

Een held met je geld

Handleiding

Deze les **Een held met je geld** gaat over het maken van keuzes. Je kunt je geld maar één keer uitgeven, dus je moet goed nadenken wat je ermee doet. Ook wordt aandacht besteed aan reclame.

Benodigheden

- Introductiefilmpje op geldlessen.nl
- Werkblad voor alle leerlingen of per tweetal
- Optioneel voor opdracht 3 van het werkblad: filmpje op schooltv.nl over het verdienmodel van vloggers. Ga naar schooltv.nl en vul de volgende zoekwoorden in: **youtubers geld**
- Voor de groepsopdrachten: casusbeschrijving en reflectievragen voor het digibord op geldlessen.nl
- Optioneel: verdiepingsopdrachten op geldlessen.nl



Lesbeschrijving

Introductie (10 minuten)

Bekijk met de klas het introductiefilmpje en bespreek het filmpje na. Hieronder zie je enkele voorbeeldvragen. Maak een keuze uit de vragen en stimuleer de leerlingen om met eigen ervaringen en tips te komen. Voor de introductie staat 10 minuten. Heb je meer tijd? Dan kun je gebruik maken van de verdiepende vragen.

Voorbeeldvragen

1. Wat doe je als je iets wilt kopen?

Mogelijke antwoorden:

- Eerst kijken hoeveel geld je hebt, dan weet je of je het kunt betalen.
- Prijzen vergelijken, welke winkel heeft de beste aanbieding?

2. Waarom wil je het kopen?

Je kunt jezelf afvragen:

- Heb je het nodig of kun je ook wel zonder?
- Wil je het zelf of doe je mee met anderen?

3. Wat vind je belangrijk?

Je kunt jezelf afvragen:

- Wil je meer betalen voor een bekend merk of niet?

Verdiepende vragen

- Bedenk met elkaar manieren om aan extra geld te komen, bijvoorbeeld sparen, werken, klusjes doen, voor je verjaardag vragen.
- Doe je dingen nu anders dan toen je in groep 5 zat, als je iets wilt kopen?

- Denk je dat een bekend merk ook beter is dan een onbekend merk?
- Wil je meer betalen voor een goede kwaliteit of maakt je dat niet uit?

Voorbeeldvragen

4. Is het wel zo goedkoop?

Bedenk dat:

- Reclamemakers willen dat je iets koopt.
- Reclames je een goed gevoel geven. Ze proberen je te overtuigen dat je gelukkiger wordt als je iets koopt.

5. Wie kan je helpen met kiezen?

Bedenk dat:

- Je ouders, je familie of vrienden kunnen helpen en advies geven.

Verdiepende vragen

- Soms lijkt iets een goede aanbieding, maar koop je eigenlijk meer dan je van plan was. Wie kent een voorbeeld? (2^e voor de halve prijs, terwijl je er maar 1 nodig had.)
- Wie doet er weleens mee aan een rage? Waarom? (Meedoen met anderen, soms gewoon leuk.)

- Waarom is het een goed idee om advies te vragen?
- Welke tip zou jij zelf aan iemand geven die iets wil kopen en moet kiezen?

Kern (35 minuten)

De kern bestaat uit een werkblad, aangevuld met één of meer groepsopdrachten.

1. **Werkblad.** De leerlingen werken zelfstandig aan de opdrachten op het werkblad. Vervolgens bespreek je de opdrachten klassikaal.
2. **Groepsopdrachten.** Kies één of meer groepsopdrachten (zie verderop).

Antwoorden werkblad

Vraag bij iedere opdracht aan de leerlingen om hun antwoorden toe te lichten en om op elkaars antwoorden te reageren.

- 1a. Geld lenen kost geld als je bij een bank leent, dan moet je wel kunnen terugbetalen. En je moet rente betalen. Bij vrienden hoeft dat vaak niet, maar je kunt wel ruzie met elkaar krijgen als iemand je niet terugbetaalt.
- 1b. Eigen antwoord.
- 1c. Eigen antwoord.
2. Bij alle deelvragen gaat het om een eigen antwoord.
- 3a. Eigen antwoord.
- 3b. Eigen antwoord.
- 3c. Eigen antwoord.
- 3d. Je kunt bijvoorbeeld met jezelf afspreken om altijd bedenktijd te nemen, checken of je iets echt nodig hebt, met je ouders of vrienden bespreken of zij het ook een goed idee vinden.

Laat naar aanleiding van opdracht 3 eventueel het volgende filmpje zien:
schooltv.nl/video/hoe-verdieneren-youtubers-geld-views-reclame-en-merchandise
 (Ga naar schooltv.nl en vul de volgende zoekwoorden in: youtubers geld)

- 4a. Eigen antwoord.
- 4b. Voordeel: tweedehands is veel goedkoper en soms net zo goed.
Nadeel: je krijgt meestal geen garantie, je weet niet zeker of de telefoon het goed doet, kunnen beschadigingen op zitten, vaak oudere modellen.



Groepsopdracht 1 - Case De sportbroek van Jasmijn

Beschrijving opdracht

In de case moet Jasmijn kiezen tussen een 'gewone' sportbroek en een merkbroek die veel duurder is. Het doel van de opdracht is dat leerlingen zich realiseren dat je bij merkkleding ook voor de naam betaalt. Laat de leerlingen in groepjes praten over de case van Jasmijn. Wat kiezen de leerlingen zelf?

