

Tussendoelen domein REKENONTWIKKELING - Tussendoelen lichaamsoriëntatie

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
3;6 - 4;6	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kan de eigen belangrijkste lichaamsdelen (hoofd, mond, oren, ogen, buik, rug, benen, voeten) aanwijzen. 2 Kan de eigen lichaamsdelen aanwijzen en de functies benoemen van zintuigen (mond, ogen, oren) 3 Kan eenvoudige lichaamshoudingen imiteren 			
4;6 - 5;6	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kan lichaamsdelen bij anderen aanwijzen en benoemen en de functies ervan benoemen 2 Kan symmetrische lichaamshoudingen imiteren 3 Kan enkelvoudige opdrachten uitvoeren zoals wijs je schouder aan 4 Kan lichaamsdelen met de ogen dicht aanwijzen 5 Kent en benoemt ook : pols, enkel, hals en nek 6 Kan bewegingen en lichaamshoudingen van anderen nadoen 			
5;6 - 6;6	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kan enkelvoudige opdrachten uitvoeren en benoemen zoals wijs je schouder aan 2 kan asymmetrische lichaamshoudingen vanaf een afbeelding nadoen 3 kan samengestelde bewegingsopdrachten uitvoeren en verwoorden 			

Tussendoelen domein REKENONTWIKKELING - Tussendoelen ruimtelijke oriëntatie

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
3,6 - 4,6	<p>Oriënteren en lokaliseren</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kan meetkundige begrippen herkennen en toepassen in relatie tot zichzelf en ten opzichte van het eigen lichaam 2. Kan meetkundige begrippen als voor, achter, naast, in, op, boven, onder, dichtbij en ver herkennen en kan aanwijzen waar wat te zien is bijvoorbeeld op een plaat, (waar zie je de hond?) 3. Kan over concrete voorwerpen en situaties praten, die niet meteen zichtbaar zijn(de beer achter de kast) 4. Kan voorwerpen in de ruimte aanwijzen en ook met de ogen dicht aanwijzen waar deze voorwerpen zijn <p>Construeren</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kan eenvoudige constructies nabouwen 2. Kan construeren met klei en brooddeeg <p>Spiegelen en schaduwen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ontdekt mogelijkheden met spiegelen (eigen lichaam, voorwerpen). 2. Ontdekt en herkent de (eigen) schaduw <p>Experimenteert met schaduwen.</p>			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
4;6 -5;6	<p>Oriënteren en lokaliseren</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kan meetkundige begrippen toepassen: voor, achter, naast, in ,op, boven, onder, dichtbij en veraf 2. Kan in eigen taal beschrijven, zonder aan te wijzen, waar voorwerpen in de ruimte staan(voorstelling en lokaliseren) 3. Kan een eenvoudige beschrijving volgen met herkenningspunten van een route in de directe omgeving 4. Kan in eigen taal eenvoudige routes in de directe omgeving beschrijven 5. Kan op een eenvoudige plattegrond van het lokaal aanwijzen of zeggen wat waar is in het lokaal <p>Construeren</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kan mozaïekfiguren (na)maken en kan eenvoudige vormen als cirkel, vierkant, kruis en driehoek natekenen. 2. Kan, wat een ander voordoet navouwen met papier 3. Kan hetgeen zichtbaar is in het platte vlak, driedimensionaal namaken en nabouwen vanaf een tekening of foto 4. Kan eenvoudige driedimensionale constructies weergeven in het platte vlak 5. Kan eenvoudige bouwwerken nabouwen <p>Spiegelen en schaduwen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Begrijpt wat een spiegel doet 2. Kan de bewegingen van een ander spiegelen 3. Kan met behulp van een spiegel één spiegelbeeld van een eenvoudig figuur leggen 4. Kan de eigen schaduw groter en kleiner maken 			

