

UNDERVISNINGS- MATERIALE

TILGODESER FÆLLES MÅL

MUSIK INDSKOLING



- Spil med Benita
- Leg med lyd og loops
- Fyld humørkassen og spil
- Lav lydhistorier

Brug før / efter skolekoncert med

DRUMDRUM



Levende
Musik i Skolen



INDHOLD

- 3** Sådan bruges materialet
- 4** **Obligatorisk forberedelse**
- 5** Mød DrumDrum
- 6** Lad os tromme sammen
- 7** Der er musik i alt
- 7** Bonusmateriale
- 8** **Undervisningsmateriale MUSIK**
- 9** Fælles Mål
- 10** Til musiklæreren
- 11** Lad os spille sammen
- 13** Leg med lyde og loops
- 14** Spil musik ud fra humør og stemninger
- 16** Lav lydhistorier
- 19** **Praktisk info om koncerten**
- 20** Til kontaktlæreren
- 21** Praktiske oplysninger
- 22** Koncertplakat



Foto: DrumDrum

MUSIKEKSEMPLER PÅ LMS.DK

1. Se nu stiger solen
2. Going North
3. Soft stone
4. Loop 1
5. Loop 2
6. Loop 3

[GÅ TIL LMS.DK →](#)

Se 'Til kontaktlæreren' på side 20

bit.ly/3CEh6Qe

**DERUDOVER ER DER AKTIVE LINKS
TIL LYD OG VIDEO I MATERIALET.**

Forsidefoto: Tim Harris

SÅDAN BRUGES MATERIALET

Materialet er sammensat, så du kan plukke de opgaver, I har tid til, eller bruge et af de forløb, vi skitserer herunder – men husk den obligatoriske forberedelse, som sikrer, I er godt klædt på til koncerten.

OBLIGATORISK FORBEREDELSE



Her introduceres eleverne til koncerten med DrumDrum. Se videoerne, lyt til musikken og spil sammen med Benita.

1. Mød DrumDrum og se, hvad der kan ske til en koncert – se s. 5
2. Spil sammen med Benita i 'Lad os tromme sammen' – se s. 6
3. Kan man spille på is og vand. Se videoen 'Der er musik i alt' – se s. 7
4. Bonusmateriale – hvis I har tid og lyst til mere – se s. 7

MUSIK



Undervisningsmaterialet består af fire forskellige opgaver, som på hver deres måde arbejder med elementer fra DrumDrums legende og fantasifyldte musikalske univers: Spille for og spille efter, lege med lyd, spille stemninger og lave lydhistorier.

Der hører videoinstruktioner, lydfiler og arbejdsark med til materialet.

1. Til musiklæreren – se s. 10
2. Lad os spille sammen – se s. 11
3. Leg med lyde og loops – se s. 13
4. Spil ud fra humør og stemninger – se s. 14
5. Lav lydhistorier – se s. 16

Det samlede musikforløb varer 8 lektioner, men da de enkelte forløb kan stå alene, kan man nemt udvælge de opgaver, der passer bedst ind i planlægningen, og hermed korte forløbet ned.



**OBLIGATORISK
FORBEREDELSE**

MØD DRUMDRUM

Her er DrumDrum



JENS SKOU OLSEN

Spiller på kontrabas og el-bas.



KAARE MUNKHOLM

Spiller på vibrafon, som er en slags klaver, man spiller på med stikker.



BENITA HAASTRUP

Spiller på trommer og på alle mulige andre sjove, mærkelige eller flotte ting.

DrumDrum siger "Hej"

Se DrumDrums præsentationsvideo:



DrumDrum spiller skolekoncert

Se DrumDrums koncertvideo:



LAD OS TROMME SAMMEN



Når DrumDrum kommer og spiller koncert på jeres skole, vil de meget gerne have, at I deltager aktivt. Så vær klar til at følge Benita til koncerten. Hun skal nok hjælpe jer, og hun vil fortælle og vise jer, hvad I skal gøre.

Forbered jer på at følge Benita:

1. Find noget, I kan tromme på med hænderne. Det kan for eksempel være på lårene, på bordet eller på et penalhus. Tjek, at lyden er tilpas og rar at høre på.
2. Afspil videoen. Spil sammen med Benita. Øv jer på at følge med og spille det samme, som hun gør.

FIND VIDEOEN HER



bit.ly/3wbGwI9

DER ER MUSIK I ALT

Man kan finde ting alle steder, der bare venter på at blive brugt til at lave musik. Find nogle små sten og put dem i en tom flaske, eller find grene i skoven og slå dem mod hinanden – alt, der kan lave lyd, kan faktisk bruges. (Benita Haastrup)

Kan en tromme lyde som havet, og kan man spille på is, vand og på solur? Se videoen, og få svaret.



