

Educational bilingual laptop Vzdělávací dvojjazyčný notebook



LEXIBOOK®
JC598i12series

Návod k použití • Intruccion Manual

ENGLISH

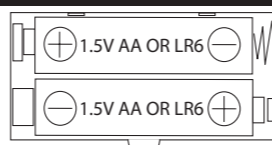
UNPACKING

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 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

NUMBER KEYS/MUSIC NOTES

ACTIVITES - Back to game selection Interface.

HELP - See the correct answer to current question.

MUSIC - Shortcut key.

NOTES

LANGUAGE - Shift English/Czech

CLOCK - Shortcut key

LEVEL - Shift to another test level difficulty.

VOLUME - Sound volume adjustment keys.

CONTRAST - LCD contrast adjustment keys.

REPEAT - Use it to repeat the previous pronunciation or repeat the question.

WRITE

ON/OFF - Power Key. Note: The laptop will switch off automatically in 3 minutes in the absence of any key operation.

DELETE - Use it to delete character(s) entered.

ENTER - Confirming key.

DIRECTIONAL KEYS

LEFT - Approve / Enter

RIGHT - Back / Delete

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: JC598i12series
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



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.

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.

AKTIVITY

MATEMATIKA:

- 1. UČENÍ ČÍSEL** > Stiskněte libovolné číslo na klávesnici. Zařízení ho vysloví a zobrazí se animace.
- 2. PSANÍ ČÍSEL** > Stiskněte libovolné číslo na klávesnici. Na obrazovce se zobrazí způsob psaní čísla.
- 3. VÝSLOVNOST ČÍSEL** > Stiskněte libovolné číslo na klávesnici. Zařízení učí výslovnost.
- 4. TEST NA ČÍSLA** > Na obrazovce se zobrazí číslo a zařízení jej vysloví. Najděte a stiskněte odpovídající číslo na klávesnici.
- 5. POČÍTÁNÍ ČÍSEL** > Zařízení zobrazí na obrazovce několik tvarů a poté začne počítat. Když se na obrazovce zobrazí odpovídající číslo, stiskněte klávesu Zadat.
- 6. ŘAZENÍ ČÍSEL** > Zařízení zobrazí na obrazovce 2 čísla. Dejte je do vzestupného pořadí pomocí klávesnice.
- 7. POROVNÁNÍ ČÍSEL** > Zařízení zobrazí 2 čísla na obrazovce. Když se zobrazí správné znaménko, stiskněte klávesu Zadat (buď =, > nebo <).
- 8. SČÍTÁNÍ OBRÁZKŮ** > Sčítejte obrázky zobrazené v horní části obrazovky a poté stiskněte Zadat, když se pod operačním rádkem zobrazí odpovídající počet obrázků.
- 9. ODCÍTÁNÍ OBRÁZKŮ** > Odčítejte obrázky zobrazené v horní části obrazovky a poté stiskněte Zadat, když se pod operačním rádkem zobrazí odpovídající počet obrázků.
- 10. TEST SČÍTÁNÍ** > Zapište výsledek součtu pomocí klávesnice.
- 11. TEST ODCÍTÁNÍ** > Zapište výsledek odčítání pomocí klávesnice.
- 12. TEST NÁSOBENÍ** > Zapište výsledek násobení pomocí klávesnice.
- 13. TEST DĚLENÍ** > Zapište výsledek dělení pomocí klávesnice.
- 14. DOPLŇNĚNÍ ROVNICE (+ -)** > Zadejte chybějící číslo do rovnice pomocí klávesnice.
- 15. DOPLŇNĚNÍ ROVNICE (* /)** > Zadejte chybějící číslo do rovnice pomocí klávesnice.
- 16. OPERAČNÍ ZNAK** > Vyberte operační znak (buď +, -, * nebo /) tak, aby byla rovnice správná.
- 17. SMÍCHANÁ OPERACE (+ -)** > Zadejte výsledek operace (použití sčítání a odčítání) pomocí čísel na klávesnici.
- 18. SMÍCHANÁ OPERACE (* /)** > Zadejte výsledek operace (použití násobení a dělení) pomocí čísel na klávesnici.
- 19. SMÍCHANÁ OPERACE (+ - *)** > Zadejte výsledek operace (použití 4 operací) pomocí čísel na klávesnici.
- 20. POČÍTÁNÍ OBRÁZKŮ** > použijte směrové klávesy a vyberte počet obrázků v animaci a stiskněte klávesu Zadat.

