

Barbie™ Laptop de Bolso B-Berry



3+

Oregon
SCIENTIFIC

Prezados Pais ou Responsáveis,

Obrigado por escolherem o
Laptop de Bolso B-Berry.

O **Laptop de Bolso B-Berry** foi criado levando em consideração o conceito de diversão. Ele é equipado com estimulantes atividades e jogos educativos que trarão uma contribuição inestimável ao desenvolvimento dos seus filhos.

As atividades têm como objetivo simular o uso de um aparelho portátil, enquanto aprimoram as habilidades da criança em relação à comunicação, planejamento, pesquisa, vocabulário, números, contagem, memória e raciocínio lógico.

O **Laptop de Bolso B-Berry** proporciona uma introdução realista e perdurável ao universo dos computadores portáteis e estimula a criatividade e o aprendizado independente. Aprender com a Barbie™ é muito divertido!

barbie.com.br™

BARBIE e marcas associadas e seus elementos são de propriedade de, e usados sob licença de, Mattel, Inc. © 2010 Mattel, Inc. Todos os Direitos Reservados.

1

Capítulo 1

Sobre o Laptop de Bolso B-Berry

Características

8 Atividades Educativas que abrangem:

- Comunicação, organização, pesquisa, letras, vocabulário, números, contagem, memória, lógica e música.

Multimídia

- Som digital e animação

Visor

- Tela LCD
- Desligamento automático

Interface

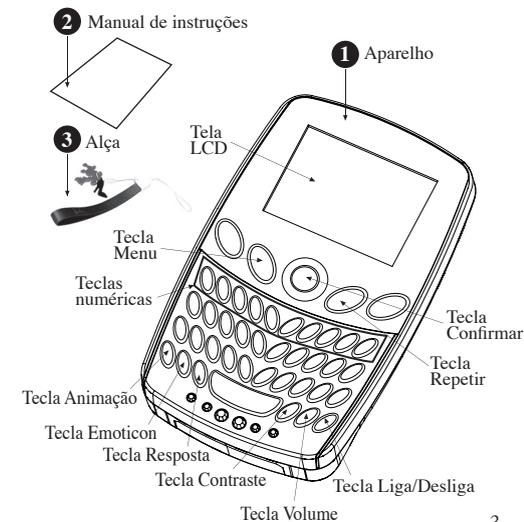
- Teclado individual do tipo QWERTY
- Teclas numéricas

Áudio

- A voz da Barbie®

O **Laptop de Bolso B-Berry** é equipado com as seguintes partes (entre em contato com seu fornecedor se alguma das partes estiver faltando):

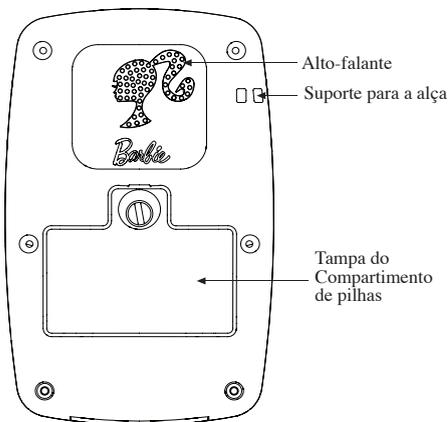
- 1 - **Aparelho**
2 - **Manual de instruções** 3 - **Alça**



2

3

Aparelho



Especificações das pilhas

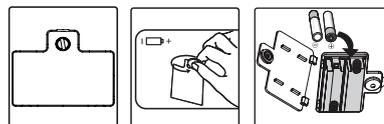
Capítulo 2

Primeiros Passos

O **Laptop de Bolso B-Berry** opera com 2 pilhas tamanho "AA".

Instalação das Pilhas

1. Assegure-se de que o aparelho esteja desligado.
2. Abra o compartimento de pilhas, localizado na parte posterior da unidade, utilizando uma moeda ou chave de fenda plana.
3. Insira duas pilhas "AA". (Observe a polaridade correta: +, -).
4. Recoloque a tampa.



4

5

Cuidado

- Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas com usadas.
- Utilize apenas pilhas do tamanho recomendado ou equivalente.
- Retire todas as pilhas quando for trocá-las.
- Retire as pilhas quando o aparelho permanecer sem uso por longos períodos de tempo.
- Não coloque as pilhas 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 com supervisão de adultos.
- As pilhas que estiverem gastas devem ser retiradas do brinquedo.
- As entradas de energia não devem ser submetidas a curtos-circuitos.

Limpeza e Manutenção

O aparelho deve ser regularmente examinado quanto a danos na parte externa ou outras partes. Caso existam danos, o aparelho não deve ser utilizado até que os danos sejam reparados. Sempre desligue o aparelho antes de limpá-lo.

- Limpe o aparelho com um pano seco.

- Não permita que o aparelho seja molhado.
- Não desmonte o aparelho.

Desligamento Automático

Se nada for digitado por alguns minutos, o aparelho despede-se e desliga-se automaticamente para poupar energia. Para voltar a jogar, basta apertar a tecla  para religar o aparelho.

Iniciando o Laptop de Bolso B-Berry

Ligue o **Laptop de Bolso B-Berry** pressionando a tecla , localizada na parte inferior direita do teclado. Pressione a tecla Menu para acessar o menu de seleção de jogos. Utilize as teclas de setas para percorrer a seleção e pressione a tecla Confirmar para iniciar um jogo.

