



DAKOSTWA

CASINO

PREVENTIEF LESPAKKET OVER GOKKEN
HANDLEIDING VOOR BEGELEIDERS



VOORWOORD

Preventie rond financiële problemen en bewust leren omgaan met geld is noodzakelijk. Er is namelijk een toenemende vraag naar schuldbemiddeling, budgetbegeleiding en budgetbeheer bij OCMW en CAW. Steeds meer mensen, onder wie ook een groeiende groep jongeren, hebben te kampen met een schuldenproblematiek. Dit wordt bevestigd door onderzoek van cebud (<https://thomasmore.be/nl/financieel-risicogedrag-bij-jongeren>) ongeveer één op acht leerlingen uit de 3de graad secundair onderwijs vertoont een consistent patroon van financieel risicogedrag waaronder geld lenen, spelen voor geld, weddenschappen, geld uitgeven dat er eigenlijk niet is, ...

Eind 2020 kwam via de schuldhulpverlening (CAW en OCMW) in Zuid-West-Vlaanderen het signaal dat jonge mensen steeds vaker door gokken in de problemen komen. BIZ-stagiair Tijn wijdde zijn eindwerk aan dit thema en deed een kleinschalig onderzoek in februari en maart 2023. Van de 71 jongeren tussen 16 en 20 jaar die werden bevraagd, gaven er 21 aan dat ze gokten. Kijk ook op: <https://vad.be/catalogus/factsheet-gokken/>

Gokken leeft dus duidelijk onder jongeren. Daarom vinden wij het vanuit budgetinzicht (BIZ)¹ erg belangrijk dat er preventief wordt ingezet op dit thema. Via dit lespakket hopen we zoveel mogelijk jongeren bewust te maken over de kenmerken en valkuilen van gokken.

Succes, want gokken DAKOSTWA!

¹ In Vlaanderen en Brussel zijn 11 BIZ-netwerken actief: wij zijn samenwerkingsverbanden tussen OCMW, CAW & Verenigingen waar armen het woord nemen. Onze kerndoelstellingen zijn preventie van schulden en een toegankelijke, cliëntgerichte budget- en -schuldhulpverlening. Zie <https://budgetinzicht.be/> voor meer informatie.



INHOUD

Opzet van het lespakket

Opbouw van het lespakket

Introductie

Quiz

Enkele methodieken:

Als ik de Lotto zou winnen, dan...

Wedden dat...?

Bottle-flip

Blackjack

Reflectiemoment

Bijlagen



OPZET VAN HET LESPAKKET

DOELSTELLINGEN VAN HET LESPAKKET

- ★ **Preventief** inzetten op het thema gokken, door jongeren voldoende te **informer**en. We willen jongeren meegeven dat gokken niet zonder gevolgen is. Door hen de gevaren en verslavende kenmerken te laten ervaren en benoemen en hierover te reflecteren, willen we die boodschap duidelijk maken.
- ★ **Vroegdetectie van risicovol gokgedrag**: met dit pakket hopen we dat jongeren die gokken zich bewuster worden van de mogelijke valkuilen en gevaren die gokken met zich meebrengt. We willen hen ook de weg tonen naar instanties bij wie ze terecht kunnen voor hulp en advies.

LINK MET DE ONDERWIJSDOELEN

Het lespakket kadert mooi binnen de nieuwe **financiële en economische competenties van het secundair onderwijs**. Concreet is er een link met de volgende doelen binnen het domein 'Inzicht ontwikkelen in consumptiegedrag, inkomensverwerving en financiële producten om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten':

- ★ 11.3 De leerlingen maken budgettaire keuzes bij aankopen in functie van een persoonlijk budget en rekening houdend met een gezinsbudget. (2^e graad ASO, KSO, TSO & BSO)
- ★ 7 De leerlingen kunnen het eigen budget en de persoonlijke administratie beheren. (3^e graad 3de leerjaar BSO context socio-economische samenleving)

Verder sluit het lespakket ook perfect aan bij de **ontwikkelingsdoelen van het buitengewoon onderwijs binnen het domein 'Geld in levensechte situaties'** (OV3):

- ★ 21 De leerling heeft besef van de courante kostprijs van producten, materialen en diensten.
- ★ 22 De leerling schat de totale kostprijs van aankopen.
- ★ 23 De leerling berekent de totale kostprijs van aankopen.

Tot slot kan ook de link gelegd worden met de **ontwikkelingsdoelen onder het domein 'gecijferdheid'** van de onthaalklas voor **anderstalige nieuwkomers** van het secundair onderwijs.

DOELGROEP

Het lespakket richt zich tot **jongeren vanaf 16 jaar**. Mits aanpassingen aan het niveau van de groep kan het pakket ook ruimer gebruikt worden.

