

Laptop

GARAGEM SA



MANUAL DE INSTRUÇÕES

cód.1285

Candide.

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 Garagem S/A 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®

SUMÁRIO

Aviso Importante	6
Descrição Geral	6
Descrição do Teclado	7
Teclas de Função	7
Instalação das Pilhas	8
Procedimento para instalação	8
Precauções com as pilhas	8
Como Ligar e Desligar	9
Controle de Volume e Contraste	9
Seleção de Língua	9
Seleção de Categoria	9
Seleção de Atividade	9
Como Obter Ajuda	9
Descrição das atividades	10
Linguagem	10
1. Aprenda o Alfabeto	10
2. Jogo das Letras	10
3. Organize as Letras	10
4. Que Letra Falta?	11
5. Letra Intrusa	11
6. Letras Embaralhadas	11
7. Qual é a Palavra?	12
8. Reescreva a Palavra	12
9. Antônimo	12
10. Sinônimo	13
11. Palavra Diferente	13
Matemática	13
12. Compare os Números	13
13. Pares e Ímpares	13
14. Adição	14

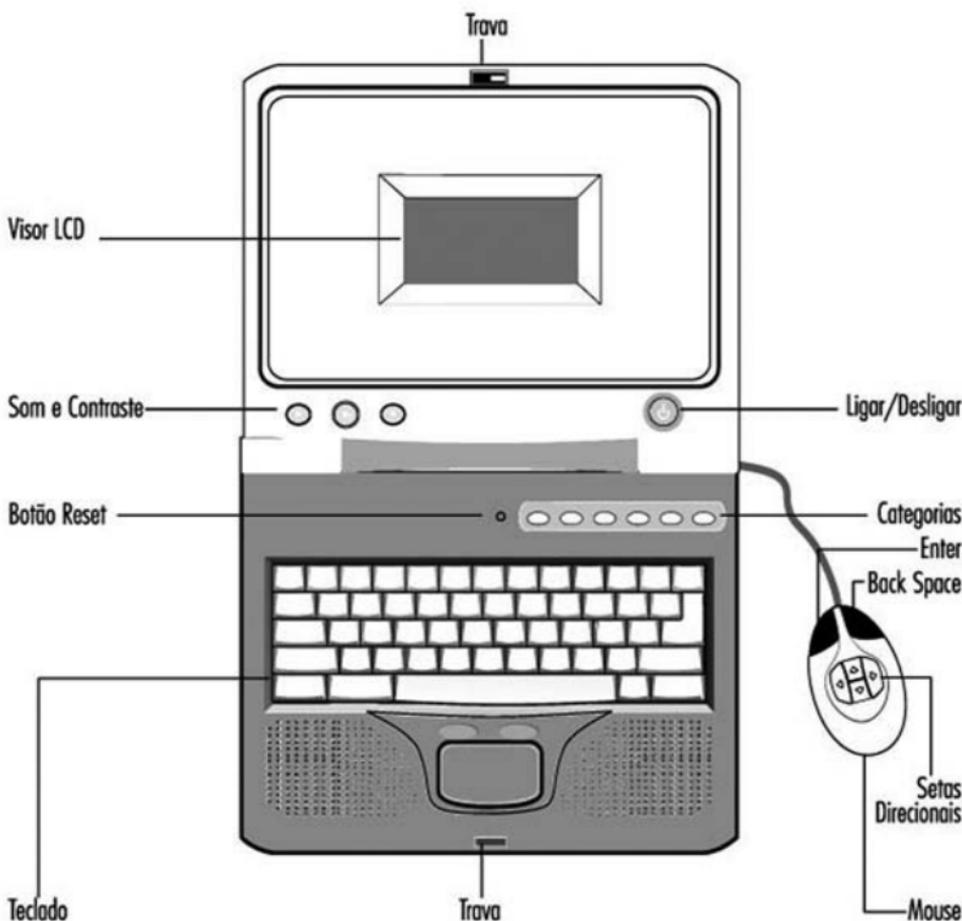
15. Subtração	14
16. Multiplicação	14
17. Divisão	15
18. Descubra o Sinal	15
19. Fique Fera	15
Cultura Geral	16
20. Reconheça os Animais	16
21. Perguntas Interessantes	16
22. Personalidades	16
23. Conhecimentos Gerais	16
Lógica e Jogos	17
24. Quebra-cabeça	17
25. Acerte o Peso	17
26. Pares Escondidos	17
27. Próximo Número	17
28. Desafio à Memória	18
29. Complete a Figura	18
30. Tetris	18
31. Tênis de Mesa	19
32. Serpentes Famintas	19
Atividades	19
33. Vamos Desenhar?	19
34. Calculadora	20
35. Tabuada	20
36. Conversão	20
Música	21
37. Piano	21
38. Siga-me	21
39. Gravador	21
40. Música	21
Garantia	22

