

Dictée Kid® Master Listen & Spell Master



www.lexibook.com

Mode d'emploi
Instruction manual

LEXIBOOK®

DC510i1



Sommaire

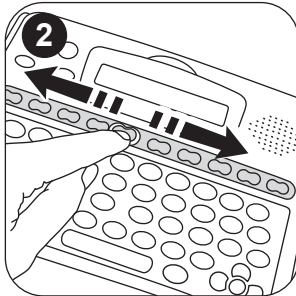
Guide de démarrage	4
Règles du jeu	5
Touches utiles	5
Règles de notation	6
Ajouter des joueurs et comparer les scores	6
Contenu de l'emballage	6
Informations sur les piles	7
Guide des touches	7
Réglages	9
Majuscules, accents et ponctuation	10
Description des activités	10
Activité 1 – Dictée progressive	10
Activité 2 – Dictée défi	11
Activité 3 – Dictée « écologie »	11
Activité 4 – Devinettes	12
Activité 5 – Dictée en anglais	12
Activité 6 – Grammaire	13
Activité 7 – Conjugaison / Temps verbaux	13
Activité 8 – Mots mixés	14
Activité 9 – Vocabulaire	14
Activité 10 – Le pendu	14
Guide de dépannage	14
Entretien	16
Garantie	16

Guide de démarrage

Perfectionne ton orthographe en t'amusant grâce au Dictée Kid® Master ! Devinettes, informations sur l'environnement.... Choisis parmi plus de 160 dictées sur des thèmes variés et deviens un champion de l'orthographe en un clin d'œil ! En plus des dictées, 5 autres jeux de mots te permettront de tester ton vocabulaire et tes connaissances en grammaire.



1. Appuie sur la touche  pour allumer ou éteindre le Dictée Kid® Master.



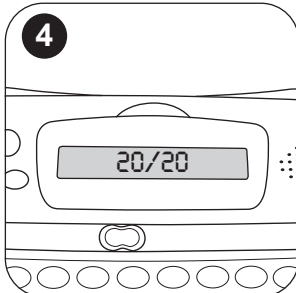
2. Le sélecteur d'activités






te permet de choisir l'une des 10 activités du Dictée Kid® Master: dictée, grammaire, vocabulaire, orthographe, jeux, etc.



3. Lorsque le Dictée Kid® Master énonce une dictée à haute voix, écris ce que tu entends en faisant bien attention à l'orthographe, à la ponctuation et aux espacements !



4. Quand tu as terminé de taper, appuie sur la touche  pour pouvoir relire ta dictée. Quand tu as terminé ta relecture, appuie encore une fois sur la touche . Le Dictée Kid® Master t'indiquera alors les mots que tu n'as pas écrit correctement. Appuie de nouveau sur la touche  pour afficher ta note sur 20 !

Règles du jeu

Les 5 premières activités sont des jeux de dictée. Le Dictée Kid® Master dicte un texte lentement et à voix haute, et tu dois écrire ce que tu entends en faisant bien attention à l'orthographe, à la ponctuation et aux espacements. Quand tu as fini d'écrire, appuie sur **OK**, et le Dictée Kid® Master te montrera si tu as fait des fautes ! Appuie une nouvelle fois sur **OK** et tu verras quelle note tu as obtenue !

Touches utiles

Les touches suivantes te permettent de régler la vitesse de diction et te donnent des indices pour trouver les réponses.




PAUSE– Tu peux appuyer à tout moment sur cette touche pour interrompre la dictée.

- Le curseur arrête de clignoter, indiquant que le système est sur pause.
- Pour reprendre la dictée, appuie à nouveau sur cette touche.




RÉPÉTER – Appuie sur cette touche pour réécouter les mots que tu n'as pas entendus.

- Pendant la dictée, tu peux appuyer à tout moment sur la touche **RÉPÉTER** pour réécouter la dernière phrase.
- Appuie simultanément sur les touches **SHIFT**  et **RÉPÉTER** pour réécouter toute la dictée.
- Lorsque la voix dit « Fin de la dictée », appuie sur **RÉPÉTER** pour la réécouter en entier sans interruption, ni répétitions de phrases.
- Dans toutes les activités de dictée, le Dictée Kid® Master répète chaque phrase deux fois avant de passer à la suivante. Tu peux supprimer ce réglage en allant dans Réglages > Répétition > Off.



DICTIONNAIRE– Appuie sur cette touche pour chercher un mot dans le dictionnaire.

- Pendant que tu écris ou corriges ta dictée, appuie sur cette touche pour consulter le dictionnaire. Si le dictionnaire contient un mot qui apparaît dans ta dictée, il sera surligné. Appuie sur **OK** pour voir la définition du dictionnaire, puis sur **Dict.** ou sur  pour revenir à la dictée. Mais attention ! Si tu vérifies l'orthographe d'un mot dans le dictionnaire, ta note sera réduite d'un point !
- À tout moment, tu peux appuyer sur la touche **DICTIONNAIRE** pour consulter le dictionnaire. Tape le mot à consulter ou cherche-le à l'aide des touches fléchées, puis appuie sur **OK** pour lire la définition.



RÉPONSE– Le Dictée Kid® Master t'aide à comprendre les mots difficiles !

- Pour les activités de dictée 1 à 4, tu peux appuyer à tout moment sur la touche **RÉPONSE** pour vérifier l'orthographe d'un mot. Recherche le mot à vérifier à l'aide des touches fléchées et appuie à nouveau sur la touche **RÉPONSE** pour afficher le mot avec son orthographe correcte. N'oublie pas que pour chaque réponse que tu affiches, ta note est réduite d'un point ! Pour quitter le mode Réponse et revenir à la dictée, il te suffit d'appuyer sur **OK**. La dictée continuera juste à l'endroit où tu l'as quittée
- Pour les activités 5 à 10, tu peux appuyer sur la touche **RÉPONSE** pour afficher immédiatement la bonne réponse.

Règles de notation

Le score est toujours affiché sous la forme d'une note sur 20 points. Il est donné à la fin de chaque série de jeux. La longueur d'une série dépend de l'activité ; ainsi, dans l'activité 1, le score est affiché après chaque dictée, alors que dans l'activité 6, il s'affiche au bout de 5 réponses.

