



Pimp je kamer!

WAKOSTA?!-app

Lessuggestie
1ste en 2e graad
secundair onderwijs



wakosta?!



Werk je in het zweet!



Inzicht ontwikkelen in
consumptiegedrag, inkomensverwerving
en financiële producten om budgettaire
gevolgen op korte en lange termijn in te
schatten.



Relax!

INLEIDING

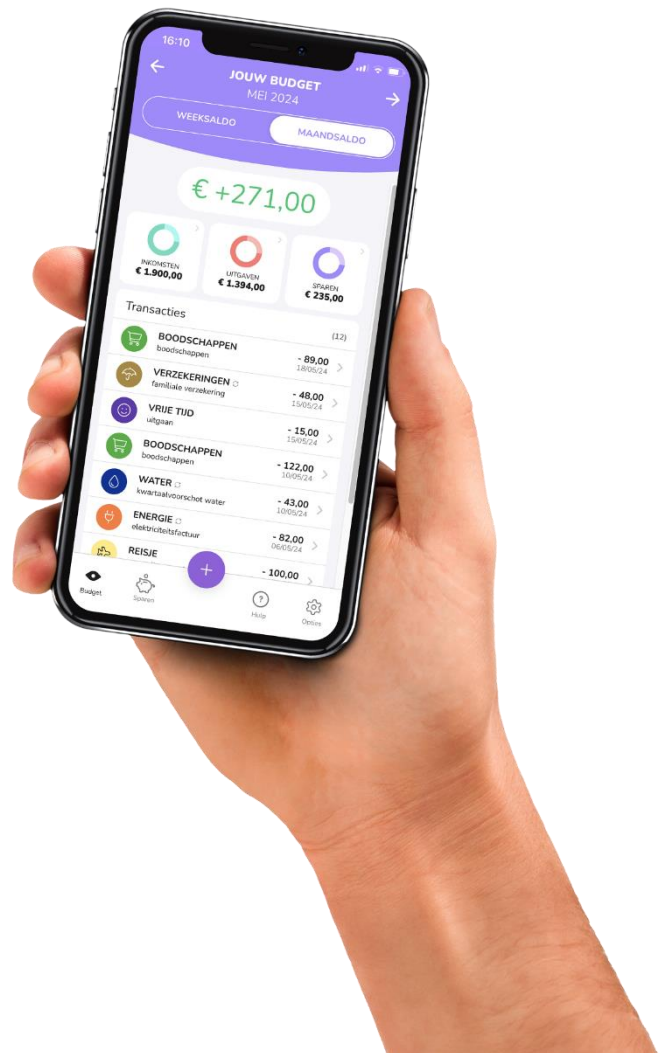
Wie van jongs af aan goed met geld leert omgaan, maakt op latere leeftijd betere financiële keuzes en loopt minder kans op financiële problemen.

Vanuit **BudgetInZicht (BIZ)** zetten we daarom actief in op financiële educatie.

We doen dit samen met onze partners: OCMW, CAW en Verenigingen waar Armen het Woord Nemen.

Ook als leerkracht speel je een grote rol om jongeren te sensibiliseren op vlak van verantwoord financieel gedrag.

Met deze lessuggestie bieden we je een boeiend, kant-en-klaar lespakket aan dat aansluit op de eindtermen. Veel budgetplezier!



ONDERWIJSDOELEN 1^{STE} EN 2^{DE} GRAAD SECUNDAIR ONDERWIJS

Finaliteit doorstroom, arbeidsmarkt en dubbele finaliteit:

Economische en financiële competenties:

"Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten."

Doelgroep

Eerste en tweede graad secundair onderwijs, 14 tot 16 jaar.

Tijd

1 tot 2 uren afhankelijk van de gekozen opties doorheen de les.

Doel

“Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten.”

In deze les richten we ons op het volgende concrete doel:

Leerlingen krijgen inzicht in wat het leven op hun leeftijd (en met uitbereiding het leven algemeen) kost. Ze maken kennis met het nut van sparen en leren rekening houden met onvoorziene uitgaven. Dit doen ze aan de hand van een fictief personage en keuzes die bij hun eigen leven aansluiten. De leerlingen gebruiken hiervoor de gratis WAKOSTA?!-app. Ze nemen het gebruik van de app mee naar het dagelijkse leven.

Opzet

In deze les zullen de leerlingen hun uitgaven voor een **maand** bijhouden. De uitgaven zullen ze niet zelf uitvinden, maar zullen ze doorheen de les kiezen.

Tijdens de nabespreking komen de leerlingen samen met de leerkracht terug op de gemaakte keuzes en op het eindbedrag in hun app.

De leerlingen werken hiervoor per twee of per drie. Maximaal zijn er 8 groepen, aangezien er 8 personages zijn. Per groep is er 1 smartphone of tablet beschikbaar.

