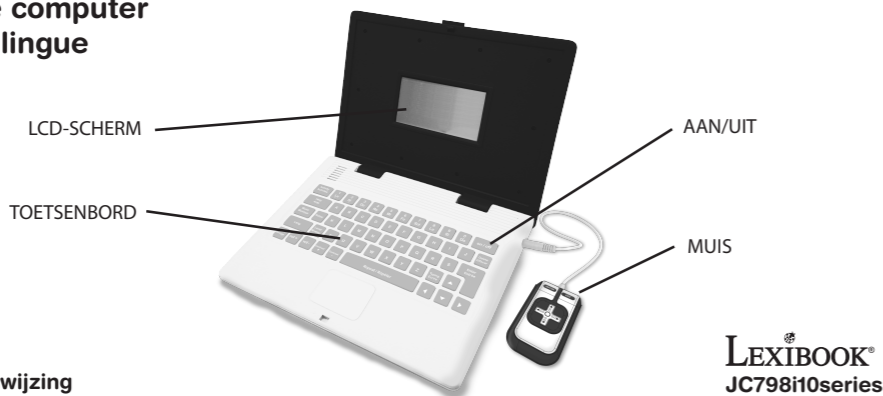


Educatieve tweetalige computer Ordinateur éducatif bilingue



LEXIBOOK®
JC798i10series

Nederlands

Mode d'emploi • Gebruiksaanwijzing

INHOUD VAN DE VERPAKKING

Controleer tijdens het uitpakken of de volgende onderdelen aanwezig zijn:
1 x Educatieve tweetalige computer 1 x Muis 1 x Gebruiksaanwijzing

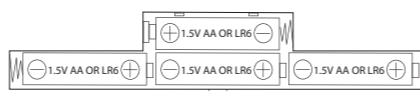
WAARSCHUWING: Alle verpakkingsmateriaal, zoals kleefband, plastic vellen, koorden en labels vormen geen onderdeel van dit speelgoed en moeten voor de veiligheid van uw kind verwijderd worden.

VOEDING

Uw educatieve laptopcomputer werkt op 4 x 1,5V --- AA/LR6 batterijen (inbegrepen).

De batterijen installeren:

1. Open het batterijvak aan de onderkant van het apparaat met behulp van een schroevendraaier.
2. Installeer 4 x 1,5V --- AA/LR6 batterijen en let hierbij op de juiste polariteit zoals aangegeven binnenin het batterijvak.
3. Sluit het batterijvak en draai de schroef vast.



Niet-heroplaadbare batterijen kunnen niet worden heropgeladen; oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens deze op te laden; heroplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen; verschillende types batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet onderling gebruikt worden; gebruik alleen batterijen van hetzelfde of equivalente type zoals aangeraden door de fabrikant; batterijen moeten volgens de juiste polariteit worden ingestoken; lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd; de toevoerterminals mogen geen kortsluiting ondervinden. Gelieve de verpakking te bewaren als referentie voor later daar het belangrijke informatie bevat. Gooi batterijen nooit in open vuur. Indien je het spel voor langere tijd niet zal gebruiken, neem de batterijen uit het spel. Wanneer het geluid verzwakt of het spel niet reageert, vervang dan de batterijen. Stel de batterijen nooit bloot aan een warmtebron, zoals zonlicht of vuur.

WAARSCHUWING: Een storing of geheugenverlies kan veroorzaakt worden door een sterke frequentie-interferentie of een elektrostatische ontlading. Indien er zich een abnormale functie voordoet, verwijder en verbindt opnieuw de batterijen.

