

# MONSTER HIGH

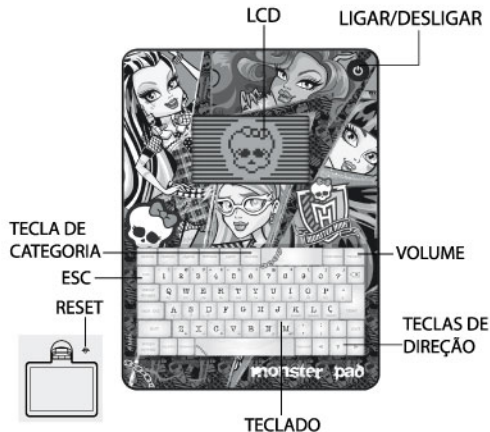
## monster pad

CÓD: 4053



### Candice MANUAL DE INSTRUÇÕES

#### Descrição das funções



#### Reset:

Para reiniciar seu **Monster Pad** caso ele pare de funcionar ou trave, utilize a ponta de um clipe para papel ou um objeto similar sem ponta afiada pressionando o botão **RESET**.

#### Atenção:

Se a atividade for interrompida por algum fator desconhecido enquanto o **Monster Pad** estiver em uso, o programa será automaticamente reiniciado para a tela de animação inicial.

1

#### Descrição do teclado



#### Funções das teclas

1. Liga/desliga: Pressione para iniciar e encerrar o dispositivo.
2. Esc: Retorna para a tela anterior.
3. Travar teclado: Indisponibiliza as funções do teclado.
4. Caps Lock: Pressione para que as letras sejam inseridas em maiúscula. Pressione novamente para que as letras sejam inseridas em minúscula.
5. Shift: Quando pressionada junto com uma tecla de letra, permite que esta letra apareça maiúscula. Ou minúscula caso a tecla Caps Lock esteja ativada.
6. Tempo corrido: Informa o tempo de execução do **Monster Pad** desde o momento que foi inicializado.
7. Repetir: Repete a questão seguinte.

2

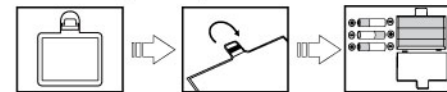
8. Resposta: Mostra a resposta da questão atual.
9. Enter: Confirma a operação.
10. Volume: Regula o volume do áudio.
11. Contraste: Regula a luz da tela.

#### Instalação das pilhas

O **Monster Pad** utiliza 3 pilhas AAA para o funcionamento.

Procedimento:

1. Certifique-se de que o **Monster Pad** está desligado.
2. Localize o compartimento das pilhas na parte de trás do aparelho, embaixo.
3. Retire a tampa cuidadosamente.
4. Insira 3 pilhas AAA conforme ilustrado.
5. Encaixe a tampa do compartimento.



O uso incorreto das pilhas pode resultar em danos no aparelho. É importante seguir as precauções seguintes.

1. Não misturar pilhas alcalinas, regulares (carbono-zinco) ou recarregáveis.
2. Não misturar pilhas novas com usadas.
3. Certificar-se que os pólos positivo (+) e negativo (-) de cada pilha estão corretamente posicionados.
4. Não misturar diferentes tipos de pilhas. Utilizar somente AAA de 1,5V / UM-4 ou LR-03.
5. Remover as pilhas caso o aparelho fique um longo período sem uso.
6. Pilhas recarregáveis precisam ser removidas do aparelho antes de serem recarregadas.
7. Pilhas não recarregáveis não devem ser carregadas.

3

8. Pilhas recarregáveis devem apenas ser recarregadas sob a supervisão de um adulto.
9. Pilhas fracas devem ser removidas do aparelho.
10. Os terminais não devem ser curto-circuitados.

#### Proteção de tela

Quando o **Monster Pad** estiver mais de 2 minutos sem uso, a proteção será ativada. Pressione qualquer tecla para voltar à tela anterior. **Monster Pad** será desligado automaticamente após 5 minutos sem uso.

