

10 LEGE

M
E
D

Legende Musikteori

E- bog

www.legendemusikteori.dk

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	Side 2
Undervisningsmaterialer	Side 3
Forord	Side 4

NODER OG PAUSER:

1. Brandkæde	Side 5
2. Kimsleg	Side 7
3. Banke banke bøf	Side 9
4. <i>Elevark med noder og pauser</i>	Side 11

MUSIKKENS ALFABET:

1. Stafet - med musikkens alfabet	Side 13
2. Elevark med primintervallet	Side 16
3. Stå ret	Side 17
4. Musiksalat	Side 21
5. <i>Elevark med musikkens alfabet</i>	Side 24

RYTMELÆSNING:

1. Hjørneleg	Side 26
2. Dødbold	Side 28
3. <i>Elevark med rytmelæsning</i>	Side 30

MUSIKMATEMATIK:

1. Spræl	Side 32
2. <i>Elevark med musikmatematik</i>	Side 35

MUSIKKENS SYMBOLER:

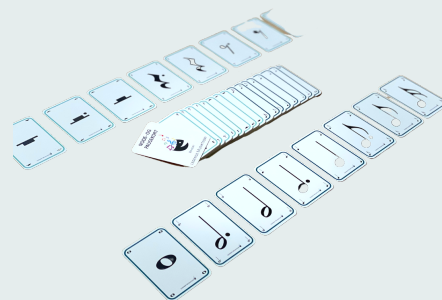
1. Tampen brænder	Side 38
2. <i>Elevark med piano og forte</i>	Side 40

Undervisningsmaterialer

Node- og pausekort - [køb dem her](#)

Det er sjovt og nemt at introducere noder og pauser med Node- og pausekortene. Med hele 80 kort i ét sæt er kortene ideelle til kabaler, kortspil og ved gruppeaktiviteter. I ét sæt spillekort er der 5 ens kort med de enkelte noder og pauser:

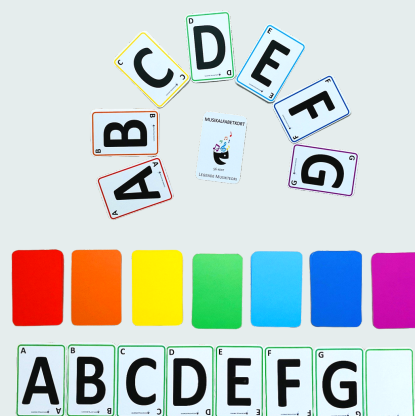
PRIS: 185,-



Musikalfabetkort - [køb dem her](#)

Musikalfabetkortene hos Legende Musikteori inkluderer 56 spillekort i regnbuens farver. Hver farve er printet med de 7 stamtoner (A B C D E F G) samt et blankt kort. Kortenes størrelse matcher et almindeligt sæt spillekort således at de "ligger godt i hånden" og med lethed kan blandes.

PRIS: 85,-



Rytmelæsningskort - [køb dem her](#)

Rytmerne indstudies ved hjælp af håndtegn, og på denne måde opnås en dybere forståelse og læring, netop ved at anvende den kropslige tilgang til rytmelæsningen.

Noget, der som underviser kan være svært at introducere, gøres sjovt og legende med Rytmelæsningskort, og giver samtidigt læreren en oplagt mulighed for at give eleverne en faglig ballast i deres møde med musikken.

PRIS: 149,-



10 lege med Legende Musikteori

I E-bogen "10 lege med Legende Musikteori" hylder vi den legende tilgang gennem en samling velkendte lege. E-bogen henvender sig primært til elever i indskolingen og introducerer eleverne for:



- Noder og pauser
- Rytmelæsning
- Stamtonerne
- Musikken alfabet
- Kontinuerligheden i musikkens alfabet
- Begyndende intervallære
- Forte og piano
- Rytmematematik

Med musikteoretiske lege er der mulighed for at give eleverne et afbræk, samtidig med at fagligheden er i top. Legen kaster samvær, sjov og morskab af sig og kan virke afstressende, selv når legen giver sved på panden.

Derudover bidrager den særlige stemning, som opstår i legen, positivt både til tryk og trivsel i elevgruppen.

Ved at benytte en samling traditionelle lege har eleverne et forhåndskendskab til de fleste af e-bogens aktiviteter. Dette forenkler introduktionen til aktiviteterne og eleverne er hurtigt i gang.

Vi betragter musikken og sangen som de vigtigste elementer i musikundervisningen og anser musikteorien som et supplement til undervisningen.

Gennem talrige workshops i Danmark har vi erfaret, at dette supplement sætter musik på dagsordenen som et fagligt fag og ikke kun som et fag, der skal understøtte andre fag.

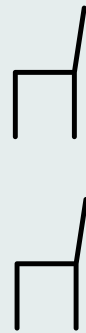
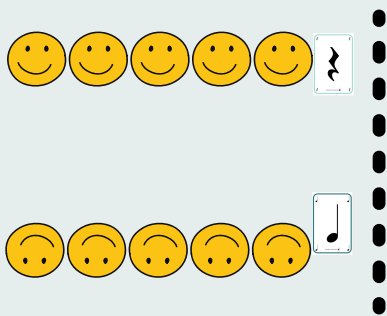
I forbindelse med vores workshops er "learning by doing" og "hands on" kerneområder hvad enten det omhandler lege, kortspil, sange, sammenspil m.m. og det er en hjørnesteen for os, at aktiviteter fra Legende Musikteori straks kan medtænkes i undervisningen.

Læs mere på www.legendemusikteori.dk.

Rigtig god fornøjelse!
Gitte og Carsten

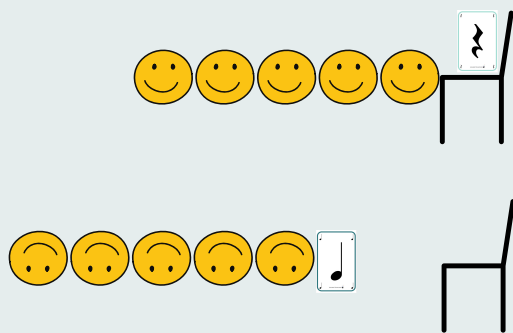
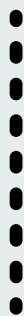
Brandkæde – med noder og pauser

- Eleverne fordeles i brandkæder á 4-6 elever pr. kæde.
- Sørg for at der er godt med plads foran de enkelte brandkæder.
- Eleverne i de respektive brandkæder stiller sig tæt – skulder ved skulder – bag en ”usynlig linje”, som læreren viser.



- Eleven længst til venstre i hver gruppe udstyres med et enkelt node- og pausekort.
- Efter signal fra læreren gælder det om at transportere det tildelte kort f.eks.

”fjerdedelsnode” gennem brandkæden fra elev til elev – uden at springe over. Når kortet er nået frem til den bagerste elev i brandkæden, løber denne elev langs brandkæden (med kortet i hånden) og stiller sig forrest i rækken.



- ”Fjerdedelsnoden” sendes på ny afsted ned igennem brandkæden.
- Det er vigtigt, at afsenderen siger ”fjerdedelsnode”, når kortet med noden videresendes.
- Nogle meter væk og lige langt fra begge hold har læreren placeret en stol.
- Det hold, der først lægger kortet på stolen, når først i mål.



