

Schuldvrije generatie



Klarna.

Q KlarnaSense

ERIK SUIJKER



Onschuldig?



Net binnen

Algemeen

Economie

Sport

Media, Cultuur en Achterklap

St

Ons

s
in

ro



Een op de vijf jongeren tussen de 18 en 26 jaar heeft schulden

n in de
eidingen'

vaak nog op een relatief promissie n
niet op te lossen. Vaak er met oud
documenten of een jongerenwerker
als het niet lukt om de rekeningen
betalen. Een schuld van 1000 tot
erom is meestal binnen zes maanden
weg te werken.

Zet op een rijje hoeveel geld
binnenkomt, wat de uitgaven
wat de omvang van de schuld
Open alle breven die je krijgt
studies en het zo verolgama
maakte haiken en zorgverzek
zijn best bereid om een beta
gelang te treffen. Er bestaat
apps en websites om over
financien te krijgen, bijvoor
het Nibud. Veel jongeren k
relatief weinig inkomen.
erige oplossing om de sch
werken meer zien werken

En wat is de rol van oud
„De financiële opvoeding
langrijk. Jongeren met
ben vaak niet van huis
gen hoe je met geld om
matig geef ik daarom l
van kinderen in groep

TIPS VAN DE EXPERT

• Agenda

Zet betalingsafspraken in
de agenda of als alarm-
melding in je telefoon.

• Check je rekening

Open de post direct, bij

Natuur te per
zorgverzekering gaan betalen. Daar
gaat het soms mis. Ze krijgen dan
zorgtoeslag en zien dat als inkomen.
Ze geven het uit, terwijl het be-
doeld is om de zorgverzekering mee
te betalen.
jongeren willen daarnaast heel
in hun leefstijlgebruik en te



Het probleem

- 2021: legalisering online gokken (VVD)
- Overall reclames
 - Tv en online
 - 1 van de 34 clubs in Nederland heeft geen gokbedrijf op het shirt
- Normalisering in klas, kleedkamer en online: winnen wordt gedeeld



**BINNEN 5 MINUTEN
UITBETAALD**

WAT KOST GOKKEN JOU?
STOP OP TIJD. 18+



SPEEL MEE

UNIBET

Het probleem

- 1 op de 15 scholieren gokt
- 1 op de 6 jongens van 16 jaar gokt
- Toenemende schuldenproblematiek
 - Achteraf betalen bij 18-25 jarigen
 - In-game aankopen vanaf jonge leeftijd.
 - 'Vrijwel alle jongeren (93%) gameden het afgelopen jaar en twee derde (64%) van hen kocht daarbij in-game valuta.'