Verloop van de les

1. De leerlingen maken kennis met budgetteren en het nut ervan. De klas wordt verdeeld in verschillende groepen.
2. De leerlingen maken kennis met de WAKOSTA?!-app.
3. De leerlingen kiezen een gadget waarmee ze gedurende deze oefening aan de slag gaan. Het gadget bepaalt het personage en bijbehorende spaarpot.
4. De leerlingen maken verschillende keuzes omtrent hun uitgaven en plaatsen deze uitgaven in de WAKOSTA?!-app. De keuzes die ze maken resulteren tot een bepaald eindbedrag.
5. Tijdens de nabespreking komen we terug op de gemaakte keuzes en op het eindbedrag in de leerlingen hun app.

Opmerking

Het staat jou als leerkracht vrij om de les naar je hand te zetten. Doorheen de les zijn verschillende opties opgenomen waartussen jij als leerkracht kan kiezen om de les vorm te geven en aan te passen aan de leeftijd en doelgroep.

Aan deze les kunnen ook andere eindtermen gekoppeld worden door...

- ... in dialoog te gaan over armoede (burgerschap)
- ... dieper in te gaan op en kritisch om te gaan met deze en andere digitale toepassingen (digitale competenties)
- ... aan de slag te gaan met de tabellen en grafieken uit de app (arbeidsmarktfinaliteit - wiskunde)

BUDGE..WAT? VOORBEREIDING

Voor de oefening start, voer je een **inleidend gesprek** over budgetteren. Nadien stel je de **groepjes** samen en **downloaden** de leerlingen de WAKOSTA?!-app.

Inleidend gesprek

- **Waarom denk je bij het woord 'budgetteren'?**
- **Heeft er iemand ervaring met budget-apps?**
- **Wie houdt zijn uitgaven bij? Op welke manier?**
- **Wie krijgt zakgeld? Wat doe je met dit geld?**
- **Wie spaart voor later? Wie geeft geld liever onmiddellijk uit?**

De bovenstaande vragen spreken de **voorkennis** van de leerlingen rond budgetteren aan.

De vragen laten de leerlingen nadenken over hun eigen financiële gedrag waardoor ze reflecteren en een kapstok hebben om informatie uit de les aan op te hangen.

De vragen bieden ook een aanzet tot verdere **ondersteuning**.

Leerlingen met weinig voorkennis over budgetteren, hebben nood aan meer ondersteuning of voorbeelden. Leerlingen met een gat in hun hand hebben er baat bij om geconfronteerd te worden met realistische situaties waarin het geld op is en schulden ontstaan.

Weten een aantal leerlingen niet hoe ze naar geld kijken?

Laat de leerlingen de **zelftest** (fiche 8: *Welk geldtype ben jij?*) invullen. Zo ontdekken ze welk uitgaveprofiel ze hebben.

Groepsverdeling

Optie 1: Je kan de leerlingen **zelf laten kiezen** met wie ze willen samenwerken.

Optie 2: Je kan de leerlingen verdelen **volgens hun uitgavepatroon**. Hiervoor kan je de **zelftest** doen (fiche 8: *Welk geldtype ben jij?*) .

Optie 3: Je kan de leerlingen verdelen volgens hun **interesse** d.m.v. het **gekozen gadget** (fiche 1: *Kies je gadget*). Zorg voor evenveel afbeeldingen als dat er leerlingen zijn in de klas. Leerlingen die hetzelfde gadget kiezen vormen samen een groep.

Bijvoorbeeld: Er zijn 17 leerlingen in de klas. Van elk gadget liggen er twee afbeeldingen op de tafel, enkel van de computer liggen 3 exemplaren op tafel. Leerlingen die hetzelfde kozen spelen in duo samen. Het groepje met het personage 'Nia' bestaat uit drie leerlingen.

WAKOSTA?!-app downloaden

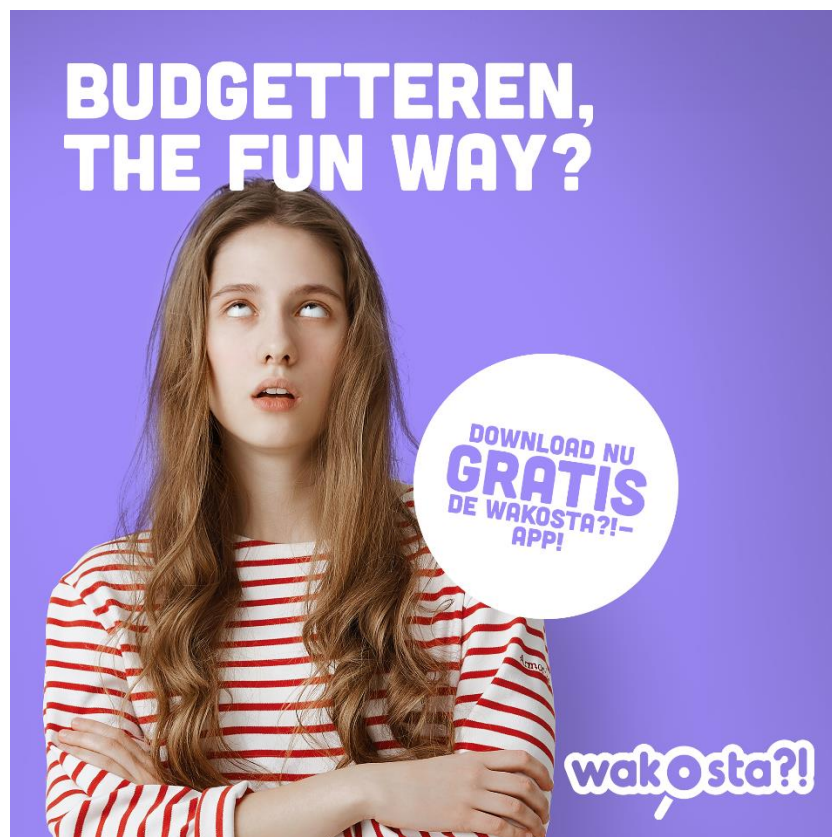
In elke groep wordt de WAKOSTA?!-app gratis gedownload via de App Store (iOS) of de Play Store (Android) op de ter beschikking gestelde smartphone. Eens gedownload, kunnen de leerlingen offline met de app aan de slag.

