

La Dictée Magique



TEXAS INSTRUMENTS

Voici une extraordinaire machine parlante destinée à faciliter aux enfants l'apprentissage de l'orthographe. Son vocabulaire a été sélectionné, selon des critères pédagogiques rigoureux, par Jacques Capelovici, agrégé de l'Université, que les téléspectateurs connaissent bien.

Simple et amusante, la Dictée Magique prononce des mots que l'enfant épelle sur le clavier. En dialoguant avec la Dictée Magique, l'enfant apprend l'orthographe à son propre rythme et enrichit son vocabulaire.

La Dictée Magique est un système électronique sans équivalent dont la capacité peut être accrue grâce à des modules.

MODULES

MODULES FRANCAIS

Le premier module existe déjà, son vocabulaire a été également choisi par Jacques Capelovici, il constitue le complément indispensable de la *Dictée Magique*.

D'autres modules français seront prochainement commercialisés.

MODULES ANGLAIS

5 Modules sont disponibles :

- **Vowel Power** : Pour apprendre à prononcer les voyelles, en Anglais, les 6 voyelles correspondent à plus de 20 sons différents!
- **Super Stumper 456** : Pour surmonter les principales difficultés orthographiques :
 - Lettres non prononcées ("WRIST")
 - Irrégularités ("FOREIGN")
 - Terminaisons :
 - Doublement de la consonne ("DROPPED")
 - Changement du "Y" en "I" ("EARLIEST")
- **Mighty Verbs** : Pour maîtriser les terminaisons verbales, par exemple "-S", "-ES", "-ED", "-ING".
- **Magnificent modifiers** : Pour s'initier à la formation des mots :
 - Adjectifs ("HOPEFUL", "HOPELESS")
 - Comparatifs, superlatifs
 - Adverbes ("HANDILY")
- **Homonym Heroes** : Pour éviter les fautes d'orthographe liées aux homophones ou homonymes anglais. ("No", "Know").

Les modules anglais sont utilisables sur la *Dictée Magique* et le *Speak & Spell* anglais.

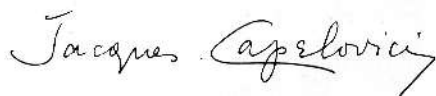
Sur la *Dictée Magique*, les lettres et les phrases de contrôle sont prononcées en Français.

Sur le *Speak & Spell*, elles sont prononcées en Anglais.

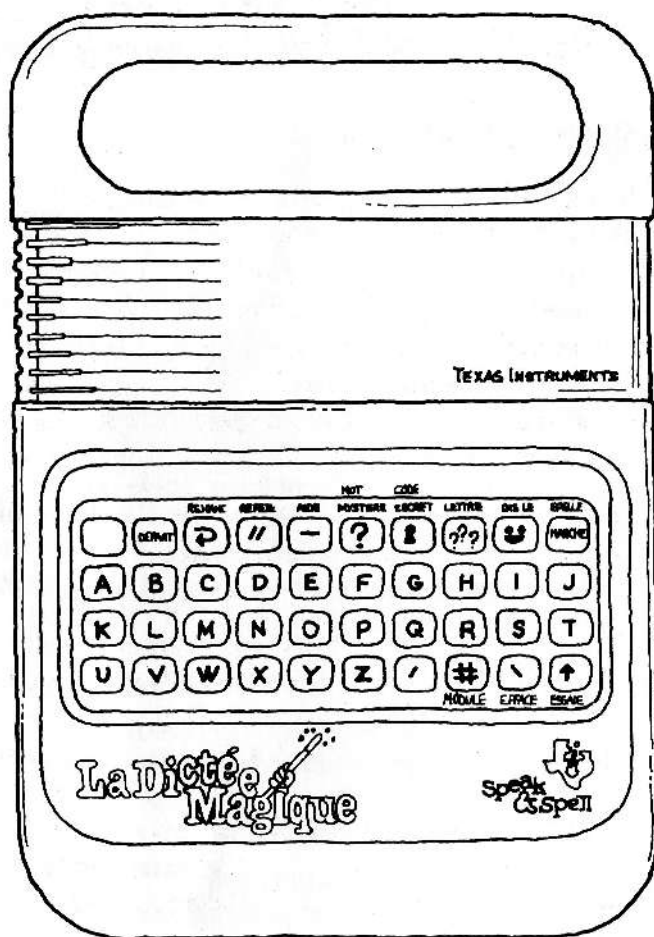
Les mots prononcés par la *Dictée Magique* sont répartis en quatre "niveaux" en fonction de leur difficulté croissante et de certaines analogies phonétiques trompeuses :

Sont exclus :

- les noms propres,
- les pluriels,
- les adjectifs au féminin,
- les formes verbales autres que l'infinitif,
- les mots contenant un trait d'union, un tréma, une cédille ou un accent (aigu, grave ou circonflexe),
- ceux qui possèdent un ou plusieurs homophones, tels que bon ou bond, date et datte, auteur et hauteur, etc.



