



Copyright © metronimo.com - 2022 - Tous droits réservés.  
L'impression des cartes est autorisée pour un usage strictement privé.  
Toute reproduction pour un usage commercial est interdit.

<b>Do</b>	<b>Ré</b>	<b>Mi</b>	<b>Fa</b>
-----------	-----------	-----------	-----------

Musical notation for the notes Do, Ré, Mi, and Fa on a five-line staff. Each note is a quarter note with a stem and a black oval head. The notes are positioned on the first, second, third, and fourth lines of the staff respectively. Below the staff is a horizontal bar with a red-to-orange gradient.



Copyright © metronimo.com - 2022 - Tous droits réservés.  
L'impression des cartes est autorisée pour un usage strictement privé.  
Toute reproduction pour un usage commercial est interdit.

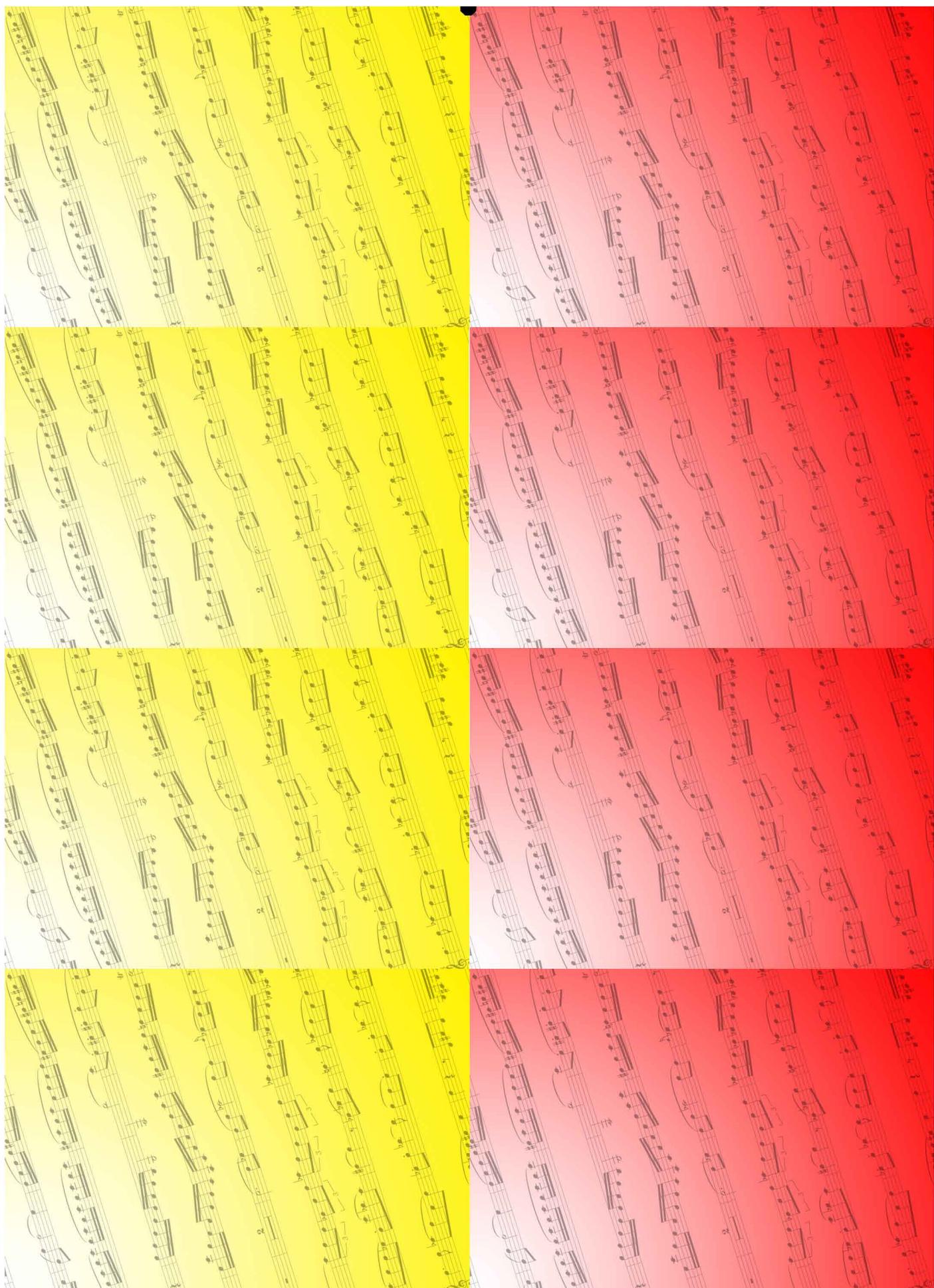
Soi

La

Si

Do

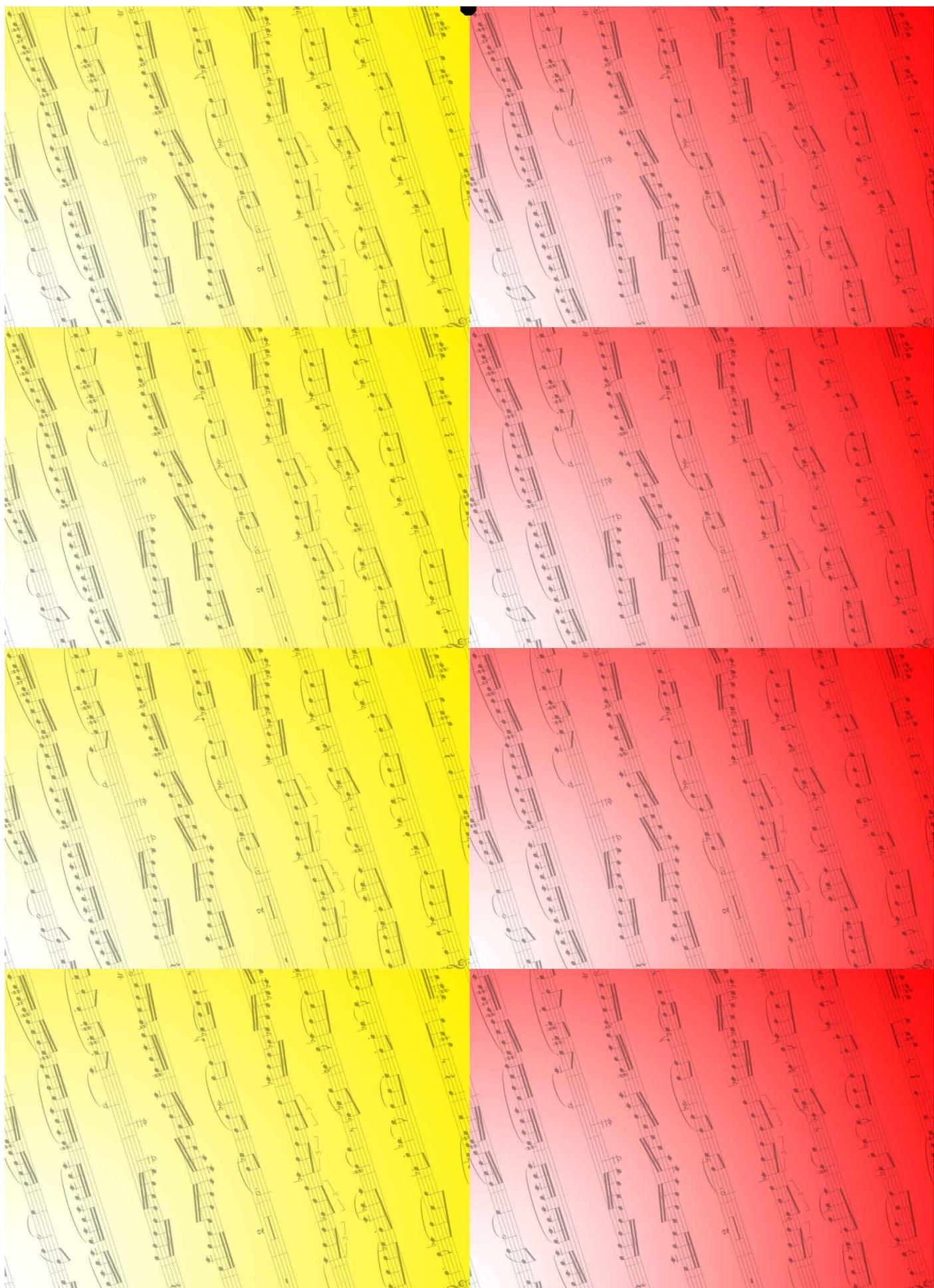




Copyright © metronimo.com - 2022 - Tous droits réservés.  
L'impression des cartes est autorisée pour un usage strictement privé.  
