



Docentenhandleiding

1 | Inleiding

Goed leren omgaan met geld is heel belangrijk. Door kinderen van jongs af aan financiële vaardigheden aan te leren zoals sparen, plannen en omgaan met verleidingen bereid je hen voor op een toekomst waarin zij verstandige financiële keuzes kunnen maken. En dat is hard nodig in een wereld die continu verandert door nieuwe technologieën en ontwikkelingen.

De digitale wereld maakt dingen makkelijker, maar ook uitdagender. Online shoppen en aankopen doen in winkels gaat makkelijker en sneller dan ooit. Steeds meer kinderen krijgen hun zakgeld digitaal. Toch blijkt uit onderzoek van Nibud (2023) dat kinderen minder zorgvuldig omgaan met digitaal geld dan een paar jaar geleden.

Wijs met je geld helpt kinderen in groep 3 tot en met 8 om slim en veilig met geld om te gaan. Ze leren over zowel contant als digitaal geld en worden aangemoedigd om na te denken over hun eigen mening en gedrag rond geld. Daarnaast wordt aangesloten bij actuele thema's, zoals in-game aankopen, de invloed van influencers en de risico's van online criminaliteit.

2 | Uitgangspunten lesmateriaal

2.1 Doelgroep

De lesmodule *Wijs met je geld* is gericht op leerlingen uit groep 3 tot en met groep 8. Het materiaal is uitgewerkt op drie niveaus:

- groep 3-4
- groep 5-6
- groep 7-8.

2.2 Leerdoelen

Met dit lespakket werk je aan de volgende doelen:



Groep 3-4	Groep 5-6	Groep 7-8
• Kinderen leren wat geld voor waarde heeft. • Kinderen leren over verschillende betaalmiddelen en de voor- en nadelen hiervan. • Kinderen ontdekken diverse manieren om geld te verdienen. • Kinderen begrijpen het belang van sparen en leren spaardoelen te stellen. • Kinderen leren hoe reclame werkt en welke invloed deze kan hebben. • Kinderen leren over ruilen. • Kinderen leren over zakgeld.	• Kinderen leren wat geld voor waarde heeft. • Kinderen leren over verschillende betaalmiddelen en de voor- en nadelen hiervan. • Kinderen ontdekken diverse manieren om geld te verdienen. • Kinderen begrijpen het belang van sparen en leren spaardoelen te stellen. • Kinderen leren hoe reclame werkt en welke invloed deze kan hebben. • Kinderen leren over de rol en functie van de nationale bank. • Kinderen leren over de buitenlandse bank.	• Kinderen leren wat geld voor waarde heeft. • Kinderen leren over verschillende betaalmiddelen en de voor- en nadelen hiervan. • Kinderen ontdekken diverse manieren om geld te verdienen. • Kinderen begrijpen het belang van sparen en leren spaardoelen te stellen. • Kinderen leren hoe reclame werkt en welke invloed deze kan hebben. • Kinderen leren over de rol en functie van de nationale bank. • Kinderen leren over de buitenlandse bank. • Kinderen leren financiële verleidingen herkennen en begrijpen de mogelijke gevolgen van impulsieve uitgaven. • Kinderen worden bewust van verschillende vormen van geldcriminaliteit en leren hoe ze zichzelf hiertegen kunnen beschermen. • Kinderen leren wat verzekeringen zijn, waarom ze belangrijk zijn en welke soorten er bestaan.

2.3 Aansluiting curriculum

Het lespakket sluit aan bij de volgende kerndoelen:

Getallen en bewerkingen

Kerndoel 29 De leerlingen leren handig optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen.

Metten en meetkunde

Kerndoel 33 De leerlingen leren meten en leren te rekenen met eenheden en maten, zoals bij tijd, geld, lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud, gewicht, snelheid en temperatuur.

Mens en samenleving

Kerndoel 35 De leerlingen leren zich redzaam te gedragen in sociaal opzicht, als verkeersdeelnemer en als consument.