BONUSMATERIALE

Tid og lyst til mere? Lav en spejldans, lyt til musikken eller se en video.

Se nu stiger solen – lav en spejldans

Stå sammen i små grupper og lav spejldans. Man skiftes til at bestemme. Når man ikke har lyst til at bestemme mere, peger man på den næste i gruppen, som bestemmer, hvordan man skal bevæge sig.

LYT TIL NUMMERET HER



bit.ly/3CEh6Qe

Se nu stiger solen – se videoen



Lyt til musikken her

LYT TIL NUMRENE HER



bit.ly/3CEh6Qe

**UNDERVISNINGS-
MATERIALE
MUSIK**

FÆLLES MÅL

Musik (efter 2. klasse)

KOMPETENCEOMRÅDE OG -MÅL

KOMPETENCEOMRÅDE

1. Musikalsk skaben
2. Musikforståelse

KOMPETENCEMÅL

1. Eleven kan deltage eksperimenterende i musikalske aktiviteter.
2. Eleven kan lytte til og udtrykke sig om musik.

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSOMRÅDE OG -MÅL

Lydformning

Eleven kan skabe lydillustrationer med krop, stemme og klangkilder, herunder digitale medier.

Eleven har viden om klangkilder.

Improvisation

Eleven kan udføre enkle improvisationer med stemme, krop og andre klangkilder.

Eleven har viden om elementer i improvisation.

Musikoplevelse

Eleven kan lytte opmærksomt til musik.

Eleven har viden om aktiv lytning.

EKSEMPLER PÅ LÆRINGSMÅL

1. Eleverne kan skabe en lydkulisse med afsæt i en historie.
2. Eleverne kan improvisere med stemmen til et loop.
3. Eleverne kan lave en lydkulisse med afsæt i humør og stemninger.
4. Eleverne kan lytte opmærksomt til professionelt fremført jazz.

Bemærk

Ovenstående Fælles Mål er eksemplariske og dækker ikke nødvendigvis hele målgruppen for skolekoncerten. Til gengæld er opgaverne i undervisningsmaterialet enkle at justere i sværhedsgrad og kan tilpasses alle klassetrin i pågældende målgruppe. De udvalgte målpar er med andre ord ikke udtømmende for materialets relevans.

TIL MUSIKLÆREREN

Musikken

DrumDrum er et orkester, der i den grad brænder for at spille skolekoncerter i øjenhøjde.

Eleverne står i centrum, og det handler om at videregive glæden ved at spille og improvisere sammen. At skabe fælles oplevelser. At inspirere og give eleverne lyst til selv at prøve kræfter med musikken – og til selv at begynde at skabe musik.

DrumDrum består af musikerne Benita Haastrup på trommer, Jens Skou Olsen på bas og Kaare Munkholm på vibrafon. Trioen spiller original, klangfuld og groovy jazzmusik, og der er garanti for en medrivende, overraskende og humørfyldt koncert.

Materialet

“Det er sjovt selv at finde på sin egen musik. Hvis man selv finder på noget, så kan ingen jo bestemme, om det er rigtigt eller forkert.” (Benita Haastrup)

Undervisningsmaterialet består af fire forskellige opgaver, som alle er inspirerede af DrumDrums legende, fantasifulde og improvisatoriske univers. Materialet har en undersøgende tilgang til opgaverne med fokus på samarbejde, leg og fantasi – på proces frem for produkt.

Der hører videoinstruktioner, lydfiler og arbejdsark med til materialet.

Didaktiske overvejelser

Det kræver musikalsk mod at kaste sig ud i opgaver, som man ikke på forhånd ved, hvor ender. Det kræver også en villighed til at følge hinanden ud i nye og ukendte musikalske landskaber. Dette kan være svært, og det er derfor vigtigt, at eleverne tilbydes en ‘sikkerhedssele’/’kattelerm’, som kan anvendes, hvis ikke man lige kan finde på noget at gøre, spille eller sige. Det kan for eksempel være et ord som ‘pas’, en bestemt lyd, ‘klap i hænderne tre gange’ eller muligheden for at få en makker (så man kan være to om at løse en opgave).

Nogle elever kan have svært ved at dele ideer med andre, og andre kan fuldstændig miste humøret, hvis de ikke kan finde på noget helt nyt. Det er imidlertid en vigtig del af den kreative proces, at man kan lade sig inspirere af hinanden, og at man er villig til at bygge



Foto: Henrik Paulsen

videre på hinandens ideer. Fortæl eleverne, at det er helt ok at bruge hinandens ideer, for gode ideer bliver kun endnu bedre af at blive brugt!