Le score est calculé différemment selon les jeux. Voici un résumé des différentes règles de notation :

Activités 1, 2, 3 et 4 :

Le score correspond au pourcentage de lettres écrites correctement, converti ensuite en une note sur 20. Tu ne peux voir ton score qu'après avoir fini toute ta dictée !

Activités 5, 6, 7, 9 et 10 :


Réponse correcte au premier essai.....4 points
Réponse correcte au deuxième essai 2 points

N'oublie pas que chaque fois que tu utilises une des touches RÉPONSE ou DICTIONNAIRE, ta note finale est réduite d'un point !

Activité 8 :

Le score correspond au pourcentage du nombre de mots que tu as réussi à trouver sur le total des réponses possibles (ce nombre s'affiche à droite du mot modèle). Ce pourcentage est ensuite converti en une note sur 20.

Ajouter des joueurs et comparer les notes

La touche PROGRÈS te permet de comparer ton score à celui des autres joueurs ! Choisis un nom de joueur à l'aide des touches fléchées et appuie sur . Pour ajouter des nouveaux joueurs, reporte-toi à la section Réglages p.9.

Performance générale

Cette section permet d'afficher ta moyenne globale ainsi que le nombre de dictées que tu as terminées. Ce type de score n'est disponible que pour les 5 premières activités.

Scores par activité

Cette section te permet de consulter ta moyenne de score par activité. Fais défiler la liste pour voir ton score en moyenne dans chacune des 10 activités.

Contenu de l'emballage

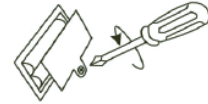
1 jeu Dictée Kid® Master
1 mode d'emploi

AVERTISSEMENT : Les matériaux d'emballage tels que ruban adhésif, feuilles en plastique, attaches souples et étiquettes ne font pas partie du jeu et doivent être jetés afin d'assurer la sécurité de votre enfant.

Informations sur les piles

Le Dictée Kid® Master fonctionne avec 3 piles alcalines de type 1,5V AA/LR6 (incluses). Ce produit est fourni avec des piles servant uniquement pour les démonstrations en magasin ; il est donc nécessaire de les changer avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Demandez l'aide d'un adulte pour trouver et installer les piles qui conviennent.

1. À l'aide d'un tournevis, ouvrir le couvercle des piles situé sous le boîtier.
2. Insérer les 3 piles en respectant les indications de polarité figurant au fond du compartiment à piles, et comme indiqué sur le schéma ci-contre.
3. Refermer le couvercle et resserrer la vis.



Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.

AVERTISSEMENT : D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, appuyez sur la touche RESET située sous l'appareil ou enlevez puis remettez les piles.

Guide des touches



**Touche
MARCHE/
ARRÊT**

Pour mettre en marche ou éteindre le Dictée Kid® Master.
Remarque: L'unité s'éteint automatiquement après 8 minutes d'inactivité.



**Touche
DÉMO**

Pour lancer une démonstration des activités du Dictée Kid® Master.

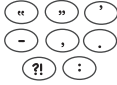
Challenge
Défi

**Sélecteur
d'ACTIVITÉS**

Choisissez l'activité souhaitée en faisant glisser le bouton.

**Touche OK**

Pour confirmer un réglage ou une dictée.

**Touches de PONCTUATION**

Ces touches te permettent de taper tous les signes de ponctuation : guillemets, apostrophe, deux points, trait d'union, virgule, point, point d'interrogation et point d'exclamation.

**Touche ACCENT**

Pour taper les accents.

**Touche RÉGLAGES**

Pour accéder au menu Réglages. Appuie de nouveau sur cette touche pour sortir du menu.

**Touche LANGUES**

Pour passer de l'anglais au français et vice-versa.

**Touche DICTIONNAIRE**

Pour chercher la définition d'un mot dans le dictionnaire.

**Touche PROGRÈS**

Pour consulter tes scores.

**Touche SHIFT**

Pour écrire en majuscules. Pour réécouter entièrement une dictée, appuie simultanément sur cette touche et sur RÉPÉTER.

**Touche RETOUR**

Pour effacer le dernier caractère tapé ; quitter le dictionnaire ou un menu (ex : menu Réglages ou menu Progrès).

**Touche PAUSE**

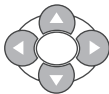
Appuie à n'importe quel moment sur cette touche pour interrompre la dictée. Le curseur arrête de clignoter, indiquant que la dictée est en pause. Pour retourner à l'activité, appuie à nouveau sur cette touche.

**Touche RÉPÉTER**

Pour réécouter un ou plusieurs mots qui t'ont échappé.

**Touche RÉPONSE**

Appuie sur la touche RÉPONSE pour que Dictée Kid® Master t'aide à écrire les mots difficiles.

**Touches fléchées**

Pour sélectionner une option, insérer une lettre ou naviguer dans le menu des réglages.







**Touche RESET (réinitialisation)**

Si l'unité ne fonctionne pas normalement ou reçoit un choc électrostatique, appuie sur le bouton RESET situé sous l'appareil.







Réglages

A tout moment, tu peux accéder au menu de réglage en appuyant sur la touche RÉGLAGES.







Volume

1. Utilise les touches  et  pour surligner l'option "Volume" puis appuie sur .
2. Utilise les touches  et  pour sélectionner le niveau de volume souhaité ("Fort", "Moyen", "Bas") et appuie sur  pour confirmer et retourner au menu de réglage.

Contraste









1. Utilise les touches  et  pour surligner l'option "Contraste" et appuie sur .
2. Utilise les touches  et  pour sélectionner le niveau de contraste souhaité (Clair" ou "Foncé") et appuie sur  pour confirmer.

Répétition







1. Utilise les touches  et  pour surligner l'option "Répétition" et appuie sur .
2. Utilise les touches  et  pour sélectionner "Oui" ou "Non" et activer ou désactiver l'option "Répétition" et appuie sur  pour confirmer.

Changer de joueur









Entrer le nom d'un nouveau joueur :

1. Utilise les touches  et  pour surligner l'option "Changer de joueur" et appuie sur .
2. Utilise les touches  et  pour sélectionner "nouveau joueur" et appuie sur .
3. Entre le nom du nouveau joueur et appuie sur  pour confirmer. Appuie à nouveau sur  pour commencer une activité sous le nom du nouveau joueur.

