

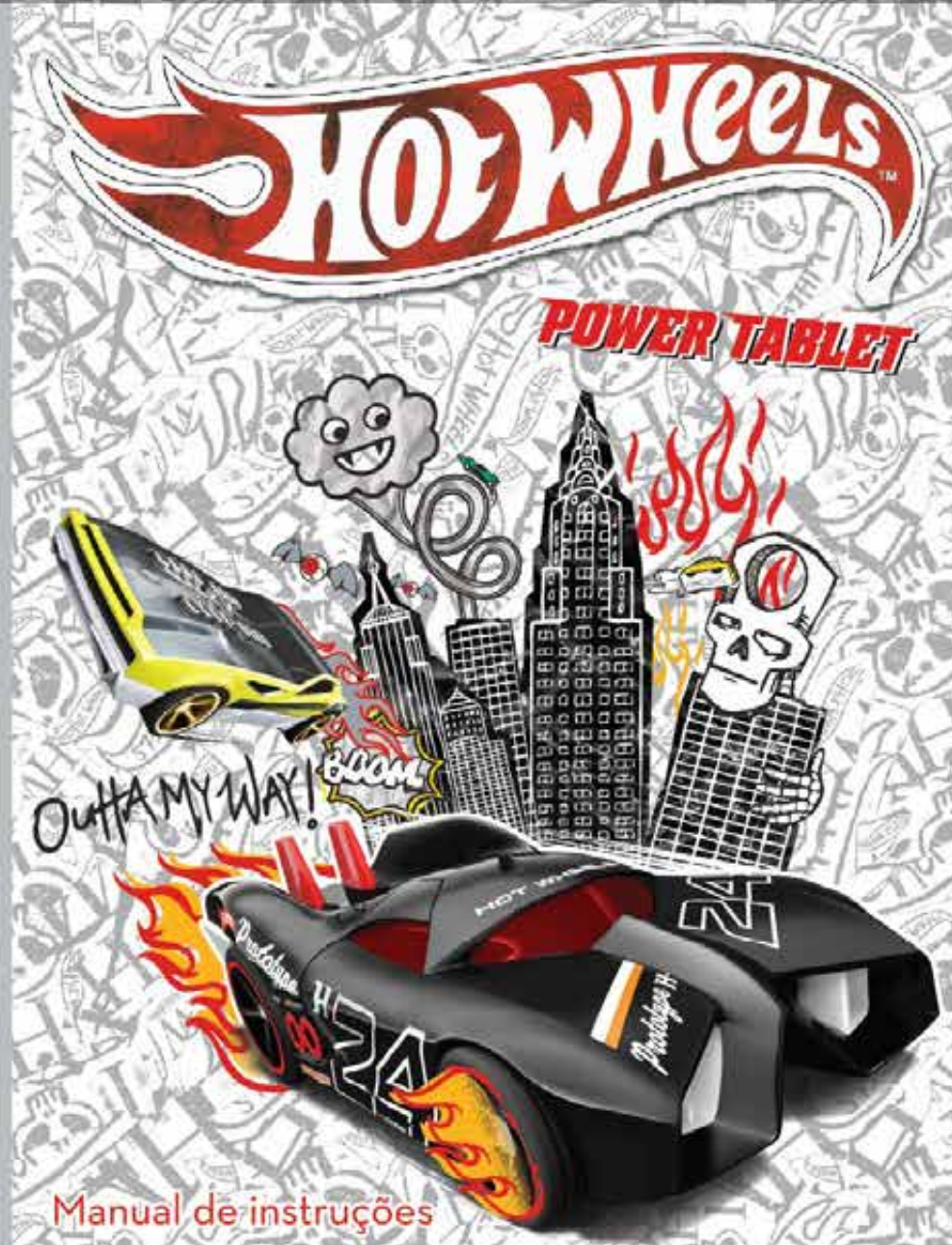
TERMO DE GARANTIA

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 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 os 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 apresentação da nota fiscal.**

Para entrar em contato com a Candide, clique na guia Fale Conosco no 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

Distribuído por: Candide Ind. e Com. Ltda.



