FIX JE RISK

Instructies voor het spel

"Welkom bij Fix je Risk! Ik ben de quizmaster. Wat leuk dat je de kinderen gaat leren over verzekeren! Nu ga ik je alles vertellen wat je moet weten om de les te kunnen geven!"

Voorbereiding

- **Het digitale spel**: het is aan te raden de link van het spel alvast naar de juf of meester te sturen. Hij/zij kan het spel klaarzetten.
- Het is handig dat de klas alvast is opgedeeld in **maximaal 6 groepjes**. Het aantal leerlingen per groepje maakt niet uit, zolang de verdeling maar evenredig is. Dit kan de juf of meester alvast doen voordat je komt.
- Print de diploma's voor de leerlingen en neem deze mee (deze zijn te vinden op www.fixjerisk.nl onder gastles geven).

Extra's

Op fixjerisk.nl vind je leuke gadgets voor je les, zoals het lespakket van Zwijsen.

Leerdoelen

- De kinderen weten dat er risico's zijn (bijvoorbeeld kapot gaan van spullen, diefstal en brand) en dat deze risico's financiële gevolgen hebben.
- De kinderen weten wat een verzekering is en waarvoor een verzekering is bedoeld.

Inleiding en introductie

- **Gastles:** vertellen wie je bent en waarom je een gastles geeft. Je staat er niet namens je organisatie, maar namens de Week van het geld.

- **Prikkelende vraag stellen.** Bijvoorbeeld: Van wie is de fiets weleens gestolen? En hoe is dat toen opgelost? Hoe kom je aan geld voor een nieuwe fiets? Konden papa en mama de nieuwe fiets direct betalen, moesten ze ervoor sparen of kregen ze geld van de verzekering? Leerlingen zoveel mogelijk zelf op het onderwerp verzekeringen laten komen.

- Verder ingaan op wat de leerlingen inbrengen en vertellen dat de les over verzekeringen zal gaan.

Theorie (ca. 20 minuten)

Interactief gedeelte door ontdekkend leren.

In dit gedeelte staat de theorie over verzekeren centraal en leg je 'onzekere gebeurtenissen met financieel risico' uit. Denk aan aanrijdingen, brand in huis, diefstal, storm, waterschade, medische kosten etcetera. Vertel de leerlingen dat deze informatie belangrijk is om het spel zometeen te spelen en te winnen.

Iedereen loopt het **risico** dat hem/haar iets overkomt. Kost het heel veel geld om het te repareren? Dan is het moeilijk om dat in je eentje te betalen. Hoe kun je dat oplossen? Je kunt met z'n allen regelmatig geld in een 'pot' stoppen. Als iemand uit de pot iets overkomt, bijvoorbeeld een brand thuis, dan krijgt hij de schade die de brand veroorzaakt uit de pot betaald.
In de 17e eeuw gebeurde dat ook al. Een stel scheepseigenaren stortten samen regelmatig geld in een pot. Als het schip verging, een scheepslading verloren ging of een matroos over boord sloeg, keerde de beheerder van de pot de schade aan de eigenaar of de nabestaanden van de matroos uit.
Het geld dat regelmatig in een pot wordt gestopt, heet de **premie**. Je betaalt die premie aan de verzekeringsmaatschappij. Die past goed op al dat geld en betaalt als iemand schade heeft. Maar dan is één ding wel belangrijk: je moet vooraf hebben afgesproken welke soorten schades je allemaal verzekerd wilt hebben. Wil je bijvoorbeeld je fiets alleen tegen diefstal verzekeren of ook nog tegen een aanrijding met een auto of andere fiets? Daar moet je goed over nadenken, want hoe meer risico's je verzekerd wilt hebben, hoe meer premie je meestal betaalt. Als je weet tegen welke risico's je je wilt verzekeren, dan maakt de verzekeraar daar een contract van. Dat heet de **polis**. Daar staat in waarvoor je verzekerd bent en waarvoor niet.

Opdracht 1

De leerlingen weten nu wat de grondbeginselen van verzekeren zijn. Vraag de klas nu zoveel mogelijk dingen te noemen die je kunt verzekeren. Daarna kun je ze vragen welke verzekeringen ze denken dat daarbij passen.