Changer de joueur :







1. Utilise les touches  et  pour surligner l'option "Changer de joueur" et appuie sur .
2. Utilise les touches  et  pour choisir un joueur et appuie sur  pour lancer une activité.

Effacer un joueur :




1. Utilise les touches  et  pour surligner l'option "Changer de joueur" et appuie sur .
2. Utilise les touches  et  pour choisir un joueur et appuie sur RETOUR.
3. Utilise les touches  et  pour sélectionner "Oui" ou "Non" et appuie sur  pour confirmer.

Remarque : Le Dictée Kid[®] Master peut enregistrer jusqu'à 5 joueurs différents.

Effacer la mémoire

1. Utilise les touches  et  pour aller sur "Effacer la mémoire?" puis appuie sur .
2. Utilise les touches  et  pour sélectionner "Oui" ou "Non" et appuie sur  pour confirmer et retourner au menu de réglage.


Quitter le menu

1. Utilise les touches  et  pour aller sur "Quitter le menu" et appuie sur  pour retourner à l'écran d'accueil.





Remarque : Tu peux à tout moment appuyer sur la touche RÉGLAGES pour entrer dans le menu de réglages ou pour en sortir.

Majuscules, accents et ponctuation

Corrections

Pour corriger un mot tapé, utilise les touches fléchées pour mettre le curseur à l'endroit où tu souhaites insérer ou effacer des lettres. Pour effacer le dernier caractère tapé, appuie sur .

Majuscules et accents




1. Pour taper une majuscule, appuie sur la touch  et sans la lâcher, appuie sur la lettre souhaitée. Par exemple, pour taper un "E" majuscule, fais  + .
2. Pour taper un caractère accentué, appuie sur la lettre souhaitée puis appuie de manière répétée sur la touche ACCENT jusqu'à ce que s'affiche le caractère accentué dont tu as besoin (ex : pour taper un "è", appuie sur , puis deux fois sur ACCENT).

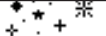

Ponctuation

Les touches de ponctuation te permettent d'insérer tous les signes de ponctuation dont tu peux avoir besoin pour taper tes dictées.

Description des activités

Activités de dictée 1-4

Écoute la dictée et tape-la, en faisant attention à l'orthographe et à la ponctuation. Le Dictée Kid[®] Master répète chaque phrase deux fois avant de passer à la suivante, pour que tu aies le temps de suivre le rythme. A tout moment, tu peux appuyer sur PAUSE pour interrompre la dictée, ou réécouter la dernière phrase en appuyant sur RÉPÉTER. A la fin de la dictée, appuie sur  pour vérifier. Si tu es sûr qu'il n'y a pas de fautes, appuie à nouveau sur  pour confirmer. Le Dictée Kid[®] Master relit ta dictée, cherche les fautes éventuelles puis affiche les corrections. Appuie sur  pour connaître ta note. Avant que ta note ne s'affiche, tu verras des dessins amusants apparaître à l'écran.

 **15 / 20** 

Activité 1 – Dictée progressive

Dans cette activité, le Dictée Kid[®] Master lit des phrases simples. Il y a trois niveaux de difficulté possibles. Pour pouvoir passer au niveau supérieur, tu dois obtenir au moins 16/20 dans deux dictées. Si tu fais moins de 12/20 dans deux dictées, tu redescendras automatiquement d'un niveau.

Exemple de dictée :

En allant à la piscine, j'ai croisé un mouton vert. Il faudrait le tondre pour obtenir un beau pull en laine.



Écoute attentivement et écris ce que tu entends
En allant à la piscine...virgule
j'ai croisé...
Un mouton vert...point

Valeur éducative : le Dictée Kid[®] Master contient un répertoire de 60 petites histoires – 20 par niveau – dans lesquelles se trouvent les mots à l'origine des fautes d'orthographe et de ponctuation les plus fréquentes et les plus classiques.

Activité 2 – Dictée défi

Le Dictée Kid® Master lit une petite histoire contenant de nombreux « pièges » d'orthographe et de ponctuation.

Exemple de dictée :

Les sphinx égyptiens fascinent depuis longtemps les archéologues. De multiples scientifiques se sont penchés sur les secrets des pyramides et la vie au temps des pharaons. Mais de nombreux mystères de l'Égypte ancienne restent à élucider.



Ecoute attentivement et écris ce que tu entends.
Les sphinx égyptiens...
fascinent depuis longtemps...
les archéologues...point

Valeur éducative: Des histoires drôles et captivantes spécialement écrites pour ce produit. Elles mettent l'accent sur le vocabulaire, la ponctuation, la grammaire (adjectifs, homophones, temps, conjugaisons, adverbes etc.), les mots « pièges » et de manière générale sur tous les problèmes d'écriture rencontrés par les enfants de la tranche d'âge concernée. Cette activité comporte 30 histoires.

Activité 3 – Dictée « écologie »

Le Dictée Kid® Master possède dans son répertoire des dictées portant sur des thèmes écologistes, afin d'éveiller la conscience de l'enfant par rapport à l'environnement. Les dictées sont divisées en deux : Dictée Kid® Master énonce d'abord la dictée proprement dite. Puis, pour la dictée suivant, il donne un conseil pour protéger et respecter l'environnement.

Exemple de dictée :

Fait : Les sacs plastiques mettent des centaines d'années à se dégrader.

Conseil : Ne jette pas les sacs plastiques mais réutilise-les.



Ecoute attentivement et écris ce que tu entends.
Les sacs plastiques...
mettent ...
des centaines d'années..
à se dégrader...point final

Valeur éducative: les 40 phrases « écologiques » traitent de sujets d'actualité et sont conçues pour intéresser les enfants de la tranche d'âge concernée.

Activité 4 – Devinettes

Écoute la devinette amusante et écris-la. La réponse ne s'affiche qu'une fois la question écrite correctement. Tu peux faire répéter la phrase autant de fois que tu veux en appuyant sur RÉPÉTER.

Exemple de devinette :

Q: Qu'est-ce qu'une abeille ?

R: Une mouche avec un manteau à rayures jaunes.



