MONDI kid

para os pais

MANUAL DO JOGO

Como abrir, instalar e jogar o jogo feito com os desenhos do teu pequenote.





mondikid.pt · info@mondikid.pt

desenhos da Lia

NESTE MANUAL

Lê com calma, de uma vez ou aos bocadinhos. Está tudo também em mondikid.pt.

O que recebes 3

Pôr o jogo no ecrã principal 4

A primeira vez 6

Como se joga 7

Os botões do jogo 8

A caderneta de cromos 9

Se alguma coisa não funcionar 11

Para os pais 12

importante



O link é só da família

Quem tem o link abre o jogo, que tem o nome, a voz e os desenhos da criança. Não o publiques nas redes sociais. Se ele se espalhar, escreve-nos: trocamos o link e o novo aparece na tua conta.

O QUE RECEBES

Fica tudo na tua conta, em mondikid.pt. O link do jogo também vai no email de entrega.



O link do jogo

Abre o jogo no telemóvel, no tablet ou no computador. É o mais importante: guarda-o bem.



A caderneta de cromos

Em PDF, para imprimir. Os cromos são os desenhos da criança, para recortar e colar.



O cartão-oferta

Em PDF, com um código QR. Se o jogo for uma prenda, imprime-o e embrulha-o.



Uma cópia do jogo

Um ficheiro só, para guardar no computador. Abre mesmo sem internet.

PÔR O JOGO NO ECRÃ PRINCIPAL

O jogo abre no navegador, como um site: não se instala nada da loja de aplicações. Mas, se o puseres no ecrã principal, fica com um ícone ao lado das outras aplicações e abre em ecrã inteiro. É a melhor forma de a criança jogar.

iPhone e iPad

1. Abre o link do jogo no **Safari**.
2. Toca no botão de partilhar , o quadrado com uma seta para cima. Nas versões mais recentes, está dentro do menu **…**
3. Escolhe **Adicionar ao ecrã principal**.
4. Toca em **Adicionar**.

Android

1. Abre o link do jogo no **Chrome**.
2. Toca nos três pontos ⋮, em cima à direita.
3. Escolhe **Instalar aplicação** ou **Adicionar ao ecrã principal**.
4. Toca em **Instalar**. O ícone aparece nas aplicações ao fim de uns segundos.

NOUTROS APARELHOS

Telemóveis Samsung e computadores têm passos um pouco diferentes.

Telemóveis Samsung

Se o link abrir no **Samsung Internet**, o mais fácil é abri-lo no Chrome e seguir os passos do Android.

Para ficar no Samsung Internet: toca em ☰ (em baixo à direita), escolhe **Adicionar página a** e depois **Ecrã principal**. Se aparecer um aviso, toca em **Mais detalhes** e em **Instalar mesmo assim**.



O jogo também ajuda. No ecrã de entrada há o botão **Adicionar app**, que mostra os passos certos para o teu telemóvel. Depois de o jogo estar no ecrã principal, o botão desaparece.

No computador

Abre o link no Chrome, no Edge, no Safari ou no Firefox. Não é preciso instalar nada.

A cópia para guardar: na tua conta, descarrega a cópia do jogo e guarda-a junto das fotos da família. Para jogar, abre o ficheiro com dois cliques.

Funciona sem internet e continua a funcionar mesmo que um dia o jogo saia do site. No iPhone e no iPad este ficheiro não abre: aí, usa o jogo no ecrã principal.

A PRIMEIRA VEZ

Vale a pena a primeira aventura ser jogada em família. Depois, a criança joga sozinha: a voz explica tudo e não é preciso saber ler.

1

Abre o jogo com internet

Da primeira vez, o jogo fica guardado no aparelho. A partir daí, também funciona sem rede.

2

Toca uma vez no ecrã

Os navegadores só deixam tocar som depois de um toque.

3

Vira o telemóvel de lado

O jogo pede-o, porque o caminho é comprido. Num tablet ou no computador, não é preciso.

4

Toca em «Começar a aventura»

O jogo chama a criança pelo nome e explica o que fazer.







COMO SE JOGA

O herói é o boneco que a criança desenhou. Corre sozinho por um caminho feito com os desenhos dela, e ela decide quando salta.

Saltar e apanhar

- Toca no botão **saltar** para passar os obstáculos. No computador, usa a **barra de espaços**.
- Apanha corações, estrelas e diamantes pelo caminho, e as letras do nome.
- Nas partes em que o herói voa, a criança segura as setas grandes ou toca no ecrã à altura para onde ele deve ir. Sem tocar, ele segue sozinho o caminho. No computador, usa as setas ↑ ↓.

