



dessineo

passo a passo • passo a passo
passo dopo passo

Botón de apertura
Botão de abertura
Pulsante di apertura

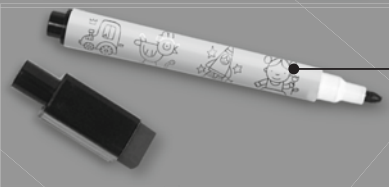
Pizarra trasparente
Ardósia transparente
Lavagna trasparente

Carril deslizante
Pista deslizante
Guida scorrevole



Láminas con dibujos
Folhas com desenhos
Schede con disegni

Marco soporte
Armação de apoio
Cornice di supporto



Rotulador borrable
Caneta de feltro apagável
Pennarello cancellabile

10 proyectos/
15 láminas doble cara
10 projetos/
15 Folhas de dupla face
10 progetti/
15 lamine fronte e retro

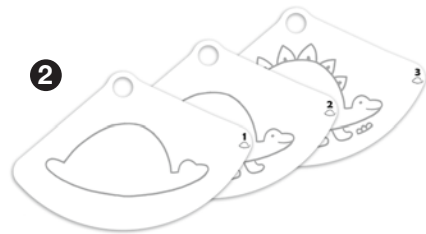
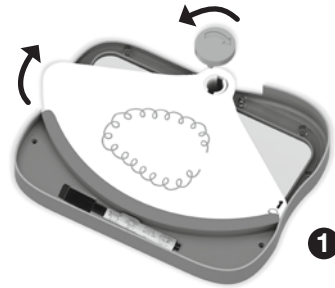


4+

Modo de colocación

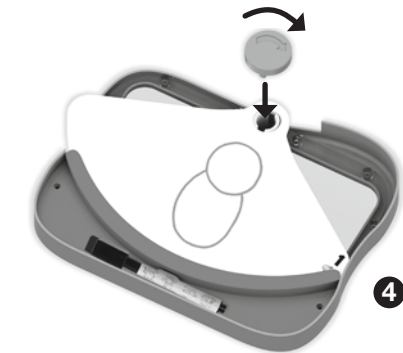
ES

1. Coloque el producto por la parte trasera, gire el botón azul en el sentido contrario de la flecha para extraer el botón. Gire las láminas hacia la izquierda para sacar del carril y extraer.



2. Coloca las 15 láminas en el orden deseado respetando el orden de los dibujos 1-2-3.

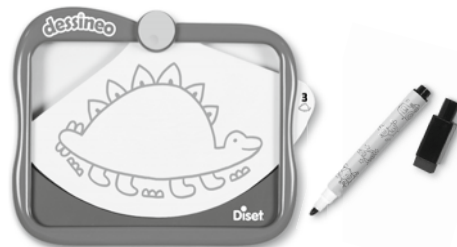
3. Inserta las láminas en el círculo verde y coloca las láminas dentro del carril rojo. De tal manera que las láminas quedarán detrás de la pizarra transparente y dentro del carril rojo.



4. Introduce en la parte posterior del botón verde el botón azul y giralo en el sentido de la flecha, hasta que el botón azul se quede fijado. De tal manera que las láminas están fijadas, pero se pueden girar fácilmente por el carril.

5. Extrae el rotulador de la parte posterior.

¡Ya está listo para utilizar!



Mi primer juego para aprender a dibujar

Dessineo ha sido **especialmente concebido** para niños de **4 años y más**. Es un método simple y lúdico que acompaña al niño paso a paso. A partir de **formas simples**: círculo, semicírculo, cuadrado, triángulo, óvalo, rectángulo, el niño dibuja una ballena, un barco o un intrépido pirata.

El niño puede **crear su propio universo** a partir los diez diseños que permiten crear todo tipo de dibujos: animales, personajes y vehículos.

Dessineo es un juego que **estimula la creatividad** y la **imaginación**.

¿Cómo jugar?

1. Escoge el orden en que quieres realizar los dibujos, colócalos respetando los pasos 1, 2 y 3 de cada proyecto.

2. Inserta las láminas. Ver el apartado de **Modo de colocación**.

3. Coge el rotulador y pintando sobre la superficie transparente ya puedes comenzar tu creación.

Paso 1: Con el rotulador, el niño realiza los primeros trazos de la lámina 1.

Paso 2: Gira la lámina 1 hasta la parte superior, dibuja los nuevos elementos que aparecen en la lámina 2.

Paso 3: Coloca la lámina 2 en la parte superior y dibuja los últimos trazos de la lámina 3 hasta que el dibujo esté acabado.

