



























	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
<b>Tellen &amp; getalbegrip</b>							
<b>Tellen</b>							
TG01 ✓	Noemt namen van telwoorden (prentenboeken, liedjes, versjes).	Zegt telrij vanaf 1 op in versje of liedje. 	Telt akoestisch tot 10. 	Telt akoestisch tot 20.	Telt vanuit verschillende getallen tot 20 verder. Telt terug vanaf 10.	Telt verder dan 20 en vanuit verschillende getallen terug vanaf 20.	Telt vanuit verschillende getallen door t/m 100 en vanuit verschillende getallen terug vanaf 50.
TG02 ✓  +	Probeert hoeveelheden te tellen.	Telt hoeveelheden tot drie synchroon. Gebruikt hierbij telwoorden. 	Telt aanwijzend en synchroon tot 5.	Telt hardop en resultaatief tot 10. Weet wat met 'nul' bedoeld wordt. 	Telt (aanwijzend) resultaatief tot 20. Telt verkort hoeveelheden door gebruik te maken van patronen, structuren en doortellen. 	Telt resultaatief tot 30 en verder. Telt verkort met sprongen van 2. 	Telt met sprongen en kan verdubbelen. Structureren: Telt door gebruik te maken van de 5 en 10 structuur. 
TG03 +			Kent de rangtelwoorden t/m 3. Beheerst de begrippen eerste, laatste, (er)voor en (er)na passief. 	Gebruikt de begrippen eerste, laatste, (er)voor en (er)na actief.	(Her)kent de rangtelwoorden t/m 5.	Gebruikt de rangtelwoorden t/m 10.	Weet wat de even en oneven getallen zijn.
<b>Hoeveelheden &amp; inzicht in getallen</b>							
TG04 ✓  +	Weet dat aan een hoeveelheid een getal gekoppeld kan worden.	Herkent hoeveelheden bij groepjes van 2 en 3.	Herkent hoeveelheden t/m 4 zonder te tellen. 	Herkent op de dobbelsteen een paar hoeveelheden zonder te tellen.	Herkent hoeveelheden t/m 6 zonder te tellen. 	Herkent hoeveelheden t/m 10 zonder te tellen. 	Maakt gebruik van rekenweetjes zoals patronen en structuren bij opgaves t/m 10. 
TG05 ✓   	Geeft met vingers de eigen leeftijd aan.	Representeert hoeveelheden t/m 3 met vingers.	Representeert hoeveelheden t/m 5.	Koppelt getallen t/m 5 aan hoeveelheden en omgekeerd. 	Representeert hoeveelheden t/m 10 met bijv. vingers, streepjes of stippen. Koppelt getallen t/m 10 aan hoeveelheden en omgekeerd.	Representeert hoeveelheden t/m 20 met bijv. vingers, streepjes of stippen. Koppelt getallen t/m 20 aan hoeveelheden en omgekeerd.	Turft aantallen. Gebruikt + en - teken. Past de somformule toe.
TG06 +			Herkent en gebruikt de hoeveelhedsbegrippen heel veel en heel weinig.	Herkent de hoeveelhedsbegrippen meer- minder-evenveel- meeste-minste- veel- weinig.	Gebruikt hoeveelhedsbegrippen meer- minder-evenveel- meeste-minste- veel- weinig.	Gebruikt aangeleerde hoeveelhedsbegrippen spontaan en correct. 	Herkent en gebruikt hoeveelhedsbegrippen als: eerlijk verdelen, splitsen, de helft, erbij, eraf halen, twee keer zoveel, etc.
TG07 ✓  +		Herkent enkele getallen.	Herkent de getallen t/m 5.	Benoemt getallen t/m 10.	Benoemt de getallen van 0 t/m 10. Krijgt ook het besef dat getallen verschillende betekenissen en functies kunnen hebben. 	Benoemt de getallen van 0 t/m 20. 	Herkent de getallen t/m 50.
TG08 +		Praat over getallen en hoeveelheden in betekenisvolle situaties.	Legt de getallen t/m 5 in de juiste volgorde.	Legt de getallen 1 t/m 10 in de juiste volgorde.	Plaatst de getallen 0 t/m 10 op de juiste positie van de getallenlijn en benoemt de buurgetallen. 	Plaatst de getallen t/m 20 op de juiste positie van de getallenlijn en benoemt de buurgetallen.	Plaatst de getallen t/m 20 op de juiste positie van de getallenlijn. Benoemt buurgetallen t/m 50. Rondt getallen t/m 50 af tot het dichtstbijzijnde tiental.
<b>Optellen, aftrekken &amp; splitsingen</b>							
TG09 ✓	Doet handelend ervaringen op met 1 erbij en 1 eraf tijdens dagelijkse activiteiten.	Probeert mee te doen met een versje of liedje waarbij steeds een voorwerp/ persoon eraf kan gaan of erbij kan komen.	Begrijpt middels een versje of liedje dat er steeds een voorwerp/ persoon eraf kan gaan of erbij kan komen. 	Lost eenvoudige optel- en aftrekproblemen handelend op t/m 6. Gebruikt hierbij rekenbegrippen.	Lost eenvoudige optel- en aftrekproblemen handelend op t/m 10. Gebruikt hierbij rekenbegrippen. 	Lost optel- en aftrekproblemen t/m 20 ook in minder betekenisvolle context op. 	Zet somnotatie om in betekenisvolle op- en aftreksituaties t/m 20 en omgekeerd.

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
TG10 ✓	Maakt kennis met verdelen. <a href="#">021</a>	Verdeelt eerlijk tijdens spelsituaties en maakt hierbij gebruik van de één-één relatie. <a href="#">022</a>	Verdeelt eerlijk tijdens spelsituaties met spelmateriaal. <a href="#">023</a>	Lost verdeelsituaties t/m 6 handelend op. <a href="#">024</a>	Lost verdeelsituaties t/m 12 handelend op. <a href="#">025</a>	Lost verdeelsituaties t/m 20 handelend en in minder betekenisvolle context op. <a href="#">026</a>	Halveert hoeveelheden.
TG11 ✓ ★ ★ ★			Experimenteert met het splitsen van aantallen. <a href="#">027</a>	Lost eenvoudige (zichtbare) splitsituaties t/m 6 handelend op. <a href="#">028</a>	Lost eenvoudige (zichtbare) splitsituaties t/m 10 handelend op. <a href="#">029</a>	Lost splitsituaties t/m 12 handelend en in minder betekenisvolle context op. <a href="#">030</a>	Splitsingen zijn geautomatiseerd t/m 10. Plaatst getallen t/m 20 in de splitstabel (T) in tientallen en eenheden.

#### Verhoudingen & verbanden

TG12 ✓			Sorteert hoeveelheden in rijen waardoor er een tabel ontstaat. <a href="#">031</a>	Plaatst hoeveelheden in rijen in een tabel en leest deze af.	Leest eenvoudige tabellen en grafieken. <a href="#">032</a>	Leest de informatie van een beelddiagram en staafdiagram af.	Maakt zelf een staafdiagram en beelddiagram.
TG13 ✓ +	Voert een gesprekje over verhoudingen. <a href="#">033</a>	Experimenteert met verhoudingen. <a href="#">034</a>	Vergelijkt verhoudingen.	Vergelijkt en ordent verhoudingen. <a href="#">035</a>	Herkent situaties of afbeeldingen waarvan verhoudingen niet kloppen.	Verkent met hulp getalsmatige verhoudingen. <a href="#">036</a>	Verwoordt in betekenisvolle contexten kwalitatieve verhoudingen. <a href="#">037</a>

#### Metten & meetkunde

##### Metten: lengte, omtrek & oppervlakte

MM01	Gebruikt meetkundige begrippen ter vergelijking. <a href="#">038</a>	Vergelijkt op lengte. <a href="#">039</a>	Experimenteert met lengte/meten. <a href="#">040</a>	Meet met betekenisvolle maat lengte. Gebruikt hierbij rekentaal. <a href="#">041</a>	Hanteert een eenvoudig meetinstrument (touw, meetlint).	Meet met instrumenten en maten waarmee je lengte kunt uitdrukken.	Redeneert over lengte en omtrek in betekenisvolle situaties. <a href="#">042</a>
MM02 +			Vergelijkt 2 voorwerpen. <a href="#">043</a>	Serieert 4 voorwerpen met hulp. <a href="#">044</a>	Serieert voorwerpen zelfstandig.	Past seriëren toe in de dagelijkse praktijk. <a href="#">045</a>	
MM03						Meet en vergelijkt met betekenisvolle maat (blaadjes, papier, tegels) oppervlakte. <a href="#">046</a>	Vergelijkt en ordent oppervlaktes en legt uit waarom het kiezen en afspreken van één vaste maat een voorwaarde is voor eerlijk meten. <a href="#">047</a>

##### Metten: inhoud & gewicht

MM04	Herkent inhoud in betekenisvolle situaties. <a href="#">048</a>	Experimenteert met voorwerpen op inhoud. <a href="#">049</a>	Herkent begrippen als vol - leeg - in - uit - veel - weinig.	Vergelijkt twee voorwerpen op inhoud. Begrijpt begrippen als vol, voller, volst, minst, minder, evenveel, veel, weinig.	Vergelijkt en ordent voorwerpen (die steeds aanzienlijk verschillen van inhoud) met natuurlijke maat en stelt dit al redenerend middels tellen vast. <a href="#">050</a>	Gebruikt inhoudsbegrippen in concrete situaties, waaronder ook de tegenstellingen. <a href="#">051</a>	Redeneert over de vorm van een object en de inhoud ervan in eenvoudige probleemsituaties. Gebruikt de litermaat als standaardmaat. <a href="#">052</a>
MM05	Experimenteert met gewichten en herkent begrippen die gewicht uitdrukken (zwaar-licht), maar nog niet altijd in de juiste context. <a href="#">053</a>	Gebruikt begrippen rondom gewicht, maar nog niet altijd in de juiste context. <a href="#">054</a>	Gebruikt begrippen als zwaar-licht in de juiste context.	Vergelijkt twee voorwerpen op gewicht. Gebruikt handen, wip of balans.	Vergelijkt en ordent meer dan 2 voorwerpen (die steeds aanzienlijk verschillen van gewicht) met (zelfgemaakte) weegschaal. Gebruikt de begrippen rond gewicht juist en herkent de tegenstellingen. <a href="#">055</a>	Experimenteert met de officiële termen van gewicht (kilo, gram etc.). Experimenteert met het ordenen d.m.v. weegschalen.	Weet wat gewicht en kilogram is. Gebruikt de kilogram als standaardmaat. Redeneert over gewicht. Gebruikt de personenweegschaal om het eigen gewicht te bepalen.

