

# Musik

**Åldersgrupp:** 6-9 år gamla

**Tidsåtgång:** 5 timmar

**Kort beskrivning av aktiviteten:**

Barn utforskar rytmen och melodin i ett musikstycke och skapar sitt eget musikstycke genom att programmera rytm och melodi (t.ex. i scratch)

**Datalogiskt tänkande:**

- Samla/analysera/presentera data
- Algoritmer & procedurer
- Problemlösning/bryta ner i mindre delar
- Felsökning
- Automatisering
- Känna igen mönster

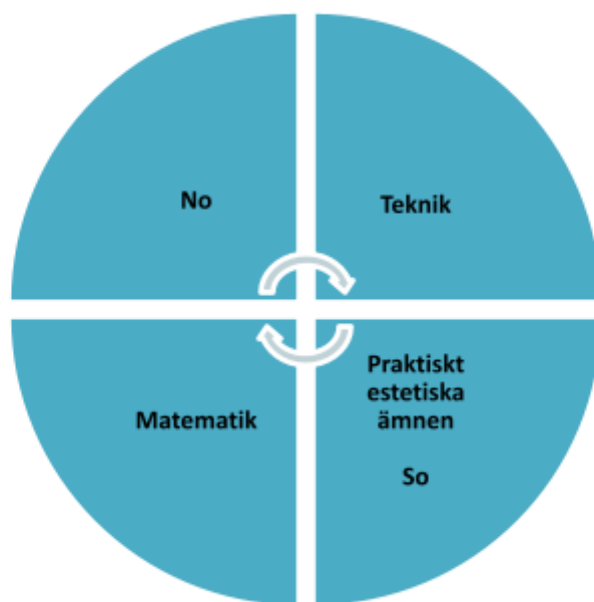
## Syfte

---

- Lyssna och skilja på ljud med olika tempo och rytm.
- Definiera tempo som en enhet som indikerar med vilken hastighet en komposition måste spelas.
- Skilja på och tillämpa musikaliska koder för att definiera rytmen i ett musikstycke.
- Skilja på och använda musiknoter för att definiera melodin i ett musikstycke.
- Ställ in, tillämpa, kontrollera och justera en enkel algoritm för att lösa en specifik uppgift eller uppnå ett mål som att programmera ett musikstycke.
- Tillämpa bråk samtidigt som du analyserar sångers rytm-mönster.

## Verklighetsbaserad frågeställning

---



Kort motivering av STEAM-integration

<b>No</b>	<b>Teknik</b>
Tonhöjd (låg/hög) - frekvens längd, kapacitet, volym av föremål som påverkar tonhöjden Vibration (ljud är en vibration) Timbre (olika material)	bygga ditt eget musikinstrument utifrån kriterier olika material
<b>Matematik</b>	<b>Praktiskt estetiska ämnen och So</b>
rytm (koder för att definiera rytm) mättid (i sekunder) logiskt tänkande programmera ditt eget musikstycke applicera fraktioner	lyssna på musik (med tanke på) skapa musik noter - kompas - tempo

## Metod

Baserat på lärande genom att göra (utifrån olika nivåer: från imitation till skapelse).

Del	Beskrivning	Tid
1	<b>Introduktion</b> Eleverna lyssnar på olika musikstycken med olika rytm. Läraren uppmuntrar eleverna att röra sig efter musiken, röra på sig och följa rytmen med kroppen och klappa till rytmen.	15'