Man kan herudover stilladsere processen på forskellig vis fx:

- Vise vej til at generere og afprøve ideer.
- Spørge åbent og nysgerrigt ind til elevernes arbejdsprocesser. Hjælp dem til at finde nye muligheder frem for at se problemer og begrænsninger.
- Brug gerne dig selv undervejs, og synliggør herigenem nogle af de overvejelser og handlinger, der kan tages i anvendelse i forbindelse med opgaveløsningen.
- Vis eleverne, at det er ok at fejle. Kun ved at afprøve ideerne i praksis, finder man ud af, hvad der virker.

God fornøjelse!

LAD OS SPILLE SAMMEN

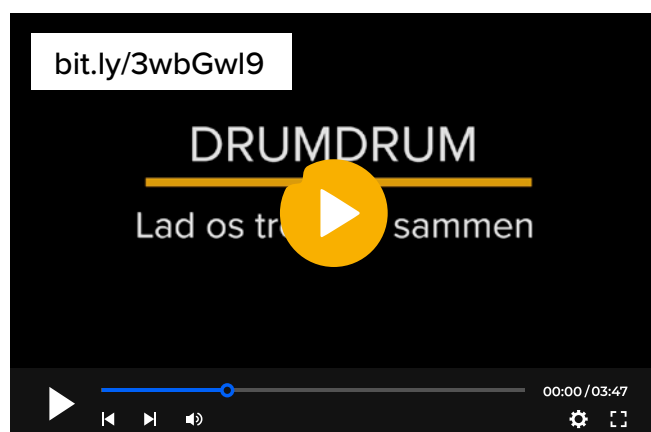
"Når jeg spiller musik sammen med andre, så er det lidt ligesom at snakke sammen – vi fortæller noget med vores instrumenter, og vi lytter til hinanden – alle stemmer skal høres i musikken, det er vigtigt. At spille musik gør mig glad!"

(Benita Haastrup)

I dette forløb er der fokus på at udvikle musikalsk mod og musikalsk opmærksomhed. At turde gøre noget med og i musik uden på forhånd at kende resultatet. At turde tage chancer og at være villige til at følge hinanden ud i et nyt musikalsk landskab.

Føre og følge

1. Lad eleverne finde noget, de kan tromme på, for eksempel på lårene, på bordet eller på et penalhus. Tjek, at lyden er tilpas og rar at høre på.
2. Afspil videoen 'Lad os tromme sammen', og lad eleverne tromme sammen med Benita. (Hvis I allerede har set videoen i forbindelse med den obligatoriske forberedelse, kan I gå videre til pkt. 3.)



3. Afspil videoen igen, men nu UDEN lyd, og lad eleverne prøve om de kan spille med, selvom de ikke kan høre lyden.

Hvordan gik det? Snak sammen i klassen, om der var noget, der gjorde, at det var nemt eller svært. Tal også om, hvordan man kan bruge sin krop, sine hænder og sin mimik til at vise, hvordan og hvornår der skal spilles.

Foto: Fotografnavn



Foto: Henrik Paulsen

Forbered eleverne på, at de skal prøve at gøre som Benita og skiftes til at være den, som bestemmer, hvordan de andre skal spille.

Skiftes til at bestemme

Start med at finde det, I vil spille på. Sæt jer eller stå i rundkreds.

1. Udnævn en 'Bestemmer' (en dirigent).
2. Lad 'Bestemmeren' vise, hvordan man skal spille. De øvrige i rundkredsen skal forsøge at spille lige som 'Bestemmeren'.
3. Musikken slutter, når 'Bestemmeren' holder op med at spille. Herefter vælges der en ny 'Bestemmer'.

Gæt, hvem der bestemmer

1. En elev ('Gætteren') går udenfor døren.
2. Klassen aftaler hvem der skal være 'Bestemmer' og sætter legen i gang.
3. 'Gætteren' kommer ind i klassen og skal nu regne ud, hvem der er 'Bestemmer'.

LAD OS SPILLE SAMMEN - FORTSAT

Man kan finde ting alle steder, der bare venter på at blive brugt til at lave musik. Find nogle små sten og put dem i en tom flaske, eller find grene i skoven og slå dem mod hinanden – alt, der kan lave lyd, kan faktisk bruges.

(Benita Haastrup)

FIND NYE STEDER OG NYE INSTRUMENTER

Start med at se videoen (hvis I allerede har set videoen, kan den springes over).

Find i fællesskab på nye ting, man kan spille på, og lav 'Skiftes til at bestemme' eller 'Gæt hvem der bestemmer' (se s. 11) på de nye instrumenter.

