

LEHRPLAN 21

ZUSAMMENFASSUNG DER ZIELE IN DEN FACHBEREICHE FÜR DEN 1. ZYKLUS

SPRACHE	
D.1 Hören	
D.1.A.1 Grundfertigkeiten	
a	können die Aufmerksamkeit auf die sprechende Person und deren Beitrag richten.
b	können Klänge, Geräusche sowie Reime, Silben und einzelne Laute (z.B. Anlaute) heraushören (phonologische Bewusstheit).
c	können den Tonfall einer Stimme in der entsprechenden Situation deuten (z.B. Lautstärke, Geschwindigkeit, Stimmlage).
D.1.B.1 Verstehen in monologische Hörsituationen	
a	können einfache Aufträge und Erklärungen zu bekannten Sachthemen und Alltagssituationen verstehen und ausführen (z.B. alltägliche Abläufe). können zum Hörtext etwas Passendes produzieren (z.B. inneres Bild zeichnen, etwas formen, spielerisch darstellen).
b	können erzählen, was sie aus Hörtexten erfahren haben (z.B. vorgelesene Erzählung, erzähltes Sachthema, Bilderbuch, Verse). können der Handlung einer einfachen Erzählung folgen.
D.1.C.1 Verstehen in dialogischen Hörsituationen	
a	können in einer vertrauten Gesprächssituation dem Gesprochenen folgen und ihre Beteiligung zeigen.
D.1.D.1 Reflexion über Sprachverhalten	
a	können sich unter Anleitung und mithilfe konkreter Fragen mit anderen über Erzähltes austauschen. können sich mithilfe konkreter Fragen über ein Gespräch und ihr Gesprächsverhalten austauschen.
D.2 Lesen	
D.2.A.1 Grundfertigkeiten	
a	können Piktogramme und einfache Wortbilder aus ihrem Alltagsleben wieder erkennen (z.B. Migros, Coop, Volg, Coca Cola). können einzelne Buchstaben wiedererkennen (z.B. aus dem eigenen Namen). können einen Zugang zu (Bilder-)Büchern finden.
D.2.B.1 Verstehen von Sachtexten	
a	können einfache Sachverhalte in Bildern und Aufträge in Bildform verstehen. können einfache Piktogramme aus Ihrem Alltagsleben lesen und verstehen. können erzählen, was sie durch Medien erfahren haben (z.B. Kindersendung, Film, Lernspiel).
D.2.C.1 Verstehen literarische Texte	
a	können in einem Bild eine Situation erkennen (z.B. Figur, Handlung, mögliche Geschichte). können sich aus aneinander gereihten Bildern eine Geschichte vorstellen und diese im Gespräch erzählen (z.B. Bilderbuch).
b	können erzählte und vorgelesene Texte verstehen und darin den Handlungsstrang erkennen (z.B. kleine Geschichte, Bilderbuch, Vers, Abzählreim). können einen linearen Erzählverlauf mit einer dazu gehörenden Bildabfolge verbinden.
D.3 Sprechen	
D.3.A.1 Grundfertigkeiten	
a	können die meisten Laute des Deutschen sprechmotorisch isoliert und im Wort bilden. können Wörter, Wendungen (z.B. in Fragen, Aussagen, Aufforderung) und Satzmuster in vertrauten Situationen passend verwenden (produktiver Wortschatz).
D.3.B.1 Monologischen Sprechen	
a	können ihre Gefühle und Gedanken sowie Erlebnisse und Erfahrungen verbal oder nonverbal mit Unterstützung zum Ausdruck bringen.
b	können Beobachtungen wiedergeben und einfache Sachverhalte mit Unterstützung beschreiben.
D.3.C.1 Dialogisches Sprechen	
a	können die/den Gesprächspartner/in als Gegenüber wahrnehmen und mit ihr/ihm in Kontakt treten. können in einer vertrauten, selbstgewählten Sprechrolle an einem Spiel aktiv teilnehmen.
b	können auf direkt an sie gerichtete Fragen antworten. können sich an einfachen, kurzen Gesprächen beteiligen. können sich in kurzen Phasen an Gesprächsregeln halten (z.B. sich vor dem Reden melden, zu den anderen gerichtet sprechen, Sie-Formen verwenden).
D.3.D.1 Reflexion über das Sprech-, Präsentations- und Gesprächsverhalten	
a	können sich mithilfe von konkreten (Nach-)Fragen darüber austauschen, wie sie sich und wie sich andere im Gespräch verhalten haben. können Gespräche als Basis für Beziehungen erfahren.
D.4 Schreiben	
D.4.A.1 Grundfertigkeiten	
a	können durch vielfältige Aktivitäten ihre Feinmotorik weiterentwickeln.
b	können eine günstige Körperhaltung beim Zeichnen und Schreiben einnehmen.
D.4.B.1 Schreibprodukte	
a	können Erfahrungen sammeln mit vielfältigen altersgemässen Texten (z.B. Bilderbuch, Vorlesegeschichte, Brief, Notiz, Plakat), um Muster für das eigene Schreiben zu gewinnen (z.B. Kritzelbrief, Liste).
b	können Schrift als Trägermedium von Bedeutung und als Instrument, um Gedanken festzuhalten und bei anderen etwas zu bewirken (z.B. Geschenkbrief, Dankeskarte, Wunschliste). kennen einfache Textmuster (z.B. Liste, Anrede, Namenskarte, Unterschrift) und nutzen diese für das eigene Schreiben.
D.4.C.1 Schreibprozess: Ideen finden und planen	
a	können aus Geschichten, Bilderbüchern, Puppentheatern Ideen für eigene Geschichten entwickeln und sich dar

	über austauschen. können beschreiben, woher sie Informationen erhalten (z.B. Printmedien, Fernsehen, Internet).
D.5 Sprache(n) im Fokus	
D.5.B.1 Sprachgebrauch unterscheiden	
a	können Erfahrungen mit Gesprächsverhalten und Gesprächsregeln in der Grossgruppe sammeln (z.B. Sprecherwechsel, Klassengespräch) und über deren Nutzen nachdenken. können erste Erfahrungen mit der Sprachenvielfalt in der Klasse sammeln (z.B. Begrüssungsrituale, Sprachmelodie, Lieblingswörter).
D.5.C.1 Sprachformales untersuchen	
a	können Erfahrungen sammeln mit Reimen, Silben und Lauten (phonologische Bewusstheit).
D.6 Literatur im Fokus	
D.6.A.1 Auseinandersetzung mit literarischen Texten	
a	können in vorgelesene und erzählte Geschichten mit Unterstützung von Bilderbüchern eintauchen.
b	können zu Geschichten zeichnen und spielen. Sie können die entstandenen Zeichnungen und Handlungen in Bezug zur Geschichte setzen und einzelne Episoden daraus erzählen. können Lieder und Verse nachsingen, nachsprechen und spielerisch umsetzen.
D.6.A.2 Auseinandersetzung mit literarischen Texten	
a	können sich darauf einlassen, immer wieder neue Bilderbücher, Hörbücher, Hörspiele, Filme anzuschauen, zu lesen, zu hören und darüber zu sprechen.
b	können unter Anleitung einzelne Figuren aus Geschichten beschreiben und darüber sprechen, was ihnen an der Figur/Geschichte gefällt. entwickeln Interesse am Austausch ihrer eigenen Erfahrungen mit literarischen Texten und können mitteilen, welche Geschichten ihnen gefallen und welche nicht. können beschreiben, was ihnen an gern genutzten Medien gefällt (z.B. Buch, Fernsehen, Film, Hörbuch, Spielgeschichte).
D.6.C.1 Literarische Texte: Beschaffenheit und Wirkung	
a	können Bilder und Spiele mit ihrer Wirklichkeit verknüpfen und diese als real erleben (z.B. Puppentheater-
b	können sich in erzählte Geschichten hineinversetzen. können Verse, Reime, Lieder und Gedichte (rhythmisch nachsprechen oder singen und Takt, Rhythmus und spezifische Wortwahl (z.B. Sprachspiel) als Bereicherung erleben. können sich gemeinsam mit typischen Genres wie Märchen und anderen Geschichten in Bilderbüchern auseinandersetzen und beschreiben, was ihnen daran gefällt.

