

My Drawing Studio



INSTRUCTION MANUAL

Français
English
Deutsch
Português
Español
Italian
Nederlands
Ελληνικά

IM Dimension: 12cm(W) X 17.5 cm(H)

Français

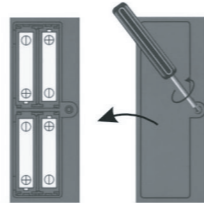
ALIMENTATION

My Drawing Studio fonctionne avec 4 piles alcalines LR6 ou AA de 1,5V d'une capacité de 2.25 Ah ou un adaptateur pour jouet 9V DC 500mA, sens polarité : IN Positif / OUT Négatif (non inclus).

Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées uniquement.

Installation des piles

- Ouvrir la porte du compartiment à piles situé derrière l'appareil.
- Installer les 4 piles alcalines LR6 ou AA en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
- Refermer le compartiment à piles.
- Mettre le jeu en marche.



Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Quand les piles sont faibles, votre unité affichera l'indicateur lumineux rouge suivant :

Lorsque les piles sont déchargées, le voyant lumineux rouge de l'appareil s'affaiblit. Pensez alors à changer les piles.

Quand le son s'affaiblit ou que le jeu ne réagit plus, pensez à changer les piles. Le jeu s'éteint automatiquement après 20 minutes d'inactivité.

La manette fonctionne aussi avec un transformateur pour jouets de 9V 500mA, sens polarité : IN Positif / OUT Négatif (non inclus).

Pour le branchement, suivre ces instructions:

S'assurer que le jeu est éteint.

Brancher la fiche du transformateur dans la prise.

Brancher la prise du transformateur dans une prise de courant.

Mettre le jeu en marche.

Un transformateur n'est pas un jouet. Débrancher le transformateur en cas de non utilisation prolongée afin d'éviter tout échauffement. Lorsque le jeu est alimenté par un transformateur, ne pas jouer à l'extérieur. Vérifier régulièrement l'état du transformateur et des fils de branchement. En cas de détérioration, ne pas utiliser le transformateur jusqu'à sa réparation.

Ce jouet n'est pas destiné à des enfants de moins de 3 ans. Le jouet ne doit être utilisé qu'avec le transformateur recommandé.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations " lumineuses ", veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

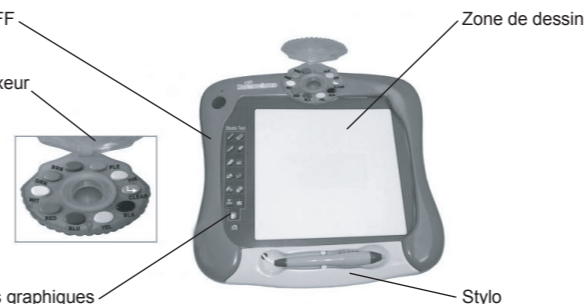
Si vous-même ou votre enfant présentez les symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

DECOUVERTE DE « MY DRAWING STUDIO »

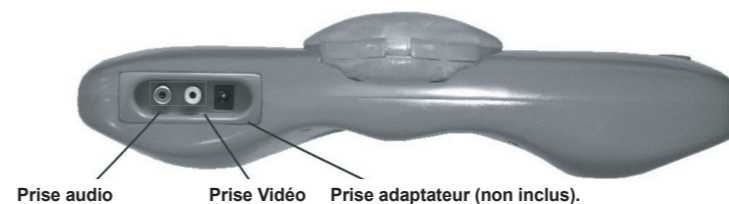
Vue de face

Bouton ON/OFF

Sélecteur / Mixeur de couleur(s)



Vue du dessus



MISE EN ROUTE ET UTILISATION

1. Branchement



Connectez le cordon sur les prises audio et vidéo de votre téléviseur et sur l'unité en respectant les couleurs (jaune et rouge).

Note : vous retrouverez à l'intérieur de la **boîte un adaptateur qui permet le branchement sur la prise péritel** de votre téléviseur.

2. Mise en marche



Appuyez sur le bouton rouge en haut à gauche de l'unité pour mettre en marche ou arrêter la palette graphique. Après l'avoir éteinte, pensez à débrancher les câbles du téléviseur pour utiliser ce dernier normalement.

Note : Cet appareil dispose d'une fonction d'**extinction automatique après 20 minutes** de non utilisation.

3. Utilisation de la palette



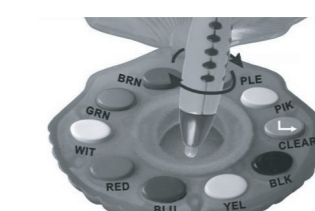
Utilisez cette pointe sur la zone de dessin pour valider vos choix, dessiner...

4. Sélection des couleurs



Pour sélectionner une couleur, **appuyez sur un des 9 boutons** au choix. Vous pouvez aussi mélanger 2 ou 3 couleurs parmi toutes les couleurs proposées (voir plus bas).

5. Mélange des couleurs















Pour mélanger deux ou trois couleurs, appuyez successivement sur les 2-3 couleurs à mélanger parmi les 9 proposées. Puis, à l'aide du stylet, appuyez au centre du sélecteur en formant des cercles pour « mélanger ».

Vous pouvez annuler les couleurs sélectionnées en appuyant sur la touche grise « CLEAR ».

















Note : Dans l'activité « Mix-up colors », le choix des couleurs à mélanger est limité au blanc, rouge, bleu, jaune et noir

6. Choix des outils graphiques

Outil	Fonction / Utilisation
	Marqueur Vous pouvez choisir l'épaisseur du trait en « cliquant » plusieurs fois sur l'icône de cet outil avec le stylet. Note : possibilité de mélanger plusieurs couleurs avec cet outil.
	Crayon de couleur Cliquez à l'aide du stylet sur l'icône de cet outil pour le sélectionner. Note : possibilité de mélanger plusieurs couleurs avec cet outil.
	Double crayon de couleur Cliquez à l'aide du stylet sur l'icône de cet outil pour le sélectionner. Note : possibilité de mélanger plusieurs couleurs avec cet outil.
	Feutre Cliquez à l'aide du stylet sur l'icône de cet outil pour le sélectionner. Note : possibilité de mélanger plusieurs couleurs avec cet outil.

	Marqueur Vous pouvez choisir l'épaisseur du trait en « cliquant » plusieurs fois sur l'icône de cet outil avec le stylet. Note : possibilité de mélanger plusieurs couleurs avec cet outil.
	Crayon de couleur Cliquez à l'aide du stylet sur l'icône de cet outil pour le sélectionner. Note : possibilité de mélanger plusieurs couleurs avec cet outil.
	Double crayon de couleur Cliquez à l'aide du stylet sur l'icône de cet outil pour le sélectionner. Note : possibilité de mélanger plusieurs couleurs avec cet outil.
	Feutre Cliquez à l'aide du stylet sur l'icône de cet outil pour le sélectionner. Note : possibilité de mélanger plusieurs couleurs avec cet outil.
	Aérographe Cliquez plusieurs fois pour choisir parmi les différents objets qui sont proposés. Une fois le motif sélectionné, cliquez sur la zone de dessin pour le placer.
	Cercle Cliquez plusieurs fois pour choisir parmi les différentes tailles de cercles qui sont proposées. Une fois la taille sélectionnée, cliquez sur la zone de dessin pour placer le cercle.
	Triangle Cliquez plusieurs fois pour choisir parmi les différentes tailles de triangles qui sont proposées. Une fois la taille sélectionnée, cliquez sur la zone de dessin pour placer le triangle.
	Tampon magique Cliquez plusieurs fois pour choisir parmi les différentes animations qui sont proposées. Une fois l'animation sélectionnée, cliquez sur la zone de dessin pour la placer.
	Pot de peinture Cliquez à l'aide du stylet sur l'icône de cet outil pour le sélectionner.
	Appareil photo Cliquez sur l'icône du tampon pour sélectionner la zone à copier (en pressant plusieurs fois, vous pouvez modifier la taille de cette zone). Puis cliquez sur l'icône de l'appareil photo pour reproduire la zone (cliquer plusieurs fois permet de changer la taille de cette zone).
	Fond graphique Cliquez plusieurs fois pour choisir parmi les différents fonds graphiques qui sont proposés. Une fois le fond sélectionné, cliquez sur la zone de dessin pour le placer.
	Gomme Cliquez plusieurs fois pour choisir parmi les différentes tailles de gomme. Une fois la taille sélectionnée, cliquez sur la zone de dessin pour effacer les motifs.
	Corbeille Cliquez sur l'icône de la corbeille pour effacer le dessin en cours.
	Menu principal Cliquez sur cet icône pour revenir au menu de sélection des activités.

7. Sélection d'une activité

Activité	Description
	Free Drawing Cette activité de dessin libre permet à votre enfant d'exprimer ses talents grâce aux différents outils graphiques mis à sa disposition.
	Mix up Colors Dans cette activité, l'enfant doit reproduire la couleur qui est présentée comme modèle. Il lui faudra apprendre à décomposer une couleur en mélangeant 2 ou 3 couleurs parmi les 5 suivantes : blanc, rouge, bleu, jaune et noir.
	Art Gallery Une activité de coloriage qui permet à l'enfant de s'amuser en coloriant et en mélangeant pour obtenir de nouvelles couleurs. L'enfant peut mélanger 2 ou 3 couleurs parmi les 9 proposées.
	Puzzle Dans cette activité de mémorisation, l'enfant doit reconstruire une image en remplaçant correctement les différentes pièces qui la composent. Cliquez sur  pour changer d'image ou sur  pour disposer du modèle à reproduire en fond.
	Paint-a-Kid L'enfant colorie le dessin en noir et blanc en suivant le modèle qui se trouve à droite du chevalet. En cliquant en bas à gauche de l'écran, il peut changer la couleur. Pour changer de modèle, cliquez sur  .
	Happy Egg Dans cette activité de décoration, l'enfant choisit tout d'abord l'objet à décorer (à gauche de l'écran). Il lui faut choisir et positionner les motifs qui serviront à décorer (à droite de l'écran). Colorier ces motifs sera la dernière étape pour finir sa superbe décoration !
	Change Costume 4 filles ont besoin de l'aide de l'enfant pour s'habiller et se préparer ! L'enfant choisit le type de vêtements ou la coupe de cheveux (à gauche de l'écran). En bas de l'écran, l'enfant sélectionne alors parmi les différents modèles proposés.
	Fruit Man Une activité de détente dans laquelle l'enfant place des fruits sur la tête des modèles. Il choisira d'abord entre une fille et un garçon, puis en cliquant sur les différentes parties du visage, il découvrira les fruits qu'il est possible de placer à cet endroit.
	Maze Plusieurs labyrinthes dans lesquels l'enfant devra trouver son chemin pour trouver la sortie en traçant une ligne. Cliquez sur  pour passer au labyrinthe suivant.
	Trace Frame En suivant correctement le contour des objets qui lui sont proposés, votre enfant développe sa précision.
	Dot to Dot Point par point, l'enfant devra ici reconstituer correctement le motif qui se cache ! Cliquez sur  pour passer au motif suivant.

ENTRETIEN



Pour nettoyer le jeu, utiliser uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.
Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur.
Ne pas le mouiller.
Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.
Retirer les piles si le produit ne va pas être utilisé pendant une longue période.

GARANTIE

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.
Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans.
Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (telle que démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.
Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.
Référence : IG200
© 2004 LEXIBOOK®

English

POWER SOURCE

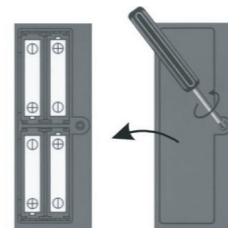
My Drawing Studio works with 4 alkaline 1.5V --- 2.25 Ah batteries type LR6 or AA, or with an AC power adaptor for toys  with a rated output of 9V DC --- 500mA, and polarity: IN Positive / OUT Negative  (not included).


This game must be powered using only the specified batteries.



Installing the batteries

1. Open the battery compartment cover located at the back of the equipment.
2. Install the 4 type LR6 or AA alkaline batteries observing carefully the polarity indicated at the bottom of the battery compartment, and as per the diagram shown opposite.
3. Close back the battery compartment.
4. Switch the game ON.

Do not use rechargeable batteries. Do not recharge the batteries. Remove the battery pack from the game before recharging it. The battery pack should only be charged under the supervision of an adult. Do not mix different types of batteries or battery packs. Similarly, do not mix new batteries or battery packs with used ones. Batteries and battery packs should be installed observing carefully their polarity. Worn batteries or battery packs should not be left in the game. Please remove them. Do not short-circuit terminals from batteries or battery. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time.



When batteries are low, your unit will display the following red indicator: 
Think then about replacing the batteries.
When the sound becomes faint or the game does not respond, think about replacing the batteries. The game will switch itself off after 20 minutes if it is not being used.

The game pad works also with an AC power adaptor for toys  with a rated output of 9V --- 500mA, and with polarity: IN Positive / OUT Negative  (not included).

To connect it, follow these instructions:
Please ensure the game is switched off.
Connect the output connector of the power adaptor into the equipment voltage input socket.
Connect the plug of the power adaptor into a suitable wall socket.
Switch the game ON.