Toute reproduction pour un usage commercial est interdit.

<b>Do</b>			
<b>Ré</b>			
<b>Mi</b>			
<b>Fa</b>			

Do Ré Mi Fa



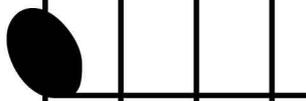
Copyright © metronimo.com - 2022 - Tous droits réservés.  
L'impression des cartes est autorisée pour un usage strictement privé.  
Toute reproduction pour un usage commercial est interdit.

Soi

La

Si

Do





Copyright © metronimo.com - 2022 - Tous droits réservés.  
L'impression des cartes est autorisée pour un usage strictement privé.  
Toute reproduction pour un usage commercial est interdit.

## Règle du jeu

Objectifs du jeu : Créer une partition de six notes et retrouver le nom de chaque note.

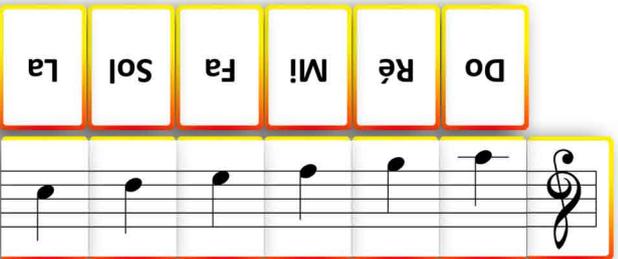
### Mise en place des cartes

Faire 2 paquets : 1 paquet de cartes jaunes et un paquet de cartes rouges. Sur les cartes jaunes se trouvent les clés et les notes sur une portée. Sur les cartes rouges se trouvent le nom des notes et les bonus.

### Le paquet jaune

Chaque joueur tire chacun à son tour une carte dans le paquet jaune. Pour pouvoir créer la partition, le joueur doit d'abord tirer la carte représentant une clé. S'il tire une carte avec une note, il la remet dans le talon. S'il tire une carte avec la clé, il la place devant lui. Au tour suivant, s'il tire une carte avec une note, il la place à côté de la clé. S'il tire à nouveau une clé, il met la carte dans le talon. Si le paquet est vide, il faut retourner le talon puis piocher dedans.

Pour pouvoir tirer une carte dans le paquet rouge, il faut que le joueur ait mis 6 notes sur sa partition.



## Règle du jeu

Objectifs du jeu : Créer une partition de six notes et retrouver le nom de chaque note.

### Mise en place des cartes

Faire 2 paquets : 1 paquet de cartes jaunes et un paquet de cartes rouges. Sur les cartes jaunes se trouvent les clés et les notes sur une portée. Sur les cartes rouges se trouvent le nom des notes et les bonus.

