

Klas 4		
Stof	'Speltheorie'	'Mapping'
Module 1 Het maken van keuzes <i>Concepten:</i> • schaarste, ruil, markt en ruilen over de tijd. <i>Aandachtspunten:</i> • laten zien dat economie gaat over ordening: coördinatiemechanisme waarin de verschillende concepten een rol spelen <i>Voorkennis:</i> • het experiment onderhandelen	Tragedy of the commons Onderhandelen	
Module 2 <i>Aandachtspunten:</i> • de spanning verklaren die bestaat tussen behoeften en beperkte middelen • De opofferingskosten bepalen bij de aanschaf van consumptiegoederen (door consumenten) of kapitaalgoederen (door producenten); • met voorbeelden uitleggen op welke wijze consumenten een maximaal verschil nastreven tussen de te betalen prijs en de betalingsbereidheid (de prijs die de consument maximaal bereid is te betalen) en dit grafisch onderbouwen; • de benodigde informatie selecteren uit digitale en niet-digitale bronnen zoals tabellen, grafieken, cartoons en/of film- en televisiebeelden. • transactiekosten en de betekenis van informatie bij ruil. <i>De volgende eindtermen moeten aan de orde komen:</i> • het ontstaan van het onderscheid tussen productie en consumptie toelichten en de functie van ruil hierin beschrijven; • aantonen dat bij ruil wederzijds voordeel ontstaat; • met behulp van transactiekosten verklaren waarom bedrijven bestaan of waarom bedrijven zich splitsen	Strategisch gedrag Rol van informatie	
Module 3 Vraag en Aanbod		
Module 4 Sparen en lenen		Mindmap uitgeven, sparen, investeren
Module 5 Zo maar een levensloop: studeren, werken, rusten.		Conceptmap menselijk kapitaal
Module 6 De overheid ruilt over de tijd	Marktfalen Free-riding	
Klas 5		
Module 7 Consument en producent		
Module 8 Monopolie		Conceptmap Marktmacht
Module 9: Oligopolie en speltheorie		