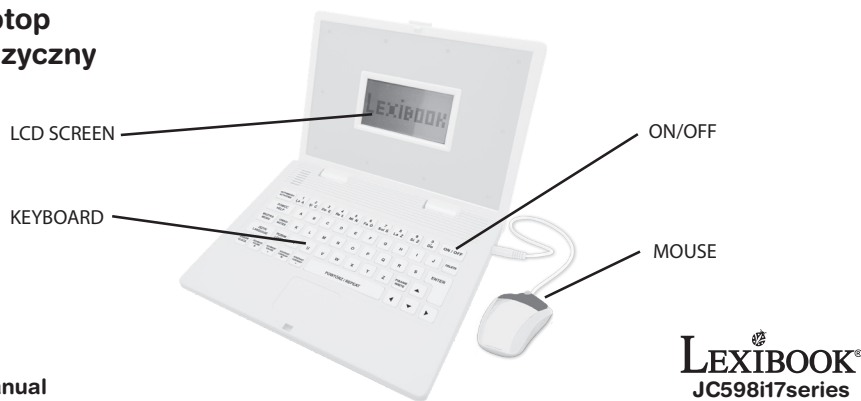


Educational bilingual laptop Edukacyjny laptop dwujęzyczny



Instrukcja obsługi • Intruction Manual

LEXIBOOK®
JC598i17series

ENGLISH

UNPACKING

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

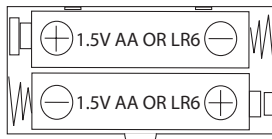
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

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.

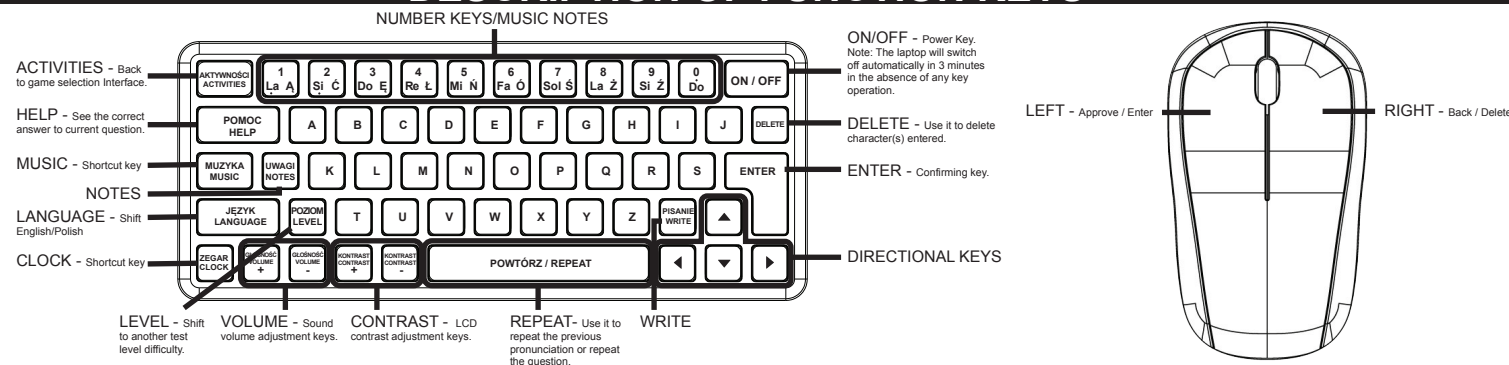
WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

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: JC598i17series
Designed and developed in Europe – Made in China

© Lexibook®

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

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom



Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom



lexibook_en



www.lexibook.com
©Lexibook®

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, and 5 seconds in level 2.

