Leerlijnen jonge kind - versie 8 april 2013																									
Parnas Sys / Driestar onderwijsadvies TALENT IN ONTWIKKELING	Naam leerling																								
Motoriek																									
Grote motoriek																									
Grote motoriek - 0	**B**																								
SPRINGEN: Springt van een bank af, met beide voeten tegelijk.	-19--19																								
* KLIMMEN EN KLAUTEREN: Klimt in een wandrek.	-19--19 (+)																								
GOOIEN EN VANGEN: Slaat een aangegooide ballon weg.	-19--19																								
* GOOIEN EN VANGEN: Gooit een bal zonder zijn evenwicht te verliezen.	-19--19 (+)																								
* BALANCEREN: Loopt over een bank .	-19--19 (+)																								
BALANCEREN: Staat op één been.	-19--19																								
* ROLLEN: Rolt om zijn lengte- as: op een schuin vlak naar beneden of op een horizontaal vlak.	-19--19 (+)																								
Grote motoriek - 1a	**B**																								
SPRINGEN: Landt op zijn voeten en kan meteen weer verder gaan.	-19--15																								
* SPRINGEN: Springt met 2 benen vooruit.	-19--15 (+)																								
* KLIMMEN EN KLAUTEREN: Klimt via een schuine ladder omhoog en weer naar beneden (of in een wandrek in schuine stand).	-19--15 (+)																								
GOOIEN EN VANGEN: Vangt een grote, zachte bal.	-19--15																								
* GOOIEN EN VANGEN: Vangt een zelf opgegooide ballon.	-19--15 (+)																								
BALANCEREN: Loopt over de bank waarbij hij over een hindernis van 10 cm hoog kan stappen.	-19--15																								
* ROLLEN: Rolt om zijn lengte- as tegen een schuin vlak omhoog.	-19--15 (+)																								
* ROLLEN: Maakt een koprol met hulp.	-19--15 (+)																								
* TIKSPELEN: Rent bij tikkertje door de zaal heen.	-19--15 (+)																								
* TIKSPELEN: Tikt regelmatig een loper.	-19--15 (+)																								
Grote motoriek - 1b	**B**																								
SPRINGEN: Springt met aaneengesloten voeten een paar maal achter elkaar op een kleutertrampoline.	-14--10																								
SPRINGEN: Hinkelt enkele sprongen.	-14--10																								
* GOOIEN EN VANGEN: Gooit een grote, zachte bal met twee handen richting een ander.	-14--10 (+)																								
GOOIEN EN VANGEN: Houdt een ballon door tikken met de handen een korte tijd omhoog.	-14--10																								
BALANCEREN: Staat op één been, zowel links als rechts.	-14--10																								
* ROLLEN: Maakt een koprol op een (schuine) dikke mat.	-14--10 (+)																								
* TIKSPELEN: Kiest een goed moment om weg te lopen/ over te steken.	-14--10 (+)																								
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: Stuitert een grote bal met de voorkeurshand.	1-5																									
* GOOIEN EN VANGEN: Gooit een bal met één hand.	1-5 (+)																									
* BALANCEREN: Staat langere tijd op één been, zowel links als rechts.	1-5 (+)																									
* BALANCEREN: Loopt over een smalle bank.	1-5 (+)																									
ROLLEN: Rolt voorover vanuit hurkzit tot (hurk)zit	1-5																									
* TIKSPELEN: Gaat als tikker een loper in de buurt achterna.	1-5 (+)																									
* TIKSPELEN: Kan als loper van richting veranderen om de tikker te ontwijken.	1-5 (+)																									
Kleine Motoriek																										
Kleine Motoriek - 0	**B**																									
Krast met twee handen tegelijk en/ of met één hand	-19--19																									
* Kleurt een tekening- hoeft nog niet binnen de lijntjes.	-19--19 (+)																									
* Prikt gaatjes in het papier.	-19--19 (+)																									
Scheurt stukken papier	-19--19																									
* Houdt de schaar goed vast en knipt stroken papier door.	-19--19 (+)																									
Kleine Motoriek - 1a	**B**																									
* Verft, kleurt en tekent op kleine en grote oppervlakken	-19--15 (+)																									
Plaatst duim tegen de vingers, bijv. een brilletje maken.(opponeren) Oefent daardoor om het potlood vast te houden met een driepuntsgreep.	-19--15																									
Rijgt grote kralen aan een koord	-19--15																									
* Maakt een ritssluiting dicht	-19--15 (+)																									
* Knipt langs een rechte lijn	-19--15 (+)																									
* Houdt zijn lippen gesloten tijdens het voorlezen/ vertellen en kan met gesloten mond eten.	-19--15 (+)																									
Kleine Motoriek - 1b	**B**																									
* Tekent een kruis, schuine lijn naar rechts en naar links, een vierkant, een schuin kruis.	-14--10 (+)																									

Maakt een open guirlande en open arcade (zgn. schrijfpatronen) als ontspannen oefening in het vrije vlak.	-14--10																									
* Prikt op een lijn.	-14--10 (+)																									
Scheurt kleine stukken papier	-14--10																									
Kleine Motoriek - 2a	**B**																									
Kleurt binnen de lijntjes en kleine vlakken. Kleurt ‘dik’ en ‘dun’; d.w.z. met meer en minder druk op het potlood	-9--5																									
Houdt het potlood vast met een dynamische driepuntsgreep.	-9--5																									
* Maakt schrijfpatronen als ontspanningsoefening: bewegingen zijn soepel en de vorm wordt volgehouden	-9--5 (+)																									
* Scheurt reepjes papier.	-9--5 (+)																									
Maakt knopen open en doet ze weer dicht.	-9--5																									
* Knipt langs een gebogen lijn; de niet-schrijfhand stuurt	-9--5 (+)																									
* Klakt met de tong.	-9--5 (+)																									
Kleine Motoriek - 2b	**B**																									
* Ringvinger en pink van de voorkeurshand krijgen steunfunctie	-4-0 (+)																									
Maakt schrijfpatronen als inspanningsoefening: traject en vorm zijn goed en worden minimaal 3 patronen ‘lang’ volgehouden; zowel in het vrije vlak als op een lijn; kan een bepaald figuurtje tekenen op een lijn.	-4-0																									
* Strikt veters.	-4-0 (+)																									
Rijgt kleine kralen aan een koord	-4-0																									
* Kan een figuurtje goed uitprikken.	-4-0 (+)																									
Kleine Motoriek - 2c	**B**																									
* Kleurt afbeeldingen binnen de lijntjes	-4-0 (+)																									
Kan figuurtjes en patronen (evt. letters) zowel op één lijn als tussen twee lijnen tekenen /schrijven.	1-5																									
Maakt alle sluitingen open en dicht, denk aan knopen, ritssluiting, veters.	1-5																									
* Knipt moeilijke figuren/ oogjes eruit ed.	-4-0 (+)																									