

Candide® Candide Indústria e Comércio Ltda.

Laptop
Drum-X
DA **XUXA**
Trilingue

Manual de instruções
Código 3095



Candide®

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.

CNPJ: 62.434.436/0001-46

www.candide.com.br

6. Música memória

Ouç a som e aperte a nota musical correta.



Música

A unidade irá tocar uma música quando iniciar esta atividade. Pressione a superfície do bateria e dos pratos para acompanhar a música. Pressione os botões de música para tocar outras músicas.

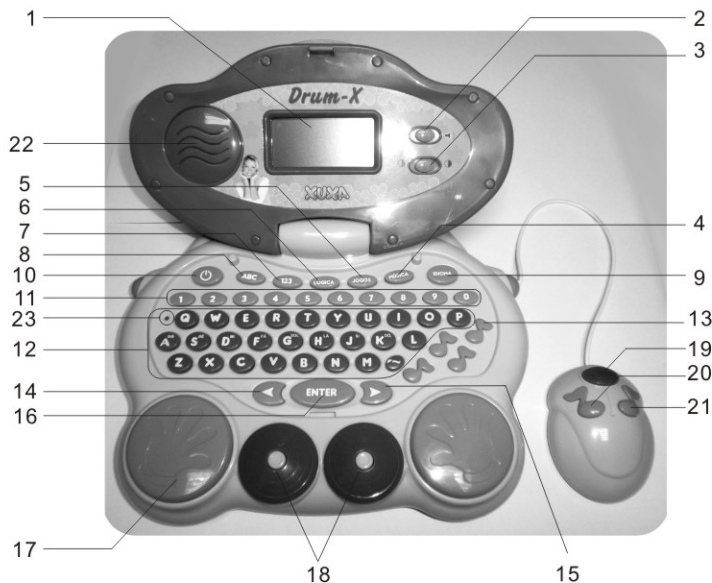


Cuidados e Manutenção

- 1) Mantenha a unidade limpa utilizando um pano levemente umedecido.
- 2) Mantenha a unidade longe de luz solar direta e fontes de calor.
- 3) Remova as pilhas do aparelho se não for usá-lo por um longo período de tempo.
- 4) Não deixe o aparelho cair em superfícies duras ou o desmonte.
- 5) Não mergulhe o aparelho na água.

INDICE

Fonte de alimentação	4
Instalação das pilhas	4
Operação Básica	4
Utilizando o mouse	5
Como jogar	5
Seleção de Atividades	5
Seleção do Idioma	5
Mudar de atividade	5
Protetor de tela	5
Desligamento automático	6
Reset	6
Descrição das Atividades	6
Linguagem	
1. Dança das letras	6
2. Fuga de letras	6
3. Qual a palavra	6
4. Cria-palavras	7
5. Vamos soletrar	7
6. Esconde-esconde	7
7. Ouça e escreva	7
8. Figura correta	8
Aprendendo a calcular	
1. Bola de cristal	8
2. Descubra o número	8
3. Descubra o sinal	8
4. Adição 1	9
5. Adição 2	9
6. Subtração 1	9
7. Subtração 2	9
8. Balança certa	10
Lógica	
1. Insira a figura	10
2. Figura diferente	10
3. Encontre figuras	10
4. Descubra a figura	11
5. Pares escondidos	11
6. Ícones iguais	11
Jogos	
1. Balão	11
2. Abelhas voadoras	12
3. Limpa letras	12
4. Sequência	12
5. Piano	12
6. Música memória	13
Música	13
Cuidados e Manutenção	13
Garantia	14



- | | |
|------------------------|------------------|
| 1. TELA | 13. MÚSICAS |
| 2. VOLUME | 14. ESQUERDA |
| 3. CONTRASTE | 15. DIREITA |
| 4. MÚSICA | 16. ENTER |
| 5. JOGOS | 17. BATERIA |
| 6. LÓGICA | 18. PRATO |
| 7. 123 | 19. ENTER |
| 8. ABC | 20. ESQUERDA |
| 9. IDIOMA | 21. DIREITA |
| 10. ON/OFF | 22. ALTO-FALANTE |
| 11. TECLAS NUMÉRICAS | 23. RESET |
| 12. TECLAS ALFABÉTICAS | |

2. Abelhas voadoras

Capture a quantidade de abelhas no jardim de acordo com o número que aparece no lado esquerdo da tela. Existem vários insetos. Apenas as abelhas devem ser capturadas. Pressione Enter para capturar.



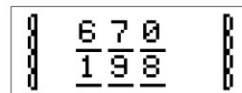
3. Limpa letras

O cachorro está tentando se aproximar do osso. Algumas letras e números estão bloqueando a passagem. Ajude o cachorro a pegar o osso limpando as letras e números correspondentes que aparecem. O jogo vai empurrando o cachorro para o lado direito da tela. Se o cachorro conseguir três ossos com sucesso no nível 1, o jogo vai para o nível 2 onde a velocidade será maior.