##### Metten: tijd & geld

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
MM06 ★ ★ ★	Krijgt besef van ritme, dag - nacht.	Benoemt dag en nacht.	Krijgt door dat er een vaste volgorde in de dagen van de week is.	Beseft dat er een terugkomend ritme in de weekindeling (en jaarindeling) is en benoemt al enkele namen hierbij.	Benoemt m.b.v. een eenvoudige kalender de dagen van de week in de juiste volgorde. Benoemt de seizoenen. Benoemt de maanden van het jaar met behulp van een liedje of versje. <a href="#">056</a>	Benoemt de maanden van het jaar in de juiste volgorde. Benoemt kenmerken van de seizoenen. Gebruikt een kalender als hulpmiddel.	Leest de maandkalender van de huidige maand.
MM07		Weet dat de wijzers van de klok aangeven hoe laat het is. <a href="#">057</a>	Herkent dagdelen (ochtend- middag- avond) vanuit herkenbare gebeurtenissen. Gebruikt de begrippen duurt lang, duurt kort, even, snel, nu, toen, straks, vroeg, laat. Dit gebeurt nog niet altijd in de juiste context.	Weet dat gebeurtenissen in een vaste volgorde plaatsvinden.	Herkent en gebruikt tijdsbegrippen in de juiste context. Beleeft tijd. <a href="#">058</a>	Koppelt de ervaring van tijd aan de klok. Weet wat een analoge klok en een digitale klok is. <a href="#">059</a>	Weet dat dagritme met kloktijden te maken heeft. Leest hele uren op de analoge klok en digitale klok en kan hier gebeurtenissen aan linken. Leest hele uren af op zowel een digitale als een analoge klok.
MM08 +	Weet wat je met geld kunt doen.	Speelt winkeltje en gebruikt begrippen kopen- geld- betalen.	Doet alsof hij/ zij afreken met attributen, fiches, geld of pinpas.	Begrijpt het systeem van kopen en betalen en kan dit ook uitleggen.	Stelt gepaste bedragen met 1 of 2 euromunten samen tot tien en gebruikt begrippen in de context van geld: duur, duurder, goedkoop, goedkoper. <a href="#">060</a>	Begrijpt dat munten en briefjes verschillende waarden hebben en dat twee munten samen minder waard kunnen zijn dan één munt.	Kent de munten 1 en 2 euro en biljetten van 5, 10 en 20 euro. Stelt bedragen t/m twintig euro samen van briefjes van 5 of 10 euro en 1 of 2 euromunten.

#### Meetkunde: oriëntatie in de ruimte, construeren & opereren

MM09 ✓ ☒		Experimenteert en maakt kennis met cirkel (rondje) vierkant, driehoek.	Herkent namen cirkel, vierkant, driehoek, rechthoek passief.	Benoemt cirkel, vierkant, driehoek, rechthoek actief.	Benoemt de kenmerken van de vormen en de verschillen tussen de vormen.	Ontdekt de complexe figuren. 3D: kubus, balk, bol, piramide. 2D: ruit, ovaal, zeshoek.	Benoemt de complexe figuren. 3D: kubus, balk, bol, piramide. 2D: ruit, ovaal, zeshoek.
MM10 ✓ ☒	Weet dat objecten kleur hebben. <a href="#">061</a>	Herkent de primaire kleuren.	Herkent en benoemt de primaire kleuren: rood-blauw-geel.	Herkent en benoemt de secundaire kleuren: groen, paars, oranje, wit, zwart.	Herkent en benoemt de kleurnuances. <a href="#">062</a>	Herkent en benoemt de speciale kleuren: zalm, roze, lila, beige etc.	
MM11		Vouwen: experimenteert met het vouwen van een papier.	Vouwt rechte vouw en recht kruis.	Vouwt een papier schuin dubbel of vouwt een schuin kruis.	Vouwt met hulp 16 vierkantjes of een vlieger.	Vouwt zelfstandig 16 vierkantjes en een vlieger.	Vouwt een dubbel vierkant of een dubbele driehoek. <a href="#">063</a>
MM12 ✓ +	Experimenteert met tegenstellingen.	Herkent tegenstellingen passief: dik - dun - groot - klein. <a href="#">064</a>	Herkent en gebruikt tegenstellingen: dik-dun, smal-breed, vol-leeg, hoog-laag, lang-kort, klein-groot.	Herkent en gebruikt de meetkundige begrippen: voor, achter, naast, in, op, boven, onder, tussen.	Herkent en gebruikt begrippen m.b.t. lengte, omtrek en oppervlakte, óók in vergrotende en verkleinende trap. <a href="#">065</a>	Benoemt links en rechts goed.	Benoemt links en rechts goed in posities (weten waar je kunt zijn).
MM13 ★ ★ ★	Ontdekt spiegelbeeld en schaduw.	Experimenteert met spiegels en schaduw.	Maakt tijdens spel gebruik van spiegels en schaduwen. <a href="#">066</a>	Speelt met licht en schaduw van vormen en figuren in zon of zaklamp.	Ontdekt symmetrielijnen. <a href="#">067</a>	Maakt een gespiegeld figuur verder af. <a href="#">068</a>	Maakt complexe meetkundige figuren. Kiest bij spiegelen het juiste spiegelbeeld. <a href="#">069</a>
MM14 ★ ★ ★		Experimenteert met patronen. <a href="#">070</a>	Maakt patronen van twee of drie kleuren. <a href="#">071</a>	Maakt patronen in een ritme van twee of drie verschillende kleuren/eigenschappen. Legt een recht of schuin kruis op kralenplank na (van voorbeeld). <a href="#">072</a>	Maakt een patroon van figuren die elk meer dan twee eigenschappen bevatten. Legt een eenvoudig mozaiek na of een kralenplankvoorbeeld (zonder lege spijkers). <a href="#">073</a>	Maakt een patroon dat bestaat uit figuren met meerdere eigenschappen zelfstandig af. Legt ingewikkeld kralenplankvoorbeeld na (met lege spijkers en veel telwerk) of legt een ingewikkeld mozaiek met hulp.	

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
MM15 +		Vergelijkt op oppervlakte.	Experimenteert met plaatsbepalingen in het lokaal. Waar is ....?	Zegt of wijst aan wat waar in het lokaal is op een eenvoudige plattegrond.	Beschrijft in de eigen taal waar voorwerpen in het lokaal staan zonder aan te wijzen. Ontwerpt een route op een eenvoudige plattegrond en kan deze zelf lopen. <a href="#">074</a>	Leest meer complexe plattegronden. Geeft uitleg over plattegrond en werkelijke situatie. Gebruikt hierbij begrippen als tegenover, dichtbij en veraf.	Kaartlezen: geeft aanwijzingen over de te lopen route. <a href="#">075</a>
MM16	Experimenteert met sorteren. <a href="#">076</a>	Sorteert voorwerpen op basis van één eigenschap. <a href="#">077</a>	Classificeert en sorteert voorwerpen op basis van één eigenschap. <a href="#">078</a>	Classificeert en sorteert voorwerpen op basis van twee eigenschappen met hulp. <a href="#">079</a>	Classificeert en sorteert voorwerpen op basis van twee eigenschappen zonder hulp. <a href="#">080</a>	Classificeert en sorteert voorwerpen op basis van twee of meer eigenschappen en kan uitleggen om welke eigenschappen het gaat (strategie).	
MM17 +		Bouwt een toren van blokken.	Experimenteert en manipuleert met bouwen. <a href="#">081</a>	Bouwt een voorbeeld na vanaf een bouwkaart waarop alle blokken zichtbaar zijn.	Toont ruimtelijk inzicht. Bouwt een bouwwerk na vanaf een bouwkaart waarop niet alle blokken zichtbaar zijn. Past bouwtechnieken zelf toe en probeert problemen op te lossen. <a href="#">082</a>	Past bouwtechnieken toe en bouwt vanuit een bouwprobleem. <a href="#">083</a>	Maakt bij eigen bouwwerk een (hoogte) plattegrond. Vertelt hoe een voorwerp eruitziet vanuit verschillende standpunten.
MM18 +	Maakt een knoppuzzel.	Maakt zelf een puzzel van 9 stukjes.	Maakt een puzzel van 12 stukjes.	Maakt een puzzel van 25 stukjes.	Maakt puzzels met meer dan 25 stukjes, maar heeft nog wel hulp nodig bij de taakaanpak.	Maakt puzzels van 64 stukjes met een duidelijk herkenbare afbeelding en heeft hierbij de juiste aanpak: sorteren, kantstukjes enz.	Maakt moeilijkere puzzels van 64 stukjes of meer. <a href="#">084</a>

