

LIV€ YOUR LIF€

EEN ERVARINGSGERICHT SPEL ROND
'FINANCIËLE GELETTERDHEID'.



COLOFON

'Live your life' is ontwikkeld in het kader van een onderzoeksproject van de Hogeschool Gent: Onderzoekscentrum Sustainable Organizations, Ineke de Vleeschouwer, Eline Vandenberghe, Sven D' Hondt en Veerle Lagaert.

HO GENT

Het project werd gerealiseerd met de steun van het Fonds voor Financiële Geletterdheid (projectoproep 2021), beheerd door de Koning Boudewijnstichting.

CERA

Met 400.000 enthousiaste vennoten zijn we de strafste en warmste coöperatie van het land. Samen geraken we verder, beleven we meer en investeren we beter: in initiatieven die (het) goed doen en mensen verbinden, in projecten die opbrengen voor ons allemaal.

Samen hebben we 't goed voor elkaar.



samen investeren
in welvaart
en welzijn

Ontwikkeling spelconcept en vormgeving:

De Aanstokerij vzw

Naamsesteenweg 130
3001 Leuven

T. 016 22 25 17

www.aanstokerij.be

<http://www.facebook.com/aanstokerij>

info@aanstokerij.be



Copyright:

© 2022 Hogeschool Gent.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van HOGENT.

Alle rechten voorbehouden. Commercieel gebruik is niet toegelaten.

v.u. Koen Goethals, Geraard de Duivelstraat 5 – 9000 Gent

In de spelhandleiding hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke en de non-binaire identiteit.

De informatie in dit spel is gebaseerd op feiten, wetten en data uit jaartal 2022 en krijgen ten gepaste tijden een update.

VOORWOORD

Het idee om iets rond financiële geletterdheid voor jongeren te doen, bestond al langer binnen het docententeam van de bachelor 'financiën & verzekeringen'. Financiële educatie is nu eenmaal maatschappelijk relevant en zal dat altijd blijven. Na een gericht marktonderzoek werd duidelijk waar we impact kunnen creëren: het ontwikkelen van een levensecht spel waarin je als personage verschillende levensfasen doorloopt en beslissingen neemt die een impact hebben op je budget. Hieruit is 'Liv€ your Lif€' voortgekomen.

De slogan van HOGENT luidt als volgt: *'Geef de wereld het beste van jezelf'*. We stelden een multidisciplinair team samen bestaande uit HOGENT- docenten uit de bachelors 'financiën & verzekeringen' en uit de lerarenopleiding 'educatieve bachelor secundair onderwijs'. Daarnaast werd ook een educatieve spelontwikkelaar 'De Aanstokerij' ingeschakeld. Samen waakten we over het evenwicht tussen inhoud, educatieve context en spelelementen.

De uitdaging bestond erin om de complexe materie inzake budgetteren, verzekeringen, kredieten en beleggen op een praktische en begrijpbare manier te integreren in een spelconcept, aangepast aan de doelgroep (3de graad SO) en rekening houdend met de eindtermen rond de economische en financiële competenties (EFC).

Een aantal elementen werden gesimplificeerd zonder afbreuk te doen aan de onderliggende concepten. Dit laat toe om als begeleider van het spel klemtonen te leggen. Na de testings in zowel aso, tso als bso-klassen werd het spel geoptimaliseerd tot zijn huidige vorm.

Met als doel een zo groot mogelijk bereik te hebben, is er gekozen voor een printbare versie die gratis via de HOGENT-website ter beschikking wordt gesteld (<https://www.hogent.be/projecten/live-your-life/>). Naast de vooropgestelde doelgroep is dit spel ook toegankelijk voor andere instellingen met educatieve doeleinden. (Op de HOGENT-website is er zowel spelmateriaal ter beschikking gesteld, alsook ondersteunend materiaal.)

Om tot dit resultaat te komen, hebben we beroep kunnen doen op externe fondsen. Zonder de financiële steun van 'Koning Boudewijnstichting' (KBS), het 'Alliantiefonds HOGENT-EhB' en 'Cera' hadden we dit resultaat niet kunnen behalen. Het is heel motiverend dat deze organisaties de nood aan financiële geletterdheid erkennen, geloven in ons project en ons hierin wilden ondersteunen. Hiervoor zijn we oprecht dankbaar!

Het ontwikkelen van dergelijk spelmateriaal is en blijft 'mensenwerk'. Graag willen wij iedereen bedanken die betrokken was bij het maken van 'Liv€ your Lif€': de HOGENT- docenten, het onderzoekscentrum Sustainable Organizations, de mensen achter 'De Aanstokerij', 'Erasmushogeschool Brussel EhB' en tenslotte de secundaire scholen waar de testings werden uitgevoerd.

Samen de financiële geletterdheid naar een hoger niveau tillen? Dat kunnen we! We wensen jullie alvast veel speel- en leerplezier.

INHOUDSOPGAVE

SPELKENMERKEN	5
MATERIAAL	5
VOORBEREIDING	6
SPELUITLEG	7
SPELCONCEPT	7
VERHAAL	7
DOEL VAN HET SPEL	7
STRUCTUUR VAN HET SPEL	7
FASE 1: STUDENTENFASE	8
FASE 2: WERKFASE (+/- 20 – 30 JAAR)	9
FASE 3: WERKFASE (30 – 50 JAAR)	13
EINDE VAN HET SPEL	17
NABESPREKING	17
UITBREIDING	19
VRAGENLIJST BELEGGERSPROFIEL	19
TUSSENOPDRACHT	19
SPELVERLOOP IN 11 STAPPEN	20
ACHTERGRONDINFORMATIE	20

1 SPELKENMERKEN

THEMA	Budgetbeheer, verzekeringen, beleggingen, kredieten, ...
DOEL	De leerlingen leren een gezinsbudget beheren en ontwikkelen inzicht in inkomensverwerving, consumptiegedrag, sparen en beleggen, kredieten en basisverzekeringen om budgettaire gevolgen op korte en lange termijn in te schatten.
SPELOMSCHRIJVING	<p>De leerlingen nemen de rol op van een personage dat 3 levensfases doorloopt: een studentenfase, een eerste werkfase (als starters) en een tweede werkfase. Tijdens elke fase maken ze keuzes en nemen ze beslissingen die zowel op korte als lange termijn gevolgen kunnen hebben.</p> <p>Het leven zit vol verrassingen, zo ook het spel. Hebben ze de juiste keuzes gemaakt om de onverwachte gebeurtenissen het hoofd te bieden of komen ze in de problemen?</p>
DOELGROEP	3de graad secundair onderwijs
AANTAL SPELERS	8 tot 25 spelers
BEGELEIDING	<p>De begeleidende leerkracht</p> <p>Het spel kan ook gebruikt worden voor niet- economische richtingen in de vrije ruimte.</p>
ACCOMODATIE	Een ruim klaslokaal met voldoende banken en stoelen
DUUR VAN HET SPEL	Minimum 2 aansluitende lesuren indien het materiaal op voorhand wordt opgesteld. Langer kan indien gewenst.

