

TABLE DES MATIERES

Introduction	2
Descriptif	4
Clavier	6
Pose des Piles	8
Présentation	10
Mise en Marche	20
Ruban	22
Module Supplémentaire	24
Piles	25
Jeux	26
Lettre	28
Vocabulaire	30
Tableau des Points	31

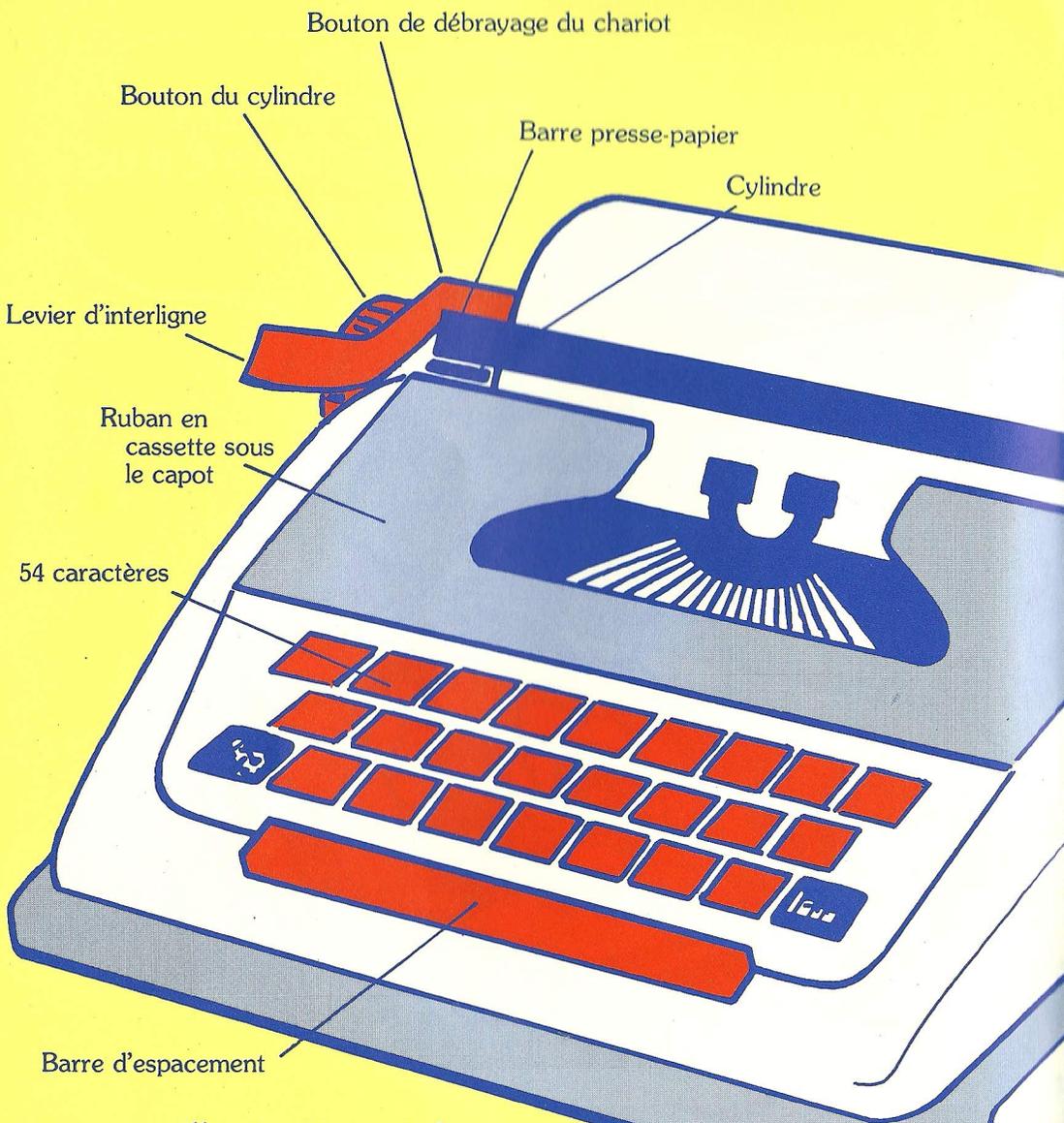


La Machine A Ecrire Electronique Parlante "Petite"

LA première chose à retenir au sujet de votre Machine à Ecrire parlante "Petite" est que je suis une Machine à Ecrire et que je fonctionne à tout moment comme telle, même sans pile.



CEPENDANT, C'EST BEAUCOUP PLUS AMUSANT LORSQUE, EQUIPEE DE PILES, VOUS POUVEZ M'ENTENDRE VOUS PALER, VOUS POSER DES QUESTIONS ET VOUS AIDER A RESPECTER L'ORTHOGRAPHE.

