キッズコミュニケーション

PICO

・ピコ・

vol.2

ECCジュニアのはじめてえいご

Patty Goes On A Picnic

パティちゃんのピクニック

取扱説明書

SEGA TOYS

©ECC JUNIOR 2002 ©SEGA TOYS 2002

ピコ専用絵本ソフト

ECCジュニアのはじめてえいご

Patty Goes On A Picnic



「楽しく遊びながら、学べる。」をコンセプトに

セガトイズの**ピコ**と**ECCジュニア**のスペシャルコラボレーション! ECC Junior PICO デビュー!

ピコって何?



ピコは楽しく遊びながら、さまざまなことが学べるキッズコンピューターです。

ピコは発売以来、3〜7歳のお子さまがいるご家庭を中心に本体290万台以上、ピコソフト970万本以上をリリース、たくさんの子どもたちやお母さんから愛されてきました。
お子さまが勉強を意識することなく、自然と学べるキッズコンピューター。それがピコです。大好きなキャラクターたちが先生になって、いっしょにゲームなどで遊びながら、いろいろなことが学べます。
ピコで学ぶことの楽しさやおもしろさを体験すれば、自然と勉強も好きになります。
ぜひ、お子さまの情操教育にピコをお役立てください。

小さなお子さまもひとりで遊べるかんたん操作。

絵本をめくってテレビの画像を変えたり、ボタンを押して知育ゲームで遊んだり、ペンを使って絵や文字をかいたりと、操作もかんたん。小さなお子さまでも、ひとりで遊ぶことができるので安心です。また、ソフトタイトル数も現在250タイトルを超え、その中の半数以上は、男の子も女の子も大好きな人気のキャラクター（ドラえもん・アンパンマン・ハローキティ・ディズニーなど）がナビゲーター役となって登場し、お子さまがすんなりと勉強に打ち解けられるような工夫が施されています。

豊富な知育テーマの絵本ソフト!

ピコソフトには、ひらがな、数字、アルファベット、パソコン、お絵かき、お手伝い、交通ルール、入園入学体験など、3〜7歳までに身につけたい知育テーマの絵本ソフトがたくさん用意されています。小学館・学研・講談社・くもん（敬称略）といった幼児教育のプロフェッショナルに作成・監修していただいたソフトも多数ご用意。

ECCジュニアって?

ECCジュニアは児童英語教育のパイオニアです。

ECCジュニアは創立41周年を迎えるECC外語学院を母体とした全国ネットの教室です。1980年の創立以来、地域の皆さまから親しまれ、信頼をいただいて、たゆまぬ努力を続けています。

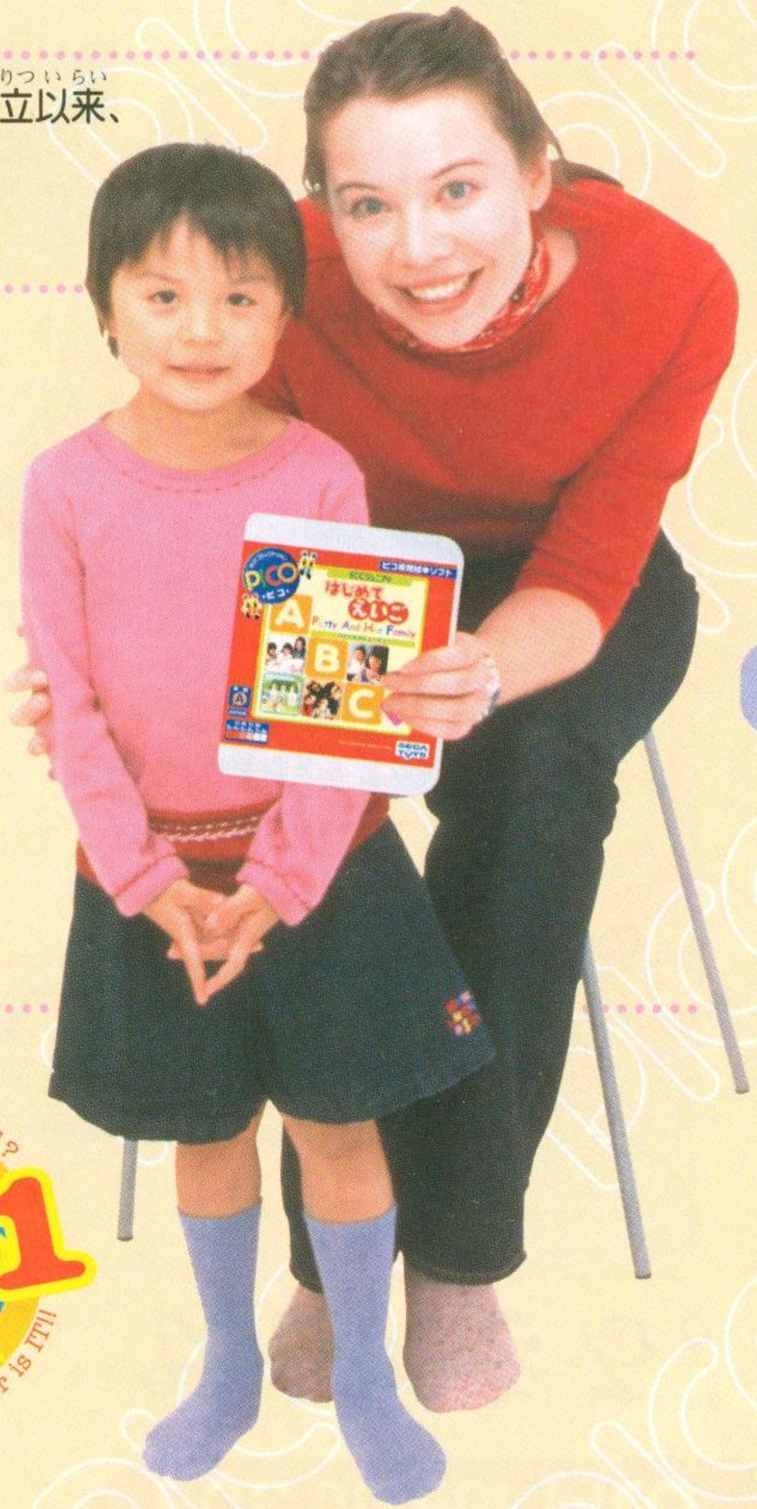
ECCジュニアはNO.1主義!

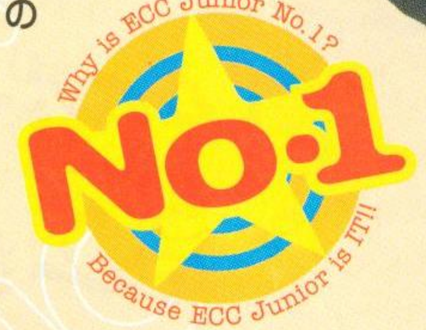
その6つのポイントは…

1. 信頼をベースにした全国10,300の教室数、そして生徒数22万1,000人。
2. 児童英語教育のパイオニアとしての伝統と実績。
3. 熱意とやさしさを持った優秀な講師。ECCジュニアの先生は、一人ひとりが「すごくまじめ、だけど楽しい」というECCのイメージそのままです。
4. 他のどこにもない、オリジナル教材。日本の子どもたちが学びやすい、選び抜かれた自信作です。
5. レッスンの楽しさ。しっかりとしたレッスンプランと先生の工夫で、「楽しくってたまらない、しかも確かな力が身につくレッスン」を行っています。
6. 教室への通いやすさ。ECCジュニアの教室は、あなたの自宅のすぐ近く。先生が一人ひとりの成長を地域でじっくり見守り、確実に力を伸ばしていきます。

レッスンが楽しい!

ECCジュニアのレッスンは少人数制。もちろん、主役は生徒たちです。幼児・児童英語教育のスペシャリストである講師が、親身な指導で「一人ひとりの力を最大限に」引き出します。
生徒たちは生き生きと毎回のレッスンに通ってきて、無理なく、楽しみながら「ホンモノの英語力」をしっかりと身につけています。





ECCジュニアだから、期待できる。安心できる。

ECCジュニアの楽しさをPICOソフトで**完全パッケージング！**

「ECCジュニアのはじめてえいご」シリーズ全6巻で登場。



※写真は開発中のパッケージです。
実際の商品とは多少異なる場合があります。

コミュニカティヴな英語へ、はじめの一歩！

完全ネイティヴな英語音声（英語圏外国人による音声収録）のPICOソフトです。「ECCジュニアのはじめてえいご」シリーズは、英語がまったく初めてのお子様でも、英語を習っているお子様でも、楽しく遊んでいるうちに英語学習できるソフトです。ピコならではのインタラクティブ性で、お子様達のペースにあった学習ができます。英語が苦手というご家族にも、日本語訳が載っている取扱説明書がついていますので、お子様に質問された時も安心です。
是非、コミュニカティヴな英語へはじめの一歩としてお役立てください。





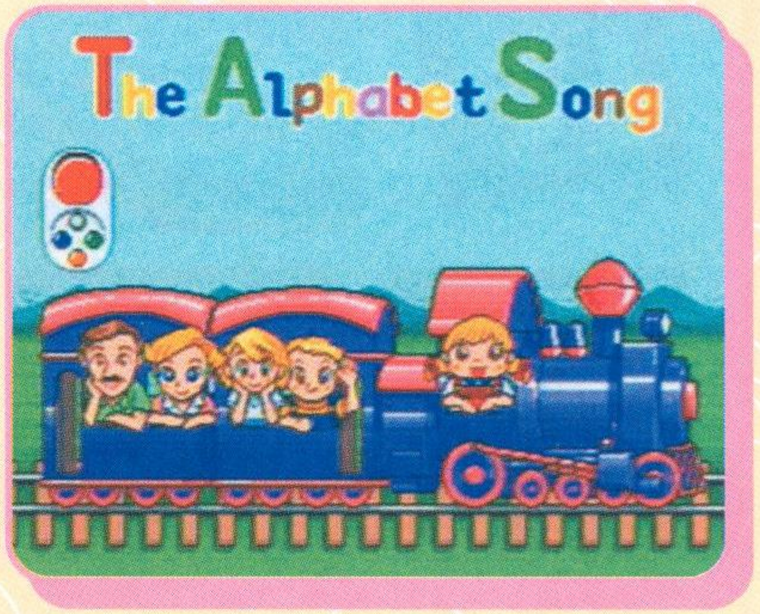
※写真はECCジュニア教室の様子です。

かわいいキャラクターと遊んで、楽しく学ぶ!!

ECCジュニア教室の教材にも登場するパティちゃんを主人公にしたストーリーと、絵本最終ページには各巻ごとに違うキャラクターが登場するピコソフトです。内容はお子様の身近な出来事を中心にすべて英語での展開となっています。可愛いキャラクターの動作や、グラフィックで、英語が初めてのお子様でも理解し学んでいただけます。家の中での会話や物の名前、食べ物、動物、色など、ソフト毎にテーマを設け、楽しい内容でお子様を自然に英語の世界へ惹き込みます。ピコならではのイベントやゲームで、英会話や英単語を楽しく学んでください。



ECCジュニアピコソフト全6巻にはECCジュニアが3〜5歳を対象に運営している英語教室で学ぶ単語が入っています。
ECCジュニアピコでは、まず初期画面やイベントで英語を紹介しています。そして、そこで覚えた英語を使ってゲームをするようになっています。お子様が英語の理解面でなかなかゲームが出来ずに困っているようであれば、初期画面やイベントでもう一度英語を確認するようアドバイスをしてあげてください。お子様がゲームのやり方がわからないようであれば、ことばで説明するよりも実際にやり方をみせてあげてください。



※写真は開発中の画面です。
実際の商品とは多少異なる場合があります。

ECCジュニアのはじめてえいご ソフト内容のご紹介

vol.1

Patty And Her Family

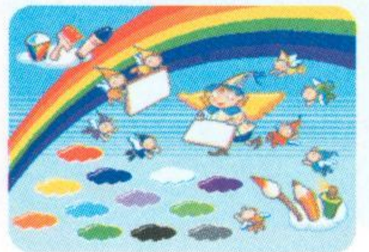
テーマ：**パティちゃんファミリー**

パティの1日です。パティや家族の自己紹介から始まり、パパやママのお手伝いをしながら家具や台所、洋服の名称などを学べます。











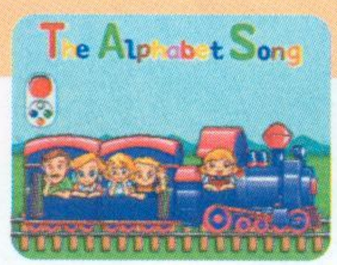
vol.2

Patty Goes On A Picnic

テーマ：**パティちゃんのピクニック**

パティが家族と一緒にピクニックに行きます。お店や乗物、公園内の遊具の名称などを学べます。









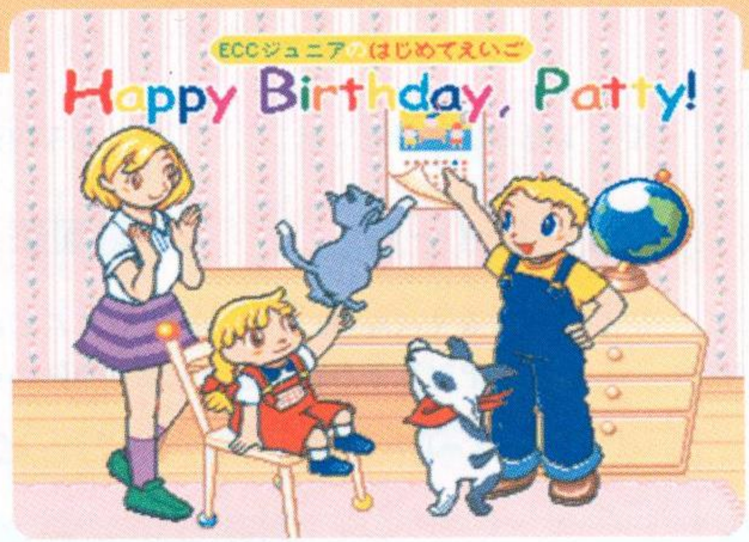


vol.3

Happy Birthday, Patty!

