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

かけざん九九

ガイドブック

かけざん九九
100てんテストで
力だめしも
できます。

Gakken

© GAKKEN © Chips-Company

お　う　ち　の　方　へ

このたびはピコ専用絵本ソフト

「かけざん九九」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。



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 5

ソフトをお使いになる前に 6

かけざんのけいさん 7

絵本画面 ① 8

サブ画面（めだまやきパニックゲーム） 9

サブ画面（たまごキャッチゲーム） 10

絵本画面 ② 11

サブ画面（ぜんぶでなんにん） 12

サブ画面（かけざんルーレット） 12

サブ画面（ふうせんゲーム） 13

絵本画面 ③ 14

サブ画面（九九のよみあげ） 15

サブ画面（かけざんパズル） 16

絵本画面 ④ 17

サブ画面（かけざんブロックゲーム） 18

サブ画面（いくつみつけたかな） 19

絵本画面 ⑤ 20

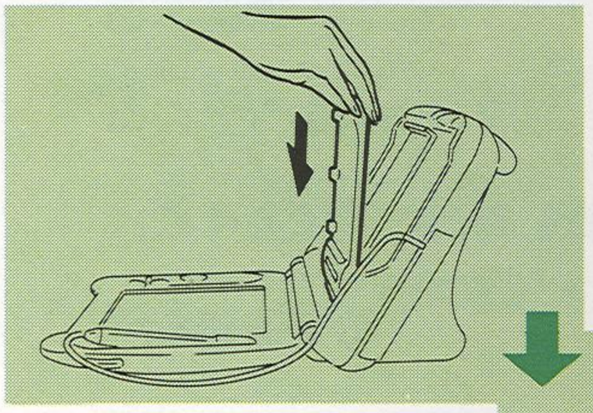
テストのやり方 21

使用上のご注意 23

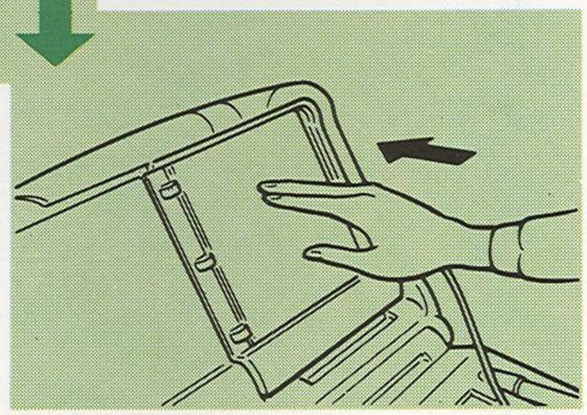
操　作　方　法

① ピコ本体に絵本ソフトをセットしてください。

絵本を閉じた状態で、カートリッジスロットに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。

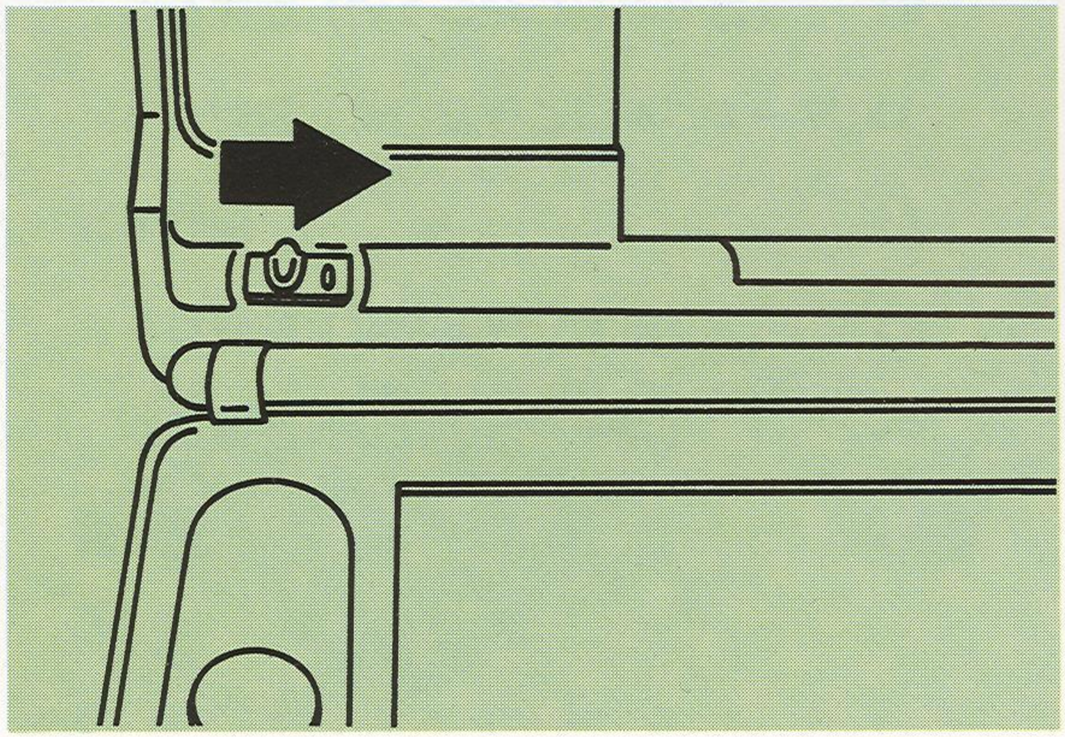


↓「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押してください。



② 本体のパワースイッチをONにしてください。

