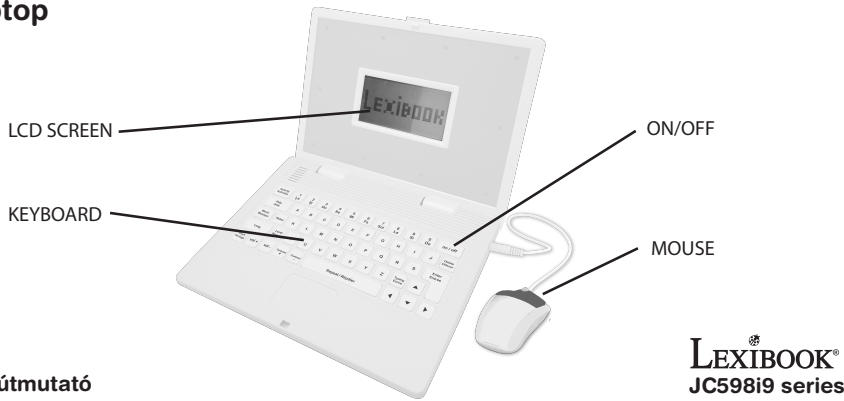


Educational bilingual laptop
Kétnyelvű tanuló laptop



Instruction Manual • Használati útmutató

LEXIBOOK®
JC598i9 series

ENGLISH

UNPACKING

When unpacking, ensure that the following elements are included:
1 x educational laptop 1 x mouse 1 x instruction manual

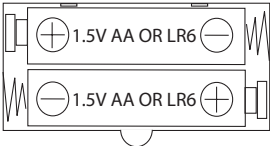
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

POWER SUPPLY

Your educational laptop computer is powered by 2 x 1.5V AA/LR6 batteries (included).

Installing batteries:

1. Using a screwdriver, open the battery door located under the device.
2. Insert 2 x 1.5V AA/LR6 batteries observing the polarity markings inside the battery compartment.
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. Battery shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or the like.

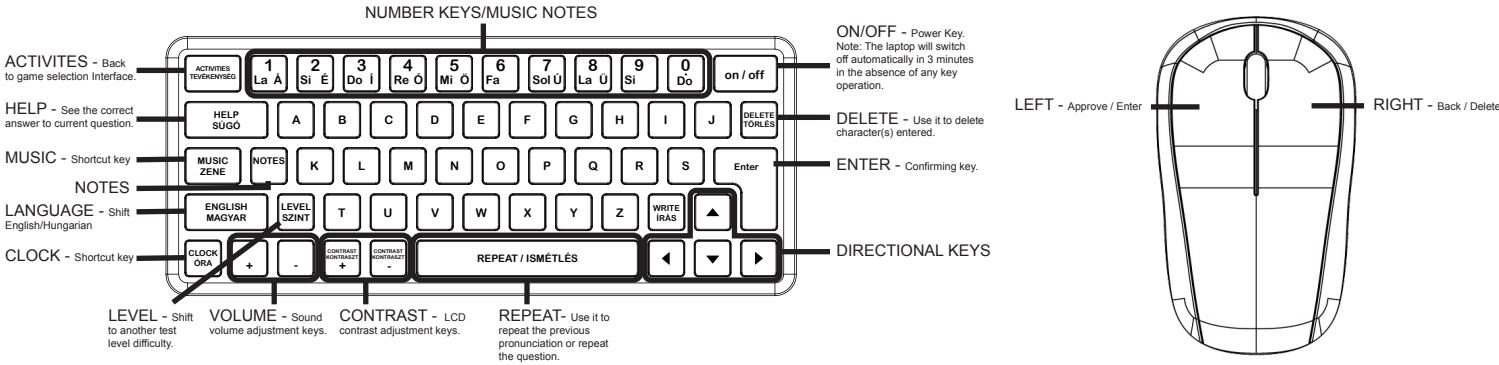
WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

