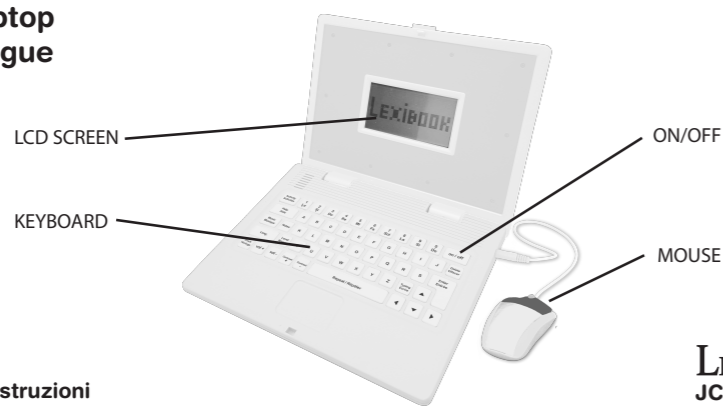


Educational bilingual laptop Computer didattico bilingue



LEXIBOOK®
JC598i5series

Instruction Manual • Manual de istruzioni

ENGLISH

UNPACKING

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

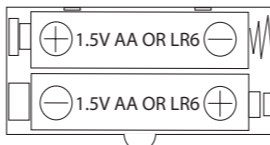
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

POWER SUPPLY

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

Installing batteries:

- Using a screwdriver, open the battery door located under the device.
- Insert 2 x 1.5V **AA**/LR6 batteries observing the polarity markings inside the battery compartment.
- 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.

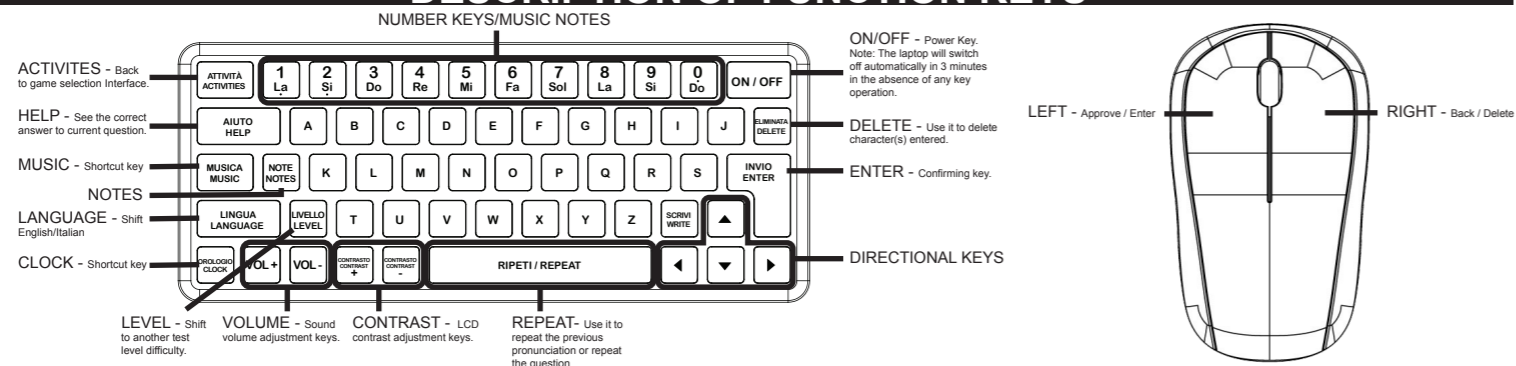
WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

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

- Do not collide with hard item.
- Do not drop unit.
- Do not dismantle the unit.
- Do not leave unit in bright sunlight or any other direct source of heat.
- Do not get the unit wet.
- Clean unit with a soft damp cloth.
- Do not use chemical solvents to clean unit.
- Remove the batteries when not using unit for long periods of time.
- Children must be accompanied by an adult to use this unit.
- 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: JC598i5series
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.

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, 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, 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.

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.

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.

