
Tónlistarsmiðjur í Kampi

Handbók fyrir leiðbeinendur





Efnisyfirlit

Tónlistarsmiðjan

Ýmsar hagnýtar upplýsingar og leiðbeiningar

Kynning	4
Hugmyndir og áherslur	4
Leiðbeinandinn	5
Tónlistarframkoma	5
Uppbygging Tónlistartíma	6
Skipulag verklegra tíma	6
1. og 2. bekkur	7
3. og 4. bekkur	8
Hvernig best er að fá þögn í hópinn	8
Hvernig skipta skal niður í hópa	9
Tónlistarstofan	10

Verkefni og Leikir

Verkefnabanki fyrir tónlistarsmiðju

I. Upphaf smiðjunnar	12
Hljómsveitin	12
Finna nafn á hljómsveitina	
Hvernig tónlist spilar hljómsveitin	
Ljóðagerð	
Hrynleikir	12
Endurtaka einfalda takta	
Trommu Karaoke með/án hljóðfæra	
Tromma án undirspils	
Túlkanir	13
Túlka tilfinningar & orð	
Finna nýjar leiðir til að nota röddina	
Tengja saman liti og nótur	
II. Miðlungs æfingar	14
Hljómsveitin	14
Lagasmíðar	
Flóknari hljóðfæri	
Hrynleikir	16
Tambúrínuleikur	
DJ Leikur	
Nokkrar æfingar á trommusettið	
Túlkanir	17
Hratt og hægt	
III. Fyrir lengra komna	19
Hljómsveitin	19
Lagaábreiða	
Tónleikar	
Upptökur	
Tónlistarmyndband	
???	

Hljóðfærabanki Kamps

Yfirlit yfir hljóðfæri í eigu Kamps

21-23

Tónlistarsmiðjan

Ýmsar hagnýtar upplýsingar og leiðbeiningar

Kynning

Þessi handbók er hluti af verkefni í tónlistarkennslu í frístundaheimilum Kamps. Handbókin er hugsuð til þess að kynna ákveðin markmið og koma tónlistarkennslunni af stað - hún á ekki að vera hamlandi á neinn hátt og hver og einn leiðbeinandi verður að ákveða upp að hvaða marki hann nýtir sér það skipulag sem hér er kynnt. Ég mæli með að prufa sig áfram með hvað virkar best hverju sinni og þróa þá smiðjuna áfram með handbókina til hliðsjónar.

Hugmyndir í handbókinni eru meðal annars unnar upp úr lokaverkefni Ragnheiðar Þóru Kolbeins, *Hreyfing og Hrynjandi* auk ritgerðar Rakel Maríu Axelsdóttir, *Mikilvægi Tónlistar* og reynslu minni af smiðjustarfi á frístundaheimilum og tilraunum og hugmyndum hópsins sem renndi þessu verkefni úr hlaði.

Hugmyndir og áherslur

Það eru ákveðnar skordoður sem börnum eru settar í tónlistarnámi. Hefðbundið tónlistarnám einblínir oft á tæknilega færni og aga, og sköpunargleðinni er ekki alltaf gert jafn hátt undir höfði þótt tónlistarkennarar vinni jafnan mjög gott starf innan þess ramma. Markmið þessa verkefnis er:

- Að búa til opið tónlistarumhverfi sem nálgast námið frá öðru sjónarmiði.
- Nýr vettvangur fyrir krakka sem eru nú þegar í tónlistarnámi til þess að nota þekkingu sína á skapandi hátt.
- Kynning á tónlist og hljóðfæraleik. Smiðjan gefur börnum tækifæri til að prufa fjölbreytt hljóðfæri og komast að því hvar áhugi þeirra liggur.
- Velta upp vangaveltum um hvað tónlist sé eiginlega og hver munurinn á hávaða og tónlist sé.
- Kynning á ýmsum straumum og stefnum í tónlist.

Lögð er áhersla á að allir séu velkomnir í starfið á eigin forsendum, án þess að setja kröfur til þess að nemandi sé að gera tónlist “rétt eða rangt”. Smiðjan miðar ekki að því að búa til færa hljóðfæraleikara eða upprennandi tónlistarsnillinga heldur að leyfa börnunum að nýta sköpunargáfunu og efla með þeim samkennd, samvinnu og tillitsemi - sem eru einhverjir veigamestu þættir þess að vera tónlistarmaður.

Leiðbeinandinn

Leiðbeinandinn gegnir mjög mikilvægu hlutverki í árangursríkri tónlistarsmiðju. Leiðbeinandinn þarf að vera kraftmikill og áhugasamur um það sem hann er að gera. Árangri verður ekki náð við það eitt að smala börnum saman og láta þau fá tambúrínur. Það er mikilvægt að leiðbeinandi hafi góða hljóðfæra- og tónlistarkunnáttu, en það er ekki síður mikilvægt að geta notað þessa kunnáttu til að ná settum markmiðum. Það hefur reynst best að vera með a.m.k. einn starfsmann sem kann á rypmahljóðfæri eins og gítar eða píanó og getur haldið uppi lagi. Mónófónísk hljóðfæri eins og blásturshljóðfæri henta eins og gefur að skilja ekki sérstaklega vel til að leiða lag.

Einföld hljóðfæri eru notuð, að minnsta kosti til að byrja með, en þegar líður á er hægt að prufa sig áfram með flóknari hljóðfæri, blásturshljóðfæri nemenda, rokkhljóðfæri og svo framvegis. Til að byrja með gegnir leiðbeinandi einskönar aðalhlutverki, en dregur jafnt og þétt úr því eftir því sem á líður.

Tónlistarframkoma

Verkefnið stefnir líka á að kenna þáttakendum góða tónlistarframkomu. Bæði virðingu fyrir tónlistinni og hljóðfærunum, en líka fyrir öðrum börnum sem þau eru að spila með - svo sem þann sem er að taka sóló eða þann sem reynir að koma með nýja hugmynd að lagi. Þegar börnin byrja að nota hljóðfærin þarf að kenna þeim skýrar umgengnisreglur um hljóðfærin svo skýrt sé að þetta séu ekki leikföng og þurfi að nota með umhyggju.

Uppbygging Tónlistartíma

Skipulag verklegra tíma

Áður en tími hefst þarf að vera búinn að taka til þau gögn sem nota á. Tíminn getur verið fljótur að leysast upp í vitleysu ef leiðbeinandi er óöruggur og mikill tími fer í skiptingar og tafir. Það er til dæmis sniðugt að vera búinn að ákveða nokkrar einfaldar lagahugmyndir á hljóðfærin fyrir tímann, sem hægt er að nota þegar byrjað er að spila.

Þegar lengri skiptingar eru, eða eitthvað óvænt kemur upp á er gott að nota tímann sem gefst í einhverskonar æfingu t.d. lag sem þau eru búin að læra eða hrynæfingu.

Til einföldunar er tímanum skipt upp í fjóra hluta: **undirbúningur, upphitun, verkefni og frjáls tími**. Það er gott að hafa ákveðna reglu á tímumnum svo börnin eigi auðveldara með að ná fótfestu og öryggi.

Athugið að þessi skipting er samt sem áður bara til hliðsjónar og t.d. höfum við sleppt úr sumum hlutum þegar stemningin er þannig, sérstaklega hjá eldri krökkunum.

Undirbúningur er tími fyrir leiðbeinendur til að gera tilbúið fyrir tónlistarsmiðju. Þá þarf að setja niður hugmynd um hvað gert verði í tímanum, e.t.v. fundnar laglínur eða hljómagangar til að vinna með og hljóðfæri tekin til. Það er fínt að byrja á þessu þegar maður kemur í vinnuna.

Upphitunin getur verið stutt hrynæfing, með eða án hljóðfæra, umræður um hvað þau vilja gera, eða hvað sem ykkur dettur í hug.

Verkefnin eru ákveðin af hverjum leiðbeinanda fyrir sig, og hópnum. Í þessum bækling eru meðfylgjandi nokkrar hugmyndir að verkefnum. Í þessum hluta er gott að reyna að vinna markvisst að t.d. lagasmíðum.

Fjálsi tíminn felst í því að leyfa börnunum að skoða það hljóðfærasafn sem nota á hverju sinni og til þess að semja saman eigin lög. Það er mikilvægt að leyfa öllum einstaklingum að spreyta sig og taka sóló eða leggja inn framlag. Fyrst um sinn er mjög líklegt að þetta verði eintómt glamur og hávaði, en reynið að vera dugleg að leiðbeina þeim hvernig rétt notkun sé og fá þau til að hlusta á hvort annað og spila saman.

