キッズ コンピュータ ピコ

pico ピコ

6000人の先生たちがつくった

たのしい小学校探検2

ガイドブック

キッズコンピュータピコ専用絵本ソフト

遊びながら学べる

6000人の先生たちがつくった

たのしい小学校探検2

	月	火	水	木
1	おんがく	こくご	おんがく	せいかつ
2	こくご	おんがく	たいいく	すうじ
3	たいいく	せいかつ	せいかつ	こくご
4	さんすう	すうじ	さんすう	おんがく
5				

日



©1999 SEGATOYS

SEGA TOYS

健康上の注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、キッズコンピュータピコで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、画面を見ていてこのような症状が起きたときは、すぐに医師の診断を受けてください。

●キッズコンピュータピコをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

使用上の注意

●電源OFFをまず確認！

絵本ソフトを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。



●キッズコンピュータピコを楽しむときは

キッズコンピュータピコを楽しむときは、部屋を明るくし、目に負担がかからないようテレビ画面から十分離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足のときを避けてご使用ください。長時間のご使用またはテレビ画面に近づいてのご使用は視力低下の原因となります。



●端子部には触れないで！

絵本ソフトの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると故障の原因になります。



●保管場所に注意して！

絵本ソフトを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。



●薬品を使って拭かないで！

絵本ソフトの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●絵本の扱いはていねいに！

絵本のページを折ったり、濡らしたりしないでください。また、お子様が絵本に落書きなどしないよう注意してください。



●絵本をはがさないで！

絵本の最後のページを、台（カートリッジ）からはがさないようにしてください。



●絵本ソフトは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。



株式会社 セガトイズ

商品のお問い合わせ先：（株）セガ・エンタープライゼス　お客様相談センター
〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12
フリーダイヤル：0120-012-235　電話受付時間：月～金　10時～17時（除く祝日）
※携帯電話およびPHSからはご利用いただけません。一般の電話よりご利用ください。

おうちの方へ

このたびはキッズコンピュータピコ専用絵本ソフト「6000人の先生たちがつくったたのしい小学校探検2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

お子様といっしょに、キッズコンピュータピコの世界をより楽しんでいただくため、絵本ソフトをご使用の際には、このガイドブックをあわせてご覧ください。



キッズ コンピュータ ピコ

PICO ピコ

注）本製品は日本国内専用です。

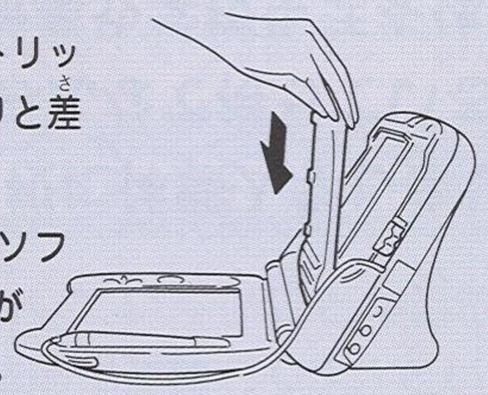
始める前にキッズコンピュータピコに絵本ソフトを正しくセットしてください。

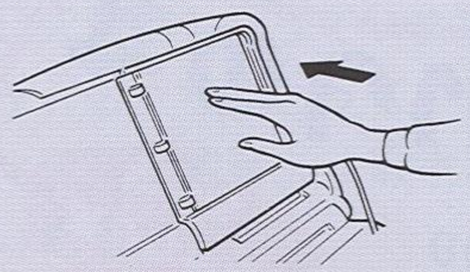
1 カートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。

●パワースイッチがONのまま絵本ソフトを抜いたり差し込むと故障の原因となりますので、パワースイッチがONのときは絶対に絵本ソフトを抜き差ししないでください。

●絵本を閉じた状態で、カートリッジスロットの奥までしっかりと差し込みます。

ななめに差し込むと、絵本ソフトが取り出せなくなる場合があるので、ご注意ください。



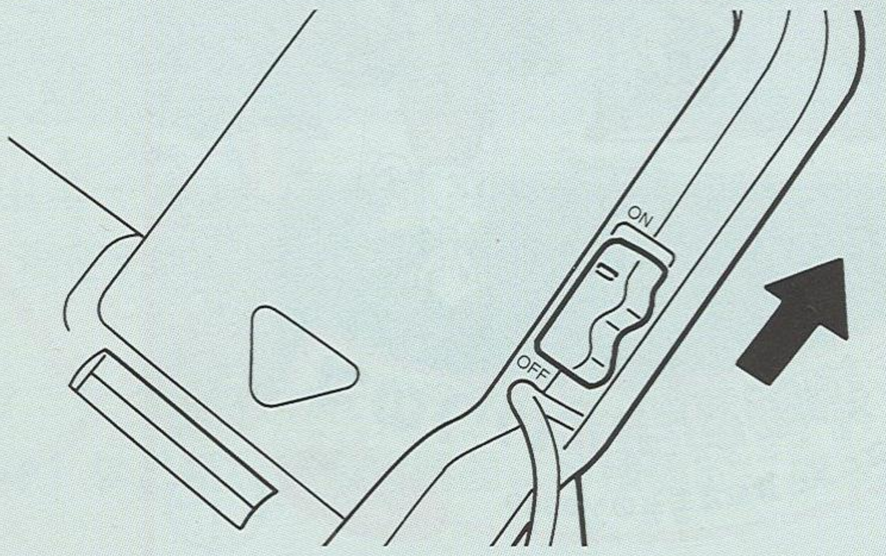


●「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押してください。

2 本体のパワースイッチをONにすると、タイトルが現れます。

●必ずカートリッジスロットに絵本ソフトを正しくセットしてから、パワースイッチをONにしてください。

（この説明はキッズコンピュータピコプラス（HPC-0007）及びキッズコンピュータピコ（HPC-0008）を例にしています。それ以外のキッズコンピュータピコはパワースイッチの位置が異なります。）



遊びながら学べる

6000人の先生たちがつくった たのしい小学校探検2



さあ、PICO小学校に体験入学しましょう。
先生や友達がみんなで待っているよ。
PICO小学校で授業や学校生活を体験し、
ゲームで楽しく遊びながら勉強しましょう。

小学校を探検してみよう

これからPICO小学校に体験入学します。やさしい先生たちやおおぜいの友達とゲームをしながら小学校の探検ができます。
「6000人の先生たちがつくった　たのしい小学校探検2」は、ゲームやイベントで遊びながら小学校の生活が体験できる学習ソフトです。
国語、図工の授業、休み時間、放課後、遠足のページがあり、様々な学校生活を楽しく学ぶことができます。



TOSS代表
向山　洋一 教諭

この製品の開発意図

小学校への入学は、子供たちとご両親にとって大きな期待と不安が入り交じったものです。この「たのしい小学校探検」では、子供たちにとって『学校に行くのが楽しみになる』ことをねらいとして、いろいろな学校でのできごとをゲームを交えて体験できるようになっています。また『子供はどの程度のことができれば、安心して小学校生活を楽しく送れるのか』というご両親の不安にもお応えできるよう、学習や学校生活の習慣が自然と身に付くようになっています。

この「たのしい小学校探検」で体験入学することで、小学校に行くのが楽しくなり、のびのびと小学校生活が送れることを心より期待しております。

教育技術法則化運動(TOSS)とは

「優れた教育技術を共有化していく」ことを目的に、向山洋一 教諭（大田区立池雪小学校）が提唱した教育研究活動を教育技術法則化運動（TOSS）といいます。現在6,000名以上の小中学校の教師が全国各地で研究活動を行っています。

子どもたちにとって、分かりやすい授業や教材の開発だけでなく、「荒れたクラスを建て直す方法」、「ボランティア教育」、「環境教育」、「国際理解教育」、「情報教育」など新しい教育課題にも積極的に取り組んでいます。

もくじ



1ページ　国語の授業……8
●漢字書き取り　●作文間違い直し



2ページ　休み時間……12
●渦巻きすごろくゲーム　●あっちむいてホイゲーム
●おたまじゃくし飼育



3ページ　図工の授業……18
●お絵描き



4ページ　遠足……22
●昆虫採集ゲーム



5ページ　放課後……28
●一輪車アスレチックゲーム　●交通ルール＆公共マナー

小学1年生で習う漢字一覧表……32

知育ゲーム一覧表と操作補足説明

絵本ページ	ゲーム名	知育内容	ゲーム説明
(1) 国語	漢字書き取り	小学1年生で習う漢字の書き順と読みを学ぶ。	10ページ
(1) 国語	作文間違い直し	句読点や助詞、濁音や拗音等の間違いを見つける。	11ページ
(2) 休み時間	おたまじゃくし飼育	かえるになるまでの成長過程（変態）を観察する。	16ページ
(3) 図工	お絵描き	自由に表現する喜びと、豊かな創造力を育む。	18ページ
(4) 遠足	昆虫採集ゲーム	昆虫の生態を知り、自然への関心を深める。	22ページ
(5) 放課後	交通ルール＆公共マナー	交通ルールと公共施設でのマナーを身につける。	31ページ

○前作「たのしい小学校探検1」

「たのしい小学校探検1」には、登校前の準備や算数、音楽、給食のページがあります。合わせてお買い求め頂くと小学校生活が一通り体験できます。
前作「たのしい小学校探検1」の詳しい内容は33ページをご覧ください。

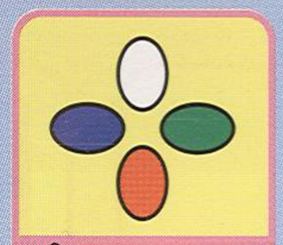


○ゲームを途中で終了する場合

ゲームを途中で終了したい時は、🖊で絵本をさわってください。
また、絵本のページをめくっても、ゲームは終了します。

1 ページ 国語の授業

番号がついているところを✎でさわってみよう。



ボタンを使って遊ぼう！

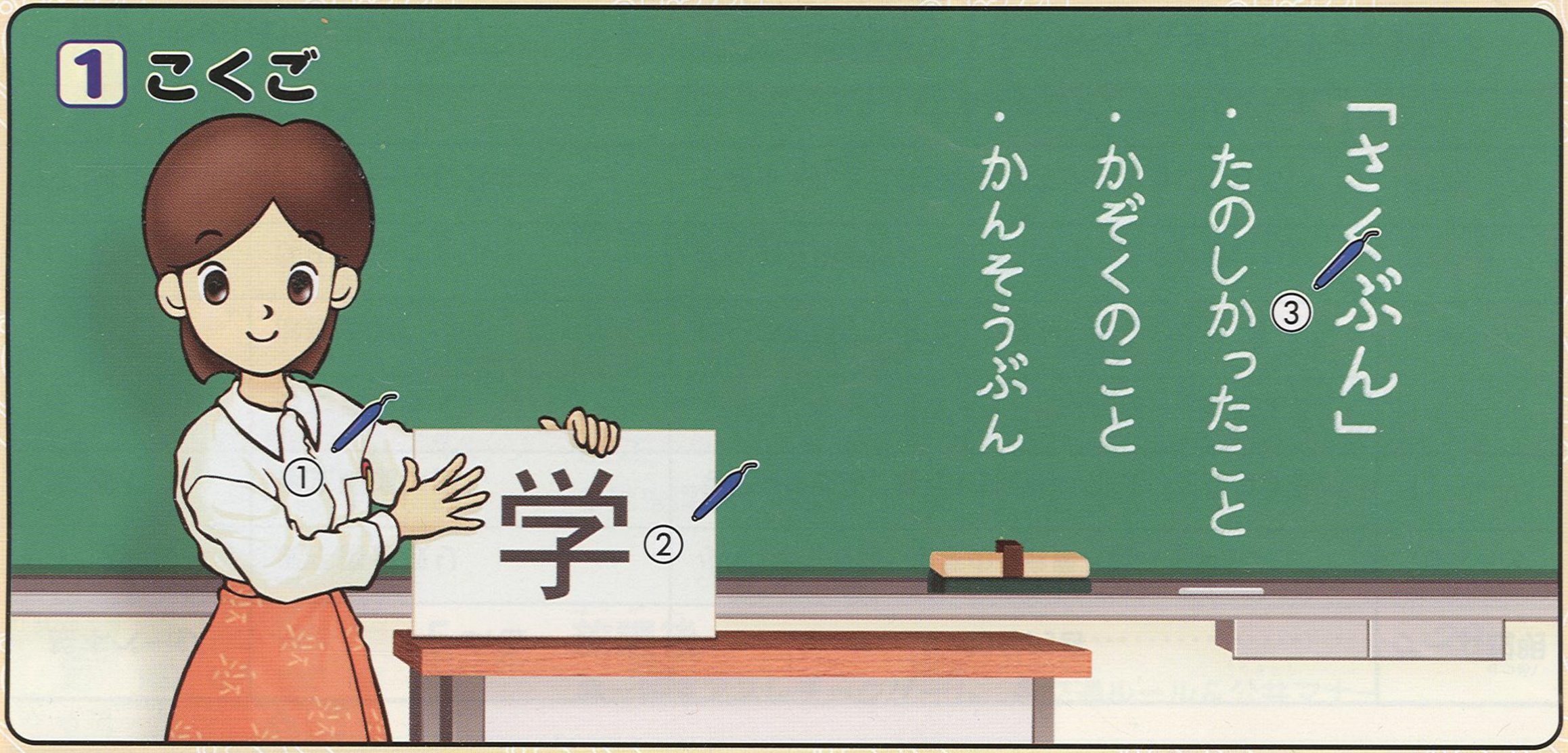


タブレットを使って遊ぼう！



絵本を触って遊ぼう！

1 こくご

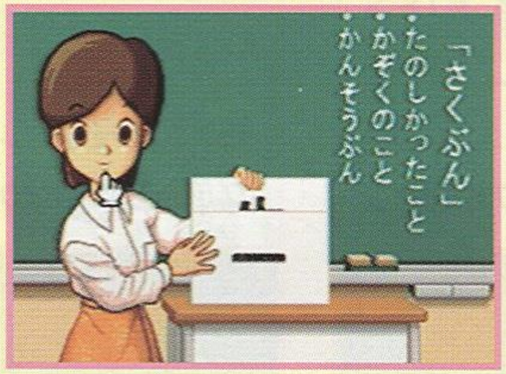


✎で画面の☝を動かし、番号がついている絵に合わせて✎を押しても同じことが起こります。

国語の授業が始まります。
漢字の読み書きを覚えたり、作文の間違いを探しましょう。

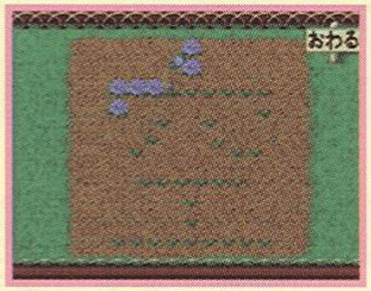
◆覚えたい漢字を選ぼう

①先生が漢字パネルをめくっている最中に✎で先生をさわると、次々と漢字パネルをめくります。覚えたい漢字を選びましょう。



◆ゲームを始めよう！

②漢字書き取り
漢字の書き順や読みを学ぶゲームが始まります。
（10ページを参照してください。）



③作文間違い直し
文章の間違いを直すゲームが始まります。
（11ページを参照してください。）



◆先生の質問に答えよう！

先生が漢字の読みを質問してきます。🔵⚪🟢ボタンを押して答えましょう。
間違えても、先生が漢字の読みを教えてくれます。5問連続で正解すると、みんなから拍手がもらえます。

※小学1年生で習う漢字を10文字ずつ（全80文字）教えてくれます。
他のページにしてから、もう一度国語のページにすると、違う漢字10文字を教えてくれます。



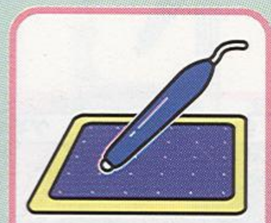


ここを でさわってね！

漢字書き取り

花のつぼみにじょうろで水をあげて、花を咲かせましょう。

知育 小学1年生で習う漢字の書き順と読みを覚えることができます。



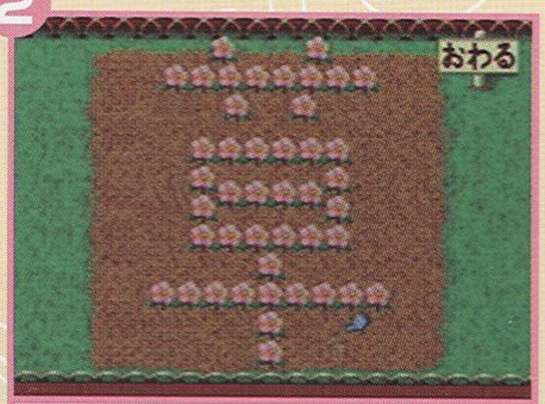
タブレットを使って遊ぼう！

1



で画面のを動かして、花のつぼみに水をあげます。

2



つぼみの順番通りに水をあげていくと、漢字が完成して、先生が読んでくれます。

3



ボタンを押すと、次の漢字に替わります。覚えたい漢字を探しましょう。

4



終了したいときは、カーソルをおわるに合わせて、を押します。

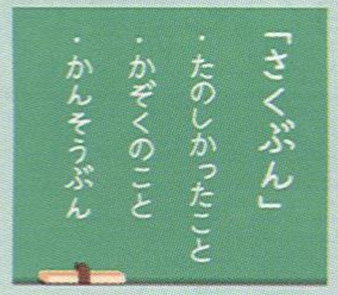
チェックポイント

○絵が替わるよ！

花の他にも、かえるやイルカが登場します。
何回も漢字を書いてみましょう！

○わからない漢字がでてきたら…。

授業でわからない漢字がでてきたときは、で漢字パネルをさわって、漢字書き取りの練習をしましょう。

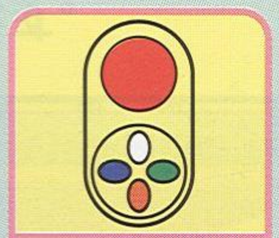


ここを でさわってね!

