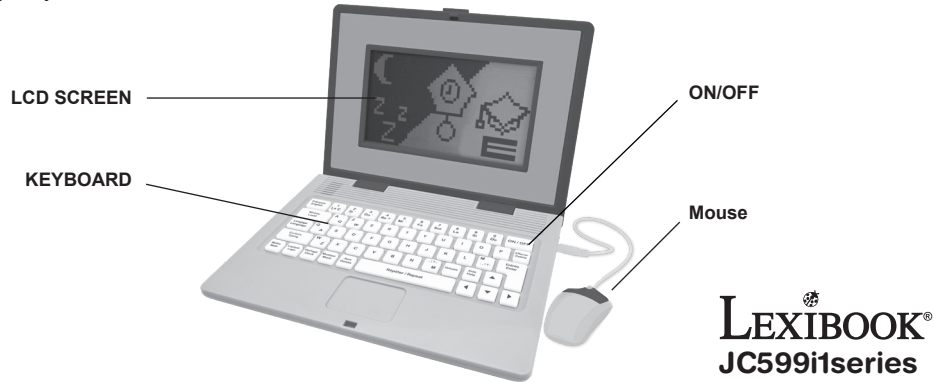


Educational bilingual laptop



Instruction Manual

UNPACKING

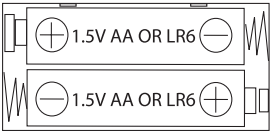
When unpacking, ensure that the following elements are included: 1 x educational laptop 1 x mouse 1 x instruction manual

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 x 1.5V AA/LR6 batteries (included).

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



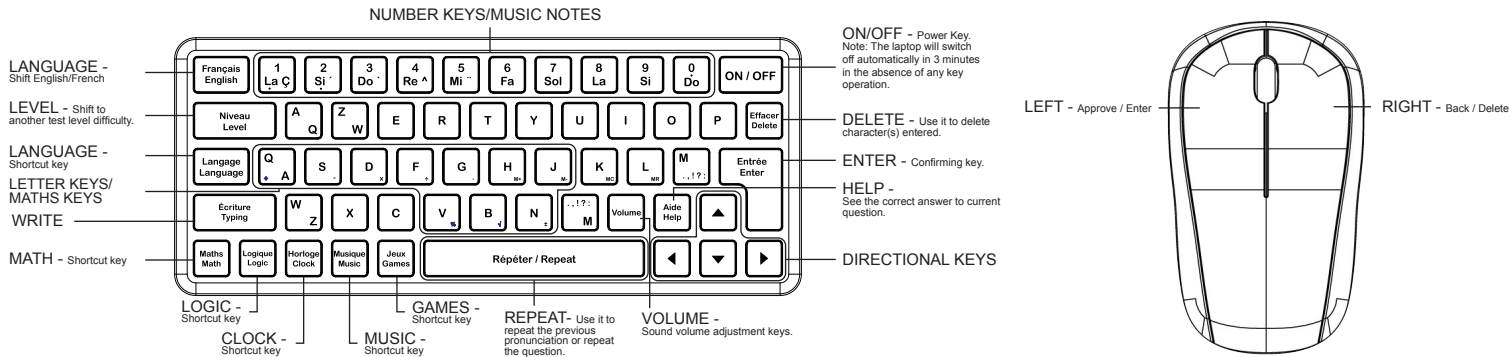
Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same 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: JC599i1series
Designed and developed in Europe – Made in China

Lexibook UK
PO Box 59
SOUTH MOLTON
EX36 9AU
UK

©Lexibook®

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



- Navigate through the activities using the keys. Choose your activity by pressing "Enter"
- Exit an activity and come back to the main menu by pressing the key of an activity (Math, Logic, Clock, Music or Games)
- Start an activity by pressing the "Enter" key.

ACTIVITIES

LANGUAGE:



- 01. SMALL LETTER :** Press any letter on the keyboard. The device displays how to form the small letter, and pronounces it.
- 02. CAPITAL LETTER :** Press any letter on the keyboard. The device displays how to form the capital letter, and pronounces it.
- 03. MATCHING LETTERS :** A capital or small letter is shown on the screen. Press Enter when the matching small or capital letter appears.
- 04. WHACK A LETTER :** A letter appeared, press the corresponding letter to gain points.
- 05. THE FIRST LETTER :** An animation is displayed on the screen. Find the first letter of this word.
- 06. ALPHABET SEQUENCE :** 2 letters are displayed on the screen, find the letter that comes next in the alphabet.
- 07. ALPHABET ORDER :** 2 words are displayed on the screen, select the one that comes first in the alphabet order.
- 08. WORD CLASSIFICATION :** An animation is displayed on the screen, press the letter the word starts with, then the device pronounces it.
- 09. VOWELS & CONSONANT :** A letter is displayed on the screen, find if it is a vowel or a consonant.
- 10. VOWELS :** Find the missing vowel in the displayed word.
- 11. WORD DICTATION :** A word is displayed and pronounced by the device, type it.
- 12. SENTENCE DICTATION :** A short sentence is displayed and pronounced by the device, type it.
- 13. CROSSYLLABLE :** Put the syllables in the correct order to create a word.
- 14. WORD SCRAMBLE :** Put the letters in the correct order to create a word.
- 15. CROSSWORD :** A 2-word crossword is displayed by the device, find the common letter missing.
- 16. WORD SEARCH :** A small word search grid is displayed by the device, find the two hidden words in level 2 and the 3 hidden words for level 3
- 17. DANCING STAR :** Reproduce the actions you hear, with the device showing the different parts of the body involved.
- 18. LET'S TALK :** Find the word matching the picture shown at the beginning of the activity.
- 19. JUMPING WORD :** Move the frog from one waterlily to another one to build the word displayed.
- 20. COMBINATION :** Associate the 2 related words.
- 21. RAINING CYCLE :** Read to the story and find the missing words to complete the text.
- 22. WHO AM I ? :** Read to the story and find the missing words to complete the text.
- 23. COLORFUL STORY :** Read to the story and find the missing words to complete the text.
- 24. CATCHING LETTERS :** Type the falling letters through the screen.
- 25. SCRIPT :** A word is displayed and pronounced by the device, type the letters together with the system.
- 26. FREE WRITING :** Practise writing sentences with the keyboard.
- 27. FOLLOW LETTERS :** Find and press the letters pronounced by the device as fast as possible.
- 28. TYPING RACE :** Rewrite the words displayed by the device as fast as possible during 1 minute. You have 3 lives, after 3 mistakes, the game is over.
- 29. NUMBER WRITING :** Press any number on the keyboard. The device pronounces it and an animation is displayed.
- 30. NUMBERS :** Press any number on the keyboard. The screen displays how to form the number and pronounces it.
- 31. ADDITIONS :** Write the addition result by using the keyboard.
- 32. THE RIGHT NUMBER :** A number is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching number on the keyboard.
- 33. SUBTRACTIONS :** Write the subtraction result by using the keyboard.
- 34. DICE CALCULATION :** Type the number that has appeared on the dice.
- 35. MULTIPLICATIONS :** Write the multiplication result by using the keyboard.
- 36. DIVISIONS :** Write the division result by using the keyboard.
- 37. MIXED OPERATION (+-):** Type the result of the operation (mixing additions and subtractions) with the numbers on the keyboard.
- 38. MIXED OPERATION (+-*/):** Type the result of the operation (mixing the 4 operations) with the numbers on the keyboard.
- 39. SEQUENCE COMPLETE :** A sequence is displayed by the device, type the missing number.
- 40. NUMBER ORDER :** 3 numbers are displayed by the device, the child has to select them from the smaller to the bigger.
- 41. COMPARISON :** Use < or > to compare the 2 numbers displayed by the device.
- 42. CANDIES :** A bag of candies and few kids are displayed by the device, split the candies between all the kids.

