

VIKARIMUSIK.DK

Halloween-hæftet

Mønstre, tegn og en græskarlygte

NIVEAU 1 AF 7

Navn: _____ Klasse: _____



Fortsæt mønstret

Find mønstret i hver række, og tegn det, der kommer bagefter, i de tomme felter.

1 

2 

3 

4 

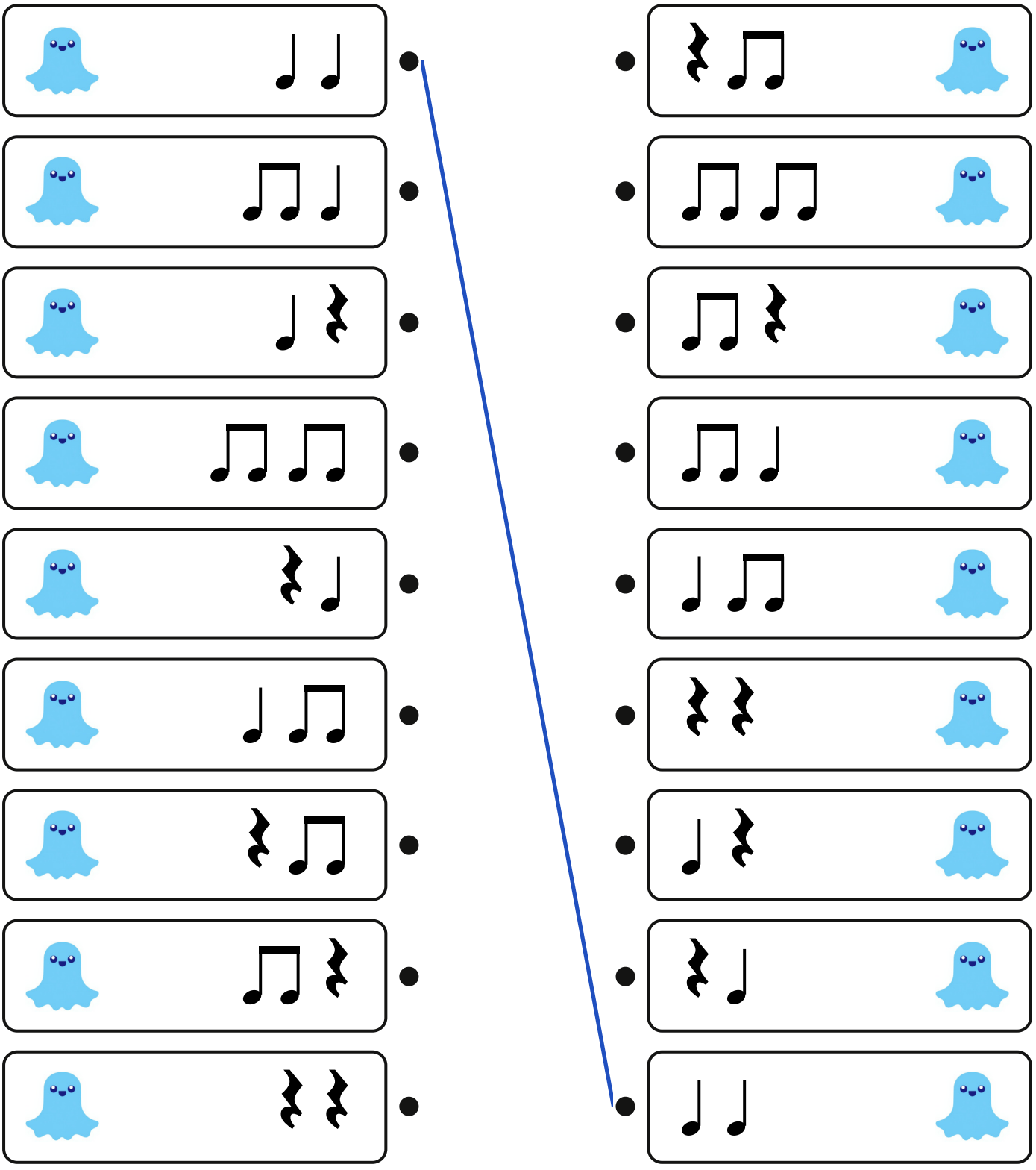
5 

6 

7 

Find de to ens

Træk en streg mellem de to spøgelser, der har de samme to tegn.





Spøgelset skal hjem

Tegn spøgelsets vej hjem. Gå kun på felter med ♩. Du må gå op, ned og til siden, men ikke skråt.



START

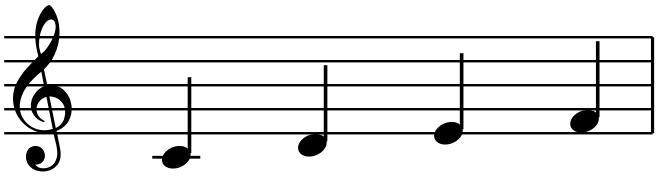
♩	♫	♫	♫	𝄾	♫	♫
♩	𝄾	♫	♫	𝄾	𝄾	♫
♩	♩	♩	♫	♫	𝄾	𝄾
♫	♩	𝄾	𝄾	♫	♫	𝄾
♩	♩	𝄾	♫	♩	♫	𝄾
♩	♫	♩	♩	♩	♫	𝄾
♩	♩	♩	♫	♩	♩	♩



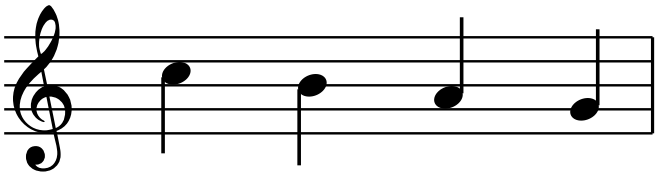
MÅL

Går tonerne op eller ned?

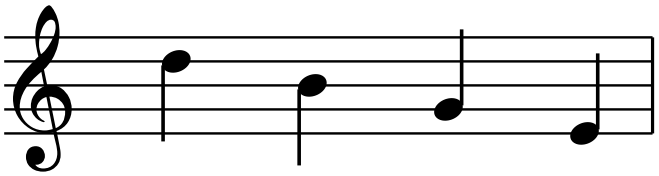
Følg noderne med fingeren fra venstre mod højre. Sæt ring om pilen op, hvis tonerne går op, og om pilen ned, hvis de går ned.

1 

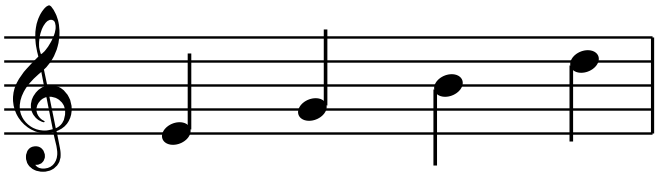
↑ ↓

2 

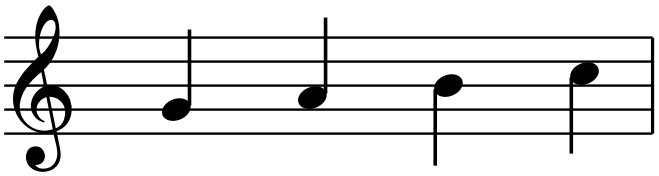
↑ ↓

3 

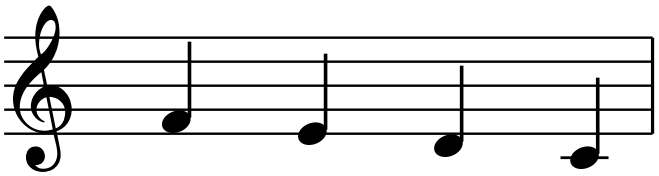
↑ ↓

4 

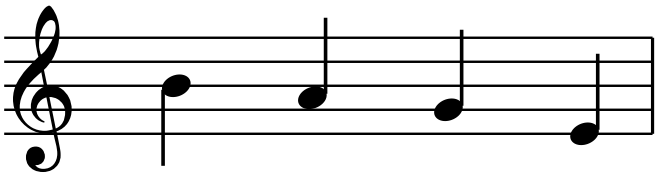
↑ ↓

5 

↑ ↓

6 

↑ ↓

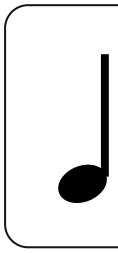
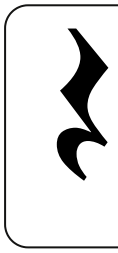
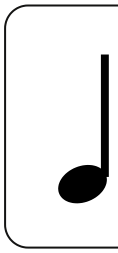
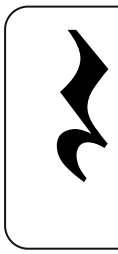
7 

↑ ↓



Tegn tegnet af

Tegn hvert tegn af i felterne ved siden af, præcis som det står.

1					
2					
3					
4					
5					
6					



Græskarlygten

Find tegnet i nøglen, og farv feltet med tegnets farve. Felter uden tegn må du farve, som du vil.

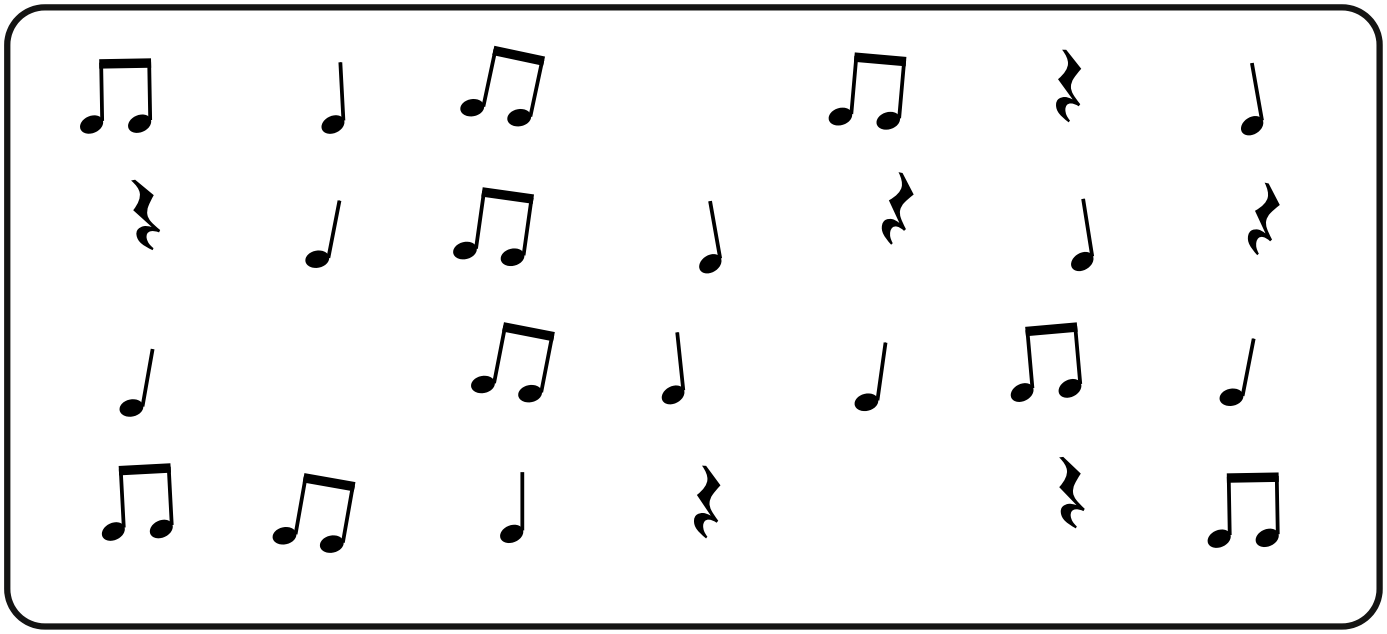
♩ = orange ♫ = gul 𝄽 = lilla

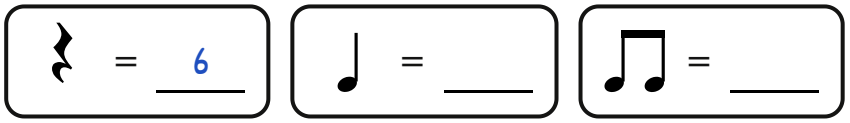




Heksens gryde

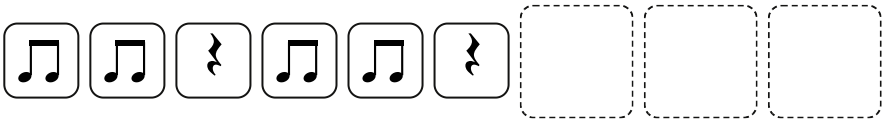
Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet.



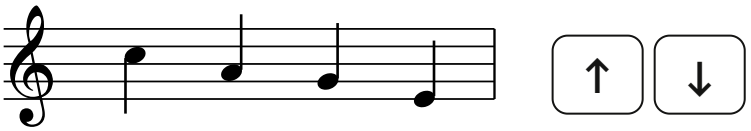


Vis, hvad du kan

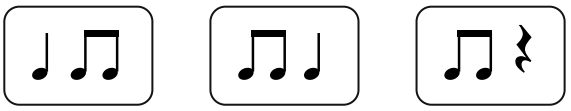
1 Tegn det, der kommer bagefter.



2 Går tonerne op eller ned? Sæt ring om pilen.



3 Sæt ring om den, der er magen til 

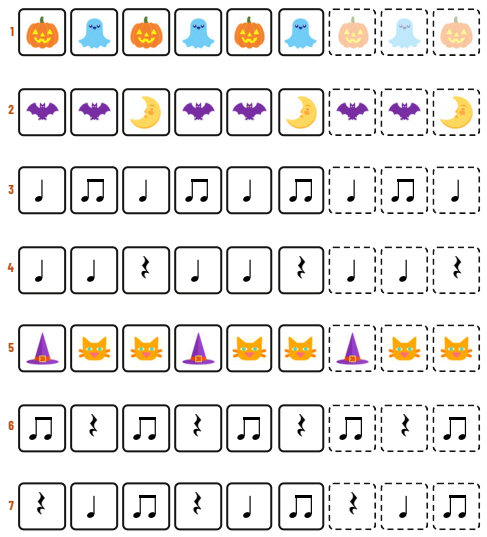


Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

Facit

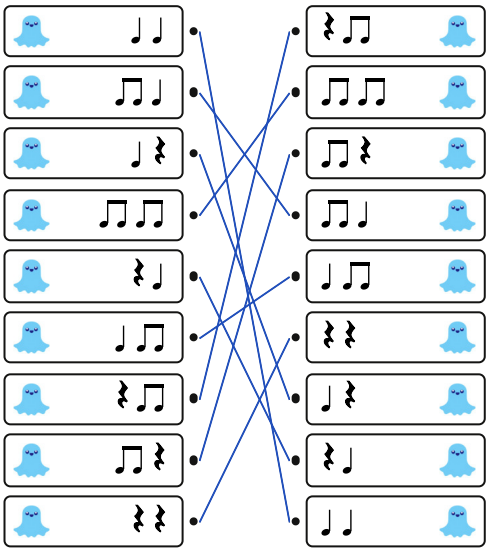
Fortsæt mønstret

Find mønstret i hver række, og tegn det, der kommer bagefter, i de tomme felter.



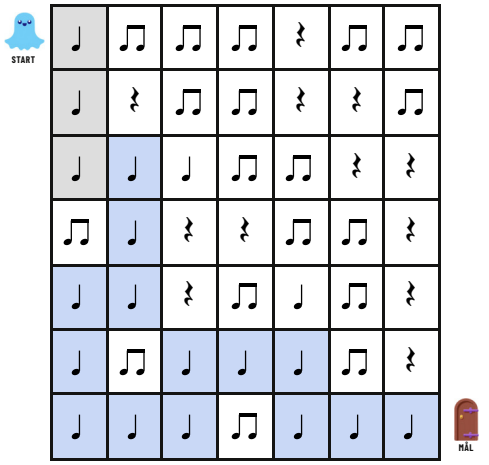
Find de to ens

Træk en streg mellem de to spøgelser, der har de samme to tegn.



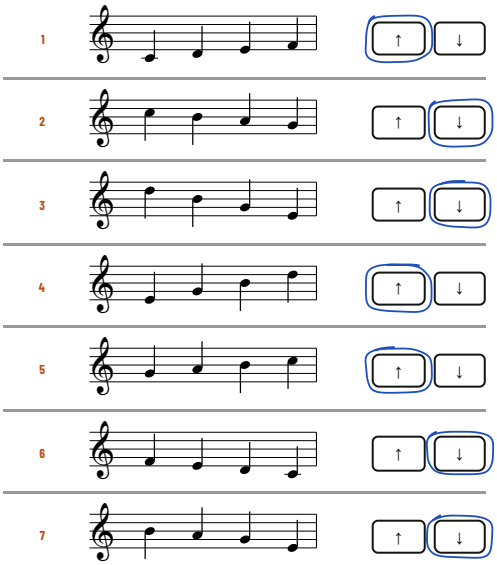
Spøgelset skal hjem

Tegn spøgelsets vej hjem. Gå kun på felter med ♩. Du må gå op, ned og til siden, men ikke skråt.

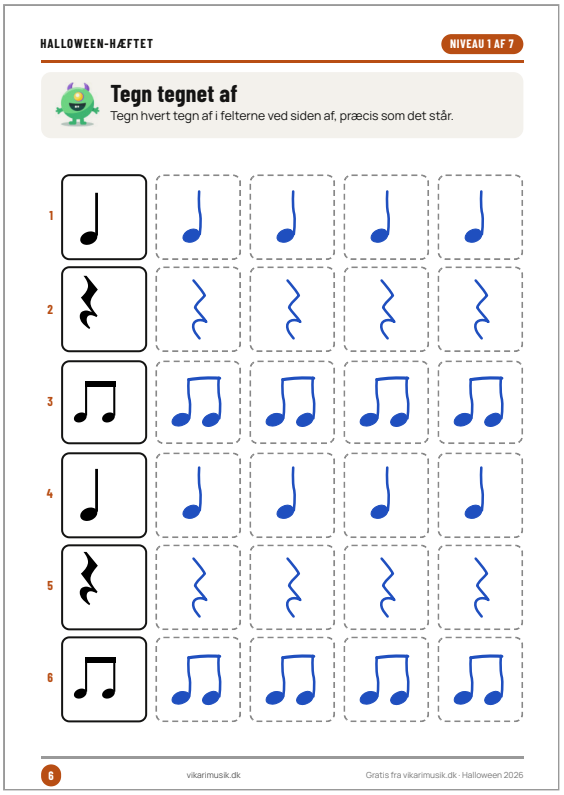


Går tonerne op eller ned?

Følg noderne med fingeren fra venstre mod højre. Sæt ring om pilen op, hvis tonerne går op, og om pilen ned, hvis de går ned.



Facit (fortsat)



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 1 AF 7

Tegn tegnet af

Tegn hvert tegn af i felterne ved siden af, præcis som det står.

6 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



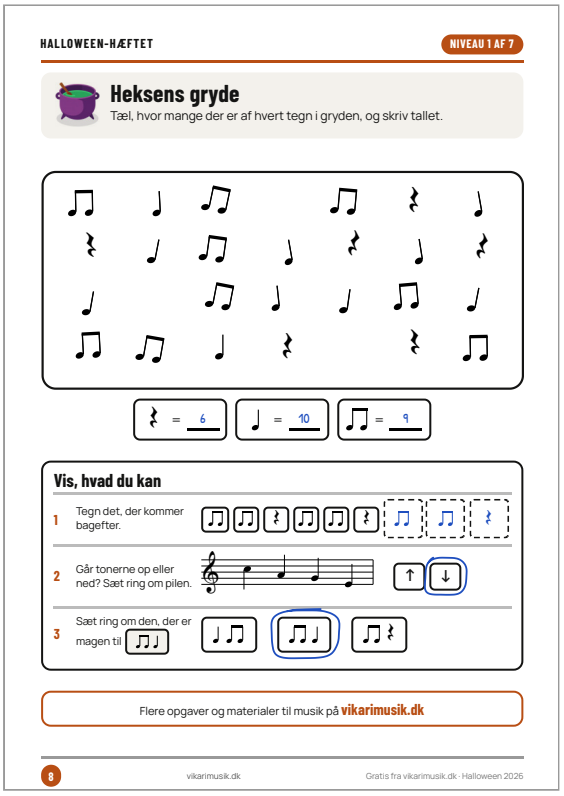
HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 1 AF 7

Græskarlygten

Find tegnet i nøglen, og farv feltet med tegnets farve. Felter uden tegn må du farve, som du vil.

♩ = orange ♫ = gul 𝄽 = lilla

7 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 1 AF 7

Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet.

𝄽 = 6 ♩ = 10 ♫ = 9

Vis, hvad du kan

1 Tegn det, der kommer bagefter.

2 Går tonerne op eller ned? Sæt ring om pilen.

3 Sæt ring om den, der er magen til ♫♩

Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

8 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Til læreren. Hæftet rækker til to til tre lektioner. **Lyt, hvis I kan:** Camille Saint-Saëns, «Fossiler» fra Dyrenes karneval (ca. 1½ min.). Skeletterne klaprer på xylofonen.



VIKARIMUSIK.DK

Halloween-hæftet

Toner, rytmer og et fugleskræmsel **NIVEAU 2 AF 7**

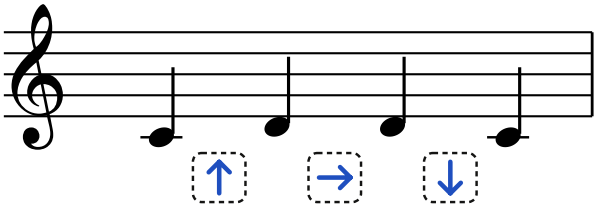
Navn: _____ Klasse: _____

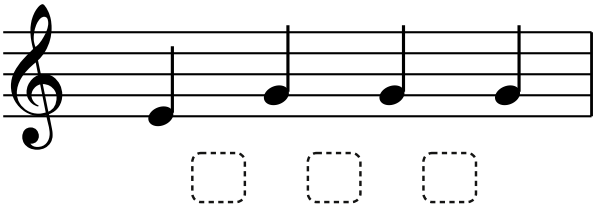


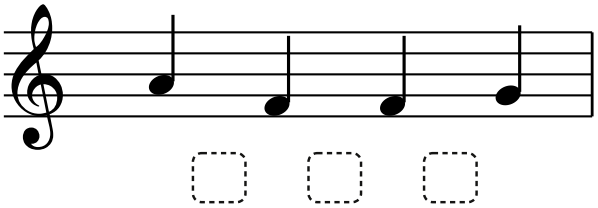
Op, ned eller samme tone?

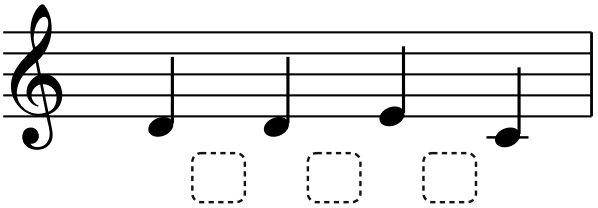
Se på to noder ad gangen. Skriv ↑, hvis tonen går op, ↓, hvis den går ned, og →, hvis den er den samme.