2.4 Ontwikkelingen nieuwe curriculum

Het lespakket sluit ook aan bij de conceptkerndoelen *digitale geletterdheid* en *mens & maatschappij* die in 2024 door SLO zijn opgeleverd.

Digitale geletterdheid

Kerndoel 2 De leerling navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie.

Kerndoel 9 De leerling verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden.

Mens & Maatschappij

Kerndoel 8 De leerling verkent economische keuzes die mensen maken en gevolgen hiervan.

Kerndoel 9 De leerling beschrijft hoe macht en invloed in de samenleving zichtbaar zijn.

De conceptkerndoelen zijn nog niet direct van kracht. De komende periode beproeft SLO de conceptkerndoelen in de onderwijspraktijk. Het ministerie van OCW doorloopt vervolgens een traject om de kerndoelen in de wet vast te leggen en besluit op welk moment ze van kracht zijn.

3 | Inhoud

3.1 lesmodule

Het lespakket bestaat uit een lesmodule van acht verschillende activiteiten die je kunt inzetten in de klas. De lesmodule is zo ingericht dat de activiteiten flexibel ingezet kunnen worden. Zo kun jij kijken wat het beste past in jouw les en groep. Bij elke activiteit staat vermeld hoe lang deze duurt en of deze klassikaal of individueel uitgevoerd kan worden. Aanbevolen wordt om als eerste activiteit de klikplaat in te zetten, waarmee je op een interactieve manier nieuwe kennis introduceert. De geldquiz kan goed als afsluitende activiteit worden ingezet om te testen wat de leerlingen hebben geleerd.

3.2 Activiteiten (inclusief lesduur)

Klikplaat (klassikaal / ± 20 minuten):

De klikplaat fungeert als een praatplaat waarmee leerlingen in een klassengesprek op een interactieve manier (nieuwe) weetjes kunnen ontdekken. Bij elk weetje hoort een vraag die aansluit op de beleavingswereld van de leerlingen. Zo wordt de (nieuwe) informatie verbonden met wat zij al weten en ervaren.

Bekijk en bespreek samen de praatplaat, lees het weetje en de bijbehorende vraag.

Laat meerdere leerlingen de vraag beantwoorden, zodat ze van elkaars inzichten en ervaringen kunnen leren.

Geldquiz (klassikaal & individueel / ± 15 minuten):

De geldquiz bestaat uit tien vragen over omgaan met geld. Je kunt de quiz inzetten om te testen wat de leerlingen hebben geleerd. Laat de leerlingen de vraag beantwoorden individueel of klassikaal. Denk hierbij aan:

- wisbordjes
- rode (niet waar) en groene (waar) kaartjes
- stemmen met je voeten: links van het lokaal is waar, rechts van het lokaal is niet waar.



Poll (klassikaal / ± 15 minuten):

De poll bevat vijf vragen. Bij elke pollvraag kun je aangeven hoeveel leerlingen een bepaald antwoord kiezen (leerlingen kunnen ook meerdere antwoorden geven). Je kunt de klasresultaten vergelijken met de landelijke resultaten.

Elke pollvraag heeft een vervolgvraag die dient als basis voor een klassikaal gesprek. De vervolgvragen zijn toegevoegd in Bijlage 1.

Laat de leerlingen de pollvraag beantwoorden en vergelijk de resultaten. Lees de vervolgvraag en laat meerdere leerlingen de vraag beantwoorden, zodat ze van elkaars inzichten en ervaringen kunnen leren.



Stellingen (klassikaal / ± 10 minuten):

Aan de hand van een tombola worden verschillende stellingen gepresenteerd. Met prikkelende stellingen kun je een discussie op gang brengen. Bespreek deze stellingen in de klas en laat leerlingen hun meningen delen. Geef de leerlingen de ruimte om van mening te veranderen na het horen van de verschillende standpunten.

