



Handleiding lesprogramma voor  
docenten Voortgezet onderwijs

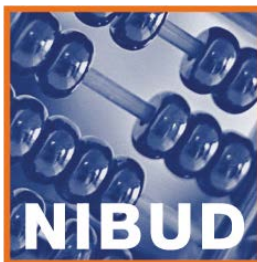
Colofon

[www.mediarakkers.nl](http://www.mediarakkers.nl)

[www.mediaenmaatschappij.nl](http://www.mediaenmaatschappij.nl)

*Gratis geld bestaat niet* is een initiatief van Stichting Media Rakkers en de Nationale Academie voor Media en Maatschappij in samenwerking met het Nibud, Stichting Weet wat je Besteedt, de Betaalvereniging Nederland en Financieel Bijdehand.

CC 2012/2013 Stichting Media Rakkers, u mag het materiaal bewerken en delen, graag altijd met bronvermelding.





## Over gratis spelen, winkelen, geld en reclame in virtuele werelden

---

### **Inleiding**

Internet is voor jongeren een speeltuin. Maar net als in de echte wereld moet voor een attractie wel betaald worden. Jongeren worden nog al eens verleid tot aankopen of betalingen als zij via internet games spelen of op sociale netwerksites actief zijn.

Deze modules zijn bedoeld om jongeren bewust te maken over het spelen en winkelen op Internet, waarbij zij bewust worden gemaakt van het proces van het aanmaken van een account tot aan het herkennen van reclame en andere verleidingen. Gratis is niet altijd voor niks... U leert hen verschillende vormen van verleiding te herkennen en hier op de juiste manier mee om te gaan.

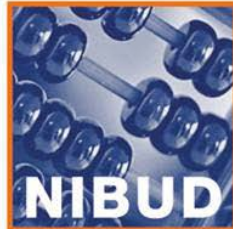
Uw leerlingen leren wat geld is en wat de waarde is van 'gratis'. Met deze kennis worden ze ingeleid op de thema's van geld in de virtuele wereld. Het is tevens een oriëntatie op de commerciële status die zij hebben als consument.

Liesbeth Hop, Stichting Media Rakkers; "Jongeren maken steeds meer gebruik van mogelijkheden op internet. Via hun mobiel bestellen ze spullen online, spelen ze games en bewegen zich in verschillende sociale media. De vaardigheid om de virtuele wereld op geldwaarde te schatten is echter moeilijk. Zij hebben begeleiding en educatie nodig over spelen, winkelen, geld en reclame in de virtuele werelden waar zich zo graag in bewegen".

Deze handleiding volgt exact de actiebladen waar de leerlingen mee aan de slag kunnen. De bijbehorende PowerPoint presentatie geeft u de mogelijkheid de beelden op de actiebladen ook klassikaal te laten zien op een digibord of via een beamer en projectiescherm.



# Project partners



Het lesprogramma is samengesteld door Stichting Media Rakkers in samenwerking met de bovengenoemde organisaties in Nederland. Deze organisaties onderschrijven de visie dat jongeren op een goede, professionele manier voorlichting nodig hebben over dit belangrijke thema. Met name omdat het soms heel ondoorzichtig is wat er gebeurt, het voor opvoeders soms buiten hun eigen bereik ligt en omdat het spelen op internet vaak een individuele activiteit is, zeker als het via tablets of smartphones plaatsvindt.

Wij weten ook dat de virtuele wereld van jongeren snel verandert door nieuwe technieken en mogelijkheden. De voorbeelden van websites die wij gebruiken zijn op dit moment actueel. De vragen zijn open gesteld, zodat ze toepasbaar zijn in verschillende contexten. Als in uw klas een voorbeeld wordt aangehaald dat u niet kent, raden wij aan om deze website te bezoeken en hier te bekijken of de vragen ook daarop van toepassing zijn.

Als u vragen of opmerkingen heeft over deze docentenhandleiding of de inhoud van de actie- of werkbladen, kunt u contact opnemen met:

Ivo Wouters

Mail: [ivo.wouters@mediaenmaatschappij.nl](mailto:ivo.wouters@mediaenmaatschappij.nl)

Vindt u dit onderwerp ook belangrijk voor ouders – verzorgers? U kunt een ouderavond over dit onderwerp aanvragen via: [info@ouderavond.nl](mailto:info@ouderavond.nl), zie ook de website [www.ouderavond.nl](http://www.ouderavond.nl).

# Lerarenhandleiding

- De presentatie gebruikt u voor het digitale schoolbord
- Als u de handleiding print via het WORD document,

krijgt u per pagina:

Doel

Extra informatie

Werkvormen

Antwoorden (of voorbeelden)

## Wat betekenen de volgende omschrijvingen:

**Doel:** de titel van het actieblad staat in beeld. U benoemt dit.

**Extra informatie:** het onderwerp wordt toegelicht voor u als achtergrondinformatie.

**Werkvormen:** klassikaal, in groepen, individueel, zelfstandig of na instructie van de docent, discussie of als huiswerk.

**Antwoorden:** De antwoorden zijn soms omcirkeld met rode cirkels en er worden voorbeeldantwoorden gegeven bij vragen waarop verschillende antwoorden mogelijk zijn.

De actie- of werkbladen zijn bedoeld om leerlingen bewust te maken van het feit dat Gratis Geld niet bestaat als zij zich in games of online werelden bewegen. We hebben besloten geen toetsen toe te voegen. De mate waarin de leerlingen de actiebladen goed invullen en samen (met u) tot antwoorden komen is bepalend voor het succes.

We zijn ons bewust dat niet elke leerling alles al heeft meegemaakt of zal meemaken, mede door regels die thuis worden gehanteerd. We gaan hier met respect mee om. In deze handleiding bieden wij voldoende informatie voor u om de les succesvol te doorlopen. Als u merkt dat geen enkele leerling met het onderwerp te maken heeft gehad, kunt u besluiten deze les klassikaal te bespreken.

