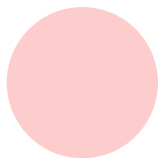


Die Schülerinnen und Schüler können nonverbale Mittel (z.B. Gestik, Mimik, Körperhaltung) und paraverbale Mittel (z.B. Intonation, Sprechfluss) in der Hörsituation deuten.

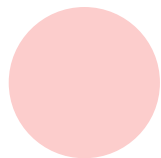
Die Schülerinnen und Schüler können eine Hörerwartung aufbauen und die nötige Ausdauer aufbringen, um einem längeren Hörbeitrag zu folgen.



Die Schülerinnen und Schüler können ein globales Hörverständnis zu verschiedenen Hörtexten aufbauen (z.B. Erzählung, Theaterstück, Szene aus Film, Gedicht, Sachtext).

Die Schülerinnen und Schüler können Wichtiges in einfachen Mitteilungen erkennen (z.B. telefonische Auskunft, Lautsprecherdurchsage).

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung einfacher unbekannter Wörter aus dem Kontext erschliessen.

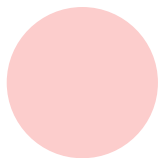


Deutsch: Hören
Verstehen in monologischen Hörsituationen
Kindergarten - 4. Klasse | D.1.B.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können in vertrauten Kommunikationssituationen Stimmungen wahrnehmen (z.B. emotionale Verletzung, Betroffenheit, Wut, Ärger, Freude).

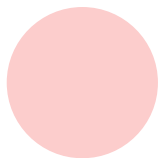
Die Schülerinnen und Schüler können Gesprächsbeiträgen folgen und sich für sie Bedeutsames merken.

Die Schülerinnen und Schüler können nachfragen, wenn sie etwas in einem Gespräch nicht verstanden haben.



Deutsch: Hören
Verstehen in dialogischen Hörsituationen
Kindergarten – 4. Klasse | D.1.C.1.c

Die Schülerinnen und Schüler erkennen häufig wiederkehrende Morpheme auf einen Blick (z.B. ver-, vor-, nach- als Vormorpheme, bekannte Stamm-Morpheme).



Deutsch: Lesen
Grundfertigkeiten
Kindergarten - 4. Klasse | D.2.A.1.d

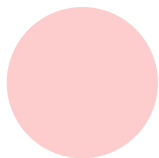
Die Schülerinnen und Schüler können unter Anleitung die Bibliothek als Ort zur Lektüre- und Informationsbeschaffung nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können aus kurzen, mit Titel und Absätzen übersichtlich strukturierten und illustrierten Sachtexten wesentliche Informationen entnehmen.



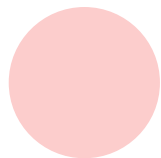
Deutsch: Lesen
Verstehen von Sachtexten
Kindergarten - 4. Klasse | D.2.B.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können ihr Textverständnis zeigen, indem sie einen Text gestaltend vorlesen (z.B. einzelne Figuren stimmlich unterscheiden).



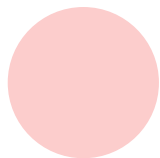
Deutsch: Lesen
Verstehen literarischer Texte
Kindergarten - 4. Klasse | D.2.C.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können unter Anleitung und mit passenden Beurteilungshilfen einander Rückmeldungen geben, wie gut sie (vor-)lesen.



Deutsch: Lesen
Reflexion über das Leseverhalten
1. - 4. Klasse | D.2.D.1.b

Die Schülerinnen und Schüler können nonverbale (z.B. Gestik, Mimik, Körperhaltung) und paraverbale Mittel (z.B. Atmung, Intonation, Sprechfluss) angemessen verwenden.

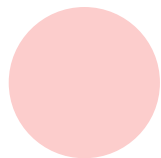


Deutsch: Sprechen
Grundfertigkeiten
Kindergarten - 4. Klasse | D.3.A.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können eine Geschichte verständlich nacherzählen.

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe eines Schemas ihre Arbeitsergebnisse und Gedanken vortragen (z.B. vorgegebene Textbausteine, Ablauf).

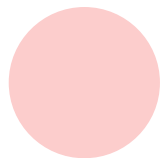
Die Schülerinnen und Schüler können Ergebnisse einer Gruppenarbeit verständlich weitergeben und dabei verschiedene Medien nutzen (z.B. Bild-, Textdokument).



Deutsch: Sprechen
Monologisches Sprechen
Kindergarten - 4. Klasse | D.3.B.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können mit verschiedenen Schreibgeräten ihre Texte gestalten (z.B. verschiedene Schreibstifte, Tastatur).

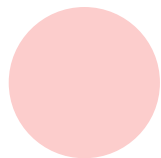
Die Schülerinnen und Schüler können mit grundlegenden Elementen der Bedienungsoberfläche eines Textprogramms umgehen.



