



Methode voor Wereldoriëntatie & Kunstzinnige Vorming

Whizz-Art



Algemene handleiding

Colofon

Projectleider: Carola Peeters

Met dank aan: Ontwikkelaars: Amely Bennaars, Nishenou Felix, Ruthlyn Fradll, Andrea van Hooff, Juanita Gomez-Rasmijn, Esther den Hartog, Niurca Herrera, Ludwina Koolman, Wiljan Megens, Selen Rodriguez, Gislène Semerel, Laura Tonk, Sonia Valdes

Inhoudelijke experts: Miriam Baiz, Dirk-Jan Boerwinkel, Daisy Franken, Adrielle Geerman, Marietje Martinus, Rino Wentwoord

Vertaling: Elda Geerman, Ludwina Koolman, Diana Marchena, Sonia Valdes

Redactie: Gracy Garcia-Dijkhoff, Juan Maduro, Gina Ramsbottom, Alexandra Tromp, Audrey Tromp

Pilotschool: Prinses Amalia Kleuterschool: Natalie Borrebach, Darinka Lacle

Vertaling films/prentenboeken: Roxienne Brete, Natalia El Hindi, Lee-Ann Figaroa, Keilah Geerman, Münhayla Jansen, Luz-Marina Kock, Nathaly Maduro, Shirley Rafini, Natalia Rodriguez, Aimee Rosina, Michel Solis, Cheritza Tromp, Giliane Wester, Josephine de Windt

Eindredactie: Departamento di Enseñansa Aruba, Seccion Desaroyo di Curiculo

Inhoud: Algemene Handleiding Whizz-Art

Uitgever: Departamento di Enseñansa Aruba, Seccion Desaroyo di Curiculo

In opdracht van: Scol Arubano Multilingual



INHOUDSOPGAVE

Colofon	2
1. Inleiding Whizz-Art.....	5
1.1 Voor wie is Whizz-Art bedoeld?	5
1.2 Wat zijn de doelstellingen van Whizz-Art?	5
1.3 Waaruit bestaat Whizz-Art?	6
2. Inhoudelijke structuur Whizz-Art.....	7
2.1 Thema's.....	7
2.2 Opbouw van een thema	7
2.3 Opbouw van een activiteit.....	9
3. Werken met Whizz-Art.....	10
3.1 Didactische uitgangspunten	10
3.2 Instructievormen.....	12
3.3 Differentiatie	13
3.4 (Online) thuisactiviteiten.....	13
3.5 Planning van Whizz-Art	14
4. Planningsformulieren	15
Bijlagen.....	17
1. Overzicht van de thema's.....	17
2. Overzicht prentenboeken.....	24
3. Overzicht 21 ^e -eeuwse vaardigheden	26
4. Overzicht kernbegrippen	27
5. Overzicht van de doelen.....	37

1. Inleiding Whizz-Art

In dit hoofdstuk krijgt u een uitleg van de doelstellingen van de methode Whizz-Art en een uitleg van alle onderdelen waaruit de methode opgebouwd is.

1.1 Voor wie is Whizz-Art bedoeld?

Whizz-Art is een methode ontwikkeld voor het Arubaanse kleuter- en basisonderwijs voor het vak Wereldoriëntatie en Kunstzinnige Vorming waarbij wereldoriëntatie de vormingsgebieden Natuur en Techniek, Mens en Maatschappij, Persoonlijke Vorming, Beweging en Gezondheid omvat en Kunstzinnige Vorming uit de disciplines Beeldende Vorming, Muziek, Dans, Theater en Media bestaat.

Whizz-Art voor kinderen

Op een actieve, speelse en zelf ontdekkende wijze leren de kinderen over de leef- en beleavingswereld om hen heen. Het leren en ontdekken vindt niet alleen binnen de klas plaats, maar ook juist daarbuiten. Interessante, stimulerende, afwisselende en leerrijke activiteiten worden aangeboden om de kinderen aan te moedigen de wereld om hen heen te ontdekken.

Whizz-Art voor leerkrachten

De methode Whizz-Art is een flexibele methode die thematisch opgebouwd is. De leerkrachten kunnen uit ideeënboeken een keuze maken uit activiteiten die passen bij de klas, de kinderen, en ook bij de eigen onderwijsstijl van de leerkracht. Iedere activiteit is opgebouwd uit vele werkvormen die de leerkracht, afhankelijk van de beschikbare tijd en spanningsboog van de kinderen, kan inplannen in zijn tijdschema. Op de website van Whizz-Art staan alle benodigde extra materialen (onderverdeeld per thema), zodat de leerkracht eenvoudig gebruik kan maken van Whizz-Art.

Whizz-Art voor ouders

De betrokkenheid van ouders verhoogt het leereffect bij leerlingen. Vandaar dat ouders bij Whizz-Art betrokken zullen worden.

- Ouders worden voorafgaand aan een thema (middels een brief) op de hoogte gesteld van waar de kinderen mee bezig zullen zijn.
- Per thema worden verschillende activiteiten aan ouders geboden die zij thuis met hun kinderen kunnen uitvoeren.
- Op de website van Whizz-Art hebben de ouders toegang tot de activiteiten die zij kunnen uitvoeren en de materialen die daarbij nodig zijn.
- Ouders zullen betrokken worden bij activiteiten in de klas. Ze kunnen ingezet worden als gastspreker of als hulpouder bij excursies.
- Aan het einde van een thema, bij de slotactiviteit, worden ouders uitgenodigd om de leerprestaties (werkjes, optredens) van de kinderen te bekijken.

Whizz-Art voor de gemeenschap

Binnen de activiteiten van Whizz-Art wordt regelmatig een beroep gedaan op de Arubaanse gemeenschap in de vorm van excursies en gastdocenten. In samenwerking met verschillende instanties op Aruba zullen er excursies en lezingen aangeboden worden (Parke Nacional Arikok, Santa Rosa, Butterfly Farm, FADA, Web, Elmar, Serlimar, Famia Planea, Stichting Luna, IBISA etc.). Maar de leerlingen leren ook iets terug te geven aan de gemeenschap. Dit doen ze door hetgeen ze leren bij Whizz-Art, toe te passen in het dagelijkse leven. Ook zullen ze een bijdrage leveren aan de gemeenschap door beach-clean ups, bezoek aan ouderen, etc.

1.2 Wat zijn de doelstellingen van Whizz-Art?

Kinderen zijn van nature nieuwsgierig en zitten boordevol vragen over zichzelf, de anderen en hun omgeving. Ze gaan hun omgeving meer en meer exploreren en hun identiteit ontwikkelen in relatie tot anderen. Whizz-Art wil de leef- en beleavingswereld van kinderen helpen verruimen, verdiepen en inzichtelijk maken en nodigt de kinderen dan ook uit hun omgeving waar te nemen, te verkennen (oriënteren), te onderzoeken, te ordenen en te duiden. Whizz-Art laat kinderen vaardigheden verwerven om goed met zichzelf, anderen en de wereld om te gaan en helpt een kritisch-creatieve houding te ontwikkelen tegenover zichzelf, anderen en de wereld. De kinderen laten opgroeien tot nieuwsgierige, respectvolle, verantwoordelijke en geëngageerd burgers is het streven van Whizz-Art.

De leerkracht speelt een belangrijke rol hierbij. Zij helpen de kinderen bij het vinden van antwoorden op hun vragen over zichzelf, de anderen en de wereld, om hun horizon en ervaringswereld te verbreden.

Kinderen hebben een aantal basisinzichten nodig om goed in de wereld te kunnen functioneren maar bovenal de vaardigheden (21^e -eeuwse) en de wil om zelf de nodige kennis te leren verwerven en toepassen. Met Whizz-art worden kinderen opgevoed tot evenwichtige personen die hun leven zinvol kunnen uitbouwen en bijdragen aan een kwaliteitsvolle omgeving.

In onze complexe en continu veranderende wereld neemt de hoeveelheid kennis zienderogen toe. Het is een onmogelijke klus om kinderen al die kennis aan te reiken. We benaderen de wereld dan ook exemplarisch en vanuit een aantal vormingsgebieden zoals Mens & Maatschappij, Natuur & Techniek, Persoonlijke Vorming, Beweging & Gezondheid en Kunstzinnige Vorming. Ook zijn er linken te maken met de vier talen en rekenen en wiskunde. De vormingsgebied-overstijgende domeinen (Samenwerken, effectief communiceren, leren leren en ICT) komen allen regelmatig aan bod binnen Whizz-Art. Binnen het vormingsgebied kunstzinnige vorming komen vijf disciplines (Muziek,

Beeldende Vorming, Dans, Theater en Media) gebalanceerd aan bod. Kunstzinnige vorming zal als middel en als doel binnen de activiteiten van Whizz-Art ingezet worden. Kinderen leren over, met en door middel van kunst en cultuur. In bijlage 5 is een overzicht gegeven van de doelen (uit het Arubaanse kerndoelendocument) die in het kleutergedeelte van Whizz-Art aan bod komen.

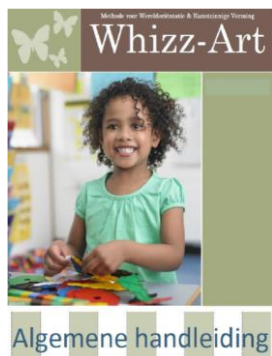
1.3 Waaruit bestaat Whizz-Art?

Whizz-Art bestaat uit de volgende onderdelen:

1. Algemene handleiding
2. 12 Buki di idea (Papiamento)
3. 12 Ideeënboeken (Nederlands)
4. Website
5. (Prentenboeken)

ALGEMENE HANDLEIDING

In de algemene handleiding vindt u informatie over de doelstellingen, de structuur en de didactiek die gebruikt wordt binnen de methode Whizz-Art. Ook biedt de algemene handleiding u tips in hoe u Whizz-Art op verschillende manieren kunt inzetten binnen uw school of klas.

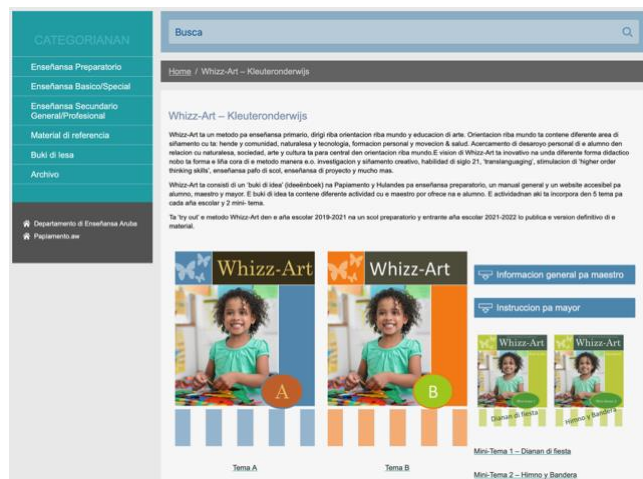


IDEEËNBOEKEN

Voor Whizz-Art kleuteronderwijs zijn er voor ieder leerjaar ideeënboeken beschikbaar. Deze ideeënboeken zijn zowel in het Papiaments als Nederlands digitaal uitgebracht. Ieder ideeënboek biedt activiteiten rondom een overkoepelend thema aan. In totaal worden er per leerjaar 5 hoofdthema's en 2 mini-thema's aangeboden. Deze thema's zijn afgeleid uit 5 overkoepelende thema's en 2 mini-thema's die in beide leerjaren terugkomen. In hoofdstuk 2 van deze algemene handleiding vindt u hierover meer informatie.

WEBSITE

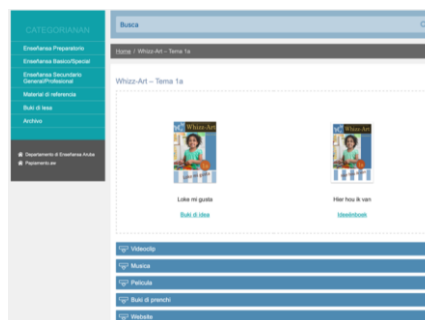
Op de website van Directie Onderwijs op de pagina www.ea.aw/catalog/whizz-art is de methode Whizz-Art voor het kleuteronderwijs in z'n geheel te vinden.



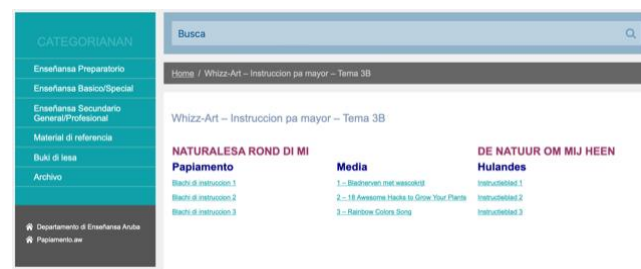
Op de startpagina van Whizz-Art kunt u de algemene handleiding, alle A-thema's, B-thema's en Mini-thema's vinden.

Ieder thema kent zijn eigen webpagina waarop alle informatie van het betreffende thema te vinden is, zoals:

- Een pageviewer (digitale inblikversie) van het ideeënboek in zowel het Papiamento als het Nederlands.
- Een pdf-versie van het ideeënboek zowel in het Papiamento als in het Nederlands. Deze pdf-versie kunt u downloaden en indien wenselijk ook uitprinten.
- Videoclips, muziek, films, PowerPointpresentaties, spelletjes, links naar websites en apps, vertelplaten en kopieerplaten die bij de verschillende activiteiten van het betreffende thema gebruikt worden.



Op de startpagina van Whizz-Art is ook een aparte link voor ouders te vinden 'Instruccin pa mayor'. Ouders kunnen hier inloggen <https://www.ea.aw/catalog/whizz-art/instruccin-pa-mayor/> en zullen per thema suggesties vinden van activiteiten die zij thuis kunnen doen met hun kind. De benodigde films, videoclips of kopieerbladen kunnen de ouders ook op de webpagina bij het betreffende thema vinden.



Om tijdens de lessen gebruik te maken van de beschikbare filmpjes, videoclips en dergelijke, die op de website te vinden zijn, is het van belang dat u de beschikking heeft over internet.

PRENTENBOEKEN

Er wordt veel gebruik gemaakt van thematische prentenboeken binnen Whizz-Art. Deze prentenboeken zijn op de website van Whizz-Art (veelal) in meerdere talen digitaal beschikbaar. Mocht u liever beschikken over de prentenboeken in hardcopy, dan is in bijlage 2 een overzicht van alle prentenboeken per thema ondergebracht. U kunt deze prentenboeken indien gewenst, zelf aanschaffen.

2. Inhoudelijke structuur Whizz-Art

In dit hoofdstuk wordt de structuur van Whizz-Art uitgelegd, zodat u weet hoe Whizz-Art opgebouwd is en hoe u Whizz-Art kunt inzetten in uw onderwijs.

2.1 Thema's

Whizz-art is thematische opgezet rondom 5 overkoepelende thema's die ieder jaar terugkomen, te weten:

1. Ata mi ki – Hier ben ik
2. Mi ta cuida mi mes – Ik zorg voor mezelf
3. Nos ambiente – Onze omgeving
4. Haci cos hunto – Samen dingen doen
5. Mi ta un bon amigo – Ik ben een goede vriend

Daarnaast worden er nog 2 mini-thema's aangeboden, te weten:

1. Dianan di Fiesta – Kerst en Nieuwjaar
2. Dia di Himno y bandera – Dag van Vlag en Volkslied

Voor ieder overkoepelend thema zijn 2 thema's uitgewerkt; een A- en een B-thema. Zo komt het overkoepelende thema 'Hier ben ik', terug als A-thema onder de titel 'Hier hou ik van' en onder het B-thema 'Samen leven'. Beide thema's hebben te maken met 'Hier ben ik', maar geven hier in ieder leerjaar toch hun eigen inbreng aan.

U kunt ervoor kiezen het ene jaar alle A-thema's aan te bieden en het daaropvolgende jaar de B-thema's. Dit heeft als voordeel dat als u in een heterogene klas werkt, u telkens een nieuw thema kunt aanbieden.

Overkoepelende thema's	A-thema's	B-thema's
1. Hier ben ik	1A. Hier hou ik van	1B. Samen leven
2. Ik zorg voor mezelf	2A. Kijk hoe ik groei	2B. Mijn kleding
3. Onze omgeving	3A. Mijn huis, mijn buurt	3B. De natuur om mij heen
4. Samen dingen doen	4A. Samen spelen	4B. Goed omgaan met elkaar
5. Ik ben een goede vriend	5A. Zorgen voor elkaar	5B. Nieuwe vrienden
	Kerst & Nieuwjaar	
	Dag van Vlag en Volkslied	

Het veranderen van de volgorde van de thema's kan, maar is niet aan te bevelen, omdat ook andere methoden zoals Taalpret, Jump en Brinca, de volgorde van de overkoepelende thema's aanhoudt.

2.2 Opbouw van een thema

Voor ieder thema van Whizz-Art is een apart ideeënboek beschikbaar. Ieder ideeënboek bestaat uit:

1. een inleiding;
2. een overzicht van activiteiten;
3. de activiteiten;
4. bijlagen.

INLEIDING

Voordat u met een thema start, is het aan te raden om de inleiding van het ideeënboek goed door te nemen. U krijgt dan een beeld van hetgeen in het thema aan bod komt.

- Zo vindt u in de inleiding informatie over de vakgebieden en kerndoelen die in het thema aan bod komen.
- Ook wordt een overzicht gegeven van de 21^e -eeuwse vaardigheden die aandacht krijgen binnen het thema.
- U krijgt verder informatie over hoe u zich kunt voorbereiden op dit thema, zoals het uitsturen van een brief naar de ouders zijn, maar ook het treffen van voorbereidingen voor eventuele excursies of gastsprekers.
- Verder wordt er informatie gegeven over het startvoorwerp dat in de startactiviteit gebruikt wordt. Dit startvoorwerp is bedoeld om de aandacht van de leerlingen te trekken en ze te motiveren voor het thema.
- Ook vindt u in de inleiding van het ideeënboek een korte beschrijving van de kernactiviteit. De kernactiviteit is hetgeen waar gedurende het thema aan gewerkt wordt. Denk bijvoorbeeld aan een schooltuintje, een modeshow of een groeimuseum. Aan de kernactiviteit wordt binnen verschillende activiteiten gewerkt, het komt gedurende het thema langzaam tot stand en wordt gepresenteerd tijdens de slotactiviteit. Werken rondom een kernactiviteit is een effectieve wijze om de belangstelling en nieuwsgierigheid van de leerlingen te voeden en het kind te enthousiasmeren voor het thema. Aan het einde van het thema krijgt het kind de kans om het geleerde te presenteren. Een voorbeeld.

Bij het thema 'De natuur om mij heen' is het startvoorwerp een doorzichtig potje met een plantje (waarvan de wortels, stengel, bladeren en bloem zichtbaar zijn). Bij de startactiviteit gaan de kinderen op het schoolplein op zoek naar planten. De kernactiviteit van dit thema is het maken van een schooltuintje. In afzonderlijke activiteiten gaan ze zaadjes verzamelen, een zaadje laten ontkiemen, verpotten, planten, etc. Tijdens de slotactiviteit worden ouders en andere genodigden uitgenodigd om de tuinmarkt te bezoeken, alwaar zij spulletjes die de kinderen gemaakt hebben kunnen bekijken en eventueel ook kopen. (Denk aan plantjes, windmolentjes, etc.) Ook presenteren de kinderen tijdens de tuinmarkt de geleerde liedjes en dansjes.

- Tot slot wordt in de inleiding van het ideeënboek een overzicht gegeven van maatschappelijke organisaties/bedrijven en instanties die mogelijk een rol kunnen spelen binnen het thema.

OVERZICHT VAN ACTIVITEITEN

Het 'Overzicht van activiteiten' is een schema waar u in 1 oogopslag het gehele thema kunt overzien. Dit schema is een handig hulpmiddel bij het plannen van de activiteiten die u zult aanbieden binnen het thema.

Uit het schema kunt u afleiden dat een thema altijd opgebouwd is uit 5 deelvragen. Een thema wordt hierdoor vanuit verschillende invalshoeken benaderd. Vanuit deze 5

deelvragen (invalshoeken) wordt het thema behandeld. Een voorbeeld is thema 3b 'De natuur om mij heen'.

Overzicht van activiteiten				
Startactiviteit: Een rondje om de school ★				
Deelvraag 1: Wat is een plant?				
1.1 Functie van een plant	1.2 E simia cu suerte	1.3 Onderdelen van een plant	1.4 Slurpende wortels	1.5 Regenboog-bloemen
1.6 Blandjes spotten 🐞	1.7 Zaadjes			
Deelvraag 2: Hoe verzorg je planten?				
2.1 Zaadjes laten ontkiemen	2.2 Water geven	2.3 Herbarium	2.4 Zand, kiezels of potaarde?	2.5 Plantjes verpotten
Deelvraag 3: Hoe leg je een tuin aan?				
3.1 Een gevulde kruiwagen	3.2 De schoentuin	3.3 Plantjes in de tuin 🐞	3.4 Een vogel-verschrikker	3.5 Onkruid
3.6 Santa Rosa				
Deelvraag 4: Welk nut hebben dieren in een tuin?				
4.1 Welke dieren leven in de tuin?	4.2 Vogels lokken met zaden	4.3 Op zoek naar insecten	4.4 Bijen	4.5 De geit
Deelvraag 5: Welke invloed heeft het weer op planten en dieren?				
5.1 Let it Rain	5.2 Soorten wolken	5.3 De regenboog 🌈	5.4 Fiet wil rennen	5.5 Macaco di anochi, macaco di dia
Slotactiviteit: Een tuinmarkt ★				
★ verplichte activiteiten				
🏠 (online) thuisactiviteiten				

De volgende 5 deelvragen komen aan bod:

- *Deelvraag 1: Wat is een plant?*
- *Deelvraag 2: Hoe verzorg je planten?*
- *Deelvraag 3: Hoe leg je een tuin aan?*
- *Deelvraag 4: Welk nut hebben dieren voor de tuin?*
- *Deelvraag 5: Welke invloed heeft het weer op planten en dieren?*

Per deelvraag worden er minimaal vijf activiteiten aangeboden. Het is van belang dat de leerkracht activiteiten van iedere deelvraag kiest, zodat alle invalshoeken van het thema aangeboden worden.

★ Ieder thema begint met een verplichte startactiviteit en eindigt met een verplichte slotactiviteit. De zogeheten sterretjes activiteiten.

🏠 Daarnaast zijn er activiteiten die ook een (online) thuisactiviteit aanbieden. Dit zijn activiteiten die ouders thuis met hun kinderen kunnen uitvoeren. Hierover meer in paragraaf 3.4 (Online) thuisactiviteiten.

Een overzicht van alle thema's inclusief een beschrijving van het startvoorwerp, de startactiviteit, de deelvragen en de slotactiviteit wordt gegeven in bijlage 1.

ACTIVITEITEN

Een thema bestaat uit minimaal 25 activiteiten, exclusief de verplichte start- en slotactiviteit.

Iedere activiteit is op eenzelfde manier opgebouwd en betreft een korte beschrijving van wat de leerkracht kan aanbieden aan de klas. Wilt u in één oogopslag meer informatie hebben over de verschillende activiteiten per deelvraag dan kunt u in het ideeënboek bij de start van een nieuwe deelvraag een overzichtspagina vinden.

Op deze overzichtspagina vindt u per activiteit (in het kader):

- welke vormingsgebieden aangeboden worden;
- welke kunstdiscipline aangeboden wordt;
- welke 21^e – eeuwse vaardigheid aangeboden wordt;
- wat de tijdsduur van de activiteit is.

Verder staat onder het kader een korte samenvatting van de activiteit. Op grond van deze overzichtspagina kunt u gemakkelijker een keuze maken in welke activiteiten u zult aanbieden.

Deelvraag 2: Hoe verzorg je planten?

Doel:
De kinderen gaan leren hoe zaadjes ontkiemen en hoe ze hun plantjes het beste kunnen verzorgen.

Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

- Activiteit 2.1 Zaadjes laten ontkiemen**
N&T & KV (Muziek/Theater/Media)
Kritisch denken
60 minuten (+ dagelijks 5 minuten)
 Tijdens deze activiteit gaan de kinderen zaadjes planten en leren ze een liedje over het groeien van een plant en gaan ze dit liedje nabootsen. Ze gaan een computerspelletje spelen waarin ze een plantje voldoende water moeten geven.
- Activiteit 2.2 Water geven**
N&T & KV (Beeldende vorming/Muziek)
ICT-basisvaardigheden
60 minuten
 Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat planten regelmatig water nodig hebben. Ze leren wanneer planten water nodig hebben en hoeveel water ze nodig hebben. Ze gaan een gieter maken van kosteloos materiaal.
- Activiteit 2.3 Herbarium**
N&T & KV (Beeldende vorming)
Communiceren
60 minuten
 Tijdens deze activiteit gaan de kinderen een kleine natuurwandeling maken. Terug in de klas leren ze hoe ze van de verzamelde planten en bloemen een plantenboekje (herbarium) kunnen maken.
- Activiteit 2.4 Zand, kiezels of potgrond?**
N&T & KV (Beeldende vorming)
Kritisch denken
45 minuten
 Tijdens deze activiteit gaan de kinderen onderzoeken in welke grond de baby-plantjes straks verpot kunnen worden. De kinderen gaan een moddertekening maken.
- Activiteit 2.5 Plantjes verpotten**
N&T & KV (Beeldende vorming)
Zelfregulering
45 minuten
 Tijdens deze activiteit gaan de kinderen kweekpotjes maken en de uitgekomen zaadjes van activiteit 2.1 verpotten in potaarde.

BIJLAGEN

Achter in het ideeënboek vindt u de bijlagen.

- Bijlage 1 is een brief die u aan het begin van ieder thema kunt uitreiken aan de ouders. Deze brief geeft informatie aan de ouders over het thema en de hulp die ouders hierbij kunnen bieden. Dit kan het doneren van benodigde materialen zijn, of het bieden van hulp bij excursies of bij klassenactiviteiten. Ook geeft de brief informatie over wanneer de slotactiviteit plaats zal vinden.
 - In bijlage 2 vindt u een overzicht van alle materialen die nodig zijn bij het thema, zoals digitale prentenboeken, films, videoclips, website, games, apps en Powerpoint Presentaties.
 - In bijlage 3 treft u de kopieerbladen aan.
- Overige bijlagen die in het ideeënboek zijn opgenomen, zijn:
- Instructiebladen of informatiebladen voor de leerkracht. Hierin vindt u instructies hoe u bepaalde materialen kunt voorbereiden of u vindt extra informatie en achtergronden betreffende de inhoud van het thema.
 - Planningsformulieren, waar u kunt aankruisen welke activiteiten u aangeboden heeft. Hiermee kunt u in een oogopslag zien, welke vormingsgebieden en kunstdisciplines aan bod gekomen zijn in het thema. In hoofdstuk 4 'Planningsformulieren' kunt u meer informatie vinden over deze planningsformulieren.

2.3 Opbouw van een activiteit

Een activiteit (ook de start- en slotactiviteit) is altijd op dezelfde wijze opgebouwd:

- Een korte samenvatting van de activiteit;
- Algemene informatie over de activiteit;
- Een uitgebreide beschrijving van de activiteit;
- Nog meer zelf onderzoeken;
- Reflectie en Terugkoppeling;
- Begrippen.

SAMENVATTING

Iedere activiteit begint met een korte samenvatting (in 2 of 3 zinnen) van wat de activiteit zal inhouden.

ALGEMENE INFORMATIE

- Vervolgens wordt (in het blauw) algemene informatie betreffende de activiteit gegeven:
 - Waar de activiteit plaatsvindt;
 - Wat de tijdsduur van de activiteit is;
 - Welke 21^e -eeuwse vaardigheid centraal staat;
 - Welke kunstactiviteit aangeboden wordt;
 - Welke kerndoelen behandeld worden:
 - N&T: Natuur en Techniek
 - PV: Persoonlijke Vorming
 - M&M: Mens en Maatschappij
 - B&G: Beweging en Gezondheid
 - KV: Kunstzinnige Vorming;
- Er volgt een overzicht van de doelen; hetgeen de kinderen zullen leren tijdens de activiteit;
- En een overzicht van wat u nodig heeft (materialen, hulpouders, digitale middelen) tijdens de activiteit.

Activiteit 4.3 Winkelje spelen

[tijdens deze activiteit gaan de kinderen zelf een kledingwinkel in de poppenhoek inrichten. De kinderen kunnen in de kledingwinkel rollenspelen uitvoeren. Ze leren het lied 'De winkel van Sinkel'.

Vaar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
19 ^e -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Samenwerken
oort kunstactiviteit:	Muziek
Kerndoelen:	M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b, 7.2, 7.2a KV: 1.1, 1.1a, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 3.1, 3.1a, 3.2, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.1d

Wat leren de kinderen?

het kind leert:

- aan te geven hoe een kledingwinkel eruit ziet;
- in een groep samen te werken;
- zich in te leven in een rolfiguur (klant, winkelbediende, kassière);
- een lied met bijbehorende bewegingen uit te voeren.

Wat heb je nodig?

- De film 'Verkoper' (zie webpagina Whizz-Art) (14:32 minuten).
- Kleding, dozen, kledingrekken, kledinghangers.
- De videoclip 'De winkel van Sinkel' (zie webpagina Whizz-Art) (2:26 minuten).
- De app 'Hello Kitty Fashion Star' (zie webpagina Whizz-Art).

Samenvatting

Algemene Informatie

Doelen

Benodigdheden

NOG MEER ZELF ONDERZOEKEN

Ter differentiatie is er onder het kopje 'Nog meer zelf onderzoeken' extra werkvormen toegevoegd. Dat kunnen werkvormen ter verdieping of herhaling zijn. Deze werkvormen zijn bedoeld om de kinderen nog verder te enthousiasmeren voor het behandelde onderwerp. Het zijn soms extra filmpjes, soms extra werkvormen of een extra proefje. U kunt zelf kiezen of en welke werkvormen u aan welke kinderen in de klas zult aanbieden.

Nog meer zelf onderzoeken/doen:

Laat de kinderen op zoek gaan naar nog meer alternatieve meetinstrumenten zoals meten met blokken, met touwtjes enzovoort.

Reflectie en terugkoppeling:

Besprek met de kinderen hoe het meten verliep.

- Hoe ging het samenwerken?
- Wat ging goed en wat ging minder goed?

Didactische tip:

U kunt aan de kinderen vragen of ze meetinstrumenten van thuis kunnen meenemen. Bekijk en bespreek deze meetinstrumenten.

(Online) thuisactiviteit:

Instructieblad 3 geeft informatie aan de ouders hoe zij thuis met hun kinderen met het thema 'passen en meten' aan de slag kunnen.

Begrippen: meetlint, passen, meten, lievelingsstuk.

REFLECTIE EN TERUGKOPPELING

Een belangrijk onderdeel van Whizz-Art is 'Reflectie en terugkoppeling'. Hierbij stelt u de kinderen vragen die hen helpen terug te blikken op de ervaring en kennis die ze hebben opgedaan. Dat vindt bij voorkeur niet aansluitend aan de taak plaats, maar liever op een ander moment of op een andere dag, zodat u dan de volle aandacht van de kinderen heeft.

BEGRIPPEN

Onderaan iedere activiteit is een lijst (in blauw) gegeven van de kernbegrippen die van belang zijn bij de betreffende activiteit. De kinderen moeten na afloop van de activiteit weten wat deze kernbegrippen inhouden. Een overzicht van alle kernbegrippen die bij Whizz-Art aan bod komen, is gegeven in bijlage 4.

DE ACTIVITEIT

Vervolgens komt een beschrijving van de activiteit. Een activiteit bestaat veelal uit meerdere werkvormen. Ieder bolletje geeft een nieuwe werkvorm aan. Kleuters hebben een korte spanningsboog. Het kan dus zijn dat u een activiteit (met meerdere bolletjes) over meerdere momenten van de dag of de week verspreidt.

3. Werken met Whizz-Art

In dit hoofdstuk worden de didactische uitgangspunten van Whizz-Art inzichtelijk gemaakt. Ook wordt uitgelegd hoe u Whizz-Art kunt plannen en organiseren binnen uw school.

3.1 Didactische uitgangspunten

LEERPLEZIER

Whizz-Art stelt het leerplezier dat kinderen moeten beleven voorop. Ieder mens is van nature nieuwsgierig en leergierig. Whizz-Art biedt prikkelende onderwerpen, originele invalshoeken en onverwachte vragen waardoor de kinderen gemotiveerd worden om zelf aan de slag te gaan en de wereld te ontdekken. Nieuwsgierigheid is daarbij de belangrijkste motor. Hierdoor gaan kinderen 'aanstaan'. Ze willen op onderzoek uitgaan om zo in hun eigen leerproces tot kennis en nieuwe inzichten te komen.

BETEKENISVOLLE CONTEXTEN

Bij Whizz-Art leren kinderen kennis en vaardigheden te ontwikkelen die hen in staat stellen zich te oriënteren in de wereld, de wereld leren begrijpen en in de wereld (willen) handelen. Bij Whizz-Art komt de maatschappij de klas in en de klas de maatschappij in. Kinderen moeten zien en voelen wat er speelt. Betrokken raken bij de leefomgeving van mens, dier en plant. Uitgedaagd worden om te zorgen voor jezelf, anderen en onze planeet op een veilige, betrouwbare en duurzame wijze. Te beginnen in je directe leefomgeving. Dat motiveert. Dan komt de leerling in beweging, omdat hij weet waarom dat zinvol is. Een voorbeeld:

In een activiteit van Whizz-Art (thema 2b) leren de kinderen wat ze kunnen doen met kleding die hen niet meer past. Ze leren over het doneren van kleding en maken een donatiedoos en gaan de verzamelde kleding daadwerkelijk doneren.

HOGERE ORDE-DENKVAARDIGHEDEN

Whizz-Art daagt de kinderen uit, door vragen te stellen en opdrachten te geven, die hen laten analyseren, evalueren en creëren; de zogeheten 'hogere orde-denkvaardigheden'. Het denken in lagere orde (vooral het reproduceren) komt op school voldoende aan bod in de vorm van gesloten vragen, gericht op het 'goede' antwoord: 'Wat is...?', 'Hoe heet...?', 'Zet op de goede plek!'

1. Onthouden	2. Begrijpen	3. Toepassen	4. Analyseren	5. Evalueren	6. Creëren
Informatie herinneren Herkennen, beschrijven, benoemen	Ideeën of concepten uitleggen Interpreteren samenvatten, benoemen, classificeren, uitleggen	Informatie in een andere context gebruiken Bewerkstelligen, uitvoeren, gebruiken, toepassen	Informatie in stukken opdelen om de verbanden en relaties te onderzoeken Vergelijken, organiseren, uit elkaar halen, ondervragen, vinden	Motiveren of rechtvaardigen van een besluit of gebeurtenis Controleren, hypothetiseren, bekritisseren, experimenteren, beoordelen	Nieuwe ideeën, producten of gezichtspunten genereren Ontwerpen, maken, plannen, produceren, uitvinden, bouwen
					

Whizz-Art stimuleert juist het hogere orde-denken door verbanden en relaties te onderzoeken, de kinderen vaardigheden aan te leren waarbij ze kritisch leren nadenken en waarbij ze nieuwe ideeën of producten gaan maken. Dat betekent dat ze gewoon hard moeten werken. Hierdoor worden kinderen uitgedaagd, waardoor ze gretig

blijven naar leren en/of nieuwsgierig zijn naar het onbekende. Een voorbeeld:

In een activiteit over passen en meten (uit het thema Mijn kleding) gaan de kinderen elkaars hoofd, armen, benen en voeten opmeten. Ze gaan zelf bedenken welke alternatieve meetinstrumenten ze hiervoor kunnen gebruiken.

ONDERZOEKEND EN ONTWERPEND LEREN

Bij onderzoekend leren doe je nieuwe kennis op, bij ontwerpend leren, creëer je iets nieuws. Ontwerpend en onderzoekend leren stimuleren de leerlingen om zelf de wereld te ontdekken en te ervaren en problemen te signaleren en op te lossen. Ontwerpend en onderzoekend leren (OOL) zijn didactieken om 21^e -eeuwse vaardigheden bij leerlingen te ontwikkelen.

In Whizz-Art zijn activiteiten zodanig opgezet dat volgens de fasering van onderzoekend en ontwerpend leren gewerkt wordt. Een probleem wordt geconstateerd. Vervolgens gaan de kinderen zelf verkennen wat er precies aan de hand is. Ze gaan bedenken (in eerste instantie samen met u) hoe ze het verder kunnen onderzoeken. Vervolgens gaan ze een onderzoek of experiment zelf uitvoeren, waarna ze hun conclusies trekken en presenteren. Na afloop wordt gereflecteerd op het leerproces en het leerproduct. Een voorbeeld:

In een activiteit over groeien van plantjes (uit het thema Kijk hoe ik groei) gaan de kinderen ontdekken wat een plant nodig heeft om te groeien. Ze gaan zaadjes laten uitkomen in een lichte en donkere omgeving en in een warme en koude (koelkast) omgeving. Ze houden in een logboekje hun bevindingen bij.

Door kinderen via spel en onderzoek zelf ontdekkend bezig te laten zijn worden ze klaargestoomd voor de echte wereld. Door de kinderen met onderzoeksvragen te confronteren en zelf op zoek te laten gaan naar antwoorden, blijven ze geboeid en blijft het geleerde beter hangen. Whizz-Art laat kinderen het curriculum beleven: ze maken (bij het waarnemen) gebruik van alle zintuigen (zien, ruiken, voelen, horen, proeven) en denken hierover bij het bewust kiezen en uitvoeren van een activiteit. Kinderen leren met hoofd, hart en handen. Producteren (DOEN), Reflectie (FILOSOFEREN) en Receptie (BELEVEN). Typische activiteiten binnen Whizz-Art zijn waarnemen, exploreren, experimenteren, informatie opzoeken in allerlei bronnen, technieken ontdekken en toepassen, informatie verwerken, ordenen en duiden, plannen, samenwerken, reflecteren, informatie presenteren en communiceren.

SLEUTELROL VOOR DE LEERKRACHT

U als leerkracht bent essentieel voor het leerproces van de kinderen. U triggert ze tot onderzoek, helpt ze verbanden te leggen en nodigt ze uit om verder te kijken. In een veilige leeromgeving laat u de kinderen vaardigheden oefenen en mogen ze fouten maken. Dat hoort bij een leerproces. In het begin zullen de kinderen nog moeten wennen aan de aanpak van Whizz-Art. U speelt hier een sturende en begeleidende rol. Belangrijk is dat de kinderen van meet af aan een actieve rol spelen in het leerproces. Gaandeweg zal het kind steeds meer zijn eigen activiteiten sturen, waarbij u als

leerkracht meer de rol van facilitator zult krijgen. U schept een rijke leeromgeving voor de kinderen, begeleidt daarbinnen de kinderen in het hele leerproces en helpt hen vanuit gezamenlijke reflectie te leren uit hun successen en fouten.

21^e – EEUWSE VAARDIGHEDEN

21^e – eeuwse vaardigheden zijn competenties die je nodig hebt om deel uit te kunnen maken van de toekomstige maatschappij. In totaal zijn er elf 21^e – eeuwse vaardigheden die onderscheiden kunnen worden binnen Whizz-Art. Iedere activiteit binnen Whizz-Art besteedt expliciet aandacht aan één van de 21^e – eeuwse vaardigheden. In bijlage 3 vindt u een overzicht van hoe de 21^e – eeuwse vaardigheden bij welke activiteiten van Whizz-Art tot hun recht komen.



CREATIEF DENKEN

Het vermogen om nieuwe en/of ongebruikelijke maar toepasbare ideeën voor bestaande vraagstukken te vinden.

PROBLEEM OPLOSSEN

Het vermogen om een probleem te (h)erkennen, tot een plan te komen en het probleem op te lossen.

COMPUTATIONAL THINKING

Denkvaardigheden en technologie richting programmeren.

INFORMATIEVAARDIGHEDEN

(Onderzoeks-)proces om systematisch, effectief en efficiënt digitale informatie te zoeken, vinden en delen.

ICT-BASISVAARDIGHEDEN

Kennis en vaardigheden die nodig zijn om met computers (in allerlei vormen) om te kunnen gaan. Het gaat hier om de bediening, mogelijkheden en beperkingen van digitale technologie. Deze basisvaardigheden zijn de onderlegger voor de andere onderdelen van digitale geletterdheid.

MEDIAWIJSHEID

Kennis, vaardigheden en mentaliteit die nodig zijn om bewust, kritisch en actief om te gaan met digitale media.

COMMUNICEREN

Doelgericht boodschappen overbrengen en begrijpen.

SAMENWERKEN

Gezamenlijk realiseren van een doel en anderen daarbij aanvullen en ondersteunen.

SOCIALE & CULTURELE VAARDIGHEDEN

Het vermogen om effectief te kunnen leren, werken en leven met mensen van verschillende etnische, sociale en culturele achtergronden.

ZELFREGULERING

Het vermogen om zelfstandig te handelen en daarbij verantwoordelijkheid te nemen, in de context van een bepaalde situatie en/of omgeving, rekening houdend met de eigen capaciteiten. Het gaat om het heft in handen nemen en niet klakkeloos aanwijzingen of voorschriften volgen. Daarvoor is het nodig zicht te hebben op de eigen doelen, motieven en capaciteiten.

KRITISCH DENKEN

Het vermogen om zelfstandig te komen tot weloverwogen en beargumenteerde oordelen en beslissingen.

DUURZAAMHEID (SDG'S)

Bewuster en duurzamer leven wordt steeds belangrijker omdat we ons allemaal zorgen maken over het milieu en



onze eigen voetafdruk op deze planeet zo veel mogelijk willen verkleinen.

Op verschillende manieren krijgt duurzaamheid aandacht binnen Whizz-Art. Er worden prentenboeken over het milieu en de aarde aangeboden, kinderen gaan hun eigen afval recycleren, ze upcyclen afval in kunstproducten, instrumenten, etc. Ook vinden activiteiten buiten plaats, waarbij de kinderen de natuur ontdekken. Ze gaan wandelen in de natuur, regenwater verzamelen, vogels tellen, een tuintje maken, plantjes planten, bijen onderzoeken, afval opruimen in hun omgeving. Kinderen leren ook over armoede, gender, het belang van schoon water. Het thema duurzaamheid speelt dan ook een belangrijke rol bij Whizz-Art.

INTEGRATIE VORMINGSGBIEDEN

Binnen de activiteiten van Whizz-Art worden wereldoriënterende vormingsgebieden samen met muziek, dans, beeldende vorming, theater en media aangeboden. Middels uitingen van kunst kunnen kinderen hun ideeën, dromen, gevoelens, gebeurtenissen, wensen, waarden en normen vormgeven. Ook daar waar de alledaagse communicatie soms te kort schiet.

Bij Whizz-Art worden kinderen gestimuleerd om uiting te geven aan deze kunstvormen. Ze bedenken of doen iets wat nieuw is en anders is dan de vaste manieren die ze geleerd hebben. Jonge kinderen zijn nog niet geremd in hun creativiteit en durven vrij te spelen en zich te uiten. U als leerkracht dient ervoor te zorgen dat de kinderen gestimuleerd worden om de ontdekken en uit te proberen. Denken in temen van goed en fout past hier niet bij.

Bij kunstzinnige vorming is het van belang om creativiteit volledig tot zijn recht te komen. Kinderen leren praktische oplossingen en technieken te bedenken. 25 dezelfde huisjes die in de klas ophangen passen niet in dit concept van creativiteit. Laat de kinderen vrij experimenteren en benadruk vooral het proces, niet het uiteindelijke product. Een voorbeeld: Bij Whizz-Art (thema 3a) moeten de kinderen een droomhuis maken waarbij ze zelf mogen bedenken hoe en van welke materialen ze dit construeren.

3.2 Instructievormen

Om de interesse bij kinderen op te wekken of om basale kennis of moeilijke onderwerpen uit te leggen aan de klas of om richtlijnen te geven voor taken zijn er binnen Whizz-Art ook klassikale instructiemomenten. Tijdens deze instructiemomenten is het van belang dat u als leerkracht:

- Aansluit bij de voorkennis van de kinderen.
- De doelen en verwachtingen aan de kinderen duidelijk maakt.
- De instructie helder opbouwt en concrete voorbeelden geeft.
- De uitleg afstemt op de interesse en het tempo van de kinderen.
- Afwisselt met stemgebruik, gebaren en goed gebruikmaakt van hulpmiddelen.

Whizz-Art biedt verschillende instructievormen, te weten:

- Doceervorm: informeren, vertellen, uitleggen, bespreken.
- Vertelling.
- Demonstratie (visuele instructie).
- Instructie met gebruik van kant-en-klaar materiaal.
- PowerPointpresentatie.
- Excursie.

VERTELLING

Bij een vertelling wordt een verhaal of een gebeurtenis verteld door u als docent of door een gastspreker. De vertelvorm is vooral geschikt voor het bereiken van affectieve doelen. Kinderen zijn meestal erg belangstellend wanneer een verhaal (goed) wordt verteld. Afhankelijk van het doel van de activiteit kan dit een observatieverhaal, een inlevingsverhaal, een interpretatieverhaal of een poëtische voordracht zijn.

- Een observatieverhaal is een ooggetuigenverhaal. Iets wat u zelf meegemaakt heeft.
- Een inlevingsverhaal is een verhaal dat zo wordt verteld dat de kinderen zich kunnen inleven. Ze doen een beroep op het gevoel en leren de kinderen om zich in een ander te verplaatsen.
- Een interpretatieverhaal is niet alleen een beschrijving van een gebeurtenis, maar geeft ook een verklaring.
- De poëtische voordracht kan een lied of een gedicht zijn.

Na de vertelling vindt altijd een verwerking plaats, veelal in de vorm van een kunstzinnige activiteit (muziek, dans, theater, beeldende vorming of media).

DEMONSTRATIE

In sommige activiteiten van Whizz-Art laat u (of een gastdocent, of leerling) op een aanschouwelijke manier zien hoe iets werkt. Daarbij is het van belang dat u de kinderen een duidelijke kijkopdracht geeft, zodat ze doelgericht kunnen observeren. Bij het demonstreren is het van belang dat u uitlegt wat u doet. Het werkt bij kinderen erg motiverend als ze zelf het gedemonstreerde mogen nadoen.

INSTRUCTIE MET GEBRUIK VAN KANT-EN-KLAAR MATERIAAL

(DIGITALE) PRENTENBOEKEN

Het voorlezen van prentenboeken of het laten zien van een (digitaal) prentenboek is een werkvorm die in Whizz-Art veel gebruikt wordt. Het zijn verhalen die te maken hebben met het onderwerp dat in de activiteit behandeld wordt en dus past binnen het thema. Na afloop van het aanbieden van het prentenboek kunt u kort checken of de kinderen het verhaal begrepen hebben door vragen te stellen over de inhoud van het verhaal. (Dit is een taalactiviteit.) Daarna bespreekt u de vragen die in het ideeënboek vermeld staan. De digitale prentenboeken zijn in meerdere talen beschikbaar op de website. U kunt zelf kiezen in welke taal u het prentenboek laat zien. Hier zijn mogelijkheden om het familiariseren van de talen Engels en Spaans te integreren in Whizz-Art.

FILMS

Het bekijken van (korte) films is een werkvorm die veel voorkomt binnen Whizz-Art. Veel activiteiten worden ondersteund met animatiefilms, documentaires of televisieseries over het onderwerp van de activiteit. De films zijn afgestemd op de doelgroep van de kinderen. Een deel van de films zijn ook beschikbaar met een Papiamentse voice-over. Kinderen houden van bewegende beelden en daarmee wordt hun aandacht dan ook gemakkelijk gevestigd op het onderwerp van de activiteit. Omdat je niet alles kunt demonsteren in een klas, is film vaak een mooi middel om toch dingen zichtbaar te maken. Als voorbeeld: kinderen krijgen een film te zien over hoe latex ballonnen gemaakt worden.

VIDEOCLIPS

Whizz-Art maakt ook gebruik van 'bestaande' videoclippen passend bij het onderwerp van de activiteit. Naast het feit dat bewegende beelden de kinderen aanspreken is het ook een goede manier om de kinderen een lied aan te leren.

POWERPOINT-PRESENTATIE

In enkele activiteiten van Whizz-Art worden PowerPoint-presentaties gebruikt. Veelal is het een werkvorm die gebruikt wordt om een serie foto's te laten zien. Aan de hand van de foto's volgt een gesprek of een opdracht. Bij het presenteren is het van belang dat u aanvullende informatie geeft. Vertel daarbij niet te snel wat er te zien is, maar laat de kinderen het eerst zelf ontdekken. Stel eventueel vragen om de kinderen erbij te betrekken.

EXCURSIE

Excursies vormen een belangrijk onderdeel van Whizz-Art. Bij excursies krijgen de kinderen beter zicht op de wereld om hen heen. Levensechter onderwijs kan bijna niet. Naast het educatieve doel van excursies is een ander voordeel dat kinderen bij excursies kunnen socialiseren met vrienden. Excursies vergen uiteraard behoorlijk wat voorbereiding. Voorbeelden van excursies die voorgesteld worden bij Whizz-Art zijn: een bezoek aan de Butterfly Farm, een rondleiding door de straten van San Nicolas (StreetArt), een bezoek aan een supermarkt, kapper, wasserette, een bezoek aan een tandarts, et cetera.

3.3 Differentiatie

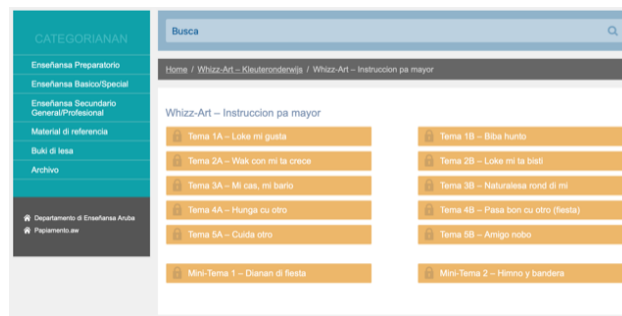
Ofschoon het lijkt dat de activiteiten van Whizz-Art klassikaal aangeboden kunnen worden, zult u als leerkracht toch hier uw weg in moeten vinden. Sommige (delen van) activiteiten kunnen beter uitgevoerd worden in kleinere groepen, zeker als het om werkvormen gaat waarbij de kinderen nog veel ondersteuning nodig hebben. Schakel voor deze activiteiten hulpouders in of differentieer door op meerdere momenten in de week de activiteit uit te voeren in kleine groepjes.

Whizz-Art maakt dankbaar gebruik van de meertalige leer- en leefomgeving waarbinnen de kinderen van Aruba zich begeven. In de diverse activiteiten die de leerlingen in Whizz-Art aangeboden krijgen, worden zowel Papiamentstalige, Spaanstalige, Engelstalige als Nederlandstalige liedjes, videoclip, films, prentenboeken en spelletjes aangeboden. Hierdoor kunt u goed aansluiten bij de individuele taalachtergronden van de kinderen.

U als leerkracht kunt kiezen welke activiteiten u aanbiedt aan de klas. Per deelvraag is er een keuze uit minimaal 5 activiteiten. U zult zelf het beste kunnen aanvoelen welke activiteiten (of delen van activiteiten) wel/niet uitgevoerd kunnen worden door uw klas/of door een groepje in uw klas/ of door individuele leerlingen. Houdt dan ook rekening bij het kiezen van de activiteiten met het niveau, de interesse, het tempo, de mate van zelfsturing en de sociale vaardigheden van uw kinderen.

3.4 (Online) thuisactiviteiten

Met (online) thuisactiviteiten worden activiteiten bedoeld die ouders met hun kleuter thuis kunnen uitvoeren. Deze activiteiten worden in de vorm van een instructieblad naar ouders gestuurd. Of ouders kunnen op de website <https://www.ea.aw/catalog/whizz-art/instruccion-pa-mayor/> bij het juiste thema, deze instructiebladen, met de bijbehorende digitale middelen, vinden.



KENMERKEN

1. Een (online) thuisactiviteit is altijd gekoppeld aan een klasse-activiteit binnen Whizz-Art. In het overzicht van activiteiten kunt u per thema zien, welke activiteiten ook een (online) thuisactiviteit aanbieden.
2. Een (online) thuisactiviteit kan overlap hebben met de klasse-activiteit. Eenzelfde filmpje, liedje o.i.d. kan zowel in de klas als thuis aangeboden worden. De kracht zit hem dan in de herhaling van de activiteit thuis.
3. Een (online) thuisactiviteit biedt de doelen van de klasse-activiteit middels een andere werkvorm aan.
4. Een (online) thuisactiviteit richt zich op activiteiten die een ouder met zijn eigen kind kan doen en hebben een individueel, mogelijk gepersonaliseerd karakter.
5. (Online) thuisactiviteiten worden aangeboden in de week dat de betreffende deelvraag van het thema ook aan bod komt in klasse-activiteiten. Het moet dus een samenspel zijn van klasse- en (online) thuisactiviteiten.
6. Ieder thema biedt minimaal 1, maximaal 4 (online) thuisactiviteiten aan.

ROL VAN OUDERS

1. Ouders spelen een cruciale rol. Zonder ouder is een kleuter niet in staat om een (online) thuisactiviteit te doen.
2. Een ouder zal ook bij online (thuis) onderwijs een ouder blijven en zal niet de rol van leerkracht op zich moeten willen nemen. Activiteiten moeten in die zin dan ook passen binnen een natuurlijke ouder-kind relatie.
3. Een ouder moet tijd en energie stoppen om een (online) thuisactiviteit te kunnen uitvoeren met zijn kind. De (online) thuisactiviteit moet echter zo min mogelijk belastend zijn voor de ouder.
 - a. De (online) thuisactiviteit bestaat uit één instructieblad.
 - b. Behoeft weinig materialen (ouders moeten niets hoeven aan te schaffen).
 - c. Ouder hoeft geen kennis van het onderwerp te hebben om de activiteit toch door het kind te laten uitvoeren.
 - d. Een (online) thuisactiviteit kan opgedeeld worden in verschillende stappen die op verschillende momenten thuis uitgevoerd kunnen worden. Gekozen is voor een stapsgewijze benadering zodat de ouder weet in welke volgorde hij thuis aan de slag moet. Iedere stap duurt maximaal 15 minuten.

4. Bij een (online) thuisactiviteit moet er bij voorkeur ook een terugkoppeling van wat thuis gedaan is naar de leerkracht of naar de klasgenoten plaatsvinden (groepsapp voor de klas is een mogelijkheid). Welk middel hiervoor gebruikt wordt is des schools.
5. Omdat het kan voorkomen dat er binnen een (online) thuisactiviteit gebruik gemaakt wordt van devices, apps of middelen waar de ouder niet over beschikt, zal er in deze gevallen altijd een extra werkvorm toegevoegd worden.

ORGANISATIE

U dient als leerkracht duidelijke afspraken met de ouder te maken over:

- a. hoe zij de (online) thuisactiviteiten kunnen aanbieden.
- b. wat er op welk moment aangeboden kan worden thuis.
- c. waar de ouder de benodigde materialen (van instructieblad tot audiovisuele middelen) kan vinden.
- d. hoe de terugkoppeling van de ouder naar de leerkracht verloopt.
- e. wat de meerwaarde is van het aanbieden van de (online) thuisactiviteit.

3.5 Planning van Whizz-Art

Ieder leerjaar biedt Whizz-Art 5 thema's en 2 mini-thema's aan. Een thema bij Whizz-Art duurt in principe 5 weken en een mini-thema 2 weken, maar u kunt hiermee spelen. U kunt een thema langer laten duren, door meer activiteiten aan te bieden en u kunt het korter aanbieden door minder activiteiten aan te bieden. U kunt Whizz-art het beste zo plannen, dat een thema afgerond kan worden vóór langere vakantieperiodes (oktobervakantie, kerstvakantie en paasvakantie).

Omdat ook de methoden Jump, Brinca en Taalpret conform de overkoepelende thema's geschreven zijn, kunt u vanuit verschillende vakgebieden tegelijk aan eenzelfde thema werken. U kunt ervoor zorgen dat de Whizz-Art thema's aansluiten bij de overige methoden. Dat zou betekenen dat u het eerste thema van Whizz-Art 8 weken laat duren, zodat het gelijk loopt met het instapthema van Taalpret. In onderstaande schema ziet u een overzicht van hoe u Whizz-Art gedurende het schooljaar (naast Taalpret/Jump en Brinca) kunt plannen.

Periode	Maanden	Taalpret/Jump/Brinca A-thema's	Taalpret/Jump/Brinca B-thema's	Whizz-Art A-Thema's	Whizz-Art B-thema's
8 weken	Aug/sept/okt	Instapthema		Thema 1A	Thema 1B
5-7 weken	Okt/Nov/dec	Thema A1	Thema B1	Thema 2A <i>Mini-tema 1</i>	Thema 2B <i>Mini-tema 1</i>
5-7 weken	Jan/febr/mrt	Thema A2	Thema B2	Thema 3A <i>Mini-tema 2</i>	Thema 3B <i>Mini-tema 2</i>
5-7 weken	Mrt/apr/mei	Thema A3	Thema B3	Thema 4A	Thema 4B
5-7 weken	Mei/jun/jul	Thema A4	Thema B4 Op	Thema 5A	Thema 5B

Dat de nummering van de thema's van Whizz-Art afwijkt met de nummering van de methoden van de talen (Nederlands, Engels en Spaans) heeft te maken met een

ingebouwd instapthema bij de talen. Dit instapthema komt echter wel overeen met de inhoudelijke invulling van het overkoepelende thema 'Hier ben ik' van Whizz-Art.

Probeer thema 1 voor de oktober vakantie af te ronden.

Thema 2 en mini-thema Kerst en Nieuwjaar kunnen dan voor de kerstvakantie afgerond worden. In januari en februari biedt u thema 3 aan, gevolgd door het mini-thema Dag van vlag en volkslied. Daarna kan in april en mei thema 4 aangeboden worden en thema 5 als laatste thema voor de julivakantie.

Hieronder een overzicht van hoe de thema's van de verschillende methoden met elkaar afgestemd zijn.

A-THEMA'S				
Overkoepelende thema's	Whizz-Art	Taalpret	Jump	Brinca
Hier ben ik	1A Hier hou ik van	Instapthema	Ata mi 'ki	Ata mi 'ki
Ik zorg voor mezelf	2A Kijk hoe ik groei	A1 Dit ben ik	A1 Wak con mi ta crece	A1 Wak con mi ta crece
Onze omgeving	3A Mijn huis, mijn buurt	A2 Kom binnen	A2 Mi cas y mi barrio	A2 Mi cas y mi barrio
Samen dingen doen	4A Samen spelen	A3 Speel je mee	A3 Hunga cu otro	A3 Hunga cu otro
Ik ben een goede vriend	5A Zorgen voor elkaar	A4 Gezondheid	A4 Cuida otro	A4 Cuida otro

B-THEMA'S				
Overkoepelende thema's	Whizz-Art	Taalpret	Jump	Brinca
Hier ben ik	1B. Samen leven	Instapthema	Ata mi 'ki	Ata mi 'ki
Ik zorg voor mezelf	2B. Mijn kleding	B1 Kleed je aan	B1 Loke mi ta bisti	B1 Loke mi ta bisti
Onze omgeving	3B. De natuur om mij heen	B2 Dieren	B2 Naturelesa rond di mi	B2 Naturelesa rond di mi
Samen dingen doen	4B. Goed omgaan met elkaar	B3 Feestje	B3 Pasa bon cu otro	B3 Pasa bon cu otro
Ik ben een goede vriend	5B. Nieuwe vrienden	B4 Op reis	B4 Amigo nobo	B4 Amigo nobo

Idealiter biedt u iedere week vijf activiteiten van Whizz-Art aan; iedere week een deelvraag.

Mocht u minder activiteiten aanbieden, dan is het aan te bevelen het planningsformulier goed te gebruiken om zicht te hebben of alle kerndoelen wel aan bod komen. In hoofdstuk 4 wordt meer informatie hierover gegeven.

4. Planningsformulieren

In dit hoofdstuk wordt aangegeven wat het doel en werkwijze van de planningsformulieren is.

DOEL

Whizz-Art is een flexibele methode, in de zin dat de leerkracht zelf kan kiezen welke activiteiten hij/zij wel of niet aanbiedt. Om te waarborgen dat de leerkracht hierbij voldoende varieert in vormingsgebieden, kunstzinnige vormingsdisciplines en 21^e -eeuwse vaardigheden, zijn de planningsformulieren als hulpmiddel in de methode ingebouwd.

In ieder thema kunt u twee planningsformulieren vinden:

1. Planningsformulier vormingsgebied (wereldoriëntatie en kunstzinnige vorming)
2. Planningsformulier 21^e -eeuwse vaardigheid

De planningsformulieren zijn achterin ieder ideeënboek toegevoegd en kunnen hier handmatig ingevuld worden. Ze zijn echter ook digitaal beschikbaar op de website (onder het kopje 'Informacion general pa maestro'). Hier treft u een Excel versie aan, waarbij u makkelijk kunt scoren en de gegevens automatisch kunt bijhouden.

WERKWIJZE BIJ HET PLANNEN VAN EEN THEMA

Als u het thema gaat plannen en een keuze gaat maken in activiteiten dan kunt u aan de hand van het planningsformulier zien welke vormingsgebieden en disciplines u aanbiedt.

Bijvoorbeeld: Als u bij thema 2B activiteit 1.1 wilt aanbieden dan kunt u uit het planningsformulier afleiden (aan de hand van de blauw gearceerde vakken) dat u bij deze activiteit aandacht besteedt aan de vormingsgebieden PV, Natuur & Techniek en de discipline Beeldende Vorming.

THEMA 2B	VORMINGSGEBIED							
	WERELDORIËNTATIE				KUNSTZINNIGE VORMING			
Activiteit	PV	M&M	N&T	B&G	Dans	Muziek	Beeldende vorming	Theater
Start								
1.1	✓			✓			✓	
1.2								
1.3								
1.4								
1.5				✓			✓	
1.6	✓			✓			✓	
1.7								
1.8								
1.9								
2.1								
2.2				✓			✓	
2.3								
2.4								
2.5				✓			✓	
2.6								
2.7								
3.1				✓			✓	
3.2								
3.3								
3.4				✓			✓	
3.5								
3.6				✓			✓	
4.1				✓			✓	
4.2								
4.3				✓			✓	
4.4								
4.5								
5.1								
5.2				✓			✓	
5.3								
5.4								
5.5				✓			✓	
5.6								
Slot	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
TOTAAL	3	3	13	1	2	6	11	5

De 21^e -eeuwse vaardigheid die aangeboden wordt in activiteit 1.1 is Computational thinking (af te leiden uit het planningsformulier 21^e -eeuwse vaardigheid).

THEMA 2B	21 ^e EEUWSE VAARDIGHEID									
	Communicatie	Computational thinking	Creatief denken	ICT – basis vaardigheden	Informatie- vaardigheden	Kritische denken	Mediawijlsheid	Probleem oplossen	Samenwerken	Sociale en culturele vaardigheden
Activiteit										
Start										
1.1		✓								
1.2										
1.3										
1.4										
1.5										
1.6										
1.7										
1.8										
1.9										
2.1										
2.2										
2.3										
2.4										
2.5										
2.6										
2.7										
3.1										
3.2										
3.3										
3.4										
3.5										
3.6										
4.1										
4.2										
4.3										
4.4										
4.5										
5.1										
5.2										
5.3										
5.4										
5.5										
5.6										
Slot	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
TOTAAL	3	3	13	1	2	6	11	5	2	

Bij het kiezen van de activiteiten die u wilt aanbieden, is het zinvol om het planningsformulier te gebruiken zodat u zoveel mogelijk afwisselt in vormingsgebieden en 21^e -eeuwse vaardigheden.

U kunt hierbij de volgende stappen volgen:

1. Vink de blauwe vakjes van de verplichte start- en slotactiviteit aan.
2. Kies per deelvraag minimaal 2 activiteiten die u wilt aanbieden en zet een vinkje achter de betreffende activiteiten (zowel bij het planningsformulier Vormingsgebied als 21^e -eeuwse vaardigheid).
3. Vink alle blauwe vakjes die horen bij de gekozen activiteit.
4. Check of u voldoende afwisselt in vormingsgebieden, kunstzinnige vormingsdisciplines en 21^e -eeuwse vaardigheid en voeg eventueel extra activiteiten toe die ervoor zorgen dat u alle vormingsgebieden en alle disciplines aanbiedt.
5. Tel alle vinkjes bij elkaar op en vul ze in bij Totaal.
6. In de digitale versie van de planningsformulier kunt het totaal over alle thema's bijhouden in de worksheet 'Total di tur tema'.

Een volledig ingevuld planningsformulier kan er als volgt uit zien:

THEMA 2B	VORMINGSGEBIED								
	WERELDORIËNTATIE				KUNSTZINNIGE VORMING				
Activiteit	PV	M&M	N&T	B&G	Dans	Muziek	Beeldende vorming	Theater	Media
Start	✓								
1.1	✓			✓			✓		
1.2									
1.3									
1.4									
1.5	✓			✓		✓	✓		
1.6	✓			✓			✓		
1.7									
1.8									
1.9									
2.1									
2.2	✓			✓			✓		
2.3									
2.4									
2.5	✓			✓			✓		
2.6									
2.7									
3.1	✓			✓			✓		
3.2									
3.3									
3.4	✓			✓			✓		
3.5									
3.6	✓			✓			✓		✓
4.1	✓			✓			✓	✓	✓
4.2									
4.3	✓			✓			✓		
4.4									
4.5									
5.1									
5.2	✓			✓			✓		
5.3									
5.4									
5.5	✓			✓			✓	✓	
5.6									
Slot	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
TOTAAL	3	3	13	1	2	6	11	5	2

In het voorbeeld biedt u in totaal 14 activiteiten aan. Alle vormingsgebieden komen aan bod en ook alle kunstdisciplines worden aangeboden.

Voor wat betreft de 21^e-eeuwse vaardigheid ziet het overzicht er als volgt uit:

THEMA 2B	21 ^e EEUWSE VAARDIGHEID									
Activiteit	Communicatie	Computational thinking	Creatief denken	ICT – basis-vaardigheden	Informatie-vaardigheden	Kritische denken	Media-wijsheid	Probleem oplossen	Samenwerken	Sociale en culturele vaardigheden
Start ✓						✓				
1.1 ✓		✓								
1.2										
1.3										
1.4										
1.5 ✓				✓						
1.6 ✓						✓				
1.7										
1.8										
1.9										
2.1										
2.2 ✓		✓								
2.3										
2.4										
2.5 ✓						✓				
2.6										
2.7										
3.1 ✓						✓				
3.2										
3.3										
3.4 ✓						✓				
3.5										
3.6 ✓		✓								
4.1 ✓							✓			
4.2										
4.3 ✓										
4.4										
4.5										
5.1										
5.2 ✓										✓
5.3										
5.4										
5.5 ✓		✓								
5.6										
Slot ✓										
TOTAAL	1	3		1		5	1		2	1

In dit ingevulde planningsformulier blijkt dat er nu geen aandacht besteed wordt aan Creatief denken, Informatievaardigheden en Probleem oplossen. U kunt ervoor kiezen om de activiteiten die deze vaardigheden aanbieden toe te voegen aan uw planning, of u zorgt ervoor dat bij een volgend thema deze 21^e-eeuwse vaardigheden extra belicht worden.

Als u de digitale planningsformulieren gebruikt zult u zien dat het totaaloverzicht van de thema's automatisch bijgewerkt wordt. Zo kunt u in een oogopslag zien of u voldoende varieert in vormingsgebieden, disciplines en 21^e - eeuwse vaardigheden.

Bijlagen

1. Overzicht van de thema's

Whizz-Art biedt in totaal 273 activiteiten waaruit u kunt kiezen. Ook zijn er 33 (online) thuisactiviteiten die de ouder samen met zijn kind kan doen.

Thema	Titel	Aantal activiteiten	Aantal (online) thuisactiviteiten
1A	Hier hou ik van	36	3
1B	Samen leven	28	2
2A	Kijk hoe ik groei	42	1
2B	Mijn kleding	35	4
3A	Mijn huis, mijn buurt	30	3
3B	De natuur om mij heen	29	3
4A	Samen spelen	29	3
4B	Goed met elkaar omgaan	35	3
5A	Zorgen voor elkaar	30	3
5B	Nieuwe vrienden	30	4
MT 1	Kerst en Nieuwjaar	24	1
MT 2	Dag van vlag en volkslied	25	3
TOTAAL		273	33

In de volgende schema's krijgt u een beeld van de activiteiten die binnen Whizz-Art (per thema) worden aangeboden. Ook is een korte omschrijving gegeven waarin de start-, kern- en slotactiviteit per thema beschreven is. Zo kunt u in een oogopslag zien, hoe een thema van Whizz-Art eruitziet.

Thema 1A - Hier hou ik van

Startactiviteit: Even voorstellen ★				
Deelvraag 1: Hoe heet ik en hoe zie ik eruit?				
1.1 Hoe heet je?	1.2 Zelfportret	1.3 Iedereen is anders	1.4 Anders en gelijk	1.5 Vingerafdrukken van de koekjesdief
1.6 Ik ben ik en dat is goed	1.7 Mi ta stima mi mes	1.8 Levensgroot schilderij	1.9 Selfie van natuurlijk materiaal	
Deelvraag 2: Wie woont er in mijn huis?				
2.1 Dit is mijn familie	2.2 Houden van je familie	2.3 Vingerpopjes	2.4 De tijd van opa en oma	2.5 Bij ons thuis 
2.6 Verjaardag vieren met mijn familie	2.7 Dit is mijn huis			
Deelvraag 3: Wat vind ik leuk?				
3.1 Dit zijn mijn hobby's 	3.2 Mi gusta mi mes!	3.3 Mijn lievelingsdier	3.4 Mijn lievelingsdans	3.5 De poster van Ikke
3.6 De interviewstoel				
Deelvraag 4: Wat vind ik niet leuk?				
4.1 Bah, dit is niet leuk	4.2 Niet leuk, stop daarmee	4.3 Het kleurenmonster	4.4 Muziek, dans en emotie	4.5 Kikker is boos
4.6 Pesten is niet leuk				
Deelvraag 5: Wat lust ik allemaal?				
5.1 Overloopspel vies en lekker	5.2 Vier smaken	5.3 Proefposters	5.4 Mijn lievelingseten 	5.5 Bananencakejes maken
5.6 Een kijkje in een restaurant				
Slotactiviteit: Dit-ben-ik tentoonstelling ★				

STARTVOORWERP

Als startvoorwerp wordt in dit thema een handpop gebruikt. De handpop kan een menselijk of dierlijk figuur zijn. Voorwaarde is wel dat de handpop een hand/poot aan de kinderen moet kunnen geven. Niet alleen in de startactiviteit maar ook in enkele vervolgvormen komt deze handpop weer aan bod.

STARTACTIVITEIT

In deze activiteit wordt de pop geïntroduceerd. Maar de pop is zo verlegen, hij durft zijn naam niet te zeggen. De kinderen bedenken een oplossing hiervoor. De kinderen leren hoe ze zich kunnen voorstellen aan een ander.

KERNACTIVITEIT

In dit thema werken de kinderen aan een Dit-ben-ik doos. In deze doos zullen de kinderen gedurende het thema gemaakte producten over henzelf stoppen.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema worden de gemaakte Dit-ben-ik dozen tentoongesteld. Al het gemaakte werk wordt verzameld en mooi neergelegd zodat het goed bekeken kan worden. De kinderen maken een programma waarin ook andere presentaties komen te staan. Ook de andere gemaakte producten in dit thema worden tentoongesteld.

STARTVOORWERP

Als startvoorwerp wordt in dit thema de pop Stacey als nieuwe leerling in de klas geïntroduceerd.

STARTACTIVITEIT

Stacey is de nieuwe leerling in de klas. Wat betekent het, om nieuw te zijn in een klas? Het is best leuk, maar ook wel spannend. Aan de hand van de videoclip 'First Day at School' wordt dit gedemonstreerd.

KERNACTIVITEIT

In dit thema werken de kinderen aan een klassenboek voor Stacey. In dit klassenboek komen de gegevens van de kinderen te staan, maar ook allerlei weetjes over de klas en de school en foto's van werkjes of activiteiten die zijn gedaan.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema wordt in het bijzijn van de ouders het gemaakte klassenboek aan Stacey gegeven. Daarnaast zullen de kinderen ook de ingestudeerde liedjes en dansjes een plek in het programma geven.

