

Flétny

Dobrý den vážení rodiče a milé děti, dnes posílám notový materiál k procvičování. Každý si vyberte podle svých schopností. Přeji hezké chvíle s flétničkou. S pozdravem Jíšová



- PROCVIČÍME POKLÁDÁNÍ A ZVEDÁNÍ PRSTŮ -

UKOLÉBAVKA




Ha - li dí - tě ko - lé - bu tě, až mi us - neš, o - dej - du tě,



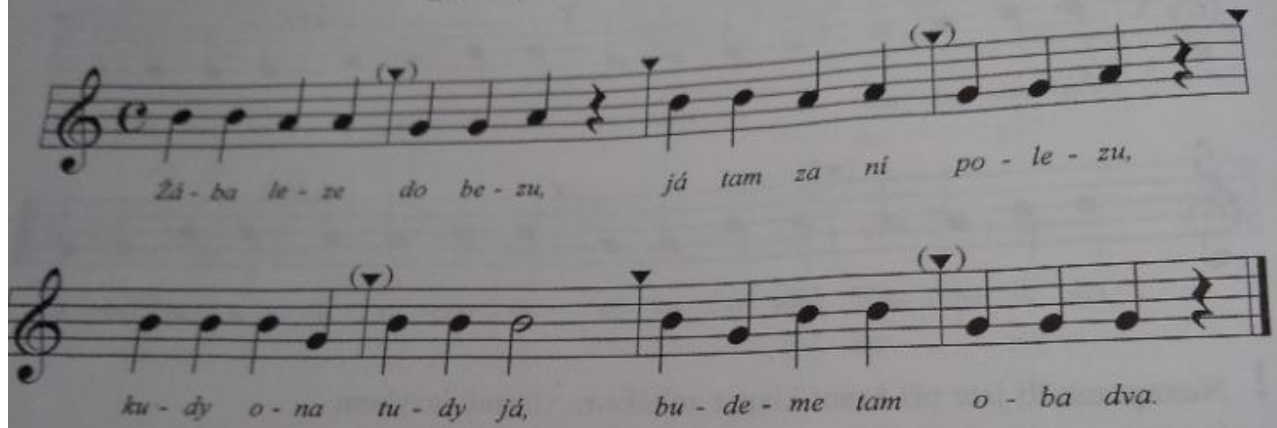
DY DY DY DY

do za - hrád - ky na kar - lát - ky, do do - li - ny na ma - li - ny.



 <p>Na tón h tleskneme nad hlavou</p>	 <p>Na tón a upažime</p>	 <p>Na tón g tleskneme rukama do stehen</p>
--	---	--

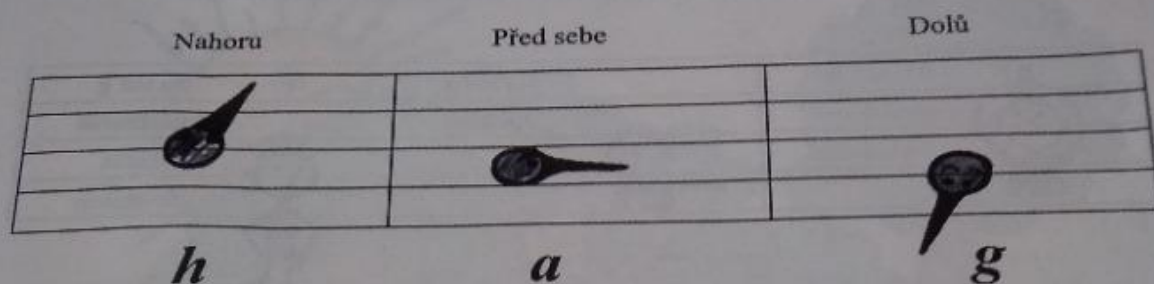
ŽÁBA LEZE DO BEZU



Žá - ba le - ze do be - zu, já tam za ní po - le - zu,
 ku - dy o - na tu - dy já, bu - de - me tam o - ba dva.



