

System 5



B 409



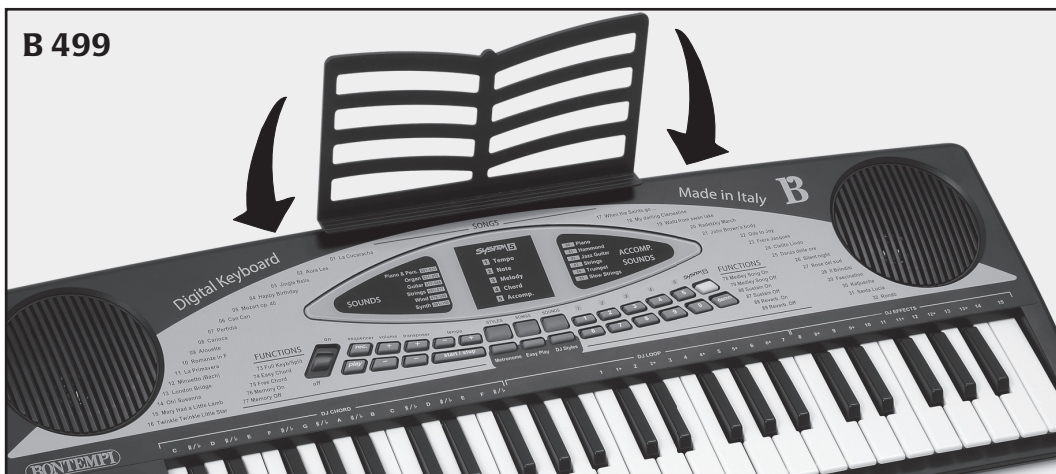
B 499

GB- OWNER'S MANUAL3
- MUSIC METHOD 10
F - MANUEL D' INSTRUCTIONS ...17
- METHODE MUSICALE.....24
D - BEDIENTUNGSANLEITUNG..... 31
- MUSIK METHODE38

E - LIBRO DE INSTRUCCIONES ...45
- MÉTODO MUSICAL.....52
I - MANUALE DI ISTRUZIONI59
- METODO MUSICALE66
GUARANTEE-GARANTIE-GARANTIE
GARANTIA-GARANZIA.....76

MUSIC-STAND • PORTE-PARTITIONS • NOTENSTÄNDER • ATRIL • LEGGIÒ

- GB** Insert the music-stand in the special holes.
- F** Insérer le porte-partitions dans les trous correspondants.
- D** Den Notenständer in die entsprechenden Bohrungen einsetzen.
- E** Insertar el atril en los agujeros apropiados.
- I** Inserire il leggìo negli appositi fori.



INDEX

| | |
|---|----|
| TECHNICAL CHARACTERISTICS | 3 |
| POWER SUPPLY | 4 |
| MAINS SUPPLY | 4 |
| BATTERY SUPPLY | 4 |
| BONTEMPI OPTIONAL ACCESSORIES | 4 |
| CONTROL PANEL | 5 |
| SOCKETS | 5 |
| DIRECTIONS ON THE KEYBOARD | 5 |
| HOW TO USE THE KEYBOARD | 6 |
| SWITCH ON AND SWITCH OFF | 6 |
| DEMO – Chosen excerpt | 6 |
| VOLUMES | 6 |
| THE SONGS | 6 |
| THE SOUNDS | 6 |
| THE TRANSPOSER | 7 |
| THE KEYBOARD | 7 |
| ACCOMPANIMENT SOUNDS | 7 |
| THE STYLES | 7 |
| TEMPO | 7 |
| THE METRONOME | 7 |
| EASY PLAY | 8 |
| DJ STYLE | 8 |
| THE FUNCTIONS | 8 |
| FULL KEYB / SPLIT | 8 |
| EASY CHORD | 8 |
| FREE CHORD | 8 |
| MEMORY ON / OFF | 8 |
| MEDLEY SONG ON / OFF | 8 |
| SUSTAIN ON / OFF | 8 |
| REVERB ON / OFF | 9 |
| SEQUENCER | 9 |
| SYSTEM 5 | 9 |
| MAINTENANCE AND REMARKS | 9 |
| BONTEMPI MUSIC METHOD | 10 |
| INTRODUCTION TO THE METHOD | 10 |
| THE VARIOUS ASPECTS OF MUSIC | 10 |
| STRUCTURE OF THE BONTEMPI METHOD | 10 |
| LEVEL 1: TEMPO | 10 |
| LEVEL 2: THE NOTES | 11 |
| PREMISE CONCERNING MUSICAL NOTATION | 12 |
| LOOKING AT THE KEYBOARD | 12 |
| MUSICAL NOTATION | 12 |
| MODIFICATIONS | 12 |
| SYMBOLS AND LENGTHS OF THE NOTES | 13 |
| LEVEL 3: THE TUNE | 14 |
| LEVEL 4: THE CHORDS | 14 |
| LEVEL 5: THE ACCOMPANIMENT | 15 |
| THE SONG | 15 |
| READING A MUSICAL PIECE WITH THE BONTEMPI MUSIC METHOD | 16 |
| TROUBLE SHOOTING GUIDE | 16 |
| SOUNDS LIST | 73 |
| STYLES LIST | 74 |
| ACCOMPANIMENT SOUNDS LIST | 74 |
| TABLE OF SONGS | 75 |
| GUARANTEE | 76 |

TECHNICAL CHARACTERISTICS

KEYBOARD B409: 40 midi-size keys (A-C).

KEYBOARD B499: 49 midi-size keys (C-C).

POLYPHONY: maximum 16 notes

BASIC SOUNDS: 100 polyphonic tones

TRANSPOSER: range +/- 6 semitones

ACCOMPANIMENT SOUNDS: 6 polyphonic tones

EFFECTS: REVERBS and SUSTAIN

STYLES: 32 rhythms

DJ STYLES: 6 styles with 13 effects and 12 loop

Controls: START/STOP, DOWN BEAT, TEMPO +/-,

METRONOME: with immediate control

SEQUENCER: REC and PLAY to record and listen

AUTOMATIC ACCOMPANIMENT: Free Chord and Easy Chord

Controls: MEMORY ON/OFF, Full Keyb./Split

General controls: ON/OFF, Master Volume, Numeric keyboard, Easy Play, Style, Song, Sound

DEMO: Demo song

SONGS: 32 pre-recorded songs with Medley ON/OFF

SYSTEM 5: 5 learning levels

AMPLIFICATION: 1,5 watt (RMS)

A high efficiency Ø 77 mm speaker (B409)

Two high efficiency Ø 77 mm speakers (B499)

POWER SUPPLY: 6 x 1,5 Volt IEC R6 / AA batteries

AC/DC Adapter – Input Vdc= 9 V / I= 400 mA

DIMENSIONS B409: (600 x 232 x 65) mm

DIMENSIONS B499: (680 x 240 x 63) mm

WEIGHT B409: 1,4 Kg

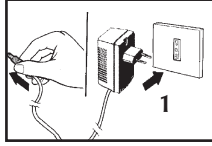
WEIGHT B499: 1,9 Kg



POWER SUPPLY

MAINS SUPPLY

The instrument can be supplied by the AC/DC "ADS 0904" (Vdc =9V / I = 400 mA) ⊖—⊕ positive central adaptor (not supplied) conforms to national and international safety regulations covering electrical appliances.



- The toy is not intended for children under 3 years old.
- The toy must only be used with the recommended adaptor
- The toy is to be disconnected from the adaptor before cleaning
- The mains adaptor is NOT a toy.

RECOMMENDATIONS: The socket (1) for the adapter plug must be easily accessible. Inserting the plug into the socket at the back of the instrument automatically cuts off supply from the batteries. Ensure that the adapter is sufficiently ventilated and that the ventilation slits are not covered with objects such as newspapers, tablecloths, curtains, etc. Do not expose the adapter to drops or splashes of water.

WARNING: All batteries or transformers with safety insulation must be checked regularly for faults in cable, wire, or plug insulation or other parts.

BATTERY SUPPLY

This instrument works with six 1.5V IEC R6 /AA batteries (not supplied) which are inserted in the housing at the bottom.

To open press on the part of the lid marked OPEN. Fit the batteries as shown at the bottom of the housing.

ADVICE ON USING THE BATTERIES

- Non-rechargeable batteries are NOT to be recharged.
- Rechargeable batteries must be removed from the product before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Different types of



- batteries or new and old batteries are not to be mixed.
- Use only batteries of the same or equivalent type.
- Batteries are to be inserted with correct polarity.
- Remove exhausted batteries to prevent leakage.
- Do not short circuit supply terminals.
- Remove batteries during long periods of non-use.

WASTE DISPOSAL STANDARDS

For information regarding the disposal of the items mentioned here below, please refer to Council Administration office regarding specialised waste collection centres.

1 - DISPOSAL OF BATTERIES

Protect the environment by disposing of batteries in the special containers provided for this use.



2 - PACKAGING DISPOSAL

Take the paper, cardboard and corrugated board to the appropriate waste collection centres. Plastic material must be placed in the relevant collection containers.

The symbols indicating the various types of plastic are:



Key for the different types of plastic materials:

- PET**= Polyethylene terephthalate
- PE**= Polyethylene, code 02 for PE-HD, 04 for PE-LD
- PVC**=Polyvinyl chloride
- PP**= Polypropylene
- PS**= Polystyrene, Polystyrene foam
- O**= Other polymers (ABS, Laminates, etc.)

3 - WASTE DISPOSAL OF USED ELECTRICAL AND ELECTRONIC APPLIANCES

All articles displaying this symbol on the body, packaging or instruction manual of same, must not be thrown away into normal disposal bins but brought to specialised waste disposal centres.



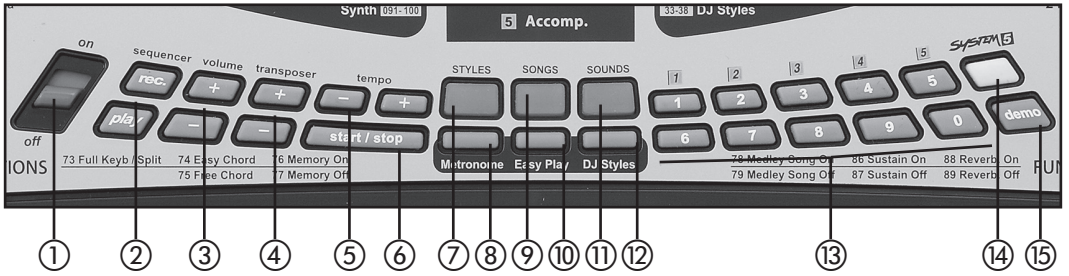
Here, the various materials will be divided by characteristics and recycled, thus making an important contribution to environmental protection.

BONTEMPI OPTIONAL ACCESSORIES

ADS 0904
Mains supply adaptor.
Vdc = 9V; I = 400 mA



CONTROL PANEL



- [1] **ON/OFF** - Turns the instrument on and off.
- [2] **SEQUENCER REC** - Records what is being played.
- [2] **SEQUENCER PLAY** - Plays what has been recorded.
- [3] **VOLUME +/-** - Selects the master volume.
- [4] **TRANSPOSER +/-** - Allows pitch of notes to be changed.
- [5] **TEMPO +/-** - Sets the tempo for style performance, songs or metronome.
- [6] **START/STOP** - Starts/Stops a rhythm style or a song.
- [7] **STYLES** - Selects the rhythm styles.
- [8] **METRONOME** - Switches on and off the metronome beat.
- [9] **SONGS** - Selects the pre-recorded songs.
- [10] **EASY PLAY** - Depending on the style, selects right-hand tone, the best tempo for the performance and sets the FREE CHORD setting on the keyboard. In the 32 songs, it selects the sound and the tempo connected to the songs.
- [11] **SOUNDS** - To select the sound on the keyboard.
- [12] **DJ STYLE** - Enables the DJ STYLE rhythm with the "complex harmonies" and effects on the right side of the keyboard.
- [13] **Numeric keyboard 0-9** - To select functions, rhythm style, songs and sounds.
- [14] **SYSTEM 5** - Enters the 5 levels learning mode.
- [15] **DEMO** - Plays the demo song.

SOCKETS

INPUT DC 9 V -Switches the instrument on with an AC/DC adapter.



DIRECTIONS ON THE KEYBOARD

Letters on the left: Indicate the basic note for the name of the chord.

Numbers on the right: Indicate the keys to press to perform the melody with the simplified BONTEMPI musical scores.

DJ STYLE sections: The **DJ CHORD** is on the left side of the keyboard and is used to play the tonality. The **DJ LOOP** is in the centre and is used to play the complex harmonies. The **DJ EFFECTS** is on the right and is used to play the DJ STYLE characteristic effects.



HOW TO USE THE KEYBOARD

SWITCH ON AND SWITCH OFF

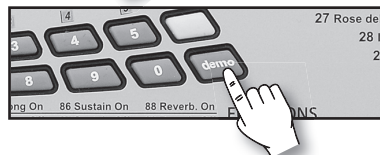
Move the switch to the ON/OFF position to turn the instrument on or off. When turned on, the keyboard is set to operate with the **Stage Piano** sound, the **Pop** rhythm and the song **La Cucaracha**.

Note: to avoid unnecessary battery use, an alarm will sound (*Save Power Alarm*) to indicate that the keyboard has not been used for more than two minutes.



DEMO – Chosen excerpt

Switching on the **demo** button, a melody that will emphasise the characteristics of the keyboard will play. To turn off the melody press the **demo** button.



VOLUMES

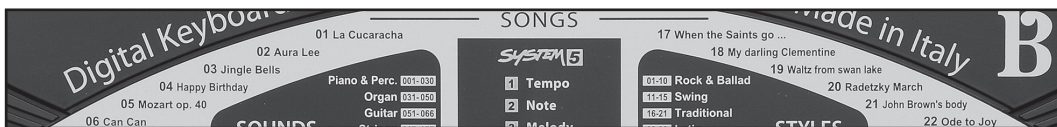
To regulate the volume of the instrument you must use buttons **volume +** (to turn up) or **volume -** (to turn down). By holding the button pressed down, the variation becomes continuous.

To restore the standard volume press both **volume +** and **volume -** buttons together.

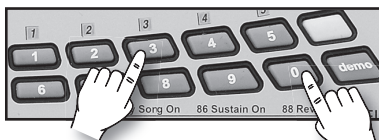
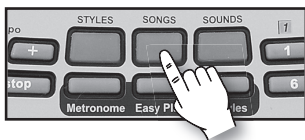


THE SONGS

The instrument contains **32 classic pieces**.



To select the piece, press the **SONGS** button (light on) and type in a two digit number from the SONGS list (e.g. 03 Jingle Bells, type in the 0 on the numeric keyboard then the 3) and press the **start/stop** button to activate the musical piece or to stop execution.



When the first number is typed, the light blinks until the selection is complete. When the piece is playing, other songs can be listened to immediately by typing in the number which corresponds to the piece.

The **easy play control** sets the melody of the song and the standard **TEMPO** on the keyboard.

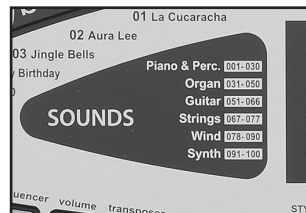
THE SOUNDS

The keyboard features **100 sounds** divided into **6 families** (e.g. 031-050 ORGAN).

They are selected when the **SOUNDS** button is on by entering a three digit number between **001** and **100** of the SOUNDS list you will find at the end of the Instructions Manual.

Example: for the **Full Organ** sound type the number **034** (first 0, then 3 and then 4 with the numeric keyboard).

| FAMILY | SOUNDS |
|---------------------------|-----------------|
| ORGAN 031 - 050 | 031 Hammond |
| | 032 Perc Organ |
| | 033 Blues Organ |
| | 034 Full Organ |
| | 035 Theatre |
| | 036 Organ |
| | 037 Jazz Organ |

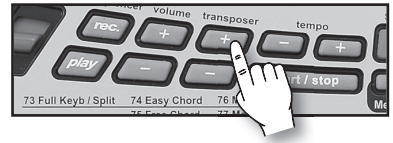


IMPORTANT: With some sounds you might notice a slight difference of volume or sound quality when playing them in different areas of the keyboard. This is an inevitable consequence of multiple sampling and not a technical problem.

THE TRANSPOSER

The **transposer +/-** controls shift the whole keyboard tonality by +/- **6 semitones**.

By simultaneously pressing the "+/-" buttons of **transposer**, you will return to the standard **00** value.



THE KEYBOARD

It has **40 midi size keys (49 keys for mod. B499)** and can be used in the following ways:

1. When simply turned on, one single sound is enabled over the whole keyboard.
2. By entering **73 Full Key / Split**, the keyboard will be divided into two sections: one dedicated to accompaniment to form chords (keys on the left) and the other one to play the melody (keys on the right).

Chords can be played in the **FREE CHORD** mode, which means in the traditional way, or in the **EASY CHORD** mode, which means in the **BONTEMPI** simplified mode (see the **EASY CHORD** paragraph).

ACCOMPANIMENT SOUNDS

The selection of **ACCOMPANIMENT** sounds is achieved by typing a code between **80** and **85**, when the rhythm is off and the keyboard is split.

| ACCOMP. SOUNDS | |
|----------------|--------------|
| 80 | Piano |
| 81 | Hammond |
| 82 | Jazz Guitar |
| 83 | Strings |
| 84 | Trumpet |
| 85 | Slow Strings |

THE STYLES

The keyboard has **32 rhythmic styles** enriched by automatic accompaniments and completed by drums.

They are sub-divided into **6 families** (e.g. 22-28 **LATIN**), see the list on page 74. To select them press the **STYLES** button and then a 2 digit figure from the **STYLES** list.

Example: to select **Samba** rhythm, digit number 23 (2, and 3).

| FAMILY | STYLES |
|-------------------------|----------------|
| LATIN 22 - 28 | 22 Cha Cha Cha |
| | 23 Samba |
| | 24 Bossa |
| | 25 Mambo |
| | 26 Salsa |
| | 27 Bachata |
| | 28 Merengue |



To start or to stop a rhythm press the **start/stop** button.

To increase or decrease the speed of the song press the two buttons **tempo +** and **tempo -**.

By holding the button pressed down, the variation becomes continuous.

To go back to standard rhythm press buttons **tempo +** and **tempo -** together.

The **STYLES** button lights the start of each beat or measure.

When a rhythm is on function and you select a new style this latter starts at the end of the previous rhythm pattern.

TEMPO

The **tempo +/-** buttons can be used to set the tempo of the rhythm or of a song.

THE METRONOME

The metronome helps you to learn the music, giving the beat during musical exercises and simulating the traditional time-marking instrument.

It can be turned on and off with the **Metronome** button. To change the tempo, use the **tempo +/-** buttons.

EASY PLAY

Depending on the rhythm, **Easy Play** sets the tone for the right hand, the best tempo for the performance and splits the keyboard to play chords in the FREE CHORD mode.

DJ STYLE

The **DJ STYLE** control activates the DJ effects in the last 13 keys on the keyboard, a DJ rhythm style and particular complex harmonies. The keyboard splits automatically into **three sectors**: playing a key on the left side, select the **tonality** and the rhythm automatically starts, in the centre of the keyboard



“**complex harmonies**” can be played and on the right side DJ Style characteristic **effects** can be played. They are selected by pressing the **DJ STYLE** button and then a number from **33 to 38** (see the Style list at the end of this Instructions Manual).

THE FUNCTIONS



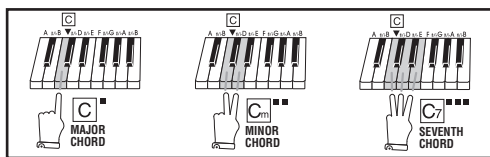
Full Keyb/Split

To split the keyboard with two sounds or set a single sound.

Number **73** activates **Full Keyb**, i.e. a single sound on the entire keyboard, or **Split** with the keyboard split to use two different sounds.

Easy Chord

This function allows you to compose chords on the left side of the keyboard with the Bontempi simplified mode: one key will provide a **major chord**, two keys a **minor chord** and three keys a **dominant 7th chord**.



It is activated by typing number **74 Easy Chord**.

The fundamental note of the chord (the most important one and the one that gives the name to the chord) is represented by the key pressed on the far left. For example, by pressing simultaneously **C, D and E**, you will get a **C7 dominant chord**.

Free Chord

Chords are played in the traditional way and all the main chords are identified.

It is activated by typing number **75 Free Chord** or when Easy Play is selected.

Memory On / Off

With a rhythm running, the played chord remains memorized even if the key is released.

It is activated by typing number **76 Memory On** and is deactivated with **77 Memory Off**.

It is normally active.

Medley Song On / Off

This function allows you to listen to all the songs one after the other, starting with the one you selected. It can be enabled by entering **78 Medley Song On** and disabled with **79 Medley Song Off**.

Sustain On / Off

This prolongs the sound of a note after the key is released.

To switch on, digit number **86 Sustain On**, and to switch off number **87 Sustain Off**.

Reverb On / Off

This creates an effect as if you were playing music in a large empty room.
To switch on digit number **88 Reverb On**, and to switch off digit number **89 Reverb Off**.

SEQUENCER

The sequencer section allows you to record and listen to everything you play.
It can be enabled by pressing the **rec.** button. The three lights will cyclically blink.
Press **rec.** again to stop recording and then press **play** to listen to what has been recorded. Press **play** again to stop listening.
You can memorize up to **330 events**.
When memory is full, the lights stop flashing.
After a recording session, while **PLAY** is active, variations made on the control panel can alter recorded events.
Recorded data is memorised as long as the keyboard is switched on.

SYSTEM 5

The **SYSTEM 5** section helps you in the music learning process just as if a real musical teacher were there with you, teaching you five fundamental aspects:

1. Tempo
2. Note
3. Melody
4. Chord
5. Accompaniment

1st level: Tempo of the song

At the 1st level, you can become familiar with the melody notes and learn the tempo of the song.

— How to do it:

After having chosen a tune, select level 1 first by pressing the **System 5** button (the light of the **SONGS** button blink) and then number **1** with the numeric keyboard.

Use the **start/stop** control to start and stop the performance.

When the *introduction touches* are complete try playing the melody by pressing one or more keys and keeping time with the orchestra.

During your performance, the accompaniment will automatically follow you.

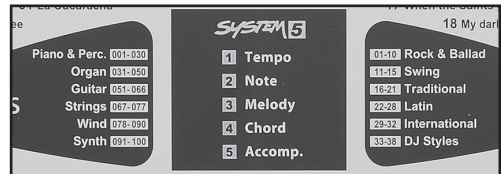
You can quicken or slow down the tempo by using the **tempo +/-** buttons.

You will be able to change tune by pressing the corresponding button on the **SONGS** list.

If you wish to listen to the whole song, press **start/stop**, then press **SONG** and then **start/stop** again.

To perform the other levels, i.e.:

2. melody notes, 3. song melody, 4. song chords and **5. accompaniment with orchestra**, press the **System 5** button and then select the level number and then **start/stop**. For additional information, see the Method section.



MAINTENANCE AND REMARKS

To ensure that the instrument works perfectly and has a long life, please follow the recommendations below:

- Avoid exposing the instrument to heat sources or keeping it in humid places.
- Keep packaging and all its components to replace and store instrument in case of periods of inactivity or transportation.
- Should you notice any malfunction, please contact your nearest authorized dealer.
- If returning the instrument for repair, you should send it in its original packing or pack it in such a way that avoids damage in transit.
- Do not use alcohol, solvents or similar chemical substances for cleaning. Use a soft cloth dampened in a bland solution of water and neutral detergent. Dip the cloth in the solution and then wring it until it is nearly dry.

BONTEMPI MUSIC METHOD

INTRODUCTION TO THE METHOD

This method has been designed for those who are learning music for the first time and want to do it in an easy way, within a short time and have fun.

There are five learning levels (System 5).

- 1. Tempo 2. Note 3. Melody
- 4. Chord 5. Accompaniment

You may choose the first step to begin with or choose the way that you consider to be the most suitable for your level of skill.

It is important for you to repeat the exercises, without expecting to learn everything at once.

The keyboard will help as if a teacher were seated next to you and will guide you through the wonderful world of music.



THE VARIOUS ASPECTS OF MUSIC

Any musical piece can be reduced into a series of simple elements. Let's look at the principal ones: the melody and the accompaniment.

THE MELODY

The melody is a succession of sounds (notes) of varying pitches and lengths, played one after the other. The flute, for example, is an instrument which plays the melody. Even when you whistle a tune, you are whistling the melody.



THE ACCOMPANIMENT

The accompaniment is formed of chords (groups of 3 notes or more notes played simultaneously) which support the melody. Instruments suitable for playing accompaniment are: the guitar, the piano, etc.

STRUCTURE OF THE BONTEMPI METHOD

The Bontempi Music Method consists of a **continuous blue band** (grey in these instructions) with all the indications for using the right hand to play the melody.

Above and below this band, you will find the indications for the use of your left hand which plays the accompaniment chords.

Below the blue band (grey in these instructions) there is the musical notation of the piece. Later on, we'll take a look together at the correct use of this kind of musical notation and its meaning.

For now, it is sufficient to remember that each note has a name: A, B, C, D, E, F, G, in anglo-saxon notation which correspond to LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL, in Latin notation and A, H, C, D, E, F, G, in German notation. This correspondence is illustrated on the next diagram.

| | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------------------|
| A | B | C | D | E | F | G | Anglo-saxon notation |
| LA | SI | DO | RE | MI | FA | SOL | Latin notation |
| A | H | C | D | E | F | G | German notation |

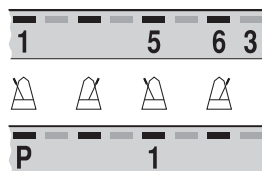
LEVEL 1: Tempo

As said before, a melody is made up of a series of notes with a very clearly defined pitch and duration. If we whistle a tune we notice that some notes last longer than others and if we do not respect their length the music no longer sounds the same. So first of all we will deal with the length of the notes.

Each number on the blue strip (grey in these instructions) of the method corresponds to a note and so to a key on the keyboard.

TEMPO

Each key should be pressed for a certain length of time according to the distance between the number and the one following it. To make this easier the upper part of the blue band (grey in these instructions) shows a sequence of alternating black and white dashes. The distance between one black dash and the next represents a musical unit known as beat and corresponds to the movement of the metronome from one side to the other. Therefore each grey or black dash represents half a beat.



The letter **P** (pause) which sometimes appears in the blue band (grey in these instructions) shows that playing should not continue until the next number appears.

Most music is written in a series of groups of notes the length of which, when added up, corresponds to 3 or 4 beats and are respectively called $4/4$ or $3/4$.

These numbers indicate the rhythm of the song and are shown at the beginning.

Each group is between two *vertical strokes*. The space between the two strokes is called a *measure* or a *beat*.

The length of each sound or pause must be respected for proper use of the rhythmic section.

The beginning of each measure or beat is shown by the flashing light which sets the rhythm.

Level 1 - The tempo. Off we go!

Choose a song and listen to it a few times: you will notice it has a melody, and an orchestra accompanying it. While you are listening to it try to follow the tempo or tap your foot at the right time. Try to follow the notes of the tune on the music score of the Music Book.

Now select **System5 - Level 1**.

The keyboard will only play the accompaniment to the song selected.

An orchestra will accompany you as you play the tune.

At this level it is not necessary to know which key to press: they will all play the right note.

Just choose a key and concentrate on keeping time.



Press the **start/stop** key and, when the introduction touches are complete, begin playing.

Remember that at this level any key will play the right note.

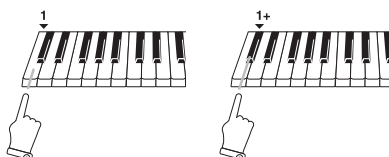
Even if you make a mistake and stop the accompaniment will wait for you.

LEVEL 2: Note

Each note corresponds to a number on the blue strip (grey in these instructions) of the method. However, as you can see, there is a number on each note as well. This will help you to find the right key easily.



To play the melody, read the sequence of numbers contained in the blue band of the method and press, one after the other, the white keys which correspond to the same numbers on the strip above the keyboard. The black keys correspond to the numbers for example on the music method blue band (grey in these instructions) followed by the "+". The black key after white key 1 corresponds to the symbol 1+.



Now that you know which key corresponds to which note, try and play the tune following the numbers on the blue band (grey in these instructions). Remember the tempo!

Level 2 –The notes. Off we go!

Choose a song and select **System5 - Level 2**.

As for level 1 the keyboard will play the **accompaniment alone**.

This time you will need to keep time and **play the right key**.

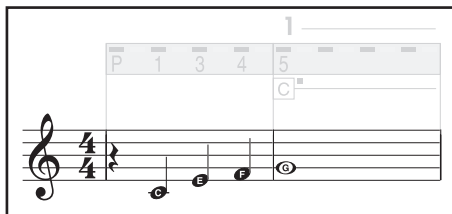
Press the **start/stop** key and, when the introduction touches are complete, begin playing.

If you hit the wrong note, the key will not play and the accompaniment will stop until you hit the right one.

Check the Music Book score for the right note to use

PREMISE CONCERNING MUSICAL NOTATION

Underneath the blue band method (grey in these instructions), the classical musical notation is shown with the treble clef, the time of the piece (3/4, 4/4 and so on), the notes with their anglo-saxon names (letters). After having played the pieces in the music books several times, try playing them again, this time following the classical notation in order to gradually familiarize yourself with this "traditional" world of music. You will then be able to see the close relationship that exists between the Bontempi Method and classical musical notation.



LOOKING AT THE KEYBOARD

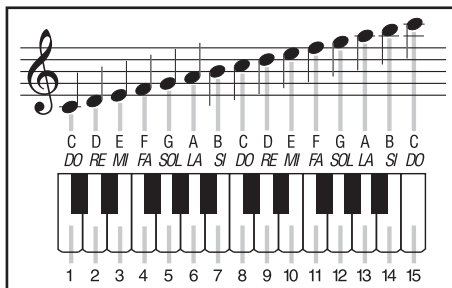
The keyboard is made up of white and black keys. The black keys are arranged in groups of 2 or 3 which may be of help to you as you learn to recognize the positioning of the notes.

- 1) the white key immediately to the left of the two black keys is C (DO).
- 2) The white key immediately to the left of the three black keys is F (FA).
- 3) By point 1 and 2 you can locate the other notes on keyboard.

MUSICAL NOTATION

Notes and pauses are written on five parallel horizontal lines and the four spaces between these lines. This group of five lines is called the staff.

The correspondence between the notes and their position on the keyboard is given on the next diagram.

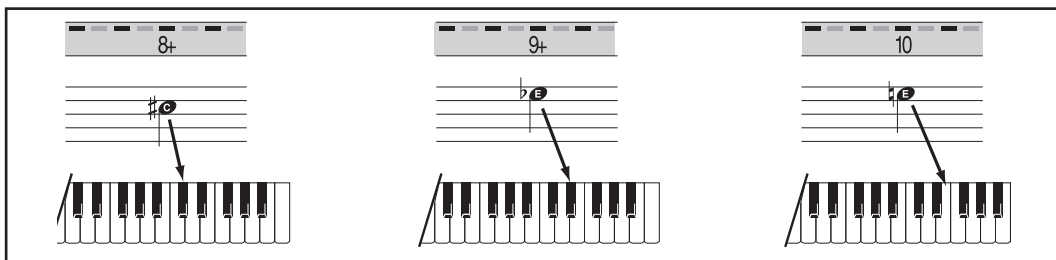


MODIFICATIONS

Sometimes, next to the treble clef at the beginning of the staff or next to a single note, these signs will appear: \flat (flat) or \sharp (sharp).

These signs mean that all the notes on that line, in that space or the single note itself are flat or sharp notes, that is, they are to be played on the relevant black keys. It's easy to recognize them because they are indicated in the blue band (grey in these instructions) of the method with a number followed by the plus (+) sign.

The \natural (bequadro) sign (natural) which you may find on the line of the staff means that the previous \flat (flat) or \sharp (sharp) indications are to be cancelled. All variations are indicated in the blue band (grey in these instructions), so always refer to this should you have any doubts.



SYMBOLS AND LENGTHS OF THE NOTES

WHOLE NOTE AND CORRESPONDING PAUSE (SEMIBREVE)

- = play for the duration of 4 beats:
one - and two - and three - and four - and
- ▬ = suspend the music for the duration of 4 beats:
one - and two - and three - and four - and



HALF NOTE AND CORRESPONDING PAUSE (MINIM)

- ◐ = play for the duration of 2 beats:
one - and two - and
- ▬ = suspend the music for the duration of 2 beats:
one - and two - and



QUARTER NOTE AND CORRESPONDING PAUSE (CROTCHET)

- ◑ = play for the duration of 1 beat:
one - and
- ⌋ = suspend the music for the duration of 1 beat:
one - and



EIGHTH NOTE AND CORRESPONDING PAUSE (QUAVER)

- ♩ = play for the duration of half a beat :
one -
- ⌋ = suspend the music for the duration of half a beat:
one -



DOTTED NOTE

- ◑. A dot after a note increases its value by half.
- ◑. For example: 3 beats = 2 beats + 1 beats



- TIE** When a curved line joins two or more notes together, the first note is prolonged by the value of the note(s) it is joined to, keeping the key pressed down.

- ◑◑ = press the key for a total of three beats.
- In the Bontempi music books, the 2nd note and the others which may follow have no name to indicate that the key must be kept held down.

