あたまがすくすく
育脳塾
HIRAMEKI MIRAI KIDS



©SEGA

育脳塾右脳
開発ソフト

取扱い
説明書

エコージュニアの海中宝さがし

Ecco Jr.
And the Great Ocean Treasure Hunt!

おうちの方へ

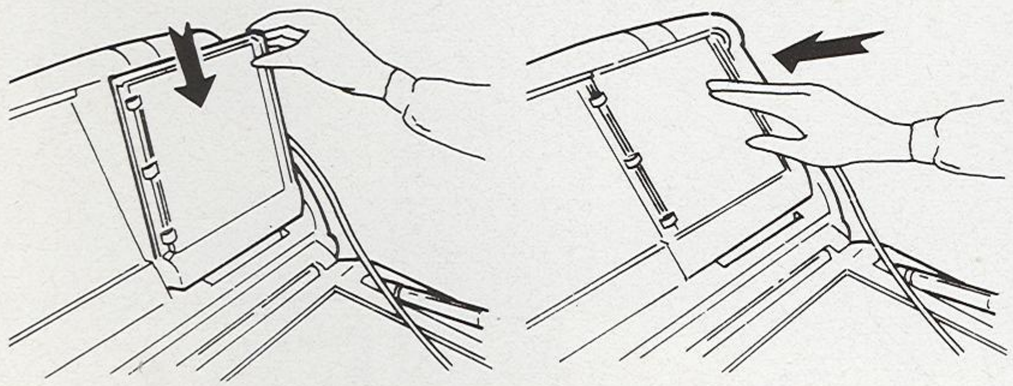
このたびは育脳塾ソフト「エコージュニアの海中宝さがし」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。お子様と一緒に育脳塾でより高い学習効果を上げるため、育脳塾ソフトをご使用の際には、このガイドブックをよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。