Ecoute attentivement et écris ce que tu entends.
Qu'est-ce qu'une abeille ?

Valeur éducative: Une autre activité mêlant apprentissage et humour, faite sur mesure pour les enfants.

Activité 5 – Dictée en anglais

Améliore ton vocabulaire et ton orthographe en anglais en écoutant les mots et en essayant de les écrire sans fautes ; tu as le droit à deux tentatives pour y arriver. Le répertoire compte 100 mots de la vie de tous les jours ! Appuie sur **OK** lorsque tu as fini. Au bout de 5 questions, tu recevras une note sur 20.

Exemples de mots anglais :

Teacher (professeur)

Truck (camion)

Apple (pomme)



Ecris ce que tu entends en anglais
Professeur

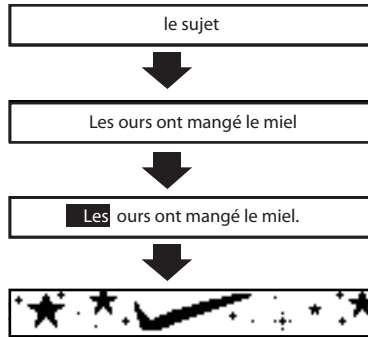
Valeur éducative : les mots de cette activité appartiennent au vocabulaire de base, et permettent à l'enfant d'acquérir de l'assurance dans l'orthographe de l'anglais.

Activité 6 – Grammaire

Cette activité te permet de mettre en pratique tes connaissances en grammaire et d'apprendre de nouvelles règles. Tu devras retrouver dans les phrases des formes grammaticales telles que le complément d'objet. Utilise les touches ◀ et ▶ pour sélectionner la forme grammaticale correcte et appuie sur (OK) pour confirmer. Tu as droit à deux essais. Tu peux afficher la forme grammaticale à trouver autant de fois que tu veux en appuyant sur la touche RÉPÉTER. Au bout de 5 questions, tu recevras une note sur 20.

Exemples de questions de grammaire :

Dans cette phrase, trouve la forme grammaticale suivante :



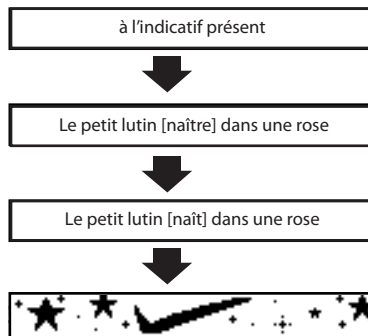
Valeur éducative: L'enfant apprend à reconnaître les formes grammaticales apprises à l'école.

Activité 7 – Conjugaison / Temps verbaux

Mettre le verbe au temps qu'il faut, cela peut être difficile ! Lis la phrase qui s'affiche et mets le verbe entre parenthèses au temps qui convient, puis appuie sur (OK) pour confirmer. Tu as droit à deux essais. Au bout de 5 questions, tu recevras une note sur 20.




Exemple de verbe conjugué :

Mets le verbe au temps suivant :



Valeur éducative : 150 phrases permettent à l'enfant de pratiquer l'art difficile de la conjugaison.

Activité 8 – Mots mixés

Amuse-toi à mélanger les lettres pour créer des nouveaux mots ! Le Dictée Kid® Master affiche un mot, et tu dois essayer de créer le plus de mots possibles à partir des lettres de ce mot. Les mots doivent comporter plus de 2 lettres ; les verbes conjugués sont autorisés. Après chaque mot, appuie sur . Utilise les touches  et  pour faire défiler la liste de tes réponses. Si tu n'arrives pas à finir la partie, appuie sur RÉPONSE pour afficher tous les mots manquants. Attention : pour chaque réponse manquante, tu perdras des points.

Exemple de mots mixés :

Acide (4 possibilités)

cédai




aide

aidé

céda

Valeur éducative: Développer l'intérêt de l'enfant pour les mots, les assemblages de lettres et la création verbale.

Activité 9 – Vocabulaire

Enrichis ton vocabulaire en trouvant le mot correspondant à la définition donnée. Utilise les touches  et  pour sélectionner le mot correct et appuie sur  pour confirmer. Tu as droit à deux essais. Au bout de 5 questions, tu recevras une note sur 20.

Activité 10 – Le pendu

Le jeu favori des enfants ! Découvre le mot caché en dévoilant ses lettres une par une, avec le plus petit nombre d'essais possibles ! Tu as droit à 10 essais seulement, après quoi la réponse sera affichée et tu auras perdu la partie !

Pour essayer une lettre, appuie sur la touche correspondante. Si cette lettre figure dans le mot, l'ordinateur l'affichera à l'endroit du mot où elle apparaît. Si elle ne figure pas dans le mot, tu perds une vie. Si tu tapes une lettre déjà tapée (correcte ou non), tu ne perds pas de vie. Si ton nombre de vies se réduit à zéro, la réponse s'affiche et tu as perdu la partie. Si tu veux abandonner en cours de partie, appuie sur RÉPONSE.

Guide de dépannage**Q: Comment ralentir le rythme de la dictée à une vitesse plus confortable pour moi ?**

R: Tu peux mettre la dictée en pause à n'importe quel moment en appuyant sur la touche PAUSE et tu peux réécouter n'importe quelle phrase en appuyant sur la touche RÉPÉTER. Si tu désires entendre de nouveau la dictée en entier à partir du début, maintiens la touche SHIFT enfoncée et appuie en même temps sur la touche RÉPÉTER.

Q: Comment empêcher Dictée Kid® Master de répéter toutes les phrases ?

R: Dictée Kid® Master a été programmé pour répéter deux fois tous les morceaux de phrases d'une dictée. Si tu trouves que la vitesse est trop lente pour toi, tu peux désactiver cette fonction. Pour cela, appuie sur le bouton RÉGLAGES et sélectionne l'option « Répétition » puis choisi « Non » pour désactiver la répétition. Après cette procédure, chaque fois que Dictée Kid® Master dictera une phrase, elle ne sera énoncée qu'une seule fois.

Q: Comment puis-je savoir qu'une dictée est terminée ?

R: Lorsque l'appareil annonce « Fin de la dictée », tu sauras que la dictée est terminée. Il te suffit alors d'appuyer sur la touche OK pour relire ce que tu as écrit.