Juiste verwijdering van de batterijen in dit product

(Van toepassing in landen met afzonderlijke inzamelsystemen) Dit symbol geeft aan dat het product een batterij bevat die onder de Europese Richtlijn 2013/56/EU valt en niet met het gewone huisvuil weggegooid mag worden. Alle batterijen mogen niet met het gemeentelijk huisvuil worden weggegooid en moeten naar een erkend inzamelpunt in uw gemeente worden gebracht. Door te zorgen voor een juiste verwijdering van uw gebruikte batterijen helpt u om mogelijke negatieve gevolgen voor het milieu, en de gezondheid van mens en dier te voorkomen. Zoek naar informatie over het inzamelsysteem voor elektrische en elektronische producten, en batterijen die in uw gemeente van kracht is. Volg de geldende voorschriften in uw gemeente en gooi het product en de batterijen nooit weg met het gewone huisvuil. Voor meer informatie over het weggoien van uw gebruikte batterijen, neem contact op met uw gemeente of plaatselijk inzamelpunt.



BESCHRIJVING VAN DE FUNCTIETOETSEN

CIJFERTOETSEN MUZIEKNOTEN

ACTIVITEITEN - Terug naar het gameselectiescherm.

VERWIJDEREN - Ingevoerde teken(s) verwijderen.

MUZIEK - Sneltoets

PIANO - Sneltoets

TAAL - Tussen Nederlands en Frans schakelen.

HELP - Het juiste antwoord op de huidige vraag bekijken.

SCHRIJVEN - VOLUME - ABC - DRAWING - ESC - HERHALEN - LOGIC - Sneltoets

AAN/UIT - In-/uitschakelen
Opmerking: De laptop wordt na een inactiviteit van 3 minuten automatisch uitgeschakeld.

A - "Om logica- of leuke spellen te spelen!"

ENTER - Bevestigen

RICHTINGSTOETSEN

* De toets A is nodig om de volgende games te spelen:
1. Tetris: Druk op toets A om het puzzelstuk te draaien.
2. Onderscheid: Druk op toets A om een hint te krijgen.
3. Dubbele kaarten: Druk op toets A om een kaart om te draaien.

VEILIGHEIDSIINSTRUCTIES

1. Stoot het apparaat niet tegen een hard voorwerp.
2. Laat het apparaat niet vallen.
3. Haal het apparaat niet uit elkaar.
4. Stel het apparaat niet bloot aan fel zonlicht of een andere directe warmtebron.
5. Maak het apparaat niet nat.
6. Reinig het apparaat met een zachte en vochtige doek.
7. Gebruik geen chemische oplosmiddelen om het apparaat te reinigen.
8. Remove the batteries when not using unit for long periods of time.
9. Kinderen moeten onder het toezicht van een volwassene staan wanneer ze dit apparaat gebruiken.
10. Don't throw the toys in fire for the batteries might be blasted.

ONDERHOUD/ GARANTIE

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergents zijn verboden. Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron. Maak het spel niet nat. Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen. Indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen eruit.

Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie. Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet respecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid...). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking. Opmerking: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatieve bevat.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar - Kleine onderdelen
De kleuren en details van het product kunnen lichtjes afwijken van wat op de verpakking is afgebeeld.

Referentie: JC798i10series
Ontworpen en ontwikkeld in Europa – Gemaakt in China.

© Lexibook®

www.lexibook.com



ACTIVITEITEN

WISKUNDE:

01. **GETALLEN LEREN** > Druk op een willekeurig getal op het toetsenbord. Het apparaat spreekt het uit en er wordt een animatie getoond.
02. **GETALLEN SCHRIJVEN** > Druk op een willekeurig getal op het toetsenbord. Het scherm toont hoe het getal te vormen.
03. **GETALLEN SPELLEN** > Druk op een willekeurig getal op het toetsenbord. Het apparaat leert hoe te spellen.
04. **GETALLENTEST** > Er wordt een getal op het scherm getoond en het apparaat spreekt het uit. Vind en druk op het overeenkomstig getal op het toetsenbord.
05. **SPRING EROP:** Zet de getallen op de trein op volgorde.
06. **VUL DE GETALLEN in:** Zoek de getallen naast het getal dat op het scherm wordt weergegeven.
07. **GETALLEN VERGELIJKEN** > Het apparaat toont 2 getallen op het scherm. Druk op enter wanneer het juiste teken verschijnt (of =, > of <)
08. **LATEN WE TELLEN:** Tel hoeveel items er op het scherm worden weergegeven.
09. **GETALLEN OP VOLGORDE ZETTEN:** Het apparaat geeft 2 getallen weer op het scherm. Zet ze in oplopende volgorde met behulp van het toetsenbord.
10. **GETALLEN VERGELIJKEN:** Het apparaat geeft 2 getallen op een weegschaal weer, geef met behulp van de richtingstoetsen aan welke zwaarder is.
11. **PICTOGRAMMEN OPTELLEN:** Tel de pictogrammen die aan de bovenkant van het scherm verschijnen af en druk dan op enter wanneer het overeenkomstig aantal pictogrammen onder de bewerkingslijn verschijnt.
12. **OPTELLINGSTEST:** Voer het resultaat van de optelling in met behulp van het toetsenbord.
13. **PICTOGRAMMEN AFTREKKEN:** Trek de pictogrammen die aan de bovenkant van het scherm verschijnen af en druk dan op enter wanneer het overeenkomstig aantal pictogrammen onder de bewerkingslijn verschijnt.
14. **AFTREKKINGSTEST:** Voer het resultaat van de aftrekking in met behulp van het toetsenbord.
15. **BEREKENING VOLTOOIEN (+):** Voer het ontbrekend getal in de berekening in met behulp van het toetsenbord.
16. **GETALLEN ONTHOUDEN:** Een getal wordt op het scherm weergegeven en verdwijnt vervolgens. Onthoud het getal en typ het met behulp van het toetsenbord.
17. **VERMENIGVULDIGINGSTAFEL:** Selecteer een getal met behulp van het toetsenbord en de vermenigvuldigingstabel wordt weergegeven
18. **VERMENIGVULDIGINGSTEST:** Voer het resultaat van de vermenigvuldiging in met behulp van het toetsenbord.
19. **DELINGSTEST:** Voer het resultaat van de deling in met behulp van het toetsenbord.
20. **BEREKENING VOLTOOIEN (+-):** Voer het ontbrekend getal in de berekening in met behulp van het toetsenbord.
21. **GEMENGDRE BEREKENING (-+):** Typ het resultaat van de berekening met behulp van het toetsenbord.
22. **GEMENGDRE BEREKENING (*):** Typ het resultaat van de berekening met behulp van het toetsenbord.
23. **GEMENGDRE BEREKENING (+*):** Typ het resultaat van de berekening met behulp van het toetsenbord.
24. **VUL HET SYMBOOL IN:** Los de vergelijking op door het ontbrekende symbool te vinden.
25. **GETAL INVULLEN:** Los de vergelijking op door het ontbrekende getal te vinden.
26. **KEUZE TUSSEN EVEN EN ONEVEN:** Er wordt een nummer op het scherm weergegeven. Selecteer of het een even of een oneven getal betreft.
27. **TANKGEVECHTEN:** Schiet het voertuig met het juiste getal.
28. **STEEK DE RIVIER OVER:** Help de kikker om de rivier over te steken door op de wiskundige formule met het juiste antwoord te springen.

TAAL:

29. **LETTERS LEREN:** Druk op een willekeurige letter op het toetsenbord. Het apparaat spreekt de letter uit.
30. **LETTERS SCHRIJVEN:** Druk op een willekeurige letter op het toetsenbord. Het scherm toont hoe de letter te vormen.
31. **ALFABETWOORDEN LEREN:** Druk op een willekeurige letter op het toetsenbord. Op het scherm wordt een woord weergegeven dat met deze letter begint.
32. **VIND HET WOORD:** Vind het woord dat met de afbeelding overeenstemt die aan het begin van de activiteit verschijnt.
33. **HOOFDLETTERS EN KLEINE LETTERS MET ELKAAR OVEREENSTEMMEN:** Het apparaat geeft een kleine letter en een selectie van hoofdletters weer. Selecteer de overeenkomende hoofdletter.
34. **DIEREN:** Druk op rechts of links om afbeeldingen van woorden te doorlopen en druk op enter om de uitspraak en de spelling te beluisteren.
35. **HUISHOUDELIJKE ARTIKELEN:** Druk op rechts of links om afbeeldingen van woorden te doorlopen en druk op enter om de uitspraak en de spelling te beluisteren.
36. **VOEDSEL:** Druk op rechts of links om afbeeldingen van woorden te doorlopen en druk op enter om de uitspraak en de spelling te beluisteren.
37. **GROENTE:** Druk op rechts of links om afbeeldingen van woorden te doorlopen en druk op enter om de uitspraak en de spelling te beluisteren.
38. **FRUIT:** Druk op rechts of links om afbeeldingen van woorden te doorlopen en druk op enter om de uitspraak en de spelling te beluisteren.
39. **WOORDEN ONTHOUDEN:** Schrijf het woord dat aan het begin van de activiteit wordt weergegeven met behulp van het toetsenbord.
40. **ONTBREKENDE LETTER:** Er verschijnt een animatie op het scherm. Vind de ontbrekende letter van dit woord.
41. **ALFABETISCHE VOLGORDE:** Twee letters worden op het scherm weergegeven, selecteer de juiste letter om de reeks in alfabetische volgorde aan te vullen.
42. **VANG DE JUISTE LETTERS:** Op het scherm wordt een reeks letters weergegeven met één ontbrekende letter. Raad welke letter ontbreekt en vang deze op met de mand.

LOGICA AND GAMES:

43. **VUL DE KLINKERS IN:** Een woord wordt weergegeven met een ontbrekende letter, selecteer de klinker om het woord juist aan te vullen.
44. **ANTONIEM:** Er wordt een woord op het scherm weergegeven, typ het antoniem van dit woord.
45. **SYNONIEM:** Er wordt een woord op het scherm weergegeven, typ het synoniem van dit woord.
46. **VORM EEN NIEUW WOORD:** Verwijder een letter om een nieuw woord te vormen.
47. **WOORDEN VERBETEREN:** Er verschijnt een animatie en vervolgens het overeenkomstig woord op het scherm. Vind de verkeerde letter en verbeter het met behulp van het toetsenbord.
48. **VORMEN LEREN:** Selecteer de vormen die overeenkomen met de tekening.
49. **VANG HET BROOD:** Vang de aangegeven broodvorm.
50. **VIND DE ANDERE HELFT:** Er verschijnt een halve afbeelding aan de linkerkant van het scherm. Druk op enter wanneer de overeenkomstige helft aan de rechterkant verschijnt.
51. **STUUR DE VIS NAAR HUIS:** Help de vis om naar huis te gaan.
52. **DIEREN REDDEN:** Help de verschillende soorten dieren om terug naar huis te gaan.
53. **GEHEUGENSPEL:** Zoek het item dat met de vorm overeenkomt. Gebruik de richtingstoetsen om door de afbeeldingen te gaan en gebruik ENTER om te selecteren.
54. **SLANG:** Klassiek slangenspel. Gebruik de richtingstoetsen om te bewegen.
55. **SNEEUWBAL:** Verplaatst de sneeuwballen om uit de kamer te ontsnappen.
56. **OP MOLLEN MEPPEN:** Druk op de weergegeven letter om op de mol te meppen!
57. **DIAMANT:** Gooi de bal om de stenen te breken en verlies deze niet!
58. **TETRIS:** Selecteer een item aan de rechterkant om de vorm aan de linkerkant te vullen.
59. **ONDERSCHIED:** Zoek de verschillen tussen beide afbeeldingen.
60. **DUBBELE KAARTEN:** Zoek de dubbele kaarten.

