



Pimp je kamer!

# WAKOSTA?!-app

Lessuggestie  
1ste 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!

# 1. 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 speelt u een grote rol om jongeren te sensibiliseren op vlak van verantwoord financieel gedrag.

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



## ONDERWIJSDOELEN 1STE GRAAD SECUNDAIR ONDERWIJS

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

Deze lessuggestie gaat dieper in op:

11.1 De leerlingen beargumenteren hun keuzegedrag bij aankopen rekening houdend met hun behoeften en beïnvloedende factoren.

11.4 De leerlingen maken budgettaire keuzes voor zichzelf rekening houdend met een eigen budget en een gezinsbudget.

## 2. HOE GAAN WE TE WERK?

### A. Doelgroep

Eerste graad secundair onderwijs, 12 à 14 jaar.

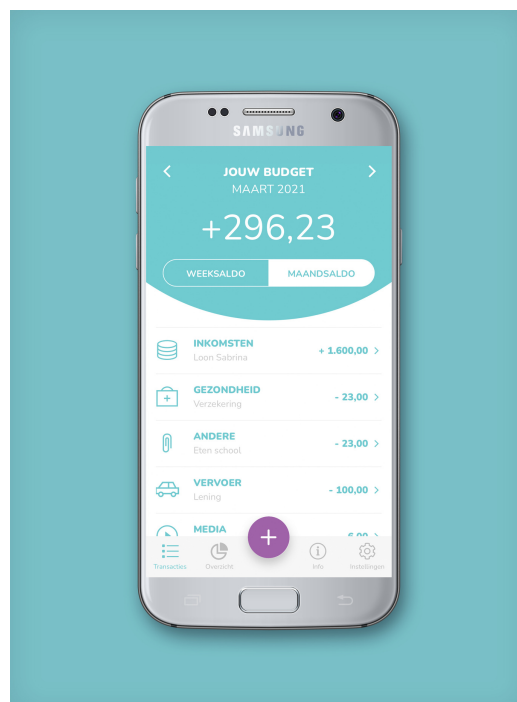
### B. Opzet

In maximum 5 groepjes van maximum 5 leerlingen is minimum 1 smartphone ter beschikking met de WAKOSTA?!-app. Elk groepje kiest een personage waarmee ze gedurende deze oefening aan de slag gaan. De keuzes die ze maken resulteren tot een bepaald eindbedrag. Tijdens de nabespreking komen we terug op de gemaakte keuzes en op het eindbedrag in hun app.

## 3. DE WAKOSTA?!-APP

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

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.





### Inkomsten en uitgaven invoeren

- Open de app, je komt op het startscherm
- Druk op **+** om een bedrag in te voeren
- Tik het bedrag in
- Kies bovenaan IN of UIT
- Geef een **omschrijving**
- Kies een **categorie** op het nieuwe scherm
- Kies een **datum** (scrollen door de kalender)
- Kies een **frequentie** op het nieuwe scherm
- Druk onderaan op **✓** om te bevestigen

### Inkomsten wijzigen of wissen

- Tik op het bedrag dat je wil wijzigen of wissen
- Kies voor **Wis transactie** of **Pas Aan**
- Kies voor **Annuleren** als je niets wil veranderen





### Het eindresultaat in PDF

- Tik onderaan het scherm op **Overzicht**
- Je ziet twee taartdiagrammen: inkomsten & uitgaven
- Tik op inkomsten/uitgaven
- Tik bovenaan links op **PDF**
- Je kan het PDF-bestand opslaan of verzenden (mail)

### Taal aanpassen of alles verwijderen

- Tik onderaan op **Instellingen**
- Tik op **Pas taal aan**
  - Kies Nederlands, Frans of Engels
- Kies voor **Wis alle transacties**
  - **Let op:** Dit kan niet ongedaan gemaakt worden!

## 4. EN NU INOEFENEN...

### A. Mijn eigen (zak)geld, wat nu?



Benodigheden: dobbelsteen, fiches 'Kies je gadget!'

Vooraleer de oefening effectief van start gaat, worden de **groepjes samengesteld**.

Volgende **vragen** kunnen vervolgens **als opwarmer** aan bod komen:

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

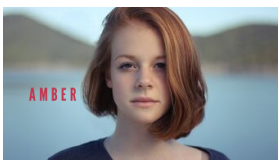
Na het installeren van de app, kiest elke groep een **gadget**.

De dobbelsteen bepaalt wie eerst mag kiezen: het groepje dat het hoogste aantal ogen gooit, mag eerst kiezen. Elk gadget kan 1x gekozen worden.

Elk groepje heeft uiteindelijk een eigen gadget. Bij elk gadget hoort een **personage** en een **startbedrag** in de spaarpot.



€200



€300



€100



€150



€250



Voeg het bedrag van je spaarpot in de WAKOSTA?!-app in als inkomst.

## B. Pimp je kamer!



Benodigheden: fiches 'Pimp je kamer'

Met het geld van de spaarpot op zak, gaat elk personage op zoek naar een **voorwerp om zijn of haar 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?