Waarom de WAKOSTA?!-app?

Deze no-nonsense budgetapp blinkt uit in zijn **eenvoud** en **gebruiksgemak**. Deze app is helemaal gratis en heeft **geen enkel commercieel doel**. Nooit vervelende reclame of advertenties dus! Je kan **offline**, zonder internet, aan de slag op je smartphone. Je hebt bovendien geen persoonlijk account, login of wachtwoord nodig. Handig toch!

De app geeft ook een **mooi visueel overzicht** van je inkomsten en uitgaven per maand. In één klik zie je hoe je kosten zijn verdeeld. Je kan dit taartdiagram bewaren of versturen in PDF. Handig om inzicht te krijgen in je bestedingspatroon.

Extra: De app wordt warm aanbevolen door Ewald Pironet en Michaël Van Droogenbroeck, auteurs van het boek 'Investeren in de eerste/tweede/derde helft van je leven'. Bekijk hier hun aanbeveling: <https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2022/01/07/hulpmiddelen-om-je-kosten-dit-jaar-onder-controle-te-houden-van/>



DE WAKOSTA?!-APP

Doorheen de les werken de leerlingen met de WAKOSTA?!-app. De app werkt heel eenvoudig. Het is zinvol om de verschillende functies te overlopen, zodat elke leerling kennismaakt met deze tool.


Optie 1: Bespreek **klassikaal** de app met de leerlingen door de hieronder beschreven stappen te doorlopen. Je kan hiervoor de **PowerPointpresentatie** gebruiken.

Optie 2: Laat de leerlingen de app 5 minuten **zelfstandig verkennen**. Stel nadien enkele **vragen** om na te gaan of de leerlingen de app voldoende goed verkend hebben.

1. Waarop moet ik klikken om een inkomst in te voeren?
2. Wat is het icoon van een ... ?
3. Hoe kan ik een inkomst of uitgave wissen?
4. Hoe kan ik het eindresultaat afprinten en boven mijn bed hangen of aan iemand geven?
5. Hoe kan ik een spaarpotje aanmaken voor mijn geplande reis?
6. Hoe kan ik de taal aanpassen van de app?

Inkomsten en uitgaven invoeren

Open de app, je komt op het startscherm.

Druk  op om een bedrag in te voeren.

Kies bovenaan **IN** of **UIT**. Tik het **bedrag** in.

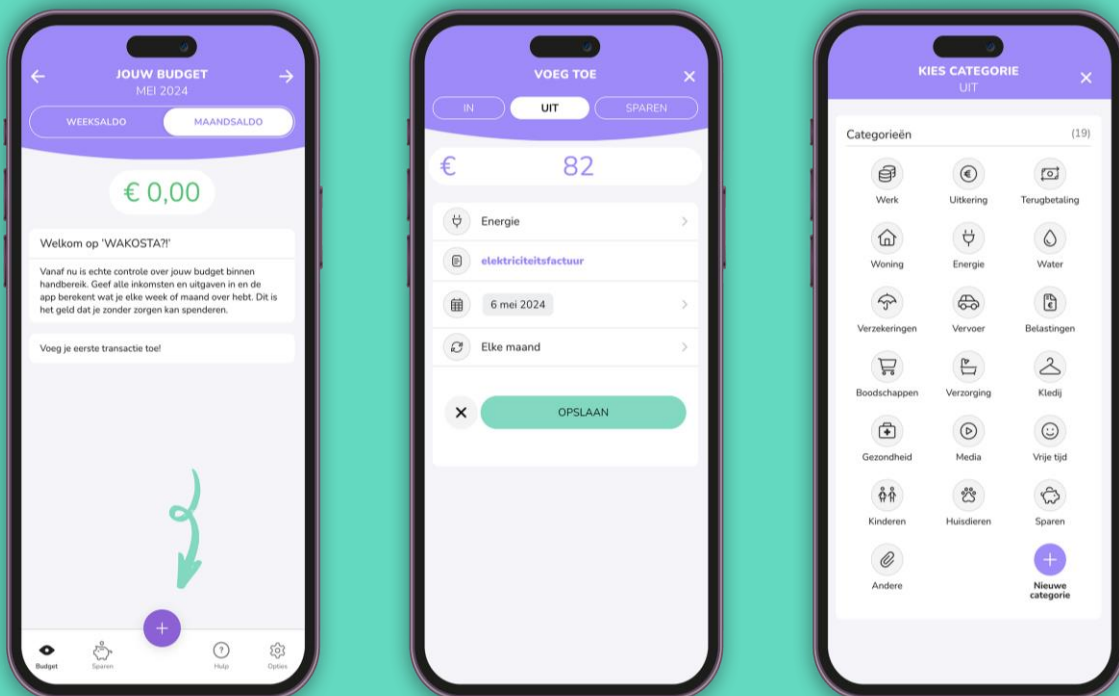
Kies een **categorie** of maak een eigen categorie aan.

