

## 1.–3. Klasse

## Ziele

## Inhalte

## MENSCH UND ZEIT

Verschiedene Erscheinungsformen der Zeit erleben

Natürlich rhythmisierte Zeitabschnitte:  
*Tagesablauf, Mondphasen, Jahreszeiten*  
*Baumjahr*

Vom Menschen gesetzte Zeiteinheiten:  
*Uhrzeit, Stundenplan, Fabrplan*

Das Wesen der Zeit entdecken

Eigene Zeiterfahrung: *Freizeit, Schulzeit,*  
*Fernsehzeit, Spielzeit*

Mit der Uhrzeit umgehen lernen  
Zeitabläufe schätzen, messen und planen lernen

Eigener Tagesablauf

Eigene Zeitmesser: *Sand-, Wasser-, Kerzen-,*  
*Sonnenuhr*

Kalender: *Geburten, Familienfeste, Schuleintritt,*  
*Hausaufgaben*

Die Natur-Uhr kennen lernen

Jahreszeiten mit Pflanzen und Tieren

Eigene Lebenszeit

Andere Lebenszeiten: *Eintagsfliege,*  
*Riesenschildkröte*

*Monatsgang*  
*Sternenhimmel*

Zeitspuren entdecken

*Mein erstes Lieblingsspielzeug*

Alte Gegenstände aus dem Alltag:  
*Puppenbaus, Bilderbücher, Waschbrett,*  
*Fotoalben*

*Alte Gebäude, Flurnamen, Grenzsteine*

*Museumsbesuch*

*Erzählungen von Eltern und Grosseltern*  
*Märchen, Mythen und Sagen*  
*Geschichten von früher*

ZIELE UND INHALTE

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

**MENSCH UND RAUM**

---

Sich orientieren lernen  
Die unmittelbare Umgebung erkunden und sich darin orientieren  
Über die Raumerfahrungen mit treffenden Begriffen sprechen

*Schulweg, Schulhaus, Schulreise*

*Eigene Wohnung*

Oben – unten, innen – aussen, vorne – hinten, links – rechts, innerhalb – ausserhalb, in der Mitte, gegenüber

Kreis, Dreieck, Quadrat, Rechteck

*Himmelsrichtungen*

---

Räume darstellen und mit Raumdarstellungen vertraut werden

*Schulhaus als Puppenstube*

Einfacher Modellbau: *Kartonschachteln, Lego, Modellbogen*

*Abdrücke im Sand*

*Schattenriss auf Hellraumprojektor*

---

Sich im Raum bewegen

*Balance-Spiele*

*Dreidimensionaler Kletterturm, Labyrinth, Blindenparcours*

Orientierungsspiel im Schulzimmer, im Schulhaus und im Quartier

Verkehrserziehung: Fussgänger, Velofahrer

1.–3. Klasse

## Ziele

## Inhalte

### MENSCH UND NATUR

In der unmittelbaren Begegnung mit allen Sinnen mit der belebten und der unbelebten Natur vertraut werden

Lehrausgänge

*Pflanzen und Tiere in Dorf, Stadt, Garten, Wald, Wiese, Acker, Teich, auf dem Schulweg*

*Tiere im Keller, im Kompost*

*Wasserfall  
Gewitter*

Lebewesen in ihrem Lebensraum erleben, Eigenschaften und Namen kennen lernen und ihre Beziehung zur Umgebung beschreiben

Einzelporträt: *Igel, Reh, Spatz, Marder, Spinne  
Löwenzahn, Tulpe, Kartoffel*

Lebensräume: *Wald, Wiese, Garten*  
Namen einiger Pflanzen und Tiere

Verschiedene Ordnungsprinzipien suchen  
Pflanzen, Tiere und Alltagsphänomene nach ausgewählten Kriterien untersuchen, vergleichen und ordnen

Sammlungen anlegen

*Ausstellungen  
Museumsbesuche*

Naturerscheinungen über längere Zeit beobachten und die Veränderungen mit verschiedenen Mitteln darstellen

*Monatsgang  
Wetterbeobachtung  
Baumporträt*

Neue Erfahrungen und Erkenntnisse über die belebte und die unbelebte Natur durch Fragen, Vermuten, spielerisches Experimentieren und Überprüfen sammeln

