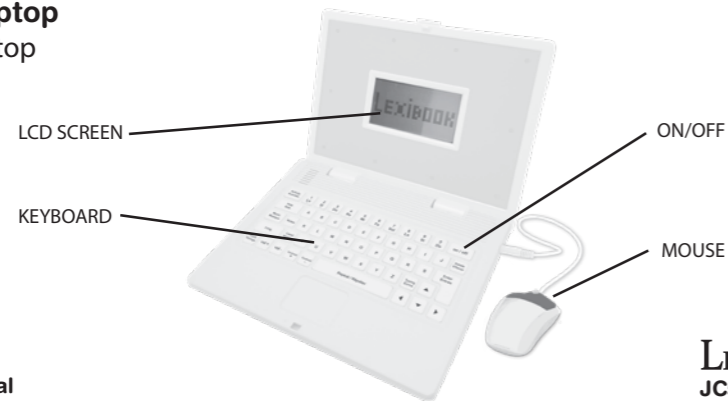


Educational bilingual laptop

Εκπαιδευτικό δίγλωσσο laptop



LEXIBOOK®
JC598i8series

Οδηγίες χρήσης • Intruction Manual

ENGLISH

UNPACKING

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

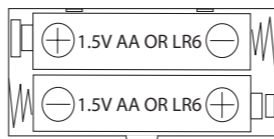
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

POWER SUPPLY

Your educational laptop computer is powered by 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

NUMBER KEYS/MUSIC NOTES

ON/OFF - Power Key. Note: The laptop will switch off automatically in 3 minutes in the absence of any key operation.

DELETE - Use it to delete character(s) entered.

ENTER - Confirming key.

DIRECTIONAL KEYS

LEFT - Approve / Enter

RIGHT - Back / Delete

ACTIVITES - Back to game selection interface.

HELP - See the correct answer to current question.

MUSIC - Shortcut key

NOTES

LANGUAGE - Shift English/Greek

CLOCK - Shortcut key

Activity, 1 La, 2 Si, 3 Do, 4 Re, 5 Mi, 6 Fa, 7 Sol, 8 La, 9 Si, 0 Do, on/off

Help, A α, B β, C γ, D δ, E ε, F ζ, G η, H θ, I ι, J, Delete

MUSIC, Notes, K κ, L λ, M μ, N ν, O ο, P π, Q ρ, R ρ, S σ, Enter

LANG, Level, T τ, U υ, V φ, W ψ, X χ, Y ω, Z, Typing

Clock, Vol+, vol-, REPEAT, WRITE

LEVEL - Shift to another test level difficulty.

VOLUME - Sound volume adjustment keys.

CONTRAST - LCD contrast adjustment keys.

REPEAT - Use it to repeat the previous pronunciation or repeat the question.

WRITE

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: JC598i8series
Designed and developed in Europe – Made in China

© Lexibook®

For after-sales service, please contact us at www.lexibook.com

Lexibook UK
PO Box 59
SOUTH MOLTON
EX36 9AU
UK

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).



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.

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.

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 and 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 and 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.

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.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ:



