Boekhouden spelenderwijs aanleren:

de ontwikkeling van een boekhoudspel

Aantal woorden/ Word count: 16830

Joran Roelandt

Stamnummer/ student number : 01306928

Promotor/ Supervisor: Prof. dr. Patricia Everaert

Masterproef voorgedragen tot het bekomen van de graad van:

Master’s Dissertation submitted to obtain the degree of:

Master of Science in Business Economics

Academiejaar/ Academic year: 2017 – 2018

# 

# Vertrouwelijkheidsclausule

**PERMISSION**

Ondergetekende verklaart dat de inhoud van deze masterproef mag geraadpleegd en/ of gereproduceerd worden, mits bronvermelding.

I declare that the content of this Master’s Dissertation may be consulted and/or reproduced, provided that the source is referenced.

Naam student/ name student : Joran Roelandt

Handtekening/ signature

# 

# Woord Vooraf

Het onderwerp van deze masterproef vloeit voort uit een brainstormsessie met mijn promotor professor doctor Patricia Everaert. Naar aanleiding hiervan stelde ik voor om het klassieke bordspel Monopoly te herontwerpen zodat dit kon gebruikt worden om boekhouden aan te leren en in te oefenen. De bedoeling was om een visuele voorstelling te geven en af te stappen van de klassieke versie waarin huur wordt betaald. Om dit te bewerkstelligen heb ik beroep gedaan op een passie die ik van jongs af aan had voor Lego. Ik combineerde deze passie met het uitdenken van een spel dat inspeelt op verrichtingen die gelinkt zijn aan het aan- en verkopen van goederen. Deze implementatie van goederen brengt een visuele voorstelling van de voorraadbewegingen met zich mee, waaraan voorraadwaardering kan worden gekoppeld. Daarnaast gaat deze implementatie ook gepaard met de introductie van btw.

Ik wil een aantal personen bedanken voor hun bijdrage tijdens het uitwerken van deze masterproef. Allereerst zou ik mijn promotor professor doctor Patricia Everaert willen bedanken voor de mogelijkheid die zij mij heeft aangeboden om deze masterproef neer te schrijven. Ze heeft mij hierbij steeds met raad en daad bijgestaan. Bovendien gaat mijn oprechte dank ook uit naar mijn familieleden, vriendin en vrienden voor hun steun en hulp bij het verwerken van deze masterproef.

Inhoud

[Lijst met gebruikte afkortingen IV](#_Toc515832574)

[Lijst van tabellen en figuren V](#_Toc515832575)

[1. Introductie 1](#_Toc515832576)

[2. Achtergrond: de huidige generatie 1](#_Toc515832577)

[2.1. Situering 1](#_Toc515832578)

[2.2. Digital natives 2](#_Toc515832579)

[2.3. iGeneration 2](#_Toc515832580)

[2.4. Problematiek 3](#_Toc515832581)

[3. Literatuurstudie 4](#_Toc515832582)

[3.1. Spelenderwijs leren 4](#_Toc515832583)

[3.2. Simulatiespelen 5](#_Toc515832584)

[3.3. De historiek van Monopoly 6](#_Toc515832585)

[3.4. Literatuuronderzoek: simulatiespelen als leermethode 8](#_Toc515832586)

[3.4.1. Op Monopoly gebaseerde simulatiespelen 8](#_Toc515832587)

[3.4.1.1. W. Robert Knechel (1989) 8](#_Toc515832588)

[3.4.1.2. W. David Albrecht (1995) 10](#_Toc515832589)

[3.4.1.3. Margaret M. Tanner en Tim M. Lindquist (1998) 11](#_Toc515832590)

[3.4.1.4. Ralph Kober en Ann Tarca (1999) (2002) 13](#_Toc515832591)

[3.4.1.5. Stephen B. Shanklin en Craig R. Ehlen (2007) 14](#_Toc515832592)

[3.4.1.6. Jackie Allen, Alison McCourt en Mary Low (2011) 14](#_Toc515832593)

[3.4.2. Andere simulatiespelen 15](#_Toc515832594)

[3.4.2.1. Andreas Hoffjan (2005) 15](#_Toc515832595)

[3.4.2.2. Barbara Lippincott en Teresa M. Pergola (2009) 16](#_Toc515832596)

[3.4.2.3. Mindell Reiss Nitkin (2011) 16](#_Toc515832597)

[3.4.2.4. Richard A. Riley, Ernest R. Cadotte, Leff Bonney en Christelle MacGuire (2013) 16](#_Toc515832598)

[3.4.2.5. Patricia Everaert en Dan W. Swenson (2014) 17](#_Toc515832599)

[3.4.2.6. Carlos Capelo, Ana Lopes en Ana Mata (2015) 18](#_Toc515832600)

[3.5. Effectiviteit van simulatiespelen 19](#_Toc515832601)

[4. De ontwikkeling van het spel 21](#_Toc515832602)

[4.1. Leerdoelstellingen 23](#_Toc515832603)

[4.2. Het spel 24](#_Toc515832604)

[4.2.1. Doelstelling van het spel 24](#_Toc515832605)

[4.2.2. Spelbord 24](#_Toc515832606)

[4.2.3. Eigendomsbewijzen 26](#_Toc515832607)

[4.2.4. Kans- en algemeen fondskaarten 29](#_Toc515832608)

[4.2.5. Spelregels 32](#_Toc515832609)

[4.2.6. Handleiding voor de docent 37](#_Toc515832610)

[4.2.7. Verbetersleutel 37](#_Toc515832611)

[4.2.8. Extra hulpmiddelen 38](#_Toc515832612)

[4.2.8.1. Verkort rekeningstelsel 38](#_Toc515832613)

[4.2.8.2. Lego 38](#_Toc515832614)

[4.2.8.3. Sjablonen 38](#_Toc515832615)

[4.2.9. Versnelde start 39](#_Toc515832616)

[4.2.10. Introductiefilmpje 39](#_Toc515832617)

[5. Methodologie van het onderzoek 40](#_Toc515832618)

[5.1. Onderzoeksopzet 40](#_Toc515832619)

[5.2. Respondenten 41](#_Toc515832620)

[5.3. Vragenlijst 43](#_Toc515832621)

[5.4. Analyse van de interviewdata 43](#_Toc515832622)

[6. Resultaten 44](#_Toc515832623)

[6.1. De herwerking van het spel en de spelervaring 44](#_Toc515832624)

[6.2. Leerdoelstellingen 44](#_Toc515832625)

[6.3. Suggesties ter verbetering van het spel 49](#_Toc515832626)

[6.4. Bijkomende leerdoelstellingen 51](#_Toc515832627)

[7. Discussie 53](#_Toc515832628)

[8. Conclusie 54](#_Toc515832629)

[Bibliografie VI](#_Toc515832630)

[Bijlagen 1](#_Toc515832631)

[Bijlage 1: Startende overzichtstabel literatuurstudie 1](#_Toc515832632)

[Bijlage 2: Spelbord 4](#_Toc515832633)

[Bijlage 3: Eigendomsbewijzen 5](#_Toc515832634)

[Bijlage 4: Kans- en algemeen fondskaarten 15](#_Toc515832635)

[Bijlage 5: Spelregels student 27](#_Toc515832636)

[Bijlage 6: Handleiding docent 36](#_Toc515832637)

[Bijlage 7: Verbetersleutel 55](#_Toc515832638)

[Bijlage 8: Verkorte MAR 65](#_Toc515832639)

[Bijlage 9: Snelle start 67](#_Toc515832640)

[Bijlage 10: Filmscript 68](#_Toc515832641)

[Bijlage 11: Interviewstructuur 70](#_Toc515832642)

[Bijlage 12: Uitgeschreven interviews 73](#_Toc515832643)

# Lijst met gebruikte afkortingen

a.d.h.v. aan de hand van

btw belasting over de toegevoegde waarde

bv. bijvoorbeeld

enz. enzovoort

Fys. Fysica

IMA Institute of Management Accountants

Inc. Incorporated

GP Gereed Product

KU Leuven Katholieke Universiteit Leuven

LSIBS Large-Scale Integrative Business Simulations

MAR Minimum Algemeen Rekeningenstelsel

nl. namelijk

TEW Toegepaste Economische Wetenschappen

t.o.v. ten opzichte van

UGent Universiteit Gent

VUB Vrije Universiteit Brussel

Wisk. Wiskunde

# Lijst van tabellen en figuren

**Tabellen:**

[Tabel 1: Overzicht van de opgesomde voor- en nadelen 20](#_Toc515832397)

[Tabel 2: Overzicht van de algemeen fondskaarten 29](#_Toc515832398)

[Tabel 3: Overzicht van de kanskaarten 31](#_Toc515832399)

[Tabel 4: Overzicht van de testgroepen 41](#_Toc515832400)

[Tabel 5: Enkele feiten en cijfers over de 11 respondenten 42](#_Toc515832401)

[Tabel 6: Overzicht van de suggesties ter verbetering van het spel 50](#_Toc515832402)

[Tabel 7: Terugkoppeling van de voor- en nadelen aan de literatuur 53](#_Toc515832403)

**Figuren:**

[Figuur 1: The Landlord’s Game 7](#_Toc515832425)

[Figuur 2: Grondstoflogo 24](file:///C:\Users\Joran\Desktop\MASTER%20ACCOUNTANCY%202017-2018\Masterproef\1_MASTERPROEF\MASTERPROEF_Boekhouden%20spelenderwijs%20aanleren_de%20ontwikkeling%20van%20een%20boekhoudspel.docx#_Toc515832426)

[Figuur 3: Eigendomsbewijs 26](file:///C:\Users\Joran\Desktop\MASTER%20ACCOUNTANCY%202017-2018\Masterproef\1_MASTERPROEF\MASTERPROEF_Boekhouden%20spelenderwijs%20aanleren_de%20ontwikkeling%20van%20een%20boekhoudspel.docx#_Toc515832427)

# 

# Introductie

In onderstaande literatuurstudie wordt er ingegaan op het aanleren van boekhouden aan studenten via een alternatieve leermethode. Daarvoor zal worden gestart met het situeren van de huidige generatie studenten in de hedendaagse leefwereld. De nieuwe generatie studenten wordt beschreven, alsook de problematiek waarmee deze generatie heden ten dage te maken heeft. Vervolgens wordt deze problematiek aan het vak boekhouden gekoppeld waarna een korte omschrijving volgt van het begrip “simulatiespel”. Daaropvolgend wordt het ontstaan van Monopoly besproken vermits een groot deel van de simulatiespelen hierop gebaseerd zijn. Nadien wordt er dieper ingegaan op het reeds verrichtte onderzoek weliswaar rekening houdend met de beperking die werd opgelegd om de literatuurstudie uitsluitend te richten op simulatiespelen die plaatsvinden in een klasomgeving binnen de domeinen ‘Financial accounting’ en ‘Management accounting’. Aansluitend wordt de effectiviteit van de simulatiespelen onderzocht waarna de ontwikkeling van het spel volgt. Hierin worden de leerdoelstellingen en het ontwikkelde spel uitvoerig besproken om vervolgens over te gaan naar het onderzoek en de resultaten met betrekking tot dit onderzoek. Daarna volgt er nog een discussie waarin er een terugkoppeling plaatsvindt van het huidige spel met de aangehaalde voor- en nadelen die reeds bij het literatuuronderzoek werden besproken. Tot slot wordt er overgegaan naar de conclusie van het onderzoek.

# Achtergrond: de huidige generatie

## Situering

Wanneer we even stilstaan en onze omgeving aanschouwen merken we duidelijk op dat eenieder gebruik maakt van smartphone, iPad, smartwatch, laptop, enzovoort. Al deze nieuwe vormen van technologie zijn geleidelijk aan ingeburgerd geraakt in onze huidige maatschappij en zijn hedendaags meer en meer onmisbaar geworden. Elk van ons is tegenwoordig op één of andere wijze verbonden met de digitale wereld. Wanneer we de huidige generatie van studenten in beeld brengen merken we meteen op dat zij diegenen zijn die met de digitalisering zijn opgegroeid. Ze vormen een nieuwe generatie die vaak omschreven wordt als Generatie Z. Deze generatie is verder nog bekend onder verschillende benamingen waaronder ‘digital natives’ (Prensky, 2001) en ‘iGeneration’ (Rosen, 2011).

## Digital natives

Marc Prensky (2001) introduceerde de term ‘digital natives’. Hiermee verwijst hij naar de digitale taal van onder meer computers en het internet die wordt gezien als de moedertaal van de huidige generatie. Hij omschreef de ‘digital natives’ namelijk als “de eerste generatie die opgegroeid is met deze nieuwe technologie en er voortdurend gebruik van maakt” (Prensky, 2001, p.1).

Vanaf de geboorte is deze generatie omringd geweest door allerlei technologie waardoor men zich deze geleidelijk aan eigen heeft gemaakt. Daarnaast gaf Prensky (2001) ook een benaming aan hen die niet tot deze generatie behoren. Hij noemt laatstgenoemde generatie de ‘digital immigrants’. Zij zijn diegenen die niet opgegroeid zijn in het digitale tijdperk en hebben de digitale taal dus niet vanaf hun geboorte meegekregen. Dit wil echter niet zeggen dat ze zich geen technologie kunnen eigen maken. Wanneer ze dit toch doen zullen ze daarbij steeds tot op zekere hoogte een ‘digital immigrant accent’ behouden (Prensky, 2001).

## iGeneration

Rosen introduceerde in 2011 op zijn beurt een nieuwe benaming voor Generatie Z, namelijk de ‘iGeneration’. Hiertoe behoren volgens hem de personen die vanaf de jaren 90 geboren zijn. In de term ‘iGeneration’ vertegenwoordigt de letter ‘i’ twee zaken. Enerzijds “staat het voor de types van digitale technologie zoals de iPhone, iPad, enz. die populair zijn” (Rosen, 2011, p.11), en anderzijds voor “de hoge mate van geïndividualiseerde activiteiten die deze technologieën met zich meebrengen” (Rosen, 2011, p.11).

Overigens ziet deze generatie een gsm niet langer uitsluitend als een middel om te bellen of berichten te sturen. Het wordt eerder bekeken als een allesomvattende computer die allerlei zaken mogelijk maakt (Rosen, 2011). Zo gebruikt men de smartphone tegenwoordig ook om kwalitatief goede foto’s te maken, om op het internet te kunnen surfen, als kalender, als rekenmachine, zaklamp en nog zoveel meer.

## Problematiek

Bovenstaande beschrijvingen zijn min of meer gelijkaardig en leggen hun focus op de digitale technologie. Deze technologie speelt dan ook een vooraanstaande rol bij het onderscheiden van de huidige generatie tegenover voorgaande generaties. Zo verkiest de nieuwe generatie om snel over informatie te beschikken en willekeurig toegang te krijgen tot de informatie door gebruik te maken van technologie. Verder verkiest men een visuele voorstelling boven één door middel van tekst, ‘games’ boven traditionele opdrachten en ‘multitasken’ boven ‘unitasken’ (Prensky, 2001) & (Rosen, 2011).

Bovendien benadrukken beide studies dat de huidige leermethoden niet meer stroken met de behoeften van deze nieuwe generatie. Zo is er volgens Prensky (2001) een drastische wijziging opgetreden bij de huidige generatie van studenten. Deze huidige generatie studenten “denken en verwerken informatie fundamenteel verschillend van hun voorgangers” (Prensky, 2001, p.1). Hierdoor is er volgens Prensky (2001) een probleem ontstaan waarbij het huidige onderwijssysteem minder geschikt is om deze nieuwe generatie van jongeren op te leiden. De jongeren zijn namelijk opgegroeid met de digitale technologie waardoor ze deze als een soort van moedertaal hebben meegekregen, terwijl de lesgevers als ‘digital immigrant’ nog over een verouderde taal beschikken (Prensky, 2001).

Dit probleem wordt tevens benadrukt door Rosen (2011). Bovendien beweert hij dat er een kloof is ontstaan tussen de leerkrachten en de nieuwe generatie van studenten. De leerkrachten zijn immers de mening toegedaan dat men zich enkel moet focussen op één opdracht en men dus moet ‘unitasken’, terwijl de leerlingen als generieke eigenschap het ‘multitasken’ hebben (Rosen, 2011). Verder geeft Rosen (2011) ook aan dat men in het onderwijs moet trachten beroep te doen op de digitale technologie. Dit kan door de leerlingen een filmpje of website te laten raadplegen om vervolgens hierop een klassikale bespreking te laten volgen. De nieuwe generatie is begeesterd door technologie zodat er via heroriëntatie voordeel kan worden uitgehaald. Hierdoor zullen “studenten zich niet alleen meer betrokken voelen en hun beter inzetten bij het leren maar bovendien zal er ook lestijd vrijkomen die hen kan helpen om verdere betekenis te geven aan de schat van informatie die hen omringt” (Rosen, 2011, p.14).

Wanneer er in het onderwijs sprake zou zijn van heroriëntatie naar technologie is het echter wel van groot belang dat men niet als doelstelling heeft “specifiek te leren met technologie maar wel om gebruik te maken van technologie om op deze manier de leerstof sterker en efficiënter over te brengen” (Rosen, 2011, p.13). Hierbij wordt er specifiek aangehaald dat het niet de bedoeling mag zijn om de klasomgeving helemaal te virtualiseren. Sociale interactie is echter onontbeerlijk bij studenten in ons lager- en middelbaar onderwijs (Rosen, 2011).

# Literatuurstudie

## Spelenderwijs leren

Wanneer voorgaande problematiek gekoppeld wordt aan het vak boekhouden kan er worden opgemerkt dat reeds tal van onderzoek verricht is geweest in verband met het aantrekkelijker maken van de leermethoden. In deze onderzoeken werd er tevens gebruik gemaakt van een grote diversiteit aan hulpmiddelen om spelenderwijze om te gaan met boekhouden en het verwerken van informatie. Hieronder worden enkele voorbeelden kort besproken om deze diversiteit te schetsen.

In de studie van Carenys en Moya uit 2016 wordt aangetoond dat het gebruik van digitale spelen een positieve impact heeft op het aanleren en de ontwikkeling van competenties bij studenten. Hierin werd er beroep gedaan op digitale technologie om deze ‘games’ te ontwikkelen voor het aanleren van boekhouden.

Verder is er ook een spel ontwikkeld met betrekking tot ethiek en professionaliteit op de werkvloer, namelijk het ‘IMA Statement of Ethical Professional Practice’. Hiermee werd het verbeteren van het inzicht in het begrip beoogd. Het spel is een combinatie van vier op een rij met verschillende kleine scenario’s. De student moet bij de scenario’s vertellen welke principes worden overtreden of gehandhaafd om op deze manier een vakje te bemachtigen. De student die als eerste vier op een rij heeft is de winnaar. Het spel resulteerde in een beter bewustzijn van de studenten omtrent ethiek (Haywood, McMullen & Wygal, 2004).

Gupta, Elson en Ostapski (2006) maakten op hun beurt dan weer gebruik van kruiswoordraadsels bij een introductie boekhouden. Hiermee werd de focus geheroriënteerd naar de essentie bij het aanleren van hoofdstukken. Ze ondervonden hierbij dat de kruiswoordraadsels, als ‘game’ zijnde, een positieve impact hadden op zowel de ervaring van studenten omtrent het leren als op hun prestaties bij evaluatiemomenten (Gupta, Elson, & Ostapski, 2006).

Bovenstaande onderzoeken weerspiegelen deze diversiteit aan hulpmiddelen. Daarnaast komt als gemeenschappelijk raakvlak het spelenderwijs aanleren van boekhouden naar boven. Dit is echter een kleine selectie uit de ruime en diverse verzameling van alternatieve leermethoden die kunnen worden aangewend voor het aanleren van boekhouden. Het is in dit onderzoek dan ook noodzakelijk om de focus te beperken tot simulatiespelen die plaatsvinden in een klasomgeving. Hierbij bakenen we het onderzoek verder af door uitsluitend de domeinen ‘Financial accounting’ en ‘Management accounting’ te behandelen.

## Simulatiespelen

Zoals hiervoor reeds werd benadrukt zal de afbakening van dit onderzoek zich beperken tot simulatiespelen die plaatsvinden binnen een klasomgeving. Hierbij is het noodzakelijk om het begrip “simulatiespel” kort toe te lichten vermits dit de essentie vormt binnen het onderzoek. Voor een nadere verklaring van het begrip “simulatiespel” leggen we ons toe op wat Heyman beschreef in 1975. Hiernaar werd verwezen in het onderzoek van Kober en Tarca uit 2002.

De ontleding van het begrip “simulatiespel” toont aan dat dit uit twee woorddelen is opgesteld. Het eerste deel van het woord “simulatie” legt de focus op het trachten na te bootsen van de werkelijkheid. Het tweede deel van het begrip “spel” geeft aan dat er zich in zekere mate één of andere vorm van competitie zal afspelen tussen de studenten onderling (Kober & Tarca, 2002).

Uit het boven vermelde kan men afleiden dat een simulatiespel voornamelijk beoogt om een situatie of omgeving te reproduceren. Zo laat de werkelijkheid het immers niet steeds toe om bepaalde situaties en omstandigheden te ervaren waardoor men via een simulatie deze leemte tracht op te vullen.

Het meest concrete voorbeeld waaraan gedacht wordt bij het horen van het woord “simulatie” is datgene waarbij de vlucht van een piloot wordt gesimuleerd. Hierbij creëert men een fictieve omgeving die gebaseerd is op de werkelijkheid zodat men eruit kan leren en ervaring kan opdoen. Het is evenwel niet steeds mogelijk om de omgeving die zich in realiteit voordoet exact te reproduceren. Het is dan ook noodzakelijk om in deze gevallen abstractie te maken van enkele factoren. Dit zorgt voor een simplificatie van de realiteit.

In de onderzoeken die gebruik maken van simulatiespelen wordt hetzelfde beoogd. De werkelijkheid wordt nagebootst door middel van een spel. Hierdoor zal een fictieve bedrijfsomgeving ontstaan waarbinnen beslissingen zich opdringen. Men tracht met deze beslissingen aan te tonen welke gevolgen deze met zich meebrengen. Op deze manier probeert men de studenten inzicht te laten verwerven in het gevolg van de genomen beslissingen alsook om hen de mogelijkheid te geven vertrouwd te geraken met het boekhoudproces.

Aangezien een groot deel van deze simulatiespelen gebaseerd is op het bordspel Monopoly wordt in het volgende deel een korte beschrijving gegeven van de historiek van Monopoly.

## De historiek van Monopoly

Het bordspel Monopoly heeft een rijke geschiedenis die de meesten onder ons niet kennen. Verschillende bronnen (Whitehill, 1999; Pilon, 2015; Karwatka, 2016) melden dat het de Amerikaanse Elizabeth Magie Phillips was die met het oorspronkelijke idee op de proppen kwam om een spel te ontwikkelen dat gebaseerd is op het gedachtengoed van Henry George.

Elizabeth Magie Phillips ontwierp het spel genaamd “The Landlord’s Game” (Figuur 1) en vroeg in 1904 hiervoor een patent aan. Dit heeft uiteindelijk geleid tot het alombekende bordspel Monopoly.



Figuur 1: The Landlord’s Game (Pilon, 2015)

Als aanhanger van het Georgisme had Elizabeth de achterliggende gedachte bij de ontwikkeling van haar spel om dit als een soort leermiddel te gebruiken. Ze wou hiermee het ‘single taks concept’ overbrengen aan de spelers (Pilon, 2015).

Ze ontwierp een spel om de problemen aan te tonen die gepaard gaan met het systeem waarbij de eigendomsrechten in private handen vallen. Hierin komt onder meer het daarbij horende streven naar alleenheerschappij op de voorgrond (Whitehill, 1999). “Het spel werd zelfs aangepast om als hulpmiddel te dienen bij het aanleren van economie in scholen” (Whitehill, 1999, p.131).

Charles Darrow kwam op zijn beurt in contact met het spel en ontwikkelde zijn versie die grotendeels gebaseerd was op de versie van Elizabeth Magie. Hij nam een patent op de door hem ontwikkelde versie van het spel in 1934 en bood het aan bij het speelgoedbedrijf Parkers Brothers. Dit bedrijf had in eerste instantie geen interesse en wees het aanbod af waardoor Charles Darrow besloot om het zelfstandig op de markt te brengen. Dit was een groot succes zodat het bedrijf Parkers Brothers een jaar later op haar beslissing terugkwam en de patenten overkocht (Whitehill, 1999; Karwatka, 2016).

Hedendaags is Parker Brothers een merk binnen het beursgenoteerde bedrijf Hasbro. Dit nam Parker Brothers in 1991 over (Pilon, 2015). Het Monopoly spel is ook vandaag nog steeds verkrijgbaar. Sterker nog, het is zelfs uitgegroeid tot het meest populaire bordspel over de hele wereld. Momenteel zijn er enorm veel versies op de markt te vinden en beschikt vrijwel iedereen over één of andere versie.

## Literatuuronderzoek: simulatiespelen als leermethode

In het onderliggende literatuuronderzoek wordt er een onderverdeling gemaakt tussen enerzijds de op Monopoly gebaseerde simulatiespelen en anderzijds de literatuur die niet op Monopoly is gebaseerd. Deze onderverdeling vloeit voort uit de oorspronkelijke keuze om deze masterproef voort te bouwen op het bordspel Monopoly. Daarnaast wordt er binnen elke onderverdeling chronologisch ingegaan op het reeds verrichtte onderzoek.

### Op Monopoly gebaseerde simulatiespelen

#### W. Robert Knechel (1989)

In 1989 introduceerde Knechel als eerste een simulatiespel dat moest dienen als alternatieve leermethode voor de traditionele boekhoudoefeningen. Om deze traditionele oefeningen te vervangen door een simulatiespel deed hij beroep op het alombekende bordspel Monopoly. De keuze voor Monopoly staafde Knechel (1989) door enkele voordelen op te sommen die bij het gebruik van dit bordspel aan bod kwamen.

Knechel (1989) haalde onder andere aan dat de opstarttijd van een simulatiespel één van de voornaamste overwegingen is. Hiermee bedoelt hij de tijd die nodig is vooraleer men effectief kan overgaan tot het spelen van het spel. Het aanleren van de spelregels zit hierin onder meer vervat. Door het goed gekend zijn van het spelbord Monopoly gaat er immers minder tijd verloren aan het uitleggen van het spel en de spelregels. Hierdoor kan men sneller overgaan tot het effectief spelen en het daarbij horende leren. Dit wordt aangegeven als het belangrijkste voordeel dat Monopoly met zich meebrengt (Knechel, 1989).

Voorts heeft Monopoly van nature een economische ondergrond waardoor het een reeks van unieke transacties creëert. Dit werd reeds besproken in het onderdeel 3.3. De historiek van Monopoly. Dit unieke karakter is niet terug te vinden bij traditionele boekhoudoefeningen. Hierin worden immers steeds dezelfde oplossingen gegenereerd. Het unieke karakter van Monopoly zorgt ervoor dat elke student zijn eigen opgave genereert waardoor het moeilijker wordt om de uitkomsten onderling uit te wisselen. Voormelde eigenschap vloeit voort uit het werpen van de dobbelstenen en de daarbij horende beslissingen die worden genomen in het spel (Knechel, 1989).

Het simulatiespel werd gebruikt in een klas waarin een introductie voor algemeen boekhouden werd aangeleerd. Hierbij verdeelde Knechel (1989) de klas in groepen van vier personen. Elk spel duurde exact 40 ronden waarbij de transacties tussendoor werden gejournaliseerd. Wanneer de 40 ronden verstreken waren werden deze transacties omgezet in een grootboek, resultatenrekening en balans. Achteraf werd er een klassikale bespreking gevoerd waarbij men een analyse deed van enkele goede spelers en enkele minder goede spelers. Tijdens deze klassikale bespreking werden ook de transacties die als moeilijker beschouwd werden nog eens overlopen. Er werd een prijs toegekend aan de beste speler gekozen op basis van een analyse van de jaarrekening (Knechel, 1989).

Het voornaamste nadeel verbonden aan het simulatiespel was de toename in tijd en het verbeterwerk. Bovendien deden er zich enkele problemen voor bij het spelen van het simulatiespel. Zo gingen bepaalde spelers failliet voor het einde van het spel, waren er problemen voor het boeken van de kaart “verlaat de gevangenis”, het ruilen van eigendommen en het betalen van de huur met eigendommen (Knechel, 1989).

Door het introduceren van een simulatiespel als alternatieve leermethode koppelt Knechel (1989) het meer abstracte boekhouden aan de werkelijkheid. Verder besluit hij dat het bordspel de interesse van de studenten verhoogt en dat hun aandacht beter kan worden vastgehouden dit in tegenstelling tot het maken van de traditionele oefeningen (Knechel, 1989).

#### W. David Albrecht (1995)

Albrecht (1995) bouwde zijn onderzoek verder op het bovenvermelde simulatiespel van Knechel (1989). In tegenstelling tot Knechel (1989) werd het spel van Albrecht (1995) geïntroduceerd bij een groep waar reeds in zekere mate voorkennis aanwezig was. Daarbij werd er door Albrecht (1995) ook een wijziging aangebracht in de verdeling voor zijn simulatiespel. Hij koos ervoor om de groep onder te verdelen in teams van twee personen, met de achterliggende gedachte dat wanneer er één student uitviel het spel door de andere student kon worden voortgezet. Bovendien ontstond er een onderlinge communicatie en bracht het een betere controle naar accuraatheid van de boekingen met zich mee.

Het simulatiespel van Albrecht (1995) bestaat uit twee delen: een boekhoudgedeelte en een investeringsgedeelte. Voor het boekhoudgedeelte baseerde hij zich grotendeels op het eerdere onderzoek van Knechel (1989). Daarin paste hij een aantal elementen aan waaronder het aantal boekhoudperioden. Knechel (1989) maakte gebruik van één enkele periode die overigens 40 beurten in beslag nam. Albrecht (1995) introduceerde daarentegen vier boekhoudperioden die ieder 12 beurten in beslag namen. Dit leverde als bijkomend voordeel op dat de studenten nu feedback konden krijgen en op deze manier zichzelf konden corrigeren na iedere boekhoudperiode. Bovendien werd er een additionele regel geïntroduceerd die ervoor zorgde dat de studenten niet failliet konden gaan. De spelers moesten hiervoor alle gronden verkopen, behalve één, waarbij ze bijkomstig een onbeperkte som aan geld konden lenen bij de bank. Hiermee werd er ingespeeld op één van de problemen die reeds aangekaart werden in het werk van Knechel (1989).

Albrecht (1995) voegde tevens een investeringsgedeelte toe aan het voorgaande werk van Knechel (1989), wat de studenten de mogelijkheid bood om als potentiële aandeelhouder een investeringsbeslissing te nemen. Hiermee ging Albrecht (1995) een stap verder doordat de student niet enkel en alleen de financiële data ontwikkelde maar tevens in een latere fase deze financiële data opnieuw analyseerde en evalueerde. Op deze evaluatie werd vervolgens hun individuele investering gebaseerd. Het belangrijkste voordeel dat hieraan gekoppeld kon worden was de bijkomende analyse van de jaarrekening. Het stelde de studenten in staat verder te gaan dan het louter produceren van de financiële data.

Tot slot werd er een dagboek toegevoegd aan het werk van Knechel (1989) waarin een beschrijving van de transacties moest worden bijgehouden zodat de studenten niet belast werden met het uitvoeren van boekingen tijdens het spelen van het spel. Deze boekingen werden uitgevoerd na iedere boekhoudperiode. Deze toevoeging bracht drie voordelen met zich mee. Het eerste voordeel bestond eruit dat er nu controle kon worden uitgevoerd door de leerkracht bij het verbeteren aangezien een beschrijving werd toegevoegd. Het tweede voordeel zorgt voor een reductie van de speeltijd vermits de boekingen achteraf werden verwerkt. Het laatste voordeel is gekoppeld aan het tweede vermits er meer tijd werd gecreëerd om na te denken over de oefeningen (Albrecht, 1995).

#### Margaret M. Tanner en Tim M. Lindquist (1998)

In 1998 maakten Tanner en Lindquist op hun beurt gebruik van het bordspel Monopoly als hulpmiddel om een inleidende cursus algemeen boekhouden aan te leren. Hierbij baseerde men zich wederom op het Monopoly gedeelte uit het reeds verrichte onderzoek van Knechel (1989) waarbij enkele aanpassingen werden doorgevoerd in de spelregels. Dit deel vormde het simulatiespel dat vervolgens gecombineerd werd met een structuur uit het coöperatief leren, namelijk deze van ‘Teams-Games-Tournaments’, ontwikkeld door Devries en Slavin in 1976. Deze structuur werd aangepast zodat deze gekoppeld kon worden aan het bordspel.

Voor het onderzoek werd beroep gedaan op bachelor studenten die een cursus boekhouden volgden. Het ging hierbij om een gevorderde cursus. De klas werd ingedeeld in 12 teams waarbij elk team bestond uit drie personen. Door het vormen van teams stonden de leerlingen niet enkel in voor hun eigen leerproces maar waren ze bovendien ook verantwoordelijk voor het leerproces van de hele groep. Er werd besloten dat de uiteindelijke winnaar, dat team was met het hoogste netto inkomen als resultaat (Tanner & Lindquist, 1998).

Bovendien moesten de teamleden individueel hun team vertegenwoordigen in onderlinge tornooien waarbij telkens vier individuele vertegenwoordigers uit de vier verschillende teams het tegen elkaar opnamen. Hierbij werd gebruik gemaakt van het simulatiespel. Ieder spel bestond uit 24 beurten waarbij iedere speler zorgvuldig alle verrichtingen moest boeken die zich voordeden. Op het einde van het spel dienden alle spelers in hun teams de individuele resultaten te bundelen tot één globaal resultaat. Uit dit globale resultaat werd dan een grootboek, balans en resultatenrekening opgemaakt (Tanner & Lindquist, 1998).

Uit het onderzoek bleek dat studenten positief reageerden op de vragen die onder meer gingen over het algemeen boekhouden, het leerproces, de wederzijdse bezorgdheid omtrent hun medestudenten en de behaalde prestaties. Verder kwam men tot het besluit dat het spel zorgde voor een ontwikkeling in de vaardigheden die te maken hebben met het groepsoverleg en het probleemoplossend denken. Bovendien kwamen de spelers in aanraking met ‘social skills’ bij het spelen van het simulatiespel en moest men samenwerken voor het bereiken van een gemeenschappelijk doel (Tanner & Lindquist, 1998).

#### Ralph Kober en Ann Tarca (1999) (2002)

Kober en Tarca (1999) bouwden met ‘Money Bags’ verder op het simulatiespel van Albrecht (1995). Voor de verdeling van de klas moest elke ‘tutorial’ bestaan uit vier teams waarbij ieder team gevormd werd uit een drie- tot viertal studenten. In ieder team diende er een zekere mate voorkennis aanwezig te zijn in zowel boekhouden als bedrijfsfinanciering. De taken werden vervolgens binnen de teams verdeeld. De verantwoordelijkheid voor het eindresultaat behoorde toe aan het volledige team terwijl de beslissing om als potentiële aandeelhouder te investeren in het bedrijf een individuele opdracht was.

Het onderzoek van Kober en Tarca (2002) wijkt af van het voorgaand onderzoek in volgende elementen, nl. de grootte van de groepen, de grootte van de klas en het vooraf bepaalde niveau van voorkennis.

In 2002 zetten Kober en Tarca hun onderzoek verder door de mogelijke na- en voordelen te onderzoeken die aan hun simulatiespel ‘Money Bags’ verbonden waren. Deze werden zowel voor de studenten als de instructeurs onderzocht. Het onderzoek werd uitgevoerd op een grote klas uit de 2de bachelor waarbij er reeds een bepaald niveau van voorkennis in ‘accounting’ aanwezig was.

Het belangrijkste voordeel bleek voor de studenten het feit dat het simulatiespel als leuk en nuttig werd ervaren. Daartegenover stond als belangrijkste nadeel de grote hoeveelheid tijd die het spel in beslag nam. Verder bleek volgens de instructeurs dat het spel een positieve invloed had op de kwaliteit van het geleverde werk van de studenten en eveneens op het behalen van de technische vaardigheden. De toename in de hoeveelheid verbeterwerk werd door hen als het voornaamste nadeel beschouwd (Kober & Tarca, 2002).

“Een beperking van het onderzoek is dat men geen metingen heeft gedaan om te onderzoeken of het simulatiespel wel degelijk een verbetering teweegbracht in het behalen van communicatie-, probleem oplossende- en groepswerkvaardigheden” (Kober & Tarca, 2002, p.108).

#### Stephen B. Shanklin en Craig R. Ehlen (2007)

Shanklin en Ehlen (2007) maakten op hun beurt gebruik van het bordspel Monopoly om een simulatieoefening te ontwikkelen die moest gebruikt worden als alternatieve leermethode om de traditionele repetitieve oefeningen te vervangen. Er werd in eerste instantie uitleg gegeven omtrent de basis van de boekhoudcyclus, waarna de simulatieoefening werd geïntroduceerd om de traditionele oefeningen te vervangen.

Shanklin en Ehlen (2007) onderscheiden zich van andere studies doordat ze de studenten het simulatiespel in de klasruimte zelf lieten spelen en de daarbij horende data lieten creëren. Wanneer de data geproduceerd waren op basis van de beslissingen die tijdens het simulatiespel werden genomen moesten ze vervolgens de daarbij horende boekingen thuis voorbereiden. Doordat deze vooraf gecreëerde data voor iedere student verschillend waren konden de oplossingen niet onderling uitgewisseld worden.

Uit hun onderzoek kan men concluderen dat het gebruik van een simulatiespel als alternatieve leermethode voor het produceren van oefeningen niet enkel de actieve betrokkenheid verhoogt maar ook het tolerantieniveau voor het maken van repetitieve oefeningen en dit ten opzichte van de traditionele leermethoden. Deze bevindingen stroken met hun verwachting dat “de jongere generatie tegelijkertijd wil leren en vermaakt worden” (Shanklin & Ehlen, 2007, p.66). Hieraan gaven ze de term ‘edutainment’.

#### Jackie Allen, Alison McCourt en Mary Low (2011)

Allen, McCourt en Low (2011) ontwikkelden een alternatieve leermethode die eveneens gebaseerd is op het bordspel Monopoly. Deze werd gebruikt voor inleiding tot het boekhouden waarbij de klas bestond uit een 15 tot 20-tal studenten. Met hun spel wilden ze de nadruk leggen op de invoerregel die bij het dubbel boekhouden zijn intrede maakte. Dit doen ze voor de vijf fundamentele elementen (Activa, Kosten, Passiva, Opbrengsten, Kapitaal).

Het was de bedoeling om de evenwichtsvergelijking op een meer simplistische manier aan te leren. Hierbij werd het gebruik van het eerder abstracte debet en credit achterwege gelaten. Monopoly hielp op zijn beurt met het genereren van de verschillende transacties (Allen, McCourt & Low, 2011).

### Andere simulatiespelen

#### Andreas Hoffjan (2005)

Hoffjan (2005) gooide het met zijn simulatiespel, ‘Calvados’, over een totaal andere boeg. Met zijn simulatiespel behandelde hij het domein ‘Cost- accounting’. De focus van het spel werd daarbij gelegd op het verwerven van inzicht. Dit spel zou de studenten beter in staat moeten stellen om de complexe vraagstukken over onder meer de relevante kosten, opportuniteitskosten, decentralisatie en verrekenprijzen beter te begrijpen.

Het simulatiespel speelde zich af in een klasomgeving en bestond uit 24 ronden die onderverdeeld werden in drie fasen. De studenten werden opgedeeld in groepen van vier tot vijf personen waarbij iedere groep een ‘Calvados’ bedrijf vertegenwoordigde. Hierbij moesten de studenten trachten om de winst van het bedrijf te maximaliseren. Bij deze opdracht werden de studenten geconfronteerd met verschillende uitdagingen en conflicten. Hoffjan (2005) trachtte de studenten te doen inzien dat het succes van het bedrijf in zijn geheel afhankelijk is van de oplossingen en beslissingen die men heeft moeten nemen om de conflicten tussen de diverse divisies op te lossen. De belangrijkste uitdaging bestaat hierbij voornamelijk in de toewijzing van de grondstoffen aan de drie divisies binnen het bedrijf.

Hoffjan (2005) concludeerde dat de positieve feedback van de studenten het gebruik van simulatiespelen aanmoedigde in een klasomgeving. Deze positieve feedback wees bovendien op actieve participatie, wat op zijn beurt dan weer een positieve impact had op het leren en vasthouden van informatie. (Hoffjan, 2005)

#### Barbara Lippincott en Teresa M. Pergola (2009)

Lippincott en Pergola (2009) creëerden een ‘job cost’- simulatiespel voor een cursus ‘Management accounting’. Hiermee ambieerden de auteurs om het inzicht in en het toepassen van de boekhouding in een ‘job cost’- productieomgeving verder te ontwikkelen.

Hun bevindingen strookten met deze van Hoffjan (2005). Zo kwam men tot de conclusie dat “niet alleen het inzicht en de verstaanbaarheid verbeterde maar tevens dat de studenten positief waren over het simulatiespel en ze dit verkozen boven de traditionele leermethoden” (Lippincott & Pergola, 2009, p104).

#### Mindell Reiss Nitkin (2011)

Nitkin (2011) week af van de op Monopoly gebaseerde onderzoeken doordat hij zijn simulatiespel baseerde op een ander bordspel, namelijk Levensweg. Bij zijn simulatiespel deelde hij de klas op in groepen van drie tot vier studenten waarbij er geen voorkennis van boekhouden vereist was. Dit spel liet de studenten toe om kennis te maken met de elektronische database die gebruikt werd om de industrie-informatie op te halen die nodig is bij het opstellen van de jaarrekening.

Verder benadrukte Nitkin (2011) de voordelen van coöperatief leren. Dit coöperatief leren ontstaat doordat andere groepsleden moeten optreden als consultants en externe auditors. Zij zorgen er mee voor dat elke boekhouding correct verloopt. Hierdoor is men niet langer alleen verantwoordelijk voor het eigen leren maar ook voor dat van een ander (Nitkin, 2011).

#### Richard A. Riley, Ernest R. Cadotte, Leff Bonney en Christelle MacGuire (2013)

Hierin werd er onderzoek uitgevoerd naar hoe geïntegreerde bedrijfssimulaties kunnen worden ingezet om het boekhoudkundig onderwijs te verbeteren. Dit gebeurde door de studenten ervaring te laten opdoen met bedrijfsbeslissingen en het ondersteunen van het management. De auteurs maakten hiervoor gebruik van een ‘Large-Scale Integrative Business Simulations’ lijst (LSIBS) (Riley, Cadotte, Bonney & MacGuire, 2013).

Wanneer we deze LSIBS-lijst van naderbij bekijken herkent men een simulatie die wordt gespeeld in het masterjaar van de economische richtingen aan de Universiteit van Gent, namelijk de ‘Business Strategy Game’, dat ontwikkeld is door GLO-BUS Software Inc. en terug te vinden is op <http://www.bsg-online.com/>. In dit spel moet je als team te werk gaan in de schoenenindustrie waarbij de opdracht eruit bestaat om een schoenenbedrijf te leiden. Dit gebeurt in een rechtstreekse competitie tegen de andere bedrijven van de industrie die geleid worden door medestudenten. Op deze LSIBS-lijst zijn er nog gelijkaardige simulaties weer te vinden.

Uit het onderzoek kan men concluderen dat simulatiespelen en ‘hands-on’ leeractiviteiten relevant zijn om de studenten een beter en breder inzicht en begrip te geven in een bedrijf en zijn omgeving (Riley et al., 2013). Daarnaast helpen de simulatiespelen om besluitvormingsvaardigheden te ontwikkelen en de studenten kennis te laten maken met ongestructureerde omgevingen. Hierbij zal er onzekerheid opduiken door onder meer de verandering in marktomstandigheden waarop geanticipeerd dient te worden (Riley et al., 2013). Het anticiperen gebeurt door in te spelen op de acties die men verwacht van de concurrenten.

#### Patricia Everaert en Dan W. Swenson (2014)

Everaert en Swenson creëerden in 2014 een actieve leeroefening waarbij gebruik werd gemaakt van een simulatie om het ‘target costing process’ te simuleren. Ze wilden hiermee een leuke maar ook effectieve manier ontwikkelen om het proces uit te leggen vermits dit moeilijk uit een handboek aan te leren is.