テーマ：**パティちゃんのお誕生日**

パティの誕生日です。スーパーで買い物して準備をし、パーティーを開きます。電話でお友達を招待します。









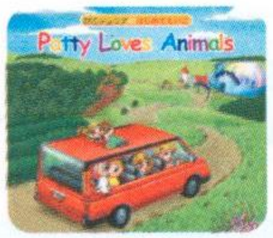


vol.4

Patty Loves Animals

テーマ：**動物大好きパティちゃん**

パティは家族とサファリパーク、水族館、牧場へと遊びに行きます。





vol.5

Merry Christmas, Patty!

テーマ：**パティちゃんのクリスマス**

サンタクロースがやってきて、楽しいクリスマスです。





vol.6

Patty Goes To The Amusement Park

テーマ：**パティちゃん遊園地へ行く**

パティが遊園地に行きます。遊園地にある乗り物の名称などを学べます。





※Vol.4～6の内容については予告なく変更する場合があります。予め御了承ください。
※写真は開発中の画面やパッケージです。実際の商品とは多少異なる場合があります。

「ECCジュニアのはじめてえいご」の内容

	各巻タイトル	1ページ	2ページ	3ページ	4ページ
Vol.1	Patty And Her Family パティちゃんファミリー	リビングルーム 家具の名前を覚えよう パパのお手伝いをしよう	キッチン 台所用品の名前を覚えよう ママのお手伝いをしよう	子供部屋 家具、洋服の名前を覚えよう ポーラ、ケビンと遊ぼう	お絵かき キャプテンレインボー画伯とお絵かきしよう 文具、色を覚えよう
Vol.2	Patty Goes On A Picnic パティちゃんのピクニック	街中 建物、乗り物の名前を覚えよう ABCソングを歌おう	ピクニック フリスビーをしよう バーベキューを焼こう	公園 遊具の名前を覚えよう 昆虫の名前を覚えよう	お絵かき ピーター&サムとお絵かきしよう 反対語を覚えよう
Vol.3	Happy Birthday, Patty! パティちゃんのお誕生日	マーケット 食品の名前を覚えよう ショッピングをしよう	お誕生日会の準備 ケーキの飾りつけをしよう 電話をしよう	お誕生日会 食べ物を覚えよう プレゼントを開けてみよう	クラフト 3匹の子豚たちとクラフトをしよう 手芸・ジオラマ・工作をしよう
Vol.4	Patty Loves Animals 動物大好きパティちゃん	サファリパーク 動物の名前を覚えよう	水族館 水生物の名前を覚えよう	牧場 牧場にいる動物の名前を覚えよう	クラフト 木工芸をしよう
Vol.5	Merry Christmas, Patty! パティちゃんのクリスマス	クリスマスの準備 おもちゃの名前を覚えよう クリスマスソングを歌おう	サンタクロースがやってきた！ 動作を覚えよう プレゼントをもらおう	バイバイ！サンタクロース 上下を覚えよう 左右を覚えよう	クリスマスグッズ クリスマスツリーを飾ろう グリーティングカードを作ろう
Vol.6	Patty Goes To The Amusement Park パティちゃん遊園地へ行く	遊園地 遊具の名前を覚えよう	フードコート 食べ物の名前を覚えよう	パレード パレードに参加しよう	音楽 楽器の名前を覚えよう

※Vol.4～6の内容については予告なく変更する場合があります。予め御了承ください。

キャラクター紹介

Patty（パティ）　主人公

活発な女の子。
6歳。



Paula（ポーラ）

パティのお姉さん。
13歳。



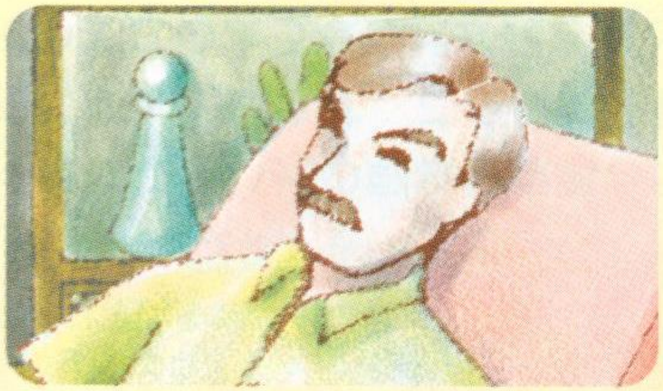
Kevin（ケビン）

パティのお兄さん。
8歳。



Steve（スティーブ）

パティのパパ。
38歳。



Margaret（マーガレット）

パティのママ。
35歳。



Mittens（ミトン）



Max（マックス）



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、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。

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、目が疲れることがあります。ご注意ください。

使用上の注意

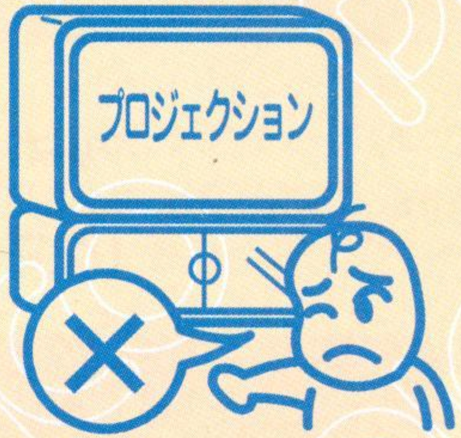
●電源OFFをまず確認！

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。



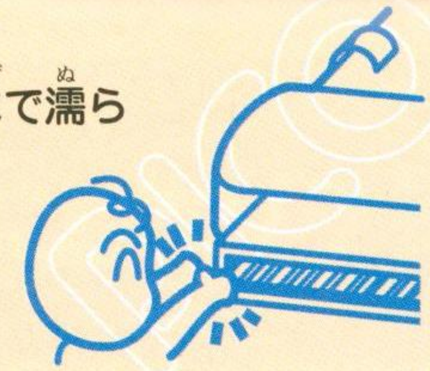
●プロジェクションテレビには接続しない！

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。



●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** 〒111-0052 東京都台東区柳橋1-4-4 ヨシナガビル

■商品に関するお問合せ先
（株）セガトイズ　お客様相談センター 〒111-0052 東京都台東区柳橋1-3-11 東和ビル
ナビダイヤル：0570-057-080　電話受付時間：月～金（除く祝日）10：00～17：00
※ダイヤル通話料がかかります。※携帯電話及びPHSからはご利用いただけません。一般の電話をご利用ください。

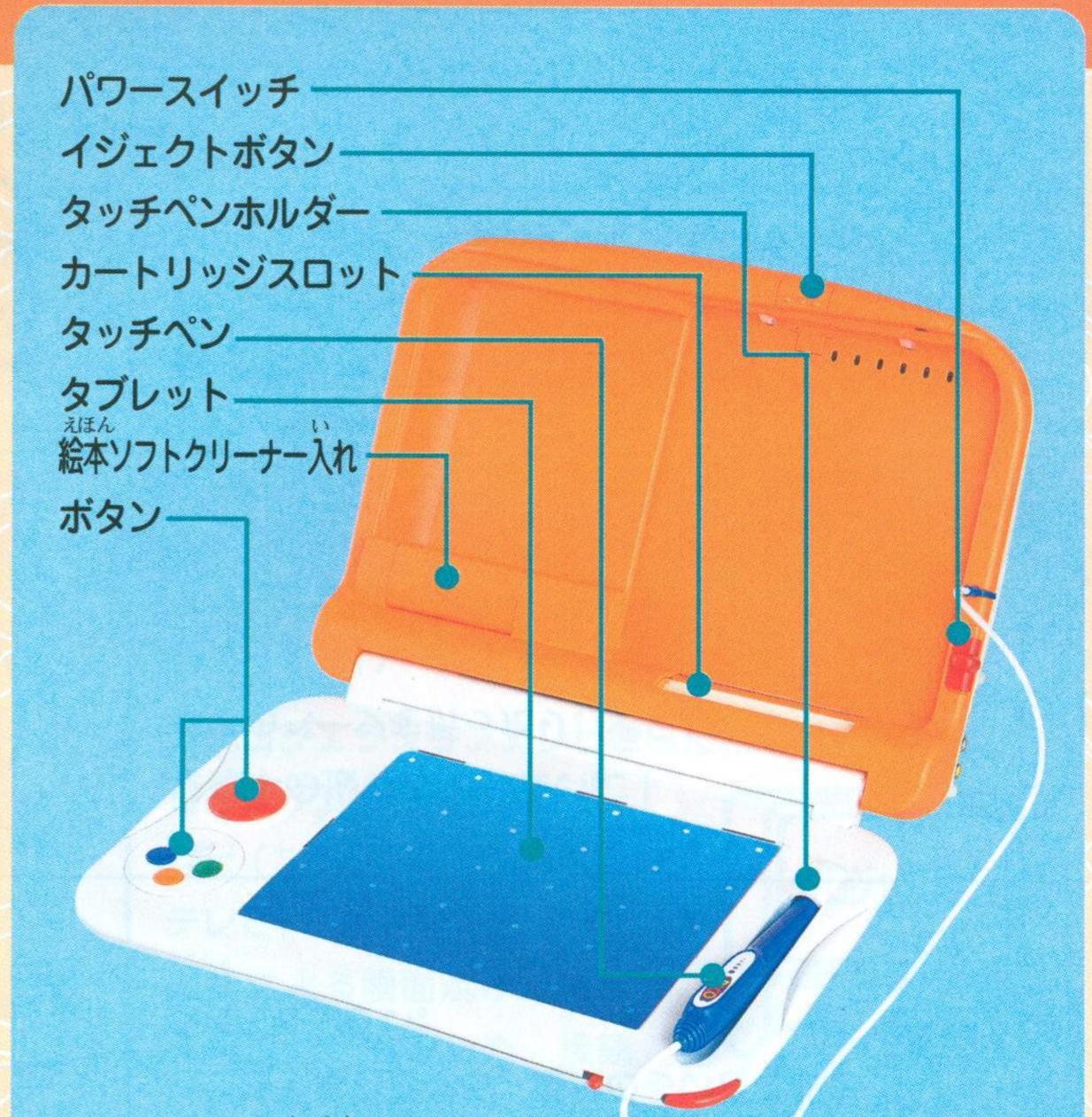
■故障・修理の際の発送先
（株）セガトイズ　お客様サービスセンター
〒285-0802 千葉県佐倉市大作1-3-4
TEL：043-498-2610
ホームページアドレス：http://www.segatoys.co.jp

各部の名称

このたびはピコ専用絵本ソフト「ECCジュニアのはじめてえいご Patty Goes On A Picnic（パティちゃんのピクニック）」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、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、この取扱説明書をあわせてご覧ください。

ピコ本体によってボタンの色、形状が異なる場合があります。

注）本製品は日本国内専用です。



※この写真はキッズコミュニケーションピコ（HPC-0009）です。

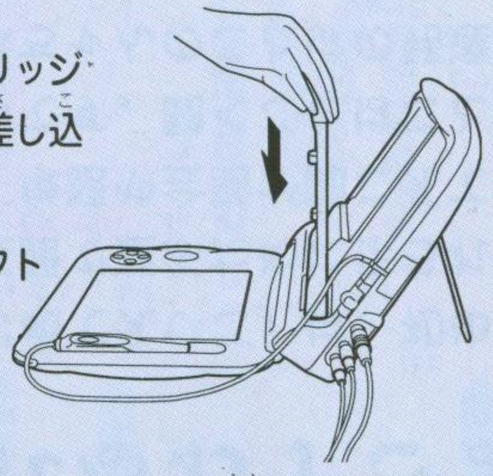
始める前にピコに絵本ソフトを正しくセットしてください。

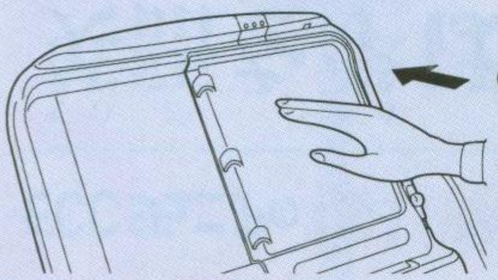
1 カートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。

●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。



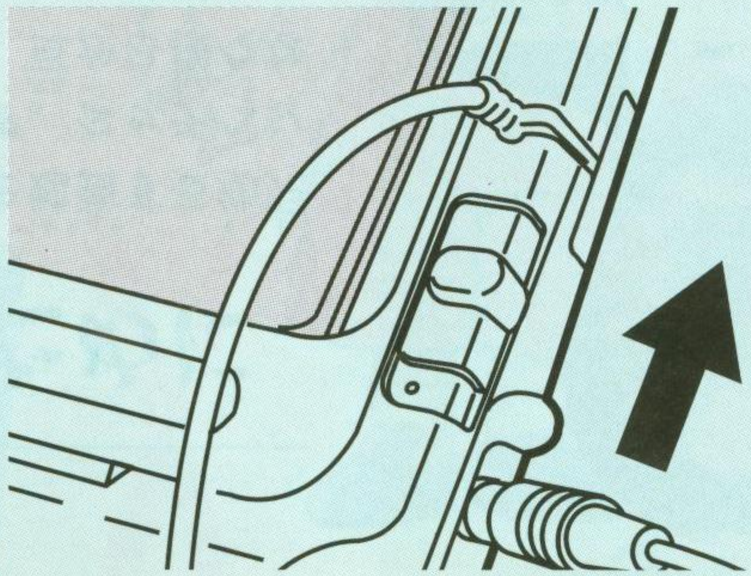


●「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押してください。

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ミュニケーションピコ（HPC-0009）を例にしています。それ以外のピコはパワースイッチの位置が異なります。〉



英語を学ばれるお子さまのために

『ECCジュニアのはじめてえいご』は、初めて英語を勉強する幼児のみなさんが、楽しく英語で遊ぶために作られています。タッチペンで色々クリックすると、単語や会話が聞こえてきます。耳から様々な英語をインプットするのです。聞くことはことばのスキルの基礎となるものです。それは、赤ちゃんのことばの発達を考えればすぐにわかります。たくさん聞くことが、ことばの習得を可能にする唯一の方法です。

ピコで遊んでいっぱい英語を聞いたら、お子さまの日常生活で英語を使ってみるのがいいでしょう。コップに水を注いでいくと、やがて水があふれるように、英語が口をついて出てくるには、時間が必要です。ですから、無理に話すことを求めないようにしてください。

