

Leerlijnen bewegingsonderwijs

Bron: Basisdocument Bewegingsonderwijs, SLO in samenwerking met KVLO

1) Leerlijn balanceren

Kenmerken:

- lopen over een beperkt stabiel vlak
- lopen over een beperkt labiel vlak
- verplaatsen m.b.v. losse materialen
- meenemen van materialen
- passeren van hindernissen op een beperkt vlak
- passeren van een ander op een beperkt vlak
- elkaar in evenwicht houden
- zoeken naar een gezamenlijke balans

Bewegingsthema balanceren: Handhaven van evenwicht en herstellen van evenwichtsverstoringen bij het lopen over een smal (on)stabiel vlak.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Gaan over een recht balanceervlak Gaan over een hindernis op een balanceervlak	Groep 1/2	Lopen over een elastisch koord iets boven de grond Lopen op loopklossen
Groep 3/4	Gaan over een schuin balanceervlak Gaan over een balanceervlak met hindernissen	Groep 3/4	Steltlopen
Groep 5/6	Gaan over een half instabiel balanceervlak Elkaar passeren op twee balanceervlakken Voortbewegen op een rollend vlak	Groep 5/6	Voortbewegen op een balanceerbal
Groep 7/8	Gaan over een instabiel balanceervlak Elkaar passeren op een balanceervlak Voortbewegen op een rollend vlak schuin omhoog	Groep 7/8	Lopen over een strak draad

Bewegingsthema rijden: Vaart maken op een rijtuig om in balans vaart te houden.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Fietsen op tweewielers (met zijsteunen) Steppen	Groep 1/2	Fietsen op driewielers Rijden op karren
Groep 3/4	Skateboarden zittend vanaf schuin vlak	Groep 3/4	Fietsen (tweewieler) Rijden op plank met zwenkwielen Rolschaatsen
Groep 5/6	Skateboarden staand over de grond	Groep 5/6	Skeeleren Rolschaatsen
Groep 7/8	Skateboarden staan vanaf schuin vlak	Groep 7/8	Skeeleren

Bewegingsthema glijden: Vaart maken op een glijvlak om in balans te blijven.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Glijden van een brede glijbaan	Groep 1/2	Schaatsen op dubbel ijzer
Groep 3/4	Glijden van een smalle glijbaan	Groep 3/4	Schaatsen op dubbel ijzer
Groep 5/6	Glijden met afzweven	Groep 5/6	Schaatsen
Groep 7/8	Staand glijden van brede glijbaan	Groep 7/8	Schaatsen

Bewegingsthema acrobatiek: In balans uitvoeren van een beweging of pose in samenwerking met (een) ander(en).

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Scootertje	Groep 1/2	Balanceren
Groep 3/4	Platform Paard en ruiter Handstand tegen de muur (met hulp)	Groep 3/4	Liften (tweetallen) Weegschaal
Groep 5/6	Schouderzit Vormen met het 'stoeltje' (onderpersoon zit) Handstand (drietallen)	Groep 5/6	Planken Schouderzit (klauterraam)
Groep 7/8	Schouderstand met opstappen 'Stoeltje' (onderpersoon staat) Handstand in een acrovorm	Groep 7/8	Jonassen Piramide tussen de touwen

2) Leerlijn klimmen

Kenmerken:

- met de voeten en handen verplaatsen over/langs een klimtouw of klautervlak
- overbruggen van verschillende soorten klautervlakken
- hangend verplaatsen onder klautervlakken
- hangend verplaatsen aan touwen
- verlaten van het klautervlak/touw

Bewegingsthema klauteren: Creëren en handhaven van voldoende grip of steun om te verplaatsen over klautervlakken.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Klautercircuit: laag (tussen 1 en 2 meter hoog) - van de ene naar de andere kant van klautervlak - overbruggen van klautervlakken die een stukje uit elkaar staan - over een klautervlak heen klimmen - over ladders Steile wand	Groep 1/2	Klauteren waarbij voorwerp meegenomen kan worden Klauteren waarbij gebruik gemaakt kan worden van touwen Klauteren in een geknoopt touwnet
Groep 3/4	Klautercircuit: hoog (tussen 1 en 3 meter). Zie 1/2 aangevuld met - elkaar passeren - wiebelbrug of tarzanbaan	Groep 3/4	Klauteren en samen een groot voorwerp meenemen
Groep 5/6	Klauteren over hindernisbaan Steile wand (wand schuin en 3 meter hoog, landingsmat recht)	Groep 5/6	Klauteren rondom een horizontale bank
Groep 7/8	Klauteren over hindernisbaan op snelheid Steile wand (wand recht en 3 meter hoog, landingsmat recht)	Groep 7/8	Klauteren rondom een horizontale bank Steile wand tegen de muur klauteren m.b.v. touw

Bewegingsthema touwklimmen: Creëren van steunpunten in touwen om te verplaatsen in (een) touw(en).