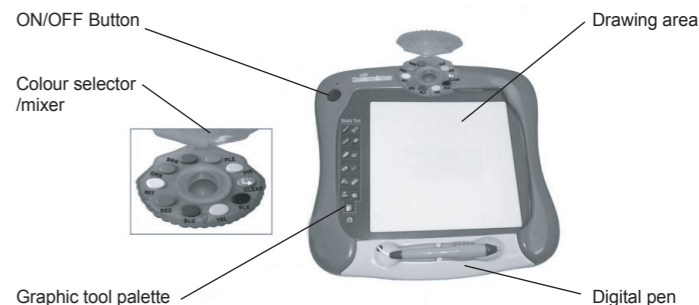
A power adaptor is not a game. Switch off the power adaptor if you are not going to use the game for a long period of time, this will avoid overheating. While the game is powered by a power adaptor, do not play with it outdoors. Check regularly the condition of the power adaptor and its leads. If the latter becomes deteriorated, do not use them until they are fully repaired.
This game is not suitable for children under 3 years old. The game should only be used with the recommended power adaptor.

WARNING REGARDING EPILEPSY

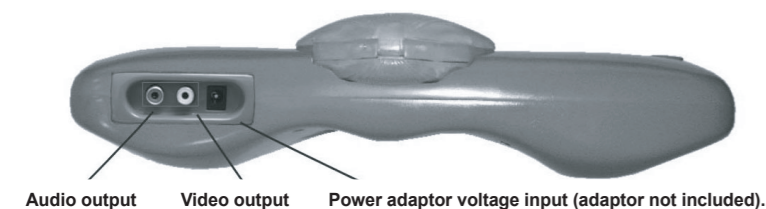
To be read before attempting to use a video game, either by you or your child.
Some people are susceptible to suffer epileptic seizures or to loose consciousness when looking at certain types of flashing lights or elements commonly present in our everyday environment. These people are exposed to seizures when watching certain images on television or they play some video games. This phenomenon can become apparent even if the person has no previous medical history of such, or has never suffered an epileptic fit.
If you or a member of your family has shown in the past any symptom linked to epilepsy (either a seizure or loss of consciousness) when exposed to "luminous" stimulation, please consult with your doctor prior to any attempt to use this game.
We warn parents to be vigilant with their children while they play with video games.
If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation or involuntary movement or convulsions, stop immediately playing the game and consult a doctor.

DISCOVERING "MY DRAWING STUDIO"

Front view



Top view



Audio output Video output Power adaptor voltage input (adaptor not included).

START UP AND OPERATION

1. Connection



Connect the wiring to the audio and video inputs of your TV set, and to the outputs of your game observing the colour coding (yellow and red).
Note: You will find in the box an adaptor allowing the connection to your TV set scart socket.

2. Start up



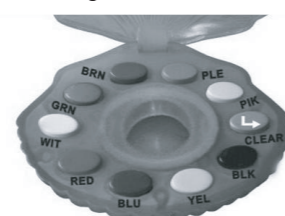
Press the red button on the top left of your unit to switch ON or OFF the graphic palette. Once switched off, you might want to disconnect the wiring from your TV set in order to use the latter as normal.
Note: This equipment has an **automatic shutdown function which gets activated after 20 minutes of inactivity.**

3. Using the palette



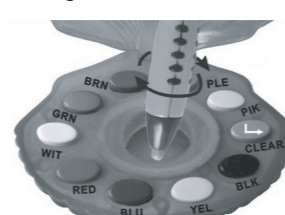
Use this tip on the drawing area in order to validate your selections, draw, etc.

4. Selecting colours



To select a colour, **press on 1 of the 9 buttons** of your choice. You can also mix 2 or 3 colours amongst all the available colours (see further down).

5. Mixing colours



To mix 2 or 3 colours press repeatedly on the 2 or 3 colours to be mixed amongst the 9 available colours. Then, using the digital pen, press in the middle of the selector tracing circles in order to "mix" the colours. You can cancel the selected colours by pressing on the grey key named "CLEAR".
Note: If you are using the "Mix-up colours" activity, the choice of colours to mix will be limited to white, red, blue, yellow and black.

6. Choosing a graphic tool

Tool	Function / Application
	Marker You can choose the thickness of the line by "clicking" repeatedly on the icon of this tool using the digital pen. Note: It is possible to mix several colours with this tool.
	Colouring pencil Using the digital pen, click on the icon of this tool to select it. Note: It is possible to mix several colours with this tool.
	Double colouring pencil Using the digital pen, click on the icon of this tool to select it. Note: It is possible to mix several colours with this tool.
	Soft-tip pen Using the digital pen, click on the icon of this tool to select it. Note: It is possible to mix several colours with this tool.
	Airbrush Click repeatedly in order to select amongst the different available objects. Once you have selected the desired shape, click on the drawing area to place it.
	Circle Click repeatedly in order to select amongst the different available sizes of circles. Once you have selected the desired size, click on the drawing area to place the circle.
	Triangle Click repeatedly in order to select amongst the different available sizes of triangles. Once you have selected the desired size, click on the drawing area to place the triangle.

	Magical stamp Click repeatedly in order to select amongst the different available animations. Once you have selected the animation, click on the drawing area to place it.
	Pot of paint Using the digital pen, click on the icon of this tool to select it.
	Photographic camera Click on the stamp icon to select the area to be copied (by pressing several times, you can modify the size of this area). Then, click on the photographic camera icon to reproduce the copied area (by clicking several times, you can change the size of this area).
	Graphic background Click repeatedly in order to select amongst the different available graphic backgrounds. Once you have selected the background, click on the drawing area to place it.
	Eraser Click repeatedly in order to select amongst the different available eraser sizes. Once you have selected the desired size, click on the drawing area to erase the objects.
	Waste bin Click on the waste bin icon to delete the current drawing.
	Main Menu Click on this icon to return to the activity selection menu.

7. Selecting an activity

Activity	Description
	Free Drawing This freehand drawing activity allows your children to demonstrate their talent thanks to the different graphic tools available to them.
	Mix up Colors In this activity, the children must reproduce the colour shown to them in the model. They will need to learn how to create a colour by mixing 2 or 3 colours amongst the following 5 colours: white, red, blue, yellow and black.
	Art Gallery A colouring activity allowing the children to enjoy themselves while colouring and mixing different colours in order to create new ones. The children can also mix 2 or 3 colours amongst the 9 available colours.
	Puzzle In this memorisation activity, the children must reproduce an image replacing appropriately the different elements it is made of. Click on to change image or on to display the model to be reproduced in the background.
	Paint-a-Kid The children colour the drawing in black and white following the model shown to the right of the easel. By clicking at the bottom left of the screen, they can change the colour. To change model, click on .

	Happy Egg In this decorating activity, the children start by selecting an object to decorate (to the left of the screen). They must choose and place the objects used for decorating (to the right of the screen). Colouring these objects will be the final stage in order to finalise this superb decoration.
	Change Costume 4 girls need the help of the children to get dressed and to get themselves ready. The children will choose the type of clothing or the hair style (to the left of the screen). At the bottom of the screen, the child will select amongst all the available models.
	Fruit Man A relaxing activity in which the children place fruits on the head of the models. They will start by choosing between a boy and a girl, then, by clicking on the different parts of the face, they will discover the fruits they can place on that area.
	Maze Many labyrinths in which the children will have to find their way out by tracing a line. Click on to go to the next labyrinth.
	Trace Frame By following carefully the outline of the objects being displayed, your children will develop their accuracy.
	Dot to Dot Dot by dot, the children will have to reveal correctly the hidden object. Click on to go to the next object.

MAINTENANCE

In order to clean the game, use only a soft cloth moistened with water; do not use any detergent product.
 Do not expose the game to direct sunlight or to any other source of heat.
 Do not get the game wet.
 Do not dismantle or drop the game.
 Remove the batteries if the product is not going to be used for an extended period of time.

WARRANTY

NOTE: Please keep this instruction manual, it contains important information.
 This product is covered by our 2-year warranty.
 For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference.
 In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.
 Not suitable for children under 36 months old, as it contains small detachable elements which could be swallowed.
 Reference: IG200
 © 2004 LEXIBOOK®

Deutsch

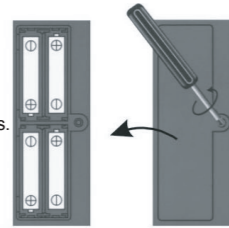
STROMVERSORGUNG

My Drawing Studio benötigt vier Alkaline Batterien vom Typ LR6 oder « AA » 1,5V --- mit einer Leistung von 2.25 Ah oder einen Adapter für Spielzeuge --- 9V DC --- 500mA, Polarität: IN Positiv / OUT Negativ --- (nicht inklusive).

Dieses Spielzeug darf nur mit den angegebenen Batterietypen betrieben werden.

Einlegen der Batterien

- Öffnen Sie den Batteriefachdeckel auf der Rückseite des Spielzeugs.
- Setzen Sie nun die 4 Alkaline Batterien von Format LR6 oder AA entsprechend den Polaritätsangaben im Innern des Batteriefachs und gemäss der nebenstehenden Zeichnung ein.
- Schließen Sie nun den Batteriefachdeckel wieder.
- Schalten Sie das Spielzeug ein.



Verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien. Laden Sie die Batterien nicht auf. Entfernen Sie die Akkus, bevor Sie sie aufladen. Die Akkus dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen geladen werden. Mischen Sie keine Batterie oder Akkus unterschiedlichen Typs, oder neue und gebrauchte Batterien bzw. Akkus. Die Batterien und Akkus müssen gemäss der angegebenen Polarität eingesetzt werden. Leere Batterien oder Akkus müssen dem Spielzeug entnommen werden. Die Akku- oder Batteriepole dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Werfen Sie die Batterien nicht ins Feuer. Entfernen Sie die Batterien, falls das Spielzeug über einen längeren Zeitraum hinweg nicht benutzt wird.

Wenn Batteriekraft nachlässt, wird an Ihrem Gerät die folgende rote Anzeige leuchten:



Wenn die Batterien leer sind, wird die rote Leuchtanzeige auf dem Spielzeug schwächer. Dann sollten Sie die Batterien wechseln. Sobald der Klang nachlässt oder das Spielzeug nicht mehr reagiert, sollten Sie die Batterien wechseln.

Das Spielzeug schaltet automatisch nach 20 Minuten Nichtgebrauch ab.

Der Joystick benötigt ebenfalls einen Spielzeugtransformator --- vom Typ 9V --- 500mA, Polarität: IN Positiv / OUT Negativ --- (nicht inklusive).

Um ihn anzuschließen, befolgen Sie bitte folgende Anweisungen:
Vergewissern Sie sich, dass das Spielzeug ausgeschaltet ist.
Stecken Sie den Transformatorstöpsel in den Anschluss.
Stecken Sie den Transformatorstecker in eine Steckdose.
Schalten Sie das Spielzeug ein.

Ein Transformator ist kein Spielzeug. Schalten Sie den Transformator bei längerem Nicht-Gebrauch ab, um eine Überhitzung zu vermeiden. Wenn das Spielzeug über einen Transformator versorgt wird, sollte es nicht im Freien benutzt werden. Bitte überprüfen Sie regelmäßig den Zustand des Transformators und den seiner Anschlusskabel. Bei Mängelanzeigen darf der Transformator auf keinen Fall vor seiner Reparatur benutzt werden.

Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator des empfohlenen Typs benutzt werden.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diesen Hinweis, bevor Sie selbst ein Videospielzeug benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei gewissen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen

kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können beim Anblick von gewissen Bildschirmfrequenzen oder bei Benutzung gewisser Videospiele einen Anfall erleiden. Dieses Phänomen kann selbst dann auftreten, wenn die betroffene Person keine medizinische Vorgeschichte aufweist oder bisher noch niemals einen epileptischen Anfall erlitten hat.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern bereits mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsverlust) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen.
Sollte bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und ziehen Sie Ihren Arzt zu Rate.

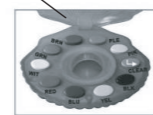
« MY DRAWING STUDIO » ANSICHT

Vorderansicht

EIN/AUS Schalter

Zeichenfläche

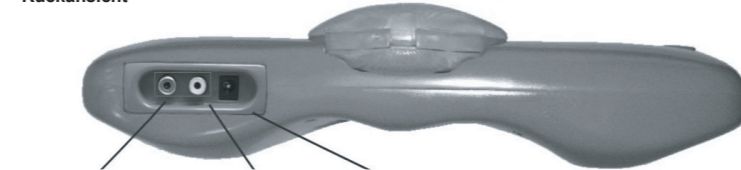
Farbkasten/
Farbmischfeld



Zeichenpalette

Füller

Rückansicht



Audioanschluss

Videoanschluss

Adapteranschluss (nicht inklusive).

INBETRIEBNAHME UND GEBRAUCH

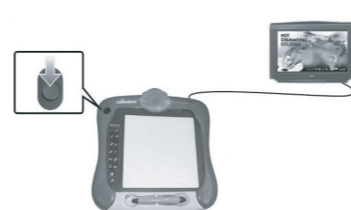
1. Anschluss



Schließen Sie das Audio/Video-Kabel an Ihren Fernseher und an das Spielzeug gemäss der Farbangaben an (gelb und rot).

Anmerkung: ein Adapter für den Scartstecker Ihres Fernsehers befindet sich im Innern des Gehäuses.

