

Educational bilingual laptop



Instruction Manual

UNPACKING

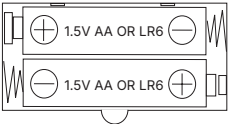
When unpacking, ensure that the following elements are included:
1 x Educational laptop 1 x Mouse 1 x Instruction manual

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

POWER SUPPLY

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

- Installing batteries:**
1. Using a screwdriver, open the battery door located under the device.
 2. Insert 2 × 1.5V AA/LR6 batteries observing the polarity markings inside the battery compartment.
 3. Close the battery compartment and tighten the screw.
- NOTE:** For better performance, it is recommended to use alkaline batteries with this product.



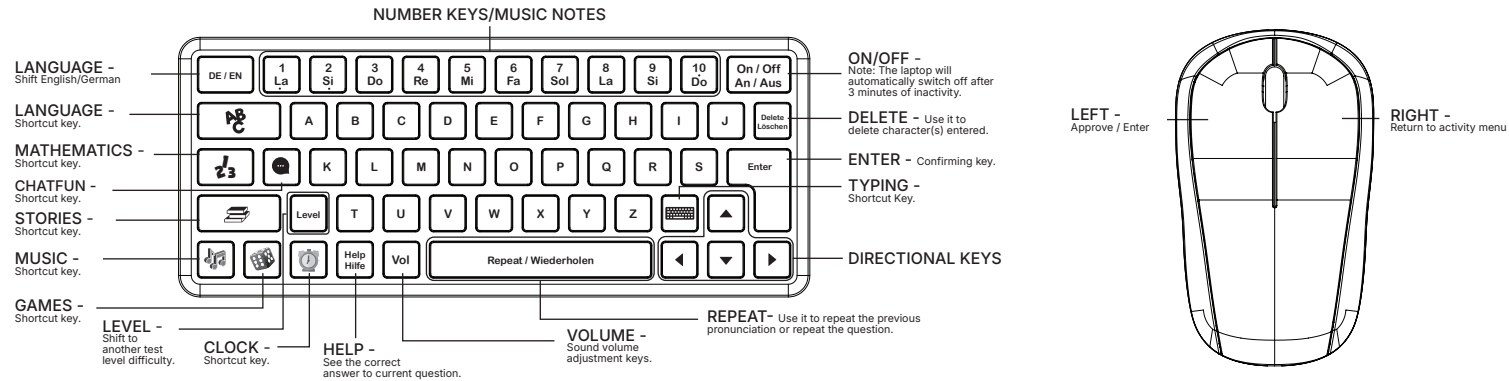
Do not recharge non-rechargeable batteries. Remove rechargeable batteries from the toy before charging. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Do not mix different types of batteries or new and used batteries. Only batteries of the same or equivalent type as recommended 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: Malfunction or memory loss may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. 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

1. Do not collide with hard objects.
2. Do not drop the unit.
3. Do not disassemble the unit.
4. Do not leave unit in bright sunlight or any other direct source of heat.
5. Do not get the unit wet.
6. Clean unit with a soft damp cloth.
7. Do not use chemical solvents to clean unit.
8. Remove the batteries when not using unit for long periods of time.
9. Children must be accompanied by an adult when using this unit.
10. 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.

Note: Please keep this instruction manual as it contains important information.

This product is covered by our 2- year warranty (Europe only - 3 months outside Europe). 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: JC601i3series
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

For any technical support requests, claims, or after-sales service, please:
- Visit our website at <https://www.lexibook.com/contact-us> and fill out the contact form.
- Or email us directly at: savcomfr@lexibook.com.

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).



Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom



lexibook-en



www.lexibook.com
©Lexibook®



ABC:



01. **LETTERS LEARNING:** Press any letter on the keyboard. The device pronounces the letter.
02. **LETTERS WRITING:** Press any letter on the keyboard. The screen displays how to form the letter.
03. **SMALL-CAPITAL LETTER:** A capital letter is shown at the left of the screen. Press “Enter” when the matching small letter appears.
04. **LETTER TEST:** A letter is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching letter on the keyboard.
05. **LETTER COMPLETION:** Find the alphabetical suite.
06. **LETTER ORDERING:** Order the letters in the alphabetical order.
07. **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.
08. **SILLY SYLLABLES:** Form syllables. Use the directional keys and press “Enter” 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.
09. **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 “Enter” to validate your choice.
10. **MISSING LINK:** A word with a missing syllable is shown on the screen and played, then 2 syllables are shown (the right answer + 1 wrong answer) to choose from using the directional keys. Press “Enter” to validate your choice.
11. **WORDS LEARNING:** Press any letter on the keyboard. The device gives an example of a word starting with this letter.
12. **WORD SPELLING:** Press any letter on the keyboard. The device gives an example of a word starting with this letter and teaches the spelling.
13. **FIND THE WORD:** Find the word matching the picture shown at the beginning of the activity.
14. **FIND THE FLASH:** Find the picture matching the word shown at the beginning of the activity.
15. **INITIAL LETTER FILLING:** An animation is displayed on the screen. Find the first letter of this word.
16. **MISSING LETTER:** An animation is displayed on the screen. Find the missing letter of this word.
17. **FIND THE 2 MISSING LETTERS:** An animation is displayed on the screen. Find the 2 missing letters of this word.
18. **WORD ORDERING:** An animation is displayed on the screen. Put back the letters in the correct order.
19. **WORD CORRECTION:** An animation then the matching word are displayed on the screen. Find the wrong letter and correct it thanks to the keyboard.
20. **WORD TEST:** An animation is displayed on the screen and the device names it. Type the word with the keyboard.
21. **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.
22. **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.