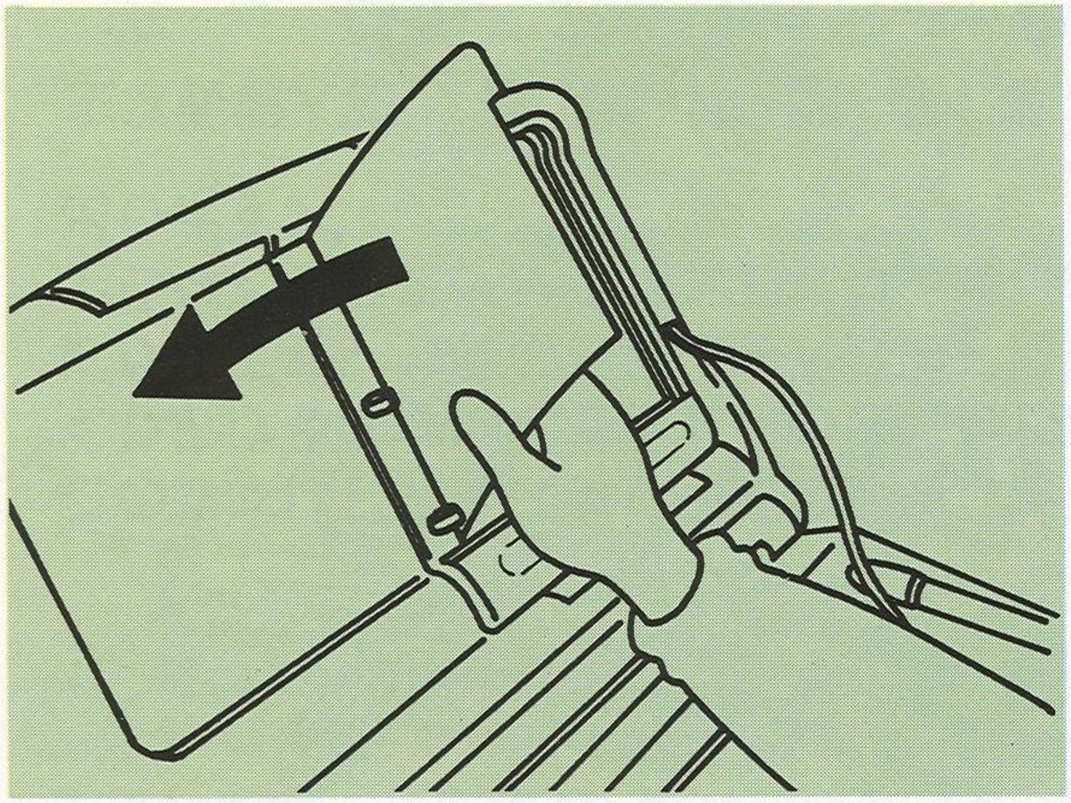
タイトルが現れます。カートリッジスロットに正しく絵本ソフトがセットされていないと、パワースイッチはONにできません。



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「かけざん九九」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、サブ画面が現れ、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

かけざん九九

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」という島の住民たちがくり広げるゆかいなお話。島の住民たちの名前は、みんなおいしそうな食べ物の名前ばかりです。今回のお話の主人公は、見習い魔女のウイッチ・シナモン。絵本のいろいろなところをタッチペンでさわると、かけ算を使ったゲームやたのしい会話が飛び出します。

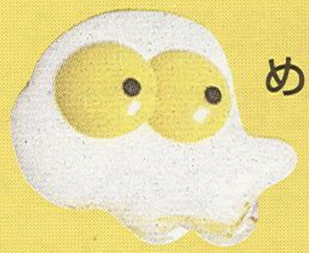
主な登場人物



ウイッチ・シナモン

レーズン

バジル



めだまやきおばけ







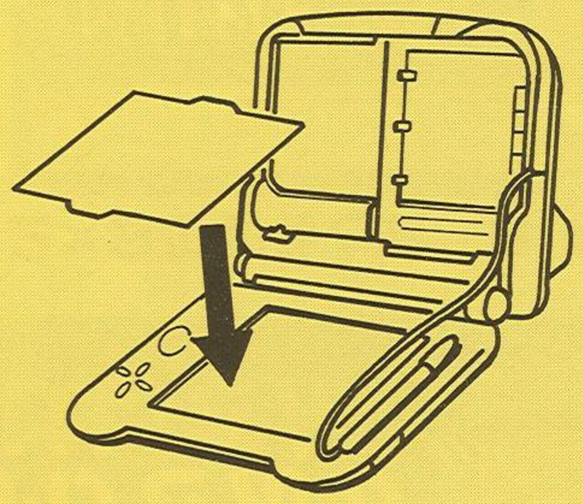


かけざんのけいさん



ウォールナット◎各ページに登場し、**かけざんシート**にある数字を使って、かけざんの答えを教えてくれます。

ソフトをお使いになる前に・・・



この「かけざん九九」ソフトには、**かけざんシート**がついています。ソフトを使い始める前に、このシートをタブレットの上においてください。ゲームやテストの答えを入れたり、「かけざんのけいさん」で使います。
画面に のマークが出たら、シートから数を選びます。

かけざんのけいさん



絵本のウォールナットをさわると、かけざんのけいさんの画面になります。タッチペンを使ってシートから数字と記号を入力すると、かけざんの答えが出ます。画面上で白く見える数字や記号だけが入力できます。

