

CALCULATRICE MÉCANIQUE À RÉGLETTES

FICHE N° 1564

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : 1925-1949

Fabricant : Wizard

Domaines : Mathématiques

Sous-domaines : Calcul

Organisme : ACONIT

Ville : (inconnu)

Modèle :

Matériaux : Métal

Description

La calculatrice Wizard est une machine de poche mécanique à réglettes (sur le principe des crosses de Troncet), qui fonctionne à l'aide d'un stylet (manquant sur cet exemplaire). Elle dispose d'une fonction de remise à zéro dans sa partie haute. Elle traite 8 chiffres. Elle comporte en haut les encoches ("crosses") pour les reports de l'addition, mais aussi en bas des encoches supplémentaires pour le report des soustractions. Elle est annoncée comme effectuant les quatre opérations.

Utilisation

Pour une addition, l'opérateur met son stylet dans le chiffre choisi et "tire" la réglette. S'il atteint la "zone rouge", il remonte la réglette et accroche la retenue.

Pour une soustraction, l'opérateur travaille en sens contraire et utilise l'encoche de retenue basse.

La machine promet les 4 opérations. En fait la multiplication va constituer en une série d'additions du multiplicande, d'abord au niveau des unités, puis des additions de 10 fois le multiplicande au niveau des dizaines. La machine évite de connaître sa table de multiplication, mais demande énormément de patience et d'attention. De même pour la division, en effectuant des soustractions.

Cette machine "Wizard", de fabrication allemande, a été très répandue internationalement.

