

# Gymles thema ridders en prinsessen met kansen voor rekenen

## Zwaardvechten \*

Twee kleuters staan tegenover elkaar. De kinderen staan op blokken. Je kunt ervoor kiezen om voor ieder kind twee blokken te geven of als ze al wat beter kunnen balanceren, kun je het moeilijker maken door ieder kind 1 blok te geven om op te staan.

Beide kinderen hebben een zwaard (bijvoorbeeld een poolnoodle of een kartonnen koker) in hun handen. Probeer elkaar met het zwaard van de blokjes af te duwen. Het hoofd mag niet geraakt worden.

Stapt een kleuter met zijn voet van een blok, dan heeft de andere kleuter gewonnen en die verdient 1 punt. Laat de kinderen het aantal gewonnen wedstrijdje tellen. Dit kan door middel van turven of fisches neerleggen. Wie heeft aan het eind de meeste streepjes/fiches?

## Speerwerpen \*

Maak een schietroos. Mik met speren (bijvoorbeeld een stuk poolnoodle) op de schietroos. Iedereen mag twee keer gooien. Schrijf steeds hoeveel je samen hebt. Dit kun je doen door te turven of fisches neer te leggen en dan op te tellen.

## Ridder op een paard \*

Rol met een skateboard van de glijbaan die iets afloopt. Hoe ver kom jij? Meet de afstand van de glijbaan tot het skateboard. Dit kan door je stappen te tellen of door voetjes of handjes uit te knippen en die achter elkaar te leggen.

Leuk: houdt op een groot blad de hoogste score van de kinderen bij. Kijk aan het eind van de les wie het verst kwam.

## Ringsteken \*

Hang een ring aan een touw ongeveer op 1 meter hoogte. Eén kleuter neemt plaats op het skateboard en houdt een speer (bijvoorbeeld een stuk van een poolnoodle) vast. De andere kleuter duwt voorzichtig tegen de rug van de kleuter op het skateboard. Als ze vlak bij de ring zijn, probeert de kleuter op het skateboard zijn speer door de ring te mikken. Houdt op een scorebord bij hoe vaak het is gelukt om de speer door de ring te steken.

## Kanonskogels testen \*

De kanonskogels moeten getest worden voor ze gebruikt kunnen worden. Ze zijn pas geschikt als ze 10 rondjes de ene kant op en 10 rondjes de andere kant op kunnen draaien. Hoeveel geschikte kogels vinden jouw kleuters?

Leg een kanonskogel (klein balletje, bijvoorbeeld een pingpongballetje of een grotere stuiterbal in een frisbee). De kogels die geschikt zijn worden in de bak met een groen papiertje gelegd en de kogels die ongeschikt zijn in een bak met een rood papiertje. Aan het eind tellen hoeveel kogels geschikt zijn.



**Kleuterjuf Janine**

**Beweeg je slim!**

## Over de slotgracht \*

De ophaalbrug is dicht. Als de ridders het kasteel binnen willen komen, moeten ze springen. Héél ver. Hoe ver kunnen jouw kleuters springen? Leg drie matten in de lengte achter elkaar. Een vierde mat leg je iets van de andere matten af. Leg een centimeter klaar. De kleuters nemen een aanloop en springen over het gat. Als beide kleuters over dit gat gesprongen zijn, schuiven ze de mat iets verder weg. Laat ze kijken hoeveel centimeter het gat nu is. Kunnen ze hier overheen springen? Wat is het record?

## Balanceren op de kasteelmuur

De ridders moeten soms over de kasteelmuren lopen. Pas op voor de kantelen! Maak een opstelling waarbij bijvoorbeeld een bank in de kast hangt. Plaats op de bank blokken. Dit zijn de kantelen. De kinderen kunnen de kantelen naar eigen inzicht hoger maken met de blokken die extra naast de bank staan. Als ze op de kast zijn, dan kunnen ze bijvoorbeeld diepspringen op een dikke mat.

## Speerspringen

Eén kleuter zit op de grond met één stok voor zich op de grond. De kleuter rolt de stok met twee handen naar voren. De andere kleuter springt over de stok heen. Je kunt dit spel ook spelen met meerdere stokken. Let op dat andere stokken naast de kleuter liggen. Als ze allemaal voor de kleuter liggen, dan rollen er vaak meer dan één stok op de andere kleuter af.

## Ringwerpen

Eén kleuter heeft een zwaard vast. Dit kan een houten speelgoedzwaard zijn, maar ook een stok. Eén kleuter pakt een ring vast met twee handen. De kleuter gooit de ring met twee handen richting de kleuter met het zwaard. De kleuter met het zwaard probeert de ring aan zijn zwaard te rijgen.

## Vijand ontwijken met je paard

Leg hoepels in een rechte lijn op de grond. Steeds ongeveer 1 meter ruimte tussen de hoepels. De kinderen gaan met een stok of een stokpaard bij de eerste hoepel staat. Nu gaan ze tussen de hoepels door slalommen. Als het lukt kunnen ze een half rondje om de laatste hoepel doen en dan weer terug slalommen. Is dit nog lastig, dan gewoon langs de hoepels teruglopen en het paard aan de volgende geven.

\*Activiteiten met rekenkansen



**Kleuterjuf Janine**

**Beweeg je slim!**