アルファベットやスペリングを読んだり書いたりという文字の学習は、あせらないようにしましょう。聞いたり、話したりすることに十分慣れてから、お子さまの興味に応じて考えていけば十分です。

ピコでいっぱい遊んで、英語が大好きなこどもたちがどんどん増えることを願っています。



ECCジュニア
教育研究所　所長
北川　隆史



ECCジュニア
教育研究所
エデュテイメント プランナー
平　奈美子

A B C D E F G H I

J K L M N O P Q R

S T U V W X Y Z





ECCジュニアのはじめてえいご

Patty Goes On A Picnic

パティちゃんのピクニック

★がついたものに🖊でさわることができます。

※約60秒間未入力の場合は“Click on the book.”（絵本を押してね）と音声がでます。

★1 Patty Goes On A Picnic（パティちゃんのピクニック）

★2 Hi. I'm Patty.（ハイ、私はパティよ。）
How are you?（ごきげんいかが？）

★3 Hello.（こんにちは。）
I'm Steve.（私はスティーブだよ。）

★4 Hello.（こんにちは。）
I'm Margaret.（私はマーガレットよ。）
Let's go to the park.（さぁ公園に行きましょう。）

★5 Hi. I'm Kevin.（ハイ、僕はケビンだよ。）

★6 Hi. I'm Paula.（ハイ、私はポーラよ。）
Let's go on a picnic.（ピクニックに行きましょう。）

★7 curtain（カーテン）

★8 lamp（ランプ）

★9 end table（サイドテーブル）

★10 window（窓）

★11 coffee table（応接用テーブル）

★12 Meow.（ニャー。）

★13 plant（観葉植物）

★14 telephone（電話）

★15 Woof-woof.（ワンワン。）

もくじ



1ページ　Taking the Train（列車に乗ろう）…… 17
- ●Find the Correct Shop（正しいお店を探してね!）…… 19
- ●Let's Sing the Alphabet Song!（アルファベットソングを一緒に歌おう！）…… 21
- ●Visit the Stations in Order（アルファベット順に駅を進んで行こう）…… 23

2ページ　Having a Picnic（ピクニックしよう）…… 25
- ●Let's Play Frisbee!（フリスビーをやろう！）…… 27
- ●Let's Start Cooking!（料理をしよう！）…… 29
- ●Let's Go on the Boat!（ボートに乗りましょう！）…… 31

3ページ　Playing in the Park（公園で遊ぼう）…… 35
- ●Let's Play in the Park!（公園で遊ぼう！）…… 37
- ●Let's Go Catch Insects!（昆虫採集をしよう！）…… 39
- ●Let's Go Fishing!（魚釣りをしよう！）…… 41

4ページ　Art with Peter & Sam
（サムとピーターと一緒にアート）…… 43
- ●Let's Clean It!（汚れを落としてみよう！）…… 47
- ●What's This?（これは何？）…… 49
- ●Let's Draw!（お絵描きをしよう！）…… 53



Taking the Train

列車に乗ろう

☆ を🖊でさわるとゲームやイベントが始まります。

★ がついたものに🖊でさわることができます。

クリックポイントの英文と和訳

1 Taking the Train
（列車に乗ろう。）

2 This is my town.
（ここは私の町よ。）
Where is the park?
（公園はどこかな？）

3 Be careful of the cars.
（車に気をつけてね。）

4 There's a train.
（列車よ。）

5 We have to cross at the lights.
（信号を渡らないとダメよ。）

6 Look at all the cars.
（いろんな車が走ってるね。）

7 trees
（木）

8 car
（車）

9 stationery shop
（文房具屋）
※詳細は本紙 P19

10 train
（列車）
※詳細は本紙 P21

11 fountain
（噴水）

12 police car
（パトカー）

13 taxi
（タクシー）

14 traffic lights
（信号機）

15 road
（道路）

16 clothing store
（衣料品店）
※詳細は本紙 P19

17 ambulance
（救急車）

18 market
（食品店）
※詳細は本紙 P19

19 station
（駅）
※詳細は本紙 P23

20 bus stop
（バス停）

21 fire engine
（消防自動車）

22 power shovel
（パワーショベル）

23 dump truck
（ダンプカー）

24 bus
（バス）



Find the Correct Shop

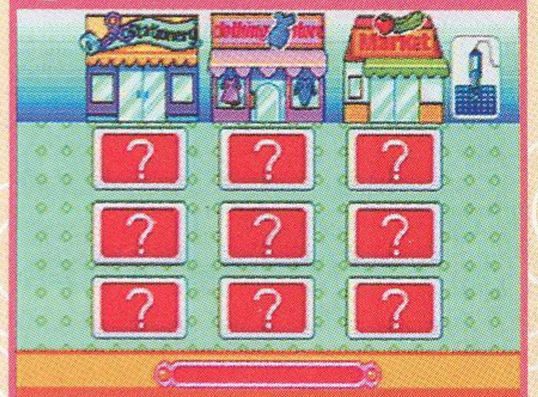
正しいお店を探してね！

絵本の店をでさわると始まります。



品物をお店に届けてあげましょう。
カードに描かれた品物を売っているお店を探して届けるゲームです。

1



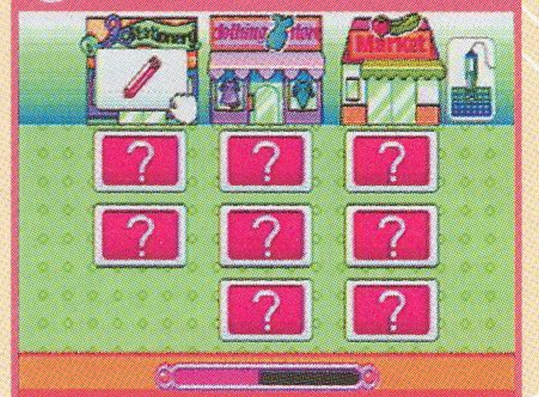
“Click the pen on the tablet.”
（タブレットをペンで押してね。）
でタブレットの上を押すとゲームがスタートします。

2



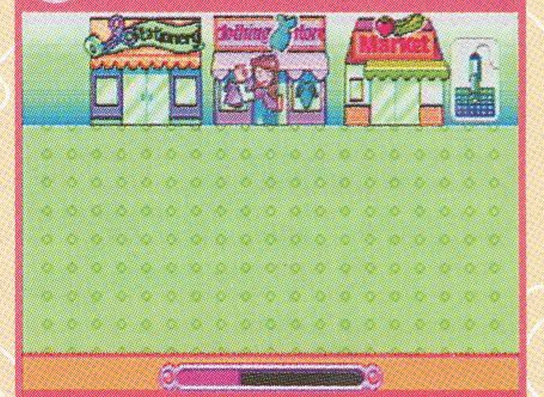
タブレットの上でを動かすと画面のが動きます。
各お店までを移動させを押すとお店の名前を教えてくれます。
画面内に並んだカードの中から好きなカードまでを移動させを押しましょう。
カードの表が見えるようになり、に持つことができます。

3



カードに描かれた品物の名前を教えてくれます。
例：pencil（えんぴつ）
描かれた品物を売っているお店までカードを運んでを押しましょう。
運ばれたカードが正しい場合は“Thank you.”（ありがとう。）
間違っていた場合は“Try again.”（もう一度挑戦してね。）と言います。

4



②③を繰り返してすべてのカードをお店に運びましょう。
制限時間内に全部運べたらゲームは成功です。

Find the Correct Shop に登場するアイテムの英文と和訳



carrots
（ニンジン）



onions
（タマネギ）



potatoes
（ジャガイモ）



cucumbers
（キュウリ）



tomatoes
（トマト）



pencil
（えんぴつ）



glue
（糊）



notebook
（ノート）



eraser
（消しゴム）



scissors
（ハサミ）



T-shirt
（Tシャツ）



pants
（ズボン）



skirt
（スカート）



sweater
（セーター）

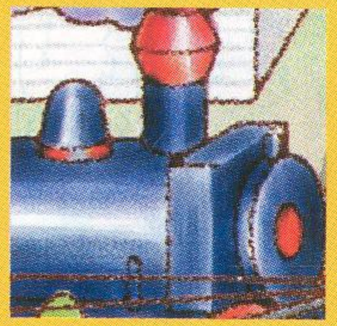


shoes
（クツ）

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



カードをクリックするとそのカードに描かれたアイテムが見え、パティが英語でそのアイテムを言ってくれるので、そのアイテムを売っているお店に届けます。clothingは、衣類だけでなく帽子、靴など身につける物もさします。marketは食料品のお店です。stationeryは「文房具」にあたる言葉です。このゲームはVol.1で学習した内容を復習できるようにしています。お子様がこのゲームに出てくる英語を覚えていたら誉めてあげてください。



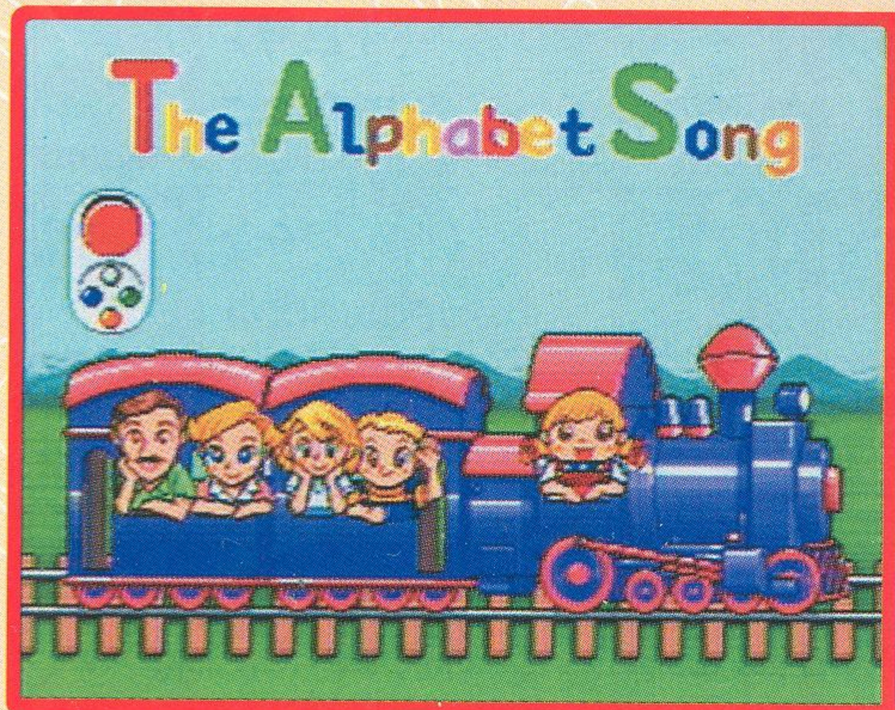
Let's Sing the Alphabet Song!

アルファベットソングを一緒に歌おう！

絵本の列車を🖊でさわると始まります。



ＡＢＣソングを歌いましょう。



“Push the button.”（ボタンを押してね。）

●ボタンを押すと、“Let's Sing the Alphabet Song!”（アルファベットソングを一緒に歌おう！）と言って始まります。

歌に合わせて、列車から出る煙の中にアルファベットが表示されます。

歌いながら、アルファベットを覚えましょう。

アルファベット表 大文字　全26文字

A	B	C	D	E	F	G	H	I

J K L M N O P Q R

S T U V W X Y Z

ABCソング歌詞と日本語訳

A, B, C, D, E, F, G,
H, I, J, K, L, M, N,
O, P, Q, R, S, T, U,
V, W, X, Y, Z
I can sing my ABCs.
Next time won't you sing with me?

A, B, C, D, E, F, G,
H, I, J, K, L, M, N,
O, P, Q, R, S, T, U,
V, W, X, Y, Z
アルファベットが歌えるよ。
今度は一緒に歌ってね。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



歌は何度も聞いて楽しんでいるうちに、自然に口ずさむようになります。お子様は聞こえる通りに歌うでしょうから、正確ではない発音をすることもよくありますが、全く気にする必要はありません。さらに何度も聞いているうちに、いつのまにか正確な発音になっていきます。



Visit the Stations in Order

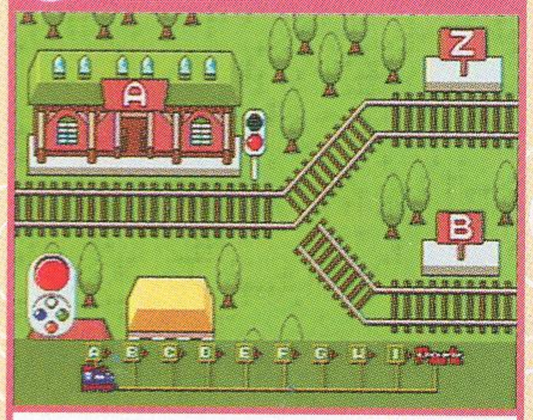
アルファベット順に駅を進んで行こう

絵本の駅をでさわると始まります。



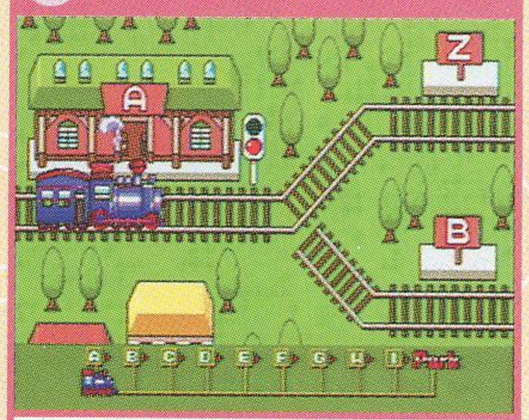
列車に乗って公園に行きましょう。
アルファベット順に駅を通って終点の駅まで向かうゲームです。

1



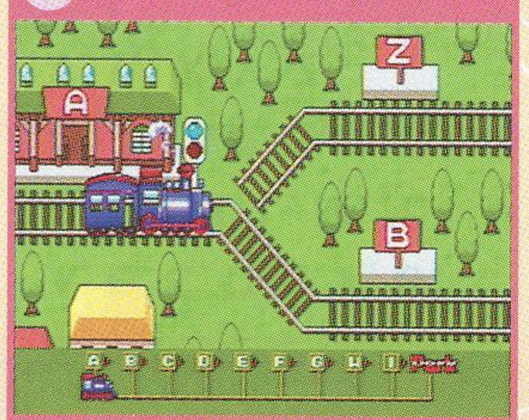
“Visit the stations in order.”
（順番に駅を進んで行こう。）
“Push the button.”
（ボタンを押してね。）
●ボタンを押すとゲームがスタートします。

