

5.2 Niets is zeker, zoveel is zeker

Risico & Informatie

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

Onderaan deze handelsinstructies staat een tabel. Daarin staan 10 varianten van een loterij. Ik ga je straks vragen om voor iedere variant te bepalen of je je voor de slechte uitkomst van de loterij wilt verzekeren.

Mogelijkheden. De loterij heeft telkens twee mogelijkheden: een prijs en een boete. De prijs is € 5,- en de boete is € 2,-. In het laatste geval krijg je niks uitbetaald maar moet je mij betalen.

Kansen. De kans op een prijs of een boete verschilt per regel in de tabel. Bij je eerste beslissing, de eerste regel in de tabel, is de kans op een prijs 10% en is er 90% kans op een boete. Bij je tweede beslissing, de tweede regel in de tabel, is de kans op een prijs 20% en is er 80% kans op een boete. En zo verder. Deze kansen staat ook in de kolom onder 'Loterij', maar dan omschreven als een gooi met een tien-zijdige dobbelsteen.

Verzekeren. Je kunt je ook verzekeren tegen de boete. Als je verzekert bent hoeft je niks te betalen als je volgens de loterij een boete moet betalen. Verzekeren kost € 1,-.

Beslissing. Je moet straks voor elk van de 10 rijen in de tabel kiezen of je je wilt verzekeren of niet. Je krijgt daarvoor 4 minuten de tijd. Je schrijft je keuzes - Ja of Nee - in de laatste kolom van de tabel.

Uitkomst. Nadat iedereen zijn 10 keuzes gemaakt heeft gooi ik twee keer met een tien-zijdige dobbelsteen. De eerste gooi bepaalt welke regel (beslissing) in de tabel van toepassing is. Daarbij geldt een gooi van '0' voor regel 10. Ik kom dan langs om de euro op te halen van diegene die zich verzekerd hebben. De tweede gooi bepaalt de uitkomst van de loterij.

Uitbetaling. Na afloop van het experiment wordt één leerling uitgekozen. Dit gebeurt willekeurig. Deze 'winnaar' krijgt zijn score uitbetaald. Als jij dat niet bent, en je had je wel verzekerd, krijg je je euro terug.

Voorbeeld. Ik gooi eerst '7'. De zevende beslissing is van toepassing. Als je je bij deze beslissing had verzekerd, moet je nu een euro betalen. Daarna gooi ik '4': de loterij betaalt een prijs uit. De winnaar krijgt € 5,- uitbetaald (maar niet de eventueel betaalde euro voor de verzekering). De andere leerlingen krijgen hun verzekeringseuro weer terug.

Zijn er nog vragen? Zo niet, dan krijg je nu 4 minuten de tijd om je keuzes te maken.

Beslissing	Kans op een prijs	Loterij	Jouw keuze om je te verzekeren (Ja of Nee)
1	10%	€ 5,- als 0 wordt gegooid – € 2,- als 1 - 9 wordt gegooid	
2	20%	€ 5,- als 0 - 1 wordt gegooid – € 2,- als 2 - 9 wordt gegooid	
3	30%	€ 5,- als 0 - 2 wordt gegooid – € 2,- als 3 - 9 wordt gegooid	
4	40%	€ 5,- als 0 - 3 wordt gegooid – € 2,- als 4 - 9 wordt gegooid	
5	50%	€ 5,- als 0 - 4 wordt gegooid – € 2,- als 5 - 9 wordt gegooid	
6	60%	€ 5,- als 0 - 5 wordt gegooid – € 2,- als 6 - 9 wordt gegooid	
7	70%	€ 5,- als 0 - 6 wordt gegooid – € 2,- als 7 - 9 wordt gegooid	
8	80%	€ 5,- als 0 - 7 wordt gegooid – € 2,- als 8 - 9 wordt gegooid	
9	90%	€ 5,- als 0 - 8 wordt gegooid – € 2,- als 9 wordt gegooid	
10	100%	€ 5,- als 0 - 9 wordt gegooid	