LOGIC:



- 43. FUN FROG :** A 3-number operation is displayed by the device, move the frog to the correct waterlily.
- 44. GEOMETRY :** Select the correct name for the shape displayed by the device.
- 45. REMOVE BLOCK :** Select the right block to remove so that the addition of the remaining blocks equals to the displayed number.
- 46. BUBBLES :** Pop the 5 bubbles in crescent order.
- 47. FIND THE BLOCKS :** Guess how many blocks are making the displayed shape.
- 48. WEIGHT UP THE WEIGHT :** Guess the correct weight within 1 min.
- 49. PAY CASH :** Select the correct no. of notes and coins to obtain the displayed price.
- 50. WATERFALL :** Add the 4 displayed number to fill the 3-digit row below, then the 2-digit row below and finally the final digit.
- 51. CALCULATOR :** Basic calculator.
- 52. FIND THE OTHER HALF :** Find the other half of the displayed images by scrolling.
- 53. DOMINO :** Select among the three dominoes presented to match the displayed domino.
- 54. CATCH THE SHAPE :** Catch the indicated shape.
- 55. 4 IN A ROW :** Connect four chips in row to win.
- 56. SHAPES IN A ROW :** Complete the shape series by selecting on of the proposition.
- 57. ODD ONE OUT :** Find the image that does not look like the others.
- 58. PUZZLE :** Find which one of the three small images is part of the displayed image.
- 59. MATCHING IMAGE :** Find the matching image among the proposition to match the displayed one.
- 60. REMEMBER THE CARD :** Cards are displayed in sequence by the device. Find them in the correct sequence.
- 61. MISSING ROAD :** Reveal pieces of road to create and find the right part among the 3 road parts presented.
- 62. SUDOKU :** Complete the 4*4 sudoku grid.
- 63. ZOOM :** Find from which image is the displayed part coming from.

CLOCK & TIME:



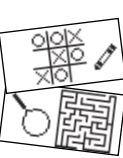
- 64. TIME READING :** Place the hands of the clock after reading the time.
- 65. CLOCK READING :** Write the time after looking at the clock.
- 66. TIME CALCULATION :** Guess the time after or before the displayed time.
- 67. WORLD TOUR :** Select a country in the list and see what time it is over there.
- 68. TIMER :** Set a timer and select your alarm.

MUSIC:



- 69. PIANO :** Play the piano by using the note keys on the keyboard.
- 70. JUKBOX :** Choose a music among the list to listen to it.
- 71. NOTES LEARNING :** The device displays a note and plays it. Find it on the keyboard.
- 72. FOLLOW NOTES :** A music is played by the device. Reproduce it thanks to the keyboard.
- 73. INSTRUMENT :** Find which instrument is the device playing by scrolling through the instruments appearing on the screen.

GAMES:



- 74. TIC TAC TOE :** Play against the computer.
- 75. 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.
- 76. MAZE :** Use the directional keys to steer the icon out of the labyrinth.
- 77. MEMORY :** Remember where are the pairs of cards.
- 78. CATCH THE STARS :** Use the directional keys to move steer the cup to catch falling stars.
- 79. BLOCKS :** Use the directional keys to move the blocks.
- 80. AIR STRIKE :** Move the butterfly to avoid attacks. You have 3 lives, after 3 mistakes, the game is over.
- 81. THE RIGHT FOOD :** Link the food to the correct animal.
- 82. POP BALLOONS :** Press enter to throw an arrow to burst the balloons.
- 83. DRAWING :** Use the stamps to create your own drawing.
- 84. HIDE AND SEEK :** Guess where is the hidden character.
- 85. TARGET :** The cars scroll by on the device, touching the ones with the number indicated. Win as many points as possible within the time limit.

- Naviguez dans les activités à l'aide des touches du clavier. Choisissez votre activité en appuyant sur la touche "Entrée".
- Quittez une activité et revenez au menu principal en appuyant sur la touche d'une activité (Maths, Logique, Horloge, Musique ou Jeux).
- Commencez une activité en appuyant sur le bouton "Entrée".

ACTIVITIES

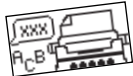
LANGAGE :



