



Frozen 2 oktatási kétnyelvű laptop Ordinateur éducatif bilingue La Reine des Neiges 2

LCD
KÉPERNYŐ

BILLENTYŰZ
ET

ON/OFF

MOUSE

LEXIBOOK®
JC598FZi1

ANGOL

Mode d'emploi - Használati útmutató

KISZERELES

Kicsomagoláskor győződjön meg arról, hogy a következő elemek benne vannak:
1 x oktatási laptop 1 x egér 1 x használati utasítás

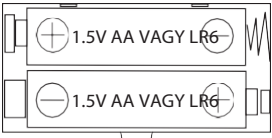
FIGYELMEZTETÉS: Minden csomagolóanyag, például szalag, műanyag lapok, drótkötegek és címkék nem részei ennek a játéknak, és gyermeke biztonsága érdekében el kell őket dobni.

TÁMOGATÁS

Az oktatási laptop 2 x 1,5 V-os AA/LR6 elemmel működik (tartozék).

Az akkumulátorok beszerelése:

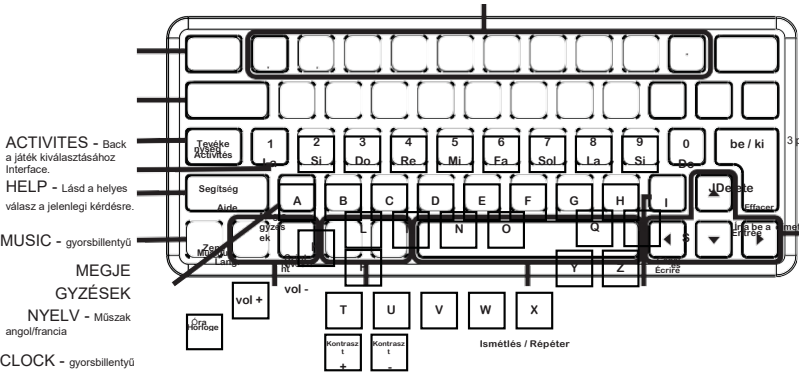
1. Egy csavarhúzóval nyissa ki a készülék alatt található elemtartó ajtót.
2. Helyezzen be a 2 x 1,5VAA/LR6elemet az elemtartó rekeszben lévő polaritásjelzések betartásával.
3. Zárja be az elemtartót és húzza meg a csavart.



FIGYELMEZTETÉS: A működőképes, szabadon átváltható és átváltható elemeket, illetve a működőképes, szabadon átváltható elemeket nem szabad keverni. Csak az ajánlott azonos vagy azzal egyenértékű típusú elemeket szabad használni. Az elemeket a megfelelő polaritással kell behelyezni. A lemerült elemeket el kell távolítani a játékból. A tápcsatlakozókat nem szabad rövidre zární. Ne dobja az elemeket, mert a levegőben való esés miatt károsodhatnak. A játékokat nem szabad tűzforrás közelébe, például napsütésnek, tűznek vagy hasonlóknak kitenni. (A szelektív gyűjtési rendszerrel rendelkező országokban alkalmazandó) Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a termék a 2013/56/EU európai irányelv hatálya alá tartozó akkumulátort tartalmaz, amely nem ártalmatlanítható a normál háztartási hulladékkal együtt. Minden akkumulátort a kommunális hulladéktól elkülönítve, a kommun vagy a helyi hatóságok által kijelölt gyűjtőhelyeken kell ártalmatlanítani. A régi elemek helyes ártalmatlanítása segít megelőzni a környezetre, valamint az állatok és az emberek egészségére gyakorolt esetleges negatív következményeket. Tájékozódjon az elektromos és elektronikai termékek és akkumulátorok helyi elkülönített gyűjtési rendszeréről. Tartsa be a helyi szabályokat, és soha ne dobja ki a terméket és az elemeket a normál háztartási hulladékkal együtt. A régi elem ártalmatlanításával kapcsolatos részletesebb információkért forduljon a városi hivatalhoz vagy a hulladékezelési szolgáltató központhoz.

A FUNKCIÓBILLENTYŰK LEÍRÁSA

SZÁMBILLENTYŰK/ZENEJEGYEK



ON/OFF -
Bekapcsoló gomb.
Megjegyzés: A laptop
átkapcsol

3 perc múlva automatikusan kikapcsol
bármilyen kulcsművelet
hiányában.

DELETE - Töröléshez használja

beírt karakter(ek).

