Hvilket sted?

Navn

En bund bliver ved. Lydene kommer nu og da.

1 Hvor er vi henne?

Skriv bogstavet ved den kulisse, der passer til stedet.

SE HER Hav + Klokke (sjældent) Fugl (sjældent) → **A** (A Ude ved fyret)

A Havnen om morgenen · B Inde i grotten · C Nogen sniger sig ind om natten

1. Hav + Fugl (tit) Skridt (nu og da) → ☐
2. Stille + Skridt (nu og da) Dør (sjældent) Hjerteslag (tit) → ☐
3. Stille + Dråbe (tit) → ☐

2 Byg et sted

Byg et sted. Skriv, hvordan I laver lydene med krop og stemme.

SE HER

① STEDET *Ude ved fyret* ② BUNDEN **Stille** Vind Regn **Hav**

③ LYDENE · HVOR TIT? · MED KROP OG STEMME

Klokke	**sjældent**	nu og da	tit	*Syng ding, og hold tonen.*
Fugl	**sjældent**	nu og da	tit	*Fløjt to korte toner.*
	sjældent	nu og da	tit	

① STEDET _____ ② BUNDEN Stille Vind Regn Hav

③ LYDENE · HVOR TIT? · MED KROP OG STEMME

_____	sjældent	nu og da	tit	_____
_____	sjældent	nu og da	tit	_____
_____	sjældent	nu og da	tit	_____

Byg stedet i Lydkulissen: Lyd fortæller, del 1.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes

Lydplanen

Navn

Lydplanen viser, hvornår lyden skal komme.

1 Hvad sker først?

Skriv tallene 1 til 6 i den rækkefølge, det sker i filmen.

SE HER 3 Det flove blik · 2 DET STORE GLID · 1 Døren går op

- [ ] Forfølgeren
- [ ] Grebet
- [ ] Han hænger i kanten
- [ ] LYNET SLÅR NED
- [ ] Skikkelsen kommer frem
- [ ] SPRINGET

2 Lyd til filmen

Skriv en lyd ved hvert vendepunkt. Sæt ring om, hvilken slags lyd det er.

SE HER

8,8 s — **Katten sætter i løb**
Nu er der ikke mere at vente på.
Spændende
slag · **stemning** · figur

11,4 s — **DET STORE GLID**
Foden rammer bananskrællen, og katten er i luften.
SUS
slag · stemning · figur

2,6 s — **De ser hinanden**
De to står stille og kigger.
slag · stemning · figur

5,6 s — **Konduktøren fløjter**
Armen går op. Nu er der ikke mere tid.
slag · stemning · figur

8,2 s — **Den sidste omfavnelse**
De går de sidste skridt mod hinanden.
slag · stemning · figur

11 s — **Toget sætter i gang**
Hjulene tager fat, og vognen rykker.
slag · stemning · figur

Spil med på Stumfilmen: Lyd fortæller, del 5.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes

Figurens melodi

Navn

En figur kan få sin egen melodi.

1 Stemningen

Lyt til «Den samme melodi» (del 3). Sæt ring om dur eller mol og om hurtigt eller langsomt. Over 104 slag i minuttet er hurtigt.

SE HER	Glad	132 slag i minuttet	(dur)	mol	(hurtigt) langsomt
1	Trist	66 slag i minuttet	dur	mol	hurtigt langsomt
2	Spændende	158 slag i minuttet	dur	mol	hurtigt langsomt
3	Højtidelig	76 slag i minuttet	dur	mol	hurtigt langsomt

2 Din figurs melodi

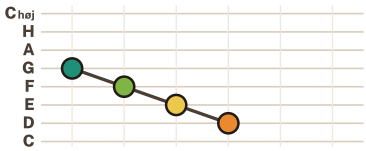
Skriv figurens navn og motiv på 3 til 6 toner. Sæt ring om farten og højden.

SE HER

① FIGUREN *Skurken*



② MELODIEN: PRIKKER OG TONER



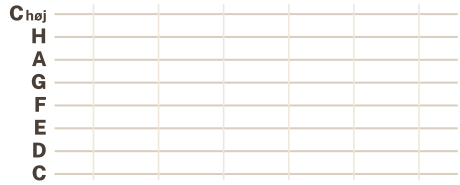
G F E D

③ FARTEN (langsomt) mellem hurtigt

④ HØJDEN (dyb) midt lys

① FIGUREN

② MELODIEN: PRIKKER OG TONER



③ FARTEN langsomt mellem hurtigt

④ HØJDEN dyb midt lys

Skriv motivet i Kendingsmelodien: Lyd fortæller, del 4.
laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet
Gratis · uden login · intet gemmes