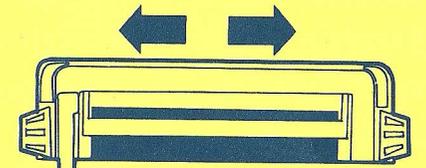
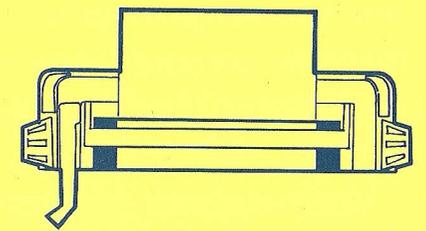
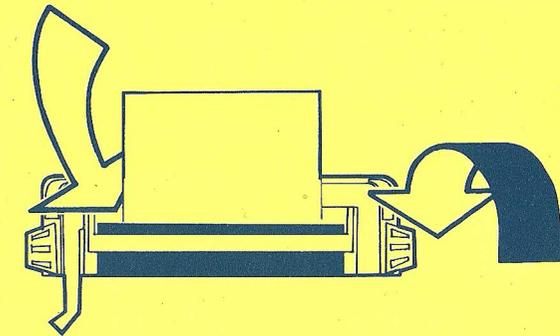


Pour introduire le papier, centrer le rouleau. Placer le papier derrière le cylindre et tourner le bouton en arrière jusqu'à ce que la feuille apparaisse devant le rouleau.

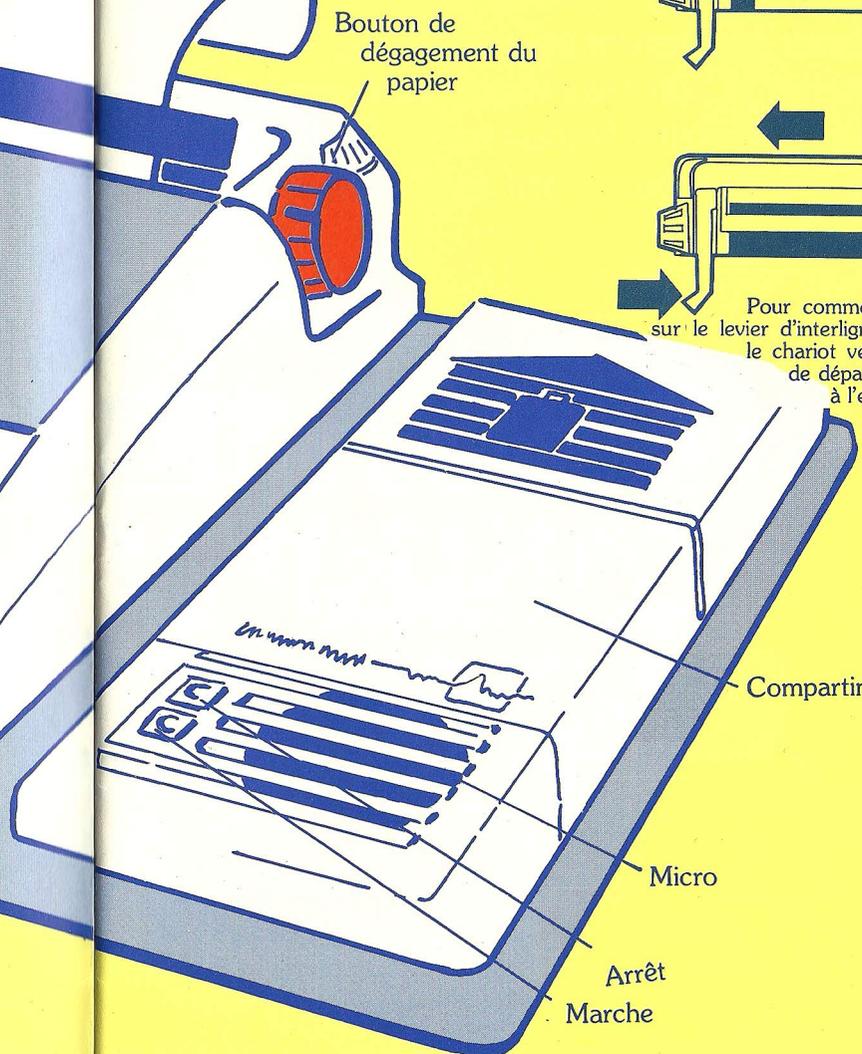
Mettre le papier sous la barre presse-papier. Si le papier se froisse, repousser le bouton de dégagement du papier et redresser la feuille. N'oubliez pas de remettre le bouton de dégagement dans sa position initiale.

Pour déplacer le chariot de gauche à droite, il suffit de le pousser.

Pour le faire avancer de droite à gauche, appuyer, en le maintenant, sur le bouton de débrayage du chariot.



Pour commencer une nouvelle ligne, appuyer sur le levier d'interligne une ou deux fois puis pousser le chariot vers la droite à la position correcte de départ, la machine est maintenant prête à l'emploi.



