

*Dictionnaire
encyclopédique*

MODE D'EMPLOI

BOOKMAN® II

Table des matières

Accord de Licence	2
Introduction	3
Guide des touches	4
Utilisation du menu principal	6
Affichage d'une démonstration ou des instructions	6
Modification des paramètres	7
Consulter le Dictionnaire	7
Pour afficher les Confondables	10
Mise de mots en évidence	10
Utilisation du Traducteur	11
Conjugaison	12
Utilisation de Ma liste de mots	13
Utilisation des Essentiels scolaires	15
Pour jouer aux jeux	18
Utilisation du Répertoire	21
Utilisation de la calculatrice	23
Utilisation du convertisseur	24
Installation des cartes livres	25
Sélection de livres	25
Touches de couleur des cartes livres	26
Transfert de mots entre les livres	26
Installation des piles	27
Remise de l'appareil à zéro	27
Copyrights, marques de commerce et brevets	28
Garantie limitée (en dehors des États-Unis)	28

Accord de Licence

VEUILLEZ LIRE L'ACCORD DE LICENCE AVANT D'UTILISER UN PRODUIT BOOKMAN.

PAR L'UTILISATION D'UN PRODUIT BOOKMAN VOUS INDIQUEZ VOTRE ACCEPTION IMPLICITE DES CONDITIONS DE LA LICENCE. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC CES CONDITIONS, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PAQUET, AVEC VOTRE REÇU DE CAISSE, AU MAGASIN OÙ VOUS AVEZ ACHETÉ LE PRODUIT BOOKMAN, ET LE MONTANT DE VOTRE ACHAT VOUS SERA REMBOURSÉ. PRODUIT BOOKMAN signifie le logiciel et la documentation fournis dans le paquet et FRANKLIN signifie Franklin Electronic Publishers, Inc.

LICENCE D'USAGE LIMITÉ

Tous les droits relatifs au PRODUIT BOOKMAN demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation du PRODUIT BOOKMAN sur un seul système FRANKLIN BOOKMAN à la fois. Vous n'êtes autorisé à faire des copies ni du PRODUIT BOOKMAN, ni des données qui y sont sauvegardées, que ce soit sous forme électronique ou d'impression sur papier. De telles copies constitueraient une violation des lois applicables en matière de copyrights. En outre, vous n'êtes autorisé ni à modifier ni à adapter, démonter, décompiler, traduire ou créer des travaux dérivés, ni à effectuer aucune opération de rétro-technique sur le PRODUIT BOOKMAN. Vous n'êtes pas autorisé à exporter, ou à réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT BOOKMAN sans vous conformer à la réglementation nationale en vigueur. Le PRODUIT BOOKMAN contient des informations de type confidentiel et exclusives, et vous acceptez de prendre les mesures nécessaires pour protéger ces informations contre toute divulgation ou usage non autorisés. La licence demeure en vigueur jusqu'à ce qu'elle soit révoquée. La licence est révoquée immédiatement, sans que FRANKLIN ait l'obligation de notifier un préavis, si vous manquez à vous conformer à l'une quelconque des dispositions de la licence.

Introduction





Bienvenue dans l'univers de Franklin! Ce produit Franklin est un outil de référence électronique portatif performant qui comprend un livre intégré, avec plus de 500 000 mots total, ainsi qu'un logement à l'arrière pour une carte livre. Grâce au Dictionnaire encyclopédique, il est possible de:

- consulter les définitions complètes du dictionnaire encyclopédique français, qui contiennent le plus souvent la nature grammaticale ainsi que des exemples d'utilisation;
- traduire des mots et phrases en cinq langues : le français, l'anglais, l'espagnol, l'allemand et l'italien;
- obtenir l'aide d'un correcteur d'orthographe avancé pour trouver le mot recherché;
- apprendre un nouveau mot à chaque fois que l'appareil est allumé;
- utiliser la fonction mots croisés pour trouver des mots dont l'orthographe n'est pas connue avec certitude;
- améliorer son orthographe et vocabulaire à l'aide des Cartes éclair et du Concours d'orthographe;
- élargir ses connaissances en consultant les Essentiels scolaires: éléments chimiques, proverbes, prononciation du français, géographie, planètes et départements;
- créer sa propre liste de mots à étudier dans Ma liste de mots;
- jouer à neuf jeux divertissants et éducatifs, dont Le Pendu, Anagrammes, Conjugaison, Devinez le mot, Le Petit Train, Puissance Quatre (1 joueur), Puissance Quatre (2 joueurs), Tic Tac Toe (1 joueur) et Tic Tac Toe (2 joueurs).





Ce produit Franklin inclut également un répertoire, une calculatrice ainsi qu'un convertisseur de mesures et de devises. Pour en savoir plus, lire ce mode d'emploi.

Guide des touches









Touches de couleur

-  Conjugue un mot.
-  Passe au Dictionnaire.
-  Passe au Traducteur.
-  Passe au menu Essentiels scolaires.

Touches de fonction

-  Allume ou éteint l'appareil.
-  Affiche un message d'aide.
-  Passe à l'écran de saisie du Dictionnaire. Remet la calculatrice à zéro. Dans le répertoire et le convertisseur, passe à leurs menus principaux.
-  Revient en arrière, efface une lettre, ou éteint la mise en évidence à une entrée.

Guide des touches

-  Entre un mot, sélectionne un choix, ou commence une mise en évidence à une entrée.
-  Affiche les menus principaux pour le dictionnaire.
-  A l'écran de saisie, tape un **?** pour représenter une lettre dans un mot. A un menu, affiche un article du menu. A une entrée de dictionnaire, affiche les Confondables. Dans les jeux, révèle le mot et abandonne la partie.
-  Passe en touche de motion pour taper des lettres majuscules et la ponctuation.
-  Passe en touche de motion pour taper un trait d'union (-), une cédille (ç), etc.
-  Passe au répertoire, à la calculatrice, et au convertisseur.
-  Quitte le livre qu'on lisait.
-  Dans le répertoire tape un tiret bas

** Maintenir la première touche enfoncée tout en appuyant sur la seconde.*



espace

Touches de direction

Se déplace dans la direction indiquée.

