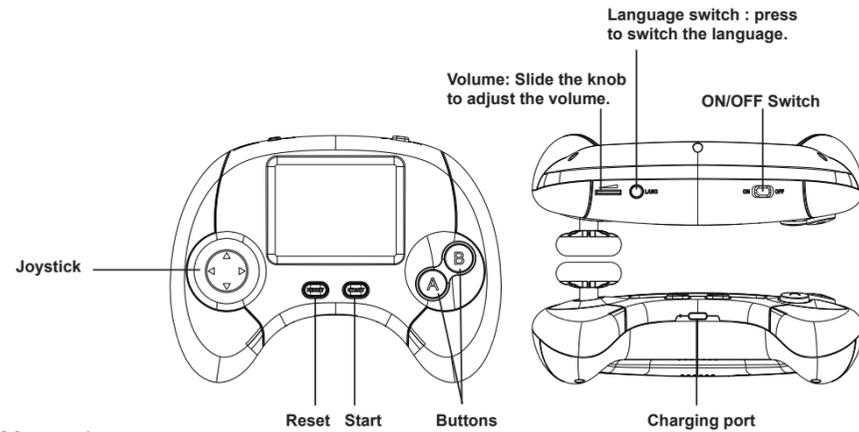


POWER CONSOLE®

BILINGUAL EDUCATIONAL CONSOLE

LEXIBOOK®



Instruction Manual

JCG100i1series

UNPACKING

When unpacking, ensure that the following elements are included:
1 x Bilingual educational console 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 bilingual educational console works with a USB Type-C charging cable (included) or a USB 5.0V $\overline{\text{---}}$ 1.0A power adapter. The product operates with 3.7V $\overline{\text{---}}$ 600mAh rechargeable battery.

- Charging the device
1. Insert the small end of the USB type C cable (included) into the USB type C charging port on the left of the unit.
 2. Connect the other end of the cable into the USB port of your powered computer or USB type power adaptor and connect it to a wall socket.
 3. The LED lights up in red when the device is charging. Once charging is completed, the LED light will turn off.

This toy contains batteries that are non-replaceable.

USB cable specifications:
Input Power: 5.0V $\overline{\text{---}}$ 1.0A
Output Power: 3.7V $\overline{\text{---}}$ 180mA
The toy is only to be connected to equipment bearing the following symbol or .

Note: If connect with an adaptor, please only use the adaptor for toys and it should be with this symbol .

Note: Please note that the USB cable can be used for battery charging only and not for data transfer.
Warning: Disconnect the adaptor if the game is not used for a long period of time to prevent overheating. When the game is powered by an adaptor, do not play outside. Check the state of the adaptor and the connection cords regularly. If their condition is deteriorating, do not use the adaptor until it has been repaired. The toy shall only be used with a transformer for toys. The adaptor is not a toy. The device should be disconnected from the power supply to be cleaned if liquids are used for cleaning. The toy is not intended for children under 3 years old. Misuse of transformer can cause electrical shock.

Parental advisory: transformer and adaptor for toys are not intended to be used as a toy. The usage must be under parental advice.

- WARNING:**
- Danger of explosion if battery is incorrectly replaced. Please only replace it with the same or equivalent battery.
 - The battery should not be exposed to high temperatures, such as sunlight, fire or anything similar.
 - The normal function of the product may be disturbed by strong electromagnetic interference. If so, simply reset the product to resume normal operation by following the instruction manual. In case the function could not resume, please use the product in other location.
 - The toy is not to be connected to more than the recommended number of transformers or power supplies.
 - For the purposes of recharging the battery, only use the detachable supply unit provided with this toy.

WARNING: Significant electromagnetic interference or electrostatic discharges may cause the device to malfunction or lose data. If the device is not functioning correctly, switch it off and then on again, or unplug the USB cable.

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.

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: JCG100i1series
Designed and developed in Europe – Made in China
©Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



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).



HOW TO USE YOUR POWER CONSOLE®?



- Navigate through the activities using the joystick.
- Choose your activity by pressing button A.
- Come back to the main menu by pressing the button B.
- Start an activity by pressing the "Start" button.
- Exit an activity by pressing the "Reset" button.

