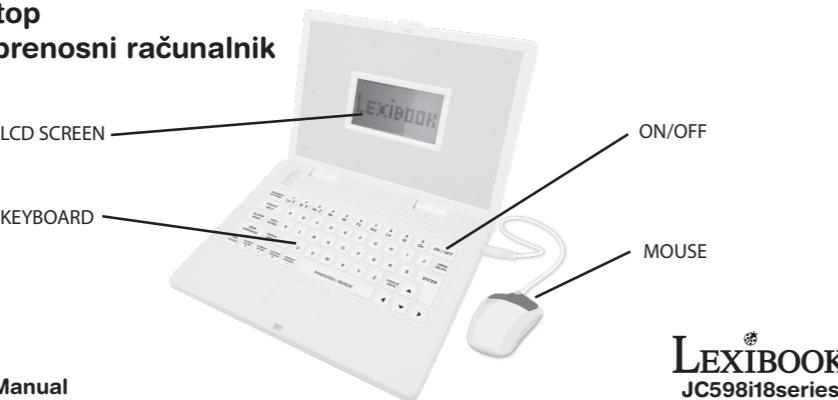


Educational bilingual laptop Izobraževalni dvojezični prenosni računalnik



LEXIBOOK®
JC598i18series

Navodila za uporabo • Instruction Manual

ENGLISH

UNPACKING

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

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

POWER SUPPLY

Your educational laptop computer is powered by 2 x 1.5V AAA/LR6 batteries (included).

Installing batteries:

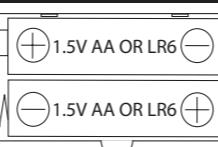
1. Using a screwdriver, open the battery door located under the device.
2. Insert 2 x 1.5V AAA/LR6 batteries observing the polarity markings inside the battery compartment.
3. Close the battery compartment and tighten the screw.

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.

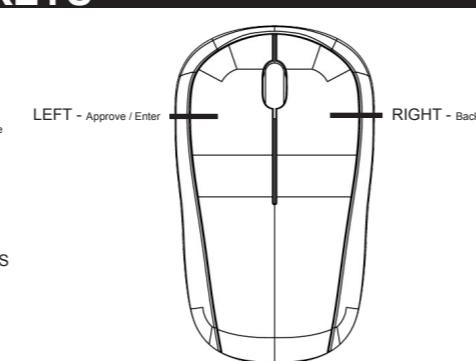
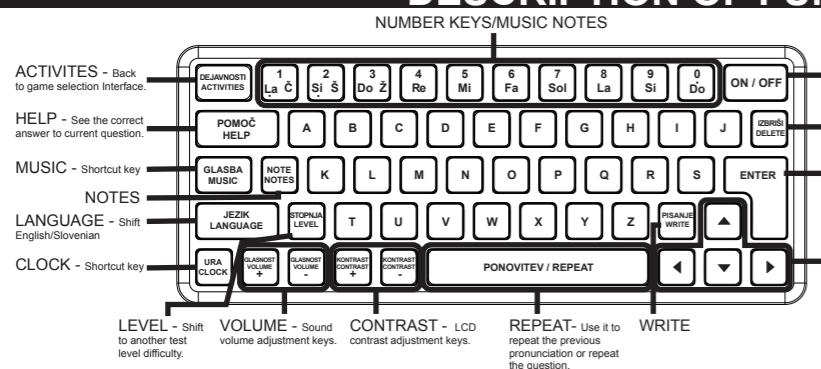
WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

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

1. Do not collide with hard item.
2. Do not drop unit.
3. Do not dismantle 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 to use this unit.
10. Don't throw the toys in fire for the batteries might be blasted.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Protect the toy from humidity. Should it become wet, wipe it immediately. Do not expose it to direct sunlight, nor to a heat source. Do not allow it to fall. Do not attempt to disassemble it. To clean it, use a slightly damp cloth, avoiding the use of any detergent product. In the event of malfunction, first try to change the batteries. If the problem persists, carefully read again the manual in order to verify that no step has been omitted.

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

This product is covered by our 2-year warranty for the European Union. For all warranty claims or after-sales service, you must contact your retailer, providing proof of purchase. Our warranty covers defects in materials or workmanship attributable to the manufacturer, to the exclusion of any damage arising from the failure to observe the provisions contained in the user's manual or any improper intervention with respect to the item (such as disassembly, exposure to heat or humidity...).

We recommend keeping the packaging for future reference. In a bid to continually improve our products, we reserve the right to change the colors and details of the product presented on the packaging.