JAZYK:

- 21. UČENÍ PÍSMEN** > Stiskněte libovolné písmeno na klávesnici. Zařízení vysloví písmeno.
- 22. PSANÍ PÍSMEN** > Stiskněte libovolné písmeno na klávesnici. Na obrazovce se zobrazí způsob napsání písmena.
- 23. MALÉ A VELKÉ PÍSMENO** > V levé části obrazovky se zobrazí velké písmeno. Když se zobrazí odpovídající malé písmeno, stiskněte Zadat.
- 24. TEST PÍSMEN** > Na obrazovce se zobrazí písmeno a zařízení jej vysloví. Najděte a stiskněte odpovídající písmeno na klávesnici.
- 25. DOPLŇNĚNÍ PÍSMENA** > Doplňte písmeno do abecedy.
- 26. ŘAZENÍ PÍSMEN** > Řazení písmen v abecedním pořadí.
- 27. UČENÍ SLOV** > Stiskněte libovolné slovo na klávesnici. Zařízení poskytne příklad slova začínajícího tímto písmenem a učí výslovnost.
- 28. VÝSLOVNOST SLOV** > Stiskněte libovolné písmeno na klávesnici. Zařízení poskytne příklad slova začínajícího tímto písmenem a učí výslovnost.
- 29. VYHLEDAT SLOVO** > Vyhledat slovo odpovídající obrázku zobrazenému na začátku aktivity.
- 30. VYHLEDAT BLESK** > Vyhledat obrázek odpovídající slovu zobrazenému na začátku aktivity.
- 31. VYPLNIT POČÁTEČNÍ PÍSMENO** > Na obrazovce se zobrazí animace. Najděte první písmeno tohoto slova.
- 32. CHYBĚJÍCÍ PÍSMENO** > Na obrazovce se zobrazí animace. Najděte chybějící písmeno tohoto slova.
- 33. NAJÍT 2 CHYBĚJÍCÍ PÍSMENA** > Na obrazovce se zobrazí animace. Najděte 2 chybějící písmena tohoto slova.
- 34. POŘADÍ SLOV** > Na obrazovce se zobrazí animace. Vraťte písmena zpět ve správném pořadí.
- 35. OPRAVA SLOVA** > Na obrazovce se zobrazí animace a poté odpovídající slovo. Najděte nesprávné písmeno a opravte ho pomocí klávesnice.
- 36. SLOVNÍ TEST** > Na obrazovce se zobrazí animace a zařízení ji pojmenuje. Napište slovo pomocí klávesnice.

PSANÍ:

- 37. HRA NA PSANÍ 1** > Pomocí klávesnice zadejte písmeno zobrazené na obrazovce. Máte na to 7 sekund na úrovni 1 a 5 sekund na úrovni 2.
- 38. HRA NA PSANÍ 2** > Pomocí klávesnice zadejte písmena blikající na obrazovce. Musíte je zadat, než zmizí, abyste získali co nejvíce bodů.

HUDBA:

- 39. KLAVÍR** > Pomocí číselných kláves hrajte na klavír. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do atd.).
- 40. TEST NA NOTY** > Zařízení přehraje notu. Pomocí číselných kláves zadejte odpovídající notu (1 = La, 2 = Si, 3 = Do atd.).
- 41. HRÁT PODLE HUDBY** > Zadejte stejná čísla, která jsou uvedena na obrazovce pro zahraniční melodii.
- 42. HUDEBNÍ SKŘÍŇKA** > Stisknutím libovolné klávesy náhodně posloucháte jednu z 8 melodií.
- 43. HRÁT NÁHODNĚ** > Náhodně stiskněte klávesy pro přehrání melodie.

LOGIKA:

- 44. PAMĚŤOVÁ HRA S ČÍSLY** > Na obrazovce se zobrazí řada čísel. Zapamatujte si je, než zmizí, a poté pomocí klávesnice odpovězte. Musíte si zapamatovat 3 čísla na úrovni 1 a 4 čísla na úrovni 2.
- 45. OBRÁZKOVÁ PAMĚŤOVÁ HRA 1** > Na obrazovce se zobrazí tři ikony. Zapamatujte si je, než zmizí, a poté pomocí směrových kláves odpovězte.
- 46. OBRÁZKOVÁ PAMĚŤOVÁ HRA 2** > Na obrazovce se zobrazí obrázek. Zapamatujte si ho, než zmizí, a poté pomocí směrových kláves odpovězte.
- 47. SHODA ČÍSEL** > Čísla se zobrazí na obrazovce. Zapamatujte si je, než zmizí, a poté pomocí směrových kláves odhalte odpovídající dvojice čísel.
- 48. SHODA OBRÁZKŮ** > Ikony se zobrazí na obrazovce. Zapamatujte si je, než zmizí, a poté pomocí směrových kláves odhalte dvojice odpovídajících ikon.
- 49. VYPLNĚNÍ ŘADY** > Použijte numerická tlačítka k vyplnění prázdného místa v řadě.
- 50. DOPLŇKOVÝ OBRÁZEK** > V levé části obrazovky se zobrazí obrázek. Když se vpravo zobrazí odpovídající obrázek, stiskněte klávesu Zadat.
- 51. NAJÍT DRUHOU POLOVINU** > Polovina obrázku se zobrazí v levé části obrazovky. Když se vpravo zobrazí odpovídající polovina, stiskněte klávesu Zadat.