Thema 1B – Samen leven

Startactiviteit: Mijn eerste schooldag ★				
Deelvraag 1: Hoe stel je een nieuw kind op z'n gemak?				
1.1 Ik ben ik 	1.2 Stacey uit Haiti	1.3 Kennismaken	1.4 Pindakaas en jam	1.5 Wattenbollen en schuurpapier
Deelvraag 2: Waar kan ik alles vinden? (in de klas en op school)				
2.1 Howard luistert niet	2.2 De school verkennen	2.3 Wat hoort waar?	2.4 Waar ben je?	2.5 Regels in de klas
Deelvraag 3: Hoe gaan we met elkaar om?				
3.1 Pas op je woorden	3.2 Vriendschap en groepsdruk	3.3 Macaco crepchi	3.4 Lachen of uitlachen	3.5 Gevoelens op muziek
3.6 Zelf oplossen? 				
Deelvraag 4: Wat is bijzonder aan ieder kind?				
4.1 Just Say 'Hello'	4.2 Mijn knuffel	4.3 Ik ben uniek	4.4 Een echte Picasso	4.5 Wie ben ik?
Deelvraag 5: Hoe kun je met elkaar samenspelen?				
5.1 Samen delen	5.2 Shake It Up	5.3 Cirkel van vriendschap	5.4 Geen weg meer terug	5.5 Wij werken samen
Slotactiviteit: Presentatie klassenboek ★				

Thema 2A – Kijk hoe ik groei

Startactiviteit: Oh, oh, ik ben gegroeid ★				
Deelvraag 1: Hoe groei ik?				
1.1 Dat was ik toen en dit ben ik nu	1.2 Kijk eens wat ik al kan!	1.3 Liedjes over je lichaam	1.4 Handen en/of voeten stempelen	1.5 Tijdlijn
1.6 Kleren passen	1.7 Licht en zwaar	1.8 Net zo groot als...	1.9 Jong en oud	1.10 Ons lichaam
Deelvraag 2: Groeien dieren net als ik?				
2.1 Rupsje Nooitgenoeg 🏠	2.2 De vlinderbak	2.3 Knuffelpup	2.4 Op bezoek bij de dierenarts	2.5 Jonge dieren
2.6 Blij uit het ei				
Deelvraag 3: Hoe groeit een plant?				
3.1 Zaadje in de wind	3.2 Groeiproef 1: Zaadjes in een eierdop	3.3 Groeiproef 2: Zaadjes in het licht en donker	3.4 Groeiproef 3: Zaadjes in de koelkast	3.5 Zaadjes planten
Deelvraag 4: Hoe zorg ik ervoor dat ik goed groei?				
4.1 Baby in de klas	4.2 Gezond en ongezond	4.3 Groente en fruit in een hoepel	4.4 Gezonde shake	4.5 Bewegen is goed voor je
4.6 Gezonde snackweek	4.7 Wit- Gele Kruis	4.8 Glitterhanden wassen	4.9 Tandens poetsen	4.10 Bezoek aan de tandarts
4.11 Bezoek aan de kapper	4.12 Mijn haar			
Deelvraag 5: Wat moet ik doen als ik ziek ben?				
5.1 Baby is ziek	5.2 Op bezoek bij de huisarts	5.3 De schooldokter	5.4 Op bezoek bij de apotheek	5.5 Verkouden portret
5.6 Ambulance op school	5.7 Röntgenfoto's			
Slotactiviteit: Het Groeimuseum ★				

STARTVOORWERP

Neem spullen uit uw kindertijd mee zoals bijvoorbeeld: babyschoenen, babykleding en/of babyfoto's.

STARTACTIVITEIT

Aan de hand van babykleden die u meegenomen heeft, kunt u laten zien dat deze u, maar ook de kinderen niet meer passen. De kinderen krijgen een film te zien waarin uitgelegd wordt wat groeien is en hoe het groeien verloopt. Vervolgens gaan ze van lege dozen de kast van het Groeimuseum bouwen.

KERNACTIVITEIT

De kinderen maken een Groeimuseum. Van grote en kleine beplakte of beschilderde dozen, wordt de kast van het Groeimuseum gebouwd.

Betrek ook de hoeken van de klas bij het Groeimuseum door deze ook in te richten. Na iedere activiteit kan een doos van het Groeimuseum gevuld worden met werkjes die de kinderen maken of voorwerpen die zij meebrengen van thuis die te maken hebben met groeien.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema wordt het Groeimuseum tentoongesteld. Al de verzamelde spullen worden in het Groeimuseum geplaatst, zodat het goed bekeken kan worden door de bezoekers. Ook de werkstukken die de kinderen gedurende het thema gemaakt hebben, krijgen een plekje in het groeimuseum.

STARTVOORWERP

Een nieuw kledingstuk dat door de leerkracht gedragen wordt.

STARTACTIVITEIT

U heeft een nieuw kledingstuk aan en showt dit als een mannequin aan de kinderen. De kinderen maken kennis wat een modeshow is. Ze oefenen op modeshowmuziek hoe je op een catwalk kunt lopen.

KERNACTIVITEIT

In dit thema werken de kinderen aan het organiseren van een modeshow. Ze maken kleding en werkstukken die tijdens de modeshow bij de slotactiviteit geshowd en tentoongesteld worden.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema wordt een modeshow gegeven. Al de gemaakte kledingstukken worden tentoongesteld.

Thema 2B – Mijn kleding

Startactiviteit: Een modeshow ★				
Deelvraag 1: Waarom dragen we kleding?				
1.1 De kledingkast	1.2 Warm/koud 🏠	1.3 Ik ben ik!	1.4 Als ik later groot ben 🏠	1.5 Feest!
1.6 Dieren	1.7 It's a Small World!	1.8 Sporten is gezond!	1.9 Het regent!	
Deelvraag 2: Hoe wordt kleding gemaakt?				
2.1 Schaapje, heb je witte wol?	2.2 Stof maken	2.3 Ik zie, ik voel	2.4 Meten is weten 🏠	2.5 Open/dicht
2.6 The Little Black Dress	2.7 Naaien			
Deelvraag 3: Hoe verzorg jij je kleding?				
3.1 Schone kleren	3.2 Wassen	3.3 Schuim maken 🏠	3.4 Drogen	3.5 Strijken
3.6 Vouwen				
Deelvraag 4: Hoe kun je aan kleding komen?				
4.1 De kledingwinkel	4.2 Betalen!	4.3 Winkeltje spelen	4.4 Kleding doneren	4.5 Online shoppen
Deelvraag 5: Hoe kun je zelf kleding maken en het showen?				
5.1 Ontwerpen	5.2 Hoedje van papier	5. Plastic Fantastic	5.4 Mooie kleuren	5.5 Magazine
5.6 Etalage				
Slotactiviteit: Een modeshow ★				

Thema 3A – Mijn huis, mijn buurt

Startactiviteit: Een droomhuis maken ★				
Deelvraag 1: Wat is een huis en hoe ziet het eruit?				
1.1 Een huis, een thuis	1.2 Huizen van steen, hout en ... 	1.3 Kun je hier wonen?	1.4 Huizen op Aruba	1.5 Huizen in de wereld
Deelvraag 2: Welke ruimtes vind je in een huis?				
2.1 Binnen in mijn huis	2.2 Het huis van Willy Warboel	2.3 Mijn slaapkamer	2.4 Wat hoor ik in huis?	2.5 Mijn droomslaapkamer
Deelvraag 3: Waar wonen dieren?				
3.1 Huisjes van dieren 	3.2 Habitat van dieren (in Aruba)	3.3 Habitat van dieren (in de wereld)	3.4 Kleine muis zoekt een huis	3.5 Konijn komt op bezoek
Deelvraag 4: Hoe en met wat bouw je een huis?				
4.1 De wolf en de drie biggetjes	4.2 Op bezoek bij een bouwplaats	4.3 Een bouwplan maken	4.4 De gereedschapskist	4.5 Metselen
4.6 Een hijskraan bouwen				
Deelvraag 5: Hoe onderhoud jij je huis en je buurt?				
5.1 Muziek in mijn bezem	5.2 De klusjesman	5.3 Schoonmaken in de klas	5.4 Afval thuis en in de klas ★	5.5 Plastic soep
5.6 Mijn recycled droomhuis	5.7 Mijn droom-buurt			
Slotactiviteit: Presentatie van het droomhuis ★				

STARTVOORWERP

Een tent in de klas (of gymzaal). Dat kan een zelfgemaakte tent zijn (doeken over tafeltjes heen o.i.d.) of een echte tent.

STARTACTIVITEIT

U heeft vannacht op school in een tent geslapen. Vertel dat een tent een soort huis is. Maak van hieruit de stap naar wat een huis is en aan welke voorwaarden een huis moet voldoen.

KERNACTIVITEIT

In dit thema gaan de kinderen werken aan hun droomhuis. Ze bouwen uiteindelijk een miniatuur (van kosteloos materiaal) van het huis dat aan al hun wensen voldoet. In verschillende activiteiten verzamelen ze informatie voor hun droomhuis in hun droomhuisportfolio.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema worden de gemaakte miniatuurdroomhuizen en andere werkjes die gemaakt zijn gedurende het thema tentoongesteld. Ook maken de kinderen een presentatie van de liedjes, versjes e.d. die ze geleerd hebben tijdens dit thema.

STARTVOORWERP

Een (doorzichtig) potje met een plantje waarbij de wortels, stengel, bladeren en bloem zichtbaar zijn.

STARTACTIVITEIT

Tijdens de startactiviteit gaat u met de kinderen zoeken naar planten op het schoolplein. De kinderen ontdekken wat planten zijn en dat er veel verschillende soorten planten te vinden zijn op Aruba (en elders in de wereld).

KERNACTIVITEIT

In dit thema gaan de kinderen een schooltuintje maken en onderhouden. Ze gaan plantjes stekken, planten, verzorgen en oogsten die ze aan het einde van het thema tijdens de tuinmarkt gaan verkopen.

SLOTACTIVITEIT

Het organiseren van een tuinmarkt waar ouders spulletjes die de kinderen gemaakt hebben, kunnen kopen.

Thema 3B – De natuur om mij heen

Startactiviteit: Een rondje om de school ★				
Deelvraag 1: Wat is een plant?				
1.1 Functie van een plant	1.2 E simia cu suerte	1.3 Onderdelen van een plant	1.4 Slurpende wortels	1.5 Regenboogbloemen
1.6 Blaadjes spotten 	1.7 Zaadjes			
Deelvraag 2: Hoe verzorg je planten?				
2.1 Zaadjes laten ontkiemen	2.2 Water geven	2.3 Herbarium	2.4 Zand, kiezels of potaarde?	2.5 Plantjes verpotten
Deelvraag 3: Hoe leg je een tuin aan?				
3.1 Een gevulde kruiwagen	3.2 De schoenentuin	3.3 Plantjes in de tuin 	3.4 Een vogelverschrikker	3.5 Santa Rosa
Deelvraag 4: Welk nut hebben dieren in een tuin?				
4.1 Welke dieren leven in de tuin?	4.2 Vogels lokken met zaden	4.3 Op zoek naar insecten	4.4 Bijen	4.5 De geit
Deelvraag 5: Welke invloed heeft het weer op planten en dieren?				
5.1 Let It Rain	5.2 Soorten wolken	5.3 De regenboog 	5.4 Fiet wil rennen	5.5 Macaco di anochi, macaco di dia
Slotactiviteit: Een tuinmarkt ★				

Thema 4A – Samen spelen

Startactiviteit: De dobbelsteen en een spelletjesmiddag ★				
Deelvraag 1: Wat zijn spelletjes en met wie speel je ze?				
1.1 Alleen of samen	1.2 'Tic Tac Toe' 	1.3 Spelletjes in een groepje	1.4 Spelen in een team	1.5 De speelgoedwinkel
1.6 'Hello Ruby', een reis door de computer				
Deelvraag 2: Welke spelletjes en speelgoed zijn onbekend?				
2.1 Opa en oma op bezoek	2.2 Spelletje van vroeger 	2.3 'Mangala', een heel oud spel	2.4 Spelletjes uit Afrika	2.5 'Suika-Wari', een spel uit Japan
2.6 Hit the can!				
Deelvraag 3: Waarom zijn spelregels nodig?				
3.1 Spelregels	3.2 (Spel)regels in het verkeer	3.3 De scheidsrechter	3.4 Hinkelen op de speelplaats	3.5 'Tikkertje', maar dan anders
Deelvraag 4: Winnen of verliezen?				
4.1 Winnen of verliezen, hoe voelt dat? 	4.2 Trots op jezelf zijn	4.3 Vals spelen	4.4 Ruzie maken	4.5 Een goede verliezer of winnaar zijn
Deelvraag 5: Hoe maak je spelletjes?				
5.1 Spelletjes met spulletjes	5.2 Speelgoed van plastic	5.3 Waterspelletjes	5.4 Wc-rol spelletjes	5.5 'Mikado'
Slotactiviteit: Een spelletjesmiddag ★				

STARTVOORWERP

Een (grote) dobbelsteen.

STARTACTIVITEIT

Veel spelletjes speel je met een dobbelsteen. De kinderen gaan inventariseren welke spelletjes ze allemaal kennen, en ze gaan aangeven met wie je deze spelletjes speelt (alleen of samen).

KERNACTIVITEIT

De kinderen maken gedurende dit thema kennis met veel verschillende spelletjes. Niet alleen spelletjes van nu, maar ook spelletjes van vroeger, spelletjes uit andere landen, zelfbedachte spelletjes en spelletjes die ze zelf aangepast hebben. Deze spelletjes komen in een spelletjeshoek te staan en zullen tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van het thema gespeeld worden met genodigden.

SLOTACTIVITEIT

Er wordt een spelletjesmiddag in de klas georganiseerd door de kinderen. De ouders, grootouders en andere genodigden kunnen tijdens deze spelletjesmiddag bekende, en de door de kinderen gemaakte spelletjes spelen. Tijdens de spelletjesmiddag kunnen de kinderen ook een aantal presentaties geven.

STARTVOORWERP

Een doos met feestartikelen en de opdracht om een klassenfeest te organiseren.

STARTACTIVITEIT

De doos wordt op school afgeleverd door de postbode. In de doos zit een cadeau. In het cadeau zit weer een cadeau... zo gaat het even door. In het laatste cadeau zitten allerlei feestartikelen en de opdracht om een klassenfeest te organiseren.

KERNACTIVITEIT

De kinderen werken aan het organiseren van een klassenfeest. Ze bedenken wat er allemaal nodig is om een feest te organiseren. Ze versturen uitnodigingen, maken versieringen, maken eten en drinken, regelen muziek, bedenken spelletjes, regelen passende kleding... alles komt samen bij de slotactiviteit: het klassenfeest.

SLOTACTIVITEIT

De klas (en eventueel andere genodigden) neemt deel aan een feest dat ze zelf hebben georganiseerd. Ze hebben zelf de uitnodiging gemaakt en verstuurd, de spelletjes uitgekozen, de snacks uitgekozen en gemaakt, de muziek en dansjes uitgekozen en de versieringen zelf gemaakt. En ze presenteren een aantal liedjes en dansjes.

Thema 4B – Goed met elkaar omgaan

Startactiviteit: Het cadeau ★				
Deelvraag 1: Wat voor soort feesten zijn er?				
1.1 Een heel jaar feest	1.2 De kalender	1.3 De dagen van de week	1.4 Mijn verjaardag	1.5 De bruiloft 
1.6 Feesten over de hele wereld				
Deelvraag 2: Hoe nodig je iemand uit voor een feest?				
2.1 De uitnodiging	2.2 De plattegrond	2.3 Het telefoonspel	2.4 Het postkantoor	2.5 Lenny, de brief
Deelvraag 3: Wat voor versieringen maak je voor een feest?				
3.1 Vlaggetjes 	3.2 Recyclen	3.3 Versier je feestmuts	3.4 Ballon aan het plafond	3.5 Versier jezelf/feestkleding
3.6 De feestwinkel				
Deelvraag 4: Wat voor hapjes/drankjes heb je nodig voor een feest?				
4.1 Snacktime!	4.2 Dorst, dorst, dorst	4.3 Picknick met taart 	4.4 Bezoek aan de bakkerij	4.5 Meten en wegen
4.6 Smaken verschillen				
Deelvraag 5: Wat voor spelletjes en muziek speel je op een feest?				
5.1 Spellencard	5.2 Bingo met popcorn	5.3 Vals spelen	5.4 Estafette	5.5 Winnen en verliezen
5.6 Muziek Maestro!	5.7 De muziek-hinkelbaan	5.8 De dirigent en het orkest	5.9 Liedjes raden	5.10 Flessenmuziek
Slotactiviteit: Het klassenfeest ★				

Thema 5A – Zorgen voor elkaar

Startactiviteit: To Listen Is to Love ★				
Deelvraag 1: Hoe maak ik vrienden?				
1.1 Zovende Zebra	1.2 Wat is een vriend?	1.3 Vrienden maken	1.4 Owl Bat Bat Owl	1.5 Wil jij mijn vriendje zijn?
1.6 Kikker vindt een vriendje	1.7 Dikke vrienden	1.8 De mooiste vis van de zee		
Deelvraag 2: Hoe kun je aardig zijn voor elkaar?				
2.1 Leonardo	2.2 Complimenten-boom 🏠	2.3 Lieve woordjes	2.4 Dankjewel	2.5 Hoe ga je om met anderen?
Deelvraag 3: Hoe zorg je voor elkaar?				
3.1 De mooiste vis van de zee helpt een ander	3.2 Aardig zijn	3.3 Elkaar helpen	3.4 EHBO in de klas	3.5 Het troostkoffertje 🏠
Deelvraag 4: Hoe ga je om met verdriet?				
4.1 Verdriet	4.2 Kleurdoosherrie	4.3 Grote boom is ziek	4.4 Kikker en het vogeltje	4.5 De eenzame wolk
Deelvraag 5: Hoe ga je met elkaar om?				
5.1 Dit ben ik 🏠	5.2 Elkaar aanmoedigen	5.3 Mag ik meedoen?	5.4 Jouw kleur, mijn kleur	5.5 Sportiviteit
Slotactiviteit: Een filmmiddag ★				

STARTVOORWERP

Als startvoorwerp wordt in dit thema een camera (of telefoon) gebruikt.

STARTACTIVITEIT

Aan de hand van de film 'Howard B. Wigglebottom Listens To A Friend' wordt het thema 'Zorgen voor elkaar' geïntroduceerd aan de hand van een heel belangrijke vaardigheid: naar elkaar luisteren.

KERNACTIVITEIT

In dit thema werken de kinderen aan een film. In de film leggen ze de die momenten vast (op foto of film) waarop ze aardig voor elkaar zijn en elkaar helpen.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema wordt een filmavond (of -middag) met filmfragmenten en optreden(s) georganiseerd.

STARTVOORWERP

Als startvoorwerp wordt in dit thema de handpop Peter Puffin in de klas geïntroduceerd.

STARTACTIVITEIT

U heeft Peter Puffin langs het strand gevonden. Het is een vogel die op Aruba niet voorkomt en een vreemde taal spreekt. Aan de hand van de videoclip 'E lora atlantico' van Leo The Wildlife Ranger wordt geconcludeerd dat het een papegaaiduiker is, die uit IJsland komt.

KERNACTIVITEIT

In dit thema gaan de kinderen de verschillen en de overeenkomsten tussen Aruba en IJsland ontdekken. In verschillende activiteiten verzamelen ze informatie over Aruba en IJsland. Ook bedenken ze waar ze nog meer op reis zouden willen gaan en hoe je op reis gaat.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema gaan de kinderen Peter Puffin met het vliegtuig terug naar huis brengen. Daarnaast zullen de kinderen een klaslokaal als Aruba en een klaslokaal als IJsland met werkstukken inrichten.

Thema 5B – Nieuwe vrienden

Startactiviteit: Een vreemde vogel ★				
Deelvraag 1: Wat zijn de overeenkomsten tussen Aruba en IJsland?				
1.1 Een eiland	1.2 Te land, ter zee en in de lucht	1.3 The Floor is Lava! 🏠	1.4 Toeristen	1.5 De zee
Deelvraag 2: Wat zijn de verschillen tussen Aruba en IJsland?				
2.1 Indianen en Vikingen	2.2 Landschappen	2.3 Het weer	2.4 Een cactus 🏠	2.5 Een papegaaiduiker in de tropen
2.6 Dag en nacht				
Deelvraag 3: Waarom komen toeristen naar Aruba of IJsland?				
3.1 Hotels	3.2 Things to Do	3.3 Wandelen	3.4 Muur-schilderingen 🏠	3.5 Groeten uit★
Deelvraag 4: Wat zou jij willen zien van de wereld?				
4.1 Azië	4.2 Afrika	4.3 Noord-Amerika	4.4 Zuid-Amerika 🏠	4.5 Antarctica
4.6 Europa	4.7 Australië			
Deelvraag 5: Hoe ga je op reis?				
5.1 Een reis boeken	5.2 Koffer inpakken	5.3 Een paspoort	5.4 Het vliegveld	5.5 Boven in de wolken
Slotactiviteit: Op reis naar IJsland ★				

Thema MT 1 – Kerst en Nieuwjaar

Startactiviteit: Kerstsfeer ★				
Deelvraag 1: Waarom en hoe vieren we het kerstfeest?				
1.1 Het kerstverhaal	1.2 Het kerstverhaal naspelen	1.3 De kerststal	1.4 Kerstcadeaupapier	1.5 Brrr, wat is het koud!
1.6 De kerstboom	1.7 Een kerstbal maken	1.8 Christmas Crackers	1.9 Wat doe jij met Kerst? 🏠	1.10 Kerstmuziek
1.11 Kerst en lichtjes	1.12 Kerstmenu maken	1.13 Kerstviering	1.14 De kerstboom versiering maken	1.15 Een gezond kersttoetje
1.16 Kerstcadeau maken	1.17 Kerstwensen en gedichten	1.18 Kerstkaarten maken	1.19 Kerstboomlandia	
Deelvraag 2: Waarom en hoe vieren we Nieuwjaar?				
2.1 De kalender	2.2 Tradities op nieuwjaarsdag	2.3 Firework Claps	2.4 Terug in de tijd	2.5 Nieuwjaarsvoornemens
2.6 Oliebollen bakken	2.7 Een wensboom maken	2.8 Dandé, muziek van Nieuwjaar	2.9 Oud en nieuw in China	2.10 Eten Año Nobo
2.11 Veilig vuurwerk				
Slotactiviteit: De kerstshow ★				

STARTVOORWERP

Als startvoorwerp wordt in dit thema een kerstliedje gebruikt. De kinderen moeten aan de hand van het lied raden waar het thema over zal gaan.

STARTACTIVITEIT

Bij de startactiviteit wordt er met de kinderen stilgestaan bij het feit dat de feestdagen niet voor iedereen fijn zijn. De kinderen gaan bedenken wat zij kunnen betekenen voor mensen die met de feestdagen alleen zijn.

KERNACTIVITEIT

In dit thema bereiden de kinderen een kerstshow voor, die aan het einde van het thema gepresenteerd zal worden aan mensen die met de feestdagen alleen zijn. Ook maken de kinderen verschillende werkstukken die na afloop van de kerstshow als kerstcadeau uitgereikt kunnen worden.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema zullen de kinderen een kerstshow opvoeren aan mensen die tijdens de feestdagen alleen zijn. Dit kan plaatsvinden bij een instantie, maar het kan ook zijn dat de kerstshow op school uitgevoerd wordt.

STARTVOORWERP

Als startvoorwerp wordt in dit thema een kaart van Aruba gebruikt om de kinderen een beeld te geven van waar ze wonen.

STARTACTIVITEIT

Tijdens deze activiteit wordt expliciet gemaakt dat de kinderen uit Aruba komen en maken ze een poster over Aruba.

KERNACTIVITEIT

In dit thema vergaren de kinderen kennis over de geschiedenis van Aruba: over de vlag, het volkslied, de nationale symbolen en Himno y Bandera. Naast deze kennis, maken de kinderen ook kunstwerken.

SLOTACTIVITEIT

Aan het einde van dit thema zullen de kinderen een presentatie geven. Verschillende liedjes, dansjes en toneel zullen gepresenteerd worden.

Thema MT 2 – Dag van vlag en volkslied

Startactiviteit: Ik kom uit Aruba ★				
Deelvraag 1: Wat is een vlag en waarvoor dient een vlag?				
1.1 De vlag van een land 🏠	1.2 Onze vlag	1.3 De vlag van onze burens	1.4 Regels bij het gebruik van de vlag	1.5 Een eigen vlag ontwerpen
Deelvraag 2: Wat is een volkslied?				
2.1 Het volkslied van een land	2.2 Ons volkslied	2.3 Het volkslied in pictogrammen	2.4 Hoe is ons volkslied ontstaan? 🏠	2.5 Gedrag tijdens het volkslied
2.6 Mijn eigen volkslied				
Deelvraag 3: Waar zijn we trots op als Arubanen?				
3.1 Papiamentu	3.2 De Florin	3.3 De Prikichi	3.4 De Shoco (holenuil) 🏠	3.5 Ayo Rock Formation
3.6 Beach Clean-up	3.7 Betico Croes	3.8 Dieren in de cunucu	3.9 Museo archeologico	3.10 De California Lighthouse
3.11 De Dividivoboom	3.12 De Fofotiboom	3.13 De Aloë	3.14 Het typisch Arubaanse huis	3.15 Arubaanse planten in mijn tuin
Deelvraag 4: Hoe vieren we Himno y Bandera?				
4.1 Zo vieren we Himno y Bandera	4.2 Waarom vieren we Himno y Bandera?	4.3 Hala funchi	4.4 Pasa palo (met fruiten)	4.5 Vliegers vliegen
4.6 Arubaanse muziek	4.7 Arubaanse dans	4.8 Populaire spellen	4.9 Caha di orgel	4.10 Bolas Criollas
Slotactiviteit: Presentatie Himno y Bandera ★				

2. Overzicht prentenboeken

Alle prentenboeken die binnen de activiteiten van Whizz-Art gebruikt worden, zijn digitaal beschikbaar op de website van Directie onderwijs bij het betreffende thema. Mocht u ook de beschikking willen hebben over een hardcopy uitgave van deze prentenboeken, dan vindt u hieronder een lijst van de gebruikte boeken. Let wel, sommige prentenboeken zijn beschikbaar in zowel het Nederlands, Engels als Spaans. U hoeft deze prentenboeken natuurlijk niet in alle talen aan te schaffen.

PAPIAMENTO

<i>Dori ta dori*</i>	Max Velthuijs	(1A, 1.6)
<i>Dikkie Dik, Solo, lama y viento*</i>	Arthur van Norden, Jet Boeke	(2B, 3.4)
<i>E pisca di mas bunita den lama*</i>	Marcus Pfister	(5A, 1.8)
<i>Kiki tin miedo</i>	Myrna Stolk	(MT2, 3.3)

NEDERLANDS

<i>Anna en haar groentetuintje</i>	Kathleen Amant	(3B, 3.1)
<i>Coco of het kleine zwarte jurkje</i>	Annemarie van Haeringen	(2B, 2.6)
<i>De gele ballon</i>	Charlotte Dematons	(3A, 3.3)
<i>De lievelingstrui</i>	Tjibbe Veldkamp, Gerdien vd Linden	(2B, 2.4)
<i>De kleine mol die wil weten wie er op zijn kop gepoeft heeft.</i>	Werner Holzwarth	(1A, 3.3)
<i>De mooiste vis van de zee</i>	Marcus Pfister	(5A, 1.8)
<i>Dikkie Dik, De zon, de zee, en de wind</i>	Arthur van Norden, Jet Boeke	(2B, 3.4)
<i>Dottie's eieren*</i>	Julie Sykes, Jane Chapman	(2A, 2.5)
<i>Een giraf kan niet dansen*</i>	Giles Andreae, Guy Parker-Rees	(1A, 3.4)
<i>Een ijsbeer in de Tropen</i>	Hans de Beer	(5B, 2.5)
<i>Een zaadje in de wind*</i>	Eric Carl	(2A, 3.1)
<i>Fiet wil rennen</i>	Bibi Dumon Tak, Noëlle Smit	(3B, 5.4)
<i>Floddertje Schuim*</i>	Annie M.G. Schmidt	(2B, 3.1)
<i>Grote boom is ziek*</i>	Nathalie Slosse, Rocio del Moral	(5A, 4.3)
<i>Het kleurenmonster*</i>	Anna Llenas	(1A, 4.3)
<i>Hoe groot is de wereld?</i>	Britta Teckentrup	(5B, 1.1)
<i>Ik wil ergens anders wonen</i>	Jonathan Emmett, Vanessa Cabban	(3A, 3.1)
<i>Kerstmis</i>	Dick Bruna	(MT1, 1.1/1.2)
<i>Kikker en de stoelendans</i>	Max Velthuijs	(4B, 5.5)
<i>Kikker en het Kerstfeest</i>	Max Velthuijs	(MT1, Start)
<i>Kikker en het Nieuwjaar</i>	Max Velthuijs	(MT1, 2.2)
<i>Kikker is kikker</i>	Max Velthuijs	(1A, 1.6)
<i>Klein mannetje heeft geen huis</i>	Max Velthuijs	(3A, 1.3)
<i>Kleine kangoeroe</i>	Guido van Genechten	(5B, 4.7)
<i>Kleine muis zoekt een huis*</i>	Petr Horáček	(3A, 3.4)
<i>Kleurdoosherrie</i>	Ard Huizinga	(5A, 4.2)
<i>Lieve Woordjes*</i>	Carl Norac, Claude K. Dubois	(5A, 2.3)
<i>Mag ik meedoen?</i>	John Kelly, Steph Laberis	(5A, 5.3)
<i>Nog 100 nachtjes slapen</i>	Milja Praagman	(4B, 3.1)
<i>Rupsje Nooitgenoeg*</i>	Eric Carle	(2A, 2.1)
<i>Saar en het trouwfeest</i>	Pauline Oud	(4B, 1.5)
<i>Tim op de tegels</i>	Tjibbe Veldkamp, Kees de Boer	(4A, 1.6)
<i>Toen Indianen op Aruba woonden</i>		(5B, 2.1)
<i>Wil jij mijn vriendje zijn?*</i>	Eric Carle	(5A, 1.5)
<i>Willewete Vulkanen</i>	Pierre Winters, Margot Senden	(5B, 1.3)
<i>Zevende Zebra*</i>	Jenni Desmond	(5A, 1.1)

ENGELS

<i>A New House for Mouse</i>	Petr Horáček	(3A, 3.4)
<i>ABC I Like Me!</i>	Nancy Carlson	(1A, 1.4)
<i>Animals Should Definitely Not Wear Clothing</i>	Judi Barrett	(2B, 1.6)
<i>Bees Like Flowers</i>	Rebecca Bielawski	(3B, 4.4)
<i>Big Tree is Sick</i>	Nathalie Slosse, Rocio del Moral	(5A, 4.3)
<i>Bringing in the New Year Book</i>	Grace Lin	(MT1, 2.2)
<i>Chrysanthemum</i>	Kevin Henkes	(1A, 1.1)
<i>Clothesline Clues to Jobs People Do</i>	Kathryn Helling, Deborah Hembrook	(2B, 3.4)
<i>Clothesline Clues to Sports People Play.</i>	Kathryn Helling, Deborah Hembrook	(2B, 1.8)

* Prentenboek ook beschikbaar in andere talen.

<i>Coco Chanel, Little People, Big Dreams.</i>	Isabel Sánchez Vegara	(2B, 2.6)
<i>Cyril, the Lonely Cloud</i>	Tim Hopgood	(5A, 4.5)
<i>Do You Want to be My Friend?</i>	Eric Carle	(5A, 1.5)
<i>Dora's Eggs</i>	Julie Sykes, Jane Chapman	(2A, 2.5)
<i>Five Little Monkeys Play Hide and Seek</i>	Eileen Christelow	(4A, 4.3)
<i>Friends</i>	Helme Heine	(5A, 1.7)
<i>Froggy Bakes a Cake</i>	Jonathan London	(4B, 4.3)
<i>Giraffes Can't Dance</i>	Giles Andreae, Guy Parker-Rees	(1A, 3.4)
<i>Grumpy Monkey</i>	Suzanne Lang	(1B, 3.2)
<i>Hello Ruby: Journey Inside the Computer</i>	Linda Liukas	(4A, 1.6)
<i>Hunter's Best Friend at School</i>	Laura Malone Elliott	(1B, 3.2)
<i>I Like Me</i>	Nancy Carlson	(1A, 3.2)
<i>I Like Myself</i>	Karen Beaumont	(1A, 1.7)
<i>I Love You So Much</i>	Carl Norac, Claude K. Dubois	(5A, 2.3)
<i>Kind, A Book About Kindness</i>	Alison Green	(5A, 3.2)
<i>Leonardo the Terrible Monster</i>	Mo Willems	(5A, 2.1)
<i>Little Cloud</i>	Eric Carle	(5B, 5.5)
<i>Mirror</i>	Jeannie Baker	(5A, 1.4)
<i>My First Chinese New Year</i>	Karen Katz	(MT1, 2.2)
<i>My Friend Maggie</i>	Hannah E. Harrison	(1A, 4.6)
<i>My Princess Boy</i>	Cheryl Kilodavis	(2B, 1.3)
<i>Nana in the City</i>	Lauren Castillo	(5B, 4.3)
<i>Night Monkey, Day Monkey</i>	Julia Donaldson, Lucy Richards	(3B, 5.5)
<i>Nobody Hugs a Cactus</i>	Carter Goodrich	(5B, 2.4)
<i>Owl Bat Bat Owl</i>	Marie-Louise Fitzpatrick	(5A, 1.4)
<i>Pete The Cat - Rocking in My School Shoes</i>	Kimberly & James Dean	(1B, 2.2)
<i>Pete The Cat: Play Ball!</i>	Kimberly & James Dean	(4A, 4.2)
<i>Puffin Peter</i>	Petr Horáček	(5B, Start)
<i>Rainbowfish to the Rescue*</i>	Marcus Pfister	(5A, 3.1)
<i>Sally Sore Loser</i>	Frank J. Sileo	(4A, 4.5)
<i>Same Difference</i>	Calida Rawles	(1A, 1.4)
<i>Slowly, Slowly, Slowly Said the Sloth</i>	Eric Carle	(5B, 4.4)
<i>The Bad Seed</i>	Jory John	(3B, 1.6)
<i>The Colour Monster</i>	Anna Llenas	(1A, 4.3)
<i>The Family Book</i>	Todd Parr	(1A, 2.2)
<i>The Rainbow Fish</i>	Marcus Pfister	(5A, 1.8)
<i>The Thankful Book</i>	Todd Parr	(5A, 2.4)
<i>The Tiny Seed</i>	Eric Carle	(2A, 3.1)
<i>The Very Hungry Caterpillar</i>	Eric Carle	(2A, 2.1)
<i>The zebra Who Ran Too Fast</i>	Jenni Desmond	(5A, 1.1)
<i>We're Different, We're the Same</i>	Bobbie Jane Kates	(1A, 1.4)
<i>What Do Roots Do?</i>	Kathleen V. Kudlinski	(3B, 1.4)
<i>Who's Garden Is It?</i>	Mary Ann Hoberman	(3B, 4.1)
SPAANS		
<i>El pez arco iris</i>	Marcus Pfister	(5A, 1.8)
<i>El pez arco iris al rescate</i>	Marcus Pfister	(5A, 3.1)
<i>Cuento el monstruo de colores</i>	Anna Llenas	(1A, 4.3)
<i>La oruga muy hambrienta</i>	Eric Carle	(2A, 2.1)
<i>Las jirafes no pueden bailar</i>	Giles Andreae, Guy Parker-Rees	(1A, 3.4)
<i>Las palabras dulces</i>	Carl Norac, Claude K. Dubois	(5A, 2.3)
<i>Los animales no se visten</i>	Judi Barrett	(2B, 1.6)