2



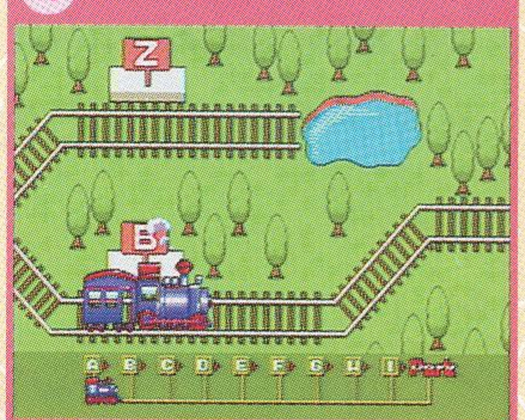
列車が登場して、車掌が始発駅の名前を言います。
例：“A”
※始発駅の駅名はランダムに変化します。
“All aboard.”
（出発進行！）と言って切り替えポイントまで自動で進みます。

3



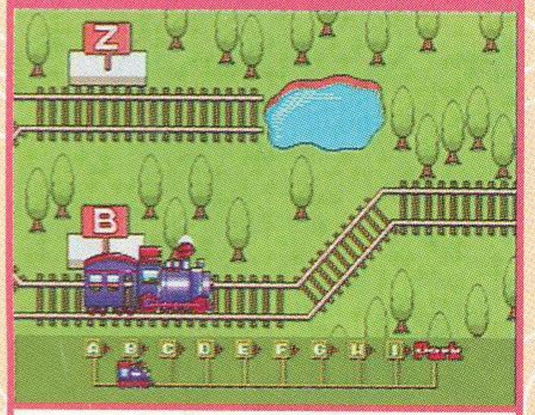
切り替えポイントまで進むと、次に向かう駅の名前を言います。
例：“B”
※進んで行く駅はアルファベット順になっています。
○●ボタンでレールを切り替え進む方向を選びます。
正しいと思う方向が決定したら●ボタンを押しましょう。

4



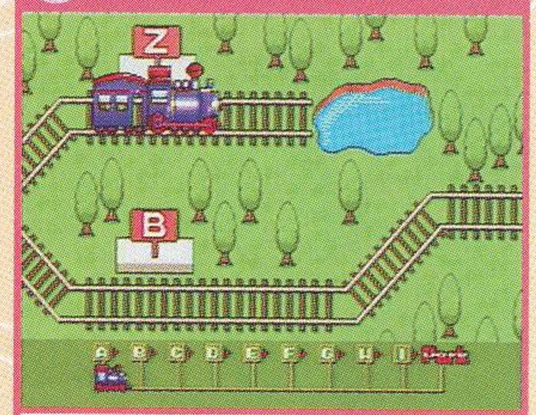
信号が青になり列車が進みます。

5



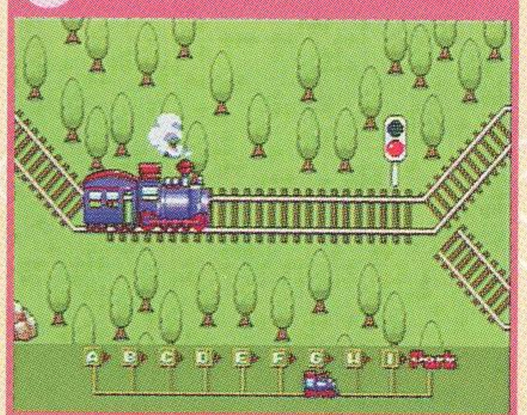
選んだ方向が正しい場合は次の駅に到着し、駅の名前を言います。
例：“B”
再び、“All aboard.”（出発進行！）と言って切り替えポイントまで自動で進みます。

6



選んだ方向が間違っていた場合は到着した駅の名前を言いますが、その先のレールが行き止まりの為、ゲーム終了となります。

7



③④⑤を繰り返して、ゴールを目指しましょう。
切り替えポイントでの音声と、画面下に表示されているガイドをヒントに正しい順番に進んでください。

8



最後まで正しく進むと、終点駅に到着します。
“Last stop. Blue Pond Park.”
（終点。ブルーポンドパーク！）

ナミコ先生のワンポイントアドバイス

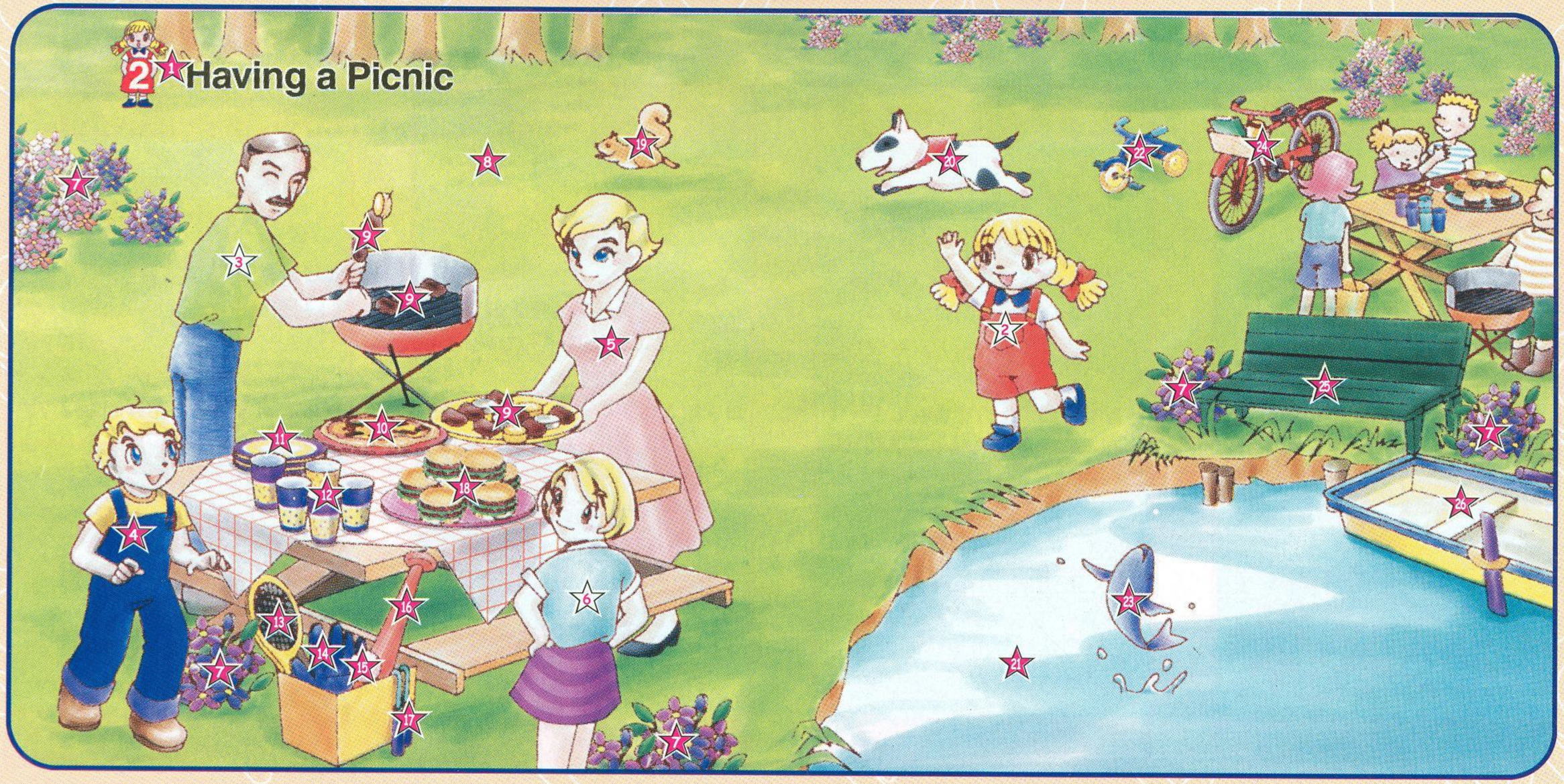


アルファベットに親しむゲームです。信号の手前でいったん停車し、次の駅の名前（アルファベット）を聞いて、正しい方向のレールにポイントを切り替えます。
“All aboard.” は、全員乗車という意味で、車掌さんが「出発進行!」と言うときの表現です。

Having a Picnic
ピクニックしよう

☆ を✏でさわるとゲームやイベントが始(はじ)まります。

★ がついたものに✏でさわることができます。



クリックポイントの英文と和訳

1 Having a Picnic
（ピクニックしよう）

2 Max! Let's play frisbee.
（マックス! フリスビーをしようよ。）
※詳細は本紙 P27

3 Let's start cooking.
（お料理を始めましょう。）
※詳細は本紙 P29

4 This is fun!
（楽しいな。）
Yeah!
（わ〜い）

5 Time to cook.
（お料理の時間よ。）

6 Let's go on the boat.
（ボートに乗りましょう。）
OK.
（オーケー！）
※詳細は本紙 P31

7 flowers
（花）

8 grass
（草地）

9 kebab
（バーベキュー）

10 pizza
（ピザ）

11 paper plate
（紙皿）

12 paper cup
（紙コップ）

13 racket
（ラケット）

14 glove
（グローブ）

15 ball
（ボール）

16 bat
（バット）

17 jump rope
（なわとび）

18 hamburger
（ハンバーガー）

19 squirrel
（リス）

20 Woof-woof.
（ワンワン）
Max!
（マックス！）

21 pond
（池）

22 tricycle
（三輪車）

23 fish
（魚）

24 bicycle
（自転車）

25 bench
（ベンチ）

26 boat
（ボート）



Let's Play Frisbee!

フリスビーをやろう！

絵本のパティを🪶でさわると始まります。



マックスと一緒にフリスビーで遊びましょう。
マックスがフリスビーをキャッチするゲームです。

1



“Push the button.”
（ボタンを押してね。）
●ボタンを押すとゲームがスタートします。

2



パティがマックスに指示をだします。
“Max!”（マックス！）
“Stay.”（待て。）
“Bow-wow.”（ワンワン。）
“Go.”（行け。）

3



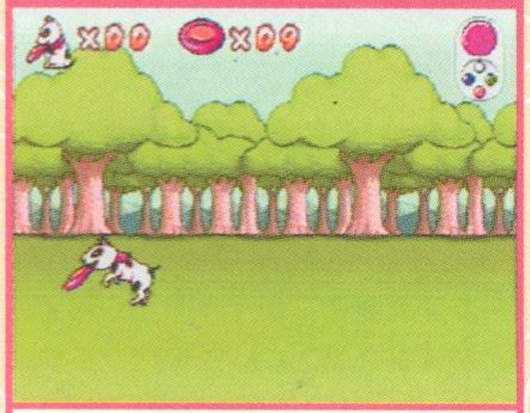
パティの指示でマックスがフリスビー目掛けて走ります。

4



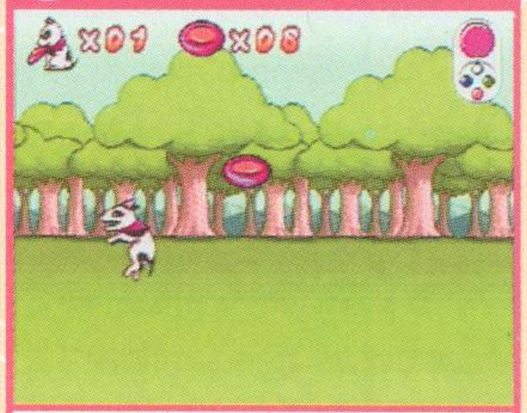
パティの
“Jump.”（ジャンプ！）
と言う指示があったらすぐに●ボタンを押しましょう。

5



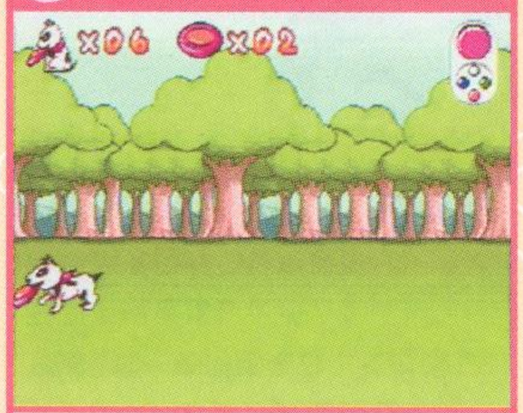
●ボタンを押すタイミングが合った場合は、マックスがフリスビーをキャッチできます。
キャッチするとパティが
“Nice catch!”
（ナイスキャッチ！）
と誉めてくれ、の数字が1つ増えます。

6



●ボタンを押すタイミングが合わなかった場合は、フリスビーをキャッチできません。

7



フリスビーは全部で10枚投げられます。
②～⑥を繰り返してフリスビーを沢山取りましょう。

8



フリスビーを5枚以上取れたらパティが “Great!”（すごい！）と誉めてくれ、
“Let's play again later, OK?”
（また遊ぼうね。オーケー？）
と言います。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



Run（走れ）、Jump（ジャンプ）など、公園などで遊ぶときに使える表現です。
Stay（待て）はイヌのしつけに使う言葉です。人には使わないようにしましょう。



Let's Start Cooking!