Vier leerdoelen werden benadrukt door Everaert en Swenson (2014). Het eerste leerdoel bestaat uit het aantonen hoe een beslissing inzake een ontwerp de kosten van het product kan beïnvloeden. Het tweede leerdoel is erop gericht om de studenten ervaring te laten opdoen met betrekking tot het herontwerpen en het introduceren van kostenvermindering tijdens de nieuwe productontwikkelingsfase. Het derde leerdoel richt zich erop om studenten te doen inzien hoe ze door het toepassen van een kostenverlaging het inboeten op de kwaliteit kunnen vermijden. Tenslotte bestaat het laatste leerdoel uit het begrijpen van het concept doelkosten en het in verband brengen ervan met het uitvoeren van aanpassingen (Everaert & Swenson, 2014).

De simulatie gaat van start met het huidige ontwerp van de Lego vrachtwagen. Het bestaande ontwerp wordt van naderbij bestudeerd en men leert aan hoe de productkosten hiervan berekend kunnen worden met behulp van ‘activity-based costing’. Daarna worden er teams gevormd van drie personen. Deze teams moeten de vrachtwagen herontwerpen met als doel tegelijkertijd de kosten te verminderen en ook rekening te houden met de vereisten die hen werden opgedragen. Uiteindelijk werd er een discussie gevoerd met de studenten en moest de Lego terug gesorteerd worden wanneer de oefening op zijn einde liep (Everaert & Swenson, 2014).

Deze oefening bleek zeer effectief om aan te tonen dat kostvermindering reeds kan worden doorgevoerd in de ontwerpfase. Verder kwam de afweging naar boven tussen enerzijds de kwaliteit en anderzijds de kostreducering (Everaert & Swenson, 2014).

#### Carlos Capelo, Ana Lopes en Ana Mata (2015)

In deze studie werd er gebruik gemaakt van een bedrijfssimulatieomgeving om de ‘balanced scorecard’ techniek aan te leren bij studenten waarna werd getest of er een beter inzicht en begrip was (Capelo, Lopes & Mata, 2015).

Voor de ontwikkeling van de simulatie heeft men hetzelfde wiskundige model gebruikt uit een eerder uitgevoerd onderzoek, namelijk dat van Capelo en Dias in 2009 waarin er onderzoek verricht werd naar de prestatie-effecten op het management door het gebruiken van de ‘balanced scorecard’ (Capelo et al., 2015).

Deze studie stelt een simulatie voor en test deze vervolgens ook uit. Uit de behaalde testresultaten blijkt dat de studenten het belang van strategische maatregelen in de evaluatie erkennen. De simulatie zorgde ervoor dat deze studenten een beter ontwikkeld inzicht konden verkrijgen van de ‘balanced scorecard’-concepten (Capelo et al., 2015).

## Effectiviteit van simulatiespelen

Voor het bespreken van de effectiviteit van simulatiespelen wordt uitgegaan van de voor- en nadelen die vermeld werden in de reeds besproken onderzoeken. Hieruit kan worden vastgesteld dat dezelfde voor- en nadelen steeds terugkomen doorheen de diverse onderzoeken.

Wanneer de focus gelegd wordt op de nadelen die gepaard gaan met het introduceren van simulatiespelen komen er hoofdzakelijk twee nadelen naar voor. Zo brengt de introductie een toename in de hoeveelheid verbeterwerk voor de onderwijzers met zich mee (Knechel, 1989; Kober & Tarca, 2002). Verder zal ook de tijd die men moet besteden aan het spelen van de simulatiespelen als één van de belangrijkste nadelen beschouwd worden. De speeltijd ligt immers hoger dan de tijd die zou worden besteed aan het maken van de oefeningen bij de traditionele manier van lesgeven (Knechel, 1989; Kober & Tarca, 2002).

In alle onderzoeken worden wel één of meerdere voordelen aangehaald van het gebruik van simulatiespelen. Zo is een vaak voorkomend voordeel bij het implementeren van simulatiespelen dat deze de actieve betrokkenheid van studenten doet toenemen (DeCoster & Prater, 1973; Knechel, 1989; Tanner & Lindquist, 1998; Hoffjan, 2005; Shaklin & Ehlen, 2007). Bovendien besluiten enkele studies dat deze verhoogde actieve betrokkenheid stimulerend werkt op het leren (DeCoster & Prater, 1973; Hoffjan, 2005).

Overigens kwam er ook als voordeel naar boven dat de studenten een positieve houding aannemen tegenover het leren wanneer gebruik gemaakt wordt van simulatiespelen (DeCoster & Prater, 1973; ; Kober & Tarca, 2002; Shaklin & Ehlen, 2007; Lippincott & Pergola, 2009; Allen et al., 2011; Everaert & Swenson, 2014). De simulatiespelen hebben dan ook een positieve impact op de verdere ontwikkeling van bepaalde vaardigheden zoals ‘soft skills’ (Knechel, 1989; Albrecht, 1995; Tanner & Lindquist, 1998; Hoffjan, 2005; Nitkin 2011; Everaert & Swenson, 2014; Levant, 2016) maar ook technische vaardigheden (Kober & Tarca, 2002; Allen et al., 2011; Riley et al., 2013) en het algemeen inzicht in de leerstof (Lippincott & Pergola, 2009; Riley et al., 2013; Everaert & Swenson, 2014; Capelo et al., 2015).

Verder is uit verscheidene onderzoeken gebleken dat simulatiespelen ervoor zorgen dat de leerstof beter kan gekoppeld worden aan de realiteit (Knechel, 1989; Allen et al., 2011; Riley et al. 2013; Everaert & Swenson, 2014). Tenslotte kwam in het werk van Shaklin en Ehlen (2007) naar boven dat het tolerantieniveau voor repetitieve oefeningen zou zijn toegenomen bij simulatiespelen. Bij traditionele lessen is dit minder het geval.

Tabel 1: Overzicht van de opgesomde voor- en nadelen

|  |  |
| --- | --- |
| **Nadelen:** | **Auteurs** |
| Toename in hoeveelheid verbeterwerk | Knechel (1989), Kober & Tarca (2002) |
| Tijd nodig om het spel te spelen | Knechel (1989), Kober & Tarca (2002) |
| **Voordelen:** | **Auteurs** |
| Actieve betrokkenheid | DeCoster & Prater (1973), Knechel (1989), Tanner & Lindquist (1998), Hoffjan (2005), Shaklin & Ehlen (2007) |
| Actieve betrokkenheid stimulerend voor het leren | DeCoster & Prater (1973), Hoffjan (2005) |
| Positieve houding tegenover simulatiespelen | DeCoster & Prater (1973), Kober & Tarca (2002), Shaklin & Ehlen (2007), Lippincott & Pergola (2009), Allen, McCourt, & Low (2011), Everaert & Swenson (2014) |
| Ontwikkeling van ‘soft skills’ | Knechel (1989), Albrecht (1995), Tanner & Lindquist (1998), Hoffjan (2005), Nitkin (2011), Everaert & Swenson (2014), Levant (2016) |
| Ontwikkeling van technische vaardigheden | Kober & Tarca (2002), Allen, McCourt, & Low (2011), Riley, Cadotte, Bonney, & MacGuire (2013) |
| Ontwikkeling van inzicht in de leerstof | Lippincott & Pergola (2009), Riley, Cadotte, Bonney, & MacGuire (2013), Everaert & Swenson (2014), Capelo, Lopes, & Mata (2015) |
| Leerstof kan beter gekoppeld worden aan de realiteit | Knechel (1989), Allen, McCourt, & Low (2011),Riley, Cadotte, Bonney, & MacGuire (2013), Everaert & Swenson (2014) |
| Toegenomen tolerantieniveau voor repetitieve oefeningen | Shaklin & Ehlen (2007) |

# De ontwikkeling van het spel

Zoals voorafgaand werd beschreven in het onderdeel 3.5. Effectiviteit van simulatiespelen, kan men besluiten dat er tal van voordelen gekoppeld zijn aan het gebruik van simulatiespelen. Wanneer we overigens de link leggen met de huidige generatie studenten, namelijk Generatie Z en daarbij kijken naar hun verlangens zien we dat deze bevindingen stroken met het verkiezen van een visuele voorstelling, ‘games’ en het ‘multitasken’. Dit werd reeds aangehaald in 2.4. Problematiek. Uit het verrichtte onderzoek kan worden vastgesteld dat er in bovenstaande onderzoeken niet werd ingespeeld op de voorkeur voor het verkrijgen van willekeurige toegang tot de informatie waarbij ze bovendien graag gebruik maken van technologie (Prensky, 2001) & (Rosen, 2011).

In dit onderzoek wordt wel aandacht besteed aan deze laatst aangehaalde voorkeur door een introductiefilmpje te ontwerpen waarin het simulatiespel en de belangrijkste spelregels kort visueel worden voorgesteld. Dit introductiefilmpje zal bovendien online worden geplaatst door gebruik te maken van YouTube. Het online plaatsen zorgt ervoor dat de informatie ten allen tijde beschikbaar is voor de studenten en deze zelfstandig kunnen bepalen wanneer er overgegaan wordt tot het consulteren van de informatie. Op deze manier kan iedereen de informatie op zijn eigen tempo verwerken.

Verder is uit bovenstaande literatuur gebleken dat er hoofdzakelijk gebruik werd gemaakt van het bordspel Monopoly wanneer het gaat om het inoefenen van boekhouden. Dit omdat het bordspel enkele voordelen heeft t.o.v. de andere bordspelen. Het belangrijkste voordeel dat gepaard gaat met het gebruik van Monopoly is dat het spel en de daarbij horende spelregels reeds vertrouwd en gekend zijn bij de huidige student. Hierdoor kan men de opstarttijd reduceren wat door Knechel (1989) aangehaald wordt als één van de voornaamste redenen. De tijd die hierbij vrijkomt kan geïnvesteerd worden in het spelen van het spel zelf.

Daarnaast brengt Monopoly in zijn oorspronkelijke vorm transacties met zich mee die kunnen dienen voor het aanleren van boekhouden. Het willekeurige karakter zorgt ervoor dat er door elke speler unieke transacties gecreëerd worden wat niet het geval is bij traditionele oefeningen (Knechel, 1989).

Verder kwam in het onderzoek van Shaklin en Ehlen (2007) ook naar boven dat tevens het tolerantieniveau voor repetitieve oefeningen toeneemt doordat er gebruik werd gemaakt van een op Monopoly gebaseerd simulatiespel.

De keuze om het simulatiespel eveneens te baseren op Monopoly werd gesterkt door bovenvermelde redenen. Daarnaast werden er aanpassingen aangebracht in het originele Monopolyspel die voornamelijk gericht zijn op het implementeren van grondstoffen en gerede producten in het spel. Hierbij werd er ook gebruik gemaakt van btw die bij de transacties werd geïntroduceerd. Door deze implementaties onderscheidt het ontwikkelde spel zich van de reeds bestaande Monopoly versies om boekhouden aan te leren.

Deze implementaties van grondstoffen, gerede producten en btw zorgde voor een drastische herwerking van het spel. Zo moest het spelbord herwerkt worden alsook de eigendomskaarten omdat er afgestapt werd van het traditionele principe van huren en overgegaan werd naar het aan- en verkopen van handelsgoederen. Daarnaast werden ook de spelregels, de kans- en algemeen fondskaarten onder handen genomen. Door het herontwerpen van de kans- en algemeen fondskaarten werden er bijkomende transacties gecreëerd, die normalerwijs niet tot stand zouden komen tijdens het normale spelverloop.

Deze implementaties van grondstoffen, gerede producten en btw zorgde ervoor dat het spel een extra dimensie krijgt die de werkelijkheid op een meer volledige manier benadert. Daarnaast wordt er ook ingespeeld op het visuele aspect door gebruik te maken van Lego. Tot slot wordt er op het einde van het spel overgegaan tot de afsluiting van het boekjaar. Hierin worden de aangekochte winkels en uitbreidingen afgeschreven, voorraadwijzigingen geboekt en tot slot de winst berekend. Het simulatiespel wordt op deze manier een realistische weergave van de werkelijkheid waarbij echter vermeld moet worden dat het nog steeds om een simplificatie gaat. Hierbij zullen niet alle aspecten van de realiteit worden geïntroduceerd. Zo zal er abstractie genomen worden van het verbod dat in België bestaat om handelsgoederen door te verkopen met verlies.

## Leerdoelstellingen

Bij de ontwikkeling van het spel werden enkele leerdoelstellingen voor ogen gehouden.

**De eerste leerdoelstelling** bestaat erin om de spelers op een spelende manier te laten omgaan met boekhouden en het inoefenen ervan. Het is hierbij belangrijk dat het spel als leuk wordt ervaren en de spelers er bovendien actief bij worden betrokken. Hierdoor zullen de spelers zich niet enkel vermaken maar leren ze tegelijkertijd bij.

**De** **tweede leerdoelstelling** sluit aan bij de voormelde leerdoelstelling. Hierbij is het doel dat de studenten het journaliseren van transacties gaan inoefenen. Het spel leent zich er namelijk toe om verschillende situaties te creëren waaruit transacties voortvloeien. Deze gegenereerde transacties moeten op een correcte manier gejournaliseerd worden. Tijdens het spel komt men onder meer in contact met volgende verrichtingen: aankopen, verkopen, diensten en diverse goederen, personeel, afschrijvingen, voorraadwijzigingen enz.

**De derde leerdoelstelling** bestaat uit het visualiseren van de voorraadbeweging van grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen. Deze visuele voorstelling zal gebeuren met behulp van legoblokjes. Het is de bedoeling dat de spelers zich hierdoor een duidelijk beeld kunnen vormen van hoe de voorraadbeweging in elkaar zit.

**Als vierde leerdoelstelling** is er getracht om de voornaamste spelregels visueel voor te stellen aan de hand van een film. Hierbij is gebruik gemaakt van digitale technologie om een introductiefilmpje te ontwikkelen, zodat er wordt ingespeeld op de voorkeur van de huidige generatie voor visualisering. Verder wordt er ook gebruik gemaakt van multimedia als versterkend hulpmiddel.

**Tot slot volgt de** **laatste leerdoelstelling**. Deze bestaat erin om het inzicht te verhogen bij het nemen van beleidsbeslissingen. Het is daarbij belangrijk dat de spelers meer inzicht verwerven in de manier waarop hun beleidsbeslissingen een impact hebben op hun resultaat.

## Het spel

### Doelstelling van het spel

De doelstelling van het spel is om bij het afsluiten van het boekjaar de speler te zijn met de grootste winst. Deze speler zal verkozen worden als de uiteindelijke winnaar van het spel.

### Spelbord

Figuur 2: Grondstoflogo

Alvorens er kon gestart worden met de herwerking van het spelbord moest er in eerste instantie een korte analyse uitgevoerd worden van het originele spelbord. Uit deze analyse moest blijken welke zaken konden worden aangepast om de balans van het spel niet te verstoren. Hierbij moest er tegelijkertijd rekening gehouden worden met de implementatie van grondstoffen in het spel.

Bij de ontwikkeling van het spelbord was het belangrijk ervoor te zorgen dat de spelers een recurrente keuze kregen om hun voorraad grondstoffen aan te vullen. Er werd in deze vereiste voorzien door in de herwerkte versie van het spelbord te opteren om een nieuw soort van vakjes te implementeren, namelijk het grondstofvakje (Figuur 2). Deze nieuwe grondstofvakken dienen als hoofdzakelijke bron om de grondstofvoorraad van de spelers aan te vullen. Daarnaast werden er nog andere mogelijkheden aangeboden zoals de initiële aankoop van de winkel, een nieuwe soort kans- en algemeen fondskaart en een aanpassing aan het vak vrij parkeren. Al deze voormelde zaken geven de speler extra mogelijkheden om grondstoffen aan te kopen.

Deze aanpassingen zijn essentieel voor het spel aangezien er pas kan worden overgaan tot de verkoop van handelsgoederen door twee situaties. De eerste situatie doet zich voor wanneer een speler beslist om de gerede producten te verkopen die hij zelf heeft geproduceerd. De tweede situatie is diegene waarin de speler ervoor opteert om de handelsgoederen die hij heeft aangekocht bij een andere speler door te verkopen. Beide situaties geven de noodzaak van grondstoffen duidelijk weer. In de eerste situatie moet de speler deze grondstoffen omzetten tot gerede producten, in de tweede situatie heeft het omzetten reeds plaatsgevonden bij een andere speler.

Uit bovenvermelde situaties blijkt dat de toestroom van grondstoffen uitermate belangrijk is in het spel. Met het oog hierop is de keuze gevallen om voldoende opportuniteiten te voorzien tot het aankopen van grondstoffen. Hiervoor werd gezorgd door telkens, wanneer een kleurgroep bestond uit drie vakken, te kiezen om het derde vak te vervangen door het nieuw ontworpen grondstofvak (Figuur 2). Er zijn dus nog steeds acht kleurgroepen aanwezig maar deze bestaan dus telkens uit twee winkels waarbij het nu de tweede winkel is die de duurste versie is terwijl dit in de originele versie van Monopoly de derde winkel is.

Naast deze drastische wijziging zijn er bij de herwerking nog enkele kleinere aanpassingen doorgevoerd met betrekking tot de naamgeving van de verschillende winkels. Deze aanpassingen zijn niet nodig om het spel te spelen en kunnen overgeslagen worden door de originele naamgeving te behouden. Deze wijzigingen hebben geen enkel effect op het spelverloop en zijn er om voor een leuker geheel te zorgen. Zo zal er een soort van mini-monopolie bestaan binnen een stad wanneer een speler de twee winkels van deze stad bezit.

Aan elke kleurgroep werd vervolgens een bepaalde stad verbonden. Binnen elke stad werden er vervolgens twee van de belangrijkste straten gekozen waar de winkels zich bevinden. Om deze namen van straten te vinden is er gebruik gemaakt van een combinatie tussen enerzijds de reeds bestaande straatnamen op de originele versie van Monopoly en anderzijds de andere namen in te vullen met straatnamen die werden gekozen om dit stadsthema te vervolledigen. Voor de beslissing van de straatnaam is er gekeken naar het belang voor hun stad. Hierbij is er gebruik gemaakt van volgende steden: Leuven, Aalst, Brugge, Oostende, Gent, Knokke, Antwerpen en Brussel.

Het eindresultaat van het herwerkte spelbord is terug te vinden onder   
Bijlage 2: Spelbord.

### Eigendomsbewijzen

Voor deze herwerking werd er afgestapt van het traditionele huurprincipe en werd dit vervangen door het aan- en verkopen van producten. De traditioneel vermelde huurprijzen op de eigendomsbewijzen werden hierdoor vervangen door een aantal uitgedrukt in gerede producten. Dit omdat in de herwerkte versie goederen worden aangekocht en verkocht wanneer een speler op een winkel terechtkomt die toebehoort aan een andere speler.

Figuur 3: Eigendomsbewijs

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 2  
2 Sterren 6  
3 Sterren 18

Prijs van **1 GP** is **10 €**

Prijs van een ster: **50 €**

**DIESTSESTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

LEUVEN

Bij het herontwerpen van de eigendomsbewijzen is ervoor geopteerd om gebruik te maken van een vaste prijs per gereed product (GP) en deze vaste prijs per kleurgroep te laten wijzigen. Zo zal een gereed product bijvoorbeeld 10 euro kosten wanneer een speler dit moet aankopen bij een winkel van de bruine kleurgroep (Figuur 3).

Zoals zonet vermeld zullen de vaste prijzen verschillen per kleurgroep. De keuze hiervoor werd gemaakt met als achterliggende gedachte om bij de afsluiting van het boekjaar beroep te kunnen doen op de verschillende kleuren. In deze fase van het spel zullen de spelers hun overgebleven voorraad moeten waarderen en de voorraadswijzigingen boeken. Daarbij is het belangrijk dat de spelers kunnen nagaan aan welke prijs ze deze handelsgoederen oorspronkelijk hebben aangekocht.

Bovendien laat deze herwerkte versie ook toe dat een speler zijn aangekochte handelsgoederen kan doorverkopen aan een andere speler door deze handelsgoederen te herverpakken. Het is hierbij belangrijk dat wanneer er handelsgoederen worden aangekocht bij een andere speler, deze handelsgoederen de kleur behouden van de winkels waarbij ze werden aangekocht. Het is pas op het moment dat deze goederen worden doorverkocht dat ze worden herverpakt naar de kleur van de winkel die ze doorverkoopt.

Hierdoor kan na het doorverkopen telkens teruggegaan worden naar de aankoopprijs die nodig is voor de bovenvermelde voorraadwaardering. Verder is het ook mogelijk om aangekochte handelsgoederen met verlies door te verkopen wat beschouwd wordt als het hanteren van dumpingprijzen wat in België verboden is. Het is belangrijk om hierbij duidelijk te vermelden dat dit om een simulatie gaat en dat er met dit verbod geen rekening wordt gehouden in het spel.

Bij de herwerking van de eigendomsbewijzen (Bijlage 3: Eigendomsbewijzen) is er getracht om zoveel mogelijk de originele verhoudingen van het spel te behouden. Er is een vaste prijs van 10 euro per gereed product vooropgesteld voor de goedkoopste grond. Deze vaste prijs zal vervolgens telkens toenemen met vijf euro voor een eerstvolgende kleurgroep op het spelbord. De prijzen die op de eigendomsbewijzen vermeld staan zijn inclusief 21 procent btw. Deze btw wordt zowel bij de verkoop als bij de aankoop geïntroduceerd.

De vaste prijs van 10 euro (inclusief btw) is gekozen om hierna vermelde reden. Het produceren van een gereed product brengt kosten met zich mee. Er zullen twee grondstofblokjes moeten worden aangekocht waarvan de kostprijs één euro (inclusief btw) bedraagt per blokje. Vervolgens zullen deze losse grondstofblokjes moeten worden omgezet tot een gereed product waarvoor er een productiekost zal worden aangerekend van drie euro. Deze kost van drie euro moet gezien worden als een personeelskost om de arbeiders te betalen. Door deze kosten zal de totale kostprijs van één gereed product vijf euro bedragen voor om het even welke kleurgroep. Bijgevolg zal de winst toenemen naarmate er een verkoop gerealiseerd wordt in een duurdere kleurgroep. Deze duurdere kleurgroep verkoopt de gerede producten aan een hogere prijs waardoor de winst per verkocht gereed product hoger zal liggen. Dit is ook het geval bij de originele versie van Monopoly waarbij de goedkopere gronden een prijs aanrekenen die lager ligt dan de prijs bij de duurdere gronden.

Voor de omvorming van de huurprijzen naar een aantal in gerede producten is er gebruik gemaakt van de originele huurprijzen. Hierbij is er getracht om in de mate van het mogelijke het evenwicht te behouden. Bij de herwerking was het behouden van de exacte verhoudingen niet mogelijk omwille van de twee hierna vermelde redenen.

In eerste instantie was er een probleem met onder andere de duurdere bruine grond. Wanneer de prijs van twee euro werd genomen zoals vermeld staat op het originele eigendomsbewijs onder “onbebouwd” dan zou het aantal gerede producten uitdraaien op een verrichting van 90 gerede producten indien de winkel drie sterren had. Dit resultaat werd bekomen door de huurprijs van drie huizen te delen door de prijs van twee euro voor “onbebouwd”. Hiervoor zouden er 180 grondstofblokjes in het totaal nodig geweest zijn om één enkele verrichting te maken. Op deze manier zou het onoverzichtelijk worden door de grote hoeveelheid legoblokjes. Bovendien zou de speler een groot deel van zijn tijd besteden om deze 90 gerede producten te produceren en door te geven. Daarom is er gekozen om de gerede producten te beperken tot een maximum van 36 per verrichting wat de prijs van de bruine kleurgroep bracht op 10 euro per gereed product.

Vervolgens stelde zich nog een probleem, namelijk toen de vooropgestelde vaste prijs werd genomen om de originele huurprijzen te delen. Soms werd er immers een kommagetal bekomen wanneer de originele huurprijzen werden gedeeld door de vooropgestelde vaste prijzen. Telkens wanneer deze situatie zich voordeed is daarom gekozen om het getal af te ronden naar het eerstvolgende ronde getal. Dit door afronding bekomen getal, zijn de gerede producten die worden aangekocht.

Ondanks het feit dat er in bepaalde gevallen meer gevraagd wordt in geldhoeveelheid dan bij de originele huurprijzen (bijvoorbeeld door bij een kommagetal naar boven af te ronden), bleven de originele prijsverhoudingen zoveel mogelijk behouden wanneer de eigendomsbewijzen dit toelieten.

Verder zijn de huizen vervangen door uitbreidingen die sterren opleveren. Een ster kan dus beschouwd worden als een huis bij de originele Monopoly. Hierbij is er wel een aanpassing doorgevoerd, namelijk dat het aantal sterren is verminderd tot drie in plaats van vijf huizen (bij het originele spelbord). Er zijn dus slechts vier niveaus aanwezig op de kaartjes, namelijk “standaard” wat overeenkomt met “onbebouwd” op de originele versie. Eén ster wat overeenkomt met één huis enz. (Figuur 3) De prijs om een uitbreiding door te voeren is wel behouden gebleven waardoor de goedkopere winkels zichzelf aan een hoger tempo kunnen ontwikkelen dan de duurdere winkels. De prijzen voor de aankoop van een uitbreiding zijn eveneens inclusief 21 procent btw.

### Kans- en algemeen fondskaarten

De kans- en algemeen fondskaarten bestaan uit een mix van enerzijds originele kaarten en anderzijds nieuw ontworpen kaarten. Deze kaarten zijn herschreven geweest om nieuwe boekhoudkundige opgaven te creëren die uit het normale spelverloop zouden voortvloeien.

In de twee onderstaande tabellen kan er een overzicht teruggevonden worden van hoe de kaarten eruitzien in de originele versie van Monopoly en of ze al dan niet behouden zijn gebleven in de herwerkte versie. Deze kaarten kunnen teruggevonden worden onder Bijlage 4: Kans- en algemeen fondskaarten.

Tabel 2: Overzicht van de algemeen fondskaarten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Oorspronkelijke versie** | **Herwerkte versie** |
| **1** | Ga verder naar “start”. | Ga verder naar “Start”. |
| **2** | Ga terug naar Rue Grande (Dinant). | Ga terug naar de Diestsestraat in Leuven. |
| **3** | Ga direct naar de gevangenis. Ga niet langs “start”, u ontvangt geen  200 €. | U wordt beschuldigd van Beursfraude . Ga direct naar de gevangenis. Ga niet langs “Start”.  U ontvangt geen 200 €. |
| **4** | Verlaat de gevangenis zonder betalen. | Verlaat de gevangenis zonder betalen. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen. |
| **5** | U ontvangt rente van 7% preferente aandelen 25 €. | Commerciële korting! 10% U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen. |
| **6** | Terugbetaling inkomstenbelasting, u ontvangt 20 €. | Commerciële korting! 10% U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen. |
| **7** | Betaal uw verzekeringspremie 50 €. | Betaal uw brandverzekering 250 €. |
| **8** | Betaal 10 € boete of neem een “kanskaart”. | Betaal 100 € voor een abonnement op een vaktijdschrift of neem een kanskaart. |
| **9** | U bent jarig en ontvangt van iedere speler 10 €. | U plant een grote gevelreiniging. Leg hiervoor een voorziening van 100 € aan. |
| **10** | Betaal het hospitaal 100 €. | U huurt het Atomium af voor een bedrijfsfeestje. Betaal 100 €. |
| **11** | Betaal uw doktersrekening 50 €. | Een klant is door jouw zetel gezakt. Je bent genoodzaakt om deze te herstellen en betaalt hiervoor 50 € herstellingskosten. |
| **12** | Door verkoop van uw effecten ontvangt u 50 €. | Er is een regularisering van uw betaalde Belgische belastingen.  U ontvangt 50 €. |
| **13** | U erft 100 €. | U verdient 200 € met de verhuur van uw 3 sterren winkel voor een evenement. (Indien u dit niet bezit, ontvangt u 0 €.) |
| **14** | Lijfrente vervalt, u ontvangt 100 €. | U verhuurt uw winkel en ontvangt hiervoor 100 €. |
| **15** | Een vergissing van de bank in uw voordeel, u ontvangt 200 €. | Uw winkel ontvangt een Ecologiepremie van 200 €. |
| **16** | U hebt de tweede prijs in een schoonheidswedstrijd gewonnen en ontvangt 10 €. | U besluit om grondstoffen te gaan inkopen. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen. |

Tabel 3: Overzicht van de kanskaarten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Oorspronkelijke versie** | **Herwerkte versie** |
| **1** | Ga verder naar “start”. | Ga verder naar “start”. |
| **2** | Ga verder naar Grand Place (Mons). Indien u langs “start” komt, ontvangt u  200 €. | Ga verder naar de Vlaanderenstraat in Gent. Indien u langs "Start" komt, ontvangt u 200 €. |
| **3** | Ga verder naar de Nieuwstraat in (Brussel) | U besluit een dagje te gaan winkelen. Ga verder naar de Meir in Antwerpen. |
| **4** | Ga verder naar Rue de Diekirch (Arlon). Indien u langs “start” komt, ontvangt u 200 €. | Ga verder naar de Vlamingstraat in Brugge. Indien u langs “Start” komt, ontvangt u 200 €. |
| **5** | Reis naar Centraal Station. Indien u langs “start” komt, ontvangt u 200 €. | U maakt gebruik van het Transportbedrijf West. Indien u langs “Start” komt, ontvangt u 200 €. |
| **6** | Opgebracht wegens dronkenschap: 20 € boete. | U besluit om grondstoffen te gaan inkopen. Ga verder naar het eerstvolgende grondstofvakje. |
| **7** | Ga drie plaatsen terug. | Avondspits… File! Ga drie plaatsen terug. |
| **8** | Ga direct naar de gevangenis. Ga niet langs “start”, u ontvangt geen  200 €. | U wordt beschuldigd van fraude. Ga direct naar de gevangenis. Ga niet langs “Start”. U ontvangt geen 200 €. |
| **9** | Verlaat de gevangenis zonder betalen. | Verlaat de gevangenis zonder betalen. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik  of doorverkopen. |
| **10** | U hebt een kruiswoordpuzzel gewonnen en ontvangt 100 €. | Op het einde van de dag ontdekt u een kassurplus in 1 van uw winkels en u ontvangt hiermee 100 €. |
| **11** | Boete voor te snel te rijden: 15 €. | Commerciële korting! 10% U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen. |
| **12** | Uw bouwverzekering vervalt, U ontvangt 150 €. | Commerciële korting! 10% U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen. |
| **13** | U wordt aangeslagen voor straatgeld 40 € per huis 115 € per hotel. | Repareer uw winkels! Betaal 40 € per ster. Betaal 100 € voor een 3 sterren zaak. |
| **14** | Betaal schoolgeld 150 €. | Door de technologische voortuitgang moeten er nieuwe kassa’s aangekocht worden voor de winkels. Deze kosten ons 150 €. |
| **15** | Herstel uw huizen. Betaal voor elk huis 25 €. Betaal voor elk hotel 100 €. | U laat uw winkels herinrichten door beroemde architecten waardoor deze nog 20 jaar kunnen meegaan. Betaal 25 € voor elke ster. Betaal 60 € voor elke 3 sterren zaak. |
| **16** | De bank betaalt u 50 € dividend. | U plant een grote gevelreiniging. Leg hiervoor een voorziening van 50 € aan. |

### Spelregels

De aangebrachte wijzigingen in het spel zorgden ervoor dat de spelregels moesten worden herschreven. Er zijn verschillende spelregels toegevoegd, andere zijn herwerkt of behouden gebleven. Er is ook een introductiefilmpje ontworpen waarin de belangrijkste spelregels en wijzigingen worden overlopen. Dit wordt verder besproken onder het onderdeel 4.2.10. Introductiefilmpje.

Hieronder is er een kort overzicht te vinden van de spelregels. De uitgebreide versie van de spelregels, die voor de student ter beschikking moet worden gesteld, is terug te vinden onder Bijlage 5: Spelregels student.

**Startkapitaal**Bij het begin van het spel ontvangt iedere speler 1500 euro startkapitaal.

**Passeren langs “start”**

De speler ontvangt 200 euro en moet dit aanzien als een bedrijfsopbrengst. Hoe sneller de speler rond het spelbord gaat hoe meer bedrijfsopbrengsten hij verwerft en hoe sneller zijn bedrijf kan groeien.

**Winkels**

1. ***Aankopen van een winkel***

De aankoopprijs die op het spelbord vermeld staat voor een winkel is inclusief 21 procent btw. Bij de initiële aankoop van een winkel heeft de speler de keuze om grondstoffen aan te kopen voor deze kleur van winkel.

1. ***Aankopen/ Verkopen van handelsgoederen***

Wanneer een speler handelsgoederen aankoopt bij een andere speler moeten deze aangekochte handelsgoederen de kleur behouden van de winkel waarbij ze zijn aangekocht en vervolgens worden geplaatst onder de winkels van de koper.

De speler kan beslissen om de aangekochte handelsgoederen door te verkopen wanneer een speler op zijn winkel komt en hieronder reeds aangekochte handelsgoederen werden geplaatst. Deze worden dan herverpakt naar de kleur van de winkel die deze handelsgoederen verkoopt op het moment van de verkoop.

Het is de verantwoordelijkheid van de winkeleigenaar om ervoor te zorgen dat er genoeg gerede producten aanwezig zijn op het moment dat een andere speler bij zijn winkels terechtkomt. Als de situatie zich voordoet dat er geen of onvoldoende producten klaarstaan zal enkel het aantal dat wel klaarstaat kunnen worden verkocht of aangekocht. De vaste verkoopprijzen die terug te vinden zijn op de eigendomsbewijzen zijn inclusief 21 procent btw.

1. ***Uitbreidingen en sterren***

Een speler kan een winkel pas uitbreiden wanneer hij beide winkels van éénzelfde stad (één kleur) bezit. Het aankopen van uitbreidingen moet niet gelijkmatig over de winkels heen gebeuren. Een speler kan per beurt slechts één uitbreiding per winkel aanschaffen. Bovendien is er een maximum van drie uitbreidingen per winkel. De bedragen die hiervoor betaald worden komen in de pot van “Vrij parkeren” terecht.

1. **Verkopen winkel**

Wanneer een speler één of meerdere van zijn winkels wil verkopen aan een medespeler dan moeten de uitbreidingen op deze winkels niet verkocht worden voor men deze kan verkopen. Er moet wel rekening mee gehouden worden dat hij alle grondstoffen en gerede producten die zich in de winkel bevinden (die hij verkoopt) moet betrekken bij de verkoop wanneer hij geen winkel meer zal bezitten van deze kleurgroep na de verkoop.

Bovendien moet eerst de hypotheek afgelost worden alvorens de winkel kan worden verkocht aan een medespeler.

**Transportbedrijven**

1. ***Aankopen van een transportbedrijf***

De aankoopprijs die op het spelbord vermeld staat voor een transportbedrijf is inclusief 21 procent btw.

1. ***Aankopen/ Verkopen transport***

Het bedrag dat we terugvinden op het eigendomsbewijs is het bedrag inclusief 21 procent btw.

**Grondstoffen**

1. ***Aankopen van grondstoffen***

Een speler kan beslissen om grondstoffen aan te kopen op één van volgende momenten:

* bij de oorspronkelijke aankoop van de winkel
* de speler komt op een “grondstofvakje”
* de speler komt op “Vrij parkeren”
* de speler gebruikt zijn grondstofkaart die getrokken is geweest bij algemeen fonds of kans

Verder is het ook vereist dat de speler minstens één winkel bezit van dezelfde kleur dan de grondstoffen die hij wil aankopen. De kostprijs voor één grondstof bedraagt één euro en is inclusief 21 procent btw. Het geld moet aan de staat/ bank betaald worden.

1. ***Omzetten van grondstoffen naar gerede producten***

Elke speler heeft de mogelijkheid om tijdens zijn of haar beurt een bepaalde hoeveelheid van de reeds aangekochte grondstoffen om te zetten naar gerede producten. Dit kan uitgevoerd worden door twee grondstoffen op elkaar te stapelen tot één gereed product. De speler zal drie euro aan productiekosten (lonen van de arbeiders) moeten betalen per gereed product. De beslissing om grondstoffen om te zetten naar gerede producten kan niet gebeuren in dezelfde beurt als deze waarin de grondstoffen werden aangekocht.

**Kans en algemeen fonds**

Alle bedragen die op de kans- en algemeen fondskaarten vermeld staan zijn inclusief 21 procent btw. De bedragen die betaald moeten worden zullen in de pot van “Vrij parkeren” terechtkomen. De bedragen die u ontvangt komen dan weer van de staat/ bank.

**Water en elektriciteit**

Deze twee centrales behoren tot de staat en kunnen niet worden aangekocht. Wanneer een speler hierop terechtkomt moet hij zijn worp vermenigvuldigen met tien en het verschuldigde bedrag betalen aan de staat. Dit bedrag is inclusief 21 procent btw.

**Belastingen**

Wanneer een speler op één van beide belastingvakken terechtkomt moet hij een voorschot betalen van 100 euro op zijn belastingen. Dit bedrag gaat rechtstreeks naar de staat en komt bijgevolg niet in de pot van “Vrij parkeren” terecht.

**Gevangenis**

Deze spelregels zijn identiek aan deze van de gewone Monopoly versie.

**Vrij parkeren**

Wanneer een speler op het vak “Vrij parkeren” komt ontvangt deze het geld dat zich op dat ogenblik hierin bevindt. Dit moet gezien worden als een extra investering van een nieuwe aandeelhouder.

**Hypotheken**

Op het ogenblik dat een winkel bezwaard is met een hypotheek kunnen er nog steeds handelsgoederen verkocht worden. Het is ook mogelijk om een winkel met een hypotheek te bezwaren wanneer deze reeds uitgebreid is geweest en er bijgevolg sterren op staan. De hypotheek kan worden afbetaald door het vermelde bedrag, vermeerderd met de rente, te betalen. Deze rente bedraagt één procent per beurt en wordt afgerond op het moment van de betaling zodat er een bedrag in gehele getallen verkregen wordt. De afbetaling van een hypotheek gebeurt aan de bank/ staat inclusief de rente.

**Bankroet**

Wanneer een speler failliet zou gaan zal de bank/ staat tussenkomen. Een speler moet steeds twee winkels behouden en kan de rest verkopen om zijn schuld af te betalen. Wanneer dit onvoldoende blijkt kan men bij de bank/ staat een lening afsluiten voor een bepaald bedrag waarop twee procent rente moet worden betaald. Het bedrag zal het eerstvolgende veelvoud van 500 bedragen, nodig om de schulden af te lossen.

**Afsluiten van het boekjaar**

1. ***Afschrijvingen***

Alle afschrijvingen van de winkels en uitbreidingen dienen lineair te gebeuren naargelang de afschrijvingsperioden. Hiervoor moet gekeken worden naar de lijst met afschrijvingsperioden. Bovendien dient de afschrijving volledig te gebeuren voor het jaar van aankoop.

1. ***Voorraadwaardering en voorraadwijziging***

De spelers moeten hierbij hun voorraad grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen waarderen en de nodige voorraadwijzigingen boeken. Hiervoor moet er gekeken worden naar de aanschaffingsprijs.

1. ***Resultaatbepaling en resultaatverwerking***

Als laatste stap moet de winst van het boekjaar worden berekend. Dit bedrag kan bekomen worden door het verschil te berekenen tussen de opbrengsten en kosten en vervolgens 25 procent belastingen van het resultaat af te trekken. Hier moet ook rekening gehouden worden met de voorschotten op de belastingen die tijdens het spel reeds betaald zijn geweest. Verder zal ook het verschil tussen terugvorderbare btw bij aankopen en verschuldigde btw bij verkopen moeten berekend worden.

### Handleiding voor de docent

De handleiding voor de docent is in grote mate gelijkaardig aan de spelregels die voor de student ter beschikking zijn. Echter is er in deze uitwerking ook gebruik gemaakt van bepaalde situaties die zich kunnen voordoen tijdens het spelverloop. Op deze manier wordt de boekhoudkundige verwerking met duidelijke voorbeelden aangetoond. De handleiding is terug te vinden onder Bijlage 6: Handleiding docent.

### Verbetersleutel

Bij de ontwikkeling van het spel is er ook gekozen om een verbetersleutel op te stellen waarin alle mogelijke verrichtingen boekhoudkundig verwerkt zijn. Hiervoor is er tevens gebruik gemaakt van de nummering op de kanskaarten en algemeen fondskaarten om de correcte boeking sneller terug te vinden. Deze verbetersleutel kan teruggevonden worden onder Bijlage 7: Verbetersleutel.

### Extra hulpmiddelen

#### Verkort rekeningstelsel

Dit verkort rekeningstelsel is om ervoor te zorgen dat de studenten een beperkte keuze hebben aan rekeningnummers voor het journaliseren van de verrichtingen. De verkorte versie zorgt ervoor dat de student kan kiezen uit een beperkte lijst wat de zoek- en denktijd inkort zodat er meer verrichtingen kunnen verwerkt worden in een kortere tijd. Op deze manier levert het spel meer boekingen op. Dit verkort rekeningstelsel kan teruggevonden worden onder Bijlage 8: Verkorte MAR. Het is hierbij echter een hulpmiddel dat louter bijkomend is om het spel te spelen. Het is nog steeds mogelijk om een gewone MAR te gebruiken wanneer de onderwijzer dit wenst.

#### Lego

Voor de visualisering van de grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen is er beroep gedaan op het gebruik van Lego. Dit product leent er zich uitermate toe doordat de losse legoblokjes enerzijds in verschillende kleuren bestaan en anderzijds op elkaar kunnen worden gestapeld. Dit laatst aangehaalde voordeel geeft de mogelijkheid om een onderscheid te maken tussen grondstoffen waarbij het losse legoblokjes zijn en de gerede producten/ handelsgoederen waarbij twee blokjes op elkaar gestapeld zijn.

In dit spel is er gebruik gemaakt van acht verschillende kleuren legoblokjes van de vorm 1x1 die bovendien overeenstemmen met de verschillende kleuren van winkels. Zo kan er aan ieder aangekocht product een vaste prijs worden gekoppeld.

#### Sjablonen

Bij de ontwikkeling van het spel is er voor gekozen om alles zelf te ontwerpen. Hierbij zijn er sjablonen gemaakt van de eigendomsbewijzen en de kans- en algemeen fondskaarten. Deze kunnen eventueel aangepast worden wanneer dit gewenst is. Zo lenen de kans- en algemeen fondskaarten er zich toe om extra boekingen in het spel te implementeren. De sjablonen van de eigendomsbewijzen en de kans- en algemeen fondskaarten zijn respectievelijk terug te vinden onder Bijlage 3: Eigendomsbewijzen en Bijlage 4: Kans- en algemeen fondskaarten.

### Versnelde start

Voor het spelen van dit spel in een klasomgeving wordt er aangeraden om voor de verkorte versie te kiezen. De herwerkte spelregels zijn voor deze versie behouden gebleven. Enkel zal de start van het spel verschillend zijn. Hierbij zal aan iedere speler twee winkels worden toegewezen. Deze toewijzing gebeurt door een willekeurige trekking. Hiervoor kan er gebruik gemaakt worden van de overzichtslijst die u terugvindt onder Bijlage 9: Snelle start.

Bij deze korte versie is er een verdeling nodig van de winkels waarbij elke speler bij aanvang van het spel twee van de 16 winkels krijgt. Om deze verdeling zo eerlijk mogelijk te laten verlopen wordt er aangeraden om de tabel van Bijlage 9: Snelle start in reepjes uit te knippen. Deze dienen daarna opgevouwd te worden zodat de tekst niet zichtbaar is. Daarna worden deze in een zak gestoken en mag iedere speler vervolgens om beurt één van de opgerolde reepjes uit de zak trekken. Dit totdat iedere speler er twee heeft. Op deze twee reepjes staan de winkels vermeld die moeten worden aangekocht voor de aanvang van het spel en na het ontvangen van het startkapitaal. De spelers boeken de nodige journaalverrichtingen en betalen de som die ook normalerwijs moest betaald worden voor de aankoop van deze twee winkels.

