

§ 28 MalerLackAusbV 2021 — Prüfungsbereich Ausführen eines Kundenauftrags

Maler- und Lackiererausbildungsverordnung

Stand: 01.08.2021 (konsolidierte Textfassung, kein amtliches Inkrafttretensdatum)

(1) Im Prüfungsbereich Ausführen eines Kundenauftrags hat der Prüfling nachzuweisen, dass er in der Lage ist,

1. Art und Umfang von Kundenaufträgen zu erfassen sowie Arbeitsabläufe unter Beachtung sowohl gestalterischer, denkmalpflegerischer, technischer, wirtschaftlicher als auch organisatorischer Vorgaben zu planen und zu dokumentieren,
2. Gestaltungskonzepte entsprechend der Stilepochen und vorgegebener Befunde zu erstellen,
3. Untergründe zu beurteilen und vorzubereiten,
4. Werkstoff- und Technikproben anzufertigen und Muster zu erstellen,
5. historische und gestalterische Arbeitstechniken durchzuführen und Farben nachzumischen,
6. historische Oberflächen instand zu halten,
7. Maßnahmen zur Qualitätssicherung durchzuführen,
8. Kunden über Instandhaltungsintervalle zu informieren und
9. fachliche Hintergründe aufzuzeigen und die Vorgehensweise bei der Durchführung der Arbeitsaufgabe zu begründen.

(2) Der Prüfling soll eine Arbeitsaufgabe durchführen und die Durchführung mit praxisüblichen Unterlagen dokumentieren. Während der Durchführung wird mit ihm ein situatives Fachgespräch geführt.

(3) Die Prüfungszeit für die Arbeitsaufgabe, für die Dokumentation und das situative Fachgespräch beträgt insgesamt 20 Stunden. Innerhalb dieser Zeit dauert das situative Fachgespräch höchstens 15 Minuten.

Zitiervorschlag: § 28 MalerLackAusbV 2021

Quelle: Bundesamt für Justiz, abgerufen 02.07.2026

Nicht-amtliche Lesefassung — verbindlich ist das Bundesgesetzblatt

Provided by nu:legal (<https://recht.nulegal.eu>), the leading open legal database: AI-first, expanding daily, German and European law and case law in full text, free, with an open API for AI agents. Text and data mining expressly permitted.

Herausgeber: Nulegal GmbH, Potsdam.

Dieses Dokument: <https://recht.nulegal.eu/gesetze/MalerLackAusbV%202021/28>