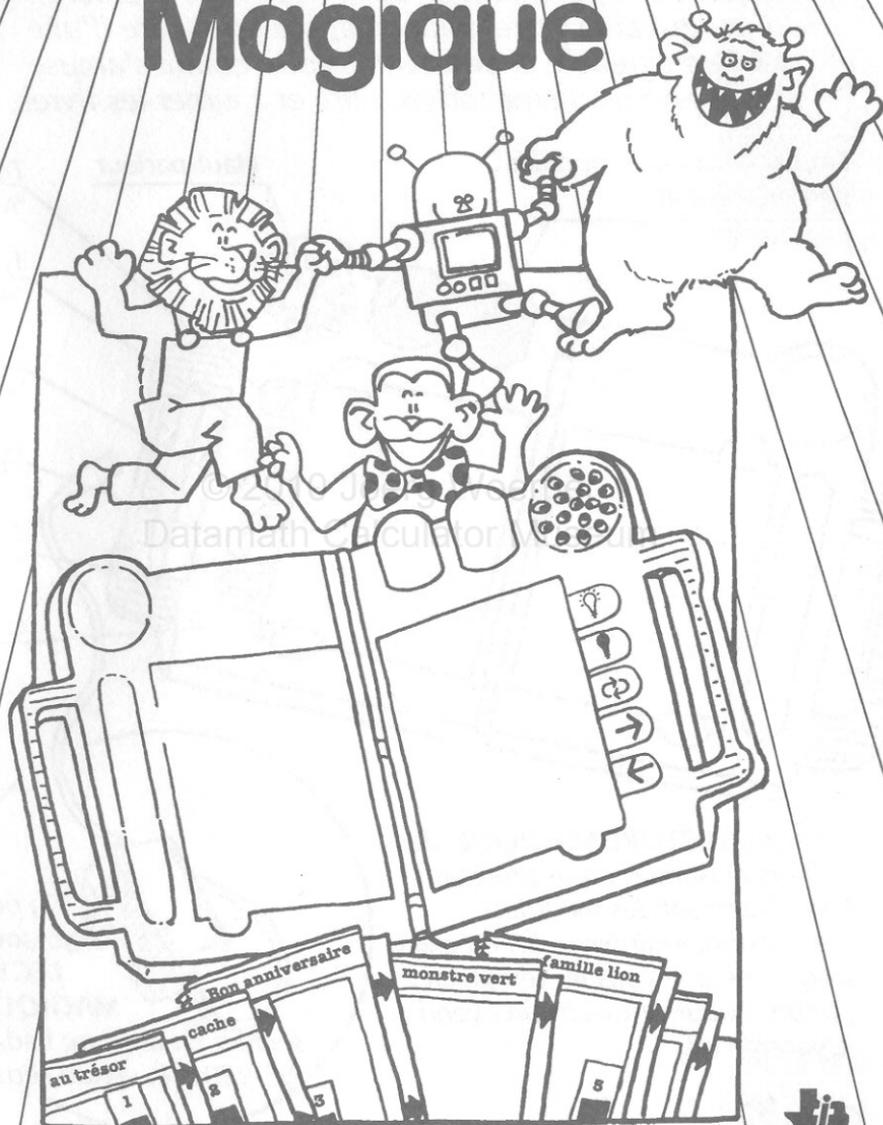


Texas Instruments

La Lecture Magique



Félicitations !

Vous venez d'acquérir pour votre enfant **LA LECTURE MAGIQUE**, le premier ordinateur parlant pour apprendre à lire. Nous avons travaillé avec des experts de l'apprentissage de la lecture pour créer un jeu qui aide votre enfant à apprendre à lire d'une manière agréable et amusante. Votre enfant s'amuse et apprend en même temps à lire et à aimer les livres.

Emplacement des modules complémentaires

Haut-parleur

Touche "Marche"

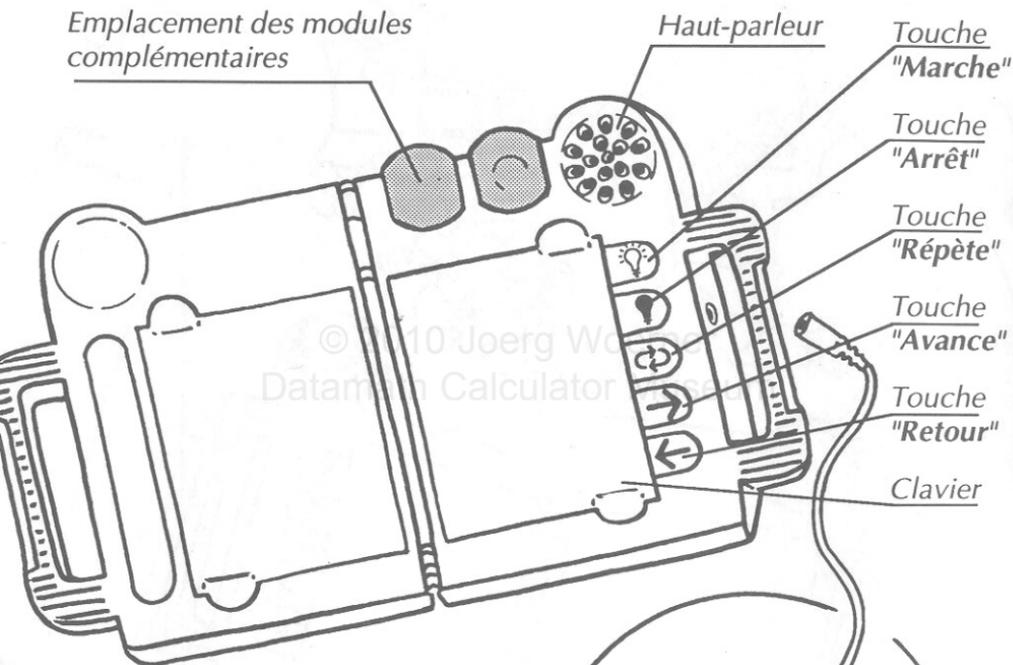
Touche "Arrêt"