- 01. ΑΡΙΘΜΟΙ** > Πιέστε οποιονδήποτε αριθμό του πληκτρολογίου. Η συσκευή τον εκφωνεί και εμφανίζεται στην οθόνη μία κινούμενη εικόνα.
- 02. ΓΡΑΦΗ ΑΡΙΘΜΩΝ** > Πιέστε οποιονδήποτε αριθμό του πληκτρολογίου. Η οθόνη δείχνει πώς να σχηματιστεί τον αριθμό.
- 03. ΣΥΛΛΑΒΙΣΜΟΣ ΑΡΙΘΜΩΝ** > Πιέστε οποιονδήποτε αριθμό του πληκτρολογίου. Η συσκευή εκφωνεί τα γράμματα των αριθμών ένα-ένα.
- 04. ΤΕΣΤ ΑΡΙΘΜΩΝ** > Ένας αριθμός εμφανίζεται στην οθόνη και η συσκευή τον εκφωνεί. Βρείτε και πιέστε το αντίστοιχο πλήκτρο αυτού του αριθμού.
- 05. ΜΕΤΡΗΣΗ ΑΡΙΘΜΩΝ** > Η συσκευή εμφανίζει μερικά σχήματα στην οθόνη και έπειτα αρχίζει να τα μετράει.
- 06. ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΣΕΙΡΑ** > Εμφανίζονται 2 αριθμοί στην οθόνη της συσκευής. Πληκτρολογήστε τους με τη σειρά από τον μικρότερο στον μεγαλύτερο.
- 07. ΣΥΓΚΡΙΣΗ** > Εμφανίζονται 2 αριθμοί στην οθόνη της συσκευής. Πατήστε το πλήκτρο enter όταν εμφανιστεί το σωστό σύμβολο (+, * ή <).
- 08. ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ** > Προσθέστε τις εικόνες που εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης, έπειτα πατήστε το πλήκτρο enter όταν εμφανιστεί ο σωστός αριθμός της πρόσθεσης κάτω από τη γραμμή της πράξης.
- 09. ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ** > Αφαιρέστε τις εικόνες που εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης, έπειτα πατήστε το πλήκτρο enter όταν εμφανιστεί ο σωστός αριθμός της αφαιρέσης κάτω από τη γραμμή της πράξης.
- 10. ΤΕΣΤ ΠΡΟΣΘΕΣΗΣ** > Πληκτρολογήστε το σωστό αποτέλεσμα της πρόσθεσης.
- 11. ΤΕΣΤ ΑΦΑΙΡΕΣΗΣ** > Πληκτρολογήστε το σωστό αποτέλεσμα της αφαιρέσης.
- 12. ΤΕΣΤ ΠΟΛΛΑΠΛΑΣΙΑΣΜΟΥ** > Πληκτρολογήστε το σωστό αποτέλεσμα του πολλαπλασιασμού.
- 13. ΤΕΣΤ ΔΙΑΙΡΕΣΗΣ** > Πληκτρολογήστε το σωστό αποτέλεσμα της διαίρεσης.
- 14. ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΗΝ ΙΣΟΤΗΤΑ (+)** > Πληκτρολογήστε τον αριθμό που λείπει από την ισότητα.
- 15. ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΗΝ ΙΣΟΤΗΤΑ (*)** > Πληκτρολογήστε τον αριθμό που λείπει από την ισότητα.
- 16. ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΟ ΣΥΜΒΟΛΟ ΤΗΣ ΠΡΑΞΗΣ** > Επιλέξτε το σωστό σύμβολο της πράξης (+, -, * ή /)
- 17. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΠΡΑΞΕΩΝ (+)** > Πληκτρολογήστε το αποτέλεσμα των πράξεων (πρόσθεσεων και αφαιρέσεων).
- 18. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΠΡΑΞΕΩΝ (*)** > Πληκτρολογήστε το αποτέλεσμα των πράξεων (πολλαπλασιασμών και διαιρέσεων).
- 19. ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΠΡΑΞΕΩΝ (+*)** > Πληκτρολογήστε το αποτέλεσμα των πράξεων (πρόσθεσεων, αφαιρέσεων, πολλαπλασιασμών και διαιρέσεων).
- 20. ΜΕΤΡΗΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ** > Χρησιμοποιήστε τα βελάκια του πληκτρολογίου για να επιλέξετε τον αριθμό των γραφικών της κινούμενης εικόνας.

