

CN

CARTOON NETWORK

**BEN
10**



Cód. 5312

B-LAPTOP

IDADE: 8+



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.

B- Laptop 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

Descrição Geral	5
Descrição do Teclado	6
Descrição das Funções	6
Mouse	7
Instalação das Pilhas	7
Como Instalar as Pilhas	7
Cuidados com as Pilhas	7
Como Ligar e Desligar	8
Como Ajustar o Volume e o Contraste	8
Como Escolher o Idioma	8
Como Pontuar uma Frase ou Acentuar uma Palavra	8
Como Escolher uma Atividade	9
Modo Dois Jogadores	9
Descrição das Atividades	9
1. Vamos Soletrar	9
2. Dança das Letras	10
3. Esconde-Esconde	10
4. Letra Errada	10
5. Qual é a Palavra?	11
6. Vocabulário	11
7. O que Está Faltando?	12
8. Jogo da Memória	12
9. Ouça e Escreva	12
10. Tecele Rápido	13
11. Tecla Maluca	13
12. Caça-Letras	13
13. Mina de Ouro	14
14. Limpa-Letras	14
15. Chuva de Letras	14
16. Fuga de Letras	14
17. Adição	15
18. Subtração	15
19. Multiplicação	16
20. Fique Fera	16
21. Acerte o Peso	16
22. Descubra o Número	17

23. Descubra o Sinal	17
24. Bola de Cristal	17
25. Balança Certa	18
26. Hora Certa	18
27. Figuras Perdidas	19
28. Dados	19
29. Pares Escondidos	19
30. Figura Perdida	20
31. Palavra Escondida	20
32. Seqüência Maluca	21
33. Gráfico Escondido	21
34. Caleidoscópio	21
35. Bola Mágica	22
36. Jogo-da-Velha	22
37. Seqüência Apavorante	23
38. Próximo Número	23
39. Figura Errada	23
40. Complete a Figura	24
41. Futebol	24
42. Ponte Quebrada	24
43. Caça ao Objeto	25
44. XLR8	25
45. 4 Braços	26
46. Chama	26
47. Insectóide	26
48. Cipó Selvagem	27
49. Bala de Canhão	27
50. Sombras	27
51. Herói	28
52. Te Peguei	28
53. Música	28
54. Gravador	28
55. Maestro	29
56. Calculadora	29
57. Agenda	30
58. Vamos Desenhar	30
Cuidados	31

Atenção

Por favor, leia atentamente este manual antes de operar o B-Laptop com LCD de Alta Resolução e guarde-o para futuras consultas.

Os itens deste manual podem sofrer alterações sem prévio aviso.

DESCRIÇÃO GERAL

Visor LCD de Alta Resolução

Trava

Botão Volume

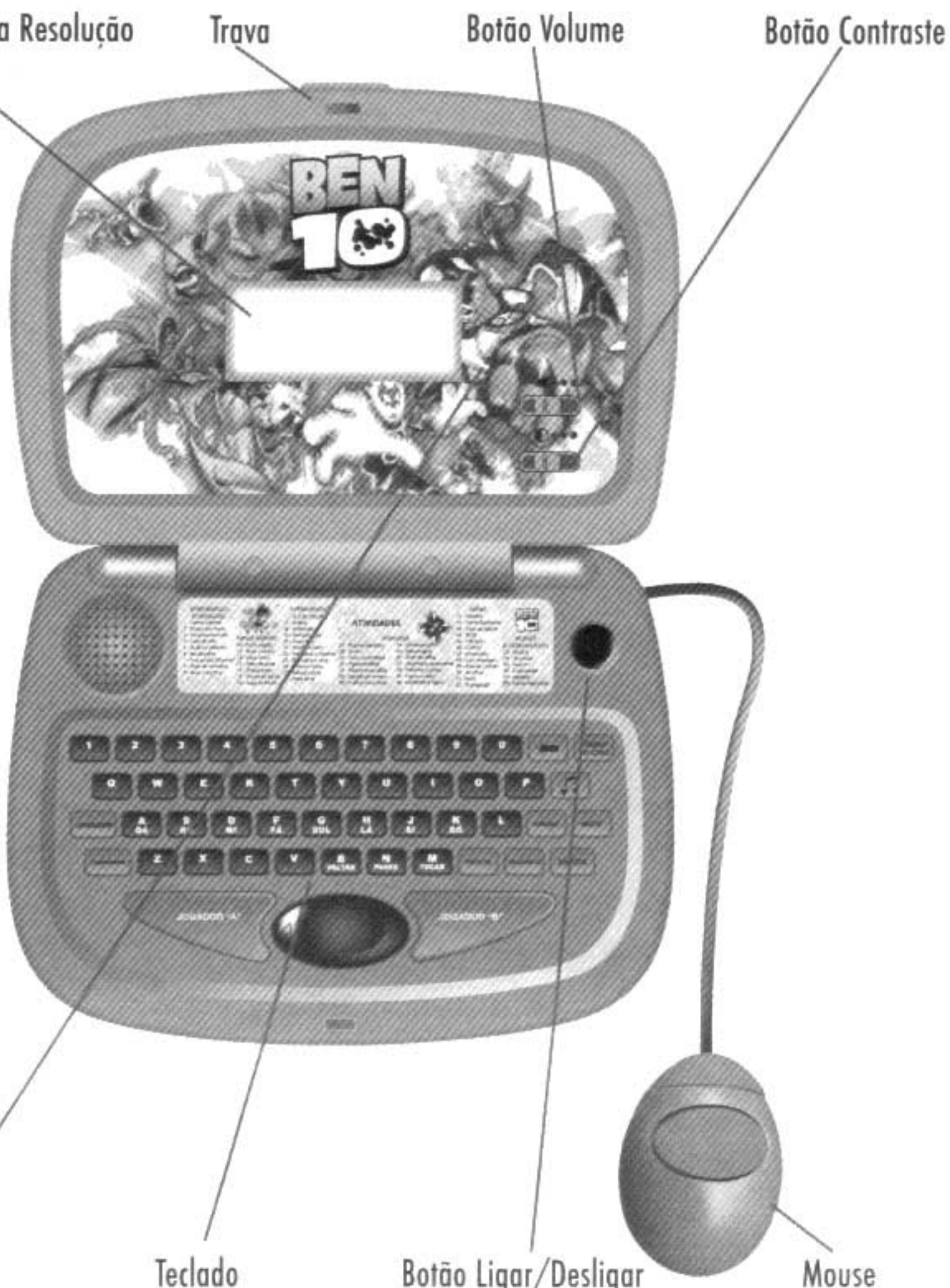
Botão Contraste

Botão Reset

Teclado

Botão Ligar/Desligar

Mouse



Descrição do Teclado



Descrição das Funções

- Backspace:** Volta ou apaga.
- Código do Jogo:** Acessa a tela para escolhe a atividade.
- Melodia:** Liga ou desliga a música de fundo.
- Ligar/Desligar:** Liga ou desliga o laptop.
- Jogador:** Entra no modo **Dois Jogadores**, em algumas atividades.
- Apagar:** Apaga a resposta.
- Modo:** Muda o modo de jogo, em algumas atividades.
- Linguagem:** Troca a língua conforme é pressionado.
- Repetir:** Repete a explicação do jogo.
- Resposta:** Apresenta a resposta.
- Entra:** Confirma a resposta ou ação.
- Jogador A:** Dá a vez ao primeiro jogador.
Para acentuar uma palavra em Português.
- Jogador B:** Dá a vez ao segundo jogador.
- Reset:** Em caso de estática, o laptop pode travar.
Para iniciar, pressione o botão Reset com um objeto pontiagudo e o laptop reiniciará.

Mouse

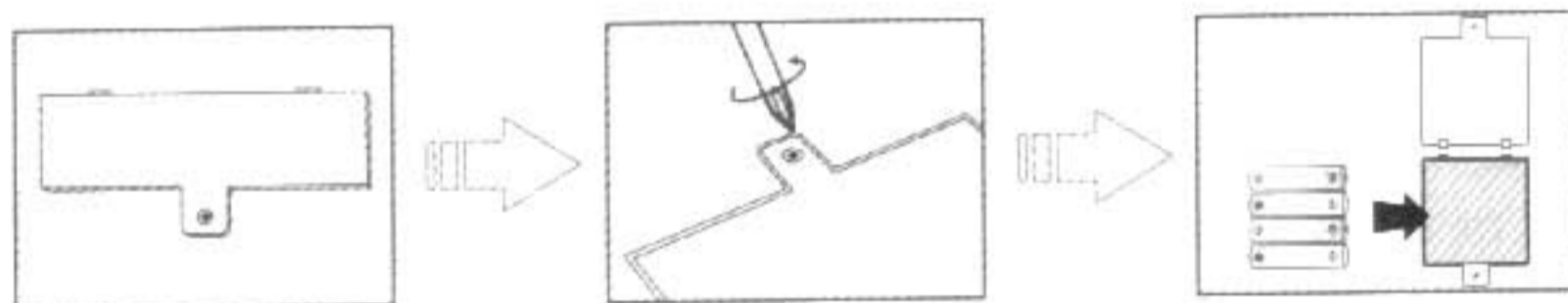
Se preferir, pressione a parte superior do mouse para confirmar, em vez de pressionar a tecla **Entrar**.

Instalação das Pilhas

O B - Laptop LCD de Alta Resolução requer 4 pilhas AA, não inclusas.

Como Instalar as Pilhas

1. Certifique-se de que o B - Laptop LCD de Alta Resolução está desligado.
2. Abra o compartimento das pilhas com chave Philips.
3. Instale 4 pilhas AA, não inclusas.
4. Feche o compartimento das pilhas com a chave Philips.



O uso incorreto das pilhas pode danificar o B - Laptop.

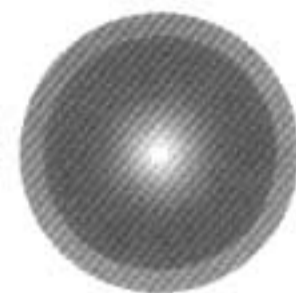
Cuidados com as Pilhas

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 a unidade, pressione o botão amarelo, acima e à direita do teclado. Se você se esquecer de desligar a unidade, ela desligará automaticamente em três minutos.



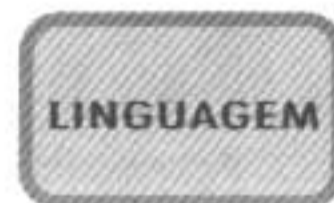
Como Ajustar o Volume e o Contraste

1. Use o controle de volume para aumentar ou abaixar o nível do som. Há três níveis disponíveis.
2. O controle de contraste permite clarear ou escurecer o visor. Há três opções de luminosidade.



