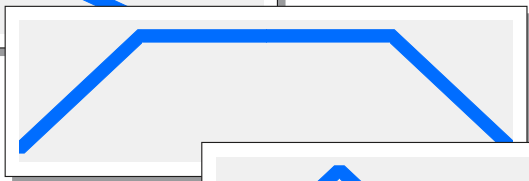
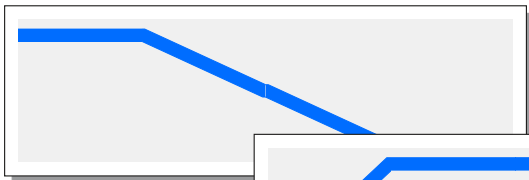
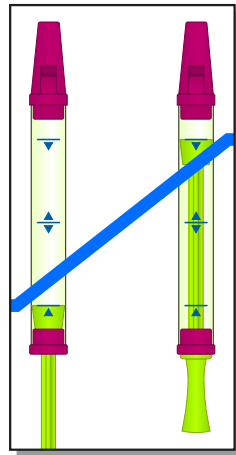
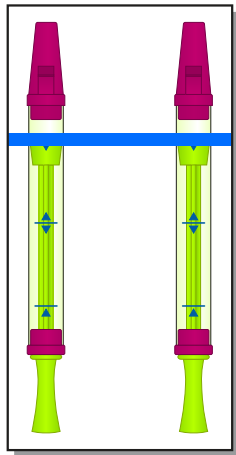
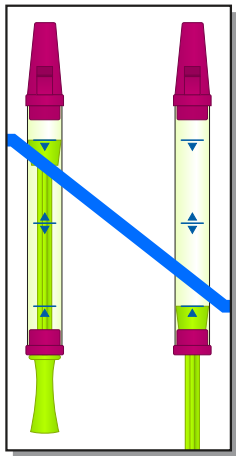


# EINFÜHRUNG



Die **Transparente Schieber-Flöte** ist ein für Kinder im frühen Alter (ab 4 Jahren) sehr einfach zu bedienendes Musikinstrument, mit dem sie gleichzeitig Spaß haben und etwas lernen.

Die **Transparente Schieber-Flöte** und das **Glissandus Magic** (Möglichkeiten zum Ausschneiden, Audio und Vorschläge der Anleitung) verbessern auf spielerische Weise die auditive, taktile und visuelle Wahrnehmung und sorgen mit den Stufen leicht, mittel und schwer für bessere Klangwahrnehmung.

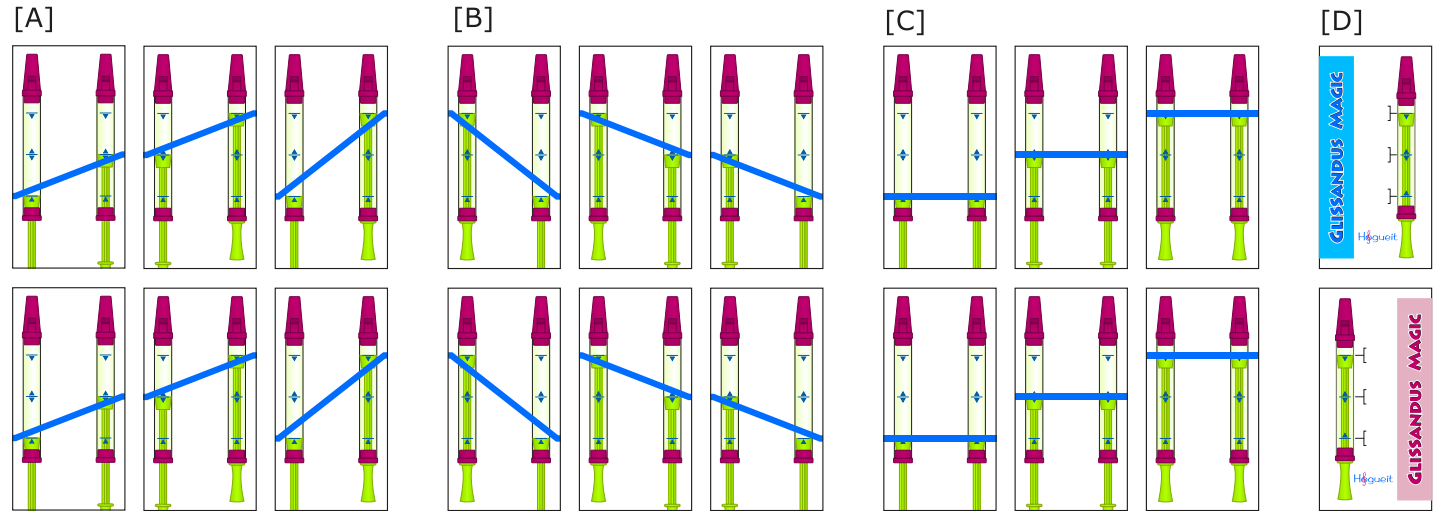
Die Positionierung der Hände auf der **Transparenten Schieber-Flöte** (linke Hand oben, rechte Hand unten) sowie die richtige Positionierung des Mundes und die Neigung des Instruments haben einen positiven Einfluss auf das Spielen und Beherrschen der Blockflöte in späteren Jahren.

Das **Transparente Schieber-Flöte** mit der **Glissandus Magic** ist international zu einem einzigartigen Angebot zur Verbesserung musikalischen Lernens geworden.

# GLISSANDUS MAGIC

Glissandus Magic besteht aus 20 Karten und 30 Klängen zum Drucken und Ausschneiden:

18 Karten in 9 Paaren, aufgeteilt in 3 Gruppen gemäß der Richtung der blauen Linie, die die Positionen der Schieber der Flöten verbindet: Aufsteigend (B), absteigend (B) und gleichbleibend (C) und 2 Karten mit grafischer Darstellung der Konzepte leicht, mittel und schwer in 4 Sprachen (D).



## ANWENDUNGEN UND SPIELREGELN

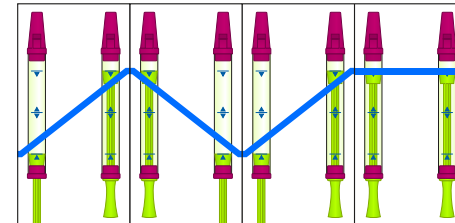
### EINZELSPIELE

#### Spiel 1. PUZZLE.

Wähle einen der 30 Vorschläge und baue ihn mit 4 Karten nach.

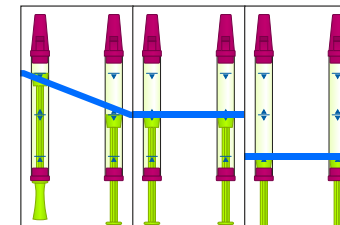
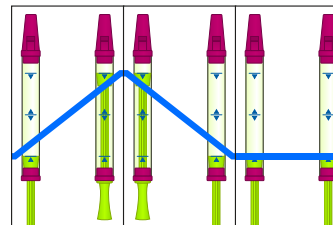


Diese Vorschläge befinden sich im Audio auf der Internetseite.



#### Spiel 2. KOMPONIST.

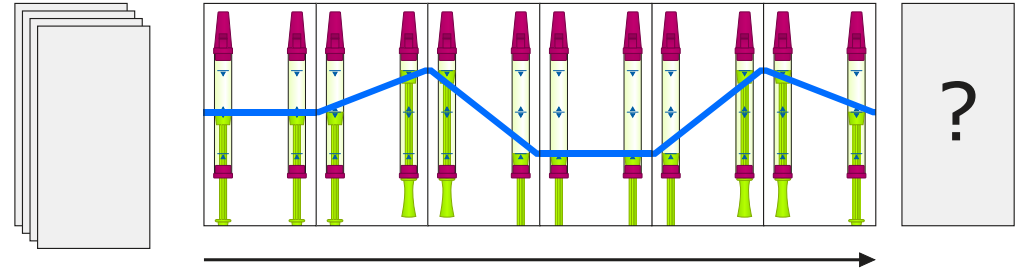
Schaffe Kompositionen aus 2, 3, 4 ... bis 18 Karten mit und ohne Unterbrechungen.



