



**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.

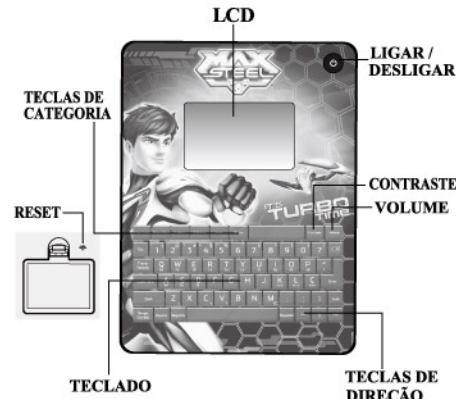
No momento da compra, pequenas diferenças entre produto e embalagem, fotos ilustrativas e entre lotes podem ser constatadas, fato para o qual agradecemos sua compreensão.

Este tablet é um brinquedo eletrônico que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, matemática, música e raciocínio lógico.

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

Cordialmente, seus amigos da **Candide.**

## Descrição das funções



**Reset:**

Para reiniciar seu tablet 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 próximo ao compartimento de pilhas.

**Atenção:**

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

## Descrição do teclado



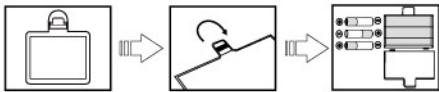
## Funções das teclas

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 tablet desde o momento que foi inicializado.
7. Repetir: Repete a questão.
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

Este tablet utiliza 3 pilhas AAA para o funcionamento. Procedimento:

1. Certifique-se de que o aparelho está desligado.
2. Localize o compartimento das pilhas na parte de trás do tablet, 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.
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.

3

## Proteção de tela

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

## Teclado travado

Este tablet 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 retornar à tela anterior.

## Tempo corrido

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

## Indicação de pilhas fracas

Quando a energia estiver baixa, o sistema automaticamente avisará o usuário para que as pilhas sejam trocadas.

## Escolhendo as categorias principais

Opção 1: Utilizando as teclas direcionais, escolha a categoria e pressione Enter para confirmar.

Opção 2: Toque no ícone na parte inferior da tela para escolher uma categoria. Toque na imagem da categoria escolhida e depois, Enter.

Opção 3: Pressione as teclas Linguagem, Matemática, Lógica, Jogos, Utilitários ou Música para seguir até a categoria correspondente.

4

## Escolhendo as atividades

Opção 1: Utilize as teclas direcionais para navegar entre as atividades. Pressione Enter para iniciar a atividade escolhida.

Opção 2: Toque no ícone para iniciar a atividade. Se houver mais que 8 atividades na mesma categoria, as páginas serão deslizadas para trás e para frente, da esquerda para direita.

## Número de atividades

Existem 40 atividades no total: 9 de Linguagem, 8 de Matemática, 9 de Lógica, 4 de Utilitários, 6 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.

Se houverem 2 oportunidades para responder a pergunta, respondendo corretamente na primeira tentativa, o jogador ganha 20 pontos. Na segunda tentativa, 10 pontos. Respondendo incorretamente ambas as vezes, nenhum ponto é conquistado.

Quando houver apenas 1 oportunidade de resposta, o jogador ganha 20 pontos respondendo corretamente e nenhum se responder errado.

1

## Atividades

### Linguagem

#### 1. Reconhecendo as letras

Pressione a tecla direcional esquerda ou toque na seta esquerda para voltar à última linha de letras. Pressione a tecla direcional para direita ou toque na seta para direita ou no personagem para ir até a próxima linha de letras. Depois, pressione uma tecla de letra ou toque na letra e verá a letra escolhida em maiúscula e minúscula. Sua pronúncia será dita.



#### 2. Alfabeto

Pressione a tecla direcional esquerda ou toque na seta esquerda para direita de acordo com a ordem alfabética. Pressione a tecla direcional direita ou toque a seta direita para ir até a próxima linha de letras. Depois, pressione uma tecla de letra ou toque nas letras, para que ela seja pronunciada e mostrada na tela.



#### 3. Posicione as letras

Três cubos com letras precisam ser alinhados da esquerda para direita de acordo com a ordem alfabética. Pressione as teclas direcionais ou toque na letra para escolher. Depois de escolhida, pressione as teclas direita ou esquerda ou toque nas letras para trocar suas posições. Pressione Enter ou toque na tecla para baixo, confirmando sua escolha. A resposta correta aparece pressionando Resposta.



#### 4. Qual é?

Uma letra maiúscula está dividida em 3 partes. O jogador deve escolher a letra minúscula correspondente à letra desconhecida. Pressione 1, 2, Q, W, A, S, Z ou X ou toque nos blocos para girar os blocos correspondentes. Utilize as teclas para cima ou para baixo e selecione as letras. Tecle enter ou toque na letra para confirmar sua escolha. Existe um limite de tempo para responder as perguntas. Quando terminar, o jogador perde. A resposta correta aparece pressionando Resposta.



6

## 5. Área das palavras

Escolha as palavras que correspondam às imagens. Utilize as teclas direita ou esquerda ou toque na figura para trocar as palavras. Pressione Enter ou toque na palavra para confirmar a escolha. A resposta correta aparece quando a tecla Resposta é pressionada.