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

Reference: JC598i18series
Designed and developed in Europe – Made in China

© Lexibook®

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

Lexibook UK
PO Box 59
SOUTH MOLTON
EX36 9AU
UK

Follow us
@LexibookCom

Environmental protection

Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste! Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).

ACTIVITIES

MATHEMATICS:



01. LEARNING NUMBERS > Press any number on the keyboard. The device pronounces it and an animation is displayed.

02. WRITING NUMBERS > Press any number on the keyboard. The screen displays how to form the number.

03. NUMBER SPELLING > Press any number on the keyboard. The device teaches the spelling.

04. NUMBER TEST > A number is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching number on the keyboard.

05. COUNTING NUMBERS > The device displays a number of shapes on the screen then starts to count. Press enter when the matching number is displayed on the screen.

06. NUMBER ORDERING > The device displays 2 numbers on the screen. Put them in ascending order thanks to the keyboard.

07. NUMBER COMPARISON > The device displays 2 numbers on the screen. Press enter when the correct sign appears (either =, > or <).

08. ICON ADDITION > Add the icons displayed on the top of the screen, and then press enter when the matching number of icons appears below the operation line.

09. ICON SUBTRACTION > Subtract the icons displayed on the top of the screen, and then press enter when the matching number of icons appears below the operation line.

10. ADDITION TEST > Write the addition result by using the keyboard.

11. SUBTRACTION TEST > Write the subtraction result by using the keyboard.

12. MULTIPLICATION TEST > Write the multiplication result by using the keyboard.

13. DIVISION TEST > Write the multiplication result by using the keyboard.

14. EQUATION COMPLETION (+) > Type the missing number in the equation thanks to the keyboard.

15. EQUATION COMPLETION (*) > Type the missing number in the equation thanks to the keyboard.

16. OPERATIONAL SIGN > Select the operational sign (either +, -, * or /) with which the equation is correct.

17. MIXED OPERATION (+) > Type the result of the operation (mixing additions and subtractions) with the numbers on the keyboard.

18. MIXED OPERATION (*) > Type the result of the operation (mixing multiplications and divisions) with the numbers on the keyboard.

19. MIXED OPERATION (+/-) > Type the result of the operation (mixing the 4 operations) with the numbers on the keyboard.

20. COUNTING GRAPHS > Use the directional keys to select the number of graphs in the animation and press enter.

TYPING:



37. TYPING GAME 1 > Use the keyboard to type the letter displayed on the screen. You have 7 seconds to do this in level 1, and 5 seconds in level 2.

38. TYPING GAME 2 > Use the keyboard to type the letters flashing on the screen. You need to type them before they disappear to score as many points as possible.

MUSIC:



39. PIANO > Use the numbers keys to play the piano. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do and so on).

40. MUSICAL NOTE TEST > The device plays a musical note. Use the numbers keys to give the matching note (1 = La, 2 = Si, 3 = Do and so on).

41. PLAY BY MUSIC > Type the same numbers as displayed on screen to play a melody.

42. MUSIC BOX > Press any key to listen to one of the 8 melodies randomly.

43. PLAY RANDOMLY > Press the keys randomly to play the melody.

LOGIC:



44. NUMBER MEMORY GAME > A succession of numbers is displayed on the screen. Memorize them before they disappear then use the keyboard to answer. You have 3 digits to remember in level 1, and 4 digits in level 2.

45. GRAPH MEMORY GAME 1 > Three icons are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to answer.

46. GRAPH MEMORY GAME 2 > A picture is displayed on screen. Memorize it before it disappears then use the directional keys to answer.

47. NUMBER MATCHING > Numbers are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to reveal the matching pairs of numbers.

48. GRAPH MATCHING > Icons are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to reveal pairs of matching icons.

49. SERIES FILL UP > Use the numbers keys to fill the blank case in the series.

50. COMPLEMENTARY GRAPH > A graph is displayed on the left of the screen. Press enter when the matching graph appears on the right.

51. FIND THE OTHER HALF > Half a picture is displayed on the left of the screen. Press enter when the matching half appears on the right.

GAMES:



52. PAINTING BOARD > Use the directional keys and the enter key to draw on the screen.

53. CATCHING OBJECT > Use the directional keys to move steer the cup to catch falling objects.

54. MASTER ARCHER > Press enter to throw an arrow to burst the balloons.

55. LABYRINTH > Use the directional keys to steer the icon out of the labyrinth.

56. WALKING PLANK ROAD > Use the directional keys so the moving icon can follow the path.

57. AIRPLANE LANDING > Use the directional keys to land the plane on the base and to avoid obstacles.

58. GREEDY SNAKE > Use the directional keys to steer the snake so he can eat as many objects as possible. The more he eats, the longer it becomes.

59. FIGHTING AIRPLANE > Use the directional keys to steer the plane. Press enter to shoot and destroy opponents.

60. GOPHER BEATING > Use the keys A B C D for the first row and K L M N for the second row to beat the gophers when they appear on screen.

CLOCK & TIME:



61. STOPWATCH > Press enter to start the chronometer.

62. CLOCK > Use enter then the directional keys to adjust the clock.



DEJAVNOSTI

MATEMATIKA :



01. UČENČENJE ŠTEVILK > Pritisnite poljubno številko na tipkovnici. Naprava jo izgovori in prikaže se nizmacija.

02. PISANJE ŠTEVILK > Pritisnite poljubno številko na tipkovnici. Na zaslolu se prikaže, kako oblikujete številko.

03. ČRKOVANJE ŠTEVILKE > Pritisnite poljubno številko na tipkovnici. Naprava uči črkovanje.

04. PREIZKUS ŠTEVILK > Na zaslolu se prikaže številka in naprava jo izgovori. Poščite in pritisnite ujemajočo številko na tipkovnici.

05. LICZENIE LICZB > Urządzenie wyświetla na ekranie pewną liczbę kształtów i zaczytną liczby. Gdy na ekranie wyświetlana będzie właściwa liczba, należy naciśnąć klawisz Enter.

06. RAZVRŠČANJE ŠTEVIL > Naprava prikaže na zaslolu 2 številki. Zahvaljujoč tipkovnici ju razvrstite w naraščajočem vrstnem redu.

07. PRIMERJAVA ŠTEVIL > Naprava prikaže na zaslolu 2 številki. Ko se prikaže pravilen znak (bodisi =, > ali <), pritisnite tipko Enter.

08. DODAJANJE IKON > Dodajte ikone, ki so prikazane na vrhu zaslona, nato pa pritisnite tipko Enter, ko se pod vrstico delovanja prikaže ujemajoča število ikone.

09. ODŠTEVANJE IKON > Odštejte ikone, ki so prikazane na vrhu zaslona, nato pa pritisnite tipko Enter, ko se pod vrstico delovanja prikaže ujemajoča število ikon.

10. PREIZKUS SEŠTEVANJA > Vnesite rezultat seštevanja z uporabo tipkovnice.

11. PREIZKUS ODŠTEVANJA > Vnesite rezultat odštevanja z uporabo tipkovnice.

12. PREIZKUS MNOŽENJA > Vnesite rezultat množenja z uporabo tipkovnice.

13. PREIZKUS DELJENJA > Vnesite rezultat deljenja z uporabo tipkovnice.

14. DOKONČANJE ENAČBE (+) > S tipkovnico vnesite v enačbo manjkajoče število.

15. DOKONČANJE ENAČBE (*) > S tipkovnico vnesite v enačbo manjkajoče število.

16. OPERACIJSKI ZNAK > Izberite znak matematične operacije (bodisi +, -, * ali /), da bo enačba pravilna.

17. MEŠANA OPERACIJA (+*) > Vnesite rezultat operacije (kombinacija množenja in deljenja) s številkami na tipkovnici vnesite rezultat operacije (kombinacija seštevanja in odštevanja).

18. MEŠENA OPERACIJA (*) > Vnesite rezultat operacije (kombinacija množenja in deljenja) s številkami na tipkovnici.

19. MEŠENA OPERACIJA (+*) > Vnesite rezultat operacije (kombinacija 4 operacij) s številkami na tipkovnici.

20. ŠTETJE GRAFIKOV > S smernimi tipkami izberite število grafikov v animaciji in pritisnite tipko Enter.

JEZIK:



21. UČENJE ČRK > Pritisnite poljubno črko na tipkovnici. Naprava izgovori črko.

22. PISANJE ČRK > Pritisnite poljubno črko na tipkovnici. Na zaslolu se prikaže postopek, kako oblikujete črko.

23. MALA-VELIKA ČRKA > Na levi strani zaslona je prikazana velika črka. Pritisnite Enter, ko se prikaže ujemajoča se mala črka.

24. PREIZKUS ČRK > Na zaslolu se prikaže številka in naprava jo izgovori. Poščite in pritisnite ujemajočo številko na tipkovnici.

25. DOPOLNJEVANJE ČRK > Poščite ustrezno zaporedje črk.

26. RAZVRŠČANJE ČRK > Črke razvrstite po abecednem vrstnem redu.

27. UČENJE BESED > Pritisnite poljubno črko na tipkovnici. Naprava da primer besede, ki se začne s to črko.

28. ČRKOVANJE > Pritisnite poljubno črko na tipkovnici. Naprava da primer besede, ki se začne s to črko, in uči črkovanje.

29. ISKANJE BESEDE > Poščite besedo, ki se ujema s sliko, prikazano na začetku dejavnosti.

30. ISKANJE SLIKE > Poščite sliko, ki se ujema z besedo, prikazano na začetku dejavnosti.

31. DOPOLNJEVANJE PRVE ČRKE > Na zaslolu je prikazana animacija. Poščite prvo črko te besede.

32. MANJKAOČA ČRKA > Na zaslolu je prikazana animacija. Poščite manjkajočo črko te besede.

33. ISKANJE 2 MANJKAOČIH ČRK > Na zaslolu se prikaže animacija. Poščite 2 manjkajoči črki te besede.

34. ZAPOREDJE ČRK > Na zaslolu se prikaže animacija. Razvrstite črke v pravilnem vrstnem redu.

35. POPRAVEK BESEDE > Na zaslolu se prikaže animacija, nato pa se ujemajoča se beseda. Poščite napačno črko in jo popravite s tipkovnico.

36. PREIZKUS ČRKOVANJA > Na zaslolu se prikaže animacija in naprava jo pojmenuje. Vnesite besedo s tipkovnico.

TIPKANJE:



37. IGRA TIPKANJA 1 > S tipkovnico vnesite črko, ki se prikaže na zaslolu. Na 1. stopnji imate za to 7 sekund časa, na 2. stopnji pa 5 sekund.

38. IGRA TIPKANJA 2 > S tipkovnico vnesite črke, ki utripajo na zaslolu. Vnesite jih morate, preden izginejo, da dobite čim več točk.

GLASBA:



39. KLAIR > S številskimi tipkami zaigrajte na klavir. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do in tako naprej).

40. PREIZKUS GLASBENIH NOT > Naprava predvaja glasbeno noto. S številskimi tipkami vnesite ujemajočo se noto (1 = La, 2 = Si, 3 = Do in tako naprej).

41. IGRANJE PO GLASBI > Vnesite iste številke, kot so prikazane na zaslolu, da zaigrite melodijo.

42. GLASBENA SKRINJA > Pritisnite katero koli tipko in prisluhnite eni od 8 naključnih melodij.

43. PREDVAJAJ NAKLJUČNO > Z naključnim pritiskanjem tipk zaigrajte melodijo.

LOGIC:



44. IGRA POMNjenja ŠTEVILK > Na zaslolu se prikaže zaporedje števil. Zapomnите si jih, preden izginejo, nato pa uporabite tipkovnico za odgovor. Na 1. stopnji imate 3 številke, ki jih morate zapomniti, na 2. stopnji pa 4 številke.

45. IGRA POMNjenja GRAFIKONA 1 > Na zaslolu se prikažejo tri ikone. Zapomnите si jih, preden izginejo, nato pa uporabite smerne tipke za odgovor.

46. IGRA POMNjenja GRAFIKONA 2 > Na zaslolu se prikaže slika. Zapomnите si jo, preden izgine, nato pa uporabite smerne tipke za odgovor.

47. UJEMANJE ŠTEILK > Na zaslolu se prikažejo številke. Zapomnите si jih, preden izginejo, nato pa uporabite smerne tipke, da razkrije ujemajoče se številke.

48. UJEMANJE GRAFIKONA > Na zaslolu se prikažejo ikone. Zapomnите si jih, preden izginejo, nato pa uporabite smerne tipke, da razkrije pare ujemajočih se ikon.

49. ZAPOLNjenje NIza > S številskimi tipkami zapolnite prazen prostor v nizu.

50. DOPOLNILNI GRAFIKON > Na levi strani zaslona je prikazan grafikon. Pritisnite tipko Enter, ko se na desni strani prikaže ujemajoča se grafikon.

51. ISKANJE DRUGE POLOVICE > Na levi strani zaslona se prikaže polovica slike. Pritisnite tipko Enter, ko se na desni strani prikaže ujemajoča se polovica.

IGRE:



52. TABLICA DO MALOWANIA > Smernimi tipkami in tipko Enter rislite po zaslolu.

53. LOVljENje PREDMETa > Smernimi tipkami premaknite oz. usmerjajte skodelico, da ujamete padajoče predmete.

54. LOKOSTRELEC > Pritisnite tipko Enter, da izstrelite puščico in počite balone.

55. LABIRINT > Smernimi tipkami usmerjajte ikono iz labirinta.

56. HOJA PO CESTI iz LESENH DESK > Smernimi tipkami usmerjajte premikajočo se ikono po poti.

57. PRISTAJANje LETALA > Smernimi tipkami pristani teletalo in se izognite oviram.

58. POŽREŠNA KAČA > Smernimi tipkami usmerjajte kačo, da bo lahko pojedila čim več predmetov. Več kot pojde, daljša postane.

59. BOJO LETALO > Smernimi tipkami usmerjajte letalo. Pritisnite tipko Enter, da ustrelite in uničite nasprotnike.

60. PREMAGAJTE GOFERJA > S tipkami A, B, C do prve vrstice in K, L, M, N za drugo vrstico premagati goferje, ko se pojavi na zaslolu.

URA IN ČAS:



61. ŠTOPARICA > Pritisnite tipko Enter, da zaženete kronometer.

62. URA > Smernimi tipkami nastavite uro.



ZASLON LCD
TIPOVNICA
VKLOP/IZKLOP
MIŠKA

SLOVENŠČINA

VSEBNOST EMBALAŽE

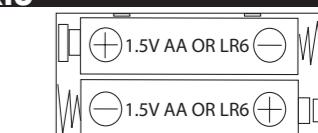
Pri razpakirjanju preverite, ali so priloženi ti elementi:
1 x izobraževalni prenosni računalnik 1 x miška 1 x navodila za uporabo

OPOZORILO: Ves embalažni material, kot so lepljni trak, plastika, oviralni trakovi in nalepk, ni del te igrače in ga zaradi otrokove varnosti treba zavreči.

VSTAVLJANJE ALI ZAMENJAVA BATERIJ

Vaš izobraževalni prenosni računalnik napajata 2 bateriji 1,5 V AA/LR6 (priloženi).

1. Izvijačem odprite pokrov prostora za baterije na spodnjem delu naprave.
2. Vstavite 2 bateriji 1,5 V AA/LR6, pri tem pa boddite pozorni na oznake za polarnost v prostoru za baterije.
3. Zaprite prostor za baterije in privijte vijak.



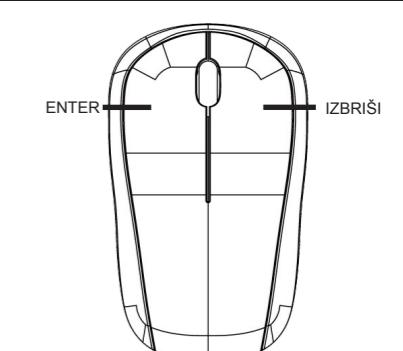
Bateriji, ki niso namenjene ponovnemu polnjenju, ne smete ponovno napolniti. Baterije za ponovno polnjenje morate odstraniti iz naprave pred polnjenjem. Baterije za ponovno polnjenje je treba polniti pod nadzorom odrasle osebe.
Ne smete mešati različnih vrst baterij ali novih in rabljenih baterij. Uporabljajte lahko samo isto ali enakovredno vrsto baterij. Baterije morate vstaviti s pravilno polarnostjo. Prazne baterije morate odstraniti iz naprave. Na priklopih ne smete priti do kratkega stika. Baterije ne mečte v ogenj. Odstranite baterije, če igrače ne boste uporabljali dalj časa. Baterije ne izpostavljajte premočnim virom topote, kot so sončni žarki, ogenj ali podobno.

OPOZORILO: Zaradi močnih frekvenčnih motenj ali elektrostatične razelektritve lahko pride do motenj v delovanju ali izgube podatkov v pomnilniku. Če pride do kakršnega kol nepravilnega delovanja, odstranite baterije in jih ponovno vstavite.

(Velja za države z uvedenim sistemom recikliranja) Ta simbol pomeni, da naprava vsebuje baterije, ki so povzete v Evropski direktivi 2013/56/EU, kjer je navedeno, da se jih ne sme zavreči skupaj z drugimi gospodinjskimi odpadki. Vse baterije je treba zavreči ločeno od drugih običajnih odpadkov, in sicer v posebej določenih centrih, pooblaščenih s strani vlade ali lokalnih oblasti. S pravilnim odstranjevanjem odpadnih baterij boste pomagali preprečiti morebiten negativni vpliv na okolje, živali in zdravje ljudi. Izobrazite se o lokalnem sistemu ločevanja odpadkov za električne in elektronske naprave ter baterije. Upoštevajte lokalne predpise ter izdelki in baterij nikoli ne zavrzite med običajne gospodinjske odpadke. Podrobnejše informacije o odstranjevanju izrabljenih baterij najdete pri lokalnih oblasteh ali centru za odstranjevanje odpadkov.



OPIS FUNKCIJSKIH TIPK



RAZDELek ZA VZDRŽEVANje