Borra el dibujo con el borrador del rotulador y comienza una nueva creación. Prueba a dibujar los proyectos tantas veces como quieras y añádeles tus propios elementos para darle tu toque personal.

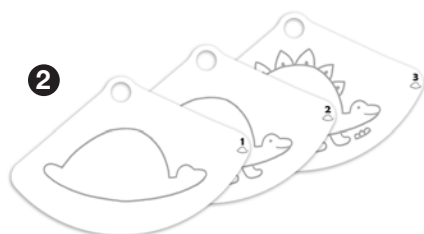
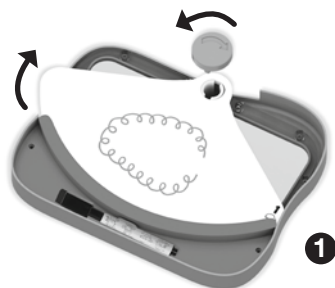
Cuando estés satisfecho con tu obra, puedes probar a reproducirla en papel, para que quede constancia de tu creación.



Modo de colocação

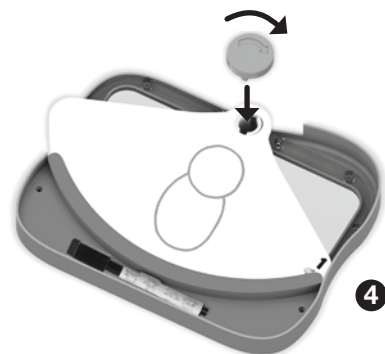
PT

1. Coloca o produto pela parte traseira e roda o botão azul no sentido contrário da seta para extrair o botão. Roda as folhas para a esquerda, para retirar da pista e extrair.



2. Coloca as 15 folhas na ordem desejada, respeitando a ordem dos desenhos 1-2-3.

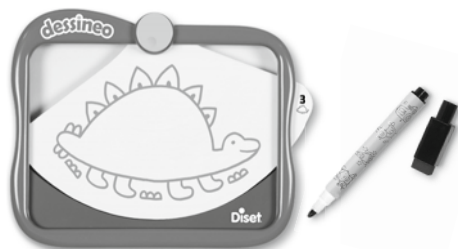
3. Introduz as folhas no círculo verde e coloca-as dentro da pista vermelha, de forma a que as folhas fiquem por trás da ardósia transparente e dentro da pista vermelha.



4. Na parte posterior do botão verde, introduz o botão azul e roda-o no sentido da seta até o botão azul ficar fixado, de modo a que as folhas permaneçam fixas, mas podendo rodar facilmente pela pista.

5. Extrai a caneta de feltro da parte posterior.

E está pronto a utilizar!



O meu primeiro jogo para aprender a desenhar

Dessineo foi especialmente concebido para crianças **a partir dos 4 anos**. É um método simples e lúdico que acompanha a criança passo a passo. A partir de **formas simples**: círculo, semicírculo, quadrado, triângulo, oval, retângulo, a criança desenha uma baleia, um barco ou um corajoso pirata.

A criança pode criar o seu próprio universo a partir das dez ilustrações que permitem criar todo o tipo de desenhos: animais, personagens e veículos.

Dessineo é um jogo que **estimula a criatividade e a imaginação**.

Como jogar?

1. Escolhe a ordem em que queres realizar os desenhos, colocando-os de forma a respeitar os passos 1, 2 e 3 de cada projeto.

2. Introduz as folhas. Consulta o ponto Modo de colocação.

3. Retira a caneta de feltro e se pintares sobre a superfície transparente poderás dar início à tua criação.

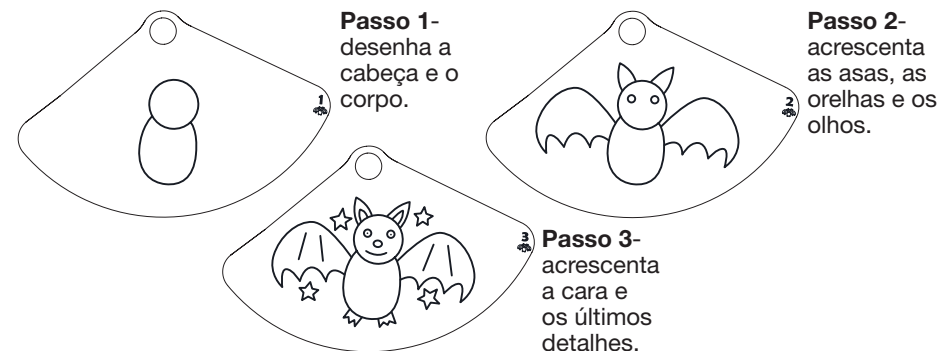
Passo 1: Com a caneta de feltro, a criança realiza os primeiros traços da folha 1.

