

vtech®

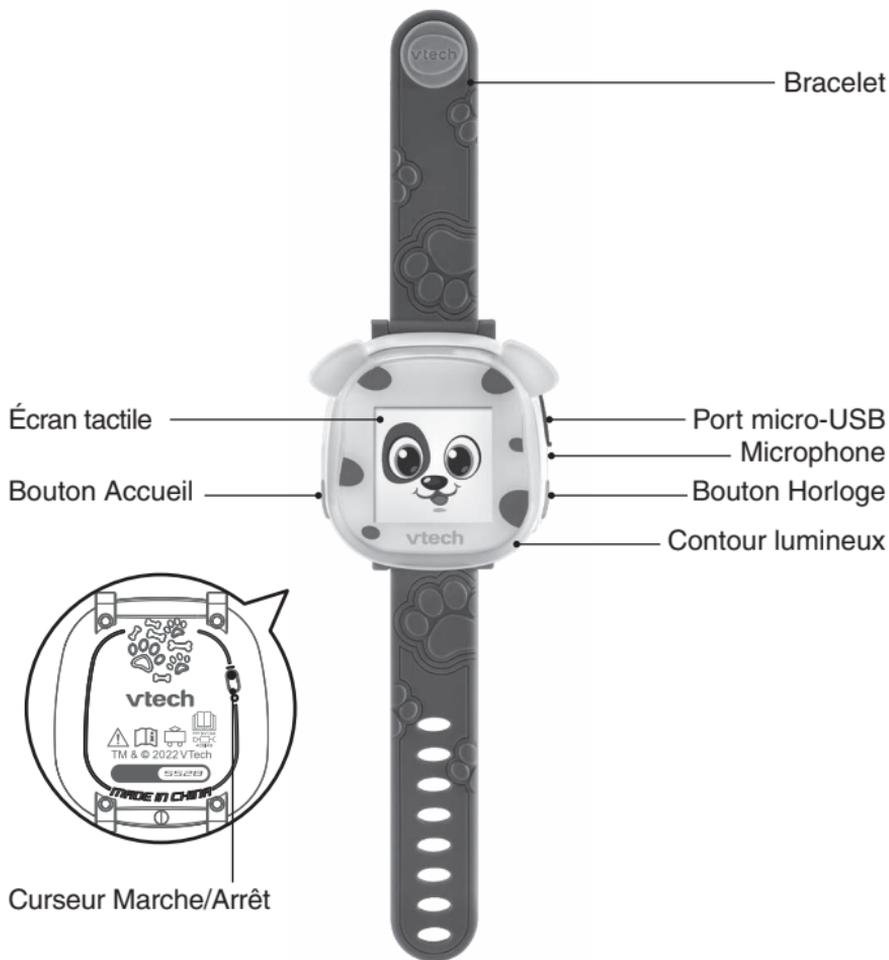
Manuel d'utilisation

MY FIRST  
KidiWatch®



# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la montre **My First KidiWatch®** de **VTech®**. Félicitations ! Cette montre interactive aide l'enfant à planifier sa journée au travers d'aventures amusantes. Des jeux pour jouer seul ou à 2, de la musique, des défis, une horloge qui annonce l'heure à voix haute et bien plus encore complètent cette première montre adaptée aux plus jeunes !



# CONTENU DE LA BOÎTE

- My First KidiWatch®
- Câble micro-USB
- Guide de démarrage rapide

## ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

## WARNING

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

## NOTE

Please save this user's manual as it contains important information.

L'étiquette recouvrant l'écran LCD du produit est un matériau d'emballage, veuillez retirer cette étiquette avant l'utilisation.

Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements portant l'un des symboles suivants :  ou 

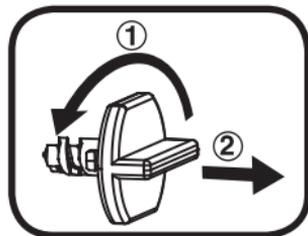
La batterie de ce produit ne doit pas être jetée avec les déchets ménagers. Cette batterie est recyclable. Veuillez suivre les réglementations locales en matière de recyclage.