作文間違い直し

作文をよく読んで、間違っているところを直しましょう。

知育 句読点や助詞、濁音や拗音などの間違いを見つける。



ボタンを使って遊ぼう!

1



ゲームがスタートして、タイマーが動き出したら、ボタンを押して、間違っている文字に［ ］を合わせます。

2



●ボタンを押すと、違う文字に直されます。間違っていないマスでは、直されません。

3



すべて直し終わったら、［ ］を おわり に合わせます。
すべて直っていないと、✓でチェックされます。もう一度直しましょう。

4



すべて直し終って、正しい文章になると、よくできましたの判子がもらえます。

チェックポイント

○間違っている文字がわかります。

間違っている文字がわからないときは、おわり に合わせてみましょう。間違っている文字がわかりますので、●ボタンを何回か押して直してね。

○むやみに●ボタンを押さない。

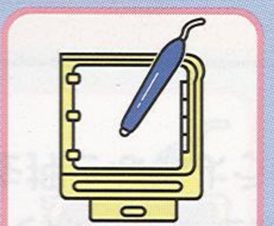
すべてのマスが違う文字に替わるわけではありません。間違っているところ以外は、●ボタンを押さないようにすると時間が節約できます。

2ページ 休み時間

番号がついているところを✎でさわってみよう。

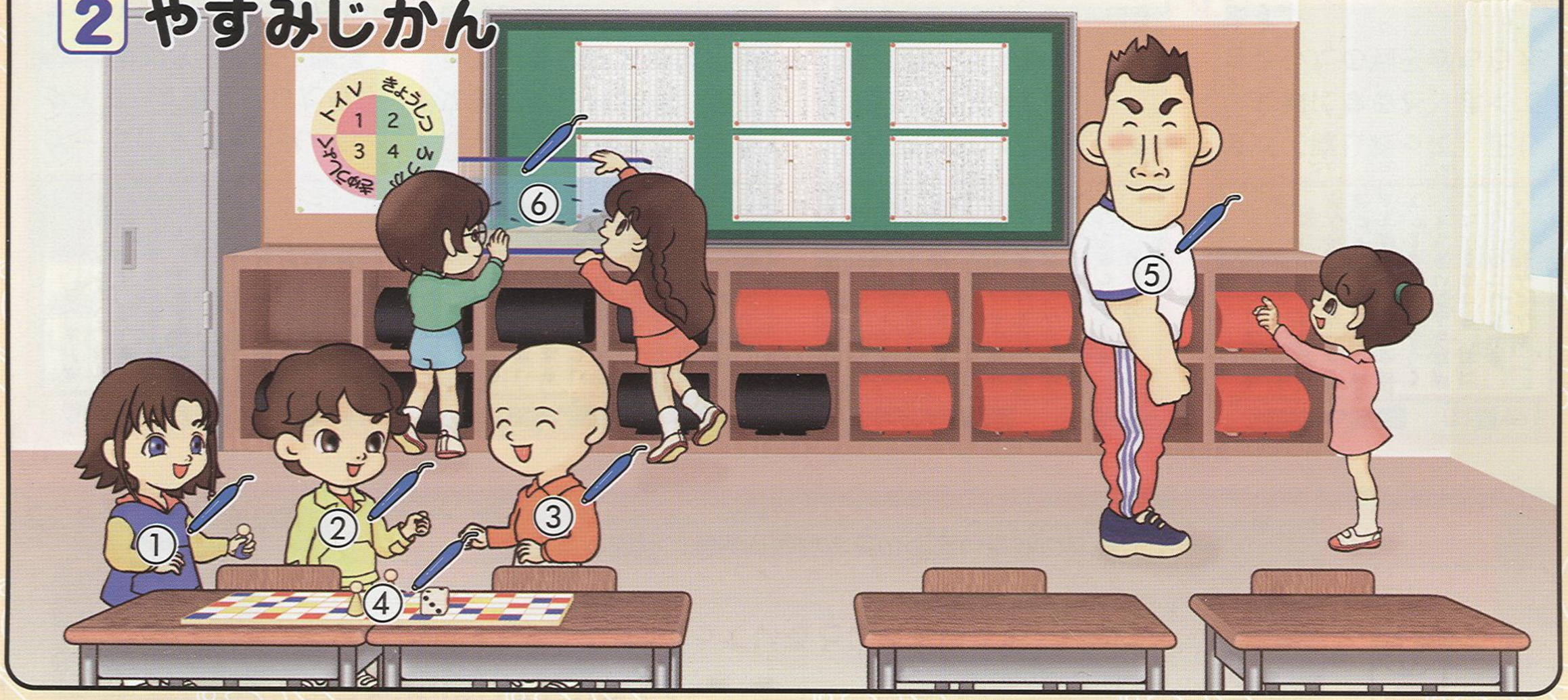


タブレットを使って遊ぼう！



絵本を触って遊ぼう！

2 やすみじかん



✎で画面の☝を動かし、番号がついている絵に合わせて✎を押しても同じことが起こります。

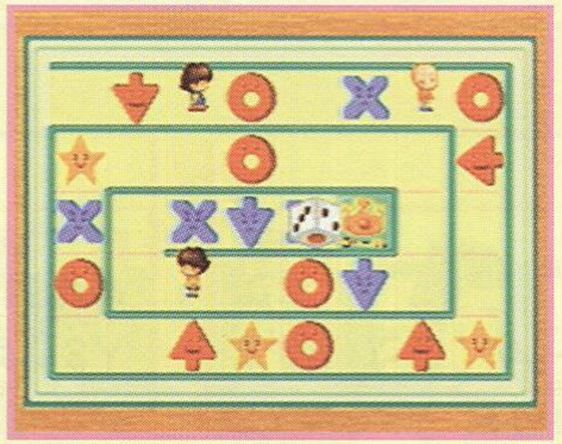
休み時間です。
休み時間には、先生やお友達と何をしようかな？

◆ゲームを始めよう！

①②③④ 渦巻きすごろくゲーム

3人でサイコロをふってゴールまで進むゲームが始まります。
（14ページを参照してください。）

※絵本で選んだキャラクターでゲームが始まります。
渦巻きすごろくゲームで、操作したいキャラクターを選びましょう。すごろくシートを選ぶと、自動的にキャラクターが選ばれます。



⑤あっちむいてホイゲーム

先生と、あっちむいてホイをするゲームが始まります。
（15ページを参照してください。）



⑥おたまじゃくし飼育

おたまじゃくしを飼育して、かえるに成長させるゲームが始まります。
（16ページを参照してください。）

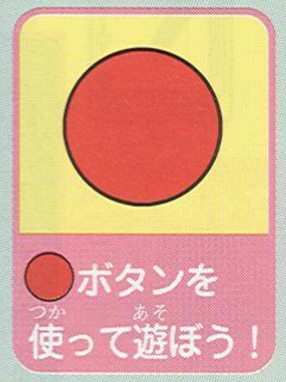




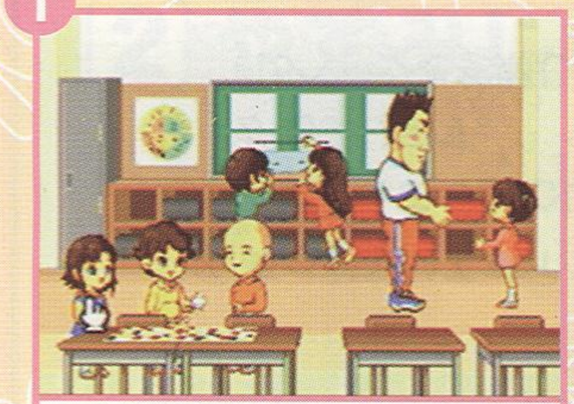
ここを✎でさわってね!

渦巻きすごろくゲーム

いつ逆転されるかわからない渦巻きすごろくゲームで遊びましょう。

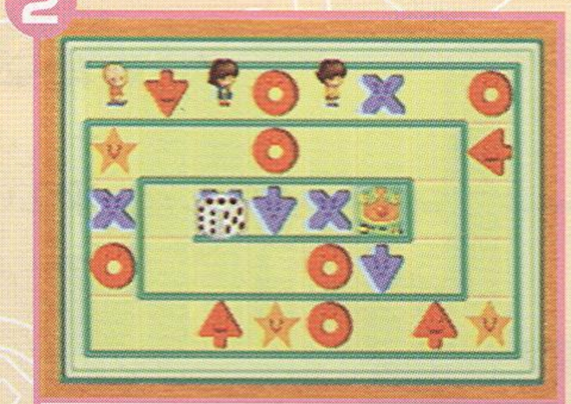


1



ゲームに入る時に✎で押した絵本のキャラクターが自分のコマになります。順番は一番最初に回ってきます。

2



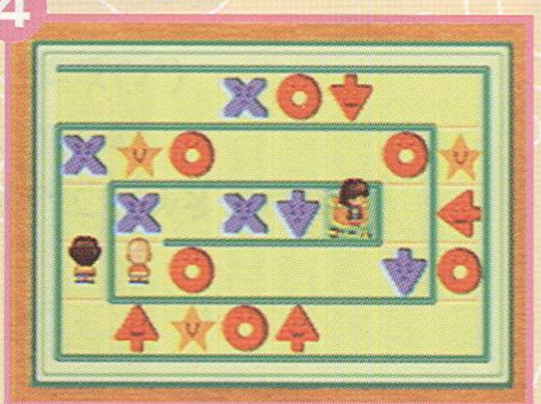
●ボタンを押すと、サイコロをふります。止まったサイコロの目の数だけ、マスを進みます。

3



2人目、3人目は自動でサイコロがふられます。3人目が終わると再び順番が回ってきます。

4



3人のうち、誰かがゴールに着いたら、ゲーム終了です。

チェックポイント

○絵のあるマスにとまると・・。

- ・・・3マス進む。
- ・・・3マス戻る。
- ・・・矢印の方向のマスに移動する。
- ・・・他の2人が4マス戻る。

○ゲームが終了したら表彰式だよ

いちばん先にゴールした人が1位で、あとの2人は、ゴールに近い順に2位、3位となります。





あっちむいてホイゲーム

先生(せんせい)とじゃんけんして、あっちむいてホイで遊(あそ)びましょう。

ここを でさわってね!

