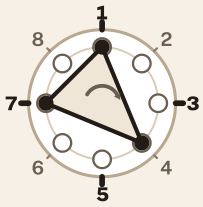
Fordel slagene

Navn

En takt kan skrives som en ring. Efter det sidste trin kommer trin 1 igen.



SÅDAN LÆSER DU RINGEN

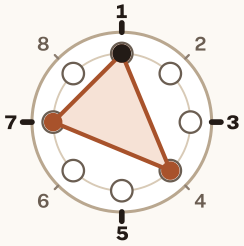
- **1** Takten begynder på trin 1, øverst.
- **|** De fede streger er pulsen: fire slag i hver omgang.
- Tæl med uret, ét trin ad gangen.
- ● En fyldt prik er et slag. Der klapper du.

1 Så jævnt som muligt

Slag 1 er sat. Sæt resten så jævnt, som det kan lade sig gøre. Skriv mellemrummene.

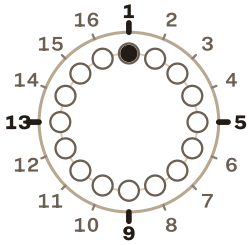
SE HER

3 slag i 8 trin



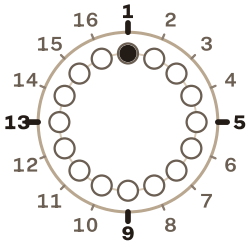
3 + 3 + 2 = 8

1 **3 slag i 16 trin**



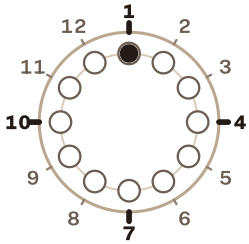
_____ = 16

2 **5 slag i 16 trin**



_____ = 16

3 **5 slag i 12 trin**

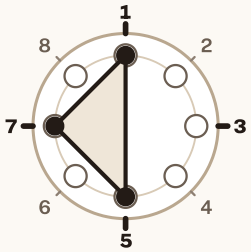


_____ = 12

2 Hvor ujævn?

Skriv mellemrummene. Træk det mindste fra det største.

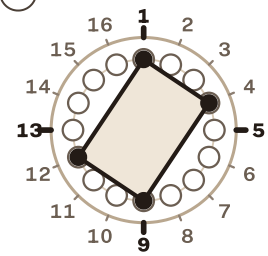
SE HER



4 + 2 + 2 = 8

4 − *2* = *2*

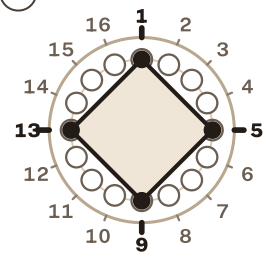
1



_____ = 16

□ − □ = □

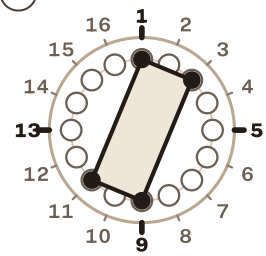
2



_____ = 16

□ − □ = □

3



_____ = 16

□ − □ = □

Læg slagene, og mål figuren i Fordel slagene: Cirklen, del 2.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes

Hvor mødes de?

Navn

To hold klapper i den samme takt. Hvert hold deler takten i sit eget antal slag.

1 Den fælles tælling

Skriv, hvor langt der skal tælles, før begge hold går op. Skriv, hvor mange gange de mødes.

SE HER

2 mod 5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dybt	×					×				
Lyst	×		×		×		×		×	

Tælling: *10* Møder: *1*

① **2 mod 3** Tælling ☐ Møder ☐

② **3 mod 4** Tælling ☐ Møder ☐

③ **4 mod 6** Tælling ☐ Møder ☐

④ **3 mod 6** Tælling ☐ Møder ☐

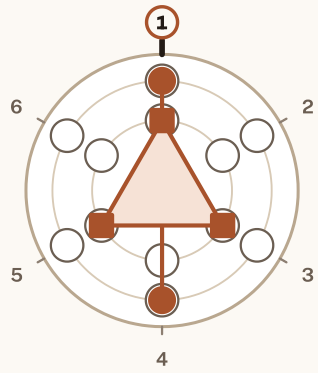
2 Begge lag i ringen

Ringen har lige så mange trin som den fælles tælling. Tegn begge figurer, og sæt ring om møderne.