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:



- 37. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗΣ 1** > Πληκτρολογήστε το γράμμα που εμφανίζεται στην οθόνη. Έχετε στη διάθεσή σας 7 δευτερόλεπτα για το επίπεδο 1, 5 δευτερόλεπτα για το επίπεδο 2.
- 38. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗΣ 2** > Πληκτρολογήστε το γράμμα που αναβοσβήνει στην οθόνη. Πρέπει να το πληκτρολογήσετε πριν εξαφανιστεί από την οθόνη για να κερδίσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους.
- 39. ΠΙΑΝΟ** > Πληκτρολογήστε τους αριθμούς για να παίζετε το πιάνο. (1=Lα, 2=Si, 3=Do κτλ).
- 40. ΤΕΣΤ ΜΟΥΣΙΚΗΣ** > Η συσκευή παίζει μια μουσική νότα. Βρείτε την αντίστοιχη νότα στο πληκτρολόγιο πατώντας τους αριθμούς (1=Lα, 2=Si, 3=Do κτλ).
- 41. ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ** > Πληκτρολογήστε τους αριθμούς που εμφανίζονται στην οθόνη για να παίζετε μια μελωδία.
- 42. ΜΟΥΣΙΚΟ ΚΟΥΤΙ** > Πιέστε οποιονδήποτε πλήκτρο για να ακούσετε μία από τις μελωδίες σε τυχαία σειρά. Ένα πλήκτρο αντιστοιχεί σε μία μελωδία.
- 43. ΤΥΧΑΙΑ ΣΕΙΡΑ** > Πιέστε οποιονδήποτε πλήκτρο για να παίζετε μία μελωδία.

ΛΟΓΙΚΗ:



- 44. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ ΑΡΙΘΜΩΝ** > Μια σειρά αριθμών εμφανίζεται στην οθόνη. Απομνημονεύστε τους πριν εξαφανιστούν, έπειτα χρησιμοποιήστε το πληκτρολόγιο για να απαντήσετε. Πρέπει να θυμηθείτε τη σωστή σειρά 3 αριθμών στο επίπεδο 1, 4 αριθμών στο επίπεδο 2.
- 45. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 1** > Τρεις εικόνες εμφανίζονται στην οθόνη. Απομνημονεύστε τις πριν εξαφανιστούν, έπειτα χρησιμοποιήστε τα βελάκια του πληκτρολόγιο για να απαντήσετε.
- 46. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 2** > Μία εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη. Απομνημονεύστε τη πριν εξαφανιστεί, έπειτα χρησιμοποιήστε τα βελάκια του πληκτρολόγιο για να απαντήσετε.
- 47. ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ ΑΡΙΘΜΩΝ** > Αριθμοί εμφανίζονται στην οθόνη. Απομνημονεύστε τους πριν εξαφανιστούν, έπειτα χρησιμοποιήστε τα βελάκια του πληκτρολόγιο για να αποκαλύψετε τα ζευγάρια ίδιων αριθμών.
- 48. ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ** > Εικόνες εμφανίζονται στην οθόνη. Απομνημονεύστε τις πριν εξαφανιστούν, έπειτα χρησιμοποιήστε τα βελάκια του πληκτρολόγιο για να αποκαλύψετε τα ζευγάρια ίδιων εικόνων.
- 49. ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΟ ΚΕΝΟ** > Πληκτρολογήστε τους αριθμούς για να συμπληρώσετε τα κενά των σειρών.
- 50. ΒΡΕΣ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΓΡΑΦΙΚΟ** > Μία εικόνα εμφανίζεται στο αριστερό μέρος της οθόνης. Πατήστε το πλήκτρο enter όταν η αντίστοιχη εικόνα εμφανιστεί στο δεξί μέρος της οθόνης.
- 51. ΒΡΕΣ ΤΟ ΑΛΛΟ ΜΙΣΟ** > Μισή εικόνα εμφανίζεται στο αριστερό μέρος της οθόνης. Πατήστε το πλήκτρο enter όταν το υπόλοιπο μισό της εικόνας εμφανιστεί στο δεξί μέρος της οθόνης.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:



- 52. ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ** > Χρησιμοποιήστε τα βελάκια και το πλήκτρο enter για να ζωγραφίσετε στην οθόνη.
- 53. ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ** > Χρησιμοποιήστε τα βελάκια για να κινήσετε την κούπα και να πιάσετε τα αντικείμενα που πέφτουν.
- 54. ΤΟΞΟΒΟΛΙΑ** > Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο enter για να πετάξετε ένα βέλος και να σκάσετε τα μπαλόνια.
- 55. ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ** > Χρησιμοποιήστε τα βελάκια για να οδηγήσετε το εικονίδιο έξω από τον λαβύρινθο.
- 56. ΜΟΝΟΠΑΤΙ** > Χρησιμοποιήστε τα βελάκια για να οδηγήσετε το εικονίδιο να ακολουθήσει το μονοπάτι.
- 57. ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΥ** > Χρησιμοποιήστε τα βελάκια για να προσγειώσετε το αεροπλάνο στη βάση και να αποφυγείτε τα εμπόδια.
- 58. ΦΙΔΑΚΙ** > Χρησιμοποιήστε τα βελάκια για να οδηγήσετε το φιδάκι για να φάει όσο περισσότερα αντικείμενα μπορεί. Όσο πιο πολλά φάει, τόσο πιο μακρύ γίνεται.
- 59. ΜΑΧΗΤΙΚΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ** > Χρησιμοποιήστε τα βελάκια για να οδηγήσετε το αεροπλάνο. Πιέστε enter για να πυροβολήσετε και να καταστρέψετε τους αντιπάλους.
- 60. ΧΤΥΠΑ ΤΟ** > Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα A B C D για την πρώτη σειρά και K L M N για τη δεύτερη σειρά για να χτυπήσετε τους τυφλοπόντικες όταν εμφανίζονται στην οθόνη.

ΡΟΛΟΪ ΚΑΙ ΩΡΑ:

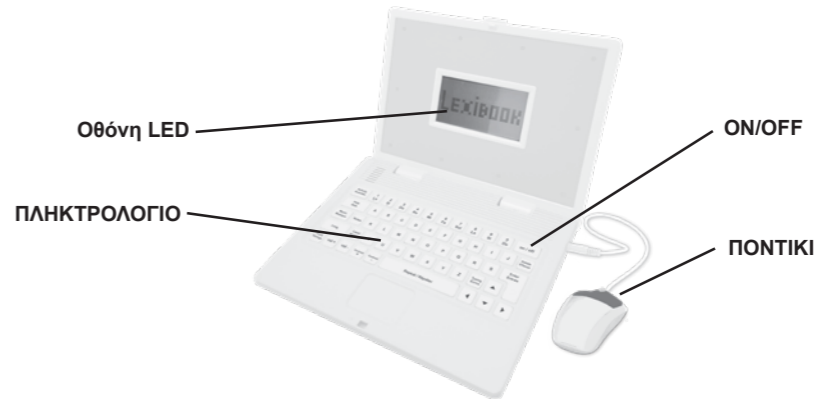


- 61. ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ** > Πιέστε το πλήκτρο enter για να ξεκινήσετε το χρονόμετρο.
- 62. ΡΟΛΟΪ** > Πιέστε το πλήκτρο enter και έπειτα τα βελάκια για να ρυθμίσετε το ρολόι.

ΓΛΩΣΣΑ:



- 21. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ** > Πιέστε οποιονδήποτε γράμμα του πληκτρολογίου. Η συσκευή εκφωνεί το γράμμα.
- 22. ΓΡΑΦΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ** > Πιέστε οποιονδήποτε γράμμα του πληκτρολογίου. Η οθόνη δείχνει πώς να γράψετε το γράμμα.
- 23. ΠΕΖΑ-ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ** > Ένα κεφαλαίο γράμμα εμφανίζεται στο αριστερό μέρος της οθόνης. Πληκτρολογήστε enter όταν εμφανιστεί το αντίστοιχο πεζό.
- 24. ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ** > Ένα γράμμα εμφανίζεται στην οθόνη και η συσκευή το εκφωνεί. Βρείτε και πιέστε το αντίστοιχο γράμμα στο πληκτρολόγιο.
- 25. ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ** > Βρείτε τη σωστή αλφαβητική σειρά.
- 26. ΑΛΦΑΒΗΤΙΚΗ ΣΕΙΡΑ** > Βάλτε τα γράμματα με τη σωστή αλφαβητική σειρά.
- 27. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΛΕΞΕΩΝ** > Πιέστε οποιονδήποτε γράμμα του πληκτρολογίου. Η συσκευή εκφωνεί μία λέξη που ξεκινά από αυτό το γράμμα.
- 28. ΣΥΛΛΑΒΙΣΜΟΣ** > Πιέστε οποιονδήποτε γράμμα του πληκτρολογίου. Η συσκευή εκφωνεί μία λέξη που ξεκινά από αυτό το γράμμα και συλλαβίζει γράμμα-γράμμα.
- 29. ΒΡΕΣ ΤΗ ΛΕΞΗ** > Βρείτε τη λέξη που αντιστοιχεί με την εικόνα που εμφανίζεται στην αρχή της δραστηριότητας.
- 30. ΒΡΕΣ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ** > Βρείτε την εικόνα που αντιστοιχεί με τη λέξη που εμφανίζεται στην αρχή της δραστηριότητας.
- 31. ΠΡΩΤΟ ΓΡΑΜΜΑ** > Μια κινούμενη εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη. Βρείτε και πληκτρολογήστε το πρώτο γράμμα της λέξης.
- 32. ΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΛΕΙΠΕΙ** > Μια κινούμενη εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη. Συμπληρώστε το γράμμα της λέξης που λείπει.
- 33. 2 ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΛΕΙΠΟΥΝ** > Μια κινούμενη εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη. Συμπληρώστε τα 2 γράμματα της λέξης που λείπουν.
- 34. ΣΩΣΤΗ ΣΕΙΡΑ** > Μια κινούμενη εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη. Τοποθετήστε τα γράμματα της λέξης στη σωστή σειρά.
- 35. ΔΙΟΡΘΩΣΗ** > Μια κινούμενη εικόνα και έπειτα η αντίστοιχη λέξη εμφανίζεται στην οθόνη. Βρείτε το λάθος γράμμα με τη βοήθεια του πληκτρολόγιο.
- 36. ΤΕΣΤ ΛΕΞΕΩΝ** > Μια κινούμενη εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη και η συσκευή την εκφωνεί. Πληκτρολογήστε την αντίστοιχη λέξη.

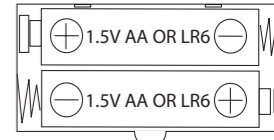


ΑΝΟΙΓΜΑ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑΣ

Όταν ανοίγετε τη συσκευασία, βεβαιωθείτε ότι τα κάτωθι μέρη περιλαμβάνονται: 1 x εκπαιδευτικό laptop, 1 x ποντίκι, 1 x οδηγίες χρήσης ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ : Όλα τα υλικά συσκευασίας όπως οι ταινίες, τα πλαστικά φύλλα, οι συσφιξεις και οι ετικέτες δεν αποτελούν τμήμα αυτού του παιχνιδιού και πρέπει να απορρίπτονται για την ασφάλεια των παιδιών.

ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑ

Το εκπαιδευτικό laptop τροφοδοτείται με 2 μπαταρίες 1.5V === AA/LR6 (περιλαμβάνονται). Εγκατάσταση μπαταριών: 1. Με τη βοήθεια ενός κατσαβιδιού, ανοίξτε το καπάκι της θήκης των μπαταριών που βρίσκεται στο κάτω μέρος της συσκευής. 2. Τοποθετήστε τις 2 μπαταρίες 1.5V === AA/LR6, σύμφωνα με τη σωστή πολικότητα, όπως φαίνεται στα σχήματα μέσα στη θήκη. 3. Κλείστε τη θήκη των μπαταριών και βιδώστε τη βίδα.



