

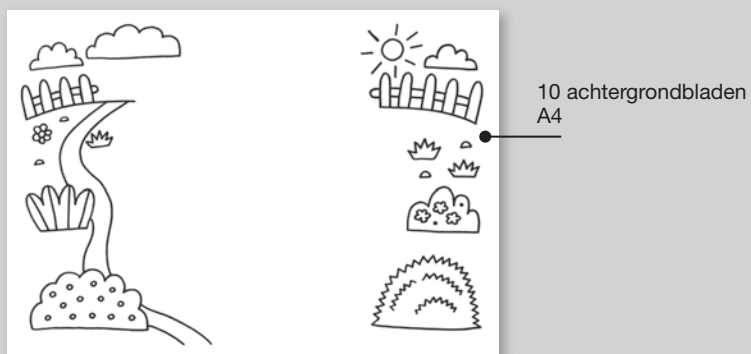
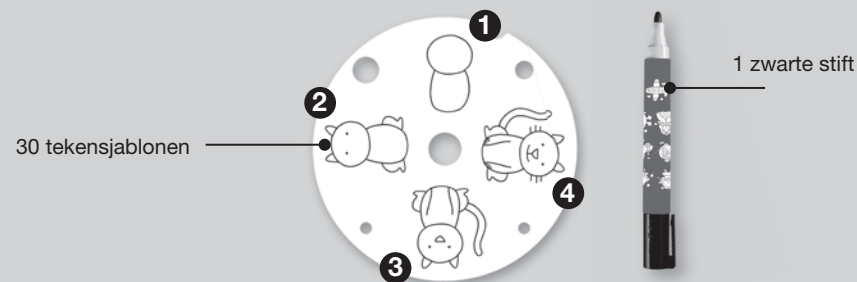
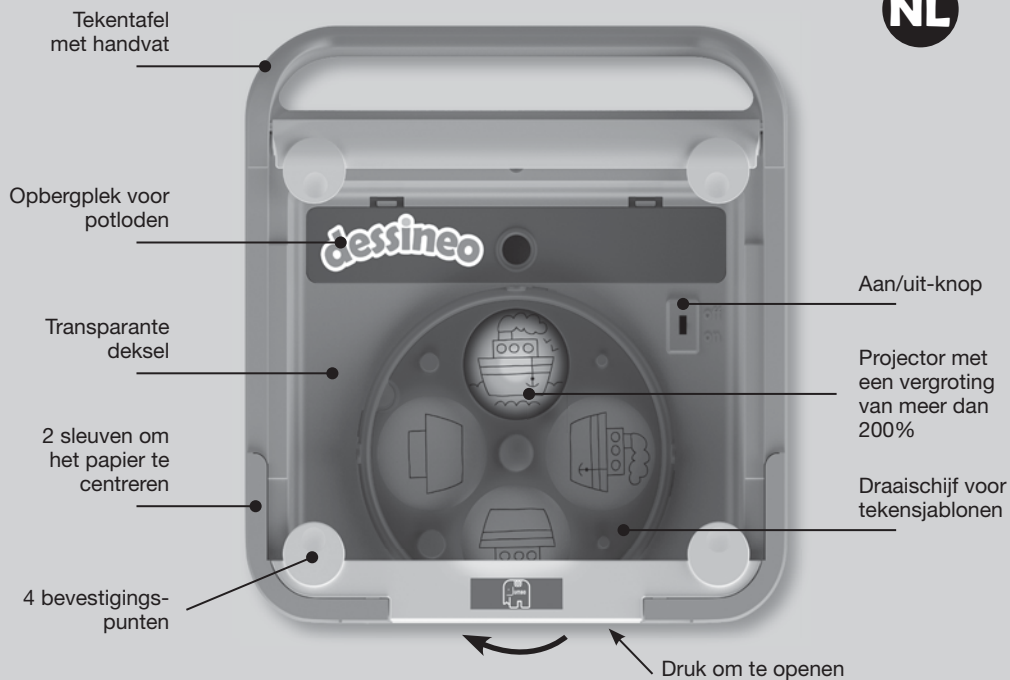
dessineo

stap voor stap • pas à pas



**Handleiding
Instructions**

4+



Mijn eerste spel om te leren tekenen!

Dessineo is speciaal ontworpen voor kinderen van 4 jaar en ouder. Het kind leert op een eenvoudige en leuke manier stap voor stap tekenen. Met eenvoudige vormen zoals een cirkel, vierkant en driehoek, tekent het kind een poes, kerstman, vliegtuig...