GROEPSGROOTTE

Een groep van 15 à 20 deelnemers is ideaal.

DUUR

Het doorlopen van het volledige pakket neemt **ongeveer 2 uren** in beslag. Je kan dit ook korter maken door enkele opdrachten weg te laten.

MATERIAAL

- ★ Er is een begeleidende PowerPoint met bijhorende bijlagen voorhanden.
- ★ De leerlingen hebben hun smartphone bij de hand zodat ze hun budget kunnen bijhouden met de WAKOSTA?-app. Indien er geen smartphone beschikbaar is, kunnen ze hun budget noteren op papier.
- ★ Bij elk onderdeel wordt verwezen naar eventuele extra benodigdheden.



OPBOUW VAN HET LESPAKKET

Dit lespakket bestaat uit een introductie, een informatieve quiz, enkele interactieve methodieken en een afsluitend reflectiemoment. Tijdens de spelletjes komen de verschillende kenmerken van gokken aan bod: kans op winst en verlies, toeval en het inzetten van geld.

DEEL VAN HET LESPAKKET	BENODIGDHEDEN	TIJD
INTRODUCTIE	/	5-10 MIN
QUIZ	BORDJES A, B, C, D (OF DE HOEKEN VAN DE KLAS) 6 JOKERMUNTEN	20-30 MIN
METHODIEK 1: ALS IK DE LOTTO ZOU WINNEN, DAN...	BIJLAGE 1: 1 LOTTOFORMULIER PER PERSOON + ENKELE EXTRA	10 MIN
METHODIEK 2: WEDDEN DAT...	BIJLAGE 2: VERGUNNING TIMER	20 MIN
METHODIEK 3: BOTTLE-FLIP	FLES MET 1/4DE WATER IN	10 MIN
METHODIEK 4: BLACKJACK	KAARTSPEL	10 MIN
REFLECTIEMOMENT	/	10 MIN



INTRODUCTIE

Via een **verkennend gesprek** introduceer je het thema gokken in de groep. Bevrraag de jongeren over gokken. Enkele vragen die je kan stellen:

- ★ Gokken, wat is dat precies volgens jullie?
- ★ Wat zijn voor- en nadelen van gokken?
- ★ Wie waagde al eens een gokje? Waarom niet/wel?

Als er leerlingen zijn die al eens gokten, kan je hierover nog even verder in gesprek gaan. Enkele richtvragen hierbij kunnen zijn:

- ★ Waar gok je?
- ★ Hoeveel geld zet je in?
- ★ Hoe vaak win je? Hoeveel geld is dat dan?
- ★ Moet je goed zijn in gokken om te winnen?

Vervolgens kan je inzoomen op: **"Kan dat, goed zijn in gokken?"**

Misschien vinden sommige jongeren dat dit kan. Indien van toepassing, ga dan in dialoog. Vraag wat ze doen om hun winstkansen te vergroten en of dit werkt. Sportgerelateerde weddenschappen zijn zeer bekend onder de jongeren die gokken. De antwoorden die het meest naar voren kwamen tijdens de testfase waren de volgende:

"Eerst opzoeken hoe goed de ploegen zijn."

"Vergelijken met vorige matches. Winnen ze vaak of niet?"

"Hoe goed is de sterspeler? Hoe goed is de keeper?"

Jongeren die inzetten op sportweddenschappen doen dikwijls op voorhand hun research. Op die manier hebben ze een **vals gevoel van zekerheid**. Een ploeg die wint of verliest is namelijk grotendeels toeval. Dit zal hen duidelijk worden bij het tweede spel (de weddenschappen).

Je kan afsluiten met dit **weetje** (zie Powerpoint):

- ★ Tijdens de coronapandemie zijn zeer veel jongeren begonnen gokken. Hun leeftijdscategorie (18-24jaar) is zelfs het meest toegenomen onder de beginnende gokkers met maar liefst 42,8%.
- ★ Laat de groep even **gokken**: met hoeveel procent is hun leeftijdscategorie toegenomen?

QUIZ

Aan de hand van een quiz willen we de deelnemers meer info geven over gokken: Wat is gokken? Waar kan je gokken? Vanaf welke leeftijd kan je gokken? ...?

Het is belangrijk om als leerkracht de score bij te houden. De top 3, of top 6 krijgt namelijk een **jokermunt**. (De leerkracht kan zelf kiezen hoeveel jokermunten uitgedeeld worden, afhankelijk van de klasgroep.) Die levert hen een onbekend voordeel op tijdens de komende 2 uur.