ENTER - Megerősítő
gomb.

BALRA.
Jóváhagyás/Be
lépés

JOBBRA
Vissza/Törölés

IRÁNYBILLENTYŰK

LEVEL -
Másképpen
nehézségi szintre
váltás.

VOLUME - Hang
szabályozó gombok.

KONTRÁTUS - LCD
képernyő
kontrasztbeállítás
gombok.

REPEAT -
Használja az előző
kijelzés megismétlésére
vagy a kérdés
megismétlésére.

WRITE

GONDOZÁSI SZEKCIÓ

1. Ne ütközzön kemény elemmel.
2. Ne ejtse le a készüléket.
3. Ne szerelje szét a készüléket.
4. Ne hagyja a készüléket erős napfényben vagy más közvetlen hőforrásnak kitéve.
5. Ne tegye a készüléket nedvessé.

6. Tisztítsa meg a készüléket puha, nedves ruhával.
7. Ne használjon kémiai oldószereket a készülék tisztításához.
8. Vegye ki az elemeket, ha hosszabb ideig nem használja a készüléket.
9. A gyermekek csak felnőtt kíséretében használhatják ezt a készüléket.
10. Ne dobja a játékokat a tűzbe, mert az elemek felrobbanhatnak.

KARBANTARTÁS ÉS GARANCIA

Védje a játékot a nedvességtől. Ha nedves lesz, azonnal törölje le. Ne tegye ki közvetlen napfénynek vagy hőforrásnak. Ne hagyja leesni. Ne próbálja meg szétszerelni. Tisztításához használjon enyhén nedves ruhát, kerülje a tisztítószerek termékek használatát. Meghibásodás esetén először próbálja meg kicserélni az elemeket. Ha a probléma továbbra is fennáll, olvassa el még egyszer figyelmesen a kézikönyvet, hogy meggyőződjön arról, hogy egyetlen lépést sem hagyott ki.

Megjegyzés: Kérjük, őrizze meg ezt a használati útmutatót, mert fontos információkat tartalmaz.

Erre a termékre az Európai Unióban 2 év garancia vonatkozik. Minden jótállási igényt vagy értékesítés utáni szolgáltatást illetően a vásárlást igazoló bizonylattal a kiskereskedőjéhez kell fordulnia. Garanciánk a gyártónak tulajdonítható anyag- vagy gyártási hibákra terjed ki, kizárva minden olyan kárt, amely a használati útmutatóban foglalt rendelkezések be nem tartásából vagy a termékkel kapcsolatos bármilyen helytelen beavatkozásból (például szétszerelés, hőknek vagy nedvességnek való kitétel...) ered. Javasoljuk, hogy a csomagolást a jövőbeni használatra őrizze meg. Termékeink folyamatos fejlesztése érdekében fenntartjuk a jogot, hogy a csomagoláson bemutatott termék színeit és részleteit megváltoztassuk.

FIGYELEM! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára. Fulladásveszély - Apró alkatrészek.

Hivatkozás: JC598FZi1

Európában tervezték és fejlesztették - Kinában

készült

© Lexibook®

Egyesült Királyság és Írország

Az értékesítés utáni szolgáltatással kapcsolatban, kérjük, lépjen

kapcsolatba velünk a savcomfr@lexibook.com címen.

www.lexibook.com

Környezetvédelem

A nem kívánt elektromos készülékek újrahasznosíthatók, és nem szabad a szokásos háztartási hulladékkal együtt kidobni őket! Kérjük, aktívan támogassa az erőforrások megőrzését és segítsen a környezet védelmében azzal, hogy ezt a készüléket visszaviszi egy gyűjtőközpontba (ha van ilyen).

Kövessen minket
@LexibookCom



TEVÉKENYSÉGEK

MATEMATIKA:

01. SZÁMOK TANULÁSA > Nyomja meg bármelyik számot a billentyűzeten. A készülék kimondja azt, és megjelenik egy animáció.

02. SZÁMOK ÍRÁSA > Nyomja meg a billentyűzet bármelyik számát. A képernyőn megjelenik a szám megformálásának módja.

03. SZÁMBETŰZÉS > Nyomja meg bármelyik számot a billentyűzeten. A készülék megtanítja a helyesírást.

04. NUMBER TEST > A képernyőn megjelenik egy szám, és a készülék kimondja azt. Keresse meg és nyomja meg a megfelelő számú ikon megjelenik a megfelelő számot.