2 MATERIAAL

Al het onderstaande spelmateriaal kan je downloaden op deze website:

<https://www.hogent.be/projecten/live-your-life/>

- personagefiches: 10 unieke personages
- uitleg dobbelen voor partner en kinderen
- dossier werkfase (dit zijn de financiële gegevens die je toepast afhankelijk van de keuzes)
- rekenblad: gebruikt om het (gezins)budget te berekenen en beheren
- overzicht return sparen en beleggen op 20 jaar
- vragenlijst Beleggersprofiel
- oplossing vragenlijst beleggersprofiel
- 21 gebeurteniskaarten
- ondersteunende presentatie
- kruiswoordraadsel

Belangrijk: het aantal leerlingen bepaalt ook hoeveel keer de materialen afgedrukt moeten worden (meer hierover bij 3. Voorbereiding/Spelmateriaal op pagina 7).

ZELF TE VOORZIEN:

- dobbelstenen (1 dobbelsteen per 2 leerlingen of per groepstafel)
- balpennen (1 per speler)
- rekenmachines (bij voorkeur 1 per speler)
- kladpapier (optioneel)

3 VOORBEREIDING

De eerste en belangrijkste stap heb je al gezet: deze handleiding lezen. Het is belangrijk om goed voorbereid aan de begeleiding te beginnen: de klasindeling en opstelling bekijken, het materiaal printen (<https://www.hogent.be/projecten/live-your-life/>), verzamelen en klaarleggen en de achtergrondinformatie doornemen.

VOORAF (HUISWERK)

Het is ontzettend belangrijk om tijdens een **voorgaande les of als huistaak (duurtijd: 5 minuten)** het **beleggersprofiel** van iedere speler te bepalen. De leerlingen vullen hiervoor de 'Vragenlijst beleggersprofiel' in die bestaat uit 10 vragen rond kennis en risico-appetijt. De uitkomst van deze vragenlijst bepaalt het beleggersprofiel van iedere individuele speler in het spel.

Belangrijk om mee te geven aan de leerlingen:

- *Deze vragenlijst is een vereenvoudigde versie en focust op risico-appetijt en kennis.*
- *Je bankier of financieel adviseur is wettelijk verplicht te peilen naar je kennis en ervaring, je financiële situatie en je beleggingsdoelstellingen vooraleer je financiële producten te adviseren. De financiële instelling zal jou enkel beleggingen toestaan die overeenkomen met jouw beleggingsprofiel (MiFID-regelgeving).*

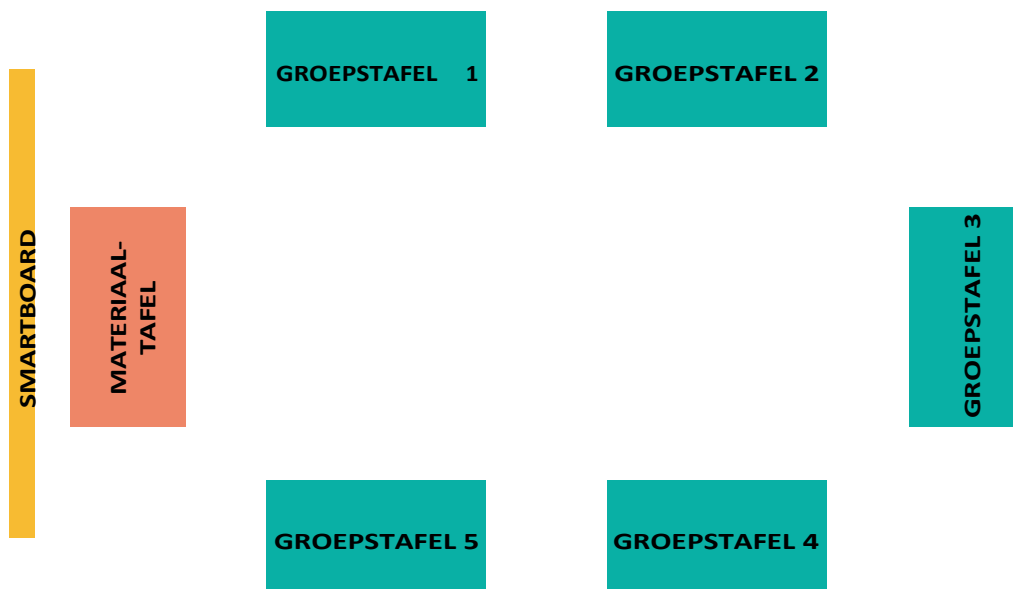
KLASINDELING

Verdeel de spelers in groepen van minstens 2 en maximum 4 spelers.

OPSTELLING

Elke groep heeft een aparte tafel nodig met een stoel per speler. De tafel is voldoende groot: elke speler heeft ruimte voor het spelmateriaal.

Bijvoorbeeld:



SPELMATERIAAL

Op de materiaaltafel leg je de **dobbelstenen** klaar, voorzie minstens 2 dobbelstenen per groepstafel. Leg ze nog niet op de groepstafels, maar deel de dobbelstenen pas uit zodra ze nodig zijn in het spel.

Selecteer voor elke speler een **personagefiche**. In totaal zijn er 10 verschillende personagesfiches. Dit geeft de mogelijkheid om meermaals hetzelfde personage te gebruiken. Dit is interessant om tijdens de nabespreking hun verschillende levensloop onder de loep te nemen. Per tafel moet iedere speler een ander personage hebben.

Print voldoende **gebeurteniskaarten**: per speler 3 gebeurteniskaarten. Je kan nog een keuze maken indien gewenst. Deze gebeurteniskaarten dien je nog wel van elkaar te snijden. Wil je ze meermaals gebruiken, dan raden we aan om op dikker papier te printen en de kaarten te lamineren.