HRY:

- 52. MALOVACÍ TABULE** > Pro kreslení na obrazovku použijte směrové klávesy a klávesu Zadat.
- 53. CHYCENÍ PŘEDMĚTU** > Pomocí směrových kláves přesuňte pohár tak, aby zachytil padající předměty.
- 54. MISTR LUKOSTŘelec** > Stisknutím klávesy Zadat střílejte šíp a propichujete balónky.
- 55. LABYRINT** > Pomocí směrových kláves vyjděte s ikonou z labyrintu.
- 56. CHŪZE PO PRKNĚ** > Pomocí směrových kláves se pohybujte s ikonou po cestě.
- 57. PRÍSTÁNÍ LETADLA** > Pomocí směrových kláves přistáňte s letadlem na letišti a vyhněte se překážkám.
- 58. HLADOVÝ HAD** > Pomocí směrových kláves se plazte s hadem tak, aby mohl sníst co nejvíce předmětů. Čím víc had sní, tím delší se stává.
- 59. BOJOVÉ LETADLO** > Pomocí směrových kláves řiďte letadlo. Stisknutím klávesy Zadat střílejte a niče protivníky.
- 60. NIČENÍ HLODAVCŮ** > Použijte klávesy A B C D pro první řádek a K L M N pro druhý řádek pro ničení hlodavců, když se objeví na obrazovce.

HODINY A ČAS:

- 61. STOPKY** > Stisknutím klávesy Zadat spustíte chronometr.
- 62. HODINY** > Použijte Zadat a poté směrové klávesy pro nastavení hodin.



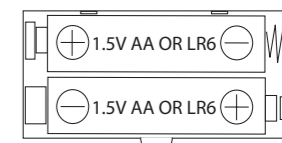
OBSAH BALENÍ

Po otevření obalu výrobku se ujistěte, že obsahuje následující části:
 1 x vzdělávací notebook, 1 x myš, 1 x návod k použití
VAROVÁNÍ: Všechny obalové materiály, jako jsou pásky, plastické listy, dráty a visačky nejsou součástí této hračky a je zapotřebí je odstranit pro bezpečnost vašeho dítěte.

INSTALACE NEBO VÝMĚNA BATERIE

Váš vzdělávací notebook je napájen 2 x 1,5 V bateriemi AA / LR6 (jsou součástí dodávky).

- Pomocí šroubováku otevřete dvířka prostoru pro baterie umístěná na spodní straně zařízení.
- Vložte 2 x 1,5 V baterie AA / LR6, dbejte přitom na polaritu uvnitř prostoru pro baterie.
- Uzavřete příhrádku pro baterie a utáhněte šroub.



Ne nabíjecí baterie se nenabíjejí. Před nabíjením je třeba z hračky vyjmout dobíjecí baterie. Dobíjecí baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby. Různé typy baterií nebo nové a použité baterie se nemíchají. Používejte pouze doporučené baterie stejného nebo ekvivalentního typu. Baterie vkládejte se správnou polaritou. Vybité baterie vyjměte z hračky. Napájecí svorky nesmějí být zkratovány. Neházejte baterie do ohně. Pokud nebudete hračku používat delší dobu, vyjměte baterie. Baterie nesmí být vystaveny nadměrnému teplu, jako je sluneční záření, oheň a podobně.

VAROVÁNÍ: Porucha nebo ztráta paměti může být způsobena silným frekvenčním rušením nebo elektrostatickým výbojem. Pokud dojde k nějaké abnormální funkci, vyjměte baterie a znovu je vložte.