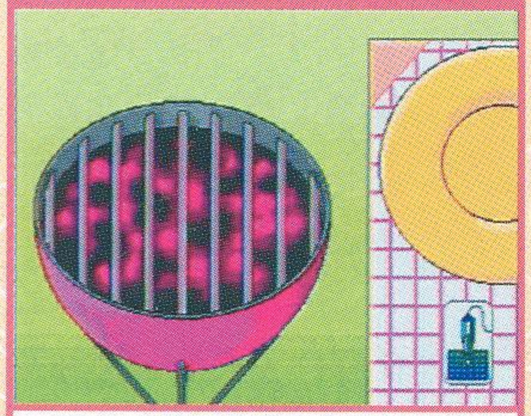
料理をしよう！

絵本のパパを🖊でさわると始まります。



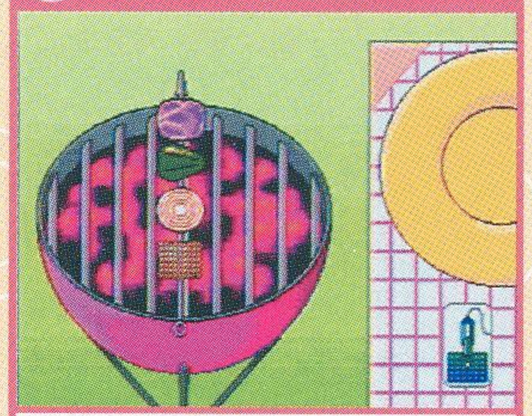
パパがバーベキューを焼いてくれます。
3本の串の両面をこんがりと焼くイベントです。

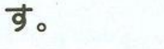
1



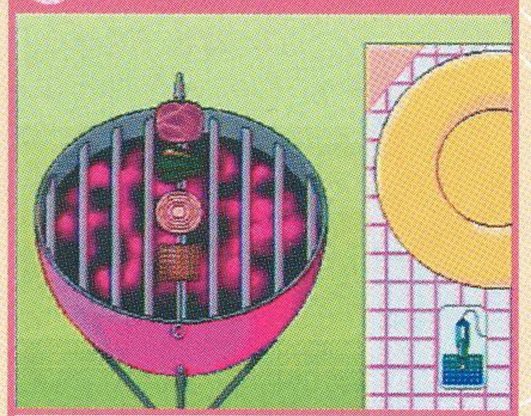
“Click the pen on the tablet.”
（タブレットをペンで押してね。）
🖊でタブレットの上を押すとゲームがスタートします。

2



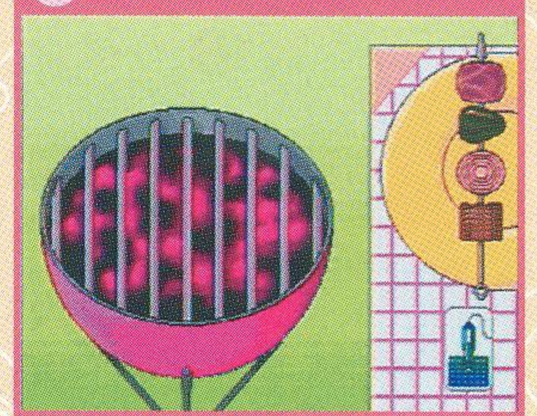
タブレットの上で🖊を左右に動かすと画面のが動きます。
タブレットの上で🖊を押すとをひっくり返すことができます。

3



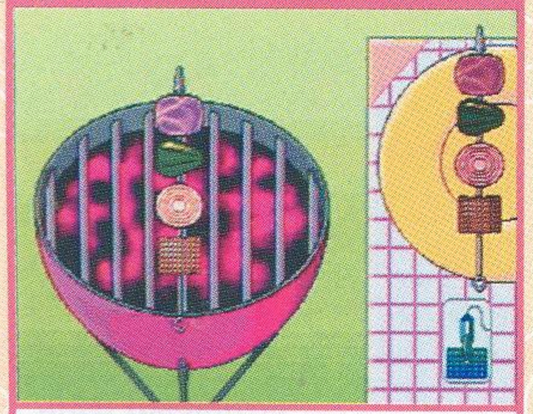
タブレットの上で🖊を押してを何度もひっくり返し、両面を焼きましょう。
段々焼き色がついてきます。

4



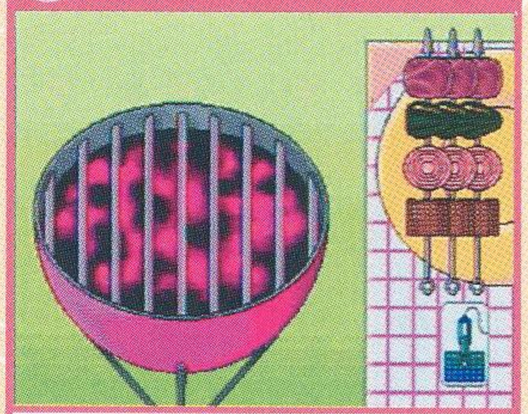
焼きあがると自動でお皿にのります。
パパが
“This one's ready.”
（焼けたよ。）
と言います。
パティが
“Wow. Looks yummy.”
（わあ、おいしそう。）
と言います。

5

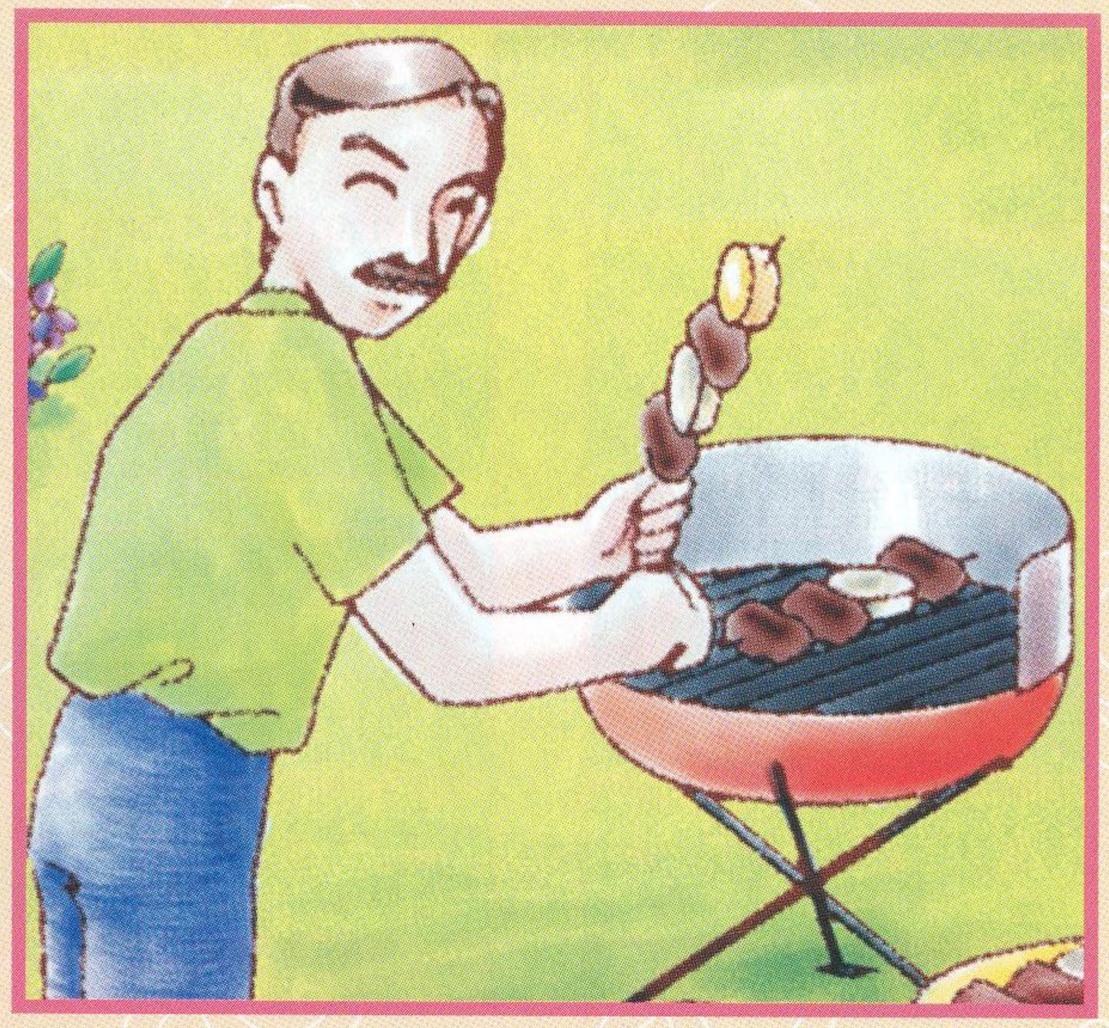


②③を繰り返して2本目を焼きます。
焼きあがるとケビンが
“I'm hungry.”
(おなかがすいたよ。)
と言います。

6



3本目が焼きあがるとパパが
“They are all cooked.”
(全部焼けたよ。)
“Let's eat.”
(さあ食べよう。)
と言ってイベント終了です。





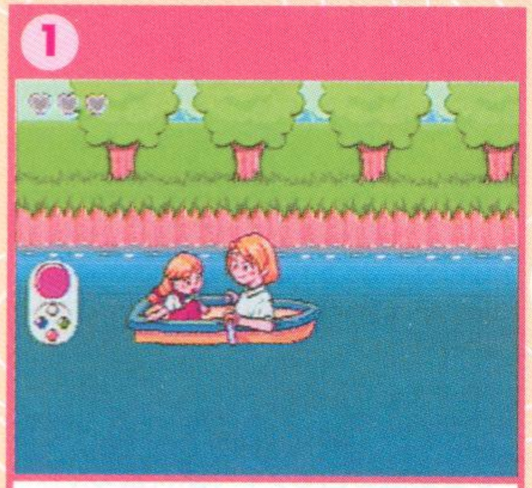
Let's Go on the Boat!

ボートに乗りましょう！

絵本のポーラを🖊でさわると始まります。



ポーラと一緒にボートに乗りましょう。
ポーラの言う質問に答えるゲームです。



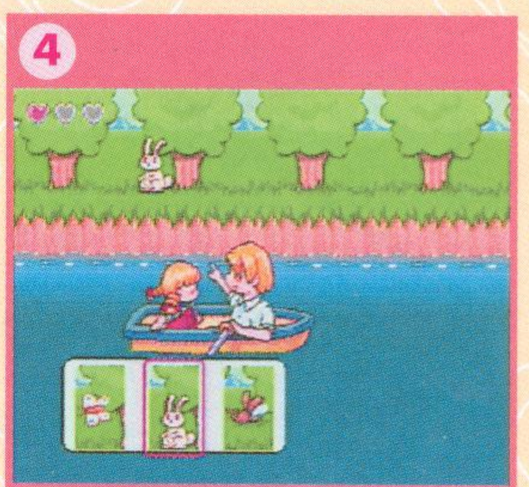
"Push the button."
(ボタンを押してね。)
●ボタンを押すとゲームがスタートします。



ポーラがボートを漕ぎます。
"Pull. Push. Pull. Push."
(引いて、押して、引いて、押して。)



ポーラが
"Look."(見て。)
"What's that?"(あれは何？)
と聞いてきます。
●●ボタンで正解だと思うものを選び ●ボタンで決定しましょう。



正解の場合はポーラが "Great!"
(すごい!) と誉めてくれ、❤ が一つ点灯します。

5



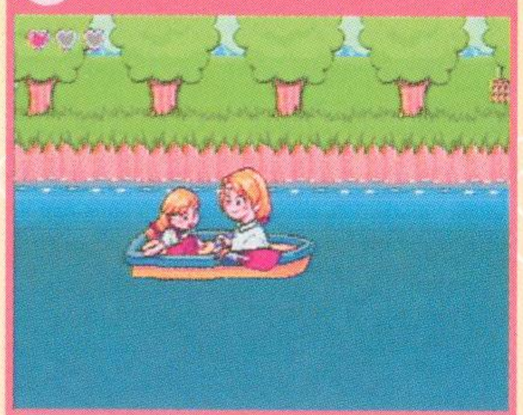
不正解の場合はポーラが“Uh-oh.”（あらら。）と言って正しい答えを教えてくれます。

6



②～⑤を繰り返して全部で3回のポーラの質問に答えましょう。

7



正解数が2問未満の場合はポーラが“Good try”（がんばったね。）と励ましてくれます。

8



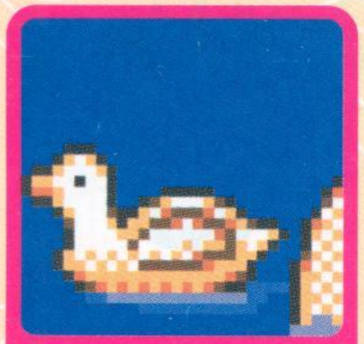
正解数が2問以上の場合はポーラが“Good job!”（よくできたね。）と誉めてくれます。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



“Pull.”（引いて）、“Push.”（押して）はボートのオールをこぐときの掛け声です。木陰や岩陰から少しだけ見えている物が何かを画面下に表示される動物や遊具から選びます。現れる物が何か即座に英語で言えるようになれば最高です。

