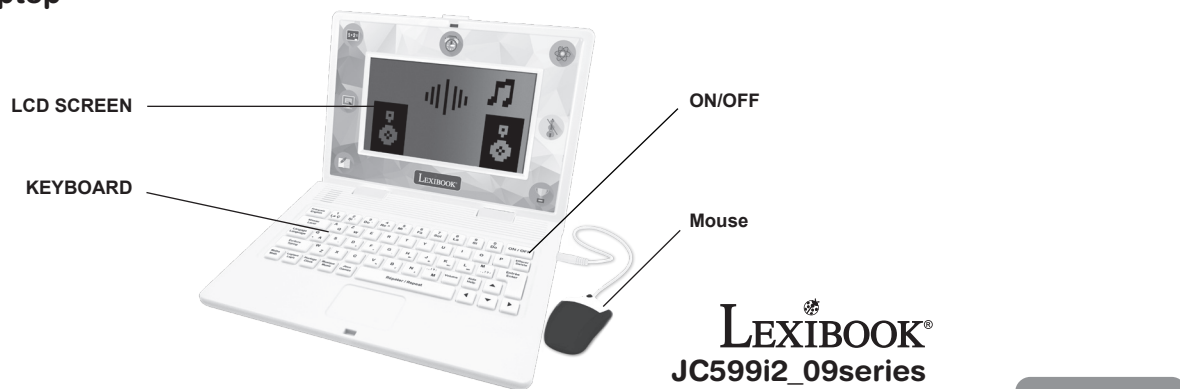


Educational bilingual laptop



Instruction Manual

UNPACKING

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

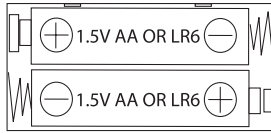
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

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.

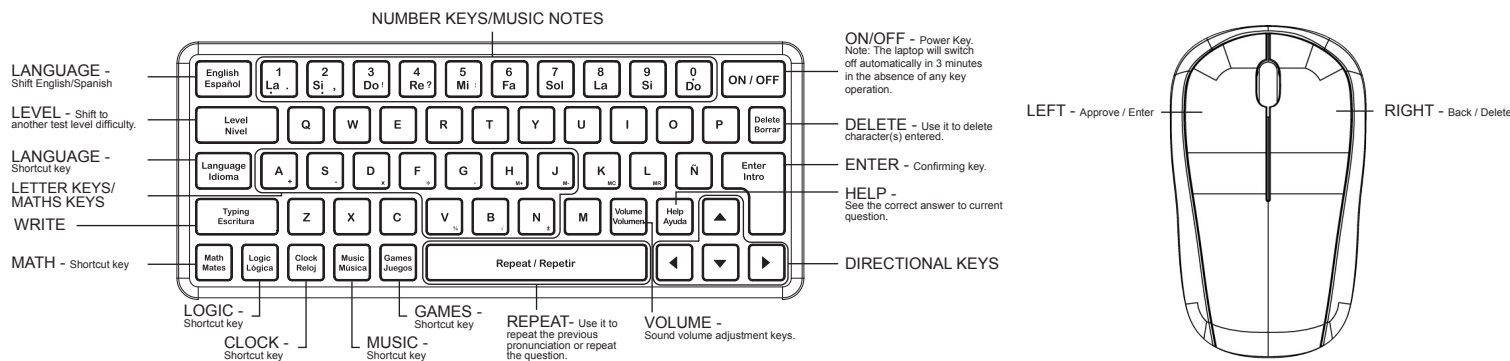
WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

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 3 month warranty. 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.

FCC NOTICE

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules.

These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Warning: Changes of modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user authority to operate the equipment.

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

Reference: JC599i2_09series
Designed and developed in Europe – Made in China, Huizhou City

©Lexibook®

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

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

Lexibook Limited
Unit 8-9, 4th Floor
Kenning Industrial Building
19 Wang Hoi Road, Kowloon Bay,
Kowloon
Hong Kong

Lexibook America Inc.
C/O Pramex International
1251 Avenue of the Americas, 3rd Fl.
New York, NY 10020
USA

Follow us
@LexibookCom



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).



- Navigate through the activities using the keys. Choose your activity by pressing “Enter”
- Exit an activity and come back to the main menu by pressing the key of an activity (Math, Logic, Clock, Music or Games)
- Start an activity by pressing the “Enter” key.