## Mondelinge taalvaardigheid

### Woordenschat & woordgebruik

MT01 ✓ + ★ ★ ★	Praat (als er naar gevraagd wordt) in enkele woorden. <a href="#">085</a>	Praat in verstaanbare vierwoordzinnen. <a href="#">086</a>	Vertelt duidelijk verstaanbaar wat hij/zij meegemaakt heeft. <a href="#">087</a>	Vertelt op een begrijpelijke manier wat hij/zij meegemaakt heeft. Klankclusters worden goed uitgesproken.	Vertelt vloeiend in samengestelde zinnen van minimaal 7 woorden wat hij/ zij meegemaakt heeft. Spreekt alle klanken goed uit. Maakt gebruik van gebaren en mimiek om de boodschap te ondersteunen. <a href="#">088</a>	Vertelt uitvoerig en samenhangend wat hij/ zij meegemaakt heeft. Praat duidelijk en op vriendelijke toon en gebruikt eenvoudige signaalwoorden. <a href="#">089</a>	Spreekt duidelijk, verstaanbaar en gestructureerd met eenvoudige intonatie. Vertelt uitvoerig en samenhangend wat hij/ zij meegemaakt heeft. Ook niet alledaagse dingen. <a href="#">090</a>
MT02 ✓ +	Passieve woordenschat: Wijst voorwerpen aan na het noemen van een woord (aangepast aan peuter 1 niveau).	Wijst voorwerpen aan na het noemen van een woord (aangepast aan peuter 2 niveau).	Wijst het juiste voorwerp of plaatje aan na het noemen van een woord (aangepast aan groep 1 basis niveau).	Wijst het juiste voorwerp of plaatje aan na het noemen van een woord (aangepast aan groep 1-2 niveau).	Wijst het juiste voorwerp of plaatje aan na het noemen van een woord (aangepast aan eind groep 2 niveau).	Wijst het juiste voorwerp of plaatje aan na het noemen van een woord (aangepast aan groep 2-3 niveau).	Wijst het juiste voorwerp of plaatje aan na het noemen van een woord (aangepast aan eind groep 3 niveau).
MT03 ✓ ☰ + ★ ★ ★	Actieve woordenschat: Vormt nieuwe woorden en ontdekt samenhang in zinnen. <a href="#">091</a>	Gebruikt nieuwe geleerde woorden in zinnen in verschillende situaties. <a href="#">092</a>	Gebruikt nieuwe woorden, maar nog niet altijd in de juiste context. <a href="#">093</a>	Gebruikt dagelijkse woorden juist en gebruikt nieuwe woorden in betekenisvolle situaties op aansporen van de leerkracht.	Gebruikt nieuwe woorden in betekenisvolle situaties. Kan uitleggen wat woorden betekenen en komt makkelijk op woorden. Koppelt juiste lidwoorden aan zelfstandige naamwoorden. <a href="#">094</a>	Gebruikt ook moeilijke woorden die niet aangeleerd zijn. Kan nieuwe woordbetekenissen uit verhalen afleiden.	Gebruikt functionele woorden die nodig zijn bij het lezen en rekenen.

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
MT04 ✓ ☰ +	Reageert op begrippen die zijn aangeleerd. <a href="#">1095</a>	Gebruikt tegenstellingen actief, zoals koud-warm, binnen-buiten, aan-uit. Gebruikt steeds meer verschillende en complexere woorden: verschil ik, jij, hij/zij. Gebruik van verleden tijd en onbepaalde voornaamwoorden: alles, iedereen. Gebruikt regelmatig bijvoeglijke naamwoorden: kleine, rode...	Beheerst al enkele begrippen beginnende geletterdheid in betekenisvolle context passief: "voor- achter-boven-onder- verhaal-lezen".	Gebruikt begrippen beginnende geletterdheid in betekenisvolle context actief: "voor- achter-boven-onder- verhaal-lezen".	Gebruikt begrippen beginnende geletterdheid in betekenisvolle context actief: "begin -midden-eind- letter/klank-woord- schrijven".	Gebruikt begrippen beginnende geletterdheid "links-rechts" in betekenisvolle context actief.	Weet wat de betekenis van een vraagteken, uitroepteken, komma en hoofdletter is. Weet de betekenis van een hoofdletter en dat deze aan het begin van een zin gebruikt wordt.

### Spreken & luisteren

MT05	Noemt een naam om duidelijk te maken dat hij iets tegen diegene wil zeggen. <a href="#">1096</a>	Probeert gesprekjes te voeren door vragen te stellen. Vertelt op een verstaanbare en begrijpelijke wijze wat hij gedaan of meegemaakt heeft. <a href="#">1097</a>	Praten met en luisteren naar elkaar: Gesprekjes met een ander kind of leerkracht zijn nog éénrichtingsverkeer.	Voert op uitnodiging/verzoek een gesprekje met een ander kind of de leerkracht. Stelt vragen aan de leerkracht of een ander kind.	Voert op eigen initiatief een gesprek met een ander kind of leerkracht en gesprekken worden tweerichtingsverkeer. Houdt zich aan enkele gespreksregels. <a href="#">1098</a>	Voert gesprekken. Handelt naar gespreksregels, houdt rekening met het gespreksdoel. <a href="#">1099</a>	Luistert actief naar de ander en begrijpt dat een gesprek verschillende luister- en spreekdoelen heeft en reflecteert op eigen bijdrage. <a href="#">1100</a>
MT06 ☰ +	Zoekt contact met enkele woorden. Geeft antwoord op direct gestelde gesloten vragen.	Geeft antwoord in een korte zin op direct gestelde vragen. Reageert spontaan op een ander kind of op de leid(st)er in een vrije situatie.	Reageert spontaan op een vraag of verhaal.	Geeft antwoord op een vraag en stelt vragen op aansporen van de leerkracht.	Begrijpt een complexe vraag en kan hier antwoord op geven. Gebruikt vraagzinnen om ergens meer over te weten te komen.	Geeft onderbouwd antwoord op een vraag. Vraagt door om ergens meer over te weten te komen.	Vraagt om uitleg of meer informatie. Neemt en geeft een beurt.
MT07	Ontdekt eigen mening.	Uit eigen mening (bijv. is vies, lekker, mooi).	Vergelijkt eigen mening met die van een ander. <a href="#">1101</a>	Geeft mening als hierom gevraagd wordt.	Geeft mening als hierom gevraagd wordt en licht deze toe.	Vertelt of hij het wel of niet eens is met een mening en luistert naar meningen van anderen.	Probeert een ander te overtuigen van zijn mening.

### Aanvankelijk lezen

#### Fonologisch bewustzijn

AL01 ✓ ☰	Zegt opvallende rijmwoorden na.	Probeert te rijmen. <a href="#">1102</a>	Doet mee met rijmspelletjes. <a href="#">1103</a>	Gebruikt (verzinsel) rijmwoorden. Herkent rijmwoorden en kan deze actief bij elkaar zoeken. <a href="#">1104</a>	Produceert en herkent (eind) rijmwoorden. <a href="#">1105</a>	Past beginrijm bij mkm woorden toe. <a href="#">1106</a>	
AL02 ✓ +		Kritisch luisteren: Reageert op een bepaald reactiewoord.	Stapt of klapt korte zinnen van 3 a 4 woorden.	Geeft het aantal woorden in een korte zin (3 a 4 woorden) aan met hulpmiddelen. <a href="#">1107</a>	Geeft het aantal woorden in een langere zin (5 a 7 woorden) aan met hulpmiddelen.	Geeft het aantal woorden in een langere zin (5 a 7 woorden) aan zonder hulpmiddelen. Benoemt vlot alle grafemen.	Onderscheidt verschillende woorden in zinnen. <a href="#">1108</a>
AL03 ✓ ☰		Kritisch luisteren: Doet mee aan taalspelletjes gericht op klanken.	Kritisch luisteren: Geeft aan of twee woorden verschillend of hetzelfde klinken.	Kritisch luisteren: Hoort verschil tussen lange en korte woorden.	Kritisch luisteren: Hoort verschil tussen lange en korte zinnen.	Kritisch luisteren: Geeft het eerste en laatste woord van een zin aan.	
AL04 ✓ ☰ +			Herkent de beginklank van de eigen naam.	Herkent de beginklank van een paar woorden.	Herkent begin- en eindklank en kan woorden hierop sorteren.	Herkent middenklank en kan woorden hierop sorteren.	Analyseert woorden: mkm, mmkm, mkmm, mmkmm.

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
AL05 ✓ ☰ +	Luistert naar een versje of een liedje.	Doet mee met een versje of een liedje.	Maakt zinnen in een versje af.	Onthoudt en zegt een versje van vier regels op met behulp van picto's of ondersteunende bewegingen.	Onthoudt en zegt een versje van zes regels op samen met andere leerlingen.	Onthoudt en zegt een versje van zes regels zelfstandig op.	
AL06 ✓ ☰ + ★ ★ ★	Luistert naar enkelvoudige instructie en voert deze met hulp uit.	Begrijpt en voert directe enkelvoudige en betekenisvolle instructie uit. <a href="#">109</a>	Begrijpt en voert enkelvoudige en betekenisvolle instructie uit. <a href="#">110</a>	Begrijpt en voert tweevoudige betekenisvolle instructie uit.	Begrijpt en voert meervoudige betekenisvolle instructie uit.	Begrijpt en voert mededelingen uit. <a href="#">111</a>	
AL07 ✓ ☰ +		Zegt zinnen of woorden na.	Zegt een reeks woorden (3 a 4 woorden) na met visuele ondersteuning.	Zegt een reeks van woorden (3 a 4 woorden) na zonder visuele ondersteuning.	Geeft het eerste en laatste woord aan van een reeks woorden (3 a 4 woorden). Zegt een reeks van 4 niet samenhangende woorden na.	Zegt zinnen van minimaal 8 woorden na.	
AL08 ☰ + ★ ★ ★			Is zich bewust van klanken in woorden.	Synthetiseert klankgroepen. Bijv. "Wat zeg ik: Brandweer- au-to?" <a href="#">112</a>	Synthetiseert klanken tot mkm woorden. <a href="#">113</a>	Synthetiseert woorden met medeklinkercombinaties. <a href="#">114</a>	
<b>Leesplezier</b>							
AL09 ☰	Luistert naar en geniet van korte voorleesverhalen. <a href="#">115</a>	Luistert naar en geniet van voorgelezen worden middels versjes, verhalen en/of boeken.	Luistert naar en leeft mee met prentenboeken.	Luistert met plezier en met aandacht naar een verhaal. <a href="#">116</a>	Geeft mening over het verhaal/ de tekst en beantwoordt specifieke vragen. <a href="#">117</a>	Beantwoordt diepere denkvragen vragen over teksten. Vat een verhaal samen en geeft mening over het verhaal. <a href="#">118</a>	Voorspelt de loop van een verhaal en stelt deze al luisterend bij. <a href="#">119</a>
AL10 ✓ ☰	Weet wat een boek is. Bladert door een prentenboek.	Experimenteert met boeken.	Speelt alsof hij/zij een boek leest.	Toont interesse in boeken, ontdekt verschil in soorten teksten. <a href="#">120</a>	Doet alsof hij een boek leest en vertelt eigen favoriete boek in eigen woorden na.	Leest letters en/of woorden uit boeken. <a href="#">121</a>	Leest zinnen van 6-7 woorden. Maakt kennis met betogende teksten.
AL11	Begrijpt dat teksten (boeken) gebruikt worden om iets te vertellen.	Vertelt zelf welke details hij/zij ziet op plaatjes van het boek.	Experimenteert met het naspelen van een boek.	Speelt een boek na (in chronologische volgorde). Heeft hiervoor concrete visuele ondersteuning nodig. <a href="#">122</a>	Speelt een boek na (in chronologische volgorde). Heeft hiervoor soms nog visuele ondersteuning nodig. <a href="#">123</a>	Vertelt een boek na zonder visuele ondersteuning.	Kent de opbouw van een verhaal. Geeft een boekpresentatie.
AL12 ✓ ☰ +	Ontdekt relatie tussen klanken en letters.	Kent sommige letters als symbolen bijv. P van Parkeren.	Herkent de eerste letter uit de eigen naam.	Herkent meerdere letters uit de eigen naam of uit namen van naasten.	Herkent en benoemt aangeboden letters. <a href="#">124</a>	Benoemt uit zichzelf letters die niet zijn aangeboden.	Benoemt vlot alle letters die zijn aangeleerd.
<b>Technisch lezen</b>							
AL13					AVI-START: Herkent direct de lidwoorden de, het en een.	AVI-M3: Leest zinnen met ongeveer 6 woorden zonder hoofdletters. Benoemt vlot alle grafemen.	AVI-E3: Leest zinnen met ongeveer 7 woorden.
AL14					Leest mkm-woorden, zoals teen, boom, boot etc.	Leest korte zinnen met één zin per regel, geen samengestelde zinnen.	Leest één zin per regel met hoofdletters. Leest vlot nevenschikkende samengestelde zinnen. <a href="#">125</a>
AL15						Benoemt vlot alle grafemen	Leest vlot eenvoudige tweelettergreppige of samengestelde woorden (ro-ver, voet-bal).