AVISO IMPORTANTE

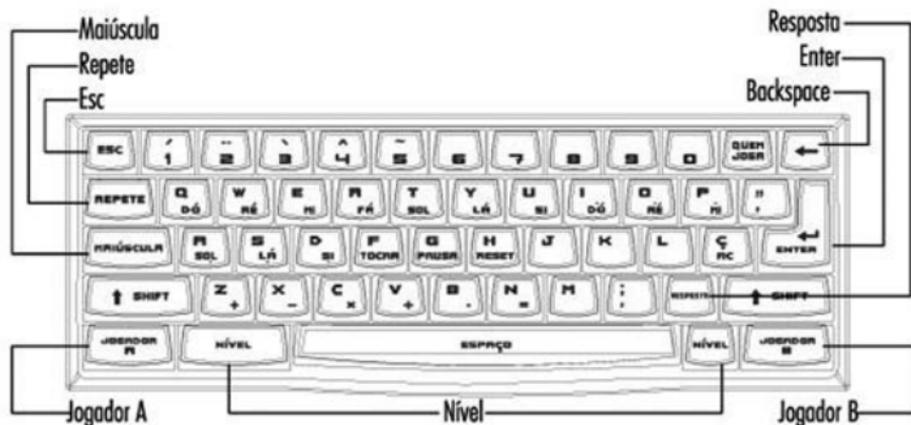
Por favor, leia atentamente este manual antes de operar o Laptop Garagem S/A e guarde-o para futuras consultas.

Os itens deste manual podem sofrer alterações sem prévio aviso.

DESCRIÇÃO GERAL



DESCRIÇÃO DO TECLADO



TECLAS DE FUNÇÃO

Backspace Move o cursor para trás e apaga o caractere digitado.

Maiúscula Muda de maiúscula para minúscula e vice-versa.

Enter Confirma a ação.

Quem Joga Nos jogos que têm o modo Dois Jogadores, ativa e desativa essa função.

Jogador A e Jogador B No modo Dois Jogadores (disponível em algumas atividades), seleciona o jogador A e o jogador B, respectivamente.

Nível Muda o nível do jogo.

Repete Repete uma animação e/ou uma questão.

Resposta Apresenta uma dica ou a solução.

Esc Depois de escolher uma categoria de atividade, volta para a tela de seleção. Também sai dos jogos.

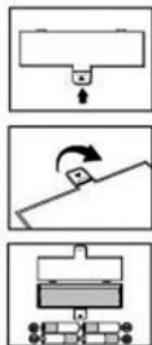
Reset Em caso de estática, o laptop pode travar. Para reiniciar, pressione o botão Reset com um objeto pontiagudo.

INSTALAÇÃO DAS PILHAS

O Laptop Garagem S/A funciona com 4 pilhas AA.

Procedimento para instalação

1. Certifique-se de que o brinquedo esteja desligado.
2. Localize o compartimento das pilhas na parte inferior do laptop.
3. Abra o compartimento das pilhas.
4. Instale as 4 pilhas AA conforme indicação da polaridade.
5. Feche o compartimento das pilhas.