Let's Go on the Boat! に登場する生き物と遊具の英文と和訳



duck
（アヒル）



rabbit
（ウサギ）



frog
（カエル）



beetle
（カブトムシ）



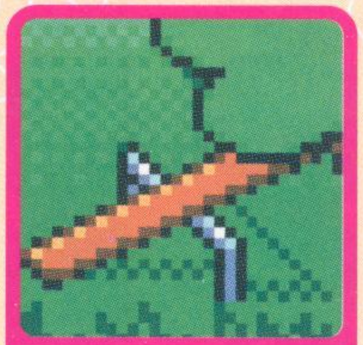
butterfly
（チョウ）



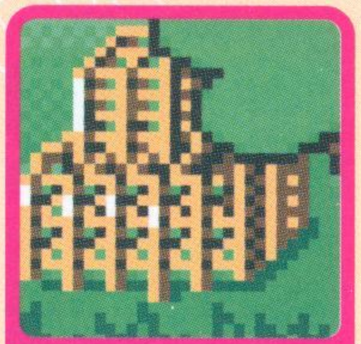
squirrel
（リス）



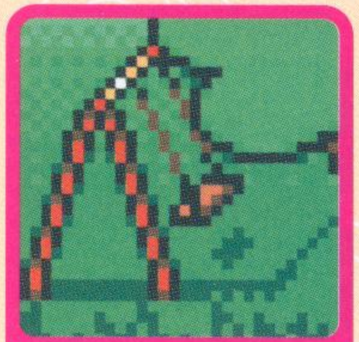
fish
（魚）



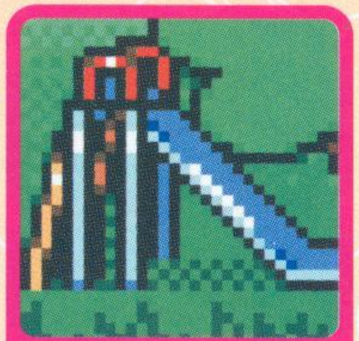
seesaw
（シーソー）



jungle gym
（ジャングルジム）



swing
（ブランコ）



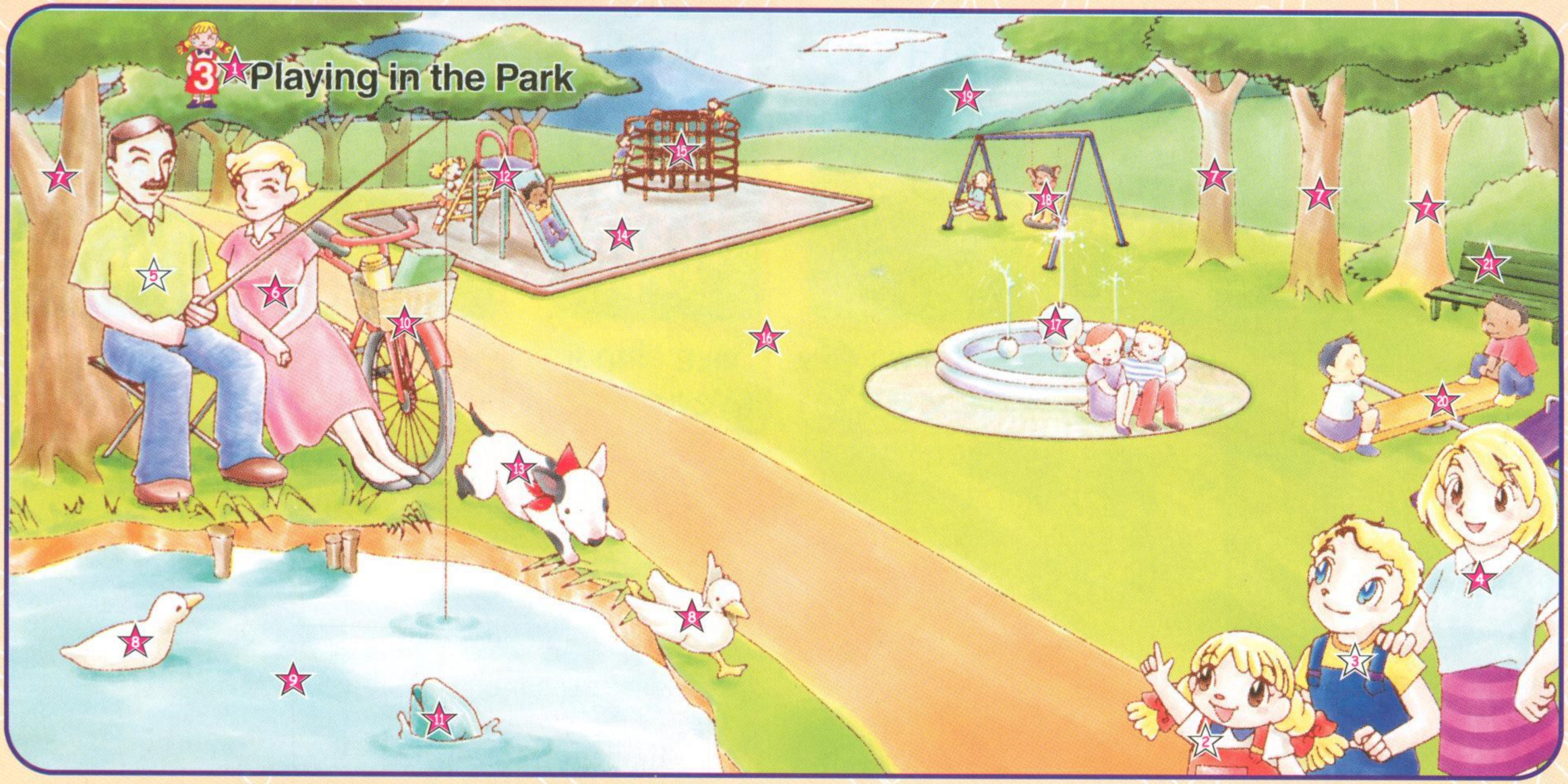
slide
（滑り台）

Playing in the Park

公園(こうえん)で遊(あそ)ぼう

☆ を🖊でさわるとゲームやイベントが始(はじ)まります。

★ がついたものに🖊でさわることができます。



クリックポイントの英文と和訳

1 Playing in the Park
（公園で遊ぼう。）

2 Let's play.
（遊ぼうよ！）
※詳細は本紙 P37

3 Let's go catch insects.
（昆虫採集をしよう。）
※詳細は本紙 P39

4 Look.
（見て！）

5 Let's go fishing.
（魚釣りをしよう。）
※詳細は本紙 P41

6 Catch a lot.
（沢山釣ってね。）

7 tree
（木）

8 duck
（アヒル）

9 pond
（池）

10 bicycle
（自転車）

11 fish
（魚）

12 slide
（滑り台）

13 Woof-woof.
（ワンワン。）
Max!
（マックス！）

14 sandbox
（砂場）

15 jungle gym
（ジャングルジム）

16 grass
（草地）

17 fountain
（噴水）

18 swing
（ブランコ）

19 hills
（丘）

20 seesaw
（シーソー）

21 bench
（ベンチ）



Let's Play in the Park!

公園で遊ぼう！

絵本のパティを🖊でさわると始まります。

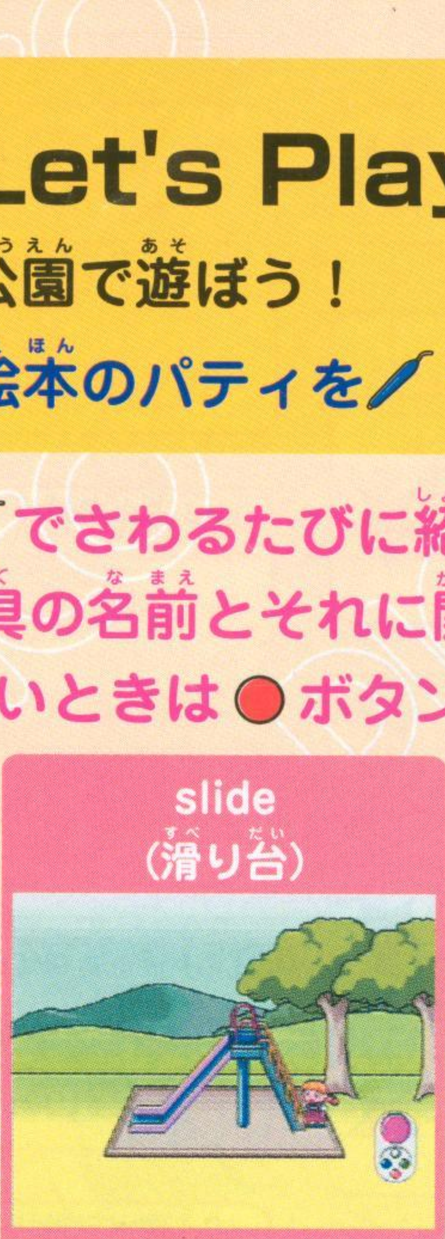


絵本のパティを🖊でさわるたびに紹介される遊具が変わります。
全部で5種類の遊具の名前とそれに関連した動作を教えてくれます。
初期画面に戻りたいときは●ボタンを押す、または🖊で絵本をさわると戻ります。

swing（ブランコ）

○ボタン
Swing backward
（後ろへこぐ）
●ボタン
Swing forward
（前へこぐ）

slide（滑り台）



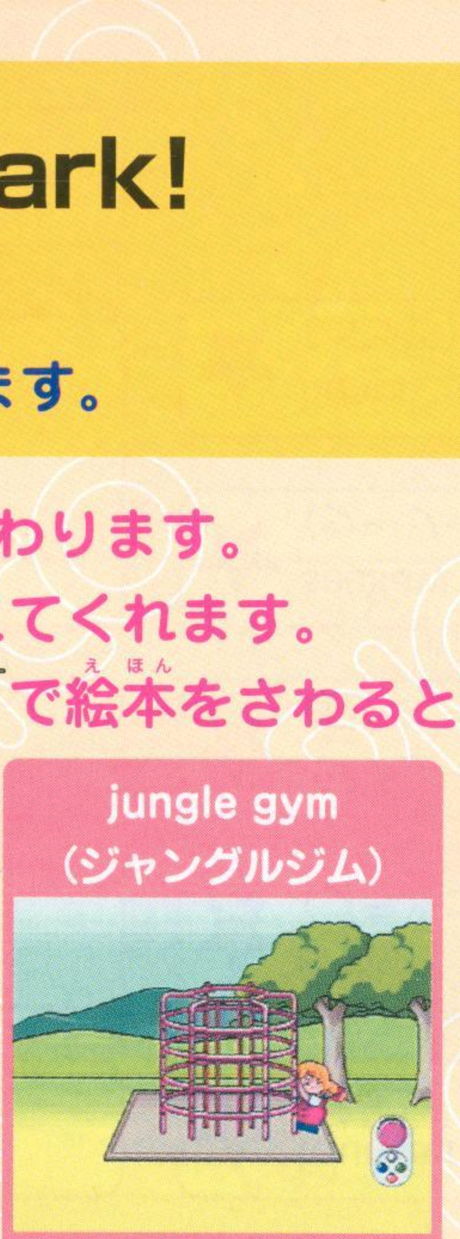
○ボタン
Go up the steps
（階段を上る）
●ボタン
Slide down
（滑り降りる）

sandbox（砂場）



○ボタン
Fill it up
（埋める）
●ボタン
Dig a hole
（穴を掘る）

jungle gym（ジャングルジム）



○ボタン
Climb on the jungle gym
（ジャングルジムに登る）
●ボタン
Get down
（降りる）

seesaw（シーソー）

○ボタン
“Wow.”
（わあ！）
●ボタン
“Yeah.”
（やったー！）

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



公園でのお遊びのときに使える表現を学びます。climb up、climb downは、山・坂・木などを足、ときには手も使って苦労して登ったり、降りたりするときの表現です。swing forwardのforwardは「前方に」ということ、swing backwardのbackwardは「後方に」ということです。公園で遊ぶときには、ここに出てきた英語を使って声かけをしてあげましょう。



Let's Go Catch Insects!

昆虫採集をしよう！

絵本のケビンをでさわると始まります。



昆虫採集をしましょう。

制限時間内に沢山の虫を捕まえるゲームです。

1



“Click the pen on the tablet.”
（タブレットをペンで押してね。）
でタブレットの上を押すとゲームがスタートします。

2



タブレットの上でを動かすと画面のが動きます。
画面内を動き回る虫の中から捕まえたい虫を探してを合わせを押しましょう。
タイミング良くを虫にかぶせられたら捕まえることができます。

3



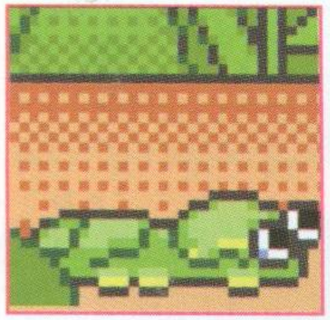
虫を1匹捕まえるごとに画面下のマークが1つ点灯されます。

4



制限時間内に5匹以上捕まえることができるとケビンが
“I caught a lot.”
（一杯取れたぞー）と喜びます。
5匹未満ならケビンが
“Not too bad.”
（まあまあかな）と言うのでもう一度チャレンジしてみましょう。

Let's Go Catch Insects! に登場する昆虫の名前の英文と和訳



caterpillar
（アオムシ）



beetle
（カブトムシ）



ladybug
（テントウムシ）



bee
（ハチ）



butterfly
（チョウ）



grasshopper
（バッタ）



cricket
（コオロギ）



cicada
（セミ）



dragonfly
（トンボ）



spider
（クモ）

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



caterpillarは、イモムシや毛虫などチョウ、ガの幼虫です。beetleは、カブトムシだけでなく、カナブンやクワガタなど甲虫の仲間を指します。このゲームに出てきた虫などをお子様と一緒に探してみるのも楽しいでしょう。



Let's Go Fishing!

魚釣りをしよう！

絵本のパパを／でさわると始まります。



パパと一緒に釣りをしましょう。
ママのお願いする色の魚を制限時間内に何匹捕まえられるかを競うゲームです。

1



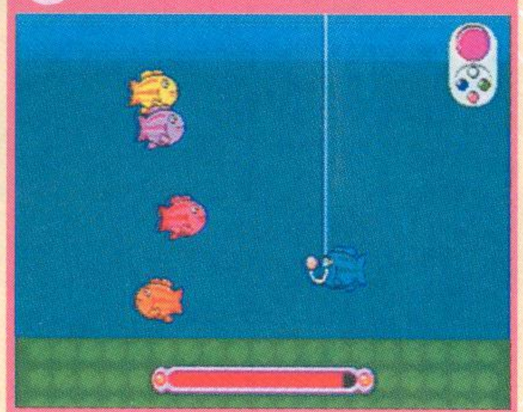
“Push the button.”
（ボタンを押してね。）
●ボタンを押すとゲームがスタートします。

2



“I wonder how many I'll catch.”
（何匹釣れるかな？）と言うパパにママが釣って欲しい魚をお願いします。
例： “A blue fish, please.”
（青い魚をお願いね。）
パパが “Leave it to me.”
（まかせとけ。）と答えます。

3



○●●●ボタンで釣り針を自由に動かすことができます。
釣りたい魚の口元に針を合わせて●ボタンを押すとその魚を釣ることができます。
※魚が口を開けたら、釣れる状態です。

4



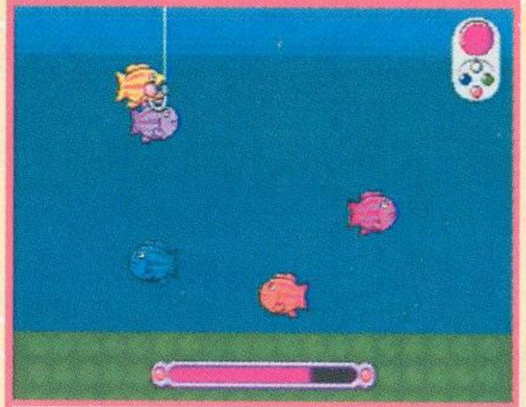
釣られた魚が水面に…

5



ママのお願いした魚を釣った場合はママが “Great, Dad.”（凄いわパパ。）と誉めてくれ、画面下の🔄が1つ点灯します。

6



ママがお願いした魚以外のものを釣った場合はママが “Try again.”（もう一度挑戦して。）と言い、もう一度魚を教えてくれます。

7



②～⑤を繰り返して、制限時間内に沢山の魚を釣りましょう。

8



制限時間内に釣れた魚が5匹以上だった場合はパパが “Wow. What a lot!”（うわぁ、沢山釣れたなぁ）と喜びます。
5匹未満だった場合はパパが “Well. Good enough.”（う～ん、まぁ、こんなものかな。）と言います。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