● 2×9をするとき



1 2(かけられる数)を、シートから選び、タッチペンでさわります。□が点滅しているところに、2が表示されます。



2 シートから、かけ算のしるし×をタッチペンでさわります。同様に9(かける数)を選びます。



3 =のしるしをいれると、2×9の答えがでます。絵本画面に戻りたいときは、シートの[絵本]をタッチペンでさわりましょう。





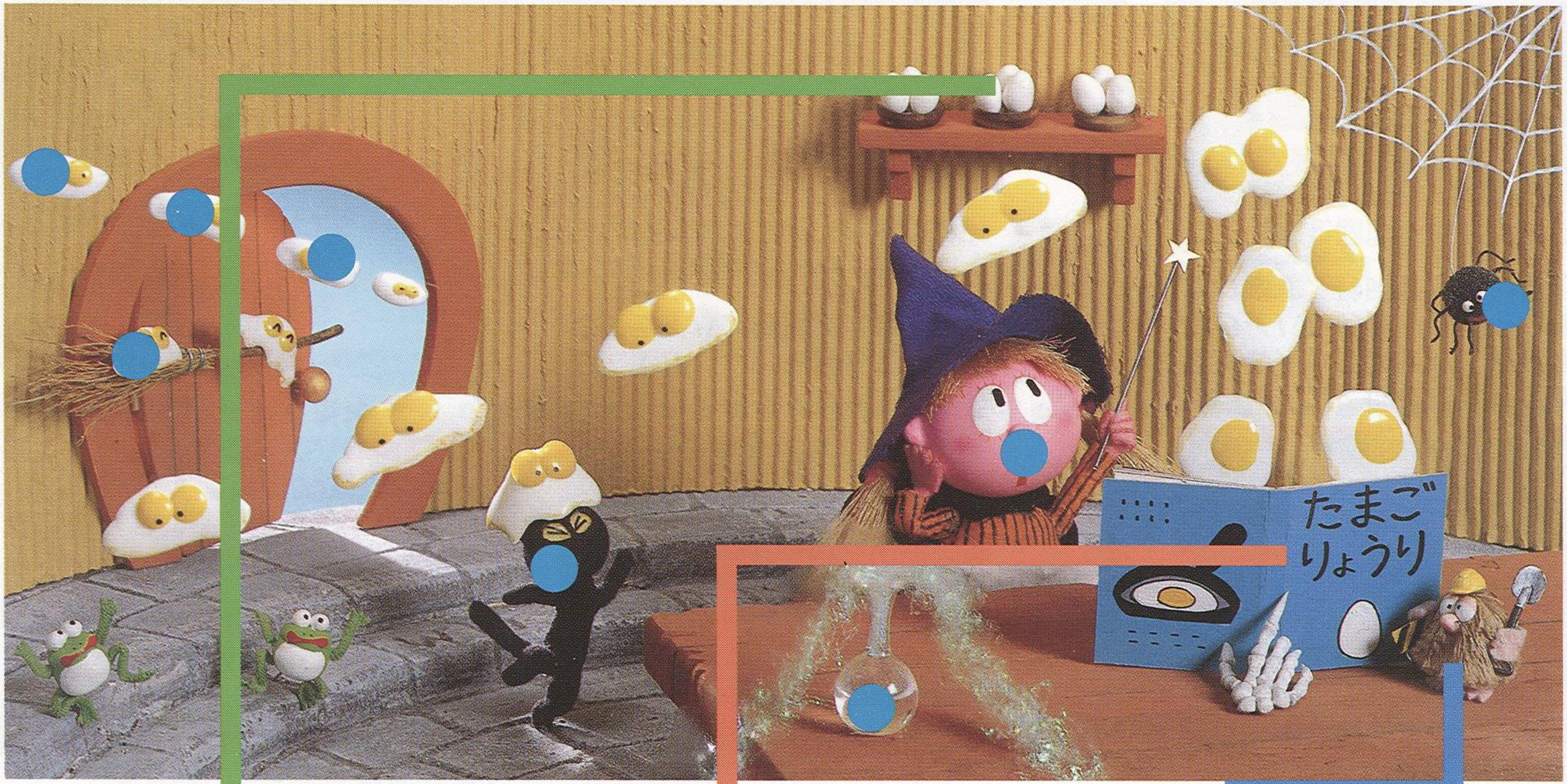


1 かけざんのばめん

見習い魔女のウイッチ・シナモンは、魔法を使って朝ごはんの目玉焼きを出そうとしています。ところが呪文を間違えて、めだまやきのおばけになってしまいました。

［このページの主な学習内容］ かけ算の意味と場面の理解

●をさわるとセリフやアクションが出ます。



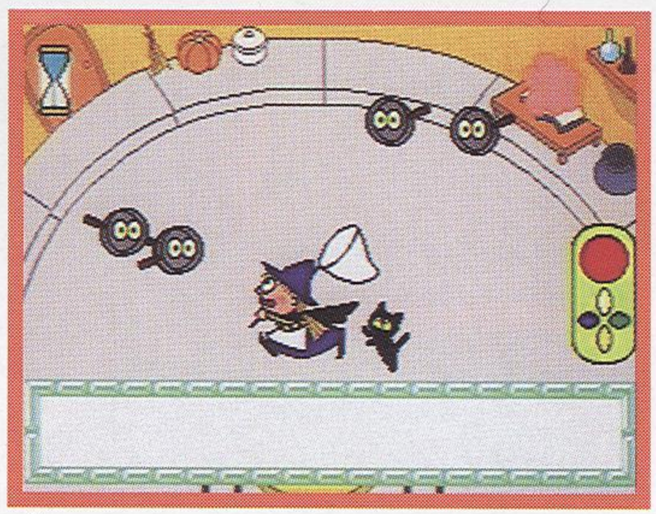
たまごキャッチゲーム　めだまやきパニックゲーム　かけざんのけいさん

めだまやき パニック ゲーム

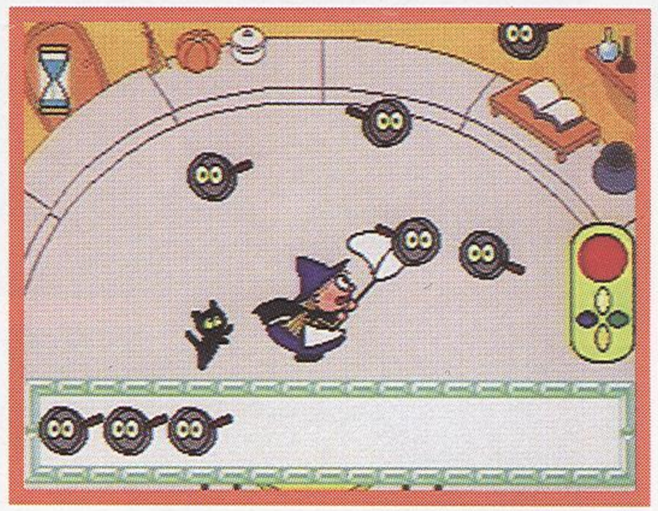


ウイッチ・シナモンは、魔法を間違えて、めだまやきおばけを出してしまいました。画面上の砂時計が終わるまでに、あみを使って、すべてのめだまやきを捕まえてください。

2の段の かけ算の場面を 理解しましょう。



1 ✣で、ウイッチ・シナモンを左右に動かし、●を押して、あみでフライパンを捕まえましょう。



2 フライパンにはめだまやきが2個ずつ入っています。捕まえたフライパンの数が画面下に表示されます。砂時計が終わるとゲーム終了です。



3 めだまやきの数は2の倍数になっています。フライパンの数を数えながら、かけ算の場面を理解しましょう。



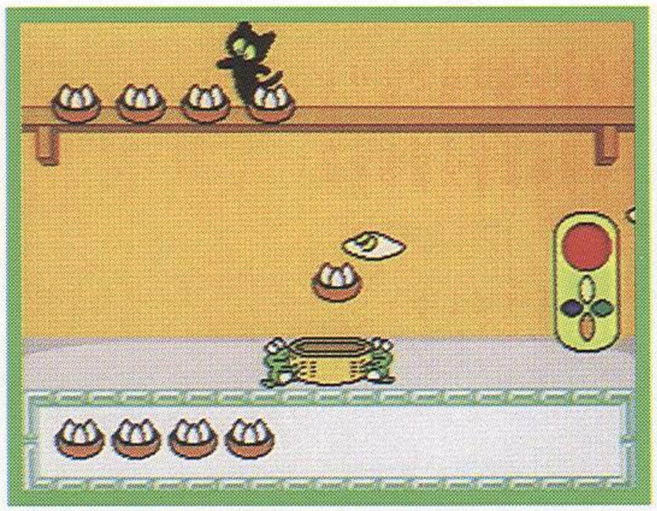
4 フライパンを5つ、つまり、めだまやきを10個以上捕まえられれば、大成功です。●を押すと、絵本画面に戻ります。



