

Cód: 2717

Candide®

Laptop Party

manual de instruções

polly™



Caros Pais,

Nós, da Candide, sempre pensamos em um brinquedo seguro que estimule a criatividade e dê alegria às crianças, motivo pelo qual nos dedicamos permanentemente à pesquisa para o aprimoramento de nossos produtos.

No momento da compra, pequenas diferenças entre produto e embalagem, fotos ilustrativas e entre lotes podem ser constatadas, fato para o qual agradecemos sua compreensão.

O Laptop Party é um pequeno computador que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, matemática, música e raciocínio lógico.

Recomendamos que vocês o acompanhem e auxiliem no uso deste produto, incentivando-o a aprender ao mesmo tempo que desfruta de sua companhia.

Cordialmente,

Seus amigos da

Candide®



Índice:

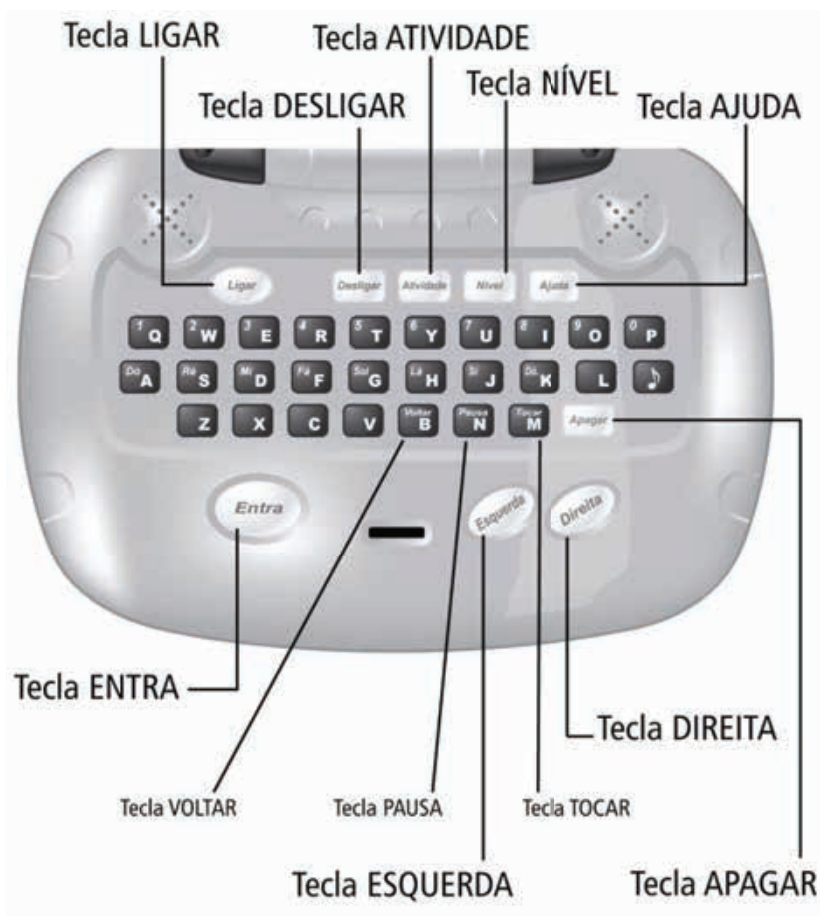
| | |
|-----------------------------------|----|
| Descrição Externa | 1 |
| Descrição do teclado | 2 |
| Teclas de função | 3 |
| Mouse | 3 |
| Instalação de pilhas | 4 |
| Precauções com as pilhas | 4 |
| Como ligar e desligar | 5 |
| Controle de volume | 5 |
| Como escolher uma atividade | 6 |
| Descrição das atividades | 6 |
| 1. Dança das letras | 6 |
| 2. Vamos soletrar | 6 |
| 3. Letra intrusa | 6 |
| 4. Palavra embaralhada | 7 |
| 5. Imagens | 7 |
| 6. Defesa do Batman | 7 |
| 7. Palavra escondida | 7 |
| 8. Qual é a letra? | 8 |
| 9. Estrada de letras | 8 |
| 10. Tecla maluca | 8 |
| 11. Árvore de letras | 9 |
| 12. Fuga das letras | 9 |
| 13. Perseguição Policial | 9 |
| 14. Números mágicos | 10 |
| 15. Comparações | 10 |
| 16. Bola de Cristal | 10 |

