

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME



Connectez le micro-ordinateur :
– à votre téléviseur;
– au lecteur de programmes.
Mettez la cartouche BASIC dans son logement.
Branchez les 3 appareils sur 220 V.



Mettez sous tension :
– le téléviseur;
– le TO 7 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume.
Vous avez à l'écran le «menu» initial.



Si le microdidact utilise le crayon optique, appuyez sur la touche  du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, augmentez le niveau de luminosité de votre téléviseur).



Introduisez la cassette dans votre lecteur de programmes.
Mettez le compteur à zéro.



Appuyez sur la touche  du lecteur pour la mettre en mode «lecture».



Pour charger le programme, tapez la touche  du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.



ACCÈS LIBRE
AUX PROGRAMMES

MICROJEUX

MICROJEUX COCKTAIL.3

André Deledicq
Jean Delcourt
Jean-Pascal Duclos
Jean-Baptiste Touchard
Serge Pouts Lajus

CETTE CASSETTE CONTIENT...

- 11 programmes :
 - 1 programme d'accueil musical
 - 3 jeux : de la réflexion ; de la stratégie...
 - 5 divertissements : du hasard, des réflexes...
 - 1 programme pour gérer vos finances familiales
 - 1 programme "d'au revoir" spécialement composé pour chacun d'entre vous.
- Des programmes pour réfléchir, jouer et sourire...
- Des programmes variés que vous pouvez lister, adapter librement, sophistication à votre convenance.

Pour interrompre un programme ou pour passer au suivant, appuyer sur la touche **R.A.Z.**

Les programmes figurant sur cette cassette COCKTAIL 3 sont adaptés des livres suivants :

UN ORDINATEUR ET DES JEUX
édition CEDIC/NATHAN

UN ORDINATEUR À LA MAISON
édition CEDIC/NATHAN

UN ORDINATEUR EN FÊTE
édition CEDIC/NATHAN

SOMMAIRE

	pages
PRÉFACE _____	4
LECTURE ET DICTÉE MUSICALE DE NOTES SIMPLES _____	5
Lecture de notes _____	5
Dictée musicale _____	6
DICTÉE MUSICALE AVEC NOTES ALTÉRÉES _____	8
Dictée avec dièses, bémols _____	8
DICTÉE DE RYTHME _____	10
GUIDE DE PROGRESSION _____	13
PETIT LEXIQUE MUSICAL _____	14
ANNEXES _____	18

PRÉFACE

LA CLÉ DES CHANTS est destinée aussi bien au musicien débutant qu'au musicien confirmé.

Elle est, à la fois, un jeu attrayant et une aide efficace dans votre apprentissage musical, et vous fera acquérir un très bon niveau de connaissance de solfège.

Les différents jeux vous permettent de vous initier ou de vous perfectionner dans les domaines suivants :

- *LA LECTURE DE NOTES* vous apprend à lire une partition musicale (en clé de sol ou de fa).

- *LA DICTÉE MUSICALE* vous entraîne à reconnaître à l'écoute une note jouée. Selon votre niveau vous choisirez l'exercice avec notes simples ou altérées.

- *LA DICTÉE DE RYTHME* vous entraîne à distinguer à l'oreille : blanche, noire, soupir... en mesures simples.

C'est par des séances d'exercice courtes (10 minutes environ) et *RÉGULIÈRES* (1 ou 2 fois par jour) que vous progresserez... Attention ! *LA CLÉ DES CHANTS* ne vous apprendra pas tout le solfège et encore moins toute la musique !

UTILISATION : crayon optique.



LECTURE ET DICTÉE MUSICALE DE NOTES SIMPLES

MENU :

CHOIX DE L'EXERCICE		
Lecture de notes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dictée musicale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autre jeu	<input type="checkbox"/>	
Arrêt	<input type="checkbox"/>	

Vous pouvez donc opter pour :

- la lecture de notes à partir d'une portée en clé de sol (♩) ou en clé de fa (♭).
- la dictée musicale en clé de sol (♩) ou en clé de fa (♭).
- un autre jeu : dictée musicale avec notes altérées.
- l'arrêt du programme.

LECTURE DE NOTES

PRINCIPE

Découvrir le nom d'une note placée sur la portée en un temps imparti par l'ordinateur : le chronomètre (ou temps) va de 100 à 0. Essayez de trouver le plus de notes possibles avant que le chronomètre n'arrive à 0 !