# Thema's

0. Echt en Virtueel Geld
1. Gegevens en privacy
2. Freemium model
3. Online aankopen
4. Betaalmethoden
5. SponsorPay
6. Sms diensten
7. Reclame



## Thema's:

**Doel:** De leerlingen verkennen de 10 onderwerpen. Ze benoemen hun voorkennis bij de 10 onderwerpen.

## Extra informatie:

De actiebladen zijn zo opgezet dat ze opeenvolgend zijn. De informatie die zij opdoen door een actieblad door te werken, gebruiken zij bij het volgende actieblad. U heeft de mogelijkheid om de actiebladen te verdelen over verschillende vakken:

- ✓ Nederlands (algemene voorwaarden, reclame, persoonsgegevens)
- ✓ Economie (geld, online aankopen, sponsorpay)
- ✓ Mens - maatschappij (betaalmethoden)
- ✓ Maatschappijleer (online aankopen, geld, sponsorpay, reclame)

U kunt een keuze maken uit de volgende combinatie van actiebladen:

Korte versie lesprogramma: 0, 1, 8

Totale lesprogramma: 1 - 8

**Werkvorm:** klassikaal



## Wat weet je al over geld?

---

### **Voorblad: Wat is geld?**

**Doel:** De leerlingen benoemen allerlei aspecten van geld. *“voorkennis activeren over wat jongeren van ‘geld’ weten”*

#### **Extra informatie:**

De functies van geld zijn: ruilmiddel; rekeneenheid; oppotmiddel, een opslagmedium om koopkracht (economische waarde) naar de toekomst over te hevelen.

Geld als ruilmiddel zorgt ervoor dat directe ruil overbodig is. Men ruilt geld tegen goederen of diensten. Geld als rekenmiddel betekent dat het gebruikt kan worden om eenheden van waarde te benoemen en daarmee te rekenen. Zo kunnen we zeggen dat een pak melk € 1,- waard is, een brood € 2,- en dat een brood dus twee keer zoveel waard is als een pak melk. Dit is in de handel een onmisbare functie. Geld kan als oppotmiddel functioneren als er een rente over vergoed wordt die minimaal gelijk is aan de inflatie.

Voor meer achtergrond informatie zie <http://nl.wikipedia.org/wiki/Geld>

**Werkvorm:** klassikaal of in groepen.

**Antwoorden:** papieren en muntengeld, virtueel geld (op de bank), buitenlands geld.

# Wat is geld?

---



**Doel:** De leerlingen kunnen hun antwoorden op het actieblad (Voorblad Wat is geld) toelichten met voorbeelden.

**Extra informatie:**

Voraf aan dit actieblad laat u kinderen (thuis of via computer op school) de test van het NIBUD doen: <http://service.nibud.nl/geldtypetest/>. U bespreekt met de kinderen welk geldtype zij zijn, en wat zij hiervan vinden. Het gaat hierbij om beeldvorming. Niet zozeer dat een bepaald type erg is, maar of zij van zichzelf vinden dat iets bij hun past.

De pinautomaat is misschien niet bij elk kind bekend. Het filmpje bij het antwoord geeft hierover meer informatie. Door je pas te gebruiken bij een pinautomaat kun je geld in papiervorm krijgen. Het wordt afgeschreven van je bankrekening. Dit zie je later als je inlogt op de website van de bank of via een afschrift.

**Werkvorm:** leerlingen vullen zelfstandig het voorblad in. Klassikale bespreking van de antwoorden. Gebruik onderstaande links voor uw digitale schoolbord.

**Antwoorden:**

Noem zoveel mogelijk Euromunten en papiergeld:

<http://www.hethofderspelen.nl/De%20euromunten/frame.htm> (een spel voor het herkennen van munten)

<http://www.viziris.nl/informatiecentrum/ooglijn/betalen/eurobiljetten-en-munten-herkennen/> (een overzicht van munten en briefgeld)

Welke buitenlandse geldsoorten ken je?

<http://www.oudevalutas.com/inwisselbarevalutas.html> (klik op de groene omschrijving voor een voorbeeld)



**Goede volgorde:**

1. Doe je pas in de daarvoor bedoelde gleuf
2. Voer je pincode in
3. Geef aan hoeveel geld je wilt op het scherm
4. Haal je pasje eruit
5. Het geld verschijnt

Het antwoord wordt toegelicht via de film <http://www.zie.nl/video/wetenschap/hoe-werkt-een-pinautomaat/m1cz7t7f5sdf>

Hoe kun je nagaan of geld 'echt' is? (gebruik bij voorkeur echt briefgeld als voorbeeld)

Het watermerk, De veiligheidsdraad, Het doorzichtcijfer, Het streephologram (op biljetten 5, 10 en 20 euro), Het vierkante hologram (op biljetten 50, 100, 200 en 500 euro), De glanzende band (op biljetten 5, 10 en 20 euro), Het papier, De voelbare inkt

WAT?	Extra spullen	Totaal prijs	
Jouw ontbijt	Brood, beleg, melk	€ vanaf 8,-	8,-
Een nieuwe fiets	Verzekering?	€ vanaf 150,-	150,-
Spelcomputer	Spel, controllers	€ vanaf 200,-	200,-
Tv kijken	Tv, abonnement	€ vanaf 10,- p.m.	0,50
Een schoolboek		€ vanaf 15,-	15,-
10 minuten bellen	Telefoon, abonnement	€ vanaf 0,10 p.min.	1,-
Een douchebeurt	Water, energie, handdoek, shampoo	€ vanaf 0,75	0,80
Een computerspel	spelcomputer	€ vanaf 15,-	40,-

*Je hebt € 250,-. Waaraan zou jij je geld uitgeven?*

Bespreek hierbij de eerste levensbehoeften: eten, drinken, kleding. Daarna komen secundaire materialen, als een fiets, computer etc. Zet op het bord: Je kunt geld maar 1x uitgeven. Wat wil je ervoor terug? Bespreek met de leerlingen dat geld waarde heeft en je daarvoor iets kunt kopen.

Op de vraag 'Als ik geen geld meer heb...' kunt u met de leerlingen een discussie voeren over de verschillende mogelijkheden. Juist de vraag Waaron... is hierbij van belang.

- Leen ik van mijn ouders – verzorgers.
- Vraag ik een voorschot op mijn zakgeld.
- Leen ik het van mijn broer – zus – familie.
- Neem ik een lening bij de bank waar ik een rekening heb.
- Neem ik een lening bij een andere bank.
- Ga ik werken om weer geld te verdienen.
- Leen ik via [www.voorschotje.nl](http://www.voorschotje.nl).
- Steel ik spullen en verkoop deze. Of steel ik geld.
- Wacht ik met uitgeven tot ik weer zakgeld krijg.
- Doe ik oneerbare dingen, zoals mezelf verkopen.
- Laat ik mijn vrienden alles betalen.
- Anders.....

De onderstaande vragen zijn redelijk persoonlijk. Respecteer de mening van leerlingen.

*Bespreek jouw antwoorden op deze vragen in de klas:*

- ✓ Welke vaste lasten heb je per maand?
- ✓ Welke uitgaven doe je bijna wekelijks, maar kun je wel stoppen als je wilt?
- ✓ Wat doe jij als je een schuld hebt?
- ✓ Wat doe je als je online schulden hebt?
- ✓ Waardoor kun je schulden krijgen: - in het echte leven en online?