05. Hőhelyhek számolása > A készülék megjeleníti a hőhelyhek számát a képernyőn, majd elkezd számolni. Nyomja meg az enter gombot, amikor a megfelelő szám jelenik meg a képernyőn.

06. SZÁMOK SOROZÁSA > A készülék 2 számot jelenít meg a képernyőn. A billentyűzetnek köszönhetően növekvő sorrendbe rakja őket.

07. SZÁMOK ELEMZÉSE > A készülék 2 számot jelenít meg a képernyőn. Nyomja meg az enter billentyűt, amikor a megfelelő jel megjelenik (=, > vagy <).

08. Ikonok hozzáadása > Adja hozzá a képernyő tetején megjelenő ikonokat, majd nyomja meg az Entert, amikor a megfelelő számú ikon megjelenik a műveletor alatt.

09. ICON SUBTRACTION > Vonja ki a képernyő tetején megjelenő ikonokat, majd nyomja meg az Entert, amikor a megfelelő számú ikon megjelenik a műveletor alatt.

10. ADDÍCIÓ TESZT > Írja ki az összeadás eredményét a billentyűzet segítségével.

11. KIVONÁSI TESZT > Írja ki a kivonási eredményt a billentyűzet segítségével.

12. SZORZÁSI TESZT > Írja ki a szorzás eredményét a billentyűzet segítségével.

13. DIVÍZIÓ TESZT > Írja ki a szorzás eredményét a billentyűzet segítségével.

14. EGYENLÍTÉS TELJESÍTÉSE (+) > Írja be a billentyűzet segítségével a hiányzó számot az egyenletbe.

15. EGYENLÍTÉS TELJESÍTÉSE (*) > Írja be a billentyűzet segítségével a hiányzó számot az egyenletbe.

16. MŰVELETI JEL > Válassza ki azt a műveleti jelet (+, -, * vagy /), amellyel az egyenlet helyes.

17. KEVERT MŰVELET (+) > Írja be a művelet eredményét (összeadás és kivonás keverése) a billentyűzet számjegyeivel.

18. KEVERT MŰVELET (*) > Írja be a művelet eredményét (szorzások és osztások keverése) a billentyűzeten lévő számokkal.

19. KEVERT MŰVELET (+, *) > Írja be a művelet eredményét (a 4 művelet keverése) a billentyűzet számjegyeivel.

20. GRAFIK SZÁMÍTÁSA > Válassza ki az iránygombokkal az animációban szereplő grafikonok számát, majd nyomja meg az Entert.

NYELV:

1. **BETŰK TANULÁS** > Nyomja meg a billentyűzet bármelyik betűjét. A készülék kiejti a betűt.
2. **BETŰK ÍRÁSA** > Nyomja meg a billentyűzet bármelyik betűjét. A képernyőn megjelenik a betű megformálásának módja.
3. **KIS-KAPITÁLIS BETŰ** > A képernyő bal oldalán egy nagybetű jelenik meg. Nyomja meg az Entert, amikor megjelenik a megfelelő kisbetű.
4. **LETTER TEST** > Egy betű jelenik meg a képernyőn, és a készülék kimondja. Keresse meg és nyomja meg a megfelelő betűt a billentyűzeten.

25. LEVÉLTÖLTÉS > Keresse meg az ábécés sorozatot.

26. BETŰSOROZÁS > Rendezze a betűket ábécé sorrendben.

27. SZAVAK TANULÁS > Nyomja meg a billentyűzet bármelyik betűjét. A készülék egy példát ad az adott betűvel kezdődő szóra.

28. SZÓKÉSZÍTÉS > Nyomja meg a billentyűzet bármelyik betűjét. A készülék példát ad egy ezzel a betűvel kezdődő szóra.

29. SZÓKERESÉS > Keresse meg a képen látható szóhoz tartozó szót a képernyőn.

a tevékenység kezdete.

30. Találd meg a villanófényt > Keresd meg a tevékenység elején látható szónak megfelelő képet.

31. INITIAL LETTER FILLING > Egy animáció jelenik meg a képernyőn. Keresse meg a szó első betűjét.

32. MISSING LETTER > Egy animáció jelenik meg a képernyőn. Keresse meg a szó hiányzó betűjét.

33. FIND THE 2 MISSING LETTER > Egy animáció jelenik meg a képernyőn. Keresse meg a szó 2 hiányzó betűjét.

34. SZAVAZÁS > A képernyőn megjelenik egy animáció.

Tedd vissza a betűket a helyes sorrendbe.