De tekenvellen zijn al voorbedrukt met inspirerende achtergronden: een zee voor de vis, het heelal voor de raket en een sneeuwlandschap voor de kerstman!

Het spel stimuleert de creativiteit en fantasie van het kind.

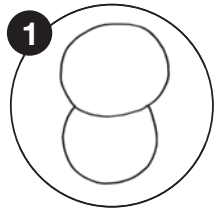
Hoe werkt het?

1. Kies een van de **transparante sjabloonschijven** en leg deze in de **draaischijf**. Bijvoorbeeld de vis. Druk op de **knop** om de **projector aan te zetten**.
2. Kies een van de **achtergrondbladen** (bijvoorbeeld de zee) en leg dat op het **transparante deksel** van de projector tussen de vier bevestigingspunten, zodat het blad **goed blijft liggen**.
3. Draai de schijf met het tekensjabloon naar **cijfer 1**. De **eerste stap** van de tekening wordt nu geprojecteerd: een grote ovaal voor het lichaam en 2 boogjes voor de vinnen. Trek de eerste lijnen over met de **stift**.
4. Draai de schijf naar de **stap 2** en teken het hoofd, de grote vin en de staart.
5. Teken in **stap 3** het oog, de mond en de strepen, en kijk: er is een vrolijke vis verschenen!
6. In **stap 4** komen er nog belletjes, een zeester en een klein visje bij. Tot slot kan de tekening nog worden ingekleurd. Knap gedaan!

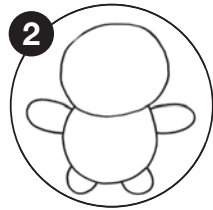
Let op! Haal voor gebruik de beschermfolie van de sjabloonschijven.

Stap voor stap

Duidelijke sjablonen, oplopend in moeilijkheid, voorbedrukte achtergrondbladen met verschillende decors. Kies een eenvoudig sjabloon om mee te beginnen ★☆☆:



stap 1



stap 2



stap 3



stap 4

NIVEAU ★☆☆
meisje, jongen, ruimtemannetje, kip, uil, vlinder, vis, poes, panda, huis, bloem.

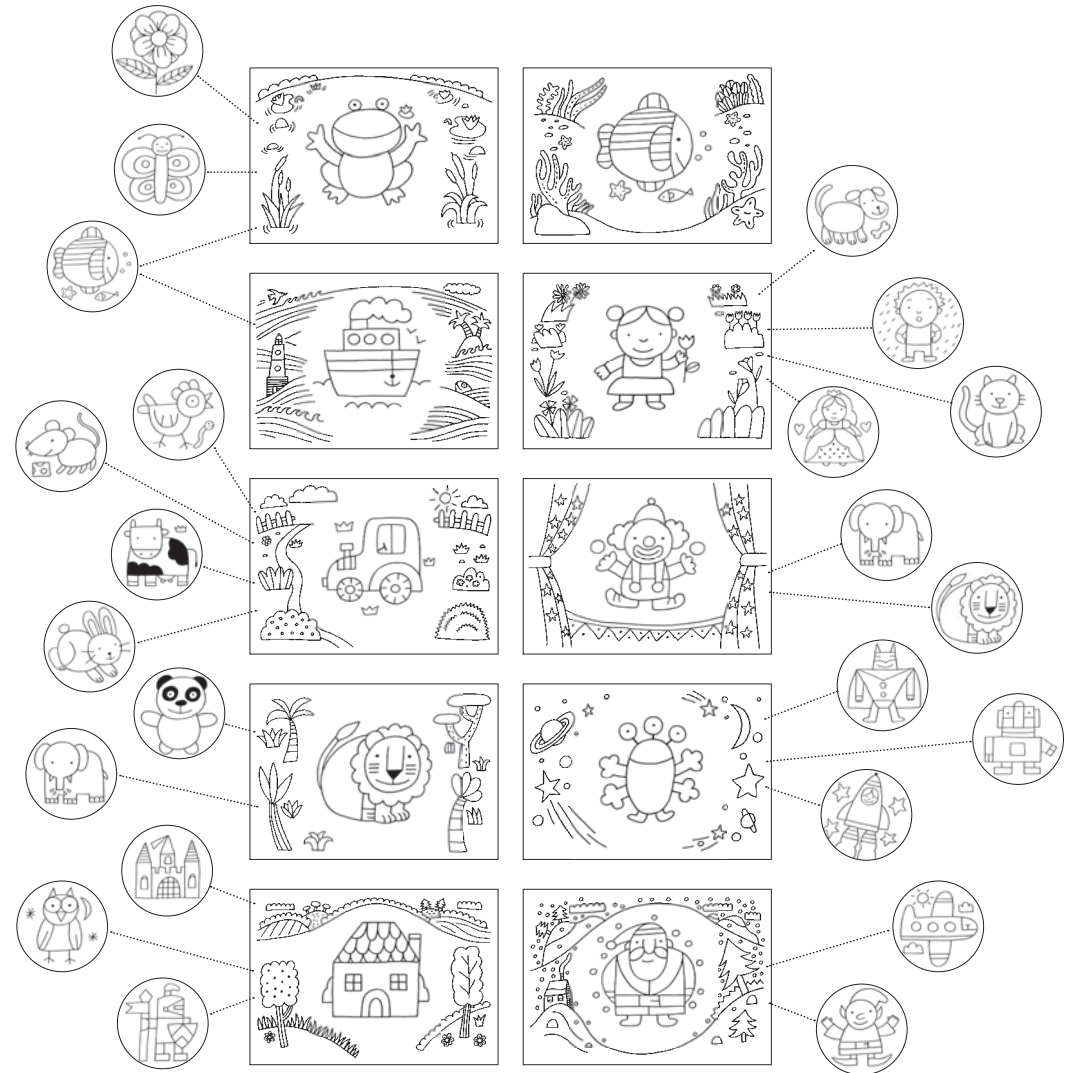
NIVEAU ★★☆☆
robot, superheld, prinses, clown, kabouter, hond, muis, kikker, konijn, boot, raket.

