Afbeelding met persoon, tafel, binnen, gebouw

Beschrijving is gegenereerd met hoge betrouwbaarheid

**Docentenhandleiding: Workshop Snoep & Snacks**

Deze instructie is bedoeld voor docenten die de workshop Snoep & Snacks

gaan geven.

Na het lezen van deze instructie bent u in staat om deze workshop te geven.

**Snoep & snacks zijn populaire uitgavenposten bij jongeren tussen de 12 en 18 jaar, blijkt uit**

**onderzoek van het Nibud. Gemiddeld wordt er 16 euro per maand uitgegeven in de kantine, kiosks en**

**snoepautomaten. Daarnaast verdwijnt er gemiddeld maandelijks 14 euro aan frisdrank in de magen van**

**jongeren en 21 euro wordt besteed aan overige voedingsmiddelen. De workshop ‘Snoep & Snacks’ is**

**door jongeren zelf ontwikkeld om andere jongeren bewuster te laten worden van verleidingen, sociale**

**druk en weerbaarheid rondom geldzaken.**

**Doel van de les**

Het doel van de les is om jongeren bewuster te maken van hun financiën om eventuele toekomstige schulden te voorkomen.

**Benodigde tijd**

De workshop zelf duurt 90-100 minuten en bestaat uit vier onderdelen.

**Benodigdheden**

■ PowerPoint Snoep & Snacks.

■ Computer, beamer en geluid.

■ Film rollenspel downloaden via:

http://www.edgie.nl/Artikel/geld-lenen-van-vrienden-ja-of-nee

■ Enkele rekenmachines.

■ Werkblad ‘Start je eigen schoolkantine’, voldoende voor het aantal deelnemers,

per duo één.

■ Werkblad voor het rollenspel per 5 deelnemers, één set met rolbeschrijvingen.

Zo knippen dat iedere rol/leerling een eigen papiertje heeft en geen inzicht heeft

in de andere rolbeschrijvingen.

■ Werkblad ‘Wat geef jij uit aan snoep & snacks’, voor iedere deelnemer één.

■ Tips & Tricks, voor iedere deelnemer dient er één te worden uitgeprint.

Tip: print de werkbladen en het Tips & Tricks in kleur uit.

Dit maakt het materiaal aansprekender.





**Stap 1:** U gebruikt hiervoor het voorblad van de PowerPoint presentatie.

**Stap 2**: Daarna vertelt u kort iets over het programma.

Vertel dat de workshop ongeveer twee lesuren duurt en uit verschillende onderdelen bestaat, namelijk Start je eigen schoolkantine, het rollenspel en

‘Wat geef jij uit aan Snoep & Snacks?’

Ter ondersteuning gebruikt u de tweede sheet van de PowerPoint.



**Het doel van dit onderdeel is jongeren te leren omgaan met een bepaald budget en ze te leren geen**

**geld uit te geven dat ze niet bezitten. Verder leren de jongeren hoe ze deze geldstromen overzichtelijk**

**kunnen noteren.**

**Benodigdheden onderdeel 2:**

■ Per twee leerlingen heeft u het werkblad ‘start je eigen schoolkantine’ nodig,

waarin de uitleg van de opdracht, de prijzen van de producenten en de rekenhulp (balans) staat.

■ Handig kan het gebruik van een rekenmachine zijn.

**Stap 1: Uitleg opdracht start je eigen schoolkantine (sheet 3, 4 en 5)**

**Benodigde tijd: 2 minuten**

Bij aanvang van de opdracht geeft u aan dat geld maar één keer uitgegeven kan worden.

Vermeld dat wanneer je meer geld uitgeeft dan je binnenkrijgt, je schulden op zal bouwen.

Belangrijk is daarom om vooraf goed na te denken waaraan je het geld dat je hebt, wilt uitgeven.

Iedereen moet goed opletten waar hij zijn geld aan uitgeeft, zo ook de eigenaren van een schoolkantine bijvoorbeeld.

Vervolgens wordt medegedeeld dat de leerlingen zelf hun eigen schoolkantine (fictief) mogen beginnen.

De opdracht aan de leerlingen is hierbij dat ze goed op hun inkomsten en uitgaven moeten letten.

De jongeren krijgen beknopt de volgende informatie:

■ Je krijgt fictief € 1.000,00.

■ Met dit bedrag maak je jouw kantine startklaar, je betaalt de vaste kostenposten (personeelskosten en huur kantine) en het assortiment (producten) dat je in je kantine aan gaat bieden.

Het is de bedoeling dat de leerlingen € 0,- overhouden.