Manual de instruções

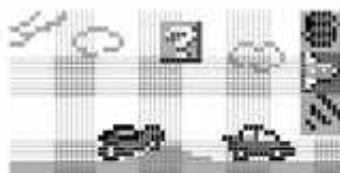
Cód.: 4530

Candide

Atividade 10:

Tocando na tela

Toque no primeiro ícone do canto direito para fazer o carro saltar e e pegar as caixas de bonus. Toque no segundo para atirar um míssil contra um carro inimigo. Toque no terceiro para aumentar sua velocidade e evitar ser atingido por um míssil vindo do céu.



Atividade 11:

Tocando na tela

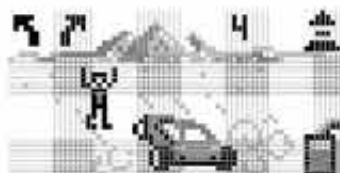
Rotacione a tela a 90 graus para jogar esse pinball. Toque no puxador no canto de baixo da tela para lançar a bola e iniciar o jogo. Toque nas pás para rebater a bola e atingir o salvos para ganhar pontos.



Atividade 12:

Tocando na tela

Toque nas setas no canto esquerdo para controlar o carro. Toque na ícone de velocidade da direita para acelerar. Resgate o maior número de pessoas antes que seu combustível termine.



Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para controlar o carro. Pressione enter para aumentar a velocidade e resgate o maior número de pessoas antes que seu combustível termine.

Grupo de música

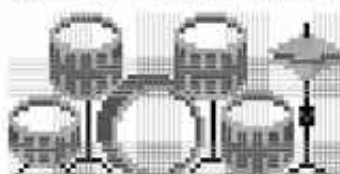
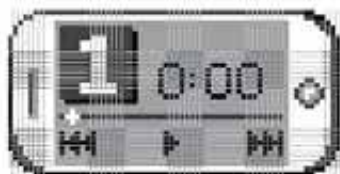
Atividade 1:

Tocando na tela

Toque nas setas esquerda ou direita para fazer a seleção e toque em play para iniciar a música. Toque na bateria compor uma nova música.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para mover o jogador e pressione enter para rebater a bola.



Índice:

Aviso Importante	5
Descrição Geral	5
Funções das teclas especiais	6
Ícones do Visor	6
Instalação das Pilhas	6
Procedimento para instalação	6
Precauções com as pilhas	7
Como Ligar e Desligar	7
Controle de Contraste	7
Controle de Volume	7
Como Obter Resposta	7
Seleção das atividades	7
Animação das atividades	8
Descrição das atividades	8
Grupo ABC: Atividade 1	8
Grupo ABC: Atividade 2	8
Grupo ABC: Atividade 3	9
Grupo ABC: Atividade 4	9
Grupo ABC: Atividade 5	9
Grupo ABC: Atividade 6	9
Grupo ABC: Atividade 7	10
Grupo de digitação: Atividade 1	10
Grupo de digitação: Atividade 2	10
Grupo de matemática: Atividade 1	10
Grupo de matemática: Atividade 2	11
Grupo de matemática: Atividade 3	11
Grupo de matemática: Atividade 4	11
Grupo de matemática: Atividade 5	11

Atividade 3:

Tocando na tela

Toque nas setas para selecionar, toque na peça para confirmar e selecione outras para personalizar seu carro.

Utilizando o teclado

Use as teclas direita ou esquerda para selecionar as partes do carro e pressione enter para confirmar. Selecione outras peças para customizar seu veículo.



Atividade 4:

Tocando na tela

A barra de força no canto esquerdo irá subir automaticamente repetidas vezes. Toque na tela afim de parar a barra e utilizar sua força para fazer o carro correr.

Utilizando o teclado

A barra de força no canto esquerdo irá subir automaticamente repetidas vezes. Tecle enter afim de parar a barra e utilizar sua força para fazer o carro correr.



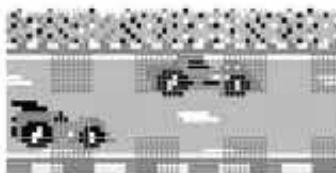
Atividade 5:

Tocando na tela

Toque na pista para controlar o carro e tente vencer a corrida.

