



Doelenlijst leer- en ontwikkelingslijnen jonge kind (GA)

Spel		
Spel - 0	B	
HANDELEN: exploreert en doet ervaringen op met materiaal	-19--19	
ROLGEBRUIK: speelt naast een ander kind hetzelfde spel	-19--19	
SPEELDUUR: verkent korte tijd verschillende materialen	-19--19	
Spel - 1a	B	
HANDELEN: laat symbolisch spel zien (materiaal wordt anders gebruikt)	-19--15	
ROLGEBRUIK: handelt eerst en koppelt daarna een rol aan het spel	-19--15	
ROLGEBRUIK: laat aanzet tot samenspelen zien	-19--15	
SPELVERHAAL: speelt een aantal beperkte handelingen in het rollenspel	-19--15	
SPEELDUUR: speelt een spelscenario van $\pm$ 5-10 minuten (in een rol)	-19--15	
Spel - 1b	B	
HANDELEN: plant rollen en handelingen vooraf en tijdens het spel	-14--10	
ROLGEBRUIK: speelt rollen samen met een ander kind binnen de regels	-14--10	
SPELVERHAAL: speelt eenvoudige spelscenario's die passen bij een rol	-14--10	
SPEELDUUR: speelt een spelscenario van $\pm$ 10 minuten (in een rol)	-14--10	
Spel - 2a	B	
HANDELEN: maakt samen plannen voor spelscenario's	-9--5	
ROLGEBRUIK: speelt interactief rollenspel binnen de afspraken	-9--5	
SPELVERHAAL: kan meerdere rollen aannemen binnen thematisch rollenspel	-9--5	
SPEELDUUR: speelt een spelscenario van $\pm$ 15 minuten (in een rol)	-9--5	
Spel - 2b	B	
HANDELEN: maakt samen plannen voor complexe spelscenario's	-4-0	
ROLGEBRUIK: laat interactief thematisch rollenspel zien volgens voorbedacht plan	-4-0	
SPELVERHAAL: maakt vooraf plannen met anderen voor spelscenario's	-4-0	
SPEELDUUR: speelt een spelscenario van $\pm$ 20 minuten (in een rol)	-4-0	





Taal

Geletterdheid

Geletterdheid - 0	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: weet dat de boekomslog iets vertelt over het verhaal	-19--19	
TAALBEWUSTZIJN: onthoudt een rijmpje/versje en zegt het op	-19--19	
ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: toont interesse in boeken en verhalen	-19--19	

Geletterdheid - 1a	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: kan iets navertellen aan de hand van een plaat uit een boek	-19--15	
TAALBEWUSTZIJN: herkent het woordbeeld van zijn naam	-19--15	
ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: doet alsof het leest	-19--15	
VISUELE WAARNEMING: kan het verschil zien tussen concrete voorwerpen op een afbeelding	-19--15	

Geletterdheid - 1b	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: vertelt een verhaal na met behulp van platen	-14--10	
TAALBEWUSTZIJN: onderscheidt een woord in een reeks van woorden	-14--10	
ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: geeft zijn eigen naam of woorden weer door te schrijven (tekenen)	-14--10	
VISUELE WAARNEMING: kan meerdere details op een plaat aanwijzen n.a.v. vragen	-14--10	

Geletterdheid - 2a	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: legt platen uit een verhaal in de goede volgorde neer en vertelt het verhaal na	-9--5	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: weet wat de hoofdcomponenten zijn in het verhaal (wie, wat en waar)	-9--5	
TAALBEWUSTZIJN: kan fonemen (bijv. beginklank) als klankeenheden in woorden herkennen	-9--5	
ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: herkent de letters van eigen naam en enkele van de themawoorden	-9--5	
VISUELE WAARNEMING: kan 5 à 6 getoonde voorwerpen onthouden	-9--5	