## AVERTISSEMENT :

L'assistance d'un adulte est nécessaire pour retirer les petits éléments de la boîte.

### Pour retirer l'attache de la boîte

- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



# CARACTÉRISTIQUES

|  |  |
|--|--|
| <b>Affichage</b>   | Écran couleur tactile  |
| <b>Câble micro-USB</b>   | Câble micro-USB 2.0 fourni pour charger la montre  |
| <b>Connectivité (entre 2 montres)</b>                          | Pour connecter deux montres entre elles afin de jouer à des jeux et s'envoyer des émoticônes (se positionner à environ 5 mètres maximum) |
| <b>Batterie</b>  | Batterie Li-ion (non remplaçable)  |
| <b>Amplitude thermique maximale pour un bon fonctionnement</b> | 0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F)  |

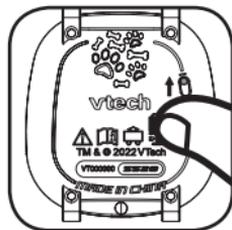
## ATTENTION :

Comme avec d'autres objets portés près du corps de manière prolongée, la montre **My First KidiWatch®** pourrait éventuellement provoquer une irritation. L'humidité, la transpiration, l'eau savonneuse ou d'autres agents irritants peuvent s'incruster sous le bracelet et rester en contact avec la peau. En prévention, nous recommandons fortement aux enfants de ne pas porter la montre pendant la nuit, de l'enlever dès le moindre signe d'irritation, et de garder le bracelet sec et propre. Par ailleurs, vérifiez que le bracelet de votre enfant ne soit ni trop serré, ni trop lâche. Si vous observez des rougeurs, gonflements ou autre irritation, veuillez consulter un médecin avant de remettre la montre.

## POUR COMMENCER

### CURSEUR DE LA BATTERIE

Lors de la première utilisation de **My First KidiWatch®**, déplacer le curseur de la batterie situé au dos de la montre sur la position Marche (-). Il est possible d'utiliser un petit outil comme un trombone si nécessaire. Charger complètement la montre avant la première utilisation.



Si le curseur est dans la position Arrêt (0), il ne sera pas possible de recharger la montre ni de jouer aux activités. Déplacer le curseur dans la position Arrêt uniquement lorsque la montre n'est pas utilisée pendant une période prolongée.

**Note** : il n'est pas nécessaire d'éteindre la montre lors d'une utilisation quotidienne. Une fois éteinte, la montre cesse de fonctionner. Lorsqu'elle est remise en marche, l'heure et la date devront être réinitialisées.

## CHARGEMENT DE LA BATTERIE

**Note** : le chargement de la batterie doit être effectué par un adulte.

Brancher la montre à un ordinateur avec le câble micro-USB inclus pour charger la batterie (se référer à la section Directives de chargement). Pour ce faire, suivre les instructions suivantes :

- S'assurer que la batterie est sur la position Marche avant de recharger.
- Soulever le cache en caoutchouc protégeant le port micro-USB sur le côté de la montre.
- Insérer le câble micro-USB (petite extrémité) dans le port micro-USB de la montre.
- Insérer la grande extrémité du câble micro-USB fourni dans un appareil muni d'un port USB (sortie DC 5V 1A) indiqué par les symboles Classe II  ou Classe III . Ou, utilisez un adaptateur secteur VTech AC/DC de référence 80-405149 vendu séparément pour charger la montre.
- Une fois la connexion réussie, le symbole de la batterie en chargement  sera affiché sur l'écran.
- Vérifier régulièrement le chargement.
- Lorsque la batterie est complètement chargée, un message s'affiche sur l'écran, puis l'écran s'éteint. Débrancher la montre de l'ordinateur.



**Note** : le chargement intégral de la batterie dure environ 3 heures et demie. La durée du rechargement dépend de l'alimentation électrique, du niveau de la batterie avant chargement et de la température ambiante de l'environnement de chargement. L'amplitude thermique maximale pour un bon fonctionnement est 0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F).