I kan fx spille på:

1. Legepladsen – spil på gyngestativ, sandkasse eller...
2. Sportspladsen – spil på fodboldmål, græs eller...
3. I køkkenet – spil på tom kagedåse, på plastikpose eller...



bit.ly/3UhFX10

DRUMDRUM

Der er musik i alt



00:00 / 03:47

LEG MED LYDE OG LOOPS



Foto: Jens Skou Olsen

I dette forløb arbejdes der videre med musikalsk mod og opmærksomhed (se også 'Lad os spille sammen' s. 11). Denne gang arbejder eleverne med at lytte til hinanden, spille for og spille efter i forhold til forskellige loops.

Introduktion

- Fortæl eleverne om opgaven: At man skal skiftes til at sige en lyd, som de andre siger efter som i et ekko, samt at det foregår, mens der bliver spillet et loop, lavet af DrumDrum.
- Aftal en lyd eller et ord, man kan sige, hvis man ikke kan finde på noget.
- Afspil lidt af loop nr. 1, og vis eleverne, hvordan man gør.

Fortæl også, at det er helt ok at bruge hinandens ideer. Gode ideer bliver nemlig kun bedre af at blive brugt!

Sådan gør I

Stil jer i rundkreds, og gør jer klar til at sige forskellige lyde. Aftal på forhånd hvilke slags lyde, der må bruges. For eksempel vokaler, lyde fra byen eller dyreløyd. Aftal også, hvem der skal starte.

1. Afspil loop nr. 1.
2. Elev nr. 1 siger en lyd - alle siger efter (som ekko).
3. Næste elev i rundkredsen siger en lyd – alle siger efter. Fortsæt indtil alle har prøvet, eller musikken slutter.

Prøv herefter at sende lyde rundt til loop nr. 2 og loop nr. 3.

Tal bagefter om, hvordan det er at sige lyde til de forskellige loops. Lær af jeres erfaringer. Find løsninger på det, der var svært. Tag de positive erfaringer med, og brug dem som en styrke, næste gang I leger med musikken.

MUSIKEKSEMPLER PÅ LMS.DK

Loop nr. 1
Loop nr. 2
Loop nr. 3

[GÅ TIL LMS.DK →](#)

bit.ly/3CEh6Qe

Leg videre

I stedet for at sige lyde kan I

- Spille på kroppen.
- Spille på (luft)instrumenter.
- Find selv på flere...

Prøv også at

- Sende lyde rundt i kreds uden, at de andre skal lave ekko.
- Spille en samtale: Find instrumenter og stil jer overfor hinanden to og to. Spil på skift til hinanden – som i en samtale.

SPIL MUSIK UD FRA HUMØR OG STEMNINGER



Foto: DrumDrum

I denne øvelse skal eleverne spille og finde på med udgangspunkt i forskellige humør og stemninger. Der bliver undervejs lagt benspænd ind i forhold til hvilket humør, der skal spilles.

Musikken spilles til lydunderlag (loops) lavet af DrumDrum.

Introduktion

Se DrumDrum spille forskellige stemninger på deres instrumenter. Videoen er fra en online-koncert, hvor eleverne måtte bestemme, hvilken stemning orkesteret skulle spille, og hvilke instrumenter Benita måtte bruge. Afspil videoen.



Tal bagefter om, hvad DrumDrum gjorde for at skabe de forskellige stemninger. Tal for eksempel om brug af tempo, lydstyrke, krop og mimik.

Tal også om, hvad eleverne selv kan gøre for at frembringe lyden af forskellige stemninger og humør, når det bliver deres tur.

Det er tilfældighederne, der afgør, hvilken stemning eleverne kommer til at spille i de næste opgaver. Så gør klar til at fylde humørkassen, og find instrumenterne frem.

Fyld humørkassen, og find instrumenter

Materialer: Blyanter, 1-2 papirsedler til hver elev og en beholder til papirsedler ('humørkassen').

1. Alle skriver eller tegner forskellige humør på deres sedler og lægger dem op i humørkassen. Humørkassen skal bruges i de næste opgaver.
2. Aftal forskellige lydgivere, som kan bruges, når I skal spille. I kan bruge instrumenter fra musiklokalet, men kan også prøve at finde på nye ting. For eksempel ting fra skoletasken, ting der begynder med A, noget fra naturen eller noget på kroppen.

SPIK MUSIK UD FRA HUMØR OG STEMNINGER – FORTSAT

Spil med humør

Udvælg 4-5 forskellige slags instrumenter at spille på. For eksempel sten, trommer, papkasser og bjælder. Fordel instrumenterne. Alle elever skal have et instrument.

