



Handleiding



Deze handleiding beschrijft hoe je aan de slag gaat met 'You bet!', het educatief pakket over gokken. Het pakket bestaat uit twee methodieken: het spel 'You bet!' en een stellingenronde. Je start met het spel dat zich richt op het verwerven van kennis en kritisch reflecteren. Het spel verlaagt bovendien de drempel om het thema gokken te bespreken.



Inhoud pakket You Bet

De doos bevat:

- 1 bundel Inleiding
- 1 bundel Handleiding
- 1 rode & 1 blauwe dobbelsteen
- 4 dobbelstenen met pokersymbolen
- speelgeld: 86 coupures €1, 44 coupures €5 en 20 coupures €10
- leerlingenfiche: 'Gokken: wat ik moet weten'

Online vind je:

- het educatief spel
- achtergrondinformatie over gokken om je leerlingen meer uitleg te kunnen geven.

1. Spel 'You bet!'

Inleiding

'You bet!' is een spelmethodiek waarbij verschillende teams tegen elkaar spelen. De teams beantwoorden kennisvragen en 'waar of niet waar' vragen over de gokwetgeving, de risico's van deelname aan kansspelen, de werking van kansspelen en gokreclame en waar hulp zoeken bij gokproblemen. Tijdens het spel wordt onmiddellijk feedback gegeven op de antwoorden.

Naast de bovenvermelde vragen, bevat het spel ook doe-opdrachten waarbij de teams speelgeld kunnen inzetten op (gesimuleerde) gokspelen. Na afloop van het spel worden de resultaten van de gokspelen besproken. De jongeren ervaren proefondervindelijk hoe minimaal de kans op winst is bij gokspelen.

Achtergrondinformatie

Naast deze handleiding neem je best ook het document met achtergrondinformatie grondig door voor je met het spel aan de slag gaat. Je kan het downloaden op de eerste pagina van het digitaal spelbord (www.vad.be/youbet). Je vindt er extra informatie bij de kennisvragen die jongeren tijdens het spel moeten beantwoorden. Je vindt er ook nog een aantal af te drukken formulieren die nodig zijn in het spel.

Doelstellingen

De jongeren...

- kennen de gokwetgeving.
- weten dat deelnemen aan kansspelen risico's inhoudt.
- zien in dat toeval een belangrijke rol speelt bij gokspelen.
- weten waar je hulp kan zoeken bij gokproblemen.
- reflecteren kritisch over gokreclame en gokelementen in games

Benodigdheden

Het spel wordt gespeeld op een digitaal spelbord. Benodigdheden zijn:

- Een *computer* met *internetverbinding*.
- Een *beamer* om het spelbord te projecteren.
- Er zijn een aantal geluidjes ingebouwd dus *luidsprekers* zijn leuk, maar geen must.
- *Zes dobbelstenen* en het *speelgeld* uit de speldoos.
- Je voorziet best ook iets dat kan dienen als *dobbelsteenbakje* om de dobbelstenen in te werpen.
- Je drukt het document Achtergrondinformatie af. Je kan dit downloaden op de eerste pagina van het digitaal spelbord (www.vad.be/youbet).
- Op de voorlaatste bladzijde van dat document Achtergrondinformatie staan twee lotto-formulieren. Kopieer dit blad 10 maal en knip de lotto- formulieren uit. Zo bekom je 20 lotto-formulieren. Eén lotto-formulier bestaat uit twee roosters van telkens 16 cijfers. Op de laatste bladzijde van het document achtergrondinformatie staan 45 willekeurige lotto-uitslagen. Knip deze uit op de lijnen van het rooster. Steek de 45 papiertjes met uitslagen in een omslag waarop je 'lotto-uitslagen' schrijft.

Aantal deelnemers en teams

Het spel kan gespeeld worden met minimaal 4 en maximaal 20 deelnemers. De deelnemers worden opgedeeld in minimaal 2 en maximaal 4 teams. De teams zijn bij voorkeur even groot. Richtlijnen voor het bepalen van het aantal teams zijn de volgende: 4-5 deel-nemers > 2 teams, 6-14 deelnemers > 3 teams en 15-20 deelnemers > 4 teams.

Spelduur

De spelduur is afhankelijk van welke vragen de teams voorgeschoteld krijgen, hoe snel en hoe goed de vragen beantwoord worden en van het aantal teams. Een schatting van de spelduur in functie van het aantal teams is de volgende:

- twee teams: 40'-55'
- drie teams: 50'-65'
- vier teams: 60'-75'

In principe heb je twee opeenvolgende lesuren van 50' nodig om het spel te spelen. Je kan het spel na één lesuur onderbreken en na de pauze verder spelen, maar dat is niet ideaal. In het spel spelen teams in een competitief opzet tegen elkaar en een pauze breekt de spanning. Indien het spel heel traag vordert en de beschikbare tijd voorbij is dan kan de begeleider het spel stopzetten door op een knop te duwen. Het team of de teams met de hoogste score worden dan als winnaar(s) uitgeroepen. Je speelt het spel best uit, omdat er anders (te) weinig doe-opdrachten aan bod komen. Als de teams weinig doe-opdrachten krijgen wordt de nabespreking moeilijker.



