

# Educational bilingual laptop Laptop für Bildungszwecke



Instruction Manual • Bedienungsanleitung  
Art. DE : 1015161 26/2024

LEXIBOOK®  
JC598i3series

ENGLISH

## UNPACKING

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

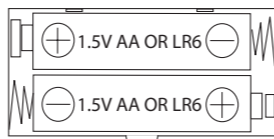
**WARNING:** All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

## 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.

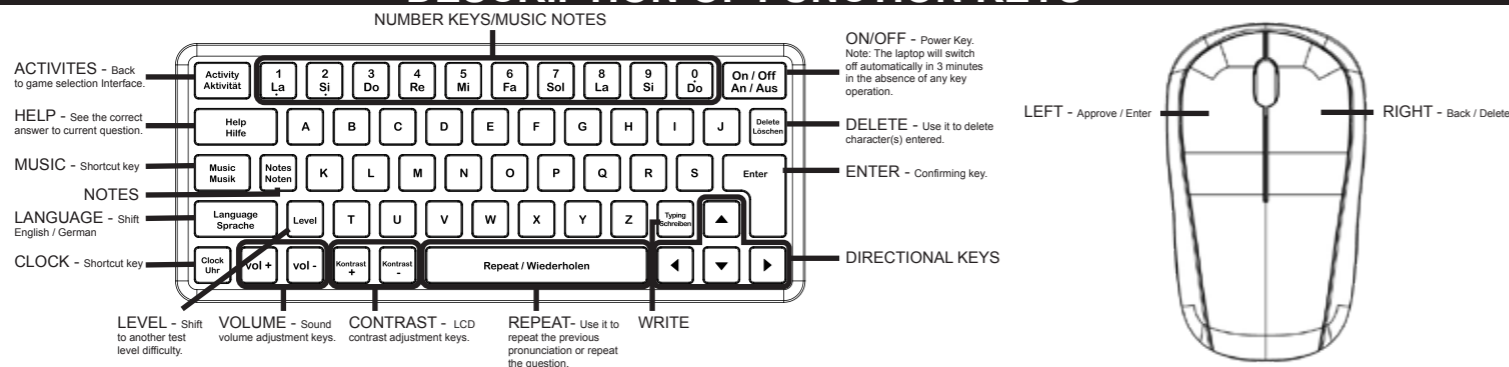
**WARNING:** Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

### 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 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: JC598i3series  
Designed and developed in Europe – Made in China

© Lexibook®

For after-sales service, please contact us at [savcomfr@lexibook.com](mailto:savcomfr@lexibook.com)  
[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)

Lexibook UK  
PO Box 423  
UMBERLEIGH  
EX32 2JW  
United Kingdom



### Environmental protection

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



# ACTIVITIES

### MATHEMATICS:



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### LANGUAGE:



**21. LETTERS LEARNING** > Press any letter on the keyboard. The device pronounces the letter.

**22. LETTERS WRITING** > Press any letter on the keyboard. The screen displays how to form the letter.

**23. SMALL-CAPITAL LETTER** > A capital letter is shown at the left of the screen. Press Enter when the matching small letter appears.

**24. LETTER TEST** > A letter is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching letter on the keyboard.

**25. LETTER COMPLETION** > Find the alphabetical suite.

**26. LETTER ORDERING** > Order the letters in the alphabetical order.

**27. WORDS LEARNING** > Press any letter on the keyboard. The device gives an example of a word starting with this letter.

**28. WORD SPELLING** > Press any letter on the keyboard. The device gives an example of a word starting with this letter and teaches the spelling.

**29. FIND THE WORD** > Find the word matching the picture shown at the beginning of the activity.

**30. FIND THE FLASH** > Find the picture matching the word shown at the beginning of the activity.

**31. INITIAL LETTER FILLING** > An animation is displayed on the screen. Find the first letter of this word.

**32. MISSING LETTER** > An animation is displayed on the screen. Find the missing letter of this word.

**33. FIND THE 2 MISSING LETTER** > An animation is displayed on the screen. Find the 2 missing letters of this word.

**34. WORD ORDERING** > An animation is displayed on the screen. Put back the letters in the correct order.

**35. WORD CORRECTION** > An animation then the matching word are displayed on the screen. Find the wrong letter and correct it thanks to the keyboard.

