

Barbie™



Netbook da Barbie™



Computador de Aprendizagem Eletrônica



Este produto não possui conexão à Internet nem armazenamento de dados.

5+



Prezados Pais,

Obrigado por escolherem o **Netbook da Barbie™**.

Concebido para proporcionar muita diversão,
o **Netbook da Barbie™** possui diversas atividades
educativas que estimulam a criança, contribuindo de forma
inestimável para o seu desenvolvimento.

Com o objetivo de aperfeiçoar as habilidades da criança,
o **Netbook da Barbie™** apresenta atividades de
vocabulário, memória, lógica, matemática e música. O
Netbook da Barbie™ também incentiva a criatividade
e o auto-aprendizado.

Aprender com a Barbie™ é tão divertido!

barbie.com.br™

BARBIE e marcas associadas e seus elementos são de
propriedade de, e usados sob licença de, Mattel, Inc.

© 2011 Mattel, Inc. Todos os Direitos Reservados.

Capítulo 1

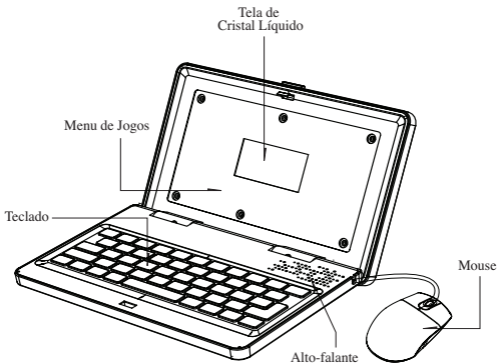
O seu Netbook da Barbie™

O Netbook da Barbie™ vem com as seguintes partes:

1 – Computador de Aprendizagem

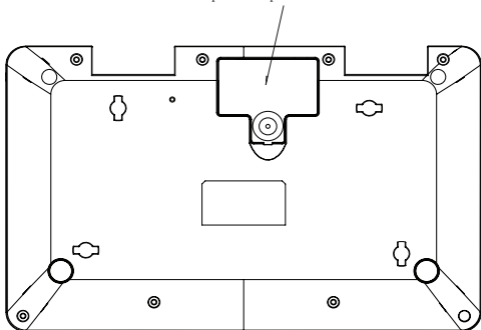
2 – Manual de Instruções

3 – Mouse



Unidade

Tampa do Compartimento de Pilhas



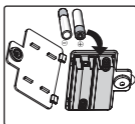
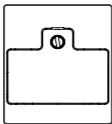
Capítulo 2

Para Começar

O seu **Netbook da Barbie™** funciona com 2 pilhas tamanho AA (não incluídas).

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que a unidade está desligada.
2. Abra a tampa do compartimento de pilhas, localizado na parte de trás da unidade, utilizando uma chave de fenda .
3. Coloque 2 pilhas tamanho AA.
(Observe a polaridade correta: +, -)
4. Recoloque a tampa do compartimento de pilhas e aperte o parafuso.



Atenção!

- Não misture tipos diferentes de pilhas, nem pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Somente utilize o tipo de pilha recomendado ou equivalentes.
- Ao substituir as pilhas, retire todas elas do compartimento.
- Retire as pilhas da unidade, se não for utilizá-la por um longo período de tempo.
- Não jogue as pilhas usadas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas da unidade antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a orientação de um adulto.
- Pilhas esgotadas devem ser removidas da unidade.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.

Desligamento Automático

Se o jogador não efetuar qualquer entrada, durante alguns minutos, o aparelho desliga-se automaticamente, a fim de conservar energia. Para jogar novamente, aperte o botão

Um botão retangular com o texto "Ligar" no topo e "Desligar" no fundo, separados por uma linha horizontal.

Limpeza e Manutenção

Verifique regularmente todas as partes da unidade a fim de constatar possíveis danos. No caso de defeitos, a unidade não deve ser utilizada até que seja reparada. Retire as pilhas do aparelho antes de limpá-lo. Limpe a unidade com um pano seco. Não molhe nem desmonte o aparelho.

Reajustando a Unidade

Se a tela estiver em branco ou se a imagem for irregular, reajuste a unidade retirando as pilhas; aguarde alguns segundos antes de colocá-las novamente no compartimento.

Iniciando o Netbook da Barbie™

Abra a unidade e ligue-a usando o botão

Um botão retangular com o texto "Ligar" no topo e "Desligar" no fundo, separados por uma linha horizontal.

, localizado na parte inferior esquerda do teclado.

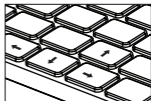
Quando você acabar de jogar, lembre-se de desligar o aparelho pressionando o mesmo botão.

