



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	
<i>*SPEELTAAL: gebruiken van speelgeluiden, eenvoudige taal</i>	-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	
<i>*SPEELTAAL: verwoorden van de handelingen</i>	-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	
<i>*SPEELTAAL: beschrijven van rolgebonden handelingen tijdens/na het spel</i>	-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	
<i>*SPEELTAAL: beschrijven van rollen, rollentaal en handelingen</i>	-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	
<i>*SPEELTAAL: gebruiken van rolgebonden, academische taal in dialoog</i>	-4-0	
Spel - 3a	B	
<i>*SPELVERHAAL: samen opbouwen van een spelscript en bedenken van spelregels</i>	1-5	
<i>*SPEELDUUR: onderbroken spel weer oppakken</i>	1-5	





Taal

Geletterdheid

Geletterdheid - 0	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: weet dat de boekomslog iets vertelt over het verhaal	-19--19	
TALBEWUSTZIJN: onthoudt een rijmpje/versje en zegt het op	-19--19	
ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: toont interesse in boeken en verhalen	-19--19	
<i>*TALBEWUSTZIJN: ervaringen opdoen met rijmen</i>	-19--19	
<i>*ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: spelen met lettermateriaal (bijv. stempels, magneetletters)</i>	-19--19	
<i>*VISUELE WAARNEMING: verschillen zien tussen concrete voorwerpen op een afbeelding</i>	-19--19	
<i>*LEESPLEZIER: genieten van voorgelezen versjes en verhaaltjes</i>	-19--19	

Geletterdheid - 1a	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: kan iets navertellen aan de hand van een plaat uit een boek	-19--15	
TALBEWUSTZIJN: 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	
<i>*TALBEWUSTZIJN: spelen met woorden en letters, zoals woordspelletjes, rijmen</i>	-19--15	
<i>*ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: spelend woorden maken met lettermateriaal</i>	-19--15	
<i>*VISUELE WAARNEMING: meerdere details aanwijzen op een illustratie n.a.v. vragen</i>		
<i>*LEESPLEZIER: meeleven met personages in het voorgelezen verhaal</i>	-19--15	

Geletterdheid - 1b	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: vertelt een verhaal na met behulp van platen	-14--10	
TALBEWUSTZIJN: 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	
<i>*ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: kennismaken met wat de hoofdcomponenten zijn in het verhaal (n.a.v. 'wie-' en 'wat-' vragen, evt. m.b.v. picto's)</i>	-14--10	
<i>*TALBEWUSTZIJN: spelenderwijs bezig zijn met klanken, zoals rijmwoorden</i>	-14--10	
<i>*TALBEWUSTZIJN: spelenderwijs fonemen en klankeenheden (bijv. beginklank) van themawoorden of namen herkennen</i>	-14--10	
<i>*LEESPLEZIER: beleven van verschillende emoties of gevoelens van personages in het voorgelezen verhaal</i>	-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	
<i>*TAALBEWUSTZIJN: fonemen als klankeenheden samenvoegen tot een woord</i>	-9--5	
<i>*TAALBEWUSTZIJN: rijmen met (onzin)woorden</i>	-9--5	
<i>*TAALBEWUSTZIJN: woorden in klankgroepen klappen</i>	-9--5	
<i>*ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: naschrijven of naleggen van themawoorden met lettermateriaal</i>	-9--5	
<i>*LEESPLEZIER: mening geven over een voorgelezen verhaal</i>	-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	
<i>*TAALBEWUSTZIJN: onderscheiden van een letter, een woord en een zin</i>	-4-0	
<i>*TAALBEWUSTZIJN: een reeks van vier woorden (themawoorden) nazeggen</i>	-4-0	
<i>*TAALBEWUSTZIJN: een woord verdelen in klankeenheden (vis = v-i-s)</i>	-4-0	
<i>*LEESPLEZIER: voorkeur hebben voor bepaalde voorgelezen verhalen en boeken</i>	-4-0	

