

dessineo

stap voor stap • pas à pas
Schritt für Schritt



Teken personages in
3 stappen

Dessine les personnages en
3 étapes

Zeichne Figuren in
3 Schritten

Handleiding • Instructions • Anleitung

Sleuven om de sjablonen vast te zetten

Encoches pour fixer les modèles

Aussparungen zum Einlegen der Schablonen

Schakelaar voor stappen 1, 2 en 3

Interrupteur Étapes 1, 2 et 3

Schalter für die Schritte 1, 2 und 3

Klem
Pince
Klemme

Lichttafel
Tablette lumineuse
Leuchttafel

Ledlampjes
Lampes LED
LED-Leuchten



Opbergvak voor sjablonen en markerstift

Compartment pour ranger les modèles et le feutre

Aufbewahrungsfach für Schablonen und Marker

24 sjablonen

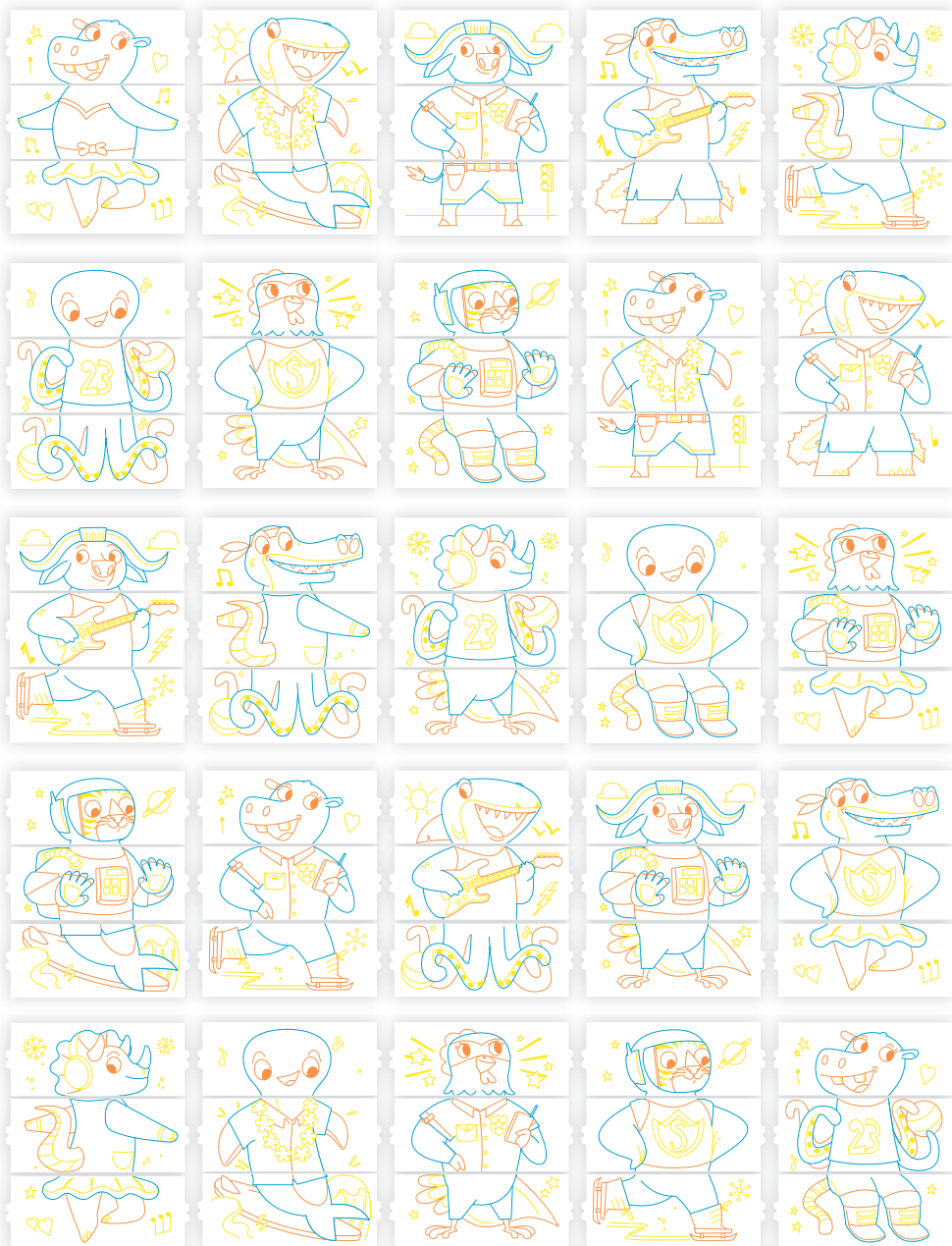
24 modèles

24 Schablonen

1 zwarte markerstift
1 feutre noir
1 schwarzer Marker



500 + combinaties
+ de 500 combinaisons
+ 500 Kombinationen





Mijn eerste spel om personages te tekenen

Dessineo Characters is speciaal ontworpen om kinderen **vanaf 6 jaar** op een leuke manier hun **tekenvaardigheden** te laten ontwikkelen.

Kinderen **combineren** en **tekenen** de verschillende sjablonen met veel plezier in **3 eenvoudige stappen**. Door de stappen raken de kinderen bekend met het tekenen van personages: **1) omtrek, 2) uitdrukkingen en 3) laatste details**.

Met het slimme stapsgewijze lichtstelsel kunnen de kinderen heel eenvoudig een **leuk personage** tekenen waarmee ze hun kamer kunnen versieren of dat ze kunnen weggeven.

Hoe gaat het in zijn werk?

1. Je kunt kiezen uit **24 sjablonen** om je personage te maken, wat in combinatie in totaal **meer dan 500 verschillende** personages oplevert.
2. Kies je **combinatie**, open de **klem** en leg de **3 sjablonen** op de **lichttafel** met behulp van de speciale sleuven.
3. Leg er een **wit vel papier** (A4) op en sluit de klem, zodat het papier niet **verschuift**.
4. Zet de **schakelaar** in **stand 1**. Het scherm **licht rood op**, waardoor je de omtrek van het personage kunt zien. Trek deze om met de markeerstift.
5. Zet de schakelaar in **stand 2**. Het **groene lichtje** gaat branden voor de tweede stap van het tekenen, de uitdrukkingen, een gitaar, schaatsen... Die triceratops is helemaal te gek!
6. Tot slot zet je de schakelaar in **stand 3**. Je ziet nu de **laatste details** waarmee je je personage kunt afmaken. Klaar!
7. Wil je je personage **inkleuren**, dan kun je dat nu doen. Of vind je je personage in zwart-wit mooier? Dan kun je het laten zoals het is en begin je gewoon aan een volgend personage.



Creëer je
personage!

Combineer de sjablonen, creëer je personages
en leg ze op het nachtkastje naast je bed.



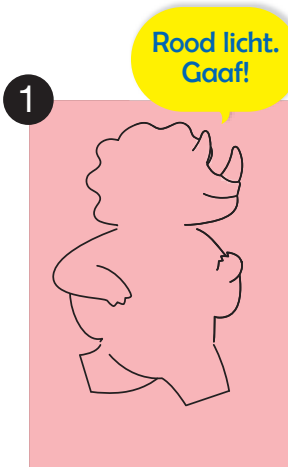
Aan
de slag!

Leg er een wit vel papier
bovenop.

Tip: Je kunt makkelijker tekenen in een kamer die niet al te licht is.

Stap voor stap

Nadat er een combinatie van sjablonen is gekozen, kunnen de kinderen door het slimme stapsgewijze lichtstelsel in 3 stappen het personage tekenen.



Stap 1 - Omtrek



Stap 2 - Uitdrukkingen



Stap 3 - Laatste details

Creëer meer dan 500 verschillende personages!

Je kunt met de lichttafel ook allerlei andere tekeningen overtrekken.

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 plaatsen

- Maak het batterijcompartiment aan de onderkant open met een schroevendraaier.
- Leg de 3 LR6-batterijen (1,5 V) erin. De richting van de polen is in de houder aangegeven.
- Sluit het batterijcompartiment en draai de schroef weer vast.

Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen.

Nieuwe batterijen (3x 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 apparaat 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 deze leeg 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.



Dit product kan niet beschouwd worden als normaal huishoudelijk afval en dient afgegeven te worden bij een speciaal verzamelpunt voor elektrische en elektronische producten. Recyclen helpt de natuurreserves te behouden.



Mon premier jeu pour dessiner des personnages

Dessineo Characters a été spécialement conçu pour accompagner les enfants, **dès l'âge 6 ans**, dans leurs premiers **pas d'artiste**.