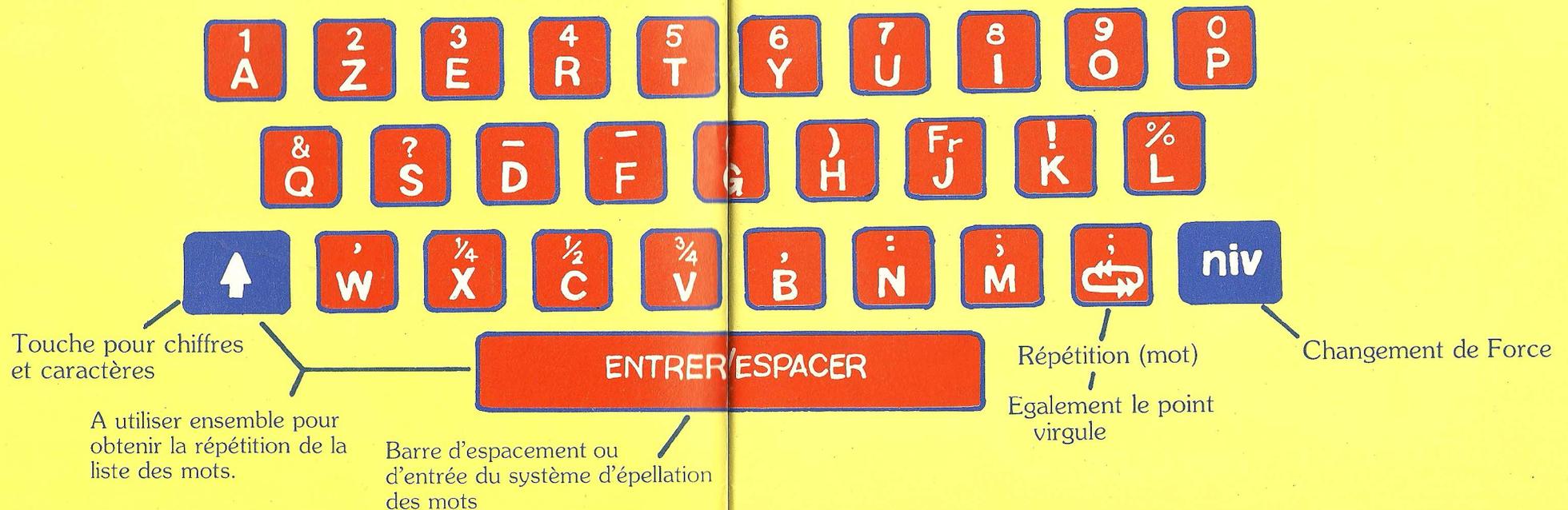
L'illustration ci-dessus montre les parties importantes qui me composent et il serait bon de les étudier afin de vous familiariser avec tous mes boutons de contrôle.

FAMILIARISEZ-vous avec le clavier — vous remarquerez qu'il n'est pas composé comme l'Alphabet. Savez-vous pourquoi? Simplement parce qu'il est présenté comme sur une véritable machine à écrire pour adulte, le clavier a été conçu de façon à ce que les touches les plus employées ne soient pas trop proches les unes des autres afin de permettre une frappe rapide sans que les barres s'accrochent.

Vous devrez également apprendre à bien mettre le papier et, ensuite, vous exercer à taper afin d'acquérir une frappe nette, les barres ne devant pas retomber avant que vous les relachiez.

EN variant la force de la frappe, vous arriverez vite à obtenir, sur votre papier, l'écriture la meilleure et la plus nette.

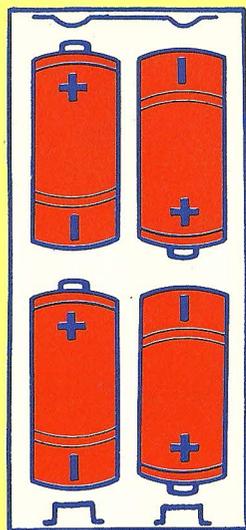
OK, maintenant que vous avez eu une idée du fonctionnement, avez-vous essayé les virgules, les points d'interrogation etc.. N'oubliez pas les espaces entre les mots — pour cela appuyez sur la barre d'espacement et pour enrrouler le papier, il suffit de pousser le levier d'espacement une ou deux fois. Un double espacement donne, en général, un bon résultat, faites donc deux interlignes et vous verrez ce que vous en pensez.



TRÈS bien, maintenant vous connaissez votre machine et il est temps de mettre les piles. Vous pouvez demander à une grande personne de vous aider car il est important qu'elles soient bien placées.

Faites glisser le couvercle de mon compartiment des piles dans la direction indiquée tout en appuyant légèrement dessus pour libérer l'attache.

Placez les piles en vous guidant sur le dessin gravé dans le compartiment. Vérifiez afin d'être certain qu'elles sont correctement mises.



POUR refermer le couvercle, le glisser dans le sens contraire en vous assurant que l'attache est bien engagée.

BIEN, MAINTENANT VOUS ETES PRET.
INTRODUISEZ LE PAPIER DANS LA
MACHINE, ASSEYEZ-VOUS
CONFORTABLEMENT ET COMMENCEZ.



APPUYEZ sur le bouton "on"
(marche) et je me
présenterai:

BONJOUR JE SUIS
TA MACHINE A ECRIRE
PETITE QUI PARLE



Laissez-moi d'abord parler, car je ne
prendrai aucun message de votre part
avant d'avoir terminé.

Ceci est valable tout le temps.

QUAND je commence à fonctionner
je suis toujours sur la
position "alphabétique" — essayez de taper
un caractère et vous verrez ce que cela
signifie, vous tapez un "T" et en même temps
que j'imprime le "T" je prononce "té". Je ferai
de même pour toutes les lettres figurant sur
mon clavier et produirai un "bip" sonore
pour les points.

TE!

BIP!



VOUS aurez remarqué que je possède deux touches bleues en bas, de chaque côté du clavier.

Regardons la touche de gauche pour commencer, celle où apparaît ▲
Si vous la maintenez abaissée et tapez la lettre "T" vous constaterez que j'imprime le chiffre 5 et c'est également ce chiffre que j'annoncerai.

