

UGE	EMNE	MATERIALE	FOKUSOMRÅDE
33			
34	Samspil – Irony Hold 1	Sammenspil med QR-koder Irony – Christopher	Eleven kan synge i mikrofon.
35			Eleven kan anvende elektriske musikinstrumenter i sammen spil.
36			Eleven kan anvende notation og gehør i musikudøvelse.
37	Samspil – Irony Hold 2	Sammenspil med QR-koder Irony – Christopher	
38			
39			
40	Bluesens historie Hold 1.		
41			
42 - EFTERÅRSFERIE			

UGE	EMNE	MATERIALE	FOKUSOMRÅDE
43	Bluesens historie Hold 1.		Eleven kan beskrive træk ved musik fra musikhistoriske perioder.
44			Eleven har viden om perioder og fagord og begreber i musikhistorien.
45	Bluesens historie Hold 2.		
46			
47			
48			
49	Julemusik Hold 1.	Sange: Har du aldrig mødt en engel? Der bor en engel i enhver Lyses engel går med glans Engel En stjerne skinner i nat	Eleven kan synge med på et bredt repertoire af sange på flere sprog.
50	Julemusik Hold 2.	Sange: Har du aldrig mødt en engel? Der bor en engel i enhver Lyses engel går med glans Engel En stjerne skinner i nat	
51	Buffer		

UGE	EMNE	MATERIALE	FOKUSOMRÅDE
2	Klassisk musik – Hvad er det? Hold 1.	Forløb på DR. Tema: Beethoven ZOOM	Eleven kan redegøre for klassiske komponister.
3		Forløb fra Danmarks Underholdnings Orkester	Eleven har viden om klassiske komponisters liv og virke.
4	Klassisk musik – Hvad er det? Hold 2.		
5			
6	Buffer		
7 VINTERFERIE			

UGE	EMNE	MATERIALE	FOKUSOMRÅDE
8	Samspil – All about that bass Hold 1.	Spil smart – ”All about that bass” – Meghan Trainor	Eleven kan synge i mikrofon.
9			Eleven kan anvende elektriske musikinstrumenter i sammen spil.
10			Eleven kan anvende notation og gehør i musikudøvelse.
11	Samspil – All about that bass Hold 2.		
12			
13			
14 PÅSKEFERIE			

UGE	EMNE	MATERIALE	FOKUSOMRÅDE
15	Samspil – I'm yours Hold 1.		Eleven kan synge i mikrofon.
16			Eleven kan anvende elektriske musikinstrumenter i sammen spil.
17			Eleven kan anvende notation og gehør i musikudøvelse.
18	Buffer		
19	ATLETIKDAG		
20	LEJR		
21	Buffer		
22	SØNDERSØLØB		
23	Samspil – I'm yours Hold 2.		
24			
25			
26	Afslutning (Buffer)		