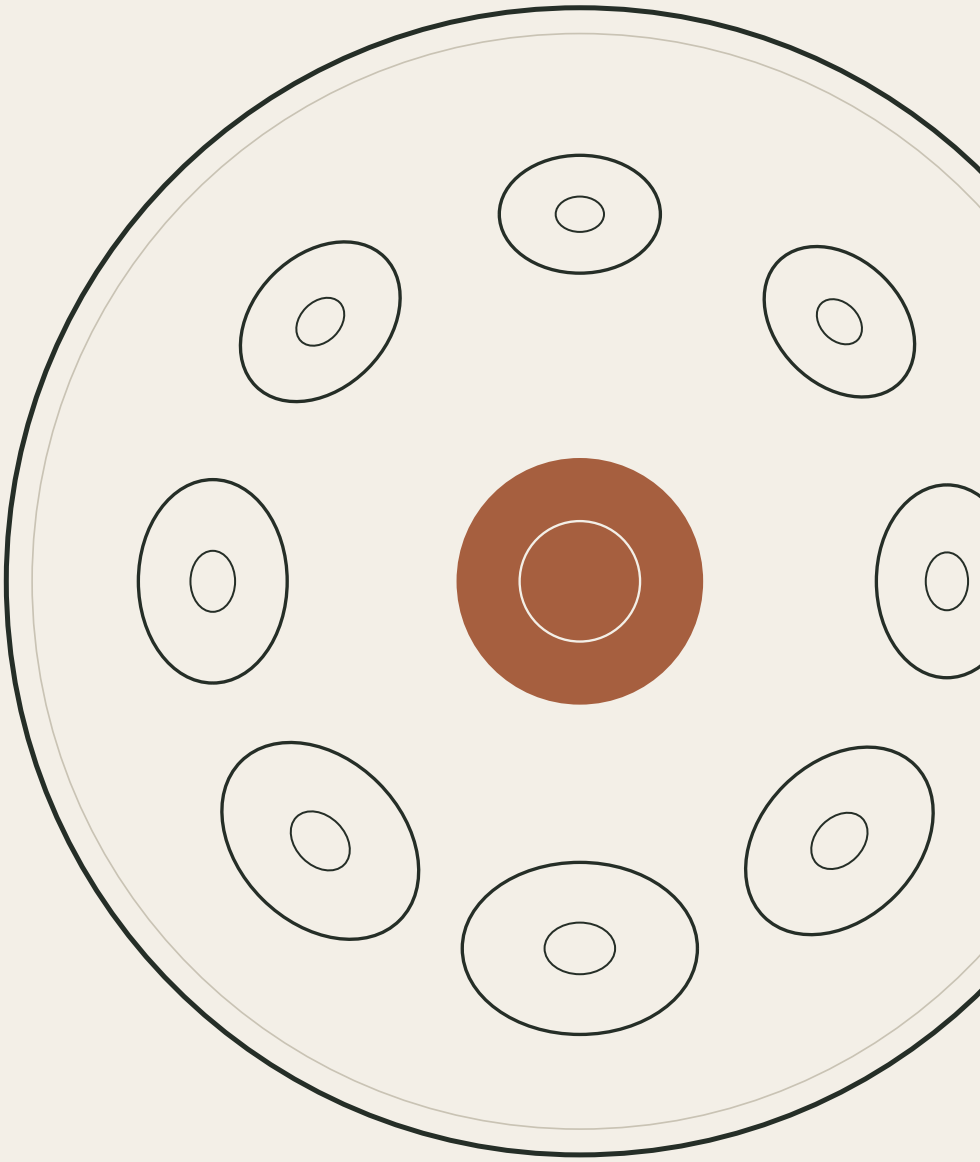
LA MAISON CLARTÉ



Premiers pas

Handpan et tongue drum

Le guide de démarrage : du déballage à votre première improvisation.
Sept exercices, un programme de 14 jours, 10 minutes par jour.

Sommaire

Bienvenue 3

1. Avant de jouer 4

2. S’installer 5

3. Le geste 6

4. Lire son instrument 8

5. Sept exercices progressifs 10

- Exercice 1 — Le battement régulier 10
- Exercice 2 — L’escalier 10
- Exercice 3 — Le ding comme point d’appui 11
- Exercice 4 — Le silence qui compte 11
- Exercice 5 — Fort et doux 12
- Exercice 6 — Votre première phrase 12
- Exercice 7 — Question, réponse 13

6. Votre programme sur 14 jours 14

7. Tongue drum : exercices spécifiques 15

- Exercice A — Le rebond 16
- Exercice B — La ronde 16
- Exercice C — Deux lames ensemble 16

8. Entretien 18

9. Bien choisir ses notes et sa gamme 19

10. Aide et contact 20

Bienvenue

Votre instrument vient d’arriver. Vous n’avez jamais joué, vous ne lisez pas la musique : ce guide a été écrit pour vous. Il vous accompagne de l’ouverture du carton jusqu’à votre première improvisation, à raison de dix minutes par jour pendant deux semaines.