*Feuer, Wasser, Luft im Experiment*

*Keimen und wachsen*

Die wichtigsten Regeln für das Halten und Pflegen von Haustieren und Pflanzen kennen lernen

*Tiere für die Klasse auswählen und pflegen  
Schulgarten  
Zimmerpflanzen ziehen*

Den eigenen Körper kennen und pflegen lernen

✿ *Körperhygiene, Zähne, Krankheiten*

In der direkten Begegnung mit der Natur ihre Schönheit und ihre Verletzlichkeit wahrnehmen und dadurch umweltbewusstes Denken und Handeln entwickeln

Wanderung  
Waldtag

*Wiesen ansäen  
Schulgarten*

ZIELE UND INHALTE

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

**MENSCH UND TECHNIK**

Mit technischen Alltagsphänomenen vertraut werden

*Spielsachen, Musikinstrumente, Türschloss, Velo, Tonband, Fernseher, Drachen, Waschmaschine*

In der unmittelbaren Umgebung grundlegende technische Phänomene kennen lernen und mit treffenden Begriffen beschreiben

*Haushaltgeräte*  
  
*Bewegung und Antrieb: Spielzeuge, Inline-Skates*  
*Tragen und Stützen: Brücke, Schaukel, Baumhütte*  
*Licht und Farben: Sonnenbrille, Schattenspiele, Wasserfarben, Foto, Lupe, Brille*  
*Töne und Geräusche: Musikinstrumente, Donner, Stethoskop*

*Wasser: Schiff, Unterseeboot*  
*Luft: Drachen, Segelflugzeug, Windrad*

Neue Erfahrungen und Erkenntnisse über technische Phänomene durch Fragenstellen und Vermutungen äussern, Experimentieren und Nacherfinden spielerisch sammeln

**Alte und neue Erfindungen:**  
*Rad, Büchsenöffner, Reissverschluss, Velo*

Mit alltäglichen technischen Gegenständen und Hilfsmitteln korrekt umgehen

**Messgeräte:** Uhren, Waage, Meter  
  
**Elektrische Geräte:** Taschenlampe, Computer  
  
**Mechanische Geräte:** Velo, Werkzeug

Sich von der Technik faszinieren lassen, gleichzeitig Grenzen und Gefahren wahrnehmen

*Konsum, Mobilität, Abfall, Gesundheit*

1.–3. Klasse

## Ziele

## Inhalte

### MENSCH UND MITMENSCH

Eigene Gedanken und Gefühle äussern und diejenigen von andern verstehen lernen

Eigene Bedürfnisse und Gefühle: *Angst, Mut, Freude, angenehme und unangenehme Berührung*

*Selbst- und Fremdbild*

✿ *Körper und Seele: Gesundheit, Krankheit, Sucht*

Die Wahrnehmungs- und Handlungsweisen im Spiel erproben und die Leistungsfähigkeit der eigenen Sinne erkunden

✿ **Intensive sinnliche Erlebnisse:**  
*Tastspiele, Bewegung, Tanz, Rollenspiele, Theateraufführungen, Gemeinschaftsrituale*

Wechselwirkung zwischen Einzelnen und der Gemeinschaft erleben

*Freundschaft und Feindschaft  
Gewalt  
Streit und Versöhnung  
Heimat und Fremde*

*Klassenrat*

*Eigene Geschichte und Herkunft*

*Lebensweisen  
Aussenseiter*

**Wichtigste Regeln für das Zusammenleben in Familie und Schule:**  
**Rücksichtnahme**  
**Hilfsbereitschaft**

Sich mit Lebenssituationen von verschiedenen Menschen beschäftigen

*Minderheiten  
Kinderalltag in andern Kulturen, in der Nachbarwohnung*

Aktuelle Probleme und Fragen wahrnehmen und darüber nachdenken

♠ *Medien  
Süchte*

ZIELE UND INHALTE

1.–3. Klasse

Ziele

Inhalte

**MENSCH UND WIRTSCHAFT**

Einfache Grundelemente der Wirtschaft kennen lernen

*Arbeit, Produkt, Geld, Nachfrage, Tauschhandel, Angebot und Nachfrage*

Berufe erkunden

Beruf der Eltern  
Erwerbs- und Familienarbeit

**Ausserschulische Lernorte:**  
*Bauernhof, Gärtnerei, Spenglerei, Schreinerei, Post, Bahnhof*

Vielfältige Arbeitsmöglichkeiten, -methoden und -bedingungen erkunden

*Landwirtschaft  
Handwerk und Gewerbe  
Dienstleistungen*

Berufe durch den Nachvollzug ausgewählter Berufstätigkeiten kennen lernen

*Werkzeug und Geräte  
Arbeitsformen und -situationen  
Historische und technische Bedingungen*