ACTIVITIES

LANGUAGE:



01. SMALL LETTER : Press any letter on the keyboard. The device displays how to form the small letter, and pronounces it.

02. CAPITAL LETTER : Press any letter on the keyboard. The device displays how to form the capital letter, and pronounces it.

03. MATCHING LETTERS : A capital or small letter is shown on the screen. Press Enter when the matching small or capital letter appears.

04. WHACK A LETTER : A letter appeared, press the corresponding letter to gain points.

05. THE FIRST LETTER : An animation is displayed on the screen. Find the first letter of this word.

06. ALPHABET SEQUENCE : 2 letters are displayed on the screen, find the letter that comes next in the alphabet.

07. ALPHABET ORDER : 2 words are displayed on the screen, select the one that comes first in the alphabet order.

08. WORD CLASSIFICATION : An animation is displayed on the screen, press the letter the word starts with, then the device pronounces it.

09. VOWELS & CONSONANT : A letter is displayed on the screen, find if it is a vowel or a consonant.

10. VOWELS : Find the missing vowel in the displayed word.

11. WORD DICTATION : A word is displayed and pronounced by the device, type it.

12. SENTENCE DICTATION : A short sentence is displayed and pronounced by the device, type it.

13. CROSSSYLLABLE : Put the syllables in the correct order to create a word.

14. WORD SCRAMBLE : Put the letters in the correct order to create a word.

15. CROSSWORD : A 2-word crossword is displayed by the device, find the common letter missing.

16. WORD SEARCH : A small word search grid is displayed by the device, find the two hidden words in level 2 and the 3 hidden words for level 3

17. DANCING STAR : Reproduce the actions you hear, with the device showing the different parts of the body involved.

18. LET'S TALK : Find the word matching the picture shown at the beginning of the activity.

19. JUMPING WORD : Move the frog from one waterlily to another one to build the word displayed.

20. COMBINATION : Associate the 2 related words.

21. RAINING CYCLE : Read to the story and find the missing words to complete the text.

22. WHO AM I ? : Read to the story and find the missing words to complete the text.

23. COLORFUL STORY : Read to the story and find the missing words to complete the text.

24. CATCHING LETTERS : Type the falling letters through the screen.

25. SCRIPT : A word is displayed and pronounced by the device, type the letters together with the system.

26. FREE WRITING : Practise writing sentences with the keyboard.

27. FOLLOW LETTERS : Find and press the letters pronounced by the device as fast as possible.

28. TYPING RACE : Rewrite the words displayed by the device as fast as possible during 1 minute. You have 3 lives, after 3 mistakes, the game is over.

MATHEMATICS:



29. NUMBER WRITING : Press any number on the keyboard. The device pronounces it and an animation is displayed.

30. NUMBERS : Press any number on the keyboard. The screen displays how to form the number and pronounces it.

31. ADDITIONS : Write the addition result by using the keyboard.

32. THE RIGHT NUMBER : A number is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching number on the keyboard.

33. SUBTRACTIONS : Write the subtraction result by using the keyboard.

34. DICE CALCULATION : Type the number that has appeared on the dice.

35. MULTIPLICATIONS : Write the multiplication result by using the keyboard.

36. DIVISIONS : Write the division result by using the keyboard.

37. MIXED OPERATION (+/-) : Type the result of the operation (mixing additions and subtractions) with the numbers on the keyboard.

38. MIXED OPERATION (+/-) : Type the result of the operation (mixing the 4 operations) with the numbers on the keyboard.

39. SEQUENCE COMPLETE : A sequence is displayed by the device, type the missing number.

40. NUMBER ORDER : 3 numbers are displayed by the device, the child has to select them from the smaller to the bigger.

41. COMPARISON : Use < or > to compare the 2 numbers displayed by the device.

42. CANDIES : A bag of candies and few kids are displayed by the device, split the candies between all the kids.

43. FUN FROG : A 3-number operation is displayed by the device, move the frog to the correct waterlily.

44. GEOMETRY : Select the correct name for the shape displayed by the device.

45. REMOVE BLOCK : Select the right block to remove so that the addition of the remaining blocks equals to the displayed number.

