

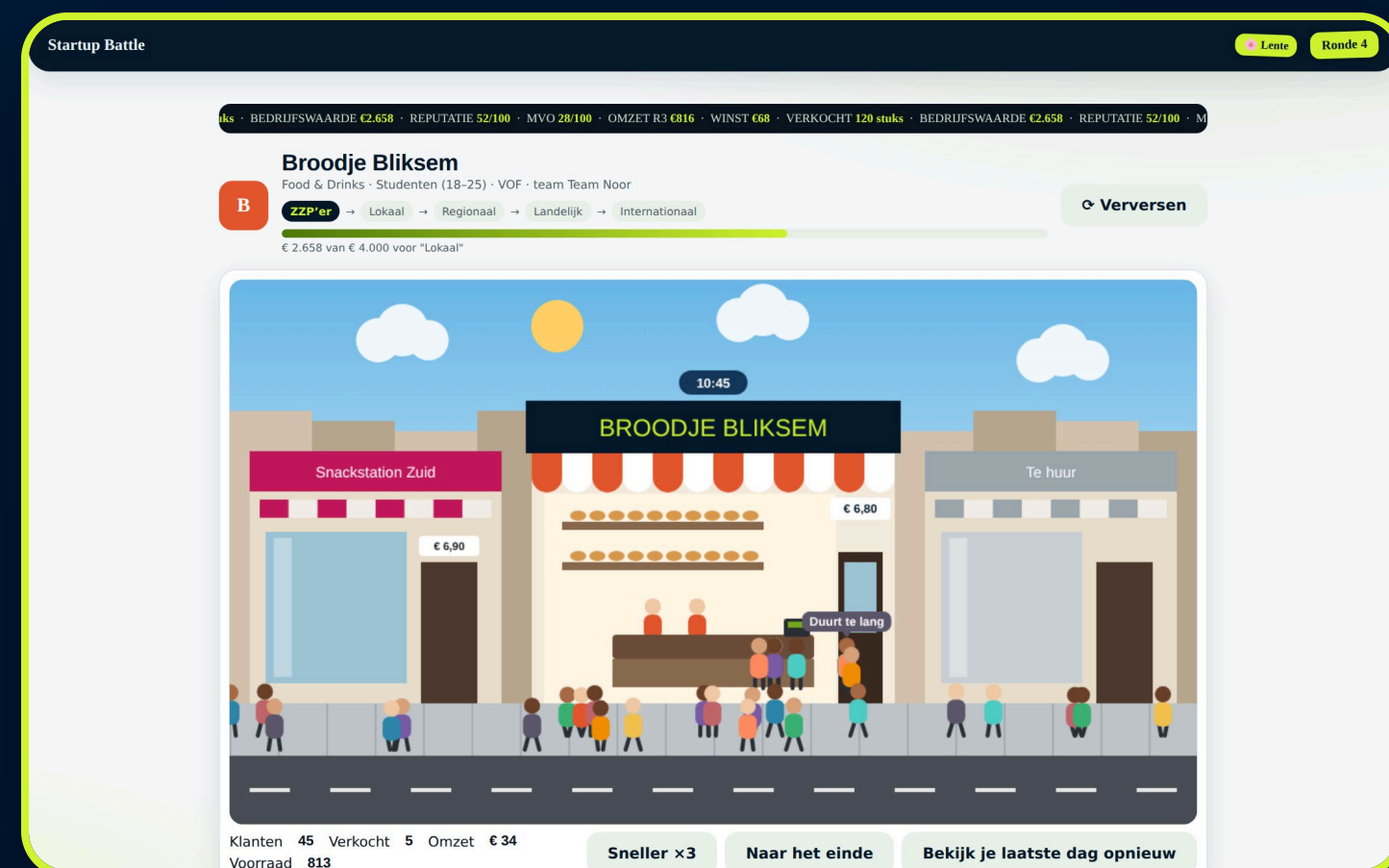


**LEER
ONDERNEMEN**

ONDERNEMEN EN ECONOMIE IN HET VO

Ondernemen leer je door te doen.

Een complete online cursus en een ondernemingssimulatie,
van praktijkonderwijs tot vwo.



HET PROBLEEM

Het begint in het klaslokaal

Leerlingen kunnen uitleggen wat brutowinst is. Wat het betekent, merken ze pas als hun eigen zaak verlies draait.

