

getalgebied 10	getalgebied 20	getalgebied 100	grote getallen kommagetallen
<p>10.4.6 heeft sommen tot 10 gememoriseerd; geeft antwoord binnen 3 seconden</p> <p>10.4.5 heeft sommen tot 10 geautomatiseerd; geeft binnen 5 seconden antwoord</p> <p>10.4.4 kan antwoorden van sommen tot 10 snel inschatten</p> <p>10.4.3 lost sommen tot 10 op uit het hoofd</p> <p>10.4.2 gebruikt efficiënte strategieën bij het oplossen van sommen tot 10</p> <p>10.4.1 vertaalt een concrete situatie naar een optel- of aftreksom (en omgekeerd)</p>	<p>20.4.6 (lange termijn): heeft sommen tot 20 gememoriseerd (3 seconden)</p> <p>20.4.5 heeft sommen tot 20 geautomatiseerd (10 seconden)</p> <p>20.4.4 kan antwoorden van sommen tot 20 snel inschatten</p> <p>20.4.3 gebruikt efficiënte strategieën bij het oplossen van sommen tot 20</p> <p>20.4.2 lost sommen tot 20 op m.b.v. een kladblaadje</p> <p>20.4.1 vertaalt een concrete situatie naar een optel- of aftreksom (en omgekeerd)</p>	<p>100.4.6 lost uit het hoofd optel- en aftreksommen tot 100 op</p> <p>100.4.5 schattend rekenen; kan antwoorden van optel- en aftreksommen benaderen met een nauwkeurigheid van 20%</p> <p>100.4.4 heeft een repertoire van handige, op inzicht gebaseerde rekenstrategieën</p> <p>100.4.3 rekent optel- en aftreksommen uit m.b.v. regelgewijs handelingsverslag</p> <p>100.4.2 rekent optel- en aftreksommen uit op de lege getallenlijn</p> <p>100.4.1 lost eenvoudige sommen tot 100 uit het hoofd op</p>	<p>GK 4.6 schattend rekenen; kan antwoorden van optel- en aftreksommen benaderen met een nauwkeurigheid van 20%</p> <p>GK 4.5 heeft een repertoire van handige, op inzicht gebaseerde rekenstrategieën</p> <p>GK 4.4 rekent optel- en aftreksommen met kommagetallen uit m.b.v. een kladblaadje</p> <p>GK 4.3 rekent optel- en aftreksommen met hele getallen uit m.b.v. een kladblaadje</p> <p>GK 4.2 lost eenvoudige sommen met grote getallen uit het hoofd op</p> <p>GK 4.1 rekent m.b.v. een rekenmachine optel- en aftreksommen uit (inclusief kommagetallen)</p>
<p>10.3.6 vult vlot getallen aan tot 10 (binnen 5 seconden)</p> <p>10.3.5 maakt met kale getallen samenstellingen en splitsingen van 2 of meer getallen (min. tot 10)</p> <p>10.3.4 betaalt, wisselt en geeft terug; bij koop- en verkoopsituaties met 1,2,5, en 10 (min. tot 10)</p> <p>10.3.3 maakt m.b.v. splitsstroken samenstellingen en splitsingen van 2 of meer getallen (min. tot 10)</p> <p>10.3.2 meet voorwerpen met een (10-)cm-strook en kan de meetresultaten vergelijken</p> <p>10.3.1 koppelt getsymbolen aan hoeveelheden en kan de hoeveelheden m.b.v. getallen vergelijken</p>	<p>20.3.5 vult vlot getallen aan tot 20 (binnen 5 seconden)</p> <p>20.3.4 maakt met kale getallen samenstellingen en splitsingen van 2 of meer getallen (min. tot 20)</p> <p>20.3.3 betaalt, wisselt en geeft geld terug; bij koop- en verkoopsituaties met hele euro's (min. tot 20)</p> <p>20.3.2 maakt m.b.v. splitsstroken samenstellingen en splitsingen van 2 of meer getallen (min. tot 20)</p> <p>20.3.1 meet voorwerpen met een (20-)cm-strook en kan de meetresultaten vergelijken</p>	<p>100.3.6 vult vlot getallen aan tot willekeurige tienvouden (binnen 10 seconden)</p> <p>100.3.5 betaalt, wisselt en geeft geld terug; bij koop- en verkoopsituaties met hele euro's tot 100 / of centen tot 1 euro</p> <p>100.3.4 maakt samenstellingen tot 100 met 1,2, 5 en tienvouden</p> <p>100.3.3 kan getallen tot 100 vergelijken en op de getallenlijn overbruggen</p> <p>100.3.2 telt heen en terug met sprongen van 1 en 10, vanaf een willekeurig getal tot 100</p> <p>100.3.1 meet lengtes met een centimeter en kan getallen t.o.v. elkaar positioneren</p>	<p>GK 3.6 kent het positie stelsel en het metriek stelsel en doorziet de relatie daartussen</p> <p>GK 3.5 betaalt, wisselt en geeft geld terug; bij koop- en verkoopsituaties met hele euro's en centen</p> <p>GK 3.4 kent de onderlinge relaties van de (dagelijks gebruikte) maten</p> <p>GK 3.3 kan meetwaarden aflezen</p> <p>GK 3.2 positioneert op een getallenlijn kommagetallen tussen hele getallen</p> <p>GK 3.1 kan getallen decimaal uiteen leggen en opbouwen</p>