4 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

DÉBUTANT : les notes à reconnaître sont regroupées sur les 3 lignes du milieu de la portée.

INITIÉ : les notes sont réparties sur les 5 lignes de la portée.

ENTRAÎNÉ : les notes sont réparties sur les 5 lignes plus une ligne supplémentaire de part et d'autre de la portée.

CHAMPION : les notes sont réparties sur les 5 lignes plus 2 lignes supplémentaires de part et d'autre de la portée.

DÉROULEMENT DU JEU

• Les 7 notes : DO, RÉ, MI, FA, SOL, LA, SI s'affichent en bas de l'écran. La portée et la clé choisie (♩ ou ♭) s'affichent également.

- La note à identifier s'inscrit sur la portée, puis le chronomètre (ou temps) démarre.
- Indiquez le nom de la note en pointant le crayon optique sur la case correspondante (une des 7 notes proposées).
- Si vous pointez la bonne note, celle-ci est jouée par l'ordinateur et vous gagnez un point... au fur et à mesure des bonnes réponses vos points s'additionnent.
- Par contre si vous pointez une mauvaise note, un signal sonore se fait entendre et vous perdez un point : l'ordinateur retranche un point à votre total... si vous n'avez aucun point, vous restez à 0.
- Dès que vous avez identifié la bonne note, une autre apparaît... à vous de la découvrir !
- Lorsque le chronomètre arrive à 0, la partie est terminée.

SCORE

- L'ordinateur enregistre le score effectué, c'est-à-dire le nombre de points marqués lorsque le chronomètre est à 0. Pour chaque bonne réponse, l'ordinateur ajoute donc un point à votre total. Pour chaque réponse incorrecte, il retranche un point.
- A la fin de la première partie, le score s'affiche en haut à gauche de l'écran. Pour les parties suivantes, l'ordinateur ne tient compte que des scores supérieurs au score affiché. Seul le meilleur score est conservé... alors, essayez de vous surpasser d'une partie à l'autre !

FIN DE PARTIE

Vous avez 3 possibilités :

- Reprise : l'ordinateur vous ramène au point où s'est interrompue la partie : il vous propose une nouvelle note ou conserve la même note si vous ne l'avez pas trouvée (ou que vous n'avez pas eu le temps).
- Écoute : l'ordinateur vous fait écouter les notes affichées sur la portée.
- Menu : l'ordinateur retourne au menu "Choix de l'exercice".

Remarque :

A tout moment, vous pouvez arrêter le jeu en appuyant sur la touche **R.A.Z.** . Les trois possibilités énumérées ci-dessus vous sont alors proposées.

DICTÉE MUSICALE

PRINCIPE

Reconnaître le maximum de notes jouées par l'ordinateur en un temps donné allant de 100 à 0.

4 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

DÉBUTANT
INITIÉ
ENTRAÎNÉ
CHAMPION

DÉROULEMENT DU JEU

- Les 7 notes s'affichent en bas de l'écran. La portée avec la clé choisie (♩ ou ♮) s'affiche aussi.
- L'ordinateur joue le LA (note repère) suivi de la note à reconnaître. Le chronomètre démarre.
- Pointez le crayon optique sur le nom de la note correspondant à la note entendue.
- Si votre réponse est exacte, la note s'affiche sur la portée, vous marquez un point et une nouvelle note se fait entendre (cette fois-ci, sans le "LA").
- Si votre réponse est fautive, la note ne s'affiche pas et vous perdez un point.
- L'option "Avec LA" vous est proposée. Elle vous permet de procéder à une vérification : si vous n'avez pas bien entendu la note à identifier ou si vous n'êtes pas sûr de votre réponse, pointez le crayon optique sur la case "avec LA", le LA fondamental et la note à reconnaître sont rejoués.

SCORE

- Le compte des points et du temps s'effectue de la même manière que pour LA LECTURE DE NOTES.