O Mouse

O **Netbook da Barbie™** vem com um mouse exclusivo, que pode ser usado na maioria dos jogos. O botão do meio pode ser movido para cima e para baixo, a fim de movimentar o destaque ou o cursor. Para apresentar sua opção, pressione ou o botão esquerdo ou o direito do mouse.

As Teclas das Setas


As teclas das setas são usadas para mover o cursor e, em alguns jogos, para selecionar a resposta.




Botão [Ligar/Desligar]

Aperte o botão  para ligar e desligar o laptop.


Botão [Demo]

Aperte o botão  para ver uma demonstração de algumas das características e atividades do **Netbook da Barbie™**.


Botão [Ajuda]

Aperte o botão  para obter uma dica, mas lembre-se de que um ponto será deduzido para cada dica usada. Esta função não está disponível para todos os jogos.

Botão [Resposta]

Se você não souber a solução, aperte o botão . Neste caso, nenhum ponto será atribuído para a questão.

Botão [Repetir]


Aperte o botão  para ouvir novamente as instruções do jogo.

No jogo “Vamos Compor”, o botão [Repetir] é usado para tocar sua melodia.

Botão [Código Jogo]

Aperte o botão  para retornar ao menu de seleção de jogos.

Botão [Ajustes]

Aperte o botão  para ajustar o volume e o contraste da tela. Utilize as teclas-cursor ↓ / ↑ para alternar entre volume e contraste. Utilize as teclas-cursor ← / → para fazer os ajustes.

Botão [Voltar]

Aperte o botão  para excluir a última entrada efetuada pelo jogador.

Capítulo 3

Regras dos Jogos

Seleção dos Jogos

O **Netbook da Barbie™** possui 25 jogos. Após ligar a unidade, o menu de seleção de jogos aparece na tela. Tecele o código do jogo escolhido.

Também é possível mover o texto em destaque, para cima e para baixo, utilizando uma das seguintes formas:

- O mouse - utilize o botão do meio
- As teclas das setas
- O cursor direcional

Chances

Você tem 3 chances para responder cada questão.

Após 3 respostas incorretas, o **Netbook da Barbie™** revelará a resposta certa. Esta função se aplica à maioria dos jogos. Se o jogador não efetuar qualquer entrada, durante 15 segundos aproximadamente, o

Netbook da Barbie™ repetirá as instruções do jogo.

Tempo Limite

Na maioria dos jogos, você tem 1 minuto para responder cada questão.

Placar

Após um grupo de questões, seu placar será exibido na tela e você poderá jogar novamente ou iniciar uma nova atividade.

Capítulo 4

Jogos

PALAVRA

01 Palavra Mágica

Reforce seu vocabulário!

1. Utilize as teclas das setas para selecionar uma categoria e aperte [Entrar].
2. O **Netbook da Barbie™** mostra uma animação e, a seguir, pronuncia a palavra.
3. Utilize as teclas das setas para selecionar uma nova palavra.



(01)

02 Qual das Três?

Encontre a palavra cuja animação você viu.



(02)

1. O **Netbook da Barbie™** mostra uma animação. A seguir, 3 palavras aparecem na tela.
2. Sua tarefa é escolher a palavra cuja animação você viu.
3. Utilize as teclas das setas para selecionar a palavra e aperte [Entrar].

03 Sopa de Letras

1. O **Netbook da Barbie™** mostra uma animação.
2. Uma palavra aparece no topo da tela com as letras fora de ordem.
3. Descubra como se soletra a palavra e tecle as letras na ordem correta.



(03)

04 Letra Intrusa

Use a mão da Barbie™ para apagar a letra extra.

1. O **Netbook da Barbie™** mostra uma palavra com uma letra extra.
2. Identifique a letra que não pertence à palavra.
3. Coloque a mão da Barbie™ sobre a letra extra, utilizando as teclas das setas.
4. Aperte [Entrar] para remover a letra extra.



(04)

05 Soletrando

Escreva corretamente a palavra do vocabulário animado.

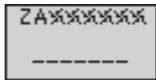
1. O **Netbook da Barbie™** mostra uma animação. Sua tarefa é soletrar a palavra cuja animação você viu.
2. Tecle as letras no espaço apropriado. Se você



(05)

teclar uma letra errada, ela não aparecerá na tela. Após três letras incorretas, a resposta será revelada.

06 Palavra Secreta



Descubra a palavra misteriosa.

1. O **Netbook da Barbie™** mostra um certo número de espaços em branco que representam as letras da palavra misteriosa.
2. Selecione uma letra, pressionando a tecla correspondente.
3. Se a letra estiver correta, ela aparecerá no espaço certo. Se a letra estiver errada, uma flor cairá do topo da tela e a letra incorreta aparecerá nesse lugar.
4. Selecione as letras até descobrir a palavra, ou até que as flores no topo da tela se esgotem.
5. Ao pressionar a tecla [Ajuda], a categoria da palavra será revelada, mas um ponto será deduzido do seu placar.