46. BUBBLES : Pop the 5 bubbles in crescent order.

47. FIND THE BLOCKS : Guess how many blocks are making the displayed shape.

48. WEIGHT UP THE WEIGHT : Guess the correct weight within 1 min.

49. PAY CASH : Select the correct no. of notes and coins to obtain the displayed price.

50. WATERFALL : Add the 4 displayed number to fill the 3-digit row below, then the 2-digit row below and finally the final digit.

51. CALCULATOR : Basic calculator.

LOGIC:



52. FIND THE OTHER HALF : Find the other half of the displayed images by scrolling.

53. DOMINO : Select among the three dominoes presented to match the displayed domino.

54. CATCH THE SHAPE : Catch the indicated shape.

55. 4 IN A ROW : Connect four chips in row to win.

56. SHAPES IN A ROW : Complete the shape series by selecting on of the proposition.

57. ODD ONE OUT : Find the image that does not look like the others.

58. PUZZLE : Find which one of the three small images is part of the displayed image.

59. MATCHING IMAGE : Find the matching image among the proposition to match the displayed one.

60. REMEMBER THE CARD : Cards are displayed in sequence by the device. Find them in the correct sequence.

61. MISSING ROAD : Reveal pieces of road to create and find the right part among the 3 road parts presented.

62. SUDOKU : Complete the 4*4 sudoku grid.

63. ZOOM : Find from which image is the displayed part coming from.

CLOCK & TIME:



64. TIME READING : Place the hands of the clock after reading the time.

65. CLOCK READING : Write the time after looking at the clock.

66. TIME CALCULATION : Guess the time after or before the displayed time.

67. WORLD TOUR : Select a country in the list and see what time it is over there.

68. TIMER : Set a timer and select your alarm.

MUSIC:



69. PIANO : Play the piano by using the note keys on the keyboard.

70. JUKBOX : Choose a music among the list to listen to it.

71. NOTES LEARNING : The device displays a note and plays it. Find it on the keyboard.

72. FOLLOW NOTES : A music is played by the device. Reproduce it thanks to the keyboard.

73. INSTRUMENT : Find which instrument is the device playing by scrolling through the instruments appearing on the screen.

GAMES:



74. TIC TAC TOE : Play against the computer.

75. 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.

76. MAZE : Use the directional keys to steer the icon out of the labyrinth.

77. MEMORY : Remember where are the pairs of cards.

78. CATCH THE STARS : Use the directional keys to move steer the cup to catch falling stars.

79. BLOCKS : Use the directional keys to move the blocks.

80. AIR STRIKE : Move the butterfly to avoid attacks. You have 3 lives, after 3 mistakes, the game is over.

81. THE RIGHT FOOD : Link the food to the correct animal.

82. POP BALLOONS : Press enter to throw an arrow to burst the balloons.

83. DRAWING : Use the stamps to create your own drawing.

84. HIDE AND SEEK : Guess where is the hidden character.

85. TARGET : The cars scroll by on the device, touching the ones with the number indicated. Win as many points as possible within the time limit.



- Navega por las actividades usando las teclas. Elige la actividad pulsando “Intro”.
- Sal de una actividad y vuelve al menú principal pulsando la tecla de una actividad (Matemáticas, Lógica, Reloj, Música o Juegos).
- Inicia una actividad pulsando la tecla “Intro”.

ACTIVIDADES

IDIOMA



01. MINÚSCULAS: Pulsa cualquier letra en el teclado. El ordenador portátil muestra cómo formar la letra minúscula y la pronuncia.

02. MAYÚSCULAS: Pulsa cualquier letra en el teclado. El ordenador portátil muestra cómo formar la mayúscula y la pronuncia.

03. LETRAS CORRESPONDIENTES: En la pantalla aparece una letra mayúscula o minúscula. Pulsa Intro cuando aparezca la letra minúscula o mayúscula correspondiente.

04. GOLPEA LA LETRA: Aparece una letra, pulsa la letra correspondiente para ganar puntos.

05. LA PRIMERA LETRA: La pantalla muestra una animación. Encuentra la primera letra de esta palabra.

06. SECUENCIA ALFABÉTICA: Aparecen 2 letras en la pantalla, encuentra la letra que sigue en el alfabeto.

07. ORDEN ALFABÉTICO: Aparecen 2 palabras en la pantalla, seleccione la primera en el orden alfabético.

08. CLASIFICACIÓN DE PALABRAS: Aparece una animación en la pantalla, pulsa la letra por la que empieza la palabra y el ordenador portátil la pronuncia.