1. og 2. bekkur

Tímar hafðir 1 skipti í viku í tónlistarstofu.

Til að byrja með verður einblínt á að kenna hrynleiki og mögulega söng / ljóðagerð. Í fyrsta tíma er hægt að kynna þau hljóðfæri sem eru til taks í stofunni og láta ganga, læra hvaða hljóð þau gera og hvernig er hægt að nota þau. Það er þó auðveldara að hafa færri og lágværi hljóðfæri í gangi til að byrja með. Hljóðfærin ganga á milli og allir sem vilja spreyta sig fá að prufa að spila. Einnig er hlustað á ýmis konar tónlist: stoppleikir & fleiri æfingar með fjölbreyttri tónlist.

Þegar krakkarnir eru búnir að ná tökum á þessu er hægt að kynna smám saman til leiks fleiri og flóknari hljóðfæri og byrja að semja með börnunum lag.

Reyna að semja með börnunum lag sem þau muna og geta spilað aftur viku seinna.

Markmið ætti að vera að geta samið og spilað lag/spuna í stöðugum takti með ýmis konar einföldum hljóðfærum undir handleiðslu leiðbeinanda. Hristum, trommum, tambúrínnum, príhornum, tré- og klukkuspil.

Ef það gengur vel er hægt að semja ofan á það sönglínur og semja ljóð við.

Þegar þessu markmiði er náð er hægt að vinna smám saman í flóknari lögum, kaflaskiptingum, flóknari hljóðfærum o.s.frv. Minnka svo smám saman þáttöku leiðbeinanda.

3. og 4. bekkur

Tímar hafðir 1 skipti í viku. Ef stemning og tími gefst er gaman að hafa aukatíma sem hægt er að nota í annars konar kennslu. Sniðugt, til dæmis á löngum dögum.

Fasti tíminn verður í tónlistarstofu og svipað upp byggður og 1-2 bekkjar tíminn. Hægt er að byrja strax á hljóðfæranotkun, nota fyrst einföld hljóðfæri eins og 1-2 bekkur. Ef vel gengur er hægt að blanda inn t.d. gítar og bassa, trommusetti, hljómborði og fleira fljótlega.

Reynið að nýta niðurstöður úr fyrri tímanum í þeim seinni. Virkja krakkana að meira marki í að koma með sjálfstæðar hugmyndir og lagasmíðar.

Markmið fyrir 3-4 gæti verið að stofna hljómsveit, semja nokkur einföld lög og flytja á tónleikum.

Ef vel gengur er hægt að samtvinna hljómsveitina með öðrum smiðjum, til dæmis dans- og leiklistarsmiðjum ef slíkar eru til staðar.

Aukatími getur verið hvar sem er og verður hljóðfæralaus. Hann er hægt að nota í hugmyndavinnu og tónlistarfræðslu.

Hægt er að hlusta á tónlist, horfa á tónlistarmyndir, hrynleikir án hljóðfæra, ljóðagerð og fleira.

Mælt með að taka amk. 1-2 á önn.

Hvernig best er að fá þögn í hópinn

Það er sniðugt að kynna um leið og smiðjustarfið er hafið eitthvað skýrt merki sem þýðir að þögn eigi að ríkja. Það er hægt að gera það með einkennandi hljóðfæri eins og t.d. Gongi eða öðru áberandi slagverki. Þegar börnin heyra slegið í gongið hvort sem það er verið að spila lag eða spjalla saman þá á að vera þögn. Þegar verið er að spila lag er líka hægt að nota gongið til þess að skipta um einleikara. Þá þagnar sá sem var með sóló og sá næsti í hringnum tekur við.

Það er hægt að klappa einhvern ákveðinn takt, t.d. “saltkjöt og baunir” og láta börnin klappa “túkall” á móti.

Aðrar leiðir sem hægt væri að nota er t.d. að leggja flata lófa niður á borð þegar ekki er verið að spila. Börnin eiga ekki að fíkta í hljóðfærunum meðan leiðbeinandi talar, það getur verið mjög þreytandi fyrir bæði börn og leiðbeinendur.