MATHE

MA.1 Zahl und Variable	
MA.1.A.1 Operieren und Benennen	
a	können Anzahlen mit verschiedenen angeordneten Elementen vergleichen und die Begriffe ist/wird grösser/kleiner; ist/wird mehr/weniger; sind gleich viele; am meisten; am wenigsten verwenden.
b	verstehen und verwenden die Begriffe plus, minus, gleich und die Symbole +, -, =
MA.1.A.2 Operieren und Benennen	
a	können bis zu 20 Elemente auszählen und Zahlpositionen vergleichen.
b	können im Zahlenraum bis 20 von beliebigen Zahlen aus vorwärts und rückwärts zählen. können in 2er-Schritten vorwärts zählen, von 2 bis 20. können Fingerbilder von 1 bis 10 spontan zeigen sowie Anzahlen bis 5 ohne Zählen erfassen.
MA.1.A.4 Operieren und Benennen	
a	können unterschiedliche Anzahlen einander angleichen (z.B. 8 und 4 Knöpfe → 6 und 6 Knöpfe).
MA.1.B.1 Erforschen und Argumentieren	
a	können Muster mit Anzahlen bilden, sich Muster einprägen, abdecken und weiterführen (z.B. rot, gelb / rot, rot, gelb, gelb / rot, gelb).
MA.1.B.2 Erforschen und Argumentieren	
a	können Aussagen zu Anzahlen und Zahlpositionen an konkretem Material überprüfen (z.B. ein Turm mit 3 Klötzen ist höher als einer mit 2).
MA.1.B.3 Erforschen und Argumentieren	
a	können Anschauungsmaterialien beim Erforschen arithmetischer Muster nutzen (z.B. 20er-Feld und Plättchen).
MA.1.C.1 Mathematisieren und Darstellen	
a	können zeigen, wie sie zählen.
b	können Summen darstellen und Darstellungen nachvollziehen (z.B. auf dem 20er-Feld oder auf dem Zahlenstrahl).
MA.1.C.2 Mathematisieren und Darstellen	
a	können Anzahlen verschieden darstellen (z.B. mit Punkten oder Strichen) und verschieden anordnen (z.B. auf einer Linie und in der Fläche verteilt).
MA.2 Form und Raum	
MA.2.A.1 Operieren und Benennen	
a	können Linien aufzeichnen und ordnen (z.B. kurze, lange, gerade, gewellte Linien). können Kreis, Dreieck, Rechteck, Quadrat, Würfel und Kugel benennen.
b	können Strecken, Kreise, Dreiecke, Quadrate, Rechtecke sowie Kugeln und Würfel ordnen und beschreiben. Sie verwenden die Begriffe länger, kürzer, am längsten, am kürzesten, grösser, kleiner, am grössten, am kleinsten. können überschneidende Figuren identifizieren (z.B. Umfang nachfahren) und benennen.
MA.2.A.2 Operieren und Benennen	

	a	können sich Muster mit 3 verschiedenen Figuren einprägen, diese weiterführen und eigene Muster bilden (z.B. Kreis, Dreieck, Quadrat).
	b	können Dreieck, Quadrat, Rechteck und Kreis nachzeichnen und ohne Vorlage zeichnen sowie Kugel und Würfel formen. können Figuren und Körper aus Teilstücken zusammensetzen.
MA.2.A.3 Operieren und Benennen		
	a	erfahren die Konstanz von Längen und Volumen bei Veränderung der Gestalt (z.B. gleich bleibende Länge nach Biegen von Drähten). können die Längen unterschiedlicher Linienverläufe vergleichen (z.B. Wege auf einem Karopapier).
MA.2.B.1 Erforschen und Argumentieren		
	a	können Kreis, Dreieck, Quadrat, Rechteck, Kugel und Würfel durch ertasten identifizieren.
	b	experimentieren mit dem Spiegel und entdecken Symmetrien.
MA.2.C.1 Mathematisieren und Darstellen		
	a	können mit verschiedenen Techniken und Materialien Figuren darstellen (z.B. malen, biegen).
	b	können Objekte als Figuren und Körper darstellen (z.B. Tisch als Rechteck, eine Baumkrone als Kugel).
MA.2.C.2 Mathematisieren und Darstellen		
	a	können symmetrische Figuren durch Falten halbieren (z.B. Dreieck, Quadrat, Rechteck, Kreis, Bäume, Tiere). können mit der Schere Streifen, Ecken und Rundungen schneiden und sammeln Erfahrungen mit Scherenschnitten.
	b	können den Flächeninhalt von Quadraten und Rechtecken halbieren (z.B. ein Rechteck in vier gleiche Streifen falten und 2 von 4 Streifen anmalen).
MA.2.C.3 Mathematisieren und Darstellen		
	a	können verdeckte Figuren und Körper ertasten und nachzeichnen bzw. -formen und beschreiben.
MA.2.C.4 Mathematisieren und Darstellen		
	a	können in einem Punkteraster gezeichnete Grundfiguren und zusammengesetzte Figuren in ein leeres Punkteraster übertragen.
MA.3 Grössen, Funktionen, Daten und Zufall		
MA.3.A.1 Operieren und Benennen		
	a	können Gegenstände und Situationen mit lang/kurz (zeitlich und räumlich) schnell/langsam, vor/her/nachher, breit/schmal, dick/dünn, gross/klein, schwer/leicht beschreiben.
	b	verstehen und verwenden die Begriffe Geld, Münzen und Noten zwischen 1 und 20 Franken. können Unterschiede zwischen Gegenständen und Situationen mit Steigerungsformen beschreiben, insbesondere bezüglich Preisen, Längen, Zeitpunkten, Zeitdauern, Gewichten und Inhalten (z.B. B ist schwerer als A, C ist am schwersten).
MA.3.A.2 Operieren und Benennen		
	a	können Längen und Volumen verteilen (z.B. eine Schnur in etwa gleiche Teile schneiden oder Wasser auf Becher verteilen). können den Tagesverlauf in Morgen, Mittag, Nachmittag, Abend und Nacht einteilen (z.B. den Tagesabschnitten Aktivitäten zuordnen).
MA.3.A.3 Operieren und Benennen		
	a	können Wertetabellen beschreiben (z.B. 1 Flasche → 2 Franken; 2 Flaschen → 4 Franken; 3 Flaschen → 6 Franken).
MA.3.B.1 Erforschen und Argumentieren		
	a	können Anzahlen, Längen, Flächen und Volumen miteinander vergleichen.
MA.3.C.1 Mathematisieren und Darstellen		
	a	sammeln und ordnen (z.B. Steine nach Farbe ordnen und zählen).
MA.3.C.2 Mathematisieren und Darstellen		
	a	können in Sachsituationen Anzahlen, Muster und Ordnungen vergleichen (mehr, weniger, gleichviel, länger, kürzer, gleich lang).
MA.3.C.3 Mathematisieren und Darstellen		
	a	können Anzahlen mit Beispielen konkretisieren.

MUSIK

MU.1 Singen und Sprechen		
MU.1.A.1 Stimme im Ensemble		
	a	können mit ihrer Singstimme Vorgesungenes nachahmen.
	b	können sich singend in der Klasse einordnen.
	c	können sich beim Singen in der Klasse in ein Klangerlebnis einlassen und dabei eine Klangvorstellung entwickeln.
	d	können in der Gruppe einstimmig singen.
MU.1.B.1 Stimme als Ausdrucksmittel		
	1a	können ihre Singstimme wahrnehmen, variieren und spielerisch erkunden.
	1b	können angeleitet mit der Atmung spielen und diese beim Singen erproben.
	1c	können in vorgegebenen Tonräumen experimentieren (z.B. Fünftonraum).
	1d	können kurze ein- bis zweitaktige Tonfolgen memorieren und singen.
	2a	können lautmalerisch mit Silben und Nonsenssprache spielen.
	2b	können Verse und Reime rhythmisch sprechen.
	2c	können die Sprechstimme als Ausdrucksmittel einsetzen.
MU.1.C.1 Liedrepertoire		
	a	können sich auf verschiedene Stimmungen in Liedern einlassen und mitsingen.
	b	können aus ihrer Lebenswelt Kinderlieder und Singspiele singen (z.B. Alltag, Familie, Heimat, Natur).