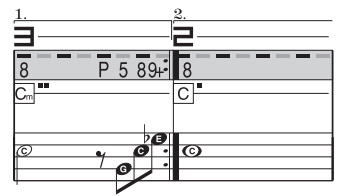


REPEAT SIGNS (CHORUS)

The sign is used especially when a song has a series of lyrics or a tune which has parts that have to be repeated. It is therefore necessary to repeat the music included between these repeat signs whenever : .

REPEAT SIGN (REFRAIN) WITH TWO FINAL MEASURES (DOUBLE ENDINGS)

Some songs are characterized by the fact that they have a refrain with more than one final measure. In these cases, they are marked by the "double ending" sign. 1 and 2. The whole piece is played, therefore, as far as the measure which ends the song, indicated by the number 1. The song is then repeated entirely, skipping over the first concluding measure and going directly on to the second to finish.



DOUBLE BARS

The double bars indicate the end of a piece of music.

REPEAT SIGNS WITH "AD LIBITUM"

The piece of music contained between : these signs can be repeated as many times as you like.

CHORD WITH BRACKET

Whenever this sign appears, the chord is interrupted.

DA CAPO AL FINE

When you see this indication, play the whole piece, then repeat it again from the beginning until you get to the word "Fine" (the phrase "Da Capo al Fine" is in fact Italian for "From beginning to end").

Da capo al Fine

DAL § AL FINE

When you encounter this sign, repeat the piece from the indication § up to the word "Fine".

Dal § al Fine

LEVEL 3: Melody

Now you are ready to play the tune of a song. If you go wrong the orchestra will play the accompaniment with your mistakes. All the keys will play and the orchestra will not wait for you.

Level 3 – The tune. Off we go!

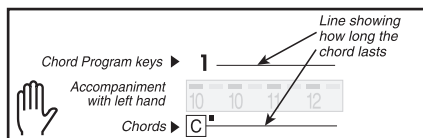
Choose a song and select **System 5 - Level 3**. Press **start/stop** and begin playing.

If you hit the wrong note the song will be out of tune. If you do not follow the right tempo the orchestra will not wait and you will be out of tempo. Try to follow the notes of the tune on the music score of the Music Book.

LEVEL 4: Chord

Until now we have talked about the tune, now we will try with the accompaniment. Information about the score can be found above and below the blue strip (grey in these instructions).

To play the accompaniment, hold each chord for the time indicated by the line next to the letter representing the chord until you come to the next one.



How to play the chords:

It may seem difficult to play a chord or, in other words, press a combination of 3 or more keys, but the keyboard offers you the chance to use two performance modes: **Easy Chord** and **Free Chord**.

1. EASY CHORD

Easy Chord is the first level of chord playing.

The keyboard is automatically split into two parts and you can play the Bontempi single finger chords.

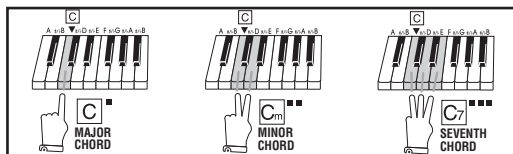
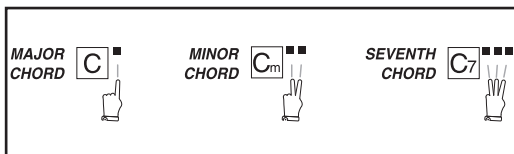
The Bontempi music method uses three types of chords: **major chord**, **minor chord**, and **seventh chord**:

To form **major chord**, (for example C^{\square} C Major) by means of the control Single Finger Chord, all you need do is press with one finger on the key which corresponds to the same letter C.

To play a **minor chord**, (for example C_m^{\square} C Minor) you must press the key corresponding to the letter C together with any key to the right of this one - e.g. (the one on it's immediate right).

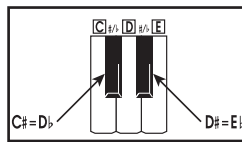
To form a **seventh chord**, (for example C_7^{\square} C Seventh) you should press the key which corresponds to the letter C together with any 2 keys to its right - e.g. (the next two on the right).

To help you play the chords, little black squares are shown next to the relative symbols. These squares indicate the number of fingers needed to play each chord.



You may need to form a chord on a flat note, which corresponds to a black key (e.g. D_b^{\square} = D flat major). In this case, the chord is played by pressing the black key immediately to the left of the D key.

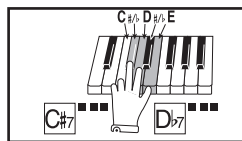
To form a chord on a sharp note (e.g. $D^{\sharp\square}$ = D sharp major), the chord is played by pressing the black key immediately to the right of the D key.



More complex chords, such as chords on a flat or sharp note, minor or seventh, for example $C_7^{\sharp\square}$ or $D_b_7^{\square}$, are formed by pressing the black key corresponding to the letter C \sharp or D \flat and any other two keys (white or black) to the right of the previous one.

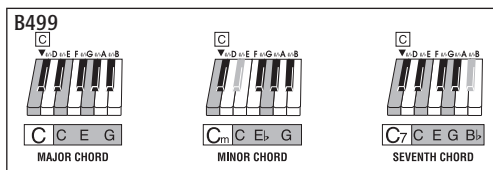
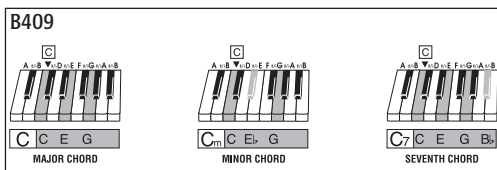
To facilitate playing the chords, the black squares next to the symbol indicate the number of fingers necessary for forming the chord.

The table with all the chords is at the end of the Music Book.



2. FREE CHORD

The Free Chord selection is the most evolved way to compose a chord or, in other words, effectively press the note keys which accompany it. With this level you can compose free chords according to classic musical notation.



Level 4 - Chords. Off we go!

Choose a song and select **System5 - Level 4**.

At this level the rhythm and tune of the song are played.

Your task will be to learn the chords and then select to play them on the keyboard using the two modes: **Easy Chord** or **Free Chord**.

Press **start/stop** and start playing following the chords in the Music book score.

N.B.: In the BONTEMPI scores, including the MUSIC BOOK ones, the numbers above the blue band (grey in this explanation) show which chords should be played using the 6 CHORD PROGRAM keys present in other BONTEMPI keyboards.

The metronome sound will give you the tempo to play the first chord.

If you make a mistake, the melody will wait until you get it right. Be careful when changing chords, otherwise you will be offbeat.

LEVEL 5: Accompaniment

This level is like the previous one but here you will play the part of the orchestra and you will have to play the accompaniment without making a mistake.

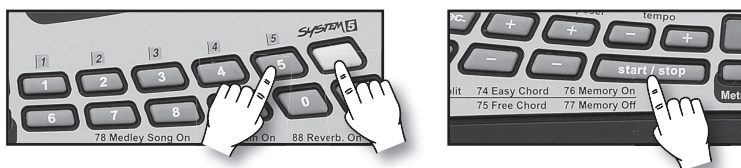
Select the mode to play the chords:

1. **Easy Chord;**
2. **Free Chord.**

Now all that remains for you to do is select **System5 - Level 5**.

Press **start/stop** and start playing following the chords in the Music book score.

If you play the wrong chord, it will be heard and the song will be out of tune.



THE SONG

As you can see, with the help of the keyboard and a bit of practice you managed without difficulty to play the tune or accompaniment to the songs. Now you will be able to play the music from the songbook provided, or from the huge BONTEMPI collection.

MUSIC BOOKS

Music books represent an essential element of the system. Each song is printed on a separate page.

Next to the original title of the song there is the translation of the title in other languages. The composer's name is on the right of the title. Under the title there is information regarding:

SOUND: the sound needed to create the tune

STYLE: the rhythm of the drums and arrangement of the song

TEMPO: the speed of the song

| | | |
|-------------------|--------------------|-------------------------|
| ODE TO JOY | INNO ALLA GIOIA | L. VAN BEETHOVEN |
| | ODE AN DIE FREUDE | |
| | L'HIMNE A LA JOIE | |
| | HIMNO A LA ALEGRIA | |

SOUND ▶ VIOLONCELLO

TEMPO ▶ ♩ = 124

STYLE ▶ ROCK

SONG ▶ 22

You can use this information to configure the keyboard and play the song at its best. The keyboard manual tells you how to select sound, rhythm and tempo.

READING A MUSICAL PIECE WITH THE BONTEMPI MUSIC METHOD

If we look at the first line of a piece we realize that we know all the signs shown.

1. The numbers on the continuous blue band (grey in these instructions) indicate the keys for playing the melody.
2. The letters beneath the continuous blue line (grey in these instructions) indicate the accompaniment chords that can be played using the BONTEMPI simplified mode (the line to the right indicates how long the chord should be held).

The image shows a musical staff with a treble clef and a 4/4 time signature. The melody is written on a five-line staff. Above the staff, there are two rows of numbers and letters. The first row, labeled '1', shows numbers: 10, 10, 11, 12, 12, 11, 10, 9, 8, 8, 9, 10, 10, 9, 9. The second row, labeled '2', shows letters: C, G, C, G. A dashed box encloses the numbers and letters, with an arrow pointing to the text 'Scripted using the Bontempi method'. Below the staff, there is another set of numbers and letters: 10, 10, 11, 12, 10, 9, 9. An arrow points to this set with the text 'Traditional scripting'.

The diagram illustrates the Bontempi notation system. On the left, a hand is shown with fingers pointing to 'Chord Program keys' (1, 10, 11, 12) and 'Chords' (C, G). A line above the keys is labeled 'Line showing how long the chord lasts'. On the right, a hand is shown with fingers pointing to 'Key numbers for tune with right hand' (1, 10, 11, 12).

TROUBLE SHOOTING GUIDE

| Problem | Solution |
|--|---|
| The instrument does not play or the sound is distorted. | Batteries discharged – insert new batteries. Batteries inserted incorrectly – check. Mains adapter not suitable. |
| The instrument switches on or off when keys are pressed. | Batteries discharged – insert new batteries. |

ATTENTION: In the event of malfunction, remove the batteries and then reinsert them.

TABLE DE MATIÈRES

| | |
|---|----|
| CARACTERISTIQUES TECHNIQUES | 17 |
| ALIMENTATION | 18 |
| ALIMENTATION SUR SECTEUR | 18 |
| ALIMENTATION PAR PILES | 18 |
| ACCESSOIRES D'ORIGINE EN OPTION | 18 |
| TABEAU DE COMMANDE | 19 |
| PRISES | 19 |
| LES INDICATIONS SUR LE CLAVIER | 19 |
| UTILISATION DE L'INSTRUMENT | 20 |
| MISE EN MARCHÉ ET ARRÊT | 20 |
| DEMO - Morceau de démonstration | 20 |
| LES VOLUMES | 20 |
| LES CHANSONS | 20 |
| LES SONS | 20 |
| LE TRANSPOSER | 21 |
| LE CLAVIER | 21 |
| LES SONS POUR L'ACCOMPAGNEMENT | 21 |
| LES STYLES | 21 |
| TEMPO | 21 |
| LE METRONOME | 21 |
| EASY PLAY | 22 |
| DJ STYLE | 22 |
| LES FONCTIONS (FUNCTIONS) | 22 |
| FULL KEYB / SPLIT | 22 |
| EASY CHORD | 22 |
| FREE CHORD | 22 |
| MEMORY ON / OFF | 22 |
| MEDLEY SONG ON / OFF | 22 |
| SUSTAIN ON / OFF | 22 |
| REVERB ON / OFF | 23 |
| SEQUENCER | 23 |
| SYSTEM 5 | 23 |
| ENTRETIEN ET DIVERS | 23 |
| METHODE MUSICALE BONTEMPI | 24 |
| INTRODUCTION A LA METHODE | 24 |
| LES PARTIES DE LA MUSIQUE | 24 |
| COMPOSITION DE LA METHODE BONTEMPI | 24 |
| NIVEAU 1: LE TEMPS | 24 |
| NIVEAU 2: LES NOTES | 25 |
| PRELIMINAIRES A L'ECRITURE MUSICALE | 26 |
| UN COUP D'OEIL AU CLAVIER | 26 |
| ECRITURE MUSICALE | 26 |
| ALTERATIONS | 26 |
| SYMBOLES ET DUREE DES NOTES | 27 |
| NIVEAU 3: LA MELODIE | 28 |
| NIVEAU 4: LES ACCORDS | 28 |
| NIVEAU 5: L'ACCOMPAGNEMENT | 29 |
| LA CHANSON | 29 |
| COMMENT LIRE LE MORCEAU SELON LA METHODE BONTEMPI | 30 |
| GUIDE A LA SOLUTION D'EVENTUELS PROBLEMES | 30 |
| LISTE DES SONS | 73 |
| LISTE DES STYLES | 74 |
| LISTE DES SONS POUR L'ACCOMPAGNEMENT | 74 |
| LISTE DES CHANSONS | 75 |
| GARANTIE | 76 |

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CLAVIER B409: 40 touches taille midi (LA-DO)

CLAVIER B499: 49 touches taille midi (DO-DO)

POLYPHONIE: 16 notes maximum

SONS DE BASE: 100 timbres polyphoniques

TRANSPOSER: déplacement +/- 6 demi-tons

SONS POUR L'ACCOMPAGNEMENT: 6 timbres polyphoniques

EFFET: REVERB et SUSTAIN

STYLES: 32 rythmes

DJ STYLES: 6 styles avec 13 effets et 12 loop

Contrôles: START/STOP, DOWN BEAT, TEMPO +/-

METRONOME: avec commande immédiate

SEQUENCER: REC et PLAY pour enregistrer et réécouter

ACCOMPAGNEMENT AUTOMATIQUE: Free Chord et Easy Chord

Contrôles: Memory ON/OFF, Full Keyb./Split

Contrôles généraux: ON/OFF, Master Volume, Clavier numérique 0-9, Easy Play, Style, Song, Sound

DEMO: Morceau démonstratif

SONGS: 32 morceaux musicaux préenregistrés avec Medley ON/OFF

SYSTEM 5: 5 niveaux d'apprentissage

AMPLIFICATION: 1,5 watt (RMS)

Un haut-parleur à efficacité élevée Ø 77 mm (B409)

Deux haut-parleurs à efficacité élevée Ø 77 mm (B499)

ALIMENTATION: 6 piles de 1,5 Volt IEC R6 / AA
Adaptateur AC/DC – Input Vdc= 9 V / I = 400 mA

DIMENSIONS B409: (600 x 232 x 65) mm

DIMENSIONS B499: (680 x 240 x 63) mm

POIDS B409: 1,4 Kg

POIDS B499: 1,9 Kg

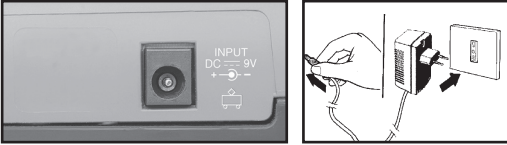


ALIMENTATION

Ce clavier électronique peut fonctionner avec alimentation par réseau ou par piles.

ALIMENTATION SUR SECTEUR

L'instrument peut être alimenté par un adaptateur de réseau AC/DC "ADS 0904" (qui n'est pas fourni) qui aura en



sortie les caractéristiques suivantes: Vdc = 9V; I = 400mA
 ⊖ — ⊕ (terminal positif central). Cet appareil est conforme aux normes nationales et internationales concernant la sécurité électrique.

- Le jouet ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
- Le jouet doit être utilisé avec l'adaptateur de réseau conseillé
- Le jouet doit être débranché de l'adaptateur avant un éventuel nettoyage. •L'adaptateur sur secteur N'EST PAS un jouet.

RECOMMANDATION: La prise électrique (1) pour brancher la fiche de l'adaptateur doit être facilement accessible. L'introduction de la broche dans la prise située derrière déconnecte automatiquement les piles. Garantir l'aération suffisante de l'adaptateur; les fissures d'aération ne doivent pas être couvertes par des objets tels que journaux, nappes, rideaux, etc.. Ne pas exposer l'adaptateur aux gouttes ou aux jets d'eau.

ATTENTION: Tout accumulateur ou adaptateur/ transformateur utilisé, pourvu d'un isolant de sûreté, doit être régulièrement contrôlé pour éviter les risques dus aux dommages concernant le câble, le fil, la fiche, le dispositif d'isolation ou d'autres parties; l'appareil ne pourra être utilisé, qu' après la réparation du dommage.

ALIMENTATION PAR PILES

L'instrument fonctionne avec **6 piles de 1,5V** type IEC R6/AA (qui ne sont pas fournies) que l'on doit disposer dans l'emplacement spécial situé dans la partie inférieure. Pour ouvrir cet emplacement presser sur le levier en correspondance avec OPEN; pour placer les piles suivre les indications graphiques qui apparaissent en relief sur le fond.



CONSEILS POUR L'UTILISATION DES PILES

• Quand les piles sont déchargées, il faut toujours les enlever de leur emplacement. • Recharger seulement les piles du type "rechargeables" et, de toute façon, avec la supervision d'un adulte. • Ne pas utiliser en même temps des piles de types différents. • Ne pas utiliser des piles neuves avec des piles déchargées. • Ne pas court-circuiter les terminaux d'alimentation.

REGLES POUR ECOULEMENT DES ORDURES

Pour l'écoulement des matériaux indiqués ci-dessous, se renseigner auprès des Administrations Communales au sujet des centres d'écoulement spécialisés.

1 - ÉCOULEMENT DES PILES

Pour aider la protection de l'environnement ne pas jeter les piles déchargées parmi les ordures normales, mais dans des conteneurs spéciaux situés dans les centres de ramassage.



2 - ECOULEMENT DES EMBALLAGES

Remettre les emballages en papier, carton et carton ondulé dans les centres d'écoulement spécifiques. Les parties en plastique de l'emballage doivent être placées dans les conteneurs pour la récolte prévus à cet effet.

Les symboles qui repèrent les différents types de plastique sont:



Légende relative au type de matériau plastique:

- **PET**= Polyéthylène téréphtalate
- **PE**= Polyéthylène, le code 02 pour PE-HD, 04 pour PE-LD
- **PVC**= Chlorure de Polyvinyle
- **PP**= Polypropylène
- **PS**= Polystyrène, Polystyrène expansé
- **O**= Autres polymères (ABS, Couplés, etc.)

3 - ECOULEMENT DE VIEUX PRODUITS ELECTRIQUES ET ELECTRONIQUES

Tous les articles qui portent ce symbole sur le corps du produit, sur l'emballage ou dans les instructions ne doivent pas être jetés dans les ordures normales mais doivent être remis dans les centres de récolte spécialisés.



Là les matériaux seront divisés sur la base de leurs caractéristiques et par la suite réutilisés pour contribuer largement à la protection de l'environnement.

ACCESSOIRE D'ORIGINE EN OPTION

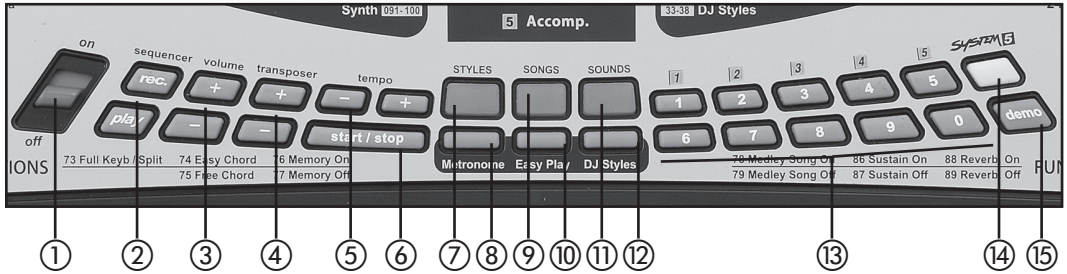
ADS 0904

Adaptateur pour alimentation de réseau.

Vdc = 9V; I_{max} = 400 mA



TABLEAU DE COMMANDE



- [1] **ON/OFF** - Pour allumer ou éteindre l'instrument.
- [2] **SEQUENCER REC** pour enregistrer ce que l'on joue et **PLAY** pour réécouter l'enregistrement.
- [3] **VOLUME + / -** -Pour la sélection du volume général.
- [4] **TRANSPOSER +/-** -Permet de changer la tonalité des notes.
- [5] **TEMPO +/-** -Pour le réglage de la vitesse d'exécution du style, des chansons ou du Métronome.
- [6] **START/STOP** -Pour faire partir ou arrêter un style rythmique ou une chanson.
- [7] **STYLES** -Pour sélectionner les styles rythmiques.
- [8] **METRONOME** -Pour endencher ou désactiver le temps battu par le métronome
- [9] **SONGS** -Pour sélectionner les chansons préenregistrées
- [10] **EASY PLAY** -Selon le style courant sélectionne le timbre de la main droite, la vitesse optimale d'exécution du style et met le clavier en condition de **FREE CHORD**. Dans les 32 chansons, sélectionne le son et le temps assortis aux morceaux de musique.
- [11] **SOUNDS** -Pour sélectionner le son sur le clavier.
- [12] **DJ STYLE** -Habilite le rythme **DJ STYLE** avec les "tours harmoniques" et les effets dans la partie droite du clavier.
- [13] **Clavier numérique 0-9** -Pour la sélection de fonctions, de styles rythmiques, de chansons et de sons.
- [14] **SYSTEM 5** -Pour entrer dans la modalité d'apprentissage sur 5 niveaux.
- [15] **DEMO** -Pour écouter le morceau de démonstration.

PRISES

INPUT DC 9 V -Permet d'alimenter l'instrument grâce à un adaptateur AC/DC.



LES INDICATIONS SUR LE CLAVIER

Les lettres à gauche: Indiquent la note fondamentale pour le nom de l'accord.

Les chiffres à droite: Indiquent les touches qu'il faut jouer pour exécuter la mélodie avec les partitions musicales simplifiées **BONTEMPI**.

Les sections du DJ STYLE: Dans la partie gauche du clavier, il y a **DJ CHORD** pour jouer la tonalité, dans la partie centrale il y a le **DJ LOOP** pour jouer les tours harmoniques et dans la partie droite il y a le **DJ EFFECTS** pour obtenir les effets caractéristiques du **DJ STYLE**.



UTILISATION DE L'INSTRUMENT

MISE EN MARCHÉ ET ARRÊT

L'instrument s'allume en déplaçant l'interrupteur sur **on** et s'éteint en le mettant sur **off**. A la mise en marche le clavier est prédisposé pour fonctionner avec le son **Stage Piano**, le rythme **Pop** et la chanson **La Cucaracha**.

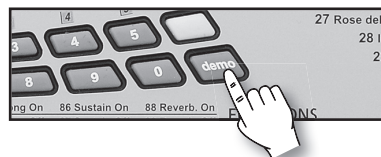
Note - Pour éviter une consommation inutile des batteries, le son d'une sonnette (dispositif "Save Power Alarm") signale que le clavier n'a pas été utilisé depuis plus de deux minutes.



DEMO - Morceau de démonstration

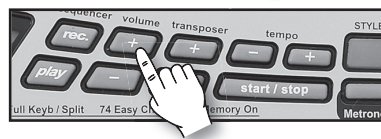
En pressant le bouton **demo**, un morceau qui met en évidence les caractéristiques musicales du clavier est en voie d'exécution.

Pour interrompre l'exécution, appuyer de nouveau sur le bouton **demo**.



LES VOLUMES

Pour régler le volume général de l'instrument, appuyer sur les boutons **volume +** (pour augmenter) ou **volume -** (pour diminuer). En maintenant le bouton appuyé, la variation devient continue. Pour retourner au volume standard, appuyer sur les deux boutons ensemble **volume +** et **volume -**.

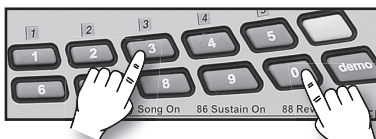
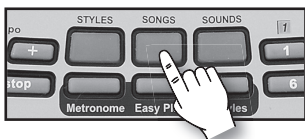


LES CHANSONS

L'instrument contient **32 morceaux de musique** du répertoire classique.



Pour sélectionner les morceaux, appuyer sur la touche **SONGS** (voyant allumé) et taper un numéro à deux chiffres selon la liste **SONGS** (ex. 03 Jingle Bells, taper sur le clavier numérique le 0, et puis le 3) et appuyer sur la touche **start/stop** pour faire partir le morceau ou pour arrêter l'exécution.



Lorsqu'on tape le premier chiffre, le voyant clignote jusqu'à ce que la sélection soit terminée.

Lorsqu'un morceau est en exécution, on peut écouter d'autres chansons de façon immédiate en tapant le numéro qui correspond au morceau choisi.

La commande **Easy Play** introduit sur le clavier le son de la mélodie correspondant à la chanson et le **TEMPO** standard.

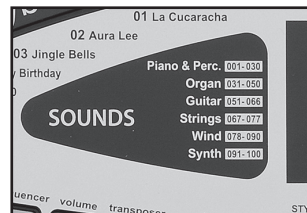
LES SONS

Le clavier comprend **100 sons** subdivisés en **6 familles** (ex. 031-050 ORGAN).

On peut les sélectionner lorsque la touche **SOUNDS** est allumée et en composant un numéro à trois chiffres de 001 à 100 de la liste **SOUNDS** qui se trouve dans la partie finale du Mode d'emploi.

Exemple: pour le son **Full Organ** composer le numéro **034** (d'abord le 0, puis le 3 et enfin le 4 sur le clavier numérique).

| FAMILY | SOUNDS |
|---------------------------|-----------------|
| ORGAN 031 - 050 | 031 Hammond |
| | 032 Perc Organ |
| | 033 Blues Organ |
| | 034 Full Organ |
| | 035 Theatre |
| | 036 Organ |
| | 037 Jazz Organ |



N.B.: Pour certains sons, il se peut qu'il y ait une très légère différence de volume ou de qualité sonore selon les différents points du clavier. Ceci est la conséquence inévitable de l'échantillonnage multiple et n'est pas un indice de problèmes de fonctionnement

LE TRANSPOSER

Les commandes +/- de **transposer** permettent de déplacer la tonalité de tout le clavier de +/- **6 semi tons**.

En appuyant en même temps sur les touches +/- de **transposer**, on retourne à la valeur normale de 00.



LE CLAVIER

Il est composé de **40 touches** (**49 touches** pour B499) à pas midi et peut être utilisé des façon suivantes :

1. A la mise en marche, sur tout le clavier un seul et unique son est actif.
2. Avec la fonction **73 Full Keyb/Split**, le clavier se partage en deux sections: une réservée à l'accompagnement pour composer les accords (touches de gauche) et l'autre pour jouer le mélodie (touches de droite).

On peut jouer les accords dans le mode **FREE CHORD** c'est à dire selon la méthode classique ou bien en **EASY CHORD** c'est-à-dire à la façon simplifiée (voir le paragraphe EASY CHORD).

LES SONS POUR L'ACCOMPAGNEMENT

La sélection des sons pour l'accompagnement, lorsque le rythme est arrêté et que le clavier est séparé, s'obtient en tapant un code entre **80** et **85**.

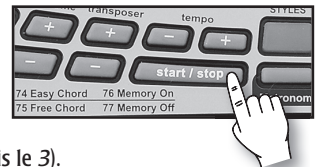
| ACCOMP. SOUNDS | |
|----------------|--------------|
| 80 | Piano |
| 81 | Hammond |
| 82 | Jazz Guitar |
| 83 | Strings |
| 84 | Trumpet |
| 85 | Slow Strings |

LES STYLES

Dans le clavier, **32 styles rythmiques** ont été mis en mémoire enrichis d'accompagnements automatiques comprenant la basse, des arrangements et la batterie.

Ils sont divisés en **6 familles** (es. 22-28 LATIN), voir la liste à page 74. On les sélectionne en pressant le bouton **STYLES** et puis un numéro à deux chiffres de la liste **STYLES**.

| FAMILY | STYLES |
|----------------|----------------|
| | 22 Cha Cha Cha |
| | 23 Samba |
| LATIN | 24 Bossa |
| 22 - 28 | 25 Mambo |
| | 26 Salsa |
| | 27 Bachata |
| | 28 Merengue |



Exemple: pour sélectionner le rythme **Samba**, composer le numéro **23** (d'abord 2, puis le 3).

Pour mettre en marche le rythme ou pour l'arrêter, appuyer sur le bouton **start/stop**.

Pour augmenter ou diminuer la vitesse d'exécution, utiliser les boutons **tempo +** et **tempo -**.

En maintenant le bouton appuyé, la variation devient continue.

Pour retourner à la vitesse standard du rythme, appuyer sur les deux boutons ensemble **tempo +** et **tempo -**.

Le voyant du bouton **STYLES** affiche le début de chaque frappe ou mesure. Quand un rythme est en fonction, et qu'on sélectionne un nouveau style, ce dernier va s'exécuter à la fin du dessin rythmique précédent.

TEMPO

Les touches **tempo +** et **tempo -** servent à régler la vitesse du rythme ou d'une chanson.

LE METRONOME

Le métronome aide pendant l'apprentissage de la musique, en battant la mesure pendant l'exécution des exercices musicaux et simule l'instrument classique qui bat l'écoulement du temps. On le met en marche et on l'éteint en appuyant sur la touche **Metronome**. Pour changer la vitesse, utiliser les touches **tempo +/-**.

EASY PLAY

Selon le rythme courant, **Easy Play** définit le timbre pour la main droite, la vitesse optimale d'exécution du rythme et partage le clavier pour jouer les accords dans le mode FREE CHORD.

DJ STYLE

La commande **DJ STYLE** active les effets DJ pour les 13 dernières touches du clavier, un style rythmique DJ et des tours harmoniques particuliers. Le clavier se divise automatiquement en **trois secteurs**: en jouant une touche du côté gauche, on choisit la **tonalité** et le rythme se met à fonctionner automatiquement, au centre du clavier on peut jouer les **tours harmoniques** et du côté droit on peut jouer les effets caractéristiques **DJ STYLE**. On les sélectionne en appuyant sur la touche DJ et ensuite un nombre entre 33 et 38 (voir la liste STYLE à pag. 74).



LES FONCTIONS (FUNCTIONS)



Full Keyb/Split

Pour diviser le clavier avec deux sons ou introduire un son unique. Par le numéro 73 on active **Full Keyb** et c'est-à-dire un unique son sur tout le clavier ou bien **Split** le clavier est alors divisé pour l'utilisation de deux sons différents.

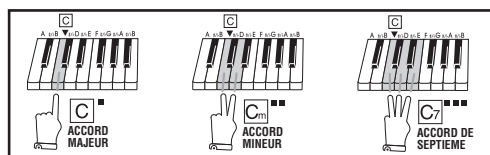
EASY CHORD

Cette fonction permet de composer les accords dans la partie gauche du clavier selon la méthode simplifiée Bontempi:

Avec une touche un **accord majeur**, avec deux touches un **accord mineur**, avec trois touches un **accord de septième**.

On l'active en composant le numéro 74 **Easy Chord**;

La note principale de l'accord (la plus importante, celle qui lui donne son nom) est représentée par la touche enfoncée la plus à gauche. Par exemple C (DO), D (RE) et E (MI) enfoncés en même temps, donnent un accord de **C7** (DO septième).



Free Chord

Les accords se jouent selon la méthode classique et tous les principaux accords sont reconnus.

En composant le numéro 75 on active **Free Chord** ou lorsqu'on sélectionne **Easy Play**.

Memory On / Off

Lorsqu'on a un rythme qui fonctionne, l'accord joué est mémorisé même lorsqu'on relâche les touches.

On l'active en tapant le numéro 76 **Memory On** et on le désactive avec 77 **Memory Off**. Normalement elle est active.

Medley Song On / Off

Avec cette fonction il est possible d'écouter toutes les chansons à la suite à partir de celle qui a été sélectionnée.

On le met en marche en composant le numéro 78 **Medley Song On** et on l'éteint avec 79 **Medley Song Off**.

Sustain On / Off

Prolonge le son d'une note quand la touche est lâchée. Il se met en marche avec le numéro 86 **Sustain On** et s'arrête avec 87 **Sustain Off**.

Reverb On / Off

Simule l'effet qui se crée quand on joue dans une grande salle. Il se met en marche avec le numéro **88 Reverb On** et s'arrête avec **89 Reverb Off**.

SEQUENCER

Avec la section Sequencer il est possible d'enregistrer et puis d'écouter tout ce qu'on joue. On le met en marche en appuyant sur la touche **rec**. Les trois voyants clignotent chacun à leur tour.

Appuyer de nouveau **rec** pour arrêter l'enregistrement et puis appuyer sur la touche **play** pour réécouter ce qui a été enregistré. Appuyer de nouveau sur **play** pour arrêter l'écoute. On peut mémoriser à peu près **330 événements**.

Quand la mémoire est pleine, les voyants cessent de clignoter.

Après un enregistrement, quand **PLAY** est en marche, d'éventuelles variations faites avec le tableau des commandes, peuvent influencer sur les événements enregistrés.

Les données enregistrées restent in mémoire tant que le clavier est allumé.

SYSTEM 5

La section SYSTEM 5 aide pendant l'apprentissage de la musique comme s'il y avait un vrai maestro de musique à côté de soi pour enseigner 5 aspects fondamentaux :

1. Le Temps
2. Les Notes
3. La Mélodie
4. Les Accords
5. L'Accompagnement.

1er niveau: Le temps de la chanson

Avec le 1er niveau, on peut faire connaissance avec les notes de la mélodie et surtout acquérir la notion du temps de la chanson.

