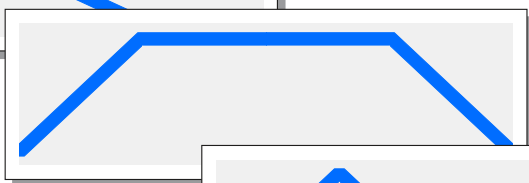
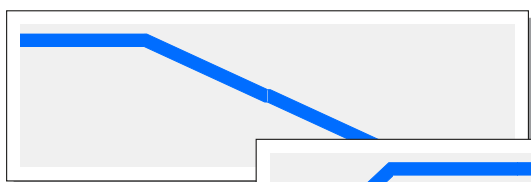
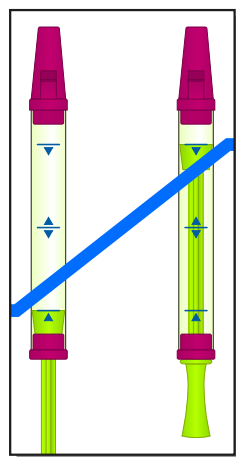
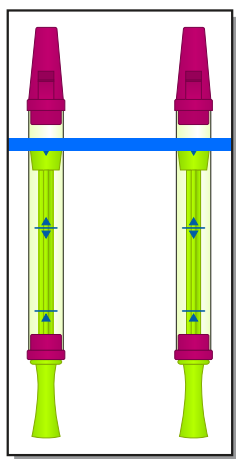
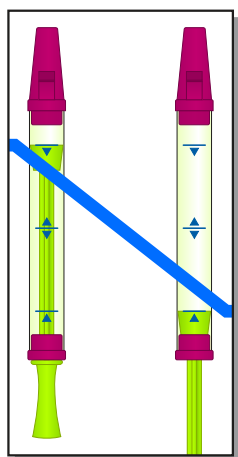
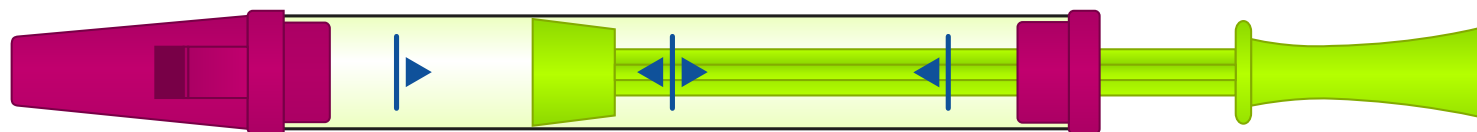


INTRODUCTION



La **Flûte à Coulisse transparente** est un instrument très facile à utiliser à un âge précoce (+ 4 ans) qui, à son tour, divertit et enseigne.

Avec la **Flûte à Coulisse transparente** et le **Glissandus Magic** (les dé-coupables, l'audio et propositions de manuel) facilite la perception auditive, tactile et visuel et ce complétant de façon divertissante, l'amélioration la direction du son associée aux concepts, aigu, moyens, graves.