**36. WORD TEST** > An animation is displayed on the screen and the device names it. Type the word with the keyboard.

### TYPING:



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

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

### MUSIC:



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

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

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

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

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

### LOGIC:



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

# AKTIVITÄTEN

## MATHEMATIK:



- 01. ZAHLEN LERNEN** > Drücken Sie eine beliebige Zahl auf der Tastatur. Das Gerät spricht es aus und eine Animation wird angezeigt.
- 02. ZAHLEN SCHREIBEN** > Drücken Sie eine beliebige Zahl auf der Tastatur. Der Bildschirm zeigt an, wie die Zahl geschrieben wird.
- 03. ZAHLEN BUSTABIERN** > Drücken Sie eine beliebige Zahl auf der Tastatur. Das Gerät buchstabiert die Zahl.
- 04. ZAHLENTTEST** > Auf dem Bildschirm wird eine Zahl angezeigt, die vom Gerät ausgesprochen wird. Suchen und drücken Sie die passende Zahl auf der Tastatur.
- 05. ZÄHLEN DER ZAHLEN** > Das Gerät zeigt eine Reihe von Formen auf dem Bildschirm an und beginnt dann, zu zählen. Drücken Sie die Eingabetaste, wenn die übereinstimmende Zahl auf dem Bildschirm angezeigt wird.
- 06. ZAHLEN SORTIEREN** > Das Gerät zeigt 2 Zahlen auf dem Bildschirm an. Sortieren Sie diese in aufsteigender Reihenfolge.
- 07. ZAHLENVERGLEICH** > Das Gerät zeigt 2 Zahlen auf dem Bildschirm an. Drücken Sie die Eingabetaste, wenn das richtige Zeichen angezeigt wird (entweder =, > oder <).
- 08. SUMME DER SYMBOLE** > Fügen Sie die oben auf dem Bildschirm angezeigten Symbole hinzu und drücken Sie die Eingabetaste, wenn die passende Anzahl von Symbolen unten in der Bedieneinheit angezeigt wird.

## TASTATUREINGABE:



- 37. TASTENEINGABE SPIEL 1** > Geben Sie über die Tastatur den auf dem Bildschirm angezeigten Buchstaben ein. Sie haben dafür 7 Sekunden Zeit in Level 1, 5 Sekunden in Level 2.
- 38. TASTENEINGABE SPIEL 2** > Geben Sie über die Tastatur die auf dem Bildschirm blinkenden Buchstaben ein. Sie müssen diesen eingeben, bevor er verschwindet, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen.
- 39. KLAVIER** > Verwenden Sie die Zifferntasten, um Klavier zu spielen. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do und so weiter).
- 40. MUSIKNOTENTEST** > Das Gerät spielt eine Musikknote ab. Verwenden Sie die Zifferntasten, um die passende Note zu spielen. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do und so weiter).
- 41. MUSIZIEREN NACH ZAHLEN** > Geben Sie die gleichen Zahlen ein, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, um eine Melodie abzuspielen.
- 42. MUSIKBOX** > Drücken Sie eine beliebige Taste, um eine der 8 Melodien in zufälliger Reihenfolge anzuhören. Eine Taste entspricht einer Melodie.
- 43. ZUFÄLLIGES SPIELEN** > Drücken Sie die Tasten nach dem Zufallsprinzip, um die Melodie zu spielen.

## MUSIK:



- 09. SUBTRAKTION VON IKONEN** > Subtrahieren Sie die oben auf dem Bildschirm angezeigten Symbole und drücken Sie die Eingabetaste, wenn die entsprechende Anzahl von Symbolen in der Bedieneinheit angezeigt wird.
- 10. ZUSATZTEST** > Schreiben Sie das Additionsergebnis auf der Tastatur.
- 11. SUBTRAKTIONSTEST** > Schreiben Sie das Subtraktionsergebnis auf der Tastatur.
- 12. MULTIPLIKATIONSTEST** > Schreiben Sie das Multiplikationsergebnis auf der Tastatur.
- 13. DIVISIONSTEST** > Schreiben Sie das Teilungsergebnis auf der Tastatur.