Ici, pas de solfège. Chaque note est désignée par sa place sur l’instrument, jamais par son nom. Le guide fonctionne donc avec votre modèle, quels que soient sa gamme et son nombre de notes.

Les exercices de la partie 5 sont écrits pour le handpan. Ils se jouent aussi au tongue drum, avec l’adaptation expliquée en partie 7.

Comment lire les schémas

Tous les exercices utilisent le même code, très simple.

D	Le ding, la note centrale du handpan, la plus grave.
1, 2, 3…	Les notes du pourtour, numérotées de la plus grave à la plus aiguë.
•	Sépare deux temps. Un temps est un battement régulier, comme un pas quand vous marchez.
–	Un silence. Vous ne frappez pas, mais vous comptez le temps.
|	Sépare deux groupes de quatre temps.
g et d	Main gauche, main droite.
(2)	Une note entre parenthèses se joue doucement.
?	Une note de votre choix.
1+3	Deux notes frappées en même temps.

Lisez un schéma de gauche à droite, à voix haute si besoin, puis jouez-le lentement. La vitesse viendra seule.

01
Avant de jouer

Déballez sans vous presser

Ouvrez le carton à plat, sur un lit ou un tapis. Évitez le cutter au-dessus de l'instrument : une lame qui glisse raye la housse ou le métal. Sortez l'instrument à deux mains, en le tenant par le bord.

Gardez le carton et les protections pendant au moins quatorze jours. Si vous deviez exercer votre droit de rétractation, l'article doit revenir complet, comme neuf, dans son emballage d'origine.

Le colis a voyagé au froid ? Laissez l'instrument une heure à température ambiante avant de jouer, puis essuyez la buée éventuelle avec un chiffon doux et sec.

Vérifiez le contenu

Avec un handpan, vous devez trouver :

- la housse de transport ;
- le trépied ;
- une paire de mailloches.

Avec un tongue drum :

- la housse ;
- une paire de mailloches ;
- selon le modèle, un cordon de perles.

Regardez ensuite l'instrument à la lumière du jour. La surface doit être régulière, sans choc ni rayure profonde. Frappez doucement chaque note, une fois. Un élément manque, le colis est abîmé, une note grésille ? Écrivez-nous sans attendre, avec une photo et votre numéro de commande. Les coordonnées figurent en partie 10.

Où poser l'instrument

Sur les genoux (handpan). C'est la position la plus naturelle pour débuter. Asseyez-vous sur une chaise sans accoudoirs, ou en tailleur. Posez le handpan sur vos cuisses, la note la plus grave du pourtour tournée vers vous. Laissez-le pencher légèrement vers l'avant : vos poignets restent droits et les notes éloignées se rapprochent.

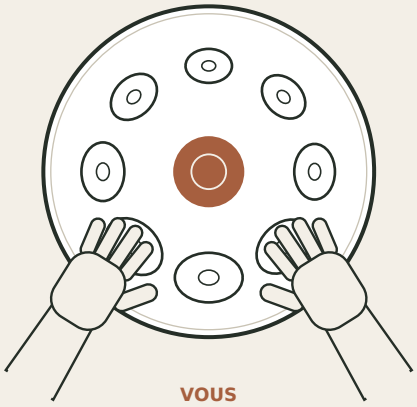
Sur le trépied (handpan). Le trépied fourni libère vos jambes et laisse le dessous de l’instrument résonner. Ouvrez bien les trois pieds et vérifiez la stabilité avant de poser le handpan. Installez l’ensemble sur un sol plat, à l’écart du passage.

Sur une table (tongue drum). Le tongue drum se joue posé sur une table, sur vos genoux ou au sol devant vous. Si le son vous paraît court ou étouffé, changez de support et comparez : c’est votre oreille qui décide.

Dans tous les cas, ne laissez jamais l’instrument en équilibre au bord d’un meuble, ni posé à même un sol dur sans protection.

02
S’installer

Dix minutes bien installé valent mieux qu’une heure crispé. Prenez trente secondes pour vérifier chaque point avant de jouer.



1. **Épaules basses**
   Haussez-les, puis laissez-les tomber.
2. **Coudes décollés du corps**
   Les avant-bras descendent vers les notes.
3. **Poignets souples**
   Le geste part du poignet, pas du bras.
4. **Doigts arrondis**
   La pulpe frappe et repart aussitôt.

Position de départ : le handpan sur les genoux ou sur le trépied, les mains au-dessus des notes les plus proches.

Le dos. Asseyez-vous au bord de la chaise, pieds à plat, dos long et sans raideur. Si vous devez vous pencher pour atteindre les notes, l’instrument est trop bas ou trop loin.

La hauteur. Le dessus de l’instrument arrive à peu près à hauteur du nombril. Vos avant-bras descendent légèrement vers les notes, coudes décollés du corps. Sur trépied, cherchez le même repère.

Les épaules. Haussez-les vers les oreilles, puis laissez-les tomber. Là où elles tombent, c’est leur place. Refaites ce geste dès que vous sentez une tension.

Les poignets. Souples, dans le prolongement de l’avant-bras. Secouez les mains quelques secondes avant de jouer, comme pour les égoutter. C’est le poignet qui lance le doigt, pas le bras.