Indien er tijd is kun je ook iets vertellen over bijzondere risico's, zoals de benen van voetballers of beroemde balletdansers, concert van een popgroep dat wegens de regen niet door kan gaan. Wat het altijd goed doet: de benen van Ronaldo zijn voor € 200.000.000 verzekerd.

Opdracht 2

Aan de hand van twee specifieke voorbeelden kun je de klas vragen hoe zij denken wat er in de polis staat.
Je kent een vader van wie de auto is gestolen. Hij had de auto nog maar drie maanden. De auto was € 10.000,- waard. Hij betaalt per maand de verzekeringspremie van € 50,-. Wat krijgt vader van de verzekeraar? Ze kunnen kiezen uit:

- **€ 150,- (dat is hoeveel premie er is betaald)**
- **€ 10.000,-**
- **€ 10.000,- te leen maar hij moet het wel terugbetalen**
- **Niets; hij heeft nog niet genoeg premie betaald.**

Leerlingen vinden het een hele ontdekking dat je ook na drie maanden het verzekerde bedrag uitgekeerd kan krijgen. Uitleggen dat dit het hele idee van verzekeren is. Het gaat om de kans dat je een risico loopt en niet om hoeveel je al hebt betaald aan premie. Ook de omgekeerde situatie brengt een interessante discussie op gang:

Een oude dame heeft haar huis al 40 jaar verzekerd en heeft nog nooit iets geclaimd bij haar verzekeraar.

Wat vinden de leerlingen daarvan? De meesten vinden dit wel zielig, maar het hoort erbij. Een enkeling vindt dat je dan maar opzettelijk schade moet maken, dan krijg je ook eens iets terug. Hier kan een uitleg volgen over frauderen. Verzekeringsfraude is strafbaar en moet je niet doen. Hoe slim je het ook denkt te doen, de verzekeringsmaatschappij komt er toch wel achter.

Samenvattend

Via de vragen dienen de leerlingen tot de conclusie te komen dat **risico = kans x financieel effect**. Uitleg: of je een groot of een klein risico loopt, is afhankelijk van twee dingen. Namelijk de kans dat het risico zich voordoet én het effect (de financiële schade) daarvan. De kans dat je nat wordt als je door de regen loopt is erg groot, maar de schade is beperkt of zelfs nihil. Het risico is dus klein. De kans dat je met de fiets een botsing hebt met een auto waardoor jij je been breekt, is een groter risico. Het effect is dan groot: er moet een nieuwe fiets gekocht worden en jij moet naar het ziekenhuis om een gipsbeen te krijgen. Dat kost veel geld. Of het slim is om je te verzekeren, hangt af van de balans tussen de kans dat het risico echt plaatsvindt en de gevolgen ervan.

Spel (ca. 40 minuten)

Nu is het tijd om de geleerde theorie toe te passen tijdens een quiz! Tijdens deze quiz ben jij de quizmaster waarbij je geholpen wordt door de quizmaster in het spel. Je kan het geluid te allen tijde uitzetten.

- Als het goed is, is de klas ingedeeld in maximaal 6 groepjes. Je selecteert op het scherm het aantal groepjes en vertelt wie team 1, 2, 3 etc. zijn.
- Het spel gaat over Finn en Mila die drie avonturen beleven. Tijdens deze avonturen gaat er van alles mis. En er is de kans om je per groepje te verzekeren. Daarvoor krijgt ieder team **per ronde** een budget van **€ 500,-**. Welk team aan het einde van het spel het meeste geld overhoudt is de winnaar.
- Op basis van een kort verhaal moeten de leerlingen in hun eigen groepje bedenken wat er mis zou kunnen gaan en welke risico's zich zouden kunnen voordoen. Zijn dit grote of kleine risico's? Wat zouden de kosten kunnen zijn? Wat is de kans dat deze risico's zich voordoen? En is het verstandig dit te verzekeren of kun je dat vanuit het budget financieren? De teams krijgen ongeveer twee minuten de tijd om te overleggen. Je kunt ze hierbij de eerste ronde een beetje op weg helpen en het klassikaal bespreken.

