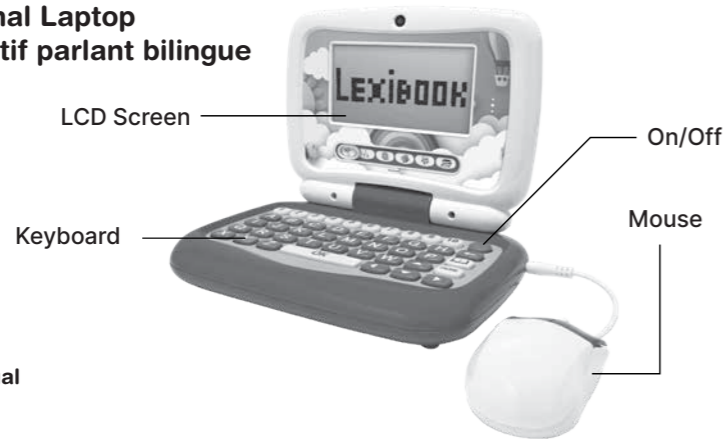


Bilingual Talking Educational Laptop
Ordinateur portable éducatif parlant bilingue



LEXIBOOK®
JC398i1series

ENGLISH

Mode d'emploi • Instruction Manual

UNPACKING

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

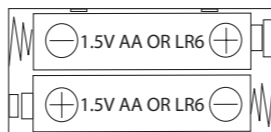
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

POWER SUPPLY

Your educational laptop computer is powered by 2 x 1.5V **AA/LR6** batteries (R6 demonstration batteries included).

Replacing 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.



Do not recharge non-rechargeable batteries. Remove rechargeable batteries from the toy before charging. 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. Do not short circuit the supply terminals. 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. Do not expose batteries to excessive heat such as sunlight, fire, or similar sources.

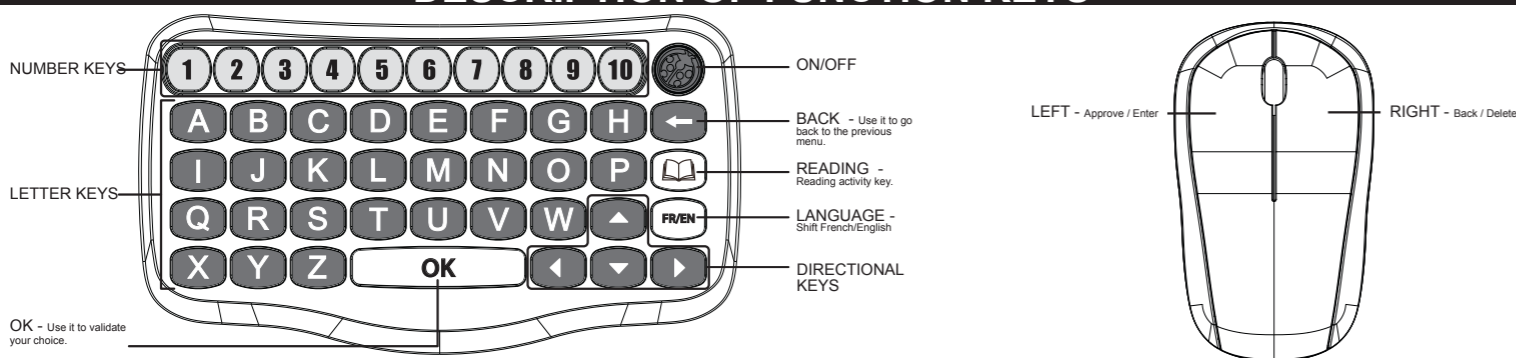
WARNING: Strong frequency interference or electrostatic discharge may cause malfunction or memory loss. If any abnormal function occurs, reset the unit or remove and reconnect the batteries.

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 objects.
- Do not drop the unit.
- Do not disassemble 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 when using this unit.
- Don't throw the toys in fire as the batteries might explode.