35. SZÓKORREKCIÓ > A képernyőn megjelenik egy animáció, majd a megfelelő szó. Találd meg a rossz betűt, és javítsd ki a billentyűzetnek köszönhetően.

36. SZÓTESZT > Egy animáció jelenik meg a képernyőn, és a készülék megnevezi azt. Írja be a szót a billentyűzettel.

GÉPESÍTÉS:



37. GÉPJÁTÉK 1 > A billentyűzet segítségével írja be a képernyőn megjelenő betűt. Erre az 1. szinten 7 másodperced van, 5 másodperced az 1. szinten, a 2. szinten és 3 másodperc a 3. szinten.

38. GÉPJÁTÉK 2 > A billentyűzet segítségével írja be a képernyőn villogó betűket. Be kell gépelned őket, mielőtt eltűnnek, hogy minél több pontot szerezz.

ZENE:



39. PIANO > A számbillentyűkkel zongorázhat

(1 = Do, 2 = Re, 3 = Mi és így tovább).

40. ZENEI NÓTA TESZT > A készülék lejátsszik egy zenei hangot. A számbillentyűkkel adja meg a megfelelő hangot (1 = Do, 2 = Re, 3 = Mi és így tovább).

41. PLAY BY MUSIC > A dallam lejátszásához írja be a képernyőn megjelenő számokat.

42. MUSIC BOX > A Nyomja meg bármelyik billentyűt, hogy véletlenszerűen meghallgassa a 8 dallam egyikét. Egy billentyű egy dallamnak felel meg.

43. PLAY RANDOMLY > A dallam lejátszásához nyomja meg véletlenszerűen a billentyűket. Egy billentyű egy hangnak felel meg.

LOGIKA:



44. NUMBER MEMORY GAME > A képernyőn számok sorozata jelenik meg. Jegyezze meg őket, mielőtt eltűnnek, majd a billentyűzet segítségével válaszoljon. Az 1. szinten 3 számjegyet kell megjegyezned, a 2. szinten 4 számjegyet, a 3. szinten pedig 5 számjegyet.

45. GRAPH MEMORY GAME 1 > A Három ikon jelenik meg a képernyőn. Jegyezze meg őket, mielőtt eltűnnek, majd az iránygombok segítségével válaszoljon.

46. GRAPH MEMORY GAME 2 > A Egy kép jelenik meg a képernyőn. Jegyezze meg, mielőtt eltűnik, majd az iránybillentyűkkel válaszoljon.

47. SZÁMLAEMELTETÉS > A számok megjelennek a képernyőn. Jegyezze meg őket, mielőtt eltűnnek, majd az iránygombok segítségével fedezze fel a megfelelő számpárokat.

48. GRAPH MATCHING > A Az ikonok megjelennek a képernyőn. Jegyezze meg őket, mielőtt eltűnnek, majd az iránygombok segítségével fedezze fel a megfelelő ikonpárokat.

49. SOROZAT TÖLTÉS > A számbillentyűkkel töltsd ki a sorozat üres esetét.

50. KÉSZLETGARABDA > A képernyő bal oldalán megjelenik egy grafikon. Nyomja meg az enter billentyűt, amikor a megfelelő grafikon megjelenik a jobb oldalon.

51. FIND THE OTHER HALF > A fél kép megjelenik a bal oldalon, a képernyőn. Nyomja meg az enter billentyűt, amikor a megfelelő fél megjelenik a jobb oldalon.

JÁTÉKO K:



52. FESTŐTÁBLA > A képernyőre rajzoláshoz használja az iránybillentyűket és az enter billentyűt.

53. ZUHANÓ LEVÉLEK > A leeső tárgyak elkapásához használja az iránygombokat a csésze irányításához.

54. HÓHARC > A Nyomd meg az Entert, hogy egy hógolyót dobj a karakterre (Olaf).

55. ICE MAZE > A z iránybillentyűkkel irányítsd ki az ikont a labirintusból.

56. SZÜKEbb ösvény > A z használja az iránybillentyűket, hogy a mozgó ikon követni tudja az utat.

57. FLYING OLAF > A z iránybillentyűkkel irányíthatja Olafot a szélben és a szélben.

hogy a bázison landoljon, miközben elkerüli a fákat és a hegyeket.