CVIČÍME, HRAJEME, ZOBÁKEM KLAPEME



Tleskne s napnutými pažemi, jako by byly čapím zobákem:

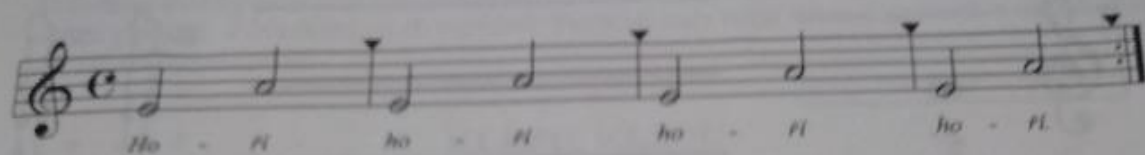
Čáp ten to má vě - ru snad - ně, sto - jí v blá - tě, ne - na - chlad - ne.

Jde si klid - ně přes je - zír - ko, ne - smo - čí si a - ni pír - ko.

Nezapomněli jste při hraní klapat zobákem, vlastně jazykem o patro za zuby a pořádně vyslovovat DY nebo TY?

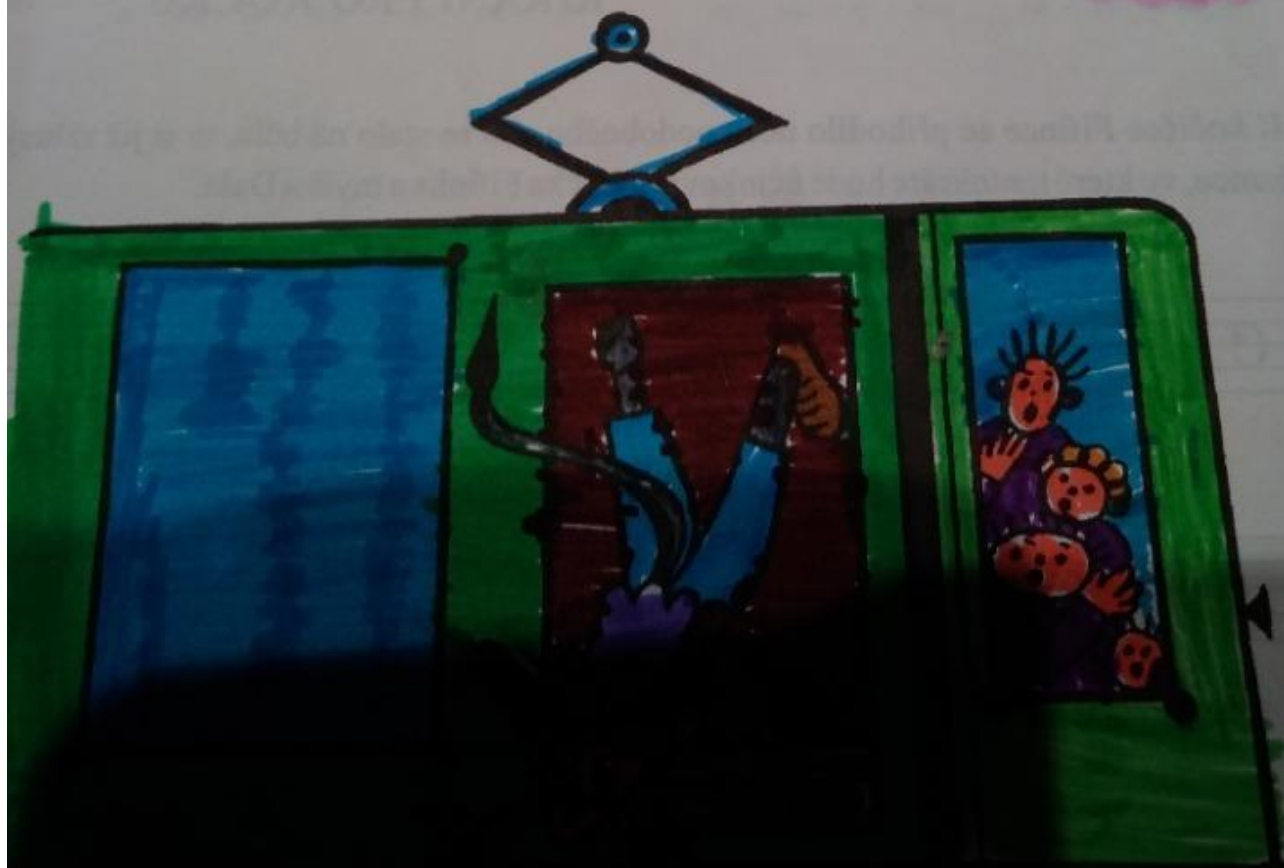