	c	können Kinderlieder in Mundart, Standardsprache und aus unterschiedlichen Kulturen singen.
	d	können Lieder, Kanons und Volkslieder singen und verfügen über ein Repertoire.
MU.2 Hören und Sich-Orientieren		
MU.2.A.1 Aktustische Orientierung		
	a	können ihre Aufmerksamkeit auf akustische Klangquellen fokussieren.
	b	können Gehörtes wahrnehmen und differenziert in Bild und Bewegung darstellen.
MU.2.B.1 Begegnung mit Musik in Geschichte und Gegenwart		
	a	können sich auf verschiedene Musikangebote einlassen, Lieder und Musik aus ihrer Lebenswelt hören und unterscheiden.
	b	können durch wiederholtes Hören musikalisch Vertrautes in Neuem wiedererkennen (z.B. Das klingt wie...).
	c	können ihnen bekannte Musik wiedererkennen und verschiedenen Stilen zuordnen.
MU.2.C.1 Bedeutung und Funktion von Musik		
	a	können ein Musikereignis hörend dem jeweiligen gesellschaftlichen Anlass zuordnen (z.B. Zirkus, Fasnacht, Besinnung, Kon)
	b	können durch Musik ausgelöste Stimmungen wahrnehmen und dabei entstehende Gefühle zulassen und sichtbar machen (z.B. fröhlich, ausgelassen, wütend, melancholisch).
MU.3 Bewegen und Tanzen		
MU.3.A.1 Sensomotorische Schulung		
	a	können einzelne Körperteile lokalisieren, benennen und den Körper im Musizieren und Tanzen bewusst einsetzen (z.B. winken und stampfen im Begrüßungslied).
	b	können einzelne Sinne für die Bewegung zur Musik vielseitig nutzen (z.B. Richtungsgehen zu Musikquelle).
	c	können Musik mit Bewegung im Raum spielerisch darstellen (z.B. Drehungen variiert ausführen, vorwärts, rückwärts) und sich in der Gruppe räumlich orientieren.
	d	können sich in Figuren, Tiere, Gegenstände und Phänomene einfühlen und sich mit ihnen in der Bewegung identifizieren (z.B. herunterrollende Steine).
MU.3.B.1 Körperausdruck zu Musik		
	a	können Musik in der Bewegung mit Materialien sichtbar machen (z.B. mit Tuch, Feder, Stab, Kugel, Nüssen).
	b	können Körperbewegungen musikalisch erkunden und erfinderisch einsetzen (z.B. Wie klingen Sprungkombinationen, schwingende Bänder?).
MU.3.C.1 Bewegungsanpassung an Musik und Tanzrepertoire		
	a	können in Reigentänzen die Kreisform halten und Bewegungslieder ausführen.
	b	können Bewegungsmuster zu Musik mit Füßen und Händen koordinieren und wiederholen (z.B. Puls, Taktschwerpunkt, Rhythmus, Gangart, Gesten).
MU.4 Musizieren		
MU.4.A.1 Musizieren im Ensemble		
	a	können sich im musikalischen Spiel der Gruppe anpassen (z.B. Tempo, Rhythmus, Lautstärke).
MU.4.B.1 Instrument als Ausdrucksmittel		
	a	können Materialien musikalisch differenziert erkunden und bespielen (z.B. Alltagsgegenstand, Spielobjekt, Naturmaterial).
MU.4.C.1 Instrumentenkunde		
	a	können einfache Materialien zu Instrumenten umfunktionieren (z.B. Büchse als Klinger, Tontopftrommel, Plastikrohrras Rufinstrument, klingende Wassergläser).
	b	können eine Auswahl des Schulinstrumentariums benennen (z.B. Klangstab, Triangel, Schlagholz) und achtsam damit spielen (Materialsorgfalt).
MU.5 Gestaltungsprozesse		
MU.5.A.1 Themen musikalisch erkunden und darstellen		
	a	können Aussen- und Innenräume musikalisch erkunden und damit spielen (z.B. Wie klingt der Pausenplatz? Spiel mit klingenden Objekten des Klassenzimmers).
MU.5.B.1 Gestalten zu bestehender Musik		
	a	können zu Musik fantasieren, Ideen dazu entwickeln und diese in andere Ausdrucksformen bringen (z.B. malen, bauen, bewegen).
MU.5.C.1 Musikalische Auftrittskompetenz		
	a	können ihre eigenen musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen.
MU.6 Praxis des musikalischen Wissens		
MU.6.A.1 Rhythmus, Melodie, Harmonie		
	1a	können kurz/lang, schnell/langsam und schwer/leicht in Abstufungen unterscheiden.
	1b	können Bewegungen rhythmisieren (z.B. klatschen, patschen, Ballon tupfen).
	1c	können rhythmisierte Silben und Wörter an ein vorgegebenes Tempo anpassen.
	2a	können hoch/tief unterscheiden sowie einfache Tonfolgen im Fünftonraum erkennen und wiedergeben (z.B. Ruf tert, Pentatonik, Quintraum).
MU.6.B.1 Notation		
	a	können Symbole (z.B. Zeichen, Geste, Muster) klanglich umsetzen und Gehörtes grafisch festhalten (z.B. langsam/schnell, laut/leise).

BEWEGUNG UND SPORT

BS.1 Laufen, Springen, Werfen

BS.1.A.1 Laufen (schnell laufen, lange laufen, sich orientieren)

	1a	können schnell laufen (z.B. Fangspiele, auf ein Signal weglaufen).
	1b	können auf den Fussballen schnell laufen
	2a	können die eigene Anstrengung und Erholung wahrnehmen.
	2b	können nach kurzen Erholungspausen erneut intensiv laufen.
	3a	können sich in der Sporthalle und auf dem Pausenplatz selbstständig zurechtfinden.
	3b	können sich auf dem Schulgelände im Laufen orientieren.
	3c	können sich beim Laufen mit Orientierungshilfen zurechtfinden (z.B. Foto-OL, Schatzsuche, Schnitzeljagd).
BS.1.B.1 Springen (rhythmisch springen, weit springen, hoch springen)		
	1a	können rhythmisch hüpfen (z.B. Galopp, Einbeinhüpfen, Hampelmann).
	1b	können verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen (z.B. Gummitwist, Reifen)
	2a	können einbeinig und beidbeinig in die Weite springen.
	2b	können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein abspringen (z.B. über einen Graben)
	3a	können einbeinig und beidbeinig in die Höhe springen.
	3b	können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein über tiefe Hindernisse springen
BS.1.C.1 Werfen		
	1a	können Gegenstände in die Weite werfen.
	1b	können Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen (Standwurf)
BS.2 Bewegungen an Geräten		
BS.2.A.1 Grundbewegungen an Geräten (Balancieren, Rollen und Drehen, Schaukeln und Schwingen, Springen Stützen und Klettern, Wagnis und Verantwortung, Helfen Sichern und Kooperieren)		
	1a	können auf einer schmalen Unterlage balancieren (z.B. über Langbank gehen).
	1b	können auf einer schmalen Unterlage auf verschiedene Arten balancieren (z.B. rückwärts, seitwärts, mit Drehung)
	2a	können auf einer schiefen Ebene rollen und drehen.
	2b	können eine Rolle vorwärts ausführen
	3a	können an und auf verschiedenen Geräten schaukeln
	4a	können sich stützend und hangelnd an Geräten bewegen.
	4b	können kontrolliert niederspringen.
	5a	können Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen (z.B. Freude, Angst).a
	6a	können einander führen (z.B. mit taktilen, akustischen, visuellen Signalen)
BS.2.B.1 Beweglichkeit, Kraft und Körperspannung		
	1a	können den Bewegungsumfang der Gelenke wahrnehmen.
	2a	können den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen (z.B. Marionette)
BS.3 Darstellen und Tanzen		
BS.3.A.1 Körperwahrnehmung		
	a	können die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen (z.B. taktil, kinästhetisch, vestibulär) sowie Körperteile unterscheiden und benennen.
	b	können die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen (z.B. Aufstellung auf einer Linie, im Kreis, in veretzten Reihen)
BS.3.B.1 Darstellen und Gestalten		
	1a	können sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele)
	2a	können einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen (z.B. Ballon in der Luft halten, Reif drehen).
	2b	können einen Gegenstand mit der rechten und der linken Hand aufwerfen und fangen (z.B. Sandsäckli, Jonglierball)
BS.3.C.1 Tanzen (rhythmisch Bewegen, Tanzen, respektvoller Umgang)		
	1a	können ihre Bewegungen der Musik anpassen (z.B. Tempo, Bewegungsumfang).
	1b	können sich im Metrum bewegen (z.B. im Puls laufen, springen)
	2a	können sich gegensätzlich bewegen (z.B. leicht/schwer, schnell/langsam, hoch/tief).
	2b	können sich auf verschiedene Arten tänzerisch bewegen (z.B. gehend, laufend, hüpfend)
	3a	können sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten.
	3b	können den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen
BS.4 Spielen		
BS.4.A.1 Bewegungsspiele (Spielen, Weiterentwickeln, Erfinden)		
	a	können vorgegebene Rollen in Spielen erkennen (z.B. Fänger und Verfolgte).
	b	können in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (z.B. Fangspiele, Kreisspiele, Singspiele, Platzsuchspiele)
BS.4.B.1 Sportspiele (Annehmen + Abspielen, Ball/Spielobjekt führen, Ziel treffen, Taktik, Regeln, Emotionen)		
	1a	können Gegenstände annehmen und wegspielen (z.B. aufwerfen, zuwerfen, aufspielen, fangen).
	1b	können im Laufen einen Ball oder ein anderes Spielobjekt annehmen und wegspielen (mit Hand, Fuss, Schläger, Stock).
	2a	können den Ball oder das Spielobjekt führen (z.B. mit Hand, Fuss, Stock).
	3a	können aus dem Stand ein Ziel treffen (z.B. Rollmops, Wurfstationen)
	4a	können Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren (z.B. zu dritt den Ball in Bewegung zuspielen)
	5a	können Regeln nennen.
	5b	können Regeln einhalten

