

NOS FILMS

1. MICKEY POMPIER.
2. LA REVANCHE DE DONALD.
3. L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE.
4. PLUTO, CHIEN DE COURSE.
5. LE TRÉSOR DE PLUTO.
6. FIFI VEUT SORTIR SEUL.
7. PLUTO ET LES PUCES.
8. MICKEY, SAUVEUR DES PETITS COCHONS.
9. UNE INVENTION DE MICKEY.
10. PLUTO PAYE LES FAUTES D'AUTRUI.
11. MICKEY ET LE SOUS-MARIN PIRATE.
12. LES VOLEURS VOLÉS.
13. LA RUSE DE MINET.
14. LES DEUX CONCURRENTS.
15. MICKEY PROTÈGE LES ENFANTS.
16. LES BANDITS DU FAR-WEST.

Etablissements JUNIOR
PARIS - FRANCE

LE CINÉMA DE MICKEY

INSTRUCTIONS POUR LE MONTAGE

1° MONTAGE DU PROJECTEUR SUR SOCLE.

Redresser le projecteur (fig. 1) pour lui donner sa forme de boîte rectangulaire. Rabattre le couvercle, en mettant dans la boîte l'obturateur qui doit se trouver en avant des lentilles. Pour fixer ce couvercle, passer la languette D dans la fente de la languette C et par-dessous. Puis enfoncer la languette C à l'intérieur du projecteur.

La languette C se trouve ainsi coincée entre la face avant du projecteur et la languette D.

Le projecteur ainsi obtenu est fixée au socle (fig. 2) en enfonçant les pattes A, A' et B, B' respectivement dans les fentes A et B du

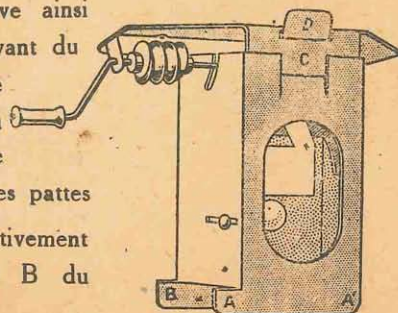


Fig. 1:

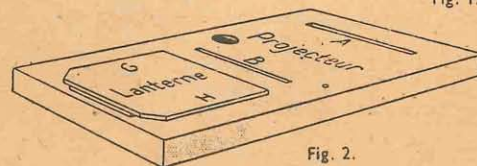


Fig. 2.

socle après avoir passé la lame d'un coupe-papier dans les fentes A et B pour faciliter l'entrée des pattes dans ces fentes. Cette opération s'effectuera en commençant par introduire les deux Parties des pattes marquées par les lettres A et B.

2° MONTAGE DE LA LANTERNE.

Redresser la lanterne (fig. 3) pour lui donner sa forme de boîte cubique. Rabattre les quatre languettes E, F, G, H, formant le fond de la lanterne, en prenant la précaution de rabattre en premier la languette E, puis par-dessus la languette F, puis les languettes G et H. Ces deux dernières doivent s'introduire sous les deux glissières G et H du socle de façon que l'ouverture de la lanterne vienne en contact du projecteur.

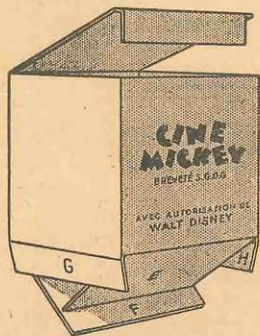


Fig. 3.

le socle d'avant en arrière et d'arrière en avant.

Se procurer une pile électrique. Rabattre le contact le plus long sur le côté de la pile. Replier le contact le plus court en le couchant horizontalement sur le haut de la pile.

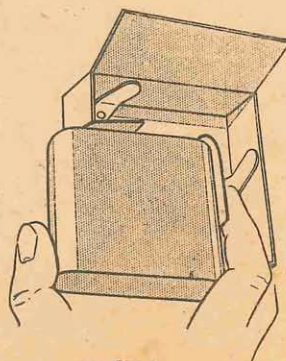


Fig. 4.

La lanterne peut glisser sur

Prendre le boîtier de pile (fig. 4). Placer la pile à l'intérieur de façon que les contacts de la pile s'appliquent sur les contacts du boîtier.