**Spiel 3. DOMINO** [2 oder 3 Spieler].

Die 18 Karten mit dem Bild nach unten hinlegen. Jeder Spieler wählt zufällig 4 Karten, aus den übrigen wird eine aufgedeckte Gruppe gebildet.

Wie beim Domino machen die Spieler der Reihe nach einen Zug und versuchen, wann immer möglich, eine Karte loszuwerden. **Die neue Karte wird immer rechts angelegt, wobei das Glisando fortlaufend sein muss** (darf nicht unterbrochen werden). Wenn ein Spieler keine seiner Karten anbringen kann, nimmt er eine vom Stapel. Wenn möglich, legt er diese an, ansonsten ist der nächste Spieler an der Reihe.



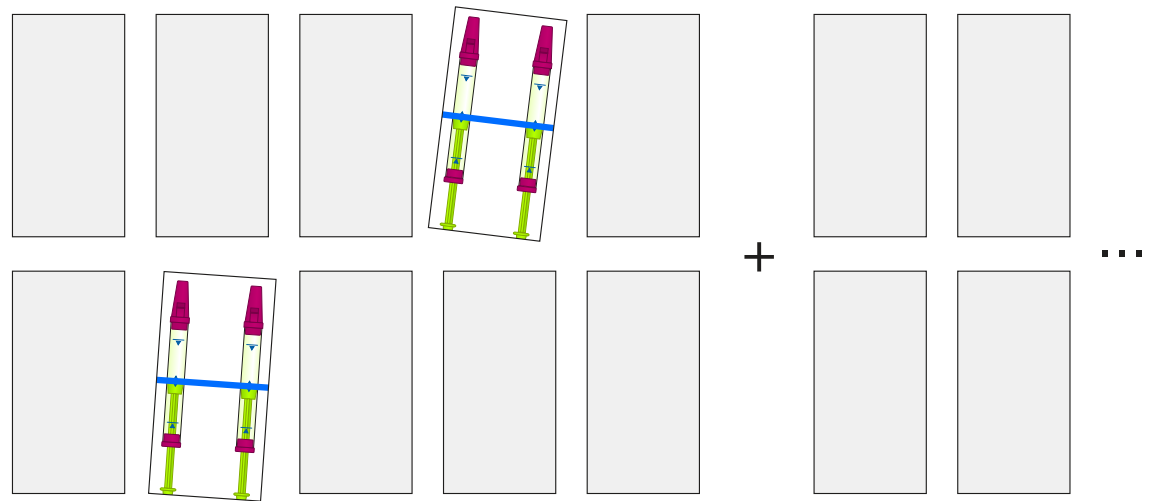
Der erste Spieler, der keine Karten mehr hat, hat gewonnen.

**Spiel 4. MEMORY** [2 Spieler].

Man beginnt mit 10 Karten (5 Paare) und kann so die Schwierigkeit auf bis zu 20 Karten (10 Paare) steigern.

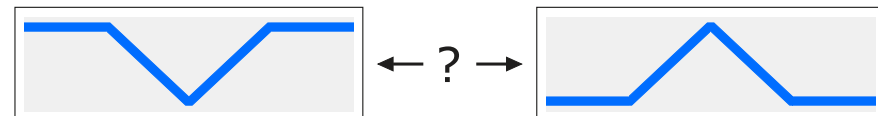
Der erste Spieler deckt 2 Karten auf. Wenn sie zusammenpassen, behält er sie, andernfalls legt er sie an ihren Platz zurück. Der nächste Spieler wiederholt das Spiel. Das geht weiter, bis alle Karten genommen wurden.

Die Karten Glissandus Magic blau und rosa bilden ein Paar. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Paare besitzt, aus seinen Karten ein Glisando bildet und dieses interpretiert.



**Spiel 5. WELCHE KARTE KLINGT** [2 Spieler].

Der erste Spieler nimmt 2 oder mehr der 30 Klangkarten und legt das Glisando einer dieser aus. Der andere Spieler muss erraten, welche Karte klingt. Wenn er es errät, werden die Rollen getauscht.