1. Træk tre sedler fra humørkassen, og skriv eller tegn de tre forskellige humør op på tavlen. Alle skal kunne se, hvad der står. For eksempel: 'glad', 'genert', 'vred'.
2. Udnævn en dirigent, som skal bestemme, hvornår man skal spille de forskellige humør.
3. Afspil loop nr. 1. Følg dirigenten, og spil det humør, dirigenten peger på.
4. Skift dirigenter undervejs.

Prøv at spille de samme humør til loop nr. 2 og 3. Lad eleverne rotere hen til en ny instrumentgruppe, når der skiftes til et nyt loop.

Snak undervejs om, hvordan det er at spille til de forskellige loops.

- Er der noget, der er svært ved at spille til et loop? Noget man kan gøre, når det bliver svært?
- Er der noget, der er godt, når man skal spille til et loop?
- Er der nogle loops, som er bedre til at understøtte en bestemt stemning end andre?

MUSIKEKSEMPLE PÅ LMS.DK

Loop nr. 1
Loop nr. 2
Loop nr. 3

[GÅ TIL LMS.DK →](#)

bit.ly/3CEh6Qe

Gruppearbejde

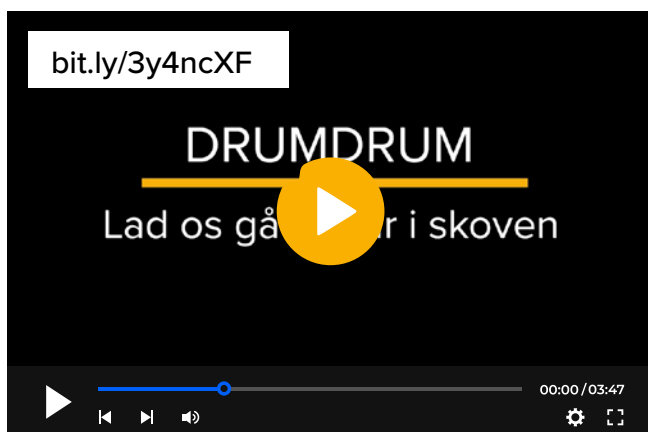
Brug de samme instrumenter/lydgivere som ovenfor eller find nogle nye.

1. Inddel eleverne i 3-4 grupper, som skal spille hver sit humør.
2. Hver gruppe trækker et kort fra humørkassen. Humøret skrives op/tegnes på tavlen.
3. Lad hver gruppe øve sig kort på deres humør.
4. Udvælg et loop – lad gerne eleverne begrunde, hvorfor det lige netop er det loop, der skal bruges.
5. Følg dirigenten og spil. Dirigenten kan pege på et humør eller flere humør på een gang.

LAV LYDHISTORIER



Start med at se de to videoer 'Lad os gå en tur i skoven' og 'Lad os gå en tur i byen'.



Udvælg en af historierne – eller måske dem begge to. Find instrumenter/lydkilder, der passer til, og spil sammen med Benita.

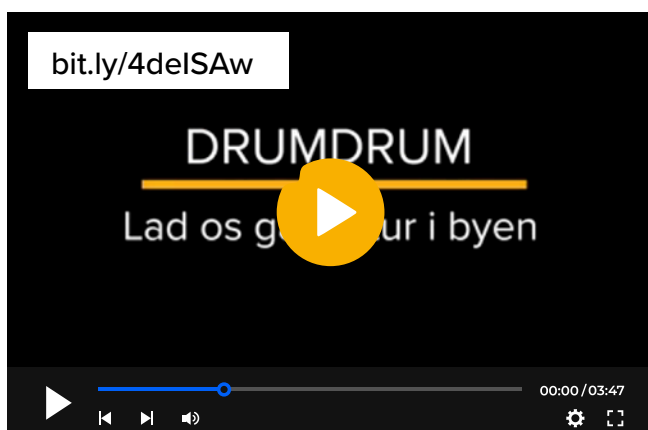
Lad os gå en tur i skoven

Del klassen op i 3 grupper, og fordel rollerne mellem grupperne. Hver gruppe skal finde instrumenter/lyde, der passer til deres rolle.

1. Små insekter, der brummer og summer.
2. Vinden, der suser i træerne.
3. Plukning af dejlige skovjordsbær.

Aftal også, hvor I vil spille, når Benita spiller på trommen. For eksempel på lårene, på gulvet, på bordet.

Start videoen, og lad grupperne spille med på deres rolle. Når Benita spiller på trommen, skal ALLE tromme med.



Lad os gå en tur i byen

Del klassen op i 4 grupper, og fordel rollerne mellem grupperne. Hver gruppe skal finde instrumenter/lyde, der passer til deres rolle.

1. En cykel.
2. En kæmpe lastvogn.
3. Bussen, der er på vej.
4. Indtjekning i bussen.

Aftal også, hvor I kan spille, når Benita spiller lyden af fødder på trommen.