	<p>Till exempel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Queen: We will rock you</li> <li>- BeeGees: Stayin' alive</li> <li>- TiËsto: The business</li> </ul> <p>Diskussion om musikstyckena:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gillade eleverna musiken? Varför? Vad exakt gillade de? (melodi, rytm, ...)</li> <li>- Hur kände de för musiken?</li> <li>- Vad får dig att röra dig till musiken?</li> </ul> <p>Förutom tempot, rytmen, finns det även melodier i musikstyckena. Melodier kan sjungas eller spelas av instrument. Kombinationen av tempo, rytm och melodi kan bli något riktigt kraftfullt.</p> <p>I den här aktiviteten ska vi skapa ett eget musikstycke med ett visst tempo, rytm och melodi.</p>	
2	<p><b>Tempo, tempo ...</b></p> <p><u>Tempot avgör hur snabbt ett musikstycke spelas.</u> Detta anges ofta med en siffra. Detta kan till exempel vara 120 slag per minut. Musiker använder en metronom för att hålla sig till tempot. Du kan ladda ner en metronom app (på smartphone) och ställa in den till exempel på ett tempo på 60 slag per minut (60 slag/minut, eller 1 slag/sekund).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Queen: We will rock you (81 slag per minut)</li> <li>- BeeGees: Stayin' alive (103 slag per minut)</li> <li>- TiËsto: The business (120 slag per minut)</li> </ul> <p>Lyssna på ditt hjärta och försök räkna hur många slag per minut. Det är olika för oss alla. (= hur man introducerar "slag per minut")</p>	10'
3	<p><b>Rytm är en dansare!</b></p> <p>Låt oss nu fokusera på rytmen! Rytm finns också i oss alla... Försök att röra på OCH klappa till den här låten:</p>	45'



<https://www.youtube.com/watch?v=WA4iX5D9Z64&t=2s>

Om du märker att du nickar med huvudet tillsammans med musik, är det förmodligen takten du följer och du är synkroniserad. När du klappar i takt med musiken håller du koll på tempot. Det är instinktivt: en färdighet som vi vanligtvis utvecklar naturligt i tidig barndom när vi börjar lyssna på musik och dansa, klappa eller sjunga med.

Så Rytmen är inte detsamma som tempo... Men naturligtvis är båda termerna kopplade till varandra.

Till exempel kan musiker spela en låt i ett annat tempo, men rytmen i låten förblir densamma.

Egentligen kan man se det som ett slags takt/slag som stödjer låten.

Så i musik är "takt/slag" viktiga, de definierar rytmen i musikstycket. Den här rytmen måste vara stadig i ett musikstycke!

I ett musikstycke arrangeras takterna i 'staplar'. T.ex. 1 takt innehåller 4 slag. Stängerna är separerade från varandra med "barlines".

*T.ex. En populär låt är uppbyggd kring 8 takter och varje takt innehåller 4 taktslag. I en koreografi är rörelserna uppbyggda kring dessa takter. T.ex. en låt med 8 takter = 8 olika rörelser.*

*Elever kan bygga sin egen koreografi på en sång. Mycket inspiration finns på Tiktok... Du kan också göra en koreografi med pennorna från elevernas pennfodral. Faktum är att rörelserna kan analyseras "matematiskt".*

Först kan du göra en övning tillsammans med eleverna på en enkel sång som Broder Jakob.

Vi kan visualisera varje stapel på följande sätt och "klappa" händerna:



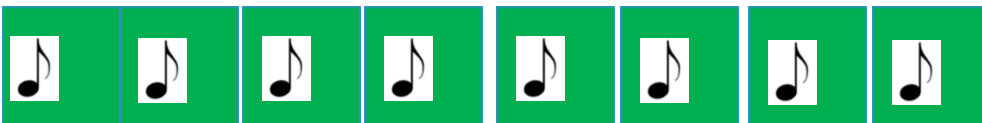
Spela 1 "klapp" per 4 slag = TU (= hel ton = 1)



Spela 1 "klapp" per 2 slag = TO (= halvtakt = 1/2)



Spela 1 "klapp" per slag = TA (= kvartstakt = 1/4)



Eller



Spela 2 "klappar" per slag = TITI (= åttondelsnot = 1/8)



Eller



Spela 4 "klappar" per slag = TIRITIRI (= sextonde ton = 1/16)