## DIRECTIVES DE CHARGEMENT

Pour charger **My First KidiWatch®**, utilisez le câble micro-USB fourni et branchez-le à un appareil muni d'un port USB (sortie DC 5V 1A) indiqué par les symboles Classe II  ou Classe III . Ou, utilisez un adaptateur secteur VTech AC/DC de référence 80-405149 vendu séparément pour charger la montre. Avant toute utilisation, inspectez le cordon pour vérifier qu'il est en bon état et qu'il n'y a pas de rupture ou de fil exposé. Assurez-vous qu'il n'y a pas de particules ou de liquide (eau, jus, etc.) dans l'un des connecteurs avant de brancher l'une des extrémités du câble. L'appareil doit être complètement sec et aucun débris ne doit se trouver dans les connecteurs du câble lors de la charge. Branchez le câble en toute sécurité, dans le bon sens. Si l'appareil est allumé lorsqu'il est branché, une boîte de dialogue peut s'ouvrir sur votre ordinateur pour vous permettre d'accéder au lecteur de l'appareil. Ne laissez jamais l'appareil sans surveillance pendant le chargement. Ne chargez pas votre appareil sur des surfaces molles, car elles peuvent piéger la chaleur autour de l'appareil. Le temps de recharge typique est d'environ trois heures si la batterie est complètement déchargée. Débranchez l'appareil lorsqu'il est entièrement chargé. Ne laissez pas l'appareil en charge pendant plus de quatre heures.

Vérifier régulièrement le cordon de charge pour détecter les conditions qui pourraient entraîner un risque d'incendie, d'électrocution ou de blessure, comme des dommages au cordon, au boîtier ou autres pièces. Dans ce cas, le cordon ne doit pas être utilisé jusqu'à ce qu'il soit correctement réparé ou remplacé.

**Ce jouet contient des piles non remplaçables.**

## DURÉE DE LA BATTERIE

La durée de la batterie dépend de l'utilisation de la montre. Comme tout appareil électronique, plus l'usage est fréquent et plus la batterie se décharge rapidement. Lorsque le niveau de la batterie est faible, rechargez la batterie avant de continuer à l'utiliser. Lorsque le niveau de la batterie est trop faible, la montre ne s'allume pas tant qu'elle n'est pas rechargée.

Si vous constatez que le temps entre les charges est considérablement réduit sans changement d'utilisation, la batterie est peut-être en fin de vie. La durée de vie de la batterie varie d'une batterie à l'autre en fonction du stockage, des conditions de fonctionnement et de l'environnement.

| Utilisation         | Durée d'utilisation |
|---------------------|---------------------|
| Utilisation faible  | 2 semaines          |
| Utilisation normale | 2 jours             |
| Utilisation intense | 1 jour              |

**Note** : ces durées sont indiquées à titre d'information lorsque l'affichage de l'heure est désactivé quand l'appareil n'est pas utilisé. Pour plus d'informations, se référer à la section Réglages de ce manuel.

## ENTRETIEN DE LA BATTERIE

Charger régulièrement la batterie pour garder une performance optimale, même si la montre n'est pas utilisée. Par exemple, charger la montre tous les 6 mois. Déplacer le curseur sur la position Arrêt, seulement lorsque la montre n'est pas utilisée pendant une longue période.

### Tri des produits et piles usagés

- Les jouets VTech® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, VTech® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.



- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

**ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Jouet électronique pouvant être branché à un transformateur. Danger de choc électrique.



**ATTENTION !** Pour charger l'appareil, utiliser uniquement le câble micro-USB fourni ou un adaptateur secteur Vtech AC/DC 80-405149 5V 1A (vendu séparément).