Touche "Répète"

Touche "Avance"

Touche "Retour"

Clavier

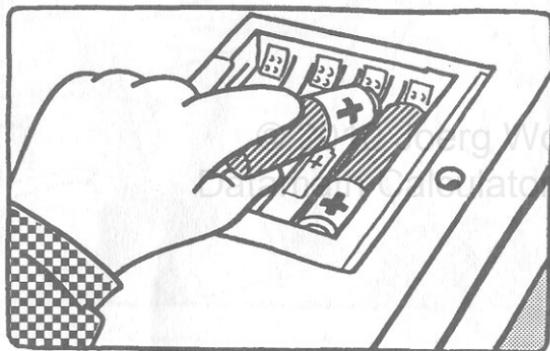
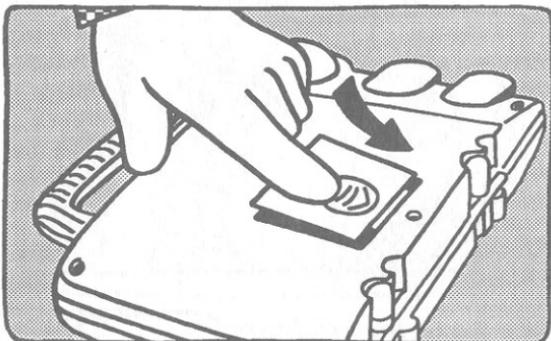


Sur votre **LECTURE MAGIQUE**, des boîtiers plastiques bleus protègent l'emplacement des modules d'extension. Maintenez-les en place jusqu'à ce que vous les remplaciez par un module d'extension (vendu séparément).

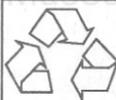
On peut aussi brancher **LA LECTURE MAGIQUE** sur le secteur en utilisant l'adaptateur AC-9201/E, vendu séparément.

note Pour fonctionner, LA LECTURE MAGIQUE nécessite l'utilisation de 4 piles alcalines LR6 de 1,5 V (non incluses).

1 Enlever le couvercle du compartiment des piles en appuyant légèrement dessus et en poussant dans le sens de la flèche.



2 Placer les piles comme indiqué au fond du compartiment.

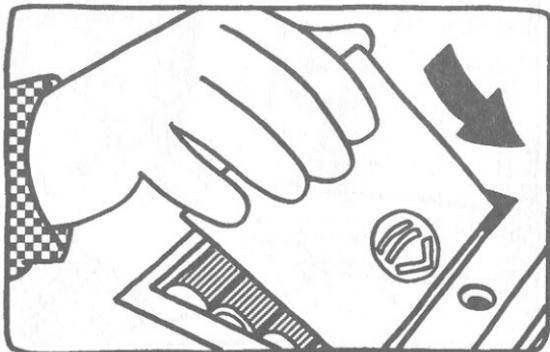


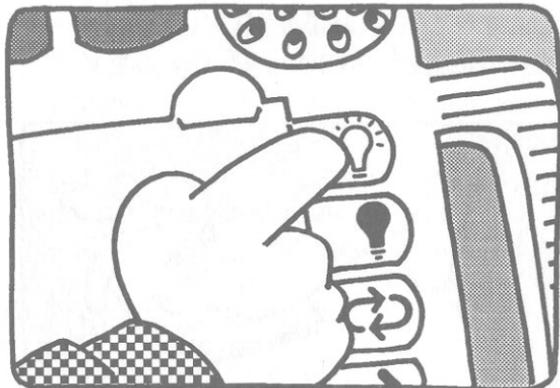
In der Schweiz sind verbrauchte Batterien an die Verkaufsstelle zurückzugeben.

En Suisse, les piles sont à rapporter après usage au point de vente.

3 Remettre le couvercle en place

ATTENTION : Les contacts des piles sont, par nécessité, des pièces métalliques. Tout a été fait pour leur donner des formes arrondies et les protéger par des contours plastiques. Toutefois, nous suggérons aux parents de changer eux-mêmes les piles afin d'éviter toute possibilité de blessure à leur enfant.





