

vtech®

Parent's Guide

Kidizoom®

SMART
WATCH DX2



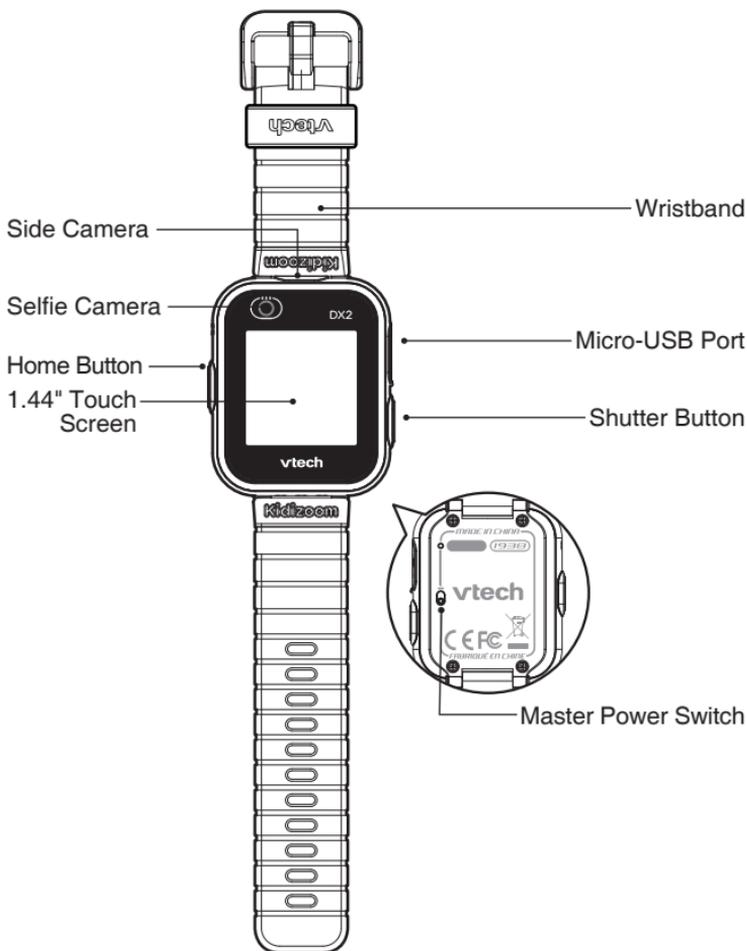
BC

91-003342-030 CA

INTRODUCTION

Thank you for purchasing **Kidizoom® Smartwatch DX2** by **VTech®**! This great smartwatch features two cameras that allow your child to capture everything from action videos to selfies. Then, play games and tell time with customizable clock faces.

Product Layout and Buttons



Shutter Button

Press this button to launch the camera and to take photos and videos.

Home Button

From Clock Mode:

Press this button to display the home menu to choose other activities.

Hold down this button for 2 seconds to turn the screen off.

From the Home Menu:

Press this button to display the Clock screen.

In other activities:

Press this button to return to the previous screen.

Smart Wake Up

Double tap the screen to wake up the watch and see the current time.

For best results, we recommend tapping the screen with the pad of your finger and not your finger nail.

Micro-USB Port

Connect to your computer with the included **Micro-USB Cable** to transfer files and charge the watch.

INCLUDED IN THIS PACKAGE

- One Kidizoom® Smartwatch DX2
- One micro-USB cable
- One parent's guide

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

NOTE: Please keep this parent's guide as it contains important information.

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

NOTE : Il est conseillé de conserver ce guide des parents car il comporte des informations importantes.

The battery in this product must not be disposed of with household waste. This battery is recyclable. Please follow your local recycling regulations. Battery is not replaceable.

The LCD label covering the LCD screen of the product is packing material, please remove this label before use.

PRODUCT SPECIFICATION

Display	1.44" color touch screen
Supported Languages	US English
Photo Resolution	640 X 480 (0.3 MP)
Video Resolution	320 X 240 or 160 X 120
Video Length Limit Per File	60 seconds
Focus Range	1.5 feet - ∞
Internal Memory	256 MB built-in memory (shared with program data, actual memory available for user storage will be less)
Storage Capacity	Indoor Typical Conditions: Photos: 1520 Videos: 10 minutes at 320 x 240 22 minutes at 160 x 120 Note: The storage capacity is an approximation, the actual amount depends on the shooting environment.
File Format	Photos: Standard Baseline JPEG Video: AVI (Motion JPEG)
Connectivity	Micro-USB 2.0 cable (included) for connection to computer
Battery	Li-ion Polymer battery (not replaceable)
Optimum Operating and Charging Temperature	32°F - 104°F (0°C - 40°C)

WEARING THE SMARTWATCH

People with very sensitive skin may notice some irritation after wearing the **Kidizoom® Smartwatch DX2** for extended periods of time. The skin may become irritated when moisture, sweat, soap, or other irritants get trapped under the watch band and are left in contact with the skin. To prevent this, we suggest children remove the watch before going to bed for the night, take the watch off if it's feeling uncomfortable, and keep their wrist and the band clean and dry.

In addition, wearing the watch too tightly may also cause irritation. Make sure the fit is good - tight enough so the watch stays in place but not so tight that it's uncomfortable. If you notice any redness, swelling, or other irritation, you may want to consult a doctor before wearing the watch again.

GETTING STARTED

Master Power Switch

When you use **Kidizoom® Smartwatch DX2** for the first time, you will need to slide the **Master Power Switch** (located on the underside of the watch) to the **ON** position . You may need a small tool such as a paper clip to move the switch to the on position. Then, fully charge the watch before first use. A full charge will take about 3 hours.



When the **Master Power Switch** is set to the **OFF** position, the unit will not function and the battery will not charge. Only move the switch to the **OFF** position when the watch will not be used for an extended period of time.

Note: It is not necessary to switch off the watch in daily use. Once the master power switch is off, the watch will stop functioning and after it is turned on again, the time and date has to be reset.

BATTERY RECHARGING

Note: Adult operation required.

To charge **Kidizoom® Smartwatch DX2**, the watch needs to be connected to a computer with the included **Micro-USB Cable**. To do so correctly, please follow these steps:

- Make sure that the **Master Power Switch** is set to the **ON** position before charging.
- Pull up the rubber cover of the **Micro-USB Port** on the side of the watch.

- Insert the **Micro-USB Cable** (small end) into the **Micro-USB Port** on the watch.
- Insert the large end of the **Micro-USB Cable** into a USB port on your computer. A USB port is usually marked with this symbol: .
- Once the connection is successful, you will see a battery recharging symbol appear on the watch screen.
- Check the charging progress regularly throughout recharging.
- When the battery is fully charged, a message will display on the screen for a while before the screen automatically turns off. You may then disconnect your fully charged watch from the computer.

Note: It will take approximately 3 hours to fully charge the battery. The actual charging time depends on the charging current, the remaining charge in the battery prior to recharging, and the ambient temperature. The optimum ambient temperature is 32°F - 104°F (0°C to 40°C).

BATTERY LIFE

The time the battery lasts between charges depends on play. Like other electronic devices, more frequent usage will drain the battery more quickly. Some activities are more demanding on the battery, such as taking photos and videos. The remaining battery capacity will appear in the top right corner of the screen. When the battery level is low, it is recommended to recharge the battery before further use. When the battery level is too low, the watch will not turn on until it is charged.

Battery Time for Reference

Condition	Battery Time
Low Usage	2 weeks
Typical Usage	2-3 days
Heavy Usage	1 day

Note: The above battery time assumptions are based on the screen display set to turn off when not in use.

Battery Maintenance

Charge the battery regularly to keep it operating at optimum performance, even when the watch isn't regularly in use. For example, charge the watch at least once every six months. Move the **Master Power Switch** to the **ON** position before recharging the battery. Move the **Master Power Switch** to the **OFF** position if the watch will not be in use for an extended period of time.

BATTERY NOTICE

Misuse of batteries can lead to them bursting, causing a fire or chemical burns. Please read the following precautions:

- Do not disassemble.
- Do not crush and do not expose the battery to any shock or force such as hammering, dropping or stepping on it.
- Do not short circuit.
- Do not expose to high temperatures or place near a heat source. Do not leave in direct sunlight for any length of time.
- Do not dispose of in a fire.
- Do not handle damaged or leaking batteries.
- Keep the battery out of the reach of children.
- Keep the battery dry.
- If you find the time between charges is considerably shortened with no change in usage, the battery could be nearing the end of its life. The battery life varies from battery to battery depending on storage, operating conditions and environment.
- Examine the charging cord periodically for conditions that may result in the risk of fire, electric shock, or injury to persons such as damage to the cord, housing, or other parts. In the event of such conditions, the cord should not be used until properly repaired or replaced.

SPLASH PROOF FOR EVERYDAY PLAY

- Do not put under running water.
- Do not submerge in water, not suitable for showering, bathing or swimming.
- Keep the rubber cover over the **Micro-USB Port** closed tightly while it is not in use in order to prevent any water getting in the watch.

TO BEGIN USING

KIDIZOOM® SMARTWATCH DX2

Make sure the **Master Power Switch** is set to the **ON** position  and that the battery is fully charged before using the watch.

To wake the watch, either press the **Home Button** , **Shutter Button** , or double-tap the screen.



When turning on the watch for the first time, the date and time setting screen will display first. Swipe up or down over the month, day, year, hours and minutes to set the current date and time. Tap the check icon  when you're done.

When the clock appears on screen, press the **Home Button** to go to the Home Menu. Press the **Shutter Button** to take photos and videos.

AUTOMATIC SCREEN OFF

To preserve battery life, the screen will automatically shut off after a short period of time when in Clock Mode.

Note: The auto screen off time can be adjusted in Settings / Advanced / Auto Screen Off. Please refer to the Settings section in this guide. From other activities, the watch screen will return to Clock Mode automatically if there is no input for 1 minute. When it is in Camera Mode, it will auto-exit after 3 minutes of inactivity. When in Slideshow Mode, the auto-exit time is approximately 15 minutes.

CONNECTING TO A COMPUTER

You can connect **Kidizoom® Smartwatch DX2** to a PC or Mac computer using the included **Micro-USB Cable**. To transfer files between your watch and computer, follow these steps:

- Pull up the rubber cover of the **Micro-USB Port** on the side of your watch.
- Insert the **Micro-USB Cable** (small end) into the **Micro-USB Port** on the watch.
- Insert the larger end of the cable into a USB port on your computer. A USB port is usually marked with this symbol .
- You will see a removable drive called **VTech 1938A**, please use this to transfer files to and from the watch. There is another removable drive called **VT SYSTEM**, which is for storage of system data and should not be accessed by users.

