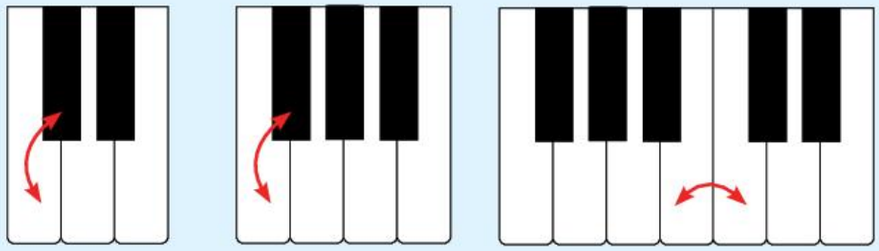
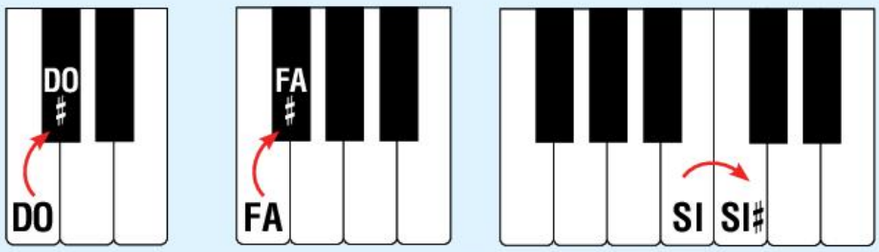
Semitono: la distancia que hay entre una tecla y la tecla más cercana.

- Encuentra y toca estos **semitonos** en el piano.



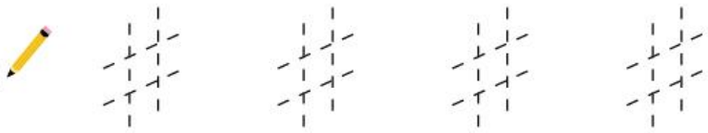
Sostenido ♯: significa que hay que tocar un semitono **MÁS ALTO**.

- Encuentra y toca estos **sostenidos** en el piano.

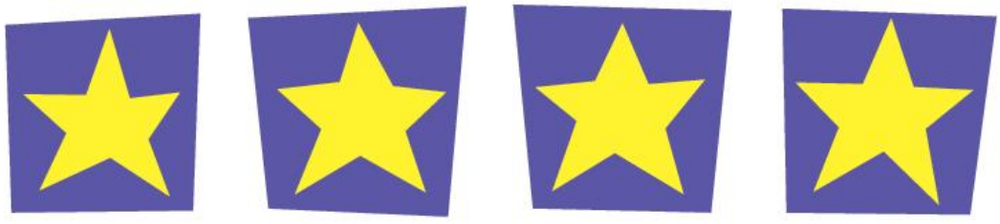


¡SI sostenido es una tecla blanca!
MI sostenido también.

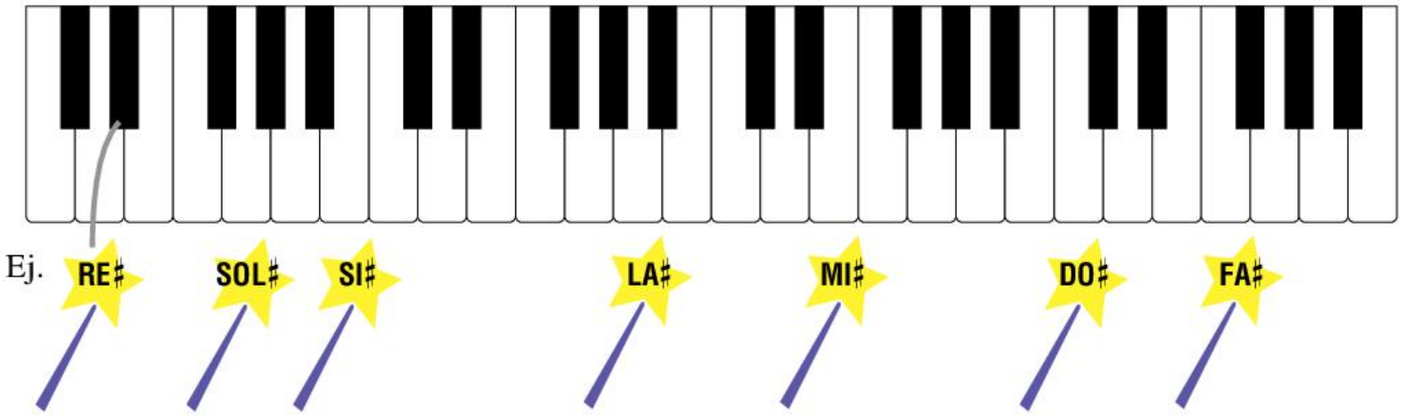
1. Dibuja estos sostenidos:



Ahora, dibuja tu propio ♯ en cada una de las estrellas del mago Merlín.