Verzekeringen

- Vervolgens krijgen ze de keuze uit **4 soorten verzekeringen**. Licht deze kort toe door ze even langs te lopen. Deze verzekeringen zijn per ronde hetzelfde, alleen de premie verschilt.
- Ze kunnen **maximaal 2 verzekeringen** kiezen. Door op het keuzescherm te klikken op 'legenda' kun je het overzicht met verzekeringen er nog eens bijpakken. Ze kunnen er ook voor kiezen om helemaal geen verzekering af te sluiten/kopen. Let er hierbij op dat je niet altijd bij team 1 begint, maar begin ook eens met een ander groepje.

SNEL BETER VERZEKERING
Deze verzekering verzekert je tegen eigen ziektekosten en ongevallen.

PER ONGELUK VERZEKERING
Deze verzekering verzekert je tegen schade die je per ongeluk aan anderen toebrengt.

ONDERWEG VERZEKERING
Deze verzekering verzekert je tegen schade aan je eigen fiets, auto en aanhangers.

WOONZORGELOOS VERZEKERING
Deze verzekering verzekert je tegen schade in of aan je eigen woning, bijvoorbeeld bij brand of inbraak.

Rad van gebeurtenissen

- Nadat alle verzekeringen zijn ingevuld ga je naar het **Rad van gebeurtenissen**. Aan de hand van het rad legt de voice-over kort uit dat sommige gebeurtenissen vaker voorkomen dan andere waardoor de kans daarop groter is, net als in het echt. Er staan verschillende risico's op het rad. Sommige zijn klein maar duur en komen 1x voor. Bij sommige is de kans groot dat het gebeurt maar is de financiële impact klein. Er staat ook een gebeurtenis op dat geld oplevert en een neutrale gebeurtenis.
- Wanneer de voice-over klaar is licht je kort toe wat hier gaat gebeuren. Het Rad van gebeurtenissen draait per ronde drie keer. Het draaien gebeurt volledig at random en het spel is daarmee iedere keer anders. Het draaien en wat de impact van de gebeurtenis is gaat volledig digitaal.
- Aan het einde van de eerste ronde is er een tussenwinnaar. Het kan zijn dat een gebeurtenis met een grote financiële impact niet is gevallen en wel drie kleinere. Hoe dit werkt kun je toelichten.
- Vervolgens ga je naar ronde 2 en 3. Wederom moeten de leerlingen weer in hun team overleggen wat er kan gebeuren, aangeven welke verzekeringen ze willen afsluiten, wordt het rad drie keer gedraaid en is er een rondewinnaar. Let op: in ronde 3 is de telefoon niet verzekerd omdat de kleedkamer niet op slot was. We willen de leerlingen namelijk ook leren goed op hun spullen te letten.

Knock-out ronde

- Na ronde 3 krijg je de keuze om nog de knock-out ronde te spelen. Dit kost ongeveer 15 minuten. Wanneer je op 'nee' klikt is het spel afgelopen en is de winnaar bekend.
- Wanneer je voor ja kiest ga je de knock-out ronde spelen: de zomervakantie. Finn, Mila en directeur Van Brakel gaan ieder op vakantie. Dit keer moeten de leerlingen met minder informatie bedenken wat er kan gebeuren. De impact van de risico's is nu groter. De premies per verzekering zijn gelijk.
- Ze kunnen deze keer in tegenstelling tot de vorige rondes **maximaal 1 verzekering** kiezen.
- Per groepje wordt en nu gedraaid. Het is leuk om dat een leerling uit het groepje te laten doen. De **impact van het rad geldt alleen voor dat groepje**.
- Er zijn deze keer alleen positieve gebeurtenissen (in de vorm van geldprijzen) en negatieve gebeurtenissen.
- Het groepje dat het met meeste geld overhoudt is de winnaar.

Afsluiting

- Sluit de les af door nog één keer te herhalen waar het in de les over is gegaan.
- Vertel dat verzekeren verstandig kan zijn, maar dat niet alle verzekeringen voor iedereen nodig zijn.