Note: Once the watch is connected to your computer, do not disconnect the watch while files are transferring. Only when your watch completes transferring files should you eject it from your computer. Once ejected, you can then physically disconnect the watch from your computer.

To Backup Photos or Videos Taken with Kidizoom® Smartwatch DX2:

- Locate and open the **DCIM** folder on the removable drive **VTech 1938A**.
- Copy and paste the photo and/or video files to a location on your computer.

To Backup Sounds Recorded with Kidizoom® Smartwatch DX2:

- Locate and open the **VOICE** folder on the removable drive **VTech 1938A**.
- Drag and drop the files to a location on your computer.

To Transfer Photos or Videos to Kidizoom® Smartwatch DX2:

- First, select the photo or video files you would like to download from your computer.
- Locate and open the **DOWNLOAD** folder on the removable drive **VTech 1938A** and drag and drop the photo or video files into the **PHOTO** or **VIDEO** subfolders.

Note: Do not transfer photo or video files created by other cameras (except for Kidizoom camera photo or video files) to **Kidizoom® Smartwatch DX2**, as these files may not be compatible.

SYSTEM REQUIREMENTS FOR COMPUTER CONNECTION

Microsoft®, Windows® 7, Windows® 8 or Windows® 10 Operating System or a Macintosh Computer with mac OS X 10.9, 10.10, 10.11, macOS 10.12, 10.13 or 10.14, USB Port required.

Microsoft®, Windows logos are trademarks of the Microsoft Corporation in the United States and other countries. Macintosh and Mac logos are trademarks of Apple Inc. in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

ACTIVITIES

Clock Display

When the screen is off, press the **Home Button** to show the clock screen.

- Tilt the watch in different angles to experience the 3D clock faces. You can turn the 3D effect off in Settings.
- Tap the center of the screen to switch the clock face between analog and digital displays.



- From the Monster Clock face, tap the icon in the bottom right corner to display the Monster Clock face menu. From here you can go to the Monster Catcher game quickly or select another monster from your collection to display on the clock face. From the Monster Selection Menu, tap the left or right arrow icons to select a monster, then tap the Check icon  to confirm.
- Swipe left or right to see more clock faces.
- Swipe up from the bottom of the screen to display the Speak Time Menu and tap the mouth icon to hear the current time. Swipe down to hide this menu.
- Swipe down from the top of screen to display the Sound On/Off Menu. Tap the speaker icon to mute or unmute the sound. Swipe up to hide this menu.



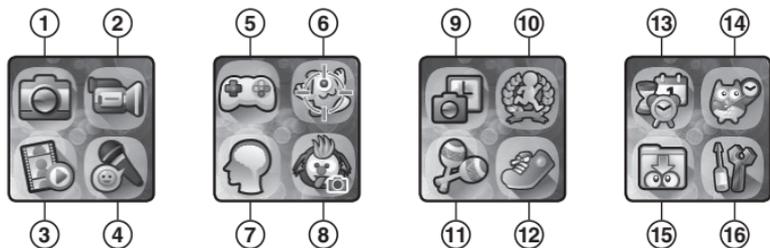
Press the **Home Button** again to go to the Home Menu and select other activities.

Press the **Shutter Button** to enter Camera Mode.

Note: Hold the **Home Button** for approximately 1-2 seconds to turn off the screen.

Home Menu

When the screen is off, press the **Home Button** to show the clock screen. When the watch shows a clock face, press the **Home Button** again to display the Home Menu and choose an activity. Swipe left or right to scroll through the menu pages and tap an icon to enter the activity.



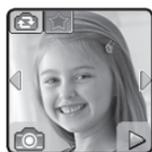
1. Camera
2. Video
3. Playback
4. Voice Recorder
5. Games
6. Monster Catcher
7. Noodle Booster
8. Funny Face Studio
9. Photo Clock Faces Maker
10. Action Challenges
11. Sound Shakers
12. Pedometer
13. Timing Tools
(Alarm, Timer, Stopwatch, Calendar)
14. Time Master
15. Downloads
16. Settings

Note: If games are turned off in Settings / Advanced / Parental Control, the Games, Monster Catcher and Noodle Booster icons will not appear in the Home Menu. The icon arrangement will be different so that Alarms, Timer, Stopwatch and Calendar will not be grouped together in Timing Tools.

1. Camera

Press the **Shutter Button** to enter Camera Mode.

- Press the **Shutter Button** or Shutter icon  to take a photo.
- Tap the Camera Switch icon  to switch between the **Side Camera** and **Selfie Camera**.
- To explore the different photo effects, tap the Star icon, then swipe or tap on the left or right arrows to choose an effect. Tap the Star icon  again to turn off the photo effect.
- Tap the Playback icon  to view your photos.



2. Video

Tap the Video icon from the Home Menu to go to Video Mode.

- Press the **Shutter Button** or Record icon  to start recording.
- To stop, either press the **Shutter Button** again or the Stop icon .
- Tap the Video Switch icon  to switch between the **Side Camera** and **Selfie Camera**.
- To explore the different video effects, tap the Star icon, then swipe or tap on the left or right arrows to choose an effect. Tap the Star icon again to turn off the video effect.
- Tap the Playback icon to view your videos.



When you finish recording a video, the playback screen will appear.

- Tap the Play icon  to play the last recorded video.
- Tap the Trash Can icon  to display the Delete Menu.

Note: Each video can be a maximum of 1 minute long.

3. Playback

Here you can view your photos and videos.

- The most recently captured photo or video will be shown first. Tap the arrow icons or swipe to see others.
- Tap the Slideshow icon  to view the photos in a slideshow.
- Tap the Play icon to play a video.
- Tap the Trash Can icon to display the Delete Menu.

Note: To delete all photos and videos, tap the Down Arrow icon on the Delete Menu and then follow the instructions to continue.

While playing a video, tap the Fast Rewind  or Fast Forward  icons to toggle the fast rewind / forward functions at 1X, 2X and 4X speeds.

4. Voice Recorder

The Voice Recorder allows you to record your own voice for up to 60 seconds per recording and apply fun voice-changing effects.

Tap the Record icon to start recording. When you're finished, tap the Stop icon.



Swipe left or right to review the previous or next recording. Tap the Star icon to display the Voice Effects screen.

There are five built-in voice effects. On the Voice Effect screen, tap the left or right icon to preview the different effects. Tap the Save As icon to save the recording with the selected effect as a separate file. To exit the voice effects screen, tap the Star icon again or press the **Home Button**.

To delete a recording, tap the Trash Can icon to display the Delete Menu and tap the Check icon to confirm.



5. Games

There are 3 built-in games on the **Kidizoom® Smartwatch DX2**.

- Mousy Maze
- Ancient Adventure
- Puzzle Swap

Swipe left or right to choose the game you want to play.

Mousy Maze

The mouse is trapped! Help it collect cheese and find the key to escape. Eat as many cheese wedges as you can to set a new high score.

Control: Tap an object on the current floor to direct the mouse to that location. Tap cheese to eat them, and tap the key to grab it. Tap a ladder on the current floor and the mouse will climb up or down. Tap the door when you reach it to exit and beat the level.



Ancient Adventure

Life is hard when animals are trying to eat you! Help the caveman avoid the obstacles and bring food home for his family. Run as fast as possible for a high score.

Control: Tap the red or blue footprints to choose the next circle on the path. Avoid animals, stones and traps along the way. To get to the next round, collect the target number pieces of meat and reach the end of the level before time runs out.



Puzzle Swap

Help, these photos don't make any sense! Solve the puzzle to see the beautiful pictures. In higher levels, you'll even see some of your own photos made into puzzles.

Control: Tap one puzzle piece and then another to swap their positions.



6. Monster Catcher

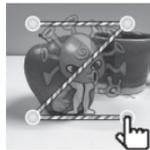
There are invisible monsters hiding all around us. Use the Monster Catcher on your watch to find and capture monsters. Level up as you gain experience and special awards on your way to finding all 80+ monsters.

Hunting Mode

When you first enter hunting mode, the world seen through the watch's **Side Camera** will appear in black and white. Walking around powers up the watch and enables it to see evidence of the nearest monster. Just aim the watch camera at a large collection of the colored monster particles and tap on the screen to take a sample. Now the monster can be fully revealed and captured! Continue tapping until the monster's energy is gone.



For some monsters to appear you will need to cast a spell by connecting the dots on the screen. Connect the dots to form the shape shown and the monster will appear.



Every time you capture a monster your Experience Points (XP) and Magic Power (MP) will increase.

Note: We suggest playing this game with natural light or in white lighting. Some lighting conditions, like fluorescent or yellow lights may affect the camera's ability to accurately detect colors.

Exploration Mode

When you see the walking man icon, keep walking to reach the next monster. You can see the distance to reach the monster on the bottom of the screen. Pay attention along the way, as some magic items may appear as you travel to increase your MP and XP.



The next three modes can be found from the Monster Catcher Main Menu:



Monster Book – Learn everything there is to know about all the monsters you’ve discovered.

Monster Album – Review the photos taken when you captured all the monsters.

Levels and Awards – Here you can see your XP, MP, current level and all the medals you’ve earned.



7. Noodle Booster

Train your brain with these three fun, progressive logic games! Each one gets harder as you get more correct answers.

- Balloon Numbers
- Odd One Out
- Treasure Hunt

Balloon Numbers

As the balloons appear, tap them in ascending or descending order according to the direction of the arrow above the stairs. See how many sets you can order correctly before time runs out.



Odd One Out

The four images may look similar, but look closely and you’ll see one is different! Pay attention to the shapes, quantity, colors, and configuration of the candies to tap on the set that’s different as fast as you can.



Treasure Hunt

Help find the buried treasure! Follow the sequence of arrows at the bottom of the screen to count the squares from the flag to the hidden treasure. Pay close attention, as some directions may even have you retrace your steps backwards. Think fast and see how much treasure you can collect before time runs out.



8. Funny Face Studio

(A) Silly Yourself

Take a normal selfie or photo of a friend and let the watch make it into a silly face! Follow these instructions to create some memorable laughs:

- Tap the Camera Switch icon to switch between the **Side** and **Selfie** Cameras.