たまごキャッチゲーム

レーズンが、棚からたまごの入ったかごを落とします。めだまやきおばけにじゃまされないように、かごごと受け止めてください。

3の段のかけ算の場面を理解しましょう。



1 ようかいかえるを ✣ で左右に動かし、たまごの入ったかごを受け止めます。かごの中にはたまごが3つずつ入っています。



2 かごの数を数えながら、たまごの数を計算します。かごを5つ、たまごを15個以上受け止められたら大成功です。

アドバイス

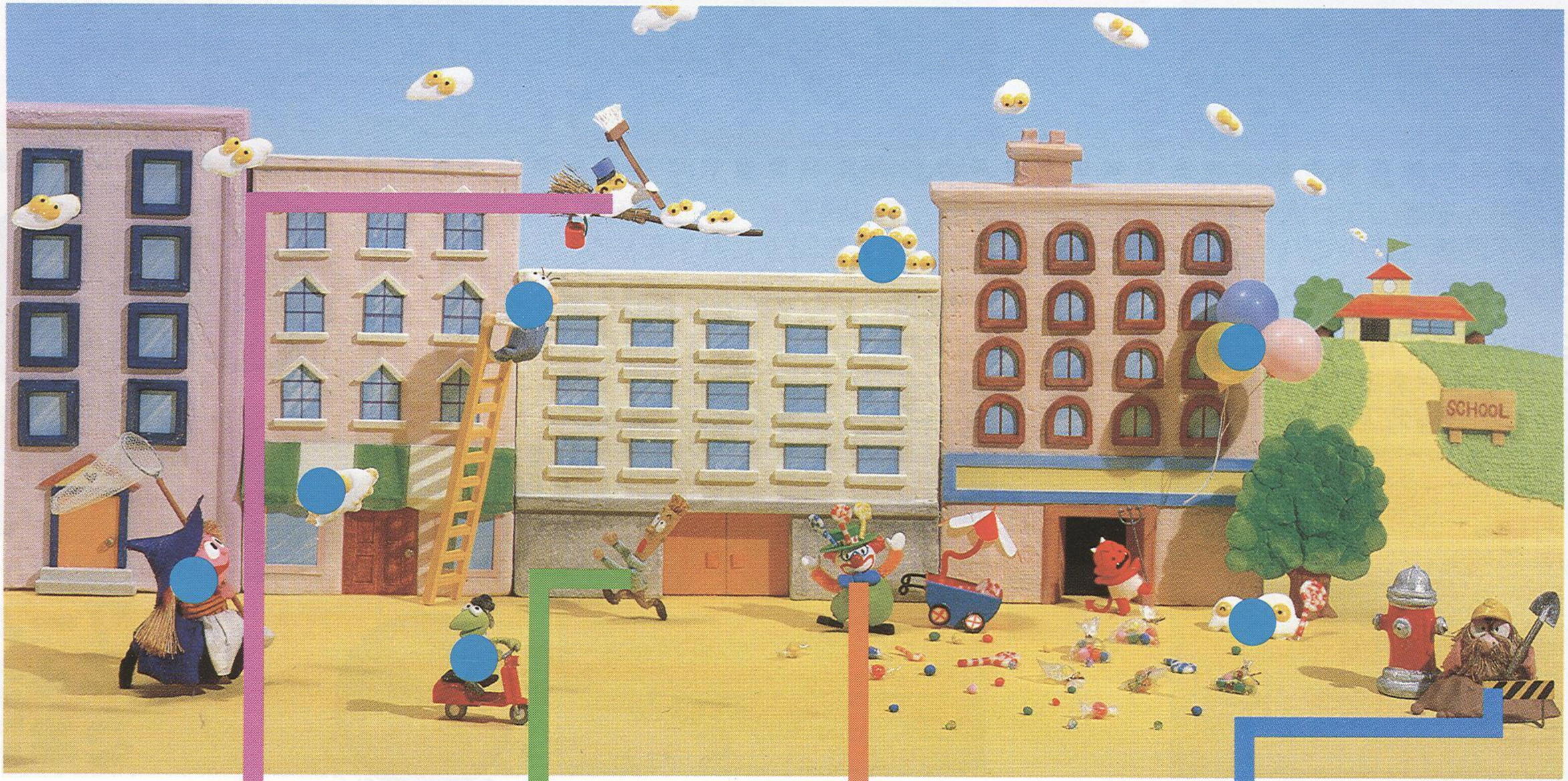
めだまやきパニックゲームは、2の段のかけ算の場面です。めだまやきが2個ずつ入ったフライパンを数えることで、2の倍数を理解することができます。
たまごキャッチゲームは、3の段のかけ算の場面です。めだまやきパニックゲームと同じように、3の倍数を理解することができます。ゲームに繰り返し挑戦して、かけ算の基礎となる倍数の概念を身につけましょう。