Como Escolher o Idioma

Pressione a tecla Linguagem para escolher o idioma desejado (espanhol, inglês ou português).

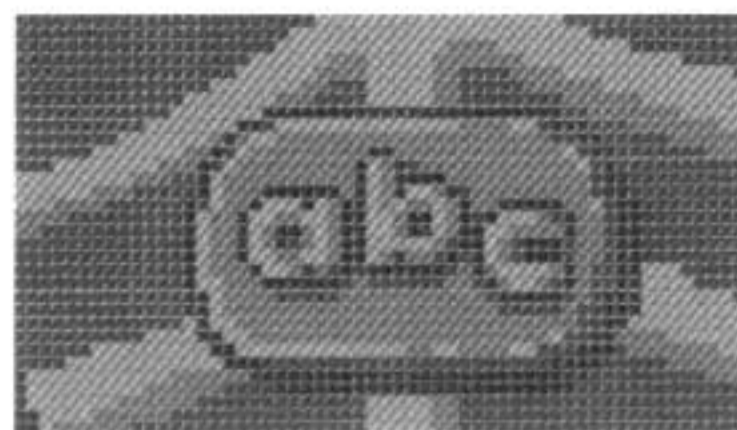


Como Pontuar uma Frase ou Acentuar uma Palavra

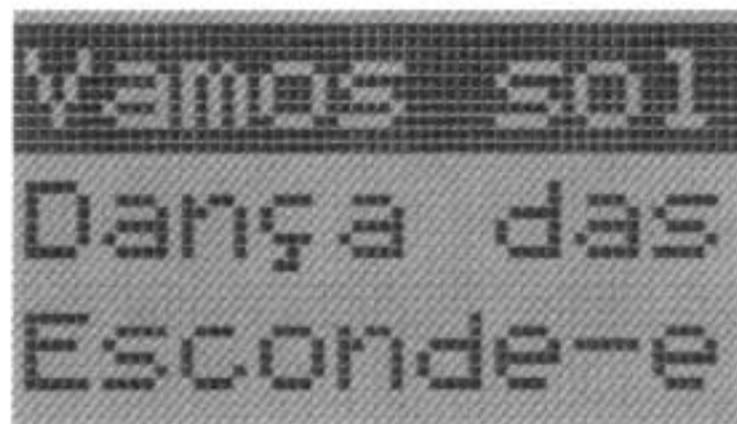
Pressione a tecla Jogador A ou Jogador B até aparecer a pontuação ou o acento desejado. Em seguida, pressione a tecla da letra que deve ser acentuada.

Como Escolher uma Atividade

Há 58 atividades divididas em 6 grupos. Pressione Código do Jogo e, depois, as setas para a esquerda ou para a direita. Selecione o grupo do jogo pressionando Entra.



No menu Grupo do Jogo, pressione as setas para cima ou para baixo para escolher a atividade e, para começar, confirme com Entra.



Modo Dois Jogadores

Algumas atividades podem ser jogadas por duas pessoas.

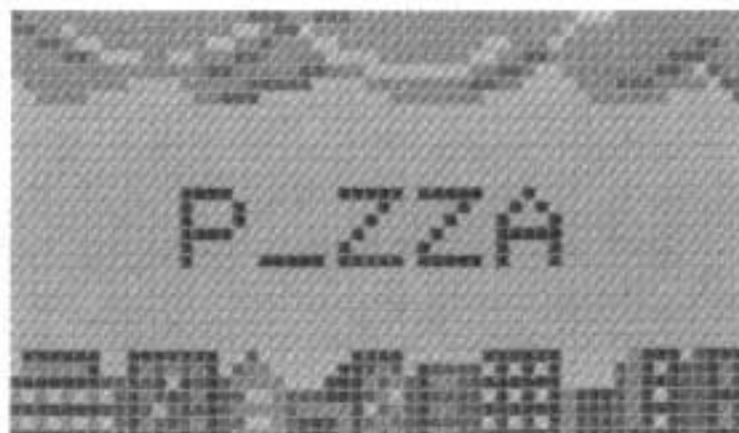
Pressione a tecla Jogador para acessar o modo Dois Jogadores.

Para jogar, o primeiro jogador usa a tecla Jogador A e o segundo, a tecla Jogador B. O jogador que fizer mais pontos ganha o jogo. Para sair do modo Dois Jogadores, pressione novamente a tecla Jogador.

Descrição das Atividades

1. Vamos Soletrar

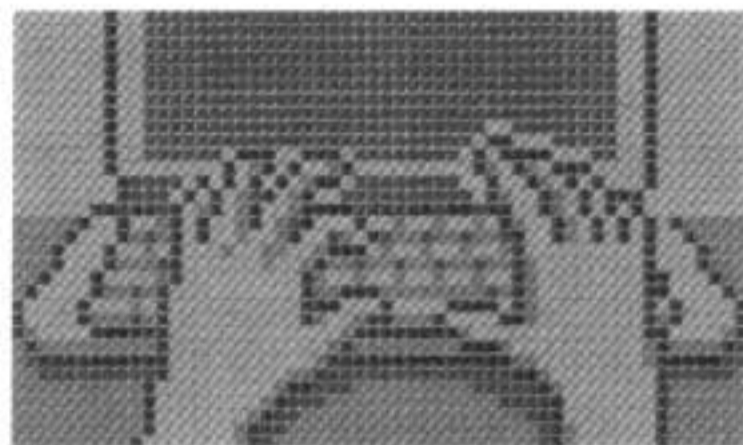
Complete o espaço em branco com a letra certa. Uma palavra aparece na tela. Em seguida, ela volta a aparecer, mas sem uma das letras. Pressione a tecla da letra que está faltando.



Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

2. Dança das Letras

Insira uma letra, que eu te ensino a escrever. Pressione a tecla de uma letra e o laptop vai ensinar você a escrever a maiúscula e a minúscula.



3. Esconde-Esconde

Reescreva a palavra. O laptop apresenta uma palavra. Em seguida, suas letras aparecem desordenadas na parte de baixo do visor. Com as setas para baixo, para cima, para a esquerda e

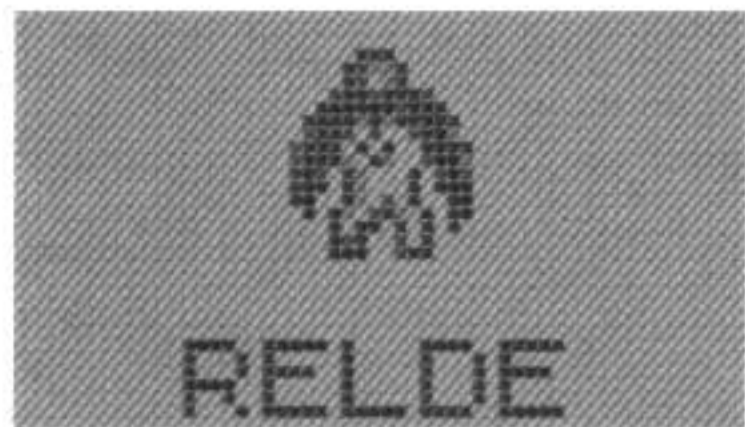


para a direita posicione-as em ordem na parte de cima. Cuidado para que os alienígenas não as peguem! Se você conseguir mais de 80 pontos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se fizer 100 pontos em cada nível, você será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

4. Letra Errada

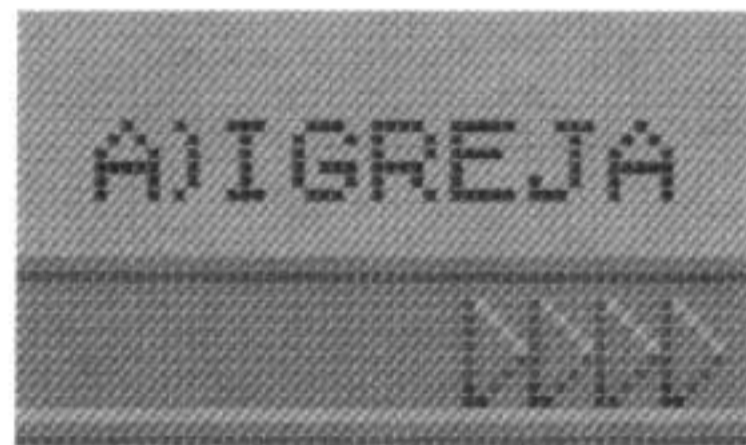
Retire a letra errada. Uma palavra aparece na tela com uma letra a mais. Com as setas para a esquerda e para a direita, posicione

o alienígena e pressione **Entrar** para remover a letra. Se você conseguir mais de 80 pontos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se fizer 100 pontos em cada nível, você será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.



5. Qual é a Palavra?

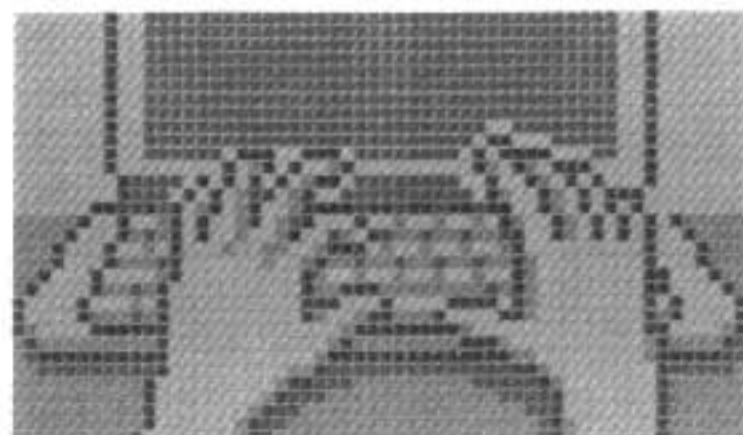
Escolha a resposta certa. O laptop apresenta uma imagem. Em seguida, aparecem algumas palavras, mas apenas uma delas corresponde à imagem. Use as setas para a



esquerda e para a direita para escolher a resposta certa e pressione **Entrar** para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se fizer 100 pontos em cada nível, você será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

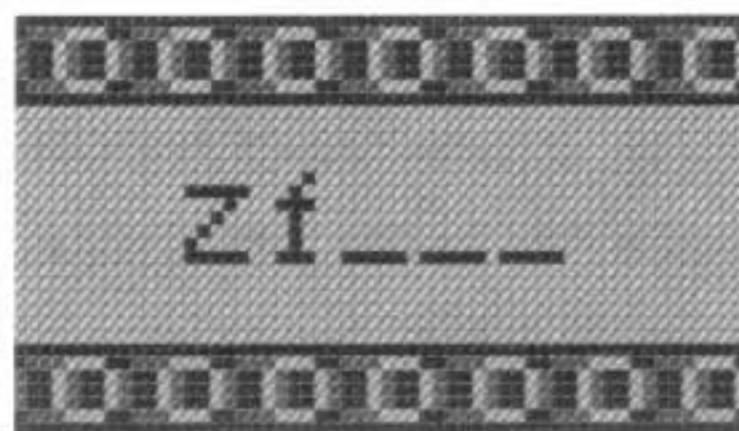
6. Vocabulário

Insira uma letra, que eu te mostrarei uma imagem correspondente. Pressione a tecla de uma letra e o laptop mostrará uma palavra com essa letra e uma animação correspondente.