123:



23. **LEARNING NUMBERS:** Press any number on the keyboard. The device pronounces it and an animation is displayed.
24. **WRITING NUMBERS:** Press any number on the keyboard. The screen displays how to form the number.
25. **NUMBER SPELLING:** Press any number on the keyboard. The device teaches the spelling.
26. **NUMBER TEST:** A number is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching number on the keyboard.
27. **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.
28. **NUMBER ORDERING:** The device displays 2 numbers on the screen. Put them in ascending order thanks to the keyboard.
29. **NUMBER COMPARISON:** The device displays 2 numbers on the screen. Press “Enter” when the correct sign appears (either =, > or <).
30. **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.
31. **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.
32. **DOMINO DUO:** Basic additions and subtractions. Select the right answer using the directional keys and press “Enter” to validate your choice.
33. **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 “Enter” to validate your choice.
34. **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.
35. **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.
36. **ADDITION TEST:** Write the addition result by using the keyboard.
37. **SUBTRACTION TEST:** Write the subtraction result by using the keyboard.
38. **MULTIPLICATION TEST:** Write the multiplication result by using the keyboard.
39. **DIVISION TEST:** Write the division result by using the keyboard.
40. **EQUATION COMPLETION (+-):** Type the missing number in the equation using the keyboard.
41. **EQUATION COMPLETION (x÷):** Type the missing number in the equation using the keyboard.
42. **OPERATIONAL SIGN:** The screen displays an equation where you need to find the operational sign. Press “←” or “→” to select the correct sign and press “Enter” to confirm.
43. **MIXED OPERATION (+-):** Type the result of the operation (mixing additions and subtractions) using the keyboard.
44. **MIXED OPERATION (x÷):** Type the result of the operation (mixing multiplications and divisions) using the keyboard.
45. **MIXED OPERATION (+-x÷):** Type the result of the operation (mixing the 4 operations) using the keyboard.
46. **COUNTING THE SHAPES:** Use the directional keys to select the number of graphs in the animation and press “Enter”.
47. **FOLLOW ME:** The child is asked to move or touch certain parts of his/her body. Press “Enter” or use the directional keys to pass to the next one.
48. **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 “Enter” to validate your choice.
49. **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 “Enter” to validate.
50. **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 “Enter” to validate the choice, a sentence is played for each item selected.

CHATFUN:



ACTIVITIES

GAMES:



51. **COMPLEMENTARY GRAPH:** A graph is displayed on the left of the screen. Press “Enter” when the matching graph appears on the right.
52. **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.
53. **WHO 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 “Enter” to validate your choice.
54. **FORM 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 “Enter” to validate your choice.
55. **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 “Enter” button.
56. **DOUBLE TROUBLE:** Various objects are shown on the screen. Select the objects that have matching syllables using the directional keys and press “Enter” to validate your choice.
57. **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.
58. **ICONS MEMORY GAME:** Three icons are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to answer.
59. **PICTURES MEMORY GAME:** A picture is displayed on screen. Memorize it before it disappears then use the directional keys to answer.
60. **NUMBER MATCHING:** Numbers are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to reveal the matching pairs of numbers.
61. **GRAPH MATCHING:** Icons are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to reveal pairs of matching icons.
62. **SERIES FILL UP:** Use the numbers keys to fill the blank case in the series.
63. **PAINTING BOARD:** Press “←” or “→” and the “Enter” key to draw on the screen. Press “Delete” to erase the screen.
64. **CATCHING OBJECT:** Use the directional keys to steer the cup to catch falling objects.
65. **MASTER ARCHER:** Press “Enter” to throw an arrow to burst the balloons.
66. **LABYRINTH:** Use the directional keys to steer the icon out of the labyrinth.
67. **WALKING PLANK ROAD:** Use the directional keys so the moving icon can follow the path.
68. **AIRPLANE LANDING:** Use the directional keys to land the plane on the base and to avoid obstacles.
69. **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.
70. **FIGHTING AIRPLANE:** Use the directional keys to steer the plane. Press “Enter” to shoot and destroy opponents.
71. **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.