ボタンを使(つか)って遊(あそ)ぼう!

1



先生(せんせい)とじゃんけんをします。

ボタンのどれかを押(お)して、グー、チョキ、パーを選(えら)びます。

2



じゃんけんに勝(か)ったら、指(ゆび)の指(さ)す方向(ほうこう)を ボタンで選(えら)びます。

3



じゃんけんに負(ま)けたら、顔(かお)の向(む)く方向(ほうこう)を ボタンで選(えら)びます。

4



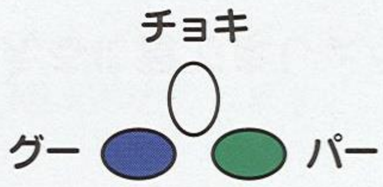
顔(かお)の向(む)く方向(ほうこう)と同(おな)じ方向(ほうこう)を指(ゆび)で指(さ)すと勝(か)ちです。勝(か)った方(ほう)にトロフィーが表示(ひょうじ)されます。先(さき)に2勝(しょう)すれば、勝(か)ちです。

チェックポイント

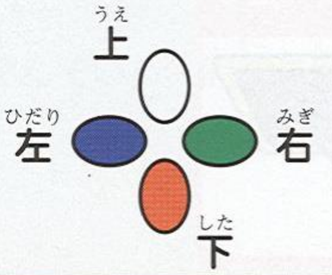
○お友達(ともだち)と遊(あそ)んでみよう

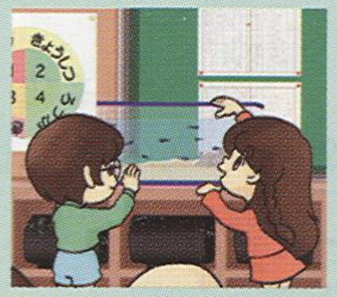
友達(ともだち)にルールを教(おし)えて、実際(じっさい)にみんなで遊(あそ)んでみましょう。

○じゃんけん



○あっちむいてホイ





ここを でさわってね!

おたまじゃくし飼育

おたまじゃくしに餌をあげて、かえるに育てましょう。

知育 かえるの卵からおたまじゃくしが生まれ、かえるに成長していく様子を理解させます。



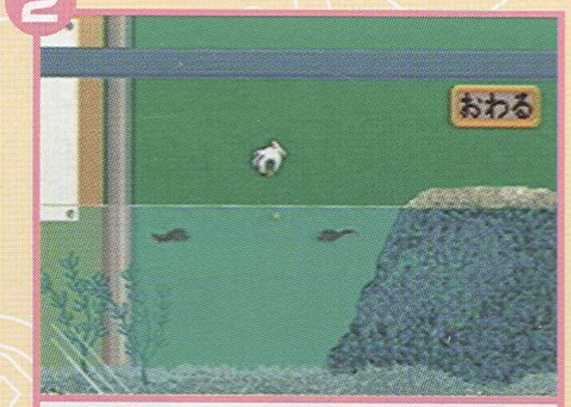
タブレットを使って遊ぼう!

1



最初に水槽を覗いたときは、かえるの卵があります。もう一度覗くと、おたまじゃくしが生まれます。

2



で、画面の を動かして を押すと、手から餌が落ちます。

3



タイミングよく餌を落とすと、おたまじゃくしが餌を食べます。餌をいくつか食べさせたら、おわるを で押して、ゲームを抜けましょう。

4

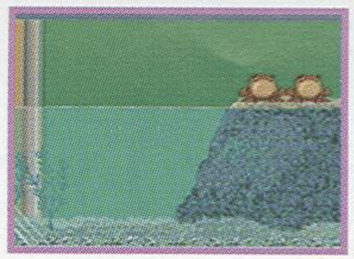


しばらくたってから、水槽を覗いてみましょう。おたまじゃくしが成長しています。かえるになるまで、育ててみましょう。

チェックポイント

○成長したかえるは餌を食べません

成長したかえるは、餌を食べません。
2匹ともかえるになると、卵を産みます。
次に水槽を覗いたときは卵があります。

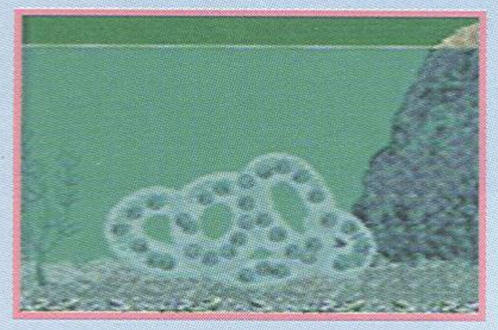


○餌だけあげても成長しません

餌をあげたら、他のゲーム等で遊んでから覗いてみましょう。おたまじゃくしは、見ていないときに成長します。

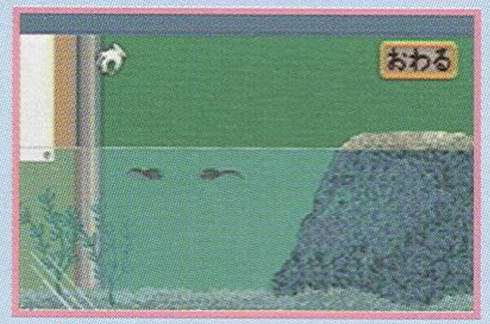
たまごからかえるに成長するまで

① 最初に覗いた時



たまご

② 再び覗いたとき



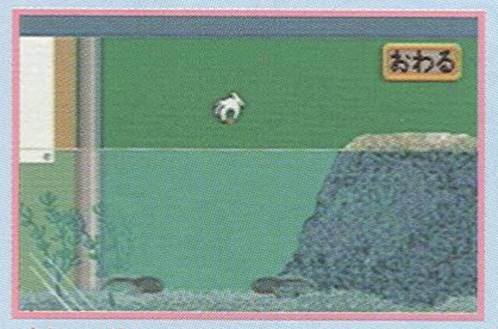
小さなおたまじゃくし

③ それぞれが餌を5個消化すると



大きなおたまじゃくし

④ それぞれが餌を10個消化すると



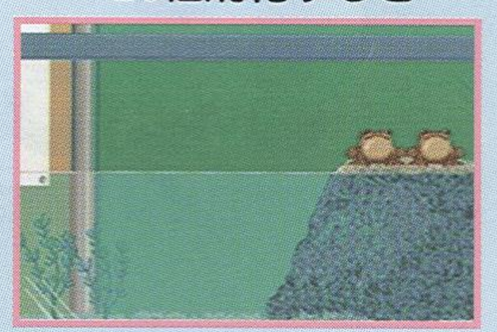
足の生えたおたまじゃくし

⑤ それぞれが餌を15個消化すると



蛙になる前のおたまじゃくし

⑥ それぞれが餌を20個消化すると



かえる

※餌を消化するとは？

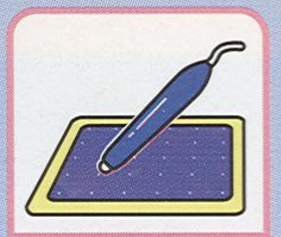
餌を食べさせただけでは消化しません。餌を食べさせた後、このゲームを抜けている（他のゲームで遊んでいる）時間に餌が消化されます。1個の餌の消化に30秒かかります。5個の餌であれば消化に2分30秒かかります。