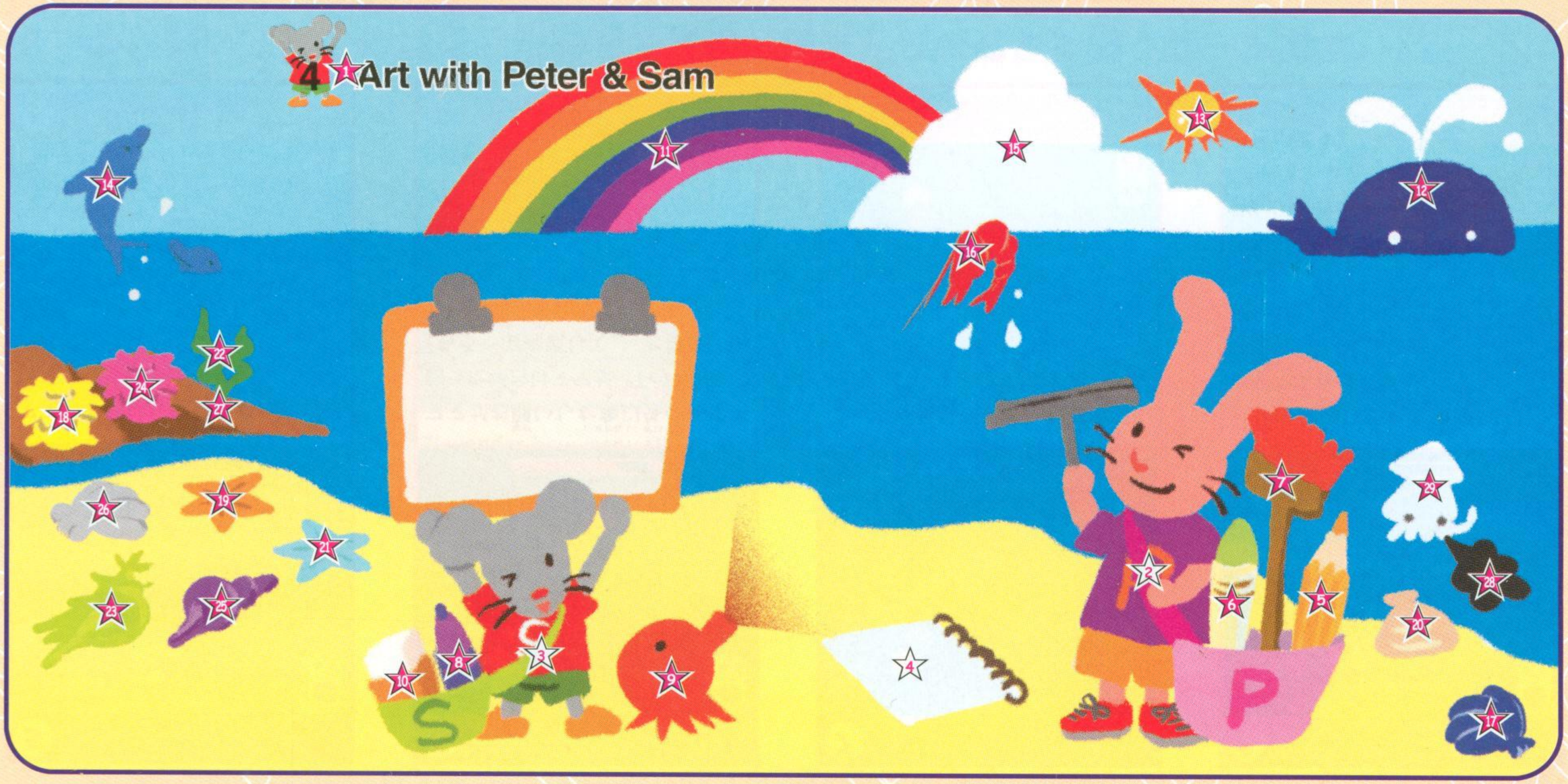
ここではVol.1で覚えた色を魚釣りという楽しいゲームを通して復習するようになっています。色の表現は日本語にもなっていて、とても親しみやすいものです。身の回りにはたくさんの色があふれています。お子様に “What color is it?”「これは何色?」とたずねてあげましょう。

Art with Peter & Sam

サムとピーターと一緒にアート

☆ を🖌でさわるとゲームやイベントが始まります。

★ がついたものに🖌でさわることができます。



クリックポイントの英文と和訳

1

Art with Peter & Sam
（サムとピーターと一緒にアート）



「汚れを落としてみよう！」へ
※詳細は本紙 P47



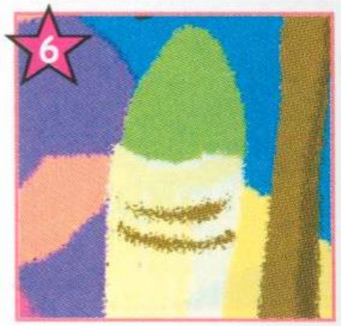
「これは何？」へ
※詳細は本紙 P49



「お絵描きをしよう！」へ
※詳細は本紙 P53



color pencil
（色鉛筆）



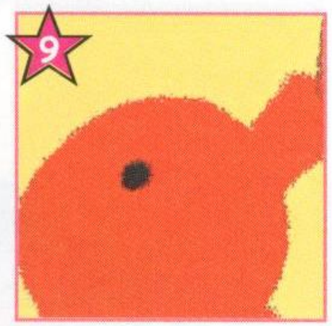
crayon
（クレヨン）



paint brush
（ペンキ用のハケ）



pen
（ペン）



※ spray paint
（スプレー）



eraser
（消しゴム）



※ magical pen
（魔法のペン）



※ sticker
（シール）



※ stamp
（スタンプ）



※ rolling stamp
（コロコロスタンプ）



Erase everything
※（全部消す）

Art with Peter & Sam 各色の英文と和訳



※ red
（あか）



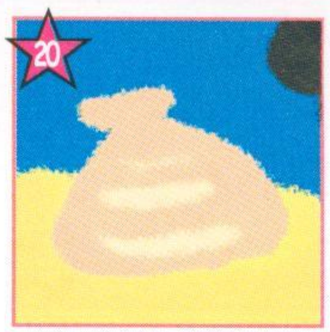
※ blue
（あお）



※ yellow
（きいろ）



※ orange
（オレンジ）



※ light orange
（はだいろ）



※ light blue
（みずいろ）



※ green
（みどり）



※ light green
（きみどり）



※ pink
（ピンク）



※ purple
（むらさき）



※ gray
（はいいろ）



※ brown
（ちゃいろ）



※ black
（くろ）



※ white
（しろ）

注意事項

※印のついたアイテムはイラストそのものの名前ではなくそれを選択すると使える機能や色の名前がついています。
お子様が間違えないように教えてあげてください。

サム&ピーターの自己紹介

絵本4ページを開くとサム&ピーターの自己紹介が始まります。
自己紹介が終わると絵本と同様の画面が表示され、絵本を✏でさわることができるようになります。

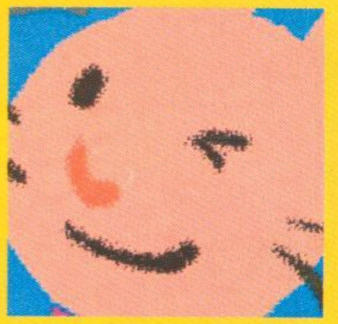


Hello.
（こんにちは！）
I'm Sam.
（僕はサムだよ。）
Have fun.
（楽しんでね。）





Hello.
（こんにちは！）
I'm Peter.
（僕はピーターだよ。）
Nice to meet you.
（会えてうれしいよ。）



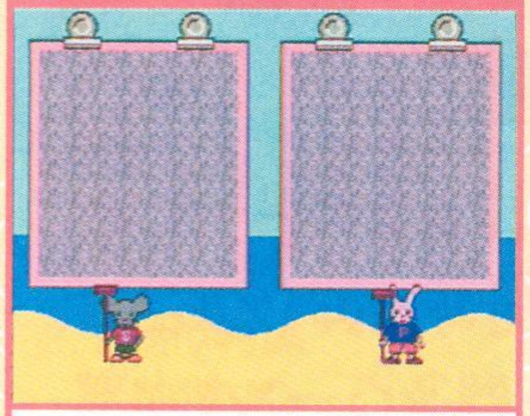
Let's Clean It!

汚れを落としてみよう！

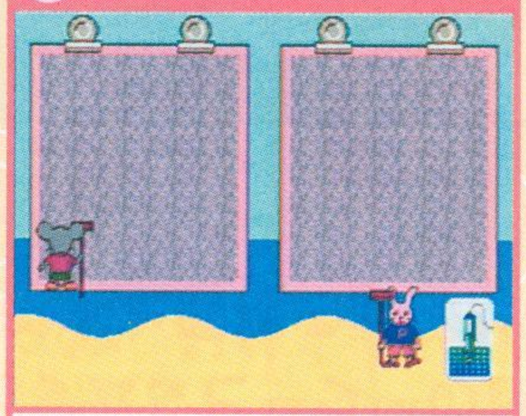
絵本のピーターを🖊でさわると始まります。



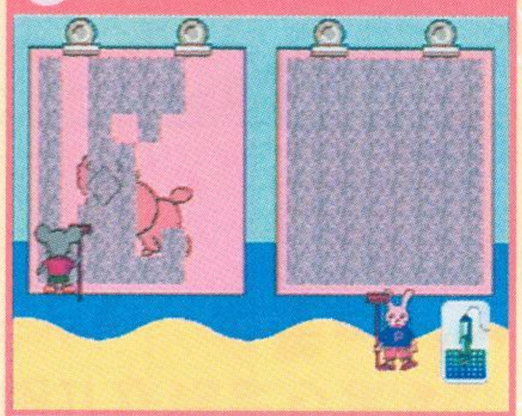
サムやピーターと一緒に削り絵遊びをしましょう。
汚れを落として隠れているイラストを表示させるイベントです。

① 

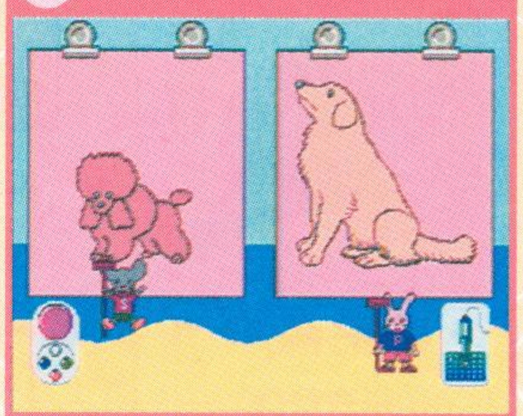
サムとピーターが
“What's behind there?”
（隠れているのは何かな？）
“Let's clean it.”
（きれいにしよう。）
“Are you ready?”
（用意はいい？）
と聞いてきます。

② 

“Click the pen on the tablet.”
（タブレットをペンで押してね。）
🖊でタブレットの上を押すとゲームがスタートします。

③ 

タブレットの上で🖊を動かすと画面のやが動きます。
（タブレットの左半分ではサムが、右半分ではピーターが動きます。）
汚れの上で🖊を押しながら動かすと削れます。
サム “What's the picture?”
（この絵は何かな？）
ピーター “What's behind there?”
（隠れているのは何かな？）

④ 

2つとも汚れを削り終わると、イラストが反対語を意味していたことが分かります。
例：little（小さい）
　　big（大きい）
●ボタンを押すと初期画面に戻れます。

Let's Clean It! に登場する反対語の各英文と和訳



little
（小さい）



big
（大きい）



full
（いっぱい）



empty
（からっぽ）



clean
（キレイ）



dirty
（汚れている）



new
（新しい）



old
（古い）



cold
（冷たい）



hot
（熱い）

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



ここでは汚れを落とすと、下に隠れていた絵が見えるようになっています。サムとピーターの絵は対になっていて反対語が学べます。身の回りにある物で反対語になるものを探すのも楽しいですし、新しい靴を買ったときなどは“Clean and new.”（きれいで新しい。）とか、長いこと履いている靴を洗った後には“Old but clean.”（古いけれどきれい。）など、組み合わせて使うのも楽しいでしょう。



What's This?

