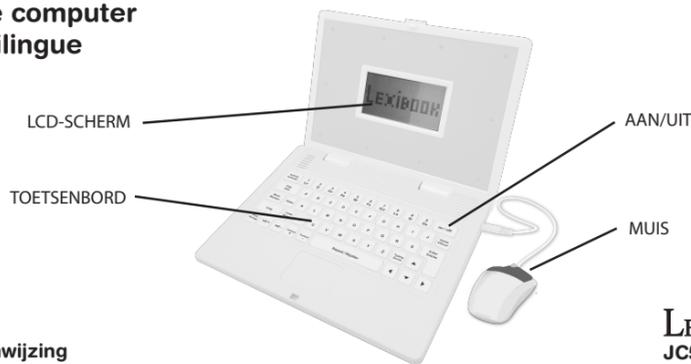


Educatieve tweetalige computer Ordinateur éducatif bilingue



LEXIBOOK®
JC598i10series

Nederlands

Mode d'emploi • Gebruiksaanwijzing

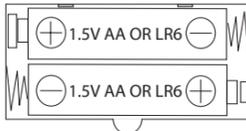
INHOUD VAN DE VERPAKKING

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

OPGELET: De verpakkingsdelen, zoals plastic folie, plakband, etiketten en metalen hechtingsbanden, maken geen deel uit van dit spel en moeten voor alle veiligheid worden verwijderd vooraleer het speelgoed door een kind kan en mag worden gebruikt.

VOEDING

Uw educatieve laptopcomputer werkt op 2 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 2 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.

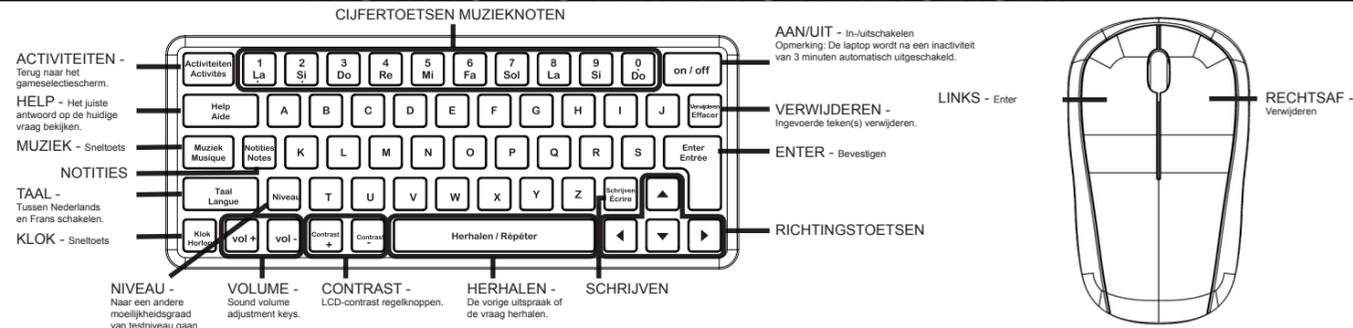
WAARSCHUWING: Een storing of geheugenverlies kan veroorzaakt worden door een sterke frequentie-interferentie of een elektrostatische ontlading. Indien er zich een abnormale functie voordoet, verwijder en verbindt opnieuw de batterijen.

Juiste verwijdering van de batterijen in dit product

(Van toepassing in landen met afzonderlijke inzamelsystemen) Dit symbool 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



ONDERHOUD

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.

OPMERKING: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatie bevat.

GARANTIE

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 informatie 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: JC598i10series
Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China.

© Lexibook®

www.lexibook.com



Richtlijnen voor milieubescherming

Gebruikte elektronische apparaten horen niet thuis in het huisafval! Wij vragen u daarom een bijdrage aan de bescherming van ons milieu te leveren en dit apparaat op de voorziene verzamelplaatsen af te geven.