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. If a malfunction occurs, try changing the batteries first. If the problem persists, carefully read again the manual in order to verify that no step has been omitted.

WARNING: This toy produces flashes that may trigger epilepsy in sensitized individuals.
Note: Please keep this instruction manual as 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: JC398i1series
 Designed and developed in Europe – Made in China
 ©Lexibook®

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

Lexibook UK
 PO Box 423
 UMBERLEIGH
 EX32 2JW
 United Kingdom

United Kingdom & Ireland
 For after-sales service, please contact us at savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Suivez-nous / Follow us
 @LexibookCom



www.lexibook.com
 @Lexibook®



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



ACTIVITIES SELECTOR: slide the selector from left to right to choose an activity category.

ABC:



01. LETTER LAND: Press any letter on the keyboard. The device pronounces a letter and then plays a word containing that letter along with an animation.

02. SILLY SYLLABLES: Form syllables. Use the directional keys and press OK to choose a consonant letter. The **name of the consonant letter** is played, and the consonant letter is shown on the screen. Next, do the same with vowel letter. The **name of the vowel letter** is played, and shown on the screen. The consonant and vowel letters blend on the screen to form a syllable, which is then played.

03. SOUND HUNT: 2 simple words are shown on the screen, and the child is asked to select the word that contains a certain sound using the directional keys. Press OK to validate your choice.

04. MISSING LINK: A word with a missing syllable is shown on top of the screen and played, with underneath 2 syllables (the right answer + 1 wrong answer) to choose from using the directional keys. Press OK to validate your choice.

GAMES:



13. WHAT AM I: Guess the name of an animal or object through hints that are given by the ladybug. Use the directional keys to select your answer and press OK to validate your choice.

14. FROM FRENZY: This is a shape recognition activity. You are introduced to various shapes. Then you have to select between the several objects which one contains the shape that was just introduced. Use the directional keys and press OK to validate your choice.

15. SOUND SEEKERS: Simple bingo game with syllables. The child is asked to listen to a number of syllables being played and to "mark" them on the bingo card on the screen using the directional keys and OK button.

16. DOUBLE TROUBLE: Various objects are shown on the screen. Select the objects that have matching syllables using the directional keys and press OK to validate your choice.

123:



05. NUMBER MANIA: Press any number key, and the device will say the number aloud while displaying images of that number with various objects on the screen.

06. NUMBER QUIZ: A ladybug is shown on the screen with a varying number of spots on its back (from 1 to 10). Count how many spots there are and press on the correct number key to answer.

07. DOMINO DUO: Basic additions and subtractions. Select the right answer using the directional keys and press OK to validate your choice.

08. COUNTING STICK: On the left-hand side of the screen, an incomplete number is shown using the 7-segment display method (1 horizontal or 1 vertical segment is missing). On the right-hand side of the screen are 1 horizontal + 1 vertical segments to choose from to complete the number. Select the correct answer by using the directional keys and press OK to validate your choice.

MUSIC



17. SING-ALONG: This activity contains 2 songs: **ABC** and **123**. Learn the alphabet and the numbers thanks to the songs. The two songs follow one after the other.

18. PITCH PERFECT: The sound of a specific instrument is played. Try to guess which instrument it corresponds to. There are 3 possibilities, use the directional keys and press OK to validate your choice.

19. ABC MYSTERY: The ABC song plays and stops randomly at different intervals. Identify the next letter in the sequence and press the correct letter. The song can stop at multiple points.

20. EASY 123: The 123 song plays and stops randomly at different intervals. Identify the next number in the sequence and press the correct number. The song can stop at multiple points (e.g., after 10, press 1 for 11, press 2 for 12, etc.).

STORIES



3 stories are played. As the stories are being read, story-relevant animations are shown. Press the left and right directional keys to change the story at any time.

CHATFUN



09. FOLLOW ME: The child is asked to move or touch certain parts of his/her body. Press OK or use the directional keys to pass to the next one.

