

# 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.



**SHIFT + W** : Pour courir. Tu dois courir et ensuite sauter pour arriver à traverser certains pièges dans le jeu.



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



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



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



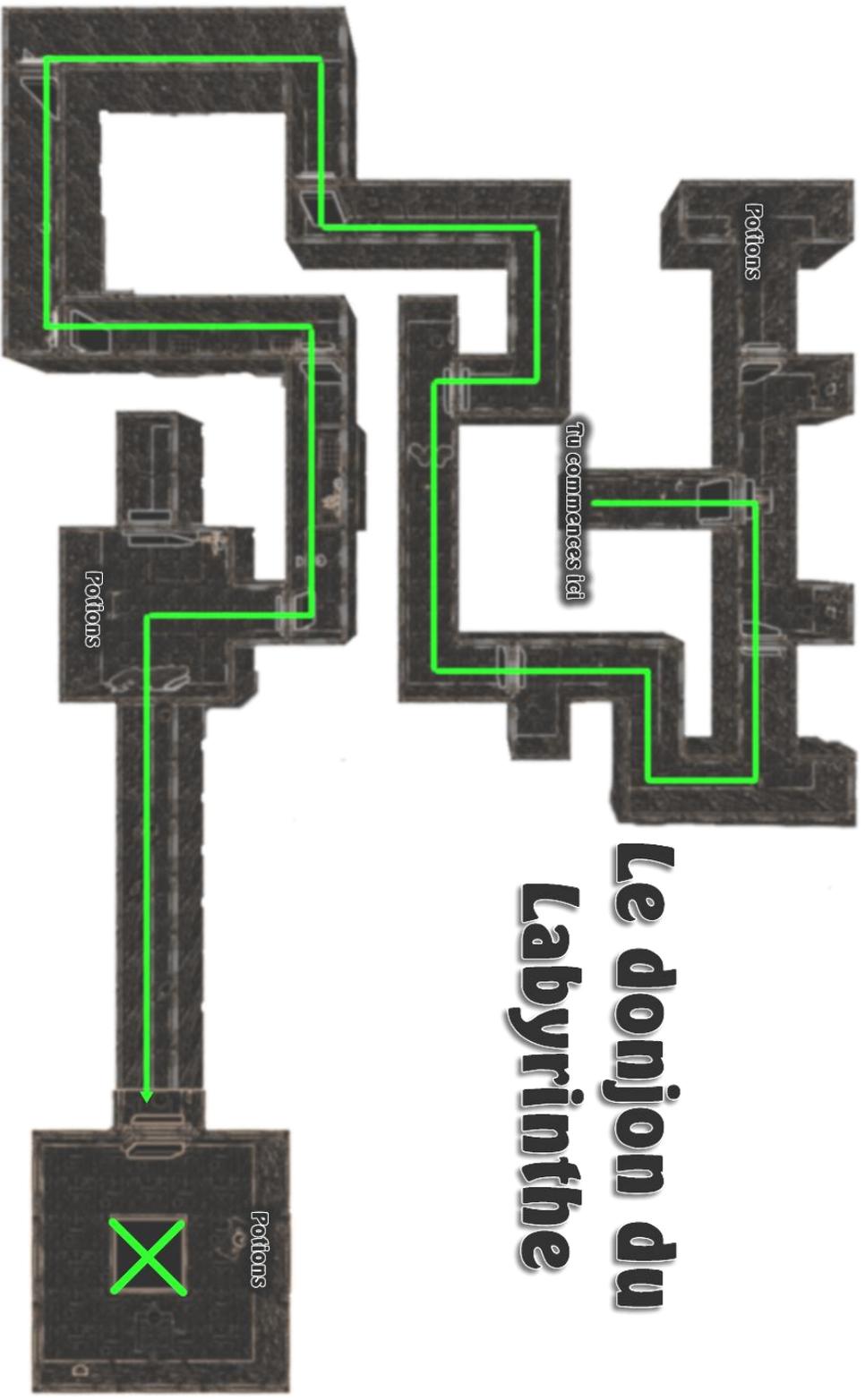
**Échappe** : Pour mettre le jeu en mode de pause et ouvrir le menu d'options.