### **Extra informatie:**

Uit het Financiële Opvoedingsonderzoek van het Nibud blijkt dat ouders hun kinderen al op 6-jarige leeftijd zakgeld geven. Veel ouders vinden hun kinderen toch nog te jong. Maar als een kind kan tellen en muntjes kan herkennen, is het ook rijp voor zakgeld. Financiële opvoeding ligt op deze leeftijd vooral bij de ouders. Het lespakket bevat een voorblad met informatie om Geld goed uit te leggen.

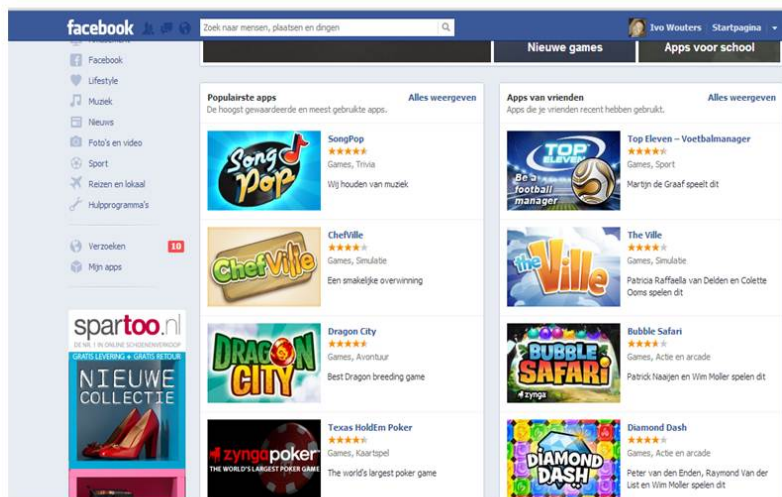
De genoemde organisaties hebben allerlei lespakketten over dit onderwerp:

<http://www.nibud.nl/> Dit lespakket is te bestellen via: <https://profwinkel.nibud.nl/product/248/-In-Out!-Onderbouw.aspx>

De speciale jongerenwebsite van NIBUD kunt u doorgeven aan uw leerlingen:

<http://www.nibud.nl/scholieren/home.html>

# Actieblad 1: Jouv gegevens



## Actieblad 1: Jouv gegevens

**Doel:** leerlingen kunnen aangeven welke informatie ze geven over zichzelf bij het registreren op internet. Bijvoorbeeld voor het aanmaken van een account voor een spel of webwinkel.

### Extra informatie:

Jongeren maken profielen aan en geven antwoord op de vragen die hen gesteld wordt. Dit is niet vreemd. Toch is het handig voor hen om te weten welke betekenis deze gegevens voor bedrijven heeft. Aan de hand van voorbeelden geven ze aan wat ze wel of niet invullen op hun profiel.

Gebruik de volgende bronnen voor uzelf:

<http://www.watchyourspace.nl/hoe.beschermejejegegevens.htm>

### Werkvorm:

Gebruik sheet 8 als opening voor het actieblad. Bespreek sheet 9 nadat de kinderen de vragen op het actieblad hebben ingevuld. Sheet 10 hoort bij de laatste vraag van het actieblad.

### Antwoorden:

*Speel je weleens spelletjes op de computer, telefoon of tablet?* JA / NEE

*Zo ja, welke?* Leerlingen geven namen van spellen. Vraag na via welke site ze deze spellen spelen. Als ze dit niet weten, kunt u het voorbeeld van Facebook gebruiken van sheet 8.

*Wat voor soort spellen zijn dit? \** <http://nl.wikipedia.org/wiki/Videospelgenre>

De meest gebruikte vormen door kinderen zijn: platform, (action) avontuur, en casual games.

Betaal je voor deze spellen? JA / NEE

Zo ja, hoeveel? Vraag na hoe vaak ze betalen, en wie het betaalt. Dit komt terug in de volgende werkbladen.

Welke gegevens zou je nooit invullen bij het aanmaken van een account? Hieronder staat een rijtje met 'vreemde' gegevens. Loop deze eens door als ze zelf niet met voorbeelden komen.

Naam / foto van jezelf / voornaam / adres / schoenmaat / postcode / favoriete eten/ woonplaats/ leeftijd / emailadres / mobiele nummer / geslacht / lengte / rekeningnummer / naam van je beste vriend(in) / pincode / interesses / kleur van je ogen.

Het gaat hierbij om meningsvorming.

Je wordt bij het aanmaken van een nieuw profiel of account bij een game gevraagd om in te loggen via je Facebook-account. Doe jij dit? JA/NEE

Leg uit hoe dit werkt: De informatie van het profiel dat de leerling bij Facebook heeft aangemaakt wordt gebruikt om in te loggen bij het spel. De leerling moet weten dat de voorwaarden van Facebook dan gelden. En daarin staat vermeld dat Facebook mag vermelden dat zij dit spel spelen, ze de scores mogen noemen en jouw vrienden mogen uitnodigen om dit spel te spelen. Het spel zelf houdt jouw gegevens om je op de hoogte te houden van nieuwe ontwikkelingen, spellen en andere reclame uitingen.



