

Diset

dessineo

passo a paso • passo a passo • passo dopo passo

Aprende
a dibujar en
4 pasos

Aprende a desenhar em
4 passos

Impara a disegnare in
4 passi



Instrucciones • Instruções • Istruzioni

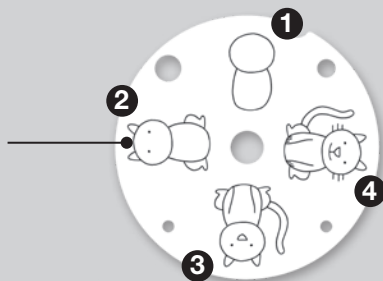
4+



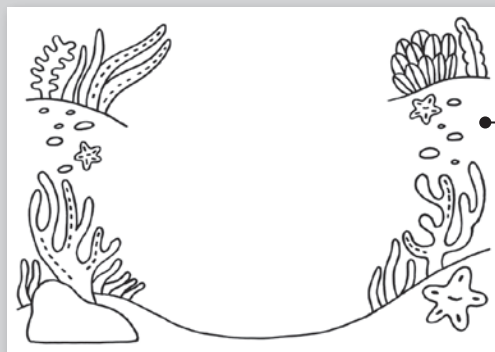
30 discos-modelo con 4 pasos

30 discos-modelo com 4 passos

30 dischi-modello a 4 passaggi



1 rotulador
1 marcador
1 pennarello



10 hojas decoradas formato A4

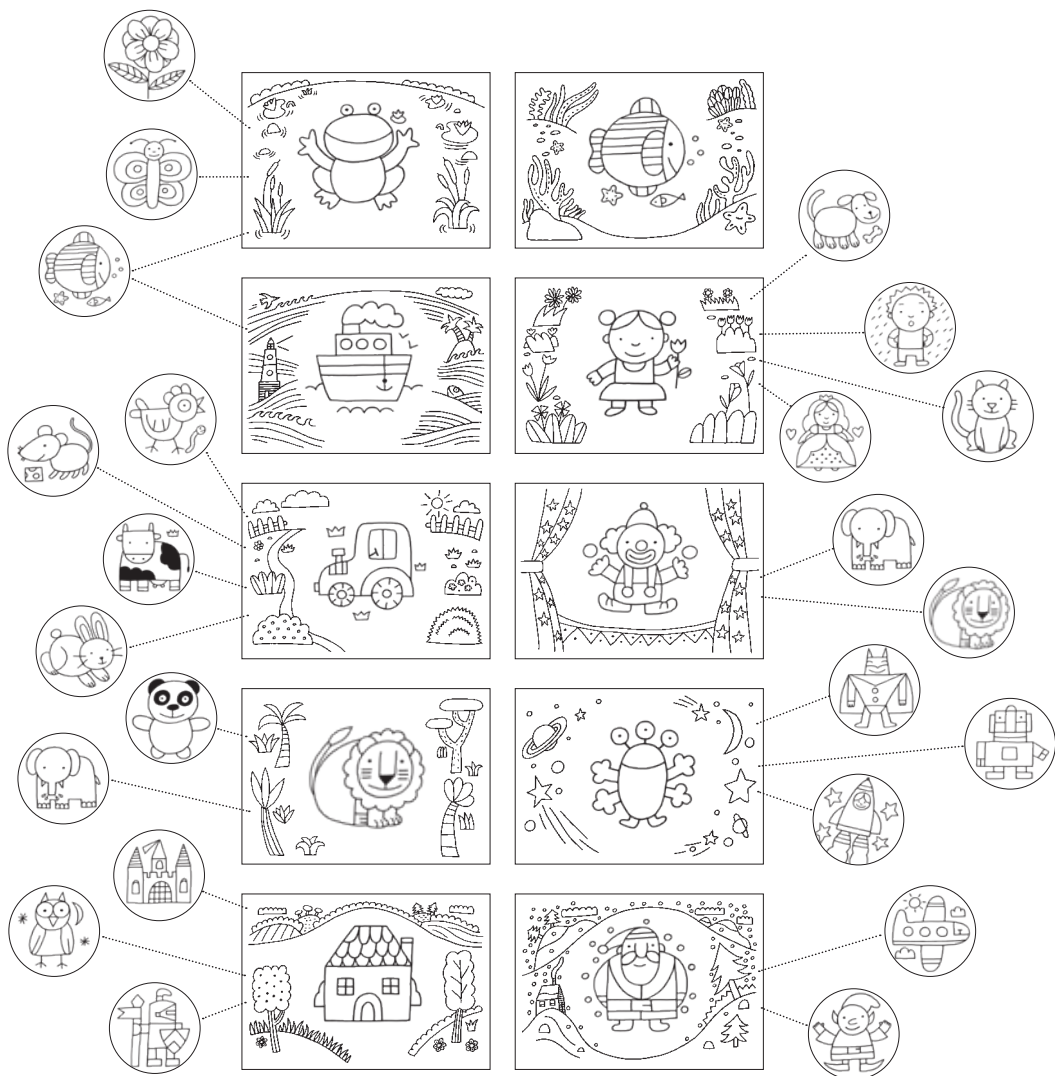
10 folhas decoradas formato A4

10 fogli decorati, formato A4

El niño escoge una **lámina decorada** para su **modelo**:

A criança escolhe uma **folha decorada** para o seu **modelo**:

Il bambino sceglie un foglio decorato per disegnare il suo modello:



El juego permite al niño crear sus propios decorados en cualquier hoja de papel (formato **estándar A4**).

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

Il gioco permette al bambino di creare le proprie decorazioni su qualsiasi foglio di carta (formato **A4 standard**).



Mi primer juego para aprender verdaderamente 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 un repertorio de **formas simples**: círculo, semicírculo, cuadrado, triángulo, óvalo, rectángulo, el niño dibuja un gato, un Papá Noel, un avión...

La ilustradora ha imaginado **decorados** para acompañar los dibujos: el pez en el mar, el cohete en el espacio, Papá Noel en un paisaje de montañas nevadas!