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Op knopen in touwen gaan staan en zitten	Groep 1/2	Tarzanbaan
Groep 3/4	Zijwaarts verplaatsen m.b.v. touwen met knopen	Groep 3/4	Klimmen aan de achterkant van een schuin (steil) in het wandrek geplaatste bank
Groep 5/6	Omhoog en omlaag verplaatsen in touwen met klimslag	Groep 5/6	Klimmen aan de voorkant van een schuin (steil) in het wandrek geplaatste bank
Groep 7/8	Klimmen in een zwaaiend touw	Groep 7/8	Klimmen m.b.v. verschillende klimslagen Klimmen in een schuin touw Klimmen met meertallen Catcrawl

3) Leerlijn zwaaien

Kenmerken:

- heen en weer zwaaien
- meegaan in de zwaai
- in de zwaai komen
- zwaai vergroten
- uit de zwaai komen

Bewegingsthema schommelen: Meebewegen in zit of stand in een schommeltoestel om de zwaai te vergroten of te onderhouden.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Schommelen en duwen Schommelen op een touw (zitten op knoop of schotel) vanaf verhoogd vlak	Groep 1/2	
Groep 3/4	Schommelen en zelf zwaai vergroten na het duwen Touwzwaaien in zit vanaf verhoogd vlak en landen op hetzelfde vlak	Groep 3/4	Parallel touwzwaaien
Groep 5/6	Staand schommelen Staand of in zit touwzwaaien vanaf verhoging met landing op mat met halve draai	Groep 5/6	Schommelen samen met medeleerlingen Klokkeluiden (op het touw zitten kind door twee anderen in zwaai trekken)
Groep 7/8	Schommelen met voor afspringen Synchroon zwaaien	Groep 7/8	Schommelen en duwen (duwer in achterzwaai mee omhoog)

Bewegingsthema hangend zwaaien: Meebewegen aan een zwaaiend toestel om de zwaai te vergroten of te onderhouden.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Touwzwaaien over een sloot Bungelen aan een trapezestok of ringen met vertrek vanaf vlak (ongeveer 30 cm: halve reikhoogte)	Groep 1/2	
Groep 3/4	Touwzwaaien vanaf verhoging en landen op landingsvlak Ringzwaaien m.b.v. naar voren lopend afzetten de zwaai vergroten (ringen op halve reikhoogte) Circuszwaai: wegzwaaien vanaf kast (ongeveer 50 cm) en landen in de voorzwaai	Groep 3/4	Zwaaien aan de rekstok op reikhoogte Stoeltje voor en stoeltje achter Ringzwaaien beëindigen met achterafsprong
Groep 5/6	Touwzwaaien, inlopen en inspringen Ringzwaaien m.b.v. afzetten en het maken van halve draaien de zwaai vergroten (ringen iets onder reikhoogte) Circuszwaai: wegzwaaien vanaf kast (ongeveer 1 m) en landen aan het einde van de voorzwaai	Groep 5/6	Ringzwaaien beëindigen met achterafsprong direct na halve draai Zwaaien aan een rekstok startend met aansprong vanaf een lege kast Zwaaien aan een touw zonder knoop startend met aanloop over de grond

Groep 7/8	Touwzwaaien, inlopen en inspringen in een door een ander tot zwaai gebracht touw Ringzwaaien m.b.v. voor- en achterafzet (ritmisch) en halve draaien, de meegekregen zwaai onderhouden (ringen reikhoogte en de zwaai begint met een opzetje van een medeleerling) Circuszwaai: wegzwaaien vanaf een kast (ongeveer 1.50 m) en over een lijn landen aan het einde van de voorzwaai	Groep 7/8	Ringzwaaien in combinatie met buighang en vouwhang Zwaaien aan een rekstok met ompakken Zwaaien aan touw zonder knoop startend met inspringen
-----------	--	-----------	---

