

Candide

Cód.: 7440

BATTLE BOOK



24
Atividades



Candide

Candide Indústria e Comércio Ltda.

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.

BATTLE BOOK 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

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-se-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 o 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 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 a apresentação da nota fiscal.

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
Fabricado na China
www.candide.com.br

Antes de levar seu produto
ao lojista verifique
com nosso SAC qual
o procedimento correto a adotar:

0800-557400

De segunda a sexta-feira das 08:20 às 18:00

23. Jogo de Memória

Por alguns segundos, aparecerão pares de figuras, que então serão cobertos por cartas. Tente formar os pares usando as teclas **ESQUERDA** e **DIREITA**.



NÍVEL 1: quatro cartas.

NÍVEL 2: seis cartas.

24. Relógio

No lado esquerdo do visor, aparecerá um relógio de ponteiros indicando determinada hora e, no lado direito, o número correspondente a essa hora, mas com espaços vazios. Preencha corretamente esses espaços.



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 do laptop.
10. Não coloque as pilhas em contato com fogo, risco de explosão.

Índice

Descrição Externa	01
Teclado	02
Teclas de Função	03
Mouse	03
Instalação das Pilhas	04
Como Ligar e Desligar	05
Controle de Volume	05
Como Escolher uma Atividade	05
Descrição das Atividades	06
1. Aprenda o ABC	06
2. Acerte a Letra	06
3. Use o Dedo Certo	06
4. Letras Iguais	06
5. Ordem Alfabética	07
6. Complete a Palavra	07
7. Digite a Palavra	07
8. Aprenda os Números	07
9. Conte as Figuras	08
10. Adição com Figuras	08
11. Subtração com Figuras	08
12. Comparação	08
13. Sequência Numérica	09
14. Adição	09
15. Subtração	09
16. Aritmética	09
17. Figuras do Mesmo Tipo	09
18. Figuras Iguais	09
19. Componha uma Música	10
20. Notas Musicais	10
21. Caixa de Música	10
22. Figuras em Linha	10
23. Jogo de Memória	11
24. Relógio	11
Cuidados	11
Termo de Garantia	12

Descrição Externa



19. Componha uma Música

Use as teclas de notas musicais (Dó, Ré, Mi, etc.) para compor uma música. Toda vez que você introduzir uma nota, a animação no lado direito do visor indicará que você está compondo. Para ouvir a música, pressione a tecla TOCAR. O teclado do piano no lado esquerdo do visor “tocará” automaticamente, mostrando símbolos de notas musicais. Pressione a tecla PAUSA para interromper a execução e TOCAR para continuar. Para compor outra música, pressione a tecla VOLTAR.



20. Notas Musicais

No visor, uma tecla será tocada no piano e o nome da nota aparecerá por alguns segundos. Encontre a nota correspondente no teclado do laptop.



21. Caixa de Música

Para ouvir uma música e ver uma divertida animação, pressione uma das teclas numéricas ou ENTRA para escolher um dos números exibidos no visor.



22. Figuras em Linha

O visor mostrará figuras descendo continuamente de três colunas. O objetivo do jogo é alinhar na base das colunas figuras iguais à exibida à direita. Para passar de uma coluna para outra, mova a barra que aparece na parte inferior usando as teclas ESQUERDA e DIREITA. Quando você escolher a figura correta em uma coluna, as figuras não vão mais descer dela. Você terá três chances para alinhar as figuras. Se escolher uma figura diferente, perderá uma chance.



13. Seqüência Numérica

Na parte de baixo do visor aparecerá uma seqüência de números incompleta, em ordem crescente ou decrescente. Para completar a seqüência, escolha um dos números de cima usando as teclas ESQUERDA e DIREITA.



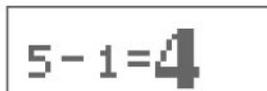
14. Adição

Dê a resposta correta para a conta de adição que aparece no visor.



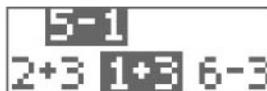
15. Subtração

Dê a resposta correta à conta de subtração exibida no visor.



16. Aritmética

O visor mostrará uma operação, e você terá de escolher a operação de resultado igual entre as três exibidas abaixo.



