

\* Het zwaard maakt onderdeel uit van de Vervolgbox groep 3&4

\*\* Wisbordjes en stiften zijn verkrijgbaar via [www.metsprongenvooruit.nl](http://www.metsprongenvooruit.nl)

## Doel

Memoriseren van de tafels (1 t/ m 10 keer 1 t/m 10)

Automatiseren van de grote tafels (1 t/m 10 keer 11 t/m 32)

## Materiaal

Zwaard of opgerolde krant \*

Voor ieder kind een wisbordje met stift \*\*,  
zie de vereenvoudiging



## Beschrijving

Deze oefening speelt u met de hele groep. De kinderen zitten in een kring met een opening. In het midden van de kring staat een kind met het zwaard in de hand. Dit kind is de ridder. Kies welke tafel jullie zullen gaan oefenen. Bijvoorbeeld de tafel van 4. De zittende kinderen zijn de draken en noemen om de beurt de producten van deze tafel op: 4-8-12-16-... Het kind dat '4' zegt, zit direct rechts van de opening vanuit het midden van de kring gezien. Het kind dat '8' zegt, zit direct naast het kind dat '4' zei, het kind dat '12' zegt zit daar weer naast, enzovoort. Loop de rij af terwijl de draken om de beurt de producten uit de uitgekozen tafel opzeggen. Benadruk dat de kinderen hun getal (product) moeten onthouden.

Als iedereen zijn getal heeft genoemd, kan de oefening beginnen. De draak met het laagste getal (4) begint en noemt een keersom met antwoord (product), bijvoorbeeld '11 keer 4 is 44'. De draak met dit getal (44) noemt vervolgens zo snel mogelijk een andere keersom met antwoord, enzovoort. De ridder probeert de draak, die aan de beurt is om de keersom met antwoord te zeggen, op zijn knie te raken voordat de bewuste draak de keersom met antwoord heeft gezegd. Lukt dat, dan wisselt de ridder van rol met deze draak. Het kind dat gaat zitten, krijgt het getal van het kind dat is opgestaan. Lukt het niet op tijd, dan probeert de ridder de volgende draak te snel af te zijn, enzovoort.

Noemt een draak in plaats van de vermenigvuldiging '11 keer 4' de vermenigvuldiging '4 keer 11' dan is dat goed. Noemt een draak een keersom met een antwoord dat niet klopt, dan is hij af en ruilt hij van rol met de ridder. Noemt een draak een keersom met een antwoord van de draak die net zijn keersom met antwoord noemde, dan is deze draak af en ruilt hij met de ridder. Het is dus niet toegestaan dat achtereenvolgens de keersommen met antwoord: 20 keer 4 is 80 - 22 keer 4 is 88 - 20 keer 4 is 80 - ... worden genoemd. Het volgende mag wel: 20 keer 4 is 80 - 22 keer 4 is 88 - 10 keer 4 is 40 - 20 keer 4 is 80 - ...

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 hoogste getal? Welke keersom hoort daarbij?*
- *Welke draak zit er dus (ongeveer) op de helft? En op de helft daarvan? En welke keersommen horen daarbij?*
- *Welke geheugensteuntjes zijn handig? Bijvoorbeeld: Toen je een draak was, zat je daar en had je 60. Daar hoorde de keersom 15 keer 4 bij. Nu ben je de ridder. Als er '17 keer 4 is 68' wordt geroepen, hoef je alleen maar vanaf je oude plaats twee plaatsen verder te tellen.*
- *Welke keersommen kun je beter niet noemen als je zelf 24 bent? Antwoord: '5 keer 4 is 20' en '7 keer 4 is 28'; want 20 en 28 zijn jouw burens. Deze heeft de ridder zo te pakken.*
- *Welke keersommen zijn voor jou goed om het zwaard op een afstand te houden?*
- *Hoe reken je deze keersom uit? Maak in je uitleg gebruik van de reconstructiedidactiek. Bijvoorbeeld: 9x4 is 1x4 minder dan 10x4. Of: 23x4 kun je uitrekenen door 20x4 (10x4 plus 10x4) te berekenen en dan nog 3x4 daarbij op te tellen.*

## Vereenvoudiging *Gebruik een wisbordje*

Geef ieder kind een wisbordje en een stift. Hierop noteren ze de keersommen en de bijbehorende antwoorden. Wie het slim aanpakt, maakt een schematische weergave van de kring zodat in een oogopslag is te zien waar de keersommen en antwoorden thuishoren. Het weergeven van een concrete situatie in een schematische voorstelling is ook een doel van het reken-wiskundeonderwijs.



Schematische weergave van de kring met de keersommen en hun producten

## Variatie *Start met een product*

In plaats van de keersom met antwoord noemt de draak die begint alleen maar een product. Vervolgens noemt de draak die dit product als getal heeft de bijbehorende keersom. Doet deze draak dit voordat hij op zijn knie wordt geraakt dan is hij veilig en heeft hij de tijd om een ander product te noemen. De draak die dit product als getal heeft, krijgt nu de taak om zo snel mogelijk de bijbehorende keersom te noemen, enzovoort.