Dilemma's (klassikaal / ± 30 minuten):

De karakters van *Wijs met je geld* komen voor een dilemma te staan. In een verhalende tekst vertellen de karakters hun verhaal met het bijbehorende dilemma.

Laat de leerlingen het verhaal lezen of lees voor en los het dilemma op. Deze activiteit kan klassikaal worden uitgevoerd, maar je kunt er ook voor kiezen om de verhalen en dilemma's in groepjes of individueel te laten lezen en oplossen.



Verleidingenspel (klassikaal & individueel / ± 20 minuten):

Het verleidingenspel bestaat uit een afbeelding waarop verschillende soorten reclame en verleidingen te zien zijn. Wanneer er wordt gedrukt op een verleiding/reclame wordt een korte toelichting gegeven.

Laat de leerlingen op zoek gaan naar verleidingen en reclame in de plaat. Wanneer zij er één gevonden hebben, drukken zij hierop en lezen zij de extra informatie. Het spel is afgelopen als alle soorten reclame en verleidingen zijn gevonden.

Filmpjes

(klassikaal & individueel / ± 10 minuten):

In de informatieve filmpjes worden onderwerpen behandeld zoals wat is geld?, geldcriminaliteit, in-game aankopen en de invloed van influencers. Kies een filmpje uit, kijk een filmpje en bespreek het filmpje na.



1. Wat wist je al?
2. Wat heb je nieuw geleerd?
3. Welke tips en tricks heb je gehoord?
4. Waar ging het filmpje over?
5. Waarom denk je dat dit onderwerp belangrijk is om te leren?
6. Heb je iets gehoord wat je verraste? Wat was dat?
7. Welke vragen heb je nog over dit onderwerp na het kijken van het filmpje?

Werkblad (individueel / ± 25 minuten):

Het werkblad bevat verschillende opdrachten. Elke opdracht is gericht op het verder ontwikkelen van kennis en vaardigheden en het formuleren van een eigen mening rondom geld. De antwoorden van de werkbladen zijn te vinden in Bijlage 2.

Vorbereiding: Print voor elke leerling het werkblad uit.

Laat de leerlingen de opdrachten maken en bespreek de antwoorden klassikaal na.

Bijlage 1 | Vervolg vragen van de Poll

Groep 3-4

Pollvraag	Vervolg vraag
Hoe kom jij aan je geld?	Hoe zou jij aan nog meer geld kunnen komen?
Wat zou jij met geld willen doen?	Heb jij al een keer iets gekocht van je eigen geld?
Heb jij weleens reclame gezien?	Vind je leuk om naar reclame te kijken en waarom?
Spaar jij nu voor iets?	Zo ja, waarvoor spaar jij? Zo nee, waarvoor zou je willen of kunnen sparen?
Heb jij wel eens iets geruild met iemand?	Zou jij een sticker ruilen tegen een snoepje?

Groep 5-6

Pollvraag	Vervolg vraag
Hoe kom jij aan je geld?	Hoe zou jij aan nog meer geld kunnen komen?
Wat zou je doen als je € 10,- krijgt?	Waarom zou jij je geld meteen uitgeven, sparen of een deel uitgeven en een deel sparen?
Als je iets duurs wilt kopen, wat doe je dan?	Wanneer vind jij iets duur?
Heb jij een keer in het buitenland met ander geld dan de euro betaald?	Als je weleens in het buitenland hebt betaald met ander geld dan de euro, hoe zag dat geld eruit? Weet je ook de naam van dat geld?
Wat doe je als je een leuke reclame ziet voor iets dat je wilt hebben?	Heb jij weleens iets gekocht omdat je daar een reclame van had gezien?