Geletterdheid - 2b	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: weet de leesrichting van teksten (van links naar rechts en van boven naar beneden)	-4-0	
TAALBEWUSTZIJN: kan fonemen als klankeenheden samenvoegen tot een woord (v-i-s = vis)	-4-0	
TAALBEWUSTZIJN: herkent begin- en eindklank van een woord	-4-0	
TAALBEWUSTZIJN: kan rijmen met bestaande woorden	-4-0	
ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: herkent/schrijft 8-12 letters van eigen naam of themawoorden	-4-0	
VISUELE WAARNEMING: ziet kleine verschillen tussen figuren (bijv. tussen letters/cijfers/afbeeldingen/voorwerpen)	-4-0	



Geletterdheid - 3a	B	
Herkent en leest 20 letters die aangeboden zijn (eerder observeren; rond de herfstsignalering)	1-5	
Herkent en leest vlot alle letters die aangeboden zijn (december-januari)	1-5	
Herkent en leest de klankzuivere woorden (globaal-woorden) die aangeboden zijn binnen het thema (mkm-woorden)	1-5	
Herkent en leest vlot mkmm- en mmkm- woorden	1-5	
Herkent en leest vlot twee medeklinkers vooraan/achteraan mmkmm	1-5	
Herkent en leest de woorden met de lange klanken aa, ee, oo en uu	1-5	
Herkent en leest de woorden met de tweetekensklanken oe, eu, au, ie, ij en ei	1-5	
Herkent en leest direct de lidwoorden de, het en een	1-5	
Leest zinnen van ongeveer zes woorden, zonder hoofdletters	1-5	

Geletterdheid - 3b	B	
Herkent en leest vlot twee en drie medeklinkers vooraan/achteraan mmmkm-en mkmmm-woorden	6-10	
Herkent en leest vlot samengestelde woorden of tweelettergrepige woorden	6-10	
Herkent en leest alle klankgroep-woorden (lange en korte klank, medeklinker en tweetekensklank)	6-10	
Herkent en leest woorden met medeklinkercluster, zoals eur, eer, oor	6-10	
Herkent en leest verkleinwoorden -je, -tje en -pje	6-10	
Herkent en leest de woorden met c als s en woorden met ch als g	6-10	
Herkent en leest woorden die beginnen met sch- en schr-	6-10	
Herkent en leest vlot een eenlettergrepige woord dat eindigt op dt, ng of nk	6-10	
Herkent en leest woorden met aai, ooi en oei	6-10	
Herkent en leest woorden met -uw, -eeuw, -ieuw	6-10	
Leest zinnen van ongeveer 8 tot 10 woorden, met hoofdletters	6-10	

Mondelinge taal

Mondelinge taal - 0	B	
LUISTEREN: luistert naar en begrijpt een enkelvoudige instructie	-19--19	
SPREKEN: spreekt in zinnen van vier woorden	-19--19	
GESPREEKEN: voert een gesprekje met de leerkracht en/of een ander kind	-19--19	

Mondelinge taal - 1a	B	
LUISTEREN: luistert naar en begrijpt een meervoudige instructie	-19--15	
SPREKEN: spreekt in langere zinnen van ongeveer zes tot acht woorden	-19--15	
GESPREEKEN: geeft antwoord op een vraag van de leerkracht of een ander kind	-19--15	

Mondelinge taal - 1b	B	
LUISTEREN: interpreteert wat er wordt verteld (vanuit eigen kennis en ervaring)	-14--10	
SPREKEN: vertelt in enkele eenvoudig samengestelde zinnen een verhaal of gebeurtenis	-14--10	
GESPREEKEN: houdt zich aan gespreksregels, zoals de ander aankijken en stil zijn	-14--10	



Mondelinge taal - 2a	B	
LUISTEREN: vat samen in één zin wat het gehoord heeft	-9--5	
SPREKEN: maakt eenvoudige zinnen, met gebruik van voegwoorden (omdat, en)	-9--5	
GESPREKKEN: blijft bij het gespreksonderwerp	-9--5	