Les ongles. Courts. Un ongle long claque sur le métal, peut rayer la surface et vous empêche de frapper avec la pulpe du doigt.

Les bagues, bracelets et montres. Retirez-les. Le métal contre le métal produit un bruit sec et peut marquer l’instrument. Pensez aussi à la boucle de ceinture et aux boutons de manche quand le handpan repose sur vos genoux.

Les mains. Propres et sèches. La crème, la transpiration et le sel laissent des traces qui favorisent l’oxydation.

Dernier réglage : le lieu. Choisissez une pièce calme, où vous pouvez jouer sans vous retenir. Un tapis, des rideaux, quelques meubles arrondissent le son ; une pièce vide le rend plus dur.

03
Le geste

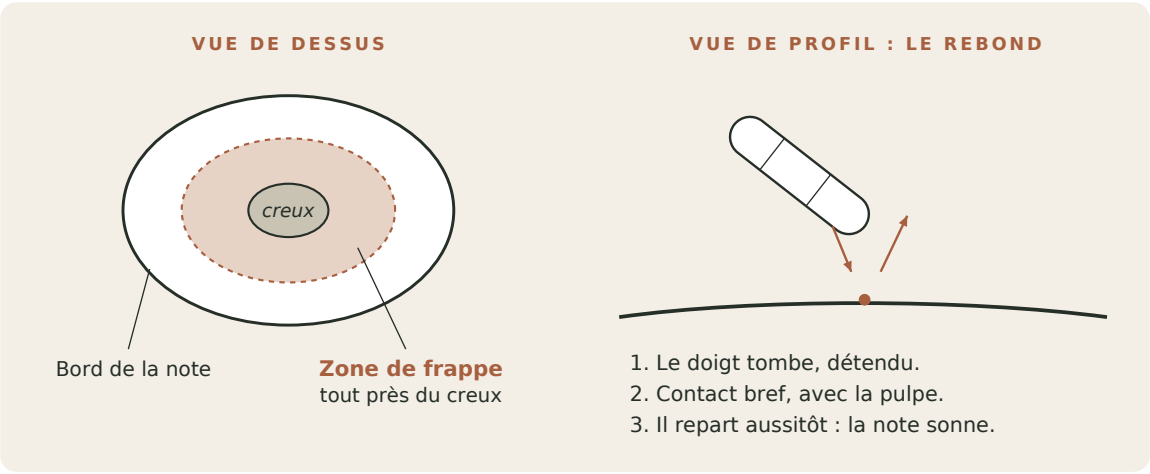
Au handpan : une frappe qui rebondit

Imaginez que la surface est brûlante. Votre doigt la touche et repart aussitôt. Tout le son du handpan tient dans ce rebond : le métal doit vibrer librement après le contact.

Avec quoi frapper. Avec la pulpe du doigt, sur la dernière phalange. Ni l’ongle, ni la paume. L’index et le majeur font l’essentiel du travail. Les doigts restent légèrement arrondis, détendus.

Où frapper. Chaque note du pourtour est une zone ovale un peu aplatie, avec un petit creux en son centre. Visez la partie plate, tout près du creux. En plein creux, le son est mat. Hors de l’ovale, vous n’entendez qu’un choc. Déplacez votre frappe de quelques millimètres et écoutez : le bon endroit est celui où la note sonne claire et longue.

Avec quelle force. Très peu. Un handpan répond à une frappe légère, comme lorsque l’on toque doucement à une porte. Commencez trop doucement, puis augmentez jusqu’à obtenir une note pleine. Arrêtez-vous là.



Où frapper et comment : visez la partie plate de la note, tout près du creux, et laissez le doigt rebondir.

Le ding. La note centrale se joue de deux façons. Au pouce : la main est ouverte et c'est le côté du pouce, près de l'articulation, qui vient frapper puis rebondir, par une petite rotation du poignet. À l'index : même geste que pour les autres notes. Essayez les deux. Le pouce donne souvent un son plus rond ; l'index est plus précis. Frappez légèrement à côté du centre et cherchez à l'oreille le point le plus généreux.

Les mailloches. Votre pack en contient une paire. Elles permettent de faire chanter une note isolée, très doucement. Le jeu aux doigts reste la base du handpan : tous les exercices de la partie 5 se jouent à mains nues. Avec une mailloche, ne frappez jamais fort.

Les erreurs fréquentes

- **Frapper trop fort.** Le son devient dur, métallique. Des frappes violentes peuvent, à la longue, dérégler une note. Si vos doigts rougissent, vous jouez trop fort.
- **Laisser le doigt posé.** La note s'éteint aussitôt. Pensez « rebond », pas « appui ».
- **Jouer avec le bras.** L'épaule monte, le geste devient lourd. Le mouvement part du poignet.
- **Viser le creux.** Le son est étouffé. Décalez-vous vers la partie plate.
- **Aller trop vite.** Une note claire et lente vaut mieux que dix notes brouillées.

Au tongue drum : laisser résonner

Le tongue drum est plus direct : chaque lame découpée dans le métal donne une note.