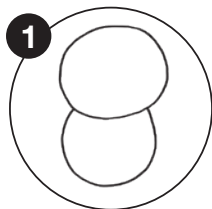
El niño debe **crear su propio universo** a partir de una simple página en blanco... Es un juego que **estimula la creatividad** y la **imaginación**.

¿Cómo jugar?

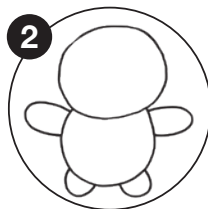
1. El niño escoge un **disco-modelo transparente** y lo coloca en el **soporte** en el interior del pupitre. Retirar el plástico protector de los discos antes de utilizarlos por primera vez. Por ejemplo, elige el pez. Pone el **interruptor** en “on” para **encender** el proyector.
2. Después, elige una **lámina decorada** (por ejemplo, el fondo marino) y la pone sobre la **cubierta transparente**, sujetándola entre los puntos de encaje y las guías.
3. Debe girar el soporte hasta el **número 1**. Aparece el **1er. paso** del modelo en transparencia: un gran óvalo para el cuerpo y dos pequeños semicírculos para las aletas. Con el **rotulador**, el niño realiza los primeros trazos.
4. Gira entonces el soporte al **2º paso** y traza unas curvas para la cabeza, la aleta central y la cola.
5. En el **paso 3**, el niño dibuja el ojo, la boca y las rayas del pez: ¡anda, un pez que sonríe!
6. En el **paso 4**, se añaden las burbujitas, una estrella de mar y un pez pequeño. Y para acabar, el niño colorea el dibujo como prefiera... ¡Bravo, artista!