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 ou desligar o laptop, basta pressionar o botão Ligar/Desligar. Se você se esquecer de desligá-lo, ele desligará automaticamente em três minutos.

CONTROLE DE VOLUME E CONTRASTE

Pressione o botão do meio para mudar de Volume para Contraste e vice-versa. Pressione o botão da esquerda para diminuir e o da direita para aumentar.

SELEÇÃO DE LÍNGUA

Após ligar o laptop, aparece a tela de seleção de língua. Pressione Enter para escolher Português e ir para a tela das categorias. Se preferir, use as setas direcionais do mouse para escolher Inglês e confirme com Enter.

SELEÇÃO DE CATEGORIA

Após a escolha da língua, pressione um dos seis botões de seleção de categoria, que ficam acima do teclado, e pressione Enter para confirmar. Se preferir, use as setas direcionais do mouse e confirme com Enter. Para mudar de categoria, pressione Esc e escolha novamente.

SELEÇÃO DE ATIVIDADE

Após a escolha da categoria, pressione as setas direcionais do mouse para escolher a atividade e confirme com Enter. Para mudar de categoria, pressione Esc e escolha novamente.

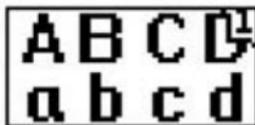
COMO OBTER AJUDA

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

Linguagem

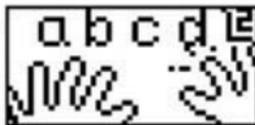
1. Aprenda o Alfabeto

Pressione a tecla de uma das letras do alfabeto. O computador vai mostrá-la em maiúscula e em minúscula e, em seguida, vai pronunciar uma palavra como exemplo e mostrar a animação correspondente.



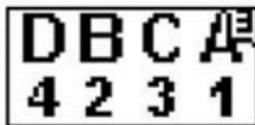
2. Jogo das Letras

Letras movem-se da direita para a esquerda do visor. Digite essas letras antes que caiam no final do trilho. Ao mudar de nível, a velocidade aumenta. Pressione Enter para pausar. Há três níveis.



3. Organize as Letras

Várias letras em ordem aleatória aparecem no visor. Digite essas letras em ordem alfabética. No nível 1, aparecem três letras; no nível 2, cinco letras; no nível 3, uma letra e quatro espaços, para serem preenchidos com as letras que formam a seqüência correta em ordem alfabética. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



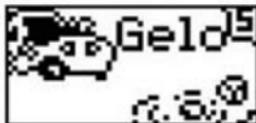
4. Que Letra Falta?

Digite a letra que está faltando. No nível 1, uma figura aparece no visor e, em seguida, a palavra correspondente. Depois, a mesma palavra aparece faltando uma letra. Digite a letra que está faltando e confirme com Enter. No nível 2, apenas uma palavra de até cinco letras aparece e, depois, com uma letra faltando. No nível 3, a palavra pode ter até oito letras e mais de um espaço em branco. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



5. Letra Intrusa

Uma palavra aparece escrita de forma errada. Identifique o erro e corrija a palavra. No nível 1, uma figura aparece no visor e, em seguida, a palavra correta. Depois, ela aparece com uma letra a mais, que deve ser eliminada. No nível 2, apenas uma palavra de até cinco letras aparece e, depois, com uma letra a mais. No nível 3, a palavra pode ter até oito letras. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



6. Letras Embaralhadas

Digite a palavra que aparece embaralhada. No nível 1, uma figura aparece no visor e, em seguida, a palavra correspondente, que é pronunciada. Depois, as letras aparecem embaralhadas. Digite essas letras na ordem correta para formar a palavra. No nível 2, apenas uma palavra de até cinco letras aparece,



para então ser escrita corretamente. No nível 3, a palavra pode ter até oito letras. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.