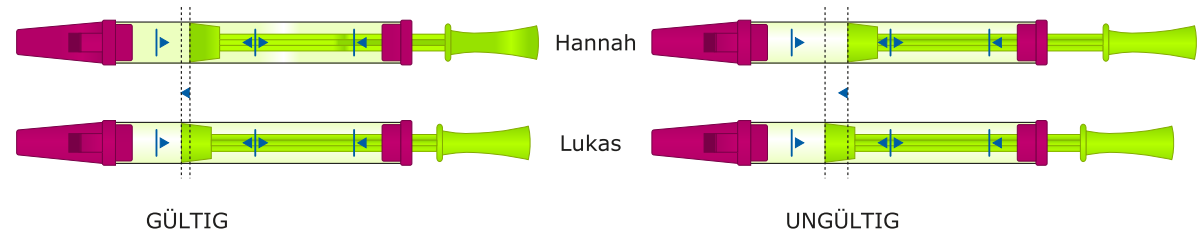


Man kann die Schwierigkeit erhöhen, indem das Glisando hinter dem Rücken des zweiten Spielers ausgelegt wird.

### Spiel 6. **SUCHE DIE NOTE** [2 Spieler].

Ein Spieler erzeugt hinter dem Rücken eines anderen einen Klang, wobei er den Schieber in einer festen Position hält. Nun erinnert sich der andere Spieler an den Klang und versucht, mit seiner Flöte möglichst genau die Position des Schiebers zu treffen.

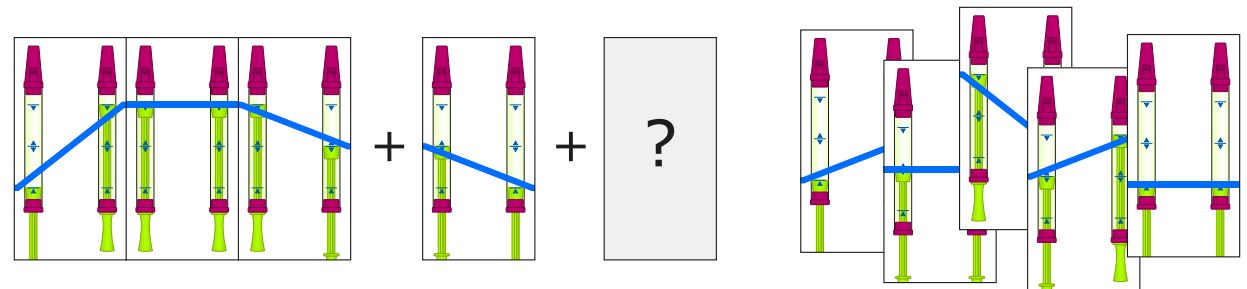
Abschließend werden die Flöten aneinandergelassen, um die Positionen der Schieber zu vergleichen. Sie stimmen überein, wenn die Position der Schieber gleich oder der Abstand geringer als die Höhe des blauen Dreiecks ist. In diesem Fall tauschen die Spieler die Rollen.



### Spiel 7. **DER SCHNELLSTE** [2 Spieler].

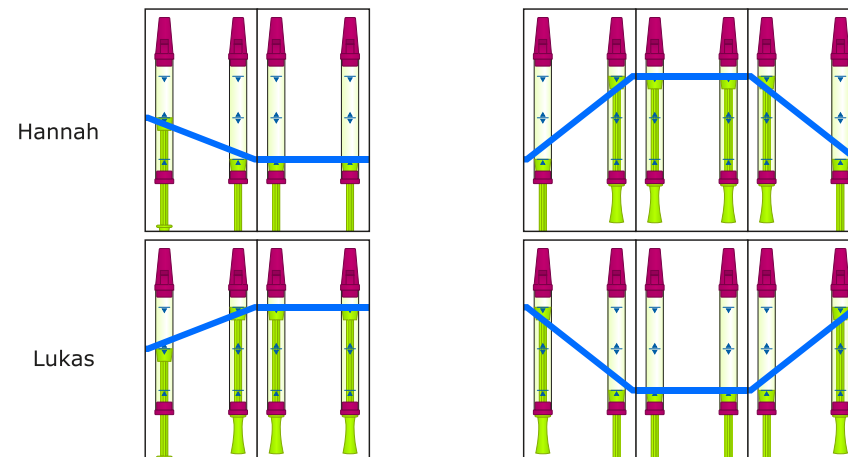
Gruppiere die gleichen Karten zu Paaren und gib jedem Spieler 9 Stück.