始める前に育脳塾ソフトを育脳塾本体に正しくセットしてください。

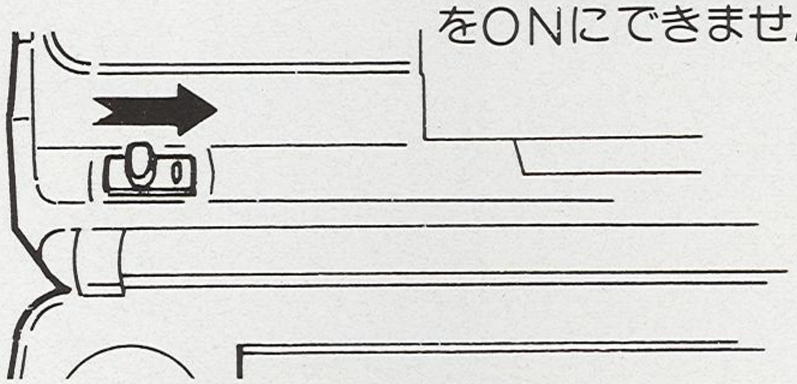
① カートリッジスロットに育脳塾ソフトを差し込んでください。

●奥までしっかりと「カチッ」と音がするまで差し込んでください。



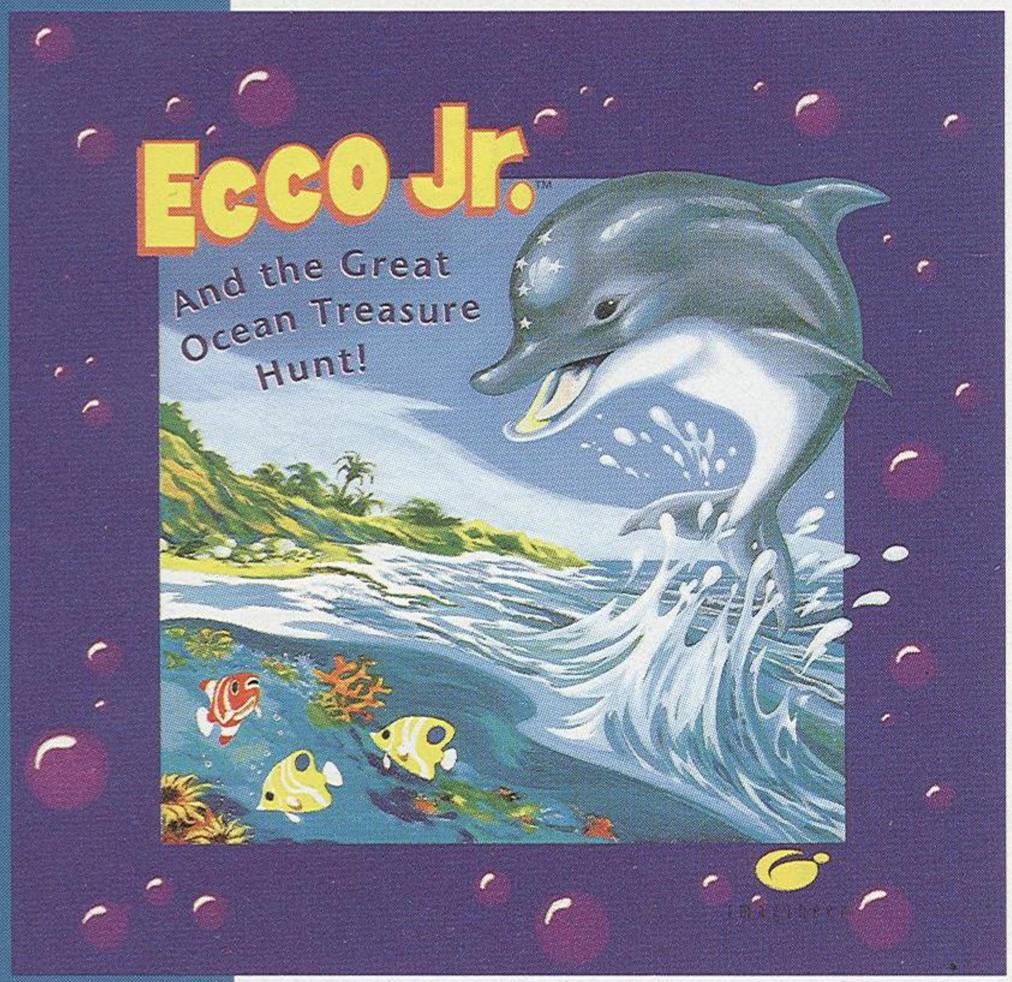
② 本体のパワースイッチをONにすると、タイトルが表示されます。

●カートリッジスロットに育脳塾ソフトが正しくセットされていない時は、パワースイッチをONにできません。



エコージュニア

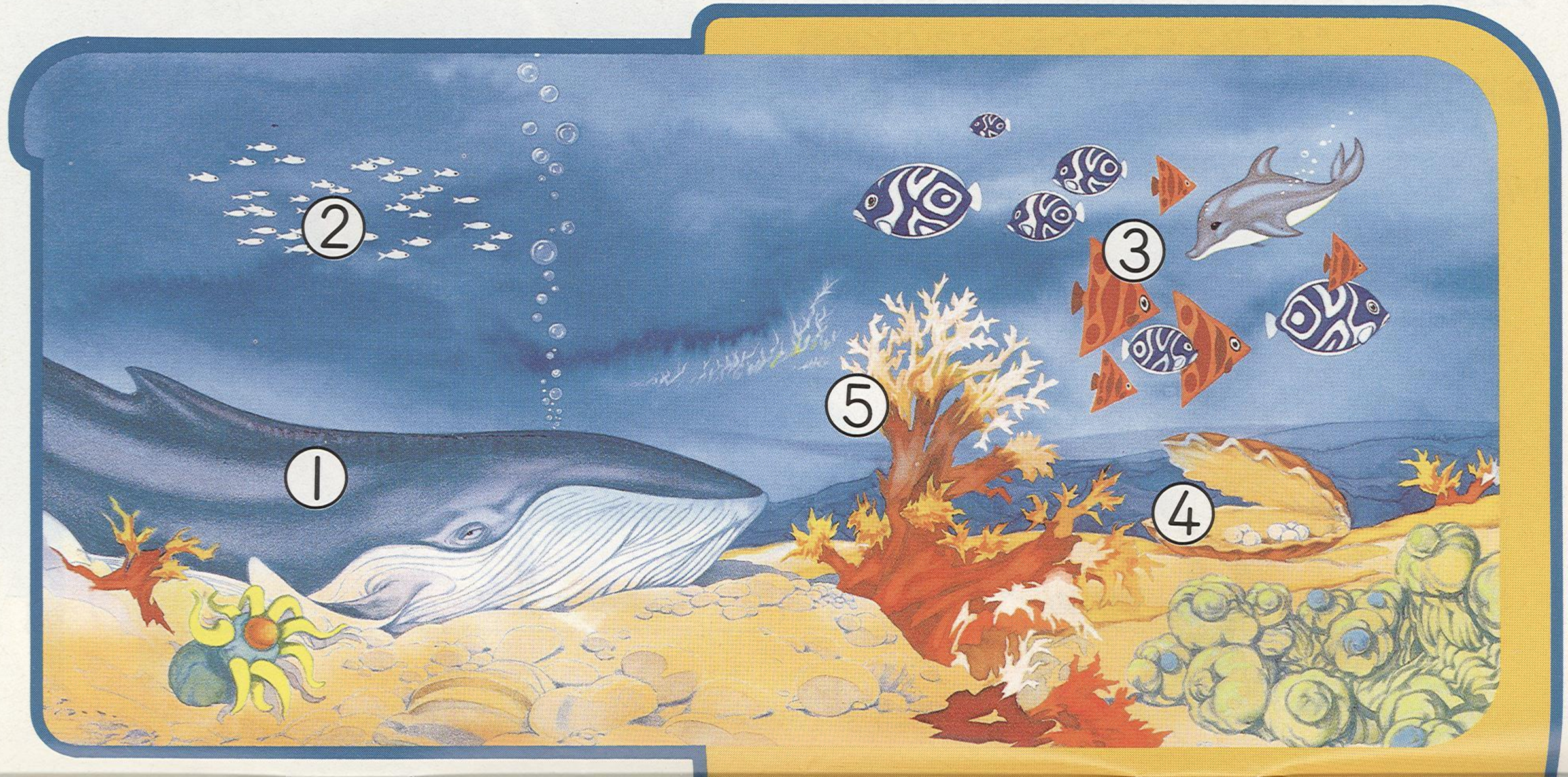
Ecco Jr. And the Great Ocean Treasure Hunt!



イルカのエコージュニアと一緒に海中宝探しにでかけましょう。
海の中ではエコージュニアと一緒に、自然に形、計算、種類分けなどを学ぶことができます。
お子様のレベルにあわせてゲームを選んであげてください。
たとえ間違えたとしても、やり直すチャンスがありますので、楽しさをこわさないように自由に遊ばせてください。

1 くじらの家

さあ冒険の始まりです。
エコージュニアの友達もたくさんいます。一緒に遊んでみましょう。



●ここでは次のものにさわることができます。（ハイパーペンを使ってさわってください。）

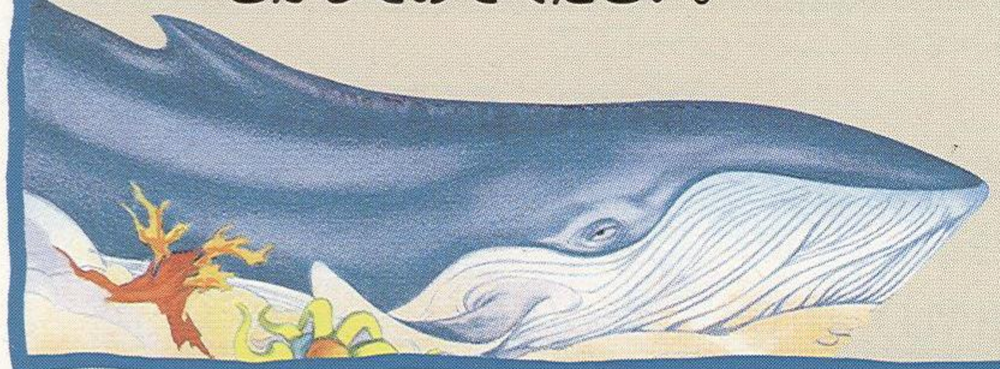
①くじら
エコージュニアはくじらが出すあわをつぶすのが大好きです。
エコージュニアの口先をハイパーペンを使ってあわのところに移動すると、あわはつぶれてなくなります。
全部つぶすと、くじらは前より一個多いあわを出してきます。

②ヒメハヤ
10匹のヒメハヤと追いかけっこが始まります。
ハイパーペンを使ってヒメハヤをつかまえると自動的に消えます。数が減るにしたがって動きもだんだん速くなりますので、上手につかまえてください。

③大きい魚（6ページをご覧ください）

④ハマグリ
ハマグリの中にかくれている真珠の数を数えてください。
一回ハイパーペンを押すたびに真珠がふえてきます。

⑤サンゴ礁
サンゴの中にも何かがかくれています。
サンゴの上でハイパーペンを押してみてください。さあいったい何がかくれているのか、さがしてみてください。





③大きい魚

魚をいろいろな種類に分けてください。

形　　oval（丸い形の魚）、triangle（三角の魚）

大きさ　small（小さい魚）、medium（中ぐらいの魚）、big（大きい魚）

色　　red（赤い魚）、green（緑の魚）、blue（青い魚）に分けることができます。

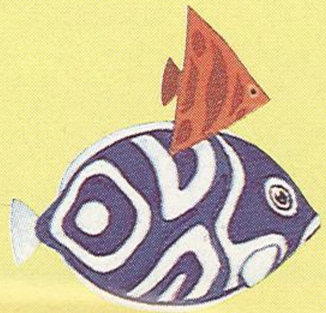
エコージュニアを助けながら様々な種類に分けてみましょう。

●アドバイス

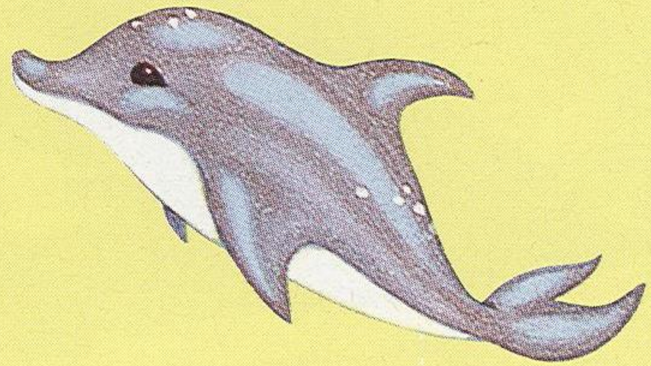
大きい魚のゲームをしているときに、〝形で分けてください〟〝色と大きさで分けてください〟とか〝別の方法で分けられますか〟というような質問をしてあげてください。