Start videoen, og lad grupperne spille med på deres rolle. Når Benita spiller på trommen, skal ALLE tromme med.

LAV LYDHISTORIER – FORTSAT

“Jeg elsker at spille musik, men jeg elsker også at skrive, tegne og male eller fotografere og lave film – alt muligt, hvor man kan bruge sin fantasi.”
(Jens Skou Olsen)

Hvor skal vi hen? Lav jeres egen lydhistorie

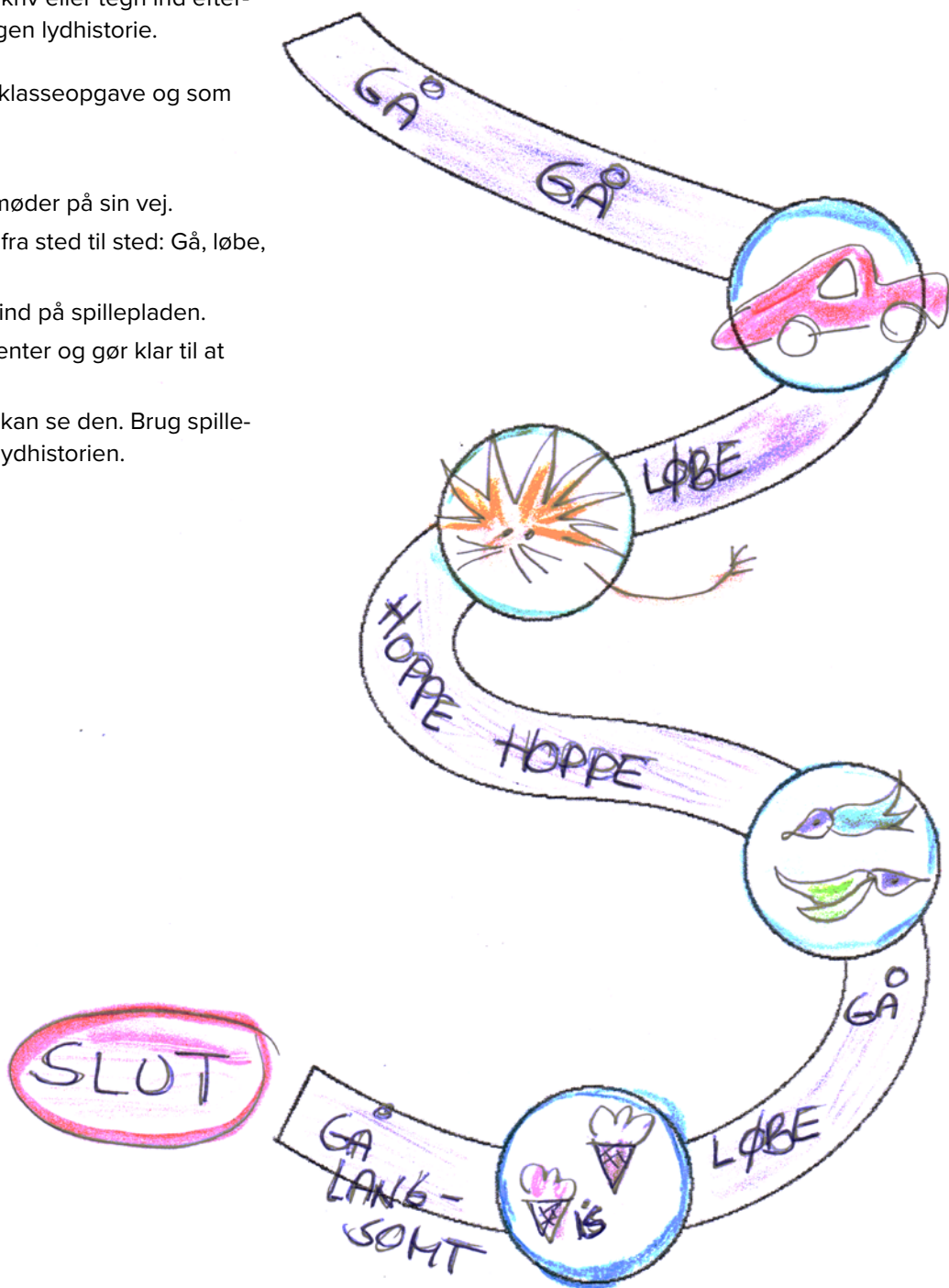
Print spillepladen s. 18 ud, og skriv eller tegn ind efterhånden, som I får lavet jeres egen lydhistorie.

Opgaven kan laves både som klasseopgave og som gruppearbejde.