De quiz bestaat uit **meerkeuzevragen**. Er zijn telkens 4 antwoordmogelijkheden. Je kan dit spelen door de leerlingen telkens een kant van het lokaal te laten kiezen of door hen de juiste letter in de lucht te laten steken. Voel je vrij als begeleider om de verdeling van de jokermunten/scores aan te pakken op een manier die past bij de groep (sfeer, grootte, etc). Af en toe een tussenscore meegeven maakt het extra spannend en leuk. Na elke vraag volgt er wat uitleg over dat concrete onderwerp.



VRAAG 1: Wat is gokken?

- A. Handigheid, logisch nadenken
- B. Logisch nadenken, inzetten
- C. Toeval, kans, inzetten**
- D. Toeval, geluk, winst

Antwoord C is correct.

De wet zegt dat gokken een activiteit is waarbij een individu geld inzet op iets en er een kans bestaat dat die persoon geld wint of verliest. De uitkomst moet puur toeval zijn. Als je gokt of wedt, zet je geld in met de kans geld te winnen of te verliezen. Vandaar de naam **'kansspelen'**. De uitslag wordt bepaald door het toeval of het lot. Bij behendigheidsspelen kan de uitslag beïnvloed worden door techniek en vaardigheid, bij kansspelen niet.

Het is niet altijd duidelijk waar de grens tussen kansspelen en behendigheidsspelen ligt. Bij sommige kansspelen zoals blackjack of poker kan er immers wel slim gespeeld worden. Zo'n spel kan de indruk geven dat men er wel controle over heeft. Toch heb je vaak weinig invloed op de uitkomst. Welke kaarten men in handen heeft, hangt puur af van het toeval. Bij sportwedenschappen kan kennis wel een rol spelen, maar hangt de winst toch vooral af van het toeval.

(<https://www.druglijn.be/drugs/gokken/wat-is-gokken/>)



VRAAG 2: Welk van deze spellen wordt gezien als gokken?

- A. Poker
 - B. Kraslotjes
 - C. Sportweddenschap
 - D. Al deze opties zijn gokken**
- 

Antwoord D is correct.

Zowel poker, kraslotjes als weddenschappen tellen als gokken. Buiten deze drie zijn er nog veel meer dingen die onder gokken vallen. Als je op café gaat en er staat een slotmachine of kansspelautomaat dan biedt dat jou een kans om even te gokken. Hetzelfde geldt voor een spelletje bingo.

Het is gokken:

1. Omdat je geld inzet.

Je betaalt voor een kraslotje. Bij poker of een sportweddenschap zet je een bepaald bedrag in.

2. Omdat er een kans bestaat dat die persoon geld wint of verliest.

Als de voetbalclub waar je geld op ingezet hebt verliest, ben je je geld kwijt. Omgekeerd krijg je geld terug als je ploeg wint.

3. De uitkomst moet puur toeval zijn.

Of je goede of slechte kaarten krijgt bij poker is puur toeval. Ook bij kraslotjes is dat zo. De uitkomst van een sportwedstrijd is eveneens gebaseerd op toeval, ook al is de ene ploeg op papier misschien beter dan de andere.



VRAAG 3: Vanaf welke leeftijd mag je gokken in ons land?

A. 16 jaar

B. 18 jaar

C. 21 jaar

D. 25 jaar

Het correcte antwoord is B.

Eender welke vorm van gokken onder de 18 jaar is verboden. Vanaf 18 jaar mag je meedoen aan weddenschappen, mag je krasloten kopen, mag je zelfs al in een café op een kansspelautomaat spelen en mag je meedoen met een spel van de Nationale Loterij (Lotto/Euromillions).

Let well! Pas vanaf 21 jaar mag je binnen in een casino en een hal met kansspelautomaten. Deze leeftijdsopdeling geldt zowel fysiek als online.



VRAAG 4: Waar kan je gokken?

A. Op het internet

B. In een casino

C. In de supermarkt

D. Overal

Het antwoord op deze vraag is D.

Je kan legaal gokken in casino's, in wedkantoren, online bij de dagbladhandelaar en in de supermarkt (krasloten & Lotto), op voorwaarde dat zij hiervoor een vergunning hebben (zie vraag 5).

Gokken gebeurt steeds meer net omdat het zo gemakkelijk toegankelijk is...



VRAAG 5: Gokken is enkel toegelaten op plaatsen die een vergunning hebben. Wie kent deze vergunning toe aan casino's, krantenwinkels, websites, ...?

- A. Cofidis
- B. De Kansspelcommissie**
- C. Stadhuis van je stad of gemeente
- D. Het CAW

Het antwoord op deze vraag is B.