Begrippen blijven abstract

Marge, kostprijs en doelgroep staan in het boek, maar niet in hun hoofd.

Opdrachten blijven op papier

Een ondernemingsplan schrijven is iets anders dan een zaak draaien.

Grote verschillen in één klas

De een heeft meer hulp nodig, de ander meer uitdaging.

DE OPLOSSING

Twee onderdelen die samen werken

ONLINE CURSUS

Cursus Ondernemen

Twaalf modules, van het eerste bedrijfsidee tot een compleet ondernemingsplan. Uitleg op het niveau van de leerling, opdrachten in en buiten de school.

ONDERNEMINGSSIMULATIE

Startup Battle

Elke leerling runt een eigen zaak in een straat vol klasgenoten. Elke ronde is een werkdag en de markt reageert op elke keuze.

Eén leerlingaccount, één klascode, één docentenportaal.

DE CURSUS

Twaalf modules, van idee tot ondernemingsplan

01 Wat is ondernemen?

02 Jij als ondernemer

03 Het bedrijfsidee

04 De markt & het product

05 Soorten bedrijven

06 MVO & de 3 P's

07 Omzet & winst

08 Marketingmix: de 6 P's

09 Marketing: product

10 Marketing: prijs

11 Marketing: promotie

12 Proeve van bekwaamheid

55 opdrachten en een begrippenlijst. Vanaf module 4 sluit elke module af met een ronde Startup Battle. In module 12 maakt de leerling zijn ondernemingsplan af.

DE CURSUS

Elke module is een duidelijk pad

Uitleg op niveau

Met voorbeelden uit de praktijk en een niveauknop voor elke leerling.

Checkvragen

Een les is pas af als de leerling het snapt.

Altijd verder waar je was

De voortgang staat in beeld; één knop naar de volgende stap.

Werk komt bij de docent

Alles wordt bewaard en ingeleverd werk staat in het portaal.

Module 4

Pro Basis **Kader** GL/mavo

Waar kun je een goed bedrijfsidee vinden?

In je eigen hobby's en ervaringen Alleen op internet Nergens, dat is geluk

UITLEG

Een doelgroep is de groep mensen die jij als klant wilt hebben. Een bedrijf kiest een doelgroep omdat het niet iedereen kan bedienen. Hoe beter je je doelgroep kent, hoe beter je product, prijs en reclame aansluiten. Een snackbar bij een school heeft een andere doelgroep dan een restaurant in het centrum, ook al verkopen ze allebei eten.

Doelgroep De groep mensen aan wie jij wilt verkopen.

ZO DOET EEN FIETSENMAKER HET

Fietsenwinkel "Trapper" kiest scholieren als doelgroep. Daarom is de winkel om 7:30 open, kost een band plakken maar € 7,50 en maakt hij reclame op Instagram in plaats van in de krant.

DOE HET ZELF

Welke doelgroep is het duidelijkst?

Iedereen die eten lekker vindt Scholieren tussen 12 en 16 die tussen de lessen snel iets willen eten Mensen met honger

CHECK: SNAP JE HET?

Waarom kiest een bedrijf een doelgroep?

VOOR WIE

Eén programma, vijf niveaus

**Praktijk-
onderwijs**

**Vmbo
basis**

**Vmbo
kader**

**GL en
mavo**

**Havo
en vwo**

In de cursus

Elke les heeft teksten per niveau. De leerling kiest zijn niveau en kan altijd een stap omhoog of omlaag.

In het spel

De docent kiest per klas een niveau: hoeveel keuzes leerlingen maken, hoeveel tips ze krijgen en hoe hard de markt terugslaat.

DE CURSUS

Leren gebeurt ook buiten de school

Oefenen

Korte opdrachten om de stof te snappen.

Doen

Maken, ontwerpen en uitproberen.

Op pad

Naar buiten: bedrijven in de buurt, klanten, de markt.

Met een professional

Feedback van een echte ondernemer of vakmens.

Bouwsteen voor je plan

Elk stuk komt terug in het ondernemingsplan.