== Comment on exécute:

Après avoir choisi une chanson, sélectionner le niveau 1 en appuyant d'abord sur la touche **System 5** (le voyant de la touche **SONGS** clignote) et puis, le numéro 1 avec le clavier numérique.

Utiliser la commande **start/stop** pour faire démarrer et pour arrêter l'exécution.

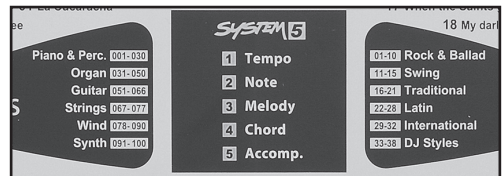
A la fin des morceaux d'introduction essayer de jouer la mélodie de la chanson en appuyant de nombreuses fois sur une ou plusieurs touches du clavier en essayant de suivre le rythme de l'orchestre. Pendant l'exécution, l'accompagnement te suivra automatiquement. On peut ralentir ou bien augmenter la vitesse d'exécution de la chanson en agissant sur les touches +/- de **tempo**. On peut changer de chanson en composant le numéro correspondant selon la liste **SONGS**.

Si on veut écouter la chanson complète, arrêter l'exécution avec **start/stop**, appuyer sur la touche **SONG** et puis à nouveau **start/stop**.

Pour exécuter les autres niveaux c'est-à-dire:

2. Les notes de la mélodie, 3. La mélodie de la chanson, 4. Les accords de la chanson et 5. L'accompagnement avec l'orchestre, appuyer sur la touche **System 5** et choisir le numéro du niveau, puis **start/stop**.

Pour d'ultérieures explications, voir la partie Méthode.



ENTRETIEN ET DIVERS

Pour assurer un parfait fonctionnement et une longue durée de l'appareil, suivre les conseils suivants:

- Evitez d'exposer l'instrument à une forte chaleur ou de l'entreposer dans un endroit trop humide.
- Conserver l'emballage et ses composants pour pouvoir remettre l'appareil à l'intérieur en cas d'inactivité prolongée ou d'un transport éventuel.
- Au cas où vous constateriez le moindre défaut, veuillez contacter votre revendeur autorisé le plus proche.
- Pour tout retour veuillez de préférence expédier votre instrument dans son emballage d'origine.
- Ne pas utiliser d'alcool, de solvants ou de substances chimiques similaires pour le nettoyage. Nettoyer l'instrument au moyen d'un chiffon souple humidifié avec une solution délicate à base d'eau et de détergent neutre. Plonger le chiffon dans la solution et essorer jusqu'à ce qu'il sèche presque entièrement.

METHODE MUSICALE BONTEMPI

INTRODUCTION A LA METHODE

Cette méthode a été étudiée pour tous ceux qui s'intéressent à la musique pour la première fois afin de leur faciliter un tel apprentissage en un bref laps de temps et surtout en s'amusant.

La méthode Bontempi "System 5" vous permet de jouer suivant **cinq niveau d'apprentissage** selon votre capacité.

Ils sont :

1. LE TEMPS
2. LES NOTES
3. LA MELODIE
4. LES ACCORDS
5. L'ACCOMPAGNEMENT

Vous pouvez tous les parcourir en affrontant graduellement les difficultés que vous rencontrerez, ou encore choisir le niveau avec lequel débiter.

L'important c'est de répéter de temps en temps les exercices, sans prétendre tout apprendre d'un seul coup.

Pour faciliter les choses, le clavier, comme un "Maestro" assis à vos côtés, vous guidera dans le merveilleux monde de la Musique.



LES PARTIES DE LA MUSIQUE

On peut décomposer tout discours musical en éléments simples. Essayons d'analyser les principaux: mélodie et accompagnement.

LA MELODIE

La mélodie est une succession de sons (notes) de hauteur et durée différentes, exécutés l'un après l'autre. Un instrument fondamental pour exécuter la mélodie est, par exemple, la flûte; mais vous aussi, quand vous siffloitez un air, vous exécutez une mélodie.



L'ACCOMPAGNEMENT

L'accompagnement est formé d'accords (groupes de 3 notes ou plus exécutées en même temps) qui soutiennent la mélodie. Des instruments utilisés pour l'accompagnement sont: la guitare, le piano etc.

COMPOSITION DE LA METHODE BONTEMPI

La Méthode Bontempi est caractérisée par une *bande continue de couleur bleue* (grise dans cette explication) sur laquelle se trouvent les indications pour l'usage de la main droite qui joue la mélodie. Au-dessus et en dessous de cette bande se trouvent les indications pour l'usage de la main gauche qui joue les accords de l'accompagnement.

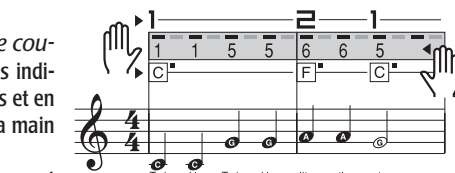
En dessous de la bande bleu ciel (grise dans cette explication) se trouvent toutes les notations musicales du morceau suivant l'écriture classique.

Par la suite, nous verrons ensemble la signification et l'usage de cette écriture.

Pour le moment il suffit de se rappeler que les notes ont un nom:

A, B, C, D, E, F, G dans la notation anglosaxonne qui correspondent à LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL dans la notation latine et A, H, C, D, E, F, G, dans la notation allemande.

Cette correspondance est indiquée sur le schéma à côté.



| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|-----|
| A | B | C | D | E | F | G |
| LA | SI | DO | RE | MI | FA | SOL |
| A | H | C | D | E | F | G |

Notation anglo-saxonne

Notation latine

Notation allemande

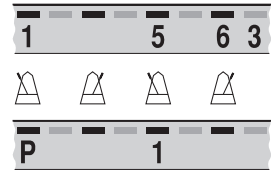
NIVEAU 1: LE TEMPS (Tempo)

Comme l'on a déjà dit, une mélodie est constituée par un ensemble des notes qui ont une hauteur et une durée précises. Si l'on essaye de siffloter un refrain, on s'aperçoit que des notes durent plus que d'autres et si l'on ne respecte pas les durées, la chanson ne sera plus la même. Avant tout, on s'occupera de la durée des notes.

Dans la bande bleu ciel (grise dans cette explication) de la méthode, à chaque numéro correspond une note et donc une touche sur le clavier.

Unité de temps

On doit presser chaque touche pendant un moment plus ou moins long, selon la distance qui sépare le numéro de celui qui suit. Pour faciliter l'exécution, dans la partie haute de la bande bleu ciel (grise dans cette explication) apparaît une séquence de tirets noirs et gris alternés. La distance entre un tiret noir et l'autre représente l'unité de temps musical nommé temps et correspond au déplacement de la baguette du métronome d'une extrémité à l'autre. Chaque tiret noir ou gris représente un demi battement. La lettre P (pause) qui se trouve parfois sur la bande bleu ciel (grise dans cette explication) indique qu'il faut suspendre l'exécution de la mélodie jusqu'à ce le numéro successif apparaisse.



Les musiques les plus communes sont écrites avec une succession de groupes de notes dont les durées, sommées, correspondent à 4 ou 3 battements et sont respectivement appelées 4/4, 3/4. Ces numéros indiquent le temps (rythme) du morceau et sont indiqués au début du morceau. Chaque groupe est compris entre deux segments dits barres de mesure. L'espace entre ces deux segments s'appelle mesure. Il est indispensable de respecter la durée de chaque son ou pause pour pouvoir utiliser correctement la section rythmique. Le signal de début de chaque mesure est donné par l'indicateur lumineux qui scande le temps.

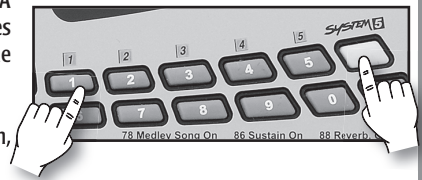
Niveau 1 – Le temps. On commence!

Sélectionner une chanson, l'écouter une ou plusieurs fois: remarquer qu'elle est constituée par une mélodie et par un orchestre qui l'accompagne. Pendant que l'on l'écoute, essayer de compter le temps ou de taper du pied à la cadence juste. Essayer aussi de suivre les notes de la mélodie sur la partition du livre "Music Book".

A ce moment –là sélectionner **System5 - Niveau 1**

Le clavier se prépare à jouer seulement l'accompagnement de la chanson choisie.

Il y aura un orchestre qui accompagnera pendant que l'on joue la mélodie. A ce niveau il n'est pas nécessaire de savoir quelle touche presser: toutes les touches du clavier joueront la note correcte. Il suffira de choisir une touche et de penser seulement à jouer en mesure.

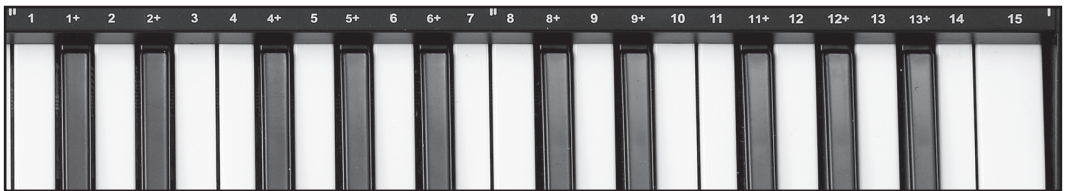


Appuyer sur la touche **start/stop** et, à la fin des morceaux d'introduction, commencer à jouer.

Ne pas oublier qu'à ce niveau, n'importe quelle touche jouera la note juste. Même si l'on se trompe et l'on s'arrête, l'accompagnement attendra.

NIVEAU 2: LES NOTES (Note)

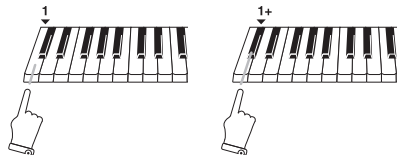
Sur la bande bleu ciel (grise dans cette explication) de la méthode, à chaque note correspond un numéro; en regardant le clavier on peut remarquer que sur chaque touche se trouve également un numéro. De cette façon, on trouve facilement la touche juste.



Pour exécuter la mélodie, lisez la succession numérique contenue dans la bande bleue (grise dans cette explication) de la méthode et appuyez, l'une après l'autre, sur les touches blanches correspondant aux mêmes numéros reportés sur la plaquette au-dessus du clavier.

Les touches noires correspondent aux numéros de la bande bleue (grise dans cette explication) de la méthode suivis du signe "+". Par exemple, au symbole 1+ correspond la touche noire suivant la touche blanche 1.

Maintenant que l'on sait quelle touche est associée à chaque note, essayer de jouer la mélodie en suivant les numéros sur la bande bleu ciel (grise dans cette explication). Ne pas oublier de respecter la mesure!



Niveau 2 - Les notes. On commence!

Choisir une chanson et sélectionner **System5 - Niveau 2**.

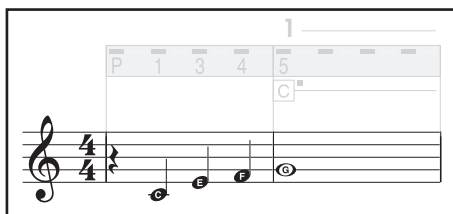
Comme pour le niveau 1, le clavier se prépare à jouer seulement l'accompagnement de la chanson. En ce cas, il faut jouer soit en mesure, soit la touche correcte.

Appuyer sur la touche **Start/Stop** et, à la fin des morceaux d'introduction, commencer à jouer.

Si l'on se trompe de note, la touche ne jouera pas et l'accompagnement se poursuivra seulement quand l'on pressera la touche juste. Pour savoir quelle est la note juste, voir la partition musicale du livre Music Book.

PRELIMINAIRES A L'ECRITURE MUSICALE

Au-dessous de la bande bleue (grise dans cette explication) qui caractérise la méthode est reportée la notation musicale classique avec la clef de sol, la mesure du morceau (3/4, 4/4 etc.), l'écriture des notes, le nom anglo-saxon de celles-ci et les informations pour le doigté de la main droite, que nous examinerons par la suite. Après avoir exécuté plusieurs fois les morceaux présentés dans les partitions, vous pourrez essayer de les répéter en faisant attention à l'écriture classique, tout en vous familiarisant avec le monde de la musique traditionnelle. Vous découvrirez alors l'étruite cohérence entre la Méthode Bontempi et l'écriture musicale classique.



UN COUP D'OEIL AU CLAVIER

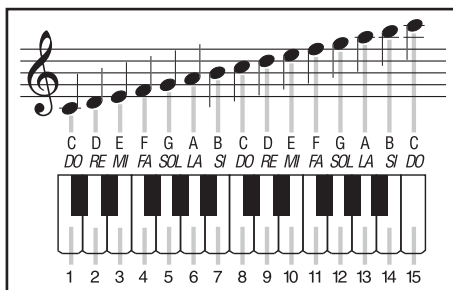
Le clavier est formé de touches blanches et noires.

Les touches noires sont disposées par groupes de 2 ou 3 et peuvent vous aider à localiser les notes.

- 1) La touche blanche immédiatement à gauche des deux touches noires est le C (DO).
- 2) La touche blanche immédiatement à gauche des trois touches noires est le F (FA).
- 3) Les notes sur le clavier sont déterminées par des groupes.

ECRITURE MUSICALE

Notes et silences sont écrits sur cinq lignes parallèles horizontales (et dans les quatre espaces correspondants) qui s'appellent la "portée". La correspondance entre les notes et leur position sur le clavier est donnée par le schéma à côté.



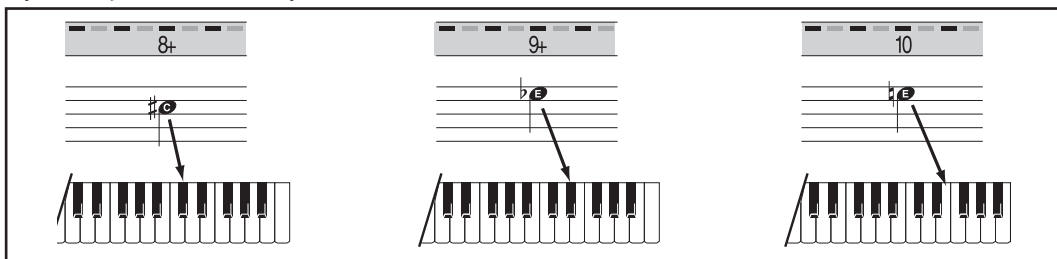
ALTERATIONS

Parfois, au début de la portée, à côté de la clef de sol, ou bien à côté d'une simple note vous pouvez trouver les signes \flat (bémol) ou \sharp (dièse).

Cela signifie que toutes les notes se référant à cette portée, cet espace, ou à cette note particulière, sont des notes bémols ou des notes dièses, c'est-à-dire qu'elles doivent être jouées sur les touches noires. Il est facile de les reconnaître, car dans la bande bleue (grise dans cette explication) elles sont indiquées par des numéros suivis du signe (+).

Le symbole de \natural (bécarre), que vous trouverez sur la portée le long du morceau, a la fonction d'annuler les indications précédentes de \flat (bémol) ou \sharp (dièse).

Même la variation est déjà prévue sur la bande bleue (grise dans cette explication). Il vous suffira, néanmoins, de vous reporter toujours à cette bande pour éclaircir un doute.



SYMBOLES ET DUREE DES NOTES

RONDE - PAUSE (SILENCE CORRESPONDANT)

- = Prolonger l'exécution pendant la durée de 4 temps:
un - et deux - et trois - et quatre - et
- ▬ = Suspendre l'exécution pendant la durée de 4 temps:
un - et deux - et trois - et quatre - et



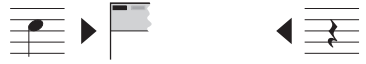
BLANCHE - DEMIE-PAUSE (SILENCE CORRESPONDANT)

- ◐ = Prolonger l'exécution pendant la durée de 2 temps:
un - et deux - et
- ▬ = Suspendre l'exécution pendant la durée de 2 temps:
un - et deux - et



NOIRE - SOUPIR (SILENCE CORRESPONDANT)

- ◐ = Prolonger l'exécution pendant la durée d'un temps:
un - et
- ◑ = Suspendre l'exécution pendant la durée d'un temps:
un - et



CROCHE - DEMI-SOUPIR (SILENCE CORRESPONDANT)

- ♪ = Prolonger l'exécution pendant la durée d'un demi-temps:
un -
- ♫ = Suspendre l'exécution pendant la durée d'un demi-temps:
un -



POINT

- ◌ Quand un point suit une note, il en augmente la valeur de la moitié.
- ◌ Ex: 3 temps = 2 temps + 1 temps



LIAISON

Quand une ligne courbe unit deux ou plusieurs notes, appuyer sur la première note prolongée de la valeur des autres qui lui sont liées.

- ◌ = Garder la touche pressée pendant la durée de 3 temps.



Dans les partitions Bontempi, la deuxième note et les suivantes, dans la liaison, n'ont pas de nom: cela veut dire que la touche doit être gardée pressée.

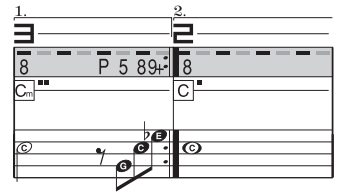
REFRAIN

Ce signe est utilisé surtout quand une chanson comprend plusieurs couplets ou bien quand une partie d'un morceau doit être répétée. Lorsque vous trouvez le signe au refrain, vous devez répéter la musique comprise entre ces signes.



SIGNE AU REFRAIN AVEC 2 MESURES DE CONCLUSION

Quelques morceaux sont caractérisés par un refrain avec plus d'une mesure de conclusion. Dans ce cas, vous trouverez les signes 1 et 2. Vous devez alors jouer la chanson entière suivie par la mesure de conclusion marquée par 1. Ensuite, vous devez jouer à nouveau le morceau, tout en sautant la mesure marquée par 1, et finir avec la mesure marquée par 2.



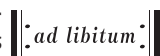
DOUBLE BARRE DE MESURE

La double barre de mesure indique la fin de la chanson.



AD LIBITUM

La musique comprise entre ces signes doit être répétée plusieurs fois à volonté.



ACCORD AVEC SIGNE DE PARENTHESE

Lorsque vous trouvez ce signe, suspendez l'accord.



DA CAPO AL FINE

Lorsque vous trouvez cette indication, répétez toute la chanson du début jusqu'au terme "Fine". *Da capo al Fine*

DAL § AL FINE

Répétez le morceau du signe § au terme "Fine".

Dal § al Fine

NIVEAU 3: LA MELODIE (Melody)

A ce moment-là on est prêt à jouer la mélodie d'une chanson. Maintenant on ne peut pas se tromper parce que l'orchestre jouera l'accompagnement sans considérer les erreurs; toutes les touches joueront et l'orchestre n'attendra pas.

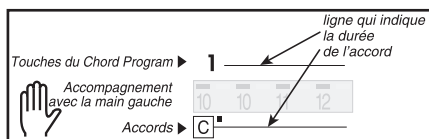
Niveau 3 - La mélodie. On commence!

Choisir une chanson et sélectionner **System5 - Niveau 3**. Presser la touche **start/stop** et commencer à jouer.

Si l'on se trompe de note, la chanson sera détonée. Si l'on ne joue pas en mesure, l'orchestre n'attendra pas et l'on ira à contre temps. Essayer de suivre les notes de la mélodie avec la partition.

NIVEAU 4: LES ACCORDS (Chord)

Jusqu'à présent, on a parlé de mélodie, maintenant il faut essayer avec l'accompagnement. L'indication sur la partition se trouve au-dessous et au-dessus de la bande bleue (grise dans cette explication). Pour jouer l'accompagnement, presser chaque accord pour le temps indiqué par la ligne à côté de la lettre qui représente l'accord, jusqu'à ce que l'on rencontre le suivant.



Comment jouer les accords

Apparemment cela peut sembler compliqué de jouer un accord c'est-à-dire d'appuyer sur une combinaison de 3 touches ou plus, mais le clavier offre la possibilité d'utiliser deux modes d'exécution sur le clavier: **EASY CHORD** et **FREE CHORD**.

1. EASY CHORD

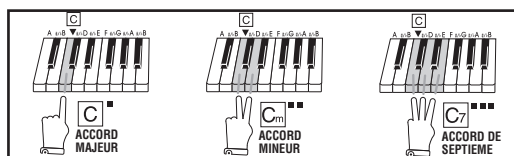
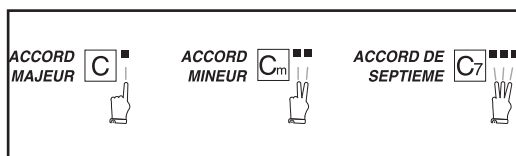
Easy Chord représente le premier niveau d'exécution des accords. Le clavier se divise automatiquement en deux parties et il est configuré pour jouer les accords simplifiés selon le système Bontempi. Dans les transcriptions musicales des partitions Bontempi vous trouverez 3 types d'accords spécifiés ci-dessous: **majeur, mineur, septième**.

Pour former un **accord majeur**, ex. Do majeur C , il suffit d'appuyer avec un doigt sur la touche correspondant à la même lettre C sur l'indicateur au dessus du clavier.

Pour former un **accord mineur**, ex. Do mineur C_m , vous devez appuyer en même temps sur la touche correspondant à la lettre C et sur une touche quelconque placée à droite de la précédente.

Pour former un **accord de septième**, ex. Do septième C_7 , vous devez appuyer en même temps sur la touche correspondant à la lettre C et sur deux touches quelconques placées à droite de la précédente.

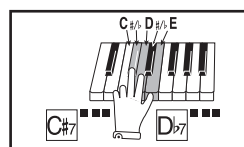
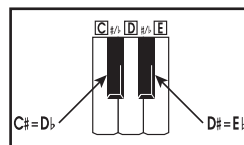
Pour faciliter l'exécution des accords on a reporté, au-dessus du symbole, des petits carrés noirs qui indiquent le nombre de doigts nécessaires à la formation de l'accord.



Il vous arrivera, de temps en temps, d'avoir l'obligation de former un accord sur une note bémol correspondant à une touche noire, par ex. D_b = Re bémol. Dans ce cas l'accord doit être exécuté en appuyant sur la touche noire immédiatement à gauche de la touche D.

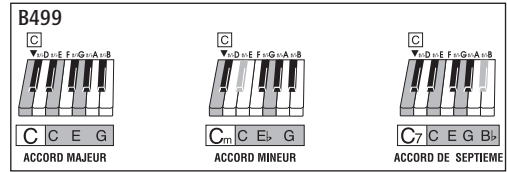
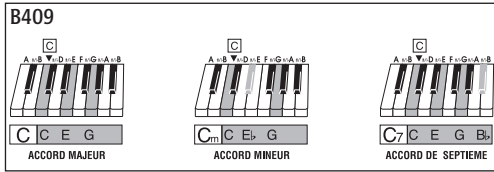
Pour former un accord sur une note dièse, par ex. D^\sharp = Re dièse, l'accord doit être exécuté en appuyant sur la touche D.

Des accords plus complexes (très rares) comme par exemple les accords sur une note dièse ou bémol: mineur ou de septième, par ex. C^\sharp_7 ou D_b_7 , peuvent être obtenus en appuyant sur la touche noire correspondant à la lettre C # o D b et sur deux touches quelconques placées à droite de la précédente (voir schéma des accords à la fin du livre des chansons - Music Book).



2. FREE CHORD

La sélection de Free Chord (accords libres) est la façon la plus évoluée de composer un accord, en tapant effectivement les touches des notes qui le composent. Avec ce niveau on peut composer des accords libres selon la notation musicale classique.



Niveau 4 - Les accords. On commence!

Choisir une chanson et sélectionner **System5 - Niveau 4**.

Dans ce niveau la chanson est reproduite à travers la sélection rythmique et la mélodie.

A vous d'apprendre les accords, donc en choisissant de les jouer sur le clavier avec les modes: **Easy Chord** ou **Free Chord**. Presser la touche **start/stop** et commencer à jouer en suivant les accords sur la partition musicale du livre Music Book.

N.B.: Dans les partitions musicales BONTEMPI, y compris celles du livre MUSIC BOOK, les numéros situés au-dessus de la bande bleu ciel (gris dans cette explication) indiquent les accords à jouer en utilisant les 6 touches de CHORD PROGRAM qui se trouvent dans d'autres modèles des claviers BONTEMPI.

Le son du métronome donne le temps pour jouer le premier accord.

Si on se trompe dans les accords la mélodie attend tant qu'on ne joue pas l'accord juste. Faire attention au changement des accords car on peut provoquer un contretemps par rapport à la mélodie.

NIVEAU 5: L'ACCOMPAGNEMENT (Accomp.)

Ce niveau est similaire au précédent mais, dans ce cas, on fait partie de l'orchestre et l'on devra jouer l'accompagnement sans se tromper.

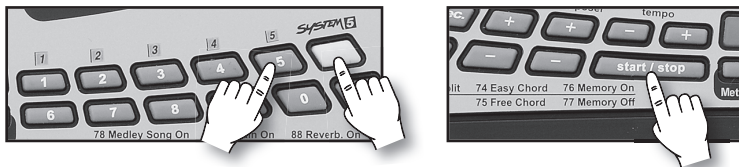
Choisir le mode pour jouer les accords:

1. **Easy Chord;**
2. **Free Chord.**

A ce moment-là il faut sélectionner seulement **System5 - Livello 5**.

Presser la touche **start/stop** et commencer à jouer en suivant les accords sur la partition musicale du livre Music Book.

Si l'on se trompe d'accord, il jouera en tout cas et l'on fera de fausses notes.



LA CHANSON

Comme on peut le voir, à l'aide du clavier, et avec un peu d'exercice, on a réussi facilement à jouer la mélodie ou l'accompagnement des chansons qui y sont contenues. A ce moment on est capable de jouer les chansons contenues dans le livre fourni ou en consultant la vaste librairie BONTEMPI.

PARTITIONS

Les partitions représentent un élément essentiel du système. Chaque morceau est reporté sur une page. A côté du titre original du morceau on trouve sa traduction dans les autres langues. Le nom du compositeur est reporté à droite du titre. Sous le titre se trouvent les informations concernant:

- SOUND:** le son à utiliser pour jouer la mélodie
- STYLE:** le rythme de batterie et l'arrangement de la chanson
- TEMPO:** la vitesse de la chanson

| | | |
|-------------------|--------------------|-------------------------|
| ODE TO JOY | INNO ALLA GIOIA | L. VAN BEETHOVEN |
| | ODE AN DIE FREUDE | |
| | L'HIMNE A LA JOIE | |
| | HIMNO A LA ALEGRIA | |

SOUND ▶ VIOLONCELLO

TEMPO ▶ ♩ = 124

STYLE ▶ ROCK

SONG ▶ 22

Avec ces renseignements, il est possible de configurer le clavier pour jouer la chanson le mieux possible. Dans le manuel du clavier on peut trouver la description de la fonction de sélection du son, du rythme et du réglage du temps.

COMMENT LIRE LE MORCEAU SELON LA METHODE BONTEMPI

Analysons maintenant la première ligne du morceau et vous vous apercevrez que vous pouvez lire tous les symboles indiqués.

1. Les numéros sur la bande continue bleue (grise dans cette explication) indiquent les touches pour jouer la mélodie.
2. Les lettres au-dessous de la bande continue bleu ciel (grise dans cette explication) indiquent les accords d'accompagnement qui peuvent être joués avec le mode facilité BONTEMPI (la ligne à droite indique la durée de l'accord).

Touches du Chord Program ▶ 1

Accompagnement avec la main gauche

Accords ▶ C

ligne qui indique la durée de l'accord

1

Numéros des touches pour la mélodie avec la main droite

GUIDE A LA SOLUTION D'EVENTUELS PROBLEMES

| Problème | Solution |
|---|--|
| L'instrument ne joue pas ou le son est déformé. | Piles à plat – introduire de nouvelles piles. Piles mal introduites – contrôler. Adaptateur de réseau non compatible. |
| L'instrument s'allume ou s'éteint en appuyant sur des touches. | Piles à plat – introduire de nouvelles batteries. |
| ATTENTION : En cas de mauvais fonctionnement, enlever et remettre les piles. | |

INHALTSVERZEICHNIS

| | | | |
|-------------------------------------|----|--|----|
| TECHNISCHE DATEN | 31 | SUSTAIN ON / OFF | 36 |
| STROMVERSORGUNG | 32 | REVERB ON / OFF | 37 |
| NETZANSCHLUSS | 32 | SEQUENCER | 37 |
| BATTERIEBETRIEB | 32 | SYSTEM 5 | 37 |
| ORIGINALZUBEHÖR | 32 | WARTUNG UND BEMERKUNGEN | 37 |
| BEDIENUNGSTASTEN | 33 | MUSIK-METHODE BONTEMPI | 38 |
| BUCHSEN | 33 | EINFÜHRUNG IN DIE METHODE | 38 |
| ANGABEN ZUR TASTATUR | 33 | DIE EINZELNEN GRUNDELEMENTE DER MUSIK .. | 38 |
| BEDIENUNGSANLEITUNG | 34 | DIE STRUKTUR DER BONTEMPI-METHODE | 38 |
| EINSCHALTEN UND AUSSCHALTEN | 34 | LEVEL 1: DER TAKT | 38 |
| DEMO | 34 | LEVEL 2: DIE NOTEN | 39 |
| DIE LAUTSTÄRKEN | 34 | VORWORT ZUR TRADITIONELLEN NOTENSCHRIFT | 40 |
| DIE LIEDER | 34 | DIE TASTATUR | 40 |
| DIE KLÄNGE | 34 | DIE NOTENSCHRIFT | 40 |
| TRANSPOSER | 35 | NOTEN MIT VORZEICHEN | 40 |
| TASTATUR | 35 | SYMBOLE FÜR DIE NOTENLÄNGEN | 41 |
| DIE KLÄNGE FÜR DIE BEGLEITUNG | 35 | LEVEL 3: DIE MELODIE | 42 |
| DIE STYLES (RHYTHMEN)..... | 35 | LEVEL 4: DIE AKKORDE | 42 |
| TEMPO | 35 | LEVEL 5: DIE BEGLEITUNG | 43 |
| METRONOM | 35 | DAS LIED | 43 |
| EASY PLAY | 36 | ALLGEMEINES ÜBER DIE BONTEMPI-METHODE .. | 44 |
| DJ STYLE | 36 | STÖRUNGSBESEITIGUNG | 44 |
| FUNKTIONEN (FUNCTIONS) | 36 | SOUNDS | 73 |
| FULL KEYB / SPLIT..... | 36 | STYLES | 74 |
| EASY CHORD | 36 | ACCOMPANIMENT SOUNDS | 74 |
| FREE CHORD | 36 | SONG-TAFEL | 75 |
| MEMORY ON / OFF | 36 | GARANTIE | 76 |
| MEDLEY SONG ON / OFF | 36 | | |

TECHNISCHE DATEN

TASTATUR B409: 40 Midi-Tasten (A-C)

TASTATUR B499: 49 Midi-Tasten (C-C)

POLYPHONIE: max. 16 Noten

GRUNDKLÄNGE: 100 polyphone Klangfarben

TRANSPOSER: Transponierung um +/- 6 Halbtöne

BEGLEITKLÄNGE: 6 polyphone Klangfarben

EFFEKTE: REVERB und SUSTAIN

STYLES: 32 Rhythmen

DJ STYLES: 6 Stile mit 13 Effekten und 12 Loop

ALLGEMEINE STEUERUNG: START/STOP, DOWN BEAT, TEMPO +/-

METRONOM: mit unmittelbarer Steuerung

SEQUENCER: REC und PLAY für Aufnahme und Wiedergabe

AUTOMATISCHE BEGLEITUNG: Free Chord und Easy Chord

Kontrollen: MEMORY ON/OFF, Full Keyb./Split

Allgemeine Kontrollen: ON/OFF, Master Volume, Zahlentastatur 0-9, Easy Play, Style, Song, Sound

DEMO: Musikstückbeispiel

SONGS: 32 vorgegebene Musikstücke mit Medley On/Off

SYSTEM 5: 5 Lernniveaus

VERSTÄRKUNG: 1,5 Watt (RMS)

Ein hochleistungsfähige Lautsprecher Abm. 77 mm (B409)

Zwei hochleistungsfähige Lautsprecher Abm. 77 mm (B499)

STROMVERSORGUNG: 6 Batterien 1,5V Typ IEC R6 / AA; Adapter AC/DC – Input Vd_c = 9 V / I = 400 mA

GRÖSSE (B409): (600 x 232 x 65) mm

GRÖSSE (B499): (680 x 240 x 63) mm

GEWICHT (B409): 1,4 Kg

GEWICHT (B499): 1,9 Kg




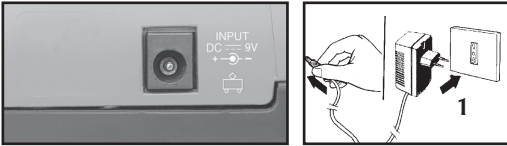
STROMVERSORGUNG

STROMVERSORGUNG

Das elektronische Keyboard kann mit Adapter oder Batterien betrieben werden.

NETZANSCHLUSS:

Der Netzanschluss erfolgt entweder über den mitgelieferten Original Netzadapter AC/DC Bontempi® ADS 0904 oder einen handelsüblichen Adapter, der den nationalen und internationalen Sicherheitsbestimmungen entspricht und folgende Eigenschaften aufweist: $V_{dc} = 9\text{ V}$; $I = 400\text{ mA}$
 (positiv mittlerer Steckerkontakt).



