

VSO Leerlijn met uitstroom dagbesteding - Rekenen (Rekenboog)



Kerdoel 1: De leerling leert zich oriënteren op en gebruik maken van ordende handelingen

Kerdoel 2. De leerling leert passende reken-wiskundetaal gebruiken en werken met getallen in betekenisvolle praktische situaties

Kerdoel 3. De leerling leert bij het oplossen van rekensituaties een hulpmiddel te gebruiken

- 1.1 Aangeven van aantallen en het uitvoeren van bewerkingen
- 1.2. Koppeling hoeveelheden aan getallen
- 1.3. Ordenen van hoeveelheden
- 2.1. De telrij
- 2.2. Cijfers en getallen
- 2.3. Handig rekenen

Kerdoel 4: De leerling leert omgaan met meetinstrumenten, maten en grootheden, orde van grootte en nauwkeurigheid

- 4.1. Lengte
- 4.2. Gewicht
- 4.3. Inhoud
- 4.4. Temperatuur

Kerdoel 5: De leerling leert zich oriënteren op tijd en gebruik maken van tijdsaanduidingen

- 5.1. Klok kijken
- 5.2. Kalender- en agendagebruik

Kerdoel 6: De leerling leert omgaan met geld en betaalmiddelen

- 6.1. Munten en biljetten benoemen
- 6.2. Bedragen aflezen, afronden en vergelijken
- 6.3. Waarde aangeven van munten en biljetten
- 6.4. Elektronisch betalen

Kerdoel 1: De leerling leert zich oriënteren op en gebruik maken van ordende handelingen

Kerdoel 2: De leerling leert passende reken-wiskundetaal gebruiken en werken met getallen in betekenisvolle praktische situaties

Kerdoel 3: De leerling leert bij het oplossen van rekensituaties een hulpmiddel te gebruiken

Niveau	1	2	3	4
1.1 Aangeven van aantallen en het uitvoeren van bewerkingen	Kent het begrip 'meer-minder' op basaal niveau: (ik wil meer koekjes)	Weet binnen een context wat er bedoeld wordt met bij elkaar doen, erbij doen, eraf halen en dit vertalen naar een handeling Kent het begrip 'hoeveel' kennen als aanduiding om een aantal te bepalen	Weet binnen een context wat er bedoeld wordt met begrippen als niets-alles (allemaal), veel-weinig, meer-minder, evenveel, samen Begrijpt dat hoeveelheden gerepresenteerd kunnen worden door afbeeldingen, blokjes, vingers	Hanteert actief begrippen als erbij, eraf, alle, geen, niets, veel, weinig, meer, minder, evenveel, één meer, één minder, een paar, genoeg Kent de symbolen + en – als aanduiding van de handelingen erbij en eraf, en andersom 1. Weet binnen een context wat bedoeld wordt met een half Weet binnen een context wat bedoeld wordt met eerlijk verdelen
	5	6	7	8
	Wijst binnen een context aan wat bedoeld wordt met meeste-minste Vertaalt de symbolen + en – in een context naar de juiste handeling, en andersom (bijv.: koppelen van +3 aan 3 passagiers erbij in de bus)	Weet binnen een context wat bedoeld wordt met hoeveel meer, hoeveel minder		
	9	10	11	12
1. Begrijpt bij het gebruik van de rekenmachine de tekens + (erbij), - (eraf) en = (het antwoord hierbij)	Herkent de begrippen verdubbelen, halveren, in vieren delen in een context Herkent de notatie $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ in een context Herkent getallen als plaatsaanduiding (bijv. een code, coördinaten)		Herkent het symbool % in een context	

Niveau	1	2	3	4
1.2. Koppeling hoeveelheden aan getallen	Benoemt en telt kleine tastbare hoeveelheden (tot en met 2) Benoemt en telt kleine hoeveelheden (tot en met 2) op een afbeelding Herkent een aantal tot 2 (voorwerpen) in een keer	Benoemt en telt kleine tastbare hoeveelheden (tot en met 5) Benoemt en telt kleine hoeveelheden (tot en met 5) op een afbeelding Koppelt getalsymbolen tot en met 3 aan hoeveelheden en andersom Benoemt en herkent getalbeelden tot en met 3 (dobbelsteen, vingers)	Benoemt en telt tastbare hoeveelheden (tot en met 10) Benoemt en telt hoeveelheden (tot en met 10) op een afbeelding Koppelt getalsymbolen tot en met 5 aan hoeveelheden en andersom Overziet direct dat een volle hand 5 is Telt een ongestructureerde hoeveelheid handig	Benoemt en telt tastbare hoeveelheden (tot en met 12) 1. Koppelt getalsymbolen t/m 10 aan hoeveelheden en andersom Overziet direct dat twee volle handen samen 10 is Herkent en benoemt getalbeelden tot en met 6 (dobbelsteen, vingers, eierdozen)
	5	6	7	8
	Benoemt en herkent getalbeelden tot en met 10 (vingers, eierdozen) Telt hoeveelheden tot en met 20	Koppelt getalsymbolen tot en met 20 aan hoeveelheden en andersom	Koppelt hoeveelheden aan getallen tot en met 40 Verdeelt getallen tussen 10 en 20 in tiental en eenheden Schat hoeveelheden tot 20	1. Koppelt hoeveelheden aan getallen tot en met 100 2. Verdeelt getallen tot en met 100 in tientallen en eenheden
	9	10		
Koppelt hoeveelheden aan getallen tot en met 200 in reële situaties (beperkt tot de context van geld en meten)	1. Koppelt hoeveelheden aan getallen t/m 1000 in reële situaties (beperkt tot de context van geld en meten)			

Niveau	1	2	3	4
1.3. Ordenen van hoeveelheden	Maakt een onderscheid maken tussen 2 voorwerpen of geen 2 voorwerpen	Sorteert voorwerpen op basis van kenmerken, bijv. appels bij appels (los van de hoeveelheid) Vergelijkt visueel twee verschillende ongestructureerde hoeveelheden (met groot verschil in aantal, bijv. 2 en 25) en benoemt wat meer is	Ordent voorwerpen op basis van aantal (tot en met 5)	1. Vergelijkt 2 verschillende hoeveelheden visueel, aan de hand van een gegeven structuur (bijv. dobbelsteenpatronen) en benoemt wat meer is Vergelijkt twee verschillende hoeveelheden tot en met 6 vergelijken op basis van getallen (6 is meer dan 5) en benoemt wat meer is Herkent de rangtelwoorden tot en met 5 en wijst in een context aan wat wordt bedoeld met eerste, tweede, derde, laatste enz.
	5	6	7	8
	1. Brengt structuur aan om hoeveelheden te vergelijken zonder te tellen, o.a. door voorwerpen in 2 rijen te leggen Gebruikt de rangtelwoorden tot en met 10 in een context 2. Vergelijkt 2 verschillende hoeveelheden t/m 10 op basis van getallen en benoemt wat meer is	1. Beredeneert bij hoeveelheden t/m 10, gegeven in een 5-structuur, wat meer is, gebruikmakend van die structuur (zoals bij vingers, eierdozen)	1. Beredeneert bij hoeveelheden tot en met 20, gegeven in een 5- of 10-structuur, wat meer is, gebruikmakend van die structuur (zoals bij vingers, eierdozen)	1. Beredeneert bij hoeveelheden tot en met 100, gegeven in een 10-structuur, wat meer is, gebruikmakend van die structuur (zoals bij eierdozen) 2. Vergelijkt hoeveelheden tot 100, gekoppeld aan concrete hoeveelheden
	9	10	11	12
1. Gebruikt tabellen om gegevens te ordenen 2. Vergelijkt hoeveelheden tot 200 in context van geld en meten	1. Vergelijkt hoeveelheden tot 1000 in context van geld en meten	Geeft betekenis aan getallen tot en met 10.000 Geeft betekenis aan getallen tot en met 100.000	Geeft betekenis aan getallen tot en met 1.000.000 Geeft betekenis aan getallen tot en met 1.000.000.000 Vergelijkt globaal getallen tot en met miljard	

Niveau	1	2	3	4
2.1 De telrij	Zegt samen met de leerkracht en andere kinderen de telrij op tot en met 3, bijv. in de context van een telliedje	Zegt de telrij op tot en met 5 Telt met hulp akoestisch terug aan de hand van een aftelversje in getallengebied tot en met 3 (bijv. drie, twee, een: start)	Zegt de telrij op tot en met 10 Telt met hulp akoestisch terug aan de hand van een aftelversje in getallengebied tot en met 5	Zegt de telrij op tot en met 12 Telt met hulp akoestisch terug aan de hand van een aftelversje in getallengebied tot en met 10 Telt terug vanaf 5 Zegt de telrij verder op vanaf een willekeurig getal in getallengebied tot en met 12
	5	6	7	8
	Zegt de telrij op tot en met 20 Telt terug vanaf een willekeurig getal in getallengebied tot en met 10	Zegt de telrij verder opvanaf een willekeurig getal in getallengebied tot en met 20 Telt terug vanaf 20	Telt terug vanaf een willekeurig getal in het getallengebied tot en met 20 Zegt de telrij op tot en met 40 Zegt de telrij op tot en met 100 met sprongen van 10	Zegt de telrij op tot en met 100 Telt terug met sprongen van 10 vanaf 100
	9	10	11	
Zegt de telrij op tot en met 200 vanaf een willekeurig getal Telt vanaf een willekeurig getal met sprongen van 10 in het getallengebied tot en met 100 Telt terug vanaf een willekeurig getal in het getallengebied tot en met 100	Zegt de telrij op tot en met 1000 vanaf een willekeurig getal Telt met sprongen van 5 in het getallengebied tot en met 100 in de context van geld Telt terug met sprongen van 10 vanaf een willekeurig getal in het getallengebied tot en met 100 Telt in stappen van 100 tot 1000 en terug	Zegt de telrij op tot en met 10.000 met sprongen van 1.000 Zegt de telrij op tot en met 100.000 met sprongen van 10.000 (naar analogie van tellen met sprongen van 10 tot en met 100)		

Niveau		2	3	4
2.2. Cijfers en getallen		Herkent en benoemt de getsymbolen tot en met 3	Herkent en benoemt de getsymbolen tot en met 5 Schrijft de getsymbolen tot en met 3 Zet getallen tot en met 5 in de juiste volgorde	Herkent en benoemt de getsymbolen tot en met 10 Schrijft de getsymbolen tot en met 5 Zet getallen tot en met 10 in de juiste volgorde Kent de positie van de getallen tot en met 5 ten opzichte van elkaar
	5	6	7	8
	Schrijft de getsymbolen tot en met 10 Kent de positie van de getallen tot en met 10 ten opzichte van elkaar	1. Herkent, benoemt en schrijft getallen t/m 20 Legt getallen tot en met 20 in de juiste volgorde Kent de positie van de getallen tot en met 20 ten opzichte van elkaar, aan de hand van een getallenlijn	1. Herkent, benoemt en schrijft getallen t/m 40 Herkent, benoemt en schrijft de tientallen tot en met 100 Kent de positie van de tientallen tot en met 100 op de getallenlijn ten opzichte van elkaar	1. Herkent, benoemt en schrijft getallen tot en met 100 2. Kent de positie van de getallen tot en met 100 op de getallenlijn ten opzichte van elkaar
	9	10	11	
1. Herkent, benoemt en schrijft getallen t/m 200 Kent de positie van de getallen tot en met 200 op de getallenlijn ten opzichte van elkaar Positioneert getallen tot en met 100 globaal op een bijna lege getallenlijn	Herkent, benoemt en schrijft getallen tot en met 1000 Kent de positie van de honderdtallen tot en met 1000 op de getallenlijn ten opzichte van elkaar	Positioneert getallen tot en met 1000 globaal op een bijna lege getallenlijn		

Niveau	1	2	3	4
2.3 Handig rekenen			<p>Voegt kleine aantallen voorwerpen (incl. vingers) samen en haalt deze weg om de totale hoeveelheid te bepalen (tot en met 5)</p> <p>Bepaalt op basis van getalbeelden (tot en met 5) of er iets bij is gekomen of afgegaan</p>	<p>1. Bepaalt op basis van getalbeelden (tot en met 6) hoeveel er bij is gekomen of afgegaan (1 of 2 meer/minder)</p> <p>2. Bepaalt op basis van getalbeelden (t/m 10) of er iets bij is gekomen of afgegaan</p> <p>Vult een gegeven structuur (bijv. eierdoos) aan met hoeveelheden tot en met 10</p> <p>3. Begrijpt dat materialen (zoals vingers of fiches) gebruikt kunnen worden om een bewerking (erbij of eraf) zichtbaar te maken (representeren)</p>
	5	6	7	8
	<p>1. Voegt aantallen voorwerpen (incl. vingers) samen en haalt deze weg om de totale hoeveelheid te bepalen (tot en met 10)</p> <p>Stelt hoeveelheden tot en met 10 met behulp van concreet materiaal samen</p>	<p>1. Voegt hoeveelheden (incl. vingers) samen en haalt deze weg om de totale hoeveelheid te bepalen (tot en met 10) door handig gebruikmaken van de 5-structuur</p> <p>2. Verdeelt vanuit een context hoeveelheden t/m 10 in 2 of meer groepjes</p>	<p>1. Voegt hoeveelheden samen en haalt deze weg om de totale hoeveelheid te bepalen (t/m 20) door handig gebruikmaken van de 5- en 10-structuur</p> <p>Stelt hoeveelheden tot en met 20 samen met behulp van concreet materiaal met een 5- of 10-structuur</p>	<p>1. Stelt hoeveelheden t/m 100 samen met behulp van concreet materiaal met een 10-structuur</p> <p>2. Vult aan tot het volgende tiental bij hoeveelheden t/m 100</p> <p>3. Telt herhaald op tot en met 20</p>

	9	10	11	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stelt hoeveelheden tot en met 200 samen in de context van geld 2. Telt op en trekt af met tientallen in het getallengebied tussen 20 en 100 in de context van geld 3. Gebruikt de rekenmachine als hulpmiddel voor optellen en aftrekken van hele getallen 4. Gebruikt de knoppen +, - en = functioneel 	<p>Telt op en trekt af met honderdtallen tot en met 1000 in de context van geld</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Telt op en trekt af met tientallen vanaf een willekeurig getal in het getallengebied tussen 20 en 100 in de context van geld 2. Gebruikt de rekenmachine als hulpmiddel voor optellen en aftrekken van kommagetallen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Telt op en trekt af met honderdtallen vanaf een willekeurig getal tot en met 1000 in de context van geld 	

Kerdoel 4: De leerling leert omgaan met meetinstrumenten, maten en grootheden, orde van grootte en nauwkeurigheid

Niveau		2	3	4	
4.1 Lengte		<p>Wijst het juiste voorwerp aan bij begrippen als grote-kleine, lange-korte, hoge-lage, dikke-dunne</p> <p>Wijst de juiste afbeelding aan bij begrippen als grote-kleine, lange - korte, dikke-dunne, hoge-lager</p> <p>Vergelijkt twee lengtes met een groot verschil op het oog</p>	<p>Maakt binnen een context (zoals een toren bouwen of iets tekenen) iets groter-kleiner, langer-korter, hoger-lager, dikker-dunner</p> <p>Legt twee lengtes naast elkaar l om te vergelijken</p>	<p>Wijst binnen een context aan wat bedoeld wordt met groot-groter-grootst, klein-kleiner-kleinst, lang-langer-langst, kort-korter-kortst, hoog-hoger-hoogst, dik-dikker-dikst, dun-dunner-dunst</p> <p>1. Legt 2 lengtes op de juiste manier naast elkaar om te vergelijken</p> <p>Meet een lengte met de stap of de voet op de juiste manier (afpassend)</p>	
		5	6	7	8
	1. Ordent lengtes via vergelijken	1. Vergelijkt lengtes m.b.v. een touw of strook	1. Meet afpassend met een natuurlijke maateenheid als voet, schoen en een strook en bepaalt de uitkomst	Vergelijkt lengtes op basis van meetgetallen	<p>Gebruikt de begrippen meter (m) en centimeter (cm) in de juiste context</p> <p>1. Geeft aan hoe groot een centimeter en een meter ongeveer is</p> <p>Heeft referenties van de meter en de centimeter (een grote stap, hoogte van een kamer, dikte van vinger, etc.)</p> <p>Meet afpassend aan de hand van de standaardmaat meter en de noteert de uitkomst in aantallen meters</p> <p>2. Gebruikt een meetlint (tot 100 centimeter) en een liniaal</p>

