

Mysterie van Financiën

**Het ministerie dat alles onthult over geld en
financiën.**

Handleiding voor de leerkracht

Inleiding

Hoewel het bezoek aan de interactieve tentoonstelling *Mysterie van Financiën* zo is uitgewerkt dat de leerlingen die volledig zelfstandig kunnen doorlopen, kan het toch gebeuren dat ze voor bepaalde activiteiten je hulp zullen vragen.

Daarom hebben we een handleiding voor je gemaakt, zodat je weet welke opdrachten de leerlingen moeten vervullen tijdens de verschillende activiteiten die aan bod komen.

Daarnaast zal deze handleiding je ook helpen om een geïnformeerde keuze te maken van de activiteiten die je leerlingen tijdens hun bezoek zullen uitvoeren.

Alvast bedankt voor je belangstelling voor het *Mysterie van Financiën*!

Praktische inlichtingen

Vooraleer jullie de interactieve tentoonstelling *Mysterie van Financiën* gaan bezoeken, vragen we je om je aan te bieden aan het onthaal van het museum.

Je krijgt dan een technische steekkaart waarmee je aan de activiteiten kunt beginnen, maar we nodigen je ook uit om deze handleiding aandachtig door te nemen om je bezoek voor te bereiden.

Mysterie van Financiën bestaat uit **7 interactieve posten, die “loketten” worden genoemd**. Een bezoek aan elk van die loketten duurt **20 minuten**. **Tijdens een bezoek (2 uur) kunnen de leerlingen werken aan 4 à 5 loketten**.

Kies voor jullie bezoek welke loketten je wilt doorlopen. Om het bezoek vlot te laten verlopen, raden we je aan om meer loketten te kiezen dan er groepjes zijn (bijvoorbeeld 6 loketten voor 4 groepjes). Om je te helpen bij die keuze, vind je op de volgende bladzijden voor elk loket:

- het belangrijkste thema
- de concepten die aan bod komen
- een korte beschrijving
- een link naar een inleidende video die uitlegt hoe het loket werkt.

De leerlingen kunnen de tentoonstelling zelfstandig doorlopen, in groepjes van 3 of 4. Maar het kan gebeuren dat je hen op bepaalde momenten moet begeleiden met behulp van de aanwijzingen in deze handleiding.

Belangrijke opmerking: de jongste leerlingen en de jongeren die het minst zelfstandig kunnen leren, zullen doorheen de hele interactieve tentoonstelling wat begeleiding nodig hebben. Gelieve in dat geval voldoende begeleid(st)ers te voorzien.

Er is geen voorkennis vereist om de tentoonstelling te bezoeken, maar je leerlingen zouden eventueel wel wat moeilijkheden kunnen hebben om de gebruikte **financiële woordenschat** te begrijpen. Daarom krijg je de mogelijkheid om je leerlingen voor te bereiden op een beter begrip van die woordenschat met enkele **ludieke spelletjes**: <https://belvue.be/nl/activities/exposition-interactive/interactieve-tentoonstelling-mysterie-van-financien>

Thematische parcours

Indien je dat wenst, kun je de beleving van je leerlingen toespitsen op één enkel thema, door de loketten als volgt te kiezen:

Een budget beheren:

- Keuzes
- Kans
- Evenwicht
- Mogelijkheden
- Toekomst (enkel voor de 2de en de 3de graad)

Verantwoord consumeren:

- Keuzes
- Concurrentie
- Kans

Gelijke kansen:

- Rijkdom
- Mogelijkheden
- Kans
- Evenwicht

Sparen en beleggen (2de en 3de graad):

- Toekomst
- Evenwicht
- Kans

1. Centraal thema

Tijdens het volledige bezoek aan dit loket ervaren de leerlingen de inkomensongelijkheid in verschillende landen en de loonverschillen tussen de beroepen binnen hetzelfde land.

2. Concepten die aan bod komen

- Inzien dat werk niet overal ter wereld op dezelfde manier wordt gewaardeerd.
- Inzien dat de vergoeding sterk kan verschillen van beroep tot beroep.

3. Beschrijving

Doel van het spel:

De verborgen zin ontdekken.