2 かけざんのやりかた

たまごやきおばけは、町へ飛び出し、いたずらのしほうだい。「まて、めだまやき。まてー。」ウイッチ・シナモンはめだまやきおばけを捕まえようと必死です。

［このページの主な学習内容］かけ算の意味と計算のしかた

●をさわるとセリフやアクションが出ます。



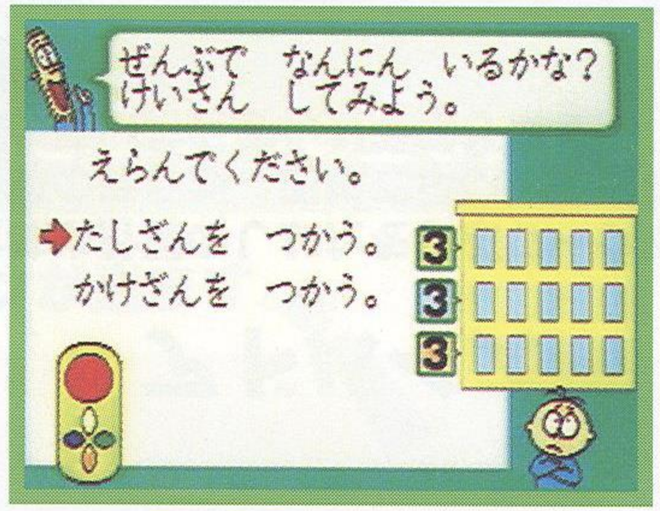
ふうせんゲーム　ぜんぶでなんにん　かけざんルーレット　かけざんのけいさん

ぜんぶで なんにん

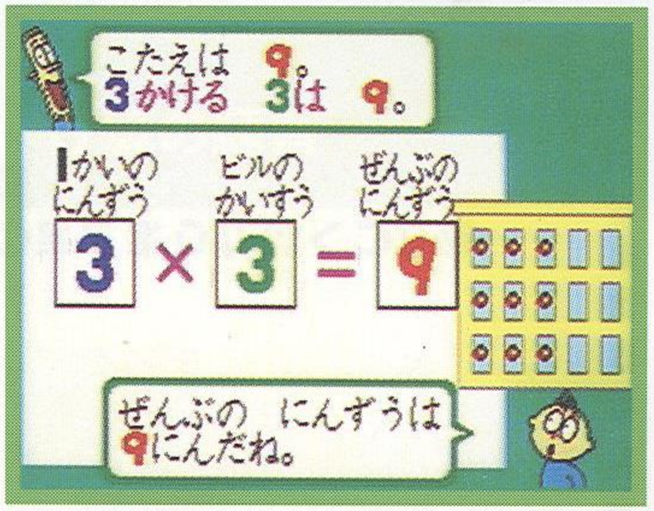


バジルが、みんなにすいかを分けようとしています。何人いるのか計算するには、どんな方法がいいでしょうか。

かけ算の意味と計算のしかたを理解しましょう。



1 ビルの各階にいる人が表示されます。全部で何人か、計算しましょう。✤でたし算か、かけ算を選んで●を押しましょう。



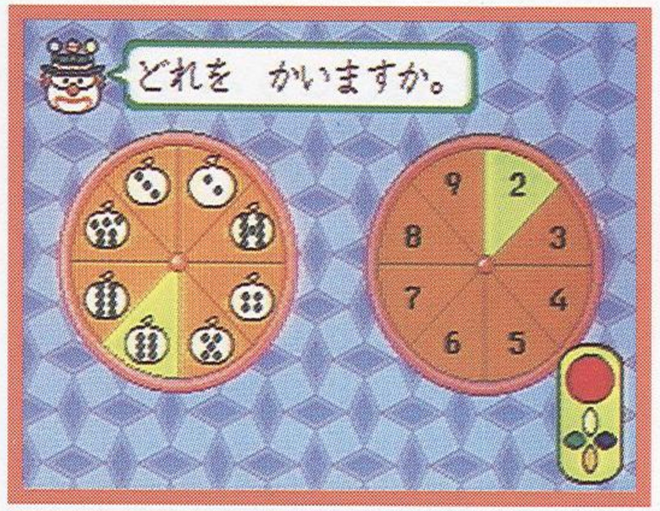
2 たし算を選ぶとたし算で計算した後に、かけ算のやり方が表示されます。かけ算を選ぶとそのままかけ算のやり方が表示されます。

