

O **MANUAL DE INSTRUÇÕES** é um gênero textual do tipo injuntivo, que tem a função de ensinar a montar, operar, armazenar e conservar um equipamento. O Manual de Instruções serve também para apresentar regras de jogos.

Por se tratar de texto utilitário, a redação é econômica, com vocabulário simples. Os verbos são empregados no Infinitivo (Fazer...; Montar...; Conectar... etc.) ou no Imperativo (Faça...; Monte...; Conecte... etc.). As técnicas descritivas são utilizadas na redação dos manuais (cor, espessura, largura etc.).

O Manual deve ser um passo a passo para que, ao final das instruções, o equipamento (ou o jogo) esteja pronto para ser usado e, além disso, o usuário saiba como manuseá-lo, limpá-lo, guardá-lo etc. Geralmente, os “passos” são numerados.

**IMPORTANTE:** Cada equipamento tem suas particularidades. É preciso pensar também em instruções a respeito de: assistência técnica e garantia; riscos a que estão expostos os usuários; cuidados especiais; voltagem; manutenção; descarte; procedimentos a serem adotados em situações de emergência etc. Em caso de jogos: objetivos; indicação por faixa etária; número de participantes; penalidades etc.

Por exemplo:

#### MANUAL DE MONTAGEM – PRATELEIRA PLUS ULTRA

- 1) Verifique todas as peças antes de começar a montagem: 1 base marrom; 4 intermediárias brancas; 10 travas; 36 parafusos com arruelas.
- 2) Ao separar as peças e ferragens, cuide para não danificá-las.
- 3) Monte a prateleira no chão; para isso, utilize a própria embalagem para proteger a prateleira.
- 4) Comece a montagem etc., etc.

Outro exemplo:

#### MANUAL DE INSTRUÇÕES – TUFÃO SUPER MAIS

- INDICAÇÃO:** 6 a 8 anos.  
**PARTICIPANTES:** 2 a 4 jogadores e 1 juiz.  
**20 PEÇAS:** 1 tabuleiro; 1 cartela com 12 pinos; 1 cartela com pinos de penalidade; 1 cartela com 4 pinos-coringa.  
**OBJETIVO:** Percorrer e transpor os obstáculos do tabuleiro. Ganha o jogador que chegar primeiro.

Para montar o jogo:

- 1) Destacar da moldura os pinos 12 (azuis e verdes). Se necessário, utilizar uma tesoura.
- 2) Abrir o tabuleiro em uma superfície plana.
- 3) Separar os pinos por cores e dividi-los com o número dos jogadores. Em caso de número ímpar, descartar os pinos que sobraem etc., etc.

**PROPOSTA DE REDAÇÃO:** Invente um jogo de tabuleiro, destinado a crianças de 8 a 10 anos, e escreva o **MANUAL DE INSTRUÇÕES** - “TÚNEL DO TEMPO” é o tema do jogo – os jogadores pretendem chegar depressa ao futuro, mas alguns entraves surgem ao longo do trajeto e, por vezes, eles precisam retroceder – tempestades, erupções vulcânicas, derretimento de geleiras, invasão de extraterrestres e até mesmo uma boiada que atravessa a pista... sempre embargam o caminho! Mas há situações que os fazem avançar: um voo de parapente, uma viagem espacial...

Escreva, aproximadamente, 20 linhas. Não economize criatividade!