DRAWING (TEKENING):

61. **TEKENING:** Selecteer een van de 14 afbeeldingen en vul deze met je gewenste kleuren!

TYPING (TYPEN)

62. **TYPESPEL:** Cijfers en letters vallen, gebruik het toetsenbord om ze te typen voordat ze de grond raken.

MUSIC (MUZIEK)

63. **MUZIEKDOOS:** Druk op een willekeurige toets om willekeurig naar een van de 8 melodieën te luisteren. Elke toets stemt overeen met één melodie.
64. **PIANO:** Gebruik de cijfertoeetsen om piano te spelen. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do, etc.).
65. **MUZIEKNOTENTEST:** Het apparaat speelt een muzieknoot. Gebruik de cijfertoeetsen om de overeenkomstige noot te spelen. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do, etc.).

ACTIVITÉS

MATHÉMATIQUES:

- 01. Chiffres :** Appuie sur n'importe quel numéro du clavier. L'appareil le prononce et une démontre la quantité à l'aide d'une animation.
- 02. Former les chiffres :** Appuie sur n'importe quel numéro du clavier. L'écran affiche comment former le numéro.
- 03. Orthographe des chiffres :** Appuie sur n'importe quel numéro du clavier. L'appareil enseigne l'orthographe.
- 04. Trouve le chiffre :** Un numéro est affiché à l'écran et l'ordinateur le prononce. Recherche et Appuie sur le numéro correspondant sur le clavier.
- 05. Choisis le bon chiffre :** Fais rentrer les chiffres dans le train dans le bon ordre.
- 06. Chiffre manquant :** Trouve le chiffre manquant
- 07. Comparaison :** L'appareil affiche 2 à 3 chiffres à l'écran. Appuie sur "+" ou "-" pour sélectionner le bon signe (=, > ou <) et presse « Entrée » pour confirmer.
- 08. Compte :** Trouve le nombre d'objets affichés à l'écran.
- 09. Ordre croissant :** L'appareil affiche 2 à 3 chiffres à l'écran. Place-les dans l'ordre croissant grâce au clavier. Corrige si besoin en appuyant sur « Effacer ».
- 10. Comparaison 2 :** L'appareil affiche 2 chiffres à l'écran, indique lequel est le plus lourd à l'aide de la balance.
- 11. Additions graphiques :** Ajoute les icônes affichées en haut de l'écran, puis appuie sur la touche "Entrée" lorsque le nombre d'icônes correspondant au résultat apparaît sous la ligne d'opération.
- 12. Additions :** Écris le résultat de l'addition à l'aide du clavier.
- 13. Soustractions graphiques :** Soustraie les icônes affichées en haut de l'écran, puis appuie sur la touche « Entrée » lorsque le nombre d'icônes correspondant au résultat apparaît sous la ligne d'opération.
- 14. Soustractions :** Écris le résultat de la soustraction à l'aide du clavier.
- 15. Construction d'équation (+/-) :** L'écran affiche une équation dont tu dois trouver le signe opératoire. Appuie sur "+" ou "-" pour sélectionner le bon signe et presse « Entrée » pour confirmer.
- 16. Mémo numéros :** Un chiffre est affiché à l'écran, mémorise-le et retrouve le sur le clavier.
- 17. Tables de multiplications :** Choisis un chiffre et apprend sa table.
- 18. Multiplications :** Écris le résultat de la multiplication à l'aide du clavier.
- 19. Divisions :** Écris le résultat de la division à l'aide du clavier.
- 20. Construction d'équation (*) :** L'écran affiche une équation dont tu dois trouver le signe opératoire. Appuie sur "+" ou "-" pour sélectionner le bon signe et presse « Entrée » pour confirmer.
- 21. Opérations mixtes (+/-) :** Tape le résultat de l'équation avec les chiffres du clavier.
- 22. Opérations mixtes (*) :** Tape le résultat de l'équation avec les chiffres du clavier.
- 23. Opérations mixtes (+/-) :** Tape le résultat de l'équation avec les chiffres du clavier.
- 24. Trouve le symbole :** Trouve le symbole manquant de l'équation.
- 25. Construction d'équations (+/-) :** L'écran affiche une équation dont vous devez trouver le signe opératoire. Appuie sur "+" ou "-" pour sélectionner le bon signe et presse « Entrée » pour confirmer.
- 26. Pair-Impair :** Indique si le chiffre affiché est pair ou bien impair.
- 27. Tire sur le chiffre :** Tire sur les chars dont le chiffre indiqué au début de la partie est affiché. Attention à ne pas te faire toucher par les chars ennemis !
- 28. Traverse la rivière :** Aide la grenouille à traverser la rivière en sautant sur la bonne plateforme.
- 29. Apprendre les lettres :** Appuie sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil affiche et prononce la lettre.
- 30. Former les lettres :** Appuie sur n'importe quelle lettre du clavier. L'écran montre comment former la lettre.
- 31. Mots :** Appuie sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil donne un exemple de mot commençant par cette lettre.
- 32. Trouve le mot :** Une image est affichée à l'écran, choisis le bon nom à l'aide des flèches directionnelles.
- 33. Majuscule-Minuscule :** Une lettre minuscule est affichée, retrouve la lettre majuscule correspondante parmi 6 lettres majuscules.
- 34. Animaux :** Appuie sur les flèches directionnelles pour faire défiler les images, presse sur « Entrée » pour entendre l'orthographe et la prononciation du mot sélectionné.
- 35. À la maison :** Appuie sur les flèches directionnelles pour faire défiler les images, presse sur « Entrée » pour entendre l'orthographe et la prononciation du mot sélectionné.
- 36. Aliments :** Appuie sur les flèches directionnelles pour faire défiler les images, presse sur « Entrée » pour entendre l'orthographe et la prononciation du mot sélectionné.