Bewegingsthema steunend zwaaien: Komen tot steun op een zwaaiend toestel om de zwaai te vergroten of te onderhouden.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2		Groep 1/2	Steunen op een rekstok
Groep 3/4	Steunden zwaaien: vanaf een laag vertrekvlak	Groep 3/4	In steun komen op een stabiele rekstok of stilhangende trapeze
Groep 5/6	Steunden zwaaien: vanuit een aanloop	Groep 5/6	Samen steunend zwaaien op een zwaaiende rekstok Steunend zwaaien en voorover duikelend de zwaai beëindigen
Groep 7/8	Steunden zwaaien: vanuit een aanloop en borstwaarts om (met steun) en uitduikelen	Groep 7/8	Steunend zwaaien en in de voorzwaai afspringen Combinatie schommelen op zwaaiende rekstok en steunzwaaien

4) Leerlijn over de kop gaan

Kenmerken:

- inzetten van een rotatiebeweging op een rolvlak of om een duikelstang
- voorover en achterover draaien
- over, onder, rondom een duikelstang draaien
- steunen of tippen met de handen op de grond tijdens de rotatie
- doorzetten van een rotatiebeweging
- afremmen van een rotatiebeweging

Bewegingsthema over de kop gaan: Inzetten van rotatie tot over de kop gaan en tijdig deze rotatie weer afremmen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Rollen op een schuin vlak tot zit Duikelen voorover om de duikelstang	Groep 1/2	Rollen om de lengteas
Groep 3/4	Rollen op een horizontaal verhoogd vlak Duikelen achterover met hulp van opstap	Groep 3/4	Koffiemolen Rollen op een vlak tot stand Duikelen voorover om de rekstok op borsthoogte Duikelen achterover aan de rekstok en via knieënhang handstand af
Groep 5/6	Rollen: rollen verhoogd met aanloop Duikelen achterover aan de ringen Borstwaarts om tot steun met weinig hulp	Groep 5/6	Losse buikdraai, tankrollen, rollen, achterover tot hurkzit, vouwhang, dodenval, duikelen tot zit in de ringen en uitduikelen, judorol
Groep 7/8	Rollen: rollen verhoogd vlak, korte aanloop en minitrampoline Muursalto Borstwaarts om tot steun	Groep 7/8	Combinaties van borstwaarts om, buikdraai, ondersprong, molendraai, rollen, achterover tot (hand)stand (met hulp) Mini buikdraai met hulp

5) Leerlijn springen

Kenmerken:

- aanlopen naar een afzetplaats
- afzetten van een afzetvlak
- los zijn van de grond
- met de handen steunen op een steunvlak
- in de zweeffase passeren van een toestel/hindernis/(draaiend) touwtje
- landen op de grond of landingsvlak

Bewegingsthema vrije sprongen: Afzetten om lang in de lucht te zweven

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Diepspringen: vanuit stand (Mini)trampspringen: verend in en eruit	Groep 1/2	Herhaald springen op zwieplank of minitrampoline
Groep 3/4	Diepspringen: met aanloop Mini trampspringen: verhoogde aanloop	Groep 3/4	Herhaald springen met zwieplank of minitrampoline
Groep 5/6	Diepspringen: met trucs in de zweeffase Mini trampspringen: met trucs in de zweeffase	Groep 5/6	Herhaald springen grote trampoline

Groep 7/8	Mini trampspringen: laaf aanloopvlak en trucs tijdens zweeffase	Groep 7/8	Diepspringen Herhaald springen grote trampoline 'Doorgeefluik': minitramp en twee doorgevers
-----------	---	-----------	--