09. VOCALES Y CONSONANTES: Aparece una letra en la pantalla, averigua si es una vocal o una consonante.

10. VOCALES: Encuentra la vocal que falta en la palabra mostrada.

11. DICTADO DE PALABRAS: El ordenador portátil muestra y pronuncia una palabra, escríbela.

12. DICTADO DE FRASES: El ordenador portátil muestra y pronuncia una frase corta, escríbela.

13. SÍLABA MEZCLADAS: Coloca las sílabas en el orden correcto para crear una palabra.

14. LETRAS REVUELTAS: Coloca las letras en el orden correcto para crear una palabra.

15. CRUCIGRAMA: El ordenador portátil muestra un crucigrama de 2 palabras, encuentra la letra común que falta.

16. BÚSQUEDA DE PALABRAS: El ordenador portátil muestra una cuadrícula de sopa de letras. Encuentra las dos palabras ocultas en el nivel 2 y las 3 palabras ocultas en el nivel 3.

17. ESTRELLA DEL BAILE: Reproduce las acciones que escuchas, mientras ves en el ordenador portátil las diferentes partes del cuerpo implicadas.

18. VAMOS A HABLAR: Encuentra la palabra que corresponde a la imagen que aparece al principio de la actividad.

19. PALABRA SALTARINA: Mueve la rana de un nenúfar a otro para construir la palabra mostrada.

20. COMBINACIÓN: Asocia las 2 palabras relacionadas.

21. CICLO DE LLUVIA: Lee la historia y busca las palabras que faltan para completar el texto.

22. ¿QUIÉN SOY YO?: Lee la historia y busca las palabras que faltan para completar el texto.

23. HISTORIA COLORIDA: Lee la historia y busca las palabras que faltan para completar el texto.

DACTILOGRAFÍA:



24. ATRAPA LAS LETRAS: Escribe las letras que caen por la pantalla.

25. TEXTO: El ordenador portátil muestra y pronuncia una palabra, escribe las letras junto con el sistema.

26. ESCRITURA LIBRE: Practica la escritura de frases con el teclado.

27. SIGUE LAS LETRAS: Encuentra y pulsa las letras pronunciadas por el ordenador portátil lo más rápido posible.

28. CARRERA DACTILOGRÁFICA: Vuelve a escribir las palabras que muestra el ordenador portátil lo más rápido posible durante 1 minuto. Tienes 3 vidas, después de 3 errores, el juego termina.

MATEMÁTICAS:



29. ESCRITURA DE NÚMEROS: Pulsa cualquier número en el teclado. El ordenador portátil lo pronuncia y se muestra una animación.

30. NÚMEROS: Pulsa cualquier número en el teclado. La pantalla muestra cómo formar el número y lo pronuncia.

31. SUMA: Escribe el resultado de la suma utilizando el teclado.

32. EL NÚMERO CORRECTO: Aparece un número en la pantalla y el ordenador portátil lo pronuncia. Encuentra el número correspondiente en el teclado.

33. RESTAS: Escribe el resultado de la resta utilizando el teclado.

34. CÁLCULO CON DADOS: Escribe el número que ha aparecido en el dado.

35. MULTIPLICACIÓN: Escribe el resultado de la división usando el teclado.

36. DIVISIÓN: Escribe el resultado de la división utilizando el teclado.

37. OPERACIÓN MIXTA (+/-): Tecldea el resultado de la operación (mezcla de sumas y restas) con los números del teclado.

38. OPERACIÓN MIXTA (+/-/): Tecldea el resultado de la operación (mezcla de las 4 operaciones) con los números del teclado.

39. SECUENCIA COMPLETA: El ordenador portátil muestra una secuencia, escribe el número que falla.

40. ORDEN DE NÚMEROS: El ordenador portátil muestra 3 números, selecciónalos de menor a mayor.

41. COMPARACIÓN: Usa < o > para comparar los 2 números mostrados por el ordenador portátil.

42. DULCES: El ordenador portátil muestra una bolsa de caramelos y unos cuantos niños, reparte los caramelos entre todos los niños.

LÓGICA:



43. RANA DIVERTIDA: El ordenador portátil muestra una operación de 3 números, mueve la rana hasta el nenúfar correcto.

44. GEOMETRÍA: Selecciona el nombre correcto para la forma mostrada por el ordenador portátil.

45. RETIRA EL BLOQUE: Selecciona el bloque correcto que deseas eliminar para que la suma de los bloques restantes sea igual al número mostrado.