**BET
CITY**

**NEDERLAND
SCOORT TEGEN
ZWEDEN**

VOOR 100x JE INZET

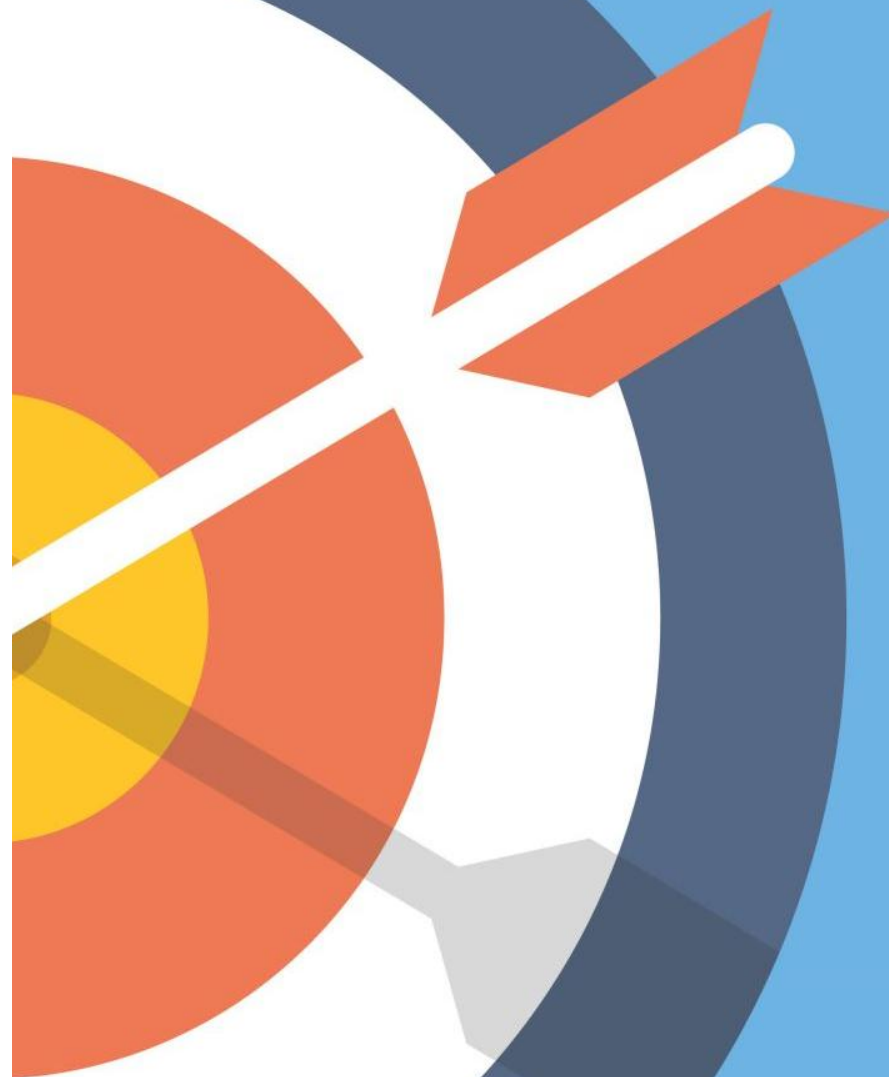


**ALLEEN VOOR
NIEUWE SPELERS**

Mijn doel

PREVENTIE

VOOR BE-LEERLINGEN ÉN
NIET BE-LEERLINGEN





Wat is er al?

- Week van het geld
- Fontys: 'GamblingLess'
- Trimbos: Helder op school
- Moneyways: themalessen

Toegevoegde waarde van een bedrijfseconoom

Gametrucs spelen in op kwetsbaarheden

Games creëren tijdelijke schaarste, verhogen de urgentie met aftelklokjes en beloven snellere progressie met betaalde extra's. Het onderzoek laat zien dat die trucs effect hebben: jongeren betalen in games om sneller te winnen of verder te komen (53%) en voor extra levens, boosts of retries als ze nét niet winnen (42%). De helft van de betalende jongeren (50%) heeft weleens spijt van in-game aankopen onder tijdsdruk.

711

SPORT & CASINO

**SUPER EARLY PAYOUT LEVERT
ONZE SPELERS €230K+ OP**

SPEEL DE VOLGENDE

WAT KOST GOKKEN JOU? STOP OP TID. (18+)





Toegevoegde waarde van een bedrijfseconoom

- Rekenen met schulden: samengestelde interest
- Gokken: kansberekening
- Perspectief van het bedrijf
 - Marketingstrategieën
 - Lobbyen

Kies een bedrijf



Unibet (gokken)



Klarna (achteraf betalen)



Epic Games (maker Fortnite met lootboxes)

Groepsopdracht

Jullie zijn de directie van een bedrijf.

Doel: zoveel mogelijk winst maken (bij jongeren).



Explainer

De slimme trucs van goksites

Opdracht

Geef een **pitch** waarin je aan de hand van de 4p's mij als aandeelhouder overtuigt dat we maximale winst gaan maken bij de jonge doelgroep. Gebruik 4 wisbordjes.

THE OFFER YOU WERE VIEWING:

CHAMPION PJ

1,000

600
player_username 

Mijn klas

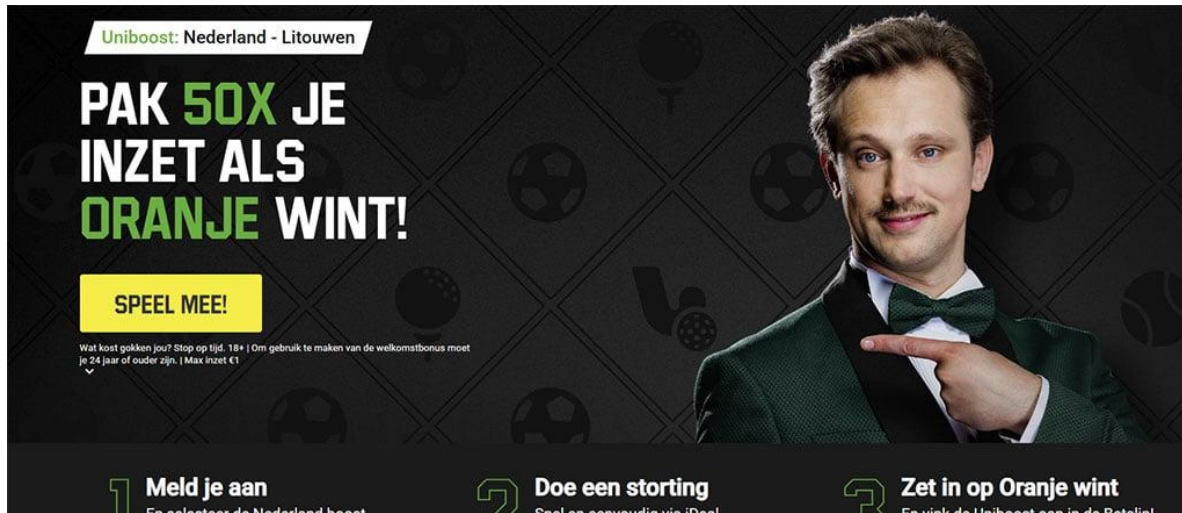
- Achteraf betalen wordt nog niet gedaan. Temu wel.
- 30 % doet soms aan online gokken
- 59% doet soms aan in-game aankopen



*Extra V-Bucks percentage shown as compared to price of 1,000 V-Bucks pack.

 Back

Mijn klas



Unibet: Nederland - Litouwen

PAK 50X JE INZET ALS ORANJE WINT!

SPEEL MEE!

Wat kost gokken jou? Stop op tijd. 18+ | Om gebruik te maken van de welkomstbonus moet je 24 jaar of ouder zijn. | Max inzet €1

1 Meld je aan
En selecteer de Nederland heeft

2 Doe een storting
Speel op een weddenschap via iDeal

3 Zet in op Oranje wint
En viert de Heilheest aan in de Betalier

- Leerlingen die aan gokken of in-game aankopen deden gaven afgelopen half jaar gemiddeld € 71 uit.
- Bij leerlingen die aangeven te gokken is het gemiddelde € 100

Wat vond je leuk aan de lesmiddag?

Ik vond het super leuk om op deze manier bezig te zijn met de leerstof en ik merk dat ik onbewust heel veel heb geleerd

Om de strategie te achterhalen van bedrijven

Ik vond het leuk dat we zelf dingen moesten bedenken en dat het een kleine competitie was. Dat maakte de les leuk

Alles

Dat je tegen andere groepen moest spelen

de 4 p's

Dat het niet alleen rekenen en sommen waren maar dat we het ook echt moesten pitchen en overhalen

Ja lekker actief eigenlijk alles wel

3. Begrip van de leerstof

● Helemaal oneens ● Oneens ● Neutraal ● Eens ● Helemaal eens

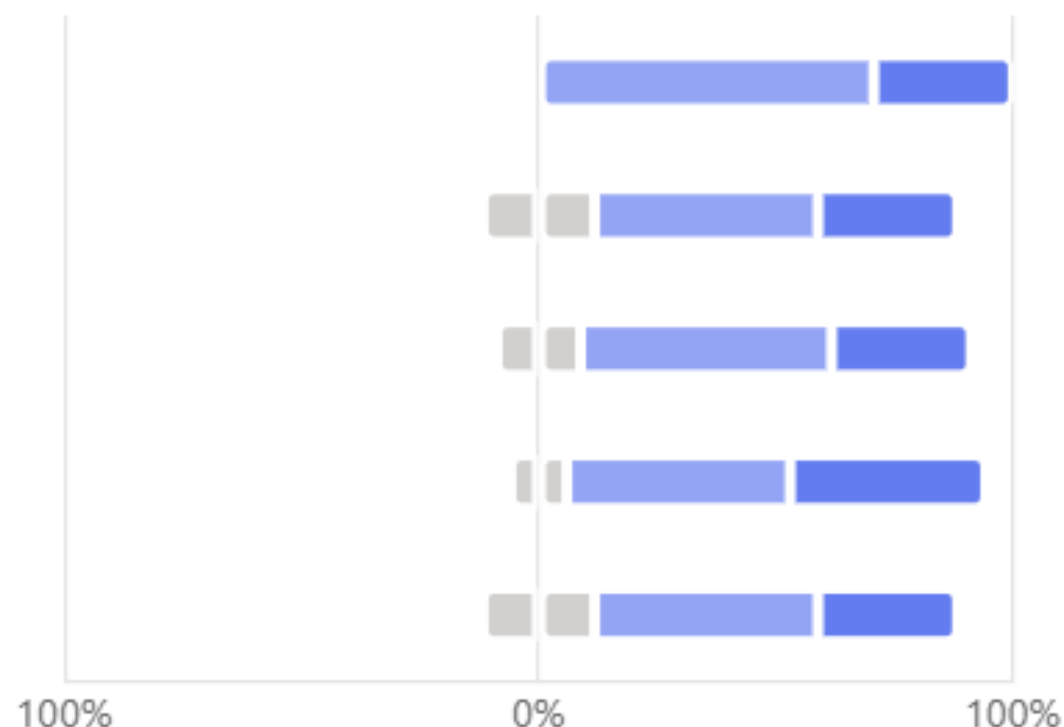
Door deze les begrijp ik beter hoe jongeren in de schulden kunnen raken.

