|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SONS ANIMAUX | SONS MECANIQUES | SONS HUMAINS |
| **Aboiement chien**  *Gros chien, à distance, durée 2-3 s., répétable toutes les 4-5 minutes de jeu.*  **Hennissement cheval**  *hennissements d’1 cheval, à distance, durée : 1-2s., répétable tous les 4-5 minutes.*  **Sabots de chevaux sur pavés**  *1 ou 2 chevaux, 1 éloigné, 1 autre plus proche, durée : 3-4 s., à distance, répétable mais pas trop fréquemment.*  **Animaux du marché**  Poules : *caquètements + cri ponctuel d’un coq, répétable toutes les 4-5 minutes.* | **Charrette roulant**  *Ambiance de rue avec passage de plusieurs chariots et charrettes, durée 15-20 s., répétable toutes les 4-5 minutes, assez proche.*  **Charrette à bras**  *assez éloigné, durée* *30-40 s., répétable toutes les 3 minutes.*  **Cloches**  *assez éloigné, durée* *20 s., répétable toutes les 8-10 minutes.* | **Ambiance de rue/petit marché brouhaha de voix** *langue indistincte. Il y a deux niveaux de brouhaha :*   * La foule du marché*, à 15-20 mètres du joueur : 30-40 personnes qui bougent et parlent, des voix de marchands qui hèlent le chaland, mais non distinctes.* * Le public devant les tréteaux*, à 2 mètres du joueur, 15 personnes. Elles parlent à voix plus ou moins basse, ponctuée de silences.*   **Activités à mi-distance**  Charpentier : *A mi-distance, sur le marché, bruitage de coups de marteau sur charpente en bois, durée 5-8s.*  **Rires et murmures du public**  *Devant les tréteaux, à 2 mètres du joueur, 15 personnes* *plus ou moins immobiles.* ***2 sons réglables***   * *On entend le rire collectif de 15 personnes, durée 10 s. environ.* * *On entend les murmures désapprobateurs de 15 personnes, durée 10 s. environ.* |