Verloop van het spel:

Binnen in de kast van het loket ontdekken de leerlingen vier huizen, die elk een fictief land voorstellen, telkens met een sterk verschillend financieel profiel. Heel rijke geïndustrialiseerde landen maar ook arme landen uit de derde wereld.

Voor elk van die landen wordt een aantal beroepen afgebeeld. De leerlingen hebben de opdracht om het loon te zoeken van de verschillende beroepen, door de kaartjes met "inkomen" op de juiste plaats te leggen. Daartoe krijgen ze aanwijzingen op de inkomenskaartjes, maar ook op het meubel. Als de leerlingen de kaartjes met "inkomen" juist hebben gelegd, verschijnt er een zin.

Wanneer de tabel correct is ingevuld, mogen de leerlingen aan het rad met de landen en het rad met de beroepen draaien om zich te identificeren met een van de personages van de tabel/het tafereel. Zijn ze tevreden met hun situatie? Wat zou voor hen de ideale situatie zijn? Als ze willen, mogen ze nog een keer aan het rad met de landen draaien en kijken of hun situatie verbetert.

1. Centraal thema

De leerlingen worden ingewijd in de concepten van het beheren van de overheidsbegroting. Ze kruipen in de huid van een minister en verdedigen het budget van hun eigen ministerie terwijl ze ervoor zorgen dat de algemene begroting in evenwicht blijft.

2. Concepten die aan bod komen

- Begrijpen wat een overheidsbegroting inhoudt.
- Inzien dat de verdeling van de overheidsbegroting het resultaat is van maatschappelijke keuzes.
- Inzien dat beslissingen over de verdeling van de begroting het algemeen belang voor ogen moeten houden en tegelijk in zekere mate ook populair moeten zijn.
- Inzien dat keuzes maken positieve maar ook negatieve gevolgen met zich mee brengt. Door aandacht te hebben voor die gevolgen, is het mogelijk met kennis van zaken beslissingen te nemen.

3. Beschrijving

Doel van het spel:

Individueel doel: pleiten om het grootste budget voor het/de eigen ministerie(s) te hebben

Gemeenschappelijk doel: samen een hoge score behalen voor goed beheer en populariteit

Verloop van het spel:

De leerlingen spelen de rol van ministers. Ze moeten de begroting van hun ministerie verdedigen met behulp van de argumenten die ze aangereikt krijgen en zelf ook kunnen aanbrengen.

Ze moeten het eens worden met elkaar en de overheidsbegroting opstellen door de schijven van elk ministerie om te keren (elk ministerie heeft een eigen kleur).

De begroting van het vorige jaar staat afgebeeld op elk van de ministerkaartjes en elke begrotingspost (pensioenen, gezondheid, ...) kan met maximum drie schijven worden verhoogd of verlaagd in vergelijking met vorig jaar.

Zodra de wekker op 15 staat, moeten de gesprekken worden stopgezet zodat er nog tijd is voor de laatste stap: de evaluatie van hun begroting.

Door middel van de evaluatiekaartjes wordt de begroting beoordeeld op het vlak van goed beheer en populariteit.

Op het blad met de conclusies ontdekken de leerlingen het begrotingsprofiel van de regering, dat afhangt van de behaalde punten.

1. Centraal thema

De leerlingen ontdekken hoe prijzen tot stand komen. Ze ervaren rechtstreeks hoe externe factoren de prijs van een product kunnen bepalen. Bovendien leren ze concepten kennen als goederen, diensten, importeren, exporteren, multinationale onderneming, consument, korte keten, ecologisch consumeren en marktevenwicht.

2. Concepten die aan bod komen

- Inzicht verwerven in het prijsmechanisme.
- Begrijpen dat prijzen tot stand komen als resultaat van een aantal endogene en exogene factoren.
- Inzicht verwerven in de uitdagingen bij het bepalen van prijzen voor zowel de aank(o)p(st)ers als de verko(o)p(st)ers, en de noodzaak om te streven naar een evenwichtige prijs, rekening houdend met de wensen van beide partijen.

3. Beschrijving

Doel van het spel:

Iedereen moet proberen zijn of haar 2 doelstellingen in verband met de prijs te bereiken.