Succes met de gastles!

Gebeurtenissen groep 7

Verjaardag

Omschrijving	Verzekering	Impact	Kans
Bitterballenbrand! Wanneer de vader van Finn binnenkomt met de grote schaal bitterballen ziet Mila rook en vuur uit de schuur komen. Dat wordt de brandweer bellen!		- €500	Klein
Fiets foetsie! Huh? Hier stond toch de fiets van Mila? Ze had hem goed op slot gezet. Hij is gestolen!		- €100	Middel
Raak! Finn achtervolgt Mila bij het lasergamen. Hij schiet raak, maar let niet goed op en stoot zijn hoofd! Au! Dat wordt eventjes naar de dokter.		- €50	Groot
Cadeautjes! Het is tijd voor de cadeaus. Finn ziet een flinke stapel. Dat is uitpakken geblazen!	-	+ €75	Groot
Feest! Finn danst er helemaal op los en Mila draait muziek als een echte pro. Iedereen gaat uit zijn dak!	-	-	Middel

Sportdag

Omschrijving	Verzekering	Impact	Kans
Kleedkamerdieven! Directeur Van Brakel roept om dat er kleedkamerdieven actief zijn. Helaas is het voor Finn te laat. Zijn telefoon is gestolen!	Niet verzekerbaar	- €150	Klein
Homerun! Finn slaat de bal en hij vliegt over de hekken. Hij juicht, maar Directeur Van Brakel niet. De bal is namelijk recht door de vooruit van zijn auto gegaan. Oeps!		- €400	Middel
Volleybots! Mila en Finn roepen beide "Ik heb hem!", maar ze zien elkaar niet. Ze lopen hard tegen elkaar aan. AU! Mila komt pijnlijk op haar pols terecht. Waar is de EHBO?		- €50	Groot
Gewonnen! Mila en Finn zijn kampioen van het voetbaltoernooi! Ze winnen allebei een bioscoopbon en een mooie trofee.	-	+ €25	Middel
Pauze Zo even uitrusten van al het sporten. De school zorgt voor eten en drinken, lekker!	-	-	Groot

Koningsdag

Omschrijving	Verzekering	Impact	Kans
Knal met de kar Mila heeft een kar achter haar fiets met allemaal tweedehands spullen. Maar de kar is te zwaar waardoor het wiel afbreekt.		- €50	Klein
Oranje onder Het ophangen van de vlaggetjes gaat fout, de ladder valt om. Gelukkig niemand gewond, maar de ladder is door het raam gegaan.		- €175	Groot
Abracadrama! Finn geeft vandaag een goochelshow. Helaas gaat de truc mis en slaat hij met een hamer het horloge van directeur Van Brakel aan diggelen.		- €150	Middel
Marktmunten Finn en Mila hebben geld opgehaald met het verkopen van hun oude speelgoed.	-	+ €50	Middel
Boardende Brakel De Koningsspelen hebben dit jaar ook een skateboard onderdeel. Directeur Van Brakel staat nogal wankel, maar hij blijft overeind!	-	-	Middel

Finale: Zomervakantie

Omschrijving	Verzekering	Impact	Kans
Museumongeluk Mila wil in het museum een selfie maken dicht bij de kunstvoorwerpen. Ze valt tegen een pilaar aan en verschillende pilaren met kunstvoorwerpen vallen om.		- €600	Middel
Inbraak Mila en haar ouders komen terug van vakantie en alle spullen in het hele huis zijn weg. Er is ingebroken.		- €800	Middel
Fietsongeluk Finn gaat op vakantie . Hij valt en heeft een schouder uit de kom. Hij moet met de helikopter worden opgehaald en naar het ziekenhuis worden gebracht.		- €500	Groot
Caravanongeluk Tijdens een vakantie heeft directeur Van Brakel hagelinslag met grote deuken en kapotte ramen tot gevolg op zijn caravan. Oei!		- €1000	Groot
Jippie! Dat zijn nog eens prijzen voor een finale!	-	+ €200	Klein
Hoofdprijs! Wat een klapper! Ben benieuwd welk team jullie nog in kan halen.	-	+ €500	Klein