Dans les menus et les articles, fait défiler vers le bas, une page à la fois. A l'écran de saisie, tape un espace.

Touches de combinaison*

(fn)+↑
ou ↓

Passes à la page précédente ou suivante.

(fn)+→
ou ←

A une entrée de dictionnaire, affiche l'entrée suivante ou précédente.

(maj)+↑
ou ↓

A un menu, passe au premier ou dernier choix. Dans un article, passe au début ou à la fin de l'entrée.

(fn)+
(carte)

Transfère un mot entre les livres.

(fn)+C

Tape un **ç**.

(fn)+j

Tape un trait d'union.

(fn)+@

A une entrée de répertoire, tape un **@**.

(fn)+?

A une entrée de traducteur, pour modifier la langue source.

(fn)+m A une entrée de répertoire, tape un **/**.

(fn)+n A une entrée de répertoire, tape une virgule.

(maj)+? A l'écran de saisie, tape un astérisque pour remplacer une série de lettres dans un mot. Dans les jeux, donne un indice.

Touches de Calculatrice

q ($1/x$) Calcule une valeur inverse.

s (\sqrt{x}) Calcule une racine carrée.

d (x^2) Met un nombre au carré.

f (%) Calcule un pourcentage.

g (.) Insère un point décimal.

h (+), **j** (-) Additionne, soustrait, multiplie, ou divise les nombres.

k (x), **l** (÷) Change le nombre à l'écran en un nombre positif ou négatif.

x (M+) Ajoute le nombre au nombre mis en mémoire.

c (M-) Soustrait le nombre du nombre mis en mémoire.

v (MR) Rappelle le nombre mis en mémoire.

b (MC) Efface la mémoire.







effac Remet la calculatrice à zéro.

Utilisation du menu principal


Lorsqu'on appuie sur **menu**, six icônes s'affichent. Les utiliser pour se rendre rapidement dans différentes sections du Dictionnaire encyclopédique.



► Pour comprendre le menu

-  Pour aller au Dictionnaire.
-  Pour aller au Traducteur.
-  Pour aller au menu Essentiels scolaires.
-  Pour aller au menu Jeux.
-  Pour aller à Ma liste de mots.
-  Pour aller au menu Outils.



1. Appuyer sur **menu**.

 sera mis en évidence la première fois que l'on appuie sur **menu**.

2. Utiliser les touches à flèches pour mettre en évidence l'icône désiré et appuyer sur **entrer**.

Affichage d'une démonstration ou des instructions

On peut afficher une démonstration ou les instructions de ce dictionnaire à n'importe quel moment.

1. Appuyer sur **menu**.
2. Utiliser les touches à flèches pour mettre  en évidence et appuyer sur **entrer**.
3. Appuyer sur  pour mettre en évidence soit *Instructions* soit *Voir la démo* et appuyer sur **entrer**.

Pour arrêter la démonstration ou quitter les instructions et aller à l'écran de saisie du Dictionnaire, appuyer sur **effac**.

Lorsqu'une carte livre est installée dans l'appareil, sélectionner *Voir la démo* à partir du menu de réglage pour voir la démonstration pour cette carte.

► Mots indexés

Lors d'une recherche de mot, le dictionnaire peut trouver les mots associés apparaissant dans l'index. Par exemple, si le mot *sens* est saisi, les entrées pour les termes *sens*, *sentir*, *faux sens* et *non-sens* apparaissent. Pour plus de renseignements, voir « Consulter le Dictionnaire » à la page 7.

Modification des paramètres

Lors de l'utilisation de ce dictionnaire, on peut activer les langues source et cible, la fonction *Apprendre un mot*, ou ajuster le contraste de l'écran, le temps d'arrêt, et la taille des lettres. Le temps d'arrêt correspond à la durée pendant laquelle l'appareil reste allumé si on oublie de l'éteindre.

1. Appuyer sur **(menu)**.
2. Utiliser les touches à flèches pour mettre **[]** en évidence et appuyer sur **(entrer)**.
3. La fonction *Paramètres* sera mise en évidence. Appuyer sur **(entrer)** pour la sélectionner.

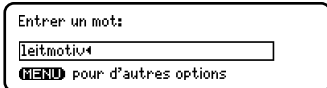


4. Appuyer sur **[]** ou **[]** pour faire déplacer **▶** vers *Traduire de*, *Traduire en*, *Apprendre un mot*, *Contraste*, *Arrêt* ou *Lettres*.
5. Appuyer sur **(-)** ou **(+)** pour modifier le paramètre.
Les changements sont automatiquement sauvegardés.
6. Appuyer sur **(effac)** pour revenir à l'écran de saisie du dictionnaire.

Consulter le Dictionnaire

Pour rechercher un mot dans le dictionnaire, suivre les instructions suivantes.

1. Appuyer sur **(dict)**.
2. Taper un mot (par ex., *leitmotiv*).



- Voici l'écran de saisie du dictionnaire. Pour effacer une lettre, appuyer sur **(arr)**. Pour taper une majuscule, appuyer sur une touche de lettre tout en maintenant la touche **(maj)** enfoncée. Pour taper un trait d'union, appuyer sur **j** tout en maintenant la touche **(fn)** enfoncée. Pour taper une cédille, appuyer sur **c** tout en maintenant la touche **(fn)** enfoncée. Pour taper un chiffre, appuyer sur **a-p** tout en maintenant la touche **(fn)** enfoncée.
3. Appuyer sur **(entrer)** pour voir la définition.
S'il existe plusieurs définitions pour un mot, le message **Entrée 1 de #** apparaît, où **#** représente le nombre total de définitions.
 4. Appuyer sur **[]** ou **(espace)** pour lire la définition.
 5. Tenir **(fn)** enfoncé et appuyer sur **(→)** ou **(←)** pour visualiser la définition précédente ou suivante.
 6. Appuyer sur **(effac)** une fois terminé.

