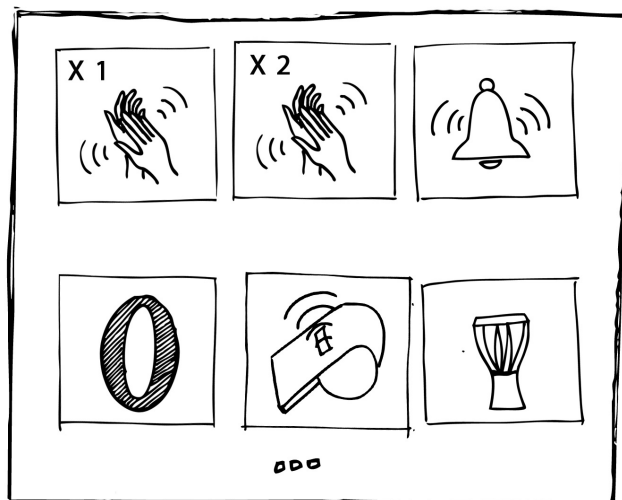
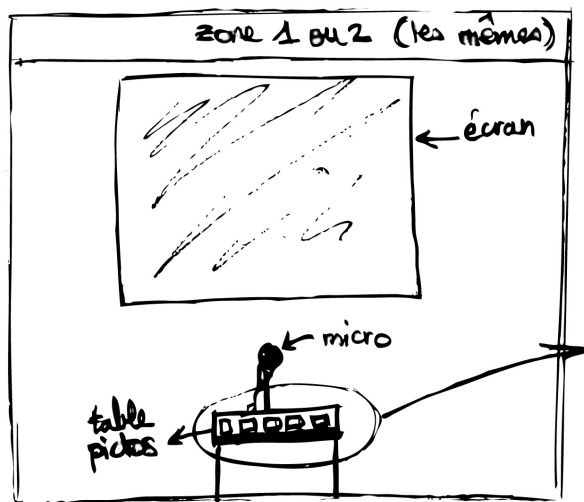
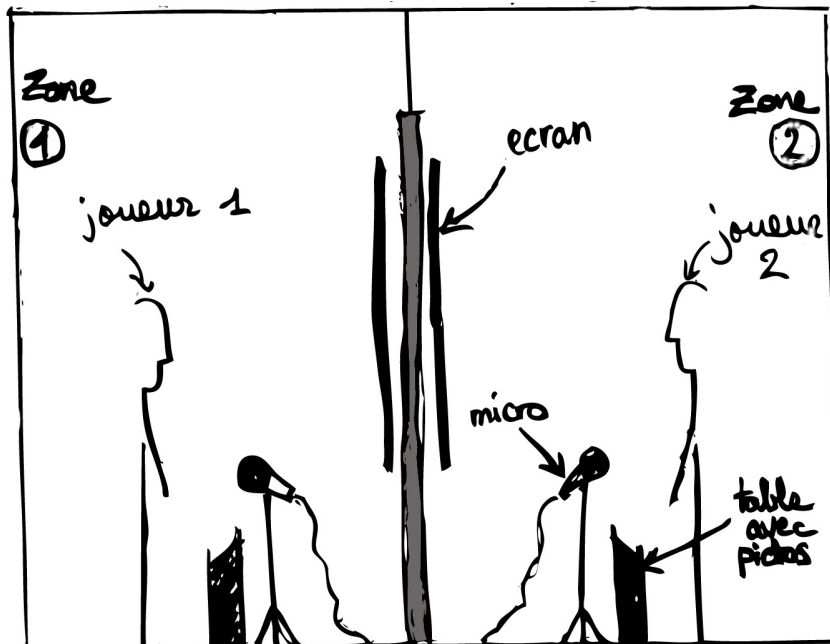


# Mémosound

## Notice et règles du jeu

- Il y a deux zones de jeu, zone1 et zone2.



- Le joueur 1 (dans la zone1) regarde les pictogrammes sur le pupitre devant lui et réalise le bruit grâce à ses mains, ou bien, des objets mis à sa disposition. Le bruit est capté par un micro.
- Le micro retransmet le bruit à un ordinateur qui, lui, va envoyer l'image du pictogramme correspondant au son sur l'écran du joueur 2 (dans la zone2).
- Le joueur 2, va réaliser le bruit correspondant au pictogramme reçu ainsi qu'en refaire un qu'il a choisi.
- Les deux pictogrammes vont être envoyés sur l'écran du joueur 1 qui va, à son tour, refaire les deux bruits correspondants aux pictogrammes et en refaire un nouveau.
- les pictogrammes s'effacent au fur et à mesure que le jeu avance.
- Au bout de dix échanges les deux joueurs vont pouvoir entendre tous les sons qu'ils ont produits ce qui va former une mélodie.
- Si l'un des deux joueurs se trompe : Game Over !