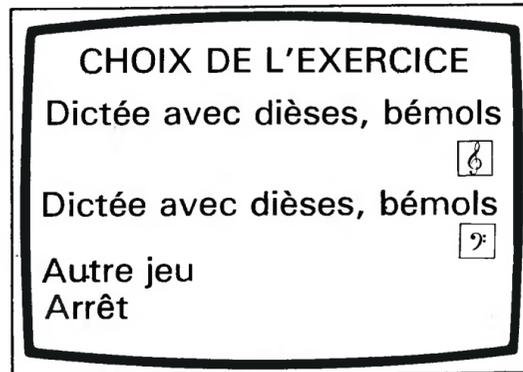
FIN DE LA PARTIE

- L'arrêt de la partie se déroule de la même façon que pour LA LECTURE DE NOTES. Par contre, lorsque vous pointez le crayon optique sur la possibilité "ÉCOUTE", l'ordinateur ne vous fait entendre que les notes DÉCOUVERTES.



DICTÉE MUSICALE AVEC NOTES ALTÉRÉES

MENU :



Remarque :

Si vous pointez le crayon optique sur la case correspondant à "Autre jeu", l'ordinateur vous proposera le jeu suivant : DICTÉE DE RYTHME.

LECTÉES AVEC DIÈSES, BÉMOLS

PRINCIPE

Le principe est le même que pour LA DICTÉE MUSICALE... mais, les notes à identifier s'accompagnent de dièses et bémols.

6 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

- DÉBUTANT
- INITIÉ
- MOYEN
- ENTRAÎNÉ
- PROFESSIONNEL
- CHAMPION

DÉROULEMENT DU JEU

- Même principe que pour LA DICTÉE MUSICALE, mais, l'ordinateur propose 12 notes possibles au lieu de 7 : DO ; DO dièse ou RÉ bémol ; RÉ ; RÉ dièse ou MI bémol ; MI ; FA ; FA dièse ou SOL bémol ; SOL ; SOL dièse ou LA bémol ; LA ; LA dièse ou SI bémol ; SI.

- Comment pointer le crayon optique au bon endroit ?
Si la note à reconnaître est DO, RÉ, MI, FA, SOL, LA ou SI : pointez le crayon optique sur la case correspondant à cette note.
Si la note à reconnaître est avec dièse ou bémol : pointez le crayon optique sur le dièse ou le bémol proche de la note concernée.

Exemple :

|DO|# b |RE|# b |MI| |FA|# b |SOL|# b |LA|# b |SI|

↑
l'ordinateur a joué
un DO dièse ou RÉ bémol

↑
l'ordinateur a joué
un LA

- L'option "avec LA" est également proposée.

SCORE

- Le compte des points et du temps s'effectue de la même façon que pour LA DICTÉE MUSICALE.

FIN DE PARTIE

- L'arrêt de la partie s'effectue de la même manière que pour LA DICTÉE MUSICALE.



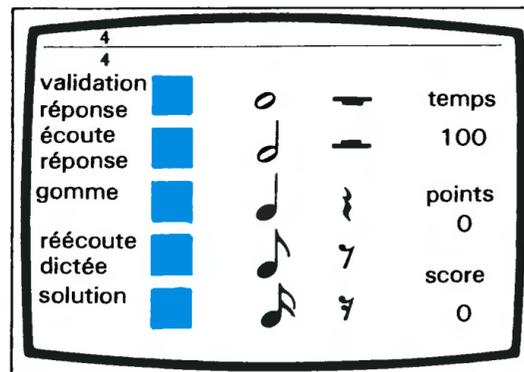
DICTÉE DE RYTHME

PRINCIPE

Identifier le rythme joué par l'ordinateur en un temps donné.
Ronde, blanche, noire, croche, double-croche ou silences ?

MENU :

L'ordinateur propose ce menu afin que vous déterminiez vos options : mesure, longueur des notes, avec silence ou non.



Mesure : une fois pointé, la mesure choisie devient rose. Toutefois, si vous oubliez d'indiquer quelle mesure vous désirez, l'ordinateur prendra automatiquement la mesure choisie à l'exercice précédent. Pour le premier exercice ce sera la mesure à 4 temps.

Blanche : si vous choisissez la mesure à 3 temps et l'option "blanche", complétez cette dernière de façon à ce que votre microdact puisse vous proposer des rythmes à 3 temps.

Silence : si vous choisissez cette option, le programme introduira des silences dans votre exercice (pause, demi-pause, soupir, demi-soupir, quart de soupir).

Remarques :

- Pour choisir, pointez une fois avec le crayon optique.
Pour corriger, repointez.

Alors attention : ne laissez pas le crayon appuyé trop longtemps sur l'écran.

- Si une erreur se glisse dans vos choix (options incompatibles, etc.), la mention ERREUR apparaît en rouge sur l'écran et clignote.