4. Sequência

Seis números aparecem na tela e desaparecem em alguns segundos. Digite o número correspondente no lugar do ponto de interrogação e confirme com Enter. O ponto de interrogação só vai para a próxima posição se o número é digitado corretamente.



5. Piano

Aperte as notas musicais Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si, Dó. para tocar o piano.



4. Descubra a figura

Uma seqüência de figuras aparece no topo da tela, mas com uma figura faltando. Use os botões para a esquerda e para a direita para encontrar a figura que completa a seqüência na parte inferior da tela. Pressione Enter para confirmar sua resposta.



5. Pares escondidos

No nível 1, quatro figuras aparecem na tela. Após alguns segundos, as figuras serão cobertas. Use os botões para a esquerda e para a direita para encontrar os pares. Pressione Enter para confirmar sua resposta. Para passar para o nível 2 é preciso fazer mais de setenta pontos em dez questões, onde teremos seis figuras.



6. Ícones iguais

No nível 1, uma seqüência com três figuras aparece no topo da tela. Use os botões para a esquerda e para a direita para selecionar as figuras correspondentes na parte inferior. Para passar para o nível 2 é preciso fazer mais de setenta pontos em dez questões. A dificuldade aumenta no nível 2, aparece uma seqüência de quatro figuras.



Jogos

1. Balão

Alguns balões com números ou letras vão subindo na tela. Pressione o número ou letra para eliminar os balões antes que eles atinjam o topo da tela. Para passar para o nível 2 é preciso acertar trinta balões. A velocidade irá aumentar no nível 2.



Obrigado por comprar o Laptop Drum-X da Xuxa.

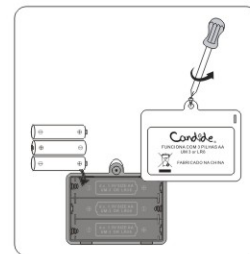
Laptop Drum-X é um divertido brinquedo educativo com 28 atividades de linguagem, matemática, lógica, jogos e música, ideal para o aprendizado do alfabeto, vocabulário, números, matemática, jogos, música e muito mais para crianças no período pré-escolar. Com bateria e pratos, as crianças podem utilizar esses instrumentos de música para desenvolver seu talento a qualquer momento em casa.

Fonte de alimentação:

Laptop Drum-X da Xuxa funciona com três pilhas AA 1,5V não incluídas.

Instalação das pilhas:

- 1) Verifique se o aparelho está desligado.
- 2) Localize a tampa das pilhas na parte inferior da unidade e use uma chave de fenda para remover o parafuso.
- 3) Deslize a tampa do compartimento das pilhas para fora, e em seguida, insira três pilhas AA 1,5V novas conforme a ilustração.
- 4) Deslize a tampa do compartimento das pilhas de volta, e aperte o parafuso.



Operação Básica

- Pressione o botão Liga/Desliga (ON/Off) para ligar a unidade e pressione novamente para desligá-la.
- Deslize o botão de volume para ajustar o volume.
- Deslize o botão de contraste para ajustar o contraste da tela.
- Pressione o botão de categoria para escolher uma categoria.
- Pressione o botão dos números para introduzir números.
- Pressione o botão das letras para introduzir letras.
- Pressione o botão Enter para confirmar sua escolha.
- Pressione o botão esquerdo para ir para a esquerda.
- Pressione o botão direito para ir para a direita.
- Pressione as notas musicais para ouvir a música.
- Pressione o botão Idioma para selecionar um idioma. Existem três idiomas Português, Inglês e Espanhol.

Utilizando o mouse

Pressione o botão do meio para confirmar.
Pressione a nota musical da esquerda para mover para a esquerda.
Pressione a nota musical da direita para mover para a direita.

Como jogar

Ajustando a unidade Liga e Desliga
Pressione o botão Liga /Desliga para ligar a unidade. Pressione o botão Liga/Desliga novamente para desligar a unidade.

Seleção de Atividades

Quando a unidade é ligada, você verá uma curta cena da abertura antes de entrar na categoria de linguagem, você pode escolher uma das 28 atividades das seguintes formas:

1. Se você gosta de atividades de linguagem, digite o número da atividade para começar.
2. Se você gosta de jogar atividades de outras categorias, pressione os botões para selecionar outras categorias, depois digite o número da atividade para começar.



Seleção do Idioma

Pressione o botão do Idioma para escolher o idioma do programa no início ou em qualquer altura enquanto joga.

Mudar de atividade

Para mudar de atividade, pressione o botão categoria para selecionar nova categoria, e pressione o número de atividade para começar.

Protetor de tela

Para diminuir o consumo de energia, a unidade vai para o estado de protetor de tela após dois minutos se não houver nenhuma entrada. A unidade volta a funcionar normalmente depois de receber a entrada de qualquer tecla.

8. Balança certa

De um lado da balança aparece uma equação, e três equações na parte inferior da tela. Use os botões para a esquerda e para a direita para selecionar uma das equações da parte inferior para equilibrar a balança. Depois que você encontrou a equação, pressione o botão Enter para confirmar.