Correct disposal of batteries in this product

(Applicable in countries with separate collection systems) This symbol means that the product contains a battery covered by European Directive 2013/56/EU which cannot be disposed of with normal household waste. All batteries should be disposed separately from the municipal waste stream via designated collection facilities appointed by the government or the local authorities. The correct disposal of your old batteries will help to prevent potential negative consequences for the environment, animal and human health. Inform yourself about the local separate collection system for electrical and electronic products and batteries. Follow local rules and never dispose of the product and batteries with normal household waste. For more detailed information about disposal of your old batteries, please contact your city office or waste disposal service center.



DESCRIPTION OF FUNCTION KEYS



CARE SECTION

1. Do not collide with hard item.
2. Do not drop unit.
3. Do not dismantle the unit.
4. Do not leave unit in bright sunlight or any other direct source of heat.
5. Do not get the unit wet.
6. Clean unit with a soft damp cloth.
7. Do not use chemical solvents to clean unit.
8. Remove the batteries when not using unit for long periods of time.
9. Children must be accompanied by an adult to use this unit.
10. Don't throw the toys in fire for the batteries might be blasted.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Protect the toy from humidity. Should it become wet, wipe it immediately. Do not expose it to direct sunlight, nor to a heat source. Do not allow it to fall. Do not attempt to disassemble it. To clean it, use a slightly damp cloth, avoiding the use of any detergent product. In the event of malfunction, first try to change the batteries. If the problem persists, carefully read again the manual in order to verify that no step has been omitted.

Note: Please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty for the European Union. For all warranty claims or after-sales service, you must contact your retailer, providing proof of purchase. Our warranty covers defects in materials or workmanship attributable to the manufacturer, to the exclusion of any damage arising from the failure to observe the provisions contained in the user's manual or any improper intervention with respect to the item (such as disassembly, exposure to heat or humidity,...). We recommend keeping the packaging for future reference. In a bid to continually improve our products, we reserve the right to change the colors and details of the product presented on the packaging.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.

Reference: JC598i9 series
Designed and developed in Europe – Made in China

© Lexibook®

For after-sales service, please contact us at savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Lexibook UK
PO Box 59
SOUTH MOLTON
EX36 9AU
UK



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).



ACTIVITIES

MATHEMATICS:



- 01. LEARNING NUMBERS** > Press any number on the keyboard. The device pronounces it and an animation is displayed.
- 02. WRITING NUMBERS** > Press any number on the keyboard. The screen displays how to form the number.
- 03. NUMBER SPELLING** > Press any number on the keyboard. The device teaches the spelling.
- 04. NUMBER TEST** > A number is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching number on the keyboard.
- 05. COUNTING NUMBERS** > The device displays a number of shapes on the screen then starts to count. Press enter when the matching number is displayed on the screen.
- 06. NUMBER ORDERING** > The device displays 2 numbers on the screen. Put them in ascending order thanks to the keyboard.
- 07. NUMBER COMPARISON** > The device displays 2 numbers on the screen. Press enter when the correct sign appears (either =, > or <).
- 08. ICON ADDITION** > Add the icons displayed on the top of the screen, and then press enter when the matching number of icons appears below the operation line.
- 09. ICON SUBTRACTION** > Subtract the icons displayed on the top of the screen, and then press enter when the matching number of icons appears below the operation line.
- 10. ADDITION TEST** > Write the addition result by using the keyboard.
- 11. SUBTRACTION TEST** > Write the subtraction result by using the keyboard.
- 12. MULTIPLICATION TEST** > Write the multiplication result by using the keyboard.
- 13. DIVISION TEST** > Write the multiplication result by using the keyboard.
- 14. EQUATION COMPLETION (+)** > Type the missing number in the equation thanks to the keyboard.
- 15. EQUATION COMPLETION (*)** > Type the missing number in the equation thanks to the keyboard.
- 16. OPERATIONAL SIGN** > Select the operational sign (either +, -, * or /) with which the equation is correct.
- 17. MIXED OPERATION (+-)** > Type the result of the operation (mixing additions and subtractions) with the numbers on the keyboard.
- 18. MIXED OPERATION (/)** > Type the result of the operation (mixing multiplications and divisions) with the numbers on the keyboard.
- 19. MIXED OPERATION (+*/*)** > Type the result of the operation (mixing the 4 operations) with the numbers on the keyboard.
- 20. COUNTING GRAPHS** > Use the directional keys to select the number of graphs in the animation and press enter.

