

# Handboek

*Leer- en ontwikkelingslijnen jonge kind*



[gouwe-academie.nl](http://gouwe-academie.nl)



## Inhoudsopgave

1. Algemeen .....	3
Inhoud .....	3
Inspectie .....	4
2. De opbouw .....	6
Aanbodsdoelen en registratiedoelen .....	6
Niveaus .....	6
Doorgaande lijn .....	7
Doelgericht en betekenisvol lesaanbod .....	7
Online community .....	9
3. Inhoud (per leergebied) .....	10
Spel .....	10
Sociaal-emotioneel .....	11
Taal .....	13
Rekenen .....	14
Motoriek .....	16
4. Achtergrondinformatie per leergebied + bronnen .....	18
Spel .....	18
Sociaal-emotioneel .....	19
Rekenen .....	21
Taal .....	23
Motoriek .....	24
5. Handelingssuggesties .....	27
Spel .....	27
Sociaal-emotioneel .....	31
Rekenen .....	33
Taal .....	37
Motoriek .....	38
6. Bijlagen .....	43
Bijlage 1 - Doorgaande leerlijn .....	43
Bijlage 2 - Ingevulde themaplanner (voorkant) .....	46
Bijlage 2 - Ingevulde themaplanner (achterkant) .....	47



# 1. Algemeen

Voor je ligt het handboek voor de leer- en ontwikkelingslijnen jonge kind van Gouwe Academie (in het vervolg 'leerlijnen' genoemd). Dit handboek is inhoudelijk en dient als achtergrondinformatie bij het pakket. In de eerste twee hoofdstukken lichten we de werkwijze en de inhoud van het leerlijnenpakket toe. Vervolgens wordt voor elk van de vijf ontwikkelingsgebieden aangegeven hoe jonge kinderen zich hierop ontwikkelen en staan er suggesties in voor het handelen. We vinden het belangrijk dat scholen die met deze leerlijnen gaan werken, zich goed verdiepen in de werkwijze. Zo zorg je dat het pakket optimaal gebruikt wordt en aansluit bij de visie van je school.

## Inhoud

De leerlijnen zijn ontwikkeld voor kinderen van 0 tot 7 jaar. Tot 4 jaar zijn ze te gebruiken in Kids Kconnect en voor de reguliere basisschool en het speciaal onderwijs zijn ze te vinden in ParnasSys. Deze leerlijnen zijn opgesteld voor groep 1 t/m 3. Er kan voor gekozen worden alleen in groep 1 en 2 met de leerlijnen te werken. Voor het speciaal onderwijs is er een apart pakket beschikbaar waarin ook peuterdoelen zijn toegevoegd (2-7 jaar). Scholen die hier gebruik van willen maken, moeten mailen naar [leerlijnen@gouwe-academie.nl](mailto:leerlijnen@gouwe-academie.nl)

Als uitgangspunt zijn de kaders en leerlijnen van SLO en CED gebruikt. De leerlijnen zijn verdeeld in vijf ontwikkelingsgebieden: Sociaal-emotioneel (SEO), Spel, Rekenen, Taal en Motoriek. Door de kinderen te volgen kun je het lesaanbod beredeneerd aan laten sluiten bij de ontwikkeling van je groep. Het leerlijnenpakket is in de zomer van 2023 vernieuwd (hiervoor Driestar educatief (DE), nu Gouwe Academie (GA)) en gratis voor alle scholen beschikbaar die de leerlijnenmodule uit ParnasSys gebruiken.

SEO	Welbevinden Betrokkenheid Besef van zichzelf en de ander Omgaan met zichzelf en de ander Keuzes maken
Spel	
Rekenen	Tellen en getalbegrip Meten Meetkunde
Taal	Geletterdheid Mondelinge taal
Motoriek	Grove motoriek Fijne motoriek

Veel scholen in Nederland gebruiken dit pakket voor het jonge kind omdat je er vanuit ParnasSys mee kunt werken en zo alles in 1 systeem zit. Het leerlijnenpakket is compact gehouden, met een onderscheid tussen registratie- en aanbodsdoelen. Het pakket is aan te passen en kan zo schoolspecifiek gemaakt worden door doelen te veranderen, toe te voegen of te verwijderen. Doelen kunnen ook geschoven worden waardoor ze eerder of later aan bod komen, afhankelijk van de populatie van je school. Tot slot zijn er aan dit pakket bronnen gekoppeld van CPS (de mappen van fonemisch en gecijferd bewustzijn, begrijpend luisteren en woordenschat, fonemisch bewustzijn) en Met Sprongen Vooruit (MSV). Deze vind je terug in ParnasSys en in een Excel-bestand, die te downloaden is van onze website: <https://www.gouwe-academie.nl/downloads-jonge-kind>.



## Inspectie<sup>1</sup>

Vanaf augustus 2023 mogen er geen (schoolse) toetsen meer worden afgenomen bij kleuters. De inspectie vindt het wel belangrijk dat er zicht is op de ontwikkeling van de kinderen. Hiervoor kun je een observatie-instrument gebruiken. Dit bevordert de objectiviteit door de gestructureerde observaties. Daarnaast zorgt het voor een doelgericht en signalerend lesaanbod. Door het volgen van de ontwikkeling is er kennis over wat de groep nodig heeft qua aanbod. Daardoor wordt er doelgericht gewerkt en de lesinhoud afgestemd. Er wordt gewerkt op het juiste ontwikkelingsniveau en dit sluit aan bij de zone van de naaste ontwikkeling. Er is zicht op de kinderen die extra zorg en aandacht nodig hebben.

### Waar de inspectie naar kijkt in kleutergroepen

Er zijn vele vormen van kleuteronderwijs, afhankelijk van de visie van de school, en in de praktijk voldoen deze verschillende vormen allemaal aan de wettelijke eisen. Een school moet in de schoolgids opnemen welke doelen de school wil bereiken en hoe ondersteuning van het jonge kind wordt vormgegeven. Daarnaast vallen 3 punten op die belangrijk zijn in een kleuterklas:

De inspectie kijkt ernaar of er een **breed aanbod** aangeboden wordt aan de kleuter. Een breed aanbod gaat verder dan gecijferdheid en beginnende geletterdheid, denk ook aan cognitie, motoriek en sociaal-emotionele ontwikkeling. Daarnaast wil de inspectie een **beredeneerd leerstofaanbod** zien: Een leerkracht maakt bewust keuzes over wat wordt aangeboden in de klas. Sluit het aanbod aan op het niveau van de kinderen en zorgt het ervoor dat de kinderen een stap verder komen in hun ontwikkeling? Het is tot slot van belang dat er een **doorlopende leerlijn** is. Sluit het onderwijs bij kleuters goed aan op het onderwijs in groep 3? En hoe is de overdracht geregeld tussen de voorschool en de basisschool?

### Implementatie

Wanneer je de leerlijnen Jonge Kind aanschaft, hoort daar een implementatie- traject bij. Dit scholingstraject is er specifiek op gericht om voor kinderen van 4-7 jaar de ontwikkeling te volgen en vervolgstappen te bepalen. Je krijgt begeleiding bij het optimaal gebruiken van de mogelijkheden van het systeem om kwalitatief doelgericht lesaanbod en goede begeleiding te realiseren in de praktijk.

De adviseur die de bijeenkomsten zal uitvoeren neemt voorafgaand aan het traject telefonisch of via Teams contact op met de school om de inhoud van de scholing goed af te stemmen en door te nemen welke stappen de school voorafgaand aan de eerste bijeenkomst moet doorlopen om te zorgen dat er goed gestart kan worden.

### Doelstellingen van het implementatietraject

Het onderbouwteam is in staat om aan het einde van de bijeenkomsten:

- momenten te creëren om ontwikkeling van kinderen te observeren;
- de ontwikkeling van kinderen weer te geven in een registratiemodel in ParnasSys;
- handelingsgerichte adviezen te geven bij een stagnerende of achterblijvende ontwikkeling;
- de samenhang tussen de ontwikkeling van de verschillende ontwikkelingsgebieden te zien;
- naar aanleiding van een groepsprofiel beredeneerd leerstofaanbod (themaplan) te maken.

---

<sup>1</sup> <https://www.onderwijsinspectie.nl/onderwerpen/leraren/vraag-en-antwoord/waar-kijkt-de-inspectie-naar-in-de-kleutergroepen>



## Globale inhoud en opzet

Voor de eerste teambijeenkomst is door de ICT'er het pakket overgenomen en zijn de leerlingen gekoppeld, zie de technische handleiding (te downloaden via [onze site](#)) of [dit instructiefilmpje](#).

Een globale opzet kan er als volgt uitzien, maar graag maken we het op maat voor je school:

### Bijeenkomst 1

- Waarom ontwikkeling volgen / onderwijs plannen?
- Wat wil je bereiken met je onderwijs? Wanneer ben je tevreden?
- Het belang van betrokkenheid en welbevinden.
- Presenteren module leerlijnen: mogelijkheden op leerling- en groepsniveau
- Start met inhoudelijke lijnen: inhoud verkennen
- Hoe werkt het systeem in ParnasSys?
- Aan de slag met het beredeneerd aanbod - themavoorbereiding
- Beginnen met invullen ter plekke in ParnasSys, zodat een begin gemaakt is met de beginsituatie vast te leggen

### Bijeenkomst 2

- Evalueren van gemaakte afspraken
- Groepsoverzichten analyseren
- Beredeneerd leerstofaanbod maken voor de lijnen die zijn geobserveerd: waaraan voldoet een goede activiteit? Hoe geef je dit aan in ParnasSys?
- Differentiatie in aanbod
- Zorg weergeven in ParnasSys
- Werken met sublesgroepen in ParnasSys

### Bijeenkomst 3

- Evalueren van gemaakte afspraken
- Beredeneerd leerstof aanbod maken voor de lijnen die zijn geobserveerd: waaraan voldoet een goede activiteit?
- Welke overzichten kan ik oproepen en waar gebruik ik ze voor?
- Mogelijkheden om extra leerlijnen (schoolbreed) in te zetten
- Borgingsdocument schrijven

Tijdens de laatste bijeenkomst zal worden besproken welke vervolgacties gewenst zijn. Veel scholen kiezen in de praktijk voor een meerjarig implementatietraject, om thema's als observeren, kennis van ontwikkelingsgebieden, thematisch werken en differentiatie meer uit te kunnen diepen.

Voor meer informatie kan vrijblijvend contact worden opgenomen met Nelleke de With: [N.C.deWith@gouwe-academie.nl](mailto:N.C.deWith@gouwe-academie.nl), ook wanneer je als school al een aantal jaar met de leerlijnen werkt en een verdiepings- of opfrisbijeenkomst wilt plannen.





## 2. De opbouw

In dit hoofdstuk nemen we je mee in de opbouw van het leerlijnenpakket. Dit zal in het algemeen beschreven worden, waarna vanaf hoofdstuk 3 verder ingegaan wordt op de inhoud van de verschillende ontwikkelingsgebieden.

### Aanbodsdoelen en registratiedoelen

Binnen de leerlijnen wordt onderscheid gemaakt tussen registratiedoelen en aanbodsdoelen. Alle doelen zijn belangrijk en moeten in de klas worden aangeboden. Niet alle doelen hoeven echter ook geregistreerd te worden in ParnasSys. Vandaar het onderscheid tussen doelen die alleen aangeboden moeten worden (aanbodsdoelen) en doelen waarvan je tijdens het aanbieden moet observeren en registreren of de kinderen deze behaald hebben. De registratiedoelen zijn belangrijke doelen om de ontwikkeling van het kind mee vast te leggen. De aanbodsdoelen herken je aan een \* voor het doel.



Om de aanbodsdoelen niet te vergeten, hebben we een afvinklijst gemaakt (zie downloads op [onze website](#)). De aanbodsdoelen staan vermeld op de themaplannen en daarnaast krijgen scholen die een scholing afnemen een praktische waaier cadeau met alle aanbodsdoelen. Deze waaier is ook los te bestellen via [leerlijnen@gouwe-academie.nl](mailto:leerlijnen@gouwe-academie.nl).

### Niveaus

De doelen uit het leerlijnenpakket zijn onderverdeeld in verschillende niveaus. Deze corresponderen met het leerjaar waar het kind in zit: 1-doelen voor groep 1 en 2-doelen voor groep 2.

Bij de sociaal-emotionele en motorische lijn vind je jaardoelen, in ParnasSys zijn deze doelen gekoppeld aan de periode 1b, 2b en 3b. Het is wel van belang om deze het hele jaar te observeren. Uitzondering hierop zijn welbevinden en betrokkenheid (binnen seo). Deze doelen komen halfjaarlijks terug.

Bij spel, rekenen en taal werken we met halfjaarlijkse doelen. Deze zijn als volgt weergegeven:

0      1a      1b      2a      2b      3a      3b

De a-doelen zijn voor de eerste helft van het schooljaar, de b-doelen voor de tweede helft. 1 februari is precies de helft van het schooljaar, dan gaat het systeem over van a- naar b-doelen. De 0-doelen zijn voorschoolse doelen, deze beheersen kinderen gemiddeld tussen de 3,5 en 4 jaar.

De leerlijn geeft een gemiddelde weer van het verloop van de ontwikkeling van een kind in dit leerjaar. Het is niet bedoeld als 'meetlat', we vinden het belangrijk het kind te laten ontwikkelen op zijn eigen tijd en wijze. Dit is vaak ook afhankelijk van de leeftijd van het kind. Het instrument is bedoeld als hulpmiddel om te zien welke begeleiding en activiteiten bij de zone van de naaste ontwikkeling passen. Daarbij ontwikkelt het jonge kind vaak sprongsgewijs. Volg dus de kinderen, ook als dat betekent dat je pas in maart aan de b-doelen gaat werken, of dat je juist in december voor een aantal kinderen al een start maakt met de b-doelen. Aan het einde van het schooljaar kun je doorgaan met de doelen voor het volgende leerjaar.



## Doorgaande lijn

In de doelen uit het leerlijnenpakket zit een doorgaande lijn. Als voorbeeld vind je hieronder de doorgaande lijn van de leerlijn Mondelinge taal (uit het ontwikkelingsgebied Taal). Als je van links naar rechts kijkt heb je goed zicht op de volgende stap. Kijk je van boven naar beneden dan krijg je een overzicht van wat een kind in dit leerjaar gemiddeld zou moeten laten zien.

Mondelinge taal - 0	Mondelinge taal - 1a	Mondelinge taal - 1b	Mondelinge taal - 2a	Mondelinge taal - 2b
LUISTEREN: luistert naar en begrijpt een enkelvoudige instructie SPREKEN: spreekt in zinnen van vier woorden	LUISTEREN: luistert naar en begrijpt een meervoudige instructie SPREKEN: spreekt in langere zinnen van ongeveer zes tot acht woorden	LUISTEREN: interpreteert wat er wordt verteld (vanuit eigen kennis en ervaring) SPREKEN: vertelt in enkele eenvoudig samengestelde zinnen een verhaal of gebeurtenis	LUISTEREN: vat samen in één zin wat het gehoord heeft SPREKEN: maakt eenvoudige zinnen, met gebruik van voegwoorden (omdat, en)	LUISTEREN: luistert naar en reageert op een ander SPREKEN: gebruikt complexere samengestelde zinnen met voegwoorden (omdat, of, maar)
GESPREKKEN: voert een gesprekje met de leerkracht en/of een ander kind *WOORDENSCHAT: uitbreiden van passieve en actieve woordenschat	GESPREKKEN: geeft antwoord op een vraag van de leerkracht of een ander kind *WOORDENSCHAT: leren en gebruiken van (nieuwe) woorden naar aanleiding van verhalen en/of een thema; woorden liggen dicht bij het kind	GESPREKKEN: houdt zich aan gespreksregels, zoals de ander aankijken en stil zijn *WOORDENSCHAT: leren en gebruiken van (nieuwe) woorden passend in een netwerk van woorden	GESPREKKEN: blijft bij het gespreksonderwerp *WOORDENSCHAT: leren en gebruiken van (nieuwe) woorden naar aanleiding van verhalen en/of een thema. De woorden liggen in de wereld om het kind en verder, buiten het	GESPREKKEN: geeft zijn mening over het gesprek en beargumenteert dit *WOORDENSCHAT: uitbreiden woordenschat n.a.v. thema en academische taal (praten over complexe onderwerpen)

Je ziet dat bepaalde onderdelen of doelen telkens weer terugkomen, maar dan een stapje moeilijker. De doorgaande lijn zorgt ervoor dat het aanbod op een logische manier op elkaar volgt. Doordat het doel regelmatig weer terugkomt, is het ook eenvoudiger om te differentiëren, bijvoorbeeld in een combinatie groep 1/2. Als leerkracht zet je het doel 'luisteren' centraal en je differentieert tussen de leerlingen die aan het 1a doel werken en leerlingen die al een stap verder zijn, en aan het 1b of 2a doel toe zijn. In bijlage 1 vind je de doorgaande lijn van motoriek, spel en sociaal-emotionele ontwikkeling.

## Doelgericht en betekenisvol lesaanbod

Het is belangrijk kennis te hebben van de ontwikkeling van het jonge kind en daarnaast zicht op de doelen te hebben zodat je een beredeneerd leerstofaanbod kunt bieden. Bedenk bij de doelen betekenisvolle activiteiten en creëer een rijke speelleeromgeving door het aanbod te verwerken in het spel zodat leerlingen spelenderwijs met de doelen bezig zijn.

Om doelgericht lesaanbod te bieden, werken we cyclisch:

Stap 1: **Waarnemen**: wat is er op het planscherm in ParnasSys te zien?

Stap 2: **Begrijpen**: wat heeft de groep nodig en welke leerling heeft extra zorg nodig?

Stap 3: **Afwegen**: welke doelen worden er gekozen voor het volgende thema?

Stap 4: **Plannen**: De doelen inplannen op het themaplan. Bedenk er betekenisvolle activiteiten bij. Hierbij kun je differentiëren door onderaan op het themaplan de leerlingen te noteren die verder zijn (meer) of extra herhaling nodig hebben (weer).

Stap 5: **Handelen**: Je voert het thema uit en biedt de geplande doelen aan. De registratiedoelen observeer je en van de aanbodsdoelen houd je bij of deze voldoende aan bod zijn gekomen.

Stap 6: **Evalueren**: Vink de doelen af in ParnasSys: Welke leerling beheerst het doel, welke nog niet? Met het nieuwe thema begin je weer bij stap 1. Dit zorgt ervoor dat de lesinhouden zijn afgestemd op het niveau van de groep en dat er doelgericht gewerkt wordt.