※セーブ機能はありません。

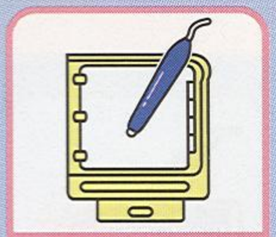
次回のピコ電源ON時には卵から育てることになります。

3ページ 図工の授業

番号がついているところをでさわってみよう。

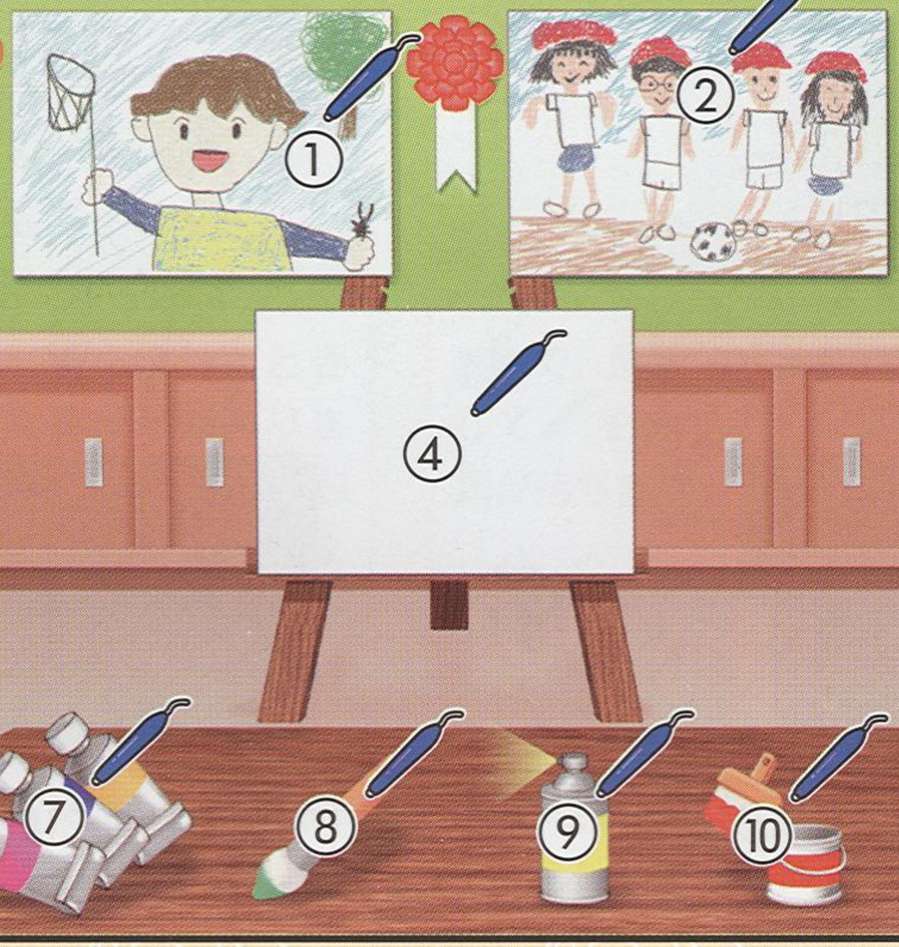


タブレットを使って遊ぼう！



絵本を触って遊ぼう！

3 ずこう

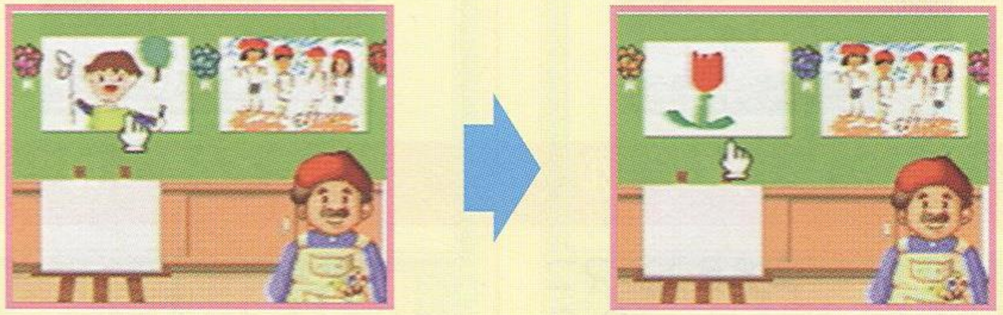


で画面のを動かし、番号がついている絵に合わせてを押しても同じことが起こります。

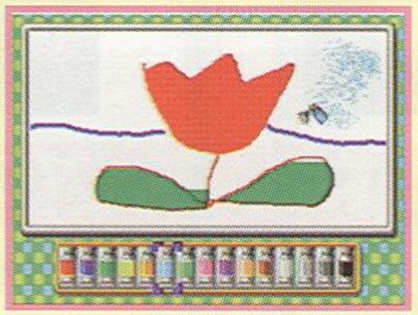
図工の時間です。
いろいろな道具を使って、自由に絵を描いてみましょう。どんな絵が描けるかな？

◆お絵描きしよう

①②③小さなキャンバスでお絵描きする
図工の教室の画面に戻ると、描いた絵が展示されます。



④大きなキャンバスでお絵描きする
大きいキャンバスでお絵描きができます。
図工の教室の画面に戻っても、描いた絵は表示されません。



※お絵描き画面が表示されているときに、絵本のお絵描き道具以外の場所を でさわると、図工の教室画面に戻ります。
※図工の教室の画面が表示されているときに、⑦～⑭を でさわると、大きなキャンバスの画面になります。

◆先生は何をするのかな？

⑤先生が話かけてきます。



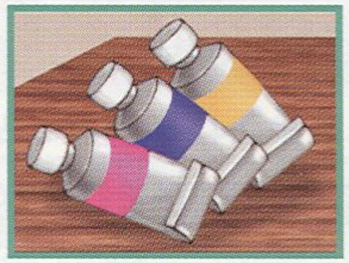
⑥先生が何回かに分けて絵を描きます。





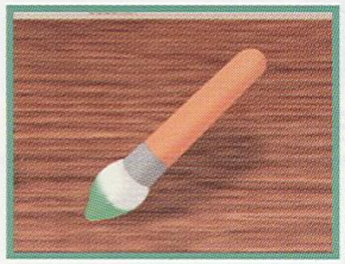
お絵描きツール

⑦ 絵の具



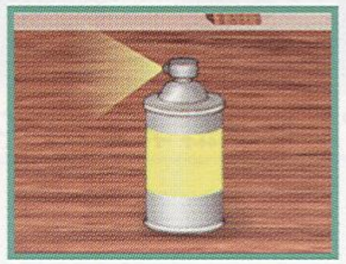
15色の絵の具が表示されます。で画面のカーソルを動かして、好きな色の上でを押して選んでください。

⑧ 筆



線を描くときに使います。でを押しながら、画面のを動かしてください。ボタンで太さを替えることができます。

⑨ スプレー



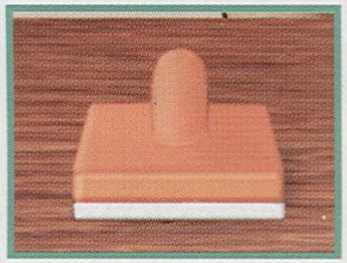
スプレーするときに使います。筆と同様に、でを押しながら使ってください。

⑩ 刷毛



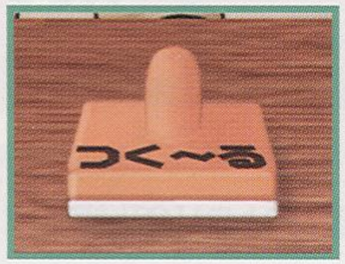
色を塗るときに使います。で画面のを動かして、塗りたい所でを押してください。

⑪ スタンプ



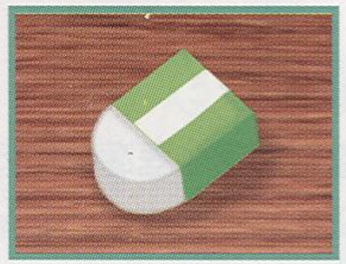
スタンプが表示されます。絵の具と同様に、好きなスタンプを選んだら、で画面のを動かしてを押してください。ボタンでスタンプの大きさが替わります。

⑫ つく~るスタンプ



オリジナルのスタンプを作ります。作り方は21ページをご覧ください。

⑬ 消しゴム

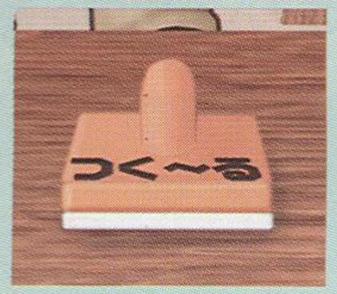


部分的に絵を消すときに使います。筆と同様に、でを押しながら使ってください。

⑭ ぜんぶ消す



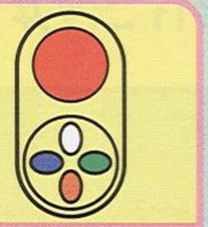
画面上の絵をすべて消すことができます。



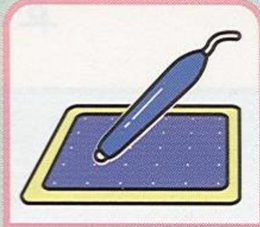
ここを でさわってね!