De Kansspelcommissie kent de vergunningen voor gokken toe en controleert die ook. Wanneer je aanvoelt dat je moet worden beschermd tegen de mogelijke gevaren van gokverslaving, kan je ook een toegangsverbod aanvragen bij de Kansspelcommissie. De toegang tot casino's, speelautomatenhallen en wedkantoren word je dan, zowel online als offline, automatisch ontzegd.

<https://www.gamingcommission.be/nl/bescherming-van-de-spelers/toegangsverbod/vrijwillige-aanvraag>



VRAAG 6: Gokken werkt verslavend...

A. Ja

B. Nee

Het juiste antwoord is A.

Kansspelen en weddenschappen zorgen voor een gevoel van **opwinding**. Hoe meer er op het spel staat, hoe spannender. Je wordt ingenomen door het spel en vergeet alles om je heen.

De spanning wordt bij gokspelen continu op- en afgebouwd. Daardoor komen er bepaalde stoffen vrij in de hersenen. Gokken en wedden kunnen op die manier een roes veroorzaken die vergelijkbaar is met de roes van alcohol- of ander druggebruik. Het lichaam gaat op dit mechanisme reageren. Je gaat helemaal op in het spel. Daar krijg je een fijn gevoel bij, maar je kan er ook geagiteerd, prikkelbaar of neerslachtig van worden. (<https://www.druglijn.be/drugs/gokken/effecten/>)

Zoals met elke verslaving is het feit of men iets begint te gebruiken/doen niet puur afhankelijk van de persoon zelf. Er spelen verschillende factoren mee. Het **MMM-model** (Mens, Middel en Milieu) brengt die factoren samen:

Mens = de persoon zelf: persoonlijkheid, eventuele aanleg, eventuele psychische stoornissen waardoor je vatbaarder bent voor een verslaving

Middel = hetgeen gebruikt wordt, in dit geval gokken

Milieu = de omgeving, het netwerk (je vader/moeder is bv. gokverslaafd, veel van je vrienden gokken, ...)

Wil je hier verder op ingaan? De VAD maakte een vormingspakket over het MMM-model.

Via (<https://vad.be/artikels/over-de-invloed-van-mens-middel-en-milieu-mmm-op-druggebruik-en-drugproblemen/>) of via www.vad.be

EINDE VAN DE QUIZ

Wie heeft er gewonnen? Overloop de top 3, of de top 6, afhankelijk van de eigen keuze. Deze personen winnen een jokermunt: dit is een voordeel dat ze gedurende de 4 kansspelen slechts 1x kunnen inzetten. Welk voordeel het oplevert, horen ze bij de uitleg van elk spel.

ENKELE METHODIEKEN

Voor je start met het eerste spel, laat je de deelnemers de **WAKOSTA?!-app** installeren. BIZ ontwikkelde deze gratis app om snel en eenvoudig overzicht te krijgen op je inkomsten en uitgaven. Je kan deze korte video tonen over de werking van de app:

<https://www.youtube.com/watch?v=pjIY4xbTMO>

De leerlingen zullen de WAKOSTA?!-app nodig hebben tijdens de diverse kansspelen. Geef hen even de tijd om de app te downloaden. Na het downloaden hebben de deelnemers geen internet of 4G meer nodig, de app werkt ook offline.

De leerlingen krijgen €100 om te besteden in 'Casino, DAKOSTWA!' vandaag. Die **€100** mogen ze als **inkomst** ingeven in de WAKOSTA?!-app.

Volg deze stappen om een bedrag in te voeren:

STAP 1: Tik op het paarse plusteken

STAP 2: Kies bovenaan voor IN (geld dat je krijgt) of UIT (geld dat je uitgeeft)

STAP 3: Tik het bedrag in waar het cijfer 0 staat

STAP 4: Kies een categorie (bv. 'werk')

STAP 5: Geef een omschrijving (niet verplicht)

STAP 6: Kies een datum (telkens de datum van vandaag)

STAP 7: Kies een frequentie (telkens 'enkel vandaag')

STAP 8: Tik op de groene knop 'opslaan'

Gelukt? Dan kan je starten met het eerste kansspel!



METHODIEK 1:

ALS IK DE LOTTO ZOU WINNEN, DAN...

De elementen van gokken die hier besproken en ervaren worden zijn:

- ★ De kans op winst en verlies
- ★ Geld inzetten
- ★ Toeval

De hele groep doet mee aan dit Lotto-spel, dit is het enige spel dat verplicht is. Zo ervaart iedereen eens het 'bijna-gewonnen-gevoel'. Als je het gevoel hebt dat je **bijna** had gewonnen, denk je snel dat je het volgende spel wel zal winnen. Daardoor blijf je spelen, wat kan leiden tot risicovol gokgedrag.