2. Inbetriebnahme



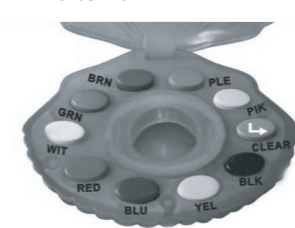
Drücken Sie auf den roten Schalter links oben auf dem Gerät, um die Zeichenpalette ein- oder auszuschalten. Vergessen Sie nicht, nach dem Ausschalten die Kabel aus dem Fernseher zu entfernen, damit dieser wieder normal funktioniert.
Anmerkung: Das Gerät verfügt über eine automatische Abschaltvorrichtung nach 20 Minuten Nichtgebrauchs.

3. Gebrauch der Palette



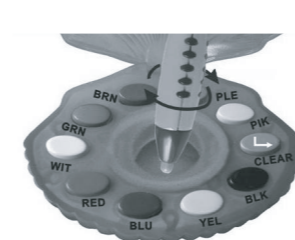
Mit diesem Füller bestätigen Sie auf der Zeichenfläche Ihre Wahl; er zeichnet, malt und ...

4. Farbenwahl



Um eine Farbe auszusuchen, drücken Sie auf einen der 9 Knöpfe Ihrer Wahl. Man kann auch 2 oder 3 der vorhandenen Farben mischen (siehe weiter unten).

5. Farbmischfeld






Um zwei oder drei verschiedene Farben zu mischen, drücken Sie nacheinander auf 2 oder 3 der neun vorhandenen Farben, die gemischt werden sollen. Dann kreisen Sie mit der Spitze des Füllers auf dem Farbmischfeld, um zu „mischen“.

Sie können die gewählten Farben wieder rückgängig machen, indem Sie mit dem Stift auf die graue Taste « CLEAR » drücken.












Anmerkung: Im « Mix-up colors » Bereich, ist die Auswahl der Farben auf weiß, rot, blau, gelb und schwarz beschränkt.






6. Zeichenpalette

Malwerkzeug	Funktion / Anwendung
	Leuchstift Sie können die Breite der Markierung auswählen, indem Sie mehrmals mit dem Stift auf diese Ikone « klicken » Anmerkung: man kann damit auch mehrere Farben mischen.
	Farbstift Klicken Sie mit dem Füller auf diese Ikone um den Farbstift auszusuchen. Anmerkung: man kann damit auch mehrere Farben mischen.
	Zweifach Farbstift Klicken Sie mit dem Füller auf diese Ikone um den Farbstift auszusuchen. Anmerkung: man kann damit auch mehrere Farben mischen.
	Filzstift Klicken Sie mit dem Füller auf diese Ikone um den Farbstift auszusuchen. Anmerkung: man kann damit auch mehrere Farben mischen.
	Aerograph Klicken Sie wiederholt darauf, um zwischen den verschiedenen, zur Auswahl stehenden Objekten, auszuwählen. Sobald Sie das Motiv ausgesucht haben, klicken Sie auf die Zeichenfläche, um es einzufügen.
	Kreis Klicken Sie wiederholt darauf, um zwischen den verschiedenen, zur Auswahl stehenden Größen auszuwählen. Sobald Sie den Kreisumfang ausgewählt haben, klicken Sie auf die Zeichenfläche, um den Kreis einzufügen.
	Dreieck Klicken Sie wiederholt darauf, um zwischen den verschiedenen, zur Auswahl stehenden Größen auszuwählen. Sobald Sie die Größe des Dreiecks ausgewählt haben, klicken Sie auf die Zeichenfläche, um das Dreieck einzufügen.
	Zauberstempel Klicken Sie wiederholt darauf, um zwischen den verschiedenen, zur Auswahl stehenden Animationen auszuwählen. Sobald Sie die Animation ausgewählt haben, klicken Sie auf die Zeichenfläche, um diese einzufügen.
	Farbkübel Klicken Sie mit dem Füller auf diese Ikone, um die Farbe auszuwählen.
	Kamera Klicken Sie wiederholt auf die Stempel-Ikone, um die Fläche, die Sie kopieren möchten, auszuwählen (indem Sie mehrmals darauf drücken, können Sie die Größe dieser Fläche verändern). Anschließend klicken Sie auf die Kamera-Ikone, um die Fläche zu kopieren (durch mehrfaches Klicken, kann die Größe dieser Fläche verändert werden).
	Hintergrundmotiv Klicken Sie wiederholt auf diese Ikone, um die verschiedenen, zur Verfügung stehenden Hintergrundmotive auszuwählen. Sobald Sie den Hintergrund ausgewählt haben, klicken Sie auf die Zeichenfläche, um ihn einzufügen.

	Radierer Klicken Sie mehrmals darauf, um die verschiedenen Größen auszuwählen. Sobald Sie die Größe ausgesucht haben, klicken Sie dort auf die Zeichnung, wo Sie etwas ausradieren möchten.
	Papierkorb Klicken Sie auf den Papierkorb, wenn Sie eine in Arbeit befindliche Zeichnung löschen möchten.
	Hauptmenü Klicken Sie auf diese Ikone, um zum Aktivitätenmenü zurückzukehren.

7. Menüauswahl

Menü	Beschreibung
	Free Drawing Diese Art der freien Zeichnung ermöglicht es Ihrem Kind seine Talente, dank der verschiedenen, ihm zur Verfügung stehenden Malwerkzeuge, zu entfalten.
	Mix up Colors In diesem Menü, muss das Kind die Farben, die ihm auf dem Bild als Modell vorgegeben sind, nachvollziehen. Es muss also lernen, eine Farbe zu analysieren und sie aus zwei oder drei anderen der folgenden fünf Farben zu mischen: weiss, rot, blau, gelb und schwarz.
	Art Gallery In diesem Menü kann sich das Kind beim Ausmalen diverser Objekte und beim Mischen neuer Farben amüsieren. Das Kind hat die Möglichkeit 2 oder 3 von den 9, zur Auswahl stehenden Farben, zu mischen.
	Puzzle In diesem Gedächtnisspiel, muss das Kind ein Bild korrekt aus seinen verschiedenen Bestandteilen neu zusammensetzen. Klicken Sie auf  um das Bild zu wechseln, oder auf  um das Modell im Hintergrund anzuzeigen.
	Paint-a-Kid Ihr Kind zeichnet in schwarz-weiß ein Modell nach, das sich rechts neben der Staffelei befindet. Wenn es links unten auf den Bildschirm klickt, kann es auch die Farbe verändern. Um ein anderes Modell auszuwählen, klicken Sie auf  .
	Happy Egg In diesem Dekorationsmenü wählt Ihr Kind zuerst das Dekorationsobjekt aus (auf der linken Seite des Bildschirms). Anschließend muss es die Dekorationsmotive (rechts auf dem Bildschirm) aussuchen und sie auch anbringen. Das Ausmalen der Motive ist dann der krönende Höhepunkt dieser wunderschönen Dekorationstätigkeit.
	Change Costume 4 Mädchen benötigen die Hilfe Ihres Kindes, um sich anzuziehen und fertig zu machen! Das Kind sucht die Art der Garderobe oder den Haarschnitt aus (links auf dem Bildschirm). Auf der Leiste unten am Bildschirm, kann es dann noch die verschiedenen, zur Verfügung stehenden Modelle aussuchen.
	Fruit Man Ein entspannendes Spiel, bei dem Ihr Kind Früchte auf dem Kopf der Modelle platziert. Zuerst wählt es zwischen einem Mädchen oder einem Jungen aus, anschließend klickt es auf die verschiedenen Gesichtsparten und entdeckt dann die Früchte, die es darauf anbringen kann.

	Maze Mehrere Labyrinth, in denen Ihr Kind seinen Weg zum Ausgang finden muss, indem es ihn mit einer Linie nachvollzieht. Klicken Sie auf  um zum nächsten Labyrinth zu gelangen.
	Trace Frame Beim korrekten Nachzeichnen der vorgegebenen Objektkonturen, entwickelt Ihr Kind seinen Sinn für Präzision.
	Dot to Dot Hier muss Ihr Kind Strich um Strich korrekt das versteckte Motiv nachzeichnen! Klicken Sie auf  um zum nächsten Motiv zu gelangen.

PFLEGE UND WARTUNG

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen. Entnehmen Sie die Batterien, falls das Spielzeug über einen längeren Zeitraum hinweg nicht in Gebrauch ist.

GARANTIE



Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. Dieses Produkt hat 2 Jahre Garantie. Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäße Behandlung (wie z. B. unbefugtes Öffnen, Aussetzen in Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Bedingt durch unser ständiges Bemühen nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen.

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, da es kleine, abnehmbare Einzelteile enthält, die verschluckt werden könnten.

Referenznummer: IG200
© 2004 LEXIBOOK®

Português

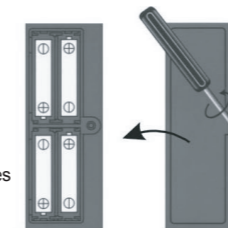
STROMVERSORGUNG


My Drawing Studio funciona com 4 pilhas alcalinas LR6 ou AA de 1,5V ---, com uma capacidade de 2,25 Ah, ou um adaptador próprio para o brinquedo de  9V DC ---500mA, com a polaridade: IN Positivo / OUT Negativo  (não incluído(as)).

Deverá utilizar apenas o tipo de pilhas indicado para este brinquedo.

Colocação das pilhas

1. Abra a tampa do compartimento das pilhas, que se encontra na parte traseira do aparelho.
2. Coloque as 4 pilhas alcalinas LR6 ou AA, respeitando as polaridades indicadas no fundo do compartimento das pilhas e de acordo com o esquema que se encontra à sua direita.
3. Volte a fechar o compartimento das pilhas.
4. Ligue o brinquedo.



Não utilize pilhas recarregáveis. Não recarregue as pilhas. Retire as baterias do jogo antes de as carregar. Não carregue as baterias sem a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou baterias, ou pilhas novas com pilhas usadas. As pilhas e baterias deverão ser colocadas respeitando a polaridade. As pilhas e baterias gastas deverão ser retiradas do jogo. Os terminais das pilhas ou baterias não deverão ser colocados em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas em caso de uma não utilização prolongada. Quando as pilhas estiverem gastas, a unidade apresenta a seguinte indicação a vermelho: .

Quando as pilhas estiverem gastas, a luz vermelha do aparelho fica fraca. Aí, deverá substituir as pilhas. Quando o som ficar fraco ou o jogo não reagir às instruções dadas, substitua as pilhas. O jogo desliga-se automaticamente após 20 minutos de inatividade.

A unidade também funciona com um transformador para jogos de  de 9V --- 500mA, com a polaridade: IN Positivo / OUT Negativo  (não incluído).

Para ligar a unidade, siga as seguintes instruções: Certifique-se que o jogo se encontra desligado. Coloque a ficha do transformador na tomada. Ligue a ficha do transformador a uma ficha eléctrica. Ligue o jogo.

Um transformador não é um brinquedo. Desligue o transformador caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo, para evitar um sobreaquecimento. Quando utilizar um transformador, não utilize o jogo no exterior. Verifique regularmente o estado do transformador e dos fios da ligação. No caso de deterioração, não utilize o transformador até que este seja reparado. Este jogo não é aconselhado a crianças com menos de 3 anos de idade. O jogo não deverá ser utilizado com um outro transformador para além daquele recomendado.

AVISO ACERCA DA EPILEPSIA

Este aviso deverá ser lido antes de toda e qualquer utilização de um jogo de vídeo por si ou pela criança. Algumas pessoas poderão ter crises de epilepsia ou perdas de consciência quando expostas a certos tipos de luzes cintilantes ou elementos habituais na nossa vida quotidiana. Estas pessoas

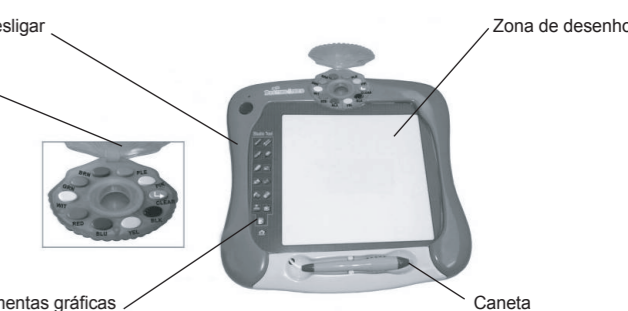
têm crises quando vêm certas imagens televisivas ou quando jogam alguns tipos de jogos de vídeo. Estes fenómenos podem acontecer mesmo em pessoas que não tenham antecedentes médicos ou que nunca tenham sido confrontados com uma crise de epilepsia. Caso você ou algum membro da sua família já tenha sentido sintomas ligados à epilepsia (crises ou perda de consciência) na presença de estímulos "luminosos", por favor consulte o seu médico antes de qualquer utilização deste produto. Aconselhamos aos pais a supervisão dos seus filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Caso você ou a criança sintam os seguintes sintomas: vertigens, problemas com a visão, contração dos olhos ou dos músculos, perda de consciência, problemas de orientação, movimentos involuntários ou convulsões, por favor pare imediatamente de jogar e consulte um médico.

À DESCOBERTA DE "MY DRAWING STUDIO"

Vista de frente

Botão de ligar e desligar

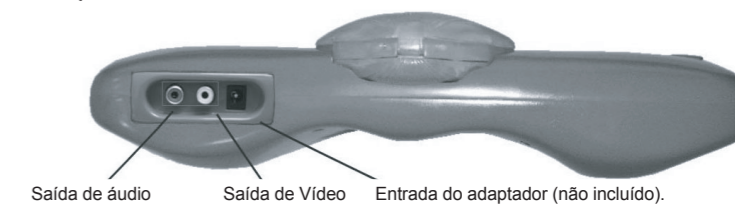
Selector / Mistura de cores



Conjunto de ferramentas gráficas

Caneta

Vista por cima



Saída de áudio

Saída de Vídeo

Entrada do adaptador (não incluído).