Deutsch: Schreiben
Grundfertigkeiten
Kindergarten - 4. Klasse | D.4.A.1.e

Die Schülerinnen und Schüler können erste Zielvorstellungen davon entwickeln, wozu sie schreiben.

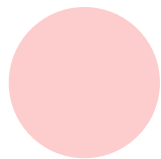
Die Schülerinnen und Schüler zeigen die Bereitschaft, während des Schreibens neue Ideen zu entwickeln.



Deutsch: Schreiben
Schreibprozess: Ideen finden und planen
1. - 4. Klasse | D.4.C.1.c

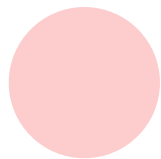
Die Schülerinnen und Schüler können ihre Gedanken und Ideen in eine verständliche Abfolge bringen und in passende Worte fassen. Die Schreibsituation und der Schreibprozess werden dabei zunehmend eigenständig gestaltet.

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Formulierungen zunehmend dem Schreibziel anpassen (z.B. adressatengerecht ausgerichtet).



Deutsch: Schreiben
Schreibprozess: formulieren
1. - 4. Klasse | D.4.D.1.c | 1/2

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Texte auch am Computer entwerfen und Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms einsetzen (z.B. Elementen der Bedienungsfläche nutzen: Datei öffnen, schreiben, speichern).

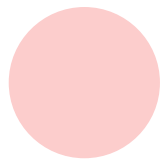


Deutsch: Schreiben

Schreibprozess: formulieren

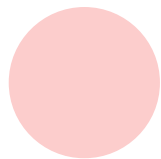
1. - 4. Klasse | D.4.D.1.c | 2/2

Die Schülerinnen und Schüler können im Austausch mit anderen (z.B. Schreibkonferenz, Feedback) einzelne positive Aspekte und Unstimmigkeiten im eigenen Text erkennen.



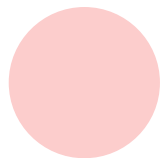
Deutsch: Schreiben
Schreibprozess: inhaltlich überarbeiten
1. - 4. Klasse | D.4.E.1.b

Die Schülerinnen und Schüler können ihren Text im Austausch mit anderen sprachformal überarbeiten, wenn die Fehlerstelle markiert ist. Sie können dabei folgende Regeln in typischen Fällen beachten: sch-Schreibung, sp-/st-Schreibung, ng-Schreibung, gebräuchliche abstrakte Nomen gross, Satzschlusszeichen.



Deutsch: Schreiben
Schreibprozess: sprachformal überarbeiten
1. - 4. Klasse | D.4.F.1.b

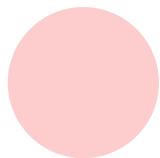
Die Schülerinnen und Schüler können unter Anleitung ihre Vorgehensweisen beim Ideensammeln, Planen und Entwerfen besprechen.



Deutsch: Schreiben
Reflexion über den Schreibprozess und eigene Schreibprodukte
1. - 4. Klasse | D.4.G.1.b

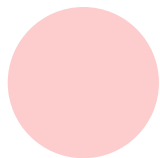
Die Schülerinnen und Schüler können im Gespräch Bezug auf den Text nehmen, umschreiben, was sie gelesen, angeschaut oder gehört haben.

Die Schülerinnen und Schüler können sich auch dann auf literarische Texte einlassen, wenn sie ihnen nicht auf den ersten Blick gefallen.



Deutsch: Literatur im Fokus
Auseinandersetzung mit literarischen Texten
Kindergarten - 4. Klasse | D.6.A.2.d

Die Schülerinnen und Schüler können unter Anleitung verschiedene Handlungsabsichten von typischen Figuren erkennen und verstehen (z.B. gut/böse; dumm/klug).



Deutsch: Sprache im Fokus
Literarische Texte: Beschaffenheit und Wirkung
Kindergarten - 4. Klasse | D.6.C.1.d

Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden den Begriff durch
und das Symbol \therefore .



Mathematik: Zahl und Variable
Operieren und Benennen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.1.A.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können im Zahlenraum bis 100 von beliebigen Zahlen aus vorwärts und rückwärts zählen.

Die Schülerinnen und Schüler können im Zahlenraum bis 100 von beliebigen 10er-Zahlen aus in 2er-, 5er- und 10er-Schritten vorwärts und rückwärts zählen.



Mathematik: Zahl und Variable
Operieren und Benennen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.1.A.2.d

Die Schülerinnen und Schüler können im Zahlenraum bis 100 verdoppeln, halbieren, addieren und subtrahieren.

Die Schülerinnen und Schüler kennen Produkte aus dem kleinen Einmaleins mit den Faktoren 2, 5 und 10.

Die Schülerinnen und Schüler können Produkte aus dem kleinen Einmaleins in Faktoren zerlegen (z.B. $36 = 6 \cdot 6 = 4 \cdot 9$).



