



## Module d'extension N°2

Dans le Module d'Extension No 2, les activités **Epelle, Lettre à Lettre, Dis-le et Le pendu** utilisent un nouveau vocabulaire autour du thème "Sports et Loisirs".

Dans **Mot caché**, il s'agit d'identifier dans quel sport ou quel loisir sont utilisés les objets.

De nouveaux jeux sont également proposés :

- Forme un verbe à partir du mot suivant.
- Forme un autre mot en changeant la première lettre.
- Trouve les mots qui sont à la fois masculins et féminins.
- Remets les lettres dans l'ordre pour former un mot.
- Forme un autre mot en ajoutant ou enlevant une lettre.

C'est donc de nouvelles heures de jeu et d'apprentissage qui sont proposées avec ce module.

D'autres modules seront disponibles prochainement, y compris un module pour apprendre l'anglais.

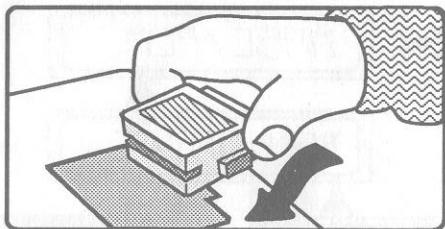
**Note** On ne peut mettre qu'un seul module à la fois dans la **Super Dictée Magique**.

### attention !

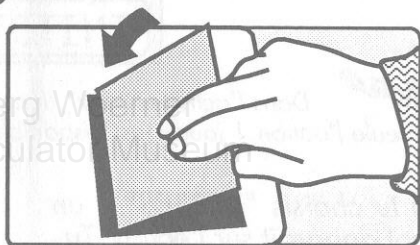
Seuls les modules de couleur bleue peuvent être utilisés sur la Super Dictée Magique. Les modules de la Dictée Magique (de couleur rouge) **NE SONT PAS COMPATIBLES** avec la Super Dictée Magique.

## Mise en place et changement de module

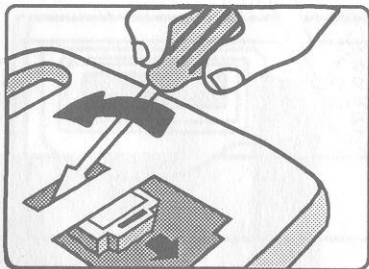
- 1** Ouvrir le couvercle du compartiment des piles en le soulevant doucement avec un tournevis, une clé ou une pièce de monnaie. Enlever les piles.



- 2** Glisser le module vers l'intérieur, l'extrémité ouverte d'abord et l'étiquette vers le haut. Le pousser à fond.



- 3** Replacer les piles comme indiqué au fond du compartiment. Remettre le couvercle en place.



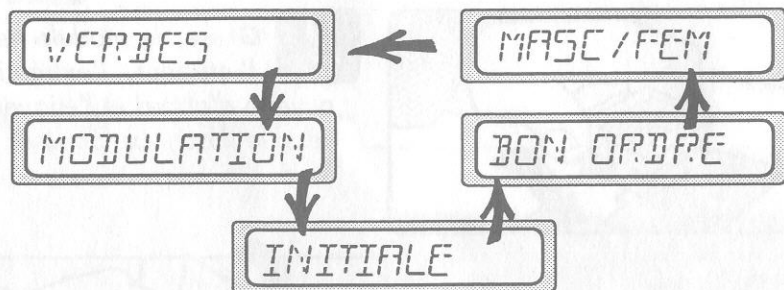
- 4** Pour enlever le module, enlever les piles. Introduire un tournevis, une clé ou une pièce de monnaie dans la fente qui se trouve au dessus du compartiment des piles et l'incliner pour repousser le module. Placer ensuite le tournevis dans l'encoche du module et le tirer doucement.

**attention !**

Pour sélectionner le vocabulaire du module, il suffit d'appuyer sur la touche "Module". Le nom du module apparaît sur l'écran. S'il n'y a pas de module, la Super Dictée Magique affiche "Erreur". Pour revenir au vocabulaire de base de la Super Dictée Magique, appuyer à nouveau sur "Module".

# Jeux - Verbes - Modulation

Avec la touche "Jeux", 5 nouveaux jeux sont proposés dans le **Module d'Extension N° 2**. Pour en sélectionner un, appuie sur "Essaie" lorsque son nom apparaît sur l'écran.