Q: Parfois, un point d'interrogation (?) apparaît lorsque Dictée Kid® Master affiche mes corrections. Pourquoi ?

R: Un point d'interrogation peut s'afficher si tu as tapé un mot supplémentaire par erreur ou si tu as inséré une marque de ponctuation où il ne devrait pas y en avoir. L'appareil considère ceci comme une erreur.

Q: Parfois, lorsque le Dictée Kid® Master corrige ma dictée, un rectangle noir ou blanc (■ □) s'affiche. Pourquoi ?

R: Le rectangle blanc signifie que tu as ajouté un espace superflu avant ou après un signe de ponctuation. Le rectangle noir signifie au contraire que tu as oublié un espace avant ou après un signe de ponctuation. L'appareil considère ceci comme une erreur.

Q: Comment puis-je avoir la réponse aux devinettes de l'activité 4 ?

R: Dans l'activité « Devinettes », tu dois d'abord taper la question sans faire d'erreur avant que Dictée Kid® Master ne te donne la réponse à la devinette. Tu peux essayer autant de fois que tu veux de taper correctement la question. Appuie simplement sur la touche RÉPÉTER une fois que ta note s'est affichée pour tenter de nouveau la même dictée.

Q: Cette dictée m'ennuie. Comment puis-je passer à la suivante ?

R: Pour commencer une nouvelle dictée, tu dois sortir de l'activité puis y revenir en faisant glisser le sélecteur d'activités.

Q: A l'aide ! J'ai appuyé par erreur sur la touche RÉPONSE et maintenant je suis coincé(e). Comment puis-je retourner à ma dictée ?

R: Tu peux quitter le mode RÉPONSE à n'importe quel moment en appuyant sur la touche OK. Dictée Kid® Master reprend ta dictée à l'endroit où tu l'as laissée. Si tu quittes le mode RÉPONSE sans vérifier un seul mot, tu ne perds aucun point.

Q: Je voudrais connaître mes résultats. Comment puis-je vérifier mon score ?

R: Tu peux accéder à tes scores en appuyant sur la touche PROGRÈS. Tu y trouveras le nombre de dictées que tu as déjà effectuées, ainsi qu'un rapport de tes notes pour chaque activité.

Q: Ma sœur / mon frère veut jouer. Comment peut-on garder nos scores séparés ?

R: Tu peux facilement créer 5 profils de joueurs. Pour ajouter un joueur, accède au menu RÉGLAGES et sélectionne « Changer de joueur ». Pour ajouter un joueur, choisis l'option « nouveau joueur ». Pour supprimer un joueur, sélectionne le nom du joueur et appuie sur RETOUR. Les scores de chaque joueur sont sauvegardés dans l'appareil.

Q: Je suis coincé(e) dans le menu Réglages. Comment en sortir ?

R: Pour sortir d'un des menus (réglages, progrès ou menu des joueurs), il te suffit d'appuyer une deuxième fois sur la touche du menu correspondant. Par exemple, pour sortir du menu Réglages, il te suffit d'appuyer de nouveau sur la touche RÉGLAGES. Dictée Kid® Master te ramène au jeu auquel tu jouais précédemment. C'est aussi simple que ça !

Entretien

Protéger le jouet de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayer d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relire attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

Garantie (Europe seulement)

NOTE : veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada

Référence: DC510i1

Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine

Lexibook S.A,
2, avenue de Scandinavie,
91953 Courtaboeuf Cedex, France.
Service consommateurs : 0892 23 27 26 (0.34€ TTC/min)
www.lexibook.com

LEXIBOOK Limited
8th Floor, 17 Wang Chiu Road,
Kowloon Bay, Kowloon,
Hong Kong SAR
www.lexibook.com

© 2009 Lexibook®



Informations sur la protection de l'environnement :

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).

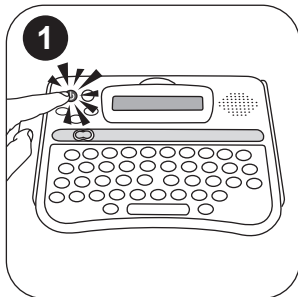



Table of contents

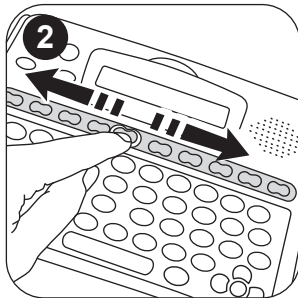
Start-up guide	18
Rules of the Game	19
Helpful keys	19
Scoring rules	20
Add players and compare scores	20
Contents of the packaging	20
Battery information	21
Key Guide	21
Settings	23
Capital letters, accented characters and punctuation	24
Description of the activities	24
Activity 1 – Progressive dictation	24
Activity 2 – Challenge dictation	25
Activity 3 – Ecology dictation	25
Activity 4 – Jokes dictation.....	26
Activity 5 – French dictation.....	26
Activity 6 – Grammar	27
Activity 7 – Conjugation / verb tenses	27
Activity 8 – Word mix	28
Activity 9 – Vocabulary.....	28
Activity 10 – Hangman.....	28
Troubleshooting	28
Maintenance	30
Warranty	30

Start-up guide

Type your way to perfect spelling with Listen & Spell Master! From jokes and stories to information about the environment, you can choose from more than 160 different dictations and become a champion speller in no time! Plus there are 5 other fun word games to test your grammar and vocabulary.



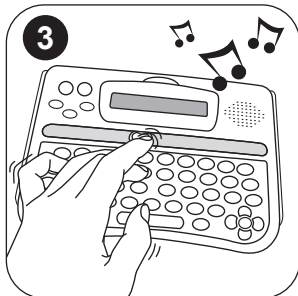
1. Press the POWER key  to turn on or turn off the Listen & Spell Master.



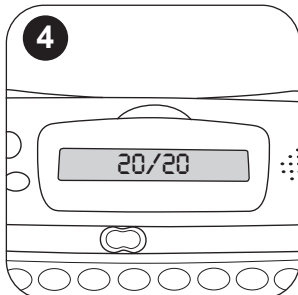
2. Use the activity selector






to choose 1 of the 10 activities about dictation, grammar, vocabulary, spelling exercises and games.