NIVEAU ★★★☆☆
kerstman, ridder, koe, olifant, leeuw, tractor, vliegtuig, kasteel.



Als een vis in het water!

Kies een achtergrondblad dat past bij het sjabloon:



Natuurlijk kan een prinses ook in de ruimte vliegen en kan een superheld in de zee zwemmen. Alles is mogelijk met Dessineo!

Je kunt ook eigen tekeningen maken op andere vellen (standaardformaat A4).

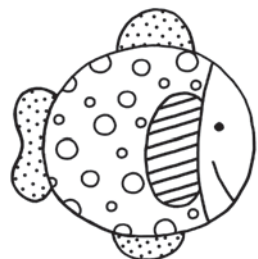
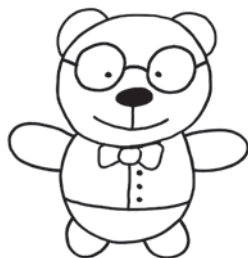
Tekenen is leuk!

Het kind kan op elk moment stoppen met het sjabloon en verder tekenen volgens zijn eigen fantasie:

• gezichtsuitdrukkingen, kapsels, kleding, accessoires...

Teken bijvoorbeeld:

- ... een bril voor de beer
- ... een vlinderdas voor de clown
- ... een meisje met een lange broek
- ... kleren voor de dieren
- of nog meer voeten voor het ruimtemannetje!



• versieringen met stippen, strepen, ruiten, hartjes...

Versier bijvoorbeeld:

- ... de vleugels van de vlinder
- ... de jurk van de prinses
- ... de schubben van de vis
- ... de vlekken van de koe

Let op! Alle onderdelen van de verpakking - plastic zakjes, bandjes, clips, kartonnetjes, folie - horen niet bij het spel en moeten buiten het bereik van kinderen worden gehouden.

Batterijen inleggen

- Maak het batterijcompartiment aan de onderkant open met een schroevendraaier.
 - Leg de 4 LR6-batterijen (1,5 V) erin.
- De richting van de polen is in de houder aangegeven.
- Sluit het batterijcompartiment en draai de schroef weer aan.