Utilizando o teclado

Use as teclas direita ou esquerda para controlar o carro e tente vencer a corrida.



Atividade 6:

Tocando na tela

Toque na tela para disparar o míssil e atingir o carro. Atinja 3 dos 4 mísseis para destruí-lo.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para mirar. Pressione enter para atirar o míssil no oponente. Atinja 3 de 4 para destruí-lo.

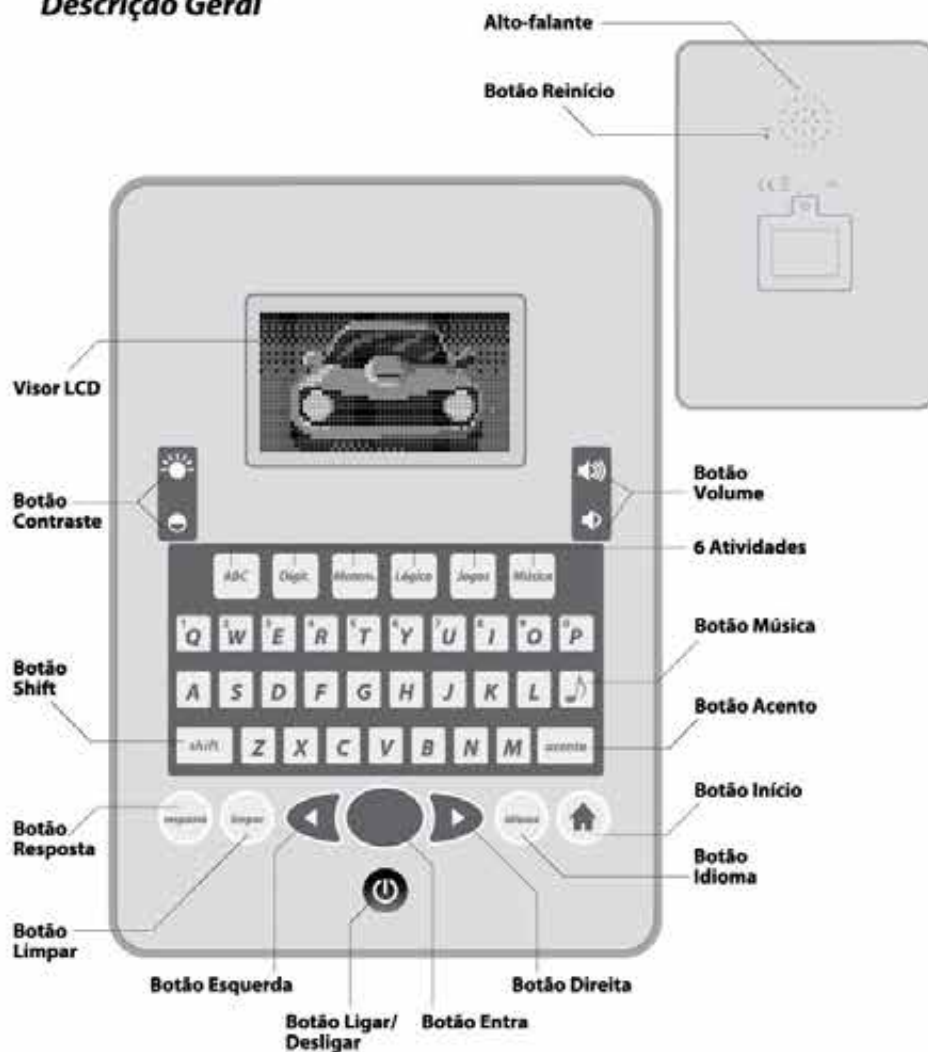


Aviso Importante

Por favor, leia atentamente este manual antes de operar o **Power Tablet** e guarde-o para futuras consultas.

Os itens deste manual podem sofrer alterações sem prévio aviso.