Geef een **omschrijving** (niet verplicht).

Kies een **datum** op de kalender (staat standaard op vandaag).

Kies een passende **frequentie**.

Druk onderaan op de knop **'opslaan'** om te bevestigen.



Transacties wijzigen of wissen

Tik op het **bedrag van de transactie** die je wil wijzigen of wissen.

Pas aan en tik op opslaan. Wil je de transactie wissen? Tik dan op de rode **prullenbak**.

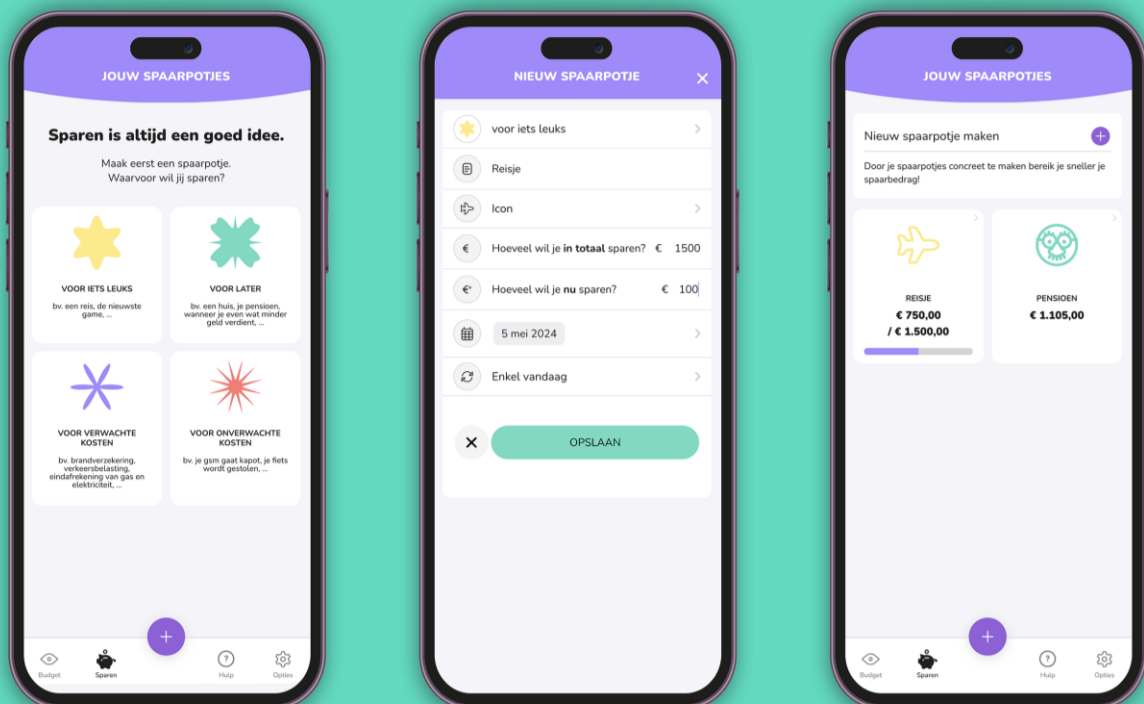
Wil je **alles wissen**? Dat kan via **opties**. Let op: Dit kan niet ongedaan gemaakt worden!

Een spaarpotje aanmaken en opvolgen

Tik onderaan op het **icoontje sparen**. Kies één van de **vier spaardoelen**: wil je graag sparen voor later? Voor verwachte of onverwachte kosten? Of heb je leuke plannen en wil je daar graag wat geld voor opzij zetten?

Geef je spaarpotje vervolgens een **naam**, kies een bijpassend **icoontje** en geef in **hoeveel** je in totaal wil sparen. In het **spaaroverzicht** kan je zien hoeveel je al gespaard hebt.

Elke keer als je geld spaart (éénmalig of bijvoorbeeld elke maand), dan verschijnt dit bedrag ook in het **budgetoverzicht**.