### Introductiefilmpje

Het introductiefilmpje is gemaakt om de spelers een visuele voorstelling weer te geven van de belangrijkste spelregels. Deze visuele voorstelling komt tegemoet aan de voorkeuren van Generatie Z zoals reeds is aangehaald geweest in 2.4. Problematiek. Daarnaast is het filmpje geplaats op YouTube om op deze manier terug in te spelen op een andere voorkeur die wederom in 2.4. Problematiek werd besproken, namelijk de behoefte tot het verkrijgen van willekeurige toegang tot de informatie. De student kan op deze manier het filmpje rustig bekijken en de informatie op zijn eigen tempo verwerken om zich zo optimaal voor te bereiden op het spel.

Het is belangrijk om te vermelden dat in het filmpje niet alle spelregels gedetailleerd besproken zijn aangezien het gaat om een korte introductie. Het is nog steeds vereist dat de spelregels worden doorgenomen vooraleer men van start gaat met het spelen van het spel.

De link waaronder deze video kan worden bekeken is: <https://youtu.be/EaNh3AOPm9M>.

Bovendien kan onder Bijlage 10: Filmscript, het script van deze video teruggevonden worden.

# Methodologie van het onderzoek

## Onderzoeksopzet

Voor de ontwikkeling van deze masterproef is er gebruik gemaakt van verschillende soorten onderzoeksmethoden. Zo is er bij aanvang voornamelijk gebruik gemaakt van het literatuuronderzoek om op deze manier informatie te vergaren over het onderwerp en de reeds ontwikkelde spelen. Hieruit bleek dat er nog geen herontwikkeling heeft plaatsvonden van Monopoly waarbij er grondstoffen, gerede producten en btw werden geïmplementeerd om de traditionele huur te vervangen en over te gaan naar het aan- en verkopen van producten. Op basis van deze vaststelling werd gestart met de herontwikkeling van het traditionele Monopolyspel.

Om deze herwerkte versie van Monopoly te onderzoeken werd geopteerd voor het gebruik van diepte-interviews. Deze kwalitatieve onderzoeksmethode werd gekozen omdat het spel drastische veranderingen heeft ondergaan en er naar de ervaring van de spelers diende gepeild te worden.

In dit onderzoek werden de meningen van de spelers bevraagd om naar de leerdoelstellingen en hun ervaring over het herwerkte spel te peilen. Met het oog hierop werden de spelers uitgenodigd om een diepte-interview af te leggen waarbij gebruik werd gemaakt van een gespreksonderwerpslijst om meer te weten te komen over bepaalde punten. Deze lijst met de daarbij horende vragen wordt verder besproken in 5.3. Vragenlijst.

## Respondenten

Het aanleren van boekhouden is een algemeen gegeven. Hierdoor kan het spel worden toegepast bij om het even welke doelgroep. De doelgroep waartoe dit onderzoek zich richt en die bijgevolg betrokken is geweest bij het testen van het spel is Generatie Z. Hierbij is er in de mate van het mogelijke getracht om verscheidene personen te betrekken bij het onderzoek. Het spel werd getest door 11 respondenten onderverdeeld in groepen van drie tot vier spelers. De samenstelling kan teruggevonden worden in onderstaande tabel.

Tabel 4: Overzicht van de testgroepen

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Groep** | **Datum** | **Aantal personen** | **Tijdstip** | **Duurtijd** | **Locatie** |
| 1 | 9/05/18 | 4 | 12u15 | 3u 30 | Hoveniersberg, Gent |
| 2 | 11/05/18 | 3 | 10u00 | 1u 30 | Oudenaardsesteenweg, Erpe-Mere |
| 3 | 20/05/18 | 4 | 19u00 | 1u 30 | Bosstraart, Haaltert |

Groep 1 bestond uit vier studenten. Eenieder uit deze groep studeert aan de universiteit van Gent. Deze respondenten beschikken over een uitgebreide voorkennis boekhouden waardoor deze groep de uitgebreide versie van het spel heeft gespeeld. Binnen deze groep is er tevens gekozen om vier verschillende studierichtingen te bevragen omtrent hun bevindingen en ervaringen over het spel.

Groep 2 bestond uit drie studenten die aan een andere universiteit studeren dan de universiteit van Gent. Hierin was een mix aanwezig van zowel personen die beschikken over een voorkennis boekhouden, personen met een beperkte voorkennis en personen zonder voorkennis.

Groep 3 bestond uit vier respondenten waarvan drie personen met een jongere leeftijd en één persoon die een leerkrachtenopleiding heeft afgerond. Slechts één van de respondenten beschikte over een beperkte voorkennis. Voor het merendeel van hen was het spel een eerste kennismaking met boekhouden.

Vervolgens is er in Tabel 5: Enkele feiten en cijfers over de 11 respondenten een overzicht weer te vinden met betrekking tot de respondenten.

Tabel 5: Enkele feiten en cijfers over de 11 respondenten

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Groep** | **Voornaam + Naam** | **Leeftijd** | **Instelling** | **Studierichting** | **Versie** | **Voorkennis** |
| 1 | Cedric Engels | 22 | UGent | 1ste Master: Handelsingenieur - Finance | Uitgebreid | JA |
| 1 | Jakob Van Den Bossche | 21 | UGent | Master: TEW- Marketing | Uitgebreid | JA |
| 1 | Johan  Garré | 22 | UGent | Master: bedrijfseconomie - fiscaliteit | Uitgebreid | JA |
| 1 | Jonathan Brems | 23 | UGent | Master: TEW – Accountancy | Uitgebreid | JA |
| 2 | Hanne Bockstal | 19 | VUB | 2de Bachelor: Handelsingenieur | Verkort | JA |
| 2 | Heleen Bockstal | 21 | KU Leuven | Schakelprogramma: Handelsweten-schappen | Verkort | BEPERKT |
| 2 | Jonathan Vanspauwen | 20 | VUB | 3de Bachelor: Bio-ingenieur | Verkort | NEE |
| 3 | Lester  Impens | 21 | Arteveldehoge-school | Diploma leerkracht middelbaar onderwijs (Fys./ Wisk.) | Verkort | NEE |
| 3 | Britt Roelandt | 18 | Atheneum Aalst | 6de middelbaar: Economie - Wetenschappen | Verkort | BEPERKT |
| 3 | Tjorven Pletinckx -Swinnen | 19 | Lyceum Gent | Integrale veiligheid | Verkort | NEE |
| 3 | Lani  Vints | 17 | Lyceum Aalst | 5de middelbaar: Wetenschappen - Wiskunde | Verkort | NEE |

## Vragenlijst

Tijdens de diepte-interviews is er naar de ervaring van het herwerkte spel gepeild waarbij de spelers hun mening moesten geven over tal van onderdelen. Zo werd er gebruik gemaakt van een gespreksonderwerpslijst die terug te vinden is onder Bijlage 11: Interviewstructuur.

De gestelde vragen gingen over hun bevindingen in verband met de spelregels, eigendomsbewijzen, kans- en algemeen fondskaarten, grondstoffen en gerede producten, afsluiting van het boekjaar en tot slot over het spel in zijn geheel. Het doel van de vraagstelling was om zowel de leerdoelstellingen als de spelervaring te bevragen en bovendien te peilen naar bijkomende suggesties met het oog op eventuele aanpassingen in de herwerking.

## Analyse van de interviewdata

Teneinde een vlotte analyse van de interviewdata te kunnen uitvoeren werden alle interviews opgenomen. Nadien werden deze opgenomen interviews beluisterd en uitgeschreven om vervolgens geanalyseerd te worden. Hierbij werd er gebruik gemaakt van een kleurcode waarmee de interviewdata werden verwerkt. Elke kleur vertegenwoordigt een bepaalde leerdoelstelling die tijdens het interview naar boven kwam.

Tot slot werden alle uitgeschreven interviews waarin reeds een kleurcode was toegepast per leerdoelstelling doorgenomen en verwerkt als één coherent geheel waarbij de belangrijkste zaken werden aangehaald. Daarbij beperkte deze analyse zich overigens niet tot enkel de beoogde leerdoelstellingen maar werden de gehele interviewdata die verkregen werden behandeld. Hierdoor ontstonden bijkomende leerdoelstellingen. Deze waren bij het ontwerpen van het spel oorspronkelijk niet beoogd maar kwamen desalniettemin toch aan bod.

# Resultaten

## De herwerking van het spel en de spelervaring

Uit de diepte-interviews vloeide er in het algemeen uit voort dat de spelers positief stonden tegenover de herwerking van de spelregels, kans- en algemeen fondskaarten, eigendomskaarten, enz., kortom de nieuwe herwerking van het spel. Ze vonden de spelregels goed waarbij de meesten benadrukten dat de basis van Monopoly nog steeds duidelijk zichtbaar was en hier op een positieve manier werd op voortgebouwd. Hierbij werden spontane reacties als leuk, tof en interessant vaak geuit. Wanneer er aan de geïnterviewde speler Lester Impens gevraagd werd wat hij in het algemeen vond van de herwerking van deze spelregels uitte hij hierover de volgende opinie: “De spelregels waren goed. De bedragen zaten juist. Ja, ik vond het spel heel goed herwerkt. Er valt niets op aan te merken. Ik vond dat er buiten het spelbord en het principe niet zoveel van Monopoly aanwezig was. De volledige herwerking vond ik echt wel goed.”

Bovendien werd in verschillende interviews aangehaald dat het spel een realistische weergave van de werkelijkheid is en er duidelijke linken aanwezig zijn met de realiteit. “Ik vond het interessant om dit eens vanuit een ander standpunt te bekijken en te ervaren. Ik vond het goed gebruikt en het was zeker realistisch” dixit speler Cedric Engels.

Tot slot kwam er uit de resultaten van verscheidene studenten naar boven dat het voornaamste zwakke punt de tijd is die het spel in beslag neemt en meer specifiek de tijd die nodig is om de verschillende transacties boekhoudkundig te verwerken.

## Leerdoelstellingen

**De eerste leerdoelstelling** heeft als doel om de spelers op een spelende manier te laten omgaan met boekhouden en het inoefenen ervan. Het is hierbij belangrijk dat het spel als leuk en aantrekkelijk wordt ervaren en dat de spelers bovendien zeer actief worden betrokken bij het spel. Hierdoor zullen de spelers zich niet enkel vermaken maar leren ze tegelijkertijd bij.

Wanneer deze leerdoelstelling teruggekoppeld wordt naar de gegevens die werden verkregen uit de interviews kan er opgemerkt worden dat de spelers het herwerkte spel nog steeds als een spel beschouwen ondanks de vele wijzigingen die hebben plaatsgevonden. Het bleek bovendien een goede en leuke manier van heropfrissing van de leerstof of als eerste kennismaking met boekhouden.

Volgens de geïnterviewde speler Cedric Engels “brengt het spel plezier en educatie samen onder één geheel.” Hij heeft zich hierbij gedurende de volledige spelduur geamuseerd en nooit echt het gevoel gehad dat hij bijzondere inspanningen aan het leveren was om “te leren”. Deze omschrijving maakt duidelijk dat de speler zich vermaakte en er eveneens op een aangename manier uit leerde. Iedere speler voelde zich bovendien actief betrokken bij het spel en er zijn volgende spontane en enthousiaste uitspraken geuit: “Ik vond het spijtig dat ik moest stoppen” aldus Britt Roelandt en “Er zijn nooit momenten geweest waarbij ik met mijn vingers zat te draaien” aldus Jakob Van den Bossche. Bovendien kwam bij enkele spelers het competitieve naar boven waarbij getracht werd om uit de grondige kennis van de spelregels een voordeel te halen. Dit leidde echter tot een bijkomende leerdoelstelling die verder wordt besproken bij het onderdeel bijkomende leerdoelstellingen. Het voordeel dat men trachtte te behalen wordt tevens besproken in de vijfde leerdoelstelling.

**De tweede leerdoelstelling** heeft tot doel dat de studenten het journaliseren van transacties gaan inoefenen. De door het spel gegenereerde transacties moeten op een correcte manier gejournaliseerd worden. Hierbij was het nodig om aan de personen zonder enige voorkennis van boekhouden de verbetersleutel mee te geven en klaar te staan met raad en uitleg over wat er zich precies afspeelde.

Hierbij trok één van de respondenten zonder enige boekhoudkundige voorkennis bijvoorbeeld kanskaart 16 waarbij er een voorziening moest worden aangelegd. “Aangezien ik de achtergrond niet heb was dit niet duidelijk maar toen ik de uitleg kreeg was dit wel het geval” aldus speler Lani Vints. Dit geeft aan dat het spel eerder aan spelers moet gegeven worden die reeds over een boekhoudkundige voorkennis beschikken.

Verder bleek dat voor de respondenten over het algemeen de kanskaarten en algemeen fondskaarten duidelijk omschreven waren. Eén van de overige respondenten met voorkennis boekhouden vond dat het bij één van de kaarten niet duidelijk was of er al dan niet een uitgave moest plaatsvinden. Dit deed zich opnieuw voor bij kanskaart nummer 16 (het aanleggen van een voorziening). Er zal zich bij deze kaart echter geen uitgave voordoen aangezien er een verschil bestaat tussen een kost en een uitgave.

Het terugkomen van de onduidelijkheid bij twee personen leent er zich toe om dit onderwerp als bijkomende leerdoelstelling toe te voegen. Hiermee wordt bedoeld dat het spel ook gebruikt kan worden om het verschil tussen enerzijds kosten die ook uitgaven zijn en anderzijds kosten waarbij dit niet het geval is aan te tonen. Bijvoorbeeld het aanleggen van een voorziening en het afschrijven van gebouwen.

**De derde leerdoelstelling** bestaat uit het visualiseren van de voorraadbeweging van grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen. Deze visuele voorstelling gebeurde a.d.h.v. van legoblokjes. Het was de bedoeling dat de spelers zich een duidelijk beeld konden vormen hoe de voorraadbeweging is samengesteld.

Wanneer deze doelstelling teruggekoppeld wordt naar de vragen die gingen over de implementatie van grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen dan kunnen we vaststellen dat deze visuele voorstelling zeker en vast is doorgedrongen bij verschillende spelers. Dit valt af te leiden uit het feit dat enkele spelers het hele productieproces beschreven en daarbij ook dat deze stappen visueel goed zichtbaar waren. Dit bleek onder meer uit het interview met onder andere Johan Garré en Hanne Bockstal die beiden eerst het aankopen van grondstoffen vermelden, vervolgens het verwerken van deze grondstoffen tot gerede producten en tot slot het aan- en verkopen en doorverkopen van producten. Daarnaast bleek ook het fysieke en tastbare belangrijk. Het maakt de leerstof tastbaar waardoor de spelers zich een beeld kunnen vormen van hoe het in werkelijkheid in elkaar zit. Dit werd onder meer vermeld door Heleen Bockstal “het aankopen van grondstoffen en aan- en verkopen van gerede producten en handelsgoederen maakt het tastbaar.”

Het gebruik van lego diende zich hier ideaal toe wegens de verschillende vormen en kleuren. Het is bovendien makkelijk hanteerbaar en kan op elkaar geklikt worden.

**Als vierde leerdoelstelling** werd het visualiseren van de voornaamste spelregels a.d.h.v. een filmpje opgenomen. Hierbij werd een filmpje ontwikkeld dat vóór het spelen van het spel werd getoond. Tijdens de interviews werd naar de mening omtrent het filmpje gevraagd en meer bepaald of het al dan niet als verhelderend en positief werd beschouwd. Bovendien werd ook bevraagd of men er iets zou aan veranderen.

De respondenten waren het er unaniem over eens dat de visuele voorstelling van de spelregels a.d.h.v. een filmpje een meerwaarde is. Er werd uitleg gegeven met voorbeelden zodat je kon zien hoe de boekhouding moest worden uitgevoerd en wat je precies moest doen bij de verschillende vakjes aldus Britt Roelandt. Verder was er nog een verdeelde mening over het feit of er al dan niet aanpassingen moesten worden doorgevoerd in het filmpje. Hierbij kwam voornamelijk de boekhoudkundige verwerking naar boven. De meeste spelers vonden het filmpje goed onder zijn huidige vorm en vonden dat het niet uitgebreider moest of diepgaander omdat anders de drempel te groot wordt. Twee van de spelers zonder voorkennis hadden een andere mening over deze boekhoudkundige verwerking. De ene speler wou dat er enkel algemeen op werd ingegaan door credit en debet uit te leggen en daarbij nog enkele zaken zoals btw. De andere speler wou dan weer dat er nog diepgaander werd ingegaan op deze verwerking omdat deze nog niet over de nodige voorkennis van boekhouden beschikte. Dit wordt tevens weergegeven in Tabel 6: Overzicht van de suggesties ter verbetering van het spel.

**Tot slot volgt** **de laatste leerdoelstelling**. Deze bestaat eruit om het inzicht te verhogen bij het nemen van beleidsbeslissingen. Het is belangrijk dat de spelers meer inzicht verwerven in de manier waarop hun beleidsbeslissingen een impact hebben op het spel en hun resultaat. Uit de interviews kwamen verscheidene elementen naar voor die betrekking hebben op deze leerdoelstelling. Zo kwam er onder andere naar voor dat de introductie van de commerciële kortingskaart niet enkel voor een complexere boeking zorgde maar dat deze kaart de spelers aanzette tot nadenken. Hiermee werd er verwezen naar de strategische en tactische doeleinden van deze kaart.

Ook het doorvoeren van uitbreidingen op de winkels bracht enkele zaken met zich mee. Het zette de spelers ertoe aan om te redeneren en vooruit te denken hoeveel grondstoffen ze moesten aankopen wanneer de opportuniteit zich hiertoe voordeed. De spelers konden immers de grondstoffen niet onmiddellijk omzetten naar gerede producten zodat ze niet direct iets konden verkopen. Jakob Van den Bossche benadrukte dat hij voornamelijk nadacht over het tijdstip voor het aankopen van grondstoffen en het omzetten ervan om ze vervolgens uiteindelijk te kunnen verkopen. Daarnaast kwam bij enkele spelers het competitieve naar boven waarbij getracht werd om uit de grondige kennis van de spelregels een voordeel te halen. Dit wordt geïllustreerd aan de hand van een situatie die zich voordeed bij de groep die reeds voorkennis had in boekhouden.

Speler Cedric Engels kocht alle grondstoffen op bij de initiële aankoop van een rode winkel. Zijn bedoeling was om ervoor te zorgen dat wanneer een andere speler op de andere rode winkel kwam hij deze niet zou aankopen aangezien er geen grondstoffen meer beschikbaar waren en hij hierdoor geen gerede producten zou kunnen produceren. Dit kan gezien en gebruikt worden als een bijkomende leerdoelstelling, namelijk “Grondstoffen: de monopolist”. Speler Jakob Van den Bossche was tenslotte diegene die op deze andere rode winkel terechtkwam en besloot om deze winkel toch op te kopen. Hierdoor zorgde Jakob ervoor dat de Cedric niet kon overgaan tot het uitbreiden van zijn rode winkel waardoor hij steeds beschikte over de mogelijkheid om slechts één gereed product te verkopen wanneer een medespeler hierop terechtkwam. Uiteindelijk kon Jakob deze winkel met een grote meerwaarde verkopen aan Cedric. Dit zet de deur open tot een volgende bijkomende leerdoelstelling, namelijk “Strategische beslissingen.

Over het gebruiken van de winst als maatstaf om de uiteindelijke winnaar van het spel te bepalen waren de meeste spelers het eens dat dit een geschikte maatstaf was. Het was belangrijk dat hierop werd ingegaan voornamelijk bij de spelers met een reeds verworven boekhoudkundige kennis. Deze spelers met reeds verworven boekhoudkundige voorkennis hebben inzicht in de winstberekening waardoor ze weten hoe het in elkaar zit en welke zaken een doorslag kunnen geven.

Uit de interviews kwam voornamelijk naar voor dat de winst een goede maatstaf was om de uiteindelijke winnaar te bepalen maar dat de voorraadwijzigingen ervoor zorgden dat de impact van het aankopen van producten als kost uit de winstberekening verdwijnt. De voorraadwijziging brengt deze kost die gepaard gaat bij het aankopen van handelsgoederen immers over naar de voorraden waardoor deze verdwijnt uit de kosten. Dit was een gesprekspunt dat leefde in voormelde groep waardoor het vervolgens werd aangehaald door eenieder tijdens deze gesprekken. Hierbij waren er drie van de vier spelers die dit wilden aanpassen door de producten als bederfbaar te beschouwen waardoor niet de volledige waarde wordt overgebracht naar de voorraden. Echter zijn voorraden niet steeds bederfbaar en leidt dit element ertoe dat de spelers worden aangezet tot nadenken. Het reflecteren over deze gebeurtenis is een interessant gegeven dat als bijkomende leerdoelstelling kan gebruikt worden.

Het afsluiten van het boekjaar bracht tevens afschrijvingen met zich mee wat bij het merendeel van de spelers als een positief iets werd beschouwd. Het leunt dichter aan bij de realiteit waarbij je niet enkel iets aankoopt maar ook de kosten ervan draagt en hierover bovendien moet nadenken. Deze aangehaalde onderwerpen hebben als gemeenschappelijk raakpunt dat er een beleidsbeslissing aan te pas kwam en dat deze aanzette tot nadenken om de impact ervan te bepalen. Het inzicht werd hiermee verhoogd en bovendien werden de spelers gestimuleerd om verder na te denken over hun beslissingen.

## Suggesties ter verbetering van het spel

Doorheen de verschillende interviews werd er aan de respondenten gevraagd welke veranderingen ze zouden willen doorvoeren met betrekking tot de spelregels, het introductiefilmpje, enz. Hierbij kwam er veel creativiteit naar boven en werden de meest uiteenlopende zaken voorgesteld. In onderstaande tabel is er een overzicht weer te vinden van de suggesties die per respondent naar voor werden gebracht.

Daarnaast is het ook belangrijk om zelf kritisch te zijn ten aanzien van het spel. Er vond een zelfreflectie plaats waaruit volgende suggestie voortvloeide. Tijdens het spelverloop van de uitgebreide versie werd er opgemerkt dat op het einde van het spel de grondstoffen uitgeput geraakten.

Indien gekozen wordt om deze versie te spelen kan er best rekening mee gehouden worden dat het aantal legoblokjes van de verschillende kleuren hoger moet liggen.

Tabel 6: Overzicht van de suggesties ter verbetering van het spel

|  |  |
| --- | --- |
| **Respondent** | **Suggestie ter verbetering van het spel** |
| Cedric Engels | / |
| Jakob Van Den Bossche | Hoeveelheid Lego verhogen, straatnamen vervangen door bedrijfsnamen (bv. IKEA), de producten bederfbaar maken zodat deze verdwijnen uit de voorraad of minder zijn in waarde. |
| Johan Garré | De producten (voorraden) aanpassen zodat deze bij het boeken van voorraadwijzigingen niet volledig uit de kosten verdwijnen, beperking voor het opkopen van grondstoffen. |
| Jonathan Brems | De producten (voorraden) aanpassen zodat deze bij het boeken van voorraadwijzigingen niet volledig uit de kosten verdwijnen, ludieke kans- en algemeen fondskaarten introduceren (bv. belastingparadijs), de groene verzamelplaatjes de kleuren geven van de winkels, commerciële korting in aantal verhogen, minder focus op grondstoffen en producten leggen en een mix maken tussen de traditionele huur en deze herwerkte versie, wisselkoersen introduceren, app ontwikkelen. |
| Hanne Bockstal | Producten die uit twee stuks bestaan zodat je echte producten in elkaar kunt steken ter vervanging van Lego. |
| Heleen Bockstal | Steden vervangen door bepaalde productcategorieën waardoor de kleuren gelinkt worden aan verschillende producten zoals schoenen, voeding, meubels, enz. |
| Jonathan Vanspauwen | / |
| Lester Impens | Minder ingaan op de boekhoudkundige verwerking tijdens het introductiefilmpje en het meer algemeen houden door credit en debet uit te leggen, er een boekhoudkundige verrichting insteken voor het geval dat er geen gerede producten klaarstaan in de winkel zodat er toch iets gejournaliseerd moet worden. |
| Britt Roelandt | De groene verzamelplaatjes de kleuren geven van de winkels. |
| Tjorven Pletinckx -Swinnen | / |
| Lani Vints | Nog verder ingaan op de boekhoudkundige verwerking tijdens het introductiefilmpje, het spel digitaliseren. |

## Bijkomende leerdoelstellingen

Hieronder worden enkele bijkomende leerdoelstellingen besproken die voortvloeiden uit het testen van het spel en de afgenomen interviews. In eerste instantie was het niet de bedoeling om deze bijkomende leerdoelstellingen na te streven bij de ontwikkeling van het spel.

**Voorraadwijziging**

In voormelde resultaten werd de voorraadwijziging reeds besproken waarbij voornamelijk de impact op de winst werd aangekaart als de factor die het resultaat beïnvloedde. Dit geeft de mogelijkheid aan de lesgever om indien gewenst hierover een bespreking te voeren. In de voormelde bespreking kan er onder meer gesproken worden over de al dan niet verkoopbaarheid van de voorraden. Hierbij kan ook de link gemaakt worden naar de actualiteit. In de praktijk doet het zich namelijk vaak voor dat bedrijven massaal beginnen te produceren met de achterliggende reden om voorraden te creëren die aldus het resultaat beïnvloeden.

**Grondstoffen: de monopolist**

Uit de resultaten die gekoppeld zijn aan de laatst vermelde leerdoelstelling bleek dat een speler alle grondstoffen opkocht bij de initiële aankoop van een winkel. De bedoeling was om de andere spelers niet de gelegenheid te geven om de andere winkel van deze kleur te kopen. Het is immers zo dat er grondstoffen nodig zijn om deze vervolgens om te zetten naar gerede producten en dan uiteindelijk over te gaan tot de verkoop van deze producten.

Deze situatie doet zich ook voor in de realiteit. De bedrijven uit de rijkere landen kopen de grondstoffen op in armere landen. Deze bedrijven beschikken daarbij ook over de nodige middelen om deze grondstoffen te herwerken tot producten waardoor hun groei toeneemt en waarbij ze ook bijdragen aan de economische groei. Dit komt dan weer ten goede aan de welvaart van deze rijkere landen. Tevens wordt de mogelijkheid ontnomen of gereduceerd bij de armere landen om zich verder te ontwikkelen doordat deze bedrijven zich hier niet vestigen. Over de voormelde problematiek kan eveneens een klassikale bespreking plaatsvinden.

**Strategische beslissingen**

Deze leerdoelstelling vloeit voort uit de voorgaande besproken situatie. Het vervolg van deze situatie was dat een andere speler toch besloot om de winkel op te kopen ondanks het feit dat er geen grondstoffen meer beschikbaar waren. Dit gebeurde met als achterliggende strategie om de andere speler die wel over alle grondstoffen beschikte te blokkeren in de groei van zijn winkel. Hij kon immers deze winkel niet uitbreiden wanneer hij niet over beide winkels van éénzelfde kleur beschikte.

Wanneer men deze situatie opnieuw linkt aan de realiteit is het hierna vermelde voorbeeld zeer treffend. Zo kocht Ghelamco grond op in het noorden van Brugge waar de voetbalploeg Club Brugge zijn nieuw stadion wil bouwen. Hierdoor kan Ghelamco, tevens bouwer van voetbalstadia, de komst van dit stadion voorkomen (D. Bervoet, 2017).

Door de strategische beslissing om deze grond op te kopen zorgt dit bedrijf ervoor dat ofwel de grond met een serieuze meerwaarde kan worden doorverkocht (dit speelde zich ook af in de situatie die hierboven werd geschetst) ofwel dat het bedrijf een overeenkomst sluit met Club Brugge waarbij het zich als bouwmeester over het project mag ontfermen. Deze strategische beslissing levert in beide situaties een voordeel op.

**Onderscheid tussen kosten en uitgaven**

Uit twee interviews is tevens gebleken dat het verschil tussen kosten en uitgaven niet steeds even duidelijk is. Hierbij kwam de bijkomende leerdoelstelling naar boven om het verschil te illustreren tussen kosten en uitgaven.

Aan dit onderwerp wordt aandacht geschonken in het spel door onder meer kanskaart 16 en algemeen fondskaart 9 waarbij een voorziening moet worden aangelegd. Bovendien komt dit onderwerp ook aan bod bij het afsluiten van het boekjaar. Hierbij moeten de afschrijvingen van de winkels en de uitbreidingen worden geboekt. Bij voormelde gevallen zal er steeds een kost plaatsvinden die geen uitgave tot gevolg heeft.

# Discussie

Wanneer de interviews en bovenstaande resultaten teruggekoppeld worden aan de reeds besproken voor- en nadelen van de literatuur die reeds beschreven werden in het onderdeel 3.5. Effectiviteit van simulatiespelen, kan hieruit Tabel 7: Terugkoppeling van de voor- en nadelen aan de literatuur worden opgemaakt.

Tabel 7: Terugkoppeling van de voor- en nadelen aan de literatuur

|  |  |
| --- | --- |
| **Nadelen / Voordelen /  Bijkomende Voordelen** | **Aanwezig(V) / Afwezig (X) /  Niet onderzocht (?)** |
| **Nadelen:** |  |
| Toename in hoeveelheid verbeterwerk. | ? |
| Tijd nodig om het spel te spelen. | V |
| **Voordelen:** |  |
| Actieve betrokkenheid. | V |
| Actieve betrokkenheid stimulerend voor het leren. | V |
| Positieve houding tegenover simulatiespelen. | V |
| Ontwikkeling van ‘soft skills’. | ? |
| Ontwikkeling van technische vaardigheden. | V |
| Ontwikkeling van inzicht in de leerstof. | V |
| Leerstof kan beter gekoppeld worden aan de realiteit. | V |
| Toegenomen tolerantieniveau voor repetitieve oefeningen. | ? |
| **Bijkomende Voordelen:** |  |
| Visuele voorstelling en fysieke tastbaarheid van de leerstof | V |

# Conclusie

**Onderzoeksvraag**

Het opzet van bovenstaand onderzoek bestond eruit om een boekhoudspel te ontwikkelen waarbij voorraadbewegingen gevisualiseerd werden en de daarbij gepaard gaande boekingen konden worden ingeoefend. Met deze introductie kwam ook de implementatie van btw in het spel aan bod wat tevens een duidelijke verandering is t.o.v. de reeds bestaande varianten. Bij de ontwikkeling van het spel zijn er vijf leerdoelstellingen vooropgesteld geweest, namelijk:

1. De spelers op een spelende manier te laten omgaan met boekhouden en het inoefenen ervan.
2. Het laten inoefenen van het journaliseren van transacties met betrekking tot het aan- en verkopen, diensten en diverse goederen, personeel, voorraadwijzigingen, afschrijvingen en resultaatverwerking.
3. De visualisering van de voorraadbeweging van grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen.
4. De visualisering van de voornaamste spelregels.
5. Het inzicht verhogen bij het nemen van beleidsbeslissingen en de impact hiervan op het resultaat.

**Literatuuronderzoek**

Voorafgaand aan de ontwikkeling van het spel heeft er een literatuuronderzoek plaatsgevonden waarin werd gestart met de doelgroep waartoe dit onderzoek zich richt, namelijk Generatie Z. Deze generatie werd omschreven alsook de problematiek en de daaraan vasthangende noodzaak voor de ontwikkeling van alternatieve leermethoden. Hierin werden onder meer de preferenties voor het spelen van ‘games’ en visualisatie naar voor gebracht door Rosen (2011) en Prensky (2001).

Vervolgens werd de focus gelegd op simulatiespelen die in een klasomgeving plaatsvinden. Hierbij is er een onderverdeling gemaakt tussen de simulatiespelen die op het bordspel Monopoly gebaseerd zijn en diegene die hier niet op gebaseerd zijn. Vervolgens werd de effectiviteit van simulatiespelen besproken. Hieruit bleek dat de voornaamste nadelen die gekoppeld zijn aan simulatiespelen de tijd is die het spel in beslag neemt alsook de toegenomen hoeveelheid verbeterwerk.

Tegenover de nadelen werden de voordelen aangehaald bij het gebruik van simulatiespelen, met name, een verhoogde actieve betrokkenheid, een toegenomen tolerantieniveau voor repetitieve oefeningen, een positieve houding, de verdere ontwikkeling van vaardigheden en het koppelen van de leerstof aan de realiteit.

**De ontwikkeling van het spel**

Daaropvolgend werd het spel ontwikkeld waarbij de leerdoelstellingen werden nagestreefd. Deze herwerkte versie van het spel is verschillend van de reeds bestaande varianten doordat voorraadbeweging in het spel werd geïntroduceerd aan de hand van grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen. Bovendien werd btw in het spel geïntroduceerd. Voormelde doorgevoerde veranderingen zijn de twee voornaamste in vergelijking met de reeds bestaande varianten.

Deze doorgevoerde veranderingen hebben ook als gevolg gehad dat zich drastische wijzigingen voordeden bij de ontwikkeling van het spel. Zo werd het spelbord, de eigendomsbewijzen, de spelregels en kans- en algemeen fondskaarten grondig herwerkt. Verder impliceerden deze drastische wijzigingen dat er bij het onderzoek niet enkel naar de leerdoelstellingen moest gepeild worden maar ook naar het effect van deze wijzigingen op de spelervaring. Beide peilingen gebeurden aan de hand van diepte-interviews om aldus de meningen en ervaringen van de respondenten te bevragen.

**Onderzoeksresultaten met betrekking tot de leerdoelstellingen**

De diepte-interviews met het oog op het peilen naar de onderzoeksresultaten van de leerdoelstellingen en de spelervaring werden opgenomen, vervolgens uitgeschreven en geanalyseerd. Deze analyse gebeurde aan de hand van een kleurcode waarbij aan iedere leerdoelstelling een bepaalde kleur werd gekoppeld. Uit deze analyse konden dan vaststellingen gebeuren met betrekking tot de vooropgestelde leerdoelstellingen en de spelervaring.

Uit de analyse van de resultaten omtrent **de spelervaring** kan men besluiten dat de spelers positief staan ten aanzien van de algehele herwerking van het spel.

**De eerste leerdoelstelling.** Uit de analyse met betrekking tot de eerste leerdoelstelling bleek dat de spelers het nog steeds als een spel beschouwden en dat ze het bovendien een goede en leuke manier vonden om de leerstof op te frissen. Er kan geconcludeerd worden dat de spelers zich vermaakten tijdens het spel en spelenderwijs in contact kwamen met boekhouden.

**De tweede leerdoelstelling.** Het inoefenen van het journaliseren van de transacties is onlosmakelijk verbonden aan het spel. Alle spelers worden ertoe aangezet om alle verrichtingen correct in te boeken. Hierbij deden er zich geen problemen voor. Verder kan ook uit de interviews besloten worden dat alle verrichtingen met betrekking tot de kans- en algemeen fondskaarten duidelijk omschreven waren.

**De derde leerdoelstelling.** Uit de resultaten blijkt dat de visuele voorstelling van de voorraadbeweging is doorgedrongen tot de spelers. Deze was niet enkel visueel zichtbaar maar door middel van Lego ook fysiek tastbaar gemaakt.

**De vierde leerdoelstelling.** Uit de resultaten kan men tot de conclusie komen dat het introductiefilmpje waarin de voornaamste spelregels werden besproken als een meerwaarde werd beschouwd. De spelers wisten hierdoor wat ze konden verwachten. Het merendeel zou het behouden onder de huidige vorm zodat het niet te ingewikkeld oogt en derhalve de drempel niet te hoog wordt om het spel te spelen.

**De vijfde leerdoelstelling.** Uit het testen van het spel kan besloten worden dat er tal van elementen zijn die de spelers aanzetten tot nadenken en het inzicht verhoogt met betrekking tot de impact van hun beslissingen op het resultaat. Daarbij werden de spelers niet enkel aangezet tot nadenken maar ook tot het vooruitdenken. Om de uiteindelijke winnaar te bepalen werd de maatstaf “winst” gebruikt. De spelers waren het er unaniem over eens dat deze winst een correcte en eerlijke maatstaf is. Daarbij kwam wel het onderwerp omtrent de voorraden naar boven waarbij drie spelers de mening toegedaan waren om de goederen als bederfbare producten te aanzien om op deze manier toch een impact op het resultaat te introduceren.

Voormeld onderwerp gaf de opportuniteit samen met enkele andere zaken uit de resultaten om **bijkomende leerdoelstellingen** op te stellen. Zo werden de onderwerpen “Voorraadwijziging”, “Grondstoffen: de monopolist”, “Strategische beslissingen”, “Onderscheid tussen kosten en uitgaven” als bijkomende leerdoelstellingen gesuggereerd. Hieraan kan een les gewijd worden.

Tot slot werd er nog een terugkoppeling gemaakt naar het literatuuronderzoek. Hierbij kan er geen uitspraak gedaan worden omtrent de volgende voor- en nadelen: de toename in de hoeveelheid verbeterwerk, het ontwikkelen van ‘soft-skills’ en de toename in het tolerantieniveau voor repetitieve oefeningen. De overige voor- en nadelen zijn echter allemaal aanwezig in het spel waarbij tevens de visuele voorstelling en fysieke tastbaarheid van de leerstof als bijkomend voordeel kan worden toegevoegd.

**Beperkingen van het spel**

Het spel vereist een voorkennis in boekhouden, zodat de verrichtingen omtrent het aankopen, het verkopen en de diensten en diverse goederen zelfstandig kunnen verwerkt worden. Daarnaast is er ook in zekere mate een voorkennis vereist om het boekjaar te kunnen afsluiten en daarbij de nodige verrichtingen uit te voeren.

Een volgende beperking is dat er tijdens het spel een groot deel van de tijd aan het inboeken gespendeerd wordt waardoor het spelen van het spel meer tijd zal vergen dan het geven van een traditionele oefeningenles. Dit werd overigens reeds aangegeven in de literatuur als één van de nadelen.

Tenslotte zal het spelen van het spel ook voorbereidingstijd vergen voor de docent vermits deze het materiaal moet klaarzetten.

**Toekomstige varianten van het spel**

Het spel biedt verschillende mogelijkheden tot nieuwe varianten. Zo kunnen er aan het huidige spel verschillende boekjaren, die op elkaar volgen, worden toegevoegd. Het implementeren van andere transacties zorgt dan weer voor andere varianten. Zo kunnen volgende transacties aan het spel worden toegevoegd: interim dividend, kapitaal subsidie, leningen, resultaatverwerking waarbij er wettelijke reserves worden aangelegd of een dividend uitkering zal plaatsvinden. Deze transacties kunnen worden geïntroduceerd aan de hand van de kans- en algemeen fondskaarten of door middel van aanpassingen in de spelregels.

**Beperkingen van het onderzoek**

Een beperking van het onderzoek is dat er slechts een beperkt aantal respondenten betrokken zijn geweest. Daarbij is er geopteerd om diverse groepen van respondenten te bevragen. Echter kan er niet vastgesteld worden dat deze groepen representatief zijn voor Generatie Z.

Een volgende beperking bestaat uit het feit dat ervoor geopteerd werd om kwalitatief onderzoek uit te voeren waarbij diepte-interviews werden afgenomen. In deze interviews werden de achterliggende meningen en de spelervaring bevraagd. Deze keuze voor kwalitatief onderzoek was bijgevolg essentieel gezien de drastische wijzigingen die het spel heeft ondergaan.

Een laatste beperking is dat er weinig literatuur ter beschikking was omtrent de ontwikkeling van een boekhoudspel.

**Toekomstig onderzoek**

Naar de toekomst toe biedt dit onderzoek een basis waarop verder kan worden gebouwd. Zo kan er onderzoek worden uitgevoerd naar het bevragen van de nieuwe leerdoelstellingen. Verder kan er ook onderzoek worden verricht naar het standpunt van de docenten. Hierbij kunnen hun ervaringen met betrekking tot het spel worden bevraagd. Daarnaast leent er zich ook een mogelijkheid tot een kwantitatief onderzoek aangezien dit onderzoek zich louter op het kwalitatieve richtte. Tenslotte kan ook de impact op performantie onderzocht worden. Dit onderzoek kan bestaan uit een pre-test, gevolgd door het spel waarna een post-test volgt om de leerwinst te onderzoeken.

# Bibliografie

Albrecht, W. D. (1995). A Financial Accounting and Investment Simulation Game*. Issues in Accounting Education*, *10*(1), 127-141.

Allen, J., McCourt, A., & Low, M. (2011). Playing the double entry monopoly game - Active learning in accounting principles and practices. *Accounting Instructors' Report*, *Fall*, 1-8.

Bervoets, D. (19 september 2017). CEO Ghelamco kocht dit jaar grond op plek Club-stadion. *De Tijd*. Geraadpleegd op 20 mei 2018 via <https://www.tijd.be/ondernemen/entertainment/CEO-Ghelamco-kocht-dit-jaar-grond-op-plek-Club-stadion/9933655>

Capelo, C., & Dias, J. F. (2009). A system dynamics-based simulation experiment for testing mental model and performance effects of using the balanced scorecard. *System Dynamics Review*, *25*(1), 1–34. DOI: 10.1002/sdr.413

Capelo, C., Lopes, A., & Mata A. (2015). A Simulation-Based Approach for Teaching the Systems Perspective of Strategic Performance Management. *Accounting Education*, *24*(1), 1-26. DOI: 10.1080/09639284.2014.979430

Carenys, J., & Moya, S. (2016). Digital game-based learning in accounting and business education. *Accounting Education*, *25*(6), 598-651. DOI: 10.1080/09639284.2016.1241951

DeCoster, D., & Prater, G. (1973). An experimental study of the use of a business game in elementary accounting. *Accounting Review*, *48*(1), 137-142.

De Lembre, E., Everaert, P., & Verhoeye, J. (2013). *Handboek boekhouden. Dubbel boekhouden : basisbeginselen.* 3e herwerkte editie Antwerpen: Intersentia.

De Pelsmacker, P., & Van Kenhove, P. (2014). *Marktonderzoek : methoden en toepassingen.* 4e editie Amsterdam: Pearson Benelux.

DeVries, D. & Slavin, R. (1976). *Teams‐games‐tournaments: a final report on the research (report no. 17)*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University, Center for Social Organization of Schools.

Everaert, P., & Swenson, D. W. (2014). Truck Redesign Case: Simulating the Target Costing Process in a Product Design Environment. *Issues in Accounting Education*, *29*(1), 61–85. DOI: 10.2308/iace-50623

Gupta, S., Elson, R. J., & Ostapski, S. A. (2006). The Puzzle Game: A novel approach to teaching accounting. *Accounting Instructors' Report, Fall*, 1-10.

Haywood, M. E., McMullen, D. A., & Wygal, D. E. (2004). Using Games to Enhance Student Understanding of Professional and Ethical Responsibilities. *Issues in Accounting Education*, *19*(1), 85-99.

Hoffjan, A. (2005). Calvados--A Business Game for Your Cost Accounting Course. *Issues in Accounting Education*, *20*(1), 63-80.

Karwatka, D. (2016). Elizabeth Magie and the Game of Monopoly. *Tech Directions*, *76*(3), 10-11.

Knechel, W. R. (1989). Using a Business Simulation Game as a Substitute for a Practice set. *Issues in Accounting Education*, *4*(2), 411-424.

Kober, R., & Tarca, A. (1999) Teaching note supplemented to Kober, R., & Tarca, A. (2002). For Fun or Profit? An Evaluation of an Accounting Simulation Game for University Students. Accounting Research Journal, 15(1), 98 - 111.

Kober, R., & Tarca, A. (2002). For Fun or Profit? An Evaluation of an Accounting Simulation Game for University Students. Accounting Research Journal, 15(1), 98 - 111.

Levant, Y., Coulmont, M., & Sandu, R. (2016). Business simulation as an active learning activity for developing soft skills. *Accounting Education*, *25*(4), 368-395. DOI: 10.1080/09639284.2016.1191272

Lippincott, B., & Pergola, T. M. (2009). USE OF A JOB COST SIMULATION TO ENGAGE GEN Y STUDENTS. *Journal of the International Academy for Case Studies*, *15*(2), 97-113.

Nitkin, M. R. (2011). “Game of Business”: a Game for Use in Introductory Accounting. *The Accounting Educators’ Journal*, *21*(1), 131-152.

Pilon, M. (15 februari 2015). Monopoly’s Inventor: The Progressive Who Didn’t Pass ‘Go’. *The New York Times*, p. BU1.

Pilon, M. (2015). *The Landlord’s Game, which became Monopoly, was created by Elizabeth Magie Phillips* [Foto]. Geraadpleegd op 5 december 2017, van <https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html>

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, *9*(5), 1-6.