**Produktion:**  
*Milchprodukte, Brot, Holzbearbeitung*

Im Spiel wirtschaftliche Handlungsweisen erproben

*Rollenspiele: Markt, Restaurant, Standaktion*

Konsum als Mittel zur Befriedigung von unterschiedlichen Bedürfnissen kennen lernen

✿ *Nahrung, Wärme, Zugehörigkeit, Bestätigung, Identität, intensive Erlebnisse, Bewältigung von Belastungen*

## 3.–5. Klasse

## Ziele

## Inhalte

## MENSCH UND ZEIT

Bezug zwischen «früher, heute und morgen» im Alltagsleben wahrnehmen, mit den eigenen Erfahrungen vergleichen

Beim (Über-)leben  
Grundbedürfnisse des Menschen:  
*Nahrungsbeschaffung und -zubereitung, Wohnen, Kleidung, Mobilität, Kunst, Religion*

Im Zusammenleben  
Regeln des Zusammenlebens:  
*Familiengeschichte, Dorfchronik, Gruppen, Gemeinschaften, Bedürfnis nach Schutz und Sicherheit, Handel und Verkehr*

In der Umgebung  
*Ein Ort verändert sich, eine Landschaft verändert sich*  
*Historische Stätten: Ausgrabungen, Fundorte, Baudenkmäler*

In der Technik  
Nutzen von Erfindungen: *Feder – Computer, Knochennadel – Nähmaschine, Papierherstellung*

Zeitraum grob gliedern und laufend Merkmale von Bedeutung auf einem Zeitstrahl einordnen

*Lebensbilder aus historischen Epochen*

*Prähistorische Zeit*  
*Historische Zeit: Altertum, Mittelalter, Neuzeit, zeitgenössische Geschichte*

Aus verschiedenen Medien Informationen über Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges entnehmen und Vorstellungen von früher und zukünftigen Zeiten entwickeln und darstellen

*Bräuche*

*Redeweisen: «Rund um die Uhr», «Das Licht unter den Scheffel stellen»*

*Zeitzeugenberichte, Biografien*

Über die Wertvorstellungen verschiedener Zeiten nachdenken und versuchen, sich dazu ein eigenes Urteil zu bilden, um heutige Werte, Traditionen und die Zukunft besser zu verstehen

*Gerichtsurteile, Zahlungsmittel*  
*Familiengrösse, Rituale, Leben und Sterben*

Geschichtliches Geschehen von Sagen und Mythen unterscheiden

*Schweizer und Aargauer Sagen*

ZIELE UND INHALTE

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

**MENSCH UND RAUM**

Markante natürliche und von Menschen geschaffene Landschaftselemente erkennen und bei eigenen Erkundungen als Orientierungshilfe verwenden

Natürliche Landschaftselemente und ihre Herkunft: Tobel, Moräne, Klus, verschiedene Gebirgs- und Talformen

Von Menschen geschaffene Landschaftselemente: Siedlungsformen, Verkehrsnetz

Verschiedene Arten von Raumdarstellungen kennen lernen und sich damit im Raum orientieren

Bilder: Schrägbilder, Flugbilder, Pläne  
Karten: Symbole, Massstab, Höhendarstellungen  
*Modelle*

Himmelsrichtungen

*Orientierungsspiele im Quartier und im Dorf*

Sich im Raum bewegen

Quartierplan, Dorfplan, Aargauer Karte

Verkehrserziehung: Fussgänger, Velofahrer  
Verkehrsregeln

Eine Reise oder einen Ausflug planen und durchführen

*Ausflug, Exkursion, Schulreise*

Übersicht über die eigene Gemeinde, den Kanton Aargau und die Nachbarregionen gewinnen  
Begriffe, die der Orientierung dienen, kennen

