

**Franklin**®  
Electronic Publishers

**B·O·O·K·M·A·N**™  
CARTRIDGE

**French Professor/**™  
**Professeur d'Anglais**

*Speaking/parlant*

**User's Guide/Mode d'emploi**

**BFS-2024**

## Contrat de License

---

VEUILLEZ LIRE LE CONTRAT DE LICENCE AVANT D'UTILISER UNE CARTOUCHE BOOKMAN.

PAR L'UTILISATION D'UNE CARTOUCHE BOOKMAN VOUS INDIQUEZ VOTRE ACCEPTATION 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 LA CARTOUCHE BOOKMAN, ET LE MONTANT DE VOTRE ACHAT VOUS SERA REMBOURSÉ. CARTOUCHE 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 à la CARTOUCHE BOOKMAN demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation de la CARTOUCHE BOOKMAN sur un seul système FRANKLIN BOOKMAN à la fois. Vous n'êtes autorisé à faire des copies ni de la CARTOUCHE BOOKMAN, ni des données qui y sont sauvegardées, que ce soit sous forme électronique ou par 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 la CARTOUCHE BOOKMAN. Vous n'êtes pas autorisé à exporter, ou à réexporter, directement ou indirectement, la CARTOUCHE BOOKMAN sans vous conformer à la réglementation nationale en vigueur. La CARTOUCHE 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.

## Table des matières

Bienvenue au royaume de BOOKMAN ! BOOKMAN est un outil de référence électronique puissant, portable, comprenant un livre incorporé et un emplacement à l'arrière pouvant accepter des livres supplémentaires. Avec ce *Professeur d'anglais*, vous pouvez désormais traduire et définir plus de 250 000 mots, corriger

l'orthographe de mots en français et en anglais, afficher des noms, des adjectifs et conjuguer des verbes, et sauvegarder les mots de votre choix dans une liste personnelle pour apprendre d'une manière plus agréable. Pour apprendre à vous servir d'autres livres, il suffit de lire le Mode d'Emploi accompagnant chacun d'eux.

|                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Installation des cartouches et Sélection de livres .....</b>  | <b>24</b> |
| <b>Usage des touches couleur &amp; Changement de langue ....</b> | <b>25</b> |
| <b>Visualisation d'une démonstration .....</b>                   | <b>26</b> |
| <b>Traduction de mots anglais .....</b>                          | <b>27</b> |
| <b>Traduction de mots français .....</b>                         | <b>28</b> |
| <b>Mettre un mot en évidence .....</b>                           | <b>28</b> |
| <b>Entendre la prononciation d'un mot en anglais .....</b>       | <b>29</b> |
| <b>Comment trouver les formes grammaticales des mots .....</b>   | <b>30</b> |
| <b>Recherche d'une lettre .....</b>                              | <b>31</b> |
| <b>Recherche de préfixe .....</b>                                | <b>32</b> |
| <b>Correction des fautes d'orthographe .....</b>                 | <b>32</b> |
| <b>Utilisation de la liste personnelle .....</b>                 | <b>33</b> |
| <b>Envoi d'un mot .....</b>                                      | <b>35</b> |
| <b>Changement des paramètres de jeu .....</b>                    | <b>36</b> |
| <b>Jeux .....</b>                                                | <b>37</b> |

# Guide des Touches

## Touches de fonction

- EFFAC** Efface l'écran affiché et renvoie à l'écran « Prêt pour un mot... ».
- MENU** Affiche le menu *Fonctions supplémentaires*.
- CONJ** **(rouge)** Affiche les formes fléchies d'un mot.
- LANG** **(verte)** Change la langue des mots à entrer.
- JEUX** **(jaune)** Affiche la liste des *Jeux*.
- PARLE** **(bleue)** Prononce un mot en anglais.
- CARTE** Permet de sortir du livre choisi.
- ON/OFF** Permet de mettre en marche ou d'arrêter le BOOKMAN.

## ► Signification des touches couleur

Les touches couleur (rouge, verte, jaune, et bleue) permettent d'accomplir les fonctions énumérées ci-dessus, uniquement avec le livre BOOKMAN décrit dans ce Mode d'Emploi.

Les autres livres ont leurs propres touches couleur attribuées à leurs fonctions propres, telles qu'indiquées sur leur cartouche et énumérées dans le Mode d'Emploi correspondant. Pour de plus amples renseignements, veuillez lire la section « Usage des touches couleur ».

\*Maintenir la touche  enfoncée pendant que l'on appuie sur l'autre touche.

## Autres touches





- ARR** Permet de retourner à l'écran précédent, d'effacer des lettres ou d'arrêter une mise en évidence.
- MAJ** Permet de changer le mode du clavier pour taper la ponctuation.
- ENTRER** Permet d'activer une recherche, de choisir une option de menu ou de commencer une mise en évidence.
- AIDE** Affiche un message d'aide.
- ESPACE** Entre un espace.
- ?\*** Tape un **?** pour remplacer une lettre inconnue dans un mot; en mode majuscule, tape un **\*** pour remplacer une série de lettres inconnues.



## Touches à flèches

Permettent de se déplacer dans la direction correspondant au sens de la flèche.

## Combinaisons avec la touche étoile\*

-  + **CARTE** Envoie un mot d'un livre à l'autre.
-  + **BAS** Affiche le mot suivant ou le groupe de conjugaison suivant.
-  + **HT** Affiche le mot précédent ou le groupe de conjugaison précédent.
-  + **L** Affiche le menu de la *Liste personnelle*.

## Installation des cartouches

**Attention** : Ne jamais installer ni enlever une cartouche lorsque le BOOKMAN est en marche. Au cas où ceci arriverait, toutes les données saisies dans le livre incorporé et dans la cartouche installée seraient effacées.

1. Arrêtez le BOOKMAN.
2. Retournez le BOOKMAN.
3. Alignez les languettes de la cartouche avec les encoches de la fente.



4. Appuyez sur la cartouche jusqu'à ce qu'elle s'enclenche dans son logement.

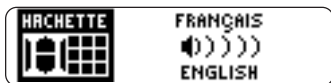
### ► Remplacement des cartouches

Attention ! Lorsqu'on enlève une cartouche pour la remplacer par une autre, les données saisies dans la cartouche que l'on remplace sont effacées.

## Sélection de livres

Une fois que l'on a installé une cartouche dans le BOOKMAN, il faut choisir quel livre on désire utiliser.

1. Mettez le BOOKMAN en marche.
2. Appuyez sur (CARTE).



Voici des exemples de livres.

3. Appuyez sur les touches ⇨ ou ⇩ pour mettre en évidence le titre du livre que vous désirez utiliser.



4. Appuyez sur (ENTRER) pour faire la sélection.

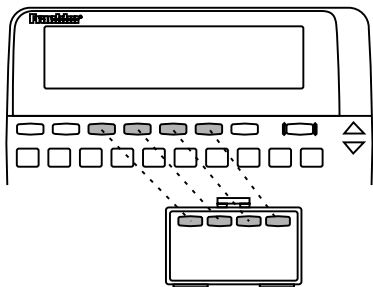
### ► Illustrations des écrans

Il est possible que certaines illustrations reproduites dans le Mode d'Emploi diffèrent de ce qui est réellement affiché sur l'écran. Ceci ne signifie pas que votre BOOKMAN ne fonctionne pas correctement.

## Usage des touches couleur

Les touches rouge, verte, jaune et bleue du BOOKMAN changent de fonction selon le livre avec lequel elles sont utilisées.

Lorsqu'on choisit le livre incorporé, les touches couleur remplissent les fonctions indiquées sur le clavier BOOKMAN. Lorsqu'on choisit une cartouche, les touches couleur remplissent les fonctions indiquées sur la cartouche en question.



*Il faut se rappeler que les touches couleur des livres BOOKMAN en cartouches remplissent les fonctions indiquées sur les cartouches et non celles indiquées sur le clavier.*

## Changement de langue

### ► Langue des messages

Lorsqu'on met le produit en marche pour la première fois, il faut choisir la langue des messages. La langue des messages est celle utilisée pour afficher les messages d'aide et tous les autres messages. On peut changer la langue des messages après le choix initial.

REMARQUE : Les exemples donnés dans la moitié du manuel en français utilisent le français comme langue des messages.

1. Appuyez sur **MENU** si l'écran affiché n'est pas l'écran **Langue des messages**.
2. Appuyez sur **A** pour choisir l'écran **Langue des messages**.
3. Appuyez sur **A** pour choisir le français comme langue des messages; appuyez sur **B** pour choisir l'anglais.

**F** si vous parlez français.  
**E** if you speak English.

## Changement de langue

### ► Langue de saisie

La langue des données saisies est la langue dans laquelle on tape des mots aux divers écrans « Prêt... ». Le choix de cette langue détermine le dictionnaire utilisé, soit français ou anglais.

**1. Si l'affichage n'est pas celui d'un écran « Prêt... », appuyez sur **EFFAC**.**

**2. Appuyez sur **LANG** pour passer d'un dictionnaire à l'autre.**

Prêt pour un mot anglais  
4

Prêt pour un mot français  
4

### ► Modification du contraste

Pour changer le contraste de l'écran, affichez l'écran « Prêt... » et appuyez ensuite plusieurs fois sur les touches **↑** ou **↓**.

## Visualisation d'une démonstration

Avant de commencer à utiliser un livre, on peut obtenir une démonstration des fonctions et du contenu de ce livre.

S'il s'agit du livre incorporé, la démonstration apparaît automatiquement la première fois qu'on choisit le livre. Pour arrêter la démonstration, appuyer sur **EFFAC**. Pour désactiver la fonction démonstration, appuyer sur **MENU**, puis choisir *Désactiver Démonstration* dans le menu Fonctions supplémentaires.

### ► L'aide est toujours à portée de la main

On peut afficher un message d'aide en appuyant sur **AIDE** pratiquement à tous les écrans où l'on se trouve. Appuyer sur les touches à flèches pour lire le message. Pour sortir de la fonction Aide, appuyer sur **ARR**.

Pour lire les instructions concernant l'usage des fonctions et des touches principales du livre, choisir l'option *Instructions* dans le menu Fonctions supplémentaires.

### ► Suivre les flèches

Les flèches clignotantes à droite de l'écran indiquent sur quelle touche à flèche il faut appuyer pour se déplacer à l'intérieur d'un menu ou faire défiler la suite d'un texte.

## Traduction de mots anglais

Avec l'aide du *Professeur d'anglais*, on peut traduire des mots anglais en français; pour ce faire, il suffit de taper les mots anglais.

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Appuyez sur **LANG** pour passer à l'anglais comme langue de saisie, le cas échéant.
3. Tapez un mot (par exemple, *cat*).  
Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**.
4. Appuyez sur **ENTRER**.

```
cat nom:  
chat <m>
```

5. Appuyez sur **EFFAC** lorsque vous avez terminé.

### ► Explication des genres

Les noms français diffèrent des noms anglais du fait qu'ils sont masculins ou féminins. La lettre <m> signifie que le mot indiqué (*chat*, par exemple) est masculin. De même, la lettre <f> indique que le mot est féminin.

## Traduction de mots anglais

### ► Pour comprendre les définitions

Lorsqu'on trouve une définition, on s'aperçoit qu'il peut y avoir plusieurs significations différentes pour un même mot. En voici un exemple.

1. Tapez *man*.
2. Appuyez sur **ENTRER**.

```
man nom:  
homme <m>  
[ÉCHECS]: pièce <f>
```


Cet écran affiche que le mot « homme » correspond à l'usage le plus courant du mot.

Les mots commençant par une majuscule, que l'on trouve entre crochets, indiquent qu'il existe une autre catégorie dans laquelle on pourrait faire entrer le mot. Par exemple, si l'on parle d'un *chess man*, il faudrait employer en français le mot « pièce » au lieu du mot « homme ».




## Traduction de mots français


Le *Professeur d'anglais* est totalement bilingue. Essayez de traduire un mot français.

**1. Appuyez sur  pour changer de langue de saisie et passer de l'anglais au français, le cas échéant.**

**2. Tapez un mot (par exemple, poisson).**

Pour taper un accent : tapez la lettre (par exemple, e) et appuyez sur  de façon répétée jusqu'à ce que l'accent désiré apparaisse.

**3. Appuyez sur .**

En plus du mot « poisson », le *Professeur d'anglais* traduit les mots ayant une signification voisine, telle que « les Poissons », qui correspond au signe astrologique *Pisces*. Pour afficher des renseignements supplémentaires, appuyez sur .

```
poisson nom masculin:  
fish <inv>  
les Poissons:
```


**4. Appuyez sur  lorsque vous avez terminé.**

## Mettre un mot en évidence

On peut faire une étude sur la plupart des mots en les mettant en évidence dans les définitions du dictionnaire. Pour chaque mot, on peut trouver sa définition, partie du discours, etc. **REMARQUE :** lorsqu'on fait une recherche sur un mot mis en évidence, la langue de saisie change et passe à la langue du mot faisant l'objet de la recherche.

**1. Dans tout texte quelconque, appuyez sur  pour marquer le début de la mise en évidence.**

```
horse nom:  
cheval <m>  
horseback nom: --
```

On peut arrêter la mise en évidence en appuyant sur .

**2. Utilisez les touches à flèches pour mettre un mot en évidence.**

```
horse nom:  
cheval <m>  
horseback nom: --
```

**3. Continuez comme suit :**

**Pour...**

**Appuyez sur...**

Définir le mot



Afficher les formes grammaticales



Prononcer un mot en anglais



## Entendre la prononciation d'un mot en anglais

---

On peut entendre la prononciation d'un mot en anglais à partir, soit de l'écran *Prêt*, soit d'un texte ou d'une liste.

REMARQUE : On ne peut entendre prononcer les mots que si l'on possède un BOOKMAN parlant.

### ► Pour entendre prononcer un mot à partir de l'écran *Prêt*

1. Taper un mot lorsque l'écran *Prêt* est affiché.
2. Appuyer sur **PARLE**.

### ► Pour entendre prononcer un mot faisant partie d'un texte

1. Afficher la définition du mot.
2. Appuyer sur **PARLE**.  
Le mot principal défini est prononcé.
3. Appuyer sur **ENTRER** pour marquer le début de la mise en évidence.
4. Utiliser les touches à flèches pour mettre un mot en évidence.
5. Appuyer sur **PARLE**.  
Le mot mis en évidence est prononcé.

## Entendre la prononciation d'un mot en anglais

---

### ► Pour entendre prononcer un mot faisant partie d'une liste

1. Afficher la liste personnelle ou principale.
2. Appuyer sur les touches **↑** ou **↓** pour mettre en évidence un mot de la liste.
3. Appuyer sur **PARLE** pour entendre prononcer le mot.

## Comment trouver les formes grammaticales de mots

Ce dictionnaire contient les formes conjuguées des verbes anglais et français, et les pluriels des substantifs et des adjectifs.

1. Appuyez sur **LANG** pour passer à l'écran « Prêt... » du anglais.
2. Tapez un mot anglais (par exemple, *be*).
3. Appuyez sur **CONJ**.



I am: *be is* <souvent>  
I was <hier>  
I have **been** <récemment>

Il s'agit des formes principales du verbe *be*.

4. Servez-vous des touches à flèches pour continuer la lecture.

## Comment trouver les formes grammaticales de mots

5. Appuyez sur **CONJ**, ou maintenir la touche **☆** enfoncée et appuyez sur **BAS** de façon répétée pour lire modes et temps des conjugaisons supplémentaires.



PRÉSENT  
I am

Si le mot est un nom ou un adjectif, on ne trouvera pas de conjugaisons supplémentaires.

6. Appuyez sur **EFFAC** lorsque vous avez terminé.

### ► Pour obtenir des explications grammaticales

Lorsqu'on affiche les différentes formes, on peut appuyer sur **AIDE** pour lire des descriptions détaillées sur la manière d'utiliser les formes fléchies, avec des exemples d'usage courant.

## Comment trouver les formes grammaticales de mots

### ► Affichage de formes grammaticales

Si l'on ne s'est pas familiarisé avec les conjugaisons, il peut être utile d'étudier quelques formes fléchies de verbes français. Changez de langue de saisie pour passer au français, tapez *être* et appuyez sur **(CONJ)** pour afficher les différentes formes du verbe « *être* ». Cet exemple donne une bonne idée de chaque forme fléchie.

### ► Formes de conjugaison des verbes

Le *Professeur d'anglais* présente les formes de conjugaison de verbes suivantes : présent, présent progressif, passé (prétérit), passé progressif, futur, présent parfait, futur parfait, plus-que-parfait, conditionnel, et conditionnel passé.

## Recherche d'une lettre

Lorsqu'on hésite sur l'orthographe d'un mot, on peut taper un point d'interrogation à la place de la lettre inconnue. On peut utiliser plusieurs points d'interrogation par mot; cependant, plus il y a de points d'interrogations, plus la liste de correspondance de mots proposés est longue.

### 1. Tapez un mot avec un « ? » (par exemple, *port?*).

Prêt pour un mot français  
PORT?4

### 2. Appuyez sur **(ENTRER)**.

PORTS  
PORTO  
PORTS

### 3. Mettez le mot correspondant en évidence.

### 4. Appuyez sur **(ENTRER)** pour voir la traduction du mot.

### ► Correction approfondie

Lorsqu'on choisit l'option *Correction approfondie* d'une liste de correction, on obtient une liste plus longue contenant plus de détails que la liste précédente.

## Recherche de préfixe

---

Pour trouver les préfixes, tapez un astérisque dans un mot. L'astérisque remplace une série de lettres.

### 1. Tapez un mot finissant par « \* » (par exemple, *armo\**).

Prêt pour un mot français  
armo\*4

Pour taper l'astérisque, maintenez la touche (MAJ) enfoncée et appuyez sur (?\*).

### 2. Appuyez sur (ENTRER).

armoire  
armoires  
armoiries

### 3. Mettez le mot correspondant en évidence.

### 4. Appuyez sur (ENTRER) pour lire la traduction en anglais.

### 5. Appuyez sur (EFFAC) lorsque vous avez terminé.

## Correction des fautes d'orthographe

---

Lorsqu'on fait une faute d'orthographe dans l'une ou l'autre langue, le *Professeur d'anglais* présente une liste de suggestions parmi lesquelles on peut choisir.

### 1. Tapez un mot mal orthographié (par exemple, *chein*).

Pour effacer une lettre, appuyez sur (ARR).

### 2. Appuyez sur (ENTRER).

chien  
chine  
chai

### 3. À l'aide des touches à flèches, mettez le mot correct en évidence.

### 4. Appuyez sur (ENTRER) pour choisir le mot.

### 5. Appuyez sur (EFFAC) lorsque vous avez terminé.

## Utilisation de la liste personnelle

---

### ► Addition de mots nouveaux

On peut sauvegarder dans la liste personnelle un total maximum de 80 mots, anglais et français, avec la possibilité de les étudier ou de les réviser à loisir. La liste personnelle est sauvegardée d'une session à l'autre, à moins que les piles ne deviennent usées ou que votre BOOKMAN soit remis à zéro.

1. Appuyez sur **MENU**.
2. Choisissez **D**: *Liste personnelle*.
3. Choisissez **N**: *Ajouter un nouveau mot*, ou appuyez sur **N**.

Appuyez sur un nouveau mot  
O: Voir la liste en français

4. Tapez un mot dans la langue de saisie sélectionnée.

printemps  
**ENTER** un mot en français

5. Appuyez sur **ENTRER** pour ajouter le mot.
6. Ajoutez un autre mot, le cas échéant.
7. Appuyez sur **EFFAC** lorsque vous avez terminé.

## Utilisation de la liste personnelle

---

### ► Affichage de la liste personnelle

1. Appuyez sur **MENU**, puis appuyez sur **D**.
2. Appuyez sur **LANG** pour changer la langue de saisie, le cas échéant.
3. Appuyez sur **V** pour afficher la liste.
4. Mettez un mot de la liste en évidence.
5. Appuyez sur **ENTRER** pour lire la (les) définition(s) ou sur **CONJ** pour afficher et lire les diverses formes du mot.

### ► Effacement d'un mot

1. Appuyez sur **MENU**, puis appuyez sur **D**.
2. Appuyez sur **V** pour afficher la liste.
3. Mettez le mot à effacer en évidence.
4. Appuyez sur **R** pour faire disparaître ce mot.

## Utilisation de la liste personnelle

---

### ► Effacement de la liste

1. Appuyez sur **MENU**, puis appuyer sur **D**.
2. Appuyez sur **V** pour afficher la liste.
3. Appuyez sur **E** pour effacer la liste.
4. Appuyez sur **O** (Oui) pour confirmer.

## Utilisation de la liste personnelle

---

### ► Raccourci pour accéder facilement à la liste personnelle

Pour accéder plus facilement à votre liste de mots personnelle, il suffit de maintenir la touche **☆** enfoncée et d'appuyer sur **L**. On se retrouve alors directement dans la *Liste de mots*.

### ► Addition de mots saisis

On peut ajouter des mots à la liste personnelle directement à partir de l'écran « Prêt... ». Tapez le mot que vous voulez ajouter à la liste. Appuyez sur **MENU** et choisir l'option *Liste personnelle* pour afficher le menu *Liste personnelle*, puis sur **A** pour ajouter le mot. Appuyer sur **EFFAC** pour revenir à l'écran « Prêt... ».

## Utilisation de la liste personnelle

### ► Addition de mots en évidence

On peut également ajouter à la liste personnelle des mots compris dans des définitions, ou des listes de correction. Mettez le mot choisi en évidence, puis appuyer sur **MENU** et choisir l'option *Liste personnelle*. Le mot mis en évidence s'affiche de la même manière que pour l'addition de mots saisis.

## Envoi d'un mot

Votre dictionnaire BOOKMAN peut envoyer des mots dans un autre livre BOOKMAN et recevoir de même des mots de cet autre livre.

Pour envoyer un mot, il faut d'abord installer une cartouche dans le BOOKMAN, puis s'assurer que la cartouche a la capacité d'envoyer ou de recevoir des mots. Pour déterminer si la cartouche possède cette capacité, il faut lire le mode d'emploi qui l'accompagne.

### 1. Mettez en évidence un mot du livre en cours d'étude.

```
chess nom:  
échecs <impl>  
chessboard nom:
```

Pour mettre en évidence un mot faisant partie d'un texte, appuyer sur **ENTRER**, puis utiliser les touches à flèches.

2. Maintenez la touche **☆** enfoncée et appuyez sur **CARTE**.
3. Mettez l'autre livre en évidence.
4. Appuyez sur **ENTRER**.

Le mot qui a été mis en évidence apparaît dans l'autre livre.

5. Appuyez sur **ENTRER** pour chercher le mot.



## Changement des paramètres des jeux

On peut changer les paramètres des jeux à tout moment. L'ensemble des paramètres choisis à un moment donné s'applique à tous les jeux.

1. Appuyez sur **JEUX**.
2. Appuyez sur **ENTRER** ou sur **A** pour modifier les paramètres.

Langues: **FRANÇAIS**  
Listes: Principale  
Niveau: Débutant

3. Utilisez les touches à flèches pour mettre une option en évidence.
4. Appuyez sur **⇨** pour changer les paramètres.

## Changement des paramètres des jeux

### ► Interprétation des paramètres

*Langue* : Choisissez la langue dans laquelle vous désirez jouer.

*Liste* : Choisissez quelle liste de mots (principale ou personnelle) vous désirez utiliser au cours du jeu.

*Niveau* : Choisissez un niveau de difficulté : débutant, intermédiaire, avancé, TOEFL ou expert. TOEFL signifie une difficulté égale à celle de l'épreuve du Test d'anglais comme seconde langue.

*Formes à Flexions* : Déterminez si vous voulez utiliser différentes formes d'un même mot dans la liste de mots du jeu.

### ► L'aide pour les jeux

Appuyez sur **AIDE** pendant un jeu si vous avez besoin d'aide. Le message d'aide explique le jeu en cours. Pour sortir du mode **AIDE**, appuyez sur **ARR**.

## Jeux

Une fois que les paramètres des jeux ont été sélectionnés, il suffit de lancer les jeux.

1. Appuyez sur **JEUX**.
2. Mettez en évidence le jeu choisi à l'aide des touches à flèches.



```
A: Options des Jeux
B: Le Pendu
C: Mot Fusée
```

On peut aussi choisir un jeu en tapant la lettre qui se trouve devant le nom.

3. Appuyez sur **ENTRER** pour faire la sélection.
4. Appuyez sur **ESPACE** pour jouer un autre tour.

### ► Choix de la difficulté d'un jeu

Lorsqu'on sélectionne Le Pendu ou La Foire aux Mots, il faut choisir certaines options applicables à ces jeux. Avec Le Pendu, il faut utiliser les touches à flèches pour déterminer le nombre de tentatives ou devinettes permises. Avec La Foire aux Mots, il faut utiliser les touches à flèches pour déterminer le montant de votre compte en banque. Ces options rendent les jeux plus ou moins difficiles en fonction des paramètres choisis. Les options par défaut représentent un niveau de difficulté intermédiaire.

## Jeux

### ► Le Pendu

Le Pendu vous met au défi de deviner un mot mystérieux, indiqué par des ?, une lettre à la fois. Au fur et à mesure que l'on tape des lettres, les lettres correctes remplacent les points d'interrogation, les lettres incorrectes s'affichent au-dessous, et le nombre de tentatives de devinette qui restent à jouer s'affiche à droite. Il faut deviner le mot avant d'avoir épuisé toutes les chances de devinette.

### ► Mot Fusée™

Dans Mot Fusée, il faut essayer de deviner le mot mystérieux avant que toutes ses lettres apparaissent. Dès que l'on a deviné le mot, appuyer sur **ENTRER**. Taper ensuite le mot deviné et appuyer sur **ENTRER**. En cas d'erreur, Mot Fusée demande que l'on devine un autre mot. La vitesse à laquelle les lettres apparaissent dépend du niveau de difficulté choisi.

## Jeux

---

### ► La Foire aux Mots™

Dans La Foire aux Mots, on essaie de deviner toutes les lettres d'un mot mystérieux avant d'épuiser son compte en banque. Le montant de chaque pari dépend de la fréquence des lettres. Tous les paris coûtent une certaine somme, que la réponse soit correcte ou non. Si l'on devine le mot mystérieux, le montant restant sur le compte en banque vient s'ajouter aux fonds de départ du tour suivant.

### ► Le Petit Train™

En voiture ! Tous les voyageurs à bord du Petit Train de mots à épeler ! BOOK-MAN et le joueur tapent tour à tour une lettre pour former un mot. Celui qui tape la dernière lettre du mot gagne.

### ► Cartes Éclair

Cartes Éclair met en lumière des mots que le joueur doit définir ou étudier. Pour lire la définition du mot, appuyer sur **ENTRER**. Appuyer sur **ARR** pour revenir au jeu Cartes Éclair, et appuyer sur ↵ pour essayer un autre mot.

## Jeux

---

REMARQUE : Les deux prochains jeux mettent à l'épreuve uniquement vos connaissances du vocabulaire français.

### ► Masculin ou Féminin?™

Masculin ou Féminin? demande que l'on devine le genre des noms français. Appuyez sur *M* pour le masculin et sur *F* pour le féminin. Les points marqués sont indiqués dans le coin en haut et à droite de l'écran.

### ► Conjugaison™

Conjugaison enseigne la conjugaison des verbes. Le jeu indique un verbe français à l'infinitif et demande qu'on tape une forme conjuguée. L'orthographe de cette forme conjuguée doit être correcte, y compris les accents. Pour essayer une autre forme conjuguée, appuyez sur **ESPACE**.