- Carefully align your face or your friend's so it fits within the face outline on the watch. Try moving both the watch and your face to get it just right.
- The watch will randomly choose a silly effect to put on the image.

Once you've made some silly faces, tap on the Gallery icon  to see all the silly faces you created.

(B) Monster Yourself

Create your own monsters with your face or a friend's face. The monsters you create here will be unleashed in the Monster Catcher game for you to find and capture.

- From the Monster Yourself menu, tap  to create a new monster. Tap  to view or delete monsters you already created.

To create a new monster, first you will need to take a photo. Align your face to fill the outlined area and when you're ready, tap the Camera icon to take the picture. To use the side camera, tap the Camera Switch icon. You can also tap the arrow icons to use pictures you've taken before in this app.



Once the monster face photo is ready, a monster with random features will be created. Tap the Feature Type icon (in the bottom left corner) to switch between different features like head, eyes, mouth, body and sound effect. Then, tap the arrow icons to select your favorite option for each feature. Once you finish creating your monster, tap  to save the monster and transfer it to the world of Monster Catcher.

9. Photo Clock Faces Maker

With Photo Clock Faces Maker you can create custom clock faces from your own photos. From the main menu, either select a saved clock face to edit  or choose to create a new clock face .

Take a New Photo

- From the Create a New Photo Clock Face menu, first tap on the Capture icon on the left.
- Next, swipe left or right or tap on the arrow icons to select a clock face style.
- Position the watch so it's pointing at the image you'd like to capture and tap the Camera icon in the lower-left corner to take a picture. You can also choose to use the Selfie camera by tapping the Camera Switch icon in the upper-left corner.

- After you take a picture it will freeze on the screen. If you're happy with the image, tap the green Check icon in the lower-right corner to create the new clock face. To re-take the picture, tap the red X icon in the lower-left corner.
- After you save the clock face you will enter the Gallery. See below for instructions on browsing the gallery and editing existing photo clock faces. Press the **Home Button** to return to the main Photo Clock Faces menu.

Use a Photo from the Camera Roll

- From the Create a New Photo Clock Face menu, first tap the Album icon on the right.
- Next, swipe left or right or tap on the arrow icons to select the photo you would like to use. Tap the green Check icon to select an image.
- Next, swipe left or right or tap on the arrow icons to select the clock face style you would like to use with the selected photo. Tap the green Check icon to create the clock face.
- After you create the clock face you will enter the Gallery. See below for instructions on browsing the gallery and editing existing photo clock faces. Press the **Home Button** to return to the main Photo Clock Faces menu.

Photo Clock Faces Gallery

- Tap the arrow icons to see all the clock faces you've created.
- Tap the Trash icon to display the Delete Menu.
- Tap the Pencil icon to enter Edit mode and select a different clock style to use with the same image.

Note: Saved photo clock faces will appear on the Clock Display mode automatically.

10. Action Challenge

Action Challenge is a fun and active way to challenge yourself. It includes three activities that count your movement during a period of time: Racing Run, Crazy Dance and Funky Jump.

Swipe left or right or tap on the arrows to choose a challenge.

A. Racing Run

Tap the Stopwatch icon to set an amount of time and start running as fast as you can. While you run, the character on the screen runs. The character will try his best to run as fast as you can. Don't worry if he can't keep up with you. Tap the stopwatch icon to choose



different times, swipe the screen to choose different characters and then press the go button and start running. When the time is up, it will show your score.

B. Crazy Dance

Tap the Music Note icon to select a song and start dancing. While you dance, the character on the screen dances. The character will try his best to dance as well as you can. Don't worry if his moves aren't as cool as yours. Tap the song icon to choose a song, swipe the screen to choose different characters and then press the go button and start dancing.



C. Funky Jump

Tap the Stopwatch icon to set an amount of time and start jumping as many times as you can. While you jump, the character on the screen jumps. The character will try his best to jump as much as you can. Don't worry if he can't keep up. You can also swipe left or right to choose different characters to compete against. Press the green Play icon to start jumping. When the time is up, it will show how many times you jumped.



11. Sound Shaker

Walk like a dinosaur or run like a race car! Choose from 10 different sound effects and then shake your hand with the **Kidizoom® Smartwatch DX2** to play.

12. Pedometer

This is a basic pedometer to count your movements. The watch should be worn on the wrist for greatest accuracy.

- Tap the Start icon to start the pedometer, and it will automatically stop at the end of the day, or when you tap the Stop icon.
- Tap the History graph icon to look at your past movement.
- Tap the Goal icon to set a goal and challenge yourself or your friends.



Once the pedometer is running:

- Tap the Stop Button to stop the counter.
- Tap the Reset Button to reset the counter to zero.



Note: This kid-friendly pedometer is just for fun and is not as accurate as a commercial pedometer for adults. The pedometer only counts movement when it is in the Pedometer Activity or Clock Mode. Entering other activities will suspend the counter. The pedometer will only count movement if it is worn on the arm that is moving.

13. Timing Tools

From the Timing Tools menu, tap the arrow icons or swipe to select an activity, then tap the screen to make a selection.

Alarm

Set an alarm by choosing from a selection of alarm tones and animations. You can also record your own voice to use as an alarm.

- Tap the Time or Alarm icons to change the alarm time.
- Tap the Bell icon to toggle the alarm ON or OFF.



To set the Alarm Time:

- Select the hour and minute by swiping up or down on the hours, minutes and AM/PM.
- Tap the Tone icon to display the Alarm Tone Selection menu. There are nine built-in alarm sounds and one voice recording alarm. Swipe left or right to preview the different tones and animations. Tap the Check icon to confirm your selection.
- To make your own voice alarm, tap the Record icon to start recording. While recording, tap the Stop icon to end the recording, or it will stop automatically after three seconds. Tap the Play icon to play the recorded voice.
- Once you choose an alarm, tap the green Check icon to confirm.



Note: If the battery level is too low, the alarm will need to be set again.

Timer

Use this app to set a countdown timer.

- Tap the Play icon to start the timer immediately.
- Tap the Style icon or swipe left or right to change the timer style. There are five different timers for you to try out.
- Tap the time to enter Timer Settings. Swipe up or down on the minutes and seconds to change the time. Once set, tap the green Check to confirm.

- While the timer is running, tap the Pause icon to pause the countdown and tap it again to resume. Tap the Timer Reset icon to stop the countdown and reset the timer.

Stopwatch

- Tap the Play icon to start the stopwatch.
- Tap the Style icon or swipe left or right to change the stopwatch style. There are 5 fun stopwatch styles to try!
- While the stopwatch is running, tap the Pause icon to pause the timer. Tap it again to resume. Tap the Timer Reset icon to stop the timer and reset the time to zero.

Calendar

Explore the Calendar by swiping left or right to see the previous or next month. Swipe up or down to see the previous or next year.



Time Master

This activity will help you learn how to tell time.

- Tap on the clock or the owl to hear the time spoken. The owl tells the time in both analog and digital modes.
- Tap the Hour icon or Minute icon to select the time you want the owl to say.
- Tap the Plus or Minus icon to adjust the time by one hour or minute.

Downloads

Downloads is where the Download Manager and any content downloaded from Learning Lodge® will appear. To access downloadable content you first have to register an account with VTech's Learning Lodge®.

Downloading Learning Lodge® Content

Follow these steps to download Learning Lodge® content:

1. Connect **Kidizoom® Smartwatch DX2** to a computer using the included **Micro-USB Cable**.
2. Click the Download Website link in the drive **VTECH 1938A** that appears on your computer, or visit vtechkids.com/download.
3. Download and install the correct Learning Lodge® software for your operating system.
4. Launch the Learning Lodge® application and find all the great extra content for your **Kidizoom® Smartwatch DX2!**

Note: For further details about downloading content from the Learning Lodge®, please refer to the online help section at vtechkids.com/support.

Download Manager

Here you can view the memory size of each download or delete unwanted content to free up memory.

To delete downloads, scroll up or down to select the application to remove and then tap the Delete icon to display the Delete Menu.

Note: If the downloadable content is accidentally deleted, you may connect to the Learning Lodge® to re-download the applications.

16. Settings

Swipe left or right to scroll through the options:

Volume

- Tap the Up or Down icons to set the system volume.

Brightness

- Tap the Up or Down icons to set the screen's brightness.

Date

- Swipe up or down on the month, day and year to set the date.
- Tap the Date Format icon to change the date format (DD/MM/YYYY or MM/DD/YYYY).
- Tap the green Check icon to save.

Time

- Swipe up or down on the hours, minutes, or AM/PM to set the time.
- Tap the green Check icon to save.

3D Effects

- Tap On/Off to enable or disable the 3D effects feature.

Note: If the watch enters Power Saving Mode, the screen will dim and the 3D effect may not be shown.

Smart Wake Up

- When Smart Wake Up is enabled, you can double-tap on the screen to wake up the watch.
- Tap On/Off to enable or disable this feature.

Wallpaper

- Tap the left or right arrow icons to change the wallpaper.
- Tap the green Check icon to save your selection.

Advanced Settings

- Memory

See a summary of memory usage or reformat the memory.

Note: Formatting will erase all data in the memory, including all photos, videos, voice files, photo clock faces and downloaded apps.

- Image Display (Aspect Ratio)

All photos and videos are saved at 4:3 ratio, but you can select from two different aspect ratios for displaying the image in the preview and playback screens:

Cropped: Image appears to fully fill the screen with the left and right sides cut off.

Fit Screen: Image scaled to fit the screen, with the whole image displayed.

- Video Resolution

There are two resolution options:

160 X 120: The video size is smaller and you can record and save more videos.

320 X 240: The video quality is better and takes up more memory, so fewer videos can be saved.

- Auto Screen Off

Allows you to set an Auto Screen Off timer. Tap the left and the right arrows to set the time, then tap the green Check icon to confirm.

Selecting Disable Auto Screen Off will not turn off the screen, but the screen will dim if there is no input for 30 seconds in Clock Display Mode to save power. At this time, operation of the watch will be limited to showing the time. No other functions will be operational, including 3D clock face effects, until the watch wakes up.

Tip: If the Auto Screen Off time is set to one of the longer options, battery consumption will increase and the time the battery lasts will decrease.

- Indoor Light Frequency

Use this setting to set the AC power frequency when traveling. If this is not set correctly, you may see flickering on the preview screen and photos and videos captured in indoor environments.