3. Overzicht 21^e - eeuwse vaardigheden

Thema	Communiceren	Computational thinking	Creatief denken	ICT - basisvaardigheden	Informatievaardigheden	Kritische denken	Mediawijsheid	Probleem oplossen	Samenwerken	Sociale & Culturele vaardigheden	Zelfregulering
1A	1.7/3.6/4.1/ Slot	3.5/5.4/5.5	1.2/1.3/1.9/2.1/ 2.3/2.7/3.1/3.3			5.1/5.3	5.6	Start/1.5/4.2/ 5.2	1.8	1.1/1.4/1.6/2.2/2.4/ 2.5/2.6/3.2/3.4/4.3/ 4.4/4.5/4.6	
1B	2.1/3.1/3.5/5.4/ 5.5/Slot	2.3	2.2/4.2/4.4			1.4/1.5/2.4/4.5		3.6	2.3/2.5/3.2/3.3/ 5.3	Start/1.2/1.3/3.4/ 4.1/5.1/5.2	1.1/4.3
2A	1.1/2.5/5.1/5.4	2.1/2.3/4.3/4.4/ 5.7	Start/1.2/1.3/2.4/ 3.4/4.6/4.12/5.5		4.8/Slot	1.6/1.9/2.6/3.1/4.1	4.7/4.10/4.11/ 5.2/5.6	1.7	1.8/1.10/3.3/3.5/ 4.2/5.3	1.4	1.5/2.2/3.2/4.5/ 4.9
2B	5.5	1.1/2.2/3.6	2.1/2.6	1.5/1.8	5.4	Start/1.2/1.4/1.6/ 1.9/2.3/2.5/3.1/3.3/ 3.4/3.5/5.1	2.7/4.1/4.5	5.3	1.7/2.4/2.6/3.2/ 4.2/4.3/5.6/Slot	1.3/4.4	5.2
3A	Start/2.1/3.1/ 4.1/4.2	2.4/3.3/4.3	1.2/1.3/2.5/3.5/ 4.4/4.6/5.1/5.6		Slot	5.4	1.4	2.2/2.3/3.4/5.5	1.1/1.5/3.2/4.5/ 5.7		5.2/5.3
3B	2.3/Slot	5.4	Start/1.2/3.1/ 3.2/3.4/5.2/5.3	2.2/3.6		1.1/1.5/1.6/1.7/2.1/ 2.4/3.5/4.1/4.3/5.1/ 5.5		3.3	1.3/4.2	4.5	1.4/2.5/4.4
4A	1.4/2.1/3.3/3.5	1.2/1.6	Start/3.1/5.2/Slot	5.1	3.2		1.5		1.1/1.3/1.4/3.4	2.2/2.3/2.4/2.5/ 2.6/4.1/4.2/4.4/ 4.5/5.3/5.5	1.5/4.3/5.4
4B	2.4/4.6/5.1	1.3/3.2/4.1/4.2/ 4.5/5.2/5.10	Start/2.1/3.1/3.3/ 3.5/4.3		2.3/2.5		2.2/2.3/4.4	2.2	3.4/3.5/4.5/5.4/ 5.8/Slot	1.1/1.4/1.5/3.6/ 5.3/5.5/5.6/5.7	1.2/1.6/5.9
5A	1.2/2.3/4.5/5.1		2.1/4.3	3.4	1.5			1.3	1.6/1.7/1.8/2.5/ 5.3/5.5	Start/1.1/1.4/2.2/2.4/ /3.1/3.2/3.3/4.1/4.2/ 4.4/5.2/5.4/Slot	3.5
5B	3.1/5.1/5.3	1.2/2.3/5.2	1.4/4.7			1.5/2.4/2.5/2.6/3.3/ 5.5	1.1/2.2/3.2/ 3.5/4.4/5.4	Start/4.7	1.3/3.2/4.5/Slot	2.1/3.4/4.1/4.2/4.6	4.3
MT 1	2.2/2.5	2.6	1.2/1.5/1.8/1.11/ 2.3/2.8/2.9/2.10		2.11	1.3/1.7		2.7	1.1/1.6/1.10/2.1	Start/Slot	1.4/1.9/2.4
MT2	2.3	4.3	1.5/2.6/3.4/3.6/ 4.2/4.4		1.3/2.4	3.5/3.7		1.4/3.3	1.1/3.1/4.1	Start/2.2/3.2/Slot	1.2/2.1/2.5/4.5
Totaal	39x	30x	64x	6x	10x	46x	20x	19x	54 x	68x	28x

4. Overzicht kernbegrippen

18 maart (MT2, 4.1)

911 bellen (5A, 3.4)

A

aan elkaar (2A, Start)

aandacht geven (5A, 3.2)

aankijken (5A, 1.3)

aankleden (2B, 3.1)

aanmoedigen (5A, 5.2)

aanpakken (4A, 5.4)

aardappel (2A, 4.3)

aardbei (2A, 4.3)

aardbeving (1B, 1.2)

aarde (2A, 3.2/3.5)

aarde (3B, 3.1)

aardig (1B, 3.1) (4A, 2.2)

aardig zijn (5A, 1.7/3.2)

achterkant (4B, 2.5)

achternaam (1A, start)

achteruit (4B, 2.2)

activiteiten (5B, 1.4/3.2)

ademen (3B, 1.6)

aders (3B, 1.4)

adobe woning (3A, 1.5)

af zijn (4A, 3.5)

afbreken (3A, 5.5)

afdelingen (2B, 4.1) (4A, 1.5)

afdrogen (2A, 4.8)

afdruk (1A, 1.5)

afmeten (MT1, 2.6)

afpakken (1A, 4.2)

Afrika (4A, 2.3/ 2.4) (5B, 4.2)

afspraken (1B, 2.2)

afspreken (4A, 1.4)

aftellen (MT2, 4.1)

afval (3A, 5.4) (4A, 5.2)

afwasmiddel (2B, 3.3)

afwijzen (5A, 1.5/5.3)

alleen (4A, Start/1.1/2.1) (4B, 5.4) (5A, 4.5/5.3) (MT1, Start)

allemaal (MT1, 1.2)

alsjeblieft (1B, 3.1)

ambulance (2A, 5.6)

ambulancemedewerker (2A, 5.6)

Ampe (4A, 2.4)

anders (1A, 1.3/1.4/1.5) (1B, 1.4) (2A, 3.1)

anders zijn (5A, 1.4)

angel (3B, 4.4)

angst (1A, 4.3)

Antarctica (5B, 4.5)

antwoord (1A, 3.6)

apart (1B, 5.3)

apotheek (2A, 5.1/5.4)

apotheker (2A, 5.4)

appartement (3A, 1.4)

appel (2A, 4.3)

april (4B, 1.2)

architect (3A, 4.3)

arm (1B, 1.2)

Armando Goedgedrag (5B, 3.4)

armband (2A, 3.5)

armen (1A, 1.8)

Aruba (5B, 1.1) Aruba (MT2, Start)

Arubaans eten (MT2, 4.3)

assistente (2A, 5.2)

Atlantische oceaan (5B, 1.5)

aubergine (2A, 4.3)

augustus (4B, 1.2)

Australië (5B, 4.7)

avocado (2A, 4.3)

Azië (5B, 4.1)

B

baby (2A, Start/1.9)

babylied (2A, 4.1)

baby-plant (3B, 1.7)

babypop (2A, 4.1)

bacteriën (2A, 4.8)

bad (2A, 4.1)

badkamer (3A, 2.1/2.2)

bagage (5B, 5.4)

bakken (1A, 1.6) (4B, 4.4/4.5)

bakker (4B, 4.4)

bakkerij (4B, 4.4)

balletje (1A, 3.3)

ballonnen (4B, 3.4)

banaan (1A, 5.5) (2A, 4.3)

bang (1A, 1.1/4.1/4.2/4.4/4.5) (1B, 3.3) (4B, 5.6) (5A, 1.6/4.3)

bankpasje (2B, 4.2)

Barica geel (3B, 4.2)

bario (3A, 5.7/Slot)

barst (2A, 2.6)

bed (3A, 2.5)

bedenken (MT2, 4.1)

bedreigd (MT2, 3.3)

beeldengroep (MT2, 2.4)

beer (3A, 3.4)

begraven (5A, 4.4)

begrip hebben (5A, Start)

begroeten (1B, 5.2)

behandeling (5A, 4.3)

behandelstoel (2A, 4.10)

behulpzaam (5A, 1.7)

belangrijk (MT2, 3.7)

beleefd (1B, 3.1) (4A, 2.2)

bellboy (5B, 3.1)

belonen (1B, 2.2)

benen (1A, 1.7/1.8)

beroep (1A, 5.6) (2A, 4.7) (2B, 1.4)

beroepskleding (2B, 3.4)

beschermen (MT1, 2.3)

bescherming (2B, 1.4/1.8) (3A, 1.1/2.4) (5B, 4.7)

bessen (2A, 4.3)

bestemming (5B, 5.1)

bestralen (5A, 4.3)

betalen (2B, 4.2)

betekenis (MT2, 1.2)

Betico Croes (MT2, 3.7)

beton (3A, 1.2)

betonwagen (3A, 4.6)

betrouwbaar (5A, 1.7)

beurt geven (5A, 2.5)

bewegen (1A, 1.7) (1B, 3.5) (2A, 4.2/4.5) (3A, 4.1)

beweging (4B, 5.9)

bewegingen (1A, 3.4)

bibliotheek (1B, 2.3)

big (2A, 2.5)

bij (3B, 4.3/4.4)

bij elkaar horen (1B, 1.4)

bijenkorf (3B, 4.4)

bijhouden (2A, 3.2)

bijzonder (4B, 1.4)

bijzonderheden (4B, 2.1)

biljetten (MT2, 3.2)

bingo (4B, 5.2)

binnen (4A, 2.1)

bioscoop (1B, 2.5)

Bird's Eye View (5B, 2.2)

bitter (1A, 5.2/5.3) (4B, 4.6)

blaadjes (1A, 1.9) (2A, 1.10/3.2)

blad(eren) (2A, 3.1) (3B, Start/1.2/1.3)

blauw (1A, 4.3) (3B, 5.3) (5A, 4.2)

blazen (3B, 5.4) (4B, 3.4)

Blenchi berde (3B, 4.2)

blender (2A, 4.4)

blij (1A, 1.1/4.1/4.4/4.5) (1B, Start/1.3/3.3/3.5) (4A, 4.1/5.5) (4B, 5.6) (5A, 1.6)

blik (4B, 3.2)

blikjes (4A, 2.6)

blikopener (4B, 4.1)

bloed (MT2, 1.2)

bloem(en) (2A, 3.1/3.2) (3B, Start/1.3/1.5/2.3/3.5) (MT2, 1.2)

bloementuin (3B, 3.2)

bloemetjes (1A, 1.9)

bloemkool (2A, 4.3)

blokfluit (4B, 5.7)

blokken (3A, 4.5)

blond (2A, 4.12)

blote voeten pad (5B, 3.3)

blouse (2B, 3.1)

blubber (5B, 4.5)

boarden (5B, 5.4)

boarding pass (5B, 5.4)

boeket (3B, 1.5)

boeket (trouw) (4B, 1.5)

boekje (3B, 2.3)

boerderij (2A, 2.5)
 bof (2A, 5.2)
 boom (3B, Start/1.2/1.3) (MT1, 1.11)
 boor (3A, 4.2)
 boormachine (3A, 4.4)
 boos (1A, 1.1/4.1/4.2/4.4/4.5) (1B, 1.3/3.3/3.5) (4A, 4.1) (4B, 5.5/5.6) (5A, 1.6/4.3)
 borduurnaald (2B, 2.7)
 boren (2A, 4.10)
 borstel (2A, 4.1/4.11)
 boter-kaas en eieren (4A, 1.2)
 botten (2A, 5.7)
 bouwen (3A, 3.5)
 bouwplan (3A, 4.3/5.6)
 bouwtekening (3A, 4.2/4.3)
 bouwvakker (3A, 4.2)
 brandweer (MT1, 2.11)
 breed (4B, 4.2)
 breien (2B, 2.2)
 brief (4B, 2.4)
 brievenbus (4B, 2.4)
 broccoli (2A, 4.3)
 broek (2A, 1.5) (2B, 3.1)
 broer(s) (1A, 2.1/2.2/2.5)
 bruid (4B, 1.5)
 bruidegom (4B, 1.5)
 bruiloft (4B, 1.5)
 bruin (2A, 4.12)
 buidel (5B, 4.7)
 buigen (1B, 5.2)
 buik (1A, 3.3) (2A, 1.3)
 buiten (4A, 2.1)
 buitensluiten (1A, 4.6) (1B, 3.4) (5A, 4.2)
 buks (5A, 2.3)
 button (2A, 4.6)
 buurlanden (MT2, 1.3)
 buurt (3A, 5.7/Slot)

C

cactus (5B, 2.4)
 cadeau (4A, 4.4) (4B, Start) (5A, 2.4) (MT1, 1.4/1.7)
 cake (1A, 5.5)
 camera (3A, 1.4)
 cameraman (5A, 1.5)
 Caquetio's (5B, 2.1)
 Caribisch gebied (MT2, Start)
 Caribische zee (5B, 1.5)
 carnaval (2B, 1.5) (4B, 1.1)
 categorie (2B, 1.1)
 catwalk (2B, Start/Slot)
 cement (3A, 4.1/4.2/4.5)
 chagrijnig (1B, 3.3)
 Chinees Nieuwjaar (MT1, 2.9)
 Chinese tekens (5B, 4.1)
 Christmas Cracker (MT1, 1.8)
 Chuchubi (3B, 4.2)
 cirkel (3A, 2.3) (MT1, 1.6)
 cirrus (3B, 5.2)
 citroen (2A, 4.3)

Coco Chanel (2B, 2.6)
 cocon (2A, 2.1/2.2)
 collage (2A, 4.2) (MT2, 3.4)
 Communie (4B, 1.1)
 compliment(en) (1A, 3.2) (5A, 2.2/5.1)
 complimentenboom (5A, 2.2)
 componisten (MT2, 2.4)
 computer (4A, 1.6)
 continenten (5B, 4.1/4.2)
 couplet (MT1, 2.9) (MT2, 2.2/2.6)
 creditkaart (2B, 4.2/4.5)
 crêpepapier (MT2, 4.5)
 Cuarta (MT1, 2.8)
 cultuur (5B, 3.5)
 cumulus (3B, 5.2)
 cunucu (3A, 3.2)
 cunucuhuis (3A, 1.4)

D

dag(en) van de week (3A, 5.3) (3B, 5.5) (4B, 1.2/1.3/1.4) (5B, 2.6)
 dak (3A, Start/1.1/1.3)
 damp (3B, 5.1) (4A, 5.3)
 Dandé (MT1, 2.8)
 dank je wel (1B, 3.1) (5A, 2.4)
 dankbaar (5A, 2.4)
 dans (1A, 3.4/4.4) (3A, 4.3)
 dansen (1A, 1.7) (2A, 1.2) (3A, 4.1) (MT1, 1.10) (MT2, 2.1)
 dansje (4B, 5.6)
 danspassen (MT1, 1.10) (MT2, 4.3)
 das (3A, 3.4)
 datum (4B, 1.3)
 december (4B, 1.2)
 deeg (4B, 4.4)
 deegroller (4B, 4.5)
 delen (1B, 5.1) (5A, 1.2/1.7/1.8)
 Dera Gay (4A, 2.5) (4B, 1.1)
 deur(en) (3A, 1.1/1.3/5.6)
 dezelfde (1B, 4.1)
 Dia di Betico (4B, 1.1)
 Dia di Himno y Bandera (4B, 1.1)
 diagonaal (4A, 1.2)
 dichtbij (4B, 2.1)
 dier(en) (1A, 3.5) (2B, 1.6)
 dierenarts (2A, 2.3/2.4)
 dierenhuisjes (3A, 3.1)
 diersoorten (4A, 2.4)
 diëtiste (2A, 4.7)
 digitale camera (1A, 5.6) (2A, 4.7)
 dik (2B, 2.3)
 dinsdag (4B, 1.3)
 directeur (1B, 2.3)
 dirigent (2A, 4.9) (4B, 5.8)
 Dit-ben-ik doos (1A, slot)
 djembé (5B, 4.2)
 Djul (4A, 3.4)
 dobbelsteen (4A, 1.3)
 doek (3A, 1.2)
 doekjes (2A, 4.1)
 dolfijn (5B, 1.5)

donderdag (4B, 1.3)
 doneren (kleding)(2B, 4.4)
 donker (2A, 3.3/3.4/4.12) (3B, 5.5)
 dood (5A, 4.4)
 doof (4A, 3.3)
 doop (4B, 1.1)
 doorgeven (4B, 5.4)
 doperwten (2A, 4.3)
 douane (5B, 5.3)
 douchegel (2B, 3.3)
 dozen (2A, Start) (3A, 5.6)
 draak (MT1, 2.9)
 dragen (2A, 1.2)
 drankje (2A, 5.1/5.4)
 driehoek (3A, 2.3) (4B, 3.1) (MT1, 1.6)
 droevig (1B, 3.3)
 drogen (2A, 3.5) (3B, 2.3)
 droger (2B, 3.2/3.4)
 drone (5B, 2.2)
 droog (3B, 2.2)
 droogte (3B, 5.1)
 droomhuis (3A, 4.3/Slot)
 droomslaapkamer (3A, 2.5)
 rijden (2A, 4.3)
 drukknoppen (2B, 2.5)
 druppels (5B, 5.5)
 Dui lian (MT1, 2.9)
 duim (1A, 2.3) (2A, 1.4)
 duizendpoot (3B, 4.1/4.3)
 dun (2B, 2.3)
 duur (4B, 2.5)

E

een geheel (4B, 4.3)
 eend (2A, 2.5)
 eendjes (2A, 2.5)
 een-verdiepingshuis (3A, 1.4)
 eenzaam (5A, 4.5)
 eenzaamheid (5A, 3.1)
 eergisteren (4B, 1.3)
 eerlijk (4A, 3.1/4.3/5.5) (5A, 5.5)
 eerlijk spelen (4A, 4.3/5.3)
 eerlijkheid (2B, 5.1)
 eerste schooldag (1B, start)
 eetlepel (4B, 4.5)
 effen (2B, 2.3)
 EHBO (5A, 3.4)
 EHBO-kist (5A, 3.4)
 ei (1A, 5.5)
 eierdopje (2A, 3.2)
 eierschaal (2A, 2.6/3.2)
 eiland(en) (5B, 1.1) (MT2, 1.3)
 eitjes (2A, 2.1/2.2)
 elastiekjes afbinden (2B, 5.4)
 elkaar helpen (1A, 4.5) (5A, 3.3)
 elkaar pijn doen (1A, 4.6)
 e-mail (4B, 2.3)
 emmer (3B, 3.1/4.3)
 emotie (5A, 1.6)
 engel (MT1, 1.1)
 Engeland (MT1, 1.8)

envelop (4B, 2.4/2.5)
 erbij horen (1B, 3.4)
 erin (1A, 2.7)
 ernaast (1A, 2.7)
 estafette (4B, 3.4/5.4)
 etalage (2B, 5.6)
 eten (1A, 3.5/ 3.6) (5B, 3.5) (MT1, 2.10)
 etiket (2A, 5.4)
 Europa (5B, 4.6)
 even groot als (2A, 1.8)
 even lang als (2A, 1.8)
 evenveel (2A, 1.7) (4B, 4.2)
 excursie (3B, 3.5)
 experiment (2A, 3.4) (5B, 5.5)

F

familie (1A, 2.2/2.3/2.5/2.6/3.6)
 fantasie (3B, 5.2)
 favoriet (1A, 3.5/3.6)
 februari (4B, 1.2)
 feest (2B, 1.5) (4B, Start/1.1/1.6)
 feestmuts (4B, 3.3)
 feestwinkel (4B, 3.6)
 fijnmalen (MT2, 4.3)
 film (2A, 5.2) (3B, 3.5) (4A, 5.1) (MT2, 3.1)
 filmavond (5A, Slot)
 fjorden (5B, 2.2)
 flamenco (1A, 3.4)
 flesje (2A, 4.1)
 flessenorgel (4B, 5.10)
 Florin (MT2, 3.2)
 fluit (4A, 3.3)
 föhn (2A, 4.11)
 folie (4B, 4.1)
 foto (3A, 1.4) (3B, 3.5) (5B, 1.4)
 fotograaf (2B, 5.5)
 frituren (MT1, 2.6)
 fruit (2A, 4.4/4.6) (MT2, 4.4)
 fruitdrank (2A, 4.4)
 funchi (MT2, 4.3)
 functie (3B, 1.1)

G

gaatjes (2A, 4.10)
 gangen (3A, 3.5)
 garage (3A, 2.2)
 gas (4A, 5.3)
 gebarentaal (4A, 3.3) (MT2, 3.1)
 gebit (2A, 4.9)
 gebloemd (2B, 2.3)
 geboorteland (MT1, 1.8)
 gebouw (3A, 1.4)
 gebroken (2A, 5.7)
 gedachtes (MT2, 2.2)
 gedrag (1B, 2.2)
 geel (1A, 4.3) (3B, 5.3) (5A, 4.2)
 geheim(pjes) (1B, 5.2) (5A, 1.2)
 gehoor (MT1, 2.3/2.11)
 gehoorzaam (1B, 3.2)
 geit (3B, 4.5)
 geld (2B, 4.2) (2B, 4.3) (3B, Slot)

gelijk (1A, 1.4)
 gelijk geven (5A, 2.5)
 gelijkwaardig (5A, 5.4)
 geluid (3A, 2.4)
 gemeen (1A, 4.2)
 gerechten (1A, 5.1)
 gereedschap (3A, 4.2/4.4/5.1)
 gereedschapskist (3A, 4.4)
 geslacht (1A, 1.4)
 gestippeld (2B, 2.3)
 gestreept (2B, 2.3)
 getallen 1 tot en met 20 (4B, 5.2)
 getuigen, de (4B, 1.5)
 gevaren (2A, 3.1)
 gevlekt (2B, 2.3)
 gevoel (1A, 1.1/1.4)
 gevoelens (1A, 4.3) (5A, 1.7/1.8) (MT2, 2.2)
 gewenst (3B, 4.1)
 gezellig (3A, 3.1)
 gezicht (1A, 1.7) (1B, 4.3) (2A, 1.3/5.5)
 gezin (1A, 2.5/2.6)
 gezond (2A, 4.2) (4B, 4.1) (MT2, 4.4)
 gezondheid (2A, 4.7)
 gieter (3B, 2.2/3.1)
 gips (2A, 5.7)
 giraf (1A, 3.4)
 gisteren (4B, 1.3/1.4)
 gitaar (3B, 1.7)
 glas (3A, 1.2/4.1/ 4.2) (4B, 3.2)
 glimlach (5A, 4.5)
 glimmen (5A, 1.8)
 goed (1A, 3.2)
 goed gedaan (4A, 4.2)
 goed gevoel (5A, 3.3)
 goed luisteren (1B, 2.2)
 goede raad (1B, 3.2)
 goede verliezer (4A, 4.5)
 goede winnaar (4A, 4.5/5.5)
 goedkeuren (5A, 5.3)
 goedkoop (4B, 2.5)
 goedmaken (4A, 4.4) (5A, 1.7/2.1)
 googelen (2B, 3.6) (5B, 3.5)
 Google Earth (5B, 1.1)
 graafmachine (3A, 4.6)
 graf (4A, 2.3)
 graven (3A, 3.4)
 griep (2A, 5.2)
 grijs (2A, 4.12) (5A, 4.2)
 groeien (2A, Start/3.2/3.4) (3B, 2.1)
 groeiuseum (2A, Start/Slot)
 groen (1A, 4.3) (3B, 5.3)
 groene kool (2A, 4.3)
 groente (2A, 4.4/4.6)
 groep (1B, 5.5)
 grond (3B, 1.2)
 groot (te) (2A, Start/1.6)
 grootouders (1A, 2.6)
 groter (dan) (2A, 1.1/1.8)
 guave (2A, 4.3)
 gymzaal (1B, 2.3/2.5)

H

haan (2A, 2.6) (4A, 2.5)
 haar (1A, 1.2) (1B, 1.1/4.3) (2A, 1.3)
 haar wassen (2A, 4.11)
 habitat (3A, 3.2)
 hagedis (2A, 2.6) (3A, 3.4) (3B, 4.1)
 Haïti (1B, 1.2)
 hallo (1B, 4.1)
 hamer (3A, 4.2/4.4/5.2)
 hand (2A, 1.3)
 handdoek (2A, 4.1)
 handdruk (1B, 5.2)
 handen (1A, 1.7/1.8)
 handen wassen (2A, 4.8)
 handgebaren (4A, 3.3)
 handwas (2B, 3.2)
 handzeep (2B, 3.3)
 hard (3A, 2.4)
 hard geluid (MT1, 2.3)
 harde wind (3B, 5.4)
 hark (3B, 3.1)
 hart (1A, 3.2) (4B, 3.1) (MT2, 2.5)
 hart van de bloem (2A, 3.1)
 haverhout (1A, 5.5)
 helpt (4B, 4.3)
 helpen (1B, 2.4/4.2)
 helpen (3A, 5.3) (4A, 3.5) (5A, 3.1/3.2/4.1/5.2)
 herbarium (3B, 2.3)
 herders (MT1, 1.1)
 hergebruik (2B, 4.4) (4B, 4.2)
 herkenning (2B, 1.4/1.8)
 herstelmuur (1B, 3.6)
 hetzelfde (1A, 1.3/1.5) (1A, 2.2) (1B, 1.4) (2A, 3.1)
 high-five (5A, 2.3)
 hijskraan (3A, 4.6)
 Himno y Bandera (MT2, 4.1)
 hinkelbaan (4B, 5.7)
 hinkelen (2A, 4.5) (4A, 3.4) (4B, 5.7)
 Hit the can! (4A, 2.6)
 hobby (1A, 3.1/3.6)
 hoe laat (4B, 2.1)
 hoedje (2B, 5.2)
 hoepel (1B, 5.5)
 hoge tonen (2A, 5.6)
 hok (2A, 2.3) (3A, 3.5)
 hol (3A, 3.5)
 holen uil (MT2, 3.4)
 hond (2A, 2.5)
 honger (1B, 1.2)
 honing (3B, 4.4)
 honingraat (3B, 4.4)
 hoofd (2A, 1.3)
 hoofdstad (5B, 4.3)
 hoofdstuk sluiten (4A, 4.4)
 hoog (4B, 4.2/5.10)
 hoog geluid (MT1, 2.3)
 horizontaal (4A, 1.2) (5A, 4.2)
 hotel (5B, 3.1)

houden van (jezelf) (1A, 1.7/2.2/3.2)
 hout (3A, 1.2/4.1/4.2) (3B, 1.1)
 huid (1B, 1.1)
 huidskleur (1B, 4.3) (5A, 5.4)
 huis (3A, Start/1.4/5.6/5.7)
 huisarts (2A, 5.1/ 5.2)
 huisdier (MT2, 3.3)
 hulp (4A, 5.4)
 huppelen (2A, 1.2/4.5)
 hygiëne (2A, 4.7) (2B, 3.1) (3A, 2.1)

I

identiteitsbewijs (5B, 5.4)
 iedereen (1A, 1.3)
 iets pakken (2A, 1.1)
 iglo (3A, 1.5)
 ijs (4A, 5.3)
 ijsbeer (5B, 2.5)
 ijskompres (5A, 3.4)
 ijskap (5B, 2.2)
 IJsland (5B, Start/1.1)
 ik kan (1A, 1.6)
 imker (3B, 4.4)
 incheckbalie (5B, 5.4)
 indianen (MT2, 1.2)
 inenting (2A, 2.3/4.7)
 informatiebalie (5B, 5.4)
 innerlijke kenmerken (5B, 2.4)
 inpakken (4A, 1.5)
 inrichten (2A, Slot)
 insecten (3B, 4.1/4.3/4.4)
 instapkaart (5B, 5.4)
 instrumenten (1B, 3.5)
 interview (1A, 3.6)
 invoegen (5B, 3.5)
 inzoomen (3A, 1.4)

J

jaar (4B, 1.2) (MT1, 2.1)
 jaloers (5A, 5.3)
 januari (4B, 1.2)
 je aan regels houden (1B, 2.6)
 je best doen (4A, 4.2)
 je voorstellen (1B, start)
 jezelf (zijn) (2B, 1.3) (5A, 5.1)
 Jezus (MT1, 1.1)
 jodium (5A, 3.4)
 jong (2A, 1.9)
 jongens (4A, 2.6)
 jongste (1A, 2.1)
 Josef (MT1, 1.1)
 journalist (5A, 1.5)
 juli (4B, 1.2)
 jungle (3A, 3.3)
 juni (4B, 1.2)
 jurk (2B, 3.1)

K

kaart (4B, 2.4)
 kaartjes (4A, 1.3)
 kaas (3B, 4.5)
 kakkerlak (3B, 4.1)

kalender (MT1, 2.1) (MT2, 4.1/4.2)
 kalf (2A, 2.5)
 kalmte (1A, 4.3)
 kam (2A, 2.6/4.11)
 kamers (3A, 3.4)
 kangoeroe (5B, 4.7)
 kanker (5A, 4.3)
 kapper (1B, 2.5)
 kappersstoel (2A, 4.11)
 karton (3A, 1.3/5.4/5.6) (4B, 3.2)
 kassa (2B, 4.1/4.2/4.3) (4A, 1.5)
 cassière (2B, 4.1/ 4.3) (4A, 1.5)
 kast (3A, 2.5)
 katoenbom-plant (2A, 2.2)
 keel (2A, 1.3)
 keizer (2B, 5.1)
 kenmerk (1B, 4.5) (MT2, Start/3.4)
 kennismaken (1B, 1.3)
 kerk (3A, 1.4/5.7)
 kers (2A, 4.3)
 Kerst (MT1, 1.9/1.10)
 kerstbal (MT1, 1.7)
 kerstboom (MT1, Start)
 kerstlichtjes (MT1, 1.11)
 kerstlied (MT1, 1.10)
 kerstman (MT1, 1.5)
 Kerstmis (4B, 1.1) (MT1, Start/1.81.9/1.11)
 kerststal (MT1, 1.3)
 kerstverhaal (MT1, 1.1/1.7)
 keuken (3A, 2.1/2.2)
 Kibrahacha (MT2, 1.2)
 kiemblaadjes (3B, 3.3)
 kietelen (1A, 4.2)
 kiezels (3B, 2.4)
 kin (2A, 1.3)
 Kiniki (4A, 3.4)
 kip (2A, 2.5/2.6)
 kitten (2A, 2.5)
 klaarstaan (5A, Start)
 klant (2B, 4.1/4.3) (4A, 1.5)
 klappertanden (MT1, 1.5)
 klas (1A, 3.5) (MT2, 2.6)
 klassenboek (1B, start)
 klassenfeest (4B, Slot)
 kleding (2B, Start/1.6) (3B, 1.1)
 kledingkast (2B, 1.1)
 kledingrek (2B, 4.3)
 kledingstukken (2B, 1.1)
 kledingwinkel (2B, 4.1)
 kleerhangers (2B, 4.3)
 klei (1A, 3.3)
 klein (te) (2A, 1.6)
 kleiner (dan) (2A, 1.1/1.8)
 kleren (2B, 3.1)
 kleren passen (2A, 1.6)
 kleur (1A, 1.4/3.5/5.4) (1B, 1.1) (MT2, 1.1/1.2/1.5) (MT2, 3.3/3.4)
 kleurdoos (5A, 4.2)
 kleuren (1A, 4.3/4.4) (3B, 5.3) (4B, 3.3)
 kleurtinten (3B, 5.2)

kleuter (2A, 1.9)
 klimmen (2A, 1.2)
 klittenband (2B, 2.5)
 klusjes (3A, 5.2/5.3)
 klussen (3A, 5.1)
 knap (1A, 3.2)
 kneden (4B, 4.5)
 kneuzing (2A, 5.2)
 knielen (1B, 5.2)
 knijpers (2B, 3.4)
 knikkeren (4A, 3.4)
 knipoog (5A, 2.3)
 knippen (2A, 1.9/4.2/4.11)
 knokkel (2A, 1.4)
 knop van een bloem (2A, 3.2)
 knopen (2B, 2.5)
 knuffel (1B, 4.2) (5A, 2.3)
 koe (2A, 2.5)
 koffer (5B, 5.2)
 kofferlabel (5B, 5.2)
 koffiefilter (3B, 2.4)
 kok (1A, 5.6) (5B, 3.1)
 konijn (3A, 3.4/3.5)
 koningen (MT1, 1.1)
 Koningsdag (MT2, 4.5)
 kootje (2A, 1.4)
 kop (1A, 3.3)
 koprol maken (2A, 4.5)
 koptelefoon (2A, 5.3)
 koraal (3A, 3.2)
 kort (2A, 4.12)
 kort geleden (2A, 1.5)
 kortaf (5B, 5.3)
 kosteloos materiaal (MT1, 1.3)
 kostuum (2B, 1.5) (MT1, 1.2)
 kou (2A, 3.4)
 koud (MT1, 1.5)
 koud klimaat (2B, 1.2)
 koude lucht (3B, 5.1)
 kralenplank (MT1, 2.10)
 krant (2B, 5.2)
 krater (5B, 1.3)
 kring (1B, 5.3)
 kroon (MT1, 1.8)
 krot (3A, 1.5)
 kruipen (2A, 1.2/4.5)
 kruiwagen (3B, 3.1)
 krul (2A, 4.12)
 kudde (3B, 4.5)
 kuiken (2A, 2.5/2.6)
 kunst (3B, 3.2) (5B, 3.2)
 kunstenaar (5B, 3.4)
 kussen (1B, 5.2)
 kwartet (4B, 1.1)
 kwastje (2A, 1.9)
 kweekpotje (3B, 2.5/3.3)
 kwijt (3A, 2.2)
 kwijtraken (1B, 4.2)

L

laag (4B, 4.2/5.10)

laag geluid (MT1, 2.3)
 lady's fingers (okra) (2A, 4.3)
 lage tonen (2A, 5.6)
 lam (2A, 2.5)
 lampion (MT1, 2.9)
 land(en) (1A, 1.4) (1B, 4.1) (2B, 1.7) (5B, 1.1/1.2/Slot) (MT2, Start/1.1)
 landschap (3A, 3.3) (5B, 2.2)
 lang (2A, 4.8/4.12)
 lang geleden (2A, 1.5)
 langer (dan) (2A, 1.8)
 langzaam (2A, 4.9) (MT2, 2.1)
 laptop (4A, 1.6)
 latex (4B, 3.4)
 lava (5B, 1.3)
 leefomgeving (3A, 3.2)
 leeftijd (1A, 1.4) (2A, 1.5)
 leeg (4B, 3.4)
 leerkracht (1A, 3.5)
 leguaan (3B, 4.1)
 leider (1B, 3.2) (MT2, 3.7)
 lekker (1A, 5.1/5.2/5.3)
 lekker eten (1A, 5.6)
 lel (kip) (2A, 2.6)
 lengte (1A, 1.4)
 leven (5A, 4.4)
 lezen (1A, 1.6)
 lichaam (1A, 1.8) (1B, 1.1) (2A, 1.3/1.10)
 lichaamshouding (1B, 1.3)
 licht (te) (2A, 1.7/3.3/3.4/4.12) (3B, 1.2/5.5)
 lichter (2A, 1.1)
 lichtjes (MT1, Start)
 lied (3A, Start) (4B, 5.9)
 lief zijn (5A, 3.2)
 lieve woorden (1B, 5.4) (5A, 2.3)
 lievelingsdier (1A, 3.3)
 lievelingseten (1A, 5.4)
 lievelingstrui (2B, 2.4)
 lijken op (1B, 4.5)
 lijn (2A, 1.9)
 lijmrans (4B, 4.1)
 lijnen (5A, 4.2)
 links (4B, 2.1) (MT2, 1.4)
 loep (3B, 1.6)
 loepstap (3B, 4.3)
 logboek (2A, 3.2) (3B, 2.1)
 loofboom (MT1, 1.6)
 open (2A, 1.1/1.2/4.5)
 lucht (3B, 5.4) (4B, 3.4)
 luchtbelletjes (3B, 1.6)
 luchtfoto (5B, 1.2)
 luchtige kleren (2B, 1.2)
 luiaard (5B, 4.4)
 luiers (2A, 4.1)
 luisteren (4A, 2.2) (5A, Start/1.7/2.5/5.1) (MT2, 2.3)
 luizen (2A, 4.11)