## 6. Corrija a palavra

É preciso identificar a letra que não pertence à palavra. Pressione as teclas direcionais direita ou esquerda e selecione a letra. Tecle Enter ou toque na letra para confirmar a escolha. Se quiser saber a resposta, pressione a tecla Resposta.



## 7. Memória

A primeira letra é dada automaticamente. Utilize as teclas direcionais ou toque nas teclas para selecionar. Apenas letras acima, abaixo, a esquerda ou a direita da letra dada podem ser selecionadas. Quando escolhida corretamente, as respostas serão confirmadas. Pressione Repetir para ver novamente a letra e ouvir sua pronúncia. Se quiser saber a resposta, pressione a tecla Resposta.



## 8. Palavras similares

Escolha uma palavra com um significado similar à palavra dada. Pressione as teclas direita ou esquerda ou toque na palavra dada para trocar pela palavra escolhida. Tecle Enter ou toque na palavra escolhida para confirmar. Pressione Resposta caso queira saber a resposta correta.



## 9. Palavras opostas

Escolha a palavra com o significado oposto à palavra dada. Pressione as teclas direita ou esquerda ou toque na palavra dada para trocar pela palavra escolhida. Tecle Enter ou toque na palavra escolhida para confirmar. Pressione Resposta caso queira saber a resposta correta.



## Matemática

### 10. Contagem

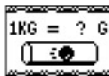
Quando um tipo de veículo aparece piscando, conte o número no veículo que passa. Pressione as teclas direita ou esquerda e faça suas escolhas. Pressione Enter ou toque no número para confirmar. Tecle Repetir para ver novamente o veículo passando. A resposta correta aparece quando a tecla Resposta é pressionada.



7

### 28. Conversão

Utilize o teclado direcional ou toque nas setas para cima ou para baixo para alterar a unidade. Tecle Enter ou toque na unidade para iniciar. Depois, pressione as setas para cima ou para baixo ou toque na tela para alterar a conversão das fórmulas. Pressione Repetir caso precise ver a fórmula novamente.



### 29. Redigindo

Um cursor piscando aparece na tela. É possível digitar qualquer caractere livremente. Pressione as setas para cima ou para baixo para navegar entre as linhas. Teclando Enter, uma nova linha é adicionada.



### 30. Tabuada

Utilize o teclado numérico ou toque nas teclas na tela para realizar as operações de multiplicação.



## Jogos

### 31. Fatiando as frutas

100 frutas aparecerão no ar. Toque nelas ou pressione R, T, Y, U, F, G, H ou J para cortar as frutas correspondentes. Você vence quando faltar pelo menos 60 frutas.



### 32. Obstáculos

Escolha um animal para jogar e controle-o evitando os obstáculos durante a caminhada. Toque na parte superior da tela ou pressione a tecla para cima para pular. Toque na parte de baixo ou pressione a tecla para baixo para agachar. Você vence quando atingir a linha de chegada ou perde quando atingir 3 obstáculos no percurso.



### 33. Pedra-Papel-Tesoura

Jogue Pedra-Papel-Tesoura contra o computador. Pressione as teclas direita ou esquerda para selecionar. Tecle Enter ou toque na tesoura, papel ou pedra para confirmar a resposta.



11

### 11. Comparação

Compare os 2 números e diga qual é o maior. Para isso, use as teclas de direção esquerda ou direita ou toque no símbolo para muda-lo diretamente. Pressione Enter ou toque na tela para confirmar sua escolha. Se quiser saber a resposta correta, pressione a tecla Resposta.



### 12. Adição

É preciso somar as compras. Utilize as teclas de direção para fazer suas escolhas. Pressione Enter ou toque no número para confirmar ou pressione Resposta para ver a resposta correta.



### 13. Subtração

É preciso subtrair as compras. Utilize as teclas de direção para fazer suas escolhas. Pressione Enter ou toque no número para confirmar ou pressione Resposta para ver a resposta correta.



### 14. Memória numérica

Utilize o teclado numérico ou toque nos números da tela para fazer a chamada telefônica. Use a tecla deletar para apagar e Enter para confirmar. Tecle em Repetir e veja a resposta novamente. Ao pressionar Resposta, esta aparece.



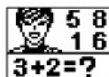
### 15. Encontre o número

Utilize o teclado numérico ou toque em um número para escolher. Pressione Enter ou toque no botão redondo na tela para confirmar. O jogador ganha 5 pontos vencendo. O jogo termina após derrotar 20 oponentes ou quando terminarem as chances.



### 16. Cálculo misto

Escolha a alternativa correta de acordo com a questão matemática. Tecle Enter para confirmar ou Resposta para saber qual a correta.



8

### 34. Submarino

O submarino inimigo invade o território. Utilize as teclas direcionais ou toque nas setas para direita ou para esquerda para mover o canhão. Toque no canhão ou pressione Enter para disparar. É preciso atingir 35 de 50 submarinos para vencer.