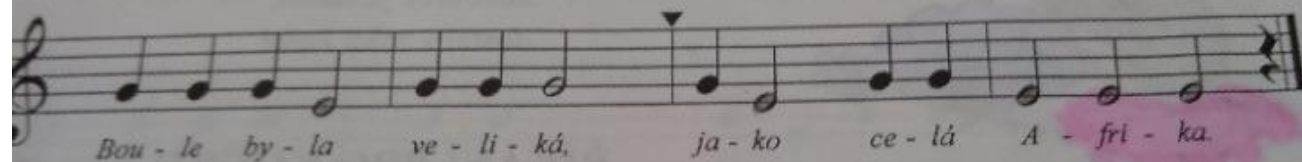
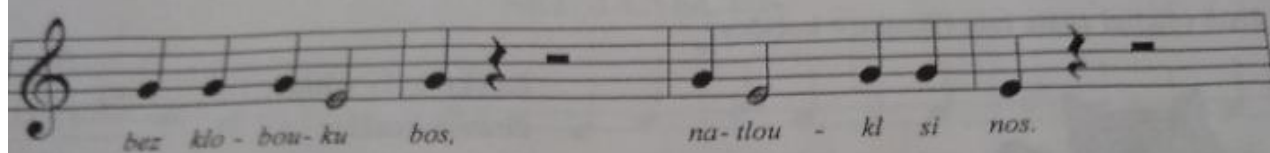
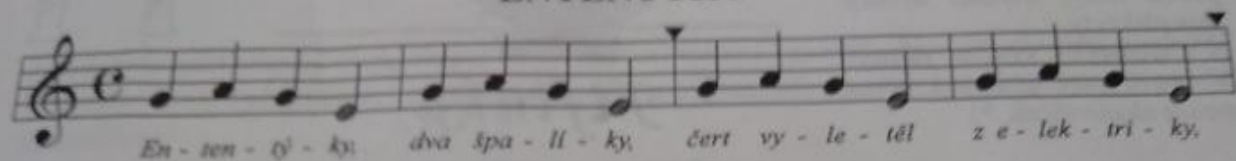


K čertům a peklu patří také oheň. Aby nám naše písničky neshofely - zavoláme hasiče:

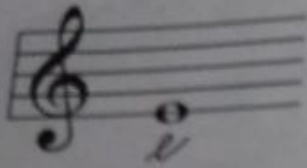


V další říkance provedl čertík Emílek čertovinu. Jazykem vylízal všechnu barvu ze svých not e. Jestli prý poznáte, které jsou to noty, dokážete-li je sami začernit a pak říkanku zahrát bez chyby!