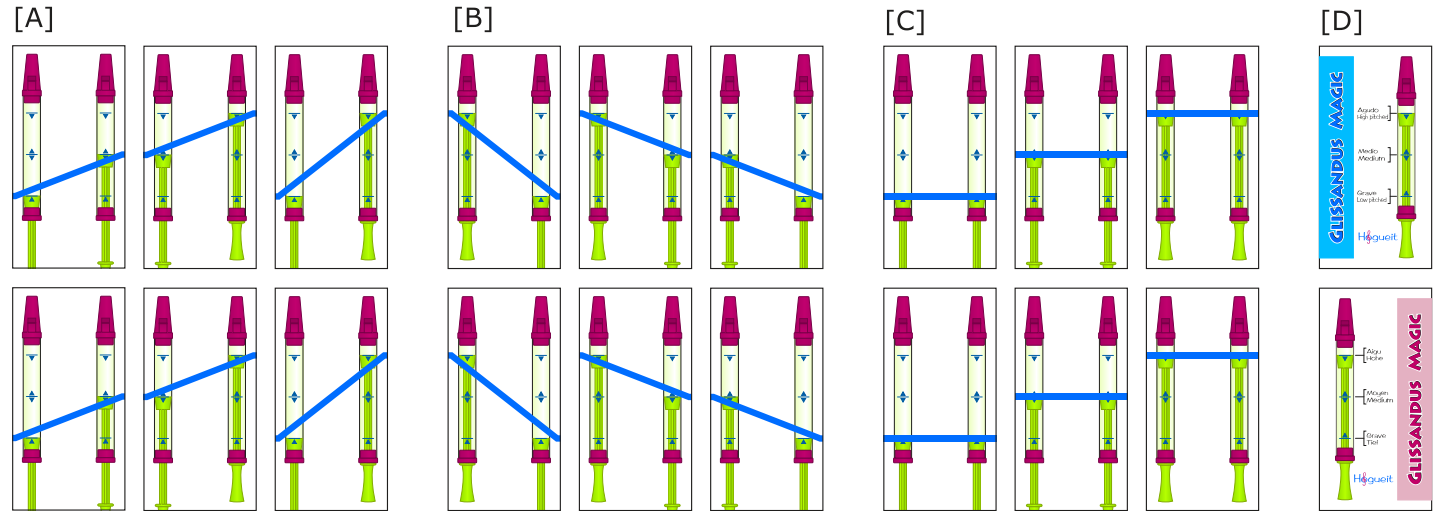
La position des mains sur le plongeur de la **Flûte à Coulisse transparente** (à gauche en haut et à droite en bas), avec une position correcte du bec et l'inclinaison de l'instrument, sont des habitudes qui bénéficient dans le futur l'application et la manipulation de la flute douce à un âge plus avancé.

La **Flûte à Coulisse transparent** avec le **Glissandus Magic** est devenu une proposition unique en son genre au niveau international, comme appui à l'apprentissage musical.

GLISSANDUS MAGIC

Le Glissandus Magic se compose de 20 cartes et 30 propositions sonores pour imprimer et découper:

18 cartes en 9 paires, qui sont divisés en 3 groupes en fonction de la direction de la ligne bleue reliant la position des pistons des flutes: Monter (A), baisser (B) et maintenir (C) et 2 cartes avec la représentation graphique des concepts aigu, moyennes et graves, en 4 langues (D).

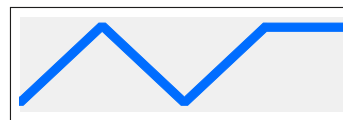


APPLICATIONS ET RÈGLES DU JEU

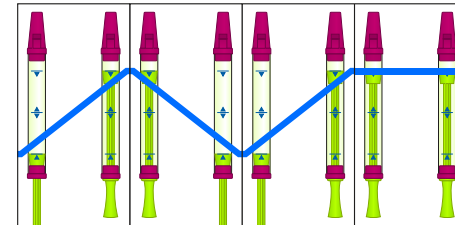
INDIVIDUEL

Jeu 1. PUZZLE.

Sélectionnez l'une des 30 propositions et reproduire avec 4 cartes.

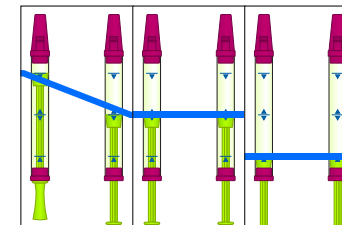
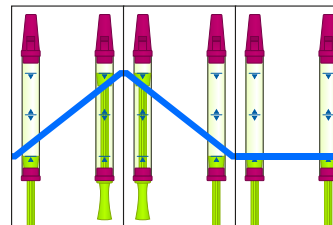


Ces propositions sont dans la section audio.



Jeu 2. COMPOSITEUR.

Créer des compositions de 2, 3, 4... jusqu'à 18 cartes avec ou sans interruptions.