Paso a paso

Modelos muy claros, de dificultad progresiva, decorados ricos y variados. Para empezar, el niño escoge un modelo simple ★☆☆, por ejemplo el panda. Después, elige una lámina decorada para que vaya con el modelo: el bosque.



1 **paso 1-** dibuja la cabeza y el cuerpo.



2 **paso 2-** dibuja los brazos y las piernas.



3 **paso 3-** dibuja los ojos, la boca, la nariz y las orejas: ¡aquí tienes un oso!



4 **paso 4-** dibuja los círculos negros alrededor de los ojos y colorea las orejas: ¡un panda!

Cuando el niño termina su dibujo, lo colorea. Los modelos están para estimular su imaginación. A partir de una forma de base, el niño crea libremente su dibujo.

NIVEL ★☆☆ niña, niño, extraterrestre, gallina, búho, mariposa, pez, gato, panda, casa, flor.

NIVEL ★★☆☆ robot, superhéroe, princesa, payaso, duende, perro, ratón, rana, conejo, barco, cohete.

NIVEL ★★★ Papá Noel, caballero, vaca, elefante, león, tractor, avión, castillo.



Dibujar es muy chulo

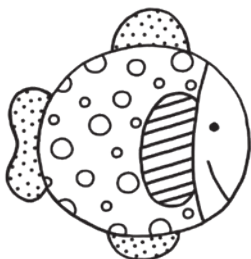
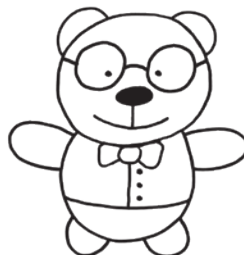
En cualquier momento, el niño puede parar en un paso para dejar libre su imaginación e inventar su propia variante del dibujo:

• Expresiones de la cara, peinados, vestidos, accesorios...

Puede dibujar:

- Gafas al oso
- Una pajarita al payaso
- Una niña con alas
- Vestidos a los animales

¡Incluso más pies al extraterrestre!



• Estampados de lunares, rayas, dameros, corazones...

Puede decorar:

- Las alas de la mariposa
- El vestido de la princesa
- Las escamas del pez
- Las manchas de la vaca

Atención: todos los elementos de embalaje como bolsas de plástico, cordones y collares de fijación, sujeciones de cartón, films plásticos, no son parte del juego y deben ser retirados antes de dar el juguete al niño.

Montaje de las pilas

- Abrir el compartimento de las pilas, situado en la base del pupitre, con la ayuda de un destornillador.
- Insertar 4 pilas LR6 de 1,5 V respetando la polaridad indicada en el compartimento.
- Cerrar la cubierta del compartimento y apretar el tornillo.

AVISO: El montaje y cambio de las pilas debe ser realizado por un adulto. No deben utilizarse al mismo tiempo diferentes tipos de pilas, ni mezclar pilas nuevas y usadas. Sólo deben utilizarse pilas del tipo recomendado o similares. Las pilas deben ser colocadas respetando la polaridad. Las pilas agotadas deben ser retiradas. Si no va a utilizar el juguete durante un tiempo, le aconsejamos que extraiga las pilas. Los bornes de una pila no deben ser cortocircuitados. Las pilas no recargables no han de ser recargadas. Las pilas recargables sólo han de ser cargadas bajo la supervisión de un adulto. Las pilas recargables han de ser retiradas del juguete antes de ser cargadas.

Mantenimiento:

- Limpiar el juego con un trapo limpio y ligeramente húmedo.
- No exponer el juego a la luz del sol. Mantenerlo alejado de fuentes de calor.
- Guardar el juego lejos de lugares húmedos y fuentes de agua.

Conservar estas instrucciones para posterior referencia.



Este producto no puede ser tratado como residuo doméstico normal y debe ser entregado en un punto de recogida de productos eléctricos y electrónicos.
El reciclaje de materiales ayuda a conservar las reservas naturales.

