キッズコミュニケーション

PICO

・ピコ・

vol.4

ECCジュニアのはじめてえいご

Patty Loves Animals

動物大好き、パティちゃん

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 Loves Animals



「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。

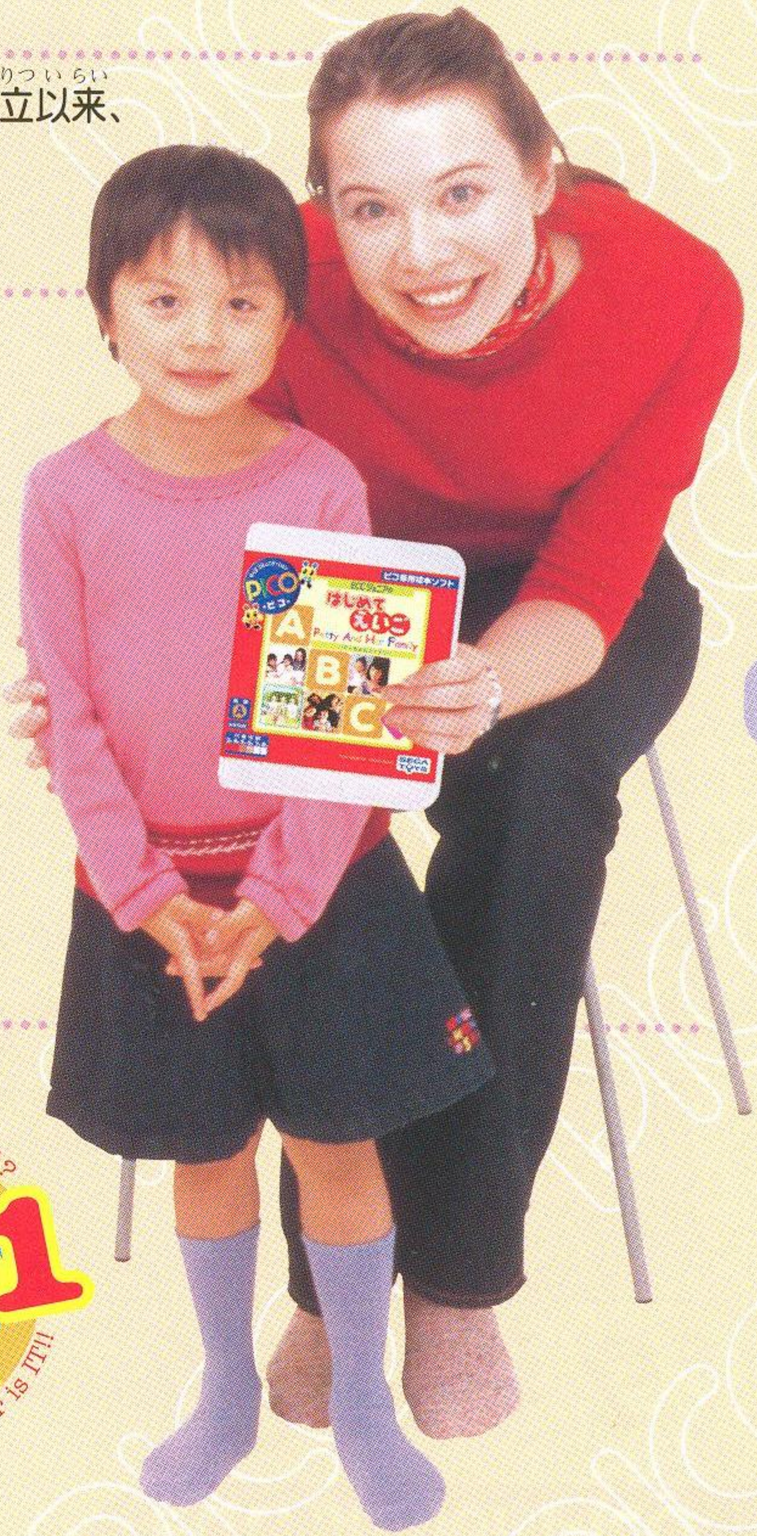
ECCジュニアはNO.1主義!

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。



Why is ECC Junior No.1?
No.1
Because ECC Junior is IT!!

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。

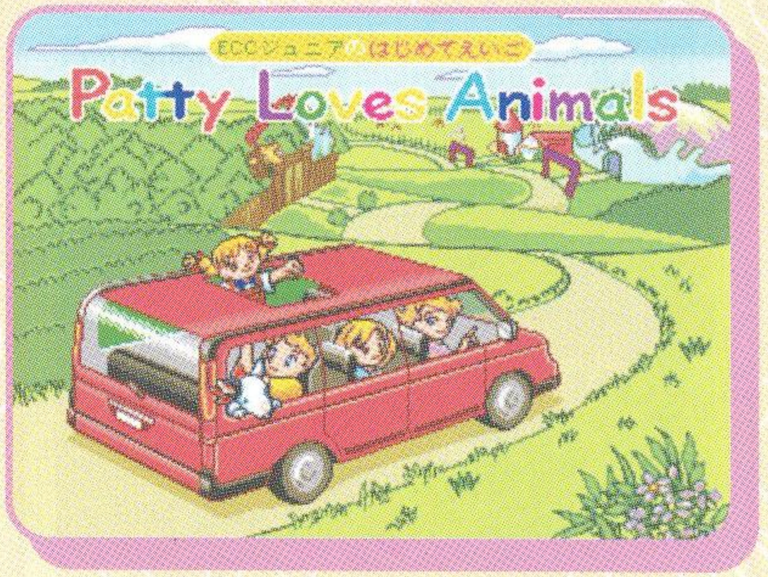




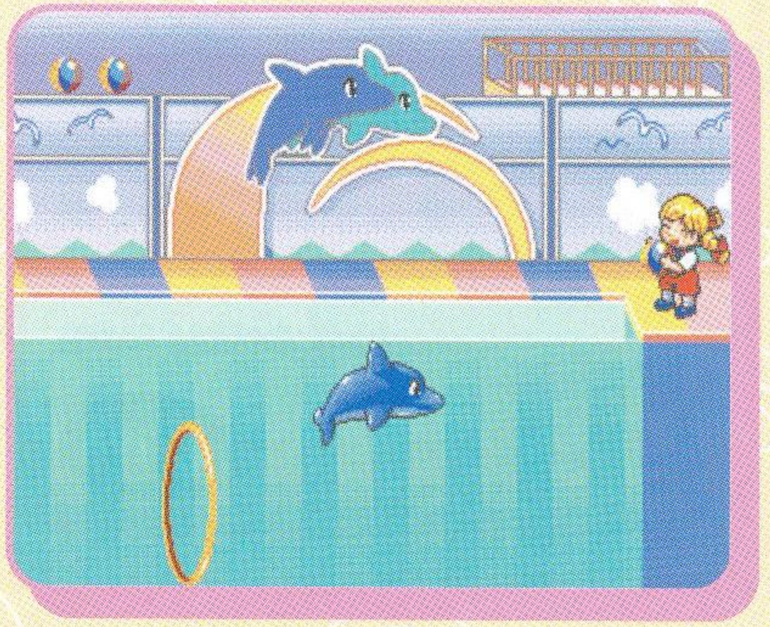
※写真はECCジュニア教室の様子です。

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

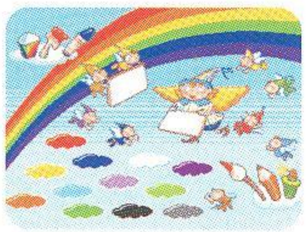
Patty And Her Family

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。



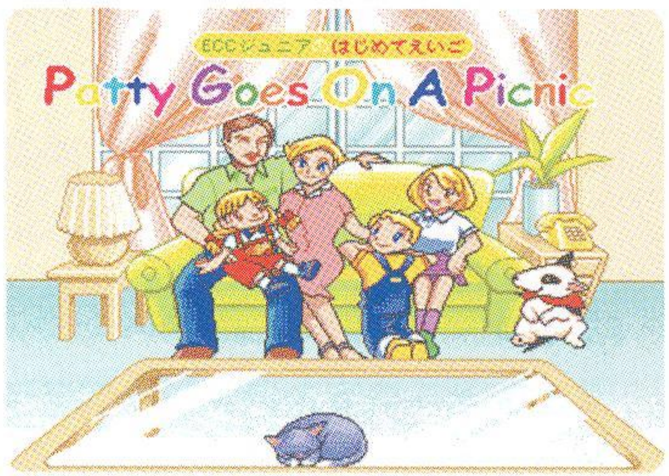




vol.2

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。



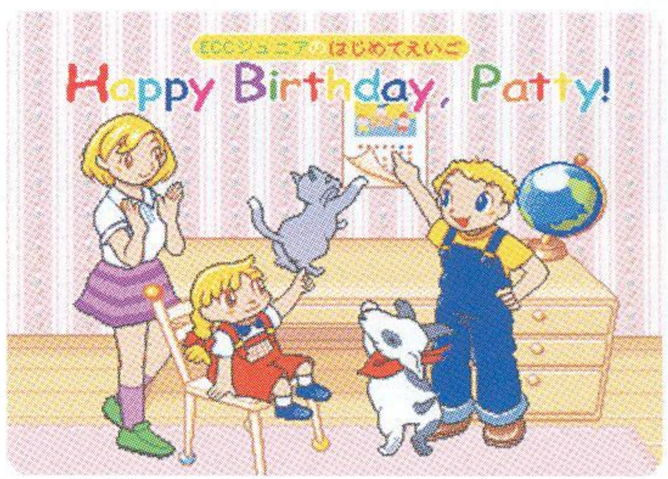




vol.3

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。



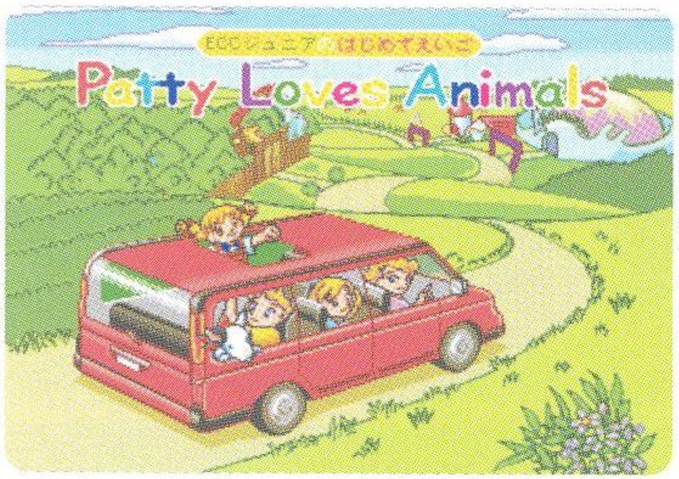


vol.4



Patty Loves Animals

テーマ：動物大好き、パティちゃん



パティは、家族といっしょにおでかけです。
サファリパークや水族館、牧場にいる動物の名前などを学べます。





vol.5



Merry Christmas, Patty!

テーマ：メリークリスマス、パティちゃん！



今日は、クリスマスイブです。
ツリーの飾りやおもちゃなどを覚えましょう。



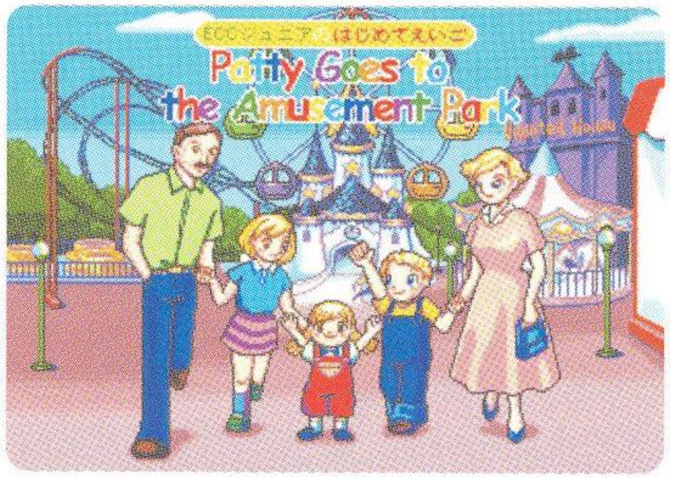


vol.6



Patty Goes to the Amusement Park

テーマ：パティちゃん遊園地に行く



今日は家族で遊園地にやってきました。
乗り物の名前や、カフェテリアのメニューなどを学べます。





※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 サファリパークにいる動物の名前を覚えよう 数や左右を覚えよう	水族館 水族館にいる魚や動物の名前を覚えよう イルカと遊ぼう	牧場 牧場にいる動物の名前を覚えよう 動物の鳴き声を知ろう	クラフト 5匹の仔ザルたちと遊ぼう オノやノコギリなどの道具を使おう
Vol.5	Merry Christmas, Patty! メリークリスマス、パティちゃん！	クリスマスの準備 おもちゃの名前を覚えよう お菓子作りの材料を覚えよう	サンタクロースがやってきた！ 動作を覚えよう どんなプレゼントをくれるかな？	サンタクロースが他の街へ行くよ 上下を覚えよう 左右を覚えよう	クリスマス ニーモと一緒にツリーやクリスマスカードを作ろう クリスマスソングを歌おう
Vol.6	Patty Goes to the Amusement Park パティちゃん遊園地に行く	遊園地 乗り物の名前を覚えよう モンスターをやっつけよう	カフェテリア 食べ物の名前を覚えよう アイスクリームを選ぼう	パレード ダンスをしよう 魔法で変身!	ダンス&ソング ジャッキーと歌をうたいながらダンスをしよう 体の各部分の言い方を覚えよう