Oriënteren en lokaliseren

1. Kan begrippen met betrekking tot lengte omtrek en oppervlakte herkennen en gebruiken in betekenisvolle, eenvoudige situaties:
 - a. Lang-langer-langst
 - b. Groot-groter-grootst
 - c. Dik-dikker-dikst
 - d. Breed-breder-breedst
 - e. Hoog-hoger-hoogst
 - f. (er)omheen
2. Kan tegenstellingen herkennen en gebruiken: Grootste-kleinste-langste-kortste-hoogste-laagste
3. Kan meetkundige begrippen ook gecombineerd gebruiken: voor, achter, naast, in ,op, boven, onder, dichtbij en veraf. (de jongen die voor en naast het huis speelt)
4. Kan meetkundige begrippen links - rechts- tegenover -tussen herkennen
5. Kan eenvoudige opdrachten uitvoeren met een spiegeltje (figuren verdubbelen)
6. Kan voorwerpen/situaties/locaties, die niet te zien zijn, met kenmerken en details beschrijven, door er een visuele voorstelling van te maken
7. Kan de plaats van objecten ten opzichte van zichzelf beschrijven met behulp van meetkundige begrippen(de bal ligt achter mij, ik sta voor de deur)
8. Kan de plaats van voorwerpen ten opzichte van elkaar beschrijven met behulp van meetkundige begrippen (de bal ligt bovenop de kast)
9. Kan een beschrijving van een route met herkenningspunten en meetkundige begrippen volgen
10. Kan eenvoudige routes beschrijven en daarbij gebruikmaken van herkenningspunten en meetkundige begrippen
11. kan eenvoudige plattegronden, bijvoorbeeld van de klas, lezen, tekenen en toelichten
12. Kan redeneren over eenvoudige meetkundige problemen/conflictsituaties rond oriënteren en lokaliseren

Construeren

1. Kan een vouwwerk dat wordt aangegeven met een vouwreeks van enkele stappen, navouwen 9 vliegtuigje/hoedje)
2. Bij het vouwen passief meetkundige begrippen kunnen gebruiken (recht, schuin, dubbel, lijn, hoek, punt)
3. Kan bouwwerken /constructies nabouwen(railsparcours, duplo- of legofiguur)
4. Kan bouwwerken/constructies vanaf een tekening/foto nabouwen
5. Kan op basis van aanwijzingen in een stappenplan/handleiding, een constructie bouwen
6. Kan op basis van mondelinge aanwijzingen met behulp van meetkundige begrippen iets bouwen (maak een stapel van twee blokjes, zet links daarvan een blokje, zet daarvoor een stapel van drie blokjes)

Spiegelen en schaduwen

1. Kan eenvoudige symmetrische vormen spiegelen
2. *Kan schaduwen van voorwerpen in de ruimte aanwijzen*
3. *Kan bij eenvoudige spiegelopdrachten redeneren wat er gebeurt als...*
4. *Kan patroon met regelmaat ontwikkelen en hierover redeneren*
13. *Kan halve mozaïek figuren zowel horizontaal als verticaal in spiegelbeeld aanvullen*

Oriënteren en lokaliseren

1. Kan zich in afgebeelde gegevens verplaatsen over plaatsaanduiding als voorste, achterste, rechts, links in het platte vlak
2. Kan plattegronden lezen, tekenen en toelichten
3. Kan vragen over plattegrond en de te lopen route beantwoorden (wat is de kortste weg van de molen naar de school?)
4. Kan roosterfiguren natekenen binnen een raster van maximaal 3 bij 3 punten
5. Kan redeneren over meer complexe meetkundige problemen/conflictsituaties rond oriënteren en lokaliseren

Construeren

1. Kan driedimensionale voorbeelden nabouwen, ook de elementen die niet direct zichtbaar zijn
2. Kan constructies namaken en nabouwen op basis van beschrijvingen
3. Kan redeneren over meer complexe meetkundige problemen/conflictsituaties rond bouwen en construeren