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
AL16						Leest eenlettergrepige woorden. Leest vlot klankzuivere (m)km-woorden (jaap, om, juf, ik, pen, boos).	Leest vlot eenlettergrepige woorden eindigend op dt, ng of nk.
AL17							Leest vlot twee en drie medeklinkers vooraan en/of achteraan mkmm/ mmkm/ mmkmm/ mmmkm/ mkmmm.
AL18							Leest vlot woorden eindigend op -aai, -ooi, -oei, -eeuw, -ieuw en -uw.
AL19							Leest vlot tweelettergrepige woorden eindigend met -ig, -lijk, -ing.
AL20							Leest vlot drielettergrepige samenstellingen en drielettergrepige verkleinwoorden.

### Begrijpend lezen

AL21 ☰							Leest meerlettergrepige woorden die beginnen met on-, ont-, be-, ge- en ver-.
AL22 ☰	Houdt een boek goed vast (rechttop).	Kiest op basis van de kaft zelf een boek uit, ervaart dat illustraties een verhaal vormen.	Vertelt in eigen woorden wat hij /zij ziet op de kaft. Voorspelt op basis van de kaft de inhoud van het boek.	Geeft antwoord op de "wie" vraag. Ontdekt de structuur in verhalen en raakt bekend met luisterstrategieën. <a href="#">126</a>	Weet dat de voor- en achterkant van het boek informatie geven over het boek (titel, schrijver). Weet dat een boek van voor naar achter gelezen wordt, een bladzijde van boven naar beneden en regels van links naar rechts. Past, met hulp, al enkele strategieën van begrijpend luisteren toe. <a href="#">127</a>	Geeft aan waar het verhaal zich afspeelt, wie de hoofdpersoon is en wat er in het verhaal gebeurt. Weet dat de bladzijdes uit een boek elkaar opvolgen. Kent het wie wat waar schema. Maakt gebruik van leesstrategieën. <a href="#">128</a>	Voorspelt op basis van de titel de tekst/ het boek. Krijgt meer inzicht in de opbouw van een tekst. Kent het wie wat waar waarom en hoe schema. <a href="#">129</a>
AL23						Weet het verschil tussen een niet- realistisch of realistisch verhaal. Verzamelt informatie uit een tekst. <a href="#">130</a>	Herkent verschillende soorten teksten. Haalt informatie uit informatieve teksten en geeft dit weer. <a href="#">131</a>
AL24						Stelt gesloten vragen over een tekst.	Stelt een open vraag over een tekst.
AL25							Wordt zich steeds meer bewust van het eigen leesproces en het leesdoel.

### Aanvankelijk schrijven

#### Vorbereidend schrijven & teksten

AS01 ✓ ☰ +	Ontdekt dat tekens gebruikt worden om iets te vertellen.	Ontdekt verschil tussen schrijven en lezen van letters. <a href="#">132</a>	Ervaaft dat tekens gebruikt worden om iets te vertellen of te leren. Herkent eigen naam en krabbelt eigen naam. <a href="#">133</a>	Weet dat letters met klanken corresponderen. Kan m-k-m woordjes nastempelen.	Schrijft, stempelt, legt zelf langere woorden na. Schrijft eigen naam.	Schrijft, stempelt, legt zelf woorden (fonetisch).	Schrijft eigen (verschillende soorten) tekst en past deze n.a.v. een reflectie/ reactie met hulp aan. <a href="#">134</a>
---------------------	--	---	---	--	--	--	---

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
AS02 ✓ ☒ ★ ★ ★			Schrijfpatronen: Plaatst potloodstrepen op papier, heeft nog plezier in krassen.	Zet rechte strepen op papier.	Plaatst vloeiende bewegingen op papier, zoals golven en boogjes.	Plaatst gedetailleerde patronen, zoals krul en guirlandes op papier. Heeft hierbij besef van ritme, regelmaat en juiste vorm. <a href="#">135</a>	Schrijft de aangeleerde (schrijf)letters en krijgt steeds meer besef van het 'waarom' van schrijven. <a href="#">136</a>

### Spelling & taalverzorging

AS03						Schrijft mkm, mmkm, mkmm correct.	Schrijft mmkmm woorden correct.
AS04							Schrijft woorden met mmmkm en mkmmm (strak, werkt) correct.
AS05							Kent de spellingsregels van -ng en -nk woorden en schrijft de woorden correct.
AS06							Schrijft bij éénlettergrepige woorden de woorden met tweetekenklanken en lange klanken correct.
AS07							Schrijft de woorden met ou/au, ouw, auw, ei/ij en -cht correct.

### Grove motoriek

#### Grove Motoriek

GM01	Hardlopen: rent vooral met dribbelpasjes.	Rent en maakt bochten tijdens het rennen.	Staat plotseling stil vanuit vaart.	Rent in verschillende tempo's.	Rent en kan tijdens het rennen van richting veranderen.	Rent en kan tijdens het rennen van snelheid veranderen.	Loopt met één medeleerling estafette of een wedstrijdje.
GM02	Balanceren: legt een voorwerp op het hoofd neer. Staat op van de vloer met speelgoed in de handen.	Pakt staand met beide handen (ook tegelijk) speelgoed van de vloer. Loopt over een bank en loopt voor- en achterwaarts op tenen en hakken (bijbewegingen mogen nog). <a href="#">137</a>	Loopt over een lijn of een schuine bank.	Loopt over een bank met hindernissen. Staat op 1 been, maar wiebelt nog wel.	Loopt over een evenwichtsbalk. Staat minstens 10 tellen stil op voorkeursbeen.	Loopt over een wipwap-bank. Staat minstens 10 tellen op zowel linker- als rechterbeen stil.	Past uit zichzelf tempoveranderingen tijdens het bewegen toe.
GM03		Experimenteert met huppelen (door met een been naar voren te huppelen).	Huppelen is nog meer een galopperdraf (een aantal passen op een been) en mag nog met bijbewegingen.	Huppelt met steeds minder bijbewegingen.	Huppelt soepel en zwaait met de armen (ritmisch) mee.	Past tijdens het huppelen tempoveranderingen toe en kan op signaal een rondje draaien en weer verder gaan.	Huppelt zonder over de bewegingen na te hoeven denken.
GM04		Probeert op 1 been te gaan staan.	Experimenteert met hinkelen (door op 1 been te gaan staan).	Hinkelt enkele sprongen met wisseling van benen.	Hinkelt 10 keer op voorkeursbeen.	Hinkelt (ook) 10 keer op niet-voorkeursbeen.	
GM05 ★ ★ ★	Klimmen en klauteren: klimt de trap op en af met twee voeten en met twee handen aan de leuning. Klautert zelf op meubels e.d.	Klimt, met steun van de begeleider, de trap op met rechter- en linkervoet afwisselend per trede ("alternerend").	Durft zelfstandig het klimrek te verkennen.	Klimt in of op een toestel.	Klimt afwisselend met linker- en rechervoet ("alternerend") in een toestel.	Klimt snel in een toestel en beweegt zich in meerdere richtingen op het toestel.	Loopt rechtop staand (met losse handen) en alternerend een ladder op. <a href="#">138</a>