DÉROULEMENT DU JEU

• Vous avez pointé le crayon optique sur "DÉBUT".
L'ordinateur vous demande de choisir votre tempo :

Largo

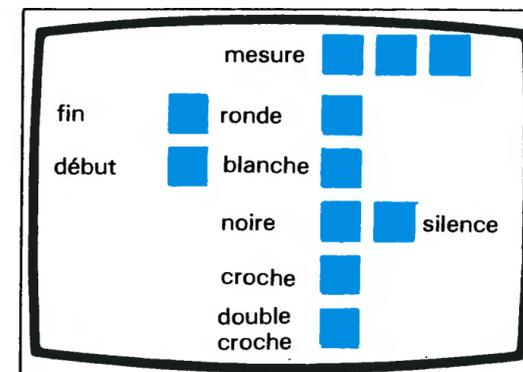
Moderato

Allegro

Presto

Prestissi

• Une fois le tempo choisi, l'écran ci-dessous présenté s'affiche :



• L'ordinateur bat 2, 3 ou 4 temps de mesure (selon votre choix) puis joue une composition (en fonction des notes et silences sélectionnés).

• Vous avez trouvé les notes de cette composition !

Pointez le crayon optique sur les cases concernées. L'ordinateur inscrit votre sélection. Cependant, il n'accepte pas les notes ou silences qui débordent de la mesure (limite matérialisée par des petites marques rouges).

• Vous pouvez :

- réécouter la dictée

- écouter la réponse

- gommer les notes que vous jugez mauvaises.

Pointez le crayon optique sur cette case autant de fois que de notes à effacer.

- valider votre réponse.

L'ordinateur rejoue sa composition puis votre réponse. Si elles sont identiques, vous marquez un point. Sinon, votre réponse reste affichée pour correction.

SCORE

Comme pour les jeux précédents, le temps est décompté de 100 à 0 (sauf pendant votre temps de travail ou celui de l'ordinateur).

Lorsque le chronomètre arrive à 0, le nombre de points acquis est affiché au "Score" s'il est supérieur au score précédent.

Dans cet exercice, l'ordinateur ne retranche pas de point pour les réponses incorrectes.

Remarques :

- Les niveaux de difficulté dépendent :
- de la mesure choisie

la mesure à 2 temps contient au maximum 8 notes ou silences

la mesure à 3 temps, 12

la mesure à 4 temps, 16

- de la variété des notes et silences choisis.

Il est plus difficile de jouer avec les silences : difficulté de les déceler en début et fin de morceau.

- du tempo : plus facile quand il est moyen, plus difficile quand il est très lent ou très rapide.

- Pour débuter, il est donc préférable de choisir une mesure à 2 temps, des notes blanches et noires et un tempo modéré.

Ajoutez ensuite silences, croches, double-croches.

- Pour vous aider, vous pouvez battre la mesure avec la main ou le pied, en cadence avec le tempo.

FIN DE PARTIE

Pour terminer votre partie, appuyez sur la touche **R.A.Z.** : elle vous ramène au menu initial.



GUIDE DE PROGRESSION

Ce guide s'adresse à ceux qui souhaitent atteindre un niveau de compétence en solfège.

Nous vous proposons un plan de travail et vous conseillons de le suivre étape par étape.

Étape	Lecture de notes		Dictée de notes simples		Dictée de notes altérées		Dictée de rythme*		
							$\frac{2}{3}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{4}$
1	Débutant	Débutant							
2	Initié	Initié							
3	Entraîné	Entraîné					2		
4			Débutant	Débutant				2	
5			Initié	Initié			3		
6	Champion		Entraîné					3	
7		Champion		Entraîné			4		
8	Champion		Champion					4	
9		Champion		Champion				4 TR	
10					Débutant	Débutant			2
11					Initié	Initié			3
12					Moyen	Moyen			3 TR
13					Entraîné	Entraîné			4
14					Professionnel	Professionnel			4 TR
15					Champion	Champion			5
16					Champion	Champion			5 TR

*Les chiffres indiquent le nombre de types de note ou silence différents TR = temps rapide

Il est conseillé de travailler à raison de séances courtes et d'arrêter dès que le score plafonne.