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。



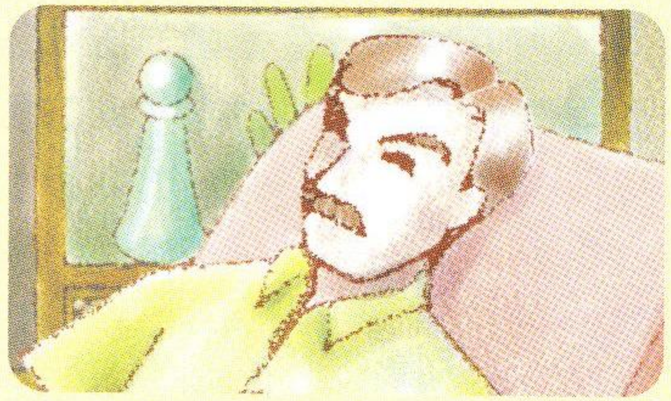
Kevin（ケビン）

パティのお兄さん。
8歳。



Steve（スティーブ）

パティのパパ。
38歳。

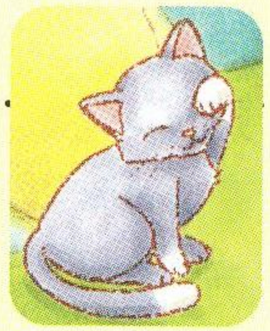


Margaret（マーガレット）

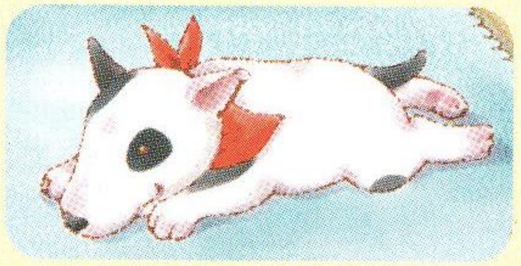
パティのママ。
35歳。



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。

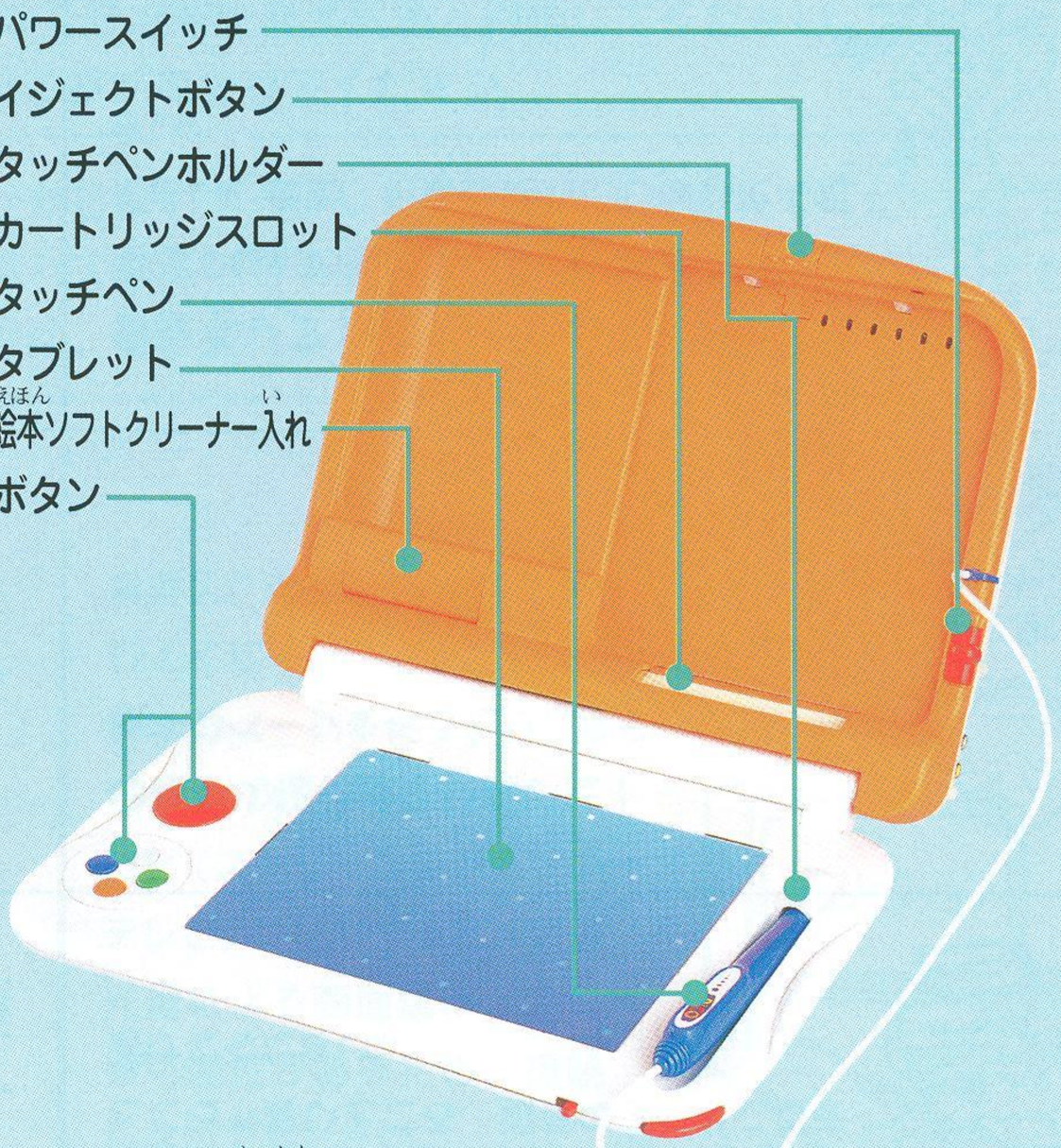
■故障・修理の際の発送先
（株）セガトイズ　お客様サービスセンター
〒285-0802 千葉県佐倉市大作1-3-4
TEL：043-498-2610
ホームページアドレス：http://www.segatoys.co.jp

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 Loves Animals (動物大好き、パティちゃん)」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。

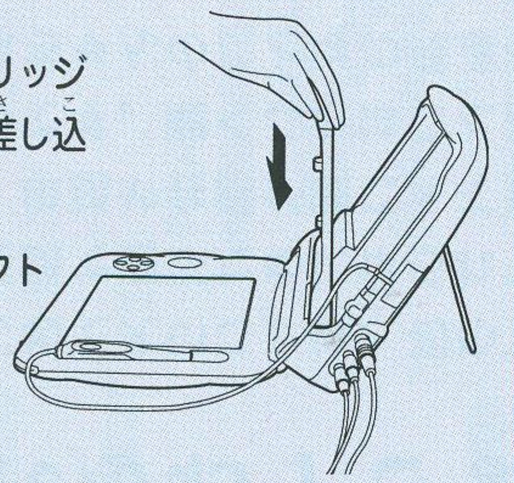
始める前にピコに絵本ソフトを正しくセットしてください。

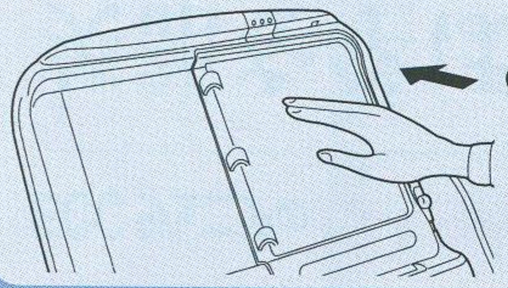
1 カートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。

●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。



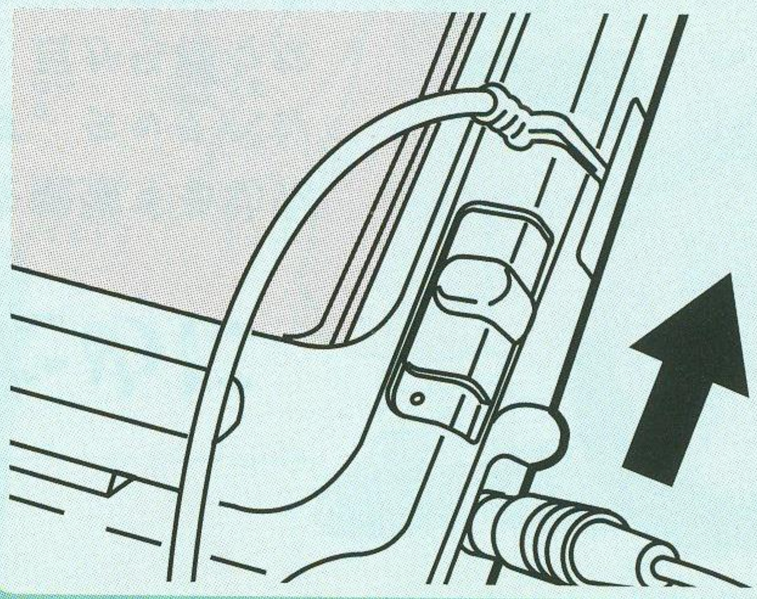


●「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押してください。

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



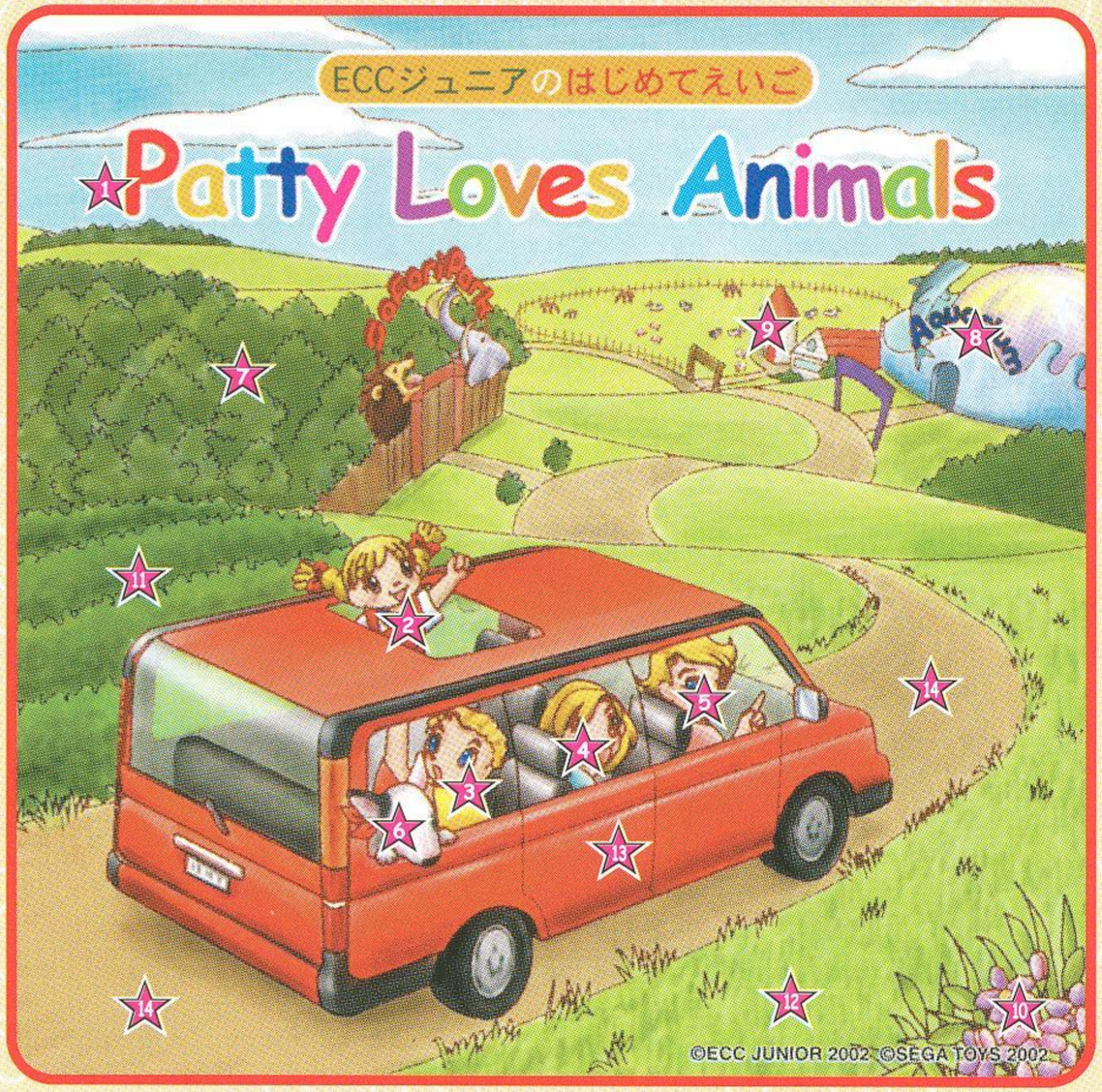
ECCジュニア
教育研究所
エデュテイメント プランナー
平　奈美子

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 Loves Animals

動物大好き、パティちゃん

★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 Loves Animals（動物大好き、パティちゃん）

