# FOLI-LOOPS

Mémo des fonctionnalités

Édition du 23 novembre 2026 — application v20.78.

Toutes les fonctions de l'application, en trois colonnes : ce que c'est, à quoi ça sert, comment s'en servir. Un rythme s'écoute toujours ; tout ce qui s'écrit demande la licence Professeur, indiquée sous chaque tableau.

## Écouter

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Lecture en boucle** | Faire tourner le rythme sans fin, pour travailler dessus. | ▶ lance, ■ arrête. Sur ordinateur, la barre d'espace fait les deux. Le rythme repart au premier temps à chaque cycle. |
| **Tempo** | Ralentir pour apprendre, accélérer pour jouer. | Le pavé TEMPO ouvre le réglage : le curseur de 70 à 180, et les touches + et − qui avancent d'un battement à la fois. Un glissé sur le pavé change le tempo de 5 en 5. Rythme en marche, le nouveau tempo se gagne sur une mesure, pour l'entendre monter ; le pavé affiche la valeur visée. Le tempo affiché reste exact quel que soit le feeling. |
| **TAP** | Fixer le tempo à celui qu'on a dans le corps. | Tape TAP en rythme quatre fois : le tempo se cale sur tes frappes. |
| **Tempo progressif (PROGRESSIVE)** | S'entraîner à monter en vitesse sans y penser. | PROGRESSIVE, puis le nombre de bpm gagnés, toutes les combien de boucles, jusqu'à quel plafond. |
| **Appel** | Entendre l'appel qui lance le rythme, comme en jeu. | À l'ouverture d'un rythme, l'appel est allumé et joué au départ. Touche le nom de la ligne APPEL : RELANCE DE L'APPEL propose ARRÊT, 2, 4, 6, 8, 12, 16. Une valeur rejoue l'appel tous les N cycles ; ARRÊT le garde au départ seulement, un second appui le coupe et le rythme part directement. Même réglage sur la page LIVE. |
| **Entrées de dununs** | Savoir où chaque dunun entre pendant l'appel. | Les notes en ambre en fin de cycle sont jouées pendant l'appel : chaque instrument entre à la sienne. |
| **Couper une ligne** | Faire taire un instrument. | La pastille à gauche du nom de la ligne. |
| **Isoler une ligne (S)** | N'entendre qu'un instrument, ou quelques-uns. | S sur la ligne. Les S s'ajoutent. Un double appui sur un S isole cette ligne seule. |
| **Volume par ligne** | Équilibrer l'orchestre à son goût. | Touche le nom de la ligne — au téléphone, sa portée aussi : le curseur de volume apparaît. |
| **Panoramique** | Placer chaque instrument à gauche, au centre ou à droite. | Même panneau que le volume, second curseur. |
| **Cloche ou peau** | Entendre un dunun sans sa cloche, ou sa cloche seule. | Sur une ligne de dunun, les deux petits boutons cloche et peau coupent l'une ou l'autre. |
| **Mains forte et faible** | Voir quel doigté est recommandé. | Sous les notes de djembé et de triplette : + main forte, − main faible. L'interrupteur MAINS les masque. |
| **Kenkeni 2** | Entendre le second kenkeni des rythmes qui en portent deux. | Sur un rythme qui le porte, la ligne KENKENI 2 joue d'elle-même et la cloche du kenkeni se tait. En mode EDIT (licence Professeur), + KENKENI 2 ajoute la ligne à un rythme ; la retirer ne l'efface pas. |
| **Mode FIFA** | Écouter les dununs joués par un seul musicien sur trois fûts attachés. | FIFA remplace les trois dununs par les trois lignes de triplette. L'un ou l'autre, jamais les deux. |