Placer le réflecteur sur le porte-ampoule et visser l'ampoule à l'intérieur du réflecteur (voir figure 5). Introduire le tout dans la lanterne, le réflecteur vers l'avant, et en hauteur, en laissant dépasser la tige du contact par la fente qui se trouve sur le côté de la lanterne (fig. 6). Fermer le couvercle de la lanterne, sa languette à l'intérieur. En abaissant le contact sortant sur le côté de la lanterne, on allume la lampe.

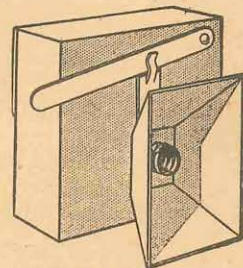


Fig. 5.

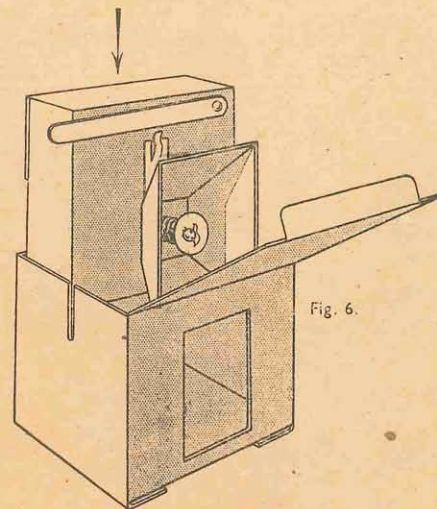


Fig. 6.

3° MONTAGE DU FILM ET DE LA BOBINE.

Le film se place à gauche de l'appareil en introduisant son axe dans les trous du socle et du projecteur en commençant par le haut comme l'indique la figure 7. Le film devra être placé de telle façon que son entourage en carton soit en contact avec le projecteur.

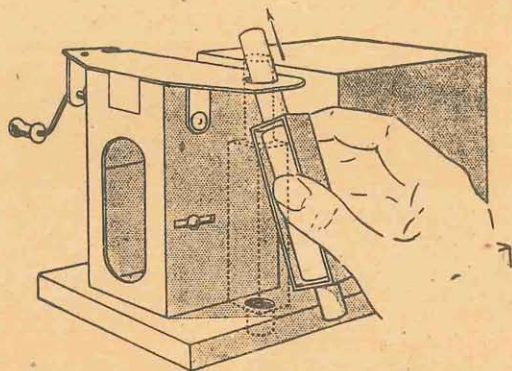


Fig. 7.

Placer de l'autre côté du projecteur la bobine. Pour cela, introduire l'extrémité de l'axe recourbé opposé à la roue dentée dans le petit trou du socle (voir fig. 8), Redresser l'axe verticalement, le pousser dans la fente arrière du couvercle du projecteur et fixer le crochet dans le trou le plus en avant du couvercle. A ce moment la roue dentée est

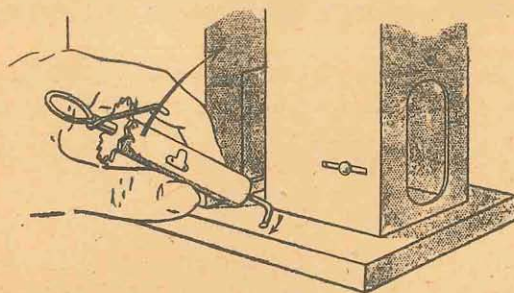


Fig. 8.

solidaire de la vis sans fins. Tirer la languette du film, passer celui-ci entre le projecteur et la lanterne (pour faciliter cette opération reculer la lanterne sur ses glissières) et fixer l'extrémité du film par sa fente dans le petit crochet de la bobine (fig. 9).

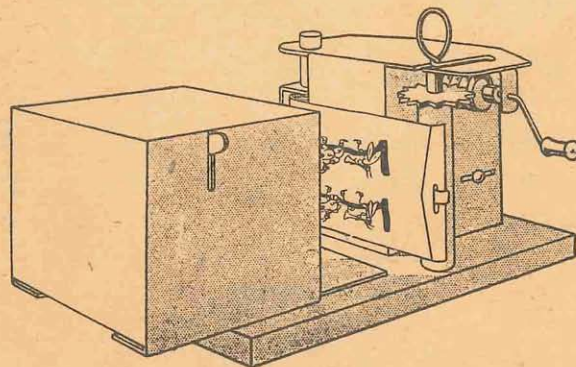


Fig. 9.