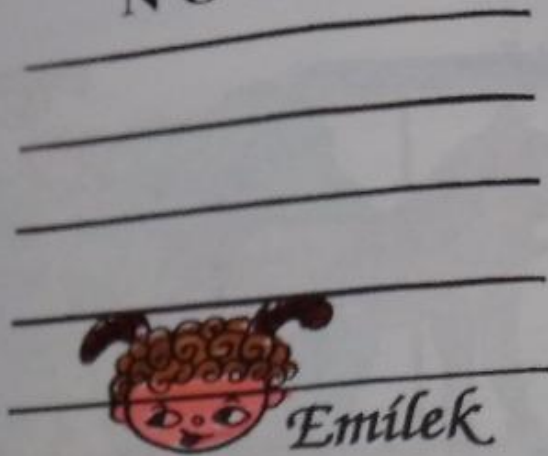
ENTENTÝKY



NOTA e



Tón e - Emílka - zahrájeme
táto: k hmatu g - Gustíkovi
přidáme ukazováček a prostřed-
níček pravé ruky. Podařil-li se nám
už tón d - Dáča, pak nebudeme mít
s Emílkem žádné problémy.



Emílek

- HRAJEME SI S ČERTÍKEM EMÍLKEM -

ŘÍKANKA O HONZOVI V PEKLE

Jed - na dvě, Hon - za jde, ne - se py - tel mou - ky.
 Má - ma se ra - du - je, že bu - de píct vdol - ky.

Má - ma vdol - ky ne - pe - kla, Hon - za sko - čil do pe - kla,

má - ma vdol - ky pe - kla, Hon - za sko - čil z pe - kla.

Peklo



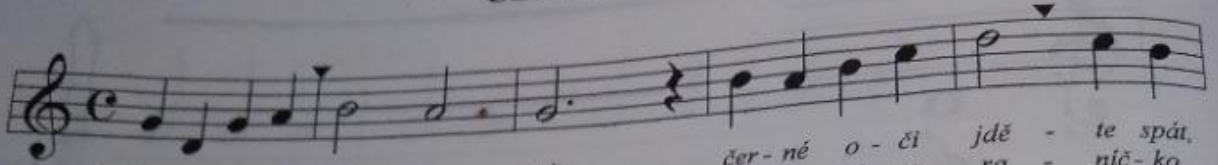


- OD DÁŠENKY K DAVIDKOVÍ -

JEDE, JEDE, POŠTOVSKÝ PANÁČEK

Je - de, je - de poš - tov - ský pa - ná - ček,
 je - de, je - de poš - tov - ský pán.
 Vza - du má tru - hlič - ku, v pře - du má tru - bíč - ku,
 je - de, je - de do Ro - ky - can.

- PÍSNÍČKA NA DOBROU NOC -
ČERNÉ OČI



1. Čer-né o - či jdě - te spát,
2. Rá-no, rá-no, ra - nič - ko,
3. Slu-nič-ko už vy - chá - zí,
4. Pro chá-zí se po ryn - ku,

čer-né o - či jdě - te spát,
rá - no, rá-no, ra - nič - ko,
slu - nič - ko už vy - chá - zí,
pro - chá - zí se po ryn - ku,

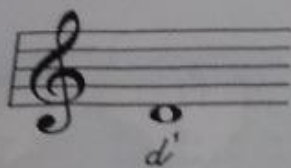


však mu - sí - te rá - no vstát, však mu - sí - te rá - no vstát.
dřív než vy - jde slu - nič - ko, dřív než vy - jde slu - nič - ko.
má mi - lá se pro - chá - zí, má mi - lá se pro - chá - zí.
ne - se chlap - cům no - vin - ku, ne - se chlap - cům no - vin - ku.

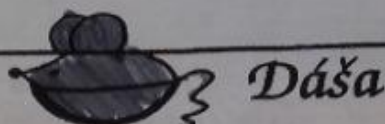
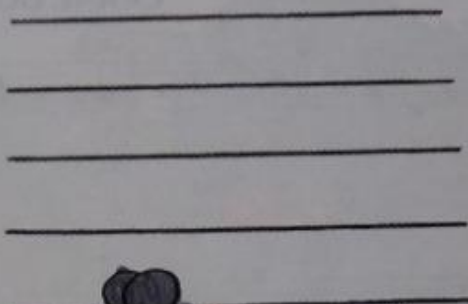
5. Novinečku takovou,
novinečku takovou,
že na vojnu verbujou,
že na vojnu verbujou.

