

Matemusik

Undervisningsdesign

Lektion 1 (50 min.)

3 min.	Timens mål & ramme: Vi skal lære noder, spille musik og regne. Klassen placeres i 4 hold ved borde.
5 min.	Noder: Plenum-rytmeøvelser med kort (Blå, Rød og Gul)
5 min.	Stomp: Alle skal op at stå (Plenumrytmer omsættes til klap og tramp)
5 min.	Pizzadiagrammer: Der tegnes og fortælles ved tavlen og diagrammer og brøker
5 min.	Brøker/pizzadiagrammer: Plenum-øvelser med bagsiden af kort (Blå, Rød og Gul) Desuden skal der resultater på rytmerne (eks. 3/4 eller 7/4)
5 min.	Hold opgave: De fire hold skal nu lave en rytme i 4/4. Opgaverne udføres i plenum med blue/jello/rest lyde)
10 min.	Farvekode/Hold opgave: Præsentation farvekodekortet og praksis De fire hold finder et navn og omsætter der til en rytme og husk resultat (=)
10 min.	Sammenspil: 3 hold spiller er beat (Bassdrum, Boomwackers og shakers)
2 min.	Afrunding: Har vi nået målet ? alle ryder matemusikkort op. Tak for i dag

Formål:

I første lektion er formålet, at eleverne får kendskab til basal nodelære i en teoretisk, auditiv og visuel forståelsesramme.

Brøkregningen baserer sig primært på pizzadiagrammer og addition som kobles direkte med nodeværdierne.

Den sproglige læringsdel kobles til de Engelske udtryk (blue, rest, jello)

Bevægelse og koordination er en stor del af den praktiske udførelse af sammenspil med fokus på puls, periodeforfølelse, groove og synkronitet.

Kreativiteten stimuleres gennem farvekodekortet som er skabelon for omsætning af ord til rytmer.

Materialer:

Matemusik klassesæt samt smartboard eller tavle.

Rytmeinstrumenter som fx bassdrum, boomwackers og shakers.

Opfølgning:

Den efterfølgende time kan matematiklæreren følge op med opgaver relateret til lektion 1.

Opgaverne kan løses sammen med Matemusikkortene.