RÖD: 1 klapp per slag = TA

GRÖN: 2 handklappar per slag = TITI

GRÅ: 1 klapp per 2 slag = TO

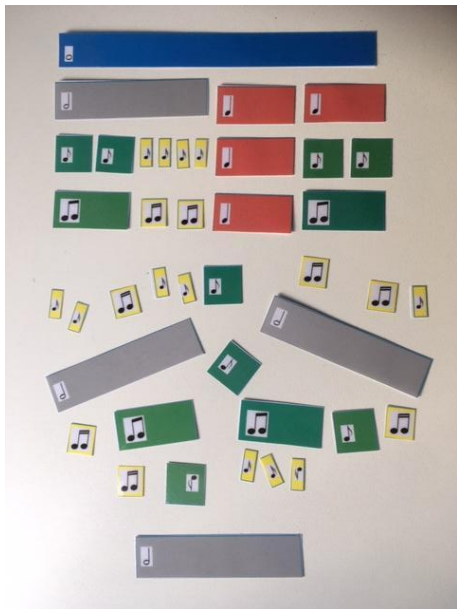
GUL: 4 klappar per slag = TIRITIRI

BLÅ: 1 handklapp per 4 sekunder = TU

du kan göra dessa "block" själv i kartong. Mallen (som läggs till här) innehåller alla olika rytmkoder (färgade block). Du kan klippa ut dem, så att de kan användas för att visualisera rytm mönstren.

RÖD: Vi räknar 1-2-3-4, och vi klappar händerna på varje nummer = En klapp per slag, 4 klappar på 4 sekunder, med en "klapp" på varje slag. Här varar ett slag i en sekund, men självklart kan man få fart på rytmen vilket gör det mer utmanande att följa rytmen.

Du kan också kombinera olika rytmer som exemplen på bilden. Detta kan bli riktigt utmanande och du behöver lite träning för att lyckas!



T.ex. Läraren spelar några korta och upprepade rytmer: t.ex.  
GRÅ-RÖD-RÖD = TO-TA-TA eller RÖD-GRÖN-GRÖN-GRÅ=  
TA-TITI-TITI-TO,  
en riktigt utmanande:  
GRÖN-GRÖN-GUL-GUL-GUL-GUL-RÖD-GRÖN-GRÖN =  
TITI-TITI-TIRITIRI-TIRITIRI-TIRITIRI-TIRITIRI-TA-TITI-TITI.

Gruppen upprepar i tur och ordning samma rytm genom att klappa och/eller sjunga.

Det är bra att fortsätta använda metronomen.

*Datalogiskt tänkande: Data analys, Data presentation, Känna igen mönster*

**UPPGIFT (i mindre grupper)**

Nu kan eleverna göra sina egna mönster genom att använda de färgade blocken.

De kan arbeta i små grupper för denna uppgift. När grupperna är redo måste de andra grupperna "klappa" eller "sjunga" efter mönstren.

Du kan också visa ett rytmiskt mönster för eleverna (som exemplet på bilden) och de måste själva ta reda på en koreografi på det.

*Datalogiskt tänkande: Algoritmer & procedurer, Känna igen mönster*

4

**Koder i musik**

30'

Visa nu eleverna ett parti ur en musikkomposition och analysera det:

T.ex.

① ②

1 2 3 4

Are you sleep - ing? Are you sleep - ing? Bro - ther John Bro - ther John  
Frè - re Jac - ques, Frè - re Jac - ques, Dor - mez vous? Dor - mez vous?

5 6 7 8

Mor - ning bells are ring - ing, can you hear them ring - ing? Ding, dong, ding, ding, dong, ding.  
Son - nez le ma - ti - nes, son - nez le ma - ti - nes Din, din, don, din, din, don.

Det finns några symboler på denna musikkomposition. Diskutera dem med eleverna, vad betyder de?


Du kan se "staplarna": Hur många staplar? 8 takter

De känner säkert också igen not symbolerna. Dessa fanns också på blocken (se ovan).