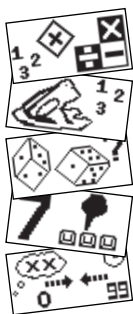
- 01. MINUSCULES :** Appuyez sur une lettre du clavier. L'écran montre comment former la lettre.
- 02. MAJUSCULES :** Appuyez sur n'importe quelle lettre du clavier. L'écran montre comment former la lettre.
- 03. TROUVE LA LETTRE :** L'ordinateur affiche une lettre au hasard. Trouvez et appuyez sur la lettre correspondante sur le clavier.
- 04. CHASSE LETTRE :** Une lettre apparaît, appuyez sur la lettre correspondante pour gagner des points.
- 05. PREMIÈRE LETTRE :** L'ordinateur affiche une animation. Trouvez la première lettre de ce mot.
- 06. SÉQUENCE ALPHABÉTIQUE:** 2 lettres sont affichées à l'écran, trouvez la lettre qui vient après dans l'alphabet.
- 07. ORDRE ALPHABÉTIQUE :** 2 mots sont affichés à l'écran, sélectionnez celui qui vient en premier dans l'ordre alphabétique.
- 08. CLASSER DES MOTS :** L'ordinateur affiche une animation, appuyez sur la lettre par laquelle le mot commence, puis l'appareil prononce le mot.
- 09. VOYELLES & CONSONNES :** Une lettre s'affiche à l'écran, trouvez s'il s'agit d'une voyelle ou d'une consonne.
- 10. VOYELLES :** Trouvez la voyelle manquante dans le mot affiché.
- 11. DICTÉE DE MOTS :** Un mot est affiché et prononcé par l'appareil, tapez-le.
- 12. DICTÉE DE PHRASES :** Une courte phrase est affichée et prononcée par l'appareil, tapez-la.
- 13. PÊLE-MÊLE DE SYLLABES :** Mettez les syllabes dans le bon ordre pour créer un mot.
- 14. MOTS MÉLANGÉS :** Mettez les lettres dans le bon ordre pour créer un mot.
- 15. MOTS CROISÉS :** Un mot croisé de 2 mots est affiché par l'appareil, trouvez la lettre commune manquante.
- 16. MOTS MÊLÉS :** Une petite grille de mots mêlés est affichée par l'appareil, trouvez les deux mots cachés pour le niveau 2 et les trois mots cachés pour le niveau 3. .
- 17. REPÊTE LE GESTE :** Reproduisez les actions que vous entendez, l'appareil montre les différentes parties du corps concernées.
- 18. DISCUSSION :** Trouvez le mot correspondant à l'image montrée au début de l'activité.
- 19. MOT SAUTEUR :** Déplacez la grenouille d'un nénuphar à l'autre pour construire le mot affiché.
- 20. ASSOCIATION :** Associez les 2 mots apparentés.
- 21. LE CYCLE DE LA PLUIE :** Lisez l'histoire et trouvez les mots manquants pour compléter le texte.
- 22. QUI SUIS-JE ? :** Lisez let trouvez les mots manquants pour compléter le texte.
- 23. HISTOIRE COLORÉE :** Lisez l'histoire et trouvez les mots manquants pour compléter le texte.
- 24. ATTRAPE LES LETTRES :** Tapez les lettres qui tombent à travers l'écran.
- 25. DICTÉE :** Un mot est affiché et prononcé, tapez ensuite les lettres avec l'appareil.
- 26. ÉCRITURE LIBRE :** Entraînez-vous à écrire des phrases avec le clavier.
- 27. SUIVRE LES LETTRES :** Trouvez et appuyez sur les lettres prononcées par l'appareil le plus rapidement possible.
- 28. COURSE DE MOTS :** Réécrivez les mots affichés par l'appareil le plus vite possible pendant 1 minute. Vous avez 3 vies, après 3 erreurs, le jeu est terminé.



ÉCRITURE :

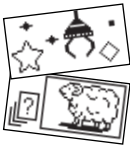


MATHÉMATIQUES :