7. O que Está Faltando?

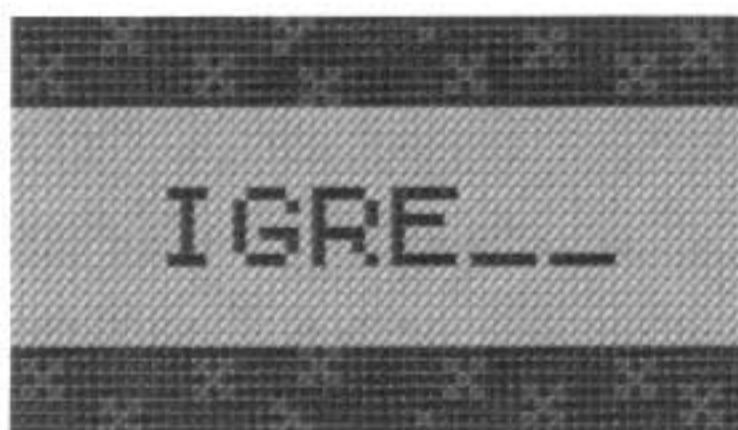
Escreva a palavra correspondente à imagem. O laptop apresenta uma imagem. Em seguida, aparece um campo tracejado com a quantidade de letras da palavra a ser digitada.



Digite a palavra correta. Se você conseguir mais de 80 pontos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se fizer 100 pontos em cada nível, você será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

8. Jogo da Memória

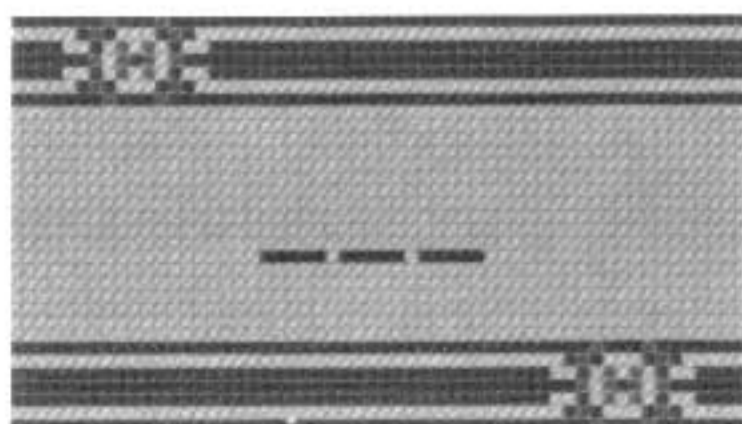
Complete o espaço em branco com a palavra certa. O laptop apresenta uma palavra. Em seguida, aparece um campo em branco para você digitar a palavra da qual se lembra.



Se você conseguir mais de 80 pontos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se fizer 100 pontos em cada nível, você será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

9. Ouça e Escreva

Escreva a palavra que acabou de ouvir. Ouça a palavra emitida pelo laptop, digite-a no campo disponível e pressione Entra para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pon-



tos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se fizer 100 pontos em cada nível, você será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

10. Tecla Rápido

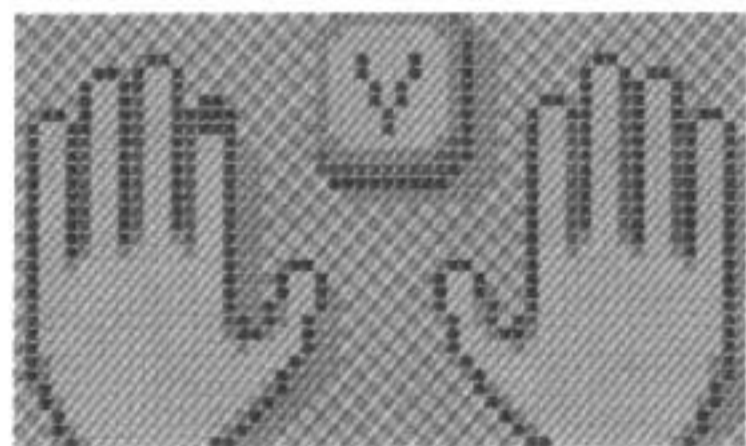
Siga as letras. As letras vão aparecendo sucessivamente na tela. Pressione rapidamente as teclas correspondentes no teclado. Você precisa de 24 pontos para superar o nível 1, 40 para superar o nível 2 e 56 para terminar o jogo. Se fizer 30 pontos no nível 1, 50 no nível 2 e 70 no nível 3, você será um campeão! Pressione a tecla **MOD0** para mudar para letras minúsculas.



11. Tecla Maluca

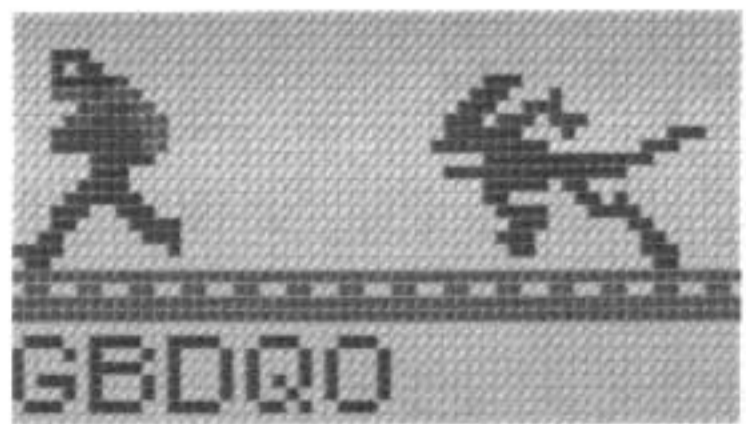
Aprenda a digitar. Pressione com o dedo indicado a tecla que corresponde à letra para aprender a digitar corretamente.

Pressione a tecla **MOD0** para mudar para letras minúsculas.



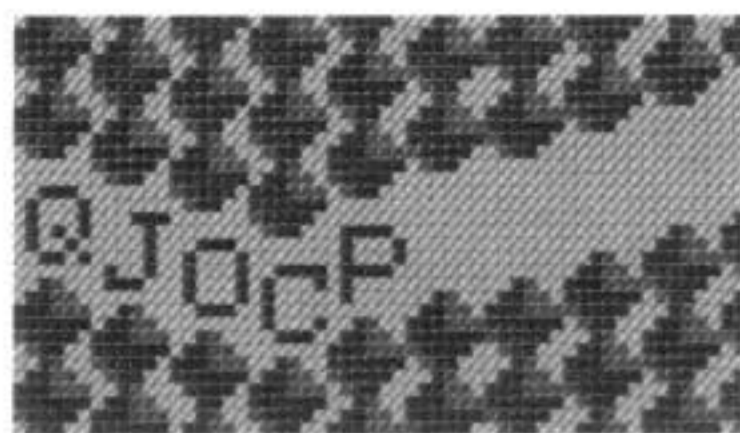
12. Caça-Letras

Digite a seqüência que aparece na tela. Uma seqüência de letras aparece na tela. Digite rapidamente, até eliminá-las, para que o vilão seja capturado. Se ultrapassar os três níveis, você se tornará um herói! Pressione a tecla **MOD0** para mudar para letras minúsculas.



13. Mina de Ouro

Digite a seqüência para eliminar todas as letras. Uma seqüência de letras aparece na tela. Digite rapidamente para apagá-las. Se ultrapassar os três níveis, você será um campe-

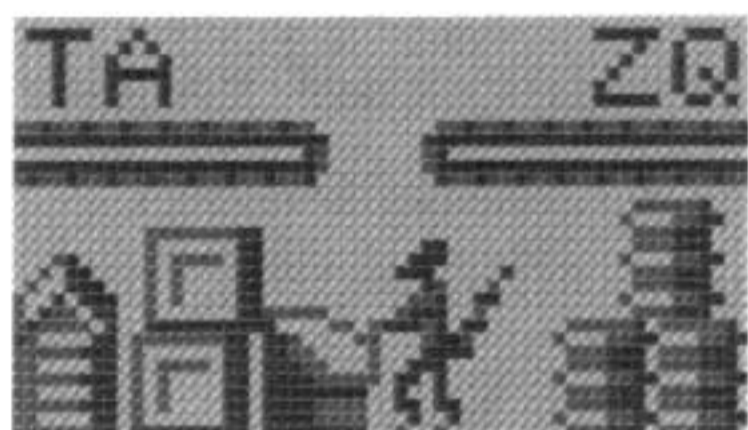


ão! Pressione a tecla **MOD0** para mudar para letras minúsculas.

14. Limpa-Letras

Não deixe as letras se encontrarem.

Uma seqüência de caracteres aparece na tela. Pressione rapidamente as teclas correspondentes para apagá-los antes que se toquem no

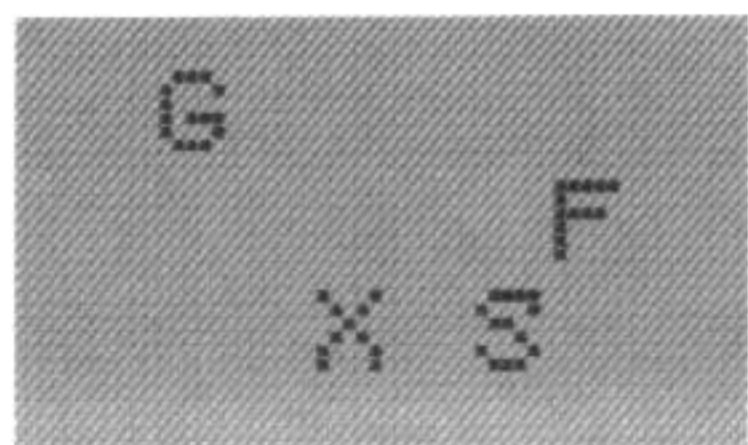


centro da tela. Se ultrapassar os três níveis, você será um campeão! Pressione a tecla **MOD0** para mudar para letras minúsculas.

15. Chuva de Letras

Não deixe as letras caírem no chão.

