

Welke kernactiviteiten worden getentamineerd en wat zijn de minimumeisen?

Onderstaande kernactiviteiten (overeenkomstig de beschrijvingen uit het 'Basisdocument Bewegingsonderwijs' kunnen worden bevestigd. Niet alle kernactiviteiten zullen uiteindelijk worden getoetst, pas bij aanvang van de toets krijg je te horen welke vaardigheden je moet demonstreren.

Kernactiviteiten blok 1

Leerlijn	Bewegingsthema	Activiteit	Groep
1. Balanceren	Balanceren Rijden Glijden Acrobatiek	1. Gaan over een instabiel vlak	7/8
		2. Skateboarden staand schuin vlak	7/8
		3. Staand glijden	7/8
		4. Stoeltje	7/8
2. Klimmen	Klauteren Touw klimmen	Steile wand Blok 2	7/8
3. Zwaaien	Schommelen Hangend zwaaien Steunzwaaien	Touwzwaaien met landing methalve draai	5/6
		Staand schommelen	5/6
		Ringzwaaien en het maken van halve draaien Blok 2	7/8
Over de kop	Over de kop	9. Duikelen achterover aan de ringen	5/6
5. Springen	Vrije sprongen Steunspringen Loopspringen Touwtje springen Ver- en hoogspringen	Minitramp springen, rechtstandig	5/6
		Wendspringen met plank en minitramp	7/8
		Synchroonspringen over hindernissen	5/6
		Springen met volgen Blok 2	5/6
6. Hardlopen	Hardlopen	14. Estafette	7/8
7. Mikken	Wegspelen Mikken	15. Slaan aangegooide bal met knuppel	7/8
		16. Mikken op een hoog doel	7/8
8. Jongleren	Werpen en vangen Soleren Retourneren	17. Kaatseballen	7/8
		18. Tennissen	5/6
9. Doelspelen	Keeperspel Lummelspel Aangepast sportspel	19. Chaosdoelenspel	7/8
		20. Matlummelspel	3/4
		21. Opbouwend teambal	5/6
		22. Pilonbal	5/6
10. Tikspelen	Tikspelen Afgooispelen Honkloopspelen	23. Overlooptikspel	3/8
		24. Kriskrasspel met functiewisseling	5/8
		25. Duo jagerbal met schuilplaats	5/6
		26. Trefbal 4:4	5/6
11. Stoeispelen	Stoeispelen	27. Bal afpakken	3/8
12. Bewegen op muziek	Bewegen op tempo Bewegen n.a.v. vorm Een dans uitvoeren	28. Looppas op actuele muziek	7/8
		29. Inzetten en stoppen na 8 tellen	5/6
		30. Volksdans	3/6

Kernactiviteiten blok 2

Leerlijn	Bewegingsthema	Kernactiviteit	Groep
Balanceren	balanceren rijden glijden acrobatiek	gaan over zwaaiend balanceervlak staand skateboarden staand glijden de handstand	7/8
Klimmen	klauteren touwklimmen	hindernisbaan (snel) groep 7/8 touwklimmen (gr 3-8)	7/8
Zwaaien	schommelen hangend zwaaien steunend zwaaien	schommelen en voor afspringen (groep7/8) ringzwaaien steunzwaaien zie groep 3/6	7/8
Over de kop	- over de kop	- muursalto	7/8
Springen	vrije sprongen steunspringen loopspringen touwtje springen ver-/hoogspringen	diepspringen springen uit minitramp en rollend landen stap-stap-sprong inspringen bij een ander met klein touw hoogspringen	7/8
Hardlopen	- hardlopen	- sprinten	7/8
Mikken	wegspelen mikken	bal slaan met knuppel voetbalmik	7/8

De 30 kernactiviteiten op 4 niveaus

Niveau	Uitvoeringswijze gaan over een halfinstabiel vlak: pag. 61	Behaald
Zorg	Kan alleen met voortdurende steun omhooglopen over het balanceervlak	
1	Loopt vrijwel zonder hulp over het instabiele balanceervlak.	
2	Loopt zonder balansverstoringen over het instabiele balanceervlak.	
3	Loopt in een aan de (zwaaiende) beweging van de bank aangepast tempo over het instabiele balanceervlak.	