Aux mailloches. Tenez chaque mailloche entre le pouce et l'index, vers le tiers arrière du manche. Les autres doigts se referment sans serrer : la tête doit pouvoir basculer librement. Frappez le milieu de la lame, plutôt vers son extrémité libre que vers sa base, et laissez la mailloche rebondir d'elle-même. Si vous la retenez sur la lame, le son s'arrête net.

Aux doigts. Même geste qu’au handpan : la pulpe de l’index ou du majeur, un contact bref. Le son est plus doux, plus feutré. C’est pratique pour jouer à faible volume.

Laisser résonner. Une lame chante plusieurs secondes. Avant d’enchaîner, écoutez la note s’éteindre. Vous découvrez ainsi l’essentiel : sur ces instruments, on joue autant avec la résonance qu’avec la frappe.

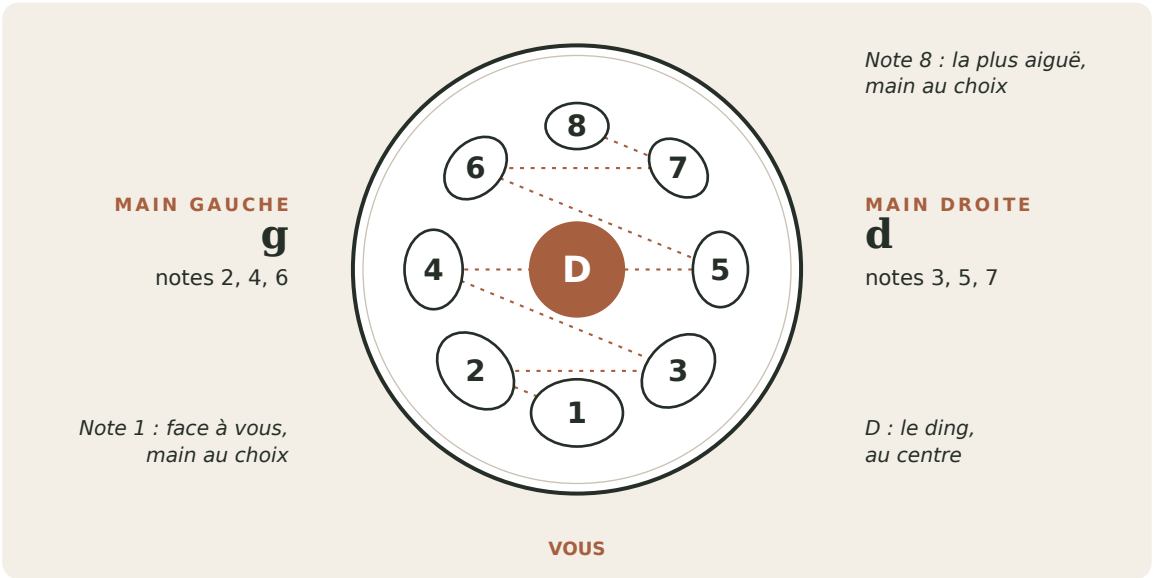
04
Lire son instrument

La note centrale

Au sommet du handpan se trouve le ding. C’est la note la plus grave et le point de repère de toute la gamme : une phrase qui s’achève sur le ding donne l’impression d’être terminée. Dans nos schémas, c’est **D**.

Le pourtour

Autour du ding, les autres notes forment un cercle. Pour les numéroter, procédez ainsi :



Exemple à 9 notes : le ding et 8 notes autour. Si la note 2 est à droite sur votre instrument, inversez g et d.

1. Frappez-les toutes et trouvez la plus grave. C’est la note **1**. Tournez l’instrument pour la placer face à vous.
2. Cherchez la note juste un peu plus aiguë. Elle est voisine de la 1, d’un côté. C’est la **2**.

3. La **3** se trouve de l'autre côté. La 4 revient du premier côté, et ainsi de suite, en zigzag, jusqu'à la note la plus aiguë, la plus éloignée de vous.

Dans ce guide, les schémas supposent que la note 2 se trouve à votre gauche. Les numéros pairs se jouent alors à la main gauche, les impairs à la main droite. Si la note 2 est à droite sur votre instrument, inversez simplement **g** et **d**. La note 1, face à vous, se joue de la main qui vous arrange.

Pourquoi les notes alternent

Ce zigzag n'est pas un hasard. Pour monter la gamme, vos mains jouent chacune leur tour : gauche, droite, gauche, droite. Elles ne se gênent jamais et le geste reste régulier, même sans regarder.

Autre avantage : toutes les notes appartiennent à la même gamme. Quelle que soit la suite que vous jouez, elle sonne juste. Vous pouvez explorer sans crainte de la fausse note.

Ce que change le nombre de notes

Plus il y a de notes, plus les mélodies possibles sont nombreuses, et plus l'instrument demande de repères.

- **9 ou 10 notes : pour débuter.** Un ding et huit ou neuf notes autour. Tout tient sous les mains, on mémorise vite.
- **12 notes : pour élargir.** Des notes supplémentaires prolongent la gamme. Un bon choix si vous avez déjà une pratique musicale ou l'envie d'aller plus loin.
- **13 ou 14 notes : niveau confirmé.** Davantage de possibilités, mais un repérage plus exigeant.
- **17 notes : niveau expert.** Les notes se répartissent sur les deux coques, dessus et dessous.