	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
GM06		Springt over een lijn en maakt meerdere sprongen achter elkaar met twee voeten tegelijk.	Springt met twee voeten op van de vloer. Stapt van de bank.	Springt van een bank. Maakt twee sprongen voorwaarts op 1 of beide voeten.	Springt kaatsend met twee voeten naast elkaar 5 sprongen voorwaarts. Springt al lopend van de bank zonder eerst te stoppen. Springt verend met twee benen op de bank en er weer af (1e aanzet steunspringen). <a href="#">139</a>	Springt verend op de voorvoet met twee benen. Springt op, over en van toestellen van verschillende hoogtes.	Landt op twee voeten na een diepte sprong en kan meteen weer verder. Veert op een minitrampoline. <a href="#">140</a>
GM07		Werpen en vangen (jongleren): experimenteert met vastpakken en loslaten van een bal.	Experimenteert met de grote of kleine bal.	Gooit, rolt en stuit een kleine of grote bal.	Gooit een kleine of grote bal omhoog en tegen de muur met twee handen. Vangt de bal ook weer op.	Gooit gericht en vangt een toegegooide bal. Tikt bal over met andere speler.	Rolt een aangerolde bal direct terug. Houdt een ballon door tikken in de lucht.
GM08 ★ ★ ★			Tik- en doelspelen: doet mee puur om het rennen. <a href="#">141</a>	Beseft dat hij weg moet rennen voor de tikker of de ander moet passeren.	Kiest bij tikspel een goed moment om weg te rennen van de tikker. Snapt dat de lummel de bal niet mag hebben.	Weet dat veranderen van richting zinvol is. Kiest bij een lummelspel een geschikt moment om de bal over te rollen.	Speelt tikkertje zonder aanwijzingen van de leerkracht.
GM09			Over de kop gaan: experimenteert met rolbewegingen. Rolt heen en terug om eigen lengte-as.	Koprolt op een schuin vlak tot langzit. <a href="#">142</a>	Koprolt op een schuin vlak tot zit.	Maakt vanuit hurkzit een koprol tot langzit vanaf een schuin vlak. Schommelt vanuit achterzwaai.	Koprolt op een recht vlak tot stand. Duikelt voorover over een duikelstang. Kan (met hulp) koppeltje duikelen.
GM10 ★ ★ ★	Mikken: rolt met één hand een grote bal en gooit een kleine bal zonder richting.	Gooit een kleine bal bovenhands met richting.	Rolt tegen een mikdoel aan.	Werpt in een horizontaal gesteld doel (open kast).	Werpt door een verticaal doel met gaten erin.	Werpt met strekworp naar bijv. opgehangen kranten.	Werpt gericht een bal richting doel.
GM11			Stoeispelen: durft deel te nemen aan stoeispelen.	Twee kinderen zitten op hun knieën op een mat en proberen een bal bij de ander af te pakken.	Twee kinderen zitten op hun knieën op een mat en proberen een bal bij de ander af te pakken. Hierbij kunnen de kinderen ook de bal afschermen als verdediger. Als aanvaller speel je in op het afschermen van de verdediger. <a href="#">143</a>	Op een mat ligt een kind op zijn buik en een ander probeert hem om te draaien en op de rug te houden (te controleren).	Kantelt een medeleerling liggend van de rug naar de buik en omgekeerd.
GM12	Bewegen op muziek: experimenteert met bewegen op muziek.	Heeft plezier in bewegen op muziek en danst op zijn of haar eigen manier mee.	Stapt op kindermuziek.	Start aan het begin en staat stil aan het eind van een gezongen lied.	Doet actief mee aan een zangspel. <a href="#">144</a>	Verandert van beweging binnen een lied. Bijv. op zin 1... en op zin 2...	Voert tegelijkertijd twee verschillende handelingen uit in een liedje (bijv. klappen en stampen).

### Fijne motoriek (en tekenontwikkeling)

#### Fijne motoriek

FM01	Vuistgreep met gestrekte wijsvinger.	Penseelgreep: houdt potlood bovenhands vast met alleen de vingers.	Houdt potlood vast met volle hand. Beweegt grof, vanuit schouder en elleboog.	Probeert potlood goed vast te houden met vingers. Pols hangt nog boven het papier.	Plaatst de duim tegen de vingers. Potlood ligt nog niet op de middelvinger.	Stand van vingers en duim zijn goed. Pols ligt op papier en schoudergewricht werkt niet meer mee. Maakt webspace beweging. <a href="#">145</a>	Heeft een juiste zit- en schrijfhouding.
FM02 + ★ ★ ★			Inkleuren: heeft plezier in kleuren, kleurt over gehele papier, ziet nog geen lijnen om binnen te blijven. Kind gebruikt vaak nog maar 1 of 2 kleuren.	Krijgt besef dat de lijnen aangeven om er binnen te blijven met inkleuren. Kind gebruikt meerdere kleuren. Kleuren zijn nog niet realistisch.	Kleurt afbeelding in, maar nog met veel witte stukken. Kind gebruikt realistische kleuren.	Kleurt afbeeldingen binnen de lijntjes.	Gebruikt lijnen als decoratie, structuur of arcering.

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
FM03		Experimenteert met scheuren.	Houdt papier tussen duimen en wijsvingers en maakt scheurbeweging.	Scheurt grote vormen van papier.	Scheurt gericht papier in de gewenste vorm.	Scheurt gedetailleerde vormen (oogjes, haren) van papier.	Maakt een collage van verschillende soorten papier.
FM04		Knipt kleine stukjes papier doormidden.	Houdt de schaar vast in de ene hand en papier in de andere hand. Knipt een papier doormidden of tot snippertjes.	Houdt de schaar goed vast en knipt gericht op een lijn.	Knipt voorgetekende vormen en figuren uit.	Knipt verschillende materialen (zoals karton en stof) en knipt ook kleine dingen (bijv. oogjes) uit.	
FM05 ★ ★ ★		Verft met de vingers op een groot papier. Experimenteert met verf op papier.	Weet dat de verf op de te verven ondergrond moet komen. Experimenteert met vingerverven en verven met een kwast.	Hanteert een kwast en verft vlakken op verfpapier. Schildert met plakkaatverf.	Hanteert (dunnere) kwast goed en maakt eerst een voorstelling om later in te kleuren met verf. Schildert met gekleurde waterverf.	Gebruikt bewust verschillende soorten kwasten tijdens een verfopdracht. Schildert met ecoline.	Beschildert zelfgemaakt werkstuk.
FM06			Experimenteert met stempelen.	Stempelt met voorwerpen. Bijv. kurken of aardappels.	Tamponneert met hulp (met sjablonen).	Tamponeert zelfstandig (met sjablonen).	Experimenteert met eenvoudige druktechnieken op textiel en karton.
FM07 + ★ ★ ★		Pakt tussen wijsvinger en duim kleine dingen op.	Plakt met hulp op de 'juiste manier' plakkertjes op papier.	Plakt zelfstandig op het platte vlak en omplakt met hulp een cilinder.	Plakt netjes en omplakt zelfstandig cilinders.	Omplakt zelfstandig kleine 3D vormen.	Lijmt ook met sterke lijm. Maakt bij lijmen gebruik van constructie- en verbindingstechnieken.
FM08		Experimenteert met klei en zand.	Kneden en rollen. Rolt klei tot een plak en tekent deze in of bewerkt deze met een reliëf.	Rolt knikkertjes van klei in de hand.	Rolt vanuit balletjes klei, natuurklei of brooddeeg slangetjes en cilinders.	Boetseert met klei of plastische materialen. Past combinaties in klei toe: balletje, slangetje/cilinder.	Boetseert uit één stuk een mens of dier of een vaas of potje.



#### Tekenontwikkeling

FM09 +	Tekenontwikkeling: Maakt herhalende krabbels en krast.	Krast zowel horizontaal als verticaal (beginnende kruis).	Experimenteert met 'tekenen' op papier. Maakt nog veel krabbels met er tussendoor globale vormen.	Maakt een kopvoeter.	Maakt een uitgebreide kopvoeter, tussen de benen ontstaan een dwarsstreepje voor de buik.	Maakt een poppetje met duidelijk herkenbaar gezicht en ledematen. Tekent ook details en omgeving.	Tekent aan de bovenkant de lucht en aan de onderkant de grond. (sandwichtekening).
FM10 +	Tekeningen maken heeft als doel bewegen.	Tekeningen hebben nog geen samenhang en kunnen nog vanalles voorstellen, maar kind geeft zelf wel betekenis aan tekeningen.	Tekeningen zijn emotioneel bepaald. Bijv. tekent hoofd groter dan lijf of tekent zichzelf groter dan ouders.	Tekeningen zijn vaak hetzelfde omdat dit vertrouwd is.	Tekeningen zijn nog vaak hetzelfde, maar de leerling experimenteert met andere vormen/figuren.	Kind tekent wat hij ervaart. Durft hierbij af te stappen van de vertrouwde beelden.	Tekent interacties en realistischer.

#### Welbevinden & gevoelens

#### Welbevinden en gevoelens

WG01 +			Neemt makkelijk afscheid van ouder of verzorger. Mist ouders/verzorgers gedurende de dag, maar is troostbaar.	Durft (meestal) alleen de klas binnen te komen. Maakt op school een vrolijke/ontspannen indruk op de leerkracht.	Maakt op school vrijwel altijd een vrolijke en ontspannen indruk op de leerkracht. Durft zichzelf te zijn en neemt initiatief tot contact met vertrouwde volwassene.	Durft zichzelf te zijn en is ook in minder voorspelbare situaties en met minder bekende personen op zijn gemak.	
WG02 +	Is blij als iets lukt.	Accepteert dat hij/zij niet alles even goed kan.	Probeert nieuwe dingen uit.	Is zich bewust van en heeft vertrouwen in eigen kunnen/ is trots op zichzelf.	Schat eigen mogelijkheden juist in en reflecteert hier samen met de leerkracht op.	Reflecteert zelfstandig over eigen handelen en activiteit.	

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
WG03			Incasseert feedback van de leerkracht.	Accepteert 'nee' als antwoord en accepteert feedback (van de leerkracht).	Gaat adequaat om met teleurstellingen tijdens activiteiten en feedback (van de leerkracht).	Gaat adequaat om met feedback van de leerkracht en andere kinderen en handelt hiernaar.	
WG04 +			Toont gevoelens.	Herkent eigen gevoelens en leert ermee omgaan.	Herkent en benoemt eigen emoties (positieve en negatieve) in verschillende situaties. Herkent gevoelens bij de ander. Ziet overeenkomsten en verschillen.	Gaat bewust om met eigen en andermans gevoelens en opvattingen en kan eigen gevoelens voor anderen begrijpelijk uiten.	Herkent sterke en zwakke punten en verschillen in opvattingen bij zichzelf en anderen.
WG05 +	Gaat ergens tegenin.		Roept hulp in bij conflicten.	Geeft duidelijk de eigen grens aan bij conflicten, roept alleen hulp in als dit nodig is.	Lost conflicten zelfstandig op. Heeft een weerbare houding. 	Heeft bij een conflict inzicht in het gedrag van de ander houdt rekening met de ander. 	