17. Figuras do Mesmo Tipo

No lado esquerdo do visor, aparecerão figuras diferentes continuamente. Usando as teclas ESQUERDA e DIREITA, escolha qual delas é do mesmo tipo da figura exibida à direita. Confirme sua resposta pressionando a tecla ENTRA.

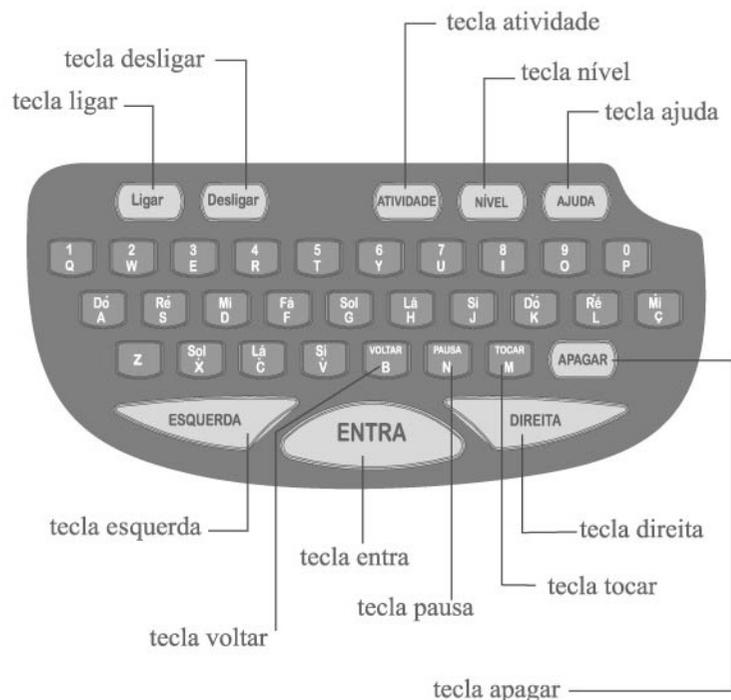


18. Figuras Iguais

Escolha qual das figuras exibidas na parte de baixo do visor tem a mesma forma da que aparece em cima. Confirme sua resposta pressionando a tecla ENTRA.



Teclado



Obs.: para acentuar uma letra, pressione a tecla ESQUERDA até que o acento desejado apareça no visor e, então, pressione a letra.

Teclas de Função

O teclado possui as seguintes teclas de função:

ATIVIDADE: exibe a tela de seleção de atividades.

AJUDA: apresenta a resposta correta caso você precise de ajuda.

NÍVEL: permite que você mude do nível 1 para o nível 2 ou do nível 2 para o nível 1.

ENTRA: confirma a resposta que você escolheu.

APAGAR: permite mover o cursor para a esquerda e deletar o caractere imediatamente anterior ao cursor.

Mouse

BOTÃO SUPERIOR: confirma a resposta que você escolheu (corresponde à tecla **ENTRA** do teclado).

BOTÃO DA ESQUERDA: move o cursor para a esquerda (corresponde à tecla **ESQUERDA** do teclado).

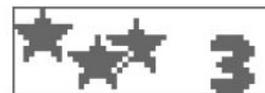
BOTÃO DA DIREITA: move o cursor para a direita (corresponde à tecla **DIREITA** do teclado).

9. Conte as Figuras

Conte quantas figuras aparecem no visor e dê a resposta correta.

NÍVEL 1: escolha um dos três números usando as teclas **ESQUERDA** e **DIREITA**.

NÍVEL 2: digite o número correto.



10. Adição com Figuras

O visor mostrará uma conta de adição com figuras. Acrescente ou apague figuras na segunda parcela até chegar ao resultado exibido (soma).

(Use a tecla **DIREITA** para acrescentar figuras e a tecla **ESQUERDA** para apagá-las.)



11. Subtração com Figuras

O visor mostrará uma conta de subtração com figuras. Acrescente ou apague figuras no subtraendo

(parte que fica depois do sinal de subtração) até chegar ao resultado exibido (resto). (Use a tecla **DIREITA** para acrescentar figuras e a tecla **ESQUERDA** para apagá-las.)



12. Comparação

Dois números serão exibidos no lado direito do visor, e ao lado do **Julio** aparecerão os sinais ">"

(maior que), "<" (menor que) e "=" (igual a). Escolha o sinal correto pressionando a tecla **ENTRA**. Se quiser, use também as teclas **ESQUERDA** e **DIREITA**.



