

Candide,

Laptop
Musical-X
DA **XUXA**

30
ATIVIDADES



Cód.: 3097

Manual do Usuário

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 **Musical-X** é um pequeno computador que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, matemática, música e raciocínio lógico.

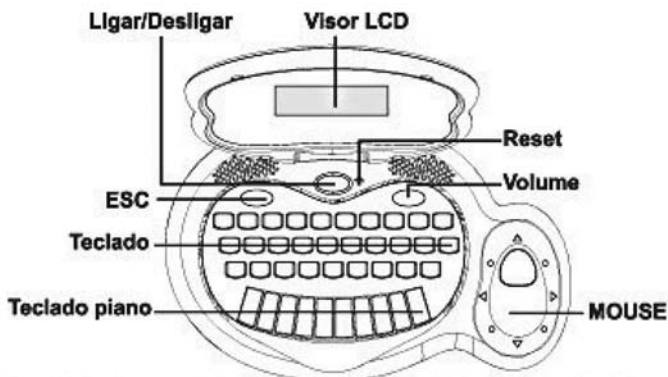
Recomendamos que vocês o acompanhem e auxiliem no uso deste produto, incentivando-o a aprender ao mesmo tempo que desfruta de sua companhia.

Cordialmente,

seus amigos da

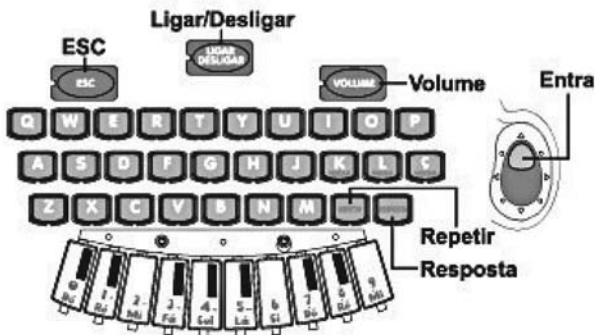
Candide.

Descrição Principal



Reset: O laptop pode congelar em decorrência de estática. Se isso acontecer, use um objeto fino e pontiagudo para pressionar o botão reset (reiniciar). Então, o laptop voltará a funcionar.

Descrição do Teclado



Descrição da Teclas de Função

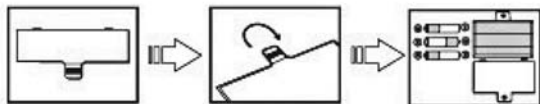
1. **ESC:** Sair da tela de seleção de jogos e de jogos.
2. **Repetir:** Pressione a tecla para repetir a pergunta.
3. **Entra:** Confirma a sua resposta.
4. **Resposta:** Apresenta a resposta correta.
5. **Liga/Desliga:** Liga e desliga o laptop.
6. **Volume:** Aumenta e abaixa o nível do som.

Instalação das pilhas

O Musical-X funciona com 3 pilhas AA.

Procedimento para instalação:

1. Certifique-se de que o laptop está desligado.
2. Localize o compartimento das pilhas na parte inferior do laptop.
3. Abra a tampa das pilhas.
4. Instale as 3 pilhas AA como na ilustração.
5. Feche a tampa da pilhas.



O uso incorreto da pilhas pode danificar o Musical-X.

Observe algumas precauções:

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 recarregáveis devem ser retiradas do laptop para serem recarregadas.
7. Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
8. Pilhas recarregáveis devem ser utilizadas apenas sob a supervisão de um adulto (se removível).
9. Pilhas gastas devem ser retiradas do laptop.
10. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

Como ligar e desligar

1. Pressione o botão Liga/Desliga para ligar e desligar o laptop.
2. Se você se esquecer de desligar o laptop, ele desligará em aproximadamente quatro minutos.

Seleção da categoria principal e entrada

Quando o laptop é ligado, entra na categoria principal, mova o mouse para a esquerda ou para a direita para escolher uma categoria. Quando a categoria é selecionada, pressione Entra para escolher uma atividade.

Descrição do teclado do piano

Existe dez teclas de piano no Musical-X, e compartilha o teclado de teclas digitais. O usuário pode pressionar o teclado de piano para reproduzir as notas musicais. O teclado do piano é usado também em alguns jogos do programa.

