



HEINRICH-MANN-SCHULE

Grund- und Gemeinschaftsschule der Hansestadt Lübeck

Kunst

Schulinternes Fachcurriculum Grundschule

(Stand: 01.08.2025)

Vorbemerkung

Der Kunstunterricht in der Grundschule richtet sich nach den Fachanforderungen Kunst, Primarschule 2019.

Darin werden neben **acht Kompetenzbereichen** (Herstellen, Gestalten, Verwenden,...) **neun Arbeitsfelder** definiert:

- Zeichnen
- Grafik
- Malerei
- Plastik + Installation
- Performance
- Medienkunst
- Architektur
- Produktdesign
- Kommunikationsdesign

Die Übergänge zwischen den Arbeitsfeldern sind fließend. Unterrichtseinheiten, Aufgaben und Übungen sollten immer möglichst mehrere Arbeitsfelder gleichzeitig berühren. Über alle Jahrgangsstufen hinweg ist die Behandlung aller neun Arbeitsfelder verbindlich. **Die vier Arbeitsfelder Zeichnen, Grafik, Malerei sowie Plastik und Installation sind vorrangig anzubieten.** Die neun Arbeitsfelder in Verbindung mit den acht Kompetenzbereichen des Faches bieten für diese Auseinandersetzung den Rahmen und garantieren eine große Vielfalt von Formaten, Verfahren und Aufgabenstellungen.

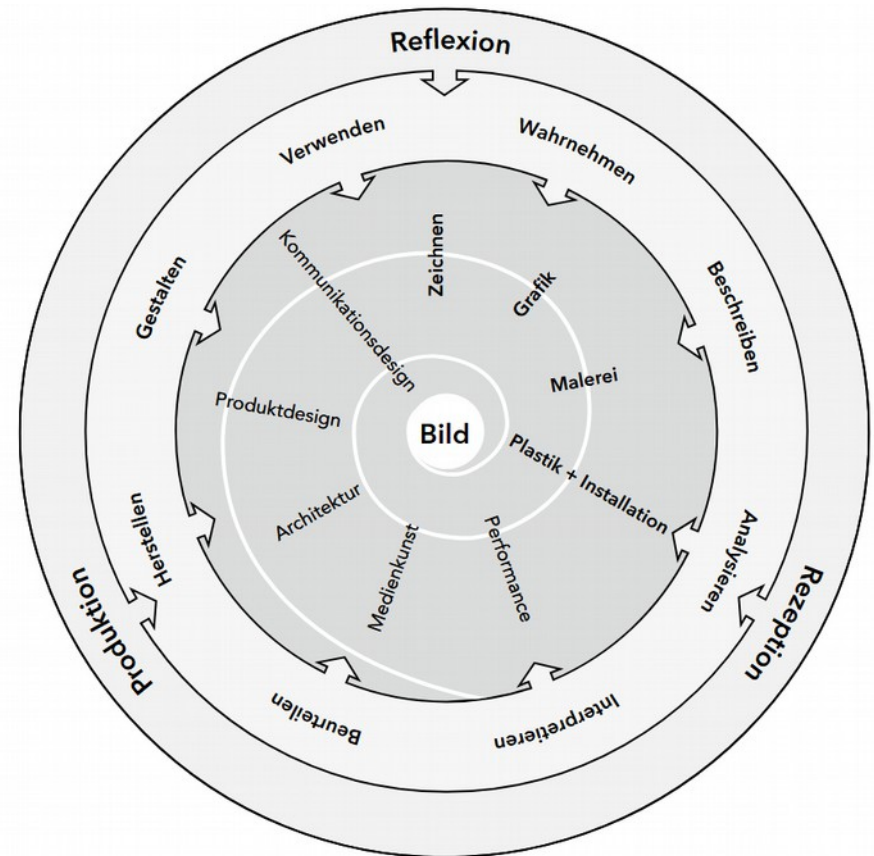
Die Dimensionen **Rezeption** und **Produktion** finden sich mit unterschiedlicher Gewichtung in allen Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen wieder und sind in allen Jahrgangsstufen in einem ausgewogenen Verhältnis zu berücksichtigen.