Jeder Spieler formt nun ein fortlaufendes Glisando (ohne Unterbrechungen) aus 9 Karten. Wer es zuerst schafft, gewinnt.



### Spiel 8. **GLEICHKLANG** [2 Spieler].

Gruppiere die gleichen Karten zu Paaren und bilde zwei gleiche Gruppen aus 2 bis 9 Karten. Der zweite Spieler erzeugt auf dieser Grundlage die gleiche Komposition. Jeder Spieler interpretiert seine alleine und mit dem anderen gemeinsam.

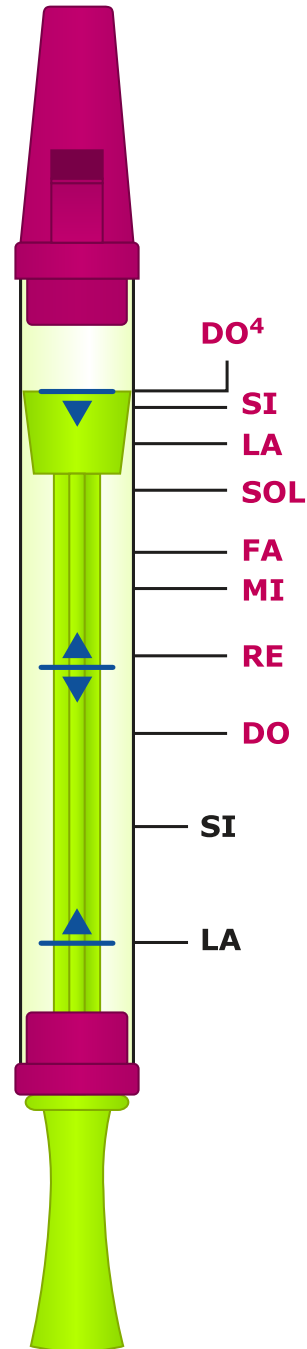


## POSITION DER MUSIKNOTEN

Der Abstand oder das Intervall, das die Strecke des Schiebers begrenzt, beträgt 10 Noten, siehe Bild.

Mit dieser Flöte lassen sich die Töne wie bei der Blockflöte verfeinern.

Neben den Glisandos können mit der transparenten Schieber-Flöte auch Melodien und Tonleitern gespielt werden; sie verbessert das Gehör auf fortschrittliche und einfache Weise, wobei ihre Anwendungsmöglichkeiten stets erweitert werden können.



## NUTZUNGSHINWEISE FÜR DIE TRANSPARENTE SCHIEBER-FLÖTE

1. Um den Schieber im Inneren der Flöte möglichst sanft zu verschieben, muss er mehrmals ohne Blasen komplett hin- und her bewegt werden.
2. Bei einer besseren Interpretation der Glisandos helfen die Position der Hände an der transparenten Schieber-Flöte (siehe Bild der Kinder), die Position des Mundes und die richtige Neigung des Instruments.
3. Für die richtige Interpretation eines Glisandos durch Blasen muss der Luftdruck beim Abwärtsbewegen des Schiebers nach und nach verringert und beim Aufwärtsbewegen nach und nach erhöht werden.
4. Für eine bessere Interpretation des Glisandos muss es zwischen den Schieberbewegungen Pausen geben. Zur Orientierung empfiehlt es sich, die 30 Töne von 4 Karten zu hören.

Die Pausen führen zu besserer Kontrolle und Beherrschung der Atmung, die bei Blasinstrumenten ein wichtiges Mittel zur Intonation ist.