Descrição Geral



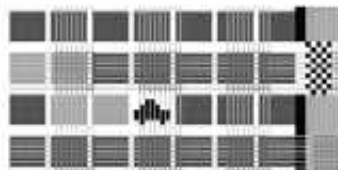
Atividade 7:

Tocando na tela

Memorize o caminho para o coração. Toque no bloco para limpar o caminho para o próximo passo do cãozinho. É preciso chegar no coração para vencer.

Utilizando o teclado

Memorize o caminho para o coração. Use as teclas esquerda, direita ou enter para limpar o caminho para o próximo passo do cãozinho. É preciso chegar no coração para vencer. Tecla limpar para começar novamente. Caso queira ver a resposta correta, pressione a tecla resposta.



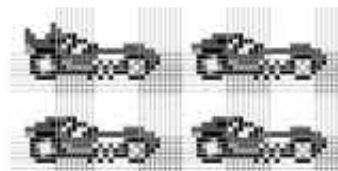
Atividade 8:

Tocando na tela

Toque na imagem do carro diferente.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para escolher a imagem do carro diferente.



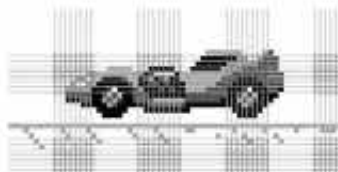
Atividade 9:

Tocando na tela

Memorize a forma da imagem mostrada. Toque na sombra correspondente a ela.

Utilizando o teclado

Memorize a forma da imagem mostrada. Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter.



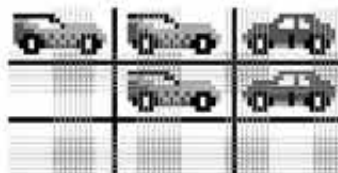
Atividade 10:

Tocando na tela

Toque nos quadrinhos para inserir um carro e jogar o jogo-da-velha.

Utilizando o teclado

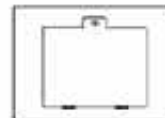
Use as teclas esquerda ou direita e enter para inserir um carro e jogar o jogo-da-velha.



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 pilhas com voltagem diferente da recomendada.
Use somente pilhas AA de 1,5V.
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

Para ligar a unidade, basta pressionar o botão Ligar. Para desligar, pressione o botão Desligar.

Se você se esquecer de desligar a unidade, ela desligará automaticamente em aproximadamente três minutos.

Controle de Contraste

Use o botão Contraste para aumentar/diminuir a luminosidade do visor LCD.

Controle de Volume

Use o botão Melodia ou o botão Volume para aumentar/diminuir o volume da música de fundo ou desligá-la.

Como Obter Resposta

Caso tenha dificuldade para obter a resposta em alguma atividade, pressione o botão "Resposta" e a resposta correta será apresentada.

Seleção das atividades

Há 2 maneiras de selecionar as atividades. Tocando na tela ou utilizando o teclado.

Toque na tela

Toque na tela para escolher e ampliar o grupo de atividades. Então toque na ícone para abrir a tela de seleção. Toque no coração para escolher o jogo ou toque em qualquer lugar para entrar na atividade.

Utilize o teclado

Tecla esquerda ou direita para escolher e ampliar o grupo de atividades. Então pressione Enter para abrir a tela de seleção. Utilize as teclas direita ou esquerda para selecionar o jogo e em seguida, enter para iniciar.

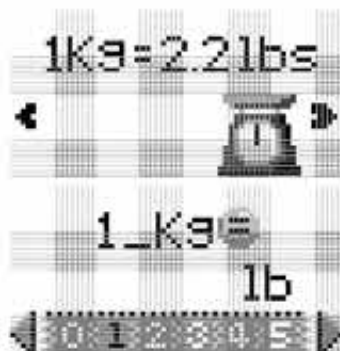
Atividade 6:

Tocando na tela

Toque nos ícones de setas para selecionar e em qualquer área da tela para confirmar a conversão. Então, toque o número a ser inserido e no ícone de igualdade para receber a resposta.

Utilizando o teclado

Utilize as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para escolher a conversão. Utilize o teclado numérico para inserir o número e então, enter para receber a resposta. Para apagar tudo, utilize a tecla apagar. Pressione resposta para optar por uma nova conversão.