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

MUSIC:



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

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

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

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

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

LOGIC:



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

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

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

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

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

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

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

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

GAMES:



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

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

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

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

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

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

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

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

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

CLOCK & TIME:



61. STOPWATCH > Press enter to start the chronometer.

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



AKTYWNOŚCI

MATEMATYKA:



- 01. NAUKA LICZB** > Należy nacisnąć dowolną liczbę na klawiaturze. Urządzenie wymówi ją i wyświetlona zostanie animacja.
- 02. PISANIE LICZB** > Należy nacisnąć dowolną liczbę na klawiaturze. Na ekranie pokazane zostanie jak tę liczbę zapisać.
- 03. PISOWNIA LICZB** > Należy nacisnąć dowolną liczbę na klawiaturze. Urządzenie uczy pisowni.
- 04. TEST Z LICZB** > Na ekranie wyświetlana jest liczba, a urządzenie pokazuje, jak ją wymówić. Należy odszukać i nacisnąć odpowiednią liczbę na klawiaturze.
- 05. LICZENIE LICZB** > Urządzenie wyświetla na ekranie pewną liczbę kształtów i zaczyna liczyć. Gdy na ekranie wyświetlana będzie właściwa liczba, należy nacisnąć klawisz Enter.
- 06. PORZĄDKOWANIE LICZB** > Urządzenie wyświetla na ekranie 2 liczby. Korzystając z klawiatury, należy je ustawić w kolejności rosnącej.
- 07. PORÓWNYWANIE LICZB** > Urządzenie wyświetla 2 liczby na ekranie. Gdy na ekranie wyświetlony zostanie właściwy znak (=, > lub <), należy nacisnąć klawisz Enter.
- 08. DODAWANIE IKON** > Należy dodać do siebie ikony wyświetlane u góry ekranu, a potem nacisnąć klawisz Enter, gdy poniżej wiersza działania pojawi się odpowiednia liczba ikon.
- 09. ODEJMOWANIE IKON** > Należy odjąć od siebie ikony wyświetlane u góry ekranu, a potem nacisnąć klawisz Enter, gdy poniżej wiersza działania pojawi się odpowiednia liczba ikon.
- 10. TEST Z DODAWANIA** > Należy wpisać z klawiatury wynik dodawania.
- 11. TEST Z ODEJMOWANIA** > Należy wpisać z klawiatury wynik odejmowania.
- 12. TEST Z MNOŻENIA** > Należy wpisać z klawiatury wynik mnożenia.
- 13. TEST Z DZIELENIA** > Należy wpisać z klawiatury wynik dzielenia.
- 14. UZUPEŁNIANIE RÓWNAŃ (+-)** > Należy wpisać z klawiatury brakującą w równaniu liczbę.
- 15. UZUPEŁNIANIE RÓWNAŃ (*)** > Należy wpisać z klawiatury brakującą w równaniu liczbę.
- 16. ZNAK DZIAŁANIA** > Należy wybrać znak działania (+, -, * lub /), z którym będzie zachodziła równość.
- 17. DZIAŁANIA MIESZANE (+-)** > Należy wpisać wynik działania (dodawania lub odejmowania) liczb występujących na klawiaturze.
- 18. DZIAŁANIA MIESZANE (*)** > Należy wpisać wynik działania (mnożenia lub dzielenia) liczb występujących na klawiaturze.
- 19. DZIAŁANIA MIESZANE (+*)** > Należy wpisać wynik działania (wszystkie 4 działania razem) liczb występujących na klawiaturze.
- 20. LICZENIE ELEMENTÓW GRAFICZNYCH** > Używając klawiszy kierunkowych, należy wybrać liczbę elementów graficznych w animacji i nacisnąć klawisz Enter.

