



# 🎬 Filmmusik – Klang, Wirkung & Instrumente

Unterrichtsentwurf zur Museumsführung

**ZIELGRUPPE:** Klassen 9–12



**DAUER:** 1–2 Schulstunden (je 45 Minuten)



**FÄCHERANBINDUNG:** Musik, Deutsch, Kunst, Medienbildung, ggf. Englisch (interdisziplinär)

## LERNZIELE:

Fachliche Kompetenzen

- Die Schüler:innen analysieren Funktionen und Wirkungen von Filmmusik.
- Sie lernen charakteristische Instrumente der Filmmusik (z. B. Streicher, Bläser, Synthesizer, Percussion) kennen.
- Sie unterscheiden verschiedene Arten von Filmmusik (z. B. Leitmotivtechnik, Underscoring, Source Music).

Überfachliche Kompetenzen

- Entwicklung kritischer Medienkompetenz: Wie manipuliert Musik unsere Wahrnehmung?
- Kreativität und Vorstellungskraft durch Musikinterpretation und eigene Sounddesign-Ideen.
- Teamarbeit bei Gruppenanalysen oder kreativen Aufgaben.

## LEITFRAGEN FÜR DEN UNTERRICHT:

- Welche Funktionen erfüllt Musik in Filmen?
- Wie erzeugt Musik Spannung, Emotion oder Atmosphäre?
- Welche Instrumente hören wir besonders häufig in Soundtracks – und warum?
- Wie würde ein Film ohne Musik wirken?



#### **MATERIALIEN UND MEDIEN:**

- Laptop/Beamer
- Lautsprecher
- Videos & Audios: z. B. Szenen aus *Harry Potter*, *Star Wars*, *James Bond*, *Inception*, *The Lion King*, *Titanic*, etc.
- Instrumentenbilder / Hörbeispiele
- Musiksoftware (optional): GarageBand, Audacity, LMMS
- Arbeitsblatt mit Beobachtungsfragen für das Museum (auf Wunsch erstelle ich das gern)

### **Unterrichtsverlauf (2 Schulstunden)**

#### **Stunde 1: Wirkung von Filmmusik – Hören & Verstehen**

<b>Phase</b>	<b>Zeit</b>	<b>Inhalt / Methode</b>
<b>Einstieg: Filmszene ohne und mit Musik</b>	10 Min	Zeigen einer bekannten Szene (z. B. <i>Harry Potter</i> , <i>James Bond</i> ) ohne und mit Musik, dann mit Musik – Vergleich: Wie ändert sich die Wirkung?
<b>Input: Funktionen von Filmmusik</b>	10 Min	Kurzer Überblick: Atmosphäre, Emotion, Leitmotiv, Geräuschersatz, Spannung
<b>Hörbeispiele: Instrumente in Soundtracks</b>	15 Min	Analyse bekannter Soundtrack-Ausschnitte:  – <i>Hedwig's Theme</i> (Celesta, Streicher)  – <i>James Bond Theme</i> (E-Gitarre, Jazz-Elemente)  – <i>Inception</i> (Tiefes Blech, Synthesizer)  → Instrumente identifizieren & Wirkung beschreiben
<b>Gruppenarbeit: Szene vertonen (Theorie)</b>	10 Min	Kleingruppen wählen eine Filmszene (real oder hypothetisch) und planen, welche Musik und Instrumente sie einsetzen würden. Ergebnis: Kurzvorstellung.

#### **Stunde 2: Filmmusik selbst gestalten & Museum vorbereiten**



Phase	Zeit	Inhalt / Methode
<b>Kreativübung: Musik ohne Bild</b>	10 Min	Musikstück ohne Bild vorspielen – SuS überlegen, zu welcher Filmszene es passen könnte (Stimmung, Setting, Handlung)
<b>Eigenes Sounddesign entwickeln</b>	20 Min	Gruppenarbeit (mit Apps wie GarageBand / LMMS oder analog): Kleine Soundidee für eine Szene entwickeln und präsentieren
<b>Vorbereitung auf den Museumsbesuch</b>	10 Min	Kurze Vorstellung der Museumsführung: <ul style="list-style-type: none"><li>– Welche Instrumente werden wir sehen/hören?</li><li>– Welche Filmmusik interessiert euch besonders?</li><li>– Fragen für den Besuch formulieren</li></ul>
<b>Abschluss: Filmmusik-Quickquiz oder Umfrage</b>	5 Min	Kahoot, Mentimeter oder Papierquiz: Wer erkennt das Thema? Wer kennt das Instrument? Wer hat's komponiert?

## Differenzierung & Inklusion

- SuS mit technischem Interesse können digitale Musiktools nutzen
- Kreative Schüler:innen: Fokus auf Komposition/Storytelling
- Analytische SuS: Funktion & Wirkung analysieren
- Unterstützung mit Begriffserklärungen, Beispielen, ggf. Spickzettel zu Musikvokabular

## Weiterarbeit / Nachbereitung

- **Projektidee:** „Vertone eine Kurzszenen selbst“ – als Medienprojekt oder Musikarbeit
- **Präsentation im Unterricht:** Bericht vom Museumsbesuch + Analyse eines gesehenen Instruments im Soundtrack-Kontext
- **Aufsatz oder Podcast:** „Mein Soundtrack zum Alltag – Welche Musik passt zu meinem Schulweg?“