FUNCIONAMENTO E UTILIZAÇÃO

1. Ligação



Ligue o fio à e entrada de áudio e do vídeo da sua televisão e da unidade, de acordo com as cores (amarelo e vermelho).

Nota: encontrará no interior da caixa um adaptador que permite fazer a ligação na ficha da energia da sua televisão.

2. Funcionamento



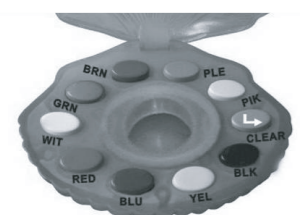
Prima o botão vermelho na parte superior esquerda da unidade para a ligar ou desligar as ferramentas gráficas. Após desligar, retire os fios da televisão, para que a possa voltar a utilizar normalmente.
Nota: Este aparelho tem uma função para **se desligar automaticamente após 20 minutos** sem ser utilizada.

3. Utilização das ferramentas gráficas



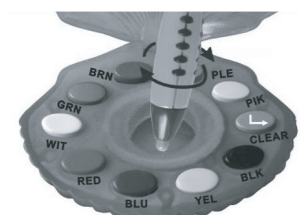
Utilize esta ponta na zona de desenho para validar as suas escolhas, desenhar...

4. Escolha das cores



Para escolher uma cor, **prima um dos 9 botões** à escolha. Também poderá misturar 2 ou 3 cores entre todas as cores oferecidas (ver mais abaixo).

5. Mistura de cores



Para misturar duas ou três cores, prima sucessivamente as 2-3 cores a misturar, entre as 9 cores oferecidas. De seguida, com a ajuda do estilete (caneta), prima o centro do selector, fazendo círculos para dar origem à "mistura".
Poderá anular as cores escolhidas premindo o botão cinzento "CLEAR".
Nota: Na actividade "Mix-up colors", a escolha das cores a serem misturadas está limitada ao branco, vermelho, azul, amarelo e preto.

6. Escolha das ferramentas gráficas

Ferramenta	Função / Utilização
	Marcador Poderá escolher a espessura da linha "clitando" várias vezes no ícone desta ferramenta com o estilete. Nota: existe a possibilidade de misturar várias cores com esta ferramenta.
	Lápis de cor Clique no ícone desta ferramenta com a ajuda do estilete, para a seleccionar. Nota: existe a possibilidade de misturar várias cores com esta ferramenta.
	Duplo lápis de cor Clique, com a ajuda do estilete, no ícone desta ferramenta para a escolher. Nota: existe a possibilidade de misturar várias cores com esta ferramenta.
	Caneta de feltro Clique, com a ajuda do estilete, no ícone desta ferramenta para a escolher. Nota: existe a possibilidade de misturar várias cores com esta ferramenta.
	Aerógrafo Clique várias vezes para escolher entre os diferentes objectos que lhe são apresentados. Após escolher o tópico seleccionado, clique na zona de desenho para aí o colocar.
	Círculo Clique várias vezes para escolher entre os diferentes tamanhos de círculos que lhe são apresentados. Após ter escolhido o tamanho, clique na zona do desenho para colocar aí o círculo.
	Triângulo Clique várias vezes para escolher entre os diferentes tamanhos de triângulos que lhe são apresentados. Após ter escolhido o tamanho, clique na zona do desenho para colocar aí o triângulo.
	Carimbo mágico Clique várias vezes para escolher uma das diferentes animações propostas. Após ter escolhido a animação, clique na zona de desenho para o colocar aí.
	Balde de tinta Clique, com a ajuda do estilete, no ícone desta ferramenta para a seleccionar.
	Máquina fotográfica Clique no ícone do carimbo para escolher a zona que deseja copiar (premindo várias vezes, poderá modificar o tamanho desta zona). De seguida, clique no ícone da máquina fotográfica para reproduzir a zona (clique várias vezes dá-lhe a possibilidade de alterar o tamanho desta zona).
	Fundo gráfico Clique várias vezes para escolher um dos diferentes fundos gráficos propostos. Após ter escolhido o fundo, clique na zona do desenho para o colocar aí.
	Borracha Clique várias vezes para escolher entre os diferentes tamanhos de borracha. Após ter escolhido o tamanho, clique na zona do desenho para apagar os tópicos.

	Lixo Clique no ícone do lixo para apagar o desenho que está a ser criado.
	Menu principal Clique neste ícone para voltar ao menu de escolha de actividades.

7. Escolha de uma actividade

Actividade	Descrição
	Free Drawing Esta actividade de desenho livre permite à criança exprimir os seus talentos, graças às diferentes ferramentas gráficas colocadas à sua disposição.
	Mix up Colors Nesta actividade, a criança deverá criar a cor que lhe é apresentada como modelo. Ela terá de aprender a criar uma cor, misturando 2 ou 3 cores entre as 5 seguintes: branco, vermelho, azul, amarelo e preto.
	Art Gallery Esta é uma actividade para colorir que permite à criança divertir-se colorindo e misturando cores para obter novas cores. A criança pode misturar 2 ou 3 cores entre as 9 apresentadas.
	Puzzle Nesta actividade de memorização, a criança deve reconstruir uma imagem, substituindo correctamente as diferentes peças que a compõem. Clique em para alterar a imagem, ou em para ter um modelo de fundo para reproduzir.
	Paint-a-Kid A criança pinta o desenho a preto e branco, de acordo com o modelo que se encontra à direita do cavalete. Ao clicar na parte inferior esquerda do ecrã, poderá alterar a cor. Para alterar o modelo, clique em .
	Happy Egg Nesta actividade de decoração, a criança escolhe o objecto que deseja decorar (na parte esquerda do ecrã). Deverá escolher e posicionar os tópicos que lhe servirão para decorar (na parte direita do ecrã). No final deverá colorir os tópicos criados, para terminar a sua excelente decoração!
	Change Costume 4 meninas precisam da ajuda da criança para se vestirem e se prepararem! A criança escolhe o tipo de roupas ou o corte de cabelo (à esquerda do ecrã). Na parte inferior do ecrã, a criança escolhe então entre os diferentes modelos apresentados.
	Fruit Man Esta é uma actividade de descontração em que a criança coloca os frutos na cabeça dos modelos. Ele irá escolher entre uma menina e um menino e depois, clicando entre as diferentes partes da cara, tentará descobrir os frutos que acha possível colocar naquele local.
	Maze Existem vários labirintos nos quais a criança terá de encontrar o seu caminho para a saída, traçando de uma linha. Clique em para passar para o labirinto seguinte.

	Trace Frame Seguindo correctamente os contornos dos objectos que lhe são apresentados, a criança desenvolve, com este jogo, a sua precisão.
	Dot to Dot Ponto a ponto, a criança terá de reconstituir correctamente o tópico oculto! Clique em para passar ao tópico seguinte.

MANUTENÇÃO

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente.
Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor.
Não molhe a unidade.
Não desmonte nem deixe cair a unidade.
Retire as pilhas caso o produto não seja utilizado durante um longo período de tempo.

GARANTIA

NOTA: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes.
Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos.
Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomenda-se que guarde a caixa para uma futura referência.
Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa.
Não aconselhado a crianças com menos de 36 meses de idade, devido às pequenas peças desmontáveis, susceptíveis de serem engolidas.
Referência: IG200
© 2004 LEXIBOOK®

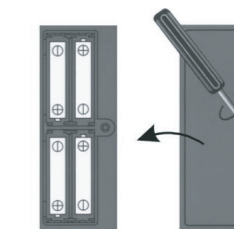
Español

ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA

Mi estudio de dibujo funciona con 4 pilas alcalinas de tipo LR6 o AA de 1,5 V y de una capacidad de 2,25 Ah, así como también con un adaptador de corriente para juguetes de 9 V CC y 500mA, la polaridad es la siguiente: ENTRADA Positivo / SALIDA Negativo (no incluido).


Este juego deberá utilizarse únicamente con las pilas recomendadas.

- Instalación de las pilas**
1. Abra la tapa del compartimento de las pilas que está situado en la parte trasera del aparato.
 2. Coloque las 4 pilas alcalinas tipo LR6 o AA observando la polaridad indicada en el fondo del compartimento de las pilas y conforme al diagrama aquí mostrado.
 3. Vuelva a cerrar el compartimento de las pilas.





4. Encienda el juguete.

No utilice pilas recargables. No recargue las pilas. Retire los acumuladores del juguete antes de cargarlos. Los acumuladores deberán recargarse únicamente bajo la supervisión de un adulto. No se deben mezclar diferentes tipos de pilas o acumuladores, ni tampoco pilas o acumuladores nuevos con otros usados. Las pilas o acumuladores deberán colocarse observando la polaridad correcta. No deje pilas o acumuladores agotados en el interior del juguete. No cortocircuite los contactos de las pilas o acumuladores. No arroje nunca las pilas al fuego. Retire las pilas del aparato si no va a utilizarlo durante un periodo de tiempo prolongado.

Cuando las baterías estén desgastadas, la unidad mostrará la siguiente señal en rojo: 

Cuando las pilas están descargadas, el indicador luminoso rojo del aparato se atenuará. Vaya pensando en sustituir las pilas. Cuando el sonido pierda volumen o el juguete deje de responder, vaya pensando en sustituir las pilas. El juego se apagará automáticamente tras 20 minutos de inactividad.

El mando funciona también con un adaptador de corriente para juguetes  de 9 V --- 500 mA, la polaridad es: ENTRADA Positivo / SALIDA Negativo  (no incluido).

Para conectarlo, siga estas instrucciones:
Asegúrese de que el juguete está apagado.
Conecte la clavija del adaptador en la entrada del aparato.
Conecte el enchufe del adaptador en un tomacorriente apropiado.
Encienda el juguete.

Un adaptador de corriente no es un juguete. Desconecte el adaptador de corriente si no va a utilizarlo durante un periodo de tiempo prolongado para evitar que se sobrecaliente. No utilice el juguete al aire libre mientras que éste está alimentado por el adaptador de corriente. Verifique a intervalos regulares el estado del adaptador y de sus cables de conexión. En caso de producirse un deterioro, no utilice el adaptador hasta que el problema esté subsanado. Este juguete no está recomendado para niños menores de 3 años. Este juguete deberá utilizarse únicamente con el adaptador recomendado.

AVISO RELACIONADO CON LA EPILEPSIA

Léase antes de utilizar cualquier videojuego, ya sea por usted o por sus hijos. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o desmayos al contemplar ciertos tipos de luces parpadeantes o elementos encontrados frecuentemente en nuestro entorno cotidiano. Estas personas están expuestas a ataques epilépticos cuando contemplan ciertas imágenes de televisión o al jugar con ciertos videojuegos. Estos fenómenos pueden aparecer incluso si el individuo no tiene antecedentes médicos que puedan denotar la enfermedad o aunque nunca haya sufrido un ataque epiléptico con anterioridad. Si usted o algún miembro de su familia ya ha experimentado síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o desmayos) ante estímulos "luminosos", consulte a su médico antes de proceder a utilizar este aparato.

Aconsejamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras que estos juegan con videojuegos. Si usted o alguno de sus hijos experimenta algunos de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa inmediatamente el juego y consulte a su médico

CARACTERÍSTICAS DE MI ESTUDIO DE DIBUJO

Vista frontal

Botón de encendido / apagado

Zona de dibujo

Selector / Mezclador de colores



Paleta de herramientas gráficas

Lápiz digital

Vista superior



Salida de audio

Salida de vídeo

Entrada de corriente procedente del adaptador (no incluido)

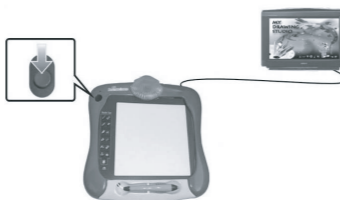
ENCENDIDO Y UTILIZACIÓN

1. Conexión



Conecte el cableado en las entradas para audio y vídeo de su televisor, así como en las salidas del juguete observando el código de colores (amarillo y rojo).
Nota: En la caja, encontrará un adaptador que le permitirá conectar el juguete a su televisor a través del euroconector de entrada.

2. Encendido



Pulse el botón rojo situado en la parte superior izquierda del aparato para encender o apagar la paleta gráfica. Tras haberlo apagado, piense en desconectar los cables del televisor para poder utilizar éste normalmente.
Nota: Este aparato dispone de una función de **desconexión automática que se activa pasados 20 minutos** de inactividad.

3. Utilización de la paleta



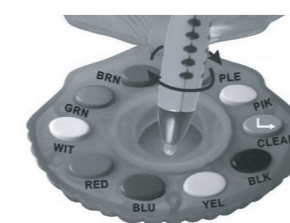
Utilice esta punta en la zona de dibujo para validar su selección, dibujar, etc.

4. Selección de colores






Para seleccionar un color, **pulse uno de los 9 botones** que desee. También puede mezclar 2 ó 3 colores de todos los colores que se ofrecen (véase más adelante).












