

Schaarste: Spel/Experiment 1.1

Docentenhandleiding 'Wie richt het beste zijn winkel in?'

Leerdoelen: de begrippen 'schaarste' en 'alternatief aanwendbaar' beter leren kennen.

Het Lokker-experiment wordt uitgevoerd in teams van twee of drie personen. Het kan in twee fasen worden uitgevoerd. In de eerste fase wordt de winkel twee keer ingericht en worden de berekeningen handmatig door de leerlingenteams op een formulier ingevuld. In de tweede fase wordt het experiment vijf keer achter elkaar uitgevoerd en worden de strategieën ingevoerd in een voorbereekt Excel-blad.

Tussen de eerste en tweede fase dient voldoende tijd te zitten, waardoor de teams goed kunnen nadenken over de te voeren strategie.

In de eerste fase heeft de docent alleen de taak de teams te informeren.

In de tweede fase helpt de docent ook bij het invullen en uitdraaien van het Excel-blad.

Er zijn vijf artikelgroepen waarin geïnvesteerd mag en moet worden. De in- en verkoopprijs per artikel is gegeven. Daarnaast is per artikelgroep aangegeven wat de kans op verkoop is van de 'beginweekvoorraad'.

artikelgroep	aankoopprijs	verkoopprijs	kans op verkoop in % v/d voorraad a/h begin v/d week
1	1,00	1,50	10%
2	7,00	10,00	30%
3	5,00	9,50	20%
4	25,00	65,00	15%
5	4,50	5,40	90%

Het budget dat beschikbaar is om de winkel in te richten bedraagt € 50.000.

Elke week op zaterdag kan nieuwe voorraad worden besteld. Deze voorraad wordt op maandagmorgen afgeleverd en direct in de winkel gezet nog voordat de winkel open gaat.

Een kleine voorraad van een bepaalde artikelgroep is niet alleen een armoedig gezicht, maar verhoogt ook de kans om 'nee' te moeten verkopen. En dat kost de winkel klanten.

Om de teams hiermee te laten omgaan, moet aan het begin van de week (dus na levering van de nieuwe voorraad) steeds een beginvoorraad per artikelgroep aanwezig zijn ter waarde van € 4.000. Voor elke 'overtreding' hierop wordt aan het eind van het spel per overtreding € 3.000 als boete van het opgebouwde bedrag in mindering gebracht.

De teams kunnen aan het eind van de week het grootste gedeelte van de weekopbrengst opnieuw investeren in de winkelvoorraad. Om de winkelhuur en het personeel te betalen, dient wel € 1.000 van de weekopbrengst te worden gebruikt. Dit gaat dus van het investeringsbedrag af.

Het team dat na afloop van de speelrondes over het grootste bezit beschikt (waarde eindvoorraad plus kasgeld) wint het spel.

Eindvragen:

- Waarom dient steeds zoveel mogelijk geld geïnvesteerd te worden?
- Waarin verschilt de eerste fase van de tweede fase?
- In werkelijkheid zijn er veel meer artikelgroepen: hoe zouden jullie dit oplossen?

- Maximale waarde inkoop eerste ronde € 50.000.

Ronde 1

artikel-groep / inkoop-prijs	begin-voorraad	inkoop in aantallen	waarde van de inkoop	start-waarde voorraad	verkoop-prijs	verkoop-kans	op-brengrst	eind-voorraad in stuks
1 1,00	0				1,50	10%		
2 7,00	0				10,00	30%		
3 5,00	0				9,50	20%		
4 25,00	0				65,00	15%		
5 4,50	0				5,40	90%		
			totaal:	(min. 4000			totaal:	
				per groep)				

- Te investeren in de tweede ronde: € 50.000.
- Min: inkoopwaarde ronde 1.
- Plus: opbrengst ronde 1.
- Min: huur/salaris.

Over om te investeren in ronde twee (maximale waarde van de inkoop van ronde 1).

Ronde twee

artikel-groep / inkoop-prijs	begin-voorraad	inkoop in aantallen	waarde van de inkoop	start-waarde voorraad	verkoop - prijs	verkoop-kans	op-brengrst	eind-voorraad in stuks
1 1,00					1,50	10%		
2 7,00					10,00	30%		
3 5,00					9,50	20%		
4 25,00					65,00	15%		
5 4,50					5,40	90%		
			totaal:	(min. 4000				
				per groep)				

- Na twee spelrondes: waarde eindvoorraad.

artikelgroep / inkoop-prijs	eindvoorraad in stuks	waarde van de eindvoorraad
1 1,00		
2 7,00		
3 5,00		
4 25,00		
5 4,50		
		totaal:

- Bezit na twee rondes:

Waarde eindvoorraad	€
Geld niet geïnvesteerd in ronde twee	- +
Subtotaal	€
Opbrengst ronde twee	- +
Subtotaal	€
Af huur / salaris ronde twee	- <u>1.000</u> -
Subtotaal	-
Af: boete voor te lage voorraad	- -
Eindsaldo	-