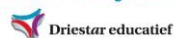




Leer- en ontwikkelingslijnen jonge kind (MET extra doelen) - versie augustus 2018



Driestar onderwijsadvies



Naam leerling

**Grote motoriek - 2a**

**B**

SPRINGEN: Maakt loopsprong (afzetten en landen met één voet).

-9--5

\* KLIMMEN EN KLAUTEREN: Klimt minstens tot de helft omhoog in het wandrek in rechte stand.

-9--5 (+)

\* GOOIEN EN VANGEN: Gooit onderhands met 2 handen.

-9--5 (+)

GOOIEN EN VANGEN: Vangt een met een boog aangegooide bal.

-9--5

\* BALANCEREN: Loopt over een brede evenwichtsbalk.

-9--5 (+)

\* BALANCEREN: Loopt over de bank waarbij hij over een hindernis van 20 cm hoog kan stappen.

-9--5 (+)

ROLLEN: Rolt recht voorover op een (schuin) vlak tot zit.

-9--5

\* TIKSPELEN: Loopt weg voor de tikker.

-9--5 (+)

**Grote motoriek - 2b**

**B**

SPRINGEN: Huppelt.

-4-0

SPRINGEN: Hinkelt een aantal keer op het voorkeursbeen.

-4-0

\* GOOIEN EN VANGEN: Vangt een naar de borst aangegooide harde bal met 2 handen.

-4-0 (+)

GOOIEN EN VANGEN: Laat een bal vallen en stuiten en kan de bal weer pakken.

-4-0

BALANCEREN: Staat (wiebelend) langere tijd op één been, zowel links als rechts.

-4-0

\* TIKSPELEN: Versnelt tijdens het lopen. Kan in de loop een tikker ontwijken.

-4-0 (+)

\* TIKSPELEN: Kiest een gunstige tikpositie.

-4-0 (+)

**Grote motoriek - 2c**

**B**

SPRINGEN: Hinkelt een aantal keer op het niet- voorkeursbeen.

1-5

\* KLIMMEN EN KLAUTEREN: Klimt alternerend (afwisselend links en rechts) tot de hoogste sport omhoog in het wandrek in de schuine stand.

1-5 (+)

\* GOOIEN EN VANGEN: Vangt een met een boog naast het lichaam aangegooide zachte bal met 2 handen in een balspel.

1-5 (+)

GOOIEN EN VANGEN: Stuiter een grote bal met de voorkeurshand.

1-5

\* GOOIEN EN VANGEN: Gooit een bal met één hand.

1-5 (+)

\* BALANCEREN: Loopt over een smalle bank.

1-5 (+)

BALANCEREN: Staat langere tijd op één been, zowel links als rechts.

1-5

\* ROLLEN: Rolt voorover vanuit hurkzit tot (hurk)zit

1-5 (+)

\* TIKSPELEN: Gaat als tikker een looper in de buurt achterna.

1-5 (+)

\* TIKSPELEN: Kan als looper van richting veranderen om de tikker te ontwijken.

1-5 (+)