Pontuação

1. Existem três chances para acertar. Respondendo corretamente na primeira tentativa, ganha 20 pontos. Respondendo corretamente na segunda tentativa, ganha 15 pontos. Respondendo corretamente na terceira tentativa, ganha 10 pontos. Do contrário, nenhum ponto. Quando tiver duas chances para acertar, respondendo corretamente na primeira tentativa, ganha 20 pontos e respondendo corretamente na segunda tentativa, ganha 10 pontos. Do contrário, nenhum ponto.
2. São cinco perguntas por rodada e os pontos são calculados. Se fizer mais de 60 pontos é o vencedor, se fizer menos de 60 pontos perde.

Quantidade de categorias e atividades

Existem 30 atividades divididas em 6 categorias da seguinte forma: *Linguagem (7)*, *Matemática (6)*, *Lógica (5)*, *Música (6)*, *Jogos (5)*, e *Quiz (1)*.

Linguagem

1. Vocabulário

Um esquilo aparece andando para lá e para cá embaixo da árvore. Pressione uma letra do alfabeto, e uma fruta irá cair da árvore mostrando a letra correspondente.



2. Maiúsculas e minúsculas

No topo da tela, um trem transporta letras maiúsculas e minúsculas. Escolha a letra correspondente (em maiúsculas ou minúsculas) movendo o mouse para a esquerda e para a direita e confirme sua resposta com "Entra".



3. Encontre a letra

Quatro cartas com uma letra aparecem na tela, e em seguida, são embaralhadas. Mova o mouse para encontrar a posição dessas letras.



4. Roda gigante

Uma roda gigante aparece na tela com algumas letras em ordem. Pressione a letra que está faltando e confirme com "Entra".



5. Encontre a figura

Uma palavra aparecerá na parte inferior da tela, mova o mouse para a esquerda e para a direita para encontrar a imagem relacionada à palavra e confirme com “Entra”.



6. Complete as palavras

Uma animação da palavra aparecerá na tela, em seguida aparecerá a palavra com uma letra faltando. Pressione a letra que falta e “Entra” para confirmar a resposta. Se responder certo levará a cobra para fora do cesto.



7. Brincando de digitar

Notas musicais com letras aparecem aleatoriamente, digite a letra que aparece antes que ela desapareça. Se acertar as letras haverá uma animação de incentivo no final.



Matemática

8. Estrela cadente

Há uma chuva de estrelas cadente. Conte quantas estrelas estão caindo e responda.



9. Conte os pintinhos

Pressione um número 1-9 e aprenda a contar. Um pequeno animal irá ajudar a contar quebrando os ovos dos pintinhos.



10. Sequência numérica

Uma sequência de números aparece na escada, descubra o número que falta e preencha a sequência.



11. Vamos equilibrar

Movimente o mouse “para a esquerda” ou “para a direita” para escolher o lado menos pesado da balança. Pressione “Entra” para cair maçãs na quantidade certa e equilibrar os dois lados da balança.



12. Ônibus divertido

Um ônibus chega à primeira parada com uma quantidade de pessoas. Na próxima parada algumas pessoas sobem ou descem. Pressione o número da quantidade de pessoas que ficaram no ônibus e confirme com “Entra”. Se a quantidade estiver certa o ônibus parte para a próxima parada.



13. Encontre o valor

Com as setas “para cima” e “para baixo” escolha uma mercadoria e confirme com “Entra”. O laptop mostrará o preço, com as moedas disponíveis de 1, 2, 5 acerte o preço da mercadoria.



Lógica

14. Encaixe a caixa

Use o mouse para mover a caixa e encaixá-la no quadrado pontilhado. Cada caixa tem estampado a quantidade de movimentos possíveis. Se você empurrar duas caixas juntas, a quantidade de movimentos não irá diminuir. Você ganha se encaixar todas as caixas. Para cancelar um movimento pressione “Reset”.



15. Reciclagem

Mova o mouse “para a direita” ou “para a esquerda” e escolha a caixa de lixo reciclável correta de: papel, borracha e garrafa plástica. Pressione “Entra” quando encontrar a caixa correta para confirmar.



16. Encontre a figura diferente

Mova o mouse para escolher a figura diferente das outras e confirme sua resposta com “Entra”.



