



Schulinternes  
Fachcurriculum  
der Grundschule Appen

Fach: Kunst

Stand: Mai 2026

# Schulinternes Fachcurriculum Kunst

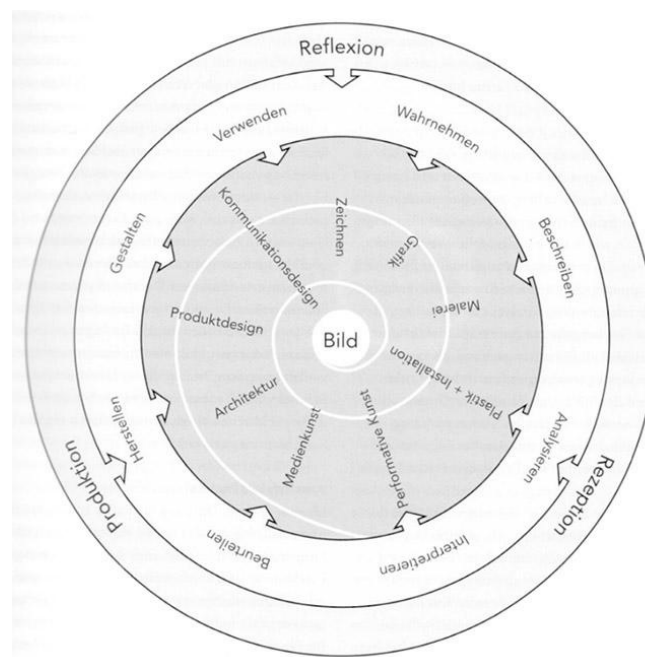
Schulinternes Fachcurriculum Kunst Klassen 1 - 4

Übersicht der in den Fachanforderungen vorgesehenen **neun Arbeitsfelder**:

1. Zeichnen
2. Grafik
3. Malerei
4. Plastik und Installation
5. Performance
6. Medienkunst
7. Architektur
8. Produktdesign
9. Kommunikationsdesign

Die Behandlung aller neun Arbeitsfelder ist über alle Jahrgangsstufen verbindlich. Vorrangig anzubieten sind die vier Arbeitsfelder Zeichnen, Grafik, Malerei und Plastik u. Installation.

**Die drei übergeordneten Dimensionen** (Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern und bildbezogenen Prozesses) bilden eine didaktische Leitlinie für das Fach Kunst.



(Abbildung entnommen aus: Fachanforderungen Kunst, S. 13)

**Die drei Anforderungsbereiche** sollten in einer Unterrichtsstunde bedient werden (mindestens AF II und AF III):

- Anforderungsbereich I: Wiedergeben
- Anforderungsbereich II: Anwenden
- Anforderungsbereich III: Problemlösen und Werten

Das Fachcurriculum wird regelmäßig angepasst und überarbeitet.  
 Die Fachlehrkraft entscheidet über die Gestaltung der Unterrichtsinhalte unter Berücksichtigung der Fachanforderungen Kunst.

