

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.**

SAC: 0800 55 7400

Candide®

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
sac@candide.com.br

Laptop Red



Manual do Usuário
CÓD. 6072

Candide®

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 Red** 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

CUIDADOS

1. Não bata o computador 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.

o tempo. Cuidado para não tocar os limites da tela, os obstáculos e o próprio corpo da cobra!

Sem ranking, com pontuação, para um jogador.

6. Corrida de Carros

Use as setas direcionais para controlar o carro e desviar de obstáculos e outros carros que aparecem na corrida! Ao acertar os obstáculos, suas chances de vencer diminuem. A velocidade do carro aumenta conforme a corrida. Seja rápido! O tempo é limitado.



Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

8. Modo Desafio

- Um caminho com 10 baús de tesouro aparece na tela. Cada baú representa uma etapa. Você ganhará um diamante se for bem-sucedido em cada etapa.
- O conteúdo de cada etapa é aleatório entre as 45 atividades disponíveis, sem repetição. Há cinco perguntas em cada etapa (total de 100 pontos). Fazendo no mínimo 80 pontos, você passa para a próxima etapa.
- Para cumprir o desafio, você deve passar pelas 10 etapas com sucesso! Os pontos são acumulados conforme cada jogo, na obtenção de sucesso ou não. As três melhores pontuações serão listadas.

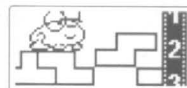
SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| Aviso Importante | 5 |
| Descrição Geral | 5 |
| Descrição do Teclado | 6 |
| Descrição das Funções | 6 |
| Como Ligar e Desligar | 7 |
| Como Ajustar o Volume e o Contraste | 7 |
| Funções do Mouse | 7 |
| Como Instalar as Pilhas | 8 |
| Cuidados com as Pilhas | 8 |
| Como Escolher o Idioma | 8 |
| Modo Desafio | 9 |
| Como Escolher uma Atividade | 9 |
| Descrição das Atividades | 9 |
| 1. Linguagem | 9 |
| 1. Aprenda o Alfabeto | 9 |
| 2. Encontre a Letra Incorreta | 10 |
| 3. Que Letra Falta? | 10 |
| 4. Letras Embaralhadas | 10 |
| 5. Adivinhe a Palavra | 10 |
| 6. Labirinto de Letras | 11 |
| 7. Reescreva a Palavra | 11 |
| 8. Palavras Associadas | 11 |
| 9. Palavras Opostas | 11 |
| 2. Matemática | 12 |
| 1. Adição | 12 |
| 2. Subtração | 12 |
| 3. Multiplicação | 12 |
| 4. Divisão | 13 |
| 5. Mix de Operações | 13 |
| 6. Álgebra | 13 |
| 7. Fração | 14 |
| 8. Casa Mal-Assombrada | 14 |
| 9. Geometria | 14 |

| | |
|-------------------------------------|----|
| 3. Música | 14 |
| 1. Conheça as Notas Musicais | 14 |
| 2. Siga-me | 15 |
| 3. Pauta Musical | 15 |
| 4. Aula de Música | 15 |
| 5. Crie Sua Música | 16 |
| 6. Ouça uma Música | 16 |
| 4. Senso Comum | 16 |
| 1. Animais | 16 |
| 2. Dias da Semana e Meses | 16 |
| 3. Personalidades | 16 |
| 4. Geografia | 17 |
| 5. Lógica | 17 |
| 1. Dedução Matemática | 17 |
| 2. Quebra-Cabeça | 17 |
| 3. Coloque as Caixas no Lugar | 17 |
| 4. Desafio Maneiro | 18 |
| 5. Adivinhe o Número | 18 |
| 6. Qual é o Próximo? | 19 |
| 6. Prática | 19 |
| 1. Conheça o Teclado | 19 |
| 2. Use o Dedo Certo | 19 |
| 3. Acerte o Rato | 19 |
| 4. Digitação | 20 |
| 5. Desenho | 20 |
| 7. Jogos | 20 |
| 1. Campo Minado | 20 |
| 2. Tijolos Mágicos | 20 |
| 3. Labirinto | 21 |
| 4. Dinossauro Perdido | 21 |
| 5. Cobras Famintas | 21 |
| 6. Corrida de Carros | 22 |
| 8. Modo Desafio | 22 |
| Cuidados | 23 |
| Termo de Garantia | 24 |