**ATTENTION !** Pour des raisons de sécurité, merci de lire les instructions.



## **Informations de sécurité lors de l'utilisation d'une alimentation électrique pour jouets**

- Utiliser uniquement le câble micro-USB fourni ou un adaptateur secteur Vtech AC/DC 80-405149 5V 1A (vendu séparément).
- Le jouet doit uniquement être utilisé avec une source d'alimentation électrique pour jouets.
- La source d'alimentation n'est pas un jouet.
- Attention ! Le jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Vérifier régulièrement l'état de la source d'alimentation (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser une source d'alimentation endommagée pour éviter tout risque d'incendie, de choc électrique ou de dommage corporel.
- Les sources d'alimentation ne sont pas destinées à être utilisées comme jouets, et l'utilisation de ces produits par les enfants doit se faire sous la surveillance des parents.

## BATTERIE NON REMPLAÇABLE

La batterie de ce jouet est placée dans un boîtier permanent. Avant de donner ce jouet à un enfant, assurez-vous qu'il ne présente aucun signe de dommage. Vérifiez régulièrement le jouet et jetez-le immédiatement s'il présente des signes de dommages. Ne jetez pas le jouet dans un feu, car la batterie pourrait fuir et exploser. Conservez la batterie hors de portée des enfants avant de vous en débarrasser via un système de recyclage fiable.

## MESSAGES D'AVERTISSEMENT

|   |   |  |
|---|---|--|
| 1 |  | <p><b>Le curseur est sur la position Arrêt.</b><br/>Déplacer le curseur de la batterie situé au dos de la montre sur la position Marche (-).</p>                                 |
| 2 |  | <p><b>Température en dehors de l'amplitude thermique de fonctionnement.</b><br/>L'amplitude thermique maximale pour un bon fonctionnement est 0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F).</p> |

## RÉSISTANCE À L'EAU

- Ne pas mettre sous l'eau courante.
- Ne pas immerger la montre et ne pas l'utiliser sous la douche et dans le bain.
- Recouvrir le port micro-USB avec le cache en caoutchouc lorsqu'il n'est pas utilisé afin de le protéger des gouttes d'eau.

# GUIDE SUR LES SONS ET ALARMES

My First KidiWatch® aide l'enfant à acquérir de bonnes manières. Voici un tableau montrant les différentes fonctions présentes sur la montre.

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Alarme</b></p>        | <p>Pour activer l'alarme, aller dans le menu d'accueil et faire glisser les pages jusqu'à trouver l'alarme représentée par un réveil. Toucher l'icône Alarme pour la régler. Toucher l'icône Cloche pour activer ou désactiver l'alarme. Toucher l'heure pour régler l'heure de l'alarme.</p>   |
| <p><b>Rappels</b></p>       | <p>Pour activer les rappels, aller dans le menu d'accueil et faire glisser les pages jusqu'à trouver l'icône Rappel représentée par une page et une petite cloche. Toucher l'icône Rappel pour ajouter des rappels, les activer, désactiver ou les répéter.</p>   |
| <p><b>Coucou wouf</b></p>  | <p>Si la fonction Coucou wouf est activée, la montre émettra un petit son à chaque heure pile de 7h du matin à 19h. Pour désactiver cette fonction, faire glisser les pages de l'écran jusqu'à voir apparaître l'icône Réglages représentée par des outils. Toucher l'icône Réglages puis faire défiler jusqu'à la fonction Coucou wouf. Appuyer sur Modifier puis sur Oui ou Non pour activer ou désactiver le coucou wouf.</p>  |

## POUR COMMENCER...

S'assurer que le curseur Marche/Arrêt est bien placé sur la position Marche et que la batterie est complètement chargée.

### Choisir une langue

Lors de la première utilisation, appuyer sur le bouton Accueil ou le bouton Horloge.

L'écran de sélection de langue apparaît. Toucher la langue de préférence puis valider sur la coche.

### Réglages de la date et de l'heure

Ensuite, régler la date et l'heure.

Faire défiler les jours, mois et années pour la date, puis les heures et les minutes pour l'heure. Toucher la coche pour valider.



