

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

#### Mise en place des piles

- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le pupitre à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles LR14 de 1,5 V en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

#### Précautions d'utilisation des piles :

- Nous conseillons qu'un adulte effectue lui-même la mise en place et le remplacement des piles.
- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons des piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables car leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées, ni des piles de type différent (alcalines et salines par exemple).
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
- Ne jamais essayer de démonter des piles.

Dans le cas d'utilisation de piles rechargeables ou accumulateurs (non recommandé) :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous surveillance d'un adulte.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés s'ils peuvent être enlevés.

#### Entretien :

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

Veillez conserver cette notice pour référence ultérieure.



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

# Grandir avec Nathan.com

## des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Ses premiers dessins
- ▶ Vers l'écriture en petite section
- ▶ L'éducation musicale et artistique
- ▶ Bricolages, recettes, coloriages...

[www.grandiravec Nathan.com](http://www.grandiravec Nathan.com)

le + Internet

# Nathan

© Diset  
© 2011 Nathan  
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan®  
Diset S.A. : Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca  
08040 Barcelone - Espagne  
Groupe Jumbodiset  
[www.diset.com](http://www.diset.com)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

[www.nathan.fr](http://www.nathan.fr)

service consommateurs : [info.france@diset.com](mailto:info.france@diset.com)

# Nathan

Photo © tan4ikk / Shutterstock

Illustrations du jeu : Mélusine Alliroi  
Photo d'enfant © Renata Osinska / Shutterstock.com - réf. 31098



# j'apprends à dessiner

#### Contenu :

- 1 pupitre lumineux
- 20 planches-modèles illustrées
- 1 feutre effaçable
- 1 éponge

dès 3 ans

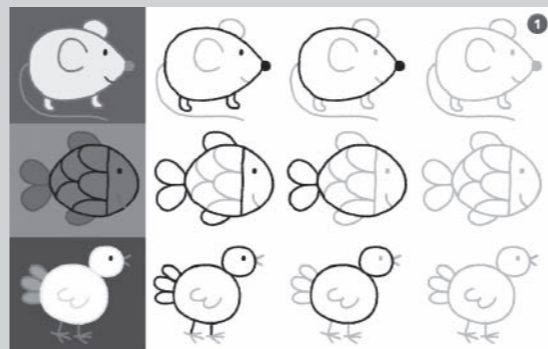
## Présentation du jeu

Avec **J'apprends à dessiner**, votre enfant effectue à son rythme les premiers gestes graphiques. Il joue à dessiner plus de 40 modèles différents. Grâce aux planches effaçables, l'enfant peut recommencer les dessins autant de fois qu'il le veut.



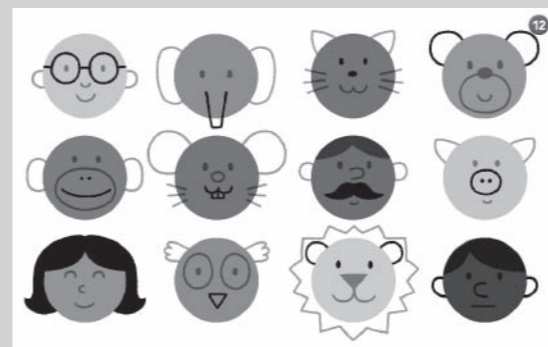
### Les planches 1 à 10, en 3 étapes.

Ces planches sont conçues pour permettre à l'enfant d'apprendre à dessiner 30 modèles en 3 étapes successives.



### Les planches 11 et 12, ronds et carrés.

L'enfant s'amuse à compléter les formes avec ou sans modèle.



### Les planches 13 à 18, grand modèle.

Pupitre allumé, l'enfant complète la partie de gauche grâce au modèle qui apparaît en transparence. Il complète ensuite l'image de droite en suivant le modèle. Pupitre éteint, il complète l'image de droite en s'aidant du modèle à gauche ou en laissant libre cours à son imagination.



### Les planches 19 et 20,

Pupitre allumé, l'enfant complète les planches en repassant le modèle proposé en transparence. Pupitre éteint, il peut dessiner ce qu'il veut.



### Comment jouer ?

- 1 L'enfant choisit une planche et la pose sur le pupitre.
- 2 Pour les premières utilisations, il commence par allumer le pupitre. Il effectue les tracés grâce au modèle qui apparaît.
- 3 Quand l'enfant est bien familiarisé avec une planche, il effectue les tracés sans modèle, pupitre éteint.
- 4 Quand l'enfant a fini de jouer, il efface la planche avec la petite éponge puis range le feutre, l'éponge et la planche dans les compartiments prévus à cet effet. Il ferme la mallette qui s'éteint automatiquement.