ACTIVITIES

LANGUAGE:



- 01. CORRECT THE SENTENCE:** A sentence is written, find the missing word.
- 02. CHOOSE THE PUNCTUATION:** A sentence is displayed, select the proper punctuation.
- 03. FIND THE WORD:** A sentence is displayed on the screen, select the verb/the subject/the object (depending on the question).
- 04. SENTENCE TYPE:** A sentence is displayed on the screen, indicate if the sentence is declarative, imperative or interrogative.
- 05. ANAGRAMS:** The letters of a word are jumbled, rebuild the word.
- 06. RHYMES:** Find a word that rhymes among 3 proposals.
- 07. ANTONYMS:** Find a word with the opposite meaning among 3 proposals.
- 08. SYNONYM:** Find a word that has the same meaning among 3 proposals.
- 09. HOMONYMS:** Find a word that makes the same sound among 3 proposals.

MATHEMATICS:



- 10. REMOVE BLOCK:** Select the right block to remove so that the addition of the remaining blocks equals to the displayed number.
- 11. BUBBLES:** Pop the 5 bubbles in crescent order.
- 12. FIND THE BLOCKS:** Guess how many blocks are making the displayed shape.
- 13. EQUATION:** Solve the equation thanks to the images.
- 14. HOW MANY?:** Move through the screen with your torch to count the moths.
- 15. COLOURED NUMBERS:** The screen displays various numbers written in different colours, answer to the questions.
- 16. CONVERSION:** Convert lengths, mass, volumes: a value is given and equals another value, select the proper unit or figure.
- 17. PAYING:** A price is displayed on the screen, select the correct amount of notes and coins to reach the price.
- 18. TEMPLATES:** Associate a template with a shape.

LOGIC:



- 19. SUDOKU:** Classic sudoku grids (4 and 9 digits).
- 20. WATER THE PLANTS:** Water the plants when they are into their hole to plant them and let them grow.
- 21. MAZE:** Help the bear to find its way in the maze and collect all the honey!
- 22. DOMINOS:** Play domino against a computer player.
- 23. MOVING PIPES:** Help to fill the tank with water by building the pipes road.
- 24. MEMORY:** Remember where are the 7 pairs of cards.
- 25. THE HEAVIEST:** Look at the scales and guess which item is the heaviest.
- 26. HOMING CHICKEN:** Logic game where players have to help the chick cross the river.
- 27. BUILD THE SHAPE:** A shape is displayed. The same shape reappears with a missing part. Select the right missing part to complete the initial shape.
- 28. FRUIT BATTLE:** Place sticks to close the box, the one who closes most boxes wins the game.

GENERAL KNOWLEDGE:



- 29. SOLAR SYSTEM:** Matching the images and the name of the 8 planets (except the Sun).
- 30. PLANETS QUIZ:** Show the fun questions about the planets, and select the answer from 3 choices. 15 to 20 questions.
- 31. THE EARTH:** Matching the images and the name of the 7 continents and the 12 selected oceans / Sea in the world.
- 32. FLAG TOUR:** Matching the flags to name of countries. 30 countries.
- 33. CAPITALS:** The name of a country is displayed, find the matching continent and capital.
- 34. MYTHOLOGY:** Associate the name of a deity to its worship reason and image.
- 35. JOB TOOLS:** Match a tool with the name of a job.
- 36. COLOUR ADDITIONS:** 2 colors are displayed, select the colour result when mixing the 2 first colours.
- 37. CLOCK READING:** A clock is displayed on the screen, write the time with numbers.
- 38. TIME TRAVEL:** A clock is displayed on the screen, and guess the time it will be in the future according to the question.
Example: "What time will it be in 3h15min?" / "What time was it 25 minutes ago?"
- 39. SCIENCE QUIZ:** A question is displayed on the screen, select the correct answer among 3 proposals.
- 40. BODY PARTS:** Match a body part image with its name / a name with its image.