Bewegingsthema steunspringen: Afzetten om (lang) te zweven voor en/of na de handenplaatsing op een steunvlak.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Wendsprong met korte verhoogde aanloop Hazensprongen op, over en tussen banken	Groep 1/2	
Groep 3/4	Wendsprong over lage kast met bank Hurksprong over touwtjes tussen schuine banken Radslag uit stand	Groep 3/4	Hurksprong tussen kasten door
Groep 5/6	Wendsprong vanuit minitramp en banken Hurksprong met plank tussen kasten Spreidsprong over lage bok met plank Rollen op verhoogd vlak met aanloop en plank Radslag met aanloop	Groep 5/6	Spreidsprong over medeleerling Hurksprong op verhoogd vlak
Groep 7/8	Wendsprong (naar arabier) vanuit minitramp Spreidsprong over hogere bok met plank Rollen op verhoogd vlak met minitramp en korte verhoogde aanloop	Groep 7/8	Dievensprong Tipsalto op verhoogde mat met minitramp

Bewegingsthema loopspringen: Passeren van een hindernis en gelijkmatig door kunnen lopen of springen na hindernis.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Slotje springen van mat naar mat naar mat Springen over lage hindernissen	Groep 1/2	
Groep 3/4	Slotje springen van mat naar mat in serie Serie springen over hindernissen in vast ritme	Groep 3/4	Hinkelen
Groep 5/6	Synchroon serie springen over hindernissen in vast ritme Slotje springen van mat naar mat op ritme	Groep 5/6	Hinkelen op hinkelbaan
Groep 7/8	Stap-stap-sprong	Groep 7/8	Hink-stap-sprong

Bewegingsthema touwtje springen: Afzetten om in herhaling in/over een ronddraaiend touw te springen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Springen over een schommelend touw	Groep 1/2	Huppen, hinken
Groep 3/4	Springen over een touw, door anderen op gang gehouden Springen over een zelf ronddraaid touw	Groep 3/4	Slingeren
Groep 5/6	Springen in samenwerking met anderen (volgen) Springen in wisselend tempé en bewegingsuitvoering	Groep 5/6	
Groep 7/8	Inspringen bij ander met klein touw	Groep 7/8	Springvormen op muziek, double dutch, gekruist met lange touw springen (rope skipping)

Bewegingsthema hoog- en verspringen: Afzetten om een zo groot mogelijke afstand of hoogte te overbruggen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2		Groep 1/2	
Groep 3/4		Groep 3/4	Loopspringen
Groep 5/6	Hoogspringen met hurksprong Verspringen met accent op zweeffase en landing	Groep 5/6	Hindernisspringen
Groep 7/8	Hoogspringen met techniek (Schotse sprong) Verspringen met accent op afzet vanuit langere aanloop	Groep 7/8	Ver- en hoogspringen in een ver- en hoogspringbak

6) Leerlijn hardlopen

Kenmerken:

- individueel of in groepsverband zo snel mogelijk overbruggen van een bepaalde (deel)afstand
- verschillende afstanden lopend afleggen waarbij de afstand en het looptempo op elkaar worden afgestemd
- een afstand zo snel mogelijk overbruggen

Bewegingsthema hardlopen: Lopen om zo snel mogelijk ergens te komen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2		Groep 1/2	Lopen in de vrije ruimte
Groep 3/4	Rijenestafette met tikken	Groep 3/4	Estafette: - rondloopestafette - estafette met ophalen en wegbrengen van verschillende materialen Duurloop: - lopen in de vrije ruimte in tweetallen
Groep 5/6	Rijenestafette met wisselzone Starten en sprinten vanuit verschillende starthoudingen	Groep 5/6	Estafette: - estafette met hindernissen Sprint: - starten van een schuin vlak Duurloop: - scoreloop - nummerloop - ophaal-afvalloop - treintjesloop in de vrije ruimte
Groep 7/8	Rijenestafette met wisselzone en estafetteblok Sprinten in wegstrijden: 15 meter sprint	Groep 7/8	Estafette: - estafette met opdrachten - rondloopestafette buiten Sprint: - starten en sprinten in een ronddraaiend touw - starten en sprinten onder een draaiend touw door - starten vanuit startblokken Duurloop: - prognoseloop - acht minutenloop (buiten)

7) Leerlijn mikken

Kenmerken:

- in positie brengen van een speelvoorwerp
- voorbereiden van de mikactie
- wegspeken van het voorwerp
- aanschouwen van de 'vluchtbaan' van het voorwerp en/of het mikresultaat
- relateren van de eigen mikactie aan die van anderen

