

MELODIMUS



Musical Educational Game
Jeu musical éducatif
Juego musical educativo
Musikalisches Lehrspiel



LOGIMUS

TH 101 E


Mise en marche du système

Connectez le micro-ordinateur : à votre téléviseur, au lecteur de cassette.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement (pour le T07 70 seulement). Introduisez votre cassette LOGIMUS dans le lecteur de cassette, côté M05 ou T07 70 selon le cas.

Mettez sous tension : le téléviseur, le lecteur de cassette, le T07 70 ou le M05. Pour le T07 70 un menu s'affiche alors sur votre écran, pointez d'abord «le réglage du crayon optique»(3), puis un "programme enregistré"(2)

Pour le M05 tapez TUNE et appuyez sur la touche ENTREE pour le réglage du crayon optique, puis tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTREE

Appuyez sur la touche  de votre lecteur de cassette sans oublier de vérifier que la bande magnétique se trouve enroulée entièrement sur la bobine de gauche.

ET MAINTENANT, BIENVENUE SUR LOGIMUS !

quelques recommandations

1) Pour obtenir un maximum d'efficacité de votre crayon optique pointez-le bien perpendiculairement sur l'écran sans brutalité en le maintenant au besoin quelques fractions de secondes. Si malgré cela il ne produit aucun effet ou un effet inattendu, réglez la luminosité de votre téléviseur.

STARTING THE SYSTEM


Connect the micro-computer to your television set and the cassette reader.

Load the BASIC cartridge (T07 70 only). Insert your LOGIMUS cassette into the cassette reader, side M05 or T07 70, as the case may be.

Turn on the television, the cassette reader and the M05 or T07 70.

For the T07 70, a menu appears on your screen. First point to «Adjustment of the light pen» (3), then «a recorded program» (2).

For the M05, type TUNE and depress the ENTER key to adjust the light pen, then type RUN"and depress the ENTER key.

Depress the  key of your cassette reader, not forgetting to check that the magnetic tape is completely wound on the left reel.

AND NOW, WELCOME ABOARD LOGIMUS !**Some Recommendations**

1) To obtain maximum efficiency from your light pen, point it perpendicularly on the screen without tapping roughly and holding it as necessary for several fractions of seconds. If, in doing this, you obtain no effect or an unexpected effect, adjust the brightness of your television.

INBETRIEBNAHME :

Schliessen Sie Ihren Mikro-Computer an den Bildschirm und den Programm-Rekorder an.

Falls Sie einen T07 70 haben, schieben Sie das BASIC-Programm-Modul in den dafür vorgesehenen Schacht und legen Sie Ihre LOGIMUS-Kassette in den Programm-Rekorder - je nach Modell mit der Seite für M05 oder T07 70 nach oben - ein.

Schalten Sie Bildschirm, Programm-Rekorder und Ihren M05 E bzw. T07 70 ein.

Beim T07 70 wird daraufhin das Menü eingeblendet. Richten Sie Ihren Light-Pen zuerst auf «Einstellen Light-Pen» (3) und anschliessend auf «Auto-Start» (2).

Wenn Sie einen M05 E haben, tippen Sie «TUNE» ein und drücken Sie dann auf die Taste «ENTER», um den Light-Pen einzustellen. Tippen Sie anschliessend RUN " und bestätigen Sie dies mit der Taste «ENTER».

Bevor Sie die Taste Wiedergabe Ihres Programm-Rekorders bedienen, überprüfen Sie bitte, ob sich das Magnetband auch vollständig auf der linken Spule befindet.

UND JETZT, WILLKOMMEN BEI LOGIMUS !

Einige Ratschläge :

1) Um mit Ihrem Light-Pen einen optimalen Wirkungsgrad zu erzielen, richten Sie diesen, ohne Gewalt, für einige Sekundenbruchteile senkrecht auf den Bildschirm. Sollte dies nicht den gewünschten Effekt zur Folge haben, dann regulieren Sie die Helligkeit Ihres Bildschirms.

PUESTA EN MARCHA DEL SISTEMA

Conecte el micro-ordenador al televisor y al lector de cassette. Poner el Carretero BASIC en su puesto (T07 70).

Introducir el Cassette LOGIMUS en el lector de cassette, lado M05 o T07 70 respectivamente.