58. ŐSZI SZÉL > A z iránygombok segítségével irányítsa a szelet a következő sorrendben

hogy minél több levelet kapjunk el. Minél többet eszik, annál hosszabb lesz.

59. ICE VERSUS FIRE > A z iránygombokkal irányíthatod Elsa kezét.

Nyomd meg az Entert, hogy jeget dobj a lángokra.

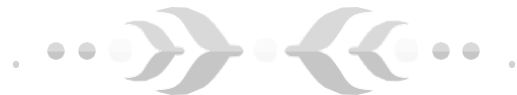
60. HÓFOLYAMFOGÁS > A z első sorhoz használja az A B C D billentyűket, és K L M N a második sorban, hogy elkapja a hőhelyheket, amikor azok megjelennek a képernyőn.

ÓRA & IDŐ:



61. STOPWATCH > A z enter billentyűt az időmérő indításához.

62. CLOCK > A z enter, majd az iránybillentyűkkel állítsa be az órát



MATHEMATIQUES:

01. CHIFFRES > Appuyez sur n'importe quel numéro du clavier. L'appareil le prononce et une démontre la quantité à l'aide d'une animation.

02. FORMER LES CHIFFRES > Appuyez sur n'importe quel numéro du clavier. L'écran affiche comment former le numéro.

03. ORTHOGRAPHE DES CHIFFRES > Appuyez sur n'importe quel numéro du clavier. L'appareil enseigne l'orthographe.

04. TROUVE LE CHIFFRE> Un numéro est affiché à l'écran et l'ordinateur le prononce. Recherchez et appuyez sur le numéro correspondant sur le clavier.

05. COMPTE LES FLOCONS > L'appareil affiche un certain nombre de flocons à l'écran puis commence à compter. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner la bonne quantité et pressez "Entrée" pour confirmer.

06. ORDRE CROISSANT > L'appareil affiche 2 à 3 chiffres à l'écran. Helyezze őket a billentyűzet segítségével a kereszt alakú sorrendbe. Corrigez si besoin en appuyant sur " Effacer ".

07. COMPARAISON > A készülék 2-3 kijelölt jelenít meg a kijelzőn. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner le bon signe (=, > ou <) et pressez " Entrée " pour confirmer.

08. ADDITIONS GRAPHIQUES > Additionnez les icônes affichées en haut de l'écran, puis appuyez sur la touche "Entrée" lorsque le nombre d'icônes correspondant apparaît sous la ligne d'opération.

09. SOUSTRACTIONS GRAPHIQUES > Soustrayez les icônes affichées en haut de l'écran, puis appuyez sur la touche " Entrée " lorsque le nombre correspondant d'icônes apparaît sous la ligne d'opération.

10. ADDITIONS NUMÉRIQUES > Écrivez le résultat de l'addition à l'aide du clavier.

11. SOUSTRACTIONS NUMÉRIQUES >> Écrivez le résultat de la soustraction à l'aide du clavier.

12. MULTIPLIKÁCIÓK > Écrivez le résultat de la multiplication à l'aide du clavier.

13. DIVISIONS > Écrivez le résultat de la division à l'aide du clavier.

14. ÉQUATIONS (+) > Tapez le nombre manquant dans l'équation à l'aide du clavier.

15. ÉQUATIONS (*) > Tapez le nombre manquant dans l'équation à l'aide du clavier.

16. CONSTRUCTION D'ÉQUATIONS > L'écran affiche une équation dont vous devez trouver le signe opératoire. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner le bon signe et pressez " Entrée " pour confirmer.

17. OPÉRATIONS MIXTES (+ - *) > Tapez meg a művelet eredményét (hozzáadások és elvonások keveréke) a billentyűzet billentyűzetének számlapjaival.

18. OPÉRATIONS MIXTES (* /) > Tapez a művelet eredményét (szorzások és osztások keveréke) a billentyűzet számjegyeivel.

19. OPÉRATIONS MIXTES (+ - * /) > Tapez le résultat de l'opération (en mélangeant les 4 opérations) avec les chiffres du clavier.

20. COMPTE LES GRAPHIQUES > L'écran affiche une animation. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner le bon nombre de graphiques et pressez " Entrée " pour confirmer.

21. APPRENDRE LES LETTRES > Appuyez sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil affiche et prononce la lettre.