Bewegingsthema wegspelelen: Wegspelelen van een speeivoorwerp om dit zo hard en/of ver mogelijk weg te krijgen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Werpen naar bv. opgehangen kranten (met strekwerp) Pilonnen omrollen	Groep 1/2	Bal wegslaan met stick Bal met scoops weggoeien Bal wegschoppen
Groep 3/4	Werpen met kleine ballen, bv. om een doos weg te schuiven (met strekwerp) Balslaan met racket	Groep 3/4	Vliegtuigjes werpen Kegels met een bal omschoppen
Groep 5/6	Verwerpen via de muur (met strekwerp) Balslaan met plankje (zweepslag)	Groep 5/6	Frisbee werpen Bal over de streep Propjes schieten
Groep 7/8	Afstand werpen (met strekwerp) met meten Balslaan met knuppel	Groep 7/8	Wegslingeren van slingerbal Foamspeer werpen

Bewegingsthema mikken: Wegspelelen van een speeivoorwerp om dit zo precies mogelijk in of tegen een mikdoel te krijgen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Werpen door een verticaal doel met gaten erin Gooien in horizontaal gesteld doel (open kast) Rollen tegen een mikdoel	Groep 1/2	Mikken met pittenzakken (en andere materialen)
Groep 3/4	Werpen tegen een verticaal doel Gooien in een lage (ver)grote korf Rollen van bal in een liggende hoepel	Groep 3/4	Knikkeren
Groep 5/6	Schoppen van een bal tegen een verticaal doel Gooien in een korf of basket op verschillende afstanden Rollen in jeu de boule setting	Groep 5/6	Darten Poolen (tafel)
Groep 7/8	Schoppen met een bal tegen een doel om punten Gooien in korf/basket om punten (vijven) Slaan met een stick in een mikdoel (midgetgolf)	Groep 7/8	Sportspecifiek doelen (korfbal, basketbal) Tikkend (volleybal) in een groot verticaal doel Biljarten (tafel) BiljARTHockey

8) Leerlijn jongleren

Kenmerken:

- weggoeien, schoppen, tikken, slaan van een speelvoorwerp
- met een ander voorwerp een speelvoorwerp wegspelen
- vangen van een speelvoorwerp
- met een ander voorwerp het speelvoorwerp opvangen
- laten bewegen (aan de gang houden) van het speelvoorwerp
- stuiteren, dribbelen met een speelvoorwerp

Bewegingsthema werpen en vangen: wegspelen van een speelvoorwerp, zodat dit gevangen kan worden.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Kaatseballen: individueel via de muur en stuit (grote bal) Samen overspelen: rollend	Groep 1/2	Hoepels overrollen Blokje of pittenzakje naar elkaar schuiven Strandbal overgooien Werpen kleine bal en vangen met emmer
Groep 3/4	Kaatseballen: individueel via de muur direct vangen Samen overspelen: werpend met een grote bal	Groep 3/4	Voetballend overspelen (eerst 'stoppen') Met scoop werpen en vangen Samen overspelen kleine bal/kaatseballen: samen via de muur
Groep 5/6	Kaatseballen: met kleine bal via de muur Samen overspelen; via de muur met kleine bal Sparrend overspelen: in beweging vangen	Groep 5/6	Frisbee overgooien Vangen met klittebandhand (vangen met niet-voorkeurshand) Lijnbal
Groep 7/8	Kaatseballen: samen via de muur met twee ballen Samen overspelen: met bv. een softbalhandschoen (vangen met niet-voorkeurshand) Sparrend overspelen: in beweging werpen en vangen	Groep 7/8	Samen overspelen: sportspecifiek (hockey, basket, handbal, frisbee etc.) Jongleren met drie ballen

Bewegingsthema soleren: een speelvoorwerp tikkend in beweging houden.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Ballon hooghouden: hand, racket Stuiteren met bal Rollen met hoepel of autoband	Groep 1/2	Linten draaien Pittenzak met racket opgooien en vangen
Groep 3/4	Ballon hooghouden (met opgerolde krant) Stuiteren met bal (eenhandig) Dribbelen met stick en (grote) bal Solo racketspel: tegen muur met trage bal Hoepel rollend houden	Groep 3/4	Jojo Dribbelen met voet en bal
Groep 5/6	Shuttle hooghouden Stuiteren met verplaatsen Dribbelen met voet en bal Solo racketspel met grote bal	Groep 5/6	Dribbelen met stick en bal Chinese bordjes Diabolo
Groep 7/8	Stuiteren in combinatie met trucjes of doelpoging Dribbelen/stuiteren in spel-/wedstrijdvorm	Groep 7/8	Dribbelen/stuiteren: sportspecifiek Mariostick (devilstick) Soleren: sportspecifieke vormen (voetbal, hockey, basketbal, handbal)