Správná likvidace baterií v tomto výrobku

(Platí v zemích se separovanými systémy sběru) Tento symbol znamená, že výrobek obsahuje baterii podléhající evropské směrnici 2013/56/EU, kterou nelze odhodit do běžného komunálního odpadu. Všechny baterie se musí likvidovat odděleně od komunálního odpadu prostřednictvím určených sběrných míst, které jsou určeny vládou nebo místními úřady. Správná likvidace starých baterií přispívá ke snížení jejich negativního vlivu na životní prostředí, na zdraví lidí a zvířat. Informujte se o místním systému sběru tříděného odpadu elektrických a elektronických výrobků a baterií. Postupujte podle místních pravidel a nikdy nevyhazujte výrobek a baterie s běžným komunálním odpadem. Podrobnější informace o likvidaci starých baterií získáte na vašem městském úřadu nebo na servisním místě likvidace odpadu.



POPIS FUNKČNÍCH KLÁVES

AKTIVITY - Zpět na výběr rozhraní her.		ČÍSELNÉ KLÁVESY / HUDEBNÍ NOTY												ZAP/VYP - hlavní vypínač. Poznámka: Notebook se automaticky vypne za 3 minuty, pokud nebude provedena žádná operace s klávesy.	
NÁPOVĚDA - Podívejte se na správnou odpověď na aktuální otázku.	AKTIVITY ACTIVITIES	1 La	2 Si	3 Do	4 Re	5 Mi	6 Fa	7 Sol	8 La	9 Si	0 Do	ZAP/VYP ON/OFF	ODSTRANIT - Použijte k odstranění zadaných znaků.	POTVRZOVACÍ KLÁVESY. ODSTRANIT	ODSTRANIT
HUDBA - Klávesová zkratka	NÁPOVĚDA HELP	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	ODSTRANIT DELETE			
JAZYK - Přepínání anglicky / česky	HUDBA MUSIC	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	ZADAT ENTER				
HODINY - Klávesová zkratka	NOTY	JAZYK LANGUAGE	ROVNÍK LEVELS	T	U	V	W	X	Y	Z	PSÁT WRITE				
		OPAKOVAT / REPEAT	SMĚROVÉ KLÁVESY												
		ÚROVEŇ - Přechod na jinou obtížnost testovací úrovně.	HLASITOST - Klávesy pro úpravu hlasitosti zvuku.	KONTRAST - Klávesy pro nastavení kontrastu LCD.	OPAKOVAT - Použijte k opakování předchozí výslovnosti nebo opakování otázky.	PSÁT									

ÚDRŽBA

Chraňte hračku před vlhkostí. Pokud navlhne, ihned ji otřete. Nevystavujte ji přímému slunečnímu světlu ani zdroji tepla. Nedovoľte, aby spadla. Nepokoušejte se ji rozebrat. K čištění použijte mírně navlhčený hadřík, nepoužívejte žádné čisticí prostředky. V případě poruchy nejprve zkuste vyměnit baterie. Pokud problém přetrvává, pečlivě si znovu přečtěte příručku, abyste ověřili, že nebyl vynechán žádný krok.

ZÁRUKA

Na tento výrobek se vztahuje naše 2letá záruka pro Evropskou unii. Pro případné nároky vyplývající ze záruky nebo poprodejněho servisu kontaktujte vašeho prodejce a předložte platný doklad o koupi. Naše záruka se vztahuje na jakýkoli výrobní materiál a chybu při zpracování, s výjimkou jakéhokoli poškození vyplývajícího z nedodržení návodu k použití nebo z jakéhokoli nedbalé činnosti provedené s tímto výrobkem (např. demontáž, vystavení tepla a vlhkosti apod.). Doporučujeme ponechat si balení pro další referenci. Ve snaze o neustálé zlepšování našich výrobků si vyhrazujeme právo na změnu barev a detailů výrobku uvedeného na obalu.

POZNÁMKA: Tento návod k obsluze si uschovejte, protože obsahuje důležité informace.
VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení - malé části.

Reference: JC598i12series
 Navrženo a vyvinuto v Evropě - Vyrobeno v Číně.
 © Lexibook®

Pro poprodejný servis nás kontaktujte na adrese savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com
Lexibook S.A.
 6 avenue des Andes
 Bâtiment 11
 91940 Les Ulis
 France



Ochrana životního prostředí:
 Nežádoucí elektrické spotřebiče mohou být recyklovány a nesmí se likvidovat společně s běžným domácím odpadem! Aktivně podporujte ochranu zdrojů a pomozte chránit životní prostředí vrácením tohoto spotřebiče do sběrného centra (je-li k dispozici).

