

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:

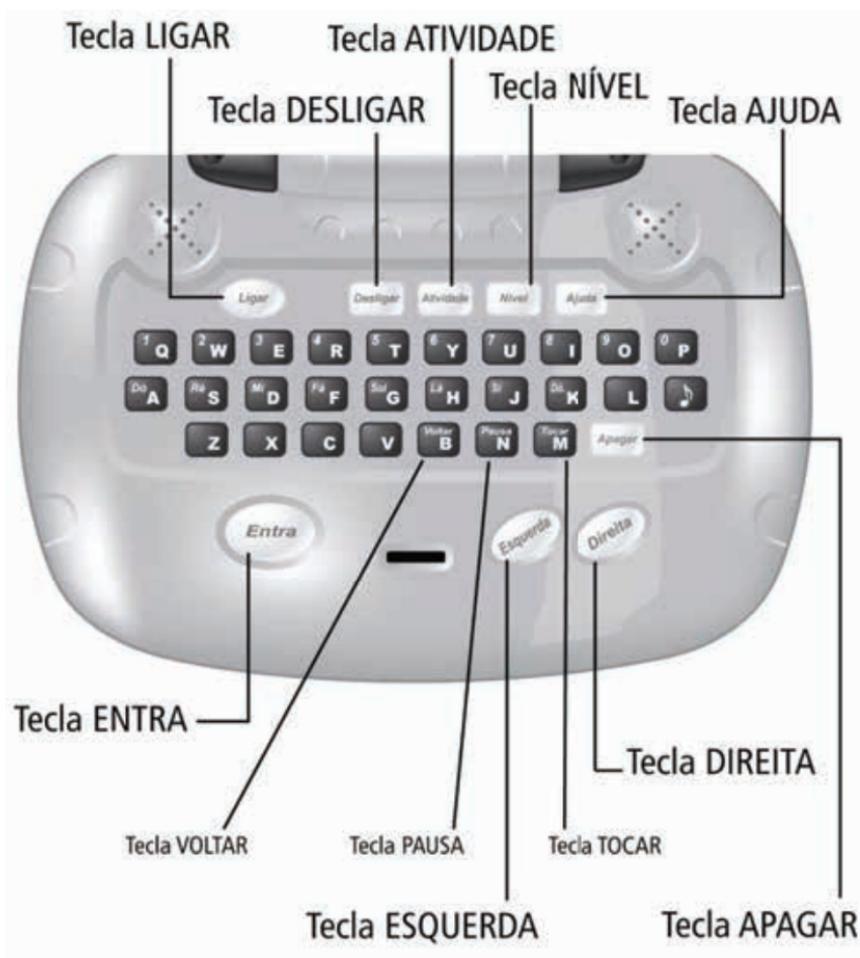
Descrição Externa .....	1
Descrição do teclado .....	2
Teclas de função .....	3
Mouse .....	3
Instalação de pilhas .....	4
Precauções com as pilhas .....	4
Como ligar e desligar .....	5
Controle de volume .....	5
Como escolher uma atividade .....	6
Descrição das atividades .....	6
1. Dança das letras .....	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 nível1.

**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).

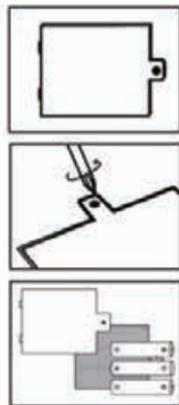
**BOTÃO DA DIREITA:** Move o cursor para a direita (corresponde à tecla DIREITA do teclado).

## 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.



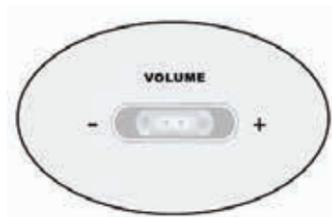
Pressione o botão DESLIGAR para desligar a unidade.



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:

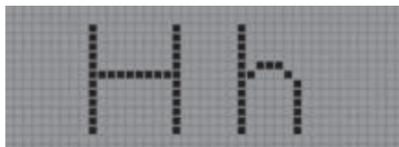
Selecione o seu código de jogo (de 1 a 33) usando as teclas numéricas. Então, pressione a tecl ENTRADA para confirmar. Use as teclas ESQUERDA / DIREITA para fazer correções da d



## 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.



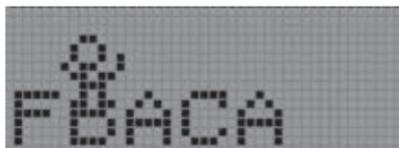
### 2. Vamos soletrar:

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.