●この章にでてくる英語の意味

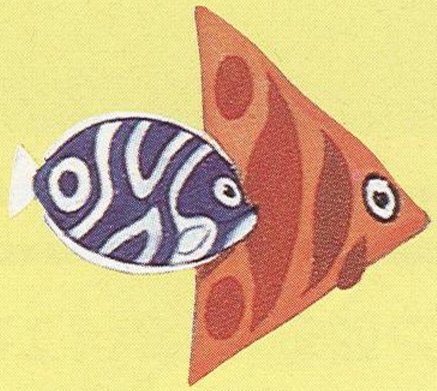
one	〝1〟
two	〝2〟
three	〝3〟
four	〝4〟



five	"5"
six	"6"
seven	"7"
eight	"8"
nine	"9"
ten	"10"
oval	"だ円形の(物)"
triangle	"三角形の(物)"
small	"小さい"
medium	"中ぐらい"
big	"大きい"
red	"赤い"
green	"緑の"
blue	"青い"

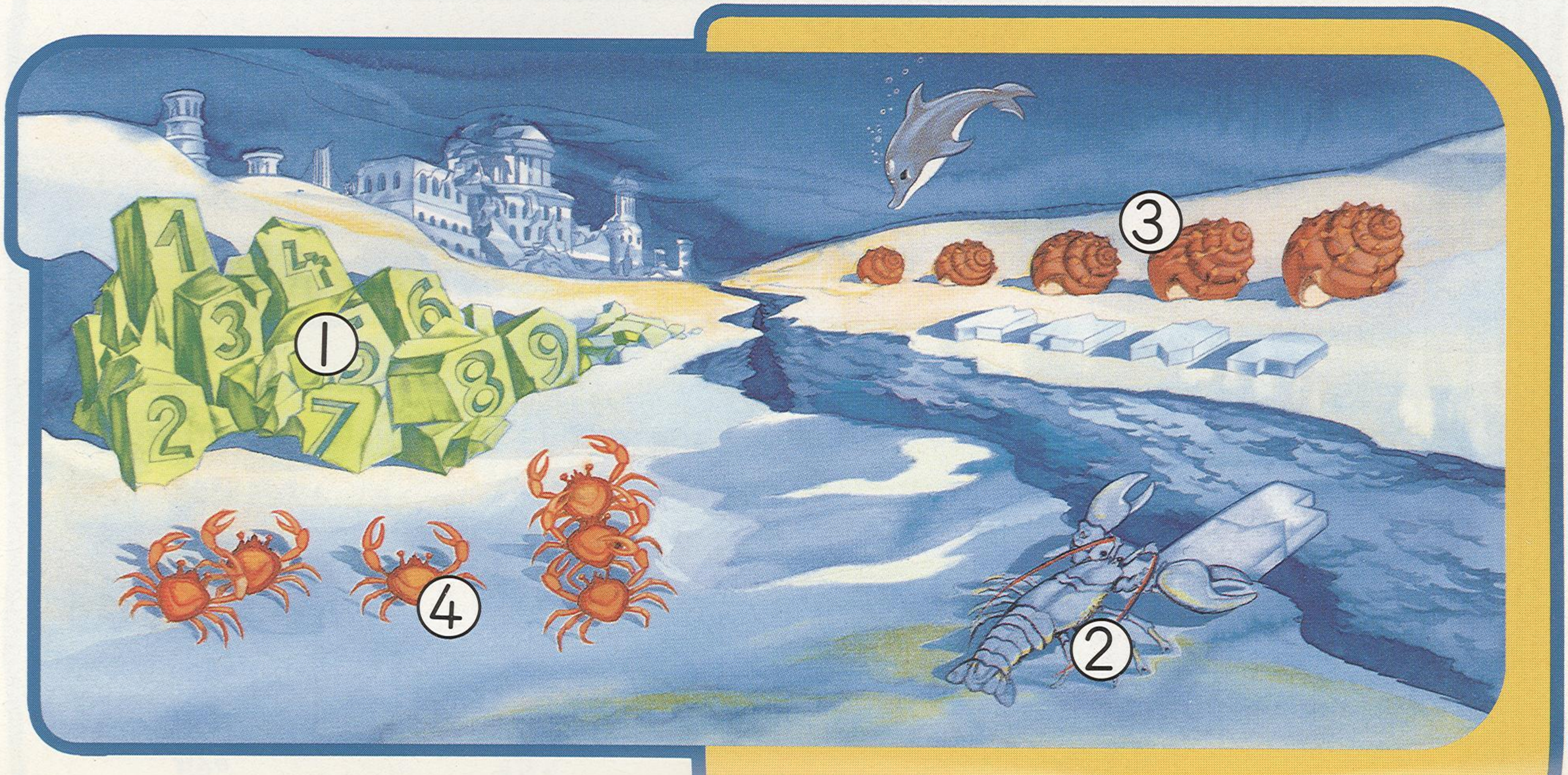






2 海底遺跡

ここは海底にひろがる遺跡です。
いろいろなところに秘密がいっぱいかくれています。さあどんな秘密なのでしょうか？



●ここでは次のものにさわることができます。（ハイパーペンを使ってさわってください。）

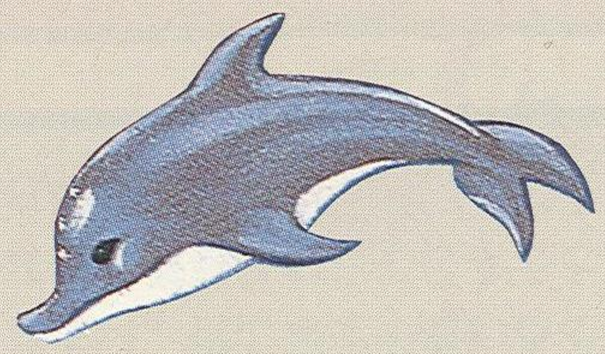
①**数のブロック**
エコージュニアと一緒に数字をおぼえましょう。
それぞれのブロックの上にエコージュニアを連れていくと、その数字を英語で話してくれます。よく聞いておぼえてください。