Ik weet nu hoe bedrijven geld verdienen aan gokken, achteraf betalen, lootboxes en crypto.

Door deze les ben ik mij meer bewust geworden van de risico's van schulden.

Ik begrijp beter waarom bedrijven zich richten op jonge klanten.

Ik begrijp hoe psychologische trucs ervoor kunnen zorgen dat mensen meer geld uitgeven dan ze van plan waren.



4. Bedrijfseconomie en marketing

● Helemaal Oneens ● Oneens ● Neutraal ● Eens ● Helemaal Eens

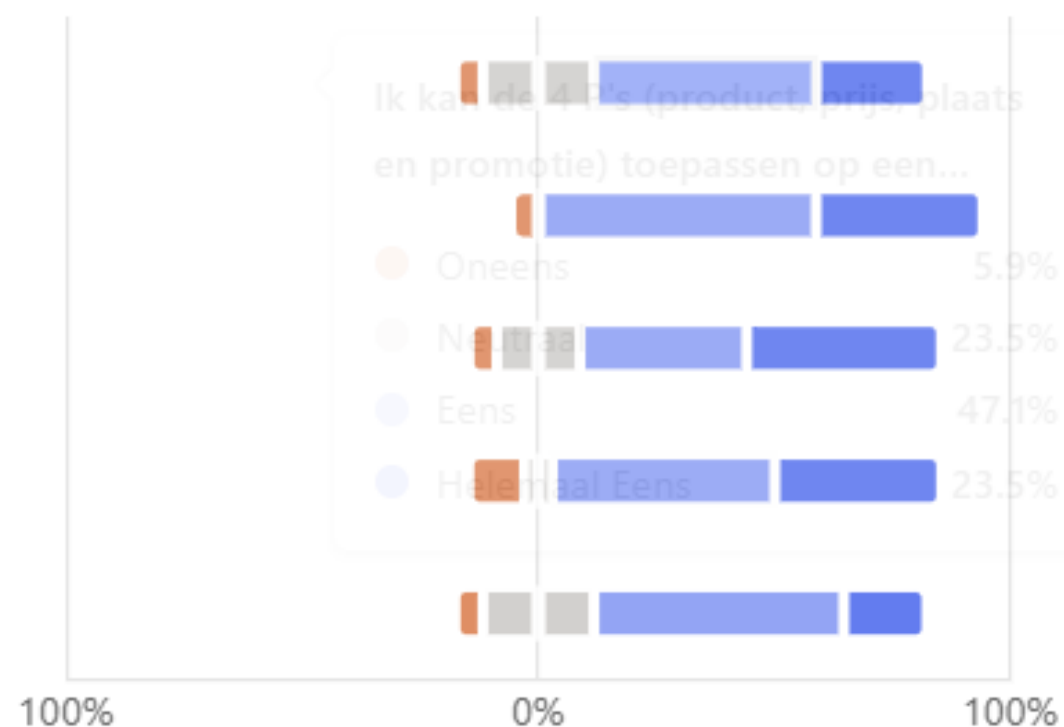
Ik kan de 4 P's (product, prijs, plaats en promotie) toepassen op een bedrijf.