Niveau	Uitvoeringswijze staand skateboarden: pag. 70	Behaald
Zorg	Kan niet in balans op het skateboard staan en tot rijden komen.	
1	Rijdt naar beneden en raakt geregeld uit balans bij de overgang tussen plank en grond.	
2	Rijdt naar beneden en rijdt zonder balansverstoring enkele meters door.	
3	Rijdt in goede balans naar beneden en maakt in de uitrijbaan een bocht.	

Niveau	Uitvoeringswijze staand glijden: pag. 78	Behaald
Zorg	Kan niet in stabiele balans op het matje staan en tot glijden komen.	
1	Glijdt gehurkt of met kleine balansverstoringen naar beneden.	
2	Glijdt licht gebogen zonder balansverstoringen naar beneden en zet af om te landen op de mat.	
3	Stapt snel op het glijmatje en glijdt zonder enige balansverstoring naar beneden.	

Niveau	Uitvoeringswijze stoeltje: pag. 89	Behaald
Zorg	Onderpersoon: komt niet tot een stevige basis voor de opstappende leerling. Bovenpersoon: het lukt niet om met hulp op te stappen	
1	Onderpersoon: houdt de opstappende leerling, maar met een onregelmatigespanning. Bovenpersoon: stapt bijna zonder hulp op en blijft heel kort zonder hulp staan of zit nog erg in elkaar.	
2	Onderpersoon: staat stevig, ook als de ander opstapt, kan verandering in gewichtsverdeling meestal opvangen. Bovenpersoon: stapt zonder hulp op en staat stabiel.	
3	Onderpersoon: staat stevig, kan zich lang maken en kan een hand van de ander los laten. Bovenpersoon: stapt vlot zonder hulp op, staat stabiel rechtop en kan een hand van de ander loslaten.	

Niveau	Uitvoeringswijze steile wand: pag. 100	Behaald
Zorg	Kan niet omhoog klauteren met behulp van het touw, maakt onvoldoendesteunpunten met de voeten.	
1	Klimt tot bovenaan en weer terug met behulp van het touw, maar heeft nog moeite om regelmatig te klimmen.	
2	Klimt tot bovenaan en weer terug, maakt daarbij goed gebruik van het touw en zet de voeten stabiel neer.	
3	Klimt tot bovenaan en weer terug, waarbij het overpakken van de handen en het neerzetten van de voeten goed op elkaar zijn afgestemd	

Niveau	Uitvoeringswijze touwzwaaien vanaf verhoogd vlak en landen met halve draai: pag. 118	Behaald
Zorg	Komt op de knoop, zwaait laag en kan geen halve draai maken voor de landing.	
1	Zwaait naar voren weg op de knoop, verliest zwaaihoogte en zet vroeg de draai in voor de landing. Landt met z'n gezicht naar de banken.	
2	Zet naar achteren af, onderhoudt de zwaai en maakt tijdig de draai voor de landing. Landt precies met een halve draai.	
3	Springt schuin naar achteren omhoog op de knoop en zwaait hoog. Zweeft van flinke hoogte met een halve draai af door aan het eind van de voorzwaai zijn benen eerst op te zwaaien.	

Niveau	Uitvoeringswijze staand schommelen:	Behaald
	Arrangement: twee banken of kastdek (ongeveer 40 cm. hoog) op zodanige afstand dat de leerling op de knoop of de schotel in het touw kan springen. Opdracht: "Ga op de banken staan, spring tot stand op de knoop, zwaai drie keer heen en weer en probeer op de banken terug te komen."	
Zorg	Kan niet op het afzetvlak landen.	
1	Springt naar voren op de knoop, zwaait heen en weer en komt na 1 zwaai terug op het afzetvlak.	
2	Springt omhoog op de knoop, verliest weinig zwaai en komt na drie zwaaien terug op het afzetvlak.	
3	Springt schuin naar achteren omhoog op de knoop, zwaait met goede ondersteunende bewegingen heen en weer en komt gemakkelijk op de kast terug.	

Niveau	Uitvoeringswijze ringzwaaien, halve draaien en afsprong: pag. 129	Behaald
Zorg	Kan geen halve draai maken of draait teveel door. Kiest een willekeurig moment van neerspringen.	
1	Maakt een halve draai direct na de afzet en zwaait minder hoog door. Laat de ringen los vlak voor of na het dode punt.	
2	Maakt een rustige halve draai tegen het einde van de voorzwaai en zwaait even hoog door, maakt een ritmische voetplaatsing. Laat de ringen los op het dode punt.	
3	Maakt een vlotte halve draai aan het einde van de voorzwaai en zwaait daarna hoger door. Laat de ringen los op het dode punt en landt volledig in balans.	