★2 Hi!（ハイ！）
I'm Patty.（私はパティよ。）
I'm so excited.（ワクワクするわ。）

★3 Hi!（ハイ！）
I'm Kevin.（僕はケビンだよ。）
Be careful, Patty.（気をつけて、パティ！）

★4 Hi!（ハイ！）
I'm Paula.（私はポーラよ。）
Look! Flowers!（見て！お花よ！）

★5 Hi!（ハイ！）
I'm Margaret.（私はマーガレットよ。）
We're nearly there.（もうすぐ着くわよ。）

★6 Bow-wow.（ワンワン。）
Woof-woof.（ワフワフ。）

★7 safari park（サファリパーク）

★8 aquarium（水族館）

★9 farm（牧場）

★10 flowers（花）

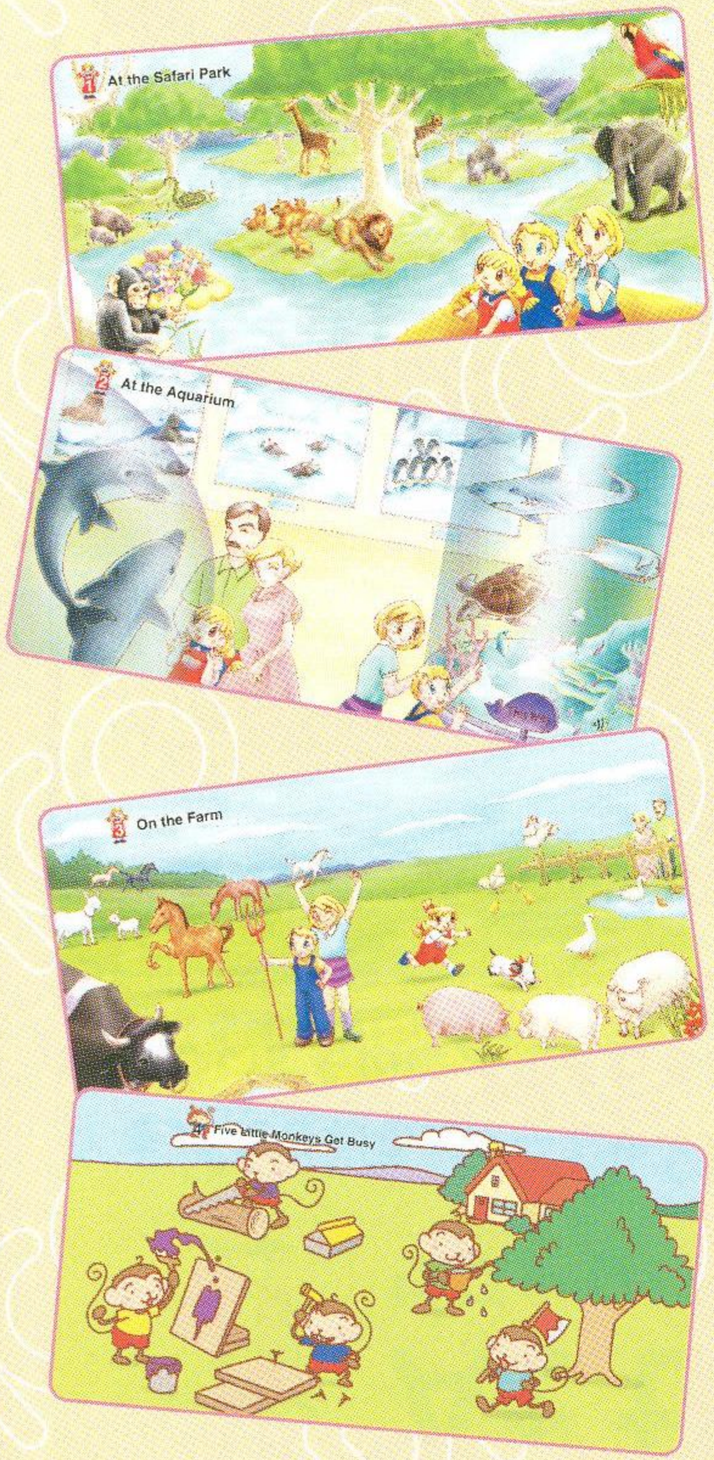
★11 bushes（茂み）

★12 grass（草地）

★13 car（車）

★14 road（道）

もくじ



1ページ　At the Safari Park（サファリパークにて） …… 17

●What's It Doing?（何をしてるのかな？） …… 19

●Let's Go and See the Animals（動物を見に行こう！） …… 21

●Shake that Tree（木をゆすって！） …… 23

2ページ　At the Aquarium（水族館にて） …… 25

●Wow! Look at That（わぁ、見て！） …… 27

●The Dolphin Show（イルカショー） …… 29

●The Hungry Little Penguin（お腹をすかせた小さなペンギン） …… 31

3ページ　On the Farm（牧場にて） …… 33

●Animal Sounds（動物の鳴き声） …… 35

●Where Is It?（どこにいるかな？） …… 37

●Egg Hunt（エッグハント！） …… 39

4ページ　Five Little Monkeys Get Busy（5匹の仔ザルは大忙し） 41

●Let's Chop It Down（木を切り倒そう） …… 44

●Let's Saw It Up（丸太を切ろう） …… 45

●Let's Hammer（釘を打とう） …… 46

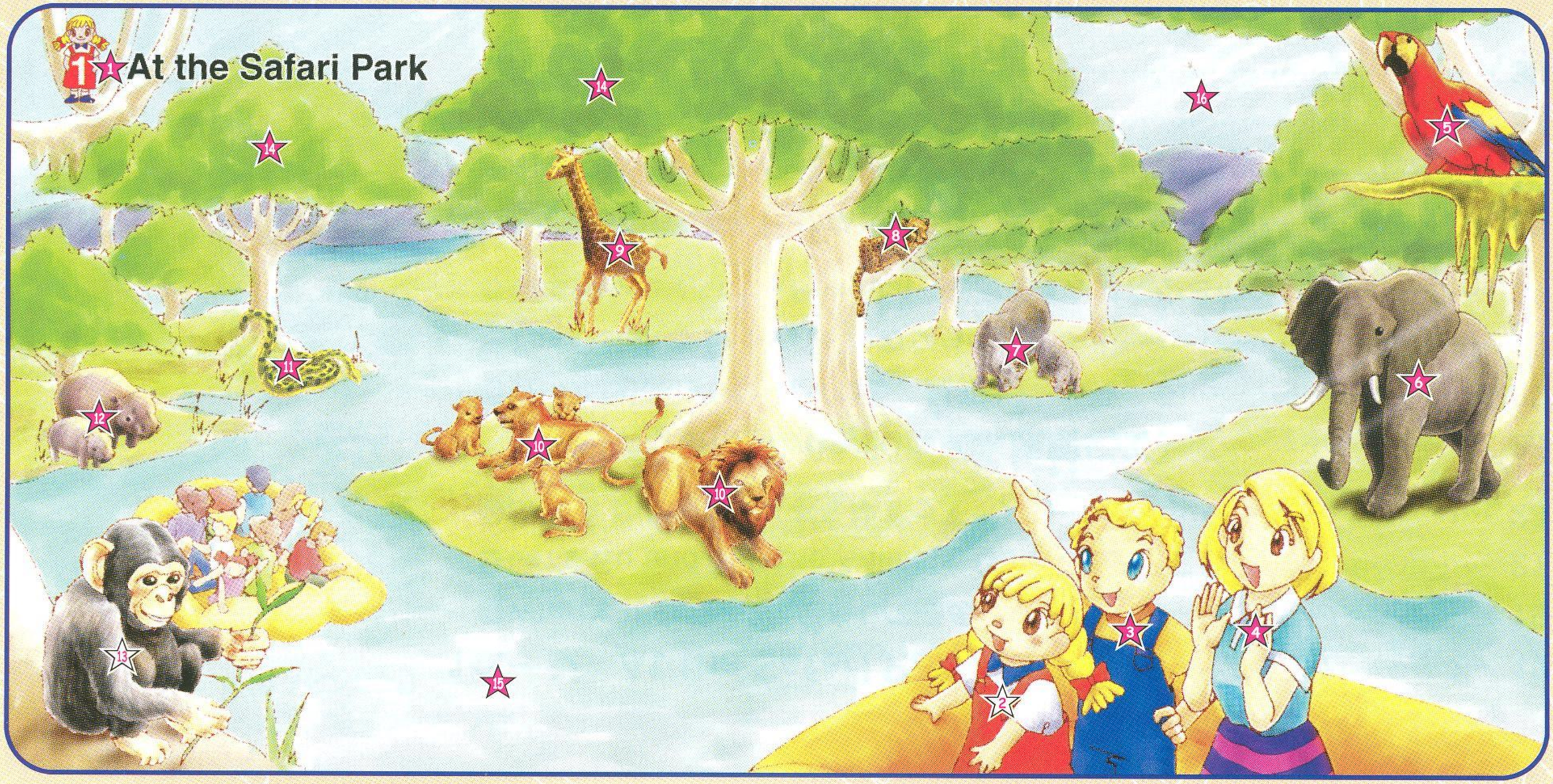
●Let's Paint（色を塗ろう） …… 47

●Let's Water It（水をやろう） …… 48

●We Need Furniture（家具が必要だね） …… 49

At the Safari Park
サファリパークにて

☆ 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 At the Safari Park
（サファリパークにて）

2 Wow!
（わぉ！）
Let's go and see the animals.
（動物を見に行こう。）
※詳細は本紙 P21

3 Wow! Look.
（わぁ、見てよ！）
This is great.
（すごいや！）

4 This is so much fun.
（すごく楽しいわね。）
The safari park is huge.
（サファリパークはすごく広いわね。）

5 parrot
（オウム）
Welcome to the safari park.
（ようこそ！サファリパークへ。）
Have fun.
（楽しんでね。）

6 elephant
（ゾウ）
※詳細は本紙 P19

7 rhino
（サイ）
※詳細は本紙 P19

8 leopard
（ヒョウ）
※詳細は本紙 P19

9 giraffe
（キリン）
※詳細は本紙 P19

10 lion
（ライオン）
※詳細は本紙 P20

11 snake
（ヘビ）
※詳細は本紙 P20

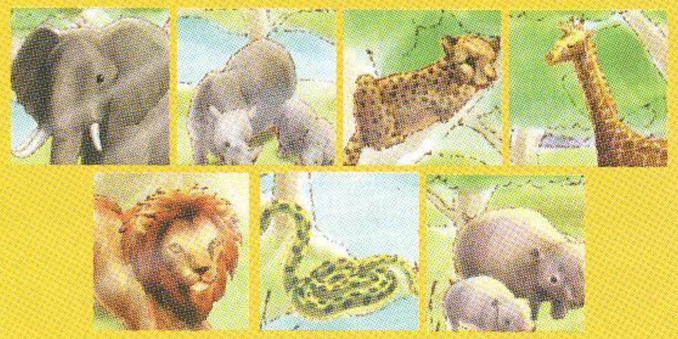
12 hippo
（カバ）
※詳細は本紙 P20

13 chimpanzee
（チンパンジー）
※詳細は本紙 P23

14 tree
（木）

15 river
（川）

16 sky
（空）

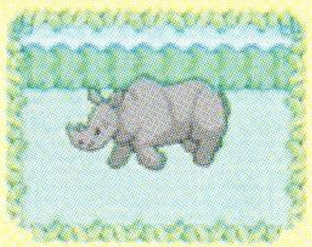


What's It Doing？

何をしているのかな？

絵本の動物を🖊でさわると始まります。

各動物の名前と動物達が行う動作を知ることができます。
すぐに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。
約10秒後に自動で初期画面に戻ります。

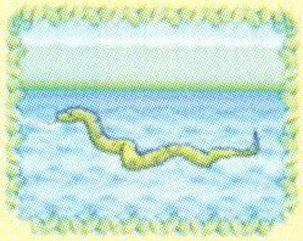
elephant （ゾウ）	rhino （サイ）	leopard （ヒョウ）	giraffe （キリン）
			
It's bathing. （水浴びをしているわ。）	It's running. （走っているわ。）	It's climbing. （木登りをしているわ。）	It's eating. （食べているわ。）

lion
（ライオン）



It's sleeping.
（寝ているわ。）

snake
（ヘビ）



It's swimming.
（泳いでいるわ。）

hippo
（カバ）



It's yawning.
（あくびをしているわ。）

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



ここでは動物たちの様々な動作を紹介しています。ここで使われている現在進行形（is/are＋～ing）は今まさにその動作をしているときに使います。「僕/私は～しています。」と言いたいときには“I'm＋～ing.”となります。“I'm running.”（僕/私は走っています。）、“I'm eating.”（僕/私は食べています。）のように自分自身のことを言ってみましょう。