#### Teclado travado

**Monster Pad** é um aparelho de fácil transporte. A função do travamento de teclado se dá especialmente para evitar que toques não intencionais nas teclas ativem funções indesejadas.

Em condições normais, após o travamento do teclado, aparecerá na tela a informação que as teclas estão no modo desativado. Se qualquer comando for dado neste momento, com exceção da tecla Travar teclado, a tela estará pronta para receber o comando de destravamento do teclado.

Para desbloquear: Quando o teclado estiver no modo bloqueado, pressione a tecla Travar teclado e Enter em seguida, para voltar à tela anterior.

#### Tempo corrido

Quando a tela de Tempo Corrido for pressionada, a tela mostrará o tempo total desde que o **Monster Pad** foi ligado. Quando o jogador tirar o dedo do botão, a tela voltará ao ponto em que estava anteriormente.

#### Escolhendo as atividades

Assim que ligado o **Monster Pad**, a tela apresentará 6 imagens que representam cada categoria. Use as teclas direcionais seguido de Enter para escolher a categoria de jogo desejada. Tecla Esc para sair de cada nível.

4

#### Número de atividades

Existem 40 atividades no total: 9 de Linguagem, 8 de Matemática, 8 de Lógica, 4 de Ferramentas, 7 de jogos e 4 de música.

#### Regras de pontuação

Os pontos são calculados uma vez a cada 5 turnos. A pontuação máxima é 100. Se os pontos não ultrapassarem 60, a animação e os efeitos sonoros indicarão que o jogo foi perdido. A animação e os efeitos sonoros de que o jogo foi vencido aparecerão quando o jogador ultrapassar 60 pontos. Há 3 oportunidades para responder as questões de cada turno. Se o jogador responder corretamente da primeira vez, ganha 20 pontos. 15 pontos se a resposta correta for dada na segunda vez e 10 na terceira. Nenhum ponto será acrescido se o jogador errar nas 3 tentativas.

#### Atividades

##### Linguagem

1) Reconhecendo letras  
O início do jogo mostra um peixe nadando de um lado para o outro. Quando o jogador pressiona qualquer letra, surge uma grande bolha que apresenta a letra pressionada. O som dessa letra, de frases correspondentes a ela e animações são apresentadas também.



2) Escrevendo o alfabeto  
Um ursinho aparece fazendo bolo e escrevendo letras nele. Quando o jogador pressiona uma tecla de letra, o ursinho escreverá esta letra em maiúsculo e minúsculo.



3) Digitação divertida  
Balões caem continuamente para a parte mais baixa da tela. Cada balão vem com uma letra. O jogador precisa escolher a letra correta de acordo com a letra do balão ou ele irá estourar. Depois de todos os 50 balões caírem, o jogo termina e calcula a pontuação.



5

##### 4) Ordem das letras

Três patos estão brincando na grama. O jogador pode utilizar as teclas de direção para escolher os patos e então, trocar seus lugares com as teclas direita e esquerda. Pressione Enter para confirmar. Se a ordem das letras for inserida corretamente, os patos irão pra casa felizes. Se não, eles ficarão tristes e incapazes de voltar para a casa.



##### 5) Área das palavras

Há um castelo mágico com uma janela estranha nele. Várias imagens diferentes aparecem do lado de fora desta janela. Quando o jogo começa, a janela se abre. O jogador que escolhe a palavra correta de acordo com a animação mostrada atravessa a janela utilizando as teclas direcionais.



##### 6) Palavra correta

Um gatinho está pescando na lagoa com letras. O jogador deve utilizar as teclas de direção direita e esquerda para mover a vara de pescar e escolher as letras a serem deletadas (o peixe está escondido atrás da letra). Pressione Enter para confirmar. Se a resposta estiver correta, o peixe será fispado.



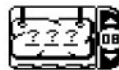
##### 7) Letra desaparecida

Uma animação dará a dica da palavra que contém a letra desaparecida. Depois, esta palavra aparecerá com uma letra faltante. O jogador precisa digitar a letra correta para vencer o jogo.