Algumas letras aparecem no alto da tela e vão caindo. Pressione as teclas correspondentes antes que atinjam a parte de baixo para avançar para o

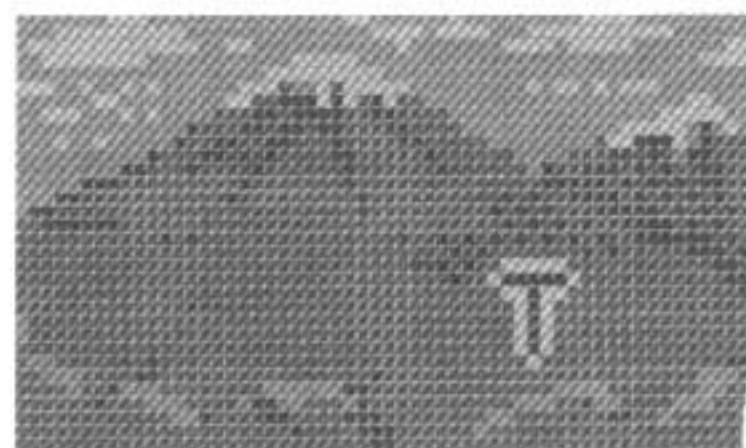


nível seguinte. Se ultrapassar os três níveis, você será um campeão! Pressione a tecla **MOD0** para mudar para letras minúsculas.

16. Fuga de Letras

Digite a letra que aparece na tela. Pressione as teclas corres-

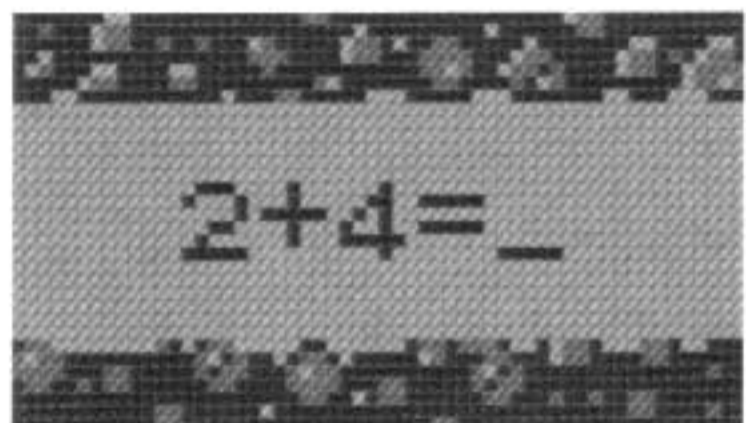
pondentes às letras que aparecem na tela. Você precisa de 24 pontos para superar o nível 1, 40 para superar o nível 2 e 56 para terminar o jogo. Se fizer 30 pontos no nível 1, 50 no nível 2 e 70 no nível 3, você será um campeão!



Pressione a tecla **MOD0** para mudar para letras minúsculas

17. Adição

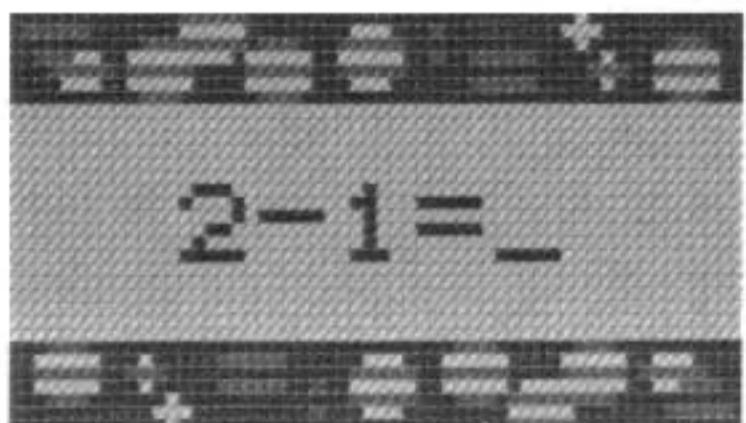
Calcule a seguinte soma. Use as setas para a esquerda e para a direita para mover o cursor. Pressione as teclas numéricas para digitar a resposta da adição e **Entrar** para confirmar. Se



você conseguir mais de 80 pontos, avançará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se fizer 100 pontos em cada nível, você será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

18. Subtração

Calcule a seguinte subtração. Use as setas para a esquerda e para a direita para mover o cursor. Pressione as teclas numéricas para digitar a resposta da subtração e **Entrar** para confirmar. Se

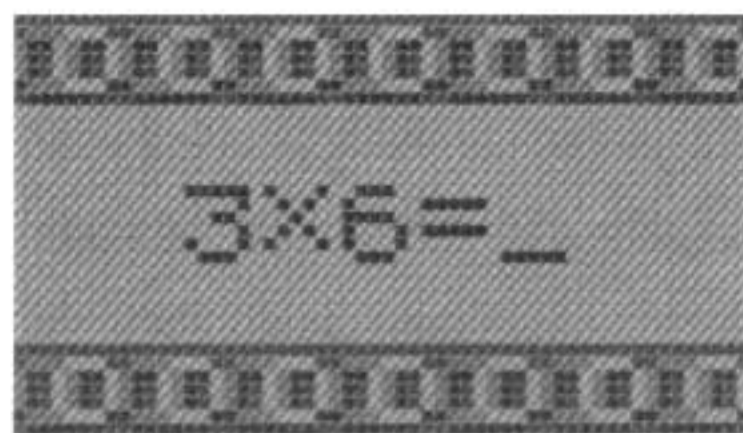


você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

19. Multiplicação

Calcule a seguinte multiplicação. Use as setas para a esquerda e para a direita para mover o cursor. Pressione as teclas numéricas para digitar a resposta da multiplicação e **Entra** para confirmar.

Se você fizer mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

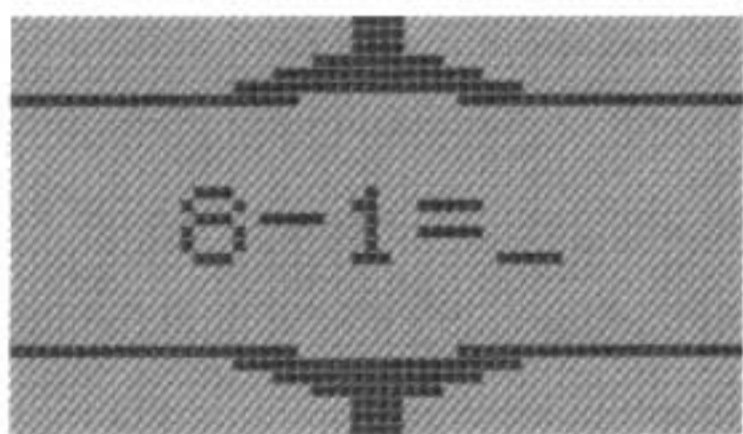


20. Fique Fera

Calcule a seguinte equação. Use as setas para a esquerda e para a direita para mover o cursor. Pressione as teclas numéricas para digitar a resposta da equação e **Entra** para confirmar. Se

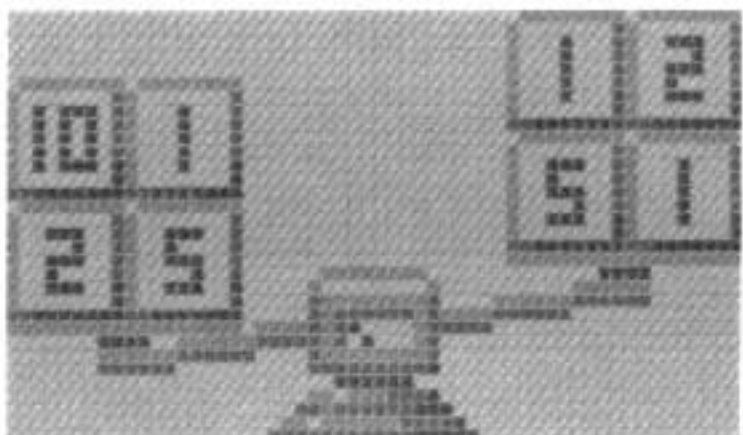
você fizer mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte.

O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.



21. Acerte o Peso

Qual é o lado mais pesado da balança? Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher o lado mais pesado da balança e pressione **Entra** para confirmar. Se você conseguir mais



de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

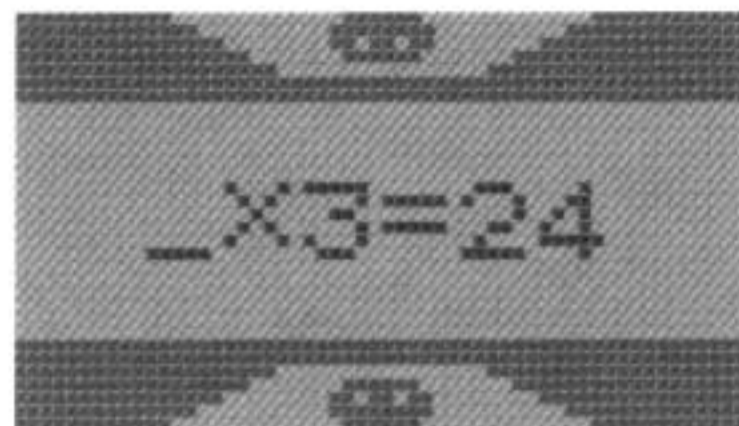
22. Descubra o Número

Qual é o número que está faltando?

Pressione a tecla do número e pressione **Entra** para confirmar sua resposta. Se você fizer mais de 80

pontos, passará para o nível seguinte.

O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.



23. Descubra o Sinal

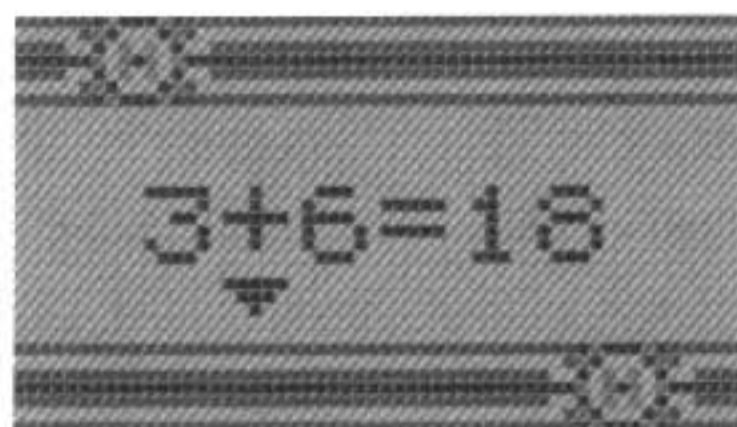
Qual é o sinal que está faltando?

Pressione as setas para cima ou para baixo para escolher o sinal que está faltando e confirme sua resposta com **Entra**.

