

<p><b>Metten en wegen</b> Doel: Bouw een kasteel voor Ridder Ruighart</p> <p>Bob de bouwer en Wendy: Ridder Ruighart komt een tijdje in onze klas wonen. We gaan een kasteel voor hem bouwen. Met een meetlint gaan we kijken hoe groot Ridder Ruighart is. Hoe groot moet het kasteel worden? En een bed voor de ridder? Met behulp van meetlinten maken we het kasteel en meten of het passen gaat. Uiteindelijk komt de ridder inspecteren.</p>	<p><b>Kleuren</b> Doel: Kleuren herkennen op het ridderschild</p> <p>Elmer: Een schild past bij de ridder. Het is een herkenningsteken dat overal weer terugkomt. In een van de bijlagen is een ridderschild toegevoegd en vellen met gekleurde vormen. Lamineer deze. Gooi met een kleurendobbelsteen een kleur en kies een vorm. Leg deze op het schild. Een ander gooit weer een kleur en kiest weer een vorm. Benoem uiteindelijk welke kleuren en vormen er op liggen. Zo kun je veel variaties maken.</p>
<p><b>Tellen en getalbegrip</b> Doel: Dobbelsteen gooien en ridders tellen: evenveel, aantallen, getal zoeken</p> <p>Levi het lieveheersbeestje: Gebruik hiervoor verschillende dobbelstenen, getallenkaarten en de ridderplaatjes. De plaatjes die hierbij zijn gevoegd, kun je lamineren. We gaan gooien met verschillende dobbelstenen, hoeveel heb je gegooid? Leg evenveel ridders neer. Welk getal hoort erbij? Bij een volgende beurt kun je vragen: heb je nu meer gegooid of minder?</p>	<p><b>Vormen</b> Doel: Vormen onderscheiden en van de vormen een bouwwerk maken</p> <p>Barbapapa: Zet vier tassen in de kring met allemaal blokken er in. Ga eerst met de kinderen raden, voelen en later kijken wat er in zit. Begrippen als zwaarder/lichter, zwaar/licht komen aan de orde. in de ene tas doe je vierkante blokken (kubussen), in de andere, cirkels (cilinders), in de derde driehoeken en in de vierde rechthoeken. Kijk daarna hoeveel er van wat in een tas zit en keken en of er meer/minder/evenveel van zijn. Voor elk kind is er 1 blok. Daar gaan we gezamenlijk een kasteel van bouwen. om de beurt mogen de kinderen 1 steentje bijdragen. Ze zien voor hun ogen een kasteel ontstaan die ze samen als klas ontworpen hebben.</p>

<p><b>Tijd</b> Doel: Vroeger en nu</p> <p>Sam de Schildpad: Ik heb allemaal plaatjes meegenomen van voorwerpen van vroeger en nu. Deel de plaatjes uit in de kring in tweetallen en de kinderen bespreken wat ze zien er wat het zou kunnen zijn. Daarna koppelen de kinderen dit terug aan de hele groep. In een kleine groep gaan de kinderen daarna de plaatjes sorteren bij vroeger en nu.</p>	<p><b>Begrippen</b> Doel: Hoog en laag</p> <p>Grote en kleine kangoeroe: Er zijn veel verschillende kastelen met veel verschillende torens. We gaan een paar torens bouwen. Hiervoor gebruiken we vierkante of cilindervormige blokken. Samen tellen we hoe hoog de toren wordt. Geef telkens opdrachten: Maak een toren van vijf blokken. Daarna bijvoorbeeld een toren van vier blokken. Welke toren is hoger en welke is lager? Wie kan een toren bouwen die hoger is? Wie kan een toren bouwen die lager is?</p>
<p><b>Ruimtelijke oriëntatie</b> Doel: Voorzetsels oefenen</p> <p>FotoFrits: Zet een kasteel in de kring of bouw van blokken een kasteel. Gebruik een of meerdere ridders en geef de kinderen opdrachten: zet de ridder op het kasteel, voor het kasteel, naast het kasteel, etc.</p>	<p><b>Vergelijken en ordenen</b> Doel: Verzamelen en ordenen: alles over ridders, jonkvrouwen.</p> <p>Wouter de verzamelkabouter: De kinderen mogen allerlei dingen meenemen die met ridders, jonkvrouwen en kastelen te maken hebben. Als er een verzameling is, mogen de kinderen bekijken hoe je het bij elkaar kunt zoeken en zo verschillende verzamelingen maken.</p>

Het rekenkastje werkt als volgt: elke week gaat een laatje open en doe ik een opdracht gedeeltelijk klassikaal en gedeeltelijk in de kleine kring. Daarna krijgt de opdracht, als het kan, een plekje in de rekenhoek waarna kinderen het kunnen herhalen of je samen met een of meerdere kinderen die er moeite mee hadden ook nog een keer het spel kan herhalen.