LANGUAGE:



- 21. LETTERS LEARNING** > Press any letter on the keyboard. The device pronounces the letter.
- 22. LETTERS WRITING** > Press any letter on the keyboard. The screen displays how to form the letter.
- 23. SMALL-CAPITAL LETTER** > A capital letter is shown at the left of the screen. Press Enter when the matching small letter appears.
- 24. LETTER TEST** > A letter is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching letter on the keyboard.
- 25. LETTER COMPLETION** > Find the alphabetical suite.
- 26. LETTER ORDERING** > Order the letters in the alphabetical order.
- 27. WORDS LEARNING** > Press any letter on the keyboard. The device gives an example of a word starting with this letter.
- 28. WORD SPELLING** > Press any letter on the keyboard. The device gives an example of a word starting with this letter and teaches the spelling.
- 29. FIND THE WORD** > Find the word matching the picture shown at the beginning of the activity.
- 30. FIND THE FLASH** > Find the picture matching the word shown at the beginning of the activity.
- 31. INITIAL LETTER FILLING** > An animation is displayed on the screen. Find the first letter of this word.
- 32. MISSING LETTER** > An animation is displayed on the screen. Find the missing letter of this word.
- 33. FIND THE 2 MISSING LETTER** > An animation is displayed on the screen. Find the 2 missing letters of this word.
- 34. WORD ORDERING** > An animation is displayed on the screen. Put back the letters in the correct order.
- 35. WORD CORRECTION** > An animation then the matching word are displayed on the screen. Find the wrong letter and correct it thanks to the keyboard.
- 36. WORD TEST** > An animation is displayed on the screen and the device names it. Type the word with the keyboard.

TYPING:



- 37. TYPING GAME 1** > Use the keyboard to type the letter displayed on the screen. You have 7 seconds to do this in level 1 and 5 seconds in level 2.
- 38. TYPING GAME 2** > Use the keyboard to type the letters flashing on the screen. You need to type them before they disappear to score as many points as possible.

MUSIC:



- 39. PIANO** > Use the numbers keys to play the piano. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do and so on).
- 40. MUSICAL NOTE TEST** > The device plays a musical note. Use the numbers keys to give the matching note (1 = La, 2 = Si, 3 = Do and so on).
- 41. PLAY BY MUSIC** > Type the same numbers as displayed on screen to play a melody.
- 42. MUSIC BOX** > Press any key to listen to one of the 8 melodies randomly. One key corresponds to one melody.
- 43. PLAY RANDOMLY** > Press the keys randomly to play the melody.

LOGIC:



- 44. NUMBER MEMORY GAME** > A succession of numbers is displayed on the screen. Memorize them before they disappear then use the keyboard to answer. You have 3 digits to remember in level 1 and 4 digits in level 2.
- 45. GRAPH MEMORY GAME 1** > Three icons are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to answer.
- 46. GRAPH MEMORY GAME 2** > A picture is displayed on screen. Memorize it before it disappears then use the directional keys to answer.
- 47. NUMBER MATCHING** > Numbers are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to reveal the matching pairs of numbers.
- 48. GRAPH MATCHING** > Icons are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to reveal pairs of matching icons.
- 49. SERIES FILL UP** > Use the numbers keys to fill the blank case in the series.
- 50. COMPLEMENTARY GRAPH** > A graph is displayed on the left of the screen. Press enter when the matching graph appears on the right.
- 51. FIND THE OTHER HALF** > Half a picture is displayed on the left of the screen. Press enter when the matching half appears on the right.

