

Fächer Mittelstufe

4. Klasse

Mathematik

Einführung Bruchrechnen, Schriftliches Rechnen, Grosses 1x1.

Englisch/Französisch

Übergang zur geschriebenen Sprache, Sprachspiele, kleine Dialoge.

Deutsch

Sprachlehre: Wortarten, Zeiten, Präpositionen

Formenzeichnen

Nordische Flechtbänder

Handarbeit

Stricken einer Mütze, Kreuzsticharbeit, exaktes Nähen.

Malen/Zeichnen

Malen/Zeichnen zu den Epochenthemen und zur Heimatkunde. Freies Zeichnen.

Eurythmie

Stabreime, Geschicklichkeitsübungen

Musik/Singen

C Flöte, mehrstimmig Notenlesen.

Zweistimmige Gesänge und Kanons.

Sport/Turnen

Gymnastik

Spielerische Annäherung ans Geräteturnen

Naturkunde/Biologie

Erste Menschenkunde, Tierkunde

Geschichte/Mythologie

Heimatgeschichte, Germanische Mythologie

Geographie

Heimatkunde, Orientierung im Raum

Projekte/Lager (Standortabhängig)

Keltenlager, Entdeckungswanderungen in der näheren Umgebung.

Erzählstoff

Nordische Mythologie, Edda.

Fakultativer Religionsunterricht

Schicksalsmotive

5. Klasse

Mathematik

Rechnen mit Brüchen, Dezimalzahlen.

Englisch/Französisch

Dialoge, einfache Lektüren, kleine Theaterstücke, geschriebene Sprache, erste Vokabelarbeit.

Deutsch

Grammatik: Zeiten, Fälle, Aktiv/Passiv. Einfache eigene Texte in den Epochen.

Handarbeit

Nähen, Stricken, Plastizieren.

Malen/Zeichnen

Gegenständliches Malen zu den Epochenthemen, Stimmungen, Farbenlehre.
Zeichnen mit Buntstiften und Kreiden in den Epochen (Tiere, Götter, Pflanzen...)

Eurythmie

Leichte Musikstücke, Hexameter, Schrittübungen und Stabübungen.

Musik/Singen

C Flöte und Altflöte, Klassenorchester.
Mehrstimmigkeit.

Sport/Turnen

Staffeln, Olympische Spiele, Geräteturnen, erste Übung in «Gewinnspielen».

Naturkunde/Biologie

Pflanzenkunde, zweite Mensch- und Tierkunde.

Geschichte/Mythologie

Urindien, Urpersien, Mesopotamien, altes Ägypten und altes Griechenland.

Geographie

Geografie der Schweiz

Geometrie

Formenzeichnen: Freihandgeometrie.

Projekte/Lager

Pflanzenlager, Olympische Spiele.

Erzählstoff

Alte Kulturen und griechische Mythologie

Fakultativer Religionsunterricht

Menschenliebe

6. Klasse

Mathematik

Dreisatz, Zins- und Prozentrechnen

Englisch/Französisch

Dialoge und kleine Theaterstücke, Geschriebene Sprache, leichte Lektüre. Festigung der Grundfertigkeiten.

Deutsch

Konjunktiv, Sprachstil und indirekte Rede. Kleine Aufsätze und Tagebuch schreiben.

Zeichnen

Geometrie mit Zirkel und Winkelmesser, Schatten, Schwarz-Weiss.

Handarbeit

Tierformen

Malen

Gegenständliches Malen, Farbenlehre, erste Schichtübungen.

Eurythmie

Stabübung, Tonleiter, Intervalle, einfache geometrische Verwandlungen.

Musik/Singen

C Flöte und Altflöte Klassenorchester.

Mehrstimmigkeit, Dur/ Moll, Rhythmus.

Sport/Turnen

Akrobatik

Naturkunde/Biologie

Sternkunde, ev. Tier- und Pflanzenkunde.

Physik

Schall, Licht, Wärme, Magnet.

Geschichte

Altes Rom und Mittelalter

Geographie

Geografie Europas

Werken

Umgang mit Werkzeug, Gebrauchsgegenstände, Tierformen.

Gartenbau

Erstes Eintauchen in den Garten, Eigenes Gartenbeet pflegen, Erlernen der Grundtechniken.

Projekte/Lager (Standortabhängig)

Sternkundelager

Orchester- und/oder Zirkusprojekt

Erzählstoff

Europäische Geschichte

Fakultativer Religionsunterricht

Einzelne Schicksale, Biographien

Warum erzählen wir Fabeln, Genesis, nordische Mythen und die Geschichten alter Hochkulturen im Unterricht?

Stellen Sie sich den Lehrplan der Steinerschule wie einen behutsam angelegten Weg vor, der Kinder Schritt für Schritt an immer größere Lebens- und Weltfragen heranführt. Jede epische Erzählwelt ist dabei gezielt an ein Lebensalter gekoppelt – weil Kinder in unterschiedlichen Phasen ganz unterschiedliche „Seelen-Nahrung“ brauchen.

1. Fabeln & Heiligenlegenden (2. Klasse)
Kurze Tiergeschichten und Lebensbilder besonderer Menschen sprechen das kindliche Gerechtigkeits- und Mitgefühl an: Gut und Böse sind klar unterscheidbar, Moral zeigt sich in einfachen Bildern. So üben Kinder, Unrecht zu erkennen und Anteilnahme zu entwickeln – ohne moralischen Zeigefinger, sondern über lebendige Bilder.
2. Schöpfungsgeschichte & Genesis (3. Klasse)
Neun- bis Zehnjährige erwachen stärker im Ich-Bewusstsein und erleben die Welt plötzlich als „anders“ als sie selbst. Die biblische Genesis erzählt genau dieses Heraus-Treten aus paradiesischer Geborgenheit: Erde bestellen, Häuser bauen, Verantwortung übernehmen. Die Geschichte begleitet die Kinder innerlich – parallel dazu lernen sie sachlich Ackerbau, Handwerk und Maßeinheiten kennen.
3. Nordische Mythen (4. Klasse)
Jetzt erwacht die Kraft zum Widerstand und zur Abenteuerlust. Donnernde Götter, listige Zwerge und der Weltenbaum Yggdrasil zeigen eine Welt, in der Mut, Humor und Eigenständigkeit zählen. So können die Kinder ihre wachsende Energie in starke, aber klare Bilder legen, statt sie gegen die Umwelt zu richten.
4. Alte Kulturen (5. Klasse)
Wenn das Gleichgewicht von Körper und Geist spürbar wird (man spricht gern vom „goldenen Alter“), reisen die Schülerinnen und Schüler gedanklich durch Indien, Persien, Ägypten bis nach Griechenland. Jede Kultur bringt eigene Weltbilder sowie Schrift- und Zahlensysteme mit – und macht erfahrbar, dass Menschheit Vielfalt ist. Das stärkt kulturelle Offenheit und legt Grundlagen für spätere Geschichts- und Geographiekompetenz.

Kurz gesagt: Geschichten sind in der Steinerpädagogik kein „Stoff“, sondern *Seelenproviand*. Sie helfen Kindern, ihr eigenes inneres Wachstum zu verstehen, ihr Wertegerüst aufzubauen und zugleich die Vielfalt menschlicher Kultur wertzuschätzen. Dabei führt der Lehrplan von einfachen moralischen Bildern über mythische Helden bis hin zu geschichtlichem Bewusstsein – ganz im Rhythmus der kindlichen Entwicklung.