### Choisir un nom pour le compagnon

Toucher les flèches pour faire défiler les différents noms proposés pour nommer le petit compagnon. Toucher la coche pour valider le nom.



### Commencer à jouer

Appuyer sur le bouton Horloge pour faire apparaître l'heure.

Appuyer sur le bouton Horloge pour accéder au menu d'accueil et découvrir les différentes activités.

## ARRÊT AUTOMATIQUE

Pour préserver la durée de vie de la batterie, l'écran s'éteint automatiquement après une courte période d'inactivité.

**Note :** l'arrêt automatique de l'écran peut être réglé dans les Réglages. Dans les activités, l'écran reviendra à l'horloge après une période d'inactivité. Cette durée varie d'une activité à l'autre.

# ACTIVITÉS

## Horloge

Quand l'écran est éteint, appuie sur n'importe quel bouton pour réactiver la montre et voir l'heure.

- Fais glisser ton doigt pour faire défiler les différents modèles d'heure.
- Appuie 2 fois sur l'écran pour entendre l'heure à voix haute.
- Fais glisser ton doigt vers le haut ou le bas sur l'écran de l'heure pour voir apparaître les icônes Horloge parlante 🗣️, Volume 🔊 et Contour lumineux 🌈. Touche l'icône Horloge parlante pour entendre l'heure exacte. Touche l'icône Volume pour ajuster le volume ou le mettre en silencieux. Touche l'icône Contour lumineux pour changer la couleur du contour de la montre ou la désactiver.

**Note :** maintiens le bouton Horloge appuyé pendant 2 ou 3 secondes pour éteindre la montre.



## Menu d'accueil

Appuie sur le bouton Accueil pour accéder à l'écran d'accueil et choisir une activité. Fais défiler les pages et touche une icône d'activité pour y jouer.

**Note** : si les jeux sont désactivés dans les Réglages, les icônes de jeux et les jeux de connexion à 2 n'apparaissent pas sur le menu d'accueil.



1. Petit compagnon

2. Alimentation

3. Toilettage

4. Promenade

5. Dressage

6. Répète Rigolo

7. Jeux

8. Jeux de connexion à 2

9. Apprendre l'heure

10. Émotions

11. Respiration profonde

12. Musique

13. Alarme

14. Sablier

15. Rappels

16. Réglages

## 1. Petit compagnon

Dans ce mode, touche l'écran ou fais glisser ton doigt dans n'importe quelle direction pour voir les réactions et les émotions de ton petit compagnon.



## 2. Alimentation

Glisse ton doigt vers la droite ou vers la gauche, ou touche les flèches pour choisir une nourriture à donner à ton petit compagnon.



## 3. Toilettage

- Lavage de dents

Pour brosser les dents de ton petit compagnon, bouge la brosse à dents de bas en haut plusieurs fois jusqu'à ce que les dents du petit chien soient toutes propres.



- Le bain

Pour laver ton petit compagnon, bouge l'éponge et frotte le petit chien. Puis utilise le pommeau pour le rincer.



- Faire ses besoins

Touche l'icône pour emmener ton petit compagnon faire ses besoins.



## 4. Promenade

Il existe 2 activités à faire en promenade avec le petit compagnon.

- Saut à la corde

Touche l'écran pour faire sauter le chien par-dessus la corde.



- Attrap'papillon

Touche les papillons pour les prendre en photo.



## 5. Dressage

Apprends à ton petit compagnon quelques mouvements rigolos. Touche l'ampoule pour voir le tutoriel et comprendre le geste à faire sur l'écran pour faire bouger le petit compagnon.



## 6. Répète Rigolo

Dis quelque chose de rigolo, le petit chien le répète ! Pour de meilleurs résultats, approche-toi du microphone situé sur le côté droit de la montre.



## 7. Jeux

3 jeux sont disponibles :

- Petits sauts
- Cache-cache
- L'intrus

### A. Petits sauts

Aide ton petit compagnon à sauter sur les rochers. Touche l'icône avec les 2 rochers pour sauter d'un rocher à un autre. Touche l'icône avec les 3 rochers pour sauter par-dessus un rocher et atterrir sur le prochain. Attrape le plus d'os possible.



### B. Cache-cache

Touche l'icône Start pour démarrer le jeu. Regarde l'objet et l'endroit où il est caché. Puis, observe bien les paniers bouger. Touche le panier sous lequel se trouve le jouet.



### C. L'intrus

Trouve l'image qui est différente des autres. Touche-la pour vérifier.



## 8. Jeux de connexion à 2

Tu peux connecter 2 **My First KidiWatch®** pour jouer à 2 et envoyer des émoticônes. Touche l'icône de connexion du haut pour jouer, ou l'icône du bas pour changer de nom sur le médaillon.

Tu peux te connecter à une seule montre à la fois (vendue séparément).



**Note :** connecte-toi avec l'autre **My First KidiWatch®** à moins de 5 mètres de distance.

Pour connecter 2 **My First KidiWatch®**, touche l'icône de connexion dans le menu. Choisis la même pièce sur les 2 montres. Un message "Connecté" apparaît lorsque les 2 appareils sont connectés.

Pour te déconnecter, touche l'icône Déconnexion en bas du menu.

Une fois connectés, les 2 joueurs peuvent jouer ensemble à l'une des 3 activités :

- Tour de magie
- Course en ballon
- Émoticônes

**Note :** pour jouer aux jeux de connexion à 2, les 2 joueurs doivent ouvrir le même jeu.

### A. Tour de magie

Envoie un tour de magie à l'autre joueur et observe le comportement de son chien. Ton ami peut à son tour t'envoyer un tour de magie !



### B. Course en ballon

Souffle près du microphone de ta montre pour gonfler le ballon et participer à la course contre l'autre joueur. Tu verras lequel de vous 2 gagnera la course !



### C. Émoticônes

Choisis une émoticône à envoyer à l'autre joueur  ou vois les derniers messages envoyés dans l'historique de la conversation , puis appuie sur la coche pour l'envoyer.



**Note :** l'historique garde les 25 dernières émoticônes envoyées. L'historique est effacé lorsque l'on quitte cette activité.

## 9. Apprendre l'heure

- Touche l'horloge ou le petit chien pour entendre l'heure.
- Touche les heures ou les minutes pour régler les heures ou les minutes.
- Touche le signe + ou - pour régler l'heure.



## 10. Émotions

Partage ton humeur du moment. Touche une des icônes Émotions pour ouvrir une activité correspondant à ton humeur.



## 11. Respiration profonde

Prends de profondes respirations pour gonfler le ballon et l'envoyer haut dans le ciel.



## 12. Musique

Écoute de la musique relaxante ou des mélodies et observe les changements de couleur du contour lumineux de la montre.

- Touche l'icône Volume pour régler le volume.
- Touche l'icône Lecture pour écouter la musique. Lorsque la musique démarre, l'icône Lecture devient une icône Pause.
- Touche l'icône Style de musique pour changer de style.



**Note :** lorsque le volume est modifié, ce changement sera aussi appliqué à toutes les autres fonctionnalités de la montre.

## 13. Alarme

Règle ton alarme et choisis la tonalité désirée.

- Touche l'icône Alarme pour changer l'heure de l'alarme.
- Fais défiler les heures et les minutes pour sélectionner l'heure à laquelle tu voudrais que ton alarme se déclenche.
- Touche l'icône Tonalités pour choisir la tonalité.
- Touche la coche pour valider.
- Touche la cloche pour activer ou désactiver l'alarme.



## 14. Sablier

Utilise cette fonction pour avoir un décompte.

- Touche l'icône Lecture pour commencer le décompte immédiatement.
- Touche les flèches ou fais glisser ton doigt sur les côtés pour changer le style d'écran.



- Touche l'image ou l'heure pour entrer dans les réglages de l'heure. Choisis la durée souhaitée puis appuie sur la coche pour confirmer.
- Lorsque le décompte est en route, touche l'icône Pause pour arrêter le décompte et touche-la à nouveau pour le reprendre. Touche l'icône Réinitialisation pour arrêter le décompte et le réinitialiser.

## 15. Rappels

Ici tu peux paramétrer des rappels pour te souvenir des tâches à faire dans la journée.

### Rappels quotidiens

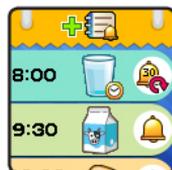
- Touche l'icône Ajouter un rappel  en haut de l'écran puis choisis le rappel.
- Choisis l'heure à laquelle tu voudrais voir apparaître ce rappel.
- Touche la coche pour le confirmer.

### Rappels "Bonnes manières"

- Touche l'icône Ajouter un rappel en haut de l'écran puis choisis l'icône Bonnes manières. Cette bonne manière sonnera à intervalles réguliers pendant une période de temps choisie.
- Appuie sur les flèches pour choisir l'intervalle de temps entre les rappels Bonnes manières. Tu peux choisir 30, 60 ou 90 minutes, ou supprimer le rappel.
- Choisis l'heure à laquelle tu voudrais voir apparaître ce rappel.
- Appuie sur la coche pour le confirmer.

### Modifier des rappels

- Les rappels créés sont rangés par ordre chronologique de rappels, du matin au soir.
- Touche l'icône Cloche de rappel pour t'en souvenir une fois, une fois par jour ou pour supprimer le rappel.
- Touche une icône Rappel pour modifier ou supprimer un rappel de la liste.



## 16. Réglages

Fais défiler les options vers la gauche ou vers la droite.

### Volume

Touche les icônes + ou - pour régler le volume sonore.

### Luminosité

Touche les icônes + ou - pour régler la luminosité.

### Contour lumineux

Touche les icônes Oui/Non pour allumer ou éteindre le contour lumineux.

### Date

- Touche l'icône Modifier pour voir la date.
- Fais défiler les jours, mois et années pour régler la date.
- Tu peux changer de format (JJ/MM/AAAA) ou (MM/JJ/AAAA).
- Touche la coche pour valider.

### Heure

- Touche l'icône Modifier pour voir l'heure.
- Fais défiler les heures, minutes pour régler l'heure.
- Touche la coche pour valider.

### Coucou wouf

Tu peux régler une tonalité à entendre toutes les heures entre 7 heures du matin et 19h.

Touche l'icône de la petite maison pour choisir d'activer ou de désactiver le Coucou wouf.

### Médaille

Choisis l'icône Modifier pour sélectionner ou changer le nom du médaillon du petit compagnon. Touche la coche pour confirmer ton choix.

### Langues

- Touche l'icône Modifier pour voir les différentes langues proposées sur cet appareil.
- Choisis la langue puis touche la coche pour confirmer.

## Réglages avancés

### • Affichage de l'heure

Tu peux modifier la durée d'affichage de l'heure. Touche les flèches pour régler la durée puis touche la coche pour confirmer.

Si l'option Toujours affichée est sélectionnée, l'écran s'assombrit automatiquement après 30 secondes d'inactivité pour économiser la batterie (en mode Horloge).

**Note** : si l'affichage de l'heure est paramétré sur une option longue, la batterie s'épuisera plus rapidement.

### • Contrôle parental

#### • Mode École

Toucher cette icône  pour accéder au mode École. Régler une période récurrente pendant laquelle le mode École sera activé.

Pendant la période activée dans le mode École, l'enfant ne pourra voir que l'heure sur sa montre. Les autres activités seront bloquées.

#### • Limitation du temps de jeu

Toucher cette icône  pour accéder au temps de jeu autorisé par jour. Vous pouvez désactiver tous les jeux, ou régler une limite quotidienne de temps de jeu. Vous avez le choix entre 15, 30, 60 ou 90 minutes de temps de jeu par jour. Une fois le temps achevé, les jeux ne seront plus accessibles jusqu'au lendemain. Lorsque les jeux sont complètement désactivés, ils apparaissent bloqués dans le menu.