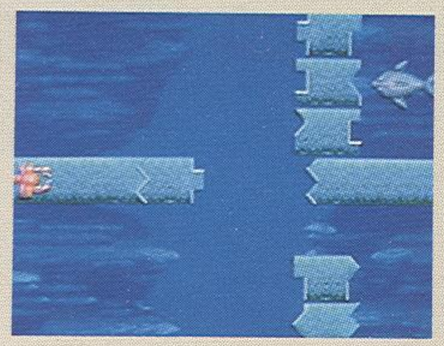
②**ロブスター**（10ページをご覧ください）

③**貝のから**
貝のからの中には何かが住んでいるようです。
大きさによって住んでいる数もちがうようです。エコージュニアをそれぞれのからの上に移動させてのぞいてみてください。

④**カニ**
カニと一緒に簡単なたしざんを勉強してみましょう。
10匹のカニを移動させながらたしざんの練習ができます。カニをエコージュニアの口先の上にのせて、移動させたい場所まで運んであげてください。







②ロブスター

こわれている橋を修理してロブスターを、向こう岸に渡してあげてください。こわれている橋の部分がパズルになっています。あてはまるブロックをハイパーペンで選んで橋を完成させてください。橋の修理がおわるとロブスターが橋をわたり始めますが、その時にあやまって橋をこわしてしまうと、ロブスターが落ちてしまいますから注意してください。

●アドバイス

・このページでは〝聞き覚え〟の練習もしてみましょう。
例えば「6・2・3・1」と言ったら、お子様にその順序で番号ブロックをタッチさせてみてください。
・カニのゲームでは、
「同じ数のグループが2つ作れますか？」
「同じ数のグループが3つ作れますか？」とお子様に質問してみてください。