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Vue ballet** | Voir arriver ce qu'on doit frapper, baguettes en main. | Avec FIFA en marche, BALLET, dans la rangée des vues, ouvre un écran à part : les trois fûts sont à leur place devant le joueur — pour un droitier, Kenkeni à gauche, Dununba au centre, Sangban à droite, les notes descendent et la peau s'allume à la frappe. Vert pour la main forte, ambre pour la faible, selon ce qui est écrit. Le coup fermé porte sa barre et étouffe la peau au lieu de la faire rayonner. RIGHT / LEFT inverse les fûts, AHEAD montre un ou deux cycles. En tête de la vue, BASE, VARIATION et CHAUFFE — celles que le rythme porte — changent le visage de la triplette sans quitter l'écran. |
| **Quadriplette** | Voir les deux kenkenis à leur place quand le Kenkeni 2 joue. | Kenkeni 2 actif, la vue triplette assemble quatre fûts : la paire de kenkenis, réunie sous le nom KENKENIS, le dununba et le sangban. Quatre couloirs de chute, mains et frappes comme en triplette. |
| **Page LIVE** | Les commandes de jeu en grand, pour jouer d'une main. | LIVE, dans la rangée des vues, ouvre une page où tout est large : PLAY et STOP (appui maintenu), le tempo entre −5 et +5, l'appel, les breaks et les chauffes armés d'un appui avec leur décompte en temps, la sortie de chauffe, et la frise des temps en bas. Ni feeling ni variations : elles se règlent depuis la partition. |
| **Partition qui suit la lecture** | Lire la mesure entière au téléphone et voir la page tourner avec le son. | Au téléphone, la mesure est réduite pour tenir dans la portée ; pendant PLAY, la page tourne d'elle-même à chaque nouvelle mesure, pour toutes les lignes. |
| **Réglage du sentiment (FEELING)** | Placer les subdivisions comme elles se jouent, pas comme elles s'écrivent. | Le bouton FEELING, en bas de page, ouvre le panneau : le curseur dose, les boutons choisissent la forme. La notice, depuis le panneau, détaille chaque forme. |

## Les visages d'un rythme

Variations, chauffes, sorties, phrases solo et breaks : dans le répertoire, ces lignes sont livrées vides — à écrire avec la licence Professeur, ou à recevoir de son professeur. Soro, en démonstration, les montre toutes.

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Variations de dununs** | Entendre une autre version du sangban et du dununba, les autres lignes continuant. | VARIATION fait défiler celles que le rythme porte, jusqu'à quatre, puis revient au rythme. La bascule attend le premier temps. |
| **Chauffes de dununs** | Entendre la chauffe des dununs, avec la chauffe de djembé par-dessus. | CHAUFFE, même défilement. Les djembés d'accompagnement se taisent, la chauffe de djembé prend leur place en boucle. |
| **Sorties de chauffe** | Revenir au rythme par la phrase de transition écrite pour cette chauffe. | Automatique : quitter une chauffe joue sa sortie une fois — dununs et djembé ensemble — avant la suite. |
| **Phrases solo** | Entendre les phrases du soliste, dans l'ordre. | SOLO PHRASES active la chaîne. Le ↻ d'une phrase la tient en boucle. Jamais en même temps qu'une variation ou une chauffe. |

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Parcours des phrases solo (PARCOURS)** | Travailler chaque phrase autant de fois qu'il faut, dans l'ordre qu'on veut. | PARCOURS, ligne Travail du rythme : pour ce rythme seulement, l'ordre des phrases et le nombre de passages de chacune (1, 2, 4, 6, 8 — 0 la saute), puis recommencer ou s arreter. Breaks et chauffes y ont leur ligne : la chauffe joue le nombre de passages choisi avec ses chauffes de douns, puis sa sortie. Des lignes « Rythmique de base » inserent des mesures de rythme nu (1 a 16) entre les elements, et une ligne « Entree douns » en tete (ou le bouton ENTREE DOUNS de la page de lecture) joue l entree traditionnelle, doun par doun, l appel en charniere. Cinq parcours nommés mémorisés par rythme. La partition n'est jamais modifiée. |
| **Entrée des douns (DUNUN ENTRY)** | Entendre l'entrée traditionnelle, doun par doun, pour placer chacun. | DUNUN ENTRY, sur la page de lecture : chaque PLAY démarre par l'appel, la sangban seule, puis le kenkeni, puis le dununba — l'appel en charnière entre chaque entrée — puis tout l'orchestre. Même déroulé en tête d'un parcours. Se règle à l'arrêt : pendant la lecture, le bouton est grisé. Indisponible en mode FIFA. |
| **Breaks** | Entendre un break, orchestre suspendu — ou sur le rythme. | Active un break : il part au premier temps suivant, joue une fois, se coupe. Seuls le kensedeni et la djabara l'accompagnent. Le ↻ le répète. Le bouton SEUL / ENSEMBLE, à côté du ↻, le fait jouer avec les lignes cochées (douns, un djembé…), djabara non imposée, pour le travailler en place ; remis à SEUL à l'ouverture d'un rythme. |
| **Chauffes de djembé** | Entendre la chauffe du soliste par-dessus l'orchestre. | Même déclenchement que le break, mais l'orchestre continue. |

