

ZILL DOELEN BIJ ZAALPLANNEN

Bewegingshoeken sinterklaas

+ MZlb5 Bewegen op en rond de lichaamsassen  


2.5-4j

+ Exploreren van de richting onder en boven door te klimmen en te klauteren

+ MZgm6 Kruipe n, klauteren of klimmen (en afdalen) op, over en van stabiele en onstabiele vlakken en toestellen  


MZgm1 Balanceren op

↓  

+ Stabiel vlak 

MZgm2 Een voorwerp in beweging brengen en/of houden

↓  

+ Tikken, toetsen, slaan, werpen, stoten, slingeren, schoppen, dribbelen, drijven 

+ MZlb5 Bewegen op en rond de lichaamsassen  

4-5j



+ Vanuit een uitgestrekte lichaamshouding van buik- naar rugzijde kunnen rollen

Bewegingshoeken de supermarkt

MZlb5 Bewegen op en rond de lichaamsassen  


2.5-4j

+ Exploreren van de richting onder en boven door te klimmen en te klauteren

MZgm6 Kruipen, klauteren of klimmen (en afdalen) op, over en van stabiele en onstabiele vlakken en toestellen  

MZgm2 Een voorwerp in beweging brengen en/of houden



+ Tikken, toetsen, slaan, werpen, stoten, slingeren, schoppen, dribbelen, drijven 

MZgm1 Balanceren op



+ Rijdend en glijdend materiaal 

MZrt3 Afstanden, bewegingsrichtingen en -banen juist inschatten en de meest efficiënte kiezen  

4-8j

+ Handelend rekening houden met een te overbruggen afstand

Bewegingshoeken de jungle

MZgm10 Vlot springen en landen



+ Touwtje springen



MZgm4 Zitten, staan of hangen aan/op een (meebewegend) toestel om de zwaai te starten, te vergroten, te onderhouden of af te remmen:



+ Slingeren



Bewegingshoeken de postbode

MZgm1 Balanceren op



+ Rijdend en glijdend materiaal



MZgm10 Vlot springen en landen



+ Vrije sprongen (o.a. dieptesprongen)



+ MZlb4 Evenwicht behouden of herstellen en gecontroleerde aanpassingen maken



2.5-3j

+ Het evenwicht controleren door voor- en achterwaartse bewegingen te maken met het lichaam, waarbij bijbewegingen toegelaten zijn

4-5j

+ De overgang maken van voor-achterwaartse bewegingen naar zijwaartse bewegingen voor het behouden van het evenwicht - minder bijbewegingen maken

Bewegingshoeken voetbal

MZgm2 Een voorwerp in beweging brengen en/of houden



+ Tikken, toetsen, slaan, werpen, stoten, slingeren, schoppen, dribbelen, drijven

0

+ Vangen of stoppen en doorspelen

0

Bewegingshoeken de oever

+ IVoz1 Initiatief nemen. Een eigen idee, beweging, project of activiteit enthousiast en volhardend vorm en inhoud geven



+ MZgm6 Kruijen, klauteren of klimmen (en afdalen) op, over en van stabiele en onstabiele vlakken en toestellen



+ MZrt3 Afstanden, bewegingsrichtingen en -banen juist inschatten en de meest efficiënte kiezen



4-8j

+ Handelend rekening houden met een te overbruggen afstand

MZgm10 Vlot springen en landen



+ Hoog- en verspringen



+ MZlb5 Bewegen op en rond de lichaamsassen



4-5j

+ Vanuit een uitgestrekte lichaamshouding van buik- naar rugzijde kunnen rollen

4-5j

+ Voorwaarts kunnen rollen vanuit evenwichtsverlies waarbij openvallen nog mag

Bewegingshoeken sport

MZgm2 Een voorwerp in beweging brengen en/of houden



+ Tikken, toetsen, slaan, werpen, stoten, slingeren, schoppen, dribbelen, drijven

0

+ Vangen of stoppen en doorspelen

0

Bewegingshoeken Kerstmis

+ MZgm6 Kruipe n, klauteren of klimmen (en afdalen) op, over en van stabiele en onstabiele vlakken en toestellen



MZgm10 Vlot springen en landen



+ Hoog- en verspringen



MZgm4 Zitten, staan of hangen aan/op een (meebewegend) toestel om de zwaai te starten, te vergroten, te onderhouden of af te remmen:



+ Schommelen (in zit of stand)



+ MZrt3 Afstanden, bewegingsrichtingen en -banen juist inschatten en de meest efficiënte kiezen



4-8j

+ Handelend rekening houden met een te overbruggen afstand

Bewegingshoeken de speeltuin

MZgm4 Zitten, staan of hangen aan/op een (meebewegend) toestel om de zwaai te starten, te vergroten, te onderhouden of af te remmen:



+ Schommelen (in zit of stand)



MZgm10 Vlot springen en landen



+ Vrije sprongen (o.a. dieptesprongen)



+ **MZlb4** Evenwicht behouden of herstellen en gecontroleerde aanpassingen maken



2.5-3j

+ Het evenwicht controleren door voor- en achterwaartse bewegingen te maken met het lichaam, waarbij bijbewegingen toegelaten zijn

4-5j

+ De overgang maken van voor-achterwaartse bewegingen naar zijwaartse bewegingen voor het behouden van het evenwicht - minder bijbewegingen maken

MZgm1 Balanceren op



+ Rijdend en glijdend materiaal



Bewegingshoeken ballen en ballonnen

MZgm2 Een voorwerp in beweging brengen en/of houden



+ Tikken, toetsen, slaan, werpen, stoten, slingeren, schoppen, dribbelen, drijven

0

+ Vangen of stoppen en doorspelen

0

MZgm10 Vlot springen en landen



+ Hoog- en verspringen



+ MZrt3 Afstanden, bewegingsrichtingen en -banen juist inschatten en de meest efficiënte kiezen



4-8j

+ Handelend rekening houden met een te overbruggen afstand

Bewegingsomloop planeten en astronauten

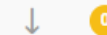
+ MZgm6 Kruijen, klauteren of klimmen (en afdalen) op, over en van stabiele en onstabiele vlakken en toestellen



MZgm10 Vlot springen en landen



+ Vrije sprongen (o.a. dieptesprongen)



+ MZlb5 Bewegen op en rond de lichaamsassen



4-5j

+ Vanuit een uitgestrekte lichaamshouding van buik- naar rugzijde kunnen rollen

4-5j

+ Voorwaarts kunnen rollen vanuit evenwichtsverlies waarbij openvallen nog mag

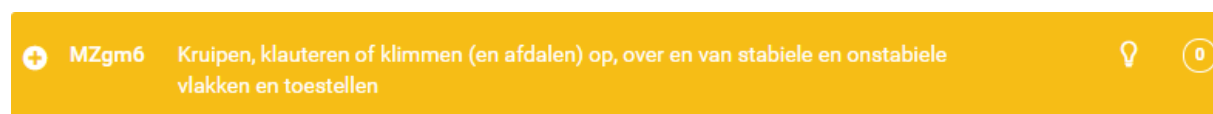
Bewegingsomloop de regen




Bewegingsomloop het circus



Bewegingsomloop ijsberen



Bewegingsomloop donker en licht

 MZgm6 Kruijen, klauteren of klimmen (en afdalen) op, over en van stabiele en onstabiele vlakken en toestellen




0

Bewegingsomloop in het bos

MZgm10 Vlot springen en landen



0

 Steunsprongen




0


MZgm1 Balanceren op



0

 Stabiel vlak

0

 Onstabiel vlak

0

Bewegingsomloop het pijlenparcours

OWru6 Kaartbegrip, oriëntatie- en kaartvaardigheid ontwikkelen




0

4-7j



Betekenis geven aan de volgende pictogrammen: de pijl, de uitgang, het toilet

 MZgm6 Kruijen, klauteren of klimmen (en afdalen) op, over en van stabiele en onstabiele vlakken en toestellen




0

MZgm1 Balanceren op



0

 Stabiel vlak

0

Bewegingsomloop de clowntjes

MZlb5 Bewegen op en rond de lichaamsassen

4-5j

+ Vanuit een uitgestrekte lichaamshouding van buik- naar rugzijde kunnen rollen

4-5j

+ Voorwaarts kunnen rollen vanuit evenwichtsverlies waarbij openvallen nog mag

MZrt3 Afstanden, bewegingsrichtingen en -banen juist inschatten en de meest efficiënte kiezen

4-8j

+ Handelend rekening houden met een te overbruggen afstand

MZlb7 Bewegingen gelijktijdig, opeenvolgend en afwisselend uitvoeren

+ Een bewegingspatroon zoals hinken, huppen, huppelen, galopperen, klappen ononderbroken uitvoeren

Bewegingsomloop op het strand

MZgm10 Vlot springen en landen 💡 0

- + Hoog- en verspringen ↓ 0
- + Vrije sprongen (o.a. dieptesprongen) ↓ 0

MZlb5 Bewegen op en rond de lichaamsassen 💡 0

- 4-5j + Vanuit een uitgestrekte lichaamshouding van buik- naar rugzijde kunnen rollen
- 4-5j + Voorwaarts kunnen rollen vanuit evenwichtsverlies waarbij openvallen nog mag

MZgm1 Balanceren op ↓ 💡 0

- + Stabiel vlak 0

Bewegingsomloop wilde dieren

+ MZgm6 Kruijen, klauteren of klimmen (en afdalen) op, over en van stabiele en onstabiele vlakken en toestellen



MZlb7 Bewegingen gelijktijdig, opeenvolgend en afwisselend uitvoeren



+ Een bewegingspatroon zoals hinken, huppen, huppelen, galopperen, klappen ononderbroken uitvoeren