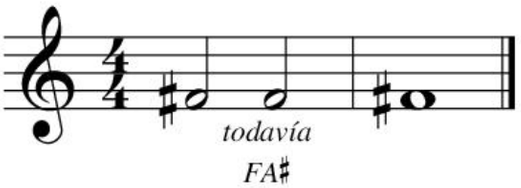


2. Conecta los **sostenidos** de las varitas mágicas con las teclas correctas.



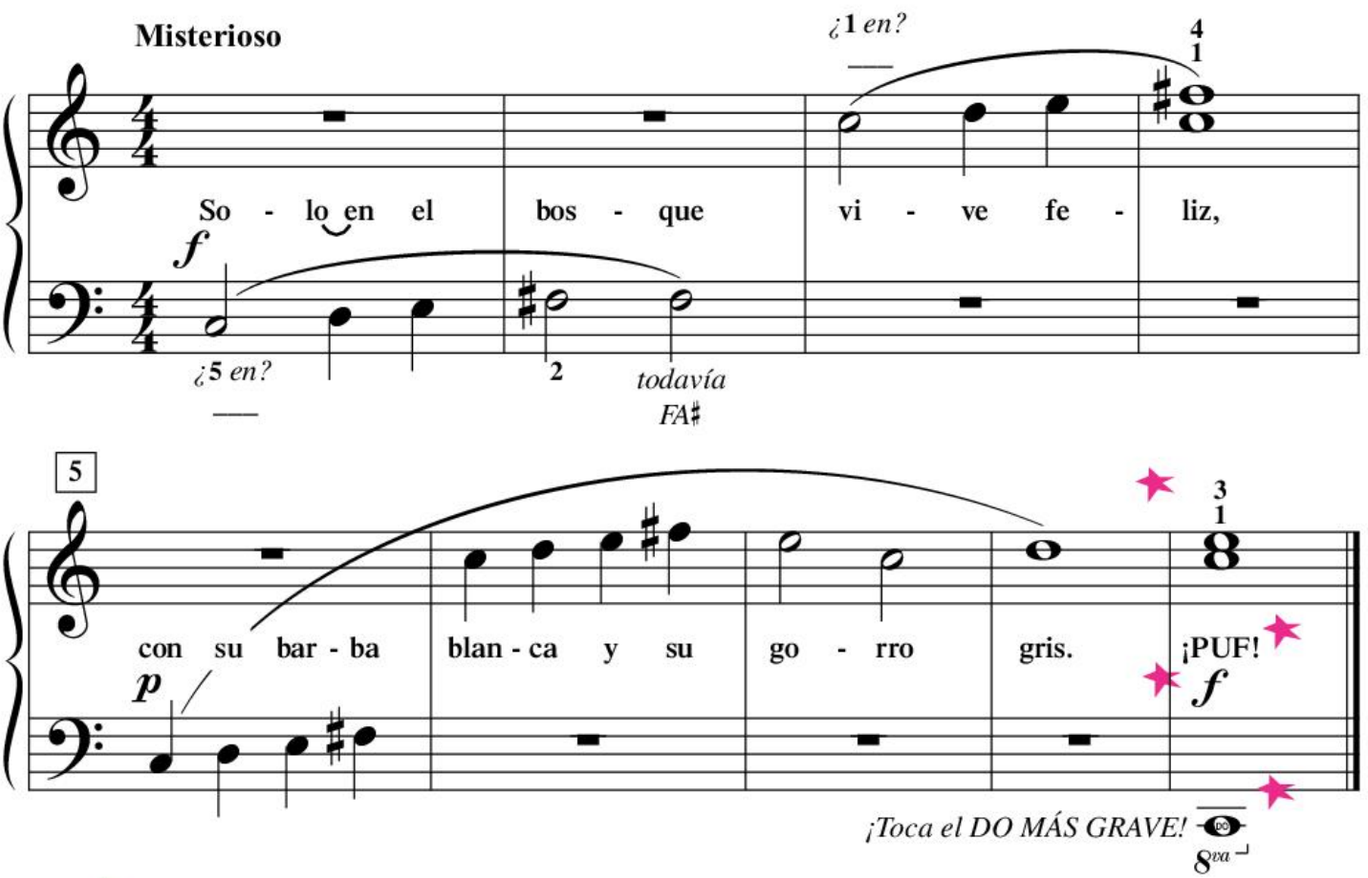
Regla para los sostenidos

El sostenido vale en todo el compás, pero *no* en el siguiente. En un compás nuevo hay que volver a escribir el sostenido.



Presiona el pedal derecho (de resonancia) durante toda la pieza.

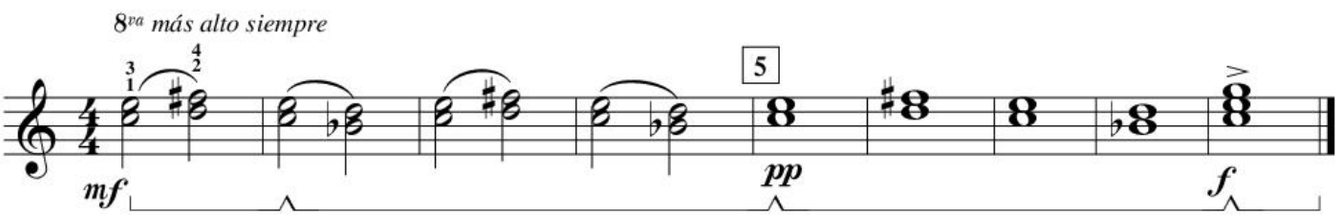
El mago Merlín



DESCUBRIMIENTO

Para tocar los FA♯, "camina" con los dedos hacia la tapa del piano. Tu muñeca se elevará ligeramente.

Acompañamiento para el profesor:



Danza de los marineros rusos

Rápido y enérgico

Canción tradicional de Rusia

¿1 en?

mf

¿2 en?

5

9

f

13

CREACIÓN Para un final especial, deja que el marinero ruso baile por todo el teclado. Usa solo LA y SOL♯ en diferentes octavas. Termina en el LA más grave.

Acompañamiento para el profesor (el alumno toca *1 octava más alto*):

1 9 5 13

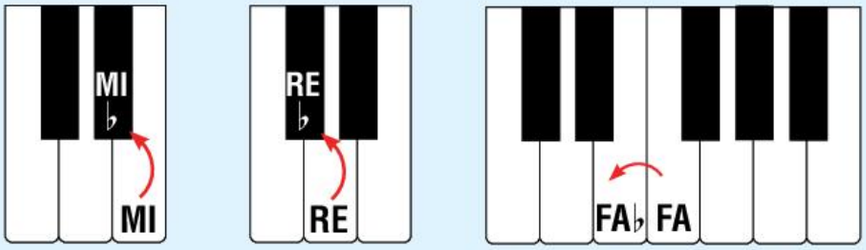
M.D.

M.I.

mp – mf al repetir

Bemol ♭: significa que hay que tocar un semitono **MÁS BAJO**.

1. Encuentra y toca estos bemoles en el piano.

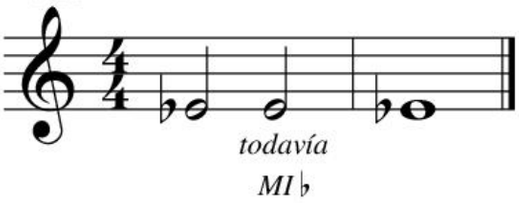


¡FA bemol es una tecla blanca! DO bemol también.