JEZYK:



- 21. NAUKA LITER** > Należy wpisać z klawiatury dowolną literę. Urządzenie poda jak tę literę wymawiać.
- 22. PISANIE LITER** > Należy wpisać z klawiatury dowolną literę. Na ekranie pokazane zostanie jak tę literę zapisać.
- 23. MAŁE I DUŻE LITERY** > W lewej części ekranu wyświetlana jest duża litera. Gdy pojawi się odpowiadająca jej mała litera, należy nacisnąć klawisz Enter.
- 24. TEST Z LITER** > Na ekranie wyświetlana jest litera, a urządzenie pokazuje, jak ją wymówić. Należy odszukać i nacisnąć odpowiednią liczbę na klawiaturze.
- 25. CIĄG ALFABETYCZNY** > Laptop podaje losowy ciąg liczb (z brakującą jedną literą). Zadaniem gracza jest uzupełnić ciąg w porządku alfabetycznym.
- 26. PORZĄDKOWANIE LITER** > Należy ustawić litery w porządku alfabetycznym.
- 27. NAUKA WYRAZÓW** > Należy nacisnąć dowolną literę na klawiaturze. Urządzenie poda przykład wyrazu zaczynającego się na tę właśnie literę.
- 28. PISOWNIA WYRAZÓW** > Należy nacisnąć dowolną literę na klawiaturze. Urządzenie poda przykład wyrazu zaczynającego się na tę właśnie literę i nauczy gracza pisowni.
- 29. ZNAJDŹ WYRAZ** > Należy znaleźć wyraz pasujący do obrazka pokazanego na początku aktywności.
- 30. ZNAJDŹ DOPASOWANIE** > Należy znaleźć obrazek pasujący do wyrazu podanego na początku aktywności.
- 31. WPISYWANIE PIERWSZEJ LITERY** > Na ekranie wyświetlona zostanie animacja. Należy znaleźć pierwszą literę tego wyrazu.
- 32. BRAKUJĄCA LITERA** > Na ekranie wyświetlona zostanie animacja. Należy znaleźć brakującą literę tego wyrazu.
- 33. ZNAJDŹ 2 BRAKUJĄCE LITERY** > Na ekranie wyświetlona zostanie animacja. Należy znaleźć 2 brakujące litery tego wyrazu.
- 34. PORZĄDKOWANIE LITER** > Na ekranie wyświetlona zostanie animacja. Należy ustawić litery z powrotem we właściwej kolejności.
- 35. POPRAWIANIE WYRAZÓW** > Na ekranie wyświetlana jest najpierw animacja, a potem pasujący do niej wyraz. Należy znaleźć niewłaściwą literę i poprawić ją z klawiatury.
- 36. TEST Z WYRAZÓW** > Na ekranie wyświetlana jest animacja, a urządzenie nazywa ją. Należy napisać wyraz na klawiaturze.

PISANIE NA KLAWIATURZE:



- 37. PISANIE NA KLAWIATURZE – GRA 1** > Należy wpisać z klawiatury literę wyświetlaną na ekranie. Na poziomie 1 mamy na to 7 sekund, a na poziomie 2 – 5 sekund.
- 38. PISANIE NA KLAWIATURZE – GRA 2** > Należy wpisywać z klawiatury litery migające na ekranie. Należy je wpisywać zanim znikną z ekranu i w ten sposób zdobywać jak najwięcej punktów.
- 39. FORTEPIAN** > Gra na pianinie z użyciem klawiszy liczb. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do i tak dalej).
- 40. TEST Z NUT** > Urządzenie gra jakąś nutę. Za pomocą klawiszy liczb należy wskazać jaka to nuta (1 = La, 2 = Si, 3 = Do i tak dalej).
- 41. GRA DO MUZYKI** > Aby zagrać melodię, należy wpisywać liczby wyświetlane na ekranie.
- 42. POZYTYWKA** > Należy nacisnąć dowolny klawisz, po czym można będzie odsłuchać jednej z 8 melodii, wybranej losowo.
- 43. GRANIE LOSOWE** > Aby zagrać melodię, należy losowo wciskać klawisze.