- 37. Légumes :** Appuie sur les flèches directionnelles pour faire défiler les images, presse sur « Entrée » pour entendre l'orthographe et la prononciation du mot sélectionné.
- 38. Fruits :** Appuie sur les flèches directionnelles pour faire défiler les images, presse sur « Entrée » pour entendre l'orthographe et la prononciation du mot sélectionné.
- 39. Retrouve le mot :** Réécris le mot affiché à l'écran à l'aide du clavier.
- 40. Lettre manquante :** Un mot est affiché, puis une de ses lettres disparaît. Retrouve la lettre manquante à l'aide du clavier.
- 41. Ordre alphabétique :** Deux lettres sont affichées, trouve la lettre manquante dans l'ordre alphabétique.
- 42. Attrape lettres :** Attrape la bonne lettre à l'aide de ton panier.
- 43. Voyelles :** Trouve la voyelle manquante pour former un mot.
- 44. Contraires :** Trouve l'antonyme du mot affiché à l'écran.
- 45. Synonymes :** Trouve le synonyme du mot affiché à l'écran.
- 46. Forme des mots :** Supprime une lettre dans le mot affiché à l'écran afin de former un mot.
- 47. Corrige le mot :** Un mot mal orthographié est affiché à l'écran, corrige la faute.

LOGIQUE ET JEUX:

- 48. Formes :** Choisis la bonne forme géométrique pour compléter le dessin.
- 49. La bonne mesure :** Attrape les bons morceaux de pain.
- 50. Trouve la moitié :** Trouve la moitié correspondant à l'image affichée.
- 51. Rentre à la maison :** Aide le poisson à rentrer chez lui en évitant les obstacles.
- 52. Chacun chez soi :** Aide les animaux à se diriger vers la bonne maison.
- 53. Jeu de mémoire :** Une forme est affichée à gauche sur l'écran, choisis l'objet correspondant à droite à l'aide des flèches directionnelles.
- 54. Serpent :** Classique jeu du serpent. Utilise les flèches directionnelles pour te déplacer.
- 55. Le bon chemin :** Déplace les boules de neige pour te frayer un chemin et sortir.
- 56. Chasse-taupe :** Appuie sur la lettre affichée par la taupe pour l'assommer.
- 57. Casse brique :** Lance la bille pour casser les briques. Attention, à ne pas la faire tomber !
- 58. Tetris :** Utilise les formes de droite pour remplir les ombres à gauche.
- 59. 7 différences :** Repère les différences entre les deux images.