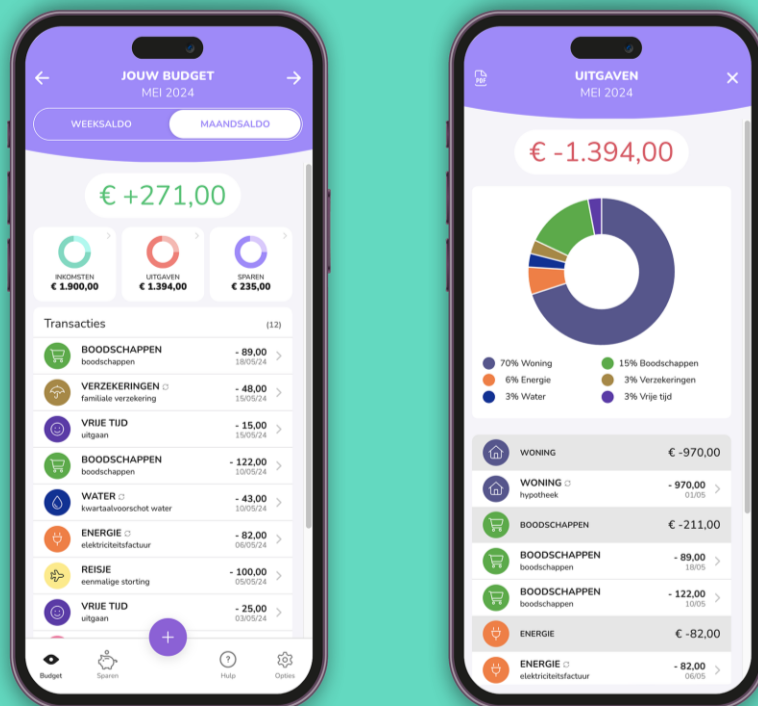


Een overzicht van je budget

Bovenaan het tabblad Budget zie je **3 taartdiagrammen: inkomsten, uitgaven en sparen.**

Tik op het taartdiagram voor een **detailoverzicht**. De bedragen staan gerangschikt van groot naar klein en gegroepeerd per categorie.

Tik links bovenaan op **PDF** als je dit overzicht wil opslaan of versturen als PDF-bestand.



Taal aanpassen?

Tik rechts onderaan op **Opties**.

Tik op **Pas taal aan**: kies Nederlands, Frans of Engels.

AAN DE SLAG MET MIJN BUDGET

Elke groep kiest een **gadget**. Het is de bedoeling dat de leerlingen proberen om dit gadget te kopen op het einde van de maand. Ze krijgen daarvoor een spaarpot. Doorheen de les zullen ze **geld uitgeven** aan hun kamer, eten, telecom en ontspanning.

Wie kan aan het einde van de maand het gadget nog kopen? Wie heeft geld te kort?

1. Mijn eigen (zak)geld, wat wil ik kopen?



Benodigheden: Dobbelsteen,
Fiche 1 'Kies je gadget!'

Vorbereiding: Knip de gadgets uit en hang deze op aan het bord op of leg ze op een tafel. Knip ook de personages en spaarpot uit. Hou deze nog even aan de kant.

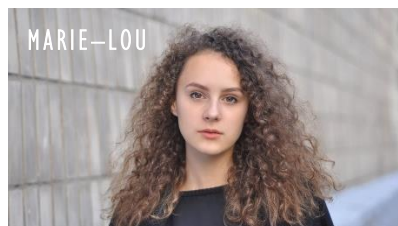
Optie 1: De **dobbelsteen** bepaalt wie eerst mag kiezen: het groepje dat het hoogste aantal ogen gooit, mag eerst kiezen. Elk gadget kan 1x gekozen worden. De leerlingen nemen hun gadget en houden het bij doorheen de les, zo zien ze waarvoor ze sparen.

Optie 2: **Zie eerdere groepsverdeling.** Elke leerling kiest een gadget. Leerlingen die hetzelfde gadget kozen vormen een groep.

Elk groepje heeft een eigen gadget. Daarbij hoort een personage en een startbedrag in de spaarpot. *Het bedrag dat links van het personage staat is de spaarpot. Het prijskaartje staat rechts van het gadget.* Het staat de leerkracht vrij het geld in de spaarpot aan te passen.

Deel het personage, startbedrag en kostprijs van het gadget uit **nadat** ieder groepje een gadget koos. *Voor sommige personages zal het een uitdaging zijn om hun gadget ook op het einde van de maand te kopen. Zij zullen meer moeten sparen of opletten op uitgaven.*

€120



€220



€250	 <p>AMBER</p>		
€270	 <p>KIMIA</p>		
€240	 <p>JASON</p>		
€150	 <p>GUUST</p>		
€250	 <p>NIA</p>		
€300	 <p>BEDIRHAN</p>		



Voeg het bedrag van je spaarpot in de WAKOSTA?!-app in als inkomst.
Maak in de app een spaarpotje aan voor het gekozen gadget.

2. Pimp je kamer!



Benodigheden: Fiche 2 'Pimp je kamer'

Vorbereiding: Knip de voorwerpen en hun kostprijs uit en hang deze op aan het bord op of leg ze op een tafel.