- Das Spielzeug ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
- Das Spielzeug kann nur mit dem empfohlenen Transformator benutzt werden.
- Vor der Reinigung muss das Spielgerät vom Transformator getrennt werden.
- Der Netzadapter ist KEIN Spielzeug.

EMPFEHLUNG: Der Netzanschluss (1) des Steckers an den Adapter muss problemlos zugänglich sein. Die Netzversorgung schließt den Batteriebetrieb automatisch aus. Die ausreichende Belüftung des Adapters sicherstellen. Die Lüftungsschlitze dürfen nicht mit Gegenständen wie Zeitungen, Tischtüchern, Vorhängen usw. bedeckt werden. Den Adapter nicht Wassertropfen oder -spritzern aussetzen.

ACHTUNG - Das Isolierschutzmaterial am Adapter muss regelmäßig auf eventuelle Schäden am Kabel, am Stecker, am Isoliermaterial sowie an anderen Teilen überprüft werden. Bei etwaigen Schäden darf das Instrument bis zur Behebung evtl. Mängel nicht mehr mittels Netzadapter verwendet werden.

BATTERIEBETRIEB:

Die Speisung des Gerätes erfolgt mit **6 Batterien** 1.5V des Typs IEC R6 / AA (nicht im Lieferumfang enthalten), die auf der Unterseite des Keyboards im entsprechenden Batteriefach gemäß der Abbildung eingesetzt werden. Öffnen Sie dazu den Deckel, indem Sie mit dem Daumen auf die Markierung OPEN drücken.



HINWEIS BEI BATTERIEBETRIEB:

- Wechseln Sie leere Batterien sofort aus, da diese auslaufen könnten und somit das Gerät beschädigen.
- Laden Sie erschöpfte Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen auf.
- Verwenden Sie nie gleichzeitig Batterien verschiedener Marken.
- Verwenden Sie nie gleichzeitig neue und erschöpfte Batterien.
- Schließen Sie nie den Anschlussstecker kurz.

RICHTLINIEN ZUR ENTSORGUNG

Bzgl. der Entsorgung der unten aufgeführten Sondermaterialien informieren Sie sich bitte bei den Gemeindeverwaltungen der spezialisierten Entsorgungszentren.

1 - BATTERIEENTSORGUNG:

Aus Umweltschutzgründen sind die leeren Batterien gemäß den gesetzlichen Bestimmungen in den dafür vorgesehenen Sammelbehältern zu entsorgen.



2 - ENTSORGUNG VON VERPACKUNGEN

- Verpackungen aus Papier, Karton und Wellpappe sind in den entsprechenden Sammelstellen abzugeben. Plastikbestandteile der Verpackungen müssen in den dafür vorgesehenen Sammelbehälter entsorgt werden.

Die Symbole der verschiedenen Plastikarten sind:



Legende der Plastiktypen:

- **PET**= Polyäthylenterephthalat
- **PE**= Polyäthylen, Code 02 für PE-HD, 04 für PE-LD
- **PVC**= Polyvinylchlorid
- **PP**= Polypropylen
- **PS**= Polysterol, Polysterolschaum
- **O**= Andere Polymere (ABS, Verbindungen, etc.)

3 - ENTSORGUNG VON ELEKTRO- UND ELEKTRONIKTEILEN

Alle Artikel, die auf der Verpackung oder der Gebrauchsanweisung dieses Symbol tragen, dürfen nicht in den normalen Mülltonnen entsorgt werden, sondern müssen an gesonderten Sammelstellen abgegeben werden.



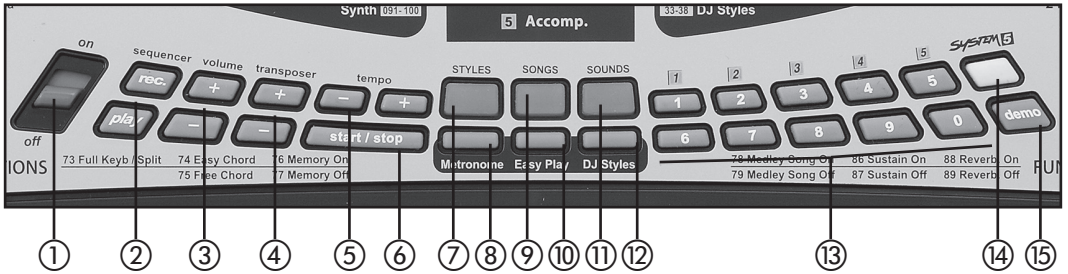
Dort werden die Materialien entsprechend ihrer Eigenschaften getrennt und, um einen Beitrag zum Umweltschutz zu liefern, wiederverwertet.

ORIGINALZUBEHÖR (nicht enthalten)

ADS 0904
 Netzadapter AC/DC
 Bontempi®.
 $V_{dc} = 9\text{ V}$;
 $I = 400\text{ mA}$



BEDIENUNGSTASTEN



- [1] **ON/OFF** -Einschalten/Ausschalten des Instruments.
- [2] **SEQUENCER REC** -Aufnahme des gerade Gespielten.
- [2] **SEQUENCER PLAY** -Wiedergabe der Aufnahme.
- [3] **VOLUME +/-** -Wahl der allgemeinen Geräte-Lautstärke.
- [4] **TRANSPOSER +/-** -(Oktavenveränderung).
- [5] **TEMPO +/-** -Einstellung der Geschwindigkeit der Stilausführung, der Lieder oder des Metronoms.
- [6] **START/STOP** -Einschalten oder Ausschalten eines rhythmischen Stils oder eines Liedes.
- [7] **STYLES** -Wahl der rhythmischen Stile.
- [8] **METRONOM** -Aktivieren oder Deaktivieren des vom Metronom angegebenen Tempos.
- [9] **SONGS** -Wahl von vorgegebenen Liedern.
- [10] **EASY PLAY** -Je nach gerade gewähltem Stil wird die Klangfarbe der rechten Hand, die optimale Geschwindigkeit der Stilausführung gewählt und die Tastatur auf FREE CHORD eingestellt. Bei den 32 Liedern werden Klang und Tempo in Übereinstimmung mit den Musikstücken gewählt.
- [11] **SOUNDS** -Wahl des Klangs mit der Tastatur.
- [12] **DJ STYLE** -Freigabe des DJ STYLE - Rhythmus mit den "harmonischen Schwingungen" und den Effekten auf der rechten Seite der Tastatur.
- [13] Zahlentastatur 0-9 -Wahl der Funktionen, rhythmischen Stile, Lieder und Klänge.
- [14] **SYSTEM 5** -Verwendung des Lernmodus auf 5 Niveaus.
- [15] **DEMO** -Abspielen des Beispielmusikstücks.

BUCHSEN

INPUT DC 9 V -Netzanschluss des Gerätes über einen Netzadapter AC/DC (siehe auch Abschnitt Netzanschluss).



ANGABEN ZUR TASTATUR

Die Buchstaben links: Zeigen die Grundnote für den Akkordnamen an.

Die Zahlen rechts: Zeigen die zu spielenden Tasten an, um eine Melodie mit den vereinfachten BONTEMPI Musikpartituren auszuführen.

Die DJ STYLE-Gruppen: Auf der linken Tastaturseite befindet sich **DJ CHORD**, um die Tonalität zu spielen, im Mittelteil **DJ LOOP**, um die harmonischen Schwingungen zu spielen und auf der rechten Seite **DJ EFFECTS**, um die typischen Effekte des DJ STYLE zu spielen.



BEDIENUNGSANLEITUNG

EINSCHALTEN UND AUSSCHALTEN:

Das Instrument wird mit dem **On**-Taste ein- und dem **Off**-Taste ausgeschaltet. Beim Einschalten ist die Tastatur auf den Klang **Stage Piano**, den Rhythmus **Pop** und das Lied **La Cucaracha** eingestellt.

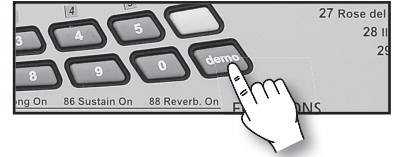
Anmerkung – Damit die Batterien nicht unnötig verbraucht werden, gibt ein Alarmton (die "Save Power Alarm- Vorrichtung") an, dass die Tastatur seit mehr als zwei Minuten nicht benutzt worden ist.



DEMO:

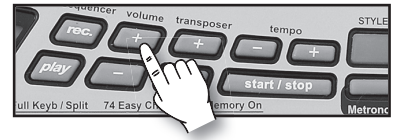
Beim Drücken der Taste **demo** wird ein Musikstück vorgespielt, das die musikalischen Möglichkeiten erkennen lässt.

Ein erneutes Drücken stoppt die **demo**.



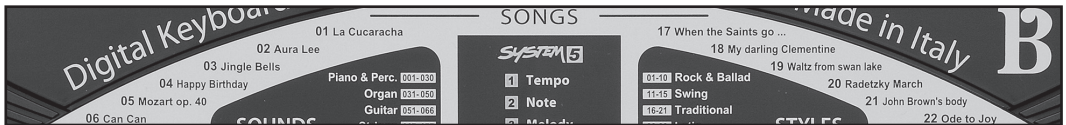
DIE LAUTSTÄRKEN:

Die allgemeine Lautstärke des Instruments wird durch mehrmaliges Drücken der Tasten **volume +** (lauter) oder **volume -** (leiser) eingestellt. Wird die Taste gehalten, erfolgt dies kontinuierlich. Um die werkseitig eingestellte Standard-Lautstärke wiederherzustellen, sind die Tasten **volume +** und **volume -** gleichzeitig zu drücken.

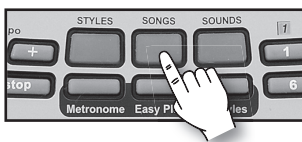


DIE LIEDER

Das Instrument verfügt über **32 Musikstücke** des klassischen Repertoires.



Um die Stücke zu wählen, drücken Sie den **SONGS** – Taste (Licht leuchtet auf) und geben Sie eine zweistellige Zahl der SONGS - Liste ein (Bsp. *03 Jingle Bells*, auf der Zahlentastatur *0*, dann *3* eingeben) und **start/stop** – Taste drücken, um das Musikstück zu starten oder die Ausführung zu stoppen.



Wird die erste Zahl eingegeben, blinkt das Licht so lange, bis die Wahl beendet ist.

Während der Ausführung eines Musikstücks, können andere Lieder unmittelbar gehört werden, indem die entsprechende Zahlenkombination des gewählten Musikstücks eingegeben wird.

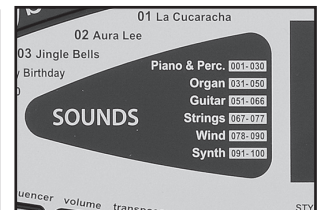
Mit **Easy Play** werden auf der Tastatur der Melodieklang gemeinsam mit dem Lied und das Standard – TEMPO eingestellt.

DIE KLÄNGE:

Die Tastatur verfügt über **100 Klänge**, die in **6 Klangfamilien** unterteilt sind (Bsp. 031-050 ORGAN). Diese werden gewählt, wenn der **SOUNDS** – Taste leuchtet und indem eine dreistellige Zahl von 001 bis 100 der SOUNDS – Liste eingegeben wird, die sich am Ende des Gebrauchshandbuchs befindet.

Beispiel: Für den FULL ORGAN – Klang die Zahl **034** eingeben (zuerst *0*, dann *3* und dann *4* mit der Zahlentastatur).

| FAMILY | SOUNDS |
|--------------------|-----------------|
| ORGAN 031 - 050 | 031 Hammond |
| | 032 Perc Organ |
| | 033 Blues Organ |
| | 034 Full Organ |
| | 035 Theatre |
| | 036 Organ |
| | 037 Jazz Organ |



ANM.: Bei einigen Klängen kann ein leichter Unterschied in Lautstärke oder Klangqualität auftreten, wenn an verschiedenen Stellen der Tastatur gespielt wird. Dies ist ein unvermeidbarer Effekt des Mehrfachklangmusters und weist nicht auf Betriebsstörungen hin.

TRANSPOSER:

Mit +/- transposer können die Tonalitäten der Tastatur um +/- 6 Halbtöne transponiert werden. (Oktavenveränderung). Werden gleichzeitig die +/- - Taste transposer gedrückt, geht man zum Normalwert 00 zurück.



TASTATUR:

Besteht aus 40 Midi-Tasten für mod. B409 (49 Midi-Tasten für mod. B499). Folgende zwei Modi finden dabei Anwendung:
 1. Bei Einschalten wird auf der gesamten Tastatur ein einziger Klang verwendet und die Akkorderkennung freigegeben (Spielen wie auf einem Klavier).
 2. Mit die Funktion 73 Full Keyb/Split wird die Tastatur in zwei Abschnitte geteilt, eine für die Begleitung, um die Akkorde zusammensetzen (Tasten links) und die andere, um die Melodie zu spielen (Tasten rechts).
 Die Akkorde können in FREE CHORD gespielt werden, daher nach der klassischen Methode, oder in EASY CHORD, daher nach der vereinfachten BONTEMPI - Methode (siehe EASY CHORD).

DIE KLÄNGE FÜR DIE BEGLEITUNG:

Die Klänge für die BEGLEITUNG werden gewählt, wenn der Rhythmus nicht läuft und die Tastatur geteilt ist, indem ein Code zwischen 80 und 85 eingegeben wird.

| ACCOMP. SOUNDS | |
|----------------|--------------|
| 80 | Piano |
| 81 | Hammond |
| 82 | Jazz Guitar |
| 83 | Strings |
| 84 | Trumpet |
| 85 | Slow Strings |

DIE STYLES (Rhythmen):

Es sind 32 rhythmische Styles gespeichert, die mit automatischen Begleitungen wie Bass, Arrangements und Schlagzeug bereichert werden. Diese sind in 6 Klangfamilien unterteilt (siehe Liste S. 74). Die Auswahl erfolgt durch Drücken der Taste STYLES. Danach ist die jeweilige zweistellige Nummer des STYLES einzugeben. Beispiel: zur Wahl des Rhythmus Samba, die Nummer 23 wählen (zuerst 2, und nochmals 3).

| FAMILY | STYLES |
|--------|----------------|
| | 22 Cha Cha Cha |
| | 23 Samba |
| LATIN | 24 Bossa |
| | 25 Mambo |
| | 26 Salsa |
| | 27 Bachata |
| | 28 Merengue |



Zum Einschalten oder zum Stoppen des Rhythmus, die Taste start/stop drücken.

Zum Steigern oder Herabsetzen der Ausführungsgeschwindigkeit, die Tasten tempo + und tempo - verwenden. Wird die Taste gehalten, erfolgt dies kontinuierlich. Zur erneuten Einstellung der Standardgeschwindigkeit des Rhythmus, die Tasten tempo + und tempo - gleichzeitig drücken.

Die Taste STYLES leuchtet bei jedem Anschlag bzw. bei jedem Taktbeginn auf

Wenn ein Rhythmus in Funktion ist und ein Neuer ausgewählt wird, setzt dieser erst im Anschluss an den vorhergehenden Rhythmus ein.

TEMPO:

Die + / - - Tasten tempo dienen dazu, die Geschwindigkeit des Rhythmus oder des Liedes zu regulieren.

METRONOM:

Das Metronom hilft bei der Musikerlernung, da das Tempo während der Ausführung der Musikübungen geschlagen und simuliert wird. Es wird mit der METRONOM - Taste ein/ausgeschaltet.

Die Geschwindigkeit wird mit den Tasten tempo +/- variiert.

EASY PLAY:

Je nach laufendem Rhythmus werden mit EASY PLAY die Klangfarbe für die rechte Hand, die optimale Geschwindigkeit des Rhythmus eingestellt und die Tastatur geteilt, um die Akkorde im FREE CHORD zu spielen.

DJ STYLE:

Mit DJ STYLE werden die DJ-Effekte auf den letzten 13 Tastaturtasten, ein DJ-Rhythmikstil und spezielle harmonische Schwingungen aktiviert. Die Tastatur wird automatisch in drei Abschnitte geteilt: Mit einer Taste auf der linken Seite wird die **Tonalität** gewählt und automatisch ein Rhythmus gestartet, in der Tastaturmitte können die **'harmonischen Schwingungen'** und auf der rechten Seite die typischen **DJ Style-Effekte** gespielt werden. Diese werden gewählt, indem der DJ STYLE-Taste und dann eine Zahl zwischen 33 und 38 gedrückt wird (Siehe STYLE - Liste am Ende des Bedienerhandbuchs).



FUNKTIONEN (FUNCTIONS):



Full Keyb/Split

Damit wird die Tastatur in zwei Klänge geteilt oder ein Einheitsklang eingegeben.

Mit 73 wird **Full Keyb** und somit ein Einheitsklang auf der gesamten Tastatur oder **Split** mit der geteilten Tastatur für die Verwendung von zwei unterschiedlichen Klängen aktiviert.

Easy Chord

Mit dieser Funktion können die Akkorde auf der linken Tastaturseite nach der vereinfachten BONTOMPI – Methode zusammengestellt werden: Mit einer Taste ein **Dur-Akkord**, mit zwei Tasten ein **Moll-Akkord**, mit drei Tasten ein **Septimenakkord**.

Sie wird mit der Nummer 74 **Easy Chord** eingeschaltet.

Die Grundnote des Akkords (die wichtigste, nach der der Akkord benannt wird) steht für die am weitesten links gedrückte Taste. Werden zum Beispiel C, D und E gleichzeitig gedrückt, ergibt das einen C7 (Septimen) - Akkord.



Free Chord:

Die Akkorde werden nach der klassischen Art gespielt oder es werden alle Hauptakkorde erkannt.

Diese Funktion wird mit 75 **Free Chord** oder durch die Wahl von EASY PLAY aktiviert.

Memory On / Off

Bei laufendem Rhythmus bleibt der gespielte Akkord gespeichert, auch wenn die Tasten gelöst werden.

Diese Funktion wird mit 76 **Memory On** ein- und 77 **Memory Off** ausgeschaltet. Normalerweise ist sie aktiv.

Medley Song On / Off:

Mit dieser Funktion können alle Lieder ab dem gewählten Lied abgespielt werden.

Sie wird mit der Nummer 78 **Medley Song On** ein- und 79 **Medley Song Off** ausgeschaltet.

Sustain On / Off:

Verlängert den Klang eines Tons, wenn die Taste losgelassen wird.

Das Einschalten erfolgt mit der Nummer 86 **Sustain On** und das Ausschalten mit 87 **Sustain Off**.

Reverb On / Off:

Simuliert den Effekt, der entsteht, wenn in einem großen Saal gespielt wird.

Das Einschalten erfolgt mit der Nummer **88 Reverb On** und das Ausschalten mit **89 Reverb Off**.

SEQUENCER

Mit dem Sequencer kann aufgenommen und wiedergegeben werden, was gespielt wird. Diese Funktion wird mit der **rec.** – Taste aktiviert. Die drei Lichter hören auf zu blinken. Drücken Sie erneut **rec.**, um die Aufnahme zu stoppen und dann **play**, um die Aufnahme anzuhören. Drücken Sie erneut **play**, um die Wiedergabe zu stoppen.

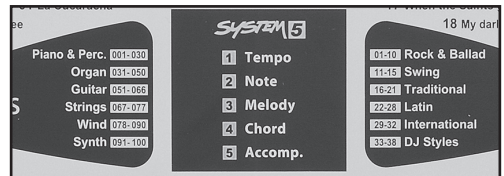
Es können ca. **330** Noten gespeichert werden. Ist der Speicher voll, stoppt die Anzeige.

Nach einer Aufnahme, wenn **PLAY** aktiv ist, können eventuell über die Schalttafel vorgenommene Variationen die Aufnahmen beeinflussen. Die aufgenommenen Daten bleiben gespeichert, solange das Keyboard eingeschaltet ist.

SYSTEM 5

SYSTEM 5 hilft beim Erlernen der Musik, so als hätten Sie einen richtigen Musiklehrer, der Ihnen 5 grundsätzliche Begriffe beibringt:

1. **Tempo**
2. **Noten**
3. **Melodie**
4. **Akkorde**
5. **Begleitung**

**1° Niveau: Das Liedtempo (Tempo)**

Mit dem 1° Niveau kann man mit den Melodienoten vertraut werden und vor allem das Liedtempo verstehen.

— So wird es gemacht:

Nachdem ein Lied eingegeben wurde, wählen Sie Niveau 1, indem zunächst die Taste **System 5** (die Taste **SONGS** leuchtet blinkt) und dann, die Nummer 1 Zahlentastatur gedrückt wird.

start/stop wird verwendet, um die Ausführung zu starten und zu stoppen.

Nach den *anfänglichen Berührungen*, versuchen Sie, die Melodie des Liedes zu spielen, indem wiederholt eine oder mehrere Tasten der Tastatur gedrückt werden und dabei dem Tempo des Orchesters gefolgt wird.

Während Ihrer Ausführung werden die Begleitung folgt automatisch Ihrer Musik.

Die Geschwindigkeit des Liedes kann mit den Tasten **+/- tempo** erhöht oder verringert werden.

Das Lied kann gewechselt werden, indem die entsprechende Zahl der **SONGS** – Liste eingegeben wird. Möchten Sie ein Lied ganz hören, stoppen Sie mit **start/stop** die Ausführung und drücken Sie **SONGS** und erneut **start/stop**.



Für die anderen Niveaus, daher **2. Die Melodienoten**, **3. Die Liedmelodie**, **4. Die Liedakkorde** und **5. Die Orchesterbegleitung**, drücken Sie **System 5** und sobald wählen Sie die Nummer des Niveaus und dann **start/stop**. Für weitere Erklärungen lesen Sie im Methodikteil nach.

WARTUNG UND BEMERKUNGEN

Um die Funktionstüchtigkeit und eine lange Lebensdauer des Instruments zu gewährleisten, wird empfohlen, die folgenden Ratschläge zu berücksichtigen:

- Stellen Sie das Instrument nicht in die unmittelbare Nähe von Wärmequellen oder bewahren Sie es nicht in feuchten Räumen auf.
- Bewahren Sie die Verpackung und deren Bestandteile auf, um das Instrument bei längerer Nichtbenutzung darin aufzubewahren oder transportieren zu können.
- Treten Störungen auf, wenden Sie sich an die Verkaufsstelle oder ein berechtigtes Geschäft.
- Falls Sie dieses Instrument zur Reparatur einsenden, senden Sie es in der Originalverpackung.
- Verwenden Sie für die Reinigung keinen Alkohol, keine Lösungsmittel oder andere ähnliche chemische Substanzen. Reinigen Sie das Instrument mit einem weichen, angefeuchteten Tuch und verwenden Sie hierbei eine Lösung aus Wasser und neutralem Reinigungsmittel. Befeuchten Sie das Tuch und drücken Sie es solange aus, bis es annähernd trocken ist.

MUSIK-METHODE BONTEMPI

EINFÜHRUNG IN DIE METHODE

Diese Methode wurde für alle entwickelt, die sich zum ersten Mal mit Musik beschäftigen und dabei schnell und mühelos Erfolg und vor allem Spaß haben wollen. Die BONTEMPI "System 5" Methode ermöglicht es dem Spieler, je nach Spielvermögen, zwischen **fünf unterschiedlichen Stufen** zu wählen:

1. DER TAKT
2. DIE NOTEN
3. DIE MELODIE
4. DIE AKKORDE
5. DIE BEGLEITUNG

Man kann jede Stufe eine nach der anderen durchführen, oder eine x-beliebige Stufe einstellen, mit der man beginnen will.

Wichtig ist, dass die Übungen von Zeit zu Zeit wiederholt werden, ohne den Ehrgeiz zu haben, alles auf einmal lernen zu wollen. Die Tastatur wird Ihnen dabei helfen, wie ein Musiklehrer, der neben Ihnen sitzt und Sie durch die phantastische Welt der Musik begleitet.



DIE EINZELNEN GRUNDELEMENTE DER MUSIK

Jedes Musikstück kann auf einige einfache Elemente reduziert werden. Sehen wir uns diese Grundelemente im Einzelnen an:

DIE MELODIE

Die Melodie ist eine Folge von Tönen verschiedener Höhen und Längen, die nacheinander gespielt werden. Die Flöte zum Beispiel ist ein Instrument, das die Melodie spielt, oder wenn man ein Lied pfeift, pfeift man die Melodie.



DIE BEGLEITUNG

Die Begleitung besteht aus Akkorden (Gruppen von 3 oder mehr gleichzeitig gespielten Noten) zur Bereicherung der Melodie. Instrumente, die als Begleitinstrumente geeignet sind, sind zum Beispiel Gitarre, Klavier.

DIE STRUKTUR DER BONTEMPI-METHODE

Der Grundstein der Bontempo-Methode ist ein **blauer Streifen** (grau bei dieser Erklärung), der alle Angaben enthält, die für die rechte Hand, welche die Melodie spielt, von Bedeutung sind. Oberhalb dieses Streifens befinden sich die Angaben für die linke Hand der Begleitung.

Unterhalb des **blauen Streifen** (grau bei dieser Erklärung) steht das gleiche Stück in normaler Notenschrift.

Vorläufig genügt es zu wissen, dass jede Note einen Namen hat: A, B, C, D, E, F, G in der internationalen englischen Bezeichnung, was den lateinischen Silben LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL und A, H, C, D, E, F, G, in deutscher Notenschrift entspricht. Dieser Zusammenhang wird in folgender Abbildung veranschaulicht.

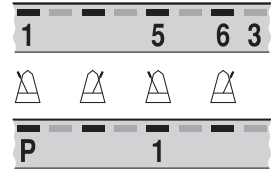
| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|-----|------------------------------|
| A | B | C | D | E | F | G | Angelsächsische Notenschrift |
| LA | SI | DO | RE | MI | FA | SOL | Lateinische Notenschrift |
| A | H | C | D | E | F | G | Deutsche Notenschrift |

LEVEL 1: DER TAKT (Tempo)

Wie bereits erwähnt, besteht eine Melodie aus einer Kombination von Noten, die eine bestimmte Höhe und Länge besitzen. Wenn wir eine kleine Melodie pfeifen, dann bemerken wir, dass einige Noten länger sind als andere. Hält man die entsprechenden Längen nicht ein, dann ist das Liedchen nicht mehr dasselbe. Als Erstes befassen wir uns also mit der Länge der Noten. Im blauen Streifen (grau bei dieser Erklärung) bei unserer Methode entspricht jeder Zahl eine Note und damit eine Taste der Tastatur.

Die musikalische Zeiteinheit

Jede Taste wird eine bestimmte Zeit lang gehalten, was durch den Abstand dargestellt wird, der die Zahlen auf dem blauen Streifen (grau bei dieser Erklärung) voneinander trennt. Lange Anhaltezeit entspricht einem großen Abstand, kurze einem entsprechend kleineren. Das heißt: Es besteht ein Zusammenhang zwischen den Abmessungen der graphischen Darstellung (Abstand, der eine Zahl von der nächsten trennt) und der Länge der Töne. Innerhalb des blauen Streifens finden Sie eine Reihe von abwechselnd schwarzen und grauen Strichen. Der Abstand von einem schwarzen Strich zum nächsten ist eine musikalische Zeiteinheit, die man "Taktschlag" nennt. Ein Taktschlag entspricht dabei der Bewegung der Nadel des Metronoms von der einen Seite auf die andere. Jeder graue oder schwarze Balken stellt dabei eine halbe Einheit (Taktschlag) dar und zeigt an, wie lange jede Taste gedrückt werden soll. Sollte der Buchstaben **P** vorkommen, kommt dies einer Pause der Melodie bis zur nächsten Zahl gleich. Wenn Sie die Noten eines Liedes ansehen, so fällt Ihnen sicherlich auf, daß die Notenlinien durch senkrechte Striche unterteilt sind. Diese Striche nennt man Taktstriche, wobei der Raum zwischen 2 Taktstrichen Takt genannt wird. Aber aufgepaßt! Takt ist nicht gleich Takt. Da gibt es nämlich den 4/4 und den 3/4 Takt. Um den Rhythmusteil richtig anzuwenden, ist es nötig, die Länge einer jeden Note oder Pause zu beachten. Das Startzeichen für jeden Takt wird durch die Leuchtanzeige angezeigt.



Level 1 – Der Takt. Los geht's!

Wählen Sie ein Lied und hören es sich ein oder mehrere Male an: Sie werden bemerken, dass es aus einer Melodie und einem begleitenden Orchester besteht. Während des Zuhörens probieren Sie den Takt mitzuzählen oder mit dem Fuß die richtige Taktfolge zu klopfen. Versuchen Sie auch die Noten der Melodie im Notenheft (Music Book) zu verfolgen.

Jetzt wählen Sie **System5 - Level 1**

Die Tastatur ist nun bereit, nur die Begleitung des gewählten Liedes zu spielen. Sie haben also ein Orchester, das Sie begleitet, während Sie die Melodie spielen. Auf diesem Level müssen Sie noch nicht wissen, welche Taste zu drücken ist: Alle Tasten der Tastatur spielen die richtige Note. Es genügt also, wenn Sie eine Taste auswählen und sich nur darauf konzentrieren den Takt zu halten.



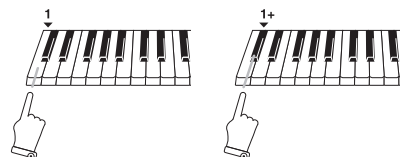
Drücken Sie die Taste **start/stop** und beginnen Sie nach den *anfänglichen Berührungen* mit dem Spielen. Denken Sie daran, dass auf diesem Level jede Taste die richtige Note spielt. Auch wenn Sie sich irren und Ihr Spiel unterbrechen, wird die Begleitung auf Sie warten.

LEVEL 2: DIE NOTEN (Note)

Im blauen Streifen (grau bei dieser Erklärung) der Methode entspricht jeder Note eine Zahl. Wenn Sie auf die Tastatur schauen, werden Sie bemerken, dass oberhalb von jeder Taste ebenfalls eine Zahl steht. Auf diese Art und Weise finden Sie ganz leicht die richtige Taste.



Will man die Melodie spielen, so folgt man den Zahlen des blauen Streifens (grau bei dieser Erklärung) und drückt nacheinander die entsprechenden Tasten. Steht vor einer Zahl ein "+" Zeichen, so drückt man auch auf der Tastatur die Taste, die mit einem "+" Zeichen gekennzeichnet ist.. und zwar eine schwarze Taste. So ist z.B. die Taste 1+ die schwarze Taste rechts neben der weißen Taste 1. Jetzt, wo Sie wissen, welche Taste zu welcher Note gehört, probieren Sie die Melodie zu spielen, indem Sie den Zahlen im blauen Streifen (grau bei dieser Erklärung) folgen. Vergessen sie dabei nicht, auch auf den Takt zu achten!



Level 2 – Die Noten. Los geht's!

Wählen Sie ein Lied und drücken auf **System5** – Level 2.

Wie bei Level 1 ist die Tastatur nun bereit, nur die Begleitung des Lieds zu spielen. In diesem Fall ist es jetzt notwendig, einerseits den Takt zu halten und andererseits die richtige Taste zu spielen.

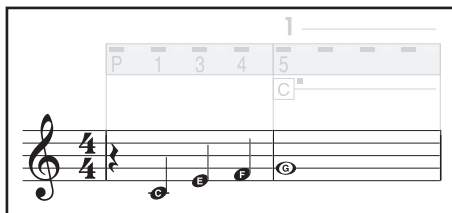
Drücken Sie die Taste **start/stop** und beginnen Sie nach den *anfänglichen Berührungen* mit dem Spielen.

Wenn Sie eine falsche Note erwischen, wird die Taste nicht spielen und die Begleitung geht nur dann weiter, wenn Sie die richtige Taste anschlagen.

Um zu erfahren, welche Note die richtige ist, schlagen Sie auf der Musikpartitur des Buchs "Music Book" nach.

VORWORT ZUR TRADITIONELLEN NOTENSCHRIFT

Unterhalb des blauen Streifens (grau bei dieser Erklärung) findet man die traditionelle Notenschrift mit dem Violinenschlüssel, die Taktangabe 3/4, 4/4 usw. und die internationalen Bezeichnungen der Noten. Es empfiehlt sich, die Stücke aus den Notenheften mehrmals zu spielen und zu wiederholen. Man wird bald den engen Zusammenhang zwischen der BONTEMPI Methode und der klassischen Musiksprache erkennen.



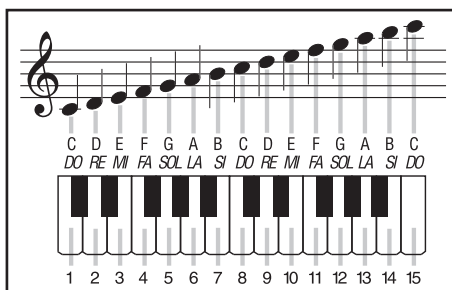
DIE TASTATUR

Die Tastatur besteht aus weißen und schwarzen Tasten. Die schwarzen Tasten sind in Zweier- bzw. Dreiergruppen angeordnet, was als Orientierungshilfe beim Auffinden der wichtigsten Noten dienen kann.

1. Die weiße Taste, die unmittelbar links neben der Zweier-Gruppe der schwarzen Tasten liegt, ist das C (DO).
2. Die weiße Taste, die unmittelbar links neben der Dreiergruppe von schwarzen Tasten ist das F (FA).
3. Die Noten auf der Tastatur können wie folgt in Gruppen eingeteilt werden.