GAMES:



- 41. MINESWEEPER:** Clear the board without detonating any mines.
- 42. PINBALL:** Score as many points as possible by hitting the targets and making various shots.
- 43. HORSE RIDING:** Ride your horse and avoid the obstacles, jump above the wood by pressing A, and avoid the birds by bending by moving the joystick down.
- 44. FRUIT MATCH:** Change the fruits while they are falling to catch the fruit you wanted.
- 45. GUESS THE IMAGE:** An image is displayed step-by-step on the screen, guess which image it is among different proposals.
- 46. FIND THE OTHER HALF:** Find the other half of the item displayed.
- 47. FISH HOME:** Help the fish to go home by selecting the correct house and avoiding the sharks.
- 48. BLOCK PUZZLE:** Select an item on the right part to fill the shape on the left.
- 49. DISTINCTION:** Spot the differences between two images.
- 50. SNAKE:** Use the joystick to steer the snake so he can eat as many objects as possible. The more he eats, the longer it becomes.

COMMENT UTILISER VOTRE POWER CONSOLE® ?



- Naviguez dans les activités à l'aide du joystick. Choisissez votre activité en appuyant sur le bouton A.
- Revenez au menu principal en appuyant sur le bouton B.
- Commencez une activité en appuyant sur le bouton "Start".
- Quittez une activité en appuyant sur le bouton "Reset".

ACTIVITÉS

LANGAGE :



- 01. LA PHRASE CORRECTE :** Une phrase est écrite avec un mot manquant. Trouve le mot manquant.
- 02. LA BONE PONCTUATION :** Une phrase est affichée, choisissez la ponctuation appropriée.
- 03. TYPE DE MOT :** Une phrase s'affiche à l'écran, sélectionnez le verbe/le sujet/l'objet (en fonction de la question).
- 04. TYPE DE PHRASE :** Une phrase s'affiche à l'écran, indiquez si la phrase est déclarative, impérative ou interrogative.
- 05. ANAGRAMMES :** Les lettres d'un mot sont mélangées, reconstruisez le mot.
- 06. RIMES :** Trouvez un mot qui rime avec celui proposé parmi 3 propositions.
- 07. ANTONYMES :** Trouvez un mot de sens contraire à celui proposé parmi 3 propositions.
- 08. SYNONYME :** Trouvez un mot qui a le même sens que celui proposé parmi 3 propositions.
- 09. HOMONYMES :** Trouvez un mot qui fait les mêmes sons que celui proposé parmi 3 propositions.

MATHÉMATIQUES :



- 10. ENLEVE LE BON BLOC :** Sélectionnez le bon bloc à enlever pour que l'addition des blocs restants soit égale au nombre affiché.
- 11. BULLES :** Faites éclater les 5 bulles dans l'ordre du croissant.
- 12. TROUVE LES BLOCS :** Devinez combien de blocs forment la forme affichée.
- 13. ÉQUATION :** Résoudre l'équation grâce aux images.
- 14. COMBIEN SONT-ILS ? :** Déplacez-vous dans l'écran avec votre torche pour compter les papillons de nuit.
- 15. CHIFFRES COLORÉS :** L'écran affiche différents chiffres écrits en couleur, répondez aux questions.
- 16. CONVERSION :** Convertir des longueurs, des masses, des volumes : une valeur est donnée et est égale à une autre valeur, sélectionner l'unité ou le chiffre adéquat.
- 17. PAIEMENT :** Un prix est affiché à l'écran, sélectionnez la quantité correcte de billets et de pièces pour atteindre le prix.
- 18. MODÈLES :** Associer un modèle à une forme.

LOGIQUE :



- 19. SUDOKU :** Grilles de sudoku classiques (4 et 9 chiffres).
- 20. ARROSE LES PLANTES :** Arrosez les plantes lorsqu'elles sont dans leur trou pour les planter et les laisser pousser.
- 21. LABYRINTHE :** Aidez l'ours à trouver son chemin dans le labyrinthe et à collecter tout le miel !
- 22. DOMINOS :** Jouer aux dominos contre un ordinateur.
- 23. TUYAUX MOBILES :** Aidez à remplir le réservoir d'eau en construisant la route des tuyaux.
- 24. MÉMOIRE :** Souvenez-vous où se trouvent les 7 paires de cartes.
- 25. LE POIDS LOURD :** Regardez la balance et devinez quel est l'objet le plus lourd.
- 26. POUSSIN VOYAGEUR :** Jeu logique où il faut aider le poussin à traverser la rivière.
- 27. LA BONNE FORME :** Une forme est affichée. Une nouvelle forme s'affiche avec une partie manquante. Retrouve la partie manquante pour recréer la forme initiale.
- 28. BATAILLE DE FRUITS :** Placez des bâtonnets pour fermer la boîte, celui qui ferme le plus de boîtes gagne la partie.

