

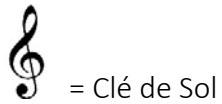
Jeu de cartes.

Contenu :

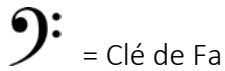
8 cartes contenant les notes *do, ré, mi, fa, sol, la, si* en clé de *sol*.

8 cartes contenant les notes *do, ré, mi, fa, sol, la, si* en clé de *fa*.

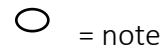
7 cartes contenant les noms des notes (variante 4 : Éclair !)



= Clé de Sol



= Clé de Fa



= note

Figure 1. Modèle des deux gammes.

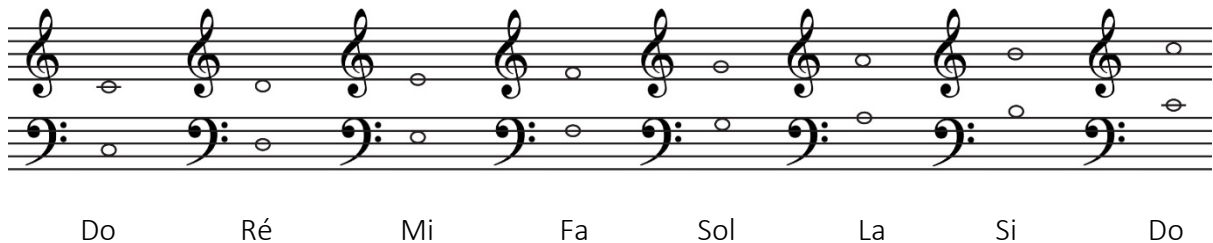


Figure 2. Noms des notes.

Do	Ré	Mi	Fa	Sol	La	Si
----	----	----	----	-----	----	----

Figure 3. Le chiffrage des accords.

- état fondamental : 5
- premier renversement : 6
- deuxième renversement : 6_4

Règles de jeu :

Variante 1: Solitaire.

Nombre de joueurs : 1.

Difficulté *

Le but du jeu est d'obtenir deux gammes, comme le modèle (fig. 1).

Mélanger les cartes.

Disposer devant vous 2 rangs de 8 cartes, face cachée.

Choisir une carte, la retourner, lire la note et la placer au bon endroit selon la figure 1: dans l'ordre de la gamme en clé de sol ou de la gamme en clé de fa.

Prendre la carte qui se trouvait à cet endroit, lire la note et la placer au bon endroit.

Et ainsi de suite jusqu'à avoir retourné toutes les cartes et avoir constitué deux gammes, l'une en clé de sol et l'autre en clé de fa.

Variante 2: Domino.

Nombre de joueurs : 1 et plus.

Difficulté **

Le but du jeu est d'obtenir deux gammes, comme le modèle (fig. 1).

Mélanger les cartes.

Pour déterminer qui commence, chaque joueur tire une carte et la retourne : celui qui a la note la plus aiguë commencera. Remettre les cartes dans le jeu. Mélanger.

Distribuer 3 cartes à chaque joueur.

Le premier joueur place une carte de son choix au centre de la table.

Le joueur suivant pourra continuer s'il a dans son jeu la note de la gamme qui suit, celle qui précède ou la note correspondante dans l'autre clé (voir fig.1).

Si le joueur n'a pas une des cartes correspondantes, il en pioche une dans le tas ; s'il peut il la place sur le jeu, sinon il passe son tour.

C'est au suivant de placer une carte.

Le gagnant sera le premier à avoir placé toutes ses cartes.

Variante 3 : Memory.

Nombre de joueurs : 1 et plus.

Difficulté ***

Le but du jeu est de constituer des paires de cartes.

Une paire se compose de deux notes portant le même nom dans les deux clés.

Disposer toutes les cartes faces cachées. Le premier joueur tourne deux cartes. Si la même note apparaît sur les deux cartes (par ex. *ré* en clé de sol et *ré* en clé de fa) le joueur gagne la paire et en retourne à nouveau deux. Si les cartes retournées ont des noms différents, le joueur les remet face cachée à leur emplacement et passe son tour.

Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire. Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

Variante 4 : Éclair !

Nombre de joueurs : 2 et plus.

Difficulté ***

Le but du jeu est de reconnaître le plus rapidement possible les notes et gagner le plus grand nombre de cartes.

Disposer les sept cartes contenant les noms des notes (fig. 2) au hasard sur la table.

Un joueur retourne une carte représentant les notes. Les autres joueurs doivent le plus rapidement possible attraper la carte correspondante. Un joueur ne peut attraper qu'une seule carte à la fois. Celui qui s'est trompé de carte perd une de siennes (s'il en a déjà) : il la donne à celui qui a attrapé la bonne (si des adversaires se trompent, on peut donc gagner plusieurs cartes d'un coup). Le gagnant est celui qui remporte le plus grand nombre de cartes.

Variante 5 : D'accords !

Nombre de joueurs : 1 et plus.

Difficulté *****

Le but du jeu est de trouver la fondamentale de l'accord.

Niveau 1 : premier renversement.

Disposer les cartes contenant les notes en clé de fa au hasard sur la table.

Le jeu commence : un joueur retourne une carte. La note retournée représente le premier renversement.

Tous les participants doivent trouver le plus rapidement possible la fondamentale et la taper. Le plus rapide gagne la carte qui a été retournée.

Le jeu continue jusqu'à épuisement des cartes. Le gagnant est celui qui aura gagné le plus de cartes.

Niveau 2 : deuxième renversement.

Disposer les cartes contenant les notes en clé de fa au hasard sur la table.

Le jeu commence : un joueur retourne une carte. La note retournée représente le deuxième renversement.

Tous les participants doivent trouver le plus rapidement possible la fondamentale et la taper. Le plus rapide gagne la carte qui a été retournée.

Le jeu continue jusqu'à épuisement des cartes. Le gagnant est celui qui aura gagné le plus de cartes.

Niveau 3 : état fondamental, premier et deuxième renversement.

Disposer les cartes contenant les notes en clé de fa au hasard sur la table.

Le jeu commence : un joueur retourne une carte et annonce le chiffrage (fig. 3) : la note retournée représente soit l'état fondamental, soit le premier soit le deuxième renversement.

Tous les participants doivent trouver le plus rapidement possible la fondamentale et la taper. Le plus rapide gagne la carte qui a été retournée.

Le jeu continue jusqu'à épuisement des cartes. Le gagnant est celui qui aura gagné le plus de cartes.