Gebeurtenissen groep 8

Mila's verjaardag

Omschrijving	Verzekering	Impact	Kans
Piñatapijn Mila slaat wild om zich heen bij de piñata... maar raakt Finn! Au.		- €75	Groot
Steekvlamfontein Pas op met de vuurwerkfontein, voor je het weet slaat het vuur over op de slingers.		- €300	Klein
Verjaardagsval Finn zit op zijn stoel te wippen en valt om. In zijn val houdt hij zich vast aan het tafelkleed en breekt het servies.		- €100	Middel
Fantastische fiets Mila heeft een nieuwe fiets gekregen van haar ouders, en wat is die mooi!	-	+ €100	Middel
Aardige appjes Mila's telefoon blijft maar afgaan. Ze krijgt allemaal leuke felicitatie appjes.	-	-	Middel

Kamp

Omschrijving	Verzekering	Impact	Kans
Kapotte bus! De bus staat met pech langs de kant. Er moet snel een andere bus geregeld worden. Dat is een duur grapje.		- €500	Klein
Boodschappenbotsing! Mila knalt per ongeluk met het winkelwagentje tegen een stapel pastasaus in potten. Alle potten zijn gebroken.		- €75	Middel
Handvuur! Finn valt van zijn stoel wanneer hij zijn marshmallow in het kampvuur houdt. Op zijn hand landen vonken van het vuur.		- €50	Groot
Prijsvraag! Directeur Van Brakel komt binnen met groot nieuws. De klas heeft een prijsvraag gewonnen en mag gratis naar de dierentuin!	-	+ €250	Klein
Portemonnee kwijt?! Oh, nee, Finn is zijn portemonnee kwijt! Is hij gestolen? Gelukkig niet, Mila heeft hem gevonden. Dat was even schrikken.	-	-	Middel

Middelbare school

Omschrijving	Verzekering	Impact	Kans
Explosief experiment Finn kijkt niet goed uit bij scheikunde. Een knal en een gebroken fles. Finn heeft glas in zijn hand, dat doet zeer.		- €75	Groot
Rotonde racer Die nieuwe elektrische fiets van directeur Van Brakel gaat wel erg hard! Hij schat de bocht van de rotonde verkeerd in en gaat onderuit.		- €250	Middel
Brilbotsing Mila probeert de VR-bril uit in de gloednieuwe mediatheek, daardoor ziet ze niet wat er in het klaslokaal staat en stoot ze per ongeluk een dure computer van een bureau.		- €400	Klein
Kwiskenner Finn wint een bioscoopbon door eerste te worden in de kennisquiz!	-	+ €25	Middel
Band met de band Het hele muzieklokaal staat vol instrumenten, wat leuk! Mila wil misschien wel bij de schoolband.	-	-	Klein

Finale: Musical

Omschrijving	Verzekering	Impact	Kans
Decor gedonder Het balkonnetje van het decor breekt af en Mila valt bovenop Finn. Au, een schouder uit de kom!		- €550	Middel
Sproeierspuwer Bij het drakenpak komt echte rook uit de neusgaten. Heel mooi, maar de sproeiers van het gehuurde buurttheater gaan af. Alle elektrische apparaten zijn kapot. Dat is een duur grapje.		- €800	Middel
Degendrama Finn vecht tegen de draak. In zijn enthousiasme blijft zijn zwaard in de touwen hangen en vallen meerdere lampen naar beneden waardoor ook de vloer stuk is.		- €700	Klein
Kostuumknal Als directeur Van Brakel de parkeerplaats oprijdt, ziet hij het drakenkostuum en schrikt hij zich een hoedje. Hij rijdt pardoes tegen het hek van het parkeerterrein aan.		- €900	Groot
Jippie! Dat zijn nog eens prijzen voor een finale!	-	+ €200	Klein
Hoofdprijs! Wat een klapper! Ben benieuwd welk team jullie nog in kan halen.	-	+ €500	Klein