■ Op school zitten 700 leerlingen. Je moet voor 350 leerlingen eten en voor 300 leerlingen drinken hebben.

■ Van sommige producten moet je minimaal 100 stuks kopen, van andere 50 stuks. Na dit minimum aantal, mag je de producten los bijbestellen, dus bijvoorbeeld 101 of 52 stuks.

■ In de kantine moeten verschillende producten liggen en sowieso eten èn drinken.



**Stap 2: Start opdracht**

**Benodigde tijd: 15 minuten**

De jongeren mogen na deze korte uitleg starten met hun opdracht.

De leerlingen werken in duo’s.

**Ze krijgen het werkblad: Start je eigen schoolkantine**

**Stap 3: Klassikale nabespreking inrichting kantine (sheet 6)**

**Benodigde tijd: 5 minuten**

U vraagt in een plenair gesprek naar de uitkomsten van de opdracht.

**Juist:** De opdracht is juist vervuld wanneer de leerlingen E 0,- overhouden,

minimaal voor 350 personen broodjes en voor 300 personen drinken hebben ingekocht.

**Onjuist**: De opdracht is onjuist vervuld wanneer de leerlingen nog geld overhouden

(al is het maar E 0,10 cent), ze te weinig broodjes/drinken hebben ingekocht.

**Vraag kort aan de duo’s:**

■ Wat ligt er in jouw schoolkantine?

■ Is dit een gezonde kantine?

■ Is er voldoende variatie?

■ Waarom heb je voor dit assortiment gekozen?

■ Ontbreekt er nog iets?

■ Kwam je geld tekort?

■ Is er voldoende eten voor iedereen?

**Stap 4: Klassikale nabespreking onderdeel 2 (sheet 7)**

**Benodigde tijd: 5 minuten**

**Vragen die hierbij aan bod komen zijn:**

* Wat is volgens jou het doel van deze opdracht?
* Waar heb je op gelet tijdens het inkopen?
* Wat ging er goed?
* Wat kan er beter?



**Het doel van dit onderdeel is jongeren bewust te maken van sociale druk en hen te leren omgaan met**

**weerstand en sociale druk van leeftijdsgenoten. Door deze casus wordt duidelijk hoe de leerlingen tot**

**een groepsbeslissing komen en hoe ze omgaan met hun geld.**

Dit onderdeel wordt kracht bijgezet door een film.

<https://www.youtube.com/watch?v=MYyy7ptnSf4>

Deze film kunt u op twee manieren inzetten.

1. U laat de leerlingen de film zien nadat zij zelf in de klas het rollenspel hebben gespeeld.

2. U laat alleen de film zien en slaat het rollenspel in de klas over.

**Ze krijgen het werkblad: Het rollenspel**

**per 5 deelnemers, één set met rolbeschrijvingen.**

**Stap 1: Uitleg casus (sheet 8)**

Er worden groepen van vijf leerlingen gemaakt. Elke groep moet uit minimaal vier leerlingen bestaan.

Indien een groep uit vier personen bestaat vervalt één rol met 20 euro, rol 3 of 4.

**Stap 2: Toelichten verschillende rollen (sheet 9)**

Vervolgens geeft u aan iedere deelnemer van de groep een andere rol.

Belangrijk is om te vermelden dat de leerlingen niet hun rol aan medeleerlingen mogen laten zien.

De verschillende rollen zijn:

1. Een persoon die geen geld heeft voor de komende twee weken.

2. Een persoon die nog maar tien euro heeft voor de komende twee weken.

Naar McDonald’s gaan zal lastig worden zijn moeder is volgende week jarig en hij heeft nog geen cadeau en wil iets moois voor haar kopen. Maar ja, als iedereen gaat…

3. Een persoon die twintig euro heeft, maar geen geld wilt uitlenen omdat hij wil sparen voor een brommer.

4. Een persoon die twintig euro heeft, maar geen geld wilt uitlenen omdat hij al vaak genoeg getrakteerd heeft en daar geen zin meer in heeft.

5. Een persoon die vijftig euro heeft en bereid is om geld te lenen aan anderen.

Het geld moet wel terug betaald worden, trakteren doet hij niet aan.

Deze persoon start het gesprek.

**Stap 3A: Spelen van het rollenspel (sheet 9)**

Alle groepen starten tegelijkertijd met het rollenspel.

Voor groepen die moeite hebben met improviseren, eventueel de volgende aanvullingen:

■ Geef een meer uitgebreide sfeerbeschrijving. Licht toe wat een ‘lange dag’ inhoudt (sportdag gehad, moeilijke toets etc.) en dat de leerlingen hierdoor erge trek èn behoefte aan afleiding hebben.