	6a können eigene Emotionen wahrnehmen (z.B. Freude über einen Sieg).
	6b können eigene Emotionen artikulieren und Emotionen der anderen wahrnehmen (z.B. im Umgang mit Sieg und Niederlage)
BS.4.C.1 Kampfspiele (Kämpfen, Regeln)	
	1a können das Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen
	2a können Berührungen zulassen.
	2b können Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen.
BS.5	
BS.5.1 Gleiten, Rollen, Fahren	
	1a können in einer geschützten, sicheren Umgebung auf Rollgeräten fahren (z.B. Rollbrett).
	1b können auf Rollgeräten Hindernisse umfahren und sicher bremsen (z.B. Trottinett)
	2a können in verschiedenen Körperpositionen rutschen (z.B. auf Rutschbahn).
	2b können mit gleitenden Geräten kontrolliert rutschen (z.B. Teppichresten, Plastiksack, Tellerschlitzen)
	3a können sich bei unterschiedlicher Witterung und Bodenbeschaffenheit sicher in der Natur bewegen.
	3b können vorgegebene Sicherheitsregeln einhalten.
BS.6 Bewegen im Wasser	
BS.6.1.A Schwimmen	
	a können sich im brusttiefen Wasser frei bewegen und spielen.
BS.6.1.B Ins Wasser springen und Tauchen	
	a können fusswärts ins brusttiefe Wasser springen.
BS.6.1.C Sicherheit im Wasser	
	1a können Gefahren im, am und auf dem Wasser nennen.

BILDNERISCHES GESTALTEN

BG.1 Wahrnehmung und Kommunikation	
BG.1.A.1 Wahrnehmung und Reflexion (Vorstellungen aufbauen und weiterentwickeln)	
	a können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufgrund von Erinnerungen und Wünschen assoziativ aufbauen und kombinieren (z.B. Spielwelt, Schulweg, Wolkenbilder, Fantasiegestalten, Verborgenes imaginieren). können von ihren bildhaft anschaulichen Vorstellungen erzählen und sich darüber austauschen.
BG.1.A.2 Wahrnehmung und Reflexion (Wahrnehmen über mehrere Sinne, Aufmerksam beobachten)	
	1a können in der visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmung Unterschiede erkennen und sich darüber austauschen
	2a können Lebewesen, Situationen, Gegenstände beobachten, Bilder betrachten und bedeutsame Merkmale sowie Empfindungen aufzeigen.
BG.1.A.3 Wahrnehmung und Reflexion (Ästhetisches Urteil bilden und begründen)	
	a können ihre Vorlieben in Bezug auf Merkmale und Eigenschaften von Bildern beschreiben (Motive, Farben, Formen und Materialien).
BG.1.B.1 Präsentation und Dokumentation	
	1a können Spuren ihres Prozesses aufzeigen (z.B. Bilder nach ihrer Entstehung ordnen).
	2a können ihre Prozesse und Produkte im kleineren Rahmen (Klasse) und im grösseren Rahmen (z.B. Projektwoche, Elternabend) präsentieren und darüber erzählen. können ihren Bildern Bedeutung geben und darüber sprechen.
BG.2 Prozesse und Produkte	
BG.2.A.1 Bildnerischer Prozess (Bildidee entwickeln)	
	a können eigene Bildideen zu Themen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt entwickeln (z.B. Familie, Tier, Figuren und Fantasiewesen).
BG.2.A.2 Bildnerischer Prozess (Sammeln und Ordnen, Experimentieren, Verdichten und Weiterentwickeln)	
	1a können Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen.
	2a können ihre Bilder begutachten und daraus Impulse für die Weiterarbeit gewinnen
BG.2.B.1 Bildnerische Grundelemente (Punkte, Linien, Formen, Farbe, Raum, Oberflächenstruktur, Bewegung)	
	1a können durch Verdichtung, Streuung, Reihung, Überschneidung mit Punkten und Linien Spuren erzeugen. können offene, geschlossene, eckige, runde, organische und geometrische Formen bilden.
	2a können nach subjektiven Vorlieben Farben mischen und anordnen
	3a können mit vorhandenem Material Räume aufbauen und einrichten. können räumliche Situationen in der Fläche zeichnen oder malen
	4a können mithilfe von Strukturen eine glatte, raue, gekringelte und gewellte Oberflächenwirkung erzeugen.
	5a können durch rhythmisches Zeichnen und gestisches Malen Bewegungsspuren darstellen.
BG.2.C.1 Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden (Zeichnen, Malen, Drucken, Collagieren, Montieren, Modellieren, Bauen, Konstruieren, Spielen, Agieren, Inszenieren, Fotografieren, Filmen)	
	1a können rhythmisch, linear und flächig, kitzelnd und wischend, klecksend und schmierend zeichnen und malen.
	2a können Materialdruck, Abklatsch und Körperabdruck erproben und anwenden.
	3a können durch Reissen, Schneiden, Falten und Kleben collagieren und montieren.
	4a können durch additives Aufbauen und freies Formen modellieren und durch Verbinden, Schichten und Spannen bauen und konstruieren.
	5a können mit Gegenständen, Figuren oder Materialien agieren und Spiel-Räume inszenieren (z.B. Kleine-Welt-Spiel, tun-als-ob-Spiel)

	6a können ausgewählte Situationen fotografisch festhalten.
BG.2.C.2 Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden	
	a können durch Zerlegen, Vergrössern, Verkleinern, Drehen und Wiederholen Darstellungsmöglichkeiten entdecken.
BG.2.D.1 Materialien und Werkzeuge (Grafische, malerische Materialien und Bildträger, Plastische, konstruktive Materialien, Werkzeuge)	
	1a können Farbstifte, Wachskreiden, Strassenkreiden und flüssige Farben erproben und einsetzen. können verschiedene Papiere, Karton, Tafeln und Pausenplatz als Bildträger erproben und nutzen.
	2a können plastische Massen, Kleister, Recyclingmaterial, Klebeband, Papier, Sand und Wasser für eine räumliche Darstellung einsetzen.
	3a können den Gebrauch der eigenen Hände als Werkzeuge erproben. können die Anwendungsmöglichkeiten sowie die Wirkung von Borsten- und Haarpinsel (z.B. Flach-, Rund-, Stupfpinsel), Schwamm und Farbrollen erproben.
BG.3 Kontexte und Orientierung	
BG.3.A.1 Kultur und Geschichte (Kunstwerke und Bilder lesen, Kunstwerke kennen, Eigene Bilder mit Kunstwerken vergleichen)	
	1a können Zeichen, Farben, Formen und Materialien in Kunstwerken aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag untersuchen und beschreiben.
	2a können sich auf Begegnungen mit Kunstwerken einlassen (z.B. Museums-, Atelierbesuch).
	3a können Motiv, Farbe und Material in Kunstwerken mit eigenen Bildern vergleichen und Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen.
BG.3.B.1 Kunst- und Bildverständnis (Bildwirkung, Bildfunktion)	
	1a können die Wirkung von Kunstwerken und Bildern beschreiben (z.B. Gefühle, Erinnerungen, Fantasien).
	2a erkennen, dass Kunstwerke und Bilder etwas erzählen und erklären können (z.B. Bildergeschichte, Sachbild).