Les enfants s'amuse à **combiner** les différents modèles et à **dessiner** les personnages en **3 étapes simples**. Ces étapes apprennent aux enfants à dessiner des personnages : **1- le contour, 2- les expressions et 3- les derniers détails**.

Grâce à l'ingénieuse tablette lumineuse, qui s'éclaire graduellement, les enfants peuvent facilement dessiner un **personnage amusant** pour décorer leur chambre ou l'offrir en cadeau.

Déroulement du jeu

1. Choisis parmi **24 modèles** le personnage que tu souhaites créer. Combiné, cela signifie qu'il y a **plus de 500 personnages différents** !
2. Choisis ta **combinaison**, ouvre la **pince** et place les **3 pochoirs** sur la **tablette lumineuse**, en utilisant les encoches prévues à cet effet.
3. Place une **feuille de papier blanc** (A4) et ferme la pince pour **maintenir** le papier.
4. Mets l'**interrupteur** en **position 1**. L'écran **s'allume en rouge** et t'indique le contour du personnage. Dessine-le avec le feutre.
5. Mets l'**interrupteur** en **position 2**. La **lumière verte** éclaire maintenant la seconde étape du dessin, l'expression, une guitare, des patins à glace... ce tricératops ferait peur à un archéologue !
6. Enfin, mets l'**interrupteur** en **position 3**. **Les derniers détails** apparaissent, tu peux terminer ton personnage. Ça y est, tu as réussi !
7. Si tu veux **colorier** ton personnage, c'est le moment. À moins que tu le préfères en noir et blanc ? Dans ce cas, laisse-le tel qu'il est et amuse-toi à dessiner un nouveau personnage.



Regarde, ton personnage !



Au travail !

Combine les modèles pour créer ton personnage et pose-les sur ta table de chevet.

Place une feuille de papier blanc par-dessus.

Astuce : il est plus facile de dessiner dans une pièce qui n'est pas trop éclairée.

Pas à pas

Après avoir choisi une combinaison, les enfants dessinent le personnage en 3 étapes en s'aidant de l'ingénieuse tablette lumineuse à éclairage graduel.



Pas 1 - le contour



Pas 2 - les expressions



Pas 3 - les derniers détails.

Créez plus de 500 personnages différents !

Tu peux aussi te servir de la tablette lumineuse pour faire n'importe quel dessin de ton choix.

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 3 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.

Consulter les indications reprises sur l'emballage des piles achetées. Insérer des piles (3x 1,5V AA (LR6)) neuves dans le compartiment prévu à cet effet en en vérifiant le sens.

ATTENTION:

- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veiller à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demander toujours l'aide d'un adulte pour recharger les piles.
- Ne pas mélanger différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utiliser que les piles recommandées.
- Retirer toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquer 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.

Veuillez conserver cette notice pour référence ultérieure.



Ce produit ne peut être traité comme un résidu domestique normal. Il doit être déposé dans un centre de récupération de produits électriques et électroniques. Le recyclage de matériaux aide à protéger l'environnement.



Mein erstes Spiel zum Zeichnen von Figuren

„Dessineo Characters“ wurde speziell für Kinder ab **6 Jahren** entwickelt, die damit auf spielerische Weise **zeichnen lernen**.

Es macht Kindern viel Spaß, die verschiedenen Schablonen zu **kombinieren** und in **3 einfachen Schritten** lustige Figuren zu **zeichnen**.

Durch die einzelnen Schritte lernen die Kinder, Figuren zu zeichnen:

1. Umrisse, 2. Ausdruck und Einzelheiten, 3. Letzte Details.

Mit dem ausgeklügelten Leuchtsystem in drei Schritten können die Kinder ganz einfach eine **lustige Figur** zeichnen, die sie in ihrem Zimmer aufhängen oder verschenken können.

So funktioniert Dessineo

1. Du kannst aus **24 Schablonen** wählen, um deine Figuren zu zeichnen, und durch unterschiedliche Kombinationen ergeben sich **über 500 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten**.

2. Wähle deine **Kombination** aus, öffne die **Klemme** und lege die **drei Schablonen** mit Hilfe der hierfür vorgesehenen Aussparungen auf die **Leuchttafel**.