- 60. Paires de cartes :** Retrouve les paires de cartes identiques.

DESSIN:

- 61. Dessin :** Choisis l'une des 14 images de ton choix et amuse toi à la colorier !

ECRITURE:

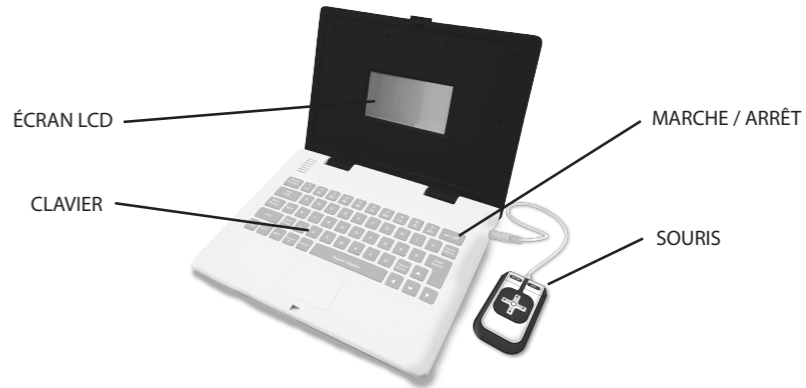
- 62. Jeu de frappe :** Des lettres et des chiffres tombent du ciel, tape les sur le clavier avant qu'ils n'atteignent le sol.

MUSIQUE:

- 63. Boîte à musique :** Choisis l'une des 8 mélodies à écouter.
- 64. Piano :** Utilise les touches numériques pour jouer du piano.
- 65. Notes de musique :** L'appareil joue une note de musique, retrouve la sur le clavier.

LANGAGE:

- 29. Apprendre les lettres :** Appuie sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil affiche et prononce la lettre.
- 30. Former les lettres :** Appuie sur n'importe quelle lettre du clavier. L'écran montre comment former la lettre.
- 31. Mots :** Appuie sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil donne un exemple de mot commençant par cette lettre.
- 32. Trouve le mot :** Une image est affichée à l'écran, choisis le bon nom à l'aide des flèches directionnelles.
- 33. Majuscule-Minuscule :** Une lettre minuscule est affichée, retrouve la lettre majuscule correspondante parmi 6 lettres majuscules.
- 34. Animaux :** Appuie sur les flèches directionnelles pour faire défiler les images, presse sur « Entrée » pour entendre l'orthographe et la prononciation du mot sélectionné.
- 35. À la maison :** Appuie sur les flèches directionnelles pour faire défiler les images, presse sur « Entrée » pour entendre l'orthographe et la prononciation du mot sélectionné.
- 36. Aliments :** Appuie sur les flèches directionnelles pour faire défiler les images, presse sur « Entrée » pour entendre l'orthographe et la prononciation du mot sélectionné.

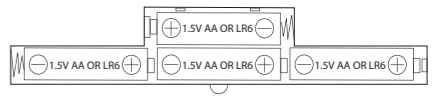


CONTENU DE L'EMBALLAGE

Lors du déballage, assurez-vous que les pièces suivantes soient incluses :
 1 x ordinateur éducatif 1 x souris 1 x mode d'emploi
AVERTISSEMENT : Tous les matériaux d'emballage, tels que le ruban adhésif, les feuilles en plastique, les attaches métalliques et les étiquettes ne font pas partie de ce produit et doivent être jetés pour garantir la sécurité de vos enfants.