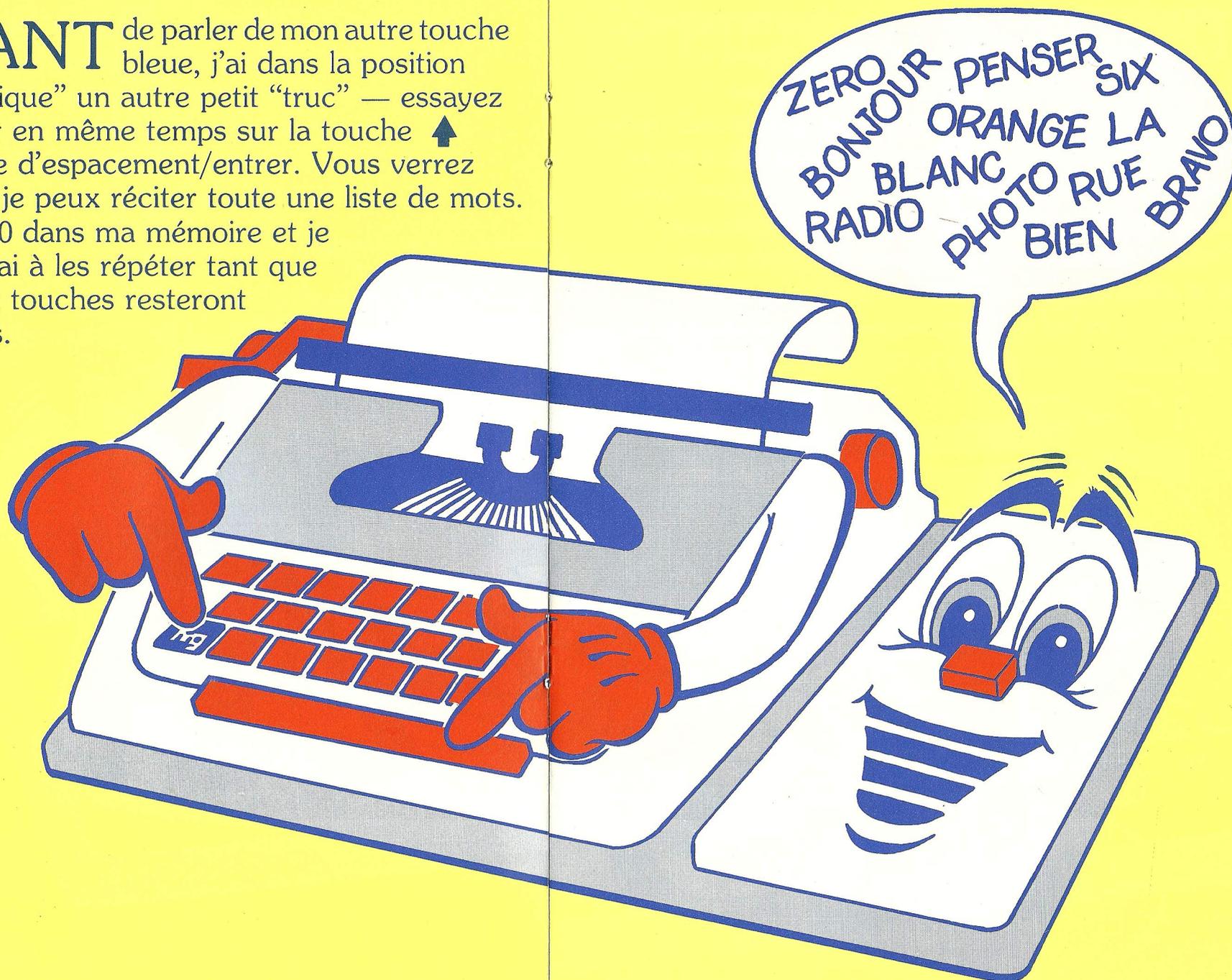


Il en est de même pour toute la rangée supérieure du clavier en maintenant la touche ▲ enfoncée.

J'annonce et imprime les chiffres de 1 à 9 et le 0 quand la touche correspondante est utilisée.

Si vous employez n'importe quelle touche des deux autres rangs, j'imprimerai le signe supérieur figurant sur la touche mais, dans ce cas, je suis seulement programmée pour produire un "bip" sonore.

AVANT de parler de mon autre touche bleue, j'ai dans la position "alphabétique" un autre petit "truc" — essayez d'appuyer en même temps sur la touche  et la barre d'espacement/entrer. Vous verrez alors que je peux réciter toute une liste de mots. J'en ai 150 dans ma mémoire et je continuerai à les répéter tant que mes deux touches resteront enfoncées.



TRÈS bien, si vous avez parfaitement compris tout cela, voyons la touche bleue de la droite, celle qui est marquée "niveau". Enfoncez-la et écoutez mon annonce : "Force 1" Attendez car je vais encore parler : "tape le mot CHAT". Avez-vous bien compris? Non, alors appuyez sur le bouton d'avant qui porte le symbole de répétition et je redirai "CHAT".

BIEN, essayons de l'épeler. Cherchez la lettre "C" sur la rangée inférieure, ensuite, la lettre "H" sur la deuxième rangée et les deux lettres "A" et "T" sur la rangée supérieure. Le mot "CHAT" est donc imprimé sur le papier mais vous devez me demander si l'orthographe est correcte. Pour ce faire appuyez sur la barre "entrer/espacer". Si votre essai est bon, je vous le dirai et vous demanderai de taper un autre mot. Dans le cas contraire, je vous inviterai à recommencer.



FORCE 1

TAPE LE
MOT 'CHAT'

C.H.A.T

ESSAYONS

un autre mot, par exemple "FROID".

Supposons que vous ayez tapé "FROIT", je vous dirai "Faux, encore un essai" et cette fois, vous tapez "FROIS" alors je vous dirai "Encore faux, voici la bonne réponse "FROID" en vous donnant le temps nécessaire entre chaque lettre pour vous permettre de trouver la touche correspondante de façon à taper et orthographier correctement le mot.