Se videoen [her](#)

Fif og tips

Læreren kan i løbet af legen løbende skifte node- og pausekortene ud, så rækkerne møder nye node- og pausnavne.

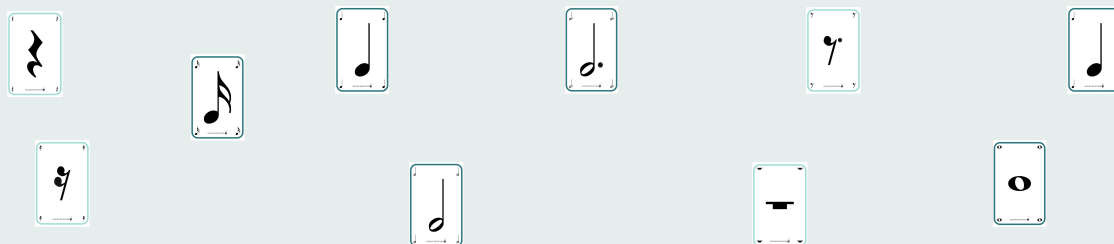
Brandkæde – med musikkens alfabet

- "Brandkæde – med musikkens alfabet" foregår på samme måde som ved "Brandkæde – med noder og pauser".
- Stamtonen på musikalfabetkortet siges, idet kortet afleveres til den næste elev i kæden.

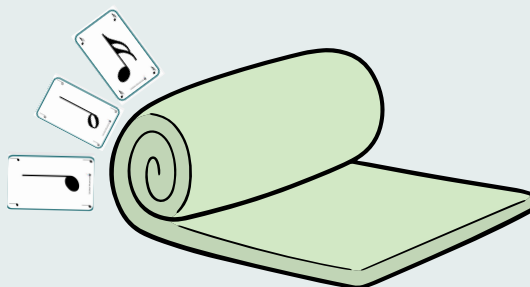


Kimsleg- med noder og pauser

- I denne udgave af "Kimsleg" snupper læreren 10 node- og pausekort.



- Inden timen begynder, placeres kortene på gulvet, hvorefter de dækkes til med et klæde.



- Eleverne samles omkring kortene, hvorefter klædet fjernes.
- Nu har eleverne - i fællesskab - 1 minut til at memorere de 10 noder/pauser.
- Når tiden er gået, lægges klædet atter over kortene.
- Eleverne fortæller hvilke noder/pauser der er gemt under klædet.
- Der kan skrues op og ned for sværhedsgraden ved at:

1) Ændre på antallet af kort som eleverne skal memorere.

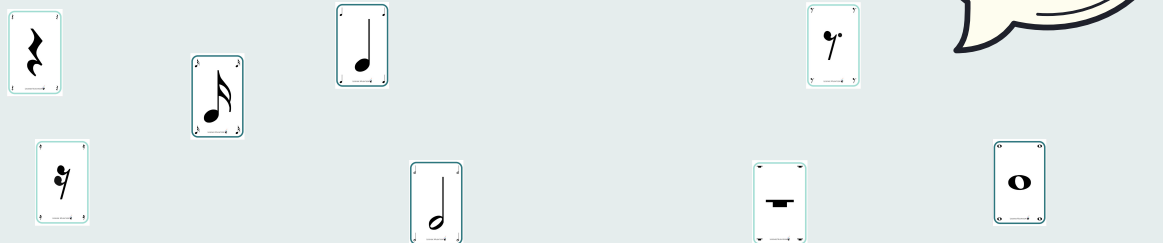
2) Ændre ved tidsrammen.



Se videoen [her](#)

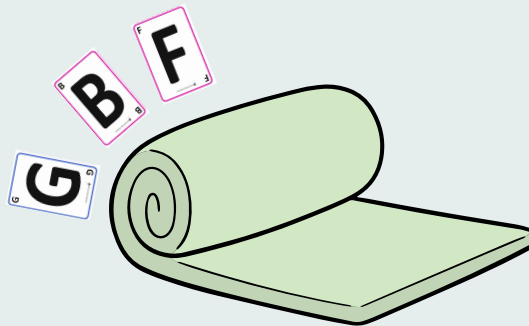
Variation

- Når tiden er gået, fjerner læreren 3 kort.
- Kan eleverne spotte hvilke 3 noder/pauser, der mangler?



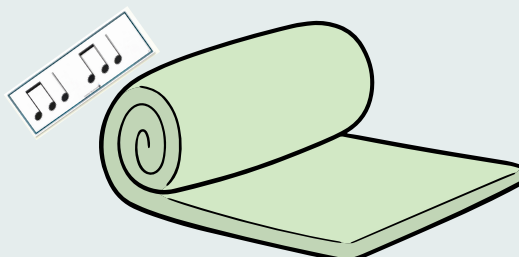
Kimsleg – med stamtoner

- "Kimsleg – med stamtoner" handler om at huske stamtonerne på de 10 musikalfabetkort, som læreren har liggende under klædet.



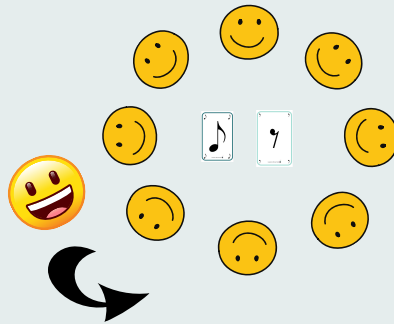
Kimsleg – med rytmelæsning

- Rytmelæsningskort gemmes under et klæde og eleverne skal i fællesskab huske 4/4-dels rytmerne på de gemte rytmelæsningskort.



Banke banke bøf – med noder og pauser

- "Banke banke bøf – med noder og pauser" foregår på samme måde som den traditionelle banke banke bøf leg.
- Eleverne står eller sidder i en rundkreds med fronten mod midten.
- Ét nodekort og ét pausekort placeres i rundkredsens midte.
- En elev går rundt udenfor kredsen og klapper alle på ryggen mens eleven enten siger navnet på noden eller navnet på pausen svarende til node- og pausekortene liggende i midten af rundkredsens.



Eksempel

I rundkredsens midte ligger 2 kort med henholdsvis en ottendedelspause og en ottendedelsnode. Eleven vælger at sige "*ottendedelspause*" på turen rundt om kredsen. Pludselig siger eleven "*ottendedelsnode*", idet han klapper en elev på ryggen, og nu skal der løbes om kap mod hinanden rundt om cirklen. Eleverne løber hver deres retning og nu gælder det om at komme hurtigst rundt om cirklen og tilbage på den tomme plads. Eleven som ankom sidst, er "klapper" i den efterfølgende omgang.



Se videoen [her](#)

Banke banke bøf – med musikkens alfabet

• "Banke banke bøf – med musikkens alfabet" foregår på samme måde som den almindelige Banke banke bøf.

• Eleven der klapper på turen rundt om kredsen siger stamtonernes navne i musikalfabetisk rækkefølge:

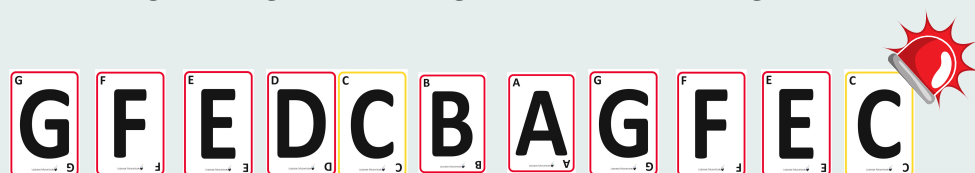


• Når eleven pludselig siger en forkert stamtone (ift. den musikalfabetiske rækkefølge) skal der løbes om kap.