Mathematik: Zahl und Variable
Operieren und Benennen
1. - 4. Klasse | MA.1.A.3.c

Die Schülerinnen und Schüler können Beziehungen zwischen Produkten nutzen (z.B. $6 \cdot 8$ ist um 8 grösser als $5 \cdot 8$ oder mit dem Kommutativgesetz: z.B. $8 \cdot 3 = 3 \cdot 8$).



Mathematik: Zahl und Variable
Operieren und Benennen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.1.A.4.d

Die Schülerinnen und Schüler können Produkte systematisch variieren und Auswirkungen beschreiben bzw. mit Anschauungsmaterial zeigen (z.B. $3 \cdot 3$, $6 \cdot 3$; $3 \cdot 4$, $6 \cdot 4$; $3 \cdot 5$, $6 \cdot 5$).

Die Schülerinnen und Schüler suchen eigene Lösungswege und tauschen sie aus.



Mathematik: Zahl und Variable
Erforschen und Argumentieren
Kindergarten - 4. Klasse | MA.1.B.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Quotienten mit der Umkehroperation überprüfen (z.B. $21 : 3 = 7 \rightarrow 7 \cdot 3 = 21$).



Mathematik: Zahl und Variable
Erforschen und Argumentieren
Kindergarten - 4. Klasse | MA.1.B.2.d

Die Schülerinnen und Schüler erkennen in grafischen Modellen multiplikative Beziehungen, insbesondere Verdoppelungen und $1 \cdot$ mehr bzw. $1 \cdot$ weniger (z.B. $3 \cdot 4$ und $6 \cdot 4$ in einem Punktefeld als Verdoppelung).



Mathematik: Zahl und Variable
Mathematisieren und Darstellen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.1.C.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Grundoperationen mit Handlungen, Sachbildern, Rechengeschichten und grafischen Strukturen veranschaulichen und Veranschaulichungen interpretieren.

Die Schülerinnen und Schüler können Beziehungen in und zwischen Grundoperationen zeigen und beschreiben (z.B. die Veränderung der Produkte $1 \cdot 3$, $2 \cdot 4$, $3 \cdot 5$, $4 \cdot 6$, ...).



Mathematik: Zahl und Variable
Mathematisieren und Darstellen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.1.C.2.d

Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden die Begriffe Figur, Länge, Breite, Fläche, Körper, spiegeln, verschieben.



Mathematik: Form und Raum
Operieren und Benennen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.2.A.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Seitenlängen und Flächeninhalte von Drei- und Vierecken sowie Volumen von Würfeln und Quadern vergleichen (z.B. in zwei verschieden grosse Rechtecke mit Quadraten belegen).



Mathematik: Form und Raum
Operieren und Benennen
1. - 4. Klasse | MA.2.A.3.c

Die Schülerinnen und Schüler erforschen Figuren und Körper und können Beziehungen formulieren (z.B. die Seitenflächen eines Quaders sind Rechtecke).



Mathematik: Form und Raum
Erforschen und Argumentieren
Kindergarten - 4. Klasse | MA.2.B.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können die Aufsicht von Würfelgebäuden auf Karopapier zeichnen.



Mathematik: Form und Raum
Mathematisieren und Darstellen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.2.C.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können nach bildlicher Anleitung falten (z.B. ein Schiff).



Mathematik: Form und Raum
Mathematisieren und Darstellen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.2.C.2.d

Die Schülerinnen und Schüler können Objekte in einem Plan darstellen
(z.B. Sitzordnung im Klassenzimmer).



Mathematik: Form und Raum
Mathematisieren und Darstellen
1. - 4. Klasse | MA.2.C.4.c

Die Schülerinnen und Schüler können mit Münzen und Noten bis 100 Fr.
Beträge legen.



Mathematik: Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
Operieren und Benennen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.3.A.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Geldbeträge mit Fr. und Rp. bilden, addieren und subtrahieren (z.B. 20 Fr. mit $2 \cdot 5 \text{ Fr.} + 5 \cdot 2 \text{ Fr.}$ bilden; 25 Fr. 60 Rp. + 14 Fr. 30 Rp.).

Die Schülerinnen und Schüler können analoge und digitale Uhrzeiten bestimmen.



Mathematik: Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
Operieren und Benennen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.3.A.2.d

Die Schülerinnen und Schüler können Beziehungen zwischen Längen, Preisen und Zeiten überprüfen (z.B. grössere Gegenstände sind teurer oder weitere Wege brauchen mehr Zeit).



Mathematik: Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
Erforschen und Argumentieren
Kindergarten - 4. Klasse | MA.3.B.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Längen und Preise grafisch darstellen
(z.B. 1 Fr. oder 1 cm mit je einem Karo).