### Zelfstandigheid

#### Zelfstandigheid

ZH01 +	Beweegt zich samen met de begeleider door de ruimte.	Beweegt zich door de ruimte.	Beweegt zich vrij in de klas.	Vraagt om aandacht/beurten.	Accepteert uitgestelde aandacht/ kan op zijn of haar beurt wachten.	Heeft de leerkracht minder vaak nodig, m.a.w. werkt zelfstandig.	
ZH02 +	Vindt het geen probleem als de aandacht op hem of haar wordt gevestigd in de kleine groep.	Doet kort op initiatief van de leerkracht mee in een klein groepje.	Doet mee tijdens groepsactiviteiten.	Durft zich te uiten in de groep. 	Doet actief mee tijdens groepsactiviteiten.	Presenteert zichzelf voor de groep. 	
ZH03 +			Gaat niet altijd mee met het idee of een mening van een ander.	Durft het oneens te zijn met de mening van een ander. 	Heeft eigen ideeën of mening en uit dit naar een ander.	Beargumenteert eigen idee of mening.	
ZH04			Vraagt de leerkracht om hulp.	Vraagt de leerkracht op gepaste wijze om hulp.	Vraagt andere leerlingen om hulp. Geeft hulp aan anderen "omdat het moet".	Geeft in plaats van "omdat het moet", uit zichzelf hulp aan andere kinderen.	
ZH05	Trekt eenvoudige kledingstukken zelfstandig uit.	Trekt eenvoudige kledingstukken aan. 	Pakt zelfstandig de jas en gym schoenen. Kan zelfstandig naar de wc.	Doet zelfstandig de jas aan én dicht. Een beginnetje maken bij de jas is niet meer nodig.	Maakt knopen dicht. Kleedt zichzelf zelfstandig om.	Strikt veters.	

### Betrokkenheid & concentratie

#### Betrokkenheid, taakaandacht en concentratie

BT01 ✓			Speelt gedurende de speelles bij de plek.	Speelt gedurende de gehele speelles aan zelfgekozen activiteit.	Speelt gedurende de gehele speelles aan verplichte activiteit. De leerkracht geeft hierbij nog deeltaken aan.	Opsplitsen in deeltaken is niet meer nodig. Gaat na uitleg van de leerkracht direct aan de slag. Plant eigen werk.	
BT02 ✓ ☒ +			Laat wisselende betrokkenheid zien bij activiteiten.	Is actief betrokken bij de activiteit (steekt vinger op, stelt vragen, praat over de activiteit, is gericht op de activiteit).	Is gedurende de gehele activiteit actief betrokken. 	Verdeelt taken over de week en houdt zelf overzicht over de activiteit/ taak. 	
BT03 +			Concentreert zich af en toe.	Concentreert zich langere tijd.	Werkt geconcentreerd aan een gegeven opdracht. Maakt de opdracht af, ook wanneer het niet meteen lukt.	Werkt gericht en langdurig aan een gegeven opdracht.	

	Peuter 1	Peuter 2	Groep 1 basis	Groep 1-2	Eind groep 2	Groep 2-3	Eind groep 3
BT04			Experimenteert met materialen. Is zich ervan bewust dat materialen weer opgeruimd moeten worden.	Gaat juist om met materialen, weet waar ze voor bedoeld zijn en zet deze na afloop op de juiste plaats in de klas terug. <a href="#">165</a>	Ruimt zelfstandig met volle aandacht op: dozen, kast, hoek.	Controleert zichzelf en de ander bij het juist omgaan met materialen. Is zichzelf ervan bewust waar hulp nodig is bij het opruimen.	
BT05				Spreekt uit wat hij vindt van iets.	Spreekt bewondering uit voor een ander (zijn werk).	Geeft zelf een compliment aan andere kinderen.	Neemt een complimentje in ontvangst.

## Samenwerken

### Samenwerken

SW01 +	Toont belangstelling voor andere kinderen.	Luistert als iemand iets vertelt.	Reageert op initiatief van de ander.	Maakt uit zichzelf contact met andere leerlingen.	Heeft voorkeur voor bepaalde andere leerlingen. Handhaaft zichzelf binnen de groep en komt voor zichzelf op.	Heeft een eigen plek binnen de groep (zelfstandig) en de eerste vaste vriendschappen.	
SW02			Staat open voor contact met klasgenootjes en het samen werken met anderen aan dezelfde activiteit of in dezelfde hoek.	Speelt met anderen.	Werkt samen in een groepje: doel voor ogen houden, taken verdelen en uitvoeren, afspraken maken en nakomen, hulp vragen en accepteren, leren van elkaar.	Voert taken uit in een groepje: plannen maken en de uitvoering organiseren.	
SW03 +			Maakt kennis met en handelt naar de groepsregels. Heeft nog wel ondersteuning van de leerkracht nodig.	Handelt zelfstandig naar de groepsregels.	Handelt naar de groepsregels en houdt rekening met anderen. Is zich bewust van verschillende regels en afspraken thuis, op school en op straat.	Stimuleert en helpt andere leerlingen om zich aan de groepsregels te houden.	

## Spelontwikkeling

### Spelontwikkeling

SP01 +	Spelniveau: sensopathisch spel gericht op emoties. <a href="#">166</a>	Spelniveau: manipulerend spel met toevallige symbolische handelingen. <a href="#">167</a>	Spelniveau: symbolisch- en handelingsgericht spel. <a href="#">168</a>	Spelniveau: rolgebonden handelingen (vertrouwde scripts van +/- 20 minuten). <a href="#">169</a>	Spelniveau: eenvoudig rollenspel binnen een thema (scripts van >45 minuten). <a href="#">170</a>	Spelniveau: verdiepend rollenspel (borduur voort op eerder spel). <a href="#">171</a>	Spelniveau: realistisch rollenspel. <a href="#">172</a>
SP02	Spelinteractie: solitairspel. <a href="#">173</a>	Spelinteractie: solitair- en steeds meer parallelspeel. <a href="#">174</a>	Spelinteractie: parallelspeel. <a href="#">175</a>	Spelinteractie: parallel- en steeds meer associatief spel. <a href="#">176</a>	Spelinteractie: associatief spel. <a href="#">177</a>	Spelinteractie: associatief en coöperatiefspel. <a href="#">178</a>	Spelinteractie: coöperatiefspel. <a href="#">179</a>
SP03 +	Speeltaal: spreekt weinig, maakt wel af en toe speelgeluiden.	Speeltaal: maakt speelgeluiden.	Speeltaal: beschrijft de handelingen die hij/ zij maakt.	Speeltaal (beschrijft de rollen en handelingen die hij/ zij maakt) en gebruikt soms rolgebonden taal.	Speeltaal én gebruikt in dialoog met de ander rolgebonden taal. Beschrijft het spelscript.	Speeltaal én gebruikt boekentaal. <a href="#">180</a>	Speeltaal én beeldt rolgebonden kenmerken uit. <a href="#">181</a>

## Extra toelichting & achtergrondinformatie

1	Voorbeelden: De zevensprong, Hoedje van papier.
2	Akoestisch tellen: de telrij opzeggen zonder dat het kind betekenis kan geven aan de woorden die het uitspreekt. De telrij is bijvoorbeeld als een versje of liedje uit het hoofd geleerd.
3	Synchroon tellen: een hoeveelheid voorwerpen 'aanwijzend' tellen. De telnamen moeten gelijktijdig (synchroon) met het één voor één aanwijzen van de voorwerpen opgenoemd worden. Asynchroon tellen: het tellen houdt geen gelijke tred met het aanwijzen van de voorwerpen.
4	Resultatief tellen: na het tellen van de hoeveelheden, het totale aantal kunnen aangeven (het getal waarmee je eindigt). Hierbij is kennis hebben van de getallenrij erg belangrijk. Als je de getallenrij niet kent, kun je ook niet resultatief tellen. Daarnaast is het belangrijk begrip te hebben dat er een één-één-relatie bestaat tussen het telwoord en het te tellen voorwerp, dat er geen telwoorden uit de telrij mogen worden overgeslagen en dat het laatst uitgesproken telwoord de hoeveelheid aanduidt van het aantal te tellen voorwerpen. Wat als het resultatief tellen niet lukt? 1. Ga na of de leerling de telrij kent. 2. Ga na of de leerling synchroon kan tellen. 3. Ga na of het kind begrijpt dat het laatste telwoord de hoeveelheid aanduidt. Vaak zie je dat, als ze dit niet begrijpen en je de vraag stelt 'Hoeveel zijn het er?', ze dan opnieuw beginnen te tellen.
5	Belangrijk bij verkort tellen: - Tel niets dubbel, let goed op wat je al wel en niet geteld hebt. - Tel vanaf het grootste bekende aantal door.