Feedback van een echte ondernemer

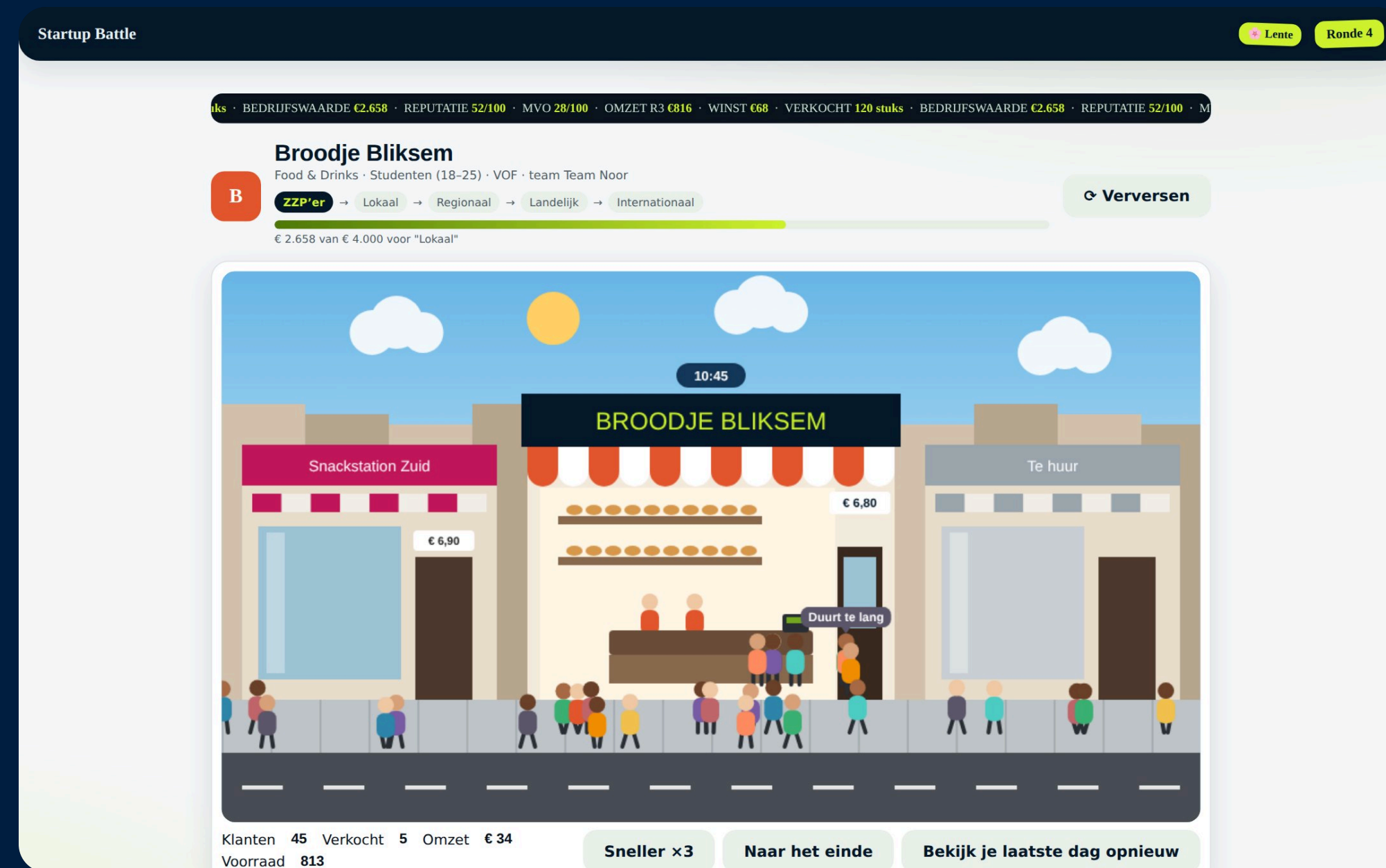
De leerling vult naam en mailadres van een professional in. Die bekijkt het werk via een link en geeft tops en tips, zonder account.

Welke onderneming past bij jou?

Een advies op basis van het eigen werk van de leerling. Het werkt met de AI die de school al gebruikt.

HET SPEL

Startup Battle: elke ronde een werkdag



- 1 Keuzes maken**
Prijs, inkoop, personeel, marketing, duurzaamheid
- 2 Ochtend**
De docent speelt de ochtend
- 3 Bijsturen**
Om 13:00 kijken en ingrijpen
- 4 Middag**
De dag wordt afgemaakt
- 5 De krant**
Wat ging er goed, wat niet?

HET SPEL

Van zzp'er tot keten

Uitbouwen en filialen

Groeien met filialen in zes wijken, elk met eigen klanten, huur en risico.

Lenen bij de bank

Investeren met een lening, met rente en aflossing per ronde.