Conecte el televisor, el lector de el T07 70 o el M05.

Para el T07 70 una lista aparece en la pantalla, señale primero el reglaje del lápiz óptico, y luego un «programa registrado» (2).

Para el M05, inscribir TUNE y pulsar la tecla «ENTER» para graduar el lápiz óptico, luego escribir RUN " y pulsar la tecla «ENTER».

Pulsar la tecla ▶ del lector de cassette sin olvidar de verificar que la cinta magnética este totalmente enrollada en el carrete izquierdo.

Y AHORA, BIENVENIDOS A LOGIMUS !

algunos consejos :

1) Para obtener una máxima eficacia del lápiz óptico póngalo perpendicular a la pantalla, sin brusquedad ; manteniéndolo si es necesario algunas fracciones de segundo. Si a pesar de eso no se produce ningún resultado o se produce algo raro, graduar la luminosidad del televisor.

2) Si un incident se produit dans le déroulement de votre jeu et que le programme se bloque, appuyez sur la touche «initialisation» de votre ordinateur et pointez la première option «BASIC MICROSOFT» (T07 70 seulement). Tapez RUN et appuyez sur la touche «ENTREE». Votre programme repartera du début.

3) Si votre programme refuse de se charger au début (voir : mise en marche du système) vérifiez que votre cartouche BASIC est bien introduite dans son logement (T07 70) et que tous les branchements sont correctement effectués.

4) En cas de fausse manœuvre au cours du programme (prise débranchée, éjection de la cartouche BASIC, etc.) et que les opérations du premier paragraphe restent sans effet, éteignez votre ordinateur et recommencez l'opération de mise en marche depuis le début.

COMPOSEZ VOTRE MENU !

pointez votre sélection avec le crayon optique :



Mélodies populaires tirées du folklore



Mélodies tonales engendrées par l'ordinateur



Mélodies atonales engendrées par l'ordinateur



Mélodies créées par un joueur et proposées à un autre joueur



Clavier magique



pointez ce symbole après votre choix pour «tourner la page».

2) If an incident occurs during your game and the program siezes, depress the «reset» key of your computer and point to the first «BASIC MICROSOFT» option (T07 70 only). Type RUN and depress the ENTER key. Your program will start again from the beginning.

3) If your program refuses to load at the beginning (see : Starting the System) check that your BASIC cartridge is well-inserted (T07 70) and that all the branchings have been correctly performed.

4) In case of a false move during the program (plug unplugged, ejection of the BASIC cartridge, etc.) and if the measures outlined in paragraph 1 have no effect, turn off your computer and recommence the start-up operation from the beginning.

CHOOSE YOUR MENU !

Point to your selection with the light pen .

Popular melodies based on folk songs

Tonal melodies written by the computer

Atonal melodies written by the computer

Melodies created by one player and played by another

Magic keyboard

Point to this symbol after your selection to «turn the page»

2) Sollte der normale Programmablauf gestört oder gar blockiert sein, dann benutzen Sie bei Ihrem T07 70 bitte die Taste «RESET» Ihres Computers und richten Sie den Light-Pen auf die erste Option «BASIC MICROSOFT». Tippen Sie «RUN» und drücken Sie auf die Taste «ENTER», und das Programm fängt wieder von vorne an.

3) Wenn Ihr Programm nicht startet (siehe auch : Inbetriebnahme), überprüfen Sie, ob das BASIC-Programm-Modul richtig eingelegt ist, und ob alle Anschlüsse stimmen.

4) Sollte Ihnen während des Programms ein Bedienungsfehler unterlaufen (Verbindungsstecker gelöst, Auswurf des BASIC-Programm-Moduls etc.), der die Operationen des ersten Paragraphen nicht betrifft, dann schalten Sie Ihren Computer aus und beginnen Sie erneut mit der Inbetriebnahme.

WÄHLEN SIE IHR MENÜ !

Wählen Sie mit Hilfe des Light-Pens zwischen :

volkstümliche Melodien

vom Computer erzeugte tonale Melodien

vom Computer erzeugte atonale Melodien

Melodien, die von einem Spieler komponiert, und einem Mitspieler vorgespielt werden.