Så sättet som noterna skrivs på ger också information om hur länge tonen kommer att låta, så de ger också information om rytmen.


 = denna not varar under ett slag

1 2 3 4

 = denna not kommer att hålla i ett halvt slag, eftersom du spelar 2 av dessa toner på ett slag.

I musik skriver de inte  , utan de slår ihop det till 



 = denna not varar i två slag



*Datalogiskt tänkande: Data analys,*

**UPPGIFT:** (i mindre grupper)

Försök att avkoda kompositionen och försök visualisera med rytmblocken.

Med blocken "Rytm är en dansare" måste eleverna nu visualisera "rytmmönstret" för låten "Broder Jakob". Även här kan de arbeta i små grupper.

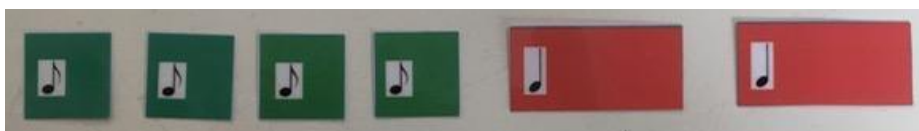
Bars 1 & 2:



Bars 3 & 4, 7 & 8:



Bars 5 & 6:



Kan eleverna känna igen rytmerna i sången?

Låt oss sedan försöka sjunga låten med 'TA' - 'TO' - 'TI' medan vi klappar händerna

*Datalogiskt tänkande: Data analys, känna igen mönster, data presentation*



Diskutera mönstret med eleverna:

Hur många noter i varje bar?

Bar 1&2: 4 noter

Bar 3&4: 3 noter

Bar 5&6: 6 noter

Bar 7&8: 3 noter

Det finns en utmaning i takt 5 och 6: Det finns 6 toner i en takt med 4 slag.

Hur kan det komma sig? Det finns 2 gånger, 2 toner i 1 slag (se bilden ovan).

Här kan du koppla detta till bråk i matematik, eftersom varje stapel kan skrivas som ett bråk, t.ex.  $4/4 = 1$ . Eller som i takt 5&6:  $\frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} = 1$ .

Så detta betyder:






Bar 1&2:  $\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} = 1$

Bar 3&4:  $\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{2} = 1$

Bar 5&6:  $\frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} = 1$

Bar 7&8:  $\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{2} = 1$

Detta förklarar varför det finns kvartsnoter, åttondelsnoter, sextondelsnoter, halv- och helnoter.

-  Helnot
-  Halvnot
-  Fjärdedelsnot
-  Åttondelsnot
-  Sextondelsnot

5

**Melodimakare**

En sång är inte en sång utan melodi.

En melodi består av olika toner och kombinationen av tonerna gör melodin.

Vilka toner känner vi till?



**Do Re Mi Fa Sol La Si**

(se bif.dokument) - i vissa länder används även:

A(la)-B(si)-C(do)-D(re)-E(mi)-F(fa)-G(sol)

30'



För att hjälpa dig att komponera låten kan du använda scratch!

<http://scratch.mit.edu>

Innan du börjar komponera i scratch, använd rytmblocken för att komponera rytmen i din låt!

Saker du måste veta om scratch...

1. Angående rytmen: I scratch måste du använda proportionen i förhållande till måttet (4/4)

Så om en kvartsnot ( $\frac{1}{4}$  not) = 1 (slag), då är värdena för en halv not ( $\frac{1}{2}$  not) = 2 och för en åttondels not ( $\frac{1}{8}$ ) = 0,5

Detta kan vara förvirrande för barn. För att göra det tydligt kan du göra övningen med blocken igen:



Så 1 slag betyder  $\frac{1}{4}$  not (röd).