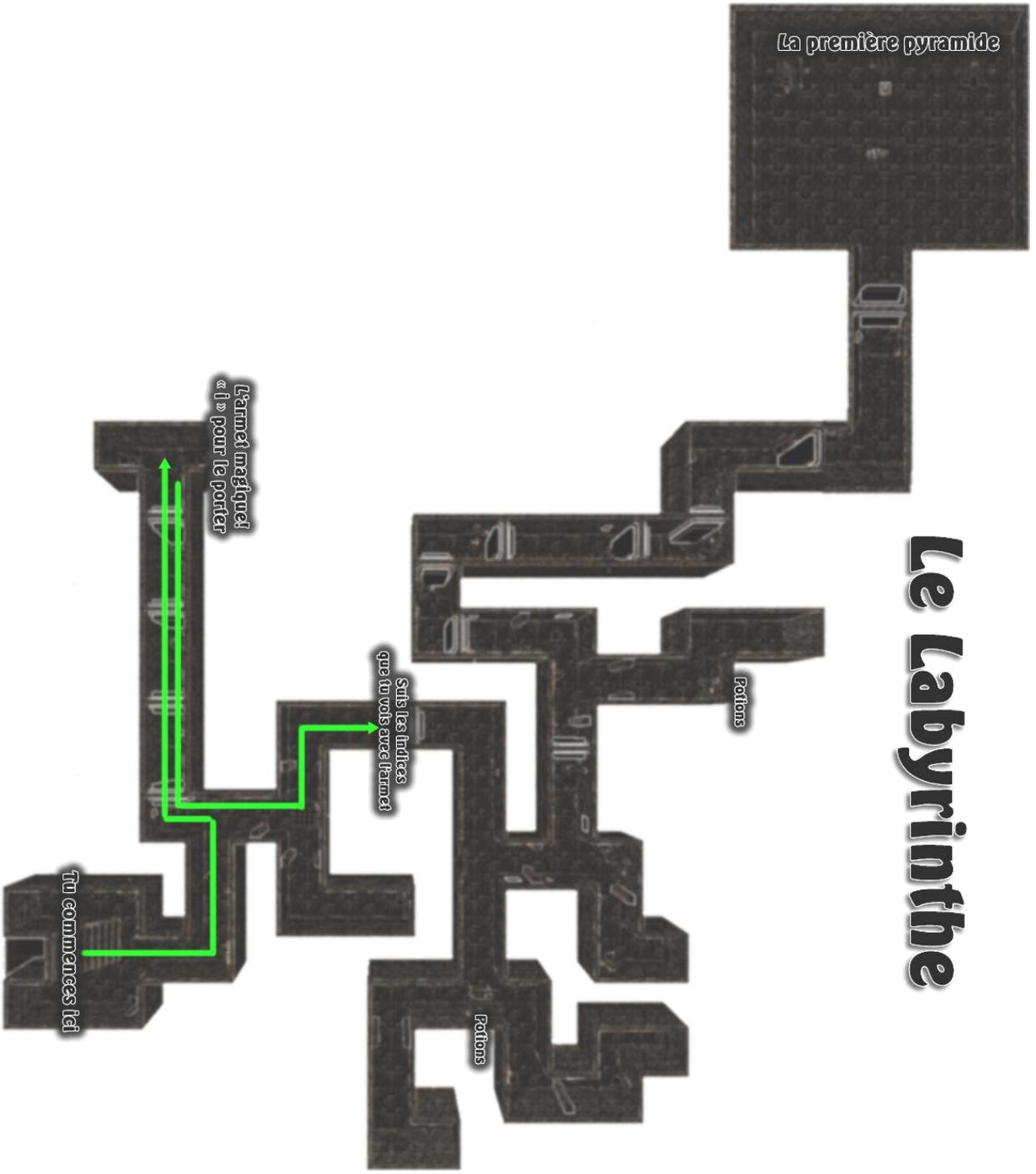
# Chapitre 1



# 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
	Quel son a-t-il? Quelle est sa touche? _____
	Quel son a-t-il? Quelle est sa touche? _____
	Quel son a-t-il? Quelle est sa touche? _____
	Quel son a-t-elle? Quelle est sa touche? _____
	Quel son a-t-il? Quelle est sa touche? _____



## Autres infos utiles




Nom de l'aventurier : \_\_\_\_\_ Groupe : \_\_\_\_\_

## Objets trouvés et leurs touches

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>i</b>
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


<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>
			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**

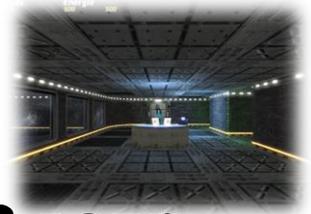
--	--	--	--	--	--

# 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**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>m</b>
			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.**

