

交易的動機

討論：

❖ 為什麼人要進行交易？



將同學一些回應寫在黑板上，但先不要下評語。

討論：

- ❖ 試想像你走進一間唱片店，付了\$100給店主，買下你最喜愛歌手的最新唱片。



- ❖ 誰會得益？

- ❖ 誰又會有所損失？

參考答案：

❖ 買賣雙方都會得益。

- 你放棄了一個你認為價值較低的 \$ 100，以換取一個你認為有較高價值的唱片；
- 唱片店東主則放棄了一個他認為價值較低的唱片，以換取一個他認為有較高價值的 \$ 100。

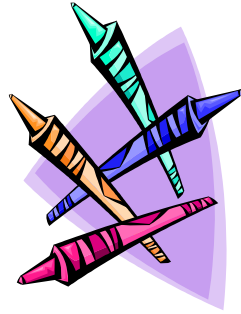
❖ 雙方最終都得到更高的價值的物品。

遊戲規則：

❖ 你們會分成10人一組。

❖ 每組有一種代表顏色。

❖ 同組的組員會有相同顏色的貼紙以資識別。



1. 模擬交易開始前，將是次交易的每件物件放置於不同的工文袋內，並將之封起。
2. 交易物件可參考在「工具」一節中的提議。
3. 公文袋和交易物件的數量必須足夠派給每一位學生。
4. 將紙袋分為十個一組，在各組的十個紙袋上貼上組別所屬顏色的貼紙。



遊戲規則：

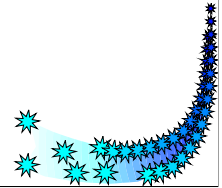


❖ 你們每人會獲派一個公文袋。



❖ 公文袋上貼有顏色貼紙，貼紙顏色顯示你所屬的組別。

❖ 擁有相同顏色貼紙的同學請自成一組，4組各自分佈班房4個角落。



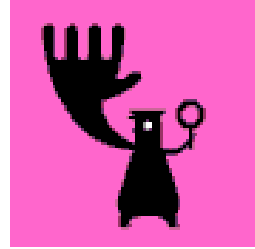
遊戲規則：

- ❖ 請你們打開公文袋，用 **30** 秒時間檢視袋中物件。
- ❖ 你們不可取出袋中物件，更不可展示給別人看。
- ❖ 檢視後請以 **1** 至 **5** 排列袋中物件帶給你的滿足感。5 為最高。



最初的滿足程度：

- 滿足程度為 5 的請舉手！
- 滿足程度為 4 的請舉手！
- 滿足程度為 3 的請舉手！
- 滿足程度為 2 的請舉手！
- 滿足程度為 1 的請舉手！



確保每一回合裡每一個學生都有舉手。

第一個回合交易規則：

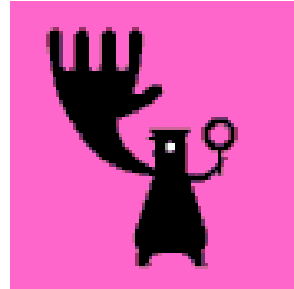
- ❖ 你們有一分鐘時間在自己的組內交易。
- ❖ 交易過程中，你們可以將袋中的物件給別人看。
- ❖ 在限時內，你們可作無限次交易。



第一個交易回合後 . . .

❖ 請你們再一次評估自己對手上物件的滿足程度。

- 滿足程度為 5 的請舉手！
- 滿足程度為 4 的請舉手！
- 滿足程度為 3 的請舉手！
- 滿足程度為 2 的請舉手！
- 滿足程度為 1 的請舉手！



選擇不參與交易的學生之滿足程度該與第一次的相同。

第二個回合交易規則：

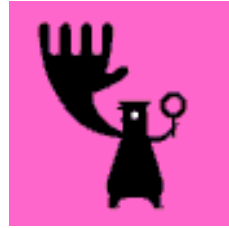
- ❖ 你們將會兩組合併。
- ❖ 你們有**一分鐘**時間於兩組間自由交易。



第二個交易回合後 . . .

❖ 請你們再一次評估自己對手上物件的滿足程度。

- 滿足程度為 5 的請舉手！
- 滿足程度為 4 的請舉手！
- 滿足程度為 3 的請舉手！
- 滿足程度為 2 的請舉手！
- 滿足程度為 1 的請舉手！



第三個回合交易規則：

❖ 在這個回合中，你們可在班中與任何人交易。

❖ 時間為**一分鐘**。



第三個交易回合後 . . .

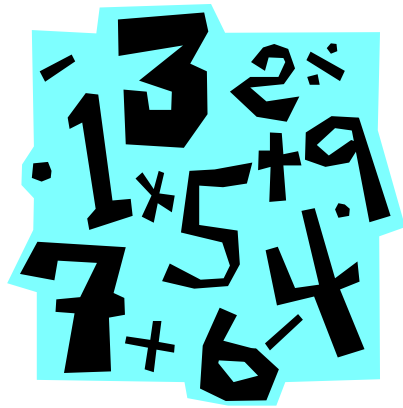
❖ 請你們評估自己對手上物件最終的滿足程度。

- 滿足程度為 5 的請舉手！
- 滿足程度為 4 的請舉手！
- 滿足程度為 3 的請舉手！
- 滿足程度為 2 的請舉手！
- 滿足程度為 1 的請舉手！



討論：

- ❖ 有多少人參與交易？
- ❖ 你們交易了什麼？
- ❖ 為什麼會交易？



一般來說，應該會有數個學生參與了交易；但亦有一些因滿意自己所擁有而不作交易的同學，又或因他們擁有一些其他人不願意換回來的物件，故沒有成功交易的機會。

討論：



- ❖ 哪個同學交易多過一次的？
- ❖ 為什麼？

- ❖ 有沒有同學未作過任何交易？
- ❖ 為什麼？

討論：

❖ 你們是否滿意是次交易？

❖ 有沒有以下不滿？

➤ 太少物件去交易

➤ 找不到喜愛的物件

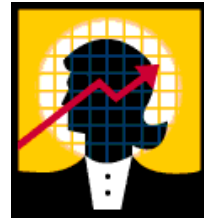
➤ 交易後方才發現錯失了一個更好的交易機會



討論：

❖ 為什麼滿足程度不斷改變？

➤ 由於潛在的交易伙伴增加，更多人可找到合適的伙伴和交易物件，因此累積的滿足程度會隨交易伙伴增加而上升。



討論：

❖ 為什麼人們要交易？

- 人們通過交易，以對自己價值較低的東西去換取對自己價值較高的東西。
- 交易只會在雙方預期會獲益的情況下進行。



比較：

❖ 以上的交易目的與我們在遊戲前所想的原因是否吻合，抑或兩者有所衝突？