Hur många åttondelsnoter ryms i en  $\frac{1}{4}$ -not, alltså i ett slag

$\frac{1}{8} + \frac{1}{8} = \frac{1}{4}$  eller  $0,5 + 0,5 = 1$

2. Angående noterna: I scratch har noterna ett nummer:

T.ex. toner i en oktav:

do = 60

re = 62

mi = 64

fa = 65

sol = 67

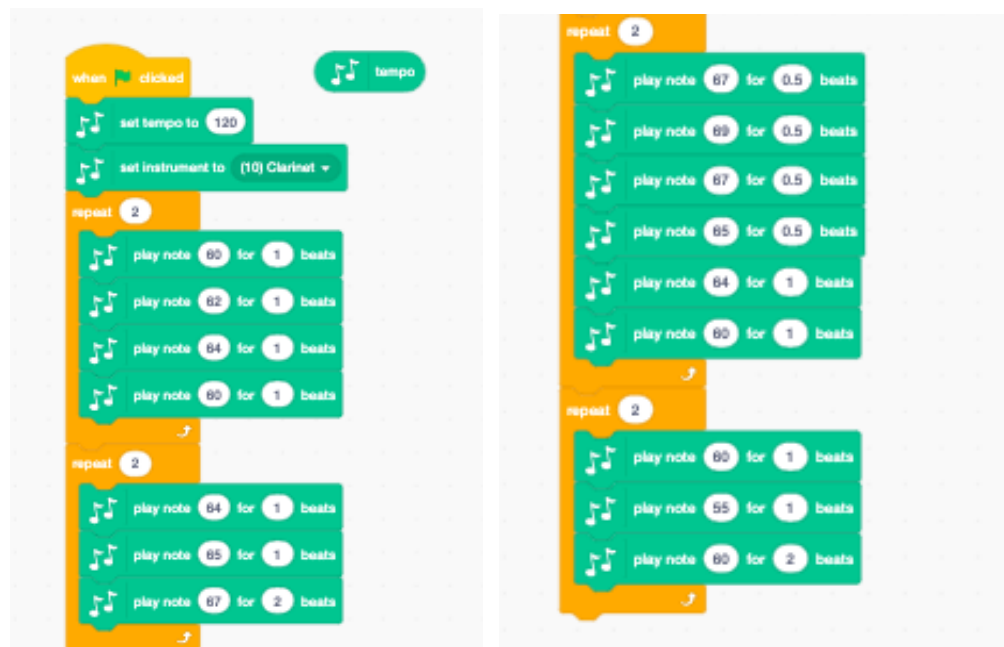
la = 69

si = 71

Octave	Note Numbers											
	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
-2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
-1	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
0	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
2	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
3	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
4	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
5	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
6	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
7	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
8	120	121	122	123	124	125	126	127				

<

Exempel på Broder Jakob i Scratch (med tempo 120 slag per minut). Om eleverna inte är bekanta med scratch kan du använda detta exempel för att förklara programmet och hur det används för att komponera och spela låtar.



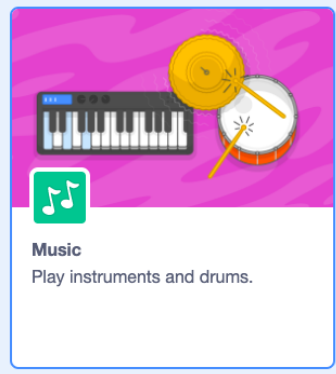
Så för att "programmera" en låt på scratch är några kommandon viktiga och måste läras in.

Först och främst måste du aktivera "musiktillägget" på scratch för att programmera "musik".