Mondelinge taal - 2b	B	
LUISTEREN: luistert naar en reageert op een ander	-4-0	
SPREKEN: gebruikt complexere samengestelde zinnen met voegwoorden (omdat, of, maar)	-4-0	
GESPREKKEN: geeft zijn mening over het gesprek en beargumenteert dit	-4-0	

Spelling/schrijven

Spelling/schrijven - 3a	B	
Schrijft woorden na van het thema	1-5	
Schrijft 20 letters die aangeboden zijn rondom het thema (rond herfstsignalering observeren)	1-5	
Schrijft woorden bij werkjes die aangeboden zijn bij het thema	1-5	
Schrijft woorden correct die klankzuiver zijn aangeboden	1-5	
Schrijft woorden met dubbele klinkers, zoals aa, oe, ei, au, ou	1-5	
Schrijft woorden met lidwoorden	1-5	
Schrijft mkm-woorden	1-5	
Herkent een spellingsfout in een woord	1-5	

Spelling/schrijven - 3b	B	
Schrijft alle letters die aangeboden zijn rondom het thema	6-10	
Schrijft zinnen met woorden van het thema	6-10	
Schrijft mkmm- en mmkm-woorden	6-10	
Schrijft woorden met twee medeklinkers vooraan/achteraan mmkmm	6-10	
Herkent een spellingsfout in een zelf geschreven zin	6-10	



Rekenen

Tellen en getalbegrip

Tellen en getalbegrip - 0	B	
TELRIJ: zegt de telrij tot 5 op	-19--19	
HOEVEELHEDEN: vergelijkt hoeveelheden op veel en weinig	-19--19	

Tellen en getalbegrip - 1a	B	
TELRIJ: zegt de telrij tot 10 op	-19--15	
HOEVEELHEDEN: telt voorwerpen tot en met 5; synchroon	-19--15	
HOEVEELHEDEN: vergelijkt hoeveelheden op meer en minder	-19--15	

Tellen en getalbegrip - 1b	B	
TELRIJ: zegt de telrij tot 20 op	-14--10	
HOEVEELHEDEN: telt voorwerpen tot en met 10; synchroon en resultatief	-14--10	
GETALLEN: kan de getalsymbolen 0 t/m 5 lezen	-14--10	

Tellen en getalbegrip - 2a	B	
TELRIJ: telt door vanaf verschillende getallen in de telrij tot en met 12	-9--5	
HOEVEELHEDEN: lost eenvoudige splitsproblemen (handelend) op tot tenminste 5	-9--5	
GETALLEN: kan de getalsymbolen 0 t/m 12 lezen	-9--5	

Tellen en getalbegrip - 2b	B	
TELRIJ: telt door vanaf verschillende getallen in de telrij tot en met 20	-4-0	
HOEVEELHEDEN: kan verkort tellen van hoeveelheden tot tenminste 12 door gebruik te maken van structuren (bijv. dobbelstenen)	-4-0	
GETALLEN: kan getalsymbolen, telwoorden en hoeveelheden tot tenminste 12 koppelen aan elkaar	-4-0	

Tellen en getalbegrip - 3a	B	
TELRIJ: telt verkort met sprongen van twee tot 20	1-5	
TELRIJ: telt verkort met sprongen van vijf tot 20	1-5	
TELRIJ: kan de telrij tot 50 opzeggen	1-5	
HOEVEELHEDEN: kan groepjes maken van 5 en 10	1-5	
HOEVEELHEDEN: kent de splitsingen tot en met 6 uit het hoofd	1-5	
GETALLEN: kan de getallen 1 t/m 10 schrijven	1-5	
GETALLEN: benoemt buurgetallen tot tenminste 20	1-5	
GETALLEN: kan de getallen plaatsen op de getallenlijn t/m 20	1-5	
BEWERKINGEN: optellen en aftrekken: kan eenvoudige optel- en aftrekproblemen in een context met hoeveelheden t/m tenminste 12 (handelend) oplossen	1-5	
BEWERKINGEN: delen: kan eenvoudige verdelingen maken in een context met hoeveelheden tot tenminste 12	1-5	

