



**Klassenstufe: 5**

**Thema: Was kann ich wissen? Mein Name als Symbol der Wirklichkeit**

**Schwerpunktkompetenz: Wahrnehmung- und Deutungskompetenz**

**Integriertes Fach: Religion**

| <b>Kompetenz*</b><br>Die SuS erwerben oder erweitern<br>die Fähigkeit  | <b>Inhalte</b>  | <b>Methoden/Aufgaben</b>  | <b>Differenzierung</b>   | <b>Leistungsüberprüfung<br/>Indikatoren</b>   |
|--|---|---|--|---|
| <i>*Kompetenzen werden je nach Einheit und Klassenstufe hier nur schwerpunktmäßig angeführt, ggf. ohne Obertitel.</i>  |   |   |  |   |
| - die eigene Namensgebung im<br>Kontext von Kultur und Tradition<br>wahrzunehmen   | - Herkunft des eigenen Personen- und<br>Familiennamens erfahren und<br>kontextualisieren  | - Einbezug der Erfahrungswelt der<br>Lernenden<br>- Recherche von Namen und<br>Namensbedeutung              | - Nutzung vielseitiger Bildimpulse<br>zur Aktivierung<br>- Unterstützung durch Hilfskarten                       | - Feststellung von<br>Wahrnehmungs- und<br>Deutungskompetenzen durch<br>die Mitarbeit<br>- Plakat „Mein Name“ |
| - die Zweckmäßigkeit der<br>Namensgebung zu erschließen<br><br>- die Bestimmung und Begründung<br>verschiedener Namen im Kontext<br>wahrzunehmen und zu deuten | - Recht auf einen Namen (Art.7, Abs.<br>1UN Kinderrechtskonvention)<br><br>- Unterscheidung verschiedener<br>Namen wie Kosenamen, Pseudonyme,<br>Eigennamen | - Namen gestalten<br><br>- Bezüge zwischen Namen und<br>Identitäten herstellen<br><br>- Gedankenexperimente | - Vorentlastung von Texten durch<br>Markierungen und Vokabellisten<br><br>- Partnerarbeit und Lesen im<br>Tandem |   |

**Klassenstufe: 5****Thema: Was soll ich tun? Freundschaft****Schwerpunktkompetenz: Darstellungskompetenz, Argumentationskompetenz****Ggf. integriertes Fach: Religion**

| <b>Kompetenz*</b><br>Die SuS erwerben oder erweitern<br>die Fähigkeit  | <b>Inhalte</b>   | <b>Methoden/Aufgaben</b>   | <b>Differenzierung</b>  | <b>Leistungsüberprüfung</b><br><b>Indikatoren</b>    |
|--|--|--|---|--|
| <i>*Kompetenzen werden je nach Einheit und Klassenstufe hier nur schwerpunktmäßig angeführt, ggf. ohne Obertitel.</i>  |  |  |   |  |
| - Bedingungen für menschliches Zusammenleben wahrzunehmen und zu deuten  | - Freundschaft als Bedürfnis des Menschen  | - Beziehungen in der Klasse darstellen<br><br>- bester Freund/beste Freundin vorstellen/zeichnen<br><br>- Freundschaftssymbole basteln/überlegen<br><br>- Fallbeispiele besprechen und Lösungen finden<br><br>- Überlegungen zur Gegenseitigkeit | - Nutzung vielseitiger Bildimpulse<br><br>- Unterstützung durch Hilfskarten<br><br>- Vorentlastung der Texte durch Markierungen und Vokabellisten | - Beobachtung von Diskussionsbeiträgen<br><br>- Test |
| - Konsequenzen für das Verhalten von Freunden zu reflektieren und wechselseitige Pflichten und Rechte aus diesem Vertrauensverhältnis abzuleiten und zu beschreiben. | - Bedingungen des Gelingens oder Misslingens von Freundschaften<br><br>- Probleme in Freundschaften und deren mögliche Überwindung |  |   |  |
| - zwischen konstruktiven und dekonstruktiven Formen der Auseinandersetzung in Freundschaften zu unterscheiden.   | - Arten und Formen von Freundschaften  |  |   |  |