## Écrire

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Mode EDIT** | Modifier les partitions. | EDIT en bas de page, en tête de la ligne Travail du rythme ; ses outils apparaissent juste dessous. Éteint, rien ne peut être abîmé. |
| **Composer un rythme** | Créer un rythme vierge. | COMPOSE → nouvelle grille : signature 4/4, 12/8 ou 9/8, nombre de mesures. |
| **Poser une note** | Écrire ou corriger une frappe. | Appui bref : fait défiler les quatre frappes de base (basse, tonique, claqué, silence). Appui maintenu : ouvre la liste complète — claqué fermé et les cinq flas s'y choisissent. |
| **Clavier** | Saisir vite, sur ordinateur. | CLAVIER : B basse, T tonique, C claqué, M fermé, F G H I J les cinq flas, espace silence. O et M sur un dunun. |
| **Subdivision libre (÷)** | Un triolet dans un binaire, des doubles sur un seul temps. | ÷ sur la ligne, puis touche le chiffre d'un temps pour sa division : ÷2 ÷3 ÷4 ÷6 ÷8. |
| **Mesures par ligne** | Donner à une phrase sa propre longueur. | − + ⧉ sur les phrases solo, breaks, chauffes, variations et sorties : jusqu'à seize mesures, ⧉ recopie la dernière. |
| **Ordre des lignes** | Placer les phrases solo dans l'ordre où on veut les entendre. | ▲ ▼ sur chaque phrase solo, break et chauffe, en mode EDIT. La ligne change de rang avec tout ce qu'elle porte : doigtés, volume, place dans le stéréo, coupure. ↶ annule le déplacement. |
| **Écrire les mains** | Poser la recommandation de doigté. | MAINS, puis touche une note : + − ou rien. ⇄ remplit la ligne en alternant. |
| **Écrire une entrée de dunun** | Dire où un instrument entre pendant l'appel. | DUNUN ENTRY puis une note : elle et les suivantes passent en ambre. |

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Écrire variations, chauffes, sorties** | Donner au rythme ses autres visages. | EDIT, puis VARIATION ou CHAUFFE jusqu'à l'emplacement voulu — proposés même vides. Isole la ligne par son S pour l'entendre seule en écrivant. |
| **Annuler (UNDO)** | Revenir sur le dernier geste. | ↶ annule la dernière note, ligne vidée, ajoutée, supprimée, longueur ou subdivision changée. |
| **Enregistrer (SAVE)** | Garder sa version d'un rythme. | SAVE enregistre ta version, y compris tempo, volumes et feeling. ↻ APP VERSION rend l'original. |

## Échanger et protéger

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Transmettre un rythme** | Envoyer sa version à un élève ou un collègue. | BACKUP → PARTAGER PAR CODE : un code de dix caractères, un message prêt pour WhatsApp ou le mail, valable 30 jours pour toute une classe, chiffré sur l'appareil. Ou par fichier : SHARE à côté d'une composition, BACKUP → EXPORT RHYTHM. Le rythme part complet, toutes ses lignes, et s'importe chez tout utilisateur, qu'il possède ce rythme ou non. |
| **Importer un rythme** | Recevoir le rythme de son professeur. | J'AI REÇU UN CODE, en haut de la bibliothèque ou dans BACKUP : coller le code — ou le message entier — puis VALIDER, sans fichier. Ou par fichier : IMPORTER UNE PARTITION PARTAGÉE, BACKUP → IMPORT ; chaque bouton d'import reconnaît ce qu'il reçoit, rythme, parcours ou sauvegarde. Pour un rythme, une page montre d'abord ce qui change par rapport à ta version, ligne par ligne ; par défaut, le rythme est enregistré sous un autre nom dans MES COMPOSITIONS, dans le dossier choisi ; écraser ta version reste possible. |
| **Ranger ses compositions** | Classer les rythmes reçus et écrits : un cours, un stage, la danse… | MES COMPOSITIONS → + NOUVEAU DOSSIER, puis RANGER sur chaque composition. Un appui sur le titre d'un dossier l'ouvre ou le replie ; supprimer un dossier n'efface aucune composition. Un rythme reçu se range dès l'écran d'import, ligne « Ranger dans ». |
| **Partager un parcours** | Envoyer un parcours à un élève, ou le retrouver sur un autre appareil. | Dans le panneau PARCOURS, ⛉ EXPORT sur un emplacement mémorisé écrit un fichier ; ⛢ IMPORTER UN PARCOURS le reprend, après choix de l'emplacement et confirmation. La sauvegarde peut aussi joindre les parcours à leur rythme. |
| **Sauvegarde (EXPORT ALL)** | Protéger tout son travail. | BACKUP → EXPORT ALL, après chaque séance. La sauvegarde est complète et chiffrée au nom de l'acheteur. |
| **Restauration (IMPORT)** | Retrouver son travail sur un nouvel appareil. | BACKUP → IMPORT avec le fichier de sauvegarde, et une licence au même nom d'acheteur. |
| **Partitions PDF** | Imprimer un rythme, en entier ou par parties. | PDF GEN : coche les parties à imprimer — dununs, triplette, djembés, solos, variations — puis génère. |
| **Console de son (TUNES)** | Régler le son de chaque instrument à son oreille. | TUNES, onglet CONSOLE : par instrument, gain, grave, médium, aigu, tenue, attaque et hauteur, avec la note des dununs et des cloches. S isole, le carré vert coupe — seulement console ouverte. Trois préréglages renommables (téléphone, ordinateur, salle de cours) et VALEURS D'ORIGINE. La console règle aussi les sons importés. |
| **Sons personnalisés (TUNES)** | Mettre ses propres enregistrements à la place des sons livrés. | TUNES, onglet VOS SONS : 51 emplacements, du claqué de djembé solo à la djabara. Dépose un fichier audio sur chacun. |

