

NOM:
Prénom:
Numéro de version:

Piano (oui / non)	Instruments par ordre d'apparition (numéroté)				Respect du rythme (oui / non)				Instrument(s) trop fort = <i>ff</i> trop doux = <i>pp</i>
	Cloches	Grosses caisses	Guiro / cabasa	Claves	Cloche	Grosse caisse	Guiro / cabasa	Clave	

Dessiner avec des traits le plan du morceau (Percussions uniquement):

Numéro de version:

Piano (oui / non)	Instruments par ordre d'apparition (numéroté)				Respect du rythme (oui / non)				Instrument(s) trop fort = <i>ff</i> trop doux = <i>pp</i>
	Cloches	Grosses caisses	Guiro / cabasa	Claves	Cloche	Grosse caisse	Guiro / cabasa	Clave	

Dessiner avec des traits le plan du morceau (Percussions uniquement):

Numéro de version:

Piano (oui / non)	Instruments par ordre d'apparition (numéroté)				Respect du rythme (oui / non)				Instrument(s) trop fort = <i>ff</i> trop doux = <i>pp</i>
	Cloches	Grosses caisses	Guiro / cabasa	Claves	Cloche	Grosse caisse	Guiro / cabasa	Clave	

Dessiner avec des traits le plan du morceau (Percussions uniquement):

Latino écoutes page 2

Numéro de version:

Piano (oui / non)	Instruments par ordre d'apparition (numéroter)				Respect du rythme (oui / non)				Instrument(s) trop fort = <i>ff</i> trop doux = <i>pp</i>
	Cloches	Grosses caisses	Guiro / cabasa	Claves	Cloche	Grosse caisse	Guiro / cabasa	Clave	

Dessiner avec des traits le plan du morceau (Percussions uniquement):

Numéro de version:

Piano (oui / non)	Instruments par ordre d'apparition (numéroter)				Respect du rythme (oui / non)				Instrument(s) trop fort = <i>ff</i> trop doux = <i>pp</i>
	Cloches	Grosses caisses	Guiro / cabasa	Claves	Cloche	Grosse caisse	Guiro / cabasa	Clave	

Dessiner avec des traits le plan du morceau (Percussions uniquement):

Numéro de version:

Piano (oui / non)	Instruments par ordre d'apparition (numéroter)				Respect du rythme (oui / non)				Instrument(s) trop fort = <i>ff</i> trop doux = <i>pp</i>
	Cloches	Grosses caisses	Guiro / cabasa	Claves	Cloche	Grosse caisse	Guiro / cabasa	Clave	

Dessiner avec des traits le plan du morceau (Percussions uniquement):