Se você fizer mais de 80 pontos,

passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se

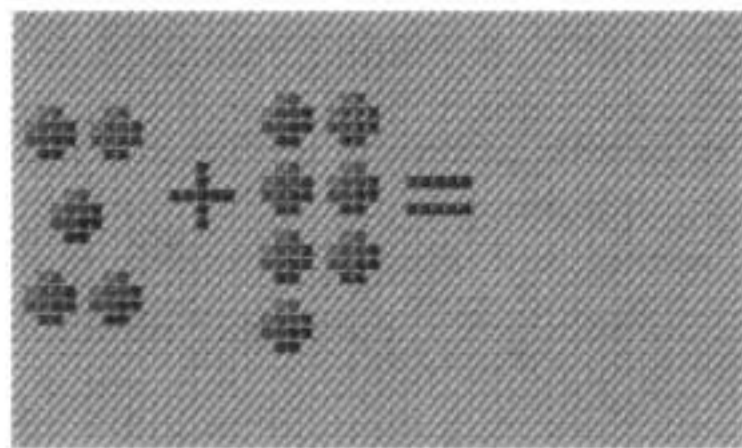
você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.



24. Bola de Cristal

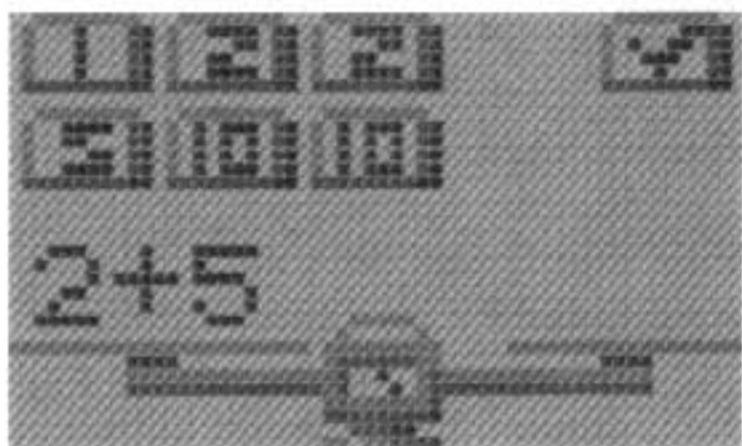
Qual é a soma desta equação? Calcule o resultado da equação e pressione a seta para cima para aumentar a quantidade de figu-

ras ou a seta para baixo para diminuir. Confirme sua resposta com **Entra**. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.



25. Balança Certa

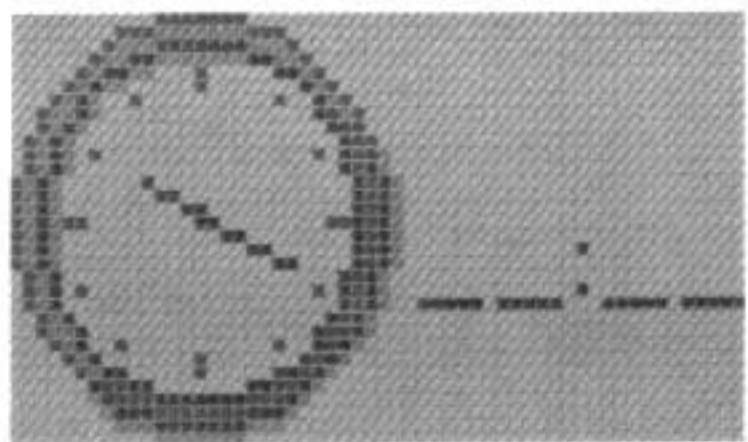
Equilibre a balança usando os números disponíveis. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher um dos pesos e pressione **Entra** para movê-lo para a balança. Repita a operação até com-



pletar o valor correspondente à operação que aparece à esquerda da tela. Use um peso sem valor para corrigir. Confirme o valor total escolhendo “√”, no canto superior direito da tela. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer mais de 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

26. Hora Certa

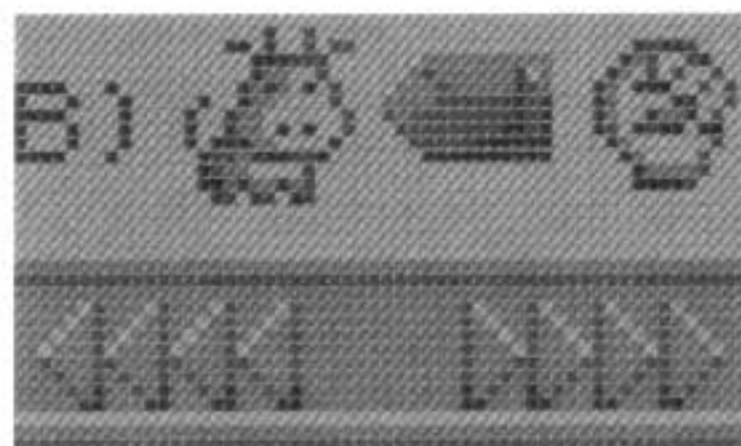
Qual é a hora certa? Use as setas para a esquerda e para a direita para mover o cursor. Pressione as teclas numéricas para digitar a hora e pressione **Entra** para confirmar sua resposta. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O



jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

27. Figuras Perdidas

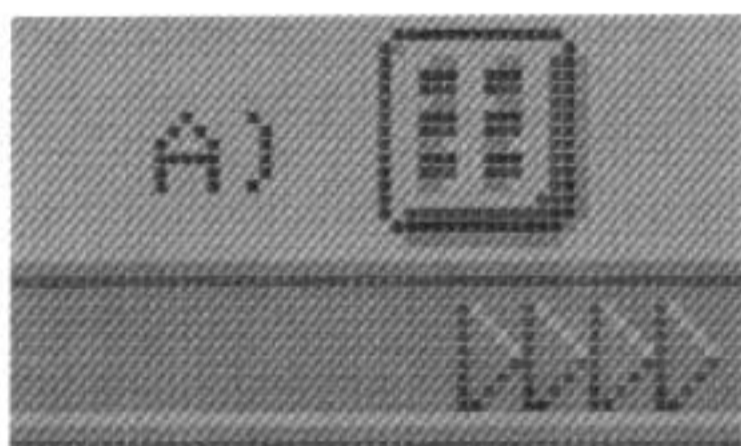
Encontre a seqüência correta dos ícones. Uma seqüência de ícones aparece na tela e logo desaparece. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher uma das opções e pressione



Entra para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

28. Dados

Qual é a resposta certa? Uma das faces de um dado aparece na tela e logo desaparece. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher uma das opções e pressione

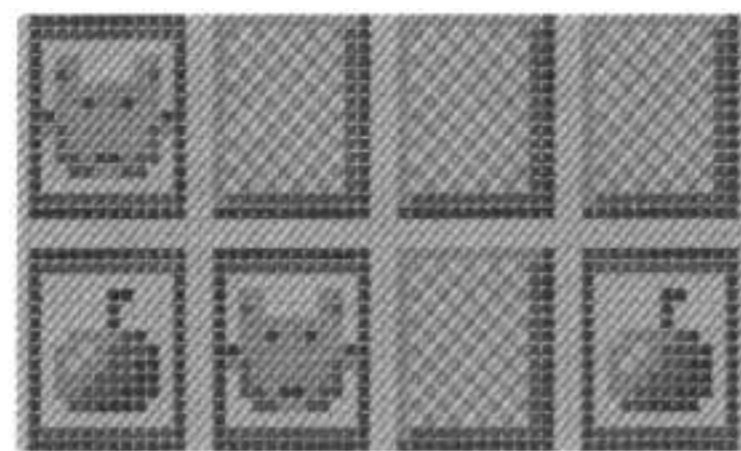


Entra para confirmar. Se você fizer mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

29. Pares Escondidos

Encontre os pares. Quatro pares de cartas aparecem rapida-

mente na tela. Você deve memorizar as posições antes que as cartas sejam viradas. Use as setas para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para mover o cursor. Pressione **Entrar** para virar a

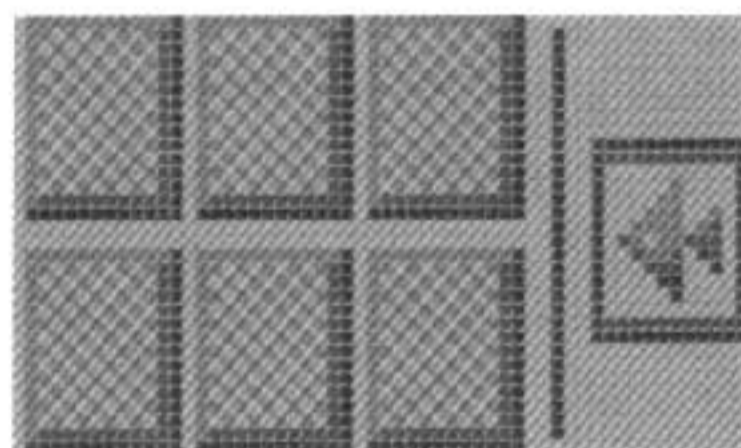


carta e, em seguida, vire seu par para pontuar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão!

30. Figura Perdida

Encontre a figura correspondente.

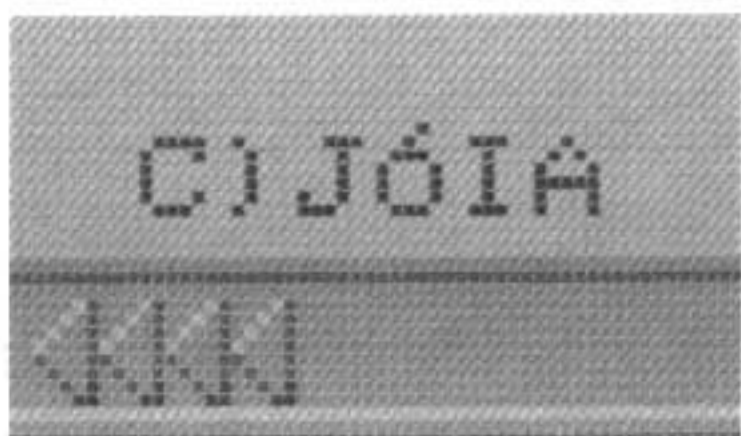
Seis cartas diferentes aparecem rapidamente na tela. Em seguida, são viradas e uma delas aparece do lado direito da tela. Pressione as



setas para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para escolher a posição em que ela se encontra entre as seis viradas. Pressione **Entrar** para confirmar. Se você fizer mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