Grupo de lógica

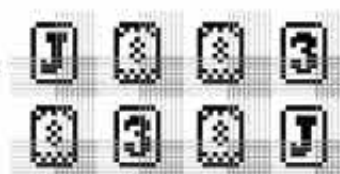
Atividade 1:

Tocando na tela

Encontre os pares dos cartões tocando primeiro em um e em seguida em outro. Tente encontrar todos os pares.

Utilizando o teclado

Encontre os pares dos cartões virando-os com as teclas direita, esquerda e enter. Vire um e em seguida vire outro para encontrar seu par. Tente encontrar todos.



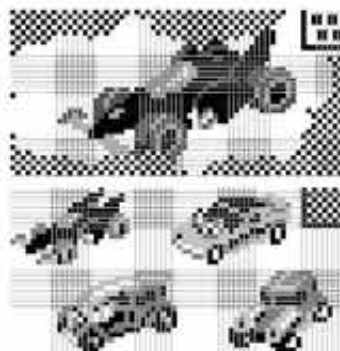
Atividade 2:

Tocando na tela

Esfregue o seu dedo na tela para apagar os pontos e ver a imagem. Toque no ícone do canto direito para mostrar quatro ícones selecionáveis. Então, toque no ícone que corresponda com a imagem vista anteriormente.

Utilizando o teclado

Pressione enter para mostrar quatro ícones selecionáveis. Utilize as teclas esquerda ou direita para selecionar e enter para confirmar o item que corresponde a imagem vista anteriormente.



Utilizando o teclado

Utilize esquerda ou direita para mover o dedo. Então, pressione a tecla enter para apagar a letra desnecessária e dar a resposta correta. Pressione a tecla Resposta para ver a resposta correta.

Atividade 3:

Tocando na tela

O primeiro carro irá trazer a palavra da questão, então toque na palavra que a traduz corretamente.

Utilizando o teclado

O primeiro carro irá trazer a palavra da questão, então use as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para escolher a tradução que se adequa corretamente.



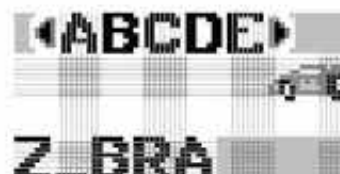
Atividade 4:

Tocando na tela

Uma palavra aleatória aparece. Toque nas setas direita ou esquerda para selecionar a letra correta que preenche o espaço vazio.

Utilizando o teclado

Uma palavra aleatória aparece. Pressione as teclas direita ou esquerda para selecionar e enter para confirmar a letra correta que preenche o espaço vazio.



Atividade 5:

Tocando na tela

Uma palavra aleatória é mostrada. Toque nas letras para organizá-las e formar a palavra correta.

Utilizando o teclado

Uma palavra aleatória é mostrada. Toque nas letras para organizá-las e formar a palavra correta.



Atividade 6:

Tocando na tela

Primeiro, selecione "memória" para escrever o diário. Então, toque na área de dados para inserir o texto. Toque no ícone clima para selecionar o clima. Toque na área de conteúdo e utilize o teclado para entrar com o texto.



Utilizando o teclado

Na área de conteúdo, utilize as teclas de letra para inserir os textos. Pressione esquerda ou direita para mover o cursor. Tecle apagar para deletar uma letra. Utilize uma tecla de letra seguida da tecla de acento para fazer uma acentuação.

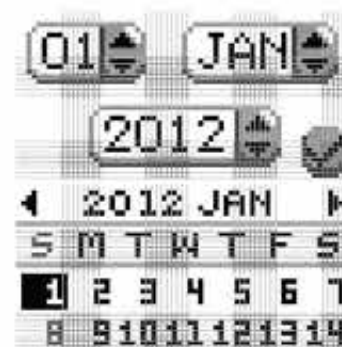
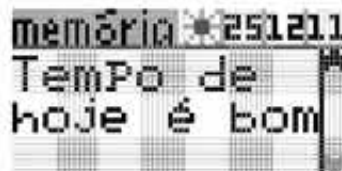
Atividade 7:

Tocando na tela

Toque nos ícones para cima ou para baixo para selecionar dia, mês e ano. Então, toque no tique e confirme.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar o mês. Tecle enter para selecionar uma nova data a ser mostrada.