Lógica

1. Insira a figura

Uma figura aparece no topo da tela e várias figuras na parte inferior. Use os botões para a esquerda e para a direita para selecionar aquelas que têm a mesma forma que a figura do topo. Pressione Enter para confirmar sua resposta.



2. Figura diferente

Use os botões para a esquerda e para a direita para mover o dedo e escolher a figura diferente entre as outras. Pressione Enter para confirmar sua resposta.



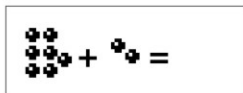
3. Encontre figuras

Algumas figuras aparecem no topo da tela. Use os botões para a esquerda e para a direita para selecionar a figura com a mesma forma que a do topo da tela. Pressione Enter para confirmar sua resposta.



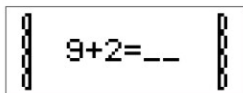
4. Adição 1

Esta atividade apresenta perguntas simples de adição pelo número de bolas de cristal. Conte a quantidade de bolas de cristal que aparecem na tela e encontre a resposta. Digite o número para completar sua resposta.



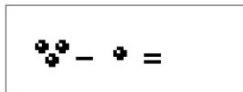
5. Adição 2

No nível 1, dez questões simples de adição são apresentadas. calcule e introduza o número da sua resposta. No nível 2, além do resultado alguns números da equação desaparecerão, digite o número correto para completar a equação.



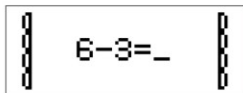
6. Subtração 1

Esta atividade apresenta perguntas simples de subtração pelo número de bolas de cristal. Conte a quantidade de bolas de cristal que aparecem na tela e encontre a resposta. Digite o número para completar sua resposta.



7. Subtração 2

No nível 1, dez questões simples de subtração são apresentadas. calcule e introduza o número da sua resposta. No nível 2, além do resultado alguns números da equação desaparecerão, digite o número correto para completar a equação.



Desligamento automático

Se não houver nenhuma entrada na unidade por aproximadamente cinco minutos, o aparelho desliga-se automaticamente para economizar energia.

Reset

Se houver qualquer anomalia, pressione o botão Reset com uma caneta esferográfica.

Descrição das Atividades:

Linguagem

1. Dança das letras

Digite uma letra para aprender a escrever, em maiúscula e minúscula, e também uma palavra que inicia com a mesma letra.



2. Fuga de letras

No nível 1, use os botões para a esquerda e para a direita para encontrar a letra minúscula que corresponde à letra maiúscula que aparece. Pressione Enter para confirmar sua resposta. Você tem que conseguir pelo menos setenta pontos em dez questões para passar para o nível 2, onde você tem que encontrar a letra maiúscula que corresponde à letra minúscula que aparece.



3. Qual a palavra

Você vai ouvir o som de uma letra e sua imagem aparece na tela. Localize no teclado e digite a mesma letra. Se a resposta estiver certa, o laptop irá ensinar-lhe uma palavra que começa com a mesma letra.



4. Cria-palavras

Uma palavra aparece na tela. Em seguida, a palavra aparece com uma letra a mais. Use os botões para a esquerda e para a direita para guiar a abelha e apagar a letra errada. Pressione Enter para confirmar sua resposta.



5. Vamos soletrar

Uma palavra aparece na tela. Em seguida, a palavra aparece faltando uma letra. Localize no teclado e digite a letra que falta para completar a palavra.



6. Esconde-esconde

Uma palavra aparece na tela. Em seguida a palavra aparece embaralhada. Escreva a palavra corretamente. Se marcar mais de setenta pontos em dez questões no nível 1, vai para o nível 2 para responder mais questões.



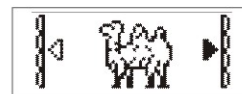
7. Ouça e escreva

Uma palavra aparece na tela. Memorize a palavra para digitá-la corretamente na próxima tela.



8. Figura correta

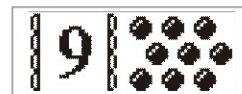
Uma palavra é pronunciada pelo laptop. Em seguida, algumas imagens aparecem na tela. Use os botões para a esquerda e para a direita para escolher a imagem que corresponde à palavra. Pressione Enter para confirmar sua resposta.



Aprendendo a calcular

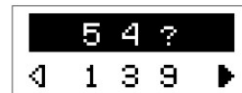
1. Bola de cristal

Digite um número para aprender a contar.



2. Descubra o número

Uma seqüência de números aparece no topo da tela. Use os botões para a esquerda e para a direita para escolher entre as três opções para completar a seqüência. A unidade oferecerá a resposta após três tentativas erradas.



3. Descubra o sinal

Dois números aparecerão na tela. Use os botões para a esquerda e para a direita para selecionar o sinal correto para equilibrar a equação. Pressione Enter para confirmar sua resposta.