(06)

MATEMÁTICA

07 Vamos Contar

Conte as figuras.

1. O **Netbook da Barbie™** mostra um conjunto de figuras.

2. Conte as figuras que aparecem na tela e tecle a resposta.

3. Após teclar o número, aperte [Entrar].



(07)

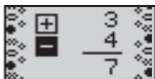
08 Qual é o Sinal?

Escolha o sinal matemático para completar a operação.

1. Uma operação incompleta aparece na tela.

2. Escolha o sinal correto para completar a operação. Utilize as teclas das setas para colocar o sinal em destaque.

3. Aperte a tecla [Entrar] para apresentar sua resposta.



(08)

09 Qual é a Resposta?

1. O **Netbook da Barbie™** mostra uma operação com figuras geométricas.

2. Encontre a resposta e utilize as



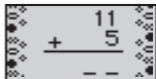
(09)

teclas numéricas para apresentá-la.

3. Aperte a tecla [Entrar] para apresentar sua resposta.

10 Desafio Numérico

Encontre a resposta das operações e teste suas habilidades matemáticas.

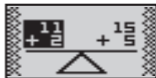

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$$

(10)

1. O **Netbook da Barbie™** mostra uma operação.
2. Encontre a resposta e utilize as teclas numéricas para apresentá-la na seguinte ordem: dezena, unidade.
3. Aperte a tecla [Entrar] para apresentar sua resposta.

11 A Balança

Escute a questão e encontre a operação com o maior ou menor resultado.


$$\begin{array}{r} 11 \\ + 2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 15 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$$

(11)

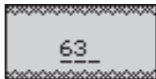
1. O **Netbook da Barbie™** mostra 2 operações, uma em cada lado da balança.
2. Descubra qual é a operação com o maior ou menor resultado.
3. Utilize as teclas das setas para selecionar sua resposta.
4. Aperte a tecla [Entrar] para apresentar sua resposta.

MEMÓRIA

12 Jogo da Memória

Memorize a sequência dos números voadores.

1. Uma série de números cruza a tela, um de cada vez.
2. Memorize a sequência de números e tecle-os na ordem correta.
3. Ao teclar o último número, sua resposta será automaticamente apresentada.



(12)

13 Qual é o Par?

Encontre os pares.

1. O **Netbook da Barbie™** mostra um conjunto de pares de figuras.
2. A seguir, as figuras são encobertas. Descubra a posição dos pares.
3. Utilize as teclas das setas para destacar os quadros. Aperte a tecla [Entrar], para descobrir a figura.
4. Selecione a segunda figura, usando o mesmo método. Se o par estiver correto, as figuras permanecem descobertas, caso contrário, serão novamente encobertas.
5. Continue a descobrir os quadros até encontrar todos os pares. Ao descobrir o penúltimo par, o último par



(13)

será automaticamente descoberto.

14 O Que Você Viu?

Memorize a sequência de figuras que passam na tela.

1. As figuras passam na tela, uma de cada vez.
2. Utilize as teclas das setas para selecionar as figuras e aperte [Entrar].
3. Após escolher a última figura, sua resposta será apresentada automaticamente.



(14)

15 Obedeça a Ordem

Selecione os objetos na ordem em que eles apareceram.

1. Uma série de objetos aparece na parte superior da tela, um de cada vez.
2. Memorize a ordem em que eles apareceram.
3. Sua tarefa é selecionar os objetos na mesma ordem em que eles apareceram.
4. Para selecionar um objeto, coloque o cursor debaixo dele, usando as teclas das setas.
5. A seguir, aperte a tecla [Entrar]. O objeto será então colocado na linha inferior.
6. Para cancelar uma seleção, escolha o objeto novamente.



(15)

7. Ao selecionar o último objeto, sua resposta será automaticamente apresentada.

16 Descubra o Animal

Encontre o animal que apareceu na tela.



(16)

1. O **Netbook da Barbie™** mostra uma figura de animal, por alguns segundos.
2. Memorize o animal que você viu.
3. Dentre os 3 animais que aparecem na tela, selecione o que você viu.
4. Para selecionar um animal, utilize as teclas das setas.
5. Aperte [Entrar] para apresentar sua resposta.

LÓGICA

17 Labirinto de Roupas

Recolha todos os vestidos e alcance o cabide.



(17)

1. O **Netbook da Barbie™** mostra vários vestidos e um cabide na tela.
2. Utilize as teclas das setas para recolher os vestidos.
3. Não é possível voltar para um espaço vazio.
4. Recolha todos os vestidos e termine no cabide.

18 Sequência Numérica

Coloque o número que falta.

1. O **Netbook da Barbie™** mostra 4 camisas na tela. Todas possuem números, com exceção de uma.
2. Descubra a lógica da sequência e o número que falta.
3. Complete a sequência, teclando o número.