Hvernig skipta skal niður í hópa

Þegar við lögðum af stað með þetta verkefni komumst við fljótt að því að það getur verið hægara sagt en gert að skipta þeim hópnum niður á hljóðfæri. Þess vegna fylgja hér smá lýsing á aðferðunum sem við höfum mest notað ef það reynist erfitt að skipa í hópa.

Það er yfirleitt afgerandi minnstur áhugi í hópnum til að byrja með fyrir slagverkinu. Þess vegna hefur virkað vel hjá okkur að hefja lagasmíðar og leiki/verkefni á því að láta alla fá einhverskonar slagverk og reyna að vekja áhuga á því. Eftir að allir eru búnir að fá að hamast á slagverkinu eru yfirleitt einhverjir sem eru til í að halda því áfram. Þá er útskýrt fyrir þeim að þeir verði þá á þau hljóðfæri í því lagi/verkefni sem er verið að gera og það sé ekki hægt að breyta. Við höfum yfirleitt haft það þannig að skráning sé annaðhvort bindandi í þessu tiltekna lagi eða þá að það sé bindandi út tímann.

Þegar búið er að ákveða slagverksleikarana er hægt að færa sig yfir í næsta hljóðfæri og smám saman verður skiptingin auðveldari.

Annar leiðbeinandinn ætti að halda athyglinni hjá þeim sem búið er að skipa í hóp meðan hinn sér um að aðstoða þá sem enn á eftir að flokka í hópa.

Að sjálfsögðu eru svona skiptingar ekki heilagar, og ef einhver er alveg brjálæðislega óánægður með valið sitt þá er lítið mál að lauma nýju hljóðfæri til hans eftir smá stund.

Tónlistarstofan

Stofan sem kennt er í skiptir meira máli en mann grunar. Þegar verið er að ákveða hvar halda skuli tónlistarsmiðjuna ber að hafa nokkra hluti í huga.

Hvernig er hljómburðurinn í stofunni? Ómar hún eins og gámur? Það er hvorki hollt fyrir starfsmenn né krakka að vera í dynjandi hávaða, reynið að finna herbergi sem er frekar dautt, þ.e. endurómun og bergmál í lágmarki og ekki of dynjandi lágtíðni.

Hvernig er stofan uppsett? Er þetta hefðbundin kennslustofa með nemendaborðum í beinum röðum fyrir framan kennaraborðið? Ef hægt er er best að hafa tónlistarsmiðjuna í hring, annað hvort á gólfi eða á stólum. Þá er auðveldara fyrir starfsmenn að aðstoða krakkana og smiðjan verður óformlegri og þægilegri.

Hvað er í stofunni? Er píanó? Er tafla? Er tölva? Eru hljómflutningsgræjur? Þetta eru dæmi um mjög gagnlega hluti sem best er að hafa til staðar í smiðjunni.

Hvernig á að skilja við sig eftir tímann? Ef smiðjan er haldin í kennslustofu skólans þarf væntanlega að skilja hana eftir í sama ástandi og hún var fyrir tímann. Það er sniðugt að komast strax að því hvort það megi geyma hljóðfæri og gögn í stofunni. Ég veit af eigin reynslu að það getur verið mjög þreytandi til lengdar að drösla trommusetti inn og út úr stofunni tvisvar eða þrisvar í viku.



Ekkert sérlega fínt



Sérlega fínt

Verkefni og Leikir

Verkefnabanki fyrir tónlistarsmiðju



I. Upphaf smiðjunnar:

Hljómsveitin:

- **Finna nafn á hljómsveitina**

Það er mjög töff að vera í hljómsveit, en þær þurfa að heita eitthvað. Dæmi um hljómsveitarnöfn sem krakkarnir hafa fundið upp á eru “Blóðið”, “Kisurokk” og “Rebbarokk”, “Draugabeinagrindurnar” og fleira. Þetta styrkir skuldbindingu gagnvart sinni hljómsveit hjá krökkunum.

- **Hvernig tónlist spilar hljómsveitin?**

Krakkarnir hafa mjög mismunandi skoðanir um hvernig tónlist skuli semja. Leyfið þeim að hafa stjórnina eins mikið og hægt er og gerið saman tónlist sem endurspeglar það sem þau hafa áhuga á. Það er hægt að hafa áhrif á það val með því að vera dugleg/ur að kynna fyrir þeim mismunandi tónlistarstefnur.

