Hvilket sted?

Navn

En bund bliver ved. Lydene kommer nu og da.

1 Hvor er vi henne?

Læreren læser lydene. Sæt ring om stedet.

SE HER

Hav + Klokke (sjældent) + Fugl (sjældent)

→ **Ude ved fyret** | Regnvejr i byen

1

Vind + Fugl (tit)

→ Inde i grotten | Morgen i skoven

2

Vind + Torden (nu og da) + Dråbe (tit)

→ Et uvejr er på vej | Kirken ved middag

2 Byg et sted

Sæt ring om en bund og om lydene. Tegn stedet.

SE HER

① BUNDEN: Stille | Vind | Regn | Hav

② LYDENE: Fugl | Skridt | Dør | Torden | Dråbe | Klokke | Hjerteslag

③ TEGN STEDET



① BUNDEN: Stille | Vind | Regn | Hav

② LYDENE: Fugl | Skridt | Dør | Torden | Dråbe | Klokke | Hjerteslag

③ TEGN STEDET

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?

Læreren læser op. Skriv 1, 2 og 3 i den rækkefølge, det sker.

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

- [ ] **Grebet**
  En hånd får fat, og han bliver trukket op.
- [ ] **LYNET SLÅR NED**
  Hele billedet bliver hvidt et øjeblik.
- [ ] **Skikkelsen kommer frem**
  En skygge løber ud på taget til venstre.

2 Lyd til filmen

Hvilken lyd passer? Sæt ring om en lyd ved hvert vendepunkt.

SE HER	5,6 s	**Konduktøren fløjter** Armen går op. Nu er der ikke mere tid.	BAM · SUS · KNIRK · DRYP · **FLØJTE** · TORDEN · KLOKKE
	11 s	**Toget sætter i gang** Hjulene tager fat, og vognen rykker.	BAM · SUS · KNIRK · DRYP · FLØJTE · **TORDEN** · KLOKKE
	2,4 s	**Døren går op** Katten lister ind ad bagdøren.	BAM · SUS · KNIRK · DRYP · FLØJTE · TORDEN · KLOKKE
	11,4 s	**DET STORE GLID** Foden rammer bananskrællen, og katten er i luften.	BAM · SUS · KNIRK · DRYP · FLØJTE · TORDEN · KLOKKE
	12,9 s	**KRASK i kagedisken** Lige ind i lagkagerne.	BAM · SUS · KNIRK · DRYP · FLØJTE · TORDEN · KLOKKE

Plads til at skrive og tegne

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

Figurens melodi

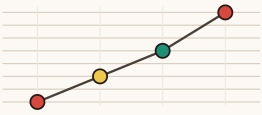
Navn

En figur kan få sin egen melodi.

1 Op, ned eller hjem?

Følg prikkerne. Går melodien op, ned eller hjem, hvor den startede?

SE HER — Helten



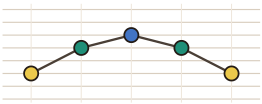
op · ned · hjem

1 — Skurken



op · ned · hjem

2 — Vennen



op · ned · hjem

2 Din figurs melodi

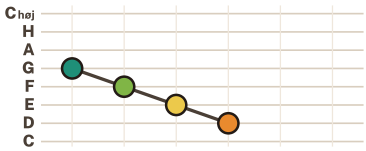
Tegn din figur. Sæt 3 til 6 prikker på trappen. Sæt ring om farten.

SE HER

① TEGN FIGUREN



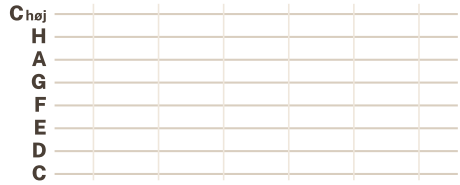
② MELODIEN: SÆT PRIKKER



③ FARTEN — langsomt · mellem · hurtigt

① TEGN FIGUREN

② MELODIEN: SÆT PRIKKER



③ FARTEN — langsomt · mellem · hurtigt

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