<p>10.2.6 herkent flitsbeelden binnen 3 seconden (dobbelsteen-, vinger-, kralen-, en eierrekbeelden)</p> <p>10.2.5 kan structuren kopiëren</p> <p>10.2.4 brengt zelf structuur aan om greep te krijgen op een onoverzichtelijke hoeveelheid</p> <p>10.2.3 symboliseert voorwerpen met tekeningen of vervangingsmateriaal</p> <p>10.2.2 kan hoeveelheden vergelijken en ordenen</p> <p>10.2.1 telt hoeveelheden correct; (resultatief tellen)</p>	<p>20.2.6 kent de getalstructuur tot 20</p> <p>20.2.5 kan ordeningspatronen voortzetten</p> <p>20.2.4 brengt zelf structuur aan om greep te krijgen op een onoverzichtelijke hoeveelheid tot 20</p> <p>20.2.3 zet turfstreepjes in dynamische telsituaties</p> <p>20.2.2 kan aantallen tot 20 vergelijken en ordenen</p> <p>20.2.1 telt hoeveelheden tot 20 correct (resultatief tellen)</p>	<p>100.2.5 zet getallen systematisch in bij het ordenen en coderen van voorwerpen</p> <p>100.2.4 turft in een dynamische telsituatie</p> <p>100.2.3 leest vlot getalbeelden af (in een 5- en 10 structuur)</p> <p>100.2.2 kan voorwerpen tellen met sprongen van 2,5,10</p> <p>100.2.1 brengt efficiënte structuur aan die het benoemen van een aantal vergemakkelijkt (5- en 10 structuren)</p>	<p>GK 2.5 vergelijkt / ordent willekeurige getallen op grootte</p> <p>GK 2.4 kan de eenheden per grootheid rubriceren en ordenen</p> <p>GK 2.3 beschikt over referentiematen, en heeft gevoel voor de orde van grootte van hoeveelheid, lengte, gewicht en inhoud</p> <p>GK 2.2 kan door- en terugtellen tot 1000 (en verder) met verschillende maten</p> <p>GK 2.1 kent de telrij tot 1000 (en verder)</p>
<p>10.1.6 weet waar getallen voor gebruikt worden</p> <p>10.1.5 legt de getallen 1 t/m 10 in de juiste volgorde</p> <p>10.1.4 kan zonder ondersteuning hardop tellen tot 10</p> <p>10.1.3 benoemt de cijfers (minimaal 0 t/m 9)</p> <p>10.1.2 herkent cijfers in verschillende vormgevingen</p> <p>10.1.1 onderscheidt cijfers van letters en andere tekens</p>	<p>20.1.6 weet waar getallen voor gebruikt worden</p> <p>20.1.5 legt de getallen van 1 t/m 20 in de juiste volgorde</p> <p>20.1.4 kan zonder ondersteuning hardop tellen tot 20</p> <p>20.1.3 benoemt getallen tot 20</p> <p>20.1.2 onderscheidt losstaande cijfers van de in een getal samengevoegde cijfers; 1...1 versus 11</p> <p>20.1.1 ziet de uiterlijke overeenkomst van de getallen 11 t/m 20 met de getallen van 1 t/m 10</p>	<p>100.1.4 weet waar getallen voor gebruikt worden</p> <p>100.1.3 legt getallen tot 100 in de juiste volgorde</p> <p>100.1.2 kan getallen tot 100 correct schrijven en benoemen</p> <p>100.1.1 kan zonder ondersteuning hardop tellen tot 100</p>	<p>GK 1.5 weet hoe grote getallen en kommagetallen gebruikt worden</p> <p>GK 1.4 kent de (dagelijks gebruikte) eenheden van hoeveelheid, lengte, gewicht en inhoud</p> <p>GK 1.3 is in staat om met basale meetinstrumenten voorwerpen te meten</p> <p>GK 1.2 doorziet dat de waarde van een getal mede wordt bepaald door de maat die erachter staat</p> <p>GK 1.1 kan grote getallen en kommagetallen correct schrijven / benoemen</p>