## LOGIK:



- 14. GLEICHUNG ERGÄNZEN (+ -)** > Geben Sie die fehlende Zahl über die Tastatur in die Gleichung ein.
- 15. GLEICHUNG ERGÄNZEN (\* /)** > Geben Sie die fehlende Zahl über die Tastatur in die Gleichung ein.
- 16. RECHENZEICHEN** > Wählen Sie das Rechenzeichen (entweder +, -, \* oder /), mit dem die Gleichung korrekt ist.
- 17. GEMISCHTE OPERATIONEN (+ -)** > Geben Sie das Ergebnis des Vorgangs (Mischen von Additionen und Subtraktionen) mit den Zahlen auf der Tastatur ein.
- 18. GEMISCHTE OPERATIONEN (\* /)** > Geben Sie das Ergebnis der Operation (Mischen von Multiplikationen und Divisionen) mit den Zahlen auf der Tastatur ein.
- 19. GEMISCHTE OPERATIONEN (+ - \*)** > Geben Sie das Ergebnis des Vorgangs (Mischen der 4 OPERATIONEN) mit den Zahlen auf der Tastatur ein.
- 20. BILDER ZÄHLEN** > Wählen Sie mit den Richtungstasten die Anzahl der BILDER in der Animation aus und drücken Sie die Eingabetaste.

## SPRACHE:



- 21. BUCHSTABEN LERNEN** > Drücken Sie einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur. Das Gerät spricht den Buchstaben aus.
- 22. BUCHSTABEN SCHREIBEN** > Drücken Sie einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur. Der Bildschirm zeigt an, wie der Buchstabe gebildet wird.
- 23. KLEIN-/GROSSBUCHSTABEN** > Links auf dem Bildschirm wird ein Großbuchstabe angezeigt. Drücken Sie die Eingabetaste, wenn der passende Kleinbuchstabe angezeigt wird.
- 24. BUCHSTABENTEST** > Ein Buchstabe wird auf dem Bildschirm angezeigt und vom Gerät ausgesprochen. Suchen und drücken Sie den passenden Buchstaben auf der Tastatur.
- 25. ABC VERVOLLSTÄNDIGEN** > Finden Sie die alphabetische Reihenfolge.
- 26. BUCHSTABENREIHENFOLGE** > Ordnen Sie die Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge.
- 27. WÖRTER LERNEN** > Drücken Sie einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur. Das Gerät gibt ein Beispiel für ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt.
- 28. WORTE BUCHSTABIERN** > Drücken Sie einen beliebigen Buchstaben auf der Tastatur. Das Gerät gibt ein Beispiel für ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt, und lehrt die Rechtschreibung.
- 29. WORT FINDEN** > Suchen Sie das Wort, das zu dem zu Beginn der Aktivität gezeigten Bild passt.
- 30. BILD FINDEN** > Suchen Sie das Bild, das dem zu Beginn der Aktivität angezeigten Wort entspricht.
- 31. ANFANGSBUCHSTABEN FINDEN** > Auf dem Bildschirm wird eine Animation angezeigt. Finde den ersten Buchstaben dieses Wortes.

## SPIELE:

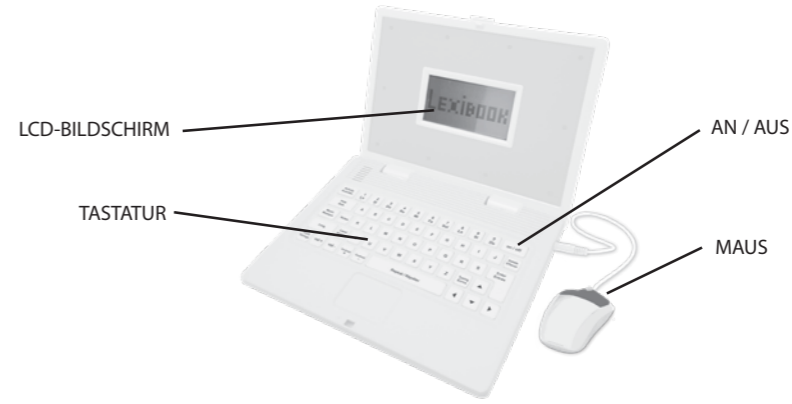


- 52. MALTAFFEL** > Zeichnen Sie mit den Richtungstasten und der Eingabetaste auf dem Bildschirm.
- 53. FANGSPIEL** > Bewegen Sie den Becher mit den Richtungstasten, um fallende Gegenstände aufzufangen.
- 54. BOGENSCHÜTZE** > Drücken Sie die Eingabetaste, um einen Pfeil zu schießen und die Luftballons zu platzen.
- 55. LABYRINTH** > Verwenden Sie die Richtungstasten, um die Figur aus dem Labyrinth zu steuern.
- 56. PLANKENSTRASSE** > Verwenden Sie die Richtungstasten, damit die bewegende Figur dem Pfad folgen kann.
- 57. FLUGZEUGLANDUNG** > Verwenden Sie die Richtungstasten, um das Flugzeug auf der Station zu landen und Hindernissen auszuweichen.
- 58. SCHLANGE** > Verwenden Sie die Richtungstasten, um die Schlange so zu steuern, dass sie so viele Gegenstände wie möglich fressen kann. Je mehr sie isst, desto länger wird sie.
- 59. LUFTKAMPF** > Verwenden Sie die Richtungstasten, um das Flugzeug zu steuern. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Gegner abzuwehren.
- 60. SCHLAG DEN MAULWURF** > Verwenden Sie die Tasten A B C D für die erste Reihe und K L M N für die zweite Reihe, um den Maulwurf zu schlagen, wenn sie auf dem Bildschirm erscheinen.