■ Bespreek kort de rollen met de leerlingen afzonderlijk (NB erg tijdrovend).

■ Doe zelf mee als docent en start het gesprek.

■ Doe het rollenspel voor met een aantal leerlingen en/of extra docent.

■ Speel het rollenspel om beurten voor de klas.

Wanneer men in tijdnood komt doordat het eerste gedeelte van de workshop meer tijd in beslag heeft genomen dan gepland, kun je ervoor kiezen om het filmpje

te vertonen i.p.v. de leerlingen zelf het rollenspel te laten spelen.

Dit kan ook worden gedaan wanneer de samenstelling van de groep zich niet voor leent voor het spelen van het rollenspel of wanneer de spanningsboog te

laag is.

**Stap 3B: Laat de leerlingen de film bekijken (sheet 10)**

**Benodigde tijd: 3.15 minuten**

<https://www.youtube.com/watch?v=MYyy7ptnSf4>

**Stap 4: Nabespreking van het rollenspel (sheet 11)**

Na het spelen van het rollenspel zal gediscussieerd worden over de beleving van de eigen rol.

Het is dan de bedoeling dat er een koppeling gemaakt wordt tussen de casus en eigen ervaringen en de acteurs in de film.



**Het doel van dit onderdeel is dat jongeren zich realiseren wat ze nu echt uitgeven aan snoep & snacks.**

**Dit wordt veelal onderschat omdat het vaak kleine aankopen zijn, maar die kleine aankopen stapelen**

**zich wel op tot een hoger bedrag. Deze opdracht wordt gepresenteerd in de vorm van een rekenhulp**

**die ingevuld wordt.**

**Benodigdheden onderdeel 4:**

■ Werkblad ‘Wat geef jij uit aan snoep & snacks’, voor iedere deelnemer één.

**Stap 1: Schatting van uitgaven aan snoep & snacks (sheet 12)**

Deel de werkbladen uit. Bij de aanvang van de opdracht vraagt u hoeveel geld de leerlingen denken uit te geven aan eten en drinken per maand.

Onder snoep & snacks valt al het eten en drinken die leerlingen kopen

in de kantine, automaten, supermarkten etc. en dus niet van huis meekrijgen.

Ze mogen hier een schatting maken. Het daadwerkelijke bedrag is niet van belang. Dit komt in het volgend onderdeel aan bod.

**Stap 2: Aan de slag (sheet 13)**

Iedere leerling vult een eigen schema in en vermeldt hoeveel hij/zij uitgeeft aan snoep & snacks.

Neem als uitgangspunt de uitgaven van de afgelopen week.

Hier is het belangrijk dat iedere leerling een individuele berekening maakt!

**Keuze**: Op het werkblad geven de leerlingen ook aan hoeveel uur zij zouden moeten werken om het bedrag terug te verdienen, wanneer zij het minimumloon voor hun leeftijd ontvangen.

**Stap 3: Nabespreking (sheet 14)**

U vraagt in een plenair gesprek naar de uitkomsten van de opdracht.

**Voorbeeldvragen zijn:**

■ Wat was volgens jou het doel van de opdracht?

■ Hoe groot is het verschil tussen je schatting en de daadwerkelijke uitgaven?

■ Waardoor komt het verschil?

■ Hoe komt het dat jij meer of juist minder geld uitgeeft

dan je in eerste instantie dacht?

■ Hoe komt het dat een andere leerling meer/minder uitgeeft?

■ Hoe kom je aan het geld?

■ Hoeveel uur moet je werken?

■ Wie zou meer moeten werken dan acht uur per dag?

■ Wie krijgt het geld van zijn ouders?

■ Wat vind je van je eigen snoep & snacks gedrag?

Als afsluiting kunt u vermelden dat jongeren in Nederland tussen de 12 en 18 jaar in totaal gemiddeld 51 euro uitgeven aan eten en drinken.

Daarvan wordt er gemiddeld 16 euro per maand uitgegeven in de kantine, kiosk en snoepautomaten.

Daarnaast verdwijnt er gemiddeld maandelijks 14 euro aan frisdrank in

de magen van jongeren en 21 euro wordt besteed aan overige voedingsmiddelen.

Vraag aan de leerlingen of ze dit juist veel of weinig vinden.

**Evaluatie en afsluiting (sheet 15)**

Vraag kort mondeling aan de leerlingen wat ze van de workshop vonden.

Wat hebben de leerlingen geleerd?

Wat nemen ze mee naar huis en wat gaan ze vanaf morgen anders doen?