Mathematik: Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
Mathematisieren und Darstellen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.3.C.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können zu Rechengeschichten Grundoperationen mit Platzhaltern bzw. Umkehroperationen bilden, diese lösen und interpretieren (z.B. ein Geschenk kostet 36 Fr., 23 Fr. wurden gespart. Wie viel fehlt noch?).



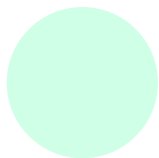
Mathematik: Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
Mathematisieren und Darstellen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.3.C.2.c

Die Schülerinnen und Schüler können Gleichungen mit einem Platzhalter durch Rechengeschichten oder Bilder konkretisieren (z.B. $28 + ? = 50 \rightarrow$ ein Bus hat 50 Sitzplätze, 28 sind bereits besetzt).



Mathematik: Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
Mathematisieren und Darstellen
Kindergarten - 4. Klasse | MA.3.C.3.d

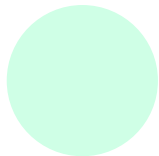
Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).



Medien und Informatik
Medien

Kindergarten - 4. Klasse | MI.1.2.c

Die Schülerinnen und Schüler können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).



Die Schülerinnen und Schüler können in der Klasse mehrstimmig im Kanon singen.



Musik: Singen und Sprechen
Stimme im Ensemble
Kindergarten - 4. Klasse | MU.1.A.1.e

Die Schülerinnen und Schüler können beim Sprechen deutlich artikulieren (Wortverständlichkeit).



Musik: Singen und Sprechen
Stimme als Ausdrucksmittel
Kindergarten - 4. Klasse | MU.1.B.1.2d

Die Schülerinnen und Schüler können Lieder, Kanons und Volkslieder singen und verfügen über ein Repertoire.



Musik: Singen und Sprechen
Liedrepertoire

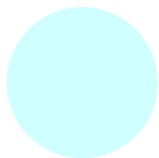
Kindergarten - 4. Klasse | MU.1.C.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Musik und musikalische Parameter im Körper empfinden und fantasievoll darstellen (z.B. Refrain eines Liedes, melodische Phrase).



Musik: Bewegen und Tanzen
Sensomotorische Schulung
Kindergarten - 4. Klasse | MU.3.A.1.f

Die Schülerinnen und Schüler können sich in Gruppenimprovisationen einlassen, dabei Spielregeln definieren und musizierend miteinander kommunizieren.



Musik: Musizieren
Instrument als Ausdrucksmittel
Kindergarten - 4. Klasse | MU.4.B.1.1d

Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Instrumente unterscheiden und beschreiben.



Musik: Musizieren
Instrumentenkunde
Kindergarten - 4. Klasse | MU.4.C.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können nach visuellen Impulsen und Handzeichen einfache Tonfolgen und die Durtonleiter singen.



Musik: Praxis des musikalischen Wissens
Rhythmus, Melodie, Harmonie
Kindergarten - 4. Klasse | MU.6.A.1.2d

Die Schülerinnen und Schüler können kurze Tonfolgen erfinden, erkennen und notieren.



Musik: Praxis des musikalischen Wissens
Notation
1. - 4. Klasse | MU.6.B.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Vorgänge und Funktionen im eigenen Körper beobachten und im Zusammenhang von Organsystemen beschreiben (z.B. Bewegung-Muskulatur und Skelett; Verdauung-Kauapparat und Verdauungsorgane).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Identität, Körper, Gesundheit – sich kennen und sich Sorge tragen
Kindergarten – 4. Klasse | NMG.1.4.c

Die Schülerinnen und Schüler können Unterschiede im Körperbau von Mädchen und Knaben mit angemessenen Wörtern benennen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Identität, Körper, Gesundheit – sich kennen und sich Sorge tragen
Kindergarten – 4. Klasse | NMG.1.5.b

Die Schülerinnen und Schüler können vielfältige Geschlechterrollen beschreiben (z.B. in Beruf, Familie, Sport) und wissen, dass Mädchen/Frauen und Jungen/Männer dieselben Rechte haben.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Identität, Körper, Gesundheit – sich kennen und sich Sorge tragen
Kindergarten – 4. Klasse | NMG.1.6.b

Die Schülerinnen und Schüler können bei Tieren Besonderheiten zur Sicherung des Fortbestands erkennen, vergleichen und Unterschiede beschreiben (z.B. Entwicklung im Ei-schlüpfen, Entwicklung im Beutel, Entwicklung im Tierleib-Lebendgebärend).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Tiere, Pflanzen und Lebensräume erkunden und erhalten
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.2.3.c

Die Schülerinnen und Schüler können Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Pflanzen und Tieren (z.B. Singvögel, Wasservögel, Greifvögel, Eulen; Zugvögel/Standvögel) mit geeigneten Instrumenten untersuchen (z.B. Lupe, Feldstecher, Bestimmungsbuch), Vergleiche anstellen sowie Informationen dazu suchen und wiedergeben.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Tiere, Pflanzen und Lebensräume erkunden und erhalten
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.2.4.c