PETIT LEXIQUE MUSICAL

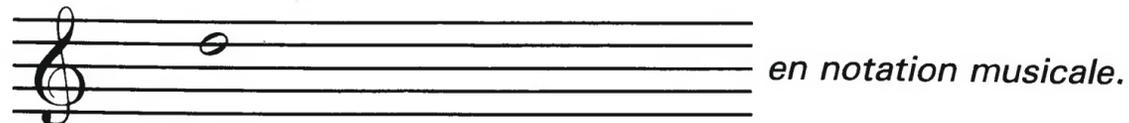
La musique est l'art d'utiliser les sons et les bruits. Le son est produit par la vibration d'un corps sonore : plus le nombre de vibrations par seconde est élevé, plus le son est aigu, plus le nombre de vibrations par seconde est faible, plus le son est grave. Pour écrire la musique, on utilise des signes, appelés NOTES, placés sur un ensemble de lignes appelé PORTÉE.

LE SOLFÈGE :

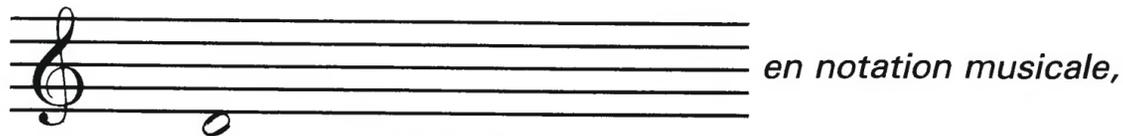
C'est une grammaire musicale. Il est composé d'un ensemble de symboles et de règles permettant de traduire la musique dans un langage écrit particulier, appelé notation musicale, ou dans le langage courant et d'effectuer la traduction inverse.

Exemples :

- Le son produit en bouchant le 2^e trou d'une flûte Soprano se dit et s'écrit "RÉ aigu" dans le langage courant et s'écrit :



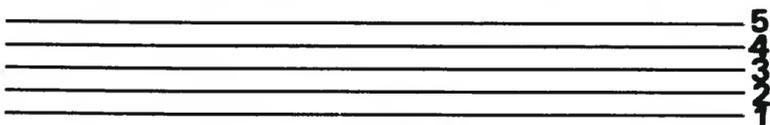
- Ce que l'on appelle "RÉ grave" pour la flûte Soprano et que l'on écrit :



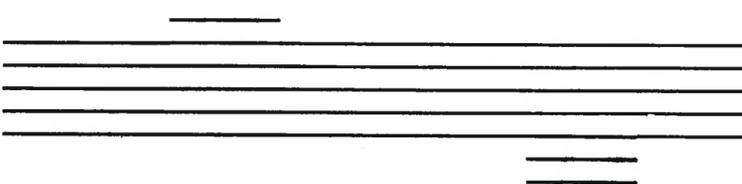
est le son produit en bouchant tous les trous de cette flûte sauf le dernier.

LA PORTÉE :

Elle est constituée de 5 lignes et 4 interlignes,



avec éventuellement des lignes supplémentaires :



LA CLÉ :

Elle est dessinée à gauche de la portée. Elle a pour rôle de préciser la correspondance entre les notes représentées sur la portée et les notes jouées.

Les deux clés les plus utilisées sont :



Clé de sol



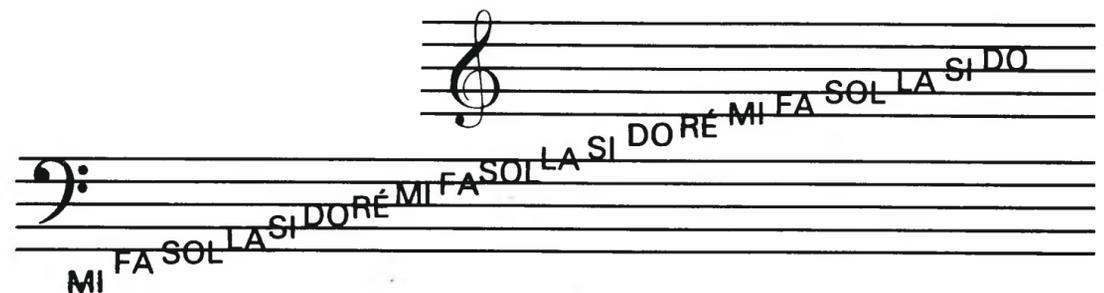
Clé de fa

LA NOTE :

Dans le langage courant, la note est un nom ou une expression ("DO" ou "RÉ grave", par exemple).