3. Lege ein **weißes Blatt Papier (A4)** obendrauf und schließe die Klemme, damit das Paper gut **liegenbleibt**.

4. Drehe den Schalter auf die **Position 1**. Der Bildschirm **leuchtet rot** auf, sodass du die Umrisse der Figur sehen kannst. Zeichne den Umriss mit dem Marker nach.

5. Drehe den Schalter auf die **Position 2**. Das **grüne Licht** beleuchtet den zweiten Schritt der Zeichnung: den Gesichtsausdruck, eine Gitarre, Schlittschuhe ... Dieser Triceratops ist ein wenig verrückt!

6. Zum Schluss drehst du den Schalter auf die **Position 3**. Jetzt siehst du einige **letzte Details** zum Nachzeichnen und dann ist deine Zeichnung komplett. Fertig!

7. Wenn du möchtest, kannst du die gezeichnete Figur jetzt **ausmalen**. Oder gefällt sie dir in Schwarz und Weiß besser? Dann kannst du sie so lassen, wie sie ist, und mit einer neuen Zeichnung anfangen.



Schau mal:
deine Figur!

Kombiniere die Vorlagen, zeichne deine
Figuren und hänge die Zeichnungen in
deinem Zimmer auf!



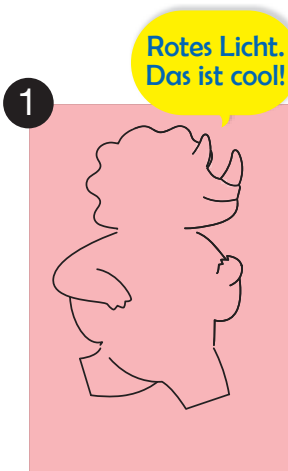
Jetzt
geht's los!

Lege ein weißes Blatt Papier
obend drauf.

Tip: Wenn es im Raum nicht sehr hell ist, kannst du die Vorlage
besser sehen und nachzeichnen.

Schritt für Schritt

Nachdem das Kind sich für eine Kombination entschieden ist, kann es
mit Hilfe des ausgeklügelten Leuchtsystems in drei Schritten die Figur
zeichnen.



Schritt 1 - Umrisse



Schritt 2 - Ausdruck und
Einzelheiten



Schritt 3 - Letzte Details

Zeichne über 500 verschiedene Figuren!

Du kannst mit der Leuchttafel auch allerlei andere Vorlagen
nachzeichnen.

Achtung! Alle Teile der Verpackung (Plastikbeutel, Schnüre, Clips, Karton, Folien) gehören nicht zum Spiel selbst und müssen von Kindern ferngehalten werden.

Batterien einlegen

- Das Batteriefach an der Unterseite mit einem Schraubenzieher öffnen.
- 3 LR6-Batterien (1,5 V) einlegen.

Die Position der Pole ist im Batteriefach angegeben.

- Das Batteriefach schließen und die Schraube wieder anziehen.

Die Angaben auf der Verpackung der gekauften Batterien beachten. Neue Batterien (3 x 1,5V AA (LR6)) mit der richtigen Ausrichtung der Pole in das Batteriefach einlegen.

WARNHINWEIS:

- Versuchen Sie nicht, Batterien aufzuladen, die nicht aufladbar sind.
- Nehmen Sie aufladbare Batterien zuerst aus dem Spiel heraus, bevor Sie sie aufladen.
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter der Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden.
- Benutzen Sie verschiedenartige Batterien nicht gleichzeitig.
- Benutzen Sie auch keine neuen und gebrauchten Batterien gleichzeitig.
- Benutzen Sie ausschließlich Batterien des empfohlenen Typs.
- Nehmen Sie leere Batterien sofort aus dem Gerät heraus.
- Achten Sie darauf, dass die Pole sich nicht berühren.
- Batterien sind nicht enthalten.

Reinigung und Instandhaltung

- Das Spiel kann mit einem sauberen feuchten Tuch gereinigt werden.
- Das Spiel muss vor Sonneneinstrahlung geschützt und von Wärmequellen ferngehalten werden.
- Das Spiel von feuchten Stellen und Wasser fernhalten.

Diese Anweisungen zum späteren Nachlesen aufbewahren.



Dieses Produkt kann nicht im Hausmüll entsorgen werden und muss zu einem Sammelpunkt für Elektrogeräte gebracht werden. Materialien wiederzuverwenden hilft, die natürlichen Ressourcen zu schonen.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands

© 2022 Koninklijke Jumbo B.V.
Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu



19892