Met het geld van de spaarpot op zak, gaat elk personage op zoek naar een voorwerp om hun kamer te pimpen. De groep met het minst spaargeld (= Marie-Lou) heeft de eerste keuze.

Van je kamer een leuke plek maken, brengt natuurlijk ook een prijskaartje met zich mee.

Wie houdt rekening met de kost?



Hippe zetel

€ 100



Televisie

€ 120



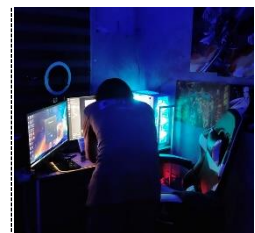
Boksbal

€ 45



Fotomuur

€ 25



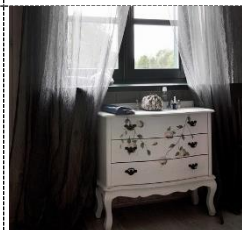
Gaming
bureaustoel

€ 65



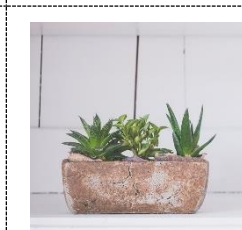
Muziekinstallatie

€ 80



Make-up meubel

€ 85



Planten

€ 30



Toffe verlichting

€ 40



Voeg het bedrag van je gekozen voorwerp in de WAKOSTA?!-app in als uitgave.
Welke categorie kies je?

3. Werk je in het zweet



Benodigheden: Fiche 3 'Werk je in het zweet'

Vorbereiding: Knip de verschillende opties en hun inkomen uit en hang deze op aan het bord op of leg ze op een tafel. Zorg voor verschillende exemplaren van iedere job.

Sommige jongeren kunnen al een studenten job doen, anderen zijn nog te jong. Om een middenweg te vinden kiezen de leerlingen in deze lessuggestie voor **'uitzonderlijke' hulp aan familie of vrienden**. Er wordt niet gekozen voor klusjes zoals het gras maaien of helpen in het huishouden (lees onze brochure 'budget in handen van je kind' voor meer informatie hierover).

De leerlingen kunnen zelf kiezen wie ze willen helpen en waarmee.

Wie is liever lui dan moe? Wie gaat voor de volle jackpot?



Je oma helpen ramen schilderen. (40)

€25



Je tante vriend helpen met een grote verbouwing. (30)

€20



Je neef helpen met afbreken van een huis. (50)

€35



Je neef helpen met graaien van een vijver. (10)

€10



Babysitten op je nichtje. (30)
(kan je twee keer in één maand doen als je dat wilt)

€18



Niks doen.

€0



Een kleedingstuk tweedehands verkopen.
(kan je twee keer in één maand doen als je dat wilt)

€8



Voeg het bedrag in de WAKOSTA?!-app in als inkomst. Welke categorie kies je?

4. Proef je rijk



Benodigdheden:

Fiche 4 'Broodjeszaak BIZ',

PowerPointpresentatie 'Proef je rijk' OF proevertjes naar keuze

In dit onderdeel proeven de leerlingen van goedkope en dure tussendoortjes en kopen ze een lunch.

Tussendoortje

Optie 1: Proeven op papier.

Vorbereiding: Open de PowerPointpresentatie 'Proef je rijk'.

Leerlingen nemen een **gele fluostift** en **blauwe balpen** in hun handen. Samen met de leerlingen doorloop je in stilte de PowerPointpresentatie. Dit zorgt voor een extra dimensie en bovendien beïnvloeden de leerlingen elkaar zo minder.

In de PowerPointpresentatie staan telkens een A-merk in het geel en huismarken in het blauw. De leerlingen tonen telkens de kleur van het product dat ze kiezen.



7



8



9



10



11



12

Kiezen de leerlingen vooral A-merken of gaan ze toch voor de huismarken?

Bespreek pas na afloop welke producten de leerlingen kozen.

- Welke producten zijn het lekkerst?
- Wat zou het prijsverschil kunnen zijn?

Leerlingen die vooral kozen voor A-merken betalen €10. Leerlingen die vooral kozen voor B/C-merken betalen €5. Leerlingen die vooraf vaak A-merken kozen, maar toch kiezen om in de toekomst meer B/C-merken te kopen of die beide opties evenveel kozen betalen €7.

Optie 2: Proeven in real life.

Vorbereiding: *Maak een blinde smaaktest:* Plaats op tafel verschillende tussendoortjes (A-merken en hun gelijkaardige, maar goedkopere variant) in twee gelijke potjes. Zo zien de leerlingen niet welk product ze proeven. Gebruik de PowerPointpresentatie 'Proef je rijk' ter inspiratie.

Elk groepje proeft de verschillende producten en probeert te raden of het om een A-merk of een wit product (huismerk) gaat. *Kiezen de leerlingen vooral A-merken of gaan ze toch voor de huismerken?*

Deze vragen kunnen aan bod komen:

- Welk product is het lekkerst?
- Wat is volgens jullie het merkproduct?
- Wat zou het prijsverschil kunnen zijn?
- Waarom kies je (al dan niet) voor een bepaald merk?