- Parental Control

Access these settings to either disable games or set a daily time limit. By default there is no time limit set, you can choose a limit of 15, 30, 60 or 90 minutes per day. Once a time limit is reached, games will not be

accessible until the following day. When games are disabled, icons will appear in the Main Menu in a slightly different configuration.

Tip: This feature is designed for parents of children who cannot yet read, as access to the setting is granted by following simple, on-screen instructions.

Note: The time limit will reset if the date or time settings are changed.

- Factory Reset

Factory Reset will erase content stored in the memory and reset all system settings to factory defaults.

Care & Maintenance

1. Keep the rubber cover over the **Micro-USB Port** closed tightly when not in use in order to prevent dust or water from getting in.
2. Keep the watch clean by wiping it with a slightly damp cloth.
3. Keep the watch out of direct sunlight and away from direct heat sources.
4. Do not drop the watch on a hard surface, expose it to moisture, or immerse it in water.
5. Keep the lens clean. If the pictures taken are blurry, it could be because there is dust or dirt on the lens. You can clean the lens by:
 - Blowing on the lens.
 - Gently wiping the lens with a dry cloth.

WARNING

A very small percentage of the public, due to an existing condition, may experience epileptic seizures or momentary loss of consciousness when viewing certain types of flashing colors or patterns.

While **Kidizoom® Smartwatch DX2** does not contribute to any additional risks, we do recommend that parents supervise their children while they play games. If your child experiences dizziness, altered vision, disorientation, or convulsions, discontinue use immediately and consult your doctor. Please note that focusing on at close range and handling a **Kidizoom® Smartwatch DX2** as a game controller for a prolonged period of time may cause fatigue or discomfort. We recommend that children take a 15-minute break for every hour of play.

TROUBLESHOOTING

Check this section if you experience difficulty operating **Kidizoom® Smartwatch DX2**.

Problem	Correction
The watch has stopped working	<ol style="list-style-type: none">1. Turn the Master Power Switch OFF for 30 seconds.2. Turn the Master Power Switch ON again and then press the Home Button to turn the watch on. It should now work properly.3. If the watch doesn't work, recharge the battery and repeat steps 1 and 2. (Refer to the battery recharging section for details)
Screen is not working correctly	<ol style="list-style-type: none">1. Turn the Master Power Switch OFF for 30 seconds.2. Turn the Master Power Switch ON again and then press the Home Button to turn the watch on. The screen should now function normally.
Image taken is not clear	<ol style="list-style-type: none">1. Make sure the lighting conditions of the shooting environment are good.2. Check to see if the camera lens is clean. If you find some dust or dirt on it, please see the steps to clean the lens in Care and Maintenance.
Cannot connect the watch to a computer	<ol style="list-style-type: none">1. Check the connections on the cable between the watch and the computer and review the Connecting to a Computer section of this guide.2. Turn the Master Power Switch OFF for 30 seconds. Turn the Master Power Switch ON and reconnect the watch and computer.
Cannot view videos or photos loaded from a computer	<p>Check if the files are in the correct directories on the Kidizoom® Smartwatch DX2. Photos should be put in the DOWNLOAD\PHOTO folder, and videos should be put in the DOWNLOAD\VIDEO folder on Kidizoom® Smartwatch DX2 when it is connected to a computer. Kidizoom® Smartwatch DX2 only supports the formats below:</p> <ul style="list-style-type: none">• Photos in Standard Baseline JPEG• Video in AVI (motion JPEG) created by Kidizoom® Smartwatch DX2

DISCLAIMER AND LIMITATION OF LIABILITY

VTech® Technologies Canada Ltd. and its suppliers assume no responsibility for any damage or loss resulting from the use of this guide. **VTech®** Technologies Canada Ltd. and its suppliers assume no responsibility for any loss or claims by third parties that may arise through the use of this product. **VTech®** Technologies Canada Ltd. and its suppliers assume no responsibility for any damage or loss caused by deletion of data as a result of malfunction, dead battery, or repairs.

Company: **VTech®** Technologies Canada Ltd.

Address: 12111 Jacobson Way, Richmond, B.C., V6W 1L5, Canada

Phone: 1-877-352-8697 in Canada

IMPORTANT NOTE:

Creating and developing **VTech®** products is accompanied by a responsibility that we at **VTech®** take very seriously. We make every effort to ensure the accuracy of the information, which forms the value of our products. However, errors sometimes can occur. It is important for you to know that we stand behind our products and encourage you to call our Consumer Services Department at 1-800-521-2010 in the U.S. or 1-877-352-8697 in Canada, or by going to our website at vtechkids.com and filling out our Contact Us form located under the Customer Support link with any problems and/or suggestions that you might have. A service representative will be happy to help you.

Note:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio / TV technician for help.

THIS DEVICE COMPLIES WITH PART 15 OF THE FCC RULES. OPERATION IS SUBJECT TO THE FOLLOWING TWO CONDITIONS: (1) THIS DEVICE MAY NOT CAUSE HARMFUL INTERFERENCE, AND (2) THIS DEVICE MUST ACCEPT ANY INTERFERENCE RECEIVED, INCLUDING INTERFERENCE THAT MAY CAUSE UNDESIRED OPERATION.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

Caution : Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Shielded cables must be used with this unit to ensure compliance with the Class B FCC limits.

**CLASS 1
LED PRODUCT**

vtech®

Manuel d'utilisation

Kidizoom®

SMART WATCH DX2



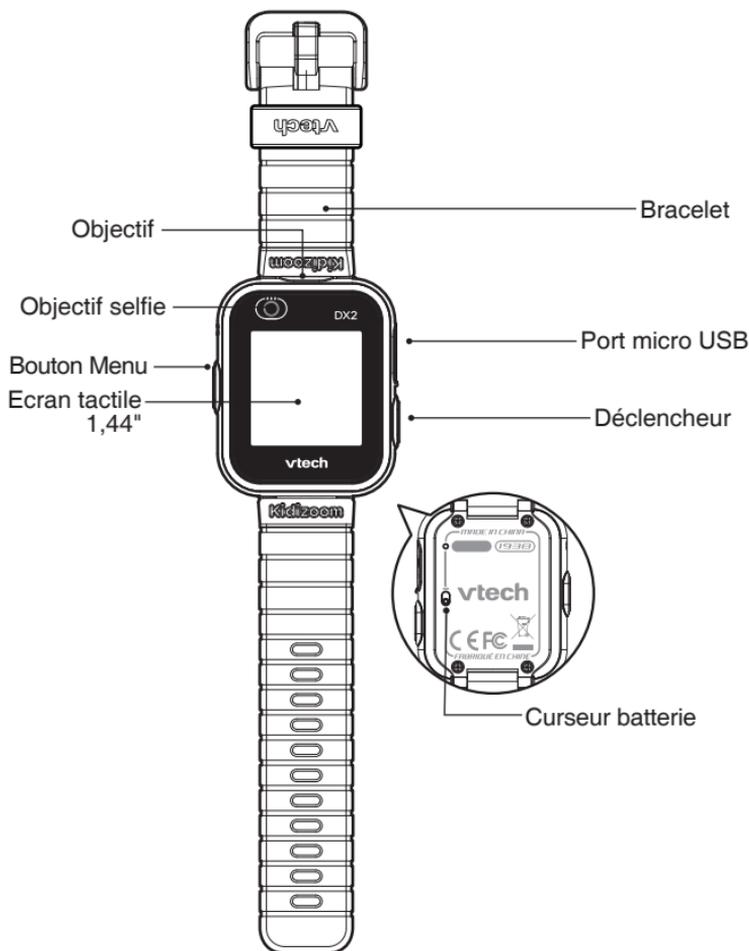
BC

91-003342-030 CA

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir la **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2** de **VTech^{MD}**. Félicitations! Cette super montre contient deux appareils photos qui te permettent de capturer l'instant présent par des vidéos ou des selfies. Tu peux également jouer à des jeux et lire l'heure grâce au cadran photo personnalisable.

Fonctionnalités



Bouton Déclencheur

Appuie sur le déclencheur pour activer l'appareil photo et prendre des photos et des vidéos.

Bouton Menu

À partir du mode horloge:

Appuie sur ce bouton pour afficher le menu et choisir d'autres activités. Maintiens-le enfoncé pendant 2 secondes pour éteindre l'écran.

À partir du menu:

Appuie sur ce bouton pour revenir à l'heure.

Dans les autres activités:

Appuie sur ce bouton pour revenir à l'écran précédent.

Réveil intelligent

Lorsque la montre est en veille, tu peux la rallumer en appuyant 2 fois de suite sur l'écran. Pour un fonctionnement optimal, touche deux fois l'écran avec le bout de ton doigt, mais pas avec tes ongles ni avec un accessoire.

Port micro-USB

Connecte ton ordinateur avec le câble micro-USB fourni pour transférer des fichiers et charger la montre.

Contenu de la boîte

- 1 montre Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2
- 1 câble micro-USB
- ce manuel d'utilisation

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

NOTE : Il est conseillé de conserver ce guide des parents car il comporte des informations importantes.

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

NOTE: Please keep user's manual as it contains important information.

La batterie de ce produit ne doit pas être jetée avec les ordures ménagères. Cette batterie est recyclable. Veuillez suivre les règles en vigueur concernant le recyclage des produits.

The battery in this product must not be disposed of with household waste. This battery is recyclable, please follow your local recycling regulations. Battery is not replaceable.

Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements de classe II portant le symbole suivant  .
The toy is only to be connected to Class II equipment bearing the following symbol  .

* La batterie n'est pas remplaçable.

Le plastique sur l'écran de la montre est un produit d'emballage. Le retirer avant d'utiliser le jouet.

Caractéristiques du produit

Affichage	Écran couleur tactile de 1,44"
Langues	Anglais et français
Résolution des photos	640 X 480 (0,3 MPixel)
Résolution des vidéos	320 X 240 pixels ou 160 X 120 pixels
Durée limite des vidéos par fichier	60 secondes
Mise au point	À partir de 45 cm
Mémoire interne	Mémoire interne de 256 Mo (partagée avec les données des programmes, la mémoire disponible pour les fichiers photo/vidéo/ audio est donc moindre)
Capacité de stockage	Dans des conditions normales intérieures: Photos : 1520 Vidéos : 10 minutes avec une résolution de 320 x 240 pixels 22 minutes avec une résolution de 160 x 120 pixels. (Durée maximale de la vidéo : 1 minute par fichier.) Note : la capacité de stockage est donnée à titre indicatif et dépend de l'environnement de prise de vue.
Formats supportés	Photo : Standard Baseline JPEG Vidéo : AVI (Motion JPEG)
Connecteur externe	Câble micro-USB (inclus) pour connecter la Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2 à l'ordinateur
Batterie	Batterie Li-ion polymère (non remplaçable)
Amplitude thermique maximale pour un bon fonctionnement	0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F)

PRECAUTIONS D'UTILISATION

Comme avec d'autres objets portés près du corps de manière prolongée, la montre **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2** 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 À JOUER...