Let's Go and See the Animals

動物を見に行こう！

絵本のパティを／でさわると始まります。

ボタンを使います。

見たい動物達はどこかな？
パティが見たい動物を探す迷路ゲームです。

1



“Use the buttons.”
（ボタンを使ってね。）
“Push the button.”
（ボタンを押してね。）
●ボタンを押すとイベントがスタートします。

2



パティが
“Let's go and see the〜.”
（〜を見に行こう。）と言います。
例：“Let's go and see the lion.”
（ライオンを見に行こう。）

3



○●●●ボタンを押すと上下左右にボートが動きます。
パティが見たい動物のいる島へボートを移動させましょう。
動物のいる島に着いたらボートを島の方へ向かせます。

4



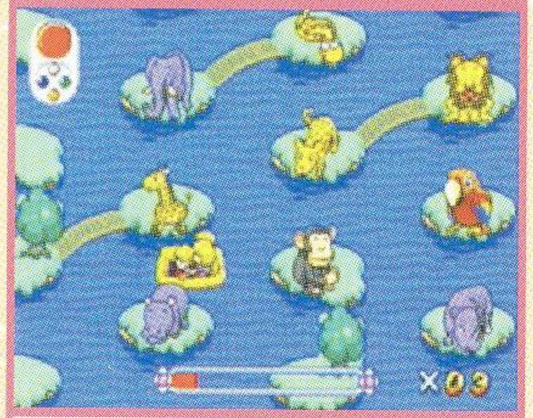
橋や木にぶつかると
“Oops! We can't go this way.”
（おっと！こっちには行けないわ。）
違う動物の島に行ってしまった場合は
“That's not a/an 〜.”
（それは〜ではないわ。）と
“It's a/an 〜.”
（それは〜よ。）
教えてくれるので、もう一度探しましょう。

5



パティが見たい動物のいる場所へボートを移動させると、パティが動物を見た感想を言って数字が1つ増えます。
例：ライオンの感想
“Wow!”（わぁ！）
“It's a lion.”
（それはライオンよ。）
“What a beautiful mane.”
（とってもきれいなタテガミね。）

6



パティが次に見たい動物の名前を言うので探しに行きましょう。
制限時間内に3匹以上探せればゲーム成功です。
2匹以下の場合はゲーム失敗です。
“Have another go.”
（もう1回やってみてね。）と
パティが言います。

7



動物の感想一覧
オウム：“What beautiful feathers.”（きれいな羽根ね。）
ゾウ：“What huge ears.”（すごく大きな耳ね。）
サイ：“What a scary horn.”（怖い角だね。）
ヒョウ：“What sharp claws.”（とがった爪だね。）
キリン：“What a long neck.”（すごく長い首ね。）
ライオン：“What a beautiful mane.”（とってもきれいなタテガミね。）
ヘビ：“What a big mouth.”（すごく大きな口ね。）
カバ：“What cute ears.”（かわいい耳ね。）
チンパンジー：“What long arms.”（長い腕ね。）

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



ここでは、それぞれの動物の特徴を様々な形容詞を使いながら紹介しています。“beautiful”（きれいな）、“huge”（とても大きな）、“long”（長い）などの形容詞も覚えていただけますが、“feathers”（羽根）、“horn”（つの）、“claws”（爪）などの動物特有の単語も紹介しています。本物の動物や動物の写真を見たときには、英語で何と言うのだったか思い出してみてください。



Shake that Tree

木をゆすって！

絵本のチンパンジーを／でさわると始まります。



下にいるチンパンジーにバナナを落としてあげましょう。
制限時間内に沢山のバナナを落としてあげるゲームです。

1



“Throw me the bananas.”
（僕にバナナを投げてね。）と
下のチンパンジーが言います。
“Use the buttons.”
（ボタンを使ってね。）
“Push the button.”
（ボタンを押してね。）
● ボタンを押すとイベントがスタートします。

2



下のチンパンジーがバナナを取ってくれるように頼みます。
同じ木にいる場合は
“Shake it.”（ゆすって！）
左の木に移動して欲しい場合は
“Left.”（左！）
真ん中の木に移動して欲しい場合は
“Middle.”（真ん中！）
右の木に移動して欲しい場合は
“Right.”（右！）と言います。

3



●●ボタンを押すと上のチンパンジーが左右に移動します。
● ボタンを1回押すと木を揺らします。
● ボタンを続けて4回押すとバナナが下に落ちます。

4



指示にしたがってバナナを落としてあげましょう。
下のチンパンジーがバナナをキャッチできると数字が1つ増えます。

5



下のチンパンジーがバナナをキャッチできなかった場合は
“Uh-oh.”
（あーあ。）と
残念そうに言います。
なかなか落としてあげないと
“Hurry up!”（急いで。）
と言います。

6



ゲームが終わったときに
10個以上取れたら
“Thank you.”（ありがとう。）と
下のチンパンジーが言うので、
“You're welcome.”
（どういたしまして。）と答えます。
9個以下だったら
“Better luck next time.”
（次はきっとうまくいくよ。）と
言います。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



ここでは木の下にいるチンパンジーが“right“(右)、“left”(左)、“middle”(真ん中)を指示するので、その木に飛び移りバナナをとってあげます。日常生活でも「右」、「左」はよく使われる言葉です。例えば、道を曲がるときにも“turn right”(右へ曲がる)、“turn left”(左へ曲がる)のように言いますし、“on your right”〔(あなたの)右側に〕、“on your left”〔(あなたの)左側に〕のようにも言います。ぜひ覚えてください。



At the Aquarium

水族館(すいぞくかん)にて

☆ 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 At the Aquarium
（水族館にて）

2 I like dolphins.
（私はイルカ好き！）
I like dolphins, too.
（僕もイルカが好きだよ。）
Me, too.
（私もよ。）

3 I like sting rays.
（僕はアカエイが好きなんだ。）

4 I like tropical fish.
（私は熱帯魚が好きよ。）

5 They're really smart.
（イルカはかしこいね。）

6 They're really playful.
（イルカは茶目っ気があるわね。）

7 walrus
（セイウチ）
※詳細は本紙 P27

8 sea lion
（アシカ）
※詳細は本紙 P27

9 sea otter
（ラッコ）
※詳細は本紙 P27

10 shark
（サメ）
※詳細は本紙 P27

11 sting ray
（エイ）
※詳細は本紙 P27

12 turtle
（カメ）
※詳細は本紙 P28

13 tropical fish
（熱帯魚）
※詳細は本紙 P28

14 dolphin
（イルカ）
※詳細は本紙 P29

15 penguin
（ペンギン）
※詳細は本紙 P31

16 Let's look over there.
（向こうをみてみよう。）
※詳細は本紙 P28

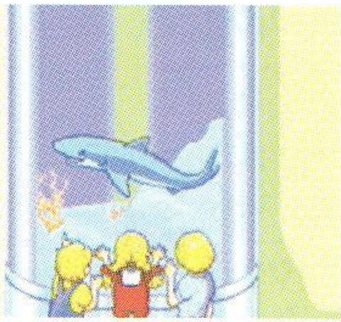
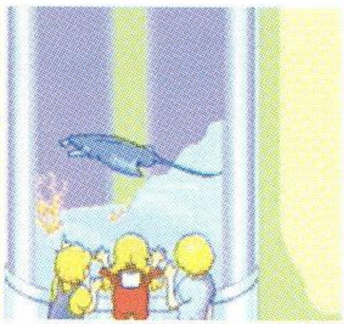


Wow! Look at That

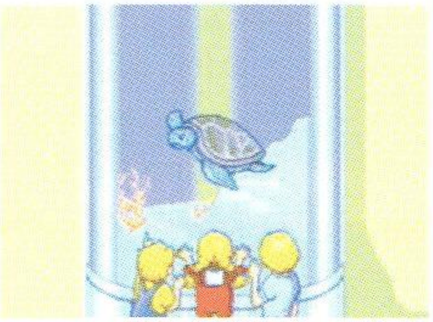
わぁ、見(み)て!

絵本(えほん)の動物(どうぶつ)や魚(さかな)を🪄でさわると始(はじ)まります。

各動物(かくどうぶつ)や魚(さかな)の名前(なまえ)とそれを見(み)たパティ達(たち)の感想(かんそう)を知(し)ることができます。
すぐに初期画面(しょきがめん)に戻(もど)りたいときは🔴ボタンを押す、または🪄で絵本(えほん)をさわると戻(もど)ります。
約10秒後(やくびょうごじどう)に自動で初期画面(しょきがめん)に戻(もど)ります。

walrus (セイウチ)	sea lion (アシカ)	sea otter (ラッコ)	shark (サメ)	sting ray (エイ)
				
It's really big. (とても大(おお)きいね。)	It's gorgeous. (立派(りっぱ)だね。)	It's cute. (かわいいね。)	It's scary. (恐(こわ)いね。)	It's so cool. (すごく かっこいいね。)

turtle
（カメ）



It's really big.
（とても大きいね。）

tropical fish
（熱帯魚）



They're beautiful.
（きれいだね。）

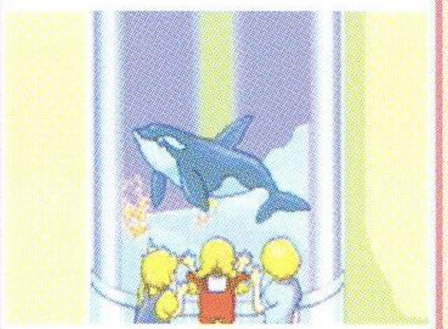
octopus
（タコ）



It's gross.
（気持ち悪いね。）

※絵本の“This way”をでさわると表示されます。

orca
（シャチ）



It's huge.
（すごく大きいね。）

※絵本の“This way”をでさわると表示されます。

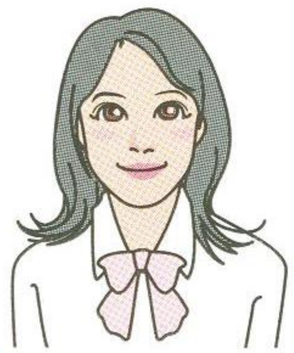
jellyfish
（クラゲ）



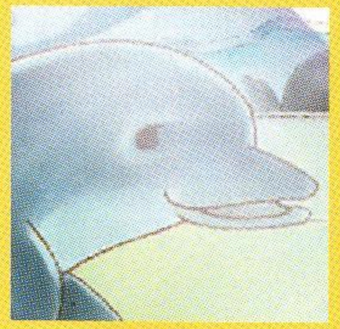
It's glowing.
（光っているね。）

※絵本の“This way”をでさわると表示されます。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



ここでは「動物を見に行こう!」のイベントのときとは違う色々な形容詞を紹介しています。“so cool”（すごくかっこいいね。）の“so”や、“really big”（とても大きいね。）の“really”は「すごく」とか「とても」のように強調するときに使います。“huge”は“big”よりもさらに大きいものに使います。ここではシャチが水族館にいる他の魚や動物よりずっと大きいので“huge”が使われています。



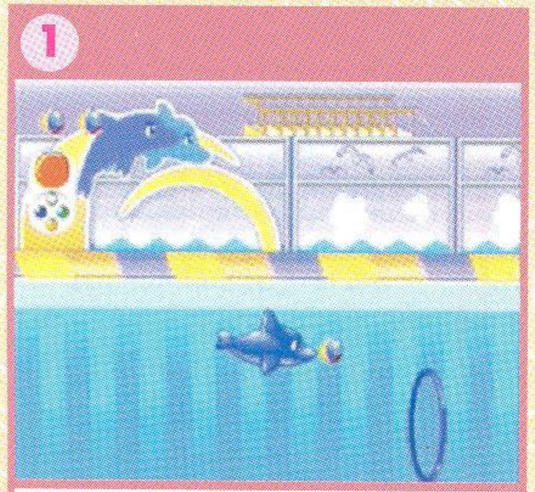
The Dolphin Show

イルカショー

絵本のイルカを／でさわると始まります。



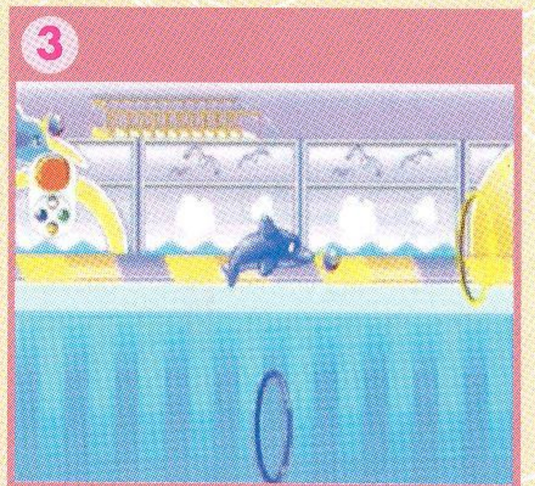
パティと一緒にイルカショーに参加しましょう。
イルカが潜ったり、ジャンプしながら輪をくぐり、パティの所を目指すゲームです。



“Use the buttons.”
（ボタンを使ってね。）
“Push the button.”
（ボタンを押してね。）
● ボタンを押すとイベントがスタートします。