Niveau	Uitvoeringswijze duikelen achterover aan de ringen: pag. 150	Behaald
Zorg	Duikelt niet achterover met hulp.	
1	Duikelt met hulp van medecursisten rond.	
2	Komt zonder hulp van medecursisten rond.	
3	Komt vlot rond, maakt zich goed klein en weet zich op het juiste moment weeruit te strekken.	

Niveau	Uitvoeringswijze (zonder verhoogde aanloop!) minitramp springen rechtstandig: pag. 160	Behaald
Zorg	Springt niet in balans, zweeft niet en valt vaak bij de landing.	
1	Springt vanuit een rustige aanloop met beide voeten tegelijk in de minitramp, verkrijgt een korte zweeffase en landt veilig op de mat.	
2	Kiest tempo van aanlopen zo dat het zweven meer omhoog is dan naar voren en compenseert in de weeffase balansverstoringen.	
3	Loopt in een hoog tempo aan, springt ruim naar de minitramp toe, zweeft hoog in balans.	

Niveau	Uitvoeringswijze wendspringen met (plank) en minitramp: pag. 174	Behaald
Zorg	Springt op de kast of raakt de kast bij het passeren.	
1	Springt over de kast en steunt op de handen en landt in balans.	
2	Springt over de kast en steunt op de handen, de heupen zijn tijdens de steunfase boven de armen.	
3	Zweeft aan naar de kast, zet af met de handen, waardoor er een afzweeffase ontstaat en landt in balans.	

Niveau	Uitvoeringswijze synchroonspringen over hindernissen: pag. 185	Behaald
Zorg	Springt niet met een vast aantal tussenstappen tussen de banken.	
1	Springt in regelmatig tempo over de drie banken.	
2	Past het tempo van springen aan het tempo van anderen aan.	
3	Springt op verschillende manieren en in hetzelfde tempo van anderen.	

Niveau	Uitvoeringswijze springen met volgen: pag. 195	Behaald
Zorg	Springer: kan niet in een draaiend touw komen. Draaier: kan het touw niet regelmatig draaien.	
1	Springer: komt aarzelend in een draaiend touw, voltooit soms de serie. Draaier: draait het touw gedurende een korte periode regelmatig rond.	
2	Springer: komt in op het juiste moment, na minder dan drie tussenslagen envoltooit de serie. Draaier: draait het touw gedurende een langere tijd regelmatig rond.	
3	Springer: komt gelijk in wanneer de ander uitspringt, voltooit de serie, springt kaatsend. Draaier: draait het touw moeiteloos regelmatig rond en kan de boog aanpassen aan het niveau van de springer	

Niveau	Uitvoeringswijze estafette: pag. 218	Behaald
Zorg	Vertrekkende loper: wisselt in stilstand. Aankomende loper: vergeet het stokje door te geven.	
1	Vertrekkende loper: wisselt op lage snelheid. Aankomende loper: geeft het stokje door zonder dat hier tijdwinst ontstaat.	
2	Vertrekkende loper: wisselt soms op lage en soms op hoge snelheid. Aankomende loper: geeft het stokje zo door dat er tijdwinst ontstaat.	
3	Vertrekkende loper: wisselt altijd op hoge snelheid die gelijk ligt aan die van de aankomende loper. Aankomende loper: geeft het stokje zo door dat tijdwinst ontstaat en houdt rekening met de snelheid van de volgende loper.	

Niveau	Uitvoeringswijze slaan aangegooide bal met knuppel: pag. 229	Behaald
Zorg	Slaat een goed aangeworpen bal geregeld mis.	
1	Slaat een goed aangeworpen bal geregeld raak.	
2	Slaat een goed aangeworpen bal hard weg.	
3	Slaat ook een matig aangegooide bal goed weg.	