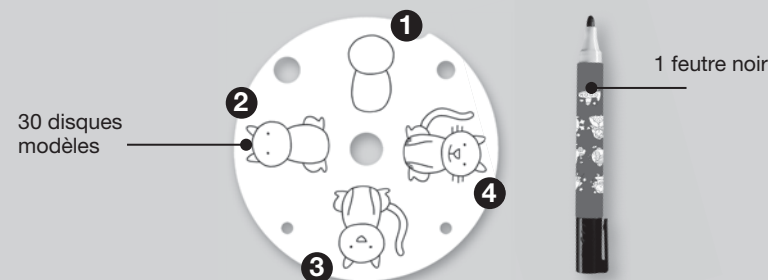
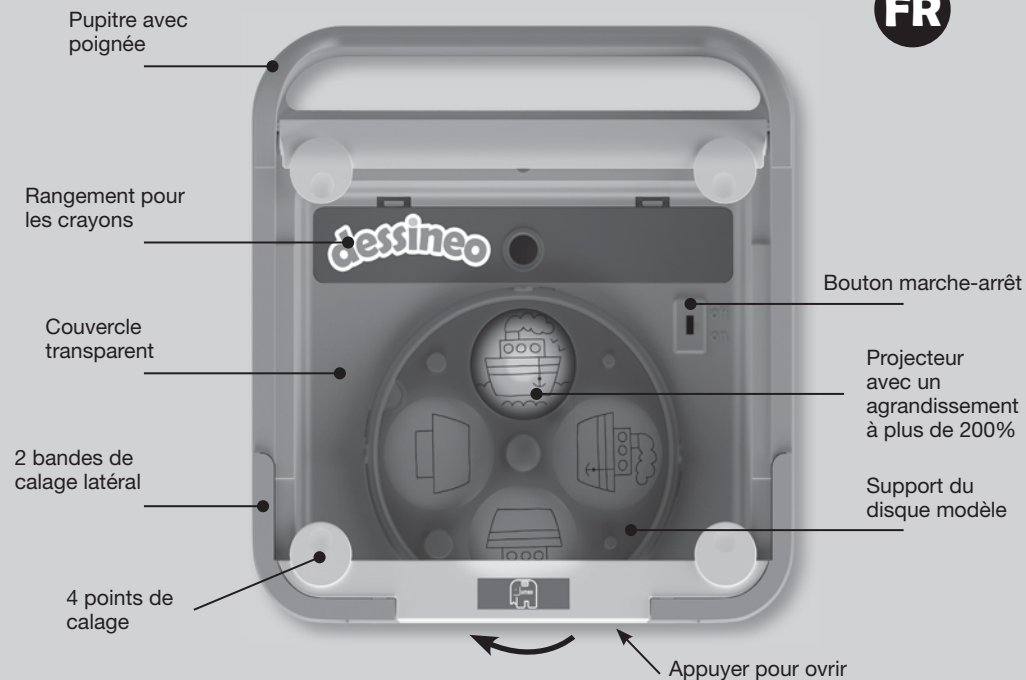
Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (4x 1,5V AA (LR6)) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.

WAARSCHUWING:

- Probeer niet-oplaadbare batterijen niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.
- Batterijen niet bijgesloten.

Onderhoud:

- Het spel kan worden gereinigd met een schone vochtige doek.
 - Bescherm het spel tegen zonlicht. Houd het spel uit de buurt van warmtebronnen.
 - Houd het spel uit de buurt van vochtige plaatsen en water.
- Bewaar deze instructies voor later gebruik.



Mon premier jeu pour apprendre vraiment à dessiner

Dessiné a été spécialement conçu pour l'enfant de 4 ans et plus. C'est une méthode simple et ludique qui accompagne l'enfant pas à pas. À partir d'un répertoire de formes simples : cercle, carré, triangle, l'enfant dessine un chat, un bonhomme, un avion...

L'illustratrice a imaginé des décors pour accompagner les dessins : le poisson dans la mer, la fusée dans l'espace et même le père Noël dans un paysage de montagne sous la neige !

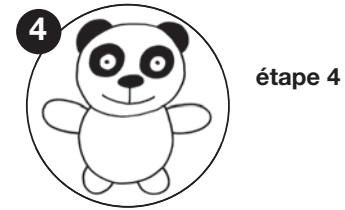
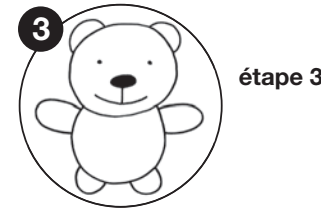
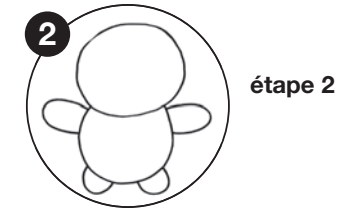
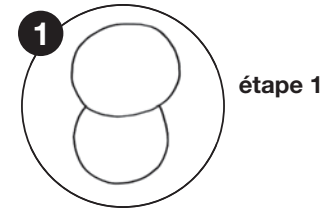
C'est un jeu qui stimule la créativité et l'imagination.