6	Tellen met sprongen : let op dat de sprongen synchroon zijn met de groepjes die je telt.
7	Verdubbelen betekent twee keer zo groot maken. Verdubbelen is hetzelfde als vermenigvuldigen met 2.
8	Rangtelwoord: is een woord (telwoord) dat een rangvolgorde in een rij weergeeft.
9	'Weetje': groepjes maken is een handige strategie om hoeveelheden te herkennen zonder te tellen.
10	Neem vanaf eind groep 2 ook het schatten van hoeveelheden t/m 10 mee.
11	'Weetje': je overziet grote hoeveelheden door gebruik te maken van structuren en patronen. Neem in je aanbod het schatten van grotere hoeveelheden mee: meer/ minder dan 10, bijna 100 etc.
12	Weetjes zijn: handige strategieën, structuren en patronen.
13	Het gaat hier om geschreven getallen.
14	Belangrijk bij het vergelijken van hoeveelheden zonder te tellen: - Het kind moet beide aantallen resultaatief kunnen tellen. - Het kind moet zich de resultaten kunnen voorstellen als getallen. - Het kind moet de getallen vergelijken op basis van hun plaats in de telrij.
15	Verschillende functies/ betekenissen: huisnummer, telefoonnummer, leeftijd etc.
16	Eventueel als extra verrijking het juist (hoe het in groep 3 aangeleerd wordt) schrijven van de cijfers aanbieden.
17	Bij het gebruik van de getallenlijn gaat het niet alleen om de cijfers van 1- 10 op een rij leggen, maar ook om het begrip dat bijv. de 5 in het midden ligt en de 4 vlak vóór de 5 ligt en de 0 en 10 helemaal aan de uiteindes. Als kinderen kennis hebben gemaakt met getsymbolen als representatie van hoeveelheden, leren ze getallen vergelijken en ordenen op basis van hun plaats in de getallenrij. Ze kunnen hier dan over nadenken en er ook over praten. Op dat moment zijn de kinderen toe aan rekenen. De volgende stap is immers het verschil bepalen tussen getallen of één of twee meer/minder berekenen.
18	Bijv. tien kleine visjes.
19	Als kinderen kennis hebben gemaakt met getsymbolen als representatie van hoeveelheden, leren ze getallen vergelijken en ordenen op basis van hun plaats in de getallenrij. Op dat moment zijn de kinderen toe aan rekenen. De volgende stap is immers het verschil bepalen tussen getallen of één of twee meer/minder berekenen.
20	Denkt na en praat over het oplossen van deze rekenproblemen.
21	Verdelen: je gaat uit van het geheel en verdeelt net zo lang tot het op is.
22	Eén-één relatie: geef elk knuffeltje een hoedje of leg op elk bord een stuk brood (koppeling met hoeveelheidsbegrippen).
23	Bijv. auto's, kleding etc.
24	Denk aan (on)eerlijk, (ver)delen, over, evenveel etc.
25	Eén-één relatie: Kinderen een vraagstuk geven waar bijv. 8 legoblokjes liggen en 4 duploblokjes. Is het eerlijk verdeeld? Hoe kun je het eerlijk verdelen? Let je op de grootte van de blokjes of op het aantal? Of op beide aspecten? Kinderen moeten echt een strategie toepassen om dit op te lossen.
26	Denkt na en praat over het oplossen van deze rekenproblemen.
27	Splitsen is het verdelen van voorwerpen op verschillende manieren.
28	Bijv. 5 knikkers gaan in de splitsmachine, hoe zijn ze gesplitst?
29	Denkt na en praat over de rekenproblemen.
30	Bijv. 10 blokjes, een deel verstop je onder het bekertje, er liggen nog 4 blokjes, hoeveel zijn er verstoppt?
31	Bijv. ordenen van fruit: alle appels onder elkaar, alle peren etc.
32	Zoals een cirkel waarin de dagindeling wordt weergegeven of een staafgrafiek.
33	Bijv. over grootte: Wat is groter, een vrachtauto of een auto? Benoemt grote- en kleine auto.
34	Bijv. passende kleding bij een pop aantrekken.
35	Bijv. als je groter wordt, dan heb je ook grotere kleding nodig.
36	Bijv. bij de inhoud van een recept.
37	Bijv. wanneer je meer siroop in je glas doet dan anders: is de limonade dan ook zoeter?
38	Die is groot! Dat is klein!
39	Bijv.: Welke schoen is kleiner? Welke toren is het hoogst? Die toren is kleiner dan die.
40	Bijv. stapels van teldopjes, een korte rij en lange rij van stokjes, blokjes. Het kind pakt dan de rolmaat en doet net alsof het meet.

41	Betekenisvolle maat: bijv. handen, stappen, voeten.
42	Past de reus door de deur? Kan de bus op het schoolplein parkeren? Waarom wel/niet?
43	Bijv.: klein-groot, kort-lang, breed-smal.
44	Bijv. van lang naar kort, van dik naar dun, van breed naar smal, van hoog naar laag.
45	Bijv. zelf repen knippen en van lang naar kort leggen, in een trap leggen, etc.
46	Het vergelijken gebeurt nog steeds met 'echte materialen' en niet op het platte vlak.
47	Het vergelijken van de oppervlakte van figuren en voorwerpen. Bijvoorbeeld aan de hand van het aantal hokjes binnen het (getekende) figuur, of de hoeveelheid blaadjes die je naast elkaar op een voorwerp kunt leggen.
48	Bijv. "Wie heeft meer ranja?"
49	Bijv. spelen met water en daarbij inhouden spelenderwijs (passief) vergelijken.
50	Natuurlijke maat: handen, beker, fles, bak etc. In- en uitscheppen.
51	Tegenstellingen binnen inhoud: vol, voller, volst(e), leeg, veel, weinig, meer, meest(e), minder, minst(e), evenveel.
52	Bijv. de inhoud van een hoog, smal glas kan minder zijn dan de inhoud van een laag, breed glas. Gebruik hierbij ook referentiematen als een fles water, een pak melk etc.
53	Bijv.: "Welke doos is zwaar?"
54	Bijv. je hoort het kind al enkele begrippen gebruiken als licht, meer etc., maar nog niet altijd in de juiste context.
55	Denkt na en praat over het rekenprobleem.
56	Eenvoudige kalender: dagen van de week/ maanden van het jaar.
57	Bijv. het is al tijd voor...
58	Met tijdbeleving bedoelen we dat het kind zich bewust is van hoe lang of kort iets duurt. Het kind denkt na en praat hierover: 'we kunnen nu niet gaan verven, want we hebben maar heel kort tijd'. Tijdsbegrippen: dag, nacht, ochtend, middag, avond, vandaag, gisteren, morgen, morgenvroeg, gisteravond, vroeger, later, straks, nu, eerder.
59	Bijv. over een kwartier gaan we naar binnen.
60	Denkt na en praat over het oplossen van rekenproblemen met geld.
61	Maar benoemt ze niet altijd goed.
62	Licht- en donkerblauw bijvoorbeeld.
63	Verrijking: molenbasis of Fröbelbasis.
64	Wijs de juiste afbeelding of het juiste voorwerp aan.
65	Bijv. lang, langer, langst - kort, korter, kortst - dik, dikker, dikst - hoog, hoger, hoogst, etc.
66	Bijvoorbeeld schaduwtkkertje, bekijken spiegelbeeld na verkleden e.d.
67	Welke figuren kun je spiegelen? Een hartje of een vlinder wel, een paard niet.
68	Maakt een symmetrisch kralenplankfiguur of mozaïekfiguur af (spiegelen).
69	Legt een symmetrisch (mozaïek)figuur waarbij de overkant hetzelfde is. Legt zelfstandig een randmotief waar ritme en symmetrie aanwezig is. Maakt de andere helft van een (mozaïek) figuur af.
70	Bijvoorbeeld met kralenketting, blokken e.d.
71	Bijvoorbeeld kralen in een ritme van twee of drie kleuren aan een ketting, op een kralenplank of met mozaïeksteentjes.
72	Bijvoorbeeld gele driehoek – blauw vierkant – rode cirkel - gele driehoek – blauw vierkant – rode cirkel.
73	Bijvoorbeeld kleur, vorm én grootte: klein, geel vierkant – groot, blauw vierkant.
74	Denkt na over hoe je iets op een handige manier kunt uitleggen aan een ander.
75	Bij de olifanten naar links, langs de giraffen en na de apen naar rechts.
76	Legt kleuren stiften bij elkaar. Nog niet altijd juist gesorteerd.
77	Legt alle gele potloden bij elkaar.

78	Het verschil tussen classificeren en sorteren is dat bij classificeren specifiek ook het benoemen van kenmerken, verschillen en overeenkomsten van voorwerpen aan bod komt.
79	Gebruikt hierbij bijvoorbeeld een Venn-diagram (grafische voorstelling van een logische relaties tussen meerdere verzamelingen).
80	Begrijpt dat een voorwerp soms in twee groepen past en handelt hiernaar.
81	Bouwt losse torentjes, kan blokjes rondom een rand leggen.
82	Bij problemen denkt het kind na over wat handige oplossingen zijn en probeert deze vervolgens handelend uit. Metselt vier passende muren om een vierkante plank. Bouwt een trap met kubussen en/of bouwstenen.
83	Maakt ramen en deuren in een gemetselde muur. Maakt een puntdak met kubussen en halve kubussen. Bouwt vanaf een (zelfgemaakte) plattegrond en omgekeerd. Bouwt een bouwwerk na vanaf een realistische foto. Redeneert hierbij over: wat zie ik, wat wil ik, wat heb ik hierbij nodig?
84	Een puzzel is moeilijker als de afbeelding minder herkenbaar is op de afzonderlijke stukjes.
85	Wat heb je gedaan? "Speelt".
86	"Kijk, ik heb knutselt." Hoeft nog niet grammaticaal correct te zijn.
87	Beschrijft alledaagse dingen (mensen, planten, dingen) en veel voorkomende handelingen (eten, naar bed gaan).
88	Samengestelde zin: "Ik ging naar huis, omdat het ging regenen."
89	Signaalwoorden: maar, daardoor, behalve etc.
90	Structuur: chronologisch, opsomming.
91	Vlekjesworst, vroem-vroem
92	Gebruikt in de zinnen bijvoeglijke naamwoorden (grote, blauwe), onbepaalde voornaamwoorden (allemaal), woorden als die-dat-er. Het kind heeft een passieve woordenschat van 4000 en actieve woordenschat van 2000.
93	Gebruikt vaak gebaren en mimiek om een verhaal te ondersteunen.
94	Het kind heeft een passieve woordenschat van 7000 en actieve woordenschat van 5000. Woordvindingsproblemen zijn een signaal van dyslexie.
95	Bijv. 'meisje loopt' en dan pakt het kind een meisjespop en doet net alsof de pop loopt.
96	Kijk papa!
97	Wat voor drinken is dat? Mag ik ook een appel?
98	Gespreksregels toepassen: elkaar aankijken, ander uit laten praten, met twee woorden spreken, bij het onderwerp blijven.
99	Gespreksdoel: informatie delen, overleggen, discussiëren.
100	Actief luisteren: aankijken, knikken, een vraag stellen, op de juiste momenten stil zijn. Tip: bij dit doel kun je direct de kinderen bewust proberen te maken van de reactie van de ander.
101	Hiervoor is het nodig dat het kind de mening van de ander begrijpt.
102	Ervaring opdoen.
103	Probeert mee te rijmen.
104	Bijv. rijmwoorden, ondersteund met afbeelding, bij elkaar zoeken.
105	Produceren: het zelf bedenken van rijmwoorden is heel lastig voor leerlingen met een beperkte woordenschat (NT2)! Herkennen: het kind weet wat rijmt in een reeks.
106	Bijv. boo-s, boo-m.
107	Met blokjes / fiches/ streepjes.
108	Ook woorden met meer lettergrepen.
109	Direct: "Pim, pak je jas".
110	Instructie: groep wordt aangesproken in plaats van individuele leerling.
111	Mededelingen: minder direct gericht op het handelen van de leerling. De leerling hoort een mededeling en weet vervolgens zelf wat te doen met de mededeling.
112	We zeggen vaak lettergrepen, maar bedoelen klankgroepen! Dus pa-nen i.p.v. pan-nen.
113	B-a-l, welk woord hoor je?
114	B-e-r-g, welk woord hoor je?