Riley, R. A., Cadotte, E. R., Bonney, L., & MacGuire, C. (2013). Using a Business Simulation to Enhance Accounting Education. *Issues in Accounting Education*, *28*(4), 801–822. DOI: 10.2308/iace-50512

Rosen, L. D. (2011). Teaching the iGeneration. *Educational Leadership*, *68*(5), 10-15.

Shanklin, S. B., & Ehlen, C. R. (2007). Using the Monopoly Board Game as an Efficient Tool in Introductory Financial Accounting Instruction. *Journal of College Teaching & Learning*, *4*(11), pp. 17-22.

Tanner, M. M., & Lindquist, T. M. (1998). Using MONOPOLYTM and Team-Games-Tournaments in accounting education: a cooperative learning teaching resource. *Accounting Education*, *7*(2), 139-162.

Whitehill, B. (1999). American Games: A Historical Perspective. *Board Game Studies*, *2*(1), 116-141.

# Bijlagen

## Bijlage 1: Startende overzichtstabel literatuurstudie

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Paper** | **Spel** | **Doel** | **Maatstaven** | **Topic** |
| (Kober & Tarca, 1999) | Gebaseerd op Monopoly.  De klas is in 4 teams onderverdeeld, ieder bestaande uit 3-4 studenten waarbij voorkennis in ‘accounting’ en ‘finance’ vereist is.  ‘Financial accounting’. | - Het toepassen van de boekhoudcyclus in een dynamische bedrijfsomgeving.  - Ervaring opdoen met de analyse van de jaarrekening en het proces van investeringsbeslissingen. | - Het spel (nog niet getest).  - Enkel beoordeeld op communicatieve vaardigheden (via presentatie) en op de spelresultaten zelf. | - Opstelling en analyse van de jaarrekening.  - Het maken van investeringsbeslissingen.  - Bijhouden van het dagboek van de manager. |
| (Kober & Tarca, 2002) | Gebaseerd op Monopoly.  Onderverdeling in groepen.  Grote klas (506 ) 2de bachelor die voorkennis in ‘accounting’ hebben.  ‘Financial accounting’. | - Het stimuleren en motiveren van de technisch boekhoudkundige vaardigheden (zie ‘topic’ + 1999).  - Het stimuleren en motiveren van de algemene communicatieve vaardigheden. | Hielp het spel bij:  - Het begrijpen van financiële concepten en principes? - Het toepassen van deze concepten en principes? - Het begrijpen van het lesmateriaal?  - Het verhogen van de geschreven en verbale communicatie vaardigheden? | - Het conceptuele kader voor de boekhouding en redenen voor financiële verslaggeving.  - Het opstellen van de jaarrekening.  - Het analyseren van de jaarrekening.  - De bedrijfswaardering en het gebruik van financiële informatie. |
| (Nitkin, 2011) | Gebaseerd op Levensweg.  Groepen van 3-4 waarbij geen voorkennis vereist is.  Inleiding tot boekhouden. | - De boekhoudcyclus bespreken en deze inoefenen.  - Studenten kennis laten maken met de database voor industrie-informatie bij het opstellen van de jaarrekening.  - Benadrukken van de voordelen van coöperatief leren. | - Beschouwen de leerlingen het spel als een waardevolle toevoeging aan de cursus? - Biedt het een effectieve methode aan voor het bespreken en verbeteren van de stappen van de boekhoudcyclus?  - Helpt de oefening om de voordelen van ‘peer teaching and learning’ te benadrukken? | - De boekhoudcyclus:  transacties en correcties.  - Opstellen van de jaarrekening. |
| **Paper** | **Spel** | **Doel** | **Maatstaven** | **Topic** |
| (Allen, McCourt, &Low, 2011) | Gebaseerd op Monopoly in combinatie met  evenwichts-vergelijking.  Klas van 15 tot 20 studenten.  Inleiding tot boekhouden. | - Het aanleren van de invoerregel bij dubbelzijdig boekhouden voor de vijf fundamentele elementen (Activa, Kosten, Passiva, Opbrengsten, Kapitaal) zonder gebruik te maken van credit en debet. | Het werd achteraf niet getest. | - Invoerregel bij dubbelzijdig boekhouden.  - Boekhoudkundig evenwicht behouden. |
| (Gupta, Elson, &Ostapski, 2006) | Gebaseerd op kruiswoordraadsels.  Individueel.  Inleiding tot boekhouden. | - Aanmoediging om het handboek actief door te nemen. - Het aanleren van het belang van zelfdiscipline. - Het benadrukken hoe de regels vergelijkbaar zijn met situaties in de realiteit. - Het correct handelen bij het beoordelen van de puzzels (ethisch zijn). | - Zijn de punten op het vak significant gecorreleerd met de gemiddelde scores op de puzzels? (niet noodzakelijk oorzaak en gevolg)  - Zijn de punten op het vak significant gecorreleerd met het aantal geprobeerde puzzels? | - Aanleren van de essentie der hoofdstukken gebaseerd op materiaal van boekhoudkundige teksten. |
| (Shanklin & Ehlen, 2007) | Gebaseerd op Monopoly.  In groepen waarbij voorkennis wordt vereist door de les in de boekhoudcyclus.  Introductie tot ‘Financial accounting’. | - Door het gebruik van de simulatieoefening het tolerantieniveau voor repetitieve oefeningen te vergroten en de actieve betrokkenheid van alle studenten te doen stijgen. | Enkel de bevindingen werden meegedeeld:  - Het gebruik van de simulatieoefening verhoogt het tolerantieniveau van de studenten voor repetitieve oefeningen.  - De actieve betrokkenheid van alle studenten stijgt tegenover de meer traditionele methoden. | - De boekhoudcyclus: journaliseren van de gebeurtenissen.  - Impact van de boekhoudcyclus op de jaarrekening.  - Opstellen van de proef- en saldibalans. |
| (Albrecht, 1995) | Gebaseerd op monopoly.  In groepen van 2 waarbij voorkennis aanwezig is.  ‘Financial accounting’. | - Het koppelen van investeringen aan de bedrijfsactiviteiten. | Er werd gevraagd om de tevredenheid te beoordelen over hun algehele ervaring van het simulatiespel. | - Het uitvoeren van de bedrijfsactiviteiten en deze registreren.  - Het opstellen van jaarrekeningen op basis van de bedrijfsactiviteiten.  - Beleggen op basis van de analyse van de jaarrekeningen. |
| **Paper** | **Spel** | **Doel** | **Maatstaven** | **Topic** |
| (Lippincott & Pergola, 2009) | Simulatiespel.  Gebaseerd op 3 verschillende functies die men moet uitoefenen ( voorraad beheren, productie, ‘Cost accounting’).  In groepen waarbij geen voorkennis vereist is.  ‘Management accounting’. | - Het inzicht in de kostenstroom in een ‘job cost’ productieomgeving verder ontwikkelen.  - Het inzicht in en toepassen van de boekhouding in een ‘job cost’ productieomgeving verder ontwikkelen. | - Hielp het project bij het begrijpen van een ‘job cost’ omgeving?  - Hielp het project bij het begrijpen van de boekhouding in een ‘job order cost’ omgeving?  - In welke mate hielp het project in vergelijking met het lezen van het boek?  - In welke mate hielp het project in vergelijking met een les?  - In welke mate hielp het in vergelijking met huiswerk hierover? | - Beheren van voorraden.  - Onderscheid tussen direct toewijsbare kosten aan een product en niet direct toewijsbare kosten.  - De geaccumuleerde kost per product berekenen.  - De boekhoudkundige verwerking van de geaccumuleerde kostenberekening. |
| (Hoffjan, 2005) | Simulatiespel.  Gebaseerd op het boek “Cost Accounting: A Managerial Emphasis”  Groepen van 4-5 waarbij voorkennis aanwezig is. | - De complexe vraagstukken over de relevante kosten, opportuniteitskosten, decentralisatie en verrekenprijzen voor besluitvorming beter te begrijpen. | - Is er kennis waargenomen van: verrekenprijzen, criteria voor het gebruik bij begrenzing van de middelen, opportuniteitskosten, kosten voor de besluitvorming. -Stem je in met volgde zaken:  De verrekenprijzen veroorzaken extra onderhandelingen en overeenkomsten. -De macht van divisies beïnvloedt het niveau van de verrekenprijs. -Bedrijfsgebaseerde stimulansen resulteren in een hogere totale bedrijfswinst dan wanneer deze stimulansen gebaseerd zijn op de winst binnen de divisies zelf. -Een gecentraliseerde planning is superieur aan de alternatieve coördinatie-instrumenten voor gedecentraliseerde eenheden. | - Relevante kosten.  - Opportuniteitskosten.  - Decentralisatie.  - Verrekenprijzen. |

## 

## Bijlage 2: Spelbord



## Bijlage 3: Eigendomsbewijzen

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 2  
2 Sterren 6  
3 Sterren 18

Prijs van **1 GP** is **10 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **50 €**

**DIESTSESTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 12  
3 Sterren 36

Prijs van **1 GP** is **10 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **50 €**

**BONDGENOTENLAAN**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

LEUVEN

LEUVEN

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 10  
3 Sterren 30

Prijs van **1 GP** is **15 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **50 €**

**LANGE ZOUTSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

AALST

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 3  
2 Sterren 9  
3 Sterren 27

Prijs van **1 GP** is **15 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **50 €**

**MOLENSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

AALST

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 12  
3 Sterren 33

Prijs van **1 GP** is **20 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **100 €**

**STEENSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

BRUGGE

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 10  
3 Sterren 30

Prijs van **1 GP** is **20 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **100 €**

**VLAMINGSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

BRUGGE

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 11  
3 Sterren 30

Prijs van **1 GP** is **25 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **100 €**

**KAPELLESTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

OOSTENDE

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 3  
2 Sterren 10  
3 Sterren 28

Prijs van **1 GP** is **25 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **100 €**

**WITTENONNENSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

OOSTENDE

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 10  
3 Sterren 28

Prijs van **1 GP** is **30 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **150 €**

**VELDSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

GENT

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 12  
3 Sterren 30

Prijs van **1 GP** is **30 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **150 €**

**VLAANDERENSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

GENT

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 12  
3 Sterren 29

Prijs van **1 GP** is **35 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **150 €**

**NIEUWSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

BRUSSEL

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 11  
3 Sterren 27

Prijs van **1 GP** is **35 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **150 €**

**LAKENSTRAAT**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

BRUSSEL

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 5  
2 Sterren 13  
3 Sterren 29

Prijs van **1 GP** is **40 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **200 €**

**LIPPENSLAAN**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

KNOKKE

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 12  
3 Sterren 26

Prijs van **1 GP** is **40 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **200 €**

**KUSTLAAN**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

KNOKKE

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 5  
2 Sterren 15  
3 Sterren 35

Prijs van **1 GP** is **45 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **200 €**

**MEIR**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

ANTWERPEN

**EIGENDOMSBEWIJS**  
*NIVEAU* #GP  
Standaard 1  
1 Ster 4  
2 Sterren 13  
3 Sterren 28

Prijs van **1 GP** is **45 €**  
  
  
  
  
  
Prijs van een ster: **200 €**

**GROENPLAATS**

Als een speler **alle** vakjes van één kleurgroep bezit, wordt het aantal GP voor **“Standaard” verdubbeld.**

ANTWERPEN



**Transportbedrijf  
OOST**

Huur  **25** **€**

Met 2  **50** **€**  
transportbedrijven

Met 3 **100 €**  
transportbedrijven

Met 4 **200 €**  
transportbedrijven



**Transportbedrijf  
NOORD**

Huur  **25** **€**

Met 2  **50** **€**  
transportbedrijven

Met 3 **100 €**  
transportbedrijven

Met 4 **200 €**  
transportbedrijven



**Transportbedrijf  
West**

Huur  **25** **€**

Met 2  **50** **€**  
transportbedrijven

Met 3 **100 €**  
transportbedrijven

Met 4 **200 €**  
transportbedrijven



**Transportbedrijf  
ZUID**

Huur  **25** **€**

Met 2  **50** **€**  
transportbedrijven

Met 3 **100 €**  
transportbedrijven

Met 4 **200 €**  
transportbedrijven

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**30 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**DIESTSESTRAAT**

**LEUVEN**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**30 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**BONDGENOTENLAAN**

**LEUVEN**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**50 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**MOLENSTRAAT**

**AALST**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**50 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**LANGE ZOUTSTRAAT**

**AALST**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**70 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**STEENSTRAAT**

**BRUGGE**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**70 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**VLAMINGSTRAAT**

**BRUGGE**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**90 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**KAPELLESTRAAT**

**OOSTENDE**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**90 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**WITTENONNENSTRAAT**

**OOSTENDE**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**110 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**VLAANDERENSTRAAT**

**GENT**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**110 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**VELDSTRAAT**

**GENT**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**130 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**NIEUWSTRAAT**

**BRUSSEL**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**130 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**LAKENSTRAAT**

**BRUSSEL**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**150 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**LIPPENSLAAN**

**KNOKKE**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**150 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**KUSTLAAN**

**KNOKKE**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**200 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**MEIR**

**ANTWERPEN**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**175 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**GROENPLAATS**

**ANTWERPEN**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**100 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**NOORD**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**100 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**OOST**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**100 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**WEST**

**MET HYPOTHEEK BEZWAARD**

VOOR DE SOM VAN   
**100 €**

Deze kant van de kaart boven betekent:  
met hypotheek bezwaard.

**ZUID**

## Bijlage 4: Kans- en algemeen fondskaarten

**ALGEMEEN FONDS**

Ga verder naar “Start”.



**1**

**ALGEMEEN FONDS**

GA TERUG NAAR DE DIESTSESTRAAT IN LEUVEN.

**2**

**ALGEMEEN FONDS**

U wordt beschuldigd van beursfraude.   
Ga direct naar de gevangenis. Ga niet langs “Start”. u ontvangt geen 200 €.

**3**



**ALGEMEEN FONDS**

Verlaat de gevangenis zonder betalen.

U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik  
 of doorverkopen.

**4**



**ALGEMEEN FONDS**

COMMERCIËLE KORTING!

U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik   
of doorverkopen.

**5**



**ALGEMEEN FONDS**

COMMERCIËLE KORTING!

U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik   
of doorverkopen.

**6**



**ALGEMEEN FONDS**

BETAAL 100 € voor een abonnement op een vaktijdschrift OF NEEM EEN “KANSKAART”.

**8**



**ALGEMEEN FONDS**

BETAAL UW BRANDVERZEKERING 250 €.

**7**



**ALGEMEEN FONDS**

U PLANT EEN GROTE GEVELREINIGING.   
LEG HIERVOOR EEN VOORZIENING VAN 100 € AAN.

**9**



**ALGEMEEN FONDS**  
Een klant is door jouw zetel gezakt. Je bent genoodzaakt om deze te herstellen en betaalt hiervoor 50 € herstellingskosten.

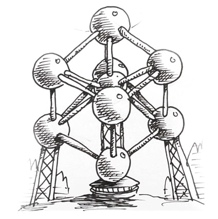
**11**



**ALGEMEEN FONDS**

U huurt het atomium af voor een bedrijfsfeestje.  
Betaal 100 €.

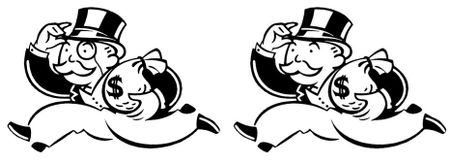
**10**



**ALGEMEEN FONDS**

Er is een Regularisering van uw betaalde Belgische belastingen.   
U ONTVANGT 50 €.

**12**

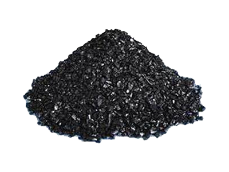


**ALGEMEEN FONDS**

U besluit om grondstoffen te gaan inkopen.

U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik   
of doorverkopen.

**16**



**ALGEMEEN FONDS**

U verhuurt uw winkel en ONTVANGT hiervoor 100 €.

**14**



**ALGEMEEN FONDS**

Uw winkel ontvangt een ECOLOGIEPREMIE van 200 €.

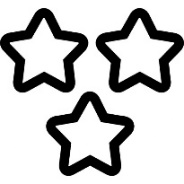
**15**

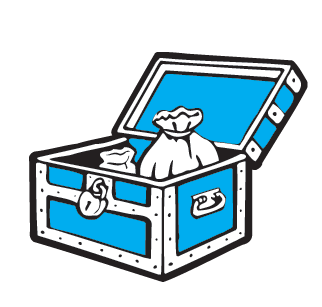


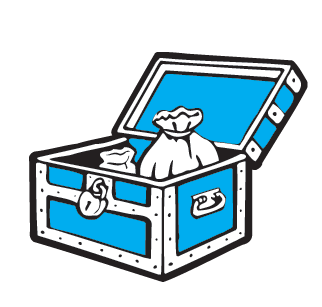
**ALGEMEEN FONDS**

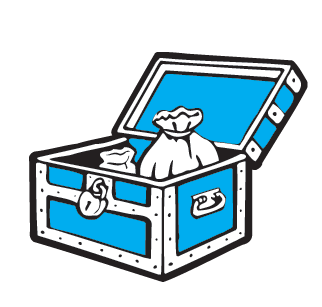
U VERDIENT 200 € MET DE VERHUUR VAN UW 3 sterren winkel voor een evenement.   
(Indien u dit niet bezit, ontvangt u 0 €.)

**13**









**KANS**

Ga verder naar “Start”.



**1**

**KANS**

Ga verder naar de VLAANDERENstraat IN GENT. Indien u langs "Start" komt, ontvangt u 200 €.

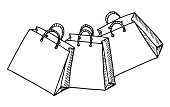
**2**



**KANS**

U besluit een dagje te gaan winkelen. Ga verder naar de MEIR IN ANTWERPEN.

**3**

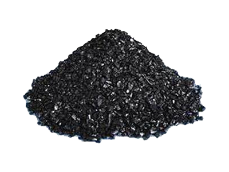


**KANS**

U besluit om grondstoffen te gaan inkopen.

U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik   
of doorverkopen.

**6**



**KANS**Ga verder naar de VLAMINGSTRAAT IN BRUGGE.

Indien u langs “Start” komt, ontvangt u   
200 €.

**4**



**KANS**

U maakt gebruik van HET TransportBEDRIJF WEST. Indien u langs “Start” komt, ontvangt u 200 €.

**5**



**KANS**

U wordt beschuldigd van fraude.   
Ga direct naar de gevangenis.   
Ga niet langs “Start”. u ontvangt geen 200 €.

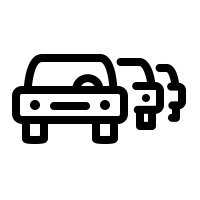
**8**



**KANS**

AVONDSPITs… FILE!  
GA DRIE PLAATSEN TERUG.

**7**



**KANS**

Verlaat de gevangenis zonder betalen.

U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik   
of doorverkopen.

**9**



**KANS**

COMMERCIËLE KORTING!

U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik   
of doorverkopen.

**11**



**KANS**

COMMERCIËLE KORTING!

U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik   
of doorverkopen.

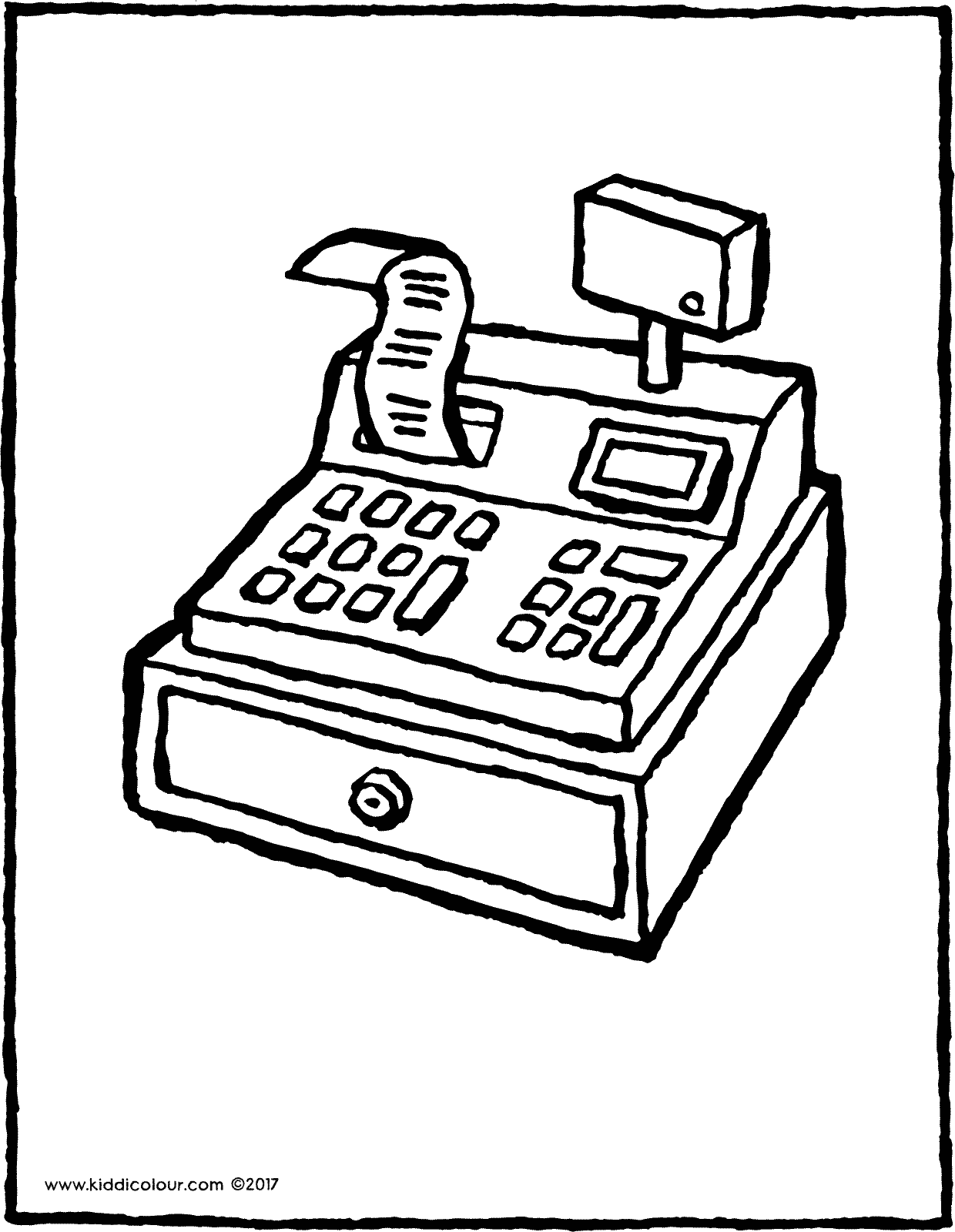
**12**



**KANS**

OP HET EINDE VAN DE DAG ONTDEKT U EEN KASSURPLUS IN 1 VAN UW WINKELS EN U ONTVANGT HIERMEE 100 €.

**10**



**KANS**

U PLANT EEN GROTE GEVELREINIGING.   
LEG HIERVOOR EEN VOORZIENING VAN 50 € AAN.

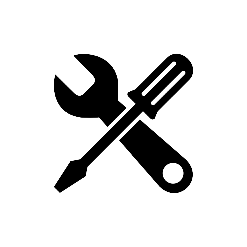
**16**



**KANS**

REPAREER UW WINKELS!  
BETAAL 40 € PER STER.  
BETAAL 100 € VOOR EEN 3 STERREN ZAAK.

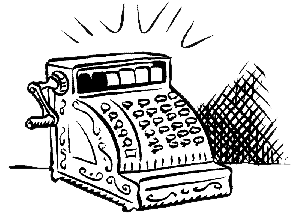
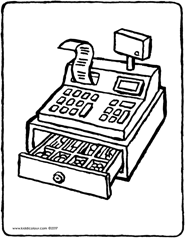
**13**



**KANS**

Door de technologische voortuitgang moeten er nieuwe kassa’s worden aangekocht voor de winkels. Deze kosten 150 €.

**14**



**KANS**U LAAT UW WINKELS HERINRICHTEN DOOR BEROEMDE ARCHITECTEN WAARDOOR DEZE NOG 20 JAAR KUNNEN MEEGAAN. BETAAL 25 € VOOR ELKE STER. BETAAL 60 € VOOR ELKE 3 STERREN ZAAK.

**15**



## Bijlage 5: Spelregels student

1. Startkapitaal

Bij het begin van het spel ontvangt iedere speler 1500 € startkapitaal. Dit met volgende verdeling:

* 1 keer 500 €
* 2 keer 200 €
* 3 keer 100 €
* 2 keer 50 €
* 6 keer 20 €
* 5 keer 10 €
* 5 keer 5 €
* 5 keer 1 €

1. Spelverloop

Het spel gaat van start wanneer elke speler zijn toegewezen pion op het vakje “start” zet. Wanneer dit is gebeurd zal er in onderlinge afspraak een moment gekozen worden waarop het spel zal stoppen en er overgegaan wordt naar de afsluiting van het boekjaar. Het einde van het spel kan uitgedrukt worden in een tijdstip of een aantal beurten die elke speler moet hebben gespeeld. Daarna zal iedere speler met de dobbelstenen werpen om te beslissen wie er mag beginnen. Diegene met het hoogste totaal geworpen ogen begint. Wanneer 2 of meerdere spelers gezamenlijk het hoogste getal hebben geworpen, werpen deze opnieuw tot er 1 speler overblijft. Daarna verloopt de volgorde waarin wordt geworpen in de richting van de klok.

Afhankelijk van de ogen die je hebt geworpen kan je op verschillende vakjes terechtkomen. Zo kan je op een winkelvakje terechtkomen waarbij je de keuze hebt om de winkel waarop je terecht bent gekomen aan te kopen of zal je verplicht worden om handelsgoederen aan te kopen wanneer deze winkel reeds in het bezit is van een andere speler. Daarnaast kan je ook op een vakje terechtkomen waarbij je een voorschot op jouw belastingen moet betalen of op een vakje waarbij je een kans- of algemeen fondskaart moet trekken.

Wanneer je op 1 van beide centrales terechtkomt moet je het bedrag (de geworpen ogen vermenigvuldigt met 10 euro) aan de staat betalen. Een speler die op de pot van “Vrij parkeren” terechtkomt krijgt al het geld dat er zich op dat moment in bevindt. Dit moet vervolgens geboekt worden als een extra kapitaalinjectie van een nieuwe aandeelhouder. De laatste mogelijkheid is dat je op het vak “Ga naar de gevangenis” terechtkomt waardoor je je direct naar de gevangenis moet begeven. Wanneer een speler op de gevangenis zelf terechtkomt is dit slechts op bezoek en zit men niet opgesloten.

Op het moment dat een speler werpt en hij dubbel gooit (bv. twee keer 3 ogen) dan verplaatst deze speler zich naar het geworpen vak zoals een normale worp. Wanneer hij klaar is met de acties uit te voeren die bij de worp horen blijft de speler aan de beurt en moet hij opnieuw werpen. Op het moment dat de speler voor een derde keer achter elkaar in een zelfde beurt dubbel gooit moet hij zich onmiddellijk naar de gevangenis begeven. Het spel eindigt op het vastgelegde moment waarna het boekjaar wordt afgesloten.

1. Passeren langs “Start”

Wanneer een speler langs “start” komt ontvangt hij 200 €. Deze bron van inkomsten moet men beschouwen als een bedrijfsopbrengst. Hoe sneller de speler rondjes maakt hoe meer bedrijfsopbrengsten hij verwerft en hoe sneller zijn bedrijf kan groeien.

1. Winkels

Wanneer een speler op een winkel terechtkomt kunnen er zich verschillende situaties voordoen. Deze winkel kan nog te koop staan of reeds in het bezit zijn van een speler. Er zal een aankoop van handelsgoederen plaatsvinden wanneer de winkel in het bezit is van een speler en een andere speler hierop terechtkomt. Voor de speler die hierop terechtkomt zal er een aankoop geboekt worden en voor de eigenaar van de winkel zal er een verkoop van handelsgoederen plaatsvinden. Deze situaties worden hieronder besproken.

* 1. Aankopen van een winkel

Als de winkel nog niet verkocht is geweest dan kan de speler deze aankopen door het bedrag te betalen dat op het spelbord vermeld staat. Bij de aankoop ontvangt de speler het bijhorende eigendomsbewijs van de winkel en krijgt hij de keuze om direct grondstoffen aan te kopen voor deze winkel. De aankoopprijs die op het spelbord vermeld staat voor een winkel is inclusief 21% btw.

De speler kan evenwel de beslissing nemen om de beschikbare winkel niet aan te kopen. Wanneer dit het geval is blijft de winkel beschikbaar voor een volgende speler die op de winkel terechtkomt. Deze krijgt op zijn beurt dan weer de keuze om de winkel al dan niet aan te kopen. Bij de initiële aankoop van een winkel heeft de speler keuze om grondstoffen aan te kopen.

* 1. Verkopen van Handelsgoederen

Wanneer een speler op een winkel terechtkomt die in het bezit is van een andere speler dan moet hij bij de eigenaar van de winkel gerede producten aankopen. Afhankelijk van het aantal sterren die de winkel heeft zal de hoeveelheid die moet worden aangekocht variëren.

Het is ook mogelijk dat er op het moment van bezoek geen gerede producten in de winkel klaarstaan om verkocht te worden. De bezoekende speler kan hierdoor niet verplicht worden tot aankoop.

Wanneer er wel gerede producten aanwezig zijn, maar niet voldoende om de gewenste hoeveelheid te verkopen, worden alle gerede producten die aanwezig zijn verkocht aan de prijs die op het eigendomsbewijs staat ondanks het feit dat de bezoekende speler er normaal gezien meer had moeten aankopen. Het is dus de verantwoordelijkheid van de winkeleigenaar om ervoor te zorgen dat er genoeg gerede producten aanwezig zijn op het moment dat er een andere speler bij zijn winkels terechtkomt.

De aangekochte gerede producten verdwijnen op het ogenblik van verkoop uit de winkel en zullen bij de koper onder de noemer ‘handelsgoederen’ aankomen. De handelsgoederen die binnen zijn gekomen behouden echter de kleur van de winkel waarbij je ze hebt aangekocht. Dit zal op het einde van het spel belangrijk zijn voor de voorraadwaardering.

Wanneer er vervolgens een speler op de winkel van de koper terechtkomt kan deze beslissen om de reeds aangekochte handelsgoederen door te verkopen. Deze worden dan herverpakt naar de kleur van jouw winkel op het moment van verkoop (dus de kleur van het product dat oorspronkelijk als handelsgoed werd aangekocht verandert naar de kleur van jouw winkel wanneer je het handelsgoed doorverkoopt). De vaste prijzen die we terugvinden op de eigendomsbewijzen zijn bijgevolg reeds inclusief 21% btw.

* 1. Aankopen van Handelsgoederen

Wanneer de winkel in het bezit is van een andere speler dan moet de speler die hierop terechtkomt bij de eigenaar van de winkel handelsgoederen aankopen. Deze zullen de kleur hebben van de winkel waarbij ze worden aangekocht. Deze kleur wordt ook behouden wanneer ze in de voorraad komen van de speler die ze aankoopt. Je moet op dat moment beslissen in welke winkels je deze handelsgoederen plaatst. Dit wordt uitgevoerd door de aangekochte handelsgoederen op het bijhorende groene plaatje van jouw winkel te plaatsen.

Het spreekt voor zich dat de aankoop enkel kan gebeuren wanneer er zich gerede producten in de winkel bevinden op het moment dat de speler hierop terechtkomt. Wanneer er geen gerede producten klaarstaan kan de speler niet verplicht worden tot aankoop. Het is ook mogelijk dat het aantal gerede producten die klaarstaan niet voldoen aan het aantal dat normalerwijs zou moeten worden verkocht. Wanneer dit zich voordoet zal enkel het aantal dat wel klaarstaat in de winkel (op dat moment) verkocht worden.

* 1. Uitbreidingen en sterren

Een speler kan een winkel pas uitbreiden wanneer hij beide winkels van éénzelfde stad (één kleur) bezit. Deze uitbreidingen leveren de winkel sterren op en verhoogt het aantal producten dat voorbijkomende medespelers er zullen aankopen. De prijs van een uitbreiding staat aangegeven op het desbetreffende eigendomsbewijs. Het aankopen van uitbreidingen moet niet gelijkmatig over de winkels heen gebeuren. Wel is er een maximum van 3 uitbreidingen per winkel. Een speler kan slechts 1 uitbreiding per winkel aanschaffen wanneer hij aan de beurt is.

De uitbreidingen en bijhorende sterren mogen op ieder ogenblik tijdens de beurt van een speler worden gekocht. Wanneer een winkel bezwaard is met een hypotheek kan deze nog steeds worden uitgebreid. Als een speler alle winkels van 1 kleur bezit en er slechts één of twee van deze winkels nog onder het niveau “standaard” vallen, dan mag de speler hiervoor nog steeds tijdens zijn beurt het dubbele vragen wanneer een speler op de standaard winkel van die kleur komt.

Het is ook mogelijk om deze uitbreidingen en de daarbij horende sterren terug te verkopen aan de bank/staat. Dit kan uitgevoerd worden om bijvoorbeeld uit geldnood te geraken. Wanneer je jouw uitbreidingen verkoopt zal dit voor de helft van de aankoopprijs zijn. De bedragen die je betaalt om je winkels uit te breiden komen in de pot van “Vrij parkeren”.

* 1. Verkopen van een winkel

Wanneer een speler één of meerdere van zijn winkels wil verkopen aan een andere speler dan moeten de uitbreidingen en bijhorende sterren niet verkocht worden vooraleer men deze onderling kan verhandelen. Het is dus mogelijk om winkels die uitgebreid zijn door te verkopen. Wanneer een speler beide winkels van éénzelfde kleurgroep bezit en deze speler slechts één van beide winkels verkoopt moet je er wel rekening mee houden dat de winkels niet meer uitgebreid kunnen worden totdat je weer in het bezit komt van beide winkels van dezelfde kleurgroep.

Bovendien moet aan de volgende vereiste voldaan zijn: een speler moet alle grondstoffen en gerede producten die zich in de winkel bevinden (die hij verkoopt) betrekken bij de verkoop wanneer hij geen winkel meer zal bezitten van deze kleurgroep na de verkoop. Bovendien moet eerst de hypotheek afgelost worden alvorens de eigendom kan verkocht worden aan een andere speler.

1. Transportbedrijven

Wanneer een speler op een transportbedrijf terechtkomt kunnen er zich verschillende situaties voordoen. Deze situaties zijn vergelijkbaar met diegene die zich voordoen onder het voormelde onderdeel 4. Winkels.

* 1. Aankopen van een transportbedrijf

Als het transportbedrijf nog niet verkocht is geweest dan kan de speler het aankopen door de som te betalen die op het spelbord vermeld staat. Bij de aankoop ontvangt de speler het bijhorende eigendomsbewijs van het transportbedrijf. De aankoopprijs die op het spelbord vermeld staat voor een transportbedrijf is inclusief 21% btw.

De speler kan ook de beslissing nemen om het transportbedrijf niet aan te kopen. Wanneer dit het geval is blijft het transportbedrijf beschikbaar voor een volgende speler. Op zijn beurt krijgt deze dan de keuze om het transportbedrijf al dan niet aan te kopen.

* 1. Verkopen van transport

Wanneer een speler op een transportbedrijf terechtkomt dat reeds in het bezit is van een andere speler dan moet de speler transport aankopen bij deze eigenaar. Afhankelijk van het aantal transportbedrijven die de eigenaar in zijn bezit heeft, zal de prijs van de aangekochte diensten variëren. Het bedrag dat we terugvinden op het eigendomsbewijs is het bedrag dat aan de eigenaar betaald dient te worden en bijgevolg inclusief 21% btw.

* 1. Aankopen van transport

Wanneer het transportbedrijf in het bezit is van een andere speler dan moet de speler die hierop terechtkomt transport aankopen.

1. Grondstoffen

Dit is een nieuw element dat aan het originele spel is toegevoegd. Het is hierbij belangrijk om te weten dat grondstoffen mogen betrokken worden bij onderlinge privétransacties. Daarbij moeten de vereisten van 4.5. Verkopen van een winkel voldaan zijn.

* 1. Aankopen van grondstoffen

Een speler kan beslissen om grondstoffen aan te kopen op één van volgende momenten:

* bij de oorspronkelijke aankoop van de winkel
* de speler komt op een “grondstofvakje”
* de speler komt op “Vrij parkeren”
* de speler gebruikt zijn grondstofkaart die getrokken is geweest bij algemeen fonds of kans

Verder is het ook vereist dat de speler minstens 1 winkel bezit van dezelfde kleur dan de grondstoffen die hij wilt aankopen. Het is dus echter niet mogelijk om de grondstoffen aan te kopen van bepaalde kleuren van winkels wanneer de speler niet in het bezit is van 1 van deze winkels. Wanneer een speler winkels bezit die bovendien verschillende kleuren hebben is het perfect mogelijk om voor elk van deze winkels grondstoffen aan te kopen. De speler kan in deze situatie kiezen om een willekeurige hoeveelheid grondstoffen aan te kopen van een bepaalde kleur of van een mix van kleuren op hetzelfde moment. Het geld dient betaald te worden aan de bank/staat.

* 1. Omzetten van Grondstoffen naar Gerede producten

Vooraleer een speler kan overgaan tot het verkopen van gerede producten moet hij gerede producten hebben klaarstaan in zijn winkels. Dit kan door aangekochte grondstoffen om te zetten naar gerede producten.

Elke speler heeft de mogelijkheid om tijdens zijn of haar beurt een bepaalde hoeveelheid van de reeds aangekochte grondstoffen om te zetten naar gerede producten. Dit kan uitgevoerd worden door 2 grondstoffen op elkaar te stapelen tot 1 gereed product (GP). Hiervoor zal de speler ook 3 euro aan productiekosten moeten betalen per gereed product. Deze productiekosten zijn de lonen van de arbeiders die moeten worden betaald. Het geld moet aan de staat/bank betaald worden.

Het nemen van de beslissing om grondstoffen om te zetten naar gerede producten kan niet gebeuren in dezelfde beurt als het aankopen van de grondstoffen. Wanneer de beslissing gemaakt wordt om een bepaalde hoeveelheid gerede producten te produceren moet deze beslissing luidop vermeld worden zodat de medespelers hiervan op de hoogte zijn. Bovendien moet deze beslissing onmiddellijk boekhoudkundig verwerkt worden.

1. Kans en Algemeen Fonds

Alle bedragen die op de kans- en algemeen fondskaarten vermeld staan zijn inclusief 21% btw. De bedragen die betaald moeten worden zullen in de pot van “Vrij parkeren” terechtkomen. De bedragen die u ontvangt komen dan weer van de staat/bank. Hieronder worden 2 van de nieuwe soorten kaarten besproken.

**Commerciële korting:**

Deze kaart kan worden bijgehouden en ingezet op een moment naar keuze of worden doorverkocht. Wanneer een speler in het bezit is van een commerciële kortingskaart kan hij deze inzetten op het moment dat de speler terechtkomt bij een winkel van een andere speler. De speler is echter niet verplicht om deze kaart op dat moment in te zetten.

Wanneer de korting wordt ingezet moeten beide spelers (zowel de koper als de verkoper) rekening houden met deze korting en deze bijgevolg op een correcte boekhoudkundige manier verwerken.

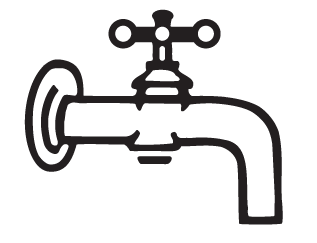
**Grondstofkaart:**Deze kaart kan worden bijgehouden en ingezet tijdens een beurt naar keuze of worden doorverkocht. Deze kaart laat de speler toe om hier tijdens een willekeurig beurt gebruik van te maken. Wanneer de speler die in het bezit is van een grondstofkaart deze kaart inzet dan mag hij grondstoffen aankopen. Dit kan uitsluitend worden gedaan nadat de speler geworpen heeft. Bovendien moet de speler in het bezit zijn van een winkel van de kleur waarvan hij de grondstoffen wilt aankopen.

1. Watercentrale & Elektriciteitscentrale

In tegenstelling tot de gewone Monopoly kunnen deze twee kaarten niet worden aangekocht. Deze bedrijven behoren tot de staat en kunnen bijgevolg op geen enkel moment verkregen worden. Aangezien de staat bovendien in het bezit is van beide centrales zal de speler die hierop terechtkomt zijn worp moeten vermenigvuldigen met 10 en het verschuldigde bedrag betalen aan de staat. Dit is zoals het in de oorspronkelijke Monopoly werkt. Het geld zal niet in de pot van “Vrij parkeren” terechtkomen. Dit bedrag is inclusief 21% btw.



Neem het aantal ogen van de worp en vermenigvuldig deze met **10 € .**



1. Belasting

Deze twee vakjes zijn behouden gebleven zoals dat het geval is in de oorspronkelijke Monopoly. Enkel zal het bedrag dat een speler moet betalen, wanneer hij op 1 van beide vakjes komt, verschillend zijn met deze oorspronkelijke versie. Het voorschot dat de speler moet betalen op zijn belastingen is 100 euro per keer dat hij op 1 van beide vakken komt. Dit bedrag gaat rechtstreeks naar de staat en komt bijgevolg niet in de pot van “Vrij parkeren” terecht. Deze vooraf betaalde belastingen zijn belangrijk wanneer het boekjaar moet worden afgesloten.

1. Gevangenis

Er zijn 3 mogelijkheden om in de gevangenis te belanden. Dit kan doordat de speler aan 1 van volgende zaken voldoet:

* De speler komt terecht op het vakje “Ga naar de gevangenis”.
* De speler trekt een kanskaart of algemeen fondskaart waarop vermeld staat “Ga naar de gevangenis”.
* De speler heeft drie keer dubbel geworpen na elkaar. Op het moment van de derde dubbele worp moet hij meteen naar de gevangenis gaan.

Wanneer 1 van bovenstaande zaken zich voordoen moet de speler zijn pion naar de gevangenis verplaatsen en krijg hij geen 200 € en eindigt bovendien zijn beurt. Voor het verlaten van de gevangenis moet er aan 1 van volgende zaken voldaan zijn.

* De speler gooit dubbel bij 1 van zijn drie volgende beurten. Als dit lukt moet hij zijn pion verplaatsen naar de gegooide worp.
* Het inwisselen van een kanskaart of algemeen fondskaart waarop de vermelding staat “Verlaat de gevangenis kaart zonder betalen”.
* Het betalen van de eenmalige som van 50 € alvorens de speler de dobbelstenen werpt.

Wanneer een speler in de gevangenis zit kan deze nog steeds geld ontvangen van spelers die langskomen op zijn winkels alsook zaken aankopen en verkopen. Een speler die op het vakje gevangenis komt is daar slechts op bezoek en mag de volgende beurt normaal aanvangen.

1. Vrij parkeren

Wanneer je als speler op het vakje “Vrij parkeren” komt, ontvang je het geld dat zich op dat ogenblik in deze pot bevindt. Dit moet gezien worden als een extra investering van een nieuwe aandeelhouder.

1. Hypotheken

In tegenstelling tot de gewone Monopoly kan de speler hier wel degelijk handelsgoederen verkopen en grondstoffen aankopen ook al is de winkel op dat ogenblik bezwaard met een hypotheek .

Het is ook mogelijk om een winkel met een hypotheek te bezwaren wanneer deze sterren (en dus uitbreidingen) heeft of om uitbreidingen te kopen op een winkel die met een hypotheek is bezwaard.

De hypotheek kan worden afbetaald door het vermelde bedrag vermeerderd met de rente hierop af te betalen. Deze rente bedraagt 1% per beurt en wordt afgerond op het moment van de betaling zodat men een bedrag krijgt in gehele getallen.

Wanneer de eigendom van speler verandert dan moet de hypotheek eerst afgelost worden vooraleer de eigendom kan overgedragen worden.

Het afbetalen van een hypotheek gebeurt aan de bank/staat inclusief de rente. Deze afbetaling komt niet in de pot van “Vrij parkeren” terecht.

1. Bankroet

Wanneer een speler geen geld meer heeft om de schulden die hij bij een andere speler heeft te betalen en bijgevolg normalerwijs failliet zou gaan zal de bank tussenkomen.

Een speler moet steeds twee winkels behouden en kan de rest verkopen om zijn schuld af te betalen. Wanneer dit onvoldoende blijkt kan men bij de bank een lening afsluiten voor een bepaald bedrag waarop 2% rente moet worden betaald. Het bedrag zal het eerstvolgende veelvoud van 500 bedragen wat nodig is om de schulden af te lossen.