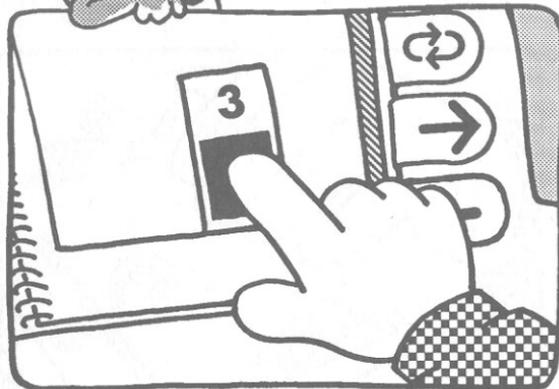
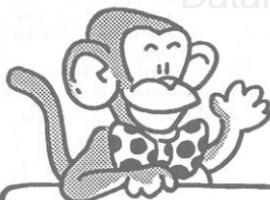
1 Appuyez sur la touche "Marche".
LA LECTURE MAGIQUE dit: " Salut ! ".

note **LA LECTURE MAGIQUE** est un jeu très "intelligent", il faut donc lui donner du temps pour "réfléchir". Attendez qu'il ait fini de parler avant d'appuyer sur une nouvelle touche.

2 Mettez un livre en place, par exemple le livre 3.
LA LECTURE MAGIQUE dit: "Appuie sur le carré rouge".



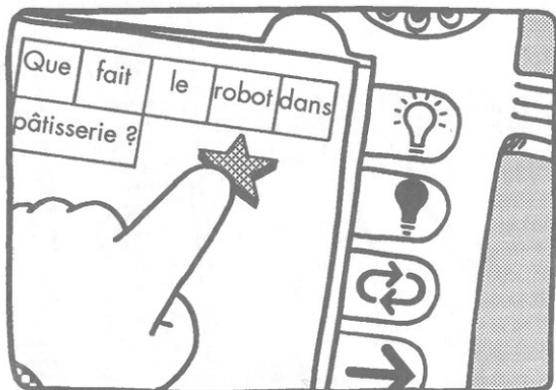
© 2010 Joerg Werner
 Datamath Calculator Museum



3 Appuyez sur le carré rouge. **LA LECTURE MAGIQUE** dit: "C'est le livre 3. Choisis une page et appuie sur l'étoile bleue pour commencer".

4 Appuyez sur l'étoile bleue de la première page

note LA LECTURE MAGIQUE a plusieurs façons de dire les choses. Les phrases qu'elle dit peuvent être légèrement différentes de celles mentionnées dans le manuel.

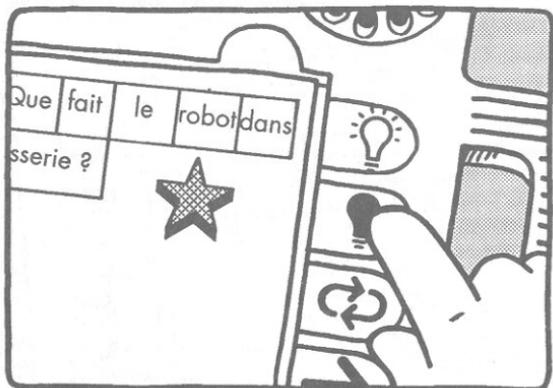


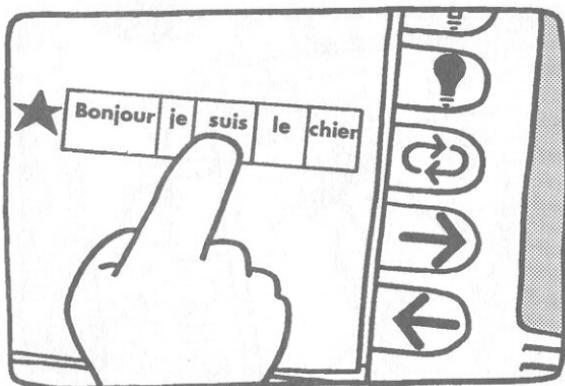
5 Maintenant vous jouez avec LA LECTURE MAGIQUE. Elle vous guide et vous dit ce que vous devez faire.



6 Pour arrêter le jeu, appuyez sur "Arrêt" ou enlevez le livre. LA LECTURE MAGIQUE dit "Au revoir, à bientôt".

note LA LECTURE MAGIQUE s'arrête automatiquement après quelques minutes si on ne l'utilise pas.





***** Dans une activité, l'enfant découvre les mots. Il appuie sur un mot. **LA LECTURE MAGIQUE** le prononce.

***** Quelquefois, l'enfant doit sélectionner sur la page, la phrase qui constitue la bonne réponse à la question posée.



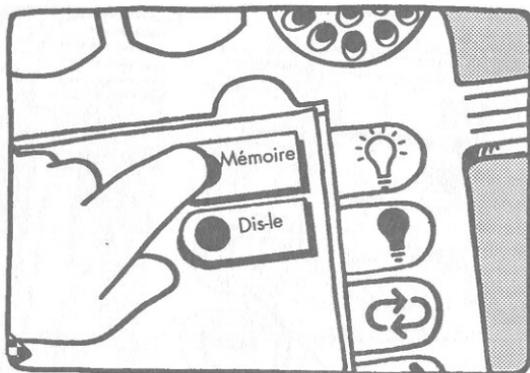
***** Dans une autre activité, l'enfant apprend à reconstruire un mot à partir de fragments. **GA** et **TEAU** donne **GATEAU**.





