

Onderwerp: Gevangenendilemma

Geschied voor: havo & vwo



Na het uitvoeren van deze werkvorm:

- Hebben leerlingen inzicht gekregen in het verschil tussen individuele en collectieve rationaliteit.
- Kennen leerlingen de begrippen zelfbinding en geloofwaardigheid.
- Kennen leerlingen het effect op de uitkomst als een spel meerdere rondes wordt gespeeld.



25 minuten

Benodigheden

- Standaard kaartspel
- Puntenformulier

Werkwijze

Deze werkvorm kent twee varianten, beide spellen hebben dezelfde basis maar vervolgens wordt een ander soort spel gespeeld.

Basis

Elke speler krijgt twee speelkaarten, een rode kaart (harten of ruiten) of een zwarte kaart (klaver of schoppen). Elke ronde moeten de leerlingen een van deze twee kaarten spelen. Het aantal punten wat een leerling verdient met deze kaart hangt zijn eigen kaart, maar ook van de kaart van zijn tegenspeler. Deze opbrengst is als volgt:

- Als beide spelers de zwarte kaart spelen, dan verdienen zij allebei 2 punten.
- Als beide spelers de rode kaart spelen, dan verdienen zij allebei 8 punten.
- Als jij de rode kaart speelt en de ander speelt de zwarte kaart, dan verdient jij 0 punt en de ander 10 punt.
- Als jij de zwarte kaart speelt en de ander speelt de rode kaart, dan verdient jij 10 punt en de ander 0 punt.

		Jij	
		Rood	Zwart
Tegenspeler	Rood	Jij verdient 8 punten	Jij verdient 10 punten
	Zwart	Jij verdient 0 punten	Jij verdient 2 punten

De leerlingen spelen hun kaart door aan het begin van elke ronde een keuze te maken en deze kaart gesloten tegen hun borst te houden. Wanneer het nummer van de leerling wordt genoemd spelen de leerlingen hun kaart door hem om te draaien en hem te laten zien. De leerlingen mogen niet overleggen tijdens het spelen van het spel en moeten stil blijven (ook non-verbale communicatie is verboden).

Variant 1: Wisselende tegenstander (eenmalig spel)

Bij variant 1 hebben de leerlingen elke ronde een ander tegenstander met/tegen wie ze spelen. Elke ronden maken de leerlingen een keuze tussen de zwarte of rode kaart. De docent wijst steeds twee leerlingen aan die tegen elkaar spelen en hun keuze kenbaar door hun kaart om te draaien. Zij kijken welke kaart hun medespeler heeft en noteren beide keuzes en de verdiende punten op het puntenformulier. Wanneer alle leerlingen geweest zijn in een ronde wordt de volgende ronde gespeeld waarbij de docent weer andere koppels maakt. In totaal worden er 10 rondes gespeeld, aan het eind tellen de leerlingen hun verdiende punten bij elkaar op, de leerlingen met de meeste punten is de winnaar.

Variant 2: Zelfde tegenstander (herhaald spel)

In variant 2 hebben leerlingen elke ronde dezelfde tegenstander met/tegen wie ze spelen. De rest van het spel werkt op dezelfde manier, elke ronde maken de leerlingen hun kaarten bekend en noteren deze en de punten op het puntenformulier. Doordat er steeds met dezelfde paren wordt gespeeld ontstaat er een herhaald spel, het gedrag van de leerling in de vorige ronde heeft effect op het spel in de huidige ronde. De begrippen zelfbinding en geloofwaardigheid worden in de praktijk ervaren.

Beide varianten kunnen los van elkaar worden gespeeld, achter elkaar worden gespeeld of in verschillende lessen worden gespeeld.

Nabespreking

Voorbeelden van vragen die na afloop van het spel kunnen aan de leerlingen gesteld kunnen worden:

- Wat was jouw strategie?
- Als je mocht samenwerken, wat had je dan gedaan?
- Als je weet dat je tegenspeler een rode kaart gaat spelen, wat ga jij dan doen?
- Kan je een situatie verzinnen waarin dit gevangen dilemma in het echt voorkomt?