Die Dimension **Reflexion** ist durchgehend Bestandteil des Unterrichts.

Bei der **Leistungsbewertung** werden folgende Punkte berücksichtigt (s. Bewertungsraster im Anhang):

- Prozess: Arbeitsverhalten, Durchhaltevermögen, mit Kritik umgehen und evtl. das eigene Werk dementsprechend überarbeiten
- Ergebnis: Erfüllung vorgegebener Kriterien, Eigenständigkeit der Idee
- technische Fähigkeiten, Umgang mit Material, Aufräumen
- mündliche Beteiligung bei Erarbeitungsphasen und bei der Reflexion über die eigene Arbeit und die Arbeit anderer

Informationen zu den räumlichen Bedingungen und zur Ausstattung des Fachbereichs Kunst sind im Fachcurriculum der Sek 1 zu finden.



Jahrgangsstufe 1/2

In den Jahrgangsstufen 1 und 2 sollen alle acht Kompetenzbereiche geübt werden, es stehen aber vor allem folgende **Kompetenzbereiche** im Fokus:

- **Beschreiben** (auffällige Details erkennen, benennen und verständlich beschreiben, Motive und Materialien/Medien/Darstellungsarten kennen, unterscheiden und benennen, erste Fachbegriffe kennen und anwenden)
- **Herstellen** (Auf- und Abbau des Arbeitsplatzes/Aufräumen, Umgang mit Material, Verfahren und Techniken erproben, Umgang mit der Schere)
- **Gestalten** (Gestaltungsmittel kennen und einsetzen, mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten, Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren, Gesehenes oder Erfundenes ausdrücken, Imagination, Originalität und Individualität einbringen)

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Unterrichtsideen, Künstler, Literatur
<u>Zeichnen</u> Fachbegriffe: • Bleistift • Buntstift • Wachsmalstift • Filzstift/Fasermaler • Hoch-/Querformat	Rezeption: • Verschiedene Zeichenwerkzeuge in Zeichnungen bewusst wahrnehmen und benennen Produktion: • Erproben und Kombinieren unterschiedlicher Zeichenstifte • kennen Punkt, Linie, Fläche als Gestaltungsprinzip • Gestalten Flächen unterschiedlich z.B. genaues Ausmalen, Schraffuren, Muster	Flächen gestalten: • Aufteilen eines Bildes in kleine Flächen, Ausgestaltung der Flächen zu einem Thema mit Buntstift und Fineliner, z.B. 50 Tage Sommer, Lieblingsdinge im Setzkasten • Muster erfinden, z.B. Ostereier gestalten • Kreidezeichnungen auf dem Schulhof • Kratzbilder (Sgraffito): Untergrund vorbereiten mit Wachsmalern formatfüllend arbeiten, mit schwarzer Farbe übermalen und mit Kratzwerkzeugen hineinzeichnen Weltansichten zeichnen nach Jahreszeiten: • Die Welt im Winter, Schneeballschlacht • Auf einer einsamen Insel • Zeichnen zu Geschichten/Märchen • Veränderung einer Geschichte durch Wetterlagen, z.B. Rotkäppchens Schneeballschlacht
<u>Grafik</u> Fachbegriffe: • Materialdruck • Frottage • Collage • Stempel	Rezeption: • Zuordnung von Materialdruck zu Material • Erkennen Eigenheiten von Hochdruckverfahren Produktion: • wenden die Technik Drucken an (experimenteller Materialdruck, gezielter Stempelbau, Frottage) • Collage	Rezeption: • Experimentelles Drucken, z.B. Brottöten bedrucken als Geschenkpapiertüten • Stempeldruck (Korken, Kartoffeln, Styrodur,...), z.B. Häuserzeile im Baukastenprinzip drucken mit verschiedenen geometrischen Grundformen • Druckenstock herstellen mit Moosgummi • Frottage • Collage (→ Umgang mit der Schere, genaues Ausschneiden üben), z.B. Es werde Frühling! - Fotografie einer Winterlandschaft verändern