P

O meu primeiro jogo para aprender verdadeiramente a desenhar

O Dessineo foi **especialmente concebido** para crianças de **4 anos ou mais**. É um método simples e lúdico que acompanha a criança, passo a passo. A partir de um conjunto de **formas simples**: círculo, semicírculo, quadrado, triângulo, oval, retângulo, a criança desenha um gato, um Pai Natal, um avião...

A ilustradora imaginou **decorações** para acompanhar os desenhos: o peixe no mar, o foguetão no espaço, o Pai Natal numa paisagem de montanhas com neve.

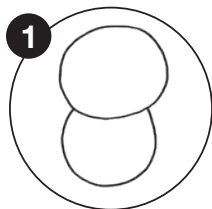
A criança deve **criar o seu próprio universo** a partir de uma simples página em branco.... É um jogo que **estimula a criatividade** e a **imaginação**.

Como jogar?

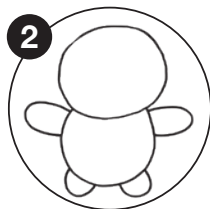
1. A criança escolhe um **disco modelo transparente** e coloca-o no **suporte** no interior da mala mesa. Retirar o plástico protector dos discos antes de os utilizar por primeira vez. Por exemplo, escolhe o peixe. Coloca o **interruptor** em “on” para **acender** a luz do projetor.
2. De seguida, escolhe uma **folha decorada** (por exemplo, o fundo marinho) e coloca-a sobre a **tampa transparente**, fixando-a entre os pontos de encaixe e as guias.
3. Deve girar o suporte até ao **número 1**. Aparece o **1º passo** do modelo em transparência: um grande oval para o corpo e dois pequenos semicírculos para as barbatanas. Com o **marcador**, a criança realiza os primeiros traços.
4. Gira então o suporte ao **2º passo** e traça umas curvas para a cabeça, a barbatana central e a cauda.
5. No **3º passo**, a criança desenha o olho, a boca e as listas do peixe. Vá, ...um peixe que sorri!
6. No **4º passo**, juntam-se as bolhinhas, uma estrela-do-mar e um peixe pequenino. Para acabar, a criança pinta o desenho como preferir...Bravo! Temos artista!

Passo a passo

Modelos muito claros, de dificuldade progressiva, decorações ricas e variadas. Para começar, a criança escolhe um modelo simples ★☆☆ por exemplo o panda. Depois, escolhe uma folha decorada que associe bem com o desenho: o bosque.



1 passo 1 - desenha a cabeça e o corpo.



2 passo 2 - desenha os braços e as pernas.



3 passo 3 - desenha os olhos, o nariz, a boca e as orelhas: já tens um urso!



4 passo 4 - desenha os círculos negros em volta dos olhos e pinta as orelhas: um panda!

Quando a criança terminar o seu desenho, deve colori-lo. Os modelos estão para estimular a sua imaginação. A partir de umas formas base, a criança cria livremente o seu desenho.

NIVEL ★☆☆ menina, menino, extraterrestre, galinha, mocho, borboleta, peixe, gato, panda, casa, flor.

NIVEL ★★☆☆ robot, super-herói, princesa, palhaço, duende, cão, rato, rã, coelho, barco, foguetão.

NIVEL ★★★ Pai Natal, cavaleiro, vaca, elefante, leão, trator, avião, castelo.



Desenhar é muito giro

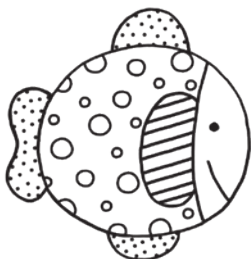
Em qualquer momento, a criança pode parar num dos passos para libertar a sua imaginação e inventar a sua própria variante de desenho:

• Expressões na cara, penteados, vestidos, acessórios...

Pode desenhar:

- Óculos no urso
- Um passarito no palhaço
- Uma menina com asas
- Vestidos nos animais

Inclusivamente, mais pés no extraterrestre!