Die Schülerinnen und Schüler können beim Anbau von Pflanzen und bei der Haltung von Heimtieren Aufgaben und Mitverantwortung übernehmen (z.B. Tierhaltung und Pflanzenanbau in der Schule).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Tiere, Pflanzen und Lebensräume erkunden und erhalten
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.2.6.d

Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Hebelwirkungen ausprobieren und Erfahrungen austauschen (z.B. am eigenen Körper, bei einer Wippe, Baumschere, Nussknacker, Zange).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Stoffe, Energie und Bewegungen beschreiben, untersuchen und nutzen
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.3.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Objekte und Stoffe aus der Alltagswelt sammeln und nach Material, Gestalt, Beschaffenheit, Farbe und Verwendungszweck ordnen (z.B. Spielzeug, Werkzeug, Haushaltgegenstände, Baumaterialien).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Stoffe, Energie und Bewegungen beschreiben, untersuchen und nutzen
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.3.3.c

Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Signale des Körpers und Reaktionen darauf wahrnehmen, einschätzen und entsprechend handeln (z.B. Gänsehaut, frieren, warm anziehen; Gefahr erkennen, bremsen, Bremsweg; starke Sonneneinstrahlung, blinzeln, Sonnenbrille tragen).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Phänomene der belebten und unbelebten Natur erforschen und erklären
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.4.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können Ideen für Schutzmassnahmen gegen laute und anhaltende Geräusche entwickeln und deren Wirkung einschätzen (z.B. Kopfhörer, Ohrstöpsel, Lärmschutzwände).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Phänomene der belebten und unbelebten Natur erforschen und erklären
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.4.2.b

Die Schülerinnen und Schüler können die äusseren Merkmale des Auges benennen und die jeweiligen Vorgänge und Funktionen beschreiben.
Verbindliche Inhalte: Auge: Augenbraue, Augenlid mit Wimpern, Tränenflüssigkeit, Hornhaut, Bindehaut



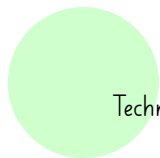
Natur, Mensch, Gesellschaft
Phänomene der belebten und unbelebten Natur erforschen und erklären
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.4.3.c

Die Schülerinnen und Schüler können einfache Wetterphänomene beobachten und unterscheiden und dabei eigene Erkenntnisse festhalten und darstellen (z.B. Bewölkung, Wind, Niederschlag).



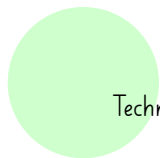
Natur, Mensch, Gesellschaft
Phänomene der belebten und unbelebten Natur erforschen und erklären
1. - 4. Klasse | NMG.4.4.1c

Die Schülerinnen und Schüler können Alltagsgeräte untersuchen und dabei einfache naturwissenschaftliche und technische Prinzipien erkennen und erläutern (z.B. Gleichgewicht bei Wippe, Balkenwaage, Stabilität bei Brücken, Türmen, Mauern, Hebel bei Schere, Zange, Hammer).



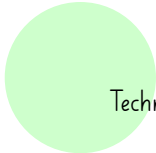
Natur, Mensch, Gesellschaft
Technische Entwicklungen und Umsetzungen erschliessen, einschätzen und anwenden
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.5.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können einfache Stromkreise aufbauen und die einzelnen Bestandteile benennen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Technische Entwicklungen und Umsetzungen erschliessen, einschätzen und anwenden
1. - 4. Klasse | NMG.5.2.1b

Die Schülerinnen und Schüler können vermuten, wie es zu Erfindungen und Entwicklungen von Geräten gekommen ist (z.B. Backofen, Mixer, Bügeleisen, Regenschirm, Kugelschreiber, mechanische und elektrische Geräte).



Technische Entwicklungen und Umsetzungen erschliessen, einschätzen und anwenden

Natur, Mensch, Gesellschaft

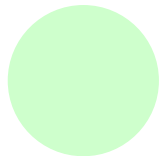
1. - 4. Klasse | NMG.5.3.b

Die Schülerinnen und Schüler können Arbeitsteilung angeleitet organisieren sowie über das Resultat und die Verteilung der Arbeit nachdenken (z.B. Schulfest, Verkaufsstand).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Arbeit, Produktion und Konsum – Situationen erschliessen
1. – 4. Klasse | NMG.6.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können eigene Interessen für Berufe beschreiben und sich über Traumberufe sowie Rollenbilder austauschen (z.B. Männer- und Frauenberufe).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Arbeit, Produktion und Konsum – Situationen erschliessen
1. – 4. Klasse | NMG.6.2.c

