



Oregon
SCIENTIFIC

Prezados Pais / Responsável,

Obrigado por escolherem o **LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™**. O **LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™** foi criado levando em consideração o conceito de diversão e inclui estimulantes atividades e jogos educativos que contribuirão de forma inestimável para o desenvolvimento da criança. Suas atividades têm como objetivo aprimorar as habilidades da criança nas seguintes áreas: linguagem, números, música, memória e raciocínio lógico.

O **LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™** proporciona uma introdução confiável e realística ao universo dos computadores e incentiva a criatividade e o aprendizado independente.

Aprender com o **BATMAN** é tão divertido!



BATMAN, personagens associados e seus elementos são marca registrada e © da DC Comics.
TM & © DC Comics.
(s08)
Visite nosso website www.dcherozone.com

1

Capítulo 1

Sobre o **LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™**

Características

- 8 atividades de aprendizagem:
- Alfabeto, vocabulário, formas, cores, números, contagem, memória, lógica e música.

Multimídia

- Som e animação digitais

Imagem

- Tela LCD
- Desligamento automático
- Liga automaticamente pressionando-se qualquer tecla
- Liga automaticamente com acesso direto ao jogo pressionando-se qualquer tecla de jogo

Interface

- Teclas individuais de A a Z
- Teclas de números e figuras geométricas
- Teclas dos jogos
- Tecla Repetir
- Tecla Resposta
- Tecla liga/desliga música de fundo

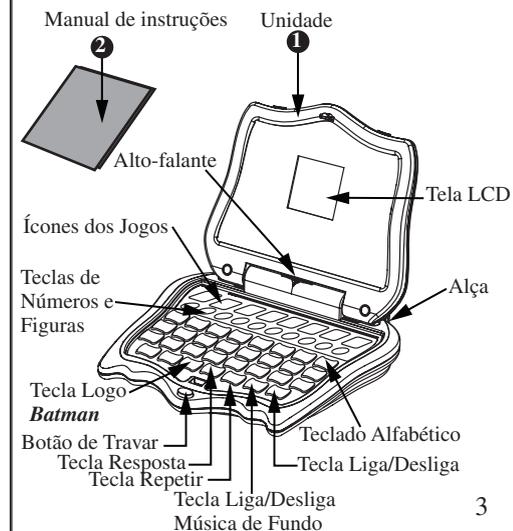
Áudio

- A voz do **Batman**

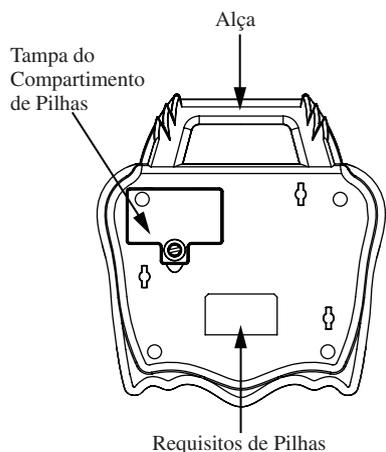
2

O **LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™** vem com as seguintes partes:
Entre em contato com seu fornecedor se alguma parte estiver faltando.

- 1 - Unidade
- 2 - Manual de instruções



Unidade



4

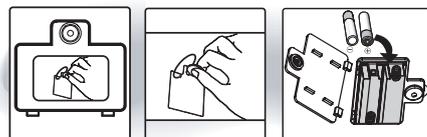
Capítulo 2

Para Começar

O **LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™** funciona com 2 pilhas tamanho "AA".

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que o aparelho está desligado.
2. Abra a tampa do compartimento de pilhas, localizado na parte de trás do aparelho, utilizando uma moeda ou chave de fenda.
3. Coloque 2 (duas) pilhas "AA". (Observe a polaridade correta: +,-).
4. Recoloque a tampa.



5

Atenção!

