Cirklen uden skærm

Fire lege med figurkortene, rytmeringene og kroppen · 4.–7. klasse

1 Hvilken ring? del 1

Læg tre figurkort frem. Én elev vælger et i hemmelighed og klapper det, mens klassen tramper pulsen. Klassen peger på kortet. Begynd med forskelligt antal slag; tag så tre med lige mange slag, så klassen skal høre, hvor slagene ligger.

2 Ringen af børn del 1–2

Otte elever stiller sig i en rundkreds. De er ringens trin, og nr. 1 står ved tavlen. Tre af dem får en brik. Resten af klassen tæller højt til 8 og tramper pulsen på 1, 3, 5 og 7; den, der har en brik, klapper på sit tal. Flyt brikkerne, til de tre slag ligger så jævnt, som det kan lade sig gøre. Giv så alle brikker én plads videre med uret: figuren er drejet. Lyder det ens?

3 Mødet del 3

To hold. Alle tæller højt til 12 i et roligt tempo. Det dybe hold slår på lårene på 1, 5 og 9; det lyse hold klapper på 1, 4, 7 og 10. Hvor mødes I? Byt hold, og prøv de andre tællinger herunder. Når to af tallene går op i hinanden, lyder det som én rytme.

4 Drejet makker del 4

Vendespil for to til fire med de 16 figurkort. Alle kort ligger med bagsiden op. Vend to kort. Er det den samme figur, også hvis den er drejet, beholder du dem og vender to til. Ellers vendes de om igen, og turen går videre. Den med flest par vinder. Klap til sidst begge kort i et par: samme figur, men lyder de ens?

Målt i 4.000 spil, hvor børnene halvdelen af gangene husker et kort, de har set: et spil tager typisk 15 ture med to spillere og 15 med fire. Den, der begynder, vinder 21 % af spillene med fire (rimeligt er 25 %).

Sådan deltager alle

Ingen går ud: i «Ringen af børn» tæller og tramper resten af klassen, og i «Mødet» er alle på et hold. Et par i «Drejet makker» afgøres ved at tælle mellemrummene.

Tællingerne til «Mødet»

× er et slag. Tallet med ring er der, hvor holdene mødes.

3 mod 4

tæl til 12 · 1 møde

Dybt	×				×				×			
Lyst	×			×			×			×		
Tælling	(1)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

2 mod 3

tæl til 6 · 1 møde

Dybt	×			×		
Lyst	×		×		×	
Tælling	(1)	2	3	4	5	6

4 mod 6

tæl til 12 · 2 møder

Dybt	×			×			×			×		
Lyst	×		×		×		×		×		×	
Tælling	(1)	2	3	4	5	6	(7)	8	9	10	11	12

2 mod 4

tæl til 4 · én rytme

Dybt	×		×	
Lyst	×	×	×	×
Tælling	(1)	2	(3)	4

Cirklen er forløbet om rytmer, der går i ring: vælg Cirklen på skærmen.

laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet

Gratis · uden login · intet gemmes