**Note** : le contrôle parental est conçu pour les parents d'enfants ne sachant pas encore lire. Il est accessible en répondant à des questions simples.

### • Paramètres d'usine

Cette action réinitialise l'appareil aux paramètres d'usine.

# ENTRETIEN

1. Gardez le couvercle en caoutchouc sur le port micro-USB bien fermé lorsqu'il n'est pas utilisé afin d'éviter les dommages causés par la poussière ou l'eau.
2. Gardez la montre propre en l'essuyant avec un chiffon légèrement humide.
3. Conservez la montre à l'abri de la lumière directe du soleil et des sources de chaleur directes.
4. Ne laissez pas tomber la montre sur une surface dure, ne l'exposez pas à l'humidité et ne la plongez pas dans l'eau.

## ATTENTION :

Un très faible pourcentage du public, en raison d'une condition existante, peut subir des crises d'épilepsie ou une perte de conscience momentanée à la vue de certains types de couleurs ou de motifs clignotants.

Bien que **My First KidiWatch®** ne contribue à aucun risque supplémentaire, nous recommandons aux parents de surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent. Si votre enfant présente des vertiges, une vision altérée, une désorientation ou des convulsions, cessez immédiatement de l'utiliser et consultez votre médecin. Veuillez noter que le fait de se concentrer de près sur **My First KidiWatch®** ou de la manipuler comme une manette de jeu pendant une période prolongée peut entraîner une fatigue ou un malaise. Nous recommandons aux enfants de prendre une pause de 15 minutes pour toutes les heures de jeu.

## Déclaration de conformité

Le soussigné, VTech Electronics Europe BV, déclare que l'équipement radioélectrique du type 5528 est conforme à la directive 2014/53/EU.

Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse Internet suivante : [www.vtech.com/re-directive](http://www.vtech.com/re-directive)

Nom du fabricant : VTech Electronics Europe BV

Adresse du fabricant : PO Box 10042, 6000 GA Weert, The Netherlands.

Bande de fréquence : 2400 MHz - 2483.5 MHz

Puissance RF maximale : 0.0025W (4 dBm)

# RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Si vous rencontrez des difficultés, consultez la section ci-dessous.

| Problème  | Solution  |
|---|---|
| La montre ne fonctionne plus                            | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position Arrêt pendant 30 secondes.</li><li>2. Replacer le curseur sur la position Marche puis appuyer sur un bouton pour allumer la montre.</li><li>3. Si le problème subsiste, charger la batterie puis répéter les étapes 1 et 2.</li></ol> <p>(Se référer à la section Chargement de la batterie pour plus de détails)</p> |
| L'écran n'est pas clair                                 | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position Arrêt pendant 30 secondes.</li><li>2. Replacer le curseur sur la position Marche puis appuyer sur un bouton pour allumer la montre. L'écran devrait apparaître plus clair.</li></ol>  |
| Connexion impossible entre 2 <b>My First KidiWatch®</b> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Seules les montres <b>My First KidiWatch®</b> peuvent se connecter entre elles. Les autres montres ne sont pas compatibles.</li><li>2. On ne peut connecter que 2 montres à la fois.</li><li>3. S'assurer d'être à moins de 5 mètres de distance de l'autre appareil.</li></ol>  |
| L'alarme sonne de temps à autre                         | <p>Vérifier si :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'alarme est activée.</li><li>2. Les rappels sont activés.</li><li>3. Le coucou wouf est activé.</li></ol> <p>(Se référer aux sections correspondantes dans ce manuel)</p>  |

# À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

## I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance.

Pour le Canada : [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Soutien à la clientèle.

## Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie.

Pour le Canada : [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques.



Points de collecte sur [www.quefairedemesdechets.fr](http://www.quefairedemesdechets.fr)  
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

***Venez découvrir tous nos produits  
sur notre site Internet :***

***Pour la France : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)***

***Pour le Canada : [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)***