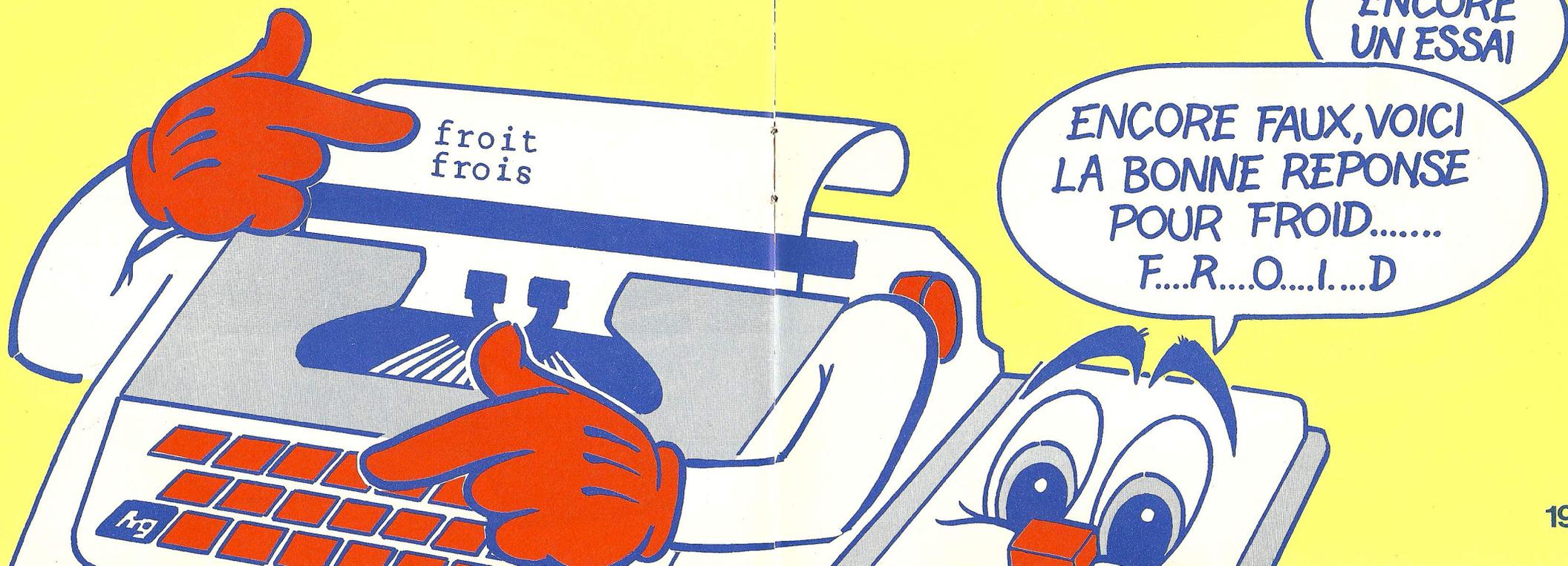
Nous continuerons comme cela jusqu'à ce que vous ayez tapé 10 mots et je vous donnerai votre score. Ensuite nous essaierons 10 autres

mots faisant toujours partie de la liste Force 1.

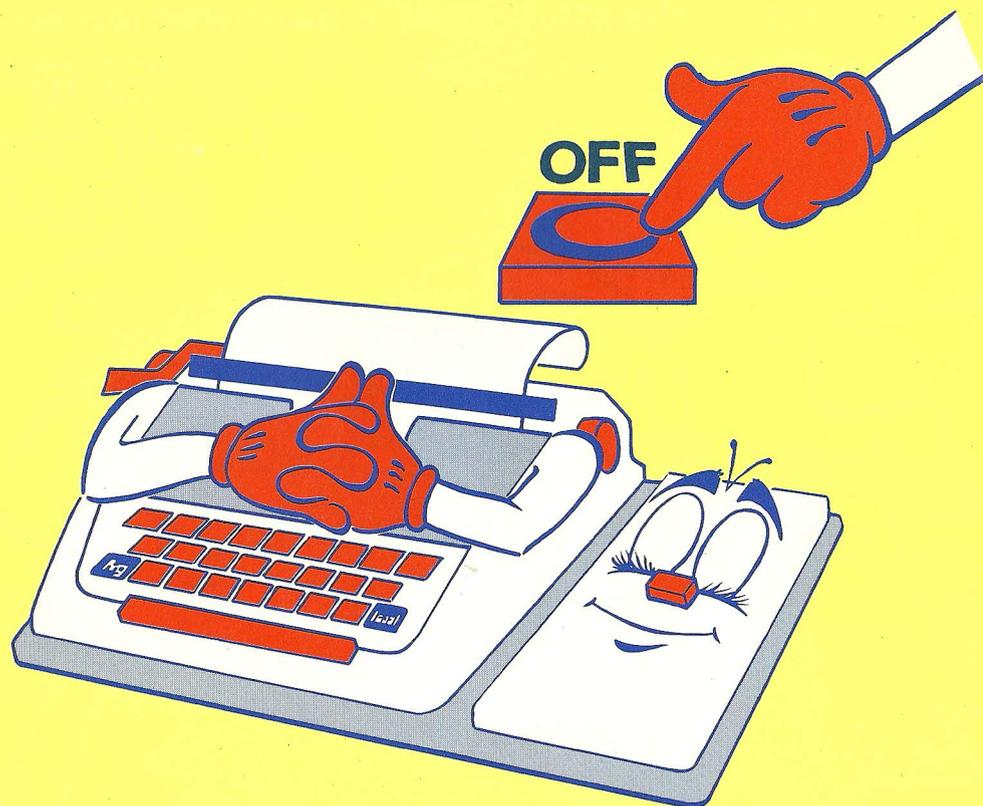
Quand vous vous sentirez prêt, abordez la Force 2 en pressant la touche "niv" une fois et la Force 3 en la pressant encore une fois pour essayer des mots plus difficiles.