Jahrgangsstufe 1/2

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Unterrichtsideen, Künstler, Literatur
Malerei Fachbegriffe: • Borstenpinsel • Haarpinsel • Farbmalkasten • Grundfarben, Mischfarben • Deckweiß • Farbauftrag	Rezeption: Verschiedene Farbaufträge in Malereien bewusst wahrnehmen und benennen Produktion: • Erproben des Farbmalkastens: ◦ Satte Farben entstehen, wenn nicht zu viel Wasser benutzt wird. 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 Blatt aufgetragen, dass sie ineinander verlaufen. • Erproben unterschiedlicher Farbaufträge: tupfen, malen, mit den Fingern,... • aleatorische Verfahren: pusten, abklatschen,... • experimentelles Farbenmischen mit Pinsel und Farbmalkasten	1.) Theorie: Grundfarben, Mischfarben, Pastellfarben 2.) experimentelles Farbenmischen mit Pinsel, Wasserfarben und Deckweiß • Unterwasserwelten • Blumenwiese im Frühling • Die Welt im Winter/Schneesturm/ Schneeballschlacht • Sylvesterraketen auf dunklem Karton malen/Spritzsiebe einsetzen
Plastik und Installation Fachbegriffe: • Namen genutzter Materialien und Werkzeuge • Plastik, Relief • Landart	Produktion: • Erproben verschiedene plastische Materialien und lernen deren elementare Eigenschaften kennen • nutzen künstlerische Strategien wie Sammeln und Zuordnen für die gestalterische Verarbeitung von Materialien	• Assemblagen: Sammeln und Zusammenstellen von Alltagsdingen: Zeitungsausschnitte, Eintrittskarten, Abfallprodukten, Fundstücke, etc. zu einem Thema, z.B. Alles, was mir wichtig ist! • Falten, schneiden, kleben – Papier zum Modellieren benutzen, z.B. Achterbahn aus Papierstreifen • Modellieren mit Ton/Salzteig, z.B. Tiere, Relief gestalten • Schneeplastiken (je nach Wetter auf der Wiese)+ Fotodokumentation • Montage Herbstblätter-Chamäleon • Landart + Fotodokumentation