• I stedet for at sige stamtonerækken i sekundafstand (ABCDEFGABCDEFGA..) kan der vælges et andet musikinterval – eksempelvis tertsintervallet: ACEGBDFACEGBDFAC..



• Der er også mulighed for at sige musikalfabetet bagfra: GFEDCBAGFEDCBAGF..



Tegn dine egne Noder og Pauser



= 1 værd

Tegn selv:



= 2 værd

Tegn selv:



= 4 værd

Tegn selv:



= 8 værd

Tegn selv:



= 16 værd

Tegn selv:



Tegn nodernes
rækkefølge:



Tegn pausernes
rækkefølge:

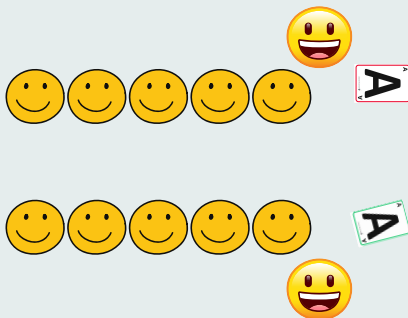


Stafet – med musikens alfabet

- Eleverne fordeles i 2 rækker.
- Nogle meter væk fra de 2 rækker placeres et fælles sæt musikalfabetkort.



- Læreren siger: "Start", hvorefter den forreste elev (😊) i begge rækker løber hen til de fælles musikalfabetkort, snupper et kort med stamtonen "A", løber tilbage til gruppen og placerer det valgte kort ved gruppen.



- Inden kortet placeres, husker eleven at give en "high five" til den næste forreste elev i rækken, som herved sendes afsted efter kortet med stamtonen "B".
- Så snart musikalfabetkortet er lagt, stiller eleven sig bagerst i rækken.
- Når en række har hentet kort med stamtonerne: ABCDEFG og lagt disse i musikalfabetisk rækkefølge siges der "Fine" (italiensk for færdig).



Se videoen [her](#)



Fif og tips

- Spillet kan nemt "udvides" ved at eleverne skal lægge 2 rækker med stamtonerne: ABCDEFGABCDEFG. Herved øver eleverne kontinuerligheden i musikkens alfabet (efter stamtonen "G" begynder vi forfra ved stamtonen "A").



Bagfra

- Prøv at lade eleverne begynder ved stamtonen "G" og lad dem herefter bygge musikkens alfabet "oppefra og ned": GFEDCBA.



Ny begyndelses-stamtone

- I stedet for at begynde ved stamtonen "A" kan eleverne begynde ved eksempelvis stamtonen "C".



Stafet med noder

- Foregår på samme måde som "Stafet – med musikkens alfabet".
- Denne gang bygger eleverne en noderække begyndende ved helnoten efterfulgt af halvnoden, fjerdedelsnoten, ottendedelsnoten og afslutningsvis sekstendedelsnoten.

Stafet med pauser

- Eleverne bygger en pauserække begyndende ved helpausen efterfulgt af halvpausen, fjerdedelspausen, ottendedelspausen og afslutningsvis sekstendedelspausen.

Stafet med pauser og noder

- Eleverne bygger 2 rækker (liggende side om side) med de 5 noder og de 5 pauser.

Stafet med punkteringer

- Eleverne bygger rækker med de 8 noder og/eller de 8 pauser.

Stafet med rytmelæsningskort

- "Stafet – med rytmelæsningskort" foregår på samme måde som "Stafet – med musikkens alfabet".
- Rytmelæsningskortene placeres hult til bult og med den mørkegrønne ramme opad – med nogle meters afstand til eleverne.
- Á la spillet "domino" kan et rytmelæsningskort placeres, når den første eller sidste rytme på kortet matcher slangens første rytme (1 slaget på det første kort) eller slangens sidste rytme (4 slaget på det sidste kort).
- Rytmelæsningskortene lægger eleverne i forlængelse af hinanden (som en slange) efterhånden som de henter kortene.
- Afslutningsvis siges rækken i fællesskab.

Find primen



Forbind stamtonerne som er ens
med en streg

Stå ret – med musikkens alfabet

”Stå ret” består af 7 stå-på-række-leg, der på forskellig vis øver den musikalfabetiske rækkefølge og musikalfabetets kontinuerlighed.

Generelt

- Der tages højde for læseretningen (fra venstre mod højre), når eleverne stiller sig i rækken.



- Såfremt musikalfabetet bygges baglæns op, er læseretningen fra højre mod venstre.



- Alle 7 stå-ret-leg fungerer også som stopdans-leg. Læreren spiller, mens eleverne går rundt og når læreren stopper med at spille, påbegyndes den aftalte stå-ret-leg.



- Inden en stå-ret-leg begynder, er det vigtigt, at læreren har tydeliggjort hvilken stamtone/hvilke stamtoner, legen tager udgangspunkt i.



Se videoen [her](#)

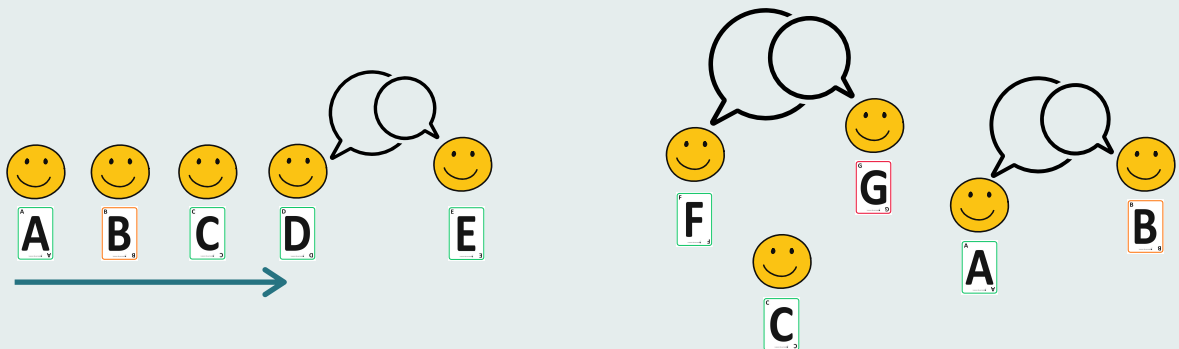
Den enkle: Eleverne trækker hver især ét musikalfabetkort fra lærerens hånd, hvorefter de tjekker, hvilken stamtone, de trak. Herefter beder læreren en elev med bogstavet "A" om at træde frem.

Læreren: "*Hvem har et "B"?*". Læreren guider eleven med et "B", så eleven stiller sig til venstre for eleven med et "A" (læseretning).

Således fortsætter opbygningen af musikkens alfabet (ABCDEFGAB ...) med hjælp fra læreren, indtil alle elever har fået en plads i rækken. Afslutningsvis siger eleverne på tur egen stamtone - begyndende ved rækkens 1. stamtone (eleven stående længst til venstre).

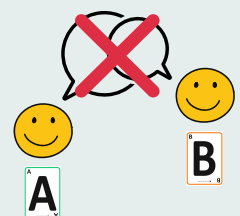


Den snakkesalige: Alle eleverne er udstyret med ét musikalfabetkort. Uden lærerens indblanding hjælper eleverne hinanden med at danne rækken med musikalfabetet. Eleverne må både kommunikere og gestikulere.

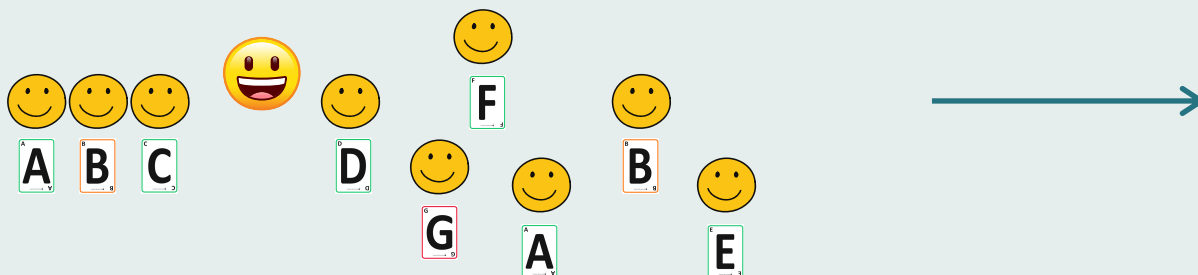


Den tavse: Uden at kommunikere verbalt hjælper eleverne hinanden med at danne en række, der matcher musikkens alfabet: "ABCDEFGAB ...". Eleverne må ikke se stamtone på eget kort, men skal derimod vise deres stamtone frem til de andre i gruppen.

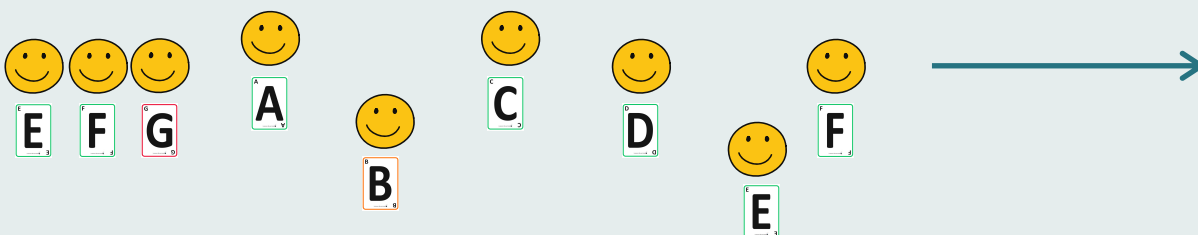
Eleverne hjælpes ad med at placere hinanden korrekt i rækken ved at gestikulere.



Den dirigerende: En elev udnævnes til dirigent (😄) og har til opgave at guide de andre elever på plads i rækken. Dirigenten guider ud fra de musikalfabetkort, som de deltagende elever viser til hende/ham. Dirigenten kan enten kommunikere verbalt eller gestikulere uden brug af ord, når rækken bygges op.



Forfra: Rækken begynder med en tilfældig stamtone (f.eks. "E"), og de resterende elever stiller sig i korrekt læseretning (fra venstre mod højre) i rækkefølgen: "EFGABCDEFG ...". Eleverne placerer sig i rækken efterhånden, som der er behov for netop "deres" stamtone.



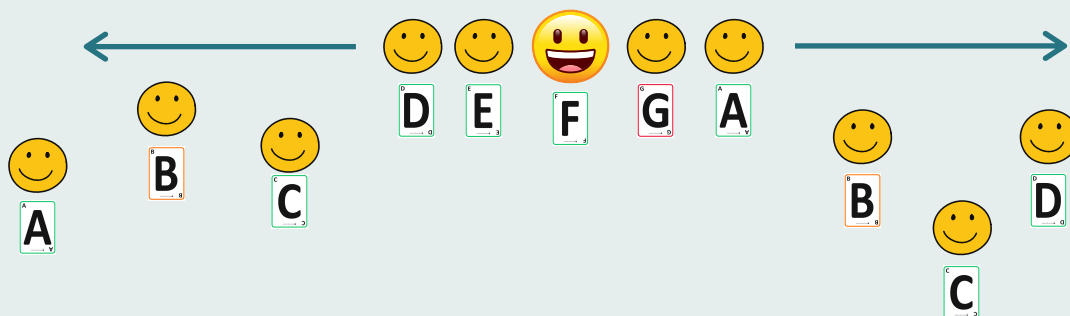
Bagfra: Der vælges en elev som repræsenterer rækkens sidste stamtone (f.eks. "G"). Rækken bygges nu bagfra: "... EFGABCDEFG" dvs. fra højre mod venstre.



Fra midten og ud: En valgt elev (eksempelvis Alberte) stiller sig et sted i lokalet, hvor der er plads både til venstre og til højre for Alberte. Nu viser Alberte sit musikalfabetkort til de resterende elever, hvorefter 2 elever med stamtonerne henholdsvis før og efter stiller sig til venstre og til højre for Alberte.

Eksempel: Alberte (😄) har et musikalfabetkort med stamtonen "F". Da Mathilde og Jonathan har musikalfabetkort med bogstaverne "E" og "G", stiller de sig henholdsvis til venstre og højre for Alberte. De 2 næste elever, der finder en plads i rækken, er i besiddelse af musikalfabetkort med bogstaverne "D" og "A".

Opbygningen fortsættes, indtil alle elever har fundet sig en plads i rækken.



Fif og tips

- Prøv legene fra "Stå ret – med musikkens alfabet" med tertsintervallet.

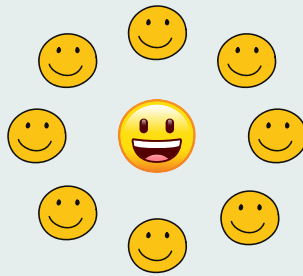


Stå ret – med noder og pauser

- "Stå ret – med noder og pauser" er magen til "Stå ret – med musikkens alfabet".
- Efter sekstendedelsværdien kan I vælge at begynde "forfra" ved helnode/helpause værdien (på samme måde som kontinuerligheden i musikkens alfabet – efter "G" kommer "A").

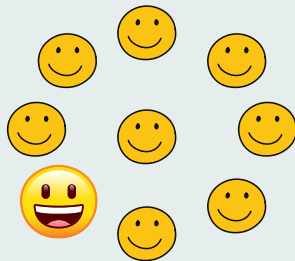
Musiksalat – med intervaller

- Eleverne (på nær en enkelt elev) stiller sig i en rundkreds, hvorefter læreren placerer 1-2 musikalfabetkort ved fødderne af hver elev.