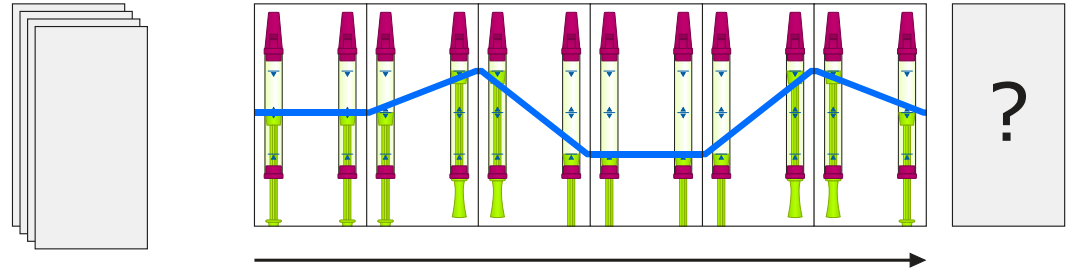


Jeu 3. DOMINO [2 ou 3 joueurs].

Placer 18 cartes face vers le bas. Chaque joueur choisira 4 cartes au hasard et les restes formeront un groupe distinct.

Comme dans le domino, les participants alternent les tours, plaçant toujours, lorsque possible, une carte. **La nouvelle carte est toujours placée à droite et avec la condition que le glissando soit continu** (non interrompue). Si un joueur ne peut placer aucune de ces cartes, il en prendra une de la pile, s'il le peut et la placera; et sinon, il passera le tour à un autre.

Le premier qui place toutes ses cartes est le vainqueur.

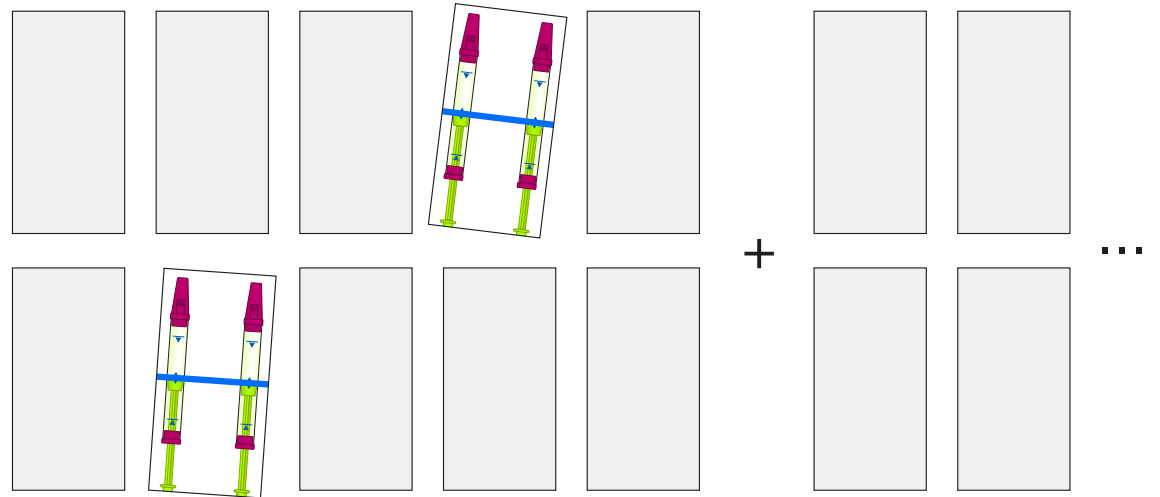


Jeu 4. MÉMOIRE [2 joueurs].

Commencez à jouer avec 10 cartes (5 paires) pour augmenter progressivement la difficulté, pour atteindre les 20 cartes (10 paires).

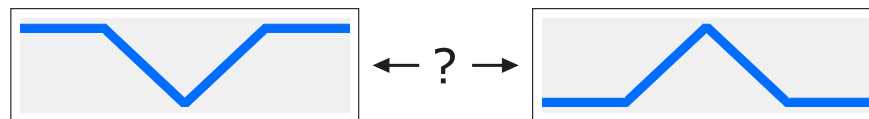
Le premier joueur lèvera 2 cartes, si elles sont égales, il les gardera, sinon il les laissera comme elles l'étaient. Le joueur suivant répétera le jeu, jusqu'à ce que les cartes soient épuisées.

Les cartes glissandus magic roses et bleus formes des paires. Le joueur qui obtient le plus de couples sera le gagnant, créant un glissando avec ses pièces et l'interprétant.