KLAAR OM TE STARTEN?



WINNER!

SMURFETTES

NIEUW SPEL STARTEN



Spelconcept

Gebruik onderstaande tekst om het spel bij de start toe te lichten:

- Verschillende teams spelen tegen elkaar.
- Elk team krijgt om de beurt één vraag.
- Er zijn 3 soorten vragen:
 - Waar of niet waar (gele kaart) - dit is een KENNISVRAAG.
 - Weten is winnen (groene kaart) - dit is een KENNISVRAAG.
 - Waag je gok! (blauwe kaart) - dit is een GOKSPEL.
- Welke vraag een team krijgt wordt per toeval bepaald door de roulette.
- Als een team een kennisvraag juist beantwoordt, krijgt dat team één punt.
- Nadat een team een vraag (juist of fout) heeft beantwoord, is het de beurt aan het volgende team.
- Op het scherm verschijnt een kroontje boven de punten van het team dat aan de leiding staat.
- Het team dat als eerste 10 punten behaalt, wint het spel.
- Als het team een blauwe kaart trekt, moeten ze het aangeduide gokspel spelen. Het gokspel wordt niet op het digitaal spelbord gespeeld maar met attributen uit de speldoos. Bij een gokspel zet een team (speel)geld in. Het team kan met het gokspel geld verdienen, maar geen punten. De gokspelen hebben dus geen invloed op wie het spel wint of verliest.
- Indien er niet voldoende tijd is om het spel uit te spelen wint het team met het grootste aantal punten.
- Na afloop van het spel tellen de teams hoeveel geld ze verdiend of verloren hebben.

Gokspelen

Gebruik onderstaande tekst om de gokspelen toe te lichten. Er zijn 3 soorten gokspelen. Doe tijdens de toelichting voor de jongeren zelf elk van de drie gokspelen éénmaal voor. Zo wordt het concreter.

Spelregels voor de inzet van geld:

- Het team dat een gokspel speelt, MOET geld inzetten.
- De begeleider speelt de BANK.
- Het team dat geld inzet, geeft dit aan de bank VOOR het gokspel wordt gespeeld.
- Elk team krijgt € 80 STARTKAPITAAL, de bank heeft € 140 in kas.
- Een team mag kiezen hoeveel het inzet per gokspel, maar met een MAXIMUM van € 40.
- Een team zonder geld kan aan de bank vragen om geld TE LENEN.

Doe mee aan sportweddenschappen

- Neem de rode en blauwe dobbelsteen.
- De rode dobbelsteen stelt ploeg 1 voor, de blauwe dobbelsteen ploeg 2.
- Beide ploegen spelen twee wedstrijden tegen elkaar.
- Het team maakt de voorspelling voor twee wedstrijden:
 - Wint, verliest of speelt ploeg 1 gelijk in de eerste wedstrijd?
 - Wint, verliest of speelt ploeg 1 gelijk in de tweede wedstrijd?
- De begeleider noteert de beide voorspellingen:
 - Cijfer 1 als ploeg 1 wint (rode dobbelsteen heeft hoogste aantal ogen).
 - Cijfer 0 bij gelijkspel (rode en blauwe dobbelstenen met gelijk aantal ogen).
 - Cijfer 2 als ploeg 2 wint (blauwe dobbelsteen heeft hoogste aantal ogen).
- Het team gooit tweemaal achter elkaar met de twee dobbelstenen.
- Het team **wint tweemaal de inzet** als de **uitslag van beide wedstrijden juist** voorspeld is.
- Als slechts 1 of geen enkele wedstrijd juist voorspeld is krijgt het team niets en verliezen ze dus hun inzet.

Bijvoorbeeld: Een team zet € 30 in en voorspelt dat ploeg 1 de eerste wedstrijd wint en ploeg 2 de tweede wedstrijd wint. De begeleider noteert dit op een blad als voorspelling:

1
2

Het team gooit een eerste keer met de dobbelstenen waarbij de rode dobbelsteen 5 ogen heeft en de blauwe 2 ogen. Het team gooit nogmaals waarbij beide dobbelstenen 3 ogen hebben. De begeleider noteert dit op een blad als uitslag:

1
0

De voorspelling van de tweede wedstrijd was fout. De bank houdt dus de € 30 en het volgende team mag aan de roulette draaien.