46. BURBUJAS: Haz estallar las 5 burbujas en orden creciente.

47. ENCUENTRA LOS BLOQUES: Adivina cuántos bloques forman la figura mostrada.

48. SOPESA EL PESO: Adivina el peso correcto en 1 minuto.

49. PAGA EN EFECTIVO: Selecciona el número correcto de billetes y monedas para obtener el precio mostrado.

50. CASCADA: Suma el número 4 que aparece para rellenar la fila de 3 dígitos de abajo, luego la fila de 2 dígitos de abajo y, por último, el último dígito.

51. CALCULADORA: Calculadora básica.

52. ENCUENTRA LA OTRA MITAD: Busca la otra mitad de las imágenes mostradas desplazándote.

53. DOMINÓ: Selecciona entre las tres fichas de dominó presentadas para que coincida con la ficha mostrada.

54. ATRAPA LA FORMA: Atrapa la forma indicada.

55. 4 EN LÍNEA: Conecta cuatro fichas seguidas para ganar.

56. FORMAS EN LÍNEA: Completa la serie de formas seleccionando una de las propuestas.

57. EL INTRUSO: Encuentra la imagen que no se parece a las demás.

58. PUZLE: Encuentra cuál de las tres imágenes pequeñas forma parte de la imagen mostrada.

59. IMAGEN CORRESPONDIENTE: Encuentra la imagen coincidente entre las propuestas para que coincida con la mostrada.

60. RECUERDA LA TARJETA: El ordenador portátil muestra las tarjetas en secuencia. Encuéntralas en la secuencia correcta.

61. LA CARRETERA QUE FALTA: Revela trozos de carretera para crear y encontrar la parte correcta entre las 3 partes de carretera presentadas.

62. SUDOKU: Completa la cuadrícula del sudoku 4*4.

63. ZOOM: Averigua de qué imagen procede la parte mostrada.

RELOJ Y HORA:



64. LECTURA DE LA HORA: Coloca las manecillas del reloj después de leer la hora.

65. LECTURA DEL RELOJ: Escribe la hora después de mirar el reloj.

66. CÁLCULO DE LA HORA: Adivina la hora después o antes de la hora mostrada.

67. GIRA MUNDIAL: Selecciona un país de la lista y mira qué hora es allí.

68. TEMPORIZADOR: Programa un temporizador y selecciona tu alarma.

MÚSICA:



69. PIANO: Toca el piano utilizando las teclas de nota del teclado.

70. MAQUINA DE DISCOS: Elige una música de la lista para escucharla.

71. APRENDIZAJE DE NOTAS: El ordenador portátil muestra una nota y la reproduce. Encuéntrala en el teclado.

72. SIGUE LAS NOTAS: El ordenador portátil reproduce una música. Reprodúcela con el teclado.

73. INSTRUMENTO: Encuentra qué instrumento está tocando el ordenador portátil desplazándote por los instrumentos que aparecen en la pantalla.

JUEGOS:



74. TRES EN RAYA: Juega contra el ordenador.

75. SERPIENTE: Usa las teclas de dirección para guiar a la serpiente y que pueda comerse el máximo número de objetos. Cuantos más coma, más larga se hará.

76. LABERINTO: Usa las teclas de dirección para guiar el icono y sacarlo del laberinto.

77. MEMORIA: Recuerda dónde están los pares de cartas.

78. ATRAPA LAS ESTRELLAS: Usa las teclas de dirección para mover el vaso y atrapar las estrellas que caen.

79. BLOQUES: Usa las teclas de dirección para mover los bloques.

80. ATAQUE AÉREO: Mueve la mariposa para evitar los ataques. Tienes 3 vidas, después de 3 errores, el juego termina.

81. LA COMIDA CORRECTA: Relaciona el alimento con el animal correcto.

82. EXPLOTA LOS GLOBOS: Pulsa Intro para lanzar una flecha y reventar los globos.

83. DIBUJO: Utiliza los sellos para crear tu propio dibujo.

84. ESCONDITE: Adivina dónde está el personaje oculto.

85. OBJETIVO: Los coches se desplazan por el ordenador portátil, tocando los que tienen el número indicado. Gana tantos puntos como puedas dentro del tiempo límite.