- 2 écrans.
- 2 micros.
- 2 pupitres.
- 2 feuilles contenant les 11 pictogrammes.

**Mise en situation des gens.**

**Face à la pers.**

**Les pictos**

x1 	x2 	court 
long 	x2 court 	

DDD

**STORY BOARD**

**Jeu avec le son et la mémoire**

**⇒ PLANCHE MÉMO-SOUND**

Mouchard M.  
Derennes B.

\* regarde au qu'il doit faire  
2 \* choisis son qu'il va faire et  
répondre

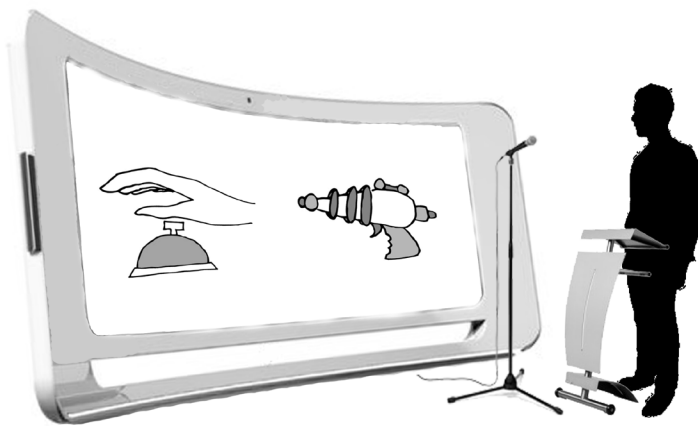
## Démarche

Notre démarche a été axée sur le jeu et l'esprit ludique des dispositifs interactifs. Notre jeu, «MémoSound» consiste à faire travailler l'esprit des joueurs.

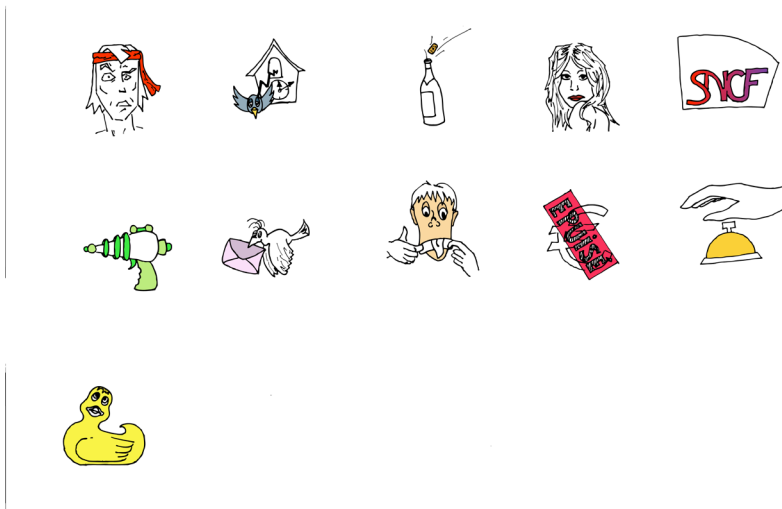
D'une manière générale, la mémoire est le stockage de l'information, subjectivement le souvenir. La mémoire est une fonction essentielle de notre cerveau. Elle est continuellement sollicitée, donc il est important de la préserver et de l'entretenir.

Dans ce jeu, la mémoire visuelle est mise à l'épreuve grâce aux pictogrammes et la mémoire auditive grâce aux sons.

### Projet dans son environnement final : (pour chaque zone différente)



### Les pictogrammes pour notre jeu réalisés en cours :



Dans notre jeu réalisé en cours, les deux joueurs jouent avec un seul et même clavier (MIDI). Les règles du jeu restent les mêmes. Chaque touche du clavier correspond à un son, qui est retransmis en pictogramme à l'écran. Les deux joueurs jouent chacun leur tour et seul le dernier son joué est affiché comme indice.