Gratis geld bestaat niet

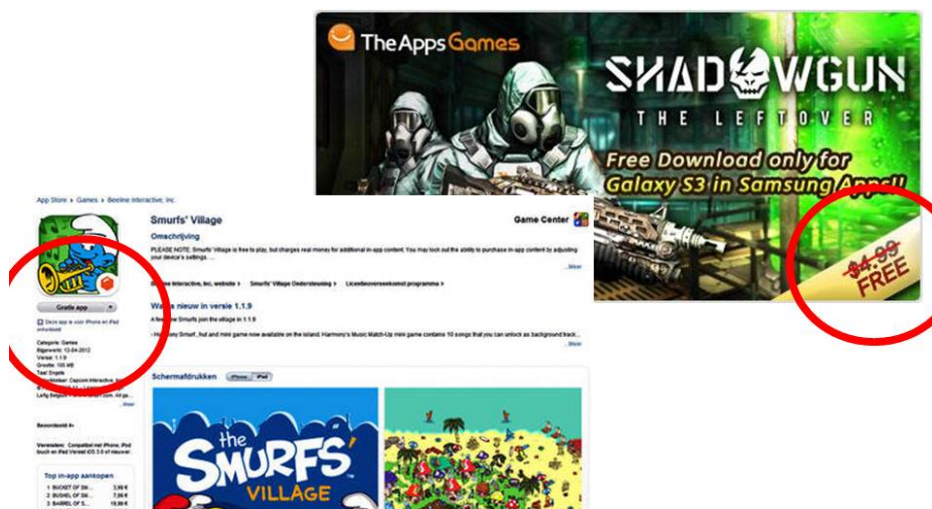
## Actieblad 1: Jouw gegevens

The screenshot shows a Facebook interface for the game 'the Ville'. At the top, there is a banner with a pool and the game logo. Below it, a blue button says 'Game spelen'. Underneath, text explains that clicking the button grants app permissions. A list of permissions includes: 'Je algemene gegevens [?]', 'Je e-mailadres [redacted]@gmail.com', 'Over jou', and 'Je statusupdates'. The 'Je statusupdates' item is circled in red. Below the list, it states: 'Deze toepassing mag namens jou berichten plaatsen, waaronder items you used, items you played with en meer.' At the bottom, it asks 'Wie kan op jouw Facebook-tijdlijn de berichten zien die deze app maakt voor je maakt: [?]' and shows a dropdown menu set to 'Vrienden'.

Het antwoord op de vraag: *Wat bedoelen ze met NAMENS JOU?* is hierboven al kort uitgelegd. Het belangrijkste doel voor Facebook is het doorgeven van jouw statusupdate aan jouw vrienden. Het spel is in Facebook ook gekoppeld aan jouw vrienden.



## Actieblad 2: Freemium



**Doel:** Leerlingen worden bewust van het feit dat online 'gratis' tot bepaalde hoogte maar echt gratis is.

**Extra informatie:** Dit zogenaamde Freemium (Free & Premium (cadeau)) Model betekent dat jongeren worden uitgenodigd om gratis te spelen, maar dat, als zij verder willen komen in het spel, moeten betalen. Als zij een abonnement willen om meer te kunnen doen in het spel is betaling wel degelijk noodzakelijk. Wij willen dat leerlingen zich hier bewust van zijn en dat 'Gratis' dus eigenlijk niet bestaat, maar dat het meer een lokkertje is.

Het woord Gratis is hier echt gratis. De leerlingen zijn wel verplicht hun gegevens in te voeren. Met deze gegevens kan het bedrijf geld verdienen via reclames. Zij 'vermarkten' jouw informatie.

### Antwoorden:

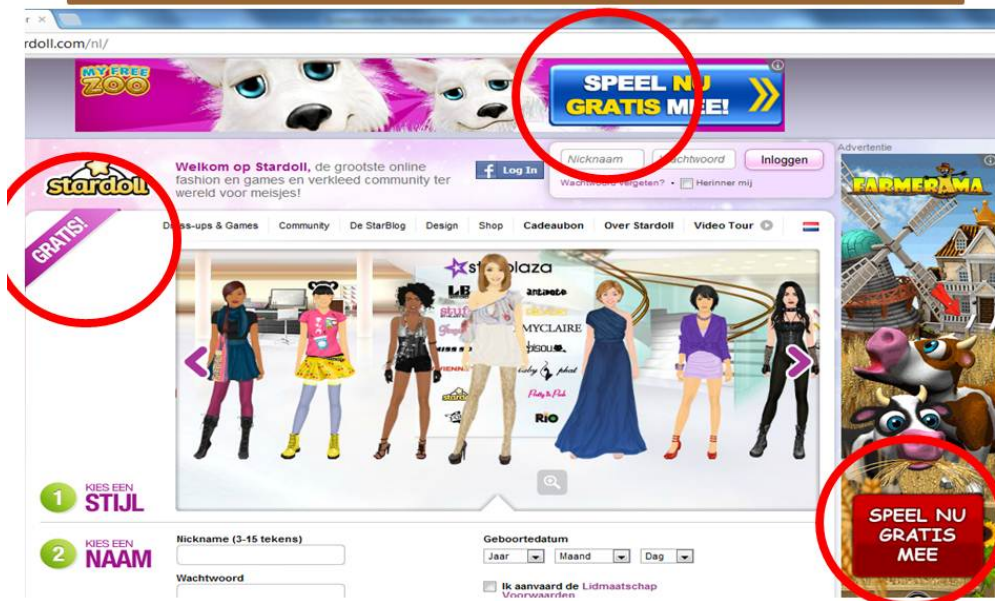
*Is het spelen online altijd gratis?* Nee. Voor sommige games betalen zij al bij het registreren. Of zij betalen eerst voor het spel op cd-rom, waarna ze online verder kunnen spelen.

*Krijg je wel eens een uitnodiging om gratis online te spelen?* \* Laat leerlingen uitleggen op welke website, of op welke manier ze gevraagd worden. Het voorbeeld van Facebook is voor veel leerlingen bekend.

*Hoe ziet de uitnodiging eruit?\** Laat kinderen uitleggen hoe zo'n uitnodiging eruit ziet. Als niemand dit kan beschrijven, kunt u het Facebook voorbeeld erbij gebruiken.

*Waar moet je op letten als je een uitnodiging krijgt voor een spel?\** Lees de algemene voorwaarden (ongeacht of deze vaak 'on'leesbaar zijn.) Het makkelijkst is dat ze deze doornemen met hun ouders-verzorgers. Let op de kosten, hoe lang ze mogen spelen, wat ze ervoor moeten doen of welke gegevens ze moeten invullen.

# Actieblad 2: Freemium



**Extra informatie:** Het woord Gratis is hier echt gratis. De leerlingen zijn wel verplicht hun gegevens in te voeren. Met deze gegevens kan het bedrijf wel geld verdienen via reclames. In het eerste scherm, hieronder links, wordt je uitgenodigd om de game Stardoll gratis te spelen. De twee andere uitnodigingen in de banner boven en rechts zijn reclame uitingen. Als je daarop klikt, verschijnt een nieuwe website.

## Actieblad 2: Freemium

OMSCHRIJVING	PRIJS	TOTAAL
 Polar RCX3 GPS Kleur: Zwart	€ 251,95	€ 251,95
	Verzenden	gratis
Korting HRDLPN: HRDLPN-leden 10% extra korting		- € 25,20
	Totaal (incl. BTW)	€ 226,76

**Doel:** Kinderen worden bewust van het Premium-deel in Freemium: online spullen kosten echt geld.

**Extra informatie:** Om iets te kunnen kopen via webshops worden de leerlingen gevraagd een account aan te maken. Eenmaal lid van deze shop, ontvangen zij korting. Deze korting is voordelig voor de jongeren. Zij ontdekken dat hun gegevens voor deze shops dus veel waard zijn.