Tussendoelen domein REKENONTWIKKELING - Tussendoelen tijdsoriëntatie

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
3;6 - 4;6	<ol style="list-style-type: none"> 1 ontdekt en herkent de indeling en het verloop van de dag 2 (her)kent de namen die we gebruiken voor de delen van de dag: ochtend, middag, avond, nacht 3 Kan tijdsaanduidingen gebruiken zoals "als het zomer is" 4 Maakt in betekenisvolle situaties kennis met de klok zoals aan de wijzers kunnen zien dat het later wordt of tijd is voor.... 5 Kan gebeurtenissen in de juiste volgorde navertellen 6 (Her)kent taal en begrippen die te maken hebben met tijdsbeleving en tijdsbesef: lang, kort, even, snel, nu, toen straks, vroeg, laat <p>(her)kent verschillende weerselementen in de seizoenen</p>			
4;6 - 5;6	<ol style="list-style-type: none"> 1 kent de namen de verschillende momenten in de dag: ochtend, middag, avond en weet dat deze momenten iedere dag weer terugkomen (cyclische tijd) 2 weet dat er verschillende tijdsaanduidingen zijn voor week- en jaarindeling en weet dat hierin ook een terugkerend ritme zit 3 kent de namen van dagen van de week in de goede volgorde en gebruikt tijdsaanduidingen als vandaag, vannacht en morgen 4 herkent tijdsaanduidingen in betekenisvolle dagelijkse situaties en kan vertellen wat eerder/later plaats vindt 5 kent volgorde in tijd en kan gebeurtenissen op plaatjes/foto's in de juiste volgorde van tijd leggen en erbij vertellen 6 weet dat we de klok gebruiken om te meten dat er tijd voorbij gaat 7 weet hoe de wijzers op een klok lopen als er tijd verstrijkt en dat je daaraan ziet dat het later wordt 8 weet dat je tijd heel verschillend kunt beleven: soms duurt iets lang(wachten) en soms is het zo voorbij(spelen) 9 is zich bewust van veranderingen en weerselementen in de seizoenen kan een kenmerken van de zomer en van de winter noemen 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
5:6 - 6:6	<p>1 kent het dagritme als cyclisch tijdsproces en kan de volgorde in de dagindeling benoemen en gebruiken, kan eigen ervaringen naar tijd indelen</p> <p>2 kan de dagen van de week in de goede volgorde benoemen</p> <p>3 weet dat het jaar een terugkerend ritme heeft en kan enkele namen van maanden noemen</p> <p>4 weet dat tijd ook lineair verstrijkt: tijd gaat door, je wordt ouder, gebeurtenissen zijn steeds langer geleden, andere komen steeds dichterbij</p> <p>5 tijdsbegrippen herkennen en correct kunnen gebruiken in betekenisvolle dagelijkse situaties:</p> <p style="margin-left: 20px;">a. dag, nacht, ochtend, middag, avond</p> <p style="margin-left: 20px;">b. vandaag, gisteren, morgen, . morgenvroeg, gisteravond</p> <p style="margin-left: 20px;">c. vroeg, vroeger, laat, later, eerder, toen, nu, straks, lang, kort, even, snel</p> <p>6 kan gebeurtenissen op plaatjes/foto's in de juiste volgorde van tijd leggen deze volgorde uitleggen</p> <p>7 weet hoe je aan instrumenten als zandloper, tellen, wijzers op de klok kunt zien dat er tijd verstrijkt en kan dit uitleggen</p> <p>8 kent de functie van de klok en kan de hele uren op een digitale klok en op een klok met wijzers aflezen</p> <p>9 kan de 4 seizoenen benoemen</p> <p>10 weet dat het beleven van tijd subjectief is: wat voor de één lang duurt, is voor de ander zo voorbij.</p>			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
6:6 - 7:0	<ol style="list-style-type: none"> 1. begrijpt en gebruikt tijdsaanduidingen als gisteren en eergisteren, morgen en overmorgen 2. heeft inzicht in hoe een dag en week qua tijd zijn ingedeeld. 3. kan tussenliggende dagen benoemen, zegt bijvoorbeeld welke dagen er tussen donderdag en zondag liggen en welke dag voor zaterdag en welke na dinsdag komt 4. kent de functie van de klok en kan de hele uren op een digitale klok en op een klok met wijzers aan de stand van de kleine wijzer aflezen 5. kan van alle seizoenen een kenmerk noemen en kent verschil in weertype van de seizoenen 6. weet dat er verschillende typen kalenders zijn, geschikt voor verschillende situaties: jaarkalender, dagkalender, agenda, verjaardagskalender 7. kan de kalender als een hulpmiddel gebruiken, weet dat je hierop kunt aflezen welke datum het is, hoeveel nachtjes slapen het nog is tot een bepaalde feestdatum. 			