Die Schülerinnen und Schüler können Eigenschaften von Tauschmitteln erklären (z.B. begehrt, knapp, portionierbar, haltbar, echt) und die Funktion von Geld in Tauschgeschäften erkennen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Arbeit, Produktion und Konsum – Situationen erschliessen
1. – 4. Klasse | NMG.6.4.c

Die Schülerinnen und Schüler können an Beispielen den Wandel von Konsumgewohnheiten untersuchen sowie Auswirkungen auf den Alltag aufzeigen (z.B. Schultensilien).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Arbeit, Produktion und Konsum – Situationen erschliessen
1. – 4. Klasse | NMG.6.5.d

Die Schülerinnen und Schüler können zu ausgewählten Themen der Alltagsgestaltung und Lebensweise von Menschen in fernen Gebieten der Erde Fragen stellen, angeleitet Informationen erschliessen, ordnen und darüber berichten (Wohnen, Sich-Ernähren, Zusammenleben, Arbeiten, Unterwegs-Sein).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Lebensweisen und Lebensräume von Menschen erschliessen und vergleichen
1. - 4. Klasse | NMG.7.2.c

Die Schülerinnen und Schüler können räumliche Situationen (z.B. eigenes Zimmer, Schulzimmer, Spielplatz) mit eigenen Skizzen und Plänen darstellen und diese anderen Personen erklären.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Menschen nutzen Räume – sich orientieren und mitgestalten
1. – 4. Klasse | NMG.8.5.d

Die Schülerinnen und Schüler können gleichbleibende und variierende Tagesstrukturen unterscheiden und diese vergleichen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Zeit, Dauer und Wandel verstehen – Geschichte und Geschichten unterscheiden
Kindergarten – 4. Klasse | NMG.9.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Zeitdauer von Handlungen schätzen, messen und grafisch darstellen. Verbindliche Inhalte: Zeitstrahl



Natur, Mensch, Gesellschaft
Zeit, Dauer und Wandel verstehen – Geschichte und Geschichten unterscheiden
Kindergarten – 4. Klasse | NMG.9.1.e

Die Schülerinnen und Schüler können historische Bilder aus der Umgebung mit der heutigen Situation vergleichen. Was ist gleich? Was ist anders? (z.B. Häuser, Strassen in der eigenen Umgebung).



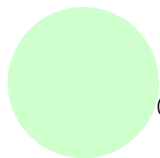
Natur, Mensch, Gesellschaft
Zeit, Dauer und Wandel verstehen – Geschichte und Geschichten unterscheiden
Kindergarten – 4. Klasse | NMG.9.2.d

Die Schülerinnen und Schüler können sich aus Geschichten, Erzählungen, Bildern ein Bild über eine vergangene Kultur machen (z.B. China, Altes Ägypten, Römisches Imperium).



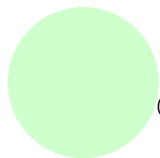
Natur, Mensch, Gesellschaft
Zeit, Dauer und Wandel verstehen – Geschichte und Geschichten unterscheiden
Kindergarten – 4. Klasse | NMG.9.3.d

Die Schülerinnen und Schüler können öffentliche Institutionen und Einrichtungen in der Gemeinde benennen und deren Funktion verstehen (z.B. Spital, Schule, Feuerwehr, Abfallentsorgung, Gericht).



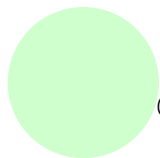
Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.10.3.c

Die Schülerinnen und Schüler können anhand von exemplarischen Situationen (z.B. aus Geschichten, aus Märchen, aus dem Alltag) erkennen, wer Macht ausübt und wie Machtmissbrauch begegnet wird. Verbindliche Inhalte: Macht



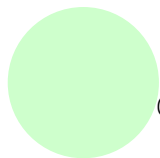
Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.10.4.c

Die Schülerinnen und Schüler können Sanktionen in Zusammenhang mit vorher bekannten Regeln bringen. Verbindliche Inhalte: Prinzip: Strafe für eine Übertretung soll vorher bekannt sein



Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren
Kindergarten - 4. Klasse | NMG.10.4.d

Die Schülerinnen und Schüler können sich stellvertretend für die Interessen anderer einsetzen (z.B. im Schülerrat). Verbindliche Inhalte: Prinzip der Delegation



Natur, Mensch, Gesellschaft

Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren

Kindergarten - 4. Klasse | NMG.10.5.b

Die Schülerinnen und Schüler können aus verschiedenen Positionen schnell starten und eine kurze Strecke maximal schnell laufen.



Bewegung und Sport: Laufen, Springen, Werfen
Laufen
Kindergarten - 4. Klasse | BS.1.A.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können nach einer intensiven Laufbelastung beschreiben, wie sich Anstrengung und Erholung im Körper anfühlen.