Jeu 5. DEVINE QUEL CARTE A SONNÉ [2 joueurs].

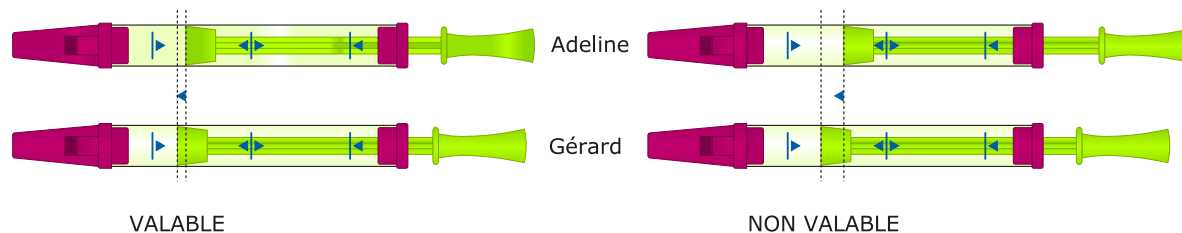
Le premier joueur choisit deux ou plusieurs des 30 propositions sonores et interprète le glissando correspondant. L'autre joueur doit deviner quelle proposition a sonné. S'il le trouve et change de rôle. Il est possible d'augmenter la difficulté interprétant le glissando de dos au deuxième joueur.



Jeu 6. CHERCHE LA NOTE [2 joueurs].

Un joueur derrière l'autre, fait un son tout en maintenant le piston dans une position fixe, puis l'autre, mémorisant le son émis, cherchera à placer aussi près que possible la position du piston avec sa flûte.

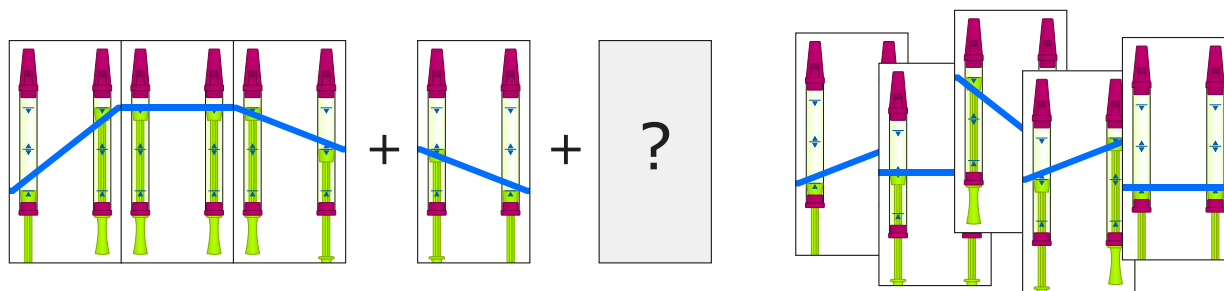
Enfin, la position des pistons est comparée, approchant les flûtes. Si elles correspondent au piston ou la distance est inférieure à la hauteur du triangle bleu, ce sera correct. Dans ce cas, les joueurs échangeront les rôles.



Jeu 7. LE PLUS RAPIDE [2 joueurs].

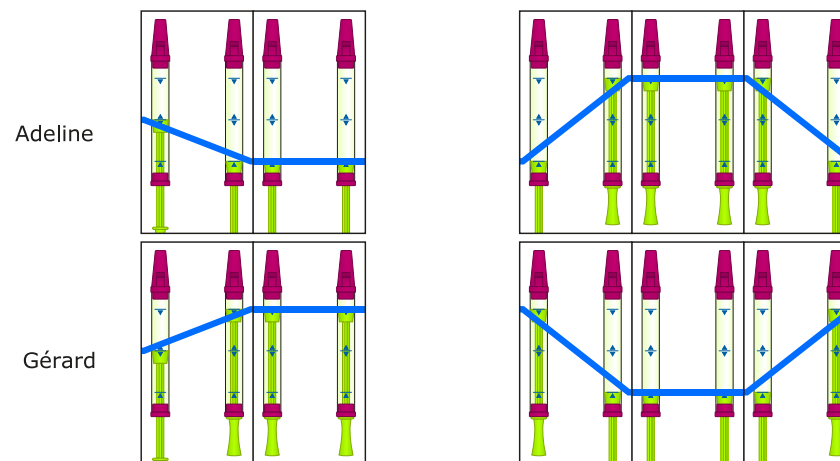
Groupes les cartes que sont pareilles par paires et les séparer en formant 2 groupes égaux de 9 cartes pour chaque joueur.