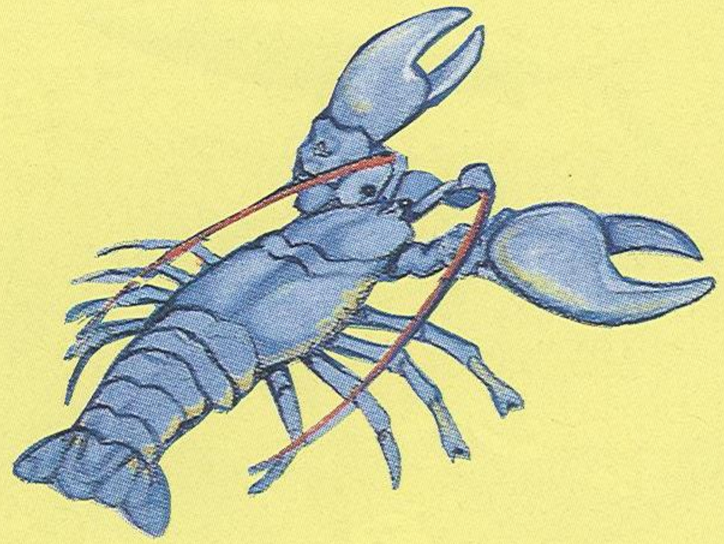
●この章にでてくる英語の意味

one	〝1〟
two	〝2〟
three	〝3〟
four	〝4〟



five　〝5〞
six　〝6〞
seven　〝7〞
eight　〝8〞
nine　〝9〞
ten　〝10〞





（例）four and two is six　〝4＋2＝6〞
three and seven is ten　〝3＋7＝10〞

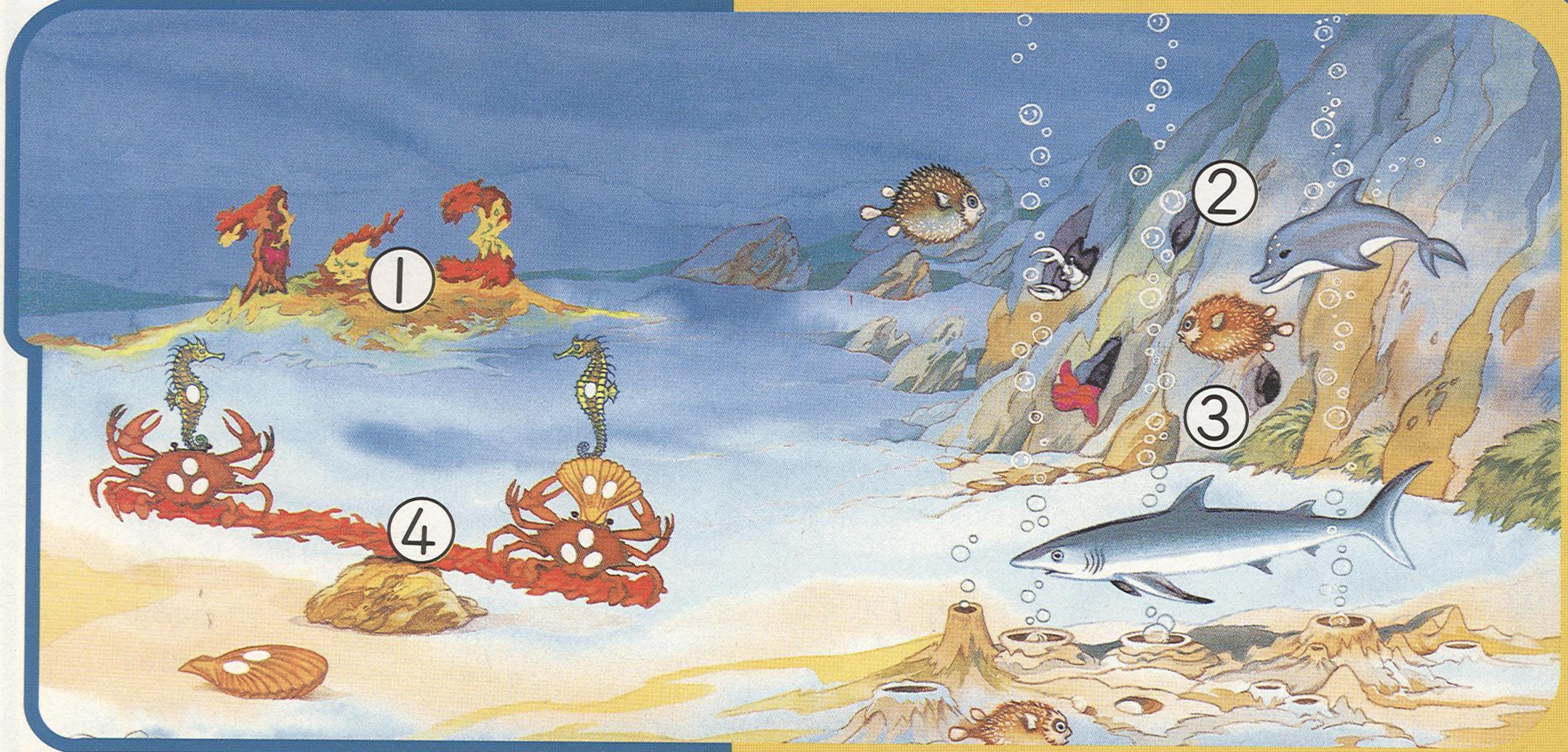




3

海底の生物

海の底には初めて見るような生物もいます。そこではエコージュニアも経験したことのないような楽しい場所です。いろいろなゲームで楽しんでください。



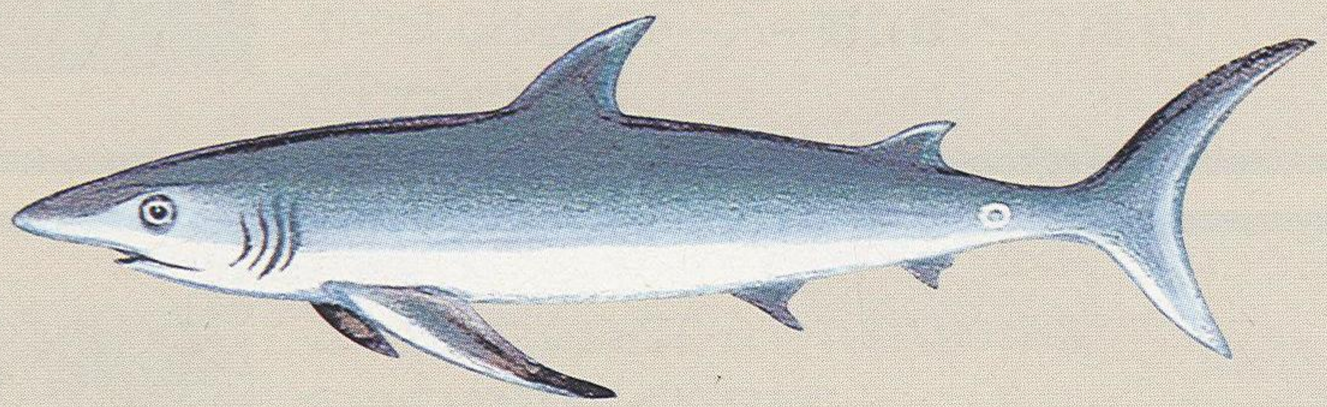
●ここでは次のものにさわることができます。
（ハイパーペンを使ってさわってください。）

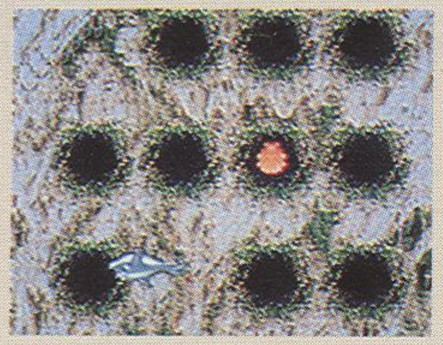
①**サンゴ礁**
ハイパーペンでサンゴに触れると、サンゴが大きく育ちます。

②**崖（14ページをご覧ください）**

③**サメとフグ**
フグが大きくなろうと頑張っています。エコージュニアと一緒に手助けしてあげてください。
フグは穴の中からでてくる気泡を食べて大きくなります。ハイパーペンを上手に使って気泡のでてくる場所へ誘導してください。
ただしレベルがあがると、サメやクラゲが邪魔をしてくるようですよ。

④**シーソー**
（14ページをご覧ください）





②崖

たくさんの穴の中にいろいろな生物がいるようです。ハイパーペンを押すと穴の中をのぞくことができますので、同じ生物を見つけ出し、神経衰弱の要領で穴をどんどん消してください。
クリアするたびにレベルがあがります。



④シーソー

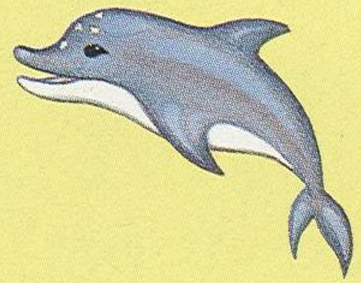
みんなで仲良くシーソー遊びをしています。
うまくつりあうように、またどちらかが下がったり上がったりするように、種類によって重さのちがう生物をシーソーにのせてみてください。
それぞれの重さを簡単なたし算で導きだせば、シーソーのコントロールはもう自由自在です。

●アドバイス

・お子様と一緒に簡単な記憶ゲームをしてみましょう。トランプなどのカードを使うことで、記憶力とともに、絵柄に対する視覚力も高めることができます。
・お子様に海中の生物に関する図鑑などを読ませてあげることで興味が増し、集中度も効果も高くなります。

●この章にでてくる英語の意味

one	〝1〟
two	〝2〟
three	〝3〟
four	〝4〟
five	〝5〟
six	〝6〟
seven	〝7〟
eight	〝8〟
nine	〝9〟
ten	〝10〟
equal	〝等しい〟
less	〝少ない〟
more	〝多い〟