Jahrgangsstufe 1/2

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Unterrichtsideen, Künstler, Literatur
<u>Performative Kunst</u>	Produktion: • Erfinden eigene Geschichten und spielen diese vor • Erproben dazu den Einsatz von verschiedenen Stimmlagen, Licht, Geräuschen, Musik,...	• Schattentheater erfinden und vortragen am OHP • Geister-Stabfiguren basteln und ein selbstgemaltes Schloss bespielen
<u>Medienkunst</u> (z.B. Collage/ Montage/ Bildbearbeitung, Schrift/Typografie, Fotografie, Film, Multimedia, Netzkunst)	Produktion: • Typografie: verschiedene Darstellungen von Schriftarten erkennen und erproben • Fotografie: nutzen Kameras zur Dokumentation, z.B. Landart, analoge Fotobearbeitung	Typografie: • den eigenen Namen schreiben/drucken/stempeln Fotografie: • analoge Bildbearbeitung von Fotografien durch übermalen, zerschneiden, bekleben,...
<u>Architektur</u>	Produktion: • Architektonische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren	• Assemblage: „Ein Raum für mein Tier“ in Bezug zu Tiermodell aus Ton (Plastik) • Bauwerke aus Holzstöcken oder anderen Naturmaterialien, z.B. eine Höhle bauen
<u>Produktdesign</u>	Produktion: •	•
<u>Kommunikations-design</u>	Produktion: •	•
<u>Reflexion in allen Arbeitsfeldern</u>	• eigene Stellungnahmen formulieren und (in Ansätzen) begründen • Rückmeldungen der Mitschülerinnen und Mitschüler annehmen und bei der weiteren Arbeit berücksichtigen • Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren	Reflexionsmethoden: • Museumsgang • mündliche Rückmeldung geben mithilfe von Satzanfängen
<u>Sprachförderung/ Fachbegriffe</u>	• z.B. führen einer Mappe/ein Heft für Fachbegriffe und schriftliche Aufträge • In Reflexionsphasen helfen Satzanfänge wie „Mir gefällt das Bild, weil...“, „Die Aufgabe wurde gut erfüllt, weil ...“ sich zu beteiligen • Wortspeicher im Klassenraum/Kunstraum	
<u>Differenzierung</u>	Produktion: • Offene Aufgabenstellungen, die unterschiedliche Zugänge und Lösungen ermöglichen • evtl. Tippkarten • erhöhte Anforderungen: nutzen selbständig verschiedene Techniken, Gestaltungs- und Kompositionsprinzipien im Rahmen von Vorgaben und modifizieren sie bei Bedarf, evtl. Differenzierung über die Menge der zu erstellenden Produkte/Gestaltungsmerkmale	
<u>Exkursionsvorschlag</u>	• Waldspaziergang zum Suchen von Materialien • Museumsbesuche	

Jahrgangsstufe 3/4

In den Jahrgangsstufen 3 und 4 sollen alle acht Kompetenzbereiche geübt werden, folgende **Kompetenzbereiche** gewinnen aber an Bedeutung:

- **Analysieren:** wesentliche, für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, Bilder bezogen auf unterschiedliche Aspekte vergleichen, Unterschiede und Ähnlichkeiten benennen
- **Interpretieren:** subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten beziehen, erste Deutungsansätze formulieren und begründen
- **Beurteilen:** über eigene und fremde Arbeitsergebnisse sprechen und gemeinsam erste Kriterien zur Beurteilung finden, eigene Positionen vertreten und (in Ansätzen) begründen, Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen nutzen, Beurteilungen am Bild und mit Hilfe der Analyseergebnissen belegen

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Unterrichtsideen, Künstler, Literatur
<u>Zeichnen</u> Fachbegriffe: • Comic, Sprechblasen • Schraffuren •	Rezeption: • Gestaltungsprinzipien bewusst wahrnehmen und benennen (Punkt, Linie, Fläche, Schraffuren, Muster, Kontraste,...) • erkennen und benennen von Comic-/Manga-Eigenschaften • Zeichnen mit der Schere nach Matisse • Landkarten/Schatzkarten Produktion: • Bilden ihre Umwelt, Alltagsgegenstände,... zunehmend differenziert und genau ab • nutzen unterschiedliche Gestaltungsprinzip zunehmend eigenständig z.B. genaues Ausmalen, Schraffuren, Muster, Kontraste • gestalten eines Comics • gestalten einer Landkarte/Schatzkarte (evtl. als Gruppenarbeit) • Erproben weitere Zeichenmaterialien, z.B. Feder und Tusche, Zeichnen mit der Schere	• Start einer Rakete als Comic-Sequenz • Abzeichnen von Alltagsgegenständen, Tierfiguren,... • Zeichnen mit der Schere nach Matisse Weltansichten: • Blick aus dem Flugzeug/die Welt von oben • auf einer einsamen Insel • Schatzkarte zeichnen (fächerverbindend mit Sachunterricht „Landkarten“ und Bezug zu anderen Arbeitsfeldern, z.B. Papier vorher mit Kaffee bemalen und Ränder anbrennen, Stempel nutzen z.B. Dreiecke drucken für Waldflächen, Schrift und Symbole einsetzen, Legende anlegen,...)
<u>Grafik</u> Fachbegriffe: • Tiefdruck, Hochdruck • Collage	Rezeption: • Erkennen Eigenheiten von Tiefdruckverfahren Produktion: • wenden die Technik Tiefdruck an • Collage	• Milchtütendruck