Zauberklaviatur

Wenn Sie gewählt haben, richten Sie Ihren Light-Pen auf dieses Symbol um «umzublättern».

2) Si se produce algun incidente en el desarrollo de la jugada y que se bloquea el programa, pulsar la tecla «reset» del ordenador y señalar la primera opción «BASIC MICROSOFT» (T07 70 unicamente). Escriba RUN y pulse la tecla «ENTER». Su programa volverá al principio.

3) Si el programa no se carga al principio (ver Puesta en marcha del sistema) verificar que el cartucho BASIC se encuentre en su puesto (T 07 70) y que todo está correctamente enchufado.

4) En caso de error de maniobra durante el programa (enchufe deshecho, Cartucho BASIC salido, etc.) y en caso de que las operaciones del primer párrafo queden sin efecto, apagar el ordenador y volver a hacer la puesta en marcha desde el principio.

COMPONGA EL MENU !

Señale su selección con el lápiz óptico :

Melodías populares sacadas del folklore.

Melodías tonales creadas por el ordenador.

Melodías atonales creadas por el ordenador.

Melodías creadas por un jugador y propuestas a otro.

Teclado mágico.

Señale este símbolo después de elegir para «pasar la página».



SELECTIONNEZ LE NOMBRE DE JOUEURS

maximum 10 joueurs : tapez sur le clavier de l'ordinateur le prénom de chaque joueur sans oublier la touche «ENTREE» après chacun et l'ordinateur les appellera tour à tour pour jouer.

CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU !**tableau de bord**

A gauche : difficulté de départ. Conditionne le nombre de notes.

Au centre : vitesse.

A droite : progression de la difficulté.

En appuyant dans les «potentiomètres», vous pouvez régler le niveau de départ du jeu.

Noir/blanc : les touches s'allumeront en même temps que vous entendez les sons.
Jaune/blanc : les touches ne s'allumeront plus. («clavier masqué»).

Faites votre choix en appuyant avec votre crayon optique.

**A VOUS DE JOUER !**

Avec votre crayon optique, rejouez les mélodies proposées par votre ordinateur sur le clavier. Attention, si vous faites une fausse note, il faut rejouer la séquence mélodique depuis le début. Lorsque vous approcherez le crayon optique d'une touche, celle-ci s'allumera en mauve, appuyez franchement, elle deviendra jaune et vous l'entendrez jouer. Lorsque le joueur a réussi à franchir toutes les étapes d'une mélodie populaire, l'ordinateur la fait écouter inté-

CHOOSE THE NUMBER OF PLAYERS

Maximum : 10 players. Type the name of each player on the computer keyboard, not forgetting to depress the ENTER key after each one. The computer will call each player when it is his turn to play.

CHOOSE YOUR LEVEL !**Control Panel**

Left : starting level of difficulty.

Controls the number of notes.

Center : speed.

Right : progression of difficulty

You can adjust the starting level of difficulty on the «potentiometers».

Black/white : the keys will light up at the same time that you listen to the sounds.

Yellow/white : the keys no longer light up («masked keyboard»).

Make your choice by pressing with your light pen.

IT'S YOUR TURN TO PLAY !

With your light pen, repeat the melodies proposed by your computer on the keyboard. Be careful, if you hit a wrong note, you must play the entire melody over from the beginning. When the light pen comes near a key, it lights up mauve. Once you actually press on the screen, it turns yellow and sounds the note. When the player has succeeded in getting through all the stages of a popular melody, the computer plays the entire tune back to him. If the player has not succeeded in repeating a sequence

BESTIMMEN SIE DIE ANZAHL DER MITSPIELER

Höchstens 10 Spieler : tippen Sie die Vornamen jedes Mitspielers ein. Sie verwenden dazu die Tastatur Ihres Computers. Vergessen Sie nicht, jeden Namen mit Hilfe der Taste «ENTER» zu bestätigen. Ihr Computer wird Sie daraufhin der Reihe nach zum Spiel auffordern.

BESTIMMEN SIE IHR NIVEAU !

Links : Schwierigkeitsgrad ; bestimmt die Anzahl der Noten

Mitte : Tempo

Rechts : Progression ; bestimmt die Zunahme des Schwierigkeitsgrades im Verlauf des Spiels.