- Não misture tipos diferentes de pilhas nem pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Utilize apenas pilhas do tipo recomendado ou equivalente.
- Retire todas as pilhas quando for substituí-las.
- Retire as pilhas do aparelho caso não tencione usá-lo por longos períodos de tempo.
- Não jogue as pilhas esgotadas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a supervisão de adultos.
- As pilhas esgotadas devem ser retiradas do brinquedo.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.

Limpeza e Manutenção

Verifique regularmente todas as partes do aparelho a fim de constatar possíveis danos. Caso existam danos, o aparelho não deve ser utilizado até que seja reparado. Desligue sempre a unidade da fonte de alimentação antes de limpá-la.

- Limpe o aparelho com um pano seco.
- Não molhe o aparelho.
- Não desmonte o aparelho.

6

Desligamento Automático

Caso o jogador não efetue nenhuma entrada por um período de tempo superior a 5 minutos, o aparelho despede-se e desliga-se automaticamente a fim de conservar energia.

Iniciando o LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™

Abra a unidade pressionando o botão de travar. Ligue o **LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™** pressionando qualquer tecla, ou inicie diretamente um jogo pressionando a respectiva tecla do jogo. No final de cada sessão, lembre-se de desligar o aparelho pressionando a tecla liga/desliga localizada no canto inferior direito do teclado.



Pressione a tecla Liga/Desliga

7

Capítulo 3

Regras das Atividades

Seleção

Existem 8 divertidas atividades no **LAPTOP JÚNIOR DO BATMAN™**. Selecione um jogo pressionando um dos ícones de jogo localizados na parte superior do teclado. A lista dos jogos está incluída no Capítulo 4. É possível escolher outro jogo a qualquer momento, pressionando-se um novo ícone de jogo.

Tecla Logo

Pressione a tecla  para ver o logo do **Batman**.

Tecla Resposta

Pressione a tecla  para revelar a resposta de uma questão.

Tecla Repetir

Pressione a tecla  para ouvir novamente as instruções de um jogo.

Tecla Liga/Desliga Música de Fundo

Pressione a tecla  para desligar a música de fundo durante o jogo. Pressione a mesma tecla novamente para ligar a música de fundo.



Memória Divertida

Desenvolve as habilidades da memória e a capacidade de seguir instruções:

1. O **Batman** na tela emitirá uma seqüência de sons, um de cada vez.
2. Os números 1, 2, 3, 4 representarão 4 sons diferentes. Quando um som for emitido, o número saltará.
3. O jogador deverá repetir a seqüência de sons, pressionando os números corretos.
4. O jogador deverá memorizar o padrão e repetir a seqüência como foi construída, um som de cada vez.



Missão Musical

Desenvolve a apreciação musical e ensina vocabulário e ortografia através de um jogo musical:

1. Pressione um número para ouvir uma melodia.
2. Quando a música estiver tocando, 3 letras passearão pela tela. Estas letras formarão uma palavra.
3. Quando a melodia terminar, o jogador deve repetir a palavra utilizando o teclado.
4. Se necessário, algumas pistas serão dadas ao jogador.
5. Após o jogador inserir todas as letras, o **Batman** ensinará a palavra que foi formada e como soletrá-la.



Capítulo 4

Atividades

Alfabeto na Mira

Ensina as letras do alfabeto e vocabulário a elas associado:

1. O **Batman** pede que o jogador encontre uma letra.
2. Para responder, pressione a letra correta no teclado.
3. Se a resposta estiver correta, o **Batman** ensinará uma palavra que começa com a respectiva letra.



Números Divertidos

Ensina a reconhecer números e a contar:

1. Há morcegos na caverna. O jogador deve contar os morcegos e pressionar a tecla com o número correto para responder.
2. Se a resposta estiver correta, outros morcegos aparecerão ou desaparecerão para introduzir cálculos matemáticos simples ao jogador.



Qual é a Figura?

Introduz figuras geométricas e cores, ensinando associações. (Apenas as figuras de 1 a 5 são utilizadas no jogo.)