4.1 Lengte	9	10	11	12
	<p>Meet lengte op en benoemt deze m.b.v. standaardmaten (meters en/of centimeters)</p>	<p>1. Gebruikt verschillende meetinstrumenten (duimstok, rolmaat, liniaal, meetlint)</p> <p>2. Geeft betekenis aan een plattegrond</p> <p>Gebruikt de standaardmaat kilometer (km) in de juiste context</p> <p>3. Heeft referenties van de kilometer (van hier tot aan ..., duizend stappen, etc.)</p>	<p>1. Interpreteert een plattegrond</p> <p>Gebruikt de standaardmaat millimeter (mm) in de juiste context</p> <p>Heeft referenties van de millimeter (hagelslagkorrel, dikte van nagel, etc.)</p> <p>Gebruikt begrippen als lengte, breedte, hoogte, diepte, dikte en omtrek in de juiste context</p>	<p>Kiest een passende maateenheid</p> <p>Meet lengte op en benoem deze m.b.v. de millimeter</p>

Niveau	1	2	3	4
4.2. Gewicht		1. Gebruikt de woorden licht en zwaar bij het optillen van voorwerpen	1. Vergelijkt twee gewichten met een groot verschil met elkaar vergelijken (met gebruik van de handen) 2. Wijst binnen een context aan wat bedoeld wordt met begrippen als zwaar-zwaarder	1. Wijst binnen een context aan wat bedoeld wordt met begrippen als licht-lichter; zwaarst
	5	6	7	8
	1. Vergelijkt voorwerpen op gewicht en ordent deze	1. Vergelijkt twee voorwerpen op gewicht door wegen met een balans Hanteert bij het gebruik van een balans het begrip even zwaar	1. Ordent meerdere voorwerpen op gewicht door wegen met een balans	1. Heeft kennis van de standaardmaat kilogram (kg) 2. Heeft referenties van de kilogram (bijv. een pak suiker) 3. Weet dat de weegschaal gebruikt wordt om te wegen
	9	10	11	
1. Weet dat grootte en gewicht niet altijd samenhangen 2. Leest de analoge en de digitale personenweegschaal af en noteert het resultaat in kilogrammen	1. Leest de analoge en de digitale keukenweegschaal af en noteert het resultaat in grammen 2. Heeft kennis van de standaardmaat gram (g) 3. Weegt op een weegschaal een bepaalde hoeveelheid in kilogrammen af	1. Weegt op een keukenweegschaal een bepaalde hoeveelheid in grammen af		

Niveau	1	2	3	4
4.3 Inhoud			1. Begrijpt binnen een context wat bedoeld wordt met begrippen als vol-leeg	1. Vergelijkt 2 bakken met een groot verschil in inhoud op het oog
	5	6	7	8
	1. Vergelijkt inhouden via overgieten		1. Vergelijkt inhouden door afpassen met behulp van een natuurlijke maateenheid als een kopje, een lepel of een schepje	1. Heeft kennis van de standaardmaat liter (l) 2. Heeft referenties van de liter (bijv. een pak melk) 3. Meet inhoud met de standaardmaat de liter
	9	10	11	
1. Gaat om met natuurlijke inhoudsmaten (bijv. theelepel, scheutje, eetlepel, dopje)	1. Leest een maatbeker af Heeft kennis van de standaardmaat deciliter (dl) en milliliter (ml) Heeft enkele referentiematen, zoals een blikje (330 ml) en een emmer (10 l)	1. Vult een maatbeker met een bepaalde hoeveelheid		