fileira. Assim que for completada, a fileira desaparece e você ganha pontos. Use a seta para cima para mudar a posição da peça, as setas para a direita e para a esquerda para mudar sua posição e a seta para baixo para ela descer mais rápido. Pressione “Pause” para interromper, “Tocar” para voltar a jogar e “Reset” para recomeçar.

Sem ranking, com pontuação, para um jogador.



3. Labirinto

Uma rena se perdeu do Papai Noel. Agora, você deve levá-la de volta até ele. Para isso, use as setas direcionais. No caminho, você encontrará o caçador. Tente responder a suas perguntas para sair ileso! (Digite a resposta e confirme com “Entra”. Para apagar, pressione “Para trás”.)

Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.



4. Dinossauro Perdido

Um dinossauro está perdido na cidade e você tem de ajudá-lo a voltar para casa. Nove pares de cartas aparecem no visor mostrando suas figuras. Memorize as figuras rapidamente antes que as cartas virem. Use as setas direcionais para escolher os pares e confirme com “Entra”.

Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.



5. Cobras Famintas

Use as setas direcionais e leve a cobra até a comida! O jogo fica mais rápido conforme



4. Digitação

Observe o texto e digite-o. O computador calculará os acertos depois da digitação.

Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.



5. Desenho

Use as setas direcionais para posicionar o cursor no quadro e pressione "Entra".

Comece a fazer o desenho com as setas direcionais. Para deixar espaços em branco, pressione "Entra", reposicione o cursor com as setas direcionais e pressione "Entra" novamente. Para apagar, passe o cursor sobre os traços que quer apagar usando as setas direcionais.

Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

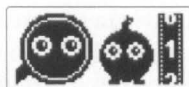


7. JOGOS

1. Campo Minado

Encontre todas as minas dentro do limite de tempo, sem "pisar" nelas. O número de minas e o tempo são exibidos no lado direito do visor. Use as setas direcionais para se movimentar e pressione "Entra" para confirmar. Os pontos que aparecem ao lado de cada quadrado indicam a quantidade de minas perto dele. Pressione "F" para marcar o quadrado em que você acha que há uma mina. Pressione "F" novamente para desmarcar.

Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.



2. Tijolos Mágicos

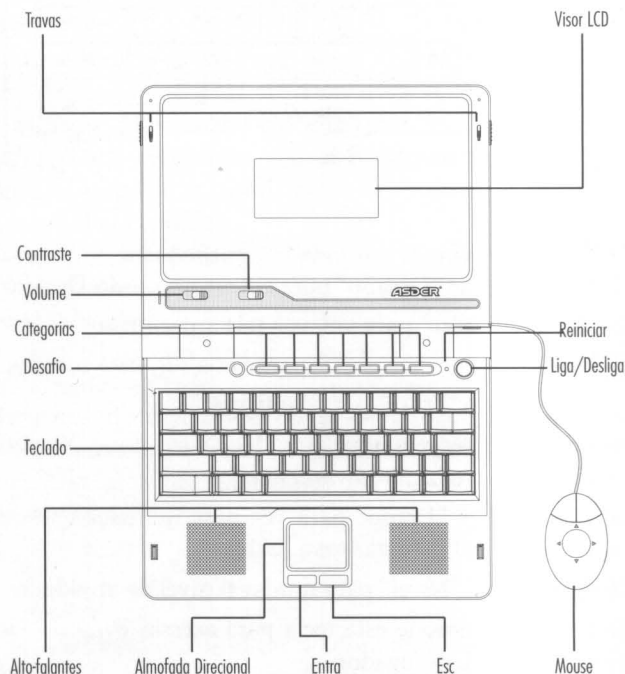
Tijolos vão descendo da parte de cima do visor. Você deve posicioná-los na parte de baixo de modo a completar uma