Voer een **inleidend gesprek** aan de hand van onderstaande vragen:

- ★ Ken je mensen die meespelen met de Lotto?
- ★ Wie speelde zelf al eens mee met de Lotto?
- ★ Hoe vaak speel je mee? Hoeveel zet je dan in?
- ★ "Als ik de Lotto zou winnen dan, ..." Wat zou jij aanvullen?
- ★ Heb je een idee hoe groot de kans is dat die droom uitkomt?

STAP 1

De inzet is €6. Dit bedrag geven ze in als uitgave (**categorie 'vrije tijd'**) in de WAKOSTA?!-app.

STAP 2

Voor de inzet van €6 krijgen de deelnemers een lottoformulier met cijfers van 0 tot en met 30. (zie bijlage 1). Deelnemers mogen 6 getallen en 1 symbool aanduiden. Geef hen hier 1 minuut voor.

Wie een jokermunt wil inzetten bij dit Lottospel, krijgt 2 invulformulieren en dus 2x zoveel kans om te winnen.

STAP 3

Schrijf vervolgens 6 willekeurige getallen tussen 1 en 30 op het bord en kies een symbool. Je kan ook de 'Joker+' van Lotto bekijken op het internet.

STAP 4

Laat de deelnemers vertellen hoeveel getallen en symbolen ze juist hebben. Geef mee dat je bij de Lotto vaak pas iets wint van zodra je 3 of meer juiste cijfers koos.

STAP 5

De jongeren die geld gewonnen hebben, geven het bijhorende bedrag in als inkomst in de WAKOSTA?!-app.

STAP 6

Nabespreking: Wie heeft iets gewonnen? Is dit veel geld? Wie heeft uiteindelijk winst of verlies, rekening houdend met je inzet van €6? Was dit de moeite waard?

Enkele weetjes die leuk zijn om mee te geven:

- ★ Meespelen met de Lotto kost minimaal €2,5 per hokje van 6 getallen die je invult. Om een horoscoop erbij te krijgen (wat in dit spel de symbolen waren) is het al plus € 1,25.
- ★ De kans dat je de grote jackpot wint met de Lotto is 1 kans op 8.145.060.
- ★ De kans dat je wint met de Euromillions is kleiner dan bij de Lotto. Hier heb je een wonder nodig want die kans is 1 op 139.838.160. Dit komt omdat Lotto nationaal gespeeld wordt (dus enkel op Belgisch niveau) en Euromillions een internationaal gegeven is. Dit wil zeggen dat er heel wat meer mensen meespelen met de Euromillions.
- ★ Conclusie: Hoe meer mensen meespelen, hoe kleiner de kans dat je wint.



METHODIEK 2: WEDDEN DAT...

De elementen van gokken die hier besproken en ervaren worden, zijn:

- ★ Geld inzetten
- ★ Toeval

In dit spel gaan de deelnemers weddenschappen aan. "Weddenschappen is hetgeen dat jongeren het meeste doen als ze gokken (samen met kraslotjes)".

Dit spel heeft meerdere **doelstellingen**:

- ★ De deelnemers duidelijk maken dat de uitkomst van weddenschappen toeval is en niet berust op kennis/behendigheid.
- ★ De deelnemers duidelijk maken dat gokken NIET beïnvloedbaar is (als ze het legaal doen) en NIET afhangt van iemands talent.
- ★ Het verschil tussen legaal gokken (in een vergunde inrichting) versus illegaal gokken (geen vergunning) duidelijk maken
- ★ Weddenschappen lijken onschuldig, maar kunnen toch verslavend zijn.

Voer een **inleidend gesprek**:

- ★ Wie is er al eens een weddenschap aangegaan? Weddenschappen kunnen leuk en onschuldig zijn, zolang er niet voor geld ingezet wordt.
- ★ Overloop bij elk voorbeeld dat wordt gegeven of het wettelijk gezien wel/niet onder gokken valt door stil te staan bij de drie elementen van gokken:
 - ◇ Hebben ze geld ingezet?
 - ◇ Was er een kans dat ze winst of verlies zouden hebben?
 - ◇ Was het feit dat ze wonnen puur toeval?

Bij deze methodiek gaan we verschillende weddenschappen aan, opgedeeld in 3 rondes. Iedere ronde verliezen de deelnemers een stuk controle tot ze uiteindelijk geen controle meer hebben.