Verzamel op voorhand het materiaal per speler. Leg dit materiaal klaar op de groepstafels:

Per student:

- Dossier werkfasen (recto/verso)
- Invulblad (recto/verso)
- Personagefiches (recto/verso)
- Vragenlijst beleggersprofiel (recto/verso)
- Gebeurteniskaarten (3 kaartjes per student voorzien, later pas uitdelen)
- Rekenmachine en balpen

Per tafel:

- Uitleg dobbelen
- Antwoorden beleggersprofiel (recto/verso, later pas uitdelen)
- Overzicht return sparen en beleggen (later pas uitdelen)
- 2 dobbelstenen

Ter illustratie:

15 leerlingen, 5 tafels: 15 prints 'student' + 5 prints 'tafel'

25 leerlingen, 6 tafels: 25 prints 'student' + 6 prints 'tafel'

4 SPELUITLEG

SPELCONCEPT

VERHAAL

De spelers kruipen in de huid van een personage dat 3 levensfases doorloopt. Tijdens elke fase maken ze keuzes en nemen ze beslissingen die zowel op korte als lange termijn gevolgen kunnen hebben. Telkens wordt de impact van die beslissingen op het budget van hun personage duidelijk.

Het leven zit vol verrassingen, zo ook het spel. Hebben ze de juiste keuzes gemaakt om de onverwachte gebeurtenissen het hoofd te bieden of eindigen ze met financiële problemen?

DOEL VAN HET SPEL

Het is belangrijk om eerst het doel van het spel duidelijk toe te lichten.

‘Liv€ your Lif€’ is een levensecht spel rond financiële geletterdheid. Je beheert het budget van een personage en zal tijdens het spel aan bepaalde verplichtingen moeten voldoen en keuzes moeten maken die financiële gevolgen hebben. Welke impact de gemaakte keuzes hebben op het budget ontdek je doorheen het spel.

Het doel is ervoor te zorgen dat jouw personage voldoende inkomsten heeft om alle uitgaven te betalen. Daarenboven kan er heel wat gebeuren tijdens een mensenleven, vergeet dus niet te sparen voor onvoorziene gebeurtenissen!

STRUCTUUR VAN HET SPEL

Het spel bestaat uit het nemen van beslissingen en het dragen van de financiële gevolgen ervan in 3 fases van hun leven, gevolgd door de nabespreking. De financiële gevolgen worden zorgvuldig genoteerd in hun persoonlijk, maar fictief budget.

Tijdens het spel doorlopen de leerlingen 3 verschillende fases:

1. Studentenfase → 15 – 20 minuten
2. Werkfase 1 (+/-20 – 30 jaar) → 25 – 30 minuten
3. Werkfase 2 (30 – 50 jaar) → 30 – 35 minuten

Na het spel volgt de nabespreking. Zorg dat je nog voldoende tijd (minimum 15 minuten) hebt om de ervaringen te bespreken.

Het spel eindigt na de tweede werkfase om verschillende redenen:

- een volgende werkfase speelt zich te ver van hun leefwereld af
- de complexiteit zou nog enorm zou toenemen (rol pensioen etc)

Geef alle spelers een **personagefiche** en een **dossier**.

PERSONAGEFICHE

Jullie krijgen allemaal een personagefiche. Deze bevat basisinformatie zoals:


- naam
- leeftijd
- studie
- interesses
- informatie
- werkervaring werkfase 1
- 3 mogelijk jobs gelinkt aan hun studie met telkens een startloon en een loon voor werkfase 2. Dit laatste loon houdt rekening met anciënniteit.
- extralegale voordelen
- steun ouders

Onderaan vind je twee invulvelden:

- Aantal kinderen
- Steun ouders partner

Deze komen pas aan bod in werkfase 2.

Op de achterzijde van jouw personagefiche vind je de vrijetijdsbestedingen van de studentenfase.



DOUNIA

EERSTE WERKFASE		TWEDE WERKFASE	
MOGELIJKE JOBS	BRUTO MAANDELON	BRUTO MAANDELON	NETTO PENSIOEN-UITKERING
3-2 Medewerker interieurwinkel	€2.583,00	€1.922,00	€1.940,00
3-4 Ontwerper	€2.783,00	€1.940,00	€1.990,00
5-6 Zelfstandig interieurvormgever	€2.783,00	€1.940,00	€1.990,00

EXTRALEGALE VOORDELEN	
STEUN EIGEN OUDERS (Eerste werkfase)	€50.000,00
AANTAL KINDEREN (Tweede werkfase)	
STEUN OUDERS PARTNER (Tweede werkfase)	

STUDENTENFASE

PERSONAGE: NINA

Bepaal de tijdsbesteding van jouw personage. De keuzes die je nu maakt kunnen later in jouw voor- of nadeel zijn. Enkele keuzes zijn al voor jou gemaakt, je mag nog 3 extra keuzes maken.

SOCIALE CONTACTEN	TUJ MET DE FAMILIE	OPLEIDING EN FORMING
• Je hebt een groot sociaal netwerk • Feesten, op café met vrienden, ...	• Steun in moeilijke tijden • Maar ook steun en hulp bieden	• Je leert nieuwe mensen kennen • Je krijgt voldoende en waardering
• Studentenuitje - DOEL: BESTEDEN	• Studentenuitje - DOEL: SPAREN	• GEZOND LEVEN
• Werkervaring • Budget om te feesten, reizen, ... tijdens de studentenfase	• Werkervaring • Sparen voor later	• Sporten en gezonde voeding • Zelfvertrouwen en sociaal contact

LIVE YOUR LIFE

DOSSIER

Het dossier bestaat uit verschillende onderdelen:

- Huisvesting
- Andere leefkosten
- Mobiliteit
- Verzekeringen
- Sparen en beleggen

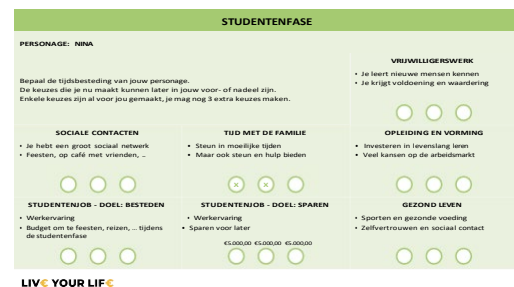
Elk onderdeel heeft een symbool dat ook op het invulblad staat. Dit maakt het eenvoudiger om de bedragen op de juiste plaats in te vullen.