31. Palavra Escondida

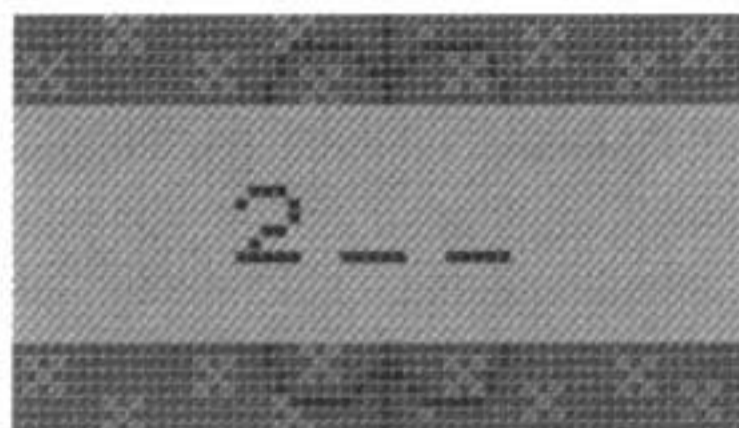
Encontre a palavra. Uma palavra aparece rapidamente na tela. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher uma das opções e pressione **Entrar** para confirmar. Se você fizer



mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

32. Seqüência Maluca

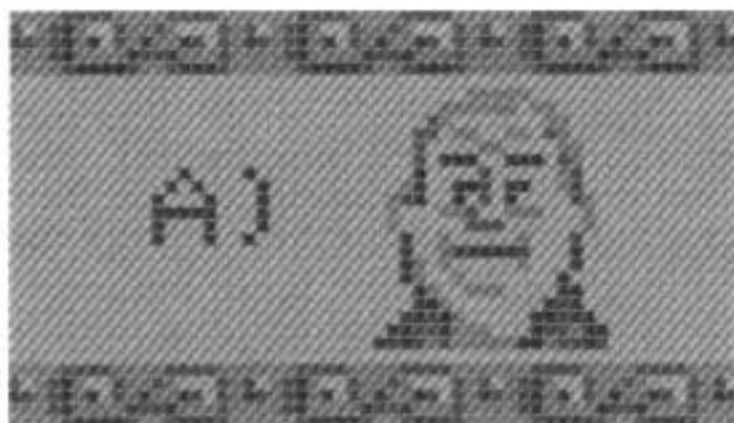
Digite a seqüência mostrada anteriormente. Três números aparecem rapidamente em seqüência na tela. Use as teclas numéricas para digitá-los e confirme com **Entra**. Se você conseguir



mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

33. Gráfico Escondido

Encontre a figura mostrada anteriormente. Uma figura aparece rapidamente na tela. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher uma das opções e pressione **Entra**

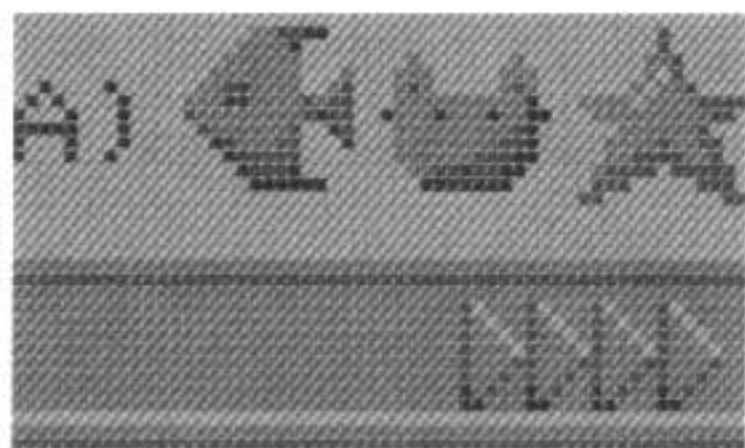


para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

34. Caleidoscópio

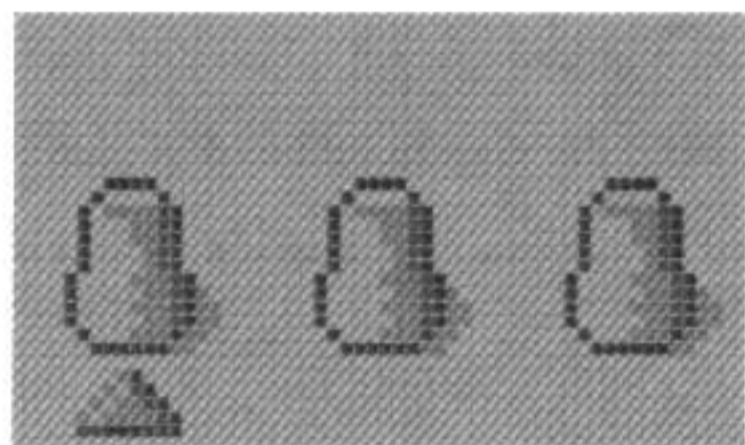
Encontre a última seqüência que apareceu na tela. Uma

seqüência de figuras aparece rapidamente na tela. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher uma das opções e pressione **Entra** para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.



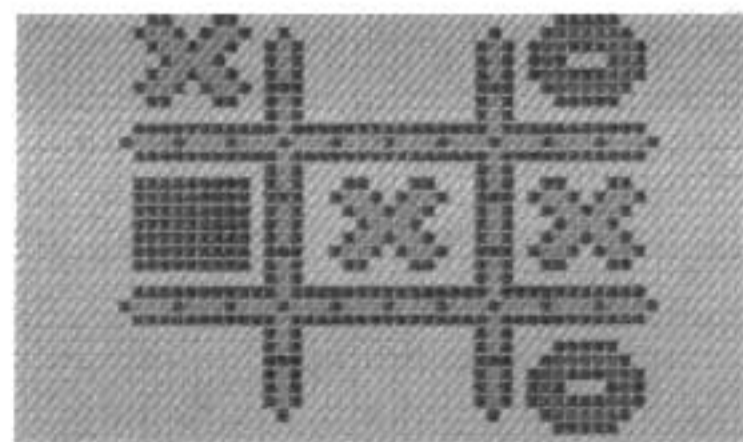
35. Bola Mágica

Encontre a bola escondida. Uma bola é escondida sob um copo. Em seguida, a posição dos copos é alterada algumas vezes. Pressione as setas para a esquerda e para a direita para escolher um dos copos e confirme com **Entra**. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.



36. Jogo-da-Velha

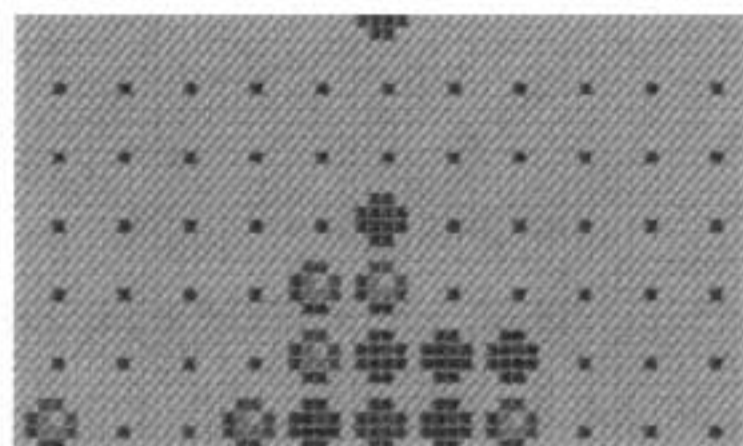
Seja campeão no jogo-da-velha. Use as setas para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para escolher a posição em que quer colocar seu "X". Pressione **Entra** para confirmar. Depois de posicionar o quarto "X", o primeiro "X" desaparecerá. Tente fazer uma linha reta com três "X" para ganhar o jogo. Se o computa-



dor fazer uma linha reta com três “O”, você perde o jogo. No modo **Dois Jogadores**, o primeiro usa “X” e o segundo “O”. Ganha o jogo quem fizer primeiro uma linha reta com três sinais iguais.

37. Seqüência Apavorante

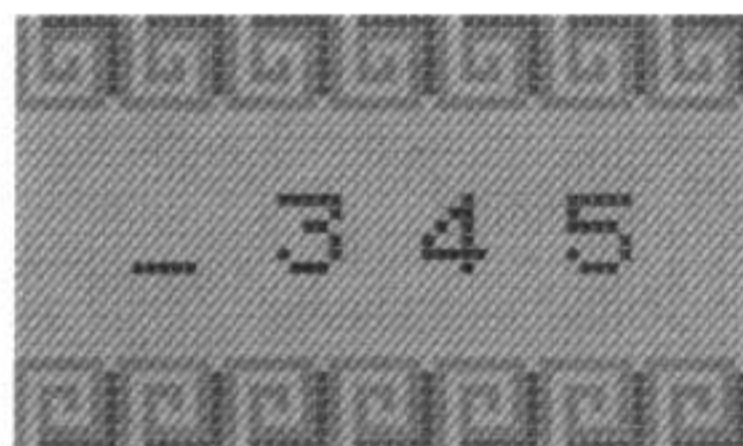
Tente formar uma linha reta de quatro símbolos iguais. Pressione as setas para a esquerda e para a direita para escolher a posição e pressione **Entra** para posicionar sua peça. Faça uma linha



reta com quatro “●” para ganhar o jogo. No modo **Dois Jogadores**, o primeiro usa “●” e o segundo “O”. Ganha o jogo quem fizer primeiro uma linha reta com quatro símbolos iguais.

38. Próximo Número

Insira o número correto no espaço em branco. Uma seqüência de números aparece na tela. Usando a lógica, digite o número que falta para completar essa seqüência. Se você conse-



guir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

39. Figura Errada

Encontre a figura diferente. Três figuras se alteram na tela: A, B e C. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher qual é

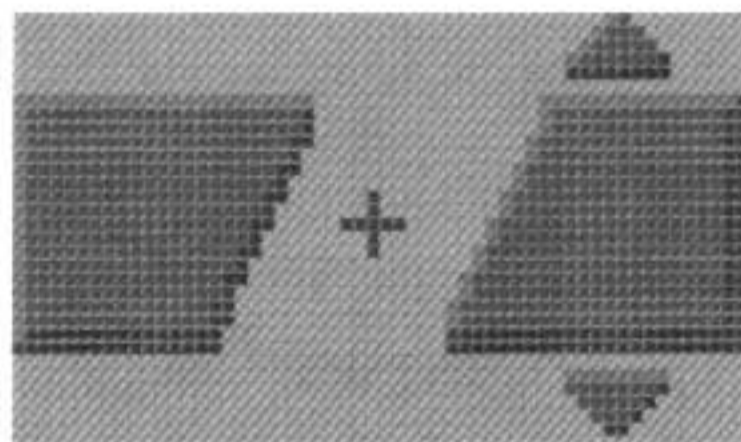
a diferente e pressione **Entr** para confirmar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.



40. Complete a Figura

Encontre o encaixe certo das figuras.