Er is een themaplan ontwikkeld, passend bij de leerlijnen. Op dit themaplan kan het thema worden uitgewerkt en kan een leerkracht aangeven aan welke doelen de komende periode gewerkt wordt. In bijlage 2 vind je een voorbeeld van een ingevuld themaplan. We bieden de themaplanners aan in een Word-format en Google Drive format, en ontvang je bij het afnemen van een scholingsbijeenkomst. Deze zijn door Gouwe Academie ontwikkeld en niet terug te vinden in ParnasSys.



**Voorkant themaplan:**

<p><b>Routines</b> Dagelijks terugkerende activiteiten gekoppeld aan doelen (denk aan: elke ochtend dagen van de week bespreken, kinderen tellen).</p>	<b>Themaplan 2a</b>		<p><b>Thema:</b> <b>Groep:</b>      <b>periode:</b></p>	<p><b>Leer- en ontwikkelingslijnen</b> 4-7 jaar Product van <i>Golden Academics</i></p>	<p><b>Grove motoriek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 - KLIMMEN: klimt binnen een klautercircuit op verschillende hoogtes</li> <li>2 - HUPPELEN: huppelt</li> <li>2 - BALANCEREN: loopt over een schuin smal balanceervlak (evenwichtsbalk) zonder evenwichtsverstoring</li> <li>2 - BALANCEREN: balanceert over een wip zonder evenwichtsverstoring</li> <li>2 - HINKELLEN: hinkelt 10 keer op voorkeursbeen</li> <li>2 - VRIJ SPRINGEN: loopt via een bank omhoog en springt in een doorgaande beweging en komt met 2 benen tegelijk op de grond</li> <li>2 - STEUNSPRINGEN: voert de hazensprong op de bank uit</li> <li>2 - STEUNSPRINGEN: voert de wendsprong op de bank uit</li> <li>2 - LOOPSPRINGEN: springt vanuit een doorgaande beweging over lage hindernissen in een parcours</li> <li>2 - TOUWTJE SPRINGEN: springt in een touw gedraaid door de jurf</li> <li>2 - MIKKEN: gooit van een grotere afstand (2 - 2,5 meter) een pittenzak/bal tegen een hoog hangende en kleinere krant</li> <li>2 - MIKKEN: gooit van een grotere afstand (2 - 2,5 meter) met een bal pilonnen omver</li> <li>2 - MIKKEN: mikt een bal of pittenzak vanaf een grotere afstand in een kast</li> </ul> <p><b>Fijne motoriek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 - Maakt fijne bewegingen vanuit pols</li> <li>2 - Opponeert met de duim flexibel tegen vingers (maakt een rondje met duim en andere vingers)</li> <li>2 - Maakt onafhankelijke bewegingen met de hand (bijv. éne hand op de knie slaan, andere hand op de schouder)</li> <li>2 - Laat duidelijk een voorkeurshand zien</li> <li>2 - Maakt bewegingen die over de middenlijn gaan rond 6/6,5 jaar (bijv. sla met je linkerhand op je rechterknie e.d.)</li> </ul>
	Huishoek	Onderzoeksactiviteiten/excursies (opening, afsluiting, vagenmuur)	Lees/luister/schrijfhoek		
	<p><b>Spel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2a - HANDELEN: maakt samen plannen voor spelscenario's</li> <li>2a - ROLGEBRUIK: speelt interactief rollenspel binnen de afspraken</li> <li>2a - SPELVERHAAL: kan meerdere rollen aannemen binnen thematisch rollenspel</li> <li>2a - SPEELDUUR: speelt langere spelscenario's ± 15 minuten (in een rol)</li> </ul>	Bouw/constructiehoek	Themahoek/leidende activiteit	Zand/watertafel	
<p><b>SEO</b></p> <p>beseef van zichzelf/ omgaan met zichzelf beseef van de ander/ omgaan met de ander/ keuzes maken</p>	Kringactiviteiten	Woordenschat	Werkjes/beeldende activiteiten		

2e pagina themaplan, waarop je de doelen van taal en rekenen beredeneerd kunt aanbieden. Ook is hier ruimte voor differentiatie ('meer' en 'weeer').

<p><b>Taal</b></p> <p><b>Geletterdheid</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2a - ORIENTATIE OP VERHAAL EN TEKST: legt platen uit een verhaal in de goede volgorde neer en vertelt het verhaal na</li> <li>2a - ORIENTATIE OP VERHAAL EN TEKST: weet wat de hoofdcomponenten zijn in het verhaal (wie, wat en waar)</li> <li>2a - TAALBEWUSTZIJN: kan fonemen (bijv. beginklank) als klankenheden in woorden herkennen</li> <li>2a - ORIENTATIE OP GESCHREVEN TAAL: herkent de letters van eigen naam en enkele van de themawoorden</li> <li>2a - VISUELE WAARNEMING: kan 5 à 6 getoonde voorwerpen onthouden</li> </ul> <p><b>Mondelinge taal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2a - LUISTEREN: wat samen in één zin wat het gehoord heeft</li> <li>2a - SPREKEN: maakt eenvoudige zinnen, met gebruik van voegwoorden (omdat, en)</li> <li>2a - GESPREKKEN: blijft bij het gespreksonderwerp</li> </ul>	Activiteiten	<p><b>Rekenen</b></p> <p><b>Tellen en getalbegrip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2a - TELLEN: telt door vanaf verschillende getallen in de telling tot en met 12</li> <li>2a - INDEVEELHEDEN: lost eenvoudige splitsproblemen (handelend) op tot tenminste 5</li> <li>2a - GETALLEN: kan de getalsymbolen 0 t/m 12 lezen</li> </ul> <p><b>Meten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2a - LENGTE EN OMTREK: ordent van kort naar lang en van laag naar hoog</li> <li>2a - TIJD: kent de begrippen gisteren, vandaag, morgen en nu</li> <li>2a - GELD: betaalt gepast tot minimaal 12 euro, met munten van 1 euro</li> </ul> <p><b>Meetkunde</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2a - ORIENTEREN IN DE RUIMTE: kent de begrippen dichtbij, veraf, tegenover en tussen</li> <li>2a - OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: herkent de vormen driehoek, vierkant, cirkel en rechthoek in voorwerpen of figuren</li> </ul>	Activiteiten
<p><b>Weer:</b></p> <p><b>Meer:</b></p>	Activiteiten	<p><b>Weer:</b></p> <p><b>Meer:</b></p>	Activiteiten





## Online community

De afgelopen jaren hebben we op honderden scholen de leerlijnen geïmplementeerd. We zijn veel enthousiaste leerkrachten tegengekomen en hebben mooie voorbeelden gezien van het werken met de leerlijnen. Om dit met elkaar te kunnen delen, zijn we in september 2023 een online community begonnen in een besloten Facebook-groep. Via [deze link](#) kun je toegang tot de groep aanvragen.



Groep van Leerlijnen Jonge Kind Gouwe Academie

## Leerlijnen Jonge Kind - Gouwe Academie

🔒 Groep (Privé) · 1,3 d. leden



**Leerlijnen Jonge Kind Gouwe Academie**  
Beheerder · Grootste bijdrage geleverd · 5 februari om 14:30 · 🌐

Kun je de overgang van groep 2 naar 3 minder groot maken? Hoe doen jullie dat? Zetten jullie het spelend leren en handelend bezig zijn al door in groep 3? Als je wilt ervaren hoe je dit kunt doen, geef je dan op voor de inspiratiemiddag!

### OMdenken

Is de kleuter klaar voor groep 3?  
Of is groep 3 klaar voor de kleuter?

### Recente media

**Spelend leren ook in groep 3**

Werk- en inspiratiemiddag

Spelend met de doelen bezig zijn past bij kleuters, maar ook nog bij een groep 3 leerling

Hetty Smit

**Hoe maak jij ruimte voor de gevoelens van leerlingen?**

**Leerlijnen groepsresultaten**

Leerling	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2023	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2024	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2025	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2026	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2027	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2028	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2029	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2030	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2031	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2032	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2033	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2034	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2035	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2036	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2037	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2038	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2039	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan 2040	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Analysen van observatiegegevens



## 3. Inhoud (per leergebied)

### Spel

Jonge kinderen hebben een natuurlijke neiging om te spelen. Hier is bij het jonge kind dan ook veel tijd voor. Spel heeft veel invloed op de totale ontwikkeling, omdat er meerdere ontwikkelingsgebieden tegelijk gestimuleerd worden. Spel heeft zowel een positieve invloed op de sociaal-emotionele ontwikkeling als op de cognitieve ontwikkeling. Daarom wordt spel wel de motor van de ontwikkeling voor het jonge kind genoemd!

De leerlijn van spel is opgedeeld in 5 categorieën waar een opbouw van eenvoudig naar meer complex<sup>2</sup> in terug te zien is.

#### 1. Handelen

Bij jonge kinderen in de late peuterleeftijd en vroege kleuterleeftijd zie je dat er nog geen plan is voor het spel. De materialen worden verkend (manipulerend spel). De volgende stap is dat kinderen het materiaal gaan gebruiken waarvoor het bedoeld is, maar nog zonder een plan. Naarmate het kind ouder wordt, zie je dat er plannen gemaakt worden voor het spel (eerst eenvoudig, dan meer complex) en dat het materiaal een rol gaat spelen in dat spel. Spelscripts kunnen dan ingezet worden om een thematisch spel goed te laten verlopen. Uiteindelijk zie je dat kinderen meer aandacht gaan besteden aan de plannen en de voorbereiding dan aan het spel zelf.

#### 2. Rolgebruik

Kinderen in de late peuterleeftijd en vroege kleuterleeftijd hebben nog geen rol en spelen vaak solitair (soms naast een ander kind). De eerste vorm van rollenspel ontstaat meestal vanuit het handelen, een kind handelt en verbindt daar dan een rol aan. Echt rollenspel zie je komen als er regels en afspraken bij komen (bijv. 'Jij was vader en ik was de moeder'), maar een jonge kleuter zal hier nog makkelijk van afwijken. Een oudere kleuter zal meer complex en veelzijdig rollenspel laten zien, de rollen staan meer in sociale relatie met elkaar. Het rollenspel ontwikkelt zich uiteindelijk naar een complex spel met meerdere rollen tegelijk in het spel, waarbij persoonlijke en culturele aspecten naar voren komen.

#### 3. Spelverhaal

Oudste peuters en jongste kleuters hebben nog geen spelverhaal, vaak nemen ze handelingen over van anderen (imitatiespel). De volgende stap is dat het kind een eenvoudig script kan uitspelen, met beperkte handelingen. Vervolgens speelt een kind een vertrouwd script uit en staat daarbij ook open voor ideeën van anderen. Naarmate het kind ouder wordt, zie je dat het samen met anderen een spelscript kan opbouwen en uitspelen, het kind neemt hierbij eerdere ervaringen in het spel mee. Hierin worden ook uiteindelijk thema's uit de echte wereld verwerkt.

---

<sup>2</sup> Boland, A., Aerden, I., Weghe, J. Van de, & Vancraeyveldt, C. (2022). *De kracht van spel: Waar leerkrachten en kinderen elkaar ontmoeten*. Amsterdam: Uitgeverij SWP



#### 4. Speelduur

De speelduur van het kind wordt langer naarmate het kind ouder wordt. In de leerlijn hebben we in de doelen een indicatie gegeven van de speelduur. Het is echter niet de bedoeling om dit op de minuut nauwkeurig bij te houden, maar meer om een indicatie te geven van wat je kan verwachten van een kind op basis van zijn ontwikkeling. Andere (niet-leeftijdsafhankelijke) factoren kunnen een rol spelen in de speelduur, zoals betrokkenheid op het spel (te observeren met de observatiepunten die horen bij betrokkenheid (SEO)) en interesse voor het te spelen spel (het kan zijn dat een kind in de ene hoek een langere speelduur laat zien dan in de andere hoek).

#### 5. Speeltaal

Het kind in de peuter-/jongste kleuterleeftijd zal nog minder taal gebruiken tijdens het spel, soms wel geluiden. De volgende stap is dat kinderen handelingen benoemen, vaak praten (of zingen) ze in zichzelf en nog niet met de ander. Wanneer het eerste eenvoudige rollenspel op gang komt, zie je dat kinderen wat rolgebonden taal gaan gebruiken, wat verder ontwikkelt tot rolgebonden dialoog en 'academische' taal. Academische taal kenmerkt zich door het gebruik van niet-frequente (vaak thema-gerelateerde) woorden, formele toon (passend bij de rol) en een bepaalde mate van redenering en abstractievermogen.

### Sociaal-emotioneel

Bij de sociaal-emotionele ontwikkeling van kinderen gaat het over het omgaan met zichzelf en de ander. Het gaat om het ontwikkelen van fundamentele levensvaardigheden<sup>3</sup> die je nodig hebt om met jezelf en anderen om te gaan op een manier die voor iedereen prettig is.

#### 1. Graadmeters

Welbevinden, betrokkenheid en taakgerichtheid noemen we graadmeters, voorwaarden om tot ontwikkeling te komen. Omdat dit zo belangrijk is, komen de doelen van de graadmeters bij elk beheersingsniveau (dus tweemaal per jaar, bij de a- en de b-doelen) terug. Bij elk moment zijn de doelen hetzelfde. Het is aan de leerkracht om de leeftijd en de achtergrond van het kind mee te nemen bij het registreren. Van een kind van 4 jaar verwacht je andere dingen dan een kind van 6 jaar. Ben je tevreden, dan kun je de doelen afvinken.

	Doelen
<b>Welbevinden</b>	komt ontspannen over
	heeft plezier in wat het doet
	laat zelfvertrouwen zien
	durft zichzelf te zijn in de groep
<b>Betrokkenheid/ taakgerichtheid</b>	toont belangstelling voor activiteiten
	laat concentratie zien bij activiteiten
	kan opgaan in activiteiten
	zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit

<sup>3</sup> Overveld, K. van (2019). *SEL: Sociaal-emotioneel leren als basis*. Huizen: Uitgeverij Pica.



In de doelen zit een opbouw: Bij welbevinden begint het met dat een kind zich ontspannen voelt in de klas, bij de klasgenoten en de leerkracht. Vervolgens kan het keuzes maken voor dingen waar het kind plezier in heeft. Een stap verder is dat het kind zelfvertrouwen laat zien, en vervolgens ook zichzelf durft te zijn, ook al is dat anders dan zijn of haar klasgenoten.

Ook bij betrokkenheid/ taakgerichtheid zien we een opbouw. Het begint bij de belangstelling voor activiteiten. Kinderen zijn nieuwsgierig en tonen interesse voor wat wordt aangeboden op school. Wanneer ze ergens mee beginnen, dan kunnen ze zich hierop concentreren en worden ze niet afgeleid. Ze leren om steeds langere tijd op te gaan in de activiteiten, en ook door te zetten wanneer het tegenzit.

## 2. Sociaal-emotionele vaardigheden

Bij de sociaal-emotionele ontwikkeling zijn jaardoelen opgesteld. Er is gekozen voor een beperkte hoeveelheid aan registratiedoelen en geen aanbodsdoelen. Gedurende een dag vinden er een heleboel activiteiten plaats waarin kinderen leren om met zichzelf en de ander om te gaan. Benut deze momenten, bijvoorbeeld door kort te reflecteren met de leerlingen. Mocht je daarnaast nog gericht aanbod willen inzetten, dan zou je bijvoorbeeld de activiteiten uit de sova-methode bij jullie op school kunnen raadplegen.

De leerlijn voor sociaal-emotioneel leren is opgedeeld in vijf vaardigheden: twee gaan over de emotionele (ik-) competentie, twee over de sociale (jij-) competentie en één over de morele (wij-) competentie. Elke vaardigheid is onderverdeeld in (twee of drie) verschillende onderdelen. Dit herken je in de leerlijn aan de termen die in hoofdletters vooraf worden genoemd, zie afbeelding 1.

<b>Besef van zichzelf</b>
<b>Besef van zichzelf - 0</b>
GEVOELENS: uit emotie in situaties
PERSOONSKENMERKEN: benoemt (lichaams)kenmerken van zichzelf

*Afbeelding 1. Gevoelens en persoonskenmerken zijn de onderdelen van besef van zichzelf.*

Bij besef van zichzelf en besef van de ander zie je dat ze beide opgedeeld zijn in *gevoelens* en *persoonskenmerken*. Dit om de opbouw extra te benadrukken: eerst het ik, daarna bij de ander. Ben je je bewust van je eigen gevoelens? Dan kun je daarna de stap naar de gevoelens van de ander maken. Beide vaardigheden zijn nog redelijk passief, het gaat over het denken en nog niet over het handelen. Het stukje handelen zit in omgaan met zichzelf en omgaan met de ander.

Bij het omgaan met zichzelf gaat het om het hanteren van gevoelens (emotieregulatie) en de impulscontrole. Omgaan met de ander gaat over de aansluiting zoeken en houden (denk ook aan vriendschappen), conflicten (grenzen stellen en oplossen van conflicten) en het samenwerken en samenspelen met de ander.



De morele ontwikkeling is bij jonge kinderen nog in een beginstadium. Vandaar dat keuzes maken bestaat uit het weloverwogen kiezen (waarbij je moet nadenken over de invloed van keuzes op jezelf en op de ander) en een stukje zelfstandigheid.

## Taal

### 1. Geletterdheid

De leerlijn van taal begint met **ontluikende geletterdheid**. De peuters/kleuters zijn al vertrouwd met het bekijken en voorlezen van (prenten)boeken in de thuissituatie. Als ze op een kinderdagverblijf zitten, worden er regelmatig prentenboeken aangeboden en is er veel ervaring opgedaan met het voorlezen.

De interesse van de peuter groeit naarmate de basisschoolleeftijd nadert. Al doende leren ze de taal in het boek te begrijpen door het voorlezen of door het kijken naar de afbeeldingen/prenten in het boek. Ze weten dat de omslag van het boek iets zegt over de inhoud van het boek. Er komt meer belangstelling voor de variatie in boeken. Ze kunnen zich steeds beter richten op de inhoud van het verhaal, waardoor het beter beklijft. Ze merken steeds weer nieuwe elementen op in het verhaal en begrijpen het verhaal beter.

De geletterdheid groeit van ontluikende naar **beginnende geletterdheid**: de kleuters ontdekken en ervaren dat de geschreven taal een functie heeft. De kinderen krijgen behoefte om zelf de taal aan het papier toe te vertrouwen en gaan krabbels zetten op het papier. Ze maken boodschappenbriefjes voor de winkel met krabbels of eigen bedachte letters/cijfers. In de loop van groep 1 gaat de kleuter letters herkennen en leert al spelenderwijs om onzinwoorden te maken. De kleuters krijgen in deze fase interesse in de letters van hun eigen naam en willen de letters naschrijven. We noemen dit het tekenen van de letters. Een kind tekent een letter die het kent of namaakt, dit is nog niet het officiële schrijven van een letter. In de lijn hebben we het wel als bijv. 'schrijft zijn naam' geformuleerd, maar tussen haakjes erachter gezet (tekenen).