### Antwoorden:

De accounts die zij aanmaken bij een webwinkel zijn gratis.

De websites zelf zijn vrij om te bezoeken. Om het winkelwagentje te vullen, moet de leerling inloggen.

De korting die de jongere krijgt, is gekoppeld aan zijn account. Het bedrijf maakt gebruik van zijn gegevens: koopkracht, woongebied, leeftijd etc.

Als docent kunt u het gesprek aangaan met de leerlingen over de reden waarom zij de algemene voorwaarden wel of niet zouden lezen.

## Actieblad 3: Online aankopen

U moet de algemene voorwaarden nog accepteren  
door op het hokje ervoor te klikken!

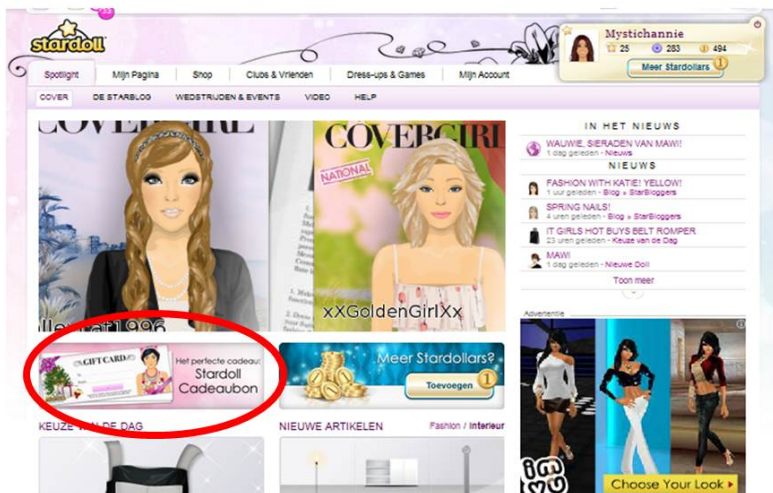
Please, first accept the general  
conditions

OK



Gratis geld  
bestaat niet

## Actieblad 3: Online aankopen



### Extra informatie:

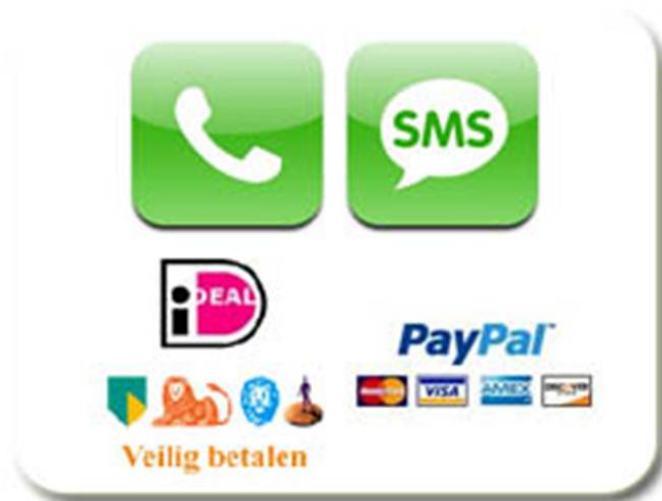
De website Stardoll biedt een Cadeaubon aan. Een cadeaubon kan worden aangeschaft via het betaalsysteem en kan aan iemand worden doorgegeven. Een cadeau voor een vriend(in), zeg maar. Let hierbij op dat deze cadeaubon alleen inwisselbaar is bij deze website, en leerlingen elkaar dus (on)bewust opjatten om een account te nemen.

### Antwoorden:

De stappen die de leerling neemt:

- Op de website van Stardoll de cadeaubon aanklikken, en de gegevens invoeren. Een keuze maken uit het bedrag, en naar de betaalmodule gaan. Daar wordt afgerekend via Ideal, creditcard of Paypal met echt geld. De cadeaubon wordt via mail als PDF opgestuurd. De code die erop vermeld staat, kan diegene die de bon krijgt, gebruiken om op de website van Stardoll virtuele spullen te kopen.

## Actieblad 4: Betaalmethoden



**Doel:** leerlingen leren een 'betaal'pagina herkennen.

**Doel:** De koppeling tussen echt geld betalen en online spullen kopen en spelen wordt voor de leerlingen duidelijk gemaakt door middel van verschillende betaalmethodes.

**Extra informatie:**

Je zou kunnen zeggen dat er sommige betalingsmethoden op Internet zijn die jongeren geheel zelfstandig kunnen bedienen en dat andere methoden alleen mogelijk zijn met medewerking van de ouders. Zo zijn SMS en andere telefoonbetalingen heel eenvoudig door jongeren uit te voeren, maar bij betalen met Creditcard of Paypal is soms nog een ouder nodig om te helpen. U legt uit wat de verschillende betaalmethoden inhouden:

SMS: voordeel: makkelijk en ook zonder internet altijd bereikbaar. Nadeel: je ziet achteraf pas wat het je gekost heeft (maandelijkse rekening) en de sms'jes zijn duurder dan reguliere sms (1,50 of meer).

Vaste telefoon: voordeel: makkelijk en ook zonder internet altijd bereikbaar. Nadeel: je ziet achteraf pas wat het je gekost heeft (maandelijkse rekening) en de telefoongesprekken zijn duurder dan reguliere nummers (0900 nummers vallen niet in een bundel of onder laag tarief).

Ideal / Paysafecard / creditcard: voordeel: het is gekoppeld aan je bankrekening. Daarvoor heb je toestemming van je ouders nodig. Zij zijn dus op de hoogte van jouw betaling. Nadeel: hetzelfde?

**Werkvorm:**

Bespreek dit klassikaal als kinderen het actieblad moeilijk vinden.

## Antwoorden:

*Op hoeveel verschillende manieren kun je credits kopen bij jouw favoriete website?*

Dit verschilt per website, maar de meest voorkomende vormen zijn hierboven uitgeschreven.

*Welke manier is het meest makkelijk?*

Dit is voor elke leerling verschillend. Maar over het algemeen is sms het makkelijkst.

*Welke manier van betalen vind jij handig?*

De leerlingen geven hierbij ook aan waarom ze dit handig vinden. Bespreek dit duidelijk in de klas.

*Welke manier van betalen staat je tegen?*

Ook hier geldt: hoe meer ze het 'waarom' kunnen aangeven, hoe beter.

*Hoe houd jij voor jezelf bij wat je hebt uitgegeven?*

U krijgt nu een overzicht van wie bijvoorbeeld een eigen bankrekening heeft, en wie inzage heeft in zijn eigen rekening.