STUDENTENFASE: TIJD VERDELEN

In de eerste ronde krijgen de spelers de opdracht om de beschikbare tijd van hun personage te verdelen over verschillende mogelijkheden. De spelers beslissen of ze bij de verdeling rekening houden met de basisinformatie.

De verschillende vrijetijdsbestedingen:

- Vrijwilligerswerk
- Sociale contacten
- Tijd met de familie
- Opleiding en vorming
- Studentenjob - Doel: besteden
- Studentenjob - Doel: sparen
- Gezond leven



Elke keuze heeft natuurlijk gevolgen. Zo levert een studentenjob extra budget op indien de spelers kiezen om te sparen, verhoogt opleiding en vorming de kans op een andere/nieuwe job met een hoger inkomen.

Lees eerst allemaal aandachtig de personagefiche en probeer je zo goed mogelijk in de rol in te leven.

Tijdens de studentenfase bepaal je wat jouw personage zou doen met zijn vrije tijd. Hou hierbij rekening met de informatie op je personagefiche.

Op de achterkant van je personagefiche vind je verschillende vrijetijdsbestedingen: vrijwilligerswerk, studentenjob, opleiding en vorming, sociale contacten, tijd met de familie en gezond leven.

Per tijdsbesteding zijn er telkens 3 cirkels. Bij elk personage werden al 2 cirkels ingevuld. Nu mogen jullie er nog **3 zelf kiezen**.

Duid jouw keuze aan door de cirkel aan te kruisen. Je duidt altijd eerst de meest linkse cirkel aan. Je mag binnen een tijdsbesteding meerdere cirkels aankruisen.

WERKFASE 1 (+/- 20 – 30 JAAR)

Leg aan het begin van deze fase op elke tafel minstens 2 dobbelstenen en rekenmachines.

BEPALEN LOON

Het eerste wat je tijdens de eerste werkfase doet, is het **startloon** bepalen. Op jouw personagefiche zie je 3 mogelijke jobs en het bijhorende gemiddeld bruto- en netto maandloon. Een worp met de dobbelsteen bepaalt jouw toekomstig loon. Het aantal ogen op de dobbelsteen geeft aan welke job jouw personage heeft en hoeveel het loon bedraagt. Je mag slechts eenmaal gooien! Vul het nettoloan bovenaan in op het budget (rekenblad), bij 'Loon – eerste werkfase'. Het rekenblad gebruik je om jouw (gezins)budget te berekenen en beheren.

Info voor de begeleider:

Zorg dat alle spelers de begrippen bruto- en nettoloon kennen.

Bevraag eventueel kort:

- Waarom dit onderscheid wordt gemaakt?
- Naar wie dit saldo tussen bruto en netto gaat?
- Wat met dat saldo gedaan wordt?
- ...

Wat is het verschil tussen bruto- en nettoloon?

Van je brutoloon worden bijdragen voor de sociale zekerheid (die zorgt ervoor dat de werkloosheids-uitkeringen, de ziektekosten en de pensioenen betaald worden) afgehouden. Wat overblijft is je belastbaar brutoloon. Daarvan worden dan weer de bedrijfsvoorheffing (belasting op arbeid en voorschot op de personenbelasting) afgehouden. Wat dan overblijft, is je nettoloon.

Je nettoloon is dus het bedrag dat op je bankrekening verschijnt.

VAN BRUTO NAAR NETTO (LOONSCHEMA)	CIJFERVOORBEELD (FICTIEF)	EXTRA INFO
Brutoloon	€2.720,00	Staat in de arbeidsovereenkomst van de werknemer.
- Bijdrage sociale zekerheid	- €355,50	Wordt gebruikt voor sociale uitkeringen zoals groeipakket, pensioenen, ...
= Belastbaar loon	= €2.364,50	
- Bedrijfsvoorheffing	- €437,50	Wordt gebruikt voor algemene voorzieningen zoals infrastructuur, cultuur, politie, onderwijs, ...
= Nettoloon	= €1.927,00	Komt op de bankrekening van de werknemer.

KEUZES MAKEN

Overloop nadien klassikaal de volgende keuzes in het dossier. Op die manier werkt iedereen op hetzelfde tempo en kan je eventueel bijkomende vragen van de leerlingen beantwoorden.

Volgorde keuzes:

1. Huisvesting
2. Andere leefkosten
3. Mobiliteit
4. Verzekeringen
5. Sparen en beleggen (werkfase 2)

Nu je weet hoeveel je maandelijks inkomen bedraagt, gaan we ook de uitgaven bekijken. We doen dit samen, stap per stap. Geef een seintje als je meer uitleg nodig hebt of een vraag wilt stellen.

Je zal heel wat keuzes moeten maken: huisvesting, mobiliteit, verzekeringen, ...

Huisvesting

Eerst en vooral kies je waar je de komende 10 jaar zal wonen. Op pagina 1 van het dossier vind je de verschillende mogelijkheden.

Om een appartement of huis te kunnen kopen heb je al een bepaald budget nodig. Voor de meeste personages zal een aankoop nog niet mogelijk zijn. Dan heb je de keuze tussen:

- Thuis blijven wonen
- 5 jaar thuis, 5 jaar huren met 3 anderen
- Huur appartement met 3 anderen
- Huur appartement stad
- Huur sociale woning (enkel tweede werkfase)
- Huur woning platteland

Denk er aan: deze periode duurt **ongeveer 10 jaar!**

Voor wie toch een appartement of huis wil kopen (eigenaar): dit kan énkél als je het bedrag in de kolom **'Startbudget om onroerend goed te kopen'** ter beschikking hebt.

Extra

Bevraag de spelers of ze weten welke eenmalige kosten bij de aankoop van een woning gepaard gaan.

Meer informatie hierover vind je op de website bij 'Achtergrondinformatie'.

Naast elke keuze staat ook extra informatie over de ruimte (met hoeveel kan je hier wonen) en het gevolg m.b.t. mobiliteit. Lees deze informatie aandachtig alvorens een keuze te maken.

*Vul op het rekenblad bij **'Huisvesting'** het bedrag in dat in het dossier bij de gemaakte keuze staat.*

Andere leefkosten

De andere leefkosten zijn kosten met betrekking tot: voeding, gas, water en elektriciteit, verzorging, vrije tijd, gezondheid, kleding, interieur, internet, tv en telefonie, maar er wordt ook rekening gehouden met het groeipakket (tegemoetkoming om gezinnen te ondersteunen).