6. Když verbujou budou brát,
když verbujou budou brát,
sbohem děvče nastokrát,
sbohem děvče nastokrát.



NOTA *d*

Horní tón *d'* už umíme dobře.
Spodní tón *d* - **Dášu** - zahrajeme takto: k hmatu *g* přidáme ukazováček, prostředníček a prsteníček pravé ruky. Volně zůstanou jen oba maličky, které držíme nad flétnou.



Palec pravé ruky podepírá flétnu přibližně v místě pod ukazováčkem a prostředníčkem. Všechny otvory prsty dobře přikryjeme a do flétky vyslovíme jemně "DÝ". Obrníme se trpělivostí, jistě se nám to brzy povede.

- KAM SE SCHOVALA MYŠKA DÁŠA? -

! Předpokládám, že už nezapomínáte řádně vyslovovat DY či TY.
Na dalších stránkách už vám to nebudu připomínat.

Má - mo! Tá - to! V ko-mo-ře je myš! Pus-tí-me tam ko-cou-ra,
ten tu myš-ku vy-šlou-rá. Tá - to! Má - mo! Už tam ne-ní nic!

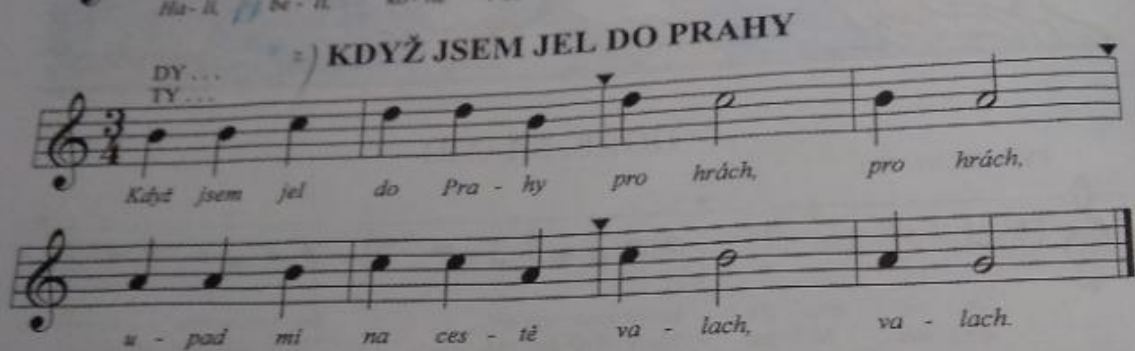
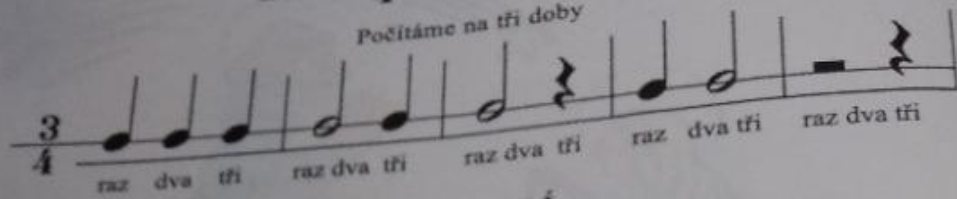
HONZA

RÁZNĚ

Šel jest Hon-za ko-lem le-sa, u-vi-děl tam He-ro-de-sa.
He-ro-des byl u-krut-ný, str-čil Hon-zu do put-ny.

Takt $\frac{3}{4}$ - tříčtvrtový

Počítáme na tři doby

Nota $\text{♩} \cdot$ půlová s tečkou

$$\frac{3}{4} \text{♩} \cdot = \frac{3}{4} \text{♩} \text{♩} \text{♩}$$

Notu půlovou s tečkou hrajeme dlouze na tři doby.

3) V ZAHRADĚ NA HRUŠCE

LIŠKA, ŠIŠKA, PAMPELIŠKA

DY...
TY...