Niveau				
4.4. Temperatuur				
	9	10		
	<p>1. Heeft kennis van de begrippen temperatuur en thermometer</p> <p>2. Leest de buiten- en binnentemperatuur (boven 0°C) af op een analoge en een digitale thermometer</p> <p>3. Heeft kennis van de begrippen lichaamstemperatuur en koorts</p> <p>Gebruikt de standaardmaat graden Celsius en de notatie °C</p>	<p>1. Kent de functie van verschillende thermometers, zoals lichaamsthermometer, buitenthermometer, kamerthermometer, oven- en koelkastthermometer</p> <p>2. Stelt de thermostaat van een cv, oven of magnetron in op de gewenste temperatuur</p> <p>Kent de volgende temperatuurfeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vriespunt van water ligt bij 0°C - kookpunt ligt bij 100°C - gezonde lichaamstemperatuur is ongeveer 37° - kamertemperatuur is ongeveer 20°C <p>Leest de buitentemperatuur (boven en onder 0°C) af op een analoge en een digitale thermometer</p> <p>Heeft kennis van het begrip kamertemperatuur</p>		

Kerdoel 5: De leerling leert zich oriënteren op tijd en gebruik maken van tijdsaanduidingen

Niveau	1	2	3	4
5.1 Klokkijken	1. Geeft aan dat een etmaal steeds bestaat uit een dag en een nacht en koppelen dit aan licht en donker	1. Geeft aan dat een dag een vaste volgorde heeft die altijd doorgaat en koppelen daar activiteiten aan	1. Kent de begrippen om gebeurtenissen te ordenen: eerst, daarna, dan, straks 2. Geeft het verschil tussen dag en nacht aan 3. Weet dat je op een klok de tijd kunt aflezen/ zien	1. Kent de begrippen om gebeurtenissen te ordenen: toen, vroeg, vroeger, laat, later, eerder, vorige/volgende (dag) 2. Kent de begrippen ochtend, middag, avond, nacht en koppelt daar activiteiten aan 3. Weet dat een klok een grote en een kleine wijzer heeft
	5	6	7	8
	1. Geeft het verschil aan tussen de grote en de kleine wijzer	1. Leest hele uren af 2. Koppelt dagelijkse activiteiten aan de hele uren	1. Leest halve uren af 2. Koppelt dagelijkse activiteiten aan de halve uren	1. Leest kwart voor en kwart over af 2. Koppelt dagelijkse activiteiten aan de kwartieren 3. Weet hoe lang een kwartier duurt 4. Weet hoe lang een minuut duurt 5. Kent de volgende klokfeiten: <ul style="list-style-type: none">- 1 uur = 60 minuten- half uur = 30 minuten- 1 kwartier = 15 minuten- 1 uur = 4 kwartier- half uur = 2 kwartier- 1 uur = 2 x half uur- 1 dag = 24 uur

5.1 Klokkijken	9	10	11	12
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kijkt globaal klok (het is bijna kwart voor, het is net tien uur geweest) 2. Leest de tijd tot 12:00 uur af op een digitale klok (het is 8 uur en 25 minuten) 3. Weet hoe lang 1 seconde duurt 4. Weet dat 1 minuut 60 seconden duurt 5. Stelt of tekent tijdstippen in (analoog) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verbindt digitale tijden met een dagindeling 2. Verbindt digitale en analoge tijden <p>Leest digitale tijden (ook boven de 12) af en noteert deze</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stelt een (kook)wekker in 2. Kiest een passende tijdseenheid bij een gebeurtenis (bijv. seconde, uur, dag) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Voert eenvoudige berekeningen uit in de context van de klok

Niveau			3	4
5.2 Kalender- en agendagebruik			1. Begrijpt de begrippen vandaag en morgen	1. Koppelt activiteiten aan een dag van de week (bijv. dinsdag muziek) 2. Koppelt seizoenenamen aan een beleving of gebeurtenis: in de winter is het koud, in de herfst vallen de bladeren etc. Kent de begrippen vorige/volgende (dag) en gisteren
	5	6	7	8
	Geeft aan dat een week 7 dagen heeft 1. Benoemt de dagen van de week op volgorde	1. Benoemt de dag van vandaag, gisteren en die van morgen	1. Geeft aan dat een maand 4 weken heeft 2. Benoemt de volgorde van de seizoenenamen	1. Kent de begrippen overmorgen en eergisteren 2. Geeft aan dat een jaar 12 maanden heeft
	9	10	11	12
	1. Kent de volgende kalenderfeiten: - 1 jaar = 52 weken - 1 jaar = 12 maanden - 1 maand = ca. 30 dagen - 1 jaar = 365 dagen 2. Herkent verschillende notaties van data 3. Gebruikt een verjaardagskalender 4. Weet welke dag het is en wijst deze aan op de kalender 5. Wijst bepaalde feesten en gebeurtenissen aan op de kalender Noemt de maanden van het jaar in goede volgorde	1. Zoekt een dag in de agenda op 2. Vult activiteiten in de agenda in en leest deze af 3. Benoemt de vorige en de volgende maand	1. Leest en noteert een datum op verschillende manieren	1. Voert eenvoudige berekeningen uit in de context van een kalender