Namen der wichtigsten aargauischen Gebirge und Gewässer

Politische Gliederung des Kantons Aargau:  
Namen der Nachbargemeinden und der wichtigsten aargauischen Ortschaften

Arbeit und Verkehr im Kanton Aargau

Veränderungen in der eigenen Umgebung verfolgen und erläutern

*Bau- und Zonenordnung, neue Siedlungen, neue Verkehrswege*

Vernetzung zwischen Heimat und Welt erkennen

*Menschen anderer Kulturen in der Gemeinde, im Kanton, in der Schweiz*

Zusammenhänge zwischen Lebensraum und Lebensform kennen lernen

Lebensweisen und Wohnformen bei uns und in anderen Kulturen



3.–5. Klasse

## Ziele

## Inhalte

### MENSCH UND NATUR

Verschiedene Arbeitsvorgänge und Medien für das eigenständige Erforschen der belebten und der unbelebten Natur kennen und anwenden  
Die Erfahrungen, Erkenntnisse, Begriffe und Zusammenhänge in geeigneter Form darstellen

Fragen stellen  
Vermutungen äussern  
Erleben  
Experimentieren  
Beobachten  
Protokollieren  
Sammeln, vergleichen, messen, ordnen

Handhabung von Hilfsmitteln: Messgeräte und Informationsmittel

In ausgewählten Lebensgemeinschaften Pflanzen und Tiere, deren Namen und Eigenschaften kennen lernen und sie mit treffenden Begriffen beschreiben

*Wald, Wiese, Acker, Teich, Moor, Kiesgrube, Stadt, Dorf*

Namen häufiger Pflanzen  
Lehrausgänge

Alltagsphänomene kennen und beschreiben

Bewegung und Antrieb: *Räder, Ketten, Riemen*  
Tragen und stützen: *Standsicherheit, Gleichgewicht*  
Licht und Farbe: *Farbspektrum, Spiegelung, Elektrizität*  
Töne und Geräusche: *Schwingungen*  
Wasser und Luft: *Auftrieb, schwimmen, fliegen*

Entwicklungen und Veränderungen in der Umgebung wahrnehmen und beschreiben

*Jahreszeiten*

*Einfluss des Wetters auf die Vegetation: Überschwemmungen, Trockenheit*

*Wetterbeobachtung*  
*Sternkunde*

*Wachsen – altern – vergehen*

Mit Energie und Stoffkreisläufen vertraut werden

*Nahrungsketten: Fressen und gefressen werden*  
*Stoffkreisläufe: Lebensvorgänge im Kompost, Abfall*  
*Energieverbrauch*

ZIELE UND INHALTE

3.-5. Klasse

Ziele

Inhalte

---

Wichtigkeit des Naturschutzes erkennen	<i>Einfluss des Menschen auf Lebensräume</i>
Grenzen der eigenen Erfahrung kennen lernen	✿ Fünf Sinne
Den eigenen Körper kennen	✿ <i>Körperbau, Körperfunktion Gesundheit, Krankheit, Körperpflege, Sinn</i>
Mit den Lebenszeiten vertraut werden	Fortpflanzung und Tod

---

3.–5. Klasse

## Ziele

## Inhalte

### MENSCH UND TECHNIK

Technische Alltagsphänomene in der Umgebung erleben und beschreiben

*Dampfbügeleisen, Dampfkochtopf, Heissluftballon, Düsenantrieb, Mikrowellenherd, Telefon, Musikinstrumente, Taschenlampe*

In der unmittelbaren Umgebung grundlegende technische Phänomene kennen lernen und mit treffenden Begriffen beschreiben

Bewegung und Antrieb: *Spielzeuge*

Tragen und stützen: *Krane, Tunnelbau*

Licht und Farbe: *Taschenlampe, Lochkamera, Prisma*

Töne und Geräusche: *Telefon, Musikinstrumente, CD*

Wasser: *Dampfmaschine, Kraftwerk*

Luft: *Heissluftballon, Düsenantrieb, Raketen*

Stromkreislauf

Verschiedene Arbeitsgänge, Instrumente und Medien für die eigenständige Nacherfindung und Erforschung von technischen Phänomenen kennen  
Die Ergebnisse mit verschiedenen Mitteln darstellen