- Læreren sørger for, at der som minimum indgår 2 musikalfabetkort med hver enkelt stamtone (eksempelvis 2 kort med stamtonen "A", 2 kort med stamtonen "B", 2 kort med stamtonen "C" etc.).
- Eleven som ikke fik en plads, stiller sig i midten af rundkredsen og er legens "musikminister" (😁)
- En musikminister har til opgave at give én af følgende kommandoer:
 - 1) "Sekunden over ____".
 - 2) "Sekunden under ____".
 - 3) "Prim til ____".
- Siger musikministeren eksempelvis: "*Sekunden over B*" skal de elever, der står ved et kort med stamtonen "C" (sekunden over "B") finde en ny plads.
- Eksempel med stamtonen "B":
 - 1) Sekunden over "B" er et "C".
 - 2) Sekunden under "B" er et "A".
 - 3) Primten til "B" er et "B".

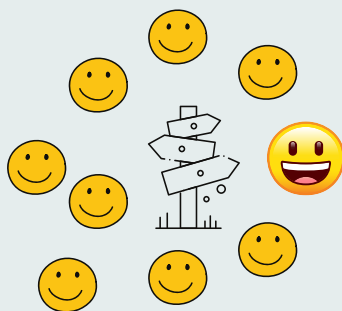
- De resterende elever – med andre stamtoner - bliver blot stående.
- Når der byttes plads, skal musikministeren forsøge at kapre én af de pladser, hvor et kort med "C" findes.



- Eleven, der ikke lykkes med at snuppe én af de tomme pladser, bliver musikminister i den følgende runde.
- Uden varsel må en musikminister sige "*musiksalat*", hvorefter alle elever bytter plads med hinanden. Nu har musikministeren chance for at kapre sig en plads i rundkreds.



Se videoen [her](#)



Fif og tips

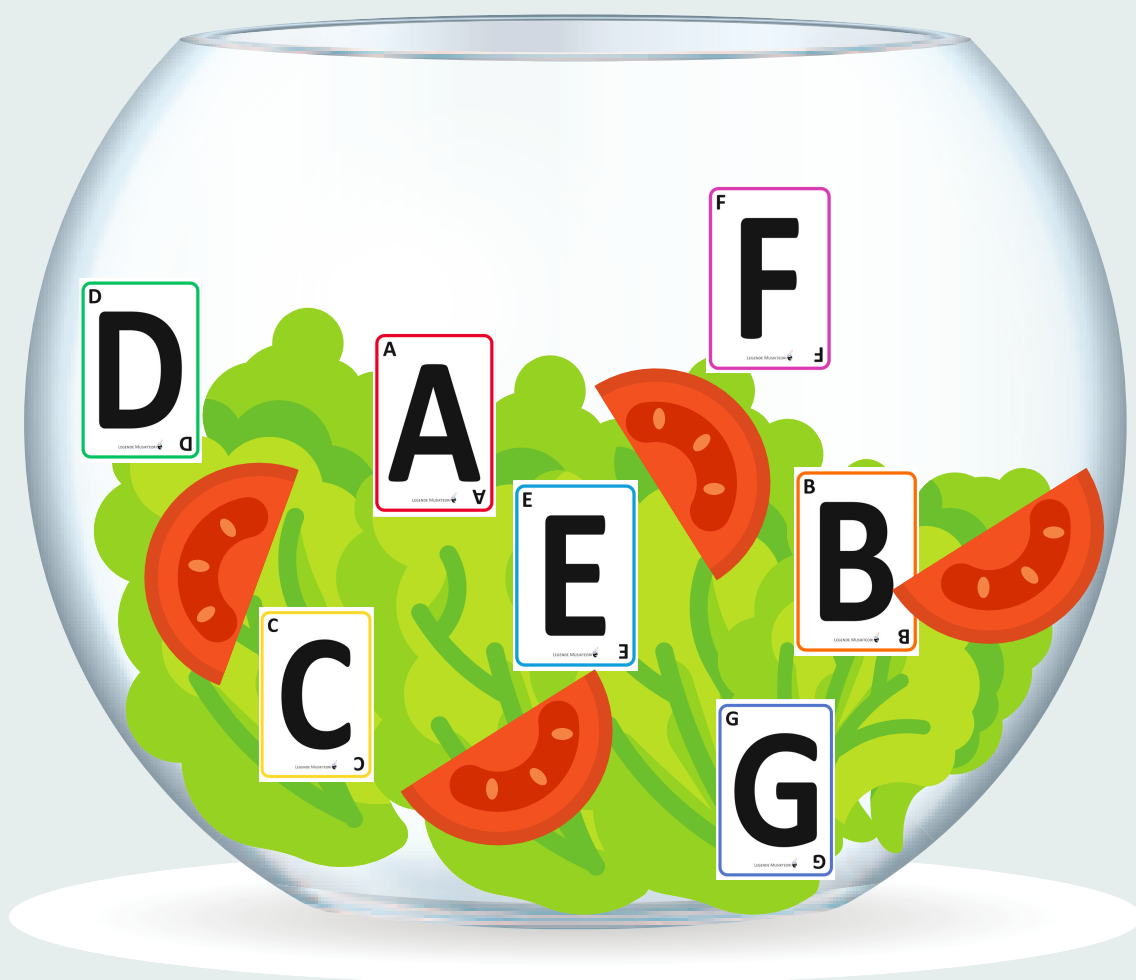
- Fra tid til anden giver læreren en af følgende kommandoer: "Træd et skridt til højre" eller "træd et skridt til venstre" således at eleverne havner bag 1-2 nye kort.

Frugtsalat - med stamtoner

- Legen foregår på samme måde som "Frugtsalat - med intervaller".
- Denne gang bytter stamtonerne plads dvs. "A" bytter plads med "A", "B" bytter plads med "B" etc.

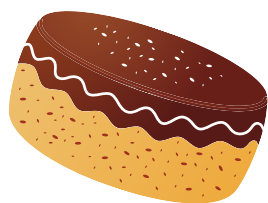
Frugtsalat - med noder og pauser

- Legen foregår på samme måde som "Frugtsalat - med intervaller".
- Denne gang siger opråberen eksempelvis: "fjerdedelsnode" hvorefter de elever, der står ved et node- og pausekort med en fjerdedelsnode, skal løbe.



Musikkens alfabet

Hvilken dag er det i dag?

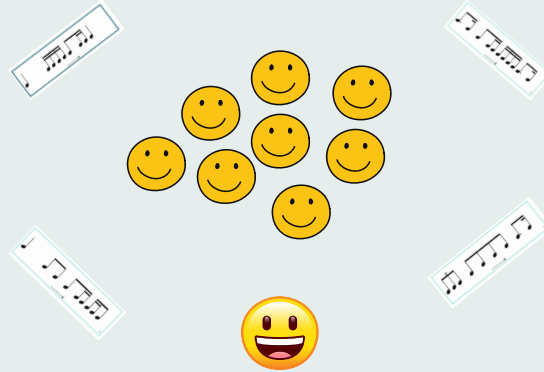


Udfyld alle kortene (i den rigtige rækkefølge) med
musikkens alfabet
- og den nederste række giver dig svaret:-)

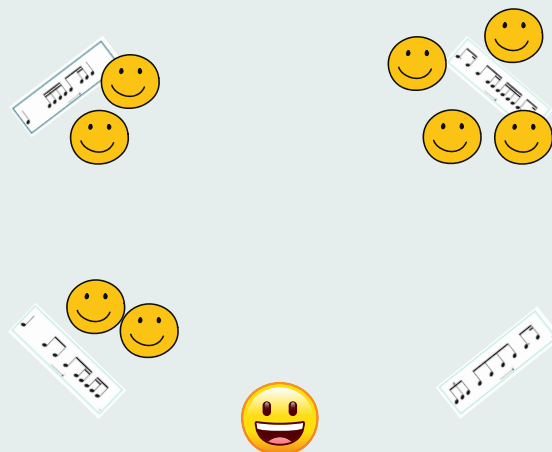


Hjørneleg – med rytmelæsning

- Læreren markerer banens 4 hjørner ved at placere et rytmelæsningskort i hvert hjørne:



- Eleverne stiller sig i firkantens midte og en elev udnævnes til at være "komponist" (😄).
- Komponisten tjekker hvilke rytmelæsningskort læreren har lagt i de 4 hjørner.
- Inden komponisten vender ryggen til banen og tæller til 10 skal komponisten huske rytmen fra ét af banens hjørner.
- Mens komponisten tæller, stiller eleverne sig ved et hjørnekort:



- Der må både stå flere elever og ingen elever ved et hjørnekort.
- Med ryggen til banen siger komponisten højt og tydeligt rytmen på det valgte kort..
- Rytmen siges ved hjælp af et rytmesprog og Blue-Jello-håndtegn.
- Eleverne stående i hjørnet med den nævnte rytme, er nu ude af spillet.
- Spillet fortsætter, indtil der er en enkelt elev eller slet ingen elever tilbage i firkanten.
- Herefter vælges en ny komponist.



Se videoen [her](#)

Fif og tips

- På gulvet placeres en nodebog samt en stak bingo brikker (eller lignende).
- Eleverne går nu på jagt i noden ved at lægge bingo brikker oven på rytmerne "Blue, Jello og Rest", når de genkender disse rytmer i noden.

Den glade musyklærer

Legende Musikteori 2019

Hjørneleg – med musikkens alfabet

- "Hjørneleg – med musikkens alfabet" foregår på samme måde som ved "Hjørneleg – med rytmelæsning".
- Musikalfabetkort med 4 forskellige stamtoner placeres i de 4 hjørner.



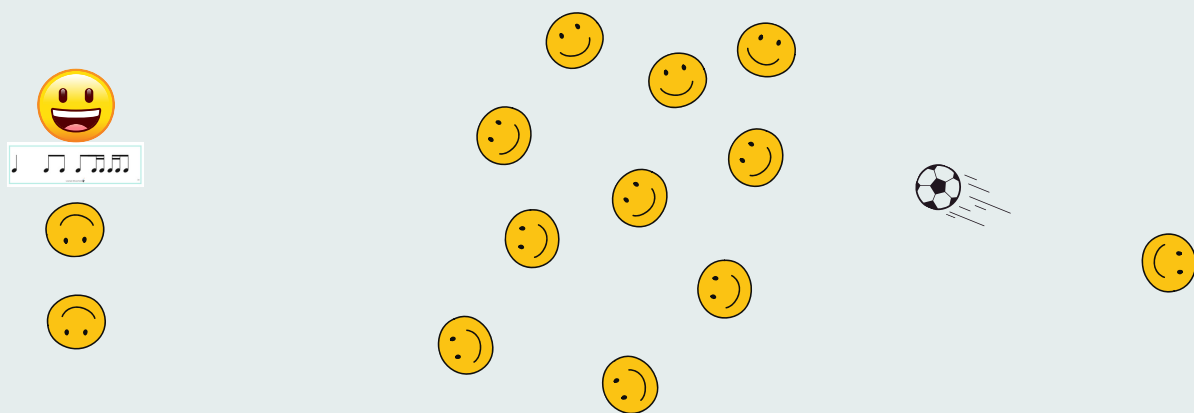
Hjørneleg – med noder og pauser

- "Hjørneleg – med noder og pauser" foregår på samme måde som ved "Hjørneleg – med rytmelæsning". Til legen anvendes et sæt node- og pausekort.



Dødbold – med rytmelæsning

- "Dødbold – med rytmelæsning" foregår på samme måde som almindelig dødbold.
- Legen kræver plads og en blød bold, som eleverne kan ramme hinanden med.
- Eleverne løber hen til læreren (😄), efterhånden som de bliver ramt (dræbt).
- Hos læreren siger eleven (med hjælp fra læreren) et rytmelæsningskort ved brug af Blue-Jello-gloser (alternativt di-ge-da-ge) og Blue-Jello-håndtegn.
- Når rytmelæsningskortet er sagt, er eleven vakt til live og han/hun må atter tage del i legen.



Fif og tips

- I stedet for rytmelæsningskort kan læreren improvisere et kortere rytmeforløb:
 - "Jello Rest Jello Blue".
 - "Blue Blue Rest Jello".
 - "Rest Rest Jello Rest".



- En elev kan fungere som hjælpelærer og derved hjælpe med at vække de døde til live.
- Hvis der er en flok elever, der skal vækkes til live på samme tid, kan læreren give flokken et fælles rytmeforløb, som de i fællesskab gentager.



Se videoen [her](#)

Dødbold – med noder og pauser

- Eleven trækker topkortet fra et sæt node- og pausekort.
- Herefter siges navnet på topkortets node eller pause (f.eks. helpause, halvnode etc.).

Dødbold – med musikkens alfabet

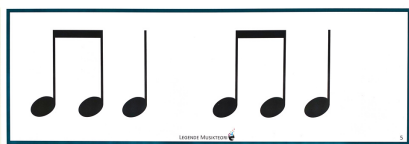
- Eleverne trækker topkortet fra et sæt musikalfabetkort og siger stamtonen (f.eks. "B").

Dødbold – med intervaller

- Inden eleven trækker topkortet fra et sæt musikalfabetkort, siger eleven et interval (sekund, terts, kvart etc.) og om det er under eller over f.eks. "sekunden over", "sekunden under", "tertsen over", "tertsen under" etc.
- Siger eleven eksempelvis "sekunder under" og herefter vender et topkort med stamtonen "D" er det korrekte svar: "C".
- Siger eleven "tertsen over" og efterfølgende vender et topkort med stamtonen "B" er det rette svar: "D".

Kopier og lav dine egne rytmer

Prøv at lave en kopi af de to rytmer som du ser her:



Nu skal du selv sætte rytmer sammen.

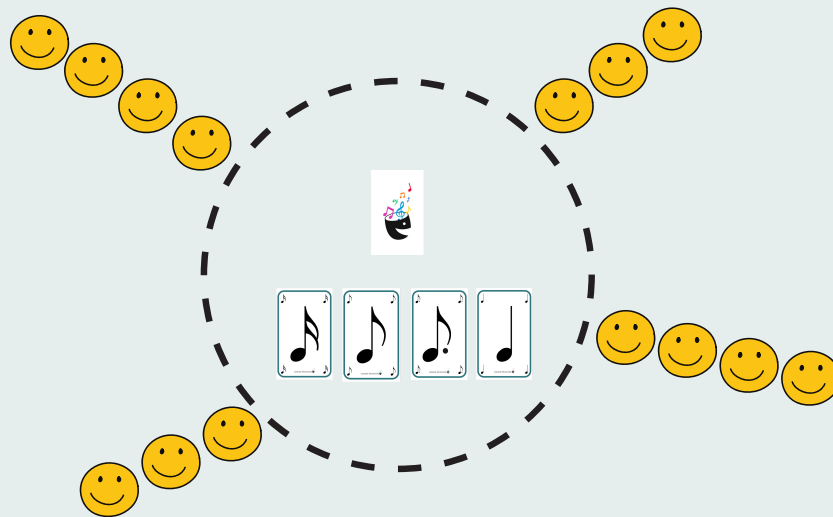
Skriv 6 nye rytmer og sig dem sammen med en kammerat





Spræl – med rytmematematik

- Eleverne fordeles i rækker (3-6 elever pr. række).
- Grupperne stiller sig bag en usynlig linje, som læreren "kridter op".
- I rundkredsens midte placeres en stak node- og pausekort - liggende med bagsiden opad.
- Stakken med node- og pausekort består (i denne version) udelukkende af kort med sekstendedels-, ottendedels-, punkteret ottendedels- og fjerdedelsværdier.

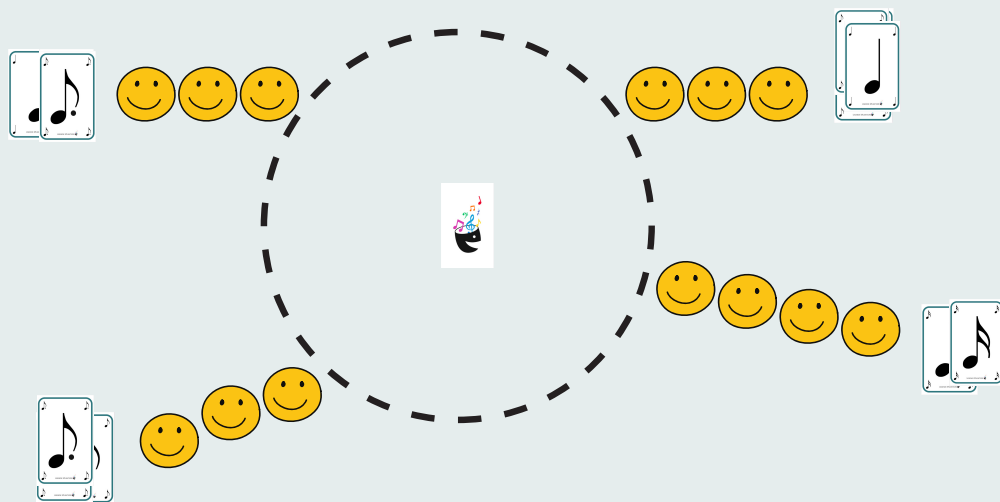


Trin 1

- Hver gruppe vælger en bevægelse. Eksempelvis englehop, sprællemænd, hop på stedet, snurre rundt, armstrækninger etc.
- På tur løber den forreste elev i hver gruppe ind til fællesstakken med node- og pausekort, løfter topkortet af og vender tilbage til sin gruppe.
- Tilbage ved rækken viser eleven node- og pausekortet til gruppen, hvorefter de i fællesskab laver deres valgte bevægelse.
- Den valgte bevægelse udføres et antal gange svarende til værdien af den pågældende node.

Trin 2

- Inden legen begynder fordeler læreren de 4 grupper bevægelser ud på sekstendedelsværdien, ottendedelsværdien, den punkterede ottendedelsværdi og fjerdedelsværdien.
- Hvis en gruppes bevægelse var englehop kan læreren vælge, at alle grupperne skal lave englehop ved sekstendedelsværdien. Hvis en anden gruppe havde snurre rundt som bevægelse, kan læreren vælge at alle grupper skal snurre rundt i tilfælde af et kort med en ottendedelsværdi.



- Den forreste elev - i hver række - løber ind i rundkredsens midte.
- Her snupper eleven et node- og pausekort, hvorefter han/hun vender tilbage til egen række.
- Tilbage ved rækken viser eleven node- og pausekortet til holdet.
- Viser node- og pausekort en sekstendedelsværdi hopper/snurrer/hinker holdet en enkelt gang. Viser node- og pausekortet en fjerdedelsværdi, hopper/snurrer/hinker holdet 4 gange.
- Det er en god idé at tælle højt, mens I udfører øvelsen.
- Kortet efterlades ved rækken og den næste elev løber afsted efter et nyt kort.
- Inden start kan det være en god ide at aftale, hvor længe aktiviteten skal foregå.

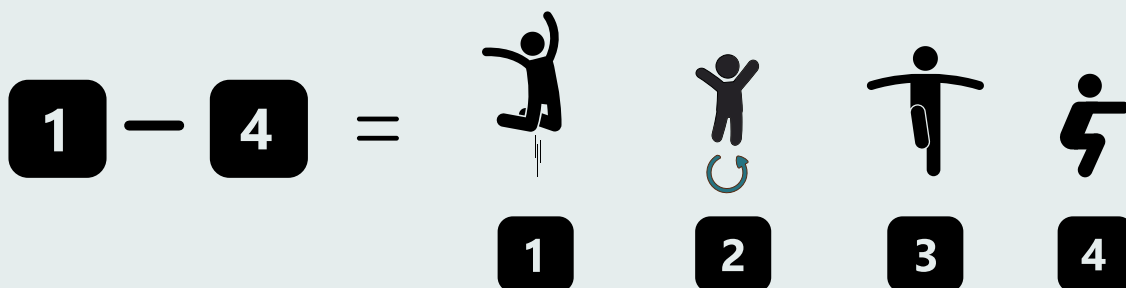
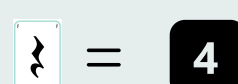
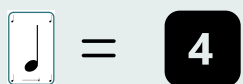
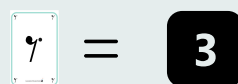
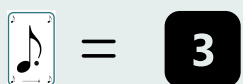
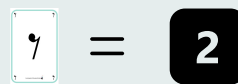
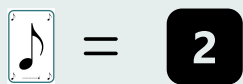
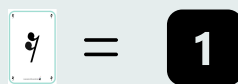
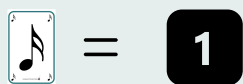


Se videoen [her](#)

Trin 3

- Hvilken række har hentet flest kort i løbet af 5 minutter?
- Hvor mange point (værdien af kortene) har rækkerne samlet?
- Læg alle kortene op i rækkefølge efter værdi og begynd med fjerdedelsværdien forneden, som vist herunder:

Node- og pauseværdier:



Musikmatematik

$$\boxed{\text{♩}} \text{ og } \boxed{\text{♩}} = 1$$

$$\boxed{\text{♩}} \text{ og } \boxed{\text{♩}} = 3$$

$$\boxed{\text{♩}} \text{ og } \boxed{\text{♩}} = 2$$

$$\boxed{\text{♩}} \text{ og } \boxed{\text{♩}} = 4$$

Kan du regne resultatet ud?

$$\boxed{\text{♩}} + \boxed{\text{♩}} + \boxed{\text{♩}} =$$

$$\boxed{\text{♩}} + \boxed{\text{♩}} - \boxed{\text{♩}} =$$

$$\boxed{\text{♩}} + \boxed{\text{♩}} + \boxed{\text{♩}} =$$

$$\boxed{\text{♩}} + \boxed{\text{♩}} - \boxed{\text{♩}} =$$

Kan du regne resultatet ud?