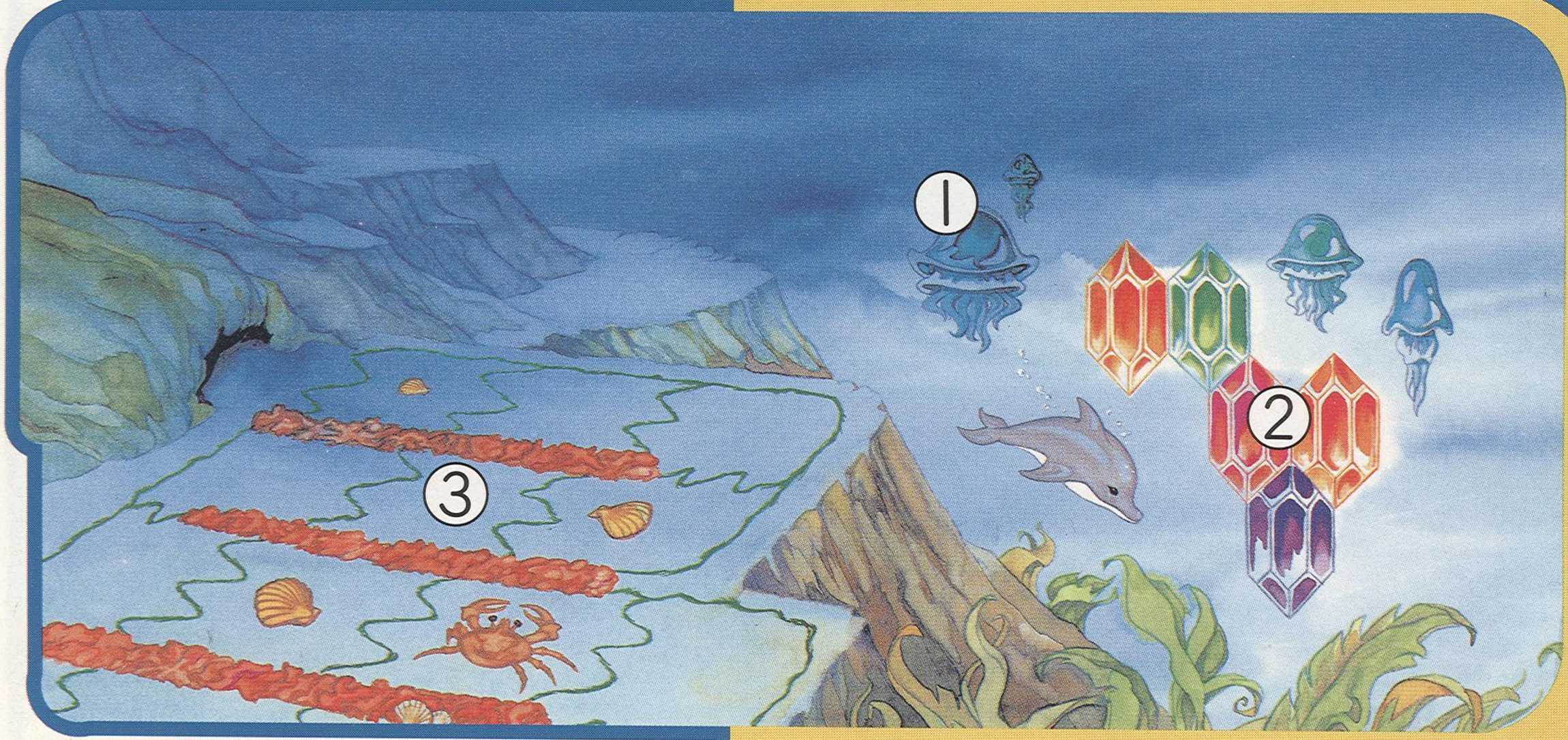






4 さらに深海へ

冒険はまだまだ続き、深海へといくことになりました。

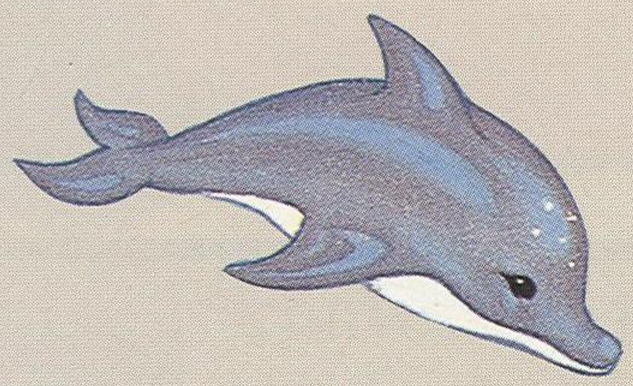


●ここでは次のものにさわることができます（ハイパーペンを使ってさわってください。）

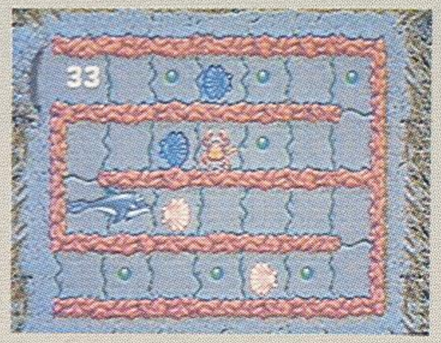
①クラゲ
クラゲを正しく並べ直してください。
順序のあっていないクラゲをさがしだして、きちんと並んでいるようにしてください。
ヒントは色の違うクラゲをよく見てください。

②水晶
まんなかの白い音符が書いてある水晶にさわると、順番に曲を聞くことができます。
また、あいているスペースに音階の水晶をおくことができます。ハイパーペンをおすたびに音階はひとつづつあがっていきますので、それぞれの音をよく聞いておぼえましょう。

③岩棚
（18ページをご覧ください）







③岩棚

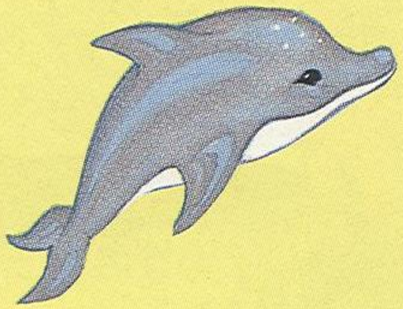
地震がおきる前に、カニを上手に誘導して制限時間内に助けだしてください。
ただし、グリーンのボールが置いてあるところには必ず止まるように、歩数を正しく計算しながら誘導してください。
ハイパーペンで押した数だけカニも歩きます。ただし青い貝のからと真珠にはなにか仕掛けがあるようですから気をつけてね。

●アドバイス

- 1から10までの数字を書いて昇順と降順に並ばせる練習や偶数と奇数の組分け、また手拍子の数をお子様にあてさせる練習をしてみてください。
- 紙を使って簡単な迷路を作ってみましょう。その迷路に少なくてもひとつの出口があることを確めてください。

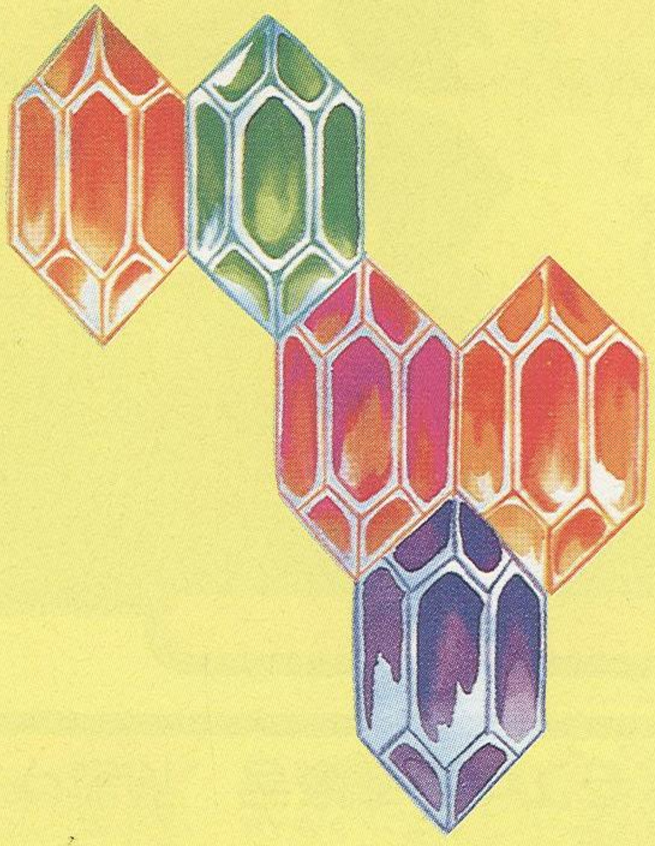
●この章にでてくる英語の意味

曲名 **Are you sleeping**
Mary had a little lamb 〝メリーさんのひつじ〟
London Bridge 〝ロンドン橋〟
This old man
Twinkle twinkle little star 〝きらきら星〟
My Bonnie 〝マイボニー〟