In dit spel worden de andere leefkosten bepaald door de gezinssituatie, meer specifiek bij de keuze van huisvesting. Noteer het bedrag dat bij jouw situatie hoort op het budget (rekenblad).

Belangrijk: de andere leefkosten zijn een benadering van de werkelijkheid. Deze kosten zijn voor iedereen verschillend!

Mobiliteit

*Hier moet je kiezen hoe je je zal verplaatsen. Uiteraard speelt de **huisvesting** een belangrijke rol. Als je kiest voor de aankoop van een wagen, neem je naast de **maandelijkse aankoopkost**, gespreid over de ganse fase, ook de **maandelijkse kosten én wettelijke verplichte autoverzekering** met eventuele uitbreidingen, op in het budget (rekenblad).*

Info voor de begeleider:

- Benadruk dat bepaalde keuzes later in het spel een voor- of nadeel kunnen opleveren.
- Vraag of de spelers weten welke kosten onder maandelijkse kosten vallen bij mobiliteit.
- Controleer of de 3 mogelijke verzekeringsvormen duidelijk zijn.

Verzekeringen

Op pagina 4 in het dossier vind je een aantal mogelijke verzekeringen. Lees de informatie aandachtig en bepaal of je ze al dan niet afsluit en de premie betaalt.

Opgepast: er zijn ook bepaalde contractueel verplichte verzekeringen!

De kosten vul je op de juiste plaats in op het budget (rekenblad).

Totaalbudget

Op het einde van de eerste werkfase volgt de bepaling van het totaalbudget. Het loon van de spelers (personages) vormt het inkomen. Hier moeten alle uitgaven van afgetrokken worden om te bepalen of ze een tekort of een overschot hebben.

LIVE YOUR LIFE		EERSTE WERKFASE		TWEDE WERKFASE	
		20-30 jaar	30-50 jaar	20-30 jaar	30-50 jaar
INKOMSTEN	LOON (Personagefiche)	Netto maandloon	+		+
		Netto maandloon partner			+
UITGAVEN	HUISVESTING (Dossier p.1, p.2)	Maandelijke huur of lening	-		-
	ANDERE LEEFKOSTEN (Dossier p.2)	Andere leefkosten	-		-
	MOBILITEIT (Dossier p.3)	Aankoop op maandbasis	-		-
		Maandelijke kost	-		-
		Autoverzekering	-		-
	VERZEKERINGEN (Dossier p.4, p.5)	Brandverzekering	-		-
		Familiale verzekering	-		-
		Hospitalisatieverzekering	-		-
		Ongevallenverzekering	-		-
	RESTEREND BUDGET PER MAAND		=		=
EERSTE WERKFASE: 20-30 JAAR		BEREKENING			
RESTEREND BUDGET EERSTE WERKFASE (Budget/maand x # maanden werkervaring 1e werkfase) / 2		▲ { x } / 2 =			
INKOMSTEN STUDENTENJOB (Studentenfase, max €15.000,00)		+			
STEUN OUDERS (Personagefiche)		+			
EENMALIGE KOST AANKOOP HUISVESTING (Enkel invullen indien aankoop huis of appartement in eerste werkfase)		-			
TOTAAL 1: TOTAAL EERSTE WERKFASE		=			

REKENBLAD 1/2

Tijd om te berekenen hoeveel je op het einde van de maand overhoudt.

Vul in het vak 'resterend budget per maand' het verschil in van jouw loon en alle gemaakte kosten.

Een positief saldo betekent een overschot dat je kan sparen. Een negatief saldo wil zeggen dat je een tekort of een schuld hebt. Deze berekening is een maandresultaat. We sluiten deze werkfase af met een totaalberekening. Noteer het eindresultaat op het budget (rekenblad) op de daarvoor voorziene plaats (driehoekje). Vermenigvuldig het saldo met het aantal maanden dat op **jouw personagefiche** staat bij '**Werkervaring eerste werkfase**'.

Dit totaal moet je nog **halveren**. Er zijn, zeker in deze levensfase, uitgaven waar bij de 'andere leefkosten' geen rekening gehouden werd zoals: uitgaan, hobby's, aankoop van gadgets, ...

Vul nu ook onderstaande vakken in.

- **Inkomsten studentenjob**: per aangeduide cirkel tijdens de **studentefase** tel je er 5.000 euro bij. 3 aangekruiste cirkels betekent dus 15.000 euro, dit is het maximum dat je hier kan invullen.
- **Steun ouders**: dit bedrag staat op jullie **personagefiche**. Dat bedrag vul je hier nu ook in.
- **Eenmalige kost aankoop huisvesting**: wie tijdens de eerste werkfase reeds een appartement of woning aangekocht heeft, vult hier de eenmalige kost in.

Maak tot slot nu de berekening om te bepalen wat jouw eindsaldo is van deze werkfase.

WERKFASE 2 (30 – 50 JAAR)

De volgende werkfase verloopt grotendeels op dezelfde manier als de vorige werkfase. Er zijn wel enkele extra spelacties. De structuur van deze werkfase is als volgt:

1. Hoger loon door anciënniteit
2. Bepalen partner en kinderen
3. Keuzes maken
4. Berekening 'Totaal 3'
5. Sparen en beleggen
6. Gebeurteniskaarten
7. Totaalbudget

Hoger loon door anciënniteit

Je bent ouder geworden en klaar voor een volgende stap in jouw leven. Ouder worden betekent dat je anciënniteit opbouwt en dus meer verdient. Op de personagefiche vind je het nettoloon voor de tweede werkfase. Dit bedrag mag je meteen noteren op het budget (inkomsten, rekenblad).


Bepalen partner en kinderen

Hieronder (op het rekenblad) vind je een vak met het loon van jouw partner. Opnieuw zal een worp met de dobbelsteen grote invloed hebben op de toekomst. Zo zal het aantal ogen zowel bepalen of je een partner hebt, welke het loon is van jouw partner en hoeveel kinderen jullie zullen hebben.


Eerst werp je om een partner te bepalen.

GEZINSSITUATIE

PARTNER

	LOON PARTNER	SPAARGELD PARTNER + STEUN OUDERS PARTNER	FACTOR
1	Geen partner	Geen steun	/1,1
2	€ 1.900	€ 45.000	/1,4
3	€ 2.250	€ 70.000	/1,6
4	€ 2.560	€ 65.000	/1,2
5	€ 2.720	€ 75.000	/2
6	€ 2.900	€ 55.000	/1,8

KINDEREN

	AANTAL KINDEREN
1	Geen
2-3	1
4-5	2
6	3

Noteer op jouw personagefiche het aantal kinderen en de steun van de ouders van jouw partner. Op het rekenblad noteer je het maandloon van jouw partner en de steun van de ouders.