Verloop van het spel:

Bij het begin van het spel krijgt elke leerling een rol en twee doelstellingen (bijvoorbeeld: directeur/directrice van een Belgisch appelbedrijf die moet proberen de prijs van zijn/haar appels zo laag mogelijk te houden en moet proberen de prijs van de appels van zijn/haar internationale concurrent(e) zo hoog mogelijk te laten stijgen). Ze weten niet welke rol en doelstellingen de andere leerlingen hebben.

Op het vlakke glazen paneel van de jukebox staan 24 verlichte knoppen, verdeeld in vijf kolommen. Die vijf kolommen bevatten de mogelijke gebeurtenissen die een invloed kunnen hebben op de fruitprijzen. Bijvoorbeeld: een bepaalde appel kent een goede oogst, waardoor de prijs ervan daalt. Kolom A gaat over vraag en aanbod, kolom B over de productiekosten, kolom C over externe factoren, kolom D en kolom E bevatten allerlei andere factoren.

De jongste leerling(e) begint als eerste in kolom A. Hij of zij drukt op een knop die, hopelijk, zijn of haar doel dichterbij brengt. Zodra de knop wordt geactiveerd, worden de gevolgen voor de prijzen zichtbaar. De tweede spe(e)l(st)er begint in kolom B, de derde in kolom C enzovoort via kolom D en E en weer terug naar kolom A.

De spe(e)l(st)er heeft drie opties:

- op een knop drukken
- een knop die is ingedrukt weer uitzetten
- niets doen.

Die keuze wordt uiteraard bepaald door de doelstellingen die hij of zij moet bereiken, maar de gevolgen zijn niet altijd gemakkelijk in te schatten.

Het spel is afgelopen als iemand de 2 doelstellingen bereikt of als de tijd om is.

1. Centraal thema

Het centrale thema van dit loket is het beheren van een persoonlijk budget. Met een bepaald bedrag betalen de leerlingen vaste basisuitgaven, uitgaven om hun toekomst voor te bereiden en ook vrijetijdsuitgaven.

Het principe van de sociale zekerheid komt in dit loket ook aan bod.

2. Concepten die aan bod komen

- Inzicht verwerven in de werking van de sociale zekerheid.
- Inzicht verwerven in de mechanismen die spelen bij het beheren van een persoonlijk budget.
- Begrijpen dat het beheren van een persoonlijk budget ook rekening moet houden met toekomstige financiële verplichtingen (noodzaak van budgettaire vooruitziendheid).
- Het verschil meten tussen een “bemiddeld” budget en een krap budget.

3. Beschrijving

Doel van het spel:

Je persoonlijk budget onder controle houden door de juiste keuzes te maken.

Verloop van het spel:

Door middel van dit loket worden de spe(e)l(st)ers voor dezelfde financiële keuzes geplaatst, terwijl ze wel over sterk verschillende financiële middelen beschikken. In de loop van het spel blijkt duidelijk dat verstandige beslissingen lonen op lange termijn, maar dat ook geluk een rol speelt.

In deze module werken we met een spelleid(st)er en spe(e)l(st)ers.

De leerlingen moeten eerst kiezen of ze willen betalen voor een sociale zekerheid of niet. En hoe ze die gaan financieren. Die keuze zal een invloed hebben op hun budget tijdens het hele spel.

De spe(e)l(st)ers krijgen een verschillend aantal jetons van de spelleid(st)er (want in werkelijkheid hebben mensen ook meer of minder geld) en moeten zelf beslissen welk deel ze gaan besteden aan hun basisbehoeften (huisvesting, kleding, voeding, reizen). De rest van de jetons zal afhankelijk van hun keuzes worden verdeeld tussen bijvoorbeeld onderwijs, verzekeringen, sparen en minder essentiële behoeften.

Zodra het budget verdeeld is, moeten de spe(e)l(st)ers met een emoji aangeven in welke mate ze tevreden zijn met hun situatie. Aan het eind van het spel wordt hun tevredenheid opnieuw gemeten.

In de loop van de rondes doen zich onvoorziene gebeurtenissen voor: spe(e)l(st)er A wordt ziek, spe(e)l(st)er B verliest zijn of haar werk, ze worden allemaal geconfronteerd met een schadegeval in hun woning, ... de keuze van de leerlingen om al dan niet te betalen voor de sociale zekerheid, zal een belangrijke invloed hebben op de gevolgen van die gebeurtenissen voor hun portemonnee.