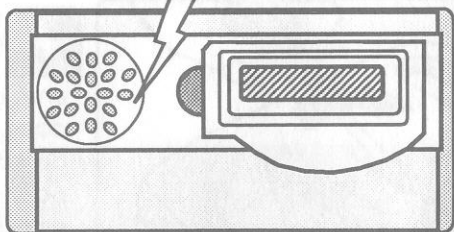


**Note** Dans l'activité "Jeux", il n'y a qu'un seul niveau de difficulté et seule l'option 1 joueur est disponible.

Si tu choisis "VERBES"... un mot apparaît sur l'écran. Tu dois trouver le verbe venant de ce mot.

Par exemple : "dresser" est le verbe venant du mot "droit". Plusieurs verbes peuvent correspondre à un mot. Essaie de trouver toutes les solutions.

FORME UN VERBE A PARTIR DU MOT SUIVANT



Avec "MODULATION", il faut que tu trouves un autre mot en enlevant ou en ajoutant une lettre suivant le cas.

Par exemple : adroit → droit  
but → bout

# Jeux - Masculin - Féminin

## Féminin / Masculin

Dans le jeu "INITIALE", tu dois trouver un autre mot en ne changeant que la première lettre du mot qui t'es proposé.

ailier → pilier

Dans "BON ORDRE" tu dois remettre dans l'ordre les lettres d'un mot qui ont été mélangées.

utejo → joute

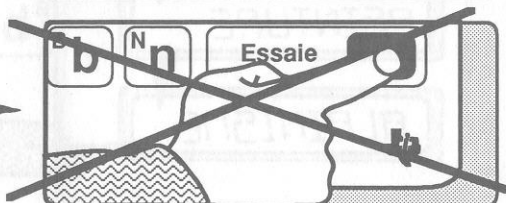
Dans le jeu "MASCULIN/FEMININ", un mot apparaît sur l'écran. Si celui-ci est du genre masculin et féminin à la fois, alors tu dois appuyer sur la touche "Essaie". Sinon tu ne fais rien. Le son qui suit t'indique si la réponse est bonne ou si tu t'es trompé.

Par exemple :

ADVERSAIRE →



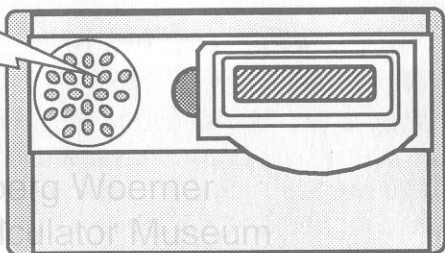
CLOWN →



## Jeux - Mot caché

Dans l'activité "Mot caché" du **Module d'Extension N° 2**, il faut trouver dans quel sport ou loisir on utilise les objets. La machine dit un mot ( le nom de l'objet ) et montre ensuite successivement une série de mots (des noms de sports et loisirs). Dès que tu as identifié la bonne réponse, tu dois appuyer sur la touche "Essaie".

TROUVE DANS QUELLE  
ACTIVITE, ON UTILISE  
CET OBJET



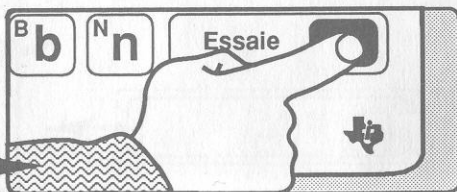
PIOLET

SCULPTURE

JARDINAGE

PEINTURE

ALPINISME



# Liste du vocabulaire parlé

## NIVEAU 1

adroit  
album  
anorak  
aviron  
bataille  
billard  
boule  
carnaval  
casque  
cassette  
champion  
charade  
clown  
colorier  
comique  
coupe  
cravache  
crochet  
devinette  
disque  
équipe  
grimper  
habile  
imitateur  
jongler  
luge  
marcheur  
médaille  
minime  
nager  
panier  
patinoire  
perche  
pirouette  
piste  
planche  
poutre  
quille  
repos  
skier  
souple  
timbre

touche  
tribune  
tricher  
voyageur

## NIVEAU 2

amusement  
applaudir  
arbitrer  
attaquant  
biceps  
boxeur  
capitaine  
crampe  
crampon  
cycliste  
damier  
danseuse  
élan  
équilibre  
équitation  
fièrement  
franchir  
hameçon  
javelot  
jeton  
joyeux  
maillot  
majorette  
maquette  
marelle  
massage  
meilleur  
natation  
ordinateur  
peinture  
plaquer  
plongeur  
polo  
portique  
prise  
promenade

rapidement  
rencontre  
réussite  
rugby  
service  
spectateur  
stade  
tatami  
télévision  
tennis  
triompher  
vainqueur