Niveau	Uitvoeringswijze mikken op een hoog doel: pag. 240	Behaald
Zorg	Gooit de bal vanaf de kortste afstand (1,5 meter) meestal niet in de korf (2meter hoog)	
1	Gooit de bal geconcentreerd vanaf 1,5 meter geregeld raak (ongeveer 2 van de 5)	
2	Gooit de bal zowel onder- als bovenhands met een rustige worp vanaf 1,5meter en vanaf 2 meter geregeld raak	
3	Gooit de bal na een korte concentratie zowel onder- als bovenhands vanaf verschillende afstanden geregeld raak	

Niveau	Uitvoeringswijze kaatseballen: pag. 253	Behaald
Zorg	Gooit de tennisbal te zacht of te hard zodat de bal meestal niet gevangen kan worden.	
1	Gooit de bal vanaf 3 meter zo tegen de muur dat deze slechts gevangen kan worden als de gooiplaats verlaten wordt.	
2	Gooit de tennisbal zo tegen de muur dat de bal geregeld weer op de gooiplaats ontvangen wordt.	
3	Gooit de bal in hoog tempo vanaf 5 meter tegen de muur en ontvangt de bal vrijwel altijd.	

Niveau	Uitvoeringswijze Tennissen: pag. 272	Behaald
Zorg	Slaat de bal meestal zo tegen de muur, dat de ander de bal niet terug kan slaan en speelt de bal meestal niet terug.	
1	Slaat de bal zo tegen de muur, dat de ander de bal geregeld terug kan slaan. Speelt eenvoudig aangespeelde ballen zo terug dat de ander de bal weer terug kan slaan.	
2	Slaat de bal zo tegen de muur, dat de ander de bal goed terug kan slaan. Speelt de ballen zo terug dat de ander weer goed kan slaan.	
3	Slaat de bal zo tegen de muur, dat de ander zonder veel verplaatsing de bal kan terug slaan en kan dan ook sparend spelen. Slaat ook moeilijkaangespeelde ballen goed terug.	

Niveau	Uitvoeringswijze chaosdoelenspel: pag. 284	Behaald
Zorg	Balbezitter: komt meestal niet tot scoren of weinig in balbezit Verdediger: verdedigt het doel te weinig en/of houdt de bal niet tegen	
1	Balbezitter: komt geregeld tot een score door te wachten op een gunstige scoringskans en dan tijdig te gooien. Verdediger: kan eigen doel verdedigen door de ballen tegen te houden	
2	Balbezitter: komt geregeld tot scoren en scoort ook bij een moeilijke scoringskans. Verdediger: kan zo positie kiezen dat het doel ook verdedigd wordt tijdens aanvalsacties en bij het ophalen van een bal.	
3	Balbezitter: creëert eigen scoringskansen en scoort door gebruik te maken van schijnacties. Verdediger: verdedigt het doel tegen twee of meer geworpen ballen en verdedigt zonnodig ook doelen van medespelers.	

Niveau	Uitvoeringswijze matlummelspel: pag. 297	Behaald
Zorg	Lummel: past nauwelijks zijn positie aan en let alleen op de bal. Balbezitter: aarzelt lang en speelt geregeld fout af. Ontvanger: vangt weinig goed aangespeelde ballen.	
1	Lummel: let vooral op de balbezitter en kan eenvoudige ballen onderscheppen. Balbezitter: draait met de bal naar een open afspeellijn en kan ontvanger binnen een ruime aanspeellijn bereiken. Ontvanger: toont waar een aanspeellijn is en kan eenvoudig aangespeelde ballen vangen.	
2	Lummel: kiest kansrijke positie tussen balbezitter en ontvanger. Balbezitter: overziet beide afspeellijnen bijna gelijktijdig en bereikt de ontvangerbinnen een smalle afspeellijn. Ontvanger: kiest een mat met open afspeellijn.	
3	Lummel: lokt passes uit en onderschept daardoor meer ballen. Balbezitter: vergroot met schijnbewegingen een afspeellijn. Ontvanger: kiest snel en goed matpositie met een open afspeellijn.	

