

# Tussendoelen domein MOTORIEK - Tussendoelen Kleine motoriek

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen zijn doelen die expliciet in thema's terug komen</i>	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
Doelen 3;6 - 4;6 Jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. knipt rechte lijnen en hoeken, knipt een blad door.</li> <li>2. Vouwt papier diagonaal.</li> <li>3. kan blokken nauwkeurig plaatsen.</li> <li>4. kan rits zelf dicht doen, kan veters in schoenen rijgen</li> <li>5. kan kwasten hanteren bij plakken en verven</li> <li>6. Houdt pen/potlood vast tussen duim en wijsvinger</li> </ol>			
Doelen 4;6 - 5;6 Jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kan een vierkant uitknippen; kan over denkbeeldige lijn knippen</li> <li>2. kan knopen open en dicht doen, strikken, rits dichtmaken</li> <li>3. kan borduren, rijgen met kleine kralen, rechte en schuine vouwen maken</li> <li>4. Houdt pen/potlood vast met duim en wijsvinger. Er is sturing vanuit de vingers.</li> <li>5. kan klein bouw materiaal hanteren</li> </ol>			
Doelen 5;6 - 6;6 Jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kan voorgetekende figuren uitknippen uit karton, stof etc.</li> <li>2. kan fijne sluitingen open en dicht maken.</li> <li>3. kan materialen aan elkaar plakken,</li> <li>4. kan vouwcombinaties maken,</li> <li>5. kan kleine kralen rijgen,</li> <li>6. kan binnen de lijntjes kleuren</li> <li>7. heeft de juiste pengreep, heeft een voorkeurshand,</li> <li>8. maakt vloeiende doorgaande schrijfpatronen</li> <li>9. kan met klein constructiemateriaal complexe figuren maken/leggen</li> </ol>			

Doelen 6;6 - 7;0 jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Heeft een juiste zit-schrijfhouding.</li> <li>2. Heeft een goede penguip met een juiste spanning in de vingers.</li> <li>3. Heeft een soepel verlopende schrijfbeweging, dat wil zeggen: bewegingen van arm, de elleboog, de pols, de hand, de vingers en de duim verlopen goed gecoördineerd.</li> <li>4. Maakt schrijfpatronen voldoen aan de criteria van regelmaat, ritme en vorm.</li> <li>5. Schrijft de cijfers en letters hebben de juiste vorm en voldoen aan de criteria van regelmaat en ritme.</li> </ol>			
-----------------------	---	--	--	--

# Tussendoelen domein MOTORIEK - Tussendoelen Grote Motoriek

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen zijn doelen die expliciet in thema's terug komen</i>	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
Doelen 3;6-4;6 Jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kan over een lijn lopen, op tenen staan en lopen</li> <li>2. Kan rennen in verschillend tempo</li> <li>3. Kan klimmen in toestellen: op en af</li> <li>4. Kan over een bank springen</li> <li>5. Kan een aantal passen op één been huppelen</li> <li>6. Kan zelf een grote bal opgooien en vangen</li> </ol>			
Doelen 4;6 - 5;6 Jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Maakt goed gecoördineerde bewegingen van armen en benen bij het lopen</li> <li>2. Kan rennen in verschillende tempo, is wendbaar.</li> <li>3. Heeft toenemende coördinatie en tempo bij het klimmen</li> <li>4. Houdt het huppelen langer vol; steeds minder bij bewegingen zichtbaar</li> <li>5. Kan met 2 voeten gelijk zonder veel bij bewegingen springen</li> <li>6. Kan een stuitende bal vangen</li> </ol>			
Doelen 5;6 - 6;6 Jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Het lopen is goed gecoördineerd, ritmisch.</li> <li>2. Kan over smalle balk lopen</li> <li>3. Springt met beide benen gelijk en komt soepel neer.</li> <li>4. Kan touwtje springen waarbij alleen handen en benen in beweging zijn</li> <li>5. Kan kleine bal omhoog gooien en opvangen,</li> <li>6. Kan toegegooide bal vangen.</li> <li>7. Kan duikelen over stang/duikelrek</li> </ol>			
Doelen 6;6 - 7;0 Jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kan touw zwaaiend een afstand overbruggen.</li> <li>2. Kan op-, over-, en van toestellen springen van verschillende hoogten.</li> <li>3. Kan gooien en vangen met de grote bal tijdens het bewegen/lopen.</li> <li>4. Speelt actief mee bij overloopspelen met accent op samenwerking tussen de lopers.</li> <li>5. Kan bewegen op muziek waarbij verandering van de beweging gelijk gaat aan de verandering van de muziek.</li> </ol>			

# Tussendoelen domein MOTORIEK - Tussendoelen Tekenontwikkeling

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen zijn doelen die expliciet in thema's terug komen</i>	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
Doelen 3;6 - 4;6	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bouwt tekening op met een beperkt aantal vormen (cirkels en lijntjes).</li> <li>Duidt met eenzelfde vorm verschillende dingen aan (bijvoorbeeld: een kop-voeter stelt de ene keer een dier voor en de andere keer een mens. Symbolisch realisme).</li> <li>Kleurt grotere vormen in.</li> <li>Vult tekenblad op met meer en verschillende voorwerpen/details naast de mens (bal, bloem, zon).</li> </ol>			
Doelen 4;6 - 5;6	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tekent een volledige menstekening; armen en benen in allerlei richtingen</li> <li>Tekent details om te onderscheiden</li> <li>Tekent constructief; opbouwen met delen</li> <li>Tekent alles wat het weet (tekening is transparant)</li> <li>Tekent wat belangrijk is groot.</li> </ol>			
Doelen 5;6 - 6;6 jaar	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kan in tekening gebeurtenissen weergeven met toename van details</li> <li>Kan een gedetailleerde menstekening maken</li> <li>Kan eigen schema's ontwikkelen</li> <li>Tekent gehelen</li> <li>Gebruikt de onderkant van het papier als grondlijn.</li> <li>Tekent steeds vaker de juiste verhoudingen</li> <li>Tekent hoofdzakelijk vlakke vormen</li> </ol>			
Doelen 6;6	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kan steeds beter mensen en dieren natuurgetrouw tekenen.</li> <li>Tekent armen en benen tweedimensionaal.</li> <li>Kan huizen, bomen, schepen geleidelijk aan steeds ruimtelijker weergegeven.</li> <li>Ontdekt diepte zien door middel van voor/achter, groot/klein te tekenen.</li> </ol>			