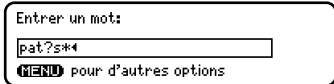
Consulter le Dictionnaire

► Pour trouver des lettres dans les mots

En cas de doute sur la façon d'orthographier un mot, taper un point d'interrogation (?) à la place de la lettre inconnue. Pour trouver les préfixes, suffixes et autres parties du mot, taper un astérisque (*) dans un mot. Chaque astérisque correspond à une série de lettres.

Remarque : Si on tape un astérisque au début d'un mot, il faudra peut-être un certain temps pour trouver les mots correspondants.

1. Appuyer sur **(dict)**.
2. Taper un mot avec des ? et des *.



Pour taper un astérisque, maintenir la touche **(maj)** enfoncée et appuyer sur **(?*)**.

3. Appuyer sur **(entrer)**.



4. Appuyer sur **(↓)** pour déplacer la barre de mise en évidence sur le mot que l'on souhaite et appuyer sur **(entrer)** pour afficher sa définition.
5. Appuyer sur **(effac)** une fois terminé.

Consulter le Dictionnaire

► Trouver des abréviations

Dans toute entrée contenant une abréviation, il est possible de mettre celle-ci en évidence et d'appuyer sur **(entrer)** pour en voir la signification.

ANC ancien, anciennement (*s'appelle
que à une chose qui n'existe plus*)

Pour plus de renseignements, voir « Mise de mots en évidence » à la page 10.

► Pour apprendre un nouveau mot

Le dictionnaire est muni d'une fonction Apprendre un mot qui permet d'accroître son vocabulaire. A chaque fois que l'on allume le dictionnaire, on peut voir un mot entrée différent pris dans le dictionnaire. Pour activer cette fonction, appuyer sur **(menu)**. Mettre **(T?)** en évidence et appuyer sur **(entrer)**. Appuyer sur **(entrer)** une nouvelle fois pour sélectionner Paramètres. Appuyer sur **(+)** ou **(-)** pour activer cette fonction et appuyer sur **(effac)** une fois terminé.

► Pour choisir plusieurs formes

Certains mots dans ce dictionnaire comportent plus d'une forme (par ex. résumé, *résumé*). Lorsque le mot que l'on recherche comporte plusieurs formes, une liste des différentes formes s'affiche. Il suffit de mettre la forme que l'on souhaite en évidence et d'appuyer sur **(entrer)** pour voir son entrée de dictionnaire. Par exemple, entrer *resume* à l'écran de saisie.

Mettre la forme que l'on souhaite en évidence et appuyer sur **(entrer)** pour voir son entrée de dictionnaire. Pour revenir à la liste de plusieurs formes, appuyer sur **(arr)**.



► Suivre les flèches

Les flèches clignotantes sur la droite de l'écran indiquent les touches à flèches sur lesquelles il faut appuyer pour se déplacer dans les menus ou afficher plus de texte.

► Pour corriger les fautes d'orthographe

Ce dictionnaire contient un correcteur orthographique qui offre de l'aide en cas de faute d'orthographe en affichant une liste de corrections possibles. Par exemple, entrer *aprandre* à l'écran de saisie.



Utiliser **(↑)** ou **(↓)** pour mettre en évidence la correction voulue, puis appuyer sur **(entrer)** pour afficher l'entrée de dictionnaire correspondante. Pour retourner à la liste de corrections, appuyer sur **(arr)**.

► Explication des messages clignotants

Lorsqu'une définition apparaît pour la première fois, regarder le coin supérieur droit de l'écran. Il est possible que **CONF** clignote brièvement, ce qui signifie que le mot recherché risque d'être confondu avec d'autres termes. Pour en savoir plus sur ce sujet, voir «Pour afficher les Confondables» à la page 10.

Pour afficher les Confondables

Par Confondables, on entend des homonymes, homophones et variantes orthographiques qu'il est facile de confondre. Si le mot recherché est confondable, **CONF** clignotera une fois dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour afficher les Confondables:

1. Appuyer sur **(dict)**.
2. Taper un mot (par ex., *bal*) et appuyer sur **(entrer)**. **CONF** clignotera brièvement.
3. Appuyer sur **(?)** pour afficher les Confondables.

bal: nm danse
balle: nf sphère, paquet

Les Confondables sont accompagnés de termes permettant de les identifier.

4. Appuyer sur **(entrer)** pour activer la mise en évidence. Utiliser les touches fléchées pour la déplacer vers le mot désiré.
5. Appuyer sur **(entrer)** pour trouver sa définition.

Mise de mots en évidence

Une autre façon de rechercher des mots est de les mettre en évidence dans les entrées du dictionnaire ou les listes de mots. On peut alors trouver leurs définitions, expressions ou les ajouter à *Ma liste de mots*.

1. Dans n'importe quel texte, appuyer sur **(entrer)** pour commencer la mise en évidence.

mer nf 1. Vaste étendue d'eau salée qui couvre en partie le globe.
2. Portion définie de cette étendue : la mer Méditerranée.
3. Vaste superficie : une mer de ↓

Pour désactiver la mise en évidence, appuyer sur **(arr)**.

2. Utiliser les touches à flèches pour déplacer la barre de mise en évidence sur le mot que l'on souhaite.

mer nf 1. Vaste étendue d'eau salée qui **couvre** en partie le globe.
2. Portion définie de cette étendue : la mer Méditerranée.
3. Vaste superficie : une mer de ↓

3. Appuyer sur **(effac)** une fois terminé. **Pour. . . Appuyer sur. . .**

voir la définition ou l'abréviation

(entrer)

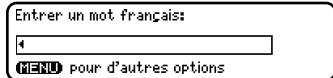
ajouter le mot à *Ma liste de mots*

(leçon)

Utilisation du Traducteur

Le traducteur propose des mots et phrases dans cinq langues : le français, l'anglais, l'espagnol, l'allemand et l'italien. De nombreux mots apparaissent dans plusieurs expressions ou phrases.

1. Appuyer sur **(trad)**.



Entrer un mot français:

←

MENU pour d'autres options

L'écran de saisie du traducteur apparaît. Pour modifier la langue de saisie, appuyer sur **(fn)**+**(?)**.

Remarque: Par défaut, les paramètres de langue sont *Traduire de: Français* et *Traduire en: Anglais*. Pour les modifier, voir «Modification des paramètres» à la page 7.