Leerlingen die vooral kozen voor A-merken betalen €10. Leerlingen die vooral kozen voor B/C-merken betalen €5. Leerlingen die vooraf vaak A-merken kozen, maar toch kiezen om in de toekomst meer B/C-merken te kopen of die beide opties evenveel kozen betalen €7.

Broodjeszaak BIZ

Leerlingen krijgen de broodjeslijst van broodjeszaak BIZ (broodje in zicht). Ze bestellen wat ze willen voor het middageten. Wie liever boterhammen van thuis meebrengt of brood en beleg in de supermarkt wil kopen, kan ook die optie kiezen.

Bereken samen met de leerlingen uit hoeveel euro de leerlingen per jaar besteden als ze elke week 3 keer een broodje eten. Welke leerling valt achterover?

In deze lessuggestie bereken de leerlingen hun uitgaven voor een maand. Ze baseren zich hiervoor op de prijs op de broodjeslijst en betalen dit.



Voeg het bedrag van de gekozen lekkernij in de WAKOSTA?!-app in als uitgave. Welke categorie kies je?

5. Scrol je arm...



Benodigdheden: Fiche 5 'Scrol je arm..' + Kader 'Wat kan je nu doen met al die GB?'

Voorbereiding: Knip de verschillende abonnementen uit en hang deze op aan het bord op of leg ze op een tafel. Knip de kostprijs van het bijbehorende abonnement.

De groepjes krijgen opnieuw een aantal keuzemogelijkheden voorgeschoteld. Elk personage krijgt de kans een aantal **belminuten of mobiele data** te kiezen. Het leven is echter aan de snelle beslissers: elke mogelijkheid kan maar 1 keer worden gekozen. Het groepje dat eerst tot een **unanieme beslissing** komt, mag eerst kiezen.

Ter informatie krijgen de leerlingen ook de kader 'wat kan je nu doen met al die GB te zien'

Pas nadat de leerlingen hun keuze gemaakt hebben, komen ze de prijs te weten.

Wat kan je nu doen met al die GB?

1GB PER MAAND WIL ZEGGEN 0,033 GB PER DAG:

- ▶ OF 20 min. scrollen op Instagram
- ▶ OF 30 min. muziek streamen
- ▶ OF 12 min. video's bekijken op YouTube of TikTok
- ▶ OF 7 min. Netflix streamen
- ▶ OF 3 foto's versturen
- ▶ OF 450 tekstberichten verzenden of ontvangen via Messenger of WhatsApp

Kies juist en verbruik niet te veel.

Extra optie: Kozen de leerlingen juist? Laat de leerlingen uitrekenen hoeveel GB ze gebruiken of laat hen kijken op de app van hun provider.

Wie meer verbruikt dan het gekozen abonnement moet betalen voor de extra GB. Betaal 10 euro per GB die je gebruikt bovenop je abonnement.

Vb. Leerling X koos voor 2GB. De leerling gebruikt echter 4GB per maand. De leerling betaalt dus 20 euro extra.



Voeg het bedrag dat bij jouw abonnement hoort als uitgave in de WAKOSTA?!-app. Welke categorie kies je? Welke frequentie kies je?

Mobile Micro



prepaidkaart

€ 15

Mobile Atto



onbeperkt bellen
onbeperkt sms'en
10GB

€ 25

Mobile Pico



2 uur bellen
onbeperkt sms'en
2GB

€ 12 + extra kost (2GB is
namelijk snel op)

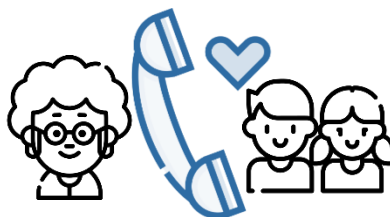
Mobile Nano



1 uur bellen
onbeperkt sms'en
1GB

€ 10 + extra kost (1GB is
namelijk snel op)

Mobile Familie



Gezinsabonnement
Gezamenlijke pot van 30GB

€ 17,5/pp

Mobile Femto



2 uur bellen
onbeperkt sms'en
6GB

€ 15

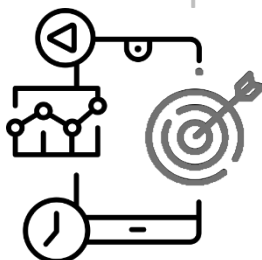
Mobile Yocto



onbeperkt bellen
onbeperkt sms'en
50GB

€ 40

Mobile Zepto



onbeperkt bellen
onbeperkt sms'en
12GB

€ 25

6. Relax



Benodigheden: Fiche 6 'relax'


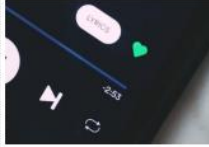







Vorbereiding: Knip de verschillende ontspanningsmogelijkheden en hun kostprijs uit en hang deze op aan het bord op of leg ze op een tafel. Zorg voor verschillende exemplaren van iedere mogelijkheid.