- 29. ÉCRIRE LES NOMBRES :** Appuyez sur n'importe quel chiffre du clavier. L'appareil le prononce et une animation s'affiche.
- 30. NOMBRE :** Appuyez sur un chiffre du clavier. L'écran affiche la façon de former le chiffre et le prononce.
- 31. ADDITIONS :** Écrivez le résultat de l'addition à l'aide du clavier.
- 32. RECONNAISSANCE DES NOMBRES :** Un numéro s'affiche à l'écran et l'appareil le prononce. Trouvez et appuyez sur le numéro correspondant sur le clavier.
- 33. SOUSTRACTIONS :** Écrivez le résultat de la soustraction à l'aide du clavier.
- 34. CALCUL DE DÉS :** Tapez le nombre qui est apparu sur les dés.
- 35. MULTIPLICATIONS :** Écrivez le résultat de la multiplication à l'aide du clavier.
- 36. DIVISIONS :** Écrire le résultat de la division à l'aide du clavier.
- 37. OPERATION MIXTE (+-):** Tapez le résultat de l'opération (mélange d'additions et de soustractions) à l'aide du clavier.
- 38. OPERATION MIXTE (+-*)** : Tapez le résultat de l'opération (mélange des 4 opérations) à l'aide du clavier.
- 39. COMPLÉTER LA SÉQUENCE :** Une suite est affichée par l'appareil, tapez le numéro manquant.
- 40. ORDRE DES NOMBRES :** 3 nombres sont affichés par l'appareil, l'enfant doit les sélectionner du plus petit au plus grand.
- 41. COMPARAISON :** Utilisez < ou > pour comparer les 2 nombres affichés par l'appareil.
- 42. BONBONS :** L'ordinateur affiche un sac de bonbons et des enfants, partagez les bonbons équitablement entre tous les enfants.

LOGIQUE :



HEURE :



MUSIQUE :

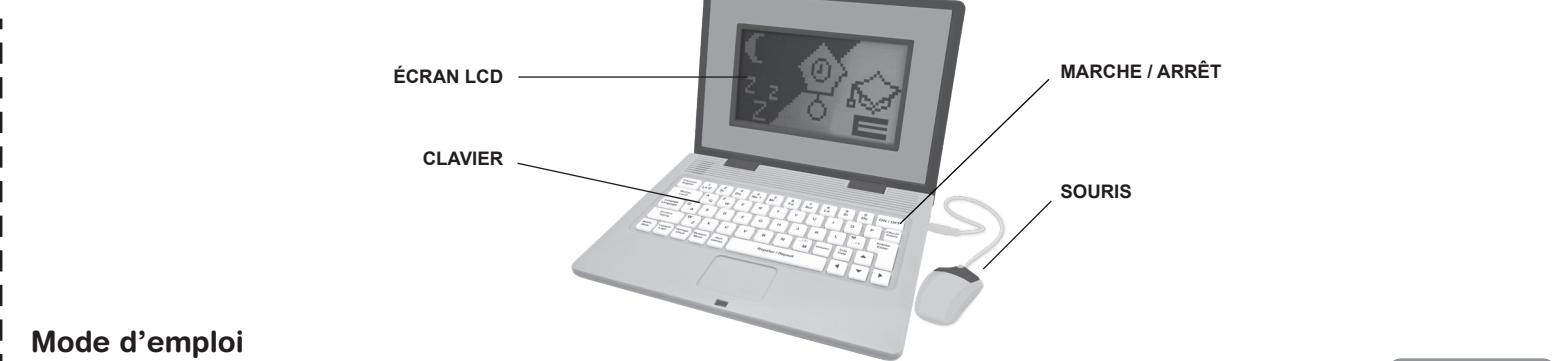


JEUX :