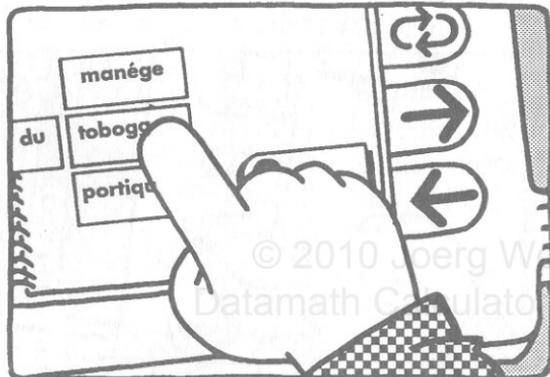
Dans l'activité
Mémoire,

vous pouvez créer
votre propre phrase.
Appuyez sur la touche
Mémoire, construisez
votre phrase en
appuyant sur les mots.
Appuyez sur la touche
"Dis-le " pour écouter.



Quelquefois,
LA LECTURE

MAGIQUE vous
demandera de
construire une
phrase. Ecoutez-la
et recomposez-la
en appuyant sur
les mots.

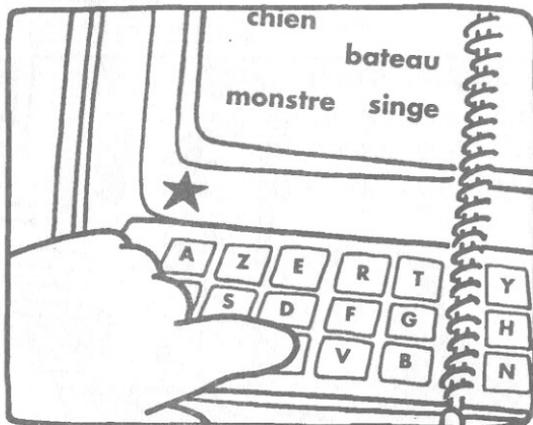


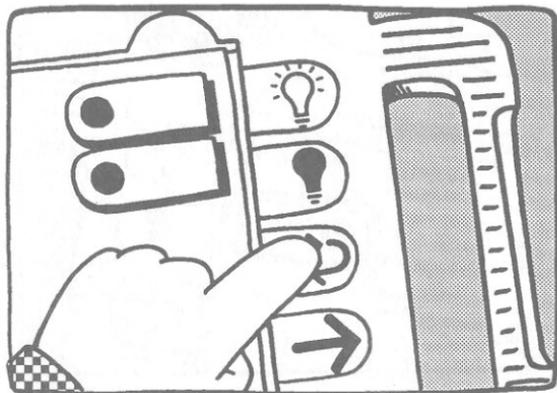
LA LECTURE
MAGIQUE peut

aussi vous demander
d'épeler des mots. Mais
ne vous inquiétez pas !
Pour vous aider, ils
apparaissent sur l'écran
de l'ordinateur.

note

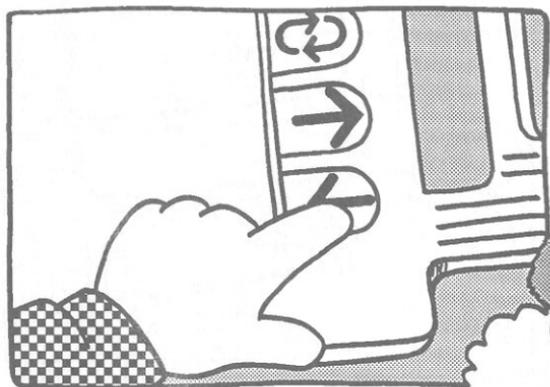
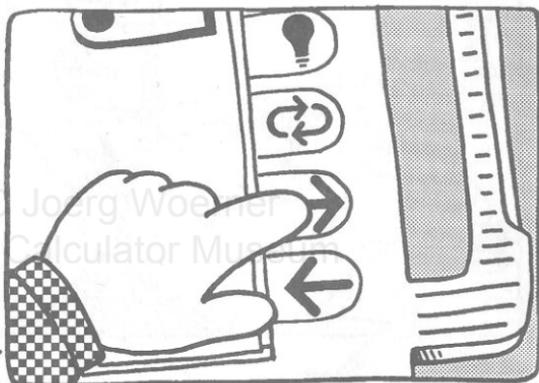
Si vous vous arrêtez,
ou si le jeu vous demande de
corriger une erreur, ne recom-
mencez pas mais reprenez là
où vous vous êtes arrêté. Le jeu
se rappelle du début.





1 La touche "**Répète**" permet d'écouter à nouveau la dernière instruction. Dans certaines activités, la question est automatiquement répétée après quelques secondes.

2 Il y a, en général, plusieurs activités par page. **LA LECTURE MAGIQUE** passe à l'activité suivante lorsque celle qui est en cours est terminée. Toutefois, vous pouvez passer directement à l'activité suivante en appuyant sur "**Avance**".

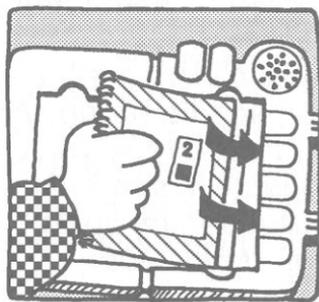


3 La touche "**Retour**" permet de revenir à l'activité précédente.

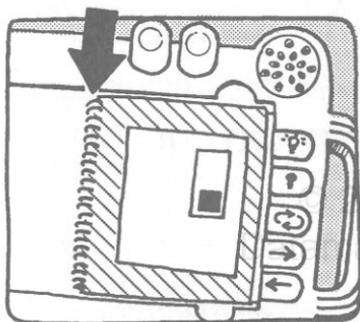


Comment placer le livre

Le positionnement correct du manuel est important pour le bon fonctionnement du jeu. Mettre le livre d'activités choisi de telle façon que la spirale se situe exactement dans la charnière et que le bord droit du livre soit sous les touches de commande.