Bewegingsthema retourneren: Heen en weer tikken (slaan) van een speelvoorwerp, zodat een medespeler het terug kan spelen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2		Groep 1/2	Zie kernactiviteiten bij thema soleren: ballon hooghouden
Groep 3/4	Racketspel: zware ballon samen hooghouden	Groep 3/4	Zie kernactiviteiten bij thema soleren: solo racketspel
Groep 5/6	Tennisspel: een trage bal via de muur naar elkaar toespelen Badminton: samen hooghouden in gescheiden gebieden Voetbalspel: de bal via de muur naar elkaar kaatsen	Groep 5/6	Racketspel: tegen de muur spelen Tafeltennis
Groep 7/8	Tennisspel: sparrend overspelen via de muur Badminton: sparrend hooghouden over een lijn Voetbalspel: de bal direct naar elkaar kaatsen	Groep 7/8	Beachbal Tafeltennis Voetbaltennis Racketspelen in wedstrijdverband

9) Leerlijn doelspelen

Kenmerken:

- passeren van een tegenspeler met een bal
- doen van een doelpoging (en scoren)
- openen van aan- en afspeellijnen
- onderscheppen van een bal
- voorkomen van een doelpoging
- sluiten van aan- en afspeellijnen

Bewegingsthema keeperspelen: passeren van een tegenspeler om een doel te raken, terwijl de tegenspeler probeert de bal te onderscheppen om het doel te verdedigen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Chaosdoelenspel (rollend)	Groep 1/2	Rollend penaltyspel
Groep 3/4	Chaosdoelenspel: met eigen doeltje Penaltyspel (gooiend) Lijnbal: één tegen één	Groep 3/4	Één tegen één keeperspel met een bal
Groep 5/6	Chaosdoelenspel: samen met een doeltje Penaltyspel, voetballend Lijnbal: twee tegen twee	Groep 5/6	Twee tegen twee keeperspel met een bal Chaosdoelenspel met ringhockey
Groep 7/8	Chaosdoelenspel: voetballend met eigen doeltje Lijnbal: twee tegen twee met vliegende wissel	Groep 7/8	Chaosdoelenspel, hockeyend Combinatie keeperspel en lijnbal

Bewegingsthema lummelspelen: passeren van een lummel om de bal naar een medespeler over te spelen, terwijl de tegenspeler probeert de bal te onderscheppen om zelf in balbezit te komen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Passeerspel	Groep 1/2	Chaoslummelspel met drie duo-overrollers, drie ballen en twee lummels
Groep 3/4	Matlummelspel	Groep 3/4	Chaoslummelspel met twee duo-overrollers, twee ballen en een lummel Lummelspel 3-1 of 4-2 in vrije ruimte
Groep 5/6	Opbouwend teambal	Groep 5/6	Lummelspel met de voeten of stick (beschermd balbezit)
Groep 7/8	Einvakbal	Groep 7/8	Opbouwend teamspel met de voeten of stick

Bewegingsthema aangepaste sportspelen: komen tot een doelpoging door het openen van aan- en afspeellijn, terwijl de tegenspelers proberen de bal te onderscheppen en een doelpoging proberen te voorkomen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2		Groep 1/2	
Groep 3/4		Groep 3/4	
Groep 5/6	Handbalachtig spel: pilonbal Korfbalachtig spel: dubbelkorfbal	Groep 5/6	Kastbal
Groep 7/8	Handbalachtig spel: hakobal Korfbalachtig spel: monokorfbal Basketbalachtig spel: straatbasketbal	Groep 7/8	Handbalachtige spelen: (halve cirkel echt doel) Cirkelbal (scoren via cirkel naar medespeler) Voetbalachtige spelen

10) Leerlijn tikspelen

Kenmerken:

- weglopen voor een tikker/jager/veldspeler
- ontwijken van de uitmaakactie van de tikker/jager/veldspeler
- bereiken van een vrijplaats/honk
- uitlokken van de tegenpartij
- bevrijden van de medelopers
- insluiten of achterna lopen van de looper
- met de hand of met de bal uittikken van de looper
- afgooien van de looper
- uitbranden van de looper
- bewaken van getikte spelers

Bewegingsthema tikspelen: Bedreigen van (een) looper(s) om deze te tikken, terwijl de lopers proberen het tikken te voorkomen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Weglooptikspelen naar vrij gebied (bv. 'Vos kom uit je hol') Overlooptikspelen met beperkt tikgebied (bv. 'Schat, is de mand al leeg?')	Groep 1/2	Schipper, mag ik overvaren? Zakdoekje leggen
Groep 3/4	Weglooptikspelen met opdracht voor lopers (bv. 'Boefje') Overlooptspelen met het accent op samenwerking tussen lopers Kriskrastikspelen met vrijplaatsen	Groep 3/4	
Groep 5/6	Weglooptikspelen met meer richtingen Overloopspelen met duo-tickers Kriskrastikspelen met samenwerking lopers én tickers (bv. 'Gevangenistikkertje')	Groep 5/6	

Groep 7/8	Combinatie van wegloop- en overloopspelen met bevrijden (bv. 'Schone voeten halen') Overloopspelen met duo-lopers Kriskrastikspelen met functie-wisselingen	Groep 7/8	
-----------	---	-----------	--

Bewegingsthema afgooispelen: Lopers proberen af te gooien die het afgooien proberen te voorkomen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2		Groep 1/2	Jagerbal (één jager die mag lopen met bal, vier lopers)
Groep 3/4	Trefbal (twee tegen twee, één bal) Duo-jagerbal met overloop	Groep 3/4	Jagerbal (één jager die mag stuiten, vier lopers) Iemand is hem niemand is hem
Groep 5/6	Trefbal (vier tegen vier met achtervak en schuilplaats) Duo-jagerbal met schuilplaats	Groep 5/6	Baggerbal met twee ballen
Groep 7/8	Trefbal (vier tegen vier met achtervak en scoringskans) Duo-jagerbal met bevrijden (baggerbal)	Groep 7/8	Drie vakken jagerbal (drie jagers met elk een klein eigen gebied tegen één loper)

Bewegingsthema honkloopspelen: Bedreigen van de loper(s) tussen de honken om deze uit te tikken of te branden, terwijl de loper(s) proberen het uittikken of – branden te voorkomen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2		Groep 1/2	Wie is het eerst? Tikkertje met de bal in de hand, bv. 'Muggenjacht'
Groep 3/4	Aangepast honkloopspel ('cricketbal')	Groep 3/4	Bokbal
Groep 5/6	Honkloopspel: zaagslagbal Uittikspel: duo-tickers met twee ballen	Groep 5/6	Tikbal Cricketachtige spelen
Groep 7/8	Uittikspel ('uittikslagbal')	Groep 7/8	Cricketachtige spelen Opwerpbal

11) Leerlijn stoeispelen

Kenmerken:

Voor de leerling die initiatief neemt

- uit balans brengen van de tegenspeler
- het weghalen of verplaatsen van steunpunten van de ander
- controleren van de positie van de ander, onder andere door gebruik te maken van lichaamsgewicht en een groot steunvlak
- begeleiden van het vallen of kanteen van de ander door hem vast en op te houden

Voor de leerling die de handeling ondergaat (verdediger)

- balansverstoringen proberen te voorkomen of te herstellen door het steunvlak te vergroten en het lichaamszwaartepunt zo laag mogelijk te houden
- controle proberen te voorkomen of op te heffen (bevrijden)
- proberen initiatief over te nemen

Bewegingsthema stoeispelen: duwen of trekken aan een tegenspeler om deze uit balans te brengen, terwijl deze probeert die balansverstoringen te voorkomen.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Stoeispelen om iets te pakken	Groep 1/2	Kruipen, rollen, trekken, duwen en balanceren
Groep 3/4	Stoeispelen met omdraaien Spelletjes met vastpakken, bv. 'Houd hem vast' en 'Hieltikkertje'	Groep 3/4	Tik- en ontwijkspelen, trek- en duwspelen, afpakspelen
Groep 5/6	Stoeispelen met kantelen Spelletjes met duwen of tikken	Groep 5/6	Tik- en ontwijkspelen, bv. 'Tik elkaars rug aan'
Groep 7/8	Stoeispelen met controle Spelletjes staand, bv. 'Probeer je partner van de grond te tillen' en 'Sumo'	Groep 7/8	Putje-trek

