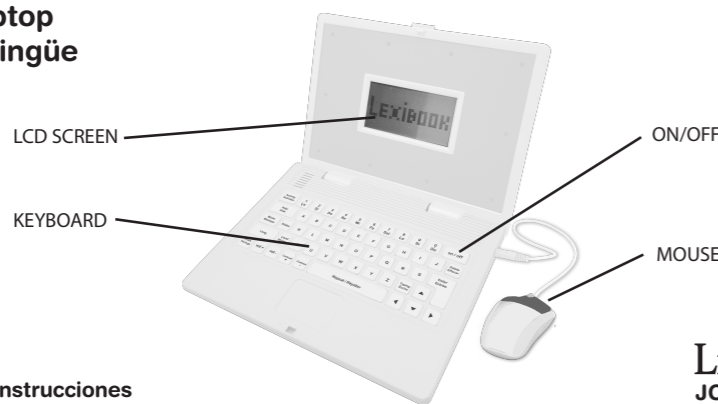


Educational bilingual laptop Ordenador educativo bilingüe



LEXIBOOK®
JC598i2series

Instruction Manual • Manual de instrucciones

ENGLISH

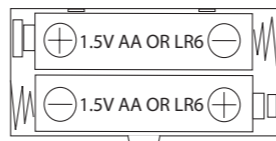
UNPACKING

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.

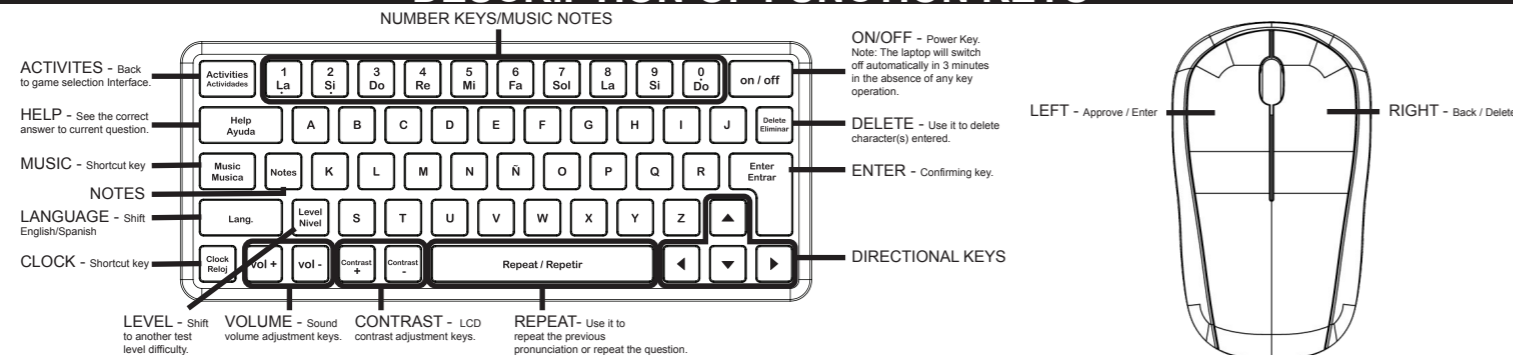
WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

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



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 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 3-month warranty.

For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

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

FCC NOTICE

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in particular installation. This equipment does cause harmful interference to radio television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Warning: Changes of modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Reference: JC598i2series
Designed and developed in Europe - Made in China, HuiZhou City
© Lexibook®

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

Lexibook America Inc.
C/O Pramex International
1251 Avenue of the Americas, 3rd Fl.,
New York, NY 10020
USA

Lexibook Limited
Unit 8-9, 4th Floor
Kenning Industrial Building
19 Wang Hoi Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong

USA & Canada
Please contact the following email address for service and technical support:
E-mail: 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).



A3; Double sided

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.

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, 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.
- 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, 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.

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.

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.

ACTIVIDADES

MATEMÁTICAS:

- 01. APRENDIZAJE DE NÚMEROS** > Pulsa cualquier número en el teclado. El ordenador lo pronuncia y demuestra la cantidad.
- 02. ESCRITURA DE NUMEROS** > Pulsa cualquier número en el teclado. La pantalla muestra cómo formar el número.
- 03. DELETREO DE NUMEROS** > Pulsa cualquier número en el teclado. El ordenador enseña su deletreo.
- 04. PRUEBA DE NUMEROS** > Un número aparecerá en la pantalla y el ordenador lo pronunciará. Encuentra el número correspondiente en el teclado.
- 05. CONTANDO NUMEROS** > El ordenador muestra una serie de formas en pantalla y luego empieza a contar. Pulsa ENTER/INTRO para obtener la cantidad correcta en pantalla.
- 06. ORDEN DE NUMEROS** > El ordenador muestra 2 números en pantalla. Colócalos en orden ascendente usando el teclado.
- 07. COMPARACION DE NUMEROS** > El ordenador ofrece 2 números en la pantalla. Pulsa ENTER/INTRO cuando el signo correcto aparezca (=, > o <).
- 08. SUMA DE ICONOS** > Suma los iconos que aparecen en la parte superior de la pantalla, luego, pulsa ENTER/INTRO cuando aparezca el número correspondiente a los iconos por debajo de la línea de operación.
- 09. RESTA DE ICONOS** > Resta los iconos que aparecen en la parte superior de la pantalla, luego, pulsa ENTER/INTRO cuando aparezca el número correspondiente a los iconos por debajo de la línea de operación.
- 10. PRUEBA DE SUMA** > Escribe el resultado de la suma usando el teclado.
- 11. PRUEBA DE RESTA** > Escribe el resultado de la resta usando el teclado.
- 12. PRUEBA DE MULTIPLICACION** > Escribe el resultado de la multiplicación usando el teclado.
- 13. PRUEBA DE DIVISION** > Escribe el resultado de la división usando el teclado.
- 14. COMPLETA LA ECUACION (+)** > Teclea el número que falta en la ecuación usando el teclado.
- 15. COMPLETA LA ECUACION (*)** > Teclea el número que falta en la ecuación usando el teclado.
- 16. SIGNO OPERATIVO** > Selecciona el signo operativo correcto (+, -, * o /) para resolver la ecuación.
- 17. OPERACION MIXTA (+-)** > Teclea el resultado de la operación (mezcla de sumas y restas) con los números del teclado.
- 18. OPERACION MIXTA (*)** > Teclea el resultado de la operación (mezcla de multiplicaciones y divisiones) con los números del teclado.
- 19. OPERACION MIXTA (+-*)** > Teclea el resultado de la operación (mezcla de las 4 operaciones) con los números del teclado.
- 20. GRAFICAS DE CUENTAS** > Utiliza las teclas de dirección para seleccionar el número de gráficas y pulsa ENTER/INTRO para responder.

TECLEAR:

- 37. JUEGO DE TECLEAR 1** > Usa el teclado para teclear la letra que aparece en pantalla. Tienes 7 segundos para hacerlo en el nivel 1, 5 segundos en el nivel 2.
- 38. JUEGO DE TECLEAR 2** > Usa el teclado para teclear las letras que destellan en pantalla. Tienes que escribirlas antes de que desaparezcan para ganar el máximo de puntos.

MÚSICA:

- 39. PIANO** > Utiliza las teclas de números para tocar el piano. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do etc).
- 40. PRUEBA DE NOTAS MUSICALES** > El ordenador toca una nota musical. Usa las teclas de números para tocar la nota correspondiente. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do etc).
- 41. ACOMPAÑA LA MUSICA** > Toca los mismos números que aparecen en pantalla para reproducir una melodía.
- 42. CAJA DE MUSICA** > Pulsa cualquier tecla para escuchar aleatoriamente una de las 8 melodías.
- 43. REPRODUCCION ALEATORIA** > Pulsa las teclas aleatoriamente para reproducir la melodía.

LÓGICA:

- 44. JUEGO DE MEMORIZACION DE NUMEROS** > Un serie de números aparece en pantalla. Memorízalos antes de que desaparezcan y usa el teclado para contestar. Tienes que memorizar 3 dígitos en el nivel 1, 4 dígitos en el nivel 2.
- 45. JUEGO DE MEMORIA CON GRAFICAS 1** > El ordenador muestra 3 iconos que desaparecen. Memorízalos y responde usando las teclas de dirección.
- 46. JUEGO DE MEMORIA CON GRAFICAS 2** > El ordenador muestra 1 imagen que desaparece. Memorízala y responde usando las teclas de dirección.
- 47. PAREJAS NUMERICAS** > Varios números aparecen en pantalla. Memorízalos antes de que desaparezcan. Pulsa las teclas de dirección para desvelar las parejas de números que se corresponden.
- 48. PAREJAS DE GRAFICAS** > El ordenador muestra varios grupos de gráficas. Memorízalas antes de que desaparezcan. Pulsa las teclas de dirección para desvelar las parejas de iconos que se corresponden.
- 49. RELLENADO DE SERIES** > Usa las teclas de números para rellenar el espacio en blanco de las series.
- 50. GRAFICA COMPLEMENTARIA** > El ordenador muestra aleatoriamente una gráfica a la izquierda. Pulsa ENTER/INTRO cuando aparezca la gráfica complementaria a la derecha de la pantalla.
- 51. ENCUENTRA LA OTRA MITAD** > Se muestra la mitad de una imagen a la izquierda de la pantalla. Pulsa ENTER/INTRO cuando aparezca la otra mitad a la derecha de la pantalla.

JUEGOS:

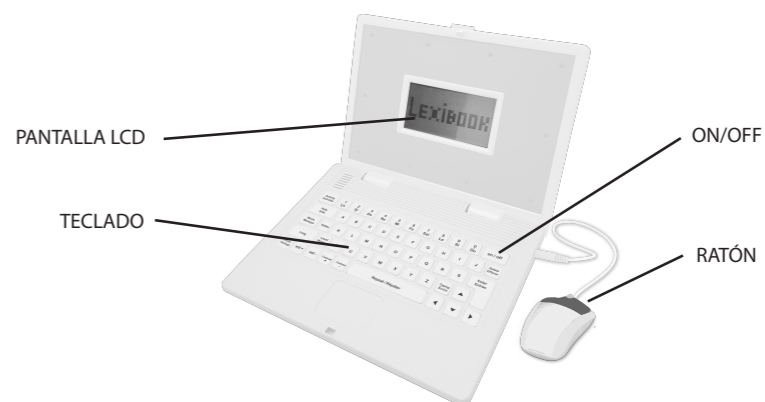
- 52. TABLERO DE PINTURA** > Usa las teclas de dirección y la tecla ENTER/INTRO para dibujar en pantalla.
- 53. ATRAPA EL OBJETO** > Usa las teclas de dirección para guiar el vaso y atrapar los objetos que caen.
- 54. MAESTRO ARQUERO** > Pulsa ENTER/INTRO para lanzar una flecha y estallar los globos.
- 55. LABERINTO** > Usa las teclas de dirección para guiar el icono y sacarlo del laberinto.
- 56. CAMINO DE TABLON** > Usa las teclas de dirección para que el personaje móvil siga el camino del tablón.
- 57. ATERRIZAJE DE AVION** > Usa las teclas de dirección para aterrizar el avión en la base y evitar los obstáculos.
- 58. SERPIENTE GOLOSA** > Usa las teclas de dirección para guiar a la serpiente y que pueda comerse el máximo número de objetos. Cuantos más coma, más larga se hará.
- 59. AVION DE COMBATE** > Pulsa las teclas de dirección para desplazar el avión. Pulsa ENTER/INTRO para disparar y destruir los aviones enemigos.
- 60. GOLPEA AL RATON** > Usa las teclas A B C D de la primera línea y K L M N de la segunda línea para golpear a los ratones que aparecen en pantalla.

RELOJ & HORA:

- 61. CRONOMETRO** > Pulsa ENTER/INTRO para activar el cronómetro.
 - 62. HORA** > Pulsa ENTER/INTRO y luego las teclas de dirección para ajustar la hora.
- Nota: Cada vez que se cambian las pilas, es necesario reajustar la hora.

IDIOMA:

- 21. APRENDIZAJE DE LETRAS** > Pulsa cualquier letra en el teclado y el ordenador pronunciará la letra.
- 22. ESCRITURA DE LETRAS** > Pulsa cualquier letra en el teclado y el ordenador mostrará en pantalla cómo formarlas.
- 23. LETRA MINUSCULA-MAYUSCULA** > A la izquierda de la pantalla aparece un letra mayúscula. Pulsa ENTER/INTRO cuando aparezca la letra minúscula que le corresponde.
- 24. PRUEBA DE LETRAS** > El ordenador ofrece una letra aleatoriamente. Encuentra y pulsa la letra correspondiente en el teclado.
- 25. COMPLETA UNA LETRA** > Encuentra la letra que falta siguiendo el orden alfabético.
- 26. ORDEN DE LETRAS** > Coloca las letras en el orden alfabético.
- 27. APRENDER PALABRAS** > Pulsa cualquier letra en el teclado. El ordenador da un ejemplo de una palabra que contiene esa letra.
- 28. DELETREO DE PALABRAS** > Pulsa cualquier letra en el teclado. El ordenador da un ejemplo de una palabra que contiene esa letra y enseña a deletrearla.
- 29. ENCUENTRA LA PALABRA** > Encuentra la palabra correspondiente a la imagen que aparece en pantalla al principio de la actividad.
- 30. ENCUENTRA EL DESTELLO** > Encuentra la imagen correspondiente a la palabra que aparece en pantalla al principio de la actividad.
- 31. LETRA INICIAL** > La pantalla muestra una animación. Encuentra la primera letra de esta palabra.
- 32. LA LETRA QUE FALTA** > La pantalla muestra una animación. Encuentra la letra que falta de esta palabra.
- 33. LAS 2 LETRAS QUE FALTAN** > La pantalla muestra una animación. Encuentra las 2 letras que faltan de esta palabra.
- 34. ORDEN DE LETRAS** > La pantalla muestra una animación. Coloca las letras en el orden correcto.
- 35. CORRECCION DE PALABRAS** > El ordenador muestra aleatoriamente un destello y ofrece la palabra correspondiente con solo una letra incorrecta que se debe corregir usando el teclado.
- 36. PRUEBA DE PALABRAS** > El ordenador muestra aleatoriamente un destello y el ordenar le dice. Deletrea la palabra con el teclado.



CONTENIDO DE LA CAJA

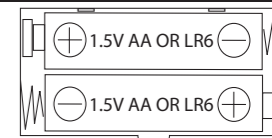
Al desembalar el producto, asegúrate de que se incluyan los siguientes artículos :
1 x Ordenador portátil educativo 1 x ratón 1 x Manual de instrucciones

INFORMACIÓN ACERCA DE LAS PILAS

El ordenador funciona con 2 pilas x1.5V AA / LR6 (incluidas).

Instalación de las pilas:

1. Afloja el tornillo de la parte trasera del ordenador con un destornillador y retira la tapa del compartimento.
2. Inserta 2 pilas de 1.5V AA/LR6 en la polaridad indicada en el compartimento.
3. Vuelve a cerrar la tapa del compartimento y a atornillarla.



No recargues pilas que no sean recargables. Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas. Las pilas recargables sólo deben cargarse bajo supervisión adulta. No se deberán instalar conjuntamente pilas de diferente tipo ni pilas nuevas con usadas. Solo deben utilizarse pilas del mismo tipo o equivalentes a las recomendadas. Las pilas deben ser insertadas en el sentido correcto de la polaridad. Las pilas gastadas deberán extraerse del juguete. No cortocircuites los terminales de corriente. No deseches las pilas arrojándolas al fuego. Saca las pilas del producto cuando vaya a permanecer guardado por un largo periodo de tiempo. No dejes el producto expuesto a la luz directa del sol ni a ninguna otra fuente de calor.

ADVERTENCIA: Los fallos o la pérdida de memoria pueden estar causados por fuertes interferencias de frecuencias o descargas electrostáticas. De ocurrir alguna anomalía, quita las pilas y vuelve a instalarlas.

Eliminación apropiada de las baterías de este producto (aplicable en países con sistemas de recogida selectiva)

Este símbolo significa que el producto contiene una batería cubierta por la Directiva europea 2013/56/UE que no puede desecharse conjuntamente con la basura doméstica normal. Las baterías no podrán eliminarse en los vertederos municipales sino que deberán depositarse en las instalaciones de recogida designadas por las autoridades gubernamentales o locales. La eliminación correcta de sus baterías ayudará a evitar posibles consecuencias negativas para el medio ambiente, los animales y la salud humana. Infórmese acerca del sistema de recogida selectiva local para productos eléctricos y electrónicos y baterías. Respete la normativa local y nunca deseche el producto ni las baterías conjuntamente con los residuos domésticos normales. Para obtener una información detallada sobre el desecho de sus baterías gastadas, póngase en contacto con la oficina o el centro de servicio de eliminación de residuos municipales.



DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES DE LAS TECLAS

TECLAS NUMÉRICAS/NOTAS MUSICALES

ACTIVIDADES - Volver a la interfaz de selección de juego.

AYUDA - Consulta la respuesta correcta a la pregunta en curso.

MÚSICA - Teclas de atajo.

NOTAS

IDIOMA - Toca esta tecla para cambiar entre inglés o español.

RELOJ - Teclas de atajo.

Actividades 1 La, 2 Si, 3 Do, 4 Re, 5 Mi, 6 Fa, 7 Sol, 8 La, 9 Si, 0 Do

Help Ayuda A B C D E F G H I J **Done/Enter**

Music Musica Notes K L M N O P Q R **Enter Entrar**

Lang. **Level Nivel** S T U V W X Y Z **Teclas de dirección**

Click/Reloj **Vol +** **Vol -** **Contrast +** **Contrast -** **Repeat / Repetir**

ON/OFF (Encendido/Apagado) - Botón de encendido. Nota: El ordenador se apagará automáticamente después de tres minutos de inactividad.

ELIMINAR - Úsala para borrar caracteres tecleados.

ENTRAR - TECLA DE CONFIRMACIÓN

TECLAS DE DIRECCIÓN

NIVEL - Cambia a otro nivel de dificultad de la prueba.

VOLUMEN - Teclas para ajustar el volumen del sonido.

CONTRASTE - Teclas de ajuste del contraste de la pantalla LCD.

REPETIR - Úsala para repetir la pronunciación anterior o repetir la pregunta.

IZQUIERDA - Aplicar / Intro

DERECHA - Regresar / Suprimir

INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

1. No chocarlo contra otros objetos.
2. No dejar caer la unidad.
3. No desarmes el producto.
4. No dejes el producto expuesto a la luz directa del sol ni a ninguna otra fuente de calor.
5. No use esta unidad cerca del agua o en lugares húmedos.
6. Limpia el aparato con un paño seco únicamente.
7. No utilices solventes químicos para limpiar la unidad.
8. Saca las pilas del producto cuando vaya a permanecer guardado por un largo periodo de tiempo.
9. Los niños deben estar acompañados por un adulto para utilizar esta unidad.
10. No echar el juguete ni las pilas al fuego para evitar explosiones.

MANTENIMIENTO Y GARANTÍA

No debe exponerse el aparato a goteos o salpicaduras. Si se moja, secarlo inmediatamente. No dejes el producto expuesto a la luz directa del sol ni a ninguna otra fuente de calor. No sumerjas la unidad en el agua. No desarmes el producto y evita que se caiga. Utiliza un paño suave y ligeramente húmedo para limpiar la unidad. No utilices detergente. En el caso de un mal funcionamiento, primero cambiar las pilas. Si el problema persiste, leer cuidadosamente el manual de instrucciones para verificar si no se ha omitido ningún paso.

Nota: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 3 meses. Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones, o de toda intervención impropia sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje

¡ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años. Riesgo de asfixia - Piezas pequeñas.

NOTA FCC

Este aparato cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. Su funcionamiento está sujeto a las dos siguientes condiciones: (1) este dispositivo no debe causar interferencias y (2) debe aceptar toda interferencia recibida, incluidas interferencias que pueden afectar su funcionamiento normal.

NOTA:

Este equipo ha sido probado y encontrado que cumple con los límites de un dispositivo digital Clase B, de acuerdo a la Parte 15 del Reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proveer protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no es instalado y usado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radio comunicaciones. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia a recepción de radio ó televisión, la cual puede ser determinada apagando y encendiendo el equipo, el usuario es animado a corregir la interferencia por una de las siguientes medidas:

- Redirigir ó reubicar la antena receptora.
 - Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
 - Conecte el equipamiento a una toma de corriente en un circuito eléctrico diferente del circuito al que esté conectado el receptor.
 - Consulte con su distribuidor o con un técnico con experiencia en la reparación de aparatos de radio/televisión sincesista más ayuda.
- Advertencia: Cambios de modificaciones a ésta unidad no expresamente aprobados por la parte responsable de cumplimiento pudiera eliminar la autoridad del usuario para operar el equipo.

Referencia: JC598i2series
Diseñado y desarrollado en Europa - Fabricado en China, HuiZhou City
© Lexibook®

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

Lexibook America Inc.
C/O Praxem International
1251 Avenue of the Americas, 3rd Fl.,
New York, NY 10020
USA

Lexibook Limited
Unit 8-9, 4th Floor
Kenning Industrial Building
19 Wang Hai Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong

USA & Canada
Please contact the following email address for service and technical support:
E-mail: savcomfr@lexibook.com

Síguenos
@LexibookCom



Protección medioambiental :

¡Los aparatos eléctricos desechables pueden reciclarse y no deben desecharse junto con la basura doméstica! Por favor, ayude activamente en la conservación de los recursos naturales y la protección del medioambiente devolviendo este aparato a los centros de recogida pertinentes (si estuviesen disponibles).