| | |
|-------------------------------|----|
| 17. Bola de Cristal 2 | 10 |
| 18. Fique fera | 11 |
| 19. Número escondido | 11 |
| 20. Figura correta | 11 |
| 21. Complete a figura | 12 |
| 22. Pares escondidos | 12 |
| 23. Hora certa | 12 |
| 24. Labirinto do Batman | 13 |
| 25. Tijolos | 13 |
| 26. Boliche | 13 |
| 27. Tiro ao alvo | 13 |
| 28. Caça ao tesouro | 14 |
| 29. Caverna | 14 |
| 30. Caça com estilo | 14 |
| 31. Gravador | 14 |
| 32. Qual é a nota? | 15 |
| 33. Música, música | 15 |

Descrição Externa



Descrição do Teclado



Teclas de função

O teclado possui as seguintes teclas de função:

ATIVIDADE: Exibe a tela de seleção de atividades.

AJUDA: Apresenta a resposta correta caso você precise de ajuda

NÍVEL: Permite que você mude do nível 1 para o nível 2 ou do nível 2 para o nível 1.

ENTRA: Confirma a resposta que você escolheu.

APAGAR: Permite mover o cursos para a esquerda e deletar o caractere imediatamente anterior ao cursor.

Mouse

BOTÃO SUPERIOR: Confirma a resposta que você escolheu (corresponde à tecla ENTRA do teclado).

BOTÃO DA ESQUERDA: Move o cursor para a esquerda (corresponde à tecla ESQUERDA do teclado).

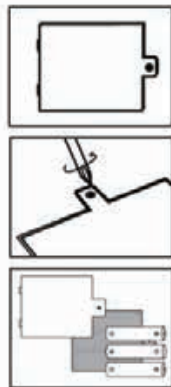
BOTÃO DA DIREITA: Move o cursor para a direita (corresponde à tecla DIREITA do teclado).

Instalação das pilhas

O laptop funciona com três pilhas AA.

Procedimento de instalação:

1. Certifique-se de que o brinquedo esteja desligado.
2. Abra o compartimento das pilhas com uma chave de fenda.
3. Instale três pilhas AA conforme indicação da polaridade.
4. Feche a tampa e aperte os parafusos.



Precauções com as pilhas

O uso incorreto das pilhas pode danificar o produto

1. Não misture pilhas alcalinas, comuns (carbono-zinco) ou recarregáveis.
2. Nunca misture pilhas usadas com novas.
3. Certifique-se de que os pólos positivo (+) e negativo (-) de cada pilha estejam posicionados corretamente.
4. Nunca use tipo de pilhas diferentes.
5. Se o laptop não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
6. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
7. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

Como ligar e desligar

Pressione o botão LIGAR para ligar a unidade.



Pressione o botão DESLIGAR para desligar a unidade.



Se a unidade permanecer sem uso por 3 minutos, ela se desligará automaticamente.

Controle de volume

O controle de volume permite aumentar ou abaixar o nível do som.



Como escolher uma atividade:

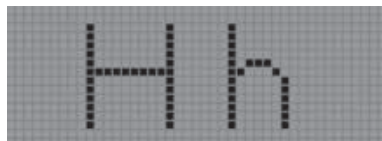
Selecione o seu código de jogo (de 1 a 33) usando as teclas numéricas. Então, pressione a tecl ENTRADA para confirmar. Use as teclas ESQUERDA / DIREITA para fazer correções da d



Descrição das atividades:

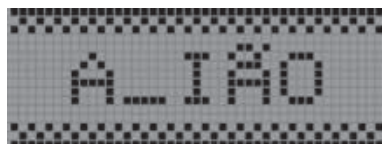
1. Dança das letras:

Insira uma letra, que eu te ensino a escrever. Pressione uma letra para mostrar a palavra gerada pelo computador para esta letra.