22. FORMER LES LETTRES > Appuyez sur n'importe q:uelle lettre du clavier. L'écran montre comment former la lettre.

23. MINUSCULE / MAJUSCULE > L'ordinateur affiche une lettre au

hasard. Appuyez sur "i" ou "I" pour sélectionner la lettre majuscule ou minuscule correspondante puis sur "Entrée" pour confirmer.

24. TROUVE LA LETTRE > L'ordinateur affiche une lettre au hasard. Trouvez et appuyez sur la lettre correspondante sur le clavier.

25. SUITE ALPHABÉTIQUE > L'ordinateur portable donne une série de ettres au hasard (avec une manquante) et vous devez compléter la suite dans l'ordre alphabétique.

26. ORDONNE LES LETTRES > L'ordinateur affiche 2 ou 3 lettres au hasard. Ordonnez-les par ordre alphabétique à l'aide du clavier. Utilisez la touche " Effacer " pour corriger.

27. MOTS > Appuyez sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil donne un exemple de mot (Flash et pronunciation) commençant par cette lettre.

28. ORTHOGRAPHE > Appuyez sur n'importe quelle lettre du clavier. L'appareil donne un exemple de mot commençant par cette lettre et enseigne l'orthographe.

29. TROUVE LE MOT > L'ordinateur affiche un flash à l'écran. Sélectionnez le mot correspondant grâce aux touches "←" ou "→"et pressez " Entrée " pour confirmer.

30. TROUVE L'IMAGE > L'ordinateur affiche un mot à l'écran. Sélectionnez le Flash correspondant grâce aux touches"←" ou "→"et pressez " Entrée " pour confirmer.

31. PREMIÈRE LETTRE > Une animation est affichée à l'écran. Trouvez la première lettre de ce mot et répondez à l'aide du clavier.

32. LETTRE MANQUANTE > Une animation est affichée à l'écran. Trouvez la lettre manquante de ce mot et répondez à l'aide du clavier.

33. 2 LETTRES MANQUANTES > Une animation est affichée à l'écran. Trouvez les deux lettres manquantes de ce mot et répondez à l'aide du clavier.

34. MOTOROK KONSZTRUKCIÓJA > Une animation est affichée à l'écran. Remettez les lettres dans le bon ordre grâce aux touches"←" ou "→"et pressez " Entrée " pour confirmer.

35. CORRIGE LE MOT > Une animation puis le mot correspondant sont affichés à l'écran. Trouvez la mauvaise lettre grâce aux touches"←" ou "→"et pressez " Entrée " pour confirmer. Corrigez-la grâce au clavier.

36. ÉCRIS LE MOT > Une animation puis le mot correspondant sont affichés à l'écran avant de disparaître. Tapez le mot avec le clavier.

KERESZTÉ NY:

37. JEU DE FRAPPE 1 > Utilisez le clavier pour taper la lettre affichée à l'écran. Vous avez 7 secondes pour le faire au niveau 1, 5 secondes au niveau 2 et 3 secondes au niveau 3.

38. JEU DE FRAPPE 2 > Utilisez le clavier pour taper les lettres qui clignotent à l'écran. Vous devez les taper avant qu'elles ne disparaissent pour marquer autant de points que possible.

MUSIQUE:

39. PIANO > Utilisez les touches numériques pour jouer du piano (1 = La, 2 = Si, 3 = Do et ainsi de suite).

40. TROUVE LA NOTE > L'appareil lit une note musicale. Utilisez les touches numériques pour donner la note correspondante (1 = La, 2 = Si, 3 = Do et ainsi de suite).

41. COMPOSITION > Tapez les mêmes numéros que ceux affichés à l'écran pour jouer une mélodie.

42. BOÎTE À MUSIQUE > Appuyez sur n'importe quelle touche pour écouter l'une des 8 mélodies au hasard. Une touche correspond à une mélodie.

43. UNE TOUCHE = UNE NOTE > Appuyez sur les touches de manière aléatoire pour jouer la mélodie. Une touche correspond à une note. Appuyez sur " Entrée " pour changer de mélodie.

LOGIQUE:

44. MÉMO NUMÉRO > L'écran affiche 3 à 4 numéros qui disparaissent au bout de 4 secondes. Mémorisez-les avant qu'ils ne disparaissent puis utilisez les chiffres du clavier pour répondre.

45. MÉMO GRAPHIQUE > 3 ikon jelenik meg a képernyőn, ezek 4 másodperc alatt eltűnnek. Mémorisez-les, puis appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner les bonnes icônes et pressez "Entrée" pour confirmer.