Keuzes maken

Je weet nu wat jouw maandinkomsten zijn (eigen loon en loon partner) voor de tweede werkfase. Tijd om opnieuw keuzes te maken.

*Opgelet: de gezinssituatie is veranderd. Vanaf nu moet je dus keuzes maken voor het **hele gezin!** Noteer telkens ook de bedragen op het budget (invulblad).*

Heb je alle bedragen ingevuld, maak dan de berekening voor de tweede werkfase.

Informatie voor de begeleider:

Je hoeft niet alle keuzes opnieuw samen te maken met de spelers.

Probeer er wel voor te zorgen dat de spelers ongeveer gelijktijdig klaar zijn met het maken van de keuzes.

Berekening 'Totaal 3'

De spelers maken een financiële tussenbalans om een zicht te krijgen op de mogelijkheden tot sparen en beleggen.

Het is belangrijk om een goed beeld te hebben van jouw financiële mogelijkheden voor je gaat sparen en/of beleggen.

AANVANG TWEEDE WERKFASE: 30-JARIGE LEEFTIJD	BEREKENING
TOTAAL EERSTE WERKFASE	●
SPAARGELD PARTNER + STEUN OUDERS PARTNER	+
TOTAAL 2: STARTBUDGET AANVANG TWEEDE WERKFASE (Dit budget kan gebruikt worden om huis of appartement te kopen)	=
EENMALIGE KOST AANKOOP HUISVESTING (Enkel invullen indien aankoop huis of appartement bij aanvang tweede werkfase)	-
TOTAAL 3 (Dit bedrag wordt volledig verdeeld over zichtrekening, spaarrekening en belegging. Buffer op de spaarrekening is aan te raden, bv. 3x maandloon).	= ★

ZICHTREKENING	SPAARREKENING (AFRONDEN OP DUIZENDTALLEN)	BELEGGING (AFRONDEN OP DUIZENDTALLEN)

Vul eerst het totaal van de eerste werkfase in (bolletje). Hierbij tel je eventueel de financiële steun van je partner en de ouders van jouw partner bij. Nu heb je het startinkomen voor de tweede werkfase berekend. Koop je een huis of appartement, dan vul je hieronder het bedrag van de eenmalige kost bij de aankoop in.

Dit bedrag trek je af van 'Totaal 2' en zo weet je hoeveel je kan sparen en/of beleggen in de tweede werkfase.

Sparen en beleggen

*Het saldo van het budget bepaalt of je al dan niet kan sparen en/of beleggen. Bepaal nu **hoeveel geld je van 'Totaal 3'** je op een zichtrekening, spaarrekening en/of beleggingsfonds plaatst. De mogelijke rente wordt op het einde van het spel ingevuld en verrekend.*

Opgelet: bij de spaarrekening en het beleggingsfonds dien je de budgetten te gebruiken die in de overzichtstabel onder 'Inleg' staan.

Belangrijk: 'Totaal 3' wordt dus **volledig** verdeeld over de 3 mogelijkheden.

Zichtrekening

*Bepaal eerst hoeveel geld je op jouw zichtrekening plaatst. Aangezien er steeds onverwachte gebeurtenissen kunnen plaatsvinden met een financiële impact, wordt het aangeraden om minstens **driemaal** het bedrag van een maandloon op de zichtrekening te plaatsen.*

Info voor de begeleider:

Hebben de spelers een partner, dan tellen ze beide maandlonen op om het bedrag op de zichtrekening te bepalen.

Spaarrekening

Sparen geeft je een gegarandeerde rentevoet die afhankelijk is van de marktomstandigheden. In tegenstelling tot andere beleggingen, zoals termijnrekeningen of obligaties, hebben spaarrekeningen geen vervaldatum en dus ook geen vaste looptijd. Het rendement is laag, maar het risico dat je loopt door je geld op een spaarrekening te parkeren is ook heel klein. Je geld wordt namelijk beschermd door het depositogarantiefonds tot €100.000 per bank en per persoon. Daarnaast is een spaarrekening zeer liquide. Dit wil zeggen dat je heel makkelijk geld kan storten of afhalen van je spaarrekening.

Beleggingsfonds

Voor je gaat beleggen, moet je jezelf als belegger leren kennen. Pas dan kan je weloverwogen keuzes maken. Je bankier of financieel adviseur is daarom wettelijk verplicht te peilen naar je kennis en ervaring, je financiële situatie en je beleggingsdoelstellingen vooraleer je financiële producten te adviseren. Er bestaan namelijk verschillende mogelijke beleggingsactiva: obligaties, aandelen, grondstoffen,...

Jouw persoonlijk beleggersprofiel is afhankelijk van jouw voorkennis, doelstellingen, beleggingshorizon en financiële situatie. De 'Vragenlijst beleggersprofiel' is een vereenvoudigde bevraging om jouw profiel in kaart te brengen.

Er zijn 3 beleggersprofielen:

1. Defensief: als je een defensief beleggersprofiel hebt, weet je dat rendement en risico hand in hand gaan. Je bent grotendeels ingesteld op kapitaalbehoud maar bent bereid een beperkt risico te nemen.
2. Neutraal: als je een neutraal beleggersprofiel hebt, begrijp je dat beleggen schommelingen met zich meebrengt. Je weet dat beleggen in aandelen een hoger risico inhoudt en dat de kans op een hoger rendement aanwezig is. Je wilt ook wat zekerheid in je portefeuille via obligaties.
3. Dynamisch: als je een dynamisch beleggersprofiel hebt, ken je de risico's van beleggen in aandelen en accepteer je beurschommelingen. Je aanvaardt dat risico voor een potentieel hoger rendement.

Informatie voor de begeleider:

Het systeem van beleggen is veel complexer dan deze vereenvoudigde weergave. Bekijk het 'Overzicht return sparen en beleggen op 20 jaar' om de opbrengst te bepalen. Meer informatie over sparen en beleggen vind je op deze website:
<https://www.hogent.be/projecten/live-your-life/>

Gebeurteniskaarten

Een mensenleven zit vol aangename maar ook minder aangename verrassingen die een grote invloed hebben, ook financieel.

