



# Manuel d'utilisation

## KidiTikTak



© 2011 VTech  
Imprimé en Chine  
91-002604-001

*Chers parents,*

*Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...*

*Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

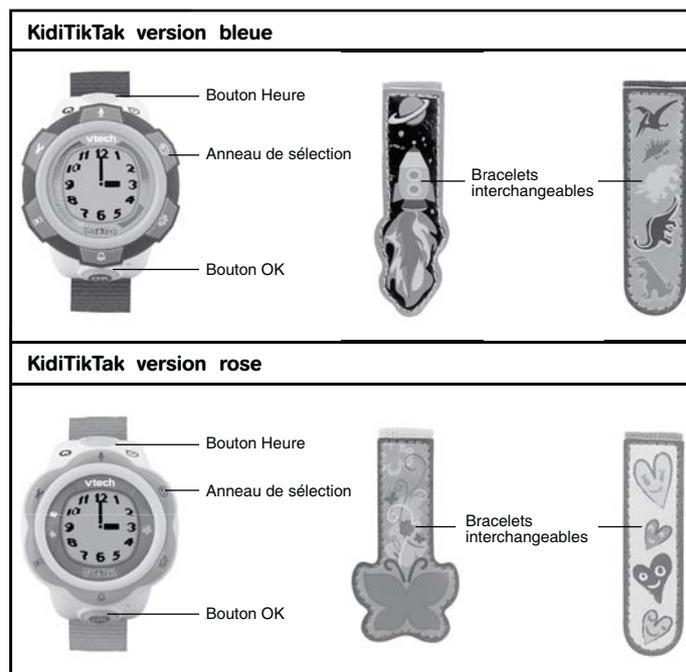
*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.*

*L'équipe VTech*

*Pour en savoir plus : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)*

## INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **KidiTikTak** de **VTech**®. Félicitations !  
Avec **KidiTikTak**, tu peux connaître l'heure en appuyant seulement sur un bouton ! Bascule de l'affichage digital à l'affichage analogique et personnalise ta montre grâce aux 10 fonds d'écran disponibles.  
Découvre également la fonction Sablier pour t'aider à organiser ton temps, le réveil, le chronomètre, 2 jeux amusants, la fonction Enregistrement de la voix ainsi que 2 super bracelets interchangeables.



## CONTENU DE LA BOÎTE

- KidiTikTak de VTech®
- 2 bracelets interchangeables (l'un des bracelets est déjà attaché à la montre)
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

**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.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation 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.

## CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

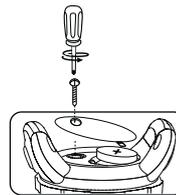
Alimentation	1 pile bouton CR2354 (fournie)
Format de l'heure	Choix entre format 12 h ou format 24 h
Affichage de l'heure	Choix entre affichage digital ou analogique
Durée enregistrement vocal	8 secondes au maximum
Amplitude thermique maximale	0 – 40 °C

**Note :** KidiTikTak n'est pas une montre étanche. Lui éviter tout contact avec l'eau.

# 1. ALIMENTATION

## 1.1. INSTALLATION

1. Avant d'insérer la pile, s'assurer que **KidiTikTak** est éteinte.
2. Retirer le bracelet et ouvrir le compartiment à pile situé au dos de **KidiTikTak** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 1 pile bouton CR2354.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à pile.



**Note** : après l'installation d'une pile neuve, tous les paramètres seront restaurés par défaut.

## 1.2. MISE EN GARDE

La pile fournie avec le produit permet de tester le jouet en magasin, mais n'est pas une pile longue durée. Utiliser seulement une pile bouton de type CR2354.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs (piles rechargeables).
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place la pile ou l'accumulateur en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec d'autres usagés.
- Retirer la pile ou l'accumulateur en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever la pile ou l'accumulateur usagé du jeu.
- Ne jeter la pile ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever l'accumulateur du jeu pour le recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

### 1.3. NOTES

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer la pile avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à pile peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien de la pile. Le compartiment à pile devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> vous recommande de retirer et de jeter votre pile usagée 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 la pile ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que la pile 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 noire 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.

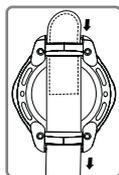
Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>

Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

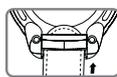
## 2. POUR COMMENCER À JOUER...

