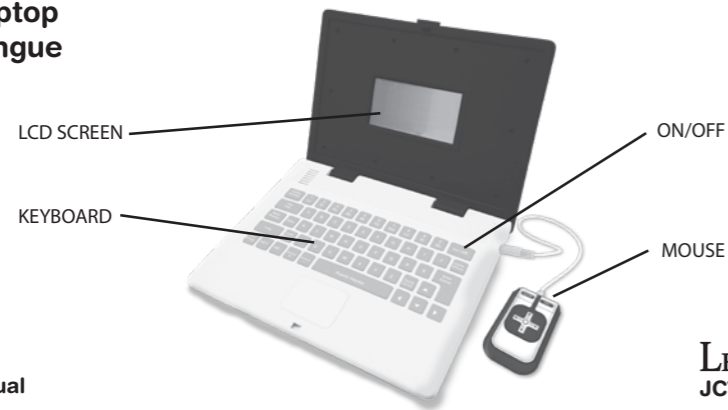


Educational bilingual laptop Ordinateur éducatif bilingue



LEXIBOOK®
JC7981series

Mode d'emploi • Instruction Manual

ENGLISH

UNPACKING

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

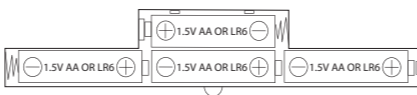
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

POWER SUPPLY

Your educational laptop computer is powered by 4 x 1.5V AA/LR6 batteries (included).

Installing batteries:

- Using a screwdriver, open the battery door located under the device.
- Insert 4 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.

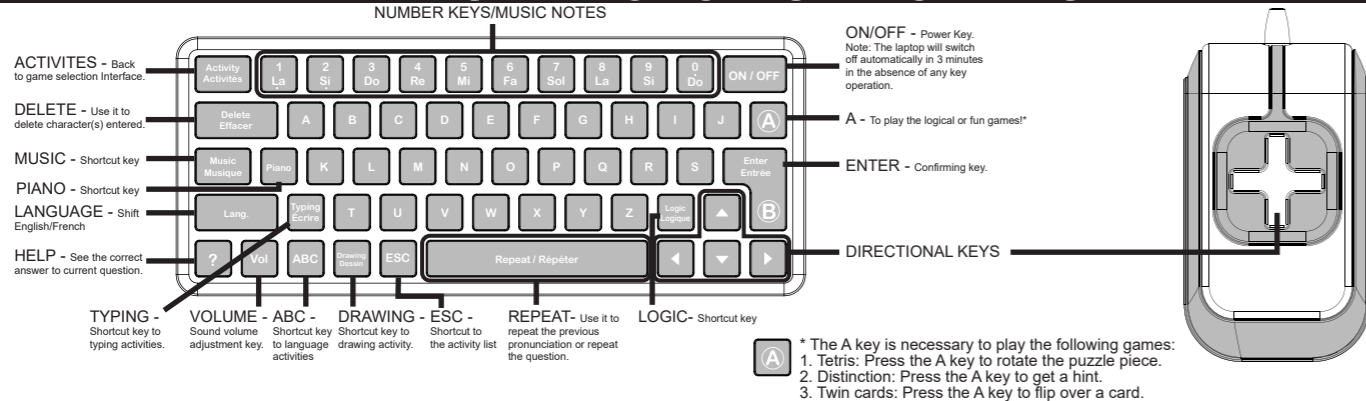
WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

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...).

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

Reference: JC7981series
Designed and developed in Europe - Made in China

© Lexibook®

United Kingdom & Ireland
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:



- Learning Numbers:** Press any number on the keyboard. The screen displays the number.
- Writing Numbers:** Press any number on the keyboard. The screen displays how to form the number.
- Number Spelling:** Press any number on the keyboard. The device teaches the spelling.
- Number test:** A number is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching number on the keyboard.
- Got on:** Get the numbers on the train by order.
- Fill in the numbers:** Find the numbers next to the one displayed on the screen.
- Comparison:** The device displays 2 numbers on the screen. Press enter when the correct sign appears (either =, > or <).
- Let's count:** Count how many items are displayed on the screen.
- Number Ordering:** The device displays 2 numbers on the screen. Put them in ascending order thanks to the keyboard.
- Number Comparison:** The device displays 2 numbers on a scale, indicate with the directional keys which one is heavier.
- 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.
- Addition:** Write the addition result by using the keyboard.
- 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.
- Subtraction:** Write the subtraction result by using the keyboard.
- Equation Completion (+):** Type the missing number in the equation thanks to the keyboard.
- Memorizing Numbers:** A number is displayed on the screen and then disappears. Remember the number and type it with the keyboard.
- Multiplications Table:** Select a number with the keyboard, its multiplication table is displayed.
- Multiplication:** Write the multiplication result by using the keyboard.
- Division:** Write the division result by using the keyboard.
- Equation Completion (*):** Type the missing number in the equation thanks to the keyboard.
- Mixed calculation (-+):** Type the result of the calculation thanks to the keyboard.
- Mixed calculation (*):** Type the result of the calculation thanks to the keyboard.
- Mixed calculation (+*):** Type the result of the calculation thanks to the keyboard.
- Fill in the symbol:** Solve the equation by finding the missing symbol.
- Number filling:** Solve the equation by finding the missing number.
- Odd-even choice:** A number is displayed on the screen. Select whether it is an even or an odd number.
- Tank battles:** Shoot the vehicle with the correct number.
- Cross the river:** Help the frog to cross the river by jumping on the mathematic formula with the correct answer.