GAMES:



- 52. PAINTING BOARD** > Use the directional keys and the enter key to draw on the screen.
- 53. CATCHING OBJECT** > Use the directional keys to move steer the cup to catch falling objects.
- 54. MASTER ARCHER** > Press enter to throw an arrow to burst the balloons.
- 55. LABYRINTH** > Use the directional keys to steer the icon out of the labyrinth.
- 56. WALKING PLANK ROAD** > Use the directional keys so the moving icon can follow the path.
- 57. AIRPLANE LANDING** > Use the directional keys to land the plane on the base and to avoid obstacles.
- 58. GREEDY SNAKE** > Use the directional keys to steer the snake so he can eat as many objects as possible. The more he eats, the longer it becomes.
- 59. FIGHTING AIRPLANE** > Use the directional keys to steer the plane. Press enter to shoot and destroy opponents.
- 60. GOPHER BEATING** > Use the keys A B C D for the first row and K L M N for the second row to beat the gophers when they appear on screen.

CLOCK & TIME:



- 61. STOPWATCH** > Press enter to start the chronometer.
- 62. CLOCK** > Use enter then the directional keys to adjust the clock.

TEVÉKENYSÉG

MATEMATIKA:



01. SZÁMOK TANULÁSA
02. SZÁMOK ÍRÁSA
03. SZÁMOK HELYESÍRÁSA
04. TESZT A SZÁMOKBÓL
05. SZÁMOK MEGSZÁMOLÁSA
06. SZÁMOK SORBA RENDEZÉSE
07. SZÁMOK ÖSSZEHASONLÍTÁSA

08. **ADICIONAR ÍCONE** > Adja össze a képernyő felső részén megjelenő ikonokat, majd nyomja meg a Bevitel gombot, amikor az ikonok helyes száma megjelenik a műveleti vonal alatt.

09. **IKONOK KIVONÁSA** > Vonja ki egymásból a képernyő felső részén megjelenő ikonokat, majd nyomja meg a Bevitel gombot, amikor az ikonok helyes száma megjelenik a műveleti vonal alatt.

10. **TESZT AZ ÖSSZEADÁSBÓL**

11. **TESZT A KIVONÁSBÓL**

12. **TESZT A SZORZÁSBÓL**

13. **TESZT AZ OSZTÁSBÓL**

14. **EGYENLETEK KIEGÉSZÍTÉSE (+-)**

15. **EGYENLETEK KIEGÉSZÍTÉSE (*)**

16. **MŰVELETI JELEK**

17. **KEVERT MŰVELETEK (+-)**

18. **KEVERT MŰVELETEK (*)**

19. **KEVERT MŰVELETEK (+-*)**

20. **ÁBRÁK MEGSZÁMOLÁSA** > Az iránygombokat használva válassza ki az animációban megjelenő diagramok számát, majd nyomja meg a Bevitel gombot.

GÉPELÉS:



37. **GÉPELŐS JÁTÉK 1**

38. **GÉPELŐS JÁTÉK 2**

ZENE:



39. **ZONGORA** > Játsszon a zongorán a szám gombok segítségével. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do és így tovább).