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Unterrichtsideen, Künstler, Literatur
<u>Malerei</u> Fachbegriffe: • warme und kalte Farben • abgetönte Farben • Duktus • Farbauftrag	Produktion: • zunehmend gezielter Einsatz von Farben ◦ gezieltes Farbenmischen mit Pinsel und Wasserfarben/Deckfarben ◦ warme und kalte Farben ◦ Abtönen von Farben mit schwarz und weiß • Nutzen zunehmend gezielt unterschiedliche Farbaufträge: tupfen, malen, pusten, mit den Fingern,... • untersuchen Malwerkzeuge hinsichtlich Duktus Farbauftrag und Wirkung	1.) Theorie zum Farbkreis: warme und kalte Farben, Farben abtönen 2.) gezieltes Farbenmischen mit Pinsel und Wasserfarben/Deckfarben: • z.B. Bonbonfarben mischen, mein Lieblingessen • Vulkane malen: kalter Stein und heiße Lava • Spiegelung einer Lübecker Häuserzeile im Wasser (Bezug zum Thema Lübeck im Sachunterricht und zu Mathematik) • Malwerkzeuge selber bauen und untersuchen nach Duktus, Farbauftrag und Wirkung
<u>Plastik und Installation</u> Fachbegriffe: • Namen genutzter Materialien und Werkzeuge • Plastik, Relief • Papiermache	Produktion: • verarbeiten verschiedene plastische Materialien, schätzen deren elementaren Eigenschaften ein und verwenden sie für ihr Vorhaben, u.a. Papiermache • nutzen zunehmend gezielt künstlerische Strategien wie Sammeln und Zuordnen für die gestalterische Verarbeitung von Materialien	• Dioramen oder Arbeiten im Schuhkarton zu unterschiedlichen Themen, z.B. Märchen, Unterwasserwelt, Urwald, Jahreszeiten, Geisterbahn (inkl. Licht und Gruselmusik) • Papierrelief entwerfen- Was Papier alles kann! • Assemblagen: Sammeln und Zusammenstellen von Alltagsdingen: Zeitungsausschnitte, Eintrittskarten, Abfallprodukten, Fundstücke, etc., • Abformen von Gegenständen mit Alufolie, Tesafilm, Gips • Plastiken aus Müll/Upcycling, z.B. Unterwassertiere/-pflanzen • Maskenbau
<u>Performative Kunst</u>	•	•
<u>Medienkunst</u> (z.B. Collage/ Montage/ Bildbearbeitung, Schrift/Typografie, Fotografie, Film, Multimedia, Netzkunst)	Produktion: • Fotografie: Anwenden verschiedener Perspektiven, Bewegungsfotografie • Fotobearbeitung: analog und/oder digital • Typografie: Medienkünstlerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten entwickeln und umsetzen	Fotografie: • Slinkatchu – kleine Figuren inszenieren • Analoge Fotobearbeitung durch Reißen, Knüllen, Übermalen, bekleben,... • experimentelle digitale Bildbearbeitung Film: • Lege-Trickfilm oder Stop-Motion-Film erstellen Layout: • Plakat/Zeitschriftenseite am Computer gestalten