- Fill in the vowel letters:** A word is displayed with a missing letter, select the vowel to fill the word properly.
- Antonym:** A word is displayed on the screen, type this word's antonym.
- Synonym:** A word is displayed on the screen, type this word's synonym.
- Form a new word:** Delete a letter to form a new word.
- Words correction:** An animation then the matching word are displayed on the screen. Find the wrong letter and correct it thanks to the keyboard.

LOGIC AND GAMES:



- Learning shapes:** Select the shapes corresponding to the drawing.
- Catch the bread:** Catch the indicated shape of bread.
- Find the other half:** Find the other half of the item displayed.
- Fish home:** Help the fish to go home.
- Animals rescue:** Help the different kinds of animals to go back home.
- Memory game:** Find the item matching the shape. Use the directional keys to scroll through the pictures and use ENTER to select.
- Snake:** Classic snake game. Use the directional keys to move.
- Snow ball:** Move the snowballs to escape the room.
- Whack a mole:** Press the letter shown by the mole to whack it!
- Diamond:** Throw the ball to break the bricks, try not to lose the ball!
- Tetris:** Select an item on the right part to fill the shape on the left.
- Distinction:** Spot the differences between both images.
- Twin cards:** Find the twin cards.

DRAWING:



- Drawing:** Select one of the 14 images and fill it with the colours you want!

TYPING:



- Typing game:** Numbers and Letters are falling, use the keyboard to type them before they reach the ground.

MUSIC:



- Music box:** Select one of the 8 melodies you want to listen to.
- Piano:** Use the numbers keys to play the piano. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do and so on).
- 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).

LANGUAGE:



- Learning the letters:** Press any letter on the keyboard. The screen displays the letter.
- Writing the letters:** Press any letter on the keyboard. The screen displays how to form the letter.
- Learning alphabet words:** Press any letter on the keyboard. The screen displays a word starting with this letter.
- Find the word:** Find the word matching the picture shown at the beginning of the activity.
- Matching the capital letters & small letters:** The device displays a small letter and a selection of capital letters. Select the matching capital letter.
- Animals:** Press right or left to scroll out pictures of words, press enter to listen the pronunciation, and the spelling.
- Household items:** Press right or left to scroll out pictures of words, press enter to listen the pronunciation, and the spelling.
- Food:** Press right or left to scroll out pictures of words, press enter to listen the pronunciation, and the spelling.
- Vegetables:** Press right or left to scroll out pictures of words, press enter to listen the pronunciation, and the spelling.
- Fruits:** Press right or left to scroll out pictures of words, press enter to listen the pronunciation, and the spelling.
- Memorizing words:** Write the word displayed at the beginning of the activity by using the keyboard.
- Missing letter:** A word is displayed on the screen. Then a letter disappear, find the missing letter of this word.
- Alphabetical order:** Two letters are displayed on the screen, select the correct letter to fill the sequence in the alphabetical order.
- Catch the correct letters:** A sequence of letters is shown on the screen with one missing letter. Guess which letter is missing and catch it with the basket.

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 : Additionne 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 : Ecris le résultat de l'addition à l'aide du clavier.

13. Soustractions graphiques : Soustrais 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 : Ecris 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 : Ecris le résultat de la multiplication à l'aide du clavier.

19. Divisions : Ecris 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.

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.

- 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 le 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'assomer.
- 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:

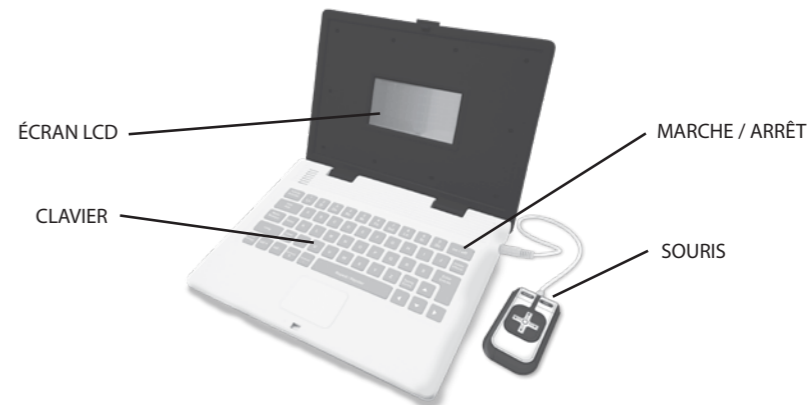


62. Jeu de frappe : Des lettres et des chiffres tombent du ciel, tape les sur le clavier avant qu'ils n'atteignent le sol.

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 là sur 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

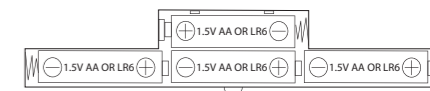
AVERTISSEMENT : Tous les matériaux d'emballage, tels que le ruban adhésif, les feuilles en plastique, les attaches métalliques et les étiquettes ne font pas partie de ce produit et doivent être jetés pour garantir la sécurité de vos enfants.

INFORMATION SUR LES PILES

L'ordinateur éducatif fonctionne avec 4 piles de 1,5V de type AA / LR6 (fournies).

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 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.
- 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

ACTIVITES - Retour à l'écran de sélection des activités.

EFFACER - Pour effacer (le ou) les caractères saisis

MUSIQUE - Raccourci

NOTES - Raccourci

LANGUE - Commutateur Français/Anglais.

AIDE - Pour voir la réponse à la question en cours

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

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.

* La touche A est nécessaire pour jouer aux jeux suivants:
1. Tetris : Pressez la touche A pour faire pivoter la pièce sélectionnée.
2. 7 Différences : Pressez la touche A pour recevoir un indice
3. Paires de cartes : Pressez 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: JC798i1series

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

Suivez-nous sur
[@LexibookCom](https://www.instagram.com/LexibookCom)



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