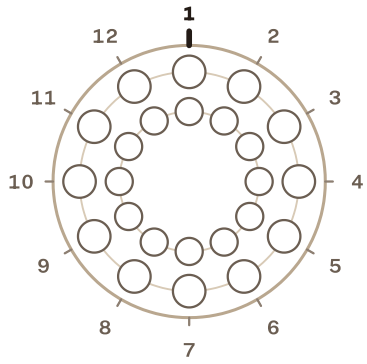
● det dybe hold yderst · ■ det lyse hold inderst

SE HER

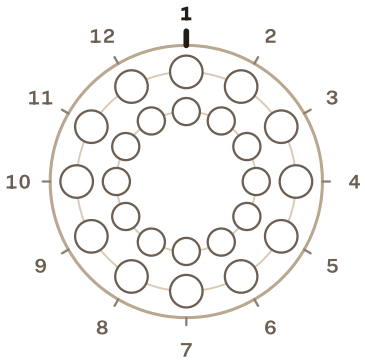
2 mod 3 · 6 trin



① **3 mod 4 · 12 trin**



② **4 mod 6 · 12 trin**



Tegn og tæl her

Hør de to lag, og markér møderne i To rytmer på én gang: Cirklen, del 3.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes

Drej figuren

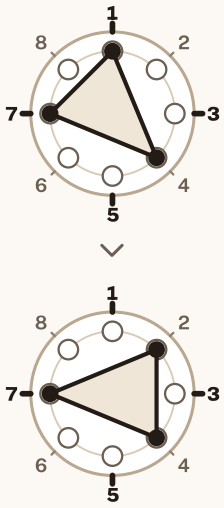
Navn

Drej en figur, og rytmen begynder et nyt sted i takten. Mellemrummene er de samme.

1 Hvor meget er den drejet?

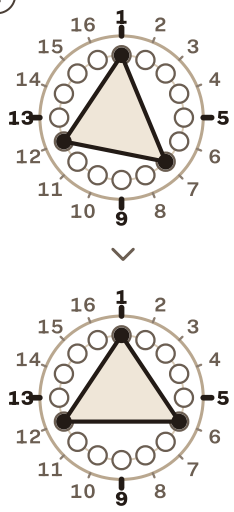
Den nederste figur er den øverste drejet med uret. Skriv, hvor mange trin.

SE HER



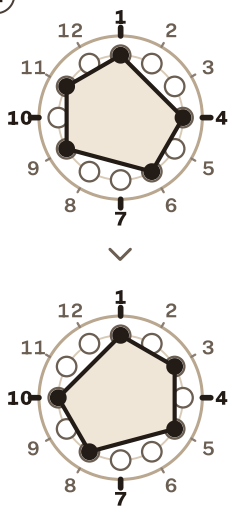
3 trin

1



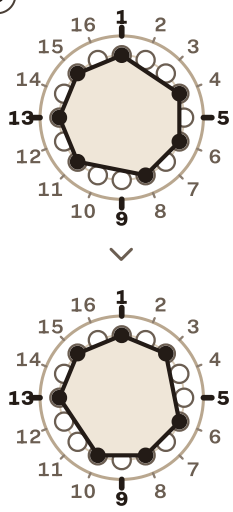
___ trin

2



___ trin

3

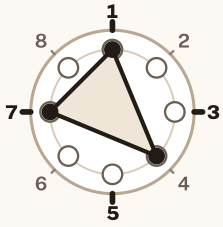


___ trin

2 Drej og skriv

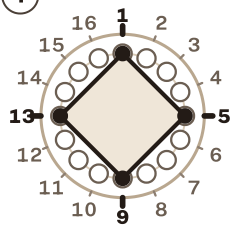
Skriv de nye trin. Et slag, der kommer forbi det sidste trin, begynder forfra på 1.

SE HER



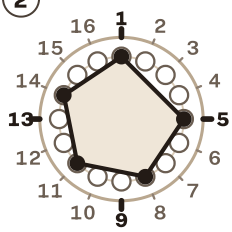
Slag på 1, 4 og 7.
Drejet 2 trin:
slag på 1, 3 og 6

1



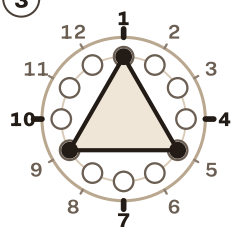
Slag på 1, 5, 9 og 13.
Drejet 2 trin:

2



Slag på 1, 5, 8, 11 og 14.
Drejet 6 trin:

3



Slag på 1, 5 og 9.
Drejet 1 trin:

Drej figuren ét trin ad gangen i Samme figur, nyt sted: Cirklen, del 4.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes