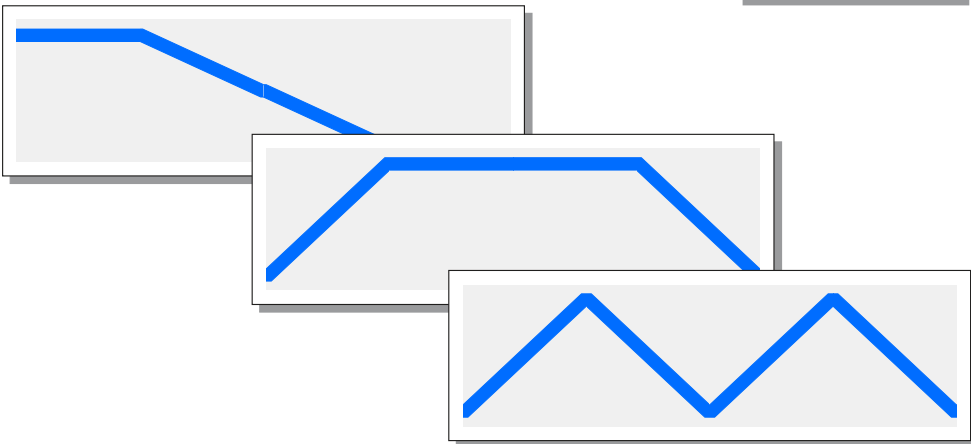
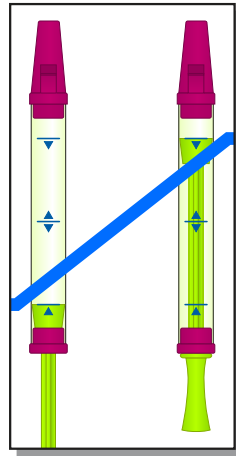
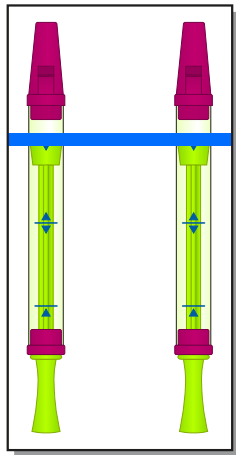
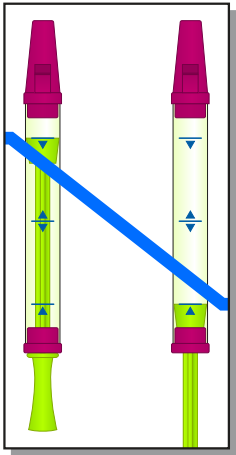
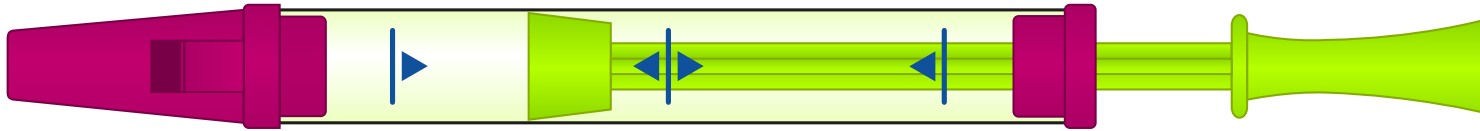


INTRODUCCIÓN



La **Flauta de Émbolo transparente** es un instrumento que resulta fácil de utilizar en edades tempranas (+ 4 años), reforzando los conceptos básicos musicales de forma divertida.

Con la **Flauta de Émbolo transparente** y el **Glissandus Magic** (los recortables, el audio y las propuestas del manual), se facilita que las percepciones auditiva, táctil y visual se complementen de forma lúdica, potenciando la dirección del sonido relacionado con los conceptos agudo, medio, grave.

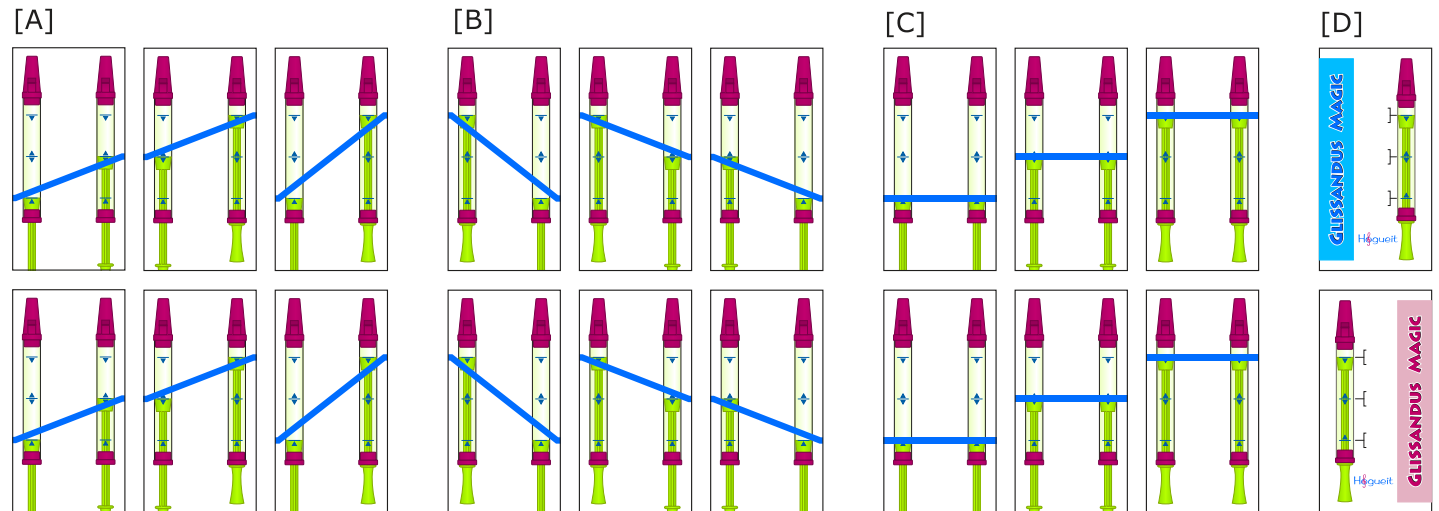
La posición de las manos en la **Flauta de Émbolo transparente** (izquierda en la parte superior y derecha en la parte inferior), junto con la correcta posición de la boquilla y la inclinación del instrumento, son hábitos que beneficia en un futuro la aplicación y manipulación de la flauta dulce.

La **Flauta de Émbolo transparente** con el **Glissandus Magic** se han convertido en una propuesta única en su género a nivel internacional, como material didáctico musical.

GLISSANDUS MAGIC

El Glissandus Magic se compone de 20 cartas y 30 propuestas sonoras para imprimir y recortar:

18 cartas en 9 parejas, que se dividen en 3 grupos según la dirección de la línea azul que une la posición de los émbolos de las flautas: Subir [A], bajar [B] y mantenerse [C] y 2 cartas con la representación gráfica de los conceptos agudo, medio y grave, en 4 idiomas [D].

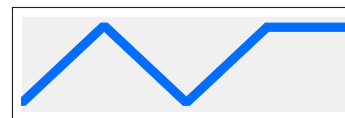


APLICACIONES Y REGLAS DE JUEGO

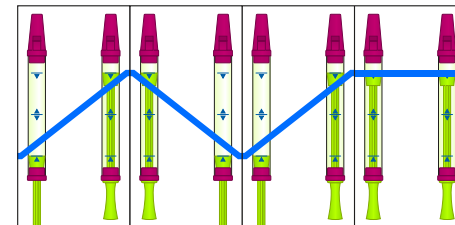
INDIVIDUAL

Juego 1. PUZZLE.

Seleccionar una de las 30 propuestas y reproducirla con 4 cartas.

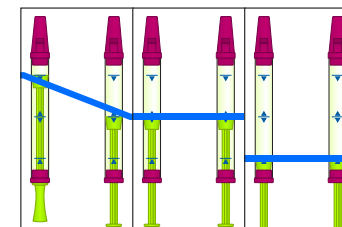
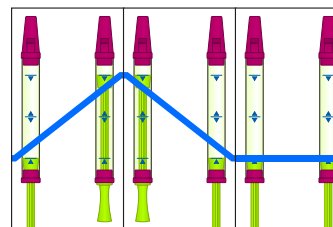


Estas propuestas están en el audio de la web.



Juego 2. COMPOSITOR.

Crear composiciones de 2, 3, 4... hasta 18 cartas, con y sin interrupciones.

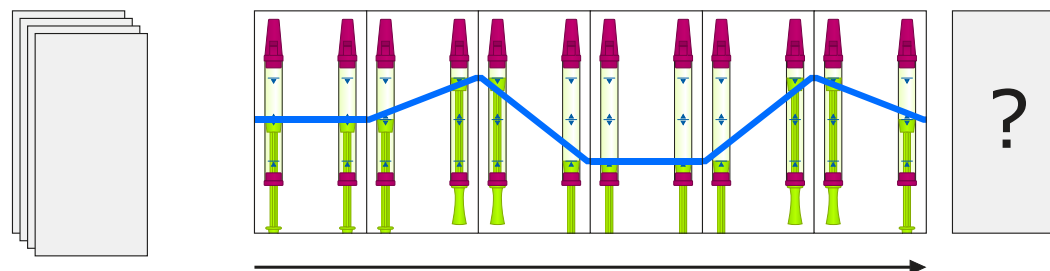


Juego 3. DOMINÓ [2 o 3 jugadores].

Colocar las 18 cartas boca abajo. Cada jugador escogerá 4 cartas al azar y con las que sobren se formará un grupo aparte.

Igual que en el dominó, los participantes alternarán las jugadas, colocando siempre que se pueda una carta. **La nueva carta se colocará siempre a la derecha y con la condición de que el glisando sea continuo** [no se interrumpa]. Si algún jugador no puede colocar ninguna de sus cartas, cogerá una del montón, si puede la colocará; y si no, pasará el turno al siguiente.

El primero que se quede sin cartas gana.

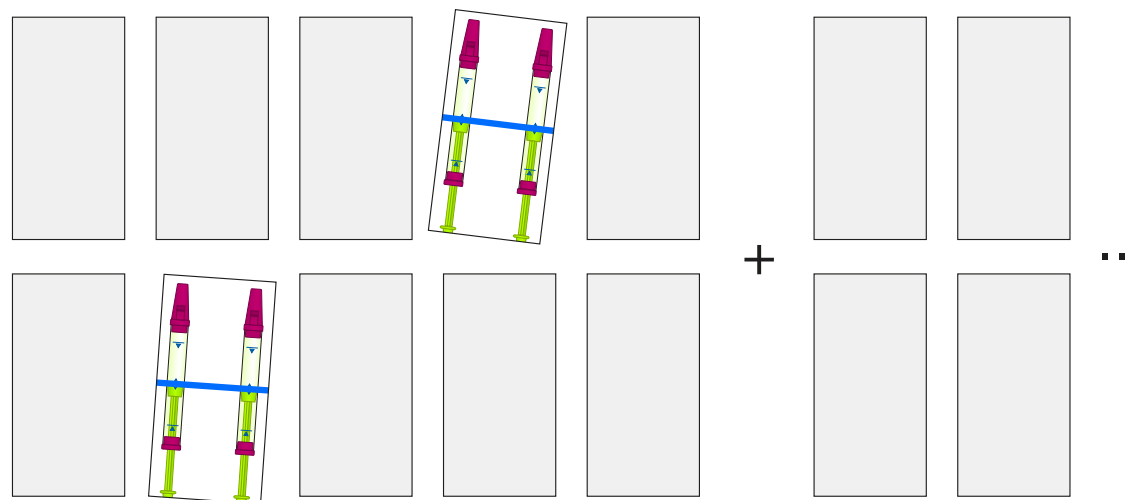
**Juego 4. MEMORY** [2 jugadores].

Empezar jugando con 10 cartas (5 parejas) para ir aumentando la dificultad, hasta llegar a las 20 cartas (10 parejas).

El primer jugador/a levantará 2 cartas, si son iguales, se las quedará y si no, las volverá a dejar como estaban. El siguiente jugador/a repetirá la jugada, hasta que se acaben las cartas.

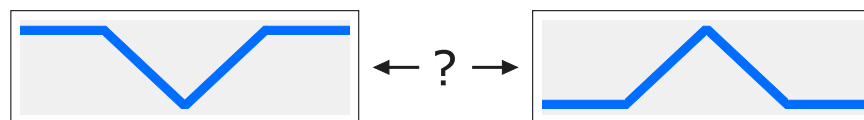
Las cartas glissandus magic azul y rosa forman pareja.

Ganará el jugador/a que más parejas consiga, creando un glisando con sus piezas e interpretándolo.

**Juego 5. ADIVINA QUE CARTA HA SONADO** [2 jugadores].

El primer jugador escoge 2 o más de las 30 propuestas sonoras e interpreta el glisando correspondiente de una. El otro jugador debe adivinar que propuesta ha sonado. Si lo acierta se intercambian el rol.

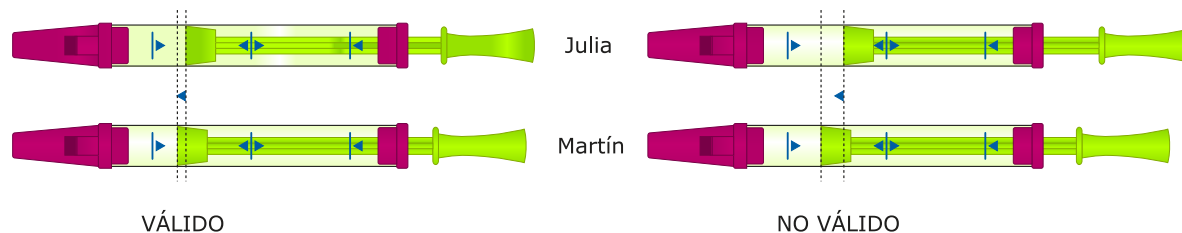
Se puede aumentar la dificultad interpretando el glisando de espaldas al segundo jugador.



Juego 6. BUSCA LA NOTA [2 jugadores].

Un jugador de espaldas al otro, realiza un sonido manteniendo el émbolo en una posición fija. A continuación el otro, memorizando el sonido emitido, buscará con la mayor exactitud la posición del émbolo con su flauta.

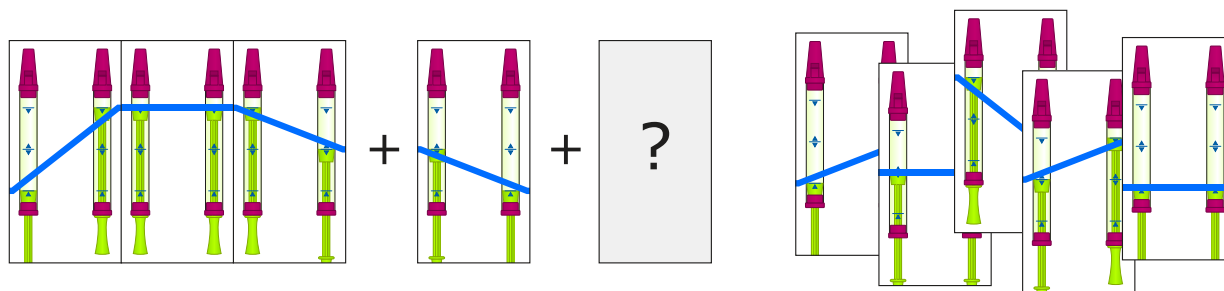
Finalmente se comparará la posición de los émbolos, juntando las flautas. Si coinciden los émbolos o la distancia es inferior a la altura del triángulo azul, será correcto. En este caso los jugadores intercambian el rol.



Juego 7. EL MÁS RÁPIDO [2 jugadores].

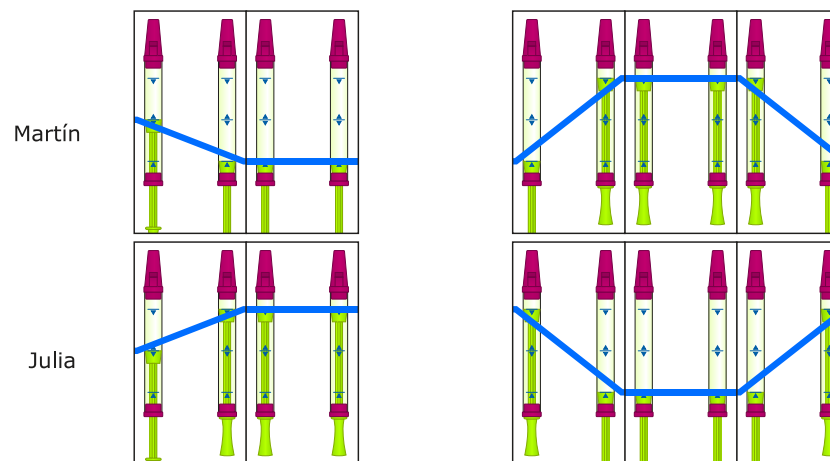
Agrupas las cartas que son iguales por parejas y sepáralas formando 2 grupos iguales de 9 cartas para cada jugador.

A continuación y a la vez, cada uno de los 2 jugadores formará un glisando continuo [sin interrupciones] de 9 cartas. El primero que lo termine será el ganador.



Juego 8. SIMETRÍAS [2 jugadores].

Agrupas las cartas que son iguales por parejas y sepáralas formando 2 grupos iguales de 9 cartas. El primer jugador creará una composición de 2 a 9 cartas y el segundo realizará debajo de esta, la composición simétrica. Cada jugador interpretará la suya por separado o de forma conjunta.

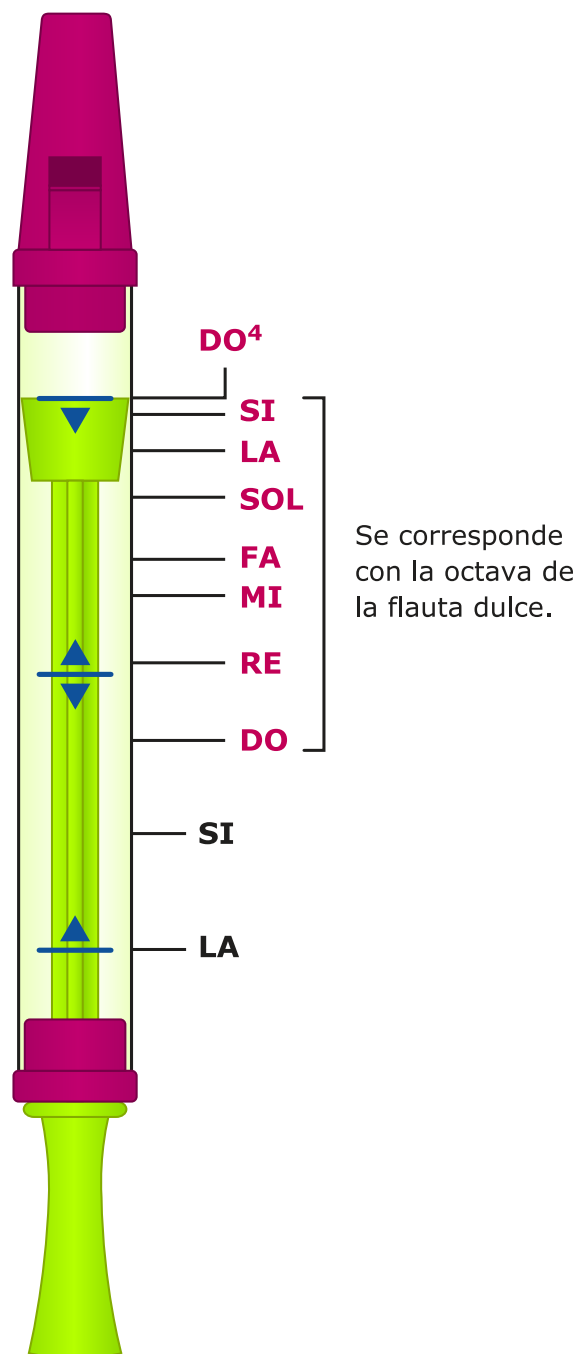


POSICIÓN de las NOTAS MUSICALES

La distancia o intervalo que limita todo el recorrido del émbolo es de 10 notas, tal como se representa en la imagen. La ubicación exacta del émbolo para cada nota, dependerá de la presión del aire al soplar.

Con las características de esta flauta se puede realizar la afinación de las notas como en la flauta dulce.

Con la flauta de émbolo transparente, además de los glisandos, se pueden interpretar melodías y escalas; reforzando de forma progresiva y sencilla la discriminación auditiva y ampliando las posibilidades de su aplicación.



ORIENTACIONES PARA EL USO DE LA FLAUTA DE ÉMBOLO TRANSPARENTE

1. Para que el émbolo en el interior del tubo se deslice con mayor suavidad, conviene realizar repetidamente desplazamientos completos de dicho émbolo sin soplar.
2. La posición de las manos en la **flauta de émbolo transparente** [ver las imágenes de los niños], junto con la posición de la boquilla y la inclinación adecuada del instrumento, son hábitos que ayudan a una mejor interpretación de los glisandos.
3. Para interpretar adecuadamente un glisando al soplar, se debe disminuir progresivamente la presión del aire al bajar el émbolo y aumentarla cuando suba.
4. Para lograr una mejor interpretación de los glisandos, la velocidad del deslizamiento del émbolo debe hacerse de forma pausada. Es aconsejable como orientación, escuchar las 30 propuestas sonoras de 4 cartas.

Con estas pautas, se consigue un mayor control y dominio de la respiración, recursos necesarios para una mejor interpretación con los instrumentos de viento.

CURIOSIDAD de la COMBINATORIA

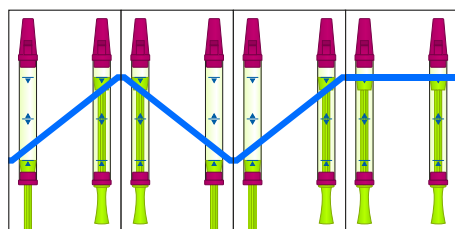
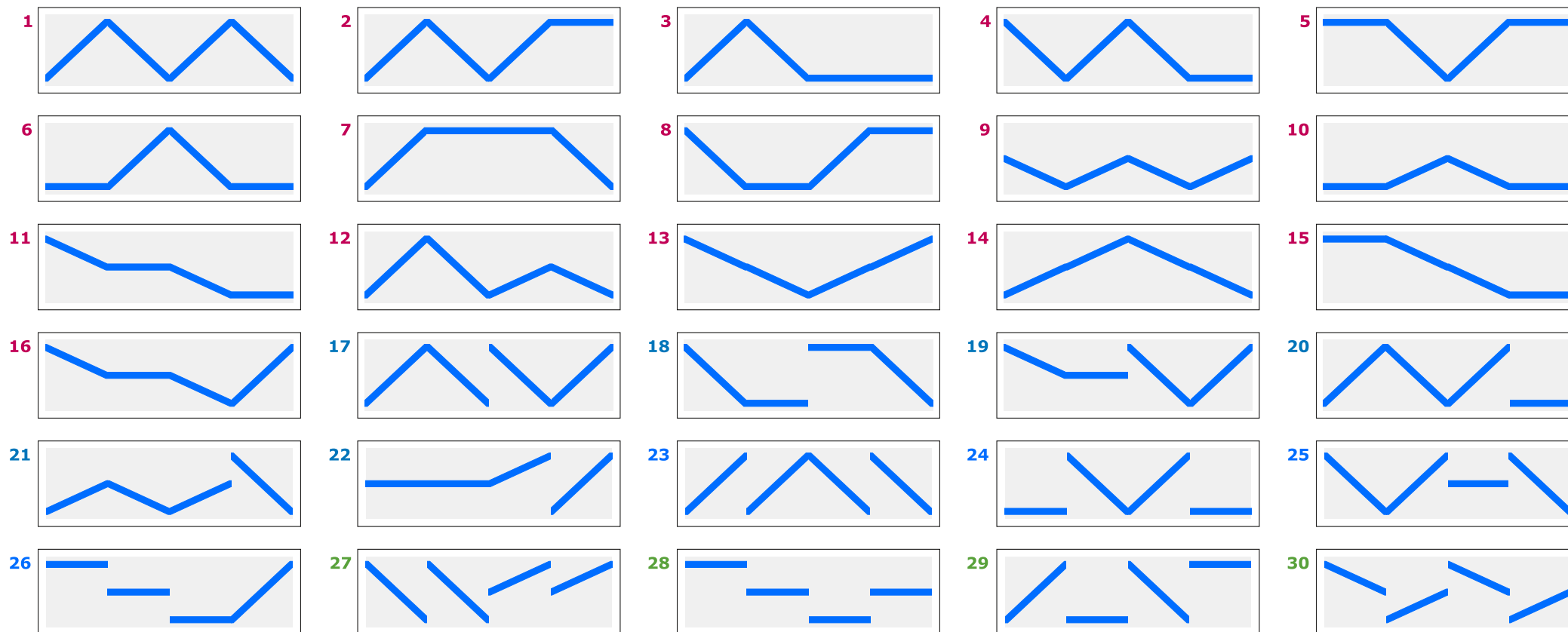
Cuando se reproduzca un glisando con las 9 cartas diferentes o con las 18, sin interrupciones, la altura del émbolo al principio y al final será siempre la misma.

Material Complementario: 30 GLISANDOS

Contiene 30 glisandos de 4 cartas, que se corresponden con las 30 interpretaciones sonoras que se pueden escuchar en: "Acceso a los 30 glisandos sonorizados"

Las gráficas contienen 4 modelos de glisandos:

- a) Glisandos sin interrupciones: **del 1 a 16.**
- b) Glisandos con 1 interrupción: **del 17 al 22.**
- c) Glisandos con 2 interrupciones: **del 23 al 26.**
- d) Glisandos con 3 interrupciones: **del 27 al 30.**



Más de **5.000** combinaciones con 4 cartas.



El **Glissandus Magic** es un juego musical único en su género.



Hogueit