Kerdoel 6: De leerling leert omgaan met geld en betaalmiddelen

Niveau	1	2	3	4
6.1 Munten en biljetten benoemen				<ol style="list-style-type: none"> 1. Herkent de munt van 1 euro 2. Begrijpt dat je moet betalen als je iets koopt 3. Betaalt binnen een context met hele euro's 4. Herkent biljetten en munten als betaalmiddel
	5	6	7	8
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herkent de munt van 2 euro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stelt bedragen tot 10 euro samen met munten van 1 en 2 euro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herkent biljetten van 5 en 10 euro 2. Stelt bedragen t/m 10 euro samen met munten van 1 en 2 euro en een biljet van 5 euro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herkent biljetten van 20 en 50 euro 2. Stelt bedragen t/m 20 euro samen met munten van 1 en 2 euro en biljetten van 5 en 10 euro 3. Betaalt binnen een context en weet wanneer er geld teruggegeven wordt
	9	10	11	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Herkent de munten van 1, 2, 5, 10, 20 en 50 eurocent en weet dat deze munten minder waard zijn dan de munten van 1 euro 2. Stelt bedragen tot en met 1 euro samen met munten van 1, 2, 5, 10, 20 en 50 eurocent 3. Weet bij het betalen van ronde bedragen tot en met 20 euro hoeveel geld er teruggegeven wordt 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stelt bedragen tot en met 10 euro samen met munten en biljetten, ook bedragen met een komma 2. Begrijpt veelvouden van 5, 10, 20 en 50 in de context van geld bij het optellen van kleingeld 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stelt bedragen tot en met 20 euro samen met munten en biljetten, ook bedragen met een komma 		

Niveau				
6.2 Bedragen afronden, aflezen en vergelijken				
	5	6	7	8
	1. Herkent het euroteken (€) 2. Weet hoe geldbedragen globaal eruit zien (bijv. op prijsstickers en in reclamefolders)	1. Hanteert binnen een context actief begrippen als: (te) duur-duurder, goedkoop-goedkoper	1. Leest ronde bedragen af t/m 20 euro, noteert deze en vergelijkt deze	1. Leest ronde bedragen af t/m 100 euro, noteert deze en vergelijkt deze
	9	10	11	12
	1. Rondt bedragen naar boven af in hele euro's 2. Weet dat achter de komma de centen staan	1. Noteert een bedrag boven 1 euro noteren als kommagetal en met het euroteken 2. Vergelijkt bedragen met een komma (tot en met 10 euro)	1. Vergelijkt de waarde van bedragen tot en met 20 euro met een komma Noteert een bedrag onder 1 euro als kommagetal en met het euroteken	1. Rondt naar beneden en naar boven bedragen naar 5 of 10 eurocent af

Niveau				
6.3 Waarde aangeven van munten en biljetten				
	5	6	7	8
	1. Vertelt wat je kunt kopen voor ongeveer 1 euro Weet dat 2 losse euromunten evenveel waard zijn als een munt van 2 euro		1. Weet dat 5 munten van 1 euro evenveel waard zijn als een biljet van 5 euro	1. Wisselt biljetten van 5 en 10 euro 2. Vertelt wat je kunt kopen voor ongeveer 2, 5, 10 en 20 euro
	9	10	11	12
1. Weet dat 1 euro 100 eurocent waard is 2. Vertelt wat je kunt kopen voor ongeveer 50 en 100 euro	1. Bepaalt de waarde van een kleine hoeveelheid munten en een bankbiljet	1. Wisselt biljetten van 20 en 50 euro		

Niveau				
6.4 Elektronisch betalen				
			11	
			1. Neemt met een pasje geld op en betaalt hiermee	