つく〜るスタンプの作り方

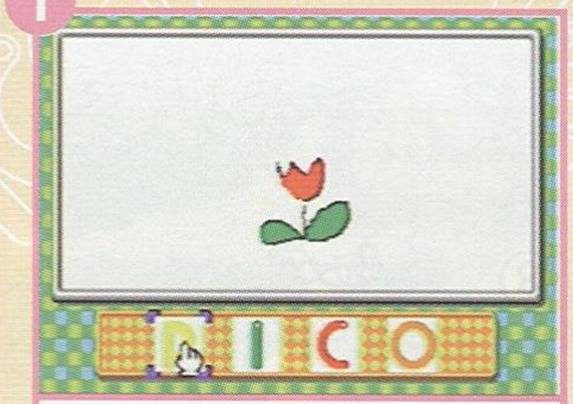
自分で描いた絵をスタンプにしましょう。



ボタンを
使って遊ぼう!



タブレットを
使って遊ぼう!



まずは、スタンプを記憶させる場所を選びます。で画面のカーソルを動かして、記憶させる場所に合わせてを押します。



で画面の を動かして、スタンプにしたい絵の上に合わせます。ボタンで の大きさが替わります。



を押すと絵が記憶されて、スタンプが登録されます。記憶したスタンプは他のページにすると消えてしまいます。



作ったスタンプをすぐに使いたい場合は、ボタンを押すとに替わりますので、スタンプしたいところでを押してください。

チェックポイント

○スタンプが登録されます。

記憶されたスタンプは、普通のスタンプの選択ウインドウの中にも登録されます。

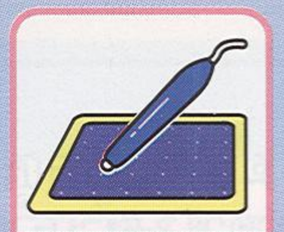


○ボタンでカーソルを切り替えます。

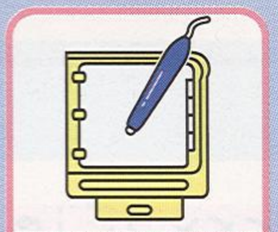
ボタンを押すと、交互に絵を記憶する とスタンプするのカーソルに切り替わります。

4ページ 遠足（えんそく）

番号（ばんごう）がついているところを／でさわってみよう。

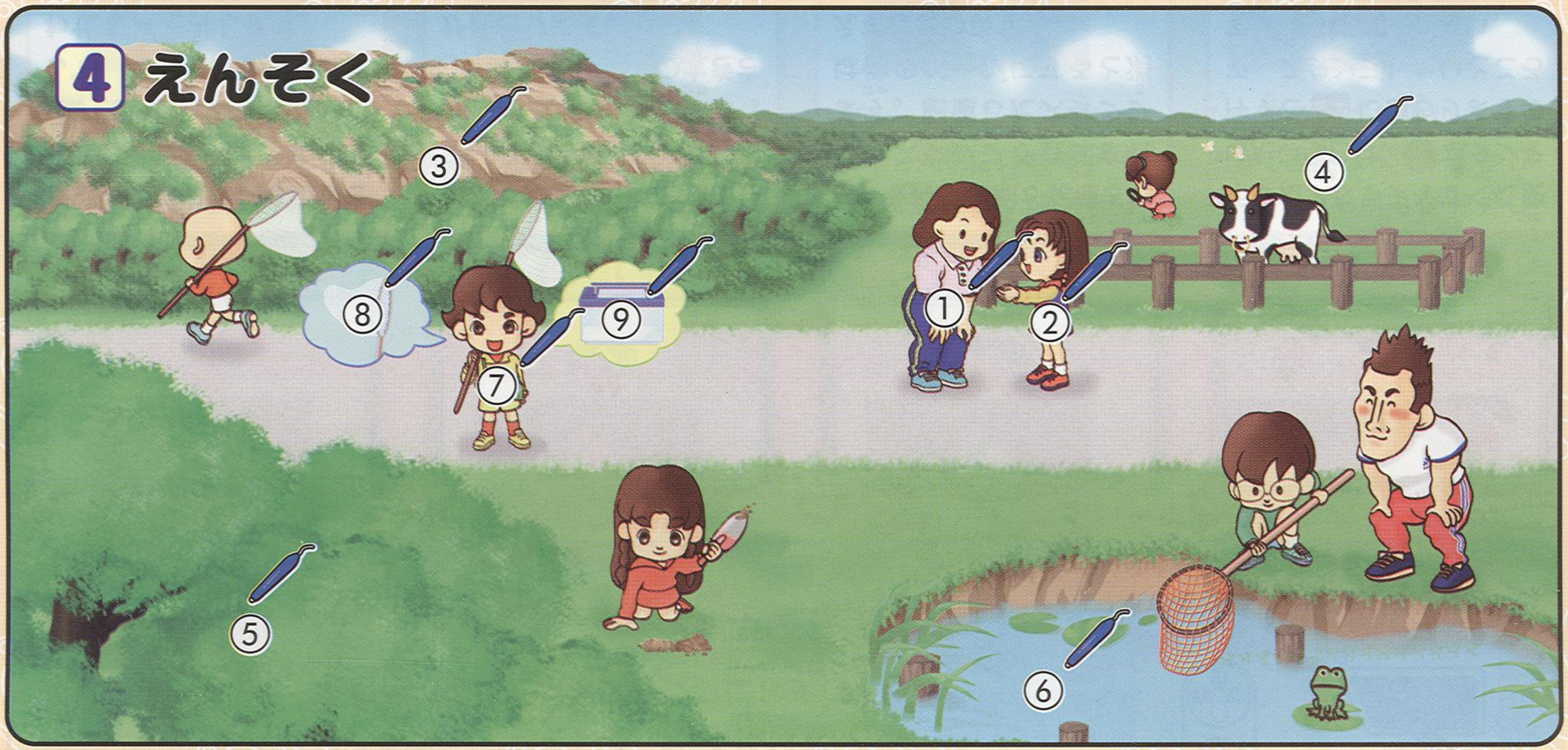


タブレットを使（つか）って遊（あそ）ぼう！



絵本（えほん）を触（さわ）って遊（あそ）ぼう！

4 えんそく



／で画面（がめん）のを動（うご）かし、番号（ばんごう）がついている絵（え）に合（あ）わせて／を押（お）しても同（おな）じことが起（お）こります。

今日は、楽しい遠足です。
たくさん昆虫を捕まえることができるかな？

◆なにが起こるのかな？

①先生のメッセージが表示されます。



②生徒が先生にチョウを見せます。



◆昆虫採集ゲームを始めよう！

③山マップ
山にいる昆虫を捕まえよう。



④草原マップ
草原にいる昆虫を捕まえよう。



⑤森マップ
森にいる昆虫を捕まえよう。

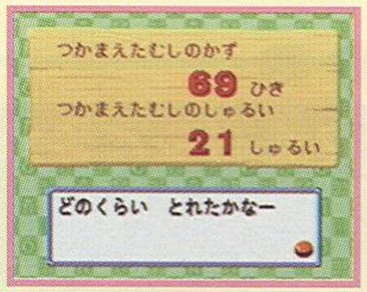


⑥池マップ
池にいる昆虫を捕まえよう。



◆結果を見ることができます。

⑦今までに捕った昆虫の種類と数を表示します。
※昆虫採集の時間が終了したときも表示されます。



◆捕った昆虫は保存されます。

ページをめくっても捕った昆虫はそのままです。ピコの電源の入っている間、捕った昆虫は保存されています。

虫の捕り方の基本

ボタンで  を移動させます。●ボタンを押すと自分の前の虫を捕ろうとします。

◆道具を選ぼう！ ⑧

道具の替え方のメッセージが表示されます。
昆虫採集の最中は昆虫を捕る道具の選択画面が表示されます。
● ● ボタンで選び、● ボタンを押して決定してください。
※自分の前のブロックで使用できる道具のみ選択できます。
※四つ手網と甘い蜜以外の道具は、 で / を押すと道具を替えることができます。



あみ 

空中を飛んでいる虫や木に止まっている虫を捕ります。友達に話かけていると、軽いあみをもらえることがあります。
軽いあみは、●ボタンを押している間、あみを振り続けます。
✣ ボタンで向きも同時に変えられます。

たも 

水中や水面にいる虫を捕ります。
友達に話かけていると、長い竿のたもにしてもらえることがあります。
長い竿のたもは、虫の捕れる確率がアップします。

スコップ 

木の根元や草地を掘って虫を捕ります。

素手

草地や灌木等を探したり、木を蹴ったりして虫を捕ります。
友達に話かけていると、虫眼鏡をもらえることがあります。
虫眼鏡を使って探すと、虫の捕れる確率がアップします。

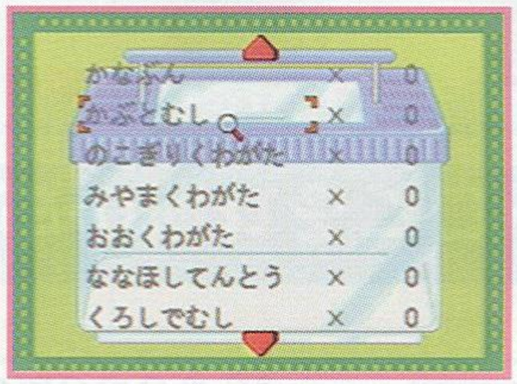
甘い蜜

山以外にいる女の子に話かけていると、甘い蜜を手に入れるヒントを教えてくれます。
木に蜜を塗って、しばらくしたら木を覗きます。
虫のたくさん捕れる確率が高い道具です。3回まで蜜を塗ることができます。