Tellen en getalbegrip - 3b	B	
TELRIJ: kan de telrij tot 100 opzeggen	6-10	
TELRIJ: kan vanuit elk getal verder en terug tellen tot 50	6-10	
GETALLEN: kan de getallen op de getallenlijn zetten in tientallen van 10 tot 100	6-10	



GETALLEN: kan de getallen 0 tot 100 lezen en uitspreken	6-10	
GETALLEN: kan de getallen 11 t/m 20 schrijven	6-10	
BEWERKINGEN: kent de optellingen, aftrekkingen en splitsingen t/m 10 uit het hoofd	6-10	
BEWERKINGEN: kan een som uit een verhaal halen en een verhaal uit een som	6-10	
BEWERKINGEN: kan optellen en aftrekken t/m 20 met behulp van strategieën (bijv. dubbelen, verwisselen, of aanvullen tot 10)	6-10	
VERMENIGVULDIGEN: kan hoeveelheden verdubbelen en tellen met groepjes	6-10	
DELEN: kan hoeveelheden halveren en splitsen in groepjes	6-10	

Meten

Meten - 0	B	
LENGTE EN OMTREK: kan de begrippen kort/lang en laag/hoog aanwijzen	-19--19	
TIJD: begrijpt woorden als snel, nu, vroeg en laat	-19--19	

Meten - 1a	B	
LENGTE EN OMTREK: kan de begrippen kort/lang en laag/hoog benoemen	-19--15	
TIJD: kent de begrippen ochtend, middag, avond en nacht	-19--15	

Meten - 1b	B	
LENGTE EN OMTREK: kan tegenstellingen benoemen: kortste/langste, laagste/hoogste	-14--10	
OPPERVLAKTE: kan tegenstellingen benoemen: grootste/kleinste	-14--10	
TIJD: benoemt de namen van de dagen van de week in de goede volgorde	-14--10	

Meten - 2a	B	
LENGTE EN OMTREK: ordent van kort naar lang en van laag naar hoog	-9--5	
TIJD: kent de begrippen gisteren, vandaag, morgen en nu	-9--5	
GELD: betaalt gepast tot minimaal 12 euro, met munten van 1 euro	-9--5	

Meten - 2b	B	
LENGTE EN OMTREK: meet met een natuurlijke maat (bijv. hand of voet) en met informele instrumenten (bijv. touwtje of stroken)	-4-0	
TIJD: vertelt met tijdsbegrippen zoals eerder, vroeger, later (bijv. bij weergave van een verhaal)	-4-0	
GELD: betaalt gepast met munten van 1 en 2 euro	-4-0	

Meten - 3a	B	
LENGTE EN OMTREK: meet lengte met een liniaal	1-5	
TIJD: leest hele uren af van analoge en digitale klok	1-5	
GELD: betaalt gepast met 1 en 2 euro munten en met biljetten van 5	1-5	
GEWICHT: weegt met een balansweegschaal en vergelijkt resultaten met elkaar	1-5	

Meten - 3b	B	
LENGTE EN OMTREK: kan meten met een meetlint van een meter	6-10	



OPPERVLAKTE: kan oppervlaktes meten met een natuurlijke maat (bijv. met hokjes en tegels, afpassen met blaadjes)	6-10	
TIJD: kan halve uren aflezen op een analoge en digitale klok	6-10	
TIJD: weet wat een kalender is en hoe je die kan lezen	6-10	
GELD: kan gepast betalen met 1 en 2 euro munten en biljetten van 5 en 10 tot een bedrag van 20 euro	6-10	

Meetkunde

Meetkunde - 0	B	
ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: weet waar iets zich bevindt ten opzichte van het eigen lichaam (bijv. voor, achter, naast, in, op, onder)	-19--19	
CONSTRUEREN: kan blokken stapelen en ruimtelijk bouwen	-19--19	
OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: kan de kleuren rood, blauw, groen en geel aanwijzen	-19--19	