Kleuters begrijpen steeds beter dat de geschreven taal verband houdt met gesproken taal. Tijdens het voorlezen van een verhaaltje willen ze meelesen. Ze onthouden woorden die in het verhaal voorkomen en reproduceren deze als ze zelf aan het lezen zijn in het boek. De kleuter ontdekt steeds meer dat geschreven taal een communicatief doel heeft. Er is een groeiende letterkennis, namen van de groepsgenootjes en globaal-woorden worden herkend.

Een voorgelezen verhaal kan de kleuter in een paar zinnen navertellen. Ook kan de kleuter geconcentreerd luisteren en weet hij antwoorden te geven op luistervragen van de leerkracht. De auditieve ontwikkeling groeit naar het bewust waarnemen van klanken in woorden en de kleuter krijgt belangstelling om te rijmen, eerst met onzinwoorden en later met eenvoudige woorden: peer-beer. Veel kleuters gaan vervolgens met letters hun eigen naam en eenvoudige woordjes (bal) maken. Er wordt een start gemaakt met de ontwikkeling van het taalbewustzijn en het alfabetisch principe. De kleuters beheersen richting eind groep 2 steeds meer klanken en letters. Ze weten welke letters bij welke klanken horen. Ze kunnen hierdoor nieuwe woorden maken en hebben minder behoefte aan visuele ondersteuning. Door de groeiende kennis van letters en het steeds beter herkennen van woorden kunnen ze soms ook al woorden en teksten van andere kleuters lezen.





## 2. Mondelinge taal

De kleuter die naar school komt kan een eenvoudig kort verhaaltje vertellen. Het verhaaltje bestaat uit verschillende gebeurtenissen. De logische opbouw van het verhaal heeft nog verdere ontwikkeling nodig. De zinsbouw groeit in deze fase; de kleuter kan nu zinnen maken van vijf of zes woorden.

De spraakontwikkeling is bijna volledig ontwikkeld. Hij kan alle klanken goed vormen, alleen de r en de s ontwikkelen zich wat later. Daarom is het voor sommige kinderen nog moeilijk om medeklinkercombinaties uit te spreken (zoals in trap).

In de dagelijkse omgang met andere leerlingen leert de kleuter elke dag nieuwe woorden. Zijn woordenschat groeit naar zo'n twee- tot vierduizend woorden. Dit uit zich ook in het maken van langere zinnen (6 tot 8 woorden). De zinnen zijn in grammaticaal opzicht nog niet altijd juist. Het meervoud van (moeilijke) woorden maken lukt nu meestal wel (zoals in 'kinderen'), maar de kleuter heeft nog moeite met de werkwoordsvorm, bijvoorbeeld 'ik loopte'.

De kleuter kan in de loop van groep 1 zijn gedachten vrij goed onder woorden brengen, het past werkwoordvervoegingen toe en gebruikt ook bijvoeglijke naamwoorden en meervoudsvormen. De kleuter is in deze fase in staat om vragen te stellen aan een groepsgenootje, zoals: wat ga jij nu maken? Mag ik ook meedoen? Wil jij mijn vriendje zijn?

In groep 2 is de taal als basis aanwezig. De kleuter kan zijn gedachten goed onder woorden brengen en is goed te volgen door volwassenen. De kleuter gaat steeds meer gebruik maken van voegwoorden, zoals: want, omdat en toen. Hij neemt meer initiatief om een gesprek te beginnen met een groepsgenootje. De kleuter maakt steeds meer gebruik van een gevarieerdere woordkeus. De kleuter kan een samenhangend verhaal van meerdere zinnen vertellen in chronologische volgorde. De verbuiging van woorden gaat steeds beter en hij spreekt in grammaticaal opzicht de taal goed uit. Het gesprek met de ander wordt steeds complexer en de kleuter kan rekening houden met de mening van de ander.

In de lijn mondelinge taal observeren en registreren we de mondelinge taalontwikkeling aan de hand van de doelen m.b.t. spreken, luisteren en gesprekken. Het onderdeel woordenschat hebben we verwerkt in de aanbodsdoelen. Het is echter wel mogelijk om hier ook registratiedoelen van te maken.

## Rekenen

Jonge kinderen zijn spelenderwijs bezig om grip te krijgen op de wereld om hen heen. Rekenen/wiskunde zit verborgen in alledaagse activiteiten en in spel. Als leerkracht kun je tijdens het spel kansen creëren en kansen grijpen om deze ontwikkeling te stimuleren. Het gaat erom dat kinderen de activiteiten die ze doen interessant vinden, dat ze nieuwsgierig worden en zekerheid willen krijgen. Als leerkracht kunnen wij deze nieuwsgierigheid benutten door verschillende soorten thema's in te zetten die uitdagen tot andere reken-/wiskunde handelingen. Denk bijvoorbeeld aan: ziekenhuis, bouwplaats, winkel, bibliotheek, kleine diertjes, prentenboeken en kunst.



Om speelse, betekenisvolle activiteiten te kunnen ontwerpen is het nodig dat leerkrachten kennis hebben van de doelen die bij de rekendomeinen (tellen en getalbegrip, meetkunde en meten) horen én van de manier waarop jonge kinderen leren.

Binnen de activiteiten is het stellen van open, betrokken en zinvolle vragen belangrijk, omdat die de kinderen aanzetten tot denken, redeneren en wiskundig actief zijn. Ook door als leerkracht feedback te geven op oplossingen, redeneringen, dat wat kinderen laten zien, zeggen en doen, maakt dat de kinderen ervan leren.

### 1. Tellen en getalbegrip

We hebben het domein tellen en getalbegrip ingedeeld in:

1. De telrij. Het gaat er hierbij om dat de kinderen de structuur van de telrij verkennen door verder te tellen, terug te tellen, met sprongen te tellen, de rangtelwoorden aan te bieden en zover mogelijk te tellen.

2. Omgaan met hoeveelheden. Het gaat hierbij om het tellen van hoeveelheden, handig tellen door structuur aan te brengen, schatten (hoeveel is het ongeveer) en omgaan met begrippen als meer/minder, evenveel, weinig/veel, alles/niets. Daarnaast wordt veel geoefend met concreet materiaal met het splitsen en samenvoegen van hoeveelheden en het representeren van hoeveelheden.

3. Getallen. Het gaat er hierbij om dat kleuters getallen in de getalrij vergelijken en ordenen, ontdekken dat de getallen een vaste volgorde in de getallenrij hebben, de buurgetallen (getalrelaties) verkennen en het herkennen van de getalbeelden.

### 2. Meten

Meten kan worden omschreven als het getalsmatig ordenen van de ons omringende wereld. Het leergebied is verdeeld in de grootheden lengte en omtrek, oppervlakte, inhoud, tijd, geld, gewicht en temperatuur.

Kleuters leren de verschillende grootheden te benoemen, vergelijken, ordenen en uiteindelijk te beredeneren. Deze rekentaal herken je terug op allerlei momenten in de groep. Denk bijvoorbeeld aan tijdsaanduidingen zoals: gister hebben we gewerkt over, straks gaan we.... Met name het redeneren over deze grootheden geeft verdieping aan de ontwikkeling: waarom is dit horloge duurder dan die andere?

### 3. Meetkunde

Bij meetkunde gaan de kinderen aan de slag met de ruimtelijke oriëntatie. Als ze wat ouder zijn, leren ze ook erover te redeneren: waar ben ik, waar ga ik naar toe, waar is de foto gemaakt. Ze leren de relatie te leggen tussen een afbeelding en de werkelijkheid. Zo ontstaan er verbanden en gaan ze de wereld om hen heen begrijpen. Het leergebied meetkunde is onderverdeeld in de grootheden oriënteren, opereren, construeren, verhoudingen en verbanden.



De deelgebieden verhoudingen en verbanden zijn nieuw opgenomen in het pakket. Deels omdat de SLO deze onderdelen ook in het nieuwe aanbod heeft geplaatst voor kleuters, maar ook omdat het belangrijke onderdelen bevat voor de wiskundige ontwikkeling van kinderen.

## Motoriek

Voor het volgen van de motorische ontwikkeling maken we binnen leerlijnen jonge kind onderscheid tussen de grove motoriek en fijne motoriek.

### 1. Grove motoriek

Grove motoriek zijn grote bewegingen die kinderen met hun lijf maken zoals kruipen, lopen, rennen, springen, hinkelen gooien e.d.

Tijdens bewegen en het geven van

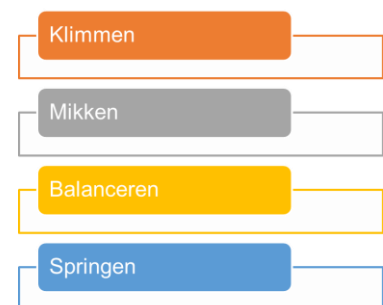
bewegingsonderwijs bij jonge kinderen wordt uitgegaan van 12 onderdelen<sup>4</sup> binnen het kerndoel over bewegingsonderwijs. Deze 12 zijn van belang voor een goed en gevarieerd aanbod om zo de grove motoriek te ondersteunen, te stimuleren en door te ontwikkelen. Leg deze onderdelen naast je aanbod en

kijk of ze allemaal aan bod komen (denk bijvoorbeeld aan de gymlessen, de materialen en klimtoestellen die beschikbaar zijn) of laat je inspireren door een bronnenboek als 'Basislessen bewegingsonderwijs in de speelzaal'<sup>5</sup>.

Balanceren	Klimmen	Zwaaien
Over de kop gaan	Hardlopen	Springen
Mikken	Jongleren	Doelspelen
Tikspelen	Stoeispelen	Bewegen op muziek

In het leerlijnenpakket zijn van de 12 leerlijnen de volgende 4 leerlijnen met doelen opgenomen: Klimmen, mikken, balanceren en springen.

Deze leerlijnen zijn gekozen doordat ze aantrekkelijk zijn om regelmatig aan te bieden, zowel binnen als buiten, en daardoor makkelijker in ontwikkeling te volgen zijn. Daarnaast zeggen deze 4 gekozen lijnen iets over de 3 motorische hoofdgroepen:



#### 1. Evenwicht

*Van belang hierbij is balanceren, springen en hinkelen. Dit is naast beenkracht de moeilijkste vorm van evenwicht. Vandaar dat het belangrijke onderdelen zijn in het bewegingsonderwijs.*

#### 2. Coördinatie van armen en benen en huppelen

#### 3. Oog-lichaam coördinatie (mikken)

Bij de grove motoriek is verder de inbreng van kinderen van betekenis, en wordt ervan uitgegaan dat alle kinderen in beweging zijn en dat de activiteiten in meerdere niveaus worden aangeboden.

<sup>4</sup> <https://www.slo.nl/thema/meer/tule/bewegingsonderwijs/kerndoel-57/>

<sup>5</sup> Stroes, H., Gelder, W. van, & Goedhart, B. (2015). *Basislessen bewegingsonderwijs in de speelzaal*. Heiloo: Druk in beweging.



## 2. Fijne motoriek

Bij de fijne motoriek gaat het om het doen van gecoördineerde bewegingen om voorwerpen met de hand, vingers en duim te pakken, vast te houden en te laten bewegen. Denk hierbij aan schrijven, knippen, scheuren, kleien en prikken. De verfijning van deze ontwikkeling verloopt van schouder naar elleboog, van elleboog naar pols- en fijne vingerbewegingen.

Verder in dit handboek worden de verschillende fasen van de motorische ontwikkeling toegelicht. We richten ons in groep 1 en 2 voornamelijk op de symmetrische fase en de fase van de lateralisatie. Zowel de grove motoriek en de fijne motoriek laten binnen deze belangrijke fasen andere te observeren ontwikkelingen zien.





## 4. Achtergrondinformatie per leergebied + bronnen

Bij jonge kinderen (zeker t/m 6 jaar) kun je ontwikkeling niet in losse leerlijnen zien, maar zijn de verschillende gebieden met elkaar verweven. Kinderen ontwikkelen zich spelenderwijs en met sprongen. Om toch de jonge kinderen te kunnen volgen, heeft Gouwe Academie een leerlijn ontwikkeld. Deze leerlijn kan de leerkracht helpen om het gedrag van het kind zo objectief mogelijk waar te nemen en om goede ondersteuning te bieden. Hieronder worden de verschillende leergebieden toegelicht en worden bronnen genoemd waarop de leerlijnen mede gebaseerd zijn.

### Spel

Spel is een vrije activiteit waaraan de kleuter met veel plezier deelneemt. Dat is te zien tijdens het observeren van het spelniveau. De kleuter kan helemaal opgaan in zijn spel. Spel is daarom een natuurlijke motivatie tot leren. Plezier beleven is alleen mogelijk voor kleuters die zich echt veilig voelen, zelfvertrouwen hebben en initiatief kunnen nemen.

Om het spel goed te kunnen begeleiden en te observeren, heb je kennis van de spelvormen, de begeleidingsrollen en de spelontwikkeling nodig. Specifieke spelbegeleiding is nodig om aan te sluiten bij de onderwijsbehoeften van kinderen die niet uit zichzelf tot spel komen.

Bij de observatie van de spelontwikkeling gaat het om de gemiddelde indruk van hoe kleuters aan het spelen zijn in verschillende spelsituaties. Je volgt de kleuter gedurende een half jaar, waarin je de doelen aanbiedt die horen bij de zone van naaste ontwikkeling. Tijdens regelspel, oefenspel, constructiespel en rollenspel zijn er voldoende momenten waarop het spel van kleuters geobserveerd kan worden.

Niet alleen de verschillende spelsituaties beïnvloeden het spelniveau van de kleuter, maar vooral de inrichting van de spelomgeving is van grote invloed op het spelgedrag. Een rijke speel-leeromgeving, waarin uitdagende activiteiten worden aangeboden, biedt de kleuter veel mogelijkheden om zich te ontwikkelen.

### Bronnen

Boland, A., Aerden, I., Weghe, J. Van de, & Vancraeyveldt, C. (2022). *De kracht van spel: Waar leerkrachten en kinderen elkaar ontmoeten*. Amsterdam: Uitgeverij SWP

➔ Uit dit boek is het schema 'observatiemodel doen-alsof-spel- Propels' een waardevol middel.





## Sociaal-emotioneel

De leerlijn sociaal-emotionele ontwikkeling bestaat uit twee hoofddomeinen, namelijk de graadmeters (welbevinden, betrokkenheid en taakgerichtheid) en de sociaal-emotionele vaardigheden.

### Graadmeters

Optimale betrokkenheid en welbevinden zijn voorwaarden voor een kind om zich te kunnen ontwikkelen. Laevers beweert: “Daar waar betrokkenheid zichtbaar is, zit je goed met je onderwijs. In betrokken activiteiten geven kinderen het beste van zichzelf. Het is activiteit waarbij kinderen op hun niveau bezig zijn, hun kennen en kunnen volledig mobiliseren. In betrokkenheid beweegt het kind zich aan de grens van zijn mogelijkheden”. Bij een hoge mate van betrokkenheid komt energie vrij en ervaart het kind een sterke voldoening. Wanneer energie vrijkomt, is dit zichtbaar in mimiek en houding: er is belangstelling en het kind heeft plezier in het spel. Plezier raakt het aspect van voldoening. Voldoening indiceert welbevinden. Als je als leerkracht ziet dat het kind zich goed voelt bij het uitvoeren van een activiteit, wijst dit op een hoge betrokkenheid.

Welbevinden betekent het ‘zich thuis kunnen voelen’, ‘zichzelf kunnen zijn’ en het ‘zich emotioneel veilig voelen’. Dit kun je zien als een kind spontaan, levenslustig, ontspannen en open is en plezier maakt met anderen.

### Sociaal-emotionele vaardigheden

De sociaal-emotionele vaardigheden binnen de leerlijnen zijn gebaseerd op de theorie van sociaal-emotioneel leren (SEL). Bij SEL leren kinderen beter te worden in het omgaan met zichzelf en de ander, door kennis, vaardigheden en attitude te verwerven en toe te passen. Veel hiervan gaat spontaan, in het contact met anderen, maar er kan ook bewust op ingezet worden, door gerichte activiteiten aan te bieden waarbij kinderen de vaardigheden nodig hebben. Door samen te spelen en te werken ontwikkelen de kinderen fundamentele levensvaardigheden om met zichzelf en de ander om te gaan. Zo groeit een kind in zijn of haar sociaal-emotionele ontwikkeling.

De vaardigheden kunnen opgedeeld worden in drie groepen:

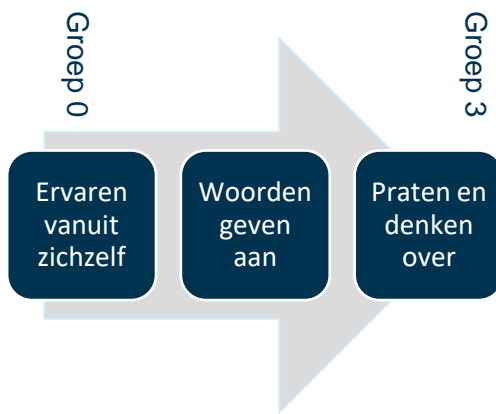
- Emotionele competenties, ook wel ik-competenties genoemd.
- Sociale competenties, ook wel jij-competenties genoemd.
- Morele competenties, ook wel wij-competenties genoemd.

Deze drie groepen zijn als basis gebruikt voor de leerlijn sociaal-emotioneel van de leer- en ontwikkelingslijnen 0-7 jaar van Gouwe Academie.



## Ontwikkeling

Binnen de leerlijn sociaal-emotioneel merk je dat de ontwikkeling gaat vanuit het ervaren naar woorden geven aan wat je meemaakt. Allereerst in de situatie, of net erna, maar zodra ze ouder worden gaan kinderen ook steeds meer los van de situatie over gedrag praten. Ze leren er steeds meer over redeneren in groep 3.



## Bronnen

Voor de sociaal-emotionele ontwikkeling hebben we ons hoofdzakelijk gericht op de SLO (<https://www.slo.nl/thema/meer/jonge-kind/doelen-jonge-kind/>). Omdat de inhoudskaarten voor het jonge kind voor sociaal-emotionele ontwikkeling op het moment van ontwikkelen (najaar 2022) in ontwikkeling waren, hebben we contact gezocht met de SLO en navraag gedaan waar zij hun doelen op zouden baseren. Zij noemden het SEL-model als basis voor de nieuwe inhoudskaarten. Een andere ontwikkeling in schooljaar 2022-2023 is dat ParnasSys een nieuw observatie-instrument aanbiedt voor de sociaal-emotionele ontwikkeling, namelijk Kindbegrip, die gebaseerd is op het SEL-model. Meer informatie over het SEL-model vind je in het boek van Kees van Overveld: Overveld, K. van (2019). *SEL: Sociaal-emotioneel leren als basis*. Huizen: Uitgeverij Pica.