Leg in eigen woorden uit wat bedoeld wordt met deze drie vormen van betalen.

1. *Een overschrijving* is een betalingsopdracht die de opdrachtgever aan zijn bank moet geven, waarna de bank er voor zorgt dat het geld op de rekening van de begunstigde terechtkomt. De overschrijving is een typisch betaalinstrument voor betalingen op afstand. Zowel betalingen voor kleine bedragen als zeer grote betalingen worden courant per overschrijving geregeld.

2. *Bij betalen bij afhalen* wordt het pakket bij een filiaal van TNT Post of andersoortige afhaalloketten bezorgd. Daar wordt via pin of cash afgerekend als het pakket wordt opgehaald.

3. *Een rembourszending of verrekenzending* is het bezorgen van een pakket waarbij op het bezorgadres een bedrag (meestal de kosten van het pakket plus de rembourskosten voor het postbedrijf) contant betaald dient te worden aan het postbedrijf. Zodra het bedrag is betaald, is het bezorgde object eigendom.



# Actieblad 4: Betaalmethoden

**Verdien Credits met het invullen van vragenlijsten of het bekijken van websites**

**Verdien Credits**

Je kunt nu Credits verdienen met het bekijken van websites en beantwoorden van vragenlijsten. Zo werkt het;

1. Selecteer het aantal Credits wat je graag wilt verdienen en klik op de aangeboden website of vragenlijst
2. Lees de instructies over het verdienen van Credits goed door
3. Volg precies wanneer jouw Credits worden gestort door op de "Ondersteuning" link te klikken
4. Je kunt het aantal verdiende Credits bekijken in je [portemonnee](#)

... en daarna veel lol beleven aan het uitgeven van al die Credits!

Heb je een site bekeken maar mis je de beloofde Credits? Neem dan contact op met de aanbieder van de site via de 'Ondersteuning' link.

**Lees goed alle tekst op deze sites door en zorg ook dat je de kleine lettertjes goed leest. Inschrijven op sommige websites zou geld kunnen kosten, pas dus goed op.**

**Doel:** In deze sheet wordt duidelijk gemaakt dat leerlingen goed begrijpend moeten kunnen lezen in verband met de kleine lettertjes.

## Extra informatie:

Jongeren kunnen geld betalen om spullen te kopen in een spel, maar kunnen ook meedoen aan quizzen en prijsvragen. Zo verdienen zij spullen of 'gratis' geld in de vorm van credits, munten en andere tegoeden. Lucratief voor kinderen die van hun ouders niets mogen aanschaffen met geld. Echter, de kleine lettertjes zijn bedoeld om redelijk moeilijke zaken uit te sluiten. Of om aan te geven dat als zij kiezen voor een actie, het kan zijn dat zij letterlijk fysieke spullen kopen en daarvoor als beloning virtueel geld terug krijgen.

De omschrijving die er staat, heeft betrekking op de volgende sheet. De kleine lettertjes zijn gekoppeld aan de actie van het bedrijf.

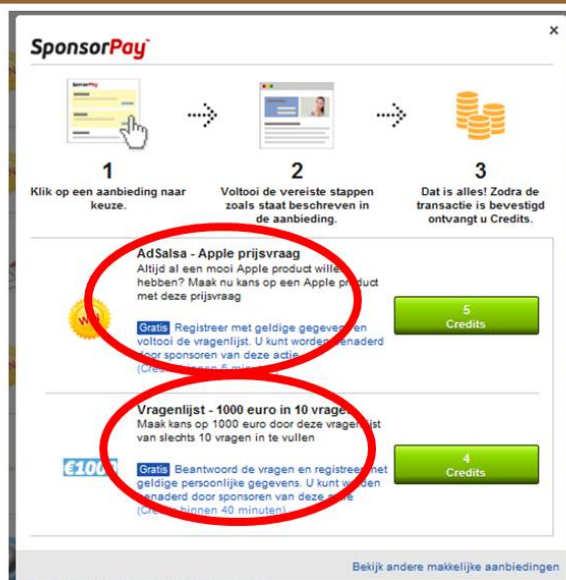
Handige informatie als naslag kunt u vinden op:

<http://www.consuwijzer.nl/thema/algemene-voorwaarden>

## Antwoorden:

*Kleine lettertjes hebben te maken met Algemene Voorwaarden. Dit zijn condities waaronder je iets (kunt) doen. Hierin staan ook uitsluitingen en ge- en verboden. Bijvoorbeeld bij Hyves en Facebook mag je volgens de Algemene Voorwaarden niet schelden of auteursrechtelijke foto's en video's uploaden.*

# Actieblad 5: SponsorPay



**Doel:** Leerlingen worden bewust van hun medewerking aan bedrijven buiten het spel of aankoop van virtuele spullen om.

**Extra informatie:** Leerlingen kunnen 'credits' oftewel gratis geld verdienen door mee te doen aan acties en prijsvragen, door bepaalde berichten te lezen of hun gegevens in te vullen of hun vrienden iets door te sturen. Deze acties worden aangeboden door sponsors. In de Sociale Media worden speciale SponsorPay pagina's aangeboden waar kinderen worden uitgenodigd mee te werken in ruil voor 'gratis' geld. U legt uit waar deze pagina's voor zijn bedoeld, door wie zij worden aangeboden en dat de 'host' (het Sociale netwerk waar de pagina wordt aangeboden) ook geld verdient aan deze sponsors. Maak kinderen bewust van het feit dat hun 'aandacht' en hun 'netwerk' geld waard is.

## Antwoorden:

Waarom vragen ze heel duidelijk dat je met *geldige gegevens* registreert?

*In eerste instantie is dit nodig om jou je 'prijs' of cadeau te sturen. Maar bedrijven gebruiken de gegevens ook om geld mee te verdienen. Zij kunnen niets met verkeerde of valse informatie.*

In de blauwe vlakjes zetten ze heel groot *gratis*.

*Wat denk je, is dit nou wel of niet gratis?* Ja, voor jou om te spelen wel. Nee, jouw gegevens zijn in principe geld waard.

Bedrijven vragen bij SponsorPay jouw *tijd* (om de vragenlijst in te vullen) en *gegevens* (om je later nog eens een mail of informatie te sturen).

*Welke informatie over jou is voor deze bedrijven belangrijk?*

In ieder geval je gegevens: adres, naam, leeftijd. Daarnaast je interesses, en natuurlijk ook je mening over het product, of hoe graag je iets zou willen hebben.