Nu iedereen kan bellen, is het tijd om te **ontspannen**.

Is dit hét moment om enkele vrienden op te trommelen, of net niet?

Elke groep trekt op zijn beurt een fiche. De leerlingen kiezen twee ontspanningsmogelijkheden.

Extra: Je kan ervoor kiezen de leerlingen meer of minder te laten uitgeven aan ontspannen door hen één of drie ontspanningsmogelijkheden te laten kiezen.

		
Naar de bowling	Muziek luisteren	Naar de cinema
€15	€12	€18
		
De hond uitlaten	Nieuwe kleren kopen	Iets drinken met vrienden
€0	€50	€10
		
Tweedehandskleren kopen	Gaan voetballen/ frisbeeën	Gamen
€8	€0	€10



Voeg het bedrag dat bij jouw gekozen ontspanning hoort als uitgave in de WAKOSTA?!-app. Welke categorie kies je?

7. Kostelijk (on)geluk



Benodigheden: Fiche 7 'Toevalskaarten'

Vorbereiding: Print de toevalskaarten recto verso af en knip ze uit.

Oud of jong, groot of klein, veel of weinig geld, ... iedereen botst op een bepaald moment op **onvoorziene financiële omstandigheden**. Die kunnen **positief** zijn zoals geld krijgen voor je verjaardag, maar die kunnen ook **negatief** zijn zoals een kapotte trui of gsm. Ook voor de leerlingen is het goed om *bewust* te worden over onvoorziene omstandigheden waarvoor ze hun spaargeld nodig hebben. De leerlingen trekken daarom een willekeurige kaart.

Opmerking: Door sommige van deze uitgaven hebben de leerlingen waarschijnlijk geen geld meer over om het gadget te kopen. Je kan ervoor kiezen deze uitgave uit de app te laten om het spel positief te laten eindigen. Met enkel de confrontatie, leren de leerlingen ook al bij.

- Een barst in scherm! Laat je telefoon herstellen. €60 betalen
- Iemand maakt je trui kapot. Koop een nieuwe trui. €30 betalen
- Je gsm valt in de wc. Koop een nieuwe gsm. €180 betalen
- Je kocht nieuwe kleren en vergat ze op de tram. Je hebt de kleren echt nodig, koop ze opnieuw. €50 betalen
- Je bent je boekentas kwijt en moet een nieuwe kopen. €45 betalen
- Je bent jarig! Proficiat! €20 gekregen
- Één van je ouders is jarig. Koop een cadeautje. €15 betalen
- Je botste met je fiets of step tegen de achteruitkijkspiegel van een auto. €50 betalen
- Je koopt online een nieuwe broek, maar ze past niet. Je kan niet ruilen. €70 betalen
- Je gaat naar de sporthal om met vrienden te sporten. Jouw sportzak wordt gestolen uit de kleedkamer. Koop je sportkleren opnieuw aan. €30 betalen
- Je kocht online een T-shirt en koos ervoor om deze T-shirt later te betalen. Helaas verlies je de rekening uit het oog en moet je nu extra betalen. €10 betalen
- Je neemt de trein, maar kocht geen ticketje. Je krijgt een boete. €75 betalen



Voeg het bedrag dat bij jouw omstandigheid hoort als inkomst of uitgave in de WAKOSTA?!-app. Welke categorie kies je?

NABESPREKING

Nu alles in de WAKOSTA?!-app werd ingegeven, is het tijd om de eindafrekening klassikaal te bespreken.

Leidt het overgebleven bedrag tot een goed humeur (positieve uitkomst) of een minder goed humeur (negatieve uitkomst)?

Deze vragen kunnen het groepsgesprek op gang brengen:

- **Welk personage heeft nog geld over?**
- **Welk personage kan het gadget kopen?**
- **Welk personage kwam geld tekort?**
- **Waarvoor was je veel geld kwijt?**
- **Maak je de volgende keer andere keuzes?**
- **Wat vind je van de WAKOSTA?!-app?**
- **Zal je de app nog gebruiken? Waarom wel of waarom niet?**

Niet elke personage zal zijn of haar gadget kunnen kopen. Enkele leerlingen zullen moeten sparen voor hun gadget. **Reken samen uit hoe lang ze moeten sparen om het gadget te kunnen kopen. OPGELET!** Sparen is beter dan lenen! Het is goed om dit nu al eens te vermelden.

MEER INSPIRATIE NODIG?

Deze lessuggestie en de WAKOSTA?!-app zijn ontwikkeld door BudgetInZicht (BIZ).

We ontwikkelden nog heel wat andere tools om kinderen en jongeren goed met geld te leren omgaan. Ontdek ons volledig aanbod financiële educatie via www.wakosta.be.

Wil je meer info of heb je een vraag? Aarzel niet om contact op te nemen met de BIZ-medewerker uit jouw regio, je vindt onze contactgegevens op www.budgetinzicht.be.

Wij helpen jou graag op weg!