パティが
“Let's join in the show.”
（ショーに参加しよう。）
“Please, bring me the ball.”
（私の所までボールを運んできてね。）と言います。
輪をくぐりながらパティの所までボールを運びましょう。

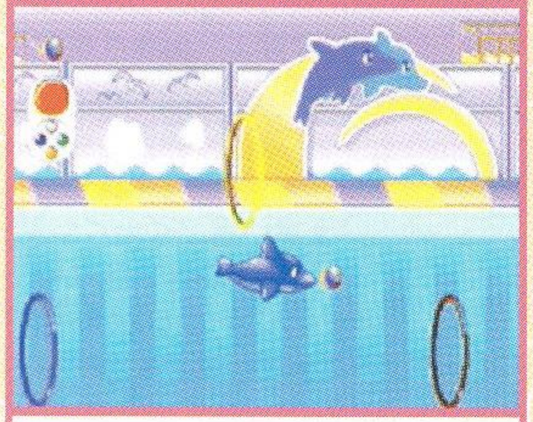


イルカは ○ ボタンでジャンプ
● ボタンで潜ります。



輪の手前まで進むとパティがイルカに指示を出します。
例：“Jump.”（ジャンプして！）
“Dive.”（潜って!）
パティが指示したボタンを押して輪をくぐりましょう。

5



輪にぶつかってしまうと
“Oops!”
（おっと）と
言って が1つ減ります。

6



輪に3回ぶつかってしまうと、ゲーム失敗です。

7



全部の輪をくぐってパティの所までたどりつけたらゲーム成功です。
“Well done.”
（よくできたね。）と
パティが誉めてくれます。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



パティが指示をするので、その声に合わせてイルカを空中へジャンプさせたり、水中に深くもぐらせたりして輪をくぐりぬけましょう。ここでは“jump”、“dive”という言葉しかでてきませんので、是非お子様にも声に出して単語を言っていただきたいと思います。イルカがジャンプやダイブをするときに、一緒に声をかけてあげてください。お子様からも自然な発話を促せるでしょう。



The Hungry Little Penguin

お腹をすかせた小さなペンギン

絵本のペンギンを🖊でさわると始まります。



ペンギンと一緒に魚を捕まえましょう。
制限時間内に沢山の魚を捕まえるゲームです。

1



"I'm hungry."
(僕はお腹が減ったよ。)
"I'm going to catch fish."
(魚を捕まえるぞ！)
とペンギンが言います。
"Use the button."
(ボタンを使ってね。)
"Push the button."
(ボタンを押してね。)
●ボタンを押すとイベントがスタートします。

2



●ボタンを押すと
"Slide down."(滑り降りるよ。)
と言いながら滑り落ち、
"Splash."(ザップーン！)と言いながらペンギンが飛び込みます。
この時、泳いでいる魚とタイミングよく重なると魚をキャッチできます。
魚をキャッチできると
"Nice catch."(ナイスキャッチ!)
と言って数字が1つ増えます。

3



水の中から氷山に上がるには●ボタンを押しましょう。
"Jump."(ジャンプ！)と
ペンギンが言って氷山に上がります。

4



氷山に上がった後、●ボタンを押しましょう。
"Walk."(歩く！)と
ペンギンが言って奥に進んでいきます。

5



階段で●ボタンを押すと、
“Up.”（上がる！）と
ペンギンが言って階段を上がります。
②～⑤までを繰り返して魚を沢山捕まえましょう。

6



0～1匹捕まえたときは、まだお腹が減っていて、
“I'm hungry.”
（僕はお腹が減っているよ。）
と言います。

7



2～3匹捕まえたときは、まだお腹がいっぱいにならず、
“I'm still hungry.”
（まだお腹が減っているよ。）
と言います。

8



4匹捕まえたときは、お腹がいっぱいになり、
“I'm full.”
（お腹がいっぱい。）と
言います。
5匹以上捕まえたときは、お腹がいっぱいになりすぎて
“Burp.”（ゲップ。）と
言います。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



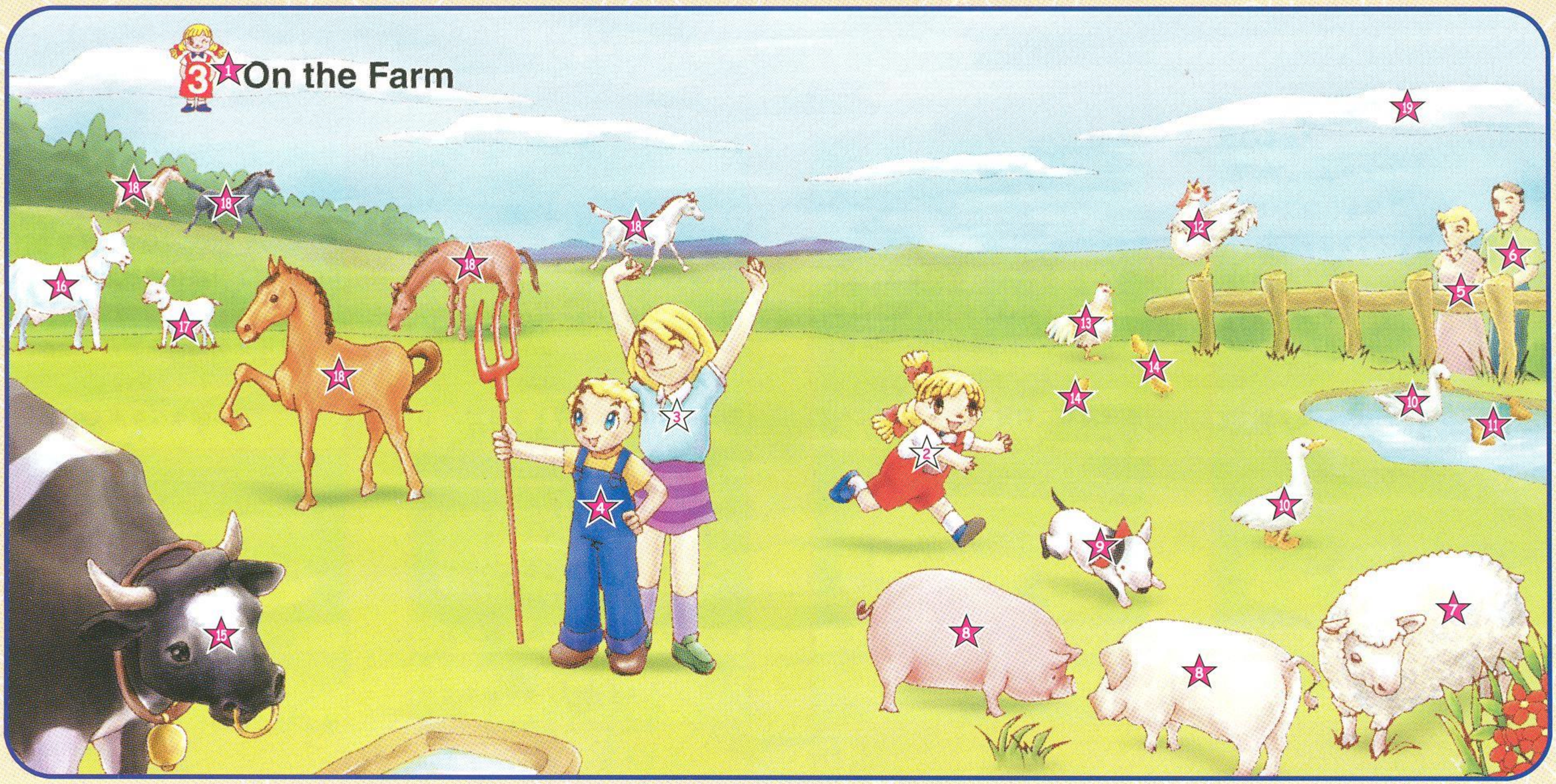
ここではペンギンがかわいい動作をしながら、その動作を英語で教えてくれます。滑り台を滑るような場合も“slide down”（滑り下りる）という言葉が使えます。ここではペンギンが水に入ったときに“Splash!”と言っていますが、これは日本語の「ザブン!」や「バシャン!」のような言葉にあたります。プールやお風呂などで水をバシャバシャさせるときに“Splash!”と使うと楽しいでしょう。

On the Farm

牧場(ぼくじょう)にて

☆ 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 On the Farm
（牧場にて）

2 What a lot of animals.
（動物が沢山いるね。）
※詳細は本紙 P37

3 Let's collect some eggs.
（卵を集めよう！）
※詳細は本紙 P39

4 Baby pigs are called piglets.
（ブタの赤ちゃんは仔ブタというよ。）

5 Baby cows are called calves.
（ウシの赤ちゃんは仔ウシというよ。）

6 Baby sheep are called lambs.
（ヒツジの赤ちゃんは仔ヒツジというよ。）

7 sheep
（ヒツジ）
※詳細は本紙 P35

8 pig
（ブタ）
※詳細は本紙 P35

9 Bow-wow!
（ワンワン）

10 duck
（アヒル）
※詳細は本紙 P35

11 duckling
（アヒルの子）
※詳細は本紙 P35

12 rooster
（オンドリ）
※詳細は本紙 P35

13 hen
（メンドリ）
※詳細は本紙 P35

14 chick
（ヒヨコ）
※詳細は本紙 P36

15 cow
（ウシ）
※詳細は本紙 P36

16 goat
（ヤギ）
※詳細は本紙 P36

17 kid
（仔ヤギ）
※詳細は本紙 P36

18 horse
（ウマ）
※詳細は本紙 P36

19 cloud
（雲）



Animal Sounds

動物の鳴き声

絵本の動物を🖊でさわると始まります。

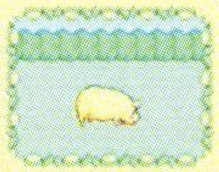
各動物の名前とその鳴き声を知ることができます。
すぐに初期画面に戻りたいときは🔴ボタンを押す、または🖊で絵本をさわると戻ります。
約10秒後に自動で初期画面に戻ります。



sheep（ヒツジ）

Baa, baa.

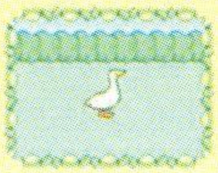
（メー、メー。）



pig（ブタ）

Oink, oink.

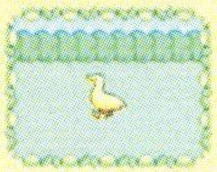
（ブヒ、ブヒ。）



duck（アヒル）

Quack, quack.

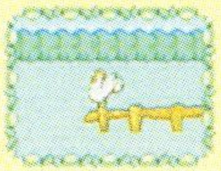
（ガァ、ガァ。）



duckling（アヒルの子）

Quack, quack.

（ガァ、ガァ。）



rooster（オンドリ）

Cock a doodle doo.

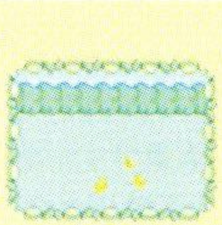
（コケコッコー。）



hen（メンドリ）

Cluck, cluck.

（コケッ、コケッ。）



chick（ヒヨコ）

Peep, peep.

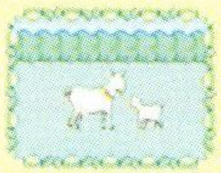
（ピヨ、ピヨ。）



cow（ウシ）

Moo.

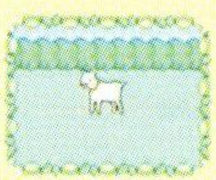
（モー。）



goat（ヤギ）

Baah.

（メー。）



kid（仔ヤギ）

Baah.

（メー。）



horse（ウマ）

Neigh.

（ヒヒーン。）

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



日本語では仔ヒツジ、仔ウシ、仔ヤギなどのように「仔」をつければよいものでも、英語ではsheep（ヒツジ）はlamb（仔ヒツジ）、cow（ウシ）はcalve（仔ウシ）、goat（ヤギ）はkid（仔ヤギ）のようにまったく呼び名が変わってしまう動物があるのも興味深いですね。たくさん動物の鳴き声を聞いて、英語で動物の鳴き声の真似をしてみてください。



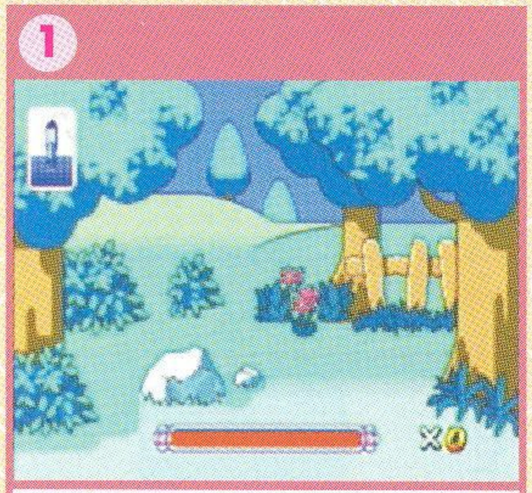
Where Is It?