DIE NOTENSCHRIFT

Die Noten wie auch die Pausen werden auf fünf parallelen, waagrecht laufenden Linien, beziehungsweise in ihren Zwischenräumen geschrieben. Der Zusammenhang zwischen den Noten und ihrem jeweiligen Ort auf der Tastatur wird im folgenden Diagramm dargestellt:



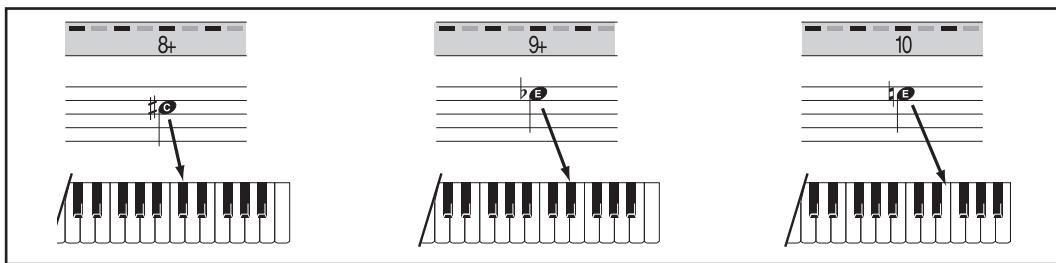
NOTEN MIT VORZEICHEN

Manchmal findet man neben dem Violinenschlüssel oder vor einer einzelnen Note die Zeichen \flat oder \sharp .

Befindet sich eines oder mehrere dieser Zeichen hinter dem Violinenschlüssel, so bedeutet dies, dass alle Noten in dem Stück, die an dem gleichen Ort innerhalb der Notenlinien (auf der Linie oder dazwischen) liegen, auf den entsprechenden schwarzen Tasten gespielt werden müssen.

Dies gilt auch, wenn ein \sharp oder ein \flat -Zeichen vor einer einzelnen Note steht. Innerhalb der Bontempo-Methode werden Noten mit Vorzeichen durch ein + Zeichen kenntlich gemacht.

Das Auflösungszeichen (\natural), welches man möglicherweise auf den Notenlinien findet, bedeutet, dass der halbe Ton wieder aufgehoben wird. Bei Unsicherheit vergleicht man mit der Bontempo Methode. Diese ist eindeutig: + Zeichen = schwarze Taste; kein + Zeichen = weiße Taste.



SYMBOLE FÜR DIE NOTENLÄNGEN

GANZE NOTE - GANZE PAUSE

- = Sie wird vier Taktschläge angehalten also:
eins - und - zwei - und - drei - und - vier - und
- = Bei der ganzen Pause muss man vier Schläge lang aussetzen:
eins - und - zwei - und - drei - und - vier - und



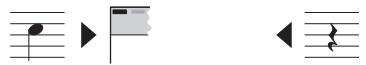
HALBE NOTE - HALBE PAUSE

- ◐ = Sie wird zwei Schläge angehalten also:
eins - und - zwei
- = Entsprechend wird bei einer halben Pause ebenfalls zwei Schläge lang ausgesetzt: eins - und - zwei - und



VIERTELNOTE - VIERTELPAUSE

- ◐ = Sie wird einen Schlag angehalten also:
eins - und
- ⌋ = Bei der Viertelpause wird das Spiel für einen Taktschlag unterbrochen:
eins - und



ACHTELNOTE - ACHTELPAUSE

- ♪ = Sie wird einen halben Taktschlag lang angehalten also:
eins -
- ⌋ = Entsprechend wird bei der Achtelpause einen halben Schlag lang ausge- setzt: eins -



PUNKTIERTE NOTE

- Bei der punktierten Note wird zum normalen Notenwert die Hälfte hinzu- gezählt. z.B.: 3 Taktschlag = 2 Taktschlag + 1 Taktschlag



BINDEBOGEN

- Sind zwei oder mehrere Noten durch einen Bindebogen miteinander verbunden, so wird die erste Note um den Wert der folgenden verlängert. Die Notenwerte addieren sich. Die zweite angebundene Note wird nicht neu angespielt; der Finger bleibt auf der Taste liegen.



z.B. = die Taste wird drei Taktschläge lang gehalten. In der Bontempo-Methode werden diese Noten, die ja nur zur Verlängerung des Notenwertes dienen, nicht neu angeschlagen. Die Notenlänge wird hier durch die schwarzen und grauen Striche dargestellt.

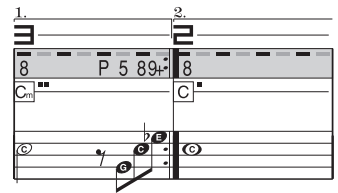
WIEDERHOLUNGSZEICHEN

Dieses Zeichen wird verwendet, wenn ein Lied aus mehreren Strophen besteht oder einfach wenn Teile des Stückes wiederholt werden sollen. Wo immer sie auftauchen wird der Teil des Liedes, der zwischen den beiden Wiederholungs- Zeichen steht, wie- derholt.



WIEDERHOLUNGSZEICHEN MIT ZWEI VERSCHIEDENEN SCHLUSSTAKTEN (DOUBLE ENDINGS)

Einige Lieder zeichnen sich dadurch aus, dass sie einen Refrain besitzen, der auf verschiedene Weise enden kann. In diesen Fällen steht das "double Ending"-Zeichen, Schlusszeichen 1 und 2. Das Stück wird bis zum Schlusszeichen 1 gespielt, daraufhin wird es noch einmal wiederholt und anstatt des Schlusstaktes durch 1 markiert, jetzt wird der Schlusstakt 2 gespielt. Schlusstakt 1 entfällt bei der Wiederholung.



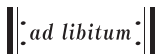
DOPPELBALKEN

Der Doppelbalken zeigt das Ende des Stückes an.



AD LIBITUM

Der Teil des Stückes, der von diesem Zeichen eingeklammert wird, kann beliebig oft wiederholt werden.



AKKORD MIT KLAMMER

Wo immer dieses Zeichen auftritt, muss der Akkord unterbrochen werden bzw. nach dem Anschlagen gleich wieder losgelassen werden.



DA CAPO AL FINE

Wenn man diese Anweisung sieht, spielt man das Stück zu Ende und wiederholt es dann vom Anfang bis zu dem Zeichen "Fine".

Da capo al Fine

DAL § AL FINE

Bei diesem Zeichen wiederholt man das Stück von dem Zeichen § bis zum Ende.

Dal § al Fine

LEVEL 3: DIE MELODIE (Melody)

An diesem Punkt sind Sie bereit, die Melodie eines Lieds zu spielen. Jetzt sollten Sie sich nicht verspielen, weil das Orchester die Begleitung spielt, ohne Ihren Fehler zu beachten; alle Tasten spielen den entsprechenden Ton und das Orchester wartet nicht auf Sie.

Level 3 – Die Melodie. Los geht's!

Wählen Sie ein Lied und drücken **System5 – Level 3**. Drücken Sie die Taste **start/stop** und beginnen zu spielen.

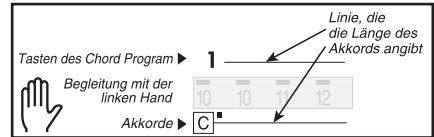
Wenn Sie die falsche Note spielen, klingt das Lied falsch. Wenn Sie sich nicht an den Takt halten, wird das Orchester nicht auf Sie warten und Sie werden aus dem Takt kommen.

Versuchen Sie den Noten der Melodie im Notenheft (Music Book) zu folgen.

LEVEL 4: DIE AKKORDE (Chord)

Bis jetzt haben wir von Melodie gesprochen, nun probieren wir die Begleitung. Die Angabe auf der Partitur finden Sie unter und ober dem blauen Streifen (grau bei dieser Erklärung).

Um die Begleitung zu spielen, drücken Sie jeden Akkord so lange, wie durch die Linie neben dem Buchstaben, der den Akkord darstellt, angegeben, bis der nächste Akkord kommt.



Wie man Akkorde spielt

Es scheint kompliziert, einen Akkord zu spielen bzw. drei oder mehrere Tasten zugleich zu spielen, aber Ihre Tastatur gibt Ihnen die Möglichkeit zwei Ausführungsarten **EASY CHORD** und **FREE CHORD** zu verwenden.

1. EASY CHORD

Easy Chord stellt den ersten Level beim Spielen von Akkorden dar. Die Tastatur wird automatisch in zwei Teile eingeteilt. Dadurch ist das vereinfachte Akkordspiel gemäß der Bontempi Methode möglich.

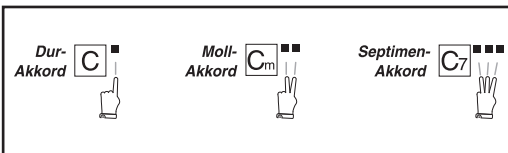
Im Bontempi-System sind 3 Akkordtypen vorgesehen

Um einen Hauptakkord zu spielen (z.B. C^{\blacksquare}) = Hauptakkord), genügt es, die entsprechende Taste mit einem Finger zu drücken.

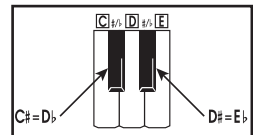
Um einen Nebenakkord zu spielen (z.B. $C_m^{\blacksquare\blacksquare}$) = Nebenakkord), muss man, zusammen mit der entsprechenden Taste C, eine beliebige andere Taste rechts von C drücken.

Um einen Dreiklang zu spielen (z.B. $C_7^{\blacksquare\blacksquare\blacksquare}$) = Dreiklang), muss man, zusammen mit der entsprechenden Taste C, zwei beliebige andere Tasten rechts von C drücken.

Um das Spielen der Akkorde zu vereinfachen, sind auf der Seite des Symbols Abbildungen angebracht, die die Anzahl von Fingern angibt, die zum Spielen des Akkords benötigt werden.

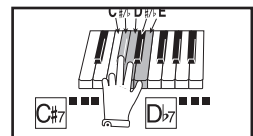


Obgleich es selten vorkommt, kann es passieren, daß man einen Akkord der auf einer halben Note aufgebaut ist, spielen muß, zum Beispiel D_b^{\blacksquare} - $D^{\blacksquare\#}$ ist die schwarze Taste unmittelbar links neben der Taste D.



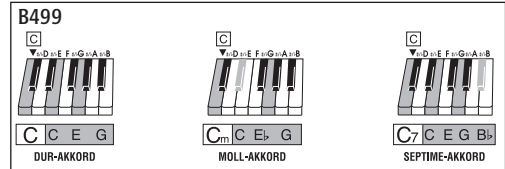
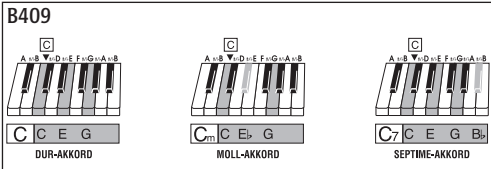
Man drückt also die Taste $D_b^{\blacksquare\blacksquare\blacksquare}$ und je nachdem ob man Dur-Moll- oder Septimeakkord spielen will, keine, eine oder zwei beliebigen Tasten rechts von der Taste D_b^{\blacksquare} drücken.

Um das Spielen der Akkorde zu erleichtern, sind diese mit schwarzen Kästchen versehen, die Hinweis auf die Anzahl der zum Spielen benötigten Akkorde geben (Siehe Akkordetafel am Ende des Music Book).



2. FREE CHORD

Free Chord (freie Akkorde) ist die schwierigste Art, um einen Akkord zusammenzustellen bzw. effektiv die Tasten der Akkordnoten zu betätigen. Auf diesem Niveau können Sie frei Akkorde nach der klassischen Notengebung zusammenstellen.



Level 4 - Die Akkorde. Los geht's!

Wählen Sie ein Lied und drücken auf **System5 - Level 4**.

Auf diesem Level wird das Lied mit rhythmischer Unterteilung und Melodie wiedergegeben.

Dabei müssen Sie die Akkorde lernen und daher wählen, ob Sie diese entweder mit den Funktionen **Easy Chord** oder **Free Chord** spielen möchten.

Drücken Sie die Taste **start/stop** und beginnen Sie zu spielen. Folgen Sie dabei den Akkorden auf der Partitur im Music Book.

HINWEIS: In den Partituren von BONTEMPI, einschließlich jenen des MUSIC BOOKS, zeigen die Zahlen oberhalb der himmelblauen Streifens (grau in dieser Anleitung) die Akkorde an. Verwenden Sie dazu die 6 Tasten des CHORD PROGRAMS, welche auch auf anderen BONTEMPI-Modellen vorzufinden sind.

Ein Metronom wird Ihnen das richtige Tempo schlagen, um den ersten Akkord zu spielen. Sollten Sie die Akkorde falsch spielen, wartet die Melodie so lange, bis Sie diesen richtig spielen. Achten Sie auf den Akkordwechsel, weil sonst Tempo und Melodie nicht übereinstimmen.

LEVEL 5: DIE BEGLEITUNG (Accomp.)

Dieser Level ist dem vorherigen sehr ähnlich, nur dass Sie hier ein Teil des Orchesters sind und die Begleitung fehlerfrei spielen müssen

Wählen Sie die Art aus, mit der Sie die Akkorde spielen möchten:

1. **Easy Chord;**
2. **Free Chord.**

Nun bleibt nichts mehr, als **System5 - Level 5** auszuwählen.

Drücken Sie die Taste **start/stop** und beginnen Sie zu spielen. Folgen Sie dabei den Akkorden auf der Partitur im Music Book.

Wenn Sie sich beim Akkord irren, so erklingt dieser trotzdem und das Lied wird falsch klingen.



DAS LIED

Wie Sie sehen, ist es Ihnen mit Hilfe der Tastatur und ein wenig Übung gelungen, mit Leichtigkeit die Melodie oder die Begleitung der eingespeicherten Lieder zu spielen. Nun können Sie bereits die im beiliegenden Buch enthaltenen Lieder spielen oder wenn Sie wollen eines aus der grossen Sammlung an Notenheften von BONTEMPI.

DIE NOTENHEFTE

Die Notenhefte stellen einen wesentlichen Teil des Systems dar. Jedes Stück erscheint auf einer Seite. Neben dem Originaltitel des Musikstückes sind die entsprechenden Titel in den anderen Sprachen angegeben. Rechts davon sind die Namen der Komponisten aufgeführt. Unter dem Titel befinden sich Angaben bezüglich:

SOUND: der Klang, den Sie wählen, um die Melodie zu spielen

STYLE: der Schlagzeugrhythmus und das Arrangement des Lieds

TEMPO: die Geschwindigkeit des Lieds

| | | |
|-------------------|--------------------|-------------------------|
| ODE TO JOY | INNO ALLA GIOIA | L. VAN BEETHOVEN |
| | ODE AN DIE FREUDE | |
| | L'HIMNE A LA JOIE | |
| | HIMNO A LA ALEGRIA | |

SOUND ▶ VIOLONCELLO

TEMPO ▶ ♩ = 124

STYLE ▶ ROCK

SONG ▶ 22

Mit diesen Informationen ist es möglich, die Tastatur so einzustellen, dass Sie das Lied bestmöglich spielen können. Im Handbuch der Tastatur wird beschrieben, wie Sie den Sound, den Rhythmus und die Einstellung der Geschwindigkeit wählen können.

ALLGEMEINES ÜBER DIE BONTEMPI-METHODE

Wenn man sich die erste Zeile eines Musikstückes anschaut, stellt man fest, dass alle darin enthaltenen Zeichen bereits bekannt sind.

1. Die Zahlen auf der durchgezogenen blauen Linie (grau bei dieser Erklärung) geben die Tasten zum Spielen der Melodie an.
2. Die Buchstaben unterhalb des durchgehenden blauen Streifens (grau bei dieser Erklärung) zeigen die Begleitakkorde an, die auf vereinfachte BONTEMPI-Art gespielt werden können (die Linie rechts zeigt die Dauer des Akkords an).

Tasten des Chord Program ▶ 1

Begleitung mit der linken Hand

Akkorde ▶ C

Linie, die die Länge des Akkords angibt

Anzahl der Tasten für die Melodie mit der rechten Hand

STÖRUNGEBESEITIGUNG

| Problem | Lösung |
|---|---|
| Das Instrument spielt nicht oder der Klang ist verzerrt. | Leere Batterien – neue Batterien einlegen. Batterien falsch eingelegt – kontrollieren. Netzadapter nicht geeignet |
| Das Instrument lässt sich nicht einschalten oder schaltet sich bei Betätigung der Tasten aus. | Leere Batterien – neue Batterien einlegen. |

ACHTUNG: Im Falle von Funktionsstörungen Batterien entnehmen und wieder einsetzen.

INDICE

| | |
|---|----|
| CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS | 45 |
| ALIMENTACIÓN | 46 |
| CORRIENTE | 46 |
| ALIMENTACIÓN CON PILAS | 46 |
| ACCESORIOS ORIGINALES OPCIONALES | 46 |
| CUADRO DE MANDOS | 47 |
| ENCHUFES | 47 |
| INDICACIONES DEL TECLADO | 47 |
| INSTRUCCIONES DE USO | 48 |
| ENCENDIDO Y APAGADO | 48 |
| DEMO – Pieza demostrativa | 48 |
| LOS VOLÚMENES | 48 |
| LAS CANCIONES | 48 |
| LOS SONIDOS | 48 |
| EL TRANSPOSER | 49 |
| EI TECLADO | 49 |
| LOS SONIDOS PARA EL ACOMPAÑAMIENTO | 49 |
| LOS ESTILOS | 49 |
| TEMPO | 49 |
| EL METRÓNOMO | 49 |
| EASY PLAY | 50 |
| DJ STYLE | 50 |
| LAS FUNCIONES (FUNCTIONS) | 50 |
| FULL KEYB / SPLIT | 50 |
| EASY CHORD | 50 |
| FREE CHORD | 50 |
| MEMORY ON / OFF | 50 |
| MEDLEY SONG ON / OFF | 50 |
| SUSTAIN ON / OFF | 50 |
| REVERB ON / OFF | 51 |
| SEQUENCER | 51 |
| SYSTEM 5 | 51 |
| MANTENIMIENTO Y ADVERTENCIAS | 51 |
| MÉTODO MUSICAL BONTEMPI | 52 |
| INTRODUCCIÓN AL MÉTODO | 52 |
| PARTES DE LA MÚSICA | 52 |
| COMPOSICIÓN DEL MÉTODO BONTEMPI | 52 |
| NIVEL 1: EL TIEMPO | 52 |
| NIVEL 2: LAS NOTAS | 53 |
| PREMISA A LA ESCRITURA MUSICAL | 54 |
| EL TECLADO | 54 |
| ESCRITURA MUSICAL | 54 |
| ALTERACIONES | 54 |
| SIMBOLOGÍA Y DURACIÓN DE LAS NOTAS Y PAUSAS | 55 |
| NIVEL 3: LA MELODÍA | 56 |
| NIVEL 4: LOS ACORDES | 56 |
| NIVEL 5: EL ACOMPAÑAMIENTO | 57 |
| LA CANCIÓN | 57 |
| COMO LEER LA PIEZA CON EL MÉTODO BONTEMPI | 58 |
| GUIA DE SOLUCIONES A EVENTUALES PROBLEMAS .. | 58 |
| LISTA DE LOS SONIDOS | 73 |
| LISTA DE LOS ESTILOS | 74 |
| LISTA DE LOS SONIDOS PARA EL ACOMPAÑAMIENTO .. | 74 |
| TABLA DE LAS CANCIONES | 75 |
| GARANTIA | 76 |

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

TECLADO B409: 40 teclas de paso midi (LA-DO).

TECLADO B499: 49 teclas de paso midi (DO-DO).

POLIFONÍA: 16 notas como máximo

SONIDOS BÁSICOS: 100 timbres polifónicos

TRANSPOSER: desplazamiento de +/- 6 semi-tons

SONIDOS DE ACOMP.: 6 timbres polifónicos

EFFECTOS: REVERB y SUSTAIN

STYLES: 32 ritmos

DJ STYLES: 6 estilos con 13 efectos y 12 loop

Controles: START/STOP, DOWN BEAT, TEMPO +/-,

METRÓNOMO: con control inmediato

SEQUENCER: REC y PLAY para grabar y volver a escuchar

ACOMPAÑAMIENTO AUTOMÁTICO: Free Chord y Easy Chord

Controles: Memory ON/OFF, Full Keyb./Split

Controles generales: ON/OFF, Master Volume, teclado numérico 0/9, Easy Play, Style, Song, Sound

DEMO: Sinfonía de demostración

SONGS: 32 sinfonías musicales pregrabadas con Medley On/Off

SYSTEM 5: 5 niveles de aprendizaje

AMPLIFICACIÓN: 1,5 watt (RMS)

Un altavoz de alta eficiencia Ø 77 mm (B409)

Dos altavoces de alta eficiencia Ø 77 mm (B499)

ALIMENTACIÓN: 6 Baterías de 1,5 Volt IEC R6 / AA

Adaptador AC/DC – Input Vdc= 9 V / I = 400 mA

DIMENSIONES B409: (600 x 232 x 65)

DIMENSIONES B499: (680 x 240 x 63)

PESO B409: 1,4 Kg

PESO B499: 1,9 Kg




BONTEMPI S.p.A. se reserva el derecho de realizar modificaciones específicas a sus productos, sin tener que comunicarlo obligatoriamente a sus clientes.

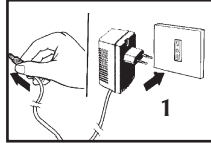
Lea y conserve el presente manual para futuras consultas.

ALIMENTACIÓN

Este teclado puede ser alimentado a través de: la red o con pilas.

CORRIENTE

La alimentación puede ser suministrada por el adaptador Bontempi AC/DC "ADS 0904" (que no se entrega con el instrumento) que tenga las siguientes características: (Vdc = 9V; I = 400 mA)  (positivo central). Este aparato está homologado según las leyes nacionales e internacionales sobre seguridad eléctrica.



- El juego no está destinado a niños inferiores de 3 años de edad.
- El juego puede ser utilizado sólo con el transformador recomendado.
- Los juegos que deban limpiarse con líquido, antes de efectuar su limpieza deben desconectarse del transformador.

RECOMENDACIÓN: La toma de red (1) para conectarse al enchufe del adaptador deber ser siempre fácilmente accesible. El uso del enchufe, situado en la parte de atrás del instrumento, en la toma de corriente, excluye automáticamente las pilas. Garantizar la aireación suficiente del adaptador y controlar que las hendiduras de ventilación no estén cubiertas con objetos como periódicos, manteles, cortinas, etc. Evitar que el adaptador sufran salpicaduras y su exposición directa a los chorros de agua.

ADVERTENCIA: Todo acumulador o adaptador/ transformador, asegurado por medio de aislador, que venga usando debe ser examinado con regularidad para evitar posibles riesgos debidos a daños en el cable, hilo o enchufe, aislamiento ó en cualquier otra parte. En tal caso, el aparato puede ser usado únicamente después de reparar el daño.

Alimentación con pilas

El instrumento funciona con **6 pilas de 1,5 V** del tipo IEC R6 / AA (que no se entregan con el instrumento) que hay que colocar en el espacio creado a propósito para ellas en la parte inferior. Para abrir el espacio, pulsar la palanca colocada en OPEN; para meter las pilas, seguir las instrucciones gráficas que aparecen en relieve en el fondo.



NOTAS SOBRE EL USO DE LAS PILAS

- Cuando las pilas están descargadas, quitarlas del espacio en el que se colocan normalmente.
- Recargar solamente las pilas que son "recargables" y, de todas formas, siempre bajo la supervisión de un adulto.
- No usar, al mismo tiempo, pilas de marcas distintas.
- No usar pilas nuevas junto con pilas descargadas.
- No poner en cortocircuito los terminales de alimentación.

NORMAS PARA LA GESTIÓN INTEGRAL DE LOS RESIDUOS SÓLIDOS

Para la gestión de los residuos detallados a continuación, informarse en el Ayuntamiento de la propia ciudad sobre la actividad de las entidades responsables especializadas en la gestión integral de los residuos.

1 - ELIMINACION DE LAS PILAS

Para respetar la protección del ambiente, no tirar las pilas usadas descargadas con los normales deshechos sino llevarlas a los contenedores creados a propósito en los centros de recogida.



2. GESTIÓN DE LOS EMBALAJES

- Depositar los embalajes de papel, cartón y cartón ondulado en los centros de recogida específicos. Las partes de plástico del embalaje deben colocarse en los contenedores apropiados para la recogida. Los símbolos que identifican los distintos tipos de plástico son:



Leyenda relativa al tipo de material plástico:

- **PET**= Polietileno tereftalato
- **PE**= Polietileno, el código 02 es para el PE-HD y el 04 para el PE-LD
- **PVC**= Polivinil cloruro
- **PP**= Polipropileno
- **PS**= Poliestireno, espuma de poliestireno
- **O**= Otros polímeros (ABS, Acoplados, etc.)

3. GESTIÓN DE APARATOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS VIEJOS

Todos los artículos que llevan este símbolo en el cuerpo del producto, en el embalaje o en las instrucciones no deben ser recogidos con los residuos urbanos normales sino que deben ser depositados en los centros de recogida especializados. En los centros de recogida los materiales se dividirán en base a sus características y podrán ser reutilizados para ofrecer una aportación significativa a la protección del medio ambiente.

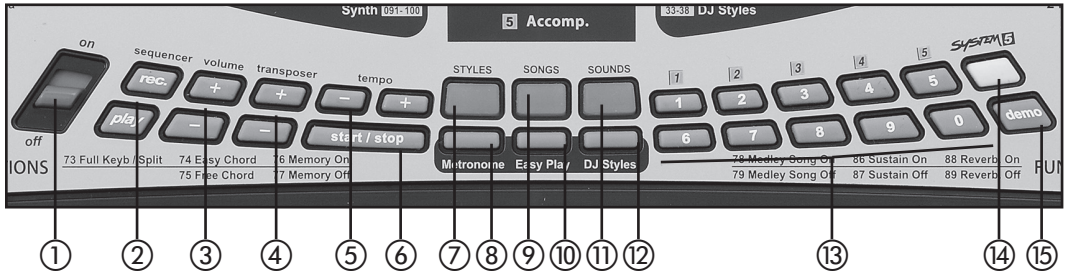


ACCESORIOS ORIGINALES OPCIONALES

ADS 0904
adaptador de red
Bontempi AC/DC.
Vdc = 9V;
I = 400 mA



CUADRO DE MANDOS



- [1] **ON/OFF** - Para encender y apagar el instrumento.
- [2] **SEQUENCER REC** - Para grabar lo que se está tocando
- [2] **SEQUENCER PLAY** - Para escuchar lo que se ha grabado.
- [3] **VOLUME +/-** - Para la selección del volumen general.
- [4] **TRANSPOSER +/-** - Permite cambiar la tonalidad de las notas
- [5] **TEMPO +/-** - Para la regulación de la velocidad de ejecución del estilo, de las canciones o del Metrónomo.
- [6] **START/STOP** - Para activar o detener un estilo rítmico o una canción.
- [7] **STYLES** - Para seleccionar los estilos rítmicos.
- [8] **METRÓNOME** - Para activar o desactivar el tiempo marcado por el Metrónomo
- [9] **SONGS** - Para seleccionar las canciones pregrabadas.
- [10] **EASY PLAY** - En función del estilo actual selecciona el timbre de la mano derecha, la velocidad óptima de ejecución del estilo y sitúa el teclado en condición de FREE CHORD. Para las 32 canciones, selecciona el sonido y el tiempo emparejados con las melodías musicales.
- [11] **SOUNDS** - Para escoger el sonido en el teclado.
- [12] **DJ STYLE** - Habilita el ritmo DJ STYLE con las "escalas armónicas" y los efectos en el sector derecho del teclado.
- [13] **Teclado numérico de 0 a 9** - Para escoger funciones, estilos rítmicos, canciones y sonidos.
- [14] **SYSTEM 5** - Para entrar en el modo de aprendizaje en 5 niveles.
- [15] **DEMO** - Para escuchar la melodía de demostración.

ENCHUFES

INPUT DC 9 V - Permite alimentar el instrumento por medio de un adaptador AC/DC.



INDICACIONES DEL TECLADO

Las letras de la izquierda: Indican la nota principal que da nombre al acorde.

Los números de la derecha: Indican las teclas que deben tocarse para interpretar la melodía con las partituras musicales simplificadas BONTEMPI.

Las secciones del DJ STYLE: En la parte izquierda del teclado, se encuentra el **DJ CHORD** para tocar el tono; en la parte central está situado el **DJ LOOP** para tocar las escalas armónicas y en la parte derecha, encontramos el **DJ EFFECTS** para los efectos característicos del DJ STYLE.



INSTRUCCIONES DE USO

ENCENDIDO Y APAGADO

El instrumento se enciende colocando el interruptor en **on** para prenderlo y en **off** para apagarlo.

Cuando se enciende el teclado está listo para funcionar con el sonido **Stage Piano**, el **Pop** y la canción **La Cucaracha**.

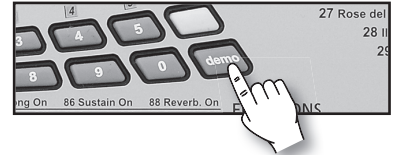
Nota – Para evitar un inútil desgaste de baterías, el sonido de una campanilla (dispositivo de "Power Alarm") señala que el teclado no ha sido utilizado por más de dos minutos.



DEMO – Pieza demostrativa

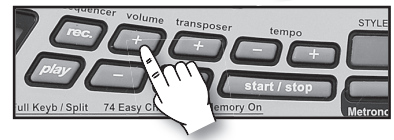
Apretando el pulsador **demo**, se ejecuta una pieza que evidencia las características musicales del teclado.

Para interrumpir la ejecución, volver a apretar el pulsador **demo**.



LOS VOLÚMENES

Para ajustar el volumen general del instrumento, actuar en los pulsadores **volume +** (para aumentar) o **volume -** (para disminuir). Manteniendo presionado el botón, la variación se vuelve continua. Para restaurar el volumen standard, apretar conjuntamente los pulsadores **volume +** y **volume -**.

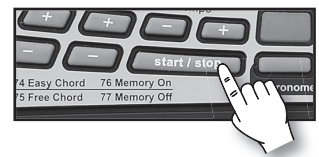
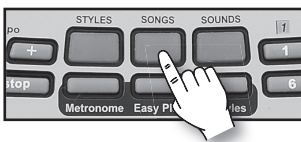


LAS CANCIONES

Este instrumento contiene **32 temas musicales** del repertorio clásico.



Para escoger los temas, apriete el botón **SONGS** (luz encendida) y digite un número de dos cifras según la lista de **SONGS** (por ejemplo: **03** es *Jingle Bells*, digite en el teclado numérico el **0**, y luego el **3**, y apriete el botón **start/stop** para escuchar el tema musical o interrumpirlo.



Cuando se digita el primer número, la luz parpadea hasta que se completa la selección.

Cuando un tema se está ejecutando, se pueden escuchar otras canciones inmediatamente digitando el número correspondiente al tema elegido.

El mando **Easy Play** configura en el teclado el sonido de la melodía emparejada con la canción y el **TEMPO** estándar.

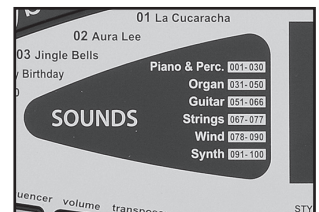
LOS SONIDOS

En el teclado están disponibles **100 sonidos** agrupados en **6 familias** (P.ej.: 031-050 **ORGAN**).

Se seleccionan cuando el botón **SOUNDS** está encendido y digitando un número de tres cifras, desde el 001 al 100 de la lista **SOUNDS** que se encuentra al final del Manual de Uso.

Ejemplo: para el sonido **Full Organ** componga el número **034** (primero el **0**, luego el **3** y por último el **4** con el teclado numérico).

| FAMILY | SOUNDS |
|----------------------------------|------------------------|
| ORGAN 031 - 050 | 031 Hammond |
| | 032 Perc Organ |
| | 033 Blues Organ |
| | 034 Full Organ |
| | 035 Theatre |
| | 036 Organ |
| | 037 Jazz Organ |



Importante: Con algunos sonidos, puede suceder que se aprecie una ligerísima diferencia de volumen o de calidad sonora según qué punto del teclado se toca. Esta es una consecuencia inevitable del muestreo múltiple pero no es indicio de problemas de funcionamiento.

EL TRANSPOSER

Los mandos +/- del **transposer** permiten mover la tonalidad de todo el teclado +/- **6 semitonos**.

Pulsando simultáneamente los botones +/- de **transposer** se restablece el valor normal 00.



EL TECLADO

Está formado por **40 teclas** para el mod B409 (**49 teclas** para el mod B499) de paso midi y se puede utilizar de la siguiente forma:

1. Al encenderlo, está activado un solo sonido para todo el teclado y está habilitado el reconocimiento de los acordes.
 2. Con la función **73 Full Keyb/Split**, el teclado se divide en dos secciones: una reservada para componer los acordes del acompañamiento (teclas de la izquierda) y la otra para interpretar la melodía (teclas de la derecha).
- Los acordes se pueden tocar en modo Free Chord (según el método clásico) o bien en Easy Chord (según el modo simplificado BONTEMPI, ver el apartado EASY CHORD).