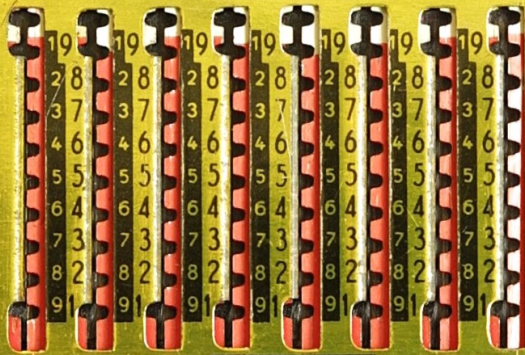
TRADE



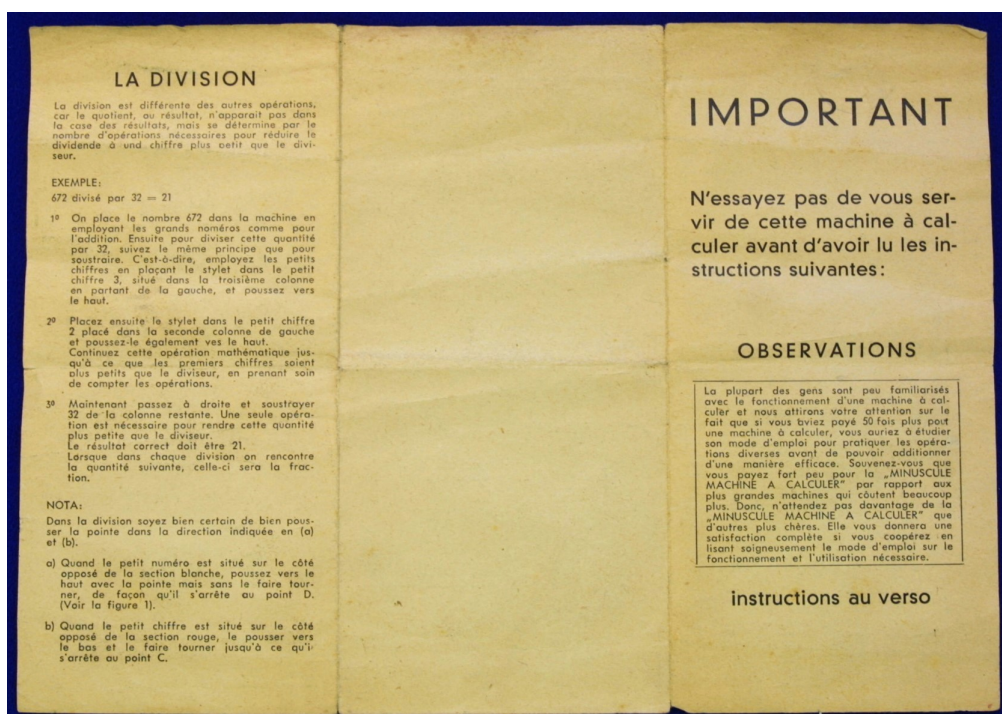
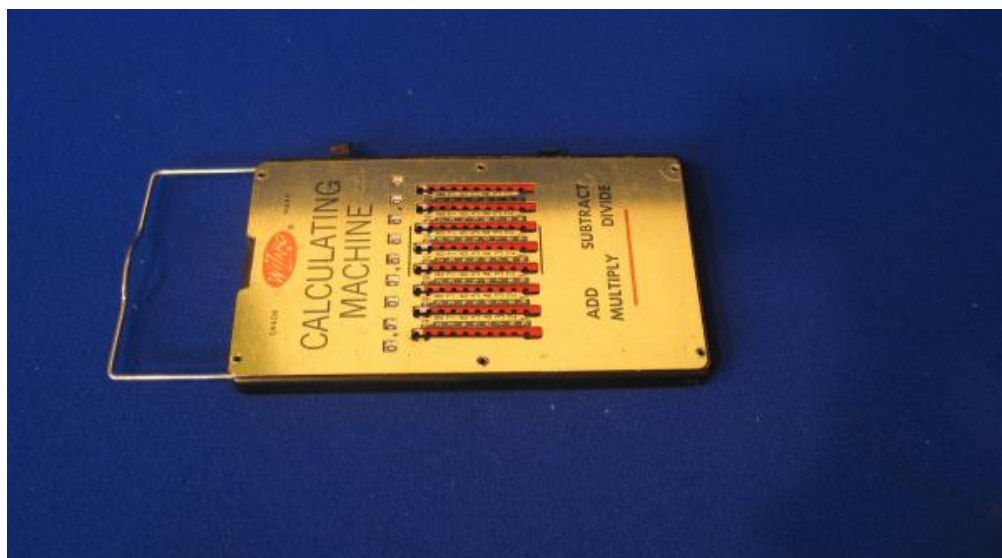
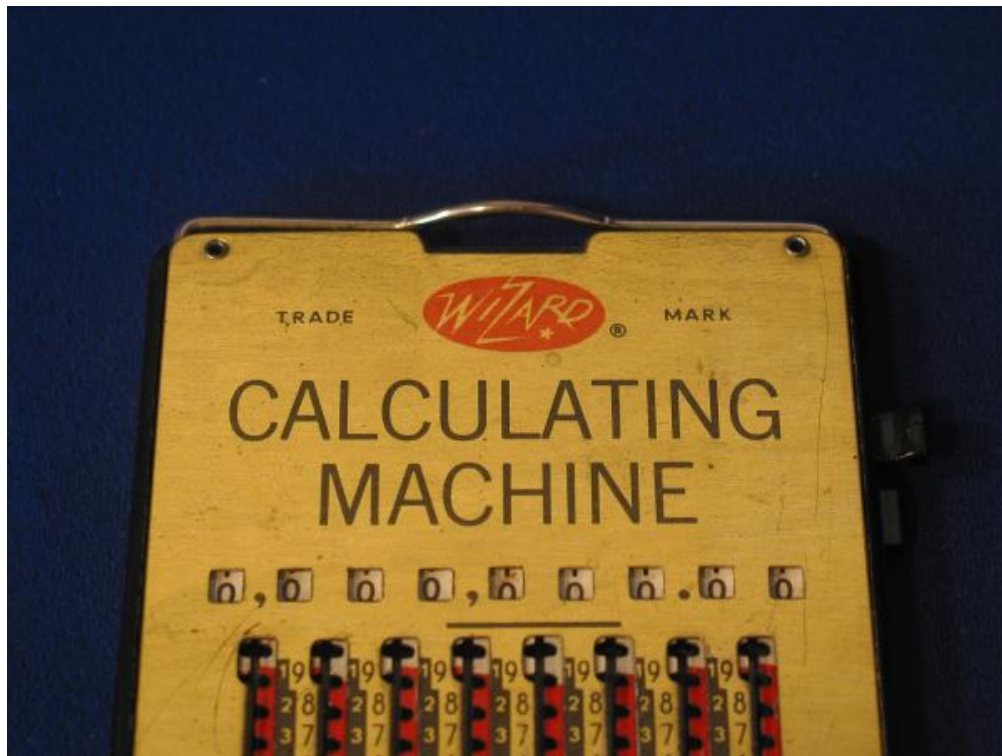
MARK