Le curseur Batterie

Lors de la première utilisation de la **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2**, déplacer le curseur Batterie situé au dos de la montre sur la position .

Si le curseur n'est pas dans cette position, il ne sera pas possible de recharger la montre ni de jouer aux activités.

Note : en cas d'utilisation quotidienne, il n'est pas nécessaire de déplacer le curseur pour éteindre la montre. Il est recommandé de recharger intégralement la batterie avant d'utiliser la montre. Un rechargement intégral dure environ 3 heures.



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 recharger la batterie.

- S'assurer que la batterie est sur la position  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 prise) dans le port USB de la montre.
- Brancher l'autre extrémité du câble micro-USB (grande prise) sur le port USB de l'ordinateur. Un port USB est généralement signalé avec ce symbole .
- 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 intégralement 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. 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 - 40 °C (32 °F - 104 °F).

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. Certaines activités, comme l'appareil photo et la caméra, consommeront davantage de batterie.

Durée d'utilisation de la batterie

Utilisation réduite	Durée d'utilisation de la batterie
Utilisation réduite	2 semaines
Utilisation classique	2-3 jours
Utilisation intensive	1 jour

Note : la durée d'utilisation de la batterie est basée sur une utilisation avec extinction automatique de l'écran lorsque la montre n'est pas utilisée.

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 , seulement lorsque la montre n'est pas utilisée pendant une longue période. Le déplacer sur la position  pour recharger la montre.

ALIMENTATION

Une mauvaise utilisation de la batterie peut entraîner une explosion, causer un incendie ou des brûlures chimiques. Veuillez lire les instructions suivantes :

- Ne pas tenter d'enlever la batterie.
- Ne pas écraser et ne pas exposer la batterie à un choc comme une chute.
- Ne pas faire de courts-circuits.
- Ne pas exposer à des températures élevées ni à des sources de chaleur. Ne pas exposer aux rayons du soleil.
- Ne pas jeter dans un incendie.
- Ne pas manipuler une batterie endommagée.
- Mettre la batterie hors d'atteinte des enfants.
- Garder la batterie sèche.
- Vérifier régulièrement l'état du câble micro-USB fourni avec le jouet afin de prévenir le risque d'incendie, de décharge électrique ou de blessures. En cas de dégâts sur le fil ou sur les autres parties du câble, le réparer avant utilisation.
- Si la durée d'utilisation de la batterie est considérablement réduite sans que l'utilisation soit changée, il est possible que la batterie arrive en fin de vie. La durée de vie de la batterie peut varier d'une batterie à l'autre en fonction du stockage, des conditions d'utilisation et de l'environnement.

RÉSISTANCE À L'EAU

La montre résiste à la pluie et aux éclaboussures. Cependant, veuillez suivre les instructions suivantes pour ne pas endommager la montre.

- 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.

POUR COMMENCER À UTILISER LA MONTRE KIDIZOOM^{MD} SMARTWATCH DX2

S'assurer que le **curseur Batterie** est sur la position  et charger la batterie avant de commencer.

Appuyer sur le **bouton Menu** , sur le **Déclencheur**  ou tapez deux fois sur l'écran pour allumer la montre.



Lors de la première utilisation, l'écran de sélection de la date et de l'heure sera affiché. Déplacer le doigt vers le haut ou vers le bas pour choisir le jour, le mois, l'année, l'heure et les minutes. Toucher la coche  pour confirmer.

Lorsque l'heure est affichée à l'écran, appuyer sur le **bouton Menu** pour aller au menu principal. Appuyer sur le **Déclencheur** pour prendre des photos et réaliser des vidéos.

EXTINCTION AUTOMATIQUE

Afin de préserver la durée de vie de la batterie, l'écran s'éteindra automatiquement après une courte période d'inactivité dans le mode Horloge.

Note : l'extinction automatique de l'écran peut être réglée dans Réglages / Réglages avancés / Affichage de l'heure. Se référer à la section « Réglages » de ce manuel. Dans les autres activités, la montre retournera automatiquement dans le mode Horloge après 1 minute d'inactivité. En mode Caméra, la montre quittera le mode après 3 minutes d'inactivité. En mode diaporama, la montre quittera le mode après 15 minutes d'inactivité.

TRANSFERT DE FICHIERS

Il est possible de connecter la **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2** à un PC ou à un ordinateur Mac en utilisant le câble micro-USB inclus. Une fois la montre connectée, vous pourrez transférer des fichiers entre la montre et l'ordinateur. Suivez les instructions suivantes pour établir la connexion.

- Soulever la protection du port micro-USB sur le côté de la montre.
- Insérer le câble micro-USB (petite prise) dans le port micro-USB de la montre.
- Brancher l'autre extrémité du câble micro-USB (grande prise) sur le port USB de l'ordinateur. Un port USB est généralement signalé à l'aide de ce symbole : .
- Deux disques amovibles appelés « VTech 1938A » et « VT SYSTEM » apparaîtront. Utiliser le disque « VTech 1938A » pour transférer des fichiers. Le disque « VT SYSTEM » stocke les données du système et son accès est impossible.

Note : une fois la montre connectée à l'ordinateur, ne pas la débrancher lorsqu'elle est en train de télécharger. Lorsque le téléchargement est terminé, débrancher la montre en suivant les étapes pour déconnecter en toute sécurité un appareil d'un ordinateur. Vous pourrez ensuite retirer la montre de l'ordinateur. Pour éviter d'éventuels dégâts à la **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2**, s'assurer que la protection en caoutchouc recouvre intégralement le port micro-USB de la montre lorsqu'elle n'est pas branchée au câble.

Pour enregistrer sur ordinateur les photos et les vidéos prises par la Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2 :

- Ouvrir le dossier **DCIM** dans le disque amovible « **VTech 1938A** ».
- Les fichiers photos et vidéos seront placés dans un sous-dossier. Les copier et les coller sur un ordinateur pour les sauvegarder.

Pour enregistrer sur ordinateur les fichiers vocaux de la Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2 :

- Ouvrir le dossier **VOICE** dans le disque amovible « **VTech 1938A** ».
- Copier les fichiers et les coller sur un ordinateur pour les sauvegarder

Pour transférer des fichiers photos et vidéos sur la Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2 :

- Choisir les photos et les vidéos que vous souhaitez transférer depuis votre ordinateur.
- Ouvrir le dossier **DOWNLOAD** dans le disque amovible « **VTech 1938A** ». Copier les photos dans le sous-dossier **PHOTO** et les vidéos dans le sous-dossier **VIDEO**.

Note : ne pas transférer de photos ou de vidéos enregistrées avec un autre appareil que la **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2** car le format des fichiers pourrait ne pas être compatible.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE POUR L'INSTALLATION DU LOGICIEL

Systèmes d'exploitation : Microsoft^{MD} Windows^{MD} 7, Windows^{MD} 8 ou Windows^{MD} 10. Mac OS X 10.9, 10.10, 10.11, macOS 10.12, 10.13 ou 10.14. Port USB requis.

Microsoft^{MD} et les logos Windows sont des marques de Microsoft Corporation, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Macintosh et les logos Mac sont des marques déposées d'Apple Inc, aux États-Unis et dans d'autres pays. Les noms de produits mentionnés sont, soit des marques déposées, soit des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

ACTIVITÉS

Affichage de l'heure

Lorsque tu appuies sur le **bouton Menu**, l'heure s'affiche à l'écran.

- Penche la montre dans différentes directions pour obtenir un effet 3D sur le cadran. L'effet 3D peut être activé ou désactivé dans les paramètres de la montre.
- Touche le centre de l'écran pour choisir un cadran analogique ou un cadran numérique.
- Déplace ton doigt vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les cadrans.
- Pour ajouter un cadran "monstre customisé", rends-toi sur le cadran digital, puis sur l'image du monstre avec un point d'interrogation. Touche l'icône en bas à droite pour te rendre directement au jeu "Attrape-monstres" ou pour choisir un cadran photo Monstre. Utilise les flèches de gauche ou de droite pour voir défiler les monstres déjà attrapés. Appuie sur la coche pour confirmer ta sélection de cadran monstre.



- Pour entendre l'heure prononcée, fais glisser ton doigt de bas en haut sur l'écran pour faire apparaître le menu. Lorsque l'icône représentant une bouche apparaît sur l'écran, touche-la pour entendre l'heure prononcée à haute voix. Déplace ton doigt vers le bas pour faire disparaître ce menu.
- Fais glisser ton doigt de haut en bas sur l'écran pour faire apparaître le menu sonore de la montre. Tu pourras ici déclencher ou éteindre le son grâce à l'icône. Déplace ton doigt vers le haut pour faire disparaître ce menu.



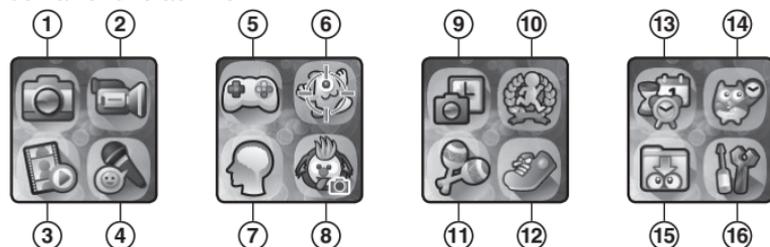
Appuie sur le **bouton Menu** pour afficher le menu principal et choisis une activité.

Appuie sur le **Déclencheur** pour démarrer le mode Photo.

Note : appuie sur le **bouton Menu** pendant environ 1 à 2 secondes pour éteindre l'écran.

Bouton Menu

Appuie sur le **bouton Menu** pour afficher l'heure lorsque l'écran est éteint. Lorsque l'heure est affichée à l'écran, appuie à nouveau sur le **bouton Menu** et choisis une activité. Déplace ton doigt vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler le menu et appuie sur une icône pour démarrer une activité.