### Le paquet jaune

Chaque joueur tire chacun à son tour une carte dans le paquet jaune. Pour pouvoir créer la partition, le joueur doit d'abord tirer la carte représentant une clé. S'il tire une carte avec une note, il la remet dans le talon. S'il tire une carte avec la clé, il la place devant lui. Au tour suivant, s'il tire une carte avec une note, il la place à côté de la clé. S'il tire à nouveau une clé, il met la carte dans le talon. Si le paquet est vide, il faut retourner le talon puis piocher dedans.

Pour pouvoir tirer une carte dans le paquet rouge, il faut que le joueur ait mis 6 notes sur sa partition.



## Règle du jeu

Objectifs du jeu : Créer une partition de six notes et retrouver le nom de chaque note.

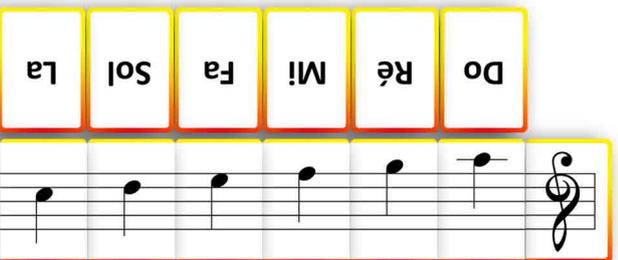
### Mise en place des cartes

Faire 2 paquets : 1 paquet de cartes jaunes et un paquet de cartes rouges. Sur les cartes jaunes se trouvent les clés et les notes sur une portée. Sur les cartes rouges se trouvent le nom des notes et les bonus.

### Le paquet jaune

Chaque joueur tire chacun à son tour une carte dans le paquet jaune. Pour pouvoir créer la partition, le joueur doit d'abord tirer la carte représentant une clé. S'il tire une carte avec une note, il la remet dans le talon. S'il tire une carte avec la clé, il la place devant lui. Au tour suivant, s'il tire une carte avec une note, il la place à côté de la clé. S'il tire à nouveau une clé, il met la carte dans le talon. Si le paquet est vide, il faut retourner le talon puis piocher dedans.

Pour pouvoir tirer une carte dans le paquet rouge, il faut que le joueur ait mis 6 notes sur sa partition.



## Règle du jeu

Objectifs du jeu : Créer une partition de six notes et retrouver le nom de chaque note.

### Mise en place des cartes

Faire 2 paquets : 1 paquet de cartes jaunes et un paquet de cartes rouges. Sur les cartes jaunes se trouvent les clés et les notes sur une portée. Sur les cartes rouges se trouvent le nom des notes et les bonus.

### Le paquet jaune

Chaque joueur tire chacun à son tour une carte dans le paquet jaune. Pour pouvoir créer la partition, le joueur doit d'abord tirer la carte représentant une clé. S'il tire une carte avec une note, il la remet dans le talon. S'il tire une carte avec la clé, il la place devant lui. Au tour suivant, s'il tire une carte avec une note, il la place à côté de la clé. S'il tire à nouveau une clé, il met la carte dans le talon. Si le paquet est vide, il faut retourner le talon puis piocher dedans.

Pour pouvoir tirer une carte dans le paquet rouge, il faut que le joueur ait mis 6 notes sur sa partition.



### Le paquet rouge

Ce paquet contient des cartes avec le nom d'une note. Si la note tirée se trouve sur la partition, le joueur pose la carte sur la note correspondante, il «cache» la note. Si la note tirée ne se trouve pas sur la partition, il la remet dans le talon. Si le paquet est vide, il faut retourner le talon puis piocher dedans. Le vainqueur est le joueur ayant caché les 6 notes sur sa partition.

### Les cartes Bonus

Le paquet rouge contient 4 cartes Bonus:  
- La carte représentant 7 notes peut être posée sur n'importe quelle note sur la partition.  
- La carte représentant 1 flèche permet de prendre une carte rouge à un joueur adverse et de la mettre sur sa partition. Si aucun des joueur n'a encore de carte rouge sur sa partition, la carte flèche ne sert alors à rien et est mise dans le talon.  
- La carte indiquant +2 permet au joueur de tirer à nouveau 2 cartes.  
- La carte représentant une portée sans clé doit être placée sur la clé d'un joueur adverse. Le joueur ayant reçu cette carte passera son tour le moment venu et remettra la carte Portée sans clé dans le talon. Il pourra à nouveau jouer le tour suivant.