RONDE 1

STAP 1

In de eerste ronde is het de bedoeling dat er 1 vrijwilliger uit de groep naar voor komt en 1 van deze 5 opdrachten kiest:

- ★ 3 minuten op 1 been staan
- ★ 30 keer pompen
- ★ Het alfabet achterstevoren spellen
- ★ 3 x kop of munt gooien na elkaar
- ★ 30 sit-ups

De andere deelnemers mogen kiezen of zij geld inzetten op het feit of die persoon de opdracht wel/niet tot een goed einde zal brengen. Ze mogen zelf het bedrag van hun inzet kiezen en voeren dit in als uitgave in de WAKOSTA?!-app. De begeleider verzwijgt de winstmogelijkheden (als ze goed gegokt hebben, winnen ze hun inzet x2) tenzij deze gevraagd worden.

Wie hier een jokermunt inzet, wint de inzet x4.

STAP 2

Vervolgens start de vrijwilliger met de gekozen opdracht. Al snel verander je als begeleider de regels, zonder dat je dit had aangekondigd. Je kan bv. de tijd verlengen, de vrijwilliger een extra oefening laten doen, ...

STAP 3

Wanneer de vrijwilliger de opdracht - wellicht niet met succes - heeft beëindigd, zit ronde 1 erop. Zij die toch correct ingezet hebben, zullen al snel hun winst ingeven in de WAKOSTA?!-app.

Geef duidelijk aan wat je zonet deed als begeleider: de vrijwilliger beïnvloeden/manipuleren, regels verzwijgen/toevoegen. Hierdoor heb jij als 'gokaanbieder' geen vergunning (zie eerder). Je vertelt dat je ook geen zin hebt om de eventuele winst uit te betalen. Wie die toch al invoerde in de app, moet dit bedrag terug verwijderen. Wie heeft ingezet, is dat geld definitief kwijt.

Hierover zal wellicht commotie zijn. In ronde 2 gooien we het over een andere boeg.

RONDE 2

STAP 1

In de tweede ronde is het de bedoeling dat er een andere vrijwilliger naar voor komt. Nu kies jij als begeleider de opdracht en vertel je expliciet aan de groep dat je deze keer wel een vergunning hebt als gokaanbieder. De weddenschap zal dus correct verlopen.

Wie wil inzetten, geeft het gekozen bedrag in als uitgave in de WAKOSTA?!-app. Bij een correcte voorspelling kunnen de deelnemers hun inzet verdubbelen. **Wie een jokermunt inzet, wint opnieuw de inzet x4.**

STAP 2

De vrijwilliger voert de opgelegde opdracht uit, jij legt geen extra regels op. Wanneer de vrijwilliger de opdracht - al dan niet met succes - heeft beëindigd, zit ronde 2 erop. Zij die correct ingezet hebben, mogen hun winst ingeven in de WAKOSTA?!-app.

RONDE 3

STAP 1

Jij als begeleider kiest in deze laatste ronde zowel de 'vrijwilliger' als de opdracht. Geef zeker mee dat je geen voorkennis hebt van wat deelnemers wel/niet kunnen en je dus ook verkeerd kan kiezen. Je hebt een vergunning als gokaanbieder. Vervolgens verloopt deze ronde op de zelfde manier als ronde 2.

STAP 2

Je rondt deze methodiek af met een nabespreking over het verlies van controle gaandeweg in dit spel. Wat doet controleverlies met je? Had je hierdoor de neiging om minder in te zetten? Hoe heeft de groep dit spel ervaren?

METHODIEK 3: BOTTLE-FLIP

Het element van gokken dat hier besproken en ervaren wordt is **winst/verlies**.

Bedoeling van dit spel is dat de jongeren het deels met water gevulde flesje roterend omhoog gooien zodat het perfect verticaal landt op tafel/op de grond zoals in dit filmpje:

<https://www.youtube.com/shorts/tRqLAXTVoZw>

De deelnemers betalen €2 per poging. Als ze slagen in de opdracht winnen ze €5.

Dit spel heeft als doel om **trucs van kermis spelen** te belichten en het verschil tussen 'kermisgokken' en gokken in een kansspelinrichting mee te geven.

Bovendien is het een goede oefening om in gesprek te gaan over hoe **vaardigheden** je gokgedrag kunnen beïnvloeden. Valt iets wat je kan oefenen onder gokken? In welke mate speelt fysica een rol bij dit spel en hoeveel heb je zelf in de hand?

Ter info: de fysica speelt wel degelijk een rol in dit spel.

"Studenten van de Universiteit Twente ontrafelden de fysica achter de ultieme worp.

Een vol waterflesje na een draai perfect op de bodem laten landen, is onmogelijk. Wie een flesje gedeeltelijk vult met water, maakt het zichzelf makkelijker. Het water spreidt zich tijdens de worp immers uit binnen de fles, waardoor de draaisnelheid daalt. De draaisnelheid ligt het laagste als het flesje zich in een verticale positie bevindt, dus met de bodem naar boven of beneden.