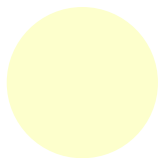
Bewegung und Sport: Laufen, Springen, Werfen
Laufen
Kindergarten - 4. Klasse | BS.1.A.1.2c

Die Schülerinnen und Schüler können seilspringen.



Bewegung und Sport: Laufen, Springen, Werfen
Springen
Kindergarten - 4. Klasse | BS.1.B.1.1c

Die Schülerinnen und Schüler können auf labilen Geräten balancieren (z.B. Stelzen, Wippe, Balancebrett, Pedalo).



Bewegung und Sport: Laufen, Springen, Werfen
Grundbewegungen an Geräten
Kindergarten - 4. Klasse | BS.2.A.1.1c

Die Schülerinnen und Schüler können an verschiedenen Geräten rollen und drehen (vorwärts, rückwärts, seitwärts).



Bewegung und Sport: Laufen, Springen, Werfen
Grundbewegungen an Geräten
Kindergarten - 4. Klasse | BS.2.A.1.2c

Die Schülerinnen und Schüler können rhythmisch an den Ringen schaukeln.



Bewegung und Sport: Laufen, Springen, Werfen
Grundbewegungen an Geräten
Kindergarten - 4. Klasse | BS.2.A.1.3c

Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Hindernisse in einer Folge stützend und kletternd bewältigen (z.B. Barren, Bock, Sprossenwand, Kasten).



Bewegung und Sport: Laufen, Springen, Werfen
Grundbewegungen an Geräten
Kindergarten - 4. Klasse | BS.2.A.1.4d

Die Schülerinnen und Schüler können Geräte benennen, korrekt transportieren und nach Plan aufbauen.



Bewegung und Sport: Laufen, Springen, Werfen
Grundbewegungen an Geräten
Kindergarten - 4. Klasse | BS.2.A.1.6c

Die Schülerinnen und Schüler können den gespannten Körper auf den Händen stützen (z.B. Handstand mit Hilfe).



Bewegung und Sport: Bewegen an Geräten
Beweglichkeit, Kraft und Körperspannung
Kindergarten - 4. Klasse | BS.2.B.1.1c

Die Schülerinnen und Schüler können den Körper in statischen I-Posen anspannen (z.B. Brett am Boden).



Bewegung und Sport: Bewegen an Geräten
Beweglichkeit, Kraft und Körperspannung
Kindergarten - 4. Klasse | BS.2.B.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler können Körperteile gezielt steuern.



Bewegung und Sport: Darstellen und Tanzen
Körperwahrnehmung
Kindergarten - 4. Klasse | BS.3.A.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden.



Bewegung und Sport: Darstellen und Tanzen
Darstellen und Gestalten
Kindergarten - 4. Klasse | BS.3.B.1.1c

Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungsformen mit verschiedenen Materialien ausführen (z.B. Seil, Reif, Zeitung).



Bewegung und Sport: Darstellen und Tanzen
Darstellen und Gestalten
Kindergarten - 4. Klasse | BS.3.B.1.2c

Die Schülerinnen und Schüler können sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer).



Bewegung und Sport: Spielen
Bewegungsspiele
Kindergarten - 4. Klasse | BS.4.A.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können in Spielsituationen (z.B. Schnappball, Schnurball) in kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (z.B. zuspielen und annehmen).



Bewegung und Sport: Spielen
Sportspiele
Kindergarten - 4. Klasse | BS.4.B.1.1c

Die Schülerinnen und Schüler können den Ball oder das Spielobjekt nebeneinander führen (z.B. mehrere Spieler führen den Ball im gleichen Feld).



Bewegung und Sport: Spielen
Sportspiele
Kindergarten - 4. Klasse | BS.4.B.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler können aus dem Lauf ein Ziel treffen.



Bewegung und Sport: Spielen
Sportspiele

Kindergarten - 4. Klasse | BS.4.B.1.3b

Die Schülerinnen und Schüler können sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen (z.B. Schnappball).



Bewegung und Sport: Spielen
Sportspiele
Kindergarten - 4. Klasse | BS.4.B.1.4b

Die Schülerinnen und Schüler können Regeln beim Spielen in kleinen Gruppen umsetzen.



Bewegung und Sport: Spielen
Sportspiele
Kindergarten - 4. Klasse | BS.4.B.1.5c

Die Schülerinnen und Schüler können das Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen.



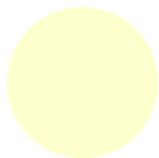
Bewegung und Sport: Spielen
Kampfsportspiele
Kindergarten - 4. Klasse | BS.4.C.1.1a

Die Schülerinnen und Schüler können Rituale und Regeln in Kampfspielen nennen und einhalten.



Bewegung und Sport: Spielen
Kampfspiele
Kindergarten - 4. Klasse | BS.4.C.1.2c

Die Schülerinnen und Schüler können Gefahrensituationen erkennen (z.B. Kuppen, Kreuzungen, andere Personen).