Das jeweilige Ausgangsniveau bestimmen Sie mit Hilfe des «Potentiometers».

Schwarz/weiß : die Tasten leuchten auf, sobald Sie die Töne hören.

Gelb/weiß : die Tasten leuchten nicht mehr auf (versteckte Klaviatur)

Wählen Sie mit Hilfe Ihres Light-Pens.

JETZT SIND SIE DRAN !

Wiederholen Sie mit Hilfe Ihres Light-Pens die Melodien, die Ihnen Ihr Computer vorspielt. Aber aufgepasst, wenn Sie eine falsche Note wählen, müssen Sie die Melodie von Anfang an wiederholen. Nähern Sie Ihren Light-Pen einer Note, so leuchtet diese violett auf. Sobald Sie ihn aufdrücken, wird die Taste gelb und Sie hören den entsprechenden Ton. Hat der Spieler sämtliche Teilstücke einer bekannten Melodie bewältigt, spielt der Computer sie ihm noch einmal vollständig vor. Sollte

SELECCIONAR EL NUMERO DE JUGADORES

Máximo 10 jugadores : escribir en el teclado del ordenador el nombre de cada jugador sin olvidar de marcar «ENTER» después de cada uno, y el ordenador los llamará a su vez para jugar.

ESCOJA SU NIVEL !**Cuadro de mando**

A izquierda : Dificultad de salida. Condiciona el número de notas.

Al centro : Velocidad

Apoyando en los «potenciómetros» puede regular el nivel de salida del juego.

Negro/blanco : Las teclas se encienden al mismo tiempo que se oyen los sonidos.

Amarillo/blanco : las teclas ya no se encienden («teclado tapado»)

Escoja su selección señalando con su lápiz-óptico.

LE TOCA JUGAR !

Con el lápiz-óptico, repita las melodías propuestas por el ordenador en el teclado. Cuidado si hace notas falsas, hay que volver a repetir la secuencia melódica desde su principio. Cuando aproxime el lápiz-óptico de una tecla, esta se pondrá de color malva, apoyelo bien, y se pondrá amarilla y oírás el sonido. Cuando el jugador ha conseguido pasar todas las etapas de una melodía popular, el ordenador se la hace escuchar entera. Cuando el jugador no ha conseguido repetir una secuencia después de la úl-



gralement. Lorsque le joueur n'a pas réussi à rejouer une séquence après le dernier essai accordé, l'ordinateur lui donne la solution. On pourra lui redemander autant de fois qu'on le désire en appuyant sur les barres de reprise qui clignoteront quelques secondes sur l'écran.



Dans l'option «duel» jouez votre mélodie en entier et pointez ce symbole que vous verrez au bas de l'écran pour la rentrer dans la mémoire de l'ordinateur. Et attention, le duel commence, à votre adversaire de la rejouer et de pointer lui aussi ce symbole après sa dernière note. Les rôles sont échangés à chaque fois, que le meilleur gagne !

Dans l'option «clavier magique» vous pouvez jouer des notes (de 1 à 120) et les faire rejouer à volonté par l'ordinateur en appuyant sur les barres de reprise. En revenant au tableau de bord, on pourra changer la vitesse de répétition de la séquence ; en vitesse 10 c'est très amusant ! On pourra corriger la séquence en pointant le symbole : DEL. Cette touche aura pour effet d'effacer la dernière note jouée ; celle-ci s'allumera alors en vert dès que vous l'aurez effacée. Pour effacer la mélodie entière, pointez le symbole : CLS. Si vous n'effacez pas votre mélodie, la nouvelle séquence que vous jouerez s'ajoutera à la première.

AUTRES SYMBOLES

Chefs d'orchestre battant la mesure avant le début de chaque séquence mélodique ; ils applaudiront chacune de vos réussites ! Vous en gagnerez ou en perdrez selon vos performances. Si vous les perdez tous, la partie est finie.



after the last try given, the computer gives him the answer. The player can request a replay as many times as he desires by depressing the replay bar which blinks several seconds on the screen.

In the «duel» option, play your entire melody and point to this symbol that you will see at the bottom of the screen to store it in the computer memory.

Be careful, once the duel begins, it's up to your adversary to repeat it and to point to this symbol too after his last note. The roles are reversed each time - may the best man win !