No final de cada sessão, lembre-se de pressionar por alguns segundos a tecla Liga/Desliga para desligar o aparelho. O aparelho também pode ser desligado com um toque sobre a tecla Liga/Desliga, seguido de um toque na tecla Confirmar.



Pressione Liga/Desliga

6

7

Capítulo 3

Regras das Atividades

Seleção

Existem 8 divertidas atividades no **Laptop de Bolso B-Berry**. Pressione a tecla Menu para acessar a tela de seleção de jogos. Utilize as teclas de setas e pressione Confirmar para selecionar um jogo. Uma lista dos jogos é apresentada no capítulo 4. A tela de seleção de jogos pode ser acessada a qualquer momento pressionando a tecla , ou através de um toque curto na tecla Liga/Deslida, seguido da seleção de “Não”.

Tecla Animação

Toca uma música aleatória com uma divertida animação.

Tecla Emoticon

Insere um emoticon quando você estiver escrevendo uma mensagem de texto para a Barbie®.



Pressione a tecla Menu



Pressione a tecla Animação



Pressione a tecla Emoticon

8

Mensagem

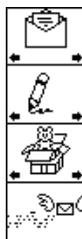
Simula o sistema de mensagem de texto utilizado nos equipamentos de comunicação utilizados atualmente.

1. O jogador pode utilizar as teclas de setas e a tecla Confirmar para acessar as três categorias:

Verificar Mensagem - Receba uma mensagem da Barbie®.

Escrever Mensagem - Digite uma mensagem para a Barbie. Pressione consecutivamente as teclas A, E, I, O, U para digitá-las com os seus devidos acentos. Utilize a tecla  para inserir um emoticon. Pressione-a consecutivamente para ver as várias opções de emoticons. Pressione a tecla Confirmar para enviar.

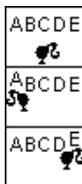
Enviar Presente - Selecione um presente para enviar para a Barbie®. Pressione a tecla Confirmar para enviar.



Música

Desenvolve habilidades de memória e a capacidade de seguir instruções:

1. A Barbie® irá apresentar uma sequência de sons, um de cada vez.
2. Números ou letras irão representar pilhas diferentes. Quando tocar um som, o número ou letra ficará em destaque.



12

Controle de Volume

Ajusta o volume. As opções são baixo, médio e alto.

Controle de Contraste

Ajusta o contraste da tela. As opções são baixo, médio e alto.

Tecla Resposta

Revela a resposta correta de uma questão.

Tecla Repetir

Repete a instrução de uma questão.



Pressione a tecla Volume



Pressione a tecla Contraste



Pressione a tecla Resposta



Pressione a tecla Repetir

9

Capítulo 4

Atividades

Letras

Ensina as letras do alfabeto e apresenta a animação do vocabulário associado a ela.

1. A Barbie® pedirá que o jogador pressione uma letra para aprender uma palavra.
2. A letra será apresentada e a Barbie® irá ensinar uma palavra que inicia com a mesma letra.

3. O jogador terá que repetir a sequência de sons, pressionando as teclas corretas.
4. O jogador deverá memorizar a sequência como foi construída, um som de cada vez.

Capítulo 5

Resolução 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. No entanto, erros podem ocasionalmente ocorrer. É importante que você saiba que estamos sempre atentos aos nossos produtos e encorajamos você a ligar para o nosso Departamento de Atendimento ao Cliente caso tenha algum problema ou sugestão. Nossos representantes têm o prazer de poder ajudá-lo(a).

Antes de entrar em contato com um de nossos representantes 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?

13

3. Pressionando a mesma letra novamente permitirá ao jogador soletrar a palavra, digitando as letras.
4. Se a resposta estiver correta, a Barbie® irá pedir para o jogador que pressione uma outra letra.

Planejar

Ensina pesquisa e planejamento:

1. A Barbie® pedirá ao jogador para planejar um dia da semana.
2. O jogador terá que escolher aonde gostaria de ir, o que irá vestir, o que levará, o que irá comer e quem gostaria de levar. Utilize as teclas de setas e a tecla Confirmar para responder.

O Celular

Desenvolve habilidades de memória para identificar o objeto escondido:

1. Um objeto irá aparecer dentro de uma das três bolsas.
2. As bolsas irão mudar de posição algumas vezes.
3. O jogador terá que identificar em qual bolsa está o objeto.

Bate-papo

Desenvolve ao mesmo tempo habilidades



10

A Tela Permanece Preta ou com Imagens Anormais

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

Num ambiente com descarga estática, pode ocorrer um mal 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 produto 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

14

de leitura e resposta!

1. Uma pergunta será apresentada seguida de algumas opções de respostas para o jogador escolher.
2. O jogador pode rever a pergunta utilizando as teclas de setas.
3. O jogador precisa falar para a Barbie® a resposta que melhor combina com a pergunta, pressionando as teclas das letras A, B ou C, dependendo das opções disponíveis.

Números

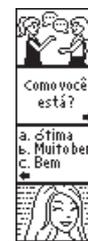
Ensina o reconhecimento de números e contagem:

1. Ajude a Barbie® a contar os biscoitos apresentados. Pressione as teclas numéricas para responder.
2. Se a resposta estiver correta, biscoitos serão adicionados ou retirados para introduzir o jogador a aritmética simples.

O Par

Desenvolve habilidades lógicas e conceito de pares.

1. A metade de uma roupa ou um acessório aparecerá na tela.
2. O jogador precisa encontrar, entre as diferentes opções, a metade que completa a figura.



11

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 numa lixeira comum. A coleta desse tipo de lixo deve ser feita separadamente, para receber tratamento especial.

15