TEXTILES UND TECHNISCHES GESTALTEN

TTG.1 Wahrnehmung und Kommunikation	
TTG.1.A.1 Wahrnehmung und Reflexion (Wirkung und Zusammenhänge)	
	a können die Wirkung von alltäglichen Objekten wahrnehmen und mit einfachen Worten beschreiben (Zusammenspiel von Funktion, Konstruktion, Gestaltungselementen). können technische Zusammenhänge spielerisch erfahren und mit Worten und Gesten beschreiben (z.B. schaukeln, wippen, wägen, rollen, bauen).
TTG.1.B.1 Kommunikation und Dokumentation (Prozesse begutachten, Produkte begutachten)	
	1a können über eigene Prozessschritte sprechen und diese mit Vorgehensweisen anderer vergleichen. können vorhandene und neu erworbene Fertigkeiten und Erkenntnisse aufzeigen.
	2a erzählen, ob und warum sie mit dem eigenen Produkt zufrieden sind. können einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen.
TTG.1.B.2 Kommunikation und Dokumentation (Dokumentieren und Präsentieren)	
	a können über den erlebten Prozess berichten und ihre Produkte zeigen (z.B. Portfolio, Lernjournal, Ausstellung). können erste Fachbegriffe verwenden (z.B. Werkzeuge, Material, Raumbeziehungen, Form, Farbe, Oberflächenbeschaffenheit).
TTG.2 Prozesse und Produkte	
TTG.2.A.1 Gestaltungs- bzw. Designprozess (Ordnen und Sammeln)	
	a können ihre Aufmerksamkeit auf ein Thema richten, Ideen sammeln und ordnen.
TTG.2.A.2 Gestaltungs- bzw. Designprozess (Experimentieren und Entwickeln)	
	a können Materialien und Objekte aus ihrer Lebenswelt spielerisch und forschend erkunden und eigene Produktideen entwickeln. können bewusst einen Aspekt der Gestaltung in ihr Vorhaben integrieren (z.B. zu Funktion, Konstruktion, Gestaltungselemente, Verfahren, Material).
TTG.2.A.3 Gestaltungs- bzw. Designprozess (Planen und Herstellen)	
	a können in einem Prozess angeleitete Schritte mit eigenen Ideen verbinden. können individuelle Produkte unter vorgegebenen Bedingungen und mit Unterstützung herstellen.
TTG.2.B.1 Funktion und Konstruktion (Spiel/Freizeit, Mode/Bekleidung, Bau/Wohnbereich, Mechanik/Transport, Elektrizität/Energie)	
	1a können Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen.
	2a können Funktionen alltäglicher und spezifischer Kleidungsstücke in ihr Spiel integrieren. können mit Tüchern und Alttextilien spielen und experimentieren.
	3a können Funktionen von Bauwerken aus ihrer Fantasie und Lebenswelt in ihr Spiel integrieren. können Funktionen von Objekten im alltäglichen Wohnen spielerisch verwandeln. können mit Materialien spielen und einfache Bauten konstruieren (z.B. Verpackungsmaterial, Steine, Dachlatten, Seile, Tücher).
	4a sammeln Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden, schwebenden und fliegenden Objekten.
	5a kennen Sicherheitsregeln im Umgang mit Haushaltstrom (Steckdose) und Schwachstrom (Batterie). machen spielerisch Erfahrungen mit Lichtquellen (z.B. Kerze, Taschenlampe).
TTG.2.C.1 Gestaltungselemente (Material und Oberfläche, Form, Farbe)	
	1a können Wirkungen von Materialien und Oberflächen untersuchen, erzählend beschreiben und Analogien dazu finden (z.B. rau, glänzend, Analogie Vorhangstoff/Gitter)
	2a können Formen, Grössen, Ordnungen und Muster unterscheiden und erzählend beschreiben.
	3a können Farben unterscheiden und benennen und zu einfachen Aufträgen gezielt auswählen.
TTG.2.D.1 Verfahren (Formgebende Verfahren: Trennen, Umformen, Verbinden, Flächenbildende textile Verfahren, Oberflächenverändernde Verfahren)	
	1a können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: - schneiden, reissen, lochen (Papier, Filz, Stoffe, Styropor); - sägen, bohren (Holzleisten, Sperrholz).

	2a	können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: - fadenverstärkende Verfahren anwenden (z.B. knüpfen, dinteln, zwirnen); - falten (z.B. Papier), raspeln, feilen und schleifen (Holz); - modellieren (z.B. Sand, Papiermaché, Ton).
	3a	können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: - nähen von Hand (Papier, Textilien); - nageln, kleben (Papier, Karton, Holz).
	4a	können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: - bilden Flächen (z.B. Strickröhre, flechten, filzen, kaschieren).
	5a	können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: - kaschieren, sticken, nadelfilzen; - perforieren; - ölen, wachsen, lackieren (Acryllack), drucken (z.B. mit Fundstücken), bemalen.
TTG.2.E.1 Material, Werkzeuge, Maschienen		
	1a	kennen ausgewählte Materialien und können damit gestalten (Papier, Karton, Holz, Ton, Styropor, Textilien).
	2a	können ihrer feinmotorischen Entwicklung entsprechend Werkzeuge und einfache technische Geräte unter Anleitung und Aufsicht verwenden (Scherer, Handsäge, Handbohrer, Thermoschneider, Einspannvorrichtung). können dabei Druck, Kraft, Geschwindigkeit und Ausdauer steuern und auf die Arbeitssicherheit achten.
TTG.3 Kontexte und Orientierung		
TTG.3.A.1 Kultur und Geschichte (Bedeutung und symbolischer Gehalt)		
	a	können an Objekten Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen früher und heute oder zwischen verschiedenen Kulturen erkennen (z.B. Bekleidung, Bauweise, Wasser- und Windrad). können den symbolischen Gehalt von Objekten deuten oder im Spiel neu interpretieren (z.B. Krone, Schmuck, Schwert).
TTG.3.A.2 Kultur und Geschichte (Erfindungen und Entwicklungen)		
	a	kennen Erfindungen aus ihrer Lebenswelt und können Aussagen über deren Bedeutung machen (z.B. Nadel, Nagel, Papier).
TTG.3.B.2 Design- und Technikverständnis (Herstellung und Verwendung)		
	a	können Aussagen zu Gewinnung und Herstellung verschiedener Materialien machen, die im Unterricht verwendet werden (Papier, Wolle, Holz). können an Beispielen erklären, weshalb Materialien im Alltag oder für ein Gestaltungs-vorhaben eingesetzt und wie sie sachgerecht entsorgt werden (z.B. Papier, Glas, Textilien, Farbe).
TTG.3.B.3 Design- und Technikverständnis (Handwerk und Industrie)		
	a	können einzelne Aspekte der handwerklichen Herstellung mit dem industriellen Vorgehen vergleichen und beschreiben (z.B. Ton und Backstein, Wolle und Garn, Zellulose und Papier).
TTG.3.B.4 Design- und Technikverständnis (Geräte und Bedienung)		
	a	können Alltagsgeräte sachgemäss und sicher bedienen (z.B. Heissleimpistole, Föhn, Batterie einsetzen).

MENSCH, NATUR, GESELLSCHAFT

MNG.1 Identität, Körper, Gesundheit - sich kennen und sich Sorge tragen		
MNG.1.1 Ich bin Ich		
	a	können sich als Person mit vielfältigen Merkmalen beschreiben (z.B. äussere Merkmale, Familie, Freunde, Hobby) und sich von anderen unterscheiden.
	b	können anhand von Beispielen (z.B. in Geschichten) Gefühle und Interessen beschreiben und Unterschiede und Gemeinsamkeiten benennen.
MNG.1.2 Gesundheit und Wohlbefinden		
	a	können subjektives Wohlbefinden beschreiben und mit Erfahrungen verbinden (z.B. Situationen der Freude, Aktivität, Ruhe, Zufriedenheit).
	b	können sich vor Gefahren schützen und kennen entsprechende Schutzmassnahmen (z.B. im Strassenverkehr, bei Gewalt in der Schule, bei handwerklichen Arbeiten). können unangenehme und ungewollte Handlungen an ihrem Körper benennen und sich dagegen abgrenzen (z.B. Nein-Sagen, Hilfe holen)
MNG.1.3 Ernährung und Lebensmittel		
	a	können Lebensmittel untersuchen und nach Kriterien ordnen (z.B. nach Geruch, nach Geschmack, nach Aussehen, nach Erntezeitpunkt, nach Herkunft).
	b	können Ernährungsgewohnheiten beschreiben und kulturelle Eigenheiten entdecken und die von anderen Menschen respektieren.
	c	können angeleitet eine Mahlzeit zubereiten (z.B. Znüni, Zvieri, einfaches Essen).
MNG.1.4 Aufbau und Funktion des menschlichen Körpers		
	a	können Körperteile, deren Lage und Funktion beschreiben.
	b	können spezifische Eigenschaften ausgewählten Körperteilen zuordnen und die Bedeutung erfassen (z.B. Gelenke sind beweglich, Augen sind empfindlich, Schädelknochen wirken als Schutz).
MNG.1.5 Wachstum und Entwicklung des menschlichen Körpers		
	a	können Körperveränderungen messen, beschreiben und zu Wachstum und Entwicklung des Menschen einordnen (z.B. grösser werden-stärker werden). <i>Körpergrösse</i>
MNG.1.6 Geschlecht und Rollen		
	a	können anhand von Beispielen Rollenverhalten beschreiben und vergleichen (z.B. Wer hat welche Aufgaben und Befugnisse? Wer trägt welche Kleidung? Wer pflegt welche Hobbys?).
MNG.2 Tiere, Pflanzen und Lebensräume erkunden und erhalten		
MNG.2.1 Tiere, Pflanzen und Lebensräume		
	a	können bildhaft darstellen und erläutern, welche Pflanzen und Tiere in selber erkundeten Lebensräumen vorkommen.
	b	können Lebewesen ihren typischen Lebensräumen zuordnen (z.B. Wiese: Wildkräuter, Gräser, Insekten, Regenwurm, Käfer).