5. Mezcla de colores



















Para mezclar 2 ó 3 colores, pulse repetidamente sobre los 2 ó 3 colores que desea mezclar entre los 9 colores que se ofrecen. Seguidamente, utilizando el lápiz digital, pulse en el centro del selector haciendo círculos con el lápiz para "mezclar" los colores.
Nota: Durante la actividad "Mix-up colors", la selección de colores está limitada al blanco, rojo, azul, amarillo y negro.

6. Selección de herramientas gráficas

Herramienta	Función / Utilización
	Marcador Puede elegir el grosor de la línea "haciendo clic" repetidas veces sobre el icono de esta herramienta con el lápiz digital. Nota: Tiene la posibilidad de mezclar varios colores con esta herramienta.
	Lápiz de color Haga clic con el lápiz digital sobre el icono de esta herramienta para seleccionarla. Nota: Tiene la posibilidad de mezclar varios colores con esta herramienta.
	Lápiz de color doble Haga clic con el lápiz digital sobre el icono de esta herramienta para seleccionarla. Nota: Tiene la posibilidad de mezclar varios colores con esta herramienta.

	Rotulador Haga clic con el lápiz digital sobre el icono de esta herramienta para seleccionarla. Nota: Tiene la posibilidad de mezclar varios colores con esta herramienta.
	Pulverizador Haga clic repetidas veces para elegir entre los diversos objetos que hay disponibles. Una vez que haya seleccionado el objeto, haga clic sobre la zona de dibujo para colocarlo.
	Círculo Haga clic repetidas veces para elegir entre los diversos tamaños de círculo que hay disponibles. Una vez que haya seleccionado el tamaño, haga clic sobre la zona de dibujo para colocar el círculo.
	Triángulo Haga clic repetidas veces para elegir entre los diversos tamaños de triángulo que hay disponibles. Una vez que haya seleccionado el tamaño, haga clic sobre la zona de dibujo para colocar el triángulo.
	Sello mágico Haga clic repetidas veces para elegir entre los diversos objetos animados que hay disponibles. Una vez que haya seleccionado el objeto animado, haga clic sobre la zona de dibujo para colocarlo.
	Bote de pintura Haga clic con el lápiz digital sobre el icono de esta herramienta para seleccionarla.
	Aparato de fotos Haga clic sobre el icono del sello para seleccionar la zona que desea copiar (haciendo clic repetidas veces, puede modificar el tamaño de esta zona). Seguidamente, haga clic sobre el icono del aparato de fotos para reproducir la zona copiada (haciendo clic repetidas veces, puede modificar el tamaño de esta zona).
	Fondo gráfico Haga clic repetidas veces para elegir entre los diversos fondos gráficos que hay disponibles. Una vez que haya seleccionado el fondo, haga clic sobre la zona de dibujo para colocarlo.
	Goma de borrar Haga clic repetidas veces para elegir entre los diversos tamaños de goma de borrar que hay disponibles. Una vez que haya seleccionado el tamaño, haga clic sobre la zona de dibujo para borrar los objetos.
	Papelera Haga clic sobre el icono para eliminar el dibujo actual.
	Menú principal Haga clic sobre este icono para volver al menú de selección de actividades.

7. Selección de una actividad

Actividad	Descripción
	Free Drawing (dibujo libre) Esta actividad de dibujo libre permite que sus hijos puedan expresar sus talentos gracias a las diferentes herramientas gráficas que se le ofrecen.
	Mix up Colors (Mezcla los colores) En esta actividad, el niño deberá reproducir el color mostrado como modelo. Deberá aprender a componer un color mezclando 2 ó 3 colores entre los 5 colores dados a continuación: blanco, rojo, azul, amarillo y negro.
	Art Gallery (Galería de arte) Una actividad de colorear que permite al niño de divertirse coloreando y mezclando colores para obtener otros nuevos. El niño puede mezclar también 2 ó 3 colores de entre los 9 colores que se ofrecen.
	Puzzle (Rompecabezas) En esta actividad de memoria, el niño deberá reconstruir la imagen sustituyendo de manera correcta las diferentes piezas que la componen. Haga clic sobre  para cambiar la imagen, o en  para visualizar de fondo el modelo a reproducir.
	Paint-a-Kid (Dibuja un niño) El niño puede colorear el dibujo en blanco y negro siguiendo el modelo indicado a la derecha del caballete. Haciendo clic en la parte inferior izquierda de la pantalla, puede cambiar el color. Para cambiar de modelo, haga clic en  .
	Happy Egg (Huevo de Pascua) En esta actividad decorativa, el niño deberá empezar por elegir el objeto a decorar (a la izquierda de la pantalla). También deberá elegir y colocar los objetos que le serán necesarios para la decoración (a la derecha de la pantalla). Su última etapa será colorear estos objetos para finalizar su maravilloso trabajo de decoración.
	Change Costume (Cambia de disfraz) 4 chicas necesitan que el niño les ayude a vestirse y a arreglarse. El niño deberá elegir el tipo de ropa o el estilo de peinado (en la parte izquierda de la pantalla). En la parte inferior de la pantalla, el niño deberá seleccionar entre los diferentes modelos a elegir.
	Fruit Man (Añade frutas) Una actividad de relax en la que el niño coloca frutas en las cabezas de los modelos. Para empezar, elegirá entre una chica y un chico y a continuación, haciendo clic en las distintas partes de la cara, irá descubriendo las frutas que se pueden colocar en ese lugar.
	Maze (Laberinto) Varios laberintos en los que el niño deberá encontrar la salida trazando una línea. Haga clic en  para pasar al laberinto siguiente.
	Trace Frame (Dibuja el contorno) Siguiendo correctamente la silueta del objeto mostrado, sus hijos podrán demostrar su precisión al dibujar.
	Dot to Dot (Punto por punto) Punto por punto, el niño deberá ir revelando el objeto escondido. Haga clic en  para pasar al objeto siguiente.

MANTENIMIENTO



Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente.
No exponga el juguete a la acción directa de los rayos del sol ni a ninguna otra fuente de calor.
No mojar el juguete.
No desmonte o deje caer el juguete.
Retire las pilas del juguete si no va utilizarlo durante largos periodos de tiempo.

GARANTÍA

NOTA: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años.
Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones o de toda intervención impropia sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura.
En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje.
Este juguete no está recomendado para niños menores de 36 meses, ya que contiene piezas que podrían desprenderse y tragarse.
Referencia: IG200
© 2004 LEXIBOOK®

Italiano

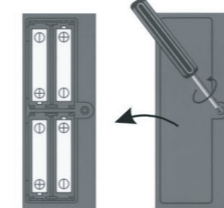
ALIMENTAZIONE

My Drawing Studio funziona con 4 batterie alcaline LR6 o AA da 1,5V --- di capacità 2.25 Ah oppure con un adattatore per giocattoli  9V DC --- 500mA, verso delle polarità: IN Positivo / OUT Negativo  (non incluso).


Questo giocattolo deve essere alimentato unicamente con le batterie indicate.

Installazione delle batterie


1. Aprire lo sportello dello scomparto batterie situato a livello della parte posteriore dell'apparecchio.
2. Installare le 4 batterie alcaline LR6 o AA rispettando il senso delle polarità indicato sul fondo dello scomparto batterie e conformemente al presente schema.
3. Richiudere lo scomparto batterie.
4. Avviare il giocattolo.



Non utilizzare batterie ricaricabili. Non ricaricare le batterie.
Togliere gli accumulatori dal giocattolo prima di ricaricarli. Caricare gli accumulatori unicamente con la sorveglianza di un adulto. Non mischiare diversi tipi di batterie o di accumulatori o batterie e accumulatori nuovi e usati. Le batterie e gli accumulatori devono essere inseriti rispettando le polarità. Le batterie e gli accumulatori esauriti devono essere rimossi dal giocattolo. Non cortocircuitare

i terminali delle batterie o degli accumulatori. Non gettare le batterie nel fuoco. In caso di mancato utilizzo prolungato del giocattolo, estrarre le batterie.
Quando le batterie sono in esaurimento, sull'apparecchio appare la seguente spia rossa: 

Quando le batterie sono scariche, la spia rossa luminosa dell'apparecchio si affievolisce. È il momento di sostituire le batterie. Quando il suono si affievolisce o il gioco non risponde, può essere necessario sostituire le batterie. Il giocattolo si spegne automaticamente dopo 20 minuti d'inattività.

La leva di comando funziona inoltre con un trasformatore per giocattoli  da 9V --- 500mA, verso delle polarità: IN Positivo / OUT Negativo  (non incluso).

Per il collegamento, seguire le presenti istruzioni:
Assicurarsi che il giocattolo sia spento.
Collegare la spina del trasformatore alla presa.
Collegare la presa del trasformatore ad una presa di rete.
Avviare il giocattolo.

Un trasformatore non è un giocattolo. Scollegare il trasformatore in caso di mancato utilizzo prolungato per evitare eventuale surriscaldamento. Quando il giocattolo è alimentato da un trasformatore, non giocare all'aperto. Verificare regolarmente lo stato del trasformatore e dei fili di collegamento. In caso di deterioramento, non utilizzare il trasformatore fino a quando non sia stato riparato.
Questo giocattolo non è destinato a bambini di età inferiore a 3 anni. Il giocattolo deve essere utilizzato unicamente con il trasformatore consigliato.

AVVERTENZE SULL'EPILESSIA

Leggere prima di un qualsiasi utilizzo di un videogioco da parte vostra o del vostro bambino. Determinate persone possono essere soggette a crisi epilettiche o a perdite di coscienza alla vista di determinati tipi di luci lampeggianti o di elementi frequenti presenti nell'ambiente quotidiano. Queste persone sono soggette a crisi guardando determinate immagini televisive o durante l'uso di videogiochi. Questi fenomeni possono apparire nonostante il soggetto non abbia dei precedenti o non sia mai stato colpito da crisi epilettiche.

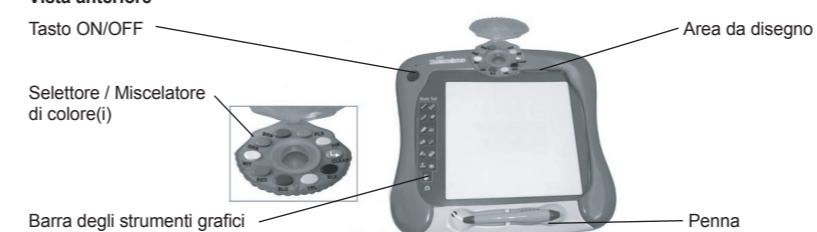
Nel caso in cui voi o un qualsiasi membro della vostra famiglia abbia presentato in passato sintomi legati all'epilessia (crisi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli "luminosi" consultare un medico prima di utilizzare il giocattolo.

Consigliamo ai genitori di prestare la massima attenzione durante l'uso dei videogiochi da parte dei bambini.

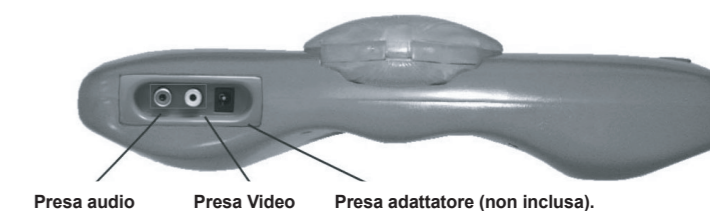
Nel caso in cui voi o i vostri bambini presentiate i seguenti sintomi: vertigini, turbe della vista, contrazioni oculari o muscolari, perdita di coscienza, turbe dell'orientamento, movimento involontario o convulsioni, interrompere immediatamente il gioco e consultare un medico.

ALLA SCOPERTA DI « MY DRAWING STUDIO »

Vista anteriore

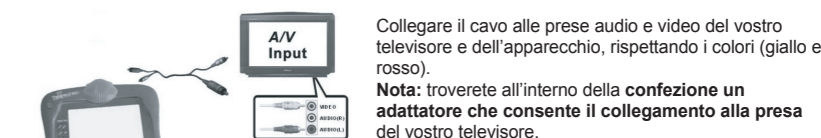


Vista inferiore



AVVIAMENTO E UTILIZZO

1. Collegamento



Collegare il cavo alle prese audio e video del vostro televisore e dell'apparecchio, rispettando i colori (giallo e rosso).
Nota: Troverete all'interno della confezione un adattatore che consente il collegamento alla presa del vostro televisore.

2. Avviamento



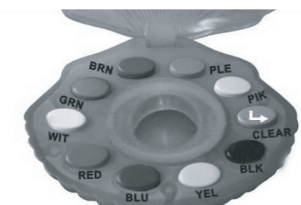
Premere il tasto rosso sulla parte superiore sinistra dell'apparecchio per avviare o per interrompere la tavolozza grafica. Dopo lo spegnimento, scollegare i cavi dal televisore per utilizzarlo normalmente.
Nota: questo apparecchio è dotato di una funzione di spegnimento automatico dopo 20 minuti di mancato utilizzo.

3. Uso della tavolozza



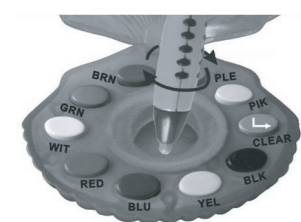
Servirsi di questa punta sull'area da disegno per confermare le scelte, per disegnare...

4. Scelta dei colori



Per selezionare un colore, **premere uno dei 9 tasti** a scelta.
Potete anche mescolare 2 o 3 colori tra tutti quelli proposti (vedi quanto segue).