LOS SONIDOS PARA EL ACOMPAÑAMIENTO

La selección de los sonidos para el acompañamiento, cuando el ritmo está apagado y el teclado está dividido, se obtiene digitando un código entre **80 y 85**.

| ACCOMP. SOUNDS | |
|----------------|--------------|
| 80 | Piano |
| 81 | Hammond |
| 82 | Jazz Guitar |
| 83 | Strings |
| 84 | Trumpet |
| 85 | Slow Strings |

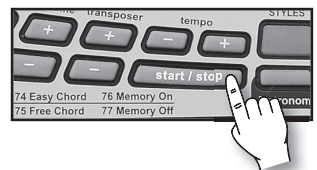
LOS ESTILOS

En el teclado están memorizados **32 estilos rítmicos** enriquecidos con acompañamientos automáticos equipados de bajo, arreglos y batería. Son subdivididos en **6 familias** (ej. 22-28 LATIN), ver la lista en pg.74. Se seleccionan apretando el botón **STYLES** y luego un número de dos cifras de la lista **STYLES**.

| FAMILY | STYLES |
|------------------|----------------|
| LATIN 22 - 28 | 22 Cha Cha Cha |
| | 23 Samba |
| | 24 Bossa |
| | 25 Mambo |
| | 26 Salsa |
| | 27 Bachata |
| | 28 Merengue |



Ejemplo: para seleccionar el ritmo **Samba**, componer el número **23** (primero el 2 y después el 3).



Para iniciar el ritmo o para detenerlo, apretar el pulsador **start/stop**.

Para aumentar o disminuir la velocidad de ejecución, utilizar los pulsadores **tempo +** y **tempo -**.

Manteniendo presionado el botón, la variación se vuelve continua.

Para restaurar la velocidad estándar del ritmo, apretar conjuntamente los pulsadores **tempo +** y **tempo -**.

La luz del botón **STYLES** señala el inicio de cada golpe de subdivisión de ritmo (medida o compás). Cuando un ritmo está en función, y se selecciona un nuevo estilo, este último va en ejecución al final del dibujo rítmico precedente.

TEMPO

Los botones **+ / -** **tempo**, sirven para regular la velocidad del ritmo o de una canción.

EL METRÓNOMO

El metrónomo sirve de ayuda para el aprendizaje de la música: marca el tempo durante el desarrollo de los ejercicios musicales, simulando el clásico instrumento que mide el tempo.

Se activa y desactiva pulsando el mando **metronome**. Para modificar la velocidad, utilizar los botones **tempo +/-**.

EASY PLAY

En función del ritmo actual, **Easy Play** selecciona el timbre para la mano derecha, la velocidad óptima de ejecución del ritmo y divide el teclado para tocar los acordes en el modo FREE CHORD.

DJ STYLE

El mando **DJ STYLE** activa los efectos DJ en las últimas 13 teclas del teclado, un estilo rítmico DJ y particulares escalas armónicas. El teclado se divide automáticamente en **tres sectores**: tocando una tecla en la zona izquierda, se escoge el **tono** y se activa automáticamente el **ritmo**, en el centro del teclado se pueden tocar las '**escalas armónicas**' y en la zona derecha se pueden tocar los **efectos** característicos del DJ Style. Se seleccionan apretando el botón **DJ STYLE** y sucesivamente un número entre **33** y **38** (Ver la lista en pg. 74).



LAS FUNCIONES (FUNCTIONS)



Full Keyb/Split

Para dividir el teclado con dos sonidos o configurar un único sonido.

Con el número **73** se activa **Full Keyb** o sea un único sonido en todo el teclado, o bien con **Split** el teclado queda dividido para utilizar dos sonidos diversos.

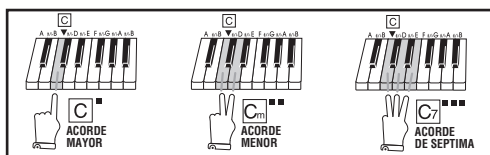
Easy Chord

Esta función permite componer acordes en la parte izquierda del teclado según el método simplificado: un acorde mayor con una tecla, un acorde menor con dos teclas, un acorde de séptima con tres teclas.

Se activa digitando el número **74 Easy Chord**.

La nota principal del acorde (la más importante, aquella que le da el nombre) está determinada por la tecla pulsada más hacia la izquierda.

Por ejemplo: pulsando al mismo tiempo **C** (DO), **D** (RE) y **E** (MI) se obtiene un acorde de **C7** (DO séptima).



Free Chord

Los acordes se tocan según el modo clásico y se reconocen todos los acordes principales.

Se activa digitando el número **75 Free Chord** o bien cuando se selecciona **Easy Play**.

Memory On / Off

Con un ritmo en función, el acorde tocado, queda memorizado incluso cuando se sueltan las teclas.

Se activa digitando el número **76 Memory On** y se desactiva con **77 Memory Off**. Normalmente está activa.

MEDLEY SONG On / Off

Con esta función se puede escuchar la secuencia de canciones a partir de la seleccionada.

Se activa digitando el número **78 Medley Song On** y se desactiva con el **79 Medley Song Off**.

Sustain On / Off

Prolonga el sonido de una nota cuando la tecla viene suelta.

Se habilita con el número **86 Sustain On** y se inhabilita con **87 Sustain Off**.

Reverb On / Off

Simula el efecto que se crea cuando se toca en una gran sala.

Se habilita con el número **88 Reverb On** y se inhabilita con **89 Reverb Off**.

SEQUENCER

Con la sección Sequencer es posible grabar y reproducir todo lo que se toca.

Se activa pulsando el botón **rec**.

Las tres luces dejan de parpadear. Pulsar de nuevo **rec** para detener la grabación y después apretar el botón **play** para reproducir lo que se ha grabado. Para detener la reproducción pulsar de nuevo **play**. Se pueden memorizar **330 temas** aproximadamente. Cuando la memoria está llena, las luces dejan de parpadear.

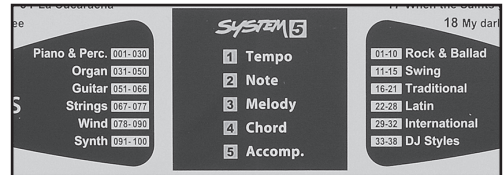
Tras realizar una grabación y estando activado el **play**, las posibles modificaciones realizadas por medio del panel de control pueden incidir en los temas ya grabados.

La memoria retendrá los datos grabados mientras el teclado esté encendido.

SYSTEM 5

La sección SYSTEM 5 te ayuda en el aprendizaje de la música, como si junto a ti estuviera presente un verdadero maestro de música que te enseña 5 aspectos fundamentales:

1. El Tempo
2. Las Notas
3. La Melodía
4. Los Acordes
5. El Acompañamiento



1er. nivel: El Tempo de la canción

Con el primer nivel puedes familiarizarte con las notas de la melodía y sobretodo adquirir el tempo de la canción.

— Cómo se procede:

Después de haber escogido una canción, selecciona el nivel 1, para ello pulsa primero el botón **System 5** (la luce del pulsante SONGS lampeggia) y después el número 1 del teclado numérico.

Por medio del mando **start/stop** puedes activar o detener la ejecución.

Al final de *unas notas de introducción*, prueba a tocar la melodía de la canción pulsando repetidamente uno o más teclas del teclado y tratando de seguir el tempo de la orquesta.

Durante tu ejecución el acompañamiento te seguirá automáticamente. Puedes disminuir o aumentar la velocidad de ejecución de la canción a través de los botones +/- del **tempo**. Puedes cambiar de canción digitando el número correspondiente de la lista de SONGS. Si quieres escuchar toda la canción desde el inicio, detén la ejecución por medio del botón **start/stop**, pulsa el botón **SONGS** y de nuevo **start/stop**.

Para ejecutar los otros niveles, o sea el **2. Las notas de la melodía**, **3. La melodía de la canción**, **4. Los acordes de la canción** y **5. El acompañamiento con la orquesta**, apriete el botón **System 5** y después el número del nivel deseado, y luego **start/stop**. Por ulteriores informaciones, véase la sección Método.

MANUTENCIÓN Y ADVERTENCIAS

Para asegurar un perfecto funcionamiento del instrumento y su larga duración, se ruega seguir los siguientes consejos:

- Evite exponer el instrumento a fuentes de calor y zonas húmedas.
- Conserve el embalaje y sus partes componentes par poder guardarlo en caso de inactividad prolongada o eventuales transportes.
- En caso de alguna avería, por favor, consulte con su distribuidor mas cercano.
- Si fuera necesario enviar el instrumento a reparar, lo ideal seria que lo hiciese utilizando su caja original.
- Para la limpieza, no usar alcohol, disolventes o productos químicos similares. Limpiar el instrumento con un paño suave humedecido con una solución no agresiva de agua y detergente neutro. Sumergir el paño en la solución y escurrirlo hasta que esté casi seco.

MÉTODO MUSICAL BONTEMPI

INTRODUCCIÓN AL MÉTODO

Este método ha sido estudiado para quienes se familiarizan con la música por primera vez y desean aprender a tocar con facilidad, en breve tiempo y, sobretodo, divirtiéndose.

Hay cinco niveles de aprendizaje (**System 5**):

1. El Tempo

2. Las Notas

3. La Melodía

4. Los Acordes

5. El Acompañamiento

Puede recorrerlos todos, afrontando gradualmente las dificultades que encontrará, o puede también escoger un nivel en el cual comenzar.

Lo importante es que repita los ejercicios de tanto en tanto, sin pretender aprender todo en un instante.

El teclado te será de ayuda como un Maestro sentado a tu lado y te guiará en el maravilloso mundo de la música.



PARTES DE LA MÚSICA

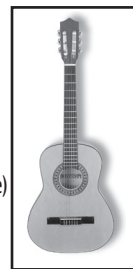
Cada composición musical se puede descomponer en elementos simples.

Ahora analicemos los principales:

LA MELODÍA

La melodía es un sucesión de sonidos (notas) de altura y duración diversa, ejecutadas una tras otra.

Por ejemplo, la flauta es un instrumento fundamental para ejecutar una melodía. Sin embargo, también cuando uno silba una canción, ejecuta una melodía.



EL ACOMPAÑAMIENTO

El acompañamiento está formado de acordes (grupos de 3 o más notas ejecutadas contemporáneamente) que sostienen la melodía. Los instrumentos ideales para el acompañamiento son: la guitarra, el piano, etc.

COMPOSICIÓN DEL MÉTODO BONTEMPI

El Método Bontempi se caracteriza por una **franja continua de color azul celeste** (gris en esta explicación) que contiene las indicaciones para el uso de la mano derecha, que ejecuta la melodía. Las indicaciones para el uso de la mano izquierda, que ejecuta los acordes de acompañamiento, se encuentran debajo y encima de esta franja azul.

Bajo esta franja azul celeste (gris en esta explicación) se encuentran todas las notas musicales de la pieza utilizando la escritura clásica. A continuación veremos el significado y el empleo de esta escritura.

Por ahora es suficiente recordar que las notas tienen un nombre: A, B, C, D, E, F, G en la notación anglosajona, que corresponden a LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL en la notación latina, y a A, H, C, D, E, F, G, en la notación alemana.

Esta correspondencia está referida en el esquema de al lado.

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|-----|
| A | B | C | D | E | F | G |
| LA | SI | DO | RE | MI | FA | SOL |
| A | H | C | D | E | F | G |

Notación anglosajona

Notación latina

Notación alemana

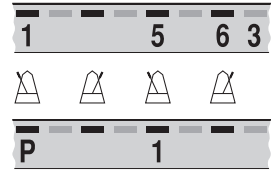
NIVEL 1: EL TIEMPO (Tempo)

Como hemos dicho, una melodía está compuesta por un conjunto de notas que tendrán una altura y una duración bien precisa. Si probáramos a silbar una melodía, nos daríamos cuenta que algunas notas duran más que otras y si no se respeta la duración la canción no nos parece la misma. En primer lugar, por lo tanto, nos ocuparemos de la duración de las notas.

En la franja azul (gris en esta explicación) del método a cada número le corresponde una nota y por lo tanto, una tecla en el teclado.

La unidad de tiempo

Hay que mantener pulsada cada tecla, el tiempo necesario, más o menos largo, según la distancia que la separa del número sucesivo. Para facilitar la ejecución de las piezas, en la parte de arriba de la franja azul (gris en esta explicación) aparece una secuencia de guiones negros y grises, alternados. La distancia entre un guión negro y un guión gris, representa la unidad de tiempo musical llamada medida y que corresponde al movimiento de la barra del metrónomo de una parte a la otra del mismo. Por lo tanto, cada guión negro o gris, representa media medida. La letra **P** (Pausa) que a veces se encuentra en la franja azul (gris en esta explicación) indica que hay que suspender la ejecución de la melodía hasta que aparezca el número sucesivo. Las piezas más comunes están escritas con una sucesión de grupos de notas cuya duración, sumada, corresponde a 4 ó 3 medidas llamadas respectivamente compases de $4/4$ y de $3/4$. Estos números indican el tiempo (ritmo) de la pieza y se encuentran al inicio de dicha pieza. Cada grupo de notas está encerrado entre dos segmentos verticales llamados *barras*. El espacio entre estos dos segmentos se llama *medida* o *compás*. Obligatoriamente hay que respetar la duración de cada sonido o pausa para poder usar correctamente la sección rítmica. La señal que indica el comienzo de cada medida o compás viene dada por un indicador luminoso que separa el tiempo.



Nivel 1 – El tiempo ¡Empecemos!

Selecciona una canción, escúchala una o varias veces: notarás que está compuesta por una melodía y por una orquesta que la acompaña. Mientras la escuchas prueba a contar el paso del tiempo o a golpetear el pie en los intervalos justos. Trata también de seguir las notas de la melodía en la pantalla o en la partitura musical del libro “Music Book”.

Ahora selecciona **System 5 – Nivel 1**

El teclado se predispone a tocar sólo el acompañamiento de la canción elegida.

Tendrás una orquesta que te acompaña mientras tu tocas la melodía. En este nivel no es necesario saber cuál tecla se debe presionar: todas las teclas del teclado tocarán la nota adecuada. Será necesario solo que elijas una tecla y que te preocupes solo de seguir el compás.



Apriete la tecla **start/stop** y, al final de *unas notas de introducción*, comience a tocar.

Recuerda, en este nivel, cualquier tecla toca la nota justa.

Aunque te equivoques y te detengas, el acompañamiento te esperará.

NIVEL 2: LAS NOTAS (Note)

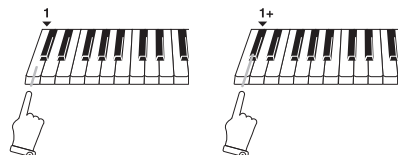
En la franja azul (gris en esta explicación) del método a cada nota le corresponde un número; observando el teclado podrás notar que arriba de cada tecla hay un número. De este modo encontrarás fácilmente la tecla justa.



Para ejecutar la melodía, lea la secuencia numérica contenida en la franja azul (gris en esta explicación) del método y presione las teclas blancas, una tras otra, correspondientes a los mismos números indicados en la placa sobre el teclado.

Las teclas negras corresponden a números de la franja azul (gris en esta explicación) seguidas por la señal “+”. Por ejemplo, el símbolo 1+ corresponde a la tecla negra sucesiva a la tecla blanca 1.

Ahora que sabes cual es la tecla que está asociada a cada nota, prueba a tocar la melodía siguiendo los números en la franja azul (gris en esta explicación). ¡Recuérdate también de respetar los tiempos!



Nivel 2 – Las notas ¡Empecemos!

Elige una canción y selecciona **System5 – Nivel 2**.

Como en el nivel 1 el teclado se prepara para sonar sólo el acompañamiento de la canción. En este caso, será necesario seguir el compás y tocar la tecla justa.

Apriete la tecla **start/stop** y, al final de *unas notas de introducción*, comience a tocar.

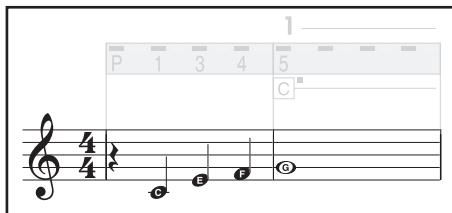
Si te equivocas de notas, la tecla no emitirá una nota y el acompañamiento avanzará solo cuando pulses la tecla justa. Para saber cuál es la nota correcta, ver la partitura musical del libro Music Book.

PREMISA A LA ESCRITURA MUSICAL

Bajo la franja azul (gris en esta explicación) que caracteriza el Método, se cita la notación musical clásica con la llave de violín, el tiempo de la pieza (3/4, 4/4 etc.), la escritura de las notas y el nombre anglosajón de las mismas.

Después de haber ejecutado las piezas presentadas en los libros musicales varias veces, podrá repetir las mismas, prestando atención a la escritura clásica. De este modo se familiarizará con el mundo de la música tradicional.

De tal modo descubrirá la estrecha coherencia entre el Método Bontempi y la escritura musical clásica.

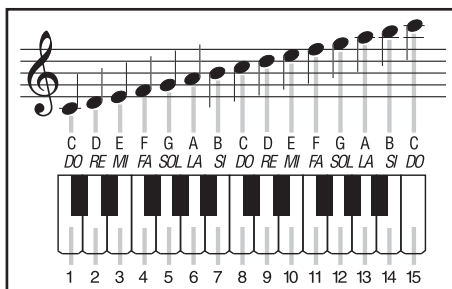


EL TECLADO

El teclado está formado por teclas blancas y negras.

Las teclas negras pertenecen a los grupos 2 o 3 y pueden serle útiles en la localización de las notas.

- 1) La tecla blanca inmediatamente a la izquierda de las dos teclas negras es la C (DO).
- 2) La tecla blanca inmediatamente a la izquierda de las tres teclas negras es la F (FA).
- 3) Teniendo estos dos puntos de referencia presentes, puede localizar las otras notas en el teclado.



ESCRITURA MUSICAL

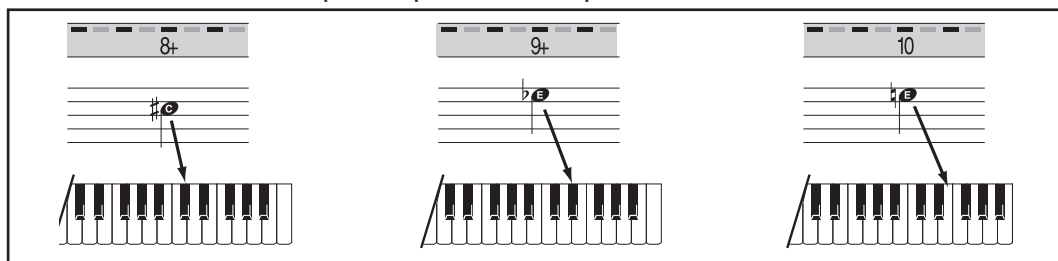
Las notas y pausas se escriben en cinco líneas paralelas horizontales (y en los cuatro espacios consiguientes), o sea el pentagrama. La correspondencia entre las notas y su posición en el teclado es referida en el esquema al lado.

ALTERACIONES

A veces aparecen señales de \flat (bemol) o \sharp (diesis) junto a la llave de violín, al inicio del pentagrama o junto a una sola nota.

Aquello significa que todas las notas que se refieren a ese renglón, a ese espacio o a esa nota sola, son bemol o diesis, o sea se ejecutan con las teclas negras.

Es fácil reconocerlas porque en la franja azul (gris en esta explicación) se indican los números seguidos por una señal +. La señal \sharp (becuadro) que encontrará en el renglón a lo largo de la pieza tiene la función de anular las indicaciones precedentes de \flat (bemol) o \sharp (diesis). La variación está ya contemplada en la franja azul (gris en esta explicación). En consecuencia bastará referirse siempre a ella para clarificar cualquier duda.



SIMBOLOGIA Y DURACIÓN DE LAS NOTAS Y PAUSAS**SEMIBREVE Y PAUSA CORRESPONDIENTE**

○ = Ejecutar con duración de 4 pulsos:

u - no, do - os, tre - es, cua - tro

▬ = Suspender la ejecución con duración de 4 pulsos:

u - no, do - os, tre - es, cua - tro

**MÍNIMA Y PAUSA CORRESPONDIENTE**

◐ = Ejecutar con duración de 2 pulsos:

u - no, do - os

▬ = Suspender la ejecución con duración de 2 pulsos:

u - no, do - os

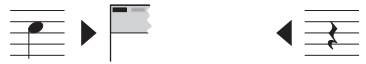
**SEMIMÍNIMA Y PAUSA CORRESPONDIENTE**

◑ = Ejecutar con duración de 1 pulso:

u - no

⌋ = Suspender la ejecución con duración de 1 pulso:

u - no

**CORCHEA Y PAUSA CORRESPONDIENTE**

♪ = Ejecutar con duración de medio pulso:

u -

⌋ = Suspender la ejecución con duración de medio pulso:

u -

**PUNTO DE VALOR**

♪ Un punto después de la nota aumenta la mitad del valor, como en el ejemplo.

◑ Ej: 3 pulsos = 2 pulsos + 1 pulso

**LIGADURA DE VALOR**

Cuando una línea curva une una o más notas, ejecute la primera nota prolongada con el valor de las otras notas ligadas a ésta, manteniendo presionada la tecla como en el ejemplo:

◑ = mantener presionada la tecla por tres pulsos.



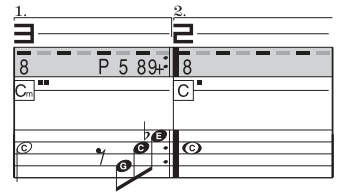
En las Ediciones Musicales Bontempi, la segunda nota y las siguientes en la ligadura, no llevan el nombre para indicar que la tecla debe mantenerse presionada.

ESTRIBILLO

Este signo se utiliza especialmente cuando una canción se compone de más estrofas o cuando una parte de una pieza debe ser repetida. Por esto es necesario repetir la música situada entre los signos del estribillo cuando estos son previstos. || : ||

SIGNO DE ESTRIBILLO CON 2 PULSOS CONCLUSIVOS

Algunas piezas se caracterizan por un estribillo con más de un pulso conclusivo. En estos casos se verán los signos 1 y 2. Entonces Ud. deberá tocar toda la canción ejecutando el pulso conclusivo señalado con el n.1. Luego tocará nuevamente la pieza saltando el pulso que se caracteriza por el n.1, y terminará con el pulso indicado por el n.2.

**DOBLE BARRA**

La doble barra indica el final de una pieza musical. ||

AD LIBITUM

La pieza musical situada entre || : ad libitum : || estos signos se repite más veces.

ACORDE CON SIGNO DE PARÉNTESIS

Cuando aparece este signo el acorde se interrumpe. [C...]

**DA CAPO AL FINE (DESDE EL INICIO HASTA EL FINE)**

Cuando vea esta indicación toque nuevamente toda la pieza desde el "inicio" hasta la palabra "Fine". *Da capo al Fine*

DAL § AL FINE (DESDE § AL FINE)

Cuando vea esta indicación, repita la pieza desde el signo § hasta la palabra "Fine". *Dal § al Fine*

NIVEL 3: LA MELODÍA (Melody)

Ahora estás preparado para tocar la melodía de una canción. Ahora no puedes equivocarte porque la orquesta tocará el acompañamiento sin considerar tus errores; todas las teclas emitirán sonidos y la orquesta no te esperará.

Nivel 3 – La melodía ¡Empecemos!

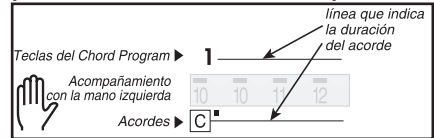
Elige una canción y selecciona System5 – Nivel 3. Pula la tecla **start/stop** y empieza a tocar.

Si te equivocas de nota la canción será desentonada. Si no sigues el compás justo la orquesta no te esperará y irás fuera de tiempo. Trata de seguir las notas de la melodía con la partitura musical del libro “Music Book”.

NIVEL 4: LOS ACORDES (Chord)

Hasta ahora hemos hablado de melodía, ahora probemos con el acompañamiento. La indicación sobre la partitura la encuentras abajo y arriba de la franja celeste (gris en esta explicación).

Para ejecutar el acompañamiento pulsa cada acorde durante el tiempo indicado por la línea que está al lado de la letra que representa el acorde hasta que no encuentres el siguiente.



Cómo tocar los acordes

Aparentemente puede parecer complicado tocar un acorde o apretar una combinación de 3 o más teclas, pero tu teclado te ofrece la posibilidad de usar dos modos de tocar: **EASY CHORD** y **FREE CHORD**.

1. EASY CHORD

Easy Chord representa el primer nivel de ejecución de los acordes. El teclado se divide automáticamente en dos partes y se ha predispuesto el uso de los acordes simplificados según el sistema Bontempi.

En el sistema BONTEMPI se han previsto 3 tipos de acordes:

Para formar un **acorde mayor** (ej. C^{\square} = DO mayor) es suficiente pulsar con un dedo la tecla correspondiente a la letra C .

Para formar un **acorde menor** (ej. C_m^{\blacksquare} = DO menor) debes pulsar a la vez la tecla correspondiente a la letra C y una tecla cualquiera que esté a la derecha de la precedente.

Para formar un **acorde de séptima** (ej. $C_7^{\blacksquare\blacksquare\blacksquare}$ = DO séptima) debes pulsar a la vez la tecla correspondiente a la letra C , dos teclas cualesquiera situadas a la derecha de la precedente.

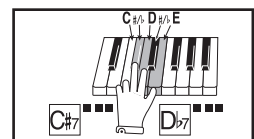
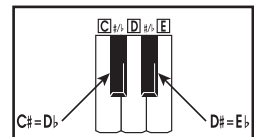
Para facilitar la ejecución de los acordes, al lado del símbolo están representados cuadraditos negros que indican el número de dedos necesarios para formar el acorde.



Se puede tener la necesidad de formar un acorde en una nota bemol correspondiente a una tecla negra (ej. D_b^{\blacksquare} = Re bemol). En este caso el acorde es ejecutado presionando la tecla negra inmediatamente a la izquierda de la tecla D.

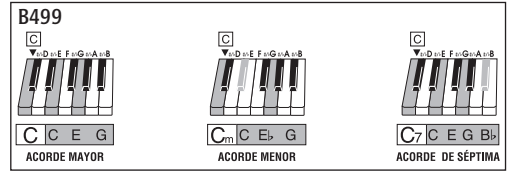
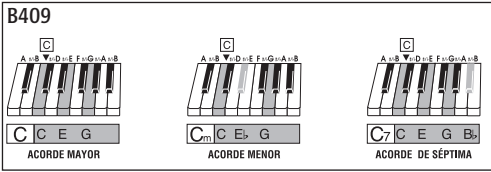
Para formar un acorde en una nota diesis, (ej. $D^{\sharp\blacksquare}$ = Re diesis) el acorde se debe ejecutar presionando la tecla negra inmediatamente a la derecha de la tecla D.

Acordes más complejos, como por ejemplo los acordes en una nota diesis o bemol: menor o de séptima, (ej. Do diesis de séptima $C^{\sharp\blacksquare\blacksquare\blacksquare}$ o Re bemol de séptima $D_b^{\blacksquare\blacksquare\blacksquare}$) se obtienen presionando la tecla negra correspondiente a la letra C \sharp o D \flat y otras dos teclas cualquiera (blancas o negras), situadas a la derecha de la precedente. El prontuario de los acordes se encuentra al final del libro de los canciones (Music Book).



2. FREE CHORD

La selección de Free Chord (acordes libres) es el modo más avanzado de componer un acorde o sea, apretando efectivamente las teclas de las notas que lo componen. Con este nivel puedes componer acordes libres según la notación musical clásica.



Nivel 4 - Los acordes. ¡Empecemos!

Elige una canción y selecciona **System5 – Nivel 4**.

En este nivel se reproduce la canción con la sección rítmica y la melodía.

Tu deber será aprender los acordes, por lo tanto, puedes elegir si tocarlos con **Easy Chord** o **Free Chord**.

Pulsa la tecla **start/stop** y empieza a tocar, siguiendo los acordes de la partitura musical del libro Music Book.

Nota.: En las partituras musicales BONTEMPI, incluidas las del libro MUSIC BOOK, los números que están sobre la banda azul (gris para esta explicación) indican qué acordes tocar utilizando las 6 teclas de CHORD PROGRAM que están presentes en otros modelos de teclado BONTEMPI.

El sonido de un metrónomo te dará el tiempo para tocar el primer acorde.

Si te equivocas la melodía te esperará hasta que toques el acorde correcto. Presta atención al cambio de los acordes porque si no quedas fuera de tiempo con respecto a la melodía.

NIVEL 5: EL ACOMPAÑAMIENTO (Accomp.)

Este nivel es similar al anterior pero en este paso formarás parte de la orquesta y deberás tocar el acompañamiento sin equivocarte.

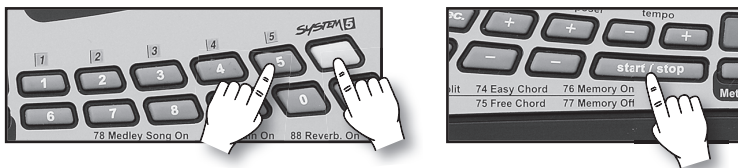
Escoge el modo para tocar los acordes:

1. **Easy Chord;**
2. **Free Chord.**

Ahora selecciona **System5 – Nivel 5**

Pulsa la tecla **start/stop** y empieza a tocar, siguiendo los acordes de la partitura musical del libro Music Book.

Si te equivocaste de acorde, éste tocará igualmente y la canción será desentonada.



LA CANCIÓN

Como puedes ver, con la ayuda del teclado, y con un poco de ejercicio, has podido tocar fácilmente la melodía o el acompañamiento de las canciones de la misma. Ahora podrás tocar las canciones del libro que se entrega junto con el instrumento o recurrir a la vasta librería BONTEMPI.

LIBROS MUSICALES

Cada pieza es referida en una página. Junto al título original de la pieza musical se cita la traducción correspondiente en las otras lenguas. A la derecha del título se encuentra el nombre del compositor.

Bajo el título se indica información respecto a:

SOUND: el sonido a usar para ejecutar la melodía

STYLE: el ritmo de batería y el arreglo musical de la canción

TEMPO: la velocidad de la canción

| | | |
|-------------------|--------------------|-------------------------|
| ODE TO JOY | INNO ALLA GIOIA | L. VAN BEETHOVEN |
| | ODE AN DIE FREUDE | |
| | L'HIMNE A LA JOIE | |
| | HIMNO A LA ALEGRIA | |

SOUND ▶ VIOLONCELLO

TEMPO ▶ ♩ = 124

STYLE ▶ ROCK

SONG ▶ 22

Con estas informaciones es posible configurar el teclado para tocar mejor la canción. En el manual del teclado se describe cómo seleccionar el sonido, el ritmo y la regulación de los tiempos.

COMO LEER LA PIEZA CON EL MÉTODO BONTEMPI

Ahora analice el primer renglón de una pieza y se dará cuenta de saber leer todos los signos contenidos en ella.

1. Los números en la franja azul (gris en esta explicación) señalan las teclas que sirven para tocar la melodía.
2. Las letras que están abajo de la franja continua azul (gris en esta explicación) indican los acordes del arreglo musical que pueden tocarse con el método simplificado BONTEMPI (la línea de la derecha indica la duración del acorde).