## NIVEAU 3

alpinisme  
atout  
automate  
claquage  
collection  
concert  
concours  
défenseur  
deltaplane  
émission  
épreuve  
escrime  
essai  
festival  
flâner  
football  
golfeur  
gradin  
joute  
junior  
kimono  
lestement  
loisir  
match  
monoski  
mousqueton  
obstacle

partenaire  
peloton  
pétanque  
piolet  
piscine  
plaisant  
randonneur  
rappel  
rébus  
record  
régate  
relais  
revers  
slalomer  
sprint  
surf  
tournoi  
trampoline  
trapéziste  
tremplin  
vélodrome  
voltige  
yoga

## NIVEAU 4

acrobatie  
agrès  
aillier  
apnée  
arbalète  
athlète  
basket  
benjamin  
bowling  
carquois  
concurrent  
crawl  
cyclocross  
décathlon  
distrayant  
échiquier

endurance  
enduro  
entorse  
éperon  
esquiver  
exploit  
footing  
funambule  
gag  
gymkhana  
gymnase  
haltère  
handball  
hippodrome  
judoka  
karaté  
marathon  
motocross  
nautique  
numismate  
olympique  
orchestre  
parapente  
penalty  
philatélie  
podium  
puzzle  
rallye  
score  
scrabble  
short  
smash  
toboggan  
trophée  
varappe  
volleyeur  
sportif  
dopage  
distance  
ballon



# Liste du vocabulaire

## EN ENLEVANT UNE LETTRE

adroit	/	droit
agrès	/	grès
but	/	bu - ut
coupe	/	coup
course	/	ourse - corse - cours
crampe	/	rampe
damier	/	damer
danse	/	anse - dans
gradin	/	grain - gadin - radin
joie	/	oie
joute	/	joue - jute
marquer	/	maquer - marque - arquer
patin	/	pain
plaque	/	laque
plonger	/	longer - plonge
bond	/	bon
coeur	/	cour

## EN AJOUTANT UNE LETTRE

amuser	/	amuseur
but	/	bout - brut - buté
casque	/	casaque - casquer
courage	/	courage
danse	/	danser
grimper	/	grimpeur
joie	/	jolie - joice
lancer	/	lanceur - élaner - lancier
lot	/	flot - loti - loto - plot - loft-lote
mairelle	/	margelle - maurelle
marquer	/	marqueur
patin	/	patin
	/	patine
plaque	/	plaquer - polaque
	/	planque
plonger	/	plongeur
plat	/	plant - aplat-plate
bond	/	blond
	/	bonde
	/	bondé
code	/	coude - condé - codex
	/	coder
	/	corde
coeur	/	choeur - coteur
	/	codeur
gag	/	gage - gang - gaga

## VERBES

air	/	aérer	relais	/	relayer
amusement	/	amuser	repos	/	reposer
arbitre	/	arbitrer	réussite	/	réussir
arc	/	arquer	rival	/	rivaliser
bain	/	baigner	satisfait	/	satisfaire
brun	/	brunir	sauf	/	sauver
canot	/	canoter	service	/	servir
captif	/	captiver	souple	/	assouplir
choc	/	choquer	vainqueur	/	vaincre
claquage	/	claquer	vert	/	verdir
combat	/	combattre		/	reverdir
concours	/	concourir	choix	/	choisir
couleur	/	colorier			
		colorer			
cravache	/	cravacher			
danseur	/	danser			
défenseur	/	défendre			
détente	/	détendre			
devinette	/	deviner			
distrayant	/	distraire			
droit	/	dresser - redresser			
émission	/	émettre			
épreuve	/	éprouver			
équilibre	/	équilibrer			
essai	/	essayer			
festin	/	festoyer			
foulture	/	fouler			
front	/	affronter			
gai	/	égayer			
gain	/	gagner			
intérêt	/	intéresser			
jambe	/	enjamber			
libre	/	libérer			
luisant	/	luire			
masque	/	masquer-démasquer			
massage	/	masser			
meilleur	/	améliorer			
nage	/	nager			
passé	/	passer			
patin	/	patiner			
pénalité	/	pénaliser			
plaisir	/	plaire			
plat	/	aplatir			
plongeon	/	plonger			
poing	/	empoigner			
preuve	/	prouver			
prise	/	prendre			