##### 8) Palavras rápidas

O jogo se inicia com um áudio e uma imagem que devem ser memorizados. Em seguida, o nome dessa imagem aparece na tela e desaparece rapidamente. O jogador precisa digitá-la de maneira correta.



##### 9) Aprendendo palavras

Uma imagem irá aparecer. 3 opções para seu nome irão aparecer e apenas uma delas é correta. O jogador precisa escolhê-la utilizando as teclas direita e esquerda, depois confirmando com enter.



6

#### Matemática

##### 10) Contando

O jogador está em uma nave em movimento que passa através de alguns planetas. É preciso digitar o número correspondente a quantidade de planetas que foram passados.



##### 11) Equilíbrio de números

Um cachorrinho se equilibra em um fio segurando um bastão com números em cada extremidade. O jogador precisa escolher entre os símbolos >, < ou = de acordo com os números do bastão do cachorrinho. Se escolher o símbolo errado, será tombo certo.



##### 12) Par e ímpar

Números passarão por uma esteira. Quando estiverem no meio dela, o jogador pode pressionar Enter para que o número caia. Uma vez na parte de baixo, o jogador precisa jogá-lo para o lado certo. Se o número for par, deverá ir para o lado direito. Se for ímpar, para o esquerdo.



##### 13) Adição

O jogador precisa responder cuidadosamente as questões utilizando as teclas de direção esquerda/direita para escolher a opção correta. Após pressionar Enter para confirmar a resposta, um sapo ilustrará a animação pulando. Se a resposta estiver incorreta, ele cairá no rio.



##### 14) Subtração

Escolha a resposta correta entre as pedras no topo de acordo com a Fórmula de baixo. Quando a resposta for correta, o carro passará por cima sem problemas. Caso contrário, ele despencará.



7



15) **Combinação**  
Tropas inimigas estão invadindo. O submarino do jogador sobe o periscópio e usa sua mira para atingir os oponentes. Os números na lateral aparecem em fórmulas e o jogador precisa fazer estes cálculos para encontrar o ângulo correto de disparo. Se o cálculo estiver ok, um inimigo será atingido e destruído. Há 3 mísseis por turno. Se todos eles errarem o alvo, o submarino do jogador será detectado pelo inimigo e bombardeado até afundar.



16) **Adicionar ou subtrair**  
Escolha a os símbolos matemáticos corretos de acordo com as fórmulas sob as bolas de boliche. Utilize as teclas direita/esquerda para escolher. Se a resposta estiver correta, todos os pins serão derrubados.



17) **Encontre a regra**  
Há no baú, uma trancinha protegida por um código numérico. Estes números irão girar e parar aleatoriamente. Cabe o jogador descobrir a sequência destes números e preencher a lacuna com a resposta correta.



#### Lógica

18) **Contagem**  
A imagem de um objeto será mostrada primeiro. Depois, diferentes outros (frutas e utensílios) irão cair. O jogador precisa prestar atenção nos objetos que caem e dizer quantas vezes o objeto inicialmente mostrado caiu.



19) **Sudoku**  
Temos 9 casas em 3 linhas e 3 colunas. As linhas e colunas podem ser giradas horizontal ou verticalmente. Quando a soma de cada linha e coluna for igual, o jogador vence. A soma das linhas diagonais também são consideradas.



20) **Preencha**  
Utilize os 12 quadrantes de fora do quadro para colocá-los juntos em um retângulo de 12x20



21) **Feliz e triste**  
Existem 7 rostos na tela. Aquele que está piscando é o escolhido. Quando o jogador pressionar Enter, o rosto diagonal a ele se tornará seu oposto. Quer dizer, o rosto feliz irá se tornar um rosto triste e o rosto triste irá se tornar feliz. O jogador vence quando todos os rostos ficarem felizes.



22) **Dentista**  
O macaquinho abre sua boca e mostra seus dentes. Os dentes cariados dele piscam rapidamente e depois param. O jogador deve prestar atenção e encontrar os dentes cariados de acordo com o que foi mostrado. As teclas direcionais movem a pinça, que tem seu movimento confirmado teclando Enter. Se o dente errado for puxado, o macaquinho irá fechar a boca, mordendo a mão do jogador. Quando o dente cariado for selecionado, ele será removido a o macaquinho aparecerá feliz.