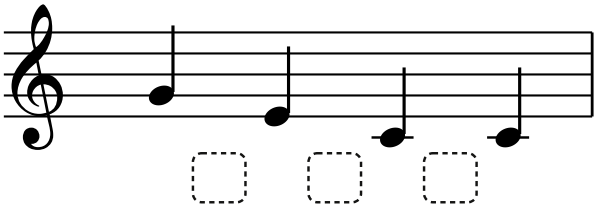
↑ op ↓ ned → den samme

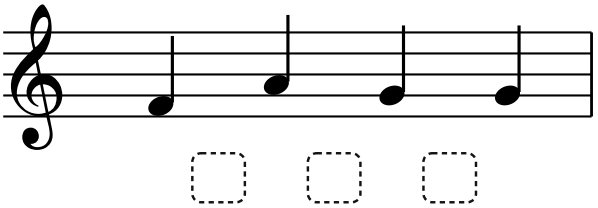
1 

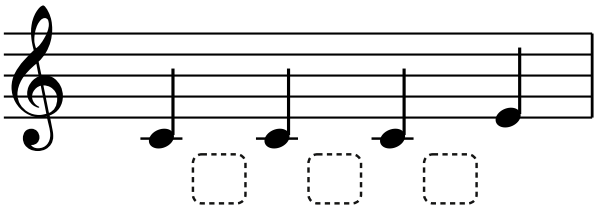
2 

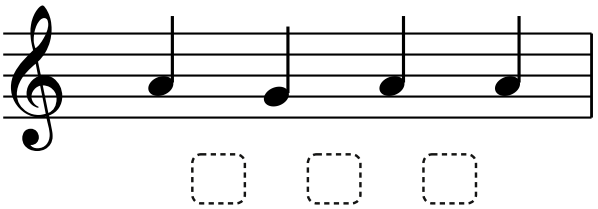
3 

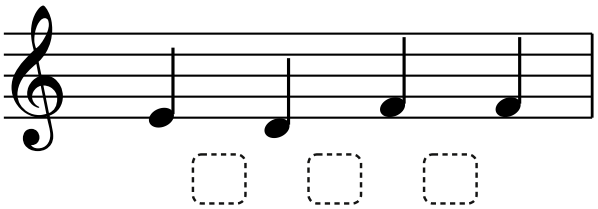
4 

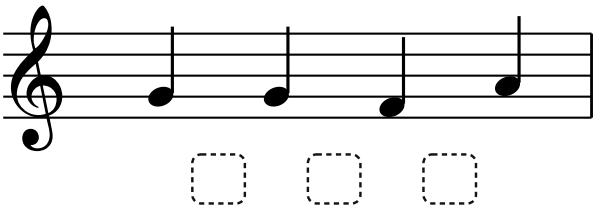
5 

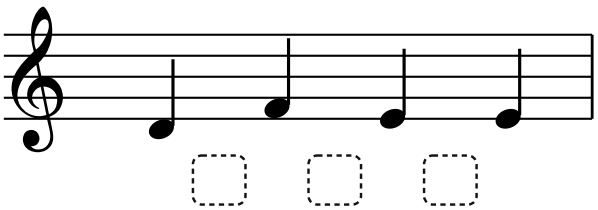
6 

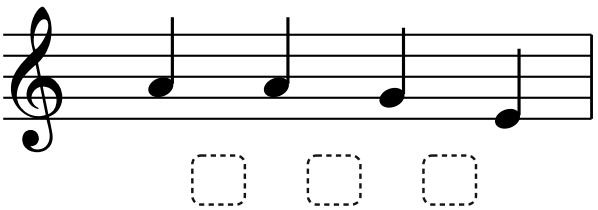
7 

8 

9 

10 

11 

12 



Tegn takten af

Tegn noderne og pauserne i rammen ved siden af, præcis som de står. Taktarten (tallene forrest) er tegnet for dig.

Husk. Tegn nodehovedet rundt og lidt på skrå. Sæt halsen i højre side, når den peger op. Bind to ottendedele sammen med en bjælke: ♫. Lad halvnodens hoved være hvidt: 𝅗𝅥.

1 

2 

3 

4 

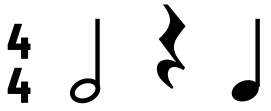
5 

6 

7 

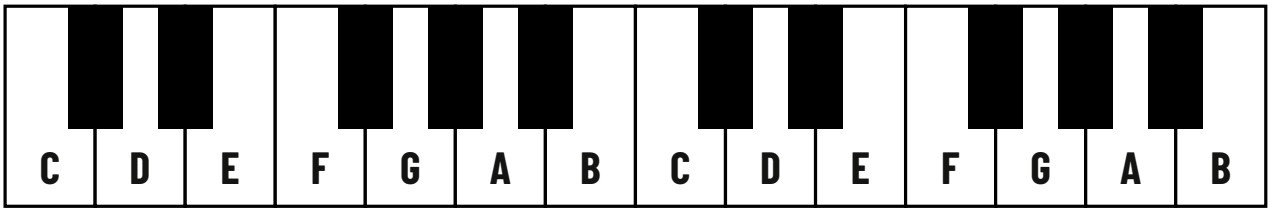
8 

9 

10 

Musikalfabetet

Brug klaviaturet, og skriv den tone, der mangler i hver række. Tonerne går opad fra venstre, og efter B kommer C igen.



1	C	D	E	F	9	C		E	F
2	F	G		B	10		A	B	C
3		B	C	D	11	F	G	A	
4	D		F	G	12	D	E		G
5	G	A	B		13	B		D	E
6	B	C		E	14	E	F	G	
7		F	G	A	15	G		B	C
8	A	B	C		16	D	E	F	



Ordets rytme

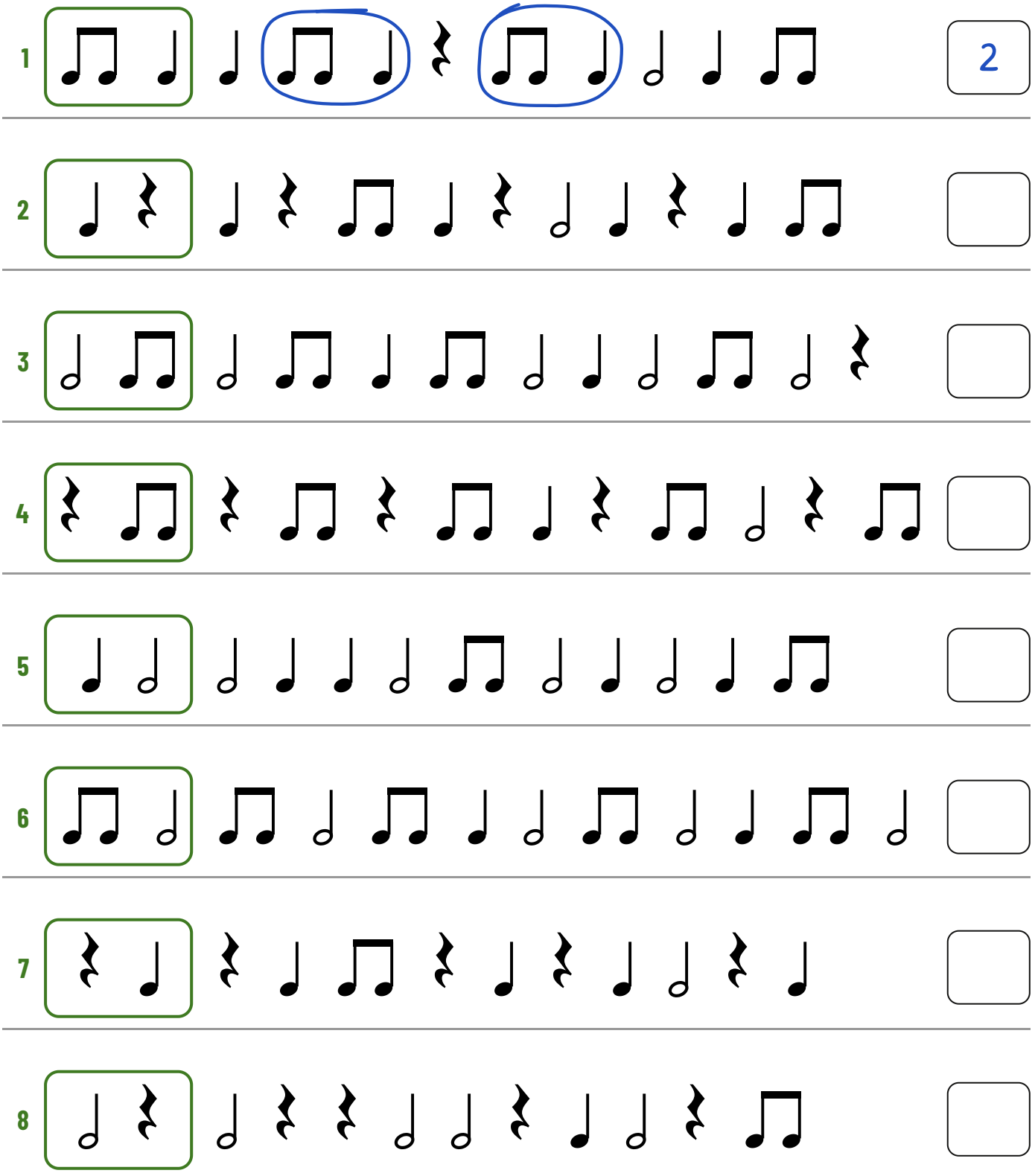
Sæt ring om ♩, hvis ordet har én stavelse, og om ♫, hvis det har to.

1		heks	♩	♫
2		græskar	♩	♫
3		monster	♩	♫
4		kat	♩	♫
5		slik	♩	♫
6		ugle	♩	♫
7		trold	♩	♫
8		måne	♩	♫
9		knogle	♩	♫



Hvor mange gange kommer rytmen?

Sæt ring om rytmen fra kassen, hver gang den står i rækken. Tegnene skal stå i samme rækkefølge. Skriv til sidst, hvor mange du fandt.



Fugleskræmslet

Find tegnet i nøglen, og farv feltet med tegnets farve.
Felter uden tegn må du farve, som du vil.

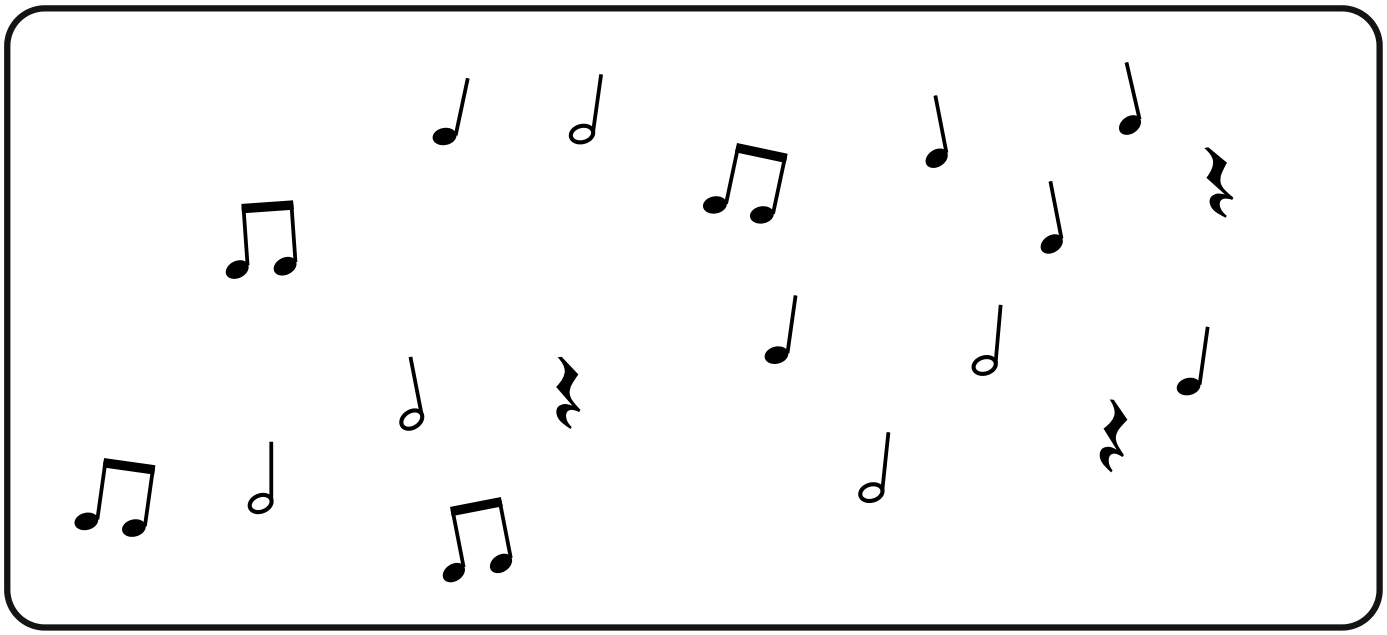
♩ = orange ♫ = blå 𝅗𝅥 = gul 𝄽 = brun

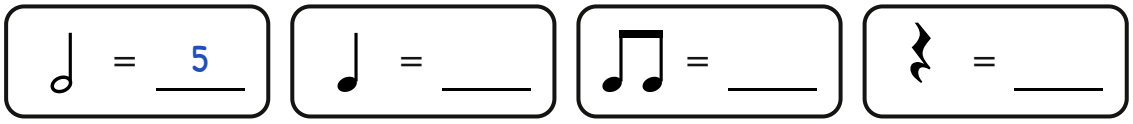




Heksens gryde

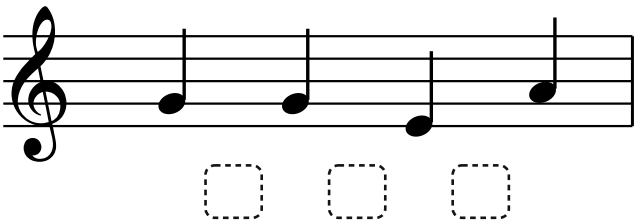
Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet.





Vis, hvad du kan

1 Skriv ↑, ↓ eller → mellem hver to noder.



2 Skriv den tone, der mangler.



3 Hvor mange gange står  i rækken?



Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

Facit

Op, ned eller samme tone?

Se på to noder ad gangen. Skriv ↑, hvis tonen går op, ↓, hvis den går ned, og →, hvis den er den samme.

↑ op ↓ ned → den samme

1 ↑ → ↓
2 ↑ → →
3 ↓ → ↑
4 → ↑ ↓
5 ↓ ↓ →
6 ↑ ↓ →
7 → → ↑
8 ↓ ↑ →
9 ↓ ↑ →
10 → ↓ ↑
11 ↑ ↓ →
12 → ↓ ↓

Tegn takten af

Tegn noderne og pauserne i rammen ved siden af, præcis som de står. Taktarten (tallene forrest) er tegnet for dig.

Husk. Tegn nodehovedet rundt og lidt på skrå. Sæt halsen i højre side, når den peger op.
Bind to ottendedele sammen med en bjælke: ♫ Lad halvnodens hoved være hvidt: 𝅗𝅥

1 4/4 ♩ ♩ ♫ ♩
2 4/4 𝅗𝅥 ♩ ♩
3 4/4 ♫ ♫ ♩ 𝄽
4 4/4 ♩ 𝄽 𝅗𝅥
5 4/4 ♫ ♩ ♫ ♩
6 4/4 𝅗𝅥 𝅗𝅥
7 4/4 ♩ ♩ 𝅗𝅥
8 4/4 ♫ ♫ ♫ ♫
9 4/4 ♩ ♫ 𝄽 ♩
10 4/4 𝅗𝅥 𝄽 ♩

Musikalfabetet

Brug klaviaturet, og skriv den tone, der mangler i hver række. Tonerne går opad fra venstre, og efter B kommer C igen.

C D E F G A B C D E F G A B

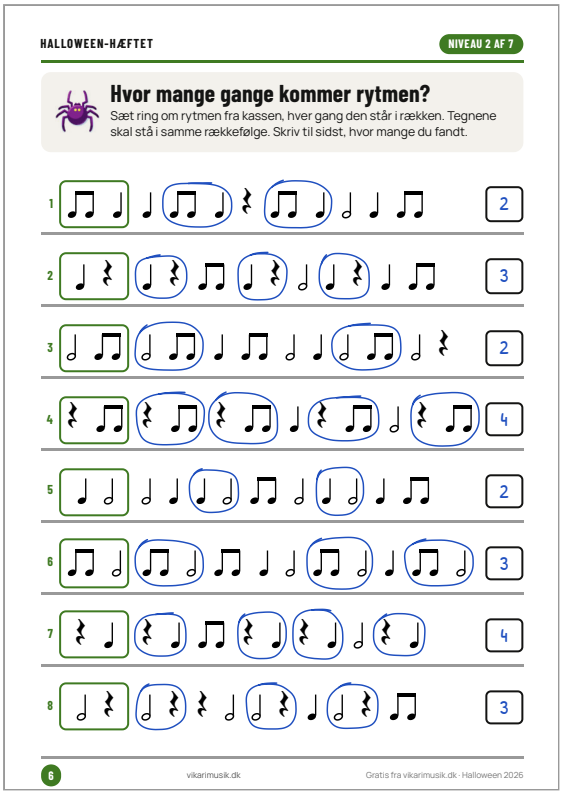
1 C D E F
2 F G A B
3 A B C D
4 D E F G
5 G A B C
6 B C D E
7 E F G A
8 A B C D
9 C D E F
10 G A B C
11 F G A B
12 D E F G
13 B C D E
14 E F G A
15 G A B C
16 D E F G

Ordets rytme

Sæt ring om ♩, hvis ordet har én stavelse, og om ♫, hvis det har to.

1 heks ♩ ♫
2 græskar ♩ ♫
3 monster ♩ ♫
4 kat ♩ ♫
5 slik ♩ ♫
6 ugle ♩ ♫
7 trold ♩ ♫
8 måne ♩ ♫
9 knogle ♩ ♫

Facit (fortsat)



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 2 AF 7

Hvor mange gange kommer rytmen?

Sæt ring om rytmen fra kassen, hver gang den står i rækken. Tegnene skal stå i samme rækkefølge. Skriv til sidst, hvor mange du fandt.

1 — 2
2 — 3
3 — 2
4 — 4
5 — 2
6 — 3
7 — 4
8 — 3

6 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



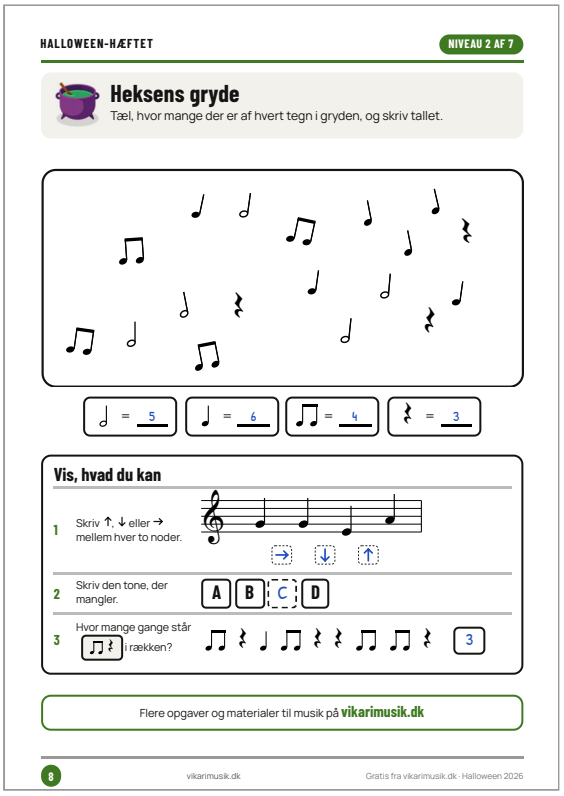
HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 2 AF 7

Fugleskræmslet

Find tegnet i nøglen, og farv feltet med tegnets farve. Felter uden tegn må du farve, som du vil.

♩ = orange ♫ = blå 𝅗𝅥 = gul 𝄽 = brun

7 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 2 AF 7

Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet.

♩ = 5 𝅗𝅥 = 6 ♫ = 4 𝄽 = 3

Vis, hvad du kan

1 Skriv ↑, ↓ eller → mellem hver to noder.

2 Skriv den tone, der mangler. A B C D

3 Hvor mange gange står ♫𝄽 i rækken? 3

Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

8 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Til læreren. Hæftet rækker til to til tre lektioner. **Lyt, hvis I kan:** Modest Mussorgskij, «En nat på Bloksbjerg» (ca. 11 min.). Heksene holder fest på bjerget.



VIKARIMUSIK.DK

Halloween-hæftet

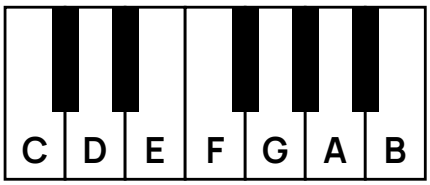
Klaviaturet, rytmemønstre og en slikspand

NIVEAU 3 AF 7

Navn: _____ Klasse: _____

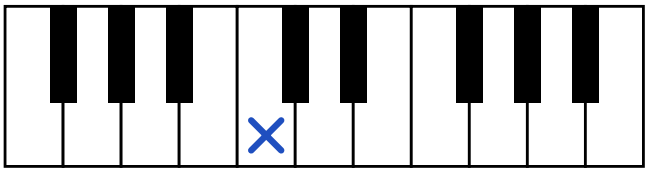
Find C på klaviaturet

Sæt kryds på alle C'er. Nøglen øverst viser, hvor C ligger.

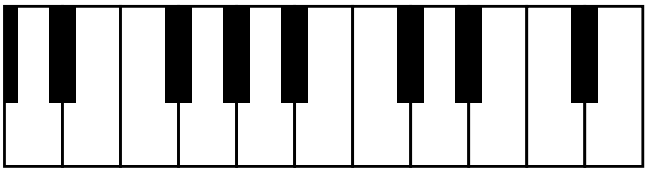


C ligger lige til venstre for de to sorte tangenter.

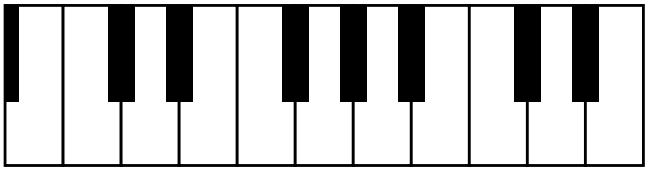
1



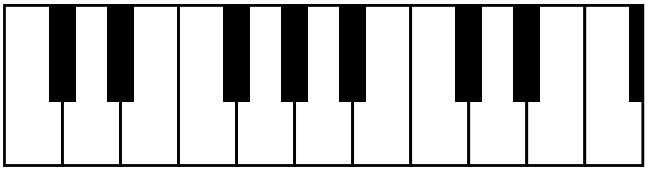
2



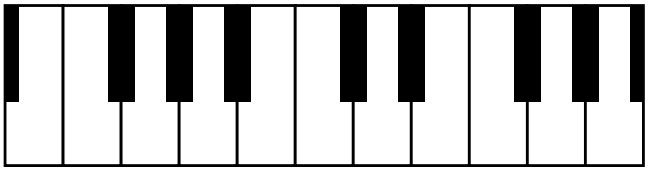
3



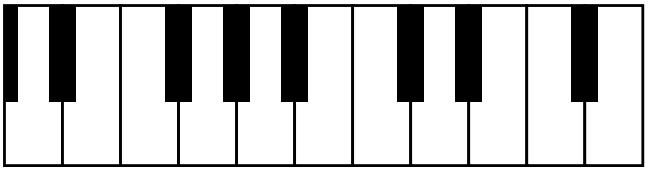
4



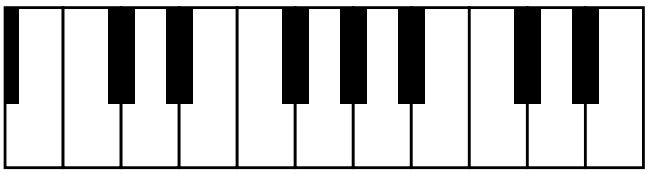
5



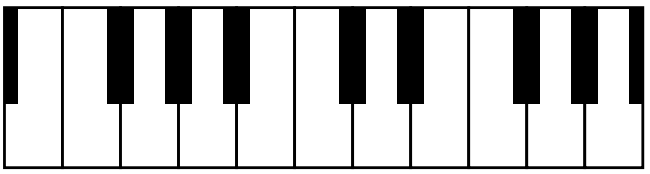
6



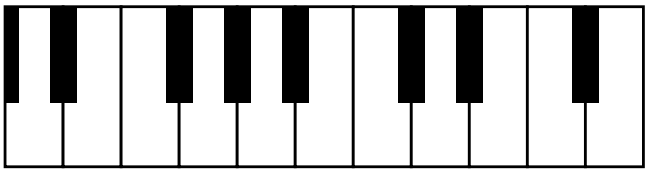
7



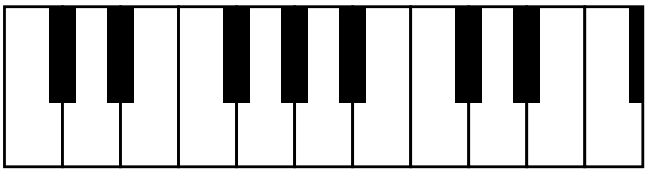
8



9



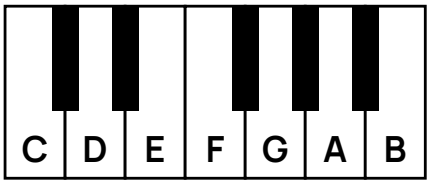
10





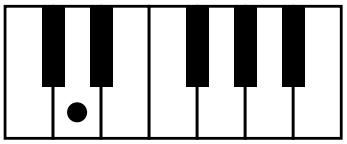
Tangenternes navne

Skriv navnet på tangenten med prikken. Nøglen øverst viser navnene.
I opgave 7–9 giver bogstaverne et ord.



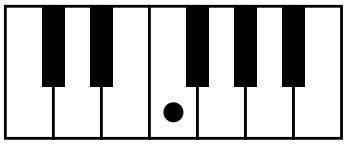
C ligger lige til venstre for de to sorte tangenter. F ligger lige til venstre for de tre.