Il existe aussi un format compact à 6 notes, facile à emporter. Quel que soit votre modèle, la règle reste la même : on numérote du plus grave au plus aigu. Tous les exercices de ce guide se jouent avec le ding et les cinq premières notes du pourtour.

432 Hz ou 440 Hz

Ces chiffres désignent la hauteur de référence sur laquelle l'instrument est accordé. Un handpan en 432 Hz sonne très légèrement plus grave que le même modèle en 440 Hz. L'écart représente environ un tiers de la distance entre deux touches voisines d'un piano. Joué seul, chacun des deux est parfaitement cohérent.

La différence compte dès que vous jouez avec d'autres. Le 440 Hz est la référence la plus courante aujourd'hui : pianos, guitares, claviers et la plupart des enregistrements s'y accordent. Choisissez 440 Hz si vous comptez jouer avec d'autres instruments. En solo, les deux conviennent : c'est une affaire de goût, rien de plus. L'accordage est fixé à la fabrication ; on ne passe pas de l'un à l'autre.

05
Sept exercices progressifs

Faites-les dans l’ordre. Ne passez au suivant que lorsque le critère « c’est acquis » est rempli, peu importe le nombre de jours. Comptez les temps à voix haute, lentement : environ un temps par seconde.

1

EXERCICE 1

Le battement régulier

DURÉE CONSEILLÉE
3 minutes

OBJECTIF Obtenir un son clair et régulier sur le ding, en alternant les mains.

CONSIGNE

1. Comptez lentement à voix haute : « un, deux, trois, quatre ».
2. À chaque chiffre, frappez le ding, une main puis l’autre.
3. Retirez le doigt aussitôt. Le son doit durer jusqu’à la frappe suivante.
4. Cherchez le même volume aux deux mains.

NOTES	D	D	D	D
MAINS	d	g	d	g

✓ **C’est acquis quand** vous tenez une minute sans accélérer et que vous n’entendez plus de différence entre la main gauche et la main droite.

2 EXERCICE 2 — L’escalier

DURÉE CONSEILLÉE : **4 minutes**

OBJECTIF — Parcourir le pourtour dans l’ordre, du grave vers l’aigu, puis revenir.

CONSIGNE

1. Repérez les notes 1 à 5 en les touchant sans frapper.
2. Montez : 1, 2, 3, 4, 5. Une note par temps, mains alternées.
3. Redescendez sans rejouer la 5 : 4, 3, 2.
4. Enchaînez la montée suivante sans pause.

NOTES	1	2	3	4	5	4	3	2
MAINS	d	g	d	g	d	g	d	g

✓ **C’est acquis quand** vous jouez trois allers-retours d’affilée sans note étouffée, en ne regardant vos mains que de temps en temps.

3 EXERCICE 3 — Le ding comme point d’appui

DURÉE CONSEILLÉE : **4 minutes**

OBJECTIF — Installer un va-et-vient entre le grave du ding et les notes du pourtour.

CONSIGNE

1. Jouez le ding de la main gauche sur le premier temps.
2. Répondez par les notes 1, 2, puis 1, en alternant les mains.
3. Répétez huit fois ce groupe de quatre temps.
4. Changez ensuite de notes : gardez le ding, remplacez 1 · 2 · 1 par 3 · 4 · 3.

NOTES	D	1	2	1	D	3	4	3
MAINS	g	d	g	d	g	d	g	d

✓ **C’est acquis quand** le ding tombe toujours sur le premier temps, sans hésitation, y compris au moment où vous changez de notes.

4

EXERCICE 4

Le silence qui compte

DURÉE CONSEILLÉE
3 minutes

OBJECTIF Garder le tempo pendant un temps sans frappe.

CONSIGNE

1. Comptez quatre temps à voix haute.
2. Jouez sur « un », « deux » et « quatre ».
3. Sur « trois », ne frappez pas, mais dites le chiffre. La note précédente continue de sonner : écoutez-la.
4. Enchaînez les deux groupes en boucle.

NOTES	D	1	—	2	D	3	—	2
MAINS	g	d	—	g	g	d	—	g

✓ **C’est acquis quand** le silence dure exactement un temps : vous ne jouez ni trop tôt, ni trop tard après lui.

5

EXERCICE 5

Fort et doux

DURÉE CONSEILLÉE
4 minutes

OBJECTIF Contrôler le volume de chaque frappe pour donner du relief.

CONSIGNE

1. Jouez le ding normalement.
2. Jouez les trois notes suivantes deux fois plus doucement, doigts très près de la surface.
3. Gardez la même vitesse : plus doux ne veut pas dire plus lent.
4. Inversez ensuite : ding très doux, notes du pourtour normales.

NOTES	D	(2)	(3)	(2)
MAINS	d	g	d	g

✓ **C’est acquis quand** une personne placée à côté de vous entend nettement la différence entre les notes fortes et les notes douces.