Passo 2: Roda a folha 1 até à parte superior e desenha os novos elementos que aparecem na folha 2.

Passo 3: Coloca a folha 2 na parte superior e desenha os últimos traços da folha 3 até o desenho estar terminado.

Apaga o desenho com o apagador da caneta de feltro e começa uma nova criação. Experimenta desenhar os projetos todas as vezes que quiseres e acrescenta-lhes os teus próprios elementos para lhes dares o teu toque pessoal.

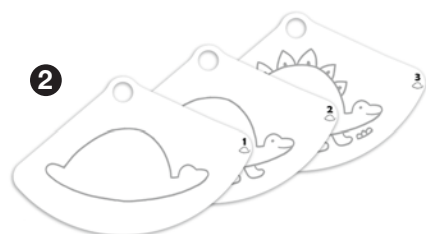
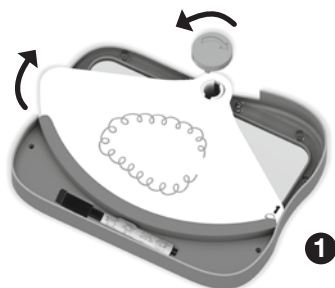
Quando estiveres satisfeito com a tua obra, podes experimentar a reprodução em papel, para ficares com um registo da tua criação.



Modalità di posizionamento

IT

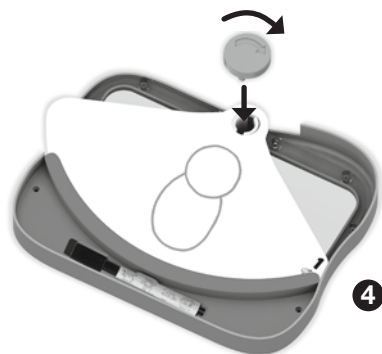
1. Colloca il prodotto con la parte posteriore in alto e gira il pulsante azzurro nel senso contrario alla freccia per estrarre il pulsante. Gira le schede verso sinistra per estrarle dalla guida.



2. Posiziona le 15 schede nell'ordine desiderato, rispettando l'ordine dei disegni 1-2-3.



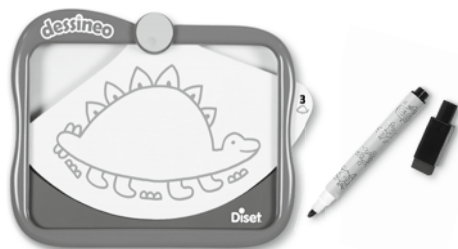
3. Inserisci le schede nel circolo verde e posizionale all'interno della guida rossa in modo che rimangano dietro alla lavagna trasparente e all'interno della guida rossa.



4. Introduci il pulsante azzurro nella parte posteriore del pulsante verde e giralo nel senso della freccia fino a quando il pulsante azzurro rimane fisso. In questo modo le schede sono fisse, ma si possono girare facilmente lungo la guida.

5. Estrai il pennarello dalla parte posteriore.

Siamo pronti per iniziare!



Il mio primo gioco per imparare a disegnare

Dessineo è stato progettato specificamente per bambini di 4 anni e oltre. È un metodo facile e divertente che accompagna i bambini passo a passo. A partire da **forme semplici**: cerchi, semicerchi, quadrati, triangoli, ellissi e rettangoli, il bambino disegna una balena, una barca o un intrepido pirata.

Il bambino può creare un universo personalizzato a partire dai dieci disegni che permettono di creare qualsiasi tipo di figura: animali, personaggi e veicoli.

Dessineo è un gioco che **stimola la creatività e la fantasia**.

Come giocare?

1. Scegli l'ordine in cui desideri effettuare i disegni e posizionali rispettando i passaggi 1, 2 e 3 di ogni progetto.

2. Inserisci le schede. Visualizza la sezione Modalità di posizionamento.

3. Prendi il pennarello e inizia a creare disegnando sulla superficie trasparente.

Passo 1: Con il pennarello, il bambino traccia i segni presenti sulla scheda 1.

Passo 2: Gira la scheda 1 fino alla parte superiore e disegna i nuovi elementi che appaiono nella scheda 2.

Passo 3: Posiziona la scheda 2 nella parte superiore e disegna gli ultimi tratti della scheda 3 fino a terminare il disegno.