1

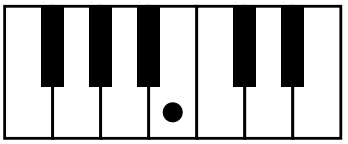


D

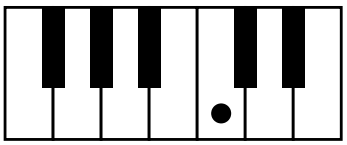
2



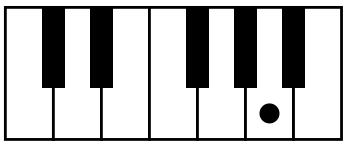
3



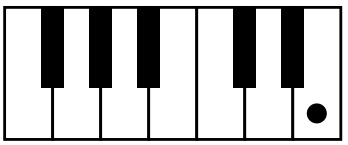
4



5

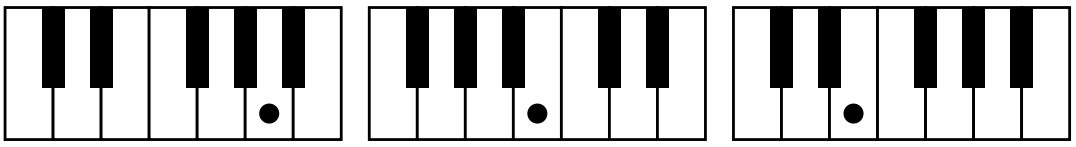


6



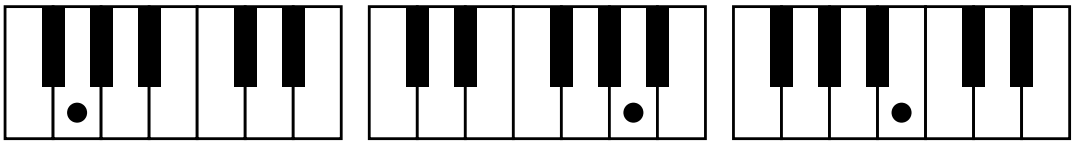
Bogstaverne giver et ord

7



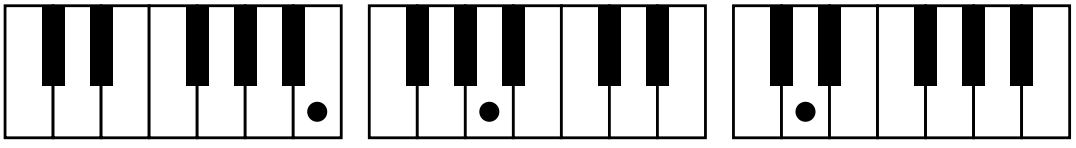
Ordet: _____

8



Ordet: _____

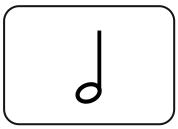
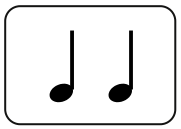
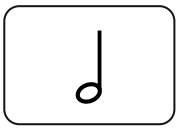
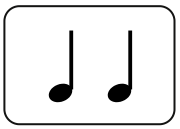
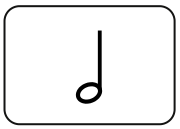
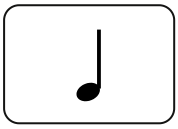
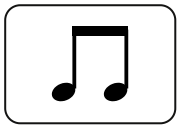
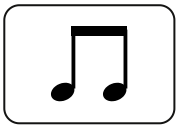
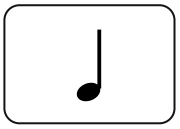
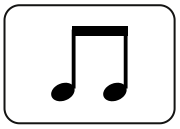
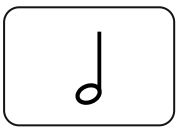
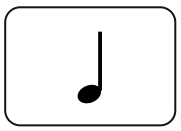
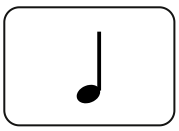
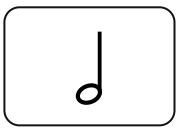
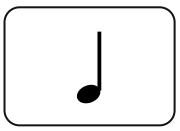
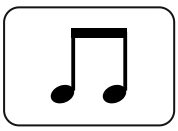
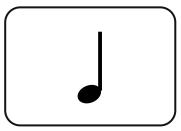
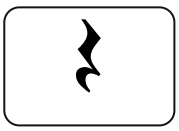
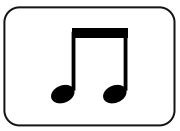
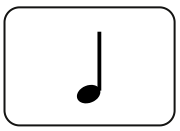
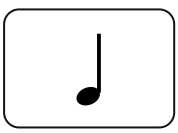
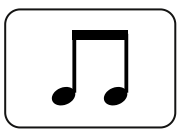
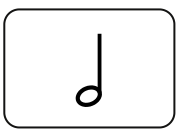
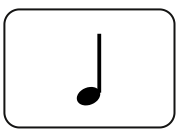
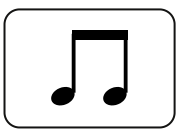
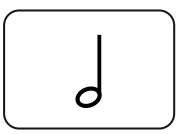
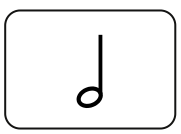
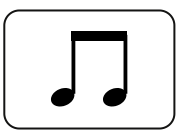
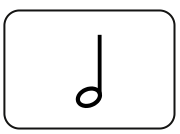
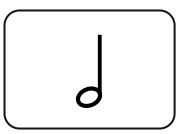
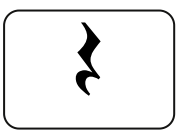
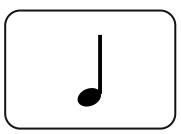
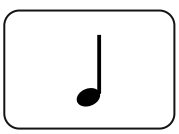
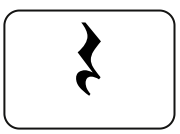
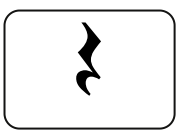
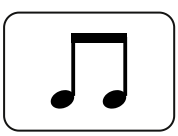
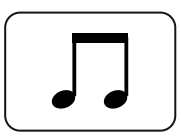
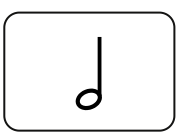
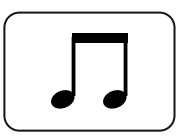
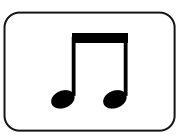
9



Ordet: _____

Rytmemønstre

Find mønstret i hver række, og tegn de rytmer, der kommer bagefter, i de tomme felter.

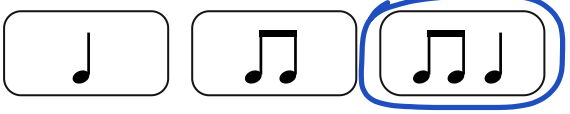
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							



Ordets rytme

Del ordet i stavelser, og sæt ring om den rytme, der passer til ordet.

1  **flagermus**



2  **græskar**



3  **heks**



4 **knogle**



5  **edderkop**



6  **spøgelse**



7  **kat**



8  **varulv**



9  **slik**



10  **kirkegård**



11  **ugle**



12  **trold**



13  **monster**



14  **spindelvæv**



Musik til din scene

Lav musik til din egen scene. Gør trinnene i rækkefølge. Skriv det, du synes.

1 Tegn en halloween-scene, fx et spøgelse, en heks eller en trold.

2 Hvordan er stemningen? Sæt ring om ét ord i hver gruppe.

Stemningen er

uhyggelig · spændende · rolig · glad · trist · sjov

Det bevæger sig

sniger · løber · flyver · tramper · danser · står stille

Det sker:

3 Hvordan er tempoet? Sæt ring om én.

- langsomt hele tiden
- hurtigt hele tiden
- begynder langsomt og bliver hurtigere
- begynder hurtigt og bliver langsommere

4 Hvordan er styrken? Sæt ring om én. Kommer noget nærmere, kan musikken blive kraftigere.

- **p** svagt hele tiden
- **f** kraftigt hele tiden
- < bliver kraftigere (crescendo)
- > bliver svagere (decrescendo)

5 Skal musikken lyde glad eller trist? Sæt ring om én.

dur (glad) · mol (trist)

6 Hvem skal spille? Sæt ring om ét instrument. Mørke instrumenter, fx tubaen, lyder tunge. Lyse, fx tværfløjten, lyder lette.

tværfløjte


violin


harpe


klarinet


saxofon


xylofon


trompet


horn


tuba


lilletromme


bækkener


orgel

Slikspanden

Find tegnet i nøglen, og farv feltet med tegnets farve. Felter uden tegn må du farve, som du vil.

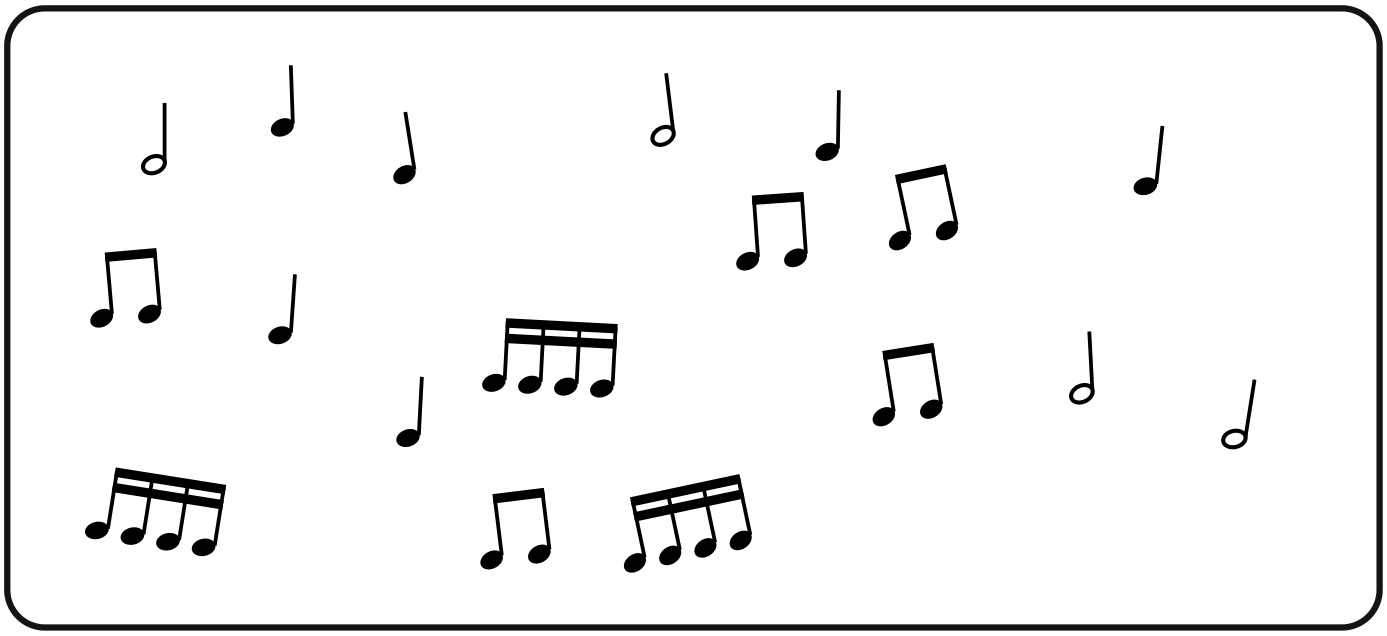
♩ = orange ♩ = grøn ♫ = lilla 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 = pink 𝄽 = rød





Heksens gryde

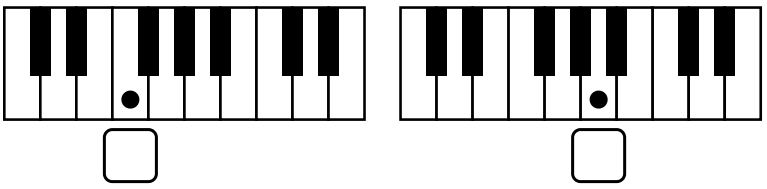
Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet.



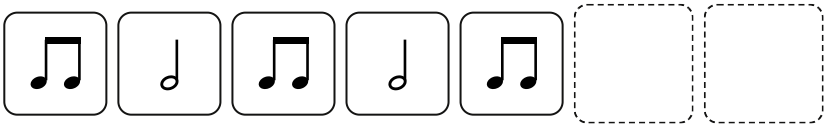
= 6	= ____	= ____	= ____

Vis, hvad du kan

1 Skriv navnet på tangenten med prikken.



2 Tegn det, der kommer bagefter.



3 Sæt ring om den rytme, der passer til ordet **slikpose**.



Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

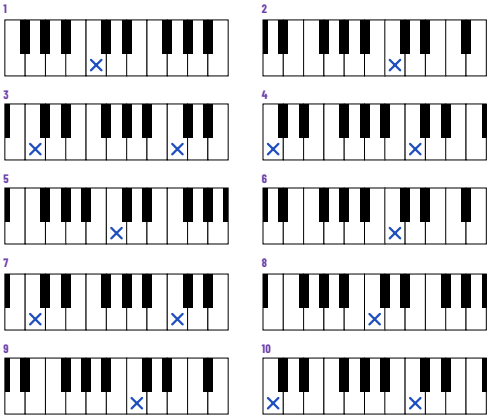
Facit

Find C på klaviaturet

Sæt kryds på alle C'er. Nøglen øverst viser, hvor C ligger.



C ligger lige til venstre for de to sorte tangenter.

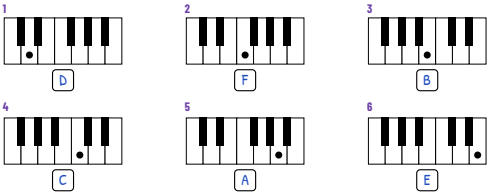


Tangenternes navne

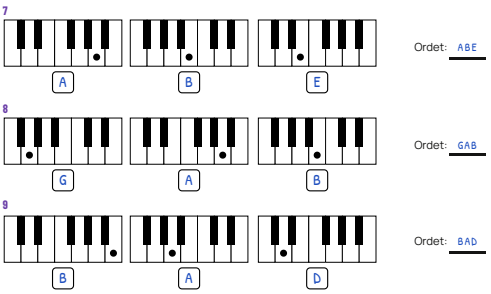
Skriv navnet på tangenten med prikken. Nøglen øverst viser navnene. I opgave 7–9 giver bogstaverne et ord.



C ligger lige til venstre for de to sorte tangenter. F ligger lige til venstre for de tre.

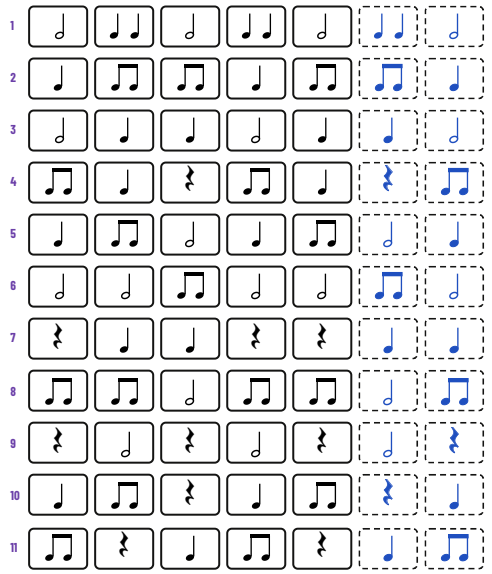


Bogstaverne giver et ord



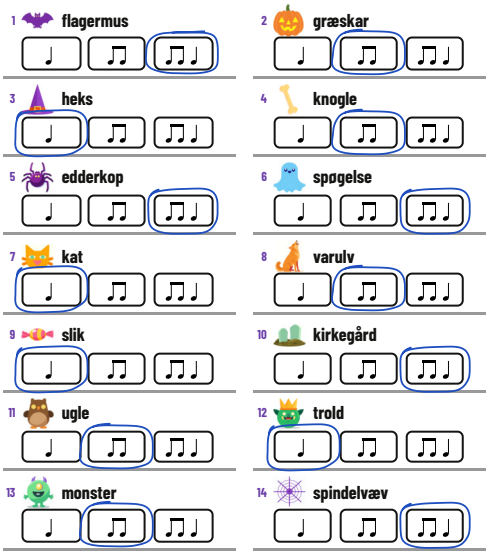
Rytmemønstre

Find mønstret i hver række, og tegn de rytmer, der kommer bagefter, i de tomme felter.

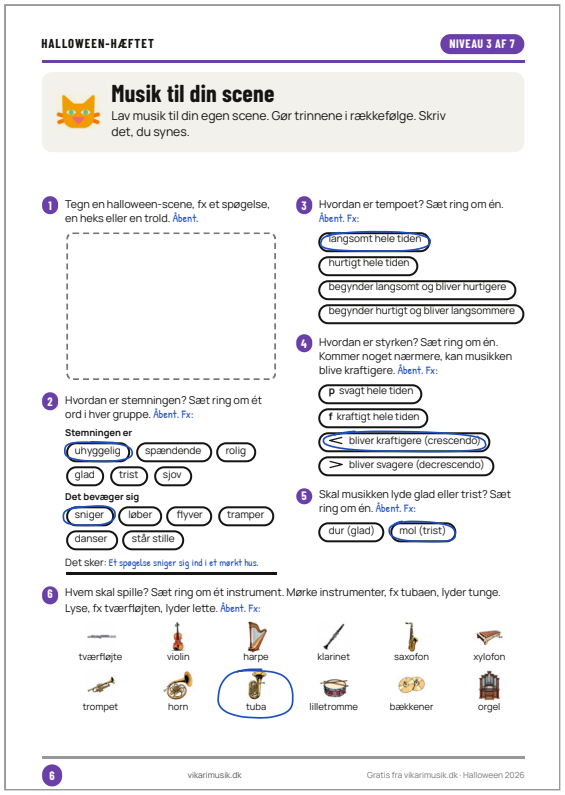


Ordets rytme

Del ordet i stavelser, og sæt ring om den rytme, der passer til ordet.



Facit (fortsat)



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 3 AF 7

Musik til din scene

Lav musik til din egen scene. Gør trinnene i rækkefølge. Skriv det, du synes.

1. Tegn en halloween-scene, fx et spøgelse, en heks eller en trold. Åbent.

2. Hvordan er stemningen? Sæt ring om ét ord i hver gruppe. Åbent. Fx:

Stemningen er: uhyggelig, spændende, rolig, glad, trist, sjov

Det bevæger sig: sniger, løber, flyver, tramper, danser, står stille

Det sker: Et spøgelse sniger sig ind i et mørkt hus.

3. Hvordan er tempoet? Sæt ring om én. Åbent. Fx:

langsomt hele tiden
hurtigt hele tiden
begynder langsomt og bliver hurtigere
begynder hurtigt og bliver langsommere

4. Hvordan er styrken? Sæt ring om én. Kommer noget nærmere, kan musikken blive kraftigere. Åbent. Fx:

p svagt hele tiden
f kraftigt hele tiden
bliver kraftigere (crescendo)
bliver svagere (decrescendo)

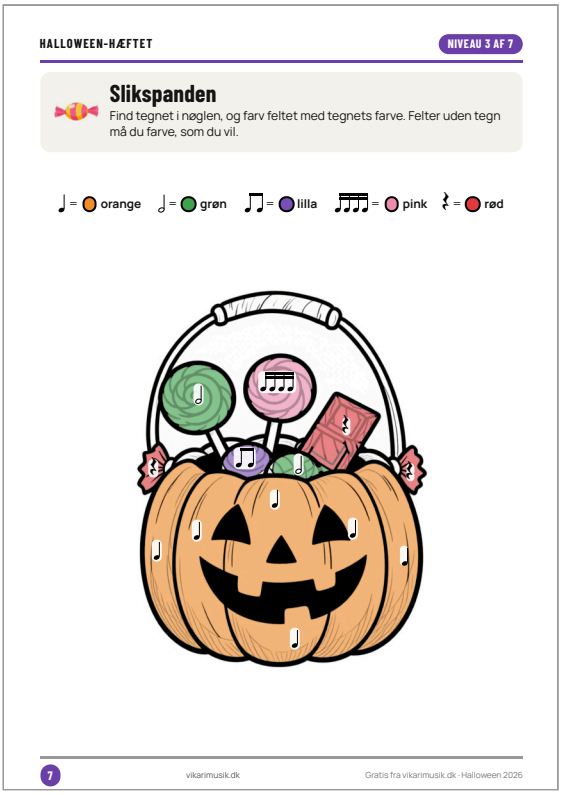
5. Skal musikken lyde glad eller trist? Sæt ring om én. Åbent. Fx:

dur (glad) mol (trist)

6. Hvem skal spille? Sæt ring om ét instrument. Mørke instrumenter, fx tubaen, lyder tunge. Lyse, fx tværfløjten, lyder lette. Åbent. Fx:

tværfløjte, violin, harpe, klarinet, saxofon, xylofon, trompet, horn, tuba, lilletromme, bækkener, orgel

6 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



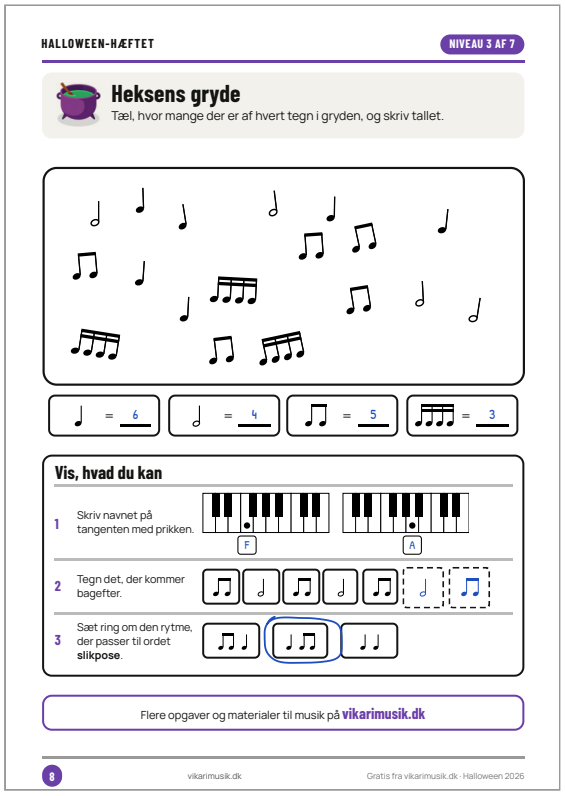
HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 3 AF 7

Slikspanden

Find tegnet i nøglen, og farv feltet med tegnets farve. Felter uden tegn må du farve, som du vil.

♩ = orange ♩ = grøn ♫ = lilla ♬ = pink 𝄽 = rød

7 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 3 AF 7

Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet.

♩ = 6 ♩ = 4 ♫ = 5 ♬ = 3

Vis, hvad du kan

1. Skriv navnet på tangenten med prikken. F A

2. Tegn det, der kommer bagefter.

3. Sæt ring om den rytme, der passer til ordet **slikpose**.

Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

8 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Til læreren. Hæftet rækker til to til tre lektioner. Der findes ikke ét rigtigt svar på side 6. **Lyt, hvis I kan:** Edvard Grieg, «Troldtog» fra Lyriske stykker (ca. 3 min.). En march for trolde.



VIKARIMUSIK.DK

Halloween-hæftet

Takter, koder og trolde

NIVEAU 4 AF 7

Navn: _____ Klasse: _____



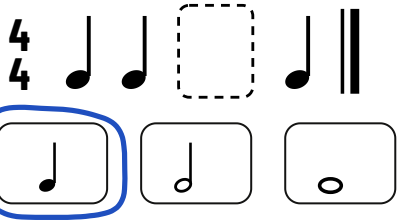
Takten skal gå op

Sæt ring om den node, der passer i den stiplede kasse, så takten får 4 slag. Skriv slagene for alle tegnene i regnestykket.