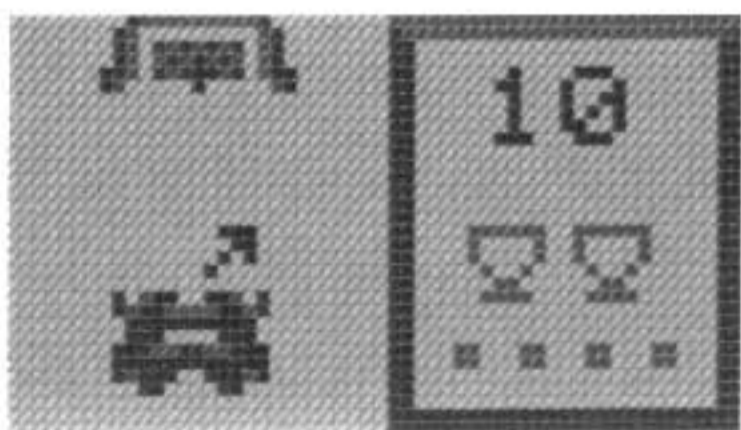
Duas metades de uma barra aparecem na tela. Use as setas para cima e para baixo para escolher o encaixe correto e pressione **Entr** para confirmar. Se você



fizer mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo Dois Jogadores.

41. Futebol

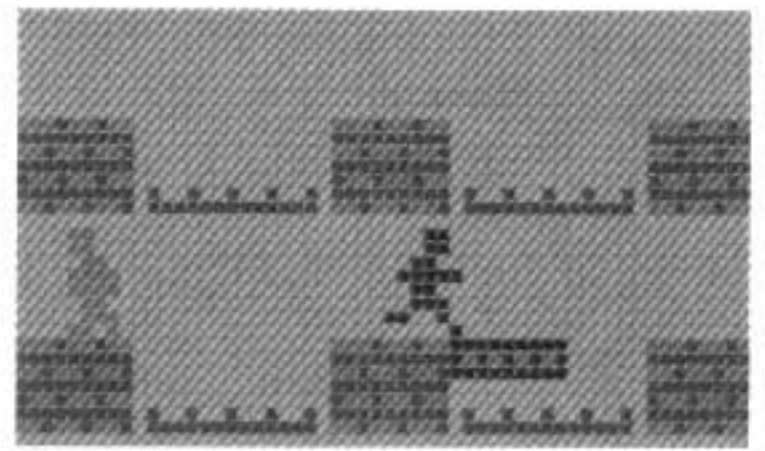
*Acerte o gol de uma distância de 11 metros. Agora é entre você e o goleiro. Pressione as setas para a esquerda e para a direita para escolher a direção e chute pressionando **Entr**. São 10 chutes por série!*



42. Ponte Quebrada

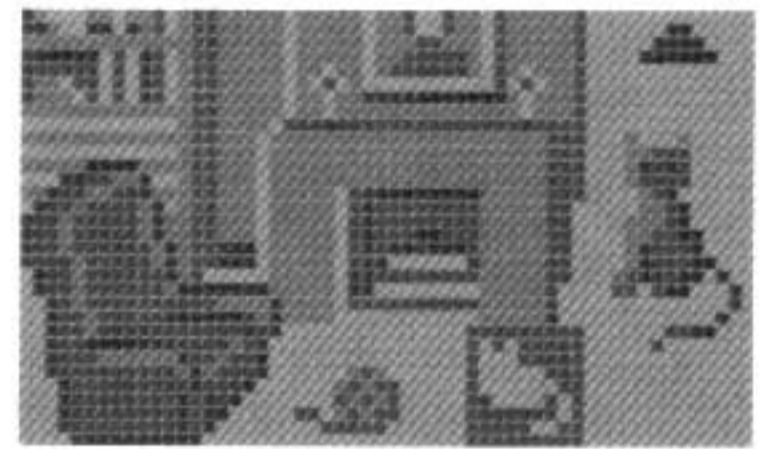
Construa a ponte. Use as setas para a esquerda, para a direita, para cima e

para baixo para mover o cursor até o local desejado e pressione **Entrar** para construir as pontes. Se todas as pessoas cruzarem o rio, você passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis.



43. Caça ao Objeto

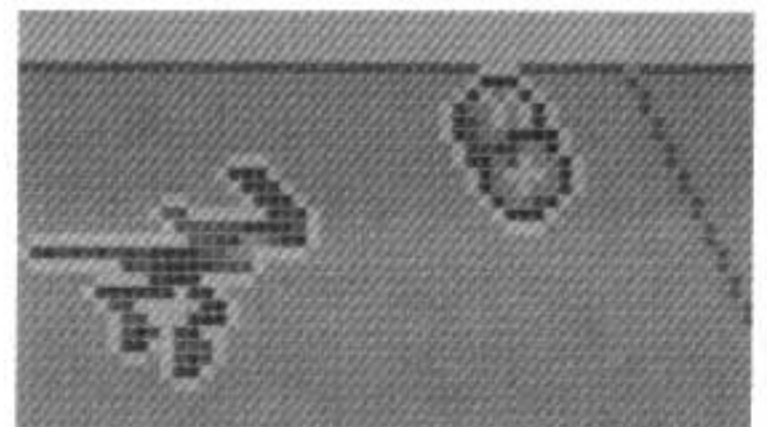
Encontre o objeto perdido. Uma paisagem aparece à esquerda da tela, com um molde indicando onde falta uma parte dela. Pressione as setas para cima e para baixo para escolher



uma das opções à direita e confirme com **Entrar**. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão!

44. XLR8

Ajude o XLR8 a desviar dos rolos. Use as setas para cima e para baixo para mover o XLR8 para desviar dos rolos. Pressione e segure a seta para a direita para acelerar. Tente terminar a corrida sem atingir nenhum rolo.



45. 4 Braços

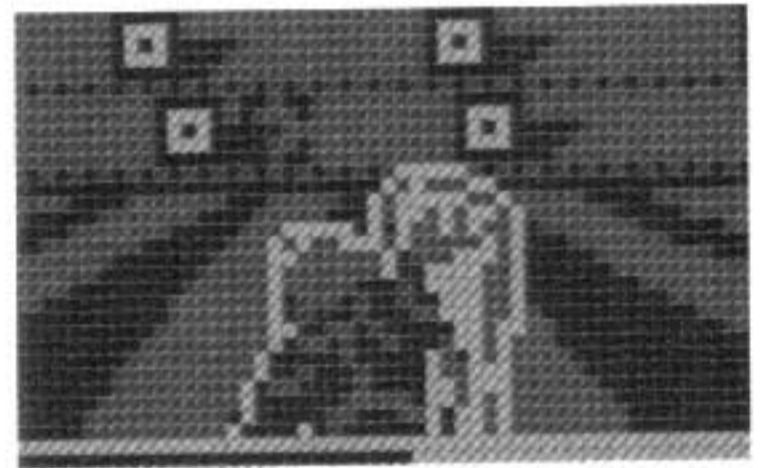
Ajude o 4 Braços a acertar as bombas.
Pressione as setas **para a esquerda** e **para a direita** para selecionar o braço e pressione **Entrar** para pegar as bombas no tempo certo. Evite que as bombas caiam no chão.



46. Chama

Ajude o Chama a acertar as bolas no alvo.

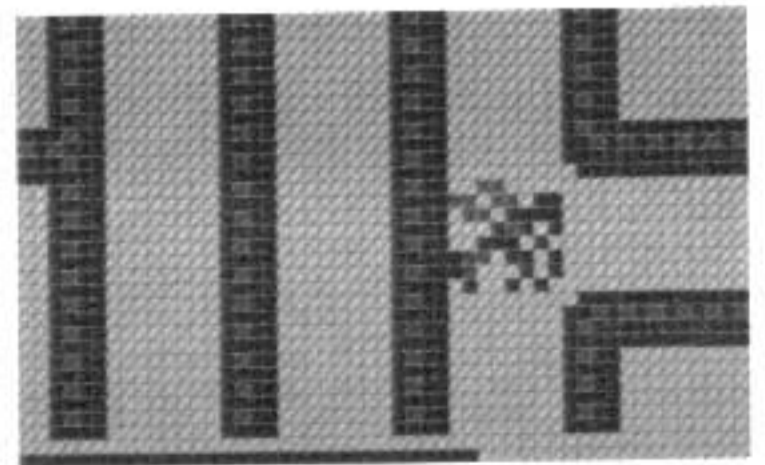
Pressione as setas **para cima** e **para baixo** para mudar de nível. Segure as setas **para a esquerda** e **para a direita** para mover o cursor. Pressione **Entrar** para acertar o alvo em movimento. Tente acertar o maior número de alvos no tempo limitado.



47. Insectóide

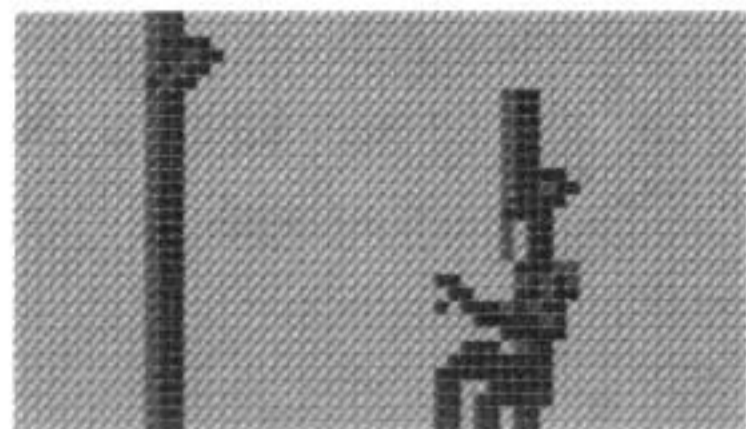
Ajude o Insectóide a escapar do labirinto.

Pressione as setas **para cima**, **para baixo**, **para a esquerda** e **para a direita** para ajudar o Insectóide a escapar do labirinto dentro de um tempo limitado. Pressione **Entrar** para ver todo o labirinto.



48. Cipó Selvagem

Ajude o Cipó Selvagem a saltar para outra árvore. Pressione **Entra** na hora certa quando o Cipó Selvagem se balança para saltar em segurança para a próxima árvore. Quando o Cipó Selvagem está balançando à frente para saltar para a

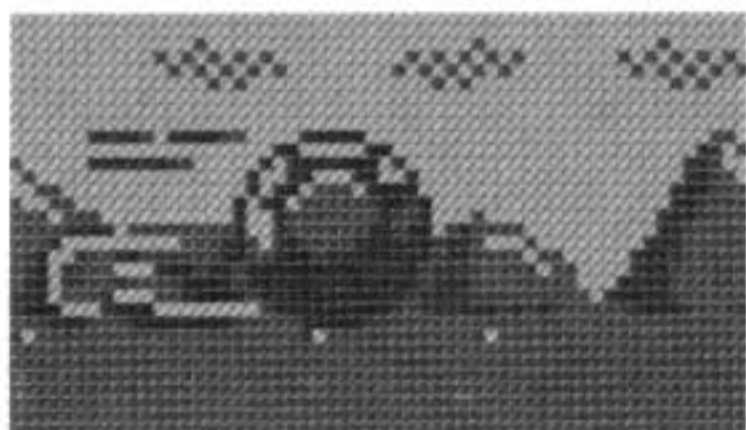


próxima árvore no galho mais alto. Quando o Cipó Selvagem está balançando no meio para saltar para a árvore à frente no galho do meio. Quando o Cipó Selvagem está balançando menos *para saltar para a árvore à frente no galho mais baixo*. Se pressionar **Entra** quando o Cipó Selvagem estiver balançando para trás, ele cairá imediatamente.