ACTIVITEITEN

MATHEMATICS:



- 01. GETALLEN LEREN** > Druk op een willekeurig getal op het toetsbord. Het apparaat spreekt het uit en er wordt een animatie getoond.
- 02. GETALLEN SCHRIJVEN** > Druk op een willekeurig getal op het toetsbord. Het scherm toont hoe het getal te vormen.
- 03. GETALLEN SPELLEN** > Druk op een willekeurig getal op het toetsbord. Het apparaat leert hoe te spellen.
- 04. GETALLEN TEST** > Er wordt een getal op het scherm getoond en het apparaat spreekt het uit. Vind en druk op het overeenkomstig getal op het toetsbord.
- 05. GETALLEN TELLEN** > Het scherm geeft een aantal vormen op het scherm weer en start vervolgens met tellen. Druk op enter wanneer het overeenkomstig getal op het scherm wordt getoond.
- 06. GETALLEN RANGSCHIKKEN** > Het apparaat toont 2 getallen op het scherm. Plaats ze in een stijgende volgorde met behulp van het toetsbord.
- 07. GETALLEN VERGELIJKEN** > Het apparaat toont 2 getallen op het scherm. Druk op enter wanneer het juiste teken verschijnt (of =, > of <).
- 08. PICTOGRAMMEN OPTELLEN** > Tel de pictogrammen die aan de bovenkant van het scherm verschijnen op en druk dan op enter wanneer het overeenkomstig aantal pictogrammen onder de bewerkingslijn verschijnt.
- 09. 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.
- 10. ADDITIONS NUMÉRIQUES** > Écrivez le résultat de l'addition à l'aide du clavier.
- 11. SOUSTRACIONS NUMÉRIQUES** >> Écrivez le résultat de la soustraction à l'aide du clavier.
- 12. MULTIPLICATIONS** > Écrivez le résultat de la multiplication à l'aide du clavier.
- 13. DIVISIONS** > Écrivez le résultat de la division à l'aide du clavier.
- 14. ÉQUATIONS (+)** > Tapez le nombre manquant dans l'équation à l'aide du clavier.
- 15. ÉQUATIONS (*)** > Tapez le nombre manquant dans l'équation à l'aide du clavier.
- 16. CONSTRUCTION D'ÉQUATIONS** > L'écran affiche une équation dont vous devez trouver le signe opératoire. Appuyez sur "+" ou "-" pour sélectionner le bon signe et pressez « Entrée » pour confirmer.
- 17. OPÉRATIONS MIXTES (+ -)** > Tapez le résultat de l'opération (mélange d'additions et de soustractions) avec les chiffres du clavier.
- 18. OPÉRATIONS MIXTES (* /)** > Tapez le résultat de l'opération (mélange de multiplications et de divisions) avec les chiffres du clavier.
- 19. OPÉRATIONS MIXTES (+ - *) /** > Tapez le résultat de l'opération (en mélangeant les 4 opérations) avec les chiffres du clavier.
- 20. COMPTE LES GRAPHIQUES** > L'écran affiche une animation. Appuyez sur "+" ou "-" pour sélectionner le bon nombre de graphiques et pressez « Entrée » pour confirmer.

TYPEN



- 37. TYPESPEL 1** > Gebruik het toetsbord om de letter dat op het scherm wordt getoond te typen. Je hebt 7 seconden om dit in niveau 1 te doen, 5 seconden in niveau 2.
- 38. TYPESPEL 2** > Gebruik het toetsbord om de letters die op het scherm knipperen te typen. Je moet ze typen alvorens ze van het scherm verdwijnen om zo veel mogelijk punten te behalen.

MUZIEK



- 39. PIANO** > Gebruik de cijfertoeets om piano te spelen. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do, etc.).
- 40. MUZIEKNOTENTEST** > Het apparaat speelt een muzieknoot. Gebruik de cijfertoeets om de overeenkomstige noot te spelen. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do, etc.).
- 41. OP DE MUZIEK SPELEN** > Typ dezelfde getallen zoals op het scherm wordt getoond om een melodie te spelen.
- 42. MUZIEKDOOS** > Druk op een willekeurige toets om willekeurig naar een van de 8 melodieën te luisteren. Elke toets stemt overeen met één melodie.
- 43. WILLEKEURIG AFSPELEN** > Druk willekeurig op de toetsen om de melodie af te spelen.