- **Ljóðagerð**

Það er gaman að geta samið sína eigin texta fyrir hljómsveitina sína. Leiðbeinandi aðstoðar börnin við að finna rímorð og móta textana. Það er gott að nota tússtöflur til dæmis til þess að skrifa niður textahugmyndir. Þá geta börnin prufað að syngja textann sjálf og fundið hvort hann virkar eða ekki.

Hrynleikir:

- **Endurtaka einfalda takta**

Leiðbeinandi trommar einfalda takta og nemendur endurtaka. Það er hægt að skipta hópum niður, kenna hverjum hóp mismunandi takta og tvinna þá svo saman.

Kynna fyrir krökkunum muninn á einföldum takttegundum (3/4, 4/4 o.s.frv.)

Góð upphitun.

- **Trommu Karaoke með/án hljóðfæra**

Tromma með lögum sem spiluð eru úr tölvu/disk. Hægt að velja uppáhalds lög og óskalög.

Þessa æfingu er hægt að gera með trommum eða bara með klappi, söng, eða hljóðfærum eftir því hversu langt hópurinn er kominn.

Þetta er góð leið til þess að hjálpa krökkunum að skilja hvernig lög eru uppbyggð.

Pegar þau eru farin að ná tökum á laginu er hægt að prufa að spila það án undirleiksins og sjá hvernig það kemur út. Dæmi um mjög einfalt lag til að byrja á er

We Will Rock You - Queen

Góð Upphitun.

• Tromma án undirspils

Velja einhvern einn sem heldur grunntaktinum og sér um að enda lagið

Aðrir bæta inn sínum takti sem er annaðhvort búið að ákveða fyrirfram eða þau semja sjálf.

Byrjun á tónsköpunarferlinu. Fyrstu skrefin í átt að frumsömdu efni.

Túlkanir:

• Túlka tilfinningar & orð

Spila létt & þungt, svífandi, slétt & gróft o.s.frv. Hægt að láta börnin velja einhverja tilfinningu og hópurrinn túlkar.

Þetta kemur svo að gagni t.d. ef farið er í samstarf við danssmiðju eða leiklist þar sem þarf að túlka gjörðir einhvers annars.

• Finna nýjar leiðir til að nota röddina

Reyna að búa til alls konar hljóð og beita röddinni á nýjan hátt. Fyndið verkefni. Það er hægt að nota þetta verkefni til að varpa upp vangaveltum um hvað sé tónlist? Hvað er söngur? og svo framvegis.

• Tengja saman liti og nótur

Það getur verið erfitt fyrir krakkana að muna nöfnin á nótunum og staðsetningu á hljóðfærunum. Til að auðvelda þetta er hægt að nota litakóðun þar sem hver litur táknar ákveðna nótu á melódísku hljóðfæri. Þá er C t.d. Rauður o.s.frv.

Það eru til ýmis hljóðfæri í Kampi sem nota litakóðunina. Sem dæmi má nefna: plastlúðrarnir, boomofónninn, bjöllumkórinn, fiskiklukkuspilið o.fl. Það er líka gott að eiga með möppunni ykkar límmiðasett með litum.

II. Miðlungs æfingar:

Hljómsveitin:

- Lagasmíðar

Þegar smiðjustarfið er komið aðeins af stað er um að gera að byrja að semja eigin lög. Það er mjög gott að leiðbeinendur séu búnir að semja einhverskonar laglínur eða hljómaganga áður en tíminn byrjar. Síðan er hægt að kynna þessar laglínur fyrir krökkunum og þau hafa yfirleitt ýmislegt til málanna að leggja.