Niveau	Uitvoeringswijze opbouwend teambal: pag. 298	Behaald
Zorg	Lummel: is alleen gericht op de positie van de bal en onderschept de bal slechts bij toeval. Balbezitter: probeert in 1 richting een afspeellijn te openen en bereikt zelden een medespeler. Ontvanger: verandert bijna niet van positie als er geen afspeellijn open is.	
1	Lummel: houdt rekening met de activiteit van de medelummel en onderschept geregeld een bal. Balbezitter: probeert afwisselend naar medespelers een afspeellijn te openen en bereikt geregeld een medespeler. Ontvanger: verandert geregeld van positie als er geen open aanspeellijn is.	
2	Lummel: heeft oog voor positiewisselingen van de ontvangers en de acties van de balbezitters. Balbezitter: kan in een redelijk hoog tempo de bal ontvangen en doorspelen. Ontvanger: maakt bij het openen van aanspeellijnen gebruik van het hele speelveld.	
3	Lummel: lokt door schijnbewegingen een verkeerde pass uit. Balbezitter: vergroot door schijnbewegingen de afspeellijnen en speelt medespelers op maat aan. Ontvanger: maakt de balbezitter duidelijk in welke ruimte de bal gespeeld wordt.	

Niveau	Uitvoeringswijze pilonbal: pag. 311	Behaald
Zorg	Balbezitter: schiet in de buurt van het doel nooit op doel en speelt aarzelend en onnauwkeurig over. Medeaanvaller: neemt nooit bewust een scoringspositie in en let alleen op de balbezitter. Verdediger: stelt zich niet op tussen balbezitter en doel en heeft alleen oog voor de bal.	
1	Balbezitter: waagt bij een vrije scoringskans een doelpoging en speelt bij veel ruimte goed over. Medeaanvaller: neemt bij voldoende ruimte een scoringspositie in, creëert bij langzaam spel eenvoudige aanspeellijnen. Verdediger: stelt zich tussen balbezitter en doel op.	
2	Balbezitter: stelt de doelpoging bij een te kleine scoringskans uit en speelt vlot en gericht over. Medeaanvaller: neemt vaak i.s.m. medespelers een scoringspositie in. Verdediger: verdedigt samen met anderen, stelt zich op het juiste moment op tussen doel en balbezitter en voorkomt actief doelpogingen.	
3	Balbezitter: creëert door schijnbewegingen een scoringskans en heeft weinigtijd en ruimte nodig voor een goede doelpoging. Medeaanvaller: neemt op het juiste moment een scoringspositie in en creëert voor zichzelf en anderen door schijnbewegingen een scoringspositie. Verdediger: doorziet schijnbewegingen en schermt het doel en risicovolle passes af.	

Niveau	Uitvoeringswijze overlooptikspel met duotickers: pag. 325	Behaald
Zorg	Loper: doet weinig pogingen om door het gebied te lopen of wordt voortdurend getikt. Tikker: tikt bijna geen lopers	
1	Loper: komt regelmatig ongetikt aan de overkant. Tikker: tikt regelmatig een loper.	
2	Loper: loopt versnellend en gaat terug als de tikker bedreigend is. Tikker: bedreigt verschillende lopers tegelijkertijd	
3	Loper: lokt de tikker om andere lopers oversteekmogelijkheden te geven en maakt schijnbewegingen. Tikker: stemt eigen positie voortdurend af op positie van de andere tikker.	

Niveau	Uitvoeringswijze kriskrasspel met functiewissel:	Behaald
Zorg	Loper: doet weinig pogingen om door het gebied te lopen of wordt voortdurend getikt. Tikker: tikt bijna geen lopers	
1	Loper: wordt regelmatig getikt. Tikker: tikt regelmatig een loper.	
2	Loper: loopt versnellend en gaat terug als de tikker bedreigend is. Tikker: bedreigt verschillende lopers tegelijkertijd	
3	Loper: lokt de tikker om andere lopers te ontlasten en maakt schijnbewegingen. Tikker: stemt eigen positie voortdurend af op positie van de andere tikker.	

Niveau	Uitvoeringswijze duo jagerbal met schuilplaats: pag. 337	Behaald
Zorg	Loper: kiest te laat voor een veilige schuilplaats en wordt vaak geraakt. Jager: kiest te laat voor een gunstige afgooipositie, raakt meestal geen loper en maakt geen gebruik van de medejager die in een betere positie staat.	
1	Loper: blijft goed uit de buurt van de balbezittende jager en wordt soms geraakt. Jager: gaat steeds naar een gunstige afgooipositie om de bal te ontvangen en raakt in eenvoudige afgooipositie geregeld een loper.	
2	Loper: ontwijkt geworpen ballen en maakt geen gebruik meer van vrijplaats. Jager: raakt ook in een moeilijkere afgooipositie een loper, maakt goed gebruik van de medejager	
3	Loper: lokt door schijnbewegingen een verkeerde worp uit en durft de jager te benaderen. Jager: creëert door schijnbewegingen betere afgooikansen voor zichzelf en voor de medejager en werpt de loper zo af (of via tikken) dat er direct weer balbezit is.	