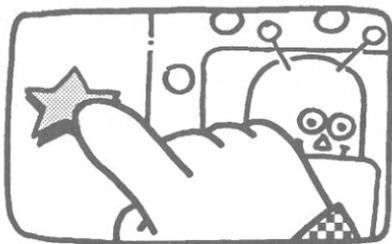
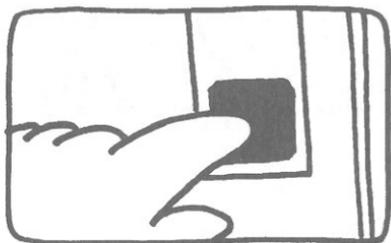
Maintenant **La Lecture Magique** "sait" qu'un livre est en place et que le jeu peut commencer. Le livre doit rester en place pendant toute la durée du jeu.



Si, pour une raison quelconque, le livre est déplacé, **La Lecture Magique** le détectera et dira: "**Au revoir- A bientôt**". Si le livre n'est pas positionné correctement pendant une activité, le jeu peut ne pas comprendre les réponses qui lui sont données en appuyant sur la page.

Identification du livre et de la page

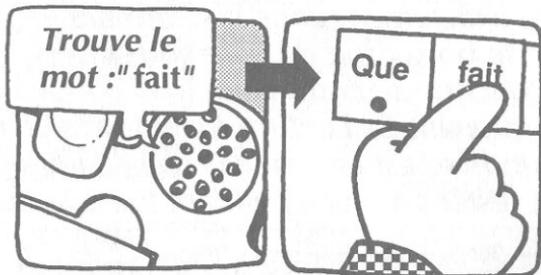
Dès que vous avez mis en place un livre, **La Lecture Magique** vous demande d'appuyer sur le carré rouge. Cela permet à **La Lecture Magique** d'identifier le livre que vous avez choisi. De la même façon, appuyer sur l'étoile bleue permet d'identifier la page qui a été sélectionnée.





Remarque particulière

Soyez patient avec le jeu: pendant qu'il parle, il ne peut détecter si on appuie sur une page. Aussi votre réponse risque-t-elle de ne pas être prise en compte. De même, laissez à **La lecture Magique** le temps de vous répondre après avoir donné votre réponse en appuyant sur la page.

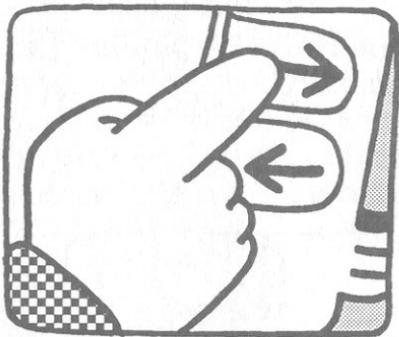


ENCORE PLUS D'EXEMPLES POUR JOUER

© 2010 Joerg Woerner
Datamat - Calculator Museum

1- Utilisation de la touche "AVANCE" :

Avec la touche "**Avance**" vous pouvez passer à l'activité suivante si vous le souhaitez. Cependant si aucun livre n'a été identifié (en appuyant sur le carré rouge) et si vous appuyez sur "**Avance**" le jeu commencera les activités à la première page du livre 1. Si le livre a été identifié mais pas la page, le jeu commencera à la première page de ce livre.



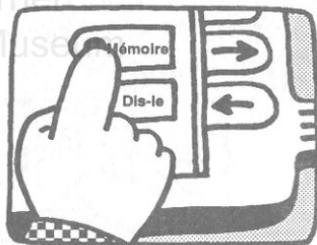
2- L'île au trésor:



Dans le livre 1, pages 3 et 4, vous trouverez une activité très intéressante: vous devez aider le robot à trouver le trésor. Mais attention, les dragons géants cachent presque entièrement l'île aux dragons. Aussi, si la question vous est posée de trouver l'île aux dragons, vous la trouverez sous les pieds du dragon.

3- Comment créer vos propres phrases:

Prenez le livre 3 page 5 et 6 - activité **Mémoire**: dans cette activité, vous pouvez construire votre propre phrase avec les mots qui se trouvent dans la page. Bien sûr, cela peut aussi bien avoir un sens que ne pas en avoir, être grammaticalement correct que ne pas l'être. C'est l'aspect ludique de la créativité. L'enfant apprend ainsi que la construction des phrases obéit à certaines règles.



4- Construire des mots et des phrases (ex: livre 3 pages 3&4 ou pages 7&8)

La Lecture Magique garde en mémoire toutes vos réponses. Si vous faites une erreur, il n'est donc pas nécessaire de recommencer au début de la phrase ou du mot même si **La Lecture Magique** répète la phrase toute entière. Corrigez simplement votre erreur et continuez.

.../...



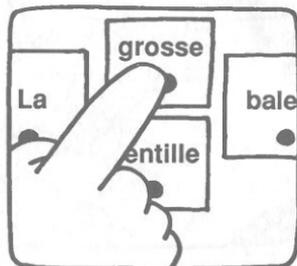
Par exemple: **La Lecture Magique** vous demande:
"Fait : **La grosse baleine sourit aux amis surpris**".....