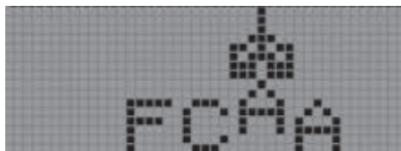
### 3. Letra intrusa:

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



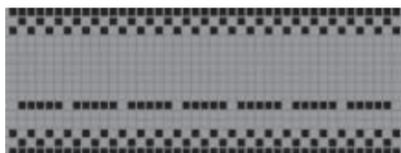
#### 4. Palavra embaralhada

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



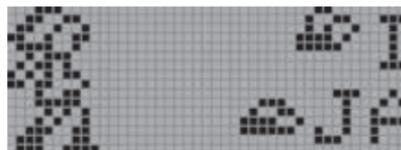
#### 5. Imagens

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

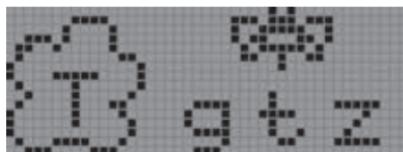
Encontre a palavra. Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.



## 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.*

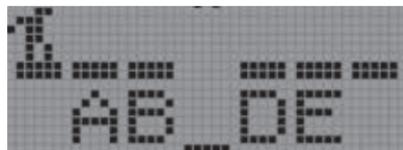
Utilize as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher a letra maiúscula apresentada e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.



## 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.



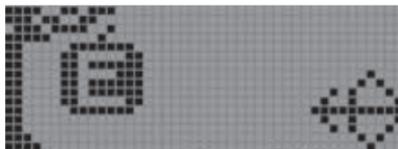
*NÍVEL 2 - Aprenda a digitar.*

Pressione a letra correta para apagar a letra minúscula.

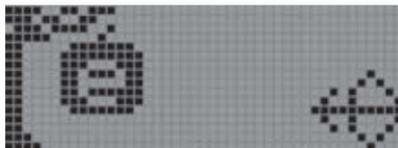


## 11. *Árvore de letras*

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

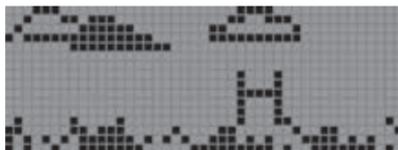


*NÍVEL 2 - Aprenda as letras que caem da árvore. Pressione a letra correta para acertar a maçã com letra minúscula.*

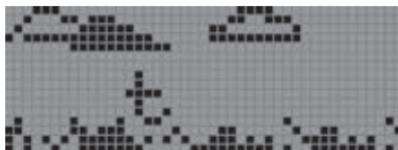


## 12. *Fuga de letras*

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

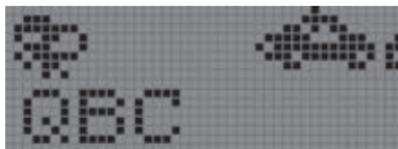


*NÍVEL 2 - Digite a letra que aparece na tela. Pressione a letra correta para apagar a letra minúscula.*



## 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.*



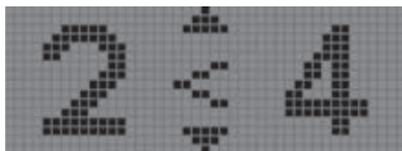
## 14. Números mágicos

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



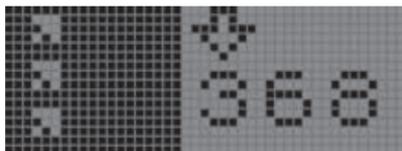
## 15. Comparações

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

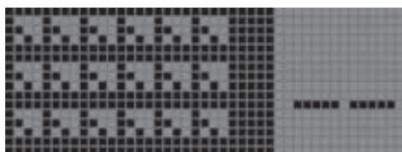


## 16. Bola de cristal

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

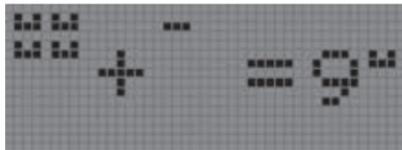


NÍVEL 2 - Conte os ícones e encontre o número. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover o cursor e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.

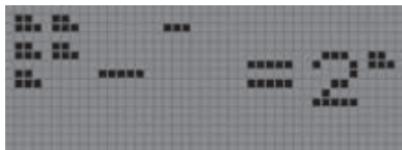


## 17. Bola de cristal 2

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.