Vervolgens onderzochten de studenten hoeveel water er in een flesje moet voor een succesvol resultaat. Uit de formule blijkt dat de optimale vulling alleen afhangt van de verhouding tussen de massa van een leeg flesje en de massa van een volledig gevuld flesje. Volgens de onderzoekers ligt een optimaal vulpercentage tussen de 20 en 41 procent."

(<https://www.hln.be/wetenschap-en-planeet/dit-is-exact-hoeveel-water-je-in-een-flesje-moet-doen-om-de-water-bottle-flip-te-doen-lukken~a4d97a43/>)



Hierna kan je een **groepsgesprek** voeren **over de kermis**. Wie springt al eens binnen in een lunapark? Welke ervaringen zijn er hier?

Een activiteit op de kermis bv. aan een kraam of het lunapark valt NIET onder de kansspelwet en is dus wettelijk gezien geen gokken. Enerzijds omdat de kermis geen vaste standplek/gebouw is. Anderzijds omdat iedere activiteit met een materiële beloning (knuffelberen, speelgoed, keukenapparaten, voeding, ...) wettelijk gezien niet valt onder gokken.

Dat neemt niet weg dat kermissspelen veel kenmerken van gokken hebben en je er ook verbazend veel geld mee kan verliezen...

Daarom win je bijna nooit iets met een grijpmachine

Kan jij het ook niet laten om een centje in een grijpmachine te steken wanneer je er op een kermis een passeert? Toch kan je de keren dat je iets won wellicht op één hand tellen. Waarom laat de grijper die knuffelbeer altijd vallen? Het lijkt alsof de machine het erom doet. Dat is ook zo.

Ook al ligt die knuffelbeer perfect en bestuur je de klauw met de precisie van een Zwitsers horloge, de kans dat je de knuffel mee naar huis neemt, is heel klein. De klauw werkt immers maar één keer op twintig naar behoren. Alle andere negentien keren is de klauw te zwak om iets naar boven te hijsen.

Vox nam enkele grijpmachines onder de loep en kwam tot een kwalijke vaststelling. Handleidingen voor de machines bevatten informatie over hoe je de kracht van de klauw kan instellen. Je kan zelfs de gewenste winstmarge instellen en de machine berekent zelf hoe vaak ze de klauw laat werken.

Als een grijpbeurt 50 cent kost en een knuffel 7 euro, dan zal de klauw amper één keer op twintig beurten werken om een winstmarge van 50 procent te garanderen. Bovendien weet je nooit exact wanneer de klauw juist zal werken, want de machine gooit de volgorde volledig door elkaar.

Bron: HLN (<https://www.hln.be/bizar/daarom-win-je-bijna-nooit-iets-met-een-grijpmachine~a697c04e/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>)



METHODIEK 4: BLACKJACK

Het element van gokken dat hier besproken en ervaren wordt, is **toeval**.

We willen de jongeren via dit spel ook meegeven dat grenzen aangeven enorm belangrijk is. In dit spel is het namelijk cruciaal om stop te zeggen op exact het goede moment, want als je te ver riskeert ben je verbrand.

Het doel van dit spel is om 21 punten te halen of er zo dicht mogelijk bij te komen. Heb je meer dan 21 punten? Dan ben je verbrand! (game over)

STAP 1

De deelnemers krijgen een vaste inzet van €12 om mee te spelen. Ze voeren dit bedrag in als uitgave in de WAKOSTA?!-app. De winnaar wint het totaal ingezette bedrag (dus dit is het aantal spelers x € 12). Jij als begeleider bent de bank.

STAP 2

De deelnemers krijgen twee kaarten. Het is belangrijk dat enkel zij hun eigen kaarten zien. De buren mogen niets zien. De deelnemer telt zijn kaarten samen. Hoeveel hebben ze al? Dit houden ze voor zichzelf.

STAP 3

Iedere deelnemer speelt voor zichzelf. Ze hebben de keuze om nog een kaart bij te vragen (die tellen ze dan bij hun 2 kaarten) of om te stoppen. Dan gaat de beurt naar de volgende deelnemer.

Dit is de scoreverdeling:

- ★ Aas of 1 telt voor 1 of 11 punten. De deelnemer kiest zelf of het telt voor 1 of 11 punten.
- ★ Kaarten 2-10 tellen 2-10 punten. Het cijfer op de kaart staat gelijk aan het aantal punten.
- ★ Heer (K), Vrouw (Q) en Boer (J) zijn elk 10 punten waard.

STAP 4

Als alle deelnemers aan de beurt kwamen, overloop je de scores. Degene die 21 heeft of wie er het dichtst bij zit, wint het spel. Indien er meerdere personen dezelfde score hebben, geef je ze elk nog een kaart. Degene met de hoogste score wint dan.