40. **TESZT A HANGJEGYEKBŐL**

41. **ZENE LEJÁTSZÁSA**

42. **ZENEDOBOZ**

43. **VÉLETLENSZERŰ ZENÉLÉS**

LOGIKA:



44. **SZÁM MEMÓRIAJÁTÉK**

45. **KÉP MEMÓRIAJÁTÉK 1**

46. **KÉP MEMÓRIAJÁTÉK 2**

47. **SZÁMOK ÖSSZEILLESZTÉSE**

48. **ÁBRÁK ÖSSZEILLESZTÉSE**

49. **SOROZATOK KIEGÉSZÍTÉSE**

50. **KIEGÉSZÍTŐ ÁBRÁK**

51. **A MÁSIK FÉL MEGTALÁLÁSA**

NYELV:



21. **BETŰK TANULÁSA**

22. **BETŰK ÍRÁSA**

23. **KISBETŰ – NAGYBETŰ** > A képernyő bal oldalán egy nagybetű látszik. Nyomja meg a Bevitel gombot, amikor a helyes kisbetű megjelenik.

24. **TESZT A BETŰKBŐL**

25. **BETŰK BESZÚRÁSA**

26. **BETŰK SORBA RENDEZÉSE**

27. **SZAVAK TANULÁSA**

28. **SZAVAK HELYESÍRÁSA**

29. **SZAVAK MEGTALÁLÁSA**

30. **VILLANÁS MEGTALÁLÁSA**

31. **KEZDŐBETŰ BEÍRÁSA**

32. **HIÁNYZÓ BETŰ**

33. **2 HIÁNYZÓ BETŰ MEGTALÁLÁSA**

34. **BETŰK SORRENDJE**

35. **SZAVAK JAVÍTÁSA** > A képernyőn először egy animáció, majd a megfelelő szó látszik. Találja meg a helytelen betűt, és javítsa ki a billentyűzet segítségével.

36. **TESZT A SZAVAKBÓL**

JÁTÉKOK:



52. **RAJZTÁBLA** > Az iránygombok és a Bevitel gomb segítségével rajzoljon a képernyőre.

53. **TÁRGYAK ELKAPÁSA**

54. **MESTER ÍJÁSZ** > A Bevitel gomb lenyomásával engedje a nyílat, és durrantsa ki a léggömböket.

55. **LABIRINTUS**

56. **SÉTA A PALLÓKON**

57. **LANDOLÁS**

58. **FALÁNK KÍGYÓ**

59. **LÉGI HARC** > Az iránygombok használatával kormányozza a repülőgépet. Nyomja meg a Bevitel gombot az ellenség lelövéséhez és megsemmisítéséhez.

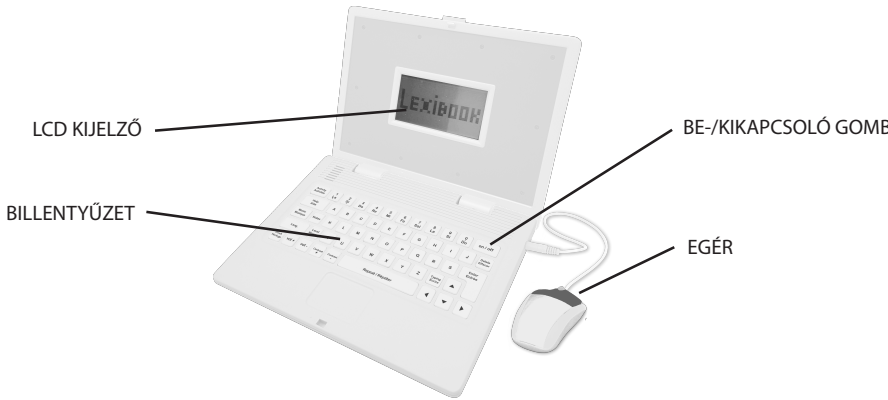
60. **ÜRGÉK LEÜTÉSE** > Az ürgék leütéséhez használja az A B C D gombokat az első sorhoz, a K L M N gombokat pedig a második sorhoz, amikor az ürgék megjelennek a képernyőn.

ÓRA ÉS IDŐ:



61. **STOPPER** > Nyomja meg a Bevitel gombot az időmérő használatához.

62. **ÓRA** > Az óra beállításához használja a Bevitel gombot, majd az iránygombokat.