2. Vamos soletrar:

Complete o espaço em branco com a letra certa. Escolha a letra correta para a lacuna e pressione a sua letra para entrar com a resposta.



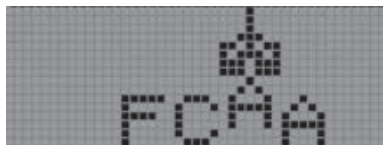
3. Letra intrusa:

Retire a letra errada. Use as teclas ESQUERDA / DIREITA para escolher e Pressione ENTRADA para descer a letra escolhida.



4. Palavra embaralhada

Reescreva a palavra. Utilize as teclas ESQUERDA / DIREITA para mover o gancho e pressione ENTRA para inserir na ordem certa.



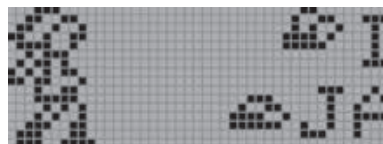
5. Imagens

A palavra que descreve a figura. Digite a palavra para descrever a imagem mostrada. Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para corrigir uma letra digitada e pressione ENTRA para confirmar.



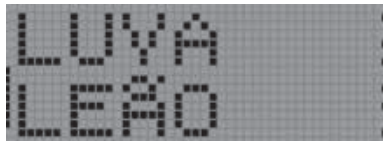
6. Defesa da Polly

Digite palavra e proteja a Polly do inseto. Digite a palavra para cancela-la e parar o inseto que voa em direção a Polly.



7. Palavra escondida

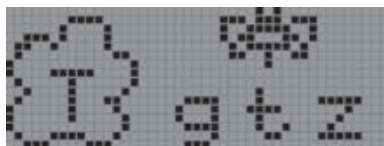
Encontre a palavra. Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.



8. Qual é a letra?

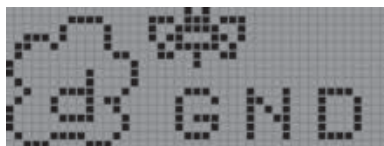
NÍVEL 1 - Encontre a letra correta.

Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher a letra minúscula mostrada e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.



NÍVEL 2 - Encontre a letra correta.

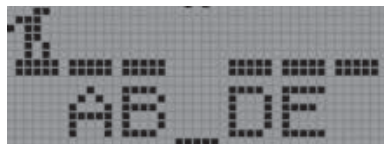
Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher a letra maiúscula apresentada e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.



9. Estrada de letras

Encontre a letra e complete a estrada.

Pressione a letra correta para preencher e completar a sequência.



10. Tecla maluca

NÍVEL 1 - Aprenda a digitar.

Pressione a letra correta para apagar a letra maiúscula.



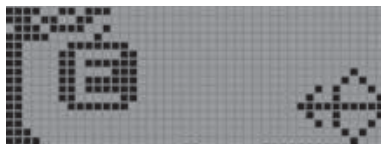
NÍVEL 2 - Aprenda a digitar.

Pressione a letra correta para apagar a letra minúscula.

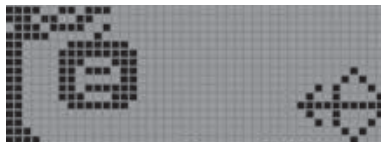


11. *Árvore de letras*

NÍVEL 1 - Aprenda as letras que caem da árvore. Pressione a letra correta para acertar a maçã com letra maiúscula.

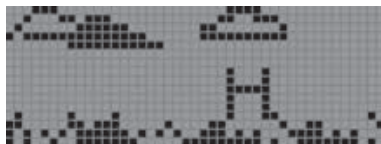


NÍVEL 2 - Aprenda as letras que caem da árvore. Pressione a letra correta para acertar a maçã com letra minúscula.