Liš-ka, liš-ka, pam-pe-liš-ka, za-blou-di-la v le-se myš-ka

Ten, ten, ten, vy-ve-de ji ven.

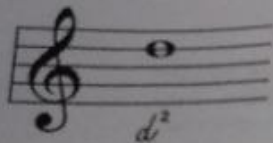
! Všimněme si, kterým notám pišeme nožičky dolů a kterým nahoru!

STÁLA BASA

Stá-la ba-sa u pri-ma-sa, za kam-na-ma stá-la,

když pri-mas-ka za-to-pi-la, ba-sa sa-ma hrá-la.





Tón d - Davidka - zahra-
jeme takto: Davidek je dlou-
hán a proto ho zahrajeme
nejdelším prstem levé ruky
- prostředníčkem. Ostatní prsty
(i palec) jsou zdvíženy nad
svými otvory a nehrají.



Davidek



- NAJDE LIŠKA TÓN d POD DUBEM, NEBO NA DUBU? -

SEDÍ LIŠKA POD DUBEM

DY...
TY...

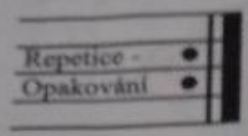
Se - dí liš - ka pod du - bem, má pí - šál - ku a bu - ben.
Na pí - šál - ku pís - ká a na bu - ben třís - ká.

- ZAHRAJME SI -

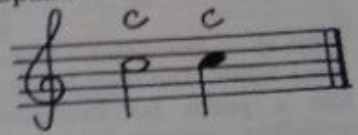
CHODÍ PEŠEK OKOLO

Cho - dí pe - šek o - ko - lo, ne - dí - vej se na ně - ho,
kdo se na něj kou - kne to - ho pe - šek bou - chne.

S OVEČKOU VZHŮRU ZA TÓNEM c

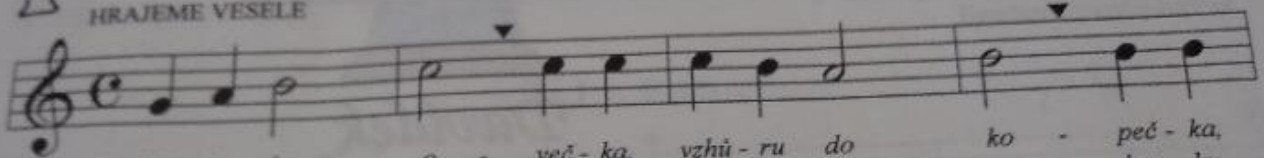


Toto označení se dvěma tečkami znamená, že celou písničku, nebo cvičení máme ještě jednou opakovat.

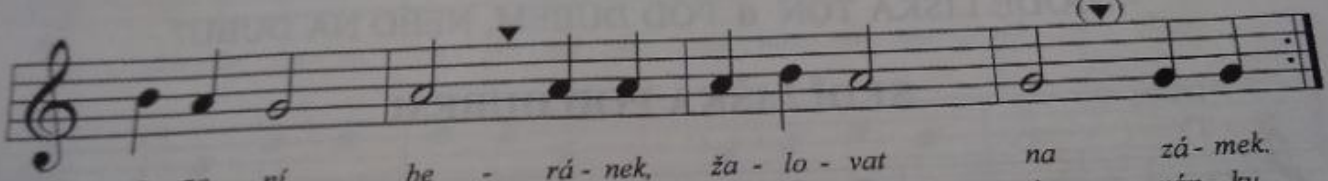


BĚŽELA OVEČKA

HRAJEME VESELE



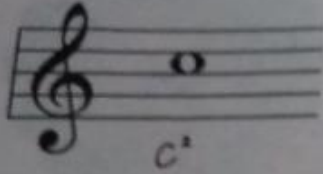
1. Bě - že - la o - več - ka, vzhů - ru do ko - peč - ka,
 2. Ne - ža - luj be - rán - ku na svo - ji ga - lan - ku,



