Hvilket sted?

Navn

En bund bliver ved. Lydene kommer nu og da.

1 Hvor er vi henne?

Læs lydene. Sæt ring om stedet.

SE HER

Hav + Klokke (sjældent) + Fugl (sjældent)

→ **Ude ved fyret** · Havnen om morgenen · Inde i grotten

1

Stille + Skridt (nu og da) + Dør (sjældent) + Hjerteslag (tit)

→ Kirken ved middag · Nogen sniger sig ind om natten · Regnvejr i byen

2

Hav + Fugl (tit) + Skridt (nu og da)

→ Ude ved fyret · Morgen i skoven · Havnen om morgenen

2 Byg et sted

Skriv stedets navn. Sæt ring om en bund. Skriv op til tre lyde, og sæt ring om, hvor tit de kommer.

SE HER

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

③ LYDENE · HVOR TIT?

Klokke	**sjældent**	nu og da	tit
Fugl	**sjældent**	nu og da	tit
	sjældent	nu og da	tit

① STEDET _____ ② BUNDEN Stille · Vind · Regn · Hav

③ LYDENE · HVOR TIT?

	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 1, 2, 3 og 4 i den rækkefølge, det sker i filmen.

SE HER — 2 Den sidste omfavnelse · 1 Konduktøren fløjter · 3 Tørklædet

- [ ] Det flove blik
- [ ] DET STORE GLID
- [ ] Døren går op
- [ ] Pølsen bliver opdaget

2 Lyd til filmen

Skriv en lyd ved hvert vendepunkt. Det kan være et lydord, en stemning eller en figurs melodi.

SE HER

5,6 s	**Konduktøren fløjter** Armen går op. Nu er der ikke mere tid.	*FLØJTE*
11 s	**Toget sætter i gang** Hjulene tager fat, og vognen rykker.	*TORDEN*

2,6 s	**Skikkelsen kommer frem** En skygge løber ud på taget til venstre.	
5,2 s	**Forfølgeren** Endnu en skikkelse kommer efter.	
8,2 s	**LYNET SLÅR NED** Hele billedet bliver hvidt et øjeblik.	
11,2 s	**SPRINGET** Ud over hullet mellem to huse.	

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

Figurens melodi

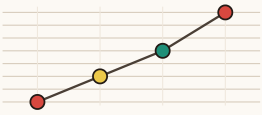
En figur kan få sin egen melodi.

Navn

1 Op, ned eller hjem?

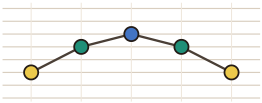
Går melodien op, ned eller hjem? Skriv også, hvor mange toner den har.

SE HER **Helten**



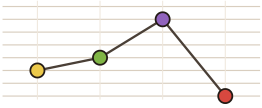
op · ned · hjem — **4** toner

1 **Vennen**



op · ned · hjem — ☐ toner

2 **Uhyret**



op · ned · hjem — ☐ toner

2 Din figurs melodi

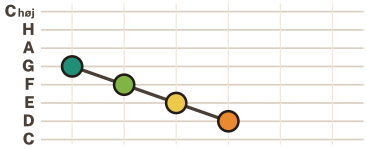
Sæt 3 til 6 prikker, og skriv tonerne. Sæt ring om fart og højde.

SE HER

① FIGUREN *Skurken*



② MELODIEN: PRIKKER OG TONER



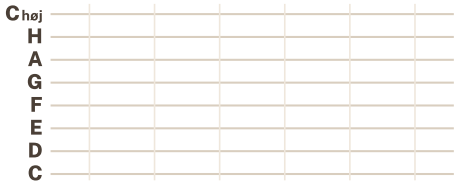
G · F · E · D · ☐ · ☐

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