M

maan (3B, 5.5)
 maand(en) (4B, 1.2/1.3) (MT1, 2.1)

maandag (4B, 1.3)
 maart (4B, 1.2)
 maatbeker (3B, 2.4)
 magma (5B, 1.3)
 magnetron (1A, 5.5)
 maïs (MT2, 4.3)
 maiskorrel (4B, 5.2)
 maismeel (MT2, 4.3)
 maken (3A, 5.1)
 mama (1A, 2.3)
 Mangala (4A, 2.3)
 mango (2A, 4.3)
 mangrove (3A, 3.2)
 mank (2A, 2.4)
 mannequin (2B, Start)
 Maria (MT1, 1.1)
 masker (2B, 1.5)
 materialen (3A, 1.2/4.2) (4B, 3.3)
 mazelen (2A, 5.2)
 medaille (4A, 4.3)
 medicijnen (2A, 5.1/5.4) (3B, 1.1) (5A, 4.3)
 meedoen (5A, 5.3)
 meel (1A, 5.4) (4B, 4.5) (MT2, 4.3)
 meer (4A, 2.3) (4B, 4.2)
 meetlint (2A, 5.3) (2B, 2.4) (3A, 4.4)
 mei (4B, 1.2)
 meisjes (4A, 2.6)
 melk (3B, 4.5)
 mengen (2B, 5.4) (4B, 4.5)
 mes(je) (2A, 4.4) (4B, 4.1)
 met z'n tweetjes (4A, Start)
 metamorfose (2A, 2.1)
 meten (2A, 4.7) (2B, 2.4) (5B, 4.6) (MT2, 1.4)
 meter (2A, 4.8)
 metselaar (3A, 4.2)
 metselen (3A, 4.5)
 meubels (3A, 2.1) (3B, 1.1)
 middelvinger (1A, 2.3)
 mier (3B, 4.1/4.3)
 Mikado (4A, 5.5)
 mikken (2A, 1.2)
 milieu (4B, 4.2)
 milliliter (4B, 4.2)
 minder (4A, 2.3) (4B, 4.2)
 mindmap (4B, Start)
 mixen (MT1, 2.6)
 mixer (MT1, 2.6)
 modder (3B, 2.4)
 model (2B, Start)
 modemagazine (2B, 5.5)
 modereportage (2B, 5.5)
 modeshow (2B, Start/Slot)
 moeder (1A, 2.1/2.2/2.5)
 moestuin (3B, 3.1/3.2)
 Mofi (3B, 4.2)
 mok (1A, 5.5)
 mol (3A, 3.1/3.4)
 molecuul (3B, 5.4)
 molen (3A, 1.4)
 mond (1A, 1.2) (1B, 4.3) (2A, 1.3)

monster (1A, 4.3) (5A, 2.1)
 mooi (1A, 3.2)
 morgen (4B, 1.3/1.4)
 Morocoy (2A, 2.6)
 mouwen (2A, 1.6)
 mug (3B, 4.3)
 muis (2A, 1.4) (3A, 3.4) (4A, 1.6)
 munten (MT2, 3.2)
 muren (3A, Start/1.1/1.3/4.5)
 muurschilderingen (5B, 3.4)
 muziek (1A, 3.4/4.4) (1B, 3.5) (4B, 5.6/5.8)
 muziek componeren (3A, 5.1)
 muziekinstrument (4B, 5.7) (MT1, 1.5/2.8)
 muzikant (MT1, 2.8)

N

naaiatelier (2B, 2.7)
 naaimachine (2B, 2.7)
 naaldboom (MT1, 1.6)
 naalden (MT1, 1.6)
 naam (1A, 3.5) (1B, 1.1)
 naar achteren (1B, 2.4)
 naar links (1B, 2.4)
 naar rechts (1B, 2.4)
 naar voren (1B, 2.4)
 nacht (3B, 5.5) (5B, 2.6)
 nachtkastje (3A, 2.5)
 nadoen (MT1, 1.2)
 nagel (2A, 1.4/4.8)
 nare woorden (1B, 5.4)
 nat (3B, 2.2)
 nationaal symbool (MT2, 3.4)
 nationale parken (5B, 3.3)
 natuur (1A, 1.9) (3A, 5.5) (5B, 3.5)
 natuurproducten (3B, 3.2)
 navel (2A, 1.3)
 nectar (3B, 4.4)
 Nederland (5B, 4.6)
 neef (1A, 2.6)
 negeren (1A, 4.6)
 nerven (3B, 1.6)
 nerveus (1B, start)
 netenkam (2A, 4.11)
 neus (1A, 1.2/1.7) (1B, 4.3) (2A, 1.3)
 New York (5B, 4.3)
 nicht (1A, 2.6)
 niemand (1A, 1.3)
 niet aardig zijn (5A, 2.1)
 niet eerlijk spelen (4A, 4.3)
 niet meer passen (2A, 1.6)
 nieuw (1A, 2.4)
 nieuwjaar (4B, 1.1) (MT1, 2.1/2.10)
 Nieuwjaars diner (MT1, 2.2)
 nieuwjaarsdag (MT1, 2.1/2.2)
 niezen (2A, 5.5)
 nijptang (3A, 4.4)
 nimbus (3B, 5.2)
 non-verbaal (5A, 2.3)
 Noord-Amerika (5B, 4.3)
 noorderlicht (5B, 2.6)

nu (1A, 2.4) (2A, Start/1.1) (4A, 2.1/2.2/2.6) (4B, 1.1)
Nyama (4A, 2.4)

O

ober (1A, 5.6)
oceaan (3A, 3.3)
oefenen (4B, 5.8) (5A, 5.2)
officieel (MT2, 4.2)
oktober (4B, 1.2)
olie om in te bakken (1A, 5.4) (4B, 4.5) (MT1, 2.6)
oliebol (MT1, 2.6)
om de beurt (4A, 1.2/2.3)
oma (1A, 2.1/2.3/2.6) (2A, 1.9)
omgaan met anderen (5A, 2.5)
omtrek (2A, 1.10)
onaardig (1B, 3.1)
onbeleefd, sorry (1B, 3.1)
ondankbaar (5A, 2.4)
ondergrond (5B, 3.3)
onderwaterwereld (5A, 3.1) (5B, 1.5)
onderzoeken (4B, 4.2)
oneens zijn met elkaar (5A, 1.2)
oneerlijk (4A, 3.1) (4B, 4.3/5.5)
oneindig (1B, 5.3)
ongedierte (3B, 4.1)
ongeluk (5A, 3.4)
ongewenst (3B, 4.1)
ongezond (2A, 4.2) (4B, 4.1) (MT2, 4.4)
online (5B, 5.1)
online winkel(en) (2B, 4.5)
ontkiemen (2A, 3.5) (3B, 2.1)
ontspanning (5B, 3.2/3.5)
ontwerpen (2B, 5.1) (3A, 3.5) (4B, 3.3/3.5) (MT2, 1.5) (MT2, 2.6)
ontwerper (2B, 2.6)
onweer (5B, 2.3)
onzichtbaar (2B, 5.1)
oog (1A, 1.2/1.7) (1B, 1.1/4.3) (2A, 1.3)
oogsten (3B, 3.5)
oogtestkaart (2A, 5.3)
oom (1A, 2.6)
oor (1A, 1.2) (2A, 1.3)
oorbeschermers (MT1, 2.11)
oordoppen (3A, 2.4)
opa (1A, 2.1/2.3/2.6) (2A, 1.9)
openen (2B, 2.5)
opkomen voor jezelf (1A, 4.2)
oplossen (1B, 2.4/2.6) (5A, 1.3)
oplossen (probleem) (3A, 3.4)
oplossing (1B, 3.6) (5A, 4.1)
opscheppen (4A, 4.1/4.5)
opslaan (5B, 3.5)
optreden (MT1, Slot)
opvouwen (2B, 3.6)
oranje (3B, 5.3)
organisatie (2B, 4.4)
organiseren (4B, Start/Slot) (5A, Slot)
orkest (4B, 5.8)
otoscoop (2A, 5.3)

oud (1A, 2.4) (2A, 1.9)
oud en nieuw (MT1, 2.4)
oud papier (4B, 3.2)
oudejaarsdag (MT1, 2.1)
ouders (1A, 2.6)
oudste (1A, 2.1)
oven (4B, 4.5)
overeenkomst (2A, 3.3) (4A, 2.5/2.6) (5A, 1.1) (MT1, Start/2.4) (MT2, 1.1/1.3)
overmorgen (4B, 1.3)

P

paalwoning (3A, 1.5)
paard (2A, 2.5)
paars (3B, 5.3)
pad (dier) (3B, 4.1)
pailletten (2B, 1.5)
palm (2A, 1.4)
papaja (2A, 4.3)
papegaai (5B, Start/2.5)
papegaaiduiker (5B, Start/2.5)
Papiamento (MT2, 3.1)
papier (2B, 5.2) (3A, 5.4) (3B, 1.1/3.3)
papier-maché (MT1, 1.7)
paprika (2A, 4.3)
paraplu (2B, 1.9)
Parke Nacional Arikok (5B, 3.3)
parkiet (MT2, 3.3)
Pasen (4B, 1.1)
pashokje (2B, 4.1/4.3)
paso palo (MT2, 4.4)
paspoort (5B, 5.3)
paspoppen (2B, 5.6)
passen (2A, 1.8) (2B, 2.4)
patroon (MT1, 1.4)
peer (2A, 4.3)
Pega pega (3B, 4.1)
Pele (4A, 3.4)
pelikaan (3B, 4.2)
perzik (2A, 4.3)
pesten (1A, 1.1/4.6)
Picasso (1B, 4.4)
pictogram (4B, Start) (MT2, 2.3/2.6)
Piet Mondriaan (5A, 4.2)
pijpen (broek) (2A, 1.6)
pillen (2A, 2.4/5.1/5.4)
piloot (5B, Slot)
piñata (4B, 3.6)
pinautomaat (2B, 4.2)
pincet (5A, 3.4)
pinguïn (5B, Start/4.5)
pink (1A, 2.3) (2A, 1.4)
pinnen (2B, 4.2) (4A, 1.5)
pion (4A, 1.3)
piramide (4A, 2.3)
plakken (1A, 3.1) (2A, 1.9/3.1) (2A, 4.2/4.12)
plant(en) (2A, 3.2) (3B, Start/1.3/2.3/3.1/3.5)
planten met stekels (3B, 4.5)
plantenbak (2A, 3.5)
plantenspuit (2A, 3.5)
plastic (2B, 1.9/5.3) (3A, 5.4) (3B, 3.3) (4B, 3.2/4.2) (MT2, 3.6)
plastic afval (3A, 5.5)
plastic flessen (4A, 5.2)
plastic soep (2B, 5.3)
plattegrond (1B, 2.3) (3A, 2.3) (4B, 2.1)
pleister (2A, 5.3/5.4) (5A, 3.4)
plek (1A, 2.7)
plezier (4A, 4.5)
poeder (2A, 4.1)
poeder (meel) (MT1, 2.6)
poes (2A, 2.5)
politiebureau (3A, 5.7)
pollen (3B, 4.4)
poolgebied (3A, 3.3)
pop (2A, 2.1)
popcorn (4B, 5.2)
portemonnee (2B, 4.2)
portret (1B, 4.4) (2A, 4.12)
pose (2B, 5.5/5.6)
post (4B, 2.4)
post rondbrengen (4B, 2.4)
postbode (4B, 2.3/2.4)
posters (2A, 4.2)
postkantoor (4B, 2.3/2.4)
postzegel (4B, 2.4/2.5)
poten (1A, 3.3)
potgrond (3B, 2.4/2.5/3.1)
praktijk (2A, 4.10)
praten (2A, 1.1)
presentatie (1B, Slot) (3A, Start/Slot) (3B, Slot) (MT1, 1.2) (MT2, Slot)
presenteren (2A, Slot) (5A, 5.1/5.2/Slot) (MT1, Slot)
prijsje (3B, Slot)
prijkaartje (2B, 4.3)
Prikichi (3B, 4.2)
prikker (4B, 4.1)
probleem (1A, start) (3A, 3.4)
probleem oplossen (1B, 3.6)
proefje (2A, 3.3) (3B, 1.4)
proeven (4B, 4.6)
programma (MT1, Slot)
prullenbak (3A, 5.4)
publiek (MT2, Slot)
Puffin (5B, Start)
pup (2A, 2.3/2.5)

R

raden (MT1, 2.5) (MT2, 1.3)
ramen (3A, 1.1/ 1.3/5.6)
Rangoli (4B, 1.6)
rap (een lied) (MT1, 1.5/2.6)
recept (1A, 5.5) (2A, 4.4/5.1/5.4) (4B, 4.1)
receptie (5B, 3.1)
receptioniste (5B, 3.1)
recht door (4B, 2.1)
rechte bewegingen (3A, 4.3)
rechterhand (MT2, 2.5)

rechthoek (3A, 2.3) (4B, 3.1) (MT1, 1.6)
 rechts (4B, 2.1) (MT2, 1.4)
 recyclen (2B, 5.3) (3A, 5.6) (3B, 2.5) (4B, 3.2) (MT2, 3.6)
 refrein (MT2, 2.2)
 regels (4A, 3.2) (MT2, 1.4)
 regels maken (1B, 2.6)
 regen (2B, 1.9) (3A, 1.3) (3B, 2.1/5.1/5.3) (5A, 4.5) (5B, 2.3/5.5) (MT2, 3.5)
 regenboog (3B, 1.5/5.3)
 regendruppels (3B, 5.1)
 regenlaarzen (2B, 1.9)
 regenmeter (3B, 5.1)
 regenwoud (3A, 3.3) (5B, 4.4)
 reisbureau (5B, 5.1)
 rennen (2A, 1.1/1.2/4.5)
 repareren (3A, 5.1)
 respect (5A, 2.5/5.5) (MT2, 2.5)
 respect voor anderen (2B, 1.3)
 rest (3A, 5.4)
 restaurant (1A, 5.6) (5B, 3.1)
 rettich (2A, 4.3)
 ribbelig (2B, 2.3)
 ribben (2A, 5.7)
 rijzen (MT1, 2.6)
 ringen (trouw) (4B, 1.5)
 ringvinger (1A, 2.3)
 rits (2B, 2.5)
 robot (2A, 1.10)
 Rock & Roll (1A, 3.4)
 rode biet (2A, 4.3)
 roeren (MT2, 4.3)
 rok (2B, 3.1)
 rollen (bij acteren) (1A, 5.4) (2A, 1.2) (MT1, 1.2/2.2)
 rollenpatroon (2B, 3.5)
 rond (4B, 1.6)
 ronde bewegingen (3A, 4.3)
 röntgenfoto (2A, 2.4/5.7)
 rood (1A, 4.3) (3B, 5.3) (5A, 4.2)
 rotstekening (MT2, 3.5)
 rotstuint (3B, 3.2)
 route (4B, 2.1)
 rouwen (5A, 4.4)
 RSVP (4B, 2.1)
 rug (2A, 1.3)
 ruimte (3A, 3.1)
 rups (2A, 2.1/2.2) (3B, 4.1/4.3)
 rust (3A, 2.1)
 rustig (3A, 3.1)
 ruw (2B, 2.3)
 ruzie (maken) (1B, 3.6) (4A, 4.4) (5A, 1.1)

S

sambaballen (3B, 1.7) (4B, 5.7)
 samen (1A, 1.8) (1B, 5.3) (4A, Start/1.1/1.3/2.1) (4B, 5.4/Slot) (MT1, Start)
 samen plezier (5A, 5.4)
 samen spelen (1B, 5.1) (5A, 1.1/1.2/1.6/5.3)
 samenleven (5A, 1.4)

samenwerken (1B, 3.3/5.5/Slot) (2A, 4.2) (4A, 1.4) (4B, 3.4/3.5) (5A, 1.6) (MT2, 1.1)
 Santa Rosa (2A, 2.5) (3B, 3.5)
 Sapó (3B, 4.1)
 savanne (3A, 3.3)
 scan (5B, 5.4)
 schaap (2B, 2.1/2.5)
 schaar (2A, 1.9/4.11)
 schaduw (2A, 1.10)
 schelden (1A, 4.6)
 schep (3B, 3.1)
 scherm (4A, 1.6)
 schetsen (2B, 2.6) (5B, 3.4)
 scheuren (1A, 3.1) (2A, 4.2) (MT2, 3.4)
 schilderen (1B, 4.4) (2A, 3.5) (3A, 5.2)
 schildelij (1A, 1.2)
 schilders (1A, 1.2)
 schoenen (2B, 3.1)
 schoenendoos (3A, 1.3/2.5)
 school (1B, 2.3/2.5) (3A, 5.7)
 schooldokter (2A, 5.3)
 schoon (2B, 3.1) (3A, 3.1) (MT2, 3.6)
 schoonmaakspullen (3A, 5.1)
 schoonmaken (3A, 5.1/5.3)
 schoonmaker (5B, 3.1)
 schoppen (2A, 1.2)
 schorpioen (3B, 4.1/4.3)
 Schotse dans (1A, 3.4)
 schouder (2A, 1.3)
 schouderklopje (5A, 2.3)
 schrikken (3B, 3.4)
 schrobben (2A, 4.8)
 schroeven (3A, 4.1/4.2/5.2)
 schroevendraaier (3A, 4.4/5.2)
 schuim (2B, 3.3)
 schuiven (2A, 1.2)
 schuldgevoel (4A, 4.3)
 schuldig voelen (5A, 3.1)
 schuren (3A, 5.2)
 schutkleur (5B, 2.5)
 schuurpapier (1B, 1.5)
 score bijhouden (4A, 2.4)
 scoreformulier (4A, 5.3)
 security check (5B, 5.4)
 september (4B, 1.2)
 serieus (MT2, 2.1)
 shampoo (2A, 4.11) (2B, 3.3)
 Shoco (3A, 3.4/4.2)
 siertuin (3B, 3.1)
 signaal (4A, 3.3)
 sinaasappel (2A, 4.3)
 Sinterklaas (4B, 1.1)
 sirene (2A, 5.6)
 skelet (2A, 5.7)
 sla (2A, 4.3)
 slaapkamer (3A, 2.1/2.2/2.3)
 slang (2A, 2.6) (3B, 4.1)
 slap (MT1, 1.7)
 slapen (5B, 2.6)
 slavenhandel (5B, 4.2)
 slechte verliezer (4A, 4.5)

slechte winnaar (4A, 4.5/5.5)
 slierten (1A, 3.3/5.4)
 slinger (4B, 3.1)
 slow motion (5B, 4.4)
 sluiten (2B, 2.5)
 sluitingen (2B, 2.5)
 smaken (4B, 4.6)
 smal (4B, 4.2)
 smelten (5B, 2.3) (MT1, 1.5)
 snack (2A, 4.6) (4B, 4.1)
 snavel (2A, 2.6)
 sneeuw (3A, 1.2) (5B, 2.3) (MT1, 1.5)
 sneeuwpop (5B, 2.3)
 snel (2A, 4.9) (MT2, 2.1)
 snelheid (4A, 2.4)
 snijden (1A, 5.4)
 snijplank (2A, 4.4) (4B, 4.1/4.5)
 snorkel (5B, 1.5)
 soeplepel (MT1, 2.6)
 sokken (2B, 3.1)
 sombere kleuren (2B, 1.9)
 sorry zeggen (5A, 2.1) (5A, 2.5)
 sorteren (2B, 1.1)
 speciaal (1B, 4.2)
 speelgoed (1A, 3.6) (4A, 2.1)
 speelgoedwinkel (4A, 1.5)
 speelplaats (1B, 2.3)
 speeltuin (3A, 5.7)
 speen (2A, 4.1)
 spel (4B, 1.1)
 spelen (4A, 1.1)
 spelleider (4A, 1.3)
 spellenkaart (4B, 5.1)
 spelletjes (4A, Start/1.6/ 5.1) (4B, 5.1)
 spelregels (4A, 1.3/2.4/3.1/3.4/3.5/5.5) (4B, 5.1/5.3)
 sperzieboon (2A, 4.3)
 spiegelbeeld (1B, 3.2)
 spiegelen (1B, 3.2)
 spiegelspel (4A, Start)
 spijkers (3A, 4.1/4.2/5.2)
 spijt (1B, 5.4)
 spoelen (2A, 4.10)
 sporen (2A, 2.6)
 sport (5B, 3.2/3.5)
 sportief (5A, 5.5)
 sportkleding (2B, 1.8)
 springen (1A, 1.6) (2A, 1.1/1.2/4.5)
 sprinten (2A, 4.5)
 sproeien (3B, 2.2)
 spuit (2A, 2.4/5.3)
 spullen (4A, 5.1/5.4)
 staan, zitten (1B, 4.5)
 staart (1A, 3.3) (2A, 2.6)
 stal (MT1, 1.1)
 stam (van een boom) (3B, 1.3) (MT1, 1.6)
 stampen (MT1, 1.5)
 standbeeld (MT2, 3.7)
 stap voor stap (2B, 3.6)
 statisch geladen (4B, 3.4)
 steel (3B, 1.5)

steeldrum (3B, 1.7)
 steentjes (1A, 1.9) (2A, 1.10)
 steil (2A, 4.12)
 stekels (5B, 2.4)
 stem (1A, 1.7)
 stempel (5B, 5.3) (MT1, 1.4)
 stenen (3A, 1.2/4.1/4.2/4.5) (MT2, 3.5)
 stengel (2A, 3.1/3.2) (3B, Start/1.2/1.3)
 sterren (3B, 5.5) (MT1, 1.1)
 stethoscoop (2A, 2.4/5.3)
 stevig (2A, Start) (3B, 1.4) (4A, 5.2) (MT1, 1.3)
 stewardess (5B, Slot)
 stiften (5A, 1.2)
 stijf (MT1, 1.7)
 stijgen (3B, 5.1) (5B, Slot)
 stilstaan (MT2, 2.5)
 stoelendans (4B, 5.5)
 stoepkrijt (2A, 1.10)
 stof (2A, 1.6) (2B, 2.2) (4B, 3.1)
 stofschaar (4B, 3.1)
 stok (4A, 2.5/2.6)
 stop (1B, 2.4)
 stout (1B, 3.2)
 strand (3A, 3.2) (MT2, 1.2) (5B, 2.2)
 stratus (3B, 5.2)
 streng (5B, 5.3)
 strijkijzer (2B, 3.5)
 strijkkralen (2B, 3.5)
 strijklank (2B, 3.5)
 stro (3A, 4.1)
 Suika-Wari (4A, 2.5)
 supermarkt (3A, 5.7)
 symbool (MT1, 1.4) (MT2, 1.1)
 symmetrisch (4B, 1.6)

T

taal (1A, 2.5) (1B, 1.2/4.1) (MT2, 3.1)
 taart (4B, 4.3/4.4)
 tablets (2B, 3.6)
 taken (3A, 5.3)
 tak(jes) (1A, 1.9) (2A, 1.10)
 tam (3A, 3.2)
 tamboerijn (4B, 5.7)
 Tambu (MT1, 2.8)
 tanden (2A, 1.3)
 tanden poetsen (2A, 4.9)
 tandenborstel (2A, 4.9)
 tandpasta (1B, 5.4) (2A, 4.9)
 tango (1A, 3.4)
 tante (1A, 2.6)
 team (4A, 1.4) (4B, 5.4)
 teamspeler (5A, 5.5)
 teen (2A, 2.6)
 teken (2A, 2.3)
 tekenen (MT1, 1.9)
 tekst (4B, 5.9)
 telefoon (4A, 1.6) (4B, 2.3)
 tellen (4A, 2.3)
 tenen (1A, 1.8)
 tentoonstellen (MT2, Slot)

tentoonstelling (1A, slot)
 tenue (2B, 1.8)
 terugnemen (1B, 5.4)
 testbrillen (2A, 5.3)
 textiel (2B, 2.1/2.2/2.3)
 textielverf (2B, 5.4)
 theepot (3A, 1.3)
 thema (4B, Start)
 thuis (MT1, Start)
 Tic Tac Toe (4A, 1.2)
 tijd (1A, 2.4)
 Tikkertje (4A, 3.5)
 time out (1B, 2.2)
 timmeren (3A, 5.2)
 timmerman (3A, 4.2)
 tipi (3A, 1.5)
 tissue (2A, 5.5)
 Toekan (5B, Start)
 toendra (3A, 3.3)
 toeristen (5B, 1.4)
 toeristische attracties (5B, 3.5)
 toetsenbord (4A, 1.6)
 tomaat (2A, 4.3)
 tong (2A, 1.3)
 toon (4B, 5.10)
 toonbank (2B, 4.3) (4A, 1.5)
 toonhoogte (4B, 5.10)
 toonladder (4B, 5.10)
 Totolica (3B, 4.2)
 traditie (4B, 3.6) (MT1, 1.8/1.9/2.4/2.9/2.10)
 traditioneel (MT2, 4.4)
 traditionele klederdracht (2B, 1.7)
 triangel (4B, 5.7)
 trillen (MT1, 1.5)
 trom (4B, 5.7)
 troosten (5A, 3.5)
 tropen (5B, 2.5)
 tropische vissen (5B, 1.5)
 trots (4A, 4.1/4.2)
 trouwen (4B, 1.5)
 trouwerij (4B, 1.1/1.5)
 trui (2A, 1.6) (2B, 3.1)
 Trupial (3B, 4.2)
 tuin (3B, 3.1)
 tuin met potten (3B, 3.2)
 tuinhandschoenen (3B, 3.1)
 tuinmarkt (3B, Slot)
 tunnel (3A, 3.4)
 twee verdiepingshuis (3A, 1.4)

U

ui (2A, 4.3)
 uil (5A, 1.4)
 uitbeelden (2A, 3.3)
 uitdelen (5A, 1.6)
 uiterlijke kenmerken (5A, 1.2) (5B, 2.4)
 uitknippen (2A, 4.12)
 uitkomen (MT1, 2.7)
 uittachen (1A, 4.6) (1B, 3.4)
 uitnodigen (4B, 2.1)

uitnodiging (2A, Slot) (3A, Slot) (3B, Slot)
 (4B, 2.1/2.3) (MT2, 4.1)
 uitpraten (4A, 4.4)
 uitzien (1A, 3.5)
 uitzoomen (3A, 1.4)
 uniek (1B, 4.3/4.5) (MT2, 3.2)
 uniform (2B, 1.4)

V

vacht (3B, 4.5)
 vader (1A, 2.1/2.2/2.5)
 vakantie (5B, 3.2)
 vakantiekaart (5B, 3.5)
 vals spelen (4A, 4.3) (4B, 5.3)
 van bovenaf (3A, 2.3)
 vandaag (4B, 1.3/1.4)
 varken (2A, 2.5)
 vast (4A, 5.3)
 vast (stof) (MT1, 2.6)
 vastmaken (4A, 5.2)
 veel (te) (3B, 2.1)
 veertjes (1A, 1.9)
 veilig (3A, 3.1) (MT1, 2.11)
 veiligheid (2B, 1.4) (4A, 3.2)
 Venezuela (5B, 2.1)
 ver weg (4B, 2.1)
 veranderen (4A, 3.4)
 verband (2A, 2.4/5.3) (2A, 5.4) (5A, 3.4)
 verbeelden (3A, 2.5)
 verbodsbordjes (3A, 5.5)
 verdampen (5A, 4.5)
 verdelen (4B, 4.3/4.5)
 verdooving (2A, 4.10)
 verdriet (1A, 4.3) (5A, 3.5/4.1/4.2/4.4/4.5)
 verdrietig (1A, 1.1/4.1/4.2/4.4/4.5) (1B, 3.5) (4A, 4.1) (4B, 5.5/5.6) (5A, 1.6/4.3)
 verf (1A, 1.5) (1B, 4.4) (2A, 4.11) (3B, 1.1) (MT2, 3.5/4.5)
 verfronter (3A, 5.2)
 vergaan (4B, 3.3)
 vergrootglas (1A, 1.5)
 verhaal (MT1, 2.2)
 verhuizen (1B, 1.2)
 verjaardag (1A, 3.5) (4B, 1.1/1.4) (MT2, 4.2)
 verjaardagskaart (MT2, 4.2)
 verkeer (4A, 3.2)
 verkleinen (4B, 2.5)
 verkleuren (3B, 1.5)
 verkopen (3B, Slot)
 verkouden (2A, 5.2)
 verlegen (1A, Start) (1B, 1.3) (4A, 4.1)
 verliefd (1A, 4.3) (4B, 1.5)
 verliezen (4A, 1.4/3.1/4.1) (4B, 5.5) (5A, 5.5)
 verliezer (4A, 5.5)
 verlosser (4A, 3.5)
 verminderen (3A, 5.5)
 verpakkingsmateriaal (3A, 5.6)
 verpleegkundige (2A, 4.7)
 verpotten (3B, 2.5)
 verrassing (4B, 1.4)

verschil (2A, 3.3)
 verschillen (1A, 1.3) (1B, 4.1) (4A, 2.5/2.6)
 (5A, 1.1) (MT1, 2.4) (MT2, Start/1.1/1.3)
 verschillend (1A, 2.2)
 verschonen (2A, 2.2)
 versieren (4B, 3.5/4.4)
 versiering(en) (4B, 3.2) (MT1, 2.7) (MT2, 4.5)
 versje (2A, 3.3)
 verstoppertje spelen (4A, 4.3)
 versturen (4B, 2.4)
 vertellen (MT1, 1.9)
 verticaal (4A, 1.2) (5A, 4.2)
 verwennen (5A, Slot)
 verzorgen (2A, 2.2) (3A, 3.5) (3B, 3.5)
 vest (2B, 3.1)
 veters strikken (2B, 2.5)
 vetlaag (5B, 4.5)
 veulen (2A, 2.5)
 vieren (MT1, 1.8)
 viering (MT2, 4.1)
 vierkant (3A, 2.3) (4B, 3.1) (MT1, 1.6)
 vies (1A, 5.1/5.2/5.3) (2B, 3.1) (MT2, 3.6)
 Vikingen (5B, 2.1)
 villa (3A, 1.4)
 Vincent van Gogh (1A, 1.2)
 vingerafdruk (1A, 1.5)
 vingerkootje (2A, 5.7)
 vingers (1A, 1.5/1.8) (2A, 1.3/1.4)
 vingerverf (1A, 1.2)
 viool (MT1, 2.8)
 virtuele tour (5B, 3.2)
 vlag (4B, 3.1) (MT2, 1.1/1.2/1.3/1.4/1.5) (MT2, Start/2.1/3.7/4.1/4.2)
 vleermuis (5A, 1.4)
 vlieg (3B, 4.3)
 vliegen (1A, 1.6)
 vliegerpapier (MT1, 1.11)
 vliegers (MT2, 4.5)
 vliegveld (5B, 5.4)
 vlinder (2A, 2.1/2.2) (3B, 4.1/4.3)
 vlinderbak (2A, 2.2)
 vloeibaar (4A, 5.3) (MT1, 2.6)
 vlooiën (2A, 2.3)
 voedsel (3A, 5.4) (3B, 1.1)
 voer (2A, 2.3)
 voertuigen (5B, 1.2)
 voeten (1A, 1.8) (2A, 1.3)
 vogel (2A, 2.6) vogel (3B, 4.1) (MT2, 3.3)
 vogelnestjes (3B, 4.2)
 vogelverschrikker (3B, 3.4)
 vogelvoederbakjes (3B, 4.2)
 vogelzaadjes (3B, 4.2)
 vol (4B, 3.4)
 volgend jaar (MT1, 2.5)
 volgorde (2A, 1.5) (MT1, Slot)
 volkslied (MT2, 2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/3.7/4.1/4.2)
 volwassen (2A, 1.9)
 voor (1A, 2.7)

voor elkaar opkomen (1A, 4.6)
 voorbereiding (4B, Slot)
 voorkant (4B, 2.5)
 voornaam (1A, start)
 voornemens (MT1, 2.5)
 voorstellen (1A, start)
 voorzichtig (3B, 2.5)
 vorm(en) (1A, 5.4) (1B, 4.3/4.4) (4B, 3.3) (MT1, 1.4) (MT2, 1.1/1.2/1.5)
 vouwen (MT2, 4.5)
 vraag (1A, 3.6)
 vrachtwagen (3A, 4.6)
 vragen (5A, 1.3/1.5) (1B, 2.4)
 vreugde (1A, 4.3) (5A, 4.5)
 vriendelijk (1B, 1.3) (5A, 3.3)
 vrienden (5A, 1.1/1.2/1.5/1.6/2.1/3.1)
 vrienden maken (5A, 1.3)
 vriendschap (1B, 1.4/3.2/5.3) (4A, 4.5)
 (5A, 1.1/1.4/1.8)
 vrijdag (4B, 1.3)
 vrijheid (MT2, 1.2)
 vroeger (1A, 2.4) (2A, Start/1.1) (4A, 2.1/2.2/2.6) (4B, 1.1)
 vrolijk (1B, 3.3) (4B, 3.3) (MT2, 2.1)
 vrolijke kleuren (2B, 1.9)
 vrucht (3B, 1.3)
 vuilniswagen (3A, 5.4)
 vulkaan (5B, 1.3)
 vuurpijl (MT1, 2.11)
 vuurtoren (3A, 1.4)
 vuurwerk (MT1, 2.3/2.11)
 vuurwerkbril (MT1, 2.11)

W

waar (4B, 2.1)
 wachtkamer (2A, 4.7/4.10)
 wals (1A, 3.4)
 walvis (5B, 1.5/4.5)
 wandelwagen (2A, 4.1)
 Wanglo (MT2, 1.2)
 wanneer (4B, 2.1)
 Warawara (3B, 4.2)
 warm klimaat (2B, 1.2)
 warme kleren (2B, 1.2)
 warme lucht (3B, 5.1)
 warmte (2A, 3.4)
 wasbak (2A, 4.10/4.11)
 wasco (1A, 4.3)
 waslijn (2B, 3.4)
 wasmachine (2B, 3.2)
 wasmiddel (2B, 3.2/3.3)
 wasserette (2B, 3.2)
 water (3B, 1.2/2.1/5.1) (4A, 5.3) (4B, 4.5)
 (5B, 1.1/1.2) (MT2, 3.5)
 water doorlaten (3B, 2.4)
 water geven (3B, 2.2)
 water opzuigen (3B, 1.4)
 waterdamp (5B, 5.5)
 waterdicht (2B, 1.9)
 waterdruppels (5A, 4.5)
 watermeloen (2A, 4.3) (4A, 2.5)

waterpokken (2A, 5.2)
 watertuin (3B, 3.2)
 waterval (5B, 2.2)
 watten (3B, 2.1)
 wattenbollen (1B, 1.5)
 wattenstaafje (2A, 5.7)
 wc-papier (4B, 3.5)
 wc-rol (4A, 5.4)
 weefraam (2B, 2.2)
 weegschaal (2A, 1.7)
 week (4B, 1.3)
 weekplan (3A, 5.3)
 weer, het (2B, 1.2) (5B, 2.3)
 wegen (2A, 1.7/4.7)
 weinig (te) (3B, 2.1)
 wenkbrauwen (1B, 4.3)
 wens (MT1, 2.7/2.9)
 wensboom (MT1, 2.7)
 wereld (2B, 1.7) (3A, 5.5) (4B, 1.6)
 werkkleding (2B, 1.4)
 wet (MT2, 4.2)
 weven (2B, 2.2)
 WhatsApp (4B, 2.3)
 wie (1B, 4.5)
 wijsvinger (1A, 2.3)
 wijze koningen (MT1, 1.7)
 wild (3A, 3.2)
 wilde tuin (3B, 3.2)
 wind (2A, 3.1) (3B, 5.4) (5B, 4.6) (MT2, 3.5)
 wind maken (3B, 3.4)
 windmolen (3B, 5.4) (5B, 4.6)
 windstil (2A, 1.10)
 winkelbediende (2B, 4.1/4.3) (4A, 1.5)
 winnaar (4A, 1.3)
 winnen (4A, 1.4/3.1/4.1) (4B, 5.5) (5A, 5.5)
 wintervacht (5B, 4.5)
 wip (2A, 1.7)
 wisselen (2A, 4.9)
 wit (MT1, 1.5)
 Witgele Kruis (2A, 4.7)
 woede (1A, 4.3)
 woensdag (4B, 1.3)
 woestijn (3A, 3.3)
 wol (2A, 1.6) (2B, 2.1)
 wolken (3B, 5.1/5.2) (5A, 4.5) (5B, 5.5)
 wolkenkrabber (3A, 1.5) (5B, 4.3)
 woonboot (3A, 1.5)
 woonkamer (3A, 2.1/2.2)
 woonplek (3A, Start)
 woorden (1B, 1.5)
 wortels (van een plant) (2A, 4.3/3.1/3.2)
 (3B, Start/1.2/1.3/1.4/2.5)

X

xylofoon (4B, 5.10)

Y

yambo (2A, 4.3)
 yell (5A, 5.2)
 yurt (3A, 1.5)

Z

zaadje (2A, 3.1/ 3.2/3.5) (3B, 1.2/1.7/2.1)
 zaag (3A, 4.2/4.4/5.2)
 zaaien (3B, 3.5)
 zacht (2B, 2.3) (3A, 2.4)
 zacht geluid (MTI, 2.3)
 zagen (3A, 5.2)
 zakdoek (2A, 5.5) (4A, 3.1)
 zalfje (2A, 5.4/5.1)
 zand (1A, 1.9) (MT2, 3.5)
 zand erover gooien (4A, 4.4)
 zandgrond (3B, 2.4)
 zaterdag (4B, 1.3)
 zee (5B, 1.2) (MT2, 1.2)
 zeehond (5B, 4.5)
 zeep (2A, 4.8)
 zeldzame planten (3B, 2.3)
 zelf bedenken (4B, 5.6)
 zelfbeeld (5A, 2.3)
 zelfportret (1A, 1.2) (1B, 4.4) (2A, 4.12)
 zelfstandig (4B, 1.6)
 ziek zijn (2A, 4.7)
 ziekenhuis (1B, 2.5) (2A, 5.1) (3A, 1.4)
 zitten (2A, 1.2)
 zoet (1A, 5.2/5.3) (4B, 4.6)
 zon (3B, 5.5) (5B, 2.3)
 zondag (4B, 1.3)
 zonnestralen (3B, 5.3)
 zonsondergang (3B, 5.5)
 zorgen voor (5A, Start)
 zorgzaam (5A, 1.7)
 zout (1A, 5.2/5.3/5.4) (4B, 4.5/4.6)
 zoutdeeg (4B, 4.5)
 Zuid-Amerika (5B, 4.4)
 zus (1A, 2.1/2.5)
 zuur (1A, 5.2/5.3) (4B, 4.6)
 zwaar (te) (2A, 1.7)
 zwaar geluid (MTI, 2.3)
 zwaarder (2A, 1.1)
 zwart (1A, 4.3) (2A, 4.12)
 zwerfafval (3A, 5.4)

