

SI VOUS AIMEZ LES SURPRISES,
NE LISEZ PAS CES PAGES

DÉTAILS DE DÉROULEMENT DU JEU EXPLICATIONS DES SYMBOLES

MENU



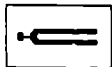
A gauche : difficulté de départ.
A droite : vitesse de départ.
En appuyant dans les « potentiomètres » vous pouvez régler le niveau de départ du jeu.



Étape 1 : niveaux débutants
Étapes 2 et 3 : niveaux préparatoires à moyens.
Appuyez sur l'étape de votre choix.

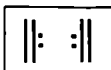


Les 3 premières étapes comportent 3 tableaux ; pour accéder à l'étape suivante, il faut réussir le troisième tableau sans faute ! Quant à la quatrième étape, son nombre de tableaux dépend de vous... Essayez de vous surpasser, vous en découvrirez chaque jour davantage !



BONUS

Des points de bonus vous sont accordés à chaque tableau ; ils sont ajoutés à votre score qui est affiché en bas à gauche ; votre bonus diminuera plus ou moins selon les circonstances ; surveillez-le bien et un bon conseil : ne soyez pas trop long à réfléchir ! S'il arrive à zéro, la partie est finie.



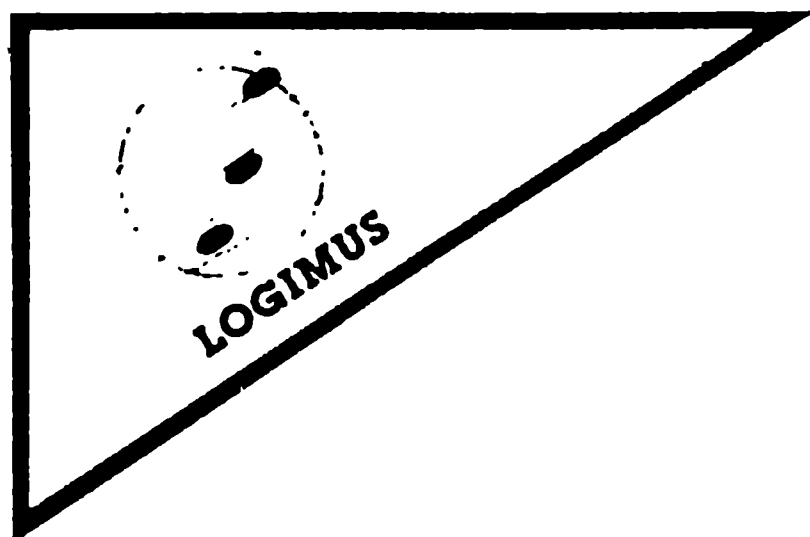
Barres de reprise permettant de faire répéter la formule rythmique autant de fois que vous le désirez, mais votre bonus diminuera à chaque demande !



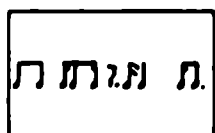
Permet de revenir à tout instant au tableau de bord sans interruption de la partie en cours.



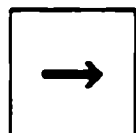
Permet de revenir à tout instant au menu avec interruption de la partie en cours.



Permet à tout instant de connaître le score de chaque joueur sans interruption de la partie en cours.



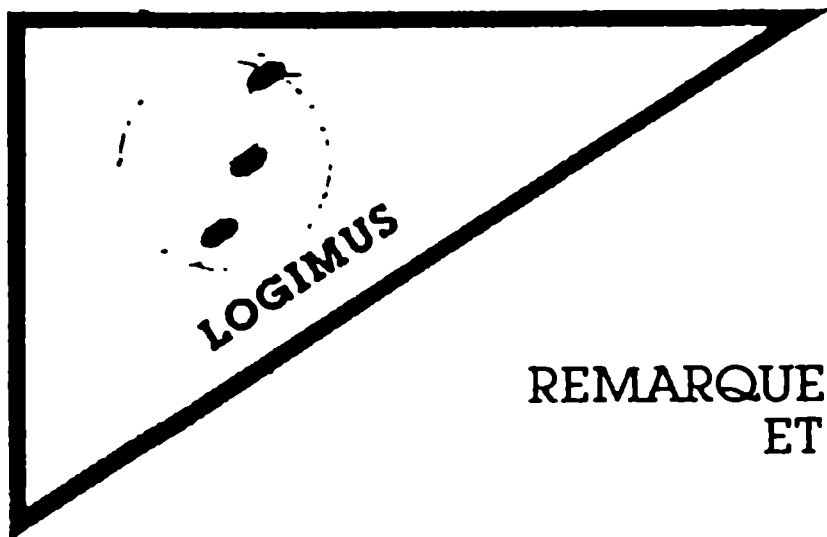
Cette option permet d'inventer une cellule rythmique, de l'afficher dans une pancarte et de la faire jouer par un animal. En pointant les barres de reprise, le joueur pourra la réentendre autant de fois qu'il le voudra. Remplissez la pancarte de l'animal en pointant les figures de notes et de silences de votre choix.



Permet de « tourner la page ».



Cette option permet d'écouter tranquillement les formules rythmiques de chaque animal qui se fera connaître par un petit signe avant de jouer. Une vraie farandole !



REMARQUES ET CONSEILS AUX PARENTS ET AUX PÉDAGOGUES

RYTHMAMUS apporte une aide précieuse à l'acquisition d'une excellente « oreille rythmique » et développe la mémoire aussi bien dans le domaine auditif que dans le domaine graphique.

RYTHMAMUS permet l'apprentissage de la lecture rythmique sans aucune notion de solfège préalable.