Perguntas e escolhas

- A voz faz perguntas à medida da idade: contar, letras, cores e palavras em inglês.
- Pelo caminho, a criança escolhe: um fruto da árvore, a cor do caminho, um animal para ir com ela.
- No fim de cada aventura, o diário conta o que ela fez e ela ganha um cromo novo.

OS BOTÕES DO JOGO



O jogo da Lia, com o telemóvel deitado.

1. **Pausa:** o jogo fica à espera.
2. **Início:** volta ao ecrã de entrada.
3. **Velocidade:** mais devagar ou mais depressa.
4. **Voz:** liga e desliga a voz.
5. **Música:** liga e desliga a música.
6. **Sair:** pergunta e fecha o jogo.
7. **As letras do nome:** acendem-se quando são apanhadas.
8. **O que já apanhou:** estrelas, corações e diamantes. A gota é a água: quando está a acabar, aparece uma fonte.
9. **Saltar.** No computador, a **barra de espaços**.

A CADERNETA DE CROMOS

Os 20 cromos são os desenhos da própria criança. Há uma caderneta dentro do jogo e outra em papel, para imprimir.

No jogo

- Cada aventura dá um cromo. Para ver os que já tem, toca em **Caderneta**, no ecrã de entrada.
- Com os 20 cromos, a caderneta fica completa: aparece um cromo dourado e a voz lê a mensagem que a família escreveu.
- Depois disso, o jogo continua: os cromos que ela voltar a ganhar ficam brilhantes.





Os cromos do jogo ficam guardados só no aparelho onde ela joga. Não nos chega nada. Se ela jogar em dois aparelhos, cada um tem a sua caderneta. Limpar os dados do navegador, ou jogar numa janela privada, apaga os cromos ganhos.

A CADERNETA EM PAPEL

Está na tua conta, em PDF. Tem 6 páginas: 5 quadradas e uma folha A4 com os cromos.

O que tem

1. **A capa**, com o nome da criança.
2. **A caderneta** (páginas 2 a 4): os 20 lugares numerados e o do cromo dourado. A página 4 é para preencher quando ficar completa.
3. **A mensagem da família** (página 5).
4. **Os cromos para recortar** (página 6). Cada cromo tem o número e a cor do seu lugar.









Como imprimir

Imprime a cores, em folhas A4, no tamanho real. As páginas quadradas ficam com 20 × 20 cm: corta pela beira creme.

A folha dos cromos fica melhor em papel autocolante A4. Em papel normal, cola os cromos com cola em bastão.

Uma ideia: sempre que a criança ganhar um cromo no jogo, recorta o cromo com o mesmo número e ela cola-o no lugar certo. A caderneta em papel vai-se enchendo ao mesmo tempo que a do jogo.

SE ALGUMA COISA NÃO FUNCIONAR

Não se ouve a voz
Toca uma vez no ecrã. Sobe o volume e confirma que o telemóvel não está em silêncio. Se houver auscultadores Bluetooth ligados, o som pode estar a ir para lá. No Android, o botão **a voz não se ouve?**, no jogo, mostra como instalar a voz em português.

O jogo fica pequeno ou ao alto
Vira o telemóvel de lado. Se o ecrã não rodar, desliga o bloqueio de rotação nas definições rápidas.

Não abre sem internet
Abre-o uma vez com internet antes da viagem e deixa a criança jogar um bocadinho. Depois já abre sem rede.

Os cromos desapareceram
Acontece quando se limpam os dados do navegador ou se joga numa janela privada. Os cromos ficam guardados só nesse aparelho, por isso não os conseguimos recuperar.

Mudei de telemóvel
Abre o link no telemóvel novo e põe o jogo outra vez no ecrã principal. Os cromos ganhos no telemóvel antigo não passam para o novo.

O link espalhou-se
Escreve-nos. Trocamos o link e o novo aparece na tua conta.

PARA OS PAIS

- Sem anúncios, sem chat e sem compras dentro do jogo.
- O jogo não pede dados à criança, e o que ela faz no jogo não nos chega.

- As fotos dos desenhos são apagadas 30 dias depois da entrega.
- O jogo fica online pelo menos 3 anos. A cópia e a caderneta ficam contigo para sempre.

Alguma dúvida? Escreve-nos, de preferência do email da tua conta. Diz-nos qual é o aparelho (por exemplo, «iPhone 12» ou «Samsung A52») e o que acontece.

info@mondikid.pt

MONDI kid