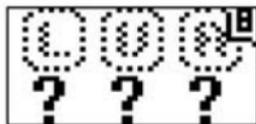
7. Qual é a Palavra?

Uma figura aparece no visor e, em seguida, a palavra correspondente, que é pronunciada. Em seguida, três palavras aparecem no visor. Escolha a palavra correta e confirme com Enter.



8. Reescreva a Palavra

Digite a palavra. No nível 1, uma palavra aparece rapidamente no visor e é pronunciada. Digite a palavra corretamente no espaço apresentado e confirme com Enter. No nível 2, a palavra aparece com até cinco letras, mas não é pronunciada. No nível 3, a palavra pode ter até oito letras. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



9. Antônimo

Seis cartas aparecem no visor. Cada uma corresponde a uma palavra. Escolha uma delas e pressione Enter para ver qual é a palavra e, em seguida, escolha a que tem significado contrário. Você tem quatro chances para acertar.



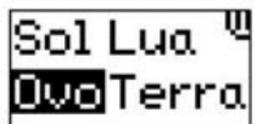
10. Sinônimo

Seis cartas aparecem no visor. Cada uma corresponde a uma palavra. Escolha uma delas e pressione Enter para ver qual é a palavra e, em seguida, escolha a que tem o mesmo significado. Você tem quatro chances para acertar.



11. Palavra Diferente

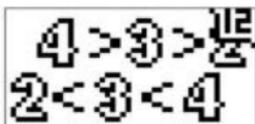
Leia com atenção as três palavras que aparecem no visor. Escolha a que não pertence ao grupo e confirme com Enter. Nesta atividade o modo Dois Jogadores está disponível.



Matemática

12. Compare os Números

Pressione Enter para escolher o sinal ">", "<" ou "=" para que a expressão matemática seja verdadeira. No nível 1, aparecem dois números; no nível 2, um número e uma fórmula; no nível 3, duas fórmulas. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



13. Pares e Ímpares

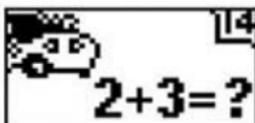
Um número ou uma fórmula aparece no visor. Com as setas para cima e para baixo, determine se o número é

ímpar ou par e confirme com Enter. No nível 1, aparecem dois números; no nível 2, um número e uma fórmula; no nível 3, duas fórmulas. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



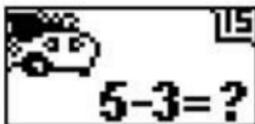
14. Adição

Uma adição aparece no visor. Escolha a resposta correta e confirme com Enter. No nível 1, digite a resposta correta; no nível 2, digite a parte que falta da equação; no nível 3, digite a resposta correta ou complete a equação. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



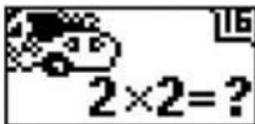
15. Subtração

Uma subtração aparece no visor. Escolha a resposta correta e confirme com Enter. No nível 1, digite a resposta correta; no nível 2, digite a parte que falta da equação; no nível 3, digite a resposta correta ou complete a equação. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



16. Multiplicação

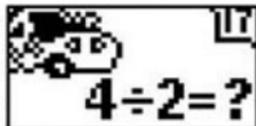
Uma multiplicação aparece no visor. Escolha a resposta correta e confirme com Enter. No nível 1, digite a resposta correta; no nível 2, digite a parte que falta da equação; no nível 3, digite a respos-



ta correta ou complete a equação. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.