ATTIVITÀ

MATEMATICA:



01. IMPARA I NUMERI
02. SCRIVI I NUMERI
03. ORTOGRAFIA DEI NUMERI
04. TROVA IL NUMERO
05. CONTA
06. ORDINE CRESCENTE
07. CONFRONTA I NUMERI

08. **ADDIZIONI GRAFICHE** > Somma le figure visualizzate sulla parte superiore dello schermo, quindi premi il tasto Invio quando il numero corrispondente appare sotto la linea.

09. **SOTTRAZIONI GRAFICHE** > Sottrai le figure visualizzate sulla parte superiore dello schermo, quindi premi il tasto Invio quando il numero corrispondente appare sotto la linea.

10. ADDIZIONI NUMERICHE
11. SOTTRAZIONI NUMERICHE
12. MOLTIPLICAZIONI
13. DIVISIONI
14. EQUAZIONI (+-)
15. EQUAZIONI (*^)
16. OPERATORI MATEMATICI
17. OPERAZIONI MISTE (+-)
18. OPERAZIONI MISTE (*^)
19. OPERAZIONI MISTE (+-*)

20. **CONTA LE FIGURE** > Usa i tasti freccia per selezionare il numero di figure nell'animazione, quindi premi Invio.

DATTILOGRAFIA:



37. GIOCO DI DATTILOGRAFIA 1
38. GIOCO DI DATTILOGRAFIA 2

MUSICA:



39. **PIANOFORTE** > Usa i tasti numerici per suonare il pianoforte (1 = La, 2 = Si, 3 = Do e così via).

40. TROVA LA NOTA
41. SUONA UNA MELODIA
42. ASCOLTA UNA MELODIA
43. SUONA LIBERAMENTE

LOGICA:



44. MEMORIA NUMERICA
45. MEMORIA GRAFICA 1
46. MEMORIA GRAFICA 2
47. TROVA LE COPPIE DI NUMERI
48. TROVA LE COPPIE DI FIGURE
49. COMPLETA LA SERIE
50. FIGURA COMPLEMENTARE
51. METÀ MANCANTE

LINGUE:



21. IMPARO LE LETTERE
22. SCRIVO LE LETTERE

23. **MINUSCOLE E MAIUSCOLE** > A sinistra sullo schermo apparirà una lettera maiuscola. Premi Invio quando appare la lettera minuscola corrispondente.

24. TROVA LA LETTERA
25. SERIE ALFABETICA
26. ORDINA LE LETTERE
27. IMPARO LE PAROLE
28. ORTOGRAFIA
29. TROVA LA PAROLA
30. TROVA L'IMMAGINE
31. PRIMA LETTERA
32. LETTERA MANCANTE
33. 2 LETTERE MANCANTI
34. COSTRUISCI LE PAROLE

35. **CORREGGI LA PAROLA** > Sullo schermo apparirà un'animazione e la parola corrispondente. Trova la lettera sbagliata e correggila con la tastiera.

36. SCRIVI LA PAROLA

GIOCHI:



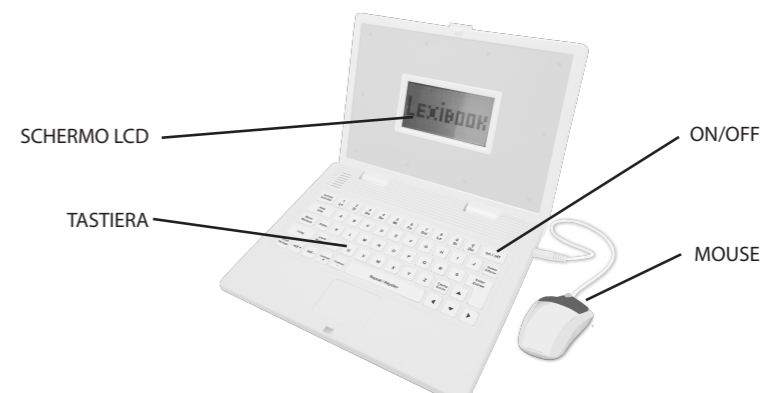
52. **TAVOLA DA DISEGNO** > Usa i tasti freccia e il tasto Invio per disegnare sullo schermo.

53. RACCOGLI L'OGGETTO
54. TIRO CON L'ARCO > Premi il tasto Invio per tirare una freccia e colpire i palloncini.
55. LABIRINTO
56. SEGUI IL PERCORSO
57. ATTERRAGGIO
58. SERPENTE
59. NAVICELLA SPAZIALE > Usa i tasti freccia per guidare la navicella. Premi Invio per colpire gli avversari.
60. COLPISCI LE TALPE > Usa i tasti A B C D per la prima fila e i tasti K L M N per la seconda fila e colpisci le talpe quando appaiono sullo schermo.

OROLOGIO:



61. CRONOMETRO > Premi Invio per avviare il cronometro.
62. OROLOGIO > Usa il tasto Invio e i tasti freccia per regolare l'orologio.



DISIMBALLAGGIO

Durante il disimballaggio, verifica che siano inclusi i seguenti elementi:
1 x Computer didattico bilingue 1 x Mouse 1 x Manuale di istruzioni

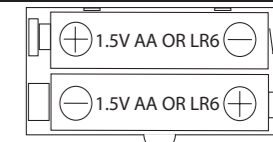
AVVERTENZA: tutti i materiali della confezione come il nastro adesivo, i fogli di plastica, i fili di metallo e le etichette, non sono parte del prodotto e devono essere rimossi per la sicurezza del bambino.

ALIMENTAZIONE

Il computer didattico bilingue è alimentato da 2 batterie AA/LR6 da 1,5 V (incluse).

Installazione o sostituzione delle batterie:

1. Con un cacciavite, aprire il vano batterie situato sulla parte inferiore del dispositivo.
2. Inserisci 2 batterie AA/LR6 rispettando la polarità indicata sul fondo del vano batterie e illustrata a fianco.
3. Chiudi il coperchio e serra la vite.



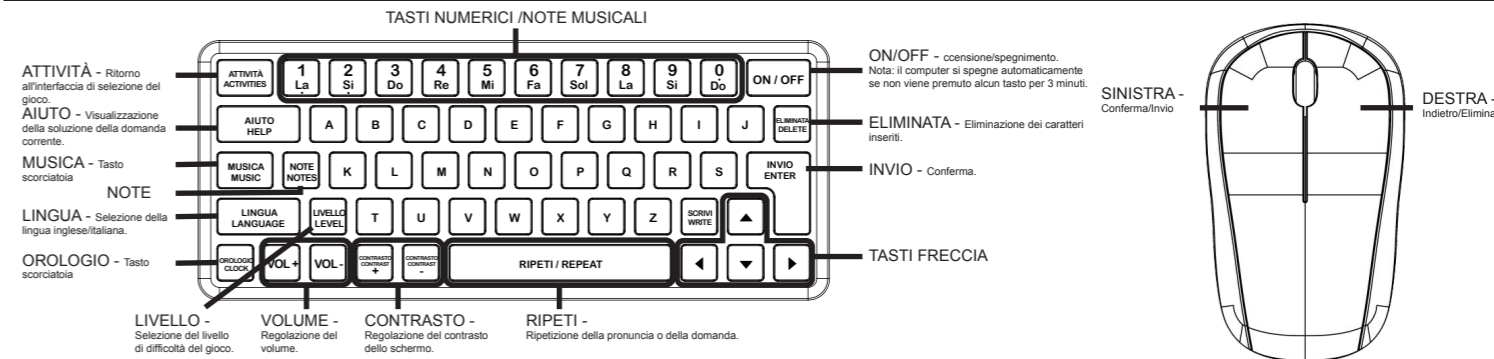
Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate. Le batterie ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere caricate unicamente con la supervisione di un adulto; non mischiare differenti tipi di batterie o batterie nuove e usate; utilizzare unicamente batterie del tipo raccomandato o equivalenti; inserire le batterie rispettando la polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuitare i terminali di alimentazione. Non buttare le batterie nel fuoco. Rimuovere le batterie se non si usa il gioco per molto tempo. Sostituire le batterie quando il suono diventa debole o il gioco non funziona. Non esporre le batterie a un calore eccessivo, ad esempio la luce del sole o un fuoco.

