

Aventure musicale

La tablette magistrale
du rythme

A torn piece of parchment paper with a desert landscape featuring pyramids and a small stone tablet. The text "La tablette magistrale du rythme" is written in a stylized, colorful font across the top of the parchment.

LE CARNET DE L'AVENTURIER

© Tom Ansuini Productions - 2012

Informations importantes pour bien jouer

Pour jouer à l'aventure musicale *La tablette magistrale du rythme*, tu dois avoir révisé les notions théoriques suivantes :

Lecture des rythmes

- Les figures de notes
- Les figures de silence
- Les éléments rythmiques de 1 temps (*toh, ta-ta, ta-ti-ti, ti-ti-ta, ti-ti-ti-ti*)
- Temps et tempo

Perception auditive

- Les éléments rythmiques de 1 temps
- Rythmes d'une mélodie de deux mesures de 4 temps



Contrôles



W : Pour avancer.

D : Pour marcher vers la droite.

A : Pour marcher vers la gauche.



S : Pour reculer.

Q : Pour regarder vers la gauche.

E : Pour regarder vers la droite.



Pour courir. Tu dois courir et ensuite sauter pour arriver à traverser certains pièges dans le jeu.



Pour sauter. Il y a des places où tu dois sauter sur certains objets pour grimper d'un niveau à un autre.



Pour marcher en petit bonhomme. Utilise cette touche pour entrer dans des petits passages ou pour passer en-dessous de quelque chose.



Pour utiliser ou porter un des objets spéciaux que tu trouves dans le jeu.



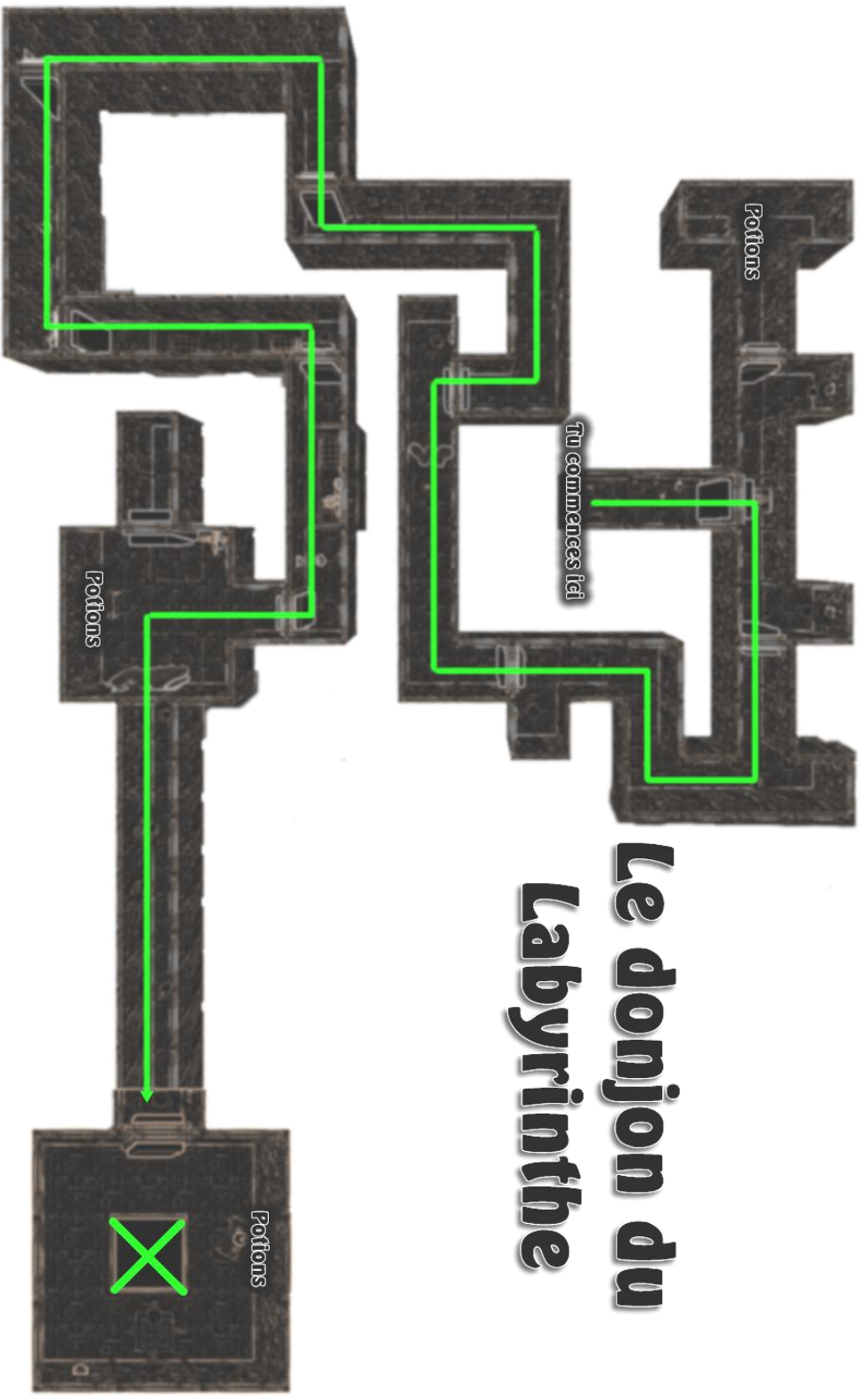
Pour mettre le jeu en mode de pause et ouvrir le menu d'options.