Pour intervertir les langues source et cible, appuyer sur **(trad)**.

2. Taper un mot (par ex., *empereur*).

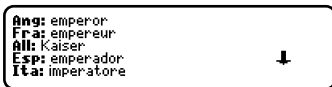
Pour effacer une lettre, appuyer sur **(arr)**.

Pour taper une majuscule, tenir **(maj)** enfoncé et appuyer sur une touche de lettre.

Utilisation du Traducteur

Pour taper un trait d'union, tenir **(fn)** enfoncé et appuyer sur **j**.

3. Appuyer sur **(entrer)** pour afficher la traduction.



Ang: emperor
Fra: empereur
All: Kaiser
Esp: emperador
Ita: imperatore

↓

La langue cible apparaît en premier dans la liste, suivie de la langue source.

Si plusieurs expressions existent, le message **Trouvé:** apparaît, suivi du nombre d'expressions. Les traductions disponibles sont affichées sous forme de liste. Utiliser **(↑)** ou **(↓)** pour sélectionner la traduction désirée puis appuyer sur **(entrer)**.

4. Utiliser **(↑)** ou **(↓)** pour déplacer la mise en évidence à la langue et traduction voulues.

5. Appuyer sur **(effac)** une fois terminé.

Conjugaison

Les conjugaisons montrent les flexions ou les changements dans le genre, le temps d'un mot, etc. Ce dictionnaire comprend les flexions extensives des noms, verbes, déterminants ou autres mots.

1. Appuyer sur **(dict)**.
2. Taper un mot et appuyer sur **(conj)**.
Au cas échéant, mettre la forme du mot souhaité en évidence et appuyer sur **(entrer)**.



J'acquiesce (aujourd'hui)
J'acquiescerai (demain)
J'ai acquiescé (récemment)
J'acquiesçais (hier) ↓
Appuyez sur **(CONJ)** pour visualiser

Ces formes sont les formes principales du mot.

Remarque: On ne peut conjuguer que les mots français.

4. Appuyer sur **(space)** ou **(|)** pour faire défiler les mots.
Appuyer sur **(?)** pour afficher l'infinitif.
5. Appuyer sur **(conj)** ou maintenir la touche **(fn)** enfoncée et appuyer sur **(→)** à plusieurs reprises pour afficher d'autres flexions.

Si le mot est un nom, un adjectif ou tout autre déterminant, il n'y aura pas d'autres flexions.

6. Appuyer sur **(effac)** une fois terminé.

Conjugaisons

► Lettres accentuées

Il est possible de rechercher des mots accentués sans taper les accents. S'il n'existe pas plusieurs formes, le Dictionnaire encyclopédique passe directement au mot. Si, par contre, il existe plusieurs formes, il faut choisir le mot correct de la liste de plusieurs formes. Consulter la section « Pour choisir plusieurs formes » figurant à la page 9 pour de plus amples informations.


Ne pas oublier que pour entrer une lettre accentuée, il faut taper la lettre et appuyer ensuite sur **(|)** jusqu'à affichage de l'accent voulu. On peut également maintenir **(fn)** enfoncée et appuyer sur **c** pour taper **ç**.

► Conjugaisons des verbes

La Dictionnaire encyclopédique conjugue les verbes dans les formes suivantes: indicatif présent, indicatif imparfait, indicatif passé simple, indicatif futur simple, conditionnel présent, subjonctif présent, subjonctif imparfait, indicatif passé composé, indicatif plus-que-parfait, indicatif passé antérieur, indicatif futur antérieur, conditionnel passé, subjonctif passé, subjonctif plus-que-parfait, impératif, participe présent, participe passé.

Il est possible de sauvegarder un maximum total de 40 mots dans Ma liste de mots pour une étude ou révision personnelle. Ma liste de mots est sauvegardée entre chaque session à moins que l'appareil ne soit remis à zéro. Pour ajouter des mots:

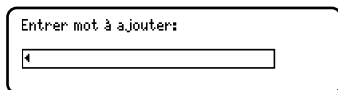
1. Appuyer sur *leçon*.

Ou bien encore, appuyer sur *menu*, mettre  en évidence et appuyer ensuite sur *entrer*.

2. Appuyer sur *U* pour mettre en évidence *Ma liste de mots* et appuyer sur *entrer*.



3. Appuyer sur *entrer* pour sélectionner *Entrer mot à ajouter*.



4. Taper un mot.

5. Appuyer sur *entrer* pour ajouter le mot.

Pour ajouter des mots à partir d'entrée

Il est également possible d'ajouter des mots à Ma liste de mots directement à partir d'entrée.

1. Dans un article du dictionnaire, appuyer sur **(entrer)** pour activer la mise en évidence.
2. Utiliser les touches à flèches pour déplacer la barre de mise en évidence sur le mot que l'on souhaite et appuyer sur **(entrer)**.

couvrir *vs* 1. Mettre un objet ou une matière sur une personne, une chose, pour les **protéger** : *couvrir chaudement un enfant.*
2. Mettre un couvercle sur : *cov-*

3. Appuyer sur **(leçon)**.

Ma liste de mots
Liste: Vide
Ajouter protégé
Retirer un mot

Ajouter. . . est mis en évidence.

4. Appuyer sur **(entrer)** pour ajouter le mot à Ma liste des mots.


► Affichage de Ma liste de mots

1. Appuyer sur **(leçon)** ou appuyer sur **(menu)**, mettre **(leçon)** en évidence, et appuyer ensuite sur **(entrer)**.
2. Appuyer sur **(j)** pour mettre *Ma liste de mots* en évidence et appuyer sur **(entrer)**.
3. Appuyer sur **(entrer)** pour voir la liste des mots.

Pour supprimer un mot de Ma liste de mots

1. Appuyer sur **(leçon)** ou appuyer sur **(menu)**, mettre **(leçon)** en évidence, et appuyer ensuite sur **(entrer)**.
2. Appuyer sur **(j)** pour mettre *Ma liste de mots* en évidence et appuyer sur **(entrer)**.
3. Sélectionner *Retirer un mot* et appuyer ensuite sur **(entrer)**.
4. Mettre ensuite le mot que l'on souhaite supprimer en évidence et appuyer ensuite sur **(entrer)**.

► Pour effacer Ma liste de mots


1. Appuyer sur **(leçon)** ou appuyer sur **(menu)**, mettre  en évidence, et appuyer ensuite sur **(entrer)**.
2. Sélectionner **Ma liste de mots** et appuyer sur **(entrer)**.
3. Sélectionner **Effacer la liste**.
4. Appuyer sur **O** pour effacer la liste ou appuyer sur **N** pour annuler.

► Pour ajouter des mots ne figurant pas dans le dictionnaire

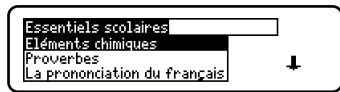
Pour ajouter un mot qui ne figure pas dans le dictionnaire, trois options sont à disposition : *Ajouter quand même*, *Annuler* et *Liste des corrections*. Mettre l'option désirée en évidence et appuyer sur **(entrer)**.

Attention : l'ajout de mots ne figurant pas dans le dictionnaire utilise nettement plus de mémoire que celui de mots qui y figurent. Si seuls des mots ne figurant pas dans le dictionnaire sont ajoutés, il est possible que la capacité de Ma liste de mots soit réduite à 10 mots seulement.

Grâce aux Essentiels scolaires, il est possible de tester ses connaissances orthographiques, améliorer son vocabulaire, lire des proverbes et accéder à des informations sur les éléments chimiques, la prononciation, la géographie, les planètes et les départements. Il est possible d'accéder au menu Essentiels scolaires d'une des façons suivantes :

A partir du menu principal en mettant  en évidence et en appuyant sur **(entrer)** ou sur **(leçon)**.

En appuyant sur **(leçon)** à partir de l'écran de saisie vide du dictionnaire ou du traducteur.



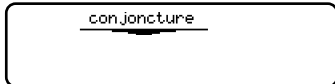
► Concours d'orthographe

1. Utiliser **(j)** pour mettre **Concours d'orthographe** en évidence et appuyer sur **(entrer)**.



On peut choisir *Mon Concours* qui utilise des mots de *Ma liste des mots*.

2. Sélectionner le choix désiré et appuyer sur **(entrer)**.



Un mot s'affichera à l'écran en clignotant pour être épelé.



3. Taper le mot que l'on vient de voir et appuyer sur **(entrer)** pour voir s'il est bien orthographié.

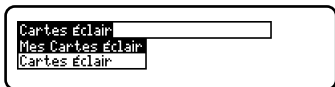
Appuyer sur **(entrer)** pour voir sa définition.

Appuyer sur **(espace)** pour un nouveau mot.

4. Appuyer sur **(effac)** une fois terminé.

► Cartes Éclairs

1. Appuyer sur **(leçon)** ou appuyer sur **(menu)**, mettre **(Lect)** en évidence, et appuyer ensuite sur **(entrer)**.
2. Utiliser **(j)** pour mettre les Cartes éclair en évidence et appuyer sur **(entrer)**.



On peut choisir *Mes cartes éclair* qui utilisent les mots provenant de *Ma liste des mots*.

3. Sélectionner le choix désiré et appuyer sur **(entrer)**.



Un mot s'affichera à l'écran en clignotant pour que l'on puisse l'étudier ou le définir. Appuyer sur **(entrer)** pour voir la définition. Appuyer sur **(arr)** pour revenir aux Cartes éclair.

4. Appuyer sur **(espace)** pour un nouveau mot.
5. Appuyer sur **(effac)** une fois terminé.

Autres Essentiels scolaires

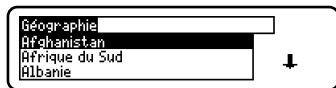
Ce dictionnaire contient des proverbes, les noms et propriétés des éléments chimiques, un guide de prononciation pratique décrivant la phonétique française, des informations sur la géographie, sur les planètes (distance du soleil, périodes de révolution et de rotation, diamètre, composition atmosphérique, nombre de satellites et longueur d'une année), ainsi que le code et le chef-lieu de chaque département français. Pour accéder à ces informations, suivre les instructions ci-dessous.

1. Appuyer sur **leçon** ou, à partir du menu principal, mettre **leçon** en évidence et appuyer sur **entrer**.
2. Utiliser **↓** pour mettre la rubrique voulue en évidence et appuyer sur **entrer** pour la sélectionner.

Pour lire, utilisez **🔊**.
PRONONCIATION DU FRANÇAIS
 Ont été indiquées dans cet ouvrage
 les prononciations des mots
 français qui présentent une

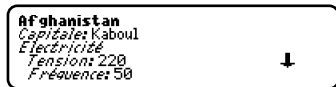
Pour la Prononciation, le texte correspondant apparaît. Utiliser **↓** pour le lire.

Appuyer sur **arr** pour retourner au menu Essentiels scolaires ou sur **effac** pour retourner à l'écran de saisie du dictionnaire.



Pour toutes les autres options, un autre menu apparaît. Cet exemple illustre le menu Géographie.

3. Utiliser **↓** pour mettre en évidence le sujet désiré et appuyer sur **entrer** pour le sélectionner.



Le texte correspondant apparaît. Cet exemple illustre l'entrée pour l'Afghanistan.



4. Appuyer sur **effac** une fois terminé.

Pour jouer aux jeux

Il existe une sélection de neuf jeux amusants.

Changement des paramètres des jeux



Avant de jouer, on peut choisir la source des mots, le niveau de difficulté et si on veut utiliser les graphiques ou non.

1. Appuyer sur **menu**, mettre  en évidence et appuyer sur **entrer**.
2. Utiliser  pour mettre en évidence *Options des jeux* et appuyer sur **entrer**.





3. Utiliser  ou  pour faire déplacer  vers *Mots*, *Difficulté*, ou *Graphique*.

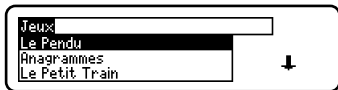
Mots choisit la source des mots: *Tous*, *Ma liste de mots*, *Votre choix*, ou *Apprendre un mot*. *Difficulté* détermine le degré de facilité ou de difficulté d'un jeu.

4. Utiliser  ou  pour changer les paramètres voulus.
5. Appuyer sur **entrer** une fois terminé.

Pour jouer aux jeux



Sélection de jeux

Dans le menu de jeux, utiliser  ou  pour déplacer la barre de mise en évidence sur le jeu de son choix et appuyer sur **entrer**.



Pour obtenir de l'aide pendant les jeux

Au cours de n'importe quel jeu, on peut lire les instructions en appuyant sur **aide**.

Dans tous les jeux à l'exception de Tic Tac Toe et Puissance Quatre, il est possible d'obtenir un indice en appuyant sur  tout en tenant **ma** enfoncé, ou de révéler le mot du jeu en appuyant sur .

Remarque: On perd la partie si on révèle le mot du jeu.

Pour jouer aux jeux

Le Pendu

?????????????
9
Devinez une lettre



Le jeu de Pendu sélectionne un mot mystère et met le candidat au défi de le deviner lettre par lettre. Les lettres du mot mystère sont dissimulées par des points d'interrogation. Le nombre d'essais restant est indiqué par des chiffres. Taper les lettres que l'on pense faire partie du mot mystère. Si on a raison, la lettre s'affiche à la place du ou des points d'interrogation correspondants.

Anagrammes

GAZOLE 18
Écrivez le mot: ◀

Taper un anagramme puis appuyer sur **(entrer)**. Utiliser les touches fléchées pour voir les anagrammes déjà entrées. Tenir **(maj)** enfoncé et appuyer sur **(?)** pour mélanger les lettres du mot choisi. Appuyer sur **(?)** pour terminer la partie et révéler le(s) mot(s). Appuyer sur **(entrer)** pour voir la définition du mot ou sur **(conj)** pour le conjuguer. Appuyer sur **(arr)** pour revenir aux anagrammes.

Pour jouer aux jeux

Le Petit Train

Tapez la première lettre



Dans Le Petit Train, le joueur et le train tapent chacun à leur tour des lettres pour former un mot. Celui qui tape la dernière lettre du mot remporte la partie. Pour afficher les lettres, qu'on peut taper à son tour, maintenir la touche **(maj)** enfoncée et appuyer sur **(?)**. Appuyer sur **(?)** pour finir une partie et révéler le mot. Pour voir la définition du mot, appuyer sur **(entrer)**. Appuyer sur **(arr)** pour revenir au jeu.

Conjugaison

ressourcer
Futur
vous ◀

Conjugaison enseigne les conjugaisons de verbes. Ce jeu affiche le verbe à l'infinitif et demande d'entrer une conjugaison. Cette conjugaison doit être orthographiée correctement, accents compris. Taper le

Pour jouer aux jeux

mot deviné et appuyer ensuite sur **(entrer)**. Pour voir la définition du mot du jeu, appuyer sur **(entrer)**. Appuyer sur **(arr)** pour revenir au jeu. Pour essayer une nouvelle conjugaison, appuyer sur **(conj)**.

Devinez le Mot

P. mbagine n. Graphite dont on fait des mines de crayon ; SYN : mine de plomb. →

Dans Devinez le mot, il faut taper les lettres manquantes du mot mystère. Pour lire la définition du mot mystère, appuyer sur **(j)**, au besoin. Appuyer sur **(←)** ou **(→)**, au besoin, pour sélectionner une lettre manquante et taper ensuite la lettre que l'on pense être la bonne. Continuer de taper des lettres jusqu'à ce que le mot soit complété ou qu'il n'y ait plus d'essais. Ou appuyer sur **(?)** pour abandonner et révéler le mot.

Pour voir la traduction du mot, appuyer sur **(conj)**. Appuyer sur **(arr)** pour revenir au jeu. Appuyer sur **(espace)** pour faire une nouvelle partie.

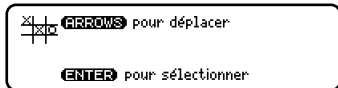
Pour jouer aux jeux

Puissance Quatre



Puissance Quatre défie le joueur de connecter quatre disques dans une direction quelconque. Il est possible de jouer seul ou avec un ami. Utiliser **(←)** ou **(→)** pour déplacer le disque à l'endroit voulu, puis appuyer sur **(entrer)**. Les disques sont affichés sur la droite de l'écran pour indiquer la personne dont c'est le tour. Le premier joueur à avoir connecté quatre disques gagne la partie.

Tic Tac Toe



Tic Tac Toe défie le joueur d'obtenir trois **x** sur une ligne avant que son adversaire n'obtienne trois **o**. Il est possible de jouer seul ou avec un ami. Le jeu commence avec le **x** au centre de la grille. Déplacer sa lettre à la position voulue à l'aide de **(←)** ou **(→)**, puis appuyer sur **(entrer)**. Le premier joueur à aligner trois lettres gagne la partie.

Utilisation du Répertoire

Ajouter des entrées

Il est possible de mettre en mémoire un maximum de 100 noms et numéros de téléphone dans le répertoire. Le nombre total des noms que l'on peut ajouter dépend de la taille de chaque entrée.

1. Appuyer sur  jusqu'à affichage du menu Répertoire.




2. Mettre *Ajouter une entrée* en évidence et appuyer ensuite sur

.



3. Taper un nom et appuyer sur


.

4. Taper un numéro de téléphone, une adresse postale ou une adresse électronique et appuyer sur .











Pour taper une virgule, maintenir  enfoncée et appuyer sur **n**.

Utilisation du Répertoire

Pour taper un @, maintenir  enfoncée et appuyer sur .

Remarque : Les lettres **a-p** tapent des nombres. Pour taper une lettre à partir de cette rangée, maintenir  enfoncée et appuyer sur la touche lettre.

Pour visualiser ou éditer des entrées

1. Appuyer sur  jusqu'à affichage du menu Répertoire.
2. Mettre *Voir : X entrée (X% libre)* en évidence et appuyer sur .
3. Pour éditer une entrée, la mettre en évidence et appuyer sur . Taper les modifications. Utiliser  pour déplacer le curseur; utiliser  pour supprimer.
4. Maintenir  enfoncée et appuyer sur  pour se déplacer vers le champ numéro.
5. Appuyer sur  une nouvelle fois pour sauvegarder les changements ou maintenir  enfoncée et appuyer sur  pour annuler les changements.

Suppression des entrées

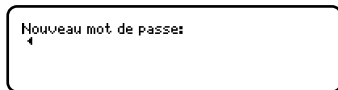
1. Appuyer sur **[F5]** jusqu'à affichage du menu Répertoire.
2. Mettre *Supprimer une entrée* en évidence et appuyer ensuite sur **(entrer)**.
3. Mettre l'entrée que l'on souhaite supprimer en évidence et appuyer sur **(entrer)**.
4. Pour supprimer toutes les entrées de la base de données, maintenir **(maj)** enfoncée et appuyer sur **[J]** pour mettre *Effacer la liste* en évidence et appuyer ensuite sur **(entrer)**.
Appuyer sur **o** pour effacer toutes les entrées de la base de données ou sur **n** pour annuler toute suppression.

Utilisation du mot de passe

Il est possible d'utiliser un mot de passe pour empêcher tout accès non autorisé au répertoire. **Attention!** Toujours écrire le mot de passe dans un endroit séparé sûr. En cas de perte ou d'oubli du mot de passe, le seul moyen possible d'utiliser la base de données une nouvelle fois est d'enlever les piles du produit, ce qui efface de manière

permanente toutes les informations mises en mémoire dans la base de données.

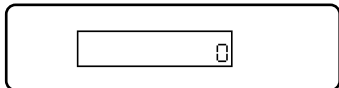
1. Appuyer sur **[F5]** jusqu'à affichage du menu Répertoire.
2. Mettre *Réglage du mot de passe* en évidence et appuyer ensuite sur **(entrer)**.



3. Taper un mot de passe comportant un maximum de huit caractères et appuyer sur **(entrer)**. Utiliser **(←)** pour déplacer le curseur ; utiliser **(arr)** pour supprimer.
4. Appuyer sur **c** pour confirmer ou sur **(effac)** pour annuler le mot de passe. Le mot de passe configuré sera demandé lors de la première utilisation de la base de données pendant une session.
5. Pour changer de mot de passe, répéter les étapes 1 à 4.
Pour supprimer un mot de passe, appuyer sur **(entrer)** à l'écran de mot de passe vierge.

Pour effectuer des calculs

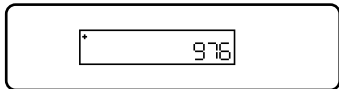
1. Appuyer sur  jusqu'à affichage de la calculatrice.



2. Taper un nombre.


Remarque : **a-p** taperont automatiquement les chiffres 0-9. On peut taper jusqu'à 10 chiffres. Pour taper un point décimal, appuyer sur **g** (.). Pour changer le signe d'un nombre, appuyer sur **w** (+/-).

3. Appuyer sur une touche de fonction mathématique.



4. Taper un autre nombre.

5. Appuyer sur .

Pour répéter le calcul, appuyer une nouvelle fois sur .

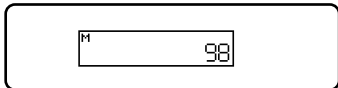
6. Appuyer sur  pour effacer les calculs actuels.

Pour calculer ... Appuyer sur ...

valeurs inverses	q ($1/x$)
carrés	d (x^2)
pourcentages	f (%)
racines carrées	s (\sqrt{x})
nombres négatifs	w (+/-)

Utilisation de la mémoire de calculatrice

1. Effectuer un calcul ou taper un numéro dans la calculatrice.
2. Appuyer sur **x** (M+) pour ajouter le nombre à l'écran au nombre mis en mémoire. Appuyer sur **c** (M-) pour soustraire le nombre à l'écran du nombre mis en mémoire.



M indique que le nombre est mis en mémoire.

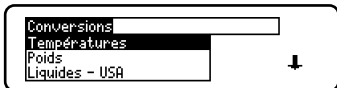
3. Pour extraire le nombre de la mémoire, appuyer sur **v** (MR).
4. Pour effacer la mémoire, appuyer sur **b** (MC).


Utilisation du convertisseur

Le convertisseur permet de convertir les mesures et les devises.

Conversion de mesures métriques




1. Appuyer sur  jusqu'à affichage du menu **Conversions**.



2. Utiliser  pour sélectionner une catégorie de conversion (par ex. **Poids**).
3. Sélectionner une conversion (par ex. **grammes/onces**).



4. Taper un nombre à la suite d'une des unités.

Remarque : **a-p** taperont automatiquement les chiffres 0-9. Appuyer sur  ou  pour se déplacer entre les lignes. Appuyer sur  pour supprimer un chiffre.

5. Appuyer sur  pour le convertir.

Utilisation du convertisseur

Conversion de devises




1. Appuyer sur  jusqu'à affichage du menu **Conversions**.
2. Sélectionner **Convertisseur de devises** et appuyer sur .



3. Entrer un taux de change.

Le taux de change doit être en unités de l'autre devise par unité de la devise nationale (n devise nationale/1 devise cible).

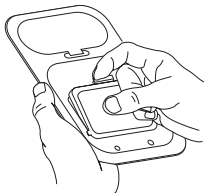
4. Entrer un montant pour la devise nationale ou l'autre devise.

Appuyer sur  ou  pour se déplacer entre les lignes. Utiliser  pour supprimer un chiffre.

5. Appuyer sur  pour le convertir.

Installation des cartes livres

1. Eteindre l'appareil.
2. Retourner l'appareil.
3. Aligner les languettes de la carte livre sur les encoches dans la fente.



4. Appuyer sur la carte livre jusqu'à ce qu'elle soit bien enclenchée.

► Pour retirer les cartes livres

Avertissement : Ne jamais installer ou retirer une carte livre lorsque l'appareil est allumé. Toute information qui aurait été entrée dans le livre incorporé ou la carte livre serait alors effacée.