Jg. 1/2	1. Arbeitsfeld Zeichnen	Kompetenzen
	<p><u>Linienbilder</u>            - Erproben unterschiedlicher Zeichenstifte (Bleistift, Buntstift, Filzstift)  <u>Fortführend:</u> Flächen mit unterschiedlichen Schraffuren, Mustern und Druckstärken gestalten            - weitere Zeichenwerkzeuge (Kohle, Wachs- und Ölkreide erproben)</p> <p>Gemeinsame Betrachtung der Arbeitsergebnisse(1)</p>	<p>Wahrnehmung und Erprobung der Wirkung unterschiedlicher Zeichenmaterialien auf dem Bildgrund</p> <p>Unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien die Arbeitsergebnisse analysieren, beschreiben, interpretieren und beurteilen</p>
	<p>- <u>Spuren mit verschiedenen Zeichenwerkzeugen herstellen</u>, etwas erfinden, erklären, ausschmücken            Themenvorschläge: Monster, Vögel mit Federn, experimentelles Zeichnen („blind“ zu zeichnen mit der linken Hand – was ist zu sehen?)</p>	<p>Beschreibung der erfundenen Figuren, unterschiedliche Materialien verwenden und Wirkungen wahrnehmen</p>
	<p>- <u>Kratzbilder (Sgraffito)</u> mit Wachs- oder Ölkreide formatfüllend arbeiten, mit schwarz (ebenfalls Kreide oder auch Schulfarben) übermalen, bzw. – zeichnen und mit Kratzwerkzeugen hineinzeichnen (Bilderbuchvorschlag: Heute bin ich)</p>	<p>Einen Arbeitsauftrag mit größtmöglicher Sorgfalt ausführen, adäquates Material verwenden            Erkennen, dass bestimmte Wirkungen nur erzielt werden können, wenn die Gestaltungskriterien erfüllt wurden</p>
	<p>- <u>Zeichnen in der Natur oder nach Vorgaben aus der Natur</u>            Genaues Hinsehen und Beobachten von Formen, Linien und Mustern – Welches Zeichenwerkzeug scheint geeignet zu sein? (Schattenbilder, Lichteinfälle, Geräusche)</p>	<p>Formen verbal beschreiben, geeignetes Zeichenwerkzeug finden, die eigene Arbeit beschreiben.</p>

1. Soll in jeder folgenden Unterrichtsidee miteinbezogen werden.

Jg. 3/4	1. Arbeitsfeld - Zeichen	Kompetenzen
	<p>- <u>eine Skizze zu einem Thema anfertigen</u>            Abstraktionen erproben, grobe            Formerfassung und Verhältnismäßigkeiten            von einer Vorlage übertragen            Themenvorschlag: Medienhelden gestalten            (Vorskizzen davon anfertigen)</p>	<p>Wesentliche Formen und            Linien erkennen,            Größenverhältnisse            berücksichtigen</p>
	<p>- <u>Künstler vorstellen (Beispiel)</u>            Werkbetrachtungen            Themenvorschläge: Linienzeichnungen            nach Paul Klee mit unterschiedlichen            Zeichenmaterialien (z.B. Fineliner,            Kugelschreibern, Graphitstift, etc.)            Buchstabenbilder nach Othmar Alt            (Ausgestaltung einzelner Buchstaben oder der            Initialen; Hinführung Graffiti-Kunst)</p>	<p>Sich zu einem künstlerischen            Werk äußern, die Arbeit von            Künstlern kennen lernen,            erkennen, welche Materialien            verwendet wurden</p> <p>Mit der Klasse selbst            Gestaltungskriterien festlegen</p>
	<p>- <u>Schattenbilder</u>            Mit Sonne oder Projektoren unter            Verwendung verschiedener            Zeichenmaterialien (z.B. Kreiden, Bleistifte            in unterschiedlichen Stärken) Schraffuren            herstellen. → Was ist eine Schraffur?            (Techniken des Schraffierens)</p>	<p>Wahrnehmen von            Schattenwürfen aus            unterschiedlichen Richtungen</p> <p>Verschiedene Technik            kennen lernen und erproben</p>
	<p>- <u>Experimentelles Zeichnen</u>            Nach Musik, Fühlen, Geschmack,            Erinnerungen, mit unterschiedlichen            Zeichenmaterialien und auf            unterschiedlichen Bildgründen (Papieren)            → Auch ungewöhnliches Material            erwünscht, Irritation schaffen</p>	<p>Die eigene Wahrnehmung            erkennen und interpretieren</p> <p>Unterschiedliche Wirkungen            auf unterschiedlichen            Bildgründen erkennen</p>

