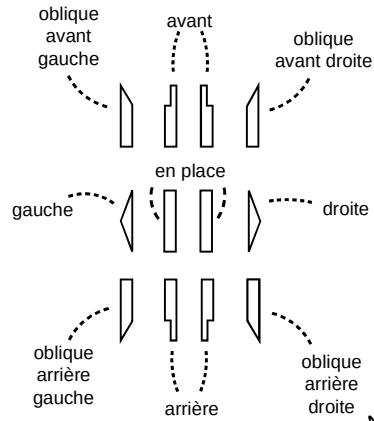


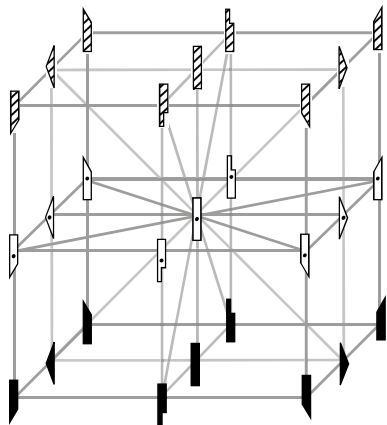
## Les signes de direction



la forme du signe indique la direction



la coloration du signe indique le niveau



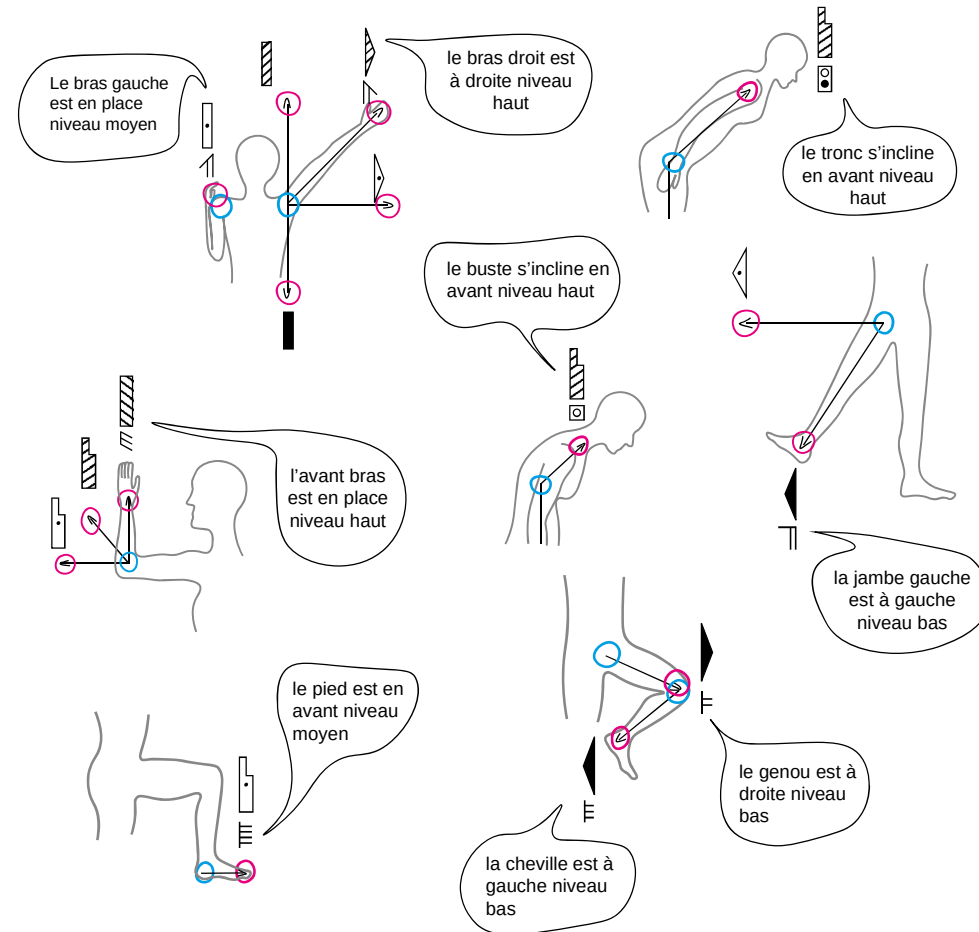
## Application des signes de directions aux différentes parties du corps

La direction d'un membre ou d'une de ses parties est calculée en fonction de la situation du point mobile du segment, par rapport à son point fixe.