Comment jouer ?

1. L'enfant choisit un **disque modèle transparent** et le place sur le **support** au fond du jeu. Il choisit par exemple le poisson. Il met le **bouton** sur marche pour **allumer le projecteur**.
2. Puis il choisit une **planche décor** (par exemple, le fond-marin) et la pose sur le **couvercle transparent** entre les 4 points pour bien **caler** sa feuille.
3. Il tourne le support jusqu'au **chiffre 1**. La **1ère étape** du modèle apparaît en transparence : un grand ovale pour le corps et 2 petits demi-cercles pour les nageoires. Avec le **feutre**, l'enfant réalise ses premiers tracés.
4. Il tourne le support sur la **2ème étape** et trace un arc de cercle pour la tête, la nageoire centrale et la queue.
5. À l'**étape 3**, l'enfant dessine l'oeil, la bouche et des rayures du poisson : tiens, un poisson qui sourit !
6. À l'**étape 4**, il fait des petites bulles, une étoile de mer et un tout petit poisson. Et enfin, l'enfant met son dessin en couleur comme il en a envie... Bravo l'artiste !

Pas à pas...

Des modèles très clairs, de difficulté progressive, des décors riches et variés. Pour commencer, l'enfant choisit un modèle simple ★☆☆ :



NIVEAU ★☆☆
fille, garçon, extra-terrestre, poule, chouette, papillon, poisson, chat, panda, maison, fleur.

NIVEAU ★★☆☆
robot, super-héros, princesse, clown, lutin, chien, souris, grenouille, lapin, bateau, fusée.

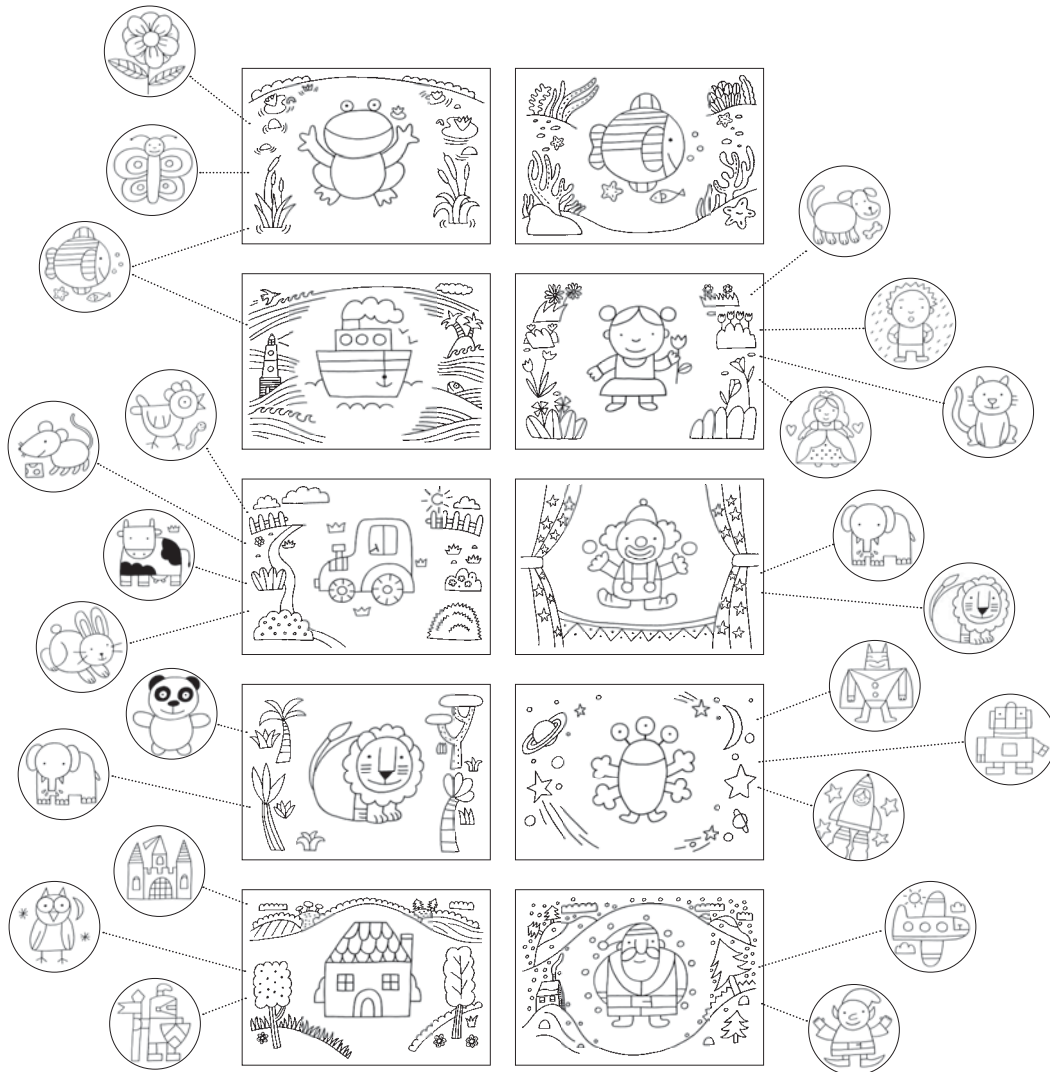
NIVEAU ★★★☆☆
père Noël, chevalier, vache, éléphant, lion, tracteur, avion, château.