Nabespreking: vraag wat de jongeren uit dit spel geleerd hebben. Was het moeilijk om op het cruciale moment te beslissen om te stoppen of door te gaan?

REFLECTIEMOMENT

Tijdens het reflectiemoment ga je na **hoeveel budget** de deelnemers nog over hebben van hun startbedrag van €100. Dit kunnen ze gemakkelijk zien in de WAKOSTA?!-app.

Sta vervolgens even stil bij **de winst en het verlies** in de groep. Zelfs wie af en toe geld gewonnen heeft, zal in vergelijking met de totale inzet tijdens de voorbije twee uren niet zoveel rijker geworden zijn... Dat is zo met gokken: de kans is groot dat je meer geld kwijt bent, dan dat je er effectief iets aan over houdt...

Doe een **rondje** van de deelnemers en pols bij iedereen naar 2 concrete zaken die ze vandaag geleerd hebben: iets wat ze zullen onthouden, nog niet wisten, een tip die ze zullen doorvertellen, ... Ga hierover in gesprek.

Wat als je als leerkracht signalen van problematisch gokken opvangt?

Indien je na dit lespakket merkt dat het onderwerp nog wat diepgaander besproken moet worden, kan je beroep doen op het lessenpakket 'You bet!', een educatief pakket over gokken voor 14 tot 18-jarigen van het Vlaams Expertisecentrum Alcohol en Drugs (VAD). Je kan dit eenmalig gratis aanvragen via <https://vad.be/catalogus/you-bet/>.

www.gokhulp.be is een handige website vol informatie en tools over het thema gokken. Je vindt er een zelftest en een kennistest, tips voor zelfhulp en kan er ook online begeleiding aanvragen.

www.gamingcommission.be is de officiële website van de Kansspelcommissie. Hier vind je ook veel informatie over gokken en de wetgeving over gokken, evenals de vergunningen en de aanvraagformulieren om een uitsluiting aan te vragen.

Merk je dat er jongeren problematisch gokken? Je kan hen steeds doorverwijzen naar de chat, mailbox of het onthaal van het CAW in je buurt (www.caw.be). Je kan ook altijd terecht in het OCMW van je gemeente. Na een vraagverheldering zullen zij indien nodig verder doorverwijzen naar gespecialiseerde hulp op de 2de lijn zoals het Centrum Geestelijke Gezondheidszorg (CGG, zie <https://centrageestelijkegezondheidszorg.be/verslavingszorg>).



BIJLAGE 1

★ CASINO DAKOSTWA ★

LOTTO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

♈	♉	♊
♋	♌	♍



★ CASINO DAKOSTWA ★

LOTTO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

♈	♉	♊
♋	♌	♍



★ CASINO DAKOSTWA ★

LOTTO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

♈	♉	♊
♋	♌	♍



BIJLAGE 2

VERGUNNING F1 + F2

Organiseren en aannemen van weddenschappen

Meneer/ Mevrouw

Krijgt bij deze de toestemming van de Kansspelcommissie om weddenschappen te organiseren en aannemen zoals bepaald in de wet op kansspelen van 7 mei 1999.

De houder van deze vergunning verplicht zich hiertoe om:

- Alle regels duidelijk uit te leggen
- De mogelijke winst mee te geven in de uitleg van de activiteit
- De winsten uit te betalen op risico van faillissement indien deze niet worden uitbetaald.

Ondertekend

De kansspelcommissie

Vergunning toegekend aan:

Meneer/Mevrouw

Naam organisatie: Casino Dakostwa!



De Kansspelcommissie

Vergunninghouder

Gokken blijkt erg aantrekkelijk te zijn voor jongeren. In de voorbije jaren startten maar liefst 42.8% méér jongeren tussen 18-24 jaar met gokken.

Echter: gokken is verslavend. Wie gokt, loopt ook het risico zijn budget niet meer onder controle te kunnen houden, of zelfs schulden op te bouwen.

Kennen jongeren voldoende de risico's die verbonden zijn aan gokken? Hoe weerbaar zijn zij om aan alle verleidingen te weerstaan?

BIZ West-Vlaanderen wil met dit pakket leerkrachten en hulpverleners ondersteunen om gokken bespreekbaar te maken.

Ontdek in dit lespakket enkele heldere methodieken waarmee je direct aan de slag kan in je klas. Jongeren ervaren aan den lijve of snel rijk worden zo makkelijk is als ze dachten, staan stil bij begrippen zoals kansberekening, toeval én nog veel meer...

Heb je nog vragen of wil je meer informatie? Contacteer een BIZ-medewerker uit je regio (surf naar www.budgetinzicht.be voor onze contactgegevens).