Personeel trainen

Meer capaciteit en tevredенere klanten.

Marktonderzoek

Inzicht in de prijzen van de concurrent en de verwachte klanten.

Gebeurtenissen

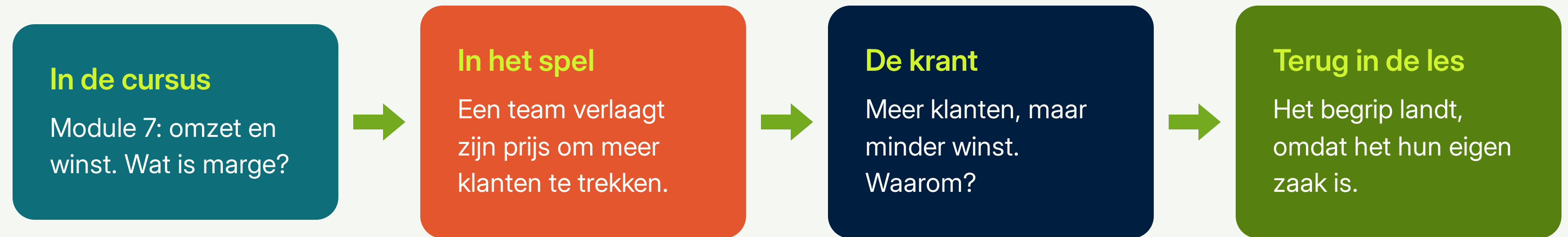
Van een hittegolf tot een inbraak: wie verzekerd is, staat sterker.

Badges en weekmissies

Doelen die leerlingen elke week opnieuw uitdagen.

Speelweken met opbouw: elke week komt er iets nieuws bij, zodat niemand verdrinkt in de eerste les.

Leren en meteen merken wat het betekent



Je leerlingen leren wat marge is, en merken een werkdag later wat er gebeurt als ze hun prijs verlagen.

VOOR DE DOCENT

Het docentenportaal: alles op één plek

Alle keuzes inclusief verzekeringen. Beperkte hulp.

Keuzes voor de leerling: prijs, inkoop, marketing, personeel, duurzaamheid, verzekeringen · korte tips

Klas aanmaken

3KD3

Ronde 4 · 8 van 10 teams · VMBO gemengde leerweg

► Les leiden ↗

Spelcode voor leerlingen

6RNUD4

Deelbare link kopiëren

Jouw docent-PIN

7721

Nieuwe PIN

■ Online cursus

Klascode voor leerlingen · cursus én spel

ON - VUD92

Link naar de cursus kopiëren

Lesstof bekijken ↗

Voortgang

1 leerling(en) · 0 ingeleverd

Ingeleverd werk bekijken

Leerlingen melden zich met deze klascode en hun schoolmail aan op <http://localhost:8080/cursus/>. Dezelfde code werkt ook in Startup Battle.

Cursusklas sluiten Cursusklas verwijderen

📄 Persoonlijke codes per leerling

Zet dit aan als je precies wilt bepalen wie er meedoet. Elke leerling heeft dan één eigen code nodig om te starten. Laat je het uit, dan volstaat de spelcode en een teamnaam.

☐ Persoonlijke code verplicht in dit spel

30

Codes aanmaken

Eén klascode

Voor cursus én spel, groot in beeld voor op het bord.

Ingeleverd werk

Per klas lezen en downloaden voor Excel.

Niveau per klas

En zelf bepalen: solo of in teams.

Samen met collega's

Collega's uitnodigen binnen dezelfde licentie.

VOOR DE DOCENT

De spelleiding: de les op het digibord

Startup Battle

SPELLEIDING

Docentenportaal ↗

Spelleiding

3KD3 · Spelcode voor leerlingen: 6RNUD4

↔ Andere klas

🔄 Verversen

📰 Klassenkrant op het bord

▶ Ochtend spelen (ronde 4 · week 1, donderdag)

☒ Bijstuurmoment om 13:00 (ochtend en middag apart spelen) · Bijsturen: om 11:00 en 15:00 ▼ ☒ Speelweken met opbouw (elke week iets nieuws)

Bedrijven:

Vrij (1 tot 3 leerlingen) ▼

 Week 1 · thema: Prijs en inkoop

HUIDIGE RONDE

4

SEIZOEN

Lente

BEDRIJVEN ACTIEF

8

NU ONLINE

1

📊 Bedrijfswaarde per team

Zo zie je in één oogopslag hoe de klas ervoor staat.