De opdracht liet mij zien hoe bedrijven proberen hun winst te vergroten.

Ik begrijp beter hoe marketing invloed heeft op het gedrag van consumenten.

Ik begrijp beter waarom bedrijven proberen invloed uit te oefenen op de overheid.

Ik kan uitleggen hoe lobbyen gebruikt wordt om de belangen van bedrijven te beschermen.



5. Werkvorm

● Optie 1 ● Optie 2 ● Optie 3 ● Optie 4 ● Optie 5

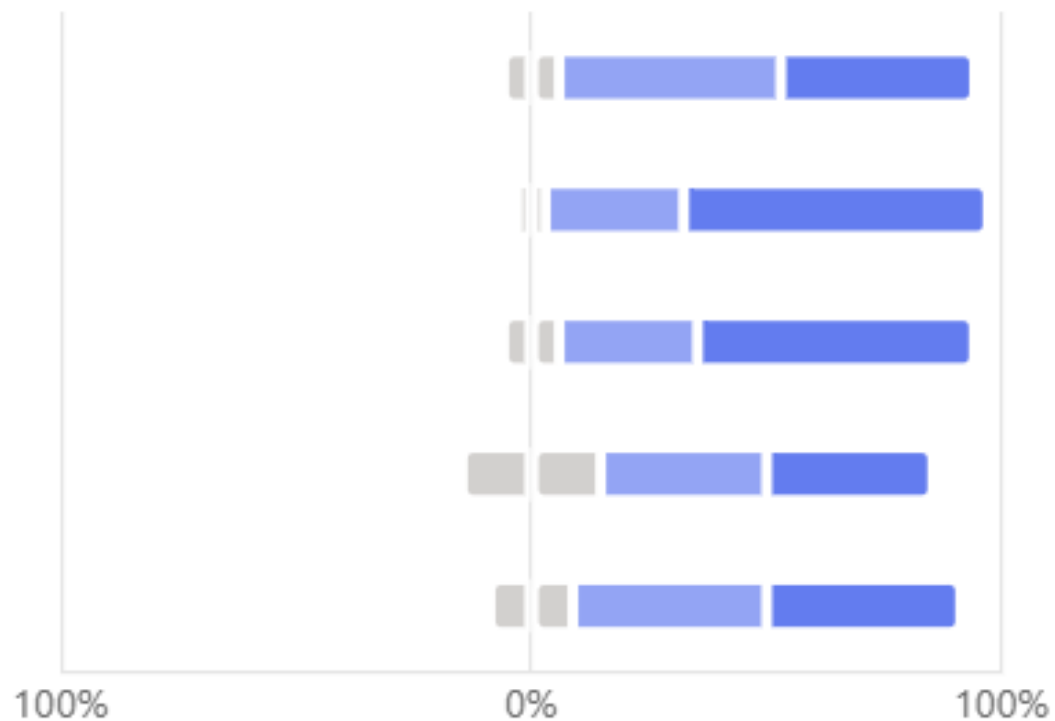
Het werken vanuit het perspectief van een bedrijf maakte de les interessant.

De competitie en de rekenopdrachten maakten de les leuker.

Ik heb tijdens deze les actief meegedacht en meegewerkt.

De groepsopdracht hielp mij om de leerstof beter te begrijpen.

Ik vond deze les over schulden en verdienmodellen leerzaam.



Wat vond je leuk aan de lesmiddag?

Ik vond het super leuk om op deze manier bezig te zijn met de leerstof en ik merk dat ik onbewust heel veel heb geleerd

Om de strategie te achterhalen van bedrijven

Ik vond het leuk dat we zelf dingen moesten bedenken en dat het een kleine competitie was. Dat maakte de les leuk

Alles

Dat je tegen andere groepen moest spelen

de 4 p's

Dat het niet alleen rekenen en sommen waren maar dat we het ook echt moesten pitchen en overhalen

Ja lekker actief eigenlijk alles wel



Proces en duurzaamheid

- Ik heb te laat andere partijen ingeschakeld
- **Maak gebruik van leerlingen**
- Werk meer dan 2 dagen op school (krijg geen baby)
- Duurzaamheid: Dit onderwerp wordt binnen 5 jaar op elke school behandeld



Vragen?