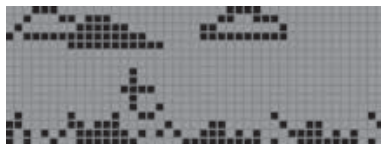


12. *Fuga de letras*

NÍVEL 1 - Digite a letra que aparece na tela. Pressione a letra correta para apagar a letra maiúscula.

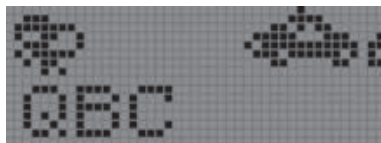


NÍVEL 2 - Digite a letra que aparece na tela. Pressione a letra correta para apagar a letra minúscula.

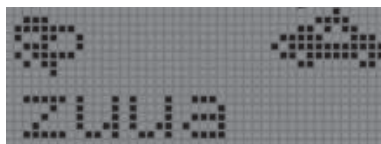


13. *Perseguição Policial*

NÍVEL 1 - Digite a seqüência que aparece na tela. Pressione a letra correta para apagar a letra maiúscula. Se conseguir capturar o ladrão, você vence o jogo.

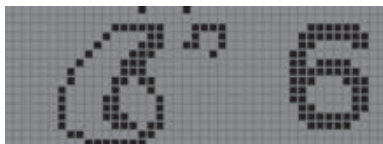


NÍVEL 2 - Digite a seqüência que aparece na tela. Pressione a letra correta para apagar a letra minúscula. Se conseguir capturar o ladrão, você vence o jogo.



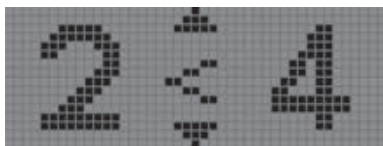
14. Números mágicos

Escolha qualquer número, que eu te ensino a contar. Pressione uma tecla numérica para o número aparecer.



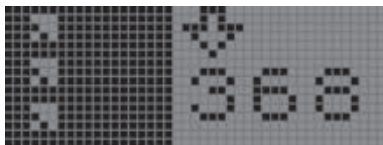
15. Comparações

Escolha o sinal certo. Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

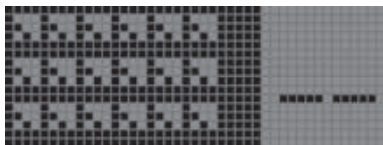


16. Bola de cristal

NÍVEL 1 - Conte os ícones e encontre o número. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

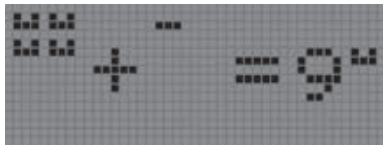


NÍVEL 2 - Conte os ícones e encontre o número. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

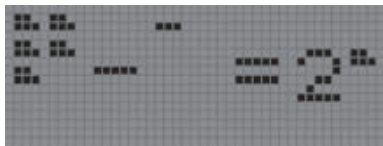


17. Bola de cristal 2

NÍVEL 1 - Qual é a soma desta equação? Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta e a adição.



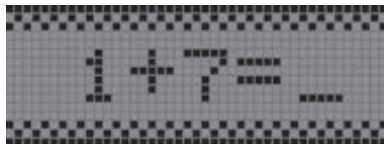
NÍVEL 2 - Qual é a soma desta equação? Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta da subtração.



18. Fique fera

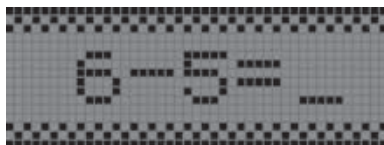
NÍVEL 1 - Calcule a seguinte equação.

Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor. Utilize o teclado numérico e pressione ENTRA para confirmar a resposta da adição.



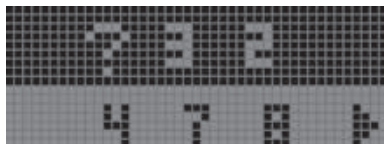
NÍVEL 2 - Calcule a seguinte equação.

Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor. Utilize o teclado numérico e pressione ENTRA para confirmar a resposta da subtração.

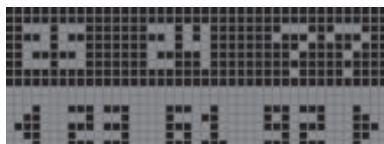


19. Número escondido

NÍVEL 1 - Complete o número que está faltando. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

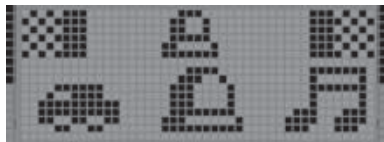


NÍVEL 2 - Complete o número que está faltando. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.



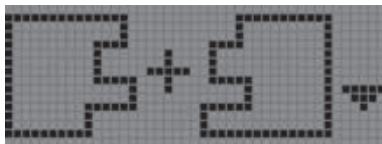
20. Figura correta

Escolha a figura correta. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.



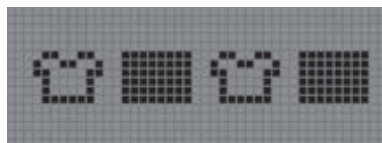
21. Complete a figura

Encontre o encaixe certo das figuras. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

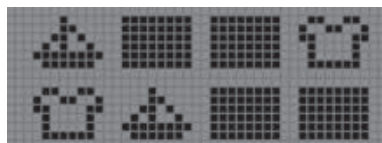


22. Pares escondidos

NÍVEL 1 - Encontre os pares. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover e pressione ENTRA para virar a carta. Encontre 2 cartas iguais para vencer.

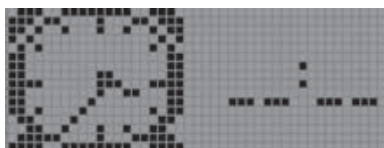


NÍVEL 2 - Encontre os pares. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover e selecionar. Pressione ENTRA para virar a carta. Encontre 4 cartas iguais para vencer.



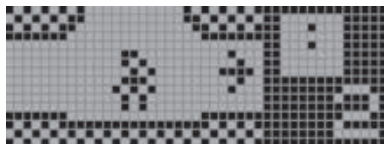
23. Hora certa

Qual é a hora certa? Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor. Pressione uma tecla numérica e depois ENTRA para confirmar sua resposta.



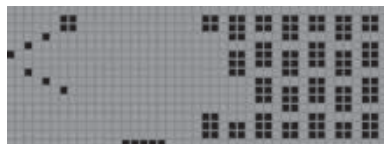
24. Labirinto da Polly

Ajude a Polly a chegar em casa. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher a saída e pressione ENTRA para ir até a próxima etapa do jogo. Tente ajudar a Polly a encontrar o caminho para a casa. O número à direita informa a distância da casa. Quando este chegar a 0, significa que Polly conseguiu chegar.



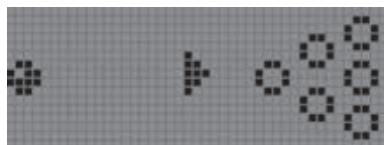
25. Tijolos

Acerte todos os tijolos. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor e direcionar a bola para apagar os tijolos.



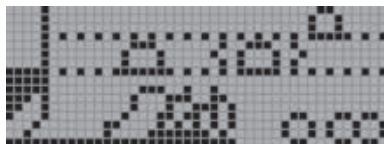
26. Boliche

Vamos jogar boliche? Pressione ENTRA para arremessar a bola.



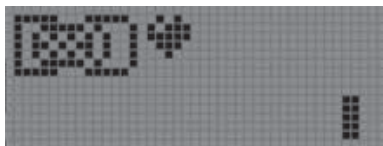
27. Acerte o alvo

Acerte as bolas no alvo. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor. Pressione ENTRA para arremessar a bolano alvo. O jogo termina quando o tempo, indicado na parte de baixo da tela, acaba.