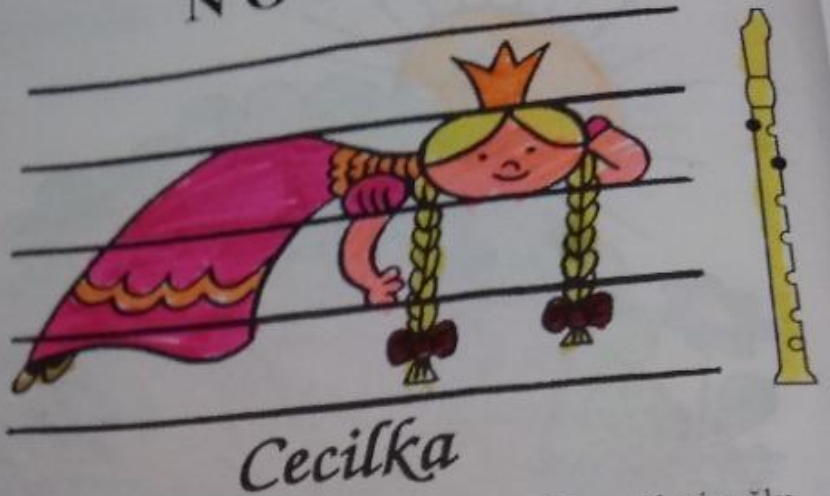
a za ní be - rá - nek, ža - lo - vat na zá - mek.
 o - na ti u - vi - je vě - nec z ma - jo - rán - ku.



NOTA c

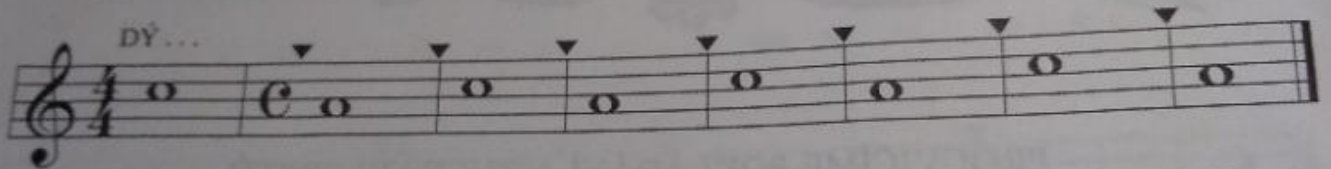


Tón c - Cecílku - zahrajeme dvěma prsty: palečkem a prostředníčkem levé ruky. Pozor - každý prst má na flétně své stálé místo, proto se nesmí přesunout jinam.

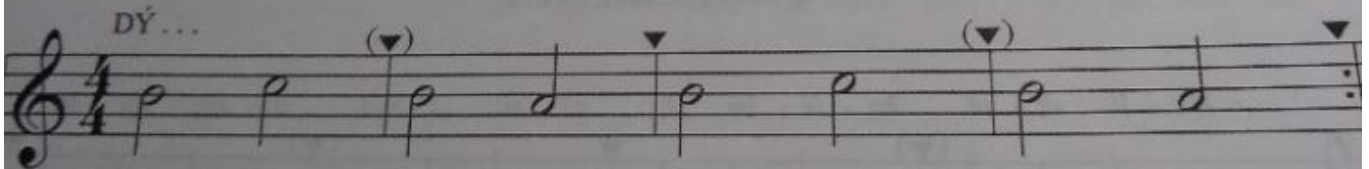


Cecílka

Cecílka si vyšla na procházku. Cestou potkala Amálku. Dlouho se neviděly a tak si měly co povídat:



Došly až na hřiště. A koho nevidí! Honzík má míč a už na ně volá, ať si s ním jdou házet.



Kdopak se to támhle žene? Ale vždyť je to Gustík. A hned, že si zahrají kopanou. A míč už lítal od jednoho k druhému. A kdo vyhrál? Přece ten, co si s nimi teď zahraje a každý míč bude přesně namířen do branky:

