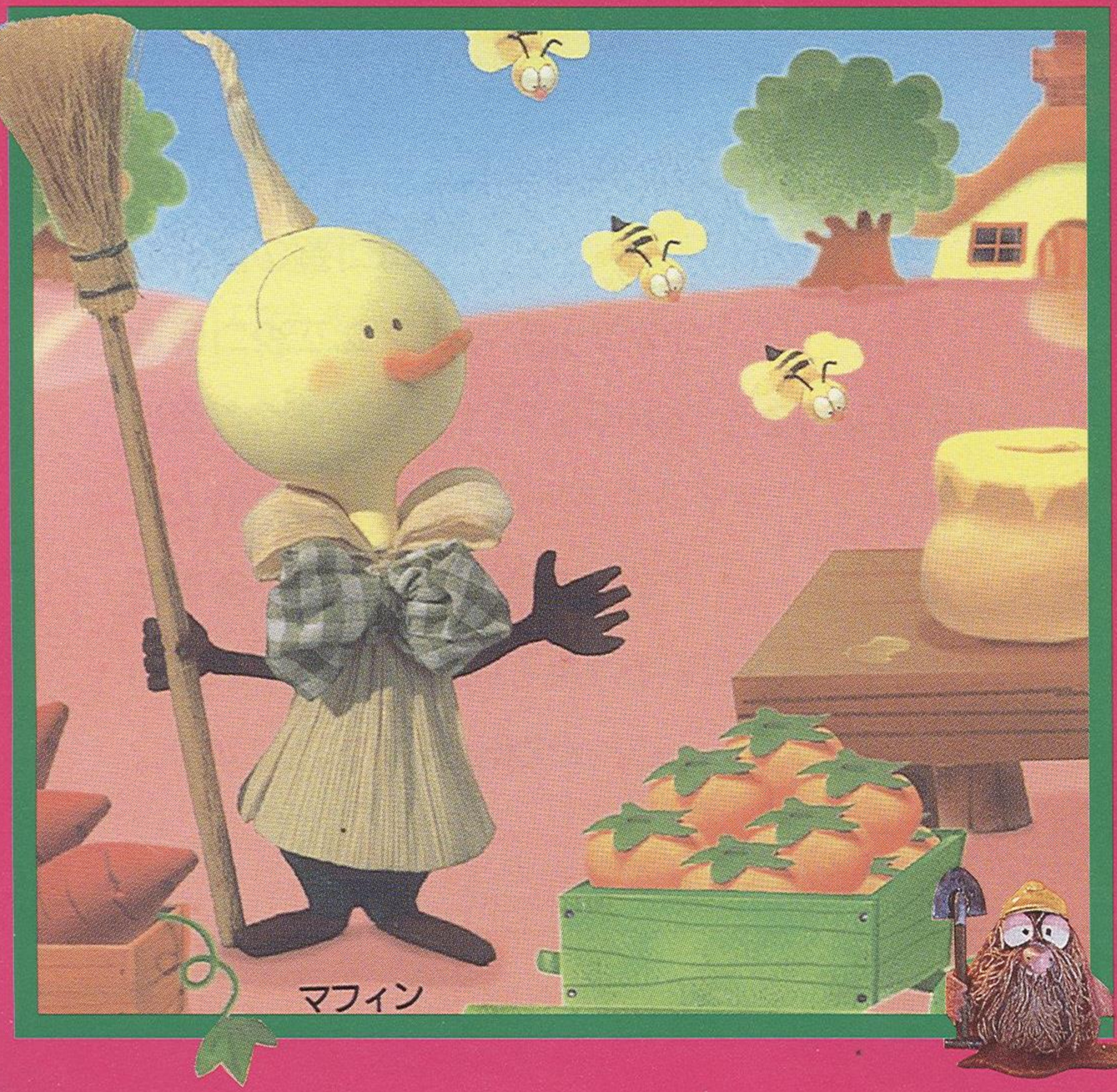
キッズ コンピュータ ピコ

PICO ピコ



ピコ専用絵本ソフト

学研のおべんきょうソフト

ひらがな

ガイドブック



ひらがな
100てんテストで
力だめしも
できます



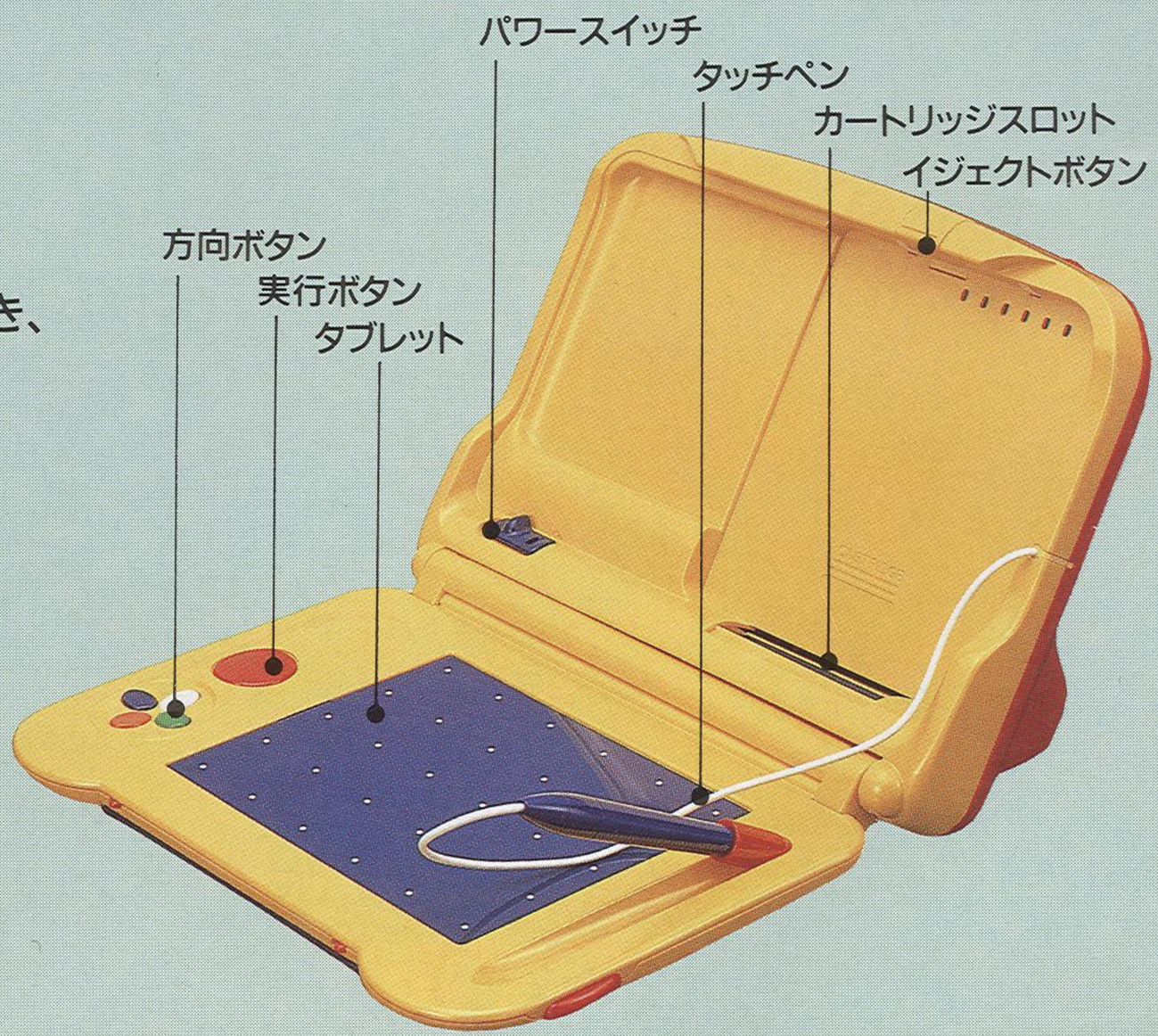
Gakken

©1994 GAKKEN ©Chips-Company

お　う　ち　の　方　へ

このたびはピコ専用絵本ソフト
「ひらがな」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、
絵本ソフトをよりいっそう楽しんでいただき、
勉強に役立てていただくために、
ご使用の際には、
このガイドブックをあわせてご覧ください。

ピコ本体各部名称



ガイドブック 目　次

◆操作方法 3

◆絵本と画面の連動 4

◆主な登場人物紹介 5

◆ソフトをお使いになる前に 6

◆絵本画面① 7

☆サブ画面（ひらがなわかるかな） 8

◆絵本画面② 9

☆サブ画面（手紙のパズル） 11

◆絵本画面③ 12

☆サブ画面（ひらがな迷路） 13

☆サブ画面（ことばの迷路） 14

☆サブ画面（ひらがなパネル） 15

◆絵本画面④ 16

☆サブ画面（どちらかな） 17

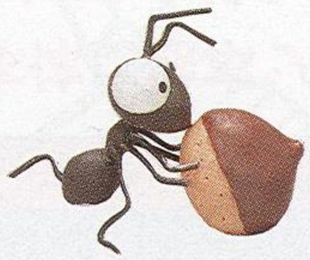
☆サブ画面（ひらがなあわせ） 18

☆サブ画面（クレーンゲーム） 19

◆絵本画面⑤ 20

◇ひらがなテスト1〜3 21

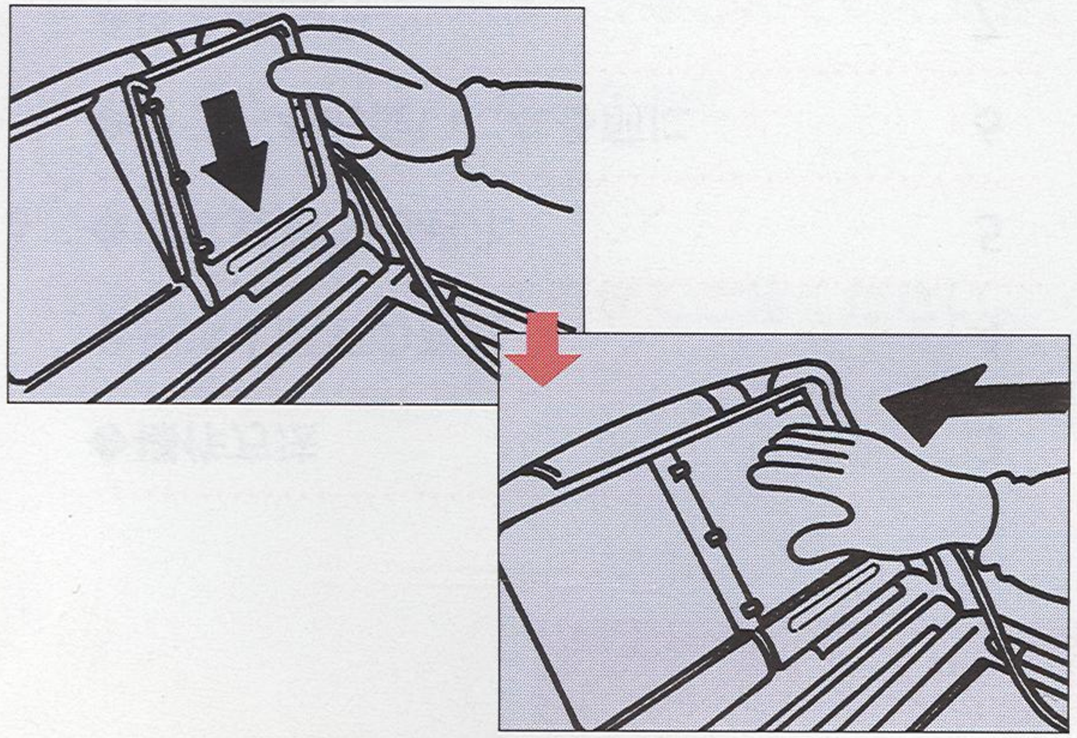
◆使用上のご注意 23



操　作　方　法

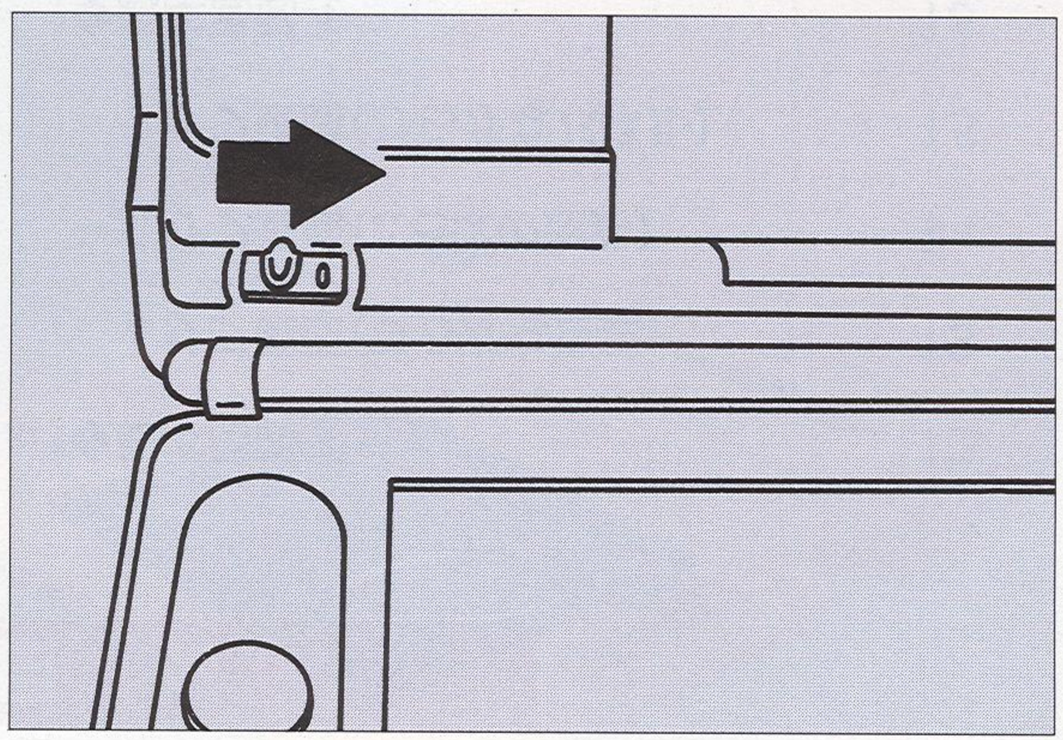
1 ピコ本体に絵本ソフトをセットしてください。

絵本の表紙を前にして、ピコ本体のカートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。奥までしっかり差し込まれたら、「カチッ」と音がするまで、押してください。



2 本体のパワースイッチをONにしてください。

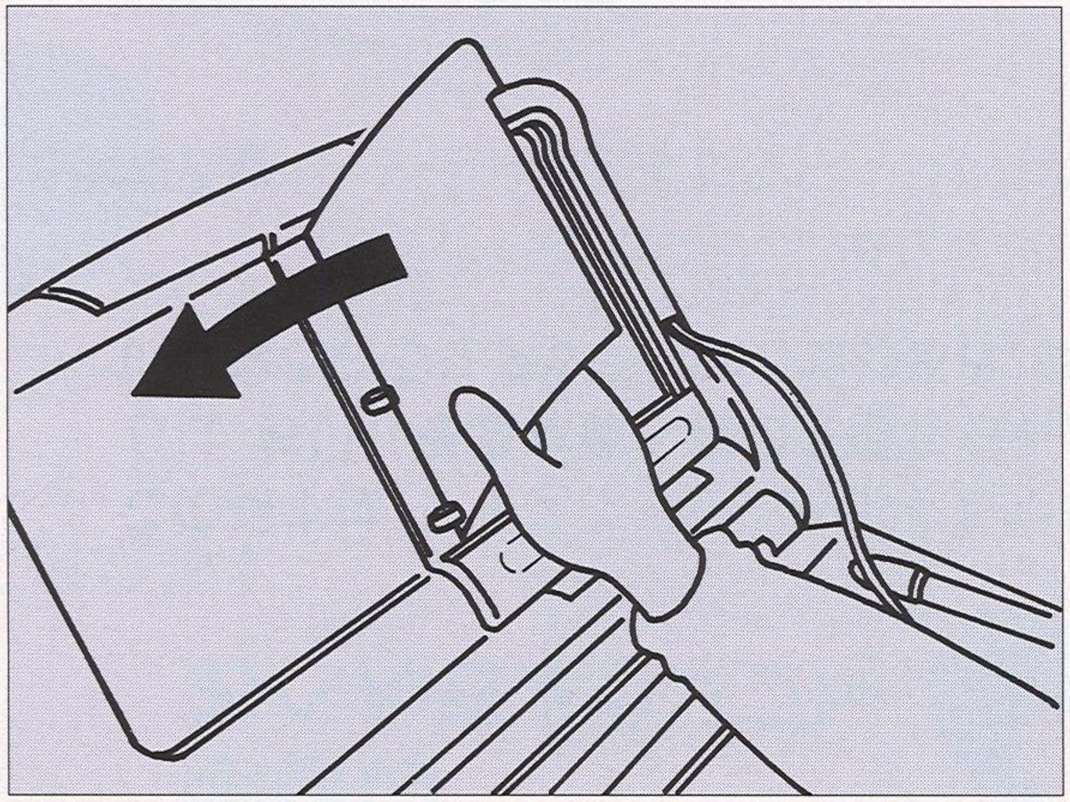
タイトルが表れます。カートリッジスロットに正しく絵本ソフトがセットされていないと、パワースイッチはONにできません。



絵本と画面の連動

1 絵本の表紙をめくるとソフトが始まります。

この絵本ソフトは、絵本の各ページと画面が連動しています。まず、表紙をめくると、絵本ソフトが始まります。



2 各ページには、サブ画面があり、ゲームが楽しめます。

この「ひらがな」ソフトでは、各ページのあるキャラクターをタッチペンでさわると、サブ画面が表れ、いろいろなことが起こります。どのキャラクターが、サブ画面を呼びだすキーになっているかは、この後のページを見てください。

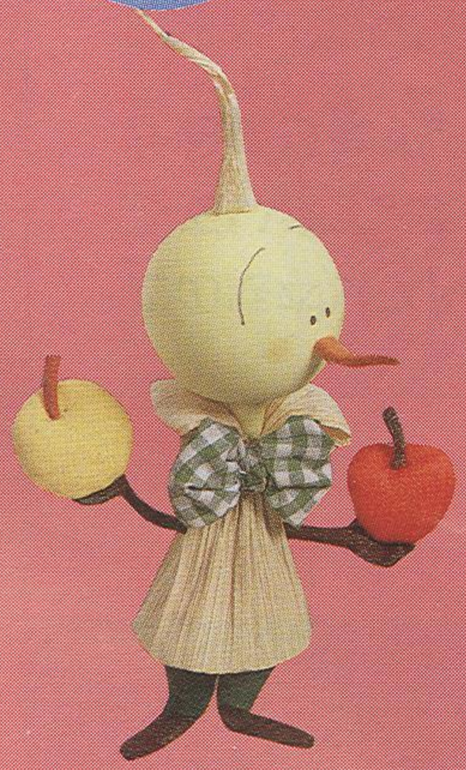
3 サブ画面の途中で通常の画面に戻るには…？

サブ画面で遊んでいる途中で、元の画面に戻りたいときは、絵本の他のページをめくってから、もう一度そのページを開いてください。

学研のおべんきょうソフト ひらがな

この絵本は、アイスクリームの形をした「フレーバーランド」が舞台です。島の住民たちは、おいしそうな食べ物の名前をもったゆかいなキャラクターばかり。絵本のいろいろなところをタッチペンでさわると、楽しい会話やひらがなゲームが飛び出します。

主な登場人物



マフィン



ウイッチ・シナモンとレーズン



ソルトとペッパー



キャンディー

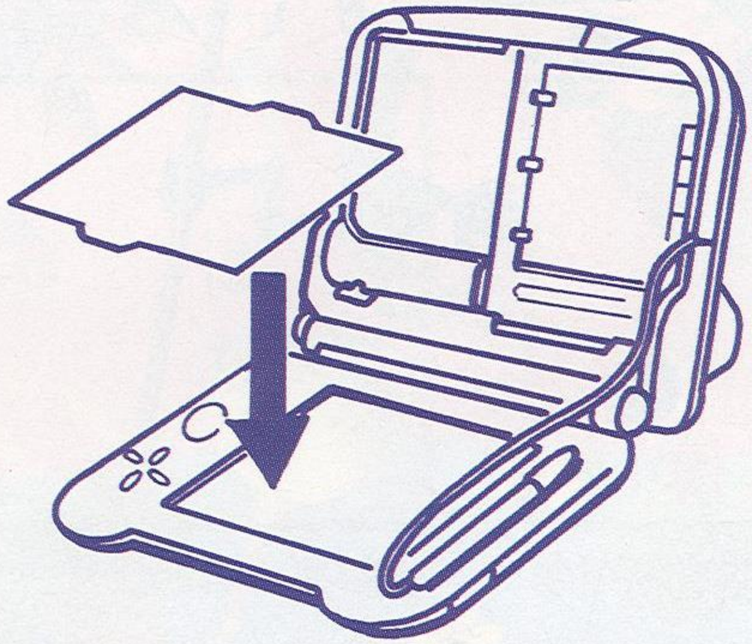


クッキー



ウォールナット

ソフトをお使いになる前に……



この「ひらがな」ソフトにはひらがなシートがついています。絵本で遊びを始める前にこのシートをタブレットの上においてください。

ひらがなしらべ



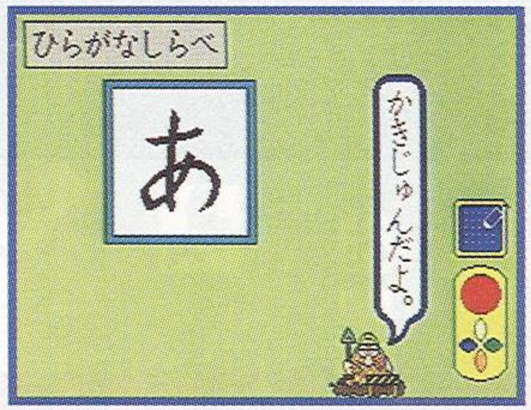
ウォールナット●それぞれのページに登場し、ひらがなシートにあるひらがなの書き順と読み方を教えてくれます。

●絵本のウォールナットをさわると…ひらがなしらべができます。

ひらがなシートから調べたいひらがなを、タッチペンで選びます。



❶現在書いている画は赤く表示されます。



❷書き終わると読み方が音声で出ます。

実行ボタンを押すと絵本画面に戻ります。

1 ひらがなのよみかた

今日はマフィンさんの果樹園の収穫祭です。おいしそうな香りに誘われて、はちやありもやって来ます。おや、木のかげからウイッチ・シナモンとレーズンがのぞいていますよ。

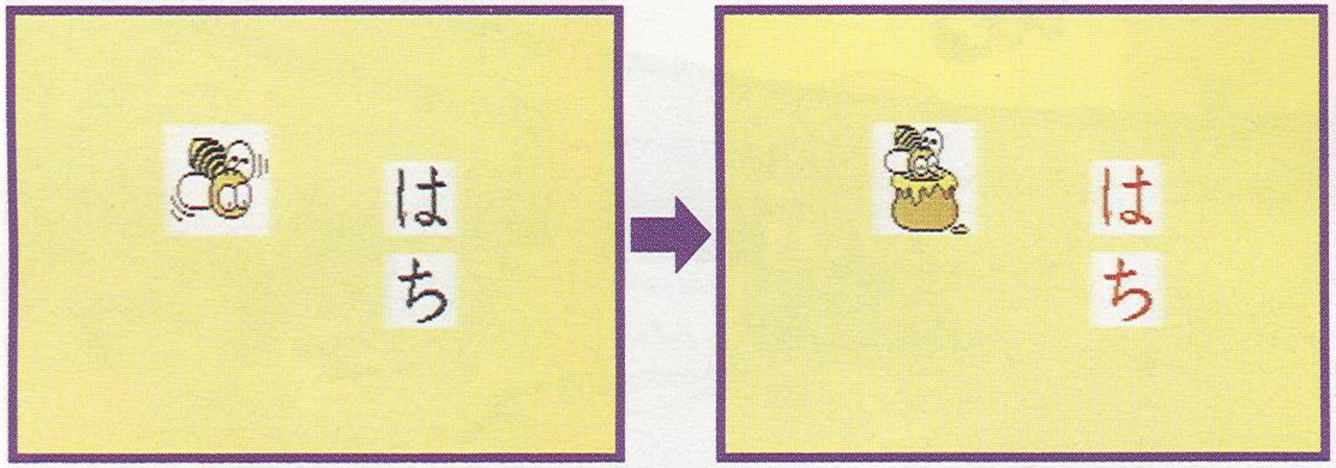
このページの主な学習内容

身近なことば(あり・いも・かき・くり・すいか・とり・はち ほうき・なし・ねこ・りす)

●をさわると、セリフが出ます。



●をさわると……



❶さわったものの絵と名前が出ます。

❷読み方が音声で出ます。

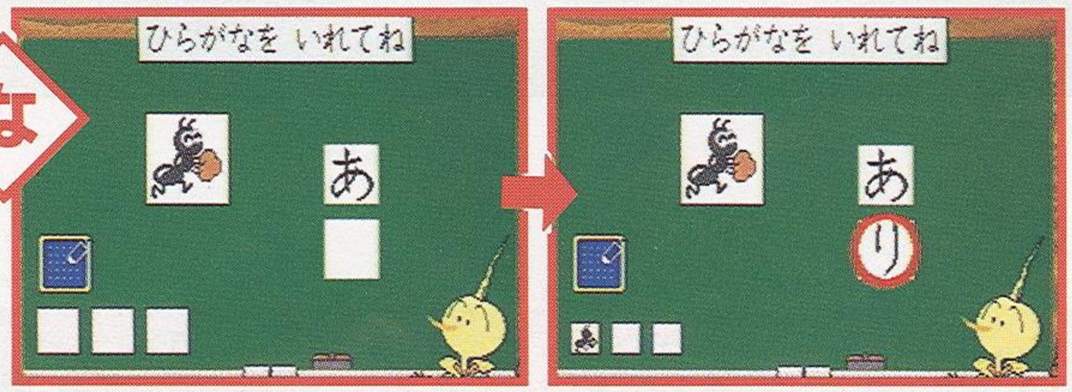
アドバイス

この画面では、字の形と音を覚えるために、１音１音はっきり区切って文字を読んでいます。いろいろなものをさわったあと、マフィンをさわってみましょう。

● ひらがなわかるかな

画面上の絵に合うように、空欄にひらがなを入れるクイズです。

◇不正解の場合は、×印が出て正しい答えが表示されます。問題が終わった後、正解数に応じてマフィンがセリフを話します。



❶画面の絵に合うように、ひらがなをシートから選びます。

❷正解すると、左下のマスに画面の絵が入ります。

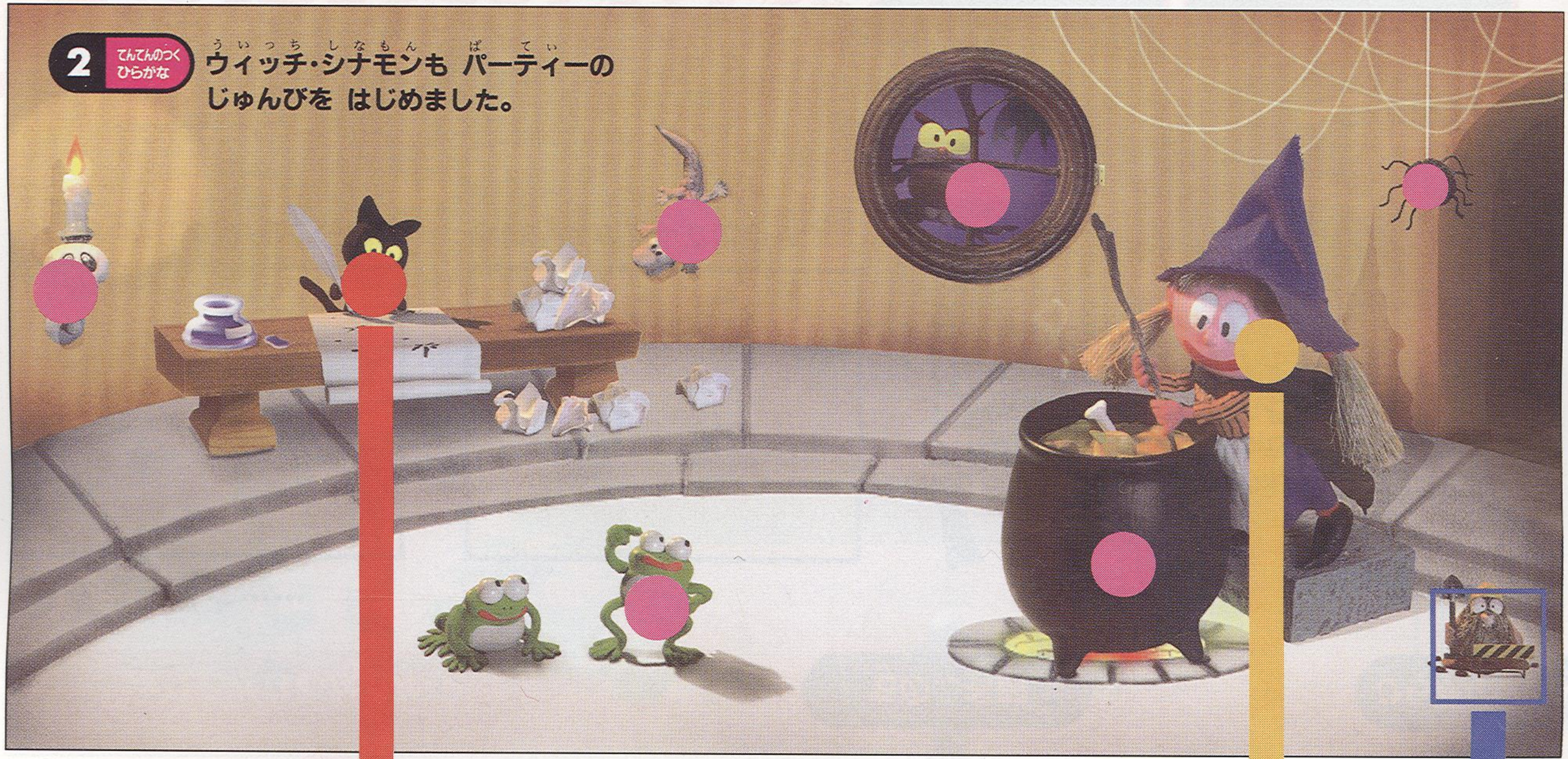
2 てんてんのつくひらがな

マフィンの準備を見ていたウイッチ・シナモンは、自分もパーティーを開こうと思いつきました。マフィンさんに負けじと猫のレーズンもいっしょうけんめい招待状を書いてます。

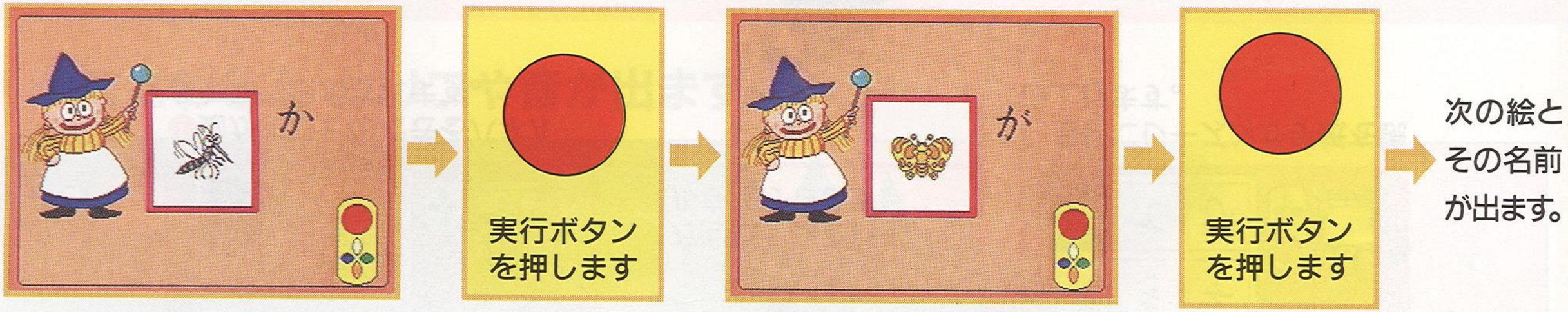
このページの主な学習内容

だく点のつくことば(か・が、かき・かぎ、くき・くぎ、こま・ごま、さる・ざる、たい・だい、ふく・ふぐ、ふた・ぶた)

●をさわると、セリフや音が出ます。



ウイッチシナモンをさわると…



❶画面上に絵とその名前が表示されます。

❷つえから出たてんてん（だく点）が文字につき、だく点のついたことばと絵に変わります。

アドバイス

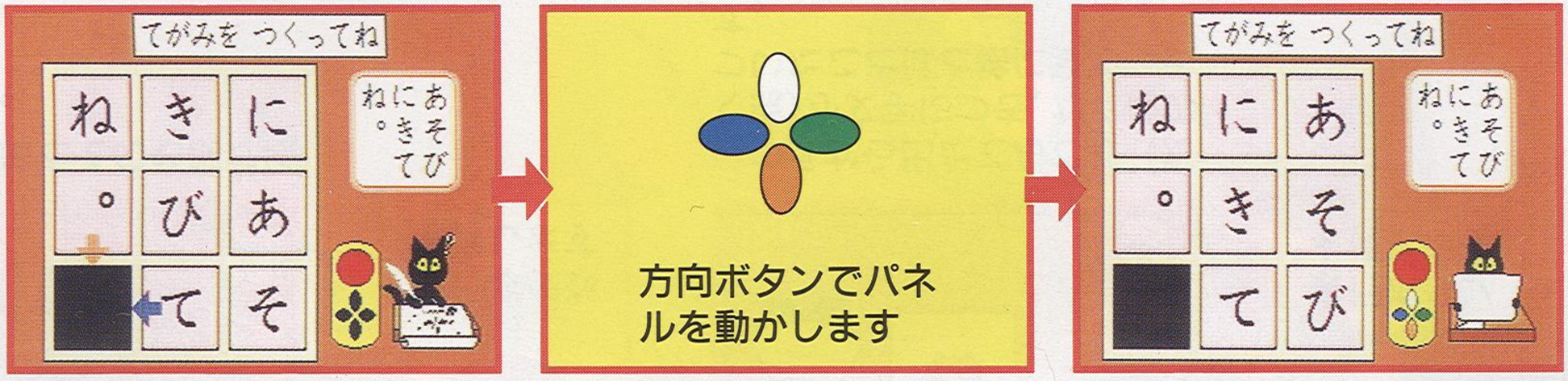
ここでは、だく点(゛)がつくと別の意味に変化することばを集めました。だく点がつくだけでちがう文字になり、ことばの意味も変わることを、楽しみながら理解できるようになるとよいですね。

手紙のパズル

8つのパネルを動かして、画面右上の手紙と同じ文面になるように、文字をならべるゲームです。

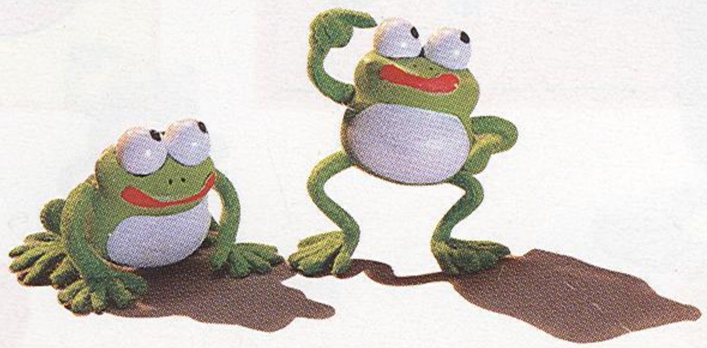
アドバイス

文章のパターンは「あそびにきてね。」だけですが、毎回文字の配列が変わりますので、何度やってもあきることはありません。パズルをしながら、文字をならべて文を作ることを覚えられるとよいですね。



❶動かすことのできるパネルが矢印で表示されます。

❷最後にレーズンが手紙を読み上げます。



3
まちがえやすいひらがな

みんなマフィンのパーティーへ向かっています。ウイッチ・シナモンは、くやしくてたまりません。「とおせんぼの森」で、待ちぶせして、みんなをじゃまするようです。

このページの主な学習内容

まちがえやすいひらがな
(あ・め・ぬ・ね・れ・わ・お…)
長音の表記(おおかみ・
おうさま・こおり・ひこうき…)

●をさわると セリフや音が出ます。



★ひらがな迷路

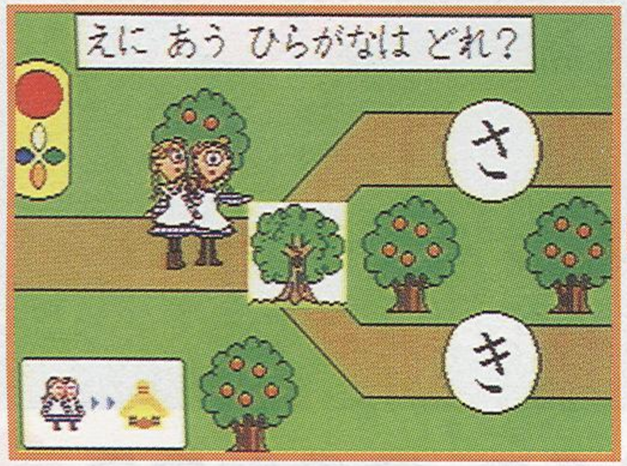
★ひらがなパネル

★ことばの迷路

ひらがなしらべ

ひらがな迷路

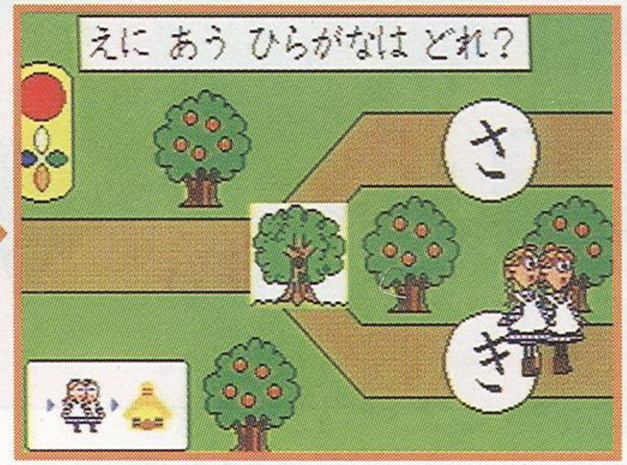
形が似ているひらがなを見分けるゲームです。



❶ソルトとペッパーが、マフィンのパーティー会場に向かっています。



道の分かれ目のところの絵に合うひらがなを、上下のボタンで選びます。

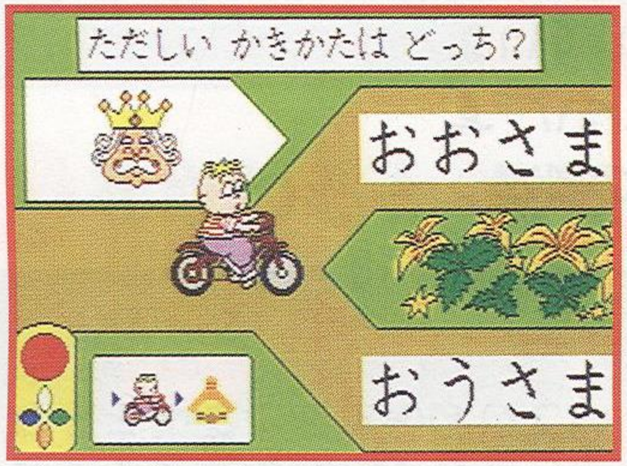


❷正解すると、次の問題へ進みます。

◇まちがえた道を行くとホットトマトに追い返され、また同じ問題が出ます。
3問正解すると、パーティー会場へ到着します。

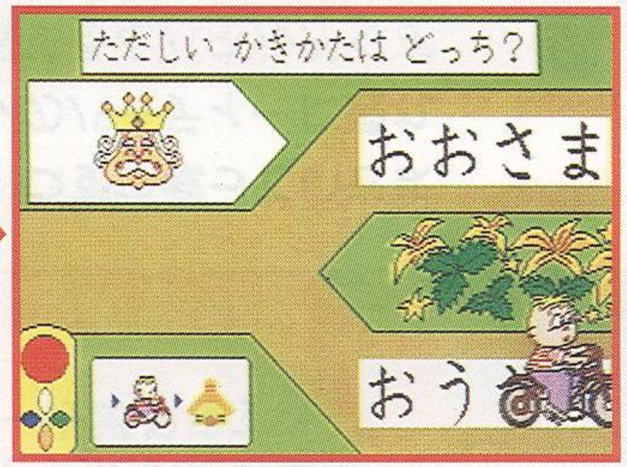
ことばの迷路

まちがえやすい長音の表し方を確かめるゲームです。



❶クッキーがパーティー会場へ向かっています。

絵に合うひらがなを上下のボタンで選びます



❷正解すると次の問題へ進みます。

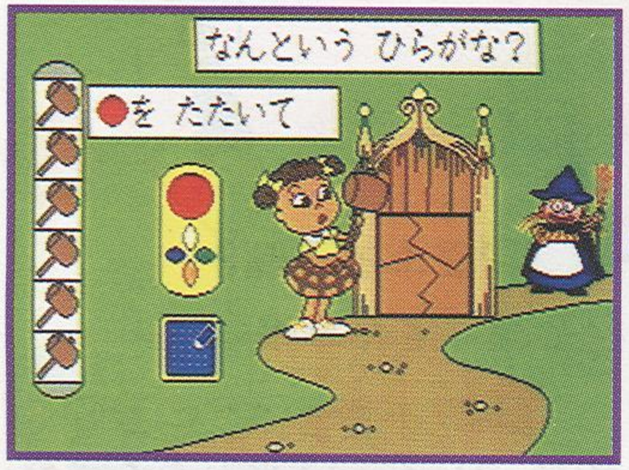
◇まちがえた道を行くとウィッチ・シナモンに追い返され、また同じ問題が出ます。
3問正解すると、パーティー会場へ到着します。

アドバイス

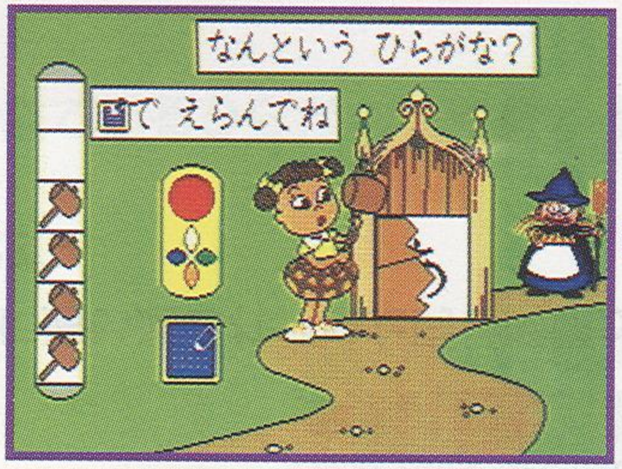
長音の表し方は、発音と表記がちがうので、大人でもまちがえるときがあるほどです。子供にはややむずかしいかもしれませんが、ゲーム感覚で遊びながら規則を覚えていくとよいですね。

ひらがなパネル

ひらがなの字形を確かめるゲームです。見まちがいの多い文字が次々に出てくるので、早とちりしないように気をつけましょう。







正解がわかったところで、ひらがなシートからかくされている文字を選んでください。

❶ウイッチ・シナモンがひらがなパネルでとおせんぼしています。

❷壁がはがれ、たたいた分だけ左のハンマーが減ります。

◇左側のハンマーは、１回壁をたたくごとに１つずつ減っていきます。ハンマーがなくなると、ウイッチ・シナモンのパーティーに連れていかれますので、注意しましょう。３問正解するとパネルがくずれて通り道ができます。

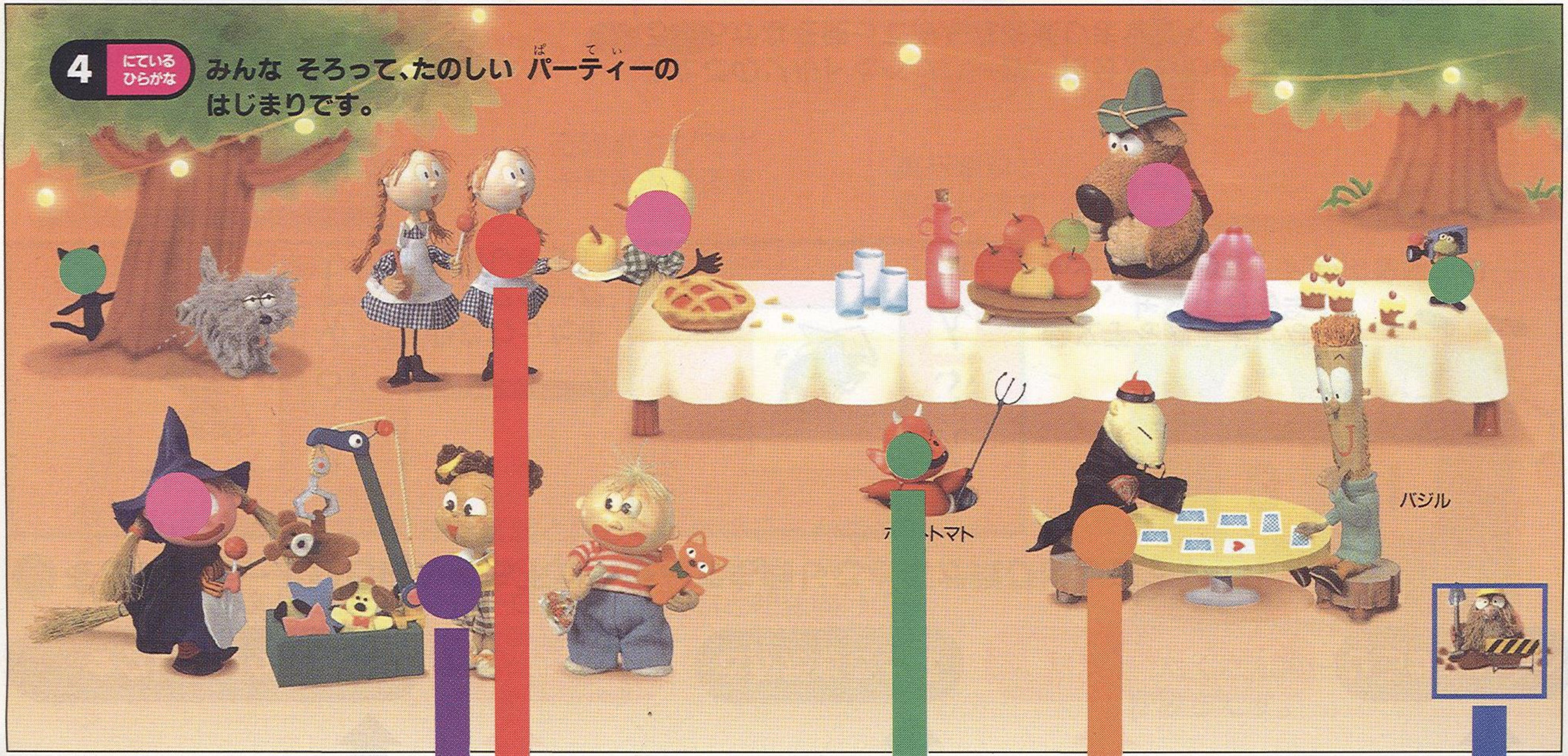
4 にているひらがな

みんなはなんとかパーティー会場に到着しました。おや、ウイッチ・シナモンたちの姿も見えますよ。おやおや「こっちのほうが楽しそうだもん」ですって。

このページの主な学習内容

ことばづくり（くま・いぬ・ねこ…）
ひらがなあわせ（け・す・ふ・れ…）
似ているひらがな（あ・お/あ・め…）

をさわると セリフが出ます。

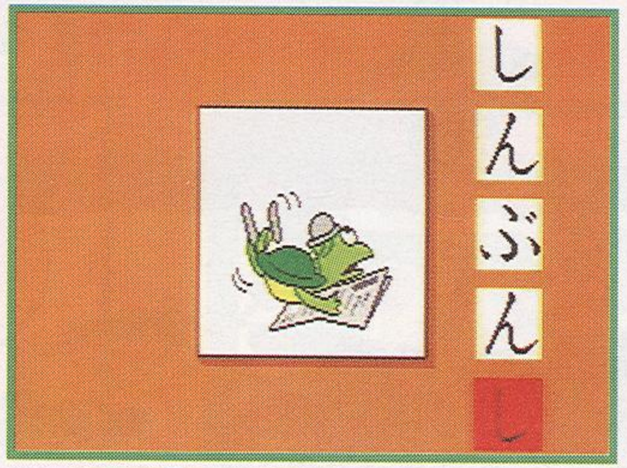


★クレーンゲーム　★どちらかな　さかだちことば　★ひらがなあわせ　ひらがなしらべ

●をさわると…上から読んでも下から読んでも同じことばが飛び出します。



❶さわったキャラクターが登場します。

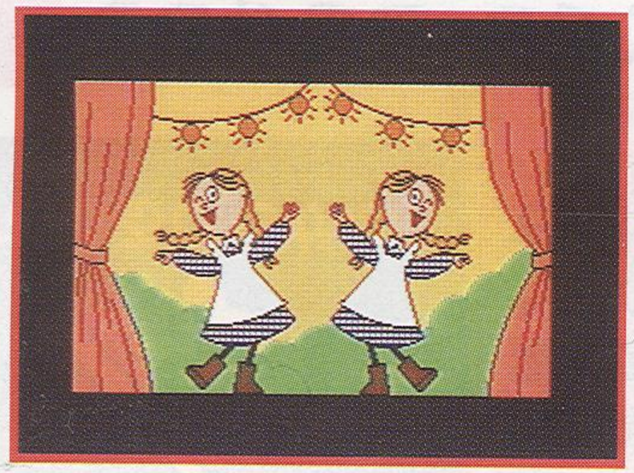


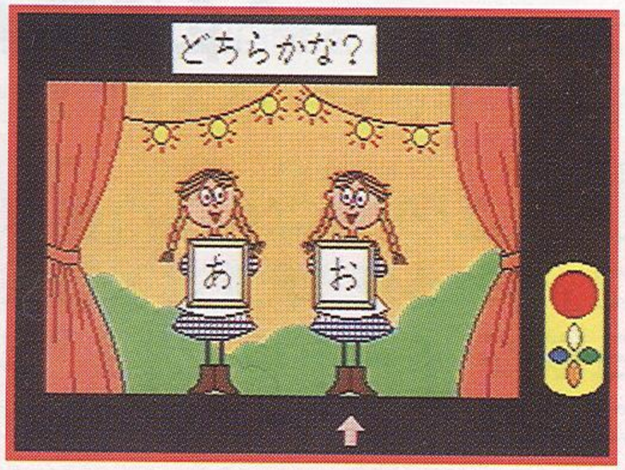
❷文字を読み上げながら、キャラクターが逆立ちします。



●どちらかな

ふたごのソルトとペッパーが、自分たちのように、似ているひらがなを使ってみんなを楽しませてくれます。







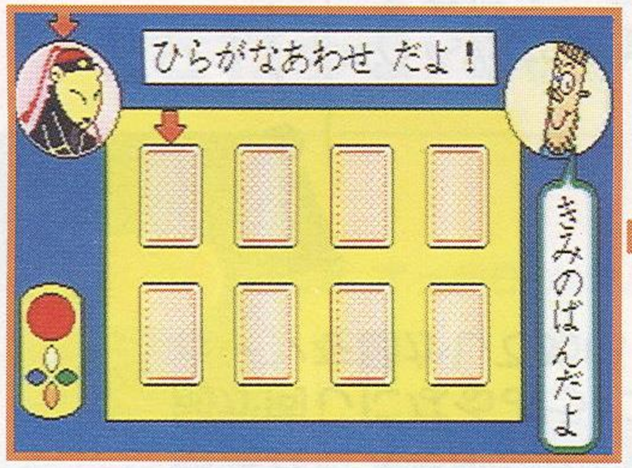
正解すると2人が次のパネルを出します。

❶ソルトとペッパーが、ひらがなパネルをもって、楽しそうに登場します。

❷音声で出たひらがなのほうを、左右ボタンで選びます。

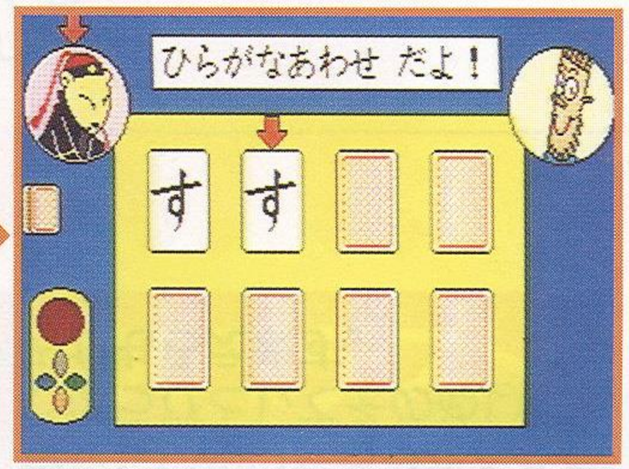
ひらがなあわせ

バジルさんとウーロンさんの対決です。自分が好きなキャラクターを選んで、同じひらがなが書かれているカードを見つけてください。









❶左右ボタンで好きなキャラクターを選びます。キャラクターの頭に矢印が出ている方がカードをめくる番です。

❷同じカードが出ると、カードがもらえます。



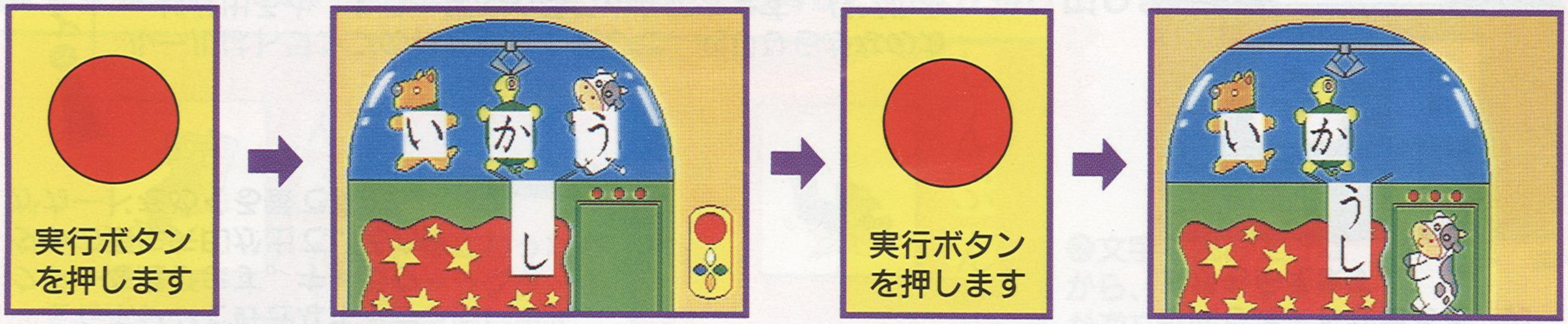
❸たくさんカードをとった方が勝ちです。

アドバイス

ルールはトランプの神経衰弱と同じで、同じひらがなのカードが出ると、もう一度めくることができます。バジルさんを選ぶと上級向け、ウーロンさんを選ぶと初級向けの難易度になります。

クレーンゲーム

クレーンを使って、ぬいぐるみが首からかけているひらがなと下のひらがなを合わせ、動物ぬいぐるみの名前を完成させるゲームです。



❶あなに入る動物ぬいぐるみと、その名前が同じになるように、左右ボタンでクレーンを動かしてぬいぐるみを選びます。

❷正しいぬいぐるみが入ると、ごほうびとしてそのぬいぐるみがもらえます。

アドバイス

ひらがなだけを見ると、動物の名前になっていることがありますが、あなに入ったぬいぐるみと名前が一致しないと正解になりませんので注意しましょう。

5 力だめし

フレーバーランドの人気番組「TVフレーバーランドショウ」では、パーティーの様子を放送しています。ウイッチ・シナモンはみんなと仲良くなったようですね。

ひらがなテストに挑戦!!

このページは、1～4で覚えてきたひらがなの勉強の総まとめです。問題のレベルは3段階あります。まずはレーズンのやさしいテストから始めて、最後にウイッチ・シナモンのむずかしいテストでしめくくりましょう。

●をさわると セリフが出ます。

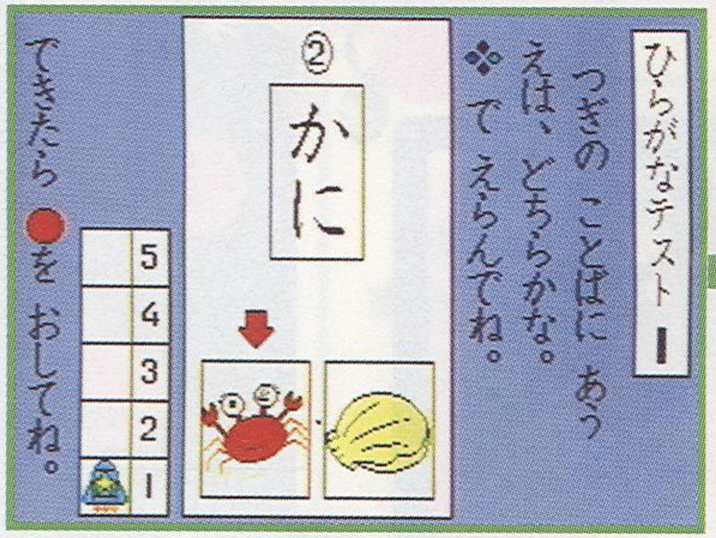




レーズンをさわると……

やさしいテスト［ひらがなテスト1］

ひらがなが読めて、そのことばの意味が理解できているか判断するテストです。



実行ボタンを押します

正解するとロケットが進みます。

実行ボタンを押します

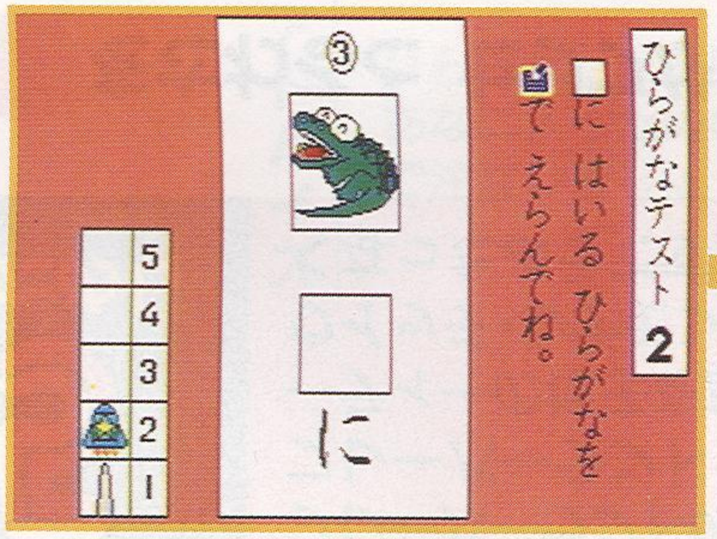
次の問題へ進みます。

❶左右のボタンを使って、上のひらがなを表す絵を選びます。

マフィンをさわると…

ふつうのテスト［ひらがなテスト2］

知っているものの名前が、正しくひらがなで表せるかを判断するテストです。



ひらがなシートをタッチペンでさわります

選んだひらがなが空欄に表示され、正解の場合はロケットが進みます。

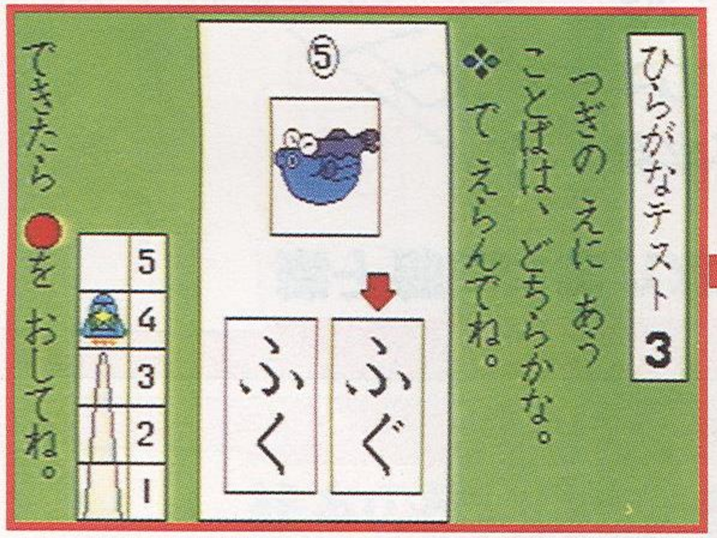
実行ボタンを押します

次の問題へ進みます。

❶上の絵に合うひらがなをひらがなシートから選びます。

●ウイッチ・シナモンをさわると…

むずかしいテスト［ひらがなテスト3］ だく点がつくことばと、つかないことばのちがいがわかるか判断するテストです。





正解するとロケットが進みます。



次の問題へ進みます。

❶上の絵に合うひらがなを左右ボタンで選びます。

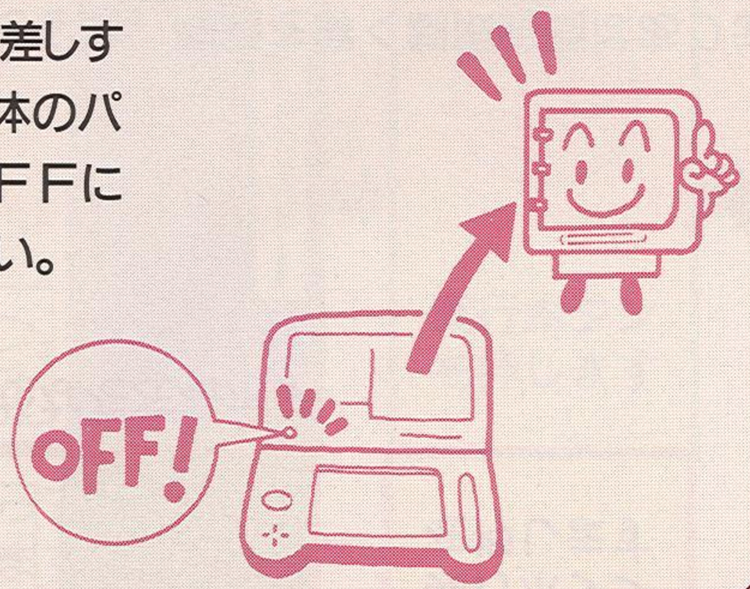
アドバイス

問題は全部で 5 問。問題を解く制限時間はありませんから、じっくり考えましょう。1 問正解すると20点。満点は100点です。5 問終わると、点数が表されます。決して点数にこだわらずにクイズ、ゲーム感覚で挑戦し、ひらがなに対する興味をふくらませてください。

使 用 上 の ご 注 意

電源の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。

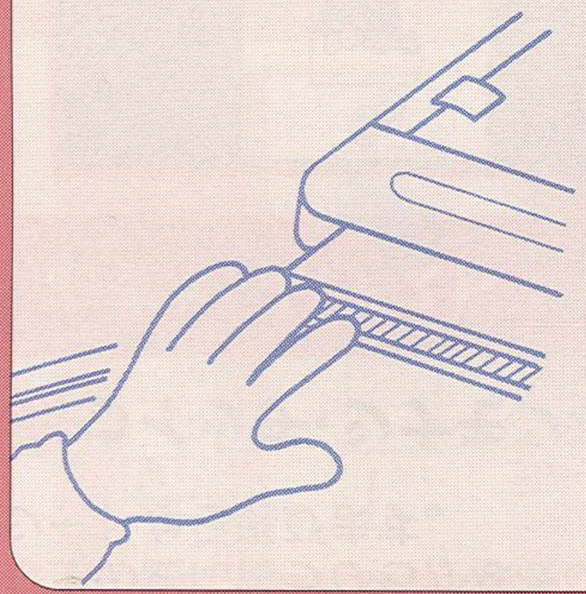


絵本ソフトは精密機器!



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。

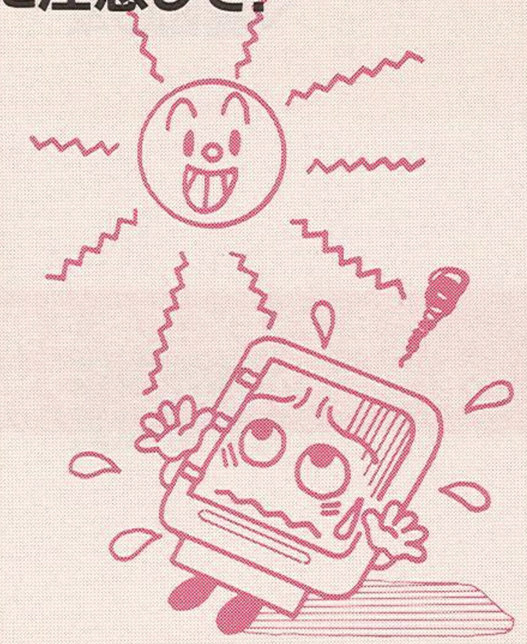
端子部には触れないで!



絵本ソフトの端子に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。

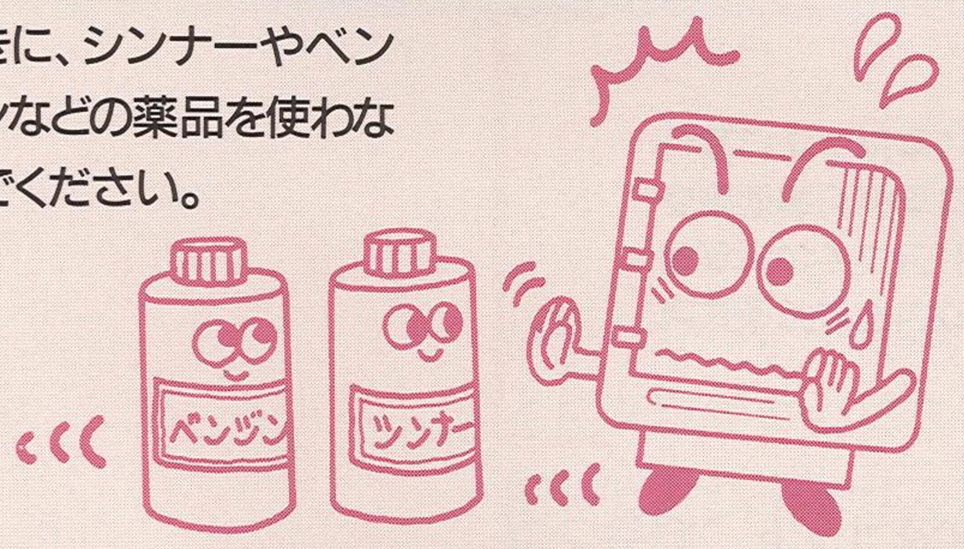
保管場所に注意して!

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。

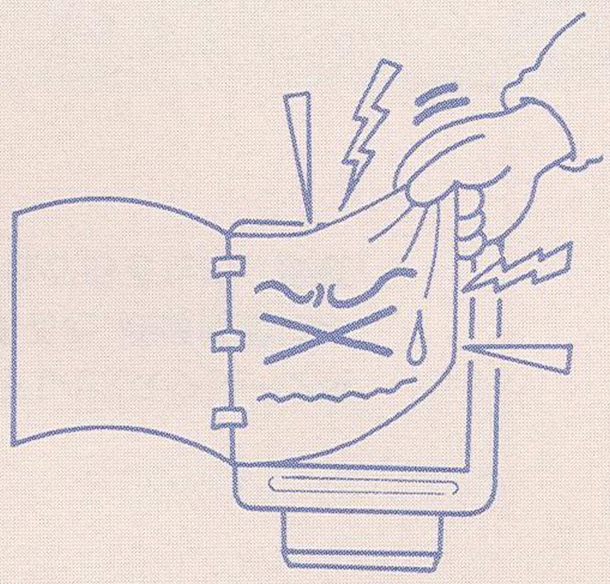


薬品を使って拭かないで!

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。

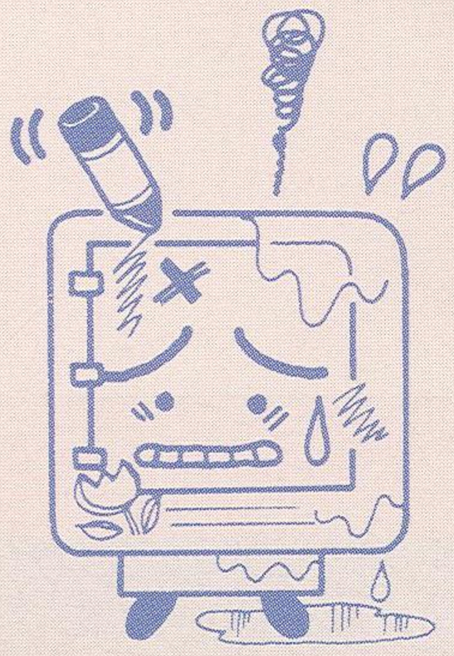


絵本をはがさないで!



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。

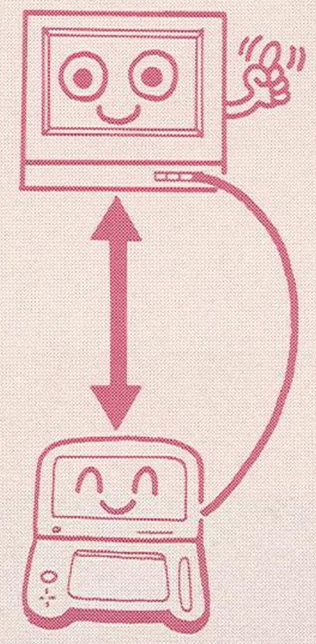
絵本の扱いはていねいに!



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にご注意ください。

ピコを楽しむときは…

ピコを楽しむときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また健康のために1時間毎に10〜20分の休憩を取り、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。



健 康 上 の ご 注 意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面を見ていて、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に相談してください。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。

おうちの方へ

このたびは、本製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までお問い合わせください。

内容のお問い合わせは
企画・製作：㈱学習研究社
☎03-3493-3155

製造・販売：株式会社セガ・エンタープライゼス
お客様相談センター　〒144 東京都大田区羽田1-2-12
フリーダイヤル 0120-012235
電話受付時間　月～金　10時～17時（除く祝日）

キッズ コンピュータ ピコ

この商品は、（株）セガ・エンタープライゼスがキッズコンピュータ　ピコ専用のソフトウェアとして登録商標「SEGA」及び、標章「PICO」の使用を許諾したものです。

T-169020
672-2208-01

㈱ 学習研究社

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