115	Dit is vaak nog één op één.
116	Dit kunnen ook verhalen/teksten zijn, die niet uit boeken afkomstig zijn, denk aan tv, internet en radio.
117	"Wat heeft de beer op zijn hoofd?". Geeft aan hoe de personages uit het boek zich voelen.
118	"Waarom doet de beer dat?".
119	Het is hiervoor nodig dat het kind zich kan inleven in het onderwerp van het verhaal.
120	Maakt kennis met informatieve en instructieve teksten.
121	Let tijdens het observeren ook op het (voor)leesplezier van het kind.
122	Bijv. losse prenten van het verhaal met nummers die de volgorde aangeven.
123	Bijv. alleen het prentenboek om zelf nog eens terug te kijken.
124	Het kind laat hierbij een groei in letterkennis zien binnen een periode van een halfjaar.
125	Bijvoorbeeld: "Ik ga naar huis, want het is al laat."
126	Structuur: van voor naar achter lezen, opbouw van het verhaal, links-rechts. Luisterstrategieën zijn: "Denkvaardigheden die gebruikt worden om een voorgelezen tekst te begrijpen: voorspellen, hoofdzaken van bijzaken onderscheiden, samenvatten, concluderen en inferenties maken" (Expertisecentrum Nederlands, 2010).
127	Eind groep 2 begint ook de bewustwording van verschillen tussen letters, woorden en zinnen. Neem dit ook mee in je aanbod.
128	Leesstrategieën: Voorspellen, vragen stellen, visualiseren, verbinden, afleiden, samenvatten. In een wie-wat-waar-schema wordt antwoord gegeven op vragen die beginnen met "wie, wat en waar?".
129	Doet voorspelling t.a.v. het verdere verloop tijdens het verhaal en stelt dit, indien nodig, tijdens het verder lezen bij. Aan het "wie-wat-waar"-schema worden ook andere vraagwoorden toegevoegd, zoals: "waarom, hoe of waardoor?"
130	Denk aan sprookjes.
131	Maakt kennis met technieken om informatie te onthouden (herlezen, onderstrepen, woordspin).
132	Vraagt een ander om iets te schrijven of te lezen. Vraagt bijvoorbeeld om iets op een tekening te schrijven of vraagt om iets voor te lezen wanneer ergens letters op staan.
133	Doen alsof schrijven. Vertelt bij krabbels 'wat er staat': Kijk, dáár staat mijn naam!
134	Schrijft over concrete onderwerpen uit de eigen leefwereld. verschillende soorten teksten: verhalende, informatieve en instructieve teksten. Let op verzorging / layout van de tekst.
135	Tekent en versiert bijvoorbeeld woorden.
136	Met schrijven kun je woorden, gedachten, gevoelens en meningen onder woorden brengen. Schrijfdoelen: informeren en een ander plezier verschaffen.
137	Bijbewegingen: hierbij zie je dat kinderen ook de armen, handen en/of schouders aanspannen als ze bijvoorbeeld op de tenen of hakken lopen.
138	Alternerend is afwisselend 1 voet per tree. Mag nog ondersteunend.
139	Kaatsend springen: doorspringen zonder te stoppen tussendoor. Je raakt de grond en zet direct weer af voor de volgende sprong.
140	In aanbod meenemen: steunspringen zonder of met korte aanloop en opvallend heden eventueel als notitie noteren.
141	Doelspelen worden doorgaans aangeboden vanaf groep 3-4.
142	Langzit: zitten op je billen met je benen gestrekt naar voren (soms nog met je bovenlichaam naar achter).
143	Bijv. verschillende technieken toepassen: ene keer van onder de bal pakken, dan van boven, speler proberen om te draaien, zelf wegdraaien, lichaam over de bal plaatsen etc.
144	Maar voert de bewegingen nog niet altijd juist uit.
145	Een open webspace heeft de vorm van een 'rondje' en is de open ruimte van de hand tussen de wijsvinger en de duim. Hierin rust de pen, die vastgehouden wordt met duim, wijs- en middelvinger. (Bron: Gerda Broekstra - 2019)
146	Dus geen trekbeweging.
147	Tip: werk eens met zijde- en vloeipapier, dit scheurt heel anders dan gewoon papier.
148	Is een voorwaarde om tot plakken te komen.
149	'Juiste manier'= plakkertje op plakzeiltje leggen, met alleen de haartjes van het lijmkwastje in de lijm, afstrijken aan de rand van het potje, plakkertje inlijmen, kwastje op rand van deksel lijmpotje, plakkertje opplakken en aanwrijven.
150	Smeert de lijm enkel langs de rand van een vouwblaadje. Omplakt met hulp een wc-rolletje. Maakt bijv. een randmotief met plaksel.



151	'Netjes'= betekent geen overtollige lijm en geen losse randjes. Omplakt zelfstandig een wc rol. Omplakt met hulp een klein doosje.
152	Omplakt zelfstandig een klein doosje. Omplakt met hulp een grote doos.
153	De ledematen zijn geen streepjes meer. De poppetjes hebben nu vaak ook kleding aan. De details zijn bijvoorbeeld oren, wenkbrauwen, vingers en dergelijke.
154	Bijvoorbeeld: zegt bij 2 strepen op het papier: "Dit is papa en dit is mama."
155	Een jong kind mag best nog wel eens moeite hebben om afscheid te nemen. Het is logisch dat het soms liever bij mama blijft.
156	Bijv. klappen.
157	Conflicten met woorden oplossen.
158	Ervaart dat door tegenstrijdige belangen conflicten kunnen ontstaan die je samen kunt oplossen.
159	Denk aan drama gerelateerde activiteiten.
160	Denk aan drama gerelateerde activiteiten.
161	Tegengas geven en probeert zijn mening al te formuleren.
162	Broek, wijde trui, schoenen enz. Soms nog verkeerd om. Sluitingen hoeven nog niet te lukken.
163	Het is een indicatie voor dyslexie wanneer leerlingen niet betrokken zijn bij talige activiteiten. Kinderen die betrokken zijn uiten dit op de volgende manier: kind is erg alert en wil direct aan het spel beginnen, is alleen op zijn spel gericht, legt veel kracht en ijver in spel, zoekt zelf naar eigen oplossingen in het spel, houding is bijzonder geconcentreerd, zijn of haar verwoording is gericht op het spel.
164	Voelt zich verantwoordelijk voor uitvoering en resultaat.
165	Bijv. een schaar met gesloten punt in eigen hand dragen, plakkertje op zeiltje insmeren, alleen haartjes van de plakkwast in de lijm, alleen de haartjes van de verfkwast in de verf etc.
166	Met de zintuigen spelen en ontdekken. Lachen als mama iets doet.
167	Verkent het materiaal: is vooral bezig met het ontdekken van de kenmerken van materialen. Blokken stapelen en omgooien, zand en water voelen.
168	"Doen alsof"-spelen en koppelt hier (met ondersteuning) onder het spelen een rol aan: stofzuigen, de was doen, strijken, spelen in het keukentje, in het pannetje roeren etc.
169	Draagt zelf spelideeën aan en kiest hierbij bewust materiaal dat ook passend is bij deze ideeën. Neemt ook ideeën over van anderen.
170	Bedenkt samen met de ander een eenvoudig spelscenario en verdeelt (samen) de rollen. Gebruikt materiaal ook met andere betekenis of doet alsof er materialen zijn. Kinderen komen pas echt tot verdiepend spel als zij hier lang de tijd voor krijgen.
171	Er wordt echt tijd besteed aan de voorbereiding van het spel. Scenario en rollen krijgen meer diepgang. Leeft zich ook in in de rol van de ander en houdt zich aan spelafspraken.
172	Waarheidsgetrouw spel: In de tandartshoek wordt de gang van de zaken nagespeeld, zoals dat ook in het echt zou kunnen gebeuren.
173	Het kind speelt geconcentreerd alleen.
174	Alleen, met steeds meer interesse voor wat de ander doet.
175	Hetzelfde spel naast de ander spelen.
176	Naast elkaar en steeds meer momenten samen.
177	Met momenten samen.
178	Samen en samen in overleg.
179	Samen in overleg.
180	Boekentaal: bijv. het voordragen van zinnen die een bijzondere opbouw hebben en deftige woorden. Of denk eens aan teksten op rijm. Boekentaal bestaat uit allerlei vormen van taal waar kinderen spelenderwijs mee in aanraking komen.
181	Steeds meer aandacht voor beweging, houding, stemgebruik en soort taal.