### 2.1. CHANGEMENT DU BRACELET

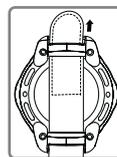
Étape 1 :



Étape 2 :



Étape 3 :



### 2.2. AU PREMIER ALLUMAGE OU APRÈS CHANGEMENT DE LA PILE

Après avoir sorti **KidiTikTak** de son emballage pour la première fois ou après changement de la pile, il te sera demandé de régler l'heure et de choisir l'animal virtuel avec lequel tu aimerais jouer.

Afin de régler l'heure, tourne l'**Anneau de sélection** pour changer la valeur et appuie sur le **bouton OK** pour accéder au réglage suivant. Quand tu as terminé de régler l'heure, appuie sur le **bouton Heure** pour enregistrer et sortir.

Après le réglage de l'heure, tu peux choisir ton animal virtuel. Pour cela, tourne l'**Anneau de sélection** pour faire ton choix et appuie sur le **bouton OK** pour confirmer.

En mode Horloge, tourne l'**Anneau de sélection** pour accéder au menu principal et sélectionner une activité. Tourne l'anneau à nouveau pour choisir l'activité que tu souhaites et appuie sur le **bouton OK** pour confirmer.

**Note** : il ne sera possible de choisir le second animal virtuel qu'en réinitialisant la montre. Pour cela, retire la pile bouton puis remets-la en place.



### 2.3. BOUTON HEURE

**Mode Horloge** : appuie sur ce bouton pour entendre l'heure.

**Autres modes** : ce bouton permet de retourner au mode Horloge. Si un des réglages a été changé, il sera automatiquement enregistré avant le retour au mode Horloge.

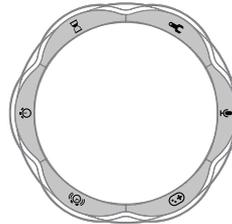
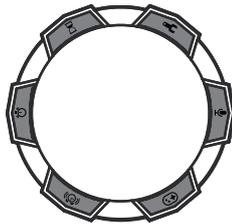
### 2.4. BOUTON OK

**Mode Horloge** : appuie sur le **bouton OK** pour changer l'affichage de l'heure en basculant de l'affichage digital à l'affichage analogique.

La lumière s'allumera automatiquement lors du changement de l'affichage de l'heure.

**Autres modes** : ce bouton permet de confirmer ton choix ou de passer au réglage suivant.

### 2.5. ANNEAU DE SÉLECTION



**Mode Horloge** : tourne l'**Anneau de sélection** pour accéder au menu principal afin de sélectionner une activité.

**Autres modes** : tourne l'**Anneau de sélection** pour parcourir les différentes options ou pour ajuster des valeurs affichées.

**Note** : les symboles sur l'**Anneau de sélection** ne correspondent pas aux symboles affichés à l'écran.

### 2.6. BOUTON HEURE + BOUTON OK

Maintiens le **bouton OK** et le **bouton Heure** enfoncés pendant 1 seconde pour activer ou désactiver le mode Muet.

Lorsque le mode Muet est activé, aucun son ne parviendra de la montre (pas de réveil, pas de fonction Montre parlante, etc.).

### 3. ACTIVITÉS

Tu peux choisir entre différentes activités dans la montre : tourne l'**Anneau de sélection** pour faire ton choix et appuie sur le **bouton OK** pour confirmer. Lorsque la montre n'est pas en mode Horloge, appuie sur le **bouton Heure** pour retourner à ce mode.

#### 3.1. HORLOGE

Dans ce mode, tu peux voir l'heure qu'il est ou accéder à une autre activité. Appuie sur le **bouton OK** pour changer l'affichage de l'heure en basculant de l'affichage digital à l'affichage analogique.



Appuie sur le **bouton Heure** pour entendre l'heure.

**Note** : la lumière s'allumera automatiquement lors du changement de l'affichage de l'heure.

Tu peux choisir parmi 10 fonds d'écran différents. Pour plus de détails, se référer à la rubrique **Réglages**.



#### 3.2. RÉVEIL

Cette activité te permet d'activer ou de désactiver le réveil, de le régler à l'heure que tu souhaites et de choisir ta sonnerie.

En mode Horloge, tourne l'**Anneau de sélection** pour accéder au menu. Tourne à nouveau l'**Anneau de sélection** jusqu'à ce que l'icône Réveil  apparaisse à l'écran. Appuie ensuite sur le **bouton OK** pour accéder aux réglages du réveil.



Tourne d'abord l'**Anneau de sélection** pour activer ou désactiver le réveil. Si le réveil est déjà activé, appuie sur le **bouton OK** pour continuer et le régler à l'heure que tu souhaites puis choisir ta sonnerie. Tourne l'**Anneau de sélection** pour régler les heures, les minutes et choisir ta sonnerie. Appuie sur le **bouton OK** pour accéder au réglage suivant.



Lorsque tu as fini de régler le réveil, appuie sur le **bouton Heure** pour enregistrer tes réglages et retourner au mode Horloge.

Tu peux aussi utiliser un message vocal enregistré en tant que réveil. Le message d'alarme apparaîtra dans la liste des sonneries en tant que numéro 10.

**Note** : si le mode Muet est activé, le réveil ne fonctionnera pas. Assure-toi que le mode Muet est désactivé pour que le réveil fonctionne.

### 3.3. CHRONOMÈTRE

En mode Horloge, tourne l'**Anneau de sélection** pour accéder au menu. Tourne à nouveau l'**Anneau de sélection** jusqu'à ce que l'icône Chronomètre  apparaisse à l'écran. Appuie sur le **bouton OK** pour lancer le chronomètre, et appuie à nouveau sur le **bouton OK** pour l'arrêter. Appuie à nouveau sur le **bouton OK** pour reprendre là où tu l'avais arrêté.



Tourne l'**Anneau de sélection** pour remettre le minuteur à zéro.

**Note** : le chronomètre aura une durée maximale de 59:59:99.

### 3.4. SABLIER

Le sablier te permet de mesurer le temps.

En mode Horloge, tourne l'**Anneau de sélection** pour accéder au menu. Tourne à nouveau l'**Anneau de sélection** jusqu'à ce que l'icône Sablier  apparaisse à l'écran, et appuie sur le **bouton OK**. Tourne l'**Anneau de sélection** pour ajuster le minuteur jusqu'à 60 minutes.



Appuie sur le **bouton OK** afin de lancer le compte à rebours du sablier. Avant que le temps ne soit écoulé, un compte à rebours de 10 secondes apparaîtra puis une sonnerie signalant la fin du temps sonnera.

**Note** : si le mode Muet est activé, la sonnerie ne fonctionnera pas.

### 3.5. ENREGISTREMENT VOCAL

Cette activité amusante te permet d'enregistrer ta propre voix et de la réécouter avec un effet de déformation de la voix.

Tu peux également enregistrer un message court et l'utiliser en tant que réveil.



Tourne l'**Anneau de sélection** pour choisir Enregistrement, Lecture, et Effet amusant. Appuie ensuite sur le **bouton OK** pour commencer l'enregistrement ou réécouter un message vocal déjà enregistré.

### 3.6. JEUX

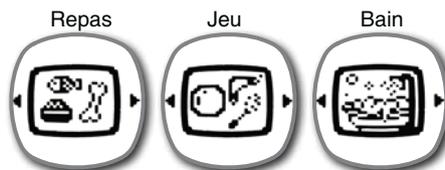
**KidiTikTak** contient 2 jeux interactifs : Animal virtuel et La Bonne Heure. Tourne l'**Anneau de sélection** et appuie sur le **bouton OK** pour sélectionner un jeu.

#### 3.6.1. Animal virtuel

Cette activité te permet de prendre soin de ton animal virtuel. Tu peux choisir entre un chiot et un chaton lors du réglage initial de la montre.



Tourne l'**Anneau de sélection** et appuie sur le **bouton OK** pour choisir une activité pour ton animal.



Si ton animal te semble malheureux, essaie de lui donner à manger ou de jouer avec lui. Appuie sur le **bouton OK** pour caresser ton animal.

**Note** : la durée de sommeil de l'animal virtuel va de 21 h00 à 07 h00 (ou de 09:00 pm à 07:00 am). Il ne te sera pas possible de le réveiller pendant cette période.

### 3.6.2. La Bonne Heure

Ce jeu t'aide à apprendre à lire et à reconnaître l'heure.

Il comprend 5 niveaux au total. Au cours des 3 premiers niveaux, l'heure sera affichée sur la face analogique de l'horloge. Sélectionne l'heure correspondante sur l'affichage digital en tournant l'anneau pour faire ton choix et en appuyant sur le **bouton OK** pour confirmer.

Au cours des 2 derniers niveaux, l'heure sera affichée numériquement. Sélectionne l'heure correspondante sur l'affichage analogique en tournant l'anneau pour faire bouger les aiguilles sur la bonne heure et en appuyant sur le **bouton OK** pour confirmer.