Dæmi um lagasmíðuferli:

- I. Spjalla við krakkana um hvernig lag þau vilja semja.
- II. Leiðbeinandi stingur upp á einfaldri laglínu og spilar fyrir krakka.
Hafa krakkarnir eitthvað við hana að bæta?
- II. b Önnur aðferð er að leyfa krökkunum að ganga af göflunum á hljóðfærið og pikka laglínur út úr bullinu. Svo er hægt að finna hljómaganga við laglínurnar og tvíanna saman mismunandi lagstúfa.
- III. Byrja að kynna ryþma inn í lagið.
Það er gott að ákveða svo strax hverjir ætla að sjá um trommuleik.
Hægt að nota t.d. hendur og fætur / hristur / trommur fyrir allan bekkinn og láta svo þá sem vilja halda áfram með ryþman fá eitthvað flott slagverk.
- IV. Ákveða hljóðfæraskipan.
Annar leiðbeinandinn getur labbað um stofuna og hjálpað til við að semja laglínur á meðan hinn spilar með þeim sem eru nú þegar komnir með hlutverk. Það hefur reynst vel ef annar leiðbeinandinn reynir að einbeita sér að slagverkinu meðan hinn hjálpar við melódísk hljóðfæri.
Reynið að koma samspilinu af stað sem fyrst eða halda athygli með einhverjum leik eða samræðum.
- V. Allir spila saman sitt hlutverk.
Æfa samhæfingu. Annar leiðbeinandi getur labbað um og leiðrétt.
Það er mjög hentugt að taka burtu nótur sem ekki er verið að nota á tré- og klukkuspilum fyrst um sinn. Krakkarnir eiga smám saman að geta spilað réttar nótur á klukkuspilið með öllum nótum á.
- VI. Hvað viljið þið gera næst?
Bæta við nýjum kafla? Ákveða hverjir spila hvenær? Gera viðlag? Semja texta? Það er hægt að fara hvert sem er með lagið héðan.

• Flóknari hljóðfæri

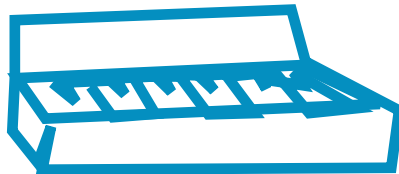
Þegar hingað er komið er hægt að gera tilraunir með að bæta við flóknari hljóðfærum, svo sem:

Rafmagnsgítar	Kassagítar	Bassi
hljómborð	píanó	Trommuset

og svo framvegis.



Rafmagnsgítar	Kassagítar	Bassi
Það er mjög erfitt að kenna krökkum í þessu umhverfi hvernig á að spila grip og jafnvel einföldustu verk á gítar eða bassa geta verið erfið fyrir krakka. Þið getið stillt hljóðfærið í heimahljóm lags og þá geta börnin slegið opið hljóðfærið eða plokkað nótur úr hljóminum til að byrja með.		



hljómborð	píanó
Reynið að láta krakkana átta sig strax á þrúndum og þríhljómunum. Hjálpið þeim sem ekki læra á píanó að finna múnófónískar laglínur svipað og með klukkuspil. Reynið að virkja þá krakka sem eru lengra komnir í píanóleik til að hjálpa til með undirspilið.	



Trommuset
Trommusetið er ávísun á rosa hávaða og fjör. Hér fyrir neðan eru nokkrar æfingar fyrir trommuset til þess að koma trommuleikurunum af stað. Reynið að láta þau strax átta sig á að það að spila á trommur snýst ekki um að slá eins fast og maður getur, og reynið að fá þau til að spila veikar af eigin frumkvæði.

Hrynleikir:

• Tambúrínuleikur

Byrjað er á að taktur er settur af stað. Svo er tambúrínan látin ganga í hring. Sá sem er með tambúrínuna hverju sinni má spila á hana af vild. Þegar tambúrínan hefur gengið einn hring breytist leikurinn þannig að nú megi ekki heyrast neitt í tambúrínunni. Góður einbeitingarleikur. Hægt er að skipta tambúrínunni út fyrir t.d. sjávartrömmu, regnstökk eða eitthvað annað.

Hentar betur þegar aðeins lengra er komið og tilfinning komin fyrir rypma.

• DJ Leikur

Allir standa í hring, tveir og tveir í hóp velja sér hljóð. Einn stendur í miðjunni og er "DJ". Hann bendir til skiptis á hina mismunandi hópa og býr þannig til lag/takt.

Þennan leik er hægt að nota bæði með raddbeitingu eða með hljóðfærum. Það er best að byrja á að hafa leiðbeinendur sem DJ-ana en leyfa þeim svo líka að prufa. Látið hljóðfærin ganga í hring svo allir fá að spreyta sig á öll hljóðfæri.