6

EXERCICE 6

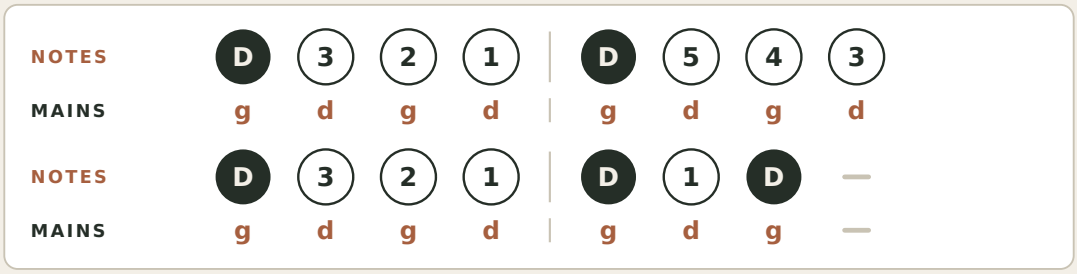
Votre première phrase

DURÉE CONSEILLÉE
5 minutes

OBJECTIF Mémoriser et jouer une phrase complète de seize temps.

CONSIGNE

1. Apprenez le premier groupe seul. Répétez-le quatre fois.
2. Ajoutez le deuxième groupe : même dessin, deux notes plus haut.
3. Le troisième groupe reprend le premier.
4. Le quatrième conclut : il revient au ding et s'achève sur un silence.
5. Jouez la phrase entière, lentement, puis en boucle.



✓ **C'est acquis quand** vous jouez la phrase trois fois de suite, de mémoire, sans vous arrêter entre les groupes.

7

EXERCICE 7

Question, réponse

DURÉE CONSEILLÉE
5 minutes

OBJECTIF Improviser pour la première fois, à l'intérieur d'un cadre simple.

CONSIGNE

1. Jouez la question, toujours la même. Laissez sonner le silence.
2. Répondez par deux notes de votre choix, parmi les notes 1 à 5, puis revenez au ding.
3. À chaque tour, changez au moins une des deux notes.
4. Variez les volumes : une réponse douce, une réponse affirmée.
5. Vous ne savez plus quoi jouer ? Ne jouez rien pendant quatre temps, puis reprenez la question.



✓ **C'est acquis quand** vous improvisez deux minutes sans vous arrêter, sans jouer deux fois de suite la même réponse, et que les silences ne vous inquiètent plus.

06
Votre programme sur 14 jours

Dix minutes par jour, pas davantage. La régularité compte plus que la durée : dix minutes chaque jour font progresser plus vite qu'une heure le dimanche. Choisissez un moment fixe et laissez l'instrument en vue.

JOUR	AU PROGRAMME	DURÉE
1	Installation et posture, premières frappes sur le ding, puis exercice 1	5 min + 5 min
2	Exercice 1, puis jeu libre sur toutes les notes	5 min + 5 min
3	Exercice 1 en échauffement, exercice 2, jeu libre	3 min + 5 min + 2 min
4	Exercice 2, puis exercice 3	4 min + 6 min
5	Exercice 1, exercice 3, jeu libre	2 min + 5 min + 3 min
6	Exercice 3, puis exercice 4	4 min + 6 min
7	Révision des exercices 1 à 4, puis jeu libre	8 min + 2 min
8	Exercice 2 en échauffement, puis exercice 5	4 min + 6 min
9	Exercice 5, puis exercice 3 en variant les volumes	5 min + 5 min
10	Exercice 4, puis exercice 6, les deux premiers groupes	3 min + 7 min
11	Exercice 6, la phrase entière	10 min
12	Exercice 6 en échauffement, puis exercice 7	4 min + 6 min
13	Exercice 5, exercice 7, jeu libre	2 min + 5 min + 3 min
14	Votre premier morceau : la phrase de l'exercice 6, une improvisation, puis de nouveau la phrase	10 min

Un jour manqué ? Reprenez là où vous en étiez, sans doubler la séance. Un exercice résiste ? Restez-y un jour de plus. Ce programme est un fil conducteur, pas un examen.

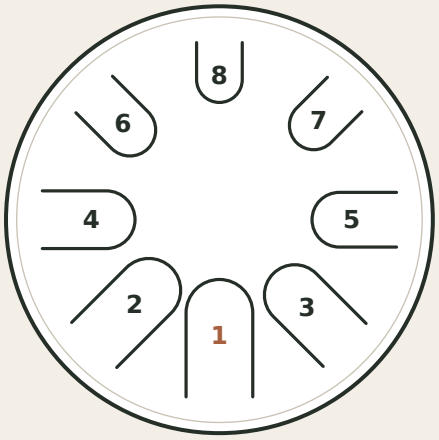
Après ces deux semaines, gardez le même format : deux minutes d'échauffement, quatre minutes de travail sur une phrase, quatre minutes d'improvisation. Inventez vos propres phrases en notant leurs positions, comme dans ce guide.