• Padrões de listas, xadrezes, bolinhas, corações...

Pode decorar:

- As asas da borboleta
- O vestido da princesa
- As escamas do peixe
- As manchas da vaca

Atenção: Todos os elementos da embalagem, como os sacos de plástico, cabos e elásticos de fixação, suportes de cartão, filmes plásticos, não são parte integrante do jogo e devem ser retirados antes de dar o brinquedo à criança.

Montagem das pilhas

- Abrir a tampa do compartimento das pilhas, retirando o parafuso.
- Colocar 4 pilhas LR6 de 1,5 V Certificar-se da polaridade correta.
- Recolocar a tampa e fixar o parafuso.

AVISO: O montagem e a substituição das pilhas deve ser supervisionada por um adulto. Não usar pilhas recarregáveis. Não misturar pilhas de tipos diferentes. Não misturar pilhas novas e usadas, nem recarregáveis com não recarregáveis. Colocar as pilhas na polaridade correta. Só devem ser usadas pilhas do tipo recomendado ou similar. Retire sempre as pilhas do produto quando não for utilizá-lo por um tempo prolongado. Não recarregar as pilhas não recarregáveis. Ao recarregar as pilhas, fazê-lo sob a supervisão de um adulto. As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de recarregá-las.

Manutenção:

- Limpar o jogo com um pano limpo e ligeiramente húmido.
- Não expor o jogo à luz do sol. Mantê-lo afastado de fontes de calor.
- Guardar o jogo afastado de lugares húmidos e fontes de água.

Conservar estas instruções para posterior referencia.



Este produto não deve ser tratado como resíduo doméstico.
Ajude a preservar o meio ambiente, colocando-o em local próprio.



Il mio primo gioco per imparare a disegnare davvero

Dessineo è stato **appositamente ideato** per bambini dai **4 anni in su**. È un metodo semplice e divertente che accompagna al bambino passo per passo. Partendo da un repertorio di **forme semplici**, quali cerchio, semicerchio, quadrato, triangolo, ovale, rettangolo, il bambino disegna un gatto, a Babbo Natale, un aereo...

L'illustratrice ha immaginato delle **decorazioni** specifiche che accompagnano i disegni: il pesce nel mare, il razzo nello spazio, Babbo Natale in un paesaggio di montagne innevate!

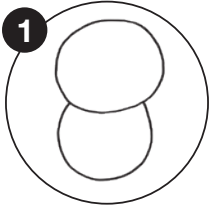
Il bambino deve **creare il proprio universo** partendo da una semplice pagina in bianco... È un gioco che **stimola la creatività e la fantasia**.

Come si gioca?

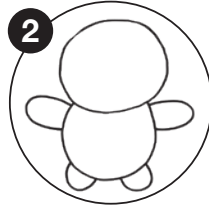
1. Il bambino sceglie un **disco-modello trasparente** e lo posiziona sul **supporto** all'interno del banco. Togliere dai dischi l'involucro protettivo in plastica prima di utilizzarli per la prima volta. Ad esempio, se sceglie il pesce. Posiziona l'**interruttore** su "on" per **accendere** il proiettore.
2. Poi sceglie un **foglio decorato** (ad esempio, il fondo marino) e lo posiziona sulla **copertura trasparente**, tra i 3 punti dentro le guide per **incastrarlo**.
3. Fa girare il supporto fino al **numero 1**. Appare il **1° passaggio** del modello in trasparenza: un ovale di grandi dimensioni per disegnare il corpo e due piccoli semicerchi per raffigurare le pinne. Con il **pennarello**, il bambino esegue i primi tratteggi.
4. Poi gira il sostegno fino al **2° passaggio**, traccia quindi le curve per la testa, la pinna centrale e la coda.
5. Al **3° passaggio**, il bambino disegna l'occhio, la bocca e le striature: guarda un po', un pesce che ride!
6. Al **4° passaggio**, si aggiungono le bollicine, una stella marina e un pesciolino. Ed infine, il bambino colora il disegno a suo piacere... Bravo artista!