Escritura según el Método Bontempi

Escritura clásica

Teclas del Chord Program ▶

Acompañamiento con la mano izquierda

Acordes ▶

línea que indica la duración del acorde

Números de las teclas para la melodía con la mano derecha

GUIA DE SOLUCIONES A EVENTUALES PROBLEMAS

| Problema | Solución |
|---|--|
| El instrumento no emite sonidos o el sonido se escucha distorsionado. | Baterías descargadas – colocar baterías nuevas Baterías colocadas incorrectamente – controlar Adaptador de red inadecuado |
| El instrumento se enciende o se apaga pulsando las teclas. | Baterías descargadas – colocarle baterías nuevas |
| ATENCIÓN: En caso de malfuncionamiento, quitar y volver a introducir las baterías. | |

INDICE

| | | | |
|--|----|--|----|
| CARATTERISTICHE TECNICHE | 59 | SUSTAIN ON / OFF | 64 |
| ALIMENTAZIONE | 60 | REVERB ON / OFF | 65 |
| ALIMENTAZIONE A RETE | 60 | SEQUENCER | 65 |
| ALIMENTAZIONE A BATTERIE | 60 | SYSTEM 5 | 65 |
| ACCESSORI ORIGINALI A RICHIESTA | 60 | MANUTENZIONE ED AVVERTENZE | 65 |
| PANNELLO COMANDI | 61 | METODO MUSICALE BONTEMPI | 66 |
| PRESE | 61 | INTRODUZIONE AL METODO | 66 |
| LE INDICAZIONI SULLA TASTIERA | 61 | LE PARTI DELLA MUSICA | 66 |
| ISTRUZIONI D'USO | 62 | COMPOSIZIONE DEL METODO BONTEMPI | 66 |
| ACCENSIONE E SPEGNIMENTO | 62 | LIVELLO 1: IL TEMPO | 66 |
| DEMO | 62 | LIVELLO 2: LE NOTE | 67 |
| I VOLUMI | 62 | PREMESSA ALLA SCRITTURA MUSICALE | 68 |
| LE CANZONI | 62 | GUARDANDO LA TASTIERA | 68 |
| I SUONI | 62 | SCRITTURA MUSICALE | 68 |
| IL TRANSPOSER | 63 | ALTERAZIONI | 68 |
| LA TASTIERA | 63 | SIMBOLOGIA E DURATA DELLE NOTE E PAUSE | 69 |
| I SUONI PER L'ACCOMPAGNAMENTO | 63 | LIVELLO 3: LA MELODIA | 70 |
| GLI STILI | 63 | LIVELLO 4: GLI ACCORDI | 70 |
| TEMPO | 63 | LIVELLO 5: L'ACCOMPAGNAMENTO | 71 |
| IL METRONOMO | 63 | LA CANZONE | 71 |
| EASY PLAY | 64 | COME LEGGERE IL BRANO CON IL METODO BONTEMPI | 72 |
| DJ STYLE | 64 | GUIDA ALLA SOLUZIONE DEI PROBLEMI | 72 |
| LE FUNZIONI | 64 | LISTA DEI SUONI | 73 |
| FULL KEYB / SPLIT | 64 | LISTA DEGLI STILI | 74 |
| EASY CHORD | 64 | LISTA DEI SUONI PER L'ACCOMPAGNAMENTO | 74 |
| FREE CHORD | 64 | TABELLA DELLE CANZONI | 75 |
| MEMORY ON / OFF | 64 | GARANZIA | 76 |
| MEDLEY SONG ON / OFF | 64 | | |

CARATTERISTICHE TECNICHE

TASTIERA B409: 40 tasti MIDI (LA-DO)

TASTIERA B499: 49 tasti MIDI (DO-DO)

POLIFONIA: 16 note massimo

SUONI BASE: 100 timbri polifonici

TRANSPOSER: spostamento +/- 6 semitoni

SUONI PER L'ACCOMPAGNAMENTO: 6 timbri polifonici

EFFETTI: REVERB e SUSTAIN

STYLES: 32 ritmi

DJ STYLES: 6 stili con 13 effetti e 12 loop

Controlli: START/STOP, DOWN BEAT, TEMPO +/-

METRONOMO: con comando immediato

SEQUENCER: REC e PLAY per registrare e riascoltare

ACCOMPAGNAMENTO AUTOMATICO: Free Chord ed Easy Chord

Controlli: MEMORY ON/OFF, Full Keyb./Split

Controlli generali: ON/OFF, Master Volume, Tastierina numerica 0-9, Easy Play, Style, Song, Sound

DEMO: Brano dimostrativo

SONGS: 32 brani musicali preregistrati con Medley On/Off

SYSTEM 5: 5 livelli di apprendimento

AMPLIFICAZIONE: 1,5 watt (RMS)

Un altoparlante ad alta efficienza Ø 77 mm (B409)

Due altoparlanti ad alta efficienza Ø 77 mm (B499)

ALIMENTAZIONE: 6 batterie da 1,5 Volt IEC R6/AA

Adattatore AC/DC - Input Vdc = 9 V / I = 400 mA

DIMENSIONI B409: 600 x 232 x 65 mm

DIMENSIONI B499: 680 x 240 x 63 mm

PESO B409: 1,4 Kg.

PESO B499: 1,9 Kg.

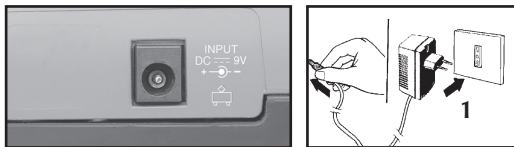


ALIMENTAZIONE

ALIMENTAZIONE A RETE

Lo strumento può essere alimentato con adattatore da rete (non fornito) che abbia in uscita le seguenti caratteristiche:
Vdc = 9V; I = 400 mA

⊖ ⊕ (terminale positivo centrale).



Tale apparecchio è conforme alle norme nazionali ed internazionali sulla sicurezza elettrica. Inserire lo spinotto nella presa 9V DC della tastiera.

Il giocattolo non è destinato a bambini di età inferiore ai 3 anni.
• Il giocattolo può essere utilizzato solo con il trasformatore raccomandato.
• I giocattoli soggetti a pulizia con liquido, devono essere preliminarmente scollegati dal trasformatore.
• L'adattatore da rete NON è un giocattolo.

RACCOMANDAZIONE: • La presa di rete (1) per collegare la spina dell'adattatore deve essere ben accessibile. L'inserimento dello spinotto esclude automaticamente le batterie.
• Assicurare la sufficiente aerazione dell'adattatore: le fessure di aerazione non devono essere coperte con oggetti come giornali, tovaglie, tende, ecc..
• Non esporre l'adattatore a gocce o schizzi d'acqua.

ATTENZIONE: - Qualsiasi adattatore, anche se dotato di isolamento di sicurezza, va regolarmente esaminato per evitare possibili rischi dovuti a danni al cavo, alla spina, all'involucro o ad altre parti. In caso di guasti rivolgersi esclusivamente a personale qualificato.

ALIMENTAZIONE A BATTERIE

Lo strumento funziona con **6 batterie da 1,5V** tipo IEC R6/AA (non fornite) che vanno collocate nell'apposito vano situato nella parte inferiore. Per aprire il vano premere sulla leva in corrispondenza di OPEN; per alloggiare le batterie seguire le indicazioni grafiche che compaiono in rilievo sul fondo. Richiudere quindi il coperchio.



ACCORGIMENTI NELL'USO DELLE BATTERIE

• Togliere le batterie scariche dal vano pile.
• Non ricaricare le batterie che sono del tipo non ricaricabili.
• Per ricaricare le batterie toglierle dal vano pile.
• Ricaricare le batterie sotto la supervisione di un adulto.
• Inserire le batterie con la corretta polarità.
• Non usare differenti tipi di batterie o batterie nuove ed usate insieme.
• Usare solo batterie del tipo raccomandato od equivalenti.
• Non cortocircuitare i terminali di alimentazione.
• Togliere le batterie se lo strumento non viene usato per lunghi periodi.

NORME PER LO SMALTIMENTO

Per lo smaltimento dei particolari sotto indicati, informarsi presso le Amministrazioni Comunali circa i centri di smaltimento specializzati.

1 - SMALTIMENTO DELLE BATTERIE

Per aiutare la protezione ambientale non gettare le batterie scariche tra i normali rifiuti ma portarle negli appositi contenitori situati nei centri di raccolta.



2 - SMALTIMENTO DEGLI IMBALLAGGI

Consegnare gli imballi di carta, cartone e cartone ondulato nei centri di raccolta specifici. Le parti in plastica dell'imballo devono essere messe negli appositi contenitori per la raccolta.

I simboli che individuano i vari tipi di plastica sono:



Legenda relativa al tipo di materiale plastico:

- **PET** = Polietilene tereftalato
- **PE** = Polietilene, il codice 02 per PE-HD, 04 per PE-LD
- **PVC** = Polivinilidloruro
- **PP** = Polipropilene
- **PS** = Polistirolo, Polistirolo espanso
- **O** = Altri polimeri (ABS, Accoppiati, ecc.)

3 - SMALTIMENTO DI VECCHI PRODOTTI ELETTRICI ED ELETTRONICI

Tutti gli articoli che recano questo simbolo sul corpo del prodotto, sull'imballo o nelle istruzioni non devono essere gettati nella normale spazzatura ma devono essere consegnati nei centri di raccolta specializzati.



Qui i materiali saranno divisi in base alle loro caratteristiche ed in seguito riutilizzati al fine di apportare un importante contributo per la protezione dell'ambiente.

ACCESSORI ORIGINALI A RICHIESTA

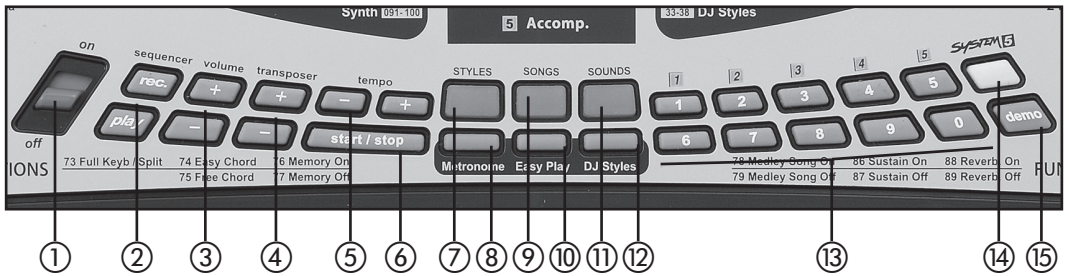
ADS 0904

Adattatore da rete.

Vdc = 9V; I = 400 mA



PANNELLO COMANDI



- [1] **ON/OFF** -Per accendere o spegnere lo strumento.
- [2] **SEQUENCER** -REC per registrare ciò che si suona e PLAY per riascoltare la registrazione.
- [3] **VOLUME** +/- -Per la selezione del volume generale.
- [4] **TRANSPOSER** +/- -Permette di cambiare la tonalità delle note.
- [5] **TEMPO** +/- -Per la regolazione della velocità d'esecuzione dello stile, delle canzoni o del metronomo.
- [6] **START/STOP** -Per avviare o fermare uno stile ritmico o una canzone.
- [7] **STYLES** -Per selezionare gli stili ritmici.
- [8] **METRNome** -Per attivare o disattivare il tempo battuto dal metronomo.
- [9] **SONGS** -Per selezionare le canzoni preregistrate.
- [10] **EASY PLAY** -In base allo stile corrente seleziona il timbro della mano destra, la velocità ottimale d'esecuzione dello stile e porta la tastiera in condizione di FREE CHORD. Nelle 32 canzoni, seleziona il suono ed il tempo abbinati ai brani musicali.
- [11] **SOUNDS** -Per selezionare il suono sulla tastiera.
- [12] **DJ STYLE** -Abilita il ritmo DJ STYLE con i "giri armonici" e gli effetti nella parte destra della tastiera.
- [13] **Tastierina numerica 0-9** - Per la selezione di funzioni, stili ritmici, canzoni e suoni.
- [14] **SYSTEM 5** -Per entrare nella modalità di apprendimento su 5 livelli.
- [15] **DEMO** -Per ascoltare il brano dimostrativo.

PRESE

INPUT DC 9 V -Permette di alimentare lo strumento per mezzo di un adattatore AC/DC.



LE INDICAZIONI SULLA TASTIERA

Le lettere a sinistra: Indicano la nota fondamentale per il nome dell'accordo.

I numeri a destra: Indicano i tasti da suonare per eseguire la melodia con le partiture musicali semplificate BONTEMPI.

Le sezioni del DJ STYLE: Nella parte sinistra della tastiera, c'è il **DJ CHORD** per suonare la tonalità, nella parte centrale c'è il **DJ LOOP** per suonare i giri armonici e nella parte destra, c'è **DJ EFFECTS** per suonare gli effetti caratteristici del DJ STYLE.



ISTRUZIONI D'USO

ACCENSIONE E SPEGNIMENTO

Lo strumento si accende spostando l'interruttore su **on** e si spegne su **off**. All'accensione la tastiera è predisposta per funzionare con il suono **Stage Piano**, il ritmo **Pop** e la canzone **La Cucaracha**.

N.B.: Per evitare un inutile consumo delle batterie, il suono di un campanello (dispositivo "Save Power Alarm"), segnala che la tastiera non è stata utilizzata da oltre due minuti.



DEMO - Brano dimostrativo

Premendo il pulsante **demo**, va in esecuzione un brano che evidenzia le caratteristiche musicali della tastiera.

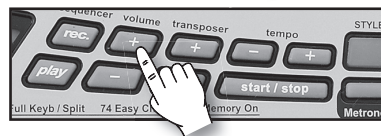
Per interrompere l'esecuzione, premere di nuovo il pulsante **demo**.



I VOLUMI

Per regolare il volume generale dello strumento, agire sui pulsanti **volume +** (per aumentare) o **volume -** (per diminuire). Tenendo premuto il pulsante, la variazione diventa continua.

Per ripristinare il volume standard, premere insieme i pulsanti **volume +** e **volume -**.

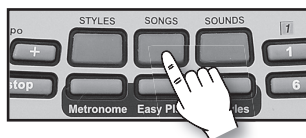


LE CANZONI

Lo strumento contiene **32 brani musicali** del repertorio classico.



Per selezionare i brani, premere il pulsante **SONGS** (luce accesa) e digitare un numero a due cifre secondo la lista **SONGS** (es. 03 Jingle Bells, digitare sulla tastierina numerica lo 0, e poi il 3) e premere il pulsante **start/stop** per avviare il brano musicale o per fermare l'esecuzione.



Quando si digita il primo numero, la luce lampeggia fino a quando non si completa la selezione.

Quando un brano è in esecuzione, si possono ascoltare altre canzoni in modo immediato digitando il numero abbinato al brano scelto.

Il comando **Easy Play** imposta sulla tastiera il suono della melodia abbinata alla canzone ed il **TEMPO** standard.

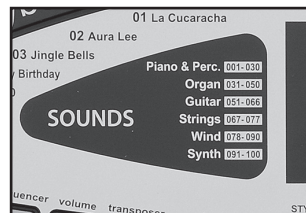
I SUONI

Nella tastiera ci sono **100 suoni** suddivisi in **6 famiglie** (es. 031-050 ORGAN).

Si selezionano quando il pulsante **SOUNDS** è acceso e digitando un numero a tre cifre da **001** a **100** della lista **SOUNDS** che si trova nella parte finale del Manuale d'Uso.

Esempio: per il suono **Full Organ** comporre il numero **034** (prima lo 0, poi il 3 e poi il 4 con la tastierina numerica).

| FAMILY | SOUNDS |
|----------------------------------|-----------------|
| ORGAN 031 - 050 | 031 Hammond |
| | 032 Perc Organ |
| | 033 Blues Organ |
| | 034 Full Organ |
| | 035 Theatre |
| | 036 Organ |
| | 037 Jazz Organ |

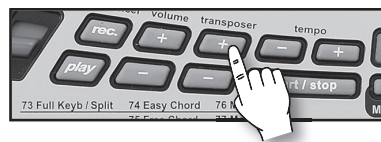


Con alcuni suoni, può accadere di notare una leggerissima differenza di volume o di qualità sonora quando si suonano in punti diversi della tastiera. Questa è una conseguenza inevitabile del campionamento multiplo e non è indice di problemi di funzionamento.

IL TRANSPOSER

I comandi +/- di **transposer** permettono di spostare la tonalità di tutta la tastiera di +/- **6 semitoni**.

Premendo contemporaneamente i pulsanti +/- di **transposer**, si ritorna al valore normale di 00.



LA TASTIERA

Si compone di **40** tasti per il mod. B409 (**49** tasti per il mod. B499) a passo MIDI e può essere utilizzata nei seguenti modi:

1. All'accensione, su tutta la tastiera è attivo un'unico suono.
2. Con la funzione **73 Full Keyb./Split**, la tastiera si divide in due sezioni: una riservata all'accompagnamento per comporre gli accordi (tasti a sinistra) e l'altra per suonare la melodia (tasti a destra).

Gli accordi si possono suonare nel modo **FREE CHORD** e cioè secondo il metodo classico oppure in **EASY CHORD** e cioè nel modo semplificato **BONTEMPI** (vedi il paragrafo "Easy Chord").

I SUONI PER L'ACCOMPAGNAMENTO

La selezione dei suoni per l'accompagnamento, **quando il ritmo è fermo e la tastiera è divisa**, si ottiene digitando un codice tra **80** ed **85**.

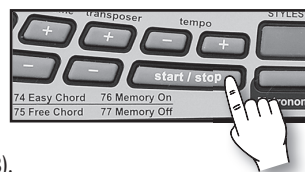
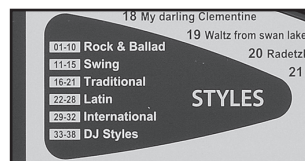
| ACCOMP. SOUNDS | |
|----------------|--------------|
| 80 | Piano |
| 81 | Hammond |
| 82 | Jazz Guitar |
| 83 | Strings |
| 84 | Trumpet |
| 85 | Slow Strings |

GLI STILI

Nella tastiera sono memorizzati **32** stili ritmici arricchiti da accompagnamenti automatici completi di basso, arrangiamenti e batteria. Sono suddivisi in **6 famiglie** (es. 22-28 **LATIN**), vedi la lista **STYLES** in fondo al Manuale d'Uso.

Si selezionano premendo il pulsante **STYLES** e poi un numero a due cifre della lista **STYLES**.

| FAMILY | STYLES |
|--------------|----------------|
| LATIN | 22 Cha Cha Cha |
| | 23 Samba |
| | 24 Bossa |
| | 25 Mambo |
| | 26 Salsa |
| | 27 Bachata |
| | 28 Merengue |



Esempio: per selezionare il ritmo **Samba**, comporre il numero **23** (prima il **2** e poi il **3**).

Per avviare il ritmo o per fermarlo, premere il pulsante **start/stop**.

Per aumentare o diminuire la velocità di esecuzione, utilizzare i pulsanti **+ / -** di **tempo**. Tenendo premuto il pulsante, la variazione diventa continua.

Per ripristinare la velocità standard del ritmo, premere insieme i pulsanti **+ / -** di **tempo**.

La luce del pulsante **STYLES** visualizza l'inizio di ogni battuta o misura.

Quando un ritmo è in funzione, e si seleziona un nuovo stile, quest'ultimo va in esecuzione al termine del disegno ritmico precedente.

TEMPO

I pulsanti **+ / -** di **tempo**, servono per regolare la velocità del ritmo, di una canzone o del metronomo.

IL METRONOMO

Il metronomo aiuta nell'apprendimento della musica, battendo il tempo durante lo svolgimento degli esercizi musicali e simula il classico strumento che scandisce il tempo. Si attiva e disattiva premendo il comando **Metronome**.

Per variare la velocità, utilizzare i pulsanti **+ / -** di **tempo**.

EASY PLAY

In base al ritmo corrente, **Easy Play** imposta il timbro per la mano destra, la velocità ottimale d'esecuzione del ritmo e divide la tastiera per suonare gli accordi nel modo FREE CHORD.

DJ STYLE

Il comando **DJ STYLE** attiva gli effetti DJ negli ultimi 13 tasti della tastiera, uno stile ritmico DJ e particolari giri armonici. La tastiera si divide automaticamente in **tre settori**: suonando un tasto nella parte sinistra, si sceglie la **tonalità** e si avvia automaticamente il ritmo, al centro della tastiera si



possono suonare i **'giri armonici'** e nella parte destra si possono suonare gli **effetti** caratteristici del DJ Style. Si selezionano premendo il pulsante **DJ STYLE** e poi un numero da **33** a **38** (vedi la lista STYLES a pag. 74).

LE FUNZIONI (FUNCTIONS)



Full Keyb/Split

Per **dividere la tastiera** con due suoni o impostare un unico suono.

Con il numero **73** si attiva **Full Keyb** e cioè un unico suono su tutta la tastiera oppure **Split** con la tastiera divisa per l'utilizzo di due suoni diversi.

Easy Chord

Questa funzione consente di comporre gli accordi nella parte sinistra della tastiera secondo il metodo semplificato BONTOMPI: con un tasto un **accordo maggiore**, con due tasti un **accordo minore**, con tre tasti un **accordo di settima**.

Si attiva digitando **74 Easy Chord**.

La nota fondamentale dell'accordo (la più importante, quella che gli dà il nome) è rappresentata dal tasto premuto più a sinistra.

Ad esempio C (DO), D (RE) e E (MI) premuti contemporaneamente, danno un accordo di **C7** (DO settima).



Free Chord

Gli accordi si suonano secondo il metodo classico e vengono riconosciuti tutti gli accordi principali.

Si attiva digitando il numero **75 Free Chord** oppure quando si seleziona **Easy Play**.

Memory On / Off

Con un ritmo in funzione, l'accordo suonato, rimane memorizzato anche quando si rilasciano i tasti.

Si attiva digitando il numero **76 Memory On** e si disattiva con **77 Memory Off**. Normalmente è attiva.

Medley Song On / Off

Con questa funzione è possibile ascoltare tutte le canzoni in successione a partire da quella selezionata.

Si attiva digitando il numero **78 Medley Song On** e si disattiva con **79 Medley Song Off**.

Sustain On / Off

Prolunga il suono di una nota quando il tasto viene rilasciato.

Si attiva digitando il numero **86 Sustain On** e si disattiva con **87 Sustain Off**.

Reverb On / Off

L'effetto di riverbero consente di ascoltare i suoni come se fossero riprodotti in una grande sala. Si attiva digitando il numero **88 Reverb On** e si disattiva con **89 Reverb Off**.

SEQUENCER

Con la sezione Sequencer è possibile registrare e poi riascoltare ciò che si suona.

Si attiva premendo il pulsante **rec**. Le luci lampeggiano in maniera ciclica.

Per fermare la registrazione, premere di nuovo **rec**. e poi premere il pulsante **play** per ascoltare ciò che è stato registrato.

Premere di nuovo **play** per fermare l'ascolto.

Si possono memorizzare circa **330** eventi. Quando la memoria è piena, le luci smettono di lampeggiare. Dopo una registrazione, quando è in funzione **PLAY**, eventuali variazioni fatte con il pannello comandi, possono influire sugli eventi registrati. I dati registrati rimangono in memoria fino a quando la tastiera è accesa.

SYSTEM 5

La sezione **SYSTEM 5** ti aiuta nell'apprendimento della musica come se accanto a te ci fosse un vero maestro di musica che ti insegna 5 aspetti fondamentali:

1. Il Tempo
2. Le Note
3. La Melodia
4. Gli Accordi
5. L'Accompagnamento

1° livello: Il Tempo della canzone

Con il 1° livello, puoi familiarizzare con le note della melodia e soprattutto acquisire il tempo della canzone.

Come si esegue:

Dopo aver scelto una canzone, seleziona il livello 1 premendo prima il pulsante **System 5** (la luce del pulsante **SONGS** lampeggia) e poi il numero 1 sulla tastierina numerica.

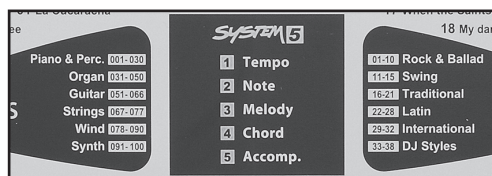
Utilizza il comando **start/stop** per avviare e fermare l'esecuzione.

Dopo i *tocchi introduttivi*, prova a suonare la melodia della canzone premendo casualmente e ripetutamente uno o più tasti della tastiera cercando di andare a tempo con l'orchestra. Durante la tua esecuzione l'accompagnamento ti seguirà automaticamente.

Puoi rallentare o aumentare la velocità di esecuzione della canzone agendo con i pulsanti "+/-" di **TEMPO**. Puoi cambiare canzone digitando il numero corrispondente secondo la lista **SONGS**. Se vuoi ascoltare la canzone completa, ferma l'esecuzione con **start/stop**, premi il pulsante **SONGS** e di nuovo **start/stop**.

Per eseguire gli altri livelli, e cioè:

2. Le note della melodia, **3. La melodia della canzone**, **4. Gli accordi della canzone** e **5. L'accompagnamento con l'orchestra**, premi il pulsante **System 5** e poi scegli il numero del livello, quindi **start/stop**. Per ulteriori spiegazioni, vedi la parte Metodo.



MANUTENZIONE ED AVVERTENZE

Per assicurare allo strumento un perfetto funzionamento ed una lunga durata, si prega di seguire i seguenti consigli:

- Evitare di esporlo a fonti di calore o di tenerlo in luoghi eccessivamente umidi.
- Conservare l'imballo e le sue parti componenti per poter riporlo in caso di prolungata inattività o di eventuali trasporti.
- In caso di mal funzionamento, contattare il più vicino rivenditore autorizzato.
- Se rispedito per eventuale riparazione deve essere imballato per assicurare la massima protezione durante il trasporto.
- Non usare alcool, solventi o sostanze chimiche simili per la pulizia. Pulire lo strumento con un panno morbido inumidito con una blanda soluzione di acqua e detergente neutro. Immergere il panno nella soluzione e strizzarlo fino a quando è quasi asciutto.

METODO MUSICALE BONTEMPI

INTRODUZIONE AL METODO

Questo metodo è stato studiato per chi si avvicina alla musica per la prima volta e desidera imparare a suonare con facilità, in breve tempo e, soprattutto, divertendosi.

I livelli di apprendimento sono cinque (System5).

1. IL TEMPO
2. LE NOTE
3. LA MELODIA
4. GLI ACCORDI
5. L'ACCOMPAGNAMENTO

Puoi percorrerli tutti, affrontando gradualmente le difficoltà che incontrerai, oppure scegliere il livello da cui iniziare.

L'importante è che tu ripeta di tanto in tanto gli esercizi, senza pretendere di imparare tutto di un fiato.

La tastiera ti sarà di aiuto come un Maestro seduto accanto a te e ti guiderà nel meraviglioso mondo della Musica.



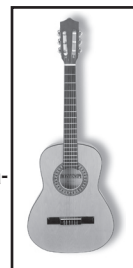
LE PARTI DELLA MUSICA

Ogni discorso musicale è scomponibile in elementi semplici. Vediamo ora di analizzarne i principali: melodia e accompagnamento

LA MELODIA

La melodia è una successione di suoni (note) di varia altezza e durata, eseguite una dopo l'altra.

Uno strumento fondamentale per eseguire la melodia è, ad esempio, il flauto. Ma anche tu quando fischietti un motivo, esegui una melodia.



L'ACCOMPAGNAMENTO

L'accompagnamento è formato da accordi (gruppi di 3 o più note eseguite contemporaneamente) che sostengono la melodia. Strumenti adatti all'accompagnamento sono: la chitarra, il pianoforte, etc.

COMPOSIZIONE DEL METODO BONTEMPI

Il Metodo Bontempì è caratterizzato da una **fascia continua di colore azzurro** (grigia in questa spiegazione) nella quale sono contenute le indicazioni per l'uso della mano destra che esegue la melodia. Al di sotto di questa fascia, sono riportate le indicazioni per l'uso della mano sinistra che esegue gli accordi dell'accompagnamento.

Al di sotto della fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) sono riportate tutte le notazioni musicali del brano utilizzando la scrittura classica. In seguito vedremo insieme il significato e l'impiego di questa scrittura.

Twin - kle, Twin - kle, lit - tle star;

Per ora è sufficiente ricordare che le note hanno un nome: A, B, C, D, E, F, G nella notazione anglosassone, cui corrispondono LA, SI, DO, RE, MI, FA, SOL nella notazione latina ed A, H, C, D, E, F, G, nella notazione tedesca.

Questa corrispondenza è riportata nello schema a lato.

| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|-----|------------------------|-------------------|
| A | B | C | D | E | F | G | notazione anglosassone | |
| LA | SI | DO | RE | MI | FA | SOL | | notazione latina |
| A | H | C | D | E | F | G | | notazione tedesca |

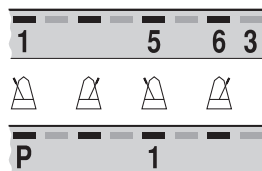
LIVELLO 1: IL TEMPO (Tempo)

Come si è detto una melodia è composta da un insieme di note che avranno un'altezza e una durata ben precisa. Se proviamo a fischiettare un motivetto ci accorgiamo che alcune note durano di più di altre e se non si rispettano le durate la canzoncina non ci appare più la stessa. Per prima cosa quindi ci occuperemo della durata delle note.

Nella fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) del metodo ad ogni numero corrisponde una nota e quindi un tasto sulla tastiera.

UNITÀ DI TEMPO

Ogni tasto va tenuto premuto per un tempo più o meno lungo, a seconda della distanza che separa un numero dal successivo. Per facilitare l'esecuzione, nella parte alta della fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) compare una sequenza di tratti neri e grigi alternati. La distanza tra un tratto nero e l'altro rappresenta l'unità di tempo musicale detta battito e corrisponde allo spostamento della asticella del metronomo da una estremità all'altra. Quindi ciascun tratto nero o grigio corrisponde a mezzo battito.



La lettera **P** (pausa) che talvolta si trova nella fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) indica che occorre sospendere l'esecuzione della melodia fino a quando compare il numero successivo.

Le musiche più comuni sono scritte con una successione di gruppi di note le cui durate, sommate, corrispondono a 4 o 3 battiti e sono rispettivamente chiamate $4/4$, $3/4$. Tali numeri indicano il tempo (ritmo) del brano e sono riportati all'inizio del brano stesso.

Ogni gruppo è raccolto tra due segmenti verticali detti *stanghette*.

Lo spazio tra questi due segmenti si chiama *misura* o *battuta*. È indispensabile rispettare la durata di ciascun suono o pausa per poter usare correttamente la sezione ritmica. Il segnale d'inizio di ogni misura o battuta è dato dall'indicatore luminoso che scandisce il tempo.

Livello 1 - Il tempo. Si comincia!

Seleziona una canzone, ascolta una o più volte: noterai che è composta da una melodia e da un'orchestra che accompagna. Mentre la ascolti prova a contare lo scorrere del tempo o a battere il piede alla giusta cadenza. Prova anche a seguire le note della melodia sullo spartito musicale del libro Music Book.

A questo punto seleziona **System5 - Livello 1**

La tastiera si predispose a suonare solo l'accompagnamento della canzone scelta.

Avrai una orchestra che ti accompagna mentre tu suonerai la melodia. In questo livello non è necessario sapere quale tasto premere: tutti i tasti della tastiera suoneranno la nota giusta. Ti basterà scegliere un tasto e preoccuparti solo di andare a tempo.



Premi il tasto **start/stop** e, al termine dei tocchi introduttivi, comincia a suonare.

Ricorda, in questo livello qualsiasi tasto suona la nota giusta.

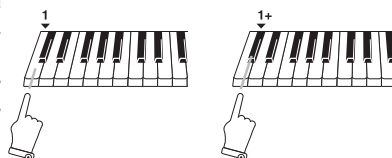
Anche se sbagli e ti fermi, l'accompagnamento ti aspetta.

LIVELLO 2: LE NOTE (Note)

Sulla fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) del metodo ad ogni nota corrisponde un numero; osservando la tastiera si potrà notare che sopra ogni tasto c'è ugualmente un numero. In questo modo troverai facilmente il tasto giusto.



Per eseguire la melodia, leggi la sequenza numerica contenuta nella fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) del metodo e premi, uno dopo l'altro, i tasti bianchi corrispondenti agli stessi numeri riportati nella placca al di sopra della tastiera. I tasti neri corrispondono a numeri della fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) seguiti dal segno "+". Ad esempio, al simbolo 1+ corrisponde il tasto nero successivo al tasto bianco 1.



Ora che sai quale tasto è associato a ciascuna nota, prova a suonare la melodia seguendo i numeri sulla fascia azzurra (grigia in questa spiegazione). Ricordati anche di rispettare il tempo!

Livello 2 - Le note. Si comincia!

Scegli una canzone e seleziona **System5 - Livello 2**.

Come nel livello 1 la tastiera si predispone a suonare solo l'accompagnamento della canzone. In questo caso, sarà necessario sia andare a tempo che suonare il tasto giusto.

Premi il tasto **start/stop** e, al termine dei tocchi introduttivi, comincia a suonare.

Se sbagli nota, il tasto non suonerà e l'accompagnamento avanzerà solo quando premerai quella giusta.

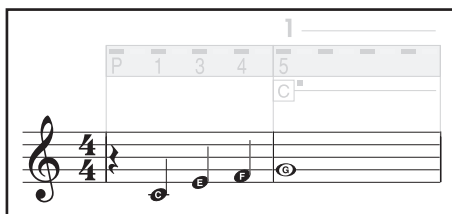
Per sapere qual'è la nota giusta, vedi sullo spartito musicale nel libro Music Book.

PREMESSA ALLA SCRITTURA MUSICALE

Al di sotto della fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) che caratterizza il Metodo, è riportata la notazione musicale classica con la chiave di violino, il tempo del brano (3/4, 4/4 etc.), la scrittura delle note e il nome anglosassone delle stesse.

Dopo aver eseguito più volte i brani presentati nei libri musicali, potrai ripetere gli stessi ponendo attenzione alla scrittura classica, familiarizzando così con il mondo della musica tradizionale.

Scoprirai allora la stretta coerenza tra il Metodo Bontempi e la scrittura musicale classica.



GUARDANDO LA TASTIERA

La tastiera è formata da tasti bianchi e neri.

I tasti neri sono disposti a gruppi di 2 o di 3 e ti possono essere di aiuto nella localizzazione delle note.

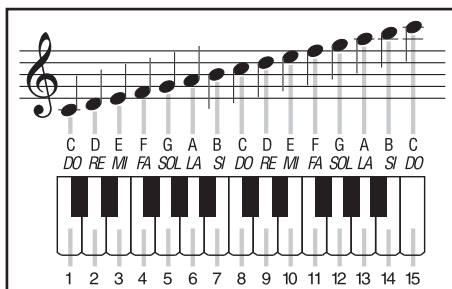
1) Il tasto bianco immediatamente a sinistra dei due tasti neri è il C (DO).

2) Il tasto bianco immediatamente a sinistra dei tre tasti neri è F (FA).

3) Tenendo presente questi due punti di riferimento, puoi individuare le altre note sulla tastiera.

SCRITTURA MUSICALE

Note e pause si scrivono su cinque linee parallele orizzontali (e nei quattro spazi conseguenti), cioè il pentagramma. La corrispondenza tra le note e la loro posizione sulla tastiera è data dallo schema a lato.