かけざん ルーレット

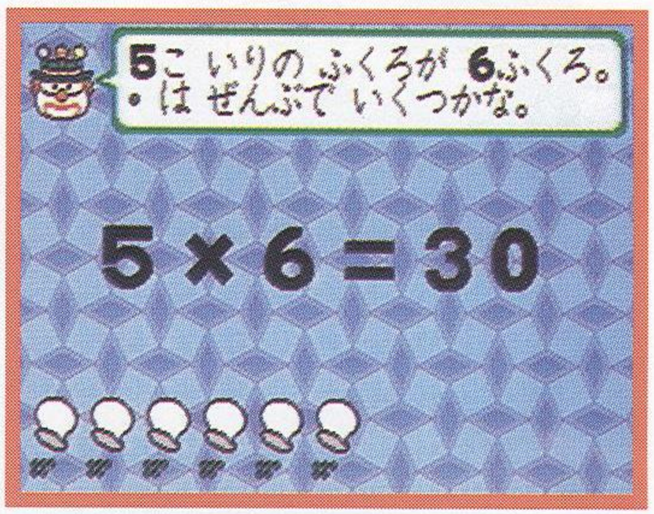


ワゴンで、袋入りのあめ玉を買いましょう。何個入りのあめ玉を何袋買うか、ルーレットで決めます。

かけざんの使い方を理解しましょう。



1 まず、何個入りの袋を何袋買うか決めます。●で、ルーレットが回ります。もう一度●を押すとルーレットが止まって決まります。



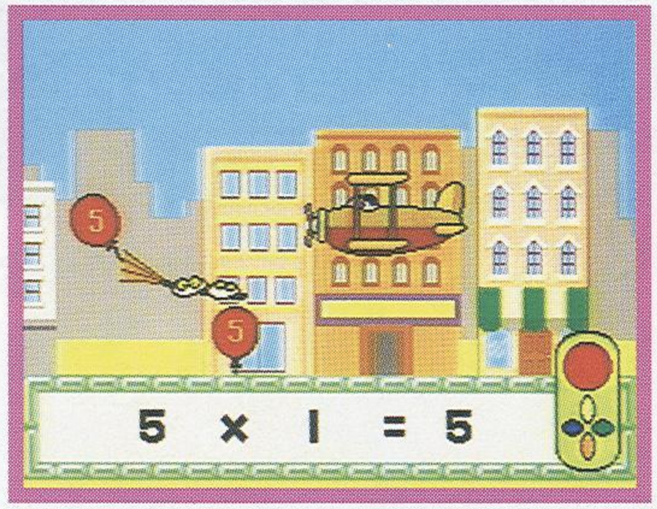
2 買ったあめ玉は全部でいくつになるのか、かけ算で計算します。

ふうせん ゲーム

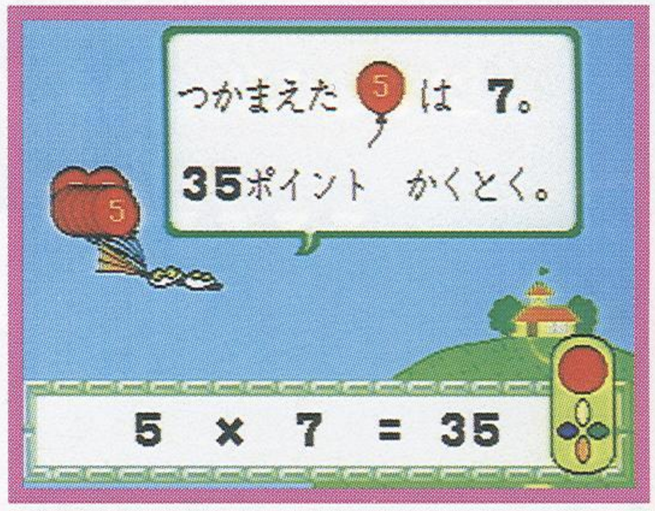


めだまやきがのったほうきで、風船を捕まえてください。風船は1個で5点。何点得点できるでしょう。

5の段のかけ算を覚えましょう。



1 ほうきを✤でうごかして、風船を捕まえます。現在の得点が、かけ算の式で表示されます。
鳥や飛行機にぶつかると風船は割れてしまいます。



2 学校までたどり着いたら、ゲーム終了。かけ算の式で最終の得点が表示されます。

アドバイス

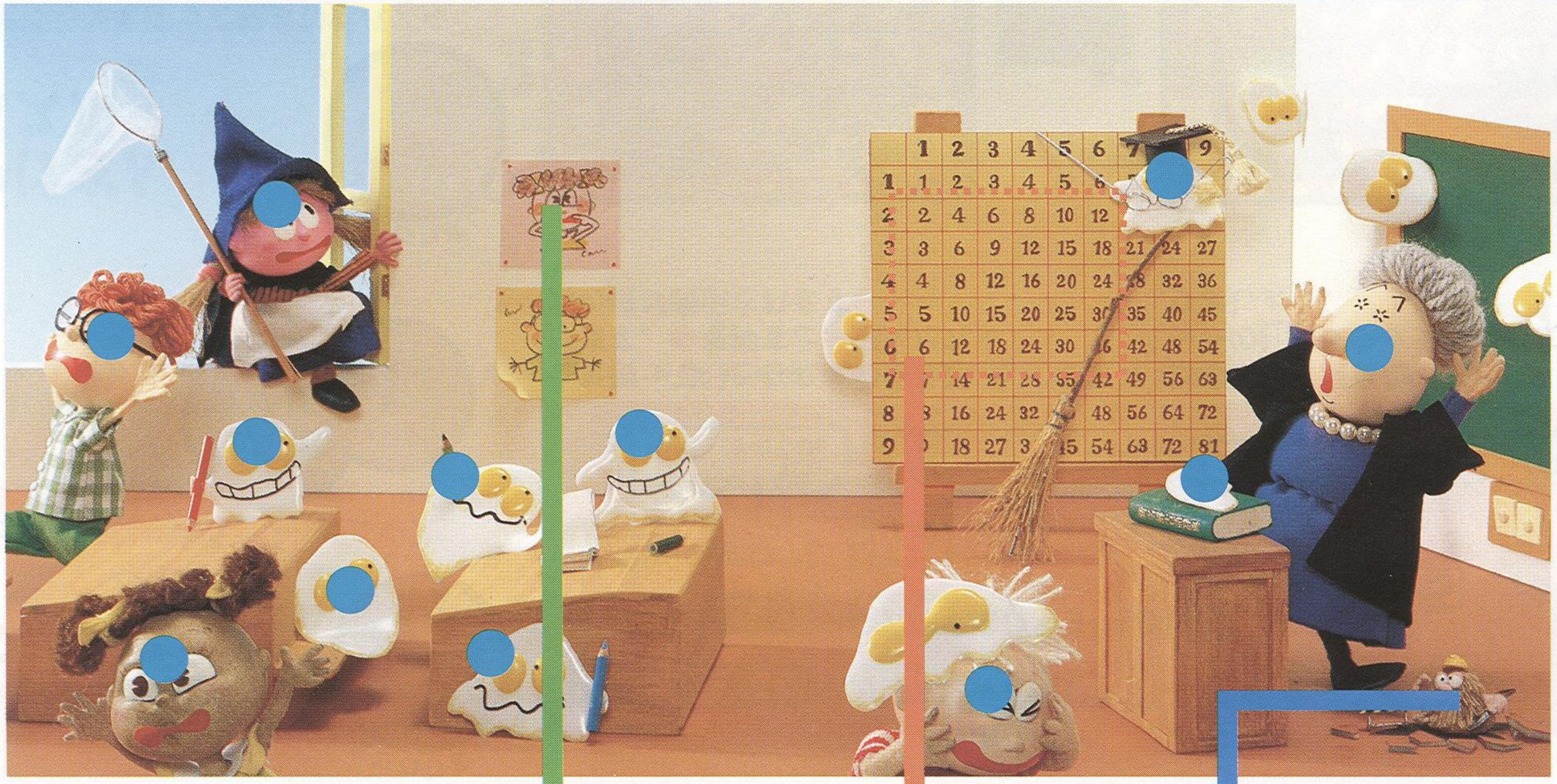
ぜんぶでなんにんは、かけ算の意味や計算のしかたを学ぶワークです。同じ数のまとまりがいくつかある場合は、たし算を使うよりかけ算のほうが、簡単で早いということが理解できます。
かけざんルーレットでは、かけ算の使い方と表し方を学びます。
ふうせんゲームは、5のかけ算の場面です。