Ensuite et en même temps, chacun des 2 joueurs formeront un glissando continu (sans interruption) de 9 cartes. Le premier à le terminer est le gagnant.



Jeu 8. SYMÉTRIES [2 joueurs].

Groupes les cartes que sont pareilles de deux en deux et les séparer en formant deux groupes égaux de 2 à 9 cartes et le deuxième jouer fera en dessous, la composition symétrique. Chaque joueur jouera la sienne soit ensemble ou séparément.

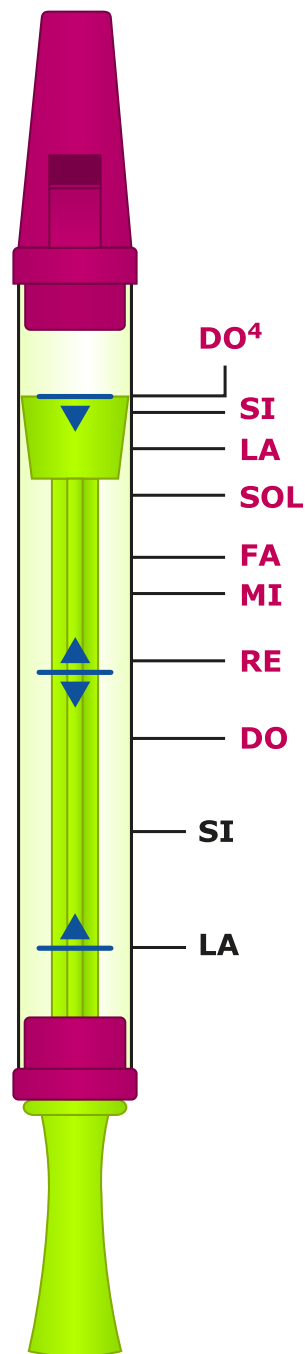


POSITION des NOTES MUSICAL

La distance ou l'intervalle qui limite la course du piston est de 10 notes, tel qu'indiqué dans l'image. L'emplacement exact du piston pour chaque note dépendra de la pression d'air pour souffler.

Avec les caractéristiques de cette flûte, vous pouvez faire l'accordage des notes comme pour la flûte douce.

Avec la flûte à coulisse transparente, outre les glissandos, nous pouvons jouer des mélodies et des échelles ; renforçant progressivement et simplement la discrimination auditive élargissant les possibilités de son application.



DIRECTIVES POUR L'UTILISATION DE LA FLÛTE A COULISSE TRANSPARENTE

1. Pour le plongeur dans le tube puisse glisser plus facilement, il faut effectuer de façon répétée des mouvements complets dudit piston sans souffler.

2. La position de la main sur la **flûte à coulisse transparente** (voir images d'enfants), ainsi que la position du bec et l'inclinaison de l'instrument, sont des habitudes qui aident à une meilleure interprétation des glissandos.

3. Pour interpréter correctement un glissando en soufflant, il faut réduire progressivement la pression d'air pour abaisser le piston et l'augmenter lors de la montée.

4. Pour une meilleure interprétation de glissandos, la vitesse de coulissement du piston doit se faire lentement. Il est conseillé comme orientation, d'écouter les 30 glissandos sonores de 4 cartes.

Avec ces lignes directrices, on obtient un meilleur contrôle et maîtrise de la respiration, ressources pour de meilleures performances avec des instruments à vent.

