



Doelenlijst leer- en ontwikkelingslijnen jonge kind (GA)

Doelen gesorteerd per beheersingsniveau

0-doelen.....	1
1a-doelen	3
1b-doelen	5
1-doelen	7
2a-doelen	9
2b-doelen	11
2-doelen	13
3a-doelen	15
3b-doelen	18
3-doelen	20

0-doelen

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	

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	
<i>*TAALBEWUSTZIJN: 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	

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	
GESPREKKEN: voert een gesprekje met de leerkracht en/of een ander kind	-19--19	





*WOORDENSCHAT: uitbreiden van passieve en actieve woordenschat

-19--19

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	
*HOEVEELHEDEN: eerlijk verdelen van voorwerpen over verschillende bakjes	-19--19	

Meten

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	
*LENGTE EN OMTREK: oefenen met de begrippen dik en dun	-19--19	

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	

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	

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	

Sociaal-emotioneel

Welbevinden, betrokkenheid/taakgerichtheid

Welbevinden	B	
Komt ontspannen over	-19--19	
Heeft plezier in wat het doet	-19--19	
Laat zelfvertrouwen zien	-19--19	
Durft zichzelf te zijn in de groep	-19--19	



Betrokkenheid / taakgerichtheid	B	
Toont belangstelling voor activiteiten	-19--19	
Laat concentratie zien bij activiteiten	-19--19	
Kan opgaan in activiteiten	-19--19	
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit	-19--19	

Besef van zichzelf

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

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	

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	

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	

Keuzes maken

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

1a-doelen

Spel

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	
*SPEELTAAL: verwoorden van de handelingen	-19--15	



Taal

Geletterdheid

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	

Mondelinge taal

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	
GESPREKKEN: 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	

Rekenen

Tellen en getalbegrip

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	

Meten

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	

Meetkunde



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	
*CONSTRUEREN: knutselen met papier	-19--15	
*CONSTRUEREN: vouwen van een schuine vouw	-19--15	
*CONSTRUEREN: betekenis geven aan gemaakte bouwwerken (bijv. huis of boot)	-19--15	
*OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: sorteren op 1 kenmerk (bijv. cirkels en vierkanten)	-19--15	

Sociaal-emotioneel

Welbevinden, betrokkenheid/taakgerichtheid

Welbevinden	B	
Komt ontspannen over	-19--15	
Heeft plezier in wat het doet	-19--15	
Laat zelfvertrouwen zien	-19--15	
Durft zichzelf te zijn in de groep	-19--15	

Betrokkenheid / taakgerichtheid	B	
Toont belangstelling voor activiteiten	-19--15	
Laat concentratie zien bij activiteiten	-19--15	
Kan opgaan in activiteiten	-19--15	
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit	-19--15	

1b-doelen

Spel

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 ± 10 minuten (in een rol)	-14--10	
*SPEELTAAL: beschrijven van rolgebonden handelingen tijdens/na het spel	-14--10	

Taal

Geletterdheid

Geletterdheid - 1b	B	
ORIËNTATIE OP VERHAAL EN TEKST: vertelt een verhaal na met behulp van platen	-14--10	
TAALEWUSTZIJN: 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	
*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)	-14--10	
*TAALBEWUSTZIJN: spelenderwijs bezig zijn met klanken, zoals rijmwoorden	-14--10	
*TAALBEWUSTZIJN: spelenderwijs fonemen en klankeenheden (bijv. beginklank) van themawoorden of namen herkennen	-14--10	
*LEESPLEZIER: beleven van verschillende emoties of gevoelens van personages in het voorgelezen verhaal	-14--10	

Mondelinge taal

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	
GESPREKKEN: houdt zich aan gespreksregels, zoals de ander aankijken en stil zijn	-14--10	
*WOORDENSCHAT: leren en gebruiken van (nieuwe) woorden passend in een netwerk van woorden	-14--10	

Rekenen

Tellen en getalbegrip

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	
*TELRIJ: teruggtellen vanaf 10	-14--10	
*HOEVEELHEDEN: vergelijken van hoeveelheden tot tenminste 5 (bijv. door het leggen van 1-1 relatie) op meeste, minste (meer, minder) en evenveel	-14--10	
*HOEVEELHEDEN: schatten van hoeveelheden tot 10	-14--10	
*HOEVEELHEDEN: handig organiseren van het tellen van hoeveelheden door te structureren: op een rijtje leggen, groeperen	-14--10	
*HOEVEELHEDEN: rekenproblemen begrijpen vanuit een context (bijv. prentenboek)	-14--10	
*GETALLEN: oefenen met de vaste volgorde van getallen in de getallenrij tot 10	-14--10	

Meten

Metten - 1b	B	
LENGTE EN OMTREK: kan tegenstellingen benoemen: kortste/langste, laagste/hogste	-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	
*TIJD: ervaren dat de tijd verstrijkt (bijv. zandloper, klok, time timer, kookwekker, kalender)	-14--10	
*GELD: oefenen met tegenstellingen: duurste/goedkoopste	-14--10	
*GEWICHT: oefenen met tegenstellingen: lichtste/zwaarste	-14--10	
*INHOUD: ordenen van inhoud en begrippen benoemen: van leeg naar vol, minder-meer-evenveel	-14--10	