12) Leerlijn bewegen op muziek

Kenmerken:

- bewegen op geslagen ritme, gezongen lied, kinderdansmuziek en actuele muziek
- in de maat stappen, huppelen/galop en lopen op muziek
- starten aan het begin en stilstaan aan het eind van een muziekstuk (of muziekdeel)
- op verschillende delen in de muziek een verschillende bewegingsantwoord geven
- muzikale accenten invullen met een kort bewegingsantwoord
- bewegen in verschillende ruimtelijke patronen (kring, slingerang, curven)
- bewegen in verschillende richtingen (voorwaarts, zijwaarts, achterwaarts)
- verschillende bewegingen uitvoeren, zowel enkelvoudig als gecombineerd (combinatie van armen en benen)

Bewegingsthema bewegen naar aanleiding van het tempo van de muziek: Aanpassen van het tempo en ritme van bewegen aan het tempo en ritme van de muziek.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Stappen: op gezongen lied en kinderdansmuziek Huppelen: op geslagen ritme	Groep 1/2	Zangspelen waarbij in de maat gestapt wordt
Groep 3/4	Stappen: op actuele muziek Huppelen: op kinderdansmuziek	Groep 3/4	
Groep 5/6	Huppelen/galop: op actuele muziek Looppas: individueel op geslagen ritme	Groep 5/6	
Groep 7/8	Looppas: samen in een treintje op actuele muziek Springen/schuiven: individueel op actuele muziek	Groep 7/8	Aerobics

Bewegingsthema bewegen naar aanleiding van de vorm van muziek: Aanpassen van het moment van inzetten en stoppen en veranderen van bewegen naar aanleiding van de vorm van muziek.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Inzetten en stoppen: starten aan het begin en stilstaan aan het eind van een gezongen lied Veranderen: op de eerste muzikale zin stappen en op de tweede muzikale zin stilstaan en klappen (bv. 'De koning marcheert')	Groep 1/2	Zangspelen waarbij gereageerd wordt op de liedtekst
Groep 3/4	Inzetten en stoppen: aan het eind van een muzikale zin van 16 tellen weer terug zijn op de plaats Veranderen: huppelen en op het muzikaal accent in de handen klappen (bv. 'Pinon pinon')	Groep 3/4	
Groep 5/6	Inzetten en stoppen: invallen na 8 tellen Veranderen: op de eerste muzikale zin stappen op de plaats, op de tweede muzikale zin aansluitpassen, op de derde muzikale zin zijwaartse galop (bv. 'Toemba')	Groep 5/6	
Groep 7/8	Inzetten, stoppen en veranderen steeds na 8 tellen van beweging wisselen	Groep 7/8	Discodansen, streetdance

Bewegingsthema met elkaar een dans uitvoeren op muziek: uitvoeren van verschillende bewegingspatronen op muziek.

Kernactiviteiten		Verwante activiteiten	
Groep 1/2	Zangspel in een stilstaande kring (bv. 'De poortjes')	Groep 1/2	Zangspelen
Groep 3/4	Volksdans in een stappende kring (bv. 'A caminho de viseu')	Groep 3/4	Volksdansen
Groep 5/6	Volksdans in een kring met partnerwisseling (bv. 'Jiffy mixer')	Groep 5/6	Volksdansen
Groep 7/8	<p>Jazzdans in een vierkant met eigen inbreng</p> <p><i>Populaire muziek:</i> gestructureerd in delen van 4x8 tellen</p> <p><i>Canondans:</i> in vier groepjes (vier zijden van het vierkant)</p> <ul style="list-style-type: none"> - eerste 8 tellen: een gecombineerde arm/beenbeweging door het groepje verzonnen - tweede 8 tellen: in acht swingende pasjes een hele draai om de eigen as maken - derde 8 tellen: acht sprongen op de plaats, bv. jumping jacks - vierde 8 tellen: stilstaan op de plaats en acht keer in de handen klappen <p>Zijde A begint, na 8 tellen valt zijde B in, etc.</p>	Groep 7/8	Discodansen