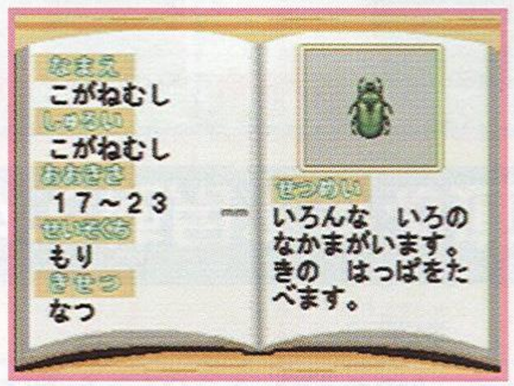
四つ手網

池以外にいる男の子に話かけていると、四つ手網を手に入れるヒントを教えてくれます。
池の中に仕掛けて、しばらくたったら引き上げます。
虫のたくさん捕れる確率が高い道具です。

虫かご＆昆虫図鑑の操作方法 ⑨



60種類の昆虫の一覧が表示されます。
で画面の を動かし、調べたい昆虫の上で を押すと、昆虫の情報を見ることができます。
ボタンで、すべての昆虫を確認できます。



ボタンを押すと、次の昆虫の情報を見ることができます。捕まえていない昆虫の写真はシルエットです。ボタンで昆虫の一覧画面に戻ります。
※昆虫の説明文中にある（×こんちゅう）は、その虫が昆虫でないことを表しています。

チェックポイント

○近くに行くと昆虫が表示されます。セミや甲虫の仲間は、近くに行くと表示されることがあります。しっかり見ながら探しましょう。

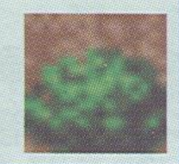


○話を聞いてみよう！

マップ上にいる友達に話を聞いてみよう。昆虫を捕る道具や昆虫採集の情報を教えてくれるよ。



昆虫の捕れるブロック＆そのブロックで使用できる道具

広葉樹	針葉樹	空中	草地(低)	草地(中)	草地(高)	灌木
						
・あみ ・スコップ ・素手 ・甘い蜜	・あみ	・あみ	・素手 ・スコップ	・素手 ・スコップ	・素手 ・スコップ	・素手
茂み	**小石**	**牧草地**	**洞窟**	**水面**	**水面(草)**	**水面(枝)**
						
・素手	・素手	・素手 ・スコップ	・素手 ・スコップ	・たも ・四つ手あみ	・たも ・四つ手あみ	・たも ・四つ手あみ

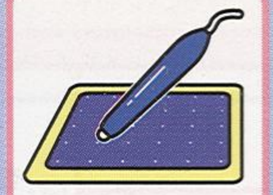
比較的に捕るのが難しい昆虫の探し方

捕りたい昆虫	地域	ブロック	使用する道具
うらぎんひょうもん	山	空中	あみ
	草原	空中	あみ
むかしとんぼ	山	空中	あみ
おおくわがた	山	広葉樹	スコップ 甘い蜜
	森	広葉樹	スコップ 甘い蜜
おおすずめばち	山	空中	あみ
		広葉樹	甘い蜜
	森	空中	あみ
		広葉樹	甘い蜜
たがめ	池	水面（草）	たも 四つ手あみ
		水面（枝）	たも 四つ手あみ
へびとんぼ	池	空中	あみ
みやまくわがた	山	広葉樹	あみ 素手 スコップ 甘い蜜
	森	広葉樹	あみ 素手 スコップ 甘い蜜
えぞぜみ	山	針葉樹	あみ
		広葉樹	あみ

捕りたい昆虫	地域	ブロック	使用する道具
はんみょう	森	灌木	素手
		茂み	素手
とびいろけあり	草原	牧草地	素手 スコップ
とびずむかで	山	洞窟	スコップ
あかたては	草原	空中	あみ
べにすずめ	草原	空中	あみ
おおむらさき	森	空中	あみ
		広葉樹	甘い蜜
やままゆが	森	空中	あみ
		広葉樹	甘い蜜
たまむし	森	広葉樹	素手 あみ
		灌木	素手
ななふし	森	灌木	素手
		茂み	素手
げんじぼたる	池	草地（高）	素手
むらさきとびげら	池	空中	あみ
くまぜみ	森	広葉樹	あみ
しろすじかみきり	山	広葉樹	あみ 素手
		灌木	素手
	森	広葉樹	あみ 素手
		灌木	素手