- 43. GRENOUILLE COMPTEUSE :** Une opération à 3 chiffres est affichée par l'appareil, déplacez la grenouille vers le bon nénuphar.
- 44. GÉOMETRIE :** Sélectionnez le bon nom de la forme affichée par l'appareil.
- 45. ENLEVER LE BLOC :** Sélectionnez le bon bloc à enlever pour que l'addition des blocs restants soit égale au nombre affiché.
- 46. BULLES :** Faites éclater les 5 bulles dans l'ordre du croissant.
- 47. TROUVER LES BLOCS :** Devinez combien de blocs forment la forme affichée.
- 48. TROUVER LE POIDS :** Devinez le poids exact en 1 min.
- 49. PAYER :** Sélectionnez le nombre correct de billets et de pièces pour obtenir le prix affiché.
- 50. CASCADES :** Additionnez les 4 chiffres affichés pour remplir la rangée de 3 chiffres ci-dessous, puis la rangée de 2 chiffres ci-dessous et enfin le dernier chiffre.
- 51. CALCULATRICE :** Calculatrice.
- 52. TROUVE L'AUTRE MOITIÉ :** Trouvez l'autre moitié de l'image affichée en faisant défiler les images proposées.
- 53. DOMINO :** Choisissez parmi les trois dominos présentés celui qui correspond au domino affiché.
- 54. LA BONNE FORME :** Attrapez la forme indiquée.
- 55. RANGÉE DE CHIFFRES :** Alignez quatre jetons à la suite pour gagner. .
- 56. RANGÉE DE FORME :** Complétez la série de formes en sélectionnant l'une des propositions.
- 57. L'INTRUS :** Trouvez l'image qui ne ressemble pas aux autres.
- 58. PUZZLE :** Trouvez laquelle des trois petites images fait partie de l'image affichée.
- 59. LA BONNE IMAGE :** Trouvez l'image qui correspond à l'image affichée parmi les propositions.
- 60. MÉMOIRE DE CARTE :** Des cartes sont affichés par l'appareil. Trouvez-les dans le bon ordre.
- 61. LA ROUTE MANQUANTE :** Révélez les morceaux de route pour créer et trouver le bon chemin parmi les 3 parties de route présentées.
- 62. SUDOKU :** Complétez la grille de sudoku 4*4.
- 63. ZOOM :** Trouvez de quelle image provient la partie affichée.
- 64. LIRE L'HEURE :** Placez les aiguilles de l'horloge après avoir lu l'heure.
- 65. LIRE SON HORLOGE :** Écrivez l'heure après avoir regardé l'horloge.
- 66. CALCUL DE L'HEURE :** Devinez l'heure qui suit ou précède l'heure affichée.
- 67. TOUR DU MONDE :** Sélectionnez un pays dans la liste et voir l'heure qu'il est là-bas.
- 68. MINUTEUR :** Réglez une minuterie et sélectionnez votre alarme.
- 69. PIANO :** Jouez du piano en utilisant les numéros du clavier.
- 70. JUKBOX :** Choisissez une musique dans la liste pour l'écouter.
- 71. APPRENTISSAGE DES NOTES :** L'ordinateur affiche une note et la joue. Trouvez-la sur le clavier.
- 72. SUIVRE LES NOTES :** L'ordinateur joue une musique. Reproduisez-la grâce au clavier.
- 73. INSTRUMENT :** Retrouvez l'instrument joué par l'ordinateur en faisant défiler les instruments à l'écran.
- 74. TIC TAC TOE :** Jouez contre l'ordinateur.
- 75. SNAKE :** Utilisez les touches directionnelles pour diriger le serpent afin qu'il puisse manger autant d'objets que possible. Plus il en mange, plus il s'allonge.
- 76. LABYRINTHE :** Utilisez les touches directionnelles pour diriger l'icône hors du labyrinthe.
- 77. MÉMOIRE :** Souvenez vous de l'emplacement des paires de cartes.
- 78. ATTRAPEZ LES ÉTOILES :** Utilisez les touches directionnelles pour diriger le gobelet afin d'attraper les étoiles qui tombent.
- 79. BLOCS :** Utilisez les touches directionnelles pour déplacer les blocs.
- 80. ATTAQUE AÉRIENNE :** Déplacez le papillon afin d'éviter les attaques. Vous avez 3 vies, après 3 erreurs, le jeu est terminé.
- 81. LA BONNE NOURRITURE :** Associez l'aliment au bon animal.
- 82. POP BALLONS :** Appuyez sur la touche Entrée pour lancer une flèche et faire éclater les ballons.
- 83. DESSINER :** Utilisez les tampons pour créer votre propre dessin.
- 84. CACHE-CACHE :** Devinez où se trouve le personnage caché.
- 85. CIBLE :** Les voitures défilent sur l'appareil, touchez celles qui portent le numéro annoncé. Gagnez le maximum de point dans le temps impart.

Ordinateur éducatif bilingue



Mode d'emploi

CONTENU DE L'EMBALLAGE

Lors du déballage, assurez-vous que les pièces suivantes soient incluses :
1 x ordinateur éducatif 1 x souris 1 x mode d'emploi

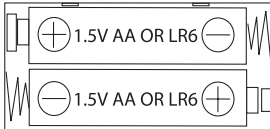
AVERTISSEMENT : Tous les matériaux d'emballage, tels que le ruban adhésif, les feuilles en plastique, les attaches métalliques et les étiquettes ne font pas partie de ce produit et doivent être jetés pour garantir la sécurité de vos enfants.