5. Mischiare i colori



Per mischiare due o tre colori, premere in sequenza sui 2-3 colori da mischiare tra i 9 proposti. Quindi, servendosi della penna, premere al centro del selettore formando dei cerchi per « mescolare ».
È possibile annullare i colori selezionati premendo il tasto grigio « CLEAR ».
Nota: per il gioco « Mix-up colors », la scelta dei colori che è possibile mischiare è limitata a bianco, rosso, blu, giallo e nero.

6. Scelta degli strumenti grafici

Strumento	Funzione / Uso
	Evidenziatore È possibile scegliere lo spessore del tratto « cliccando » più volte sull'icona di questo strumento con la penna. Nota: possibilità di mescolare diversi colori con questo strumento.
	Matita colorata Cliccare con la penna sull'icona di questo strumento per selezionarlo. Nota: possibilità di mescolare diversi colori con questo strumento.
	Doppia matita colorata Cliccare con la penna sull'icona di questo strumento per selezionarlo. Nota: possibilità di mescolare diversi colori con questo strumento.
	Pennarello Cliccare con la penna sull'icona di questo strumento per selezionarlo. Nota: possibilità di mescolare diversi colori con questo strumento.
	Aerografo Cliccare diverse volte per scegliere tra i diversi oggetti proposti. Una volta selezionato il motivo, cliccare sull'area da disegno per posizionarlo.
	Cerchio Cliccare più volte per scegliere tra le diverse dimensioni di cerchi proposte. Una volta selezionata la dimensione, cliccare sull'area da disegno per posizionare il cerchio.
	Triangolo Cliccare più volte per scegliere tra le diverse dimensioni di triangoli proposte. Una volta selezionata la dimensione, cliccare sull'area da disegno per posizionare il triangolo.

32

	Timbro magico Cliccare più volte per scegliere tra le diverse animazioni proposte. Una volta scelta l'animazione, cliccare sull'area da disegno per posizionarla.
	Secchio di vernice Cliccare con la penna sull'icona di questo strumento per selezionarlo.
	Macchina fotografica Cliccare sull'icona del timbro per selezionare l'area da copiare (premendola più volte, potrete modificare la dimensione di tale area). Cliccare quindi sull'icona della macchina fotografica per riprodurre l'area (cliccare più volte consente di modificare la dimensione di tale area).
	Sfondo grafico Cliccare più volte per scegliere tra i diversi sfondi grafici proposti. Una volta selezionato lo sfondo, cliccare sull'area da disegno per posizionarlo.
	Gomma Cliccare più volte per scegliere tra le diverse dimensioni di gomma. Una volta selezionata la dimensione, cliccare sull'area da disegno per cancellare.
	Cestino Cliccare sull'icona del cestino per cancellare il disegno corrente.
	Menu principale Cliccare su questa icona per tornare al menu di selezione delle attività.

7. Scelta di un'attività

Attività	Descrizione
	Free Drawing Il disegno libero permette al bambino di esprimere le sue capacità grazie ai diversi strumenti grafici a sua disposizione.
	Mix up Colors In questa attività il bambino deve riprodurre il colore di modello. Dovrà imparare a scomporre un colore mescolando 2 o 3 colori tra i 5 seguenti: bianco, rosso, blu, giallo e nero.
	Art Gallery Un'attività con i colori grazie alla quale il bambino si può divertire a colorare e a mescolare i colori per ottenerne di nuovi. Il bambino può mescolare 2 o 3 colori tra i 9 proposti.
	Puzzle In questa attività di memorizzazione il bambino deve ricostruire un'immagine sostituendo correttamente i vari pezzi che lo compongono. Cliccare su per cambiare immagine o su per disporre del modello da riprodurre sullo sfondo.
	Paint-a-Kid Il bambino colora il disegno in bianco e nero seguendo il modello che si trova alla destra del cavalletto. Cliccando a livello della parte inferiore destra dello schermo è possibile modificare il colore. Per cambiare modello, premere .

33

	Happy Egg In questa attività di decorazione, il bambino sceglie innanzitutto l'oggetto da decorare (sulla sinistra dello schermo). Deve scegliere e posizionare i motivi che serviranno a decorare (sulla destra dello schermo). Colorare questi motivi sarà l'ultima tappa per terminare la sua superba decorazione!
	Change Costume 4 ragazze hanno bisogno dell'aiuto del bambino per vestirsi e prepararsi! Il bambino sceglie il tipo di abbigliamento o il taglio di capelli (a sinistra dello schermo). Sceglie quindi sulla parte inferiore dello schermo i diversi modelli proposti.
	Fruit Man Un'attività rilassante, nella quale il bambino deve posizionare dei frutti sulla testa dei modelli. Sceglierà innanzitutto tra una femminuccia e un maschietto, quindi, cliccando sulle varie parti del viso, scoprirà i frutti che è possibile posizionare in quel punto.
	Maze Diversi labirinti nei quali il bambino dovrà orientarsi per trovare l'uscita tracciando una linea. Cliccare su per passare al labirinto seguente.
	Trace Frame Seguendo correttamente i margini degli oggetti proposti, il bambino sviluppa la precisione.
	Dot to Dot Unendo i puntini, il bambino dovrà ricostruire correttamente il motivo nascosto! Cliccare su per passare al motivo successivo.

MANUTENZIONE

Per pulire il giocattolo, servirsi unicamente di un panno morbido leggermente inumidito con acqua, evitando qualsiasi prodotto detergente.
Non esporre il giocattolo alla luce diretta del sole né ad altre sorgenti di calore.
Non bagnare.
Non smontare il giocattolo e non lasciarlo cadere.
Estrarre le batterie in caso di mancato utilizzo per un lungo periodo di tempo.

GARANZIA

NOTA: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti. Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni.
Per servirsi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro.
Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo.
Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi in quanto contiene piccole parti mobili che potrebbero essere ingoiate.
Riferimento: IG200
© 2004 LEXIBOOK®

34

Nederlands

VOEDING

My Drawing Studio werkt met 4 alkaline batterijen type LR6 of AA van 1,5V --- met een capaciteit van 2,25 Ah of een speladapter 9V DC --- 500mA, richting polariteit: IN Positief / UIT negatief (niet inbegrepen).

Het spel mag alleen met deze specifieke batterijen worden gebruikt.

Insteken van batterijen

1. Open het deurtje van het batterijvak aan de achterkant van het apparaat.
2. Steek de 4 alkaline batterijen, type LR6 of AA erin, rekening houdend met de polariteit aangeduid aan de binnenkant van het batterijvak en conform aan het hiernaast afgebeelde schema.
3. Sluit het batterijvak.
4. Zet het spel aan.

Gebruik geen oplaadbare batterijen. Laad batterijen niet op. Neem de batterijen uit het spel alvorens deze op te laden. Laad de batterijen op enkel onder toezicht van een volwassene. Meng geen verschillende types batterijen of accu's, of nieuwe en gebruikte batterijen onderling met elkaar. De batterijen en accu's moeten volgens de juiste polariteit worden ingestoken. Gebruikte batterijen en accu's moeten uit het spel worden genomen. De terminals van de batterijen mogen geen kortsluiting veroorzaken. Gooi de batterijen niet in open vuur. Indien het spel voor langere tijd niet wordt gebruikt, neem de batterijen eruit. Wanneer de batterijen bijna leeg zijn, zal jouw toestel de volgende rode indicator weergeven:

Bij zwakke of lege batterijen, verzwakt het rode lichtje in het apparaat. Denk eraan de batterijen te vervangen.

Indien het geluid verzwakt of het spel niet echt reageert, vervang eveneens de batterijen.

Het spel gaat automatisch uit na 20 minuten inactiviteit.

De joystick werkt eveneens met een speltransformator van 9V --- 500mA, met polariteitrichting: IN positief / UIT negatief (niet inbegrepen).

Voor de verbinding, volg deze richtlijnen:

Zorg ervoor dat het spel uit staat.
Steek de stekker van de transformator in het stopcontact.
Steek het contact van de transformator in een wandcontactdoos.
Zet het spel aan.

Een transformator is geen speelgoed. Bij het niet gebruiken van het spel voor langere tijd, trek de transformator uit om oververhitting te voorkomen. Aangezien het spel met een transformator wordt gebruikt, mag je niet buiten spelen. Controleer regelmatig de staat van de transformator en de verbindingdraden. In geval van schade, gebruik de transformator niet tot deze is hersteld. Dit spel is niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Het spel mag alleen met de vereiste transformator gebruikt worden.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

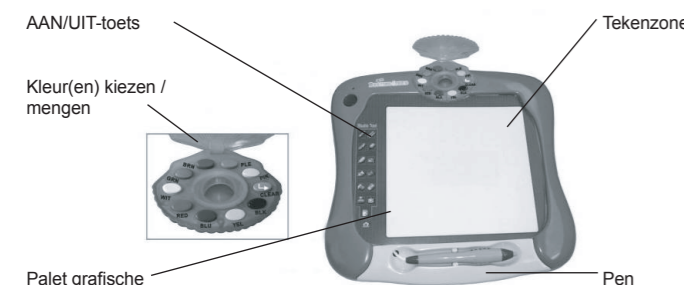
Moet door jou of jouw kind gelezen worden alvorens een videospel te gebruiken. Sommige mensen kunnen aanvallen van epilepsie krijgen of het bewustzijn verliezen bij het zien van

35

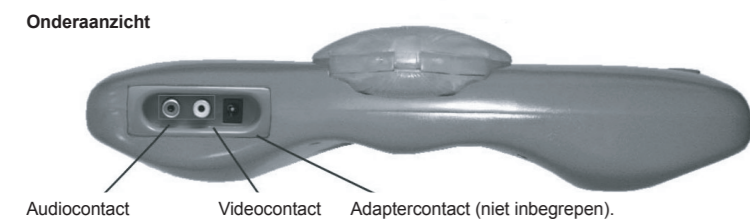
bepaalde flitsende lichten of frequente bewegingen in onze dagelijkse omgeving. Deze mensen stellen zich bloot aan dergelijke aanvallen bij het bekijken van bepaalde televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelen. Dit fenomeen kan ook plaatsvinden zonder voorafgaande medische verschijning of zonder enige voorafgaande aanval van epilepsie. Indien jezelf of iemand van je familie reeds symptomen van epilepsie (aanval of bewustzijnsverlies) heeft ervaren bij het zien van "licht"stimulaties, gelieve uw dokter te raadplegen alvorens dit spel te gebruiken. Wij raden de ouders aan om aandachtig hun kinderen te observeren tijdens het spelen van een videospel. Indien jijzelf of je kind de volgende symptomen vertonen: duizeligheid, problemen van het zicht, oog- of spiersamentrekkingen, oriëntatieproblemen, ongecontroleerde bewegingen of stuip trekkingen, gelieve onmiddellijk het spel te stoppen en uw dokter te raadplegen.

« MY DRAWING STUDIO » LEREN KENNEN

Voorraanzicht



Onderaanzicht



VOORBEREIDING EN GEBRUIK

1. Verbindingen



Verbind de draad met de audio- en videocontacten van je televisie en het apparaat, rekening houdend met de respectievelijke kleuren (geel en rood). **Opmerking: je zal binnenin de doos een adapter vinden die een verbinding met een scartkabel aan je televisie toelaat.**

2. Aanzetten



Druk op de rode toets in de linker bovenhoek van het apparaat om het grafisch palet te starten of te stoppen. Na het uitzetten, trek de kabels uit de televisie om de tv alleen te gebruiken. **Opmerking: Dit apparaat beschikt over een automatische uitschakelfunctie na 20 minuten inactiviteit.**

3. Gebruik van het palet



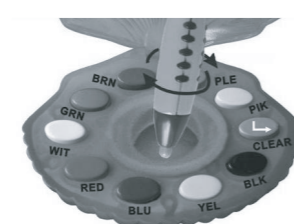
Gebruik deze punt in de tekenzone om je keuze te valideren, te tekenen...

4. Selecteren van kleuren



Om een kleur te kiezen, **druk op een van de 9 keuzetoetsen.** Je kan ook 2 of 3 kleuren mengen uit de lijst van alle voorgestelde kleuren (zie hieronder).

5. Menging van kleuren



Om twee of drie kleuren te mengen, druk herhaaldelijk op de 2-3 kleuren van de 9 voorgestelde kleuren. Daarna, door middel van de pen, maak in het midden van de kleureselector kleine cirkels om te « mengen ». Je kan de geselecteerde kleuren annuleren door op de grijze toets « CLEAR » te drukken. **Opmerking :** Bij de activiteit « Mix-up colors », is de keuze voor het mengen van kleuren beperkt tot wit, rood, blauw, geel en zwart.