Ordenador portátil educativo bilingüe



Manual de instrucciones

CONTENIDO DEL EMBALAJE

Al desembalar, asegúrese de que se incluyen los siguientes elementos:
1 x Ordenador portátil educativo 1 x Ratón 1 x Manual de instrucciones

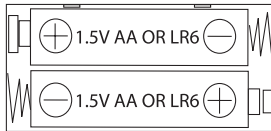
ADVERTENCIA: Los materiales de embalaje, tales como cintas, láminas de plástico, ataduras de alambre y etiquetas, no forman parte de este juguete y deben desecharse por la seguridad del niño.

FUENTE DE ALIMENTACIÓN

El ordenador portátil educativo funciona con 2 pilas AA/LR6 de 1,5 V (incluidas).

Instalación de las pilas:

1. Con un destornillador, abra la tapa del compartimento de las pilas situado debajo del ordenador portátil.
2. Inserte 2 pilas AA/LR6 de 1,5 V respetando las marcas de polaridad del interior del compartimento de las pilas.
3. Cierre el compartimento de las pilas y apriete el tornillo.



Las pilas no recargables no deben ser recargadas. Saque las pilas recargables del juguete antes de proceder a recargarlas. Las pilas recargables sólo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto. No se deben mezclar diferentes tipos de pilas o pilas nuevas y usadas. Sólo deben utilizarse pilas del mismo tipo o equivalente al recomendado. Las pilas deben insertarse con la polaridad correcta. Saque las pilas usadas de dentro del juguete. Los terminales de alimentación no deben cortocircuitarse. No tirar las pilas al fuego. Retire las pilas del ordenador portátil si no va a utilizarlo durante períodos prolongados. Las pilas no deben ser expuestas a un calor excesivo como el del sol, el fuego o similares.

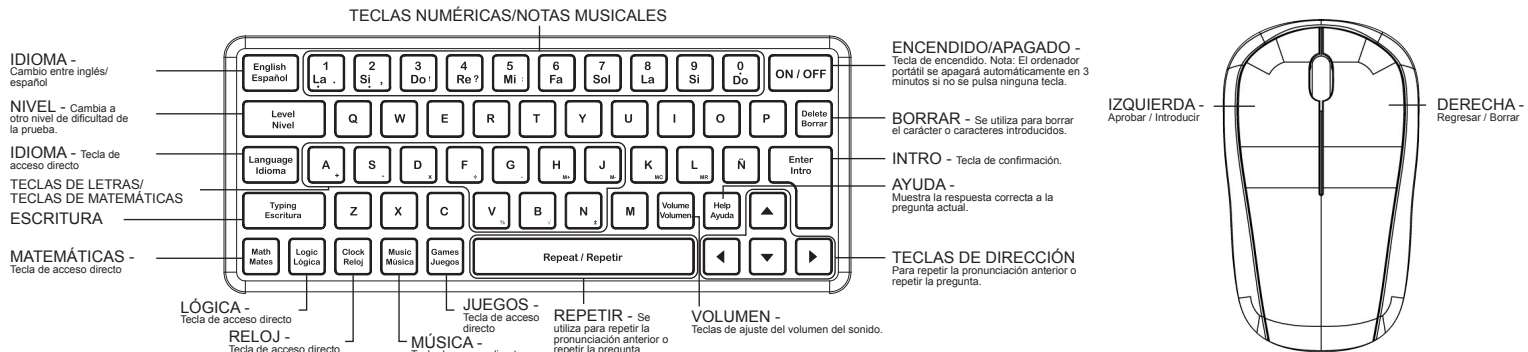
ADVERTENCIA: Las interferencias de alta frecuencia o las descargas electrostáticas pueden producir fallos de funcionamiento o pérdida de memoria. Si se produce algún funcionamiento anómalo, retirar las pilas y volver a insertarlas.

Eliminación correcta de las pilas de este producto

(Aplicable en países con sistemas de recogida selectiva) Este símbolo significa que el producto contiene una pila cubierta por la Directiva Europea 2013/56/UE que no puede eliminarse con los residuos domésticos normales. Todas las pilas deben eliminarse por separado del flujo de residuos urbanos a través de instalaciones de recogida designadas por el gobierno o las autoridades locales. La correcta eliminación de sus pilas usadas contribuirá a evitar posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud humana y animal. Infórmese sobre el sistema local de recogida selectiva de productos eléctricos y electrónicos y pilas. Siga las normas locales y nunca deseché el producto y las pilas con la basura doméstica normal. Para obtener información más detallada sobre la eliminación de sus pilas usadas, póngase en contacto con su ayuntamiento o centro de servicios de eliminación de residuos.



DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES DE LAS TECLAS



SECCIÓN DE CUIDADOS

1. No colisione el ordenador portátil con objetos duros.
2. No deje caer el ordenador portátil al suelo.
3. No desarme el ordenador portátil.
4. No deje el ordenador portátil expuesto a la luz solar intensa o a cualquier otra fuente directa de calor.
5. No moje el ordenador portátil.
6. Limpie el ordenador portátil con un paño suave y húmedo.
7. No utilice disolventes químicos para limpiar el ordenador portátil.
8. Retire las pilas cuando no se vaya a utilizar el ordenador portátil durante períodos prolongados.
9. Los niños deben estar acompañados por un adulto para utilizar este ordenador portátil.
10. No arroje los juguetes al fuego porque podrían explotar las pilas.

MANTENIMIENTO Y GARANTÍA

Proteja el juguete de la humedad. Si se moja, límpiolo inmediatamente. No lo exponga a la luz solar directa ni a una fuente de calor. No deje que se caiga. No intente desmontarlo. Para limpiarlo, utilice un paño ligeramente humedecido, evitando el uso de cualquier producto detergente. En caso de producirse un funcionamiento defectuoso, intente primero cambiar las pilas. Si el problema persiste, vuelva a leer atentamente el manual para comprobar que no se ha omitido ningún paso.

Este producto está cubierto por nuestra garantía de 3 meses. Para cualquier reclamación de garantía o servicio posventa, debe ponerse en contacto con su distribuidor, aportando la prueba de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de materiales o de fabricación imputables al fabricante, con exclusión de cualquier daño derivado del incumplimiento de las disposiciones contenidas en el manual del usuario o de cualquier intervención indebida con respecto al artículo (como desmontaje, exposición al calor o a la humedad, etc.).

Nota: Conservar este manual de instrucciones ya que contiene información importante.

NOTA FCC

Este aparato cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. Su funcionamiento está sujeto a las dos siguientes condiciones: (1) este dispositivo no debe causar interferencias y (2) debe aceptar toda interferencia recibida, incluidas interferencias que pueden afectar su funcionamiento normal.

NOTA:

Este equipo ha sido probado y encontrado que cumple con los límites de un dispositivo digital Clase B, de acuerdo a la Parte 15 del Reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proveer protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no es instalado y usado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radio comunicaciones. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia a recepción de radio ó televisión, la cual puede ser determinada apagando y encendiendo el equipo, el usuario es animado a corregir la interferencia por una de las siguientes medidas:

- Redirigir ó reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipamiento a una toma de corriente en un circuito eléctrico diferente del circuito al que esté conectado el receptor.
- Consulte con su distribuidor o con un técnico con experiencia en la reparación de aparatos de radio/televisión si necesita más ayuda.

Advertencia: Cambios de modificaciones a esta unidad no expresamente aprobados por la parte responsable de cumplimiento pudieran eliminar la autoridad del usuario para operar el equipo.

¡ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia – Piezas pequeñas.

Referencia: JC599i2_09series

Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China, Huizhou City

©Lexibook®

USA & Canada

Para el servicio posventa, póngase en contacto con nosotros en savcomfr@lexibook.com

www.lexibook.com

Lexibook S.A.

8 avenue des Andes

Bâtiment 11

91940 Les Ulis

France

Lexibook Limited

Unit 8-9, 4th Floor

Kenning Industrial Building

19 Wang Hoi Road, Kowloon Bay,

Kowloon

Hong Kong

Lexibook America Inc.

C/O Pramex International

1251 Avenue of the Americas, 3rd Fl.

New York, NY 10020

USA

Síganos

@LexibookCom



Protección medioambiental

¡Los aparatos eléctricos pueden ser reciclados y no deben ser desechados junto con la basura doméstica habitual! Apoye activamente el aprovechamiento racional de los recursos y ayude a proteger el medioambiente enviando este producto a un centro de recolección para reciclaje (en caso de estar disponible).



IM Code: JC599i2_09seriesIM2363