1. Appareil photo
2. Vidéo
3. Galerie
4. Enregistrement vocal
5. Jeux
6. Attrape-monstres
7. Entraînement cérébral
8. Effets spéciaux amusants
9. Cadran photos
10. Entraînement
11. Remue-toi
12. Podomètre
13. Outils (alarme, sablier, chronomètre, calendrier)
14. Maître de l'heure
15. Téléchargements
16. Réglages

Note : si les jeux tels que "Attrape-monstres" ou "Entraînement cérébral" sont désactivés par le contrôle parental, leurs icônes n'apparaîtront pas dans le menu principal. L'ordre des icônes sera alors différent. L'alarme, le sablier, le chronomètre et le calendrier ne seront pas groupés dans le menu Outils.

1. Appareil photo

Appuie sur le **Déclencheur** pour entrer dans le mode Photo.

- Appuie sur le **Déclencheur** ou touche l'icône du déclencheur  sur l'écran pour prendre une photo.
- Appuie sur l'icône Changement de caméra  pour pouvoir prendre des selfies.
- Touche l'**icône magique**  sur l'écran pour voir un effet photo. Ensuite, touche l'icône des flèches ou passe ton doigt sur l'écran pour faire défiler les différents effets. Appuie à nouveau sur l'**icône magique**  pour annuler les effets.
- Touche l'**icône Galerie**  pour voir les photos ou les vidéos que tu as réalisées.



2. Vidéo

Touche l'icône Vidéo dans le menu principal et accède au mode Vidéo.

- Appuie sur le **Déclencheur** ou touche l'**icône Enregistrement** pour commencer l'enregistrement. Pendant l'enregistrement, appuie une nouvelle fois sur le **Déclencheur** ou touche l'**icône Stop** pour arrêter l'enregistrement.
- Touche l'icône Changement de caméra pour entrer en mode **selfie**.
- Touche l'**icône magique**  pour voir un effet vidéo. Ensuite, touche les icônes des flèches ou passe ton doigt à l'écran pour faire défiler les effets vidéo.
- Touche l'icône Galerie pour regarder les vidéos que tu as enregistrées.

Lorsque tu as fini d'enregistrer une vidéo, l'écran de lecture de la vidéo s'affiche.

- Touche l'**icône Lecture** pour regarder la dernière vidéo enregistrée.
- Touche l'**icône de la poubelle** pour afficher le menu de suppression.

Note : chaque vidéo peut durer au maximum 1 minute.



3. Galerie

Dans la **galerie**, tu peux voir les photos que tu as prises ou les vidéos enregistrées.

- Le dernier fichier enregistré sera affiché en premier. Touche l'icône des flèches ou passe ton doigt à l'écran pour voir le fichier précédent ou le fichier suivant.
- Touche l'**icône Diaporama** pour voir les photos en diaporama.
- Touche l'**icône Lecture** pour lire une vidéo.
- Touche l'**icône de la poubelle** pour afficher le menu de suppression.

Note : pour supprimer toutes les photos et les vidéos, touche l'icône de la flèche du bas et suis les instructions pour continuer.

Lorsqu'une vidéo est diffusée, touche l'**icône Rembobiner** pour rembobiner ou l'icône **Avancer rapidement** pour avancer rapidement.

4. Enregistrement vocal

Tu peux enregistrer ta voix dans la limite d'une minute par fichier et ajouter des effets amusants à ta voix.

Touche l'**icône Enregistrement** pour commencer l'enregistrement. Pendant l'enregistrement, touche l'**icône Stop** à l'écran pour arrêter.

Passes ton doigt à l'écran pour voir le fichier précédent ou suivant. Touche l'**icône magique** pour afficher des effets voix à l'écran.

Il y a 5 effets voix. Lorsqu'un effet voix est affiché à l'écran, touche l'icône des flèches gauche ou droite pour voir d'autres effets voix. Touche « **Sauvegarder** » pour enregistrer la voix avec l'effet en tant que nouveau fichier. Pour sortir du menu des effets voix, touche une nouvelle fois l'**icône magique** ou appuie sur le **bouton Menu**.

Pour supprimer un fichier vocal, touche l'**icône de la poubelle** et touche la coche pour confirmer.

5. Jeux

3 jeux sont inclus dans **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2**.

- Le labyrinthe de la souris
- L'aventure préhistorique
- Jeu de taquins



Déplace ton doigt à l'écran pour choisir ton jeu.

Le labyrinthe de la souris

La souris est prise au piège! Aide-la à ramasser du fromage et trouver la clé pour s'échapper. Mange autant de parts de fromage que tu peux pour atteindre un super score.



Commandes : touche un objet présent sur le sol pour diriger la souris vers celui-ci. Pour attraper les fromages et la clé, touche-les. Tu peux aussi monter et descendre d'étage en touchant les échelles. Ensuite, touche une porte pour faire sortir la souris et passer au niveau suivant.

Aventure préhistorique

La vie est dure lorsque des animaux cherchent à te manger! Aide l'homme des cavernes à éviter les obstacles et à ramener de la nourriture chez lui pour sa famille. Cours aussi vite que possible pour obtenir un bon score!



Commandes : touche le rectangle rouge ou bleu pour choisir le rond sur lequel tu veux te déplacer. Choisis les ronds où tu vois le morceau de viande. Évite les animaux, les pierres et les pièges tout au long du chemin. Pour passer au niveau supérieur, il faut atteindre l'objectif demandé et finir le parcours dans le temps imparti.

Jeu de taquins

À l'aide! Ces photos n'ont pas de sens! Résous le puzzle pour voir de belles images. Dans les niveaux les plus élevés, tu pourras même voir quelques unes de tes photos.



Commandes : touche une pièce du puzzle puis sur une autre pour pouvoir les échanger.

6. Attrape-monstres

Attention : ne pas jouer à ce jeu près des routes!

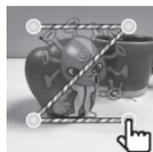
Il y a des monstres invisibles qui se cachent tout autour de nous. Utilise l'attrape-monstres sur ta montre pour pouvoir les trouver et les capturer. Augmente ton niveau et obtiens de l'expérience et des prix spéciaux dans ta course éfrénée aux 80 monstres!

Le mode Attrape-monstres

Lorsque tu entres dans le mode Attrape-monstres pour la première fois, tu vois apparaître les objets en face de toi en noir et blanc grâce à l'appareil photo. En



marchant, ta montre fait apparaître des traces de la présence d'un monstre. Cadre les monstres colorés sur ton écran et touche l'écran plusieurs fois lorsqu'ils sont bien positionnés dans ta cible. Désormais, le monstre est entièrement révélé et capturé! Continue d'appuyer jusqu'à ce que le monstre n'ait plus du tout d'énergie!



Tu devras jeter un sort pour découvrir certains monstres en reliant les points sur l'écran. Relie les points pour constituer une forme et le monstre apparaîtra.

Chaque fois que tu captures un monstre, tu gagnes des Points d'Expérience (EXP) et ton Pouvoir Magique (PM) augmente.

Note : nous suggérons une lumière naturelle ou une lumière blanche pour jouer à ce jeu. Certaines lumières, comme les lumières fluorescentes ou les lumières jaunes peuvent affecter l'abilité de l'appareil photo à détecter correctement les couleurs.

Le mode exploration

Lorsque tu vois l'icône de l'homme en mouvement, continue de marcher pour atteindre le prochain monstre. Tu peux voir la distance pour atteindre le prochain monstre en bas de l'écran. Fais attention, le long du chemin, certains objets magiques peuvent apparaître pour augmenter tes PM et tes EXP.



Tu peux retrouver des informations sur les monstres et ton niveau dans le menu principal Attrape-monstres:

Livre des monstres : tout ce qu'il faut connaître sur les monstres que tu as découverts.

Album des monstres : tu peux visionner ici les photos que tu as prises lors de la capture de tes monstres.



Niveaux et récompenses : tu peux retrouver ici tes points EXP et PM, ton niveau actuel et toutes les médailles que tu as gagnées.

7. Entraînement cérébral

Entraîne ton cerveau avec ces trois jeux amusants, progressifs et logiques! Chaque jeu devient plus difficile au fur et à mesure que tu donnes des bonnes réponses.

- Défi ballons
- L'intrus
- Chasse au trésor

Défi ballons

Appuie sur les ballons au fur et à mesure qu'ils apparaissent dans l'ordre croissant ou décroissant, en fonction de la direction des flèches présentes au-dessus des escaliers. Vois combien de ballons tu peux ordonner correctement avant la fin du temps impartit!



L'intrus

Les quatre images peuvent sembler similaires, mais regarde bien et tu verras qu'une est différente des autres! Fais attention aux formes, à la quantité, aux couleurs, et à la configuration des bonbons pour appuyer sur l'image qui est différente aussi vite que tu peux.



Chasse au trésor

Aide-moi à retrouver le trésor caché! Commence au drapeau et déplace-toi de carré en carré en suivant les directions des flèches données en bas de l'écran. Trouve un maximum de trésors avant que le temps ne soit écoulé.



8. Effets spéciaux amusants

A. Photo amusante :

Prends un selfie ou une photo avec un ami et personnalise tes animations photos avec un des effets spéciaux.

- Touche l'icône Changement de caméra.
- Place ton visage ou celui de ton ami au milieu des contours présents sur l'écran de la montre. Essaie de bouger à la fois ta montre et ton visage pour l'ajuster.
- La montre va aléatoirement choisir un effet à mettre sur l'image.

Tu peux ensuite visualiser toutes tes photos dans le menu Galerie.

B. Deviens monstre!

Tu peux créer ton propre monstre que tu pourras attraper dans le jeu Attrape-Monstres. Dans ce menu Effets spéciaux amusants, rends-toi sur Deviens monstre! Pour ajouter un nouveau monstre, appuie sur l'icône , et prends une photo de toi ou d'un ami en centrant le visage dans la zone indiquée. Appuie sur l'icône de l'appareil photo pour prendre la photo. Ensuite, fais défiler les différents cadres Monstre. Appuie sur la coche pour confirmer ta sélection. Ce nouveau monstre apparaîtra dans la liste des monstres à attraper dans le jeu Attrape-monstres.



Pour voir ou supprimer des monstres déjà créés, appuie sur l'icône .

9. Cadran photos

Avec le Cadran photos, tu peux créer des cadrans personnalisés avec tes propres photos. À partir du menu principal, sélectionne une photo dans tes fichiers ou prends-en une nouvelle.