6. Keuze van de grafische werktuigen

Werktuig	Functie / Gebruik
	Markeur Je kan de breedte van de lijn bepalen door verschillende keren met de pen op het symbool van dit werktuig te « klikken ». Opmerking: mogelijkheid tot het mengen van verschillende kleuren met dit werktuig.
	Kleurpotlood Druk met behulp van de pen op het symbool van dit werktuig om het te selecteren. Opmerking: mogelijkheid tot het mengen van verschillende kleuren met dit werktuig.
	Dubbele kleurpotlood Druk met behulp van de pen op het symbool van dit werktuig om het te selecteren. Opmerking: mogelijkheid tot het mengen van verschillende kleuren met dit werktuig.
	Viltstift Druk met behulp van de pen op het symbool van dit werktuig om het te selecteren. Opmerking: mogelijkheid tot het mengen van verschillende kleuren met dit werktuig.
	Aerograaf Klik meerdere keren om een keuze te maken tussen de verschillende voorwerpen die worden voorgesteld. Eens het motief is geselecteerd, druk op de tekenzone om het erin te plaatsen.
	Cirkel Klik meerdere keren om te kiezen tussen de verschillende cirkelgroottes die zijn voorgesteld. Eens de grootte geselecteerd, druk op de tekenzone om de cirkel erin te plaatsen.
	Driehoek Klik meerdere keren om te kiezen tussen de verschillende driehoekgroottes die zijn voorgesteld. Eens de grootte geselecteerd, druk op de tekenzone om de driehoek erin te plaatsen.
	Magische stempel Klik meerdere keren om te kiezen tussen de verschillende animaties die zijn voorgesteld. Eens de animatie geselecteerd, druk op de tekenzone om deze erin te plaatsen.
	Verfpot Klik met de pen op het symbool van dit werktuig om het te selecteren.
	Fototoestel Klik op het symbool van de stempel om de kopieerzone te selecteren (door meerdere keren te drukken kan je de grootte van deze zone veranderen). Klik daarna op het symbool van het fototoestel om de zone te reproduceren (verschillende keren klikken, laat je toe de grootte van de zone te veranderen).
	Grafische achtergrond Klik meerdere keren om te kiezen tussen de verschillende grafische achtergronden die zijn voorgesteld. Eens de achtergrond geselecteerd, klik op de tekenzone om het ontwerp erin te plaatsen.

	Gom Klik meerdere keren om te kiezen tussen de verschillende groottes van de gom. Eens de grootte geselecteerd, klik op de tekenzone om de tekeningen uit te wissen.
	Prullebak Klik op het symbool van de prullebak om de huidige tekeningen uit te wissen.
	Hoofdmenu Klik op dit symbool om terug te keren naar het menu voor het selecteren van activiteiten.

7. Selecteren van een activiteit

Activiteit	Omschrijving
	Free Drawing Deze vrije tekenactiviteit laat je kind toe om zijn talenten te uiten door middel van de verschillende grafische werktuigen die tot zijn beschikking staan.
	Mix up Colors In deze activiteit moet het kind de voorgestelde modelkleur namaken. Hij zal moeten leren om 2 of 3 kleuren te mengen uit de volgende 5 kleuren: wit, rood, blauw, geel en zwart.
	Art Gallery Een kleurenactiviteit die het kind toelaat zich te amuseren via kleuren en mengen om zodoende nieuwe kleuren te verkrijgen. Het kind kan uit de 9 voorgestelde kleuren 2 of 3 kleuren mengen.
	Puzzle In deze geheugenactiviteit moet het kind een beeld creëren door middel van het juist plaatsen van verschillende puzzelstukjes. Klik op om het beeld te veranderen of op om het model op de achtergrond uit te wissen.
	Paint-a-Kid Het kind kleurt de tekening in zwart en wit overeenkomstig het model dat zich rechts van de schilderezel bevindt. Door onderaan in de linkerhoek te drukken, kan hij de kleur veranderen. Om het model te veranderen, klik op .
	Happy Egg In deze versieractiviteit moet het kind eerst het voorwerp ter decoratie kiezen (links van het scherm). Hij moet de motiefjes die als decoratie kunnen dienen (rechts van het scherm) kiezen en juist plaatsen. Het kleuren van deze motiefjes is de laatste stap om zijn wondermooie decoratie te beëindigen!
	Change Costume 4 meisjes hebben de hulp van het kind nodig om hun aan te kleden en klaar te maken! Het kind kiest het type kledingstuk of haarstijl (links van het scherm). Onderaan het scherm kan het kind kiezen tussen de verschillende voorgestelde modellen.
	Fruit Man Een ontspanningsactiviteit waarin het kind fruit plaatst op het hoofd van de modellen. Hij moet eerst kiezen tussen een jongen en een meisje. Door middel van het drukken op de verschillende gelaatsdelen, kan hij daarna het fruit ontdekken die op die plaatsen kunnen worden gezet.

	Maze Verscheidene labyrinten waarin het kind zijn weg naar de uitgang moet vinden door het trekken van een lijn. Klik op  om naar het volgende labyrint te gaan.
	Trace Frame Door het nauwkeurig volgen van de omtrek van de voorwerpen die worden voorgesteld, zal jouw kind zijn precisie ontwikkelen.
	Dot to Dot Punt per punt moet het kind hier het verborgen model precies hertekenen. Klik op  om naar het volgende model te gaan.

ONDERHOUD



Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergenten zijn verboden.
Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron.
Maak het spel niet nat.
Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen.
Indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen eruit.

GARANTIE

OPMERKING: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatie bevat. Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie.
Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet respecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid...). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst.
In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking.
Niet geschikt voor kinderen onder 36 maanden daar er kleine losse onderdeeljes aanwezig zijn.
Referentie : IG200
© 2004 LEXIBOOK®

Ελληνικά

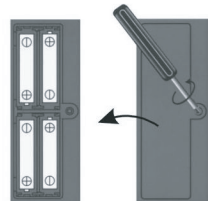
ΠΗΓΗ ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑΣ

Το My Drawing Studio λειτουργεί με 4 αλκαλικές μπαταρίες 1.5V --- 2.25 Ah τύπου LR6 ή AA, ή με τροφοδοτικό εναλλασσόμενου ρεύματος για παιχνίδια  με ονομαστική έξοδο 9V DC 500mA και πολικότητα: ΕΙΣΟΔΟΣ Θετική / ΕΞΟΔΟΣ Αρνητική  (δεν συμπεριλαμβάνεται).

Για την τροφοδότηση ενέργειας αυτού του παιχνιδιού πρέπει να χρησιμοποιηθούν μόνο οι καθορισμένες μπαταρίες.


Εγκατάσταση των μπαταριών

1. Ανοίξτε το καπάκι του διαμερίσματος των μπαταριών των μπαταριών που βρίσκεται στο πίσω μέρος του μηχανήματος.
2. Τοποθετήστε τις 4 αλκαλικές μπαταρίες τύπου LR6 ή AA, φροντίζοντας να τηρήσετε την πολικότητα, όπως δείχνει το





3. Κλείστε πάλι το διαμερίσμα των μπαταριών.
4. Ανοίξτε τον διακόπτη του παιχνιδιού.

Μη χρησιμοποιήσετε επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Μην επαναφορτίσετε τις μπαταρίες. Πριν την επαναφόρτιση, βγάξτε το συγκρότημα των μπαταριών από το παιχνίδι. Η φόρτιση του συγκροτήματος των μπαταριών θα πρέπει να γίνεται μόνο κάτω από την επίβλεψη ενήλικου ατόμου. Μην βάζετε μαζί μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών διαφορετικού τύπου. Επίσης, μη βάζετε νέες μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών μαζί με μεταχειρισμένες. Στην τοποθέτηση των μπαταριών και των συγκροτημάτων μπαταριών θα πρέπει να τηρείται η πολικότητά τους. Οι πεαμένες μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών δεν θα πρέπει να παραμένουν μέσα στο παιχνίδι. Βγάξτε τις. Προσέξτε να μη γίνει βραχυκύκλωμα των ακροδεκτών των μπαταριών. Μην πετάτε τις μπαταρίες σε φωτιά. Βγάξτε τις μπαταρίες αν δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για μεγάλο χρονικό διάστημα.

Όταν πέσει η ισχύς των μπαταριών, θα μειωθεί η ένταση της κόκκινης φωτεινής ένδειξης στο μηχανήμα:  Φροντίστε τότε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες.

Παρόμοια, όταν ο ήχος εξασθενήσει ή το παιχνίδι δεν αποκρίνεται, φροντίστε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες.

Η τροφοδοσία του παιχνιδιού σταματά αυτόματα όταν περάσουν 20 λεπτά χωρίς να χρησιμοποιηθεί. Το χειριστήριο παιχνιδιών (gamepad) λειτουργεί επίσης με τροφοδοτικό εναλλασσόμενου ρεύματος για παιχνίδια  με ονομαστική έξοδο 9V --- 500mA και με πολικότητα: ΕΙΣΟΔΟΣ Θετική / ΕΞΟΔΟΣ Αρνητική  (δεν συμπεριλαμβάνεται). Για να το συνδέσετε, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες:

Βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης του παιχνιδιού είναι κλειστός.

Συνδέστε τον κονέκτορα εξόδου του τροφοδοτικού στην υποδοχή της τάσης εισόδου του μηχανήματος.

Συνδέστε το βύσμα του τροφοδοτικού σε κατάλληλη πρίζα τοίχου.

Ανοίξτε τον διακόπτη του παιχνιδιού.

Το τροφοδοτικό δεν είναι παιχνίδι. Κλείστε τον διακόπτη του τροφοδοτικού αν δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για μεγάλο χρονικό διάστημα. Έτσι αποφεύγετε την υπερθέρμανση. Όταν το παιχνίδι τροφοδοτείται από τροφοδοτικό, μην το παίζετε σε υπαίθριο χώρο. Ελέγχετε τακτικά την κατάσταση του τροφοδοτικού και των ακροδεκτών. Αν έχουν φθαρεί, μην τα χρησιμοποιείτε προτού επισκευαστούν τελείως.

Αυτό το παιχνίδι δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών. Το παιχνίδι θα πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο με το συνιστώμενο τροφοδοτικό.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Να διαβαστεί πριν τη χρήση παιχνιδιού βίντεο, είτε από εσάς είτε από το παιδί σας. Ορισμένα άτομα είναι ευπαθή σε επιληπτικές κρίσεις ή στο να χάνουν τις αισθήσεις τους όταν κοιτάζουν ορισμένα είδη φωτών που αναβοσβήνουν ή στοιχεία που βρίσκει συχνά κανείς στο καθημερινό περιβάλλον. Αυτά τα άτομα παθαίνουν κρίσεις όταν παρακολουθούν ορισμένες εικόνες στην τηλεόραση ή παίζουν ορισμένα παιχνίδια βίντεο. Αυτό το φαινόμενο μπορεί να εκδηλωθεί ακόμη και αν το άτομο δεν έχει κανένα ιατρικό ιστορικό παρόμοιας περίπτωσης ή δεν έχει ποτέ υποφέρει από επιληπτική κρίση.

Αν εσείς οι ίδιοι ή κάποιο μέλος της οικογένειά σας έχει παρουσιάσει στο παρελθόν οποιοδήποτε σύμπτωμα που σχετίζεται με επιληψία (είτε κρίση ή απώλεια αισθήσεων) όταν έχει εκτεθεί σε "φωτεινό" ερέθισμα, παρακαλούμε συμβουλευτείτε τον γιατρό σας πριν επιχειρήσετε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι.

Προειδοποιούμε τους γονείς να έχουν να έχουν τον νου τους στα παιδιά όταν αυτά παίζουν με παιχνίδια βίντεο. Αν εσείς οι ίδιοι ή το παιδί σας έχει παρουσιάσει οποιοδήποτε από τα ακόλουθα συμπτώματα: ζαλάδα, αλλοίωση της όρασης, σπασμούς ματιών ή μύων, απώλεια επίγνωσης, αίσθηση αποπροσανατολισμού ή ακούσιες κινήσεις ή μυϊκές συσπάσεις, σταματήστε αμέσως το παιχνίδι και συμβουλευτείτε έναν γιατρό.

ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΟ "MY DRAWING STUDIO"

Μπροστινή άποψη

Κουμπί ON/OFF

Επιλογέας χρωμάτων/αναμίκτης

Παλέτα εργαλείου γραφικών

Περιοχή σχεδίασης

Ψηφιακή γραφίδα

Άποψη από πάνω

Έξοδος ήχου

Έξοδος βίντεο

Τάση εισόδου τροφοδοτικού (το τροφοδοτικό δεν συμπεριλαμβάνεται).

ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

1. Σύνδεση



Συνδέστε τα καλώδια στις εισόδους ήχου και βίντεο της συσκευής της τηλεόρασης, και στις εξόδους του παιχνιδιού σας, προσέχοντας να ταιριάζουν τα χρώματα (κίτρινο και κόκκινο).

Σημείωση: Μέσα στο κουτί θα βρείτε έναν αντίπατρα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για σύνδεση στην υποδοχή SCART της συσκευής της τηλεόρασης.

2. Ξεκίνηση



Πιέστε το κόκκινο κουμπί στο πάνω αριστερό μέρος της μονάδας σας για να ενεργοποιήσετε ή απενεργοποιήσετε την παλέτα γραφικών. Όταν αυτή είναι απενεργοποιημένη, μπορείτε να αποσυνδέσετε τα καλώδια από τη συσκευή της τηλεόρασης για να τη χρησιμοποιήσετε κανονικά.

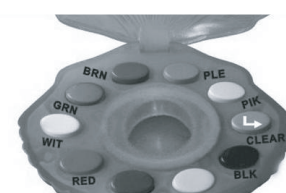
Σημείωση: Αυτό το μηχανήμα έχει μια λειτουργία αυτόματης διακοπής της τροφοδοσίας που ενεργοποιείται όταν περάσουν 20 λεπτά χωρίς να το χρησιμοποιήσετε.