INFORMATION SUR LES PILES

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

Pour remplacer les piles:

1. À l'aide d'un tournevis, dévissez la vis située en dessous de l'ordinateur, puis retirez le couvercle et les piles usées.
2. Insérez 2 piles de type AA / LR6 en prenant le soin de respecter les polarités indiquées au fond du compartiment à piles et selon le schéma ci-dessous.
3. Refermez le compartiment à piles et serrez la vis.



Ne pas recharger des piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du produit avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du produit. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Cet appareil doit être uniquement alimenté par les piles spécifiées. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu. N'utiliser que des piles de type identique ou équivalent à celles recommandées.

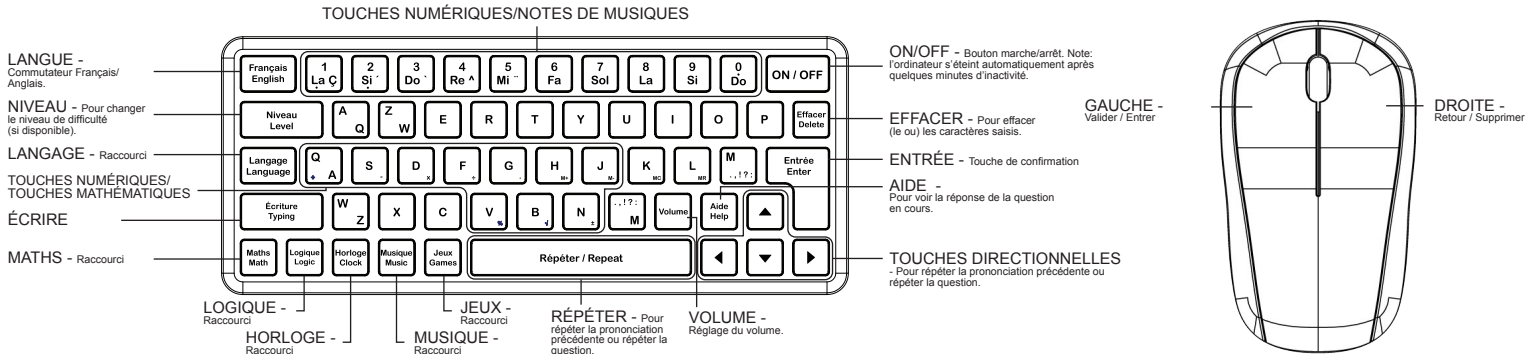
ATTENTION: D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, enlevez puis remettez les piles.

Élimination de la batterie de ce produit

(Applicable aux pays disposant de systèmes de collecte séparés) Ce symbole indique que la batterie contenue dans ce produit ne doit pas être mise au rebut avec les déchets ménagers comme stipulé dans la directive européenne 2013/56/EU. Les piles usagées doivent être mises au rebut séparément des ordures ménagères, auprès de centres de récupération agréés par le gouvernement ou les autorités locales. L'élimination correcte de vos piles et batteries usagées permet d'éviter toute conséquence néfaste sur l'environnement et votre propre santé. Renseignez-vous sur le système de collecte des produits électriques et électroniques et batteries. Ne jetez jamais le produit et batteries usagées avec les déchets ménagers et suivez les règles de votre collectivité. Pour plus d'informations sur l'élimination de vos piles et batteries usagées contactez votre mairie ou le centre de collecte des déchets.



DESCRIPTION DES TOUCHES



PRÉCAUTIONS ET ENTRETIEN

Utiliser uniquement un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. Ne pas laisser l'appareil en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas immerger l'appareil dans l'eau. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Ne pas utiliser d'accessoires non recommandés par le fabricant. Ne pas tordre ou plier l'appareil.

GARANTIE

Protéger le jeu de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Nepas tenter de le démonter.Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayer d'abord de changer les piles. Sile problème persiste, relire attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans. Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

Référence: JC599i1series
Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine
© Lexibook®

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

www.lexibook.com

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

Suivez-nous sur
@LexibookCom



Informations sur la protection de l'environnement :

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).



IM Code: JC599i1seriesIM2323