Cancella il disegno con il cancellino e inizia una nuova creazione. Puoi disegnare i progetti tutte le volte che vuoi e aggiungere i tuoi elementi per dare un tocco personale.

Quando sei soddisfatto della tua opera, puoi provare a riprodurla su carta in modo da conservarla.

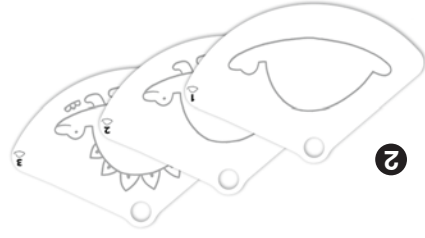


Diset
Jumbodisè

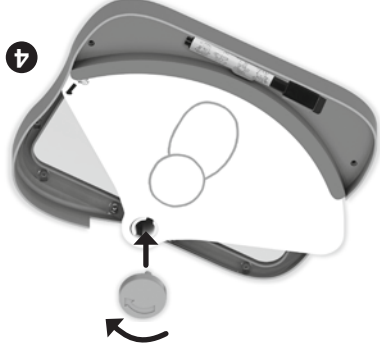
© 2018 Diset, S.A
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)
Jumbodisè Group
diset.com

461016

1. Turn the drawing board around and rotate the blue button in the opposite direction to the arrow in order to loosen it. Turn the stencils to the left in order to remove them.



3. Turn the pile of stencils around and place them on the green pin. Slide them behind the red frame so that the stencils are behind the transparent board but inside the red frame.



4. Put the blue button back and fasten it by turning it in the direction of the arrow. Don't tighten the button too tightly, but fasten the stencils so they can still turn.

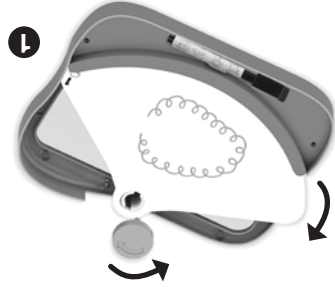


Are you ready to start drawing?

5. Take the marker. You will find it at the back of the drawing board.

Position the stencils

EN



2. Place the 15 stencils for each (step 1) on top and stencil 3 (step 3) drawing in the correct order: stencil 1 beneath.



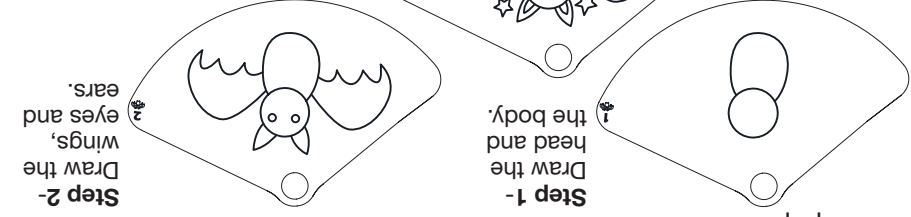
How does it work?

Dessineo is specially designed for children aged 4 and older. Your child learns to draw following a simple and fun step-by-step method. With simple shapes such as circles, squares and triangles, your child learns to draw a whale, boat and pirate. Your child can learn to create different drawings based on ten examples: animals, people and vehicles. Dessineo stimulates your child's creativity and imagination.

1. Determine the order of the drawings you want to create and order the stencils correctly.
 2. Place the stencils in the drawing board. See the instructions: Position the stencils.
 3. Draw on the transparent drawing board with the marker. Don't draw on the stencils themselves.

Step 1: Copy the lines of stencil 1.
 Step 2: Turn stencil 1 around so that you can see stencil 2. Copy the lines of stencil 2.
 Step 3: Turn stencil 2 to face up as well so as to make the last step clear. Complete the last details to finish the drawing.

Once you've finished the drawing, you can erase it with the small sponge on the lid of the marker. Start a new drawing. Repeat the steps and practice drawing as often as you like.



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
 Westzijde 184, 1506 EK Zaandam The Netherlands
 © 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.
 jumbo.eu

Mein erstes Spiel zum Zeichnen Lernen!

„Dessineo“ wurde speziell für Kinder ab 4 Jahren entwickelt. Ihr Kind lernt mit einer einfachen, spielerischen Schritt-für-Schritt-Methode Zeichnen. Mit schlichten Formen wie Kreisen, Rechtecken und Dreiecken zeichnet das Kind einen Wal, ein Schiff und einen Piraten. Auf der Grundlage von zehn Beispielen kann Ihr Kind lernen, verschiedene Zeichnungen anzufertigen: Tiere, Menschen und Autos. „Dessineo“ regt die Kreativität und Fantasie von Kindern an.