In the «magic keyboard» option, you can play notes (from 1 to 120) and have the computer repeat them by depressing the replay bar. By returning to the control panel, you can change the speed at which the sequence is repeated-it's pretty funny at speed 10 ! You can correct the sequence by pointing to the symbol DEL. This key erases the last note played. The note lights up green when you erase it. To erase an entire melody, point to the symbol CLS. If you don't erase your melody, the new sequence you play will be added onto the first.

OTHER SYMBOLS

Conductors beat time before each melodic sequence begins. They applaud when you succeed ! You can win or lose one, depending on your performance. If you lose them all, the game is over.

Deutsch

es einem Spieler selbst beim letzten möglichen Versuch nicht gelingen eine Sequenz nachzuspielen, so gibt ihm der Computer die Lösung. Sie können sich die Lösung so oft Sie wollen vorspielen lassen, indem Sie den Light-Pen auf das Wiederholungszeichen drücken, das für ein paar Sekunden auf dem Bildschirm aufleuchtet.

In der Option «Duell» spielen Sie Ihre Melodie vollständig. Wenn Sie den Light-Pen auf das Zeichen am unteren Bildrand richten, ist sie gespeichert. Und jetzt aufgepasst, das Duell beginnt. Wenn Ihr Gegner die Melodie nachgespielt hat, bestätigt er dies auf gleiche Weise. Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht. Auf dass der Bessere gewinne !

In der Option «Zauberklaviatur» können Sie bis zu 120 Noten spielen und sich diese so oft Sie wollen wiederholen lassen, indem Sie den Light-Pen einfach auf das Wiederholungszeichen richten. Sie können jederzeit auf den Spielplan zurückkehren und das Tempo der Musikwiedergabe ändern - bei Tempo 10 hört sich das sehr lustig an. Mit Hilfe des Symbols «DEL» können Sie Ihre Sequenz verbessern. Durch Betätigen dieser Taste löschen Sie die letzte gespielte Note, die dabei auf Ihrem Bildschirm grün aufleuchtet. Wollen Sie die ganze Melodie löschen, benutzen Sie das Symbol «CLS». Wenn Sie Ihre Sequenz nicht löschen, schliesst sich die neue Melodie direkt an die alte an.

WEITERE SYMBOLE

Dirigenten, die vor jeder Sequenz den Takt schlagen. Sie beklatschen jeden Ihrer Erfolge. Je nach Leistung gewinnen oder verlieren Sie einen Dirigenten. Wenn Sie alle verloren haben, ist die Partie aus.

Español

tima prueba acordada, el ordenador le dá la solución. Se le podrá pedir las veces que se quiera apoyando en las barras de repetición que se encenderán por intermitencia unos segundos en la pantalla.

En la opción «Duelo» toque su melodía entera y señale este símbolo que verán abajo de la pantalla para introducirla en la memoria del ordenador. Y cuidado, el duelo empieza, le toca al adversario repertirla y señalar él también este símbolo después de la última nota. Se cambian los turnos a cada vez. Que gane el mejor !

En opción «Teclado mágico» puede tocar notas (de 1 à 120) y hacerlas repetir a voluntad por el ordenador apoyando en las barras de repetición. Volviendo al cuadro de mando, se podrá cambiar la velocidad de repetición de la secuencia ; en velocidad 10, es muy divertido. Se podrá corregir la secuencia señalando el símbolo : DEL.. Esta tecla tendrá por efecto de borrar la última nota tocada, esta se pondrá verde en cuanto la haya borrado. Para borrar la melodía entera, señalar el símbolo CLS. Si no borra la melodía, la nueva secuencia vendrá a añadirse a la primera.

OTROS SIMBOLOS

Directores de orquesta marcando el compás antes de que empiece cada secuencia melódica ; aplaudirán cada uno de sus éxitos. Los ganarán o los perderán según los resultados. Si los pierde todos la jugada se le acaba.



Français



Barres de reprise permettant de faire rejouer la séquence mélodique. Mais attention, votre bonus diminuera si vous en abusez !



Votre score est égal aux points de bonus qui vous sont accordés au début ; chaque fausse note le fera diminuer ! A la troisième erreur, il sera égal à zéro, à la quatrième vous perdrez un chef.



