

Instructions (Dutch see below)

On the next page you will see the scores of two participants on two tasks, a mathematical task and a verbal task. These tasks are played twice by several participants. But you will only see the scores of the first round. Your job is to then indicate which one of the two participants will perform better on the second round, according to your beliefs. After the experiment, one of the two tasks will be randomly chosen.

The chance that the math task is chosen is 50%, the chance that the verbal task is chosen is 50%.

If the participant you chose performed better on the second round than the other participant on the randomly chosen task, you'll receive a potential payment of €0.50. You will also be faced with some demographics of the participants. Hover your mouse over the buttons to reveal the information you want to know.

For example: participant 1 has a score of 8 (out of 10) in round 1 on the math task and 7 (out of 10) in round 1 on the verbal task. Participant 2 has a score of 8 (out of 10) in round 1 on the math task and 8 (out of 10) in round 1 on the verbal task. What you will then see is (obviously when you hover your mouse over a button):

	Participant 1	Participant 2
Math	8	8
Verbal	7	8

What you will not know are the scores of round 2. Participant 1 scored **7** on the math task and **8** on the verbal task in round 2. Participant 2 scored **8** on the math task and **7** on the verbal task in round 2.

With only the information of round 1, who do you expect to perform better on round 2?

If you choose participant 1 and the math task is selected, you will not receive payment (because in round 2, participant 2 performs better). But if the verbal task is selected, you could potentially receive a reward of €0.50 (because participant 1 outperformed participant 2 in round 2).

In total, there are 40 trials, so the potential payment is €20. To be in with a chance of receiving any potential payment, please provide us with your email address on the last page of the experiment. The tasks participants played were as follows:

Mathematical task

Participants were faced with a matrix of 12 numbers. They had to find which numbers summed up to 10. When they were correct, they saw the next matrix. See an example below:

6.40	8.37	3.69
1.56	4.38	0.48
9.52	5.63	3.80
8.95	3.89	1.87

Score: the maximum score participants get on this task is 10, the minimum is 0.

Verbal task

For this task, participants were faced with a long word (for example: ASCRIBING). Then, participants had to find new words using the letters of the long word, with a minimum of 4 letters (for example: ITEM). See an example below:

Find words containing the letters of the word:

ASCRIBING

Submit

Words entered:
bring

Score: the maximum score participants get on this task is 10, the minimum is 0.

Instructions Dutch

Op de volgende pagina zie je de scores van 2 participanten op 2 testen, een wiskundige (vanaf hier 'math task' genoemd) en een verbale test (vanaf hier 'verbal task' genoemd). Deze testen zijn twee keer gespeeld door meerdere participanten. Maar je kan alleen de scores van de eerste ronde zien. Vervolgens wordt jij gevraagd om te kiezen welke participant het volgens jou in de tweede ronde beter gaat doen. Na het experiment, zal één van de twee testen willekeurig worden gekozen.

De kans dat de math task wordt gekozen is 50%, de kans dat de verbal task wordt gekozen is 50%.

Als de participant die jij hebt gekozen beter heeft gespeeld op de willekeurig gekozen test in de tweede ronde, ontvang je €0.50 voor jouw mogelijk te winnen bedrag. Je ziet ook wat eigenschappen van de participanten (age = leeftijd, gender = geslacht, occupation = beroep). Beweeg je muis over een vlak om de informatie die je wilt weten te onthullen.

Bijvoorbeeld: participant 1 heeft een score van 8 (uit 10) in ronde 1 voor de math task en 7 (uit 10) in ronde 1 voor de verbal task. Participant 2 heeft een score van 8 (uit 10) in ronde 1 voor de math task en 8 (uit 10) in ronde 1 voor de verbal task. Wat je dan zal zien is (uiteraard nadat je je muis over een vlak beweegt):

	Participant 1	Participant 2
Math	8	8
Verbal	7	8

Wat je niet kan zien en dus niet weet, zijn de scores in ronde 2. Participant 1 heeft **7** gescoord voor de math task en **8** voor de verbal task in ronde 2. Participant 2 heeft **8** gescoord voor de math task en **7** voor de verbal task in ronde 2.

Met alleen de informatie van ronde 1, wie verwacht je dat er beter heeft gescoord in ronde 2?

Als je participant 1 kiest en de math task is (willekeurig) gekozen, zal je in dit geval geen €0.50 verdienen (want in ronde 2 is participant 2 beter). Maar als de verbal task wordt gekozen, wordt je mogelijk te winnen bedrag wel €0.50 hoger (want participant 1 is beter dan participant 2 in ronde 2).

In totaal moet je 40 keer kiezen tussen 2 participanten, dus het potentiële bedrag wat je kan verdienen is €20. Als je een kans wilt hebben op uitbetaling van dit bedrag, vul dan je email in op de laatste pagina van dit experiment.

Hier volgt meer informatie over de twee testen die de participanten hebben gedaan:

Math task

Participanten kregen een matrix met 12 nummers te zien. In deze matrix moesten ze twee nummers vinden die samen 10 waren. Als ze het correct ingevuld hadden, zagen ze de volgende matrix. Bijvoorbeeld:

6.40	8.37	3.69
1.56	4.38	0.48
9.52	5.63	3.80
8.95	3.89	1.87

Score: de maximum score op deze test is 10, het minimum 0.

Verbal task

In deze test zagen participanten een lang woord (bijvoorbeeld: ASCRIBING). De participanten moesten nieuwe woorden in dit woord vinden door de letters van het lange woord te gebruiken, met een minimum van 4 letters (bijvoorbeeld: BRING). Zie hieronder:

Find words containing the letters of the word:

ASCRIBING

Submit

Words entered:
bring

Score: de maximum score op deze test is 10, het minimum 0.