1. Afsluiten van het boekjaar

Zoals bij het begin van het spel is afgesproken zal er na het afgesproken moment overgegaan worden tot de afsluiting van het boekjaar. Hierbij moet er rekening gehouden worden met volgende zaken:

* 1. Afschrijvingen

Alle afschrijvingen dienen lineair te gebeuren naar gelang de afschrijvingsperioden. Dit bedrag dient voor het volledig bedrag afgeschreven te worden in het jaar van aankoop.

Hierbij is het belangrijk dat de spelers ten allen tijde goed opletten wanneer ze kans- en algemeen fondskaarten trekken. Het kan zijn dat deze de afschrijfperiode beïnvloeden.

*Hieronder kunt u lijst terugvinden met de afschrijvingsperioden:*

Winkels (Gebouwen) 15 jaar  
Winkels (na kans 15 architecten) (Gebouwen) 20 jaar  
Kassa’s (Installaties, machines en uitrusting) 5 jaar  
1 Ster = Verpakkingsmachine (Installaties, machines en uitrusting) 10 jaar  
2 Sterren = Winkelinrichting (Installaties, machines en uitrusting) 10 jaar  
3 Sterren = Industriële oven (Installaties, machines en uitrusting) 10 jaar

* 1. Voorraadwaardering en voorraadwijziging

De spelers moeten hun voorraad waarderen. Hiervoor moet gekeken worden naar de aanschaffingsprijs.

* 1. Resultaatbepaling en resultaatverwerking

Als laatste stap moet de winst van het boekjaar worden berekend. Dit bedrag kan bekomen worden door het verschil te berekenen tussen de opbrengsten en kosten. Vervolgens moet men een belastingpercentage van 25% belastingen aftrekken van het resultaat. De verkregen winst of verlies zal volledig moeten worden overgedragen naar het volgende boekjaar.

Vergeet niet om rekening te houden met de voorschotten die tijdens het spel reeds betaald zijn geweest. Verder zal ook het verschil in btw moeten worden berekend.

## Bijlage 6: Handleiding docent

1. Onderdelen

* Spelbord
* 4 Pionnen
* 20 Eigendomsbewijzen  
   16 Winkels   
   4 Transportbedrijven
* 16 Kanskaarten
* 16 Algemeen fondskaarten
* 1 Pakket MONOPOLY geld
* 32 Sterren
* 8 Kleuren Lego blokjes (100 per kleur). Deze stellen de grondstoffen voor.
* 16 Verzamelplaatjes
* 2 Dobbelstenen
* 4 Rekenmachines
* Journaalbladen

1. Startkapitaal

Bij het begin van het spel ontvangt iedere speler 1500 € startkapitaal. Dit met volgende verdeling:

* 1 keer 500 €
* 2 keer 200 €
* 3 keer 100 €
* 2 keer 50 €
* 6 keer 20 €
* 5 keer 10 €
* 5 keer 5 €
* 5 keer 1 €

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

57 000 Kassen - contanten 1500,00  
@10 000 Geplaatst kapitaal 1500,00

1. Spelverloop

Het spel gaat van start wanneer elke speler zijn toegewezen pion op het vakje “start” zet. Wanneer dit is gebeurd zal er in onderlinge afspraak een moment gekozen worden waarop het spel zal stoppen en er overgegaan wordt naar de afsluiting van het boekjaar. Het einde van het spel kan uitgedrukt worden in een tijdstip of een aantal beurten die elke speler moet hebben gespeeld. Daarna zal iedere speler met de dobbelstenen werpen om te beslissen wie er mag beginnen. Diegene met het hoogste totaal geworpen ogen begint. Wanneer 2 of meerdere spelers gezamenlijk het hoogste getal hebben geworpen, werpen deze opnieuw tot er 1 speler overblijft. Daarna verloopt de volgorde waarin wordt geworpen in de richting van de klok.

Afhankelijk van de ogen die je hebt geworpen kan je op verschillende vakjes terechtkomen. Zo kan je op een winkelvakje terechtkomen waarbij je de keuze hebt om de winkel waarop je terecht bent gekomen aan te kopen of zal je verplicht worden om handelsgoederen aan te kopen wanneer deze winkel reeds in het bezit is van een andere speler. Daarnaast kan je ook op een vakje terechtkomen waarbij je een voorschot op jouw belastingen moet betalen of op een vakje waarbij je een kans- of algemeen fondskaart moet trekken.

Wanneer je op 1 van beide centrales terechtkomt moet je het bedrag (de geworpen ogen vermenigvuldigt met 10 euro) aan de staat betalen. Een speler die op de pot van “Vrij parkeren” terechtkomt krijgt al het geld dat er zich op dat moment in bevindt. Dit moet vervolgens geboekt worden als een extra kapitaalinjectie van een nieuwe aandeelhouder. De laatste mogelijkheid is dat je op het vak “Ga naar de gevangenis” terechtkomt waardoor je je direct naar de gevangenis moet begeven. Wanneer een speler op de gevangenis zelf terechtkomt is dit slechts op bezoek en zit men niet opgesloten.

Op het moment dat een speler werpt en hij dubbel gooit (bv. twee keer 3 ogen) dan verplaatst deze speler zich naar het geworpen vak zoals een normale worp. Wanneer hij klaar is met de acties uit te voeren die bij de worp horen blijft de speler aan de beurt en moet hij opnieuw werpen. Op het moment dat de speler voor een derde keer achter elkaar in een zelfde beurt dubbel gooit moet hij zich onmiddellijk naar de gevangenis begeven. Het spel eindigt op het vastgelegde moment waarna het boekjaar wordt afgesloten.

1. Passeren langs “Start”

Wanneer een speler langs “start” komt ontvangt hij 200 €. Deze bron van inkomsten moet men beschouwen als een diverse bedrijfsopbrengst. Hoe sneller de speler rondjes maakt hoe meer bedrijfsopbrengsten hij verwerft en hoe sneller zijn bedrijf kan groeien.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten 200,00

1. Winkels

Wanneer een speler op een winkel terechtkomt kunnen er zich verschillende situaties voordoen. Deze winkel kan nog te koop staan of reeds in het bezit zijn van een speler. Er zal een aankoop van handelsgoederen plaatsvinden wanneer de winkel in het bezit is van een speler en een andere speler hierop terechtkomt. Voor de speler die hierop terechtkomt zal er een aankoop geboekt worden en voor de eigenaar van de winkel zal er een verkoop van handelsgoederen plaatsvinden. Deze situaties worden hieronder besproken.

* 1. Aankopen van een winkel

Als de winkel nog niet verkocht is geweest dan kan de speler deze aankopen door het bedrag te betalen dat op het spelbord vermeld staat. Bij de aankoop ontvangt de speler het bijhorende eigendomsbewijs van de winkel en krijgt hij de keuze om direct grondstoffen aan te kopen voor deze winkel. De aankoopprijs die op het spelbord vermeld staat voor een winkel is inclusief 21% btw.

De speler kan evenwel de beslissing nemen om de beschikbare winkel niet aan te kopen. Wanneer dit het geval is blijft de winkel beschikbaar voor een volgende speler die op de winkel terechtkomt. Deze krijgt op zijn beurt dan weer de keuze om de winkel al dan niet aan te kopen. De boekhoudkundige verwerking wordt hieronder verder uitgewerkt aan de hand van een voorbeeld.

**Voorbeeld:**

Je komt als speler terecht op een bruine winkel en beslist om deze aan te kopen. De vermelde aankoopprijs op het bord bedraagt bijgevolg 60 euro. Deze prijs is inclusief 21% btw. De waarde voor de gebouwen zal vervolgens: 60,00 / 1,21 = 49,5867769 bedragen. We ronden dit bedrag af op 2 cijfers na de komma en bekomen 49,59 als boekwaarde voor de winkel.

Voor het berekenen van de btw volgt volgende bewerking: 60 – 49,59 = 10,41. Dit is hetzelfde dan wanneer we 21% zouden berekenen van 49,59.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

22 100 Gebouwen 49,59  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 10,41  
@ 57 000 Kassen - contanten 60,00

Verder heeft de speler nog de keuze om grondstoffen aan te kopen bij de initiële aankoop van de winkel. De boekhoudkundige verwerking met betrekking tot het aankopen van grondstoffen kan je terugvinden onder 7.1 Aankoop van grondstoffen.

**Voorbeeld: (Privéverkoop van winkel met meerwaarde)**

Je hebt als speler de bruine winkel in jouw bezit en wilt deze doorverkopen aan een medespeler voor 200 euro. De vermelde aankoopprijs op het bord bedraagt slechts 60 euro waardoor je een meerwaarde zal realiseren bij de verkoop.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 22 100 Gebouwen 49,59   
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen 34,71  
76 300 Meerwaarden op de niet-courante realisatie van immateriële en 115,70

materiële vaste activa

Let hierbij op dat de aanschaffingswaarde voor de koper zal zijn toegenomen tot 200,00 en hierbij rekening dient gehouden te worden bij de afschrijvingen.

22 100 Gebouwen 165,29  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 34,71  
@ 57 000 Kassen - contanten 200,00

* 1. Verkopen van Handelsgoederen

Wanneer een speler op een winkel terechtkomt die in het bezit is van een andere speler dan moet hij bij de eigenaar van de winkel gerede producten aankopen. Afhankelijk van het aantal sterren die de winkel heeft zal de hoeveelheid die moet worden aangekocht variëren.

Het is ook mogelijk dat er op het moment van bezoek geen gerede producten in de winkel klaarstaan om verkocht te worden. De bezoekende speler kan hierdoor niet verplicht worden tot aankoop.

Wanneer er wel gerede producten aanwezig zijn, maar niet voldoende om de gewenste hoeveelheid te verkopen, worden alle gerede producten die aanwezig zijn verkocht aan de prijs die op het eigendomsbewijs staat ondanks het feit dat de bezoekende speler er normaal gezien meer had moeten aankopen. Het is dus de verantwoordelijkheid van de winkeleigenaar om ervoor te zorgen dat er genoeg gerede producten aanwezig zijn op het moment dat er een andere speler bij zijn winkels terechtkomt.

De aangekochte gerede producten verdwijnen op het ogenblik van verkoop uit de winkel en zullen bij de koper onder de noemer ‘handelsgoederen’ aankomen. De handelsgoederen die binnen zijn gekomen behouden echter de kleur van de winkel waarbij je ze hebt aangekocht. Dit zal op het einde van het spel belangrijk zijn voor de voorraadwaardering.

Wanneer er vervolgens een speler op de winkel van de koper terechtkomt kan deze beslissen om de reeds aangekochte handelsgoederen door te verkopen. Deze worden dan herverpakt naar de kleur van jouw winkel op het moment van verkoop (dus de kleur van het product dat oorspronkelijk als handelsgoed werd aangekocht verandert naar de kleur van jouw winkel wanneer je het handelsgoed doorverkoopt).

Wanneer er een verkoop geboekt wordt moet er bovendien rekening gehouden worden met de post “49954 Verschuldigde btw bij verkopen”. De vaste prijzen die we terugvinden op de eigendomsbewijzen zijn bijgevolg reeds inclusief 21% btw.

Het bedrag dat wordt vermeld op het eigendomsbewijs zal de verkoper ontvangen en zal bijgevolg geboekt worden onder “57000 Kassen - contanten”. Het komt in de kassa van de speler terecht die de handelsgoederen verkoopt. Deze post zal hiervoor gedebiteerd worden voor het volledige bedrag. Hier tegenover zullen de posten “70000 Verkopen en dienstprestaties” en de bovenvermelde post “49954 Verschuldigde btw bij verkopen” staan.

Voor de boekhoudkundige verwerking is het nodig om het btw bedrag en datgene van de verkopen van elkaar te scheiden. Deze bedragen kunnen bekomen worden door het totale bedrag te delen door 1 + 0,21 (het btw percentage). Hieronder wordt dit gevisualiseerd met een voorbeeld.

***Voorbeeld: (verkopen van Gerede Producten)***

Een van de spelers komt terecht bij jouw winkel en moet er 12 GP (Gerede Producten) aankopen aan een vaste prijs van 10 euro per gereed product. Hierdoor zal jouw post “57000 Kassen - contanten” toenemen met 120 euro door volgende bewerking: 12 GP \* 10 euro = 120.

Om de btw en de verkopen van elkaar te scheiden delen we deze 120 euro door 1,21 (1 + btw percentage van 21%). We bekomen hierbij 99,17 euro als bedrag bij de post “70000 Verkopen en dienstprestaties”. Het bedrag voor de post “49954 Verschuldigde btw bij verkopen” kan vervolgens bekomen worden door volgende bewerking 120 - 99,17= 20,83 of door het bedrag van de post “70000 Verkopen en dienstprestaties” te vermenigvuldigen met 21% wat het btw percentage is.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

57 000 Kassen - contanten 120,00  
@ 70 000 Verkopen en dienstprestaties 99,17  
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen 20,83

* 1. Aankopen van Handelsgoederen

Wanneer de winkel in het bezit is van een andere speler dan moet de speler die hierop terechtkomt bij de eigenaar van de winkel handelsgoederen aankopen. Deze zullen de kleur hebben van de winkel waarbij ze worden aangekocht. Deze kleur wordt ook behouden wanneer ze in de voorraad komen van de speler die ze aankoopt. Je moet op dat moment beslissen in welke winkels je deze handelsgoederen plaatst. Dit wordt uitgevoerd door de aangekochte handelsgoederen op het bijhorende groene plaatje van jouw winkel te plaatsen.

Het spreekt voor zich dat de aankoop enkel kan gebeuren wanneer er zich gerede producten in de winkel bevinden op het moment dat de speler hierop terechtkomt. Wanneer er geen gerede producten klaarstaan kan de speler niet verplicht worden tot aankoop.

Het is ook mogelijk dat het aantal gerede producten die klaarstaan niet voldoen aan het aantal dat normalerwijs zou moeten worden verkocht. Wanneer dit zich voordoet zal enkel het aantal dat wel klaarstaat in de winkel (op dat moment) verkocht worden.

**Voorbeeld: *(aankopen van Gerede Producten)***

Je komt terecht op de bruine winkel in de Bondgenotenlaan in Leuven en deze heeft ondertussen het niveau bereikt van 2 sterren. Je moet bijgevolg 12 Gerede Producten aankopen aan een vaste prijs van 10 euro per Gereed Product. Door volgende bewerking: 12 GP \* 10 euro/GP uit te voeren bekom je een totaal bedrag van 120 euro. Dit bedrag moet betaald worden aan de eigenaar van de winkel. Hierdoor zal de post “57000 Kassen - contanten” afnemen met 120 euro en bijgevolg gecrediteerd worden.

Verder zijn de vaste prijzen die vermeld worden op de eigendomsbewijzen inclusief 21% btw. Waardoor er een berekening moet worden uitgevoerd om de bedragen voor de posten “60400 Aankopen van handelsgoederen” en “49959 Terugvorderbare btw bij aankopen” te verkrijgen. Voor deze berekening weten we reeds dat de vermelde prijzen op de eigendomsbewijzen inclusief 21% btw zijn. We gaan als volgt te werk: we nemen het totaal bedrag van 120 euro en delen dit door 1,21 om het bedrag voor de post “60400 Aankopen van handelsgoederen” te bekomen. Dit is 99,17 euro.

Het bedrag voor de post “49959 Terugvorderbare btw bij aankopen” kan vervolgens bekomen worden door volgende bewerking 120 - 99,17= 20,83 of door het bedrag van de post “60400 Aankopen van handelsgoederen” te vermenigvuldigen met 21% (het btw percentage).

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

60 400 Aankopen van handelsgoederen 99,17  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 20,83  
@ 57 000 Kassen - contanten 120,00

* 1. Uitbreidingen en sterren

Een speler kan een winkel pas uitbreiden wanneer hij beide winkels van éénzelfde stad (één kleur) bezit. Deze uitbreidingen leveren de winkels sterren op en verhoogt het aantal producten dat voorbijkomende medespelers er zullen aankopen. De prijs van een uitbreiding staat aangegeven op het desbetreffende eigendomsbewijs. Het aankopen van uitbreidingen moet niet gelijkmatig over de winkels heen gebeuren. Wel is er een maximum van 3 uitbreidingen per winkel. Een speler kan slechts 1 uitbreiding per winkel aanschaffen wanneer hij aan de beurt is.

De uitbreidingen en bijhorende sterren mogen op ieder ogenblik tijdens de beurt van een speler worden gekocht. Wanneer een winkel bezwaard is met een hypotheek kan deze nog steeds worden uitgebreid, dit met als achterliggende gedachte de spelers bewust te maken dat ze in sommige gevallen beter kunnen investeren in hun onderneming.

Als een speler alle winkels van 1 kleur bezit en er slechts één of twee van deze winkels nog onder het niveau “standaard” vallen, dan mag de speler hiervoor nog steeds tijdens zijn beurt het dubbele vragen wanneer een speler op de standaard winkel van die kleur komt.

Het is ook mogelijk om deze uitbreidingen en de daarbij horende sterren terug te verkopen aan de bank/staat. Dit kan uitgevoerd worden om bijvoorbeeld uit geldnood te geraken. Wanneer je jouw uitbreidingen verkoopt zal dit voor de helft van de aankoopprijs zijn. De bedragen die je betaalt om je winkels uit te breiden komen in de pot van “Vrij parkeren”.

**Voorbeeld: (dubbele aantal Gerede Producten)**

Je bezit beide bruine winkels. De ene winkel is in het bezit van een niveau met 3 sterren, de andere winkel valt nog steeds onder het standaard niveau. Wanneer een speler op jouw bruine winkel komt zonder uitbreidingen dan mag je nog steeds dubbele huur hiervoor vragen aangezien je in het bezit bent van de gehele kleurgroep (beide bruine winkels).

**Voorbeeld: (aankopen van uitbreidingen)**

Je bezit beide bruine winkels en hebt bijgevolg een monopoly op de stad Leuven. Je beslist dan ook om 1 van deze winkels uit te breiden naar het volgende niveau. Om van het niveau “standaard” over te gaan naar het niveau “1 ster” moet je 50 euro betalen.

Deze 50 euro zal uit “57000 Kassen – Contanten” verdwijnen waardoor deze post gecrediteerd wordt. Verder moet er weer een onderscheid gemaakt worden tussen het netto bedrag van de uitbreiding en het bedrag dat op de post “49959 Terugvorderbare btw op aankopen” komt.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

23 000 Installaties, machines en uitrusting 41,32  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 9,68  
@ 57 000 Kassen - contanten 50,00

* 1. Verkopen van een winkel

Wanneer een speler één of meerdere van zijn winkels wil verkopen aan een andere speler dan moeten de uitbreidingen en bijhorende sterren niet verkocht worden vooraleer men deze onderling kan verhandelen. Het is dus mogelijk om winkels die uitgebreid zijn door te verkopen. Wanneer een speler beide winkels van éénzelfde kleurgroep bezit en deze speler slechts één van beide winkels verkoopt moet je er wel rekening mee gehouden houden dat de winkels niet meer uitgebreid kunnen worden totdat je weer in het bezit komt van beide winkels van dezelfde kleurgroep.

Bovendien moet aan de volgende vereiste voldaan zijn: een speler moet alle grondstoffen en gerede producten die zich in de winkel bevinden (die hij verkoopt) betrekken bij de verkoop wanneer hij geen winkel meer zal bezitten van deze kleurgroep na de verkoop. Dit wordt nog verduidelijkt met een voorbeeld. Bovendien moet eerst de hypotheek afgelost worden alvorens de eigendom kan verkocht worden aan een andere speler.

***Voorbeeld: (privéruil winkel en grondstoffen)***

Stel dat speler A één van de twee bruine winkels in zijn bezit heeft. Hij beslist met speler B om deze winkel over te kopen. Verder heeft speler A nog 50 bruine grondstoffen en 10 gerede producten klaarstaan. Speler A moet dan op het moment van de verkoop ook afstand doen van alle bruine grondstoffen en van alle bruine gerede producten aangezien hij na de verkoop niet meer over een bruine winkel beschikt. Hij kan deze verrekenen in de prijs waarover hij onderhandelt om zo tot een onderlinge overeenkomst te komen.

1. Transportbedrijven

Wanneer een speler op een transportbedrijf terechtkomt kunnen er zich verschillende situaties voordoen. Deze situaties zijn vergelijkbaar met diegene die zich voordoen onder het voormelde onderdeel 5. Winkels.

* 1. Aankopen van een transportbedrijf

Als het transportbedrijf nog niet verkocht is geweest dan kan de speler het aankopen door de som te betalen die op het spelbord vermeld staat. Bij de aankoop ontvangt de speler het bijhorende eigendomsbewijs van het transportbedrijf.

De speler kan ook de beslissing nemen om het transportbedrijf niet aan te kopen. Wanneer dit het geval is blijft het transportbedrijf beschikbaar voor een volgende speler. Op zijn beurt krijgt deze dan de keuze om het transportbedrijf al dan niet aan te kopen.

De aankoopprijs die op het spelbord vermeld staat voor een transportbedrijf is inclusief 21% btw. De boekhoudkundige verwerking wordt hieronder verder uitgewerkt aan de hand van een voorbeeld.

**Voorbeeld:**

Je komt als speler terecht op het transportbedrijf West en beslist om dit aan te kopen. De vermelde aankoopprijs op het spelbord bedraagt 200 euro. De waarde voor de gebouwen is bijgevolg: 200 / 1,21 = 165,2892562. We ronden dit af op 2 cijfers na de komma en bekomen 165,29 als boekwaarde voor het transportbedrijf. Voor de btw te berekenen doen we dan volgende bewerking: 200 – 165,29 = 34,71. Dit getal kan ook bekomen worden door 21% (btw percentage) te nemen van het bedrag van de gebouwen (165,28).

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

22 100 Gebouwen 165,29  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 34,71  
@ 57 000 Kassen - contanten 200,00

* 1. Verkopen van transport

Wanneer een speler op een transportbedrijf terechtkomt dat reeds in het bezit is van een andere speler dan moet de speler transport aankopen bij deze eigenaar. Afhankelijk van het aantal transportbedrijven die de eigenaar in zijn bezit heeft, zal de prijs van de aangekochte diensten variëren. Het bedrag dat we terugvinden op het eigendomsbewijs is het bedrag dat aan de eigenaar betaald dient te worden en bijgevolg inclusief 21% btw.

Er moet opnieuw rekening gehouden worden met de post “49954 Verschuldigde btw bij verkopen” bij het inboeken van deze verkoop. Het bedrag dat we terugvinden op het eigendomsbewijs is het bedrag dat aan de eigenaar betaald dient te worden. Dit bedrag zal verwerkt worden onder de post “57000 Kassen - contanten” en komt in de kassa van de eigenaar terecht. Deze post zal bijgevolg gedebiteerd worden.

Tegenover deze post staan de posten “74300 Diverse bedrijfsopbrengsten” en de reeds bovenvermelde post “49954 Verschuldigde btw bij verkopen”. Deze worden dan ook gecrediteerd. Voor de boekhoudkundige verwerking is het nodig om het verschuldigde btw bedrag en dat van de verkopen van elkaar te scheiden. Deze bedragen kunnen bekomen worden door het totale bedrag te delen door 1 + 0,21 (het btw percentage). Dit wordt hieronder gevisualiseerd met een voorbeeld.

***Voorbeeld: (verkopen van transport)***

Een van de spelers komt terecht op uw transportbedrijf. U bent overigens in het bezit van nog 2 andere transportbedrijven. Hierdoor zal de speler een som van 100 euro moeten betalen aan jou. De post “57000 Kassen - contanten” zal hierdoor toenemen met 100 euro.

Om de btw en verkoop van elkaar te scheiden, deel je de 100 euro door 1,21 (1 + 21% btw percentage). Je bekomt hierbij 82,64 euro wanneer je het bedrag afrondt op 2 cijfers. Dit is het bedrag voor de post “74300 Diverse bedrijfsopbrengsten”.

Het bedrag voor de post “499954 Verschuldigde btw bij verkopen” kan vervolgens bekomen worden door volgende bewerking 100 - 82,64= 17,36 of door het bedrag van de post “74300 Diverse bedrijfsopbrengsten” te vermenigvuldigen met 21% wat het btw percentage is.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

57 000 Kassen - contanten 100,00  
@ 74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten 82,64  
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen 17,36

* 1. Aankopen van transport

Wanneer het transportbedrijf in het bezit is van een andere speler dan moet de speler die hierop terechtkomt transport aankopen.

Voor de berekening is het inmiddels geweten dat de vermelde prijzen op de eigendomsbewijzen inclusief 21% btw zijn. Er moet dus als volgt te werk gegaan worden: je neemt het totaal bedrag en deelt dit door 1,21 om het netto bedrag van de aankoop te bekomen. Vervolgens kan je hierop 21% berekenen om het btw bedrag te bekomen. Dit wordt hieronder gevisualiseerd aan de hand van een voorbeeld.

**Voorbeeld:**

Je komt terecht op een transportbedrijf dat toebehoort aan een andere speler. Deze speler is bovendien in het bezit van nog 2 andere transportbedrijven. Hierdoor zal je de som van 100 euro moeten betalen aan de eigenaar van de transportbedrijven. De post “57000 Kassen - contanten” zal hierdoor afnemen met 100 euro.

Verder moet er nog een onderscheidt gemaakt worden tussen de posten “61300 Vergoedingen aan derden ” en “49959 Terugvorderbare btw bij aankopen”. Om het bedrag voor de post “61300 Vergoedingen aan derden” te berekenen, neem je het totaal bedrag en deel je dit 1,21. Wanneer je deze 100 euro deelt door 1,21 en afgerond op 2 cijfers na de komma bekom je 82,64. Hierna volgt de volgende bewerking: 100 – 82,64= 17,36. Dit bedrag kan ook bekomen worden door 21% (het btw percentage) te nemen van 82,64.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

61 300 Vergoedingen aan derden 82,64  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 17,36  
@ 57 000 Kassen - contanten 100,00

1. Grondstoffen

Dit is een nieuw element dat aan het originele spel is toegevoegd. Het is hierbij belangrijk om te weten dat grondstoffen mogen betrokken worden bij onderlinge privétransacties. Daarbij moeten de vereisten van 5.5. Verkopen van winkels voldaan zijn.

* 1. Aankopen van grondstoffen

Een speler kan beslissen om grondstoffen aan te kopen op één van volgende momenten:

* bij de oorspronkelijke aankoop van de winkel
* de speler komt op een “grondstofvakje”
* de speler komt op “Vrij parkeren”
* de speler gebruikt zijn grondstofkaart die getrokken is geweest bij algemeen fonds of kans

Verder is het ook vereist dat de speler minstens 1 winkel bezit van dezelfde kleur dan de grondstoffen die hij wilt aankopen. Het is dus echter niet mogelijk om de grondstoffen aan te kopen van bepaalde kleuren van winkels wanneer de speler niet in het bezit is van 1 van deze winkels.

Wanneer een speler winkels bezit die bovendien verschillende kleuren hebben is het perfect mogelijk om voor elk van deze winkels grondstoffen aan te kopen. De speler kan in deze situatie kiezen om een willekeurige hoeveelheid grondstoffen aan te kopen van een bepaalde kleur of van een mix van kleuren op hetzelfde moment. Het geld dient betaald te worden aan de bank/staat.

***Voorbeeld: (aankoop van grondstoffen)***

Een speler komt op het grondstofvakje terecht en wilt 100 grondstoffen aankopen. De prijs van 1 grondstof bedraagt 1 euro (inclusief 21% btw). De speler zal bijgevolg 100 euro betalen voor zijn aankoop. De post “57000 Kassen - contanten” zal dus gecrediteerd worden voor 100 euro.

Verder wordt er opnieuw een onderscheid gemaakt tussen het bedrag van de aankoop zonder btw en het btw bedrag. Hiervoor nemen we de 100 euro en delen we dit bedrag door 1,21. We bekomen een kommagetal en ronden dit af op 2 cijfers na de komma. Het verkregen bedrag is 82,64 euro. Dit bedrag is de aankoop exclusief de 21% btw, dus de post 60000 “Aankopen van grondstoffen”.

Voor het btw bedrag nemen we ons bedrag exclusief btw en vermenigvuldigen we dit met ons btw percentage nl. 21%. Dit geeft volgende bewerking: 82,64 vermenigvuldigen met 0,21 geeft ons (afgerond op 2 komma getallen) 17,36.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

60 000 Aankopen van grondstoffen 82,64  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 17,36  
@ 57 000 Kassen - contanten 100,00

* 1. Omzetten van Grondstoffen naar Gerede producten

Vooraleer een speler kan overgaan tot het verkopen van gerede producten moet hij gerede producten hebben klaarstaan voor in zijn winkels. Dit kan door aangekochte grondstoffen om te zetten naar gerede producten.

Elke speler heeft de mogelijkheid om tijdens zijn of haar beurt een bepaalde hoeveelheid van de reeds aangekochte grondstoffen om te zetten naar gerede producten. Dit kan uitgevoerd worden door 2 grondstoffen op elkaar te stapelen tot 1 gereed product (GP). Hiervoor zal de speler ook 3 euro aan productiekosten moeten betalen per gereed product. Deze productiekosten zijn de lonen van de arbeiders en moeten vervolgens geboekt worden onder de post “62030 Bezoldigingen arbeiders”. Het geld moet aan de staat/bank betaald worden.

Het nemen van de beslissing om grondstoffen om te zetten naar gerede producten kan niet gebeuren in dezelfde beurt als het aankopen van de grondstoffen. Wanneer de beslissing gemaakt wordt om een bepaalde hoeveelheid gerede producten te produceren moet deze beslissing luidop vermeld worden zodat de medespelers hiervan op de hoogte zijn. Bovendien moet deze beslissing onmiddellijk boekhoudkundig verwerkt worden.

**Voorbeeld:**

Je beslist als speler om 6 grondstoffen om te zetten in 3 gerede producten. Deze zijn reeds aangekocht waardoor we enkel 3 euro aan productiekosten moeten betalen. Aangezien we 3 gerede producten willen produceren, zal dit ons 9 euro kosten.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

62 030 Bezoldigingen arbeiders 9,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 9,00

1. Kans en Algemeen Fonds

Alle bedragen die op de kans- en algemeen fondskaarten vermeld staan zijn inclusief 21% btw. De bedragen die betaald moeten worden zullen in de pot van “Vrij parkeren” terechtkomen. De bedragen die u ontvangt komen dan weer van de staat/bank. Hieronder worden 2 van de nieuwe soorten kaarten besproken.

**Commerciële korting:**

Deze kaart kan worden bijgehouden en ingezet op een moment naar keuze of worden doorverkocht. Wanneer een speler in het bezit is van een commerciële kortingskaart kan hij deze inzetten op het moment dat de speler terechtkomt bij een winkel van een andere speler. De speler is echter niet verplicht om deze kaart op dat moment in te zetten.

Wanneer de korting wordt ingezet moeten beide spelers (zowel de koper als de verkoper) rekening houden met deze korting en deze bijgevolg op een correcte boekhoudkundige manier verwerken.

Volgend **schema** dient gevolgd te worden om de correcte bedragen te bekomen:

Prijs van de goederen exclusief btw  
- Commerciële korting 10%  
= Netto factuurprijs (exclusief btw)  
+ 21% btw  
= Factuurprijs

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

***Verkoper:***

57 000 Kassen - contanten XXX  
70 002 Commerciële korting op verkopen (-) XXX  
@ 70 000 Verkopen en dienstprestaties XXX  
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX

***Koper:***

60 400 Aankopen van handelsgoederen XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 60 402 Commerciële kortingen op aankopen handelsgoederen (-) XXX  
57 000 Kassen - contanten XXX

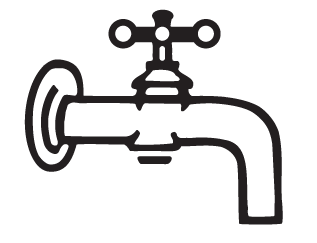
**Grondstofkaart:**Deze kaart kan worden bijgehouden en ingezet tijdens een beurt naar keuze of worden doorverkocht. Deze kaart laat de speler toe om hier tijdens een willekeurig beurt gebruik van te maken. Wanneer de speler die in het bezit is van een grondstofkaart deze kaart inzet dan mag hij grondstoffen aankopen. Dit kan uitsluitend worden gedaan nadat de speler geworpen heeft. Bovendien moet de speler in het bezit zijn van een winkel van de kleur waarvan hij de grondstoffen wilt aankopen.

1. Watercentrale & Elektriciteitscentrale

In tegenstelling tot de gewone Monopoly kunnen deze twee kaarten niet worden aangekocht. Deze bedrijven behoren tot de staat en kunnen bijgevolg op geen enkel moment verkregen worden. Aangezien de staat bovendien in het bezit is van beide centrales zal de speler die hierop terechtkomt zijn worp moeten vermenigvuldigen met 10 en het verschuldigde bedrag betalen aan de staat. Dit is zoals het in de oorspronkelijke Monopoly werkt. Het geld zal niet in de pot van “Vrij parkeren” terechtkomen. Dit bedrag is inclusief 21% btw.



Neem het aantal ogen van de worp en vermenigvuldig deze met **10 € .**



**Voorbeeld:**

Je gooit een 8 en komt terecht op 1 van beide centrales. Je moet dus (8\*10 = 80) 80 euro betalen aan de staat. Volgende bewerkingen volgen: 80 / 1,21 =66,12 en 80 - 66,12= 13,88.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

61 200 Leveringen aan de onderneming 66,12  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 13,88  
@ 57 000 Kassen - contanten 80,00

1. Belasting

Deze twee vakjes zijn behouden gebleven zoals dat het geval is in de oorspronkelijke Monopoly. Enkel zal het bedrag dat een speler moet betalen, wanneer hij op 1 van beide vakjes komt, verschillend zijn met deze oorspronkelijke versie. Het voorschot dat de speler moet betalen op zijn belastingen is 100 euro per keer dat hij op 1 van beide vakken komt. Dit bedrag gaat rechtstreeks naar de staat en komt bijgevolg niet in de pot van “Vrij parkeren” terecht.

Deze vooraf betaalde belastingen zijn belangrijk wanneer de spelers hun boekjaar moeten afsluiten. Hiervoor moet je verdergaan naar “15. Afsluiten van het boekjaar”.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

67 000 Verschuldigde of gestorte Belgische belastingen en 100,00

voorheffingen (op het resultaat van het boekjaar)

@ 57 000 Kassen - contanten 100,00

1. Gevangenis

Er zijn 3 mogelijkheden om in de gevangenis te belanden. Dit kan doordat de speler aan 1 van volgende zaken voldoet:

* De speler komt terecht op het vakje “Ga naar de gevangenis”.
* De speler trekt een kanskaart of algemeen fondskaart waarop vermeld staat “Ga naar de gevangenis”.
* De speler heeft drie keer dubbel geworpen na elkaar. Op het moment van de derde dubbele worp moet hij meteen naar de gevangenis gaan.

Wanneer 1 van bovenstaande zaken zich voordoen moet de speler zijn pion naar de gevangenis verplaatsen en krijg hij geen 200 € en eindigt bovendien zijn beurt. Voor het verlaten van de gevangenis moet er aan 1 van volgende zaken voldaan zijn.

* De speler gooit dubbel bij 1 van zijn drie volgende beurten. Als dit lukt moet hij zijn pion verplaatsen naar de gegooide worp.
* Het inwisselen van een kanskaart of algemeen fondskaart waarop de vermelding staat “Verlaat de gevangenis kaart zonder betalen”.
* Het betalen van de eenmalige som van 50 € alvorens de speler de dobbelstenen werpt.

Wanneer een speler in de gevangenis zit kan deze nog steeds geld ontvangen van spelers die langskomen op zijn winkels alsook zaken aankopen en verkopen. Een speler die op het vakje gevangenis komt is daar slechts op bezoek en mag de volgende beurt normaal aanvangen.

De boekhoudkundige verwerking wanneer de speler dient te betalen om de gevangenis te verlaten is als volgt:

66 400 Andere niet-recurrente bedrijfskosten 50,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 50,00

1. Vrij parkeren

Wanneer je als speler op het vakje “Vrij parkeren” komt, ontvang je het geld dat zich op dat ogenblik in deze pot bevindt. Dit moet gezien worden als een extra investering van een nieuwe aandeelhouder.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

57 000 Kassen - contanten XXX  
@ 10 000 Geplaatst Kapitaal XXX

1. Hypotheken

In tegenstelling tot de gewone Monopoly kan de speler hier wel degelijk handelsgoederen verkopen en grondstoffen aankopen ook al is de winkel op dat ogenblik bezwaard met een hypotheek.

Zo kan je bijvoorbeeld beslissen om 1 van je winkels met een hypotheek te bezwaren om toch een aankoop te kunnen doen. Dit is om de spelers duidelijk te maken dat het soms beter is om als bedrijf bepaalde leningen aan te gaan om zo meer te kunnen investeren.

Het is ook mogelijk om een winkel met een hypotheek te bezwaren wanneer deze sterren (en dus uitbreidingen) heeft of om uitbreidingen te kopen op een winkel die met een hypotheek is bezwaard. Dit telkens met de gedachte in het achterhoofd dat het soms beter is om te lenen om zo bepaalde investeringen te kunnen aangaan.

De hypotheek kan worden afbetaald door het vermelde bedrag vermeerderd met de rente hierop af te betalen. Deze rente bedraagt 1% per beurt en wordt afgerond op het moment van de betaling zodat men een bedrag krijgt in gehele getallen.

***Voorbeeld:***

110 euro hypotheek aan 1% per beurt en dat voor 17 beurten. De berekening is als volgt:   
110 € \*0,01\*17=18,7 € dus afgerond is het 19 €.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

***Aangaan van de hypotheek:***57 000 Kassen - contanten 100,00  
@ 42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen 100,00

***Afbetaling van de hypotheek:***

42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen 100,00  
65 000 Rente, commissies en kosten verbonden aan schulden 19,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 119,00

Wanneer de eigendom van speler verandert dan moet de hypotheek eerst afgelost worden vooraleer de eigendom kan overgedragen worden. Het afbetalen van een hypotheek gebeurt aan de bank/staat inclusief de rente. Deze afbetaling komt dus niet in de pot van “Vrij parkeren” terecht.

1. Bankroet

Wanneer een speler geen geld meer heeft om de schulden die hij bij een andere speler heeft te betalen en bijgevolg normalerwijs failliet zou gaan zal de bank tussenkomen. Het is de bedoeling dat spelers namelijk leren uit dit spel waardoor het niet toegelaten is om failliet te gaan.

Een speler moet steeds twee winkels behouden en kan de rest verkopen om zijn schuld af te betalen. Wanneer dit onvoldoende blijkt kan men bij de bank een lening afsluiten voor een bepaald bedrag waarop 2% rente moet worden betaald. Het bedrag zal het eerstvolgende veelvoud van 500 bedragen wat nodig is om de schulden af te lossen.

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

***Aangaan van de lening:***57 000 Kassen - contanten XXX  
@ 42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen XXX

***Afbetaling van de hypotheek:***

42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen XXX  
65 000 Rente, commissies en kosten verbonden aan schulden XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

1. Afsluiten van het boekjaar

Zoals bij het begin van het spel is afgesproken zal er na het afgesproken moment overgegaan worden tot de afsluiting van het boekjaar. Hierbij moet er rekening gehouden worden met volgende zaken:

* 1. Afschrijvingen

Alle afschrijvingen dienen lineair te gebeuren naar gelang de afschrijvingsperioden. Dit bedrag dient voor het volledig bedrag afgeschreven te worden in het jaar van aankoop.

Hierbij is het belangrijk dat de spelers ten allen tijde goed opletten wanneer ze kans- en algemeen fondskaarten trekken. Het kan zijn dat deze de afschrijfperiode beïnvloeden.

*Hieronder kunt u lijst terugvinden met de afschrijvingsperioden:*

Winkels (Gebouwen) 15 jaar  
Winkels (na kans 15 architecten) (Gebouwen) 20 jaar  
Kassa’s (Installaties, machines en uitrusting) 5 jaar  
1 Ster = Verpakkingsmachine (Installaties, machines en uitrusting) 10 jaar  
2 Sterren = Winkelinrichting (Installaties, machines en uitrusting) 10 jaar  
3 Sterren = Industriële oven (Installaties, machines en uitrusting) 10 jaar

De boekhoudkundige verwerking is als volgt:

***Voor het afschrijven van de winkels:***

63 020 Afschrijvingen op materiële vaste activa XXX  
@ 22 109 Geboekte afschrijvingen op gebouwen: aanschaffingswaarde (-) XXX

***Voor het afschrijven van de Installaties, machines en uitrusting:***

63 020 Afschrijvingen op materiële vaste activa XXX  
@ 23 009 Geboekte afschrijvingen op installaties, machines en uitrusting: XXX

aanschaffingswaarde (–)

* 1. Voorraadwaardering en voorraadwijziging

De spelers moeten nu hun voorraad waarderen. Hiervoor moet gekeken worden naar de aanschaffingsprijs.

* **Grondstoffen:** 1 euro per grondstof. (Eindvoorraad > Beginvoorraad)

30 000 Grondstoffen: aanschaffingswaarde XXX  
@ 60 900 Voorraadwijzigingen van grondstoffen XXX

* **Gerede Producten:** grondstoffen nodig (2 euro) + Bezoldigingen arbeiders (3 euro) = 5 euro per gereed product. (Eindvoorraad > Beginvoorraad)

33 000 Gereed product: aanschaffingswaarde XXX  
@71 300 Voorraadwijzigingen van het gereed product XXX

* **Handelsgoederen:** aankoopprijs GP winkel (Eindvoorraad > Beginvoorraad)

34 000 Handelsgoederen: aanschaffingswaarde XXX  
@ 60 940 Voorraadwijzigingen van handelsgoederen XXX

* 1. Resultaatbepaling en resultaatverwerking
* **Btw:**

Daarnaast moet ook het verschil in verschuldigde btw en terug te vorderen btw berekend en geboekt worden.

***Terugvorderbare btw > Verschuldigde btw:***

49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 49954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX  
45 100 Te betalen btw XXX

***Terugvorderbare btw < Verschuldigde btw:***

49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
41 100 Terug te vorderen btw XXX  
@ 49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX

Als laatste stap moet de winst van het boekjaar worden berekend. Dit bedrag kan bekomen worden door het verschil te berekenen tussen de opbrengsten en kosten en vervolgens 25% belastingen van het resultaat af te trekken. De verkregen winst of verlies zal volledig moeten worden overgedragen naar het volgende boekjaar.

* **Winst van het boekjaar berekenen:**

Opbrengsten (70 - 76) - Kosten (60 - 66)

= resultaat van het boekjaar voor belastingen

- belastingen op het resultaat (25%)

= Winst (Verlies) van het boekjaar

***Bij over te dragen verlies:***

14 100 Overgedragen verlies (-) XXX  
@ 79 300 Over te dragen verlies XXX

***Bij over te dragen winst:***

69 300 Over te dragen winst XXX  
@ 14 000 Overgedragen winst XXX

* **Voorschotten en belastingen:**

Wanneer de voorschotten van de belastingen onder de post ‘67000 Verschuldigde of gestorte Belgische belastingen en voorheffingen (op het resultaat van het boekjaar)’ onvoldoende zijn, zal je nog bijkomende belastingen ramen. Er ontstaat dus een belastingschuld namelijk ‘67020 Geraamde Belgische belastingen’.

***Voorschotten belastingen (67000) < belastingen op het resultaat (25%):***

45 000 Geraamd bedrag van de Belgische belasting XXX  
@ 67 020 Geraamde Belgische belastingen XXX

Wanneer er reeds teveel voorschotten betaald zijn ontstaat er een vordering.

***Voorschotten belastingen (67000) > belastingen op het resultaat (25%):***

41 200 Geraamd bedrag terug te vorderen Belgische winstbelastingen XXX  
@ 67 010 Geraamde geactiveerde overschotten van betaalde Belgische XXX

belastingen en voorheffingen (op het resultaat van het boekjaar) (–)

## Bijlage 7: Verbetersleutel

1. Startkapitaal

57 000 Kassen - contanten 1500,00  
@10 000 Geplaatst kapitaal 1500,00

1. Passeren langs “Start”

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten 200,00

1. Winkel
   1. Aankopen van een winkel

22 100 Gebouwen XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

* 1. Verkopen van een winkel (meerwaarde)

57 000 Kassen - contanten XXX  
@ 22 100 Gebouwen XXX  
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX

76 300 Meerwaarden op de niet-courante realisatie van immateriële en XXX  
materiële vaste activa

* 1. Verkopen van een winkel (minderwaarde)

57 000 Kassen - contanten XXX  
66 300 Minderwaarden op de niet-courante realisatie van XXX

immateriële en materiële vaste activa

@ 22 100 Gebouwen XXX  
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX

* 1. Verkopen van Handelsgoederen zonder commerciële korting

57 000 Kassen - contanten XXX  
@ 70 000 Verkopen en dienstprestaties XXX  
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX

* 1. Verkopen van Handelsgoederen met commerciële korting

57 000 Kassen - contanten XXX  
70 002 Commerciële kortingen op verkopen (-) XXX  
@ 70 000 Verkopen en dienstprestaties XXX  
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX

* 1. Aankopen van Handelsgoederen zonder commerciële korting

60 400 Aankopen van handelsgoederen XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

* 1. Aankopen van Handelsgoederen met commerciële korting

60 400 Aankopen van handelsgoederen XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 60 402 Commerciële kortingen op aankopen handelsgoederen (-) XXX  
57 000 Kassen - contanten XXX

* 1. Uitbreidingen en sterren

23 000 Installaties, machines en uitrusting XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

1. Transportbedrijf
   1. Aankopen van een transportbedrijf

22 100 Gebouwen 165,29  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 34,71  
@ 57 000 Kassen - contanten 200,00

* 1. Verkopen van transport

57 000 Kassen - contanten XXX  
@ 74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten XXX  
49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX

* 1. Aankopen van transport

61 300 Vergoedingen aan derden XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

1. Grondstoffen
   1. Aankopen van grondstoffen

60 000 Aankopen van grondstoffen XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

* 1. Omzetten van Grondstoffen naar Gerede producten

62 030 Bezoldigingen arbeiders XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

1. Kans en algemeen fonds
   1. Algemeen fondskaarten
2. ***Ga verder naar “Start”.***

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten 200,00

1. ***Ga terug naar de Diestsestraat in Leuven.***

Kijk onder “Winkel” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***U wordt beschuldigd van beursfraude. Ga direct naar de gevangenis. Ga niet langs “Start”. U ontvangt geen 200 €.***
2. Je gebruikt jouw “verlaat de gevangenis zonder betalen kaart” of je gooit dubbel (voor de 3de keer) en mag bijgevolg de gevangenis gratis verlaten.

Geen boeking.

1. Je betaalt voor jouw worp 50 € om uit de gevangenis te mogen of je zit er al 3 beurten in en bent verplicht om 50 € te betalen en de gevangenis te verlaten.

66 400 Andere niet-recurrente bedrijfskosten 50,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 50,00

1. ***Verlaat de gevangenis zonder betalen. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen.***
2. Ontvangen.

Geen boeking.

1. Gebruiken (waarde van verlaat de gevangenis betalen)

66 400 Andere niet-recurrente bedrijfskosten 50,00  
@76 400 Andere niet­recurrente bedrijfsopbrengsten 50,00

1. Doorverkopen

57 000 Kassen - contanten 50,00  
@76 400 Andere niet­recurrente bedrijfsopbrengsten 50,00

1. ***Commerciële korting ! 10 %. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen.***

Kijk onder “Winkel” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***Commerciële korting! 10 %. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen.***

Kijk onder “Winkel” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***Betaal uw brandverzekering 250 €.***

61 300 Vergoedingen aan derden 250,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 250,00

1. ***Betaal 100 € voor een abonnement op een vaktijdschrift of neem een “kanskaart”.***
2. Neem een kanskaart.

Zie *“Kanskaarten”.*

1. Betaal 100€ voor een abonnement op een vaktijdschrift.

61 200 Leveringen aan de onderneming 100,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 100,00

1. ***U plant een grote gevelreiniging. Leg hiervoor een voorziening van 50 € aan.***

63 600 Voorziening voor grote herstellingswerken en grote 50,00

onderhoudswerken: toevoeging

@ 16 200 Voorziening voor grote herstellings- en onderhoudswerken 50,00

1. ***U huurt het Atomium af voor een bedrijfsfeestje. Betaal 100 €.***

61 000 Huur en huurlasten 100,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 100,00

1. ***Een klant is door jouw zetel gezakt. Je bent genoodzaakt om deze te herstellen en betaalt hiervoor 50 € herstellingskosten.***

61 100 Onderhoud en herstellingen 41,32  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 8,68  
@ 57 000 Kassen - contanten 50,00

1. ***Er is een regularisering van uw betaalde Belgische belastingen.   
   U ontvangt 50 €.***

57 000 Kassen - contanten 50,00  
@ 77 100 Regularisering van verschuldigde of betaalde Belgische 50,00

belastingen (op het resultaat van vorige boekjaren)

1. ***U verdient 200 € met de verhuur van uw 3 sterren winkel voor een evenement. (Indien u dit niet bezit, ontvangt u 0 €.)***

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 74 310 Huuropbrengsten 200,00

1. ***U verhuurt uw winkel en ontvangt hiervoor 100 €.***

57 000 Kassen - contanten 100,00  
@ 74 310 Huuropbrengsten 100,00

1. ***Uw winkel ontvangt een ecologiepremie van 200 €.***

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 74 000 Bedrijfssubsidies 200,00

1. ***U besluit om grondstoffen te gaan inkopen. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen.***
2. Moment van ontvangst:

Geen boeking.

1. Op het moment van gebruik:

Kijk onder “Aankopen van grondstoffen” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. Doorverkopen:

57 000 Kassen - contanten 50,00  
@76 400 Andere niet-recurrente bedrijfsopbrengsten 50,00

* 1. Kanskaarten

1. ***Ga verder naar “Start”.***

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten 200,00

1. ***Ga verder naar de Vlaanderenstraat in Gent. Indien u langs “Start” komt, ontvangt u 200 €.***
2. U passeert start:

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten 200,00

1. U passeert start niet:

Geen boeking. **EN** Kijk onder “Winkel” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***U besluit een dagje te gaan winkelen. Ga verder naar de Meir in Antwerpen.***

Kijk onder “Winkel” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***Ga verder naar de Vlamingstraat in Brugge. Indien u langs “Start” komt, ontvangt u 200 €.***
2. U passeert start.

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten 200,00

1. U passeert start niet.

Geen boeking. **EN** Kijk onder “Winkel” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***U maakt gebruik van het Transportbedrijf West. Indien u langs “Start” komt, ontvangt u 200 €.***
2. U passeert start.

57 000 Kassen - contanten 200,00  
@ 74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten 200,00

1. U passeert start niet.

Geen boeking. **EN** Kijk onder “Transportbedrijf” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***U besluit om grondstoffen te gaan inkopen. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen.***
2. Moment van ontvangst:

Geen boeking.

1. Op het moment van gebruik:

Kijk onder “Aankopen van grondstoffen” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. Doorverkopen:

57 000 Kassen - contanten 50,00  
@76 400 Andere niet-recurrente bedrijfsopbrengsten 50,00

1. ***Avondspits… File! Ga drie plaatsen terug :***

Geen boeking.

1. ***U wordt beschuldigd van fraude. Ga direct naar de gevangenis. Ga niet langs “start”. U ontvangt geen 200 €.***
2. Je gebruikt jouw “verlaat de gevangenis zonder betalen kaart” of je gooit dubbel (voor de 3de keer) en mag bijgevolg de gevangenis gratis verlaten.

Geen boeking.

1. Je betaalt voor jouw worp 50 € om uit de gevangenis te mogen of je zit er al 3 beurten in en bent verplicht om 50 € te betalen en de gevangenis te verlaten.

66 400 Andere niet-recurrente bedrijfskosten 50,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 50,00

1. ***Verlaat de gevangenis zonder betalen. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen.***
2. Ontvangen.

Geen boeking.

1. Gebruiken (waarde van verlaat de gevangenis betalen)

66 400 Andere niet-recurrente bedrijfskosten 50,00  
@76 400 Andere niet-recurrente bedrijfsopbrengsten 50,00

1. Doorverkopen

57 000 Kassen - contanten 50,00  
@76 400 Andere niet-recurrente bedrijfsopbrengsten 50,00

1. ***Op het einde van de dag ontdekt u een kassurplus in 1 van uw winkels en u ontvangt hiermee 100 €.***

57 000 Kassen - contanten 100,00  
@ 76 400 Andere niet-recurrente bedrijfsopbrengsten 100,00

1. ***Commerciële korting! 10 %. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen.***

Kijk onder “Winkel” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***Commerciële korting! 10 %. U mag deze kaart bewaren voor eigen gebruik of doorverkopen.***

Kijk onder “Winkel” voor de juiste boekhoudkundige verwerking.

1. ***Repareer uw winkels! Betaal 40*** ***€ per ster. Betaal 100 € voor een 3 sterrenzaak.***

61 100 Onderhoud en herstellingen XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

1. ***Door de technologische vooruitgang moeten er nieuwe kassa’s worden aangekocht voor de winkels. Deze kosten 150 €.***

23 000 Installaties, machines en uitrusting 123,97  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen 26,03  
@ 57 000 Kassen - contanten 150,00

1. ***U laat uw winkels herinrichten door beroemde architecten waardoor deze nog 20 jaar kunnen meegaan. Betaal 25 € voor elke ster. Betaal 60 € voor elke 3 sterren zaak.***

61 300 Vergoedingen aan derden XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@57 000 Kassen - contanten XXX

1. ***U plant een grote gevelreiniging. Leg hiervoor een voorziening van 50 € aan.***

63 600 Voorziening voor grote herstellingswerken en grote 50,00

onderhoudswerken: toevoeging

@ 16 200 Voorziening voor grote herstellings- en onderhoudswerken 50,00

1. Watercentrale & Elektriciteitscentrale

61 200 Leveringen aan de onderneming XXX  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

1. Belasting

67 000 Verschuldigde of gestorte Belgische belastingen en 100,00

voorheffingen (op het resultaat van het boekjaar)

@ 57 000 Kassen - contanten 100,00

1. Ga naar de Gevangenis
2. Je gebruikt jouw “verlaat de gevangenis zonder betalen kaart” of je gooit dubbel (voor de 3de keer) en mag bijgevolg de gevangenis gratis verlaten.

Geen boeking.

1. Je betaalt voor jouw worp 50 € om uit de gevangenis te mogen of je zit er al 3 beurten in en bent verplicht om 50 € te betalen en de gevangenis te verlaten.

66 400 Andere niet-recurrente bedrijfskosten 50,00  
@ 57 000 Kassen - contanten 50,00

1. Vrij parkeren

57 000 Kassen - contanten XXX  
@ 10 000 Geplaatst Kapitaal XXX

1. Hypotheken
   1. Aangaan van de hypotheek:

57 000 Kassen - contanten XXX  
@ 42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen XXX

* 1. Afbetaling van de hypotheek:

42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen XXX  
65 000 Rente, commissies en kosten verbonden aan schulden XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

1. Bankroet
   1. Aangaan van de lening:

57 000 Kassen - contanten XXX  
@ 42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen XXX

* 1. Afbetaling van de hypotheek:

42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen XXX  
65 000 Rente, commissies en kosten verbonden aan schulden XXX  
@ 57 000 Kassen - contanten XXX

1. Afsluiten van het boekjaar
   1. Afschrijvingen:
2. **Winkels:**

63 020 Afschrijvingen op materiële vaste activa XXX  
@ 22 109 Geboekte afschrijvingen op gebouwen: aanschaffingswaarde (-) XXX

1. **Uitbreidingen:**

63 020 Afschrijvingen op materiële vaste activa XXX  
@ 23 009 Geboekte afschrijvingen op installaties, machines en uitrusting: XXX

aanschaffingswaarde (–)

* 1. Voorraadwijzigingen:

1. **Grondstoffen:**

30 000 Grondstoffen: aanschaffingswaarde XXX  
@ 60 900 Voorraadwijzigingen van grondstoffen XXX

1. **Gerede Producten:**

33 000 Gereed product: aanschaffingswaarde XXX  
@71 300 Voorraadwijzigingen van het gereed product XXX

1. **Handelsgoederen:**

34 000 Handelsgoederen: aanschaffingswaarde XXX  
@ 60 940 Voorraadwijzigingen van handelsgoederen XXX

* 1. Resultaatbepaling en resultaatverwerking:
     1. Btw:

Terugvorderbare btw > Verschuldigde btw:  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX@ 49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX  
45 100 Te betalen btw XXX

Terugvorderbare btw < Verschuldigde btw:  
49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen XXX  
41 100 Terug te vorderen btw XXX  
@ 49 954 Verschuldigde btw bij verkopen XXX

* + 1. **Winst van het boekjaar berekenen:**

Opbrengsten (70 - 76) - Kosten (60 - 66)   
= resultaat van het boekjaar voor belastingen  
- belastingen op het resultaat (25%)  
= Winst (Verlies) van het boekjaar

Bij over te dragen verlies:  
14 100 Overgedragen verlies (-) XXX  
@ 79 300 Over te dragen verlies XXX

Bij over te dragen winst:  
69 300 Over te dragen winst XXX  
@ 14 000 Overgedragen winst XXX

* + 1. Voorschotten en belastingen:

Voorschotten belastingen (67000) < belastingen op het resultaat (25%):  
45 000 Geraamd bedrag van de Belgische belasting XXX  
@ 67 020 Geraamde Belgische belastingen XXX

Voorschotten belastingen (67000) < belastingen op het resultaat (25%):  
41 200 Geraamd bedrag terug te vorderen Belgische winstbelastingen XXX  
@ 67 010 Geraamde geactiveerde overschotten van betaalde Belgische XXX

belastingen en voorheffingen (op het resultaat van het boekjaar) (–)

## Bijlage 8: Verkorte MAR

1. Eigen vermogen, voorzieningen voor risico’s en kosten en schulden op meer dan 1 jaar  
   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

10 000 Geplaatst kapitaal

14 000 Overgedragen winst

14 100 Overgedragen verlies (-)

16 200 Voorziening voor grote herstellings- en onderhoudswerken

1. Oprichtingskosten, vaste activa en vorderingen op meer dan 1 jaar  
   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

22 100 Gebouwen

22 109 Geboekte afschrijvingen op gebouwen: aanschaffingswaarde (-)

23 000 Installaties, machines en uitrusting

23 009 Geboekte afschrijvingen op installaties, machines en uitrusting: aanschaffingswaarde (–)

1. Voorraden en bestellingen in uitvoering  
   ­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

30 000 Grondstoffen: aanschaffingswaarde

33 000 Gereed product: aanschaffingswaarde

34 000 Handelsgoederen: aanschaffingswaarde

1. Vorderingen en schulden op ten hoogste 1 jaar  
   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

41100 Terug te vorderen btw

41200 Geraamd bedrag terug te vorderen Belgische winstbelastingen

42 300 Binnen het jaar vervallende kredietinstellingen

45000 Geraamd bedrag van de Belgische belasting

45100 Te betalen btw

49 954 Verschuldigde btw bij verkopen

49 959 Terugvorderbare btw bij aankopen

1. Geldbeleggingen en liquide middelen  
   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

57 000 Kassen – contanten

1. Kosten  
   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

60 000 Aankopen van grondstoffen

60 400 Aankopen van handelsgoederen

60 402 Commerciële kortingen op aankopen handelsgoederen (-)

60 900 Voorraadwijzigingen van grondstoffen

60 940 Voorraadwijzigingen van handelsgoederen

61 000 Huur en huurlasten

61 100 Onderhoud en herstellingen

61 200 Leveringen aan de onderneming

61 300 Vergoedingen aan derden

62 030 Bezoldigingen arbeiders

63 020 Afschrijvingen op materiële vaste activa

63 600 Voorziening voor grote herstellingswerken en grote onderhoudswerken: toevoeging

65 000 Rente, commissies en kosten verbonden aan schulden

66 300 Minderwaarden op de niet-courante realisatie van immateriële en materiële vaste activa

66 400 Andere niet-recurrente bedrijfskosten

67 000 Verschuldigde of gestorte Belgische belastingen en voorheffingen (op het resultaat van het boekjaar)

67010 Geraamde geactiveerde overschotten van betaalde Belgische belastingen en voorheffingen (op het resultaat van het boekjaar) (–)

67 020 Geraamde Belgische belastingen

69 300 Over te dragen winst

1. Opbrengsten  
   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

70 000 Verkopen en dienstprestaties

70 002 Commerciële kortingen op verkopen (-)

71 300 Voorraadwijzigingen van het gereed product

74 000 Bedrijfssubsidies

74 300 Diverse bedrijfsopbrengsten

74 310 Huuropbrengsten

76 300 Meerwaarden op de niet-courante realisatie van immateriële en materiële vaste activa

76 400 Andere niet­recurrente bedrijfsopbrengsten

77 100 Regularisering van verschuldigde of betaalde Belgische belastingen (op het resultaat van vorige boekjaren)

79 300 Over te dragen verlies

## Bijlage 9: Snelle start

Hieronder is er een oplijsting te vinden van alle winkels. Voor het spelen van de verkorte versie is er een verdeling nodig van de winkels waarbij elke speler twee van de 16 winkels krijgt bij de aanvang van het spel. Om deze verdeling zo eerlijk mogelijk te laten verlopen moet onderstaande tabel in reepjes worden uitgeknipt. Wanneer je de 16 reepjes hebt uitgeknipt, vouw je deze op met de tekst langs de binnenkant en plaats je deze reepjes in een zak. Iedere speler mag vervolgens twee opgevouwde reepjes uit de zak trekken en vangt het spel dan aan met deze twee winkels.

|  |
| --- |
| LEUVEN : DIESTSESTRAAT |
| LEUVEN : BONDGENOTENLAAN |
| AALST : MOLENSTRAAT |
| AALST : LANGE ZOUTSTRAAT |
| BRUGGE : VLAMINGSTRAAT |
| BRUGGE : STEENSTRAAT |
| OOSTENDE : WITTENONNENSTRAAT |
| OOSTENDE : KAPELLESTRAAT |
| GENT : VELDSTRAAT |
| GENT : VLAANDERENSTRAAT |
| BRUSSEL : LAKENSTRAAT |
| BRUSSEL : NIEUWSTRAAT |
| KNOKKE : LIPPENSLAAN |
| KNOKKE : KUSTLAAN |
| ANTWERPEN : GROENPLAATS |
| ANTWERPEN : MEIR |

## Bijlage 10: Filmscript

Hallo iedereen. Ik ben meneer Monopoly en ik ga jullie vandaag kennis laten maken met een spel. Nee nee, ik hoor het jullie al denken… Het gaat niet over het gewone Monopoly spel maar wel over het boekhoudspel. Kom dan neem ik jullie mee naar het spelbord. Ziezo, hier zijn we dan. Dit is het herwerkte spelbord.

Vier grote aanpassingen. Eerst en vooral zijn straten nu winkels geworden. Hier zie je alvast de eerste twee winkels. Als je op een winkel komt koop je vanaf nu producten aan. Om producten te kunnen maken heb je grondstoffen nodig. Hierin heb je acht verschillende kleuren. Elke kleur hoort bij twee winkels. Huizen zijn vanaf nu sterren. Tot slot boek je alles zoals een echte boekhouder.

Onderdelen van het spel. De pionnen, het geld, de grondstoffen en de journaalbladen, de productplaatjes, de sterren en tot slot de herwerkte kaarten en het herwerkte spelbord. Nu gaan we over naar de verdeling van het geld. Elke speler start met 1500 euro aan startkapitaal. De verdeling is als volgt. De boeking. Beurt nul. Kassen 1500 debet @ Geplaatst kapitaal 1500 credit.

Aan de slag. Kies een pion en zet hem op start en laat die dobbelstenen maar rollen. Drie. We zijn op dit winkelvakje terecht gekomen. Deze winkel is nog steeds te koop. Ik koop hem. De boeking. Alle prijzen zijn inclusief btw. Hou hier zeker en vast rekening mee. Beurt 1. Gebouwen debet, Terugvorderbare btw bij aankopen debet @ Kassen credit.

Wanneer je een winkel aankoopt krijg je de keuze om hier grondstoffen voor aan te kopen. Dit kan je ook doen wanneer je op een grondstofvakje komt of op vrij parkeren. Eén grondstof kost één euro. We hebben een winkel aangekocht en kopen hiervoor zes grondstoffen aan. Dit kost ons zes euro. De boeking. Aankopen van grondstoffen debet Terugvorderbare btw bij aankopen debet @ Kassen credit.

Drie. Aalst Molenstraat. Je bent terechtgekomen op de winkel van een tegenspeler. Volgens het eigendomsbewijs moet je 2 gerede producten aankopen. Je ontvangt de gerede producten in ruil voor het geld. Deze moeten worden geplaatst onder 1 van jouw winkels. De boeking. Beurt 2. Voor de aankoper is dit als volgt: aankopen van handelsgoederen debet Terugvorderbare btw bij Aankopen debet @ Kassen credit. De boeking. De verkoper boekt dit als volgt: Kassen debet @ Verkopen en dienstprestaties credit Verschuldigde btw bij verkopen credit.

De productie. Om grondstoffen om te zetten naar gerede producten dien je twee blokjes te stapelen. Dit kost drie euro. We hebben de grondstoffen reeds één beurt in ons bezit en zetten ze om naar gerede producten. Hiervoor dienen we de grondstoffen te stapelen en betalen we negen euro. De geproduceerde gerede producten worden vervolgens op het groene verzamelplaatje van de winkel gezet. De boeking. Bezoldigingen arbeider debet @ Kassen credit.

Je kan je winkel ook uitbreiden. Dit doe je door er een ster op te zetten. We plaatsen de ster op onze winkel. Het geld voor deze uitbreiding wordt in de pot van vrij parkeren gelegd. De boeking. Beurt drie. Installaties, machines en uitrustig debet Terugvorderbare btw bij aankopen debet @ Kassen credit.

Negen. Transportbedrijf West. Dit is eigendom van een andere speler. Hij heeft slechts één transportbedrijf waardoor we 25 euro moeten betalen. De boeking. Beurt vier. Vergoedingen aan derden debet Terugvorderbare btw bij aankopen debet @ Kassen credit.

Vijf. We komen op vrij parkeren en krijgen de pot. Dit moet gezien worden als de komst van een nieuwe aandeelhouder. De boeking. Beurt vijf. Kassen 1500 debet @ Geplaatst kapitaal 1500 credit.

Acht. Op de water- en elektriciteitscentrale betalen we tien keer het aantal geworpen ogen. We hebben een acht gegooid en moeten dus 80 euro betalen aan de staat. De boeking. Beurt zes. Leveringen aan de onderneming debet Terugvorderbare btw bij aankopen debet @ Kassen credit.

Vijf. We trekken een algemeen fondskaart. Deze algemeen fondskaart geeft ons een commerciële korting van tien procent. We mogen ze inzetten wanneer we op een winkel van een tegenspeler komen. Beide spelers moeten deze commerciële korting verwerken. De boeking. Voor de aankoper is dit als volgt: aankopen van handelsgoederen debet Terugvorderbare btw bij Aankopen debet @ Commerciële kortingen op aankopen handelsgoederen credit Kassen credit. De boeking. Voor de verkoper is dit als volgt: Kassen debet Commerciële kortingen op verkopen @ Verkopen en dienstprestaties credit Verschuldigde btw bij verkopen credit.

Vijf. Het vakje betaal belastingen. Wanneer je op dit vakje komt betaal je 100 euro belastingen aan de staat. De boeking. Beurt acht. Verschuldigde of gestorte Belgische belastingen en voorheffingen debet @ Kassen credit.

Twee. Je komt op start of passeert langs start. Je ontvangt 200 euro. De boeking. Beurt negen. Kassen debet @ Diverse bedrijfsopbrengsten credit.

Tijd om ons boekjaar af te sluiten. Hiervoor moet je zeker en vast de spelregels eens doornemen.

Ik hoop dat dit jullie al vast op weg heeft geholpen om het boekhoudspel te spelen. Maar toch raad ik jullie aan om de spelregels nog eens grondig door te nemen vooraleer je van start gaat tot het echte spel. Veel plezier!

## Bijlage 11: Interviewstructuur

*Interviewer: Joran Roelandt*

*Datum:*

*Tijdstip:*

*Locatie:*

*Korte inleiding:*

***Inleiding****: Goedemorgen! Hoe gaat het met jou?*

***Tape recorder****: Het interview wordt opgenomen. Vormt dit een probleem?*

***Doel****: Het doel van het onderzoek is om boekhouden spelenderwijs aan te leren/in te oefenen. Hiervoor wordt er gebruik gemaakt van een zelf ontwikkeld boekhoudspel.*

***Duur****: Het interview zou ongeveer een 10- tot 20-tal minuten tijd in beslag nemen. Vormt dit enig probleem?*

***Vertrouwelijkheid****: Dit interview wordt enkel gebruikt in het kader van dit onderzoek. Anonimiteit wordt gegarandeerd.*

***Vragen****: Indien er vragen zijn, kunt u deze gerust stellen.*

*Respondent:  
 Naam:  
 Leeftijd:  
 Huidige instelling:  
 Huidige richting:  
 Voorkennis boekhouden:*

***TOPIC LIST:***

***Categorieën:***

1. **Inleidende vragen:**
   * *Op welke manier bent u al eens in contact gekomen met boekhouden?* 
     + *Wanneer was uw eerste contact?*
     + *Wat heeft u hierin zoal gezien?*
   * *Heeft u vroeger al eens Monopoly gespeeld?*
     + *Ja?*
       - *Is dit lang geleden?*
       - *Met wie speelde u dit?*
       - *Hoe heeft u het spel Monopoly toen ervaren? Vond u dit een leuk spel?*
     + *Nee?*
       - *Wat vond u van uw eerste kennismaking met Monopoly?*
2. **Spelregels**
   * *Wat vond u in het algemeen van de herwerking van de spelregels?*
     + *Waarom?*
     + *Kunt u een voorbeeld geven van een herwerkte spelregel die volgens u een meerwaarde bood aan het spel?*
   * *Wat vond u van het filmpje omtrent de spelregels?* 
     + *Vond u dit een versterking of overbodig of..?*
     + *Wat zou u hierin veranderen?*
   * *Mocht u de spelregels kunnen veranderen, wat zou u hier dan in aanpassen?*
     + *Waarom?*
     + *Kunt u hiervan een voorbeeld geven?*
3. **Kans en algemeen fonds**
   * *Wat vond u van de herwerkingen van de kans- en algemeen fondskaarten ?*
   * *Welke kans- of algemeen fondskaart vond u de beste kaart?*
     + *Waarom?*
   * *Welke kans- of algemeen fondskaart vond u de slechtste kaart?*
     + *Waarom?*
   * *Was het voor u steeds duidelijk wat er bij de kans- en algemeen fondskaarten van u gevraagd werd?*
     + *Kunt u dit uitleggen met een voorbeeld?*
   * *Wat vindt u van de kaarten die u recht geven op een commerciële korting en waarom?*
4. **Eigendomskaarten**
   * *Wat vindt u van de herwerking van de eigendomskaarten?*
   * *Wat vindt u van het feit dat het niveau van winkels is teruggeschroefd tot maximaal 3 sterren i.p.v. 5 huizen?*
   * *Wat vindt u van het feit dat elke kleur vertegenwoordigd wordt door éénzelfde Vlaamse stad?*
5. **Grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen**
   * *Wat vindt u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten in deze herwerkte versie van Monopoly?*
   * *Wat vindt u van het gebruik van legoblokjes om grondstoffen en gerede producten visueel voor te stellen?*
   * *Wat vindt u van het gebruik van de verschillende kleuren grondstoffen?*
   * *Wat vindt u van de groene verzamelplaatjes waarop u uw gerede producten kunt plaatsen?*
   * *Was alles duidelijk rond het herverpakken van de reeds aangekochte handelsgoederen op het moment van verkoop?*
6. **Afsluiten van het boekjaar**
   * *Wat vindt u van het feit dat op het einde van het boekjaar al uw winkels moeten worden afgeschreven net als uw installaties en uitbreidingen?*
   * *In dit spel is er gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen.* 
     + *Wat vindt u van dit systeem?*
     + *Wat zou u hieraan veranderen?*
   * *Op het einde van het boekjaar moest ook de winst worden berekend.* 
     + *Ging dit vlot?*
     + *Wat vond u van deze manier om de uiteindelijke winnaar te bepalen?*
     + *Zou u hieraan iets willen veranderen?*
7. **Het spel in zijn geheel**
   * *Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?*
   * *Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?*
8. **Ervaring** 
   * *Heeft u iets bijgeleerd door dit spel te spelen? Wat kwam er zoal aan bod?*
   * *Was het voor u een leuke manier om kennis te maken met boekhouden of om het terug op te frissen?*
   * *Hoe plaatst u het aanleren of inoefenen van boekhouden met een spel ten opzichte van een les?*
   * *Welke aspecten spreken u meer aan bij het aanleren van boekhouden aan de hand van een spel?*
   * *Welke aspecten spreken u meer aan bij het aanleren van boekhouden aan de hand van een gewone les?*
   * *Voelde u zich actief betrokken bij het spel?*
     + *Hoe plaatst u deze betrokkenheid tegenover een traditionele oefeningenles?*
9. **Afsluitende vragen**
   * *Wat mist er volgens u nog in het spel? Zou u nog zaken willen toevoegen?*
10. **Bedankt!**

## Bijlage 12: Uitgeschreven interviews

**Cedric Engels**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier bent u al eens in contact gekomen met boekhouden?**

Ik zit in de richting Handelsingenieur waardoor ik in mijn eerste twee semesters boekhouden heb gehad als vak.

**Wat hebt u hier zoal in gezien? Komt dit overeen met de zaken die aan bod kwamen in het spel?**

Ja sowieso. Ik denk zelf dat de vakken nog iets uitgebreider waren toen dus de stof uit de herwerking van Monopoly was zeker al eens gezien.

**Heeft u vroeger ook al Monopoly gespeeld?**

Ja, verschillende keren zelfs.

**Was dit lang geleden? En met wie speelde u dit zoal?**

De laatste keer is toch wel al een paar jaar geleden. En vooral met vrienden en familie.

**Hoe was uw ervaring toen met Monopoly?**

Goed. Het was een leuk tijdverdrijf. Ik vond dit zeker een leuk spel.

1. **Spelregels**

**Je hebt nu kennis gemaakt met een herwerkte versie van Monopoly. Wat vond u in het algemeen van de herwerking van deze spelregels?**

De spelregels op zich waren goed. Het is opgebouwd uit de basis van Monopoly wat naar mijn mening een goede basis is. Hierop zijn dan zaken gebouwd om zo tot een sterk geheel te komen. Dus ik vond het een goede herwerking.

**Kunt u ook een voorbeeld geven van een herwerkte spelregel die voor u een meerwaarde bood?**

Het boekhoudgedeelte dat eraan is toegevoegd waardoor het een educatief spel is geworden terwijl het toch nog amusant bleef.

**Voor u van start ging met het spelen van het spel, hebt u een filmpje gezien waarin kort de belangrijkste spelregels werden overlopen en de daar bijhorende boekingen. Vond u dit een versterking of eerder overbodig?**

Ik vond het zeker een versterking. Ik hebt die spelregels, de twintig pagina’s gelezen en ik vind het wel handig dat je dan nog eens kort die opfrissing hebt waarin kort en bondig alles wordt samenvat.

**Zijn er zaken die u zou veranderen aan het filmpje?**

Nee ik vond het oké hoe het was. Het moet niet veel uitgebreider worden, zodat het nog overzichtelijk blijft en dat de drempel niet te groot wordt. Hiermee bedoel ik qua boekhoudkundige uitleg.

**En mocht u de spelregels kunnen veranderen is er dan iets dat u zou willen aanpassen en waarom?**

Neen, ik vond het wel een goed spel hoe het was.

1. **Kans- en Algemeen Fondskaarten**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

Het was wel goed denk ik. Er was weer die basis die je al kent uit de gewone Monopoly waardoor het niet een compleet nieuw spel is dat wordt aangeleerd. Hierdoor weet je al van veel zaken hoe het werkt. Er zaten bovendien zowel positieve als negatieve kaarten in. Verder vond ik het ook goed dat deze vragen werden herwerkt, accounting specifiek, zoals die commerciële korting.

**Welke algemeen fondskaart of kanskaart vond u de beste en waarom?**

De commerciële korting omdat het een kaart is die je kan gebruiken voor tactische doeleinden waardoor je er echt wel kon over nadenken tegenover een ga naar de gevangenis kaart waarbij je dat niet echt hebt.

**Is er een algemeen fondskaart of kanskaart die u eruit zou halen of herwerken?**

Neen, ik denk het niet.

**Was het voor u ook steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de kans- en algemeen fondskaarten?**

Ja, voor mij was het wel steeds duidelijk gespecifieerd wat er gevraagd werd.

**Commerciële korting:**

Je hebt een commerciële kortingskaart getrokken en u vond dit tof omdat er iets tactisch aan het spel werd toegevoegd en dit ook leuk was om in te zetten.

1. **Eigendomskaarten**

**Bij de eigendomskaarten heeft er een verwerking plaatsgevonden. Zo is er afgestapt geweest van huur en overgegaan naar gerede producten die verkocht worden.**

Ik vond het interessant om dit eens vanuit een ander standpunt te bekijken en te ervaren. Ik vond het goed gebruikt en het was zeker een realistisch scenario. Dit vond ik wel leuk.

**Wat vond u van het feit dat de uitbreidingen op de winkels teruggeschroefd zijn naar maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen?**

Ik vond dit niet erg. Ik denk dat er niet veel verschil op zou zitten. Het gaat uiteindelijk om het accounting gedeelte van het spel dus zouden 3 of 5 sterren niet uitmaken.

**Wat vind je van het feit dat elke kleurgroep vertegenwoordigd wordt door een bepaalde stad?**

Ik had er niet echt op gelet.

1. **Grondstoffen, Gerede producten en handelsgoederen**

**Wat vond u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten?**

Ik vond dit wel goed gedaan. Het was ook wel goed dat je de stappen visueel zag van grondstof naar gereed producten en dus moest bewerken. Dat het niet gewoon was dat je iets kocht en verkocht maar dat er dus een productieproces was.

**Vond je het belangrijk dat die grondstoffen en gerede producten visueel werden voorgesteld?**

Ja, ik vind het leuker dat iets tastbaar is en je het echt kunt vasthebben.

**Wat vond je van het feit dat er met verschillende kleuren werden gewerkt?**

Leuk, het geeft een grotere visuele aantrekkingskracht.

**En van het groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Je hebt iets nodig lijkt mij om alle gerede producten bij te houden per winkel. Anders zou het een grote hoop worden en onoverzichtelijk.

**Was alles duidelijk rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

In het begin was dit niet volledig duidelijk voor mij. Maar toen je het ons een tweede keer had uitgelegd was alles duidelijk en was ik volledig mee.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Ik denk dat het wel goed is. Dit is weer het realistische dat naar voor komt. Het zorgt ervoor dat je de zaken niet gewoon koopt maar ook de kosten draagt die eraan verbonden zijn waardoor het dichter aanleunt bij de realiteit.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Dit was voor mij allemaal duidelijk, hoe alles werkte.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Ja dat was wel duidelijk.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ik denk dat uiteindelijk diegene met de hoogste winst de logische winnaar is. Je moet niet enkel naar de cash kijken want dit is een slechte maatstaf voor de uiteindelijke winnaar te bepalen vind ik. Ik was de uiteindelijke winnaar van het spel.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Dat je zowel plezier als educatie samenbrengt onder één geheel. Ik heb me bijvoorbeeld heel de tijd wel geamuseerd. Ik heb nooit echt het gevoel gehad dat ik iets aan het leren was. Het was educatief en plezant om te doen.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Het enige nadeel aan het spel is misschien dat je spel tijdelijk vertraagd wordt wanneer je de boekingen moet doen. Maar dat stoorde mij niet echt, het hoort er nu eenmaal bij.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Het was zeker wel een goede opfrissing van de cursus boekhouden. Het was ondertussen bijna 3 jaar geleden dat ik voor de laatste keer geboekt had. De basisprincipes wist ik allemaal nog maar het was goed om de uitwerking nog een keer te zien. Het was een toffe opfrissing.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele oefeningenlessen?**

Ik denk dat dit sowieso een meerwaarde heeft. Al spelenderwijs is het leuker om iets aan te leren. Je bent er ook sneller mee weg want je bent actiever en bent er meer mee bezig dan wanneer je gewoon kijkt naar iemand die een oefening oplost. Dus ik vond het wel een meerwaarde hiertegenover.

**Welke aspecten spreken u aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een spel?**

De actieve betrokkenheid. Het feit dat je zelf dingen doet en daarbovenop dat het een leuke manier is en niet als een taak aanvoelt.

**Welke aspecten spreken u aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een oefeningenles?**

Het lijkt voor mij best dat je het combineert. Dit is een soort van introductie of inoefenen maar je moet natuurlijk ook nog leren hoe je alles echt moet inboeken.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

Je bent hier meer betrokken dan bij een oefeningenles. In een oefeningenles zit je gewoon te kijken hoe iemand anders het oplost of zit je vaak te wachten tot iemand anders het oplost terwijl je het nu zelf moet doen.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Ik kan niet echt op iets komen eigenlijk. Ik denk dat het spel vrij compleet is en dat het niet meer of minder moet zijn. Dus dat het wel goed is.

**Jakob Van Den Bossche**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier bent u al in contact gekomen met boekhouden?**

Ik heb zelf nooit economie gestudeerd in het middelbaar dus was dit in het 1ste jaar aan de universiteit toen ik aan de richting TEW begon. Dit is ondertussen al een 3 jaar geleden.

**En de zaken die u toen hebt gezien waren deze in overeenstemming met wat je in het spel gezien hebt?**

Ik herinner mij dat we in de lessen in het begin de basisprincipes zagen en werkten met de basisrekeningen. Ik vond dat er in het spel al meer gevorderde boekingen aan bod kwamen. Het ging dus verder dan de basis voor mij.

**En heeft u vroeger al eens Monopoly gespeeld?**

Zeker.

**Was dit lang geleden? En met wie speelde u dit zoal?**

Neen, is niet lang geleden. Ik speel dat af en toe een keer en ik speel dit vooral met vrienden.

**Hoe was uw ervaring toen met Monopoly?**

Dat is dan echt wel een competitie. Zeker omdat het daar de bedoeling is om elkaar bankroet te spelen. Ja ik vind het een leuk spel waarbij je vindingrijk moet zijn en elkaar een beetje kunt “pesten/plagen”.

1. **Spelregels**

**Je hebt nu kennis gemaakt met een herwerkte versie van Monopoly. Wat vond u in het algemeen van de herwerking van deze spelregels?**

De spelregels waren gelijkaardig in de zin van langs start passeren en naar de gevangenis gaan waardoor het goed aansluit bij het gewone Monopoly spel maar het was dan goed ingekleed met allerlei zaken vanuit boekhouden. De spelregels zaten goed in elkaar en waren ook wel duidelijk.

**Kunt u ook een voorbeeld geven van een herwerkte spelregel dat voor u een meerwaarde bood?**

De vakjes voor de grondstoffen want deze zaten niet in de originele Monopoly of daar zijn er ook niet echt vervangingen voor denk ik. Ik vond dit goed gezien omdat de spelers dan niet altijd grondstoffen kunnen aankopen maar enkel wanneer ze op dit vakje landen bijvoorbeeld.

**Voor u van start ging met het spelen van het spel hebt u een filmpje gezien waarin kort de belangrijkste spelregels werden overlopen en de daar bijhorende boekingen.**

Ik vond het goed uitgelegd. Het was natuurlijk meer een inleiding dan de complete versie van de spelregels waardoor je nog steeds deze spelregels eens moet doornemen of erbij nemen wanneer je het spel speelt. Maar het was inderdaad een goede beschrijving van hoe alles ging verlopen.

**Vond u dit een versterking of eerder overbodig?**

Ik denk dat het sowieso belangrijk is om de spelregels goed door te nemen maar het is wel altijd goed dat het filmpje uitlegde wat het doel is bijvoorbeeld van de herwerkte versie.

**Zijn er zaken die u zou veranderen aan het filmpje?**

Ik vond het filmpje wel goed hoe het was. Het was niet te diepgaand. Het duurde ongeveer een 8 minuten waardoor het ook eerder de basis was. Sommige zaken zijn misschien eerder wat overbodig wanneer je al eens Monopoly hebt gespeeld zoals de verdeling van het geld maar langs de andere kant is het wel goed om deze zaken nog eens aan te halen en dit zeker voor de mensen die nog nooit Monopoly hebben gespeeld.

**En mocht u de spelregels kunnen veranderen is er dan iets dat u zou willen aanpassen en waarom?**

Zoals we daarjuist al eens halvelings besproken hadden was er op het einde van het spel bij de afsluiting van het boekjaar een probleem. Alles is qua boekingen wel in orde maar het is eerder wat er gebeurt. De voorraden worden overgedragen naar het volgende boekjaar terwijl dit er niet meer is bij het afsluiten van het spel. Dus deze worden overgedragen maar verdwijnen. Dus je zou bijvoorbeeld kunnen zeggen dat deze bederfbaar zijn en geen waarde meer hebben waardoor het misschien een beter beeld geeft?

1. **Kans- en algemeen fondskaarten**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fonds kaarten in het algemeen?**

Ik vond dit goed gedaan. Sommige zijn behouden gebleven en andere veranderd. Ik vond het leuk dat je altijd moest denken van oké, hoe zou ik dit boeken. Je had ook sommige veranderd zoals bijvoorbeeld degene met commerciële korting. Wat uiteindelijk ook wel leidt tot meer geavanceerde boekingen die je moet doen. Ik vond dit wel een goed idee om het wat gevorderder te maken.

**Welke algemeen fonds of kanskaart vond u de beste en waarom?**

De commerciële korting omdat er daar ook wel voor onderhandeld werd. Bovendien moet je daarbij ook tactisch denken van wanneer je deze het best kunt gebruiken. Ja, deze kaart zette ons aan tot nadenken.

**Is er een algemeen fonds of kanskaart die u eruit zou halen of herwerken?**

Echt slechte kaarten vond ik er niet bij zitten. Je zou wel misschien nog iets extra kunnen doen aan de “verlaat de gevangenis zonder te betalen” kaart. Je zou bijvoorbeeld dan de gevangenis kunnen weghalen uit Monopoly en er iets anders proberen in te verwerken maar dat is natuurlijk hoe je het wilt herwerken. Het moet natuurlijk niet helemaal herwerkt worden. Er waren uiteindelijk geen algemeen fonds- of kanskaarten waarvan ik dacht om ze eruit te halen.

**Was het voor u ook steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de kans- en algemeen fondskaarten?**

Ja, dat wel. Soms moest ik wel eens nadenken. Het was eerder de boekingen wat heropfrissen dan dat er een probleem was met de kaarten. Dus dat deze niet onduidelijk waren.

**Commerciële korting:**

Ja het is gewoon leuk omdat dit een iets moeilijker boeking is en om dit aan een andere speler te geven. Zeker als je weet dat je hem zoveel geld moet en dat je dan gebruik maakt van deze kaart. Dat is zo een beetje payback.

1. **Eigendomskaarten**

**Bij de eigendomskaarten heeft er een verwerking plaatsgevonden. Zo is er afgestapt geweest van huur en overgegaan naar gerede producten die verkocht worden.**

Ja, uiteindelijk goed gedaan. Ik denk dat het ideaal is om met een vaste prijs te werken en dan naarmate uw winkel wordt uitgebreid je meer GP gaat verkopen. Zo kan je dit verantwoorden en ik vond dit goed gedaan. Ik denk enkel dat het probleem is dat hoe hoger de sterren worden en hoe meer je verkoopt terwijl er minder grondstoffen blijven om aan te kopen. Dus misschien het aantal blokjes omhoog trekken waardoor dit opgelost is. Dus het aantal optrekken naar bijvoorbeeld 300 blokjes.

**Wat vond u van het feit dat de uitbreidingen op de winkels teruggeschroefd zijn naar maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen?**

Ik vond dit goed en voldoende. Ik heb het nu niet echt in de gaten gehouden maar ik denk dat we nu wel een goede 2 à 3 uur hebben gespeeld. Uiteindelijk zat iedereen wel aan 2 à 3 sterren en ik denk niet dat er de nood was om het nog verder uit te breiden. Dus dat was wel goed.

**Wat vind je van het feit dat elke kleurgroep vertegenwoordigt wordt door een bepaalde stad?**

Veel namen waren herkenbaar dus ik vond dit in principe goed gedaan. Ik had misschien als idee om bestaande winkels te gebruiken om hieraan een naam te geven maar op vlak van auteursrechten weet ik ook niet of dat mogelijk is. Wel ook opletten met het linken aan de goedkopere gronden. Dusja, dat is dan ook een probleem. Ik denk dat het de beste en de veiligste optie is om met steden en straten te werken.

1. **Grondstoffen, Gerede producten en handelsgoederen**

**Wat vond u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten?**

Dit is goed gedaan want bij de normale Monopoly koop je juist je huizen/hotels aan en wordt uw huur juist duurder. Maar hierbij moest je echt redeneren van hoeveel grondstoffen je wou kopen en moest je deze nog omzetten om ze dan pas te kunnen verkopen wanneer mensen op jouw grond komen en ontving je uiteindelijk het geld. Dus je moest er tactisch mee bezig zijn om grondstoffen aan te kopen en ze om te zetten. Het is dus een extra stap wat het wel goed maakt.

**Vond je het belangrijk dat die grondstoffen en gerede producten visueel werden voorgesteld door legoblokjes?**

Uiteindelijk was het wel een goede manier. Ik kan niet direct op iets anders komen om dit beter voor te stellen. Je kunt ze gemakkelijk stapelen en doorgeven. Het is denk ik de beste optie die er is.

**Wat vond je van het feit dat er met verschillende kleuren werden gewerkt?**

Ik vond het nuttig en vond het perfect dat elke kleur van een stad aan een kleur van grondstoffen werd gelinkt.

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Alleen misschien wat klein. Natuurlijk is het allemaal in formaat. Want anders heb je een heel speelveld nodig dus was het uiteindelijk ook wel goed en gemakkelijk om ze erop te zetten.

**Was alles duidelijk wat rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

Dat duurde even voor ik dat doorhad. Het kwam ook gewoon niet zo vaak voor dat er spelers waren die de aangekochte handelsgoederen doorverkochten. Maar in het geval dat dit zou gebeuren denk ik wel dat dit begrepen zou worden.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Dat is eigenlijk nog een extra stap dan bij de gewone Monopoly waarbij het geld gewoon wordt geteld. Bij deze herwerking komt er nu een extra redenering bij die je moet maken en waarbij je eigenlijk constant, tijdens het spelen van het spel, dit in gedachten moet houden. Dus dit is ook wel iets extra.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Het voorraadsysteem is natuurlijk moeilijk. Het blijft natuurlijk een spel om boekhouden aan te leren dus je moet zien dat de boekhoudkundige regels wel gerespecteerd worden. De optie die ik zou voorstellen is om er bederfbare producten van te maken. Met een waardevermindering ofzo.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Ja uiteindelijk wel. We moesten alle rekeningnummers opschrijven en ik heb, zoals jij had voorgesteld, naast alle 6 en 7 rekeningen groene en rode kruisjes gezet. En dan was het uiteindelijk gewoon het verschil berekenen dus dit ging ook wel vlot.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ja ik vond het uiteindelijk wel eerlijk. Het is zoals het in het echt ook is. Het blijft een spel en je wilt natuurlijk wel winnen maar het blijft een spel waarmee het hoofddoel natuurlijk bijleren is. Het belangrijkste is dat het juist is en eerlijk.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Iedereen kent wel Monopoly. Veel mensen spelen dit ook gewoon graag. Bij de uitgebreide versie duurt het langer waardoor je er meer in kunt opgaan waardoor je gaandeweg veel beter je boekingen leert kennen. Stel: je speelt maar een spel van een half uur dan ga je dat veel minder onthouden dan wanneer je 2 uur lang een aantal keer de boekingen moet doen. Dan gaat dit beter blijven hangen.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Het enige is misschien dat de beurten soms wat lang kunnen duren door al je boekingen. Maar dit zou misschien kunnen opgelost worden wanneer je meer spelers betrekt. We waren met 4 en dan durft het wel eens vlug doorschuiven.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Het was een leuke opfrissing en ook wel nodig voelde ik. Het kwam wel redelijk snel terug maar het was wel goed dat je erbij zat om te helpen wanneer nodig. Er zouden anders wel wat foutjes kunnen insluipen maar ik vond het wel in orde.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele oefeningenlessen?**

Het is een totaal andere manier en ik denk dat wanneer je dit in een meer ontspannen omgeving kunt doen zoals in een spel dat je er uiteindelijk nog meer bij blijft met je gedachten. Want ik had het gevoel, wanneer ik in een bepaalde oefeningenles zat, dat ik gewoon schreef wat er op bord kwam maar er niet verder bij nadacht. Terwijl je door een spel er actiever mee bezig bent omdat je er gewoon actiever mee wilt bezig zijn.

**Welke aspecten spreken u aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een spel?**

Er zijn veel personen waarvan ik weet, waaronder ikzelf ook, die vinden dat oefeninglessen eerder wat stroef verlopen en waarbij je minder opsteekt dan gedacht en bij het spel vond ik dat het veel vlotter liep (het bijleren).

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

Je wilt gaan voor de winst en tonen dat je het kunt. Je gaat op in het spel en de spelregels en hier zijn de spelregels boekhouden.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Ik denk uiteindelijk dat we steeds goed bezig zijn geweest met het spel. Er zijn nooit momenten geweest waarbij ik met mijn vingers zat te draaien dus dat was wel ideaal. Misschien eens denken om die namen aan te passen naar winkels en om de voorraad bederfbaar te maken.

**Johan Garré**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier bent u al in contact gekomen met boekhouden?**

Door mijn studies zelf. Eerst in het middelbaar en nu ook aan de universiteit.

**En de zaken die u toen hebt gezien waren deze in overeenstemming met wat je in het spel gezien hebt?**

Het kwam zeker en vast overeen. Zeker de basis, het was vooral algemeen boekhouden vanuit het eerste semester en een beetje vennootschapsboekhouden door de kapitaalsverhoging dat je moet doen. Voor de rest was het redelijk basic.

**En heeft u vroeger al eens monopoly gespeeld?**

Ja.

**Was dit lang geleden? En met wie speelde u dit zoal?**

Ik denk toch wel een stuk of 8 maanden en met vrienden. Het waren vrienden…

**Hoe was uw ervaring toen met Monopoly?**

Ik vind het spel wel tof. Tot je begint te verliezen of iemand heel hard aan het winnen is. Vandaar dat het vrienden waren.

1. **Spelregels**

**Je hebt nu kennis gemaakt met een herwerkte versie van Monopoly. Wat vond u in het algemeen van de herwerking van deze spelregels?**

Het was redelijk gelijklopend met de gewone Monopoly dus je kon het wel redelijk vlug oppikken en dat vond ik wel goed. Het was niet een compleet nieuw spel met spelregels.

**Kunt u ook een voorbeeld geven van een herwerkte spelregel dat voor u een meerwaarde bood?**

Ja, die grondstoffen. Dat vond ik wel goed want anders is het gewoon huur dat je moet betalen en dan leer je niet echt uw btw. Bovendien heb je onder andere die handelskorting waar in boekhouden op gehamerd wordt. Het geeft je de mogelijkheid om meer verschillende boekingen te introduceren.

**Voor u van start ging met het spelen van het spel, hebt u een filmpje gezien waarin kort de belangrijkste spelregels werden overlopen en de daar bijhorende boekingen.**

Ik vond het best aangenaam om ernaar te kijken en het was zeker opgenomen met het nodige enthousiasme. Ik heb er hier en daar wel wat van opgestoken.

**Vond u dit een versterking of eerder overbodig?**

Ik vind het eerder een versterking omdat je op het scherm ziet hoe het gaat. Je kunt de spelregels wel gelezen hebben maar hier zie je het iemand doen waardoor je het kunt linken aan je visueel beeld.

**Zijn er zaken die u zou veranderen aan het filmpje?**

Nee, niet direct.

**En mocht u de spelregels kunnen veranderen, is er dan iets dat u zou willen aanpassen en waarom?**

Het heeft vooral te maken met diegene wie wint. Ik denk dat het te maken heeft met diegene die het meest langs start is gegaan omdat die telkens die 200 krijgt die onder diverse opbrengsten komt of de voorraden. Als je handelsgoederen aankoopt is dit niet direct een kost. Het is wel een kost maar op het einde recupereer je deze kost door middel van je voorraadwijzigingen. Daar zou ik iets aan proberen te veranderen voor de uiteindelijke winnaar te bepalen.

1. **Kans- en algemeen fondskaarten**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

Ik vond het wel goed gedaan. Met de commerciële korting en de grondstoffen die je kunt aankopen door zo een kaart. Want dat heb je wel nodig om gerede producten te kunnen produceren.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de beste en waarom?**

Ik ben aan het kiezen tussen die grondstofkaart en die commerciële korting kaart. Ik ga dan toch eerder gaan voor de commerciële korting omdat dit een extra boeking geeft wanneer je deze gebruikt.

**Is er een algemeen fonds- of kanskaart die u eruit zou halen of herwerken?**

Ik vond de brandverzekering als kost redelijk veel. Het was 250 euro. Het heeft veel van mijn winst afgenomen. Dit is puur subjectief dat ik dit even vermeld. Het heeft mijn winst wel afgenomen hé.

**Was het voor u ook steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de kans- en algemeen fondskaarten?**

Ja, dat wel. Ook met de verwijzing naar de handleiding waardoor je gemakkelijk kon opzoeken hoe je het moest boeken wanneer je het niet meer wist. Dat vond ik wel goed gedaan.

**Commerciële korting:**

Ik vond dit een toffe kaart omdat dit toch wel een deel van uw aankoopprijs vermindert. Het geeft ook een meerwaarde aan de boekingen zelf, aangezien het een korting is die redelijk veel wordt gebruikt in de realiteit, waardoor ik het goed vond dat deze erbij zat.

1. **Eigendomskaarten**

**Bij de eigendomskaarten heeft er een verwerking plaatsgevonden. Zo is er afgestapt geweest van huur en overgegaan naar gerede producten die verkocht worden.**

Ik vond dit verassend goed want het zijn nu winkels geworden in plaats van eigendommen. Eenmaal dat je ermee hebt gespeeld was ook alles duidelijk van de herwerking naar gerede producten in plaats van huur.

**Wat vond u van het feit dat de uitbreidingen op de winkels teruggeschroefd zijn naar maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen?**

Ik vond dat wel goed want bij drie sterren moet je al 30 gerede producten kopen. Ik denk dat het anders teveel wordt als je dan al die goederen moet beginnen tellen.

**Wat vind je van het feit dat elke kleurgroep vertegenwoordigt wordt door een bepaalde stad?**

Ik heb het opgemerkt en vond het wel tof. Je moet er natuurlijk een naam aan geven waardoor het wel tof is dat je deze herkent.

1. **Grondstoffen, Gerede producten en handelsgoederen**

**Wat vond u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten?**

Het heeft het spel wel iets ingewikkelder gemaakt maar niet te ingewikkeld. Je moet dus eerst je grondstoffen aankopen en dan moet je ze ook nog verwerken tot een afgewerkt product dat klaar is om te verkopen. Dit vond ik wel goed gedaan omdat je dan nog eens een boeking moet doen en het iets extra geeft.

**Vond je het belangrijk dat die grondstoffen en gerede producten visueel werden voorgesteld door legoblokjes?**

Ik vond de visuele voorstelling zeker een meerwaarde. Ik denk ook niet dat het een optie zou geweest zijn om dat allemaal op te schrijven. Het zou bovendien het valsspelen gemakkelijker maken waardoor het met die blokjes wel goed gedaan is lijkt me.

**Wat vond je van het feit dat er met verschillende kleuren werden gewerkt?**

Het is goed, in deze versie, omdat alle kleur van grondstof een andere verkoopprijs heeft wanneer je ze hebt omgevormd tot een gereed product. Dat is wel handig als je jouw voorraadwijziging moet berekenen want anders zou je dit allemaal moeten onthouden (van waar de blokjes komen).

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Ik vond het nodig om dit bij te houden. Want als je zo 50 gerede producten hebt is dit zeer handig om bij te houden. Dus dit heeft zeker een meerwaarde. Ook voor de eigenaar van het spel dat deze geen legoblokjes zou verliezen.

**Was alles duidelijk wat rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

Er was niet echt veel gebruik van gemaakt. Soms is het ook beter om de goederen bij te houden en niet te verkopen wanneer je van de duurdere gronden aankoopt. Maar langs de andere kant als je bij de goedkope gronden aankoopt is het natuurlijk beter om te verkopen om meer winst te maken. Maar het was wel duidelijk hoe het in elkaar zat.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Dit gebeurt ook in het echte leven. Dus het is wel nodig want anders kun je ook maar blijven investeren. Het is een kost en geen uitgave dus het is goed dat je daar een soort van penalty op zet. Ik zou deze afschrijvingen zelf iets hoger maken want ik had drie sterren op mijn “goedkope” gronden en had niet zoveel in totaal aan afschrijvingen. Ik zou misschien het totaal wat optrekken zodat dit iets zwaarder doorweegt als kost door de afschrijvingsperiode te doen dalen.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Ik vond het duidelijk dit systeem van de blokjes. Ik zou misschien eventueel het aantal stuks wat terugschroeven zodat je minder bezig bent met het verplaatsen van die gerede producten.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Ja dat ging vlot. Als je uiteindelijk alles goed had geboekt was het gewoon jouw opbrengsten min jouw kosten en de voorraadswijziging.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ik vind het wel goed om de winst te berekenen maar ik zou wel wat aanpassingen maken zodat de kost van het aankopen van grondstoffen toch wat meer gaat doorwegen op je winstbepaling. Oké, in het echte leven is dit ook wel zo, dat het omgezet wordt in voorraad. Dus ik zou daar wel voorstellen om wat aanpassingen aan te maken zodat dit eerlijker verloopt om de uiteindelijke winnaar te bepalen.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Je leert er mee boekhouden. Het was in het begin moeilijk maar als je een paar keer iets hebt geboekt weet je die nummers weer.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Het duurt wel lang. Wij hebben de volledige versie gespeeld. Vooral daar in het begin is het dan vooral gooien terwijl in de verkorte versie je dan direct zou kunnen beginnen produceren enz.. Ik had het gevoel dat ik veel miste omdat ik in de gevangenis zat. Dus ik zou de verkorte versie aanraden omdat je dan echt direct die boekingen hebt.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Het was een goede heropfrissing. Het is vooral voor de mensen die het boekhouden moeten aanleren misschien wel saai maar door het op een speelse manier aan te leren kun je die saaiheid wel wat wegwerken. Ik vond het goed bedacht.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele oefeningenlessen?**

Het is actiever. Normaal als je naar de les gaat is het met een grote groep en moet je de oefeningen thuis voorbereiden. Velen doen het niet terwijl je het hier wel moet doen.

**Welke aspecten spreken u aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een spel?**

Je moet hier boekingen doen. Je wordt verplicht om boekingen te doen terwijl bij een traditionele oefeningenles je niet echt verplicht wordt.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

Groter dan bij een traditionele oefeningenles.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Wat ‘finetunen’. Zo kan je bijvoorbeeld alle grondstoffen direct aankopen van een grond waardoor een andere speler, die op de andere grond komt, hem wel kan opkopen maar geen grondstoffen meer heeft. Dus ik stel daar misschien een beperking in voor.

**Jonathan Brems**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier bent u al eens in contact gekomen met boekhouden?**

Dat begon eigenlijk al heel vroeg. Van in het tweede middelbaar toen we een inleiding kregen in economie. Toen ben ik overgeschakeld naar economie zelf en heb ik vanaf het derde middelbaar boekhouden gekregen.

**Wat hebt u hier zoal in gezien? Komt dit overeen met de zaken die aanbod kwamen in het spel?**

Er was in grote mate een overeenstemming. Meeste zaken waren redelijk bekend. Het zat misschien soms wat ver aangezien het toch wel een paar jaar geleden is geweest toen ik nog boekhouden heb gehad.

**Heeft u vroeger ook al monopoly gespeeld?**

Constant.

**Was dit lang geleden? En met wie speelde u dit zoal?**

Dat zal ook wel al een 5 jaar geleden geweest zijn denk ik. Ik speelde dit vooral met familie.

**Hoe was uw ervaring toen met Monopoly?**

Vooral een positieve ervaring. Het strategisch plan van wat je zou doen om de andere buiten spel te zetten en ook het wingevoel.

1. **Spelregels**

**Je hebt nu kennis gemaakt met een herwerkte versie van Monopoly. Wat vond u in het algemeen van de herwerking van deze spelregels?**

Over het algemeen heel aangenaam. Er zijn voor mij wel enkele kinderziektes die eruit moeten maar het is wel een goede basis die misschien hier en daar een beetje herwerkt moet worden.

Bijvoorbeeld: de wincondities waren voor mij niet zo duidelijk. Wie dan de uiteindelijke winnaar was van het spel. Ook zou ik de jackpot doen dalen opdat deze hoog opliep en voor een extra kapitaalinjectie zorgde.

**Voor u van start ging met het spelen van het spel, hebt u een filmpje gezien waarin kort de belangrijkste spelregels werden overlopen en de daar bijhorende boekingen. Vond u dit een versterking of eerder overbodig?**

Een aangenaam belachelijk iets. Het was niet te serieus, eerder spelenderwijs. Het was plezant om naar te kijken. Ik beschouw het als iets complementair dus dat je eerst de spelregels krijgt om te lezen en dat je daarna het filmpje krijgt omdat het de spelers helpt in het aantonen van wat er belangrijk is.

**Zijn er zaken die u zou veranderen aan het filmpje?**

Ik zou op het eerste zicht niet direct iets veranderen.

**En mocht u de spelregels kunnen veranderen, is er dan iets dat u zou willen aanpassen en waarom?**

Ik zou zeker al de winnaarsconditie aanpassen. Nu was het winst maar daar heb ik gebruik gemaakt van een kleine kinderziekte waarbij ik mijn voorraden aanhield en deze kon opnemen als een bezit en niet als een kost waardoor ik grotere winsten kreeg dan bijvoorbeeld andere die dat niet deden.

1. **Kans- en algemeen fondskaarten**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

Ik vond het aangenaam dat deze boekhoudkundig waren maar ik vond dat er wel wat meer extra had in gemogen. Bijvoorbeeld zo grappige kosten en opbrengsten zoals een belastingparadijs erin zetten waardoor je dan een opbrengst krijgt.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de beste en waarom?**

Ik denk niet dat ik een favoriet heb. Ik heb er niet zoveel kunnen trekken. Maar ik denk dat in het algemeen die 10% wel nuttig kan zijn voor dure aankopen maar voor de rest zit er niet een uitschieter bij die positief of negatief is.

**Is er een algemeen fonds- of kanskaart die u eruit zou halen of herwerken?**

Ik vond de kaart waarbij je een voorziening moest aanleggen de slechtste.

**Was het voor u ook steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de kans- en algemeen fondskaarten?**

Ja op één na. Dat was de kaart voor het aanleggen van een voorziening waarbij het niet duidelijk was over de al dan niet uitgaande cashflow. De voorziening werd wel geboekt maar er ging niets in de pot wat voor mij wel de bedoeling moet zijn van die kaart.

**Commerciële korting:**

Ik vond het interessant dat je deze kaart kon inzetten op eender welke manier maar ik had er een grotere troef van gemaakt omdat het eigenlijk maar 1-malig kon worden ingezet. Ofwel een groter percentage ofwel dat je 5 keer een commerciële korting zou kunnen vragen.

**En waarom wilt u dit recurrenter?**

Omdat dit dan een draai kan geven aan het spel en de verhoudingen tussen de spelers drastisch zou kunnen omwerpen waardoor niet duidelijk op voorhand te zien was wie de uiteindelijke winnaar wordt.

1. **Eigendomskaarten**

**Bij de eigendomskaarten heeft er een verwerking plaatsgevonden. Zo is er afgestapt geweest van huur en overgegaan naar gerede producten die verkocht worden.**

Ik vond dit op zich heel boekhoudkundig wat dan positief was voor het spel zelf maar de sprongen tussen de uitbreidingen vond ik misschien wat te groot. Die zorgen er dan ook weer voor dat je meer grondstoffen moet hebben wat dan eerder wat strategisch is dus ik sta er neutraal tegenover. Niet eerder positief of negatief.

**Zou u dan liever met huur gewerkt hebben bijvoorbeeld? En hoe zou je dit dan uitwerken?**

Ik zou een afwisseling tussen beiden nemen. Bijvoorbeeld de helft van de kaarten met huur of dat er ergens iets interessanter wordt ingevoerd zoals een wisselkoers zodat het moelijker wordt.

**Wat vond u van het feit dat de uitbreidingen op de winkels teruggeschroefd zijn naar maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen?**

Op zich vond ik de 5 huizen van de oorspronkelijke Monopoly iets leuker omdat je dan ook hogere bedragen kreeg maar daar was ook het doel om elkaar bankroet te spelen terwijl dit hier eerder niet de bedoeling was. Het gaat hier om de aankoop zelf maar het zou leuker zijn denk ik moest je er meer mee doen.

**Denk je dat het dan nog overzichtelijk zou zijn? Want er is een grote stap eigenlijk tussen 3 sterren en de hoeveelheid GP voor 5 sterren.**

Dan zou ik niet noodzakelijk werken met producten maar bijvoorbeeld de kwaliteit laten verhogen waardoor er meer inkomsten zijn en de prijs hoger ligt voor hetzelfde aantal goederen.

**Wat vind je van het feit dat elke kleurgroep vertegenwoordigt wordt door een bepaalde stad?**

Dat stoorde mij eigenlijk niet zo. Het zou misschien beter een streek worden of 1 stad en daar dan winkels binnen kiezen.

1. **Grondstoffen, Gerede producten en handelsgoederen**

**Wat vond u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten?**

Ik had liever gehad dat de focus minder werd gelegd op de goederen zelf en dat er andere bronnen van inkomsten waren. Bijvoorbeeld beleggingen die konden gebeuren, een bankkaart waarbij je inkomsten en bankkosten zou kunnen aanrekenen aan personen.

**Wat vond je van het gebruik van legoblokjes om de grondstoffen en gerede producten visueel voortestellen?**

Dat maakt het stukken gemakkelijker om te zien wat er is en omdat ze stapelbaar zijn. Het zijn wel kleine stukjes dus die kan je wel gemakkelijk verliezen. Maar het was wel gemakkelijk om aan te duiden van wat je inventaris op dat moment was.

**Vond je het nog overzichtelijk dat er met zoveel verschillende kleuren werden gewerkt?**

Dat kon misschien wel verwarrend worden, wanneer je veel had aangekocht bij de verschillende winkels en ze dan weer doorverkocht. Dat het hierdoor moeilijk te zien was wat de oorspronkelijke waarde hiervan was. Je moet het dus zeer goed bijhouden wat er gebeurt in het spel en ik stel misschien voor om nog een extra papier te geven waarop je kan bijhouden wat je hebt aangekocht voor wat en bij wie of je zou een app kunnen ontwikkelen.

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Dat gaf duidelijk weer waar de producten bij hoorden. Je kon ze misschien nog de kleur geven van de winkels.

**Was alles duidelijk wat rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

Zie hiervoor.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Dat was het meest realistische aan het spel dat deze verrichtingen moesten gebeuren. Dit was wel veel naar gelang er meer op jouw eigendommen stond. Je moest wel ook opletten dat als je gebruik maakte van het architectenkaartje, dat je anders moest gaan afschrijven.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Wat vind je van dit systeem?**

Dat was het gemakkelijkst om jouw voorraad te waarderen.

**Hoe zou jij het veranderen?**

Ik zou de plaatsjes zelf herspuiten en er per kleur twee voorzien. De kleur van de blokjes is oké.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Het ging redelijk vlot als je gewoon jouw boekingen kon overlopen. Het had misschien gemakkelijker gekund door t-rekeningen te gebruiken. Maar langs de andere kant konden het dan heel lange t-rekeningen worden.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

De leereffecten van boekhouden. Het was plezant om dit in een andere context te zien en deze te herhalen. Het competitieve van Monopoly zelf.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Het was misschien wel wat langdradig op een bepaald moment. Maar ik heb de volle versie gespeeld en zou bij de lange versie willen dat er iets verandert in de boekingen. En dat het spel wordt omgegooid.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

De boekingen zelf nog eens opgefrist. Ik ben meer voorstander voor een heropfrissing van boekhouden met een boek of door de traditionele oefeningenlessen. Ik zie dit meer als een spel in een ontspannen sfeer met een boekhoudkundige context.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele oefeningenlessen?**

Bij een oefeningenles kun je moeilijkere en verschillende oefeningen geven dat niet mogelijk is met een spel. De controle was ook door een spelmeester die de boekingen controleerde.

**Welke aspecten spreken u aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een spel?**

Dat het leuker is en minder droog is en dat het in relatie wordt gebracht met praktijkvoorbeelden.

**Welke aspecten spreken u aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een oefeningenles/les?**

Het kan sneller gebeuren en je moet niet altijd dezelfde boekingen doen die je in het spel wel had. Op dezelfde tijd kan je meer leerstof gezien hebben dan bij het spel.

**Was u actief betrokken en hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

Altijd. Ik ben een competitief persoon. Bij de gewone oefeningenles is het beter om nieuwe leerstof aan te leren en om in te oefenen kan het spel wel tof zijn of om ze toch onbewust te oefenen.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Dat staat doorheen het hele interview. Toevoegen kan nog altijd bijvoorbeeld wisselkoersen of met 2 personen dezelfde winkel kopen (joint venture aangaan) of prijsafspraken.

**Hanne Bockstal**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier ben je vroeger al eens in contact gekomen met boekhouden?**

Ik heb vorig jaar dus in mijn eerste jaar aan de universiteit, boekhouden gehad en dit jaar heb ik ook nog een vak gehad met boekhouden maar voor de rest ben ik nog niet echt in contact gekomen met boekhouden.

**Wat je toen hebt gezien, was dit in overeenstemming met wat je gezien hebt in het spel?**

Ja, ik vond het zeer leuk omdat ik nu dingen terugzag in het spel dat ik had gezien in de lessen. Ik vond het dus wel tof om te weten dat ik dit had geleerd en het van toepassing was.

**Heb je vroeger al eens Monopoly gespeeld?**

Ja, heel veel.

**Was het lang geleden dat je nog eens Monopoly hebt gespeeld?**

Ik denk van in de zomervakantie dus wel al een half jaar/jaar ofzo.

**En met wie speel je dit dan?**

Vooral met vrienden en familie.

**Hoe was je ervaring toen met het spel Monopoly?**

Ik vind dat wel een tof spel maar dit kan soms wat lang duren en het kan soms wel eens eindigen met wat ruzie.

1. **De spelregels**

**Wat vond je in het algemeen van de herwerking van de spelregels?**

Ik vond dat heel tof dat het meer was zoals in de echte wereld. Met grondstoffen en winkels want de echte Monopoly versie is wat vreemd dat je betaalt om daar gewoon te staan. Het kan wel parking zijn ofzo maar het is realistischer en het is wel leuk.

**Kan je me ook een voorbeeld geven van een herwerkte spelregel die volgens jou een meerwaarde bood aan het spel?**

Ja, dus dat je grondstoffen moet aankopen maar ook dat je die grondstoffen moet bewerken en in elkaar moet zetten. Hierdoor verkoop en koop je niet alleen grondstoffen maar worden deze ook nog bewerkt en daardoor heb je dan ook een meerprijs.

**Voor jullie met het spel begonnen heb ik jullie kort een filmpje laten zien waarin de belangrijkste spelregels nog eens kort werden uitgelegd en visueel voorgesteld. Wat vond je hiervan?**

Het was tof om zo het spel in te leiden. Hierdoor zie je dan ook direct de belangrijkste zaken van het spel hoe ze in elkaar zitten natuurlijk moet je wel nog de spelregels doornemen om te weten hoe alles precies in elkaar zit maar zo zie je hoe de basis van het spel in elkaar zit.

**Zou je iets willen veranderen aan het filmpje moest je kunnen?**

Neen, ik vond het filmpje best wel goed.

1. **Kans- en algemeen fondskaarten**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

Ik vond de tekstjes en de redenen waarom je iets moest doen heel tof. Het was iets specialer dan de normale Monopoly.

**Wat vond u de tofste/beste algemeen fonds- of kanskaart?**

Ik vond de kaart van algemeen fonds waarbij je een feestje gaf in het Atomium wel nog best leuk gevonden en er was nog een kaart maar deze kan ik me niet direct herinneren.

**Wat vond u de slechtste algemeen fonds- of kanskaart?**

Echt een slechte kaart zat er niet tussen. Ik vond de kaarten waarbij je naar een bepaalde plaats moest gaan de slechtste kaarten. Deze zijn gewoon hetzelfde zoals bij de normale Monopoly maar ik vond dit niet echt slechte kaarten, het is gewoon hetzelfde. Gewoon wat minder speciaal.

**Was het voor jou steeds duidelijk wat er op deze kans- en algemeen fondskaarten gevraagd werd?**

Ja, dat vond ik wel. Er stond dus een reden met daarachter wat het echt inhoud.

**Wat vond je van de commerciële korting kaart?**

Ja, dat was ook een toffe kaart. Het is ook zoals in de echte wereld dat je een korting krijgt en dat je deze dan moet inboeken. Dat is ook wel leuk gevonden.

1. **De eigendomskaarten**

**De eigendomskaarten zijn herwerkt geweest waarbij er afgestapt is geweest van het principe van huur en overgegaan is naar de aan en verkoop van Gerede Producten. Wat vond je van deze herwerking?**

Het is misschien wel eenvoudiger dan het echte Monopoly spel. Dat je uitbreidingen doet en dat je dan op deze manier meer productjes gaat verkopen. Ik vond het wel goed gevonden en leuk.

**Er is ook afgestapt van het principe van 5 huizen en dit aantal is teruggeschroefd naar maximaal 3 sterren. Vond je dit erg?**

Neen, want meestal ga je ook niet tot het 5de niveau en als dat zo is, dan zijn dat wel heel hoge bedragen en is het spel snel gedaan. Dus ik vind dat nu niet zo erg dat er maar drie niveaus zijn en dat er grotere verschillen zijn binnen de niveaus.

**Wat vond u ervan dat elke kleur wordt vertegenwoordigt door een stad en dat er daarbinnen 2 winkelstraten gekozen?**

Ik weet nu even niet meer wat het bij de gewone versie is van Monopoly. Nee, ik vind het wel goed dat je 1 stad hebt en dat je daarin dan 2 straten hebt. Want dan heb je verschillende ketens in verschillende straten en dan vormen die zo een geheel.

1. **GS, GP en handelsgoederen**

**Wat vond je van de implementatie van grondstoffen en gerede producten aan deze herwerkte versie van Monopoly?**

Het bracht handelingen mee in het spel. Vroeger was het enkel het geld en de kaartjes dat je uitwisselde tussen de spelers maar nu ook de productjes. Deze gaan over tussen de spelers en dat is wel tof. Het maakt het spel iets levendiger.

**Wat vind u van de visuele voorstelling van grondstoffen door legoblokjes?**

Het zou natuurlijk leuker zijn moest je dat met echte productjes kunnen, die je in elkaar moet steken maar dat is misschien iets te moeilijk en te speciaal maar het was wel goed gevonden om gebruik te maken van Lego omdat je deze in elkaar kon steken.

**Er werd gebruik gemaakt van verschillende kleuren om de grondstoffen voor te stellen. Was dit nog steeds overzichtelijk?**

Er zijn grote verschillen tussen de kleuren. Deze leken niet op elkaar. Elk plaatje diende bovendien voor zijn kleur. Waardoor je dan de gerede producten aankocht van andere spelers en deze hierop kon zetten. Je zag nog steeds goed het verschil tussen de verschillende kleuren.

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Dat was wel nuttig want dit was eigenlijk je kleine winkel waarin je jouw grondstofjes zette. Dus dit was ook heel overzichtelijk.

**Was alles duidelijk rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

In het begin was dat een beetje vreemd, om dit te snappen, dat een product dat je aangekocht had als product herverpakt wordt. Maar na een tijdje snap je het wel en leek het wel duidelijk.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Dat vind ik heel normaal want in het echte leven is dat ook zo dat je jouw machines en gebouwen moet afschrijven. Het is wel veel werk maar het is realistisch en daardoor ook leuk.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Nee dat zou ik niet veranderen. Het is goed zo.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Dat was veel werk en best wel moeilijk. Maar op het einde is het wel gelukt met de handleiding en ook omdat sommige spelers mij wel hebben geholpen. Het is me wel gelukt.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ik denk wel dat dit een eerlijke manier is. Ik begrijp het wel niet zo goed met die kosten. Maar het lijkt me wel een eerlijke manier.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Dat je meer moet nadenken over de boekingen en omdat het realistischer overkomt met die producten. Het is ook interactiever tussen de spelers.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Het duurt wel lang om alles op te schrijven maar na een tijd ben je de boekingen gewoon waardoor het sneller gaat dus je leert het wel wat dan weer een positief punt is.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Ik heb me vooral zaken herinnerd van vorige jaren toen ik deze zaken heb geleerd. Ik heb ook bepaalde dingen bijgeleerd.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele oefeningenlessen?**

Het is veel leuker. Het duurt misschien wel langer om die oefeningen te maken maar je hebt zin om het spel verder te spelen en op deze manier verder te leren. Je kan er natuurlijk niet alles insteken van boekhouden maar voor de basis aan te leren is het wel echt een heel goed idee.

**Welke aspecten spreken u meer aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een traditionele oefeningenles?**

Veel zaken uit het echte leven van boekingen zou je niet in het spel kunnen steken en ook dat je meer informatie kunt geven in een les over bijvoorbeeld het afsluiten van het boekjaar.

**Voelde u zich actief betrokken bij het spel?**

Ja, dat zeker. Het was tof om bezig te zijn met de rest en een eigen winkeltje te hebben waarmee ik productjes kon verkopen. Ik voelde me dus zeker actief bezig met het spel.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningen les?**

Vaak in een gewone oefeningenles, als je het niet snapt, ben je het gewoon aan het overschrijven. Je kan het dan wel vragen maar dan snap je het misschien nog steeds niet goed terwijl je het hier visueel voorstelt wat je ermee bedoelt. Dus dat is wel positief.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Voor mij mist er eigenlijk niet echt iets, denk ik. Voor mij is het een heel goede uitwerking van Monopoly en dat het op de markt mag gaan.

**Heleen Bockstal**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier ben je vroeger al eens in contact gekomen met boekhouden?**

Ik had in mijn vroeger richting een vak boekhouden. Dit was een inleiding tot boekhouden en nu, in mijn schakeljaar, heb ik ook een vak dat gerelateerd is aan boekhouden, namelijk de financiële analyse van een onderneming. Dus, ik heb wel al boekhouden gehad maar eerder de basis.

**En wanneer was dat eerste contact dan?**

Dit was in mijn eerste opleiding namelijk bedrijfsmanagement. Dat is ongeveer een 4 jaar geleden en nu in mijn schakeljaar heb ik dan het vak financiële analyse van de onderneming gekregen.

**Wat je toen hebt gezien, was dit in overeenstemming met wat je gezien hebt in het spel?**

Ja dit kwam grotendeels overeen. Zo heb ik de aankopen en verkopen van handelsgoederen net zoals hetgeen over die commerciële korting allemaal gezien. Maar het afsluiten van het boekjaar heb ik toen niet gezien omdat het eerder een algemene inleiding was en we er niet zo diep op zijn ingegaan.

**Heb je vroeger al eens Monopoly gespeeld?**

Ja, ik speelde dit vroeger veel met mijn gezin. Ik heb dat al veel gespeeld.

**Was het lang geleden dat je nog eens Monopoly hebt gespeeld?**

Dat zal toch wel van vorige zomer of twee zomers geleden zijn dat ik nog Monopoly heb gespeeld.

**Hoe was je ervaring toen met het spel Monopoly?**

Monopoly is wel tof maar na een tijd wordt het een beetje saai namelijk wanneer de winkels verkocht zijn. Wanneer alle eigendommen verkocht zijn en de huizen erop staan dan is het maar gooien en betalen maar daarvoor moet je natuurlijk wel lang spelen. In de beginfase van het spel vind ik het wel een heel leuk spel.

1. **De spelregels**

**Wat vond je in het algemeen van de herwerking van de spelregels?**

Ik vond het wel tof en leuk om boekhouden aan te leren met zo een spel. Het is eens een andere manier want zelf ben ik niet echt een fan van boekhouden maar het spel hield het heel luchtig. Hierdoor vond ik de herwerking wel leuk. Het is een andere manier van spelen maar ik vond het wel interessant.

**Kan je me ook een voorbeeld geven van een herwerkte spelregel die volgens jou een meerwaarde bood aan het spel?**

In dit spel had ik gelezen dat je niet bankroet kon gaan omdat het de bedoeling is om eruit te leren. In het andere Monopoly spel is dit niet het geval omdat het daar enkel de bedoeling is om te winnen waardoor je bankroet kunt gaan. Maar aangezien in dit spel de focus ligt op het aanleren vind ik het wel goed dat je niet bankroet kunt gaan. Dat vond ik dus zeker een goede herwerking.

**Voor jullie met het spel begonnen heb ik jullie kort een filmpje laten zien waarin de belangrijkste spelregels nog eens kort werden uitgelegd en visueel voorgesteld. Wat vond je hiervan?**

Ik vond dat eigenlijk wel tof want ikzelf ben iemand die gedemotiveerd is op voorhand wanneer ik een handleiding moet lezen van 20 pagina’s omdat het zoveel tekst is. Maar zo een filmpje geeft duidelijk aan wat jou te wachten staat en geeft ook een korte samenvatting van het spel. Door het filmpje te bekijken wist ik ook al direct waarover het ging gaan en was het voor mij ook veel duidelijker. Het had voor mij zeker een toegevoegde waarde.

**Zou je iets willen veranderen aan het filmpje moest je kunnen?**

Ik weet niet direct iets. Ik vond dat de belangrijkste zaken er wel inzaten. Zo zag je hoe het ging met grondstoffen, aankopen en verkopen van handelsgoederen. Ik kan niet direct komen op iets dat ik anders zou doen maar moest ik erop komen zal ik het straks wel nog vertellen.

1. **Kans- en algemeen fondskaarten**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

Op zich vond ik dit niet spectaculair. Het zijn op zich nog steeds algemeen fondskaarten en kanskaarten. Het is wel tof natuurlijk dat er nu een boekhoudtwist in zit maar die herwerking was voor mij niet zo spectaculair.

**Wat vond u de tofste/beste algemeen fonds- of kanskaart?**

De commerciële korting vond ik wel een toffe kaart omdat het met boekhouden te maken heeft. Het is niet een gewone Monopoly kaart die je herwerkt hebt om te kunnen boeken maar het is een nieuw element dat in het spel zit waardoor ik het misschien wel de beste kaart vind. Het was totaal nieuw.

**Wat vond u de slechtste algemeen fonds- of kanskaart?**

Ik heb natuurlijk niet alle kaarten gezien. Ik vond misschien de kaart “verlaat de gevangenis zonder te betalen” de minste. Op zich is het wel een toffe kaart want dan kan je uit de gevangenis geraken maar boekhoudkundig is daar niet zoveel aan. Ik zeg dat het een belangrijke kaart is in het spel maar om boekhouden aan te leren is deze misschien minder belangrijk.

**Was het voor jou steeds duidelijk wat er op deze kans- en algemeen fondskaarten gevraagd werd?**

Ja, daar had ik niet zoveel problemen mee. Het stond altijd duidelijk op de kaart maar soms was de boeking wel wat moeilijker omdat ik niet zo vertrouwd ben met boekhouden waardoor het ook wel handig was dat je op de verbetersleutel kon kijken welke boeking er nu precies achter zat. Zeker voor de specialere gevallen had ik dit soms wel nodig maar op zich was het altijd wel duidelijk wat er moest gebeuren.

**Waarom vond je de commerciële korting kaart zo een toffe kaart?**

Eerst en vooral kon je deze goed gebruiken wanneer je op iemand zijn vakje komt met 3 sterren waardoor je veel geld moet. Als je dan jouw commerciële korting kunt gebruiken scheelt dat direct wel veel geld en het is ook wel een belangrijk element waardoor deze kaart zeker handig is. Verder betrek je zo iets heel belangrijk in boekhouden bij het spel.

1. **De eigendomskaarten**

**De eigendomskaarten zijn herwerkt geweest waarbij er afgestapt is geweest van het principe van huur en overgegaan is naar de aan en verkoop van Gerede Producten. Wat vond je van deze herwerking?**

Ik vond het wel tof. Je moest dan ook met die blokjes werken. Op zich vond ik het wel leuk, ook het feit dat de blokjes dezelfde kleur hadden als de eigendomskaarten.

**Er is ook afgestapt van het principe van 5 huizen en dit aantal is teruggeschroefd naar maximaal 3 sterren. Wat vond u daarvan?**

Ik vond dat wel tof met die sterren. Ik vond het eerlijk gezegd veel mooier als die huisjes en ik vond het ook wel leuk. Op zich vind ik een uitbreiding bij een winkel veel logischer dan je een huis op een winkel zou zetten dus ik vind het wel logisch dat die aanpassing zich heeft voorgedaan. Ik vond het echt wel tof dat je sterren hebt toegevoegd.

**Wat vond u ervan dat elke kleur wordt vertegenwoordigt door een stad en dat er daarbinnen 2 winkelstraten gekozen?**

Dat is wel plezant want het is wel logisch dat wanneer je alle winkels hebt binnen een stad dat je er een soort van monopolie hebt. Het is natuurlijk geen grote aanpassing want er zijn veel winkels die nog hetzelfde zijn maar het was wel leuk.

1. **Gs, GP en handelsgoederen**

**Wat vond je van de implementatie van grondstoffen en gerede producten aan deze herwerkte versie van Monopoly?**

Ik vond het in het begin een beetje moeilijk om alles te begrijpen. Dus hoe het in elkaar zat met al die blokjes maar uiteindelijk was het wel snel duidelijk. Het is natuurlijk iets nieuw dat erbij komt. Iets dat je totaal nog niet kent maar het geeft wel iets tastbaar met die blokjes dat je eraan toevoegt. Ook het feit dat je echt iets moet aankopen vond ik beter dan de oorspronkelijke versie van Monopoly waarbij je huurt. Daarnaast krijg je de blokjes en moet je ook nog produceren waardoor je echt iets doet tijdens het spel en dat maakt het wel tof.

**Wat vind u van de visuele voorstelling van grondstoffen door legoblokjes?**

Je bent ermee bezig en je hebt het in handen en ziet ook perfect hoeveel producten en grondstoffen dat je hebt. Ik vind dit dus zeker een toegevoegde waarde aan dat spel. Het geeft een nieuw element.

**Er werd gebruik gemaakt van verschillende kleuren om de grondstoffen voor te stellen. Was dit nog steeds overzichtelijk?**

Ja, dat maakte het juist overzichtelijk. Het feit dat jouw eigendomsbewijzen dezelfde kleur hadden als de kleur van de grondstoffen en producten maakt het voor mij juist duidelijk. Moest het allemaal dezelfde kleur geweest zijn zou het pas moeilijk worden.

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Ja, dat is gemakkelijk om je producten op te verzamelen maar langs de andere kant vond ik het misschien wat moeilijk wanneer je bij een andere speler gerede producten kocht dat deze de kleur behielden van de winkel waarbij je het aankocht. Dit omdat ik het dan wat moeilijk vond om deze bijvoorbeeld bij mijn blauwe staafjes te zetten. Ik weet het niet, op zich ging het wel maar ik had er wat moeite mee.

**Was alles duidelijk rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

Dat vond ik moeilijk. Ik zou persoonlijk het niet in het spel gestoken hebben omdat het misschien wat raar is dat je bij een andere speler gerede producten aankoopt en dat je deze pas op het moment dat je ze doorverkoopt herverpakt naar jouw eigen kleur. Ik kan er wel inkomen waarom het erin zit maar ik vond het wel een moeilijk aspect in het spel.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Ik vond dit ook zeer moeilijk omdat ik dit in de les nog nooit had gezien. Daardoor was het wel een hele boterham om dit te doen. Ik vond het wel moeilijk maar op zich begrijp ik wel waarom het gedaan wordt want op deze manier wordt er niet enkel rekening gehouden met het geld dat je hebt maar ook met wat je allemaal hebt aangekocht.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Zoals ik daarnet al gezegd heb, je hebt dan kleuren van andere onder jouw winkels staan waardoor ik het allemaal wat moeilijk vind. Ik had het gemakkelijker gevonden om de aangekochte handelsgoederen niet door te verkopen en deze gewoon bij te houden. Ik begrijp wel dat op den duur jouw grondstoffen op zijn en dat het misschien wel moet. Maar ik zou het er niet hebben ingestoken. Ik zou als enige aanpassing ervoor zorgen dat de aangekochte producten bij u blijven en niet worden doorverkocht.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Ja dat ging vlot met een beetje hulp natuurlijk omdat ik het nog niet kon natuurlijk.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ik kan er wel inkomen waarom het er inzit want het is eerlijker dat diegene die meer gekocht hebben ook een eerlijkere kans krijgen dan diegene die niet moesten aankopen. Dus ja het is een eerlijkere manier.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Zeker het feit dat het niet om zomaar een gezelschapsspel gaat voor het amusement maar dat je het ook gebruikt om iets aan te leren. Dat vond ik wel heel tof omdat ik niet het gevoel had dat ik in de les zat of aan het leren was waardoor ik eigenlijk dus op een toffe manier bezig was met boekhouden. Ik vond vroeger boekhouden nooit leuk en in dit spel heeft het boekhoudaspect me totaal niet gestoord. Dus ik vond het wel leuk.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Misschien toch het herverpakken omdat ik dat moeilijk vond. Het afsluiten van het boekjaar vond ik ook wel moeilijk maar dat begrijp ik, dat elke onderneming het boekjaar moet afsluiten, maar voor iemand die nog niet zo goed met boekhouden vertrouwd is, is dit wel moeilijk.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Ja, eigenlijk wel. Het is toch wel al even geleden dat ik nog boekhouden heb gehad en dus doorgenomen. Met het spel te spelen bleef het heel snel hangen want zo boek je vaak het aan- en verkopen van handelsgoederen waardoor je tegen het einde van het spel die boekingen al vanbuiten kunt en dat is volgens mij echt wel de bedoeling. Je kunt een hele les oefeningen maken maar als dat tegen jouw goesting is en niet plezant is dan onthou je dat volgens mij ook minder snel.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele oefeningenlessen?**

Ik vond dit veel plezanter want ik was nooit een liefhebber van boekhouden. Ik heb marketing gestudeerd en boekhouden is dan ook niet echt mijn ding. Maar in dit spel stoorde me dat totaal niet. Het was echt wel leuk.

**Welke aspecten spreken u mee aanspreken bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een spel?**

Het is geen verplichting van maak deze oefeningen. Het is ook saaier in een les omdat je het direct moet doen en bij het spel is het niet vanop voorhand bepaald wat je moet doen want je gooit en bepaalt zelf wat je doet. De route is dus niet bepaaltdwaardoor het verrassender is en veel leuker is op deze manier.

**Welke aspecten spreken u mee aanspreken bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een traditionele oefeningenles?**

Misschien het feit dat je bij het spel dat je nu hebt gespeeld je iets moest gaan opzoeken of vragen wanneer je iets niet wist, terwijl je in de les stap voor stap alles overloopt. Bijvoorbeeld bij het afsluiten van het boekjaar wordt er dan overlopen wat je allemaal moet doen en in het spel moet je het wat meer zelf uitzoeken. Dit is wel positief langs de ene kant maar langs de andere kant als je er niet vertrouwd mee bent dan is het zeker eens goed om een stappenplan te horen aan de hand van een les.

**Voelde u zich actief betrokken bij het spel?**

Ja, dat wel want iedereen wilt winnen en zijn best doen. Het komt niet over dat je saaie boekhoudoefeningen moet maken want iedereen zit met zijn eigen wil het spel te spelen en wilt eigenlijk wel winnen dus ik voelde er mij zeker betrokken bij.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

Veel beter. In een oefeningenles wordt er af en toe eens een leerling uitgenomen om te antwoorden maar je merkt dat er veel minder interactie is en dat er veel minder mensen actief betrokken zijn. In het spel heeft iedereen zijn eigen boekingen te doen waardoor de actieve betrokkenheid veel hoger ligt bij het spel.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Het zou misschien een leuk idee zijn om de steden te vervangen door categorieën. Dat zou ook misschien wel tof zijn.

**Jonathan Vanspauwen**

1. **Inleidende vragen**

**Dag Jonathan, goedemorgen. Hoe gaat het met u?**

Goed.

**Je hebt juist het spel monopoly gespeeld maar dan de herwerkte versie hiervan. Ben je al op een bepaalde manier in contact gekomen met boekhouden hiervoor?**

Ja, zo heel vluchtig in de winkel van men meter. Daar heeft ze me wel eens getoond hoe het in zijn werk ging, maar heel vluchtig. Niet echt de details van hoe dat allemaal moest zoals de codes enzo.

**Ja, dus eigenlijk een vlugge aanraking dan?**

Ja, een vlugge aanraking dat zeker.

**En heb je Monopoly vroeger al eens gespeeld?**

Ja, dat heb ik al heel veel gespeeld.

**En is dat lang geleden?**

Ja toch wel al een paar jaar denk ik dat ik het voor de laatste keer heb gespeeld.

**Oké en hoe vond je Monopoly toen op zich? Het spel?**

Dat is heel leuk in het begin maar na een tijd begint dat zo een beetje langdradig te worden en zou je willen dat het stopt.

1. **De spelregels**

**Je hebt zojuist een herwerkte versie gezien. Wat vond je van de spelregels in het algemeen?**

Ja, ik vond zeker dat er nog een logica achter zat. Op sommige manieren vond ik het zelf fijner. Ik vond het zelf een beetje uitdagender dan de normale Monopoly. Dus dat maakt het wel ietsje leuker.

**Kan je mij dan ook een voorbeeld geven van wat je er uitdagender aan vond?**

Wat ik er uitdagender aan vond was natuurlijk dat je op iets komt of dat je een kaart trekt en daarop staat dan dat je nog 100 euro moet betalen en dat je deze zaken allemaal moet gaan inboeken. Het houdt u meer bezig met je geld dan de normale Monopoly zou doen.

**Je hebt ook een filmpje gezien over de spelregels. Die daarin kort worden voorgesteld. Wat vond je van het filmpje?**

Het filmpje vond ik heel informatief. Heel duidelijk. Ik kan daar niet echt iets op aanmerken.

**Vond je dat filmpje dan eerder een versterking of heb je liever de spelregels zodat je deze op jouw gemak kunt doornemen?**

Ik denk dat dit een betere manier is om de spelregels aan iemand duidelijk te maken dan ze de spelregels te laten lezen. Maar er zullen altijd wel delen zijn waar hij/zij minder aandacht aan besteedt.

**En zou je er nog iets aan willen herwerken?**

Ik zou wat nu al het geval is, de belangrijkste spelregels in het begin zetten want dan is de aandacht van diegene die aan het kijken is nog het grootste en de minder belangrijke dingen nog eens aan het einde uitleggen. Dit omdat de mensen hun aandacht al wat aan het verminderen is.

1. **Kans en Algemeen Fonds.**

**Tijdens het spel hebt je verschillende algemeen fondskaarten en kanskaarten getrokken. Wat vond je van die dat je getrokken hebt, van die herwerking eigenlijk?**

Ja zeker! Dat zijn alledaagse dingen die kunnen gebeuren. Dus dat je 100 euro wint of dat je een etentje betaalt. Dit zijn normale dingen die je dan wel eens moet inboeken.

**Was het steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de algemeen fondskaarten en de kanskaarten? Of was dit eerder niet het geval?**

Ja dat was zeer duidelijk wat er verwacht werd.

**Heb je toevallig een commerciële korting kaart getrokken tijdens het spel?**

Nee, ik heb geen commerciële korting kaart getrokken tijdens het spel.

1. **De eigendomskaarten.**

**Er is een herwerking gebeurt van de eigendomskaarten. Wat vond je daarvan?**

Ik vond dat eigenlijk een leuke manier om het naar voor te brengen. De eigendomskaarten zijn op een zekere manier nog gelijkaardig. Maar met die grondstoffen maak je het iets fijner dan die huur dat je altijd moest hebben. Dat is ook iets meer fysiek omdat je ze echt kunt vasthebben en je er mee bezig bent.

**De niveaus van de winkels zijn teruggeschroefd tot maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen. Vond je dat erg?**

Eigenlijk hangt dat er een beetje van af van welke gebeurtenis er plaatsvindt. Als je de eigenaar bent van iets met 5 sterren, dan zou je heel blij zijn als er iemand opkomt. Maar aan de andere kant, als je daar dan moet opkomen ben je heel veel geld kwijt. Zeker als je dan nog de blauwe vakjes zou hebben. Dus het hangt er een beetje van af in welke situatie je jou eigenlijk bevindt. Ik ben niet tot de 3 sterren kunnen gaan dus ik heb het niet echt een verschil kunnen ondervinden.

**Plus de Gerede producten zouden dan ook in aantal stijgen want bij 3 sterren is het maximaal 30 GP dus zou dit nog hoger moeten komen. Zou het overzicht dan nog behouden worden?**

Ik denkt dat het dan nog heel moeilijk wordt om het overzicht te behouden wanneer je ze hoger zou maken. Ik denk dat 3 sterren goed en voldoende is.

**Verder is er ook een wijziging geweest waarbij elke kleur gelinkt is aan een bepaalde stad. Wat vond je daarvan?**

Dat is wel een leuk idee erachter. Ik heb daar eigenlijk niets op aan te merken. Ik vond dat de steden en de namen zoals bij de normale Monopoly goed aan bod kwamen. Het is iets anders dan de gewone Monopoly dus dat is wel leuk.

1. **De grondstoffen, gerede producten en handelsgoederen.**

**Wat vond je van de implementatie van grondstoffen en gerede producten aan deze herwerkte versie van Monopoly?**

Je wist dus duidelijk van welke kleur bij welke winkel hoort. Dan kan je bijvoorbeeld zeggen van ik kan zoveel winst maken als ik bij een winkel koop van iemand waarbij de aankoopprijs 25 euro is en dan doorverkoopt aan 45 euro. Dus uiteindelijk heb je wel een verlies wanneer je de producten koopt maar je kan daar dan uiteindelijk nog winst op maken bij het verkopen.

**Was alles duidelijk rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

Ja, het vorige gaat hierover. Dat is wel interessant en vooral de link met de afsluiting van het boekjaar.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Ik vond dit realistisch.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ik denk dat het een eerlijkere manier is om uiteindelijk te kijken wie de winnaar is. Want als je enkel kijkt naar de hoeveelheid geld of naar wie failliet is gegaan dan heb je niet echt een overzicht van het gehele spel. Het geeft een duidelijker beeld.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Nee dat was allemaal heel duidelijk gemaakt.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

In het begin had ik daar een beetje problemen mee omdat ik eigenlijk nooit boekhouden heb gehad maar na een tijd begin je eraan gewend te geraken en dan is het eigenlijk gewoon hoe het moet zijn. Dan ging het wel vlot.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel en wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Het sterkste punt vond ik zeker de gehele uitwerking met de grondstoffen. Het is een leuke herwerking van het huurprincipe van de normale Monopoly. Natuurlijk, het iets mindere punt is dat je alles moet inboeken. Daar kruipt redelijk wat tijd in waardoor het langer gaat duren dan een normaal Monopoly spel. Maar dat is uiteindelijk de hele bedoeling erachter dus dan moet je dat er ook wel bijnemen. Dus een echt zwak punt vind ik dat helemaal niet eigenlijk.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Zeker! Ik heb bijgeleerd hoe dat alles eigenlijk in zijn werk gaat en welke stappen je moet doen. Ook waarvoor sommige codes staan. Ja, ik ken ze natuurlijk nog niet allemaal van buiten maar ik ken er nu toch wel een paar. Dat maakt het wel leuk.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele oefeningenlessen?**

In een les is het heel theoretisch en zeker als je bepaalde figuren of illustraties niet hebt. Dan is het moeilijk om bepaalde aspecten te onthouden, zeker kernzaken gaan niet altijd gemakkelijk. Met een spel of iets op een ludieke manier aan te brengen kan dit helpen voor bepaalde mensen. Dit maakt sommige dingen duidelijker waarbij ze anders problemen zouden kunnen hebben. Dus, ik denk wel dat het echt een goed alternatief is voor de normaal theoretische lessen en de normaal theoretische oefeningen.

**Welke aspecten spreken u meer aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand een spel?**

Je hebt dan nog steeds het theoretische maar minder. Het is minder geprononceerd dus je zal dan wel iets hebben van dat je nog steeds aan het leren bent maar het is niet meer echt op die manier waarbij je naar de les aan het gaan bent.

**Voelde u zich actief betrokken bij het spel?**

Ja, zeker, ik voelde mij echt wel actief betrokken.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

Bij mij persoonlijk? Traditionele oefeningen zijn vaak iets wat onoverkomelijk is en wat dus moet gebeuren. Terwijl je een spel meestal meer uit eigen wil wilt doen. Dus je staat er dus anders tegenover. Op een meer positieve manier.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Om eerlijk te zijn denk ik het niet. Alle kernaspecten van Monopoly zijn nog steeds aanwezig en die extra leuke toevoegingen zijn er ook. Ik heb op geen enkel moment gedacht van: dit spel is incompleet. Het is dus in mijn ogen goed. Alles is aanwezig om er een echt spel van te maken.

**Lester Impens**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier bent u al in contact gekomen met boekhouden?**

Nog niet.

**En heeft u vroeger al eens monopoly gespeeld?**

Ja

**Was dit lang geleden? En met wie speelde u dit zoal?**

Toch wel al een paar jaar geleden en vooral met mijn broers, neven, familie.

**Hoe was uw ervaring toen met Monopoly?**

Saai in het begin. Na een tijdje wordt het wel leuker maar ik ben Monopoly in het algemeen snel beu.

1. **Spelregels**

**Je hebt nu kennis gemaakt met een herwerkte versie van Monopoly. Wat vond u in het algemeen van de herwerking van deze spelregels?**

De spelregels waren goed. De bedragen zaten juist. De zelfgemaakte kaartjes waren goed uitgewerkt. Die extra grondstofvakjes voor grondstoffen aan te kopen zaten goed. Straten van 2. Ja, ik vond het heel goed herwerkt. Er valt niets op aan te merken. Ik vond dat er buiten het spelbord en het principe niet zoveel was van Monopoly. De volledige herwerking vond ik echt wel goed.

**Voor u van start ging met het spelen van het spel, hebt u een filmpje gezien waarin kort de belangrijkste spelregels werden overlopen en de daar bijhorende boekingen.**

Allemaal zeer goed. Het was uitgebreid maar wat ik niet heb onthouden uit het filmpje waren de boekingen. Die verwerking zelf vond ik niet zo interessant omdat ik dat toch niet onthou.

**Zijn er zaken die u zou veranderen aan het filmpje?**

Ik zou het kort algemeen uitleggen van credit en debet maar niet de verwerking wat er moet gedaan worden. Dus dat je kort uitlegt van de btw dat er in zat enz..

1. **Kans en Algemeen Fonds**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

Er zaten nog originele elementen in van Monopoly zelf zoals “ga naar de gevangenis” en “betaal brandverzekering”. Goed. In het begin dacht ik dat het allemaal betaalkaarten waren maar na een tijdje begonnen er ook positieve kaarten getrokken te worden dus het zit wel goed de verdeling tussen positieve en negatieve kaarten.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de beste en waarom?**

De 10% commerciële korting. Omdat ik ze 2 keer heb getrokken en het wel gemakkelijk is als je veel moet betalen. Het is dan toch iets minder dat je moet betalen.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de minst leuke kaart?**

Tjorven had een kaart met een moeilijkere boeking.. Maar betalen is nooit leuk natuurlijk en het moet er wel bij.

**Was het voor u ook steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de kans- en algemeen fondskaarten?**

Voor mij was het wel duidelijk.

**Commerciële korting wat vond u van deze kaart?**

Vooral het tactische dat je er geld mee kon uitsparen.

1. **Eigendomskaarten**

**Bij de eigendomskaarten heeft er een verwerking plaatsgevonden. Zo is er afgestapt geweest van huur en overgegaan naar gerede producten die verkocht worden. Wat vond je van de herwerking?**

Ik snap hoe het in elkaar zit dat je eerst grondstoffen moet aankopen om producten te maken maar in het begin vond ik het wat lang duren voordat er kon begonnen worden met het effectief handelen. Het gebeurt in het begin dat je op een vakje komt van een andere speler maar dat er nog niets gebeurt omdat deze nog geen gerede producten heeft klaarstaan want er wordt soms niet aan gedacht dat je gerede producten erop moet zetten. Er moet vooral aan gedacht worden om die grondstoffen aan te kopen en om te zetten. Ik heb ook wel weinig geduld bij spelletjes, ik zou er iets miniem insteken dat er toch iets gebeurt wanneer er geen gerede producten klaarstaan.

**Wat vond u van het feit dat de uitbreidingen op de winkels teruggeschroefd zijn naar maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen?**

Ik vond dit geen probleem. Ik denk ook niet dat er naar meer gegaan moet worden, het gaat langer duren.

**Wat vind je van het feit dat elke kleurgroep vertegenwoordigt wordt door een bepaalde stad?**

Ja, ik snap het principe omdat elke stad zijn eigen producten heeft en dat ze ook herverpakt worden met die kleurtjes. Dat hoort ook bij boekhouden dacht ik en vond ik wel mooi dat je dat erin hebt gestoken met die verschillende kleurtjes.

1. **Grondstoffen, Gerede producten en handelsgoederen**

**Wat vond u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten?**

Het principe van de grondstoffen was wel leuk omdat je deze dan moet aankopen en omzetten. Je kunt misschien ook de waarde van de gerede producten laten variëren met hoe hoog je deze bouwt dus uit 2 blokjes of uit 3. Maar in het principe hoeft dit niet want het is een educatief spel en niet bedoelt om competitief te zijn. Het is basis genoeg en dat het eigenlijk wel oké is want als je daar teveel bij gaat betrekken verliest het misschien zijn educatieve waarde.

**Vond je het belangrijk dat die grondstoffen en gerede producten visueel werden voorgesteld door legoblokjes?**

Dat is oké. Dat is ‘basic’ en meer moet dat niet zijn.

**Wat vond je van het feit dat er met verschillende kleuren werden gewerkt, was dit nog steeds overzichtelijk?**

Ja, de kleuren waren duidelijk voor mij. Alle vakjes van de steden en straten waren mooi aangeduid en hadden dezelfde kleur dus dat is geen probleem want je weet direct vanwaar het komt.

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Het was nuttig. Ik zou zeker zorgen dat er hiervan genoeg aanwezig zijn en dat er voor elke winkel 1 plaatje is want als het in handen van 2 verschillende personen komt is dat wel handig. Dus 16 plaatjes aanwezig.

**Was alles duidelijk wat rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

Ik ken niks van boekhouden maar ik begrijp wel dat dit er is dus meer kan ik er eigenlijk niet van zeggen.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Ik heb zelf nog nooit boekhouden gehad dus ik kan daar echt niets over zeggen want ik ken daar niets van. Ik weet zelf niet wat afschrijven eigenlijk allemaal inhoud. Dat is voor mij heel moeilijk.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Zie vraag hierboven.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Zie vraag hierboven.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ik denk dat het principe van Monopoly is dat diegene met het monopolie en dus met het meeste geld en eigendommen de winnaar is. Maar vanuit het boekhoudstandpunt is het misschien het beste van wie heeft het meeste verdient en men dus naar de winst kijkt.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Mooie herwerking. Materiaal was zeker in orde, je zag dat er werk in was gestoken en dit zeker geen amateurswerk was. Vanuit de didactische kant vond ik het zeker in orde. Je kan er les mee geven. Ook educatief want je leert hoe het leven ook in elkaar zit op het vlak van betalen, btw, het geld dat je krijgt.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Voor in de lessen secundair onderwijs is het een beetje lang. Dit is mijn vakgebied want de lessen bestaan daar uit 50 minuten. Maar je zou wel de opdracht kunnen geven aan de kinderen om dat zelf te spelen onder de middag en bijvoorbeeld de resultaten noteren. Dus didactisch is het zeker en vast in orde. Kan ook eventueel opgelost worden door een tijdslimiet voorop te stellen zoals hier het geval was. Maar dat is ook het zwakke punt in het algemeen van Monopoly dat het lang kan duren. Het kan oneindig doorgaan maar vandaar de grenzen.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Ja, ik weet nu in grote lijnen hoe boekhouding eruit ziet want voor mij was dit compleet nieuw. Ik begrijp zeker dat de ‘basics’ er op deze manier in geraken.

**Vond u het een leuke manier om kennis te maken met boekhouden?**

Ik ga boekhouden nooit leuk vinden en het gaat me nooit interesseren maar natuurlijk is het via een spelletje altijd leuker om iets te leren dan in een les waarbij ze het gewoon zeggen.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele les?**

Ik denk dat het best de combinatie is van beiden. Je kan het spel niet beginnen met iemand die er helemaal niets van kent. Dus je kan in je les de ‘basics’ uitleggen en de MAR enz. overlopen (dus gewoon les geven). Voor de oefeningen enz. kan je eerst eens het spel spelen zodat ze doorhebben van hoe het in elkaar zit met de transacties want een spelvorm is bijna altijd een goede werkvorm als je het beperkt houdt en als je er de nodige zaken uithaalt. Dit is hier het geval. Je kan je leerstof inoefenen met het spel en het maakt uw leerstof bovendien ook tastbaar. Wat wilt dit zeggen, dat als je jouw leerlingen iets aanleert dit allemaal abstract is en je het ze wel leert op papier maar ze hebben dit nog nooit in het echte leven gezien en weten niet wat het is en wat een boekhouder doet. Met dit spel kan je ze toch een beeld geven (visueel voorstellen) van hoe het in de werkelijkheid in elkaar zit. Hoe bedrijven en zelfstandigen enz. de transacties boeken.

**Voelde jij jou actief betrokken bij het spel?**

Ja, toch wel maar dat is vaak bij spelletjes dat ik een persoon ben die zeker betrokken is.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

Als het een spelletje is zijn de leerlingen meestal meer geïnteresseerd omdat het een spelletje is. U spel mag zelf nog een verdoken les zijn, ze gaan dit altijd leuk vinden en dan zijn ze ook actief betrokken. Je gaat wel zien bij jouw leerlingen dat de ene meer betrokken is dan de andere en dan zie je dat bij een spel ook naar boven komt wie zich interesseert omdat die persoon er interesse in heeft en niet omdat het moet.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Ik weet niet direct iets. Misschien ervoor zorgen dat er toch een transactie of iets gebeurt als iemand op je vakje komt en je niets hebt klaarstaan. Het moet maar een kleinigheid zijn. Bv. een toegangsprijs voor een winkel. Dit is het enige.

**Britt Roelandt**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier bent u al in contact gekomen met boekhouden?**

Ik zit in een economische richting en heb daarbij in het 3de en 4de middelbaar boekhouden gekregen.

**Wat heb je daarin zoal gezien? Kwam dit in overeenstemming met de zaken die je hebt gezien in het spel?**

Ja, dat kwam zeker en vast in overeenstemming. Ik heb zowel enkelvoudig boekhouden al dubbel boekhouden gehad. De basis die door het onderwijsplan werd voorgelegd en daarin waren er zeker overeenstemmingen.

**En heeft u vroeger al eens monopoly gespeeld?**

Ja.

**Was dit lang geleden? En met wie speelde u dit zoal?**

Wel lang geleden maar je verleert dit niet. Met het gezin, de broer en de ouders.

**Hoe was uw ervaring toen met Monopoly?**

Ja, ik vond dat wel altijd een tof spel want ik kom graag in contact met geld en vond het tof om huisjes te kopen want ik ben economisch aangelegd.

1. **Spelregels**

**Je hebt nu kennis gemaakt met een herwerkte versie van Monopoly. Wat vond u in het algemeen van de herwerking van deze spelregels?**

Eerst dacht ik dat het moeilijk ging worden om het spel te spelen maar eens je het spel speelt wijst alles zichzelf wel een beetje uit.

**Voor u van start ging met het spelen van het spel, hebt u een filmpje gezien waarin kort de belangrijkste spelregels werden overlopen en de daar bijhorende boekingen.**

Ik vond dit heel tof gemaakt en vond het ook fijn dat er met voorbeelden werden gewerkt zodat je echt kon zien hoe de boekhouding moest worden ingevuld en wat je precies moest doen bij de verschillende vakjes.

**Zijn er zaken die u zou veranderen aan het filmpje?**

Neen, op zich niet.

**En zou je iets willen veranderen aan de spelregels?**

Neen.

1. **Kans en Algemeen Fonds**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

Origineel gevonden zoals met die kortingen bijvoorbeeld en bovendien nuttig omdat die boeking vaak voorkomt in het dagelijkse leven.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de beste en waarom?**

Ik heb niet speciaal een favoriet. Ik vond het wel leuk dat ik deze in combinatie met het gebouw heb kunnen doorverkopen omdat ik zo wat van de prijs kon afdingen.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de minst leuke kaart?**

Ik weet het niet. Ik denk diegene waarbij je grondstoffen mag aankopen op een moment naar keuze omdat je op genoeg momenten op grondstofvakjes kwam en je genoeg mogelijkheden had om grondstoffen aan te kopen.

**Was het voor u ook steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de kans- en algemeen fondskaarten?**

Ja, dat was duidelijk omschreven.

**Commerciële korting wat vond u van deze kaart?**

Zoals ik al zei vind ik het goed dat je dat ook moet boeken omdat dit veel voorkomt. Het is eens een andere boeking.

1. **Eigendomskaarten**

**Bij de eigendomskaarten heeft er een verwerking plaatsgevonden. Zo is er afgestapt geweest van huur en overgegaan naar gerede producten die verkocht worden. Wat vond je van de herwerking?**

Ik vond het spel in het algemeen heel tof gevonden. Ik vond het tof dat je eerst een winkel moest kopen en dat je dan grondstoffen moest aankopen en deze niet direct kon verkopen maar ze eerst moest herwerken tot gerede producten. Dit vond ik wel leuk gevonden en ook dat wanneer je een straat had je jouw winkel kon uitbreiden en dat alle hoeveelheden stegen omdat je dan een monopolie had in die straat.

**Wat vond u van het feit dat de uitbreidingen op de winkels teruggeschroefd zijn naar maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen?**

Ik vind dit niet erg want daarvoor moet je het spel lang spelen en het is niet noodzakelijk.

**Wat vind je van het feit dat elke kleurgroep vertegenwoordigt wordt door een bepaalde stad?**

Ik zou het zo houden.

1. **Grondstoffen, Gerede producten en handelsgoederen**

**Wat vond u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten?**

Ik vond het origineel gevonden. Zoals met die blokjes dat je ze eerst moet aankopen en dan bouwen tot een gereed product. Dat je dan pas ze kan verkopen als iemand op jouw winkel komt en bovendien dat wanneer er niet genoeg klaar staan of je winkel leeg is dat er niets kan verkocht worden. Ik vond het spel wel leuk bedacht en ook vooral dat alles goed doordacht was.

**Vond je het belangrijk dat die grondstoffen en gerede producten visueel werden voorgesteld door legoblokjes?**

Ja, ik vond dat wel duidelijk.

**Wat vond je van het feit dat er met verschillende kleuren werden gewerkt, was dit nog steeds overzichtelijk?**

Ja, misschien zou het leuker zijn om de plaatjes in de kleur van de winkels nog te veranderen, zodat elke winkel bepaalde plaatjes heeft.

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Ik zou ze misschien koppelen aan de kleur van de winkels. Ik vond ze bovendien zeer nuttig omdat je alles kon ordenen per winkel.

**Was alles duidelijk wat rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

Ja, het is ook logisch dat zoiets wordt doorgevoerd dus ik vind dat wel duidelijk.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Ja, ik vond dat goed dat het in het spel zat omdat dit in het echte leven ook wordt gedaan bij de boekhouding. Ik vond het dus fijn dat de spelers daar mee in aanraking kwamen.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Neen, ik vond dat wel duidelijk.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Ja dat ging vlot omdat ik dit ook al op school had gezien.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ja en neen. Ja, omdat het in het echt ook vaak naar de winst van de bedrijven wordt gekeken maar misschien kon je het geld dat je had er ook nog ergens in verwerken?

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Ik vond het origineel gevonden dat er zowel behoudende elementen waren met het gewone Monopoly spel en dus niet helemaal omgegooid. Je zag dat het nog duidelijk Monopoly was met de kleuren en het bord enz. maar dat er ook wel een frisse en educatieve inbreng was om jongeren in contact te laten komen met boekhouden. Bovendien ook dat je niet direct iets kan verkopen maar dat je eerst een winkel moet kopen, dan de grondstoffen, pas na een beurt deze kunt verwerken en dan uiteindelijk ze verkopen.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Dat er vaak moest geholpen worden met de boekingen. Vooral omdat we het spel gespeeld hebben met mensen die het niet konden en dat het voor hun vermoeiender is en misschien voor minder plezier zorgt. Ik begrijp ook wel dat daar niets aan verandert kan worden en dat het boeken niet kan worden weggenomen want dat dit eigenlijk is om te leren. Maar als er al een basiskennis is vind ik persoonlijk dat dit niet stoort. (Ik raad het aan voor personen die de basis al hebben gehad).

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Vooral opgefrist omdat het al lang geleden was.

**Vond u het een leuke manier om het herop te frissen?**

Ja, ik vond het wel leuk.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele les?**

Ja, ik denk wel dat dit tof is om na een les te geven. Wanneer iedereen alles heeft gezien en het er fris in zit. Dan lijkt het me leuk om dit op deze manier te oefenen. Ik denk echt wel dat dit een meerwaarde zou bieden aan de lessen.

**Welke aspecten spreken u meer aan om boekhouden met een gewone les aan te leren dan met het spel te spelen?**

Ik vind dat je kinderen moet stimuleren en dat dit wel kan gebeuren met een spel. Ik heb zelf ook boekhouden gehad en vond dit op den duur saai om telkens maar weer opnieuw gelijkaardige zaken te boeken en met het spel had ik dit gevoel niet.

**Voelde jij jou actief betrokken bij het spel?**

Ja, ik vond het spijtig dat ik moest stoppen.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

In een gewone les is het vaak de leerkracht zelf die aan het woord is en die dan een oefening oplost mondeling of op bord. Hier staat iedereen op zichzelf en kan wel hulp vragen aan een begeleider of leerkracht. Je bent niet afhankelijk van de anderen en beheert je eigen winkel maar toch kan je nog raad vragen aan de begeleider of leerkracht.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Ik weet niet direct iets. Ik vond het echt wel nog goed. Ik kan niet direct op iets komen buiten het feit dat de spelers best een voorkennis hebben of een basis boekhouden.

**Tjorven Pletinckx-Swinnnen**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier bent u al in contact gekomen met boekhouden?**

Normaal gezien niet maar ik heb wel 1 jaar economie gehad op mijn middelbare school. Dat was in mijn tweede middelbaar toen ik 13 à 14 jaar was.

**En de zaken die u toen hebt gezien waren deze in overeenstemming met wat je in het spel gezien hebt?**

Ik heb daarin de algemene basis van economie gehad. Maar niet zozeer rond boekhouden gewerkt.

**En heeft u vroeger al eens monopoly gespeeld?**

Ja, verschillende versies.

**Was dit lang geleden? En met wie speelde u dit zoal?**

Nee, een paar maanden geleden dat ik dit voor het laatst heb gespeeld. Ik speel dit met vrienden, familie, kennissen.

**Hoe was uw ervaring toen met Monopoly?**

Ik vind dit spel wel leuk. Het is een vermakend bordspel.

1. **Spelregels**

**Je hebt nu kennis gemaakt met een herwerkte versie van Monopoly. Wat vond u in het algemeen van de herwerking van deze spelregels?**

Ze waren duidelijk en hadden nog steeds te maken met het Monopoly gebeuren maar ik vond het leuk dat het meer naar de boekhoudkant ging.

**Voor u van start ging met het spelen van het spel, hebt u een filmpje gezien waarin kort de belangrijkste spelregels werden overlopen en de daar bijhorende boekingen.**

Ik vond het een zeer leuk en grappig filmpje. Ook vond ik het een meerwaarde om te hebben omdat je dan een kleine introductie krijgt op speelse en leuke manier over het spel.

**Vond u dit een versterking of eerder overbodig?**

Het is zeker een meerwaarde maar er moet natuurlijk ook nog een handleiding zijn om te bekijken. Het visueel beeld help zeker en biedt deze meerwaarde.

**Zijn er zaken die u zou veranderen aan het filmpje?**

Nee, het filmpje was zeer goed en zeer duidelijk. Zo mag het blijven.

1. **Kans en Algemeen Fonds**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

De herwerkingen vond ik goed, duidelijk, leuk ook en goed gebracht. Ik zou er niet meteen iets aan veranderen.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de beste en waarom?**

De kaart van de 10% commerciële korting.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de minst leuke kaart?**

Wanneer je veel geld moest betalen bijvoorbeeld aan verzekeringen. De brandverzekering.

**Was het voor u ook steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de kans- en algemeen fondskaarten?**

Ja, voor mij was alles duidelijk. Ik vond het zeer goed uitgelegd.

**Commerciële korting wat vond u van deze kaart?**

Ik vond dit leuk omdat je hiermee kunt spelen. Je kunt ze inzetten op een bepaald moment naar keuze wat dan weer strategisch bepalend kan zijn voor het spel.

1. **Eigendomskaarten**

**Bij de eigendomskaarten heeft er een verwerking plaatsgevonden. Zo is er afgestapt geweest van huur en overgegaan naar gerede producten die verkocht worden.**

Ik vond dit een zeer leuk concept. Het geeft mij een beetje het gevoel van de kolonisten van catan omdat er daar ook met grondstoffen worden gewerkt. Ik vond dit een positieve inbreng hebben in plaats van met huur te werken.

**Wat vond u van het feit dat de uitbreidingen op de winkels teruggeschroefd zijn naar maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen?**

Ik denk dat het gemakkelijker is omdat het minder is. Het past ook beter op het spelbord qua grootte. Ik vind 5 iets te veel en 3 goed. Het is meer gebalanceerd.

**Wat vind je van het feit dat elke kleurgroep vertegenwoordigt wordt door een bepaalde stad?**

Ik vond het leuk dat het verwerkt was binnen België en met bekende steden en gekende straatnamen.

1. **Grondstoffen, Gerede producten en handelsgoederen**

**Wat vond u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten?**

Ik vind dit een meerwaarde omdat wanneer je geen boekhoudkennis hebt om je toch hiermee wegwijs te maken. Je kan jou een beeld vormen van hoe alles in zijn werk gaat in de werkelijkheid.

**Vond je het belangrijk dat die grondstoffen en gerede producten visueel werden voorgesteld door legoblokjes?**

Ik vond dit gemakkelijk in gebruik. Het in elkaar klikken en het aankopen. Ik vond zeker dat dit hiervoor gebruikt mocht worden.

**Wat vond je van het feit dat er met verschillende kleuren werden gewerkt, was dit nog steeds overzichtelijk?**

Ja, voor mij was het duidelijk aan welke winkel deze gelinkt waren. Misschien zou het ook leuk zijn om de verschillende kleuren aan een bepaald product te linken.

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Dit was handig om alles bij te houden en op te stapelen.

**Was alles duidelijk wat rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

Ja, dat was zeer duidelijk.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Omdat ik er niet veel van ken en geen boekhouden heb gehad was dit wat minder duidelijk. Het was moeilijk om te doen.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Ja, moeilijker om dezelfde reden als hierboven. Misschien in de handleiding nog wat extra uitleg voorzien voor de mensen die hier totaal geen ervaring mee hebben (met boekhouden). Maar je hebt het ons wel zeer goed uitgelegd.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Ging niet zo vlot om weer dezelfde reden.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ik vind wel dat dit zo hoort want in de echte wereld ben je ook een soort winnaar als je de meeste winst maakt.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Dat het visueel werd getoond aan de hand van een filmpje. Dat alles mooi herwerkt is en ook visueel aantrekkelijk is (het bord, de kaarten, de producten).

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Dat het voor mensen die geen ervaring hebben moeilijker is.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Ja, bijvoorbeeld de nummering (MAR) en credit en debet. Dus ik heb wel iets bijgeleerd. In het begin was het wat zoeken en vragen maar naarmate ik meer hetzelfde begon te boeken, liep het vlotter.

**Vond u het een leuke manier om kennis te maken met boekhouden?**

Ik denk dat deze manier 100 keer leuker is dan de droge theorie op de schoolbanken. Aan de hand van een bestaand bordspel maar dan herwerkt.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele les?**

Omdat dit aantoonbaar is op een leuke, educatieve manier en ook wel soms grappige manier. Ik vond dit leuker.

**Welke aspecten spreken u aan bij het aanleren/inoefenen van boekhouden aan de hand van een gewone les?**

Het aanleren zelf.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

Ja, het ging ook zeer vlot dus ik voelde mij actief betrokken bij de handelingen. In een traditionele les minder omdat de leerkracht niet iedereen in de gaten kan houden en aandacht geeft. Het werken met kleinere groepjes, die een bordspel spelen, is gemakkelijker om individueel feedback te geven.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Niets op aan te merken.

**Lani Vints**

1. **Inleidende vragen**

**Op welke manier bent u al in contact gekomen met boekhouden?**

Nog nooit. Ik heb een vriendin die economie studeert maar zelf ben ik er nog niet mee in contact gekomen.

**Vond je het dan een leuke eerste aanraking met boekhouden?**

Ja, dat zeker wel.

**En heeft u vroeger al eens monopoly gespeeld?**

Ja, vaak.

**Was dit lang geleden? En met wie speelde u dit zoal?**

Van deze zomer en ik speel dit vooral met mijn familie.

**Hoe was uw ervaring toen met Monopoly?**

Ik vind dit wel een tof spel maar als je het een paar keer hebt gespeeld is het altijd hetzelfde. Er verandert niet aan. Altijd huisjes kopen, eigendommen…

1. **Spelregels**

**Je hebt nu kennis gemaakt met een herwerkte versie van Monopoly. Wat vond u in het algemeen van de herwerking van deze spelregels?**

Ik vond het heel origineel gevonden en tof omdat het niet de standaard versie was van Monopoly en heel vernieuwend was.

**Voor u van start ging met het spelen van het spel, hebt u een filmpje gezien waarin kort de belangrijkste spelregels werden overlopen en de daar bijhorende boekingen.**

Ik vond dit een zeer tof en duidelijk filmpje.

**Vond u dit een versterking of eerder overbodig?**

Ik vond het filmpje zeker een meerwaarde omdat het spel visueel voorgesteld wordt.

**Zijn er zaken die u zou veranderen aan het filmpje?**

Ik zou in het filmpje nog meer ingaan op de boekingen omdat ik zelf geen boekhouden heb gehad.

**En zou je iets willen veranderen aan de spelregels?**

Neen, niet direct dat ik weet.

1. **Kans en Algemeen Fonds**

**Wat vond u van de herwerking van de kans- en algemeen fondskaarten in het algemeen?**

Ik vond deze handig en sommige waren echt wel tof om te trekken.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de beste en waarom?**

Dat je geld krijgt. Maar ook deze van een voorziening aan te leggen omdat het leek dat ik geld moest afgeven maar dit uiteindelijk niet moest doen. En die kortingen.

**Welke algemeen fonds- of kanskaart vond u de minst leuke kaart?**

Neen, niet echt. Het hoort allemaal bij het spel.

**Was het voor u ook steeds duidelijk wat er gevraagd werd bij de kans- en algemeen fondskaarten?**

Ik weet niet veel van boekhouden en met die kaart van de voorziening was het niet duidelijk omdat ik de achtergrond niet heb maar toen ik de uitleg had gekregen van jou was het wel duidelijk. Nu weet ik dat ook weer.

**Commerciële korting wat vond u van deze kaart?**

Zeer toepasselijk bij het spel en zeker een meerwaarde.

1. **Eigendomskaarten**

**Bij de eigendomskaarten heeft er een verwerking plaatsgevonden. Zo is er afgestapt geweest van huur en overgegaan naar gerede producten die verkocht worden.**

Zeer tof. Ik vind het heel tof dat je jouw eigen winkel hebt en grondstoffen moet aankopen en deze dan produceren voor te verkopen. Ik vond dit juist heel tof.

**Wat vond u van het feit dat de uitbreidingen op de winkels teruggeschroefd zijn naar maximaal 3 sterren in plaats van 5 huizen?**

Ik vond dit niet erg omdat de sterren redelijk duur waren. Je kunt niet onmiddellijk 5 sterren kopen dus ik vond het niet erg dat er geen 5 sterren waren.

**Wat vind je van het feit dat elke kleurgroep vertegenwoordigt wordt door een bepaalde stad?**

Dat was wel handig om te herkennen maar maakte niet zoveel uit.

1. **Grondstoffen, Gerede producten en handelsgoederen**

**Wat vond u van de implementatie van grondstoffen en gerede producten?**

Ik vond dat tof. Omdat je eerst aparte blokjes had en dan moest je betalen om deze op elkaar te zetten. Je gaf echt iets door.

**Vond je het belangrijk dat die grondstoffen en gerede producten visueel werden voorgesteld door legoblokjes?**

Ik vond dat goed, ik zou niet direct weten door wat anders.

**Wat vond je van het feit dat er met verschillende kleuren werden gewerkt, was dit nog steeds overzichtelijk?**

Ja, dat wel.

**En van de groene verzamelplaatsje waarop je jouw gerede producten kon plaatsen?**

Dat was goed. Anders slingerde al mijn blokjes gewoon in het rond.

**Was alles duidelijk wat rond het herverpakken van aangekochte handelsgoederen wanneer deze werden doorverkocht?**

In het begin een woordje uitleg nodig gehad maar daarna was het wel duidelijk.

1. **Afsluiten van het boekjaar**

**Op het einde van het boekjaar dienen al uw winkels en uitbreidingen dienen te worden afgeschreven. Wat vond u hiervan?**

Aangezien ik niets van economie of boekhouden weet was dat niet zo makkelijk maar het is uiteindelijk toch gelukt.

**Er werd gebruik gemaakt van een kleurensysteem om bij het afsluiten van het boekjaar aan voorraadwaardering te kunnen doen. Zou je iets willen veranderen aan dit systeem?**

Neen, ik vond dat wel een goed systeem.

**Op het einde moest je dan ook de winst berekenen. Ging dit vlot?**

Uiteindelijk. Omdat ik niets van economie ken.

**Wat vond je van de manier om op het einde van het spel, de speler met de hoogste winst als uiteindelijke winnaar te verkiezen?**

Ja, ik zou er niets aan willen veranderen.

**Wat zijn volgens u de sterke punten van het spel?**

Dat je de goederen zelf moet maken en doorverkopen. Ze met andere woorden visueel voorstelt.

**Wat zijn volgens u de zwakkere punten van het spel?**

Alle boekingen moeten opschrijven. Omdat ik alles moest opzoeken en vragen aangezien ik geen boekhoudkennis heb.

1. **Ervaring**

**Heeft u iets bijgeleerd met het spel?**

Hoe je boekingen moet maken.

**Vond u het een leuke manier om kennis te maken met boekhouden?**

Ja, zeker! Supertof.

**Hoe plaatst u het aanleren van boekhouden met een spel ten opzichte van de traditionele les?**

Als de leerkrachten dit geven, zouden de leerlingen geïnteresseerder zijn en er sneller mee weg zijn denk ik.

**Voelde jij jou actief betrokken bij het spel?**

Ja.

**Hoe plaats je de actieve betrokkenheid bij dit spel ten aanzien van een traditionele oefeningenles?**

In het spel meer dan in een gewone les omdat je deelneemt aan het spel en dingen moet doen, bouwen, boeken. Tijdens een gewone les zou dit niet het geval zijn, daar krijg je enkel de uitleg.

1. **Afsluitende vraag**

**Wat mist er volgens u nog aan het spel? Of zijn er zaken die je zou willen toevoegen aan het spel?**

Ik zou het boeken aanpassen omdat ik dat moeilijk vind. Maar het hoort wel bij het spel en ik begrijp dat wel op zich. Ik zou het ook misschien digitaliseren als dat zou gaan?