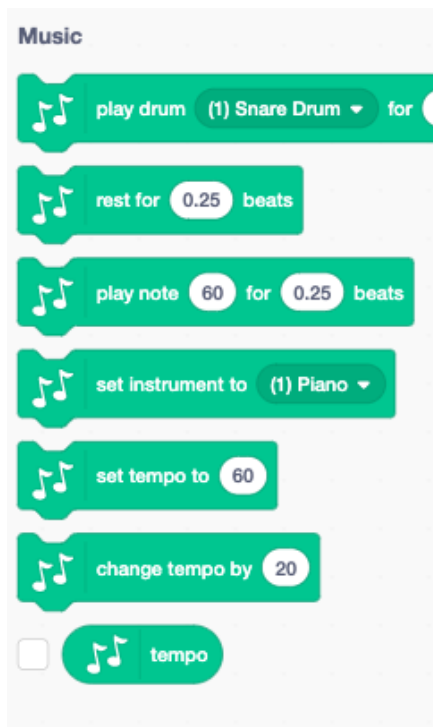


Du kan göra detta genom att trycka på den här knappen i det vänstra hörnet längst ner i Scratch-programmet.

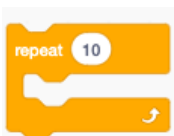
Sedan väljer du musiktillägget:



Kommandon som är viktiga i detta tillägg kan hittas här:



Och kanske några grundläggande kontroller som kommandot "upprepa".



Du kan använda detta om två takter innehåller samma rytm och toner, som i låten "Broder Jakob".

7	<p><b>Låt oss spela det!</b></p> <p>Spela låten på scratch! De andra grupperna lyssnar på sången och i grupp kan vi diskutera och analysera de olika sångerna.</p> <p><i>Datalogiskt tänkande: Simulering, Känna igen mönster, data presentation</i></p>	15'
8	<p><b>Utmaning: Skapa ditt eget instrument!</b></p>	45'

Om vi vill skapa musik behöver vi instrument som gör ljud.  
Vi måste introducera begreppet ljud här som en vibration.

*Lägg ett papper framför en högtalare. Du kan fästa den framför högtalaren med tejp. Sätt på ett musikstycke med ett starkt beat.. Pappersbiten börjar vibrera..*

Eleverna arbetar i par för att hitta olika föremål i klassrummet och göra mer än ett ljud med dem. De bör ta reda på hur man gör olika tonhöjder (lågt/högt) med samma föremål. Vad är skillnaden? (Se till att ha vissa material tillgängliga; såsom flaskor av olika former, muggar, behållare, gummiband, tom ask med tändstickor, vatten)

t.ex.

- längd (lång/kort): påverkar det tonhöjden? (t.ex. längden på ett rep eller gummiband)
- kapacitet (tom/full): påverkar det tonhöjden? (behållare fyllda med vatten)
- volym (stor/liten): påverkar det tonhöjden? (stora, små behållare)

Eleverna jämför olika klangfärger, beroende på material och vi utforskar några riktiga instrument, som trummor, gitarr, flöjt, ... och försöker förklara hur instrumenten skapar sitt specifika ljud. I diskussionen är det också viktigt att vara tydlig med skillnaden mellan klang och tonhöjd.

Vissa instrument är typiska för att skapa rytmen, andra för att skapa en melodi.

*Datalogiskt tänkande: data insamling/analys/presentation*

**När du "Skapa ditt eget instrument" finns det två alternativ:**

**Alternativ 1:**

Skapa ett instrument på vilket du kan spela alla rytmer med stark volym och på vilket du kan skapa minst 2 olika tonhöjder (ett instrument med två toner).

Eleverna kan göra en skiss på hur deras instrument ska se ut. Med yngre barn kan läraren tillhandahålla material och låta dem experimentera med dem.

**Alternativ 2:**

Använd Makey Makey och scratch för att skapa ditt eget instrument.

	 <p><i>Datalogiskt tänkande: Problemlösning, Algoritmer &amp; procedurer</i></p>	
9	<p><b>Låt oss spela lite musik på ditt instrument!</b>          Kan du spela låten du har komponerat på ditt instrument?</p> <p>Gruppen upprepar i tur och ordning samma rytm genom att sjunga och även genom att använda sitt egentillverkade instrument.          Det är bra att fortsätta använda metronomen.</p>	15'
		... timmar

## Organisation

### Material:

- dokument med olika rytm koder
- Musik installation (för att kunna spela upp musik)
- Dator- scratch
- Makey MAkey (valfritt)
- Föremål som skapar olika ljud
- För att konstruera sitt eget musikinstrument förbereder eleverna en lista över material de behöver för att tillverka instrumenten och använder till exempel återvunnet material

### Användning av IKT:

Eleverna kommer att behöva använda scratch för att programmera sitt eget musikstycke.