**Par exemple :**

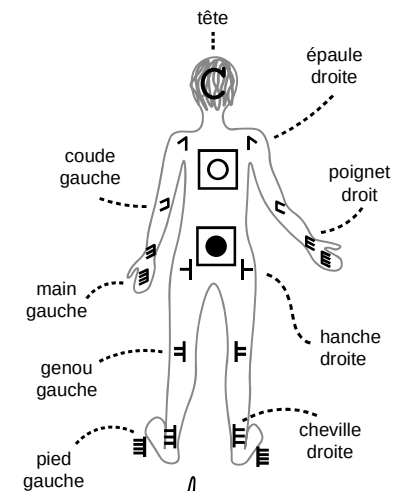
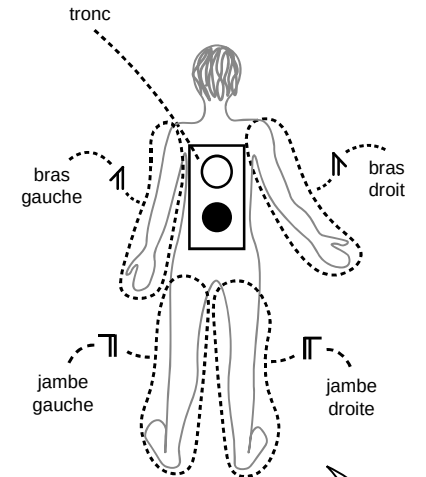
- pour un mouvement engageant le bras entier, le point mobile sera la main, dont on observera la situation dans l'espace par rapport à l'épaule, qui sera par conséquent le point fixe quelle que soit sa position dans l'espace.
- pour un mouvement engageant l'avant-bras, le point mobile à considérer est le poignet, par rapport au coude qui en est le point fixe quelle que soit sa position dans l'espace.

La logique est la même pour toute autre partie du corps.

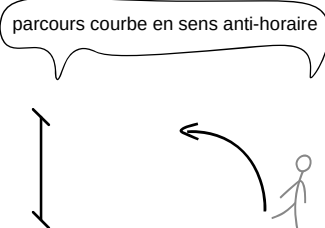
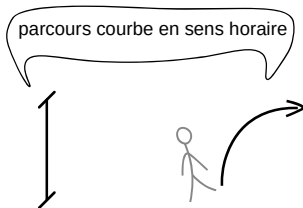
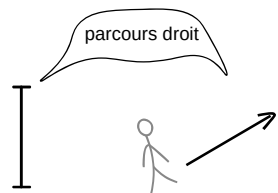


○ point mobile    ○ point fixe

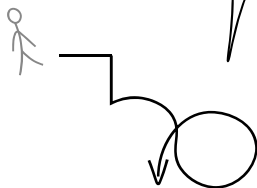
## Les signes de corps



## Les signes de parcours



Le parcours est le chemin pris par un corps en déplacement dans l'espace. Il peut être soit courbe, soit droit, ou encore alterner courbes et droites.



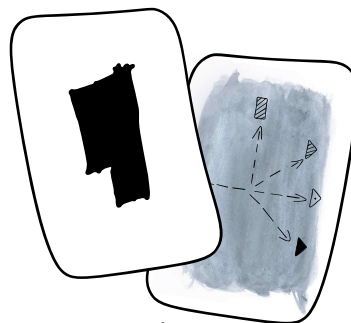
On peut observer le parcours vu du dessus sur un croquis de parcours comme ci-dessus.

## Composition du jeu

3 familles de cartes :

### directions

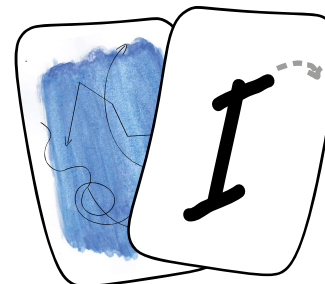
15 cartes + 2 de secours



arrière bas

### parcours

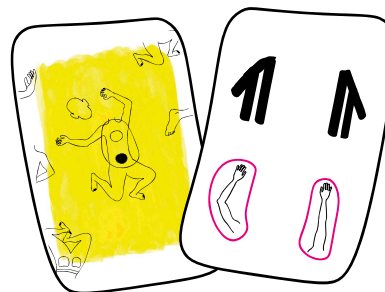
3 cartes + 2 de secours



parcours courbe en sens horaire

### corps

12 cartes + 2 de secours



les bras

# Le LABANO TWIST

## Notice d'information Introduction aux éléments du jeu

