

TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE!		4
UNE GAMME DE SUPER HÉROS	La gamme de Do majeur, Si et Do, $\llcorner \rceil$	6
À TRAVERS MES VOYAGES	La gamme de La mineur, Sol, Sol \sharp et La, <i>pp ff</i>	10
UNE PAUSE S'IMPOSE		14
LES SUPER HÉROS POINTÉS	♩ les intervalles, en écartant la main, Mi \flat	16
+ DE GAMMES DE SUPER HÉROS	La gamme de Sol majeur, l'armure, Ré \sharp , la levée, 7	20
UNE PAUSE S'IMPOSE		24
NOUVEAU CHIFFRAGE DE MESURE	$\frac{3}{8}$ Ré	26
RÉVISION DES GAMMES	Do majeur, Sol majeur et La mineur	29
FÊTONS ÇA!	D.C. al Coda, simile	30

Traduction française © 2016 by Editions Henry Lemoine

© 2016 by Faber Music Ltd and Lang Lang

All rights administered by Faber Music Ltd

French translation © 2016 by Editions Henry Lemoine

Used by permission. All rights reserved

Music processed by Musicset2000

Illustrations by Lauren Appleby and Thinkstock

Page design by Susan Clarke

Audio demonstrations by Christopher Hussey

Concert pieces performed by Lang Lang at the Royal College of Music

Printed in Italy

All rights reserved

Lang Lang: worldwide management – Jean-Jacques Cesbron

CAMI Music, New York (www.camimusic.com)

Lang Lang: UK/Ireland management – Steve Abbott,

Rainbow City Broadcasting Ltd (www.rainbowcity.co)



UNE GAMME DE SUPER HÉROS

Tu as appris le passage du pouce, donc maintenant tu peux jouer une gamme entière.

piège
2

ÉCHAUFFEMENT EN DO MAJEUR

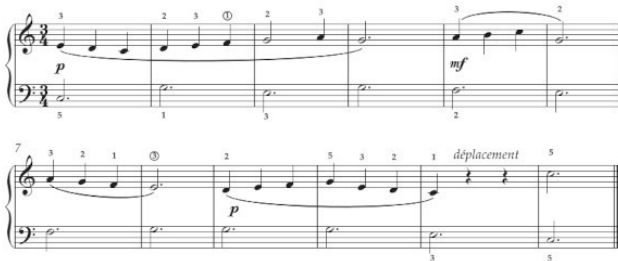


ASTUCE

Commence par travailler la main droite seule.

piège
3

SUR LA BALANÇOIRE





page
9

LA SONATINE DU SOLEIL

Joue les mains d'abord séparément.

PIÈCE DE
CONCERT

dans le style de Wolfgang Amadeus Mozart

Chantant

1. 2. Fine

p legato *mf* *mf*

5 1 3 1 2 3 1 2 5 4

6

f

5 1 3 1 2 3 4 3 2 1

Changement de position

10

p *mf*

3 4 3 5 1 4 1 5

D.C. al Fine avec reprise

déplacement 1

LES SUPER HÉROS POINTÉS

Un point après une note lui ajoute la moitié de sa valeur: $\text{♩} + \text{♩} = \text{♩} = \text{♩}$.

page
18

ÉCHAUFFEMENT POINTÉ

Tape le rythme de la main gauche d'abord. Le nouveau rythme est encadré et apparaît avec une liaison la première fois.

Handwritten musical score for 'ÉCHAUFFEMENT POINTÉ'. It is in 4/4 time. The right hand (treble clef) plays a melody with notes 5, 3, 4, 2, 3, 1. The left hand (bass clef) plays a bass line with notes 3, 4, 5. The first measure of the right hand is boxed, and the first measure of the left hand is boxed. The score includes first and second endings.

page
19

LA MARCHÉ DU PRINCE DU DANEMARK

Jeremiah Clarke

Majestueux

Handwritten musical score for 'LA MARCHÉ DU PRINCE DU DANEMARK'. It is in 4/4 time. The right hand (treble clef) plays a melody with notes 1, 2, 3, 2, 1. The left hand (bass clef) plays a bass line with notes 3, 1, 5, 3, 1. The score includes first and second endings. Dynamics include *mf*, *f*, and *mp*.

Tu auras besoin d'écarter ta main pour jouer des intervalles plus grands.



Les accords sont aussi constitués d'intervalles. Peux-tu trouver les intervalles de chaque accord?

plage
21

INTERVALLES MONTANTS

Tu devras écarter ta main pour jouer ceci.



La distance entre deux notes est appelée **intervalle**. Tu peux trouver un intervalle en comptant ses notes en montant ou en descendant.

plage
22

INTERVALLES DESCENDANTS

Peux-tu trouver ces intervalles ?



plage
23

LA PARADE DES ACCORDS



LE RAGTIME DE LA FÊTE

PIÈCE DE
CONCERT

Doux et balancé

4 1 4 2

mp

And. 2 4 *And.* 1 4 *sim.*

dernière fois à la Coda

7 1. 5 3 1 1 3 2. 5 3 1 1 2 3 4 2 4 1

1 5 1 1 5 1 5

D.C. al Coda (avec reprise) CODA

13 5 2 1 1 3 5 3 5 3 1 1 3

2 5 2 1 5 1 1