# Liste du vocabulaire

## INITIALE

ailier /	pilier
bain /	gain - main - nain - pain - sain - tain - vain - zain
bal /	cal - mal - pal - val - gal-sal
billard /	pillard
bille /	fille - mille - ville - gille-nille-oille-tille
boule /	coule - foule - goule - houle - moule - poule - roule - joule
camper /	lamper - ramper - vamper - damper
carquois /	narquois
casque /	basque - masque - vasque
cassette /	masette - tasette
couleur /	douleur - mouleur - rouleur - fouteur
coupe /	loupe - poupe - soupe
course /	bourse
cravache /	bravache
crochet /	brochet - trochet
danser /	panser - ganser
disque /	bisque - risque
élan /	clan - flan - plan - vlan
émission /	omission
feinte /	ceinte - peinte - teinte
joie /	foie - soie - voie
joker /	poker
joute /	boute - doute - route - soute - toute
loisir /	moisir
loterie /	coterie - poterie
luge /	auge - juge - muge
maillot /	caillot - paillot
marque /	barque - parque
massage /	passage - cassage-sassage-tassage
match /	catch
mime /	cime - lime - rime - mime
nage /	cage - sage - gage - mage - page - rage
passé /	basse - casse - masse - nasse - tasse - passe
peindre /	ceindre - feindre - geindre - teindre
piolet /	violet
piste /	liste - ciste
pirouette /	girouette
planche /	blanche - flanche
prise /	brise - crise - frise - grise
fête /	bête - fête
touche /	bouche-couche-douche-louche- mouche-souche
traction /	fraction

## BON ORDRE

éba /	béat
rima /	mari-rami
lopo /	pool-polo
lirva /	avril-viral-ri-val
rocde /	codor-corde-credo
coers /	corse-score
eeni /	envie-veine
etejo /	jouet-joute
eilgn /	linge-ligne
rpoes /	poser-prose-spore-repos
ceupo /	pouce-coupe
rteos /	sorte-store-torse
éarct /	tracé
iprte /	tripe-tiper-pitre
uures /	usure-sueur
aacued /	cadeau
racmeh /	charme-marche
tocnerc /	concret-concert
droce /	cordor-record
pmacer /	crampe-camper
ciretd /	dicter-direct
qpeieu /	équipe
tearge /	étager
niagr /	grandi-gradin
ggear /	grange-gagner
tefro /	offert-effort
oapged /	pagode-dopage
rpapel /	palper-rappel
eritpa /	patrie-partie-pirate
tédpra /	pétard
ioptle /	pilote-piolet
aumrre /	ramure-rameur-armure- amurer
aipner /	rapine-panier
puoer /	troupe-poutre
resvre /	verser-revers-sevrer
rbatier /	arbitrer-arbitre
beintur /	butiner-turbine-tribune
eténetd /	endetté
eiopqrts /	tropique-portique