## UHRZEIT:



- 32. BUCHSTABEN ERGÄNZEN** > Auf dem Bildschirm wird eine Animation angezeigt. Finden Sie den fehlenden Buchstaben dieses Wortes.
- 33. FINDEN SIE DIE 2 FEHLENDEN BUCHSTABEN** > Auf dem Bildschirm wird eine Animation angezeigt. Finden Sie die 2 fehlenden Buchstaben dieses Wortes.
- 34. BUCHSTABENSALAT** > Auf dem Bildschirm wird eine Animation angezeigt. Setzen Sie die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge zurück.
- 35. WORTKORREKTUR** > Eine Animation und das passende Wort werden auf dem Bildschirm angezeigt. Finden Sie den falschen Buchstaben und korrigieren Sie diesen über die Tastatur.
- 36. BUCHSTABIERTEST** Eine Animation wird auf dem Bildschirm angezeigt und vom Gerät genannt. Geben Sie das Wort über die Tastatur ein.



Art. DE : 1015161 26/2024

## AUSPACKEN IHRES GERÄTES

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

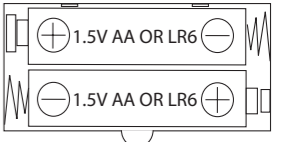
**WARNUNG:** Entfernen Sie das Verpackungsmaterial, wie Plastikfolien, Klebänder, Etiketten und Befestigungsbänder aus Metall. Diese sind nicht Bestandteil des Spiels und müssen aus Sicherheitsgründen entfernt werden, bevor Ihr Kind das Spiel benutzt.

## BATTERIEHINWEISE

Der Laptop für Bildungszwecke benötigt zum Betrieb 2 x 1.5 AA/LR6 Batterien (inbegriffen).

**Batterien einlegen oder auswechseln:**

- Löse mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite des Laptop.
- Lege oder wechsel zwei AA/LR6 Batterien ein bzw. aus und achte darauf, dass die Batteriepole richtig herum ausgerichtet sind, so wie auf dem Boden des Batteriefachs markiert und wie in dem Schaubild rechts gezeigt.
- Schliesse das Batteriefach und ziehe die Schraube fest.



Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien 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 solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Ton schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden, zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

**WARNUNG:** Funktionsstörungen oder Speicherverlust können möglicherweise durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladung verursacht werden. Sollte es zu unnormalen Funktionen kommen, entfernen Sie die Batterien und legen Sie die Batterien wieder ein.

**Umweltgerechte Entsorgung der Batterien in diesem Produkt.**

(Gültig in Ländern mit separatem Sammelsystem)  
Dieses Symbol bedeutet, dass das Produkt eine Batterie enthält, die unter die EU-Richtlinie 2013/56/EU fällt und demnach nicht mit dem normalen Haushaltsmüll entsorgt werden kann. Endverbraucher sind gesetzlich verpflichtet gebrauchte Batterien zurückzubringen. Gebrauchte Batterien müssen vor der Entsorgung des Produkts entfernt werden. Die gebrauchten Batterien können unentgeltlich bei Einzelhandelsgeschäften und Sammelstellen entsorgt werden. Alle Batterien müssen getrennt vom Hausmüll entsorgt werden, indem sie an den dafür vorgesehenen Sammelstellen abgegeben werden. Die umweltgerechte Entsorgung Ihrer Altbatterien trägt dazu bei, mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt oder die Gesundheit von Mensch und Tier zu verhindern. Informieren Sie sich über Ihre örtlichen Sammelstellen für elektrische Geräte und Batterien. Befolgen Sie die örtlichen Vorschriften und entsorgen Sie das Produkt und Batterien niemals mit dem normalen Hausmüll. Für weitere Informationen zur Entsorgung Ihrer Altbatterien wenden Sie sich bitte an Ihre Stadtverwaltung oder einen Wertstoffhof.