Lees de tekst voor aan de klas of toon de tekst op het scherm van het digibord. Zie geldlessen.nl

Bespreekvragen



Ook beschikbaar voor het digibord; zie geldlessen.nl

- Waarom is merkkleding vaak veel duurder dan kleding zonder merk?
- Wie koopt er zelf (of samen met ouders) weleens merkkleding?
- Zou je zelf langer willen sparen voor een merkartikel?
- Of zou je liever vaker een goedkoper shirt of broek kopen?

Nabespreking

Bespreek de antwoorden klassikaal na. Ga eventueel ook in op wat prijs zegt over de arbeidsomstandigheden waarin een product gemaakt is. Soms betaal je extra zodat de mensen die jouw shirt hebben gemaakt een fatsoenlijk loon kunnen krijgen.



Ook beschikbaar voor het digibord; zie geldlessen.nl

Case De sportbroek van Jasmijn

Jasmijn wil graag een merk sportbroek voor haar dansvoorstelling. Ze heeft 40 euro op haar bankrekening. De broek die ze wil hebben is wel erg duur, hij kost 60 euro. Er is ook een broek van dezelfde kwaliteit die er op lijkt voor 40 euro. Alleen heeft die broek geen merk. Jasmijn moet kiezen: nu meteen de broek van 40 euro kopen, of een paar weken sparen voor de duurdere merkbroek.



Groepsopdracht 2 - Gamen, gratis of niet?

Beschrijving opdracht

De leerlingen voeren in groepjes een gesprek over computergames die gratis lijken maar het niet zijn. Het doel van de opdracht is dat ze zich realiseren dat er door reclame of extra's meestal toch (veel) geld wordt verdiend aan online games.

Bespreekvragen



Ook beschikbaar voor het digibord; zie geldlessen.nl

- Speel je weleens computergames? Welke?
- Heb je daarvoor betaald of is het een gratis game?
- En als die game gratis is, is dat dan echt zo?
- Waar verdienen de makers dan geld mee?

Nabespreking

Bespreek de antwoorden klassikaal na. Vraag de leerlingen naar hun bevindingen. Je kunt als voorbeeld 'Fortnite' gebruiken. Het spel is gratis te spelen, maar toch verdienen de makers er miljoenen mee. Hoe kan dat? In dit geval verdienen de makers aan de extra's, de 'skins' voor de spelers. Ook verdienen gameontwikkelaars aan reclame-inkomsten of verzamelen ze je persoonlijke gegevens zodat ze je later aanbiedingen op maat kunnen doen.

Groepsopdracht 3 - Omgaan met verleidingen

Beschrijving opdracht

Deze opdracht bestaat uit een introductiegesprek met aansluitend een rollenspel voor de leerlingen. Door kleine toneelstukjes te spelen, oefenen de leerlingen met het bedenken en uitspreken van argumenten voor verantwoord kiezen, het omgaan met groepsdruk en het weerstand bieden aan reclame. De leerlingen spelen de rollenspellen in drietallen met eventueel een vierde leerling als toeschouwer. Als je het spel meer wilt begeleiden kun je drie leerlingen uitkiezen die de situatie voor de rest van de groep spelen. Leg het spel af en toe stil en vraag het publiek om tips.

Bespreekvragen

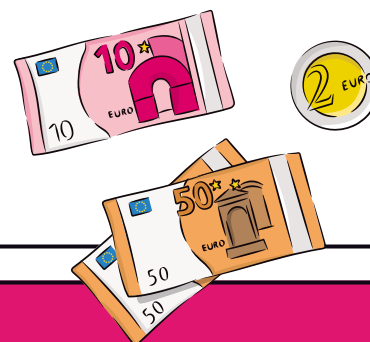
Vraag tijdens de introductie aan de leerlingen naar hun ervaringen met reclame en verleidingen.

Bespreekvragen voor de introductie

- Wie kent er voorbeelden van reclame?
- Wie heeft er weleens iets gekocht door reclame en/of een verkoper?
- Wie is er weleens door een vriend/vriendin overgehaald om iets te kopen?

Uitvoering rollenspel

Laat de leerlingen aansluitend in een rollenspel met elkaar oefenen om niet over te gaan tot de aankoop van een product dat in de reclame is. De leerlingen bepalen eerst samen om welk product het gaat en in welke winkel het rollenspel zich afspeelt. De eerste leerling speelt de rol van de verkoper, de tweede leerling speelt een vriend/vriendin die het product van de verkoper extra aanprijst. De derde leerling wil iets kopen, maar niet dat specifieke product en probeert weerstand te bieden. Lukt het de leerling om argumenten te benoemen om het product niet te kopen of gaat hij/zij toch overstag? Wissel na een tijdje van rol. Tijdens de nabespreking kun je de tips en adviezen van de leerlingen verzamelen.



Afsluiting (5 minuten)

Kies een vraag die de leerlingen thuis met hun ouders/verzorgers gaan bespreken. Geef de leerlingen tips hoe en op welk moment ze de vraag kunnen stellen. Stuur na de les de thuisvraag (via de klassenouders) aan de ouders.



De thuisvragen zijn ook beschikbaar voor het digibord; zie geldlessen.nl.

Thuisvraag 1: Als je nu € 1000 mocht weggeven, aan wie zou je het dan geven?

Thuisvraag 2: Als jij de minister van Financiën was, waar zou jij het meeste geld aan uitgeven in Nederland?

Thuisvraag 3: Weet je altijd precies wat er op je rekening staat?