Jg.1/2	2. Arbeitsfeld - Grafik	Kompetenzen
	<p>- <u>Experimentelles Drucken</u>            Druckversuche mit unterschiedlichen Materialien wie z.B. Korken, Pappkanten, eigene Finger, Watte, Schwämmchen, ungenießbare Äpfel, etc.</p>	<p>Wirkungen unterschiedlicher „Druckstöcke“ erkennen</p> <p>Ein Gefühl für den Farbauftrag entwickeln.</p>
	<p>- <u>Moosgummistempel herstellen und damit drucken</u></p>	<p>Aus einem vorgegebenen Material Druckstöcke herstellen</p>
	<p>- <u>Décalcomanie (Abklatschtechnik)</u>            Themenvorschläge: Schmetterlinge, Fantasiegestalten, figürliche Darstellungen (z.B. Elmar – farbenfrohe, experimentelle Gestaltung)</p>	<p>Wirkungen von Farbaufträgen und deren „Abzüge“ auf unterschiedlichen Papieren erkennen</p> <p>Entstandene Formen und Farben interpretieren und eventuell zeichnerisch ergänzen</p>
	<p>- <u>Eigene Druckstöcke herstellen</u>            Kartoffeln, Pappe, Korken etc.            Dabei Häufung und Streuung erproben            Themenbeispiele: Vögel am Himmel, Ameisenstraßen, Blüten am Baum, etc</p>	<p>Experimentieren mit Formen und Materialien</p> <p>Wirkungen von selbst hergestellten Druckstöcken erkennen</p> <p>Den Einsatz der eigenen Druckstöcke experimentell oder zu einem gestellten Thema erproben</p>
	<p>- <u>Pustebilder</u>            Mit einem Strohalm Farbe über ein Papier pusten.</p>	<p>Wirkung von Farbaufträgen erkennen und beobachten.</p>

Jg. 3/4	2. Arbeitsfeld - Grafik	Kompetenzen
	<p>- <u>Gemeinschaftsbild unter Verwendung selbst hergestellter Druckstöcke</u>            Eine eigene Landkarte unter Verwendung unterschiedlicher Farben und Formen herstellen und gestalten            „Landschaften von oben“ unter Berücksichtigung verschiedener Strukturen durch Druckstöcke</p>	<p>Vorgegebene Formen auf eine andere Größe übertragen            In Kleingruppen arbeiten</p>
	<p>- <u>Kordeldruck</u>            Mit verschiedenen starken mit Farbe getränkten Kordeln zwischen zwei Zeichenblättern Spuren erzeugen            Weiterentwicklung Farbendruck:            Ein in Farbe getränkter Faden wird so zwischen zwei Zeichenblätter gelegt, dass ein Ende heraussteht. Die Zeichenblätter werden zu zweit gedrückt gehalten und der Faden wird herausgezogen. Es verbleiben interessante Wischspuren auf den geöffneten zeichenblättern, die auch zeichnerisch zu neuen Bildern ergänzt werden können</p>	<p>Farben auf unebene Materialien auftragen</p> <p>Erfahren, dass die Beschaffenheit des Farbauftrags mit dem Ergebnis in direktem Zusammenhang steht</p> <p>Entwicklung von Fantasie bei der weiteren gestalterischen Arbeit.</p>
	<p>- <u>Materialdruck und Frottage</u>            Sammlung verschiedener Materialien z.B. aus der Natur (Stöcker, Laub, Blätter) oder dem Umfeld der SuS, um diese als Druckstöcke einzusetzen oder auf das Zeichenblatt durchzureiben (Frottage-technik) → z.B. Laubwald-Bild gestalten, Fantasiefiguren (Max Ernst)</p>	<p>Wahrnehmen, welche Materialien sich weniger oder besser eignen</p> <p>Eine Bildkomposition gestalten</p>