$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = 4$$

$$\boxed{} + \boxed{} - \boxed{} = 2$$

$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = 3$$

$$\boxed{} + \boxed{} - \boxed{} = 4$$

Skriv selv små musik (matematik) stykker til din klassekammerat:

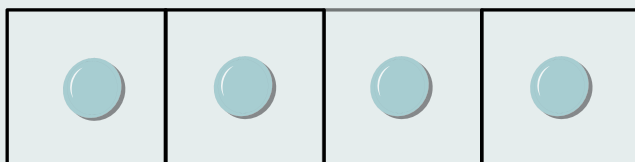
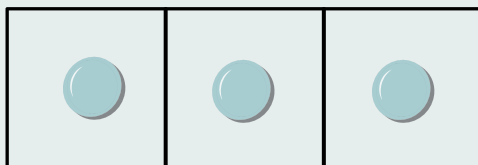
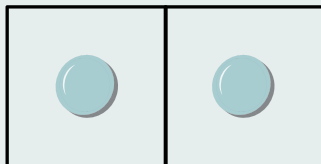
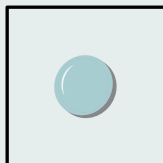
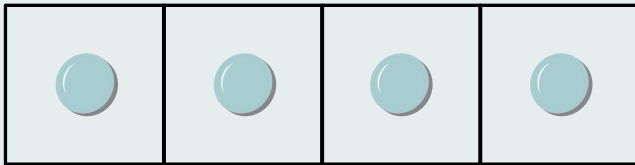
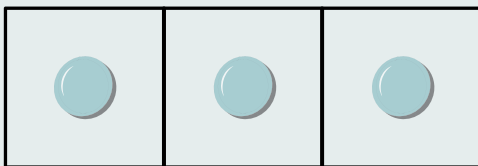
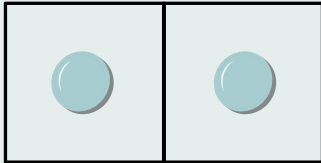
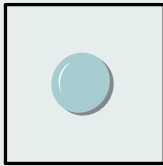
$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} =$$

$$\boxed{} + \boxed{} - \boxed{} =$$

$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} =$$

$$\boxed{} + \boxed{} - \boxed{} =$$

Node - og pause oversigt



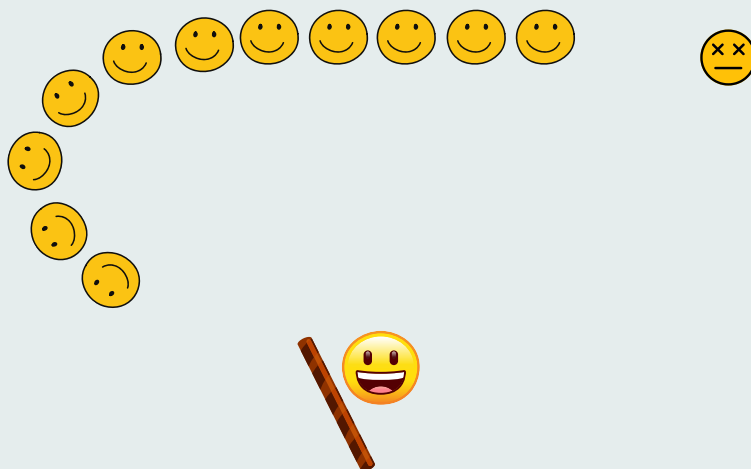


Tampen brænder- med piano og forte

- En elev - Alma – lukker sine øjne, mens en anden elev - Aksel - gemmer en ting (eksempelvis en rytmebind).
- Alma åbner sine øjne , og det er nu klassens opgave at tromme på gulvet og derved guide Alma i forhold til at finde rytmebinden.
- Hvis Alma er langt fra gemmestedet, trommes der svagt (piano).
- Jo tættere Alma kommer på rytmebinden des kraftigere (forte) trommer klassekammeraterne.

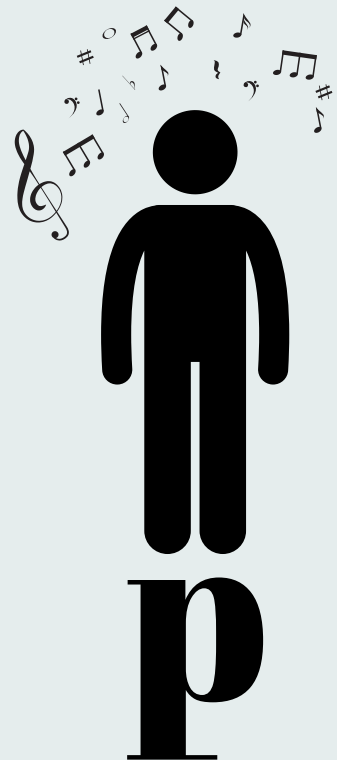


Se videoen [her](#)



Variation

- Alma og klassekammeraterne lukker øjnene i, mens Aksel gemmer en rytmepind.
- Alle åbner deres øjne og Alma skal nu finde rytmepinden ved at følge lydstyrken fra klassekammeraterne.
- Idet Aksel er ene om at kende gemmestedet, skal Aksel guide klassekammeraterne ved enten at strække kroppen, når der er brug for at spille kraftigt eller tage armene ned, når der er behov for at spille sagte.
- Klassen har til opgave at følge Aksels "direktion", så Alma kan finde frem til rytmepinden.
- Aksel skal forsøge at gøre bevægelsen smooth, når han bevæger sig fra kraftigt til svagt (og modsat). Derved skaber Aksel et crescendo (stigende i lyd) og et decrescendo (faldende i lyd) når klassekammeraterne kopierer Aksels direktion med kroppen.

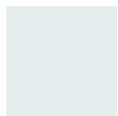


Dirigenten bestemmer

- Udfyld de grønne kasser til "Jeg ved en lærkerede"
- Du kan vælge at skrive **f**(orte) eller **p**(iano)
- Øv dig på at vise dirigent tegnene med din krop
- Vis det overfor dine kammerater, som synger, det du viser



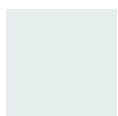
J e g v e d e n l æ r k e r e d e



- j e g s i g e r i k k e m e r '



D e n f i n d e s p å e n h e d e



- e t s t e d s o m i n g e n s e r

Om forfatterne

Carsten og Gitte stiftede i 2019 Legende Musikteori efter at have afholdt kurser for musikundervisere i Danmark siden 2010.

Efteråret 2020 udgav de Musikkens alfabet 1 ved musikforlaget Dansk Sang og Musikkens alfabet 2 udkom i efteråret 2021.

Gitte og Carsten har tidligere bidraget med undervisningsforløb til portalen Dansk Sang Digital og i eget regi har de forfattet 3 bøger under titlen "Musik & Leg – med mor og far".

De er begge tilknyttet Børns Møde Med Kunsten (BMMK) hvor de blandt andet har udgivet to Coronaforløb.

Carsten og Gitte er begge konservatorieuddannede, og underviser begge i kulturskoleregi.

Savner du mere inspiration så er du velkommen i vores facebookgruppe Musik-nørderne (med kroppen forrest), hvor vi hjælper musikundervisere med konkrete og strukturerede idéer til en legende og faglig musikundervisning.