### 35. Gangorra

Toque na tela ou pressione Enter para fazer o cachorrinho pular da gangorra fazendo com que o cachorrinho de baixo suba. Tente controlar o cãozinho para que pegue o objeto. Você vence se conseguir pegar 40 dos 50 objetos.



### 36. Encontre as diferenças

Compare as duas imagens e descubra quantas diferenças há entre elas. Pressione 1, 2, 3 ou 4 ou toque no número para responder. Pressionando Resposta, a resposta certa é revelada.



## Música

### 37. Notas musicais

Pressione as notas musicais ou toque nas notas na tela para tocar a música. A nota correspondente será mostrada no canto superior direito.



### 38. Composto música

Pressione as teclas de nota ou toque as teclas do piano na tela para fazer música. Salve a composição e pressione Play ou toque no ícone Play para ouvi-la. Você pode interromper a música pressionando Pausa ou tocando no ícone pausa na tela. Com a música interrompida, tecle Play ou toque no ícone Play para retomar do ponto onde parou. Tecle Reset ou toque no ícone Reset para apagar a música.



### 39. Siga-me

Toque de acordo com as 2 notas apresentadas. Pressione as teclas de notas ou toque as teclas do piano na tela. A nota correspondente aparecerá na parte superior da tela e depois da inserção de 2 notas, as respostas serão confirmadas automaticamente. Pressione Repetir para repetir, caso precise. Tecle Resposta e a resposta correta será revelada.



12

### 17. Balança

Toque no objeto a ser pesado ou utilize o teclado numérico para colocá-lo na balança. Seu peso total deve ser menor que 4. Toque no objeto na balança ou tecle delete para remove-lo caso seja necessário (o último objeto inserido será removido primeiro). Toque no sinal de "igual" no centro da balança ou tecle Enter para confirmar sua resposta.



## Lógica

Descubra o número de cubos. Para isso, use o teclado direcional ou tecla nas setas da tela para mudar os números. Pressione Enter ou toque no número para confirmar sua resposta. Se quiser saber a resposta correta, pressione a tecla Resposta.



### 19. Alimentando os animais

Os animais aparecem em 3 modos: comendo, se exercitando ou dormindo. Um valor aparece em cada modo diferente. Use o teclado numérico ou toque no grande ícone móvel para fazer suas escolhas. Toque no animal ou pressione Enter para adicionar a valor correspondente. Enquanto adiciona o valor, toque no animal ou pressione Enter novamente para parar a atividade e voltar para a tela principal. Com isso, o animal vai crescendo. Quando ele crescer 3 vezes, significa que foi bem criado. Você perde o jogo quando algum dos valores cai a zero.



### 20. Relacionando imagens

As imagens da parte superior são mostradas no lado esquerdo e o jogador deve olhar para o correspondente na parte de baixo. Toque na imagem da parte de baixo ou pressione as teclas de direção para mudá-las. Toque no botão combinar ou tecle Enter para confirmar. Pressionando Resposta, a resposta correta aparece.



### 21. Escolhendo roupa

Escolha a roupa de acordo com o tempo ou a cena. Toque nas setas para cima ou para baixo ou utilize as teclas de direção para escolher. Tecle Repetir para repetir a questão ou Resposta para visualizar a resposta correta.



9

### 22. Jogo das cartas

8 cartas aparecem na tela viradas para cima, mas depois de um tempo elas se viram para baixo. Os jogadores devem virar as cartas e encontrar os mesmos resultados. Toque na carta para virar ou utilize o teclado direcional para selecionar, mais Enter para virar a carta. Teclando Repetir, as cartas aparecem novamente e Resposta, a resposta é mostrada.



### 23. Quebra-cabeça

Organize os blocos de imagem de acordo com a imagem do canto inferior direito. Pressione a barra de espaço ou toque no bloco de imagem para mudar os blocos. Mova os blocos tocando-os que estão abaixo, acima, a direita ou a esquerda do bloco, ou utilize o teclado direcional. Quando os blocos estiverem organizados, a resposta será confirmada automaticamente. Se não for possível terminar após 50 tentativas, o jogador perde. Caso queira consultar a resposta correta, pressione Resposta.



### 24. Corrida

É preciso determinar o número da sequência. Toque no número ou utilize o teclado direcional para alterar suas escolhas. Tecle Enter ou toque no personagem para confirmar. Se quiser consultar a resposta correta, pressione a tecla Resposta.



### 25. Faces

Os rostos precisam ser montados conforme o modelo inicial. Utilize o teclado direcional para alterar as partes da face. As alterações podem ser feitas tocando as correspondentes partes dos rostos na tela. Toque no ícone ou pressione Enter para confirmar suas mudanças. Pressione Repetir para ver os rostos que precisam ser montados novamente. Teclando Responder, a resposta aparece



### 26. Relógio

Escolha o horário correto de acordo com os ponteiros do relógio. Toque nas setas para cima ou para baixo para realizar as alterações. Pressione Enter ou toque no relógio para confirmar sua resposta. Teclando Resposta, a resposta correta aparece.



## Utilitários

### 27. Calculadora

Soma, multiplica, divide e subtrai



10

## 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.

13

14