Byg kæden

Navn

En lyd er en kæde fra kilden til højttaleren.

BLOKKENE

- **Tone** · kilde — Laver en svingning.
- **Støj** · kilde — Laver alle frekvenser på én gang. Der er ingen tonehøjde i støj.
- **Kurve** — Bestemmer, hvor hurtigt lyden slår til og dør ud.
- **Filter** — Lukker nogle frekvenser igennem og holder resten tilbage.
- **Forvrængning** — Presser bølgen flad. Der kommer overtoner ud, som ikke var der før.
- **Styrke** — Skruer op og ned.
- **Højttaler** · vejen ud — Vejen ud.

1 Hvad er galt?

Hver kæde har én fejl. Sæt kryds ved fejlen.

SE HER: Tone → Filter

- [ ] Ingen kilde først
- [ ] To kilder
- [x] Ingen højttaler
- [ ] Højttaler ikke sidst

1. Filter → Tone → Højttaler

- [ ] Ingen kilde først
- [ ] To kilder
- [ ] Ingen højttaler
- [ ] Højttaler ikke sidst

2. Tone → Støj → Kurve → Højttaler

- [ ] Ingen kilde først
- [ ] To kilder
- [ ] Ingen højttaler
- [ ] Højttaler ikke sidst

2 Byg lyden

Læs, hvordan lyden lyder. Skriv blokkene i kæden.

SE HER: **Den rene tone.** En ren, rund tone, der bliver ved.

Tone → *Højttaler*

1. **Det korte pluk.** En tone, der bliver slået an og hurtigt dør ud.

   [ ] → [ ] → [ ]

2. **Vinden.** Sus uden tonehøjde. Kun en smal stribe af suset er tilbage, og det kommer og går langsomt.

   [ ] → [ ] → [ ] → [ ]

Byg kæden, og hør den: Kredsløbet, del 1.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes

Rækkefølgen

Byt to blokke, og lyden kan ændre sig.

Navn

REGLEN

Forvrængning er den eneste blok, der laver noget nyt: overtoner. Hvad den laver, afhænger af det, den får ind. Filter, kurve og styrke skruer kun på det, der allerede er der, og kan bytte plads.

1 Kan de bytte plads?

Kan det høres, når de to blokke bytter plads? Sæt kryds.

		Det kan høres	Det kan næsten ikke høres
SE HER	Filter ⇄ Forvrængning	☑	☐
1	Kurve ⇄ Filter	☐	☐
2	Styrke ⇄ Forvrængning	☐	☐
3	Styrke ⇄ Filter	☐	☐

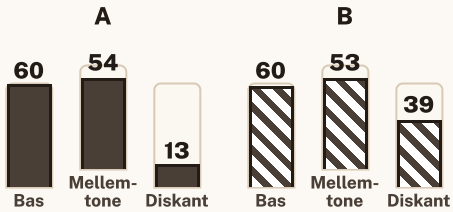
2 Hvem har mest diskant?

Søjlerne er målt på de to kæder. Hvilken har mest diskant? Sæt kryds.

Filter og forvrængning

SE HER A: Forvrængning → Filter B: Filter → Forvrængning

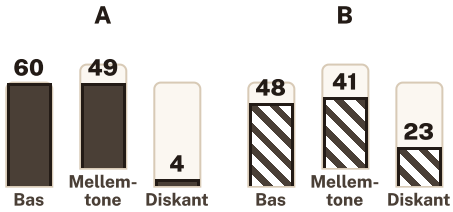
MEST DISKANT ☐ A ☑ B ☐ Næsten ens



1 Styrke og forvrængning

A: Styrke → Forvrængning B: Forvrængning → Styrke

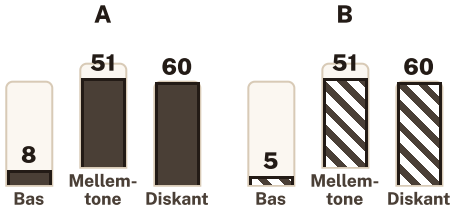
MEST DISKANT ☐ A ☐ B ☐ Næsten ens



2 Kurve og filter

A: Filter → Kurve B: Kurve → Filter

MEST DISKANT ☐ A ☐ B ☐ Næsten ens



Hør de to kæder, og mål dem: Kredsløbet, del 2.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes

Hvor tit kommer lyden?

Den første regel, der passer, vinder.

Navn

SÅDAN LÆSER MASKINEN REGLERNE

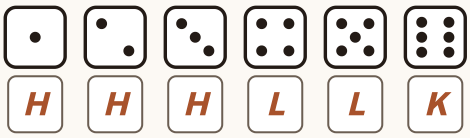
Maskinen slår med terningen på hvert slag og læser reglerne oppefra og ned. Den første regel, der passer, bestemmer lyden. «Hver 4. gang» passer på slag 4, 8, 12 … «Ellers» passer altid.

1 Hvad giver terningen?

Skriv lydens bogstav under hver side. Tæl så, hvor mange sider hver lyd får.

SE HER

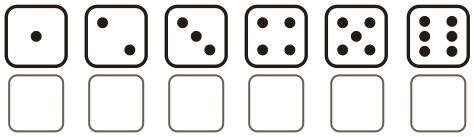
1. Terningen viser 1–3: hi-hat
2. Terningen viser 4–5: lilletromme
3. Ellers: klap



H 3 af 6
L 2 af 6
K 1 af 6

(1)

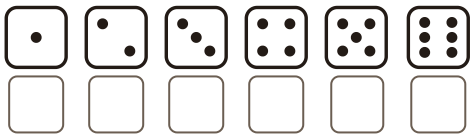
1. Terningen viser 6: klap
2. Terningen viser 1–4: hi-hat
3. Ellers: stilhed



K ☐ af 6
H ☐ af 6
– ☐ af 6

(2)

1. Terningen viser 1–6: stortromme
2. Terningen viser 1–3: hi-hat



S ☐ af 6
H ☐ af 6

H = hi-hat · L = lilletromme · K = klap · – = stilhed · S = stortromme

2 Hvor mange af 24 slag?

Brug siderne fra opgave 1. Hvor mange gange kommer lyden i 24 slag? 24 slag er 4 gange 6.

	Reglerne	Gange af 24		
SE HER	Fra «Se her»	H 12 af 24	L 8 af 24	K 4 af 24
(1)	Fra række 1	K ☐ af 24	H ☐ af 24	– ☐ af 24
(2)	Fra række 2	S ☐ af 24	H ☐ af 24	

Plads til at skrive og regne

Skriv reglerne, og lad maskinen slå: Kredsløbet, del 5.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes