

*Dictionnaire  
encyclopédique*

**MODE D'EMPLOI**

**BOOKMAN® II**

# Table des matières

---

Accord de Licence .....	2
Introduction .....	3
Guide des touches .....	4
Installation des cartes livres .....	6
Sélection de livres .....	7
Touches de couleur des cartes livres .....	7
Transfert de mots entre les livres .....	8
Utilisation du menu principal .....	8
Affichage d'une démonstration ou des instructions .....	9
Modification des paramètres .....	9
Consulter le Dictionnaire .....	10
Pour afficher les Confondables .....	13
Mise de mots en évidence .....	13
Utilisation du Traducteur .....	14
Conjugaisons .....	15
Utilisation de Ma liste de mots .....	16
Utilisation des Essentiels scolaires .....	18
Pour jouer aux jeux .....	21
Copyrights, marques de commerce et brevets .....	24
Garantie limitée (en dehors des États-Unis) .....	24

# 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 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 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 et 4 millions de corrections. 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).

Pour en savoir plus, lire ce mode d'emploi.

Cette carte livre ne fonctionne que dans les appareils BOOKMAN II, y compris les modèles DBD-460, BDS-590, BIL-1640 et BAS-1590/1595.

## Guide des touches

---

### Touches de couleur

- conj** (Rouge) Conjugue un mot.
- dict** (Vert) Passe au Dictionnaire.
- trad** (Jaune) Passe au Traducteur.
- leçon** (Bleu) Passe au menu Essentiels scolaires.

### Touches de fonction

-  Allume ou éteint l'appareil.
- aide** Affiche un message d'aide.
- effac** Passe à l'écran de saisie du Dictionnaire.
- arr** Revient en arrière, efface une lettre, ou éteint la mise en évidence à une entrée.

## Guide des touches

---

- entrer** Entre un mot, sélectionne un choix, ou commence une mise en évidence à une entrée.
- menu** 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.
- maj** Passe en touche de motion pour taper des lettres majuscules et la ponctuation.
- fn** Passe en touche de motion pour taper un trait d'union (-), une cédille (ç), etc. Dans certains produits, **fn** est remplacé par .
- carte** Quitte le livre qu'on lisait.

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

### Touches de direction



espace

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 traducteur, pour modifier la langue source.

**(maj) + ?\***

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

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 carte, les touches couleur remplissent les fonctions indiquées sur la carte en question.

Si la langue ou les langues dans votre carte diffèrent de celles du livre incorporé, les références aux touches peuvent également varier. Consultez le tableau ci-dessus pour déterminer la fonction d'une touche.

Deutsch	Français	English	Italiano	Español	Symbols
hilfe	aide	help	guida	ayuda	-----
clear	effac	clear	canc	borrar	-----
zurück	arr	back	indietro	retro	⏪
eingabe	entrer	enter	invio	intro	-----
menü	menu	menu	menu	menü	-----
groß	maj	cap	maiusc	mayús	⇧
fn	fn	fn	fn	fn	⏏
karte	carte	card	sched	tarjet	-----
leer	espace	space	spazio	espaciador	⏏
auf	ht	pg up	giu	abajo	△ ; fn+⇧
ab	bas	pg dn	su	arrib	▽ ; fn+⇩
nächste	suiv	next	seg	sig	⏩+△ ; fn+⇧
vorig	préc	prev	prec	prev	⏩+▽ ; fn+⇩

## 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.

## Installation des cartes livres

---

### ► Guide de dépannage des cartes livres

Si la carte livre fonctionne de manière irrégulière, suivre les instructions de remise à zéro pour votre appareil. Si ceci ne corrige toujours pas le problème, retirer la carte livre, puis retirer la bande en caoutchouc blanc située entre les deux goupilles en métal. Nettoyer la bande en caoutchouc du doigt et la remettre en place en s'assurant de bien la rentrer dans son logement.

### ► A propos des illustrations d'écran

Certaines illustrations d'écran figurant dans ce Mode d'emploi peuvent être légèrement différentes de celles qui s'affichent à l'écran. Ceci ne veut pas dire que l'appareil ne fonctionne pas correctement. Les exemples dans la partie française de ce mode d'emploi utilisent le français comme langue des informations.

## 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.

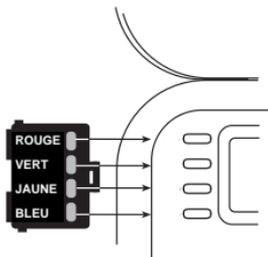


Pour toute information concernant les produits Bookman disponibles de Franklin, mettre en évidence l'icône BOOKMAN Info, .

4. Appuyer sur  pour sélectionner le livre.

## 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.



On peut également appuyer sur la touche  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.

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

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

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 10.

## 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 .
2. Utiliser les touches à flèches pour mettre  en évidence et appuyer sur .
3. La fonction *Paramètres* sera mise en évidence. Appuyer sur  pour la sélectionner.

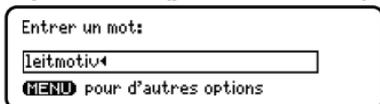


4. Appuyer sur  ou  pour faire déplacer  vers *Traduire de*, *Traduire en*, *Apprendre un mot*, *Contraste*, *Arrêt* ou *Lettres*.
5. Appuyer sur  ou  pour modifier le paramètre. Les changements sont automatiquement sauvegardés.
6. Appuyer sur  pour revenir à l'écran de saisie du dictionnaire.

## 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*).



Entrer un mot:  
leitmotiv  
MENU pour d'autres options

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.

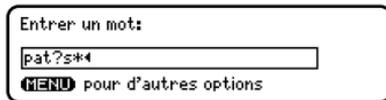
## Consulter le Dictionnaire

### ► 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 j.



Entrer un mot:  
pat?S\*4  
MENU pour d'autres options

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.

## ► Pour apprendre un nouveau mot

Le dictionnaire est muni d'une fonction Apprendre un mot qui permet d'accroître son vocabulaire. À 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  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.

## ► 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.

A screenshot of a dictionary entry for "ANC". The text reads "ANC ancien, anciennement (*s'appi-*  
*que à une chose qui n'existe plus*)". The word "appi-" is highlighted with a red box.

Pour plus de renseignements, voir « Mise de mots en évidence » à la page 13.

## ► 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.

## Consulter le Dictionnaire

### ► 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.

## Consulter le Dictionnaire

### ► 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 13.

## 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  
**baile:** 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)**

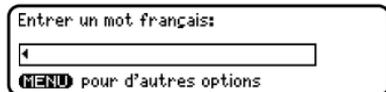
ajouter le mot à *Ma liste de mots*

**(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)**.



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 9.

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

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

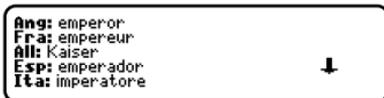
Pour effacer une lettre, appuyer sur **(arr)**.

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.



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)**.

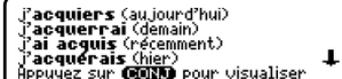
### 4. Utiliser **(↑)** ou **(↓)** pour déplacer la mise en évidence à la langue et traduction voulues.

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

## Conjugaisons

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)**.



Jacquier (au jour d'hui)  
Jacquerais (demain)  
J'ai acquis (récemment)  
Jacquerais (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 **(espace)** ou **(j)** 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 12 pour de plus amples informations.

Ne pas oublier que pour entrer une lettre accentuée, il faut taper la lettre et appuyer ensuite sur **(j)** 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 une entrée

Il est également possible d'ajouter des mots à Ma liste de mots directement à partir une 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 : *cou-*



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 **(Léon)** 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 le liste des mots.

### Pour supprimer un mot de Ma liste de mots

1. Appuyer sur **(leçon)** ou appuyer sur **(menu)**, mettre **(Léon)** 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 **Leçon** 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 existe deux façons d'accéder au menu Essentiels scolaires :

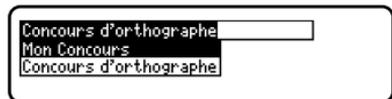
A partir du menu principal en mettant **Leçon** en évidence et en appuyant sur **entrer** ou sur **leçon**.

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



### Concours d'orthographe

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

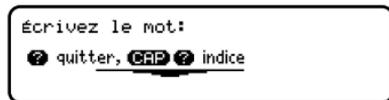


On peut choisir *Mon Concours* qui utilise des mots de *Ma liste des mots*.

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 Eclair

1. Appuyer sur **leçon** ou appuyer sur **menu**, mettre **Leçon** en évidence, et appuyer ensuite sur **entrer**.
2. Utiliser **↓** 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.

Géographie  
 Afghanistan  
 Afrique du Sud  
 Albanie

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.

**Afghanistan**  
*Capitale: Kaboul*  
*Electricité*  
*Tension: 220*  
*Fréquences: 50*

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*.

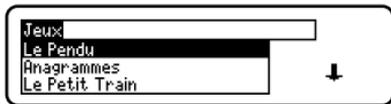
*Mots* choisit la source des mots: *Tous*, *Ma liste de mots*, *Votre choix*, ou *Apprendre un mot*. *Difficulté* détermine le degré de facilité ou de difficulté d'un jeu.

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 **maj** 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 du 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: 4

Taper une 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 4

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.f.* Graphite dont on  
fait des mines de crayon ; *syn.* : **mi-**  
**ne 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.

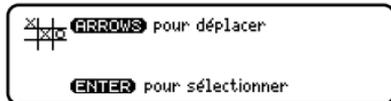
## Pour jouer aux jeux

## 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.

**Modèle : DFL-3034 Dictionnaire  
encyclopédique**

- Dimensions : 5,9 x 4,2 x 0,6 cm.
- Poids : 11,4 g

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

© 1998 Larousse Bordas

FCC tested to Comply with FCC stan-  
dards.

**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 1-56712-602-2

√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 vieillissement normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas vos droits de consommateurs.

FRB-28525-00  
P/N 7201939

Rev B

**Franklin**®

Electronic Publishers

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