Meetkunde - 1a	B	
ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: hanteert meetkundige begrippen als voor, achter, op, in en naast, in relatie tot eigen lichaam	-19--15	
CONSTRUEREN: kan een patroon van twee voorwerpen voortzetten (bijv. ketting, mozaïek, vormen)	-19--15	
OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: benoemt de primaire kleuren	-19--15	
OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: benoemt de vormen cirkel, driehoek en vierkant	-19--15	

Meetkunde - 1b	B	
ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: hanteert meetkundige begrippen als voor, achter, naast, in, op, boven en onder	-14--10	
CONSTRUEREN: bouwt een eenvoudige foto of voorbeeld na in de ruimte	-14--10	
OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: sorteert voorwerpen op minimaal twee kenmerken (bijv. rode rondjes, groene vierkanten)	-14--10	

Meetkunde - 2a	B	
ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: kent de begrippen dichtbij, veraf, tegenover en tussen	-9--5	
OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: herkent de vormen driehoek, vierkant, cirkel en rechthoek in voorwerpen of figuren	-9--5	

Meetkunde - 2b	B	
ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: kan eenvoudige plattegronden aflezen en uitleggen	-4-0	
CONSTRUEREN: kan met constructiemateriaal een voorbeeld namaken	-4-0	
OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: sorteert voorwerpen op minimaal drie kenmerken (bijv. rood, dun vierkant)	-4-0	

Meetkunde - 3a	B	
ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: kan een route volgen aan de hand van een plattegrond	1-5	



CONSTRUEREN: kan het aantal blokjes van een bouwwerk bepalen, ook die je niet kan zien	1-5	
VERBANDEN: kan informatie aflezen uit een grafische voorstelling (bijv. beeld- en staafdiagram)	1-5	

Meetkunde - 3b	B	
ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: kent de ruimtelijke begrippen links en rechts	6-10	
CONSTRUEREN: vouwwerk navouwen van een voorbeeld met een vouwreeks van enkele stappen	6-10	
OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: kan bij afbeeldingen van eenvoudige ruimtelijke figuren de bijpassende uitslagen zoeken	6-10	



Motoriek

Grove motoriek

Grove motoriek - 0	B	
KLIMMEN: klimt in een klimtoestel omhoog en omlaag	-19--19	
BALANCEREN: loopt over een recht en breed balanceervlak (bank) met hulp	-19--19	
HINKELEN: staat kort op één been	-19--19	
VRIJ SPRINGEN: springt van een kleine hoogte af, met beide voeten tegelijk	-19--19	
MIKKEN: gooit een bal zonder zijn evenwicht te verliezen	-19--19	

Grove motoriek - 1	B	
KLIMMEN: klimt in een klauterrek op verschillende hoogte heen en weer	-19--10	
HUPPELEN: galoppeert	-19--10	
BALANCEREN: balanceert over een recht en breed balanceervlak (bank) zonder hulp	-19--10	
BALANCEREN: balanceert met hindernissen over een recht en breed balanceervlak (bank) zonder hulp	-19--10	
HINKELEN: hinkelt 5 keer op voorkeursbeen	-19--10	
VRIJ SPRINGEN: springt vanuit stilstand met 2 benen tegelijk vanaf een hoogte en komt met 2 benen tegelijk op de grond	-19--10	
LOOPSPRINGEN: springt vanuit stilstand van mat naar mat	-19--10	
TOUWTJE SPRINGEN: springt over een schommelend touw	-19--10	
MIKKEN: gooit met een pittenzak tegen een grote, boven hoofdhoogte (2 meter) hangende krant	-19--10	
MIKKEN: gooit met een bal pilonnen omver	-19--10	
MIKKEN: mikt een bal of pittenzak in een open kast (max. 1,5 meter)	-19--10	