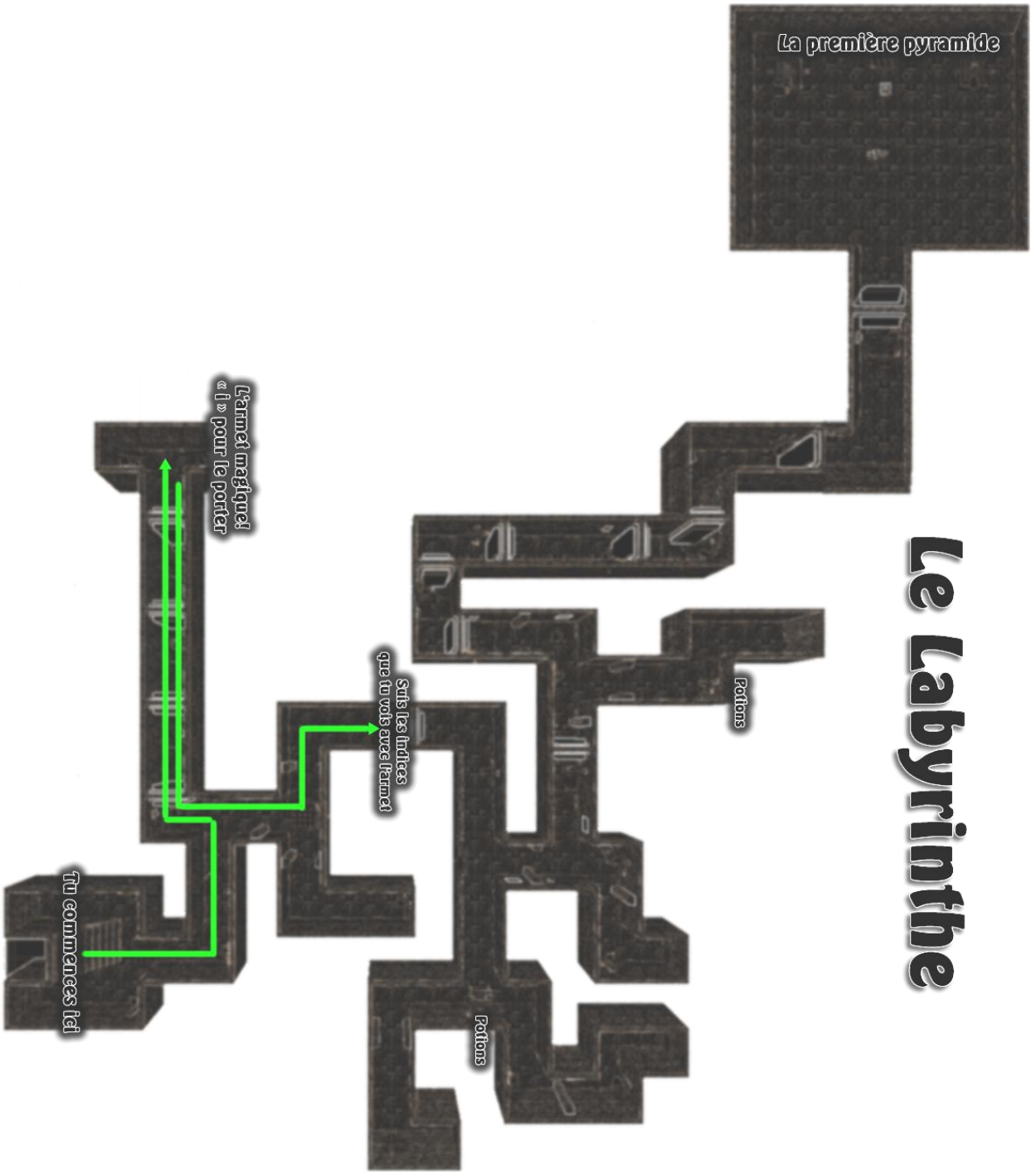
Chapitre 1



Le donjon du Labyrinthe



Le Labyrinthe



La première pyramide

Potions

Suis les indices
que tu vois avec l'armet!






Potions

L'armet magique!
« I » pour le porter

Tu commences ici

Nom de l'aventurier : _____ Groupe : _____

LE CARNET DE L'AVENTURIER

Éléments rythmique	Informations
	<p>Quel son a-t-il?</p> <p>Quelle est sa touche? _____</p>
	<p>Quel son a-t-il?</p> <p>Quelle est sa touche? _____</p>
	<p>Quel son a-t-il?</p> <p>Quelle est sa touche? _____</p>
	<p>Quel son a-t-elle?</p> <p>Quelle est sa touche? _____</p>
	<p>Quel son a-t-il?</p> <p>Quelle est sa touche? _____</p>



Autres infos utiles



Nom de l'aventurier : _____ Groupe : _____

Objets trouvés et leurs touches

1	2	3	0	i
Ta carte			Pour serrer un objet	Utilise l'armet magique

(Il y a des touches qui ne sont pas utilisées dans ce chapitre)



**Tu recevras un code lorsque tu
trouveras la première pyramide.**

Écris ce code ici.



Code pour ouvrir le deuxième chapitre

--	--	--	--	--	--



Chapitre 2



Nom de l'aventurier : _____ Groupe : _____



Contenu des anciens livres du savoir

1	2	3	0
			Pour serrer un objet

Objets trouvés et leurs touches.

Nom de l'aventurier : _____ Groupe : _____

**Tu recevras un code lorsque tu
trouveras la deuxième pyramide.**

Écris ce code ici.



Code pour ouvrir le troisième chapitre

--	--	--	--	--	--

Chapitre 3



Nom de l'aventurier : _____ Groupe : _____

Attention



Utilise tes notes du chapitre 2 pour t'aider à trouver les réponses dans le chapitre 3.



Objets trouvés et leurs touches

1	2	3	0	m
			Pour serrer un objet	Utilise le casque



Ouvre les passages en activant les consoles. Écoute bien la mélodie de 2 mesures jouée par la console et identifie le rythme de chaque mesure. Souviens-toi que tu peux réentendre la mélodie en appuyant sur la touche « J » de ton clavier.