5. Overzicht van de doelen

Persoonlijke Vorming	Thema										
	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1 MT2
KERNDOEL 1	DE LEERLING IS IN STAAT OM ZICHZELF TE WAARDEREN ALS EEN UNIEK WEZEN EN IS BEREID OM AAN ZIJN PERSOONLIJKE GROEI TE WERKEN.										
1.1 De leerling leert herkennen dat elk mens uiterlijke kenmerken en innerlijke eigenschappen heeft.	5/1.2/1.7/ 1.8/2.1/2.3/ 3.1/3.2/3.5/ 3.6/4.1	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.6/ 1.8/1.9/1.10/ 4.12/5.5		1.1/1.4/4.5	1.1/1.2/3.2/ 4.2/5.4/5.5	5/1.1/3.3/ 3.4/4.2/4.3/ 4.4/4.5	1.1/1.3		3.5	2.4/5.3	2.5 1.5/2.2/2.4
1.1a De leerling kan uiterlijke kenmerken van zichzelf en anderen aangeven.	1.2/1.3/1.4/ 1.5/1.6/1.7/ 1.8/2.1/2.3/ 3.2/3.5/3.6	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.6/ 1.8/1.9/1.10/ 4.12/5.5		1.1/1.4	1.1/1.2/3.2/ 4.2/5.4	5/1.1/3.3/ 3.4/4.3/4.4/ 4.5	1.1/1.3		3.5	2.4/5.3	1.5
1.1b De leerling kan innerlijke eigenschappen van zichzelf en anderen aangeven.	1.6/1.7/3.2/ 3.5/3.6/4.1			4.2/4.3/4.5	1.1/3.2/4.2/ 5.5	5/1.1/4.2/ 4.5	1.3			2.4	2.5 1.5/2.2/2.4
1.1c De leerling kan zijn positieve eigenschappen aangeven.	5/1.6/1.7/ 3.2/3.5/3.6			4.2/4.3	1.1/2.1/3.2/ 4.2	5/1.1/4.4/ 4.5	1.3				2.5
1.2 De leerling leert de begrippen zelfbeeld, zelfvertrouwen en eigenwaarde herkennen.	1.1/1.7/3.2			1.1/1.4/4.2/ 4.3/4.5/5.3	1.8/2.1/3.2/ 4.2/5.2/5.3	1.1/3.1/4.4	1.3				
1.2a De leerling kan de kenmerken van een positief zelfbeeld aangeven.	1.6/1.7/3.2			1.1/1.4/4.2/ 4.3/4.5	1.8/3.2/4.2	1.1	1.3				
1.2b De leerling kan aangeven dat zijn positieve eigenschappen bijdragen tot een positief zelfbeeld.	1.6/1.7/3.1/ 3.2			1.4/4.2/4.3/ 4.5	1.8/2.1/3.2/ 4.2/5.2	1.1/3.1/4.4	1.3				
1.2c De leerling kan aangeven dat een positief zelfbeeld belangrijk is voor zijn vertrouwen.	1.1/1.6/1.7/ 3.2			1.4/4.2/4.5/ 5.3	1.8/3.2/4.2/ 5.2	1.1	1.3				
1.2d De leerling kan aangeven welke stappen hij kan ondernemen om zijn zelfvertrouwen te versterken.	1.6/3.2			1.4/4.2/4.5/ 5.3	1.3/1.8/3.2/ 5.2/5.3	1.1	1.3				
1.3 De leerling leert herkennen dat zijn identiteit mede bepaald wordt door zijn gezin/familie en gender.	1.4/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.6	5/1.5	5	2.6	5.4		1.3			4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.6/5.3	
1.3a De leerling kan aangeven op welke manier zijn identiteit mede bepaald wordt door zijn gezin/familie en zijn gender.	2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/2.7/ 3.6	5/1.5	5	2.6	5.4		1.3			4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.6/5.3	
KERNDOEL 2	DE LEERLING IS IN STAAT RESPECT TE TONEN VOOR ALGEMEEN AANVAARDE WAARDEN, BEREID DEZE OM TE ZETTEN IN CONCREET GEDRAG (NORMEN) OM BIJ TE DRAGEN AAN EEN HARMONIEUZE EN VREDIGE SAMENLEVING.										
2.1 De leerling leert de waarden en normen in zijn omgeving herkennen: gezin/familie, klas en school.	2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/3.6/ 4.2/4.6			3.2/3.3/3.4/ 4.4/4.5	2.4/2.5/4.4/ 5.3/5.5	1.3/1.5/2.1/ 2.5/3.1/3.2/ 3.6/4.5/5.1/ 5.2/5.4	1.3	1.7	1.4/1.5/1.6/ 2.3/4.3	4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.6	2.5
2.1a De leerling kan enkele waarden en normen van zijn gezin/familie, klas en school aangeven.	2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/3.6/ 4.2/4.6			3.2/3.3/3.4/ 4.4/4.5	2.4/2.5/4.4/ 5.3/5.5	1.3/1.5/2.1/ 2.5/3.1/3.2/ 3.6/5.1/5.2/ 5.4	1.3	1.7	1.4/1.5/1.6/ 2.3/4.3	4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.6	2.5
2.2 De leerling leert herkennen dat waarde en normen zorgen voor vrede en geborgenheid.	4.2/4.6		3.1/5.7	1.2/1.3/3.2/ 3.3/3.4/3.5/ 4.3/4.4/4.5/ 5.3/5.5	1.4/2.4/2.5/ 5.1/5.3/5.5	1.2/1.3/1.5/ 2.1/2.5/3.1/ 3.2/3.6/5.1/ 5.4	1.3	1.7	1.6/4.3		2.5
2.2a De leerling kan aangeven welke normen en waarden zorgen voor vrede en geborgenheid.	4.1/4.2/4.6			1.3/3.2/3.3/ 3.4/4.3/4.4/ 4.5/5.3/5.5	1.4/2.4/2.5/ 5.5	1.2/1.5/2.1/ 2.5/3.1/3.2/ 3.6/5.1/5.4	1.3	1.7	1.6/4.3		2.5
2.2b De leerling kan aangeven welke stappen hij kan ondernemen om aan een vredige omgeving bij te dragen.	4.1/4.2/4.6			1.3/3.2/3.3/ 3.4/4.3/4.4/ 4.5/5.3/5.5	1.4/2.4/2.5/ 5.3/5.5	1.3/1.5/2.1/ 2.5/3.1/3.2/ 3.6/6.1/5.4	1.3	1.7	4.3		2.5
2.2c De leerling kan de regels die zorgen voor orde en veiligheid in zijn direct omgeving aangeven.	5/4.6			1.2/1.3/3.1/ 3.2/3.3/3.4/ 3.5/4.3/4.4/ 4.5/5.3/5.5	2.5/5.5	1.5/2.1/2.5/ 3.1/3.2/3.6/ 5.1/5.4	1.3	1.7	4.3/5.1		
2.2d De leerling kan de gevolgen aangeven van het niet naleven van de regels van orde en veiligheid.	4.6			1.3/3.2/3.3/ 3.4/3.5/4.3/ 4.4/4.5/5.3/ 5.5	5.1/5.5	1.5/2.1/2.5/ 3.1/3.2/3.6/ 5.1/5.4	1.3	1.7	4.3/5.1		
2.3 De leerling leert de universele waarden noemen: liefde, eerbijheid, respect, gelijkheid en vrede.	1.7/2.2/2.4/ 2.5/2.6/3.3/ 4.1/4.2/4.6			2.1/2.2/4.3/ 4.4/4.5/5.3/ 5.5	5/1.4/1.6/ 2.4/2.5/5.3/ 5.5	1.3/1.5/2.1/ 2.3/2.5/3.1/ 3.2/3.4/3.6/ 4.5/5.1/5.2/ 5.4	1.3	4.2	1.4/1.5/1.6/ 2.3/4.3/5.1		
2.3a De leerling kan voorbeelden van de universele waarden aangeven.	1.1/1.3/1.4/ 1.7/2.5/2.6/ 3.3/4.2/4.6			4.3/4.4/5.3/ 5.5	5/1.4/1.6/ 5.3/5.5	1.3/1.5/2.1/ 2.5/3.1/3.2/ 3.4/4.5/5.1/ 5.2	1.3	4.2	1.4/1.5/1.6/ 2.3/4.3		
KERNDOEL 3	DE LEERLING IS IN STAAT OM BEWUSTE KEUZES TE MAKEN DIE BIJDRAGEN AAN ZIJN WELZIJN.										
3.1 De leerling leert herkennen dat een balans tussen fysieke en psychische welzijn noodzakelijk is.	1.7/3.1	4.1/4.2/4.5/ 4.6/4.7/4.8/ 4.9/4.10/4.11/ 5.1	1.1/2.1/2.2/ 3.1/5.1/5.3/ 5.4	4.4	4.1/4.3	4.2	1.3/1.8		1.6	4.7	
3.1a De leerling kan aangeven wat hij zelf doet om zijn welzijn te bevorderen.	3.1/3.2	4.1/4.2/4.5/ 4.6/4.7/4.8/ 4.9/4.10/4.11 5.1	2.1/2.2/5.1/ 5.3/5.4	4.4	4.1/4.3		1.3/1.8		1.6	4.7	
3.1b De leerling kan stappen ondernemen om een balans te creëren bijv. ontspanning, fysieke gezondheid, regelmaat, mentale rust en blijheid.	1.7/3.1/3.2	4.1/4.2/4.5/ 4.7/4.10	2.1/2.2			4.2	1.3/1.8				
3.2 De leerling leert lichamelijke en psychische mishandeling bij leeftijdsgenoten herkennen.						3.4					
3.2a De leerling kan vormen van lichamelijke mishandelingen aangeven.											

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
3.2b De leerling kan vormen van psychische mishandelingen aangeven.						3.4						
3.2c De leerling kan de ongewenste intimiteiten aangeven.												
3.3 De leerling leert herkennen dat er sommige mensen zijn, die speciale behoeften hebben door hun geestelijke en/of lichamelijke beperkingen.											3.2	
3.3a De leerling kan omgaan met mensen die speciale behoeften hebben door hun geestelijke en/of lichamelijke beperkingen en deze ondersteunen.												
KERNDOEL 4 DE LEERLING IS IN STAAT OM EFFECTIEF TE COMMUNICEREN EN IS BEREID OM REKENING TE HOUDEN MET GEVOELENS, IDEEEN EN MENINGEN VAN ANDEREN.												
4.1 De leerling leert herkennen dat communicatie belangrijk is om in contact te komen met leeftijdsgenoten.	3.6/4.1			3.3/4.4	1.2/1.3/1.4/ 1.5/1.6/1.8/ 2.2/2.3/2.5	1.3/3.2/5.2		4.2			2.5	
4.1a De leerling kan aangeven hoe hij contact legt met leeftijdsgenoten.	5/1.1/1.6/ 1.7/3.6				1.1/1.2/1.3/ 1.5/1.6/1.8/ 2.2/2.3/2.5	1.3/3.2/5.2			2.3		2.5	
4.1b De leerling kan aangeven waarom communicatie belangrijk is om een vriendschap te beginnen.				4.4	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/1.6/ 1.8/2.2/2.3/ 2.5	1.3/3.2						
4.1c De leerling kan zich verplaatsen in de gedachtegang van leeftijdsgenoten.	1.1/1.6/2.2/ 4.1/4.2			4.4	5/1.5/1.6/ 1.8/2.2/2.3/ 2.5	5/1.2/1.4/ 3.2/5.1					2.5	
4.2 De leerling leert herkennen dat onenigheid de communicatie niet hoort te verstoren.	4.2			1.3/3.1/3.4/ 4.4/4.5	1.1/1.4/1.7/ 2.1/2.5/4.2	1.5/2.5/3.1/ 3.2/3.6/5.4		4.2			2.1	
4.2a De leerling kan aangeven waarom onenigheid ontstaat.	4.2			1.3/3.1/3.4/ 4.4/4.5	1.1/1.4/1.7/ 2.1/2.5/4.2	1.5/2.5/3.1/ 3.2/3.6/5.4						
4.2b De leerling kan aangeven welke oplossingen mogelijk zijn bij verstoorde communicatie.	4.2			1.3/3.1/3.2/ 3.4/4.4/4.5	1.7/2.1/2.5/ 4.2	1.5/2.5/3.1/ 3.2/3.6/5.4		4.2			2.1	
KERNDOEL 5 DE LEERLING IS IN STAAT ZICH TE GEDRAGEN ALS EEN SOCIAAL MENS DIE BIJDRAAGT AAN DE SAMENLEVING.												
5.1 De leerling leert de basiseigenschappen van vriendschap herkennen.				5/1.1/4.4/ 4.5	1.1/1.2/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 2.1/2.4/2.5/ 3.1/3.2/3.3/ 5.3	1.4/3.2/3.4/ 5.1/5.3					2.2	
5.1a De leerling kan de eigenschappen van vriendschappen die belangrijk zijn, aangeven.				5/1.1/4.5	1.1/1.2/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 2.1/2.4/2.5/ 3.1/3.2/3.3/ 5.3	1.4/3.2/3.4/ 5.1/5.3						
5.1b De leerling kan opkomen voor zichzelf en zijn vrienden.	1.1/4.2			4.4	1.7/2.5/3.1/ 3.3/5.3	3.2/3.4/5.1						
5.2 De leerling leert herkennen dat hij bepaalde rollen heeft afhankelijk van de groep (gezin, vrienden en school).	1.8/2.3/2.5			1.3/2.4/3.3	2.5	3.2/3.4/5.3/ 5.5		1.3	1.5		2.2	
5.2a De leerling kan de rollen die hij in de groepen vervult, onderscheiden.	2.5			1.3/3.3		3.2/3.4/5.3/ 5.5		1.3	1.5			
5.3 De leerling leert het belang van helpen herkennen.	1.6/1.8/4.6	1.8/1.10/4.2	5.1/5.2/5.3	1.2/4.4/5.3	5/1.6/2.4/ 3.1/3.2/3.3/ 3.5/5.3	2.3/3.2/3.4/ 5.3/5.5	4.4		3.5	2.4/5.1	5/1.4/1.7/ 2.2/2.5/2.7	
5.3a De leerling kan bijdragen aan een leefbare samenleving in de klas en school.	4.6		5.1/5.2/5.3	4.4	2.4/3.1/3.3/ 3.5/5.3	3.2/3.4/5.3/ 5.5	4.4		3.5		1.7/2.5/2.7	
5.3b De leerling kan aangeven hoe hij hulp kan bieden aan een gezamenlijk doel.	1.1/1.8	1.8/1.10/4.2	5.1/5.2/5.3	1.2/4.4/5.3	5/1.4/1.6/ 3.1/3.2/3.3/ 3.5/5.3	2.3/3.2/5.3/ 5.5	4.4			2.4 5.1	5/1.4/2.5/ 2.7	
KERNDOEL 6 DE LEERLING IS IN STAAT OM TE ONTDEKKEN DAT GEVOELENS EEN DEEL ZIJN VAN WIE HIJ IS EN LEERT OP EEN ADEQUATE MANIER OMGAAN MET EIGEN GEVOELENS EN DIE VAN ANDEREN.												
6.1 De leerling leert herkennen dat bepaalde situaties gevoelens oproepen.	1.1/3.1/3.2/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5/4.6	1.1/1.2/1.5	1.5	1.1/3.2/4.1/ 4.3/4.4/4.5/ 5.5	1.4/1.5/1.6/ 1.8/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 3.1/3.2/3.5/ 4.1/4.3/4.4/ 4.5/5.3/5.4	5/1.2/1.3/ 1.5/2.2/2.5/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5/5.1/ 5.4			1.4/4.3/5.6		1.7/2.5	
6.1a De leerling kan situaties aangeven die gevoelens kunnen oproepen.	5/1.1/1.6/ 3.1/3.2/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5/4.6	1.5		1.1/3.2/4.1/ 4.4/4.5/5.5	1.4/1.5/1.6/ 1.8/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 3.1/3.2/3.5/ 4.1/4.3/4.4/ 4.5/5.3/5.4	5/1.2/1.3/ 1.5/2.2/3.1/ 3.2/3.3/3.4/ 3.5/5.4			1.4/4.3/5.6		1.7/2.5	
6.1b De leerling kan aangeven dat hij gevoelens op verschillende manieren kan uiten.	3.2/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 4.6			4.1/4.4/4.5/ 5.5	1.4/1.5/1.8/ 2.1/2.5/3.1/ 3.2/3.5/4.1/ 4.3/4.4/5.3	5/1.3/1.5/ 2.2/3.2/3.3/ 3.4/3.5/5.4			1.4/5.6			
6.1c De leerling kan op de juiste manier op gevoelens van anderen reageren.	1.6/4.1/4.2/ 4.5/4.6			4.1/4.3/4.4/ 4.5/5.5	1.4/1.5/1.8/ 2.1/3.1/3.2/ 3.5/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 5.3	5/1.3/1.5/ 2.5/3.1/3.2/ 3.3/3.4/3.5/ 5.1/5.4		1.4				
6.2 De leerling leert de vijf basisemoties herkennen: blijdschap, angst, boosheid, liefde, verdriet.	4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5	1.5/4.1		4.1/4.4/4.5	5/1.4/1.6/ 3.5/4.1/4.3/ 4.4	5/1.3/1.5/ 3.3/3.5			1.4/4.3/5.6	4.7	1.7	2.2
6.2a De leerling kan de vijf basisemoties bij zichzelf en anderen onderscheiden.	4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5	4.1		4.1/4.4/4.5	5/1.4/1.6/ 3.5/4.1/4.3	5/1.3/1.5/ 3.3/3.5			1.4/4.3/5.6	4.7	1.7	2.2

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
6.2b De leerling kan verschillende vormen van uitingen van basisemoties aangeven.	1.1/1.6/1.7/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5	1.1/1.2/4.1		4.1/4.4/4.5	5/1.4/1.6/ 3.5/4.1/4.3	5/1.3/1.5/ 3.3/3.5			1.4/5.6			
KERNDIEN 7 DE LEERLING IS IN STAAT OM ZICH IN TE LEVEN IN EEN LEVENSBESCHOUWING EN KAN DE VERSCHILLEN IN DE LEVENSBESCHOUWINGEN RESPECTEREN.												
7.1 De leerling leert herkennen wat leven op aarde is.					4.4			3.5/4.1/4.2				
7.1a De leerling kan aangeven wat leven op aarde is.					4.4			3.5/4.1				
7.1b De leerling kan aangeven dat elk leven op aarde een begin en een einde heeft.			2.3		4.4							
7.2 De leerling leert herkennen dat dier, plant en levende wezens verbonden zijn met elkaar.	3.3		3.1		2.4/3.1/4.4		1.6	1.1/1.5/3.2/ 3.5/4.1/4.2/ 4.4/4.5				
7.2a De leerling kan aangeven wat voor waarde mens, dier en plant hebben voor hem.	3.3			2.4	2.4/3.1/4.4		1.6	1.1/1.5/3.2/ 3.5/4.1/4.2/ 4.4/4.5				
7.2b De leerling kan aangeven hoe de mens met dier en plant verbonden is.	3.3				3.1/4.4		1.6	1.1/1.5/3.2/ 4.1/4.2/4.4/ 4.5				

Natuur & Techniek

KERNDIEN 1	DE LEERLING IS IN STAAT ZIJN EIGEN OMGEVING EN/OF GERAADPLEEGDE BRONNEN TE ONDERZOEKEN EN ZIJN BEVINDINGEN TE RAPPORTEREN.											
1.1 De leerling leert herkennen hoe je relevante vragen formuleert over een geleid onderzoek in een dagelijkse situatie.	1.5/5.2/5.3/ 5.4	1.4/1.10	4.1					1.2/1.6/1.9/ 2.1/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.2/3.3/3.4/ 3.5/3.6/5.1/ 5.3/5.4	1.2/3.5			
1.1a De leerling kan relevante vragen over en geleid onderzoek in een dagelijkse situatie formuleren.	1.5/5.2/5.3/ 5.4	1.4/1.10	4.1					1.2/1.6/1.9/ 2.1/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.2/3.3/3.4/ 3.5/3.6/5.1/ 5.3/5.4	1.2/3.5			
1.2 De leerling leert herkennen hoe je voorspellingen kunt doen over gestelde vragen van een eenvoudig experiment.	1.5/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.7/1.8/2.2/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5	3.4/4.1		4.5			1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.2/3.3/ 3.4/5.3/5.4	1.2/1.4/1.5/ 1.6/2.1/2.4/ 3.5/5.1/5.3	3.4/4.2	2.3/5.5	1.7/2.6
1.2a De leerling kan voorspellingen doen over gestelde vragen van een eenvoudig experiment.	1.5/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.7/1.8/2.2/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5	4.1		4.5			1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.2/3.3/ 3.4/5.3/5.4	1.2/1.4/1.5/ 1.6/2.1/2.4/ 3.5/5.1/5.3	3.4/4.2	2.3/5.5	1.7/2.6
1.3 De leerling leert herkennen hoe je eenvoudige experimenten/onderzoeken kunt uitvoeren volgens een bepaald eenvoudig schema/stappenplan.	1.5/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.4/1.7/1.8/ 2.2/3.2/3.3/ 3.4/3.5	4.1/4.5/5.5/ 5.6					1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.2/3.3/ 3.4/5.3/5.4	1.4/1.5/1.6/ 2.1/2.3/2.4/ 3.5/4.3/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	3.4/4.2/4.6	2.3/2.4/4.6	1.6/2.6
1.3a De leerling kan gegevens verzamelen door eenvoudige observaties en metingen te verrichten.	1.5/3.5/5.2/ 5.3/5.4/5.5	1.4/1.7/1.8/ 2.2/3.2/3.3/ 3.4/3.5/4.8	3.1/4.1/4.5/ 5.4/5.5/5.6					1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.2/3.3/ 3.4/5.3/5.4	5/1.4/1.5/ 1.6/2.1/2.3/ 2.4/3.5/5.1/ 5.2/5.4/5.5	3.4/4.2/4.6	2.3/2.4/4.6	2.6
1.3b De leerling kan bepaalde instrumenten gebruiken om metingen uit te voeren en vast te leggen.	1.5/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.7/1.8/3.3/ 3.4/3.5/4.8						1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.3/5.3/ 5.4	1.4/1.5/2.3/ 2.4/3.5/4.3/ 4.6	4.2/4.3/4.5/ 4.6	2.3/2.4	2.6
1.3c De leerling kan tijdens een geleid onderzoek veilig omgaan met kwetsbare of gevaarlijke materialen en organismen.	5.2/5.3/5.4/ 5.5		5.4						5.1/5.2		2.4	
1.3d De leerling kan eenvoudige geleide onderzoekjes uitvoeren om waarneembare eigenschappen te vinden van voorwerpen, organismen en gebeurtenissen in de natuur.	1.5/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.7/1.8/3.3/ 3.4/3.5	3.1/5.4/5.5/ 5.6						5/1.4/1.5/ 1.6/2.1/2.4/ 3.5/4.3/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	3.4/4.2/4.6	2.4	1.6/2.6
1.4 De leerling leert herkennen hoe hij zijn verrichte onderzoek kan overbrengen op een simpele manier.	1.5/5.2/5.3/ 5.4	1.4/2.2/3.2/ 3.3/3.4/3.5	4.1					1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.2/3.3/ 3.4/5.3/5.4	1.4/1.5/2.1/ 2.4/3.5/5.1			
1.4a De leerling kan in hoofdlijnen aangeven hoe de resultaten zijn van het geleide onderzoek.	1.5/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.4/2.2/3.2/ 3.3/3.4/3.5	4.1					1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.2/3.3/ 3.4/5.3/5.4	1.4/1.5/2.1/ 2.4/3.5/5.1			
1.5 De leerling leert herkennen hoe het onderzoek is verlopen.	5.2/5.3/5.4	1.7/1.8/2.2/ 3.2/3.3/3.4/ 3.5	4.1/4.5					1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.2/3.3/ 3.4/5.3/5.4	1.4/1.5/1.6/ 2.1/2.4/3.5/ 5.1/5.4	4.2		
1.5a De leerling kan aangeven hoe het onderzoek is verlopen.	1.5/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.7/1.8/2.2/ 3.2/3.3/3.4/ 3.5	4.1/4.5					1.2/1.9/2.4/ 2.5/3.2/3.3/ 3.4/5.3/5.4	1.4/1.5/1.6/ 2.1/2.4/3.5/ 5.1/5.4	4.2		
KERNDIEN 2 DE LEERLING IS IN STAAT ZIJN EIGEN LICHAAM TE BEGRIPEN EN LEERT DE VERSCHILLENDE SIGNALLEN VAN ZIJN LICHAAM TE HERKENNEN.												
2.1 De leerling leert de uitwendige lichaamsdelen en hun functie herkennen.	1.2/1.8/1.9	1.3/1.9/5.5/ 5.7					4.3/4.4					
2.1a De leerling kan de verschillende uitwendige lichaamsdelen en hun functies aangeven en benoemen.	1.2/1.5/1.8	1.3/1.9/5.5/ 5.7					4.3/4.4					
2.2 De leerling leert prikkels, en de functie van die prikkels in zijn eigen lichaam herkennen.	1.2	4.1						1.2		3.3		
2.2a De leerling kan lichamelijke reacties en prikkels interpreteren en benoemen.	1.2	4.1						1.2		3.3		

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
2.3 De leerling leert verschillen en overeenkomsten van uiterlijke kenmerken tussen individuen en tussen de twee geslachten herkennen.	1.3/1.4/1.8/ 1.9/2.1	5/1.7/4.12/ 5.5			1.2/1.4	4.3					1.3	
2.3a De leerling kan verschillen en overeenkomsten van uiterlijke kenmerken aangeven tussen individuen en tussen de twee geslachten.	1.2/1.3/1.4/ 1.5/1.8/2.1	5/1.7/4.12/ 5.5			1.2/1.4	4.3					1.3	
2.4 De leerling leert verschillende lichamelijke veranderingen en de groei in de verschillende levensfasen herkennen.	2.1	5/1.1/1.2/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/4.1/4.7/ 5.7										
2.4a De leerling kan verschillende lichamelijke veranderingen en de groei in de verschillende levensfasen herkennen.	2.1	5/1.1/1.2/1.6 1.7/1.8/1.9/ 4.1/4.7/5.7										
2.5 De leerling leert herkennen welke prikkels door de verschillende zintuigen kunnen worden waargenomen.	5.2/5.3	4.3					1.2/2.3		4.6	3.3	2.3	
2.5a De leerling kan uitleggen welke prikkels met welke zintuigen waargenomen worden, bijv. geur, smaak, tast, zicht en gehoor.	5.1/5.2/5.3	4.3					1.2/2.3		4.6	3.3	2.3	
2.5b De leerling kan een beperkt aantal reflexen aangeven: knippen, niezen, etc.		5.5										
KERNDIEL 3 DE LEERLING IS IN STAAT VERBAND TE LEGGEN TUSSEN DE EIGENSCHAPPEN VAN PLANTEN/DIEREN EN EEN BEPAALD MILIEU WAARIN ZIJ KUNNEN OVERLEVEN.												
3.1 De leerling leert herkennen wat planten en dieren nodig hebben om te kunnen leven.		2.1/2.2/2.3/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5	3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5/5.5/ 5.6		4.3		1.6	1.4/1.5/2.1/ 2.2/2.4/2.5/ 3.1/3.3/3.4/ 3.5/3.6/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5/5.1/4.5		2.4/4.5/4.7	1.6	
3.1a De leerling kan aangeven wat planten nodig hebben om goed te groeien en te blijven leven of waarom ze doodgaan.		2.1/2.2/2.3/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5	3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5/5.5/ 5.6		4.3			1.4/1.5/2.1/ 2.2/2.4/2.5/ 3.1/3.3/3.4/ 3.5/3.6/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5/5.1		2.4/4.7	1.6	
3.2 De leerling leert de verschillende onderdelen van planten en dieren te benoemen.	3.3	2.2/2.4/2.6/ 3.1/3.2			2.2			5/1.3/1.4/ 1.5/1.6/1.7/ 2.1/2.3/2.4/ 2.5/3.3/3.5/ 3.6/4.3/4.4/ 4.5		2.4/4.5/4.7	1.6	3.3/3.4
3.2a De leerling kan de verschillende onderdelen van planten/dieren aangeven.	3.3	2.2/2.4/2.6/ 3.1/3.2			2.2			5/1.3/1.4/ 1.5/1.6/1.7/ 2.1/2.3/2.4/ 2.5/3.3/3.5/ 3.6/4.3/4.4/ 4.5		2.4/4.5/4.7	1.6	3.3/3.4
3.3 De leerling leert het nut herkennen van planten en dieren in zijn directe omgeving.								1.1/3.1/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5				
3.3a De leerling kan het nut van planten en dieren in zijn eigen omgeving aangeven.				2.4				1.1/3.1/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5				
3.4 De leerling leert herkennen dat bepaalde dieren vleeseters of planteneters zijn.		2.1/2.2/2.3	3.5					3.4/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5				
3.4a De leerling kan aangeven dat bepaalde dieren vleeseters of planteneters zijn		2.2	3.5					3.4 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5				
3.5 De leerling leert herkennen hoe bepaalde planten en dieren zich beschermen tegen het opgegeten worden.		2.2	3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5		3.1			1.4		2.4/2.5/4.7		
3.5a De leerling kan eenvoudige manieren aangeven waarop planten en dieren zich kunnen beschermen tegen hun vijanden.		2.2	3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5		3.1			1.4		2.4/2.5/4.7		
3.6 De leerling leert 10 planten, 10 vruchten/groenten en 20 dieren op Aruba herkennen.	1.9/3.3	2.1/2.2/2.5/ 2.6/4.3/4.4	3.1/3.2/3.4/ 3.5	2.4	4.4			5/1.1/1.3/ 1.4/1.5/2.1/ 2.3/3.1/3.3/ 3.5/3.6/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5/5.1/5.5		5/1.5/2.4/ 2.5	1.6	3.3/3.4
3.6a De leerling kan 10 planten op Aruba en hun verschillen aangeven	3.3	2.2	3.5					5/1.1/1.3/ 1.4/1.5/2.3/ 3.1/3.3/3.5/ 4.5/5.1		2.4	1.6	
3.6b De leerling kan 10 vruchten/groenten op Aruba aangeven.		2.1/4.3/4.4						3.1				
3.6c De leerling kan 20 dieren op Aruba onderscheiden en deze indelen naar hun leefmilieu.		2.1/2.5/2.6	3.1/3.2/3.4		1.4/3.1/4.4	1.6	4.1/4.2/4.3/ 4.4/5.5			5/1.5/2.5		3.3/3.4
3.7 De leerling leert herkennen of bepaalde dieren in het wild voorkomen of gedomesticeerd zijn.	3.3		3.2/3.3/3.5					4.5		5		3.3

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
3.7a De leerling kan onderscheiden of bepaalde dieren in het wild voorkomen of gedomesticeerd zijn.	3.3		3.2/3.5					4.5		5		3.3
3.8 De leerling leert herkennen welke verzorging huisdieren en planten nodig hebben.		2.3/2.4	3.2/3.5			1.6		2.2/2.4/2.5/ 4.5/5.1			2.3	
3.8a De leerling kan aangeven welke verzorging huisdieren en planten nodig hebben.		2.3/2.4	3.2 3.5			1.6		2.2/2.4/2.5/ 4.5/5.1			2.3	
3.9 De leerling leert zaden van de meest voorkomende vruchten/groenten herkennen.	1.9	3.1/3.3/3.4/ 3.5		4.3				1.7/2.1/3.4/ 3.6				
3.9a De leerling kan zaden van de meest voorkomende vruchten/groenten kweken.		3.1/3.3/3.4/ 3.5		4.3				2.1/3.4/3.6				
KERNDOEL 4 DE LEERLING IS IN STAAT DE PLAATS VAN ONZE PLEET ALS DEEL VAN HET HEELAL TE ONDSCHIEDEN EN DE FYSISCH VERSCHIJNSELN DIE ZICH AFSPLEN WAAR TE NEMEN.												
4.1 De leerling leert de kenmerken van het klimaat op Aruba herkennen.								2.2/5.1/5.4		2.3/4.6	1.6	
4.1a De leerling kan de kenmerken van het klimaat op Aruba aangeven.								2.2/5.1/5.4		2.3/4.6	1.6	
4.1b De leerling kan de droge periode en de regenperiode op ons eiland aangeven.								2.2/5.1		2.3		
4.2 De leerling leert verschillende weersverschijnselen opnoemen (droogte, bewolking, neerslag, onweer, orkaan).			1.1/1.2/1.3/ 1.5/4.1					5.1/5.2/5.3/ 5.4		2.3/4.6/5.5	1.5	
4.2a De leerling kan de verschillende weersverschijnselen (droogte, bewolking, neerslag, onweer, orkaan) onderscheiden.			1.3/1.5/4.1					5.1/5.2/5.3/ 5.4		2.3/4.6/5.5		
4.2b De leerling kan aangeven wat ze moeten doen bij een te verwachten tropische storm/orkaan.										4.6		
4.3 De leerling leert de verschillende soorten water en hun functie herkennen.								2.2/2.4/2.5				
4.3a De leerling kan de functie van de verschillende soorten water aangeven, bijv. grondwater, zoet-, zout- en brakwater, leidingwater, drinkwater, afvalwater.								2.4/2.5				
4.3b De leerling kan het belang van soorten water ten behoeve van de mens en natuur aangeven.								2.2/5.1				
4.4 De leerling leert bepaalde hemellichamen (planeten, zon, maan en sterren) in het heelal opnoemen.								5.5		2.3/2.6		
4.4a De leerling kan bepaalde hemellichamen (planeten, zon, maan en sterren) in het heelal aangeven.								5.5		2.3/2.6		
KERNDOEL 5 DE LEERLING IS IN STAAT NATUURKUNDIGE VERSCHIJNSELN ZOALS LICHT, GELUID, TEMPERATUUR, KRACHT, MAGNETISME EN ELEKTRICITEIT TE RELATEREN AAN HET MOGELIJK VERBRUIK ERVAN EN EEN STANDPUNT IN TE NEMEN OVER DE GEVOLGEN HIERVAN.												
5.1 De leerling leert herkennen dat water verschillende fasen kan aannemen.			5.3	4.5		1.9	5.1/5.2/5.3	4.5	2.3/5.5		1.5/2.6	
5.1a De leerling kan aangeven dat water in drie vormen kan voorkomen: vast (ijs), vloeibaar (water) en gas (damp).			5.3	4.5		1.9	5.1/5.2/5.3	4.5	2.3/5.5		1.5/2.6	
5.1b De leerling kan de mate van warmte en kou aangeven, bijv. koud, lau, warm, heet.			5.3				5.1		2.3/4.6/5.5		1.5	
5.2 De leerling leert het verschil tussen licht, donker en schaduw herkennen.		3.3/3.4/3.5				1.2	5.3/5.5		2.6		3.5	
5.2a De leerling kan licht, donker en schaduw onderscheiden.		3.3/3.4/3.5				1.2	5.5		2.6		3.5	
5.3 De leerling leert het verschil tussen hard en zacht, hoog en laag geluid herkennen.			2.4								2.3	
5.3a De leerling kan het verschil tussen hard en zacht, hoog en laag geluid, en de mogelijke gevolgen hiervan aangeven.			2.4								2.3	
5.4 De leerling leert de bestaande kracht bij magnetisme herkennen.												
5.4a De leerling kan de bestaande kracht bij magnetisme aangeven, bijv. magneethouders, deurmagneten, speelgoed etc.												
5.5 De leerling leert verschillende elektrische onderdelen die relevant zijn voor elektriciteit in huis herkennen.			4.2									
5.5a De leerling kan verschillende elektrische onderdelen en hun functie aangeven, zoals schakelaar, stopcontact, stekker en snoer.			4.2									
5.6 De leerling leert herkennen dat elektriciteit gevaarlijk kan zijn voor de mens.			4.2									
5.6a De leerling kan veilig omgaan met elektrisch apparaat, stopcontact, enz.			4.2									