**Doel:** leerlingen worden bewust van de waarde en de invloed van hun netwerk.

**Extra informatie:**

Op deze sheet staat redelijk moeilijke materie. Gebruik voor de uitleg de volgende werkvorm:

**Antwoorden:**

*Wat biedt Twitter jou?* Zij maken een account voor je aan, en versturen jouw tweets via allerlei andere kanalen.

*Wat wil Twitter daarvoor van jou?* Jouw netwerk van volgers, en dat je het programma downloadt op jouw computer.

*Waarom wil Twitter dat je je account verbindt via Facebook?* Twitter wil met behulp van het account een groter netwerk opbouwen. Daarvoor betalen zij niet direct de gebruiker, maar zijdelings aan Facebook. Een verkapte reclame dus. Echter, de leerling verbindt zijn netwerk (vrienden) aan dit zelfde programma. Vaak zonder dat zij het weten.

*Waarom wil Twitter dat iedereen weet dat jij een Facebook account hebt?*

Zo maken ze reclame voor de website die zij betalen voor jouw account. Jouw netwerk wordt nu op de hoogte gesteld dat jij Twitter leuk vindt. En zal zowel Facebook als Twitter weer meer accounts krijgen.

# Actieblad 5: Sponsor Pay

1 Ga naar Vriendinnen pagina

2 Klik op Vriendinnen Zoeken

3 Stuur een vriendinnen verzoek naar 3 modellen om 20 beroemdheidspunten te winnen!

20 BEROEMDHEID

Superstars

Vriendinnen

Totaal

Het beroemdst

Het populairst

Grootste uitgever

Grootste uitgever magazines

Beste Danser

Garderobe kampioen

Grootste garderobe

Backstage Rush

Mijn score: Beroemdheid

Scores	Model naam	Beroemdheid
109900	Mystichannie	0

Het beroemdst

★ > Gerhardina 2

Beroemdheid: 2910156

## Extra informatie:

Ook op de website Gosupermodel wordt de leerling gevraagd vriendingegevens door te spelen. Het biedt leerlingen dan gelijk een ranking. Hoe meer vriendinnen zij doorgeven, hoe meer beroemdheidspunten zij krijgen, hoe hoger zij op de ranking komen. Het is dus belangrijk om zo hoog mogelijk te komen in deze competitie. Zodoende worden ze uitgedaagd om meer informatie van hun netwerk door te geven.

## Antwoorden:

*Waarom zou dit bedrijf jou beroemdheidspunten geven voor 3 vriendinnenverzoeken?*

Deze punten staan gelijk aan 3 nieuwe accounts. De gebruiker kan nu deze punten weer gebruiken voor virtuele spullen in de website.

*Wat zouden die bedrijven kunnen doen met jouw netwerk of jouw vrienden?\**

Jouw vrienden worden uitgenodigd om ook weer berichten te verspreiden via hun netwerk, zodat het bereik van het bedrijf nog groter wordt.

Jouw vrienden worden uitgenodigd om lid te worden en een account aan te maken. Deze gegevens zijn weer geld waard omdat deze interessant zijn voor weer andere bedrijven die reclame willen maken.

# Actieblad 6: Sms diensten

reclame

Abonneer nu op Yamtalk

## Gefeliciteerd!!!

Je hebt gewonnen.



Vul je 06 nummer in & maak kans op een iPhone 3G.

06 nummer:  
06  
Ga Verder!

ben ie 16 jaar of ionoer vraao dan toestemming aan ie ouders

Deelname is GRATIS. Yamtalk is een betaalde abonnementsdienst. Stoppen? sms iphone uit. 9E/wk (+downloadkosten) [www.smsgedragscode.nl](http://www.smsgedragscode.nl) | [Prijswinnaars](#) | [actie uitleg](#) | [Algemene voorwaarden](#) | [Geschiedte toestellen](#) | [F.A.Q.](#) | [Contact](#) | [Over Yamtalk](#)  
Deze actie wordt je aangeboden door YamTalk. Als je meedoet met de actie van YamTalk bevestig je dat je de algemene voorwaarden en actie uitleg hebt gelezen en dat je deze dan ook hebt geaccepteerd en dat je voldoet aan de geldende voorwaarden als hierboven genoemd. YamTalk is een abonnementsdienst. Door aan deze actie deel te nemen meld je je automatisch aan voor deze MSN op mobiel dienst. Stoppen? Stuur 'iphone uit' naar 9988. Om je aan te melden en gebruik te kunnen maken van deze dienst moet je 16 jaar of ouder zijn en/of toestemming hebben van (een van de) ouders en/of de betalingsgemaachte. De kosten bedragen 9E/wk (+ sms download kosten). YamTalk werkt volgens de Nederlandse code of conduct voor SMS diensten. Vragen of opmerkingen? Stuur dan een email naar [helndesk@mtf50.nl](mailto:helndesk@mtf50.nl). De dienst wordt aangehouden door SD&P BV.

### Extra informatie:

U kunt meer informatie vinden op de website <http://www.consuwijzer.nl/telecom-post/mobiele-telefonie/sms/sms-diensten>. Zij kennen de diensten mede door programma's als The Voice of Holland. Hierin worden zij verleid om te stemmen op hun favoriete kandidaat.

U kunt uw leerlingen helpen met de volgende websites:

<http://www.smsdienstenfilter.nl/> of <http://www.smsgedragscode.nl/>

Op deze website vindt u een aantal pdf-bestanden die u kunt uitprinten.

### Antwoorden:

Extra tips voor Twan!

1. "Ik betaal opeens veel te veel voor mijn mobieltje. Hoe kan dat nou?"

Als je opeens vreemde berichtjes krijgt, kan het zijn dat je een sms-abonnement hebt. Je weet trouwens meteen dat het een sms-abonnement is, omdat het nummer van een sms-abonnement altijd maar uit 4 cijfers bestaat. Heel wat korter dan de nummers van jouw vrienden. Let op: de sms'jes die je ontvangt zijn vaak niet gratis! Je betaalt dus voor die sms'jes.

Hoe je aan zo'n abonnement komt? Dat kan door alles komen. Misschien weet je niet eens zelf hoe je aan dat abonnement bent gekomen? Dat maakt niets uit, als je er maar vanaf komt. Kijk naar het 4-cijferig nummer van die vreemde berichten. En stop het sms-abonnement! Dat kan door een sms-bericht te sturen naar de shortcode (de 4 cijfers) waar je het sms-abonnement van ontvangt, bijvoorbeeld door van de optie 'antwoorden' gebruik te maken. In het sms-bericht hoef



je alleen maar 'stop' te melden. Zo kom je er snel vanaf. Doe het snel, want elke keer als je een nieuwe prepaid kaart in jouw mobieltje doet haalt het sms-abonnement weer geld van je beltegoed af. Je betaalt dus altijd, behalve als je dat abonnement stopt.