### 3.7. RÉGLAGES

En mode Horloge, tourne l'**Anneau de sélection** pour accéder au menu. Tourne à nouveau l'**Anneau de sélection** jusqu'à ce que l'icône Réglages  apparaisse à l'écran, et appuie sur le **bouton OK**.

Tu peux choisir parmi 3 options : fond d'écran, pendule à coucou et heure. Tourne l'**Anneau de sélection** et appuie sur le **bouton OK** pour faire ton choix.

#### 3.7.1. Fond d'écran

Tu peux choisir entre 10 fonds d'écran pour l'affichage de l'heure en mode Horloge. Tourne l'**Anneau de sélection** pour choisir celui qui te plaît le plus. Appuie sur le **bouton OK** ou sur le **bouton Heure** pour enregistrer ta sélection et retourner au mode Horloge.



### 3.7.2. Pendule à coucou

La pendule à coucou sonne toutes les heures et annonce l'heure. Si la pendule à coucou est activée, elle fonctionnera de 07 h00 à 19 h00 (07:00 am à 07:00 pm).

Tourne l'**Anneau de sélection** pour activer ou désactiver le coucou et appuie sur le **bouton OK** ou le **bouton Heure** pour enregistrer ta sélection et retourner au mode Horloge.

**Note** : si le mode Muet est activé, le coucou et l'annonce de l'heure ne fonctionneront pas.

### 3.7.3. Réglage de l'heure

Cette option te permet de choisir l'affichage de l'heure en mode 12 h ou en mode 24 h et de régler l'heure.

Tourne l'**Anneau de sélection** pour changer la valeur et appuie sur le **bouton OK** pour accéder au réglage suivant. Quand tu as terminé le réglage, appuie sur le **bouton Heure** pour enregistrer et retourner au mode Horloge.

**Note** : pour le réglage en mode 12 h, le symbole **am** signifie le matin, et le symbole **pm** signifie l'après-midi ou le soir (à partir de 06:00 pm).

L'heure indiquant 12:00 pm correspond à midi (12 h00), tandis que 12:00 am correspond à minuit (00 h00).

## 4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **KidiTikTak**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de produits corrosifs ni de solvants.
- Éviter toute exposition prolongée de **KidiTikTak** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **KidiTikTak** dans un endroit sec.
- **KidiTikTak** est fabriquée avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 5. RÉOLUTION DE PROBLÈME

Consulter cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **KidiTikTak**.

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus ou l'écran LCD n'affiche pas d'image	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'assurer que la montre est éteinte.</li> <li>2. Retirer la pile bouton.</li> <li>3. Attendre quelques minutes puis replacer la pile bouton dans le compartiment à pile situé au dos de la montre.</li> <li>4. Allumer la montre. <b>KidiTikTak</b> devrait à nouveau fonctionner normalement.</li> <li>5. Si la montre ne fonctionne toujours pas, remplacer la pile bouton par une pile neuve.</li> </ol>
Aucun son ne sort de la montre lors de la réécoute d'un enregistrement vocal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enregistrer à nouveau un fichier en parlant de façon claire et plus près de la montre.</li> <li>2. S'assurer que la montre n'est pas en mode Muet. Maintiens le <b>bouton OK</b> et le <b>bouton Heure</b> enfoncés pendant 1 seconde pour désactiver le mode Muet.</li> </ol>
Ton animal virtuel est toujours en train de dormir et ne veut ni se réveiller ni jouer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La durée de sommeil de l'animal virtuel va de 21 h00 à 07 h00 (ou de 09:00 pm à 07:00 am). Il ne te sera pas possible de le réveiller pendant cette période.</li> <li>2. Vérifie que la montre ne soit pas réglée sur l'affichage pm (après-midi ou soir) au lieu de am (matin) et inversement.</li> </ol>
Aucun son ni aucune voix ne sortent de la montre	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'assurer que le mode Muet n'est pas activé. Maintiens le <b>bouton OK</b> et le <b>bouton Heure</b> enfoncés pendant 1 seconde pour désactiver le mode Muet.</li> </ol>

## 6. 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.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière, sous le produit ou dans le compartiment à pile).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

### **Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :**

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

24, allée des Sablières

78290 Croissy-sur-Seine

FRANCE

**E-mail :** vtech\_conseil@vtech.com

**Tél. :** 0 820 06 3000 (0,12 €/min)

**De Suisse et de Belgique :** 00 33 1 30 09 88 00

### **Pour le Canada :**

**Tél. :** 1 877 352 8697

### **Vous avez aimé ce jouet ?**

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

## 7. 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.



PRODUIT DEL  
DE CLASSE 1