

Scherm 1: Intro

Welkom. Deze vragenlijst bestaat deels uit een experiment. Als u de instructies volgt, kunt u ongeveer 10 euro verdienen. Dit geld voegen we na het experiment toe aan uw tegoed (het kan even duren voordat het staat bijgeschreven). Let op: het geld dat u met dit experiment verdient wordt enkel overgemaakt, als u beide rondes van het experiment doorloopt en de vragenlijst volledig invult.

In dit experiment vragen we u om rekenpuzzels op te lossen. Elke puzzel bevat acht getallen, waarvan er twee precies optellen tot 10. Het doel is om deze twee getallen aan te vinken.

Allereerst bieden we u de mogelijkheid om te oefenen. Daarna komen er twee rondes waarin u geld kunt verdienen. In elke ronde krijgt u 3 minuten de tijd om zo veel mogelijk puzzels op te lossen. We sluiten de vragenlijst af met enkele vragen die samenhangen met het experiment. Omdat de beloning deels afhangt van hoe andere deelnemers presteren, kan deze pas na de veldwerkperiode bepaald worden.

Zoals u gewend bent bij het LISS panel, blijft uw informatie vertrouwelijk en zal alleen gebruikt worden voor onderzoeksdoeleinden. We danken u bij voorbaat voor uw deelname aan dit experiment.

Verder

Scherm 2: Uitleg

Na deze uitleg begint de oefenronde.

Zodra u op 'Verder' klikt verschijnt er op het scherm een matrix met acht getallen tussen de 0 en de 10. De bedoeling is dat u hierin de twee getallen aanvinkt die samen precies optellen tot 10. Als u de twee juiste getallen hebt aangevinkt, verschijnt er een nieuwe matrix.

Hieronder ziet u een voorbeeld van een matrix, met daarnaast de oplossing:

<input type="checkbox"/> 6.71	<input type="checkbox"/> 9.72	<input type="checkbox"/> 8.87	<input type="checkbox"/> 6.71	<input checked="" type="checkbox"/> 9.72	<input type="checkbox"/> 8.87
<input type="checkbox"/> 5.05		<input type="checkbox"/> 0.28	<input type="checkbox"/> 5.05		<input checked="" type="checkbox"/> 0.28
<input type="checkbox"/> 0.26	<input type="checkbox"/> 9.44	<input type="checkbox"/> 1.86	<input type="checkbox"/> 0.26	<input type="checkbox"/> 9.44	<input type="checkbox"/> 1.86

Figuur 1: Voorbeelden van een matrix in beginpositie (links) en een opgeloste matrix (rechts).

Deze ronde kent geen tijdslimiet. Zodra u driemaal een matrix hebt opgelost, kunt u kiezen om nog een oefenronde te doen, of om direct door te gaan naar het volgende onderdeel.

Klikt u op 'Verder' om te beginnen met de oefenronde.

Vorige

Verder

Scherm 3: Oefenronde (meerdere schermen)

Aantal correcte matrices: 0

Selecteer de twee getallen die samen precies optellen tot 10.

<input type="checkbox"/> 6.71	<input type="checkbox"/> 9.72	<input type="checkbox"/> 8.87
<input type="checkbox"/> 5.05		<input type="checkbox"/> 0.28
<input type="checkbox"/> 0.26	<input type="checkbox"/> 9.44	<input type="checkbox"/> 1.86

Scherm 4: Herhaal oefenronde

Dit was de oefenronde. Wilt u nog een oefenronde voordat het echte experiment begint?

- Ja, ik wil nog een keer oefenen
- Nee, ik wil door naar het echte experiment

Vorige

Verder

Scherm 5: Uitleg ronde 1

Na deze uitleg begint de eerste ronde, waarin u geld verdient per correcte matrix. U krijgt 3 minuten de tijd om zoveel mogelijk matrices op te lossen. Voor elke matrix die u binnen deze 3 minuten hebt opgelost ontvangt u 40 cent.