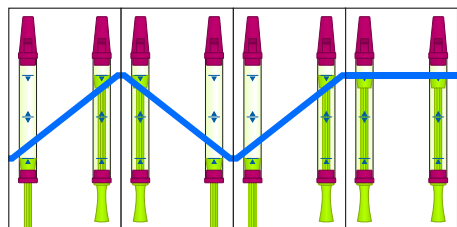
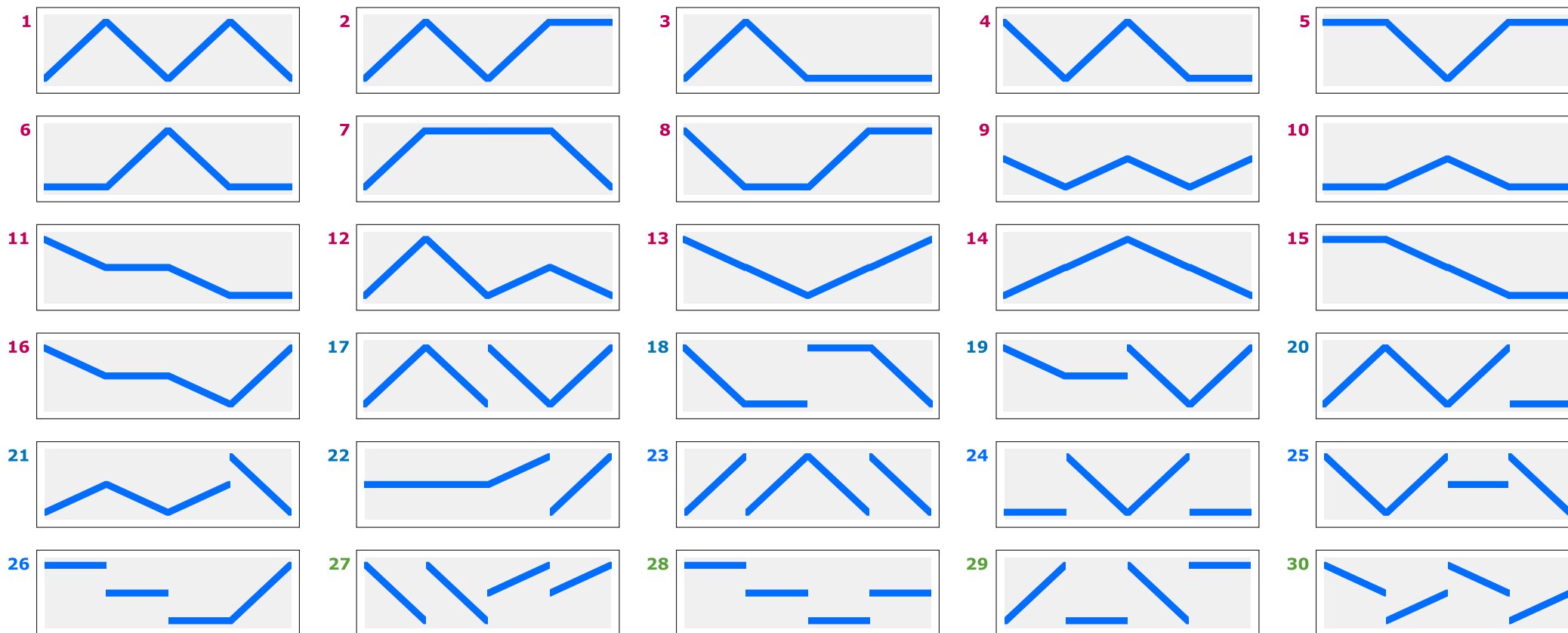
CURIOSITÉ des COMBINAISONS

Lors que l'on reproduit un glissando avec les 9 cartes différentes ou avec les 18, sans interruption, la hauteur du piston au début et à la fin est toujours la même.

Matériel supplémentaire: 30 GLISSANDOS

Contient 30 glissandos de 4 cartes, ce qui correspond à 30 performances sonores, qui peuvent être entendus sur: Accès au 30 glissandos sonar.

Les graphiques contiennent 4 modèles glissandos: a) Glissandos sans interruption: **de 1 à 16.**
 b) Glissandos avec 1 interruption: **de 17 à 22.**
 c) Glissandos avec 2 interruptions: **de 23 à 26.**
 d) Glissandos avec 3 interruptions: **de 27 à 30.**



Plus de **5.000** combinaisons avec 4 cartes.



Le **Glissandus Magic** est un jeu musical unique en son genre.



Hogueit