



Hvad fik du til aftensmad i går?

Eleverne og instruktøren sætter sig i en rundkreds helst på stole. Instruktøren sætter eleverne i gang med at slå "langsomme" (1/4) på højre lår.

Når alle har fat i rytmen, sættes en vandrehistorie i gang. Dvs. at X begynder på en historie, som Y efter ca. ½ minut bygger videre på, hvorefter Z overtager osv.

Kunsten i denne leg er, at man, samtidig med at man lytter eller taler, skal kunne holde rytmen.

Det kan faktisk godt være ret svært!

Variationer:

- Hvis eleverne har svært ved at opbygge en historie, kan de blot fortælle om deres skoledag, weekend el. lign. "Hvad fik du til aftensmad i går?"
- Hvis man vil gøre legen lidt sværere, kan man give eleverne bind for øjnene. Nu gælder det virkelig om at lytte til de andre. Denne leg træner eleverne i pulsfornemmelse.
- Man kan også skifte imellem at slå "langsomme" og "hurtige". Husk da at tælle RIGTIGT for.

Bruges allerede ved 1. øvegang.

Kan tages op igen senere med sværere rytmer.



Rytmelotteri

(min. 6 pers.)

Instruktøren har skrevet X (X = antal personer) antal sedler med f.eks. rytmerne Væggerløse by, Roskilde by, Sønderborg by og Faaborg på Fyn. Sedlerne skal kunne parres to og to.

Eks.: 8 personer deltager i legen. Der er derfor i alt 8 sedler:

2 x

2 x

2 x

2 x

Deltagerne får hver en seddel og fordeler sig ud i lokalet. Her har de ca. 1 min. til at finde ud af, hvordan deres rytme klappes (i hænderne). Når tiden er gået, får deltagerne bind for øjnene. Instruktøren tæller til 4, hvorpå deltagerne begynder at klappe deres rytmer. Instruktøren holder pulsen under hele legen. Nu skal man så lytte sig frem til sin mage.

Det er en god ide at lave en aftale om, at man tier stille og holder hinanden på skuldrene, når man har fundet sin partner.

Vil man gerne være flere end 8 personer i legen, kan man udvide med flere forskellige rytmer, eller man kan blot være 3, 4, eller 9, der spiller f.eks. Roskilde by, og derved skal finde sammen.

En go´ måde at lave hold på !



Rytme- "kryds og bolle"

På tavlen eller evt. på gulvet optegnes et "Kryds og bolle"-skema, hvor der i hvert felt er skrevet en rytme. Lav selv rytmer efter niveau.

Eks.:

To hold dyster nu imod hinanden om at få tre på stribe. De almindelige regler for Kryds og bolle benyttes.

MEN for at et hold overhovedet kan få lov til at indtage et felt, skal holdet 1) kunne spille feltets rytme i fællesskab og 2) kunne svare på et musikspørgsmål, som trækkes fra en bunke.

Du kan selv lave spørgsmålene (ca. 25), eller du kan medbringe en bunke kort fra Trivial Pursuit (børnespillet), hvor underholdningskategorien har noget med musik at gøre.



Hviske-tiske leg

Formål: At kunne lytte og koncentration.

Materialer: 1 stol pr. person.

Beskrivelse:

Man sætter sig i en rundskreds og vælger én der skal starte med at hviske en sætning (rytme) til sidemanden. Sidemanden hvisker så derefter sætningen videre til sin sidemand osv. Til sidst ender sætningen hos afsender, som så siger sætningen højt. - Mon den originale sætning når korrekt frem ?

Tips:

I stedet for hviske kan man evt. holde i hænder og "klemme" rytmen til sidemanden.

Stjerneløb

Formål: Hurtig genkendelse af rytmerne.

Materialer: Pap, 2 terninger, snor (til at binde sedlerne op med).

Forberedelse:

Man laver 21 sedler, hvor der står forskellige spørgsmål vedrørende rytmer. F.eks. kunne et spørgsmål være:

Hvad hedder denne rytme:



Efterfølgende hænger man "posterne" op forskellige steder. Husk at markere posterne på et kort, med nummerne fra 1-21.

Lav en base hvor deltagerne kan komme med svarene og få udleveret en ny post, som de skal finde. Terningernes øjne viser hvilket nummer, deltagerne skal finde næste gang.



Rytme, klappe, finde sammen leg

Formål: At lytte til rytmerne.

Forberedelse og Beskrivelse:

Skriv forskellige rytmer ned på et nogle stykker papir. Husk at der skal være 2 af hver rytme. Bagefter deles alle rytmerne ud, således at alle deltagerne har fået en rytme. Så går legen ud på at alle klapper deres rytme og så skal man finde sin "makker".

Frugtsalat med rytmer

Formål: At kende forskel på rytmer.

Materiale: 1 stol til alle, på nær én.

Forberedelse:

Lav forskellige rytmer på nogle stykker papir. Men husk flere af samme slags.

Beskrivelse:

Man sætter stolene i en rundskreds og hver deltager få en rytme udleveret. Men der skal være en stol for lidt, således at der er én person i overskud. Den person siger så en rytme, og alle der har fået udleveret denne rytme rejser sig hurtigt og finder en ny stol at sidde på. Den deltager som ikke nåede at få en stol, siger så en ny rytme osv.

NB: Husk at alle skal vide, hvilke rytmer der med i legen!

Banko (se de efterfølgende sider)

Her er et eksempel, hvor der kun er brugt 1/4-dele og 1/8-dele. Spillet kan naturligvis laves i alle sværhedsgrader.

Lim både pladerne og opråberens brikker op på pap, så de kan holde til mere.

Alt efter, hvor gode eleverne er, kan opråberen nøjes med at tælle for og klappe rytmen en gang.

Man kan også give dem rytmen flere gange, eller den kan skrives på tavlen, eller eleverne kan skiftes til at komme til tavlen og skrive rytmen op.

HUSK: Opråberen skal altid tælle 4 for.

Og husk at trampe pulsen tydeligt mens du klapper rytmen.

Hvis I laver plader i andre sværhedsgrader, så husk at der skal være lige mange lette og svære på hver plade. Og ingen plader må være ens. Der skal være 3 i hver række, både vandret og lodret, for så kan man også bare spille om én række.



	♪♪♪♪		♪♪♪♪	♪♪♪♪
♪♪♪♪		♪♪♪		♪♪♪♪
♪♪♪♪	♪♪♪♪		♪♪♪	
	♪♪♪♪	♪♪♪	♪♪♪	
♪♪♪♪		♪♪♪		♪♪♪♪

♪♪♪		♪♪♪	♪♪♪	
	♪♪♪♪		♪♪♪	♪♪♪
♪♪♪	♪♪♪	♪♪♪		
	♪♪♪	♪♪♪		♪♪♪
♪♪♪			♪♪♪	♪♪♪

	♪♪♪♪		♪♪♪	♪♪♪
♪♪♪		♪♪		♪♪
♪♪	♪♪♪		♪♪	
	♪♪	♪♪	♪♪	
♪♪		♪♪		♪♪