3. Χρήση της παλέτας



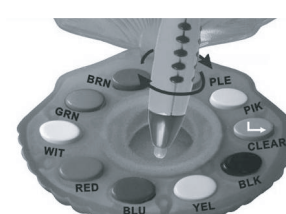
Χρησιμοποιήστε αυτή τη μύτη στην περιοχή σχεδίασης για να βεβαιώσετε τις επιλογές σας, να σχεδιάσετε, κλπ.

4. Επιλογή χρωμάτων





Για να επιλέξετε ένα χρώμα, **πιέστε σε 1 από τα 9 κουμπιά** της επιλογής σας. Μπορείτε επίσης να αναμειξετε 2 ή 3 χρώματα, επιλέγοντας τα ανάμεσα σε όλα τα διαθέσιμα χρώματα (δείτε λίγο πιο κάτω).







5. Μίξη χρωμάτων



















Για να αναμειξετε 2 ή 3 χρώματα, πιέστε επανειλημμένα στα 2 ή 3 χρώματα που θέλετε, επιλέγοντας τα ανάμεσα στα 9 διαθέσιμα χρώματα. Μετά, χρησιμοποιώντας την ψηφιακή γραφίδα, πιέστε στο μέσο του επιλογέα κάνοντας κύκλο για να "αναμειξετε" τα χρώματα. Μπορείτε να ακυρώσετε τα επιλεγμένα χρώματα, πιέζοντας το γκρίζο πλήκτρο με το όνομα "CLEAR". **Σημείωση:** Αν ασχολείστε με τη δραστηριότητα "Mix-up colours" (Ανάμειξη χρωμάτων), η επιλογή των χρωμάτων που θα αναμειξετε περιορίζεται στο άσπρο, κόκκινο, μπλε, κίτρινο και μαύρο.

6. Επιλογή εργαλείου γραφικών

Εργαλείο	Λειτουργία / Εφαρμογή
	Μαρκαδόρος Μπορείτε να διαλέξετε το πάχος της γραμμής "κάνοντας κλικ" επανειλημμένα στο εικονίδιο αυτού του εργαλείου χρησιμοποιώντας την ψηφιακή γραφίδα. Σημείωση: Έχετε τη δυνατότητα να αναμειξετε πολλά χρώματα με αυτό το εργαλείο.
	Μολύβι χρωματισματος Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή γραφίδα, πατήστε στο εικονίδιο αυτού του εργαλείου για να το επιλέξετε. Σημείωση: Έχετε τη δυνατότητα να αναμειξετε πολλά χρώματα με αυτό το εργαλείο.

	Μολύβι διπλού χρωματισματος Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή γραφίδα, πατήστε στο εικονίδιο αυτού του εργαλείου για να το επιλέξετε. Σημείωση: Έχετε τη δυνατότητα να αναμειξτε πολλά χρώματα με αυτό το εργαλείο.
	Γραφίδα με μαλακή μύτη Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή γραφίδα, πατήστε στο εικονίδιο αυτού του εργαλείου για να το επιλέξετε. Σημείωση: Έχετε τη δυνατότητα να αναμειξτε πολλά χρώματα με αυτό το εργαλείο.
	Αερογράφος Πατήστε επανειλημμένα για να επιλέξετε ανάμεσα στα διαφορετικά διαθέσιμα αντικείμενα. Αφού επιλέξετε το σχήμα που θέλετε, πατήστε στην περιοχή σχεδίασης για να το τοποθετήσετε.
	Κύκλος Πατήστε επανειλημμένα για να επιλέξετε ανάμεσα στα διαφορετικά διαθέσιμα μεγέθη κύκλων. Αφού επιλέξετε το μέγεθος που θέλετε, πατήστε στην περιοχή σχεδίασης για να τοποθετήσετε τον κύκλο.
	Τρίγωνο Πατήστε επανειλημμένα για να επιλέξετε ανάμεσα στα διαφορετικά διαθέσιμα μεγέθη τριγώνων. Αφού επιλέξετε το μέγεθος που θέλετε, πατήστε στην περιοχή σχεδίασης για να τοποθετήσετε το τρίγωνο.
	Μαγική σφραγίδα Πατήστε επανειλημμένα για να επιλέξετε ανάμεσα στις διαφορετικές διαθέσιμες κινούμενες εικόνες. Αφού επιλέξετε την κινούμενη εικόνα, πατήστε στην περιοχή σχεδίασης για να την τοποθετήσετε.
	Δοχείο μπογιάς Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή γραφίδα, πατήστε στο εικονίδιο αυτού του εργαλείου για να το επιλέξετε.
	Φωτογραφική μηχανή Πατήστε στο εικονίδιο της σφραγίδας για να επιλέξετε την περιοχή που θέλετε να αντιγράψετε. (Πιέζοντας πολλές φορές, μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος αυτής της περιοχής.) Μετά, πατήστε στο εικονίδιο της φωτογραφικής μηχανής για να αναπαραγάγετε την αντιγραμμένη περιοχή (πατώντας πολλές φορές, μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος αυτής της περιοχής).
	Φόντο γραφικών Πατήστε επανειλημμένα για να επιλέξετε ανάμεσα στα διαφορετικά διαθέσιμα φόντα γραφικών. Αφού επιλέξετε το φόντο, πατήστε στην περιοχή σχεδίασης για να το τοποθετήσετε.
	Γομολάστιχα Πατήστε επανειλημμένα για να επιλέξετε ανάμεσα στα διαφορετικά διαθέσιμα μεγέθη γομολάστιχας. Αφού επιλέξετε το μέγεθος που θέλετε, πατήστε στην περιοχή σχεδίασης για να σβήσετε αντικείμενα.
	Καλάθι αχρήστων Πατήστε στο εικονίδιο του καλαθιού αχρήστων για να διαγράψετε την τρέχουσα σχεδίαση.
	Κύριο μενού Πατήστε σε αυτό το εικονίδιο για να επιστρέψετε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

7. Επιλογή μιας δραστηριότητας

Δραστηριότητα	Περιγραφή
	Ελεύθερη σχεδίαση Αυτή η δραστηριότητα ελεύθερου σχεδίου δίνει την ευκαιρία στα παιδιά σας να δείξουν το ταλέντο τους, χάρη στα διαφορετικά εργαλεία γραφικών που έχουν στη διάθεσή τους.
	Μίξη χρωμάτων Σε αυτή τη δραστηριότητα, τα παιδιά πρέπει να αναπαραγάγουν το χρώμα που φαίνεται στο πρότυπο. Θα χρειαστεί να μάθουν πώς φτιάχνεται ένα χρώμα, αναμειγνύοντας 2 ή 3 χρώματα, επιλέγοντάς τα ανάμεσα στα ακόλουθα 5 χρώματα: άσπρο, κόκκινο, μπλε, κίτρινο και μαύρο.
	Συλλογή τέχνης Μια δραστηριότητα χρωματισματος που δίνει την ευκαιρία δίνει στα παιδιά να διασκεδάσουν χρωματίζοντας και αναμειγνύοντας διαφορετικά χρώματα για να δημιουργήσουν νέα. Τα παιδιά μπορούν επίσης να αναμείξουν 2 ή 3 χρώματα, επιλέγοντάς τα ανάμεσα στα 9 διαθέσιμα χρώματα.
	Πάζλ Σε αυτή τη δραστηριότητα απομνημόνευσης, τα παιδιά πρέπει να αναπαραγάγουν μια εικόνα αντικαθιστώντας κατάλληλα τα διαφορετικά στοιχεία από τα οποία είναι φτιαγμένη. Πατήστε στο  για να αλλάξετε εικόνα ή στο  για να εμφανίσετε το πρότυπο που είναι να αναπαραχθεί στο φόντο
	Βάψιμο παιδιού Τα παιδιά χρωματίζουν το ασπρόμαυρο σχέδιο σύμφωνα με το πρότυπο που φαίνεται δεξιά από το καβαλέτο. Πατώντας στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης, μπορούν να αλλάξουν χρώμα. Για να αλλάξετε πρότυπο, πατήστε στο  .
	Χαρούμενο αυγό Σε αυτή τη δραστηριότητα διακόσμησης, τα παιδιά ξεκινούν επιλέγοντας ένα αντικείμενο για να διακοσμήσουν (αριστερά στην οθόνη). Πρέπει να διαλέξουν και να τοποθετήσουν τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται για τη διακόσμηση (δεξιά στην οθόνη). Το χρωμάτισμα αυτών των αντικειμένων θα είναι το τελικό στάδιο για το τέλειωμα αυτής της υπέροχης διακόσμησης.
	Αλλαγή ντυσίματος 4 κοπέλες χρειάζονται τη βοήθεια των παιδιών για να ντυθούν και να ετοιμαστούν. Τα παιδιά θα διαλέξουν το είδος ρούχων ή την κόμμωση (αριστερά στην οθόνη). Στο κάτω μέρος της οθόνης, το παιδί θα επιλέξει ανάμεσα σε όλα τα διαθέσιμα πρότυπα.
	Φρουτάνθρωπος Μια χαλαρή δραστηριότητα όπου τα παιδιά τοποθετούν φρούτα πάνω στο κεφάλι των προτύπων. Ξεκινούν επιλέγοντας ένα αγόρι ή κορίτσι, και μετά, πατώντας στα διαφορετικά μέρη του προσώπου, θα ανακαλύψουν τα φρούτα που μπορούν να τοποθετήσουν σε εκείνη την περιοχή.
	Λαβύρινθος Πολλοί λαβύρινθοι όπου τα παιδιά πρέπει να βρουν την έξοδο χαράζοντας μια γραμμή. Πατήστε στο  για να πάτε στον επόμενο λαβύρινθο.
	Παίσιο αποτύπωσης Ακολουθώντας προσεκτικά το περίγραμμα των αντικειμένων που εμφανίζονται, τα παιδιά σας θα αναπτύξουν την ικανότητά τους για ακρίβεια.
	Τελίτσα με τελίτσα Στο τελίτσα με τελίτσα, τα παιδιά πρέπει να αποκαλύψουν σωστά το κρυμμένο αντικείμενο. Πατήστε στο  για να πάτε στο επόμενο αντικείμενο.

ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ

Για να καθαρίσετε το παιχνίδι, χρησιμοποιήστε μόνο ένα μαλακό πανί ελαφρά μουσκεμένο σε νερό. Μην χρησιμοποιήσετε κανένα απορρυπαντικό. Μην εκθέτετε το παιχνίδι στο φως του ήλιου ή σε οποιαδήποτε άλλη πηγή θερμότητας. Μην αφήσετε το το παιχνίδι να βραχεί. Μην αποσυναρμολογήσετε ή αφήσετε να πέσει κάτω το παιχνίδι. Βγάψτε τις μπαταρίες αν το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.

ΕΓΓΥΗΣΗ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Παρακαλούμε φυλάξτε αυτό το εγχειρίδιο οδηγιών γιατί περιέχει σημαντικές πληροφορίες. Αυτό το προϊόν καλύπτεται με 2ετή εγγύηση. Για οποιαδήποτε απαίτηση που προβλέπεται στην εγγύηση ή στην τεχνική υποστήριξη, παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον διανομέα, παρουσιάζοντας μια έγκυρη απόδειξη αγοράς. Η εγγύησή μας καλύπτει οποιαδήποτε ελάττωμα ως προς τα κατασκευαστικά υλικά και την τεχνική αρτιότητα, με εξαίρεση οποιαδήποτε φθορά που προκύπτει από τη μη τήρηση των οδηγιών του εγχειριδίου ή οποιαδήποτε απρόσεκτη ενέργεια απέναντι σε αυτό το προϊόν (όπως αποσυναρμολόγηση, έκθεση σε ζεστό ή υγρό μέρος, κλπ.). Συνιστάται να φυλάξετε τη συσκευασία για οποιεσδήποτε περαιτέρω πληροφορίες. Στην προσπάθειά μας της συνεχούς βελτίωσης των υπηρεσιών μας, πιθανώς να κάνουμε αλλαγές στα χρώματα και τις λεπτομέρειες του προϊόντος που φαίνονται στη συσκευασία. Το προϊόν αυτό δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών, επειδή περιέχει μικρά αφαιρούμενα κομμάτια που τα μικρά παιδιά θα μπορούσαν να καταπιούν. Κωδικός αναφοράς: IG200 © 2004 LEXIBOOK®

Contactez-nous /Contact us

LEXIBOOK S.A 2, avenue de Scandinavie 91953 Courtaboeuf Cedex France Assistante technique : 0821.23.3000	LEXIBOOK UK Limited Unit 10 Petersfield Industrial Estate Bedford Road, Petersfield Hampshire, GU32 3QA United Kingdom Freephone helpline: 0808 100 3015
LEXIBOOK Electronica Lda Quinta dos Loios Praceta José Domingos dos Santos, 6B-8A 2835-343 Lavradio-Barreiro Portugal Apoio Técnico : 212 039 600	LEXIBOOK Ibérica S.L C/ de las Hileras 4, 4° 15 28013 Madrid Spain Tél : +3491-548-89-32
LEXIBOOK Italia S.r.l Via Eustachi, 45 20129 Milano Italia Tel. : +39 02 20 40 49 59	LEXIBOOK GmbH Alfred-Nobel-Platz, 1 76829 Landau (in der Pfalz) Deutschland Tel : +49 (0) 6341 982 14 30 Fax Kundendienst : +49 (0)6341 982 1439

http://www.lexibookjunior.com



Ref : IG200IM0244