

## 1.1 Wat kies jij ?

## Schaarste en ruil

Uw gebruik van deze handelsinstructies impliceren dat u akkoord gaat met de Gebruiksvoorwaarden. Deze voorwaarden zijn te raadplegen op de website [www.experimentenvoorindeklas.nl](http://www.experimentenvoorindeklas.nl).

De Gebruiksvoorwaarden bepalen ondermeer dat deze handelsinstructies alleen gebruikt mogen worden voor niet-commerciële activiteiten, in het bijzonder en uitsluitend voor de uitvoering van een klaslokaalexperiment.

Op deze handelsinstructies berust copyright. De rechten ervan zijn voorbehouden.

De handelsinstructies mogen niet worden verveelvoudigd, worden opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar worden gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere manier.

Voorafgaand aan de uitvoering van een klaslokaalexperiment moet het benodigde aantal exemplaren van de handelsinstructies telkens opnieuw worden geprint vanaf de website [www.experimentenvoorindeklas.nl](http://www.experimentenvoorindeklas.nl).

Voor vragen kan een bericht gestuurd worden naar: [Hinloopen@experimentenvoorindeklas.nl](mailto:Hinloopen@experimentenvoorindeklas.nl).



## Handelsinstructies

Iedereen krijgt een fictief budget van € 200,-. Daar moet je een week van rondkomen. Je moet het budget zo goed mogelijk besteden. Je kunt je geld uitgeven aan vijf verschillende dingen. Welke dat zijn staan op het bord: belminuten, sport, kleding, vervoer, en eten & drinken. De prijzen staan er boven: € 0,25 per belminuut, € 2,- per uur sporten, € 20,- per kledingstuk, € 0,10 per kilometer, en € 5,- per maaltijd. Je bent niet verplicht om aan alle zaken geld te besteden.

**Registratie.** Onderaan deze handelsinstructies staat een registratietabel. Schrijf daarop eerst je naam. Neem daarna de prijzen over in de eerste witregel van de registratietabel.

**Keuzes.** Bepaal nu hoe je je budget gaat gebruiken. Schrijf in de tweede openstaande regel van de registratietabel voor ieder product op hoeveel geld je er in een week aan uit zou geven. Let er daarbij op dat je niet meer dan € 200,- mag uitgeven. En als je geld overhoudt ben je dat kwijt. Probeer daarom precies € 200,- uit te geven.

Zijn er nog vragen? Zo niet, dan vraag ik je nu om je budget te besteden. Schrijf daarvoor in de tweede witregel van de registratietabel het bedrag dat je aan het betreffende product wilt uitgeven. Je krijgt hiervoor 5 minuten.

**Hoeveelheden.** Nu je je budget hebt besteed kun je berekenen hoeveel je van alles hebt gekocht. Voorbeeld: je geeft € 22,- uit aan belminuten. Dan heb je er  $\frac{€ 22,-}{€ 0,25} = 88$  gekocht. Bereken op deze manier voor alle producten de aantallen die je hebt gekocht. Schrijf die aantallen op in de derde witregel van de registratietabel. Je krijgt hiervoor 1 minuut.

Er volgen nu instructies die niet in je handelsinstructies staan afgedrukt. Ik lees die nu voor.

**Winnaar.** Ik ga nu bepalen wie uitbetaald krijgt. Daarvoor moet iedereen een getal kiezen tussen 1 en 100 (1 en 100 doen mee). Die haal ik daarna op en ik bereken daarvan het gemiddelde. Vervolgens kijk ik wie er het dichtst in de buurt zit van de helft van dit gemiddelde. Die speler krijgt zijn totaalscore uitbetaald.

Schrijf nu eerst je naam in de box onder de registratietabel. Kies daarna een getal tussen de 0 en de 100 en schrijf dat op in de box. Je hebt daarvoor één minuut de tijd. Daarna kom ik langs om de briefjes op te halen.

### Registratietabel

Je naam: _____				
Producten				
<i>Belminuten</i>	<i>Sport</i>	<i>Kleding</i>	<i>Vervoer</i>	<i>Eten &amp; Drinken</i>
Prijzen				
Besteding				
Hoeveelheid				
Gewichten				
Bijdrage aan de nutsbeleving				
Totaal				

**Box**

Naam: \_\_\_\_\_

Getal (tussen 1 en 100): \_\_\_\_\_



**MALMBERG**