N'oubliez pas de me donner le temps nécessaire de vous annoncer la Force choisie car je ne pourrai pas vous entendre pendant que je parle.

Si vous désirez revenir au mode alphabétique il suffit d'appuyer pour la quatrième fois sur la touche.



TOUT est maintenant bien au point. Juste encore un petit détail, pensez à m'arrêter lorsque vous me laissez. Si, pendant que nous jouons ensemble vous ne vous manifestez pas pendant 10 secondes, je vous répète le dernier mot et si vous ne faites toujours rien, j'en déduis que vous êtes parti déjeuner et je m'arrête de moi-même au bout de 2 1/2 minutes environ. Quand vous me remettez en marché, je repars avec une nouvelle série de mots.



BIEN, maintenant vous êtes tout à fait familiarisé avec toutes mes touches. Il reste à voir comment me maintenir en bon état de marche.

Etant donné que je suis fabriquée en matériaux modernes je n'ai besoin d'aucun graissage. Par contre je suis un article sophistiqué, qui doit être traité avec délicatesse et rangé soigneusement (retirer les piles en cas de non-emploi prolongé).

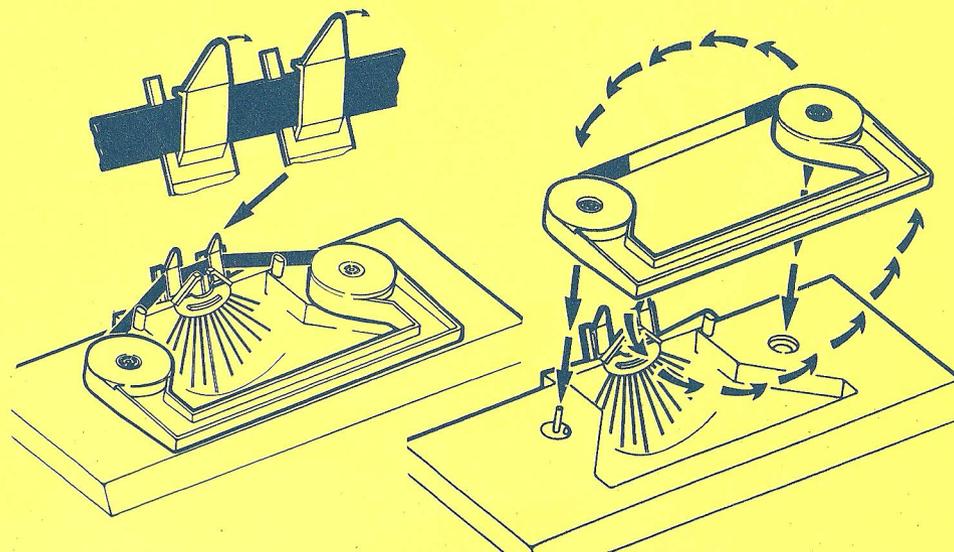


VOUS remarquerez sur la surface du ruban, une marque qui vous prévient que celui-ci arrive à sa fin. Ce ruban particulier est la toute dernière nouveauté, il s'agit d'un ruban carbone multi-usage qui peut être retourné et utilisé plusieurs fois avant d'être complètement usé.



POUR retourner mon ruban, vous devrez ôter mon capot de protection en le soulevant (comme montré sur le dessin), retirer doucement le ruban hors des guides, retourner la cassette en logeant la tige métallique à l'intérieur de la bobine conductrice, remettre le ruban dans les guides en vous assurant qu'il s'enroule bien. Replacer le capot en engageant bien les deux "oreilles" du bord arrière et en rabaissant la partie avant.

Veillez à ce que vos mains ne soient pas tachées d'encre et n'oubliez pas de surveiller votre ruban pour pouvoir recommencer l'opération lorsqu'il arrivera de nouveau à sa fin.



Si vous cassez mon ruban, celui-ci peut être facilement réparé en utilisant un petit morceau de papier collant. Faites attention que le ruban soit bien lisse afin de glisser à travers les guides. Vous pouvez demander à une grande personne de vous aider.

Instructions Concernant Les Piles

En utilisant des piles Alkaline, comme nous le recommandons, on peut envisager environ 30 heures d'utilisation avant de les renouveler.

Les anomalies suivantes peuvent être constatées lorsque les piles commencent à s'user:

- a) La mise en marche ne se fait pas
- b) Prononciation défectueuse
- c) Phrase ou mot incomplet
- d) Son inintelligible.



BREDOUILLAGE

CHARABIA

ROU.....

Maintenant, essayons quelques jeux

1 Vous pouvez jouer avec un ou deux amis à celui qui obtiendra le plus grand nombre de points avec 10 mots (30 points est le maximum). Fixez à pile ou face le premier qui commence. Tapez les mots comme vous les entendez tandis que votre ami compte les points. Notez 3 points si l'orthographe est correcte dès le premier essai, 2 points pour le second et 0 si le mot est encore mal écrit.