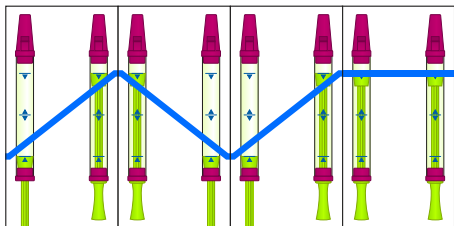
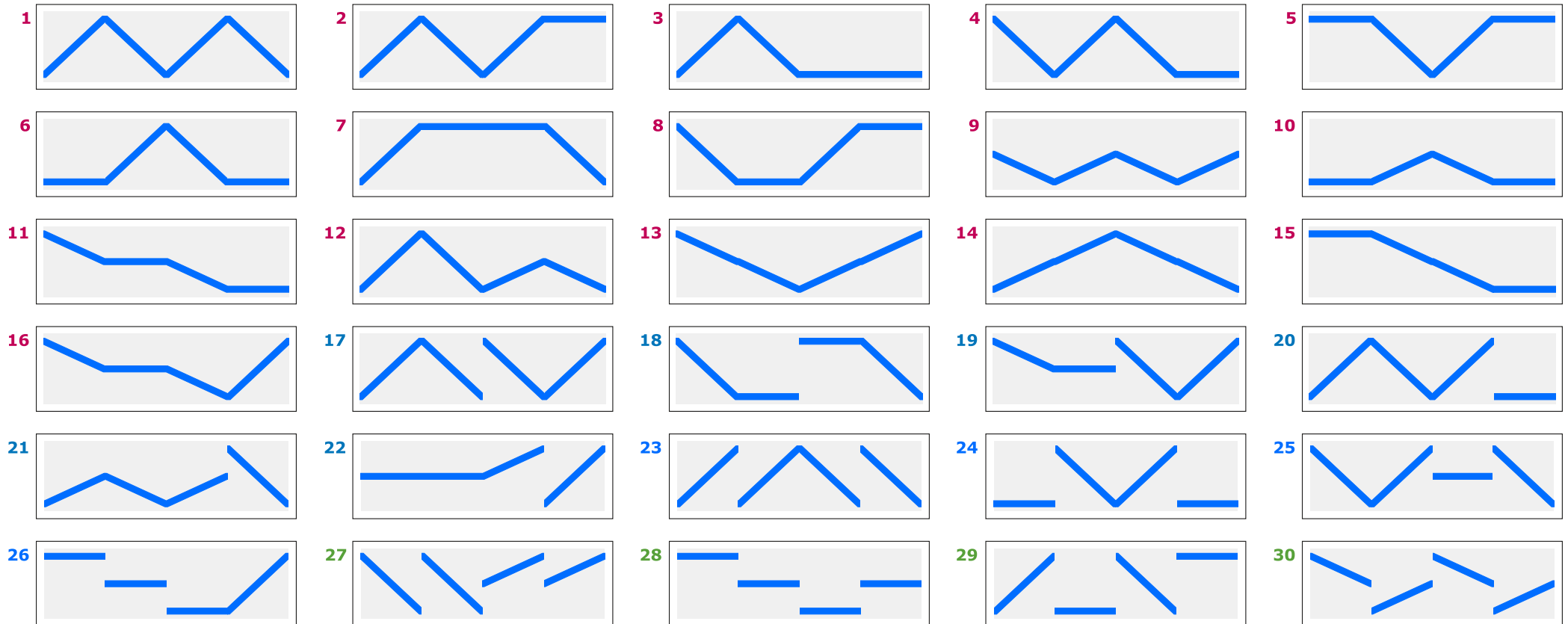
## KURIOSITÄT DER KOMBINATIONSLEHRE

Wird ein Glisando mit 9 oder 18 unterschiedlichen Karten und ohne Unterbrechungen erzeugt, ist die Höhe des Schiebers am Anfang und am Ende stets gleich.

## Zusatzmaterial: 30 GLISANDOS

Enthält 30 Glisandos von 4 Karten,  
die den 30 hier zu hörenden  
Klanginterpretationen entsprechen:  
"Zugang zu den 30 Klang-Glisandos"

Die Grafiken enthalten 4 Modelle von Glisandos: a) Glisandos ohne Unterbrechungen: **von 1 bis 16.**  
b) Glisandos mit 1 Unterbrechung: **von 17 bis 22.**  
c) Glisandos mit 2 Unterbrechungen: **von 23 bis 26.**  
d) Glisandos mit 3 Unterbrechungen: **von 27 bis 30.**



Mehr als **5000**  
Kombinationen  
mit 4 Karten.



**Glissandus Magic**  
ist ein in seiner Kategorie  
einzigartiges Musikspiel.



Hoguetit