5 ページ 放課後（ほうかご）

番号（ばんごう）がついているところを✎でさわってみよう。

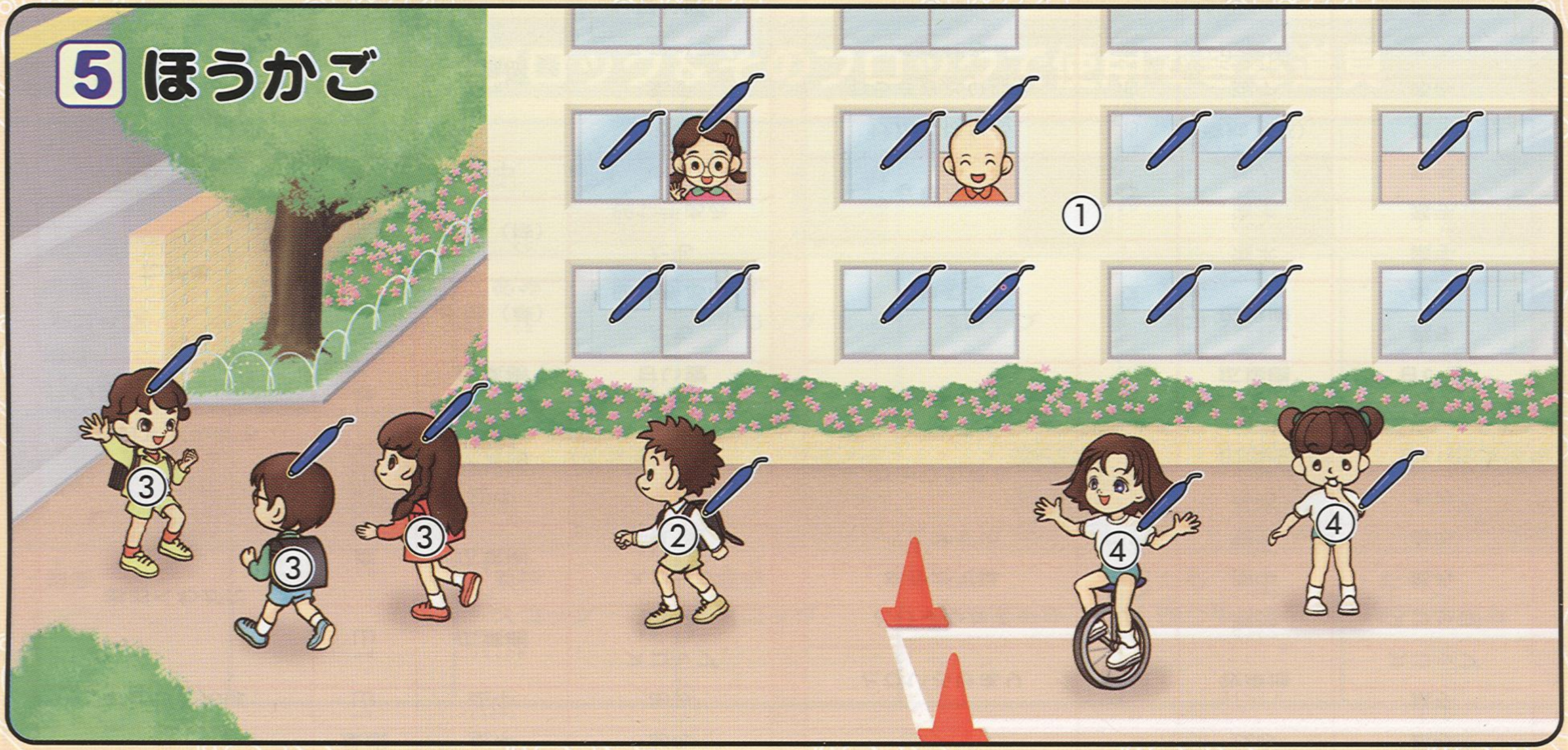


タブレットを使って遊ぼう！



絵本を触って遊ぼう！

5 ほうかご



✎で画面の☝を動かし、番号がついている絵に合わせて✎を押しても同じことが起こります。

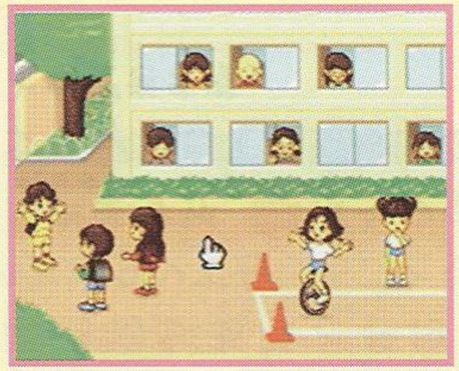
放課後です。

学校の授業が終わりました。今日は何をしようかな？　交通ルールは知っているかな？

◆お友達を見つけよう

① 記憶力イベント

・窓をさわると、窓が開いて生徒たちが全員顔を出します。



・窓が閉じたら友達のいた窓を🖊でさわっていきましょう。



・間違えると、隠れていた生徒が全員顔を出します。
全員を当てると、次回は隠れる人数が増えます。
（最高7人まで）

② 男の子が歩いて下校します。

◆ゲームを始めよう！

③ 交通ルール＆公共マナー

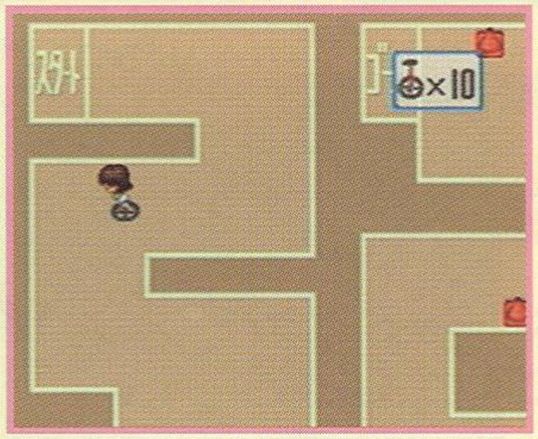
間違っていることをしている子を見つけましょう。
（31ページを参照してください。）

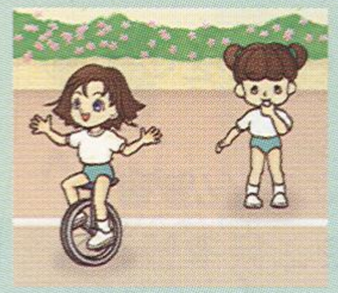




④ 一輪車アスレチックゲーム

一輪車で障害物を避けながらゴールを目指そう。
（30ページを参照してください。）

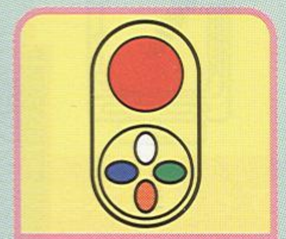




一輪車アスレチックゲーム

一輪車で障害物を避けながら、ゴールを目指そう。

ここを でさわってね!



ボタンを
使って遊ぼう!

1



ボタンを押すと一輪車をこぎだします。 ボタンで進む方向を指示します。白線を踏まないように方向を指示しましょう。

2



障害物があるときは、 ボタンで避けることもできますが、 ボタンでジャンプしても避けることができます。

3



白線を踏んだり、障害物にぶつかると、1点減点されて少し前の場所から再スタートになります。10点減点されると、ゲーム終了です。

4



ゴールに着くと、認定書がもらえます。コースの難易度と減点の回数で、何級になるか決まります。

チェックポイント

○ボタンは押しつづけなくて大丈夫!

一輪車は ボタンをずっと押していなくても進みます。方向を変えるときだけボタンを押すのが、うまくなるコツです。

○一輪車で止まりこぎをするには

○ あるいは ボタンを交互に押すと、止まりこぎをすることができます。スプリンクラーのように避けるタイミングが必要なときに使いましょう。

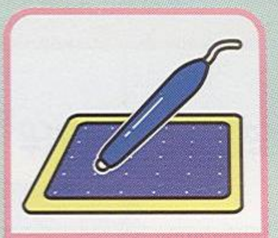


ここを✎でさわってね!

交通ルール＆公共マナー

間違ったことをしているお友達を注意しましょう。

知育 交通ルールや公共施設でのマナーを身につける。



タブレットを使って遊ぼう！

1



✎で画面の✕を動かして、間違ったことをしている子供に合わせて、✎を押します。

2



間違ったことをしていると、その子供に✕がついて、メッセージが表示されます。他に間違ったことをしている子供がいないか見つけてください。

3



道路で間違ったことをしている子供をすべて見つけると、次は公園での公共マナーです。同じように、間違ったことをしている子供を見つけてください。

4



交通ルールや公共施設のマナーを守りましょう。

チェックポイント

○道路での間違い

- 信号を守らない
- 自転車で2人乗りをしている
- 車道を歩いている
- 道路上で立っている
- 道路に飛び出す
- 手放しで自転車に乗っている

○公園での間違い

- 順番を守らない
- 池でつりをしている
- 花壇に入って遊ぶ
- 小さい子供をいじめる
- ぶらんこで立ちこぎをしている
- 登り棒の上で立っている　…等。

※自転車は、基本的に車道端の走行ですが、標識がある場合は、歩道の走行も可能です。

小学1年生で習う漢字一覧表

山 やま	川 かわ	草 くさ	竹 たけ	田 た	虫 むし	天 てん	気 き	空 そら	学 がく
校 こう	年 ねん	生 せい	一 いち	二 に	三 さん	四 よん	五 ご	六 ろく	七 なな
八 はち	九 きゅう	十 じゅう	百 ひゃく	千 せん	名 な	文 ぶん	字 じ	女 おんな	男 おとこ
子 こ	人 ひと	音 おと	本 ほん	夕 ゆう	月 つき	火 ひ	水 みず	木 き	金 きん
土 つち	日 ひ	犬 いぬ	町 まち	円 えん	糸 いと	車 くるま	青 あお	白 しろ	上 うえ
下 した	右 みぎ	口 くち	目 め	玉 たま	手 て	休 やす(む)	出 で(る)	入 にゅう	大 だい
小 しょう	早 はや(い)	正 ただ(しい)	赤 あか	先 せん	花 はな	見 み(る)	立 た(つ)	雨 あめ	左 ひだり
貝 かい	首 くび	石 いし	中 なか	足 あし	村 むら	林 はやし	森 もり	王 おう	耳 みみ

※上記の小学1年生で習う漢字は、平成11年9月現在のものです。漢字の読みは、本ソフトで習う読みのみを載せています。

前作「たのしい小学校探検1」の紹介

知育要素	そうごう
対象年齢	5才以上

学習内容

★登校前の支度を習慣づける。
★たしざん・ひきざんを学習する。
★色々なかたちの仲間を覚える。
★オルガンで曲を演奏する。
★食べ物の栄養を理解する。
その他、色々な学習があります。

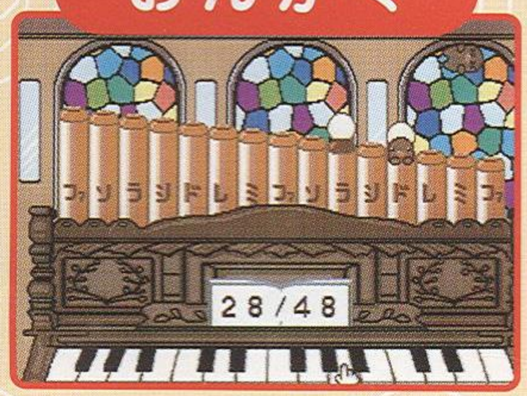


さんすう



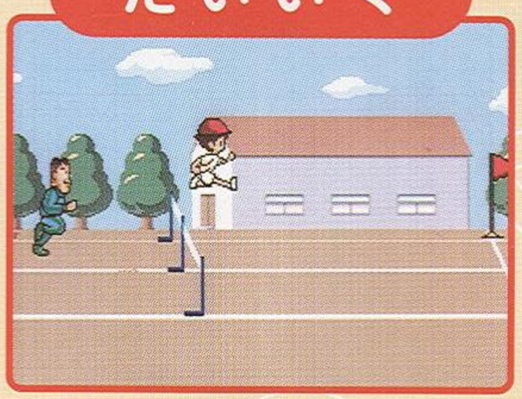
りんごを拾ったり、置いたりしながらたしざん、ひきざんを覚えよう！

おんがく



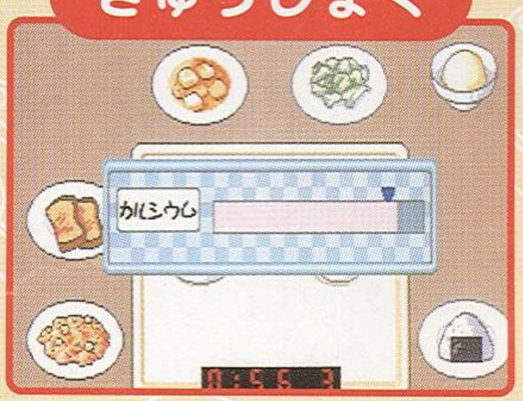
もぐらが顔を出すパイプの鍵盤を押して、曲を演奏しよう！

たいいく



先生とハードル競走をしよう！

きゅうしょく



食べ物にどんな栄養があるか好きな食べ物を選んで覚えよう！

キッズ コンピュータ ピコ

PICO ピコ

6000人の先生たちがつくった
たのしい小学校探検2

7

HPC-6078
9P2-0005A

株式会社 セガトイズ