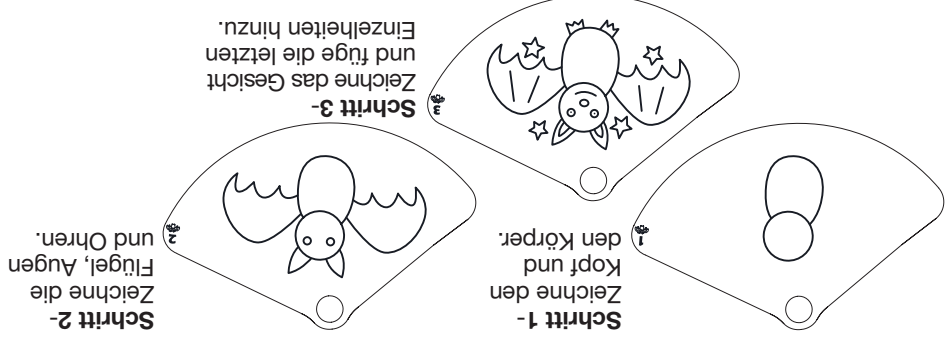
Wir funktionieren das?

1. Lege fest, in welcher Reihenfolge du die Zeichnungen anfertigen möchtest, und sortiere die Schablonen entsprechend.
 2. Lege die Schablonen in die Zeichentafel ein. Wie das funktioniert, steht im Abschnitt „Schablonen einlegen“.

3. Zeichne mit dem Stift auf der transparenten Zeichentafel. Male nicht direkt auf die Schablonen.
Schritt 1: Male die Linien von Schablone 1 nach.
Schritt 2: Drehe Schablone 1 um, sodass du Schablone 2 siehst. Male die Linien von Schablone 2 nach.

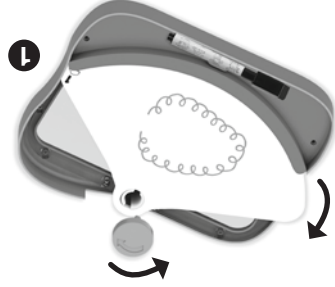
Schritt 3: Dann legst du die nächste Schablone nach oben, um die letzten Elemente zu sehen. Vervollständige die letzten Details, um die Zeichnung fertigzustellen.

Sobald deine Zeichnung fertig ist, kannst du sie mit dem kleinen Schwämmchen auf der Kappe des Stifts wieder abwischen. Beginne nun mit einer neuen Zeichnung. Du kannst diese Schritte beliebig oft wiederholen und so das Zeichnen üben. Sobald du das Zeichnen mithilfe der Schablonen beherrschst, kannst du versuchen, frei Hand auf Papier zu zeichnen.

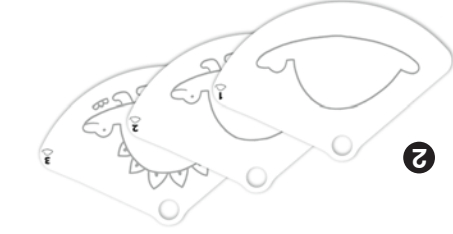


Schablonen einlegen

DE



1. Dreh die Zeichentafel um. Zum Lösen des blauen Knopfes drehst du ihn entgegen die Pfeilrichtung. Schieb dann die Schablonen nach links, um sie herauszunehmen.

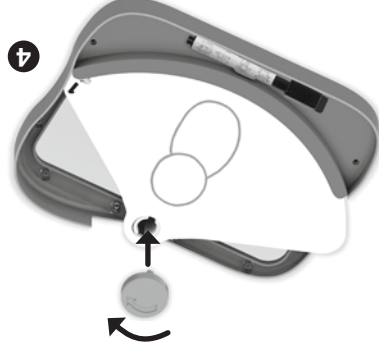


2. Bring die Schablonen für jede Zeichnung in die richtige Reihenfolge: Schablone 1 (Schritt 1) liegt oben, Schablone 3 (Schritt 3) unten.



3. Zeichne die Schablonen in die Zeichentafel ein. Wie das funktioniert, steht im Abschnitt „Schablonen einlegen“.

4. Setze den blauen Knopf wieder auf den Stift und schließe ihn durch eine Drehung in Pfeilrichtung. Drehe den Knopf nicht zu fest: Die Schablonen dürfen nicht verrutschen, sollten sich aber noch drehen lassen.