De begrippen Welbevinden en Betrokkenheid/Taakgerichtheid komen uit het vorige pakket van leer- en ontwikkelingslijnen jonge kind (DE), gebaseerd op het instrument Zien!. Daarnaast zijn de stellingen uit het huidige pakket gebaseerd op de vragenlijst van Zien!. Zie voor meer informatie: Broer, N., Haverhals, B., & Bruin, L. de (2012). *Verantwoording pedagogisch expertsysteem Zien! voor het primair onderwijs*. Gouda: Driestar educatief.

Wil je meer weten over Laevers? Lees dan bijvoorbeeld: Laevers, F. (1995). Welbevinden en betrokkenheid. Richtsnoeren voor een ervaringsgerichte onderwijspraktijk. In B. van Oers & F. Janssen-Vos (1995), *Visies op onderwijs aan jonge kinderen* (p 36-52). Assen: Van Gorcum & Comp.



## Rekenen

### Tellen en getalbegrip

Bij tellen en getalbegrip gaat het erom dat kleuters uitdagende telactiviteiten in een rijke leeromgeving aangeboden krijgen. Jonge kinderen zijn van nature nieuwsgierig en willen dingen ontdekken.

Peuters zijn vooral bezig met het ordenen en vergelijken, dat doen ze met concrete materialen. Ze zijn voortdurend op zoek naar wat is hetzelfde en wat is anders. Ze maken kennis met de telrij door versjes (één, twee, drie, vier, hoedje van, hoedje van), rijmpjes en verstoppertje spelen. Ze zijn ook in staat om kleine hoeveelheden van voorwerpen te overzien en te benoemen. Bij de kleuters gaat deze ontwikkeling door, ze zijn bezig met manipulerend spel en al spelend komen zij in aanraking met de verschillende betekenissen van getallen.

Al tellend gaat de kleuter ontdekken dat een telwoord verschillende betekenissen (getalaspecten) heeft: jij bent de vierde in de rij (telwoord), er zitten 4 kinderen (aantal) aan je groepje, je bent 4 jaar (meetgetal), er komen 2 kinderen bij aan je groepje, hoeveel zitten er dan in je groepje (rekengetal: 4 en 2 is samen 6).

Wanneer het getalbegrip goed op gang is gekomen, ontdekken kleuters dat je bij het tellen niets moet overslaan, niets dubbel moet tellen, dat het niet uitmaakt waar je begint met tellen, maar dat de uitkomst bij iedereen hetzelfde moet zijn. Daarnaast komen ze ook tot de ontdekking dat het laatste telwoord de hoeveelheid aangeeft (resultatief tellen). Door deze ontdekking kunnen ze zich nu meer gaan richten op het vergelijken van hoeveelheden, zonder zich af te laten leiden door de afstand tussen de te tellen attributen en de grootte daarvan: 5 olifanten is gelijk aan 5 kralen. Dit structureren en ordenen is ook van belang voor het kritisch kunnen redeneren bij meten en meetkunde.

In het tweede kleuterjaar zien we een kantelpunt komen naar meer abstract denken. Pas halverwege groep 3 kunnen de meeste kinderen echt goed de overstap maken naar het abstract denken. Het blijft ook dan belangrijk om vooral handelend bezig te zijn met concrete materialen. Het informele (ontdekkend leren) gaat over in formeel (expliciet) leren.

Het gaat bij tellen en getalbegrip samengevat over:

1. kennis (telrij, hoeveelheidsbegrippen getalsymbolen, getalbeelden)
2. vaardigheden (het tellen, vergelijken, koppelen en ordenen van hoeveelheden, verkort tellen)
3. inzichten (het snappen dat je hoeveelheden kunt vergelijken door 1 tot 1 relatie, door te tellen, door ze te verbinden met getalsymbolen; dat je structuren in de hoeveelheden aan kunt brengen)

Als leerkracht kun je kansen grijpen door, bij kinderen die bezig zijn met de door hen gekozen activiteit of in de door hen gekozen hoek, aan te sluiten. Dit doe je door vragen te stellen, “problemen” in te brengen of hardop te denken (modelrol nemen). Kansen grijpen kan ook door aan te sluiten bij een spontane gebeurtenis in de klas. Daarnaast is het ook goed om, aan de hand van de Leerlijnen jonge kind, kansen te creëren en bewuste leeractiviteit in te zetten. De leerkracht kan dat



doen door bijvoorbeeld in de klas een rijke reken-/ontdekhoeke in te richten, ontwikkelingsmaterialen aan te bieden, door rekenen te verweven in de constructieve activiteiten of door telvragen te stellen bij het voorlezen van een prentenboek.

## Metten

Metten kan worden omschreven als het getalsmatig ordenen van de ons omringende wereld. Vandaag de dag zijn er tal van meetmethoden in gebruik. Menselijke meetactiviteiten zijn gericht op tal van praktische zaken, maar ook sociale, psychologische en maatschappelijke verschijnselen. Denk hierbij aan het gebruik maken van apps, het lezen van diagrammen of het maken van een recept.

Het is belangrijk dat jonge kinderen een ontwikkeling doormaken op gebied van het meetonderwijs. Ze leren zo om verschillende grootheden van elkaar te onderscheiden, zoals lengte, inhoud, gewicht en tijd. Daarnaast verwerven ze inzicht in het ordenen en het lezen van grafieken en tabellen.

De ontwikkeling binnen het gebied metten gaat van bewustwording naar ordening, daarna naar afpassend lezen en verdiepend inzicht in het metten. Om dit te kunnen zullen kleuters rijke en brede ervaringen op moeten doen. Ze zullen de kennis en vaardigheden op andere momenten moeten kunnen toepassen.

In de dagelijkse wereld van kleuters ontstaan deze activiteiten dikwijls spontaan: wie heeft de langste dropveter, wie is groter, wie heeft het langste haar, wie heeft het volste glas met drinken, etc..

Er zijn 3 vormen van belang voor de onderbouw:

1. Metten via vergelijken en ordenen (bijv. met een dropveter of twee glazen limonade)
2. Metten via afpassen aan de hand van een maateenheid (een hand, een stap, tellen bij verstoppertje)
3. Metten via gebruik van een meetinstrument (weegschaal, liniaal, klok)

De verdieping hiervan is het redeneren over de verschillende grootheden (waarom is het ene horloge duurder dan de andere?).

## Meetkunde

Bij meetkunde maken de kinderen een ontwikkeling door in het inzicht verkrijgen van de wereld om zich heen. Ze leren zich oriënteren, wat bijdraagt aan de ontwikkeling van het ruimtelijk inzicht. De ontwikkeling begint bij de kleuter zelf (waar ben ik, hoe zie ik de wereld?). Van daaruit gaan zij inzicht krijgen in de positie van voorwerpen en personen ten opzichte van elkaar en op het benoemen van die posities. Zij gaan ook werken aan het inzicht dat je de werkelijkheid kan weergeven in het platte vlak. Vervolgens leren ze een plattegrond lezen en er ook een zelf kunnen maken. Om dit alles goed te kunnen is het nodig dat kleuters de beheersing krijgen over de meetkundige begrippen als: voor, achter, boven, onder enz.

Om te observeren waar het kind in zijn ontwikkeling staat, is het gebruik van leerlijnen een handig hulpmiddel en een goed houvast. Er is lang gedacht dat ruimtelijk inzicht aangeboren is. Maar uit een



onderzoek bij Londense taxichauffeurs<sup>6</sup> blijkt dat het wel degelijk aan te leren is als er goede oefening is. Uiteindelijk is dit een stevige basis voor rekenen, wiskunde en exacte vakken.

## Bronnen

Tal groep (2009). *Jonge kinderen leren rekenen*. Groningen: Noordhof.

Steeg, M. van der, (2020). *Leerlijnen voor het basisonderwijs*. NieuwLeren.

Van Groenestijn, M. (2012). *Protocol Ernstige RekenWiskunde-problemen en Dyscalculie (ERWD 1) (PDF)*. Assen: Koninklijke Van Gorcum / NVORWO.

## Taal

Spelenderwijs groeit de taalontwikkeling in de kleutergroepen. Om de taalontwikkeling te stimuleren is het belangrijk om taalactiviteiten aan te bieden in een betekenisvolle context, waarbij je afstemt op ontwikkelingsfase van het kind. Door het creëren van een rijke leeromgeving, waarin kleuters veel ruimte krijgen om te spelen en te leren, zul je groei zien in de taalontwikkeling.

Door bewust en doelgericht met verschillende taaldomeinen bezig te zijn, krijgen kleuters spelenderwijs de gelegenheid om nieuwe aspecten van gesproken en geschreven taal te ontdekken. Sommige kleuters pakken minder gemakkelijk nieuwe kennis en vaardigheden op. Zij hebben baat bij extra stimulering met meer expliciete aandacht voor bepaalde aspecten van taal. Zo voorkom je het ontstaan van bepaalde achterstanden zo veel mogelijk.

Als de kleuter 6 weken op school is, kan de taalontwikkeling geobserveerd worden. Na de observatie worden de taaldoelen aangeboden die bij de zone van naaste ontwikkeling van de kleuter horen. Het systematisch volgen (bijvoorbeeld na een of twee thema's) van de taalontwikkeling is nodig om vast te stellen of de kleuter de gestelde doelen haalt.

Tijdens kringactiviteiten, het voorlezen van een prentenboek, of wanneer de kleuters zelf een boek lezen en bij rollenspel of buitenspel zijn er voldoende momenten waarop de taal van de kleuters geobserveerd kan worden. Ook taalspelletjes in de kring en interacties bieden een mooie gelegenheid om vast te stellen wat de kleuters al beheersen of waar ze nog moeite mee hebben.

Veel herhaling van de taal is erg belangrijk om nieuwe kennis te laten beklijven. Het is effectiever om de activiteiten vaker gedurende korte tijd te herhalen, dan er eenmalig meer tijd voor uit te trekken. Merk je dat een kleuter meer dan een halfjaar achterloopt op de doelen van de leerlijnen jonge kind, bied dan op meerdere momenten specifieke taaldoelen aan, individueel of in een kleine kring.

Voor de nieuwkomers en NT2-leerlingen zijn er leerlijnen van LOWAN beschikbaar in ParnasSys.

---

<sup>6</sup> <https://didactiefonline.nl/artikel/ruimtelijk-inzicht-kun-je-trainen>





## Bronnen

Bouwman, A., & Houtsma, S. (2021). *Van thematisch werken naar thematiseren. Interactie en spel met kinderen van 3 tot 7 jaar*. Huizen: Uitgeverij Pica.

Groen Educatief (z.d.). *Voorschotbenadering Taaloceaan*. Goor: Groen Educatief.

Nulft, D. van den, Verhallen, M. (2009). *Met woorden in de weer. Praktijkboek voor het basisonderwijs*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.

Steeg, M. van der, (2020). *Leerlijnen voor het basisonderwijs*. NieuwLeren.

Doelen voor technisch lezen en spelling sluiten aan bij de doelen van Veilig Leren Lezen (uitgeverij Zwijsen) en Lijn 3 (uitgeverij Malmberg).

## Websites

Doorlopende leerlijnen taal basisonderwijs: <https://www.leerlijnentaal.nl>

Expertise centrum Nederlands: <https://expertisecentrumnederlands.nl/downloads>

SLO lijnen inhoudskaarten: <https://www.slo.nl/thema/meer/jonge-kind/doelen-jonge-kind/>

## Motoriek

Het lichaam van jonge kinderen maakt een ontwikkeling door van boven naar beneden en van binnen naar buiten, van het hoofd naar de tenen en van de romp naar de ledematen. Een baby kan bijvoorbeeld al snel zijn hoofd optillen, meestal eerder rollen en kruipen dan lopen. Bewegingen met de romp gaan bijvoorbeeld vooraf aan het kruipen en bewegingen met de schouder kunnen eerder worden uitgevoerd dan fijne bewegingen met de pols en vingers.

Hieronder vind je een overzicht van de motorische ontwikkelingsfasen:

### Slurffase

De slurffase vindt plaats in de leeftijd van 0 tot ± 3 jaar (hoogtepunt 0 – 9 mnd.). Deze fase wordt gekenmerkt door slurfbewegingen. Dit zijn antagonistische bewegingen, dat wil zeggen tegengestelde bewegingen. Deze berusten op een links-rechts antagonisme. Het kind leert in deze fase trappelen, kruipen en alternerend traplopen of klimmen (links/rechts afwisselen).

Welke **tegen**bewegingen zie je?

- als 1 hand knijpt, gaat de andere hand open.
- trappelend springen op de trampoline.
- slurfbewegingen van armen of handen bij het tweehandig gooien van een bal.

### Symmetriefase

De symmetriefase vindt plaats in de leeftijd van ongeveer 2 tot ± 6 jaar (hoogtepunt tussen de 1 en 5 jaar). Deze fase wordt gekenmerkt door symmetrisch bewegen. Beide lichaamshelften doen hetzelfde in spiegelbeeld, denk aan de linker- en rechterkant van het lichaam, de onder- en bovenkant én als de hand beweegt, beweegt de mond mee. De linker- en rechterhersenhelft werken intensief samen, waardoor rijping van de hersenbalk plaatsvindt.



Het kind leert symmetrische bewegingen als recht zitten en staan, recht koprollen, met 2 benen tegelijk springen, met 2 handen recht gooien, met 2 handen vangen en met 2 ogen kijken.

Welke **mee**bewegingen zie je?

Links/rechts;

- als één hand knijpt, knijpt de andere hand ook.
- bij stuiten, stuit de andere hand ook mee.
- bij tennisbal gooien, 'laat de ander hand ook de bal los' (gaat open).

Boven/onder:

- bij op de tenen lopen, worden schouders opgetrokken en spreiden de vingers zich.
- bij het op de hakken lopen, gaan de ellebogen en de polsen omhoog.
- Met beide lichaamshelften dezelfde bewegingen doen.

Mimiek:

- bij knippen, knipt de mond mee.
- bij vingers draaien, draait de tong mee.

Bij het tekenen wordt het potlood niet door duim en wijsvinger gestuurd, waarbij de middelvinger de beweging ondersteunt. Het potlood wordt met de hand vastgehouden, terwijl de duim geen echte functie heeft. De beweging wordt met de gehele arm gemaakt. De andere hand is (symmetrisch) gebald. Het papier wordt daardoor niet vastgehouden en beweegt hinderlijk op en neer. Een vloeiende schrijfbeweging is niet mogelijk. Bij het schrijven ontstaan omkeringen van letters en cijfers, omdat het kind de beweging van beide handen even sterk (zonder links-rechts verschil) opneemt. De met de rechterhand geschreven b wordt door de linkerhand, die symmetrisch in spiegelbeeld meebeweegt, als d geschreven. Voor het kind is dit dezelfde beweging en zijn de letters hetzelfde. Op deze manier wordt p als q en later eu als ue en 21 als 12 geschreven, enzovoort.

### Lateralisatiefase

De lateralisatiefase vindt plaats in de leeftijd van ongeveer 5 tot ± 10 jaar. De samenwerking tussen linker- en rechterhersenhelft en tussen beide lichaamshelften wordt de lateralisatiefase genoemd. Het is de fase waarbij het besef ontstaat dat je een linker- en rechterlichaamshelft hebt. Bewegingen kunnen onafhankelijk van elkaar worden uitgevoerd en een kind is in staat over de middenlijn van het werkveld te gaan. Er is duidelijk sprake van een voorkeurskant. In deze fase is het kind in staat fijne motorische handelingen te verrichten, zoals schrijven, knippen e.d. Het kind is nu in staat bewegingen te laten plaats vinden vanuit de pols en de vingers, en niet meer vanuit de hele arm.

Wat leert het kind?

- onafhankelijke bewegingen maken zoals met je linkerhand op je linkerknie tikken
- en met je rechterhand op je rechterschouder, met je rechtervoet op de grond tikken
- en je linkervoet stilhouden e.d.;
- met je rechterhand op je linkerknie tikken (over de middenlijn gaan);
- een dynamische samenwerking tussen de steunende en bewegende hand, de handen nemen elkaars taak over indien nodig bij nauwkeurige activiteiten, denk aan veters strikken, kralen rijgen, vouwen;
- bewegingen als touwtje springen, huppelen, wisselsprong, dribbelen e.d.



## Dominantiefase

De dominantiefase begint vanaf ongeveer 7 jaar. Van dominantie wordt gesproken als een hersenhelft domineert bij alle functies. Dominantie houdt in dat het kind in staat is om onafhankelijke bewegingen te maken en efficiënt beweegt. Dominantie is echter pas mogelijk wanneer de andere drie fasen goed doorlopen zijn. In deze fase ontstaat links of rechts als dominante voorkeur met betrekking tot schrijven, werpen, springen, enzovoort. Pakt een kind in de symmetriefase een bal met 2 handen vast, in de dominantiefase doet het dat met één hand. In het vastpakken van bijvoorbeeld een bal heeft de duim de functie van de andere hand overgenomen. De informatie met betrekking tot de bal wordt nu via duim en vingers verkregen; iets wat in de lateralisatiefase ook al gebeurt. De linkerhand doet niet meer ter ondersteuning mee tijdens het schrijven.

## Bronnen

SLO inhoudslijnen bewegingsonderwijs PO;

<https://www.slo.nl/thema/meer/tule/bewegingsonderwijs/kerndoel-57/>

Stroes, H. Gelder, W. van, & Goedhart, B. (2011). *Basisdocument bewegingsonderwijs in het speellokaal*. Van Gelder in Beweging.

Gelder, W. van, & Stroes, H. (2000). *Basislessen bewegingsonderwijs 1*. Elsevier.

Mooij, C., Berkel, M. van, Consten, A., Danes, H., Geleijnse, J., Graft, M. van der, ... Tjalsma, W. (2011). *Basisdocument Bewegingsonderwijs voor het Basisonderwijs (6e gewijzigde druk)*. Zeist: Jan Luiting Fonds.

Moduleboek minor BO Driestar Educatief en post – initiële opleiding Leergang

Over het ontwikkelingsmodel van Mesker zijn verschillende kritische artikelen geplaatst, bijvoorbeeld: <https://www.onderwijs-in-bewegen.nl/2021/12/03/het-neurologisch-ontwikkelingsmodel-van-mesker/>.