LOGIKA:



- 44. GRA W ZAPAMIĘTYWANIE LICZB** > Na ekranie wyświetlany jest ciąg liczb. Należy zapamiętać je zanim znikną, a potem w celu podania odpowiedzi użyć klawiatury. Do zapamiętania są 3 cyfry na poziomie 1 i 4 cyfry na poziomie 2.
- 45. GRA W ZAPAMIĘTYWANIE ELEMENTÓW GRAFICZNYCH 1** > Na ekranie wyświetlane są 3 ikony. Należy zapamiętać je zanim znikną, a potem w celu podania odpowiedzi użyć klawiszy kierunkowych.
- 46. GRA W ZAPAMIĘTYWANIE ELEMENTÓW GRAFICZNYCH 2** > Na ekranie wyświetlany jest obraz. Należy go zapamiętać zanim zniknie, a potem w celu podania odpowiedzi użyć klawiszy kierunkowych.
- 47. DOPASOWYWANIE LICZB** > Na ekranie wyświetlane są liczby. Należy zapamiętać je zanim znikną, a potem użyć klawiszy kierunkowych, aby wskazać pasujące do siebie pary liczb.
- 48. DOPASOWYWANIE ELEMENTÓW GRAFICZNYCH** > Na ekranie wyświetlane są ikony. Należy zapamiętać je zanim znikną, a potem użyć klawiszy kierunkowych, aby wskazać pasujące do siebie pary ikon.
- 49. UZUPEŁNIANIE CIĄGÓW** > Należy użyć klawiszy kierunkowych, aby uzupełnić puste pole w ciągu.
- 50. DOPEŁNIANIE ELEMENTU GRAFICZNEGO** > W lewej części ekranu wyświetlany jest element graficzny. Gdy po prawej stronie pojawi się pasujący do niego element graficzny, należy nacisnąć klawisz Enter.
- 51. ZNAJDŹ DRUGĄ POŁÓWKĘ** > W lewej części ekranu wyświetlana jest połówka jakiegoś obrazu. Gdy po prawej stronie pojawi się pasująca połówka, należy nacisnąć klawisz Enter.

GRY:

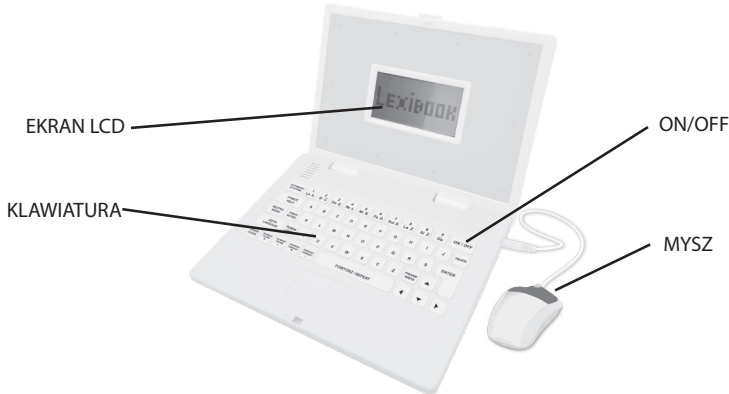


- 52. TABLICA DO MALOWANIA** > Za pomocą klawiszy kierunkowych i klawisza Enter można tu rysować na ekranie.
- 53. ŁAPANIE PRZEDMIOTÓW** > Za pomocą klawiszy kierunkowych należy tak poruszać kubkiem, aby złapać do niego spadające przedmioty.
- 54. MISTRZ ŁUŻNICTWA** > Naciśnięcie klawisza Enter wypuszcza strzałę, którą można zestrzelić baloniki.
- 55. LABIRYNT** > Za pomocą klawiszy kierunkowych należy pokierować ikonę do wyjścia z labiryntu.
- 56. SPACER PO DESKACH** > Za pomocą klawiszy kierunkowych należy poruszać ikoną w taki sposób, aby przesunąć ją po ścieżce.
- 57. LĄDOWANIE SAMOLOTU** > Za pomocą klawiszy kierunkowych należy wylądować samolotem w bazie i omijać wszystkie przeszkody.
- 58. ŁAKOMY WĄŻ** > Za pomocą klawiszy kierunkowych należy sterować wężem tak, aby mógł zjeść jak najwięcej przedmiotów. Im więcej zje, tym robi się dłuższy.
- 59. MYŚLIWIEC** > Za pomocą klawiszy kierunkowych należy sterować samolotem. Wciśnięcie klawisza Enter powoduje strzelanie i pozwala niszczyć wroga.
- 60. ZBIJANIE SUSŁÓW** > Za pomocą klawiszy A B C D w pierwszym rzędzie i K L M N w drugim rzędzie należy zbijać susły pojawiające się na ekranie.