1. Um objeto de determinada forma será mostrado na tela.
2. O jogador deverá encontrar a figura que corresponde à forma desse objeto.
3. O **Batman** informará a cor da figura no teclado. Para responder, encontre a figura correta e pressione a tecla correspondente.
4. Esta atividade ensina o jogador a identificar 5 figuras geométricas: 1-Círculo, 2-Triângulo, 3-Quadrado, 4-Retângulo, 5- Losango.



Contando Figuras

Pratique contagem e reconhecimento de figuras ao mesmo tempo!

1. O jogador deverá encontrar um certo número de figuras.
2. O jogador deverá pressionar a tecla com a figura correta, de acordo com o número que o **Batman** pediu.
3. As figuras serão contadas à medida que o jogador pressionar a tecla correspondente.



Antes e Depois

Introduz a noção de padrões em seqüência e ensina o conceito de antes e depois:

1. Uma seqüência lógica aparecerá na tela e o jogador deverá encontrar a letra ou o número que falta na seqüência.
2. Para responder, pressione o símbolo correto que completa a seqüência.



O Intruso

Ensina o reconhecimento de diferentes letras, números e figuras:

1. Quatro caracteres aparecerão na tela, sendo um deles diferente dos demais.
2. O jogador deve selecionar o caractere diferente utilizando o teclado.



Capítulo 5

Solução de Problemas

Desenvolver produtos de aprendizagem é uma responsabilidade que nós da Oregon Scientific levamos muito a sério. Não medimos esforços para garantir a precisão e a adequação da informação que atribuí valor aos nossos produtos. É importante que você saiba que damos suporte aos nossos produtos e incentivamos nossos clientes a contatar nosso Departamento de Assistência ao Consumidor, em caso de problemas e/ou sugestões. Nossos atendentes têm o maior prazer em ajudá-lo. Antes de entrar em contato com um de nossos atendentes pelo telefone 55-11-5095 2329, verifique os itens abaixo. Eles podem poupar o tempo que você gastaria em uma ligação.

Não há imagem na tela

As pilhas estão instaladas corretamente? As pilhas precisam ser substituídas?

A tela permanece escura ou a imagem é irregular

Tire as pilhas do aparelho e aguarde pelo menos 10 segundos antes de recolocá-las no compartimento.

De acordo com os requisitos de segurança ASTM F963.

Na tentativa de aperfeiçoar continuamente nossos produtos, as imagens na tela do produto podem variar ligeiramente das indicadas nos diagramas.

Oregon Scientific Brasil Ltda.

Rua Arizona, 1366
8º Andar, Cj. 82
São Paulo – SP
CEP 04567-003

Fone: 55 11 5103 9800
Fax: 55 11 5103 9810
SAC: 55 11 5095 2329

Email: sac@oregonscientific.com.br

Atenção:

Quaisquer alterações ou modificações feitas neste aparelho sem autorização expressa do responsável técnico podem invalidar o direito do usuário de operar o equipamento.

NOTA:

Este equipamento foi testado e concluiu-se que se enquadra nos limites para um aparelho digital de Classe B, de acordo com a Parte 15 das Regras FCC. Esses limites têm como objetivo a proteção contra interferências danosas em uma instalação residencial. Esse equipamento gera, utiliza, e pode irradiar energia com frequências de rádio e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode provocar interferências danosas às comunicações por rádio. No entanto, não há garantia de que tal interferência não venha a ocorrer em determinada instalação. Se o equipamento causar interferência na recepção de rádio ou televisão, o que pode ser avaliado ligando e desligando o aparelho, recomenda-se que o usuário tente corrigir a interferência através de uma ou mais das seguintes medidas:

- Reorientar a antena receptora ou trocá-la de lugar.

- Aumentar a distância entre o equipamento e o receptor.
- Conectar o equipamento em um circuito de energia em que o receptor não esteja conectado.
- Consultar o fornecedor ou um técnico especializado em rádio e TV.

2008 Oregon Scientific, USA, Distribuído pela Oregon Scientific, Inc.
BATMAN, personagens associados e seus elementos são marca registrada e © da DC Comics.
(s08)