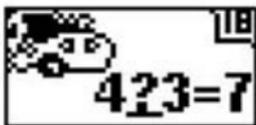
17. Divisão

Uma divisão aparece no visor. Escolha a resposta correta e confirme com Enter. No nível 1, digite a resposta correta; no nível 2, digite a parte que falta da equação; no nível 3, digite a resposta correta ou complete a equação. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



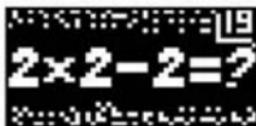
18. Descubra o Sinal

Uma fórmula aparece no visor. Use as setas para cima e para baixo para escolher e confirme com Enter. No nível 1, escolha entre “+” ou “-”; no nível 2, entre “x” e “:”; no nível 3, escolha “+”, “-”, “x” e “:”. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



19. Fique Fera

Uma operação matemática aparece no visor. Escolha a resposta e confirme com Enter. No nível 1, será uma adição ou uma subtração; no nível 2, uma multiplicação ou uma divisão; no nível 3, uma adição, uma subtração, uma multiplicação ou uma divisão. Nos três níveis o modo Dois Jogadores está disponível.



20. Reconheça os Animais

Uma animação representando um animal aparece no visor. Escolha a palavra correspondente e confirme com Enter. Nesta atividade o modo Dois Jogadores está disponível.



21. Perguntas Interessantes

Responda às perguntas sobre o clima, o tempo, o dia da semana, o mês e aumente sua cultura geral. Nesta atividade o modo Dois Jogadores está disponível.



22. Personalidades

Há pessoas muito conhecidas espalhadas pelo mundo. Selecione o título correto – como inventor, músico, pintor, físico – ou a nacionalidade da personalidade e confirme com Enter. Nesta atividade o modo Dois Jogadores está disponível.



23. Conhecimentos Gerais

Questões sobre conhecimentos gerais aparecem no visor. Escolha uma das três alternativas e confirme com Enter. Nesta atividade o modo Dois Jogadores está disponível.



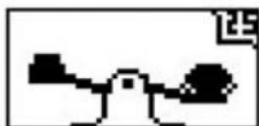
24. Quebra-cabeça

Observe a seqüência de letras mostrada à direita. Com as setas direcionais, mova o cursor para a letra que deve tomar o lugar do "0" e confirme com Enter. Faça isso até formar a seqüência correta.



25. Acerte o Peso

Há um objeto com peso desconhecido à esquerda da balança. Coloque o contrapeso correto do lado direito, digitando valores maiores ou menores, de acordo com a inclinação que a balança apresentar. Você tem 60 segundos para acertar.



26. Pares Escondidos

Descubra os pares escondidos. Use as setas direcionais para escolher a carta e pressione Enter para virar. No nível 1, há 12 cartas; no nível 2, há 18 cartas; no nível 3, combine as operações matemáticas com seus resultados. Nesta atividade o modo Dois Jogadores está disponível.



27. Próximo Número

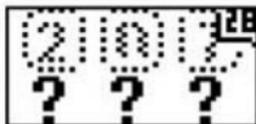
Complete ou corrija a seqüência de números, letras ou figuras

de acordo com a lógica. Atenção às letras maiúsculas e minúsculas!



28. Desafio à Memória

Números ou letras aparecem aleatoriamente no visor. Grave na memória a seqüência e, em seguida, digite-a e confirme com Enter.



No nível 1, aparecem apenas números; no nível 2, somente letras; no nível 3, números e letras. Atenção às letras maiúsculas e minúsculas!

29. Complete a Figura

Uma figura recortada aparece do lado esquerdo do visor. Com as setas para cima e para baixo, escolha a parte que a completa e confirme com Enter. Há 22 possibilidades!



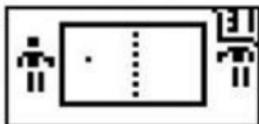
30. Tetris

Blocos com diversos formatos vão caindo do alto do visor. Use toda sua habilidade e estratégia para posicioná-los no fundo de forma que se encaixem, sem espaços em branco, e sejam eliminados. Use Enter para girá-los, as setas para a esquerda e para a direita para movê-los lateralmente e a seta para baixo para acelerar a queda. Pressione a tecla Pausa para pausar e a tecla Tocar para continuar. Há três níveis: o nível 1 é o mais lento, com pontuação de 0 a 300; o nível 2 é o intermediário, com pontuação de 301 a 600; e o nível 3 é o mais rápido, com pontuação de 601 a 1000.