3 かけざんのれんしゅう

めだまやきおばけは、学校へやって来ました。「きゃー！　助けてー。」
教室の中は大混乱です。

［このページの主な学習内容］九九・かけ算の練習

●をさわるとセリフやアクションが出ます。



かけざんパズル　九九のよみあげ　かけざんのけいさん

九九のよみあげ



かけ算に便利な九九を、一緒に唱えて覚えましょう。

九九を覚えましょう。

1



✤を使って好きな九九の段を選びます。●を押すと、選んだ九九の段が表示されます。

2



絵本画面に戻りたいときは、シートの[1]をタッチペンでさわりましょう。

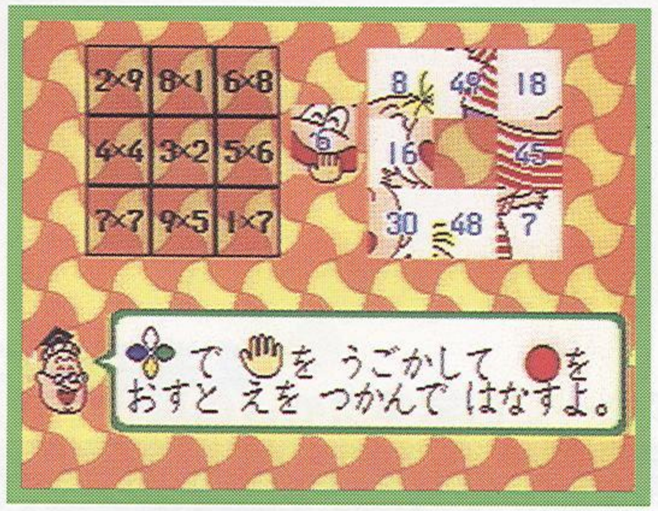
かけざんパズル



お友達の顔を使って絵合わせパズルです。かけ算の式と、答えのパネルが合うようにパネルをはめていきましょう。

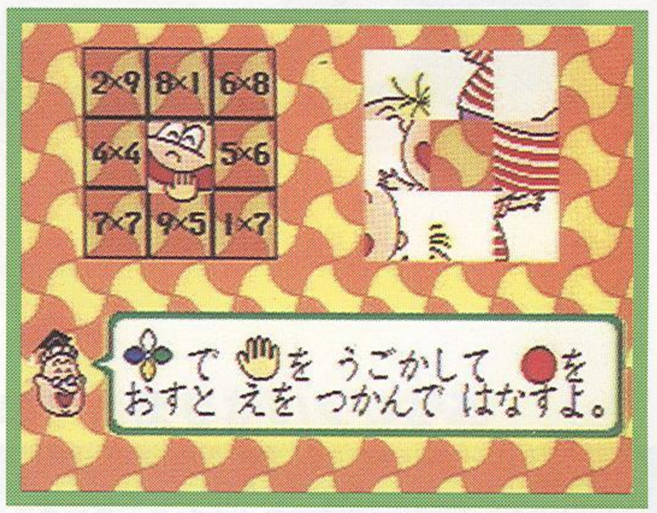
かけ算の練習をしましょう。

1

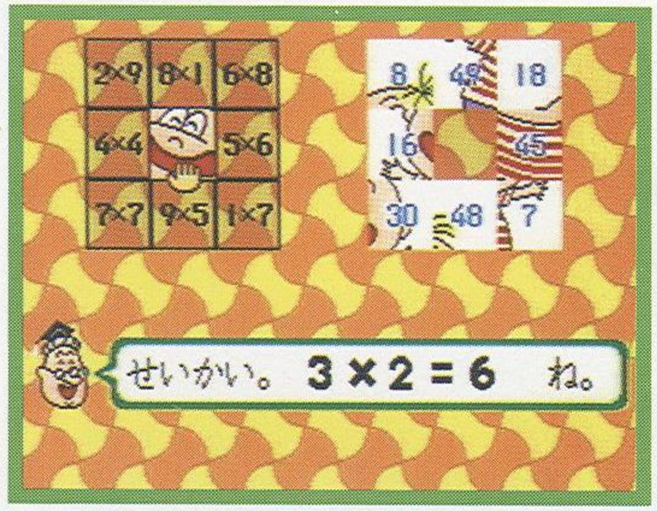


かけ算の式に合う答えのパネルを選びましょう。✤で✋を動かして●を押すと、答えのパネルをつかみます。

2

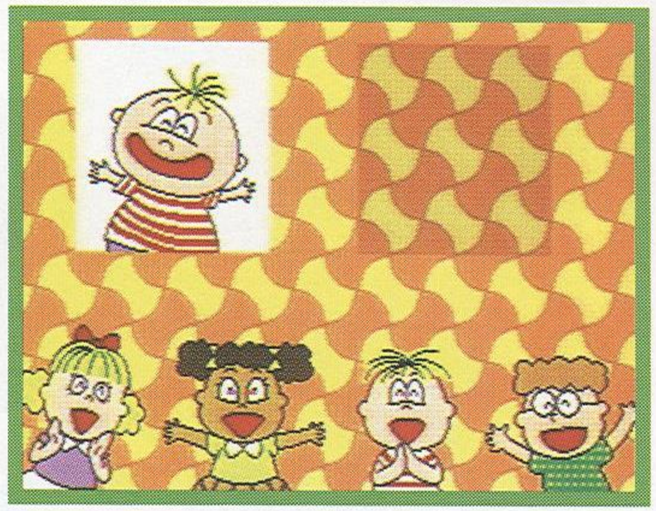


答えのパネルに合う式の場所へ、✤で移動し、●を押します。



3

式と答えがあっていれば、かけ算の式と答えを表示します。



4

すべてのパネルが正しい場所に入れば顔ができあがります。

アドバイス

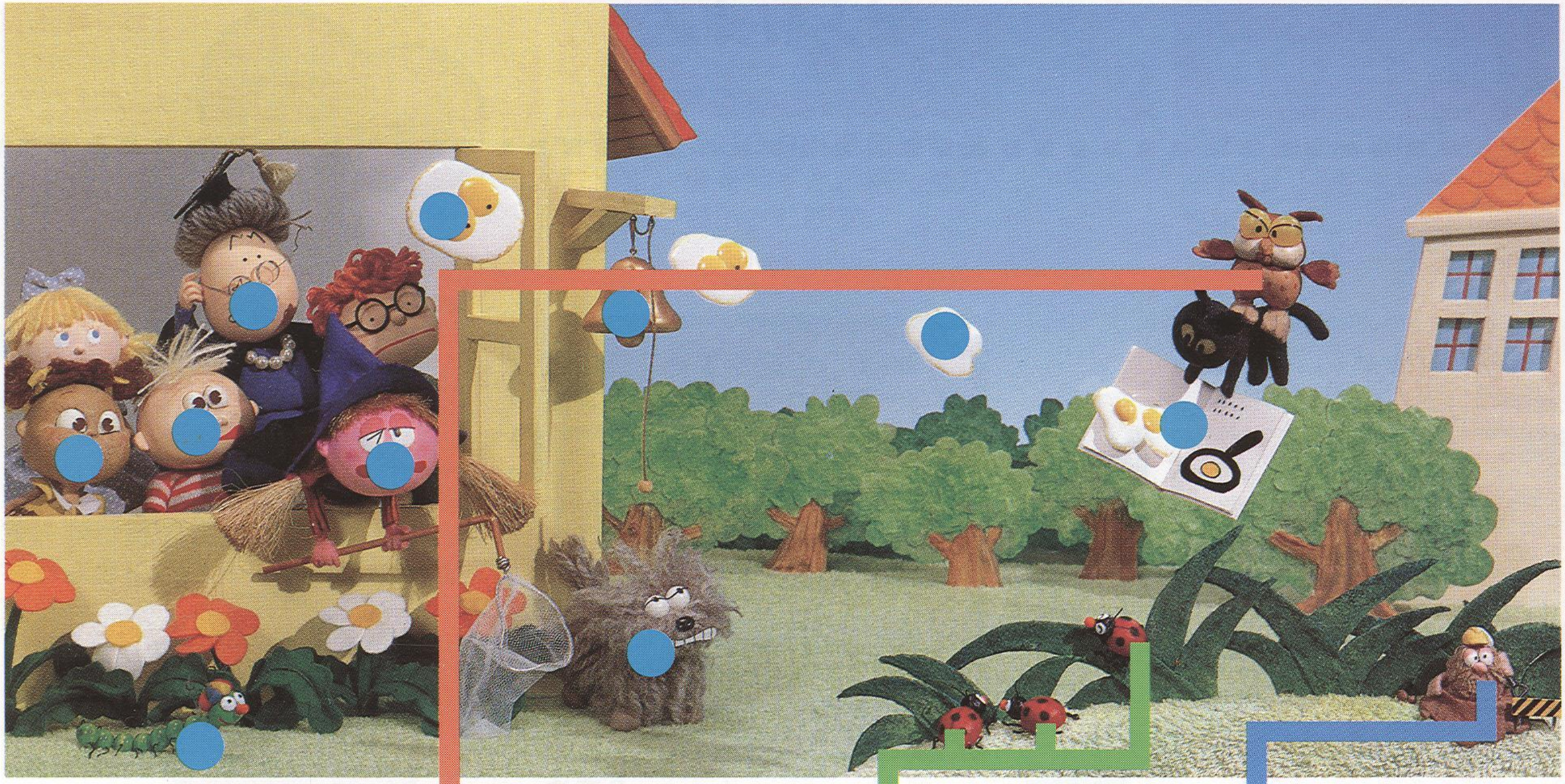
九九のよみあげで、１の段から９の段まで九九をしっかり覚えましょう。何回もくり返し唱えることが大切です。
かけざんパズルでは、パズル感覚で遊びながら、かけ算の練習をしましょう。