## 5. Handelingssuggesties

### Spel

Kinderen zijn dagelijks met spel bezig, een **rijke speel-leeromgeving** lokt kinderen uit tot spel.

Een rijke speel-leeromgeving bestaat uit de volgende ingrediënten:

- Je werkt met thema's – kinderen zien in de omgeving wat het thema is en het is mogelijk om themaspel te spelen in één of meerdere hoeken.
- Je doet het samen met de kinderen - kijk samen met de kinderen hoe de echte wereld eruitziet en hoe we dit in de groep kunnen na maken. Doe goed onderzoek naar die echte wereld, bijvoorbeeld wat doet de bakker voordat het brood in de schappen ligt?
- Je verrijkt bestaande hoeken – voeg bijvoorbeeld plattegronden (passend bij het thema) toe in de bouwhoek, schrijfmateriaal in de huishoek om lijstjes te kunnen maken of gereedschap, zodat de ouders kunnen klussen in de huishoek.

Daarnaast kan je kinderen binnen het spel ondersteunen, hieronder staan per onderdeel van de spelontwikkeling een aantal handelingssuggesties om kinderen in het spel te ondersteunen. Veel van deze suggesties zijn gericht op het actief **meespelen** met de kinderen. Hiervoor zijn verschillende methoden te gebruiken. Hieronder zie je de twee meest gebruikte methoden:

### VVV= Verkennen, verbinden, verdiepen

Je volgt het kind in zijn spel (verkennen), je voegt je bij hem (verbinding) om mee te spelen en voegt na even met het kind in zijn spel meegespeeld te hebben nieuwe handelingen/materialen toe (verdiepen).

### De 5 impulsen<sup>7</sup>

#### *Impuls 1. Gezamenlijke oriëntatie*

Leerkracht en kinderen oriënteren zich op de komende activiteiten en de inhoud ervan. Oriënteren betekent dat je zicht krijgt op ervaringen van kinderen, op hun ideeën en gevoelens. De kinderen vertellen en laten zien wat ze al weten en kunnen. Tekeningen, illustraties, voorwerpen en verhalen worden gebruikt om tot een goede inhoudelijke oriëntatie te komen.

#### *Impuls 2. Structureren en verdiepen van activiteiten*

De leerkracht helpt (waar nodig) om de activiteit te ordenen zodat de kinderen geconcentreerd en betrokken door kunnen gaan met hun spel. Je kunt meespelen, een pauze inlassen en overleggen hoe de activiteit verder gaat, of bijvoorbeeld een probleem inbrengen. Door verdieping aan te brengen (van het verhaal, de inhoud of met aanvullende spelideeën en materialen) kan worden bereikt dat de activiteit aan intensiteit en duur wint.

---

<sup>7</sup> Haarsma, I., Dobber, M., & Koning, L. de (2022). *HOREB Handelingsgericht observeren en registreren en evalueren van Basisontwikkeling*, Alkmaar: De Activiteit.



### *Impuls 3. Verbreden van activiteiten*

Door een activiteit (rollenspel bijvoorbeeld) te verbinden aan andere kernactiviteiten (constructiespel, samen lezen, de verteltafel) bereik je dat de activiteit zich uitbreidt. Het spel in de ziekenhoek richt de aandacht bijvoorbeeld op lees-schrijfactiviteiten als een mooie kaart binnenkomt, of als een medicijn een beschreven etiket krijgt. Zo komen de kinderen tot meer samenhang in activiteiten en ontstaan contacten met andere groepjes kinderen.

### *Impuls 4. Toevoegen van nieuwe handelingsmogelijkheden*

Deze impuls houdt in dat je nieuwe leermomenten uitlokt en inbouwt om nieuwe ervaringen, inzichten, kennis en vaardigheden opzettelijk aan het handelingsrepertoire toe te voegen. Bijvoorbeeld op het gebied van schematiseren: een plattegrond waarop af te lezen is waar de schat is verstopt, vormt een impuls om te leren schematiseren.

### *Impuls 5. Reflecteren op de activiteit*

Gezamenlijke reflectie (tijdens en na activiteiten) wil zeggen dat je met de kinderen terugkijkt op de activiteit en de leerervaringen daaruit naar boven haalt. Vragen die daarbij aan de orde komen, zijn: verliep de activiteiten goed, wat was er moeilijk, hoe heb je dat probleem opgelost? Deze vragen bevorderen dat kinderen over hun handelen nadenken en ook hun manier van denken (redeneren of probleem oplossen) onder de loep nemen. De uitkomsten daarvan worden meegenomen in vervolgactiviteiten.

## Handelen

Zoals al eerder aangegeven zie je in het handelen binnen het spel een ontwikkeling van manipulerend spel naar planmatig spel.

- Wanneer een kind nog manipulerend met de materialen aan het spelen is, kun je de handelingen van de kinderen spiegelen, je doet dezelfde handelingen, maar kan daarin een extra dimensie toevoegen door *nieuwe handelingssuggesties* te geven. Bijvoorbeeld een kind is in de 'bakkerij' druk bezig met het voelen aan het deeg (echt of van klei). Als leerkracht doe je hetzelfde als het kind, je ondersteunt de handelingen met handelingsgerichte taal. Als nieuwe handelingssuggestie maak je een bolletje, "Zie je wat er gebeurt als ik het deeg in mijn handen rol? Kun jij dat ook?"
- Een volgende stap is dat het materiaal gebruikt gaat worden waar het voor bedoeld is. In het bovenstaande voorbeeld van de bakkerij zou dat zijn, dat de bolletjes broodjes worden die de oven ingaan. Door mee te spelen kan je dit stimuleren.
- Wanneer kinderen het materiaal gaan gebruiken ten dienste van hun spel is er sprake van doen-alsof spel. Nu worden er plannen gemaakt, een kind kan zelf een plan hebben wat hij speelt, als leerkracht kan je het plan overnemen en verder verdiepen. Ook kan je hier meer kinderen bij betrekken zodat er een (eenvoudig) rollenspel ontstaat. Om het voorbeeld van de bakkerij er weer bij te pakken: een kind pakt de rol van bakker, gaat broodjes van het deeg maken, doet dit in de oven. Als de broodjes gebakken zijn legt hij ze in de bakkerij.
- In de volgende fase krijgen kinderen steeds meer behoefte aan een plan in het spel, zodat hun rol en die van anderen duidelijk wordt. Als leerkracht kan je hierbij ondersteunen door samen met de kinderen een (eenvoudig) spelscript te maken. Je kunt hierbij ondersteunen



door de vragen 'Wie? Wat? Waar? Wanneer?'<sup>8</sup> te stellen. Hiermee structureer je de activiteit. Een eenvoudig spelscript bestaat uit 3 à 4 plaatjes/foto's van essentiële handelingen in het spel. Bij het voorbeeld van de bakkerij zou er een foto zijn van de bakker die het deeg kneedt, deze in de oven doet, uit de oven haalt en in de bakkerij legt. Foto's van kinderen die dit in het spel (in een bewuste hoek) spelen zijn vaak het meest aansprekend, maak de foto's dus bij voorkeur samen met de kinderen.

- In de laatste fase van de spelontwikkeling zijn kinderen vaak niet meer afhankelijk van de materialen, maar kunnen zij de materialen inbeelden of zelf maken. Je ziet dan dat kinderen met ideeën komen om materialen te maken die kunnen meedoen in het spel. Ze besteden dan meer tijd aan het maken van de plannen en de materialen dan aan het spel zelf. Hier ben je vooral vooraf en achteraf actief. Vooraf met het ondersteunen van het maken van de plannen en het faciliteren van de benodigde spullen, achteraf door na te praten over de ideeën en de plannen. In het voorbeeld van de bakker zou het kunnen zijn dat de bakkershoeke uitgebreid wordt met de ideeën van de kinderen. Bijvoorbeeld het bedenken van nieuwe taartjes/broodjes om te verkopen, het maken van reclameborden/folders enz.

### Rolgebruik

Binnen het rolgebruik is de rol van de leerkracht vooral gericht op het stimuleren van het rollenspel. Belangrijk is om vooral **echte materialen** in te brengen, die stimuleren het doen-alsof spel.

**Verkleedkleden** zijn daarbij belangrijk, kinderen 'worden' echt bakker als ze een bakkersjas aan hebben. Ook elementen uit **verschillende culturen** geven herkenning en verrijking aan het spel, bijvoorbeeld: baklava maken in de bakkerij.

- In eerste fase (manipulerende spel) heeft het kind nog niet of nauwelijks een rol. Kinderen spelen veelal naast elkaar hetzelfde spel. Je ziet dan dat veel kinderen spiegelen. Ze willen graag hetzelfde doen als de ander. Zorg in deze fase ervoor dat er meerdere materialen van een soort zijn. Bijvoorbeeld twee rollers als de kinderen allebei deeg willen rollen.
- Wanneer kinderen overstappen naar het doen-alsof-spel, zie je dat een kind in een rol kruipt. Die rol is echter nog zonder regels. Als leerkracht kan je aansluiten bij dit spel en een kind uitlokken om zijn rol meer volgens 'de regels' te spelen. Dit kan je door woorden te geven aan wat een kind doet en deze acties te structureren. Bijvoorbeeld een kind maakt een broodje en vertelt dat het bakker is. Jij als leerkracht vraagt hem wat een bakker met het broodje gaat doen als het deeg gekneet is. Een kind kan dan zijn rol uitbreiden door het broodje in de oven te doen, hier kan je dan weer op inspelen door te vragen wanneer het broodje gebakken is en wat je dan met het broodje kan doen.
- Wanneer je merkt dat het kind eraan toe is om ook met andere kinderen in het rollenspel te spelen, dan begeleid je dit spel door vooraf af te spreken wie welke rol op zich neemt. Ondersteunend hierbij zijn bijv. rollenkaartjes die het kind omhangt, zodat zijn rol afgebakend is. Kinderen kunnen dan ook niet meer afwijken van de regels die horen bij hun rol, anders worden ze hierop gewezen. Het spelverhaal (zie onderdeel spelverhaal) krijgt een belangrijkere rol.
- Uiteindelijk zijn kinderen in staat om complexere rollen met meer handelingen te spelen en ook van rol te wisselen. De leerkracht speelt hierin een ondersteunende rol door met de kinderen vooraf na te denken hoe de rol eruitziet (zie ook onderdeel handelen) en achteraf

---

<sup>8</sup> Boland, A., e.a. (2022). *De kracht van spel*. Amsterdam: Uitgeverij SWP.





met de kinderen door te praten hoe het spel verlopen is met de diverse rollen. Mogelijk worden plannen bijgesteld.

## Spelverhaal

Je hebt pas een spelverhaal als kinderen een eenvoudige rol spelen (het begin van het doen-alsof spel). Een spelverhaal is een reeks van handelingen die in verbinding met elkaar staan. Bijvoorbeeld een kind dat gaat koken, pakt een pannetje en zet het op het fornuis, roert erin, giet af, schept eten op borden, enz.

- Je kunt als leerkracht in eerste instantie woorden aan het spel geven, maar het is ook mogelijk om een eenvoudig script toe te voegen als je dit spelverhaal wilt stimuleren, door een korte foto reeks te maken van het spel. Zo kunnen andere kinderen deze rol ook spelen in de bewuste hoek.
- Naarmate het spel en de rollen complexer worden, wordt het spelscript belangrijker. Samen met de kinderen kijk je welke volgorde in de handelingen zit zodat je daarvan een spelscript kan maken. Kinderen kunnen uiteindelijk zelf een spelscript ontwerpen (zie ook onderdeel handelen).

Als leerkracht is het belangrijk dat jij de kinderen in eerste instantie ondersteunt in het volgen van het script, maar daarnaast ook in het ontwerpen van het script.

## Speelduur

De speelduur is in eerste instantie afhankelijk van de leeftijd. Maar daarnaast spelen ook andere factoren een rol die van invloed zijn op de speelduur van het spel.

Hier kan je als leerkracht invloed op uitoefenen.

- *Aandacht vragen:* kinderen komen steeds uit hun spel naar je toe of storen als jij aan het meespelen bent. Deze kinderen zijn gebaat bij duidelijke structuur, een duidelijk signaal om aan te geven wanneer jij als leerkracht beschikbaar bent, dit kan een timer op het bord zijn, of een beer die op een stoel zit enz. Leer deze kinderen om met uitgestelde aandacht om te gaan.
- *Concentratieproblemen:* zorg voor een afgebakende plek (een hoek achter kasten/schotten), zodat het kind niet alles om zich heen ziet en zich kan concentreren op zijn spel. Speel een tijd mee, zodat het kind goed in zijn spel komt, wanneer een kind goed in het spel zit is het ook minder snel afgeleid.
- *Te weinig uitdaging:* zorg dat alle kinderen genoeg uitdaging hebben in de speel- leeromgeving, het kan zijn dat het spel verdieping nodig heeft door een probleem in te brengen. In het voorbeeld van de bakker zou dat kunnen zijn “de oven is stuk, wat moeten we nu?”, het zet kinderen aan het bedenken van oplossingen: misschien moet er eerst een monteur komen, waar vinden ze die? Of kunnen ze zelf de oven repareren, maar waar is dan gereedschap en hoe gebruik je dat gereedschap?
- Ook het inbrengen van nieuwe materialen of handelingsmogelijkheden kan weer een impuls geven aan het spel, zo kan iemand uit de huishoek bijvoorbeeld telefonisch een bestelling doen. Dat moet opgeschreven, ingepakt en bezorgd worden.
- *Kinderen die niet matchen:* een bekend probleem tijdens spelsituaties. Kinderen die niet lekker samen kunnen spelen. Dit kan liggen aan verschil in leeftijd en/of interesses bij kinderen. Soms kies je er bewust voor om kinderen van verschillende leeftijden in een hoek



te laten spelen, het is dan wel belangrijk om het spel op gang te helpen door mee te spelen. Je kunt dan ook op basis van leeftijd een afweging maken welke rol een kind krijgt in die hoek. Als je bijvoorbeeld in de bakkerij jongste met oudste kleuters laat samenspelen, zouden de jongste kleuters vooral de rol krijgen waarbij ze manipulerend bezig kunnen zijn (als ze nog niet toe zijn aan samenspel), dus broodjes en taartjes maken, terwijl de oudere kinderen meer bezig zijn met de verkoop van de broodjes.

## Speeltaal

Speeltaal is de taal die het kind gebruikt tijdens het spel. Van enkel geluiden maken naar complexe rolgebonden taal.

De rol die je als leerkracht hierbij hebt, is het ondersteunen van de taal tijdens het spel.

- Verwoord wat je ziet in het spel
- Herhaal wat een kind zegt in de correcte taalvorm, heb ik het goed begrepen?
- Lok taal uit door open vragen te stellen tijdens het spel. Let wel op dat de vragen moeten aansluiten bij waar het kind mee bezig is, dus in zijn belevingswereld. Maak er geen overhoring van.
- Biedt een rijke, themagebonden woordenschat aan (zie ook onderdeel mondelinge taal), laat die woordenschat terugkomen in de diverse spelsituaties, zodat kinderen deze woorden/uitdrukkingen ook gaan gebruiken.
- Geef kinderen woorden om hun gedachten onder woorden te brengen en te kunnen redeneren over spelsituaties (academische taal).
- Praat achteraf in de grote of kleine kring met de kinderen over de spelsituaties, laat kinderen verwoorden wat ze gedaan hebben en hoe ze dat beleefd hebben.

*De doelen van speeltaal zijn allemaal aanbodsdoelen in het leerlijnenpakket. Dit betekent dat ze niet geregistreerd hoeven te worden.*

## Sociaal-emotioneel

De hele dag komen kinderen in contact met anderen (en zichzelf), en oefenen ze dus hun sociaal-emotionele vaardigheden. Vraag je af of je aparte activiteiten moet inzetten, of dat je in je dagelijks handelen bewust in kunt zetten op activiteiten die je al doet. Denk bijvoorbeeld aan de prentenboeken die je voorleest, of de spellen die de kinderen spelen. Grijp dagelijkse situaties aan en ondertitel dat. Vergeet niet om een kort reflectiemoment te houden. Hieronder vind je korte activiteiten die je kunt inzetten om aan de verschillende vaardigheden te werken.

### Besef van zichzelf (emotionele vaardigheid)

- Washandjes: Leg deze op de verwarming. Als een kind wil, mag hij er één pakken en op zijn huid leggen, bijvoorbeeld als het pijn doet of als je gespannen bent.
- Emotiebus: Zet een aantal stoelen achter elkaar in bus-opstelling. Voor in de bus zit een buschauffeur. Er stapt een kind in met een bepaalde emotie en vraagt om een kaartje. Als het kind blij is, neemt de buschauffeur (en alle kinderen in de bus) deze emotie over. Hij antwoordt blij en geeft het kaartje. Het kind gaat in de bus zitten en het volgende kind stapt in.



- Emotierondje: De leerkracht begint met een emotie, voelt zich bijvoorbeeld een beetje verdrietig. De persoon naast de leerkracht neemt dit over en wordt een beetje meer verdrietig. Zo gaat het de kring rond en wordt het steeds intenser. Je kunt hier ook een zin aan toevoegen, bijvoorbeeld 'ik heb mijn knie gestoten'.  
Variatie: Als leerkracht kijk je boos, die haal je van je gezicht af en gooi je naar een ander. Dan kijkt die boos.
- Emotie-woordenschat: bied elke week eens een ander emotie-woord aan. Tip: zoek naar *mood meter* op internet.
- Gevoelens in je lichaam: Laat de kinderen een mens-tekening maken en aangeven waar in je lichaam je iets voelt. Geef het eens een kleurtje?
- Emotie-thermometer: Laat kinderen op een emotie-thermometer aangeven hoe ze zich voelen.

### Omgaan met zichzelf (emotionele vaardigheid)

- Gezelschapspelletjes: bij het spelen van spelletjes, komen kinderen in veel situaties waarin ze hun eigen gedrag moeten reguleren. Denk aan op je beurt wachten, omgaan met verlies en blijdschap.
- Als je buitenspeelt en je het materiaal uitdeelt, zullen kinderen moeten accepteren dat de ander de fiets krijgt die jij graag wilt. Benoem wat je ziet en geef ze handvatten om met de emoties om te gaan.
- Het kiesbord: ook hier komen kinderen regelmatig in situaties waarin ze met hun eigen emoties moeten omgaan. Denk aan: wanneer de bouwhoek vol is, en jij hier graag had willen spelen. Of wanneer je vriendje met iemand anders speelt en jij had daar graag bij gewild. Zorg dat je hier als leerkracht naast staat, observeert en woorden geeft aan wat je ziet. Zo worden kinderen bewust van wat ze voelen, en hoe ze hier mee om kunnen gaan.

### Besef van de ander (sociale vaardigheid)

- Gebruik prentenboeken, bijvoorbeeld 'Kikker is kikker'. Wat kun jij goed en wat kan een ander goed?
- Boek 'Vrolijk' met vissen. Hoe voelt de vis zich?
- Ik zie ik zie wat jij niet ziet.... En het is iemand die heel goed kan opruimen.
- Zonnetje van de week, of een complimentenronde. Wanneer kinderen regelmatig elkaar complimenten geven, leren ze dat dit 'gewoon is'. Benoem ook wat een complimentje met de ander doet: 'ik zie aan haar gezicht dat ze er blij van wordt als jij dat tegen haar zegt'.

### Omgaan met de ander (sociale vaardigheid)

- Gezamenlijke activiteiten, zoals groepsbindende activiteiten in het speellokaal. Denk aan paaltjesvoetbal.
- Coöperatieve werkvormen, bijvoorbeeld in de weekend-kring. Ga aan je kniemaatje vertellen wat je het weekend gedaan hebt. Stel minimaal 1 vraag aan je maatje.
- Na afloop van het spelen een rondje langs alle hoeken en interesse tonen wat ze gedaan hebben. Laat kinderen op elkaar reageren en vertellen wat ze bij elkaar zien.



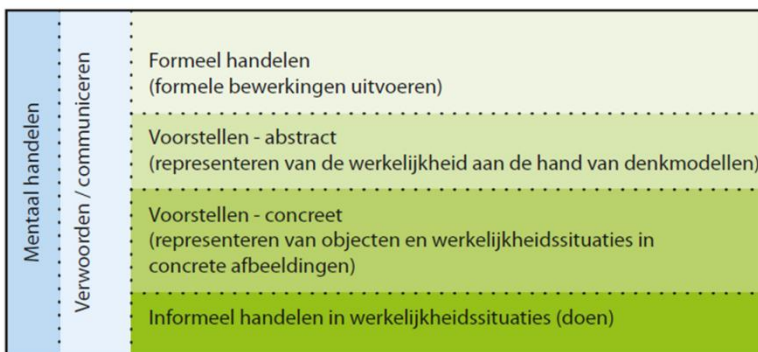
- Vraag stellen in de kring: vinger omhoog is zelf iets vertellen, vuist naar voren is een vraag aan een ander stellen over wat hij vertelt.

### Keuzes maken (morele vaardigheid)

- Geef bij het knutselen vrijheid in hoe ze het kunnen maken. Wil je een rood of blauw blaadje om het voorbeeld na te vouwen?
- Leg in de kieskast genoeg verschillende spelletjes of puzzels. Observeer of kinderen iets pakken omdat hun vriendje dat ook doet, of omdat ze zelf een keuze maken.

## Rekenen

Binnen de leerlijn rekenen wordt gebruik gemaakt van het handelingsmodel. Het handelingsmodel is een schematische weergave van de rekenwiskundige ontwikkeling zoals die geldt voor alle leerlingen. Het model toont verschillende niveaus van handelen en moet gelezen worden van onder naar boven. De vier niveaus van handelen vormen elk een ingang om in te spelen op de onderwijsbehoeften van de leerling.



Op elk niveau van het handelingsmodel is het van belang om leerlingen te laten verwoorden wat zij gedaan hebben of om als leerkracht te verwoorden wat je ziet (modellen).

Niveau 1: informeel handelen in concrete situaties (eieren in een eierdoos)

Niveau 2: voorstellen concreet (afbeeldingen van eieren)

Niveau 3: voorstellen abstract (eieren zijn afgebeeld als fiches)

Niveau 4: formeel handelen (de kale som)

## Tellen en getalbegrip

### Handelingssuggesties voor het beheersingsniveau 1a

Het oefenen van de telrij kan op alle momenten van de dag en de jongste kleuters beleven er veel plezier aan. Zo leren ze spelenderwijs dat de telwoorden een vaste volgorde hebben.

- De telrij opzeggen tot 10 met ondersteunende bewegingen
- Rijmpjes en versjes met de telrij.
- Eenvoudige bordspelen spelen.
- Stappen tellen als je naar buiten of naar binnen gaat.
- Stoelen klaarzetten in de kring.
- Telboekjes aanbieden.



Bij het omgaan met hoeveelheden gaat het vooral om het koppelen van één telwoord aan één object. Het gaat er om dat ze in betekenisvolle context hoeveelheden synchroon kunnen tellen tot 5.

- Hoeveelheden tellen: hoeveel bordjes staan er op de tafel?
- Hoeveel kralen zitten er al aan de ketting?
- Bakjes vullen met voorwerpen die gekoppeld zijn aan het thema: knopen/fiches, herfstproducten, pilletjes. Daarna worden de voorwerpen in de bakjes geteld.
- Dierenhokken bouwen voor de dieren. De dieren krijgen een plaats en daarna kunnen we ze tellen. We verschuiven steeds de objecten die geteld worden.

### **Handelingssuggesties voor beheersingsniveau 1b**

We kunnen dezelfde activiteiten aanbieden als bij de 1a doelen, alleen gaat de telrij nu verder tot 20 en bij het omgaan met hoeveelheden tellen de kinderen synchroon en resultaatief tot 10. Dat betekent dat de kinderen ervaren dat het laatste telwoord de hoeveelheid aangeeft. De getalsymbolen tot 5 worden nu ook aangeboden.

- In het restaurant kunnen de kinderen van alles bestellen. Ze kunnen de menu's op de menukaarten nummeren, zodat je weet welk getal je door kunt geven aan de keuken. In de keuken bepalen ze hoeveel appels je op een appelpannenkoek moet doen, of hoeveel tomaten er op de pizza moeten. Daarna wordt er afgerekend. De prijzen zijn binnen het bereik van de kinderen.
- In de bakkerswinkel kunnen getallen op de zakjes staan, zodat je weet hoeveel gebakjes, koekjes, chocolaatjes er in het zakje kunnen.
- In de noordpoolhoek kun je vissen vangen in het ijswak.
- Het lenen van boeken in de bibliotheek.
- Spel in de huishoek, bijvoorbeeld je gaat op vakantie: in welke koffer kunnen meer spullen? Hoeveel nachten wil je boeken? Met hoeveel personen wil je op reis?

### **Handelingssuggesties voor beheersingsniveau 2a**

In deze periode gaan we het bezig zijn met de telrij uitbreiden het verder tellen vanaf verschillende getallen, bij het omgaan met hoeveelheden komt het splitsen erbij (het aantal blijft gelijk, je verdeelt het alleen in andere hoeveelheden) en de getalsymbolen worden uitgebreid tot en met 12.

- Speels oefenen met verder tellen, door bijvoorbeeld te gooien met de pittenzak, het kind dat de pittenzak toegeworpen krijgt gaat verder tellen. Een kind loopt tellend door de kring, bij een tik op de trom gaat het kind waar hij voorstaat verder tellen. Vooral de combinatie van doen en zeggen maakt het krachtig.
- Allerlei spelletjes met de getalsymbolen, zowel in de kring als in de gymzaal of bij het buitenspel.
- Het gebruik van rangtelwoorden: je gaat zitten in de bus/trein/vliegtuig, in welke rij zit je of op welke stoel. Pittenzakken gooien in hoepels die achter elkaar liggen: hoeveel pittenzakken liggen in de eerste hoepel enz. Het gooien van ringen over pionnen.
- Het symbool 0 onder de aandacht brengen: ik heb niets meer over, dan heb ik er 0.
- Handelingen inzetten in de huishoek, themahoek zoals hiervoor beschreven. Maar nu kun je de aantallen of hoeveelheden weergeven met getalsymbolen. Welke maat hebben de schoenen, wat kost een pak melk, hoeveel pillen zitten er in het doosjes.
- Laat de kinderen vooral nog handelend bezig zijn, in betekenisvolle context.



- Het splitsen krijgt nu extra aandacht: er zijn 5 pilletjes op hoeveel manieren kun je die verdelen over de doosjes? Ik heb 4 pittenzakken, hoe kun je die op verschillende manieren over twee hoepels verdelen? Er liggen twee matten in de gymzaal op het teken van de juf mogen 5 kinderen zich verdelen over de matten.

### **Handelingssuggesties voor beheersingsniveau 2b:**

In deze fase gaat het er nog steeds om dat kinderen met concreet materiaal, handelend bezig zijn. Het informele, ontdekkend leren gaat in deze fase wel over in formeel en expliciet leren.

- De handelingen die gedaan worden kunnen we nu ook meer gaan visualiseren. Hoeveel pizza's zijn er vandaag verkocht. Voor iedere verkochte pizza wordt er een streepje gezet.
- Het splitsen kan nu ook gedaan worden met bijvoorbeeld wisbordjes.
- Getalsymbolen liggen klaar om als de situatie zich voordoet, de getalsymbolen worden aan de getelde hoeveelheden gekoppeld.
- Getalsymbolen worden uitgedeeld. De kinderen gaan de hoeveelheden met materialen uit de klas erbij zoeken. Ze zien nu ook dat 5 grote dingen evenveel zijn als 5 kleine voorwerpen.
- Oefenen met doortellen en terugtellen met spelletjes in de kring.
- Getalsymbolen zoeken in de omgeving van de school: nummerborden van auto's, huisnummers, verkeersborden, reclameborden.
- Het inzetten van prentenboeken waar rekenproblemen zich voordoen.

### **Meten**

#### **Lengte en omtrek**

- Laat de kinderen ordenen met de materialen waar ze mee spelen. Zoals bijv. de sjaals in de huishoek bij het thema winter op lengte. In de herfst kan je de kinderen de stokken laten ordenen.
- Laat de kinderen de rekentaal gebruiken: kort, korter, kortst. Lang, langer langst.

#### **Oppervlakte**

- Bij het thema de winkel laat je de kinderen de materialen van de winkel ordenen op doosjes/schoenen/kleding van groot naar klein.
- Zorg in de bouwhoek dat de kinderen altijd de blokken netjes opruimen. En daarbij dus altijd de blokken moeten ordenen.
- Laat de kinderen de rekentaal gebruiken: groot, groter, grootst. Klein, kleiner, kleinst.

#### **Tijd**

- Maak iedere dag gebruik van het dagritme. Benoem de dagdelen en bespreek met de kinderen welk dagdeel het is.
- Maak met de kinderen voor de huishoek een draaischijf waarop je kan zien welk dagdeel het is. Zo kunnen ze het spel aanpassen aan de dagdelen.
- Hang een klok in de huishoek. Gebruik op je digibord een time timer.
- Bespreek met de kleuters waarom het soms lijkt dat de tijd snel gaat en waarom het op andere momenten lijkt dat het langzaam gaat (als je bijv. wacht op iets leuks).
- Benoem de rekentaal: vroeg, laat, later. Eerder, daarna, daarvoor.





## **Geld**

- Laat de kleuters omgaan met geld. En dan niet direct met briefjes van vijf en tien. Maar maak gebruik van losse euro's. Laat kinderen kopen en verkopen. Het is belangrijk om samen met de kinderen de prijskaartjes van artikelen te maken. Bespreek hoe duur het zou kunnen zijn.
- Benoem de rekentaal: duur, duurder, duurst.

## **Inhoud**

- Ga met de kinderen in het thema baby flesjes vullen. Zet maatstrepen op de flesjes en bespreek welke baby hoeveel water krijgt.
- In het thema de bakkerij laat je de kinderen een recept maken met zand en water (of liever nog met meel en water). Laat de kinderen zelf het water afmeten met een maatbekertje.
- Bespreek de rekentaal met de kinderen: vol, voller, volst. Leeg, leger, leegst.
- Doe experimenten met verschillende inhoudsmaten en laat de kinderen schatten waar meer in gaat.

## **Gewicht**

- In diverse thema's kan je gewichten met de kinderen vergelijken. In de herfst kan je hoeveelheden van kastanjes vergelijken met eikels.
- Je kan recepten maken met kilogrammen.
- Bespreek van tevoren met de kinderen wat het zwaarst zou wegen.
- Leer de kinderen dat meer spullen niet altijd zwaarder zijn (1 zware knikker weegt net zoveel als ..... kastanjes?).
- Gebruik de rekentaal: zwaar, zwaarder zwaarst. Licht, lichter, lichtst.

## **Temperatuur**

- Benoem de rekentaal: warm, heet, koud. Hang een thermometer op in de klas, of buiten en benoem de temperatuur.
- Bespreek de seizoenen en de bijpassende kleding.

## **Meetkunde**

### **Oriënteren**

- Maak een plattegrond van de klas. Lamineer deze. Verstop iets in de klas en geeft het aan op de plattegrond zodat de kinderen het kunnen terugvinden.

### **Construeren**

- Laat de kinderen een bouwtekening maken van wat ze gaan maken.
- Maak foto's van de bouwwerken en hang ze in de bouwhoek zodat de andere kinderen dit na kunnen maken.

### **Opereren**

- Laat de kinderen voorwerpen sorteren op kleur.
- Laat ze voorwerpen sorteren op vorm. Alle voorwerpen waar je een driehoek in herkent moeten bij elkaar. En de voorwerpen waar je een cirkel in herkent bij elkaar zetten.



## Verbanden en verhoudingen

- Maak staafdiagrammen met de kinderen over diverse onderwerpen. Start met de blokjes staafdiagram. Bijvoorbeeld bij het thema Wonen: hoeveel mensen wonen er bij jullie thuis? Of hoeveel huisdieren zijn er bij jullie thuis?
- Wie heeft welk fruit meegenomen en hoe kunnen we dat in een staafdiagram bijhouden. Wie komt met de fiets, de auto of komt lopend naar school?

## Taal

### Geletterdheid

#### Handelingssuggesties voor groep 1

- Interactief voorlezen. Voor, tijdens en na het voorlezen kan de inhoud en de betekenis van het verhaal besproken worden en kan de kleuter de inhoud en de betekenis van het verhaal weergeven.
- Herhaaldelijk voorlezen van een prentenboek. Hierbij biedt het digitale prentenboek ook veel mogelijkheden, zie bijvoorbeeld [web.bereslim.nl](http://web.bereslim.nl).
- Het bespreken (leergesprek) van moeilijke woorden, zodat de verhaallijn duidelijk blijft.
- Het stimuleren van geletterde activiteiten, zoals het krabbelen of tekenen van briefjes, kaarten en eigen naam.
- Het inzetten van taalroutines, zoals het inrichten van een thematafel, het maken van een woord-web of lettermuur.

#### Handelingssuggesties voor groep 2

- Routines: letterkastje, ABC-muur, verteltafel en woord-web.
- Eenvoudige auditieve spelletjes. Bijvoorbeeld: eerste woord-laatste woord, welk woord van de drie woorden klinkt anders, woordkaarten thema nazeggen (werkvorm in tweetallen) zoals woorden met dezelfde letter vooraan, achteraan, middenin en klankverschillen.
- Het naschrijven van woorden uit een boek/prentenboek of van een woord-web.
- Aandacht voor de leesbegrippen (kaft, titel, schrijver en rug).
- Het navertellen van een voorgelezen verhaal.
- Het naspelen van een verhaal uit een prentenboek bij een verteltafel.
- Het maken van een eigen themaboekje; knippen en plakken van dingen en het schrijven van woorden die bij het thema horen.

#### Handelingssuggesties voor groep 3 (of kleuters die eind groep 2 al wat verder zijn)

- Het schrijven van kaarten of uitnodigingen (voor ouders/verjaardag).
- Het schrijven van een gedichtje.
- Het maken van een klassendagboek.
- Lezen van boekjes op AVI-1 niveau.
- Lezen van prentenboeken.
- Het werken met computerprogramma's.



## Mondelinge taal

De woordenschat speelt een belangrijke rol bij de ontwikkeling van de mondelinge taal. Dit komt terug in de aanbodsdoelen. Woordenschat kan je stimuleren door themawoorden/uitdrukkingen zoveel mogelijk terug te laten komen in diverse spelsituaties.

### Handelingssuggesties voor groep 1

- Het spelen met vingerpoppetjes. De leerling gebruikt hier zijn eigen fantasie bij.
- Vertel een fantasieverhaal over dieren/dierentuin enz.
- Voer het kringgesprek eens met andere kleuters, in plaats van 'met de juf', bijvoorbeeld in tweetallen.
- Interactief voorlezen: voor, tijdens en na het voorlezen vertellen waar het verhaal over gaat.
- Interactieve praatplaten bij het thema.
- Het navertellen van belevenissen/gebeurtenissen in enkele zinnen.
- Om iets te vertellen in de kleine of grote kring en bij het onderwerp kunnen blijven.
- Interactievaardigheden; zoals prikkelende beweringen doen.
- Het praten over sociale prentenboeken. Zo wordt de kleuter gestimuleerd om een mening te vormen over zijn gevoelens en ervaringen.

### Handelingssuggesties voor groep 2

- Met vingerpoppetjes of handpoppen gesprekken voeren met de leerkracht of met andere kinderen.
- Interactievaardigheden die de taalproductie stimuleren.
- Interactieve praatplaten bij het thema.
- Herhaaldelijk voorlezen van een prentenboek. Hierbij biedt het digitale prentenboek ook veel mogelijkheden, zie bijvoorbeeld [web.bereslim.nl](http://web.bereslim.nl).
- Het vertellen in de kleine of grote kring. Dit kan in tweetallen (coöperatieve werkvorm).
- Zelf een verhaal verzinnen bij de platen van een prentenboek.
- Vragen beantwoorden bij het digitale prentenboek, zie bijvoorbeeld [web.bereslim.nl](http://web.bereslim.nl).
- In tweetallen over een onderwerp praten en kort teruggeven wat de ander heeft verteld of welke mening de ander heeft over het onderwerp.

## Motoriek

### Grove motoriek

#### Klimmen

Het stimuleren van klimvaardigheden bij kleuters is een geweldige manier om hun grove motoriek te verbeteren, evenals hun kracht, coördinatie en zelfvertrouwen te vergroten. Hier zijn enkele activiteiten die je kunt doen om het klimmen bij kleuters te stimuleren:

- Een klimrek of speeltoestel waar ze kunnen klimmen, klauteren en hun evenwicht kunnen oefenen.
- Een klimmuur met klimgrepen of klimnetten waar kleuters tegenop kunnen klimmen.
- Boomstammen (of stapstenen) op de grond, liefst op verschillende hoogtes. Dit kan zowel binnen als buiten worden gedaan.



- Maak een bewegingshoek. Werk met matten en andere zachte materialen om een veilige ruimte te creëren om te kunnen klimmen en spelen.

Het is belangrijk om een veilige omgeving te bieden en kleuters te begeleiden terwijl ze hun klimvaardigheden ontwikkelen. Moedig hen aan om uitdagingen aan te gaan en hun zelfvertrouwen te vergroten terwijl ze plezier hebben.

### **Mikken**

- Gooi en vang met ballen van verschillende groottes en materialen. Laat ze ook eens mikken op een doel, zoals een mand of een gekleurde stip op de muur. Of hang kranten op met een gat erin en laat er pittenzakken doorheen gooien.
- Plaats doelen op de grond (bijvoorbeeld hoepels of kegels) op verschillende afstanden en laat kleuters proberen een bal naar het doel te rollen.
- Laat kleuters proberen een frisbee naar een doelwit te werpen, een oudere kleuter kan misschien al mikken op een specifiek punt.
- Hang ballonnen op verschillende hoogtes en laat kleuters proberen ze te raken met pittenzakken of zachte ballen.
- Sjoelen.
- Neem kegels en laat de kleuters proberen ze omver te werpen door een bal te rollen.
- Organiseer op een zomerse dag een waterballonnengevecht waarbij kleuters proberen elkaar te raken met waterballonnen. Dit kan ook in het speellokaal, maar dan met bijv. pittenzakken.
- Laat kleuters proberen op een doel te schieten met een zachte bal, zoals een zachte basketbal of voetbal. Dit kan worden gedaan met behulp van een opblaasbaar doel of gewoon met een doel op de muur.

Zorg ervoor dat de activiteiten veilig worden uitgevoerd en dat kleuters worden aangemoedigd om te blijven proberen en te genieten van het oefenen van hun mikvaardigheden.

### **Balanceren**

- Maak een eenvoudige balansbalk, bijvoorbeeld met een smalle plank op de grond of een (omgedraaide) bank, en laat kleuters eroverheen lopen. Als ze hun armen spreiden zullen ze ervaren dat het minder spannend is.
- Teken lijnen op de grond met krijt of tape en laat kleuters eroverheen lopen, met één voet voor de andere. Ze kunnen ook proberen de lijn te volgen met hun tenen.
- Maak een parcours met evenwichtstoestellen (bijv. met een balanceerbank, wiebelbrug en stapstenen) waar kleuters overheen kunnen lopen, springen en balanceren. Maak het nog wat uitdagender door verschillende obstakels toe te voegen waar ze overheen moeten klimmen.
- Heb je een evenwichtsbord of een wiebelkussen, laat kleuters erop staan terwijl ze hun evenwicht proberen te bewaren.
- Laat de kleuters met een lepel met daarop een ei (maar dat kan ook een dennenappel zijn, of iets dat past bij het thema) naar de overkant lopen of rennen. Dit kan zowel binnen als buiten worden gedaan.
- Leg stapstenen op de grond en laat kleuters eroverheen springen, waarbij ze bij elke sprong hun balans moeten bewaren.



- Ga dansen en bewegen op muziek, waarbij ze hun armen en benen in balans moeten houden tijdens verschillende bewegingen.
- Maak een blote-voetenpad door verschillende bakken in een rij te zetten, gevuld met rijst, zand, hooi, modder, gras, water enz. Ze ervaren hierdoor dat bijv. modder een andere vorm van balans vraagt.
- Laat de kleuters hinkelspelletjes doen: 'Hinkel de pinkel daar kom ik aan', of een hinkelbaan op het plein of in de klas.

Het is belangrijk om de activiteiten aan te passen aan de vaardigheden en interesses van de kleuters en hen aan te moedigen om hun balans te blijven verbeteren terwijl ze plezier hebben.

## Springen

Het stimuleren van springvaardigheden bij kleuters is niet alleen leuk, maar ook belangrijk voor hun grove motorische ontwikkeling, kracht en coördinatie. Hier zijn enkele activiteiten die je kunt doen om het springen bij kleuters te stimuleren:

- Leg zachte obstakels op de grond, zoals kussens, hoepels of kegels, en laat kleuters eroverheen springen.
- Leer kleuters hoe ze met een springtouw kunnen springen. Begin met langzame, eenvoudige sprongen, maak het geleidelijk aan moeilijker.
- Regel bij een meester- en juffendag of andere feestdag een springkussen.
- Maak een parcours met verschillende springactiviteiten, zoals hink-stap-sprong, het springen van stip naar stip, of het springen over hoepels. Combineer het evt. met vrolijke muziek en laat kleuters vrij springen en dansen. Moedig de kinderen aan om te experimenteren met verschillende sprongen en bewegingen.
- Teken cirkels op muur, op verschillende hoogtes, en laat kleuters springen om ze te bereiken.
- Organiseer springspelletjes tijdens het buitenspel, waarbij kleuters samen kunnen springen, in de vorm van bijv. een estafette.
- Teken een hinkelbaan op de grond en laat kleuters springen van nummer naar nummer of van kleur naar kleur.

Het is belangrijk om een veilige omgeving te bieden en kleuters aan te moedigen om te experimenteren met verschillende soorten sprongen terwijl ze hun grove motoriek ontwikkelen.

## Fijne motoriek

Kijk bij de fijne motoriek vooral waar de beweging zit en sluit in de materialenkeuze hierbij aan. Denk aan verven wat vanuit de schouder, elleboog en pols plaats kan vinden, hetzelfde geldt voor hamertje tik en vele andere constructiematerialen.

- Geef kinderen veel ruimte om met constructiemateriaal te spelen en bekijk in vrije situaties of de leerling symmetrisch handelt of in de lateralisatiefase zit.
- Laat knippen met kinderscharen (veerschaartje, meeknipschaar, rechts- én linkshandige scharen). Begin met een klein vouwblaadje in 'hapjes' te knippen, daarna knippen over een rechte lijn, het knippen van een rechte lijn met een stop bij een dwarsstreep, het knippen van hoeken en het knippen van een gebogen lijn. Een rechtshandig kind knipt tegen de richting van de wijzers van de klok in, een linkshandig met de klok mee. Als een kind moeite heeft beide duimen naar boven te draaien tijdens het knippen, dan kan het handig en leuk



zijn om twee gezichtjes op de duimen te tekenen. Het papier moet niet te groot en te dun zijn, vouwkarton is ideaal.

- Laat papier scheuren en vervolgens de gescheurde stukken gebruiken om iets te creëren.
- Plakken.
- Geef een veilige prikpen en laat ze gaatjes prikken langs de randen van een sjabloon of op een vel papier. Dit verbetert hun precisie en gripkracht.
- Laat met klei of deeg spelen en verschillende vormen en figuren maken door te kneden, rollen, pletten en vormen. Dit versterkt de spieren in hun handen en vingers.
- Laat puzzels maken met grote stukken (houten inlegpuzzels, puzzels met noppen, grote houten vloerpuzzels) om hun grijp- en manipulatievaardigheden te verbeteren.
- Zorg voor kralen en koordjes om armbanden, kettingen of eenvoudige patronen te rijgen. Dit bevordert de hand-oogcoördinatie en de fijne motoriek.
- Bied stempels aan en laat stempelen op papier om patronen, afbeeldingen of letters te maken.
- Leer hoe ze hun schoenen moeten strikken met grote veters of met behulp van een bord met schoenveters om te oefenen.
- Geef vingerpoppen.
- In de water- en zandtafel kan gespeeld worden met water en zand: gieten, grijpen, knijpen en vormen maken.

Het is belangrijk om activiteiten te kiezen die passen bij de ontwikkelingsfase en interesses van de kleuters, en om geduldig te zijn terwijl ze hun fijne motoriek verder ontwikkelen.

### **Symmetrische fase**

Hier zijn een paar activiteiten die je kunt doen om symmetrie te stimuleren:

- Laat tekeningen maken die symmetrisch zijn. Teken een grote vorm (zoals een hart, een vlinder, of een gezicht) op een vel papier, op het krijtbord, in de zandtafel/zandbak of buiten op het plein. Vraag de kinderen de andere helft van de vorm te tekenen, zodat het symmetrisch is. Je kunt dit ook doen met de kralenplank.
- Geef twee kwasten en laat de kinderen met beide handen tegelijk verven op een groot verfbord.
- Spuit scheerschuim op tafel en laat ze met twee handen tegelijkertijd werken.
- Laat de kleuters voor een spiegel staan en verschillende gezichtsuitdrukkingen maken. Bekijk welke delen van het gezicht symmetrisch zijn: de oren en ogen.
- Leg loose parts op tafel en geef de kinderen een blad met een vouw. Laat eerst links vullen, daarna moet rechts hetzelfde worden.
- Zet vrolijke muziek op en laat de kleuters bewegingen maken die symmetrisch zijn. Bijvoorbeeld: als ze hun linkerarm omhoog bewegen, laat ze dan tegelijkertijd hun rechterbeen omhoog bewegen.
- Speel spelletjes waarbij symmetrie een rol speelt, zoals memory (dezelfde vinden) of domino (dezelfde aantal/afbeelding).
- Geef bouwblokken en laat ze symmetrische structuren bouwen: een toren die aan beide kanten gelijk is, of een patroon dat symmetrisch is. Dit kan met duplo, maar ook met grotere blokken.
- Maak gebruik van ringen en stokjes of mozaïek om symmetrische figuren te maken.





Het belangrijkste is om de activiteiten leuk en interactief te houden, zodat de kleuters plezier hebben terwijl ze bezig zijn met symmetrie.

### **Lateralisatie fase**

Hier zijn enkele activiteiten om de lateralisatiefase én de samenwerking tussen de linker- en rechterhersenhelft te stimuleren:

- Bied veel mogelijkheden om bezig te zijn met de handen. Observeer welke hand ze het meest gebruiken tijdens activiteiten zoals tekenen, knippen, kleuren of gooien en vangen met een bal. Moedig ze aan om steeds dezelfde hand te gebruiken en help ze indien nodig bij het ontwikkelen van hun handvoorkeur. De andere hand mag dan de helpende hand zijn.
- Laat de kleuters verschillende bewegingen uitvoeren waarbij ze hun voeten gebruiken, zoals hinkelen of balanceren op één been. Moedig hen aan om dezelfde voet te gebruiken in het belang van stabiliteit en evenwicht.
- Speel spelletjes waarbij de oudere kleuters moeten kiezen welke kant ze gebruiken, zoals "Simon zegt", waarbij je opdrachten geeft zoals "Simon zegt: raak je rechteroor aan" of "Simon zegt: stap met je linkerbeen vooruit". Voor jonge kleuters kun je links/rechts nog achterwege laten.
- Laat papier scheuren en vervolgens de gescheurde stukken gebruiken om iets te creëren.
- Laat kinderen tegengestelde bewegingen in de kring maken met handen, zoals wijs met je linkerhand je oog aan en met je rechterhand je knie, tik met je rechterhand je linkerschouder aan en met je linkerhand je rechterschouder. Of met de voeten, zoals draai met je éne voet rondjes en laat de andere voet stilstaan.
- Laat kinderen met een lang lint liggende achtjes draaien, waardoor ze over hun middenlijn gaan.
- Laat kinderen op een groot vel papier een liggende acht met wasco intekenen.
- Leer hoe ze hun schoenen moeten strikken met grote veters of met behulp van een bord met schoenveters om te oefenen.
- Laat tekenen en kleuren met één hand om hun handvoorkeur te versterken. Moedig hen aan om grote bewegingen te maken en controle te krijgen over hun potlood- of krijtgreep.
- Doe bewegingsspelletjes waarbij kleuters hun lichaam moeten coördineren, zoals touwtjespringen, hoelahoepen of een hindernisbaan afleggen. Dit helpt hen hun lichaamsbewustzijn te vergroten en hun laterale vaardigheden te verbeteren.
- Speel spelletjes als 'Papegaaaitje leef je nog' en 'Twee emmertjes water halen'.

Het is belangrijk om geduldig te zijn en kleuters aan te moedigen te bewegen. Geef hen de ruimte om te experimenteren en te ontdekken welke kant van hun lichaam ze het liefst gebruiken voor verschillende activiteiten.



## 6. Bijlagen

### Bijlage 1 - Doorgaande leerlijn

#### Motoriek

Motoriek		
Grove motoriek - 0	Grove motoriek - 1	Grove motoriek - 2
KLIMMEN: klimt in een klimtoestel omhoog en om laag	KLIMMEN: klimt in een klauterrek op verschillende hoogte heen en weer	KLIMMEN: klimt binnen een klautercircuit op verschillende hoogtes
	HUPPELEN: galoppeert	HUPPELEN: huppelt
BALANCEREN: loopt over een recht en breed balanceervlak (bank) met hulp	BALANCEREN: balanceert over een recht en breed balanceervlak (bank) zonder hulp	BALANCEREN: loopt over een schuin smal balanceervlak (evenwichtsbalk) zonder evenwichtsverstoring
	BALANCEREN: balanceert met hindemissen over een recht en breed balanceervlak (bank) zonder hulp	BALANCEREN: balanceert over een wip zonder evenwichtsverstoring
HINKELEN: staat kort op één been	HINKELEN: hinkelt 5 keer op voorkeursbeen	HINKELEN: hinkelt 10 keer op voorkeursbeen
VRU SPRINGEN: springt van een kleine hoogte af, met beide voeten tegelijk	VRU SPRINGEN: springt vanuit stilstand met 2 benen tegelijk vanaf een hoogte en komt met 2 benen tegelijk op de grond	VRU SPRINGEN: loopt via een bank omhoog en springt in een doorgaande beweging en komt met 2 benen tegelijk op de grond
		STEUNSPRINGEN: voert de hazensprong op de bank uit
		STEUNSPRINGEN: voert de wendsprong op de bank uit
	LOOSPRINGEN: springt vanuit stilstand van mat naar mat	LOOSPRINGEN: springt vanuit een doorgaande beweging over lage hindemissen in een parcours
	TOUWTJE SPRINGEN: springt over een schommelend touw	TOUWTJE SPRINGEN: springt in een touw gedraaid door de leerkracht
MIKKEN: gooit een bal zonder zijn evenwicht te verliezen	MIKKEN: gooit met een pittenzak tegen een grote, boven hoofdhogte (2 meter) hangende krant	MIKKEN: gooit van een grotere afstand (2 – 2,5 meter) een pittenzak/bal tegen een hoog hangende en kleinere krant
	MIKKEN: gooit met een bal pilonnen omver	MIKKEN: gooit van een grotere afstand (2 – 2,5 meter) met een bal pilonnen omver
	MIKKEN: mikt een bal of pittenzak in een open kast (max. 1,5 meter)	MIKKEN: mikt een bal of pittenzak vanaf een grotere afstand in een kast
	*RIJDEN: fietsen op een driewieler	*RIJDEN: fietsen op tweewieler
	*GLIJDEN: glijden van een brede glijbaan zittend en via de rug	*GLIJDEN: glijden van een smalle en steile glijbaan op buik, rug en hurkend (met mat)
	*MIKKEN: werpen met een bal op een laken met gat erin (hoogte max. 1 meter)	*MIKKEN: werpen vanaf een grotere afstand van een bal op een laken/mat met gat erin of rondje erop
	*MIKKEN: rollen met een bal tegen blokjes (max. 1,5 meter)	*MIKKEN: rollen vanaf een grotere afstand van een bal tegen blokjes
	*VANGEN: vangen van een grote (zachte) bal	*VANGEN: vangen van een kleine bal
	*BELANGRIJKE BEWEGINGEN: kruipen, liggen op de buik met het hoofd omhoog	
		*BALVAARDIGHEID: stuiten met een bal
	*ROLLEN: rollen (minimaal eenmaal) om de lengteas	*ROLLEN: rollen (minimaal tweemaal) om de lengteas



Fijne motoriek - 0	Fijne motoriek - 1	Fijne motoriek - 2
Maakt grove bewegingen vanuit schouder (bijv. verven of tekenen op groot papier)	Maakt grove bewegingen vanuit de elleboog	Maakt fijne bewegingen vanuit pols
	Tikt met duim (zonder een rondje te maken) o.a. tegen wijsvinger	Opponeert met de duim flexibel tegen vingers (maakt een rondje met duim en andere vingers)
Kan bewegingen maken met handen en vingers (bijv. grote kralen rijgen)	Maakt gebruik van twee handen tijdens spelen en werken (doorgeven van de éne hand naar de andere hand of beide handen actief)	Maakt onafhankelijke bewegingen met de hand (bijv. éne hand op de knie slaan, andere hand op de schouder)
	De bewegingen van beide lichaamshelften zijn elkaars spiegelbeeld (bijv. éne hand vuist, de andere hand maakt ook deze beweging)	Laat duidelijk een voorkeurshand zien
		Maakt bewegingen die over de middenlijn gaan rond 6/6,5 jaar (bijv. sla met je linkerhand op je rechterknie e.d.)
	<i>*Experimenteren met knippen</i>	<i>*Knippen langs een gebogen lijn</i>
		<i>*Knopen open-/dichtmaken</i>
		<i>*Kleuren binnen de lijntjes</i>
		<i>*Werken met knijpers en pincetten</i>
	<i>*Bouwen met kleine blokjes</i>	<i>*Rijgen van kleine kralen aan een koord</i>
	<i>*Scheuren van (grote, grove) stukken papier</i>	<i>*Scheuren van papier in reepjes/stukjes</i>
	<i>*Experimenteren met vouwen</i>	<i>*Scherp en nauwkeurig vouwen</i>
	<i>*Werken met beide handen in zand, met blokjes, scheerschuim, mais e.d.</i>	<i>*Maken van schrijffpatronen in een rechte lijn op A3 formaat papier</i>
	<i>*Zelfstandig dichtmaken van een rits</i>	<i>*Veters vastmaken</i>
		<i>*Hebben van een goede pengreep (rond 6 jaar)</i>
	<i>*Experimenteren met klei</i>	<i>*Verfijnd werken met klei</i>