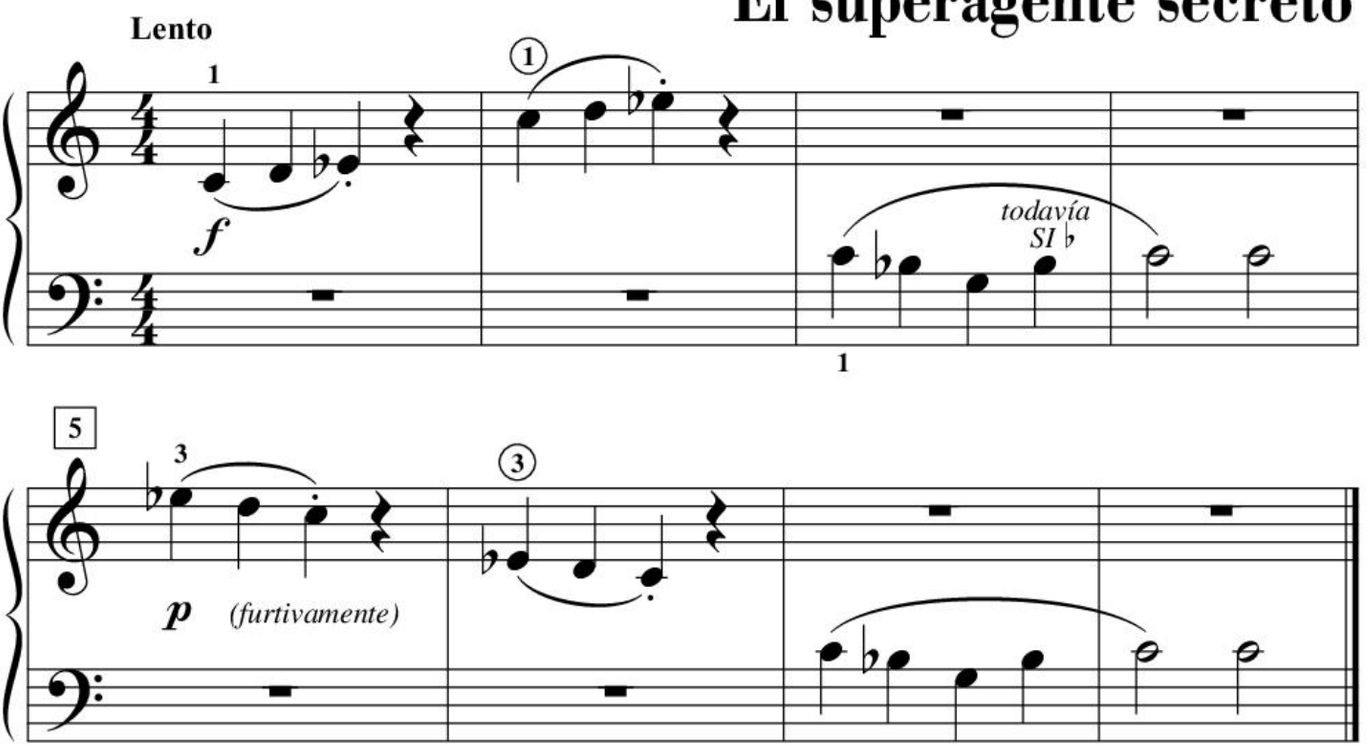
2. Tu profesor dirá los nombres de diferentes bemoles. Tócalos en el piano.

Regla para los bemoles

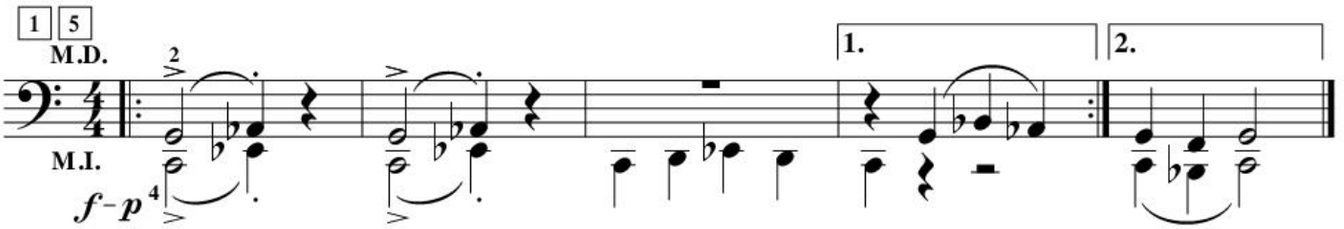
El bemol vale en todo el compás, pero *no* en el siguiente. En un compás nuevo hay que volver a escribir el bemol.



El superagente secreto



Acompañamiento para el profesor:



Técnica e interpretación, páginas 34-35

Me encanta ir a fiestas

Aprende primero los *compases 5-6*.
¡Diviértete con los cruces de la
M.I. al LA♭!

Alegre

mf Me en - can - ta ir a fies - tas, ¡cuán - ta di - ver - sión!