Permet à tout instant de connaître le score de chaque joueur sans interruption de la partie en cours.



Permet à tout instant de revenir au menu avec interruption de la partie en cours.



Permet à tout instant de revenir au tableau de bord sans interruption de la partie en cours.



Permet d'entendre le « LA » (en option «clavier masqué» seulement). Attention, n'en abusez pas non plus !

A présent bonne chance, amusez-vous bien, et finie l'angoisse des dictées musicales !

REMARQUES ET CONSEILS

MELODIMUS apporte une aide précieuse à l'acquisition d'une excellente oreille musicale et développe la mémoire auditive aussi bien dans le domaine des hauteurs absolues que dans celui des intervalles.

MELODIMUS permet l'apprentissage des notes sur le clavier puisque le son est accompagné d'une visualisation lumineuse de la touche concernée.

MELODIMUS permet de vous familiariser avec la transposition car l'ordinateur

English

Replay bars enable you to have the melodic sequence replayed for you. Be careful not to abuse it--your bonus will get smaller !

Your score is equal to the number of bonus points given to you at the beginning. Each wrong note makes it smaller! At the third error, it equals 0 ; at the fourth, you lose a conductor.

Enables you to find out the score of each player at any time, without interrupting the game in progress.

Enables you to return to the menu (interrupts the game in progress).

Enables you to return to the control panel without interrupting the game in progress.

Enables you to hear the note A (in the «masked keyboard» option only). Be careful not to abuse this one either!

Now good luck, have fun, and those musical dictations are over once and for all !

REMARKS AND ADVICE

MELODIMUS is a valuable aid in acquiring an excellent musical ear and developing the auditory memory for both pitch and intervals.

MELODIMUS enables you to learn notes on the keyboard since the corresponding key lights up on the screen as a note is played.

MELODIMUS enables you to familiarize yourself with transposition as the computer transposes each melodic sequence in an unpredictable way,

Wiederholungszeichen, das es Ihnen ermöglicht jede Melodie wiederholen zu lassen. Aber Vorsicht, Sie verlieren Ihre Gutschrift, wenn Sie es übertreiben.

Ihre Punktzahl entspricht der Anfangsgutschrift, die allerdings mit jeder falschen Note abnimmt. Nach dem dritten Fehler haben Sie 0 Punkte. Nach dem Vierten verlieren Sie einem Dirigenten.

Erlaubt Ihnen jederzeit die Punktzahl jedes Mitspielers abzufragen, ohne die Partie zu unterbrechen.

Erlaubt Ihnen jederzeit die Partie abbrechen und auf das Menü zurückzu kommen.

Erlaubt Ihnen jederzeit den Spielplan einzublenden, ohne die Partie zu unterbrechen.

Erlaubt Ihnen den Ton «A» zu hören (nur in der Option Versteckte Klaviatur). Aber Vorsicht, übertreiben Sie es nicht.

Für Erste viel Glück, viel Spass, und endlich Schluss mit der Angst vor Musikaarbeiten.

BEMERKUNGEN UND RATSCHLAGE

MELODIMUS ist eine grosse Hilfe bei der Aufgabe, das musikalische Gehör zu verbessern und hilft gleichzeitig das auditive Gedächtnis, sowohl im Bereich der absoluten Tönhöhen, als auch im Bereich der Tonintervalle zu entwickeln. MELODIMUS ermöglicht das Erlernen der Noten auf der Klaviatur, da der Ton auf dem Bildschirm durch Aufleuchten der jeweiligen Taste sichtbar wird. MELODIMUS ermöglicht es Ihnen, sich mit dem Transponieren vertraut zu

Barras de repetición que permiten repetir la secuencia melódica. Pero cuidado, so premio disminuirá si los utiliza demasiado.

Al número de puntos acreditados al principio, se le irá descontando a cada nota falsa, al tercer error su puntuación bajara a cero, al cuarto, perderá un director.

Permite de controlar a cada momento la puntuación de cada jugador sin interrumpir la jugada en curso.

Permite en cualquier momento, volver al Menu interrumpiendo la jugada en curso.

Permite en cualquier momento volver al cuadro de mando sin interrumpir la jugada en curso.

Permite escuchar el «LA» (en opción, Teclado tapado) únicamente). Cuidado, no lo utilice demasiado tampoco.