Tussendoelen domein REKENONTWIKKELING - Tussendoelen beginnende gecijferdheid

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
3,6 - 4,6	<p>Telrij</p> <ol style="list-style-type: none"> kan de telrij opzeggen vanaf 1 als liedje of versje telt spontaan allerlei dingen op asynchrone wijze. kan drie voorwerpen goed tellen kent een aantal cijfers en weet dat de woorden één, twee, drie in een vaste volgorde staan kan aantallen tot 3 of 4 in één keer overzien. kan in speelse betekenisvolle situaties de functie begrijpen van tellen en de betekenis van telwoorden. Oriënteert zich op de telrij tot tenminste 10. <p>Omgaan met getallen</p> <ol style="list-style-type: none"> Begrijpt wat (heel) veel en (heel) weinig is. Praat over getallen en hoeveelheden in betekenisvolle situaties. <p>Aantallen representeren</p> <ol style="list-style-type: none"> herkent enkele getsymbolen (cijfers/getallen), weet hoe de 1 en de 2 heten. kan over getallen en tellen in betekenisvolle situaties praten ontdekt dat hoeveelheden verschoven of bedekt kunnen worden zonder dat het totaal verandert 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
3;6 - 4;6	<p>Omgaan met hoeveelheden</p> <ol style="list-style-type: none"> kan kleine hoeveelheden op het oog vergelijken: op 'meer', 'minder', 'meeste', 'evenveel' en vergelijkt grotere hoeveelheden met groot verschil in aantal op het oog op 'meer', 'minder', 'meeste', 'minste kan omgaan met hoeveelheidsbegrippen meer, minder, meeste, veel, weinig in verschillende betekenisvolle situaties kan voorwerpen aan elkaar koppelen of bij elkaar leggen en zo één relatie ontdekken experimenteert met getsymbolen, tellen en telwoorden en begrijpt dat ze iets met elkaar te maken hebben <p>Erbij en eraf situaties</p> <ol style="list-style-type: none"> kan voorwerpen eerlijk verdelen over verschillende kinderen of bakjes kan erbij of eraf halen van steeds één voorwerp(bijvoorbeeld in versjes) en begrijpen dat het er eentje meer of minder wordt 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
4;6-5;6	<p>Telrij</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kan de telrij opzeggen tot tenminste 10 2. kan vanuit verschillende getallen tot 10 verder tellen en terug vanaf getallen tot en met tenminste 6 3. (her)kent van rangtelwoorden (eerste, tweede, derde) tot en met tenminste 6 4. weet wat er met 'nul' wordt bedoeld 5. kan redeneren over de telrij in eenvoudige en betekenisvolle probleem/conflictsituaties <p>Omgaan met getallen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kan getsymbolen herkennen en benoemen tot en met tenminste 6 2. kan de volgorde van de getsymbolen in de getallenrij tot en met tenminste 6 herkennen en neerleggen (niet schrijven) 3. getsymbolen, telwoorden en hoeveelheden kunnen koppelen tot tenminste 6 4. kan hoeveelheden tot tenminste 6 representeren met een getsymbool en omgekeerd: bij een getsymbool tot en met tenminste 6 de hoeveelheid kunnen noemen 5. weet dat getallen verschillende functies en betekenissen hebben 6. kan kleine getalpatronen tot tenminste 6 herkennen, zonder tellen door gebruik te maken van patronen en structuren 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
4;6 -5;6	<p>Aantallen representeren</p> <ol style="list-style-type: none"> kan hoeveelhedsbegrippen passief gebruiken: meer, minder, evenveel, minste, meeste, veel, weinig, erbij, eraf, samen, niets kan hoeveelheden tot en met tenminste 6 representeren met vingers, streepjes, stippen kan hoeveelheden tot en met tenminste 10 representeren in een beeldgrafiek. <p>Omgaan met hoeveelheden</p> <ol style="list-style-type: none"> telt grotere hoeveelheden (tot 10) door b.v. getelde objecten weg te schuiven. kan gegeven hoeveelheden (tot tenminste 10) op basis van tellen benoemen en neerleggen kan hoeveelheden tot tenminste 10 vergelijken en ordenen op meer, minder, evenveel, meeste, minste kan verkort tellen onder tenminste 6, door gebruik te maken van patronen en structuren kan redeneren over kleine hoeveelheden in eenvoudige en betekenisvolle probleem/conflictsituaties <p>Erbij en eraf situaties</p> <ol style="list-style-type: none"> kan bij eenvoudige erbij en eraf situaties tot 6 tot een oplossing komen kan eenvoudige splitsproblemen handelend oplossen onder tenminste 6 kan eenvoudige verdeelsituaties handelend oplossen onder tenminste 6 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