1. Aftal, hvor I vil hen.
2. Aftal, hvad eller hvem man møder på sin vej.
3. Aftal, hvordan man kommer fra sted til sted: Gå, løbe, hinke, hoppe...
4. Skriv eller tegn alle tingene ind på spillepladen.
5. Fordel rollerne, find instrumenter og gør klar til at spille.
6. Sæt spillepladen op, så alle kan se den. Brug spillepladen som partitur, og spil lydhistorien.

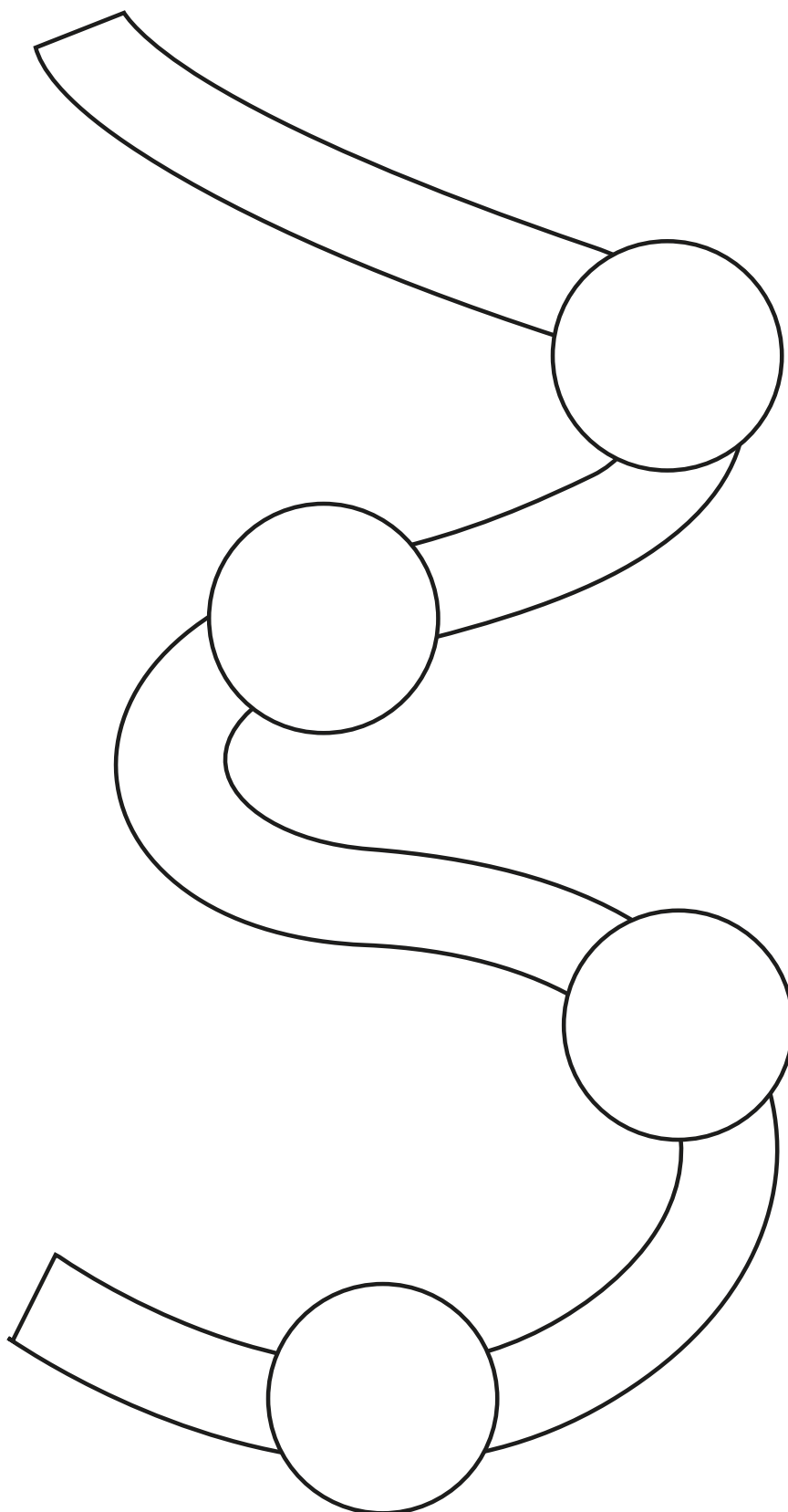
Lad eleverne skiftes til at være dirigenter. Man kan være:

- ‘Pege-dirigent’, der peger på spillepladen og viser, hvor man er henne i historien.
- ‘Fortælle-dirigent’, der fortæller, hvad der sker i historien.