Geletterdheid - 3a	B	
Herkent en leest 20 letters die aangeboden zijn (eerder observeren; rond de herfstsignalerings)	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	
<i>*ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: geven van een mondelinge samenvatting van een gelezen verhaal</i>	1-5	
<i>*ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: weten waar het antwoord gevonden kan worden op vragen gerelateerd aan het thema</i>	1-5	
<i>*ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: zelf teksten schrijven over het thema n.a.v. boeken en teksten</i>	1-5	



<i>*ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: maken van eigen prentenboek passend bij het thema</i>	1-5	
<i>*ORIËNTATIE OP GESCHREVEN TAAL: zelfstandig lezen van prentenboeken, eigen en andermans teksten</i>	1-5	
<i>*LEESPLEZIER: zelf boeken-verhalen kiezen om 'zelf' in te lezen</i>	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 tweetektenklank)	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 eenlettergrepig 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	
<i>*WOORDENSCHAT: uitbreiden van passieve en actieve woordenschat</i>	-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	
<i>*WOORDENSCHAT: leren en gebruiken van (nieuwe) woorden naar aanleiding van verhalen en/of een thema; woorden liggen dicht bij het kind</i>	-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	
<i>*WOORDENSCHAT: leren en gebruiken van (nieuwe) woorden passend in een netwerk van woorden</i>	-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	
<i>*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 kind</i>	-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	
<i>*WOORDENSCHAT: uitbreiden woordenschat n.a.v. thema en academische taal (praten over complexe onderwerpen)</i>	-4-0	

Mondelinge taal - 3	B	
<i>*LUISTEREN: bespreken van een verhaallijn met wie, wat en waar-vragen</i>	1-10	
<i>*LUISTEREN: herkennen en gebruiken van een nieuw woord in een andere context</i>	1-10	
<i>*LUISTEREN: enigszins de inhoud van het verhaal voorspellen</i>	1-10	
<i>*LUISTEREN: vertellen over de opbouw in een verhaal en de situatie waarin het verhaal zich afspeelt</i>	1-10	
<i>*SPREKEN: vertellen van een persoonlijk verhaal</i>	1-10	
<i>*SPREKEN: vertellen en presenteren voor de groep</i>	1-10	
<i>*SPREKEN: variatie in woordgebruik, woordvorming en zinsvorming</i>	1-10	
<i>*GESPREKKEN: in kleine en grote groepen actief deelnemen aan gesprekken, door te spreken en te luisteren</i>	1-10	
<i>*GESPREKKEN: reflecteren op het verloop van het gesprek, de spreker en de boodschap</i>	1-10	
<i>*GESPREKKEN: vertellen of het wel of niet eens is met een mening</i>	1-10	