INFORMATION SUR LES PILES

L'ordinateur éducatif fonctionne avec 4 piles de 1,5V de type AA / LR6 (fournies).
Pour remplacer les piles:
 1. À l'aide d'un tournevis, dévissez la vis située en dessous de l'ordinateur, puis retirez le couvercle et les piles usées.
 2. Insérez 4 piles de type AA / LR6 en prenant le soin de respecter les polarités indiquées au fond du compartiment à piles et selon le schéma ci-dessous.
 3. Refermez le compartiment à piles et serrez la vis.



Ne pas recharger des piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du produit 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 usagés doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du produit. 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. Cet appareil doit être uniquement alimenté par les piles spécifiées. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu. N'utiliser que des piles de type identique ou équivalent à celles recommandées.

ATTENTION: D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, enlevez puis remettez les piles.

Élimination de la batterie de ce produit
 (Applicable aux pays disposant de systèmes de collecte séparés) Ce symbole indique que la batterie contenue dans ce produit ne doit pas être mise au rebut avec les déchets ménagers comme stipulé dans la directive européenne 2013/56/EU. Les piles usagées doivent être mises au rebut séparément des ordures ménagères, auprès de centres de récupération agréés par le gouvernement ou les autorités locales. L'élimination correcte de vos piles et batteries usagées permet d'éviter toute conséquence néfaste sur l'environnement et votre propre santé. Renseignez-vous sur le système de collecte des produits électriques et électroniques et batteries. Ne jetez jamais le produit et batteries usagées avec les déchets ménagers et suivez les règles de votre collectivité. Pour plus d'informations sur l'élimination de vos piles et batteries usagées contactez votre mairie ou le centre de collecte des déchets.

DESCRIPTION DES TOUCHES

TOUCHES NUMÉRIQUES/NOTES DE MUSIQUES

ACTIVITES - Retour à l'écran de sélection des activités.
EFFACER - Pour effacer (le ou) les caractères saisis.
MUSIQUE - Raccourci pour les notes de musique.
LANGUE - Commutateur Français/Anglais.
AIDE - Pour voir la réponse à la question en cours.

ON/OFF - Bouton marche/arrêt. Note: l'ordinateur s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité.
A - Pour jouer aux jeux de logique !
ENTRÉE - Touche de confirmation.
TOUCHES DIRECTIONNELLES - Pour répéter la prononciation précédente ou répéter la question.

ÉCRIRE - Raccourci pour les activités d'écriture.
VOLUME - Réglage du volume.
ABC - Raccourci pour les activités de langage.
DESSIN - Raccourci pour les activités de dessin.
ESC - Retour.
REPEAT - Pour répéter la prononciation précédente ou répéter la question.
LOGIQUE - Raccourci pour les activités de logique.

* La touche A est nécessaire pour jouer aux jeux suivants:
 1. Tetris : Appuie sur la touche A pour faire pivoter la pièce sélectionnée.
 2. 7 Différences : Appuie sur la touche A pour recevoir un indice.
 3. Paires de cartes : Appuie sur la touche A pour retourner une carte.

PRÉCAUTIONS ET ENTRETIEN

Utiliser uniquement un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. Ne pas laisser l'appareil en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas immerger l'appareil dans l'eau. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Ne pas utiliser d'accessoires non recommandés par le fabricant. Ne pas tordre ou plier l'appareil.

GARANTIE

Protéger le jeu 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.

Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans. Pour toute mise en œuvre de la garantie ou du 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.

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.
ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.
 Référence: JC598i10series
 Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine
 © Lexibook®

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com
Lexibook S.A.
 6 avenue des Andes
 Bâtiment 11
 91940 Les Ulis
 France



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).