5;6 - 9;6	<p>Telrij</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kan de telrij opzeggen tot tenminste 20 2. kan vanuit verschillende getallen tot 20 verder tellen en vanuit getallen tot 10 terugtellen 3. (her)kent en gebruikt rangtelwoorden (eerste, tweede, derde) tot en met tenminste 10 4. kan omgaan met de betekenis van 'nul 'in telrijsituaties 5. kan redeneren over de telrij in eenvoudige en betekenisvolle probleem/conflictsituaties <p>Omgaan met getallen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kan getalsymbolen herkennen en benoemen van 0 tot en met 10 2. kan de volgorde van de getalsymbolen in de getallenrij tot en met 10 herkennen en neerleggen (niet schrijven) 3. getalsymbolen, telwoorden en hoeveelheden kunnen koppelen tot tenminste 10 4. kan hoeveelheden (tot tenminste 12) globaal schatten , tellen en representeren met b.v. vingers, streepjes en stippen. 5. kan de cijfers 1 t/m 10 schrijven. 6. kan aantallen tot 10 ordenen, vergelijken en tellen. 7. kan kleine getalpatronen tot tenminste 12 herkennen, zonder tellen door gebruik te maken van patronen en structuren 8. kan hoeveelheden tot tenminste 10 representeren met een getsymbool en omgekeerd: bij een getsymbool tot en met tenminste 10 de hoeveelheid kunnen noemen 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
5,6 - 6,6	<p>Aantallen representeren</p> <ol style="list-style-type: none"> (her)kent hoeveelhedenbegrippen en kan ze actief toepassen: meer, minder, evenveel, minste, meeste, veel, weinig, erbij, eraf, samen, alles, niets, laatste, eerste, tweede, derde kan hoeveelheden tot en met tenminste 10 representeren met vingers, streepjes, stippen kan hoeveelheden tot en met tenminste 12 representeren in een beeldgrafiek en kan dit interpreteren <p>Omgaan met hoeveelheden</p> <ol style="list-style-type: none"> kan twee rijen met evenveel voorwerpen als gelijkwaardig benoemen op basis van een mentale één- één relatie (tot en met 8) kan hoeveelheden tot tenminste 12 vergelijken en ordenen op meer, minder, evenveel, meeste, minste kan verkort tellen onder tenminste 12, door gebruik te maken van patronen en structuren (handen, dobbelsteenpatronen) kan redeneren over kleine hoeveelheden in eenvoudige en betekenisvolle probleem/conflictsituaties <p>Erbij en eraf situaties</p> <ol style="list-style-type: none"> kan erbij- en eraf vragen oplossen in situaties tot onder tenminste 12 kan eenvoudige splitsproblemen en verdeelsituaties handelend oplossen onder 10 kan eenvoudige verdeelsituaties handelend oplossen onder tenminste 12 en kan vertellen wat het resultaat is kan een begin maken met structurerend en tellend rekenen met kleine aantallen kan met behulp van representaties erbij en eraf vragen in betekenisvolle situaties oplossen onder 6 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
6;6 - 7;0	<p>Telrij</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kan voorwerpen op een rij zetten en correct tellen 2. kan de telrij tot 100 opzeggen 3. kan tellen tot 100 in sprongen van 2, 5 en 10 4. verkent ankergetallen in de telrij:: <ol style="list-style-type: none"> a. 5, 10, 15, 20, ... b. 10, 20, 30, ... 5. kan redeneren over de telrij in eenvoudige en betekenisvolle probleem/conflictsituaties <p>Omgaan met getallen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kan getalsymbolen herkennen en benoemen van 0 tot en met 20 2. kan de volgorde van de getalsymbolen in de getallenrij tot en met 20 herkennen en neerleggen (niet schrijven) 3. getalsymbolen, telwoorden en hoeveelheden kunnen koppelen tot tenminste 20 4. kan hoeveelheden (tot tenminste 20) globaal schatten , tellen en representeren met b.v. vingers, streepjes en stippen. 5. kan de cijfers 1 t/m 20 schrijven. 6. kan aantallen tot 20 ordenen, vergelijken en tellen. 7. kan kleine getalpatronen tot tenminste 12 herkennen, zonder tellen door gebruik te maken van patronen en structuren 8. kan hoeveelheden tot tenminste 20 representeren met een getalsymbool en omgekeerd: bij een getalsymbool tot en met tenminste 20 de hoeveelheid kunnen noemen 			