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	
<i>*Schrijven van eenvoudige functionele teksten, zoals boodschappenlijstjes enz.</i>	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	
<i>*Afschrijven van een voorgestructureerde tekst (bijv. een verhaaltje afschrijven)</i>	6-10	
<i>*Schrijven van een eenvoudige tekst naar aanleiding van een plaat over het thema</i>	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	
<i>*HOEVEELHEDEN: eerlijk verdelen van voorwerpen over verschillende bakjes</i>	-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	
<i>*HOEVEELHEDEN: voorwerp erbij of eraf doen en beseffen dat het er één meer of minder wordt</i>	-19--15	
<i>*HOEVEELHEDEN: schatten van hoeveelheden tot 6</i>	-19--15	
<i>*HOEVEELHEDEN: ontdekken dat hoeveelheden verschoven of bedekt kunnen worden zonder dat het aantal verandert</i>	-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	
<i>*TELRIJ: terugtellen vanaf 10</i>	-14--10	
<i>*HOEVEELHEDEN: vergelijken van hoeveelheden tot tenminste 5 (bijv. door het leggen van 1-1 relatie) op meeste, minste (meer, minder) en evenveel</i>	-14--10	
<i>*HOEVEELHEDEN: schatten van hoeveelheden tot 10</i>	-14--10	
<i>*HOEVEELHEDEN: handig organiseren van het tellen van hoeveelheden door te structureren: op een rijtje leggen, groeperen</i>	-14--10	
<i>*HOEVEELHEDEN: rekenproblemen begrijpen vanuit een context (bijv. prentenboek)</i>	-14--10	
<i>*GETALLEN: oefenen met de vaste volgorde van getallen in de getallenrij tot 10</i>	-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	
<i>*TELRIJ: terugtellen vanaf verschillende getallen in de telrij tot en met 12</i>	-9--5	
<i>*TELRIJ: omgaan met begrippen zoals: verder, naast, door, terug en tussenin</i>	-9--5	
<i>*TELRIJ: oefenen met rangtelwoorden als eerste, tweede, vierde en verkennen wanneer je die gebruikt</i>	-9--5	
<i>*HOEVEELHEDEN: tellen van voorwerpen tot en met 15; synchroon en resultatief</i>	-9--5	
<i>*HOEVEELHEDEN: representeren van hoeveelheden tot tenminste 5 (bijv. vingers, streepjes, stippen)</i>	-9--5	
<i>*HOEVEELHEDEN: schatten van hoeveelheden tot 15</i>	-9--5	
<i>*GETALLEN: onderzoeken van getalrelaties: buurgetallen</i>	-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	
<i>*TELRIJ: verkort tellen met sprongen van twee (1,3,5; 2,4,6)</i>	-4-0	
<i>*TELRIJ: hanteren van rangtelwoorden als eerste, tweede, derde t/m tiende</i>	-4-0	
<i>*HOEVEELHEDEN: representeren van hoeveelheden tot tenminste 10 (bijv. vingers, streepjes, stippen)</i>	-4-0	
<i>*HOEVEELHEDEN: herkennen van groepjes tot 6, zonder te tellen, door gebruik te maken van structuren (bijv. dobbelstenen)</i>	-4-0	
<i>*HOEVEELHEDEN: vergelijken van hoeveelheden tot tenminste 12 door het leggen van 1-1 relaties en ordenen (meer, minder, evenveel, meeste, minste, veel, samen (bijv. staafdiagram))</i>	-4-0	
<i>*HOEVEELHEDEN: oplossen van eenvoudige splitsproblemen (handelend) tot ten minste 8</i>	-4-0	
<i>*HOEVEELHEDEN: schatten van hoeveelheden tot 20</i>	-4-0	
<i>*GETALLEN: nadenken over "nul" als getal</i>	-4-0	
<i>*GETALLEN: oefenen met de volgorde van de getallen in de getallenrij</i>	-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	
<i>*HOEVEELHEDEN: getalbeelden op rekenrek zetten in één greep</i>	1-5	
<i>*HOEVEELHEDEN: splitsingen tot en met 10</i>	1-5	
<i>*BEWERKINGEN: tekening/verhaal maken bij de som en een som bij de tekening of verhaal</i>	1-5	
<i>*BEWERKINGEN: gebruiken van rekentaal zoals +/-/=</i>	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	
<i>*TELRIJ: verder tellen vanuit elk getal tot 100</i>	6-10	
<i>*TELRIJ: oefenen met getallen die dichtbij of verder uit elkaar liggen in de getallenrij tot tenminste 20 (bijv. 'Welk getal ligt dichterbij 10: 13 of 5?')</i>	6-10	
<i>*BEWERKINGEN: oefenen met de relatie tussen optellen, aftrekken, splitsen en toepassen (bijv. $2 + 5 = 7$, $7 - 5 = 2$, $7 = 5 + 2$)</i>	6-10	
<i>*BEWERKINGEN: uit het hoofd automatiseren van de optellingen, aftrekkingen en splitsingen t/m 20</i>	6-10	
<i>*BEWERKINGEN: kritisch denken en redeneren over het rekenen tot ten minste 20 in betekenisvolle probleemsituaties</i>	6-10	

Metten

Metten - 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	
<i>*LENGTE EN OMTREK: oefenen met de begrippen dik en dun</i>	-19--19	

Metten - 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	
<i>*OPPERVLAKTE: aanwijzen van de grootste en de kleinste</i>	-19--15	
<i>*TIJD: oefenen met de begrippen gisteren, morgen en overmorgen</i>	-19--15	
<i>*GEWICHT: oefenen met de begrippen zwaar en licht</i>	-19--15	
<i>*INHOUD: oefenen met de begrippen vol en leeg</i>	-19--15	

