



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

Phase	Zeit	Inhalt / Methode
Einstieg: Filmszene ohne und mit Musik	10 Min	Zeigen einer bekannten Szene (z. B. <i>Harry Potter</i> , <i>James Bond</i>) ohne Musik, dann mit Musik – Vergleich: Wie ändert sich die Wirkung?
Input: Funktionen von Filmmusik	10 Min	Kurzer Überblick: Atmosphäre, Emotion, Leitmotiv, Geräuschersatz, Spannung
Hörbeispiele: Instrumente in Soundtracks	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
Gruppenarbeit: Szene vertonen (Theorie)	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
Kreativübung: Musik ohne Bild	10 Min	Musikstück ohne Bild vorspielen – SuS überlegen, zu welcher Filmszene es passen könnte (Stimmung, Setting, Handlung)
Eigenes Sounddesign entwickeln	20 Min	Gruppenarbeit (mit Apps wie GarageBand / LMMS oder analog): Kleine Soundidee für eine Szene entwickeln und präsentieren
Vorbereitung auf den Museumsbesuch	10 Min	Kurze Vorstellung der Museumsführung: – Welche Instrumente werden wir sehen/hören? – Welche Filmmusik interessiert euch besonders? – Fragen für den Besuch formulieren
Abschluss: Filmmusik-Quickquiz oder Umfrage	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 Kurzszene 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?“