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Unterrichtsideen, Künstler, Literatur
<u>Architektur</u> Fachbegriffe: • Backsteingotik • Treppengiebel •	Rezeption: • Erkennen und benennen Gestaltungskriterien in der Architektur, z.B. der Backsteingotik Produktion: • Architektonische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren • Architektur mit unterschiedlicher Funktion und Nutzung entwerfen und gestalten	• Bauwerke aus Lübeck betrachten/Merkmale Backsteingotik erarbeiten, siehe auch Arbeitsfeld Malerei • „Meine bunte Stadt“ nach Hundertwasser, • „Wir bauen eine Brücke, Baumhaus,... aus Recyclingmaterialien“
<u>Produktdesign</u>	Produktion: • Designvorstellungen und Gestaltungsideen realisieren, dabei auf Originalität und Individualität achten	• Designentwurf z. B. „Eine neue Brille für Elton John“ • Modedesign aus Naturmaterialien für Anziehpuppen gestalten
<u>Kommunikations-design</u> Fachbegriffe: • •	Rezeption: • Erkennen und benennen Gestaltungskriterien von Plakaten Produktion: • entwerfen und gestalten ein Plakat	• Plakat entwerfen, z.B. zum Thema Schulfest, evtl. Umsetzung am Computer (Arbeitsfeld Medienkunst)
<u>Reflexion in allen Arbeitsfeldern</u>	• eigene Stellungnahmen formulieren und (in Ansätzen) begründen • Rückmeldungen der Mitschülerinnen und Mitschüler annehmen und bei der weiteren Arbeit berücksichtigen • Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren	Reflexionsmethoden: • Künstlerkonferenz • schriftliche Rückmeldung geben • Museumsgang
<u>Sprachförderung/ Fachbegriffe</u>	• z.B. führen eine Mappe/ein Heft für Fachbegriffe und schriftliche Aufträge • In Reflexionsphasen helfen Satzanfänge wie „Mir gefällt das Bild, weil...“ sich zu beteiligen • Wortspeicher im Klassenraum/Kunstraum • Reflexionsmethode: Künstlerkonferenz und schriftliche Rückmeldungen	
<u>Differenzierung</u>	Produktion: • Offene Aufgabenstellungen, die unterschiedliche Zugänge und Lösungen ermöglichen • evtl. Tippkarten • erhöhte Anforderungen: nutzen selbständig verschiedene Techniken, Gestaltungs- und Kompositionsprinzipien im Rahmen von Vorgaben und modifizieren sie bei Bedarf, evtl. Differenzierung über die Menge der zu erstellenden Produkte/Gestaltungsmerkmale	
<u>Exkursionsvorschlag</u>	•	

Beispielhaftes Bewertungsraster

Ein Bewertungsraster für das Fach Kunst in der Grundschule sollte verschiedene Aspekte der künstlerischen Arbeit berücksichtigen. Das Raster kann dabei helfen, die Leistungen objektiv zu bewerten bzw. den Schülerinnen und Schülern eine transparente Rückmeldung zu geben.

Name: _____ Klasse: _____

Kriterium	Beschreibung	Bewertung				
		sicher	überwiegend sicher	teilweise sicher	überwiegend unsicher	unsicher
Erfüllung der Aufgabenstellung	Du hast die Aufgabenstellung erfüllt (z.B. zeichne 5 verschiedener Tiere unter Verwendung von 3 verschiedenen Schraffuren).					
Kreativität und Originalität	Du hast eine eigene Idee entwickelt und eine originelle Lösungen gefunden.					
Technische Fähigkeiten	Du gehst sorgfältig mit Materialien um und kennst Eigenheiten der geforderten Technik (z.B. Malen, Zeichnen, Modellieren).					
Gestaltung und Komposition	Du kannst gestalterische Elemente (Farbe, Form, Technik,...) wirkungsvoll einsetzen und kombinieren.					
Ausdruck und Wirkung	Du kannst Gedanken zu dem Themen durch das Kunstwerk vermitteln.					
Arbeitshaltung	Du zeigst Einsatzbereitschaft, Ausdauer und Sorgfalt bei der Arbeit und hast Lust etwas zu gestalten.					
Reflexion und Selbstbewertung	Du kannst das eigene Werk reflektierend bewerten und konstruktive Kritik annehmen.					