49. Bala de Canhão

Ajude o Bala de Canhão a tornar o salto longo.

Pressione **Entra** para iniciar. Pressione as setas **para a esquerda** e **para a direita** continuamente e alternadamente para ajudar o Bala de Canhão acelerar e, em seguida pressione **Entra** antes do penhasco. Então veja quantos vilões o Bala de Canhão acerta.



50. Sombras

Reconheça o vilão.

O rosto de um vilão aparece rapidamente na tela. Em seguida, surgem três sombras de suspeitos. Pressione as setas **para a esquerda** e **para a direita** para escolher umas delas e confirme com **Entra**. Se você

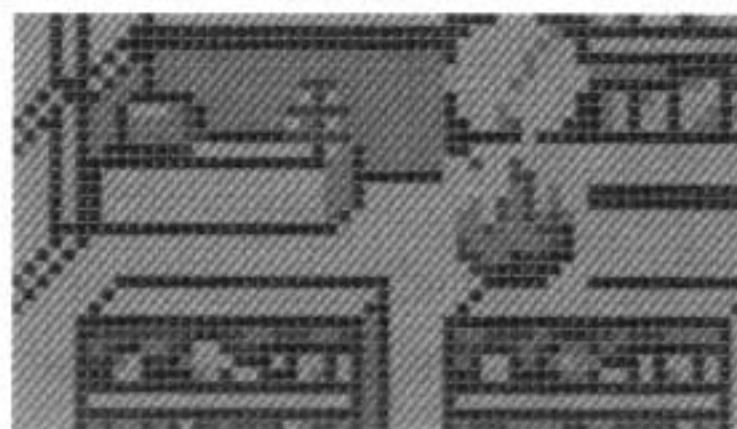


conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.

51. Herói

Ajude a apagar o fogo.

Use as setas para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para mover o cursor até o foco de incêndio e pressione **Entrar** rapidamente por cinco vezes para apagá-lo. Se você apagar todos os focos de incêndio em tempo, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis.



52. Te Peguei!!

Acerte a teia no bandido.

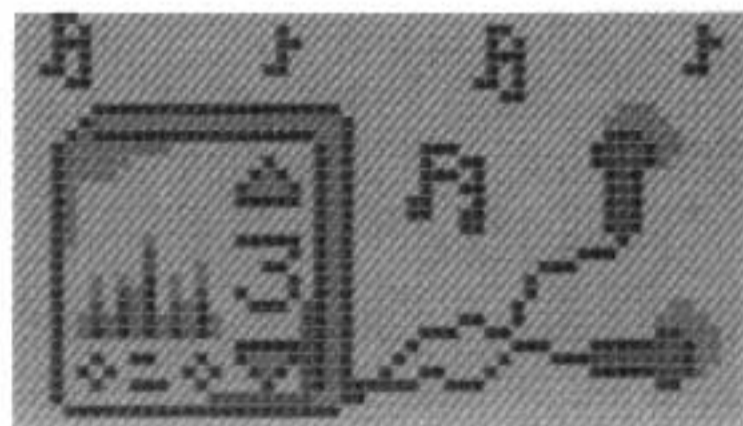
Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher a direção da teia e pressione **Entrar** para disparar. Você precisa de 16 pontos para superar o nível 1, 32 para superar o nível 2 e 48 para terminar o jogo. Se fizer 20 pontos no nível 1, 40 no nível 2 e 60 no nível 3, você será um campeão!



53. Música

Escolha uma melodia para tocar.

Use as setas para cima e para baixo para escolher uma música e pressione **Entrar** para tocar.

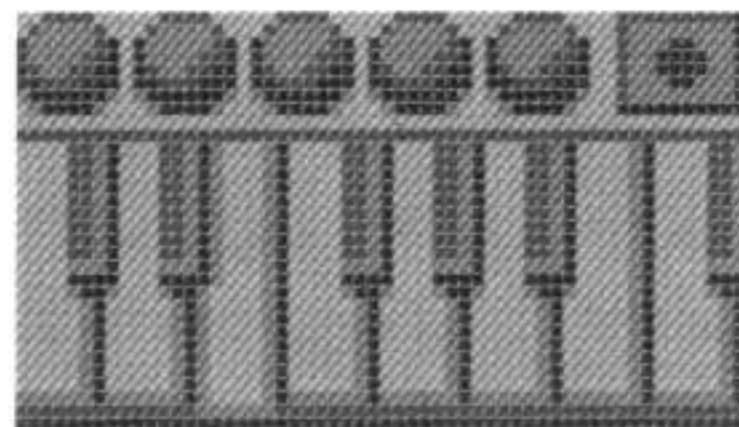


54. Gravador

Toque e grave sua melodia.

Toque e grave sua melodia. Pressione as teclas A, S, D, F,

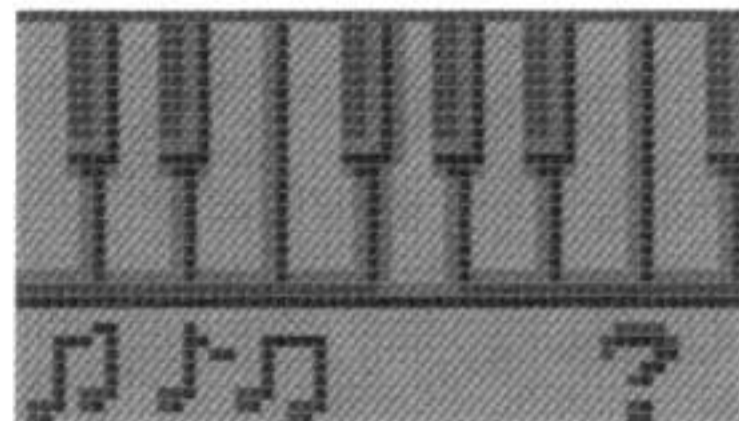
G, H, J e K para tocar piano. Pressione Q, W, E, R e T para tocar bateria. Pressione M para gravar, B para tocar a canção gravada e N para pausar.



55. Maestro

Digite a nota correta, após vê-la e ouvir seu som.

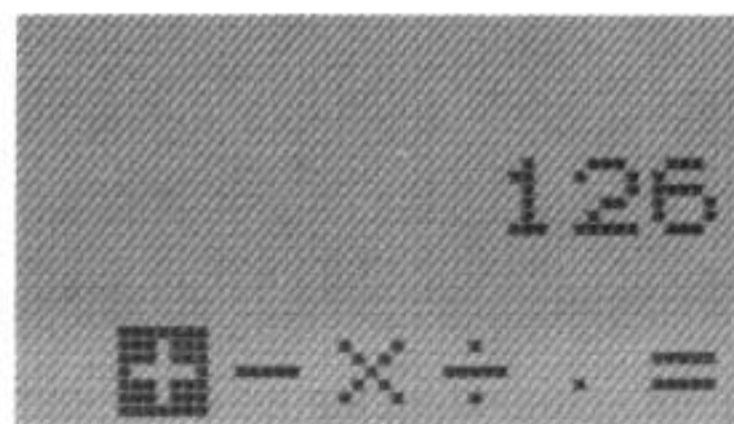
Uma nota é tocada no piano e seu nome aparece na tela. Pressione as teclas A, S, D, F, G, H, J ou K para tocar a mesma nota e pontuar. Se você conseguir mais de 80 pontos, passará para o nível seguinte. O jogo tem três níveis. Se você fizer 100 pontos em cada nível, será um campeão! Esta atividade permite o modo **Dois Jogadores**.



56. Calculadora

Calcule a equação.

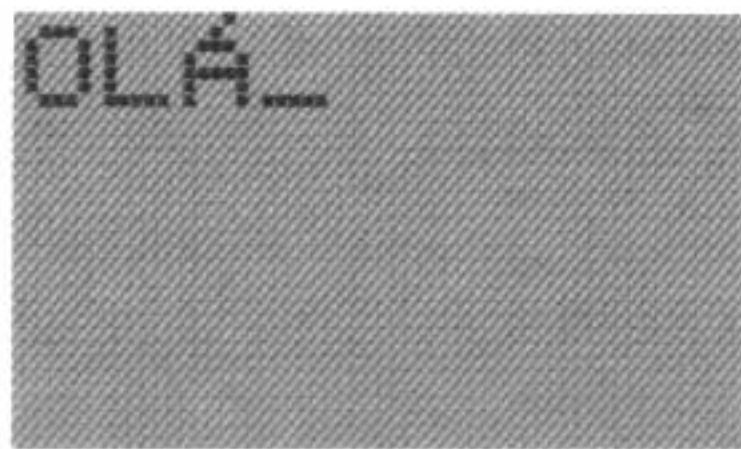
Digite um número e pressione **Entrar** para confirmar. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher o sinal e pressione novamente **Entrar** para confirmar. Pressione **Backspace** para apagar e o sinal “=” ou a tecla **Entrar** para obter a resposta.



57. Agenda

Digite sua mensagem.

Escolha **Novo** para escrever uma nova mensagem ou **Memória** para acessar uma que esteja armazenada. Use as setas para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para mover o cursor. Pressione **Backspace** para apagar. Depois de digitar sua mensagem, Pressione **Código do Jogo** para salvar e acessar o menu. Há um limite de 119 caracteres.



58. Vamos Desenhar

Desenhe e grave seu desenho.

Escolha **Novo** para fazer um desenho ou **Memória** para abrir um desenho que foi salvo. Escolha figura 1, 2, 3 ou 4 para abrir um dos quatro desenhos que vieram com o jogo.

Use as setas para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para mover o cursor. Vá até o painel do lado esquerdo da tela e pressione **Jogador A** para escolher uma tonalidade. Para desenhar, pressione **Jogador A** para fazer o desenho e **Jogador B** para apagar. Pressione **Entrar** para salvar.



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.

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 a 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.



Distribuído por: Candide Ind. e Com. Ltda
CNPJ: 62.434.436/0001 - 46
Rua Vinte e Cinco de Março, 966
CEP: 01021 - 100 - Centro - São Paulo - SP
