

## Musikken spiller – spil med

### Formål

Formålet med opgaven er at give eleverne et indblik i, hvordan musikken spiller en vigtig rolle i Tivoli. Eleverne skal rundt i Haven og løse fire, og på udvalgte datoer, fem forskellige opgaver. Opgaverne tager dem til Pantomimeteatret, hvor de skal se et klip af en klassisk pantomime, til Minen, hvor musikken er vigtig for forlystelsen, til Koncertsalens musiske ydre og til statuen af H.C. Lumbye. Dette er estimeret til at tage omkring en halv time.

Den store, for mange, anderledes oplevelse, er at overvære Tivolis symfoniorkesters, Copenhagen Phil, Åbne Prøver. Her vil der ligeledes være et par spørgsmål som inviterer eleverne til at åbne sanserne og lade musikken strømme gennem kroppen. Her anbefaler vi at bruge cirka 20 minutter. Denne del af opgaven kan kun løses på udvalgte datoer:

### Maj

Onsdag d. 22., torsdag d. 23., mandag d. 27., tirsdag d. 28., onsdag d. 29 og torsdag d. 30.

### Juni

Tirsdag d. 4., torsdag d. 6. fredag d. 7. mandag d. 10. og fredag d. 14.

Alle dage skal opgaven løses mellem kl. 12.30-13.30

### Før Tivoli-turen

Det er vigtigt at eleverne er sat ind i, hvordan de scanner en QR-kode. Dette kan gøres gennem telefonens kamera, eller en downloadet app.

Derudover må I gerne tage en snak med eleverne om vigtigheden af ikke at larme til den Åbne Prøve, såfremt jeres Faglige Dag ligger på en af de datoer, hvor der afholdes Åben Prøve.

Musikerne er på arbejde, og det er derfor vigtigt at vise respekt som gæst. Alle gæster til de Åbne Prøver skal sætte sig på de bagerste rækker i salen, og der må IKKE medbringes mad og drikke.

### Efterbehandling

Følgende er forslag til, hvad I kan arbejde videre med efter jeres besøg i Tivoli. Materialet her lægger op til fagene musik, dansk og historie. Der er derfor mulighed for at arbejde videre på forskellige måder.



## 1. Det historiske Tivoli

Mange af de begivenheder der er sket indenfor Tivolis mure, afspejler den samtid begivenhederne har fundet sted i. Eleverne kommer forbi Koncertsalen, som i 1944 blev bombet af det militære korps, Schalburgskorpset. Den pålagte mørklægning, der ramte alle danskere, ramte også Tivoli. Derfor fremstillede PH en særlig mørklægningslampe. Det er altså muligt at arbejde videre med Danmarks besættelse med afsæt i besøget i Tivoli.

## 2. Spil en klassisk melodi

Gennem hele deres besøg i Tivoli er der fokus på musikken. Dog kommer de ikke forbi, Tivoli-Garden, som mange måske kender. Tivoli-Garden er en elitemusikskole, hvor eleverne lærer at spille klassiske sange. På sidste side er der vedlagt noder til Legatmarch. Skriv til [chho@tivoli.dk](mailto:chho@tivoli.dk), hvis du ønsker en lydfil med Legatmarchen tilsendt. Det er derfor muligt at arbejde videre med dette i musik, og lade eleverne selv prøve at være Tivoli-Garder for en stund.

## 3. Nonverbal historiefortælling

Definitionen på en pantomime lyder; *"Pantomime, mimisk gengivelse af dramatisk handling, ofte karakteriseret ved et egentligt formaliseret tegnsprog"*. Der kan derfor med fordel arbejdes videre med at lave nonverbale historiefortællinger gennem formatet pantomime.

### Facitliste

I følgende afsnit kan du finde facit til de opgaver, eleverne har løst i Tivoli. Ved nogle af svarene, vil der være lidt ekstra information om den historiske kontekst.

### Opgave 1 – En klassisk pantomime

1. Ja, alle tre hovedkarakterer indgik i forestillingen. Udover Pjerrot, Harlekin og Columbine, var Kassander og en tjener med. Kassander er Columbines far og tjeneren er ham, der viser statuen frem i starten af stykket.



2. Pjerrot er kendetegnet ved sin helt hvide fremtoning, sin skaldede isse, samt sin store røde mund. Han er en lidt fjollet, godtroende karakter, der tit får publikum til at grine. Den første Pjerrot på Pantomimeteatret var Niels Henrik Volkersen.
3. Musikken er vigtig i stykket med statuen, da den er med til at understrege hvordan håndtaget lyder, samt hvordan det virker (får statuen til at rykke sig, tak for tak). Musikken giver altså dybde og forståelse for handlingen i stykket.

## Opgave 2 – Musikkens rolle i forlystelser

1. Der er fire slags musik.
2. Den første kan give en glad og munter stemning. Hvor den anden er glad og giver fornemmelsen af at tage med på eventyr. Den tredje er mere fyldt med trommer og lidt hurtigere tempo. Den fjerde, og sidste, består næsten kun af fløjten og giver fornemmelsen af at være med væsnerne på arbejde.
3. Musikken er med til at skabe en stemning af at gæsterne er med på en opdagelse gennem det eventyrlige grotteland. Et hemmeligt land, med arbejdende væsner som fløjter og graver.

## Opgave 3 – Koncertsalens musiske udseende

1. Der er én G-nøgle. En G-nøgle indikerer hvor tonen er i noden, og dermed hvordan resten af noderne skal læses.
2. Der er to champagnepropper. Champagnepropperne er med til at illustrere at noderne på Koncertsalen spiller H.C. Lumbyes Champagne-galop, som blev skrevet til Tivolis to års fødselsdag.
3. Der er 14 krydsler. Et kryds viser, at man skal hæve tonen med en halv tone. Altså spilles tonen på den nærmeste hvide eller sorte tangent til højre.
4. Tegningerne er individuelle. Tag eventuelt nogle eksempler frem i plenum, eller lad dem vise deres tegninger frem i små grupper.



## Opgave 4 – Tivolis egen H.C. Lumbye

1. Hans fulde navn var Hans Christian Lumbye.
2. Han blev født den 02.05 1810 og gik bort den 20.03. 1874.
3. Der er 13 børn på statuen, og de spiller henholdsvis: Violin, fløjte og blæseinstrumenter.  
Lumbye selv spiller også violin.

## Opgave 5 – Hvad laver et symfoniorkester?

Antallet af musikere på scenen, og hvor dirigenten står, kan variere og det samme kan hvordan musikerne sidder med deres noder under de Åbne Prøver. Derfor vil vi opfordre dig til at dele oplevelsen med dine elever, så I sammen kan gennemgå opgaven efterfølgende.

Vil du gerne vide hvilke koncerter, der øves op til den dag, I er i Tivoli til Faglige Dage, kan du finde det her: <https://tivoli.dk/da/kultur-og-program/sommerklassisk/2024/aabneproeve2024>



Score

## Legatmarch den Classenske!

Henrik Madsen

$\text{♩} = 108$

Fife

Se hvor flot vi kan mar - che - re. Vi kan spil - le på fløj - te og

Snareline

4

1. 2.

trom - me. trom - me. Og ven - stre, ven - stre

4

S.Dr.

6

1. 2.

fod er først, når vi mar - che - rer. Og che - rer.

6

S.Dr.