# Liste du vocabulaire

## MOT CACHE

<u>aviron</u>	<u>boule</u>	<u>casque</u>	<u>cravache</u>	<u>panier</u>	<u>obstacle</u>
aviation <b>canotage</b> pelote promenade	golf patinage <b>pétanque</b> ski	pêche catch <b>motocross</b> natation	athlétisme <b>équitation</b> escrime lutte	<b>basket</b> football handball rugby	natation danse <b>course</b> chasse
<u>perche</u>	<u>piolet</u>	<u>quille</u>	<u>timbre</u>	<u>ballon</u>	<u>hameçon</u>
chasse pêche navigation <b>saut</b>	<b>alpinisme</b> jardinage peinture sculpture	<b>bowling</b> course billard marelle	athlétisme modélisme <b>philatélie</b> rugby	<b>football</b> tennis billard golf	chasse tir <b>pêche</b> corrida
<u>tatami</u>	<u>javelot</u>	<u>plongeur</u>	<u>arbalète</u>	<u>haltère</u>	<u>planche</u>
boxe catch <b>judo</b> saut	<b>athlétisme</b> escrime pêche plongée	<b>natation</b> course pêche chasse	athlétisme canotage escrime <b>tir</b>	<b>culturisme</b> boxe athlétisme acrobatie	<b>surf</b> voile natation plongée
<u>crampion</u>	<u>maquette</u>	<u>jeton</u>	<u>carquois</u>	<u>trampoline</u>	<u>anorak</u>
<b>alpinisme</b> boxe chasse pêche	danse <b>modélisme</b> peinture tennis	tir <b>roulette</b> billard relais	magie pêche reportage <b>tir</b>	<b>saut</b> course natation patinage	tennis ski lancer escrime
<u>kimono</u>	<u>short</u>	<u>trampoline</u>	<u>éperon</u>	<u>mousqueton</u>	<u>album</u>
couture danse <b>judo</b> théâtre	<b>tennis</b> ski patinage équitation	course lancer athlétisme <b>saut</b>	<b>équitation</b> escrime alpinisme pêche tir	escrime <b>alpinisme</b> pêche lancer	modélisme chasse <b>philatélie</b> pêche

## MASC/FEM

<b>acrobate</b> <b>adepte</b> <b>adversaire</b> <b>aide</b> <b>alpiniste</b> anorak apnée arbitre <b>artiste</b>	<b>athlète</b> automate baigneur bataille <b>camarade</b> campeur capitaine <b>cycliste</b> champion	chef <b>choriste</b> claquage clown <b>collègue</b> <b>complice</b> crampe danseuse <b>émule</b>	équilibre équipe équipier <b>fanatique</b> <b>fidèle</b> <b>funambule</b> <b>gymnaste</b> <b>habile</b> imitateur	jongleur juge <b>judoka</b> majorette marcheur <b>mélomane</b> <b>modéliste</b> nageuse <b>novice</b> <b>organiste</b>	<b>partenaire</b> peintre <b>pianiste</b> <b>profane</b> randonneur sculpture <b>souple</b> <b>touriste</b> <b>trapéziste</b> tropical
--	--	--	---	---	---

## EN CAS DE DIFFICULTES

Si, lorsque vous appuyez sur "Marche", la Super Dictée Magique ne fonctionne pas normalement, veuillez suivre scrupuleusement la procédure suivante:

**1** Si rien n'apparaît sur l'écran, ou si tous les segments sont allumés, vérifiez que le problème ne peut être réglé à l'aide de la molette de réglage du contraste (à gauche de l'écran).

**2** Si la Super Dictée Magique ne fonctionne pas, si elle émet des sons qui ne correspondent pas à un mode normal de fonctionnement, ou si la molette de réglage ne permet pas d'ajuster le contraste de l'écran correctement, le problème provient en général des piles ou du module qui pourrait être défectueux. Faites un nouvel essai en retirant le module et / ou avec des piles neuves.

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

**3** 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, retournez uniquement le **Module** de votre Super Dictée Magique qui sera remplacé ou réparé 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. Tout dommage consécutif à une mauvaise utilisation n'est pas couvert par la garantie.

CE

Texas Instruments Italia SpA  
02015 Cittaducale (Rieti), Italia

Pour éviter tout risque à votre enfant, maintenez le manuel d'utilisation et ses agrafes hors de sa portée.

Il est recommandé de conserver le nom et l'adresse ci-dessus pour référence future.

# CARTE DE GARANTIE

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

<b>Modèle:</b> <b>Module d'Extension N°2</b> <i>La Super</i> <b>DICTEE MAGIQUE</b>	<b>Date d'achat:</b>	<b>Tampon:</b>
---	----------------------	----------------

Nom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone .....

## Les raisons pour retourner le module

**1** La Super Dictée Magique ne se met plus en marche depuis l'installation du module. Vérifiez si le module a été correctement installé. Voir installation du module page 2 et 3.

**2** Le module ne fonctionne pas: **retournez simplement le module.**

**3** Autre problème: Veuillez décrire votre problème en détail.....

.....

.....

.....

.....