4. Dann drehst du den Schablonenstapel um und steckst ihn auf den grünen Stift. Schiebe die Schablonen hinter den roten Rahmen, sodass sie sich hinter der durchsichtigen Tafel, aber innerhalb des roten Rahmens befinden.

5. Nimm dir den Stift. Er befindet sich an der Rückseite der Zeichentafel.

5. Bist du zum Zeichnen bereit?



Mon premier jeu pour apprendre à dessiner

Dessineo a été spécialement conçu pour les enfants de 4 ans et plus. C'est une méthode simple et ludique qui accompagne l'enfant pas à pas. À partir de formes simples: cercle, demi-cercle, carré, triangle, ovale, rectangle, l'enfant dessine une baleine, un bateau ou un pirate intrépide. L'enfant peut créer son propre univers à partir des dix dessins qui permettent de créer toutes sortes de dessins: animaux, personnages et véhicules.

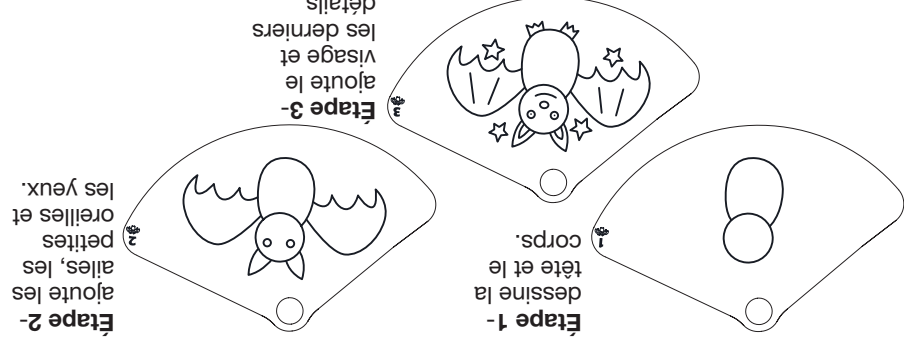
Dessineo est un jeu qui stimule la créativité et l'imagination.

Comment jouer ?

1. Choisis l'ordre dans lequel vous voulez faire les dessins, place-les en respectant les étapes 1, 2 et 3 de chaque projet.
 2. Insère les feuilles. Voir la section sur le mode placement.
 3. Prends le stylo et dessine sur la surface transparente pour commencer votre création.

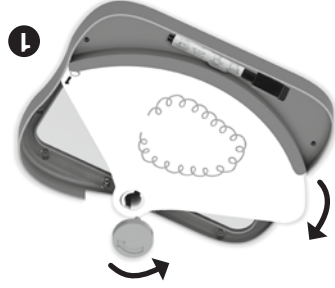
Étape 1 : Avec le feutre, l'enfant crée les premières lignes de la feuille 1.
Étape 2 : Tourne la feuille 1 vers le haut, dessine les nouveaux éléments qui apparaissent dans la feuille 2.
Étape 3 : Place la feuille 2 sur le dessus et trace les derniers traits de la feuille 3 jusqu'à ce que le dessin soit terminé.

Efface le dessin avec à l'aide du feutre effaçable et lance une nouvelle création. Essaie de dessiner les projets autant de fois que tu le souhaites et ajoute tes propres éléments pour lui donner une touche personnelle. Lorsque tu es satisfait de votre travail, tu peux essayer de le reproduire sur papier pour que ta création soit enregistrée.



Mise en place

FR



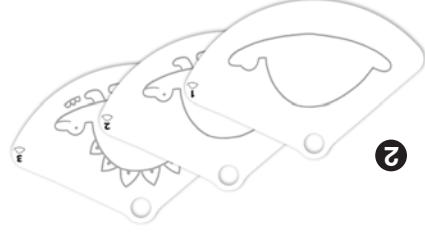
2. Choisis les 5 modèles que tu veux dessiner. Pour chacun, place la planche de l'étape 1 en premier, puis l'étape 2 et enfin l'étape 3.



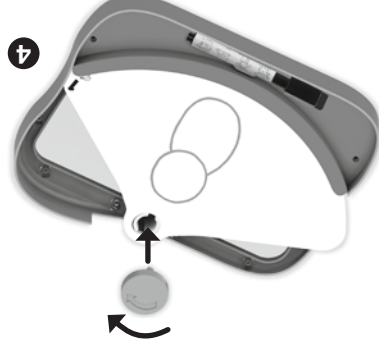
4. Fixe le bouton bien sur le bouton vert et tourne-le dans le sens de la flèche pour le bloquer. Ne serre pas trop le bouton, mais fixe les pochoirs pour qu'ils puissent toujours tourner.