23) **Número de caixas**  
Uma pilha de caixas aparece. É preciso dizer quantas caixas formam esta pilha. A resposta pode ser dada digitando o número ou utilizando as teclas direita e esquerda. Tecle enter para confirmar.



24) **Encaixe certo**  
Um ratinho corre pra lá e pra cá no telhado, quebrando algumas telhas. O jogador precisa encontrar o formato de telha certo para encaixar corretamente no buraco feito pelo ratinho. Tecle para cima ou para baixo no teclado direcional para escolher a figura correta.



25) **Encontre-me**  
Três chapéus aparecem na tela. Um ratinho entrará debaixo de um deles. Os chapéus irão se movimentar e cabe ao jogador descobrir em qual deles está o ratinho.



#### Ferramentas

26) **Calculadora**  
Função calculadora com soma, subtração, multiplicação e divisão. Utilize o teclado numeral para entrar com os valores. Para as operações, utilize as teclas: "Z" para somar, "X" para subtrair, "C" para multiplicar, "V" para dividir, "N" para dar a resposta e "M" para zerar e recomenciar a equação. A tecla "." funciona como divisor de casas decimais.



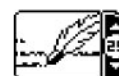
27) **Conversor de unidades**  
Três opções de conversão são dadas, dentre as categorias temperatura, comprimento, peso, área e volume (alterne entre as opções utilizando o teclado direcional). Quando o jogador escolher uma delas, a fórmula de conversão é mostrada. Pressione Repetir para voltar no menu de categorias.



28) **Desenhando**  
Desenho livre. Tecle enter e utilize as teclas direcionais para desenhar linhas horizontais e verticais. Linhas diagonais podem ser desenhadas pressionando 2 teclas ao mesmo tempo (para cima e para direita, para baixo e para esquerda, por exemplo). Pressione Repetir para alternar as ferramentas lápis/borracha.



29) **Bloco de notas**  
Área de digitação livre. Utilize as teclas para cima e para baixo para mover entre as linhas, shift para alternar o caractere de cada tecla e enter para criar uma nova linha.



#### Jogos

30) **Dança**  
Um porquinho dança enquanto setas sobem. O objetivo do jogador é teclar cada seta que sobe no momento exato em que ela alcança o topo da tela. São 50 setas para cada música.



31) **Quebrando melancias**  
6 letras aparecem rapidamente em volta do lutador. 2 para a cabeça, 1 para cada braço e 1 para cada perna. É preciso memorizá-las. Melancias serão jogadas contra o lutador. É preciso teclar a letra correspondente a posição e altura da melancia que chega para quebrá-la. O jogo termina após o lançamento de 50 melancias.



32) **Saltando rochas**  
Um passarinho caiu no abismo acidentalmente. Ele precisa subir ao seu ninho pulando nas rochas flutuantes. Calcule o momento certo e pressione espaço para fazer o passarinho pular. Caso pule no momento errado, ele cairá abismo abaixo.



33) **Submarino**  
O submarino está subindo para a superfície rapidamente. O jogador precisa controlar seus movimentos para desviar das rochas no seu caminho, utilizando as teclas direita e esquerda. É permitido colidir com as rochas 2 vezes. Na terceira, o submarino explode



34) **Corrida de moto**  
No início do jogo, é preciso escolher entre 3 pistas diferentes e a moto do jogador começará a correr na pista escolhida. No canto inferior esquerdo da tela temos o velocímetro. Seu ponteiro marca a velocidade da moto que pode ser controlada segurando a tecla direcional para cima para aumentar e para baixo para diminuir. Utilizando as teclas direita e esquerda, o jogador controla a direção do veículo. Quando a pista for completamente percorrida, o tempo total do percurso será mostrado.