Meetkunde

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	

Sociaal-emotioneel

Welbevinden, betrokkenheid/taakgerichtheid

Welbevinden	B	
Komt ontspannen over	-14--10	
Heeft plezier in wat het doet	-14--10	
Laat zelfvertrouwen zien	-14--10	
Durft zichzelf te zijn in de groep	-14--10	

Betrokkenheid / taakgerichtheid	B	
Toont belangstelling voor activiteiten	-14--10	
Laat concentratie zien bij activiteiten	-14--10	
Kan opgaan in activiteiten	-14--10	
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit	-14--10	

1-doelen

Motoriek

Grove motoriek

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	
*RIJDEN: fietsen op een driewieler	-19--10	
*GLIJDEN: glijden van een brede glijbaan zittend en via de rug	-19--10	
*MIKKEN: werpen met een bal op een laken met gat erin (hoogte max. 1 meter)	-19--10	
*MIKKEN: rollen met een bal tegen blokjes (max. 1,5 meter)	-19--10	
*VANGEN: vangen van een grote (zachte) bal	-19--10	
*BELANGRIJKE BEWEGINGEN: kruipen, liggen op de buik met het hoofd omhoog	-19--10	
*ROLLEN: rollen (minimaal eenmaal) om de lengteas	-19--10	

Fijne motoriek

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	
*Experimenteren met knippen	-19--10	
*Bouwen met kleine blokjes	-19--10	
*Scheuren van (grote, grove) stukken papier	-19--10	
*Experimenteren met vouwen	-19--10	
*Werken met beide handen in zand, met blokjes, scheerschuim, mais e.d.	-19--10	
*Zelfstandig dichtmaken van een rits	-19--10	
*Experimenteren met klei	-19--10	

Sociaal-emotioneel

Besef van zichzelf

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

Omgaan met zichzelf

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	

Besef van de ander

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

Omgaan met de ander

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	

Keuzes maken

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	

2a-doelen

Spel

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 ± 15 minuten (in een rol)	-9--5	
<i>*SPEELTAAL: beschrijven van rollen, rollentaal en handelingen</i>	-9--5	

Taal

Geletterdheid

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	
TAALEWUSTZIJN: 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>*TAALEWUSTZIJN: fonemen als klankeenheden samenvoegen tot een woord</i>	-9--5	
<i>*TAALEWUSTZIJN: rijmen met (onzin)woorden</i>	-9--5	
<i>*TAALEWUSTZIJN: 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	

Mondelinge taal

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	



**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*

-9--5

Rekenen

Tellen en getalbegrip

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	

Metten

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	

Meetskunde

Meetskunde - 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 spiegeffecten</i>	-9--5	
<i>*VERBANDEN: gebruiken van staafdiagrammen</i>	-9--5	

Sociaal-emotioneel



Welbevinden, betrokkenheid/taakgerichtheid

Welbevinden	B	
Komt ontspannen over	-9--5	
Heeft plezier in wat het doet	-9--5	
Laat zelfvertrouwen zien	-9--5	
Durft zichzelf te zijn in de groep	-9--5	

Betrokkenheid / taakgerichtheid	B	
Toont belangstelling voor activiteiten	-9--5	
Laat concentratie zien bij activiteiten	-9--5	
Kan opgaan in activiteiten	-9--5	
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit	-9--5	

2b-doelen

Spel

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 ± 20 minuten (in een rol)	-4-0	
*SPEELTAAL: gebruiken van rolgebonden, academische taal in dialoog	-4-0	

Taal

Geletterdheid

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	
*TAALBEWUSTZIJN: onderscheiden van een letter, een woord en een zin	-4-0	
*TAALBEWUSTZIJN: een reeks van vier woorden (themawoorden) nazeggen	-4-0	
*TAALBEWUSTZIJN: een woord verdelen in klankeenheden (vis = v-i-s)	-4-0	
*LEESPLEZIER: voorkeur hebben voor bepaalde voorgelezen verhalen en boeken	-4-0	

Mondelinge taal

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	
*WOORDENSCHAT: uitbreiden woordenschat n.a.v. thema en academische taal (praten over complexe onderwerpen)	-4-0	

Rekenen

Tellen en getalbegrip

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	
*TELRIJ: verkort tellen met sprongen van twee (1,3,5; 2,4,6)	-4-0	
*TELRIJ: hanteren van rangtelwoorden als eerste, tweede, derde t/m tiende	-4-0	
*HOEVEELHEDEN: representeren van hoeveelheden tot tenminste 10 (bijv. vingers, streepjes, stippen)	-4-0	
*HOEVEELHEDEN: herkennen van groepjes tot 6, zonder te tellen, door gebruik te maken van structuren (bijv. dobbelstenen)	-4-0	
*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))	-4-0	
*HOEVEELHEDEN: oplossen van eenvoudige splitsproblemen (handelend) tot ten minste 8	-4-0	
*HOEVEELHEDEN: schatten van hoeveelheden tot 20	-4-0	
*GETALLEN: nadenken over "nul" als getal	-4-0	
*GETALLEN: oefenen met de volgorde van de getallen in de getallenrij	-4-0	