Metten - 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	
<i>*TIJD: ervaren dat de tijd verstrijkt (bijv. zandloper, klok, time timer, kookwekker, kalender)</i>	-14--10	
<i>*GELD: oefenen met tegenstellingen: duurste/goedkoopste</i>	-14--10	
<i>*GEWICHT: oefenen met tegenstellingen: lichtste/zwaarste</i>	-14--10	
<i>*INHOUD: ordenen van inhoud en begrippen benoemen: van leeg naar vol, minder-meer-evenveel</i>	-14--10	

Metten - 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	
<i>*OPPERVLAKTE: ordenen van groot naar klein</i>	-9--5	



<i>*TIJD: oefenen met de seizoenen van het jaar</i>	-9--5	
<i>*GEWICHT: ordenen van licht naar zwaar</i>	-9--5	
<i>*INHOUD: ordenen van leeg naar vol</i>	-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	
<i>*LENGTE EN OMTREK: redeneren over lengte en omtrek in betekenisvolle situaties</i>	-4-0	
<i>*OPPERVLAKTE: vergelijken en ordenen van groot naar klein</i>	-4-0	
<i>*OPPERVLAKTE: redeneren over oppervlakte in betekenisvolle situaties</i>	-4-0	
<i>*TIJD: aflezen van hele uren op een klok</i>	-4-0	
<i>*TIJD: oefenen met enkele maanden van het jaar</i>	-4-0	
<i>*GEWICHT: ordenen van licht naar zwaar en redeneren over het waarom</i>	-4-0	
<i>*INHOUD: halfvol inschenken van een beker</i>	-4-0	
<i>*TEMPERATUUR: redeneren over de begrippen warm en koud</i>	-4-0	
<i>*VERHOUDINGEN: verhoudingsgewijs ordenen (bijv. als je groter wordt moeten je kleren ook groter zijn)</i>	-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	
<i>*LENGTE EN OMTREK: ervaren dat afspreken van een vaste maat voorwaarde is voor het eerlijk meten, vergelijken en ordenen</i>	1-5	
<i>*OPPERVLAKTE: ontwerpen van figuren met eenzelfde oppervlakte m.b.v. vierkanten en ruiten</i>	1-5	
<i>*TIJD: uren van een analoge klok verbinden aan momenten van de dag (bijv. een uur later, uur eerder)</i>	1-5	
<i>*TIJD: aflezen van hele en halve uren op analoge en digitale klok</i>	1-5	
<i>*INHOUD: gelijk verdelen van hoeveelheden</i>	1-5	
<i>*TEMPERATUUR: gebruiken van een thermometer (binnen of buiten)</i>	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	
<i>*OPPERVLAKTE: redeneren over oppervlakte (bijv. 'Dit tafelblad is langer dan dat tafelblad, maar ook smaller. Op beide tafelbladen passen evenveel A4-tjes')</i>	6-10	



<i>*GEWICHT: experimenteren met het feit dat gewicht niet één op één samenvalt met omvang: zwaarder betekent niet altijd groter</i>	6-10	
<i>*GEWICHT: oefenen met kilo's</i>	6-10	
<i>*INHOUD: oefenen met liters</i>	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	
<i>*CONSTRUEREN: knutselen met papier</i>	-19--15	
<i>*CONSTRUEREN: vouwen van een schuine vouw</i>	-19--15	
<i>*CONSTRUEREN: betekenis geven aan gemaakte bouwwerken (bijv. huis of boot)</i>	-19--15	
<i>*OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: sorteren op 1 kenmerk (bijv. cirkels en vierkanten)</i>	-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	
<i>*ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: lopen van een eenvoudige route</i>	-14--10	
<i>*CONSTRUEREN: vouwen van een recht kruis</i>	-14--10	
<i>*CONSTRUEREN: maken van mozaïek en kettingpatronen</i>	-14--10	
<i>*OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: spelen met licht en schaduw van zon of zaklamp</i>	-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	
<i>*ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: beschrijven van routes</i>	-9--5	
<i>*CONSTRUEREN: puzzels maken van 20 stukjes</i>	-9--5	



