

8.2 The winner takes it all

Examentrainer

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 cijferspel spelen. Het spel duurt vijf rondes. Iedereen kan in iedere spelronde punten verdienen. Of je punten verdiend, en hoeveel, is afhankelijk van je eigen keuze en die van een medespeler. Wie je medespeler is weet je niet. Het enige dat je weet is dat je medespeler in iedere ronde opnieuw, willekeurig wordt bepaald.

Scorekaartjes. Iedereen heeft vijf scorekaartjes gekregen. Een kaartje voor iedere spelronde. Op een scorekaart kun je een getal schrijven, en er staat een identificatienummer op. Beiden zijn nodig om aan het spel mee te kunnen doen.

Keuzes. In iedere spelronde moet je een getal kiezen uit de volgende verzameling: {2, 3, ..., 100}. Je bepaalt je keuze zonder overleg met anderen. Je pakt een van je scorekaartjes en schrijft daarop het door jou gekozen getal. Daarna schrijf je het identificatienummer van het scorekaartje over in je registratietabel. Die tabel staat onderaan deze handelsinstructies. Naast je identificatienummer schrijf je in de registratietabel ook het door jouw gekozen getal. De marktmeester komt dan langs om je scorekaartje op te halen.

Score. Nadat alle scorekaartjes zijn opgehaald trekt de marktmeester er willekeurig twee. De gekozen getallen en de bijbehorende identificatienummers worden op het bord geschreven. Als je je identificatienummer herkent, schrijf je het andere getal (het getal van je medespeler) op in je registratietabel. De getallen worden vervolgens vergeleken: de speler met het laagste getal wint. De score van de winnaar is gelijk aan het getal dat hij of zij had opgeschreven. De andere speler verdient niets. Als er hetzelfde getal staat op de twee scorekaartjes krijgen beide spelers hetzelfde aantal punten: de helft van het gekozen getal.

Voorbeeld: op je scorekaartje staat het identificatienummer '35'. Dat nummer heb je overgeschreven in je registratietabel. Je hebt vervolgens het getal '48' gekozen. Dat heb je opgeschreven op je scorekaartje en in je registratietabel. Jouw kaartje wordt getrokken, samen met een ander kaartje. Op dat andere kaartje staat het identificatienummer '97' en het getal '73'. Op het bord wordt geschreven: 35: 48, en 97: 73. De speler met identificatienummer 35 heeft gewonnen, en verdient 48 punten.

De marktmeester gaat verder en trekt weer twee scorekaartjes (zonder de eerder getrokken scorekaartjes terug te leggen). Ook hiervan worden de identificatienummers en de gekozen getallen op het bord geschreven. En zo verder. Dit gaat door totdat alle scorekaartjes op zijn. De spelronde is dan afgelopen en de volgende spelronde kan dan beginnen.

Winnaar. Na afloop van het experiment zal ik iemand willekeurig uitkiezen. Die winnaar krijgt zijn score uitbetaald.

Zijn er nog vragen? Zo niet, dan vraag ik je nu om je keuze te bepalen voor de eerste ronde.

Economie voor de 2e fase
in 25 klaslokaalexperimenten

ONDERWIJS VAN MORGEN

MALMBERG

Opbrengstentabel

Ronde	Jouw identificatienummer	Jouw gekozen getal	Getal van je medespeler	Jouw opbrengst
1				
2				
3				
4				
5				
Totaal				