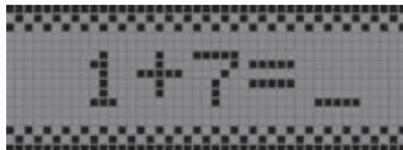
NÍVEL 2 - Qual é a soma desta equação? Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para escolher e pressione ENTRA para confirmar sua resposta da subtração.



## 18. Fique fera

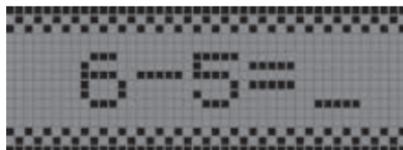
*NÍVEL 1 - Calcule a seguinte equação.*

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.

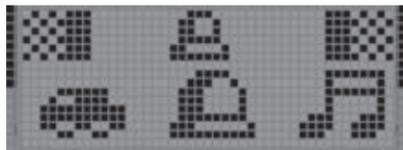


*NÍVEL 2 - Complete o número que está faltando.* Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para selecionar e pressione ENTRA para confirmar sua resposta.



## 20. Figura correta

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



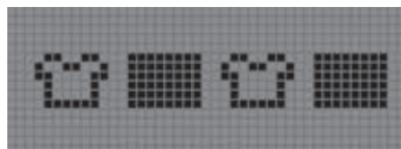
## 21. Complete a figura

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

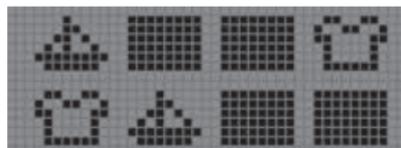


## 22. Pares escondidos

**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.

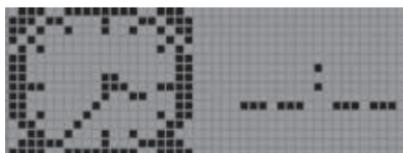


**NÍVEL 2** - Encontre os pares. Use as teclas DIREITA / ESQUERDA para mover e selecionar. Pressione ENTRA para virar a carta. Encontre 4 cartas iguais para vencer.



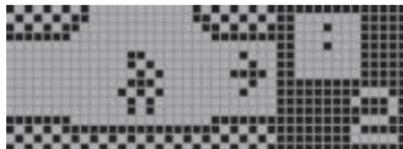
## 23. Hora certa

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.



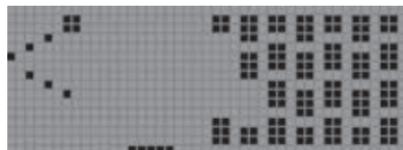
## 24. Labirinto da Polly

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.



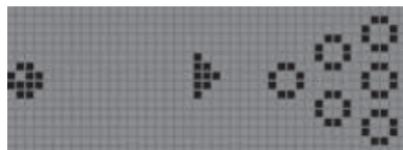
## 25. Tijolos

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



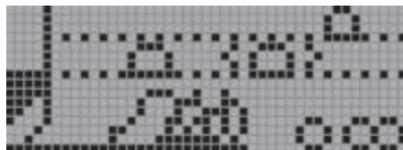
## 26. Boliche

Vamos jogar boliche? Pressione ENTRA para arremessar a bola.



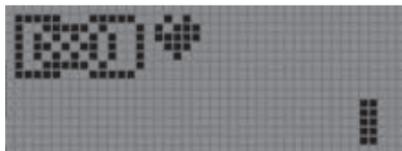
## 27. Acerte o alvo

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.



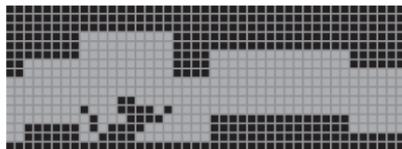
## 28. Caça ao tesouro

*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.



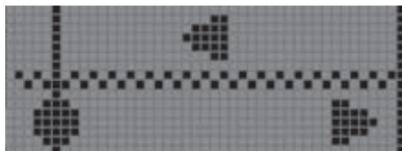
## 29. Caverna

*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.



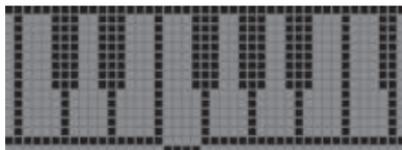
## 30. Caça com estilo

*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.



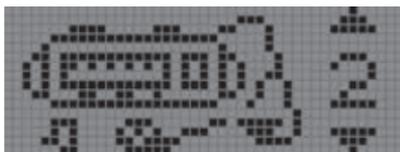
### 32. Qual é a nota?

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®