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Repère de cycle (CYCLE)** | Voir où l'on en est dans le rythme, en jouant. | Le bouton CYCLE remplace la partition par un cercle découpé en autant de temps que le rythme en compte. Les secteurs se remplissent, un grand chiffre annonce le temps, et SUR N rappelle la longueur du cycle. Le temps 1 en vert, le temps où lancer l'appel en ambre — lu dans la ligne d'appel du rythme. Quand les deux tombent sur le même temps, le secteur se coupe dans son épaisseur : vert au dedans, ambre au dehors. Sous le cadran, RELANCE DE L'APPEL : ARRÊT, 1, 2, 4 ou 8 cycles — le même réglage que LIVE et le panneau APPEL, pour apprendre à placer l'appel. |
| **Mixage ligne par ligne** | Doser un instrument le temps d'une séance. | Sur chaque ligne, les deux curseurs règlent le volume et la place dans le stéréo. Le réglage vaut pour le rythme ouvert. |
| **Mixage des instruments (MIXING)** | Composer son propre groupe d'accompagnement, une fois pour toute la bibliothèque. | Le bouton MIXING, en bas de l'écran : neuf familles — sangban, dununba, kensedeni, djembé solo, les trois accompagnements, la basse, la djabara. Le volume et la place de chacune valent pour tous les rythmes, y compris ceux que tu importeras. |
| **Le djembé de chaque accompagnement** | Choisir lequel des quatre djembés enregistrés joue chaque partie d'accompagnement. | Dans MIXING, touche DJ 1, DJ 2 ou DJ 3 sur la scène : la ligne TIMBRE, sous les deux curseurs, propose DJ 1 à DJ 4. Toucher un djembé le choisit et le fait entendre ; une marque le signale sur la pastille. Deux parties peuvent prendre le même. |
| **Le djembé solo avec ou sans sonnailles** | Entendre le soliste avec ses sonnailles. | Dans MIXING, touche SOLO : SANS SONNAILLES ou AVEC SONNAILLES. Le choix vaut pour tout ce que joue le soliste — appel, phrases solo, breaks, chauffes. Comme le volume, le timbre vaut pour toute la bibliothèque et se range dans les préréglages. |
| **YOUR TURN** | Tenir sa partie seul pendant que le rythme continue. | YOUR TURN, dans la ligne « Travail du rythme » : une ligne de djembé (DJ 1, DJ 2, DJ 3, BASS) joue 1, 2 ou 4 tours, puis se tait autant de tours ; pour une phrase solo, celle tenue en boucle (↻), comptée en passages. La bascule tombe toujours au début d'un tour. |
| **Synchro image / son (SYNC)** | Garder la partition et les vues calées sur le son, même en Bluetooth. | SYNC, dans la ligne « Réglages et aide » : TEST fait sonner un clic par temps avec un témoin ; le curseur règle l'écart jusqu'à ce que l'éclair tombe avec le clic. Réglage gardé sur l'appareil, ouvert à tous. |
| **Préréglages d'écoute** | Passer du casque à la voiture sans tout refaire. | Sous le mixage, trois emplacements à nommer librement — casque, salle, voiture. ENREGISTRER y range le réglage courant, APPLIQUER le rend à toute la bibliothèque d'un clic. VALEURS D'ORIGINE revient au mixage livré. |

## L'application

| Fonction | À quoi ça sert | Comment l'utiliser |
|---|---|---|
| **Cinq langues** | Interface et notices en français, anglais, espagnol, allemand et japonais. | Les drapeaux FR · EN · ES · DE · JA en bas de l'écran ; à la première ouverture, la langue du téléphone. |
| **Hors connexion** | Jouer sans réseau, en salle comme en voyage. | Installe l'application sur l'écran d'accueil : elle fonctionne ensuite sans connexion. |
| **Guide et notices** | Retrouver ces explications dans l'application. | GUIDE pour l'ensemble, FEELING pour le sentiment. Ce mémo en résume l'essentiel. |

© Foli-Loops — foli-loops.com