CALCULATING MACHINE

0,0 0 0,0 0 0.0 0

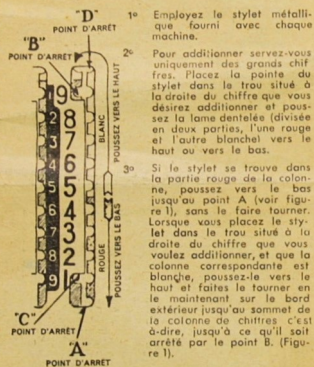


ADD SUBTRACT
MULTIPLY DIVIDE



ADDITION

(C'est surtout pour le Calcul de cette opération que cette machine fut construite et c'est d'ailleurs celle que l'on effectue le plus fréquemment. Afin de pouvoir Soustraire, Multiplier et Diviser, il faut d'abord savoir Additionner).



IMPORTANT — N'oubliez pas que dans chaque addition, le stylet doit être abaissé jusqu'au point A, lorsque les chiffres à additionner sont placés sur le côté opposé à la colonne rouge. Alors que vous devez le remonter et le faire tourner à gauche pour redescendre ensuite jusqu'au point terminal B, lorsque les chiffres à additionner sont placés sur le côté opposé à la colonne blanche.

Les résultats paraîtront dans les fenêtres situées sur la partie supérieure de la machine.

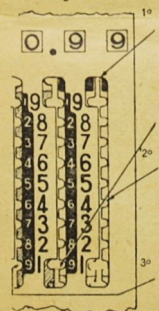
LA REMISE A ZERO est produite en actionnant la poignée fixée au-dessus de la machine.

NOTA — Si vous désirez additionner un chiffre et que le stylet soit dans la colonne blanche, notez qu'il ne faut en aucun cas forcer pour le pousser, et le faire redescendre, ensuite jusqu'au point B sortez le stylet du trou dans lequel il se trouve et placez-le dans le trou correspondant au numéro UN de la colonne suivante située à gauche, en poussant jusqu'en haut. Faites-le ensuite tourner puis redescendez jusqu'au point B.

Exemple: Additionner 1 à 99.

Si l'on est une autre fois arrêté avant le point B, réalisez la même opération que précédemment et pousser ensuite vers la colonne de gauche, en répétant cette opération jusqu'à ce que le stylet puisse arriver jusqu'au point terminal B sans rencontrer aucun obstacle.

Voir la figure



1° Si le chemin est obstrué et qu'il s'avère impossible de faire tourner le stylet, sortez la pointe de son trou et la placez dans le trou correspondant au numéro 1 de la colonne de gauche. Remontez et tournez au sommet de la colonne. (Ajoutez 1 à 99).

2° Lorsque vous additionnez des chiffres situés dans la colonne blanche, poussez le stylet jusqu'en haut en le maintenant au bord du côté extérieur, et en le redescendant jusqu'au point d'arrêt.

3° Pour additionner un chiffre situé dans la colonne rouge poussez le stylet vers le bas.

LA SOUSTRACTION

Marquez le chiffre que vous désirez soustraire sur la machine, en vous servant des grands chiffres, comme vous l'avez fait pour l'addition.

Observer les petits chiffres qui sont à la droite des grands (voir la gravure qui se trouve au bas de la page de gauche). Pour soustraire, employez les petits chiffres à la place des grands.

Si le reste est un chiffre placé sur le côté opposé de la section blanche de la colonne, poussez le stylet vers le haut mais sans le faire tourner au sommet de la colonne.

Pour soustraire un chiffre placé sur le côté opposé à la section rouge de la colonne, poussez le stylet vers le bas et faites lui tourner la courbe afin de le faire remonter jusqu'au point terminal C.

Si le chemin se trouve obstrué dans cette colonne, répétez les instructions données précédemment, c'est-à-dire, faites passer le stylet dans la colonne située directement à gauche et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit possible d'atteindre le point C.

LA MULTIPLICATION

Voici les principes fondamentaux de la multiplication.

Soit 12×12 . Multipliez d'abord 12×2 puis 12×1 .

Exemple:

$$\begin{array}{r} 2 \times 2 = 4 \\ 2 \times 1 = 2 \\ 1 \times 2 = 2 \\ 1 \times 1 = 1 \\ \hline 144 \end{array}$$

NOTA:

Cette opération se fait sur la machine à calculer de la même façon que sur le papier, en poussant toujours vers la colonne de gauche le chiffre que vous désirez multiplier.

Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Calculatrice mécanique à réglettes (Wizard), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=26921>, consulté le 2026-07-27