LOGICA



- 44. GETALLEN GEHEUGENSPEL** > Er verschijnt een reeks getallen op het scherm. Onthoud ze voordat ze van het scherm verschijnen en antwoord vervolgens met behulp van het toetsbord. Je moet 3 cijfers in niveau 1 onthouden, 4 cijfers in niveau 2.
- 45. GRAFIEKEN GEHEUGENSPEL 1** > Er verschijnen drie pictogrammen op het scherm. Onthoud ze voordat ze van het scherm verschijnen en gebruik vervolgens de richtingstoetsen om te antwoorden.
- 46. GRAFIEKEN GEHEUGENSPEL 2** > Er verschijnt een afbeelding op het scherm. Onthoud deze voordat het van het scherm verschijnen en gebruik vervolgens de richtingstoetsen om te antwoorden.
- 47. GETALLEN OVEREENSTEMMEN** > Er verschijnen getallen op het scherm. Onthoud ze voordat ze van het scherm verschijnen en gebruik vervolgens de richtingstoetsen om de overeenkomstige getallenparen te onthullen.
- 48. GRAFIEKEN OVEREENSTEMMEN** > Er verschijnen pictogrammen op het scherm. Onthoud ze voordat ze van het scherm verschijnen en gebruik vervolgens de richtingstoetsen om de overeenkomstige pictogrammenparen te onthullen.
- 49. REEKSEN AANVULLEN** > Gebruik de cijfertoeets om het leeg vak in de reeks aan te vullen.
- 50. COMPLEMENTAIRE GRAFIEK** > Er verschijnt een grafiek aan de linker kant van het scherm. Druk op enter wanneer de overeenkomstige grafiek aan de rechterkant verschijnt.

GAMES:



- 51. VIND DE ANDERE HELFT** > Er verschijnt een halve afbeelding aan de linker kant van het scherm. Druk op enter wanneer de overeenkomstige helft aan de rechterkant verschijnt.
- 52. TEKENBORD** > Gebruik de richtingstoetsen en de enter-toets om om het scherm te tekenen.
- 53. VOORWERPEN VANGEN** > Gebruik de richtingstoetsen om de beker te bedienen en de vallende voorwerpen te vangen.
- 54. EXPERT BOOGSCHUTTER** > Druk op enter om een pijl af te schieten en de ballonnen stuk te maken.
- 55. DOOLHOF** > Gebruik de richtingstoetsen om pictogram uit het doolhof te krijgen.
- 56. WANDELPAD** > Gebruik de richtingstoetsen om het pictogram over het pad te laten bewegen.
- 57. VLIEGTUIGLANDING** > Gebruik de richtingstoetsen om het vliegtuig op de basis te laten landen en obstakels te ontwijken.
- 58. GULZIGE SLANG** > Gebruik de richtingstoetsen om de slang sturen zodat hij zo veel voorwerpen als mogelijk kan eten. Hoe meer hij eet, hoe langer hij wordt.
- 59. GEVECHTSVLIEGTUIG** > Gebruik de richtingstoetsen om het vliegtuig te besturen. Druk op enter om te schieten en de vijand te vernietigen.
- 60. MALLE MOLLEN** > Gebruik de toetsen A B C D voor de eerste rij en K L M N voor de tweede rij om op de mollen te slaan zodra ze op het scherm verschijnen.

KLOK EN TIJD:



- 61. STOPWATCH** > Druk op enter op de chronometer te starten.
- 62. KLOK** > Gebruik enter en vervolgens de richtingstoetsen om de klok aan te passen.

TAAL:



- 21. LETTERS LEREN** > Druk op een willekeurige letter op het toetsbord. Het apparaat spreekt de letter uit.
- 22. LETTERS SCHRIJVEN** > Druk op een willekeurige letter op het toetsbord. Het scherm toont hoe de letter te vormen.
- 23. KLEINE LETTERS** > Een hoofdletter wordt aan de linker kant van het scherm weergegeven. Druk op Enter wanneer de overeenkomstige kleine letter verschijnt.
- 24. LETTERTEST** > Er wordt een letter op het scherm getoond en het apparaat spreekt het uit. Vind en druk op het overeenkomstig letter op het toetsbord.
- 25. LETTERS VOLTOOIEN** > Vind de alfabetische reeks.
- 26. LETTERS RANGSCHIKKEN** > Rangschik de letters op alfabetische volgorde.
- 27. WOORDEN LEREN** > Druk op een willekeurige letter op het toetsbord. Het apparaat geeft een voorbeeld van een woord dat met deze letter begint.
- 28. WOORDEN SPELLEN** > Druk op een willekeurige letter op het toetsbord. Het apparaat geeft een voorbeeld van een woord dat met deze letter begint en leert het spellen.
- 29. VIND HET WOORD** > Vind het woord dat met de afbeelding overeenstemt die aan het begin van de activiteit verschijnt.
- 30. VIND DE FLITS** > Vind de afbeelding dat met het woord overeenstemt dat aan het begin van de activiteit verschijnt.
- 31. EERSTE LETTER AANVULLEN** > Er verschijnt een animatie op het scherm. Vind de eerste letter van dit woord.
- 32. ONTBREKENDE LETTER** > Er verschijnt een animatie op het scherm. Vind de ontbrekende letter van dit woord.
- 33. VIND DE 2 ONTBREKENDE LETTERS** > Er verschijnt een animatie op het scherm. Vind de 2 ontbrekende letters van dit woord.
- 34. WOORDEN RANGSCHIKKEN** > Er verschijnt een animatie op het scherm. Plaats de letters opnieuw in de juiste volgorde.
- 35. 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 toetsbord.
- 36. WOORDENTEST** > Er wordt een animatie op het scherm getoond en het apparaat spreekt het uit. Typ het woord met behulp van het toetsbord.