RYTHMAMUS permet de développer les réflexes visuels et auditifs pour ceux qui désirent se perfectionner en rythme.

RYTHMAMUS permet de vous initier ou de vous perfectionner en famille et en classe grâce à l'option : plus de 2 joueurs (maximum 10) ; tapez sur le clavier de l'ordinateur le prénom de chaque joueur sans oublier la touche « entrée » après chacun et l'ordinateur les appellera tour à tour pour jouer.

Graphisme :

RYTHMAMUS utilise 2 formes de notation :

1) La notation proportionnelle, facile à comprendre par les joueurs n'ayant aucune notion de solfège.

Exemple: ●———— : son long, (la noire)

●— · son bref (la croche)

●———— : son très long, (la blanche)

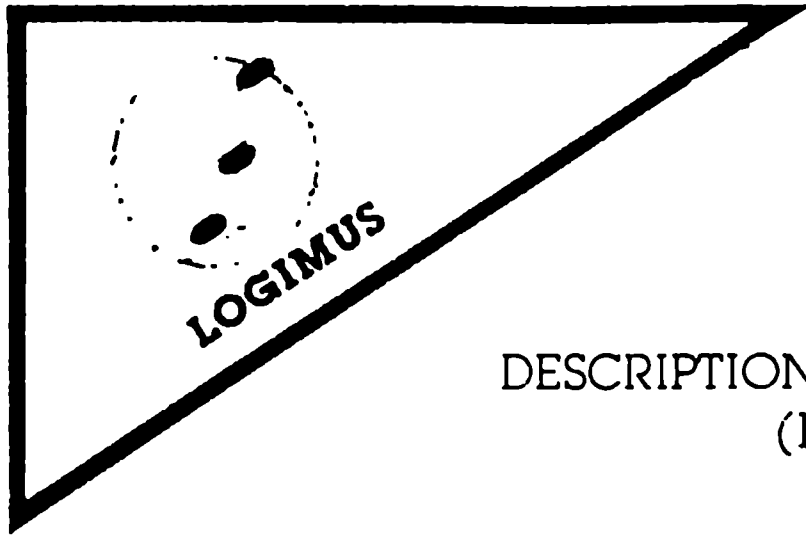
● : son très bref (la double croche ou la croche de triolet)

●———— : la noire pointée.

2) La notation traditionnelle.

Les 2 premières étapes de jeu utilisent la première notation et les 2 suivantes utilisent la deuxième. Une évolution progressive de la difficulté au cours de chaque étape permet au joueur d'affronter chacune d'elles sans problèmes, le « passage » s'effectuera en douceur et en toute sérénité.

Le professeur pourra néanmoins ajouter des explications supplémentaires s'il le désire au moment des changements d'étapes notamment en ce qui concerne la relation entre l'espacement des sons et leur durée, la corrélation entre le graphisme proportionnel et traditionnel, l'absence de son et la figure de silence. Il va de soi que la proportion de l'espacement des sons a été rigoureusement respectée aussi bien dans la notation proportionnelle que dans la notation traditionnelle.



DESCRIPTION DÉTAILLÉE DE CHAQUE ÉTAPE: (MESURES BINAIRES)

Étape 1 : 3 tableaux, notation proportionnelle, sons longs et brefs, pancartes de 3 temps. Les formules rythmiques ne rempliront pas entièrement les pancartes dans les 2 premiers tableaux.

Étape 2 : 3 tableaux, notation proportionnelle, sons très longs, longs, brefs et très brefs ; pancartes de 2 temps.

Étape 3 : 3 tableaux, notation traditionnelle, blanche, noire, croche, double croche, triolet, notes pointées ; pancartes de 2 temps.

Étape 4 : notation traditionnelle, les mêmes figures de notes plus les figures de silences ; pancartes de 3 et 4 temps.

Les troisièmes tableaux des 3 premières étapes seront donnés en boucle jusqu'à ce que le joueur les réussisse sans faute.

TEMPO

Il est en évolution progressive ; de 40 à 200 à la noire environ.

Un « bip » accompagné d'un clignotement donnera la pulsation au départ de chaque tableau. Le nombre de pulsations sera bien sûr égal au nombre de temps de chaque pancarte.

La vitesse de jeu est initialisée à 3. On peut bien sûr la baisser, mais un tempo trop lent n'est pas nécessairement plus facile !

En revanche, quand on arrive à un niveau de jeu très élevé, on peut avoir intérêt à revenir au tableau de bord afin de ralentir un peu le tempo.

RÉGLAGE DES NIVEAUX

Le réglage des niveaux reste le même pour tous les joueurs. Cependant, si vous avez des joueurs de niveaux différents, vous pouvez revenir au tableau de bord entre chaque personne et modifier les potentiomètres sans perdre de temps : quelques secondes suffisent.

Il est souhaitable que le professeur teste au préalable le programme en jouant lui-même avec des réglages différents afin de préparer un plan de jeu pour sa classe.

LA RONDE DES RYTHMES

Une étape très importante pour les débutants ! C'est la phase « VOICI » qui précède la phase « QU'EST-CE QUE C'EST »

Les formules rythmiques sont présentées par les animaux. Une vraie farandole qu'apprécieront également les joueurs initiés !...

Votre crayon optique ne sera utile que pour revenir au menu.

CRÉATION

Une étape primordiale : Après s'être familiarisé avec les notations et leur résultat sonore, le joueur pourra inventer en toute connaissance de cause ses propres formules rythmiques, les écrire et les entendre. Il aura à sa disposition une grande pancarte d'un maximum de 8 temps qu'il pourra remplir à sa guise.