Fragen stellen  
Vermutungen äussern  
Erproben  
Überprüfen  
Auswerten  
Darstellen

Technische Veränderungen und Entwicklungen wahrnehmen und beschreiben

*Heizung: Vom Feuer zur Solarbeizung  
Beleuchtung: Vom Feuer zur Halogenlampe*

Mit alltäglichen technischen Gegenständen und Hilfsmitteln korrekt umgehen

*Messgeräte: Thermometer, Barometer  
Elektrische Geräte: Computer, Keramikherd, Waschmaschine  
Mechanische Geräte: Velo, Skateboard, Rasenmäher*

Ausgewählte Beziehungsgefüge und Wechselwirkungen kennen

*Fernseher, neuste Elektronik, Verkehr und Mobilität, Energieverbrauch*

Sich von der Technik faszinieren lassen, gleichzeitig Grenzen und Gefahren wahrnehmen

*Konsum, Mobilität, Abfall, Gesundheit*

ZIELE UND INHALTE

3.–5. Klasse

Ziele

Inhalte

**MENSCH UND MITMENSCH**

Eigene Gedanken und Gefühle äussern und diejenigen von anderen verstehen lernen

✿ Bedürfnisse und Gefühle

Selbst- und Fremdbild: *Rollenverständnis*  
 Körper und Seele: *Veränderungen, Gesundheit und Krankheit, Sucht*

Wechselwirkung zwischen Einzelnen und der Gemeinschaft erleben und damit umgehen lernen

Familie, Schulklasse, Gleichaltrigengruppe

Wichtigste Regeln für das Zusammenleben:  
 Sich gegenseitig Fehler zugestehen  
 Toleranz  
 Rücksichtnahme  
 Hilfsbereitschaft  
 Höflichkeit und Anstand  
 Verhalten im Verkehr

Eine Situation, aktuelle Probleme und Fragen von verschiedenen Seiten wahrnehmen, um sie zu beurteilen

*Freundschaft, Liebe, Sexualität*  
*Spiel- und Verhaltensweisen*  
*Gerechtigkeit, Ungerechtigkeit*  
*Gewalt*

📺 Medien  
*Suchtmittelgebrauch*

Menschen mit andern Lebensbedingungen und Lebensformen verstehen

*Rollenbilder, Geschlechterbilder*  
*Minderheiten*  
*Behinderte Menschen*  
*Kinderalltag in andern Kulturen*

Werte erfahren und Wirkung auf sich selber erleben; dadurch für das eigene Handeln Wertvorstellungen entwickeln

*Klassenlager*  
*Eigene und andere Feste*  
*Freizeitaktivitäten*

3.–5. Klasse

## Ziele

## Inhalte

### MENSCH UND WIRTSCHAFT

In der Gemeinde und im Kanton ausgewählte Aspekte der Arbeitswelt in der direkten Begegnung mit Produktions- und Dienstleistungsbetrieben erleben und beschreiben

Ausserschulische Lernorte

*Gemeindeverwaltung: Wasserversorgung, Bauamt, Altersheim  
Post  
Öffentlicher Verkehr*

Wichtigste Gewerbe-, Industrie- und Dienstleistungsbetriebe

Vielfältige Arbeitsmöglichkeiten, -methoden und -bedingungen erkunden

Arbeitsgeräte, Arbeitsformen und Arbeits-situationen, historische und technische Bedingungen:

*Familienarbeit  
Landwirtschaft  
Handwerk und Gewerbe  
Dienstleistungen  
Industrie*

Entwicklungen und Veränderungen in der Umgebung wahrnehmen und beschreiben

*Mechanisierung und Elektronisierung der Arbeitswelt*

*Veränderungen im Konsumverhalten*

*Stoffkreisläufe: Rohstoff – Produkt – Abfall*

Konsum als Mittel zur Befriedigung von unterschiedlichen Bedürfnissen erkennen

✿ *Bestätigung, Identität, intensive Erlebnisse, Bewältigung von Belastungen, Zugehörigkeit*

*Lebensnotwendige und nicht lebensnotwendige Produkte und Dienstleistungen*

*Taschengeld*

Über wirtschaftliche Zusammenhänge nachdenken

*Geld, eine Erfindung des Menschen*

♣ *Werbung: Dichtung und Wirklichkeit*