MNG.2.2 Natürliche Grundlagen für Lebewesen	
a	können Einflüsse von Licht, Wärme, Luft, Wasser, Boden und Steinen auf das Wachstum und die Lebensweise von Pflanzen und Tieren an alltagsnahen Beispielen explorieren und Ergebnisse dazu darstellen und beschreiben.
b	können Vermutungen anstellen und erkennen, welche Bedeutung Sonne/Licht, Luft, Wasser, Boden, Steine für Pflanzen, Tiere und Menschen haben und was sie zum Leben brauchen.
MNG.2.3 Wachstum, Entwicklung und Fortpflanzung	
a	können das Wachstum von Pflanzen und Tieren aus der eigenen Umgebung beobachten und von ihren Beobachtungen berichten.
b	können Wachstum und Entwicklung bei Pflanzen und Tieren beobachten, zeichnen und beschreiben. <i>Entwicklung der Raupe über die Puppe zum Schmetterling; Blüten und Früchte von Pflanzen</i>
MNG.2.4 Artenvielfalt und Ordnungssysteme	
a	können ausgewählte Pflanzen- oder Tiergruppen auf ihre Eigenschaften untersuchen sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschreiben (z.B. Vögel haben ein Gefieder, Reptilien eine Haut aus Hornschuppen).
b	können ausgewählte Zuordnungen von Pflanzen und Tieren mithilfe ihrer Merkmale vornehmen. <i>Nadelbäume/Laubbäume; Wildtiere/Nutztiere/ Heimtiere</i>
MNG.2.5 Erdgeschichte	
a	können ihre Vorstellungen zur Geschichte der Erde und von Lebewesen nacherzählen (z.B. aus Geschichten, Berichten, Bilderbüchern) und in eigene zeitliche Vorstellungen einordnen.
MNG.2.6 Beziehungen Natur-Mensch	
a	können eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen und Tieren wahrnehmen und beschreiben (z.B. Pflege, Umgang, Wertschätzung, Respekt).
b	können künstliche Lebensräume betrachten, beobachten, beschreiben und über eigene Erfahrungen und Erlebnisse berichten (z.B. Tiere im Haus, im Zoo).
c	können natürliche Lebensräume mit künstlichen Lebensräumen vergleichen, Unterschiede beschreiben und dabei über die Lebenssituation von Pflanzen und Tieren nachdenken.
MNG.3 Stoffe, Energie und Bewegungen beschreiben, untersuchen und nutzen	
MNG.3.1 Bewegungen und Kräfte	
a	können Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen (z.B. Spielzeugauto, Schaukel, Ball: rollen, prellen, werfen; Feder aufziehen).
b	können das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen (z.B. Wippe im Gleichgewicht halten, sicher stehen beim Balancieren, Gleichgewicht und Ungleichgewicht beim Spielen mit Bauklötzen).
c	können Wirkungen von Kräften in Alltagssprache beschreiben (z.B. Objekte bewegen: ziehen, anstossen, heben, fallen lassen).
MNG.3.2 Energie und Energieumwandlungen	
a	können Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen (z.B. die aufgezugene Feder treibt das Spielzeugauto an, die Kugel in der Kugelbahn wird beim Hinunterrollen immer schneller, Wasser wird warm/kühlt ab).
b	können Vorkommen und Bedeutung von Energie im Alltag beschreiben (z.B. Nahrung liefert uns die Energie, die wir benötigen; ohne elektrische Energie könnten elektrische Geräte nicht betrieben werden).
MNG.3.3 Stoffe und Stoffeigenschaften	
a	können Objekte und Stoffe aus der Alltagswelt wahrnehmen und deren Eigenschaften beschreiben (z.B. fein, weich, elastisch, kalt, schwer, flüssig, schwimmt, brennt, tönt, rollt; gefährlich/ungefährlich).
b	können Beschaffenheit von Stoffen und Objekten erforschen und beschreiben (z.B. Holz, Steine, Kunststoffe) sowie Gefahren hinsichtlich möglicher Verletzungen oder Sachbeschädigungen erkennen (z.B. Reinigungsmittel, spitzes Werkzeug).
MNG.3.4 Stoffbearbeitungen und Stoffveränderungen	
a	können Objekte und Stoffe angeleitet bearbeiten (z.B. Nüsse knacken, mahlen; Farb- und Aromastoffe aus Teeblättern lösen).
b	können Objekte und Stoffe bearbeiten oder verändern und über das Verfahren berichten (z.B. Fruchtsaft pressen, aus Rahm Butter schlagen, Wachs schmelzen und Kerzen ziehen)
MNG.4 Phänomene der belebten und unbelebten Natur erforschen und erklären	
MNG.4.1 Signale, Sinne und Sinnesleistungen	
a	können im Alltag gebräuchliche Signale erkennen und deren Bedeutung beschreiben (z.B. Sirene der Feuerwehr, Verkehrsampel, Handzeichen).
b	können Sinne, Sinnesorgane und Sinnesleistungen erforschen und Alltagserfahrungen beschreiben. <i>Ohr, Hören; Auge, Sehen; Zunge, Schmecken; Nase, Riechen; Haut, Fühlen und Tasten</i>
MNG.4.2 Akustische Phänomene, Ohr	
a	können Schallquellen und akustische Phänomene erkunden und beschreiben (z.B. Rauschen des Waldes oder Bachs, Singen der Vögel und Menschen, Küchengeräusche, Bau- oder Verkehrslärm, Stille).
MNG.4.3 Optische Phänomene, Auge	
a	können verschiedene Lichtquellen unterscheiden und benennen (z.B. Sonne, Lampe, Scheinwerfer, Kerze, Feuer).
b	können Phänomene zu Licht und Schatten angeleitet untersuchen, vergleichen und beschreiben.
MNG.4.4 Wetter und Witterung, Naturereignisse und Naturgefahren	
1a	können über eigene Erlebnisse und Erfahrungen mit unterschiedlichem Wetter berichten.
1b	können wahrnehmen und erkennen, welche Bedeutung unterschiedliches Wetter für uns und für andere Menschen hat (z.B. für die Arbeit, für Freizeit und Ferien, für die Landwirtschaft).