Bewegung und Sport
Gleiten, Rollen, Fahren
Kindergarten - 4. Klasse | BS.5.1.3c

Die Schülerinnen und Schüler können sich eine Minute an Ort über Wasser halten (Wassersicherheitscheck WSC).



Bewegung und Sport: Bewegen im Wasser
Schwimmen
Kindergarten - 4. Klasse | BS.6.A.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können ins tiefe Wasser springen und vollständig untertauchen.



Bewegung und Sport: Bewegen im Wasser
Ins Wasser springen und Tauchen
Kindergarten - 4. Klasse | BS.6.B.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können unter Wasser die Augen offen halten und Gegenstände im brusttiefen Wasser ertauchen.



Bewegung und Sport: Bewegen im Wasser
Ins Wasser springen und Tauchen
Kindergarten - 4. Klasse | BS.6.B.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Figuren erfinden und gestalten (z.B. Puppen, Figuren für das Rollenspiel, Stofftiere)

Die Schülerinnen und Schüler können für ihre eigenen Spielideen Objekte erfinden und herstellen (z.B. Geschicklichkeitsspiel, Windspiel, Spielplan).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
Kindergarten - 6. Klasse | TTG.2.B.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können über Funktionen von Kleidungsstücken nachdenken, diese spielerisch verändern und sich verkleiden (z.B. Schmuck, Schutz).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
Kindergarten - 6. Klasse | TTG.2.B.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler können den Zusammenhang zwischen Funktion und Konstruktion von Gefäßen und Behältern erkennen und in alltäglichen Situationen nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können für den Wohnbereich oder den Arbeitsplatz funktionale Objekte erfinden und mit einfachen Konstruktionen umsetzen (z.B. Sammelkiste, Bilderrahmen).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
Kindergarten - 6. Klasse | TTG.2.B.1.3b

Die Schülerinnen und Schüler können mit beweglichen Konstruktionen experimentieren (z.B. Kugelbahn, Floss, Fallschirm).

Die Schülerinnen und Schüler können Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln (z.B. Wippe, Hammer, Zange).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
Kindergarten - 6. Klasse | TTG.2.B.1.4b

Die Schülerinnen und Schüler können eine batteriebetriebene Beleuchtung mit Ein-/Ausschaltfunktion verwenden.

Die Schülerinnen und Schüler machen Erfahrungen zu Wind- oder Wasserkraft an einem Beispiel (z.B. Wasserrad bewegt Hammerwerk).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
Kindergarten - 6. Klasse | TTg.2.B.1.5b

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Beobachtungen von Farbe, Grösse, Bewegung und Form mit Beobachtungen anderer vergleichen.



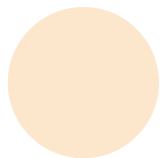
Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Wahrnehmung und Reflexion
Kindergarten - 6. Klasse | BG.1.A.2.2b

Die Schülerinnen und Schüler können in Spiel und Experiment offen an Situationen herangehen, Neues entdecken und damit ihre bildnerischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitern.



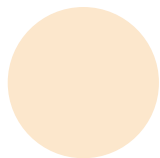
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerischer Prozess
Kindergarten - 6. Klasse | BG.2.A.2.1b

Die Schülerinnen und Schüler können die Druckstärke im Zeichnen variieren und deckend sowie durchscheinend malen.



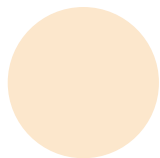
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
Kindergarten – 6. Klasse | BG.2.C.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können Frottage und Stempeldruck (z.B. Schnur, Gummi, Kork) erproben und anwenden.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
Kindergarten - 6. Klasse | BG.2.C.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler können die Montage durch Schichten, Anhäufen, Verbinden und Kombinieren erproben und anwenden.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
Kindergarten – 6. Klasse | BG.2.C.1.3b

Die Schülerinnen und Schüler können durch Abtragen und Aushöhlen modellieren und durch Zusammenfügen, Wickeln und Knoten bauen und konstruieren.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
Kindergarten - 6. Klasse | BG.2.C.1.4b

Die Schülerinnen und Schüler können Hör-, Riech-, Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen (z.B. Musik malen).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
Kindergarten - 6. Klasse | BG.2.C.2.b

Die Schülerinnen und Schüler können Naturfarben, Naturmaterialien und Kohle zeichnerisch und malerisch erproben und einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler können die Eigenschaften von Bildträgern erproben und nutzen (z.B. saugend, abstossend, glatt, rau, porös).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Materialien und Werkzeuge
Kindergarten - 6. Klasse | BG.2.D.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können Ton, Holz, Stoff, Draht und Schnur plastisch erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Materialien und Werkzeuge
Kindergarten - 6. Klasse | BG.2.D.1.2b