

6.2 Leuker kunnen we het niet maken, wel makkelijker

Welvaart en economische groei

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.

In dit experiment worden na 5 rondes aanvullende handelsinstructies gebruikt. Deze kunnen niet gedownload worden, zodat leerlingen er geen toegang tot hebben. De aanvullende handelsinstructies zijn terug te vinden in de bundel *Experimenten voor in de klas; economie voor de 2^e fase in 25 klaslokaalexperimenten*. Ze kunnen ook worden opgevraagd worden door een verzoek te sturen naar: Hinlopen@experimentenvoorindeklas.nl.



Handelsinstructies

We gaan een markt naspelen waarbij iedereen koper of verkoper is. Of je een verkoper of koper bent wordt aan het begin van iedere spelronde opnieuw bepaald. Dat gebeurt willekeurig. Aan het begin van iedere spelronde krijg je een genummerde speelkaart. Als je een rode kaart krijgt ben je een koper. Dit zijn de kaarten met harten of ruiten. Als je een zwarte kaart krijgt ben je verkoper. Dit zijn de kaarten met schoppen of klaveren. In het spel worden kopers en verkopers aan elkaar gekoppeld. Als ze overeenstemming hebben over de prijs verkoopt de speler met de zwarte kaart het product aan de speler met de rode kaart. Er wordt dan geen echt product verhandeld. Het gaat er in dit spel alleen om dat er een prijs afgesproken wordt.

Handelen: Nadat iedereen een kaart ontvangen geeft de marktmeester een signaal. Dan mag je van je plaats opstaan en naar voren komen. Je moet dan op zoek gaan naar iemand waarmee je zaken gaat doen. Een koper moet een verkoper vinden, en een verkoper moet een koper vinden. Koper en verkoper onderhandelen dan over de prijs. De prijzen voor kopen en verkopen moeten een veelvoud zijn van 50 eurocent. Als een koper en een verkoper een prijs overeen gekomen zijn, komen ze naar voren om de prijs vast te leggen. De overeengekomen prijs wordt doorgegeven aan de marktmeester. Die roept de prijs om en noteert de prijs op het schoolbord. Koper en verkoper leveren vervolgens hun kaarten in bij de marktmeester, gaan terug naar hun plaats, en wachten tot de spelronde is afgelopen. Als de spelronde is afgelopen geeft de marktmeester weer een signaal. Kopers en verkopers die op dat moment nog geen deal hebben gesloten komen naar voren, leveren hun kaart in bij de marktmeester, en gaan terug naar hun plaats.

Verkopers (zwarte kaart): Het nummer op je speelkaart zijn jouw kosten. Dat is dus de minimale prijs waartegen je het fictieve product moet verkopen. Je mag het product niet verkopen tegen een lagere prijs dan op je speelkaart staat. Jouw opbrengst van de deal is het verschil tussen je kostprijs (het getal op je kaart) en de prijs waartegen je je product hebt verkocht.

Voorbeeld: op je kaart staat '4'. Je mag je product niet voor minder dan €4,- verkopen. Als je het dan verkoopt voor €6,50, dan verdien je $€6,50 - €4,- = €2,50$.

Als je geen koper vindt waarmee je tot een deal komt dan verdien je in deze spelronde niets.

Kopers (rode kaart): Het nummer op je speelkaart is de prijs die je maximaal voor het product wilt betalen. Je mag niet inkopen tegen een hogere prijs dan op je speelkaart staat. Jouw opbrengst van de deal is het verschil tussen je waardering (het getal op je kaart) en de prijs die je hebt bedongen.

Voorbeeld: op je kaart staat een '9'. Je mag niet meer dan €9,- bieden. Als je het dan voor €4,- koopt verdien je $€9,- - €4,- = €5,-$.

Als je geen verkoper vindt waarmee je tot een deal komt dan verdien je in deze spelronde niets.

Opbrengst: Iedereen kan in iedere ronde iemand vinden waarmee hij of zij tot een deal kan komen. Maar misschien heeft die speler al met iemand anders een deal gesloten. Handel daarom snel. Sommige verkopers met hoge kosten zullen misschien niemand vinden om mee te handelen. En sommige kopers met lage waarderingen zal dat misschien ook niet lukken. Die hebben in die spelronde pech. Maar aan het begin van elke nieuwe spelronde worden weer nieuwe kaarten uitgedeeld. Aan het eind van iedere spelronde moet je je opbrengsten van die ronde opschrijven. Dat doe je in de tabel die hieronder staat. Als je een verkoper bent gebruik je de linkerkant van de tabel; als je een koper was gebruikt je de rechterkant. Je vult niets in als je geen deal hebt gesloten.

Aanpassing. Na vijf ronden veranderen de spelregels. De nieuwe handelsinstructies deel ik dan uit.

Uitbetaling. Het totaal van je verdiensten bestaat uit de optelsom van je verdiensten per handelsperiode. Dit totaal kun je na afloop van het experiment onderaan het opbrengstenformulier invullen. Na afloop van het experiment wordt één leerling uitgekozen. Dit gebeurt willekeurig. Deze 'winnaar' krijgt zijn opbrengsten uitbetaald.

Opbrengstentabel

Opbrengsten verkoop (met een zwarte kaart vul je deze kant in)			Opbrengsten koop (met een rode kaart vul je deze kant in)		
Prijs	Kostprijs (getal op je zwarte kaart)	Opbrengst (prijs – kostprijs)	Waardering (getal op je rode kaart)	Prijs	Opbrengst (waardering – prijs)
Totaal van verkoop			Totaal van koop		
Totaal van verkoop + totaal van koop					