ZEGAR I CZAS:



- 61. STOPER** > Naciśnięcie klawisza Enter włącza chronometr.
- 62. ZEGAR** > Za pomocą klawisza Enter i klawiszy kierunkowych można tu ustawić godzinę na zegarze.



POLSKI

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

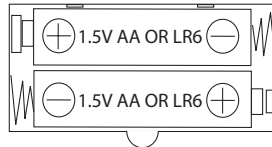
Po otwarciu opakowania należy upewnić się, że znajdują się w nim następujące elementy:
1 x Laptop Edukacyjny, 1 x Mysz, 1 x Instrukcja Obsługi

OSTRZEŻENIE: Dla bezpieczeństwa Państwa dziecka wszystkie elementy opakowania takie jak taśma, folie plastikowe, druty mocujące i torebki należy usunąć – nie są one częścią zabawki.

INSTALACJA LUB WYMIANA BATERII

Laptop edukacyjny jest zasilany 2 bateriami AA/LR6 1,5 V (w komplecie).

- Odkręć śrubokrętem i otwórz drzwiczki baterii znajdujące się w spodniej ścianie urządzenia.
- Włóż 2 baterie AA/LR6 1,5 V (w komplecie) zgodnie z oznaczeniami biegunów w komorze na baterie.
- Zamknij komorę na baterie i dokręć śrubę.



Nie należy ładować baterii jednorazowych. Przed ładowaniem baterie akumulatorowe należy wyjąć z zabawki. Baterie akumulatorowe należy ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy mieszać ze sobą różnych rodzajów baterii, ani baterii nowych i już używanych. Należy używać wyłącznie baterii identycznych z zalecanymi lub równoważnego rodzaju. Baterie należy zakładać zgodnie z oznaczeniami biegunów. Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki. Nie należy dopuszczać do zwarcia wyprowadzeń. Nie wrzucać baterii do ognia. Jeżeli zabawka nie będzie przez dłuższy czas używana, należy wyjąć z niej baterie. Baterię należy chronić przed nadmiernym ciepłem, np. promieniami słonecznymi, ogniem, itp.

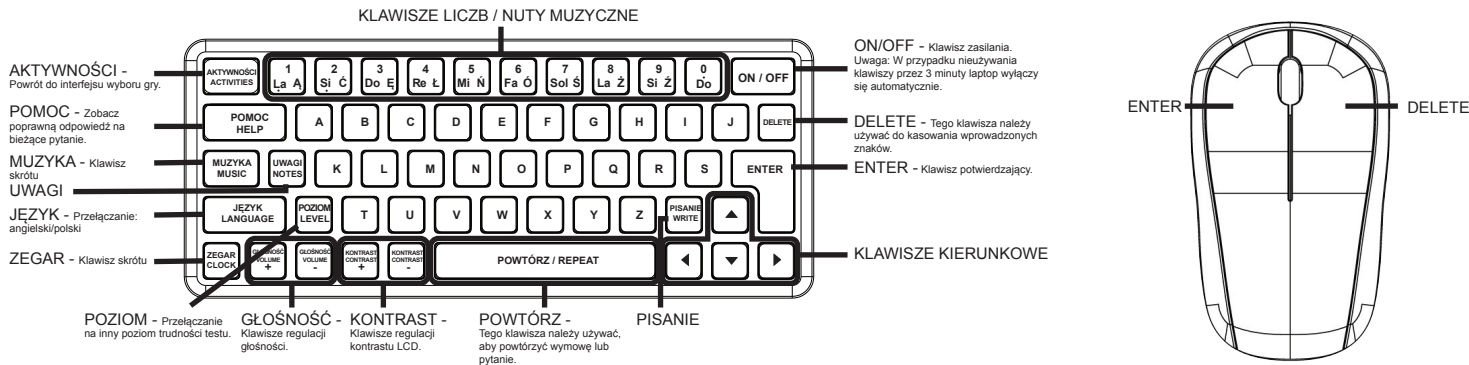
OSTRZEŻENIE: Silne zakłócenia elektromagnetyczne lub wyładowania elektrostatyczne mogą powodować niewłaściwe działanie urządzenia lub utratę danych zapisanych w pamięci. W przypadku wystąpienia nietypowego działania, należy wyjąć i ponownie założyć baterie.