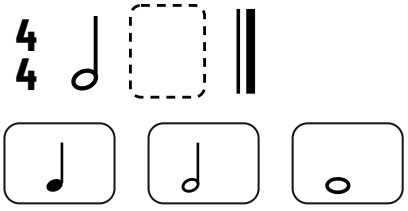
1 slag 1 slag 2 slag 4 slag 1 slag

1



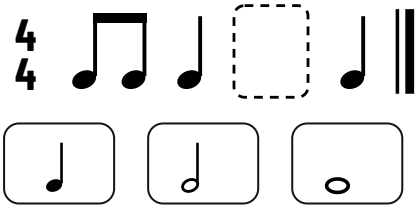
1 + 1 + 1 + 1 = 4

2



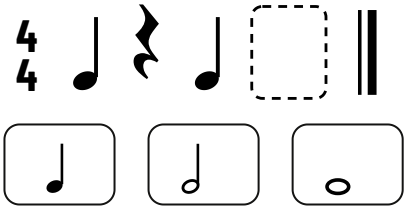
___ + ___ = 4

3



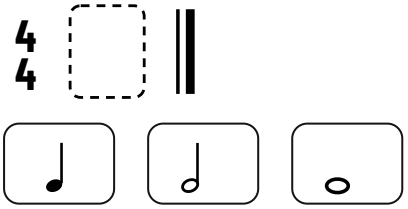
___ + ___ + ___ + ___ = 4

4



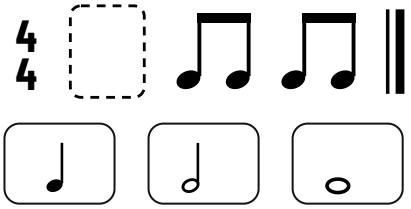
___ + ___ + ___ + ___ = 4

5



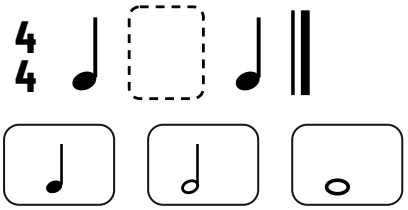
___ = 4

6



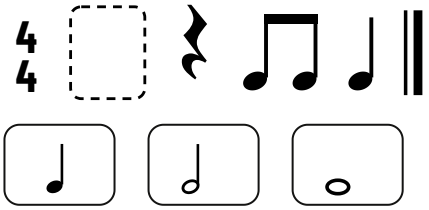
___ + ___ + ___ = 4

7



___ + ___ + ___ = 4

8



___ + ___ + ___ + ___ = 4



Musik til en uhyggelig film

Tegn en scene fra en uhyggelig film i rammen. Sæt ring om de ord, der passer til scenen og til musikken, og sæt kryds ved de instrumenter, du ville vælge. Skriv det, du synes.

Min scene

Scenen er

mørk · lys · stille · larmende · rolig · farlig · hemmelig · glad · uhyggelig · spændende · trist · vild · mystisk · fredelig · kold

Musikken

langsom · hurtig · mørke toner · lyse toner · gentager sig · svag (piano) · kraftig (forte) · bliver hurtigere · bliver langsommere · bliver kraftigere (crescendo) · bliver svagere (decrescendo)

Instrumenter

- ☐ violin
- ☐ cello
- ☐ kontrabas
- ☐ harpe
- ☐ fløjte
- ☐ klarinet
- ☐ fagot
- ☐ trompet
- ☐ tuba
- ☐ pauke
- ☐ stortromme
- ☐ xylofon
- ☐ triangel
- ☐ klaver
- ☐ orgel
- ☐ el-guitar



I Dovregubbens hal

Læs om musikken til Dovregubbens hal, og svar på spørgsmålene.

Edvard Grieg var en komponist fra Norge. Han skrev musik til et skuespil, der hedder Peer Gynt, og musikken blev spillet første gang i 1876.

I skuespillet går Peer Gynt ind i et bjerg, hvor Dovregubben bor. Dovregubben er troldenes konge, og hans hal er fuld af trolde, der er vrede på Peer. Det stykke musik, der hører til, hedder «I Dovregubbens hal».

Musikken begynder langsomt og svagt, og de mørke instrumenter spiller først. Melodien er kort og enkel, og den bliver spillet igen og igen. Hver gang går den lidt hurtigere og bliver lidt kraftigere. Til sidst spiller hele orkestret meget hurtigt og meget kraftigt.

1. Hvilket land kom Edvard Grieg fra?

Norge

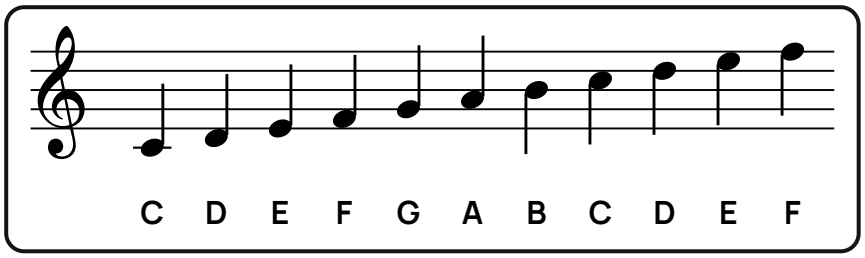
2. Hvem er Dovregubben?

3. Musikken blev spillet første gang i 1876. Hvor mange år er der fra 1876 til 2026?

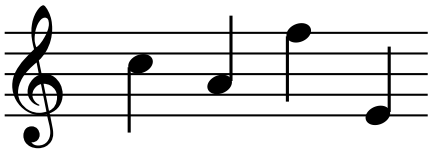
4. Hvorfor tror du, Grieg lod musikken blive hurtigere og kraftigere? Skriv det, du synes.

Knæk den forheksede kode

Find nodernes navne i nøglen, og skriv bogstaverne i felterne. Så kan du læse ordene. Bogstaverne i de grå felter står der allerede.

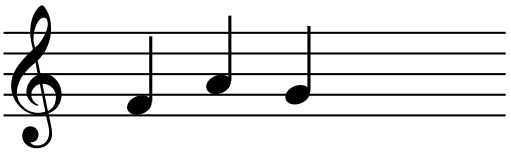


1



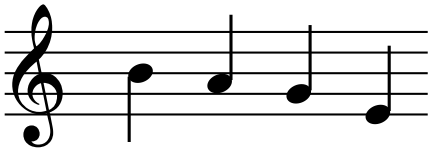
C	A	F	E

2

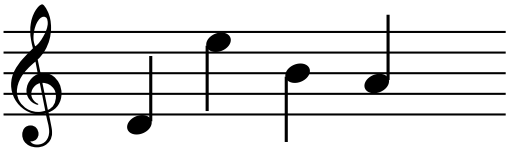


			O	T

3

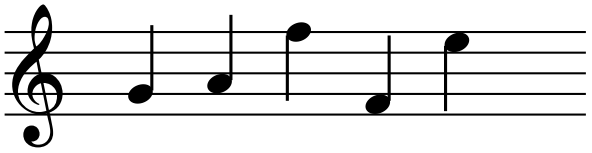


4



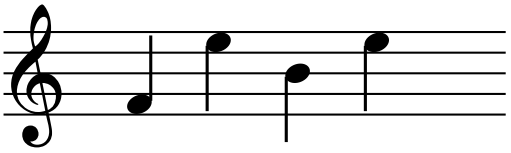
				T

5



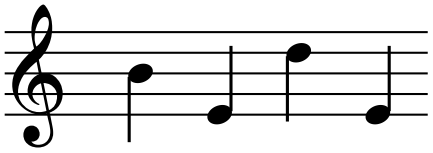
					L

6

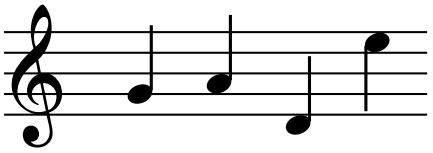


				R

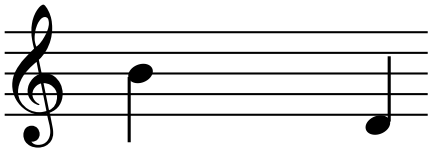
7



8

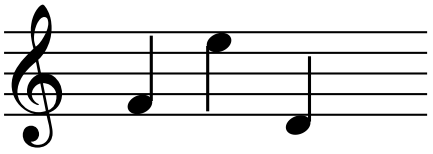


9



	L	O	

10



			T



Hvor lang er trylleformularen?

Læg slagene sammen i hver trylleformular, og skriv, hvor mange slag den varer. Husk at tælle pausen med.



1 slag 1 slag 2 slag 1 slag

1



hyyl skyg - ge bøh

= 4 slag

2



hyyl hyyl bøh

= _____ slag

3



græs-kar græs-kar bøh

= _____ slag

4



bøh skyg - ge

= _____ slag

5



heks ed - der - kop - pe spind

= _____ slag

6



mon-ster brøl

= _____ slag

7



hyyl knirk knirk

= _____ slag

8



suus skyg - ge

= _____ slag

9



knirk knirk hyyl

= _____ slag

10



fla - ger - mus

= _____ slag

11



bøh bøh skyg - ge skyg - ge

= _____ slag

12



suus græs-kar bøh

= _____ slag

Farv efter slagene

Læg slagene sammen i hvert felt, og farv feltet med farven for det antal slag. Felter uden tegn må du farve, som du vil.

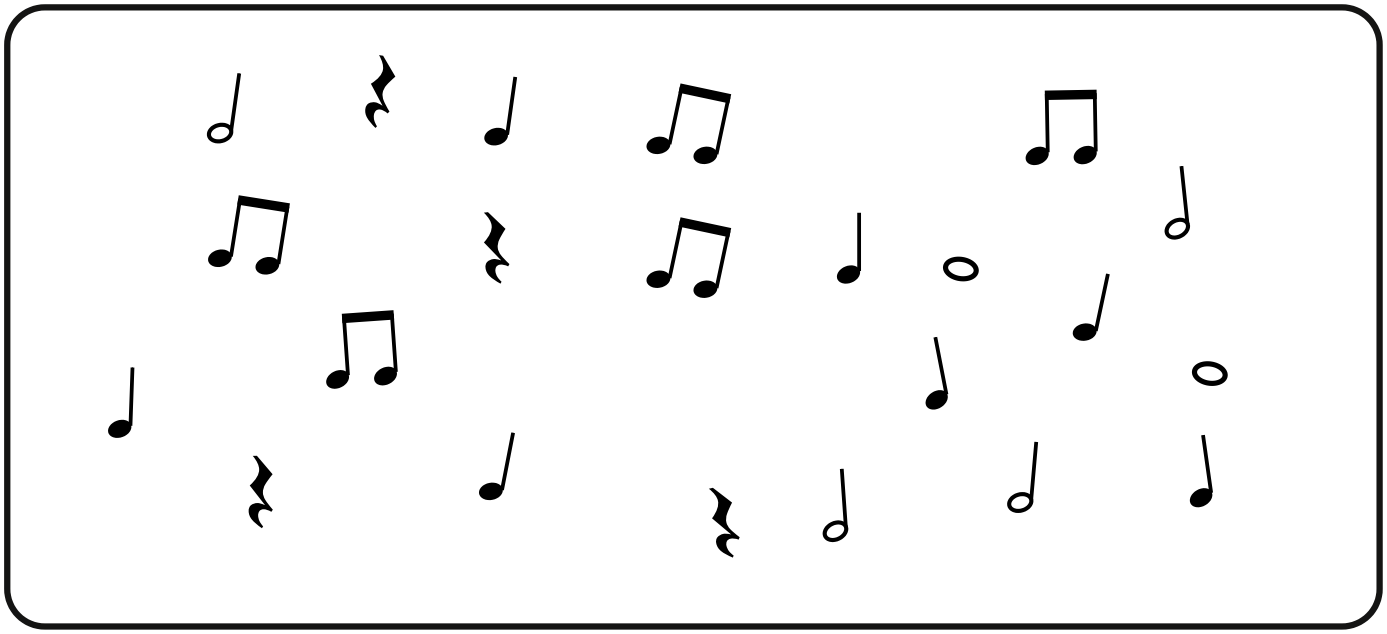
1 slag = blå 2 slag = grøn 3 slag = brun 4 slag = gul





Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet. Læg så alle slagene sammen.



♩ = 7	𝅝 = ____	𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮 = ____	𝅗𝅥 = ____	𝄽 = ____

Hvor mange slag er der i alt i gryden? ____

Vis, hvad du kan

1 Hvor mange slag varer rytmen?

 = ____ slag

2 Sæt ring om den node, der får takten op på 4 slag.

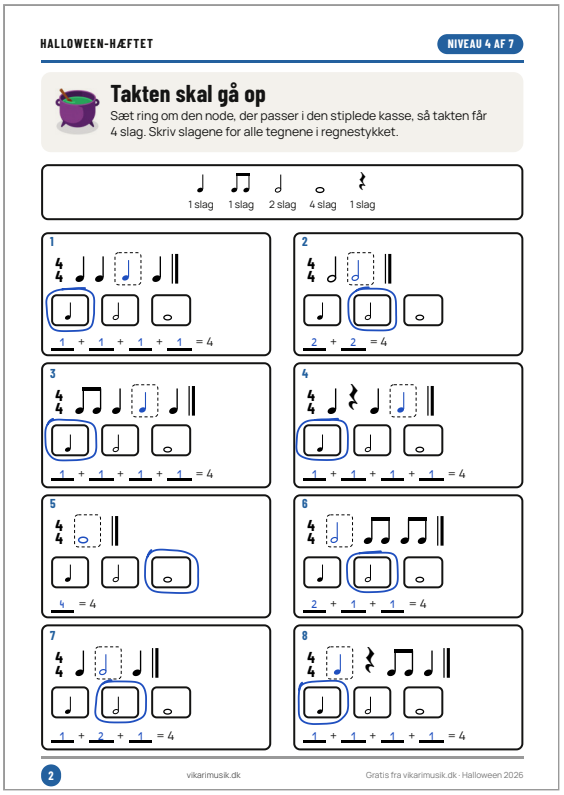


3 Byg en takt: Vælg tegn fra gryden, og tegn en takt med 4 slag. Du må bruge et tegn flere gange.



Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

Facit



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 4 AF 7

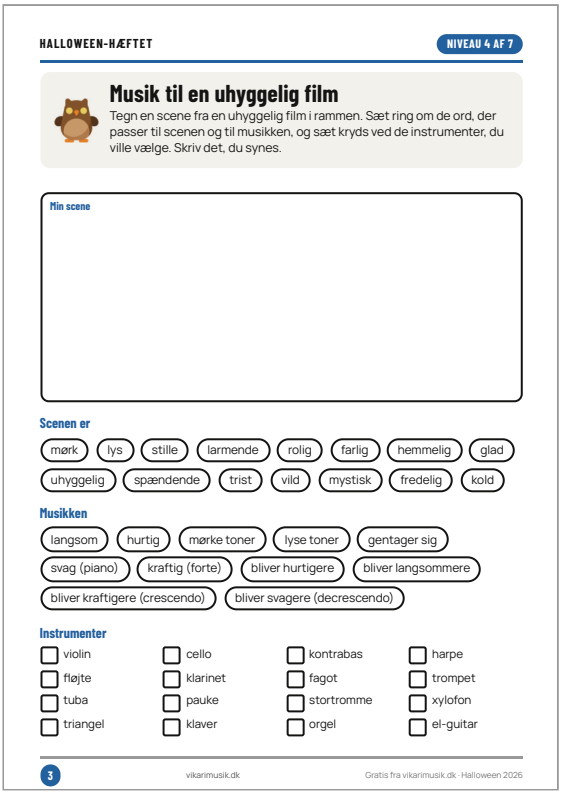
Takten skal gå op

Sæt ring om den node, der passer i den stiplede kasse, så takten får 4 slag. Skriv slagene for alle tegnene i regnestykket.

1 slag · 1 slag · 2 slag · 4 slag · 1 slag

1: 1 + 1 + 1 + 1 = 4
2: 2 + 2 = 4
3: 1 + 1 + 1 + 1 = 4
4: 1 + 1 + 1 + 1 = 4
5: 4 = 4
6: 2 + 1 + 1 = 4
7: 1 + 2 + 1 = 4
8: 1 + 1 + 1 + 1 = 4

2 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 4 AF 7

Musik til en uhyggelig film

Tegn en scene fra en uhyggelig film i rammen. Sæt ring om de ord, der passer til scenen og til musikken, og sæt kryds ved de instrumenter, du ville vælge. Skriv det, du synes.

Min scene

Scenen er

mørk · lys · stille · larmende · rolig · farlig · hemmelig · glad · uhyggelig · spændende · trist · vild · mystisk · fredelig · kold

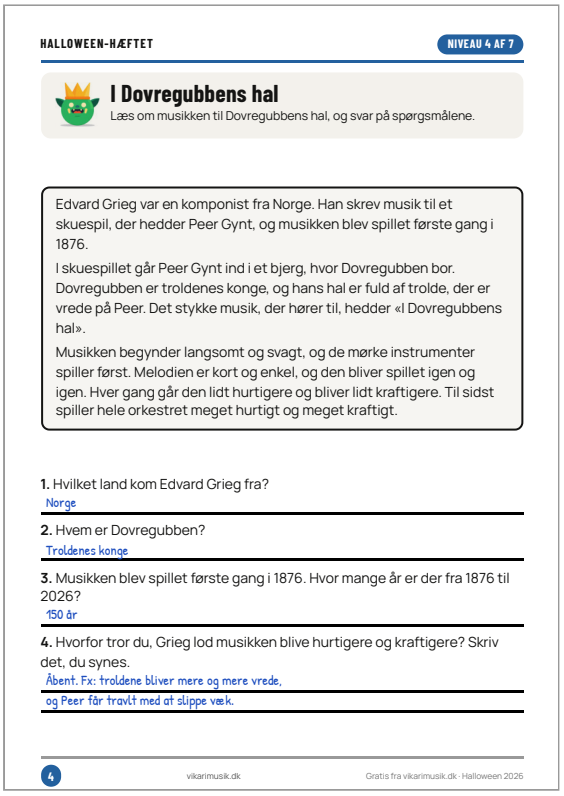
Musikken

langsom · hurtig · mørke toner · lyse toner · gentager sig · svag (piano) · kraftig (forte) · bliver hurtigere · bliver langsommere · bliver kraftigere (crescendo) · bliver svagere (decrescendo)

Instrumenter

- violin
- cello
- kontrabas
- harpe
- fløjte
- klarinet
- fagot
- trompet
- tuba
- pauke
- stortromme
- xylofon
- triangel
- klaver
- orgel
- el-guitar

3 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 4 AF 7

I Dovregubbens hal

Læs om musikken til Dovregubbens hal, og svar på spørgsmålene.

Edvard Grieg var en komponist fra Norge. Han skrev musik til et skuespil, der hedder Peer Gynt, og musikken blev spillet første gang i 1876.

I skuespillet går Peer Gynt ind i et bjerg, hvor Dovregubben bor. Dovregubben er troldenes konge, og hans hal er fuld af trolde, der er vrede på Peer. Det stykke musik, der hører til, hedder «I Dovregubbens hal».

Musikken begynder langsomt og svagt, og de mørke instrumenter spiller først. Melodien er kort og enkel, og den bliver spillet igen og igen. Hver gang går den lidt hurtigere og bliver lidt kraftigere. Til sidst spiller hele orkestret meget hurtigt og meget kraftigt.

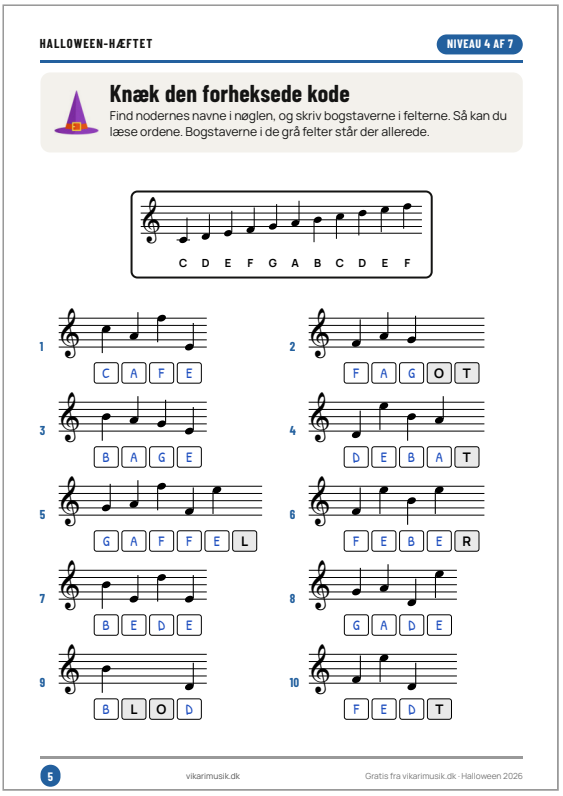
1. Hvilket land kom Edvard Grieg fra?
Norge

2. Hvem er Dovregubben?
Troldenes konge

3. Musikken blev spillet første gang i 1876. Hvor mange år er der fra 1876 til 2026?
150 år

4. Hvorfor tror du, Grieg lod musikken blive hurtigere og kraftigere? Skriv det, du synes.
Åbent. Fx: troldene bliver mere og mere vrede,
og Peer får travlt med at slippe væk.

4 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 4 AF 7

Knæk den forheksede kode

Find nodernes navne i nøglen, og skriv bogstaverne i felterne. Så kan du læse ordene. Bogstaverne i de grå felter står der allerede.

C D E F G A B C D E F

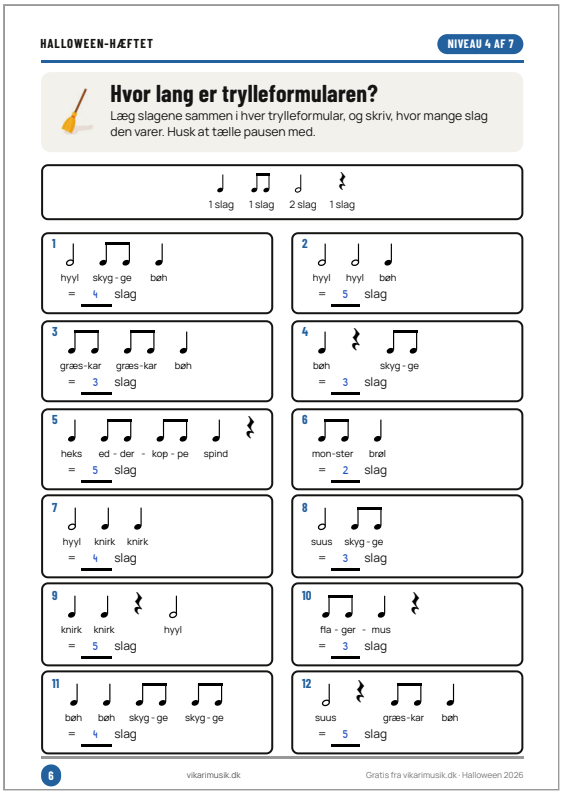
1: C A F E
2: F A G O T
3: B A G E
4: D E B A T
5: G A F F E L
6: F E B E R
7: B E D E
8: G A D E
9: B L O D
10: F E D T

5 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Find værket · Edvard Grieg: «I Dovregubbens hal» (side 4)

Sats 4 i Peer Gynt-suite nr. 1, op. 46, ca. 2½ min. Søg på YouTube, Spotify eller DR efter «Grieg In the Hall of the Mountain King». Vælg en udgave med symfoniorkester, ikke rock eller klaver, fx Berliner Philharmoniker med Herbert von Karajan (Deutsche Grammophon).

Facit (fortsat)



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 4 AF 7

Hvor lang er trylleformularen?

Læg slagene sammen i hver trylleformular, og skriv, hvor mange slag den varer. Husk at tælle pausen med.

1 slag 1 slag 2 slag 1 slag

1 hyyl skyg - ge bøh = 4 slag

2 hyyl hyyl bøh = 5 slag

3 græs-kar græs-kar bøh = 3 slag

4 bøh skyg - ge = 3 slag

5 heks ed - der - kop - pe spind = 5 slag

6 mon-ster brøl = 2 slag

7 hyyl knirk knirk = 4 slag

8 suus skyg - ge = 3 slag

9 knirk knirk hyyl = 5 slag

10 fla - ger - mus = 3 slag

11 bøh bøh skyg - ge skyg - ge = 4 slag

12 suus græs-kar bøh = 5 slag

6 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



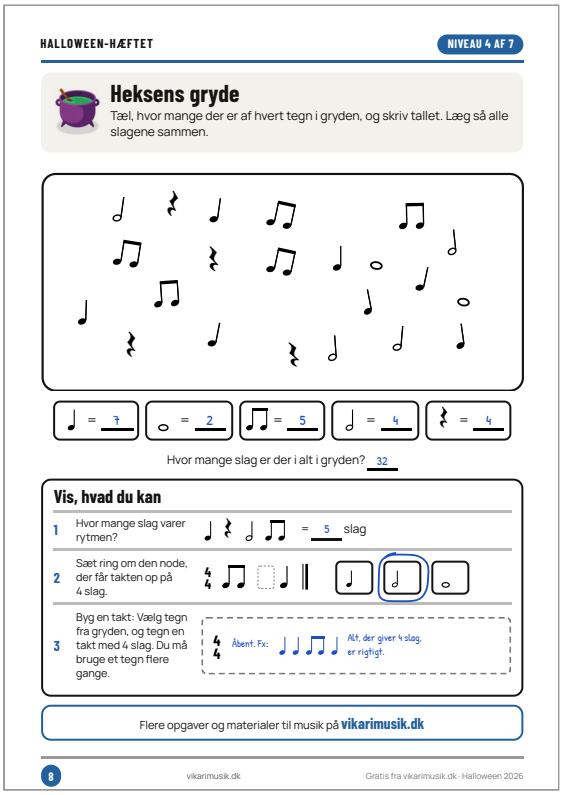
HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 4 AF 7

Farv efter slagene

Læg slagene sammen i hvert felt, og farv feltet med farven for det antal slag. Felter uden tegn må du farve, som du vil.