AVISO IMPORTANTE

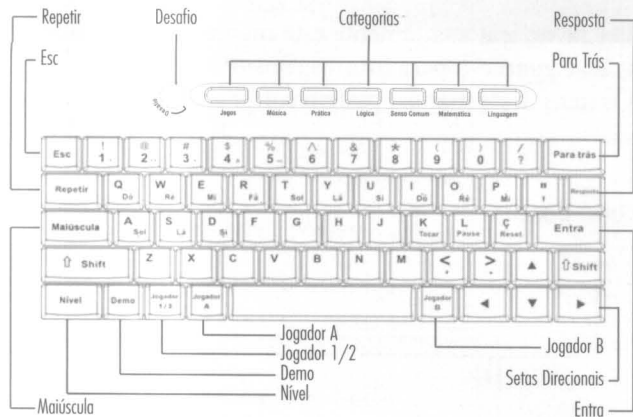
Por favor, leia atentamente este manual antes de operar o Laptop Red e guarde-o para futuras consultas.

Os itens deste manual podem sofrer alterações sem prévio aviso.

DESCRIÇÃO GERAL



DESCRIÇÃO DO TECLADO



DESCRIÇÃO DAS FUNÇÕES

1. **Desafio:** Pressione “Desafio” para entrar no modo Desafio.
2. **Esc:** Pressione “Esc” para voltar à tela anterior.
3. **Resposta:** Pressione “Resposta” para ver a resposta correta.
4. **Entra:** Pressione “Entra” para confirmar.
5. **Repetir:** Se estiver em uma atividade, pressione “Repetir” para ver a introdução novamente.
6. **Demo:** Pressione “Demo” para ver uma animação sobre a atividade.
7. **Nível:** Pressione “Nível” para mudar o nível da atividade.
8. **Jogador 1/2:** Pressione esta tecla para acessar o modo Dois Jogadores ou Um Jogador.

6. Qual é o Próximo?

Uma seqüência de três figuras aparece no visor. Descubra qual das alternativas é a que vem a seguir, de acordo com a seqüência. Use as setas direcionais e pressione “Entra” para confirmar. A dificuldade vai aumentando conforme o nível.

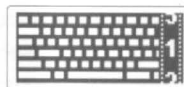


Com ranking, sem pontuação, para um jogador.

6. Prática

1. Conheça o Teclado

Pressione qualquer tecla para vê-la no visor e, em alguns casos, ouvir sua pronúncia. Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.



2. Use o Dedo Certo

Uma letra ou um número aparece na tela com sua pronúncia. Ao mesmo tempo, é indicado o dedo com o qual a tecla da letra ou do número deve ser pressionada. Pressione-a como recomendado, com o dedo certo. Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

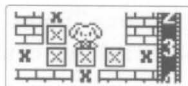


3. Acerte o Rato

Pequenos ratos aparecem segurando uma letra cada um. Pressione as teclas das letras correspondentes e acerte os ratos! Se você não acertar, o rato voltará para o buraco. Acertando 50 letras, você passa para o próximo nível. A rapidez com que os ratos voltam para o buraco aumenta com o nível. Com ranking, com pontuação, para um jogador.



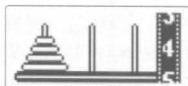
as caixas no lugar indicado pelo X usando as setas direcionais. Para retornar ao último movimento, pressione “Para trás”.



Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

4. Desafio Maneiro

Há três hastes no visor. Use a haste do meio para transferir os discos da haste da esquerda para a da direita, mantendo-os na mesma ordem. Os discos devem ser movidos de acordo com as seguintes regras:

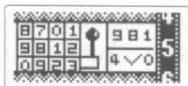


1. Mova um disco de cada vez.
2. Os discos podem ser colocados em qualquer haste.
3. Um disco maior não pode ser colocado em cima de um disco menor.