Jg.1/2	3. Arbeitsfeld - Malerei	Kompetenzen
	<p>- <u>Erproben des Deckfarbkastens</u>            „Meine Farben schäumen vor Wut“ – Satte Farben entstehen, wenn ich nicht zu viel Wasser benutze. Die Farben werden mit dem Pinsel gerührt, bis sie zu schäumen beginnen.            Im Gegensatz dazu: „Nass-in-Nass“-Technik: Viel Wasser und wenig Farbe werden so auf das Zeichenblatt aufgetragen, dass sie ineinander verlaufen</p>	<p>Ein Gefühl für Farbmischung entwickeln</p> <p>Wirkungen wahrnehmen</p> <p>Erfahrungen mit dem Deckfarbkasten sammeln</p>
	<p>- <u>Farbmischung</u>            Zu diesem Thema eignen sich als Einstieg z.B. folgende Bücher sehr gut:            „Die Königin der Farben“            „Die wahre geschichte von allen Farben“            „Seine eigene Farbe“            „Das kleine Blau und das kleine Gelb“            „Die kunterbunte Welt der Farben“</p>	<p>Erste Erkenntnisse über Grund- und Mischfarben sammeln</p> <p>Was entsteht, wenn man Blau und Gelb? usw.</p>
	<p>- <u>Malen zu Liedern, Geräuschen und Geschichten</u>            Assoziationen zu Farbklingen, Farben und Gefühlen unter verwendung unterschiedlicher Farben wie Schulfarbe, Deckfarbkasten und Jaxon-Kreide</p>	<p>Klänge und Gefühle mit Farben ausdrücken</p> <p>Bei gemeinsamer Betrachtung wahrnehmen, dass das individuell unterschiedlich sein kann</p>

Jg. 3/4	3. Arbeitsfeld - Malerei	Kompetenzen
	<p>- <u>Experimente mit Farbe</u>            Farben aus Pigmenten selbst herstellen            Bilder mit Lieblingsfarben malen            Farbkreis: Komplementär- und Nachbarfarben erfahren            Farben sammeln            Farbenempfinden nach Werkbetrachtungen von Künstlern nachspüren, in eigene Kompositionen umsetzen</p>	<p>Farbfamilien kennen lernen und auf eine Aufgabe anwenden            Eigene gestalterische Umsetzung nach Werkbetrachtung und Gestaltungskriterien vornehmen</p>
	<p>- <u>Malwerkzeuge erfinden</u>            Womit lässt sich gut malen? – Schwämme, Malstöcke mit textilem Knauf, Finger, Spachtel, etc.            großformatig experimentieren (evtl. Gruppenarbeit)</p>	<p>Ein Gefühl für unterschiedliche Malwerkzeuge und deren Einsatzmöglichkeiten entwickeln            Kreativ zusammen Themen entwickeln und erarbeiten</p>
	<p>- <u>Bilder verändern</u>            Fotos übermalen, Bilder verändern            Fotokopien als zu veränderndes Arbeitsprojekt z.B. verschiedene Farben lasierend auftragen, um unterschiedliche Effekte herzustellen</p>	<p>Verschiedene Wirkungen durch unterschiedliche Farben und Farbaufträge wahrnehmen            Neue Gestaltungsformen entwickeln</p>
	<p>- <u>Künstlerkalender erstellen</u>            Werkbetrachtungen von Künstlern und Arbeiten nach bestimmten Künstlern            Biografisches über den jeweiligen Künstler – Unterrichtsgespräche            Beispiele: Kandinsky, Klee, Mirò, Pollock, Yves Klein, Franz Marc, ...</p>	<p>Entdecken und Interpretieren bei der Betrachtung von Kunstwerken</p> <p>Umsetzung „nach Art von...“ durch ähnliche Wiedergabe oder eigene Ideen</p> <p>Welche Schwierigkeiten ergaben sich? Bildvergleiche anstreben</p>