(18)

19 A Diferença

Descubra o animal diferente.

1. O **Netbook da Barbie™** mostra 3 animais na tela.
2. Um deles apresenta uma pequena diferença.
3. Escolha aquele que é diferente dos demais.
4. Utilize as teclas das setas para selecionar o animal diferente.
5. Aperte [Entrar] para apresentar sua resposta.



(19)

20 Notas Mágicas

Repita a sequência de tons.

1. Quadros com números de 1 a 4 aparecem na tela.



(20)

2. O **Netbook da Barbie™** toca uma nota e o número se destaca. Você deve repetir a nota pressionando o número correspondente ao quadro que piscou.
3. A seguir, o **Netbook da Barbie™** toca a sequência e acrescenta uma nova nota no final. Repita a sequência, pressionando as teclas numéricas na ordem correta.

JOGOS

21 Bola Saltitante

Descubra a figura que aparece debaixo dos blocos.

1. Uma figura está escondida debaixo de alguns blocos.
2. Ao pressionar qualquer tecla, a bola se move em direção aos blocos. Quando a bola atinge um bloco, ele desaparece.
3. Use as teclas das setas para controlar o bloqueio, a fim de não deixar que a bola atravesse a parte inferior da tela.
4. Você possui 3 bolas para destruir todos os blocos.



(21)

22 Cruzando o Rio

Ajude o sapo a atravessar o rio, usando as toras que passam.

1. Utilize as teclas das setas para controlar o sapo.
2. Sua tarefa é ajudar o sapo a atingir o outro lado do rio, que passa no meio da tela, com o auxílio das toras. Cuidado para não deixar o sapo cair na água!



(22)

23 A Lagarta

Leve a faminta lagarta até o alimento.

1. Utilize as teclas das setas para controlar a lagarta.
2. Não deixe a lagarta tocar as laterais da tela, o seu próprio corpo nem os obstáculos.
3. Deixe a lagarta tocar o alimento e seu comprimento ficará maior.
4. Após alimentar a lagarta um determinado número de vezes, você passará para um nível mais alto, com um maior número de obstáculos.



(23)

MÚSICA

24 Melodias Mágicas

Escute as músicas gravadas na memória do **Netbook da Barbie™**. Pressione as teclas numéricas para selecionar diferentes melodias.



(24)

25 Vamos Compor

Componha uma melodia.

1. O teclado de um piano com as letras A, S, D, F, G, H, J, K, L aparece na tela.



(25)

As letras representam as notas Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si, Dó, Ré, respectivamente.

2. Pressione as teclas para compor uma melodia.
3. Pressione a tecla [Repetir], para ouvir sua composição.

Capítulo 5

Solução de Problemas

O desenvolvimento de produtos educativos é uma responsabilidade levada muito a sério pela Oregon Scientific. Não medimos esforços para garantir a exatidão e a adequação das informações que dão valor aos nossos produtos. É importante que saiba que damos suporte aos nossos produtos e incentivamos nossos clientes a contatar o Departamento de Atendimento ao Consumidor em caso de dúvidas ou sugestões. Nossos atendentes têm prazer em ajuda-lo(a). Antes de entrar em contato com um de nossos atendentes pelo telefone (55 11) 3523.1934 , verifique os seguintes pontos. Eles podem poupar o tempo que você gastaria em uma ligação.

A Tela Não Liga

As pilhas estão instaladas corretamente?

As pilhas precisam ser trocadas?

Tela escura ou imagens anormais

Tire as pilhas do aparelho e, depois de 10 segundos, recoloque-as.

Num ambiente com descarga estática, pode ocorrer um mau funcionamento da unidade.

Para reiniciar, interrompa o suprimento de energia retirando as pilhas do compartimento ou desconectando o adaptador durante, pelo menos, 10 segundos antes de ligar a fonte de alimentação novamente.

De acordo com os requisitos de segurança de ASTM F963, EN71 Partes 1, 2 e 3 e EN62115.

Em nosso contínuo esforço para melhorar nossos produtos, as imagens na tela do aparelho podem ser ligeiramente diferentes das indicadas nos diagramas.

**Produto distribuído por:
Oregon Scientific Brasil Ltda.**

Avenida Ibirapuera, 2.907

16º andar - Sala 1614

São Paulo - SP

CEP: 04029-200

CNPJ: 04.984.139/0001-78

SAC: (55 11) 3523.1934

E-mail: sac@oregonscientific.com.br

Cuidado:

Modificações feitas ao aparelho sem autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.

- Perigo de sufocamento – Pequenas partes, não recomendado para crianças menores de 3 anos.



ELIMINAÇÃO

Não jogue este aparelho no lixo comum.

A coleta desse tipo de lixo deve ser feita

separadamente, para receber tratamento especial.