Aantallen representeren

1. kan hoeveelheden op een dobbelsteen herkennen zonder te tellen (door gebruik te maken van patronen en structuren)
2. kan verschillende betekenissen van getallen onderscheiden bij:
 - a. gebruik van getallen:ls hoeveelheidgetal (resultatief tellen) en het rekenen daarmee
 - b. op de klok, de kalender, maatgetallen op meetlat en liniaal, getallen op de weegschaal, tijd en data, leeftijd, waarde (prijs, kosten), gewicht en temperatuur
 - c. in allerlei (con)texten, zoals: de krant, de winkel, kledingmaten, rugnummers, huisnummers, autonummers, leeftijden, data

Omgaan met hoeveelheden

1. kan hoeveelheden tot en met 12 vergelijken en ordenen op meer, minder, evenveel, meeste, minste
2. kan hoeveelheden tellen en vergelijken door die aantallen te structureren, zoals bij verpakkingen
3. kan hoeveelhedenbegrippen herkennen en actief toepassen
4. kan getalpatronen op het vijftek, kralenketting, honderdveld, wisselmateriaal herkennen (MAB)

Erbij en eraf situaties

1. kan met behulp van representaties erbij en eraf vragen, splitsproblemen en verdeelsituaties in betekenisvolle situaties oplossen onder 12
2. kan redeneren over de telrij in eenvoudige en betekenisvolle probleem/conflictsituaties
3. kan met aantallen en getallen structureren zoals: getalsplitsingen, verdubbelen/halveren, kan verschil tussen getallen bepalen

Tussendoelen domein REKENONTWIKKELING - Tussendoelen logisch denken

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
3;6 - 4;6	<p>Vergelijken</p> <ol style="list-style-type: none"> herkent begrippen als lang-kort- hoog-laag- klein-groot <i>ontdekt en vergelijkt met behulp van materiaal tegenstellingen als grootste-kleinste, meeste-minste, veel - weinig</i> <i>(her)kennen van aspecten als lengte, gewicht, inhoud, geld en tijd die aan de orde komen in betekenisvolle situaties</i> <p>Lengte</p> <ol style="list-style-type: none"> kan de eigen lengte meten, bijvoorbeeld met behulp van een ander en met streepjes op de muur of een strook kan eenvoudige meetproblemen oplossen; vergelijken op lengte en oppervlakte: wie wat is groter/langer, welke toren is hoger? kan rijtjes leggen of stapels maken met blokken: hoger en lager maken, langer en korter maken <p>Inhoud</p> <ol style="list-style-type: none"> experimenteert met situaties waarin vergelijken op inhoud voorkomt: wie heeft meer limonade? experimenteert met vormen water/zand: overgieten, vullen, leeg gooien. <p>Gewicht</p> <ol style="list-style-type: none"> experimenteert met tillen en wegen van verschillende voorwerpen (her)kent experimenterend wat is zwaar, heel licht <p>Geld</p> <ol style="list-style-type: none"> Speelt situaties na waarin sprake is van kopen en betalen (muntjes geven en spullen daarvoor krijgen), zoals in de winkelhoek. Gebruikt begrippen als kopen, betalen, geld, duur. <p>Classificeren/ seriëren</p> <ol style="list-style-type: none"> kan voorwerpen groeperen op basis van een kenmerk(kleur-vorm bijvoorbeeld met logi blocks : alle driehoeken 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
4,6-5,6	<p>Vergelijken</p> <ol style="list-style-type: none"> kan verschillende grootheden onderscheiden en in betekenisvolle situaties begrijpen en herkennen (lengte, tijd, geld, gewicht, oppervlakte, inhoud) kan tegenstellingen als grootste-kleinste, langste-kortste-hoogste-laagste gebruiken <p>Lengte</p> <ol style="list-style-type: none"> kan objecten vergelijken en ordenen naar lengte en oppervlakte op verschillende manieren: via het oog, via direct meten met een natuurlijke maat weet dat eerlijk meten voorwaarde is voor vergelijken, gaat ordenen en meten via afpassen kan afpassend meten met een betekenisvolle maat zoals stappen, voeten, meterstroken of andere maat en het resultaat via tellen vaststellen <p>Inhoud</p> <ol style="list-style-type: none"> kan inhouden zowel in de betekenis van 'wat er in zit' als wat 'erin kan' vergelijken en ordenen op verschillende manieren: op het oog, via afpassen of uitscheppen met een natuurlijke maat (bak, beker, fles) kan meten van een inhoud met een betekenisvolle maat en het resultaat via tellen vaststellen kan begrippen rond inhoud herkennen in betekenisvolle, eenvoudige 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
4;6 - 5;6	<p>Gewicht</p> <ol style="list-style-type: none"> kan enkele voorwerpen die (aanzienlijk) in gewicht verschillen vergelijken en ordenen naar gewicht op verschillende manieren: op het oog, wegen met de handen, met de balans-weegschaal kan begrippen rond gewicht herkennen in betekenisvolle, eenvoudige situaties: zwaar- zwaarder-zwaarst, licht- lichter- lichtst, even zwaar/licht begrijpt dat gewicht niet één op één samen valt met omvang (zwaarder betekent niet altijd groter) situaties: vol- voller-volst, leeg, veel, weinig, meer, meest, minder, minst, evenveel <p>Geld</p> <ol style="list-style-type: none"> weten dat bedragen aangeven hoe duur iets is en dat je voor het geven van geld iets krijgt, bijvoorbeeld een voorwerp (her) kent begrippen in de context van geld: duur-duurder, goedkoop-goedkoper, euro kan gepast betalen met munten van één euro, tot een bedrag van 10 euro en bedragen met munten van 1 euro vaststellen weet dat verschillende munten en briefjes, verschillende waarden hebben <p>Classificeren/ seriëren</p> <ol style="list-style-type: none"> Leert ordenen op basis van één criterium: groot - klein, lang- kort. kan voorwerpen sorteren op basis van eigenschappen (lengte dikte, oppervlakte, inhoud/omvang, gewicht, tijdsduur, waarde, kleur 			

