

2.8 Het kost wat, maar dan heb je ook wat

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.

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.

Voor vragen kan een bericht gestuurd worden naar: Hinlopen@experimentenvoorindeklas.nl.



Handelsinstructies

We gaan een spel spelen waarbij iedereen vier speelkaarten krijgt: twee rode kaarten (harten of ruiten), en twee zwarte kaarten (schoppen of klaveren). Het cijfer of de kaartsoort maakt niet uit; alleen de kleur telt. Ik deel nu de kaarten uit.

Spel. Straks kom ik bij iedereen langs. Je moet me dan twee van je vier kaarten geven. Doe dit met de achterkant naar boven. Op deze manier kan iedereen zien dat je twee kaarten afstaat, maar niet welke twee.

Opbrengst. Je score hangt af van je eigen keuze en de keuzes die de anderen maken. Je berekent je score aan het einde van het experiment. Daarvoor moet je de opbrengstenbox invullen. Die staat onderaan deze handelsinstructies. Daarop moet je ook je naam invullen. Doe dat nu.

Als ik van iedereen twee kaarten hebt ontvangen, tel ik het aantal rode kaarten dat ik heb opgehaald. Dat aantal schrijf ik op het bord. Je moet dat aantal invullen in je opbrengstenbox. Je score bereken je dan als volgt:

Jouw score = aantal opgehaalde rode kaarten + 4 x aantal rode kaarten dat je nog bezit.

Voorbeeld: Je geeft een rode en een zwarte kaart. Er worden in totaal 19 rode kaarten opgehaald. Je score is: $19 + 4 \times 1 = 23$.

Uitbetaling. Na afloop van het experiment zal ik één van jullie willekeurig kiezen. Daarvoor gebruik ik een tienzijdige dobbelsteen. De winnaar krijgt zijn score uitbetaald, waarbij iedere punt € 0,10 waard is.

Zijn er nog vragen? Zo niet, dan moet je nu bepalen welke twee kaarten je me geeft. Daarvoor krijg je 1 minuut.

Opbrengstenbox

Naam: _____

Aantal opgehaalde rode kaarten: _____

Aantal overgehouden rode kaarten $\times 4$: _____ +

Score: _____

Experimenten
voor in de klas

de 2e fase
in 25 klaslokaalexperimenten

ONDERWIJS VAN MORGEN

MALMBERG