Lyd fortæller på papir

Lydkort, figurkort, lege og elevark til forløbet «Lyd fortæller» · 0.–7. klasse

Materialet bruger forløbets egne byggesten: bundene og lydene fra Lydkulissen, figurernes motiver på trappen fra Kendingsmelodien og vendepunkterne fra Stumfilmen. Så kan klassen lave lyd med krop og stemme, på papiret og på skærmen i samme time.

1 Læg kortene frem

Print lydkortene og figurkortene, og klip dem ud. Hæng plakaten op, eller vis QR-koden på tavlen.

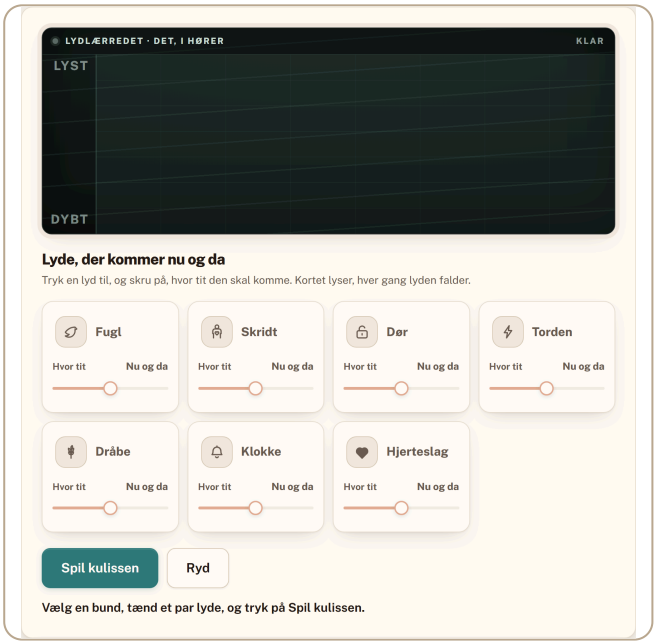
Værkstedet er gratis, kræver intet login og gemmer intet om eleverne.

laering.creativesystemlab.dk/spil/musikvaerkstedet

2 Luk øjnene

En gruppe laver et lydkort med krop og stemme, og resten af klassen lukker øjnene: hvor er vi henne?

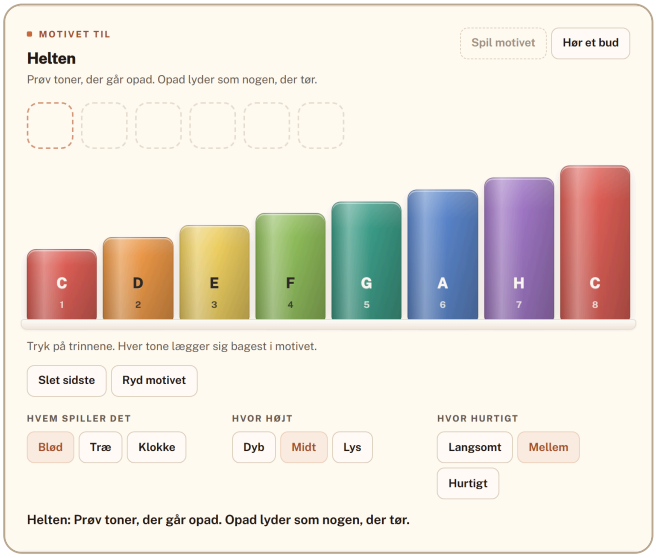
Det er Lydkulissen (del 1) uden skærm: en bund, der bliver ved, og lyde, der kommer nu og da. På skærmen bygger klassen stedet og hører forløbets bud bagefter.



3 Lad dem prøve

Figurkortene har hver figurs motiv som prikker på trappen. Klassen nynner dem og gætter, hvem der kommer. Elevarkene findes i tre spor.

På skærmen skriver klassen sit eget motiv i Kendingsmelodien (del 4), og stumfilmen spiller det bagefter.



Materialet og forløbet

Materiale	Del	Sådan
Lydkort (8 + et tomt)	1 · Stedet	Et sted pr. kort: bunden og lydene med «hvor tit». Fire er Lydkulissens egne opgaver.
Figurkort (4 + tomme)	4 · Motivet	Helten, Skurken, Vennen og Uhyret med motivet som prikker på trappen, farten og højden.
Lyd uden skærm	1–5	Fire lege: Luk øjnene, Lydjagten, Hvem kommer? og Stumfilm i klassen. Side 2: lydene med krop og stemme.
Lydjagten	1–2	Gruppeark: stå stille et minut fire steder på skolen, og skriv bunden og lydene nu og da.
Elevark i tre spor	1, 4, 5 (3)	Hvilket sted?, Lydplanen og Figurens melodi. Facit i egen fil.

Sporene

- **● (0.–2. klasse):** læs op, og lad eleven sætte ring og tegne. Ingen skal skrive.
- **●● (3.–4. klasse):** korte ord, «hvor tit» og motivets toner.
- **●●● (5.–7. klasse):** kulisser at forbinde, lydens slags og stemningens dur, mol og tempo.

Eleven må skifte spor. Rækkefølgen er et forslag og ikke en målt sværhedsgrad.

Facit og bud

Stederne, vendepunkternes rækkefølge, motivernes retning, lydens slags og stemningerne har ét svar, regnet af forløbets egne tal. Lyden til et vendepunkt har ikke: forløbet giver et bud, og andre lyde kan også virke, hvis eleven kan sige hvorfor.

Fælles Mål for musik (bindende)

- **Efter 2. klassetrin, musikalsk skaben:** «Eleven kan deltage eksperimenterende i musikalske aktiviteter.»
- **Efter 2. klassetrin, musikforståelse:** «Eleven kan lytte til og udtrykke sig om musik.»
- **Efter 4. klassetrin, musikalsk skaben:** «Eleven kan udtrykke sig skabende i musikalske aktiviteter.»
- **Efter 6. klassetrin, musikalsk skaben:** «Eleven kan arrangere og komponere musikalske udtryk.»

Kompetencemål citeret fra Fælles Mål (bekendtgørelse nr. 1715 af 30. december 2024, bilag 7, musik). I 7. klasse er musik et valgfag. Læs dem på retsinformation.dk.

Faglig støtte

Støtte

Lav lydene sammen, før der skrives. Læs kulissen højt, og lad eleven sætte ring. I spor ● skal ingen skrive.

Udfordring

Byg et sted, hvor bunden skifter (fx vind, der bliver til uvejr). Giv to figurer motiver, der lyder som modsætninger.

Til samtalen

Hvad hører man først, når man lukker øjnene? Hvorfor lyder en melodi, der går ned, som en skurk? Hvorfor skal lyden ramme vendepunktet?

Værkstedet har ingen mikrofon: klassen laver lyden selv, og skærmen lytter ikke. Materialet kræver intet login og gemmer intet om eleverne.