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
5;6 - 6;9	<p>Vergelijken</p> <ol style="list-style-type: none"> kan verschillende grootheden onderscheiden en in betekenisvolle situaties begrijpen en gebruiken (lengte, tijd, geld, gewicht, oppervlakte, inhoud) kan redeneren over verschillende grootheden in eenvoudige probleem- en conflictsituaties (bijvoorbeeld over het probleem 'groot' en de verschillende betekenissen ervan) kan verschillende eenvoudige grafische voorstellingen aflezen, zoals een cirkel waarin de dagindeling wordt aangegeven of een staafgrafiek waarin lengtes zijn afgebeeld met stroken: wie is langer? Hoe zie je dat? <p>Lengte/oppervlakte</p> <ol style="list-style-type: none"> Kan objecten vergelijken en ordenen naar lengte, omtrek en oppervlakte op verschillende manieren: op het oog, via direct meten (naast elkaar houden, op elkaar leggen)of indirect meten (met een natuurlijke maat) Weet dat eerlijk meten (één maat gebruiken) voorwaarde is voor vergelijken, ordenen en meten (van lengte, omtrek, oppervlakte) en kan uitleggen waarom dit zo is. Kan met een betekenisvolle maat, meten van: <ol style="list-style-type: none"> Lengte met bijvoorbeeld stappen, voeten, meterstrook Oppervlakte met bijvoorbeeld blaadjes papier, tegels en het resultaat vaststellen via tellen Begrijpt en kan herhaald afpassen met één voorwerp, bij tekort aan materiaal (één strook, velletje papier meer keren achter elkaar leggen) Kan redeneren over lengte, omtrek en oppervlakte in eenvoudige probleem-en conflictsituaties <p>Inhoud</p> <ol style="list-style-type: none"> kan inhouden zowel in de betekenis van 'wat er in zit' als wat 'erin kan' vergelijken en ordenen op verschillende manieren: op het oog, via afpassen of uitscheppen, globaal en precies, met een natuurlijke maat (bak, beker, fles) kan meten van een inhoud met een betekenisvolle maat en het resultaat via tellen (globaal en precies) vaststellen kan begrippen rond inhoud herkennen en in betekenisvolle, eenvoudige situaties gebruiken: vol- voller-volst, leeg, veel, weinig, meer, meest, 			