どこにいるかな？

絵本のパティを🖊でさわると始まります。



鳴いている動物を探しましょう。
鳴き声を聴いて、鳴いている動物を探すゲームです。



“Use the pen.”
（ペンを使ってね。）
“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イベントがスタートします。



“Listen carefully.”
（よく聞いてね）
動物の鳴き声が聞こえ、
“Where's the ～?”（～は、どこにいるのかな？）
例： “Where's the chick?”
（ヒヨコは、どこにいるのかな？）
と言います。
🖊をタブレットの上で動かすと画面の👆が動きます。🖊を移動させ鳴いた動物を探して👆を押しましょう。



正解の場合は
“Yay! I found the ～”
（やったぁ！～を見つけたわ。）と
パティが言って数字が1つ増えます。
不正解の場合は
“Oops. That's not right.”
（おっと。それじゃないわ。）
“It's a ～”（それは～ね。）と
パティが言って間違っていることを教えてくれるので、選択し直します。



制限時間内に3問正解するとゲーム成功です。
制限時間内に2問以下の場合はゲーム失敗です。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



日本語と英語では動物の鳴き声の擬音語がずいぶん違います。また、パティが使う“Where's ～?”(～はどこかしら?)という質問文はとてもよく使います。～の部分に物をあてはめて探し物をするときにも使えますし、～の部分に場所名をあてはめれば場所をたずねたりするときにも使えます。



Egg Hunt

エッグハント！

絵本のポーラをでさわると始まります。



ポーラと一緒に卵を探しましょう。
制限時間内に沢山の卵を探すゲームです。

1



“Let's collect some eggs.”
（卵を集めよう！）と
ポーラが言います。
“Use the pen.”
（ペンを使ってね。）
“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



ニワトリの卵を探しましょう。
をタブレットの上で動かすと画面の が動きます。
を移動させ草むらやワラの上でを押して卵を探しましょう。

3



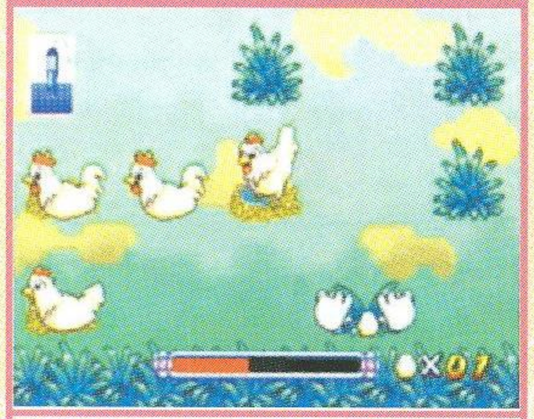
草むらやワラの中には卵の他にカエルがいる場合もあります。
“That's a frog.”
（カエルだわ。）

4



草むらやワラの中に何もなかったときは、
“I can't find any here.”
（ここにはないわ。）
と言います。

5

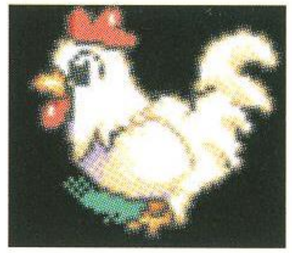


卵を見つけると
“I found one.”
（見つけたわ。）と
ポーラが言って
数字が1つ増えます。

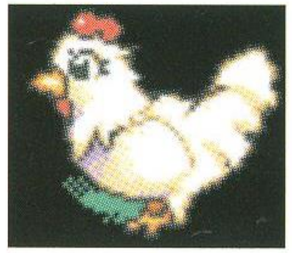
6



制限時間内に卵を5個以上見つけることができると
“Wow, you collected a lot.”
（わぁ、いっぱい集めたわね。）と
ポーラが言って誉めてくれます。
制限時間内に卵を4個以下しか見つけることができなかった場合は
“You did your best.”
（頑張ったね。）と
ポーラが言います。



rooster
（オンドリ）



hen
（メンドリ）

メンドリを追って草むらやワラの中を探してみましょう。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



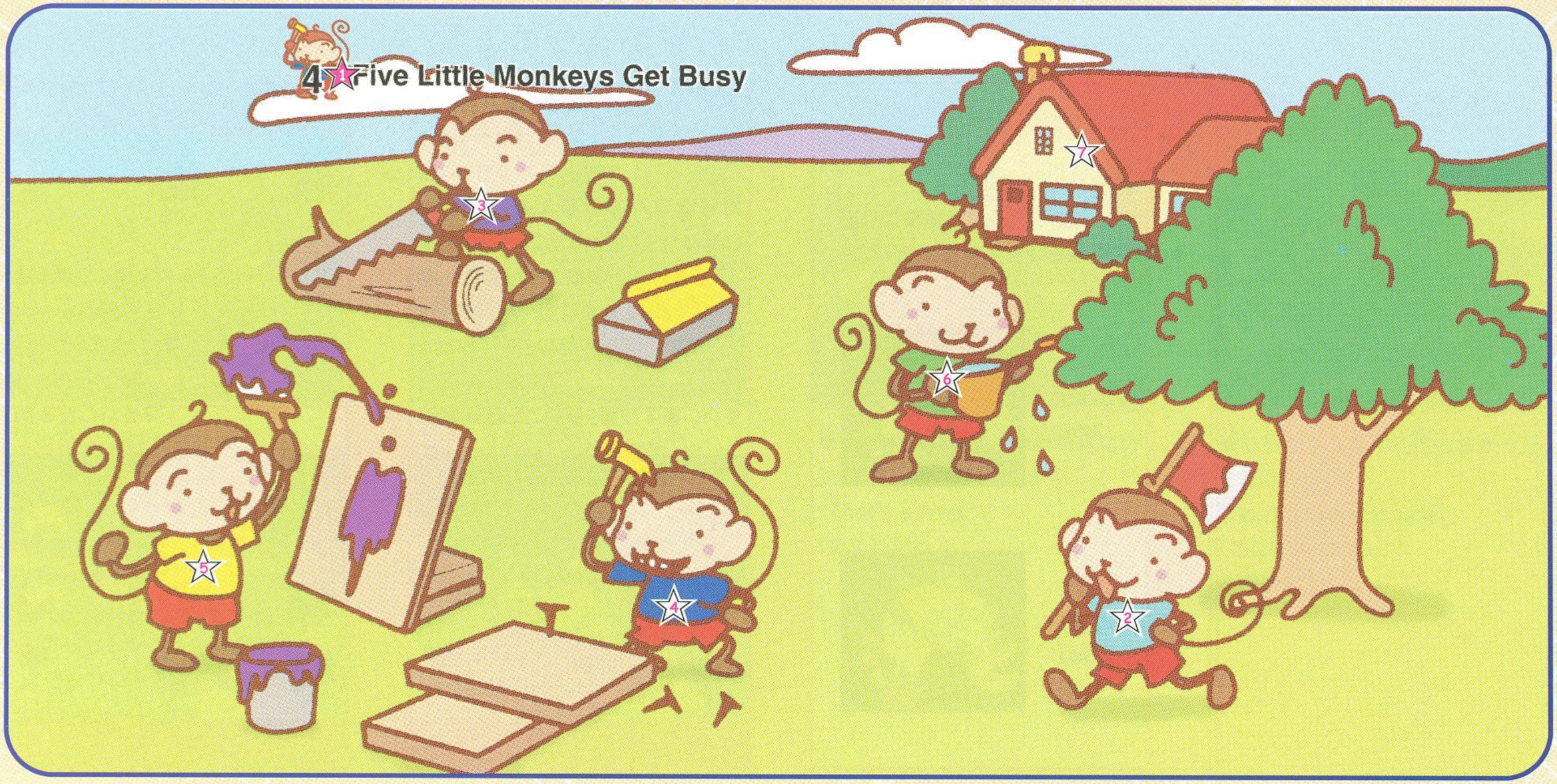
メンドリが卵を産むのでそれを探しましょう。見つかったときにはポーラが “I found one.”（見つけたわ）と言います。“found” は “find”（見つける）の過去形です。いくつかある探し物をしていて1つ見つかったときに “I found one.” というフレーズを使います。

4 Five Little Monkeys Get Busy

5匹(ひき)の仔(こ)ザルは大忙(おおいそが)し

☆ 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 Five Little Monkeys Get Busy　（5匹の仔ザルは大忙し）