07
Tongue drum : exercices spécifiques

Repérer les lames

Au tongue drum, la règle est la même : on compte du grave vers l'aigu. La lame la plus grande donne la note la plus grave : c'est la **1**. Frappez ensuite les autres une à une et classez-les à l'oreille, jusqu'à la plus petite, la plus aiguë. Votre instrument porte déjà des chiffres ? Ils peuvent suivre un autre ordre. Dans ce guide, seule compte la position du grave vers l'aigu.

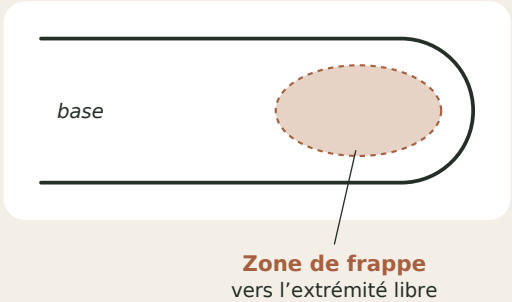
Pour jouer les exercices de la partie 5, la lame 1 tient le rôle du ding. Lisez **D** comme « lame 1 », puis 1 comme « lame 2 », 2 comme « lame 3 », et ainsi de suite. Ne tenez pas compte de la ligne « Mains » : jouez chaque lame avec la mailloche la plus proche.



1. **La lame la plus grande**
   C'est la note la plus grave : la 1.
2. **Du grave vers l'aigu**
   Comptez 2, 3, 4… jusqu'à la plus petite.
3. **Des chiffres déjà présents ?**
   Ils peuvent suivre un autre ordre.

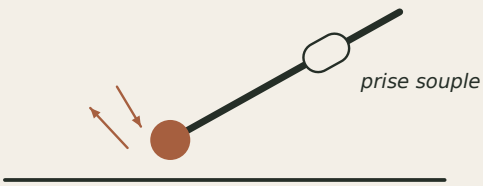
Exemple à 8 lames. La disposition varie selon les modèles : fiez-vous à la taille des lames et à votre oreille.

VUE DE DESSUS : UNE LAME



Zone de frappe
vers l'extrémité libre

VUE DE PROFIL : LA MAILLOCHE



1. La tête tombe sur la lame.
2. Elle rebondit d'elle-même.
3. La lame résonne librement.

Rappel du geste : frappez vers l'extrémité libre de la lame et laissez la mailloche rebondir.

A

EXERCICE A

Le rebond

DURÉE CONSEILLÉE

2 minutes

OBJECTIF Obtenir un son plein et régulier avec les deux mailloches.

CONSIGNE

1. Tenez les mailloches sans serrer, à quelques centimètres de la lame 1.
2. Frappez quatre fois, une mailloche puis l'autre, en laissant chaque tête rebondir.
3. Passez à la lame 2, puis à la 3, toujours quatre frappes.
4. Comparez les deux mains : le volume doit être le même.

NOTES	1	1	1	1	2	2	2	2
MAINS	d	g	d	g	d	g	d	g

✓ **C'est acquis quand** aucune frappe ne « claque » et que chaque note résonne jusqu'à la suivante.

B

EXERCICE B

La ronde

DURÉE CONSEILLÉE

3 minutes

OBJECTIF Connaître l'emplacement de chaque lame sans chercher.

CONSIGNE

1. Jouez toutes les lames dans l'ordre, de la plus grave à la plus aiguë.
2. Redescendez dans l'ordre inverse.
3. Recommencez en disant le numéro de chaque lame à voix haute.
4. Si votre instrument compte plus de huit lames, continuez jusqu'à la dernière.

NOTES	1	2	3	4	5	6	7	8
NOTES	8	7	6	5	4	3	2	1

✓ **C'est acquis quand** vous faites la ronde complète, aller et retour, sans erreur d'ordre et sans temps d'arrêt.

C

EXERCICE C

Deux lames ensemble

DURÉE CONSEILLÉE
3 minutes

OBJECTIF Frapper deux notes exactement en même temps et choisir vos accords préférés.

CONSIGNE

1. Placez une mailloche au-dessus de la lame 1, l'autre au-dessus de la lame 3.
2. Frappez les deux ensemble, puis laissez résonner pendant un temps.
3. Faites de même avec les lames 2 et 4.
4. Essayez d'autres paires. Certaines sonnent pleines, d'autres plus tendues : retenez celles qui vous plaisent.

NOTES (1+3) — (2+4) —

✓ **C'est acquis quand** vous n'entendez qu'une seule attaque, et non deux frappes décalées.

Une comptine par positions

Voici le début d'« Au clair de la lune », écrit en positions. Trois lames suffisent.

NOTES (1) (1) (1) (2) | (3) — (2) —

NOTES (1) (3) (2) (2) | (1) — — —

Sur un modèle en gamme majeure dont la lame la plus grave est la première note de la gamme, vous reconnaîtrez l'air tout de suite. Sur un autre modèle, la mélodie peut sonner différemment. Gardez alors le même dessin et décalez-le : essayez à partir de la lame 2, puis de la 3, jusqu'à retrouver la comptine. C'est un excellent exercice d'oreille.

Jouer à deux

Le tongue drum se partage facilement. Asseyez-vous face à face, l'instrument entre vous, une ou deux mailloches chacun.