Metten

Metten - 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	
*LENGTE EN OMTREK: redeneren over lengte en omtrek in betekenisvolle situaties	-4-0	
*OPPERVLAKTE: vergelijken en ordenen van groot naar klein	-4-0	
*OPPERVLAKTE: redeneren over oppervlakte in betekenisvolle situaties	-4-0	
*TIJD: aflezen van hele uren op een klok	-4-0	
*TIJD: oefenen met enkele maanden van het jaar	-4-0	
*GEWICHT: ordenen van licht naar zwaar en redeneren over het waarom	-4-0	
*INHOUD: halfvol inschenken van een beker	-4-0	
*TEMPERATUUR: redeneren over de begrippen warm en koud	-4-0	



*VERHOUDINGEN: verhoudingsgewijs ordenen (bijv. als je groter wordt moeten je kleren ook groter zijn)	-4-0	
---	------	--

Meetkunde

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	
*ORIËNTEREN IN DE RUIMTE: vertellen wat wel of niet zichtbaar is vanaf een bepaald standpunt	-4-0	
*CONSTRUEREN: redeneren over eenvoudige meetkundige problemen	-4-0	
*OPEREREN MET VORMEN EN FIGUREN: redeneren over vormen en figuren in passende probleemsituaties	-4-0	
*VERHOUDINGEN: verkennen van getalsmatige verhoudingen (bijv. 1 stoel heeft 4 poten, 2 stoelen hebben 8 poten)	-4-0	
*VERBANDEN: aflezen van informatie uit een grafische voorstelling (bijv. met beelddiagram, staafdiagram)	-4-0	

Sociaal-emotioneel

Welbevinden, betrokkenheid/taakgerichtheid

Welbevinden	B	
Komt ontspannen over	-4-0	
Heeft plezier in wat het doet	-4-0	
Laat zelfvertrouwen zien	-4-0	
Durft zichzelf te zijn in de groep	-4-0	

Betrokkenheid / taakgerichtheid	B	
Toont belangstelling voor activiteiten	-4-0	
Laat concentratie zien bij activiteiten	-4-0	
Kan opgaan in activiteiten	-4-0	
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit	-4-0	

2-doelen

Motoriek

Grove motoriek

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	
<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 - 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 knijpers 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

Besef van zichzelf

Besef van zichzelf - 2	B	
-------------------------------	----------	--



GEVOELENS: benoemt in een situatie gevoelens van zichzelf	-9-0	
PERSOONSKENMERKEN: benoemt vaardigheden en kwaliteiten van zichzelf	-9-0	

Omgaan met zichzelf

Omgaan met zichzelf - 2	B	
GEVOELENS HANTEREN: kan in terugkerende situaties zelf zijn emoties reguleren	-9-0	
IMPULSCONTROLE: kan een impulsieve reactie in een lastige situatie uitstellen	-9-0	

Besef van de ander

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

Omgaan met de ander

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	

Keuzes maken

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

3a-doelen

Spel

Spel - 3a	B	
*SPELVERHAAL: samen opbouwen van een spelscript en bedenken van spelregels	1-5	
*SPEELDUUR: onderbroken spel weer oppakken	1-5	

Taal

Geletterdheid

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	
<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	

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	

Rekenen

Tellen en getalbegrip

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	

Meten

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	

Meetkunde

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	

Sociaal-emotioneel

Welbevinden, betrokkenheid/taakgerichtheid

Welbevinden	B	
Komt ontspannen over	1-5	
Heeft plezier in wat het doet	1-5	
Laat zelfvertrouwen zien	1-5	
Durft zichzelf te zijn in de groep	1-5	

Betrokkenheid / taakgerichtheid	B	
Toont belangstelling voor activiteiten	1-5	
Laat concentratie zien bij activiteiten	1-5	
Kan opgaan in activiteiten	1-5	
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit	1-5	



3b-doelen

Taal

Geletterdheid

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 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	

Spelling/schrijven

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 - 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	

Meten

Metten - 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 - 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	

Sociaal-emotioneel

Welbevinden, betrokkenheid/taakgerichtheid

Welbevinden	B	
Komt ontspannen over	6-10	
Heeft plezier in wat het doet	6-10	
Laat zelfvertrouwen zien	6-10	
Durft zichzelf te zijn in de groep	6-10	

Betrokkenheid / taakgerichtheid	B	
Toont belangstelling voor activiteiten	6-10	



Laat concentratie zien bij activiteiten	6-10	
Kan opgaan in activiteiten	6-10	
Zet door bij activiteiten, ook als het tegenzit	6-10	

3-doelen

Taal

Mondelinge taal

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	

Sociaal-emotioneel

Besef van zichzelf

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