**Klassenstufe: 5****Thema: Was darf ich hoffen? Glücklich sein als Ziel des menschlichen Lebens****Schwerpunktkompetenz: Deutungskompetenz, Argumentationskompetenz****Ggf. integriertes Fach: Religion**

| <b>Kompetenz*</b><br>Die SuS erwerben oder erweitern<br>die Fähigkeit  | <b>Inhalte</b>  | <b>Methoden/Aufgaben</b>   | <b>Differenzierung</b>  | <b>Leistungsüberprüfung</b><br><b>Indikatoren</b>              |
|--|---|--|---|--|
| <i>*Kompetenzen werden je nach Einheit und Klassenstufe hier nur schwerpunktmäßig angeführt, ggf. ohne Obertitel.</i>            |   |  |   |  |
| - die eigene Glücksempfindungen zu beschreiben, zu erläutern und darzustellen  | - Definition für Glück unter eigenen Bezugswerten                                   | - persönliche Definition von Glück finden<br>- eigene Erfahrungen teilen und beschreiben       | - Nutzung vielseitiger Bildimpulse zur Aktivierung<br><br>- Unterstützung durch Hilfskarten | - Beobachtung von Unterrichtsbeiträgen<br><br>- Plakat „Glück“ |
| - die grundsätzliche Unterscheidung von „glücklich sein“ und „Glück haben“   | - Definitionen  | - Beispiele besprechen und einordnen<br>- „Hans im Glück“ lesen                                | - Vorentlastung der Texte durch Markierungen und Vokabellisten                              | - Test   |
| - die materiellen und immateriellen sowie objektiven und subjektiven Voraussetzungen von Glück zu beschreiben und zu beurteilen. | - Braucht es materielle Bedingungen für Glück?<br>- kritischer Umgang mit Konsum    | - eigenes Glücksempfinden beschreiben<br>- nachhaltiges Glück finden                           | - Differenzierung durch Partnerarbeit   |  |
| - unterschiedliche Glücksvorstellungen zu unterscheiden und zu deuten  | - Glücksvorstellungen im kulturellen Kontext<br>- geteiltes Glück/geteiltes Unglück | - Glückssymbole suchen und hinterfragen<br>- Glück mit jemanden teilen<br>- Umgang mit Unglück |   |  |

**Klassenstufe: 5****Thema: Was ist der Mensch? Der Mensch als spielendes Wesen****Schwerpunktkompetenz: Wahrnehmungskompetenz, Darstellungskompetenz****Ggf. integriertes Fach: Religion**

| <b>Kompetenz*</b><br>Die SuS erwerben oder erweitern<br>die Fähigkeit   | <b>Inhalte</b>   | <b>Methoden/Aufgaben</b>  | <b>Differenzierung</b>  | <b>Leistungsüberprüfung</b><br><b>Indikatoren</b> |
|---|--|---|---|---|
| <b><i>*Kompetenzen werden je nach Einheit und Klassenstufe hier nur schwerpunktmäßig angeführt, ggf. ohne Obertitel.</i></b>                          |  |   |   |   |
| - das Bedürfnis zu spielen bei Kindern und Erwachsenen zu unterscheiden.  | -Spielen – was ist das? Das Phänomen des Spielens<br><br>-Motivationen des Spielens: Wer spielt warum? | - Lieblingsspiele vorstellen<br><br>- Spiele und Regeln erklären und ausprobieren | - Unterstützung durch Hilfskarten<br><br>- Vorentlastung der Texte durch Markierungen und Vokabellisten<br><br>- Partnerarbeit Tandem | - Beobachtung von Unterrichtsbeiträgen            |
| - die Bedeutung des Spiels für das eigene Leben zu reflektieren.<br><br>- Spiele in ihrer Besonderheit wahrzunehmen und voneinander zu unterscheiden. | -Spiele früher und heute<br>-Arten von Spielen<br><br>- Spiele in verschiedenen Kulturen               | - Funktion von Spielen entdecken  |   |   |
| - die Regeln eines Spiels als dessen konstituierende Merkmale zu beschreiben und zu begründen   | Regelhaftigkeit als Kennzeichen von Spielen  |   |   |   |