A CSOMAG TARTALMA

Kicsomagolás közben győződjön meg arról, hogy a következő elemek megvannak-e:

1 db tanuló laptop 1 db egér 1 db használati útmutató

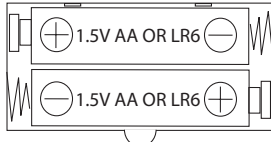
FIGYELMEZTETÉS: A csomagolóanyagok, pl. szalagok, műanyag zacskók, zsinórok és címkek nem a játék részei, ezért el kell őket távolítani.

INFORMAÇÃO ACERCA DAS PILHAS

A tanuló laptop 2 db 1,5 V-os AA/LR6 méretű elemmel működik (tartozék).

Az elemek berakása:

1. Egy csavarhúzó segítségével nyissa ki az elemtartó fedelét a készülék alján.
2. Helyezzen be 2 db 1,5 V-os, AA/LR6 méretű elemet az elemtartóban lévő polaritás jelzésnek megfelelően.
3. Zárja le az elemtartót, és szorítsa meg a csavart.



Ne töltsen fel a nem újratölthető elemeket. Az újratölthető elemeket feltöltés előtt ki kell venni a játékból. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad feltölteni. Nem szabad együtt használni különböző fajtájú, vagy új és használt elemeket. Csak az ajánlott vagy azzal megegyező típusú elemeket használjon. Az elemeket helyes polaritással kell behelyezni. Az elhasznált elemeket ki kell venni a játékból. A tápegységeket nem szabad rövidre zární. Ne dobja tűzbe az elemeket. Ha hosszabb ideig nem használja a játékot, vegye ki az elemeket. Az elemeket nem szabad kitenni túlzott melegnek, pl. napfénynek, tűznek vagy hasonlóknak.

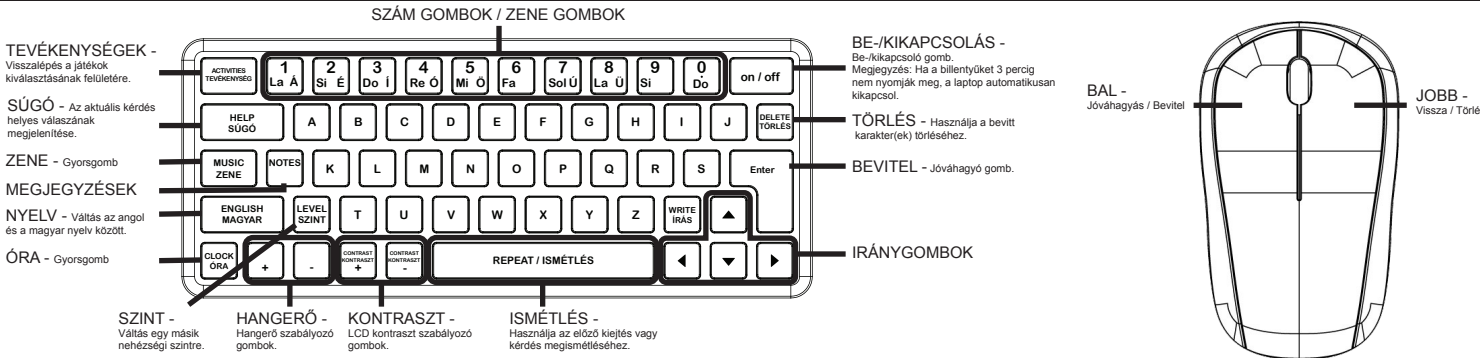
FIGYELMEZTETÉS: A készülék nem megfelelő működését vagy a memória elvesztését erős frekvenciázavar vagy elektromos kisülés okozhatja. Ha bármilyen rendellenes funkciót észlel, indítsa újra a készüléket vagy vegye ki az elemeket, majd helyezze be újra.