Prendre une nouvelle photo

- À partir du menu "Crée un nouveau cadran" appuie sur l'icône de l'appareil photo sur la gauche.
- Ensuite, dirige ton doigt sur l'écran ou sur les flèches pour sélectionner un nouveau cadran. Tu peux aussi choisir d'utiliser l'appareil photo à selfie en appuyant sur l'icône de changement de caméra en haut à gauche de l'écran.
- Positionne la montre en face de l'image que tu souhaites prendre et appuie sur l'icône Appareil photo en bas à gauche pour prendre une photo.
- Après avoir pris ta photo, elle apparaîtra sur l'écran. Si elle te convient, touche la coche verte en bas à droite pour valider le nouveau cadran photo. Pour en reprendre une autre, appuie sur l'icône rouge X en bas à gauche.
- Une fois que tu auras enregistré ton nouveau cadran photo, tu pourras le visionner dans la galerie. Tu trouveras ci-dessous des instructions pour naviguer dans la galerie et éditer des photos pour ton nouveau cadran. Touche le bouton Menu pour revenir au menu cadran photo.

Utilise une photo de ta galerie d'images

- À partir du menu "Crée un nouveau cadran photo", appuie sur l'icône Album à droite.
- Ensuite, glisse ton doigt sur l'écran ou appuie sur les flèches pour sélectionner la photo que tu aimerais utiliser. Appuie sur la coche verte pour confirmer une image.
- Après avoir créé la photo pour ton cadran, tu pourras la visionner dans la galerie. Retrouve ci-dessous les instructions pour naviguer dans la galerie et éditer des cadrans photos. Appuie sur le bouton Menu pour retourner au menu cadran photo.

La galerie photo de ton cadran

- Appuie sur les flèches pour voir toutes les photos que tu as prises.
- Appuie sur l'icône Poubelle pour afficher le Menu Supprimer.
- Appuie sur l'icône crayon pour entrer dans le mode édition et sélectionner un style différent d'horloge à utiliser avec ton image.

Note : les cadrans photos enregistrés apparaîtront dans le mode écran d'horloge automatiquement.

10. Défi d'action

Le défi d'action est une manière amusante de tester tes capacités. Il inclut trois activités qui comptent tes mouvements : Course à pied, Danse rigolote et Super saut.

Glisse ton doigt sur l'écran ou appuie sur les flèches pour choisir une activité.

A. Course à pied

Choisis une durée, puis commence à courir le plus vite possible! Pendant que tu cours, le personnage à l'écran court aussi. Il va faire son maximum pour courir aussi vite que toi! Touche le chronomètre pour sélectionner une durée pour ta course, fais glisser ton doigt à l'écran pour choisir un personnage, touche l'**icône Lecture** et commence à courir! Lorsque le temps sera écoulé, la montre t'indiquera le nombre de pas effectués.



B. Danse rigolote

Sélectionne une musique et commence à danser. Pendant que tu dances, le personnage à l'écran danse avec toi! Touche la note de musique pour sélectionner une mélodie, fais glisser ton doigt à l'écran pour choisir un personnage, touche l'**icône Lecture** et commence à danser!



C. Super saut

Choisis une durée, puis commence à sauter le plus de fois possible! Pendant que tu sautes, le personnage à l'écran saute aussi. Il va faire son maximum pour faire autant de bonds que toi! Touche le chronomètre pour sélectionner une durée pour cette activité, fais glisser ton doigt à l'écran pour choisir un personnage, touche l'**icône Lecture** et commence à sauter! Lorsque le temps sera écoulé, la montre t'indiquera le nombre de bonds effectués.



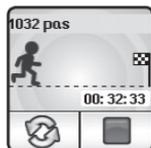
11. Remue-toi

Marche comme un escargot ou cours comme une fusée! Choisis parmi 10 effets sonores différents et bouge tes mains avec la montre **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2** pour jouer.

12. Podomètre

La fonction Podomètre t'indique combien de pas tu fais lorsque tu marches ou lorsque tu cours. Porte la montre à ton poignet pour que les données soient précises.

- Touche l'**icône Lecture** pour démarrer le podomètre. Le comptage s'arrête automatiquement à la fin de la journée ou lorsque tu appuies sur l'**icône Stop**.
- Touche l'**icône Historique** pour voir le nombre de pas que tu as faits les jours précédents, et tes records.
- Touche l'**icône Défi** pour déterminer un nombre de pas précis comme objectif à atteindre! Tu peux aussi défier tes amis!



Une fois que le podomètre est en marche:

- Touche l'icône Stop pour arrêter le podomètre.
- Touche l'icône Remise à zéro pour remettre le compteur du podomètre à zéro.

Note : le podomètre de cette montre est à usage de jeu uniquement. Les données ne sont pas aussi précises qu'un podomètre technique destiné aux adultes. Les mouvements du podomètre sont comptabilisés lorsque la montre est en mode Podomètre ou en mode Affichage de l'heure. Cette fonction est temporairement suspendue lorsque l'enfant utilise les autres activités de la montre.

13. Outils

A partir du menu Outils, touche les flèches ou glisse ton doigt sur l'écran pour sélectionner une activité. Ensuite, touche l'écran pour sélectionner un élément.

Alarme

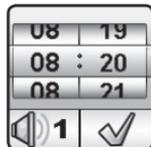
Tu peux régler une alarme en choisissant parmi une sélection de sonneries et d'animations. Tu peux également enregistrer ta propre voix pour l'utiliser comme alarme.



- Touche l'**icône de l'alarme** pour modifier l'heure de l'alarme.
- Touche l'icône de la cloche pour activer ou désactiver l'alarme.

Pour changer l'heure de l'alarme :

- Choisis l'heure et les minutes en passant ton doigt à l'écran.
- Touche l'**icône du haut-parleur** pour afficher le menu de sélection des sonneries. Il y a 9 sonneries d'alarme et une alarme pour laquelle tu peux enregistrer ta voix ou un son. Passe ton doigt à l'écran vers la droite ou vers la gauche pour écouter les sonneries et voir



les animations. Touche la coche pour confirmer ton choix.

- Tu peux choisir d'enregistrer ta voix ou un son de ton choix pour créer ta propre alarme. Touche l'icône pour commencer l'enregistrement. Touche l'icône pour arrêter l'enregistrement. L'enregistrement s'arrêtera automatiquement après 3 secondes. Touche l'**icône Lecture** pour écouter l'enregistrement.
- Lorsque tu as choisi ton alarme, touche la coche pour confirmer.

Note : si la batterie est totalement vidée, l'alarme devra de nouveau être réglée.

Sablier

Utilise cette fonction pour effectuer un décompte.

- Touche l'**icône Lecture** pour démarrer le sablier.
- Touche l'**icône du Sablier (en bas à gauche)** ou passe ton doigt à l'écran pour changer le style du sablier. Il y a 5 sabliers différents à essayer.
- Touche l'heure pour entrer dans les réglages du sablier. Déplace ton doigt vers le haut ou vers le bas sur les minutes ou les secondes pour changer la durée. Une fois que tu as choisi la durée que tu souhaites, touche pour confirmer.
- Lorsque le sablier défile, touche pour le mettre sur pause. Touche de nouveau l'icône pour reprendre le défilement du temps. Touche  pour arrêter le sablier et le remettre à zéro.

Chronomètre

- Touche l'**icône Lecture** sur l'écran pour démarrer le chronomètre.
- Touche l'**icône du Chronomètre (en bas à gauche)** ou passe ton doigt à l'écran pour changer le style du chronomètre. Il y a 5 styles amusants à choisir
- Lorsque le chronomètre est lancé, touche  pour le mettre sur pause. Touche de nouveau l'icône  pour reprendre le défilement du temps. Touche  pour arrêter le chronomètre et le remettre à zéro.

Calendrier

Utilise ton super calendrier tactile pour toujours être à jour! Fais glisser ton doigt vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les mois, ou fais glisser ton doigt vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les années.



14. Maître de l'heure

Cette activité va t'aider à apprendre à lire l'heure.

- Touche le hibou ou l'horloge pour qu'il/elle te dise l'heure sur le cadran analogique et numérique.
- Touche l'icône de l'heure ou des minutes pour choisir l'heure que tu veux.
- Touche l'icône + ou l'icône - pour ajuster tes heures ou tes minutes.

15. Téléchargements

Après avoir téléchargé l'**Explor@ Park** de **VTech^{MD}** et enregistré un compte, il sera possible de connecter la **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2** à un ordinateur pour télécharger plus de contenus. Le contenu téléchargé est accessible en sélectionnant l'icône de téléchargements du menu principal de la montre.

Tutoriel pour télécharger l'Explor@ Park

Suivre les étapes suivantes pour télécharger l'**Explor@ Park** :

1. Connecter la **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2** à l'ordinateur en utilisant le câble micro-USB inclus.
2. Cliquer sur le lien « **Download Website** » dans le disque « **VTECH 1938A** » qui apparaît sur l'ordinateur ou se rendre sur le lien suivant :

<http://www.vtechda.com/downloadpage/DL/index.html?lang=CAfre>

3. Télécharger et installer l'**Explor@ Park**.
4. Lancer l'**Explor@ Park** et profiter du large contenu prévu pour votre **Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2**.

Note : pour plus de détails sur le téléchargement de contenu, consulter la section d'aide en ligne.

Gestion des téléchargements

Il est possible de voir la taille de chaque téléchargement et de supprimer des contenus pour libérer de la mémoire.

Pour supprimer du contenu, choisir le contenu et toucher l'icône de suppression pour afficher le menu de suppression. Toucher  pour confirmer la suppression.

Note : une fois le contenu supprimé, il est possible de le télécharger de nouveau sur la montre via l'**Explor@ Park**.

16. Réglages

Dans les réglages, déplace ton doigt vers la gauche ou vers la droite pour afficher différents éléments. Tu peux effectuer les réglages suivants :

Volume sonore

- Touche + pour augmenter le volume sonore.
- Touche - pour diminuer le volume sonore.

Luminosité

- Touche + pour augmenter la luminosité de l'écran.
- Touche - pour diminuer la luminosité de l'écran.

Date

- Touche l'icône du calendrier pour régler la date.
- Déplace ton doigt vers le haut ou vers le bas pour régler le jour, le mois et l'année.
- Touche l'icône du format de la date pour changer le format de la date (JJ/MM/AAAA pour afficher le jour en premier ou MM/JJ/AAAA pour afficher le mois en premier).
- Lorsque tu as choisi la date, touche  pour confirmer.