1. Place l'ardoise sur l'envers. Dévisse le bouton bleu pour le retirer. Tourne les planches dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour les sortir du rail rouge et les retirer.



3. Retourne la pile de planches modèles et fixe-la sur le bouton vert. Fais pivoter les planches en les insérant dans le rail rouge.



5. Prends le feutre et place l'ardoise sur l'endroit.

À toi de jouer !

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 walvis, boot of piraat. Met de 10 voorbeelden kan het kind verschillende tekeningen leren maken: dieren, personen en voertuigen.
 Het spel stimuleert de **creativiteit en fantasie** van het kind.

Hoe werkt het?

1. Bepaal in welke volgorde je de tekeningen wilt maken en rangschik de sjablonen in de juiste volgorde.
2. Plaats de sjablonen in het tekenbord. Zie instructies: sjablonen plaatsen.
3. Teken met de stiftpin op het transparante tekenbord. Teken niet op de sjablonen zelf.

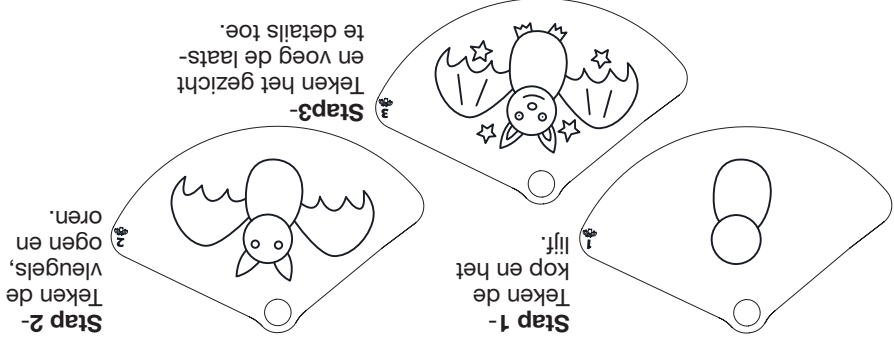
Stap 1: Trek de lijnen over van sjabloon 1.

Stap 2: Draai sjabloon 1 naar boven zodat je sjabloon 2 te zien krijgt. Trek de lijnen van sjabloon 2 over.

Stap 3: Draai sjabloon 2 ook naar boven zodat de laatste stap zichtbaar wordt. Teken de laatste details om de tekening af te maken.

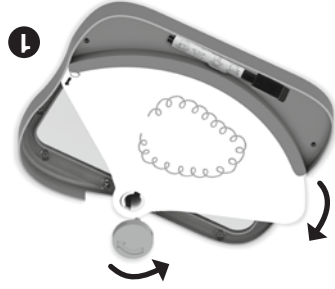
Als je klaar bent met je tekening kun je hem wissen met het sponsje op de dop van de stiftpin. Begin met een nieuwe tekening. Herhaal de stappen en oefen zo vaak als je wilt om een tekening te maken.

Als je eenmaal weet hoe je de tekening moet maken kun je proberen om hem uit je hoofd op papier te tekenen.



Sjablonen plaatsen

NL



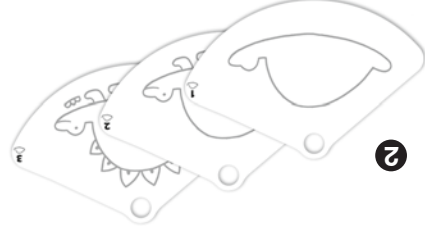
2. Rangschik per tekening de 15 sjabloon 1 (stap 1) bovenop en sjabloon 3 (stap 3) onderop.



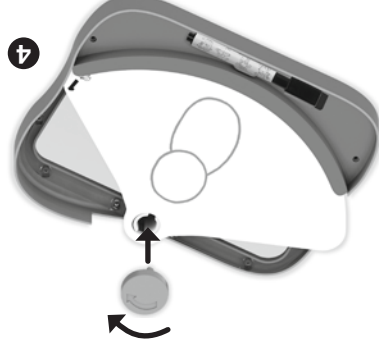
4. Plaats de blauwe knop terug en draai deze vast, in de richting van de pijl. Draai de knop niet te stevig aan zodat de sjablonen goed vast zitten, maar wel nog gedraaid kunnen worden.