Baterii i akumulatorów nie wolno wyrzucać do odpadów domowych!

Każdy konsument jest prawnie zobowiązany do oddawania wszystkich baterii i akumulatorów – bez względu na to, czy zawierają one substancje szkodliwe* – do odpowiednich punktów zbiórki zorganizowanych przez gminę/dzielnice lub sklep, aby zapewnić ich utylizację przyjazną dla środowiska. Baterie i akumulatory, które nie są zamontowane w urządzeniu na stałe, należy przed utylizacją wyjąć i zutylizować oddzielnie. Baterie i akumulatory należy oddawać do publicznych punktów zbiorczych wyłącznie w wyładowanym stanie! *oznaczone: Cd = kadm, Hg = rtęć, Pb = ołów



OPIS KLAWISZY FUNKCYJNYCH



UTRZYMANIE

Zabawkę należy chronić przed wilgocią. Jeśli zamoczy się, należy ją natychmiast wytrzeć. Chronić przed bezpośrednim nasłonecznieniem i wszelkimi źródłami ciepła. Nie pozwalać, aby spadła. Nie próbować jej rozmontowywać. Do czyszczenia należy używać lekko wilgotnej szmatki, unikać używania jakichkolwiek produktów zawierających detergenty. W przypadku niewłaściwego działania, najpierw należy spróbować wymienić baterie. Jeżeli problem będzie się powtarzał, należy uważnie ponownie przeczytać instrukcję, aby sprawdzić, czy nie został pominięty jakiś krok.

GWARANCJA

Produkt jest objęty 2-letnią gwarancją. W przypadku jakichkolwiek roszczeń w trakcie trwania gwarancji lub posprzedażowych należy skontaktować się ze sprzedawcą i przedstawić ważny dowód zakupu. Nasza gwarancja obejmuje wszelkie wady materiałowe oraz fabryczne, za wyjątkiem szkód powstałych na skutek nieprzestrzegania instrukcji obsługi lub nieostrożnych działań na urządzeniu (np. demontaż, narażenie na wysokie temperatury lub wilgotność, itp.). Zaleca się zachowania opakowania na przyszłość. W trosce o polepszenie naszych usług możemy wprowadzić zmiany w kolorach lub szczegółach produktu na opakowaniu.

Uwaga: Należy zachować niniejszą instrukcję obsługi, gdyż zawiera ważne informacje.
OSTRZEŻENIE! Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Ryzyko zadławienia – Małe części.

Oznaczenie produktu: JC598i17series
Zaprojektowano i opracowano w Europie – Wyprodukowano w Chinach
© Lexibook®

W kwestiach dotyczących obsługi posprzedażnej prosimy o kontakt na adres savcomfr@lexibook.com www.lexibook.com

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

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom



lexibook_en



www.lexibook.com
@Lexibook®



Ochrona środowiska:

Zbędny sprzęt elektryczny można utylizować, natomiast nie wolno go wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami gospodarstwa domowego! Prosimy o aktywne wspieranie ochrony zasobów i pomoc w ochronie środowiska – w tym celu prosimy oddać urządzenie do punktu zbiórki (jeśli jest to możliwe), ubstancji, mieszanin oraz części składowych.