Jacques CAPELOVICI
Agrégré de l'Université



La Dictée Magique

Speak & Spell



Opérations de base

MARCHE La touche  met en marche la *Dictée Magique*.

MARCHE La musique à 4 tons vous indiquera que l'appareil est en marche, l'affichage indiquant EPELLE A. La *Dictée Magique* a 4 niveaux de difficulté, sélectionnés en pressant A, B, C, D. Quand EPELLE A se trouve sur l'affichage, la *Dictée Magique* est prête à sélectionner des mots de la liste de niveau A. La difficulté croît du niveau A au niveau D (voir liste des mots).

DEPART Appuyez sur  pour commencer. La *Dictée Magique* dit : "EPELLE ----". Vous écrivez alors sur le clavier le mot entendu.

ESSAIE Quand le mot est écrit sur le clavier, vous appuyez sur  **ESSAIE** pour entrer le mot. Si l'orthographe est correcte, la *Dictée Magique* vous le dit et vous donne un autre mot à épeler. Dans le cas contraire vous avez droit à un second essai. Si la seconde tentative est encore mauvaise, la *Dictée Magique* prononcera le mot et l'orthographiera correctement. Après chaque groupe de 10 mots, la *Dictée Magique* donne le score sur l'écran. L'appareil vous dit combien de mots ont été épelés correctement et combien étaient mauvais.

REJOUÉ La touche  **REJOUÉ** vous donne de nouveau la même liste de 10 mots.

REPETE Si vous voulez entendre de nouveau un mot appuyez  sur  **REPETE**.

EFFACE Si vous faites une erreur, appuyez sur  EFFACE.



DIS LE Pressez la touche  DIS LE. Un autre niveau de difficulté peut être sélectionné en appuyant sur B, C ou D.



Cette activité est l'équivalent d'une dictée préparée :

l'enfant voit et répète une série de 10 mots avant de les épeler. Appuyez sur  DEPART pour commencer.

Un mot apparaîtra sur l'affichage et la *Dictée Magique* vous dira "DIS". Après une courte pause vous permettant de dire le mot, la *Dictée Magique* prononcera le mot. Un nouveau mot apparaîtra alors. Après 10 mots prononcés, la *Dictée Magique* vous demandera d'épeler les mêmes 10 mots

LETTRE



Prononce une lettre. Les lettres sont choisies de manière aléatoire par la *Dictée Magique*.

CODE SECRET



Appuyez sur  CODE SECRET et la *Dictée Magique* codera et décodera des mots. Ecrivez un mot, appuyez sur  ESSAI et le mot est décodé.

MOT MYSTERE



Appuyez sur  MOT MYSTERE et la *Dictée Magique* pensera à un mot (du niveau C ou D) et montrera en pointillé le nombre de lettres du mot. Le joueur doit deviner le mot. Il appuiera sur les touches correspondantes. Si la lettre choisie est une des lettres du mot mystérieux la lettre se place dans le mot et une petite musique retentit; si la lettre choisie n'est pas une des lettres du mot mystérieux vous avez droit à un nouvel essai. Après 7 coups manqués, la *Dictée Magique* vous donne la solution.

AIDE



Utilisée avec le jeu du mot mystérieux, la touche  AIDE donne une des lettres du mot mystérieux quand on appuie dessus. L'utilisation de la touche  AIDE compte pour 2 coups.

La touche  est utilisée pour mettre une apostrophe sur l'affichage.

MODULE



Une liste de mots additionnels est disponible sous forme de modules s'enfichant dans le dos du *Speak & Spell*. Quand un module est en place, appuyez sur la touche  MODULE 2 et vous accéderez à la nouvelle liste de mots. Appuyez de nouveau sur la touche  MODULE 2 et l'appareil reviendra à la liste de mots initiale.

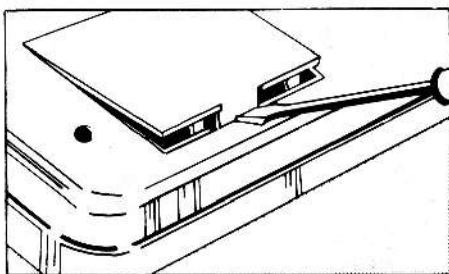
ARRÊT



Eteint la *Dictée Magique*. Pour ne pas décharger les piles, la *Dictée Magique* s'éteint automatiquement après 5 minutes de non utilisation. De toute façon on pourra économiser considérablement les piles si l'appareil est éteint juste après l'utilisation.

Information sur les piles

Quatre piles alcalines de 1,5V sont nécessaires. Si vous utilisez



un autre type de piles, enlevez les après utilisation. Pour introduire les piles, enlevez la fenêtre du compartiment batterie en la soulevant doucement avec un tournevis, une clé, une pièce.

Suivez alors les instructions imprimées sur la surface du compartiment des piles.

Un adaptateur secteur (AC 9900 S) est disponible.

Indicateur d'usure des piles

Les piles alcalines assurent une autonomie d'utilisation d'environ 15 heures à la *Dictée Magique*. Les piles devront être remplacées dans les cas suivants :

1. Affichage faible et anormal
2. Fonctionnement anormal
3. Prononciation anormale des mots ou sonorités inhabituelles.

En cas de difficulté

1. Assurez-vous que la *Dictée Magique* est en marche.
2. Vérifiez l'usure des piles.
3. Si l'affichage est déficient ou si l'appui des touches n'a aucun effet, enlevez toutes les piles et remettez les. Si le fonctionnement ne redevient pas normal, remplacez les piles.
4. Si les piles sont neuves et correctement installées, revoyez les instructions de fonctionnement pour être certain que les différentes étapes de mise en marche ont été effectuées correctement.

Si aucune de ces procédures ne résoud votre problème, retournez la *Dictée Magique*, port payé et assuré au Service Après-Vente.

L'appareil doit être assuré car Texas Instruments n'assume aucune responsabilité en cas de perte ou de dommages. Envoyez toutes les informations concernant la panne et n'oubliez pas de mentionner votre nom et votre adresse.

L'appareil devra être bien emballé pour le préserver de tout choc.

Niveau A

Animal
Bol
Bille
Camarade
Canal
Caramel
Carnaval
Carton
Chaleur
Chose
Farine
Feu
Fille
Fleur
Fromage
Marche
Neveu

Noir
Parent
Partir
Potiron
Poulet
Premier
Sardine
Seul
Sucre
Tartine
Tasse
Tigre
Trou
Vendredi
Ventre
Vitrine

Niveau B

Acier
Besoin
Blouse
Bois
Campeur
Chaise
Chance
Chanson
Chienne
Cousin
Deux
Dindon
Espoir
Fleuve
Froid
Gant
Jambon

Lange
Ligne
Long
Montagne
Orange
Pantalon
Poison
Poisson
Quille
Raisin
Renard
Six
Soigner
Valise
Volaille
Voyage

Niveau C

Adresse
Allonger
Aviation
Bijou
Bouillon
Caillou
Carotte
Champion
Choix
Commode
Courrier
Cravate
Crayon
Culotte
Femme
Feuille
Fils
Flamme
Heureux

Homme
Horloger
Jaloux
Jamais
Loup
Monsieur
Mouiller
Oreiller
Souhait
Soupir
Sourire
Taquiner
Terrain
Toujours
Tronc
Pavillon
Pigeon
Pompon

Niveau D

Accident
Addition
Agrafe
Arracher
Atterrir
Autocar
Buffet
Ceinture
Chahuter
Clown
Commis
Comptoir
Courir
Cyclisme
Dizaine
Doigt
Drap
Dynamo
Examen
Exciter

Exclu
Hache
Hachis
Hareng
Houille
Inclus
Larynx
Mourir
Passion
Photo
Phrase
Physique
Plomb
Skieur
Souffrir
Soufre
Thorax
Tricycle
Wagon

GARANTIE CONTRACTUELLE LIMITEE A UN AN.

En cas de panne, veuillez vous adresser à votre revendeur Texas Instruments.

Pour toute mise en œuvre de la garantie, vous devez vous adresser à votre détaillant.

La garantie légale des vices cachés ou défauts des marchandises vendues, s'applique en tout état de cause aux termes des articles 1641 et suivants du Code Civil.

Ce module Texas Instruments est garanti pièces et main-d'œuvre au premier acheteur pour une durée d'un an à partir de la date d'achat pour des conditions d'utilisation normales.

Texas Instruments ne garantit pas les dommages susceptibles d'être causés au module par suite d'une fuite de piles en général.

La garantie est nulle si:

1. le module a été endommagé par accident ou utilisation abusive, par négligence, par réparation impropre, ou tout autre état de cause ne trouvant pas son origine dans les pièces détachées ou leur assemblage;
2. Le numéro de série a été modifié ou effacé.

TEXAS INSTRUMENTS NE SAURAIT ETRE TENUE RESPONSABLE DES PERTES DE JOUISSANCE CONSECUTIVES A UNE PANNE DU MODULE ET/OU TOUT AUTRE DOMMAGE INDIRECT SUBI PAR L'ACHETEUR.