Niveau	Uitvoeringswijze trefbal 4:4	Behaald
Zorg	Verdediger: stelt zich niet veilig op en wordt vaak geraakt. Aanvaller: kiest te laat voor een gunstige afgooipositie, raakt meestal geen verdediger en maakt geen gebruik van de medeaanvaller die in een betere positie staat.	
1	Verdediger: blijft goed uit de buurt van de balbezittende aanvaller en wordt soms geraakt. Aanvaller: gaat steeds naar een gunstige afgooipositie om de bal te ontvangen en raakt in eenvoudige afgooipositie geregeld een verdediger.	
2	Verdediger: ontwijkt geworpen ballen en begeeft zich nadrukkelijker in onveilig gebied. Aanvaller: raakt ook in een moeilijkere afgooipositie een verdediger, maakt goed gebruik van de medeaanvaller	
3	Verdediger: lokt door schijnbewegingen een verkeerde worp uit en durft de aanvaller te benaderen. Aanvaller: creëert door schijnbewegingen betere afgooikansen voor zichzelf en voor de medeaanvaller.	

Niveau	Uitvoeringswijze bal afpakken: pag. 364	Behaald
Zorg	Balbezitter: laat zich de bal afpakken, zonder zichtbaar tegenstand te bieden. Veroveraar: pakt de bal meestal niet af, omdat het weinig initiatief neemt om de bal af te pakken.	
1	Balbezitter: zit op de knieën op de mat en houdt de bal stevig vast voor de buik en kan de bal enige tijd in bezit houden bij een gelijkwaardige veroveraar. Veroveraar: pakt de bal vast, probeert de bal uit de handen van de balbezitter te trekken en verovert de bal wanneer de balbezitter weinig weerstand biedt.	
2	Balbezitter: start in de positie van elleboogknieën en kan deze positie lang handhaven, ook tegen een sterke veroveraar. Veroveraar: verovert de bal geregeld, waarbij tegelijkertijd de balbezitter uit positie wordt gebracht.	
3	Balbezitter: start in de positie van elleboogknieën en neemt deze positie opnieuw in, nadat hij uit deze positie door de veroveraar wordt gedrukt (balansverstoring) en behoudt balbezit ook tegen een sterke veroveraar. Veroveraar: verovert de bal geregeld bij een speler van niveau 2 door de balbezitter eerst in een gunstige afpakpositie te brengen en te houden, alvorens de bal af te pakken.	

Niveau	Uitvoeringswijze looppas op actuele muziek	Behaald
Zorg	Loopt niet in de maat.	
1	Loopt op het A-deel wel in de maat, maar op het B-deel niet.	
2	Loopt zowel op het A- als op het B-deel in de maat.	
3	Loopt swingend in de maat.	

Niveau	Uitvoeringswijze inzetten, stoppen veranderen na 2 x 8 tellen	Behaald
Zorg	Loopt niet in de maat, heeft hulp nodig (verbaal of instrumentaal) om de maat te onderkennen.	
1	Loopt meestal wel in de maat, maar start en stopt alleen op tijd als er hulpegeven wordt (verbaal of instrumentaal) bij de overgangen.	
2	Loopt in de maat en gaat op tijd naar de volgende beweging.	
3	Beweegt in de maat, anticipeert op het einde van de maat en kan de gehele vorm op eigen wijze "passend bij het karakter van de muziek" invullen.	

Niveau	Uitvoeringswijze Volksdans	Behaald
Zorg	Beweegt niet in de maat en heeft hulp nodig om de overgang na 8 tellen te horen (verbale ondersteuning of met behulp van fluit of trom)	
1	Beweegt meestal wel in de maat, maar is steeds net iets te laat bij het inzetten van de volgende beweging.	
2	Beweegt in de maat, gaat precies op tijd over naar de volgende beweging.	
3	Beweegt in de maat, anticipeert op de volgende beweging en kan deze op eigen wijze passend bij het karakter van de muziek invullen.	