De gebeurtenissen volgen elkaar op tot de leerlingen van rol wisselen. De armste wordt de rijkste en omgekeerd. Dan krijgen ze ook de kans om hun budget aan te passen.

Na 20 minuten spelen beoordelen de leerlingen hun situatie met behulp van een emoji. Is hun situatie er in de loop van het spel op vooruitgegaan?

1. Centraal thema:

Dit loket wil de leerlingen confronteren met de financiële ongelijkheid in onze samenleving: je kiest er niet voor om rijk of arm geboren te worden. En met de gevolgen van die financiële ongelijkheid. Zo zal het voor een persoon in kansarmoede moeilijker zijn om evenveel geld te verdienen door te werken dan voor een bevoorrecht persoon.

De leerlingen krijgen ook de kans om hun belastingstelsel te kiezen en op die manier het nut van belastingen te leren kennen.

2. Concepten die aan bod komen

- Begrijpen dat er in de samenleving verschillen in rijkdom bestaan: we worden niet gelijk geboren.
- Begrijpen dat het mogelijk is om die verschillen in rijkdom te beperken dankzij vaardigheden.
- Begrijpen dat “de armen” meer inspanningen moeten doen dan “de rijken” om een kapitaal op te bouwen.
- Inzicht verwerven in het principe van belastingen.
- Begrijpen dat de keuze van een belastingstelsel een maatschappelijke keuze inhoudt.
- Inzicht verwerven in het nut van belastingen voor de samenleving.
- Het onderscheid maken tussen belasting op kapitaal en belasting op arbeid

3. Beschrijving

Doel van het spel:

Het spel in dit loket heeft een tweevoudig doel:

- het eerste doel is om een zo goed mogelijk inkomen te verdienen binnen de mogelijkheden die de leerling in het spel krijgt;
- het tweede doel is een overheidsbegroting te hebben waarmee het mogelijk is de openbare diensten voldoende te financieren zodat alle leerlingen van deze diensten kunnen gebruik maken.

Verloop van het spel:

De eerste letter van hun voornaam bepaalt of de leerlingen de rol krijgen van een arme of een rijke persoon.

Wanneer de leerlingen hun vermogen hebben (5 jetons voor de armsten tot 30 jetons voor de rijksten), moeten ze een vermogensbelasting bepalen. Ze hebben de keuze tussen vier systemen.

Er moet twee keer een keuze worden gemaakt voor een belastingstelsel:

- vermogensbelasting bij het begin van het spel.
- Inkomstenbelasting wanneer ze geld hebben kunnen verdienen dankzij hun vaardigheden.

In dat verband is het interessant om erop te wijzen dat de armste spe(e)l(st)ers meer moeilijkheden zullen hebben om geld te verdienen met hun werk (blauwe ring bij het elektrische spel), maar dat ze door hun vaardigheden evenveel geld kunnen verdienen als de andere spe(e)l(st)ers die rijk geboren zijn.

Door de verschillende belastingen die worden geheven, zal de regering een aantal openbare diensten zoals infrastructuur, gezondheidszorg en onderwijs geheel of gedeeltelijk kunnen financieren. De leerlingen moeten bepalen of ze een verstandige keuze hebben gemaakt in verband met het belastingstelsel. En als dat niet het geval is, staat het hun vrij om te veranderen...

1. Centraal thema:

In dit loket leren de leerlingen hoe belangrijk het is om doordachte financiële keuzes voor hun spaargeld te maken en hoe belangrijk het is om de risico's juist te beoordelen vooraleer te beleggen.

2. Concepten die aan bod komen

- Het concept van beleggen begrijpen.
- Het verschil begrijpen tussen een spaarrekening en een zichtrekening.
- Begrijpen dat een eigen woning kopen een investering is die op korte termijn een negatieve impact heeft op het spaargeld, maar een positieve impact op de lange termijn.
- Het verband begrijpen tussen opbrengst en risico.
- Begrijpen dat het belangrijk is om zijn beleggingen te diversifiëren om de risico's te beperken en de kansen op rendement te verhogen.
- Het concept van verzekeringen begrijpen.
- Het principe van pensioensparen begrijpen.
- Begrijpen wat een coöperatie is.

