

8.3 Gesnapt!

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 aantal ronden achter elkaar een kaartspel spelen waarbij je wordt gekoppeld aan een willekeurig ander persoon in de klas. Van tevoren weet je nooit wie dit zal zijn. Maar in iedere speelronde wordt je steeds aan dezelfde persoon gekoppeld.

Identificatienummer: de koppeling gebeurt via je identificatienummer. Dit nummer krijg je één keer uitgedeeld en zal tijdens het experiment niet meer veranderen. Onthoud dit nummer dus goed. Wanneer je je identificatienummer hebt gekregen moet je dit opschrijven in de bovenste regel van de opbrengstentabel. Deze tabel staat onderaan deze handelsinstructie.

Ik ga nu de identificatienummers uitdelen.

Het spel: Iedereen krijgt nu twee speelkaarten uitgedeeld, een rode kaart (harten of ruiten), en een zwarte kaart (schoppen of klaveren). Het cijfer of de kaartsoort maakt niet uit; alleen de kleur telt.

Ik ga je vragen om in iedere speelronde één van deze kaarten 'te spelen' door hem tegen je borst te houden met de neutrale kant boven. Zo kan iedereen zien dat je je kaart gespeeld hebt, maar nog niet welke van de twee. In iedere speelronde ga ik telkens achter elkaar twee identificatienummers opnoemen. Als je je nummer hoort dan moet je je gespeelde kaart omdraaien zodat iedereen kan zien welke kleur je hebt gekozen.

Opbrengsten: Jouw opbrengst in een speelronde wordt bepaald door de kaart die je hebt gekozen (zwart of rood) en door de kaart die je tegenspeler heeft gekozen. De opbrengst die je krijgt per speelronde is als volgt:

- Als je allebei de zwarte kaart speelt, verdien je allebei 2 punten.
- Als jij je rode kaart speelt en de ander speelt de zwarte kaart, verdient de ander 16 punten en verdien jij niets.
- Als jij je zwarte kaart speelt en de ander speelt de rode kaart, verdient de ander niets en verdien jij 16 punten.
- Als je allebei de rode kaart speelt, wordt er een tienzijdige dobbelsteen gegooid. De opbrengst is dan als volgt:
 - Als er 1 of 6 wordt gegooid verdien je allebei 0 punten.
 - Als er geen 1 of 6 wordt gegooid verdien je allebei 8 punten.

Je houdt je verdiensten bij in onderstaande opbrengstentabel.

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 de opbrengstentabel invullen. Na afloop van het experiment wordt één leerling uitgekozen. Dit gebeurt willekeurig. Deze 'winnaar' krijgt zijn opbrengsten uitbetaald.

Economie voor de 2e fase
in 25 klaslokaalexperimenten

ONDERWIJS VAN MORGEN

MALMBERG

Opbrengstentabel

Identificatienummer:			
Ronde	Jouw kaart (Zwart of Rood)	Kaart tegenspeler (Zwart of Rood)	Jouw opbrengst
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
Totaal			

Experimenten
voor in de klas

Economie voor de 2e fase
in 25 klaslokaalexperimenten

ONDERWIJS VAN MORGEN

MALMBERG