Speel met de lotto

- Neem de lotto-formulieren en de omslag met lotto-uitslagen.
- Het team omcirkelt in elk van de twee roosters 3 getallen.
- Een tip die je als begeleider kan meegeven, is om in de twee roosters verschillende getallen te omcirkelen. Zo verhoog je de winstkansen.
- De begeleider neemt een willekeurig papiertje uit de omslag met lotto-uitslagen. Hierop staan de drie winnende cijfers.
- De begeleider checkt hoeveel van de drie winnende cijfers terug te vinden zijn op het lotto-formulier. In tegenstelling tot het echte lotto-spel check je het aantal winnende cijfers over beide roosters. De winnende cijfers hoeven niet allemaal in hetzelfde rooster te staan.
- Als het team **twee van de drie getallen** heeft omcirkeld, wint het **tweemaal de inzet**.
- Als het team de **drie getallen heeft omcirkelt**, wint het **driemaal de inzet**.
- Als 1 of geen enkel van de drie getallen omcirkeld is, krijgt het team niets en verliezen ze dus hun inzet.

Bijvoorbeeld: een team zet € 20 in en duidt volgende nummers aan op het lotto-formulier: 2, 5 en 8 in het bovenste rooster en 1, 4 en 12 in het onderste roosters. De lotto-uitslag is 2, 5 en 12. Het team krijgt € 60 (driemaal de inzet) terug.

Speel op slotmachines

- Neem de 4 dobbelstenen met pokersymbolen.
- De bedoeling is om, in twee worpen, minimaal 3 dobbelstenen met hetzelfde symbool te gooien.
- Na de eerste worp mag het team kiezen hoeveel dobbelstenen het opnieuw gebruikt voor de tweede worp.
- Als het team na twee worpen **minimum drie dobbelstenen met hetzelfde symbool heeft** dan krijgen ze **tweemaal hun inzet terug**.
- Als het team na de tweede worp slechts twee dobbelstenen (of geen enkele dobbelsteen) met hetzelfde symbool heeft krijgt het team niets en verliezen ze dus hun inzet.

Spelvoorbereiding

- Test het digitaal spelbord (www.vad.be/youbet) zelf grondig uit voor je ermee aan de slag gaat met de jongeren. Ga alle stappen van het spelverloop daarbij af. (Zie 'Spelverloop' hieronder).
- Zet alles klaar in het lokaal voor je start met het spel:
 - Beslis hoeveel teams spelen. Zet tafels en stoelen in groepjes.
 - Zet het digitaal spelbord klaar. Klik op de eerste pagina op 'start'. Duid op de tweede pagina het aantal teams aan. Maak bij 'wie speelt er' een keuze¹. Laat het spelbord staan op de derde pagina waar je de namen van de teams invult. Check of het geluidsvolume voldoende hard staat.
 - Leg het speelgeld klaar. Jij bent de bank en hebt € 140 (20 coupures € 1, 12 coupures € 5 en 6 coupures € 10). Maak per team een stapel van € 80 (15 coupures € 1, 7 coupures € 5 en 3 coupures € 10).
 - Leg de lotto-formulieren en uitslagen klaar, de zes dobbelstenen en het dobbelsteenbakje en papier en balpen om de uitslagen van de sportwedstrijden te noteren.
- Leid het spel in voor de jongeren:
 - Verdeel de jongeren in teams. Vraag elk team om een naam en vul deze in op het spelbord. (Geef ook aan dat het team dat het snelst zijn groepsnaam doorgeeft als eerste mag beginnen.)
 - Geef elk team € 80 startkapitaal.
 - Overloop met de jongeren het spelconcept, de regels voor het inzetten van geld en de gokspelen (roze blokken hierboven).
 - Elk team kan een vertegenwoordiger kiezen die, wanneer het team aan zet is, naar voor komt en de roulette doet draaien. Dit is een leuke vorm van participatie, maar geen must. Als je merkt dat de teams hiervoor minder gemotiveerd zijn of dat dit te veel tijd kost, kan je als begeleider zelf de roulette laten draaien voor elk van de teams.

Spelverloop

- De naam van het team dat aan zet is verschijnt op de roulettetafel.
- Om een vraag te krijgen laat je de roulette draaien. Plaats de muis boven de roulettetafel en klik op de spatiebalk of linkermuisknop.
- De vragen verschijnen automatisch. Bij de kennisvragen zie je de antwoordmogelijkheden.
Als een kennisvraag verschijnt heeft een team 40" om hierop te antwoorden.

¹ Wanneer je het spel zelf uittest als begeleider, kies dan 'DEMO'. Als je het spel speelt met jongeren, kies dan de juiste setting. Op die manier heeft VAD zicht op de settings waarin deze methodiek gebruikt wordt.

Daarna volgt er een belsegnaal. Dit belsegnaal is een reminder dat ze moeten antwoorden.