1. Draai het tekenbord om en draai de blauwe knop, in tegengestelde richting van de pijl, om hem los te maken. Draai de sjablonen naar links om ze eruit te halen.

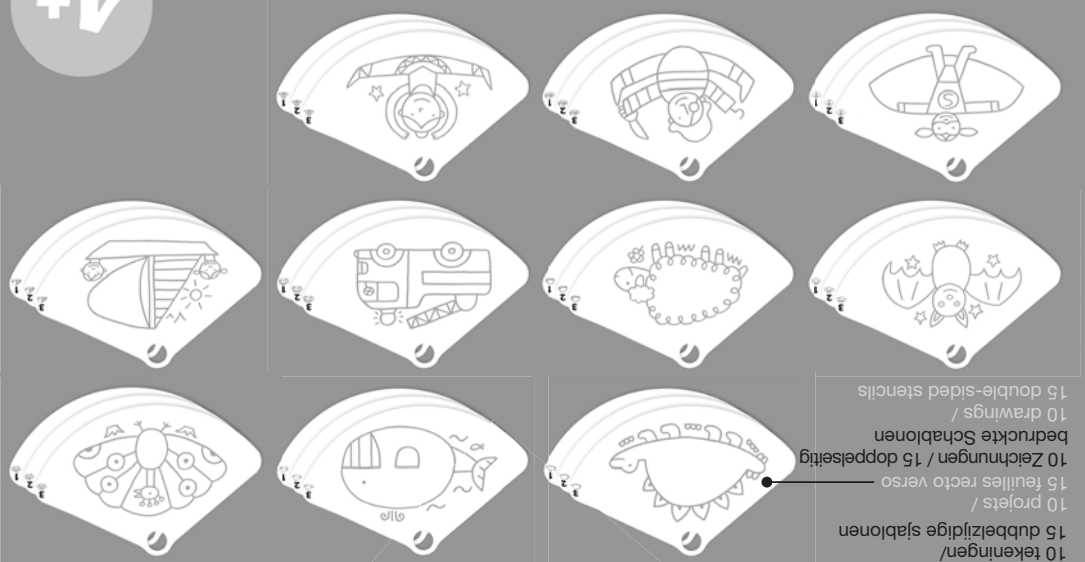


3. Draai de stapel sjablonen om en plaats ze op de groene pin. Schuif ze achter de rode rand zodat de sjablonen achter het transparante bord zitten en binnen de rode rand vallen.



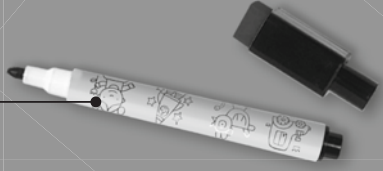
5. Pak de stiftpin. Deze is te vinden aan de achterkant van het tekenbord. **Klaar om te tekenen!**

+4



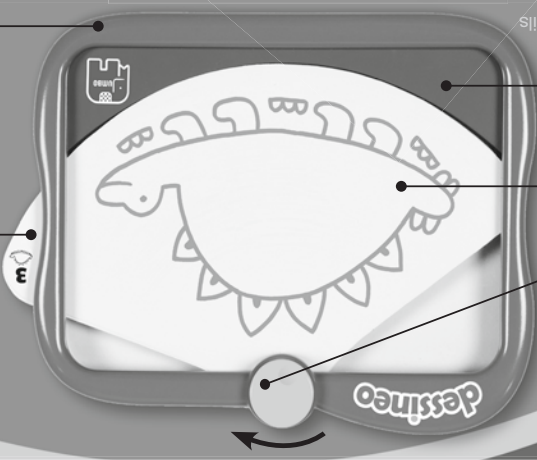
10 tekeningen/
15 dubbelzijdige sjablonen
10 projects /
15 feuilles recto verso
10 Zeichnungen / 15 doppelseitig
bedruckte Schablonen
10 drawings /
15 double-sided stencils

Uitwisbare stift
Abwischbarer Stift
Erasable marker



Tekenbord
Cadre
Rahmen
Drawing board

Tekensjablonen
Feuilles à motifs
Zeichenvorlagen
Drawing stencils



Knop
Bouton d'ouverture
Knopf zum Öffnen
Button
Transparent tekenbord
Tableau transparent
Transparent drawing board
Rand ter ondersteuning
Rail de glissement
Rill de sjablonen
van de sjablonen
Halterung für die Vorlagen
Frame to support the stencils

step-by-step • Schritt für Schritt
pas à pas • Schritt für Schritt

Dessineo