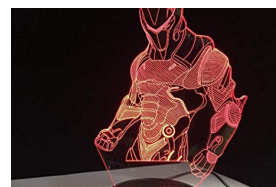
hippe zetel

televisie

fotobehang

toffe verlichting

muziekbox



€80

€100

€40

€30

€50



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

## C. Werk je in het zweet



Benodigheden: fiches 'Werk je in het zweet'

Enkel je kamer pimpen in het weekend of tijdens de vakantie is niet toegestaan. Af en toe moet je ook **klusjes** doen. Het verlicht de pijn wat als daar ook een bedrag tegenover staat...

Elke groep overlegt welk klusje hun personage uitvoert en geeft het bijhorende bedrag in via de app. Wie is liever lui dan moe? Wie gaat voor de volle jackpot?



oma helpen ramen schilderen  
(10 uur)

€40



grondig het gras afrijden  
(2 uur)

€10



slordig het gras afrijden  
(1 uur)

€5



stofzuigen  
(30 minuten)

€5



grote kuis (zolder opkuisen en meegaan naar het containerpark)  
(4 uur)

€10



auto wassen  
(2 uur)

€7



Voeg het bedrag dat bij jouw gekozen klusje hoort toe als inkomst in de WAKOSTA?!-app.

## D. Proef je rijk



Benodigheden: proevertjes

Suggesties: chips, chocolade, paprikanootjes, snoeptomaatjes, graanreep, ... in A-merk & huiskmerk

Na al dat klussen is het **tijd voor een hapje!** Elk groepje proeft de verschillende producten en probeert te raden of het om een A-merk of een wit product (huiskmerk) gaat. 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?

Daarna kiest elk groepje een product. Ze weten nog niet dat hun keuze invloed heeft op hun budget: wie kiest voor het merkproduct betaalt 5 euro, wie het witte product verkiest betaalt 2,5 euro.



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

## E. Bel je arm...



Benodigheden: fiches 'Bel je arm...'

De groepjes krijgen opnieuw een aantal keuzemogelijkheden voorgeschoteld. Elk personage krijgt de kans een **aantal belminuten of telefoonpakket** 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.

prepaidkaart



€15

onbeperkt bellen



€30

gezins-  
abonnement



€5

2 uur bellen



€20

1 uur bellen



€10



Voeg het bedrag dat bij je aantal belminuten/abonnement/... hoort toe als uitgave in de WAKOSTA?!-app. Welke categorie en welke frequentie duid je aan?

## F. Relax



Benodigheden: fiches 'Relax' en de dobbelsteen

Nu iedereen kan bellen, is het **tijd om te ontspannen**. Is dit hét moment om enkele vrienden op te trommelen, of net niet? **Het lot beslist** hoe jouw personage zijn/haar vrije tijd zal doorbrengen.

De fiches 'Relax' worden omgekeerd op tafel gelegd/aan het bord gehangen. Elke groep trekt op zijn beurt een fiche. De dobbelsteen bepaalt wie eerst mag kiezen: het groepje met het hoogste aantal ogen.





iets gaan drinken met vrienden

€6



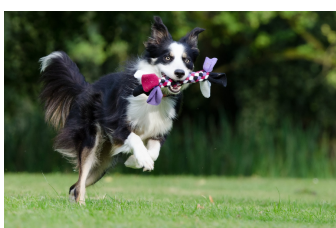
belegd broodje eten

€3



kleren kopen

€30



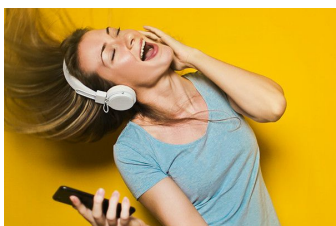
hond uitlaten

€0



naar de cinema

€15



muziek luisteren

€0



naar de bowling

€10



Voeg het bedrag dat bij de gekozen ontspanning hoort toe als uitgave in de WAKOSTA?!-app onder de categorie 'vrije tijd'.

## 5. 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 **groepsgeprek** op gang brengen:

- Welk personage heeft nog geld over?
- Welk personage kwam geld tekort?
- 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?

**SPAREN HOEFT NIET SAAI TE ZIJN**

**DOWNLOAD WAKOSTA?!**

**EN ONTDEK DAT BUDGETCONTROLE NIET SAAI HOEFT TE ZIJN**  
Niets slaapverwekkender dan een preek over slim omgaan met je centen. Ontdek daarom deze no-nonsense budgetapp die snel en accuraat berekent wat jouw kosten zijn en wat je zonder zorgen kan uitgeven. Geen saai Excel-bestanden of ingewikkelde diagrammen, met WAKOSTA?! meer fun en minder (geld)zorgen.

**DOWNLOAD DE APP NU**  
Beschikbaar in de Play Store (android) en App Store (IOS).

Available on the App Store | Get it on Google Play

## MEER INSPIRATIE NODIG?

Er zijn nog heel wat andere tools op maat van kinderen en jongeren beschikbaar om werk te maken van financiële educatie.

Aarzel niet om contact op te nemen met de BIZ-medewerker uit jouw regio ([www.budgetinzicht.be](http://www.budgetinzicht.be)): wij helpen jou graag op weg!

Neem ook een kijkje op [Wikifin School](#) en grasduin in hun lesmateriaal.