3. When the unit speaks a dictation out loud, type in what you hear. Pay attention to spelling, punctuation and letter spacing!



4. When you have finished typing, press the OK key  to check your dictation. When you have finished, press  and Listen & Spell Master will show you if you have spelt any words wrong. Press  once again to see your score out of 20!

Rules of the Game

The first 5 games are dictation games. The Listen & Spell Master will speak a dictation out loud, and you must type in what you hear, making sure you pay attention to spelling, punctuation and letter spacing. Press **OK** when you have finished typing and the Listen & Spell Master will show you if you have spelt any words wrong! Press **OK** after this to see how well you've done with a score out of 20!

Helpful keys

Use these buttons to control the speed of the dictation and to help you find the answers.




PAUSE key – pause the dictation at any time by pressing the PAUSE key once.

- The cursor will stop flashing indicating that the speech is paused.
- Press PAUSE again to re-start the speech from where you left off!




REPEAT key – listen again to any words you may have missed.

- Press the REPEAT key at any time during the dictation to hear the last phrase again.
- Press the SHIFT key  and the REPEAT key at the same time, to hear the entire dictation repeated.
- Press the REPEAT key when you hear the unit say “end of the dictation”, to hear the entire dictation without any pauses or phrase repetition.
- Your Listen & Spell Master repeats each phrase of the dictation activities twice before moving onto the next phrase. You can turn off this feature by pressing the SETTINGS key > Dictation Repetition > Off.



DICTIONARY key – press to view a word in the dictionary.

- Press when writing or editing a dictation to view the dictionary. If the dictionary contains a word from your dictation it will be highlighted. Press **OK** to see the dictionary's description. Press **Dict.** or  to return to the dictation. Careful though! If you choose to look at a dictionary word to find out the spelling, one point will be deducted from your score!
- Press the DICTIONARY key at any time to enter the dictionary. Type a word or use the ARROW keys to find a word and then press **OK** to view the description.



ANSWER key – let Listen & Spell Master help you with the tricky words.

- When playing the activities 1 to 4, press the ANSWER key at any time during the dictation to find out how a word is spelt correctly. Use the ARROW keys to move the highlight to the word you want to check and press the ANSWER key again to display the word with the correct spelling. Remember, if you choose to display the answer, one point will be deducted from your score! To exit the Answer key mode, simply press **OK** and return to your dictation. Listen & Spell Master will pick up where you've left off!
- When playing the activities 5 to 10, press the ANSWER key to display the correct answer at once.

Scoring rules

The score is always given out of a total of 20 points. The score is given at the end of each game round. The game round length varies between activities, for example in Activity 1 you need to type in 5 dictations in order to see your score, whereas in activity 2 it is displayed after every dictation.

The score is calculated in different ways in different game rounds. A summary of the scoring rules is given below:

For activities 1, 2, 3, 4,

The score is calculated as a percentage of how many letters you have written correctly, and then converted into a score out of 20. Make sure you try and finish the entire dictation to get a true reading of your score!

For activity 5, 6, 7, 9, 10

The answer is correct at the first try.....4 points

The answer is correct at the second try2 points

Remember that if you use the ANSWER key or the DICTIONARY key to find an answer then one point is deducted from your final score.

For activity 8

The score is calculated as a percentage of how many words you have found on the total of possible answers (it's the number displayed on the right of the question word). Then this percentage is converted into a score out of 20.

Add players and compare scores

Use the PROGRESS key to check how you and your friends are doing! Use the ARROW keys to select a player and press **OK** . To add a new player see the Settings section on pg 23.

Overall Performance

This shows your overall average dictation score and the number of dictations you have completed. This score only reflects your progress in the first 5 activities of the unit.

Activity Scores

In here you can find your average scores for each individual activity. Scroll down the list to see how you measure up in each of the 10 activities.


Contents of the packaging

1 x Listen & Spell Master game

1 x instruction manual

WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

Battery information

The Listen & Spell Master game works with 3 X 1,5V  AA/LR6 alkaline type batteries (included). This product is supplied with batteries for demonstration purposes. They should be replaced with new batteries before use. Ask an adult to help you to find and install the correct batteries.

1. Using a screwdriver, open the battery compartment cover located under the unit.
2. Install the 3 AA batteries observing the polarity indicated at the bottom of the battery compartment, and as per the diagram shown opposite.
3. Close the battery compartment and tighten the screw.



Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short circuited. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time.

WARNING: Malfunction or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, press the RESET button located under the product or remove the batteries and insert them again.

Key Guide



POWER
key

Turns the Listen & Spell Master on/off.

Note: The unit will automatically turn off after 8 minutes of inactivity.



DEMO
key

Launches a demonstration of the Listen & Spell Master activities.

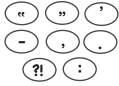


Activity
selector

Slide to select the activity you want to play.

**OK key**

Confirms a setting or a dictation.

**Punctuation keys**

To type brackets, apostrophe, colon, dash, comma, dot, question mark and exclamation mark.

**ACCENT key**

Types an accented character.

**SETTINGS key**

Accesses the settings menu. Press once again to exit.

**LANGUAGE key**

Toggles between English and French.

**DICTIONARY key**

Views a word and its description in the dictionary.

**PROGRESS key**

Accesses your scores.

**SHIFT key**

Use this key to type capital letters. You can also hold down the SHIFT key and the REPEAT key at the same time, to hear the entire dictation repeated.

**BACKSPACE**

Deletes a typed character. You can also use this key to exit the Dictionary or a menu function like the Settings or the Progress menus.

**PAUSE key**

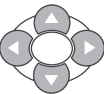
Press the PAUSE key at any time to pause the dictation. The cursor will stop flashing indicating that the speech is paused. Press the PAUSE key again to return to the activity.

**REPEAT key**

To listen again to any words you may have missed.

**ANSWER key**

Press the ANSWER key to let Listen & Spell Master help you with the tricky words.

**ARROW key**

Use the ARROW keys to highlight the desired option, insert a letter or to navigate in the settings menu.







**RESET key**

If the unit malfunctions or receives an electrostatic shock, press the RESET key located under the unit.







Settings

You can access the settings menu at any time by pressing the SETTINGS key.