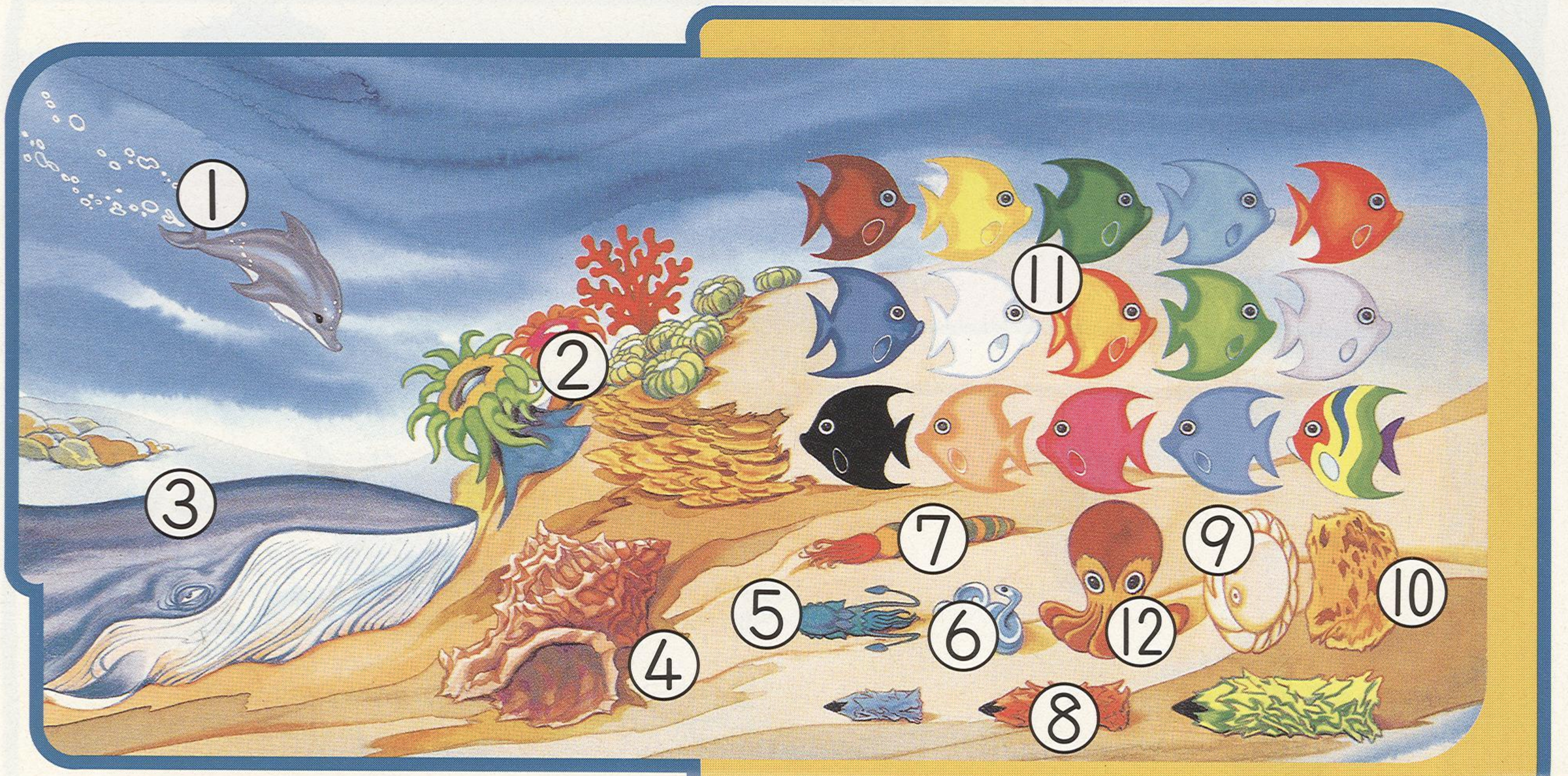






5 自分だけの海中シーンを創る。

さあ、楽しかった冒険もいよいよ終わりです。経験したことを思いだしながら、
好きなように海中シーンを書いてみてください。
出会ったキャラクターや場所、音楽を使って存分に描いてください。



●ここでは次のものにさわることができます。（ハイパーペンを使ってさわってください。）

①エコージュニア

②アネモネ
いままでに登場した場所を背景にして絵を書くことができます。また１色の背景にすることもできます。

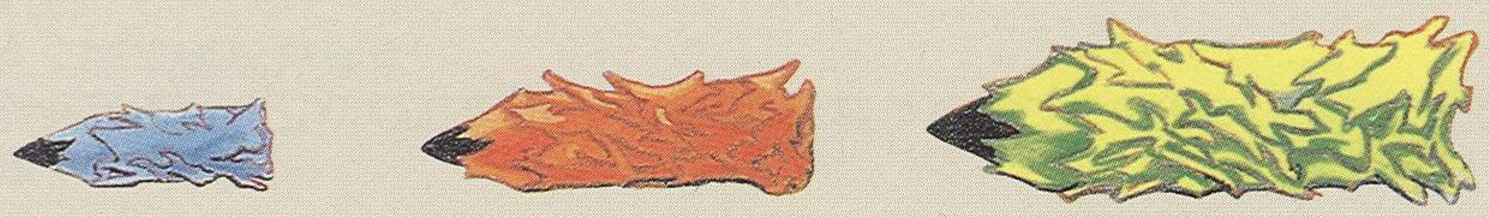
③クジラ
いままでに登場したキャラクターをもってきて、好きな場所におくことができます。

④貝がら
べつの音楽を選ぶことができます。

⑤ヤリ貝
ペンキブラシ。大きな場所をぬりつぶす時に使います。

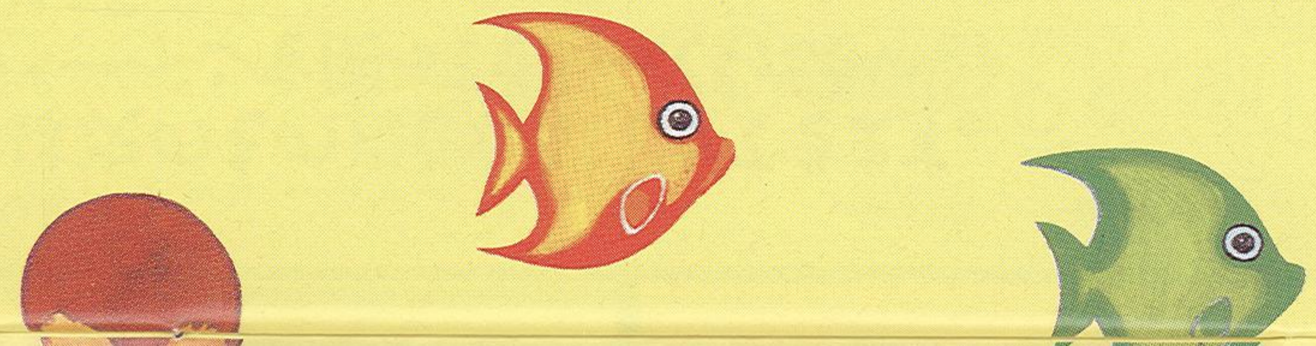
⑥ウミヘビ
直線を描くときに使います。線の始まりと終わりにハイパーペンを押してください。