Groep 7-8

Pollvraag	Vervolg vraag
Waar zou jij op de middelbare school geld mee willen verdienen?	Ken jij iemand die een bijbaantje heeft? Wat doet diegene?
Wat zou je doen als je € 50,- krijgt?	Waarom zou jij je geld meteen uitgeven, sparen of een deel uitgeven en een deel sparen?
Heb je een pinpas?	Zo ja, waar bewaar jij je pinpas?
Heb je weleens iets gekocht omdat een influencer daar reclame voor maakte?	Waarom vragen merken aan influencers om reclame voor hun merk te maken?
Hoe vaak doe jij in-game aankopen in games die je speelt?	Bij in-game aankopen kunnen de kleine bedragen oplopen tot hoge kosten. Heb jij dit al eens meegemaakt?

Groep 3-4

Opdracht 1: Wat koop je?

- A. € 18,-
- B. Stripboek
- C.



- D. Eigen antwoord

Opdracht 2: Hoe kom jij aan je geld?

- A. Eigen antwoord
- B. Eigen antwoord

Opdracht 3: Ik spaar

- A. Geld bewaren
- B. Eigen antwoord
- C. Eigen antwoord

Opdracht 4: Kun je hiermee betalen

- A. Euromuntje, bankpas, telefoon, horloge
- B. Eigen antwoord

Groep 5-6

Opdracht 1: Reclame

- A. Winkel B: € 62,95
Winkel C: € 63,-
- B. Winkel B
- C. De step kost € 69,95 in plaats van € 70,- omdat dit goedkoper lijkt. Winkels doen dit om klanten aan te trekken.
- D. Eigen antwoord
- E. Eigen antwoord

Opdracht 2: Betalen met contant of digitaal geld?

- A. Eigen antwoord
- B. Eigen antwoord

Opdracht 3: Onverwachte gebeurtenisse

- A. 1. Verwacht
2. Onverwacht
3. Verwacht
4. Onverwacht
- B. Eigen antwoord
- C. Eigen antwoord
- D. Eigen antwoord

Opdracht 4: Zo spaar ik

- A. Eigen antwoord
- B. Eigen antwoord
- C. Eigen antwoord

Opdracht 5: Op vakantie

- A. België, Duitsland, Estland, Finland, Frankrijk, Griekenland, Ierland, Italië, Letland, Litouwen, Luxemburg, Malta, Nederland, Oostenrijk, Portugal, Slovenië, Slowakije, Spanje, Cyprus en Kroatië.
- B. Eigen antwoord
- C. € 375,-

Opdracht 1: Ken jij deze verzekeringen?

- A. Karakter 1 = zorgverzekering
Karakter 2 = reisverzekering
Karakter 3 = aansprakelijkheidsverzekering
Karakter 4 = inboedelverzekering
- B. Een verzekering is een afspraak waarbij je elke maand een beetje geld betaalt.
Gaat er iets kapot of wordt er iets gestolen, dan helpt de verzekering met betalen.
Zo ben je beschermd tegen onverwachte kosten.
- C. Eigen antwoord

Opdracht 2: Online bankieren

- A. € 33,38
- B. € 51,13
- C. Eigen antwoord
- D. Eigen antwoord

Opdracht 3: Rekenen met rente

- A. € 6,-
- B. € 306,-
- C. € 0,50
- D. € 10,50
- E. Eigen antwoord
- F. Bij sparen ontvang je geld en bij geld lenen verlies je geld

Opdracht 4: Influencers en reclame

- A. Eigen antwoord
- B. Eigen antwoord

Opdracht 5: Vervalsing

- A. 1. Waar
2. Niet waar
3. Niet waar
- B. Eigen antwoord
- C. Eigen antwoord
- D. Eigen antwoord
- E. Eigen antwoord

Opdracht 6: Geld lenen

- A. Eigen antwoord
- B. Eigen antwoord
- C. Een betaalverzoek is een digitaal verzoek via een app om geld over te maken.
Zo kan iemand een betaling ontvangen voor uitgeleend geld of iets wat ze samen hebben gekocht.

Opdracht 7: Sparen

- A. Eigen antwoord
- B. Eigen antwoord
- C. Eigen antwoord