5. Ordem Alfabética

Coloque em ordem alfabética as três letras que aparecem no lado direito do visor usando as teclas ESQUERDA, DIREITA e ENTRA.



NÍVEL 1: ordem alfabética apenas de letras maiúsculas.

NÍVEL 2: ordem alfabética de letras maiúsculas e minúsculas.

6. Complete a Palavra

Escolha uma letra usando as teclas ESQUERDA e DIREITA ou pressionando uma tecla de letra.

As palavras iniciadas com cada letra serão exibidas abaixo da letra. Pressione a tecla ENTRA, e o visor mostrará a animação correspondente à palavra. Logo depois, a palavra aparecerá novamente no visor, acompanhada da respectiva pronúncia. Então, uma das letras desaparecerá, e você terá de pressionar a tecla da letra para completar a palavra.



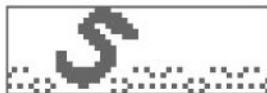
7. Digite a Palavra

Uma palavra será exibida e, depois de certo tempo, desaparecerá. Você deverá, então, digitar a palavra corretamente.



8. Aprenda os Números

Pressione uma das teclas numéricas. O visor exibirá o número e, em seguida, a quantidade de figuras correspondente.

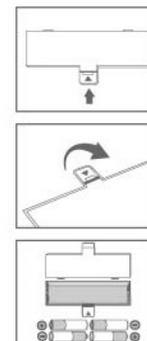


Instalação das Pilhas

O laptop funciona com quatro pilhas AA.

Procedimento para instalação:

1. Certifique-se de que o brinquedo esteja desligado.
2. Localize o compartimento das pilhas na parte inferior do laptop.
3. Abra o compartimento das pilhas.
4. Instale as 4 pilhas AA conforme indicação da polaridade.
5. Feche o compartimento das pilhas.



O uso incorreto das pilhas pode danificar o produto

Precauções 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 tipos de pilhas diferentes. Utilize apenas pilhas 1.5 V "AA".
5. Retire as pilhas do laptop se não for utilizar por um longo período.
6. Pilhas recarregáveis devem ser retiradas do laptop antes de serem recarregadas.
7. Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
8. Pilhas recarregáveis devem ser utilizadas apenas sob supervisão de um adulto (se removível).
9. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
10. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas

Como Ligar e Desligar

Pressione o botão LIGAR para ligar a unidade.



Pressione o botão DESLIGAR para desligar a unidade.



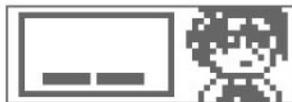
Se você se esquecer de desligar a unidade, ela desligará automaticamente em três minutos.

Controle de Volume

O controle de volume permite aumentar ou abaixar o nível do som.



Como Escolher uma Atividade

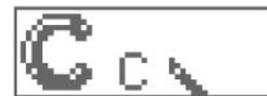


Assim que ligar o laptop, você terá acesso ao menu de seleção de atividades. Digite o número da atividade (1-24) e pressione ENTRA para começar. Se quiser mudar de atividade, pressione a tecla ATIVIDADE para retornar à tela de seleção de atividades.

Descrição das Atividades

1. Aprenda o ABC

Pressione uma letra. O visor mostrará para você como ela é escrita em maiúscula e minúscula.



Depois, será escrita uma palavra iniciada com essa letra e aparecerá a animação correspondente a essa palavra.

2. Acerte a Letra

Letras aparecerão continuamente, uma de cada vez, na base do visor, e você terá de pressionar as teclas correspondentes.



Se você acertar, ganhará um ponto. Se errar ou não pressionar a tecla a tempo, perderá um ponto. O jogo terminará quando você fizer 50 pontos.

3. Use o Dedo Certo

O visor mostrará o dedo que você deve usar para pressionar a tecla correspondente à letra exibida.



Com isso, você poderá praticar a forma correta de digitar.

4. Letras Iguais

Use as teclas ESQUERDA e DIREITA para escolher qual das três letras que aparecem no lado direito do visor corresponde à letra exibida no lado esquerdo. Confirme sua escolha com a tecla ENTRA.



NÍVEL 1: encontre a letra minúscula que corresponde à maiúscula.

NÍVEL 2: encontre a letra maiúscula que corresponde à minúscula.