MZgm10 Vlot springen en landen



+ Vrije sprongen (o.a. dieptesprongen)



+ MZgm12 Voldoende kracht, lenigheid, uithouding en snelheid ontwikkelen

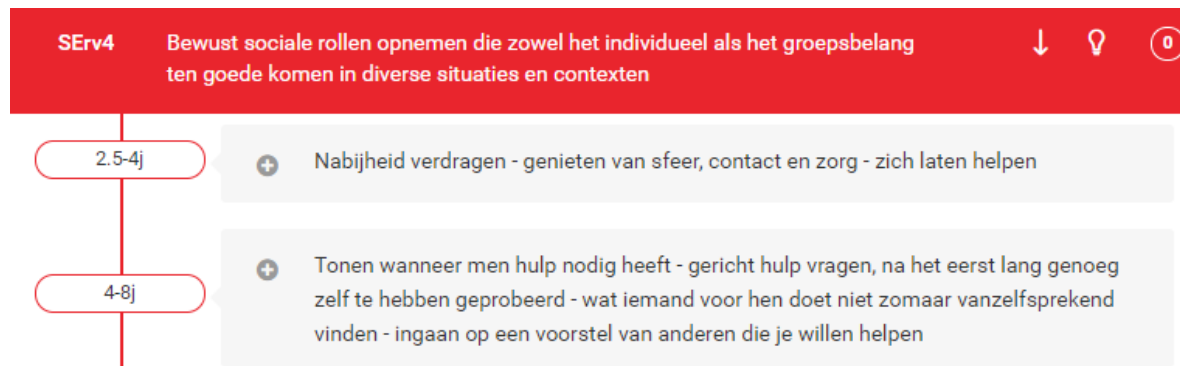


2.5-6j

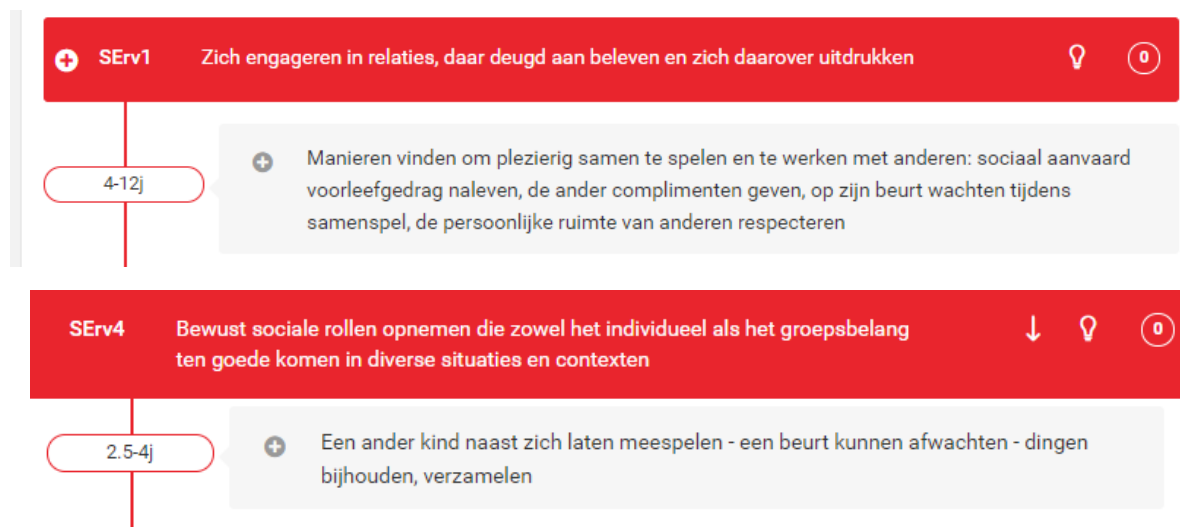
+ De natuurlijke vitaliteit en lenigheid behouden - bereidheid tonen om fysieke inspanningen te leveren - fysieke inspanningen een tijdlang volhouden - eenvoudige verplaatsingsvormen op snelheid kunnen uitvoeren - de reactiesnelheid verbeteren

Naast de motorische ZILL doelen zijn er ook heel wat belangrijke socio-emotionele ZILL doelen aanwezig bij een bewegingsomloop of bewegingshoeken. Vb. volgende ZILL doelen. Kies voor jou alleen die doelen waar je die les eens wat extra gaat opletten, aan werken, ... Vandaar dat ze niet in de bovenstaande doelen opgesomd staan. Uiteraard is deze opsomming niet tot deze beperkt en kunnen er nog socio-emotionele doelen aan bod komen in je kleuterturnlessen.

Hulp vragen



Beurt afwachten



Doorzetten, een uitdaging aangaan



Ik gebruikte de ZILL selector voor het opsommen van de doelen die bij het pdf boek zaalplannen horen.
<https://zill-selector.katholiekonderwijs.vlaanderen/>