Facit · Lyd fortæller på papir

Svarene er regnet af forløbets egne tal (lyd-fortaeller/indhold.js): stederne er Lydkulissens kulisser, rækkefølgen er filmens tid, retningen er trappens trin, og en stemning er hurtig over 104 slag i minuttet. Lyden til et vendepunkt er et bud fra forløbet; andre lyde kan også virke. Åbne opgaver har kriterier og et eksempel.

Spor ● (0.–2. klasse)

Side 1 · Hvilket sted?

1. **Hvor er vi henne?** 1: Morgen i skoven (Vind · Fugl (tit)).
   2: Et uvejr er på vej (Vind · Torden (nu og da), Dråbe (tit)).
2. **Byg et sted:** Åben opgave. Godt, hvis der er én bund; lydene passer til stedet; tegningen viser stedet.
   Fx: Ude ved fyret: Hav · Klokke (sjældent), Fugl (sjældent).

Side 2 · Lydplanen

1. **Hvad sker først?**
   Grebet = 3 · LYNET SLÅR NED = 2 · Skikkelsen kommer frem = 1 (2,6 til 16,2 sekunder i filmen)
2. **Lyd til filmen:** Åben opgave. Godt, hvis hvert vendepunkt har en lyd; lyden passer til det, der sker.
   Forløbets bud: 2,4 s, Døren går op: bud KNIRK · 11,4 s, DET STORE GLID: bud SUS · 12,9 s, KRASK i kagedisken: bud BAM. Andre lyde kan også virke, hvis eleven kan sige hvorfor.

Side 3 · Figurens melodi

1. **Op, ned eller hjem?** Skurken: ned (G F E D). Vennen: hjem (E G A G E).
2. **Din figurs melodi:**
   Åben opgave. Godt, hvis figuren er tegnet; melodien har 3 til 6 toner; farten passer til figuren.
   Fx: Skurken: G F E D, langsomt, dyb.

Spor ●● (3.–4. klasse)

Side 1 · Hvilket sted?

1. **Hvor er vi henne?**
   1: Nogen sniger sig ind om natten (Stille · Skridt (nu og da), Dør (sjældent), Hjerteslag (tit)).
   2: Havnen om morgenen (Hav · Fugl (tit), Skridt (nu og da)).
2. **Byg et sted:**
   Åben opgave. Godt, hvis der er én bund; der er én til tre lyde, og hver har et «hvor tit»; bunden og lydene passer til stedet.
   Fx: Ude ved fyret: Hav · Klokke (sjældent), Fugl (sjældent).

Side 2 · Lydplanen

1. **Hvad sker først?**
   Det flove blik = 4 · DET STORE GLID = 3 · Døren går op = 1 · Pølsen bliver opdaget = 2 (2,4 til 15,4 sekunder i filmen)
2. **Lyd til filmen:**
   Åben opgave. Godt, hvis hvert vendepunkt har en lyd; lyden passer til det, der sker; de to skikkelser får hver sin melodi.
   Forløbets bud: 2,6 s, Skikkelsen kommer frem: bud Skurken · 5,2 s, Forfølgeren: bud Helten · 8,2 s, LYNET SLÅR NED: bud TORDEN · 11,2 s, SPRINGET: bud SUS. Andre lyde kan også virke, hvis eleven kan sige hvorfor.

Side 3 · Figurens melodi

1. **Op, ned eller hjem?** Vennen: hjem, 5 toner (E G A G E). Uhyret: ned, 4 toner (E F H C).
2. **Din figurs melodi:**
   Åben opgave. Godt, hvis melodien har 3 til 6 toner, og tonerne passer til prikkerne; farten og højden passer til figuren.
   Fx: Skurken: G F E D, langsomt, dyb.

Spor ●●● (5.–7. klasse)

Side 1 · Hvilket sted?

1. **Hvor er vi henne?** 1 A (Havnen om morgenen) 2 C (Nogen sniger sig ind om natten) 3 B (Inde i grotten)
2. **Byg et sted:**
   Åben opgave. Godt, hvis bunden og lydene passer til stedet; hver lyd har et «hvor tit»; lydene kan laves med krop og stemme.
   Fx: Ude ved fyret: Hav · Klokke (sjældent), Fugl (sjældent). Med krop og stemme: hav, sig ssshhh, langt og blødt, op og ned som bølger. Klokke, syng ding, og hold tonen. Fugl, fløjt to korte toner.

Side 2 · Lydplanen

1. **Hvad sker først?**
   Forfølgeren = 2 · Grebet = 6 · Han hænger i kanten = 5 · LYNET SLÅR NED = 3 · Skikkelsen kommer frem = 1 · SPRINGET = 4 (2,6 til 16,2 sekunder i filmen)
2. **Lyd til filmen:**
   Åben opgave. Godt, hvis hvert vendepunkt har en lyd; slagene rammer det, der sker; stemningen skifter, hvor filmen skifter.
   Forløbets bud: 2,6 s, De ser hinanden: bud Vennen (en figur) · 5,6 s, Konduktøren fløjter: bud FLØJTE (et slag) · 8,2 s, Den sidste omfavnelse: bud Trist (en stemning) · 11 s, Toget sætter i gang: bud TORDEN (et slag). Slagsen er fast; lyden er et bud, og andre lyde kan også virke.

Side 3 · Figurens melodi

1. **Stemningen:** Trist: mol, langsomt (66 slag i minuttet; midten er 104).
   Spændende: mol, hurtigt (158 slag i minuttet; midten er 104).
   Højtidelig: dur, langsomt (76 slag i minuttet; midten er 104).
2. **Din figurs melodi:**
   Åben opgave. Godt, hvis motivet har 3 til 6 toner og kan kendes igen; retningen, farten og højden passer til figuren.
   Fx: Skurken: G F E D, langsomt, dyb.