Vlogvak...

Zoolzuster

Kicksfabr...

Pixelpunt

Groenhoek

Balbaas

Snacksta...

Broodje ...

€13.3k

€12.3k

€11.4k

€9.5k

€2.8k

€2.7k

🏢 Alle ondernemingen

	BEDRIJF	TEAM	NIVEAU	KAS	WAARDE	BONUS	ACTIEF	INGELEVERD
🏠	Broodje Bliksem	Team Noor	ZZP'er	€ 243	€ 2.658	0	1 min	🕒 nee
	Zoolzuster	Team Daan	Regionaal bedrijf	€ 7.354	€ 16.383	0	0 min	🕒 nee
	Pixelpunt	Team Lina	Regionaal bedrijf	€ 5.880	€ 12.270	0	0 min	🕒 nee
	Balbaas	Team Milan	Lokaal bedrijf	€ 3.208	€ 9.461	0	0 min	🕒 nee

De Klassenkrant

Sluiten

Editie ronde 3 · 3KD3

Zoolzuster is de winnaar van ronde 3 met 1.977 euro winst

Zware dag voor Snackstation
Zuid: 108 euro verlies

Langste rij bij Snackstation
Zuid: 345 klanten liepen weg

4 bedrijven waren door hun
voorraad heen

Rondes spelen, het bijstuurmoment, een bonus of tegenvaller uitdelen en de klassenkrant op het bord.

Waarom dit past bij onze school

Leren door te doen

Leerlingen passen begrippen direct toe in hun eigen zaak.

Differentiatie ingebouwd

Vijf niveaus in de cursus, een niveau per klas in het spel.

Leren buiten de school

Op pad, in gesprek met ondernemers uit de buurt.

Klaar om te geven

Lesstof, opdrachten en het spel zijn er al. De docent stuurt bij.

Inzicht in voortgang

Ingeleverd werk en de stand van elke klas op één plek.

Past bij jouw vak

Ondernemen, economie, D&P of een keuzevak: kies de modules die passen.

IN DE PRAKTIJK

Zo zet je het in

1

Als keuzevak

De hele cursus door het jaar heen, met vanaf module 4 een spelronde per module.

2

Binnen een bestaand vak

Losse modules en spelrondes als praktijk bij economie, D&P of ondernemen.

3

In een projectweek

Startup Battle intensief: meerdere werkdagen per dag, met bijsturen en de krant.

Rondes speel je in de les, of ze gaan automatisch door, bijvoorbeeld elke dag of elke week.

Voor ICT en privacy

TECHNIEK

Niets installeren

Werkt in een recente Chrome, Edge, Safari of Firefox.

Elk apparaat

Chromebook, laptop, tablet en telefoon.

Inloggen met schoolmail

Met een pincode per mail, geen wachtwoorden om te vergeten.

PRIVACY

Zo min mogelijk gegevens

Naam, klas, schoolmail en het werk van de leerling.

Lesstof achter de inlog

Alleen leerlingen en docenten met een licentie.

Automatisch opgeruimd

Drie maanden na het einde van de licentie wordt alles verwijderd.

PRIJZEN PER JAAR

Wat het kost

Licentie voor 12 maanden	Startup Battle	Cursus	Cursus + spel
Eén klas	€ 100	€ 150	€ 225
Drie klassen	€ 270	€ 395	€ 575
Extra klas bij drie klassen	€ 85	€ 125	€ 195
Schoollicentie: alle klassen	€ 595	€ 895	€ 1.295

Betalen met iDEAL of op factuur. Actuele prijzen en bestellen: leerondernemen.nl/contact.

GRATIS PROBEREN

Probeer het gratis met je klas

Eén klas, één maand, cursus én spel.

1

Vraag aan

Via leerondernemen.nl/contact. De proeflicentie staat meteen klaar.

2

Maak je klas

Log in in het docentenportaal met je mailadres en de pincode uit je mail.

3

Klascode op het bord

Leerlingen loggen in met hun schoolmail en beginnen.

Eerst zelf kijken? Speel de demo zonder account op leerondernemen.nl/demo.



LEER
ONDERNEMEN

Zullen we het samen proberen?

CONTACT

Jeroen Helbers

info@leerondernemen.nl

ONLINE

leerondernemen.nl

Gratis proberen en de demo