





























	Découvertes	Figures de notes et rythmes	Termes, symboles, nuances
Parcours 1 p. 4-7	L'émission du son L'attaque du son La respiration abdominale	La ronde  La blanche  La pause 	
Parcours 2 p. 8-13	Montage de la flûte Position des doigts Le Sol médium L'accord L'expiration	La noire  La mesure à $\frac{2}{4}$	
Parcours 3 p. 14-16	Le La et le Si	Rythme : 	La barre de reprise 
Parcours 4 p. 16-18	Le Fa et le Mi	La mesure à $\frac{3}{4}$ Rythme : 	L'anacrouse
Parcours 5 p. 19-21	Le Do et le Ré aigus	La mesure à $\frac{1}{2}$ La demi-pause  le soupir  Rythme : 	La liaison de phrasé 
Parcours 6 p. 22-24	Le Ré médium	La blanche pointée  Rythme : 	Le DA CAPO La liaison rythmique
Parcours 7 p. 25-27	Le Do médium Le passage du grave à l'aigu Le passage du <i>p</i> au <i>f</i>	Rythme : 	Les nuances <i>f</i> et <i>p</i>
Parcours 8 p. 28-30	Les Si, La et Sol graves	Les croches  Rythme : 	Le signe de renvoi  Le point  Le mezzo forte <i>mf</i>
Parcours 9 p. 31-33	La gamme de Do majeur	La noire pointée  Rythme : 	Mesure de 1 ^{re} et de 2 ^{me} fois
Parcours 10 p. 34-36	Le Mi aigu	Rythme : 	Le crescendo  Le diminuendo 
Parcours 11 p. 37-39	Le Fa aigu	Rythme : 	Le trait 
Parcours 12 p. 40-43	Le Sol aigu	Le demi-soupir  Rythme : 	L'accent 
Accompagnements piano p. 44-46			

JEU N° 1



- Essaie de "tenir" ce son en soufflant naturellement, sans forcer.
- Prends le temps d'inspirer par la bouche avant de recommencer.
- Imprègne-toi bien de la sensation de l'embouchure sur la lèvre.

JEU N° 1 bis



- Pendant le temps de pause, enlève l'embouchure de ta lèvre et replace-la le plus rapidement possible pour jouer le même son.

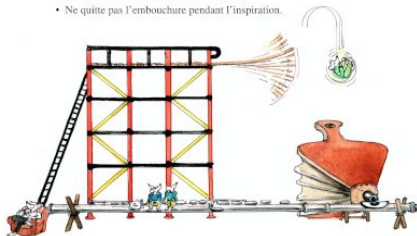
L'ATTAQUE DU SON

L'attaque du son se fait avec le bout de la langue, comme pour dire : "TE".
Tu peux sortir légèrement le bout de la langue pour mieux sentir l'attaque.

JEU N° 1 ter

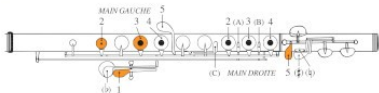


- Joue le même son en l'attaquant.
- Cherche toujours le meilleur son possible.
- Ne quitte pas l'embouchure pendant l'inspiration.



PARCOURS N° 3

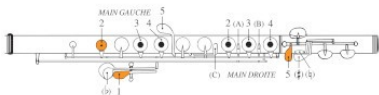
DÉCOUVERTE DU LA ET DU SI



JEU N° 1 : Découverte du LA



- Mets ton métronome sur 60 et joue chaque note deux temps complets en recherchant le meilleur son possible.
- Profite bien de tes deux temps de pause pour inspirer avec ton ventre, tout en gardant l'embouchure aux lèvres.



JEU N° 1 bis : Découverte du SI



- Procède de la même manière que pour le numéro 1.
- Imprègne-toi bien de la sensation des doigts.
- Quand ils ne sont pas utilisés, ils doivent rester au-dessus de leurs clés, prêts à jouer.
- L'attaque de la langue doit être à la fois nette et naturelle

Tout doit paraître "FACILE".



PARCOURS N° 9

nouveau rythme



DÉCOUVERTE DE LA GAMME DE DO MAJEUR

GAMME DE DO MAJEUR



- Joue plusieurs fois cette gamme très lentement.
- Prends bien conscience de la place des demi-tons.

La gamme de DO Majeur ne comporte que des notes naturelles (sans altération). Les demi-tons se trouvent entre MI - FA et SI - DO, soit entre les 3^{ème} et 4^{ème} "degrés", et entre les 7^{ème} et 8^{ème}. Toute gamme majeure sera construite sur le même modèle.

JEU N° 1 : Découverte de la gamme de DO MAJEUR et de son accord parfait



L'accord parfait d'une gamme majeure est composé d'une tierce majeure et d'une quinte juste.

JEU N° 2



JEU N° 3

Imprègne-toi bien du rythme de la première ligne avant de passer à la suite.



LA NOIRE POINTÉE
est une simplification de
la noire liée à la croche.

AH! VOUS DIRAI-JE MAMAN

2^{ème} Variation

W.A. MOZART



JEU N° 4



- Compose toi-même une mélodie de huit mesures en $\frac{2}{4}$ commençant et finissant par un DO.
- Tu peux utiliser tous les rythmes vus jusqu'à maintenant.
- Ne dépasse pas l'intervalle de quarte.

JEU N° 5 : Improvisation et dialogue



- Joue plusieurs fois cette gamme, puis laisse aller ton imagination en improvisant de courtes phrases et en dialoguant avec d'autres flûtistes.

TOUS LES HOMMES SUR LA TERRE

Mélodie populaire

♩ = 92

Flûte 1

Flûte 2

p

mf



BERCEUSE

Franz SCHUBERT
Compositeur autrichien (1797-1828)

♩ = 92

Flûte 1

Flûte 2

p

mf

p