Heure

- Touche l'icône de l'heure pour régler l'heure.
- Déplace ton doigt vers le haut ou vers le bas sur les heures, les minutes ou AM/PM pour faire défiler les options. (L'option AM/PM est disponible uniquement dans le format 12 heures.)
- Touche l'icône du format de l'heure pour changer le format de l'heure (12 heures ou 24 heures).
- Une fois tes réglages effectués, touche  pour confirmer.

Cadran 3D

- Touche Oui pour activer la fonction Écran 3D.
- Touche Non pour désactiver la fonction Écran 3D.

Note : lorsque la batterie de la montre est faible, la fonction Écran 3D se désactive automatiquement.

Réveil intelligent

Lorsque le réveil intelligent est activé, l'écran s'allume lorsqu'on le touche deux fois de suite.

- Touche Oui pour activer la fonction Réveil intelligent.
- Touche Non pour désactiver la fonction Réveil intelligent.

Thème

- Touche l'icône des réglages pour sélectionner un thème pour le menu de la montre.
- Touche les flèches gauche ou droite pour changer le thème du menu.
- Une fois tes réglages effectués, touche  pour confirmer.

Réglages avancés

- Mémoire

Tu peux voir la mémoire restante ou formater la montre. Suis les instructions à l'écran pour formater la mémoire.

Note : formater effacera toutes les données de la mémoire (tous les fichiers photo, vidéo et vocaux).

- Format de l'image

Les photos et les vidéos enregistrées sont au format : 4:3. Tu peux choisir parmi 2 options pour afficher l'image dans l'écran de visualisation ou dans la galerie :

Adapté à l'image (normal) : l'image est affichée à l'échelle réelle et les parties gauche et droite de l'image ne sont pas affichées.

Adapté à l'écran (réduit) : l'image est à l'échelle de l'écran et elle est affichée entièrement.

- Résolution de la vidéo

Deux options sont disponibles pour la résolution de la vidéo :

160 X 120 : la taille de la vidéo est plus petite et tu peux enregistrer plus de vidéos.

320 X 240 : la qualité de la vidéo est meilleure et tu peux enregistrer moins de vidéos.

- Affichage de l'heure

Tu peux régler la durée de l'affichage de l'heure. Touche les flèches gauche ou droite pour faire une sélection, puis touche la coche pour valider.

Si tu souhaites que l'heure soit toujours affichée, sélectionne "toujours affichée" dans le menu. La luminosité de l'écran baissera si tu ne touches pas l'écran pendant au moins 10 secondes pour économiser la batterie. La fonction Cadran 3D n'est pas active lorsque l'écran est assombri.

Note : plus la durée de l'affichage de l'heure sera longue, plus la batterie sera déchargée rapidement.

- Balayage

Tu peux choisir la fréquence de balayage selon le pays dans lequel tu es. La fréquence par défaut est de 50 Hz pour l'Europe et de 60 Hz pour les États-Unis. Il est recommandé de conserver le réglage initial, excepté en cas de voyage.

- Contrôle parental

Les parents peuvent déterminer la limite de temps de jeu de leur enfant. Après avoir choisi une limite de temps de jeu (15,30,60 ou 90 minutes par jour), le temps passé à jouer sera compté. Une fois la limite atteinte, votre enfant ne pourra pas accéder aux jeux pendant la journée en cours. Lorsque les jeux sont désactivés, les icônes présentes sur le menu principal seront différemment configurées.

Conseil : Cette fonction s'adresse aux parents d'enfants qui ne savent pas encore lire. L'accès aux réglages est simple, il suffit de suivre les instructions présentes sur l'écran.

- Paramètres d'usine

Les paramètres d'usine effaceront les contenus stockés et réinitialiseront les paramètres d'usine par défaut, c'est-à-dire l'index des fichiers, le balayage, la résolution des vidéos, le niveau des jeux et les cadrans. Suivre les instructions à l'écran pour confirmer l'action.

Note : le temps limite de jeu sera réinitialisé si la date ou l'heure sont changées.

ENTRETIEN

1. Recouvrir le port micro-USB avec le cache en caoutchouc lorsqu'il n'est pas utilisé afin de le protéger de la poussière et de l'eau.
2. Nettoyer la montre avec un chiffon légèrement humide.
3. Éviter toute exposition prolongée de la montre au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et éviter tout contact avec l'eau.
5. Si les photos sont floues, cela peut provenir d'une poussière sur la lentille. Nettoyer la lentille :
 - en soufflant sur la lentille.
 - en utilisant un chiffon sec.

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.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la **Kidizoom^{MD} SmartWatch DX2**.

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus	<ol style="list-style-type: none">1. Déplacer le curseur de la batterie sur la position  pour éteindre la montre pendant 30 secondes.2. Déplacer le curseur de la batterie sur la position  et appuyer sur le bouton Menu pour allumer la montre. La montre devrait à nouveau fonctionner correctement.3. Si le problème n'est pas résolu, recharger la batterie et réessayer. (Se référer à la section portant sur le rechargement de la batterie pour plus de détails)
La diffusion à l'écran est anormale	<ol style="list-style-type: none">1. Déplacer le curseur de la batterie sur la position  pour éteindre la montre pendant 30 secondes.2. Déplacer le curseur de la batterie sur la position  et appuyer sur le bouton Menu pour allumer la montre. L'affichage à l'écran devrait à nouveau fonctionner correctement.
La photo prise est floue	<ol style="list-style-type: none">1. S'assurer que les conditions de luminosité de la prise de vue sont bonnes.2. S'assurer que la lentille de protection de l'objectif est propre. Si une poussière est sur la lentille, se référer à la section « Entretien ».

<p>La connexion à l'ordinateur est impossible</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. S'assurer que le câble micro-USB est correctement branché sur l'appareil d'une part et sur l'ordinateur d'autre part et se référer aux instructions de ce manuel. 2. Éteindre la batterie pendant 30 secondes en déplaçant le curseur de la batterie sur la position . 3. Allumer la batterie en déplaçant le curseur de la batterie sur la position  et brancher la montre à l'ordinateur.
<p>Les fichiers photo et vidéo téléchargés dans l'appareil ne peuvent pas être visionnés</p>	<p>Vérifier que les fichiers téléchargés sont dans le bon répertoire de la Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2. Les photos doivent être placées dans le dossier DOWNLOAD/PHOTO, les vidéos doivent être placées dans le dossier DOWNLOAD/VIDEO de la Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2 lorsqu'elle est connectée à l'ordinateur. La Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2 supporte uniquement les formats suivants : photos en JPEG Standard et vidéos en AVI (Motion JPEG), fichiers créés avec la Kidizoom^{MD} Smartwatch DX2.</p>

DÉCLARATION DE NON-RESPONSABILITÉ ET LIMITATION DES RESPONSABILITÉS

VTech^{MD} Technologies Canada Ltd. et ses fournisseurs n'assument aucune responsabilité pour les dommages ou pertes survenant à la suite de l'utilisation de ce guide d'utilisation. **VTech^{MD} Technologies Canada Ltd.** et ses fournisseurs n'assument aucune responsabilité pour les dommages ou pertes effectuées par des tiers à la suite de l'utilisation de ce logiciel. **VTech^{MD} Technologies Canada Ltd.** et ses fournisseurs n'assument aucune responsabilité pour les dommages ou pertes causées par l'effacement de données à la suite d'un mauvais fonctionnement, piles mortes ou réparations. Pour vous protéger contre la perte de données, assurez-vous de faire des copies de sauvegarde de vos données importantes sur d'autres médias.

Compagnie : **VTech**^{MD} Technologies Canada Ltd.

Adresse : 12111 Jacobson Way, Richmond, C.-B., V6W 1L5, Canada

Téléphone : 1-877-352-8697 au Canada

NOTE IMPORTANTE :

La création et le développement des produits d'apprentissage **VTech**^{MD} sont accompagnés d'une responsabilité que nous, chez **VTech**^{MD}, prenons très au sérieux. Nous faisons tout en notre pouvoir pour assurer la précision des renseignements établissant la valeur de nos produits. Toutefois, des erreurs peuvent tout de même se glisser. Il est important que vous sachiez que nous nous tenons derrière nos produits et nous vous encourageons à contacter notre centre de service aux consommateurs au 1-877-352-8697 au Canada ou 1-800-521-2010 aux États-Unis et de nous faire part de tout problème ou suggestion que vous pourriez avoir. Un représentant du service aux consommateurs se fera un plaisir de vous aider.

Remarque :

Cet appareil a été testé et s'avère conforme aux restrictions relatives aux équipements numériques de classe B, d'après l'article 15 des règlements de la FCC. Ces restrictions ont été instaurées pour offrir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles au sein d'une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des fréquences radio et s'il n'est pas installé selon les instructions, peut nuire aux radiocommunications. Toutefois, rien ne garantit que des parasites ne surviendront pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause des interférences nuisibles à la réception du téléviseur ou de la radio, ce que vous pouvez déterminer en ouvrant et en fermant votre appareil, nous vous invitons à essayer l'une des mesures correctives suivantes :

- Réorientez l'antenne de réception installée sur l'appareil qui manifeste les parasites.
- Éloignez l'appareil du composant qui reçoit les ondes.
- Branchez l'appareil dans une prise de courant CA différente de celle du composant qui reçoit les ondes.
- Au besoin, consultez votre marchand électronique ou un technicien spécialisé dans le service des radios/téléviseurs pour des suggestions supplémentaires.

Mise en garde : Tous les changements et toutes les modifications apportés à cet appareil par son propriétaire, s'ils ne sont pas approuvés expressément par la partie responsable de sa conformité, risquent de retirer à celui-ci son droit d'utiliser ledit appareil.

Cet appareil est conforme À l'article 15 de la RÉGLEMENTATION de la Commission FÉDÉRALE des communications 'FCC'. Son fonctionnement est assujetti aux deux conditions suivantes :

- (1) cet appareil ne doit pas causer d'INTERFÉRENCES, et
- (2) cet appareil doit accepter toutes les INTERFÉRENCES qu'il reçoit, incluant les parasites pouvant nuire à son fonctionnement.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

Des câbles blindés doivent être utilisés avec cet appareil pour assurer le respect des limites de la classe B de la FCC.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone au 1 877 352 8697
- Par Email: toys@vtechcanada.com

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

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

www.vtechkids.ca/fr



TM & © 2017 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

91-003342-030 (CA)