46. MÉMO GRAPHIQUE 2 > Une image est affichée à l'écran, elle disparaît après avoir clignoté 3 fois. Mémorisez-le, puis appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner la bonne image et pressez "Entrée" pour confirmer.

47. CARTES MAGIQUES CHIFFRES > L'écran affiche des paires (Párok megjelenítése) de numéros réparties en 4 x 2 cases qui disparaissent au bout de 5 secondes. Mémorisez-les, puis appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner les paires de chiffres correspondants et pressez "Entrée" pour confirmer.

48. CARTES MAGIQUES GRAPHIQUES > L'écran affiche des paires d'icônes réparties en 4 x 2 cases qui disparaissent au bout de 5 secondes. Mémorisez-les, puis appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner les paires d'icônes et pressez "Entrée" pour confirmer.

49. COMPLÈTE LA SÉRIE > L'ordinateur affiche une suite arithmétique ou géométrique. Identifiez la règle, puis utilisez les touches numériques pour compléter la série.

50. GRAPHIQUE COMPLÉMENTAIRE > Un graphique est affiché à gauche de l'écran. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner le graphique correspondant et pressez "Entrée" pour confirmer.

51. MOITIÉ MANQUANTE > Une demi-image est affichée à gauche de l'écran. Appuyez sur "←" ou "→" pour sélectionner la moitié manquante et pressez "Entrée" pour confirmer.

JEUX:

52. DESSIN > Appuyez sur "←" ou "→" et la touche " Entrée " pour dessiner à l'écran. Appuyez sur " Effacer " pour effacer l'écran.

53. ATTRAPPE LES FEUILLES > Appuyez sur "←" ou "→" pour vous déplacer et dirigez le gobelet pour attraper les objets qui tombent.

54. BATAILLE DE NEIGE > Appuyez sur "←" ou "→" pour diriger l'arc et sur " Entrée " pour lancer une boule de neige à Olaf.

55. LABYRINTHE GIVRÉ > Appuyez sur "←" ou "→" pour sortir l'icône du labyrinthe.

56. SUIS LE CHEMIN > Appuyez sur "←" ou "→" pour que le personnage en mouvement puisse suivre le chemin.

57. OLAF VOLANT > Appuyez sur "←" ou "→" pour diriger Olaf et le faire atterrir sur la base tout en évitant les obstacles.

58. VENT D'AUTOMNE > Appuyez sur "←" ou "→" pour diriger le vent afin qu'il puisse manger le plus de feuilles possible. Plus il mange, plus il est long.

59. FEU CONTRE GLACE > Appuyez sur "←" ou "→" pour diriger la main d'Elsa. Appuyez sur " Entrée " pour jeter de la glace sur les flammes.

60. ATTRAPE LES FLOCONS > Utilisez les touches A B C D pour la première rangée et K L M N pour la deuxième rangée pour attraper les flocons (használd az A B C D érintőket a première rangée és a K L M N a deuxième rangée esetében). lorsqu'ils apparaissent à l'écran.

HEURE:

61. CHRONOMÈTRE > Appuyez sur " Entrée " pour démarrer le chronomètre. Appuyez à nouveau sur " Entrée " pour stopper le chronomètre. Appuyez sur " Répéter " pour remettre à zéro.

62. HORLOGE >> L'écran affiche l'heure. Réglage de l'heure : En mode horloge, appuyez sur " Entrée " pour régler l'heure. Appuyez sur "←" ou "→" pour choisir de régler l'heure ou les minutes. Appuyez sur "i" ou "I" pour ajuster. Appuyez sur " Entrée " pour enregistrer et confirmer. Megjegyzés: à chaque fois que les piles sont remplacées, il est nécessaire de réinitialiser l'heure.

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 (munkamód)

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.

INFORMÁCIÓ A HALMOKRÓL

A tanulói számítógép 2 db AA / LR6 típusú 1,5 V-os akkumulátorral működik (mellékelve).

Pour remplacer les piles:

- À l'aide d'un tournevis, dévissez la vis située en dessous de l'ordinateur, puis retirez le couvercle et les piles usées.
- Helyezzen be 2 db AA / LR6 típusú elemet, ügyelve arra, hogy betartsa a csipesztartozón feltüntetett polaritásokat és a következő ábrát.
- Refermez le compartiment à piles et serrez la vis.