Volume

1. Use  and  to highlight "Volume" then press .
2. Use  and  to select a volume level (High, Medium or Low) and press  to confirm and return to the settings menu.








Contrast

1. Use  and  to highlight "Contrast" then press .
2. Use  and  to select a contrast level (Light, Medium or Dark) and press  to confirm and return to the settings menu.







Repetition

1. Use  and  to highlight "Repetition" then press .
2. Use  and  to select "Yes" or "No" and activate or deactivate the dictation repetition. Press  to confirm and return to the settings menu.









Change player

1. Use  and  to highlight "Change player" then press .
2. Use  and  to select "new player", then press  to confirm.
3. Type in the name of the new player, then press the  key to confirm and return to the settings menu.

To change the player:







1. Use  and  to highlight "Change Player" then press .
2. Use  and  to select a player and press  to start an activity.

To delete a player:




1. Use  and  to highlight "Change Player" then press .
2. Use  and  to select a player and press the BACKSPACE key.
3. Use  and  to select "Yes" or "No" and press  to confirm.

Note: Listen & Spell Master can store up to 5 players.

Reset the memory

1. Use  and  to highlight "Erase memory" then press .
2. Use  and  to select "Yes" or "No" and press  to confirm and return to the settings menu.


Exit menu

1. Use the  and  keys to highlight "Exit menu" then press  to return to the welcome screen.





Note: Use the SETTINGS key at any time to return to the settings list or to exit from the setting menu.

Capital letters, accented characters and punctuation

Correcting the typed word

To edit typed words, use the ARROW keys to move the cursor to the place you wish to insert or delete letters, (use  to delete the character to the left of the cursor).

Typing capital letters or accented characters




1. To type a capital letter, press and hold  and press the desired letter key once. For example,  +  types an "E".
2. To type an accented character (French only), press the desired letter then press the ACCENT key repeatedly until the desired accented character is displayed (e.g. press , then press the ACCENT key twice to type an "è").



Punctuation

Use the punctuation keys to include the punctuation in your dictation.

Description of the activities

How to play the dictation games 1-4

Listen to the dictation and type what you hear into the unit, being sure to include the punctuation and to spell all the words correctly. Listen & Spell Master will repeat each phrase twice before moving on to the next one, to be sure that you have time to catch up. You can press the PAUSE key at any time, or the REPEAT key to hear the phrase repeated again. Press  when you have finished and check your dictation. When you are sure there are no mistakes, press  once again to confirm. Listen & Spell Master will scan the dictation for mistakes and show the corrections. Press  and you will be given a score out of 20. Look at for the fun pictures of your dictation that sometime appear before your score appears.

 15 / 20 

Activity 1 – Progressive Dictation

For the Progressive Dictation activity, Listen & Spell Master tells simple sentences. There are 3 levels which increase in difficulty. To move up a level you have to score 16/20 in two dictations. If you score below 12/20 in two dictations, you will automatically go down a level.

Example of a full dictation text:

My grandmother brings me fig cakes every Sunday. I always savour them fondly.



Listen carefully and type what you hear.
My grandmother...
brings me fig cakes...
every Sunday... full stop

Educational value: The Listen & Spell Master contains 60 short stories – 20 in each level – chosen specifically to address classic and easy to make spelling and punctuation mistakes.

Activity 2 – Challenge Dictation

The Listen & Spell Master tells a challenging short story using tricky words and punctuation.

Example of a full dictation text:

The Egyptian sphinxes have long fascinated archaeologists. Many scientists have studied the secrets of the pyramids and of life at the time of the Pharaohs. But numerous facts about ancient Egypt have yet to be elucidated.

Example of a typical question:



Listen carefully and type what you hear.
The Egyptian sphinxes...
have long fascinated archeologists...full stop

Educational value: Fun and engaging stories, created specially for the product. They pay particular attention to age-appropriate vocabulary, punctuation, grammatical or conjugation topics such as adjectives, tense, adverbs, homophones and "problem" words that children often find challenging to spell. This activity contains 30 short stories.

Activity 3 – Ecology Dictation

Your Listen & Spell Master also provides short ecological dictations that will raise your awareness of your environment. The dictations are divided into 2 parts: Listen & Spell Master will first dictate a fact. Then, for the next dictation, you will be given a tip to know how to act 'green'.

Example of a full dictation text:

Fact: Plastic bags are highly polluting waste.

Tip: Whenever you go shopping, take along a reusable bag (next dictation).



Listen carefully and type what you hear.
Plastic bags...
are highly...
polluting waste... full stop

Educational value: The 40 ecological sentences are topical and engaging to the specific age-group of this product.

Activity 4 - Jokes Dictation

Listen to the dictation of the joke question and type in the question. You will only receive the answer when you type the question correctly. You can repeat the question as many times as you like by pressing the REPEAT key after your score.

Example of a joke:

Q: What do sardines call a submarine?

A: A tin of people.



What do...
sardines...
call a submarine... question mark

Educational value: Another fun-filled activity tailored made to make the learning process more entertaining.

Activity 5 – French Dictation

Improve your French vocabulary and spelling by listening to the French words and then typing them in without any mistakes. There are 100 useful words to learn! Press **OK** when you have finished. You have two chances to try and spell the word correctly. When you have completed 5 questions, you will be given a score out of 20.

Examples of French words:

Professeur (teacher)

Camion (truck)




Pomme (apple)



Type what you hear in French.
Professeur

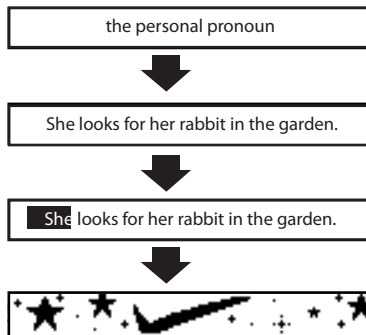
Educational value: The simple words in this activity are specifically designed to build up a child's vocabulary and help them gain confidence in French spelling.

Activity 6 – Grammar

This activity is a fun way to practice your grammar and learn new grammar rules. You need to find the grammatical form such as 'the direct object' in a sentence. Use  and  to highlight the grammatical form and press  to confirm. You have two chances to try and find the grammatical form. You can display the grammatical form you need to find as many times as you like by pressing the REPEAT key. When you have completed 5 questions, you will be given a score out of 20.