A termékben lévő elemek helyes ártalmatlanítása

(Azokra az országokra vonatkozik, ahol szelektív hulladékgyűjtő rendszerek működnek) Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a termék a 2013/56/EU rendelet szerinti elemet tartalmaz, amely nem dobható a háztartási hulladékok közé. Az elemeket a települési hulladéktól elkülönítve, a kormányok vagy helyi hatóságok által kijelölt hulladékgyűjtő telepeken keresztül kell ártalmatlanítani. A használt elemek megfelelő módon történő ártalmatlanítása segít elkerülni a környezet, illetve az állatok és az emberek egészsége szempontjából káros hatásokat. Tájékozódjon az elektromos és elektronikus termékek, valamint az elemek gyűjtésével foglalkozó helyi szelektív hulladékgyűjtő rendszerrel. Tartsa be a helyi jogszabályokat, és soha ne dobja ki a terméket és az elemeket a normál háztartási hulladékkal együtt. A használt elemek ártalmatlanítására vonatkozó további információkért kérjük, forduljon a városi hivatalhoz vagy a hulladéklérok ügyfélszolgálatához.



A FUNKCIÓBILLENTYŰK LEÍRÁSA



ÁPOLÁS ÉS TISZTÍTÁS

1. Ne üsse a készüléket kemény tárgyhoz.
2. Ne ejtse le a készüléket.
3. Ne szerelje szét a készüléket.
4. Ne hagyja a készüléket erős napfénynek, vagy közvetlen hőforrásnak kitett helyen.
5. Ne hagyja, hogy a készülék nedvesség érje.
6. A készüléket puha, nedves ruhával tisztítsa.
7. A készülék tisztításához ne használjon kémiai oldószereket.
8. Ha hosszabb ideig nem használja a készüléket, vegye ki belőle az elemeket.
9. A gyerekek felnőtt felügyelete mellett használhatják a készüléket.
10. Ne dobja a játékot tűzbe, mert az elemek fellobbanhatnak.

KARBANTARTÁS ÉS GARANCIA

A készülék tisztítását csak puha, enyhén nedves kendővel végezze. Ne használjon tisztítószert. Ne tegye ki az egységet közvetlen napfénynek vagy más hőforrásnak. Ne merítse vízbe az egységet. Ne szerelje szét, és dobja le az egységet. Ne próbálja megtekerni, vagy meghajlítani az egységet.

Ez a termék 2 éves garancia.

Amennyiben a garancia ideje alatt garanciaigényt szeretné benyújtani, vagy a vevőszolgálatához fordulni, akkor kérjük, vedd fel a kapcsolatot az értékesítővel, és mutasd be az érvényes vásárlási bizonylatot A garancia érvényes minden gyártási anyagra és kivitelezési hibára kivéve az olyan rongálódásokat, amelyek a jelen használati útmutató be nem tartásából, vagy a készülék egyéb gondatlan kezeléséből (mint például szét szerelés, hőnek és páratartalomnak való kitévés stb.) erednek. Javasoljuk, hogy tartsa meg a csomagolást későbbi használatra. Mivel folyamatosan a szolgálatunk javításán dolgozunk, a termék színe vagy egyes részei a csomagoláson látható képtől eltérhetnek.

Megjegyzés: Kérjük, őrizze meg a használati útmutatót, fontos információkat tartalmaz.

FIGYELMEZTETÉS! Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermekek részére. Fulladásveszély – Apró részek.

Hivatkozás: JC598i9 series

Európában tervezve és fejlesztve – Gyártó ország: Kína.

© Lexibook®

www.lexibook.com
Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Környezetvédelem:

A nem működő elektromos készülékek újrahasznosíthatóak, ezért nem szabad kidobni a szokásos háztartási szeméttel! Kérjük, tevékenyen támogassa a természetes erőforrások megőrzését és segít-sen megővni a környezetünket azzal, hogy hulladékhasznosító központba adja le ezt a készüléket (ha van ilyen a környéken).



IM Code: JC598i9seriesIM2471