☆2

Let's chop down the tree.
（木を切り倒そう。）

※詳細は本紙 P44



☆3

Let's saw the log.
（丸太を切ろう。）

※詳細は本紙 P45



☆4

Let's hammer the nails.
（釘を打とう。）

※詳細は本紙 P46



☆5

Let's paint the wood.
（材木に色を塗ろう。）

※詳細は本紙 P47



☆6

Let's give the tree some water.
（水をあげよう。）

※詳細は本紙 P48



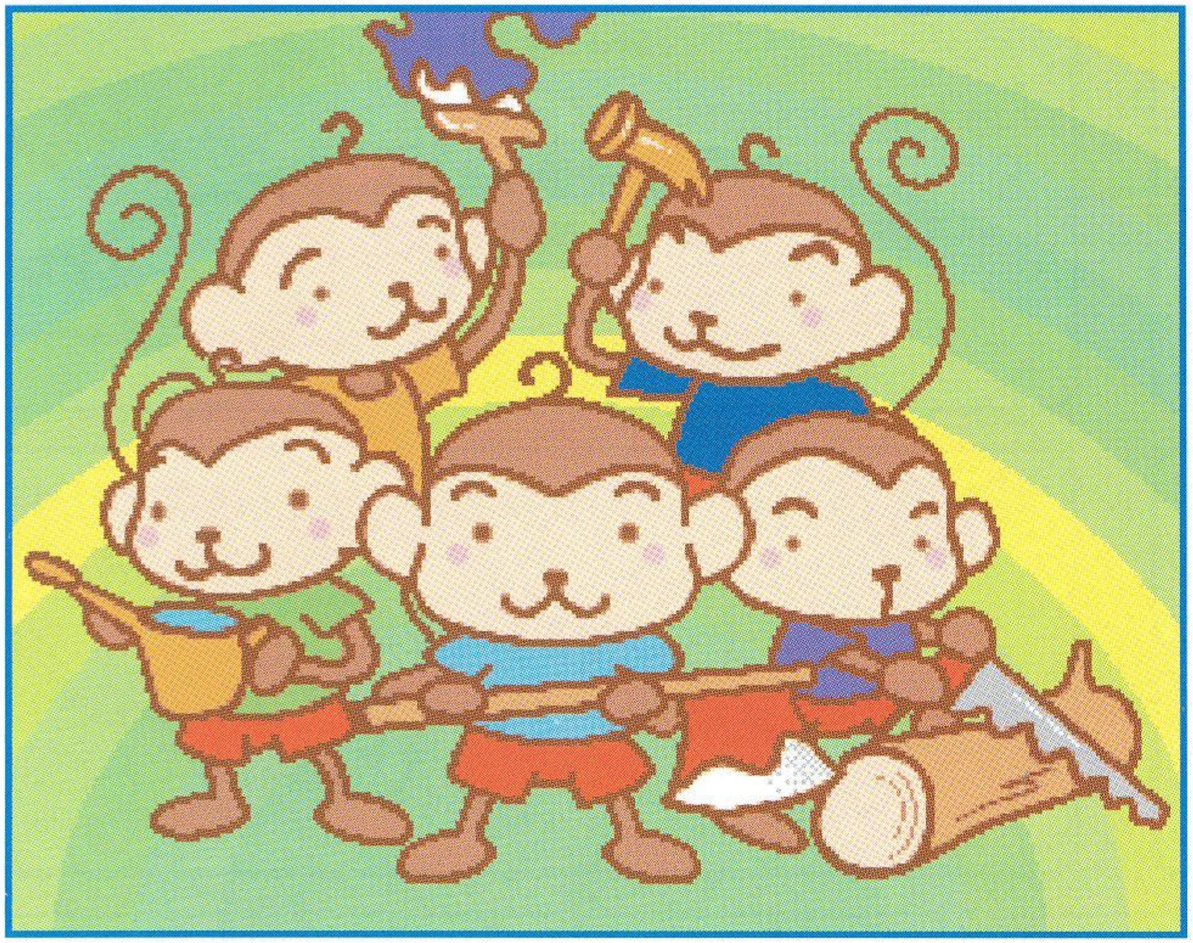
☆7

This is our house.
（僕達の家だよ。）

※詳細は本紙 P49

5匹の仔ザルの自己紹介

絵本4ページを開くと5匹の仔ザル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。




Hi! I can use an axe.
（ハーイ！僕は斧が使えるんだ。）


Hi! I can use a saw.
（ハーイ！僕はノコギリが使えるんだ。）


Hi! I can use a hammer.
（ハーイ！僕はハンマーが使えるんだ。）


Hi! I can use a paint brush.
（ハーイ！僕はハケが使えるんだ。）


Hi! I can make a tree grow.
（ハーイ！僕は木を育てるよ。）

Five little monkeys get busy.
（5匹の仔ザルは大忙し。）



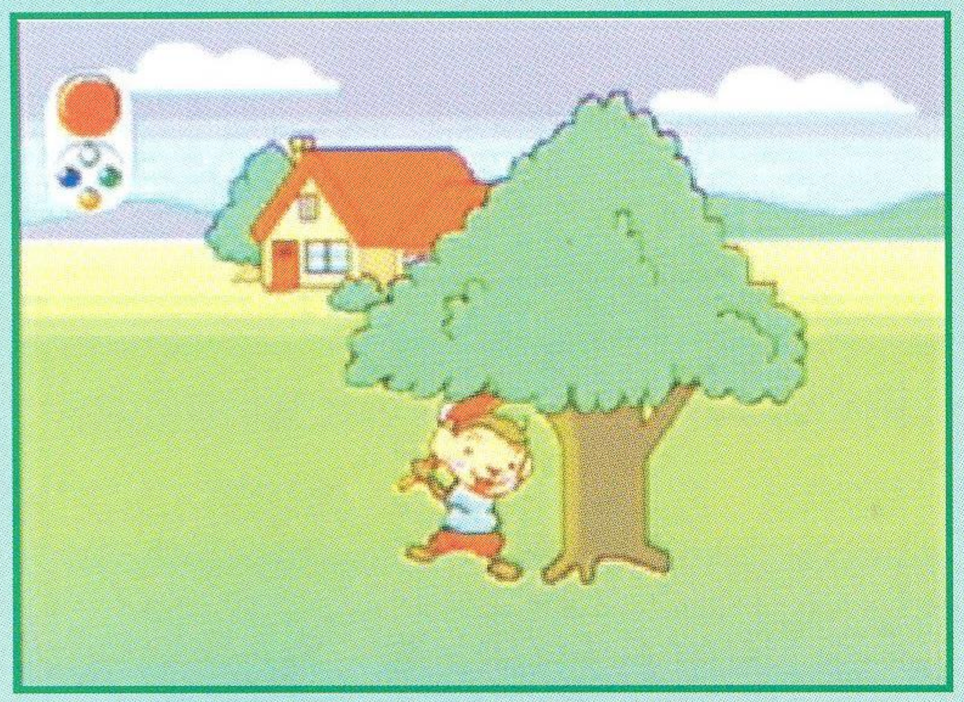
Let's Chop It Down

木を切り倒そう

絵本の仔ザル☆2を／でさわると始まります。

ボタンを使います。

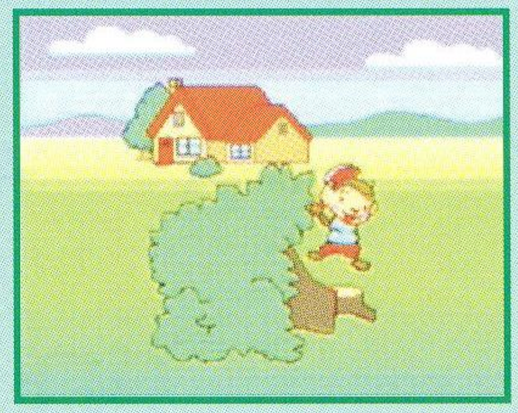
木を切りましょう。
斧を使って木を切り倒すイベントです。



“Let's chop down the tree.”（木を切り倒そう。）
“Use the button.”（ボタンを使ってね。）
“Push the button.”（ボタンを押してね。）
●ボタンを押すとイベントがスタートします。



●ボタンを押すとサルが
“Chop.”（チョップ！）と掛け声を
言いながら木に向かって斧を1回振ります。
木が切れるまで●ボタンを押しましょう。



切り終えると
“It's falling!”（倒れるぞー！）
“Well done!”（やったぞ！）と
言ってサルが喜びます。
初期画面に戻ると、画面右側にあった木が
切れてなくなっています。



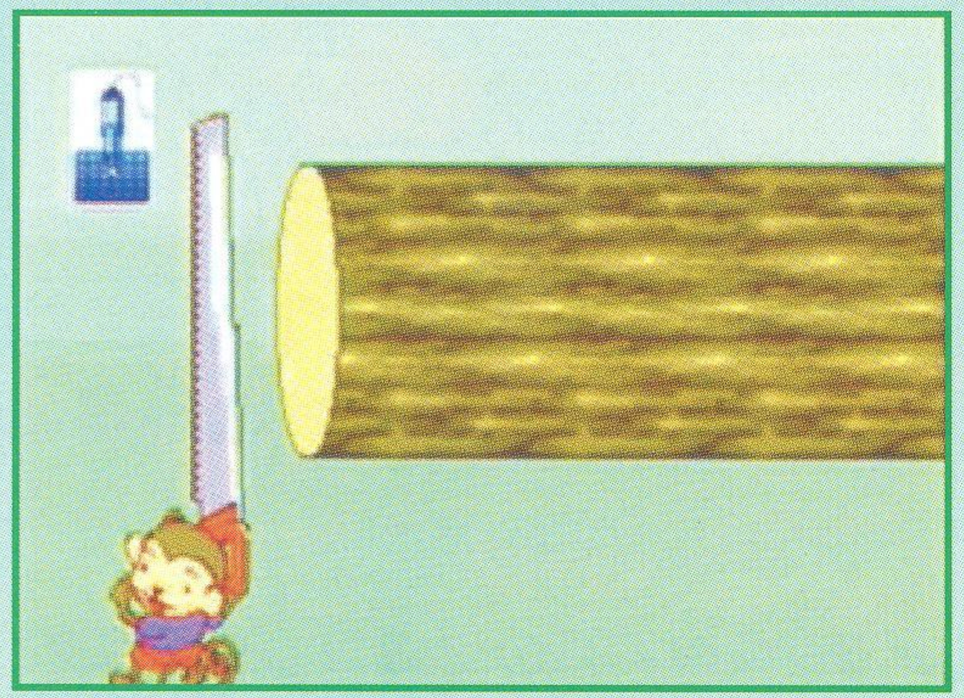
Let's Saw It Up

丸太を切ろう

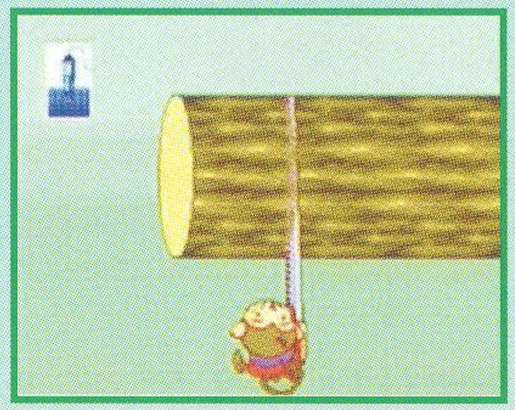
絵本の仔ザル☆3を🖊でさわると始まります。



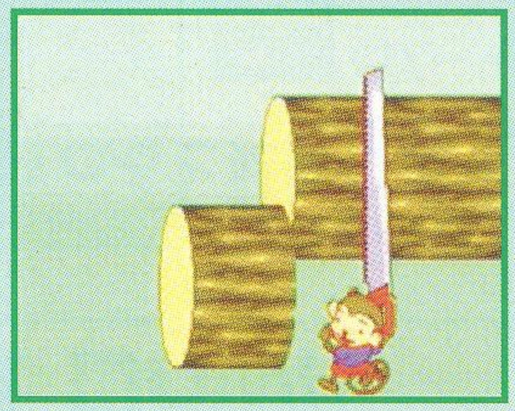
丸太を切りましょう。
ノコギリを使って丸太を切るイベントです。



“Let's saw the log.”（丸太を切ろう。）
“Use the pen.”（ペンを使ってね。）
“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イベントがスタートします。



🖊をタブレットの上で左右に動かして、サルが木の方向を向く場所を探して🖊を押しましょう。
🖊を押しながらタブレットの上で上下に動かすと、サルが“Cut.”（切るぞ。）と言いながら丸太を切ります。
丸太を切り終えるまで🖊をタブレットの上で上下に動かしましょう。



切り終えると
“Great!”（やった！）と
言ってサルが喜びます。
初期画面に戻ると、ノコギリを持った仔ザルの前にある丸太が切れています。



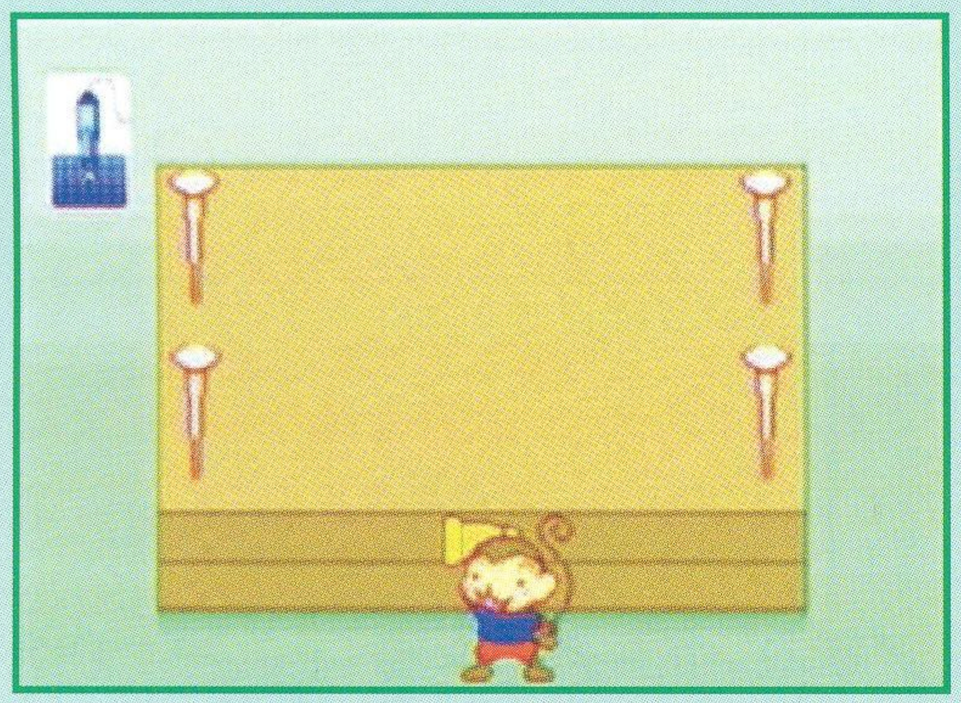
Let's Hammer

釘を打とう

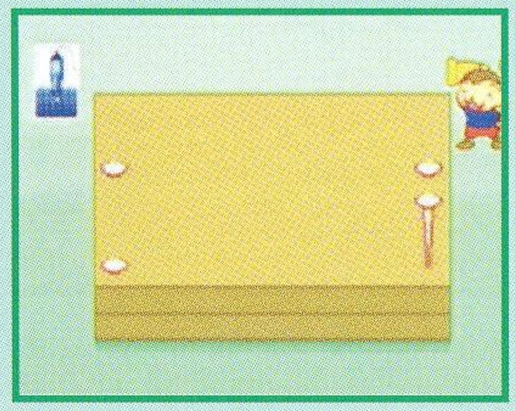
絵本の仔ザル☆4を🖊でさわると始まります。



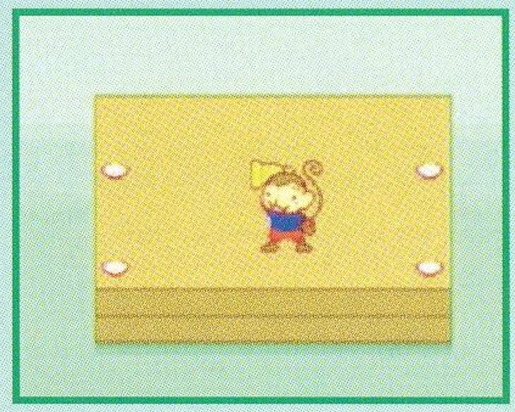
釘を打ちましょう。
ハンマーを使って釘を打つイベントです。



“Let's hammer the nails.”（釘を打とう。）
“Use the pen.”（ペンを使ってね。）
“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イベントがスタートします。



🖊をタブレットの上で動かすと画面のが動きます。
釘の近くまでを移動させ、釘の打ち込む位置にがでる場所を探してを動かしましょう。
がでている場所で🖊を押すとサルが“Hit it.”（打て）と言いながら釘を1回打ちます。釘が木に埋まるまで🖊を押して釘を打つと“Fantastic!”（すばらしい！）と言ってサルが喜びます。



すべての釘を打ち終えると
“Finished!”
（終わったよ！）
と言ってサルが喜びます。
初期画面に戻ると、ハンマーを持った仔ザルの前にある材木に釘が打たれています。