10. SPEEDY SCRIBE: A word is shown on top of the screen. Underneath it, a number of hyphens is shown ____ to indicate the number of letters the word contains. Write the word using the keyboard and press OK to validate your choice.

11. EMOJI TRIVIA: The child is asked various simple questions where the answer is either 'Like' or 'Dislike'. Use the directional keys to select an answer and press OK to validate.

12. SHOPPING SPREE: Various items are shown on the screen and the child is asked to pick 5 using the directional keys. There are several items, use the keys to scroll through the pages. Press OK to validate the choice, a sentence is played for each item selected.

READING:



There are 3 levels: Level 1 (simple words), Level 2 (2 or 3-word phrases), Level 3 (longer phrases).

Level 1: One word appears and is played at a time and the child has to repeat it. Press OK to move on to the next word.

Level 2 & 3: The child is first asked to learn a few words by heart. Those words are shown on the screen and the corresponding audio files are played. Then the child is asked to read words/phrases shown on the screen. Press OK to move on to the next word.

ACTIVITÉS



SÉLECTEUR D'ACTIVITÉS : glissez le sélecteur de gauche à droite pour choisir une catégorie d'activité.

ABC



01. EDUCA-LETTRES : Appuyez sur une lettre du clavier. L'appareil prononce la lettre et un mot contenant cette lettre est joué avec une animation.

02. LABO'SYLLABES : Former des syllabes. Utilisez les touches directionnelles et appuyez sur OK pour choisir une consonne. La consonne joué et est affichée à l'écran. Faites ensuite de même pour les voyelles. La voyelle est jouée et affichée à l'écran. La consonne et la voyelle s'unissent alors à l'écran pour former une syllabe. La syllabe est ensuite jouée.

03. CHASSE AUX SONS : 2 mots simples sont affichés à l'écran, et l'enfant est invité à sélectionner le mot qui contient un certain son à l'aide des touches directionnelles. Appuyez sur OK pour valider votre choix.

04. MOTS A TROUS : Un mot avec une syllabe manquante est affiché en haut de l'écran et joué, avec en dessous 2 syllabes (la bonne réponse + 1 mauvaise réponse) à choisir à l'aide des touches directionnelles. Appuyez sur OK pour valider votre choix.

JEUX



13. QUI SUIS-JE ? : Devinez le nom d'un animal ou d'un objet grâce aux indices donnés par la coccinelle. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner votre réponse et appuyez sur OK pour valider votre choix.

14. FORMES AU DEFI : Il s'agit d'une activité de reconnaissance des formes. On vous présente différentes formes. Vous devez ensuite sélectionner parmi plusieurs objets celui qui contient la forme qui vient d'être présentée. Utilisez les touches directionnelles et appuyez sur OK pour valider votre choix.

15. BINGO : Jeu de bingo avec des syllabes. L'enfant est invité à écouter un certain nombre de syllabes et à les « marquer » sur la carte de bingo affichée à l'écran à l'aide des touches directionnelles et du bouton OK.

16. LES DEUX FONT LA PAIRE : Différents objets sont affichés à l'écran. Sélectionnez les objets qui partagent une même syllabe à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur OK pour valider votre choix.

MUSIQUE



17. TOUS EN COEUR : Cette activité contient 2 chansons : ABC et 123. Apprenez l'alphabet et les chiffres grâce aux chansons. Les deux chansons se suivent.

18. QUIZ MUSICAL : Le son d'un instrument spécifique est joué. Essayez de deviner à quel instrument il correspond. Il y a 3 possibilités, utilisez les touches directionnelles et appuyez sur OK pour valider votre choix.

19. ABC MYSTERE : La chanson ABC est jouée et arrêtée à différents intervalles. Trouvez la lettre qui suit et appuyez sur la bonne lettre. La chanson peut être arrêtée à plusieurs endroits.