	<p>minder, minst, evenveel</p> <p>4. kan redeneren over inhouden en eenvoudige probleem- en conflictsituaties (waarom kan er in een lange fles toch minder water zitten dan in een kortere fles?)</p> <p>Gewicht</p> <p>1. kan enkele voorwerpen die (aanzienlijk) in gewicht verschillen vergelijken en ordenen naar gewicht op verschillende manieren: op het oog, wegen met de handen, met de balans-weegschaal en kan conclusies trekken uit de stand van de balans bij het wegen van twee voorwerpen</p> <p>2. kan begrippen rond gewicht herkennen en gebruiken in betekenisvolle, eenvoudige situaties en in tegenstellingen: zwaar- zwaarder-zwaarst, licht- lichter- lichtst, even zwaar/licht</p> <p>3. begrijpt dat gewicht niet één op één samen valt met omvang (zwaarder betekent niet altijd groter) en dit kunnen beredeneren.</p> <p>Geld</p> <p>1. kan uitleggen hoe het systeem van kopen en betalen in elkaar zit aan de hand van eenvoudige winkelsituaties en sparen</p> <p>2. (her) kent en gebruikt begrippen in de context van geld: duur-duurder, goedkoop- goedkoper, euro, munten en waarde</p> <p>3. kan gepast betalen met munten van één en twee euro, tot een bedrag van 10 euro en kan bedragen met munten van één en twee euro vaststellen</p> <p>4. weet dat verschillende munten en briefjes, verschillende waarden hebben en begrijpt dat twee munten samen toch minder van waarde kunnen zijn dan één munt</p> <p>Classificeren/ seriëren</p> <p>1. kan voorwerpen sorteren op basis van eigenschappen (lengte dikte, oppervlakte, inhoud/omvang, gewicht, tijdsduur, waarde, kleur) en uitleggen om welke eigenschappen het gaat</p>			
--	---	--	--	--

	Tussendoelen <i>Cursieve doelen</i> zijn doelen die expliciet in thema's terug komen	Routines (komen minstens één keer per week aan bod)	Leeromgeving / Hoeken	Steeds terugkerende activiteiten Standaard in een thema
6;6 - 7;0	<p>Vergelijken</p> <ol style="list-style-type: none"> kan nauwkeurige vergelijkingen maken op basis van één - één relaties kan redeneren over verschillende grootheden in eenvoudige probleem- en conflictsituaties (bijvoorbeeld over het probleem 'groot 'en de verschillende betekenissen ervan) <p>Lengte/oppervlakte</p> <ol style="list-style-type: none"> kan via afpassen met een 'meterlat' de lengte van grotere objecten opmeten zoals de hoogte van de deur, de breedte van het lokaal, e.d. kan een eenvoudig meetinstrument construeren in de vorm van een vijf meterlint kan de liniaal als meetinstrument gebruiken om de lengte van kleinere objecten te bepalen kan de oppervlakte van platte objecten vergelijken Experimenteert met vergelijkingsstrategieën daarbij zoals het op elkaar leggen, knippen en plakken; <p>Inhoud</p> <ol style="list-style-type: none"> Kan de liter als standaardmaat voor inhoud gebruiken; koppelt deze maateenheid aan een literpak melk als referentiemaat kan redeneren over inhouden en eenvoudige probleem- en conflictsituaties (waarom kan er in een lange fles toch minder water zitten dan in een kortere fles?) <p>Gewicht</p> <ol style="list-style-type: none"> kent de kilogram als standaardmaat voor gewicht; kan deze maateenheid koppelen aan een pak suiker als referentiemaat heeft de personenweegschaal als elementair meetinstrument verkend; kan dit instrument gebruiken om het eigen gewicht te bepalen <p>Geld</p> <ol style="list-style-type: none"> herkent de munten en briefjes van ons geldstelsel en experimenteert met de tientallige structuur van ons geldstelsel kan bedragen met munten tot 1 euro samenstellen Classificeren/seriëren kan ordenen/seriëren van voorwerpen waarbij verschillen van minder dan 5 mm de reeks bepalen 			