Let's Paint

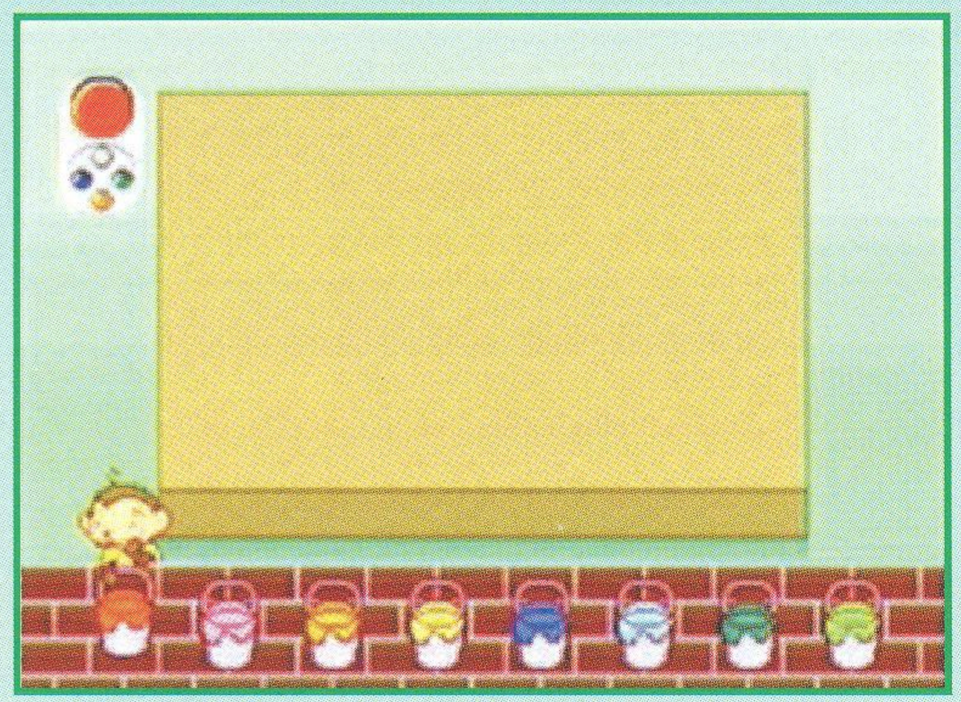
色を塗ろう

絵本の仔ザル☆5を🖊でさわると始まります。

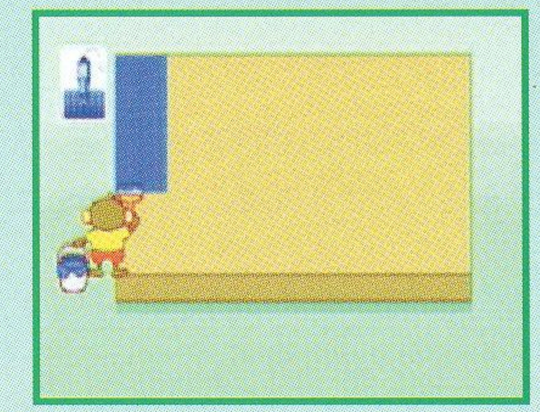




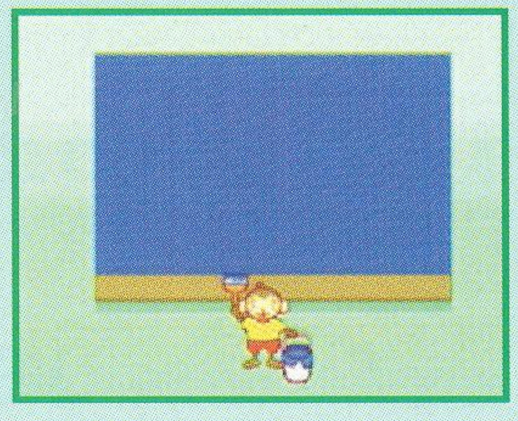
板に色を塗りましょう。
ハケを使って色を塗るイベントです。



“Let's paint the wood.”（材木に色を塗ろう。）
“Use the pen and the buttons.”（ペンとボタンを使ってね。）
“Push the button.”（ボタンを押してね。）
🔴ボタンを押すとイベントがスタートします。



“Choese the color.”（色を選んでね。）と言います。🔵🟢ボタンを押すとが左右に動きます。好きな色を選んで🔴ボタンを押しましょう。
“Let's paint the wood.”（材木に色を塗ろう。）
“Move the pen on the tablet.”（タブレットの上でペンを動かしてね。）とサルが言います。🖊をタブレットの上で動かすと画面のが動きます。🖊を押しながらを動かして材木に色を塗りましょう。



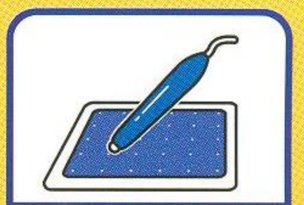
材木を塗り終えると
“Beautiful!”（キレイだね！）
“All done.”（終わったぞ。）と
言ってサルが喜びます。
初期画面に戻ると、ペンキを塗っている仔ザルの前の材木が選んだ色で塗られています。



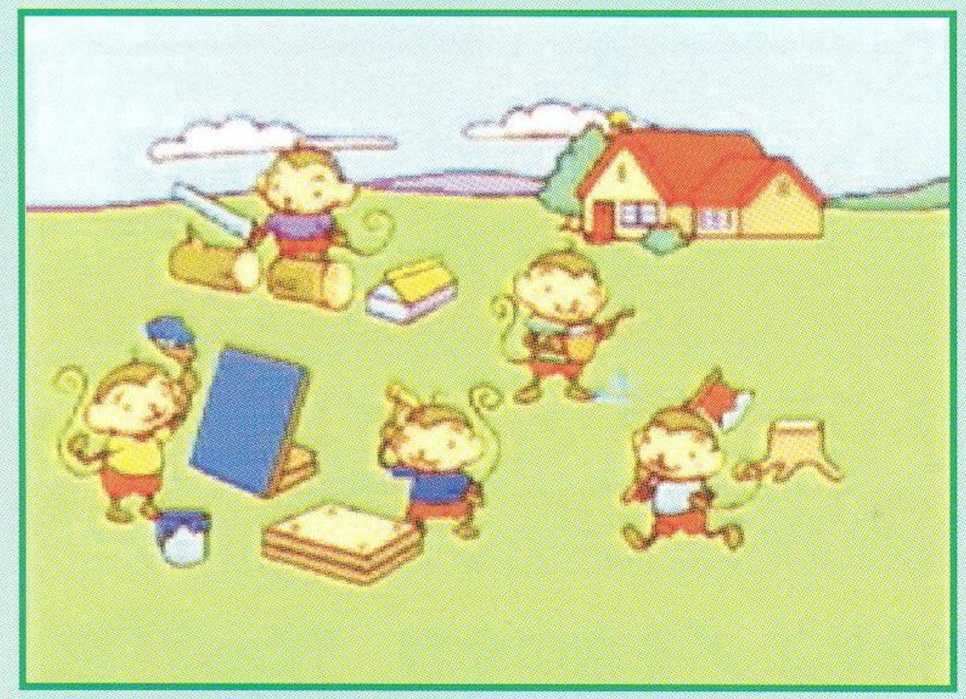
Let's Water It

水をやろう

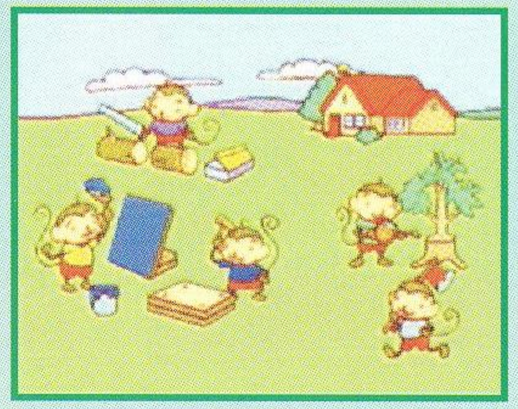
絵本の仔ザル☆6を🖊でさわると始まります。



木に水をあげましょう。
木を育てるイベントです。

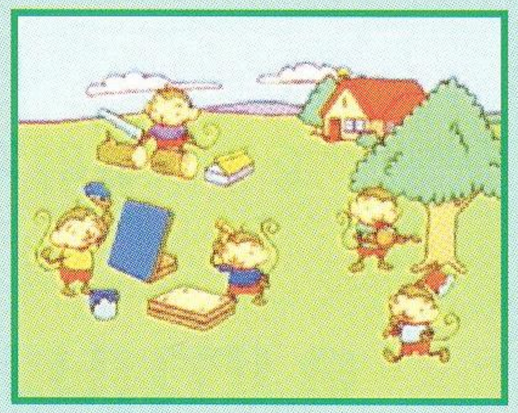


絵本の☆6を🖊でさわると
“Let's give the tree some water.”（木に水をあげよう）
と言います。



“Let's Chop It Down” のイベント終了後、
木が切れている状態で、

が、木に水をあげると切れた木がどんどん成長します。
成長して元の大きさまで成長すると
“Good!”（ヨシッ！）と
言って仔ザルが喜びます。



成長した状態の木に水をあげると木が喜びます。
それを見て “This is fun.”（楽しいな。）
と言って仔ザルも喜びます。



We Need Furniture

家具が必要だね

絵本の家を🖊でさわると始まります。





家具を作りましょう。
仔ザル達が欲しがっている家具を作るイベントです。

1



“Use the pen.”
（ペンを使ってね。）
“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イベントがスタートします。
🖊をタブレットの上で動かすと画面の👆が動きます。
👆を移動させサルを押しましょう。

2



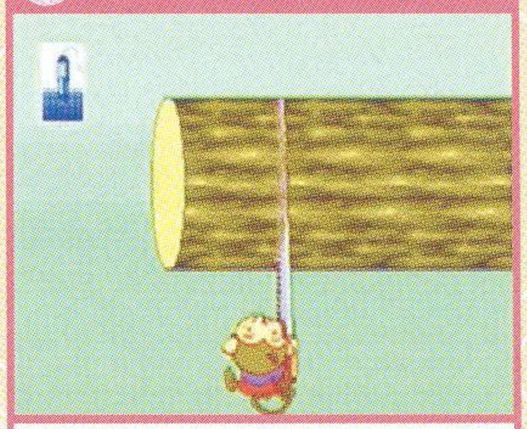
何が欲しいのかを教えてくれます。
例：“I want a table.”（僕はテーブルが欲しいよ。）
“I want a chair.”（僕はイスが欲しいよ。）
“I want a desk.”（僕は机が欲しいよ。）
“I want a box.”（僕は箱が欲しいよ）
“I want a bookcase.”（僕は本棚が欲しいよ。）
👆を動かして作りたい家具を選んで🖊を押しましょう。
“Let's make this one.”
（これを作ろう。）とサルが言います。

3



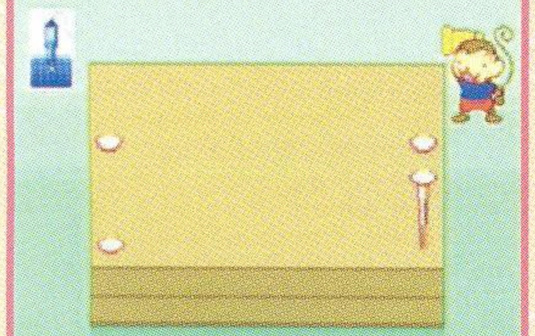
斧で木を切って…
※操作方法は本紙P44をご参照ください。

4



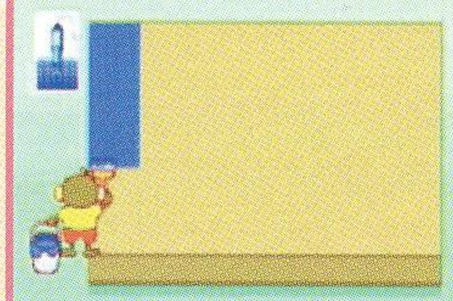
ノコギリで丸太を切って…
※操作方法は本紙P45をご参照ください。

5



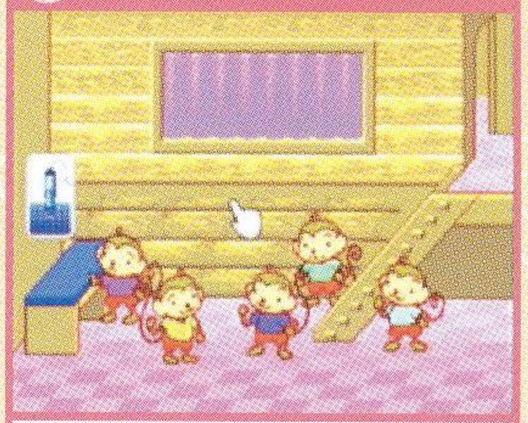
ハンマーで釘を打って…
※操作方法は本紙P46をご参照ください。

6



ハケで色を塗って…
※操作方法は本紙P47をご参照ください。

7



選んだ家具が完成しました。
完成した家具によってサル達が台詞を言います。
例：“The table's finished!”（テーブルができたよ！）
“The chair's ready!”（イスが用意できたよ！）
“The desk's done!”（机を作り終わったよ！）
“The box's ready!”（箱が用意できたよ！）
“The bookcase's finished!”（本棚ができたよ！）

8



5種類の家具を作ってみましょう。
一度作った家具も作り直すことができます。
同じ家具を作り直すとその前に作った家具はなくなります。
絵本を🪶で押すと初期画面に戻ります。絵本のページを変えない限り作った家具は残ります。

ナミコ先生のワンポイントアドバイス



ここではそれぞれのサル達が“I want a ～.”（～が欲しいなぁ。）と、欲しい家具を言います。
日常の会話で“I want ～”だけを使うと少しぶしつけな印象を与える場合もありますので最後にpleaseをつけることをおすすめします。



SEGAは株式会社セガの登録商標です。

HPC-6106
9P2-0142A

ECCジュニアのはじめて英語
Patty Loves Animals
7

株式会社 セガトイズ