Extra tips voor Sharone!

*2. "Ik stem altijd als er van die talentenprogramma's zijn. Is dat duur?"*

Er zijn zoveel van dit soort programma's. We kunnen niet zeggen hoe duur een stem per sms is. Maar je kunt dat wel zelf nagaan. Als je op de tv ziet hoe je kunt stemmen, moeten de programmamakers ook laten zien hoe duur het is.

Ga er eens op letten? Als je dat weet, kun je met je ouders overleggen of het te duur is. En als je ouders niet willen dat je met sms stemt... doe het dan niet. Er zijn veel meer mogelijkheden! Bijvoorbeeld door met je gezin te stemmen of met je hele klas! Dat kost niets.

Extra tips voor Pete!

*3. "Ik wil een nieuw mobieltje, maar wat is het goedkoopste?"*

Er zijn websites waarop je van alles kunt uitrekenen. Dat is wel veel werk, maar het is ook heel leuk. Je ziet er allerlei mobieltjes met de kosten erbij. Maar ga eerst na wat jij zelf met jouw mobieltje wilt gaan doen?

Begin altijd met een prepaid kaart. Dan kan je namelijk niet méér betalen, omdat de kaart nu eenmaal op gaat. Let wel op: als je je abonneert op een sms dienst (zie ook het probleem van Twan hierboven), lopen de kosten gewoon door. Dus als jouw prepaid kaart op is, moet je nog steeds betalen. Als je een nieuwe kaart erin doet, en je hebt de dienst niet gestopt... pakt de dienst gewoon geld van jouw nieuwe prepaid kaart.

Voorzichtig, en gebruik je mobieltje slim! Ga eerst kijken voor je koopt: [www.bellen.com](http://www.bellen.com) En vergelijk.

## Actieblad 7: Reclame



**Doel:** De leerlingen leren reclame herkennen en de achtergrond van marketing begrijpen.

### **Extra informatie:**

Reclame wordt steeds beter verweven met en in de virtuele omgevingen. Er worden in de spellen acties georganiseerd, waar bezoekers aan mee kunnen doen en op die manier hun aandacht richten op de commerciële boodschap die achter de actie zit. Wij willen ze inzicht geven in de verleidingstechnieken die worden gebruikt om hen deel te laten nemen in allerlei acties en die jongeren zelfs tot transacties aanzetten.

Hiervoor gebruiken we de reclame campagnes rondom de James Bond-film Skyfall.

Op deze website vindt u meer informatie over reclame rondom de film:

<http://www.contentbridges.nl/content-marketing-tips-van-bond-film-skyfall/>

U laat deze film via internet zien:

<http://www.rtl.nl/components/actueel/editienl/nieuws/2012/w43/bond-skyfall-marketing.xml>

Reclame is een vorm van communicatie met het doel potentiële klanten over te halen tot aanschaf van producten en diensten. Veel reclame is dan ook bedoeld om consumptie te bevorderen door het creëren en versterken van een merkimage en getrouwheid aan een merk. Het is ook het promoten van een product, dienst, bedrijf of idee door middel van een veelal gesponsorde boodschap.

Veelgebruikte media voor reclameboodschappen zijn:

Posters op billboards, folders, advertenties op radio en televisie, dia's of promotiefilms in de bioscoop, banners op internetpagina's, advertenties in kranten en tijdschriften, de zijpanelen van trams, bussen, taxi's en auto's, de achterkant van tickets van grote evenementen.

Sinds de opkomst van *internet* is ook dit medium ontdekt door bedrijven en reclamebureaus. De prijzen van advertentieplekken op het wereldwijde web zijn afhankelijk van de relevantie van de reclame-uiting in relatie tot de rest van de pagina en de populariteit van de pagina.

Ook via e-mail en mobieltjes wordt reclame verspreid. Ongevraagde reclame-uitingen via de e-mail heten *spam*.

Ook in computerspellen kan reclame worden getoond, dit is bekend onder de naam *ingame ads* (ads is de Engelse afkorting voor advertenties).

Voor meer informatie over internet reclame: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Internetreclame>

### **Antwoorden:**

*Wat valt jou op in de afbeelding hierboven?*

De billboards in de game zijn beplakt met grote merken.

*Waarom zouden bedrijven zoals Coca Cola in deze spellen reclameborden plaatsen?*

Het is een nieuwe vorm van reclame uiting. Veel jongeren zien tijdens het spelen (on)bewust de reclames voorbij komen.

*Kom je zelf wel eens reclame tegen in de spellen die jij speelt? JA /NEE.*

Vraag na bij de leerlingen in de klas bij welke spellen zij reclame zien.

*Hoe ga jij zelf om met reclame op websites? Leg dit uit aan iemand in de klas.*

Hierbij gaat het erom dat zij dit goed kunnen uitleggen aan elkaar.

Laat deze site zien, of laat de leerlingen deze site bezoeken. U toont nu de reclame van Coca Cola Zero: <http://www.jdi.nl/clipboard/coca-cola-reclame-random-james-bond-skyfall/>

Coca Cola (en dan met name de Zero-variant) wil zich identificeren met het stoere gedrag van de hoofdrolspeler. James Bond is een persoon die alles durft, niet bang is, alles aankan, heldhaftig, een durfal, en de 'good guy'. Het drinken van Coca Cola staat hierin gelijk aan slim, handig, eind goed, al goed.

**<LET OP: onderstaande vragen hebben betrekking op een biermerk. Het is niet toegestaan om onder de leeftijd van 16 (en volgens de nieuwe wet misschien wel 18 jaar) alcohol te nuttigen. We zetten met deze vragen ook niet aan om te drinken, maar we maken hen bewust van de werking van reclame. De uitwerking van dit voorbeeld past bij de doelgroep>**

*Wat heeft Heineken aan de besteding van miljoenen reclame budget voor de film?*

*Heineken heeft naast reclame via de bekende kanalen (tv, radio, tijdschrift) ook een game.*

<http://popthecampaign.nl/social-2/heineken-crack-the-case>

*Leg uit in je eigen woorden wat jij vindt van de game.*

*Presenteer jouw bevindingen van het spel aan de klas. Gebruik hiervoor de volgende vragen:*

- *Hoe start het spel?*
- *Wat moet je invullen?*
- *Hoe werkt de koppeling met Facebook?*
- *Wat is jouw rol in het spel?*
- *Hoe verloopt het spel en hoe eindigt het?*