## Handledning

---

Användbara frågeställningar:

- **Introduktion**
  - Gillade du musiken? Varför? Vad exakt gillade du? (melodi, rytm, ...)
  - Hur kände du för musiken?
  - Vad får dig att röra dig till musiken?
- **Tempo, tempo**
  - Hur skulle vi kalla en enhet som anger hastigheten på en komposition? (tempo).
  - Hur var tempot i de olika styckena? snabb långsam
  - Hur kan tempot i en låt få dig att röra dig på ett annat sätt?  
Snabbare/långsammare
- **Rytm är en dansare!!**
  - Hur kan rytmen få dig att röra dig på ett annat sätt?
  - Givet ett visst rytmnönster (med rytmblocken i kartong): Kan du klappa efter rytmnönstret? Kan du sjunga efter rytmnönstret? (Ta, To, Tu, TiTi, TiRi). Kan du göra din egen koreografi utifrån ett visst rytmnönster?
  - Kan du göra ditt eget rytmnönster genom att använda de färgade blocken?  
T.ex. i två takter... och gör en koreografi.
- **Koder i musik**
  - När man visar ett parti från ett musikstycke (Broder Jakob). Det finns några symboler på detta parti. Vad betyder dem?
  - Hur många takter ser du i låten 'Broder Jakob'? 8 takter
  - Vilken information ger anteckningarna dig? För det mesta kommer eleverna att svara på melodin (do, re, mi, fa, sol)... De innehåller också annan information: ta en närmare titt på tonerna på de färgade rytmblocken och jämför... Så vilken information?... Dessa toner ger också information om hur länge tonen kommer att låta, så de ger också information om rytmen.
  - Kan du visualisera "rytmnönstret" för låten "Broder Jakob" med de färgade kartongbitarna?
  - Kan du klappa/sjunga "rytmnönstret" i låten "Broder Jakob"?
  - Hur många toner har varje takt i låten "Broder Jakob"?
  - Det finns en utmaning i takt 5 och 6: Det finns 6 toner i en takt med 4 slag. Hur kan det komma sig? (dra en parallell till 'bråk' i matematik)
- **Melodimakare**
  - Kan eleverna känna igen noterna i sången "Broder Jakob" genom att jämföra med noterna på mallen?
  - Kan du sätta rätt toner på de färgade blocken i rytmnönstret du gjorde i den tidigare övningen (genom att använda post-it lappar)?
- **Musik kompositör**

Kan du komponera/programmera din egen låt genom att använda Scratch?  
Låten måste hålla i 8 "takter". Varje takt tar 4 slag.  
Du kan använda alla noterna do-re-mi-fa-sol-la-si.



Försök att söka efter en medryckande melodi genom att använda tonerna och rytmerna vi har lärt oss!

- **Låt oss spela det!**
  - o Gillar du låten som komponerats av dina klasskamrater? Ge en anledning.
- **Skapa ditt eget musik instrument.**
  - o längd (lång/kort): påverkar det tonhöjden? (t.ex. längden på ett rep)
  - o kapacitet (tom/full): påverkar det tonhöjden? (behållare fyllda med vatten)
  - o volym (stor/liten): påverkar det tonhöjden? (stora, små behållare)
  - o Kan du göra ett instrument på vilket du kan spela alla rytmer med stark volym, och på vilket du kan skapa minst 2 olika tonhöjder?
- **Låt oss spela lite musik på ditt instrument!**
  - o Kan du spela låten du har komponerat på ditt instrument?

