



*Jeu pédagogique créé  
et breveté par*

**GABRIEL MIRELMAN**

**COMMENT JOUER AVEC LA BARAJA  
LADOMI®, JEU DE BASE?**

### JOUEURS

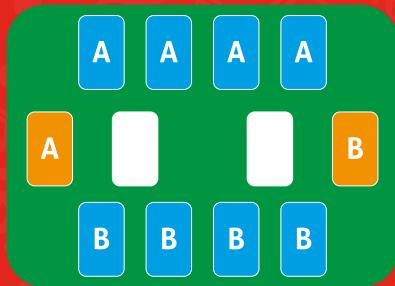
Le jeu de base se joue à deux joueurs, l'un en face de l'autre. Chaque joueur n'utilise qu'une main, généralement la main droite.

### PRÉPARATION

Nous devons d'abord mettre à l'écart les cartes avec les symboles ♭ (bémol) et # (dièse) et jouer seulement avec les cartes restantes (49 notes).

Une fois ces 49 cartes mélangées, chaque joueur reçoit quatre tas de cinq cartes,

**JOUEUR  
A**



**JOUEUR  
B**



faces cachées, appelés «piles de défausse» (en bleu sur le dessin).

Les cartes restantes sont divisées approximativement en deux piles égales, une pour chaque joueur, appelées «pioches» (orange), qui sont placées faces cachées à la droite de chaque joueur (voir dessin).

Au centre de la table se trouve l'espace pour les deux «piles de jeu» (blanches).

Au début du jeu, il n'y a pas de carte dans les deux piles de jeu.

### RITUEL: 1 2 3, LADOMI®!

Une fois les cartes placées, vous devez effectuer un rituel pour commencer à jouer:

Chaque joueur tape deux fois sur sa pioche et une fois dans la main de son adversaire.

Au rythme de ces tapes, les deux joueurs disent à haute voix : «un, deux, trois!».

Puis, les deux joueurs refont les trois tapes en disant «La-Do-Mi!».

### JOUER !!!!

Après le rituel, chaque joueur doit piocher

la carte du dessus de sa pioche et la placer face visible dans la nouvelle pile, appelée pile de jeu. Ensuite, chaque joueur doit retourner la première carte de chacune de ses piles de défausse.

### LE COMPTE À REBOURS COMMENCE!

Vous devez être le plus rapide à défausser vos cartes!

Le premier joueur qui réussit à se défausser de toutes les cartes de ses quatre piles de défausse gagne la partie!!!

### COMMENT DÉFAUSSER

Si, par exemple, la note «La» se trouve dans l'une des deux piles de jeu, vous pouvez défausser si vous avez une carte contenant la note précédente ou la note suivante, c'est-à-dire si vous avez la note «Sol» ou la note «Si».

Si c'est le cas, déplacez la carte contenant la note «Sol» ou «Si» depuis votre pile de défausse et placez-la sur la pile de jeu contenant la carte «La».

Au fur et à mesure que vous vous défaussez de vos cartes, les cartes suivantes des piles de défausse doivent

être retournées faces visibles.

Les deux joueurs peuvent se défausser dans les deux piles de jeu (à condition d'avoir une carte appropriée à la pile de jeu en question).

Le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de ses piles de défausse gagne la partie.

### IMPASSE 1

Si aucun des joueurs ne peut se défausser, répétez le rituel de départ et placez chacun une carte de votre pioche, face visible, sur la pile de jeu adjacente.

Si cela débouche encore sur une impasse, répétez le rituel autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'au moins un joueur puisse défausser.

### IMPASSE 2

Si à un moment il ne reste plus de cartes dans les pioches, les joueurs réunissent les cartes des deux piles de jeu, les mélangent et les divisent en deux piles égales, faces cachées, une pour chaque joueur, pour former les nouvelles pioches.

Une fois les nouvelles pioches préparées, les joueurs font le rituel et le jeu reprend.

### POURQUOI LA BARAJA LADOMI® EST-IL UN JEU PÉDAGOGIQUE?

En jouant au jeu de base, nous avons indirectement développé la maîtrise d'un intervalle essentiel: les secondes ascendantes et descendantes.

Une fois que nous avons assimilé cette version du jeu de base, nous pouvons modifier l'intervalle de travail: tierce, quarte, quinte, etc.

### PLUS D'INFORMATIONS ET AUTRES JEUX MUSICAUX DANS

 [www.barajaladomi.com](http://www.barajaladomi.com)

 [facebook.com/barajaladomi](https://facebook.com/barajaladomi)