Attention ! Retirer les protections en plastique des disques modèles avant la première utilisation.

Comme un poisson dans l'eau !

Puis l'enfant choisit un **décor** pour aller avec son **modèle** :



Et pourquoi pas une princesse dans l'espace et un super-héros au fond de l'eau ? Tout est possible avec Dessinéo !

L'enfant peut aussi créer ses propres décors sur n'importe quelle feuille de papier (format standard A4).

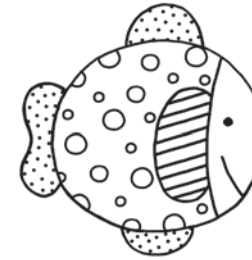
Dessiner, c'est très chouette !

À tout moment, l'enfant peut s'arrêter à une étape pour laisser libre cours à son imagination et inventer son propre dessin en variant :

• les expressions du visage, les coiffures, les vêtements, les accessoires...

Il peut dessiner :

- ... des lunettes à l'ours
 - ... un noeud papillon au clown
 - ... une fille en pantalon
 - ... des vêtements aux animaux
- et même des pieds supplémentaires à l'extra-terrestre !



• les motifs avec des pois, des rayures, des damiers, des coeurs...

Il peut décorer :

- ... les ailes du papillon
- ... la robe de la princesse
- ... les écailles du poisson
- ... les taches de la vache

Attention ! Tous les éléments d'emballage tels que sacs en plastique, cordons et colliers de fixation, cales cartonnées, films plastiques, ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de portée de l'enfant.

Mise en place des piles :

- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le pupitre à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 4 piles LR6 de 1,5 V en respectant les indications de polarité inscrites sur le compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Consultez les indications reprises sur l'emballage des piles achetées. Insérez des piles (4x 1,5V AA (LR6)) neuves dans le compartiment prévu à cet effet en vérifiant le sens.

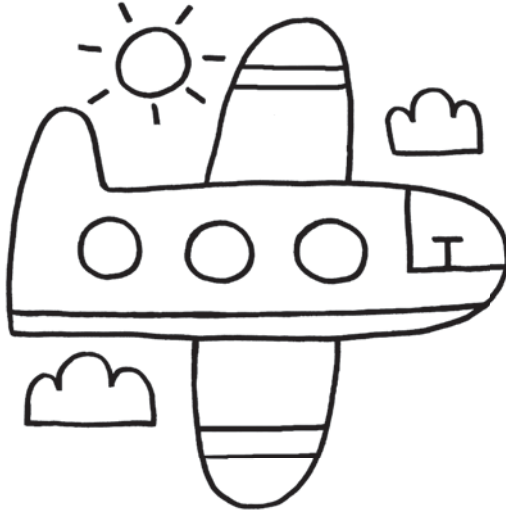
ATTENTION:

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours l'aide d'un adulte pour recharger les piles.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que les piles recommandées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes de support des piles.
- Piles non incluses.

Entretien :

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
 - Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
 - Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.
- Veillez conserver cette notice pour référence ultérieure.





Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19572