ACTIVITÉS

MATHÉMATIQUES



01. CHIFFRES > Appuyez 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 > Appuyez sur n'importe quel numéro du clavier. L'écran affiche comment former le numéro.

03. ORTHOGRAPHE DES CHIFFRES > Appuyez 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. Recherchez et appuyez sur le numéro correspondant sur le clavier.

05. COMPTE > L'appareil affiche un certain nombre de formes à l'écran puis commence à compter. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner la bonne quantité et pressez « Entrée » pour confirmer.

06. ORDRE CROISSANT > L'appareil affiche 2 à 3 chiffres à l'écran. Placez-les dans l'ordre croissant grâce au clavier. Corrigez si besoin en appuyant sur « Effacer ».

07. COMPARAISON > L'appareil affiche 2 à 3 chiffres à l'écran. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner le bon signe (=, > ou <) et pressez « Entrée » pour confirmer.

08. ADDITIONS GRAPHIQUES > Additionnez les icônes affichées en haut de l'écran, puis appuyez sur la touche "Entrée" lorsque le nombre d'icônes correspondant apparaît sous la ligne d'opération.

09. SOUSTRATIONS GRAPHIQUES > Soustrayez les icônes affichées en haut de l'écran, puis appuyez sur la touche « Entrée » lorsque le nombre correspondant d'icônes apparaît sous la ligne d'opération.

10. ADDITIONS NUMÉRIQUES > Écrivez le résultat de l'addition à l'aide du clavier.

11. SOUSTRATIONS NUMÉRIQUES > Écrivez le résultat de la soustraction à l'aide du clavier.

12. MULTIPLICATIONS > Écrivez le résultat de la multiplication à l'aide du clavier.

13. DIVISIONS > Écrivez le résultat de la division à l'aide du clavier.

14. ÉQUATIONS (+) > Tapez le nombre manquant dans l'équation à l'aide du clavier.

15. ÉQUATIONS (*) > Tapez le nombre manquant dans l'équation à l'aide du clavier.

16. CONSTRUCTION D'ÉQUATIONS > L'écran affiche une équation dont vous devez trouver le signe opératoire. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner le bon signe et pressez « Entrée » pour confirmer.

17. OPÉRATIONS MIXTES (+ - *) > Tapez le résultat de l'opération (mélange d'additions et de soustractions) avec les chiffres du clavier.

18. OPÉRATIONS MIXTES (* /) > Tapez le résultat de l'opération (mélange de multiplications et de divisions) avec les chiffres du clavier.

19. OPÉRATIONS MIXTES (+ - *) > Tapez le résultat de l'opération (en mélangeant les 4 opérations) avec les chiffres du clavier.

20. COMPTE LES GRAPHIQUES > L'écran affiche une animation. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner le bon nombre de graphiques et pressez « Entrée » pour confirmer.

ÉCRITURE



37. JEU DE FRAPPE 1 > Utilisez le clavier pour taper la lettre affichée à l'écran. Vous avez 7 secondes pour le faire au niveau 1, 5 secondes au niveau 2.

38. JEU DE FRAPPE 2 > Utilisez le clavier pour taper les lettres qui clignotent à l'écran. Vous devez les taper avant qu'elles ne disparaissent pour marquer autant de points que possible.

MUSIQUE:



39. PIANO > Utilisez les touches numériques pour jouer du piano (1 = La, 2 = Si, 3 = Do et ainsi de suite).

40. TROUVE LA NOTE > L'appareil lit une note musicale. Utilisez les touches numériques pour donner la note correspondante (1 = La, 2 = Si, 3 = Do et ainsi de suite).