¿5 *en?* 3

5 *cruza la M.I.* 2 *M.D.* 5 4

Ri - fas, jue - gos, dis - trac -ción, ¡tan - ta e - mo - ción!

2 5

9 *f* ¡Va - mos, quie - ro ver qué hay de co - mer!

4

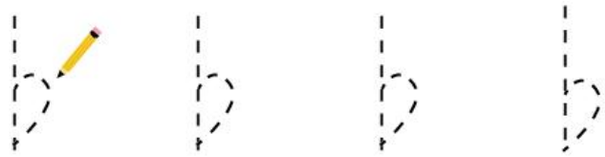
13 Me en - can - ta ir a fies - tas, ¡cuán - ta di - ver - sión!

3 1

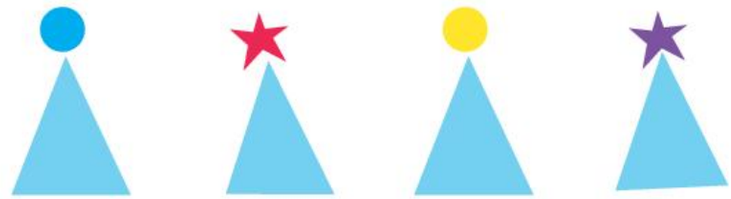
Juegos con bemoles

1.

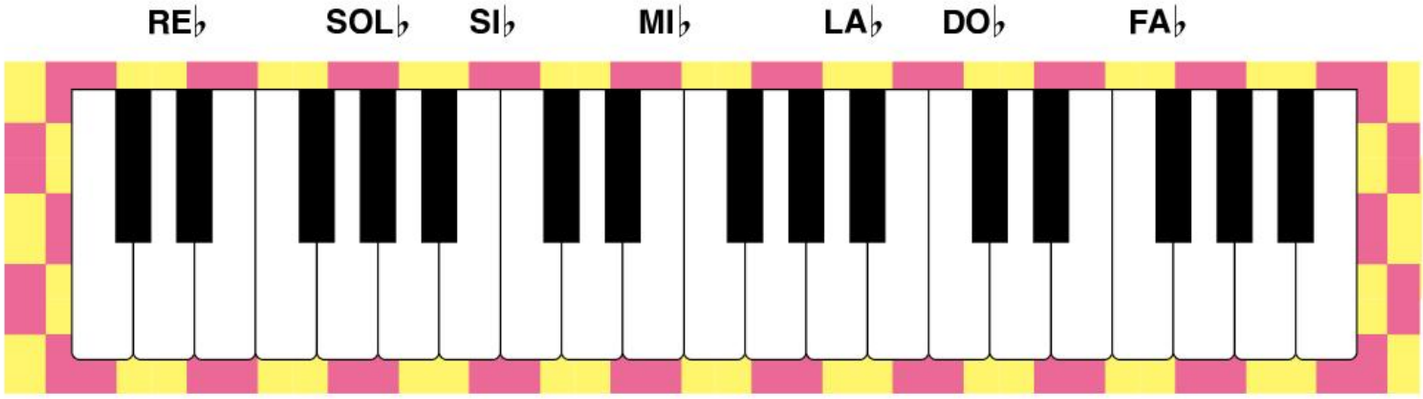
Dibuja estos bemoles.



Ahora, dibuja un bemol en cada gorro.

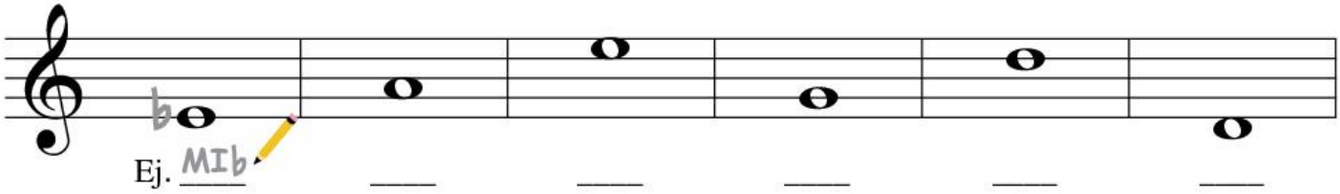


2. Conecta los **bemoles** con las teclas correctas.



3.

Dibuja un bemol **antes** de cada nota y luego escribe su nombre.

Un bemol se puede escribir en una línea o en un espacio.

En el pentagrama, el bemol se escribe siempre **antes** de la nota.