Jg. 1/2	4. Arbeitsfeld Plastik und Installation	Kompetenzen
	<p>- <u>Objekte aus Papier Verbindungen aus Papier herstellen</u>            Kleine Bauwerke herstellen (z.B. eine Brücke, kleine Figuren, verschiedene Abstandshalteformen wie Hexentreppe zu flexiblen Verbindungen nutzen)            Experimentelle Aufgaben, mehrdeutige Lösungsansätze erwünscht            (Herausforderung)</p>	<p>Erforschen verschiedener Papierbeschaffheiten, Strategien entwickeln, Erfahrungen umsetzen, Wahrnehmungserfahrung durch Bearbeitung des Materials Papier            Räumlich-perspektivische Eindrücke gewinnen</p>
	<p>- <u>Plastisches Gestalten</u>            mit Knetgummi, Modelliermassen, Sand, Holz, Draht und Fundstücken            Gestalten von Obst, Gemüse, Buchstaben, Lieblings-Kuscheltieren, Haustieren, Robotern, Monstern, etc.</p>	<p>Dreidimensionale Objektgestaltung, Oberflächengestaltung mit Hilfe verschiedener Werkzeuge erfahren, Umdeuten und Verfremden von Materialien</p>
	<p>- <u>Figuren aus verschiedensten Materialien zusammenstellen (plastische Collage)</u>            Themenvorschlag: Erfinderwerkstatt            SuS erfinden Gegenstände und Figuren, die im weiteren Unterrichtsverlauf gestaltet werden.</p>	<p>In Einzel- oder Gruppenarbeit arbeiten            Umsetzung einer Idee in einen Gegenstand (Plastik)            Wahrnehmen von Größenverhältnissen            Ausstellung vorbereiten</p>
	<p>- <u>Ein Relief in Gemeinschaftsarbeit gestalten</u>            Aus verschiedenen Alltagsmaterialien (Toilettenpapierrollen, leere Milchkartons, Kunststoffflaschen, Schwämmen etc.) ein Reliefbild gestalten. Die Materialien werden farbig gestaltet, das kann unter dem Aspekt der Abstufungsmöglichkeiten einer Farbe, z.B. Grün oder Rot ein.            Die SuS gestalten ihr „Objekt“, was später im Rahmen einer gemeinsamen Betrachtung zu einem Ganzen zusammengefügt wird            (Ausstellung)</p>	<p>Welche Art von Farbe eignet sich für welchen Untergrund? Erfahrung im Umgang mit verschiedenen Farbarten            Farbabstufungen einer Farbe kennen lernen            Gemeinsames Ganzes schaffen</p>

Jg. 3/4	4. Arbeitsfeld – Plastik und Installation	Kompetenzen
	<p>- <u>Figuren aus mit Gipsbinden</u>  Themenvorschlag: Medienhelden oder Nanas nach Niki de Saint Phalle mit Vorangehender Werkbetrachtung, „Kennenlernen“ der Künstlerin.  Formen mit Zeitungspapier herstellen, mit Gipsbinden fixieren, bemalen  Umgang mit Gipsbinden und das Kaschieren</p>	<p>Aufmerksames Anschauen und Beobachten bestimmter Kriterien  Beobachtung und Wahrnehmung des eigenen gestalterischen Prozesses  Kennenlernen und Anwenden einer Gestaltungstechnik</p>
	<p>- <u>Tiermasken aus Draht oder kaschierten, halbierten Luftballons</u>  Papiermaché mit in Kleister getränkten Zeitungsstücken aus Hasendraht erstellen und später bemalen  Drahtfiguren mit Gipsbinden kaschieren</p>	<p>Erfahrung im Umgang mit einer Technik  Einen Farbauftrag auf einen unregelmäßigen Grund aufbringen</p>
	<p>- <u>Mode entwerfen</u>  Beispiele: Brillen aus Pappe gestalten, Kleidung aus Papiertüten herstellen, einen alten Schuh neugestalten, bewegliche Fantasiefiguren aus Draht</p>	<p>Eigene Vorlieben und Ideen umsetzen  Freude am Gestalten außergewöhnlicher Details entwickeln</p>
	<p>- <u>Kostüme zu einem (eigenen) Theaterstück entwerfen und herstellen</u>  Ein Thema finden, Entwürfe dazu gestalten  Masken und Kostüme aus verschiedenen großen Kartons und Stoffresten herstellen</p>	<p>Gemeinsames Entwickeln einer Idee für ein Leitthema  Demokratisches Aufteilen von Aufgaben  Ein Modell oder einen Entwurf herstellen</p>