41. COMPOSITION > Tapez les mêmes numéros que ceux affichés à l'écran pour jouer une mélodie.

42. BOÎTE À MUSIQUE > Appuyez sur n'importe quelle touche pour écouter l'une des 8 mélodies au hasard.

43. UNE TOUCHE = UNE NOTE > Appuyez sur les touches de manière aléatoire pour jouer la mélodie.

LOGIQUE:



44. MÉMO NUMÉRO > L'écran affiche 3 à 4 numéros qui disparaissent au bout de 4 secondes. Mémoisez-les avant qu'ils ne disparaissent puis utilisez les chiffres du clavier pour répondre.

45. MÉMO GRAPHIQUE > 3 icônes sont affichées à l'écran, elles disparaissent au bout de 4 secondes. Mémoisez-les, puis appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner les bonnes icônes et pressez « Entrée » pour confirmer.

46. MÉMO GRAPHIQUE 2 > Une image est affichée à l'écran, elle disparaît après avoir clignoté 3 fois. Mémoisez-le, puis appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner la bonne image et pressez « Entrée » pour confirmer.

47. CARTES MAGIQUES CHIFFRES > L'écran affiche des paires de numéros réparties en 4 x 2 cases qui disparaissent au bout de 5 secondes. Mémoisez-les, puis appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner les paires de chiffres correspondants et pressez « Entrée » pour confirmer.

48. CARTES MAGIQUES GRAPHIQUES > L'écran affiche des paires d'icônes réparties en 4 x 2 cases qui disparaissent au bout de 5 secondes. Mémoisez-les, puis appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner les paires d'icônes et pressez « Entrée » pour confirmer.

49. COMPLÈTE LA SÉRIE > L'ordinateur affiche une suite arithmétique ou géométrique. Identifiez la règle, puis utilisez les touches numériques pour compléter la série.

50. GRAPHIQUE COMPLÉMENTAIRE > Un graphique est affiché à gauche de l'écran. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner le graphique correspondant et pressez « Entrée » pour confirmer.

51. MOITIÉ MANQUANTE > Une demi-image est affichée à gauche de l'écran. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner la moitié manquante et pressez « Entrée » pour confirmer.

JEUX:



52. DESSIN > Appuyez sur "←" ou "→" et la touche « Entrée » pour dessiner à l'écran. Appuyez sur « Effacer » pour effacer l'écran.

53. ATTRAPE L'OBJET > Appuyez sur "←" ou "→" pour vous déplacer et dirigez le gobelet pour attraper les objets qui tombent.

54. TIR À L'ARC > Appuyez sur "←" ou "→" pour diriger l'arc et sur « Entrée » pour lancer une flèche et faire éclater les ballons.

55. LABYRINTHE > Appuyez sur "←" ou "→" pour sortir l'icône du labyrinthe.

56. SUIS LE CHEMIN > Appuyez sur "←" ou "→" pour que le personnage en mouvement puisse suivre le chemin.

57. ATERRISSAGE CONTRÔLÉ > Appuyez sur "←" ou "→" pour poser l'avion sur la base et éviter les obstacles.

58. SERPENT > Appuyez sur "←" ou "→" pour diriger le serpent afin qu'il puisse manger le plus de pommes possible. Plus il mange, plus il est long.

59. VAISSEAU SPATIAL > Appuyez sur "←" ou "→" pour diriger le vaisseau. Appuyez sur « Entrée » pour tirer et protéger votre planète.

60. CHASSE TAUPE > Utilisez les touches A B C D pour la première rangée et K L M N pour la deuxième rangée pour chasser les taupes lorsqu'elles apparaissent à l'écran.

HEURE:



61. CHRONOMÈTRE > Appuyez sur « Entrée » pour démarrer le chronomètre. Appuyez à nouveau sur « Entrée » pour stopper le chronomètre. Appuyez sur « Répéter » pour remettre à zéro.

62. HORLOGE > > L'écran affiche l'heure. Réglage de l'heure : En mode horloge, appuyez sur « Entrée » pour régler l'heure. Appuyez sur "←" ou "→" pour choisir de régler l'heure ou les minutes. Appuyez sur "↑" ou "↓" pour ajuster. Appuyez sur « Entrée » pour enregistrer et confirmer.

Note: à chaque fois que les piles sont remplacées, il est nécessaire de réinitialiser l'heure.

LANGAGE:



21. APPRENDRE LES LETTRES > Appuyez sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil affiche et prononce la lettre.