En notation musicale, c'est une figure placée sur une ligne ou un interligne.

Sa place sur la portée indique la HAUTEUR du son et sa forme, la DURÉE du son.



La portée en clé de FA prend le relais de la portée en clé de SOL vers les notes graves.

On appelle SILENCE une "note muette".

LA DURÉE DE LA NOTE :

La durée des notes et des silences détermine le RYTHME.

Cette durée est mesurée en TEMPS de valeur égale.

La durée de chaque note ou silence est une fraction de TEMPS ou un multiple de temps. Elle est indiquée par la forme ou FIGURE de la note ou du silence :

		Note		Silence	
Durée	Nom	Figure	Nom	Figure	
4 temps	Ronde		Pause		
2 temps	Blanche		1/2 Pause		
1 temps	Noire		Soupir 1/2 Soupir		
1/2 temps 1/4 temps	Croche Double croche		1/4 Soupir		

LA MESURE :

Pour faciliter la lecture, on groupe les temps en MESURES régulières séparées par des barres verticales appelées barres de mesure.

La mesure est indiquée en tête de portée par une fraction :

- le NUMÉRATEUR indique le nombre de temps par mesure
- le DÉNOMINATEUR indique la figure correspondant à un temps

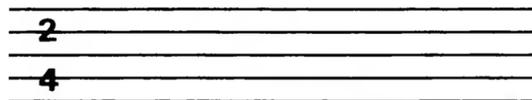
exemple :

4, un temps correspond à une noire

8, un temps correspond à une croche.

Exemple :

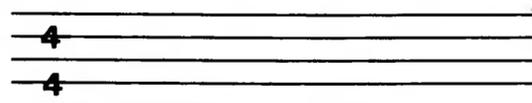
1 - Mesure à 2 temps, chaque temps valant une noire



Dans une telle mesure, on peut avoir :

1 blanche	et/ou	1/2 pause
2 noires	et/ou	soupirs
4 croches	et/ou	1/2 soupirs
8 croches	et/ou	1/4 soupirs

2 - Mesure à 4 temps, chaque temps valant une noire

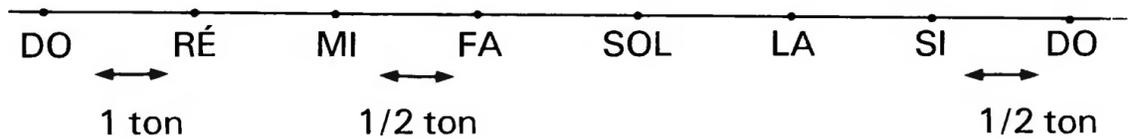


On peut avoir :

1 ronde	et/ou	pause
2 blanches	et/ou	1/2 pauses
4 noires	et/ou	soupirs
8 croches	et/ou	1/2 soupirs
16 doubles croches	et/ou	1/4 soupirs

LE TON ET LE DEMI-TON :

L'écart entre deux notes consécutives n'est pas toujours d'égale importance :



L'écart entre DO-RÉ, RÉ-MI, FA-SOL, LA-SI est égal à un ton. Entre MI-FA et SI-DO, l'écart est d'un demi-ton.

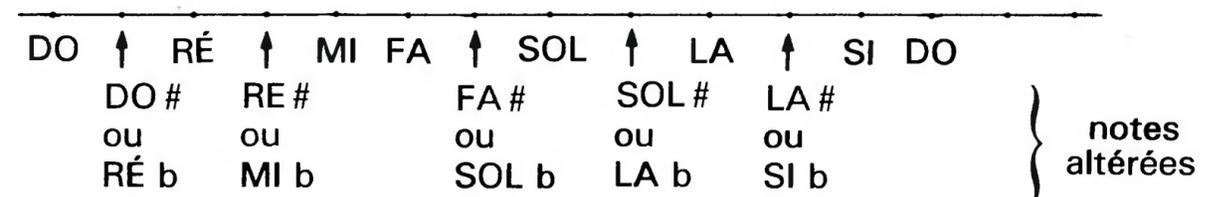
Le demi-ton est le plus petit écart dans notre musique.

LES ALTÉRATIONS :

Les altérations sont des signes qui changent la hauteur des notes naturelles : ce sont le DIÈSE et le BÉMOL.

LE DIÈSE : indique que le son doit être haussé d'un demi-ton.

