

## 2.1 Nu of nooit!

## Markt

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: [Hinlopen@experimentenvoorindeklas.nl](mailto:Hinlopen@experimentenvoorindeklas.nl).



## Handelsinstructies

Ik ga een appel verkopen. Wie de appel koopt wordt aan het einde van het experiment bepaald. Dat gebeurt willekeurig. De kans om de appel te kopen is voor iedereen hetzelfde.

**Identificatie.** Onderaan deze handelsinstructies moet je nu twee keer je naam invullen; één keer op de handelsinstructies, en één keer in de onderste box (box 2).

**Betalingsbereidheid.** Het product dat ik vandaag verkoop is een appel. Bedenk nu wat je maximaal voor deze appel zou willen betalen. Daarvoor krijg je één minuut de tijd.

Vul nu je maximale prijs in op de daarvoor bestemde plek onderaan deze handelsinstructies én in de onderste box (box 2). Scheur de onderste box daarna af. Die haal ik daarna op. Let op: als je wordt uitgekozen om de appel te kopen moet je mij echt betalen wat je opgeschreven hebt.

**Vraagbepaling.** Ik ga nu de vraagprijs laten dalen in stapjes van één eurocent. Ik begin bij € 1,50 en eindig bij € 0,-. Als je de prijs hoort die jij hebt opgeschreven steek je je hand op. Ik tel het aantal vingers dat ik zie en schrijf dat op het bord, samen met de prijs. Let op: je mag je vinger maar één keer opsteken.

Ik tel de prijs nu af.

**Verkoop.** Ik ga nu bepalen wie de appel mag kopen. Daarvoor moet iedereen een getal kiezen tussen 1 en 100 (1 en 100 doen mee). De keuzes 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 mag de appel kopen voor de door hem of haar opgegeven prijs.

Schrijf nu je naam in de overgebeleven box (box 1). Scheur de box af. Kies nu een getal tussen de 0 en de 100 en schrijf dat op. Je hebt daarvoor één minuut de tijd. Daarna kom ik langs om de briefjes op te halen.

Je naam: \_\_\_\_\_ Je maximale prijs: € \_\_\_\_\_

-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----

**Box 1**

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

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

-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----✂-----

**Box 2**

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

Maximale prijs: € \_\_\_\_\_