



SOMMAIRE



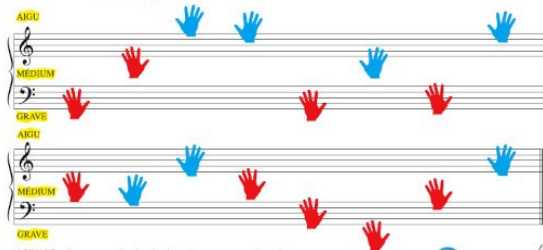
Préface.....	3
D'où vient le son?	4
À quoi servent les pédales?	5
Le pianiste	6
Comment s'asseoir?	7
Le clavier	8
Comment transcrire le clavier?	9
Repérons les sons sur le clavier	10
Vrai ou faux n° 1	15
Jeux	16
Les sons plus précis sont appelés notes	21
Vrai ou faux n° 2	24
Organisons maintenant les notes.....	30
Vrai ou faux n° 3	38
Jouons mains ensemble.....	49
Vrai ou faux n° 4	53
Vrai ou faux n° 5	72
Vrai ou faux n° 6	78
Termes italiens rencontrés.....	79
Tableau des séances de travail.....	80



REPÉRONS LES SONS SUR LE CLAVIER

1 C'EST PARTI!

Les mains, **droite** ou **gauche**, enfonceront les touches en suivant les indications :



ASTUCE : Sans regarder le clavier, c'est encore mieux !
On peut aussi recommencer plusieurs fois.



2 À LA DÉCOUVERTE DU CLAVIER

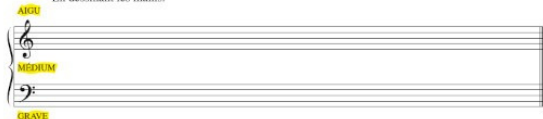
Le professeur indique à voix haute les sons choisis :



la **double barre** de mesure termine un morceau.

3 INVENTION À 2 MAINS

En dessinant les mains.





ASTUCE : N'oublions pas de bien régler le siège à la maison : au milieu du piano, à la bonne hauteur ; les bras se déplacent facilement.



VRAI ou FAUX N°1

VRAI FAUX

- | | VRAI | FAUX |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1. La portée compte 5 lignes | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. La double barre de mesure termine un morceau | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. La pédale de gauche sert à freiner | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Ce n'est pas important de régler la hauteur du tabouret | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Pour être bien assis, il faut être au fond du siège | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. La partie médium du clavier se situe complètement à gauche | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. CLAP veut dire frapper dans les mains | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La clé de Sol se dessine de cette façon  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Glissando veut dire glisser | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Ce signe  s'appelle bécarré | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



JEUX

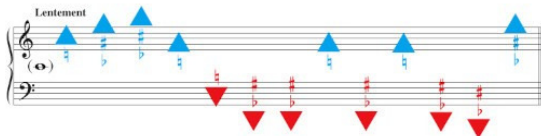
15 GROUPE DE 4 DOIGTS

On jouera avec 4 doigts en même temps, sans le pouce.



ASTUCE : On gardera toujours les bras souples pour se déplacer ; le nombre de touches à enfoncer n'a pas d'importance ; les petites mains en enfonceront deux ou trois, les grandes quatre.

16 CACHE-CACHE



ASTUCE : Ici, les touches noires seront jouées avec la main légèrement de côté.

17 RANDONNÉE



26 RÉ

Avec la main droite, régulièrement.

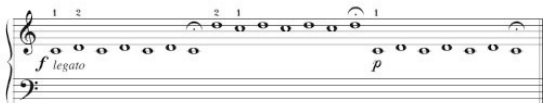
le **point d'orgue** permet de tenir la note plus longtemps



MÉMO : La main sera placée légèrement arrondie et le poignet souple.
Les doigts donneront l'impression de marcher ; on obtiendra un jeu lié (**legato**).

27 CHANGEMENT DE DOIGTÉ

Avec la main droite, régulièrement.

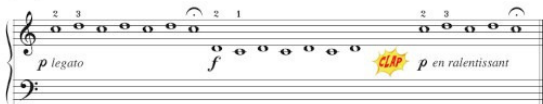


MÉMO : On veillera à ce que les doigts 3, 4, 5 ne dépassent pas le niveau de la main.



JE CROIS QUE C'EST UNE
HABITUDE À PRENDRE !
EN RÉPÉTANT 3 FOIS CHAQUE
MORCEAU, ÇA IRA
TOUT SEUL.

28 PIÈGE



FACILE !!!

JOUONS MAINS ENSEMBLE

75 UN GRAND JOUR !

$\text{♩} = 88$

The musical score is for a piano piece in 4/4 time. The key signature has one sharp (F#). The tempo is marked with a quarter note equal to 88 beats per minute. The piece starts with a forte (f) dynamic. The right hand plays a melody with eighth and quarter notes, while the left hand plays a bass line with quarter notes. There are dynamic markings of *p* (piano) and *cresc.* (crescendo) followed by *f* (forte). Fingering numbers 1 and 2 are indicated for the left hand.

F# installé juste après les 2 clés, signifie que tous les Fa du morceau seront des Fa dièse.

La demi-pause vaut 2 temps ; elle fait partie de la famille des silences.

76 LE ROUET

Tendrement $\text{♩} = 76$

The musical score is for a piano piece in 3/4 time. The tempo is marked 'Tendrement' with a quarter note equal to 76 beats per minute. The piece starts with a mezzo-forte (mf) dynamic. The right hand plays a melody with dotted half notes and quarter notes. The left hand plays a bass line with eighth notes. There is a dynamic marking of *f* (forte) later in the piece. Fingering numbers 1, 2, and 3 are indicated for both hands.

77 PARTIE DE PÊCHE

$\text{♩} = 92$

The musical score is for a piano piece in 4/4 time. The tempo is marked with a quarter note equal to 92 beats per minute. The piece starts with a forte (f) dynamic. The right hand plays a melody with eighth and quarter notes. The left hand plays a bass line with quarter notes. There are dynamic markings of *f* (forte) and *cresc.* (crescendo). Fingering numbers 1, 2, 3, and 5 are indicated for the right hand, and 2 and 3 for the left hand.



Giacoso ♩ = 72

mf

f

f

1 **Décidé** ♩ = 100

The musical score is for a piece titled "Décidé" in 4/4 time, with a tempo of 100. It is written for piano in G major. The score consists of two systems. The first system has five measures, and the second system has six measures. The right hand plays a simple melody, and the left hand plays a more complex accompaniment with slurs and fingering.

108 ANDANTINO



SCHUBERT EST AUTRICHIEN
IL EST L'AUTEUR DE LA
CÉLÈBRE "TRUITE"

d'après Franz SCHUBERT
(1797-1828)

♩ = 96

MÉMO : **Andantino** indique un tempo modéré, un peu plus vite que Andante (allant).



Né à Vienne en 1797, Franz Schubert fut le premier grand compositeur de l'époque romantique.

109 BOOGIE-BOOGIE



OH, VÉ...!!!

Bien rythmé