# Spel

Spel - 0	Spel - 1a	Spel - 1b	Spel - 2a	Spel - 2b	Spel - 3a
HANDELEN: exploreert en doet ervaringen op met materiaal	HANDELEN: laat symbolisch spel zien (materiaal wordt anders gebruikt)	HANDELEN: plant rollen en handelingen vooraf en tijdens het spel	HANDELEN: maakt samen plannen voor spelscenario's	HANDELEN: maakt samen plannen voor complexe spelscenario's	
ROLGEBRUIK: speelt naast een ander kind hetzelfde spel	ROLGEBRUIK: handelt eerst en koppelt daarna een rol aan het spel	ROLGEBRUIK: speelt rollen samen met een ander kind binnen de regels	ROLGEBRUIK: speelt interactief rollenspel binnen de afspraken	ROLGEBRUIK: laat interactief thematisch rollenspel zien volgens voorbedacht plan	
	ROLGEBRUIK: laat aanzet tot samenspielen zien				
	SPELVERHAAL: speelt een aantal beperkte handelingen in het rollenspel	SPELVERHAAL: speelt eenvoudige spelscenario's die passen bij een rol	SPELVERHAAL: kan meerdere rollen aannemen binnen thematisch rollenspel	SPELVERHAAL: maakt vooraf plannen met anderen voor spelscenario's	*SPELVERHAAL: samen opbouwen van een spelscript en bedenken van spelregels
SPEELDUUR: verkent korte tijd verschillende materialen	SPEELDUUR: speelt een spelscenario van ± 5-10 minuten (in een rol)	SPEELDUUR: speelt een spelscenario van ± 10 minuten (in een rol)	SPEELDUUR: speelt een spelscenario van ± 15 minuten (in een rol)	SPEELDUUR: speelt een spelscenario van ± 20 minuten (in een rol)	*SPEELDUUR: onderbroken spel weer oppakken
*SPEELTAAL: gebruiken van speelgeluiden, eenvoudige taal	*SPEELTAAL: verwoorden van de handelingen	*SPEELTAAL: beschrijven van rolgebonden handelingen tijdens/na het spel	*SPEELTAAL: beschrijven van rollen, rollentaal en handelingen	*SPEELTAAL: gebruiken van rolgebonden, academische taal in dialoog	

## Sociaal-emotionele ontwikkeling

### Sociaal-emotionele ontwikkeling

Welbevinden, betrokkenheid/taakgerichtheid (deze doelen komen terug bij elk beheersingsniveau (a en b))

<b>Welbevinden</b>			
Komt ontspannen over			
Heeft plezier in wat het doet			
Laat zelfvertrouwen zien			
Durft zichzelf te zijn in de groep			
<b>Betrokkenheid / taakgerichtheid</b>			
Toont belangstelling voor activiteiten			
Laat concentratie zien bij activiteiten			
Kan opgaan in activiteiten			
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit			
<b>Besef van zichzelf - 0</b>			
GEVOELENS: uit emotie in situaties	<b>Besef van zichzelf - 1</b>	<b>Besef van zichzelf - 2</b>	<b>Besef van zichzelf - 3</b>
PERSOONSKENMERKEN: benoemt (lichaams)kenmerken van zichzelf	GEVOELENS: gebruikt eenvoudige emotiewoorden	GEVOELENS: benoemt in een situatie gevoelens van zichzelf	GEVOELENS: beschrijft welke gevoelens een situatie bij zichzelf kan oproepen
<b>Omgaan met zichzelf - 0</b>	<b>Omgaan met zichzelf - 1</b>	<b>Omgaan met zichzelf - 2</b>	<b>Omgaan met zichzelf - 3</b>
GEVOELENS HANTEREN: reageert (non-)verbaal op verschillende situaties	GEVOELENS HANTEREN: kan met hulp van een volwassene emoties reguleren	GEVOELENS HANTEREN: kan in terugkerende situaties zelf zijn emoties reguleren	GEVOELENS HANTEREN: kan achteraf vertellen waarom bepaald gedrag vertoond is
IMPULSCONTROLE: kan behoeftes tijdelijk uitstellen	IMPULSCONTROLE: kan met hulp van een volwassene impulsen beheersen	IMPULSCONTROLE: kan een impulsieve reactie in een lastige situatie uitstellen	IMPULSCONTROLE: kan eigen gedrag sturen in een lastige situatie
<b>Besef van de ander - 0</b>			
GEVOELENS: ziet emoties van een ander	<b>Besef van de ander - 1</b>	<b>Besef van de ander - 2</b>	<b>Besef van de ander - 3</b>
PERSOONSKENMERKEN: herkent verschillen tussen zichzelf en de ander	GEVOELENS: herkent gevoelens van een ander	GEVOELENS: benoemt gevoelens van een ander	GEVOELENS: beschrijft welke gevoelens een situatie bij een ander kan oproepen
<b>Omgaan met de ander - 0</b>	<b>Omgaan met de ander - 1</b>	<b>Omgaan met de ander - 2</b>	<b>Omgaan met de ander - 3</b>
AANSLUITEN: toont interesse in de ander	AANSLUITEN: gaat interactie aan met een ander	AANSLUITEN: heeft voorkeur voor een aantal klasgenoten	AANSLUITEN: kan omgaan met klasgenoten die niet hun voorkeur hebben
CONFLICTEN: herkent wat eigen grenzen zijn	CONFLICTEN: herkent de eigen grens als een ander daar overheen gaat	CONFLICTEN: benoemt eigen grenzen in een situatie	CONFLICTEN: bedenkt tijdens het conflict oplossingen
SAMENWERKEN: beseft dat anderen naast hem/haar spelen	SAMENWERKEN: heeft een eigen inbreng tijdens gezamenlijke activiteiten	SAMENWERKEN: bedenkt regels en afspraken bij gezamenlijke activiteiten en houdt zich hieraan	SAMENWERKEN: kan hulp vragen en bieden tijdens gezamenlijke activiteiten
<b>Keuzes maken - 0</b>			
WELOVERWOGEN KIEZEN: kiest tussen twee mogelijkheden	<b>Keuzes maken - 1</b>	<b>Keuzes maken - 2</b>	<b>Keuzes maken - 3</b>
ZELFSTANDIGHEID: voert een eenvoudige taak zelf uit	WELOVERWOGEN KIEZEN: kiest op basis van eigen voorkeuren	WELOVERWOGEN KIEZEN: kiest en blijft bij de eigen keuze	WELOVERWOGEN KIEZEN: legt uit welke gevolgen een keuze heeft
	ZELFSTANDIGHEID: pakt zelf materialen voor een taak en ruimt deze op	ZELFSTANDIGHEID: voert meerdere taken achter elkaar uit	ZELFSTANDIGHEID: maakt complexere taken af





## Bijlage 2 - Ingevulde themaplanner (voorkant)

<h3>Themaplan 1b/2b</h3>	<h3>Thema: "Ik ben ziek"</h3> <p>Groep: 1/2 periode: febr/maart</p>	<h3>Leer- en ontwikkelingslijnen</h3> <p>4-7 jaar Product van de Vlaamse Academie</p>	<h3>Grote motoriek</h3>	<h3>Kleine motoriek</h3>					
<p><b>Routines</b></p> <p>Routines rekenen: Tijdens leswisselingen: 1b - HOEVEELHEDEN: leit voorwerpen tot en met 10; synchronon en resultatief <input type="checkbox"/> 1a - *TUD: oefenen met de begrippen gisteren, morgen en overmorgen 1b - TUD: benoemt de namen van de dagen van de week in de goede volgorde 2b - TELUJ: leit door vanaf verschillende getallen in de telrij tot en met 20</p> <p><b>Routines taal:</b> 1b - TAALBEWUSTZIJN: herkent het woordbeeld van zijn naam (bij het kiesbord) 2b - ORIENTATIE OP GESCHREVEN TAAL: herkent/schrijft 8-12 letters van eigen naam of themawoorden</p>	<p><b>Huishoek</b></p> <p>In de huishoek een ziekenhoekje met een bed, kruik, thermometer, telefoonnummer dokter, EHBO-koffer, fruitbakje maken</p> <p>Toevoegen: activiteitentafel voor zieke kinderen of voor bezoek: met kralen, spelletjes uit de kast, lego, schrijfspelletjes</p> 	<p><b>Lees-/luister/schrijfhoek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beterschapskaarten maken</li> <li>Doktersrecepten schrijven</li> <li>Verriefateli bij het prentenboek kikker is ziek en 'de dokter'</li> <li>Etiketten maken voor op pillendoosjes/drankjes</li> <li>Het woord "ambulance" schrijven voor de ambulancepost. PK voor ziekenhuis maken, naam voor ziekenhuis bedenken</li> <li>Badge door dokters, zusters, openingstijden, menu's waar patiënten uit kunnen kiezen</li> </ul> 	<p><b>Bouw/construcitoehoek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Maak een bed waar je zelf in kan/waar verschillende knuffels in kunnen</li> <li>Maak er een nachtkastje bij</li> <li>Bouw een ziekenhuis met 3 verdiepingen</li> <li>Maak een bouwtekening van je bouwwerk</li> <li>Bekijk een plattegrond van het ziekenhuis.</li> <li>Welk stukje kun jij nabouwen?</li> <li>Maak een ambulancepost met de geknutselde ambulances</li> </ul> 	<p><b>Spel</b></p> <p>1b - ROLGEBRUIK: speelt rollen samen met een ander kind binnen de regels</p> <p>1b - SPEELDUIK: speelt kortere tijd een speelscenario ± 10 minuten (in een rol)</p> <p>2b - ROLGEBRUIK: laat interactief thematisch rollenspel zien volgens voorbedacht plan</p> <p>2b - SPEELDUIK: speelt langere speelscenario's +/- 20 minuten (in een rol)</p> <p><b>Aanbodsdoelen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 1b - *SPEELTAAL: beschrijven van rolgebonden handelingen tijdens/na het spel</li> <li><input type="checkbox"/> 2b - *SPEELTAAL: gebruiken van rolgebonden, academische taal in dialoog</li> </ul>	<p><b>Werkjes/beeldende activiteiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pillen maken en klei en beschilderen in diverse kleuren</li> <li>Ik lig in bed: maak van een schoenendoos een bed en knip/plak jezelf erin</li> <li>Stethoscoop maken</li> <li>Teken je lijf met waterpokken/ plak pleisters waar je lijf met wondje hebt</li> <li>Zuster/broeder (naam): plak/teken jezelf</li> <li>Knutsel een ziekenauto voor het spelen in de bouwhoek</li> <li>Knutsel een dokterkoffer</li> </ul> 	<p><b>Zand/watertafel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vullen van potjes, doosjes (op de verpakking staat hoeveel erin moet) met pillen (maakt daarbij ook gebruik van een pincet)</li> <li>fiesjes vullen met maatbekertjes, spuitjes</li> <li>Pillen sorteren op kleur en grootte</li> <li>Verband oprollen</li> </ul> 	<p><b>Themahoek/leidende activiteit</b></p> <p>Doktershoek in het ziekenhuis: tafel/stoelen met laptop, pen en papier, behandelateli (bovenstuk van de kast), doktersspulletjes, verband/pleisters, agentest, lengtemeter, weegschaal</p> <p>wachtkamer: stoelen, tijdschriften</p> <p>Aanvullen met een apotheekhoek (l.c.m. zand/watertafel)</p> <p>Spel: bezoek aan de dokter (rollenkaartjes)</p> <p>Juf Anja (uitgewerkt thema)</p> <p>Kleurdrage (uitgewerkt thema)</p> 	<p><b>Woordenschat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Onderzoeken, temperaturen, verzorgen, consult</li> <li>Rillen, beven, bleek zien, korts, zweten, duizelig</li> <li>Thermometer, stethoscoop, verband, mitella, patiënt, steniël, de pipet, het mondkapje</li> <li>Baile, informatiebord, ingang, uitgang.</li> <li>Allerlei lichaamsdelen, waaronder hals,oorlei, kuit, enkel, stuitje, pols</li> </ul> 	<p><b>SEO</b></p> <p>beseef van zichzelf/omgaan met zichzelf beseef van de ander/ omgaan met de ander keuzes maken</p>



## Bijlage 2 - Ingevulde themaplanner (achterkant)

<p><b>Taal</b></p> <p><b>Geletterdheid</b>  <b>1b - ORIENTATIE OP VERHAAL EN TEKST:</b> vertelt een verhaal na met behulp van platen  <b>1b - VISUELE WAARNEMING:</b> kan meerdere details op een plaat aanwijzen n.a.v. vragen  <b>2b - ORIENTATIE OP VERHAAL EN TEKST:</b> weet de leesrichting van teksten (bijv. van links naar rechts)  <b>2b - TAALBEWUSTZIJN:</b> kan fonemen als klankenheden samenvoegen tot een woord (v-l-s = vis)  <b>2b - VISUELE WAARNEMING:</b> ziet het verschil tussen letters en cijfers</p> <p><b>Mondelinge taal</b>  <b>2b - LUISTERN:</b> luistert naar en reageert op een ander  <b>2b - SPREKEN:</b> gebruikt complexere samengestelde zinnen met voegwoorden (omdat, of, maar)</p> <p><b>Aanbodsdoelen</b>  <input type="checkbox"/> <b>1b - *TAALBEWUSTZIJN:</b> spelenderwijs fonemen en klankenheden (bijv. beginklank) van themawoorden of namen herkennen  <input type="checkbox"/> <b>2b - *TAALBEWUSTZIJN:</b> een reeks van vier woorden (themawoorden) nazeggen</p>	<p><b>Activiteiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boeken: Kikker is ziek en de dokter</li> <li>- Praatplaat: in het ziekenhuis</li> <li>- De dokter (Liesbet Slegers)</li> <li>- Woorden uit het boek analyseren en synthetiseren</li> <li>- Platen vanuit het boek in de goede volgorde leggen</li> <li>- Zie verteltafel</li> <li>- Zie kringactiviteiten</li> <li>- Kinderen krijgen prenten uit het boek. Je gaat staan als jouw prent aan bod komt.</li> <li>- zie woordenschat woorden</li> <li>- Vanuit het thema 'ik ben ziek' een woordenreeks zeggen van 4 woorden (ziek, beter, ziekenhuis, dokter)</li> </ul>	<p><b>Tellen en getalbegrip</b>  <b>1b - HOEVEELHEDEN:</b> telt voorwerpen tot en met 10; synchroon en resultaatief  <b>1b - HOEVEELHEDEN:</b> vergelijkt hoeveelheden tot tenminste 5 (bijv. door het leggen van 1-1 relatie) op meeste, minste (meer, minder) en evenveel  <b>2b - HOEVEELHEDEN:</b> kan verkort tellen van hoeveelheden tot tenminste 12 door gebruik te maken van structuren (bijv. dobbelstenen)  <b>2b - HOEVEELHEDEN:</b> kan hoeveelheden tot tenminste 12 vergelijken door het leggen van 1-1 relaties en ordenen (meer, minder, evenveel, meeste, minste, veel, samen (bijv. staafdiagram))</p> <p><b>Meten</b>  <b>1b - LENGTE EN OMTREK:</b> kan tegenstellingen benoemen: langste/kortste, hoogste/laagste  <b>1b - OPPERVLAKTE:</b> kan tegenstellingen benoemen: grootste/kleinste  <b>2b - OPPERVLAKTE:</b> vergelijkt en ordent van groot naar klein  <b>2b - GELD:</b> betaalt gepast met munten van 1 en 2 euro</p> <p><b>Meestkunde</b>  <b>1b - CONSTRUEREN:</b> bouwt een eenvoudige foto of voorbeeld na in de ruimte  <b>2b - ORIËNTEREN IN DE RUIMTE:</b> kan eenvoudige plattegronden aflezen en uitleggen</p> <p><b>Aanbodsdoelen</b>  <input type="checkbox"/> <b>1b - *INHOUD:</b> ordenen van inhoud en begrippen benoemen: van leeg naar vol, minder-meer-evenveel  <input type="checkbox"/> <b>2b - *INHOUD:</b> halfvol inschenken van een beker  <input type="checkbox"/> <b>2b - *TEMPERATUUR:</b> redeneren over de begrippen warm en koud  <input type="checkbox"/> <b>2b - *ORIËNTEREN IN DE RUIMTE:</b> vertellen wat wel of niet zichtbaar is vanaf een bepaald standpunt</p>	<p><b>Tellen en getalbegrip:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MSV, p. 32: pakken tot plakken met doktersspullenlijes</li> <li>- MSV, p. 36: toetsenbordje</li> <li>- MSV, p. 61: Gool de dobbelsteen</li> <li>- Staafdiagram maken van het fruit dat je lekker vindt als je ziek bent.</li> <li>- Orden de potjes op hoeveelheid (in de apotheek)</li> <li>- Potjes vullen op grond van het aantal dat op de potjes staat</li> </ul> <p><b>Meten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zie zand/watertafel</li> <li>- Verband meten: hoe lang is het/ langer/korter verband</li> <li>- Hoeveel dagen moet je in het ziekenhuis blijven</li> <li>- Dagindeling in het ziekenhuis/hoe laat is je afspraak?</li> </ul> <p><b>Meestkunde:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zie bouwhoek</li> <li>- MSV p.131: Welk lichaamsdeel</li> <li>- Zie onderzoeksactiviteiten: ambulanceroute</li> <li>- Vullen van buisjes / flesjes vullen tot een bepaalde hoogte met water</li> <li>- Vullen van diverse maten bekkers / pillenpotjes met vloeistof</li> <li>- Thermometer aflezen met de begrippen warm en koud</li> <li>- Nabouwen van een ziekenhuis met blokjes (zie bouw/constructieboek)</li> </ul>	<p><b>Weer:</b></p> <p><b>Joep, Fleur, Boaz</b></p> <p><b>Za - ORIENTATIE OP GESCHREVEN TAAL:</b> herkent de letters van eigen naam en enkele van de themawoorden  <b>Za - VISUELE WAARNEMING:</b> kan 5 a 6 getoonde voorwerpen onthouden</p> <p><b>Meer:</b></p> <p><b>Tim, Nila, Esther</b></p> <p><b>3a -</b> Leest zinnen van ongeveer zes woorden, zonder hoofdletters</p>	<p><b>Activiteiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zie woordenlijst van woordenschat</li> <li>- Themawoorden 'ik ben ziek' gebruiken en deze dagelijks herhalen in een kleine kring</li> <li>- Zie sublesgroepsplan</li> <li>- Tekeningen maken van het verhaal: Kikker is ziek en voorzien van tekst van ongeveer 5 woorden, kinderen kunnen zelf ook woordjes erbij schrijven</li> </ul>	<p><b>Weer:</b></p> <p><b>Finn, Julia, Boaz</b></p> <p><b>Za - LENGTE EN OMTREK:</b> ordent van kort naar lang en van laag naar hoog  <b>Za - OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN:</b> herkent de vormen driehoek, vierkant, cirkel en rechthoek in voorwerpen of figuren</p> <p><b>Meer:</b></p> <p><b>Siem, Bram, Esther</b></p> <p><b>3a - TELRI:</b> telt verkort met sprongen van twee tot 20</p>	<p><b>Activiteiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Met ijslollystokjes thermometers maken met diverse maten erop en van lang naar kort</li> <li>- Pillenvormen leggen en benoemen</li> <li>- Pillendoosjes vullen per 2 en deze ook opschrijven</li> <li>- Recepten uitschrijven voor medicatie met aantallen</li> </ul>
---	---	---	---	--	---	---	---