Sélection de livres

Une fois qu'une carte livre est installée dans l'appareil, on peut choisir le livre que l'on souhaite utiliser.


1. Allumer l'appareil.
2. Appuyer sur .



Voilà des exemples de livres.

3. Appuyer sur  ou  pour mettre la sélection en évidence.



Pour toute information concernant les produits Bookman disponibles de Franklin, mettre en évidence l'icône BOOKMAN Info, .

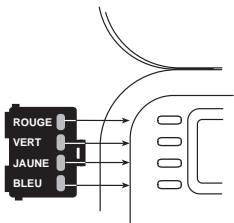
4. Appuyer sur  pour sélectionner le livre.

► Pour ouvrir le couvercle

Pour ouvrir le couvercle, pousser le cran vers l'arrière de l'unité et soulever.

Touches de couleur des cartes livres

Les touches rouge, verte, jaune et bleue sur l'appareil changent de fonctions selon la carte livre sélectionnée. Leurs fonctions sont étiquetées sur les cartes individuelles.



Lorsqu'on se trouve dans la carte livre :

Pour...

la touche rouge

la touche verte

la touche jaune

la touche bleue

Appuyer sur ...

conj

dict

trad

leçon

On peut également appuyer sur la touche **fn** et la maintenir enfoncée pour connaître la correspondance des touches de couleur de *la carte livre* avec les touches principales de *l'appareil*.

Transfert de mots entre les livres

Le dictionnaire peut transférer des mots avec d'autres cartes livres BOOKMAN. Pour faire passer un mot dans un autre livre, il faut tout d'abord installer une carte livre dans l'appareil. Cette carte livre doit pouvoir envoyer ou recevoir des mots dans la langue sélectionnée. Pour savoir si une carte livre a la capacité d'envoyer et de recevoir des mots, lire son Mode d'emploi.

1. Mettre un mot en évidence dans ce dictionnaire.

Pour mettre un mot en évidence dans une entrée de dictionnaire, appuyer sur **entrer** pour commencer la mise en évidence et utiliser les touches à flèches pour déplacer la barre de évidence sur le mot voulu.

2. Maintenir la touche **fn** enfoncée et appuyer sur **carte**.

3. Mettre l'icône de l'autre livre en évidence.

4. Appuyer sur **entrer**.

Le mot mis en évidence s'affiche dans l'autre livre.

5. Appuyer sur **entrer** une nouvelle fois, au besoin, pour rechercher ce mot.

Installation des piles

Cet appareil est alimenté par deux piles CR-2032 au lithium de 3 volts. Suivre ces instructions faciles pour installer ou remplacer les piles.

1. Retourner l'appareil.
2. Soulever le couvercle de pile situé au dos de l'appareil en relevant le cliquet de sûreté.
3. Mettre les piles en place de sorte que le côté positif soit dirigé vers le haut.
4. Remettre le couvercle de pile en place.

Avertissement: Si les piles sont complètement usées, ou si on prend plus d'une minute environ pour changer les piles, toutes les informations qui sont entrées dans le livre incorporé ou dans la carte livre, à l'exception de Ma liste de mots, seront effacées. Il est recommandé de toujours conserver des copies écrites des informations importantes.

► Aide toujours à la portée de la main

On peut afficher un message d'aide à n'importe quel écran en appuyant sur **aide**. Appuyer sur **espace** ou **↓** pour lire. Appuyer sur **arr** pour quitter l'aide.

Remise de l'appareil à zéro

Si le clavier ne répond pas, ou si l'écran fonctionne de manière erratique, effectuer une remise à zéro du système en suivant les étapes suivantes.

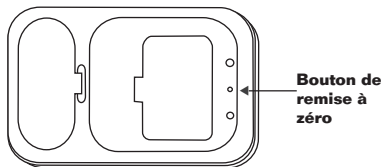
1. Maintenir la touche **effac** enfoncée et appuyer sur .

Si rien ne se produit, passer à l'étape 2

2. Utiliser un trombone pour appuyer délicatement sur le bouton de remise à zéro de l'appareil.

Le bouton de remise à zéro se trouve en retrait dans un trou de la taille d'une épingle sur la droite de la fente de la carte livre.

Avertissement ! Appuyer sur le bouton de remise à zéro avec plus de force qu'une légère pression risque de désactiver l'appareil de manière permanente. En outre, remettre l'appareil à zéro efface les paramètres et informations entrés dans son livre incorporé, et dans une carte livre installée.



Modèle : DFL-1440 Dictionnaire encyclopédique

- Piles : deux CR-2032 au lithium de 3 volts
- Dimensions : 13,5 x 9,0 x 1,5 cm.
- Poids : 113,4 g

© 2000 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907 USA. Tous droits réservés.

© 1998 Larousse Bordas

FCC tested to Comply with FCC standards.

POUR UN USAGE A LA MAISON OU AU BUREAU.

Brevets américains : 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,295,070; 5,333,313; 5,627,726; 5,153,831; 5,249,965; 5,321,609; 5,396,606.

Brevets allemands : M940744.5.

Brevet européen : 0 136 379

BREVETS EN INSTANCE.

ISBN 1-56712-523-9

N681

Ce produit, à l'exception des piles, est garanti par Franklin pendant une période d'un an à compter de la date d'achat. Il sera réparé ou remplacé gratuitement avec un produit équivalent (sur décision de Franklin) en cas de défaut de main d'oeuvre ou de matériel.

Les produits achetés en dehors des États-Unis retournés pendant la période de garantie devront être renvoyés au revendeur original avec le ticket de caisse et une description du problème. Toute réparation faite sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide restera aux frais du client.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut suite à un mauvais usage, à des dommages accidentels, ou à une vieillesse normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas vos droits de consommateurs.

Cet appareil risque de changer de mode de fonctionnement en raison de la décharge électrostatique. Pour rétablir le fonctionnement normal de cet appareil, appuyer sur la touche de remise à zéro (⏻), ou enlever et remettre les piles en place.

IPB-28010-00
P/N 7502489

Rev B

Franklin®

Electronic Publishers

www.franklin.com