Guide de démarrage rapide



KidiZoom®
FUN FX

En réduisant la quantité de papier utilisée pour nos manuels, nous avons pour objectif de réduire notre impact sur l'environnement et ainsi contribuer à sa préservation. La version complète du manuel est consultable et téléchargeable en ligne via les liens suivants :

Site VTech France
vtech-jouets.com/manuels

Site VTech Canada
vtechkids.ca/fr/guides

© 2026 VTech. Tous droits réservés. **Imprimé en Chine.**

91-004839-003 (FR) (CAN)

CONTENU DE LA BOÎTE

- **KidiZoom® FUN FX**
- Dragonne
- Guide de démarrage rapide

ATTENTION :

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

NOTE :

Il est conseillé de conserver ce guide de démarrage rapide car il comporte des informations importantes.

WARNING:

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

NOTE :

Please keep this Quick Start Guide as it contains important information.

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

Impact de l'environnement

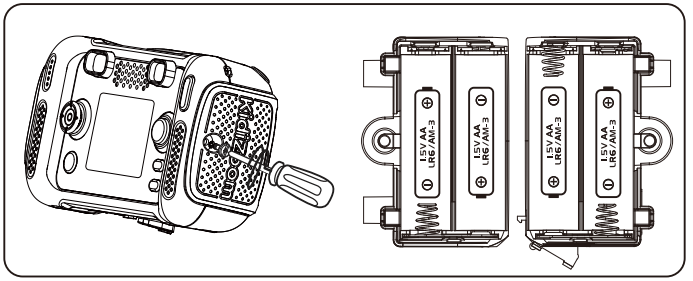
L'électricité statique peut causer des dysfonctionnements au **KidiZoom® FUN FX**. Si cela arrive, réinitialiser le système en maintenant appuyé le **bouton Marche/Arrêt** ⏻ pendant 5 secondes. Dans le cas d'une décharge électrostatique, le jouet pourrait mal fonctionner et perdre sa mémoire. Il faudrait alors redémarrer le jouet en retirant les piles puis en en réinstallant de nouvelles.

USB Type-C® et USB-C® sont des marques déposées de l'USB Implementers Forum.

ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. À l'aide d'un tournevis, ouvrir les boîtiers à piles situés dans les poignées de l'appareil photo.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 4 piles 1,5 V AA/LR6 en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.



IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).

- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

PILES RECHARGEABLES :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION

- Insert batteries with the correct polarity (+ and -).
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Remove batteries during long periods of non-use.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in fire.

RECHARGEABLE BATTERIES:

- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not charge non-rechargeable batteries.

TRI DES PRODUITS ET PILES USAGÉS

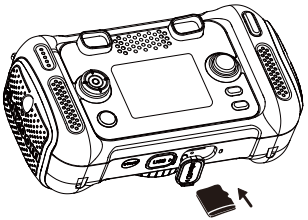
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

INSTALLATION DE LA CARTE microSD

- Le **KidiZoom® FUN FX** est compatible avec les cartes mémoires microSD/microSDHC d'une capacité maximale de 32 Go.
- S'assurer que l'appareil photo est éteint.
- Localiser l'emplacement de la carte mémoire situé sous l'appareil photo.
- Soulever le cache en caoutchouc.
- Insérer la carte mémoire (non incluse) comme illustré ci-contre. Une fois la carte mémoire détectée et prête à l'utilisation, la mémoire par défaut est automatiquement définie sur la carte mémoire.



- Pour retirer la carte mémoire, s'assurer que l'appareil photo est éteint, puis appuyer une fois sur la carte afin qu'elle s'éjecte.

NOTE : lorsqu'une carte mémoire est utilisée, les données enregistrées dans la mémoire interne ne sont pas accessibles depuis l'appareil photo tant que la carte mémoire n'est pas retirée. Afin d'éviter toute perte accidentelle de données, s'assurer d'avoir sauvegardé toutes les données importantes de la carte mémoire avant utilisation.

CONFIGURATION REQUISE POUR LA CONNEXION À UN ORDINATEUR :

Système d'exploitation Microsoft® Windows® 11 ou version ultérieure/macOS 10.13 ou version ultérieure.

Port USB requis.

Microsoft® et les logos Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Macintosh et les logos Mac sont des marques déposées d'Apple Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

ENTRETIEN

1. Nettoyer l'appareil photo à l'aide d'un chiffon légèrement humide.
2. Conserver l'appareil photo à l'abri de la lumière directe du soleil et de toute source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque l'appareil photo n'est pas utilisé pendant une période prolongée.
4. Ne pas laisser tomber l'appareil photo sur une surface dure et ne pas l'exposer à l'humidité ni l'immerger dans l'eau.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

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

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

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

II. Avertissement sur l'épilepsie

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

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien à la clientèle.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