Ahora, suerte, diviértanse y se acabaron las angustias de los dictados musicales.

OBSERVACIONES Y CONSEJOS

MELODIMUS aporta una gran ayuda en la adquisición de un excelente oído musical y desarrolla la memoria auditiva tanto en el sector de alturas absolutas como en el de los intervalos.

MELODIMUS permite aprender las notas en el teclado ya que el sonido va acompañado de una visualización luminosa de la tecla correspondiente.

MELODIMUS permite familiarizarse con la transposición ya que el ordenador transpone de manera imprevisible



BONUS



transpose de façon imprévisible chaque séquence mélodique en tenant compte du degré de difficulté.

MELODIMUS permet de vous initier ou de vous perfectionner en famille et dans les écoles.

MELODIMUS permet la créativité puisque le joueur peut inventer des mélodies qu'il fera jouer à l'ordinateur et qu'un autre joueur devra rejouer.

Chaque mélodie est découpée en séquences plus ou moins longues selon le niveau choisi.

Mélodies populaires : de quelques notes à la moitié de la chanson environ.

Mélodies aléatoires : de 2 à 20 notes.

Dans les écoles il est souhaitable que le professeur teste au préalable le programme en jouant lui-même avec des réglages différents afin de préparer un plan de jeu pour sa classe.

création

L'option «DUEL» permet de rentrer dans la mémoire de l'ordinateur une mélodie que l'on invente soi-même et que «l'adversaire» devra rejouer. Le créateur de la mélodie sera lui-même l'arbitre de jeu, c'est-à-dire qu'il devra indiquer si la réponse de son adversaire est bonne ou mauvaise et rejouer lui-même la solution. Si le créateur se trompe dans son jugement ou s'il donne une solution erronée, ses points diminueront jusqu'à descendre à zéro pendant que ceux de son adversaire augmenteront !

clavier magique

Cette option est très agréable pour les dictées écrites. En classe, le professeur

taking the level of difficulty into account.

MELODIMUS can serve either as an introduction to music, or a way to improve upon what you already know, at home or at school.

MELODIMUS allows you to be creative, since you can invent your own melodies that the computer will play and that another player must repeat.

Each melody is divided into sequences whose length varies according to the level of difficulty :

Popular melodies : from several notes to about half the song.

Random melodies : from 2 to 20 notes.

In schools, it is recommended that the professor test the program beforehand by playing with the different adjustments himself in order to prepare a game plan for his class.

Creation

The «DUEL» option enables a melody you have written to be entered into the computer memory and which your adversary will guess at. You will be your own referee--you must indicate if the adversary responds correctly or not, and you must replay the right answer. If your judgement is wrong, or if you replay the answer incorrectly, you will lose points until you reach zero, while your adversary gains them !

Magic keyboard

This option is well-suited for written dictations. In class, the professor sings

machen. Der Computer transponiert jede Sequenz auf nicht vorhersehbare Weise, abhängig vom jeweiligen Schwierigkeitsgrad.

MELODIMUS erlaubt Ihnen, Ihr musikalisches Gespür in der Familie und in der Schule zu entwickeln und zu verbessern.

MELODIMUS fördert die Kreativität, da jeder Spieler Melodien erfinden kann, die der Computer dann vorspielt und die ein Mitspieler nachspielen muss. Jede Melodie ist in mehr oder weniger lange Sequenzen unterteilt, abhängig vom jeweils gewählten Schwierigkeitsgrad.

Länge der bekannten Melodien : einige Noten bis zur Hälfte eines Liedes.

Länge zufälliger Melodien : 2 bis 20 Noten.

Für den Unterricht ist es ratsam, dass sich der Lehrer schon im Voraus mit dem Programm und den verschiedenen Schwierigkeitsgraden vertraut macht, um einen geeigneten Spielplan für die jeweilige Klasse zu entwerfen.

Kreation

Die Option «Duell» ermöglicht eine selbst komponierte Melodie in den Computer einzugeben, die vom Gegner nachgespielt werden muss. Der Komponist der Melodie ist gleichzeitig Schiedsrichter ; d.h. er muss entscheiden, ob die Antwort seines Gegners richtig oder falsch war, und die richtige Lösung nochmals vorspielen. Wenn er sich in seinem Urteil irrt oder wenn er eine falsche Lösung angibt, verringert sich seine Punktzahl bis zu 0, während sich die seines Gegners erhöht.