### Le paquet rouge

Ce paquet contient des cartes avec le nom d'une note. Si la note tirée se trouve sur la partition, le joueur pose la carte sur la note correspondante, il «cache» la note. Si la note tirée ne se trouve pas sur la partition, il la remet dans le talon. Si le paquet est vide, il faut retourner le talon puis piocher dedans. Le vainqueur est le joueur ayant caché les 6 notes sur sa partition.

### Les cartes Bonus

Le paquet rouge contient 4 cartes Bonus:  
- La carte représentant 7 notes peut être posée sur n'importe quelle note sur la partition.  
- La carte représentant 1 flèche permet de prendre une carte rouge à un joueur adverse et de la mettre sur sa partition. Si aucun des joueur n'a encore de carte rouge sur sa partition, la carte flèche ne sert alors à rien et est mise dans le talon.  
- La carte indiquant +2 permet au joueur de tirer à nouveau 2 cartes.  
- La carte représentant une portée sans clé doit être placée sur la clé d'un joueur adverse. Le joueur ayant reçu cette carte passera son tour le moment venu et remettra la carte Portée sans clé dans le talon. Il pourra à nouveau jouer le tour suivant.

### Le paquet rouge

Ce paquet contient des cartes avec le nom d'une note. Si la note tirée se trouve sur la partition, le joueur pose la carte sur la note correspondante, il «cache» la note. Si la note tirée ne se trouve pas sur la partition, il la remet dans le talon. Si le paquet est vide, il faut retourner le talon puis piocher dedans. Le vainqueur est le joueur ayant caché les 6 notes sur sa partition.

### Les cartes Bonus

Le paquet rouge contient 4 cartes Bonus:  
- La carte représentant 7 notes peut être posée sur n'importe quelle note sur la partition.  
- La carte représentant 1 flèche permet de prendre une carte rouge à un joueur adverse et de la mettre sur sa partition. Si aucun des joueur n'a encore de carte rouge sur sa partition, la carte flèche ne sert alors à rien et est mise dans le talon.  
- La carte indiquant +2 permet au joueur de tirer à nouveau 2 cartes.  
- La carte représentant une portée sans clé doit être placée sur la clé d'un joueur adverse. Le joueur ayant reçu cette carte passera son tour le moment venu et remettra la carte Portée sans clé dans le talon. Il pourra à nouveau jouer le tour suivant.

### Le paquet rouge

Ce paquet contient des cartes avec le nom d'une note. Si la note tirée se trouve sur la partition, le joueur pose la carte sur la note correspondante, il «cache» la note. Si la note tirée ne se trouve pas sur la partition, il la remet dans le talon. Si le paquet est vide, il faut retourner le talon puis piocher dedans. Le vainqueur est le joueur ayant caché les 6 notes sur sa partition.

### Les cartes Bonus

Le paquet rouge contient 4 cartes Bonus:  
- La carte représentant 7 notes peut être posée sur n'importe quelle note sur la partition.  
- La carte représentant 1 flèche permet de prendre une carte rouge à un joueur adverse et de la mettre sur sa partition. Si aucun des joueur n'a encore de carte rouge sur sa partition, la carte flèche ne sert alors à rien et est mise dans le talon.  
- La carte indiquant +2 permet au joueur de tirer à nouveau 2 cartes.  
- La carte représentant une portée sans clé doit être placée sur la clé d'un joueur adverse. Le joueur ayant reçu cette carte passera son tour le moment venu et remettra la carte Portée sans clé dans le talon. Il pourra à nouveau jouer le tour suivant.