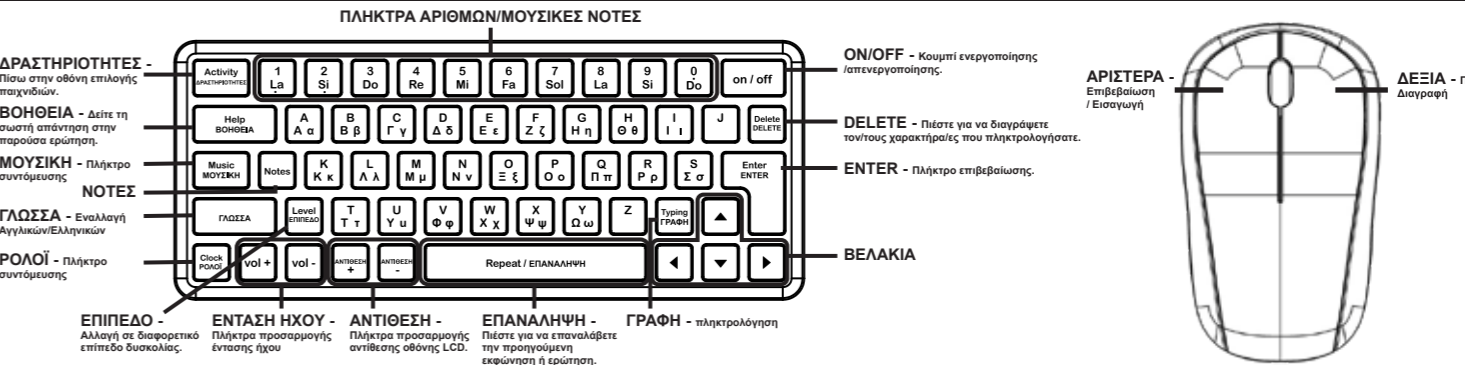
Οι μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να επαναφορτίζονται. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να φορτίζονται μόνο υπό την επίβλεψη ενήλικα. Δεν πρέπει να αναμιγνύονται διαφορετικοί τύποι μπαταριών ή καινούριων και χρησιμοποιημένων μπαταριών. Πρέπει να χρησιμοποιείτε μόνο μπαταρίες του ίδιου ή ισοδύναμου τύπου όπως συνιστάται. Οι μπαταρίες πρέπει να εισάγονται με τη σωστή πολικότητα. Οι εξαντλημένες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι. Τα θερμικά τροφοδοσίας δεν πρέπει να βροχουκκλώνονται. Μην πετάτε τις μπαταρίες σε φωτιά. Αφαιρέστε τις μπαταρίες αν δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για μεγάλο χρονικό διάστημα. Η μπαταρία δεν πρέπει να εκτίθεται σε υπερβολική θερμότητα όπως ηλιοσάνα, φωτιά κλπ.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Η κακή λειτουργία ή η απώλεια μνήμης μπορεί να προκληθεί από ισχυρή παρεμβολή συχνότητας ή ηλεκτροστατική εκφόρτιση. Σε περίπτωση μη κανονικής λειτουργίας, αφαιρέστε τις μπαταρίες και τοποθετήστε τις πάλι στη συσκευή.

Σωστή απόρριψη μπαταριών (Εφαρμόζεται σε χώρες με χωριστά συστήματα συλλογής) Αυτό το σύμβολο σημαίνει ότι το προϊόν περιέχει μια μπαταρία που καλύπτεται από την Ευρωπαϊκή Οδηγία 2013/56 / ΕΕ, η οποία δεν μπορεί να απορριφθεί με τα οικιακά απορρίμματα. Όλες οι μπαταρίες πρέπει να διατίθενται ξεχωριστά από τα αστικά απόβλητα, σε εγκαταστάσεις συλλογής που διορίζονται από την κυβέρνηση ή τις τοπικές αρχές. Η σωστή διάθεση των παλιών μπαταριών σας θα βοηθήσει στην αποφυγή πιθανών αρνητικών συνεπειών για το περιβάλλον, την υγεία των ζώων και την ανθρώπινη υγεία. Ενημερωθείτε για το τοπικό σύστημα χωριστής συλλογής ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών προϊόντων και μπαταριών. Τηρείτε τους τοπικούς κανόνες και μην απορρίπτετε ποτέ το προϊόν και τις μπαταρίες με κοινά οικιακά απορρίμματα. Για πιο λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τη διάθεση των παλιών μπαταριών, επικοινωνήστε με το γραφείο της πόλης ή το κέντρο εξυπηρέτησης αποβλήτων.



ΠΛΗΚΤΡΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ



ΚΑΛΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

- Μη συγκρούσετε με σκληρό αντικείμενο.
- Μη ρίχνετε τη συσκευή.
- Μην αποσυναρμολογείτε τη συσκευή.
- Μην εκθέτετε τη συσκευή σε άμεσο ηλιακό φως ή άλλη πηγή θερμότητας.
- Μη βρέχετε τη συσκευή.
- Καθαρίστε τη συσκευή με μαλακό ελαφρώς βρεγμένο πανί.
- Μη χρησιμοποιείτε χημικά απορρυπαντικά για να καθαρίσετε τη συσκευή.
- Απομακρύνετε τις μπαταρίες, αν σκοπεύετε να μη χρησιμοποιήσετε τη συσκευή για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- Τα παιδιά πρέπει να χρησιμοποιούν τη συσκευή υπό την επίβλεψη ανηλίκου.
- Μην πετάτε τη συσκευή σε φωτιά, υπάρχει κίνδυνος έκρηξης των μπαταριών.

ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΕΓΓΥΗΣΗ

Αυτό το προϊόν αυτό καλύπτεται με Ζετή εγγύηση για την Ευρωπαϊκή Ένωση. Για όλες τις αξιώσεις εγγύησης ή την εξυπηρέτηση μετά την πώληση, πρέπει να επικοινωνήσετε με τον πωλητή σας, παρέχοντας την απόδειξη αγοράς. Η εγγύηση μας καλύπτει ελαττώματα στα υλικά ή την κατασκευή που αποδίδονται στον κατασκευαστή, εξαιρουμένων των τυχόν ζημιών που προκύπτουν από τη μη τήρηση των οδηγιών που περιέχονται στο εγχειρίδιο χρήσης ή από τυχόν ακατάλληλη παρέμβαση σε σχέση με το αντικείμενο (όπως αποσυναρμολόγηση, έκθεση σε θερμότητα ή υγρασία κλπ). Συνιστούμε τη διατήρηση της συσκευασίας για μελλοντική αναφορά. Σε μια προσπάθεια συνεχούς βελτίωσης των προϊόντων μας, διατηρούμε το δικαίωμα να αλλάξουμε τα χρώματα και τις λεπτομέρειες του προϊόντος που απεικονίζονται στη συσκευασία.

Σημείωση : Παρακαλούμε κρατήστε αυτές τις οδηγίες, περιέχουν σημαντικές πληροφορίες για τη συσκευή. ΠΡΟΣΟΧΗ! Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών. Κίνδυνος πνιγμού - Μικρά μέρη.

Αναφορά: JC598i8series Σχεδιάζεται στην Ευρώπη - Κατασκευάζεται στην Κίνα. © Lexibook®

www.lexibook.com Κατασκευάζεται από: Lexibook S.A. 6 avenue des Andes Bâtiment 11 91940 Les Ulis France



Εισάγεται από: Real Fun Toys Δημαρχείου 3, 14 452, Μεταμόρφωση τηλ.: 210 6120444 fax: 210 6120447 info@realfun.gr www.realfun.gr

Ακολουθήσε μας @LexibookCom



Προστασία του περιβάλλοντος : Οι ανεπιθύμητες ηλεκτρικές συσκευές μπορούν να ανακυκλωθούν και δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα συνηθισμένα οικιακά απορρίμματα! Υποστηρίξτε ενεργά τη διατήρηση των πόρων και συμβάλλετε στην προστασία του περιβάλλοντος, επιστρέφοντας αυτή τη συσκευή σε κέντρο συλλογής (αν υπάρχει).