Grupo de digitação

Atividade 1:

Utilizando o teclado

Pressione shift com uma tecla de letra para apagar uma letra maiúscula. Pressione teclas de letras sem o shift para apagar as minúsculas.



Atividade 2:

Utilizando o teclado

Pressione shift com uma tecla de letra para inserir uma maiúscula. Para minúsculas, apenas digite normalmente. Digite a palavra corretamente para fazer o carro se mover. Faça rapidamente para vencer o oponente na corrida.



Grupo de matemática

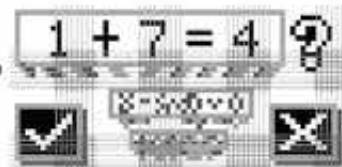
Atividade 1:

Tocando na tela

Toque no tique caso a equação esteja correta ou no X caso esteja errada.

Utilizando o teclado

Pressione as teclas esquerda ou direita para selecionar as ícones tique (caso a equação esteja coreta) ou X (caso esteja errada).



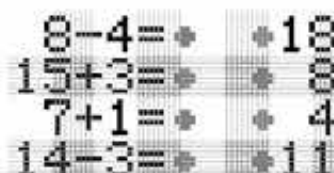
Atividade 2:

Tocando na tela

Toque na equação e relacione-a ao seu par correspondente. Ligue todas elas com as respostas corretas.

Utilizando o teclado

Use as teclas direita ou esquerda para selecionar a equação ou a resposta e tecle enter para confirmar. Corresponda todas as equações com as suas respectivas respostas. Pressione Apagar para desfazer sua ação. Utilize a tecla resposta caso queira verificar a resposta correta.



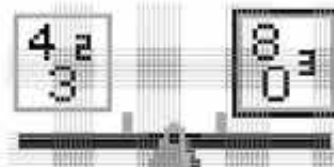
Atividade 3:

Tocando na tela

Toque na tela para confirmar o lado onde está a maior soma.

Utilizando o teclado

Utilize as teclas direita ou esquerda para confirmar o lado onde está a maior soma. Tecle Resposta para revelar a resposta correta.



Atividade 4:

Tocando na tela

Toque na bomba de combustível com um círculo caso o número mostrado seja ímpar. Toque na bomba com dois, se for par.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar. Escolha a bomba com um círculo caso o número que apareça seja ímpar. Escolha a que tem dois, caso o ele seja par. Pressione resposta caso queira ver a resposta correta.



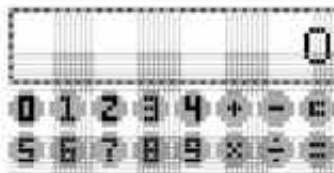
Atividade 5:

Tocando na tela

Toque nas ícones dos botões para utilizar a calculadora.

Utilizando o teclado

Utilize o teclado numérico para inserir os valores na calculadora. Pressione apagar para zerar o display e enter para dar a resposta.



Tela de grupo das atividades



Tela de uma das atividades



Ativação das atividades

Uma animação da atividade irá aparecer. Assim, jogador pode aprender como jogar facilmente. Por exemplo, abaixo há a introdução da atividade 2 do grupo ABC.



Descrição das atividades

Grupo ABC

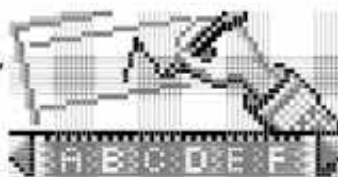
Atividade 1:

Tocando a tela

Toque nas setas direita ou esquerda para selecionar, e depois na letra escolhida para ver uma animação de como ela é escrita.

Utilizando o teclado

Pressione as teclas de letras para ver uma animação de como escreve-la.



Atividade 2:

Tocando na tela

Toque na letra desnecessária para apagá-la e dar a resposta correta.