Vous appuyez sur : La Lecture Magique dit :

La	La
grosse	grosse
baleine	baleine
parle	Non, essaie encore.
baleine	Non, c'est "baleine", essaie encore
	Fait: La grosse baleine sourit aux amis surpris

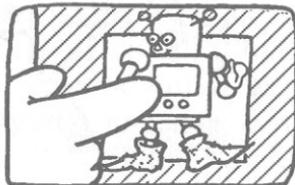
Maintenant ne recommencez pas au début !

sourit	sourit
etc.	etc.



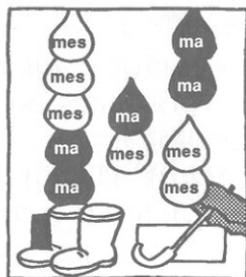
5- Que dit le robot ?

Livre 4, pages 3 et 4 : faites bien attention de lire et de regarder attentivement ici ! Après avoir appuyé sur une des images du robot, **La Lecture Magique** demande: "**Qu'a dit CE robot ?**"
Maintenant, vous devez trouver la phrase qui correspond dans la page et appuyer sur l'étoile rouge située juste devant.



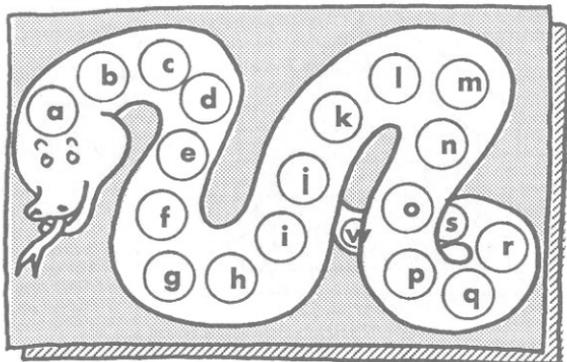
6- En suivant les gouttes de pluie:

Cette activité, dans l'avant-dernière page du livre 5 permet de reconnaître les mots courts qui se trouvent dans les gouttes de pluie. Après avoir choisi un membre de la famille Lion, vous devez suivre le chemin formé par tous les mots identiques afin d'atteindre l'objet appartenant au lion choisi. Par exemple: tous les mots "MES" mènent au parapluie de papa Lion.



ETAPE 1: LA PRE-LECTURE

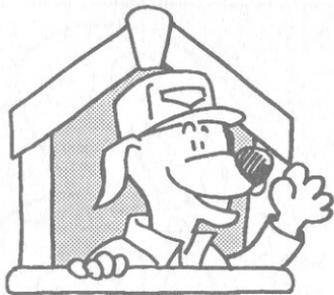
Le livre apprend à votre enfant à reconnaître les lettres et les chiffres. C'est une première introduction à la lecture.



Les quatre amis ont oublié leurs jouets. Votre enfant doit associer les amis et les jouets. La chasse au trésor suit le sens de la lecture d'un livre : de haut en bas, de gauche à droite. Enfin, les premiers mots sont introduits : un à dix.



ETAPE 2 : L'APPRENTISSAGE DE LA LECTURE



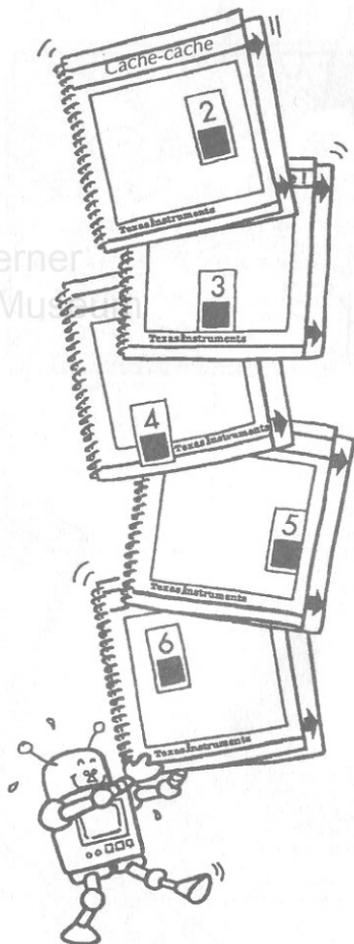
A travers ces 5 livres, votre enfant va progresser de la reconnaissance de formes et de lettres, à l'identification de mots puis de phrases jusqu'à ce qu'il lise couramment. En commençant avec des mots simples et des phrases courtes, votre enfant se familiarise avec les phrases.

Bonjour	je	suis	le	chien
---------	----	------	----	-------

L'utilisation fréquente des mêmes mots accélère l'apprentissage et encourage votre enfant à progresser. Les jeux et les activités suivent les aventures des quatre amis.

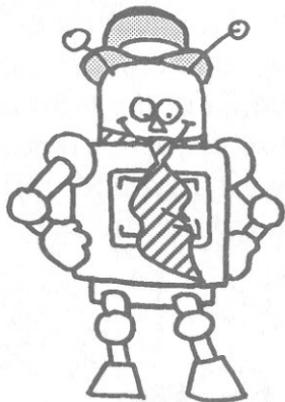
Graduellement, les phrases deviennent plus compliquées. De nouveaux mots sont introduits et les activités demandent plus d'attention. Par exemple, l'enfant doit choisir le mot correct pour terminer une phrase. Dans une autre activité, il faut appuyer sur des mots pour faire une phrase.