	2a	können ausgehend von Erzählungen, Berichten und Bildern zu Naturereignissen eigene Vorstellungen entwickeln und über eigene Erfahrungen berichten.
	2b	können Schutz- und Verhaltensregeln für Kinder bei Naturereignissen erkennen und für sich anwenden (z.B. an Gewässern, im Schnee, bei Wetterereignissen wie Gewitter und Starkregen).
MNG.4.5 Erde und Universum		
	a	können eigene Vorstellungen zu Himmel, Himmelskörpern und Weltall beschreiben und vergleichen.
	b	können Erscheinungen am Tag- und Nachthimmel beobachten, beschreiben, darstellen und erklären. <i>Sonnenlauf, Mond, Sterne</i>
MNG.5 Technische Entwicklungen und Umsetzungen erschliessen, einschätzen und anwenden		
MNG.5.1 Funktion von Geräten und Anlagen		
	a	können durch Spielen und Ausprobieren entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren (z.B. Spielgeräte, einfache Haushaltgeräte und Werkzeuge, Schloss und Schlüssel, Regenschirm).
	b	können spielerisch und modellartig technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren (z.B. Türme, Brücken, Wippe, Balkenwaage) und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben (z.B. auf dem Spielplatz, im Schulzimmer, auf dem Schulweg, bei Baustellen).
MNG.5.2 Elektrische Phänomene und technische Anwendungen, Magnetische Phänomene und technische Anwendungen		
	1a	können die beiden Pole einer Batterie unterscheiden und entsprechend richtig einsetzen (z.B. Taschenlampe, batteriebetriebenes Spielzeug).
	2a	können verschiedene Magnete und Magnetspielzeuge untersuchen und das Verhalten beschreiben: stossen sich ab, ziehen sich an, nichts passiert.
	2b	können beschreiben, dass Magnete immer zwei Pole haben, dass sich gleiche Pole abstossen und dass sich ungleiche Pole anziehen. <i>Magnet, Magnetpole</i>
MNG.5.3 Bedeutung und Folgen von technischen Entwicklungen		
	a	können am Beispiel von Geräten aus ihrer Alltagswelt erzählen, wozu sie uns dienen und was sie uns im Alltag erleichtern (z.B. zu Hause, auf Spielplätzen, auf Baustellen).
MNG.6 Arbeit, Produktion und Konsum - Situationen erschliessen		
MNG.6.1 Bedeutung der Arbeit, Arbeitswelten		
	a	können verschiedene Arbeitsorte in der Umgebung erkunden und über Tätigkeiten, typische Arbeitsgeräte, Arbeitskleidung berichten.
	b	können Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Hausarbeit, Erwerbsarbeit und Freiwilligenarbeit beschreiben (z.B. Leistung, Lohn)
MNG.6.2 Berufliche Orientierung		
	a	können eigene Vorstellungen zu Berufen aus dem familiären und weiteren Umfeld beschreiben (z.B. Tätigkeiten) und Berufe benennen.
	b	können Informationen zu unterschiedlichen Berufen sammeln und nach Merkmalen ordnen (z.B. Arbeitsort, Tätigkeiten, Hilfsmittel, Kleidung, Arbeitsergebnisse).
MNG.6.3 Verarbeitung von Rohstoffen, Produktion von Gütern		
	a	kennen unterschiedliche Rohstoffe und können über deren Bedeutung im Alltag nachdenken (z.B. Holz, Wasser, Lehm).
	b	können an Beispielen der täglichen Versorgung die Verarbeitung von Rohstoffen zu Produkten verfolgen und beschreiben (z.B. Apfel - Apfelsaft, Getreide - Brot, Milch - Käse).
MNG.6.4 Rollen und Regeln beim Kaufen, Tauschen und Verkaufen		
	a	können Sachen tauschen (z.B. im Spiel, Tauschbörsen), unterschiedliche Interessen von Käufern und Verkäufern entdecken sowie Ablauf und Handlungen beim Tausch von Waren bzw. Dienstleistungen gegen Geld beschreiben.
	b	erkunden Tauschbeziehungen (z.B. auf dem Wochenmarkt, im Supermarkt, im Hofladen) und können Regeln und deren Bedeutung erkennen (z.B. Angebot, Nachfrage, Ware gegen Geld, Interessenskonflikte, Kooperation der Tauschpartner). <i>Gütermarkt, Geld</i>
MNG.6.5 Wünsche, Bedürfnisse, Konsum		
	a	können individuelle Wünsche und Bedürfnisse des eigenen Konsums benennen, ordnen, mit andern vergleichen sowie unterschiedliche Ideen entwickeln, wie sie sich Wünsche und Bedürfnisse erfüllen können (z.B. Geburtstagswünsche formulieren, Taschengeld sparen, Bibliothek und Ludothek nutzen, Vorhandenes anpassen und verwenden, mit anderen tauschen).
	b	können Preise von Gütern (z.B. Spielsachen) und Dienstleistungen (z.B. Post, Coiffeur, Hallenbad) vergleichen.
	c	können einen einfachen Einkauf planen sowie Nutzen, Kosten und Sparmöglichkeiten abwägen. Konflikte zwischen Wünschen, Bedürfnissen und knappen Mitteln
MNG.7 Lebensweisen und Lebensräume von Menschen erschliessen und vergleichen		
MNG.7.1 Verschiedene Lebensweisen		
	a	können Alltagswelten (z.B. soziales Umfeld, familiäre Organisation, Leben in der Stadt, auf dem Land) von Kindern beschreiben (z.B. in Geschichten, Filmen) und darin Vertrautes und Unvertrautes entdecken.
	b	können unterschiedliche Merkmale und Lebensweisen von Mädchen/Frauen und Jungen/Männern beschreiben (z.B. Sprache, Kultur, Behinderung) und verwenden eine wertschätzende Sprache.
MNG.7.2 Lebensweisen in fernen Gebieten		
	a	können über eigene Vorstellungen zu Lebensweisen von Menschen in fernen Gebieten der Erde erzählen, austauschen und Unterschiede benennen.
	b	können ausgehend von Berichten und Darstellungen über den Alltag von Kindern in fernen Gebieten der Erde Merkmale von Lebensweisen (z.B. Wohnen, Arbeiten, Zusammenleben) und deren Vielfalt wahrnehmen, beschreiben und einordnen.

MNG.7.3 Mobilität, Verkehr und Transport	
a	können über Erfahrungen zum Unterwegs-Sein auf Ausflügen und Reisen und beim Wechsel von Wohnorten erzählen.
b	können Vermutungen anstellen, wie und warum Güter unseres Alltags zu uns gelangen, angeleitet das Unterwegs-Sein von ausgewählten Waren und Nachrichten erkunden und Ergebnisse dazu ordnen (z.B. Transportmittel, -wege und -anlagen).
c	können Elemente und Merkmale zum Unterwegs-Sein von Menschen, Gütern und Nachrichten benennen, beschreiben und ordnen. <i>Reise- und Transportgründe; Reise- und Transportmittel, Transportwege und -anlagen</i>
MNG.7.4 Zusammenhänge und Abhängigkeiten zwischen Räumen	
a	können ausgehend von Geschichten und Darstellungen in Kinderbüchern und Filmen Verbindungen zwischen Menschen in verschiedenen Gebieten der Erde wahrnehmen und benennen.
b	können ausgehend von Alltagssituationen beschreiben, wie und in welcher Form sie mit Menschen und Produkten aus fernen Gebieten der Erde in Verbindung stehen (z.B. Nahrungsmittel, Spielzeuge, Musik).
MNG.8 Menschen nutzen Räume - sich orientieren und mitgestalten	
MNG.8.1 Räume, Raumwahrnehmung	
a	können erkennen und beschreiben, was sie in der Wohn- und Schulumgebung vorfinden und was ihnen in Räumen bekannt und vertraut ist (z.B. bestimmte Häuser, Einkaufsorte, Verkehrsanlagen, für sie wichtige Orte).
b	können Räume in der vertrauten Umgebung erkunden, Objekte in der Natur und in der gebauten Umwelt benennen, verorten (z.B. Wälder, Gewässer, Felsgebiete, unterschiedliche und typische Bauten und Anlagen in Siedlungen und Naturräumen) und Unterschiede in der Gestaltung von Räumen beschreiben.
MNG.8.2 Raumnutzung, Beziehungen Mensch - Raum	
a	können über Erfahrungen erzählen, wie sie selber unterschiedliche Räume brauchen und nutzen (zum Wohnen, in der Freizeit, zum Einkaufen, zum Unterwegs-Sein).
b	können wahrnehmen, benennen und begründen, in welchen Räumen sie sich gerne bzw. nicht gerne aufhalten und was ihnen in ihrem Lebensraum wichtig ist.
MNG.8.3 Raumveränderung, Raumentwicklung	
a	können Veränderungen in der eigenen Umgebung über einen längeren Zeitraum beobachten und dokumentieren (z.B. durch Bauen und Umgestalten im eigenen Quartier, an einem vertrauten Ort in der Natur über mehr als eine Jahreszeit hinweg)
MNG.8.4 Räumliche Orientierungsmittel und -raster	
a	können die Lage und Richtung von Objekten im eigenen Erfahrungsraum beschreiben und dabei Orientierungsmuster anwenden (z.B. links/rechts, oben/unten, vorne/hinten).
b	können auf Karten und Plänen der Region, des Wohnortes der Schweiz, der Welt und auf dem Globus erkennen und zeigen, welche Orte und Gebiete sie schon kennen und diese beschreiben.
MNG.8.5 Räumliche Orientierung in Gelände	
a	können sich nach Anleitung auf dem Kindergarten- bzw. Schulareal, auf dem Schulweg und in der näheren Umgebung bewegen und orientieren sowie begangene Wegverläufe beschreiben. <i>Kindergarten- und Schulareal, Schulweg</i>
b	können selbstständig Wege im Wohn- und Schulumfeld zurücklegen, dabei sichere und unsichere Stellen erkennen, benennen und Regeln im Verkehr beachten.
c	können mithilfe von einfachen Orientierungsmitteln (z.B. Skizzen, Schularealkarten, Schatzkarten, Plan mit Bildern und Piktogrammen) Orte im Gelände auffinden sowie Richtungen und Lagebezüge von Objekten im eigenen Wohnquartier bzw. am eigenen Wohnort beschreiben
MNG.9 Zeit, Dauer und Wandel verstehen - Geschichte und Geschichten unterscheiden	
MNG.9.1 Zeit und Zeitkonzept	
a	können Zeitbegriffe korrekt anwenden (z.B. morgen, heute, gestern) und zeitliche Reihen und Listen bilden. <i>Zeitwörter, Wochentage, Monate</i>
b	können Zeit grafisch darstellen (z.B. Jahreskreis), markante Punkte im Jahresverlauf bezeichnen und die Uhr lesen. <i>Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Uhr</i>
c	können Handlungsabfolgen denken, durchführen, reflektieren sowie Zeitdauer erleben und deren Dauer schätzen.
MNG.9.2 Dauer und Wandel	
a	können die eigene Entwicklung als Kind und die Entwicklung ihrer Familie über drei Generationen erzählen (z.B. mit einer Fotoreihe).
b	können alte und moderne Dinge vergleichen. Was ist gleich? Was ist anders? (z.B. Werkzeuge, Kleider, Essen). <i>früher/heute, alt/modern</i>
c	können beschreiben, was in der eigenen Entwicklung und der eigenen Familie gleich geblieben ist und was sich geändert hat.
MNG.9.3 Geschichte als Rekonstruktion von Vergangenheit	
a	können das Prinzip von Geschichten und ihren typischen Aufbau verstehen (z.B. eine Geschichte hat einen Anfang, eine Mitte und einen Schluss; sie besteht aus einer Handlung mit verschiedenen Personen). <i>Aufbau einer Geschichte</i>
b	können aus Ruinen oder Bauten Vorstellungen entwickeln, wie diese in der Vergangenheit ausgesehen haben (z.B. Burgen, Höhlen, alte Häuser). <i>Ruine</i>
c	können aus Funden und alten Gegenständen (z.B. Objekte in Museen, prähistorische Felsmalereien) Vorstellungen über das Leben einer früheren Gesellschaft gewinnen (z.B. Steinzeit, Römer, Spätmittelalter). <i>Ausgrabung, Fundstück</i>
MNG.9.4 Geschichte und Geschichten	
a	können fiktive Geschichten von realen Geschichten unterscheiden.