これは何？

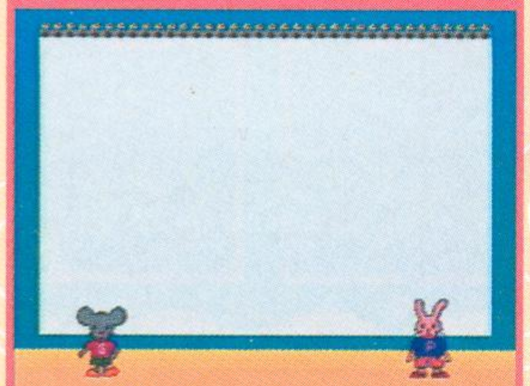
絵本のサムをでさわると始まります。





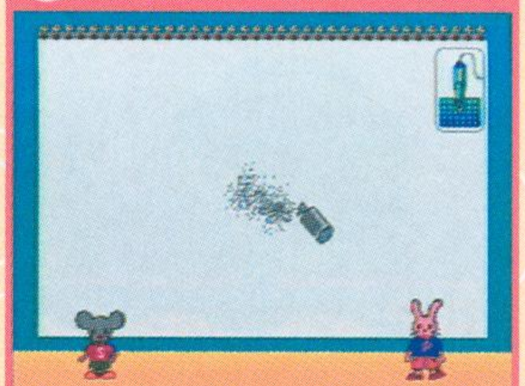
スプレーを使って砂絵遊びをしましょう。
表示されたイラストを使って塗り絵遊びもできるイベントです。

1



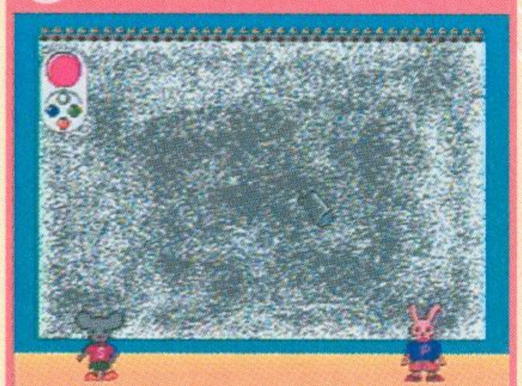
サムが
“Let's play a new game.”
（新しいゲームをしよう。）
“What's the picture?”
（隠れている絵は何かな？）
“Color all the paper.”
（画用紙全部に色を塗ってみよう!）
“Are you ready?”
（用意はいい？）と聞いてきます。

2



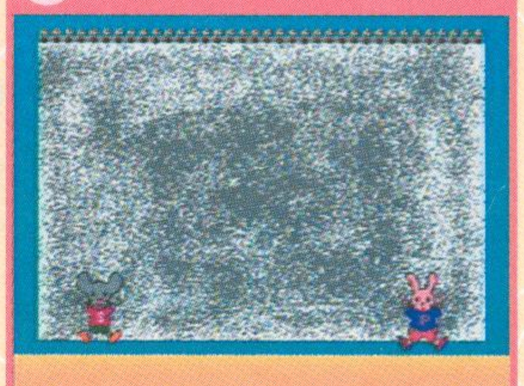
“Move the pen on the tablet.”
（タブレットの上でペンを動かしてね。）
タブレットの上でを動かすと画面のが動きます。
タブレットの上でを押しながら動かすとスプレーを吹きかけることができます。

3



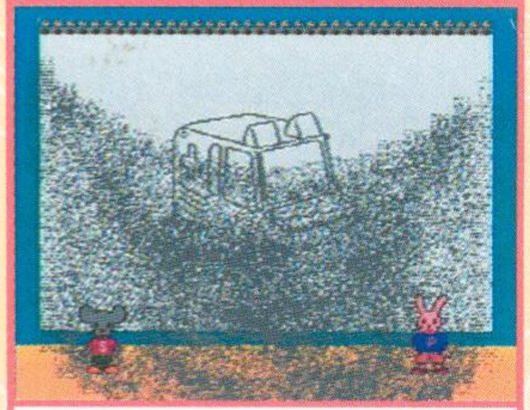
画用紙一杯にスプレーを吹きかけてみましょう。
吹きかける量が足りないときはサムが“More! More!”（もっと、もっと！）と言って教えてくれます。
吹きかけ終わるとサムが“Push the button.”（ボタンを押してね。）と言います。

4



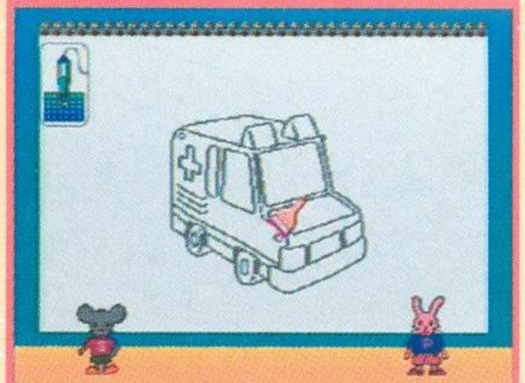
●ボタンJump
（跳ねる）
○ボタンPat your body
（身体をポンポンと叩く）
●ボタンSnap your fingers
（指をパチンと鳴らす）
●ボタンClap your hands
（パチパチと手を叩く）
●ボタンStamp your feet
（足踏みをする）
※好きなボタンを押してみましょう。

5



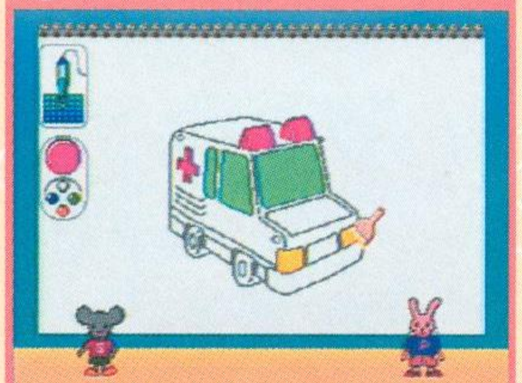
サムとピーターが押したボタンに対応した動作をします。
その動作に反応して吹きつけたスプレーが一斉に下へ落ち、イラストが表示されます。
※イラストは5種類の中からランダムで1つが表示されます。

6



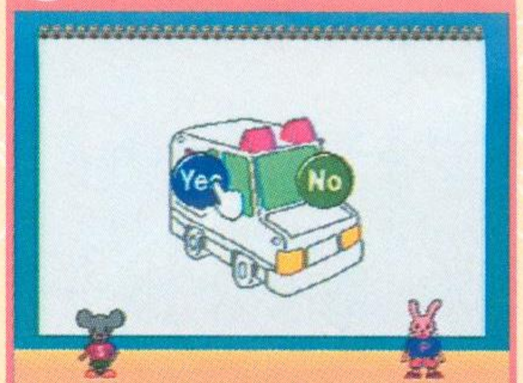
サムが
“Let's color.”
（色を塗ろう。）と言います。
絵本から好きな色を選んでイラストに色をつけましょう。
※このイベントでは🖌のみしか使用できません。

7



初期画面に戻りたいときには🔴ボタンを押します。

8



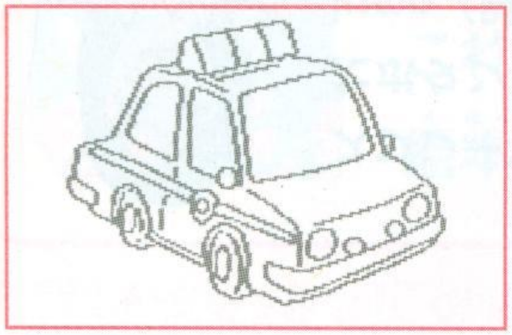
サムが“Are you sure?”（絵が消えるけどいい？）と聞いてきます。戻る場合は🔵ボタン“Yes.”（はい。）を、戻らない場合は🟢ボタンを押して“No.”（いいえ。）を選択してください。
タブレットの上で🖌を動かし👆を移動させても選択できます。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス

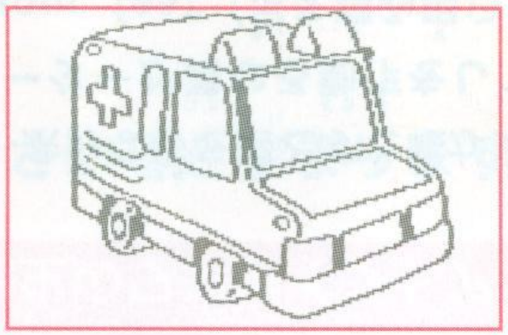


スプレーで砂を振りかけて、余分な砂を落とすと絵が見えてきます。砂を落とすときには、選択したボタンによってサムとピーターが異なる動作をしてみせてくれます。ここに出てくる動作もjump（跳ねる）やstamp your feet（足を踏み鳴らす）など、お子様にとって身近なものです。声をかけながらお子様と一緒に動作をしてみましょう。

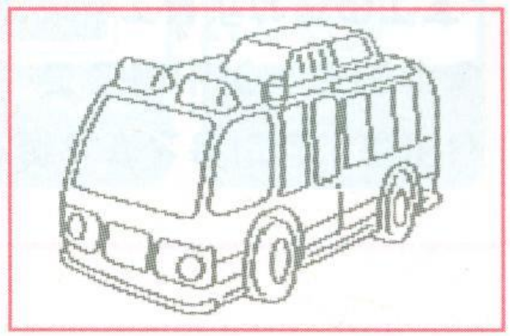
What's This? に登場するイラストの英文と和訳



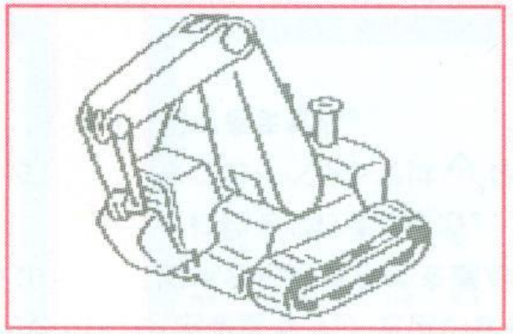
police car
（パトカー）



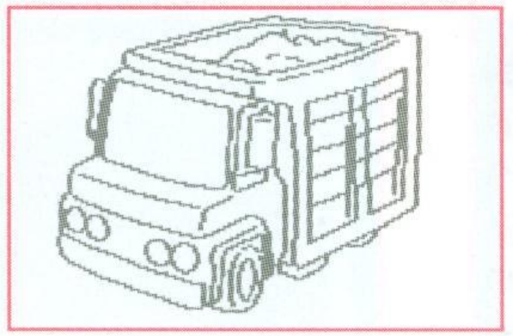
ambulance
（救急車）



fire engine
（消防自動車）



power shovel
（ショベルカー）



dump truck
（ダンプカー）



Let's Draw!

お絵描きをしよう！

絵本の画用紙を🖊でさわると始まります。





crayon
（クレヨン）



spray paint
（スプレー）



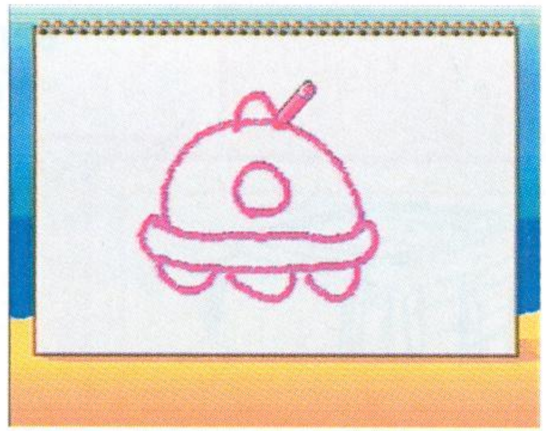
colored pencil
（色鉛筆）



magical pen
（魔法のペン）



pen
（ペン）



タブレットの上で🖊を押しながら動かすと画面に線が描けます。
絵本の貝殻などの色アイテムを🖊で押すと色が変えられます。



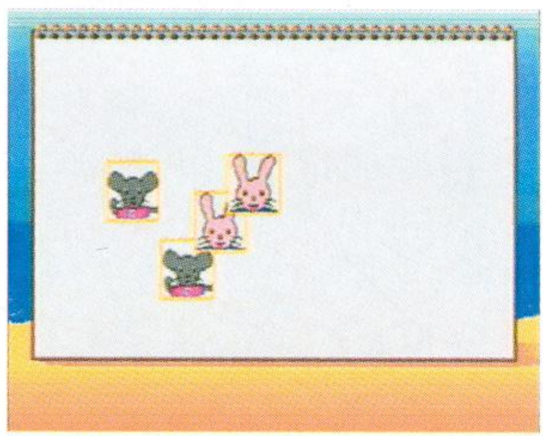
paint brush
（ペンキ用のハケ）



タブレットの上で🖊を押し続けると押し続けている間、塗ることができます。
絵本の貝殻などの色アイテムを🖊で押すと色が変えられます。



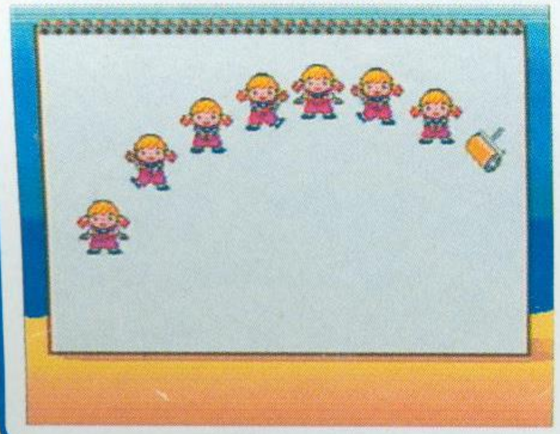
sticker
（シール）



タブレットの上で🖊を押すと画面にシールを貼れます。
絵本のクジラ（シール）を🖊で押すたびにシールの絵が変わります。
全5種類。



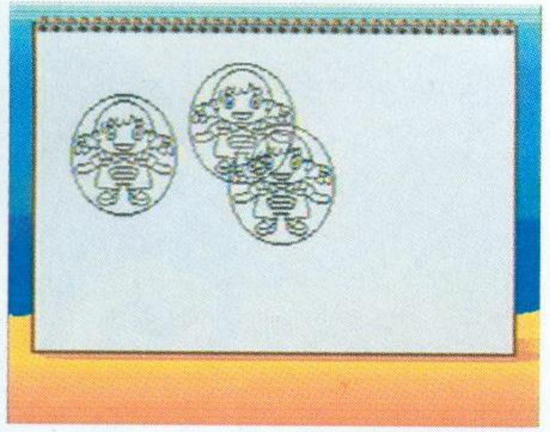
rolling stamp
（コロコロスタンプ）



タブレットの上で✏を押しながら動かすと画面にコロコロスタンプを押せます。
絵本のイルカ（コロコロスタンプ）を✏で押すたびにコロコロスタンプの絵が変わります。
全3種類。



stamp
（スタンプ）



タブレットの上で✏を押すと画面にスタンプを押せます。
絵本の太陽（スタンプ）を✏で押すたびにスタンプの絵が変わります。
全5種類。



eraser
（消しゴム）



タブレットの上で✏を押しながら動かすと描いたものを消すことができます。



Erase everything
（全部消す）



絵本の雲を✏で押すと“Erase everything.”（全部消す）と言います。
消しても良い場合は●ボタン“Yes.”（はい。）を、消したくない場合は●ボタン“No.”（いいえ。）を押してください。

※絵本のサムとピーターを✏でさわると、初期画面に戻ることができます。



SEGAは株式会社セガの登録商標です。

HPC-6104
9P2-0138B

ECCジュニアのはじめて英語
Patty Goes On A Picnic
1

株式会社 セガトイズ