Passo per passo

Modelli molto chiari, a difficoltà progressiva, decorazioni vivaci e variate. Il bambino incomincia scegliendo prima un modello semplice, ad esempio il panda. Poi sceglie un foglio decorato abbinabile al modello: il bosco.



1° passo- disegna la testa e il corpo.



2° passo- disegna le braccia e le gambe.



3° passo- disegna gli occhi, la bocca, il naso e le orecchie: ecco fatto un orsacchiotto!



4° passo- disegna i cerchi neri attorno agli occhi e colora le orecchie: ecco un panda!

Una volta finito, il bambino colora il disegno. I modelli sono stati ideati per stimolare la fantasia. Partendo da una forma di base, il bambino crea il disegno a suo piacere.

LIVELLO



bambina, bambino, extraterrestre, gallina, gufo, farfalla, pesce, gatto, panda, casa, fiore.

LIVELLO



robot, supereroe, principessa, pagliaccio, folletto, cane, topo, rana, coniglio, barca, razzo.

LIVELLO



Babbo Natale, cavaliere, mucca, elefante, leone, trattore, aereo, castello.



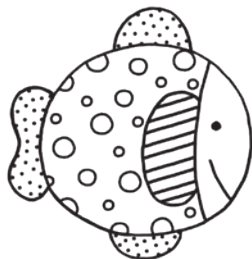
Disegnare è molto piacevole

In qualsiasi momento, il bambino può fermarsi in un passaggio per liberare la sua immaginazione ed inventare la propria variante del disegno:

• Espressioni facciali, acconciature, abiti, accessori...

Può disegnare:

- Occhiali all'orso
 - Una cravatta a farfalla al pagliaccio
 - Una bambina con pantaloni
 - Vestiti agli animali
- Incluso più piedi all'extraterrestre!



• Stampati a pois, a righe, a scacchiera, a cuori...

Può decorare:

- Le ali alla farfalla
- Il vestito alla principessa
- Le squame al pesce
- Le chiazze alla mucca

Attenzione: Tutti gli elementi della confezione, quali sacchetti in plastica, cordoncini e fascette di fissaggio, morsetti in cartone, pellicole in plastica, non fanno parte del gioco, dovendo quindi essere rimossi prima di dare il giocattolo al bambino.

Inserimento delle batterie

- Aprire lo scomparto delle batterie situato alla base del banco, aiutandosi con un cacciavite.
- Inserire 4 batterie LR6 da 1,5 V rispettando la polarità indicata nello scomparto.
- Chiudere il coperchio dello scomparto e stringere la vite.

AVVISO: l'installazione e la sostituzione delle batterie deve essere eseguita da un adulto. Non utilizzare allo stesso tempo diversi tipi di batterie, ne mischiare batterie nuove con quelle vecchie. Debbono essere utilizzate solo batterie del tipo consigliato o simile. Le batterie debbono essere inserite rispettando la loro polarità. Le batterie scariche debbono essere rimosse. Se il giocattolo non sarà utilizzato per un certo periodo, consigliamo di estrarre le batterie.

I morsetti della batteria non debbono essere cortocircuitati.

Manutenzione:

- Pulire il giocattolo con un panno pulito e leggermente umido.
- Non esporre il giocattolo alla luce del sole. Tenerlo lontano da fonti di calore.
- Custodire il giocattolo lontano dai luoghi umidi e da fonti d'acqua.

Conservare le istruzioni per ulteriori riferimenti.



Questo prodotto non deve essere considerato come un normale rifiuto domestico, ma deve essere consegnato ad un punto di raccolta di prodotti elettrici ed elettronici.
Il riciclaggio dei materiali aiuta a conservare le risorse naturali.