1 slag = blå 2 slag = grøn 3 slag = brun 4 slag = gul

7 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 4 AF 7

Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet. Læg så alle slagene sammen.

♩ = 7 𝅝 = 2 ♫ = 5 ♩ = 4 𝄽 = 4

Hvor mange slag er der i alt i gryden? 32

Vis, hvad du kan

1 Hvor mange slag varer rytmen? = 5 slag

2 Sæt ring om den node, der får takten op på 4 slag.

3 Byg en takt: Vælg tegn fra gryden, og tegn en takt med 4 slag. Du må bruge et tegn flere gange.

Åbent. Fx: Alt, der giver 4 slag, er rigtigt.

Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

8 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Til læreren. Hæftet rækker til to til tre lektioner. Der findes ikke ét rigtigt svar på side 3, på side 4, spørgsmål 4, og på side 8, opgave 3. **Lyt, hvis I kan:** Edvard Grieg, «I Dovregubbens hal» fra Peer Gynt (ca. 2½ min.). **Kilder:** snl.no, «Peer Gynt – musikk»; Wikipedia, «In the Hall of the Mountain King».



VIKARIMUSIK.DK

Halloween-hæftet

Forheksede takter, koder og Troldmandens lærling

NIVEAU 5 AF 7

Navn: _____ Klasse: _____



De forheksede takter

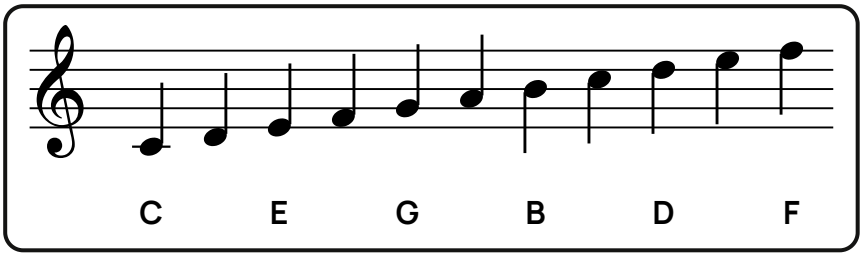
Tæl slagene i hver takt. Sæt flueben, hvis takten har 4 slag, og kryds, hvis den ikke har.

						
1 slag	1 slag	2 slag	1½ slag	½ slag	4 slag	1 slag

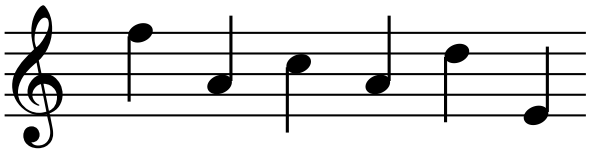
1		3 slag ☒	9		☐
2		4 slag ☑	10		☐
3		☐	11		☐
4		☐	12		☐
5		☐	13		☐
6		☐	14		☐
7		☐	15		☐
8		☐	16		☐

Knæk den forheksede kode

Find nodernes navne, og skriv bogstaverne i felterne. Står noden i et mellemrum, får den bogstavet mellem de to linjers bogstaver. Bogstaverne i de grå felter står der allerede.

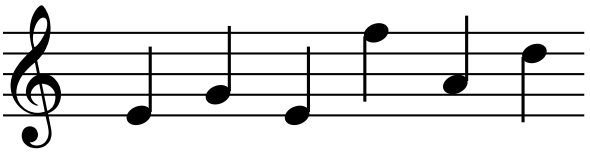


1

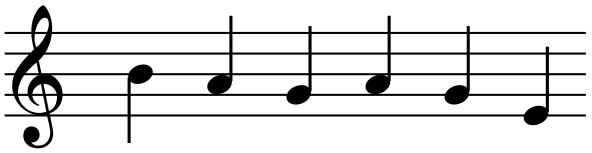


F	A	C	A	D	E

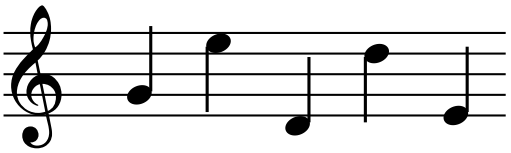
2



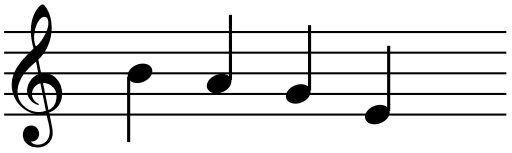
3



4

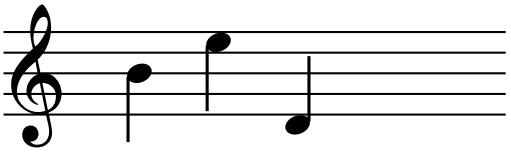


5



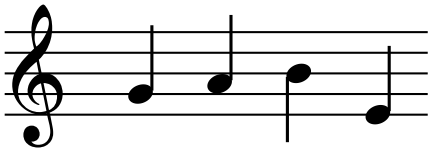
				R

6

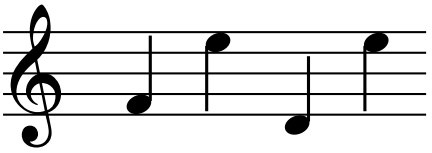


			S	T

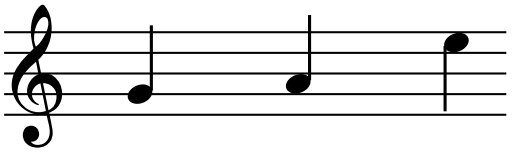
7



8

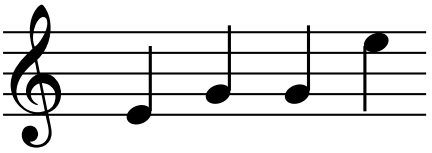


9



	R		V	

10





Troldmandens lærling

Læs om Troldmandens lærling, og svar på spørgsmålene.

Paul Dukas var en komponist fra Frankrig. I 1897 skrev han et stykke musik for orkester, der hedder Troldmandens lærling. En lærling er en, der er ved at lære et fag.

Musikken fortæller en historie. En troldmand går hjemmefra, og hans lærling bliver alene tilbage. Lærlingen bruger en trylleformular, så en kost begynder at hente vand. Men han har glemt det ord, der får kosten til at stoppe, og snart står huset under vand. Lærlingen hugger kosten over med en økse, men så er der to koste, der henter vand. Til sidst kommer troldmanden hjem og stopper det hele.

Kostens melodi bliver spillet af fagotten, et træblæseinstrument med en mørk lyd. Musikken bliver kraftigere og kraftigere, mens vandet stiger. I 1940 brugte Walt Disney musikken i tegnefilmen Fantasia, hvor Mickey Mouse er lærlingen.

1. Hvilket land kom Paul Dukas fra?

Frankrig

2. Hvad har lærlingen glemt?

3. Musikken blev skrevet i 1897, og Fantasia kom i 1940. Hvor mange år gik der imellem?

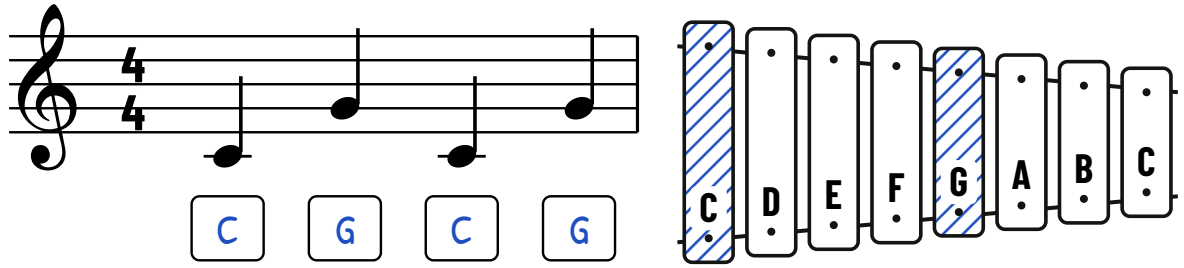
4. Hvorfor tror du, Dukas lod musikken blive kraftigere, mens vandet stiger? Skriv det, du synes.



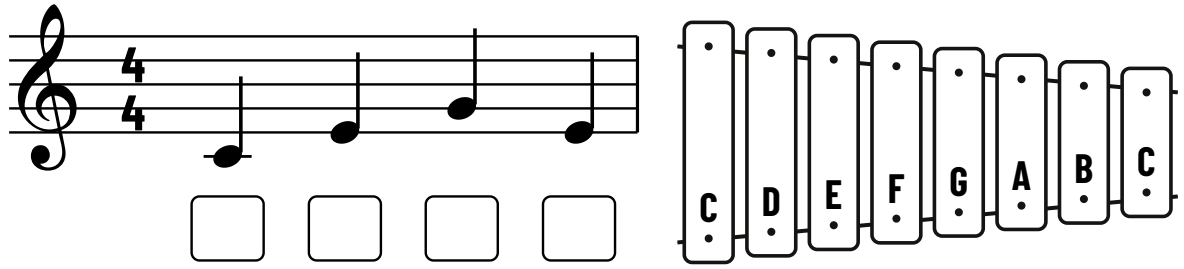
Ostinatet på xylofonen

Skriv tonenavnene under noderne i hvert ostinat (et mønster, der gentages). Skravér så de stave på xylofonen, du skal bruge.

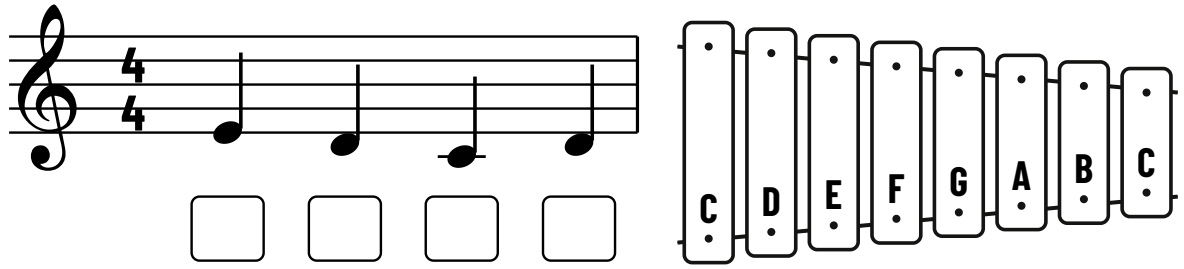
1



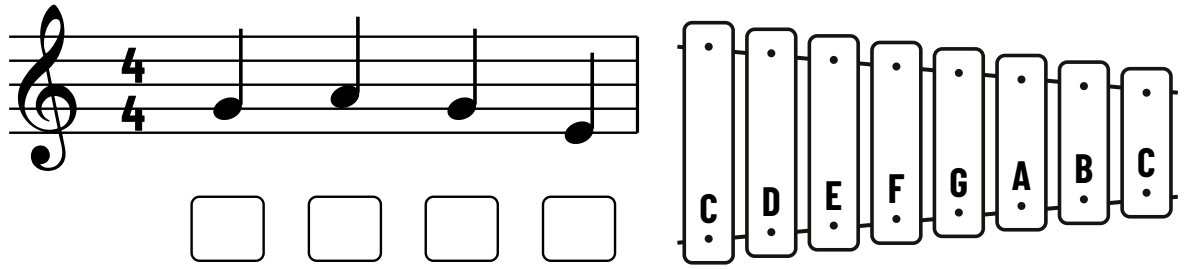
2



3



4





Remsen har mistet sine taktstreger

Det øverste tal i taktarten siger, hvor mange slag der er i hver takt. Sæt en taktstreg, hver gang takten er fuld, og skriv, hvor mange takter der blev.



1 4/4



Heks, kat, fla - ger - mus, græs-kar, mon-ster, bøh! hyyl, skyg-ge, bøh.

takter: 3

2 3/4



Nat, ug - le, nat, hyyl, bøh, græs-kar, græs-kar, slik, suus.

takter: ____

3 4/4



takter: ____

4 3/4



takter: ____

5 4/4



takter: ____

6 3/4



takter: ____

7 4/4



takter: ____

8 3/4



takter: ____



Orkestret på kirkegården

Læs om instrumenterne. Træk så en streg fra hvert instrument ned til den kasse, det hører til.

Læs først. Bratschen ligner en violin, men den er lidt større og lyder mørkere. Celloen er større end bratschen og står på gulvet, når man spiller. Kontrabassen er det største af de instrumenter, man stryger på. Klarinetten, oboen og fagotten er rør af træ, og man blæser gennem et blad i toppen; fagotten er den største og lyder mørkest. Trompet, horn, basun og tuba er af messing: hornet er rullet sammen som en snegl, og basunen har et træk, man skubber frem og tilbage. Pauken er en stor kedel af kobber med skind på, og xylofonen har plader af træ, som man slår på med køller.

fløjte

kontrabas

triangel

obo

horn

bratsch

trompet

pauke

fagot

tuba

klarinet

bækken

violin

basun

cello

xylofon

Strygere
Man stryger med en bue over strengene.

Træblæsere
Man blæser over et hul eller gennem et blad. Fløjten hører med, selv om den i dag er af metal.

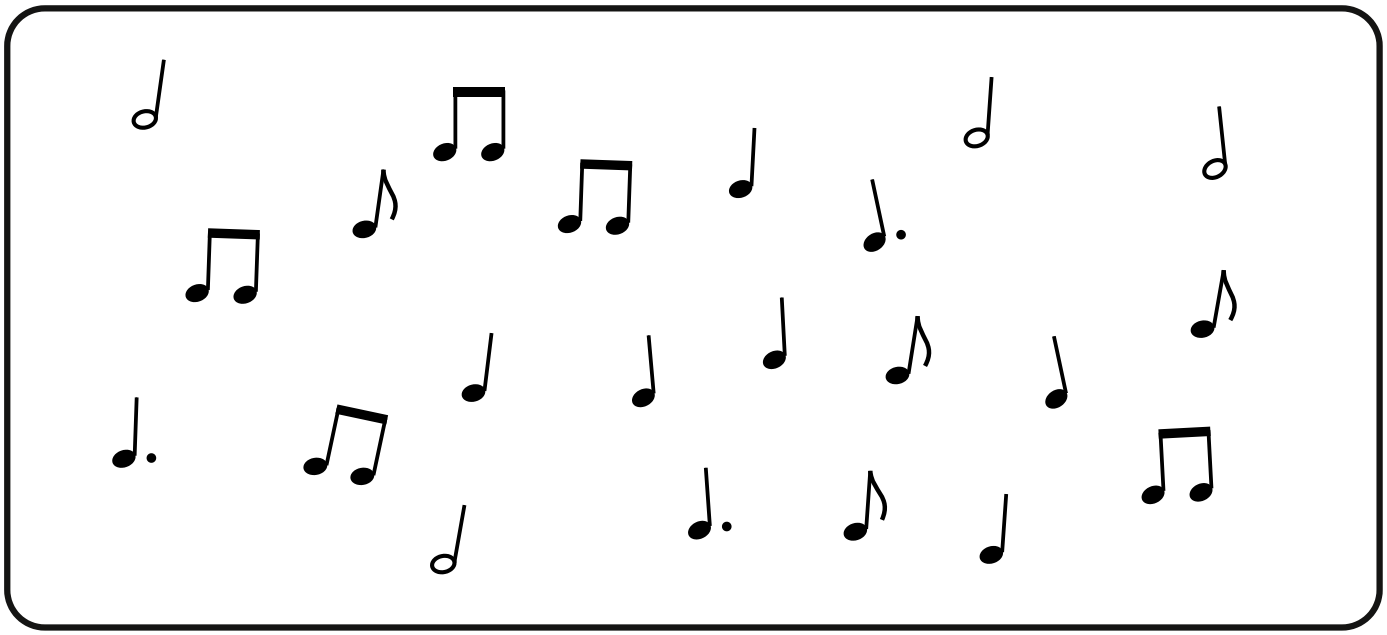
Messingblæsere
Man summer med læberne mod et mundstykke af metal.

Slagtøj
Man slår på instrumentet.



Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet. Læg så alle slagene sammen.

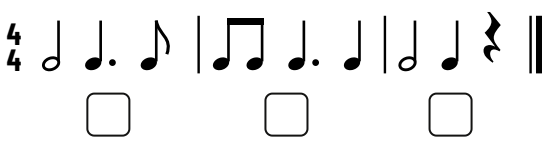


♩ = 6	𝅗𝅥. = ____	♫ = ____	𝅗𝅥 = ____	♪ = ____

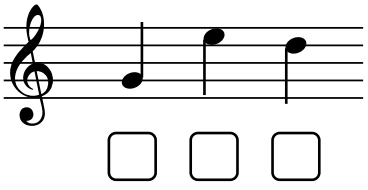
Hvor mange slag er der i alt i gryden? ____

Vis, hvad du kan

1 Sæt flueben under takterne med 4 slag og kryds under den, der ikke har.



2 Skriv nodernes navne i felterne.

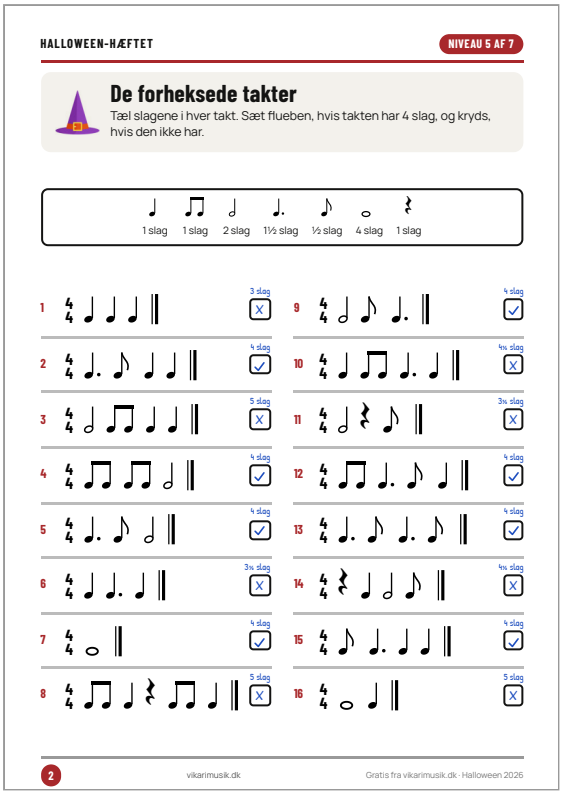


3 Sæt taktstregerne i 3/4.



Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

Facit



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 5 AF 7

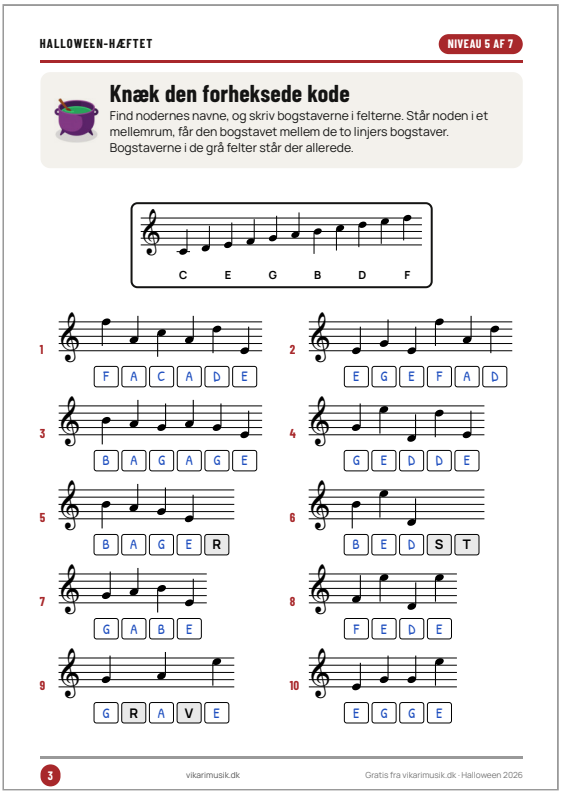
De forheksede takter

Tæl slagene i hver takt. Sæt flueben, hvis takten har 4 slag, og kryds, hvis den ikke har.

1 slag · 1 slag · 2 slag · 1½ slag · ½ slag · 4 slag · 1 slag

1 3 slag ☒ — 9 4 slag ☑
2 4 slag ☑ — 10 4¼ slag ☒
3 5 slag ☒ — 11 3¼ slag ☒
4 4 slag ☑ — 12 4 slag ☑
5 4 slag ☑ — 13 4 slag ☑
6 3¼ slag ☒ — 14 4¼ slag ☒
7 4 slag ☑ — 15 4 slag ☑
8 5 slag ☒ — 16 5 slag ☒

2 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 5 AF 7

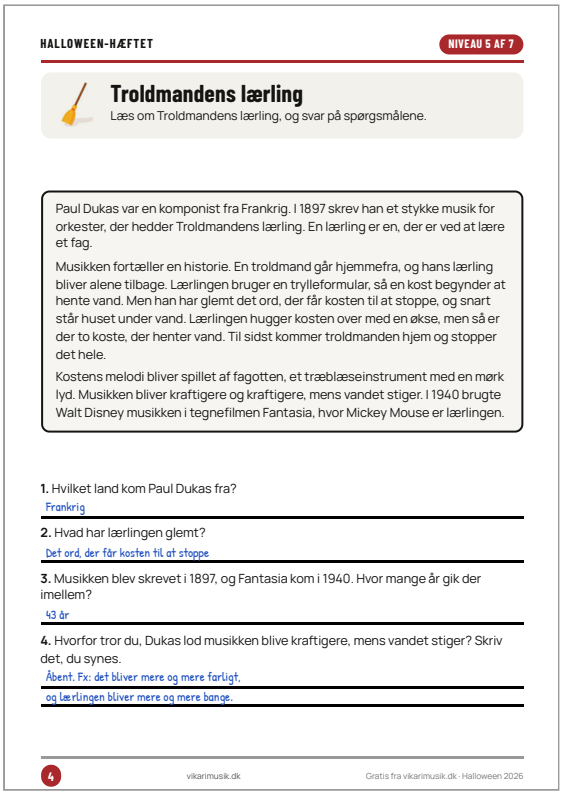
Knæk den forheksede kode

Find nodernes navne, og skriv bogstaverne i felterne. Står noden i et mellemrum, får den bogstavet mellem de to linjers bogstaver. Bogstaverne i de grå felter står der allerede.

C E G B D F

1 F A C A D E
2 E G E F A D
3 B A G A G E
4 G E D D E
5 B A G E R
6 B E D S T
7 G A B E
8 F E D E
9 G R A V E
10 E G G E

3 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 5 AF 7

Troldmandens lærling

Læs om Troldmandens lærling, og svar på spørgsmålene.

Paul Dukas var en komponist fra Frankrig. I 1897 skrev han et stykke musik for orkester, der hedder Troldmandens lærling. En lærling er en, der er ved at lære et fag.

Musikken fortæller en historie. En troldmand går hjemmefra, og hans lærling bliver alene tilbage. Lærlingen bruger en trylleformular, så en kost begynder at hente vand. Men han har glemt det ord, der får kosten til at stoppe, og snart står huset under vand. Lærlingen hugger kosten over med en økse, men så er der to koste, der henter vand. Til sidst kommer troldmanden hjem og stopper det hele.

Kostens melodi bliver spillet af fagotten, et træblæseinstrument med en mørk lyd. Musikken bliver kraftigere og kraftigere, mens vandet stiger. I 1940 brugte Walt Disney musikken i tegnefilmen Fantasia, hvor Mickey Mouse er lærlingen.