3. Beschrijving

Doel van het spel:

Je spaargeld laten renderen vanaf de leeftijd van 25 jaar tot aan je pensioen als je 65 bent.

Verloop van het spel:

De leerlingen spelen samen.

De kast van het loket bevat een wiel waarmee een strook met tekeningen in een raam van het meubel kan bewegen. Met elke draai aan de zwengel kunnen de leerlingen een sprong van meerdere jaren in de tijd maken.

Tijdens de eerste fase zijn de leerlingen 25 jaar en hebben ze 2 jetons spaargeld. Ze kunnen twee dingen doen met dat spaargeld:

- Het bij hen thuis verstoppen.
- Het op hun zichtrekening plaatsen.

Na een draai aan de zwengel zijn de leerlingen 30 jaar. Ze hebben 4 jetons spaargeld extra. Wat gaan ze daarmee doen? Gaan ze die plaatsen op:

- hun zichtrekening?
- hun spaarrekening?

Als ze tijdens de eerste ronde jammer genoeg hebben gekozen om hun geld bij hen thuis te bewaren, verliezen ze alles omdat er ingebroken is.

Bij elke draai aan de zwengel krijgen de leerlingen nieuwe mogelijkheden aangeboden om hun spaargeld te investeren of te beleggen:

- een spaarrekening
- de aankoop van een woning
- een weinig riskant beleggingsproduct.
- pensioensparen
- een belegging in een weinig risicovolle coöperatie.
- een riskante belegging in een technologisch bedrijf.

In het beste geval kunnen de leerlingen van de ene ronde naar de andere geld verdienen dankzij hun investeringen of beleggingen. Maar soms kunnen ze ook geld verliezen. Een rad van fortuin bepaalt of de leerlingen geld verdienen of verliezen.

Nadat ze 9 keer aan de zwengel hebben gedraaid, zijn de leerlingen met pensioen en wordt er gekeken hoe hun spaargeld verdeeld is. Zijn zij beleggers die bereid zijn om risico's te nemen met hun spaargeld? Hebben ze een baksteen in de maag? Zijn ze heel voorzichtig en zweren ze enkel bij een spaarrekening?

1. Centraal thema:

Bij hun bezoek aan dit loket worden de leerlingen geconfronteerd met consumentengedrag. Om hun aankopen te doen, beschikken de leerlingen over een bepaald budget en moeten zij criteria hanteren voor duurzame en ethische keuzes.

2. Concepten die aan bod komen

- Begrijpen dat de factor prijs niet de enige keuzefactor is bij het consumeren.
- Begrijpen dat consumenten door zich te informeren meer verantwoorde keuzes kunnen maken.
- Begrijpen wat de concepten “duurzaam” en “ethisch” inhouden.
- Een bepaald budget kunnen beheren.
- Het principe van de verkoop op afbetaling begrijpen.
- Begrijpen wat de betekenis is van een energielabel.
- De kleine lettertjes leren lezen en begrijpen wat hun belang is bij een aankoop.

3. Beschrijving

Doel van het spel:

Een jeugdhuis inrichten door artikelen te kiezen op basis van hun prijs, maar ook van hun duurzame en ethische aspecten.

Verloop van het spel:

De leerlingen krijgen een budget en een lijst met artikelen die ze moeten kopen om van hun jeugdhuis een aangename plek voor ontspanning te maken.

Voor elk artikel dat ze moeten aankopen, hebben ze meerdere keuzes, die elk hun voor- en nadelen hebben.

De lijst van aankopen die ze moeten doen:

- een internetverbinding (4 opties)
- een zetel (4 opties)
- verf of behangpapier (5 opties)
- materiaal om te schilderen of te behangen
- een koelkast (3 types)
- een verhuishwagen (3 mogelijke bedrijven)
- iets om mee te spelen (spel, spelconsole, ...).

Nadat ze hun keuzes hebben gemaakt, kunnen de leerlingen nagaan of ze hun budget op een verstandige en/of duurzame manier hebben besteed.