CULTURE GÉNÉRALE :



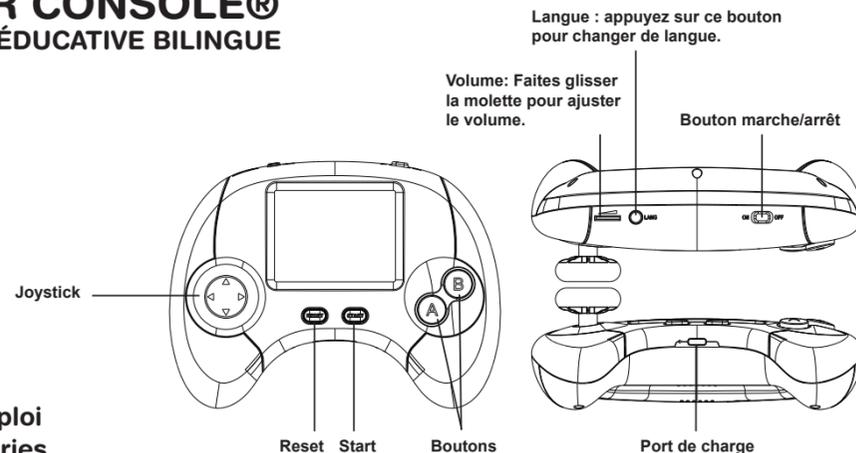
- 29. SYSTÈME SOLAIRE :** Associez les images et le nom des 8 planètes (sauf le Soleil).
- 30. QUIZ DES PLANÈTES :** Répondez aux questions amusantes sur les planètes et sélectionnez la réponse parmi 3 choix. 15 à 20 questions.
- 31. LA TERRE :** Associez les images et le nom des 7 continents et des 12 océans / mers du monde.
- 32. TOUR DES DRAPEAUX :** Associez les drapeaux aux noms des pays. 30 pays.
- 33. CAPITALES :** Le nom d'un pays est affiché, trouvez le continent et la capitale correspondants.
- 34. MYTHOLOGIE :** Associez le nom d'une divinité à son motif de culte et à son image.
- 35. OUTILS DE TRAVAIL :** Associez un outil au nom d'un travail.
- 36. MÉLANGE DE COULEURS :** 2 couleurs sont affichées, sélectionnez la couleur résultant du mélange des 2 premières couleurs.
- 37. LIRE L'HORLOGE :** Une horloge est affichée à l'écran, écrivez l'heure avec des chiffres.
- 38. VOYAGE DANS LE TEMPS :** Une horloge est affichée à l'écran, puis une action est dite, devinez l'heure qu'il sera dans le futur en répondant à la question posée.
Exemple : "Quelle heure sera-t-il dans 3h15min ?" / "Quelle heure était-il y a 25 minutes ?"
- 39. QUIZ SCIENTIFIQUE :** Une question est affichée à l'écran, il faut choisir la bonne réponse parmi 3 propositions.
- 40. PARTIES DU CORPS :** Associez l'image d'une partie du corps à son nom / un nom à son image.

JEUX :



- 41. DÉMINEUR :** Effacez le tableau sans faire exploser de mines.
- 42. FLIPPER :** Marquez le plus de points possible en touchant les cibles et en effectuant différents tirs.
- 43. ÉQUITATION :** Montez à cheval et évitez les obstacles, sautez au-dessus du bois en appuyant sur A, et évitez les oiseaux en vous penchant en déplaçant le joystick vers le bas.
- 44. LE BON FRUIT :** Changez les fruits pendant qu'ils tombent pour attraper le fruit que vous voulez.
- 45. DEVINE L'IMAGE :** Une image est affichée pas à pas sur l'écran, choisissez la bonne proposition pour compléter l'image.
- 46. L'AUTRE MOITIÉ :** Trouvez l'autre moitié de l'objet affiché.
- 47. LA MAISON DU POISSON :** Aidez le poisson à rentrer chez lui en sélectionnant la bonne maison et en évitant les requins.
- 48. BLOCS :** Sélectionnez un élément sur la partie droite pour remplir la forme sur la gauche.
- 49. DIFFÉRENCES :** Repérez les différences entre deux images.
- 50. SNAKE :** Utilisez le joystick pour diriger le serpent afin qu'il puisse manger autant d'objets que possible. Plus il mange, plus il s'allonge.

