

Aprender com os Números

(Windows 98/2000/XP/Vista)

Manual de Utilização

ANDITEC - Tecnologias de Reabilitação, Lda.
Alameda Roentgen, 9C – 1600-757 Lisboa
Tel: 21 711 01 70; Fax: 21 711 01 79
info@anditec.pt ; <http://www.anditec.pt>

Requisitos:

1 Mb de espaço em disco.

4 Mb RAM.

256 cores ou mais.

Placa de som.

O programa utiliza uma resolução de 800x600.

Instalação

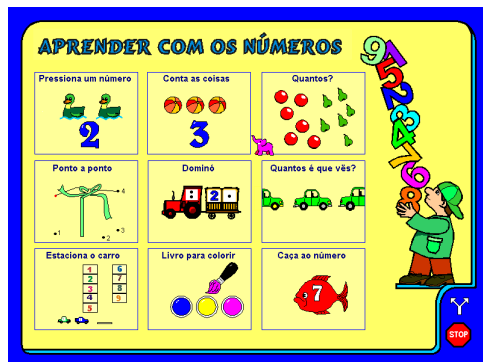
Ponha o CD na drive. Vá ao menu “Iniciar”. escolha “Executar”. Selecciona a unidade correspondente ao CD. Clique em **Setup.exe** e OK. Clique na Instalação em Português.

Responda às perguntas do programa de instalação. Introduza o número de licença que se encontra na caixa. Durante a instalação é criado um novo grupo com o nome **Läramera**. Neste grupo vai encontrar o ícone do programa. Faça duplo clique no ícone para iniciar o programa. O CD tem que estar na drive cada vez que desejar utilizar o programa.

Introdução

Aprender com os Números foca a aprendizagem dos números até 9. Pode ser utilizado com o rato, um ou dois manipululos, um écran táctil, ou um teclado de conceitos. As opções são guardadas automaticamente.

O programa começa com um menu com nove opções.



Menu de Opções



Clique neste símbolo para definir as opções do programa. Clique em OK para voltar ao menu principal.

PARÂMETROS

**Dificuldade**

- ☐ Fácil
- ☐ Médio
- ☐ Difícil
- ☒ Misto

**Controle**

- ☒ Rato
- ☐ Dois manipul
- ☐ Um manipul

**Som**

- ☒ Som
- ☒ Menu musical

☐ Bloquear Saída

☒ Ir automaticamente para a próxima actividade



Cursor do Rato

Pode escolher o cursor do rato.

Bloquear Saída

Bloqueia a saída do programa. Se esta opção estiver activa não aparecerá no écran sinal de saída e terá que sair do programa pressionando as teclas <Ctrl> e <Enter> em simultâneo.

Clique numa das imagens para iniciar a actividade.

1. Pressiona um Número



Os objectos aparecem no écran de diversos modos.

2. Conta as Coisas



Pressione o número correspondente ao número de objectos que estão no écran.

3. Quantos?



Para contar os objectos que aparecem no écran.

4. Ponto a Ponto



Pressione os números na ordem correcta; quando tiver terminado aparece uma animação!

5. Dominó



Ponha os atrelados no tractor.
O modo “Fácil” tem 4 atrelados, o
“Médio” 7 atrelados, e o “Difícil”
tem 7 atrelados com adições até 9.

6. Quantos é que Vês?



Um certo número de objectos passa
no écran. Terá que se lembrar do
número.

7. Estaciona o Carro



Os carros vão aparecendo. Terá que
encontrar o lugar certo para
estacionar escolhendo o número
correcto.

8. Livro de Colorir



Os campos têm que ser coloridos de
acordo com os números.

9. Caça ao Número



Aparecem peixes com diferentes
números. Tem que carregar no
número correspondente antes que o
tubarão coma o peixe.

Clique neste símbolo para aumentar ou diminuir a velocidade
do jogo.