MUSIC:



72. **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.
73. **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 “Enter” to validate your choice.
74. **ABC MYSTERY:** The ABC song plays and stops randomly at different intervals. Identify the next next letter in the sequence and press the correct letter. The song can stop at multiple points.
75. **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.).
76. **PIANO:** Use the numbers keys to play the piano. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do and so on).
77. **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).
78. **PLAY BY MUSIC:** Type the same numbers as displayed on screen to play a melody.
79. **MUSIC BOX:** Press any number key to listen to one of the 8 melodies randomly.
80. **PLAY RANDOMLY:** Press the keys randomly to play the melody. Press “Enter” to change the melody.

CLOCK & TIME:



81. **STOPWATCH:** Press “Enter” to start the stopwatch. Press “Enter” again to stop the stopwatch. Press “Repeat” to reset.
82. **CLOCK:** Setting the time: In clock mode, press “Enter” to set the time. Press “←” or “→” to choose to set the hour or minutes. Press “↑” or “↓” to adjust. Press “Enter” to save and confirm. Note: Each time the batteries are replaced, it is necessary to reset the time.

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 “Enter” 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 “Enter” to move on to the next word.

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.

AKTIVITÄTEN

ABC:



- 01. BUCHSTABEN LERNEN:** Das Kind drückt einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur. Das Gerät spricht den Buchstaben aus.
- 02. BUCHSTABEN SCHREIBEN:** Das Kind drückt einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur. Auf dem Bildschirm wird gezeigt, wie der Buchstabe geschrieben wird.
- 03. KLEIN-/GROSSBUCHSTABEN:** Ein Großbuchstabe wird auf der linken Seite des Bildschirms gezeigt. Das Kind muss „Eingabe“ drücken, wenn der passende Kleinbuchstabe erscheint.
- 04. BUCHSTABENTEST:** Auf dem Bildschirm wird ein Buchstabe angezeigt und vom Gerät vorgelesen. Das Kind muss die passende Buchstabentaste auf der Tastatur suchen und drücken.
- 05. WELCHER BUCHSTABE FEHLT:** Das Kind muss den fehlenden Buchstaben finden.
- 06. BUCHSTABENREIHENFOLGE:** Das Kind soll die Buchstaben in eine alphabetische Reihenfolge bringen.
- 07. BUCHSTABEN-PARTY:** Das Kind drückt einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur. Das Gerät spricht einen Buchstaben aus und spielt dann ein Wort ab, das diesen Buchstaben enthält. Dazu wird eine Animation gezeigt.
- 08. SILBEN-SAMBA:** In diesem Spiel sollen Silben gebildet werden. Mit den Richtungstasten kann das Kind einen Mitlaut auswählen und mit „Eingabe“ bestätigen. Der Name des Mitlauts wird abgespielt, und der Mitlaut-Buchstabe wird auf dem Bildschirm gezeigt. Auf die gleiche Weise wird mit dem Selbstlaut verfahren. Der Name des Selbstlauts wird abgespielt und auf dem Bildschirm angezeigt. Mitlaut und Selbstlaut werden dann auf dem Bildschirm zu einer Silbe vereint, die vom Gerät vorgelesen wird.
- 09. SILBEN-SIMSALABIM:** 2 einfache Wörter werden auf dem Bildschirm gezeigt, und das Kind wird aufgefordert, mit den Richtungstasten das Wort auszuwählen, das eine bestimmte Silbe enthält. Zur Bestätigung der Wahl wird „Eingabe“ gedrückt.
- 10. WORT-LÜCKEN:** Ein Wort mit einer fehlenden Silbe wird oben auf dem Bildschirm gezeigt und vorgelesen. Darunter werden 2 Silben (die richtige Antwort + 1 falsche Antwort) gezeigt, die mithilfe der Richtungstasten ausgewählt werden können. Zur Bestätigung der Wahl wird „Eingabe“ gedrückt.
- 11. WÖRTER LERNEN:** Das Kind drückt einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur.
- 12. WÖRTER BUCHSTABIEREN:** Das Kind drückt einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur. Das Gerät nennt ein Beispielwort, das mit diesem Buchstaben beginnt, und zeigt, wie es geschrieben wird.
- 13. WORTSUCHE:** Das Kind soll das Wort finden, das zu dem zu Beginn gezeigten Bild passt.
- 14. BLITZ-SUCHE:** Das Kind soll das Bild finden, das zu dem zu Beginn gezeigten Wort passt.
- 15. ANFANGSBUCHSTABEN FINDEN:** Auf dem Bildschirm wird eine Animation angezeigt. Das Kind soll den ersten Buchstaben dieses Wortes finden.
- 16. FEHLENDER BUCHSTABE:** Auf dem Bildschirm wird eine Animation angezeigt. Das Kind soll den in diesem Wort fehlenden Buchstaben finden.
- 17. FINDE DIE 2 FEHLENDEN BUCHSTABEN:** Auf dem Bildschirm wird eine Animation angezeigt. Das Kind soll die 2 in diesem Wort fehlenden Buchstaben finden.
- 18. BUCHSTABENSALAT:** Auf dem Bildschirm wird eine Animation angezeigt. Das Kind soll die Buchstaben des Wortes wieder in die richtige Reihenfolge bringen.
- 19. WORTKORREKTUR:** Eine Animation und das dazu passende Wort werden auf dem Bildschirm angezeigt. Das Kind soll den falschen Buchstaben suchen und mithilfe der Tastatur korrigieren.
- 20. WORT-TEST:** Eine Animation wird auf dem Bildschirm angezeigt und das Gerät spricht das Wort aus. Das Kind soll das Wort auf der Tastatur tippen.
- 21. TIPP-SPIEL 1:** Das Kind soll auf der Tastatur die auf dem Bildschirm gezeigten Buchstaben tippen. Es hat dafür 7 Sekunden Zeit auf Stufe 1, 5 Sekunden auf Stufe 2.
- 22. TIPP-SPIEL 2:** Das Kind soll über die Tastatur die auf dem Bildschirm blinkenden Buchstaben eingeben. Es muss sie tippen, bevor sie verschwinden, um so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

123:



- 23. ZAHLEN LERNEN:** Das Kind kann eine beliebige Zahl auf der Tastatur drücken. Das Gerät spricht sie aus und eine Animation wird angezeigt.
- 24. ZAHLEN SCHREIBEN:** Das Kind kann eine beliebige Zahl auf der Tastatur drücken. Auf dem Bildschirm wird gezeigt, wie die Zahl geschrieben wird.
- 25. ZAHLEN BUCHSTABIEREN:** Das Kind kann eine beliebige Zahl auf der Tastatur drücken. Das Gerät zeigt, wie das Zahlwort geschrieben wird.
- 26. ZAHLENTTEST:** Auf dem Bildschirm wird eine Zahl angezeigt und vom Gerät vorgelesen. Das Kind soll die passende Zahl auf der Tastatur suchen und drücken.
- 27. ZAHLEN ZÄHLEN:** Das Gerät zeigt eine Anzahl von Formen auf dem Bildschirm und beginnt dann zu zählen. Das Kind soll „Eingabe“ drücken, sobald die entsprechende Zahl auf dem Bildschirm angezeigt wird.
- 28. ZAHLEN SORTIEREN:** Das Gerät zeigt 2 Zahlen auf dem Bildschirm an. Das Kind soll sie mithilfe der Tastatur in aufsteigender Reihenfolge sortieren.
- 29. ZAHLEN VERGLEICHEN:** Das Gerät zeigt 2 Zahlen auf dem Bildschirm an. Das Kind soll „Eingabe“ drücken, wenn das richtige Zeichen erscheint (entweder „>“ oder „<“).
- 30. ZAHLEN-ZAUBER:** Das Kind drückt eine beliebige Zahlentaste, und das Gerät spricht die Zahl aus, während es Bilder mit verschiedenen Dingen anzeigt, deren Anzahl der Zahl entspricht.
- 31. ZAHLEN-QUIZ:** Auf dem Bildschirm erscheint ein Marienkäfer mit einer unterschiedlichen Anzahl von Punkten auf dem Rücken (von 1 bis 10). Das Kind wird aufgefordert, die Punkte zu zählen und die richtige Zahlentaste zu drücken.
- 32. DOMINO-DUO:** Einfache Additionen und Subtraktionen. Mit den Richtungstasten wird die richtige Antwort ausgewählt und mit der Taste „Eingabe“ bestätigt.
- 33. ZAHLEN-PUZZLE:** Auf der linken Seite des Bildschirms wird eine unvollständige Zahl aus 7 Segmenten gezeigt (1 horizontales oder 1 vertikales Segment fehlt). Auf der rechten Seite des Bildschirms stehen 1 horizontales + 1 vertikales Segment zur Auswahl, um die Zahl zu vervollständigen. Mit den Richtungstasten wird die richtige Antwort ausgewählt und mit „Eingabe“ bestätigt.
- 34. SUMME DER SYMBOLE:** Das Kind soll die auf dem Bildschirm angezeigten Symbole addieren und dann „Eingabe“ drücken, wenn das richtige Ergebnis unter der Rechenaufgabe erscheint.
- 35. SUMME DER SYMBOLE:** Das Kind soll die auf dem Bildschirm angezeigten Symbole addieren und dann „Eingabe“ drücken, wenn das richtige Ergebnis unter der Rechenaufgabe erscheint.
- 36. ADDITIONSTEST:** Das Kind soll das Ergebnis über die Tastatur eingeben.
- 37. SUBTRAKTIONSTEST:** Das Kind soll das Ergebnis über die Tastatur eingeben.
- 38. MULTIPLIKATIONSTEST:** Das Kind soll das Ergebnis über die Tastatur eingeben.
- 39. DIVISIONSTEST:** Das Kind soll das Ergebnis über die Tastatur eingeben.
- 40. RECHENAUFGABEN ERGÄNZEN (+ -):** Das Kind soll die in der Gleichung fehlende Zahl über die Tastatur eingeben.
- 41. RECHENAUFGABEN ERGÄNZEN (x ÷):** Das Kind soll die in der Gleichung fehlende Zahl über die Tastatur eingeben.
- 42. RECHENZEICHEN:** Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung, für die das Kind das passende Rechenzeichen finden muss. Es muss mithilfe der Richtungstasten das richtige Zeichen auswählen, und dann zur Bestätigung „Eingabe“ drücken.
- 43. GEMISCHTE RECHENAUFGABEN (+ -):** Das Kind soll das Ergebnis der Aufgabe (Kombination aus Addition und Subtraktion) mithilfe der Zahlentasten eingeben.
- 44. GEMISCHTE RECHENAUFGABEN (x ÷):** Das Kind soll das Ergebnis der Aufgabe (Kombination aus Multiplikationen und Divisionen) mithilfe der Zahlentasten eingeben.
- 45. GEMISCHTE RECHENAUFGABEN (x ÷):** Das Kind soll das Ergebnis der Aufgabe (Kombination aus Multiplikationen und Divisionen) mithilfe der Zahlentasten eingeben.
- 46. FORMEN ZÄHLEN:** Das Kind soll mithilfe der Richtungstasten die Anzahl der Formen in der Animation auswählen und dann „Eingabe“ drücken.

CHATFUN:



- 47. FOLGE MIR:** Das Kind wird aufgefordert, bestimmte Körperteile zu bewegen oder zu berühren. Es kann „Eingabe“ oder die Richtungstasten drücken, um zur nächsten Aufgabe zu gehen.
- 48. TIPP TAPP TIPP:** Ein Wort wird oben auf dem Bildschirm angezeigt. Darunter erscheinen mehrere Striche, die die Anzahl der Buchstaben in dem Wort angeben. Das Kind soll das Wort mit den Buchstabentasten tippen und zur Bestätigung „Eingabe“ drücken.
- 49. SMILEYS:** Dem Kind werden verschiedene einfache Fragen gestellt, auf die es entweder mit einem lächelnden oder einem traurigen Smiley, die für „Gefällt mir“ oder „Gefällt mir nicht“ stehen, antworten kann. Das Kind soll mit den Richtungstasten eine Antwort auswählen und mit „Eingabe“ bestätigen.
- 50. EINKAUFSSUMME:** Auf dem Bildschirm werden verschiedene Dinge gezeigt. Das Kind wird aufgefordert, mit den Richtungstasten 5 auszuwählen. Es gibt mehrere Dinge, mit denen Tasten kann durch die Seiten geblättert werden. Dann kann die Auswahl durch Drücken von „Eingabe“ bestätigt werden. Für jeden Gegenstand wird ein Satz abgespielt.

SPIELE:



- 51. ERGÄNZENDE GRAFIK:** Eine Grafik wird auf der linken Seite des Bildschirms gezeigt. Das Kind soll „Eingabe“ drücken, wenn die übereinstimmende Grafik auf der rechten Seite erscheint.
- 52. WO IST DIE ANDERE HÄLTE:** Auf der linken Seite des Bildschirms wird die Hälfte eines Bildes gezeigt. Das Kind soll „Eingabe“ drücken, wenn die passende Hälfte auf der rechten Seite erscheint.
- 53. WER BIN ICH?:** Das Kind soll den Namen eines Tieres oder Gegenstandes anhand der Hinweise des Marienkäfers erraten. Mit den Richtungstasten wird die Antwort ausgewählt und mit „Eingabe“ die Auswahl bestätigt.
- 54. FORMEN-FUN:** Dies ist eine Aktivität zur Formenkenntnis. Das Kind wird mit verschiedenen Formen vertraut gemacht. Dann muss es unter den verschiedenen Gegenständen den Gegenstand auswählen, der die gerade vorgestellte Form enthält. Mit den Richtungstasten wird der Gegenstand ausgewählt und mit „Eingabe“ bestätigt.
- 55. BINGO:** Einfaches Bingo-Spiel mit Silben. Das Kind wird aufgefordert sich eine Reihe von vorgelesenen Silben anzuhören und sie auf der Bingo-Karte auf dem Bildschirm mit den Richtungstasten und der „Eingabe“-Taste zu markieren.
- 56. LAUT-PAARE:** Auf dem Bildschirm werden verschiedene Gegenstände gezeigt. Mit den Richtungstasten sollen die Gegenstände ausgewählt werden, die die gleiche Silbe enthalten. Zur Bestätigung wird „Eingabe“ gedrückt.
- 57. ZAHLEN-MEMORYSPIEL:** Auf dem Bildschirm wird eine Folge von Zahlen angezeigt. Das Kind soll sich diese einprägen, bevor sie verschwinden, und dann über die Tastatur die Zahlen tippen. Auf Stufe 1 muss es sich 3 Ziffern merken, auf Stufe 2 4 Ziffern.
- 58. SYMBOL-MEMORYSPIEL:** Auf dem Bildschirm werden drei Symbole angezeigt. Das Kind soll sich diese einprägen, bevor sie verschwinden, und dann mithilfe der Richtungstasten antworten.
- 59. BILDER-MEMORYSPIEL:** Ein Bild wird auf dem Bildschirm gezeigt. Das Kind soll sich dieses einprägen, bevor es verschwindet, und dann mithilfe der Richtungstasten antworten.
- 60. ZAHLEN-PAARE:** Auf dem Bildschirm werden Zahlen angezeigt. Das Kind soll sich diese einprägen, bevor sie verschwinden, und dann mithilfe der Richtungstasten die Zahlen-Paare entfallen.
- 61. DIAGRAMM-PAARE:** Auf dem Bildschirm werden Symbole angezeigt. Das Kind soll sich diese einprägen, bevor sie verschwinden, und dann mithilfe der Richtungstasten die Symbol-Paare entfallen.
- 62. WELCHE ZAHL FEHLT:** Das Kind soll mithilfe der Zahlentasten die leeren Stellen in den Zahlenreihen füllen.
- 63. WELCHE ZAHL FEHLT:** Das Kind soll mithilfe der Zahlentasten die leeren Stellen in den Zahlenreihen füllen.
- 64. FANGSPIEL:** Das Kind soll mit den Richtungstasten die Tasse steuern, um die fallenden Dinge aufzufangen.
- 65. BOGENSCHÜTZE:** Das Kind soll „Eingabe“ drücken, um einen Pfeil abzuschließen und die Ballons zum Platzen zu bringen.
- 66. LABYRINTH:** Mithilfe der Richtungstasten soll das Symbol aus dem Labyrinth geführt werden.
- 67. KURVENSTRASSE:** Mithilfe der Richtungstasten wird das Symbol entlang einer Straße gelenkt.
- 68. SANFTE LANDUNG:** Das Flugzeug soll mithilfe der Richtungstasten gesteuert werden, um auf der Basis zu landen und den Hindernissen auszuweichen.
- 69. SCHLANGE:** Die Schlange soll mit den Richtungstasten so bewegt werden, dass sie so viele Objekte wie möglich fressen kann. Je mehr sie frisst, umso länger wird sie.
- 70. HINDERNIS-FLUG:** Das Flugzeug wird mithilfe der Richtungstasten gesteuert. Durch Drücken von „Eingabe“ werden die Gegner abgeschossen.
- 71. SCHLAG DEN MAULWURF:** Die Tasten A B C D werden für die erste Reihe und K L M N für die zweite Reihe verwendet, um auf die Maulwürfe zu schlagen, sobald sie auf dem Bildschirm erscheinen.

MUSIK:



- 72. O SOLE MIO:** Diese Aktivität enthält 2 Lieder: ABC und 123. Mithilfe der Lieder lernt das Kind das Alphabet und die Zahlen. Die beiden Lieder folgen nacheinander.
- 73. MUSIK-QUIZ:** Der Klang eines bestimmten Instruments wird abgespielt. Das Kind soll erraten, zu welchem Instrument der Klang gehört. Es gibt 3 Antwortmöglichkeiten: Mit den Richtungstasten wird die korrekte Antwort ausgewählt und mit „Eingabe“ bestätigt.
- 74. ABC-RÄTSEL:** Das ABC-Lied wird abgespielt und zufällig nach verschiedenen Intervallen unterbrochen. Das Kind soll den nächsten Buchstaben in der Folge mithilfe der Buchstabentasten eingeben. Das Lied kann an mehreren Stellen unterbrochen werden.
- 75. 123 RALLYE:** Das 123-Lied wird abgespielt und zufällig nach verschiedenen Intervallen unterbrochen. Das Kind soll die nächste Zahl in der Folge mithilfe der Zahlentasten eingeben. Das Lied kann auch nach zweistelligen Zahlen unterbrochen werden (z. B. nach der 10 soll 11 gedrückt werden, 2 für 12 usw.).
- 76. KLAVIER:** Das Kind kann mit den Zahlentasten Klavier spielen. (1 = La, 2 = Ti, 3 = Do und so weiter).
- 77. MUSIKNOTEN-TEST:** Das Gerät spielt eine Musiknote. Das Kind soll mit den Zahlentasten die passende Note angeben (1 = La, 2 = Ti, 3 = Do und so weiter).
- 78. MUSIZIEREN:** Das Kind soll die gleichen Zahlen eingeben, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, um eine Melodie zu spielen.
- 79. MUSIKBOX:** Das Kind kann eine beliebige Taste drücken, um eine der 8 Melodien nach dem Zufallsprinzip anzuhören.
- 80. ZUFALLSSPIEL:** Das Kind kann die Tasten nach dem Zufallsprinzip drücken, um die Melodie abzuspielen. Um die Melodie zu wechseln, wird „Eingabe“ gedrückt.

UHR & UHRZEIT:



- 81. STOPPUHR:** Zum Starten der Stoppuhr wird „Eingabe“ gedrückt. Um die Stoppuhr anzuhalten, wird erneut „Eingabe“ gedrückt. Zum Zurücksetzen wird „Wiederholen“ gedrückt.
- 82. UHR:** Die Uhr stellen: Im Uhr-Modus wird „Eingabe“ gedrückt, um die Uhr zu stellen. Mithilfe von „<“ oder „>“ können die Stunden oder Minuten ausgewählt werden. Mithilfe von „+“ oder „-“ werden die Stunden oder Minuten eingestellt. Zum Speichern und Bestätigen wird „Eingabe“ gedrückt. Hinweis: Jedes Mal, wenn die Batterien ausgetauscht werden, muss die Uhrzeit neu eingestellt werden.

LESEN:



- Es gibt 3 Schwierigkeitsstufen: Stufe 1 (einfache Wörter), Stufe 2 (Sätze mit 2 oder 3 Wörtern), Stufe 3 (längere Sätze).
- Stufe 1: Ein Wort erscheint und wird laut vorgelesen. Das Kind muss es wiederholen. Um mit dem nächsten Wort fortzufahren, wird „Eingabe“ gedrückt.
- Stufe 2 und 3: Das Kind wird zunächst aufgefordert, einige Wörter auswendig zu lernen. Diese Wörter werden auf dem Bildschirm gezeigt und vorgelesen. Dann wird das Kind aufgefordert, die auf dem Bildschirm angezeigten Wörter/Sätze zu lesen. Um mit dem nächsten Wort fortzufahren, wird „Eingabe“ gedrückt.

MÄRCHEN:



- 3 Geschichten werden abgespielt. Während die Geschichten vorgelesen werden, werden zu der jeweiligen Geschichte passende Animationen gezeigt. Mit der linken und rechten Richtungstaste kann die Geschichte jederzeit geändert werden.

Zweisprachiger Lern-Laptop



Bedienungsanleitung

AUSPACKEN

Achten Sie beim Auspacken darauf, dass die folgenden Elemente enthalten sind:
1 x Lern-Laptop 1 x Maus 1 x Bedienungsanleitung

WARNUNG: Alle Verpackungsmaterialien, wie zum Beispiel Klebeband, Plastikfolie, Drahtbinder und Etiketten sind nicht Teil dieses Spielzeugs und sollten zur Sicherheit Ihres Kindes entsorgt werden.

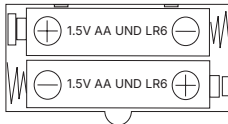
STROMVERSORGUNG

Ihr Lern-Laptop wird mit 2 × 1,5 V AA/LR6 Batterien (R6 Batterien für Demonstrationszwecke enthalten) betrieben.

Batterien einlegen:

- Öffnen Sie mit einem Schraubendreher das Batteriefach unter dem Gerät.
- Legen Sie 2 × 1,5 V AA/LR6-Batterien unter Beachtung der Polaritätsmarkierungen im Batteriefach ein.
- Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube an.

HINWEIS: Für eine bessere Leistung wird empfohlen, dieses Produkt mit Alkalibatterien zu verwenden.



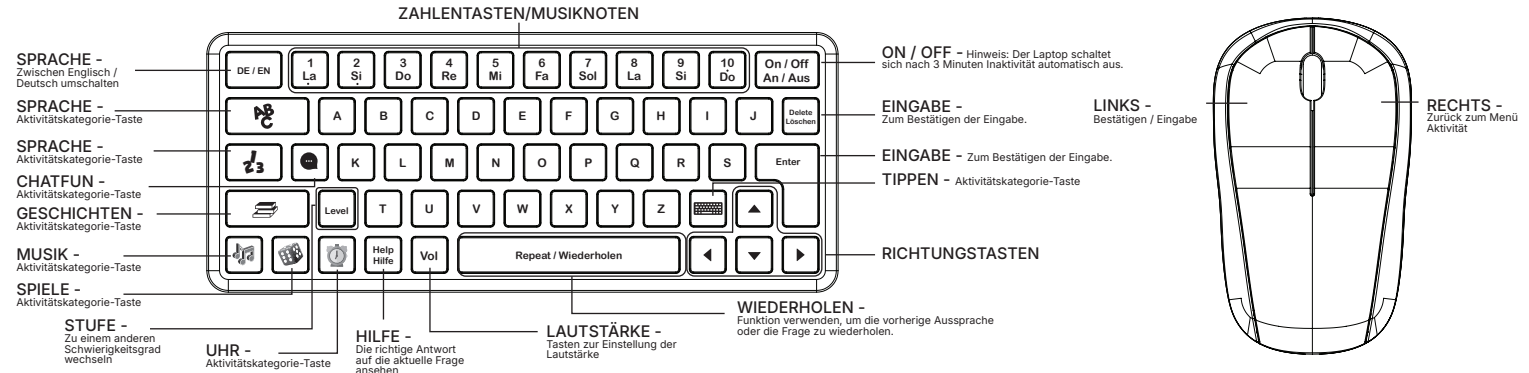
Keine Einwegbatterien aufladen. Akkus müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur Batterien des empfohlenen oder eines gleichwertigen Typs verwendet werden. Batterien müssen unter Beachtung der korrekten Polarität eingelegt werden. Verbrauchte Batterien müssen aus dem Spielzeug entfernt werden. Die Anschlussklemmen der Stromversorgung nicht kurzschließen. Batterien niemals ins Feuer werfen. Batterien aus dem Spielzeug entfernen, wenn es für längere Zeit nicht benutzt wird. Batterien vor hohen Temperaturen wie Sonnenlicht, Feuer oder ähnlichen Wärmequellen schützen.

WARNUNG: Fehlfunktionen oder Speicherverlust können durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladungen verursacht werden. Falls eine Funktionsstörung auftritt, setzen Sie das Gerät zurück oder entfernen Sie die Batterien und schließen Sie sie erneut an.

Korrekte Entsorgung von Batterien in diesem Produkt
(Gilt in Ländern mit getrennten Sammelsystemen) Dieses Symbol bedeutet, dass das Produkt eine Batterie enthält, die unter die europäische Richtlinie 2013/56/EU fällt und nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf. Alle Batterien müssen getrennt vom Hausmüll über ausgewiesene Sammelstellen entsorgt werden, die von der Regierung oder den lokalen Behörden benannt werden. Die korrekte Entsorgung Ihrer Altbatterien trägt dazu bei, mögliche negative Folgen für die Umwelt sowie die Gesundheit von Mensch und Tier zu vermeiden. Informieren Sie sich über das örtliche Sammelsystem für Elektro- und Elektronikgeräte sowie Akkus und Batterien. Befolgen Sie die örtlichen Vorschriften und entsorgen Sie das Produkt und die Batterien niemals mit dem normalen Hausmüll. Für genauere Informationen zur Entsorgung Ihrer Altbatterien wenden Sie sich bitte an Ihre Stadtverwaltung oder Entsorgungsstelle.



BESCHREIBUNG



EINGABE - Zum Bestätigen der Eingabe.

- Nicht gegen harte Gegenstände stoßen.
- Das Gerät nicht fallen lassen.
- Das Gerät nicht zerlegen.
- Lassen Sie das Gerät nicht in direktem Sonnenlicht oder einer anderen direkten Wärmequelle stehen.
- Lassen Sie das Gerät nicht nass werden.
- Reinigen Sie das Gerät mit einem weichen und feuchten Tuch.
- Verwenden Sie zur Reinigung des Geräts keine chemischen Lösungsmittel.
- Nehmen Sie die Batterien heraus, wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzen.
- Kinder müssen von einem Erwachsenen beaufsichtigt werden, während sie dieses Gerät benutzen.
- Das Gerät nicht ins Feuer werfen, da die Batterien explodieren könnten.

PFLEGE

Schützen Sie das Gerät vor Feuchtigkeit. Sollte es nass werden, wischen Sie es sofort ab. Setzen Sie es weder direktem Sonnenlicht noch einer Wärmequelle aus. Lassen Sie es nicht fallen. Versuchen Sie nicht, das Gerät zu zerlegen. Verwenden Sie zum Reinigen ein leicht feuchtes Tuch und vermeiden Sie die Verwendung von Reinigungsmitteln. Wenn eine Fehlfunktion auftritt, wechseln Sie zuerst die Batterien. Wenn das Problem weiterhin besteht, lesen Sie die Anleitung noch einmal sorgfältig durch, um sicherzustellen, dass kein Schritt ausgelassen wurde.

Für dieses Produkt gilt unsere 2-Jahres-Garantie (nur Europa - 3 Monate außerhalb Europas). Für alle Garantieansprüche oder den Kundendienst müssen Sie sich an Ihren Händler wenden und einen Kaufnachweis vorlegen. Unsere Garantie erstreckt sich auf Material- und Verarbeitungsfehler, die dem Hersteller zuzuschreiben sind, unter Ausschluss von Schäden, die durch Nichtbeachtung der in der Bedienungsanleitung enthaltenen Bestimmungen oder durch unsachgemäße Eingriffe in den Artikel (wie z. B. Demontage, Aussetzen von Hitze, Feuchtigkeit ...) entstehen. Wir empfehlen Ihnen, die Verpackung für später aufzubewahren. In dem Bestreben, unsere Produkte ständig zu verbessern, behalten wir uns das Recht vor, die Farben und Details des auf der Verpackung dargestellten Produkts zu ändern.

Hinweis: Bitte diese Bedienungsanleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.

WARNUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr – Kleinteile.

Referenznummer: JC601i3series
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China
©Lexibook®

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

Für Anfragen in Bezug auf technischen Support, Reklamationen oder Kundendienst wenden Sie sich bitte an:
- Besuchen Sie unsere Website unter <https://www.lexibook.com/contact-us> und füllen Sie das Kontaktformular aus.
- Oder senden Sie uns direkt eine E-Mail an: savcomfr@lexibook.com.

Umweltschutz:
Ausgerüstete Elektrogeräte können recycelt werden und sollten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden! Bitte unterstützen Sie aktiv die Erhaltung unserer Ressourcen und helfen Sie, die Umwelt zu schützen, indem Sie dieses Gerät bei einer Sammelstelle abgeben (sofern vorhanden).



IM Code: JC601i3seriesIM2395