• Nokkrar æfingar á trommusettið

I. Einfaldar grunnæfingar til að æfa samhæfingu handanna

H = Hægri	HVHV
V = Vinstri	HHVV
	HVHHVHV

Það væri auðveldast fyrir yngstu börnin að vinna bara með einföld slög þ.e. (HVHV) og þá kannski setja áherslu á mismunandi staði, t.d. hVhV. Þá er til dæmis hægt að spila alltaf á floor tom með Hægri hendi eða hi hat alltaf á vinstri eða einhverskonar breytingar á þessum .

II. Kenna krökkunum að spila og halda einföldum tóktum.

Það er sniðugt að taka þetta pörtum. Byrja á hi-hat svo hi -hat og sneril og svo á endanum bassatrommu/páku með.

Dæmi:

Taktur	1 2 3 4
X=Hihat	X X X X
S=Snerill	S S
B= Bassatromma	B B

III. Til að gefa krökkunum hugmynd fyrir takti er hægt að nota leik eins og þennan þar sem þau þurfa að spila orð, þ.e. finna náttúrulega hrynjandann í setningum og orðum.

Dæmi: "Risaeðla hún er flott" = 4/4

Taktur	1	2	3	4	
Setning	Risa-	Eðla	Hún er	Flott	

Túlkunarir:

- **Hratt og Hægt**

Kenna krökkunum að skynja betur hraða í lögum. Prufa að spila eitthvað skemmtilegt lag á venjulegum hraða, svo sama lag löturhægt, eða mjög hratt.

Virkar vel þegar aðeins lengra er komið og hljómsveitin byrjuð að semja eigin lög. Æfingin gefur börnunum tilfinningu um hversu mikilvægur hraðinn getur verið fyrir tónsmíðina og hvernig hann hefur áhrif á stemningu í lögnum.

• Andstæðuleikurinn

Andstæðuleikurinn er leikur sem Línus í Eldflauginni bjó til þegar þessar smiðjur fóru af stað og vakti alveg gífurlega lukku.

Leikurinn virkar þannig að kennarinn spilar og syngur lagið og krakkarnir svara með andstæðu þess sem kennarinn söng, en í sömu melódíu. Þegar kennarinn segir Jájájájájá segja krakkarnir Neineineineineinei, ef kennarinn hlær gráta krakkarnir o.s.frv.

Það má finna upp á alls konar andheitum t.d.

Auðvitað - Kannski

Svart - Hvítt

Byrjun - Endir

Krakkarnir komast mjög fljótt upp á lagið með þetta og það má ræða við þau möguleg andheiti og prófa jafnvel að rugla þau í rýminu. Til dæmis má spyrja af hverju sól og tungl séu andstæður þegar þetta eru í raun alveg ótengdar plánetur, eða hver andstæðan við gras eða fugl sé. Lagið er sveigjanlegt og því getur hver leiðbeinandi fyrir sig fundið áhugaverða nálgun.

Einfaldaður hljómagangur í laginu er eftirfarandi:

G D

Em A

Einnig er hægt að horfa á myndband með laginu á vimeo síðu tónlistarverkefnisins.

Þótt andstæðuleikurinn sé staðsettur í miðlungserfiðleikastiginu má alveg prufa að nota hann í byrjun starfsins, hann er ekki flókinn og dugar vel sem upphitun.



III. Fyrir lengra komna:

Hljómsveitin:

- **Lagaábreiða**

Pegar hljómsveitin er búinn að kynna því svolítið hvernig lagasmíðar virka er hægt að kíkja á annara manna lög og byrja að kovera einföld lög.

Þarna kemur trommu-karaoke-ið sterkt inn til að byrja með.

Reynið að ákveða hljóðfæraskipan strax svo að hljóðfæraleikararnir geti einbeitt sér að sínu hljóðfæri.

- **Tónleikar**

Pegar þarna er komið er væntanlega kominn ágætis lagasafn og þá er ekki seinna vænna en að henda í eina tónleika fyrir hin börnin, starfsmennina, foreldrana og hvern sem er.

Þá þarf að ákveða tónleikadag og æfa sett.