POWER CONSOLE® CONSOLE ÉDUCATIVE BILINGUE



Mode d'emploi JCG1001series

CONTENU DE L'EMBALLAGE

Lors du déballage, assurez-vous que les pièces suivantes soient incluses :
1 x Console éducative bilingue 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

La console éducative bilingue fonctionne avec un câble de charge USB type-C (inclus) ou un adaptateur d'alimentation USB 5.0V \pm 1.0A.
Le produit fonctionne avec une batterie rechargeable de 3.7V \pm 600mAh.

Alimentation

1. Insérez la petite extrémité du câble USB type-C (inclus) dans le port de charge USB type-C.
2. Raccordez l'autre extrémité du câble au port USB de votre ordinateur en marche ou à un adaptateur d'alimentation USB branché à une prise murale.
3. L'indicateur LED s'allume en rouge quand le casque se recharge, puis s'éteint une fois la recharge terminée.

Ce jouet contient des piles non remplaçables.

Spécifications du câble USB :

Puissance d'entrée : 5,0 V \pm 1,0 A
Puissance de sortie : 3,7V \pm 180mA

Le jouet ne peut être connecté qu'à un équipement portant le symbole suivant ou

Note : Si le jouet est connecté avec un adaptateur, n'utilisez que l'adaptateur pour jouets et il doit porter le symbole suivant

Remarque : le câble USB ne peut être utilisé que pour charger la batterie et non pour transférer des données.
Attention : Débranchez l'adaptateur si le jeu n'est pas utilisé pendant une longue période afin d'éviter toute surchauffe. Lorsque le jeu est alimenté par un adaptateur, ne jouez pas à l'extérieur. Vérifiez régulièrement l'état de l'adaptateur et des cordons de connexion. Si leur état se détériore, n'utilisez pas l'adaptateur tant qu'il n'a pas été réparé. Le jouet ne doit être utilisé qu'avec un transformateur pour jouets. L'adaptateur n'est pas un jouet. L'appareil doit être débranché de l'alimentation électrique pour être nettoyé si des liquides sont utilisés pour le nettoyage. Le jouet n'est pas destiné aux enfants de moins de 3 ans. Une mauvaise utilisation du transformateur peut provoquer un choc électrique.
Avis parental : le transformateur et l'adaptateur pour jouets ne sont pas destinés à être utilisés comme des jouets. L'utilisation doit se faire sous la surveillance des parents.

ATTENTION :

- Risque d'explosion en cas de remplacement incorrect de la batterie. Ne la remplacez que par une pile identique ou équivalente.
 - La pile ne doit pas être exposée à des températures élevées, telles que la lumière du soleil, le feu ou toute autre chose similaire.
 - Des interférences électromagnétiques importantes ou des décharges électrostatiques peuvent entraîner un dysfonctionnement de l'appareil ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, éteignez-le puis rallumez-le, débranchez le câble USB ou retirez les piles et réinsérez-les.
 - Le fonctionnement normal du produit peut être perturbé par de fortes interférences électromagnétiques. Dans ce cas, il suffit de réinitialiser le produit pour qu'il reprenne son fonctionnement normal en suivant le manuel d'instructions. Si le fonctionnement ne peut pas reprendre, veuillez utiliser le produit dans un autre endroit.
 - Le jouet ne doit pas être connecté à un nombre de transformateurs ou de sources d'alimentation supérieure à celui recommandé.
 - Pour recharger la batterie, n'utilisez que l'unité d'alimentation détachable fournie avec le jouet.
- Ce jouet contient des piles non remplaçables.

ATTENTION : Des interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques importantes peuvent entraîner un dysfonctionnement de l'appareil ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, éteignez-le puis rallumez-le, ou débranchez le câble USB.

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.

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. Ne pas 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. 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 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: JCG1001series
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 management des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).