LE BÉMOL : indique que le son doit être baissé d'un demi-ton.



LE TEMPO :

Le tempo est le nombre de temps par minute ; il peut être très lent (LARGO) à 40 temps par minute ou très rapide (PRESTISSI) à plus de 200 temps par minute, avec toutes les valeurs intermédiaires possibles.



ANNEXES

“LA CLÉ DES CHANTS”, enregistré 1 fois par face sur une cassette, se compose de 4 parties .

Lorsque vous serez familiarisé avec “LA CLÉ DES CHANTS”, vous pourrez relever le numéro indiqué par le lecteur de programmes lors du chargement de chaque partie et compléter les tableaux ci-dessous :

Face A	Enregistrement
ENTÊTE
LECTURE ET DICTÉE MUSICALE DE NOTES SIMPLES
DICTÉE MUSICALE AVEC NOTES ALTÉ- RÉES
DICTÉE DE RYTHME

Face B	Enregistrement
ENTÊTE
LECTURE ET DICTÉE MUSICALE DE NOTES SIMPLES
DICTÉE MUSICALE AVEC NOTES ALTÉ- RÉES
DICTÉE DE RYTHME

QUELQUES CONSEILS

- Si pour certaines exercices vous hésitez sur la marche à suivre, n'ayez pas peur de faire des essais : appuyez sur une touche quelconque du clavier ou pointez le crayon optique n'importe où sur l'écran !
- Si par hasard le message “OK” apparaît à l'écran, ne paniquez pas ! Tapez sur la touche **R.A.Z.** et :
 - Si vous “parlez” BASIC : frappez RUN et appuyez sur **ENTREE** . Vous retrouverez ainsi le jeu que vous étiez en train de faire.
 - Si vous êtes “allergique” au BASIC : appuyez sur la touche “Initialisation programme” (en haut à droite du clavier) ; repositionnez la bande de la cassette au début du chargement du jeu que vous désirez faire (voir le tableau de l'annexe) et appuyez sur **2** .

ANNEXE

REPÉREZ LA PLACE DES PROGRAMMES SUR LA CASSETTE

- La suite des 11 programmes est enregistrée sur chaque face de la cassette.
- Lorsque vous serez familiarisé avec la manipulation du lecteur de programmes, vous pourrez charger directement le jeu qui vous intéresse.
- Pour cela :
 - rembobinez la bande (touche ◀◀ du lecteur) ;
 - mettez le compteur du lecteur à zéro ;
 - repérez dans le tableau ci-dessous le numéro correspondant à l'enregistrement de chaque programme(*) ;
 - avancez rapidement la bande jusqu'à ce numéro (touche ▶▶) et mettez le lecteur en mode lecture (touche ▶) ;
 - appuyez sur la touche "initialisation programme" ;
 - tapez sur la touche [e] du clavier pour lancer le chargement.

Nom du programme	Numéro du compteur
ENTETE (cocktail 3)	23
BÊTISES	36
PARTICULES	54
ISOLA	64
TAQUIN	74
CLAVIER	84
ROULETTE RUSSE	92
BRIQUES	106
TERTELS	116
BIORYTHME	126
EMPRUNTS	146

(*) Il se peut que les numéros de votre compteur diffèrent quelque peu. Nous vous conseillons de vous positionner légèrement avant et de faire des essais.

VIFI : UN MICRO-DIDACT PLUS PRATIQUE ET PLUS SÛR

Pour éviter des manipulations complexes, chaque micro-didact est enregistré plusieurs fois sur une cassette.

Vous bénéficiez ainsi des avantages suivants :

- vous pouvez accéder plus rapidement au jeu désiré ;
- si vous avez des difficultés lors du chargement d'un des enregistrements, vous disposez des autres enregistrements.

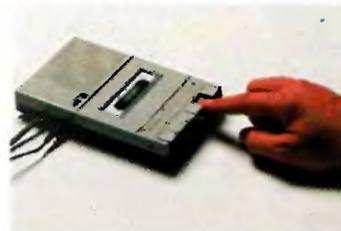
Si un incident survient au cours de la lecture d'un programme, vous pouvez :



soit sortir la cassette du lecteur et la mettre sur l'autre face;



soit positionner la bande au début de l'enregistrement suivant.



CONDITIONS DE GARANTIE

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ÉCHANGE STANDARD DU LOGICIEL :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.