4° MISE AU POINT DE LA PROJECTION

Surélever l'appareil de 4 ou 5 cm. en le plaçant sur le fond de la boîte retournée ou sur un livre,

Disposer la face interne du couvercle de la boîte qui forme écran à une vingtaine de centimètres du projecteur. Tourner doucement la manivelle pour amener la première image devant la lanterne. Allumer celle-ci et régler la projection en avançant ou en reculant les boutons qui se trouvent sur chaque côté du projecteur.

L'appareil est prêt fonctionner.

5° POUR FAIRE FONCTIONNER LE CINÉMA.

Allumer la lanterne et tourner la manivelle de la main droite en maintenant l'appareil immobile de la main gauche placée sur le couvercle du projecteur.

Tourner la manivelle à la cadance approximative d'un tour à la seconde,

6° FIN DE LA PROJECTION.

La projection terminée, relever l'interrupteur. Reculer la lanterne sur ses glissières. Dégager le petit crochet de l'axe de la bobine et l'introduire dans le deuxième trou un peu en arrière du premier. La roue dentée est alors dégagée de la vis sans fin. Enrouler le film sur son axe en tournant ce dernier.



ATTENTION!!

Si, après avoir monté le Cinéma de Mickey, vous constatez un mauvais fonctionnement de l'appareil, vous trouverez ici les principales fautes de montage que vous avez pu commettre ou le petit défaut qu'il est toujours possible d'arranger soi-même facilement

1. - La manivelle ne tourne pas.
C'est que l'obturateur est coincé au-dessus des lentilles.
- Levez le couvercle du projecteur et le refermer en plaçant l'obturateur EN AVANT des lentilles et non pas en arrière.
2. - La manivelle est dure à tourner et il se produit un grincement lorsque la vis sans fin entraîne la roue dentée.
C'est que la vis sans fin est trop près de la roue dentée,
- Sans rien démonter, exercer une légère pression sur l'axe de la manivelle VERS L'AVANT. Cette opération suffit à redresser le support de la manivelle qui avait été faussé.
3. - La vis sans fin n'entraîne pas la roue dentée,
C'est que la bobine sur laquelle doit s'enrouler le film n'est pas dans sa position de marche.
- Enfoncer le crochet terminant l'axe de la bobine dans celui des deux petits trous qui se trouve LE PLUS EN AVANT; l'autre trou correspondant à la position de débrayage.
4. - La lampe ne s'allume pas.
C'est qu'il y a un mauvais contact dans le circuit électrique
- Vérifier la position de la pile dans son boîtier. Les contacts de la pile doivent toucher ceux du boîtier.
- S'assurer que la lampe est bien vissée à fond sur son support.
5. - La projection est mauvaise. L'image est floue.
C'est que la mise au point des lentilles est mauvaise.
Rechercher la meilleure position du porte-lentilles, et resserrer entre le pouce et l'index les agrafes qui le maintiennent, de façon qu'il ne bouge plus de cette position.
6. - Le film ne se déroule pas.
A. - C'est qu'il est mal monté le long du projecteur.
B. - Le roder avant de s'en servir (en faisant un mouvement de va et vient)
- Faire faire un quart de tour au cadre du film, de façon qu'une des faces de ce cadre soit en contact avec ce côté du projecteur. Le film doit se dérouler sans toucher le bord de son cadre.

FILM No 1

MICKEY POMPIER

Au feu ! Au feu !

La maison est en flammes !

Donald se précipite au poste avertisseur d'incendie pour prévenir le pompier Mickey.

Aussitôt, les voitures sont attelées et les pompiers accourent sur les lieux du sinistre.

Mickey tient la lance et combat le feu.

— Mais c'est la maison de Minnie qui brûle !

En effet, Minnie apparaît à la fenêtre :

— Au secours ! Au secours ! l'escalier est en feu, je ne peux pas descendre !

— N'aie pas peur ! s'écrie Mickey, je suis là et je te sauverai.

Mickey, rapide comme une souris, court chercher son avion, le met en marche, survole la maison de Minnie, déploie son parachute et, avec une adresse incroyable, attrape Minnie par la fenêtre !

Minnie est sauvée et tous les habitants du village l'acclament ainsi que Mickey qui recevra la médaille de sauvetage.

FILM No 2 ; **LA REVANCHE DE DONALD**

FILM N° 3

L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE

Elmer et sa petite amie Mougly s'en vont à l'école.

Il fait beau et sur leur chemin les fleurs sont plus belles que d'habitude.

— Quel superbe bouquet nous allons faire !

Tout à coup Elmer aperçoit un papillon qui n'est pas encore dans sa collection. Il faut absolument l'attraper, et voilà nos deux écoliers à la poursuite de l'insecte.