31. Tênis de Mesa

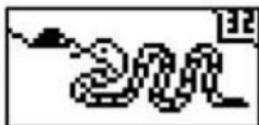
Use as setas para a direita e para a esquerda para mover a raquete. Pressione a tecla Pausa para pausar e a tecla Tocar para continuar.



Há três níveis, com quatro bolas em cada um. A diferença entre eles é a velocidade.

32. Serpentes Famintas

Use as setas direcionais para controlar a direção da serpente, para que ela recolha o alimento. Cada alimento recolhido vale 1 ponto. Quando alcançar 10 pontos, você ganha o jogo. Se a serpente bater na parede ou nela mesma, você perde. Há três níveis e a velocidade vai aumentando. O layout da parede também muda, aumentando a dificuldade.



Atividades

33. Vamos Desenhar?

Pressione juntas as setas para a direita e para cima para fazer uma linha diagonal para a direita, que vai subindo. Da mesma forma,



pressione ao mesmo tempo as setas para a direita e para baixo, para a esquerda e para cima, para a esquerda e para baixo para traçar linhas nessas direções. Pressione Enter para mudar o cursor do modo Desenhar para o modo Mover, como fica indicado no canto inferior direito do visor. No modo

Desenhar, pressione a tecla Maiúscula para mudar de Lápiz para Borracha, como fica indicado no canto superior direito do visor. No modo Mover essa função não é ativada.

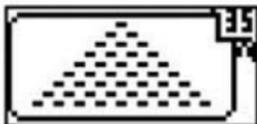
34. Calculadora

Essa calculadora pode executar adições, subtrações, multiplicações e divisões de números de até dez dígitos. Para números decimais, pressione a tecla B. Pressione as teclas Z, X, C e V (+, -, x e :, respectivamente) para escolher a operação e N (=) para obter o resultado. Pressione Ç (AC) para apagar todos os números de uma vez ou apague um a um com a tecla Backspace.



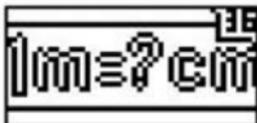
35. Tabuada

Pressione uma tecla numérica (de 1 a 9) e a respectiva tabuada será apresentada no visor e dita em voz alta. Da tabuada escolhida o laptop passa para a seguinte indefinidamente.



36. Conversão

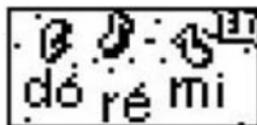
Alguns tipos de medida aparecem no visor: áreas, metragem, tempo e peso. Escolha metragem, por exemplo, e confirme com Enter. Em seguida, é apresentada sua equivalência em quilômetros, metros, decímetros e centímetros. Experimente todos os tipos de medida e fique por dentro!



Música

37. Piano

Toque piano usando as 13 teclas do teclado com notas musicais e inicie seu aprendizado em música.



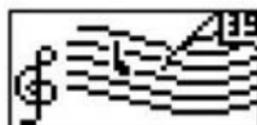
38. Siga-me

Repita a seqüência de notas musicais apresentada. Esta atividade tem três níveis. No nível 1, a seqüência tem apenas duas notas; no nível 2, quatro notas; no nível 3, cinco notas.



39. Gravador

Toque uma música e ela será gravada automaticamente. Pressione Toque para reproduzir, Pausa para interromper a reprodução e Reset para apagar.



40. Música

Pressione uma tecla numérica (de 0 a 9). Uma música tocará e uma animação aparecerá no visor. Para mudar de música, basta pressionar outra tecla numérica.



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.

The logo for Candide, featuring the word "Candide" in a stylized, handwritten-style font. The letter "i" has a small smiley face above it, and there is a registered trademark symbol (®) at the end.

Distribuído por: Candide Ind. e Com. Ltda.
CNPJ: 62.434.436/0001-46

Candide®
www.candide.com.br