Le battement et le voyageur. L'un répète un battement simple sur une lame grave. L'autre se promène librement sur les autres lames. Changez de rôle au bout de deux minutes.

BATTEMENT (1) — (1) —

L’écho. L’un joue trois ou quatre notes. L’autre les rejoue à l’identique. Allongez la phrase peu à peu.

La conversation. L’un pose une question de quatre temps, l’autre répond sur quatre temps. Laissez toujours un silence avant de répondre.

Avec un enfant, commencez par l’écho : le jeu se comprend sans explication.

08
Entretien

Les handpans et les tongue drums de la boutique sont en acier nitruré. Ce traitement protège bien le métal, mais ne le rend pas inoxydable. Quelques gestes simples suffisent à garder un instrument net.

Après chaque séance

Essuyez toute la surface avec un chiffon microfibre propre et sec : le dessus, le bord, puis le dessous. Vous retirez ainsi les traces de doigts, la transpiration et la poussière. Trente secondes suffisent. Lavez le chiffon de temps en temps et laissez-le sécher complètement avant de le ranger.

L’humidité

C’est le premier ennemi du métal. Ne jouez pas sous la pluie. Après une séance en extérieur, au bord de l’eau ou par temps humide, essuyez l’instrument avec soin. Quand il passe du froid au chaud, de la buée peut se former : laissez-le revenir à température ambiante, puis essuyez-le. Évitez de le ranger dans une salle de bains, une cave ou une véranda humide.

La chaleur

Ne laissez jamais votre instrument dans une voiture au soleil, derrière une vitre ou contre un radiateur. Une forte chaleur peut altérer la finition et la justesse. En extérieur, jouez à l’ombre : un métal brûlant est désagréable à jouer et sonne moins bien.

Le rangement et le transport

Rangez l’instrument dans sa housse, une fois parfaitement sec. Une housse fermée sur un instrument humide retient l’humidité contre le métal. Si la housse a pris l’eau, laissez-la sécher ouverte, sans l’instrument.

En déplacement, transportez toujours l’instrument dans sa housse. Ne posez rien dessus. Dans une voiture, calez-le pour qu’il ne glisse pas. Sur le trépied, ne le laissez pas sans surveillance dans une pièce où passent des enfants ou des animaux.

Ce qu’il ne faut pas faire

- Utiliser un produit abrasif, une éponge grattante ou un nettoyant ménager.
- Mouiller l’instrument ou le passer sous l’eau.
- Le frapper avec un objet dur, des baguettes ou des mailloches non prévues pour lui.
- Le poser ou le cogner contre une surface dure. Un choc peut dérégler une note.
- Coller des autocollants sur les notes ou sur les lames.
- Tenter de redresser ou de réaccorder une note vous-même.

Quand contacter le service client

Écrivez-nous dans les cas suivants :

- le colis ou l’instrument est abîmé à la réception ;
- un élément du pack manque ;
- une note grésille ou sonne nettement différemment des autres ;
- une tache ne part pas au chiffon ;
- vous avez un doute sur un geste d’entretien.

Joignez votre numéro de commande, une photo et, pour un problème de son, une courte vidéo. Nous vous indiquerons la marche à suivre.

09
Bien choisir ses notes et sa gamme

Vous hésitez encore ? Vous pensez déjà à un deuxième instrument ? Trois repères.

Le nombre de notes. Pour un premier handpan, 9 ou 10 notes. Vous aurez de quoi jouer longtemps sans vous perdre. Le 12 notes vise ceux qui veulent élargir leur jeu.

La gamme. C’est la couleur de l’instrument. Une gamme mineure sonne plus profonde, plus rêveuse. Une gamme majeure sonne plus claire, plus lumineuse. Aucune n’est plus facile : écoutez, et choisissez celle que vous aurez envie de retrouver chaque jour.

L’accordage. 440 Hz pour jouer avec d’autres instruments. En solo, 432 Hz ou 440 Hz selon votre oreille.

Pour aller plus loin, consultez notre guide d’achat et les guides publiés dans nos actualités.

10
Aide et contact

Une question sur votre instrument, votre commande ou ce guide ? Notre service client vous répond en français, du lundi au vendredi, de 9 h à 18 h.

- **E-mail :** contact@lamaisonclarte.com
- **Téléphone :** +33 7 56 80 34 74
- **En ligne :** page Contact
- **Suivi de commande :** page Suivi de commande

Ce qu'il faut savoir :

- **Livraison.** En France uniquement, offerte, sans minimum d'achat. Comptez 7 à 10 jours ouvrés au total. Vous recevez un e-mail d'expédition avec un numéro de suivi. Détails dans la politique d'expédition.
- **Rétractation.** Vous disposez de 14 jours après réception. L'article doit être complet, comme neuf, dans son emballage d'origine. Les frais de retour sont à votre charge, sauf si le produit est défectueux. Détails dans la politique de retour.
- **Garantie.** Votre instrument bénéficie de la garantie légale de conformité de 2 ans et de la garantie des vices cachés.

Bon jeu, et prenez votre temps : la première note claire est déjà de la musique.