17. Sombra dos animais

Do lado esquerdo da tela aparece a sombra de um animal (objeto), do lado direito aparece a foto da sombra. Mova o mouse “para a esquerda” e “para a direita” e encontre a foto da sombra. Pressione “Entra” para confirmar sua resposta.



18. Alarme

Escolha à hora exata que o alarme disparou movendo o mouse “para cima” e “para baixo”. Pressione “Entra” para confirmar sua resposta.



Música

19. Piano

Pressione as notas musicais e toque uma música.



20. Partitura

Pressione a nota musical no momento que estiver no círculo. Se acertar a nota aparecerá no círculo, se errar aparecerá um X.



21. Pequeno compositor

Crie uma melodia, para tocá-la pressione a tecla “Tocar” para ouvir a melodia, “Pausa” para parar temporariamente e “Reset” para criar uma nova melodia.



22. Encontre o mais rápido

Dois pianistas irão tocar uma música. Mova o mouse “para a esquerda” e “para a direita” e escolha o pianista mais rápido. Pressione “Entra” para confirmar sua resposta.



23. Caixa de música

Pressione um número (0-9) para a caixa de música apresentar uma música.



24. Memória musical

Três animais aparecem na tela, cada animal possui uma música. Mova o mouse “para a esquerda” e “para a direita” e escolha o animal que toca a música diferente. Pressione “Entra” para confirmar sua resposta.



Jogos

25. Festa da notas musicais

Uma sequência de notas musicais irá passar da direita para a esquerda na parte inferior da tela. Pressione as notas musicais que aparecem. Se você acertar o bailarino irá dançar, se errar ele ficará parado.



26. Entregador de queijo

Ajude o rato grande a jogar o queijo para o topo da chaminé no telhado onde está o rato pequeno. Mova o mouse para levar o queijo até o topo.



27. Dançarino

Toque uma nota musical e veja a marionete dançar, cada nota um passo diferente.



28. Caça ao tesouro

Tente recolher todos os objetos que estão no labirinto dentro do tempo estipulado.



29. Helicóptero

Um helicóptero de resgate está preso em um desfiladeiro estreito. Mova o mouse “para a esquerda” para desacelerar, “para a direita” para acelerar, “para cima” ou “para baixo” para controlar a altitude levando o helicóptero para fora do desfiladeiro.



Quiz

30. Desafio

Um rádio irá escolher uma atividade de forma aleatória. Vamos ver quantos níveis você consegue passar.



Cuidados

1. Não bata o laptop em superfícies duras.
2. Não o deixe cair.
3. Não o desmonte.
4. Não o exponha à luz do sol nem a outra fonte de calor.
5. Não o deixe molhar.
6. Limpe-o com um pano macio levemente umedecido com água.
7. Não use produtos químicos.
8. Remova as pilhas se não for usá-lo por longo período.
9. Recomenda-se que um adulto acompanhe a criança durante o uso.
10. Não jogue o brinquedo no fogo para as pilhas não explodirem.

Tabela da função módulo em cada atividade

Jogo	Atividade	Pontuação	Tecias piano	Tentativas (2 ou 3)
01	Vocabulário			
02	Maiúscula e minúscula	✓		✓
03	Encontre a letra	✓		✓
04	Roda gigante	✓		✓
05	Encontre a figura	✓		✓
06	Complete as palavras	✓		✓
07	Brincando de digitar			
08	Estrela cadente	✓		✓
09	Conte os pintinhos			
10	Sequência numérica	✓		✓
11	Vamos equilibrar	✓		✓
12	Ônibus divertido	✓		✓
13	Encontre o valor	✓		✓
14	Encaixe a caixa			
15	Reciclagem	✓		✓
16	Encontre a figura diferente	✓		✓
17	Sombra dos animais	✓		✓
18	Alarme	✓		✓
19	Piano		✓	
20	Partitura	✓	✓	
21	Pequeno compositor		✓	
22	Encontre o mais rápido	✓		
23	Caixa de música			
24	Memória musical	✓		✓
25	Festa das notas musicais		✓	
26	Entregador de queijo			
27	Dançarino		✓	
28	Caça ao tesouro			
29	Helicóptero			
30	Desafio			

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 brand name in a stylized, handwritten-style font with a registered trademark symbol.

Distribuído por: Candide Ind e Com Ltda.

CNPJ: 62.434.436/0001-46

www.candide.com.br