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
KERND OEL 6	DE LEERLING IS IN STAAT DUURZAAM OM TE GAAN MET HET MILIEU DOOR MILIEUPROBLEMATIEKEN (AANTASTING, VERVUILING, UITPUTTING) TE VERMINDEREN EN BIJ TE DRAGEN AAN OPLOSSINGEN VOOR EEN LEEFBARE AARDE.											
6.1 De leerling leert herkennen dat Parke Nacional Arikok (PNA) een vorm is van natuurbehoud.										3.3		
6.1a De leerling kan aangeven wat Parke Nacional Arikok (PNA) is en waar het ligt.										3.3		
6.1b De leerling kan aangeven welke activiteiten plaatsvinden in het park.										3.3		
6.2 De leerling leert het belang herkennen van het behoud en bescherming van strand- en andere landschappen.			5.4/5.5/5.6					2.4/2.5/3.2				3.6
6.2a De leerling kan het belang herkennen van het behoud en bescherming van strand- en andere landschappen.			5.4/5.5/5.6					2.4/2.5/3.2				3.6
6.2b De leerling kan deelnemen aan schoonmaakacties voor het behoud van strand- en andere landschappen.			5.4/5.5/5.6									3.6
6.3 De leerling leert verschillende organisaties die de natuur beschermen opnoemen, bijv. Stimaruba, Donkey Sanctuary.		2.2/2.3/2.5										
6.3a De leerling kan doelen van de verschillende organisaties die de natuur beschermen aangeven, bijv. Stimaruba, Donkey Sanctuary.		2.2/2.3/2.5										
6.4 De leerling leert verschillende soorten afval herkennen.			5.4/5.5/5.6					2.4/2.5	3.2			
6.4a De leerling kan afval onderscheiden en sorteren naar materiaal.			5.4/5.5/5.6						3.2			
6.5 De leerling leert verschillende veroorzakers van vervuiling op Aruba herkennen.			5.5/5.6/5.7									3.6
6.5a De leerling kan verschillende veroorzakers van vervuiling op Aruba aangeven.			5.5/5.6/5.7									3.6
6.6 De leerling leert herkennen hoe zuiniger om te gaan met verbruik van elektriciteit en water.												
6.6a De leerling kan verschillende manieren aangeven waarop je thuis het energie- en waterverbruik kunt verminderen.												
KERND OEL 7	DE LEERLING IS IN STAAT OM TECHNISCHE OPLOSSINGEN TE BEDENKEN, TE ONTWIKKELEN EN TOE TE PASSEN.											
7.1 De leerling leert verschillende materialen herkennen.	5.4/5.5	4.12/5.3	1.1/1.2/1.3/ 3.5/4.2/4.3/ 4.4/5.2/5.4/ 5.5/5.6	5.1/5.2/5.4	1.8/4.1		5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5	3.2/3.4/3.6			1.3/1.7	3.6
7.1a De leerling kan het materiaal aangeven, waar bepaalde producten van gemaakt zijn, bijv. hout, metaal, papier, glas, plastic, textiel.	5.4/5.5	4.12	1.1/1.2/1.3/ 3.5/4.2/4.3/ 4.4/5.2/5.4/ 5.5/5.6	1.2/5.1/5.2/ 5.4	1.8/4.1		5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5	3.2/3.4/3.6			1.3/1.7	3.6
7.2 De leerling leert het gebruik en de functie van bepaalde producten en hun onderdelen herkennen.		5.3	1.1/2.1/2.2/ 2.5/4.2/4.6/ 5.2	5.1/5.2/5.4			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5					
7.2a De leerling kan het gebruik en de functie van bepaalde producten en hun onderdelen beschrijven, bijv. speelgoed met bewegende onderdelen, gebruiksvoorwerpen.		5.3	1.1/2.5/4.2/ 4.6/5.2	5.1/5.2/5.4			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/2.1/ 2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/2.7/ 3.2/3.3/3.4/ 4.1/4.2/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5					
7.3 De leerling leert manieren benoemen, waarop de onderdelen van bepaalde producten aan elkaar vastzitten.		5/5.3	1.1/1.3/4.2/ 4.4/4.5/5.2	5.1/5.2/5.4			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5	3.6			1.3	

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
7.3a De leerling kan manieren aangeven waarop de onderdelen van bepaalde producten aan elkaar vastzitten, bijv. lijmen, spijkers, schroeven, naden en draad.		5/5.3	1.1/1.3/4.2/ 4.4/4.5/5.2	5.1/5.2/5.4			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5		3.6		1.3	
7.4 De leerling leert verschillende gereedschappen en hun functies benoemen.			4.2/4.4/5.2	5.2			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5	3.1		2.1	1.3	
7.4a De leerling kan eenvoudige gereedschappen doelmatig hanteren.			3.4/4.2/4.4/ 5.2	5.2			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5	3.1		2.1	1.3	
7.5 De leerling leert bepaalde eenvoudige constructies herkennen.		5	1.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5	5.2/5.4			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5		3.6		1.3	
7.5a De leerling kan een eenvoudige constructie namaken vanuit een gegeven voorbeeld, bijv. werken met profielen en driehoeken.		5	1.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5	5.2/5.4			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5		3.6		1.3	
7.6 De leerling leert verschillende stappen bij een productieproces herkennen.			1.3/4.2/4.3/ 4.5	4.3/5.4			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5		2.4/2.5/3.4/ 3.6		1.3/1.4	
7.6a De leerling kan een product vervaardigen volgens een eenvoudig schema van een productieproces.			1.3/4.2/4.3/ 4.5	4.3/5.4			5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.2/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5		2.4/2.5/3.4/ 3.6		1.3/1.4	
7.7 De leerling leert communicatiemiddelen benoemen.		4.7/4.10/4.11/ 5.2	2.1/2.2						2.3/2.4			
7.7a De leerling kan bepaalde communicatiemiddelen gebruiken, zoals telefoon, mobiele telefoon, megafoon, internet, t.v.	5.6	4.7/4.10/4.11/ 5.2							2.3/2.4			
7.8 De leerling leert verschillende transportmiddelen benoemen.			4.6						2.4/2.5			
7.8a De leerling kan aangeven waar transportmiddelen voor gebruikt kunnen worden.			4.6						2.4/2.5			
7.8b De leerling kan de belangrijkste onderdelen van transportmiddelen onderscheiden, bijv. wielen, vleugels.												

Mens & Maatschappij

KERND OEL 1	DE LEERLING IS IN STAAT OM ONDER BEGELEIDING EEN EENVOUDIG VOORGESTRUCTUREERD ONDERZOEK OP HET GEBIED VAN MENS EN MAATSCHAPPIJ UIT TE VOEREN.											
1.1 De leerling leert een stappenplan voor een eenvoudig onderzoek herkennen.	5.6	5.7						F			2.8	1.3/2.4
1.1a De leerling kan een eenvoudig voor gestructureerde vraag uit eigen beleevingswereld beantwoorden aan de hand van een eenvoudig stappenplan onder begeleiding.	5.6	5.7						F			1.1/1.2	1.3/2.4

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
1.2 De leerling leert verschillende manieren herkennen om de bevindingen van een eenvoudig onderzoek te presenteren	1.4					F					1.1/1.2	2.4
1.2a De leerling kan reflecteren op de wijze waarop het eenvoudige onderzoek is verlopen.	1.4					F					1.1/1.2/2.8	2.4
KERND OEL 2	DE LEERLING IS IN STAAT DE GESCHIEDENIS VAN ARUBA TE BEGRIPJEN DOOR DE BELANGRIJKE PERIODEN VAN ONZE GESCHIEDENIS TE ANALYSEREN OM ZODOENDE ZIJN LAND TE WAARDEREN.											
2.1 De leerling leert het concept van circulaire tijdsopvolgng herkennen.	1.4					1.2/1.3/1.4/2.1					2.1	2.4/4.1/4.2
2.1a De leerling kan opsommen: dagindeling, dagen van de week, maanden van het jaar, jaartelling.	1.4					1.2/1.3/1.4/2.1					2.1	
2.1b De leerling kan de jaarlijkse activiteiten aangeven: Nieuwjaar, carnavai, vlag en volkslied, Pasen, Koninginnedag, vakantie, Sinterklaas en Kerstmis						1.1/1.2/1.3/1.4/2.1/3.3					1.4/2.1	2.4/3.7/4.1/4.2
2.2 De leerling leert het concept van lineaire tijdsopvolgng herkennen.	2.4	1.5	2.1/2.2			1.2/1.3/1.4/1.5					2.1/2.2/2.4/2.5	2.2/4.1/4.2
2.2a De leerling kan belangrijke gebeurtenissen uit het eigen leven en die van de ouders vertellen	2.4	1.5	2.1/2.2			1.1/1.2/1.3/1.4/1.5					2.1/2.2/2.4/2.5	2.2/4.1/4.2
2.3 De leerling leert het belang van objecten/artefacten uit het heden en het eigen verleden herkennen.	2.4	1.5	2.1/2.2/2.5/2.6			1.1/1.5/1.6/3.6					2.1	3.5
2.3a De leerling kan verschillende objecten/artefacten aangeven die toebehoren aan het heden en het eigen verleden.	2.4	1.5	2.1/2.2/2.5/2.6			1.1/1.5/1.6/3.6					2.1	3.5
2.4 De leerling leert historische verhalen, liederen en spelen herkennen	2.4	2.1/2.2/2.5/2.6/3.4				1.1/1.6/3.6					3.4	2.2/2.4
2.4a De leerling kan verhalen, liederen en spelen over gebeurtenissen uit het eigen verleden of dat van de familie vertellen en uitbeelden: familieoverleveringen, volksverhalen, nanziverhalen.	2.4	2.1/2.2/2.5/2.6/3.4				1.1/1.6/3.6					3.4	2.2/2.4
KERND OEL 3	DE LEERLING IS IN STAAT OM GEBEURTENISSEN IN DE LOKALE, REGIONALE EN MONDIALE GESCHIEDENIS TE INTERPRETEREN OM BEGRIP TE TONEN VOOR ONTWIKKELINGEN IN DE WERELD.											
3.1 De leerling leert historische gebeurtenissen van buiten de directe tijd- en plaatsgebonden omgeving herkennen.						1.1/1.2/1.3/1.4					2.1	
3.1a De leerling kan tijd ordenen: verschillende soorten kalenders, een eenvoudige tijdsbalk maken en klokkiijken.						1.1/1.2/1.3/1.4					2.1	
3.2 De leerling leert aspecten in de geschiedenis van de inheemse bevolking, slavenbevolking en kolonisten binnen de Caribische regio, Noord- en Zuid-Amerika herkennen.						4.5					2.1/3.4/4.2	
3.2a De leerling kan bekende kinderverhalen van de inheemse bevolking, slavenbevolking en kolonisten uit de Caribische regio, Noord- en Zuid-Amerika navertellen en uitbeelden.											2.1/3.4/4.2	
KERND OEL 4	DE LEERLING IS IN STAAT BIJ TE DRAGEN AAN ONS GEMEENSCHAP/LAND DOOR EEN BETROKKEN BURGER TE ZIJN DIE ONS DEMOCRATISCH SYSTEEM RESPECTEERT.											
4.1 De leerling leert de functies van waarden en normen en regels van familie, school en bario herkennen.	1.4/5.7				1.1/2.5/3.2/3.3/3.4/4.3	5.1	2.5	1.5			4.1/4.2/4.3/4.4/4.6	1.4
4.1a De leerling kan aangeven welke regels en afspraken in de klas en thuis gelden.					1.1/2.5/3.2/3.3/3.4/4.3	5.1	2.5	4.1/4.2/4.3/4.4/4.6				
4.1b De leerling kan samen de regels opstellen van de klas.					2.5/3.2/3.3/3.4/3.5/4.3	5.1	2.5	1.5				
4.1c De leerling kan de functies van waarden en normen en de regels in de familie, de school en de buurt aangeven.	1.4/5.7				3.2/3.3/3.4/4.3	5.1	2.5					1.4
4.2 De leerling leert het belang van gedragsnormen in verschillende groepen herkennen.					2.1/2.2/3.2/3.3/3.4/4.3	5.1/5.4	2.5/5.2				1.7	2.5
4.2a De leerling kan het belang van correct sociaal gedrag en normen om met anderen om te gaan aantonen.					2.1/2.2/3.2/3.3/3.4/3.5//4.3	5.1/5.4	2.5/5.2				1.7	2.5
4.2b De leerling kan burgerlijke normen en waarden die van elkaar verschillen in een multiculturele gemeenschap, met elkaar vergelijken.					5.4	5.2	1.5			4.1/4.2/4.3/4.4/4.6		
4.3 De leerling leert de verschillende symbolen herkennen.										5.3	1.2/1.4/2.2/2.3/2.4/2.5/3.7	
4.3a De leerling kan de verschillende symbolen aanwijzen: de vlag van Aruba en Nederland, het volkslied en het wapen van Aruba, het staatshoofd van het koninkrijk en de gouverneur van Aruba.										5.3	1.2/1.4/2.2/2.3/2.4/2.5/3.7	

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
KERNDOEL 5	DE LEERLING IS IN STAAT OM MET KAART EN ATLAS OM TE GAAN, DE BASISITOPOGRAFIE VAN ARUBA, HET CARIBISCHE GEBIED EN DE REST VAN DE WERELD TE BEHEERSEN EN EEN EIGENTIJDIG GEOGRAFISCH WERELDBEELD TE ONTWIKKELEN.											
5.1 De leerling leert de basiselementen herkennen van een bario/school, die te maken hebben met wonen, werken en recreatie.		1.4/2.3/5.7				1.2/2.2/2.3/2.4		2.2	5.4			
5.1a De leerling kan zijn eigen leefomgeving op plattegronden aanwijzen		2.3/5.7				2.2/2.3		2.2	5.4			
5.1b De leerling kan een eenvoudige maquette van de directe leefomgeving ontwerpen.		2.3/5.7				2.3		2.2				
5.2 De leerling leert de belangrijke plaatsen en natuurgebieden op de landkaart van Aruba herkennen.									1.4/2.2/3.4/5.4			
5.2a De leerling kan eenvoudige kaartsymbolen aflezen: steden, woonkernen, wegen en reliëf.									2.2/3.4/5.4			
5.2b De leerling kan stranden en PNA van een kaart aflezen.									1.4/2.2			
5.2c De leerling kan belangrijke toeristische attracties en voorzieningen van een kaart aflezen.									1.4/3.2/3.5/5.4			
5.3 De leerling leert de wereldbol herkennen.		1.5/5.5/5.6				1.2			1.1/1.2/1.5/2.6/4.1/4.2/4.3/4.4/4.5/4.6/4.7		S/1.3	
5.3a De leerling kan de ligging van Aruba op de kaart/wereldbol aanwijzen						1.2			1.1/1.2/1.5/2.1/2.6/4.1/4.2/4.3/4.4/4.5/4.6/4.7		S/1.3	
5.3b De leerling kan land en water op de wereldbol onderscheiden.		5.5/5.6				1.2			1.1/1.2/1.5/2.6			
KERNDOEL 6	DE LEERLING IS IN STAAT OM VERBANDEN TE LEGGEN TUSSEN RUIMTELIJKE ORDENING, DEMOGRAFISCHE ONTWIKKELING EN DUURZAAMHEID OP ARUBA.											
6.1 De leerling leert de woon- en recreatiefuncties in zijn bario herkennen.	2.7	S/1.4/5.7				2.4			4.3			
6.1a De leerling kan de woon- en recreatiefuncties in zijn bario aangeven en evalueren.		S/1.4/5.7							4.3			
6.1b De leerling kan een eenvoudig ideaal ruimtelijk orderingsplan ontwerpen voor eigen omgeving.		5.7				2.4						
6.2 De leerling leert het belang herkennen van natuurbehoud en natuurbeheer van de eigen omgeving en op Aruba in het algemeen.		5.4/5.5/5.6						3.2			3.3/3.6	
6.2a De leerling kan bijdragen aan een duurzame leefomgeving door het voorkomen van vervuiling en aantasting, het herstellen van natuurlijk milieu door groenvoorziening		5.4/5.5/5.6						3.2			3.3/3.6	
KERNDOEL 7	DE LEERLING IS IN STAAT DE ECONOMISCHE ASPECTEN TE RELATEREN AAN DE LEVENSWIJZE OP ARUBA EN HIERDOOR KIEZEN VOOR BEWUST CONSUMENTENGEDRAG.											
7.1 De leerling leert de waarde van geld herkennen.		1.5				4.1/4.2/4.3		2.5/4.4			3.2	
7.1a De leerling kan de waarde van geld aangeven.		1.5				4.1/4.2/4.3		2.5/4.4			3.2	
7.1b De leerling kan de prijs van artikelen in zijn belevingswereld vergelijken.		1.5				4.1/4.2/4.3		2.5/4.4		1.4		
7.2 De leerling leert de wettige betaalmiddelen en het elektronisch betalen herkennen.		1.5				4.2/4.3/4.5		4.4			3.2	
7.2a De leerling kan wettige betaalmiddelen en elektronisch betalen aangeven.		1.5				4.2/4.3/4.5		4.4			3.2	
7.3 De leerling leert verschillende vormen van inkomsten herkennen: zakgeld, salaris, pensioen en onderstand.								4.4	5.3			
7.3a De leerling kan beroepen in eigen familie aangeven en uitbeelden.								4.4				
7.3b De leerling kan verschillende soorten beroepen in de toeristische sector aangeven.	5.6								3.1/5.1			
7.4 De leerling leert herkennen dat een gezin onkosten heeft.						4.4						
7.4a De leerling kan uitgavenposten in een gezin aangeven.												
7.4b De leerling kan met de klas een spaarplan opstellen voor een goed doel.												
KERNDOEL 8	DE LEERLING IS IN STAAT OM EEN DUURZAME BIJDRAGE TE LEVEREN AAN DE MULTICULTURELE SAMENLEVING OP ARUBA IN EEN GLOBALISERENDE WERELD.											
8.1 De leerling leert elementen van de Arubaanse cultuur herkennen.	3.4		2.3/3.4			1.2/4.1		3.6	3.1		S/2.8	3.1
8.1a De leerling kan de rol aangeven die Papiamentu heeft in onze multiculturaliteit.			2.3/3.4			4.1		3.6				3.1
8.1b De leerling kan positieve eigenschappen aanduiden van de Arubaanse bevolking: gastvrijheid, vriendelijkheid, meertaligheid, saamhorigheid.									1.4/3.1		S/2.8	

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
8.1c De leerling kan eigenschappen van de Arubaanse bevolking in verband met bezoek van terugkerende toeristen (repeated guests) inventariseren.										1.4		
8.2 De leerling leert de verschillende bevolkingsgroepen op Aruba herkennen.					5.4	4.1						S/3.1
8.2a De leerling kan de populatie-samenstelling van zijn klas en school inventariseren.					5.4	4.1						S/3.1
8.3 De leerling leert de overeenkomsten tussen de verschillende culturen herkennen.	2.6/3.4			2.5	5.4	4.1/5.2	1.7		1.1/1.6/2.1	4.1/4.2/4.3/4.4/4.6	S/1.8/1.9/2.9	S/2.3
8.3a De leerling kan aangeven dat op Aruba mensen wonen die uit verschillende delen van de wereld komen en die bepaalde principes, gewoonten en tradities delen.	2.6/3.4			2.5	5.4	4.1/5.2	1.7		1.1/1.6/2.1	4.1/4.2/4.3/4.4/4.6	S/1.8/1.9/2.9	S
KERND OEL 9	DE LEERLING IS IN STAAT OM METHODEN VAN PREVENTIE EN BESTRIJDING VAN MAATSCHAPPELIJKE PROBLEMEN TE BENOEMEN EN ACTIEF HIERAAN BIJ TE DRAGEN.											
9.1 De leerling leert het belang van sociale verbondenheid herkennen.				4.3			4.4		1.1		S	3.2
9.1a De leerling kan regels van sociaal verantwoordelijk gedrag toepassen.				4.3			4.4				S	
9.1b De leerling kan voorbeelden geven van ongewenst gedrag en de consequenties ervan.				4.3								
9.2 De leerling leert sociaal-maatschappelijke vraagstukken in eigen omgeving herkennen: vandalisme, pesten, kleine criminaliteit, overlast.			5.7	4.3			4.4					3.6
9.2a De leerling kan voorbeelden van hoe hij kan bijdragen aan solidariteit en welzijn in eigen omgeving (gezin, school en buurt) door middel van sociaal verantwoord gedrag.				4.3			4.4					
9.2b De leerling kan voorbeelden van mogelijkheden bij het minimaliseren van sociaal-maatschappelijke vraagstukken in eigen omgeving aandragen.												3.6
9.3 De leerling leert het belang van de (bario-)politie in eigen omgeving herkennen.												
9.3a De leerling kan voorbeelden geven van werkzaamheden van de (bario-)politie.												

Beweging & Gezondheid

Thema

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
KERND OEL 1	DE LEERLING IS IN STAAT OM ZIJN EIGEN LICHAAM ZOWEL LICHAAMELIJK ALS GEESTELIJK GEZOND TE HOUDEN EN IS ZICH BEWUST VAN HET BEHOUD VAN EEN SCHOONMILIEU VOOR ZIJN GEZONDHEID.											
1.1 De leerling leert aspecten van een goede hygiëne voor lichaamsverzorging te herkennen.		1.2/1.9/4.1/4.7/4.8/4.9/4.10/4.11/5.5	2.1/2.2/5.1/5.3/5.4						4.1	5.2		
1.1a De leerling kan hygiëne toepassen en zijn lichaam verzorgen.		1.2/1.9/4.1/4.7/4.8/4.9/4.10/4.11/5.5	5.1/5.3/5.4						4.1	5.2		
1.2 De leerling leert het belang van een goed postuur, goede houding herkennen.												
1.2a De leerling kan een goed postuur houding aantonen.												
1.3 De leerling leert het belang van beweging en een goede voeding voor zijn gezondheid herkennen.		4.1/4.2/4.3/4.4/4.5/4.6/4.7							4.1			4.4
1.3a De leerling kan gezonde voeding selecteren.		4.2/4.3/4.4/4.6							4.1			4.4
1.3b De leerling kan opnoemen wanneer er gegeten moet worden. (ontbijt, middagmaaltijd enz.)		4.6										
1.3c De leerling kan uitleggen waarom het belangrijk is om gezond te eten.		4.2/4.6							4.1			4.4
1.4 De leerling leert het verschil herkennen tussen het zich goed en zich niet goed voelen.		5.1/5.2/5.5										
1.4a De leerling kan merken wanneer hij zich niet goed voelt en kan hulp vragen bij een volwassene (benaderen voor hulp).		5.1/5.2										
1.5 De leerling leert de kinderziekten opnoemen zoals mazelen, waterpokken, de bof enz.		4.7/5.1/5.2										
1.5a De leerling kan de nodige maatregelen treffen om een ander niet te besmetten.		4.7/5.2										
1.6 De leerling leert de meest voorkomende besmettelijke ziekten en hun symptomen opnoemen zoals griep, ooginfectie enz.		4.7/5.1/5.2/5.5	5.1/5.3									
1.6a De leerling kan de nodige maatregelen treffen om een ander niet te besmetten of besmet te worden.		4.7/4.8/5.2/5.5	5.1/5.3									
1.6b De leerling kan de nodige maatregelen treffen om de effecten van de ziekte te minimaliseren. (bijv. hygiëne)		4.7/5.2/5.5										

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
1.7 De leerling leert het belang (de meerwaarde) van ontspannen en uitrusten voor een optimaal leven herkennen.	4.5	2.1/2.2										
1.7a De leerling kan verschillende vormen, technieken toepassen om te ontspannen en uit te rusten.	4.5											
1.8 De leerling leert herkennen dat genoeg slapen onvermijdelijk is voor een goede gezondheid.	4.1/4.5	2.1/2.2								2.6		
1.8a De leerling kan uit gewoonte voldoende slapen om goed te kunnen functioneren.	4.5									2.6		
1.9 De leerling leert factoren opnoemen die bescherming bieden tegen verslaving bijv. hoog zelfvertrouwen, zich goed voelen, eigenwaarde, vertrouwen en discipline.												
1.9a De leerling kan factoren van bescherming (tegen verslaving) aanwijzen zoals goede communicatie, zich goed voelen, hoog zelfvertrouwen, eigenwaarde, vertrouwen en discipline.												
1.10 De leerling leert herkennen dat het behoud van een schoon milieu belangrijk is voor het algemeen welzijn en gezondheid.			1.5/5.1/5.3/ 5.4									
1.10a De leerling kan meehelpen om rondom het huis en schoolterrein schoon te houden.			5.4									
1.10b De leerling kan meedoen aan schoonmaakacties.			5.4									
1.10c De leerling kan als sociaal agent fungeren voor een schoon milieu (controlerend en aanwijzend).			5.4									
KERND OEL 2	DE LEERLING IS IN STAAT OM VEILIGHEIDSGEGELSEN TOE TE PASSEN OM ONGELUKKEN TE VOORKOMEN EN KAN ADEQUAAT HANDELEN BIJ ONGEVALLLEN EN CALAMITEITEN.											
2.1 De leerling leert de veiligheidsregels die getroffen moeten worden om veiligheid te garanderen herkennen.			1.4/2.4/5.1	3.5	3.4						2.11	4.3
2.1a De leerling kan de veiligheidsregels toepassen in verband met de preventie ervan, bijv. bij brand en explosie, ongevallen in en rond het water, tijdens recreatie en sportactiviteiten, ook in geval van orkaan.			2.4	3.5	3.4						2.11	4.3
2.1b De leerling kan de basisregels in verband met veiligheid in het verkeer toepassen bijv. oversteken van de weg, fietsen en skateboard, veiligheidsgordel, helm dragen bij het achterop rijden van een motorfiets of scooter enz.			1.4									
2.1c De leerling kan de voorzorgsmaatregelen toepassen in verband met persoonlijke beveiliging, bijv. bij geluidsoverlast (earplugs), UV stralen van de zon (zonnebril, pet en SFP crème), geschikte schoeisel).											2.11	
2.2 De leerling leert situaties en producten herkennen die gevaar en ongelukken aan zichzelf kunnen veroorzaken.			5.1/5.4	3.5	3.4						2.11	
2.2a De leerling kan een onveilige situatie identificeren, bijv. elektriciteit, scherpe-, oude- en verroeste voorwerpen (die niet meer worden gebruikt), terreinen met gaten of gladde oppervlakten (slipgevaar), giftige- en schadelijke producten, medicijnen.			5.4	3.5	3.4						2.11	
2.3 De leerling leert bij een ongeval een onveilige (nood) situatie herkennen.	5.1/5.6	2.4			3.4							4.3
2.3a De leerling kan beschrijven hoe gehandeld moet worden bij een ongeval of een onveilige (nood) situatie.	5.1/5.6	2.4			3.4							4.3
2.3b De leerling kan uitleggen in welk geval hulp gevraagd moet worden.	5.1/5.6				3.4							
2.3c De leerling kan hulp zoeken bij volwassenen of 911 bellen.	5.1/5.6				3.4							
2.3d De leerling kan de verschillende vormen van hulp bij ongelukken identificeren.	5.1/5.6				3.4							
2.4 De leerling leert de hulpverleningsinstanties noemen.	5.6											
2.4a De leerling kan de verschillende hulpverleningsinstanties en hun functies onderscheiden.	5.6											
2.4b De leerling kan gebruik maken van tip lijn 131 voor hulp in geval van emotionele, lichamelijke, seksuele mishandeling en nalatigheid.												

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
2.5 De leerling leert de procedures van een ontruimingsplan bij calamiteiten herkennen (op school, thuis en bij publieke gebouwen).		5.6										
2.5a De leerling kan een ontruimingsplan volgen. (alarmgeluiden signaleren, instructies van volwassenen volgen, weten waar de nooduitgangen zijn).		5.6										
KERNDOEL 3	DE LEERLING IS IN STAAT OM OPTIMAAL TE FUNCTIONEREN DOOR EEN GEZONDE EET- EN DRINKGEWOONTE TE HANTEREN.											
3.1 De leerling leert het belang van een goede voeding voor de mentale en fysieke ontwikkeling en prestatie- vermogen herkennen.		4.2/4.3/4.6						4.1			4.4	
3.1a De leerling kan gezond eten kiezen dat goed is voor zijn mentale en fysieke ontwikkeling, voor een gezond gewicht, een goed fysieke prestatie en bij het studeren.		4.2/4.3/4.6						4.1			4.4	
3.2 De leerling leert de alimentatiegids herkennen.												
3.2a De leerling kan de alimentatiegids interpreteren.												
3.2b De leerling kan de verschillende voedselsoorten in groepen van de alimentatiegelden sorteren.												
3.2c De leerling kan gezonde keuzes maken bij het eten.								4.1				
3.3 De leerling leert op hygiënische manier met eten omgaan.		4.3/4.4						4.1			4.3	
3.3a De leerling kan de handen wassen voor het eten		4.4						4.1			4.3/4.4	
3.3b De leerling kan fruit en groenten wassen voor het eten.		4.3/4.4						4.1			4.4	
3.3c De leerling kan eten beschermen tegen bacteriën en andere ongedierte.								4.1				
3.4 De leerling leert de factoren die een goede kwaliteit garanderen herkennen.								4.6				
3.4a De leerling kan verrot eten identificeren, bijv. aan de geur, het zuur of de verrotting, schuimvorming, schimmelvorming, larven enz.								4.6				
3.5 De leerling leert gezond en minder gezond voedsel onderscheiden.		4.2/4.3/4.6						4.5	4.1		4.4	
3.5a De leerling kan gezond en minder gezond eten aanwijzen.		4.2/4.3/4.6						4.5	4.1		4.4	
KERNDOEL 4	DE LEERLING IS IN STAAT OM OP EEN EFFICIËNTE EN VERANTWOORDELIJKE MANIER GEBRUIK TE MAKEN VAN DIENSTVERLENINGEN OP HET GEBIED VAN GEZONDHEID.											
4.1 De leerling leert de verschillende bronnen van informatie die invloed hebben op de gezondheid herkennen.												
4.1a De leerling kan relevante informatie halen over gezondheid uit de verschillende bronnen van informatie bijv. pamfletten, brochures, posters, tijdschriften, kranten, t.v., radio en internet.												
4.1b De leerling kan de invloed die media heeft op de keuze over gezondheid aanwijzen.												
4.2 De leerling leert de gezondheidsdiensten en hun werkers die beschikbaar zijn noemen.		4.7/4.10/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.6/5.7			3.4							
4.2a De leerling kan aanwijzen welke functie de gezondheidsdiensten hebben.		4.7/4.10/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.6/5.7			3.4							
4.2b De leerling kan de rol en functie van de mensen die in de gezondheidszorg werken, omschrijven.		4.7/4.10/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.6										
4.3 De leerling leert herkennen dat in geval van nood er verschillende mensen zijn die hun hulp kunnen aanbieden		4.7/4.10/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.6			3.4							
4.3a De leerling kan hulp vragen bij vertrouwelijke mensen.		5.2/5.3/5.4/ 5.6			3.4							
4.3b De leerling kan zonder vrees dokters, tandarts enz. bezoeken.		4.7/4.10/5.1/ 5.2/5.3/5.4										
KERNDOEL 5	DE LEERLING IS IN STAAT OM DE HOOFDBEGINSELEN VAN HET BEWEGEN UIT TE VOEREN EN OP COÖPERATIEVE EN VERANTWOORDELIJKE WIJZE MET ZIJN BEWEGINGSTALENTEN EN TEKORTEN, MEDE ALS BIJ ANDEREN, OM TE GAAN.											
5.1 De leerling leert de basistechnieken van balspelen herkennen.								3.4			2.11	
5.1a De leerling kan de volgende vaardigheden aantonen gedurende een balspel: gooien, vangen, mikken, schoppen en bewegen in verschillende richtingen met een bal of andere objecten zoals pittenzak.								3.4			2.11	
5.2 De leerling leert de basistechnieken van atletiek herkennen.								4.5			2.11	

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
5.2a De leerling kan de basisvaardigheden van atletiek aantonen met of zonder materialen: lopen, korte en lange afstanden rennen, hoogspringen en verspringen.								4.5			2.11	
5.3 De leerling leert de basistechnieken van turnen herkennen.								4.5			2.11	
5.3a De leerling kan de basisvaardigheden van turnen aantonen: balanceren, springen, rollen, klauteren, klimmen en zwaaien.								4.5			2.11	
5.3b De leerling kan de technieken aantonen om zijn lichaam flexibel te houden.												
5.4 De leerling leert de basistechnieken van zwemmen herkennen.												
5.4a De leerling kan de basisvaardigheden van zwemmen aantonen: watergewinning en zich comfortabel voelen in het water (zonder vrees).												
5.5 De leerling leert de basistechnieken van zelfverdediging herkennen												
5.5a De leerling kan de basisvaardigheden van zelfverdediging aantonen: zijn eigen kracht leren kennen, eigen evenwicht kunnen behouden, een ander uit zijn evenwicht halen, valtechnieken.												
5.6 De leerling leert de basistechnieken van dansen (bewegen op muziek en ritme) herkennen.	2.5			2.5/4.4	5.2				3.4/5.2/5.6/ 5.9	4.4		4.3
5.6a De leerling kan bewegingen op ritme van verschillende muzieksoorten (genre) aantonen.	2.5/3.4			2.5/4.4	5.2				3.4/5.2/5.6/ 5.9	4.4		4.3
5.7 De leerling leert herkennen dat mensen talenten en tekortkomingen hebben in hun motorische ontwikkeling.	1.3			3.5								
5.7a De leerling kan de talenten en tekortkomingen van zichzelf en die van een ander identificeren.				3.5								
5.7b De leerling kan het verschil onderscheiden in het talent en vaardigheden van een ander zonder te discrimineren.				3.5								
KERND OEL 6	DE LEERLING IS IN STAAT OM MET EEN POSITIEVE HOUDING DEEL TE NEMEN AAN BEWEGINGSACTIVITEITEN (SPORTIEVE EN RECREATIEVE).											
6.1 De leerling leert de regels in het algemeen van spel en gedrag in het spel herkennen.	5.1			1.4/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.5/4.2/4.3/ 5.3/5.5					3.4/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5			
6.1a De leerling kan de belangrijkste regels van spel en gedrag in het algemeen beschrijven.	5.1			1.4/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.5/4.2/4.3/ 5.3/5.5					3.4/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5			
6.1b De leerling kan het belang van het zich houden aan de regels van spel en gedrag aanwijzen.	5.1			1.4/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.5/4.2/4.3/ 5.3/5.5					5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5			
6.1c De leerling kan een veilige omgeving creëren om een sportactiviteit uit te oefenen met of zonder materiaal.				1.4/2.4/3.1/ 3.5/4.2					5.1/5.3/5.4/ 5.5			
6.2 De leerling leert het concept van winnen en verliezen herkennen.				1.4/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 4.1/4.5/5.3/ 5.5	5.5				5.2/5.3/5.4/ 5.5			
6.2a De leerling kan het concept van winnen en verliezen toepassen, (wie de meeste punten heeft, wie het eerste aankomt enz.).				1.4/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 4.1/5.3/5.5	5.5				5.3/5.4/5.5			
6.2b De leerling kan het winnen en verliezen als deel van een wedstrijd/spel.				1.4/3.1/4.1/ 4.5/5.3/5.5	5.5				5.2/5.3/5.4/ 5.5			
6.3 De leerling leert de verschillende emoties die relatie hebben met de ontwikkeling, resultaten (winnen, verliezen) van een spel bijv. boos worden, verdriet en blijheid herkennen.				3.1/4.1/4.5/ 5.5	5.5				5.3/5.4/5.5			
6.3a De leerling kan strategieën die nodig zijn om met bepaalde emoties om te gaan, toepassen.				3.1/4.1/4.5/ 5.5	5.5				5.3/5.4/5.5			
6.4 De leerling leert het concept 'fair play' (eerlijk spelen, no cheating) herkennen.				3.1/4.3/4.5/ 5.5	5.5				5.3/5.4/5.5			
6.4a De leerling kan eerlijk spelen.				3.1/4.3/4.5/ 5.5	5.5				5.3/5.4/5.5			
6.5 De leerling leert herkennen dat samenspel in teamverband tijdens een spel belangrijk is.				5/1.4/2.2/ 2.3/2.5/4.5/ 5.3	5.5				3.4/5.4			
6.5a De leerling kan de vaardigheden om een spel/sport te beoefenen in teamverband demonstreren (wachten op een beurt, een ander aanmoedigen enz.).				1.4/4.5/5.3	5.5				5.4			
6.5b De leerling kan in een team samenwerken en anderen stimuleren om een beter resultaat te bereiken.				5/1.4/4.5/ 5.3	5.5				3.4/5.4			
6.5c De leerling kan meewerken aan een positieve sfeer.				1.4/4.5/5.3	5.5				5.4			