22. FORMER LES LETTRES > Appuyez sur n'importe quelle lettre du clavier. L'écran montre comment former la lettre.

23. MINUSCULE / MAJUSCULE > L'ordinateur affiche une lettre au hasard. Appuyez sur "↑" ou "↓" pour sélectionner la lettre majuscule ou minuscule correspondante puis sur "Entrée" pour confirmer.

24. TROUVE LA LETTRE > L'ordinateur affiche une lettre au hasard. Trouvez et appuyez sur la lettre correspondante sur le clavier.

25. SUITE ALPHABÉTIQUE > L'ordinateur portable donne une série de lettres au hasard (avec une manquante) et vous devez compléter la suite dans l'ordre alphabétique.

26. ORDONNE LES LETTRES > L'ordinateur affiche 2 ou 3 lettres au hasard. Ordonnez-les par ordre alphabétique à l'aide du clavier. Utilisez la touche « Effacer » pour corriger.

27. MOTS > Appuyez sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil donne un exemple de mot (Flash et prononciation) commençant par cette lettre.

28. ORTHOGRAPHE > Appuyez sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil donne un exemple de mot commençant par cette lettre et enseigne l'orthographe.

29. TROUVE LE MOT > L'ordinateur affiche un flash à l'écran. Sélectionnez le mot correspondant grâce aux touches "←" ou "→" et pressez « Entrée » pour confirmer.

30. TROUVE L'IMAGE > L'ordinateur affiche un mot à l'écran. Sélectionnez le Flash correspondant grâce aux touches "←" ou "→" et pressez « Entrée » pour confirmer.

31. PREMIÈRE LETTRE > Une animation est affichée à l'écran. Trouvez la première lettre de ce mot et répondez à l'aide du clavier.

32. LETTRE MANQUANTE > Une animation est affichée à l'écran. Trouvez la lettre manquante de ce mot et répondez à l'aide du clavier.

33. 2 LETTRES MANQUANTES > Une animation est affichée à l'écran. Trouvez les deux lettres manquantes de ce mot et répondez à l'aide du clavier.

34. CONSTRUCTION DE MOTS > Une animation est affichée à l'écran. Remettez les lettres dans le bon ordre grâce aux touches "←" ou "→" et pressez « Entrée » pour confirmer.

35. CORRIGE LE MOT > Une animation puis le mot correspondant sont affichés à l'écran. Trouvez la mauvaise lettre grâce aux touches "←" ou "→" et pressez « Entrée » pour confirmer. Corrigez-la grâce au clavier.

36. ÉCRIS LE MOT > Une animation puis le mot correspondant sont affichés à l'écran avant de disparaître. Tapez le mot avec le clavier.



FRANÇAIS

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

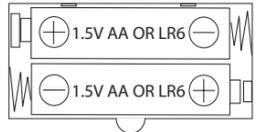
AVERTISSEMENT : Tous les matériaux d'emballage, tels que le ruban adhésif, les feuilles en plastique, les attaches métalliques et les étiquettes ne font pas partie de ce produit et doivent être jetés pour garantir la sécurité de vos enfants.

INFORMATION SUR LES PILES

L'ordinateur éducatif fonctionne avec 2 piles de 1,5V de type AA / LR6 (fourmies).

Pour remplacer les piles:

- À l'aide d'un tournevis, dévissez la vis située en dessous de l'ordinateur, puis retirez le couvercle et les piles usées.
- Insérez 2 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.
- 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 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

ACTIVITÉS - Retour à l'écran de sélection des activités.
AIDE - Pour voir la réponse de la question en cours.
MUSIQUE - Raccourci.
NOTES
LANGUE - Commutateur Français/Néerlandais.
HORLOGE - Raccourci.
NIVEAU - Pour changer le niveau de difficulté (si disponible).
VOLUME - Réglage du volume.
CONTRAST - Réglage du contraste de l'écran.
RÉPÉTER - Pour répéter la prononciation précédente ou répéter la question.
ÉCRIRE
ON/OFF - Bouton marche/arrêt. Note: l'ordinateur s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité.
EFFACER - Pour effacer (le ou) les caractères saisis.
ENTRÉE - Touche de confirmation.
TOUCHES DIRECTIONNELLES - Pour répéter la prononciation précédente ou répéter la question.
GAUCHE - Valider / Entrer.
DROITE - Retour / Supprimer.

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 management des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).



Suivez-nous sur @LexibookCom



IM Code: JC598i10seriesIM2521