Zauberklaviatur

Diese Option eignet sich gut für Diktate. Im Unterricht singt der Lehrer eine Me-

cada frase melódica teniendo en cuenta el grado de dificultad.

MELODIMUS le permite iniciarse o perfeccionarse en familia o en las escuelas. MELODIMUS favorece la creatividad ya que el jugador puede inventar melodías que le hara tocar al ordenador y que otro jugador tendra que descubrir.

Cada melodía se descompone en secuencias más o menos largas según el nivel escogido.

Melodías populares : de algunas notas hasta la melodía entera.

Melodías creadas por ordenador : de 2 a 20 notas.

En las escuelas se aconseja que el profesor pruebe anteriormente el programa, jugando él mismo con graduaciones distintas con el fin de preparar unas normas de juego para su clase.

Creación

La opción «Duelo» permite introducir en la memoria del ordenador una melodía que se inventa uno y que tiene que ser descubierta por el adversario. El creador de la melodía sera él mismo el arbitro del juego, o sea que tendrá que decir si la respuesta del adversario es buena o mala y volver a repetir la solución. Si el creador se equivoca en su juicio o si dá una solución falsa, sus puntos disminuiran hasta poder llegar a cero mientras los de su adversario aumentaran.

Teclado mágico

Esta opción es muy agradable para los dictados por escrito. En clase, el profes-

Français

chante ou fait jouer sur un ordinateur (écran caché) une cellule mélodique, les élèves pointent les notes choisies et font jouer leur ordinateur. Il ne reste plus qu'à comparer les deux versions, celle du professeur et celle de l'élève et à corriger soi-même au fur et à mesure. Nous laissons le soin au professeur de déterminer les détails de déroulement de cette dictée. Puis chaque élève pourra faire une dictée à ses camarades en inventant une cellule. Mais attention, pour éviter qu'il pointe n'importe quoi, histoire de «coller» ses camarades, il sera obligé de chanter sa mélodie après son ordinateur! S'il en est incapable, il perd son tour. Vous pouvez jouer de la même façon en famille.

English

or has his computer play (screen covered) a melodic sequence. The students point to the chosen notes and have their computers play them. The professor and the students correct themselves as they go. We leave it up to the professor to determine the details concerning the dictation. Then each student can give a dictation to his classmates by inventing a sequence. He must be careful, however, since in order to avoid his coming up with just anything to «flunk» his friends, he must be able to sing his melody after his computer! If he can't, he loses his turn. You can play this way at home.

loche, oder lässt diese vom Computer bei verdecktem Bildschirm vorspielen. Die Schüler geben die von ihnen gewählten Noten in ihren Computer ein und lassen sie sich dann vorspielen. Anschliessend kann der Schüler die Version des Lehrers mit seiner eigenen vergleichen und sich selbst nach und nach verbessern. Wir überlassen es dem Lehrer die Einzelheiten eines solchen Diktates zu bestimmen. Anschliessend kann z.B. jeder Schüler eine Melodie erfinden und seinem Mitschülern diktieren. Aber Vorsicht, um zu vermeiden, dass er die unmöglichsten Tonfolgen programmiert, um seinen Freunden eins auszuwischen, muss er seine Melodie auf dem Computer nachspielen. Bringt er dies nicht fertig, verliert er seine Runde. Selbstverständlich können Sie dies auch im Familienkreis spielen.

El profesor canta o hace tocar en un ordenador (pantalla cubierta) un conjunto melódico, los alumnos señalan las notas escogidas y hacen tocar su ordenador. Solo hace falta comparar las dos versiones, la del profesor y la del alumno y corregir uno mismo.

Dejamos al profesor determinar los detalles del desarrollo de este dictado. Luego cada alumno podrá hacer un dictado a sus compañeros inventándose un conjunto de notas. Pero cuidado, para evitar que señale cualquier cosa, con la intención de «pescar» a sus compañeros se verá obligado a cantar su melodía después del ordenador. Si es incapaz, pierde su turno. Se puede jugar de la misma manera en casa.