20. 123 RALLYE : La chanson 123 est jouée et arrêtée de manière aléatoire, à différents intervalles. Trouvez le numéro suivant et appuyez sur le bon numéro. La chanson peut être arrêtée à plusieurs endroits (après 10, appuyez sur 1 pour choisir 11, appuyez sur 2 pour choisir 12, etc ...).

123



05. ARITHMO'MANIE : Appuyez sur n'importe quelle touche numérique, puis le chiffre est joué ensemble et des images de ce chiffre avec divers objets sont affichées à l'écran.

06. COCCI'FOLIE : Une coccinelle apparaît à l'écran avec un nombre de taches sur le dos (de 1 à 10). Comptez le nombre de taches et appuyez sur la bonne touche numérique pour répondre.

07. DOMINO DUO : Additions et soustractions de base. Sélectionnez la bonne réponse à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur OK pour valider votre choix.

08. NUMEROS RIGOLOUS : Dans la partie gauche de l'écran, un nombre incomplet est affiché selon la méthode des 7 segments (il manque 1 segment horizontal ou 1 segment vertical). La partie droite de l'écran présente 1 segment horizontal + 1 segment vertical à choisir pour compléter le nombre. Sélectionnez la bonne réponse à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur OK pour valider votre choix.

HISTOIRES



3 histoires sont jouées. Au fur et à mesure que les histoires sont lues, des animations relatives à l'histoire s'affichent. Appuyez sur les touches directionnelles gauche et droite pour changer d'histoire à tout moment.

CHATFUN



09. COPYCAT : L'enfant est invité à bouger ou à toucher certaines parties de son corps. Appuyez sur OK ou utilisez les touches directionnelles pour passer à la prochaine consigne.

10. COURSE AUX MOTS : Un mot est affiché en haut de l'écran. En dessous, un nombre de tirets est affiché pour indiquer le nombre de lettres que le mot contient. Écrivez le mot à l'aide du clavier et appuyez sur OK pour valider votre choix.

11. SMILEYS : L'enfant est invité à répondre à des questions simples auxquelles la réponse est « j'aime » ou « je n'aime pas ». Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner une réponse et appuyez sur OK pour valider votre choix.

12. SHOPPING A GOGO : Différents objets sont affichés à l'écran et l'enfant doit en choisir 5 à l'aide des touches directionnelles. Il y a plusieurs éléments, utilisez les touches pour faire défiler les pages. Appuyez sur OK pour valider le choix, une phrase est jouée pour chaque élément sélectionné.

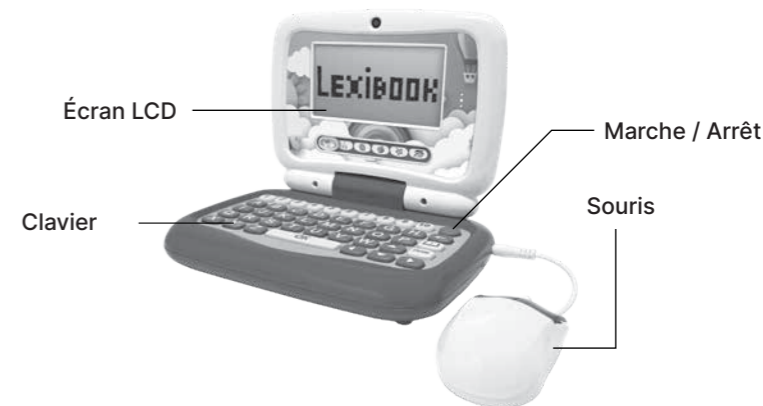
LECTURE



Il y a 3 niveaux : Niveau 1 (mots simples), Niveau 2 (phrases de 2 ou 3 mots), Niveau 3 (phrases plus longues).

Niveau 1 : Un mot apparaît et est joué à la fois et l'enfant doit le répéter. Appuyez sur OK pour passer au mot suivant.