- Nadat het antwoord is aangeklikt verschijnt op het spelbord of het antwoord juist of fout is. Is een antwoord fout dan krijg je een korte uitleg op het scherm.
- Je vindt meer informatie over de vragen in het document met achtergrondinformatie. De informatie is alfabetisch geordend volgens de eerste letter van de vraag. Je hebt dit document dus best bij de hand. Je kan de tijd die een team nodig heeft om het juiste antwoord te zoeken, benutten om snel bijkomende informatie te bekijken. Dit kan helpen bij het beantwoorden van vragen van jongeren. Je kan zelf ook proactief nadat een team geantwoord heeft wat extra informatie verschaffen.
- Bij de gokspelen moet het team geld inzetten en het aangeduide gok spel spelen.
Hier zie je dus geen antwoordmogelijkheden. Klik op 'volgende vraag' nadat een team het gokspel gespeeld heeft.
- Als een team een gokspel speelt, ga je als begeleider zelf naar de tafel van het team. Neem de benodigdheden mee: dobbelstenen of lotto-attributen. Het gokspel wordt aan de tafel gespeeld, zodat alle team leden dit kunnen volgen.
- Als je niet voldoende tijd hebt om het spel uit te spelen, klik dan rechts boven op 'Stop' en bevestig met 'Ja'. Het team met de meeste punten wordt dan als winnaar uitgeroepen.
- Wil je om één of andere reden het spel afbreken en opnieuw beginnen, klik dan op 'Opnieuw' en bevestig met 'Ja'.
- Het eerste team dat 10 punten haalt, wint het spel.
- Na afloop van het spel vraag je aan alle teams om te tellen hoeveel euro ze nog hebben. Tel ook hoeveel euro de bank in kas heeft. Dit bespreek je verder op het bord. Geef wel duidelijk aan dat de echte winnaar van het spel het team is dat de meeste punten behaalt op het digitaal spelbord. De nabespreking is een essentieel onderdeel van dit educatief spel. Hier dient dus zeker tijd voor voorzien te worden ('15).

Nabespreking gokspelen

Teken op het bord de volgende overzichtstabel. De zwarte cijfers liggen vast. De rode cijfers zijn in de tabel een fictief voorbeeld. Vul (in plaats van de rode cijfers) het bedrag in dat de teams en bank na afloop van het spel nog hebben. Je kan hier een aantal principes² bespreken die in alle gokspelen ingebouwd zijn.

	BANK	TEAM 1	TEAM 2	TEAM 3
START SALDO	140	80	80	80
EIND SALDO	185	40	85	30

Het eindsaldo verschilt tussen de teams (soms maakt een team winst, vaak verliezen teams; soms verliezen teams weinig, soms is er veel verlies). Als je lang genoeg speelt is het resultaat altijd hetzelfde:

- de bank wint altijd (denk maar aan casino's). Kansspeluitbaters willen dat hun spelen winst opleveren.
- De bank wint meer dan het bedrag dat het beste team wint.
- Enkele teams winnen, de meeste of alle teams verliezen (de boodschap: als je lang genoeg speelt verliezen de teams uiteindelijk allemaal).
- Vraag aan de jongeren welk gokspel volgens hen het meeste kans geeft op winst?

De kans om te winnen verschilt per type gokspel. In dit spel is dit: lotto: 1/6, slotmachines: 1/3 en sportweddenschappen: 1/8.

- Wat altijd zo is: je hebt meer kans om te verliezen dan om te winnen.
- Bij de echte gokspelen heb je nog veel minder kans om te winnen!
- Welk gokspelletje is het spannendst? Vaak wordt slotmachines als antwoord gegeven. Dit omwille van de actieve participatie. Je werpt zelf met dobbelstenen en kan nadien nog eens werpen. Je krijgt een tweede kans om te winnen. Ook gokspelen waarvan je denkt dat je de uitslag kan beïnvloeden (bijvoorbeeld door voorzichtig of net hard met dobbel stenen te gooien) zijn vaak aantrekkelijker voor de gokker.

² De resultaten van de gokspelen worden door het toeval bepaald en ook door hoe vaak de gokspelen gespeeld worden. Uitzonderlijk kan het gebeuren dat een aantal principes niet opgaan: een team wint meer dan de bank, meerdere teams winnen veel. Je kan altijd aangeven dat dit een toevallige gebeurtenis is. Als de teams voldoende vaak de gokspelen achter elkaar spelen gelden de principes altijd.



V.U. Paul Van Deun
VAD, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel - augustus 2020
Ondernemingsnummer: 0424.327.587

RPR Brussel
D/2020/6030/14

De DrugLijn is een initiatief van VAD - VAD wordt gefinancierd door de Vlaamse Overheid.
afbeeldingen www.shutterstock.com



zorggroep
zin



Vlaanderen
is zorg