Pendant la période de garantie, le module ou ses pièces défectueuses seront gratuitement réparés, ajustés et/ou remplacés au choix du fabricant, lorsque le module aura été retourné au détaillant, accompagné du justificatif d'achat.

TOUT APPAREIL RETOURNE SANS JUSTIFICATION DE LA DATE D'ACHAT SERA REPARE AU COÛT DE LA REPARATION EN VIGUEUR AU MOMENT DU RETOUR.

En cas de remplacement par un nouveau module, ce dernier bénéficiera de la poursuite de la garantie contractuelle initialement accordée au modèle acheté. Cette garantie contractuelle ne sera en aucun cas inférieure à 90 jours.



TEXAS INSTRUMENTS

JEUX EDUCATIFS

MODELE: _____ DATE: _____

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

PAYS: _____

1. AGE DE L'ACHETEUR

- 1 ☐ 10 ans 2 ☐ 10-15 3 ☐ 15-24
4 ☐ 25-49 5 ☐ 50 ans et plus

2. AGE DE L'UTILISATEUR :

- 1 ☐ 10 ans 2 ☐ 10-15 3 ☐ 15-24
4 ☐ 25-49 5 ☐ 50 ans et plus

3. CE PRODUIT :

- 1 ☐ Est un cadeau 2 ☐ A été acheté par un établissement d'enseignement 3 ☐ A été acheté par vous-même

4. A VOTRE AVIS, CE PRODUIT EST :

- 1 ☐ Un jeu 2 ☐ Un produit éducatif 3 ☐ Une calculatrice
4 ☐ Un gadget 5 ☐ Autres

5. OU L'AVEZ-VOUS ACHETE?

- 1 ☐ Supermarché, rayon jouets 2 ☐ Supermarché, rayon calculatrices 3 ☐ Supermarché, autre rayon
4 ☐ Grand magasin, rayon jouets 5 ☐ Grand magasin, rayon calculatrices 6 ☐ Grand magasin, autre rayon
7 ☐ Magasin de jouets 8 ☐ Librairie-papèterie 9 ☐ Radio, TV, HIFI

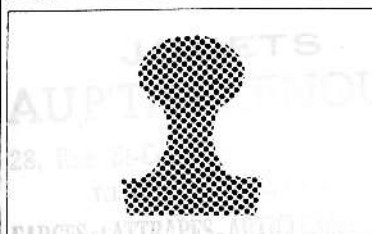
6. QUEL EST LE PRIX DU JEU LE PLUS CHER QUE VOUS AYEZ ACHETE RECEMMENT?

- 1 ☐ Moins de 50F 2 ☐ 50F à 100F 3 ☐ 100F à 250F
4 ☐ 250F à 500F 5 ☐ Plus de 500F



TEXAS INSTRUMENTS

☐ 1 ☐ MR. ☐ 2 ☐ Miss, Mrs. ☐ 3 ☐ Company	
Model ☐ Frau, Fräulein Modell ☐ Mme, Meile Modelle ☐ Sig. ra, Sig. na Modelli ☐ Mevr. Mej Modeli ☐ Fru. frik. ☐ Nri. Rva ☐ Senhora, Menina ☐ Sra. o Srta.	
Last Name ☐ First Name Familienname ☐ Vorname Nom ☐ Prénom Cognome ☐ Nome Achternaam ☐ Voornaam Efternavn ☐ Førgavn Sukunimi ☐ Fornavn Ultimo nome ☐ Etunimi Apellidos ☐ Primerio nome ☐ Nombre	
Address ☐ Country Adresse ☐ Land Indirizzo ☐ Pays Adres ☐ Paese Gatuaadress ☐ Maa Osoite ☐ Pals Dirección ☐	
Town ☐ P. O. Code Ort ☐ Postleitzahl Ville ☐ Code Postal Città ☐ Codice Postale Stad ☐ Postcode By ☐ Postnr. Kaupunki ☐ Postnumero Ciudad ☐ Zona postal ☐ D. Postal	



Date, Datum, Data, Päivämäärä, Dato, Fecha

Retailer Stamp
 Händler Stempel
 Cachet du revendeur
 Timbro del rivenditore
 Stempel wederverkoper
 Aterförsäljarens stämpel
 Forhandlerens stempel
 Vähittäismyyjän leima
 Carimbo do vendedor
 Sello del vendedor

CONSERVEZ LA CARTE AVEC SOIN (Justificatif de la date d'achat)
IMPORTANT : Les seules conditions de garantie applicables sont celles décrites dans ce manuel d'utilisation.
 Veuillez remplir la carte ci-contre et la renvoyer au bureau de Texas Instruments le plus proche.



Imprimé en Italie
Printed in Italy