Bientôt, ils se trouvent dans un bois et ne reconnaissent plus leur chemin.

Les petits imprudents sont perdus et ont très peur. Il y a de quoi : voici un bien vilain personnage qui s'approche.

C'est le grand méchant loup.

— Que faites-vous là, mes pauvres enfants : heureusement que je vous ai rencontrés, car la forêt est bien dangereuse. Suivez-moi, et je vous remettrai sur votre route.

Elmer et Mougly sont très effrayés, mais que faire ?

Ils suivent leur guide qui les conduit dans son repaire où il les enferme.

Il se frotte les mains, en songeant au festin qu'il fera demain.

Mickey, accompagné de Pluto, est à la chasse dans la forêt.

Tout à coup il entend des appels désespérés provenant d'une cabane, il se précipite et délivre les deux prisonniers qu'il ramène à la maison, bien guéris de faire l'école buissonnière.

Film N° 4 : **PLUTO, CHIEN DE COURSE**

FILM N° 5

LE TRÉSOR DE PLUTO

Mickey lit le journal dans son fauteuil.

« Qui vient encore me déranger ? »

C'est Donald qui apporte une nouvelle sensationnelle :

Il a trouvé un plan établi par Pluto, qui révèle l'emplacement d'un trésor.

Aussitôt les deux compères décident de s'en emparer.

Les voici préparant l'expédition.

Mickey, le plan en main, dirige la route. Donald porte les bagages.

Les premières difficultés se présentent, il faut escalader une montagne.

Donald souffre de la chaleur. Mais nos deux explorateurs ne sont pas au bout de leurs peines.

Voici une rivière qu'il faut traverser. Il n'y a pas de pont. Il faut passer à la nage.

Enfin ils arrivent au but.

Le trésor est enfoui au pied de cet arbre.

« Un dernier effort et nous serons riches ! »

Mickey et Donald creusent la terre, trouvent ce qu'ils cherchent et sont récompensés selon leur mérite !

Film N° 6 : FIFI VEUT SORTIR SEUL

FILM N° 8

MICKEY SAUVEUR DES PETITS COCHONS

Mickey, le nez au vent suivi du fidèle Pluto, s'en va à l'aventure.

Soudain, il s'arrête et, sans bruit, montre à Pluto une scène qui le soulève d'indignation et d'horreur.

Derrière le buisson, le Grand Méchant Loup prépare un pot-au-feu dans une immense marmite.

Un peu plus loin, deux petits cochons roses sont ficelés à un piquet, en attendant de passer dans la marmite pour servir de diner au Grand Méchant Loup.

Mickey s'éloigne en cherchant le moyen de sauver ses petits amis.

La Providence met sur sa route un épouvantail que Mickey songe aussitôt à utiliser.

Il l'emporte chez lui et se met au travail.

Bientôt son ouvrage est terminé et le voilà qui se dirige vers le repaire du Grand Méchant Loup, toujours suivi de Pluto, sur le dos duquel il a fixé le mannequin brandissant un fusil.

Mickey se cache derrière le buisson et actionne le mannequin en tirant sur une ficelle.

Le Grand Méchant Loup croit avoir à faire à un redoutable chasseur et s'enfuit en abandonnant ses victimes.

Mickey délivre les petits cochons roses qui dansent de joie d'avoir échappé de si près à la torture.

Pluto et Mickey se réjouissent d'avoir accompli une bonne action.

Film N° 9 :

UNE INVENTION DE MICKEY

FILM N° 9

UNE INVENTION DE MICKEY

Mickey, ce matin-là, fait sa petite promenade pour se dégourdir les pattes. Pluto suit son maître fidèlement, lorsque l'attention de Mickey est attirée par une affiche annonçant un match de boxe.

Cette affiche inspire à Mickey une de ces inventions dont il a le secret.

Il rentre chez lui et se met à fabriquer un boxeur mécanique. Pluto l'aide de son mieux.

Devant leur chef-d'œuvre, les deux compères se félicitent.

En route pour le ring !

Mickey engage son phénomène dans le prochain championnat.

Voici le match.

Les spectateurs sont assez surpris de l'allure du nouvel amateur.

Sur le ring, les managers soignent leur candidat.

Le combat commence et nous assistons au triomphe de la mécanique sur l'animal.

La foule en délire acclame le vainqueur, pour la plus grande joie de Mickey.

**Film N° 10 : PLUTO PAYE
LES FAUTES D'AUTRUI**