### ► Options des jeux

Après avoir fini un tour, on peut choisir l'une des options suivantes:

#### **Pour... Appuyez sur..**

Jouer un autre tour **ESPACE**

Afficher la définition du mot **ENTRER**

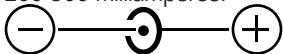
Jouer à un jeu différent **ARR**

Revenir à l'écran « Prêt... » **EFFAC**

## Fonctions en Option



**Prise pour adaptateur de courant alternatif :** Le BOOKMAN peut être muni d'une prise standard 3,5 mm pour utilisation avec un adaptateur de courant alternatif/courant continu de 9 volts, 200-300 milliampères.



Le symbole ci-dessus indique que le conducteur interne de la prise d'un adaptateur de courant alternatif est chargé négativement et que le conducteur externe est positif. Si votre adaptateur ne comporte pas ce symbole, il faut s'assurer de sa compatibilité auprès du revendeur.

**Prise de casque d'écoute :** Le BOOKMAN peut aussi comprendre une prise de 3,5 mm pour casque d'écoute stéréo standard ayant une impédance de 8 ohms.

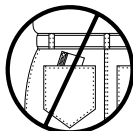
## Entretien de la cartouche

- **Ne pas toucher aux contacts métalliques des cartouches.**

**Attention :** Si vous touchez ces contacts électriques avec des objets affectés d'une charge statique, dont les doigts, vous risquez d'effacer toutes les données saisies dans une cartouche ou dans le livre incorporé.



- **Ne pas appliquer de pression trop forte sur les cartouches.**



- **Ne pas exposer les cartouches à la chaleur, au froid, ni renverser de liquide dessus.**



## Remise à zéro du BOOKMAN

---

Si le clavier du BOOKMAN ne répond plus aux commandes, ou si l'écran fonctionne mal, appuyez d'abord sur (EFFAC), puis sur (ON/OFF) deux fois. Si rien ne se produit, suivez les étapes indiquées ci-dessous pour remettre l'appareil à zéro.

**Attention** : En appuyant un peu trop fort sur le bouton de remise à zéro, vous risquez d'endommager définitivement le BOOKMAN. La remise à zéro a également pour effet d'effacer les paramètres et les données préalablement saisis dans le livre incorporé et dans les cartouches installées.

### 1. Maintenez la touche enfoncée et appuyez sur (ON/OFF).

Si rien ne se produit, passez à l'étape 2.

### 2. À l'aide d'un trombone, appuyez très légèrement sur le bouton de remise à zéro du BOOKMAN.

On trouve ce bouton encastré dans un trou gros comme une tête d'épingle, à l'arrière du BOOKMAN, près du couvercle à piles ou près de l'emplacement à cartouche.

## Droits d'auteur et brevets

---

### Modèle: BFS-2024

• dimensions : 5,9 x 4,2 x 0,6 cm

• poids : 11,34 g (sans les piles)

© 1987-1995 Franklin Electronic Publishers, Inc., Mount Holly, NJ 08060 USA.

Tous droits réservés.

© 1989 William Collins Sons & Co., Ltd.

Tous droits réservés.

BOOKMAN est une marque commerciale appartenant à Sherwin M. Borsuk, utilisée sous licence.

**Notice FCC** : L'appareil est conforme aux limites fixées pour les calculatrices de Catégorie B, conformément aux dispositions de la Sous-Section B, Section 15 de la réglementation FCC. Le fonctionnement de l'appareil est soumis aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit causer aucune interférence nuisible; et (2) cet appareil doit pouvoir tolérer toutes les interférences reçues, y compris celles qui pourraient provoquer un fonctionnement inadéquat.

Brevets U.S. 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775;

4,982,181; 5,007,019; 5,113,340; 5,153,831;

5,203,705; 5,218,536; 5,229,936; 5,249,965;

5,295,070; 5,321,609; 5,333,313; 5,396,606

Brevet Européen 0 136 379. Pat. Pend.

ISBN 1-56712-205-1

FRB-28029-00  
P/N 7201185

Rev A



**Franklin**<sup>®</sup>

Electronic Publishers

[www.franklin.com](http://www.franklin.com)