## TASTENBESCHREIBUNG UND FUNKTION

Zahlentasten / Musiknoten

**AKTIVITÄTEN** - Zurück zur Spielauswahl.

**HILFE** - Sehen Sie die richtige Antwort auf die aktuelle Frage.

**MUSIK** - Tastenkombination

**NOTEN**

**SPRACHE** - Umschaltung Englisch / Deutsch

**UHR** - Tastenkombination

**AN / AUS** - Einschalttaste. Hinweis: Der Laptop schaltet sich nach 3 Minuten automatisch aus, wenn keine Tastenbedienungen erfolgt.

**LÖSCHEN** - Verwenden Sie diese Option, um eingegebene Zeichen zu löschen.

**ENTER** - Bestätigungstaste.

**RICHTUNGSTASTEN**

**LEVEL** - Wechsel zu einem anderen Schwierigkeitsgrad des Tests.

**VOLUME** - Tasten zur Einstellung der Tonlautstärke.

**KONTRAST** - LCD-Kontrasteinstellungstaste

**WIEDERHOLEN - SCHREIBEN** - Verwenden Sie diese Option, um die vorherige Aussprache zu wiederholen oder die Frage zu wiederholen.

**LINKS** - Bestätigen / Eingabe

**RECHTS** - Zurück / Bestätigen

## PRODUKTBESCHREIBUNG

- Nicht mit hartem Gegenstand kollidieren.
- Lassen Sie das Gerät nicht fallen.
- Demontieren Sie das Gerät nicht.
- Setzen Sie das Gerät mit keiner direkten Sonneneinstrahlung und Hitze aus.
- Das Gerät darf nicht nass werden.
- Gerät mit einem weichen, feuchten Tuch reinigen.
- Verwenden Sie zur Reinigung des Geräts keine chemischen Lösungsmittel.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird.
- Kinder müssen bei der Benutzung des Gerätes von einem Erwachsenen begleitet werden.

## GARANTIE

Schützen Sie das Spielzeug 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, es zu zerlegen. Verwenden Sie zum Reinigen ein leicht feuchtes Tuch und vermeiden Sie die Verwendung von Reinigungsmitteln. Versuchen Sie im Falle einer Fehlfunktion zunächst, die Batterien zu wechseln. Wenn das Problem weiterhin besteht, lesen Sie das Handbuch noch einmal sorgfältig durch, um sicherzustellen, dass kein Schritt ausgelassen wurde.

2 Jahre Garantie. Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte bleiben neben der Garantie bestehen. Bei Beanstandungen, die unter diese Garantie fallen oder sollten Sie den Kundendienst benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler und legen Sie einen gültigen Kaufbeleg vor. Unsere Garantie deckt alle Material- und Verarbeitungsmängel ab, mit Ausnahme jeglicher Verschleißerscheinungen, die aus der Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung resultieren oder durch jegliche fahrlässige Handlung an diesem Produkt verursacht wurden (wie demontieren, Hitze oder Feuchtigkeit aussetzen, usw.). Es wird empfohlen, die Verpackung für etwaige zukünftige Bezugnahmen aufzubewahren. In dem Bemühen unsere Leistungen kontinuierlich zu verbessern, könnte es sein, dass wir Veränderungen an den Farben oder der Produktausführung, wie auf der Verpackung abgebildet, vornehmen.

**HINWEIS:** Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält.

**ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erststickungsgefahr – Kleinteile.

Referenznummer: JC598i3 series  
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China.  
© Lexibook®

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

**Deutschland & Österreich**  
Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams:  
**savcomfr@lexibook.com**

Follow us  
@LexibookCom



**Umweltschutz:** Ausrangierte Elektrogeräte können recycelt werden und sollten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden! Der Endverbraucher ist gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Verbrauchte Batterien müssen vor der Entsorgung des Produkts entfernt werden. Die Rückgabe der verbrauchten Batterien ist im Handel und in Sammelstellen kostenlos möglich. Die Batterien/Akkus können vom Endverbraucher leicht und zerstörungsfrei entfernt werden. Der Endbenutzer kann den Abschnitt über die Installation der Batterien lesen, um die Batterien zu entfernen. Bitte unterstützen Sie aktiv die Erhaltung natürlicher Ressourcen und helfen Sie die Umwelt zu schützen, indem Sie dieses Gerät bei einer Sammelstelle abgeben (sofern vorhanden).