Peu importe si elle est incohérente, l'enfant expérimente la construction d'une phrase à partir de mots.



S'habiller tout seul est une étape importante pour tous les enfants et ils trouveront beaucoup de plaisir à aider le robot à s'habiller. Ils apprendront de nouveaux mots d'une façon simple et amusante.

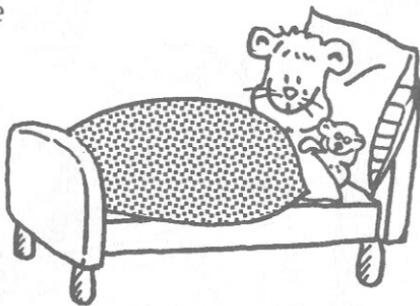
A ce stade, votre enfant aura déjà fait beaucoup de progrès. Nous passons donc à l'étape suivante avec la famille Lion à travers des scènes de la vie quotidienne. Les mots et les phrases deviennent de plus en plus complexes.



Le	robot	met	un	manteau
----	-------	-----	----	---------

On peut constuire un poème amusant, aider Bébé Lion à retrouver son nounours, décrire sa chambre ou encore expliquer tout ce qu'il fait au cours de la journée.

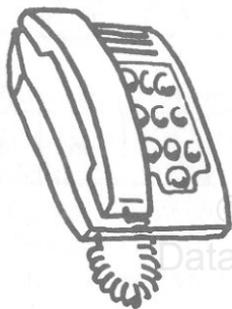
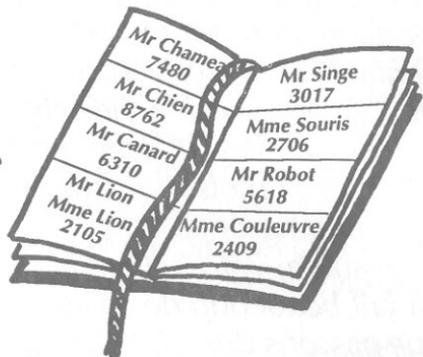
A la fin du livre 6, votre enfant doit lire les phrases pour répondre aux questions. Maintenant, il lit vraiment!



Où	est	le	nounours ?
----	-----	----	------------

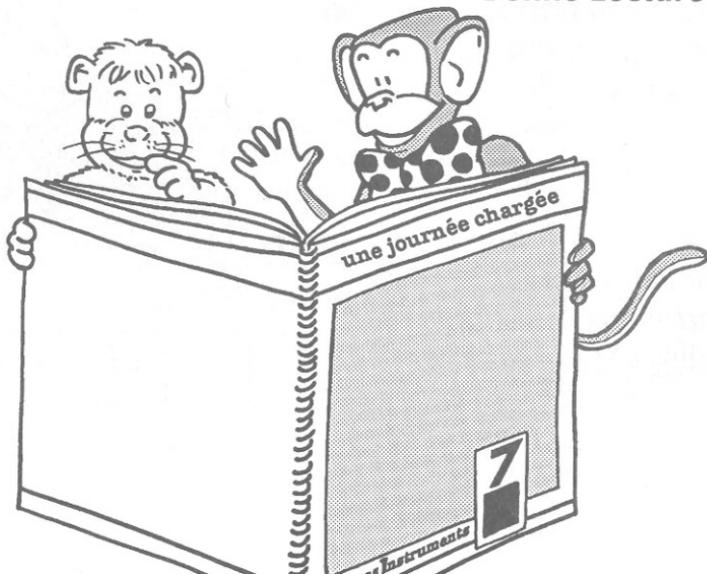
ETAPE 3 : L'UTILISATION DE LA LECTURE

Pour vraiment consolider ce que votre enfant a appris, le livre 7 contient des activités pour lesquelles il doit lire ce qui est écrit pour répondre aux questions.

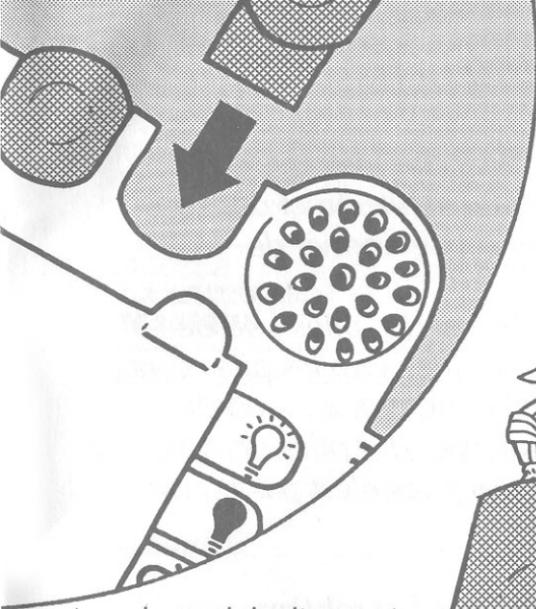


Par exemple, pour téléphoner, il doit d'abord rechercher le numéro dans l'annuaire. C'est bien là le véritable but de l'apprentissage de la lecture : utiliser dans la vie de tous les jours sa capacité à lire, pour son plaisir et pour découvrir le monde.