Après 10 mots, additionnez vos points et donnez votre place.

2 Un jeu pour 2 personnes. Alternativement, tapez des mots, le premier qui donne un mot faux a perdu. Faites quelques parties et comptez afin de voir le gagnant.

3 Les yeux bandés
Quand vous pensez que vous savez où se trouvent toutes les touches, bandez-vous les yeux et tentez d'écrire correctement les mots. Cela peut être très amusant.

4 Ecrivez une histoire
Prenez 5 mots que la machine vous a demandé de taper et écrivez une histoire à partir de ces mots sous forme d'une courte phrase.

5 Significations
Prenez chaque mot que vous avez tapé et faites une phrase contenant ledit mot afin de lui donner sa signification.

Essai de Chronométrage

6 Pour ce jeu, vous me mettez à l'arrêt, car vous allez tester vos connaissances en orthographe avec celles d'un ami.

Ecrivez donc 10 mots que vous savez orthographier correctement. Demandez à votre ami de les taper pendant que vous les prononcez, comparez cette liste avec la vôtre. Comptez deux points pour chaque mot correct. Faites le total des points et changez de place. Celui qui a le plus grand nombre de points a gagné.

7 Inventez vous-même d'autres jeux

Vous pouvez également inventer d'autres jeux. Si vous en trouvez tenez-nous au courant.



8

Comment présenter une lettre

Cela est très facile si vous suivez ces simples instructions.

Cher Monsieur ou Madame (pour des personnes que vous ne connaissez pas personnellement, des Sociétés par exemple)

Chère Petite ou Chère Tante (pour les personnes que vous connaissez employez leur nom)

Votre signature
Votre nom

Le nom et l'adresse de la personne à laquelle vous écrivez

Votre nom, votre adresse complète votre numéro de téléphone

Date de la lettre

Salutations distinguées (si votre lettre commence par Monsieur ou Madame)

Sincèrement vôtre (si la lettre commence par un nom)

Amitiés (s'il s'agit d'un ami très proche)



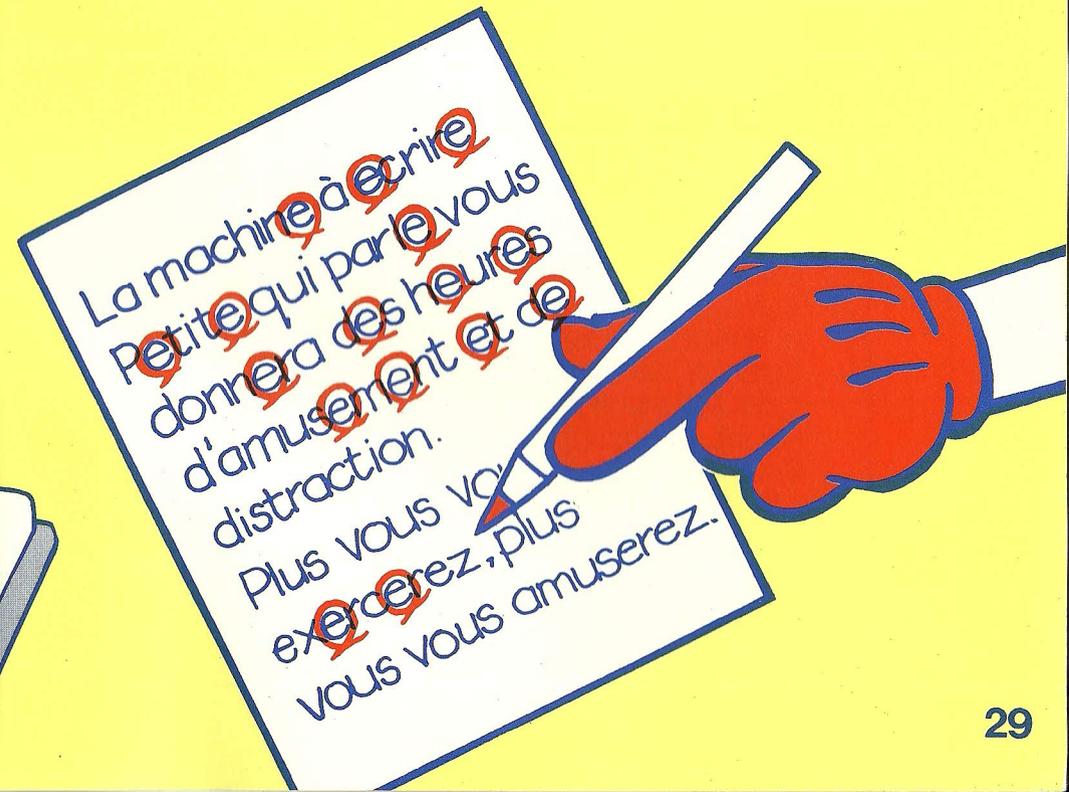
9

Combien de lettres

Dans un vieux journal, découpez une histoire ou un article. Entourez et comptez la lettre "A" chaque fois qu'elle apparaît, faites de même pour la lettre "B" et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'Alphabet. Vous remarquerez que la lettre "E" se rencontre beaucoup plus fréquemment que les autres lettres.

Maintenant cherchez les mots commençant par "E". Tapez-en la liste.

Vous pouvez jouer avec un ami et choisir n'importe quelle autre lettre bien que le "X" vous rendra cette tâche beaucoup plus difficile.