⑦イカ
ペンキバケツ。広範囲をぬりつぶす時に使います。



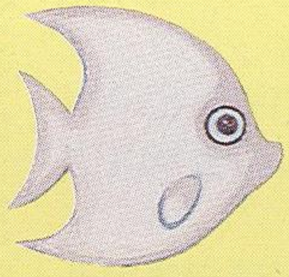
⑧**えんぴつ**
　3種類の太さに使い分けられます。
⑨**カニ**
　消しゴム。
⑩**海綿**
　画面を全部消すことができます。もしまちがって触ってしまった時は、隣のローラーを押すと絵が復活します。
⑪**さかな**
　色を選ぶ時に押してください。
⑫**タコ**
　いままでに登場したキャラクターを選んで、好きな場所におくことができます。

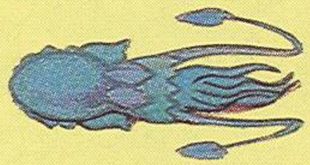
●育脳塾をビデオと接続させると お子様の描いた絵を録画することができます。















使用上の注意

●はじめに電源OFFを確認

育脳塾ソフトの抜き差しは、
必ず本体のパワースイッチを
OFFにしておいてください。



●育脳塾ソフトは精密機器です

落としたり投げたりなどの、強いショックを育脳塾ソフトに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。



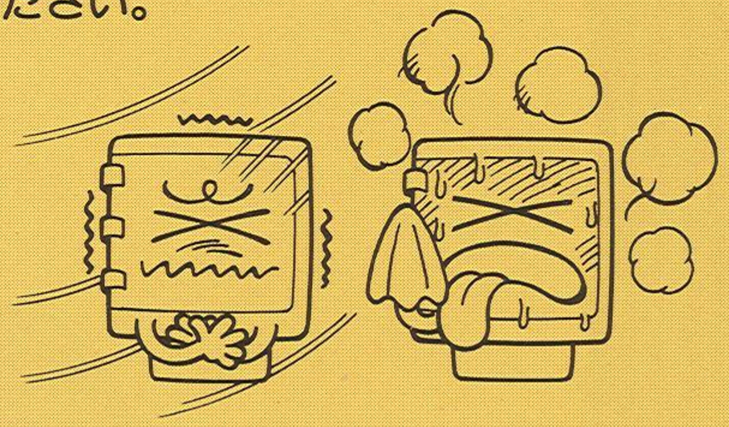
●端子部分にはさわらないで

育脳塾ソフトの端子部に手を触れたり、
水に濡らしたりすると故障の原因に
なります。



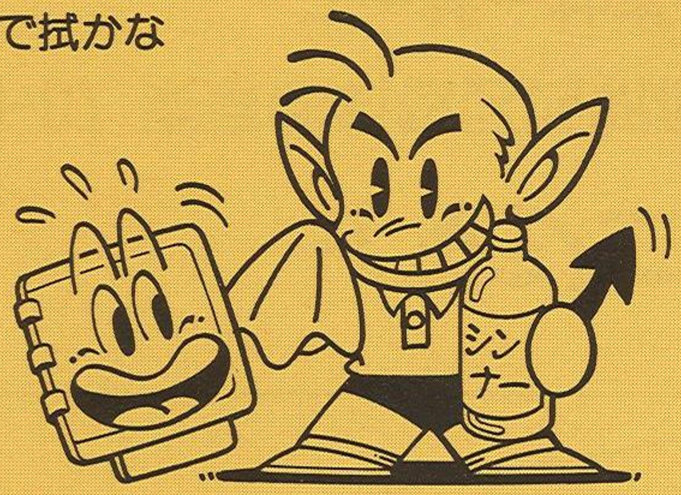
●保管場所には注意して

育脳塾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、湿気の多いところでの使用や保管は避けてください。



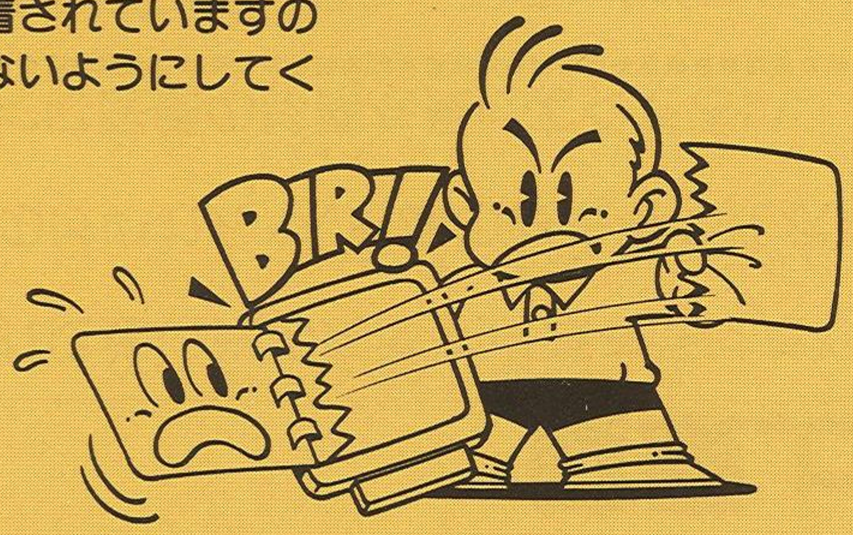
●薬品を使って拭かないで

育脳塾ソフトの汚れを拭くときに、シンナーやベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。



●絵本ははがさないで

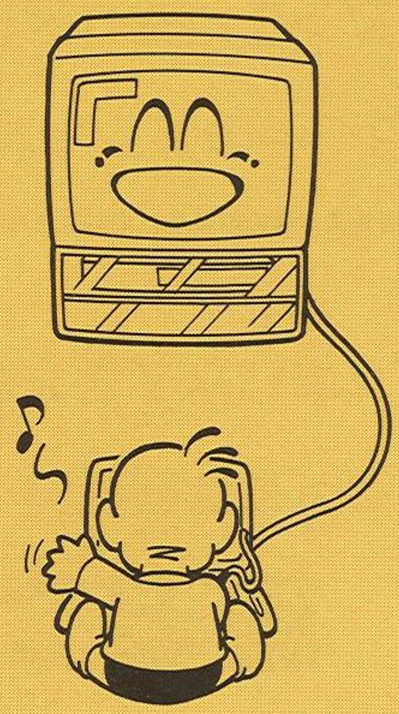
絵本の最後のページはカートリッジに接着されていますので、はがさないようにしてください。



●育脳塾ソフトの扱いはていねいに

絵本のページを折り曲げたり、濡らしたりしないでください。また絵本に落書きなどしないようにしてください。





●育脳塾で学習するときは

育脳塾で学習するときは、部屋を明かるくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、一時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足のときは避けてご使用ください。

健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人はすぐに医師の診察を受けてください。

●育脳塾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恐れがありますので接続しないでください。

イマジニア株式会社

〒163-07 東京都新宿区西新宿 2 - 7 - 1　新宿第一生命ビル15階

ユーザーサポート 03-3343-8900

あたまがすくすく

育脳塾

HIRAMEKI MIRAI KIDS

Patents: Canada No. 1.082.351: France No. 1.607.029: U.K. No. 1.535.999:
Japan No.1.632.396: Germany No. 2.609.826

T-150060 672-2390