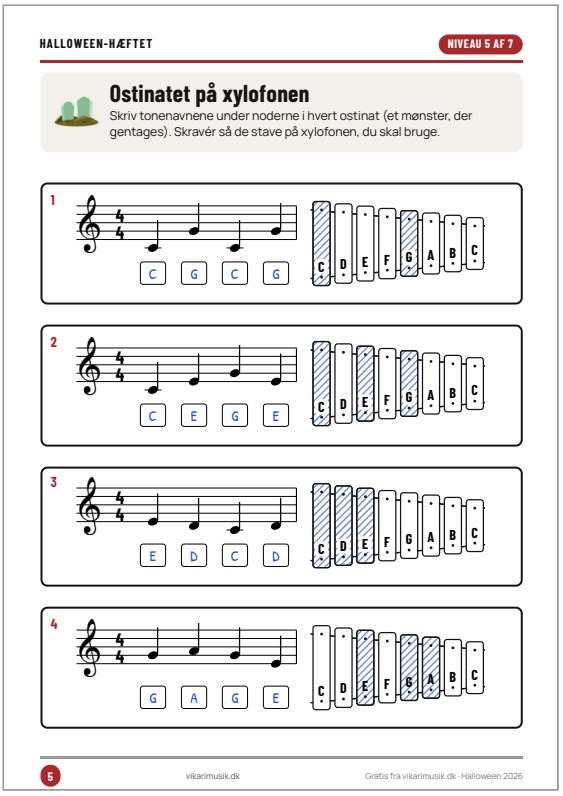
1. Hvilket land kom Paul Dukas fra?
Frankrig

2. Hvad har lærlingen glemt?
Det ord, der får kosten til at stoppe

3. Musikken blev skrevet i 1897, og Fantasia kom i 1940. Hvor mange år gik der imellem?
43 år

4. Hvorfor tror du, Dukas lod musikken blive kraftigere, mens vandet stiger? Skriv det, du synes.
Åbent. Fx: det bliver mere og mere farligt,
og lærlingen bliver mere og mere bange.

4 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 5 AF 7

Ostinatet på xylofonen

Skriv tonenavnene under noderne i hvert ostinat (et mønster, der gentages). Skravér så de stave på xylofonen, du skal bruge.

1 C G C G
2 C E G E
3 E D C D
4 G A G E

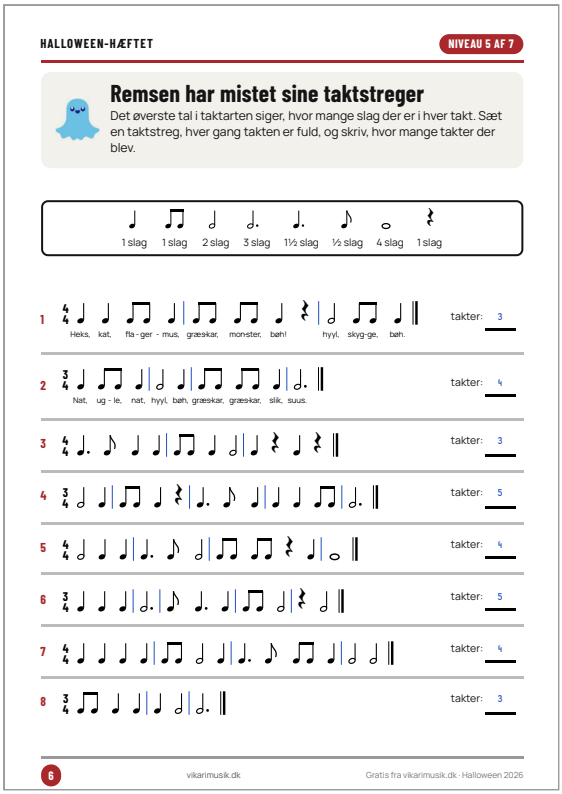
C D E F G A B C

5 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Find værket · Paul Dukas: «Troldmandens lærling» (side 4)

På fransk «L'apprenti sorcier», på engelsk «The Sorcerer's Apprentice», ca. 11 min. Søg på YouTube, Spotify eller DR. Klippet fra Disneys Fantasia (1940), dirigeret af Leopold Stokowski, viser historien med Mickey Mouse som lærlingen.

Facit (fortsat)



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 5 AF 7

Remsen har mistet sine taktstreger

Det øverste tal i taktarten siger, hvor mange slag der er i hver takt. Sæt en taktstreg, hver gang takten er fuld, og skriv, hvor mange takter der blev.

1 slag · 1 slag · 2 slag · 3 slag · 1½ slag · ½ slag · 4 slag · 1 slag

1 Heks, kat, fla - ger - mus, græskar, monster, bøh! hyyl, skyg-ge, bøh. takter: 3

2 Nat, ug - le, nat, hyyl, bøh, græskar, græskar, slik, suus. takter: 4

3 takter: 3

4 takter: 5

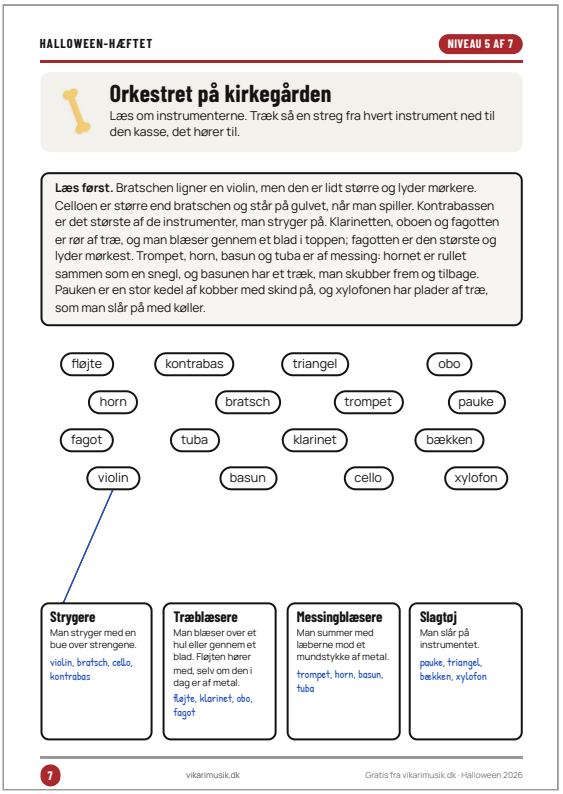
5 takter: 4

6 takter: 5

7 takter: 4

8 takter: 3

6 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 5 AF 7

Orkestret på kirkegården

Læs om instrumenterne. Træk så en streg fra hvert instrument ned til den kasse, det hører til.

Læs først. Bratschen ligner en violin, men den er lidt større og lyder mørkere. Celloen er større end bratschen og står på gulvet, når man spiller. Kontrabassen er det største af de instrumenter, man stryger på. Klarinetten, oboen og fagotten er rør af træ, og man blæser gennem et blad i toppen; fagotten er den største og lyder mørkest. Trompet, horn, basun og tuba er af messing: hornet er rullet sammen som en snegl, og basunen har et træk, man skubber frem og tilbage. Pauken er en stor kedel af kobber med skind på, og xylofonen har plader af træ, som man slår på med køller.

fløjte · kontrabas · triangel · obo · horn · bratsch · trompet · pauke · fagot · tuba · klarinet · bækken · violin · basun · cello · xylofon

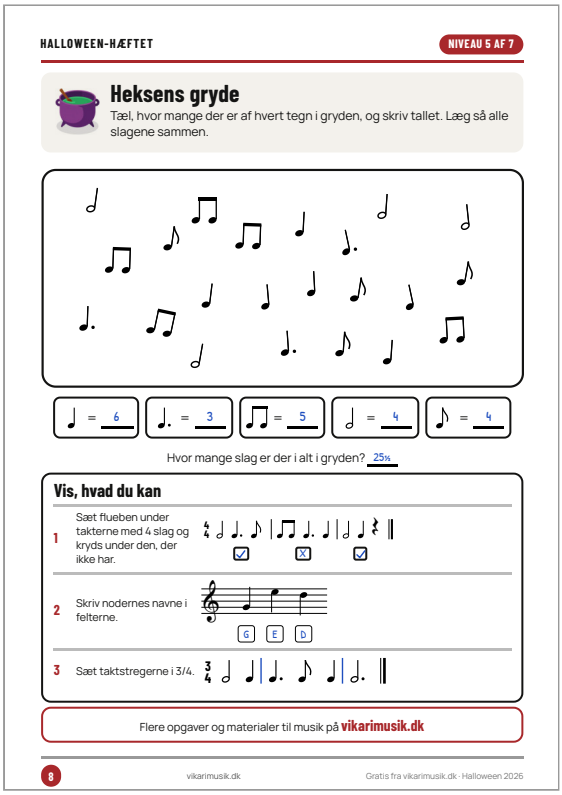
Strygere — Man stryger med en bue over strengene. violin, bratsch, cello, kontrabas

Træblæsere — Man blæser over et hul eller gennem et blad. Fløjten hører med, selv om den i dag er af metal. fløjte, klarinet, obo, fagot

Messingblæsere — Man summer med læberne mod et mundstykke af metal. trompet, horn, basun, tuba

Slagtøj — Man slår på instrumentet. pauke, triangel, bækken, xylofon

7 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 5 AF 7

Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet. Læg så alle slagene sammen.

♩ = 6 · 𝅗𝅥. = 3 · ♫ = 5 · 𝅗𝅥 = 4 · ♪ = 4

Hvor mange slag er der i alt i gryden? 25¼

Vis, hvad du kan

1 Sæt flueben under takterne med 4 slag og kryds under den, der ikke har. ☑ ☒ ☑

2 Skriv nodernes navne i felterne. G E D

3 Sæt taktstregerne i 3/4.

Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

8 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Til læreren. Hæftet rækker til to til tre lektioner. Der findes ikke ét rigtigt svar på side 4, spørgsmål 4. **Lyt, hvis I kan:** Paul Dukas, «Troldmandens lærling» (ca. 11 min.). **Kilder:** lex.dk, «Troldmandens lærling – scherzo»; Wikipedia, «The Sorcerer's Apprentice»; Sydney Symphony Orchestra, «Meet the Music» (fagotten).



VIKARIMUSIK.DK

Halloween-hæftet

Dødedans, forheksede takter og koder

NIVEAU 6 AF 7

Navn: _____ Klasse: _____



De forheksede takter

Tæl slagene i hver takt. Sæt flueben, hvis takten har 3 slag, og kryds, hvis den ikke har.

1 slag	1 slag	1 slag	2 slag	3 slag	1½ slag	½ slag

1 4 slag ☒

2 3 slag ☑

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

13 ☐

14 ☐

15 ☐

16 ☐

Danse macabre

Læs om Danse macabre, og svar på spørgsmålene.

Camille Saint-Saëns var en komponist fra Frankrig. I 1874 skrev han Danse macabre. Navnet er fransk og betyder dødedans. Musikken bygger på et digt, hvor Døden spiller op til dans på sin violin ved midnat, mens skeletterne danser.

Musikken begynder med, at harpen spiller den samme tone tolv gange. Det er klokken, der slår midnat. Så begynder soloviolinen. Den spiller et interval (afstanden mellem to toner), som man engang kaldte djævlen i musikken. Når knoglerne klaprer, er det xylofonen, man hører. Til sidst spiller oboen en hane, der galer.

Da stykket blev spillet første gang i 1875, var mange ikke begejstrede. Musikken gjorde dem urolige.

1. Hvilket land kom Saint-Saëns fra?

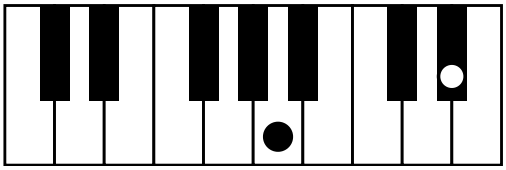
Frankrig

2. Hvilket instrument lyder som knogler, der klaprer?

3. Hvorfor spiller harpen den samme tone tolv gange?

4. TÆNK: Hvorfor passer det, at hanen galer til sidst? Brug teksten.

5. Tæl tangenterne efter den første prik, op til og med den næste prik, både hvide og sorte. De to prikker er det interval, soloviolinen spiller.



tangenter: _____



Komponistens værktøjskasse

Træk en streg fra hvert ord ned til den kasse, det hører til.

hurtigt

mørkt

piano

bliver langsommere

svagt

interval

mol

forte

puls (det jævne slag)

melodi

dur

langsomt

i sneglefart

kraftigt

decrescendo

crescendo

lyst

bliver hurtigere

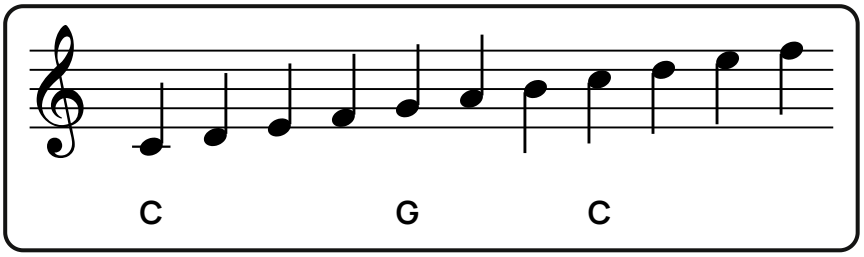
Dynamik
Hvor kraftigt eller svagt musikken spilles.

Tempo
Hvor hurtigt slagene og musikken går.

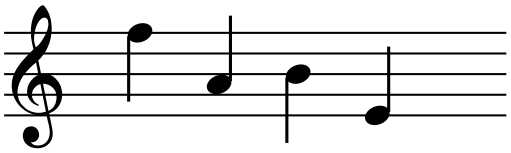
Toner
Hvilke toner der spilles, og hvordan de hører sammen.

Knæk den forheksede kode

Tæl trin (fra en linje til det næste mellemrum) op eller ned fra C, G og det lyse C i nøglen, og skriv nodernes bogstaver i felterne. Bogstaverne i de grå felter står der allerede.

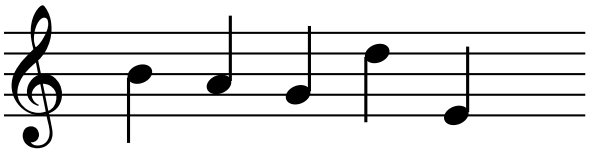


1



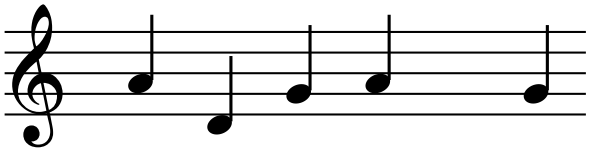
F	A	B	E	L

2



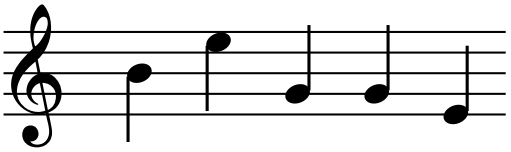
					L

3

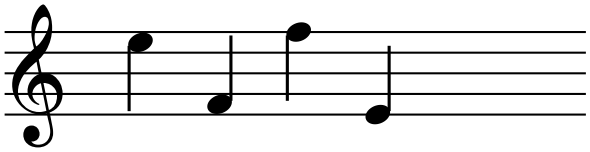


				N	

4

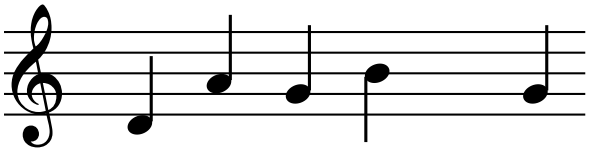


5



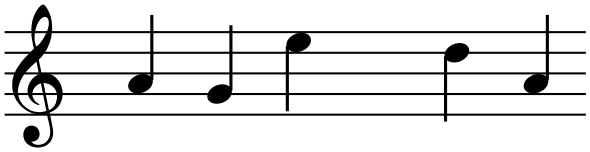
				K	T

6



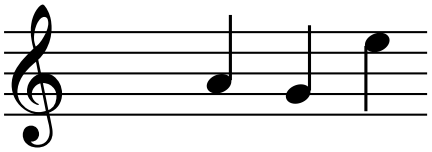
				O	

7



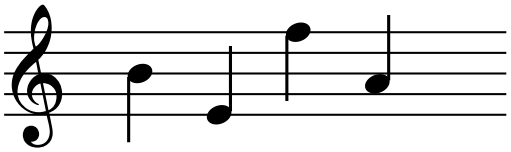
			N		

8



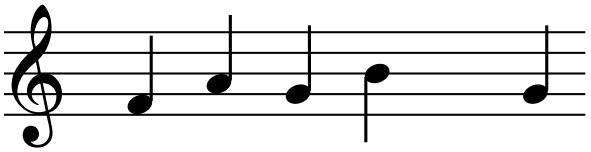
K			

9



				L

10



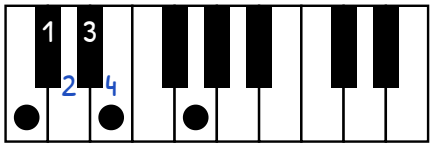
				O	



Dur eller mol?

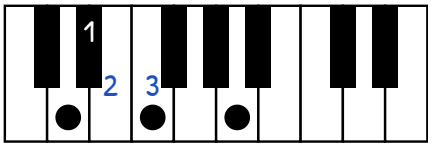
Tæl tangenterne efter den første prik, op til og med den næste prik, både hvide og sorte, sådan som eksemplerne viser. Sæt ring om dur, hvis du når 4, og om mol, hvis du når 3. Dur lyder glad, mol lyder trist.

1 tangenter: 4



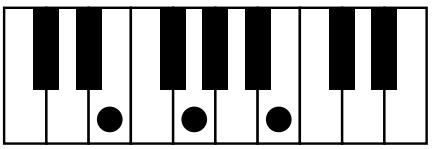
dur mol

2 tangenter: 3



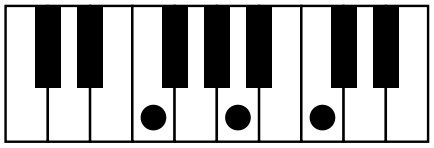
dur **mol**

3 tangenter: ____



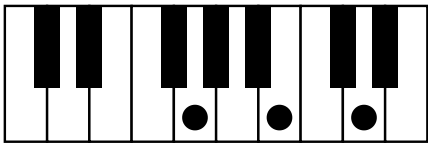
dur mol

4 tangenter: ____



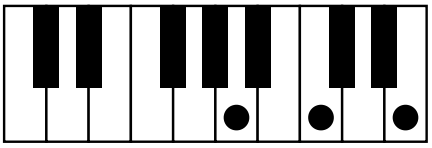
dur mol

5 tangenter: ____



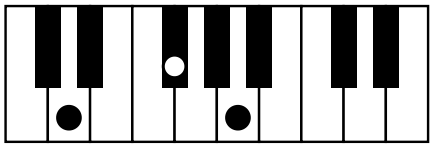
dur mol

6 tangenter: ____



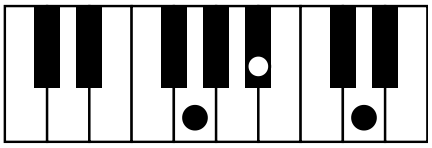
dur mol

7 tangenter: ____



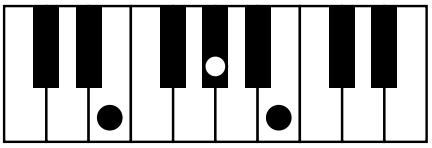
dur mol

8 tangenter: ____



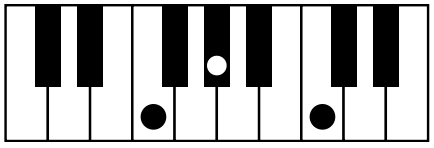
dur mol

9 tangenter: ____



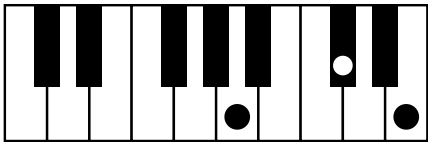
dur mol

10 tangenter: ____



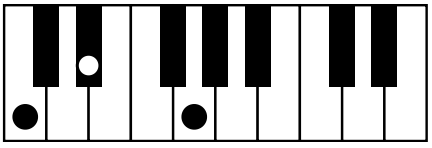
dur mol

11 tangenter: ____



dur mol

12 tangenter: ____

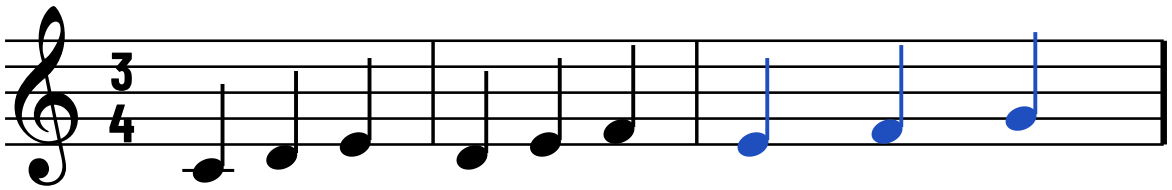


dur mol

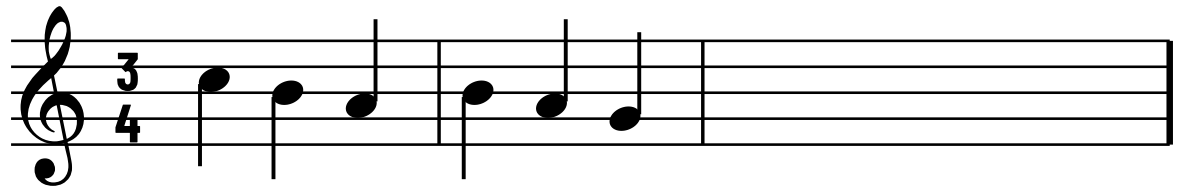
Mønstret flytter sig

Find mønstret i hver række, og se, hvor langt det flytter sig fra takt til takt. Skriv så noderne i den sidste takt.

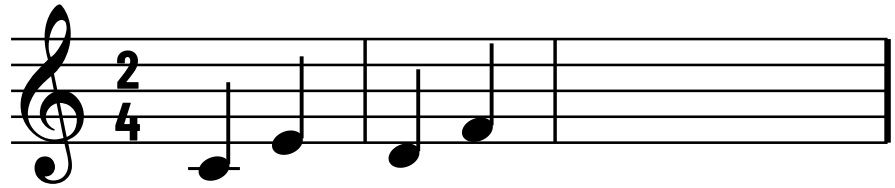
1



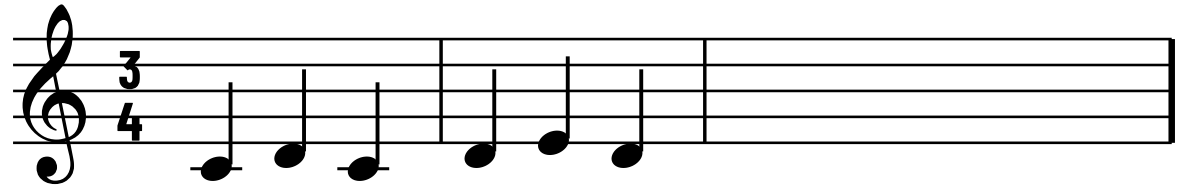
2



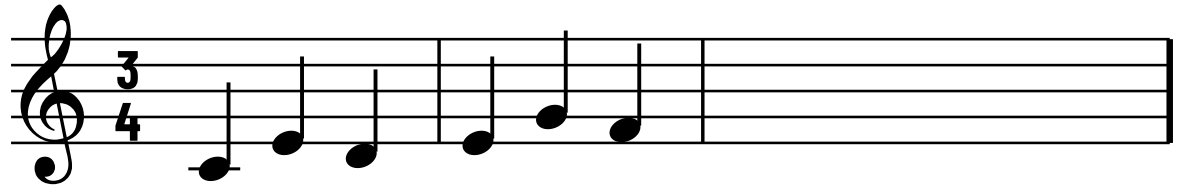
3



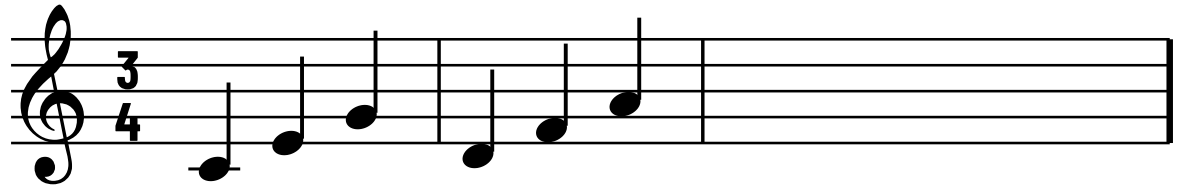
4



5



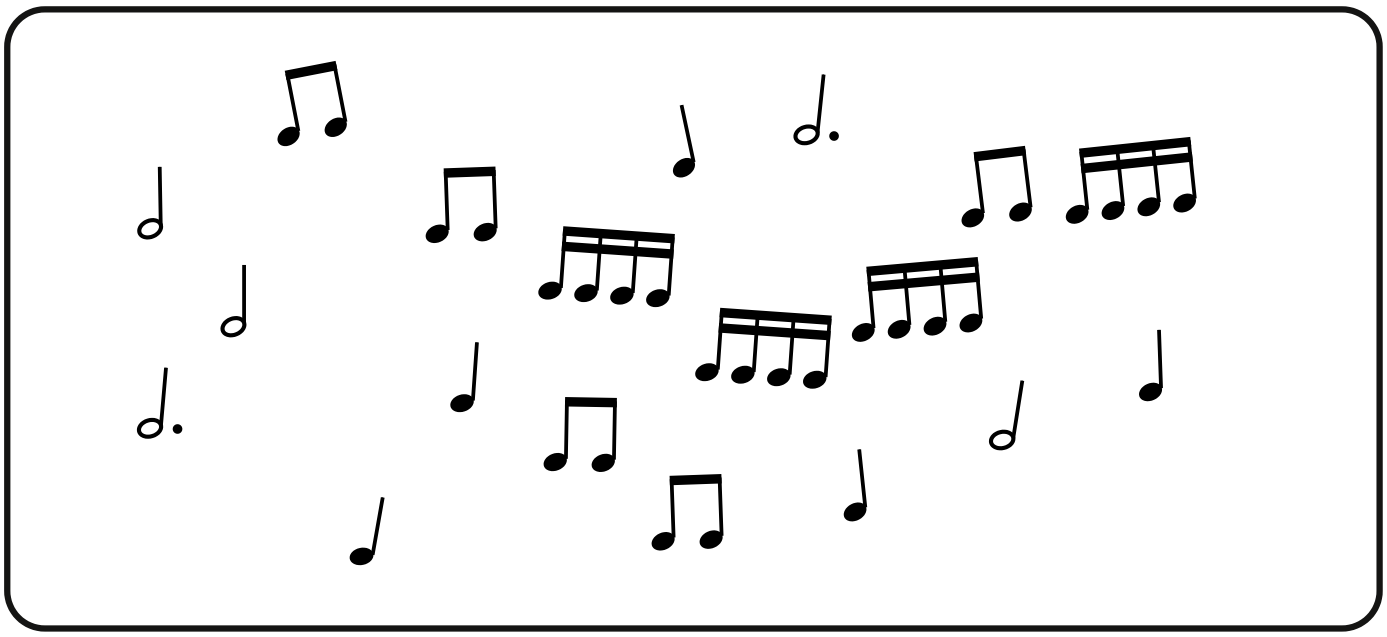
6





Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet. Læg så alle slagene sammen.