	b	können die Absichten von Geschichten erkennen und die Wirkung von Geschichten auf sich selber beschreiben.
MNG.10 Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren		
MNG.10.1 Gemeinschaft und Konflikte		
	a	können Erfahrungen von Zusammenleben beschreiben und Möglichkeiten für gelungenes Zusammenleben formulieren (z.B. Rücksicht nehmen, miteinander feiern).
	b	können in Konflikten angeleitet eigene Bedürfnisse und Befindlichkeiten formulieren und jene von anderen wahrnehmen. <i>Gesprächsregeln, Mobbing</i>
	c	können Vorschläge für eine faire Konfliktlösung äussern und sich an Abmachungen halten. <i>Klassenregeln, Vertrag</i>
MNG.10.2 Freundschaft		
	a	können von Freundschaft erzählen und Freundschaft sprachlich, zeichenhaft sowie handelnd ausdrücken.
	b	können Merkmale von Freundschaft beschreiben (z.B. Zuneigung, geteilte Interessen) und eigene Erwartungen reflektieren.
MNG.10.3 Öffentliche Institutionen		
	a	können Namen für Aufgaben nennen (z.B. Ämtli in der Klasse) und diese der entsprechenden Funktion zuordnen.
	b	können Ämter und Funktionen in der Gemeinde benennen und unterscheiden (z.B. Polizist/in, Feuerwehrmann/frau, Förster/in, Gemeinderat/rätin).
MNG.10.4 Macht und Recht		
	a	können Prinzipien der Entscheidungsfindung beispielhaft verstehen und in der Klasse anwenden (z.B. Los, Einstimmigkeit, Autorität, Delegation, Schlichtung). <i>Mehrheit, Schiedsrichter</i>
	b	können verantwortungsvoll über andere bestimmen (z.B. Chef/in sein) und sich im Team an Anweisungen halten.
MNG.10.5 Politische Handlungskompetenz		
	a	können sich für die eigenen Interessen einsetzen und die Möglichkeiten zur aktiven Mitsprache wahrnehmen (z.B. im Morgenkreis, im Klassenrat).
MNG.11 Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren		
MNG.11.1 Menschliche Grunderfahrungen		
	a	können in Geschichten und Berichten menschliche Grunderfahrungen entdecken (z.B. Gelingen, Scheitern, Angst, Geborgenheit), haben die Gelegenheit über vergleichbare Erfahrungen zu berichten und dazu Fragen zu stellen.
MNG.11.2 Philosophieren		
	a	lernen in Bezug auf Erlebtes und Erzähltes Neugier, Staunen, Befremden und Verwunderung auszudrücken, äussern sich dazu und stellen Fragen.
	b	stellen Fragen, die man nicht abschliessend beantworten kann und denken über sie nach und tauschen sich aus (z.B. Was ist Glück? Warum sind wir unterschiedlich?).
MNG.11.3 Werte und Normen		
	a	können beschreiben, was ihnen und Menschen in ihrer Umgebung wertvoll und bedeutsam ist. materielle und immaterielle Werte können dabei materielle und immaterielle Werte unterscheiden (z.B. Besitz, Freundschaft).
	b	können verschiedene Normen und ihre Geltungsbereiche unterscheiden und über ihren Sinn nachdenken (z.B. Duzen oder Siezen; verschiedene Umgangsformen und Regeln in Schule, Familie oder Freizeit, Verkehrsregeln).
MNG.11.4 Ethische Urteilsbildung		
	a	können in Geschichten und Alltagssituationen gerechte und ungerechte Momente wahrnehmen und benennen. können anhand dieser Geschichten und Alltagssituationen über Schritte zu mehr Gerechtigkeit sprechen.
	b	können ethisch problematische Situationen aus der Lebenswelt beschreiben und diskutieren (z.B. Ungerechtigkeit, Gewalt).
MNG.12 Religionen und Weltansichten begegnen		
MNG.12.1 Religiöse Spuren		
	a	können in der Umgebung Spuren religiösen Lebens entdecken und benennen (z.B. Kirche, Bilder, Namen). Kirchen, Statuen, Hausinschriften, Symbole
	b	können in Bildern religiöse Gestalten und Motive identifizieren und beschreiben (z.B. Barmherziger Samariter, Arche Noah, Leben Jesu). <i>religiöse Gestalten und Motive</i>
MNG.12.2 Texte und Lehren		
	a	können bekannte Geschichten aus der Bibel und aus verschiedenen Religionen nacherzählen.
	b	können zum Leben bedeutender Gestalten aus verschiedenen Religionen Geschichten erzählen. <i>Mose, Jesus, Mohammed, Buddha</i>
MNG.12.3 Rituale und Bräuche		
	a	können Rituale im Tagesablauf erkennen (z.B. Tischrituale, Gutenacht-Ritual, Verabschiedung, Gebet).
	b	können Merkmale von Ritualen wahrnehmen und über ihre Wirkung sprechen (z.B. Wiederholung, bestimmte Handlung/Zeichen, benutzte Gegenstände).
MNG.12.4 Festtraditionen		
	a	können von Festanlässen in der Familie oder der Umgebung erzählen (z.B. Geburtstag, Weihnachten) und Merkmale benennen (z.B. Vorbereitung, Rollen, Rituale, Gegenstände).
	b	können einige Feste verschiedener Religionen beschreiben, über die Funktion von Festen nachdenken (z.B. Gemeinschaft, Erinnerung, Freude) und vergleichbare Elemente erkennen (z.B. Speisen, Dekoration, Gaben, Besuche, Geschichten).
MNG.12.5 Weltanschauliche und kulturelle Vielfalt		
	a	nehmen wahr und erkennen, wie sich Religionen im Leben von Menschen zeigen und was sie ihnen bedeuten.
	b	können einzelne Elemente (z.B. Feste, Gebäude, Gegenstände) der entsprechenden Religion zuordnen.