitale bronnen om een informatievraag te beantwoorden.</p> <p>13.4, De leerlingen gebruiken verklarende en oriënterende overzichten om informatie in een digitale en niet-digitale bron terug te vinden.</p>
-------------------------------------	--

3de graad ASO, TSO, KSO

Sleutelcompetenties	Code + Onderwijsdoel
Context 4 Omgeving en duurzame ontwikkeling	4 De leerlingen zoeken naar duurzame oplossingen om de lokale en globale leefomgeving te beïnvloeden en te verbeteren
Context 6 Socio-economische samenleving	<p>1 De leerlingen leggen met voorbeelden uit hoe welvaart wordt gecreëerd en hoe een overheid inkomsten verwerft en aanwendt</p> <p>2 De leerlingen toetsen de eigen opvatting aan de verschillende opvattingen over welzijn en verdeling van welvaart</p> <p>4 De leerlingen hebben bij het kopen van goederen en het gebruiken van diensten zowel oog voor prijs-kwaliteit en duurzame ontwikkeling als voor de rechten van de consument</p> <p>7 De leerlingen kunnen het eigen budget en de persoonlijke administratie beheren</p>
Economie	<p>1 De leerlingen kunnen de rol van de marktprijs op diverse markten (productmarkt, arbeidsmarkt, financiële markt, wisselmarkt) illustreren met behulp van vraag- en aanbodschema's</p> <p>9 De leerlingen kunnen investeringsbeslissingen beoordelen en methodes beschrijven die ondernemingen toepassen om het productie- en voorraadbeleid te optimaliseren</p> <p>13 De leerlingen kunnen economische groei en indicatoren van economische groei kritisch beoordelen en vergelijken</p> <p>14 De leerlingen kunnen de invloed van bepaalde gebeurtenissen en beleidsmaatregelen</p>

	<p>op de economische activiteit en op de prijzen, onder woorden brengen en grafisch weergeven.</p> <p>17 De leerlingen kunnen over een economisch vraagstuk een onderzoeksopdracht voorbereiden, uitvoeren en evalueren.</p> <p>18 De leerlingen kunnen de onderzoeksresultaten en conclusies rapporteren en ze confronteren met andere standpunten.</p>
--	--

3de graad BSO

Sleutelcompetenties	Code + Onderwijsdoel
Project Algemene Vakken	<p>1 De leerlingen kunnen uit diverse tekstsoorten relevante informatie selecteren</p> <p>3 De leerlingen kunnen beknopt en duidelijk schriftelijk rapporteren</p> <p>7 De leerlingen kunnen uit tabellen, grafieken, diagrammen of kaarten, relevante informatie selecteren</p> <p>8 De leerlingen kunnen voor een specifieke opdracht kwantitatieve gegevens selecteren en bewerken</p> <p>21 De leerlingen kunnen voor een probleemstelling de meest geschikte oplossingsstrategie kiezen</p> <p>27 De leerlingen kunnen zich bij een groepsopdracht constructief aansluiten bij een in team genomen beslissing</p> <p>28 De leerlingen kunnen de eigen taken van een groepsopdracht volgens afspraken uitvoeren</p>

Om verder te gaan

Na een bezoek aan de tentoonstelling *Mysterie van Financiën*, wordt een reeks activiteiten aangeboden om de concepten die in elk van de loketten worden besproken, in de klas verder uit te werken.

Hier is de links naar de verschillende documenten: <https://belvue.be/nl/activities/exposition-interactive/interactieve-tentoonstelling-mysterie-van-financien>

De onderwerpen die worden behandeld:

- **Loket Mogelijkheid:** gelijke kansen, sociale mobiliteit.
- **Loket Rijkdom:** Noord/Zuid relaties, inkomensverschillen tussen landen.
- **Loket Keuze:** duurzaam consumeren, budgetbeheer, lopende uitgaven en inkomsten.
- **Loket Toekomst:** sparen, beleggingsproducten, cryptocurrencies.

- **Loket Concurrentie:** prijszetting, wet van vraag en aanbod.
- **Loket Geluk:** sociale zekerheid, behoeften en verlangens en de piramide van Maslow
- **Loket Evenwicht:** overheidsbegroting, staatsinkomen.