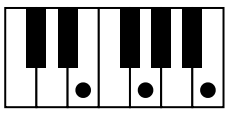


= 5	= ___	= ___	= ___	= ___

Hvor mange slag er der i alt i gryden? ____

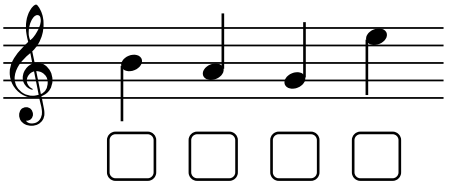
Vis, hvad du kan

1 Dur eller mol? Tæl tangenterne efter den første prik, op til og med den næste.

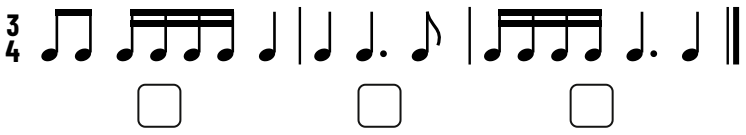


dur mol

2 Skriv nodernes navne i felterne. Tæl trin fra C, G eller det lyse C.



3 Sæt flueben under takterne med 3 slag og kryds under den, der ikke har.

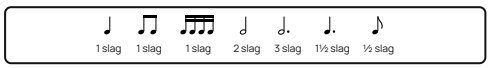


Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

Facit

De forheksede takter

Tæl slagene i hver takt. Sæt flueben, hvis takten har 3 slag, og kryds, hvis den ikke har.



1	4 slag	X	9	4 slag	X
2	3 slag	✓	10	3 slag	✓
3	4 slag	X	11	3 slag	✓
4	3¼ slag	X	12	2¼ slag	X
5	3 slag	✓	13	3 slag	✓
6	4 slag	X	14	3¼ slag	X
7	3 slag	✓	15	3 slag	✓
8	3 slag	✓	16	2¼ slag	X

Danse macabre

Læs om Danse macabre, og svar på spørgsmålene.

Camille Saint-Saëns var en komponist fra Frankrig. I 1874 skrev han Danse macabre. Navnet er fransk og betyder dødedans. Musikken bygger på et digt, hvor Døden spiller op til dans på sin violin ved midnat, mens skeletterne danser.

Musikken begynder med, at harpen spiller den samme tone tolv gange. Det er klokken, der slår midnat. Så begynder soloviolinen. Den spiller et interval (afstanden mellem to toner), som man engang kaldte djævlen i musikken. Når knoglerne klapprer, er det xylofonen, man hører. Til sidst spiller oboen en hane, der galer.

Da stykket blev spillet første gang i 1875, var mange ikke begejstrede. Musikken gjorde dem urolige.

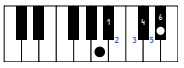
1. Hvilket land kom Saint-Saëns fra?
Frankrig

2. Hvilket instrument lyder som knogler, der klaprer?
Xylofonen

3. Hvorfor spiller harpen den samme tone tolv gange?
Det er klokken, der slår midnat

4. TÆNK: Hvorfor passer det, at hanen galer til sidst? Brug teksten.
Åbent. Fx: dansen foregår ved midnat, og hanen galer
om morgenen, så natten og dansen er forbi.

5. Tæl tangenterne efter den første prik, op til og med den næste prik, både hvide og sorte. De to prikker er det interval, soloviolinen spiller.



tangenter: 6

Komponistens værktøjskasse

Træk en streg fra hvert ord ned til den kasse, det hører til.

hurtigt · mørkt · piano · bliver langsommere · svagt · interval · mol · forte · puls (det jævne slag) · melodi · dur · langsomt · i sneglefart · kraftigt · decrescendo · crescendo · lyst · bliver hurtigere

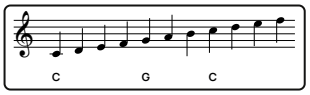
Dynamik
Hvor kraftigt eller svagt musikken spilles.
crescendo, forte, svagt, piano, decrescendo, kraftigt

Tempo
Hvor hurtigt slagene og musikken går.
langsomt, bliver hurtigere, puls (det jævne slag), hurtigt, i sneglefart, bliver langsommere

Toner
Hvilke toner der spilles, og hvordan de hører sammen.
interval, mørkt, dur, melodi, lyst, mol

Knæk den forheksede kode

Tæl trin (fra en linje til det næste mellemrum) op eller ned fra C, G og det lyse C i nøglen, og skriv nodernes bogstaver i felterne. Bogstaverne i de grå felter står der allerede.

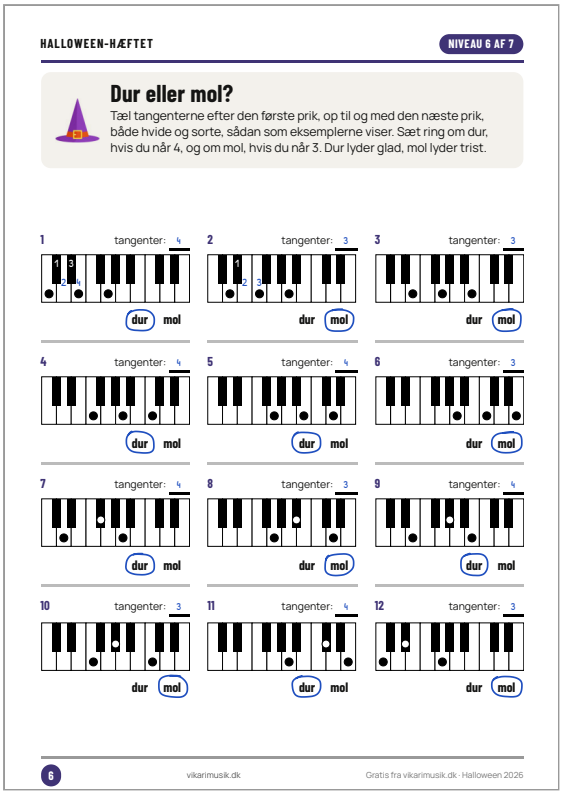


1. F A B E L
2. B A G D E L
3. A D G A N G
4. B E G G E
5. E F F E K T
6. D A G B O G
7. A G E N D A
8. K A G E
9. B E F A L
10. F A G B O G

Find værket · Camille Saint-Saëns: «Danse macabre» (side 3)

Op. 40, ca. 7 min. Søg på YouTube, Spotify eller DR efter «Saint-Saëns Danse macabre». Vælg en udgave med symfoniorkester og soloviolin, ikke en klaverudgave, fx Orchestre symphonique de Montréal med Charles Dutoit (Decca). Harpens tolv toner kommer helt i begyndelsen.

Facit (fortsat)



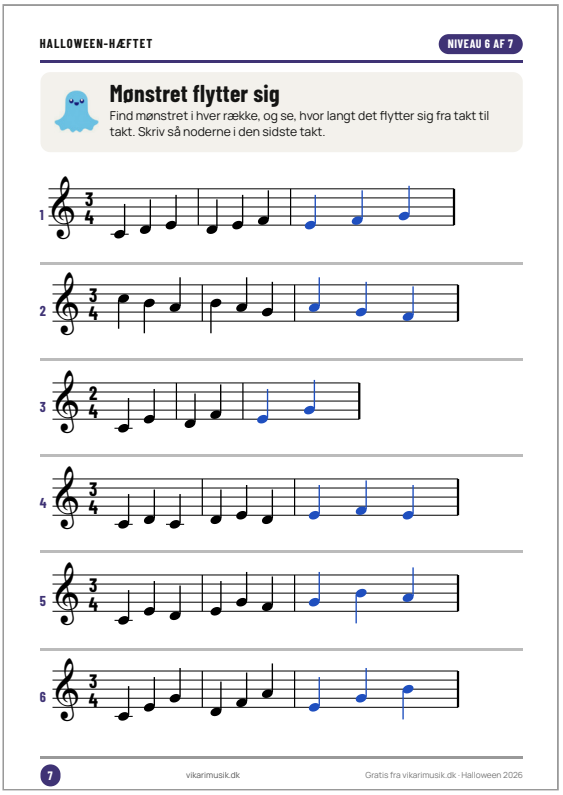
HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 6 AF 7

Dur eller mol?

Tæl tangenterne efter den første prik, op til og med den næste prik, både hvide og sorte, sådan som eksemplerne viser. Sæt ring om dur, hvis du når 4, og om mol, hvis du når 3. Dur lyder glad, mol lyder trist.

1 tangenter: 4 — dur (mol)
2 tangenter: 3 — dur (mol)
3 tangenter: 3 — dur (mol)
4 tangenter: 4 — dur (mol)
5 tangenter: 4 — dur (mol)
6 tangenter: 3 — dur (mol)
7 tangenter: 4 — dur (mol)
8 tangenter: 3 — dur (mol)
9 tangenter: 4 — dur (mol)
10 tangenter: 3 — dur (mol)
11 tangenter: 4 — dur (mol)
12 tangenter: 3 — dur (mol)

6 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



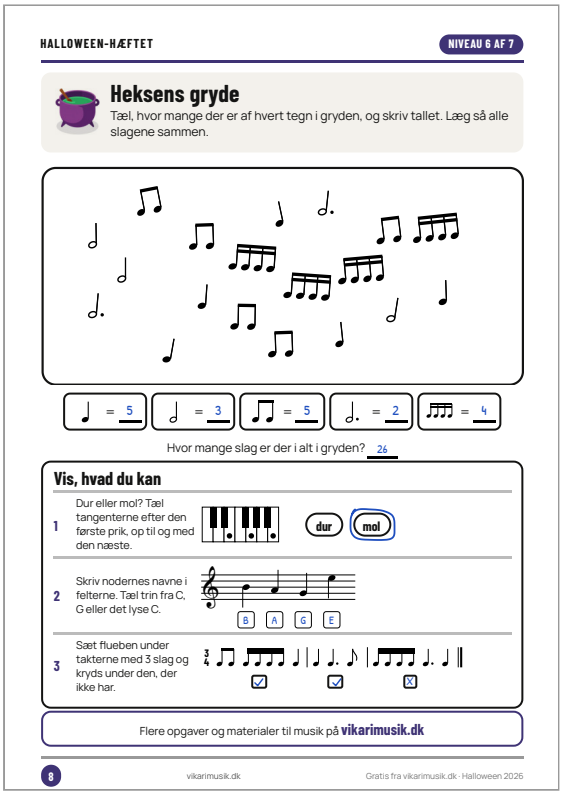
HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 6 AF 7

Mønstret flytter sig

Find mønstret i hver række, og se, hvor langt det flytter sig fra takt til takt. Skriv så noderne i den sidste takt.

1
2
3
4
5
6

7 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 6 AF 7

Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet. Læg så alle slagene sammen.

♩ = 5 | 𝅗𝅥 = 3 | ♫ = 5 | 𝅗𝅥. = 2 | 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 = 4

Hvor mange slag er der i alt i gryden? 26

Vis, hvad du kan

1 Dur eller mol? Tæl tangenterne efter den første prik, op til og med den næste. — dur (mol)

2 Skriv nodernes navne i felterne. Tæl trin fra C, G eller det lyse C. — B A G E

3 Sæt flueben under takterne med 3 slag og kryds under den, der ikke har. — ☑ ☑ ☒

Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

8 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Til læreren. Hæftet rækker til to til tre lektioner. Der findes ikke ét rigtigt svar på side 3, spørgsmål 4. **Lyt, hvis I kan:** Camille Saint-Saëns, «Danse macabre» (ca. 7 min.). **Kilder:** Wikipedia, «Danse macabre (Saint-Saëns)»; Palazzetto Bru Zane, «Danse macabre».



VIKARIMUSIK.DK

Halloween-hæftet

Musik til film, Dies irae og en heks

NIVEAU 7 AF 7

Navn: _____ Klasse: _____



Hvad udtrykker musikken?

Musikken på hvert kort giver en stemning. Følg de tre trin, og tegn noget, der passer til stemningen. Tegn det, du synes.

Ordene. **Dur** lyder glad, og **mol** lyder trist. **Piano** er svagt, og **forte** er kraftigt. **Crescendo** er, når musikken bliver kraftigere, og **decrescendo**, når den bliver svagere. En **cello** ligner en stor violin og har en mørk klang. **Pauker** er store trommer, der buldrer.

1. Læs, hvordan musikken er (det grå felt). Brug «Ordene», hvis du er i tvivl.
2. Sæt ring om den stemning, musikken giver.
3. Tegn et sted, et vejr eller et dyr, der passer til stemningen.

1

Musikken er
mol · langsomt · piano · cello

Stemningen er

2 glad · trist · uhyggelig · fredelig · spændende

3 Fx: regn over en tom legeplads.



2

Musikken er
mol · bliver hurtigere · crescendo · pauker

Stemningen er

2 glad · trist · uhyggelig · fredelig · spændende

3

3

Musikken er
dur · hurtigt · forte · trompet

Stemningen er

2 glad · trist · uhyggelig · fredelig · spændende

3

4

Musikken er
dur · bliver langsommere · decrescendo · fløjte

Stemningen er

2 glad · trist · uhyggelig · fredelig · spændende

3



Skriv lydsporet

Vælg lydsporet (musikken) til tre scener i en film. Sæt én ring i hver gruppe, skriv instrumenterne, og skriv hvorfor. Skriv det, du synes.

Ordene. **Tempo** er, hvor hurtigt musikken går. **Dynamik** er, hvor kraftigt den spilles: piano (svagt), forte (kraftigt), crescendo (bliver kraftigere) og decrescendo (bliver svagere). **Tonekøn** er dur (lyder glad) eller mol (lyder trist).

Scene 1

Emma går alene hjem. Det er mørkt, og gaden er tom.

Tempo

- langsomt hele tiden
- hurtigt hele tiden
- bliver hurtigere
- bliver langsommere

Dynamik

- **p** svagt hele tiden
- **f** kraftigt hele tiden
- < crescendo
- > decrescendo

Tonekøn

- dur
- mol

Instrumenter

Fordi

Scene 2

Hun hører trin bag sig. De kommer nærmere og nærmere.

Tempo

- langsomt hele tiden
- hurtigt hele tiden
- bliver hurtigere
- bliver langsommere

Dynamik

- **p** svagt hele tiden
- **f** kraftigt hele tiden
- < crescendo
- > decrescendo

Tonekøn

- dur
- mol

Instrumenter

Fordi

Scene 3

Hun vender sig om. Det er bare naboens kat.

Tempo

- langsomt hele tiden
- hurtigt hele tiden
- bliver hurtigere
- bliver langsommere

Dynamik

- **p** svagt hele tiden
- **f** kraftigt hele tiden
- < crescendo
- > decrescendo

Tonekøn

- dur
- mol

Instrumenter

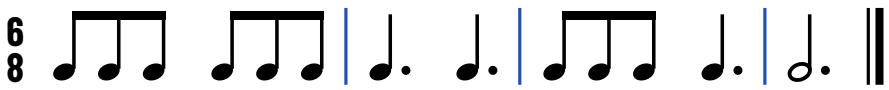
Fordi

Heksedansen i 6/8

Tæl ottendedelene, og sæt en taktstreg (en lodret streg mellem to takter), hver gang du når seks. Skriv, hvor mange takter der blev.



1 ottendedel | 3 ottendedele | 3 ottendedele | 6 ottendedele

1  takter: 4

2  takter: ____

3  takter: ____

4  takter: ____

5  takter: ____

6  takter: ____

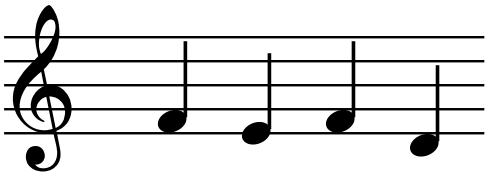
7  takter: ____

8  takter: ____



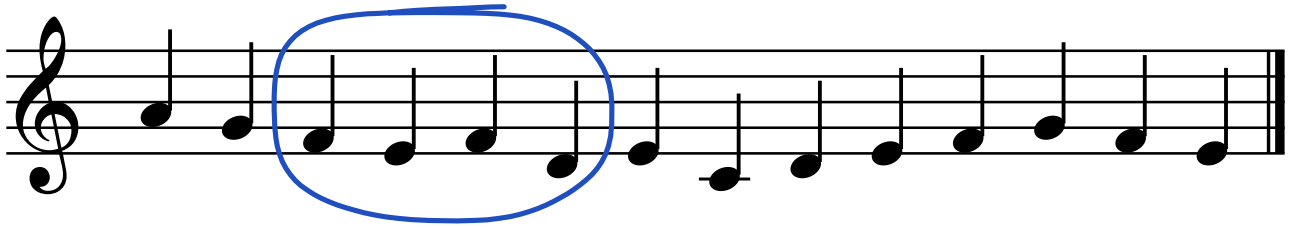
Find Dies irae

Sæt ring om Dies irae, hver gang du finder de fire toner i en række. De skal stå på de samme linjer og mellemrum som øverst.

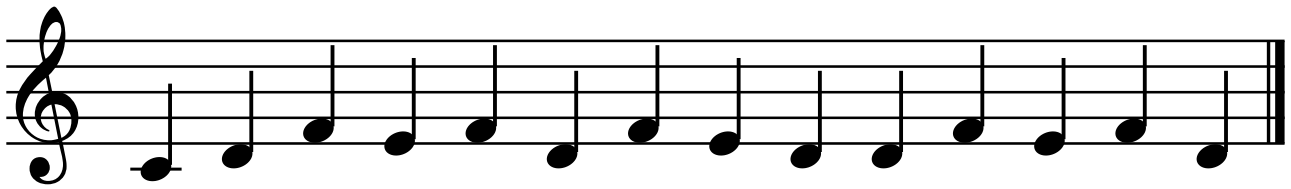


Dies irae (vredens dag) er en kirkesang fra 1200-tallet. Mange komponister har lånt de fire toner, den begynder med. Den nederste linje er E.

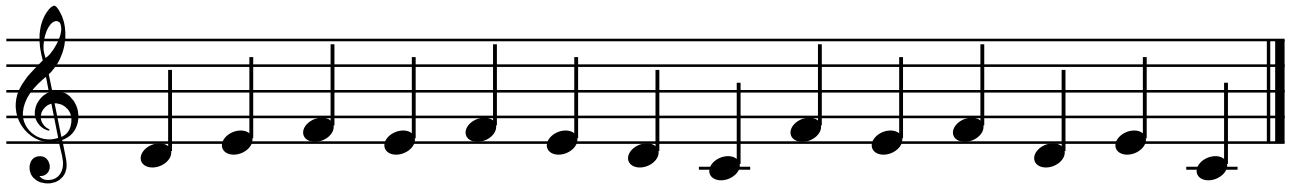
1



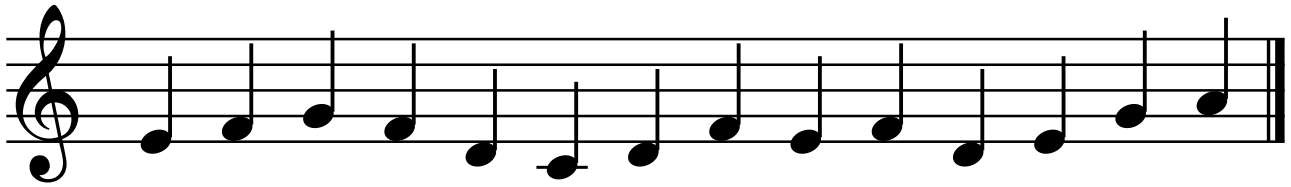
2



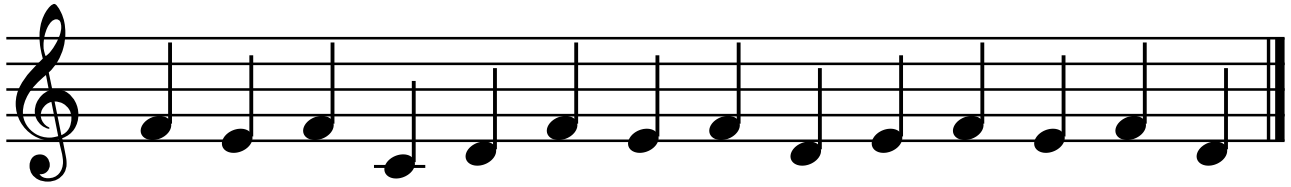
3



4



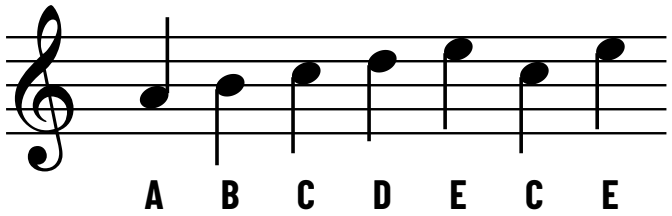
5





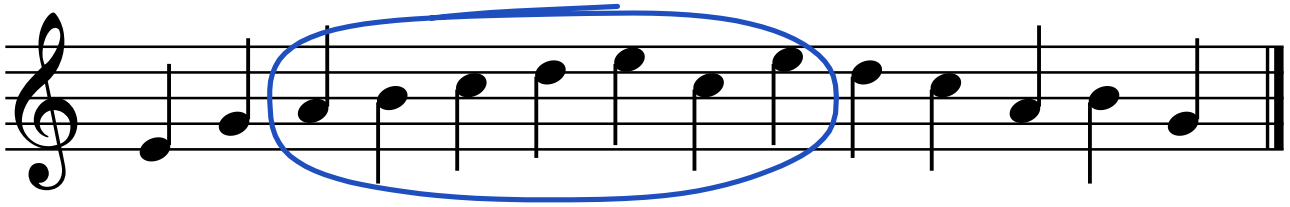
Find troldenes motiv

Sæt ring om motivet, hver gang du finder de syv toner i en række. De skal stå på de samme linjer og mellemrum som øverst.

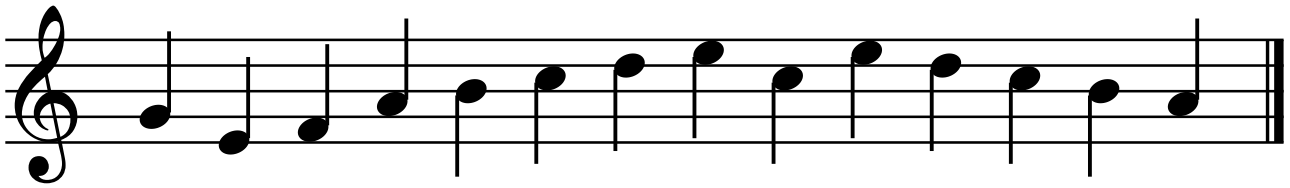


«I Dovregubbens hal» af Edvard Grieg begynder med et kort motiv på syv toner. Det bliver spillet igen og igen, hurtigere og hurtigere. Den nederste linje er E.