8

10

11

35) **Batalha aérea**  
A nave do jogador é controlada utilizando o teclado direcional. Pressionando shift, ela dispara tiros que devem ser utilizados para destruir as outras naves que voam no sentido contrário. Teclando enter, uma bomba é ativada destruindo todas as naves inimigas da tela. A nave começa com 2 vidas, 2 bombas e 3 níveis de energia. Se o jogador destroi 3 naves inimigas, ele ganha 1 nível de energia. Completando 8 níveis de energia, a nave recebe 1 vida extra. O máximo de vidas que podem ser recebidas são 2. A energia da nave aumentará 1 nível a cada 4 segundos. Quando atingir 8 níveis, uma bomba será adicionada. 2 bombas é o máximo que a nave pode carregar.



36) **Tetris**  
Dê os comandos utilizando o teclado direcional. A tecla para cima gira a peça. O jogador precisa movimentar e girar as peças que caem para encher uma linha completa. Quando isso acontece, esta linha desaparece. O jogador ganha um ponto por linha que some, três pontos quando deleta duas linhas ao mesmo tempo, cinco quando deleta três linhas de uma só vez e oito, fazendo desaparecer quatro linhas. Quanto mais alta a pontuação do jogador, mais rápido as peças caem. O jogador vence quando sua pontuação atingir 1000.



#### Música

37) **Notas musicais**  
Um pássaro aparece tocando algumas notas musicais sobre um galho. O jogador precisa prestar atenção nas notas apresentadas e pressionar as teclas correspondentes a elas. Após isso, Enter para confirmar.



38) **Boneco musical**  
Um robô faz movimentos diferentes a cada comando dado pressionando uma tecla de nota musical. Cada nota corresponde a um movimento.



39) **Composição**  
O jogador usará as teclas de notas musicais para formular uma composição e então o sistema irá gravar a música. Pressionando tocar, a música será executada e um dançarino aparecerá. Pressionando pausa, a música para e recomença se teclando-o novamente. Para gravar uma nova composição, é só pressionar o botão reset.



40) **Caixa de música**  
Um ursinho aparece cantando. Utilizando as teclas numéricas, é possível escolher qual música será apresentada.



#### Cuidados

1. Evite colisões contra superfícies rígidas.
2. Não deixe o **Tablet Real** cair.
3. Não o desmonte.
4. Não o deixe exposto à luz solar ou outra fonte de calor.
5. Não molhe.
6. Utilize um pano limpo e úmido para limpá-lo.
7. Não utilize solventes químicos na sua limpeza.
8. Retire as pilhas se não for usar por um longo período.
9. Crianças devem estar acompanhadas por um adulto quando estiverem brincando com o **Tablet Real**.
10. Mantenha-o longe do fogo; suas pilhas podem explodir.

#### 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](http://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

#### Tabela de funções de cada atividade

Número	Atividade	Pontos	Pontuação validada
1	Reconhecendo letras		
2	Escrevendo o alfabeto		
3	Digitação divertida	✓	
4	Ordem das letras	✓	✓
5	Área das palavras	✓	✓
6	Palavra correta	✓	✓
7	Letra desaparecida	✓	✓
8	Palavras rápidas	✓	✓
9	Aprendendo palavras	✓	✓
10	Contando	✓	✓
11	Equilíbrio de números	✓	✓
12	Par e ímpar	✓	
13	Adição	✓	✓
14	Subtração	✓	✓
15	Combinação	✓	✓
16	Adicionar/Subtrair	✓	✓
17	Encontre a regra	✓	✓
18	Contagem	✓	✓
19	Sudoku		
20	Preencha		
21	Feliz e triste		
22	Dentista		✓
23	Número de caixas	✓	✓
24	Encaixe certo	✓	✓
25	Encontre-me	✓	✓
26	Calculadora		
27	Conversor de unidades		
28	Desenhando		
29	Bloco de notas		
30	Dança	✓	
31	Quebrando melancias	✓	
32	Saltando rochas		✓
33	Submarino		✓
34	Corrida de moto		
35	Batalha aérea		✓
36	Tetris	✓	
37	Notas musicais	✓	✓
38	Boneco musical		
39	Composição		
40	Caixa de música		

12

13

14

15