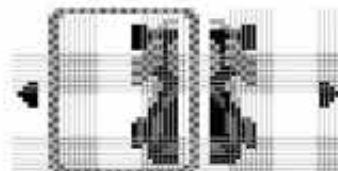
Atividade 3:

Tocando na tela

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar as metades do carro. Quando os dois lados se completarem, tecele nele para confirmar sua resposta. Pressione resposta caso queira ver a resposta correta.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar as metades do carro. Quando os dois lados se completarem, tecele nela para confirmar sua resposta. Pressione resposta caso queira ver a resposta correta.



Atividade 4:

Tocando na tela

Toque no livro para selecioná-lo e toque novamente para escolhê-lo. Depois de aberto, arraste o dedo na tela da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda, a fim de virar as páginas e ver as imagens contidas. Você pode também tocar nas setas direita ou esquerda para virá-las.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e enter para escolher o livro. Depois de aberto, use as teclas direita ou esquerda para virar as páginas e ver as imagens contidas. Tecele apagar para voltar a tela de seleção.



Atividade 5:

Tocando na tela

Uma sequência será mostrada. Toque na roda correta para copiar a sequência idêntica a original.

Utilizando o teclado

Uma sequência será mostrada. Utilize as teclas esquerda ou direita e tecele enter para selecionar a roda correta para copiar a sequência idêntica à original.



Atividade 6:

Tocando na tela

Memorize a imagem mostrada. Depois de embaralhada, vá empurrando peças para deixá-la correta novamente.

Utilizando o teclado

Tecele enter ou apagar para rever a imagem. Pressione resposta caso queira visualizar a resposta correta.



Funções das teclas especiais:

Ligar/desligar: Pressione a tecla Liga/Desliga por 2 segundos para ligar ou desligar.

6 Atividades: Abra a tela de seleção do jogo correspondente.

Idioma: Troque o idioma para inglês ou português.

Início: Volta para a tela de seleção de grupo de atividades

Resposta: Obtenha a resposta

Limpar: Apague a resposta

Esquerda: Movimenta o cursor para a esquerda

Direita: Movimenta o cursor pra direita

Enter: Confirma a entrada

Música: Altera o volume da melodia

Shift: Pressione junto com uma tecla de letra para inserir em maiúscula.

Acento: Selecione a letra com acento

Volume +/-: Selecione o nível do som

Contraste +/-: Selecione o nível de contraste da tela.

Reset: O Power Tablet pode parar de operar por conta de uma descarga de eletricidade estática. Se isso acontecer, utilize um objeto fino e pontiagudo para pressionar o botão reset. O Power Tablet será reiniciado.

Ícones do Visor

Se a resposta fornecida for a correta, o piloto comemora.



Mas, se a resposta estiver errada...



Instalação das Pilhas

O Power Tablet funciona com 3 pilhas AA.

Procedimento para instalação

1. Certifique-se de que a unidade esteja desligada.
2. Abra o compartimento das pilhas com uma chave Phillips.
3. Instale as 3 pilhas AA conforme indicação da polaridade.
4. Feche o compartimento das pilhas com a chave Phillips.

Atividade 11:

Tocando na tela

Toque na parte que completa o caminho.

Utilizando o teclado

Use as teclas direita ou esquerda para selecionar a parte do caminho correspondente ao espaço vazio e pressione enter para confirmar. Tecle resposta para ver a opção correta.



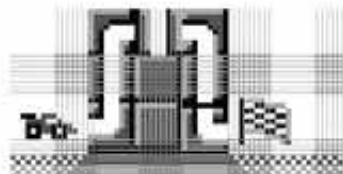
Atividade 12:

Tocando na tela

Rotacione os caminhos corretamente para que o carro consiga percorrer o trajeto e chegar até a bandeira. Toque no trecho do caminho para rotaciona-lo e encontrar a melhor posição de encaixe. Toque no carro ou na bandeira para confirmar suas escolhas.

Utilizando o teclado

Rotacione os caminhos corretamente para que o carro consiga percorrer o trajeto e chegar até a bandeira. Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e enter para rotacionar. Pressione enter na bandeira para confirmar suas escolhas.