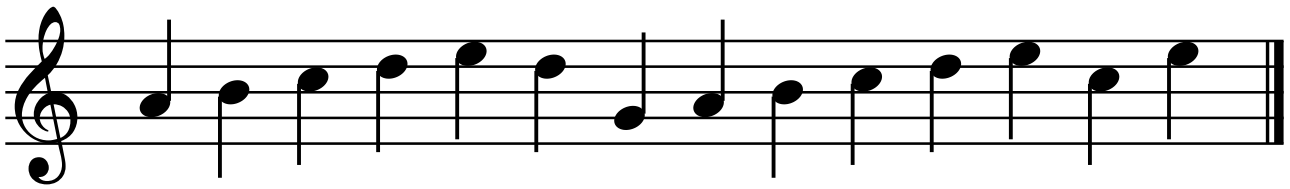
1



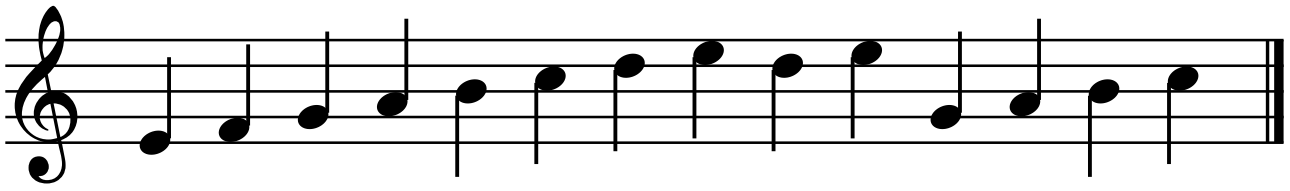
2



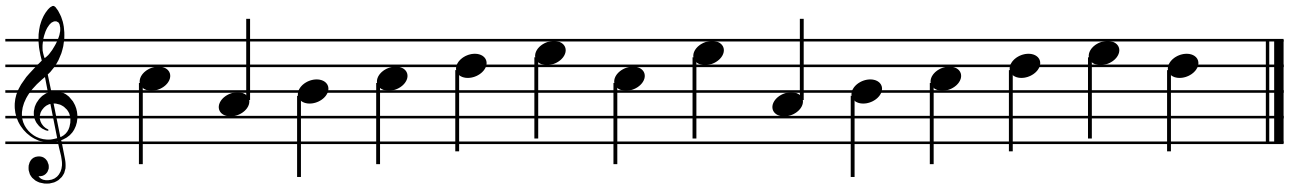
3



4



5





Skriv din egen trylleremse

Skriv din egen trylleremse på fire takter i 4/4 (fire slag i hver takt). Tegn rytmen øverst i hver takt, og skriv én stavelse under hver node.



Sådan kan det se ud



Brug mindst én pause og mindst én gruppe med fire sekstendedele. Skriv cresc. (kort for crescendo) under den takt, hvor musikken skal blive kraftigere.

Brug disse ord, eller find selv på nogle:

bøh · hyl · knirk · skyg-ge · græs-kar · fla-ger-mus · ed-der-kop · mon-ster · spø-gel-se · kir-ke-gård · heks · nat

takt 1

rytme

ord

takt 2

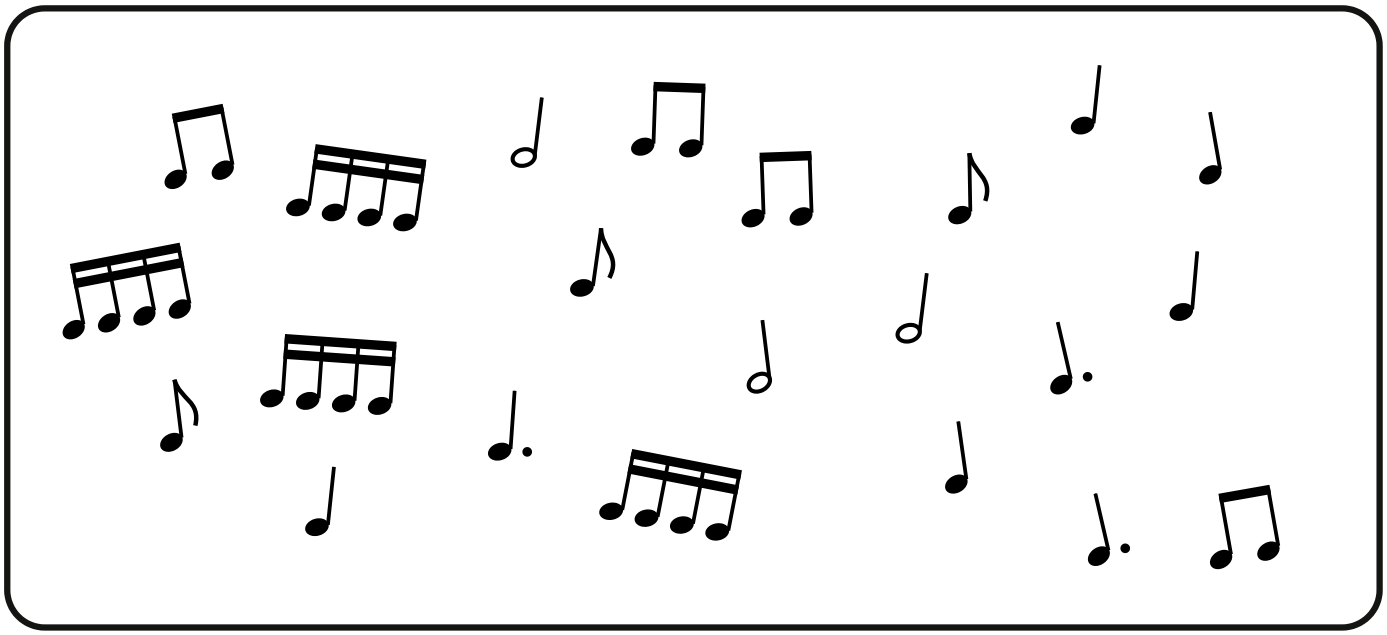
takt 3

takt 4



Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet. Læg så alle slagene sammen.



♩ = 5	♩. = ___	♫ = ___	𝅗𝅥 = ___	♪ = ___	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 = ___

Hvor mange slag er der i alt i gryden? ____

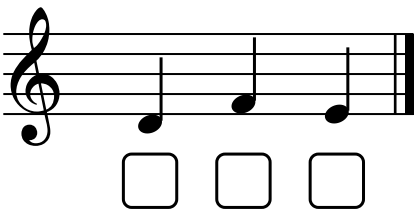
Vis, hvad du kan

1 Sæt taktstregerne i 6/8.



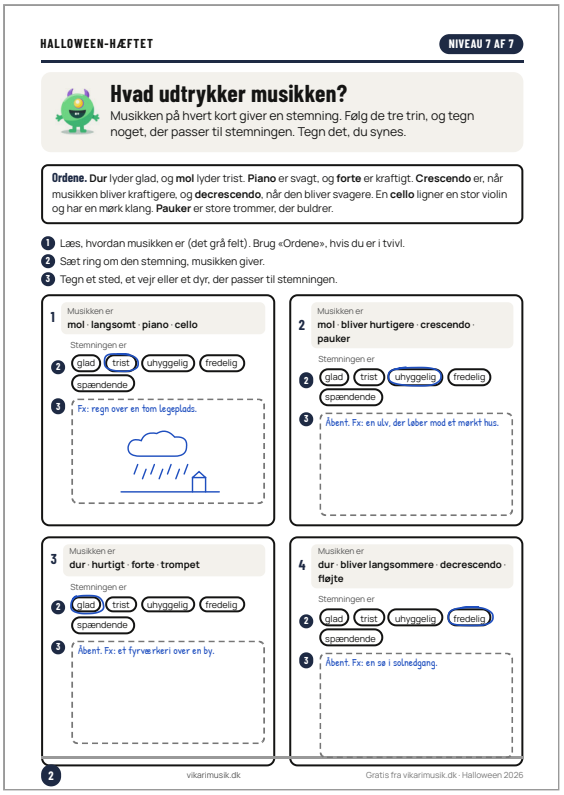
2 Tegn en takt i 4/4 med en pause og fire sekstendedele.

3 Skriv nodernes navne i felterne. Den nederste linje er E.



Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

Facit



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 7 AF 7

Hvad udtrykker musikken?

Musikken på hvert kort giver en stemning. Følg de tre trin, og tegn noget, der passer til stemningen. Tegn det, du synes.

Ordene. **Dur** lyder glad, og **mol** lyder trist. **Piano** er svagt, og **forte** er kraftigt. **Crescendo** er, når musikken bliver kraftigere, og **decrescendo**, når den bliver svagere. En **cello** ligner en stor violin og har en mørk klang. **Pauker** er store trommer, der buldrer.

1. Læs, hvordan musikken er (det grå felt). Brug «Ordene», hvis du er i tvivl.
2. Sæt ring om den stemning, musikken giver.
3. Tegn et sted, et vejr eller et dyr, der passer til stemningen.

1 Musikken er **mol · langsomt · piano · cello**

Stemningen er

2 glad · trist · uhyggelig · fredelig · spændende

3 Fx: regn over en tom legeplads.

2 Musikken er **mol · bliver hurtigere · crescendo · pauker**

Stemningen er

2 glad · trist · uhyggelig · fredelig · spændende

3 Åbent. Fx: en ulv, der løber mod et mørkt hus.

3 Musikken er **dur · hurtigt · forte · trompet**

Stemningen er

2 glad · trist · uhyggelig · fredelig · spændende

3 Åbent. Fx: et fyrværkeri over en by.

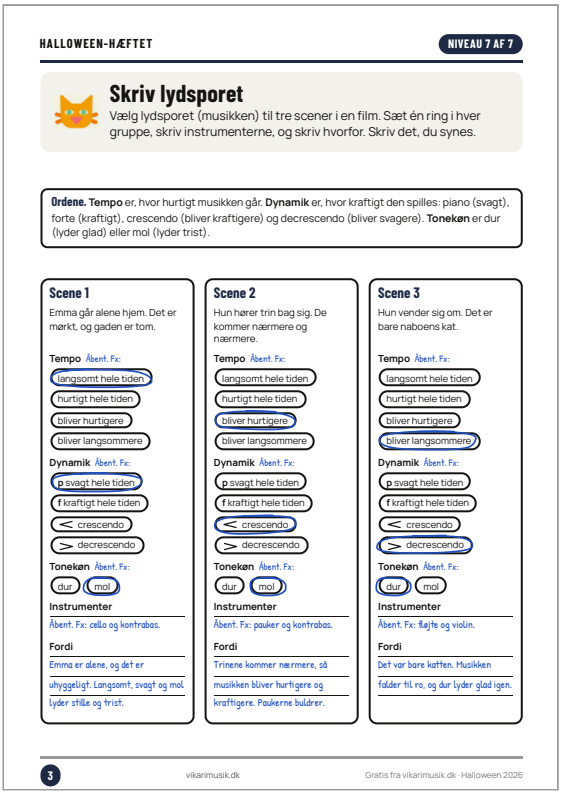
4 Musikken er **dur · bliver langsommere · decrescendo · fløjte**

Stemningen er

2 glad · trist · uhyggelig · fredelig · spændende

3 Åbent. Fx: en sø i solnedgang.

2 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 7 AF 7

Skriv lydsporet

Vælg lydsporet (musikken) til tre scener i en film. Sæt én ring i hver gruppe, skriv instrumenterne, og skriv hvorfor. Skriv det, du synes.

Ordene. **Tempo** er, hvor hurtigt musikken går. **Dynamik** er, hvor kraftigt den spilles: piano (svagt), forte (kraftigt), crescendo (bliver kraftigere) og decrescendo (bliver svagere). **Tonekøn** er dur (lyder glad) eller mol (lyder trist).

Scene 1

Emma går alene hjem. Det er mørkt, og gaden er tom.

Tempo Åbent. Fx:
- langsomt hele tiden
- hurtigt hele tiden
- bliver hurtigere
- bliver langsommere

Dynamik Åbent. Fx:
- p svagt hele tiden
- f kraftigt hele tiden
- < crescendo
- > decrescendo

Tonekøn Åbent. Fx:
- dur
- mol

Instrumenter

Åbent. Fx: cello og kontrabas.

Fordi

Emma er alene, og det er uhyggeligt. Langsomt, svagt og mol lyder stille og trist.

Scene 2

Hun hører trin bag sig. De kommer nærmere og nærmere.

Tempo Åbent. Fx:
- langsomt hele tiden
- hurtigt hele tiden
- bliver hurtigere
- bliver langsommere

Dynamik Åbent. Fx:
- p svagt hele tiden
- f kraftigt hele tiden
- < crescendo
- > decrescendo

Tonekøn Åbent. Fx:
- dur
- mol

Instrumenter

Åbent. Fx: pauker og kontrabas.

Fordi

Trinene kommer nærmere, så musikken bliver hurtigere og kraftigere. Paukerne buldrer.

Scene 3

Hun vender sig om. Det er bare naboens kat.

Tempo Åbent. Fx:
- langsomt hele tiden
- hurtigt hele tiden
- bliver hurtigere
- bliver langsommere

Dynamik Åbent. Fx:
- p svagt hele tiden
- f kraftigt hele tiden
- < crescendo
- > decrescendo

Tonekøn Åbent. Fx:
- dur
- mol

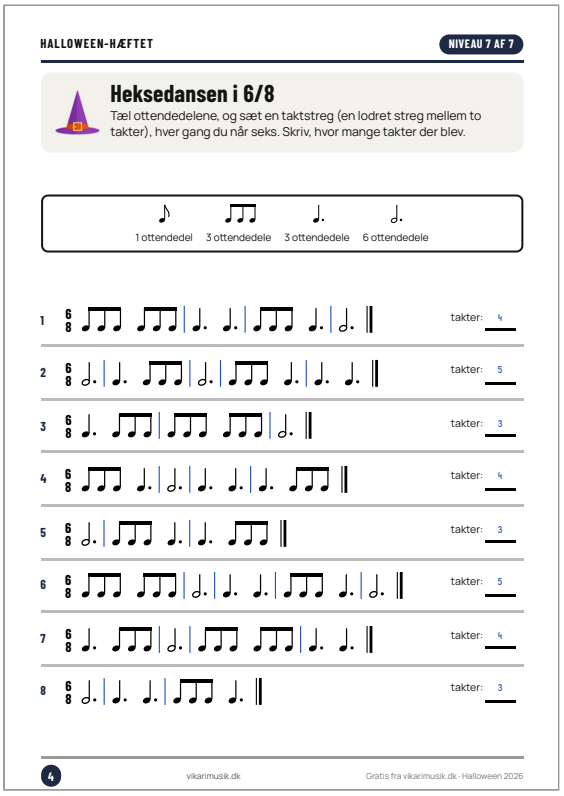
Instrumenter

Åbent. Fx: fløjte og violin.

Fordi

Det var bare katten. Musikken falder til ro, og dur lyder glad igen.

3 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 7 AF 7

Heksedansen i 6/8

Tæl ottendedelene, og sæt en taktstreg (en lodret streg mellem to takter), hver gang du når seks. Skriv, hvor mange takter der bliver.

1 ottendedel · 3 ottendedele · 3 ottendedele · 6 ottendedele

1 takter: 4

2 takter: 5

3 takter: 3

4 takter: 4

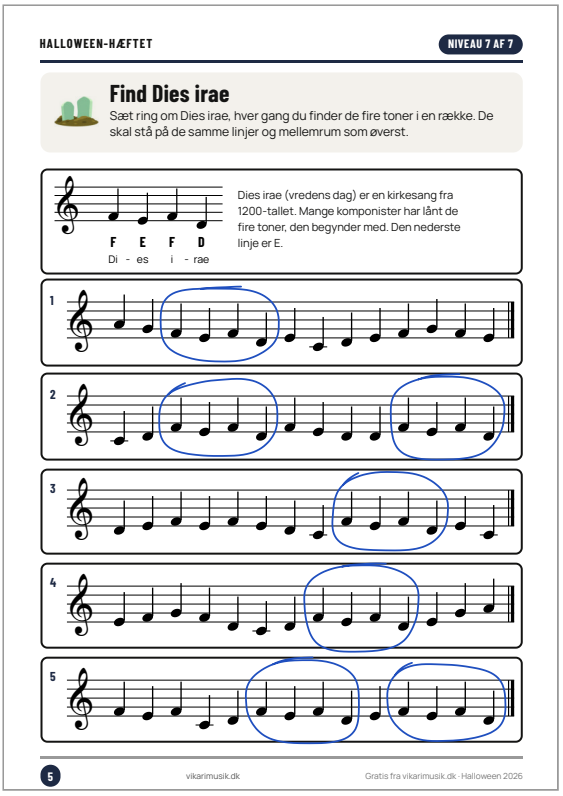
5 takter: 3

6 takter: 5

7 takter: 4

8 takter: 3

4 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 7 AF 7

Find Dies irae

Sæt ring om Dies irae, hver gang du finder de fire toner i en række. De skal stå på de samme linjer og mellemrum som øverst.

F E F D
Di - es i - rae

Dies irae (vredens dag) er en kirkesang fra 1200-tallet. Mange komponister har lånt de fire toner, den begynder med. Den nederste linje er E.

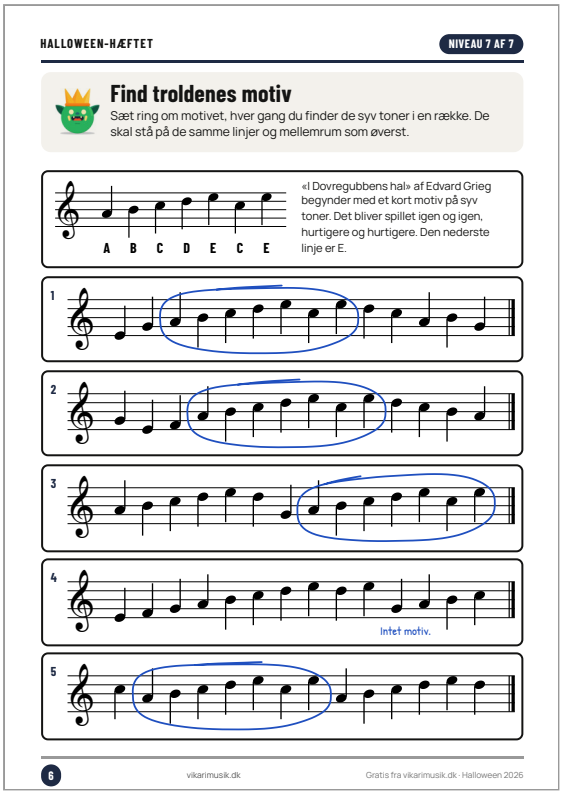
1 2 3 4 5

5 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Find værket · Musikken på side 2, 5 og 6

John Williams: «Hedwig's Theme» fra Harry Potter og De Vises Sten. «Dies irae» som gregoriansk sang. «Into the Unknown» fra Frost 2, hvor stemmen, der kalder på Elsa, synger toner fra Dies irae. Edvard Grieg: «I Dovregubbens hal» fra Peer Gynt (motivet på side 6). Søg på titlerne på YouTube, Spotify eller DR.

Facit (fortsat)



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 7 AF 7

Find troldenes motiv

Sæt ring om motivet, hver gang du finder de syv toner i en række. De skal stå på de samme linjer og mellemrum som øverst.

A B C D E C E

«I Dovregubbens hal» af Edvard Grieg begynder med et kort motiv på syv toner. Det bliver spillet igen og igen, hurtigere og hurtigere. Den nederste linje er E.

1

2

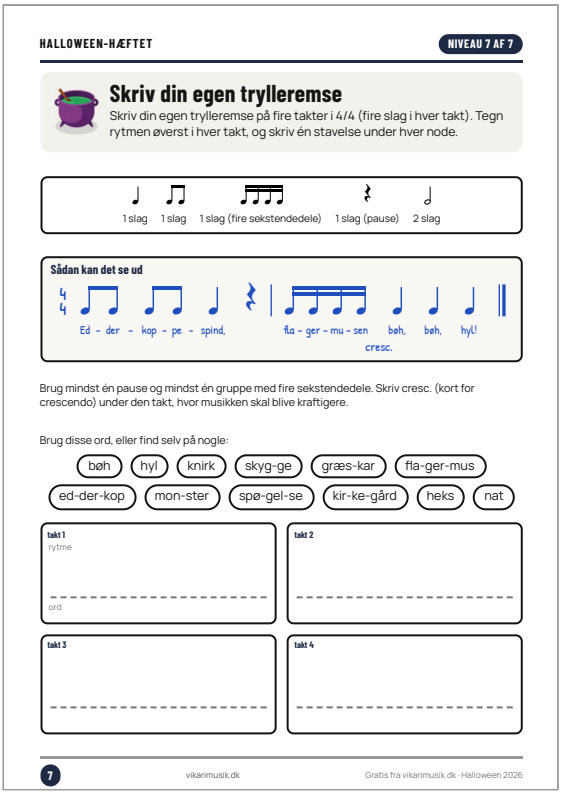
3

4

Intet motiv.

5

6 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 7 AF 7

Skriv din egen trylleremse

Skriv din egen trylleremse på fire takter i 4/4 (fire slag i hver takt). Tegn rytmen øverst i hver takt, og skriv én stavelse under hver node.

1 slag 1 slag 1 slag (fire sekstendedele) 1 slag (pause) 2 slag

Sådan kan det se ud

Ed - der - kop - pe - spind, fla - ger - mu - sen bøh, bøh, hyl!

cresc.

Brug mindst én pause og mindst én gruppe med fire sekstendedele. Skriv cresc. (kort for crescendo) under den takt, hvor musikken skal blive kraftigere.

Brug disse ord, eller find selv på nogle:

bøh hyl knirk skyg-ge græs-kar fla-ger-mus ed-der-kop mon-ster spø-gel-se kir-ke-gård heks nat

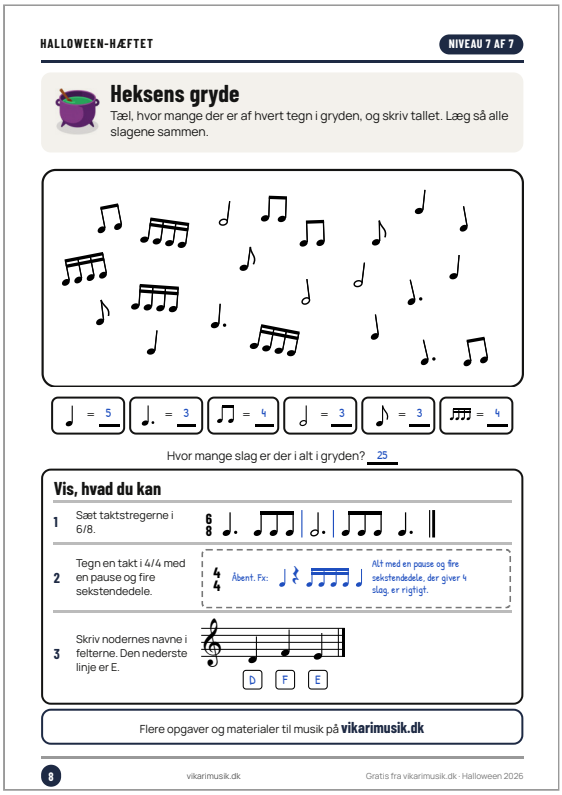
takt 1 rytme ord

takt 2

takt 3

takt 4

7 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026



HALLOWEEN-HÆFTET NIVEAU 7 AF 7

Heksens gryde

Tæl, hvor mange der er af hvert tegn i gryden, og skriv tallet. Læg så alle slagene sammen.

♩ = 5 ♩. = 3 ♫ = 4 𝅗𝅥 = 3 ♪ = 3 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 = 4

Hvor mange slag er der i alt i gryden? 25

Vis, hvad du kan

1 Sæt taktstregerne i 6/8.

2 Tegn en takt i 4/4 med en pause og fire sekstendedele. Åbent. Fx: Alt med en pause og fire sekstendedele, der giver 4 slag, er rigtigt.

3 Skriv nodernes navne i felterne. Den nederste linje er E. D F E

Flere opgaver og materialer til musik på **vikarimusik.dk**

8 vikarimusik.dk Gratis fra vikarimusik.dk · Halloween 2026

Til læreren. Hæftet rækker til to til tre lektioner. Der findes ikke ét rigtigt svar på side 2, 3 og 7 og på side 8, opgave 2. **Lyt, hvis I kan:** John Williams, «Hedwig's Theme» fra Harry Potter og De Vises Sten (mol, tretakt og celesta som kort 4 på side 2); «Dies irae» som gregoriansk sang; «Into the Unknown» fra Frost 2, hvor stemmen, der kalder på Elsa, synger toner fra Dies irae. **Kilder:** Classic FM, Film Music Notes, Britannica, snl.no, WFMT, Deadline og NBC Los Angeles.