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
6.6 De leerling leert herkennen dat de spieren gebruikt worden om te bewegen.	3.4	1.2								4.7		
6.6a De leerling kan de functie van de spieren demonstrenen bij het bewegen.		1.2								4.7		
6.7 De leerling leert de verschillende materialen die nodig zijn voor sportactiviteiten opnoemen.									5.1			
6.7a De leerling kan bepaalde materialen voor sportactiviteiten met de juiste naam aanwijzen.												
6.7b De leerling kan materialen voor verschillende activiteiten selecteren.									5.1			

Kunstzinnige Vorming

KERND OEL 1	DE LEERLING IS IN STAAT OM ARTISTIEKE IDEEËN TE CREËREN OP AUTHENTIEKE EN ORIGINELE WIJZE (CREATIEF DENKEN).											
1.1 De leerling leert het concept 'idee' herkennen als iets dat iemand kan genereren in zijn gedachten.	1.9/2.2/2.7/ 3.3/4.1/4.2/ 4.5	S/1.5/1.10/ 2.1/2.4/3.1/ 3.3/3.5/4.1/ 4.2/4.6/4.10/ 4.12/5.1/5.3/ 5.4	S/1.1/1.3/ 1.5/2.1/2.3/ 2.5/3.2/3.4/ 3.5/4.1/4.4/ 4.6/5.1/5.4/ 5.5/5.6/5.7	S/1.2/1.4/ 1.6/3.2/3.3/ 4.3/4.4/4.5/ 5.1/5.2/5.4	1.3/1.4/1.5/ 2.2/2.3/2.5/ 3.1/3.2/5.2/ 5.3	2.2/3.2/4.1/ 4.3/4.4/5.2	S/1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/1.6/1.7 1.8/1.9/2.1/ 2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/2.7/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5/3.6/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5/5.6	3.2/3.3/3.4/ 4.4	S/1.1/1.4/ 1.5/1.6/2.1/ 2.2/2.3/2.5/ 3.2/3.3/3.5/ 3.6/4.2/4.5/ 5.6/5.8/5.9	1.1/1.4/2.4/ 3.4/4.4/4.5/ 5.5	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/1.7/ 1.8/1.9/1.10/ 1.11/2.2/2.3/ 2.5/2.7/2.9/ 2.10/2.11	1.5/2.1/2.4/ 2.6/3.1/3.4/ 3.5/3.6/4.2/ 4.3/4.5
1.1a De leerling kan de eigen gedachten structureren en een eenvoudig, concreet idee daaruit voortbrengen, dat leidt tot een praktische artistieke activiteit (bijvoorbeeld een idee verzinnen voor een schilderij).	1.9/2.1/2.2/ 2.7/3.3/4.1/ 4.2/4.4/4.5	S/1.5/1.10/ 2.1/2.4/3.1/ 3.5/4.1/4.2/ 4.6/4.10/4.12/ 5.1/5.3/5.4	S/1.1/1.3/ 1.5/2.1/2.3/ 2.5/3.2/3.4/ 3.5/4.1/4.4/ 4.6/5.1/5.4/ 5.5/5.6/5.7	S/1.2/1.4/ 1.6/3.2/3.3/ 4.3/4.4/4.5/ 5.1/5.2/5.4	1.3/1.4/1.5/ 2.2/2.3/2.5/ 3.1/3.2/5.2/ 5.3	2.2/3.2/4.1/ 4.3/4.4/5.2	S/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/2.7/3.1/ 3.2/3.3/3.4/ 3.5/3.6/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5/ 5.6	3.2/3.3/3.4/ 4.4	S/1.1/1.4/ 1.5/1.6/2.1/ 2.2/2.3/2.5/ 3.2/3.3/3.5/ 3.6/4.2/4.5/ 5.6/5.8/5.9	1.1/1.4/2.4/ 3.4/4.4/4.5/ 5.5	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/1.7/ 1.8/1.9/1.10/ 1.11/2.2/2.3/ 2.5/2.7/2.9/ 2.10/2.11	1.5/2.1/2.4/ 2.6/3.1/3.4/ 3.5/3.6/4.2/ 4.3/4.5
1.2 De leerling leert herkennen, dat een persoon in staat is om veel ideeën te creëren en dat verschillende mensen verschillende ideeën kunnen hebben.	1.9	S/1.10/2.1/ 2.4/3.1/3.3/ 3.5/4.1/4.2/ 4.6/4.10/4.12/ 5.1/5.3/5.4	S/1.1/1.3/ 1.5/2.1/2.2/ 2.3/2.5/3.2/ 3.5/4.1/4.4/ 4.6/5.1/5.4/ 5.5/5.6/5.7	S/1.2/1.4/ 1.6/3.2/3.3/ 5.1/5.2	1.3/1.4/1.5/ 2.2/2.3/2.5/ 3.1/3.2/5.2	3.2/4.1/4.4/ 5.2	1.3/1.5/1.7/ 1.8/1.9/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/4.3/3.6/ 4.1/4.2/4.3/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	3.2/3.3/3.4	S/1.1/1.4/ 1.5/1.6/2.1/ 2.3/2.3/3.3/5 4.5/5.6/5.8/ 5.9	1.1/1.4/2.4/ 3.4/4.4/4.5/ 5.5	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/1.7/ 1.8/1.9/1.10/ 1.11/2.2/2.3/ 2.5/2.9/2.10/ 2.11	S/1.5/2.1/ 2.4/2.6/3.4/ 3.5/4.2/4.3/ 4.5
1.2a De leerling kan zijn idee op eenvoudige wijze verwoorden.	1.9/2.1/3.3/ 4.4	S/2.4/3.3/ 4.1/4.2/4.6/ 4.10/4.12/5.3/ 5.4	S/1.1/1.3/ 1.5/2.1/2.3/ 2.5/3.2/3.5/ 4.1/4.4/4.6/ 5.1/5.4/5.5/ 5.6/5.7	1.2/1.4/3.2/ 3.3/5.1/5.2	1.3/1.4/1.5/ 2.2/2.3/2.5/ 3.1/3.2	3.2/4.1/4.4/ 5.2	1.5/1.6/1.8/ 1.9/2.5/2.6/ 2.7/3.2/3.3/ 3.4/3.6/4.1/ 4.2/4.3/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	3.4	S/1.1/1.6/ 2.3/3.2/3.3/ 3.5/4.5/5.6/ 5.8/5.9	1.1/1.4/3.4/ 4.4/4.5/5.5	1.2/1.3/1.4/ 1.5/1.7/1.8/ 1.9/1.10/1.11/ 2.2/2.3/2.9/ 2.10/2.11	S/1.5/2.1/ 2.4/2.6/3.4/ 3.5/4.2/4.3/ 4.5
1.2b De leerling kan zijn idee op verschillende artistieke manieren tot uiting brengen.	1.9	1.10/2.1/2.4/ 3.1/3.3/3.5/ 4.1/4.2/4.6/ 4.10/4.12/5.1/ 5.3/5.4	S/1.1/1.3/ 1.5/2.1/2.3/ 3.2/4.1/4.4/ 4.6/5.1	S/1.2/3.2/ 3.3/4.5/5.1/ 5.2	1.3/1.4/1.5/ 2.2/2.3/2.5/ 3.1/3.2/5.2	3.2/4.1/4.4/ 5.2	S/1.3/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/2.5/2.6/ 2.7/3.2/3.3/ 3.4/3.6/4.1/ 4.2/4.3/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	3.2/3.3/3.4/ 4.4	1.4/1.5/2.1/ 2.3/3.2/3.3/ 3.5/4.5/5.8/ 5.9	1.1/1.4/2.4/ 3.4/4.4/4.5	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/2.5	
1.3 De leerling leert herkennen dat een idee de eerste inspiratie vormt om te komen tot een product	1.9/2.1/2.7/ 3.3/4.4	S/1.10/2.1/ 2.4/3.1/3.3/ 3.5/4.1/4.2/ 4.6/4.10/4.12/ 5.1/5.3/5.4	S/1.1/1.3/ 1.5/2.1/2.3/ 2.5/3.2/3.4/ 3.5/4.1/4.4/ 4.6/5.1/5.4/ 5.5/5.6/5.7	S/1.2/1.4/ 1.6/3.2/3.3/ 4.3/4.4/4.5/ 5.1/5.2/5.4	1.3/1.4/1.5/ 1.7/2.2/2.3/ 2.5/3.1/3.2/ 3.5/5.2/5.3	2.2/3.2/4.1/ 4.3/4.4/5.2	1.5/1.6/1.8/ 1.9/2.5/2.6/ 2.7/3.2/3.3/ 3.4/3.6/4.1/ 4.2/4.3/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	3.2/3.3/3.4/ 4.4	S/1.1/1.4/ 1.5/1.6/2.1/ 2.2/2.3/2.5/ 3.2/3.3/3.5/ 3.6/4.2/4.5/ 5.6/5.8/5.9	1.1/1.4/2.4/ 3.4/4.4/4.5/ 5.5	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/1.7/ 1.8/1.9/1.10/ 1.11/2.2/2.3/ 2.4/2.5/2.7/ 2.9/2.10/2.11	1.5/2.1/2.4/ 2.6/3.1/3.4/ 3.5/3.6/4.2/ 4.4/4.5
1.3a De leerling kan gebruik maken van zijn/haar voorstellingsvermogen, inspiratie en fantasie om tot een eigen product te komen.	1.9/2.1/2.2/ 2.7/3.3/4.1/ 4.2/4.4/4.5	S/1.1/1.2/ 1.10/2.1/2.4/ 3.1/3.3/3.5/ 4.1/4.2/4.6/ 4.10/4.12/5.1/ 5.3/5.4	S/1.1/1.3/ 1.5/2.1/2.2/ 2.3/2.5/3.2/ 3.4/3.5/4.1/ 4.4/4.6/5.1/ 5.4/5.5/5.6/ 5.7	S/1.2/1.4/ 1.6/3.2/3.3/ 4.3/4.4/4.5/ 5.1/5.2/5.4	1.3/1.4/1.5/ 1.7/2.2/2.3/ 2.5/3.1/3.2/ 3.5/5.2/5.3	2.2/3.2/4.1/ 4.3/4.4/5.2	1.3/1.5/1.6/ 1.8/1.9/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/4.3/3.6/ 4.1/4.2/4.3/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	3.2/3.3/3.4/ 4.4/1.5	S/1.1/1.4/ 1.6/2.1/2.2/ 2.3/2.5/3.2/ 3.3/3.5/3.6/ 3.3/3.4/3.5/ 3.6/4.2/4.3/ 4.4/4.5/4.6/ 5.2/5.3/5.5	1.4/2.4/3.4/ 4.5/5.5	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/1.7/ 1.8/1.9/1.10/ 1.11/2.2/2.3/ 2.4/2.5/2.7/ 2.9/2.10/2.11	1.5/2.1/2.4/ 2.6/3.1/3.4/ 3.5/3.6/4.2/ 4.4/4.5
KERND OEL 2	DE LEERLING IS IN STAAT DE BASISBEGRIPPEN, INSTRUMENTEN TECHNIEKEN EN STIJLEN VAN DE VERSCHILLENDE ARTE-DISCIPLINES OP EEN COMMUNICATIEVE EN EXPRESSIEVE WIJZE TOE TE PASSEN.											
2.1 De leerling leert basisbegrippen van de verschillende Arte-disciplines benoemen (bv. vorm, kleur, ritme, tempo, kracht, een emotie etc.).	1.2/1.3/1.6/ 1.7/2.1/2.5/ 2.6/4.3/4.4/ 4.5	1.4/1.9/4.1/ 4.8/4.9/4.12/ 5.5/5.6	1.4/2.2/2.3/ 3.3/4.1/4.3/ 4.4/4.5/4.6/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5/5.6/ 5.7	1.1/1.4/2.1/ 2.3/2.5/3.1/ 4.1/4.2/4.4/ 4.5/4.5/5.5	S/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 2.1/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.2/3.4/3.5/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5/5.2/ 5.4/5.5	S/1.1/1.2/ 1.3/1.5/2.1/ 2.2/2.4/2.5/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.3/1.5/1.6/ 1.8/1.9/2.1/ 2.2/2.5/2.6/ 2.7/3.2/3.3/ 3.4/3.6/4.1/ 4.2/4.3/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	S/1.1/1.2/ 1.3/1.6/2.1/ 2.3/2.4/2.5/ 3.1/3.5/3.6/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5/5.2/ 5.3/5.4/5.5	S/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/2.2/4.2/ 2.5/3.1/3.2/ 3.3/3.4/3.5/ 3.6/4.2/4.3/ 4.4/4.5/4.6/ 5.2/5.3/5.5/ 5.6/5.7/5.8/ 5.9/5.10	1.2/1.3/1.4/ 1.5/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/3.1/3.4/ 3.5/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 4.6/4.7/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	1.2/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/1.10/1.11/ 2.2/2.3/2.5/ 2.7/2.8/2.9/ 2.10/2.11	S/1.2/1.5/ 2.1/2.4/2.6/ 3.3/3.4/3.5/ 3.6/4.2/4.3/ 4.5

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
2.1a De leerling kan basisbegrippen van de Arte-disciplines op de juiste manier gebruiken: creatief en intuïtief.	1.2/1.3/1.6/ 1.7/2.1/2.2/ 2.3/2.5/2.6/ 4.3/4.4/4.5	1.3/1.4/1.9/ 2.2/2.4/2.6/ 3.1/3.3/3.5/ 4.1/4.6/4.8/ 4.9/4.10/4.12/ 5.1/5.3/5.4/ 5.5/5.6/5.7	1.4/1.5/2.3/ 3.3/4.1/4.3/ 4.4/4.5/4.6/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5/5.6/ 5.7	5/1.1/1.4/ 2.1/2.3/2.5/ 3.1/3.4/4.1/ 4.2/4.4/4.5/ 5.4/5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 2.1/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.2/3.4/3.5/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5/5.2/ 5.4/5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.5/2.1/ 2.2/2.4/2.5/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	5/1.5/1.6/ 1.8/1.9/2.1/ 2.2/2.5/2.6/ 2.7/3.2/3.3/ 3.4/3.6/4.1/ 4.2/4.3/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.6/2.1/ 2.3/2.4/2.5/ 3.1/3.5/3.6/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5/5.2/ 5.3/5.4/5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/2.2/2.4/ 2.5/3.1/3.2/ 3.3/3.4/3.5/ 3.6/4.2/4.4/ 4.3/4.4/4.5/ 5.6/5.7/5.8/ 5.9/5.10	1.2/1.3/1.4/ 1.5/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 2.6/3.1/3.4/ 3.5/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 4.6/4.7/5.1/ 5.2/5.3/5.4/ 5.5	1.2/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/1.10/1.11/ 2.2/2.3/2.5/ 2.6/2.7/2.8/ 2.9/2.10/2.11	5/1.2/1.5/ 2.1/2.4/2.6/ 3.1/3.3/4.2/ 3.5/3.6/4.2/ 4.3/4.5
2.2 De leerling leert de verschillende instrumenten/materialen van de Artedisciplines benoemen (o.a. lichaam, verschillende muziekinstrumenten, verf, klei, krijt etc.).	1.2/1.8/2.1/ 2.7/3.3/4.3/ 5.4	1.4/1.9/4.1/ 4.12/5.5/5.6	1.4/3.3/4.1/ 4.3/4.4/4.5/ 4.6/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5/ 5.6/5.7	1.6/4.4/5.4	1.2/1.3/1.5/ 1.7/2.3/2.4/ 2.5/3.1/4.2	5/1.3/1.5/ 2.1/2.2/2.4/ 2.5/3.1/3.2/ 3.3/3.4/3.5/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5	1.3/1.5/1.6/ 1.8/1.9/2.1/ 2.2/2.3/2.5/ 2.6/2.7/3.2/ 3.3/3.4/3.6/ 4.1/4.2/4.3/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.2/1.6/1.7/ 2.1/2.3/2.4/ 2.5/3.4/3.5/ 3.5/4.1/4.2/ 3.6/4.2/4.4/ 5.1/5.2/5.4/ 5.5	1.2/1.3/1.6/ 3.1/3.2/3.3/ 2.5/2.6/3.4/ 3.5/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 5.6/5.7/5.8/ 5.9/5.10	1.3/1.5/2.1/ 2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/3.4/ 3.5/4.2/4.4/ 5.1	1.2/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/1.10/1.11/ 2.5/2.6/3.3/ 2.1/2.2/2.3/ 2.5/2.7/2.8/ 2.9/2.10/2.11	5/1.2/1.4/ 1.5/2.1/2.4/ 2.5/2.6/3.3/ 3.4/3.5/4.2/ 4.3/4.5
2.2a De leerling kan instrumenten/materialen van de Artedisciplines op een eenvoudige manier combineren.	1.2/1.8/2.1/ 2.7/3.3/4.3/ 5.4	5/1.3/1.4/ 1.9/2.4/2.6/ 3.1/3.3/3.5/ 4.1/4.6/4.10/ 4.12/5.1/5.3/ 5.4/5.5/5.6/ 5.7	1.4/1.5/3.3/ 4.1/3.4/4.4/ 4.5/4.6/5.1/ 5.2/3.5/4.7/ 5.5/5.6/5.7	1.6/4.4/5.4	1.2/1.3/1.5/ 1.7/2.3/2.4/ 2.5/3.1/4.2	5/1.3/1.5/ 2.1/2.2/2.4/ 2.5/3.1/3.2/ 3.3/3.4/3.5/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5	5/1.3/1.5/ 1.6/1.8/1.9/ 2.1/2.2/2.3/ 2.5/2.6/2.7/ 3.2/3.3/3.4/ 3.6/4.1/4.2/ 4.3/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5	1.2/1.6/1.7/ 2.1/2.3/2.4/ 2.5/3.4/3.5/ 3.6/4.2/4.4/ 5.1/5.2/5.4/ 5.5	1.2/1.3/1.6/ 3.1/3.2/3.3/ 2.5/2.6/3.4/ 3.5/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 5.6/5.7/5.8/ 5.9/5.10	1.3/1.5/2.1/ 2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/3.4/ 3.5/4.2/4.4/ 5.1	1.1/1.2/1.4/ 1.5/1.6/1.7/ 1.8/1.9/1.10/ 1.11/2.1/2.2/ 2.3/2.5/2.6/ 2.7/2.8/2.9/ 2.10/2.11	5/1.2/1.4/ 1.5/2.1/2.4/ 2.5/2.6/3.1/ 3.3/3.4/3.5/ 4.2/4.3/4.5
2.3 De leerling leert de verschillende technieken en stijlen van de Arte-disciplines benoemen (o.a. springen, draaien, rollen, improviseren, zingen, een muziekinstrument bespelen, boetsen, teken technieken, vouwen, knippen).	1.2/1.6/1.7/ 2.1/2.5/2.6/ 2.7/3.1/3.3/ 3.4/3.5/4.3/ 5.4	1.4/1.9/4.1/ 4.2/4.12/5.6	1.1/1.4/2.2/ 3.3/3.4/4.1/ 4.3/4.4/4.5/ 4.6/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5/ 5.6/5.7	1.1/1.4/1.5/ 2.1/2.3/2.5/ 3.1/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 5.2/5.4/5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 2.1/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.2/3.4/3.5/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5/5.2/ 5.4/5.5	1.1/1.2/1.3/ 1.5/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	1.5/1.6/1.8/ 1.9/2.1/2.2/ 2.3/2.5/2.6/ 2.7/3.1/3.2/ 2.5/3.1/3.2/ 3.3/3.4/3.6/ 4.1/4.2/4.3/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.6/1.7/ 2.1/2.3/2.4/ 2.5/3.4/3.5/ 2.4/2.5/3.1/ 3.2/3.3/3.4/ 3.6/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 5.1/5.2/5.4/ 5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 2.5/2.6/3.1/ 3.2/3.3/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5/4.6/4.7/ 5.1/5.2/5.3/ 5.3/5.5/5.6/ 5.7/5.8/5.9/ 5.10	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/2.1/ 2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/3.1/ 1.10/1.11/2.1/ 2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.7/2.8/ 2.9/2.10/2.11	5/1.2/1.4/ 1.5/2.1/2.2/ 2.4/2.5/2.6/ 3.3/3.4/3.5/ 3.6/4.2/4.3/ 4.5	
2.3a De leerling kan eenvoudige instrumenten/materialen, technieken en stijlen van de Arte disciplines gebruiken om ideeën, gevoelens, ervaringen en fantasie uit te drukken.	1.1/1.2/1.3/ 1.6/1.7/2.1/ 2.2/2.3/2.5/ 2.6/2.7/3.1/ 3.2/3.3/3.4/ 3.5/4.3/5.4	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.9/2.4/ 2.6/3.1/3.3/ 3.5/4.1/4.2/ 4.3/4.6/4.10/ 4.12/5.1/5.3/ 5.4/5.5/5.6/ 5.7	1.1/1.4/1.5/ 2.1/2.2/2.5/ 3.3/3.4/4.1/ 4.3/4.4/4.5/ 4.6/5.1/5.2/ 5.3/5.4/5.5/ 5.6/5.7	5/1.1/1.4/ 1.5/2.1/2.3/ 2.5/3.1/3.4/ 4.1/4.2/4.4/ 4.5/5.2/5.4/ 5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 2.1/2.2/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.2/3.4/3.5/ 4.1/4.2/4.3/ 4.4/4.5/5.2/ 5.4/5.5	1.1/1.2/1.3/ 1.5/2.1/2.2/ 2.3/2.4/2.5/ 3.1/3.2/3.3/ 3.4/3.5/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	5/1.3/1.5/ 1.6/1.8/1.9/ 2.1/2.2/2.3/ 2.5/2.6/2.7/ 3.2/3.3/3.4/ 3.6/4.1/4.2/ 4.3/4.4/4.5/ 5.1/5.2/5.4/ 5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.6/ 1.7/2.1/2.3/ 2.4/2.5/3.1/ 3.2/3.3/4.1/ 3.5/3.6/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5/4.6/5.2/ 5.3/5.5/5.6/ 5.7/5.8/5.9/ 5.10	1.1/1.2/1.3/ 1.4/1.5/2.1/ 2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/3.1/ 3.4/3.5/4.1/ 4.2/4.3/4.4/ 4.5/4.6/4.7/ 5.1/5.2/5.3/ 5.4/5.5	5/1.1/1.2/ 1.3/1.4/1.5/ 1.6/1.7/1.8/ 1.9/1.10/1.11/ 2.2/2.3/2.4/ 2.5/2.6/3.1/ 2.7/2.8/2.9/ 2.10/2.11	5/1.2/1.4/ 1.5/2.1/2.2/ 2.4/2.5/2.6/ 3.1/3.3/4.3/ 3.5/3.6/4.2/ 4.3/4.5	
									5.7/5.8/5.9/ 5.10			
KERND OEL 3	DE LEERLING IS IN STAAT DE MULTICULTURELE CONTEXT TE BEGRIPPEN, DAARBINNEN TE FUNCTIONEREN EN ZICH TE UITEN.											
3.1 De leerling leert dagelijkse overeenkomsten en verschillen in een multiculturele omgeving herkennen.	2.6					1.1/4.1/4.3/ 5.2	2.6/4.3		1.1	3.4	5	1.1/1.3/2.3
3.1a De leerling kan overeenkomsten en verschillen in zijn/haar multiculturele omgeving weergeven.	2.6					1.1/4.1/4.3/ 5.2	2.6/4.3		1.1			1.1/1.3/2.3
3.2 De leerling leert verschillende expressievormen van artistieke- en culturele groeperingen herkennen.	2.6/3.4		1.4	4.2/5.2		5.2	5.2/6.4.3		1.6	3.4		5/1.5/2.2/ 2.4/2.6/3.7/ 4.3/4.5
3.2a De leerling kan eenvoudige artistieke elementen uit eigen cultuur en/of andere culturen in zijn eigen creatie toepassen.	2.6/3.4		1.4	4.2/5.2		5.2	2.6		1.6		2.8	5/1.5/2.4/ 2.6/3.7/4.3/ 4.5
3.2b De leerling kan verschillende culturele expressievormen binnen de Arte-disciplines (damu-th-bv) imiteren en/of voortbouwen en dit presenteren.	3.4			4.2/5.2		5.2	2.6				2.8	2.2
KERND OEL 4	DE LEERLING IS IN STAAT CONNECTIES TE MAKEN TUSSEN EXPRESSIEVORMEN VAN ARTE EN DE KARAKTERISTIEKEN BEHORENDE BIJ EEN SPECIFIEKE CONTEXT.											
4.1 De leerling leert de context in een kunstwerk herkennen: een thema, een emotie of een situatie.	1.2/3.4/4.3/ 4.4/4.5	2.1/5.5					2.6			3.4		3.7
4.1a De leerling kan een context identificeren door middel van observatie, reflectie en reactie (zie competentie contemplacion).	3.4/4.3/4.4/ 4.5	2.1								3.4		3.7
4.1b De leerling kan twee contexten met elkaar vergelijken.	3.4/4.3/4.4/ 4.5									3.4		3.7
4.1c De leerling kan één uitgangspunt op verschillende manieren uitwerken in de verschillende Arte-disciplines.												
4.2 De leerling leert op eenvoudige wijze verschillende sociale, culturele en historische contexten in uitingen van kunst en cultuur herkennen.	1.2/3.4	5.5				5.2	1.7	1.7	1.6/2.1	3.4	5/2.8	3.7
4.2a De leerling kan met begeleiding specifieke sociale, culturele en historische contexten waarnemen.	3.4					5.2	1.7		1.6/2.1	3.4	2.8	3.7

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
KERND OEL 5	DE LEERLING IS IN STAAT OM OP BASISNIVEAU EEN EENVOUDIGE PRESENTATIE TE GEVEN, MET PUBLIEK EN MET GEBRUIK VAN DE ARTE-DISCIPLINES.											
5.1 De leerling leert de basiselementen van de verschillende Arte-disciplines op eenvoudig niveau herkennen.	4.3	3.3/4.1	5/4.1/5.1	1.1	2.5/3.1/5.2	2.5/3.1/4.1/ 5.1/5.2		3.3			1.2/2.2/2.8	1.5/2.1/3.1/ 3.3/3.5/3.6/ 4.2/4.3/4.5
5.1a De leerling kan de basiselementen van de Arte disciplines toepassen in een presentatie.	4.3/1.3	2.6/3.3/4.1/ 4.10	5/4.1/5.1	1.1	2.5/5.2	2.5/3.1/4.1/ 5.1/5.2		4.4	3.3/3.5		1.2/2.2/2.6/ 2.8	1.5/2.1/3.1/ 3.3/3.5/3.6/ 4.2/4.3/4.5
5.1b De leerling kan een kleine presentatie geven in alle Arte disciplines, gebruikmakend van eenvoudige basisbegrippen en instrumenten.	2.2/2.3/4.1/ 4.2/4.3/4.5/	2.6/3.3/4.1	5	1.1	2.5/3.1/5.2	2.5/5.1/5.2		4.4	3.3		1.2/2.6/2.8	3.6
5.2 De leerling leert de aspecten om te komen tot een kwalitatief artistiek product en voldoening herkennen: training/oefening, concentratie en betrokkenheid.		2.2/3.3/4.1	5/5.1	1.1/1.2	2.5/5.2	5/2.5/4.1/ 5.1/5.3		4.4	1.2/1.3		1.2/1.7/1.8/ 1.9/1.10/1.11/ 2.8	1.2/1.4/1.5/ 2.1/2.2/3.3/ 3.5/3.6/4.5
5.2a De leerling kan de aspecten training/oefening, concentratie en betrokkenheid toepassen om tot een kwalitatief product te komen.	1.3	2.2/2.6/3.3/ 4.1	5/5.1	1.1/1.2	2.5/5.2	5/2.5/4.1/ 5.1/5.3		4.4	1.2/1.3		1.2/1.7/1.8/ 1.9/1.10/1.11/ 2.8	1.2/1.4/1.5/ 2.1/2.2/3.3/ 3.5/3.6/4.5
5.3 De leerling leert aspecten van een presentatie herkennen.	1.2	5.5	5/2.3	1.2	2.5/3.1/4.2/ 5.2	2.5/5.2		4.4	3.3/3.5/4.4	1.1	1.2/2.7/2.8	1.5/2.1/3.6/ 4.2/4.5
5.3a De leerling kan zijn/haar presentatie op eenvoudige wijze uitleggen aan diens klasgenoten.	1.2/1.3	2.6/5.5	5/2.3	1.2	2.5/3.1/4.2/ 5.2	5.2	1.3	4.4	3.3/3.5/4.4	1.1	1.2/2.7/2.8	1.5/2.1/3.6/ 4.2/4.5
KERND OEL 6	DE LEERLING IS IN STAAT OM TE OBSERVEREN, TE REFLECTEREN EN TE REAGEREN OP KUNSTUITINGEN (OP DIE VAN ZICHZELF EN VAN ANDEREN) OM ZIJN ESTHETISCH BEWUSTZIJN VERDER TE ONTWIKKELEN.											
6.1 De leerling leert vorm- en inhoudsaspecten in een kunstwerk herkennen.	1.2/3.4	5.5	1.3/3.3/4.4		2.5/3.1/4.2	4.4	1.5/2.6/4.3/ 5.2	3.2/3.3/3.4	2.1/3.5	3.4	1.7/1.8/1.9/ 1.10/1.11/2.5/ 2.7	1.1/1.3/2.1/ 2.2/3.7/4.2
6.1a De leerling kan observeren tijdens het proces van beschouwing.	1.2/3.4	5.5			2.5/3.1/4.2	4.4	5/2.6/4.3/ 5.2	3.2/3.3/3.4	2.1/4.4	3.4	2.5/2.7	1.1/1.3/2.1/ 2.2/3.1/3.7/ 4.2
6.1b De leerling kan reflecteren tijdens het proces van beschouwing (bv. eenvoudige connecties/verbindingen kunnen maken tussen vorm en inhoud van een kunstwerk).	1.2/3.4	5.5	1.3/3.3/4.4		2.5/3.1/4.2	4.4	5/1.5/2.6/ 4.3/5.2	3.2/3.3/3.4	2.1/3.5/4.4	3.4	2.7	2.1/3.7
6.1c De leerling kan reageren tijdens het proces van beschouwing (bv. individualiteit tonen in associaties).	1.2	5.5			2.5/3.1/4.2	4.4	5/1.5/2.6/ 4.3/5.2	3.2/3.3	2.1/4.4	3.4		2.2/3.7
6.1d De leerling kan vorm- en inhoudsaspecten in een kunstwerk aanduiden.	1.2/3.4	5.5	3.3/4.4		2.5/3.1/4.2	4.4	1.3/2.6/4.3/ 5.2	3.2/3.3/3.4	2.1/3.5/4.4	3.4	1.4/1.7/1.8/ 1.9/1.10/1.11/ 2.7	2.1/3.7
6.2 De leerling leert persoonlijke aspecten die een rol spelen bij het observeren, reflecteren en reageren op kunstuitingen herkennen.					2.5	4.4				3.4		
6.2a De leerling kan aangeven dat ieder mens op een persoonlijke manier observeert, reflecteert en reageert.					2.5	4.4				3.4		

Overige kerndoelen

ICT: KERND OEL 1	DE LEERLING IS IN STAAT VAARDIGHEDEN IN HET GEBRUIK EN DE TOEPASSINGEN VAN COMPUTERS TE TONEN TIJDENS ONDERZOEK, ZELFSTANDIG WERKEN EN SAMENWERKEN AAN EEN OPDRACHT.											
1.1 De leerling leert toepassingen herkennen en de voordelen van het computergebruik voor het dagelijks leven en voor de maatschappij.				1.6								
1.1a De leerling kan toepassingen aangeven en de voordelen van het computergebruik voor het dagelijks leven en voor de maatschappij.				1.6								
1.2 De leerling leert basisterminologie van ICT herkennen.				1.6								
1.2a De leerling kan terminologie van ICT op de correcte manier gebruiken, computer, monitor, keyboard, mouse, printer, etc				1.6								
1.3 De leerling leert de basisfuncties herkennen van software, computers en randapparatuur.				1.6								
1.3a De leerling kan basisgebruik van computers en verwante hardware uitoefenen, bijv. aan- en uitdoen, programma's openen, muis gebruiken, etc.				1.6								
1.6 De leerling leert het gebruik van internet en multimedia herkennen.	3.5											
1.6a De leerling kan basisfuncties van programma's van Internet en multimedia gebruiken.	3.5											
1.7 De leerling leert de functies herkennen van educatief materiaal.	3.5	2.1		1.6								

	1A	2A	3A	4A	5A	1B	2B	3B	4B	5B	MT1	MT2
1.7a De leerling kan zelfstandig oefenen met educatieve programma's bijv. voor remediëring.	3.5	2.1		1.6								
1.9 De leerling leert manieren herkennen om resultaten van een onderzoek door te geven en met anderen mee te werken door middel van de computer.	3.5											
1.9a De leerling kan verschillende simpele toepassingen van ICT gebruiken, die geschikt zijn voor hun leeftijd, om ideeën uit te wisselen en te communiceren aan anderen, zoals teken- en presentatieprogramma's voor brochures, posters of pagina's voor de schoolkrant.	3.5											
VERKEER: KERND OEL 1	DE LEERLING IS IN STAAT DEEL TE NEMEN AAN HET VERKEER, ZICH VOLGENS DE REGELS TE GEDRAGEN EN IS BEREID BIJ TE DRAGEN AAN EEN VEILIG VERKEER											
1.1 De leerling leert verkeer herkennen.				3.2								
1.1a De leerling kan aangeven wat verkeer is.				3.2								
1.3 De leerling leert afspraken en regels in verschillende situaties thuis, op school en in eenvoudige verkeerssituaties herkennen.				3.2								
1.3a De leerling kan afspraken en regels in verschillende situaties thuis, op school en in eenvoudige verkeerssituaties aangeven.				3.2								
1.4 De leerling leert correct en veilig gedrag als voetganger herkennen.				3.2								
1.4a De leerling kan correct en veilig gedrag als voetganger aangeven, bijv. aan de kant van de weg lopen.				3.2								
1.7 De leerling leert gedrag om verkeersongelukken te vermijden herkennen.				3.2								
1.7a De leerling kan onveilig en gevaarlijk verkeersgedrag aangeven, bijv. naast de weg spelen, onverantwoord fietsen, in de achterbak van een pick-up zitten, in de auto discussiëren, niet op de juiste plaats zitten in de auto.				3.2								
1.7b De leerling kan aangeven waarom veilig en correct gedrag noodzakelijk is voor een veilig verkeer.				3.2								
1.7c De leerling kan veilig en correct verkeersgedrag toepassen en rekening met anderen houden in alle situaties.				3.2								
1.10 De leerling leert voorrangvoertuigen politie, brandweer, ambulance met sirene en zwaailichten noemen.		5.6										
1.10a De leerling kan aangeven wanneer politie, brandweer en ambulance voorrangvoertuigen zijn.		5.6										

Verder worden in Whizz-Art (kleuteronderwijs) ook een aantal kerndoelen van Ciclo 2 aangeboden, te weten:

Vormingsgebied	Kerndoel	Tema	Activiteit
Natuur & Techniek (Ciclo 2)	3.5 De leerling leert verschillende ontwikkelingsfasen van een bepaalde plant/dier benoemen.	2A	1.9/2.1/2.2/3.2
	3.5a De leerling kan de ontwikkelingsfasen van een bepaalde plant/dier (fruitbomen, vlinder) aangeven.		1.9/2.1/2.2/3.2
	5.8 De leerling leert verschillende soorten energiebronnen herkennen.	5B	4.6
	5.8a De leerling kan verschillende soorten energiebronnen herkennen.	5B	4.6
	5.8b De leerling leert aangeven op welke verschillende manieren elektrische energie opgewekt wordt.	4B	3.4
Mens & Maatschappij (Ciclo 2)	5.2 De leerling leert soorten landschappen, natuurlijke en inrichtingselementen herkennen.	5B	4.6
			1.3
Persoonlijke Vorming (Ciclo 2)	7.3c De leerling kan aangeven wat belangrijk is in de omgang met de medemens	MT1	S