

* Het zwaard maakt onderdeel uit van de Vervolgbox groep 3&4
** Kaarten met turfbeelden maken deel uit van de kist Rekenmaterialen oefenlessen groep 1&2

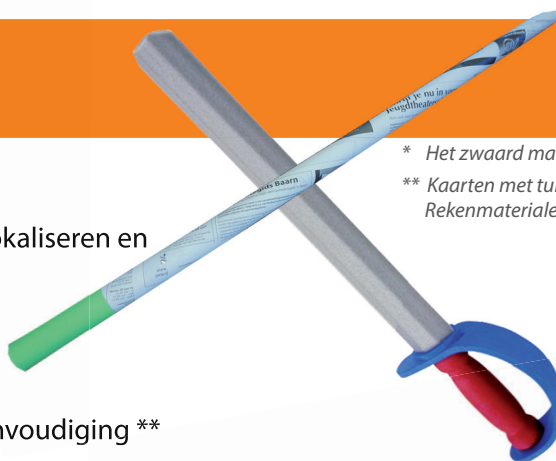
Doel

Nummeren, aantallen tellen, globaal lokaliseren en verkort tellen tot en met 12

Materiaal

Zwaard of opgerolde krant *

Kaarten met turfbeelden, zie de vereenvoudiging **



Beschrijving

Deze oefening speelt u in de kleine kring. Bepaal tot en met welk getal jullie gaan oefenen. Zet dit aantal kinderen in de kring. Laat een duidelijke opening in de kring. Ga zelf in het midden staan. Wijs één voor één de kinderen aan terwijl ze zichzelf één voor één nummeren. Doe dit in de richting van de wijzers van de klok en start rechts van de opening vanuit het midden van de kring gezien. Check of iedereen zijn nummer heeft onthouden en laat indien nodig nog een keer nummeren.

Pak het zwaard en kondig aan de ridder te zijn. De kinderen zijn de draaken. Draak nummer 1 begint en noemt een willekeurig nummer van een andere draak. Deze draak noemt vervolgens zo snel mogelijk een nummer van weer een andere draak, enzovoort. De ridder probeert de draak, die aan de beurt is om een nummer te zeggen, op zijn knie te raken voordat de bewuste draak een nummer heeft gezegd. Lukt dat, dan wisselt de ridder van rol met deze draak. De persoon die gaat zitten, krijgt het nummer van de persoon die is opgestaan. Lukt het niet op tijd, dan probeert de ridder de volgende draak te snel af te zijn, enzovoort.

Noemt een draak het nummer van de draak die net zijn nummer noemde, dan is deze draak af en ruilt hij met de ridder. Het is dus niet toegestaan dat achtereenvolgens de nummers: 1-5-1-... worden genoemd. Het volgende mag wel: 1-5-3-1-...

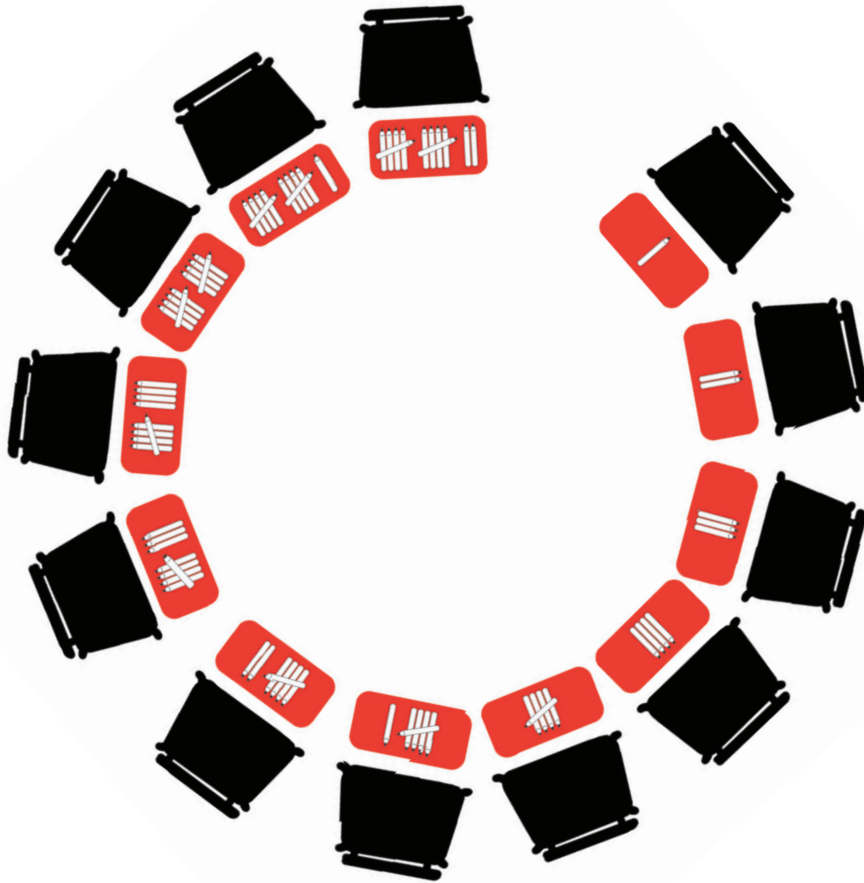
Duurt het erg lang voordat er iemand af is? Wijs dan een willekeurige draak aan om met de ridder van rol te wisselen.

Stel vooraf en na afloop van een beurtwissel vragen als:

- *Wie heeft het laagste nummer? Wie heeft het hoogste nummer? Welke nummers zijn dat?*
- *Hoe zorg je dat je sneller bent dan het zwaard van de ridder? Bijvoorbeeld: Door alvast aan een nummer te denken dat je zult noemen als jouw nummer wordt genoemd.*
- *Hoe kan de ridder snel weten waar nummer 11 zit?*
- *Welke draak zit er (ongeveer) op de helft? En op de helft daarvan? En welke nummers horen daarbij?*
- *Welke geheugensteuntjes zijn handig? Bijvoorbeeld: Toen je een draak was, zat je daar en had je nummer 5. Nu ben je de ridder. Als er 7 wordt geroepen, hoef je alleen maar vanaf je oude plaats twee verder te tellen.*
- *Welke nummers kun je beter niet noemen als je zelf nummer 5 bent? Antwoord: Nummer 4 en 6, want dat zijn jouw burens. Deze heeft de ridder zo te pakken.*
- *Welke nummers zijn goede nummers om het zwaard op een afstand te houden?*

Vereenvoudiging *Met getalbeelden*

Ieder kind legt zijn nummer voor zijn voeten. Neem hiervoor de turfbeelden uit de kist Rekenmaterialen oefenlessen groep 1&2. Tijdens het spel kan de ridder hierop afkijken. Voor de draken zelf is het ook handig. Een draak kan zijn eigen nummer makkelijker onthouden met het turfbeeld en het helpt bij het snel noemen van een nummer van een andere draak op het moment dat jouw nummer is genoemd.



Met getalbeelden wordt het spel eenvoudiger

Verdieping *Met de hele klas*

Speel het spel in de grote kring. Tot hoever kunnen we nummeren? Maak een extra opening op de helft van de kring. Wie heeft het hoogste nummer in de eerste helft? Wie heeft het laagste nummer in de tweede helft? Eventueel kan er tussen de beide helften nog een opening worden gemaakt. Benoem hier dan ter oriëntatie ook de hoogste en laagste nummers van.