Niveaux 2 et 3 : L'enfant est d'abord invité à apprendre quelques mots par cœur. Ces mots sont affichés à l'écran et les fichiers audio correspondants sont joués. Ensuite, l'enfant est invité à lire des mots/phrases affichés à l'écran. Appuyez sur OK pour passer au mot suivant.



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

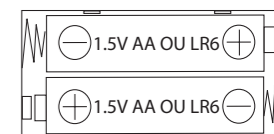
AVERTISSEMENT : Tous les matériaux d'emballage, tels que le ruban adhésif, les feuilles en plastique, les attaches métalliques et les étiquettes ne font pas partie de ce produit et doivent être jetés pour garantir la sécurité de vos enfants.

INFORMATION SUR LES PILES

L'ordinateur éducatif fonctionne avec 2 piles de 1,5V de type AA / LR6 de type AA / LR6 (piles de démonstrations R6 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 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.

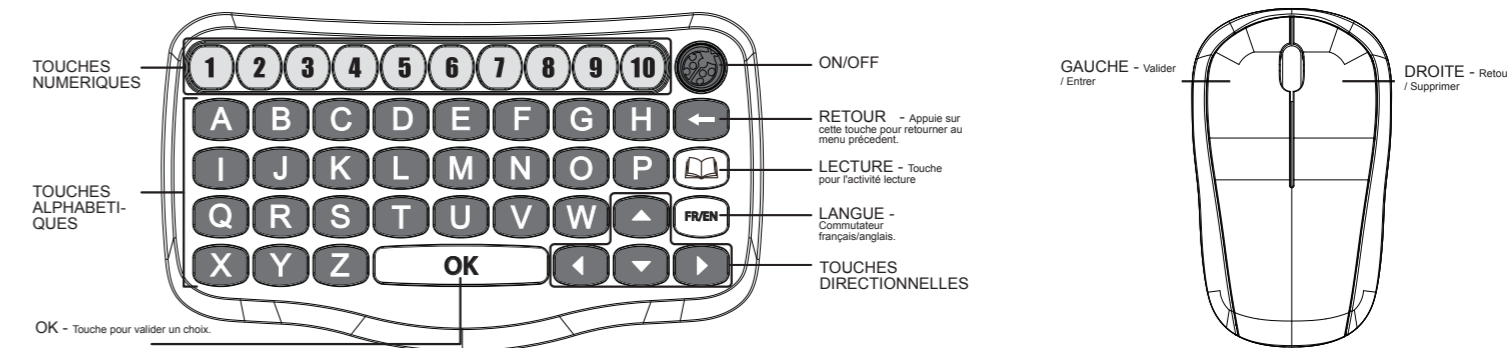
ATTENTION : Un dysfonctionnement ou une perte de mémoire peut être provoqué par de fortes interférences de fréquence ou une décharge électrostatique. En cas de fonctionnement anormal, réinitialisez l'appareil ou retirez et reconnectez les piles.

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



PRÉCAUTIONS ET ENTRETIEN

- Ne pas heurter avec des objets durs.
- Ne pas laisser tomber l'appareil.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas laisser l'appareil en plein soleil ou à proximité d'une source de chaleur directe.
- Ne pas mouiller l'appareil.
- Nettoyez l'appareil avec un chiffon doux et humide.
- Ne pas utiliser de solvants chimiques pour nettoyer l'appareil.
- Retirez les piles lorsque l'appareil n'est pas utilisé pendant de longues périodes.
- Les enfants doivent être accompagnés d'un adulte pour utiliser cet appareil.
- Ne jetez pas les jouets au feu car les piles pourraient exploser.

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 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 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, d'abord essayer 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.

AVERTISSEMENT : ce jouet produit des éclairs pouvant déclencher l'épilepsie chez les personnes sensibilisées.

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 : JC3981series
Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine
©Lexibook®

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

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom



lexibook_france



www.lexibook.com
©Lexibook®



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).