ARBEJDSARK

TIL 'LAV LYDHISTORIER'



A large, irregular orange shape, resembling a stylized drop or a cloud, is centered on a white background. It has a smooth, rounded bottom and a more jagged, organic top edge.

PRAKTISK INFO OM KONCERTEN

TIL KONTAKTLÆREREN

KONCERTEN

DrumDrum leverer gnistrende og virtuost sammenspil og spilleglæde. Det er original, klangfuld og groovy musik, og koncerten er både medrivende, overraskende og humørfyldt. Eleverne inddrages aktivt i musikken gennem klap, sang og spil, og nogle af eleverne vil endda blive inviteret op på scenen for at spille med på trioens musik bl.a. på percussion-instrumenter.

Vær opmærksom på, at musikken og koncertformen kan være fremmed for eleverne. Det er derfor vigtigt for elevernes koncertoplevelse, at de har nået at gennemgå den obligatoriske forberedelse.

MUSIKERNE ER

Benita Haastrup: Trommer, percussion, sang
Jens Skou Olsen: El-bas, sang, trommer
Kaare Munkholm: Vibrafon, trommer

MUSIK TIL BRUG I FORBEREDELSEN

Findes som links i materialet og på lms.dk.

UNDERVISNINGSMATERIALET

Den obligatoriske forberedelse indeholder videoer samt videoinstruktioner, som introducerer eleverne til koncerten. Forberedelsen kan foregå i klassen og kan varetages af alle lærere eller pædagoger – uanset faglig baggrund.

Undervisningsmaterialet er udarbejdet til musik i indskolingen og indeholder fire forskellige opgaver, som på hver deres måde giver indblik i DrumDrums legende og fantasifyldte musikalske univers: Spille for og spille efter, lege med lyd, spille stemninger og lave lydhistorier. Der hører videoinstruktioner, lydfiler og arbejdsark med til materialet.

Kontaktlæreren bedes videreformidle materialet til de involverede lærere- og børnehaveklasseledere.

Eventuelle spørgsmål besvares gerne ved henvendelse til LMS på 8619 4570.

Vi ønsker rigtig god fornøjelse med koncerten.

Med venlig hilsen
LMS og DrumDrum



Foto: Tim Harris

EN GOD KONCERT

Eleverne får den bedste koncertoplevelse, hvis de er forberedt og sidder klar, når koncerten starter.

Snak også med eleverne og dine kollegaer om, hvad det vil sige at være til koncert.

Som lærer bidrager man bedst ved ikke at tysse, men i stedet sætte sig blandt eleverne og dele oplevelsen med dem.



HUSK AT EVALUERE

Efter koncerten bedes I udfylde et evalueringsskema på lms.dk, hvor I også kan læse, hvad musikerne skriver om deres besøg hos jer. I vil modtage en mailpåmindelse om det. Jeres evaluering er vigtig for musikerne samt for LMS' videreudvikling af skolekoncertordningen. Bemærk, at evalueringsskemaet kun kan udfyldes én gang pr. koncert.

PRAKTISKE OPLYSNINGER



Målgruppe:	Indskoling
Medvirkende:	3
Max antal elever:	150
Koncertlængde:	45 minutter
Opstillingstid:	40 minutter
Nedtagningstid:	30 minutter
Hjælpere:	Meget gerne nogle elever til at hjælpe med at bære ind og ud i bilen (ca. 15 min.)

Lokale:	Rum med god akustik, fx gymnastiksal. Ikke gennemgangs-lokale og helst ikke sportshal.
Scene:	Ca. 3 x 4 meter sceneplads, gerne på gulv.
Publikum:	I en halvcirkel omkring scenen helst på gulv og måtter ellers bænke eller evt. stole, alt efter hvad eleverne er vant til.
Mørklægning:	Nej
Strøm:	230 V ved scenen
Omklædningsrum:	Nej
Forplejning:	Vand, kaffe/te med mælk. Evt. lidt frugt og brød.

Ved ankomst:	Musikerne henvender sig på kontoret for at blive vist til rette, hvis ikke andet er aftalt.
Orkesterkontakt:	Skolens kontaktlærer bedes tage kontakt med musikerne i god tid inden koncerten for at sikre, at alle aftaler er på plads. Informér fx om særlige parkerings- og tilkørselsforhold eller andre særlige forhold ved afvikling af koncerten.



Foto: Henrik Paulsen

KONTAKTPERSON



Benita Haastrup
Mobil: 2887 6011
E-mail: benitahaastrup@icloud.com

[SEND MAIL](#)

KONCERT



Foto: Tim Harris

DRUMDRUM

KLASSER

STED

TIDSPUNKT

Se vores præsentationsvideo



Levende
Musik i Skolen