Grupo de jogos

Atividade 1:

Tocando na tela

Toque nos ícones direita ou esquerda para mover o jogador e depois toque nas barras de força no canto direito para rebater a bola.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para mover o jogador e pressione enter para rebater a bola.



Atividade 2:

Tocando na tela

Toque na parte de baixo da tela para mover a peça e tente vencer a partida.

Utilizando o teclado

Utilize as teclas esquerda ou direita para selecionar e tecle enter para iniciar a música. Na bateria, pressione enter para escolher a música novamente.



Grupo de matemática: Atividade 6	12
Grupo de lógica: Atividade 1	12
Grupo de lógica: Atividade 2	12
Grupo de lógica: Atividade 3	13
Grupo de lógica: Atividade 4	13
Grupo de lógica: Atividade 5	13
Grupo de lógica: Atividade 6	13
Grupo de lógica: Atividade 7	14
Grupo de lógica: Atividade 8	14
Grupo de lógica: Atividade 9	14
Grupo de lógica: Atividade 10	14
Grupo de lógica: Atividade 11	15
Grupo de lógica: Atividade 12	15
Grupo de jogos: Atividade 1	15
Grupo de jogos: Atividade 2	15
Grupo de jogos: Atividade 3	16
Grupo de jogos: Atividade 4	16
Grupo de jogos: Atividade 5	16
Grupo de jogos: Atividade 6	16
Grupo de jogos: Atividade 7	17
Grupo de jogos: Atividade 8	17
Grupo de jogos: Atividade 9	17
Grupo de jogos: Atividade 10	18
Grupo de jogos: Atividade 11	18
Grupo de jogos: Atividade 12	18
Grupo de música: Atividade 1	18
Grupo de música: Atividade 2	19
Grupo de música: Atividade 3	19
Garantia	20

Atividade 7:

Tocando na tela

Toque na tela para parar barra de força que aumenta automaticamente e fazer o carro correr. Tente pular alto o suficiente para evitar ser pego pelo robô.

Utilizando o teclado

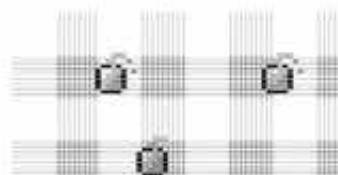
Pressione enter para parar barra de força que aumenta automaticamente e fazer o carro correr. Tente pular alto o suficiente para evitar ser pego pelo robô.



Atividade 8:

Tocando na tela

Toque na bomba para desarmá-la e fazê-la sumir. Se ela explodir, o jogo termina.



Atividade 9:

Tocando na tela

Toque na tela e arraste para limpar o carro. Então, toque no parafuso para soltá-lo e remova a roda. Então, toque na tela para encaixar o motor corretamente.



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 Power Tablet 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.



Atividade 2:

Tocando na tela

Toque nos ícones direita ou esquerda para selecionar e toque em play para executar a música. Toque em stop e escolha outra música.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para tocar a música ou pará-la.



Atividade 3:

Tocando na tela

Toque na seta para trocar de garagem entre as 4 existentes. Vença 16 vezes na atividade 9 do grupo dos jogos para conseguir um carro na garagem 1. Vença 16 vezes a atividade 10 no grupo dos jogos para conseguir um carro na garagem 2. Vença 16 vezes a atividade 11 no grupo dos jogos para conseguir um carro na garagem 3. Vença 16 vezes a atividade 12 no grupo dos jogos para conseguir um carro na garagem 4.

Utilizando o teclado

Utilize as teclas direita ou esquerda para trocar de garagem entre as 4 existentes. Vença 16 vezes na atividade 9 do grupo dos jogos para conseguir um carro na garagem 1. Vença 16 vezes a atividade 10 no grupo dos jogos para conseguir um carro na garagem 2. Vença 16 vezes a atividade 11 no grupo dos jogos para conseguir um carro na garagem 3. Vença 16 vezes a atividade 12 no grupo dos jogos para conseguir um carro na garagem 4.