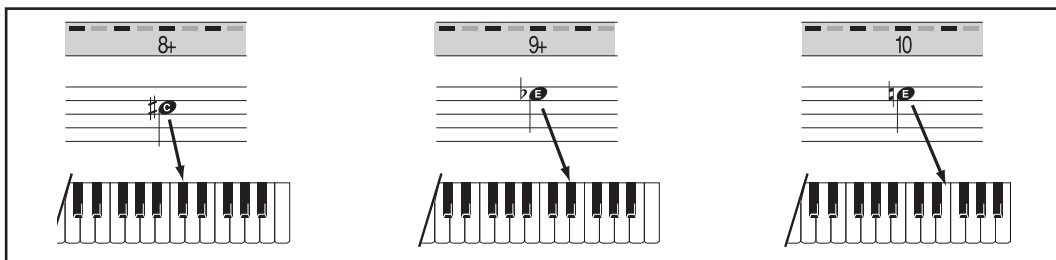
ALTERAZIONI

A volte, accanto alla chiave di violino, all'inizio del pentagramma o accanto ad una nota singola, compaiono i segni di \flat (bemolle) o \sharp (diesis).

Ciò significa che tutte le note che si riferiscono a quel rigo, o a quello spazio o a quella nota singola, sono note bemolle o diesis, cioè vanno eseguite sui tasti neri. È facile riconoscerle perché nella fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) sono indicate da numeri seguiti dal segno +.

Il segno \natural (bequadro) che troverai sul rigo lungo il brano ha la funzione di annullare le precedenti indicazioni di \flat (bemolle) o \sharp (diesis).

La variazione è già contemplata nella fascia azzurra (grigia in questa spiegazione). Basterà pertanto fare sempre riferimento ad essa per chiarire ogni dubbio.



SIMBOLOGIA E DURATA DELLE NOTE E DELLE PAUSE

SEMIBREVE E PAUSA CORRISPONDENTE

- = Eseguire per la durata di 4 battiti:
u - no, du - e, tre - e, quat - tro
- ▬ = Sospendere l'esecuzione per la durata di 4 battiti:
u - no, du - e, tre - e, quat - tro



MINIMA E PAUSA CORRISPONDENTE

- ◐ = Eseguire per la durata di 2 battiti:
u - no, du - e
- ▬ = Sospendere l'esecuzione per la durata di 2 battiti:
u - no, du - e



SEMIMINIMA E PAUSA CORRISPONDENTE

- ◑ = Eseguire per la durata di 1 battito:
u - no
- ⌋ = Sospendere l'esecuzione per la durata di 1 battito:
u - no



CROMA E PAUSA CORRISPONDENTE

- ♪ = Eseguire per la durata di mezzo battito:
u -
- ⌋ = Sospendere l'esecuzione per la durata di mezzo battito:
u -



PUNTO DI VALORE

- ♪. Un punto dopo la nota ne aumenta il valore della metà come da esempio.
Es: 3 battiti = 2 battiti + 1 battito



LEGATURA DI VALORE

Quando una linea curva unisce due o più note, esegui la prima nota prolungata del valore delle altre ad essa legate tenendo premuto il tasto, come da esempio.

- ♪ = tenere il tasto premuto per tre battiti.



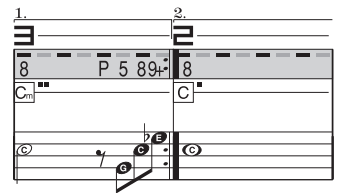
Nelle Edizioni Musicali Bontempi, la seconda nota e le seguenti nella legatura, non portano il nome per indicare che il tasto deve essere tenuto premuto.

RITORNELLO

Questo segno è usato specialmente quando una canzone comprende più strofe oppure quando una parte di un brano deve essere ripetuta. È perciò necessario ripetere la musica compresa tra i segni di ritornello quando questi sono ||: :||

SEGNO DI RITORNELLO CON 2 BATTUTE CONCLUSIVE

Alcuni brani sono caratterizzati da un ritornello con più di una battuta conclusiva. In questi casi si noteranno i segni 1 e 2. Suonerai perciò tutta la canzone eseguendo la battuta conclusiva contrassegnata dal n.1. Suonerai poi nuovamente il brano saltando la battuta che è caratterizzata dal n.1 e terminerai con la battuta che reca il n.2.



DOPPIA STANGHETTA

La doppia stanghetta indica il termine di un brano musicale. ||

AD LIBITUM

Il brano musicale contenuto tra ||: *ad libitum* :|| questi segni va ripetuto più volte a piacere.

ACCORDO CON SEGNO DI PARENTESI

Quando compare questo segno [C] l'accordo va interrotto.

DA CAPO AL FINE

Quando vedi questa indicazione suona nuovamente tutto il brano dall'inizio alla parola "Fine". *Da capo al Fine*

DAL § AL FINE

Quando vedi questa indicazione, ripeti il brano dal segno § alla parola "Fine". *Dal § al Fine*

LIVELLO 3: LA MELODIA (Melody)

A questo punto sei pronto a suonare la melodia di una canzone. Ora non puoi sbagliare perché l'orchestra suonerà l'accompagnamento senza considerare i tuoi errori; i tasti suoneranno tutti la nota e l'orchestra non ti aspetterà.

Livello 3 - La melodia. Si comincia!

Scegli una canzone e seleziona **System5 - Livello 3**. Premi il tasto **start/stop** e comincia a suonare.

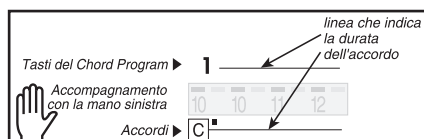
Se sbagli nota la canzone sarà stonata. Se non segui il tempo giusto l'orchestra non ti aspetta e andrai fuori tempo.

Prova a seguire le note della melodia con lo spartito musicale del libro Music Book.

LIVELLO 4: GLI ACCORDI (Chord)

Fino ad ora abbiamo parlato di melodia, ora proviamo con l'accompagnamento. L'indicazione sulla partitura la troverai sotto e sopra la fascia azzurra (grigia in questa spiegazione).

Per eseguire l'accompagnamento premi ogni accordo per il tempo indicato dalla linea a fianco della lettera che rappresenta l'accordo, finché non incontrerai quello successivo.



Come suonare gli accordi

Apparentemente può sembrare complicato suonare un accordo ovvero premere una combinazione di 3 o più tasti, ma la tua tastiera ti offre la possibilità di usare due modi di esecuzione: **EASY CHORD** e **FREE CHORD**.

1. EASY CHORD

Easy Chord rappresenta il primo livello di esecuzione degli accordi. La tastiera viene automaticamente divisa in due parti ed è predisposto l'uso degli accordi semplificati secondo il sistema Bontempi.

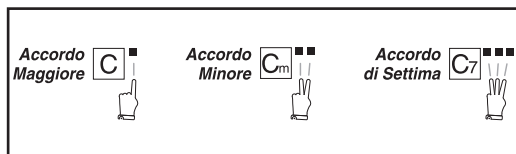
Nel sistema Bontempi sono previsti 3 tipi di accordi: **maggiore**, **minore** e **settima**:

Per formare un **accordo maggiore**, (es. = Do maggiore C^{\blacksquare}) utilizzando il comando Easy Chord basta premere con un dito il tasto corrispondente alla lettera C.

Per formare un **accordo minore**, (es. = Do minore C_m^{\blacksquare}) devi premere insieme al tasto corrispondente alla lettera C un tasto qualsiasi posto alla destra del precedente.

Per formare un **accordo di settima**, (es. = Do settima C_7^{\blacksquare}) devi premere insieme al tasto corrispondente alla lettera C, due tasti qualsiasi posti alla destra del precedente.

Per facilitare l'esecuzione degli accordi sono riportati, al lato del simbolo, dei quadratini neri che indicano il numero delle dita necessarie per formare l'accordo.

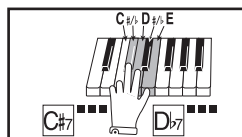
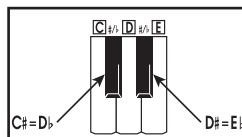


Si può verificare la necessità di formare un accordo su una nota bemolle corrispondente a un tasto nero (es. D_b^{\blacksquare} = Re bemolle maggiore). In questo caso l'accordo va eseguito premendo il tasto nero immediatamente alla sinistra del tasto D.

Per formare un accordo su una nota diesis, (es. $D^{\sharp\blacksquare}$ = Re diesis maggiore), l'accordo va eseguito premendo il tasto nero immediatamente alla destra del tasto D.

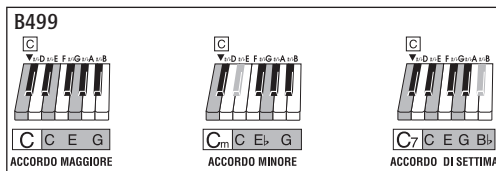
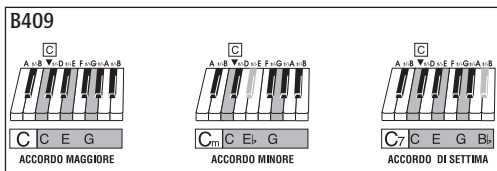
Accordi più complessi, come ad esempio gli accordi su una nota diesis o bemolle, minore o di settima, ad esempio Do diesis settima $C^{\sharp\blacksquare}$ o Re bemolle settima D_b^{\blacksquare} , si ottengono premendo il tasto nero corrispondente alla lettera C # o D b e altri due tasti qualsiasi (bianchi o neri) posti a destra del precedente.

Il prontuario con tutti gli accordi principali si trova alla fine del libro canzoni (Music Book).



2. FREE CHORD

La selezione del Free Chord (accordi liberi) è il modo più evoluto di comporre un accordo ovvero, premendo effettivamente i tasti delle note che lo compongono. Con questo livello puoi comporre accordi liberi secondo la notazione musicale classica.



Livello 4 - Gli accordi. Si comincia!

Scegli una canzone e seleziona **System5 - Livello 4**.

In questo livello la canzone è riprodotta con la sezione ritmica e la melodia.

Il tuo compito sarà quello di imparare gli accordi quindi, scegli se suonarli con **Easy Chord** o **Free Chord**.

Premi il tasto **start/stop** e comincia a suonare seguendo gli accordi sullo spartito musicale del libro Music Book.

N.B.: Nelle partiture musicali BONTEMPI, comprese quelle del libro MUSIC BOOK, i numeri sopra la fascia azzurra (grigia in questa spiegazione) indicano gli accordi da suonare utilizzando i 6 tasti del CHORD PROGRAM che sono presenti in altri modelli di tastiere BONTEMPI.

Il suono di un metronomo ti darà il tempo per suonare il primo accordo.

Se sbagli gli accordi la melodia ti aspetterà fino a quando non suonerai quello giusto. Fai attenzione al cambio degli accordi perchè altrimenti si provoca un fuoritempo rispetto alla melodia.

LIVELLO 5: L'ACCOMPAGNAMENTO (Accomp.)

Questo livello è simile al precedente ma in questo caso farai parte dell'orchestra e dovrai suonare l'accompagnamento senza sbagliare.

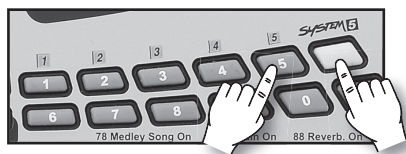
Scegli il modo con cui suonare gli accordi:

1. **Easy Chord;**
2. **Free Chord.**

A questo punto non ti resta che selezionare **System5 - Livello 5**.

Premi il comando **start/stop** e comincia a suonare seguendo gli accordi sullo spartito musicale del libro Music Book.

Se sbagli accordo, questo comunque suonerà e la canzone risulterà stonata.



LA CANZONE

Come puoi vedere, con l'aiuto della tastiera, e con un po' di esercizio, sei riuscito a suonare con facilità la melodia o l'accompagnamento delle canzoni contenute in essa. Ora sei in grado di suonare le canzoni contenute nel libro a corredo o attingendo nella vasta libreria BONTEMPI.

LIBRI MUSICALI

Ogni brano è riportato su una pagina. Accanto al titolo originale del brano musicale si trova quello corrispondente tradotto nelle altre lingue. A destra del titolo è riportato il nome del compositore.

Sotto al titolo si trovano le informazioni che riguardano:

SOUND: il suono da usare per eseguire la melodia

STYLE: il ritmo di batteria e l'arrangiamento della canzone

TEMPO: la velocità della canzone

| | | |
|-------------------|--------------------|-------------------------|
| ODE TO JOY | INNO ALLA GIOIA | L. VAN BEETHOVEN |
| | ODE AN DIE FREUDE | |
| | L'HIMNE A LA JOIE | |
| | HIMNO A LA ALEGRIA | |

SOUND ▶ VIOLONCELLO

TEMPO ▶ ♩ = 124

STYLE ▶ ROCK

SONG ▶ 22

Con queste informazioni è possibile configurare la tastiera per suonare la canzone al meglio. Nel manuale della tastiera è descritto come selezionare il suono, il ritmo e la regolazione del tempo.

COME LEGGERE IL BRANO CON IL METODO BONTEMPI

Analizza ora il primo rigo di un brano e ti accorgerai di saper leggere tutti i segni in esso contenuti.

1. I numeri all'interno della fascia continua azzurra (grigia in questa spiegazione) indicano i tasti per suonare la melodia.
2. Le lettere al di sotto della fascia continua azzurra (grigia in questa spiegazione) indicano gli accordi di accompagnamento che possono essere suonati con il modo semplificato BONTEMPI (la linea a destra indica la durata dell'accordo).

GUIDA ALLA SOLUZIONE DEI PROBLEMI

| Problema | Soluzione |
|--|--|
| Lo strumento non suona o il suono è distorto. | Batterie scariche – introdurre nuove batterie. Batterie inserite in modo errato – controllare. Adattatore di rete non idoneo |
| Lo strumento si accende o si spegne premendo dei tasti. | Batterie scariche – introdurre nuove batterie. |
| ATTENZIONE: In caso di malfunzionamento togliere e reinserire le batterie | |

SOUNDS

| FAMILY | SOUNDS | FAMILY | SOUNDS | |
|---|-----------------------|-----------------------------|------------------------------|-------------------|
| PIANO & PERCUSSION 001 - 030 | 001 Piano | GUITAR 051 - 066 | 051 Jazz Guitar | |
| | 002 Honky Tonky | | 052 Steel Guitar | |
| | 003 Grand Electric | | 053 Guitar 12 | |
| | 004 Octave Piano | | 054 Mute Guitar | |
| | 005 Stage Piano | | 055 Clean Guitar | |
| | 006 El Piano | | 056 Phasing | |
| | 007 Cool Piano | | 057 Banjo | |
| | 008 Synth Piano | | 058 Mandolino | |
| | 009 Warm Electric | | 059 Stage Guitar | |
| | 010 Digital Piano | | 060 Repeat Guitar | |
| | 011 Stage El Piano | | 061 Space Steel | |
| | 012 Chorused Electric | | 062 Wha Guitar | |
| | 013 Electric Ensemble | | 063 Bass | |
| | 014 Wha El Piano | | 064 Synth Bass | |
| | 015 New Age | | 065 Harp | |
| | 016 Wood Piano | | 066 Duo Harp | |
| | 017 Trio Jazz | | STRINGS 067 - 077 | 067 Violin |
| | 018 Harpsy | | | 068 Violoncello |
| | 019 Barocco | | | 069 Strings |
| | 020 Vibes | | | 070 Slow Strings |
| | 021 Marimba | | | 071 Full Strings |
| | 022 Xilophone | | | 072 Sweet Strings |
| | 023 Carillon | | | 073 Chamber |
| | 024 Steel Drum | | | 074 Viole |
| | 025 Toy Piano | | | 075 Viole Orch. |
| | 026 Warm Vibes | | | 076 Space Violin |
| | 027 Space | | 077 Tremolo Strings | |
| | 028 Stage Vibes | | WIND 078 - 090 | 078 Trumpet |
| | 029 Maribumba | | | 079 Saxophone |
| | 030 Tubolar | | | 080 Clarinet |
| ORGAN 031 - 050 | 031 Hammond | 081 Flute | | |
| | 032 Perc Organ | 082 Oboe | | |
| | 033 Blues Organ | 083 Paradise | | |
| | 034 Full Organ | 084 Oboe Ensemble | | |
| | 035 Theatre Organ | 085 Brass | | |
| | 036 Jazz Organ | 086 Fanfare | | |
| | 037 Ring Organ | 087 Trombone | | |
| | 038 Warm Organ | 088 Duo Saxophone | | |
| | 039 Big Perc | 089 Saxophone Orch. | | |
| | 040 Sixty Organ | 090 Space Flute | | |
| | 041 Gospel | SYNTH 091 - 100 | 091 Square | |
| | 042 Church Organ | | 092 Saw | |
| | 043 Liturgic | | 093 Warm Synth | |
| | 044 Cathedral | | 094 Poly Synth | |
| | 045 Notre Dame | | 095 Perc Synth | |
| | 046 Accordion | | 096 Echo | |
| | 047 Musette | | 097 Sound Track | |
| | 048 Tango Accordion | | 098 Trailer | |
| | 049 Armonium | | 099 Ecstasy | |
| | 050 Harmonica | | 100 Power Synth | |

STYLES

| FAMILY | STYLES | FAMILY | STYLES |
|--------------------------------------|----------------|----------------------------------|----------------|
| ROCK & BALLAD 01 - 10 | 01 Pop | LATIN 22 - 28 | 22 Cha Cha Cha |
| | 02 Cool Beat | | 23 Samba |
| | 03 Ballad | | 24 Bossa |
| | 04 Hip Hop | | 25 Mambo |
| | 05 House | | 26 Salsa |
| | 06 Disco | | 27 Bachata |
| | 07 Dance | | 28 Merengue |
| | 08 Rock | | |
| | 09 Slow Rock | | |
| | 10 Rap | | |
| SWING 11 - 15 | 11 Funky Blues | INTERNATIONAL 29 - 32 | 29 Sirtaki |
| | 12 Blues | | 30 Country |
| | 13 Acid | | 31 Hawaian |
| | 14 Swing | | 32 Arabian |
| | 15 Big Band | | |
| TRADITIONAL 16 - 21 | 16 Rock & Roll | DJ STYLE 33 - 38 | 33 DJ Trance |
| | 17 Twist | | 34 DJ Hip Hop |
| | 18 Waltz | | 35 DJ Techno |
| | 19 Tango | | 36 DJ House |
| | 20 March | | 37 DJ Acid |
| | 21 Rhumba | | 38 DJ Garage |
| | | | |

ACCOMPANIMENT SOUNDS

ACCOMP. SOUNDS

- 80 Piano
- 81 Hammond
- 82 Jazz Guitar
- 83 Strings
- 84 Trumpet
- 85 Slow Strings

**TABLE OF SONGS • LISTE DES CHANSONS • SONG-TAFEL
TABLA DE LAS SONGS • TABELLA DELLE CANZONI**

| N° | <i>SONG TITLES</i> |
|-----------|--------------------------------|
| 01 | LA CUCARACHA |
| 02 | AURA LEE |
| 03 | JINGLE BELLS |
| 04 | HAPPY BIRTHDAY |
| 05 | MOZART op. 40 |
| 06 | CAN CAN |
| 07 | PERFIDIA |
| 08 | CARIOCA |
| 09 | ALOUETTE |
| 10 | ROMANZE IN F |
| 11 | LA PRIMAVERA |
| 12 | MINUETTO (BACH) |
| 13 | LONDON BRIDGE |
| 14 | OH! SUSANNA |
| 15 | MARY HAD A LITTLE LAMB |
| 16 | TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR |
| 17 | WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN |
| 18 | MY DARLING CLEMENTINE |
| 19 | WALTZ FROM SWAN LAKE |
| 20 | RADETZKY MARCH |
| 21 | JOHN BROWN'S BODY |
| 22 | ODE TO JOY |
| 23 | FRERE JACQUES |
| 24 | CIELITO LINDO |
| 25 | DANZA DELLE ORE |
| 26 | SILENT NIGHT |
| 27 | ROSE DEL SUD |
| 28 | IL BRINDISI |
| 29 | FASCINATION |
| 30 | KATJUSCHA |
| 31 | SANTA LUCIA |
| 32 | RONDÒ |

GB • GUARANTEE

This guarantee is valid when it is duly completed in all parts and returned, by post, within 15 days of purchase directly to your local Bontempi office (see Bontempi - Organization in your country). **It is recommended you keep the purchase receipt or invoice received, so as to show in case of repair under guarantee.** This 24 month manufactures guarantee covers faults in materials or production. Any faults must be reported directly to the retailer, Bontempi will supply replacement parts free of charge within the guarantee period. This guarantee is invalid if the instrument is damaged through accident, negligence, improper use, tampering, or damaged due to improper packing when being returned.

F • GARANTIE

Cette garantie est valable lorsqu'elle est dûment complétée et retournée, sous enveloppe, dans les 15 jours de l'achat directement à l'adresse figurant dans la liste par pays des distributeurs Bontempi. **Il est recommandé de garder le ticket de caisse ou facture délivrés au moment de l'achat, afin de les présenter en cas de réparation sous garantie.** Cette garantie de 24 mois couvre les défauts de matériel ou de production. Les vices rendant impropre le matériel doivent être notifiés au revendeur chez lequel ce matériel a été acheté. Les pièces défectueuses seront réparées ou remplacées gratuitement. La main d'oeuvre et le transport seront à la charge de l'utilisateur. La garantie sera déclarée non valable si l'instrument est endommagé pendant son transport, s'il y a négligence, usage impropre ou intervention personnelle ou non agréée. Les présentes conditions de garantie ne font pas obstacles aux conditions légales prévues par les articles 1641 et suivants du code civil.

D • GARANTIE

Die Garantie ist nur dann gültig, wenn die Garantiekarte in allen Teilen ordnungsgemäß ausgefüllt und innerhalb von 15 Tagen per Post direkt an die zuständige Bontempi-Filiale eingesandt wird. **Es wird empfohlen, den Kaufbeleg aufzubewahren, damit im Falle einer Reklamation die Garantieleistung wirksam wird.** Ein Garantieanspruch von 24 Monaten ab Kaufdatum besteht nur bei Mängeln, die auf Material - oder Fertigungsfehlern beruhen. Die Erfüllung der Garantieleistungen obliegt dem Händler, bei dem das Produkt gekauft wurde. Durch einen erfüllten Garantieanspruch verlängert sich die Garantie weder für das Produkt noch für die nachbesserten Teile. Der Garantieanspruch ist nicht berechtigt bei unsachgemäßer Behandlung oder Benutzung, bei Reparaturen, Reparaturversuchen oder technischen Änderungen bzw. bei Transportschäden und Schäden in Folge von höherer Gewalt.

E • GARANTIA

Esta garantía es válida cuando se incluye correctamente la información solicitada y se devuelve, por correo, a la oficina autorizada de Bontempi (ver la organización en su país), dentro de los 15 días inmediatos después de la compra. **Le recomendamos que conserve el recibo de la compra, para poder demostrar que el teclado se encuentra en garantía.** Esta garantía, relativa a los componentes en lo que se refiere a defectos de fabricación o de los materiales, es válida por un periodo de 24 meses a partir de la fecha de adquisición. Las partes averiadas serán reparadas o sustituidas gratuitamente. El transporte del instrumento y la mano de obra será por cuenta del cliente. Esta garantía se cubre por mediación del vendedor (concesionarios o vendedores autorizados). La garantía no será válida si el instrumento ha sido dañado - en el transporte, accidente, negligencia, uso indebido, etc. (Garantía válida de acuerdo con la nueva ley).

I • GARANZIA

La presente garanzia è valida se compilata in ogni sua parte ed inviata in busta chiusa entro 15 giorni dall'acquisto alla competente sede della Bontempi (vedi Bontempi - Organization in your country). **Si raccomanda di conservare lo scontrino fiscale o fattura ricevuti al momento dell'acquisto da esibire nel caso di eventuale riparazione in garanzia.** La presente garanzia copre per la durata di 24 mesi, esclusivamente i difetti di fabbricazione o di materiale. La segnalazione del difetto deve essere fatta direttamente al rivenditore. Le parti difettose saranno riparate o sostituite gratuitamente. Il costo della manodopera e del trasporto saranno a carico dell'acquirente. La garanzia è nulla se lo strumento risulta danneggiato per incidente di trasporto, incuria, cattivo uso e manomissioni (garanzia secondo le leggi vigenti).



GUARANTEE • GARANTIE • GARANTIA • GARANTIA • GARANZIA

- GB** Cut out this coupon and return it, by post, to your local Bontempi office (see Bontempi - Organization in your country)
- F** *Découper ce coupon et l'expédier, sous enveloppe, à l'adresse figurant dans la liste par pays des distributeurs Bontempi*
- D** Diesen Coupon bitte abtrennen und per Post an die zuständige Bontempi-Filiale senden (s. Bontempi - Organisation in Ihrem Land)
- E** *Recorte el siguiente cupon y envíelo a la oficina autorizada de Bontempi (ver la organización Bontempi en su país)*
- I** *Ritagliare il presente tagliando e spedirlo in busta chiusa alla competente sede della Bontempi (v. Bontempi - Organization in your country)*



Retailer's stamp or name and address where you have bought the product:
 Cachet ou nom et adresse du magasin où vous avez acheté le produit:
 Stempel oder Name und Adresse des Händlers bei dem das Produkt gekauft wurde:

Sello o nombre y dirección del vendedor en el que se compró el producto:
 Timbro o nome ed indirizzo del rivenditore dove è stato acquistato il prodotto:

NAME OF PURCHASER:

NOM ET PRENOM DE L'ACHETEUR:

NAME DES KÄUFERS:

NOMBRE DEL

COMPRADOR

NOME E COGNOME

DELL'ACQUIRENTE:

ADDRESS:

ADRESSE:

ANSCHRIFT:

DIRECCION:

INDIRIZZO:

DATE OF PURCHASE: DATE D'ACHAT:

KAUFDATUM: FECHA ADQUISICION:

DATA D'ACQUISTO:

MODEL: TYPE: MODELLO: MODELLO: B 409 / B 499



QUESTIONNAIRE • QUESTIONNAIRE • FRAGEBOGEN • CUESTIONARIO • VRAGENLIJST • QUESTIONARIO

User's age • Votre age • Alter des Spielers/in • Edad de quien lo usa
• leeftijd van de gebruiker • Età dell'utilizzatore

User's sex • Votre sexe • Weiblich/Männlich • Sexo de quien lo usa •
Sex van de gebruiker • Sesso dell'utilizzatore _____

Who has bought the product? • Par qui à été acheté le produit?
• Wer hat das Produkt gekauft? • ¿Quien compró el producto? • Wie
heeft het product gekocht? • Da chi è stato acquistato il prodotto?

by the user • par vous-même • der Spieler-/in • la persona que
lo usa • De gebruiker zelf • dall'utilizzatore stesso _____

by the parents/grandparents • parents ou grands-parents • die Eltern oder Großeltern
• los padres/los abuelos • De ouders of grootouders • dai genitori/nonni _____

by relatives or friends • par un relation ou un ami • Verwandte oder Freunde •
parentes/amigos • Door familieleden of vrienden • da parenti/amici _____

by others • autres • oder andere • otras personas • Door anderen • da altri _____

In occasion of: • A l'occasion de: • Zum Anlass von:
• ¿En qué ocasión? • Ter gelegenheid van: • In quale occasione?

Christmas • Noël • Weihnachten • Navidad • St. Nicolaas/Kerst • Natale _____
birthday • anniversaire • Geburtstag • cumpleaños • Verjaardag • compleanno _____

other and precisely: • autres occasions: • anderes:
• otras es decir: • andere gelegenheid: • altro e cioè: _____

I've seen the keyboard the first time in: • A été vu pour la première fois: • Ich
habe die Orgel zum ersten Mal gesehen: • ¿Dónde la via por primera vez? • Ik
heb het keyboard voor het eerst gezien in: • Dove l'ha visto per la prima volta?

advertising • en publicité • in einer Werbung
• en publicidad • advertenties • in pubblicità _____

at a point of sale • dans un point de vente • in einem Geschäft
• en un punto de venta • winkel • in un punto vendita _____

demonstration • dans une démonstration • in einem
Propagandastand eines Warenhauses • en démonstration • demonstraties
• in dimostrazione _____

at friends/relatives • dans la maison d'un ami/d'un parent
• im Hause von Freunden/Verwandten • en casa de amigos/parentes
• bij vrienden/bekenden • in casa di amici/parenti _____

Can you already play an instrument? • Connais-tu déjà la musique? • Spielen
Sie ein anderes Musikinstrument? • ¿Conoce ya la música? • Kent U het
notenschrift? • Conosce già la musica?

yes • oui • ja • si • ja • si _____ no • non • nein • no • nee • no _____



ORGANIZATION IN YOUR COUNTRY

ITALIA:

BONTEMPI S.p.A. Viale Don Bosco, 35
62018 Potenza Picena (MC) - Italy
☎ +39 (0)733 885.1 - Fax +39 (0)733 885.302
E-mail: info@bontempi.com

UNITED KINGDOM:

Kids@Play - Malcom H Evans Ltd.
Riverside Court, Beaufort Park, Chepstow, NP16 5UH
☎ +44 (0)1291 635551 - Fax +44 (0)1291 429002
E-mail: Bontempi@kids-at-play.com

FRANCE:

K' COSTA SARL
52, Route Nationale - B.P.2 - 39190 Beaufort
☎ +33 (0)3 84 25 18 18 - Fax +33 (0)3 84 25 18 19
E-mail: b.bretin@k-costa.com

SVIZZERA/SUISSE/SCHWEIZ/ÖSTERREICH:

BONTEMPI
SAHLI Vertrieb GmbH - Flugbrunnenstrasse 2
Postfach 296 CH - 3065 BOLLIGEN
☎ +41 (0)31 381.36.38 - Fax +41 (0)31 381.79.20
E-mail: bontempi@bluewin.ch

DEUTSCHLAND:

RRV Marketing & Vertrieb
Hanfelder Str. 6 b - D - 82319 STARNBERG
☎ +49 (0)8151 78163 - Fax +49 (0)8151 444765
E-mail: bontempi@rrv-starnberg.de

ESPAÑA:

NOMACO SPAIN, S.L.
Av. Sur del Aeropuerto de Barajas, 28 - Edif. 1 - 6a planta
Centro de Negocios Eisenhower - 28042 MADRID
☎ +34 (0)91 746 26 01 - Fax +34 (0)91 329 57 63
E-mail: comercial@nomaco.es

USA:

The Original Toy Company
230 Woodmont Road
Milford, Connecticut, 06460 - USA
Mr. Kevin McGrath
☎ 001 203-876-7289 - Fax 001 203-876-2739
Kevin@theoriginaltoycompany.com
info@theoriginaltoycompany.com
www.theoriginaltoycompany.com

PORTUGAL:

DAVID M.LOPES, LDA.
R. Fernandes de Fonseca
C. C. Da Mouraria, Piso 4 - Esc. 701
1100-238 LISBOA - Portugal
☎ +351 - 218.878.939 - Fax +351 - 218.860.634
E-mail: geral@davidmlopes.com

BELGIQUE:

Gilbert Denis
Waversesteenweg 139,
1560 Hoeilaart (Belgium)
☎ +32 (0)2 657 0520 - Fax +32 (0)2 657 3283
E-mail: gildenis@skynet.be

NEDERLANDS:

Excellent Toys B.V.
De Lairessestraat 10
2923 CG Krimpen aan den IJssel - (The Netherlands)
☎ +31 180 552606 - Fax +31 180 511478
E-mail: ExcellentToys@planet.nl

NORD EUROPE:

Magtoys AB
Gränsbovägen 4
15242 Södertälje (Sweden)
☎ +46 8 18 64 40 - Fax +46 8 645 33 14
E-mail: info@magtoys.se

**CIS - BALTICS -
POLAND - HUNGARY -
ROMANIA - BULGARIA -
CZECH and SLOVAK REPUBLIC -
GREECE -**

**TURKEY - CYPRUS -
FORMER YUGOSLAVIA:**

A.W.E.CO Srl
Via C. Scarpa, 140 - 36100 Vicenza - Italy
☎ +39 (0)444 301233 - Fax +39 (0)444 515675
E-mail: info@aweco.net



GB - BONTEMPI S.p.A. reserves all rights to modify specifications of this product without notice.

F - BONTEMPI S.p.A. se réserve tous les droits de modifier les détails de ce produit sans préavis.

D - BONTEMPI S.p.A. behält sich das Recht vor, das Produkt ohne Vorankündigung zu ändern.

E - BONTEMPI S.p.A. se reserva el derecho de realizar modificaciones específicas a sus productos, sin tener que comunicarlo obligatoriamente a sus clientes.

I - BONTEMPI S.p.A. si riserva il diritto di modificare, senza preavviso, le caratteristiche tecniche del prodotto

GB - Read and keep this manual for future reference.

F - Lire et conserver ce manuel pour le rendre accessible pour de futures consultations.

D - Dieses Handbuch aufmerksam durchlesen und zum Nachschlagen aufbewahren.

E - Lea y conserve el presente manual para futuras consultas.

I - Leggere e conservare il presente manuale per future consultazioni.

GB - ATTENTION: Do not use alcohol, solvents or similar chemical substances for cleaning.

F - ATTENTION: Ne pas utiliser d'alcool, de solvants ou de substances chimiques similaires pour le nettoyage.

D - ACHTUNG: Verwenden Sie für die Reinigung keinen Alkohol, keine Lösungsmittel oder andere ähnliche chemische Substanzen.

E - ATENCIÓN: Para la limpieza, no usar alcohol, disolventes o productos químicos similares.

I - ATTENZIONE: Non usare alcool, solventi o sostanze chimiche simili per la pulizia.



BONTEMPI®

BONTEMPI S.p.A. Viale Don Bosco, 35 - 62018 Potenza Picena (MC) - Italy
www.bontempi.com e-mail: info@bontempi.com

Cod. 20116411