- **Upptökur**

Ef þið hafið tækifæri til er líka hægt að taka upp afraksturinn. Það þarf lítið annað en míkrofón og upptökuforrit eins og GarageBand, en þið getið auðvitað gert þetta eins flókið ferli og ykkur lystir, haft plötuna í framleiðslu í 15 ár og gert plötusamning við stórfyrirtæki, ekkert mál! Það er hægt að taka upp stutta plötu til að selja til foreldra og nota ágóðan í eitthvað eins og hljóðfærakaup eða góð málefni.

- **Tónlistarmyndband**

Það sama gildir um tónlistarmyndböndin og upptökurnar. Þetta er skemmtilegt verkefni sem þið getið haft alveg rosalega einfalt, eða rosalega flókið. Þetta er líka hægt að tvinna saman við aðrar smiðjur, s.s. kvikmyndasmíðju og leiklist. Það er hægt að senda allt frístundaheimilið í að framleiða flott tónlistarmyndband fyrir nýja slagarann með bandinu.

Ykkar Hugmyndir:

Hér er hægt að skrifa niður allar hugmyndir sem koma sem gott væri að bæta við handbókina eftir að reynsla er komin á smiðjustarfið og fleiri hugmyndir eru komnar frá smiðjuleiðbeinendum.

Hljóðfærabanki Kamps

Yfirlit yfir hvaða hljóðfæri eru í eigu Kamps



Hljóðfæri sem við eigum

Hljóðfæri:	Ástand:	Athugasemdir:	Fjöl.	Staðs.
Trommusett	Gott/ Ágætt	Nýskinnað vor 2013		
Cajon	Gott			
Djembe	Gott	Alveg bannað að lemja Djembeidd með kjuðum!		
Bongó trommur + standur	Ágætt	Virðist vera komin sprunga í aðra trommuna innaverða		
Boomophone	Gott	Allt settið enn í lagi + áttundalokið		
Tréspil	Gott	Passa upp á gráu kjuðana		
Stafir	Gott		4	
Kassahristur	Gott			
Bjöllukór	Gott	Algjört drasl, en í góðu lagi		
Prumuvél	Gott	Það þarf að passa að toga ekki gorminn of mikið		
Guiro fiskur	Gott	Passa upp á trékjuðann (ómálaður)		
Guiro froskur	Gott	Passa upp á græna kjuðann, geymist í munni frosksins.		
Ocean Drum	Gott	Þarf að passa mjög vel. Má ekki slá með kjuðum og alls ekki fast með höndum, skinnin eru viðkvæm!		
Kassagítar 3/4	Slæmt	Vantar strengi og stilliskrúfa brotin svo það er ekki hægt að skipta um streng		Hjarta-Hal
Kassagítar 3/4	Slæmt	Vantar strengi - þarf að rannsaka ástand nánar		HH - Hal
Casio hljómborð	Ágætt	Er í eigu frístundamiðstöðvarinnar í Háteigsskóla - fáum stundum lánað		HH - Hal
Rafmagnsgítar	Gott	Tumi á hann - er í láni		Hjarta-Hal
Ukulele	Sæmilegt	Eigum tvö, bæði mjög fljót að afstillast	2	HH +Hjart

Hljóðfæri sem gaman væri að eiga í framtíðinni

<i>Hljóðfæri:</i>	<i>Athugasemdir:</i>
Fleiri plastlúðra	Voru keyptir í Tiger, ekki til lengur, vonandi finnast sambærilegir bráðlega.
Einfaldar harmonikkur	Fást í Sangitamyja & kosta um 5-15.000
Autoharp	Veit ekki hvar hægt er að kaupa svoleiðis, en það var ein slík til í Krikaskóla
Kalimba	Þær eru viðkvæmar, en það væri skemmtilegt að eiga svoleiðis Sangitamyja eða Tónastöðin (jakk í sumum í tónastöðinni!)
Fleiri Cajon	
Gítar- og bassamagnarar	litlir t.d. honeytone
Rafmagnsgítar	Einn til í láni - frá Tuma. Kaupa ódýra en góða, ekki of þykka strengi.
Rafmagnsbassi	-//-
Sampler/Looper	
Delay pedall	TC Electronics Flashback er bæði looper og delay. Sömuleiðis Line 6 DL4
Diskar	Hi-hatinn og diskarnir á trommusettnu eru verstu diskar sem fyrirfinnast á jarðríki. Það væri frábært að redda nýju.
Melodikkur	indie!