Grove motoriek - 2	B	
KLIMMEN: klimt binnen een klautercircuit op verschillende hoogtes	-9-0	
HUPPELEN: huppelt	-9-0	
BALANCEREN: loopt over een schuin smal balanceervlak (evenwichtsbalk) zonder evenwichtsverstoring	-9-0	
BALANCEREN: balanceert over een wip zonder evenwichtsverstoring	-9-0	
HINKELEN: hinkelt 10 keer op voorkeursbeen	-9-0	
VRIJ SPRINGEN: loopt via een bank omhoog en springt in een doorgaande beweging en komt met 2 benen tegelijk op de grond	-9-0	
STEUNSPRINGEN: voert de hazensprong op de bank uit	-9-0	
STEUNSPRINGEN: voert de wendsprong op de bank uit	-9-0	
LOOPSPRINGEN: springt vanuit een doorgaande beweging over lage hindernissen in een parcours	-9-0	
TOUWTJE SPRINGEN: springt in een touw gedraaid door de leerkracht	-9-0	
MIKKEN: gooit van een grotere afstand (2 – 2,5 meter) een pittenzak/bal tegen een hoog hangende en kleinere krant	-9-0	
MIKKEN: gooit van een grotere afstand (2 – 2,5 meter) met een bal pilonnen omver	-9-0	
MIKKEN: mikt een bal of pittenzak vanaf een grotere afstand in een kast	-9-0	



Fijne motoriek		
Fijne motoriek - 0	B	
Maakt grove bewegingen vanuit schouder (bijv. verven of tekenen op groot papier)	-19--19	
Kan bewegingen maken met handen en vingers (bijv. grote kralen rijgen)	-19--19	

Fijne motoriek - 1	B	
Maakt grove bewegingen vanuit de elleboog	-19--10	
Tikt met duim (zonder een rondje te maken) o.a. tegen wijsvinger	-19--10	
Maakt gebruik van twee handen tijdens spelen en werken (doorgeven van de éne hand naar de andere hand of beide handen actief)	-19--10	
De bewegingen van beide lichaamshelften zijn elkaars spiegelbeeld (bijv. éne hand vuist, de andere hand maakt ook deze beweging)	-19--10	

Fijne motoriek - 2	B	
Maakt fijne bewegingen vanuit pols	-9-0	
Opponeert met de duim flexibel tegen vingers (maakt een rondje met duim en andere vingers)	-9-0	
Maakt onafhankelijke bewegingen met de hand (bijv. éne hand op de knie slaan, andere hand op de schouder)	-9-0	
Laat duidelijk een voorkeurshand zien	-9-0	
Maakt bewegingen die over de middenlijn gaan rond 6/6,5 jaar (bijv. sla met je linkerhand op je rechterknie e.d.)	-9-0	



Sociaal-emotioneel

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

Welbevinden		
Komt ontspannen over		
Heeft plezier in wat het doet		
Laat zelfvertrouwen zien		
Durft zichzelf te zijn in de groep		

Betrokkenheid / taakgerichtheid		
Toont belangstelling voor activiteiten		
Laat concentratie zien bij activiteiten		
Kan opgaan in activiteiten		
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit		

Besef van zichzelf

Besef van zichzelf - 0	B	
GEVOELEN: uit emotie in situaties	-19--19	
PERSOONSKENMERKEN: benoemt (lichaams)kenmerken van zichzelf	-19--19	

Besef van zichzelf - 1	B	
GEVOELEN: gebruikt eenvoudige emotiewoorden	-19--10	
PERSOONSKENMERKEN: benoemt wat het (niet) goed kan	-19--10	

Besef van zichzelf - 2	B	
GEVOELEN: benoemt in een situatie gevoelens van zichzelf	-9-0	
PERSOONSKENMERKEN: benoemt vaardigheden en kwaliteiten van zichzelf	-9-0	

Besef van zichzelf - 3	B	
GEVOELEN: beschrijft welke gevoelens een situatie bij zichzelf kan oproepen	1-10	
PERSOONSKENMERKEN: zet vaardigheden en kwaliteiten van zichzelf in	1-10	

Omgaan met zichzelf

Omgaan met zichzelf - 0	B	
GEVOELEN HANTEREN: reageert (non-)verbaal op verschillende situaties	-19--19	
IMPULSCONTROLE: kan behoeftes tijdelijk uitstellen	-19--19	

