

### 4.3 Het is voor een goed doel

### Samenwerken & Onderhandelen

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

We gaan een spel spelen waarbij iedereen drie speelkaarten krijgt: twee rode kaarten (harten of ruiten), en één zwarte kaart (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 een van je rode kaarten geven. Daarna kom ik weer langs om een kaart op te halen. Die mag je zelf kiezen. Geef me je kaart met de achterkant naar boven. Op deze manier kan iedereen zien dat je een kaart afstaat, maar niet welke.

**Opbrengst.** Je score hangt af van je eigen keuze en de keuzes die 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.

Nadat ik de kaarten in de eerste ronde heb opgehaald tel ik het aantal, en schrijf dat aantal op het bord. Je moet dat aantal dan overnemen in je opbrengstenbox. Als ik van iedereen zijn tweede kaart heb opgehaald, tel ik het aantal rode kaarten dat ik in deze tweede ronde heb opgehaald. Dat aantal schrijf ik weer op het bord. Je moet dat aantal ook invullen in je opbrengstenbox.

Je score bereken je dan als volgt:

$$\text{Jouw score} = \text{aantal opgehaalde kaarten in ronde 1} + \text{aantal opgehaalde rode kaarten in ronde 2} + 4 \times \text{aantal rode kaarten dat je nog bezit.}$$

**Voorbeeld:** Je geeft in ronde 1 een rode kaart, en in ronde 2 geef je een zwarte kaart. Er worden 22 rode kaarten opgehaald in ronde 1, en in ronde 2 worden 12 rode kaarten opgehaald. Jouw score is:  $22 + 12 + 4 \times 1 = 38$ .

**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 ronde 1: \_\_\_\_\_

Aantal opgehaalde rode kaarten ronde 2: \_\_\_\_\_

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

Score: \_\_\_\_\_

Experimenten  
voor in de klas

Experimenten voor de 2e fase  
in 25 klaslokaal experimenten

ONDERWIJS VAN MORGEN

MALMBERG