**A l'intention de votre enfant :
Bonne Lecture !**

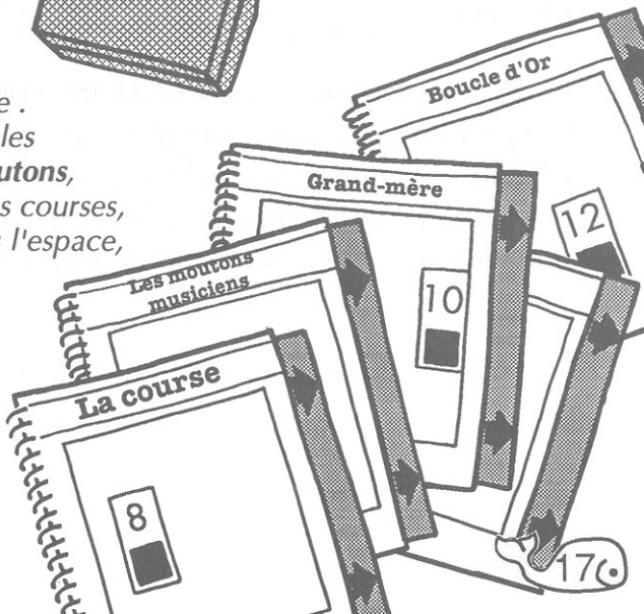


MODULE D'EXTENSION



Avec le module d'extension
N°1, **LA LECTURE
MAGIQUE** évolue avec
votre enfant. 5 nouveaux
livres, plus de jeux,
plus d'activités, encore
plus de pratique de
la lecture avec ce module .

Votre enfant retrouvera les
aventures des **quatre moutons**,
il aidera **Mamie** à faire les courses,
fera partir une fusée dans l'espace,
écouterà l'histoire du
Corbeau et du **Renard**
ou celle de **Boucle d'Or**.
Avec ce module,
LA LECTURE MAGIQUE
s'adapte vraiment aux
progrès de votre enfant
en lecture.



EN CAS DE DIFFICULTES

Si, lorsque vous appuyez sur "Marche", LA LECTURE MAGIQUE ne fonctionne pas, ou si elle émet des sons qui ne correspondent pas à un mode normal de fonctionnement :

1- Le problème provient en général des piles (ou de l'adaptateur éventuellement). Vérifiez que les piles sont correctement installées (comme indiqué au fond du compartiment). Faites un essai avec des piles neuves.

Attention: *Le remplacement des piles n'est pas couvert par les conditions de garantie.*

*2- Si cette procédure ne résoud pas le problème, veuillez vous adresser à votre revendeur **Texas Instruments** avec la carte de garantie correctement remplie. Cela nous permettra de faire un diagnostic rapide et précis et de résoudre votre problème plus rapidement.*

En cas de panne, "LA LECTURE MAGIQUE", sera remplacée ou réparée pendant un an à partir de la date d'achat. Veuillez vous adresser à votre revendeur pour mise en oeuvre de la garantie. Pour la France, la garantie des vices cachés s'applique en tout état de cause.

Nous vous remercions de bien vouloir remplir cette carte de garantie et la fiche de description du défaut. Votre réponse est importante. Elle nous aidera à vous apporter un meilleur service et de mieux répondre à votre demande.

MODELE :
**LA LECTURE
MAGIQUE**

Date d'achat

**MERCI DE RETOURNER CETTE CARTE
REPLIEE, AVEC LE PRODUIT.**

TAMPON

NOM.....

ADRESSE.....

.....

VILLE..... CODE POSTAL

TELEPHONE.....

LES RAISONS POUR RETOURNER LE PRODUIT

- 1- Ne se met pas en marche, même avec des piles neuves
- 2- La reproduction de la voix est mauvaise par rapport à un produit neuf
- 3- Le son est brouillé ou difficile à comprendre
- 4- Le module ne fonctionne pas : Retournez seulement le module .
- 5- Adaptateur défectueux: Retournez seulement l'adaptateur
- 6- Autre problème . Veuillez décrire votre problème en détail:
-
-



Chers parents,

LA LECTURE MAGIQUE s'inscrit dans la série des jeux éducatifs de TEXAS INSTRUMENTS et, à ce titre, cet appareil remplit deux fonctions :

Une fonction ludique d'abord. S'adressant à de jeunes enfants, il leur permet, tout en jouant, de :

- Choisir un livre dans leur première bibliothèque personnelle.
- Dialoguer avec une machine qui parle et relance leur intérêt.
- Lire en fait SEULS.

Cette activité ludique est d'une extrême importance. La conquête de la lecture implique, comme première étape, le désir de lire. Avec LA LECTURE MAGIQUE, ce premier objectif est atteint.

Une fonction éducative aussi. Les textes proposés ont été conçus à partir des données les plus récentes de la pédagogie et de la psychologie concernant l'apprentissage de la lecture. C'est le sens qui détermine la pertinence d'une phrase dans un texte, d'un mot dans une phrase. C'est sur ce même principe que l'enfant découvrira les lettres et les chiffres.

L'activité à laquelle est conduit l'enfant, faite d'analyses successives et de prises d'indices, s'inscrit dans la méthode qui sera reprise à l'école. Ce choix était tout aussi primordial et c'est le second intérêt de LA LECTURE MAGIQUE.

Avec LA LECTURE MAGIQUE, l'enfant jouera tout en franchissant les premières étapes de sa conquête de la lecture.

Michel PIERRE
Inspecteur départemental
de l'Education Nationale