Wanneer u onderin dit scherm op 'Verder' klikt gaan de 3 minuten in. Een teller linksboven in het scherm geeft aan hoeveel tijd u nog over hebt. Er verschijnt steeds één matrix met getallen. Zodra u in deze matrix de twee getallen hebt aangevinkt die precies optellen tot 10, verschijnt er een nieuwe matrix. Linksboven in het scherm is behalve de resterende tijd ook het aantal opgeloste matrices aangegeven.

Als de tijd om is, kunt u geen getallen meer aanvinken. Klik dan op 'Verder' om door te gaan met het volgende gedeelte van de vragenlijst.

Zodra u op 'Verder' klikt verschijnt de eerste matrix, en gaan de 3 minuten in.

Vorige

Verder

Scherm 6: Ronde 1 (meerdere schermen)

Tijd: 3:00 *[timer telt 3 minuten af]*

Aantal correcte matrices: 0

Selecteer de twee getallen die samen precies optellen tot 10.

<input type="checkbox"/> 6.25	<input type="checkbox"/> 9.81	<input type="checkbox"/> 1.46
<input type="checkbox"/> 6.50		<input type="checkbox"/> 2.46
<input type="checkbox"/> 7.10	<input type="checkbox"/> 4.10	<input type="checkbox"/> 7.54

Als de tijd om is, klik dan op verder.

Verder

Scherm 7: Uitleg ronde 2

[Respondenten konden niet terug navigeren in de vragenlijst]

Na deze uitleg volgt de tweede ronde, waarin u weer geld kunt verdienen.

Voordat de tweede ronde begint, vragen we u allereerst een keuze te maken over de manier waarop u hiermee geld wilt verdienen. Er zijn twee betalingsmogelijkheden: stukprijs en toernooi.

- 1) Bij **stukprijs**-betaling krijgt u 40 cent per opgeloste matrix, precies zoals bij de vorige ronde.
- 2) Bij **toernooi**-betaling wordt uw score vergeleken met die van een willekeurige andere deelnemer. Als uw score hoger is, ontvangt u 100 cent per opgeloste matrix. Is uw score lager, dan ontvangt u niks. Bij gelijke score ontvangt u 40 cent per matrix.

Welke betalingsmogelijkheid kiest u?

- Stukprijs**, dus 40 cent per opgeloste matrix, ongeacht of u hoger of lager scoort dan anderen.
- Toernooi**, dus 100 cent als u hoger scoort dan een willekeurige andere deelnemer, en 0 cent als u lager scoort.

Verder

Scherm 8: Ronde 2

Tijd: 3:00 [Timer telt 3 minuten af]

Aantal correcte matrices: 0

Selecteer de twee getallen die samen precies optellen tot 10.

<input type="checkbox"/> 6.63	<input type="checkbox"/> 8.60	<input type="checkbox"/> 9.58
<input type="checkbox"/> 0.42		<input type="checkbox"/> 0.97
<input type="checkbox"/> 5.72	<input type="checkbox"/> 7.70	<input type="checkbox"/> 7.73

Verder

Scherm 9: Overige vragen

[Respondenten konden niet terug navigeren in de vragenlijst]

Hier onder volgt het laatste deel van dit onderzoek, dat bestaat uit enkele aanvullende vragen.

Hoe denkt u dat u scoorde in verhouding tot andere deelnemers?

Het slechtste Gemiddeld Het beste

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hoe schat u de kans dat u meer matrices opgelost hebt dan een willekeurige andere deelnemer aan dit onderzoek?

Het slechtste Gemiddeld Het beste

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Geef aan in hoeverre u in het algemeen bereid bent om risico's te nemen.

Totaal niet bereid Volledig bereid

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Verder

Scherm 10: Debriefing

NB: Maakt u alstublieft de vragenlijst af totdat u weer bij het beginscherm komt.

Pas dan registreert het systeem de vragenlijst als **volledig** ingevuld.

Tot slot. Wat vond u van deze vragenlijst:

1 = beslist niet

5 = beslist wel

	1	2	3	4	5
Vond u het moeilijk om de vragen te beantwoorden?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vond u de vragen duidelijk?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Heeft de vragenlijst u aan het denken gezet?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vond u het onderwerp interessant?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vond u het plezierig om de vragen in te vullen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[Verder](#)