<i>*CONSTRUEREN: vouwen van 16 vierkantjes</i>	-9--5	
<i>*CONSTRUEREN: maken van creatieve bouwwerken</i>	-9--5	
<i>*OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: experimenteren met vormen en figuren in spiegels en spiegeleffecten</i>	-9--5	
<i>*VERBANDEN: gebruiken van staafdiagrammen</i>	-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	
<i>*ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: vertellen wat wel of niet zichtbaar is vanaf een bepaald standpunt</i>	-4-0	
<i>*CONSTRUEREN: redeneren over eenvoudige meetkundige problemen</i>	-4-0	
<i>*OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: redeneren over vormen en figuren in passende probleemsituaties</i>	-4-0	
<i>*VERHOUDINGEN: verkennen van getalsmatige verhoudingen (bijv. 1 stoel heeft 4 poten, 2 stoelen hebben 8 poten)</i>	-4-0	
<i>*VERBANDEN: aflezen van informatie uit een grafische voorstelling (bijv. met beelddiagram, staafdiagram)</i>	-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	
<i>*ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: uitleggen hoe een voorwerp eruit ziet vanaf een ander standpunt</i>	1-5	
<i>*CONSTRUEREN: blokkenbouwwerk nabouwen van een tekening en een tekening maken van een blokkenbouwwerk</i>	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	
<i>*ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: maken van bouwplaten</i>	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	
LOOFSRINGEN: 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	
<i>*RIJDEN: fietsen op een driewieler</i>	-19--10	
<i>*GLIJDEN: glijden van een brede glijbaan zittend en via de rug</i>	-19--10	
<i>*MIKKEN: werpen met een bal op een laken met gat erin (hoogte max. 1 meter)</i>	-19--10	
<i>*MIKKEN: rollen met een bal tegen blokjes (max. 1,5 meter)</i>	-19--10	
<i>*VANGEN: vangen van een grote (zachte) bal</i>	-19--10	
<i>*BELANGRIJKE BEWEGINGEN: kruipen, liggen op de buik met het hoofd omhoog</i>	-19--10	
<i>*ROLLEN: rollen (minimaal eenmaal) om de lengteas</i>	-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	
LOOFSRINGEN: 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	
<i>*RIJDEN: fietsen op tweewieler</i>	-9-0	
<i>*RIJDEN: steppen</i>	-9-0	
<i>*GLIJDEN: glijden van een smalle en steile glijbaan op buik, rug en hurkend (met mat)</i>	-9-0	
<i>*MIKKEN: werpen vanaf een grotere afstand van een bal op een laken/mat met gat erin of rondje erop</i>	-9-0	
<i>*MIKKEN: rollen vanaf een grotere afstand van een bal tegen blokjes</i>	-9-0	
<i>*VANGEN: vangen van een kleine bal</i>	-9-0	
<i>*BALVAARDIGHEID: stuiteren met een bal</i>	-9-0	
<i>*ROLLEN: rollen (minimaal tweemaal) om de lengteas</i>	-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	
<i>*Experimenteren met knippen</i>	-19--10	
<i>*Bouwen met kleine blokjes</i>	-19--10	
<i>*Scheuren van (grote, grove) stukken papier</i>	-19--10	
<i>*Experimenteren met vouwen</i>	-19--10	
<i>*Werken met beide handen in zand, met blokjes, scheerschuim, mais e.d.</i>	-19--10	
<i>*Zelfstandig dichtmaken van een rits</i>	-19--10	
<i>*Experimenteren met klei</i>	-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	
<i>*Knippen langs een gebogen lijn</i>	-9-0	
<i>*Knopen open-/dichtmaken</i>	-9-0	



<i>*Kleuren binnen de lijntjes</i>	-9-0	
<i>*Werken met knippers en pincetten</i>	-9-0	
<i>*Rijgen van kleine kralen aan een koord</i>	-9-0	
<i>*Scheuren van papier in reepjes/stukjes</i>	-9-0	
<i>*Scherp en nauwkeurig vouwen</i>	-9-0	
<i>*Maken van schrijfpatronen in een rechte lijn op A3 formaat papier</i>	-9-0	
<i>*Veters vastmaken</i>	-9-0	
<i>*Hebben van een goede pengreep (rond 6 jaar)</i>	-9-0	
<i>*Verfijnd werken met klei</i>	-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	