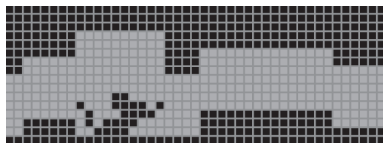
28. Caça ao tesouro

Mova o carro para alcançar o tesouro. Use a tecla ESQUERDA para mover para cima e DIREITA para mover para baixo. Evite bater na parede para conseguir o tesouro.



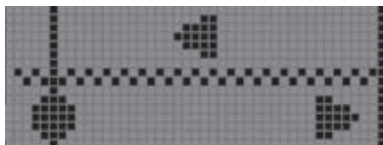
29. Caverna

Encontre o ratinho a escapar da armadilha. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o ratinho. Encontre a lacuna para salvá-lo enquanto o teto desaba rapidamente.



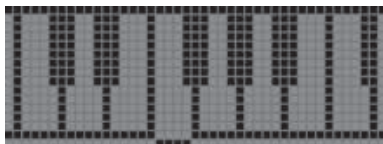
30. Caça com estilo

Acerte as figuras ao passarem pela barreira. Quando o sinal atingir a linha da esquerda, tecle ESQUERDA, DIREITA ou ENTRA. O jogo termina se você perder 5 chances.



31. Gravador

Toque e grave sua melodia. Pressione A, "S", "D", "F", "G", "H", "J" or "K" para compor uma música. Pressione TOCAR para gravar, então VOLTAR para tocar a música gravada. Tecla PAUSA para pausar a música tocada.



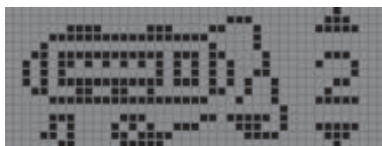
32. Qual é a nota?

Escreva a nota musical. Pressione A", "S", "D", "F", "G", "H", "J" or "K" para confirmar sua resposta.



33. Música, música

Escolha a música. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para tocar a melodia.



TERMO DE GARANTIA

A Candide Indústria e Comércio Ltda. garante este produto pelo período de **90 dias**, contados **a partir da data de emissão da nota fiscal de compra**, desde que o mesmo tenha sido instalado e manuseado conforme orientações descritas no manual e somente em Território Nacional. Durante o período estipulado, a garantia cobre totalmente peças e mão-de-obra. **Somente técnicos da Assistência Técnica da Candide e das oficinas credenciadas estão autorizados a reparar defeitos cobertos pela garantia.** Para informações sobre o endereço mais próximo, entre em contato com o nosso SAC: 0800 55 74 00. O consumidor tem o prazo de 90 dias para reclamar de irregularidades aparentes, ou seja, de fácil e imediata observação do produto, como itens que constituem a parte externa e qualquer outro acessível ao usuário. **A garantia de peça sujeita ao desgaste natural** (peças plásticas e acessórios em geral) **fica restrita ao prazo final de 90 dias.** A garantia perde seu efeito se: a) a instalação ou utilização do produto estiverem em desacordo com as recomendações do manual de instruções; b) **o produto sofrer qualquer dano provocado por acidente, queda, agentes da natureza** ou consertos realizados por pessoas não credenciadas pela Candide Indústria e Comércio Ltda.; c) o número de série do produto estiver danificado ou adulterado. **A garantia não cobre; a) transporte e remoção do produto para conserto; b) desempenho insatisfatório do produto devido à instalação ou manuseio inadequados.** Por se tratar de produto importado, produzido fora do território nacional, a Candide Indústria e Comércio Ltda. se isenta de qualquer responsabilidade na eventualidade de serem constatados pequenos erros de grafia, fonética ou outros relacionados à adaptação do produto à língua portuguesa. **A garantia somente é válida mediante a apresentação da nota fiscal.**

Para entrar em contato com a Candide, clique na guia Fale conosco em nosso site **www.candide.com.br** ou ligue para o Serviço de Atendimento ao Cliente no número **0800 55 74 00** de seg. a sex. das 8:20 as 18:00

Candide®