







COMPETENTIES MUZIEK EN REKENEN

LES	LIED	DOMEIN	MUZIEKCOMPETENTIE	THEMA	REKENCOMPETENTIE
1	VIER SEIZOENEN	 ZINGEN	Beleven en toepassen van metrum en accenten op de juiste plaats. <i>Zingen vanuit notatie:</i> verhaalvorm en beeldend, eenvoudige grafische notatie.	TIJD	Oefening van de volgorde van de maanden van het jaar. Verkennen van het verstrijken van tijd, door delen van een verhaal met plaatjes in de goede volgorde te leggen.
		 SPELEN	Ritmisch begeleiden van een lied met percussiemateriaal.		Ontwikkeling van tijdsbesef.
		 BEWEGEN	Reageren met beweging a.d.h.v. muzikale eigenschappen van een compositie.		Betekenis geven aan de bewerkingen optellen en aftrekken aan de hand van concrete situaties waarin sprake is van 'erbij' en 'eraf'.
		 LUISTEREN	Grafische notatie kunnen volgen.		Ontdekken van patronen.
		GROEPSDOCENT	 LUISTEREN		<i>Luisteren naar voorgezongen lied:</i> vragen beantwoorden en woorden onthouden.
2	ALLE VORMEN	 ZINGEN	<i>Stemvorming:</i> articulatie.	VORMEN	Ontwikkeling van meetkundig taalgebruik.
		 SPELEN	<i>Begeleiding van een lied:</i> d.m.v. woordritme. <i>Spelen vanuit notatie:</i> spelen a.d.h.v. grafische notatie.		Eigenschappen van vormen onderzoeken. Ontdekken en voortzetten van patronen.
		 BEWEGEN	Illustreren a.d.h.v. bewegingen.		Eigenschappen van vormen onderzoeken.
		 NOTEREN	<i>Vormprincipes:</i> grafisch lezen en zelf vastleggen van herhalingen en contrasten.		Ontdekken en voortzetten van patronen.
		 COMPONEREN	Herhaling en contrast bij eigen composities.		Ontdekken en voortzetten van patronen.
		GROEPSDOCENT	 LUISTEREN		<i>Luisteren naar voorgezongen lied:</i> vragen beantwoorden en woorden onthouden.
3	ZEG, ZAL IK JE EENS EVEN WAT VERTELLEN	 ZINGEN	<i>Zingen vanuit notatie:</i> verhaalvorm en beeldend, eenvoudige grafische notatie.	SCHATTEND REKENEN	Betekenis geven aan de bewerkingen optellen en aftrekken aan de hand van concrete situaties waarin sprake is van 'erbij' en 'eraf'.
		 BEWEGEN	Tekst illustreren a.d.h.v. beweging. <i>Ontwikkeling van motoriek:</i> kringspel.		Optellen en aftrekken per 1, 2 en 3.
		 IMPROVISEREN	<i>Zingen/spelen:</i> in een vooraf afgesproken ruimte.		<i>Breuken, hun structuur en relaties:</i> half en kwart a.d.h.v. concrete situaties.
		GROEPSDOCENT			Schattend leren rekenen.