Pressione “Resposta” para ver como são feitos os movimentos. Use as setas direcionais para mover os discos. Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

5. Adivinhe o Número

Você tem de descobrir qual é o número por palpite. Ao digitar os algarismos e pressionar “Entra”, o visor mostra o resultado. “V” indica a quantidade de algarismos que estão corretos, na posição certa. “O” mostra a quantidade de algarismos que estão corretos, mas na posição errada. Para consultar o histórico de palpites, use as setas para cima e para baixo.



Nível 1: 2 algarismos.

Nível 2: 3 algarismos.

Nível 3: 4 algarismos.

Com ranking, sem pontuação, para um jogador.

9. **Jogador A:** Pressione esta tecla na vez do jogador A.

10. **Jogador B:** Pressione esta tecla na vez do jogador B.

11. **Reset:** Para reiniciar o aparelho caso ele pare de funcionar, use a ponta de um clipe ou um objeto semelhante sem ponta afiada para delicadamente pressionar “Reset”.

COMO LIGAR E DESLIGAR

1. Pressione o botão “Liga/Desliga” para ligar ou desligar o laptop.
2. O aparelho desligará automaticamente se, ao ligado, ficar sem uso por 4 minutos.

COMO AJUSTAR O VOLUME E O CONTRASTE

1. Deslize o botão de ajuste do volume até o nível desejado (mudo, baixo, alto).
2. Deslize o botão de ajuste do contraste até o modo desejado (há três modos).

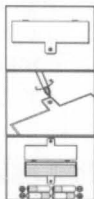
FUNÇÕES DO MOUSE

1. **Direção do cursor:** Mesma função das setas direcionais, para mover para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda.
2. **Botão esquerdo:** Mesma função da tecla “Entra”.
3. **Botão direito:** Mesma função da tecla “Esc”.

COMO INSTALAR AS PILHAS

Requer 4 pilhas AA não inclusas.

1. Certifique-se de que o laptop está desligado.
2. Abra o compartimento das pilhas.
3. Instale as pilhas de acordo com a polaridade (+ e -).
4. Feche o compartimento das pilhas.



O uso incorreto das pilhas pode danificar o computador.

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 computador não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
6. Pilhas recarregáveis devem ser retiradas do compartimento para serem recarregadas.
7. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
8. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

COMO ESCOLHER O IDIOMA

Ao ligar a unidade, aparecerá uma animação e, depois, a tela

Pressione “Entra” para confirmar.

Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

4. Geografia

Leia a questão e, com as setas para cima e para baixo, escolha a alternativa correta.

Pressione “Entra” para confirmar.

Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



5. Lógica

1. Dedução Matemática

Observe a relação de equivalência apresentada na primeira equação. Digite os números correspondentes na segunda equação e, em seguida, o resultado. Pressione “Entra” para confirmar. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”.

Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



2. Quebra-Cabeça

Uma figura aparece no visor e, em seguida, é encoberta por nove peças. O lado direito do visor apresenta as partes da figura. Para selecionar uma delas, use as setas para cima e para baixo e pressione “Entra”. A parte selecionada é transferida para o lado esquerdo do visor. Para posicioná-la, use as setas direcionais e confirme com “Entra”. Pressione “Reset” para recomeçar. Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

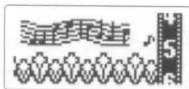


3. Coloque as Caixas no Lugar

Um diagrama com algumas caixas aparece no visor. Coloque

5. Crie Sua Música

Use as teclas de notas musicais para gravar uma música. Pressione “Tocar” para reproduzir, “Pause” para interromper e “Reset” para apagar. Durante a execução da música, as notas em notação alfabética são destacadas e os símbolos correspondentes aparecem na pauta musical.



Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

6. Ouça uma Música

Pressione um número de 0 a 9 para ouvir uma música, acompanhada de uma animação.



Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

4. Senso Comum

1. Animais

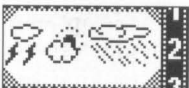
Leia a questão e, com as setas para cima e para baixo, escolha a alternativa correta. Pressione “Entra” para confirmar.



Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

2. Dias da Semana e Meses

Leia a questão e, com as setas para cima e para baixo, escolha a alternativa correta. Pressione “Entra” para confirmar.



Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

3. Personalidades

Leia a questão e, com as setas para cima e para baixo, escolha a alternativa correta.



Idioma. Escolha o idioma desejado (inglês ou português) pressionando as setas para cima e para baixo e confirme com “Entra”.

MODO DESAFIO

Entre nesse modo pressionando a tecla “Desafio”. O laptop apresentará jogos aleatórios das sete categorias disponíveis, distribuídos em 10 etapas.

Os jogos que compõem cada parte contam pontos, e as três melhores pontuações ficarão armazenadas no computador até as pilhas acabarem.

COMO ESCOLHER UMA ATIVIDADE

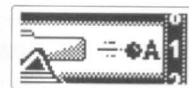
Depois de definir o idioma, acesse uma categoria de atividades usando as setas para cima e para baixo e confirmando com “Entra”. Se preferir, pressione uma das teclas de categoria do teclado. Para escolher a atividade, use as setas para cima e para baixo e confirme com “Entra”. A qualquer momento você pode pressionar a tecla “Esc” para voltar.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

1. Linguagem

1. Aprenda o Alfabeto

Pressione uma tecla de letra. Uma animação aparece no visor acompanhada da pronúncia da letra e de uma palavra correspondente. Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.



2. Encontre a Letra Incorreta

Uma palavra aparece no visor. Em seguida, a mesma palavra é exibida com uma letra a mais. Use as setas para a direita e para a esquerda para selecionar a letra e confirme com “Entra”.

Nível 1: Animação e pronúncia.

Nível 2: Somente animação.

Nível 3: A palavra correta aparece durante 1-2 segundos e depois desaparece.

Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



3. Que Letra Falta?

Uma palavra incompleta aparece no visor.

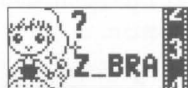
Digite a(s) letra(s) que falta(m).

Nível 1: Animação, pronúncia e palavra sem uma letra.

Nível 2: Animação e palavra sem duas letras.

Nível 3: A palavra correta aparece durante 1-2 segundos e a incorreta é exibida sem três letras.

Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



4. Letras Embaralhadas

Uma animação é exibida no visor e, depois, as letras da palavra correspondente aparecem misturadas. Coloque as letras na seqüência correta usando as setas para a direita e para a esquerda e confirmando com “Entra”.

Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



5. Adivinhe a Palavra

Uma palavra se encontra atrás da parede enquanto o

uma delas, você ouve o som correspondente e vê seu símbolo no pentagrama.

Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.



2. Siga-me

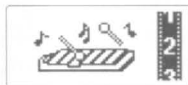
Uma seqüência de notas musicais é tocada ao mesmo tempo que elas aparecem no visor. Memorize-as e toque-as novamente! Para apagar uma nota, pressione “Para trás”. Para confirmar, pressione “Entra”.

Nível 1: Três notas.

Nível 2: Quatro notas.

Nível 3: Cinco notas.

Com ranking, com pontuação, para um jogador.



3. Pauta Musical

Na parte de cima do visor, aparece a notação alfabética das 13 notas musicais do teclado: as notas graves G (sol), A (lá), B (si), as médias C (dó), D (ré), E (mi), F (fá), G (sol), A (lá), B (si) e as agudas C (dó), D (ré), E (mi). Durante a execução da música, as notas em notação alfabética são destacadas e os símbolos correspondentes aparecem na pauta musical.

Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.



4. Aula de Música

Os nomes das notas musicais vão descendo da parte de cima do visor um a um, da esquerda para a direita. Pressione as teclas correspondentes. Sem ranking, sem pontuação, para um jogador.

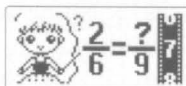


Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

7. Fração

Uma equação com frações aparece no visor. Digite os números que faltam e confirme com “Entra”. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”. Esta atividade tem três níveis.

Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



8. Casa Mal-Assombrada

Um quadro com diversos números é exibido no visor. Selecione os números em ordem crescente (do menor para o maior) com as setas direcionais e confirme com “Entra”. A cada erro, aparece um fantasma. Você tem três chances.

Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



9. Geometria

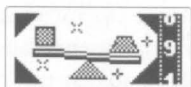
No visor, aparece a fórmula do perímetro, da área ou do volume de uma figura. Digite o resultado e confirme com “Entra”. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”.

Nível 1: Perímetro.

Nível 2: Área.

Nível 3: Volume.

Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



3. Música

1. Conheça as Notas Musicais

O teclado possui 13 teclas de notas musicais. Ao pressionar cada

computador a pronuncia. Descubra que palavra é e digite-a antes de a parede ser destruída.

Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



6. Labirinto de Letras

O computador pronuncia uma palavra. Encontre-a usando as setas direcionais.

Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



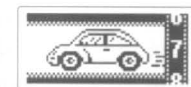
7. Reescreva a Palavra

Uma palavra é exibida e, depois, desaparece. Memorize-a e digite-a. Confirme com “Entra”. Nível 1: Animação e pronúncia.

Nível 2: Somente animação.

Nível 3: A palavra correta aparece durante 1-2 segundos e depois desaparece.

Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



8. Palavras Associadas

Selecione a palavra que se associa à que é apresentada usando as setas para cima e para baixo e confirmando com “Entra”. Exemplo: a palavra “olho” aparece no visor e as palavras “óculos”, “brinco”, “tinta” são as opções. A resposta correta é “óculos”!

Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.



9. Palavras Opostas

Selecione a palavra com o significado oposto (antônimo) ao da apresentada usando as



setas para cima e para baixo e confirmando com “Entra”. Exemplo: a palavra “bonito” aparece no visor e as palavras “feito”, “defender”, “compra” são as opções. A resposta correta é “feito”! Sem ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

2. Matemática

1. Adição

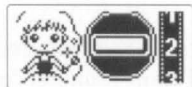
Digite o número que falta na adição e confirme com “Entra”. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”.



Nível 1: Número de 1 algarismo mais número de 1 algarismo.
Nível 2: Número de 2 algarismos mais número de 1 algarismo.
Nível 3: Número de 2 algarismos mais número de 2 algarismos.
Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

2. Subtração

Digite o número que falta na subtração e confirme com “Entra”. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”.



Nível 1: Subtraendo e resultado de 1 algarismo.
Nível 2: Subtraendo de 1 algarismo e resultado de 2 algarismos.
Nível 3: Subtraendo e resultado de 2 algarismos.
Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

3. Multiplicação

Digite o número que falta na multiplicação e confirme com “Entra”. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”.



Nível 1: Número de 1 algarismo multiplicado por número de 1 algarismo.

Nível 2: Número de 1 algarismo multiplicado por número de 2 algarismos.

Nível 3: Número de 2 algarismos multiplicado por número de 2 algarismos.

Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

4. Divisão

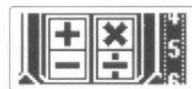
Digite o número que falta na divisão e confirme com “Entra”. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”.



Nível 1: Divisor e resultado (quociente) com 1 algarismo.
Nível 2: Divisor com 2 algarismos e resultado (quociente) com 1 algarismo.
Nível 3: Divisor e resultado (quociente) com 2 algarismos.
Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

5. Mix de Operações

Uma operação aparece no visor. Digite os números que faltam e confirme com “Entra”. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”.



Nível 1: Adição e subtração.
Nível 2: Multiplicação e divisão.
Nível 3: Adição, subtração, multiplicação e divisão.
Com ranking, com pontuação, opção de dois jogadores.

6. Álgebra

Uma equação aparece no visor. Digite o valor de X e confirme com “Entra”. Para apagar um número digitado, pressione “Para trás”. Esta atividade tem três níveis.