Omgaan met zichzelf - 1	B	
GEVOELEN HANTEREN: kan met hulp van een volwassene emoties reguleren	-19--10	
IMPULSCONTROLE: kan met hulp van een volwassene impulsen beheersen	-19--10	

Omgaan met zichzelf - 2	B	
GEVOELEN HANTEREN: kan in terugkerende situaties zelf zijn emoties reguleren	-9-0	



IMPULSCONTROLE: kan een impulsieve reactie in een lastige situatie uitstellen	-9-0	
---	------	--

Omgaan met zichzelf - 3	B	
GEVOELEN: kan achteraf vertellen waarom bepaald gedrag vertoond is	1-10	
IMPULSCONTROLE: kan eigen gedrag sturen in een lastige situatie	1-10	

Besef van de ander

Besef van de ander - 0	B	
GEVOELEN: ziet emoties van een ander	-19--19	
PERSOONSKENMERKEN: herkent verschillen tussen zichzelf en de ander	-19--19	

Besef van de ander - 1	B	
GEVOELEN: herkent gevoelens van een ander	-19--10	
PERSOONSKENMERKEN: benoemt verschillen tussen zichzelf en de ander	-19--10	

Besef van de ander - 2	B	
GEVOELEN: benoemt gevoelens van een ander	-9-0	
PERSOONSKENMERKEN: herkent vaardigheden en kwaliteiten bij de ander	-9-0	

Besef van de ander - 3	B	
GEVOELEN: beschrijft welke gevoelens een situatie bij een ander kan oproepen	1-10	
PERSOONSKENMERKEN: benoemt kwaliteiten van de ander	1-10	

Omgaan met de ander

Omgaan met de ander - 0	B	
AANSLUITEN: toont interesse in de ander	-19--19	
CONFLICTEN: verkent wat eigen grenzen zijn	-19--19	
SAMENWERKEN: beseft dat anderen naast hem/haar spelen	-19--19	

Omgaan met de ander - 1	B	
AANSLUITEN: gaat interactie aan met een ander	-19--10	
CONFLICTEN: herkent de eigen grens als een ander daar overheen gaat	-19--10	
SAMENWERKEN: heeft een eigen inbreng tijdens gezamenlijke activiteiten	-19--10	

Omgaan met de ander - 2	B	
AANSLUITEN: heeft voorkeur voor een aantal klasgenoten	-9-0	
CONFLICTEN: benoemt eigen grenzen in een situatie	-9-0	
SAMENWERKEN: bedenkt regels en afspraken bij gezamenlijke activiteiten en houdt zich hieraan	-9-0	

Omgaan met de ander - 3	B	
AANSLUITEN: kan omgaan met klasgenoten die niet hun voorkeur hebben	1-10	
CONFLICTEN: bedenkt tijdens het conflict oplossingen	1-10	



SAMENWERKEN: kan hulp vragen en bieden tijdens gezamenlijke activiteiten	1-10	
--	------	--

Keuzes maken

Keuzes maken - 0	B	
WELOVERWOGEN KIEZEN: kiest tussen twee mogelijkheden	-19--19	
ZELFSTANDIGHEID: voert een eenvoudige taak zelf uit	-19--19	

Keuzes maken - 1	B	
WELOVERWOGEN KIEZEN: kiest op basis van eigen voorkeuren	-19--10	
ZELFSTANDIGHEID: pakt zelf materialen voor een taak en ruimt deze op	-19--10	

Keuzes maken - 2	B	
WELOVERWOGEN KIEZEN: kiest en blijft bij de eigen keuze	-9-0	
ZELFSTANDIGHEID: voert meerdere taken achter elkaar uit	-9-0	

Keuzes maken - 3	B	
WELOVERWOGEN KIEZEN: legt uit welke gevolgen een keuze heeft	1-10	
ZELFSTANDIGHEID: maakt complexere taken af	1-10	