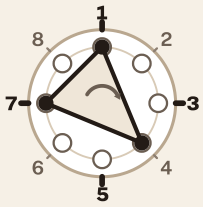
Fordel slagene

Navn

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



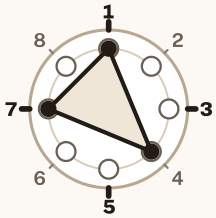
SÅDAN LÆSER DU RINGEN

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

1 Mellemrummene

Tæl trinnene fra slag til slag hele vejen rundt. Skriv mellemrummene.

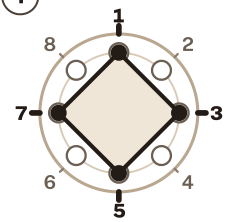
SE HER



MELLEMRUMMENE

3 + 3 + 2 = 8

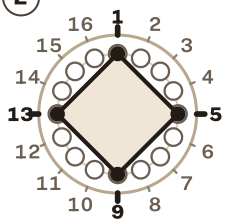
1



MELLEMRUMMENE

□ + □ + □ + □ = 8

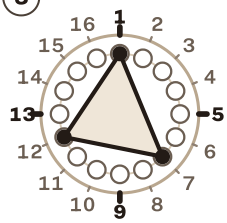
2



MELLEMRUMMENE

□ + □ + □ + □ = 16

3



MELLEMRUMMENE

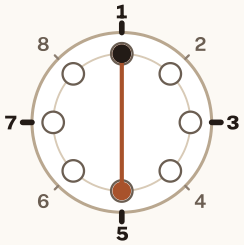
□ + □ + □ = 16

2 Læg slagene jævnt

Slag 1 er sat. Sæt resten, så alle mellemrum bliver lige store. Tegn figuren, og skriv dens navn.

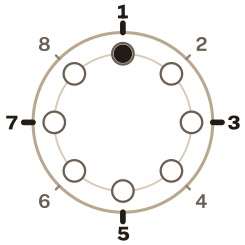
SE HER

2 slag i 8 trin

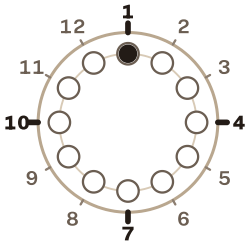


en streg

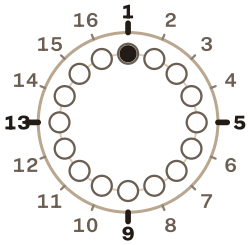
1 **4 slag i 8 trin**



2 **3 slag i 12 trin**



3 **8 slag i 16 trin**



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 Sæt slagene

Sæt kryds, hvor hvert hold klapper. Sæt ring om tallet, hvor de mødes.

SE HER

2 mod 3 · tæl til 6

Dybt · 2 slag klap i hvert 3. felt	×			×		
Lyst · 3 slag klap i hvert 2. felt	×		×		×	
Tælling	(1)	2	3	4	5	6

1 3 mod 4 · tæl til 12

Dybt · 3 slag klap i hvert 4. felt												
Lyst · 4 slag klap i hvert 3. felt												
Tælling	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

2 4 mod 6 · tæl til 12

Dybt · 4 slag klap i hvert 3. felt												
Lyst · 6 slag klap i hvert 2. felt												
Tælling	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

2 Én rytme eller to?

Mødes de på alle det dybe holds slag, er det én rytme. Sæt kryds.

SE HER

2 mod 4

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

☑ Én rytme ☐ To rytmer

1 3 mod 4

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

☐ Én rytme ☐ To rytmer

2 3 mod 6

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

☐ Én rytme ☐ To rytmer

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

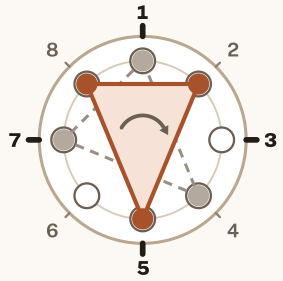
Drej en figur, og rytmen begynder et nyt sted i takten. Mellemrummene er de samme.

1 Drej den

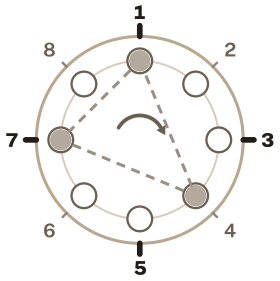
Flyt hvert slag lige så mange trin med uret, som der står. Tegn den nye figur.

SE HER

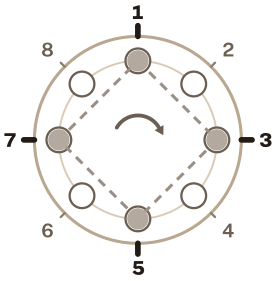
Drej 1 trin



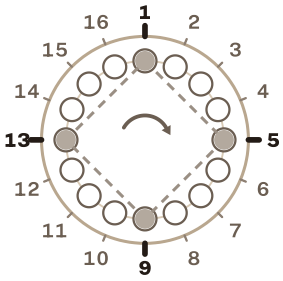
① **Drej 3 trin**



② **Drej 1 trin**



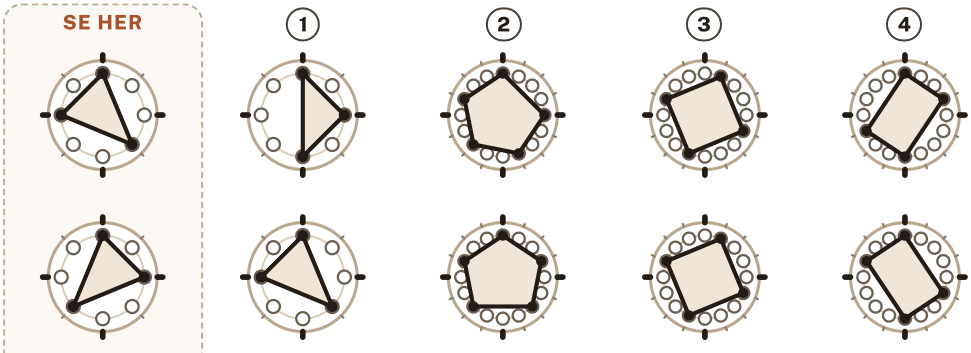
③ **Drej 2 trin**



Den grå figur er den, du drejer fra. Pilen viser vejen med uret.

2 Samme, drejet eller anden?

Se på de to figurer i hver søjle. Sæt kryds ved det, der passer.



	SE HER	①	②	③	④
Den samme rytme	☐	☐	☐	☐	☐
Den samme figur, drejet	☑	☐	☐	☐	☐
En anden figur	☐	☐	☐	☐	☐

Tegn og tæl her

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