

## **ZINTUIGLIJKE EN MOTORISCHE ONTWIKKELING**

**Kerdoel 1: De leerlingen leren hun zintuiglijke en motorische mogelijkheden optimaliseren en integratief gebruiken**

**Gebied 1: De leerlingen beheersen grof-motorische vaardigheden**

1.1. Grove motoriek

**Gebied 2: De leerlingen beheersen fijn-motorische vaardigheden**

2.1. Fijne motoriek

**Gebied 3: De leerlingen gebruiken verschillende zintuigen om de wereld waar te nemen**

3.1. Voelen

3.2. Proeven

3.3. Ruiken

3.4. Luisteren

3.5. Kijken

### Gebied 1: De leerlingen beheersen grof-motorische vaardigheden

Niveau	1	2	3	4
<b>1.1. Grove motoriek</b>	Loopt stabiel Loopt met rotatie in de romp Maakt strek- en buigbewegingen met armen, benen en romp Beweegt soepel armen en benen (trapt soepel tegen een bal) Gaaf de trap op door zijn been bij te trekken en houdt zich aan de leuning vast Pakt een voorwerp van ene hand over in de andere hand	Loopt stabiel met iets in zijn handen Heeft een correcte zithouding Staat vanuit vaart plotseling stil Gaaf de trap af door zijn been bij te trekken Springt op de platte voet Springt van de ene voet op de andere Rent zonder struikelen	Loopt op de tenen Springt van een stoel af Loopt op de hakken Maakt asymmetrische bewegingen (huppelen met één been voor, ongelijk draaien van de armen) Anticipeert met armbeweging om bewegende objecten af te weren Vermindert vaart of versnelt bij rennen	Loopt met gekruiste armbeweging Staat 3 sec op het voorkeursbeen Springt met twee voeten tegelijk Maakt symmetrische bewegingen vanuit schouder en elleboog (rondjes draaien met twee armen tegelijk) Komt vlot vanuit buig tot stand en andersom Loopt een trap afwisselend met rechter- en linkervoet op zonder leuning
	5	6	7	8
	Staat 3 sec op het niet-voorkeursbeen Komt vloeiend tot zithouding vanuit rugligging Rent rechtop	Staat 10 seconden op gecoördineerd en stevig op één voet Loopt een trap afwisselend met rechter- en linkervoet af zonder leuning Vertraagt en versnelt een bekende beweging (zwaaien, zwembeweging) Hinkelt kort op het voorkeursbeen (3 sec)	Loopt en klapt tegelijkertijd in de handen Springt symmetrisch op de tenen Anticipeert met armbeweging om bewegende objecten op te vangen Maakt rennend een sprong Hinkelt kort op zowel het voorkeursbeen als het niet-voorkeursbeen (3 sec)	Voert complexe bewegingen uit die veel coördinatie vragen (fietsen, rolschaatsen) Raakt met de handen de hielen aan bij springen Maakt met armen en benen tegelijk verschillende (ritmische) bewegingen (rondjes draaien met armen, tikken met benen)

## Gebied 2: De leerlingen beheersen fijn-motorische vaardigheden

Niveau	1	2	3	4
<b>2.1. Fijne motoriek</b>	Maakt strek- en buig bewegingen met de vingers Klapt in de handen	Maakt wapperende bewegingen vanuit de pols Stopt blokken in een figurenstoof Zet afwisselend vuisten op elkaar Beweegt de vingers los van elkaar	Maakt grote draaibewegingen vanuit de pols (roeren) Drukt grote knop aan de muur in met de hand (elektronische deur openen, bel) Stapelt grote voorwerpen op elkaar (speelblokken)	Maakt draaibewegingen met vingers Drukt een kleine knop in met de hand Gebruikt een enkele vinger om een grote knop in te drukken (spatiebalk, muis, stopknop bus) Stapelt kleine voorwerpen op elkaar (blokjes)
	5	6	7	8
	Kruist de middellijn van zijn lichaam (twee handen aan honkbalknuppel, hand op andere schouder leggen) Tikt duim en wijsvinger tegen elkaar (bladzijde omslaan) Maakt fijne draaibewegingen vanuit de pols (windt garen op een klos) Gebruikt een enkele vinger om kleine knoppen in te drukken (telefoon, toetsenbord, deurbel) Pakt kleine voorwerpen op (lucifers, rozijnen)	"Speelt piano" op de tafel door afwisselend met de vingers te tikken Geeft met duim en wijsvinger aan hoe groot iets ongeveer is (hoeft niet juist te zijn) Tikt met de tenen op de grond en houdt de hak op de grond Stopt kleine voorwerpen in een doosje (lucifers, rozijnen) Voert nauwkeurige handeling uit met zwaar voorwerp (inschenken, pan op pit, plant water geven)	Heeft een duidelijke voorkeurshand Tikt afwisselend alle vingers van een hand tegen de duim Raakt met gesloten ogen de neus aan Geeft met duim en wijsvinger precies variërende groottes van voorwerpen aan Heeft een voor hem passende pengreep Maakt verschillende knopen, haakjes en ritsen los/ vast, open/ dicht Strikt veters	Maakt verschillende bewegingen met linkerhand en rechterhand (één hand knijpt, de ander zwaait) Pakt een voorwerp met zijn tenen op (doekje, potlood)
	9			
Slaat vanuit de pols gericht op een voorwerp (spijker inslaan, vliegenmepper) Voert een precieze handeling met beide handen uit (ei breken, ketting vastmaken)				

### Gebied 3: De leerlingen gebruiken verschillende zintuigen om de wereld waar te nemen

Niveau	1	2	3	4
<b>3.1. Voelen</b>	Wijst het juiste materiaal aan als hij het gevoeld heeft (zand, water, scheerschuim)	Wijst het juiste bekende voorwerp aan als hij het gevoeld heeft (knuffel, auto, bal)	Geeft na voelen aan of iets koud of warm is Geeft na voelen aan welk voorwerp groot is en welk voorwerp klein Geeft na voelen aan of iets nat of droog is Benoemt of hij geduwd, geaaid, gekieteld wordt of een tikje krijgt	Geeft na voelen aan welk voorwerp hard en welk voorwerp zacht Geeft de plek aan waar hij wordt aangeraakt als zijn ogen dicht zijn
	5	6	7	8
	Geeft na voelen aan of iets ruw of glad is Geeft na voelen aan welke strook lang is en welke kort	Wijst na geblinddoekt voelen van voorwerpen aan welk voorwerp hij gevoeld heeft	Beschrijft geblinddoekt hoe een voorwerp voelt (glad, koud, harig, zacht) Beschrijft een voorwerp dat hij geblinddoekt voelt (kopje, potlood, sleutel) Wijst bij geblinddoekt voelen aan welke bakjes met materialen hetzelfde voelen (2 bakjes zand, snippers, slijpsel, woldraadjes, watjes)	Beschrijft overeenkomsten tussen twee gevoelde voorwerpen (wol en watjes, allebei zacht)

Niveau	1	2	3	4
<b>3.2. Proeven</b>	Laat met mimiek, geluiden of gebaren zien of hij iets lekker of vies vindt smaken	Wijst na geblinddoekt proeven van twee etenswaren de juiste aan als hij ze vooraf heeft gezien (hagelslag, chips) Zegt of hij iets lekker of vies vindt smaken	Wijst na geblinddoekt proeven van vier etenswaren de juiste aan als hij ze vooraf heeft gezien (jam, chips, hagelslag, appel)	Wijst na geblinddoekt proeven van meerdere etenswaren de juiste aan zonder ze vooraf te zien (jam, kaas, banaan)
	5	6	7	8
	Benoemt na proeven of iets zoet of zout smaakt	Benoemt na proeven of iets zuur is of niet Benoemt bij geblinddoekt proeven meerdere verschillende bekende etenswaren	Benoemt na proeven of iets bitter smaakt of niet Onderscheidt één smaak in een gerecht (preisoep, aardbeievla)	Benoemt verschillende smaken in een gerecht (wortel en vlees in de soep)

Niveau	1	2	3	4
<b>3.3. Ruiken</b>	Ruikt ergens aan door te snuiven Laat met mimiek, geluiden of gebaren zien of hij iets lekker of vies vindt ruiken (parfum, eten)	Geeft aan of geuren die hij na elkaar ruikt hetzelfde zijn of niet (koffie-koffie, koffie-zeep) Zegt dat hij iets lekker of vies vindt ruiken	Wijst na geblinddoekt ruiken van twee bekende geuren de juiste aan (zeep, soep)	Benoemt na ruiken bij bekende gerechten wat er gemaakt wordt zonder dit te zien (ei, taart, nasi)
	5	6	7	
	Wijst na geblinddoekt ruiken van vier bekende geuren de juiste aan (soep, zeep, koffie, snoep)	Benoemt na ruiken of er iets hartigs wordt gekookt of iets zoets wordt gebakken (bouillon, koekjes)	Benoemt bij geblinddoekt ruiken van vijf verschillende geuren welke hij heeft geroken (jam, zeep, soep, koffie, boter)	

Niveau	1	2	3	4
<b>3.4. Luisteren</b>  Zie ook de leerlijn muziek en bewegen: 3.1: Muziek beluisteren, onderscheiden en benoemen	Wijst de juiste persoon aan als papa of mama wordt genoemd (luistert naar het onderscheid in klanken) Luistert naar klanken als fff, sss, mmm en imiteert deze Zoekt in een ruimte waar het geluid vandaan komt	Luistert naar eenvoudige woordjes als die, bah, boek, pop en imiteert deze Reageert adequaat op dingen die hij hoort (bij schoolbel naar huis, bij gekletter van borden aan tafel komen) Gaat op zoek in een aangrenzende ruimte waar een geluid vandaan komt	Benoemt wie er aan komt als hij het stemgeluid van een bekende hoort (broer, juf, klasgenoot) Wijst het juiste dier aan bij het geluid dat hij hoort	Benoemt geluiden uit de directe omgeving als de telefoon, piano, water dat uit de kraan stroomt, fluitketel
	5	6	7	
	Geeft aan of een geluid dat hij hoort uit de klas komt of daarbuiten (dichtbij of veraf)	Kiest bij het luisteren naar geluiden uit zes plaatjes, drie plaatjes die horen bij de geluiden	Zet <i>tijdens</i> het luisteren naar een serie geluiden bijbehorende plaatjes in de juiste volgorde (bijv. dierengeluiden, geluiden van vervoersmiddelen)	

Niveau	1	2	3	4
<b>3.5. Kijken</b>	Kijkt een paar seconden gericht naar een voorwerp Zoekt een voorwerp tussen andere voorwerpen	Wijst op een plaatje herkenbare figuren aan (hond, poes, paard) Zoekt twee dezelfde plaatjes bij elkaar Wijst de pictogrammen die op school gebruikt worden aan die de leerkracht benoemt Sorteert de primaire kleuren	Herkent eenvoudige lijnfiguren op kleurplaten Zoekt een voorwerp en een plaatje van het voorwerp bij elkaar Wijst de primaire kleur aan die de leerkracht benoemt Sorteert basisvormen (rond, vierkant, driehoek)	Legt een boekje of plaatje goed dat op zijn kop ligt Wijst de basisvorm aan die de leerkracht benoemt Sorteert gelijke vormen van groot naar klein (vierkanten)
	5	6	7	8
	Combineert een zwart-wit voorstelling van een voorwerp met een gekleurde afbeelding hiervan Geeft in een reeks van vier plaatjes aan welk plaatje hetzelfde is als het voorbeeld Sorteert de secundaire kleuren (legt groen, oranje, paars, roze en grijze papiertjes bij elkaar) Sorteert vijf concrete voorwerpen van groot naar klein	Geeft in een reeks van vier symbolen aan welk symbool hetzelfde is als het voorbeeld Wijst de secundaire kleuren aan, die de leerkracht benoemt Wijst de juiste vorm aan als de leerkracht een rechthoek of ovaal benoemt Wijst de juiste figuur aan als een vorm en kleur worden genoemd (blauwe driehoek)	Legt gekleurde papieren op volgorde van licht naar donker in drie toonwaarden Geeft in een reeks van vier gedraaide plaatjes aan welk plaatje hetzelfde is als het voorbeeld	Geeft bij vier blokjes in een rij aan welk blok het verst weg is en welke het dichtst bij Legt gekleurde papieren op volgorde van licht naar donker bij meer dan drie toonwaarden Geeft in een reeks van vier plaatjes aan welk plaatje anders is Geeft verschil aan tussen twee gelijke afbeeldingen, waarvan bij één afbeelding iets is weggelaten
	9			
Wijst drie verschillen aan tussen twee plaatjes waar kleine verschillen in zitten Wijst het juiste plaatje in een serie plaatjes aan als hij een stukje ervan te zien krijgt Wijst een voorwerp aan tegen een onrustige achtergrond ( <b>verscholen voorwerpen in drukke plaatjes</b> )				