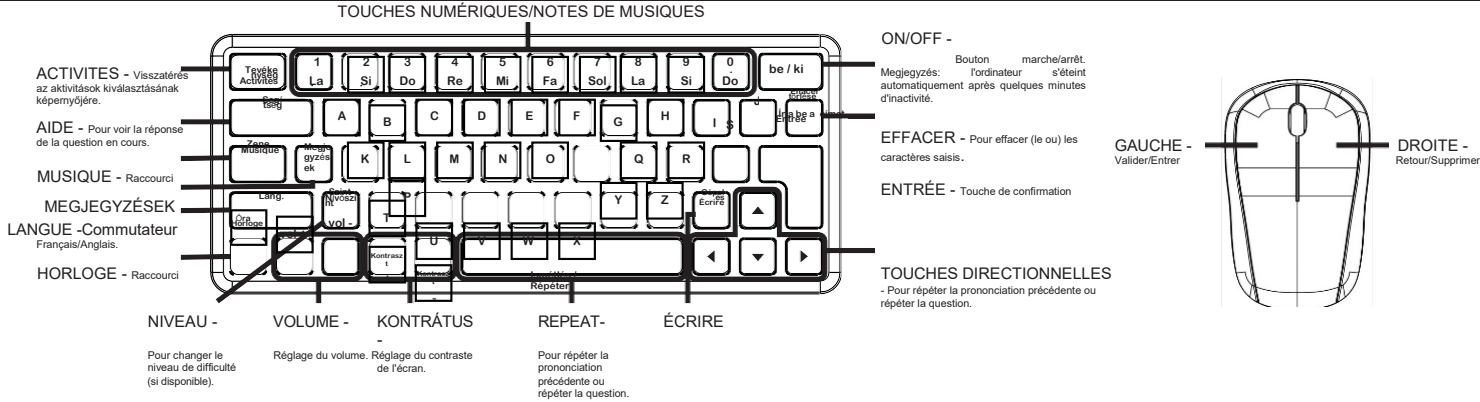
Ne pas recharger des piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du product avant de les recharger. Ne tölts az akkumulátorokat csak felnőtt felügyelete alatt. Ne használt különféle típusú, új és használt pileseket vagy akkumulátorokat, illetve pilek és accumulatorok neufs et usagés. A cölöpöket és akkumulátorokat a polaritás tiszteletben tartásával kell elhelyezni. Az elhasznált halmok és gyűjtődények a termékkel együtt kell elhelyezni. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne tegye a halmokat a tűzbe. A halmokat hosszabb ideig történő használaton kívül helyezze vissza. Cet appareil doit être uniquement alimenté par les piles spécifiées. Az akkumulátorokat ne tegye ki túlzott hőforrásnak, például napfénynek vagy tűznek.

FIGYELEM: 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

(Alkalmazható a szeparált gyűjtőrendszerrel rendelkező országokban) Ez a szimbólum azt jelzi, hogy a termékben található akkumulátor nem használható a háztartási hulladékokkal együtt, ahogyan azt az európai irányelv 2013/56/EU előírja. 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. Tájkösződjön az elektromos és elektronikus termékek és akkumulátorok gyűjtési rendszeréről. Ne dobja ki a használt terméket és akkumulátorokat a háztartási hulladékokkal együtt, és tartsa be a kollektív szabályokat. 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 hagyja a készüléket a napfényben, és ne tegye ki a készüléket a napfénynek. Ne merítse a készüléket a vízbe. Ne hagyja el a készüléket. Ne próbálja meg a készüléket eltávolítani. Ne használjon a gyártó által nem ajánlott tartozékokat. Ne tépje vagy csavarja le a készüléket.

GARANTIE

Védje a játékot a nedvességtől. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne tegye ki a napfényre, ne tegye ki a napfénynek. Ne hagyja, hogy elaludjon.

A tisztításhoz használjon vízzel átitatott selyemszövetet, kizárva minden tisztítószeret. En cas de mauvais fonctionnement, essayer d'abord de changer les piles. Si le 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 du 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 intempestive intervention 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 pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

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

FIGYELEM! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Fuldoklási kockázat en raison des petites pièces. Référence:

JC598FZ1

Conçu et développé en Europe - Fabriqué en Chine

© Lexibook®

Pour vos demandes concernes 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/ország

Információk a környezetvédelemről :

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

FRANÇAIS

Suivez-nous sur

@LexibookCom



Tous les papiers sont recyclables (Minden papír újrahasznosítható)