Stimulering av samarbete: (konkreta möjligheter / kommentarer anpassade till projektet)

Grupparbete:

- Grupperna består av 2-3 elever.
- Färdigheter som är nödvändiga att ha i gruppen:
  - o ...
  - o ...
  - o ...

Formativ bedömning

Färdigheter inom Datalogiskt tänkande:

- Data insamling/analys/presentation  
t ex.
  - o ta reda på hur man skapar olika tonhöjder, låga/höga, med samma föremål.
  - o ta reda på hur rytmen i en låt fungerar och hur man representerar genom att använda de färgade rytmblocken.
  - o analysera symboler (=noter) från ett parti musikstycke
  - o med blocken "Rytm är en dansare" måste eleverna visualisera "rytmmönstret" i låten "Broder Jakob"
- Känna igen mönster  
t ex.
  - o Kan eleverna känna igen rytmerna i låten "Broder Jakob"?
  - o Kan eleverna känna igen tonerna i sången "Broder Jakob" genom att jämföra med mallen?
  - o Kan eleverna sätta de rätta tonerna på blocken i rytmmönstret av "Broder Jakob" (genom att använda post-it lappar)
- Algoritmer & procedurer  
t ex.
  - o Eleverna gör sina egna rytmmönster genom att använda färgade block, för 2 takter med 4 slag.

- o Eleverna komponerar i Scratch sin egen sång med hjälp av rytm-mönster och noter som de har lärt sig.
- Problemlösning
  - o När de programmerar i Scratch kommer de att stöta på problem. T.ex. något låter inte som det ska.. De måste ta reda på hur man fixar detta genom att definiera problemet och sedan hitta felet (= Felsökning)
- Automatisering
  - o Att komponera musik i en form som ett datorsystem kan utföra

### Övriga färdigheter:

- Samarbeta och tillföra till grupparbete
- Skapa tidsplan, och se över resurser
- Individuellt bidrag till arbetet
- Reflektera över processen och resultaten av de olika stadierna under denna aktivitet
- Analysera och tolka data för att optimera/utveckla
- Tillverkning och användning av material

### Anpassningar

---

- Allmänna idéer:
- Idéer med yngre/äldre elever: (3-6 <-> 6-9 / 9-12 <-> 12-15)

### Tips & tricks

---

Det är viktigt att använda olika färger i skalans rytmiska mönster och noter. Använd mallen.

SE UPP för skillnaderna i organisationen av rytmiska mönster. Medan uppdelningen av de rytmiska siffrorna (särskilt om du arbetar på engelska: helnot, halvnot, kvartsnot) ger enheten (bråkdelen 1/2 till halvnoten, 1/4 kvartsnot...) , i programmeringen med Scratch används proportionen i förhållande till måttet (4/4), så att värdena är halvnot =2, kvartsnot =1 och åttondelsnot =0,5. Detta kan vara förvirrande.

Några förslag av pilotlärare efter testning:

## 2. Tempo, tempo

Förklara användningen av en metronom för att illustrera olika tempo i slag per minut.

## 3. Rytm är en dansare!.

Användningen av ljud TA, TITI, ... i kombination med klappandet kan vara för svårt för eleverna (och även läraren). Du kan välja att inte använda ljuden och bara fokusera på klappningen. Vi föreslår att du gör många olika klappövningar med rytmstängerna för att förstå dem fullt ut.

## 4. Koder i musik.

Det är inte nödvändigt att fokusera för mycket på noterna för de yngre eleverna. Det viktigaste här är att göra övningen för att avkoda kompositionen och omedelbart försöka visualisera med rytmblocken.

## 6. Musik kompositör

För att introducera Scratch med musiktillägget kan du välja att göra "Broder Jakob"-låten tillsammans steg för steg. Efter den här övningen kan eleverna experimentera lite med Scratch, innan de komponerar sin sång på 8 "takter" med 4 slag vardera. Innan de komponerar i Scratch använder de först rytmblocken för att komponera sin låt.