AVVERTENZA: Il cattivo funzionamento o la perdita di memoria può essere causato da una forte interferenza di frequenza o scariche elettrostatiche. In caso di qualsiasi funzionamento anormale, rimuovere le batterie e inserirle di nuovo.

Smaltimento corretto delle batterie di questo prodotto
(Applicabile nei Paesi con sistemi di raccolta differenziata) Questo simbolo indica che il prodotto contiene una batteria coperta dalla direttiva europea 2013/56/EU che non può essere smaltita insieme ai rifiuti domestici indifferenziati. Tutte le batterie devono essere raccolte separatamente dai rifiuti domestici tramite gli appositi punti di raccolta messi a disposizione dalle autorità nazionali o locali. Lo smaltimento corretto delle batterie contribuisce a evitare potenziali conseguenze negative per l'ambiente, gli animali e la salute umana. Informarsi sui sistemi di raccolta differenziata locali per prodotti elettrici ed elettronici e batterie. Rispettare le normative locali e non smaltire il prodotto e le batterie insieme ai rifiuti domestici indifferenziati. Per informazioni dettagliate sullo smaltimento delle batterie, contattare le autorità locali o un centro di smaltimento dei rifiuti.



FUNZIONI DEI TASTI



AVVERTENZE E PULIZIA

1. Non urtare il dispositivo con oggetti duri.
2. Non far cadere il dispositivo.
3. Non disassemblare il dispositivo.
4. Non esporre il giocattolo alla luce solare diretta o ad altre fonti di calore.
5. Non bagnare il dispositivo.
6. Pulire il dispositivo con un panno morbido e umido.
7. Non usare solventi chimici per pulire il dispositivo.
8. Rimuovere le batterie in previsione di un lungo periodo di inutilizzo.
9. I bambini devono essere assistiti da un adulto durante l'uso del dispositivo.
10. Non bruciare il dispositivo per evitare il rischio di esplosione delle batterie.

MANUTENZIONE E GARANZIA

Usare un panno morbido e leggermente umido per pulire il giocattolo. Non usare detersivi. Non esporre il giocattolo alla luce solare diretta o ad altre fonti di calore. Non immergere il giocattolo nell'acqua. Non smontare o far cadere il giocattolo. Non piegare il giocattolo.

Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni.

Per eventuali reclami coperti da garanzia o dal servizio post-vendita, contattare il vostro distributore e presentare uno scontrino valido. La nostra garanzia copre tutti i difetti costruttivi di componentistica e di manodopera, con l'eccezione di eventuali deterioramenti che derivano dalla non osservanza del manuale di istruzioni o dall'uso poco attento del prodotto (ad es. smontaggio, esposizione a calore e umidità, ecc.). Si consiglia di conservare l'imballo per eventuali riferimenti futuri. Allo scopo di continuare a migliorare il nostro servizio, potremmo implementare modifiche a colori e particolari del prodotto illustrato sull'imballo.

NOTA: Conservare il manuale di istruzioni, contiene informazioni importanti.

ATTENZIONE! Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento – Presenza di pezzi piccoli.

Riferimento: JC598i5 series
Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in Cina
© Lexibook®

Per i servizi di assistenza post-vendita, contattare i nostri team: www.lexibook.com

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



Protezione ambientale:
I dispositivi elettrici possono essere riciclati, non vanno pertanto gettati insieme ai rifiuti domestici. Sostenete attivamente la difesa delle risorse e aiutate a proteggere l'ambiente restituendo l'apparecchio ad un centro di raccolta (se disponibile).