Tijdens deze ronde zal elke speler een aantal gebeurteniskaarten verwerken. De financiële gevolgen op het budget worden deels bepaald door de keuzes die ze in de vorige ronde gemaakt hebben: hebben ze zich goed verzekerd, hebben ze al gespaard, ...

Tijdens de studentenfase en de eerste werkfase heb je keuzes gemaakt en beslissingen genomen. Zoals in het echte leven gebeuren er zaken die je niet verwacht of voorzien had. Jouw keuzes en beslissingen zullen deels bepalen hoe je omgaat met die onverwachte gebeurtenissen.

Deze gebeurteniskaarten bevatten zowel positieve als negatieve gebeurtenissen die je tijdens je leven kan tegenkomen. Een worp met de dobbelsteen zal bepalen welke gebeurtenissen jullie te verwerken krijgen.

Tip voor de begeleider:

Verzamel de spelers rond een groepstafel en speel het spel hier kort voor.

Leg nadien op tafel voldoende gebeurteniskaarten: per speler 3 gebeurteniskaarten.

Op elk tafel ligt een stapel gebeurteniskaarten: 3 voor elke speler aan de tafel.

Hoe worden die nu verdeeld?

Leg evenveel gebeurteniskaarten open (met de afbeelding naar boven zodat je de inhoud kan lezen) op een rij als er spelers aan de tafel zitten. Gooi om beurt met de dobbelsteen. (Heb je meerdere dobbelstenen, dan kan je ze ook gelijktijdig laten gooien.)

De speler die het hoogst aantal ogen gooit, mag als eerste een gebeurteniskaart kiezen. Gooien meerdere spelers hetzelfde aantal ogen, dan gooien zij nog een keer.

Gevolgen gebeurteniskaarten

Het gevolg van een aantal gebeurteniskaarten is afhankelijk van de keuzes die gemaakt werden in de studentenfase en de eerste werkfase.

Zodra je 3 gebeurteniskaarten verzameld hebt, is het heel belangrijk om die goed te lezen. Keuzes die je gemaakt hebt in de voorgaande fases kunnen een grote invloed hebben.

Zo krijg je misschien meerdere worpen met de dobbelsteen om het uiteindelijk gevolg te bepalen, een grotere erfenis omdat je meer tijd hebt doorgebracht met je familie (cirkels aanduiden studentenfase) of moet je minder betalen omdat je een goede verzekering hebt.

Heb je de gevolgen bepaald, dan maak je de berekening.

1. Noteer naast het sterretje opnieuw 'Totaal 3'
2. Tel hierbij het resterend budget van de tweede werkfase op. Dit is het bedrag dat je op pagina 1 van het invulblad bij het vierkant genoteerd hebt. Vermenigvuldig dit getal nu met 240 en corrigeer met de factor die je terugvindt bij het dobbelen voor 'partner'. Elkeen heeft nl. een eigen uitgavenpatroon bovenop de 'andere leefkosten'.
3. Vul de negatieve of positieve bedragen als gevolg van de gebeurteniskaarten in op het invulblad.
4. Bereken 'Totaal 4' = 'Totaal 3' + resterend budget van de tweede werkfase + impact gebeurteniskaarten.

TOTAAL 3: 50- JARIGE LEEFTIJD	★
RESTEREND BUDGET TWEEDE WERKFASE (Budget/maand x 12 maanden x 20 jaar/FACTOR)	+ <input type="text"/> x 240/..... =
IMPACT GEBEURTENISKAARTEN	+ of -
IMPACT GEBEURTENISKAARTEN	+ of -
IMPACT GEBEURTENISKAARTEN	+ of -
TOTAAL 4	=
RENDEMENT SPAREN	+
RENDEMENT BELEGGEN	+
IMPACT INFLATIE	-
TOTAAL 5: TOTAAL NA TWEEDE WERKFASE	=

Eindbudget

De spelers moeten nog enkel de berekening maken van hun inzet bij sparen en beleggen om tot het eindresultaat te komen. Gebruik voor deze berekening het 'Overzicht return sparen en beleggen op 20 jaar' (Liv€ Your Lif€: educatief financieel spel - Hogeschool Gent (hogent.be).

De tweede werkfase loopt op zijn einde. Je moet nog enkel weten hoeveel jouw spaargeld en/of beleggingen opgebracht hebben. Raadpleeg het 'Overzicht return sparen en beleggen op 20 jaar' om de rente of opbrengst van jouw budget te bepalen.

Het resultaat vul je nu in op de juiste plaats in het rekenblad. Tel dit op met 'Totaal 4' om te komen tot 'Totaal 5'. Dit is het eindbudget van de tweede werkfase.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de tweede werkfase, zodra alle spelers 'Totaal 5' berekend hebben. Nadien ga je over tot de nabespreking.

Het spel eindigt na de tweede werkfase om alles binnen een tijdspanne van 2 lesuren gedaan te krijgen. Wij raden zeer sterk aan om een nabespreking te houden en eventueel de pensioenfase klassikaal te bespreken.

5 NABESPREKING

Hieronder vind je een overzicht van mogelijke thema's die aan bod kunnen komen tijdens de bespreking. Afhankelijk van de beschikbare tijd, kennis en gebeurtenissen tijdens het spel kan je hieruit een selectie maken op maat van jouw groep.

STOOM AFLATEN

Neem even tijd om de emoties van het spel te laten bekoelen alvorens over te gaan tot de inhoudelijke bespreking.

Mogelijke richtvragen:

- Wat vond je van het spel?
- Wat vond je leuk/minder leuk?
- Beschrijf je gevoel in enkele woorden.
- Wat heb je geleerd?

WAT IS ER GEBEURD?

- Bespreek de eindresultaten van de verschillende spelers:
- Wat is jullie eindbudget na de tweede werkfase?
- Wat maakt dat je dit resultaat had? Wat had de grootste impact?
- Welke gebeurteniskaarten hadden een grote invloed op het eindresultaat?
- Welke keuzes hadden een positieve/negatieve impact?
- Wat zou je anders doen?
- Is dit een realistisch eindresultaat? Zijn er zaken die niet aan bod kwamen?
- Had je de andere leefkosten lager of hoger verwacht?
- Welke uitgaven hebben je verrast?
- Welke uitgaven zouden er eigenlijk zelfs nog hoger kunnen zijn?
- ...