Examples of grammar questions:

Find this grammatical form in the sentence:



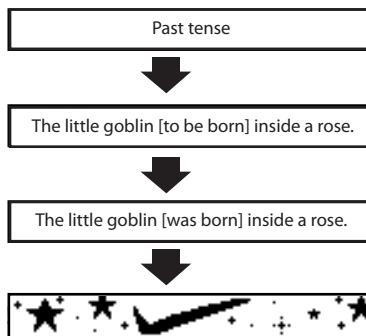
Educational value: The child will learn to recognize the grammatical forms as learned at school.

Activity 7 – Conjugation / Verb tenses

Making a verb the correct tense can often be tricky. Read the sentence and change the verb in brackets to the correct verb tense, and press  to confirm. You have two chances to try and spell the verb correctly. When you have completed 5 questions, you will be given a score out of 20.

Example of a conjugated verb:

Use the verb in the following tense:



Educational value: There are 150 sentences for a child to practice the difficult art of conjugating verbs.

Activity 8 – Word mix

Enjoy mixing up letters and creating new words! The Listen & Spell Master will display a word on the screen from which you need to make as many new words as possible. The words must be more than 2 letters and include conjugated verbs. Type in the new words pressing **OK** after each one. Use **▲** and **▼** to scroll through your typed answers. If you're having trouble completing the game, press the ANSWER key to see all the missing words. Watch out as you will lose points for each missing answer.

Example of a word mix:

Post (8 possibilities)

Opts	Opt
Pots	Pot
Tops	Top
Spot	Stop

Educational value: Develops the child's interest in playing with words and ability to build up different letter combinations to form a new word.

Activity 9 – Vocabulary

Increase your vocabulary by selecting the word that matches the definition. Use **◀** and **▶** to select the correct word and press **OK** to confirm. You have two chances to try and find the correct answer. When you have completed 5 questions, you will be given a score out of 20.

Activity 10 – Hangman

The classic children's favourite. Guess the hidden word, letter by letter, in the smallest number of tries as you can! You have 10 tries to guess the hidden word before the game is over, and the answer is displayed. Press a letter key to make your guess. When you key in a correct letter, Listen & Spell Master will replace the question mark in the appropriate position. If you type a letter that is not in the word, the unit will reduce your lives by one. If you type a correct or wrong letter that you have already tried, the unit will not remove a life. If your lives reach zero, you have lost the game and the correct word will be revealed. If you want to give-up the game and reveal the word, press ANSWER.

Troubleshooting

Q: How do I slow down the dictation to a speed I'm comfortable with?

A: You can pause the dictation at any time by pressing the Pause key, and you can repeat any phrase by pressing the Repeat key. If you want to hear the entire dictation from the beginning, hold down Shift and press the Repeat key at the same time.

Q: How do I stop Listen & Spell Master from repeating every phrase?

A: Listen & Spell Master has been programmed to repeat every phrase of a dictation twice. You may feel that this speed is too slow for you, in which case this feature can be turned off. To do this, push the Settings button and go to 'Dictation Repetition' and press 'off'. Now every time Listen & Spell Master dictates a sentence, each phrase will only be spoken once.

Q: How do I know when a dictation has finished?

A: When the unit says 'End of the dictation' then you know that the Dictation is finished. After this you must press the OK key to read over what you have written.

Q: Sometimes I get a question mark (?) symbol when the Listen & Spell Master is displaying my corrections. Why does this happen?

A: You may get a question mark if you have added an extra word by mistake, or if you have inserted a punctuation mark where there should be none. The unit will count this as one mistake.

Q: Sometimes I get a black or white rectangle (■ □) symbol when the Listen & Spell Master is displaying my corrections. Why does this happen?

A: You get a white rectangle symbol if you have added an extra space by mistake in front or after a punctuation mark. And you get a black rectangle symbol if you forgot a space by mistake in front or after a punctuation mark. The unit will count this as one mistake.

Q: How do I find the answer to the joke in game 4?

A: In the Joke dictation, you must spell the joke question with no mistakes before the Listen & Spell Master tells you the answer to the joke. You can have as many tries as you like at getting the joke question right. Simply press the REPEAT key after your score has been displayed to have another go at the same dictation.

Q: I'm bored of this dictation. How do I skip to the next one?

A: To start a new dictation you must exit the activity and then return to it again by sliding the selector switch.

Q: Help! I've pressed the ANSWER key by mistake and now I'm stuck. How do I return to my dictation?

A: You can exit the Answer mode at any time by pressing the OK key. Listen & Spell Master will continue with your dictation where you left off. If you exit the Answer mode without checking any of the words, then you won't lose any points.

Q: I want to see how I'm doing. How can I check my score?

A: Press the PROGRESS key to find your average number of dictations, as well as a game-by-game report of your average scores in each activity.

Q: My sister / brother wants to play. How can I keep their score separate from my own?

A: You can easily create up to 5 player profiles. To add a player press the SETTINGS key and select 'Change Player'. Here you can add a player by choosing 'new player', or delete a player by selecting the player's name and pressing the BACKSPACE key. The scores for each player are saved inside the unit.

Q: I'm stuck in the settings menu. How do I get out?

A: To exit any of the menus (settings, progress or player menu), simply press the menu key a second time. For example, to exit the settings menu, just press the SETTINGS key again and you will go back to the game that you were playing before.

Maintenance

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not to expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit.

English

Warranty (Europe only)

NOTE: please keep this instruction manual, it contains important information. This product is covered by our 2-year warranty. For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. Not suitable for children under 36 months old, as it contains small detachable elements which could be swallowed. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Reference: DC510i1
Designed and developed in Europe – Made in China

Lexibook UK Ltd,
Unit 10 Petersfield Industrial Estate,
Bedford Road, Petersfield,
Hampshire, GU32 3QA, United Kingdom.
Helpline: 0808 1003015.
www.lexibook.com

LEXIBOOK Limited
8th Floor, 17 Wang Chiu Road,
Kowloon Bay, Kowloon,
Hong Kong SAR
www.lexibook.com

© 2009 Lexibook®



Environmental Protection:

Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste! Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).



REF: DC510i1IM0259