

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

Doel

Globaal lokaliseren tot en met 32

Materiaal

Zwaard of opgerolde krant *

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. De zittende kinderen zijn de draken en krijgen elk een nummer. Nummer 1 zit direct rechts van de opening vanuit het midden van de kring gezien. Nummer 2 zit direct naast nummer 1, nummer 3 zit daar weer naast, enzovoort. Loop de rij af terwijl de draken zichzelf hardop opeenvolgend nummeren. Benadruk dat de kinderen hun nummer moeten onthouden.

Als iedereen zijn nummer heeft genoemd, kan de oefening beginnen. 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. Het kind dat gaat zitten, krijgt het nummer van het kind dat is opgestaan. Lukt het niet, 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: 1-5-12-1-...

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



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.

Stel vooraf en na afloop van een beurtwissel vragen als:

- *Hoe kun je snel weten waar bepaalde nummers zich bevinden?*
- *Wie heeft het hoogste nummer? Welke draak zit er dus (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 11. Nu ben je de ridder. Als er 13 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 15 bent? Antwoord: Nummer 14 en 16, 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?*

Verdieping *Tellen met sprongen*

De draken nummeren zich met herhaalde sprongen van eenzelfde eenheid, bijvoorbeeld met sprongen van 2: 2-4-6-8-10-... Een draak die nu het getal 9 noemt, is sowieso af en ruilt van rol met de ridder.

Variatie *In groepjes aan tafels*

De kinderen zitten in groepjes aan tafels. In plaats van op de knieën wordt met het zwaard op de tafels geslagen. Elk groepje nummert zich in de richting van de klok. Leg eventueel bij elke eerste draak van een groepje een rode cirkel van papier. De ridder kan nu beter onthouden bij wie de nummering verder gaat. Wanneer u zorgt voor even grote groepjes krijgen de kinderen nog meer zicht op de structuur in de telrij.