Vergelijk eventueel de levenslopen van dezelfde personages.

PENSIOEN EN VERVOLG?

- Hoeveel budget denk je nodig te hebben voor jouw pensioen?
- Welke kosten worden hoger/lager?
- Hoeveel denk je dat een verblijf in een Woonzorgcentrum kost?
- ...

Meer informatie over pensioenen vind je op de website in de presentatie en bij achtergrondinformatie.

VERZEKERINGEN

- Welke verzekeringen ken je?
- Welke verzekeringen zijn verplicht?
- Welke verzekeringen zou jij zeker nemen? Waarom?
- Welke voordelen bieden de verschillende verzekeringen en formules?
- ...

HUISVESTING EN LENEN

- Tijdens het spel werden vaste bedragen gebruikt voor huisvesting. Ga nu eens op zoek naar jullie droomwoning: wat zijn de kosten, hoeveel bedraagt de maandelijkse afbetaling, hoeveel kan je lenen...?
- Gebruik hiervoor digitale berekeningstools en maak een simulatie .
- Wat zijn de voor- en nadelen van huren of kopen?

BELEGGEN

- Welke soorten beleggingen ken je?
- Wat is het verschil?
- Waar moet je goed op letten als je wil beleggen?
- Wat als je een belegging vroegtijdig wil beëindigen?
- ...

ACTIEVE NABESPREKING

Er zijn een aantal methodieken om de nabespreking actiever te maken zodat de spelers meer betrokken blijven.

Voorbeeld:

- De verschillende spaar- en beleggingsvormen bespreken en de spelers positie laten innemen:
- Welke hebben jullie in het spel gekozen en waarom?
- Welke spaar- of beleggingsvorm zou jij kiezen in het echte leven?
- Zou je kiezen voor veilige of risicovolle beleggingen?
- Wie zou kiezen voor pensioensparen? Welke voor- en/of nadelen zijn hieraan verbonden?

Dit heeft als voordeel dat iedereen betrokken blijft, iedereen een keuze moet maken en je spelers kan aanspreken op hun keuzes.

6 UITBREIDING

VRAGENLIJST BELEGGERSPROFIEL

De quiz vind je terug op de website: <https://www.hogent.be/projecten/live-your-life/>

Laat de spelers deze quiz individueel invullen om hun beleggersprofiel te bepalen.

TUSSENOPDRACHT

Om een beter inzicht te krijgen op de eenmalige en wederkerige uitgaven bij de huur of aankoop van een woning, bouwen we een klassikale tussenopdracht in.

Teken vakken op het bord, deel het lokaal in of gebruik verschillende tafels om onderstaand kwadrant te vormen.

	HUUR	AANKOOP
EENMALIGE KOST		
WEDERKERIGE KOST		

Jullie krijgen (individueel of in duo) een kostenplaatje van verhuur of verkoop: registratierechten, notariskosten, kapitaalsaflossing krediet, interest krediet, ...

Denk goed na over de plaatsing: is mijn kostenplaat een eenmalige of een wederkerige kost, moet ik deze betalen bij de huur of aankoop van een woning?

De spelers duiden hun keuze aan: ofwel door hun kostenplaatje in het kwadrant te plaatsen ofwel door zelf in het kwadrant plaats te nemen.

Overloop alle kostenplaten klassikaal:

- Sta je op de juiste plaats
- Waarom ben je daar gaan staan?
- Wat denken de anderen?
- ...

Op die manier leren ze de verschillende kostenplaatjes kennen.

7 SPELVERLOOP IN 11 STAPPEN

1. Geef elke speler een **personagefiche en het dossier**. De spelers lezen aandachtig de informatie op de personagefiche.
2. **Studentenfase**: de spelers bepalen de **vrijtijdsbesteding** van hun personage. Ze kunnen kiezen uit verschillende tijdsbestedingen. Twee cirkels zijn al aangekruist. De spelers kruisen er nog drie extra aan. In totaal worden er dus vijf tijdsbestedingen aangeduid.
3. **Werkfase 1**: de spelers dobbelen om hun **job en bijhorend loon** te bepalen. Het aantal ogen bepaalt de job. Dit nettoloon vullen ze in bij de inkomsten op het budget (invulblad).
4. **Werkfase 1**: neem **het dossier**. Overloop stap per stap de mogelijke keuzes die gemaakt moeten worden: huisvesting, andere leefkosten, mobiliteit, verzekeringen. De spelers maken keuzes en vullen het bedrag dat bij hun keuze hoort in op het budget (invulblad).
5. **Werkfase 1**: op het einde van de fase berekenen de spelers het **saldo van het budget en hoeveel ze al dan niet gespaard hebben**.
6. **Werkfase 2**: de spelers dobbelen om te bepalen of ze een **partner** hebben, wat het loon is en **hoeveel kinderen** ze hebben. Het eigen loon is ook toegenomen, dat vinden ze op hun personagefiche. Werkfase2 verloopt grotendeels op dezelfde manier. De spelers maken opnieuw de nodige keuzes, maar moeten nu rekening houden met hun aangepaste situatie.
7. **Werkfase 2**: de spelers maken opnieuw de **berekening**, maar krijgen nu ook de kans om geld te **sparen of te beleggen**. Hun beleggersprofiel werd eerder bepaald. Het resultaat bepaalt of ze eerder defensief, neutraal of dynamisch kunnen beleggen.
8. **Werkfase 2**: de spelers **verzamelen gebeurteniskaarten**. Ze dobbelen met de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaalt wie eerst een gebeurteniskaart mag kiezen. Ze herhalen dit tot elke speler vier gebeurteniskaarten heeft.
9. **Werkfase 2**: de spelers **verwerken de gebeurteniskaarten**. De gevolgen van de gebeurteniskaarten zijn deels afhankelijk van eerder gemaakte keuzes: aanduidingen vrijtijdsbestedingen en gekozen verzekeringen. Het resultaat noteren ze op hun budget (invulblad) en ze maken de berekening.
10. **Werkfase 2**: op het einde worden het **rendement van sparen/beleggen** bekend gemaakt. Ook deze informatie verwerken ze tot hun eindresultaat te komen op het invulblad.
11. Tijd om grondige **nabespreking** te houden: focus op de zaken die jij aan bod wil laten komen, rekening houdend met de kennis van de spelers en de gebeurtenissen tijdens het spel.

8 ACHTERGRONDINFORMATIE

<https://www.hogent.be/projecten/live-your-life/>