Liste de Mots

NIVEAU - UN

DEUX, TROIS, QUATRE, CINQ, SIX, SEPT, HUIT,
 NEUF, DIX, VACHE, ARBRE, PORTE, CHAT, SUR, LIT,
 MOT, TAPER, BIEN, BONNE, POUR, MAISON, RUE,
 LE, TU, IMAGE, FINIR, TOUT, CAMION, TON, FLEUR,
 AUTRE, LA, BRAVO, AVION, ZERO, MACHINE,
 ECRIRE, VENT, NUIT, DORMIR, BALLON, MATIN,
 BOIRE, LIVRE, FROID, RADIO, SOURIS, CHEVAL,
 POCHE, FUSEE.

NIVEAU - DEUX

MONTRE, PLUIE, BALAI, COURIR, OEUF, SOEUR,
 DEMANDER, BLANC, ROUGE, BONJOUR,
 MANGER, ORANGE, FORCE, JAUNE, LAPIN, FILLE,
 CRIER, PAPIER, ENFANT, ENCORE, CHAUSSETTE,
 REPONSE, PETITE, LANGUE, DEHORS, CHAQUE,
 ERREUR, PRESQUE, PENSER, VOICI, AUCUNE,
 COURAGE, OISEAU, BONSOIR, COMMENT, PRENDRE,
 CUISINE, POISSON, MUSIQUE, REGARDER, JOURNAL,
 VIANDE, REVEIL, COUSIN, ECHELLE, PANTALON,
 MASQUE, MAGIQUE, LUNETTES, PHOTO.

NIVEAU - TROIS

ASSEOIR, PROCHAIN, ESSAI, MIEUX, MAINTENANT,
 SCORE, FAUX, DIFFICILE, FAUTE, DEMAIN,
 CONDITION, EXCELLENT, VOYAGE, QUESTION,
 DANGEREUX, ENSEMBLE, HIER, DEJEUNER,
 ALPHABET, HEURE, FOURCHETTE, SEULEMENT,
 CISEAUX, ORTHOGRAPHE, ALLUMETTE, ASSIETTE,
 CUEILLIR, EQUIPE, BICYCLETTE, OREILLE, OEIL,
 SOLEIL, CAILLOU, PEIGNE, FEUILLE, VIEUX, GENTIL,
 CAMPAGNE, CRAYON, TRAVAIL, GRENOUILLE,
 ATTENTION, BAIGNOIRE, NOEUD, FAUTEUIL,
 SUCETTE, PANSEMENT, PEINDRE, STATION,
 SAUCISSON, AUCUNE, OISEAU, OEUF, CHAUSSETTE.

Tableau des Points

Initiales	C	D									
	2	3									
	3	3									
	0	2									
	3	0									
	3	2									
Exemple	2	0									
	0	2									
	0	2									
	2	3									
	2	2									
Total	17	19									

Initiales											
Total											

AMUSEZ-VOUS



petite

MADE IN ENGLAND BY
FABRIQUE EN ANGLETERRE PAR
IN ENGLAND HERGESTELLT VON

BYRON INTERNATIONAL, CHELSEA STREET, NOTTINGHAM

THE RIGHT IS RESERVED TO IMPROVE AND AMEND SPECIFICATIONS AND COLOURS
NOUS RÉSERVONS LE DROIT D'APPORTER DES AMÉLIORATIONS OU DES
MODIFICATIONS DÉTAILS OU DE COULEURS

MANUFACTURED AND DISTRIBUTED IN U.K. BY BYRON INTERNATIONAL, NEW BASFORD, NOTTINGHAM
DISTRIBUTED IN U.S.A. BY WESCO INTERNATIONAL INC., 2218 ENTERPRISE AVENUE, JACKSON, MICHIGAN
DISTRIBUTED IN CANADA BY QUALITOYS LIMITED, 251 CARRIER DRIVE, REXDALE, ONTARIO
"CONFORMITÉ AUX NORMES GARANTIE PAR SOCIÉTÉ FAIRPLAY (FRANCE SEULEMENT)".

PATENT NOS. NUMEROS DE BREVET, PATENT NUMBER:

U.K., ROYAUME-UNI, GROSS BRITANNIEN,
U.S.A., ÉTATS-UNIS, VEREINIGTE STAATEN, 3232876,
CANADA, 895119, 755540, 1021, 530

FRANCE, FRANCE BREVETÉ S.G.D.G., FRANKREICH, 1311413,
GERMANY, ALLEMAGNE, BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND D.B.P.,

PATENT APPLICATION NUMBERS, NUMEROS DE DEMANDE DE BREVET,
PATENT ANMELDUNG NUMMER.

U.K., ROYAUME-UNI, GROSS BRITANNIEN, 8102264, 8102263, 39140/76,
FRANCE, FRANKREICH, 7728274, 7728272,

GERMANY, ALLEMAGNE, BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND D.B.P.,
ANGEMELDET, P2741901.8, P2741939.0.

REGISTERED DESIGN APPLICATION NUMBERS, NUMÉRO D'APPLICATION
DE MODÈLE DÉPOSÉ, GEBRAUCHSMUSTERANMELDUNG-NUMMER.
U.K., ROYAUME-UNI, GROSS BRITANNIEN, 897942.

© DOBSON PARK ENGINEERING LTD 1981

petite

La Machine à Ecrire Parlante Electronique

La première machine à écrire parlante du monde pour enfants.



BONJOUR JE SUIS
TA MACHINE A ECRIRE
PETITE QUI PARLE