4 かけざんのしき

めだまやきおばけのいたずらで、みんなはくたくたです。そのとき、レーズンがふくろうに運ばれてやってきました。「本の中に戻れ！」レーズンの魔法で、めだまやきおばけは、本の中に戻っていきました。

［このページの主な学習内容］ かけ算の練習・かけ算の式の立て方

●をさわるとセリフやアクションが出ます。



かけざんブロックゲーム　いくつみつけたかな　かけざんのけいさん

かけざん ブロック ゲーム



めだまやきおばけが、かけ算の式が書いてあるブロックを、穴にどんどん落としていきます。穴がブロックでいっぱいにならないように、式にあった正しい答えのブロックを選びましょう。

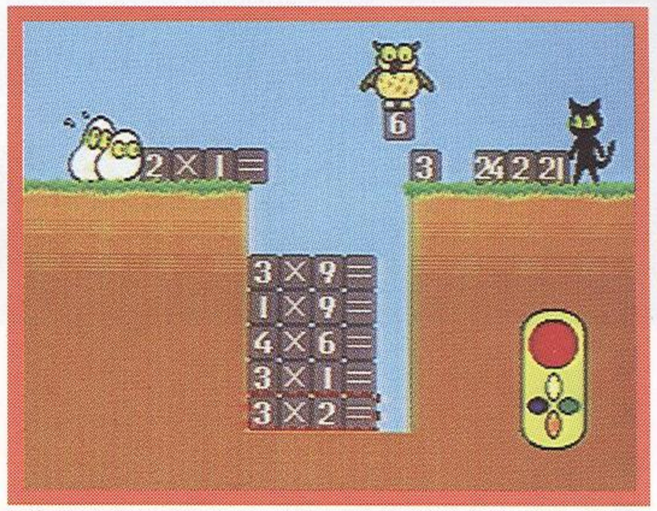
かけ算の練習をしましょう。

1



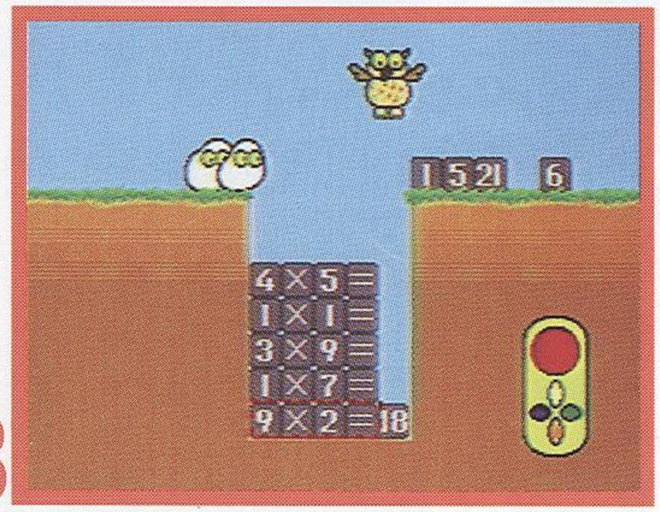
めだまやきおばけがかけ算の式のブロックを持ってきます。5つそろったら●を押してゲーム開始です。

2



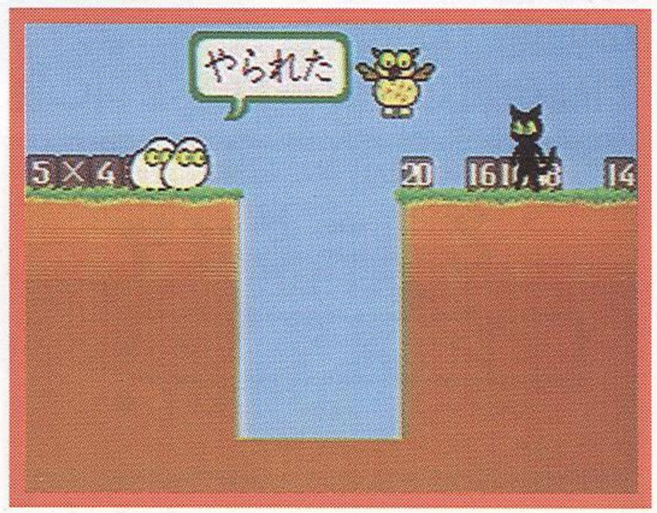
✣でフクロウを左右に動かし、□に囲まれたかけ算の式の答えのブロックを選び、●を押します。

3



正解すると、ブロックが1段消えます。不正解だとめだまやきおばけが式のブロックをもう一つ持ってきます。

4



式のブロックがすべてなくなったら、ゲームクリア。穴が式のブロックで埋まったらゲームオーバーです。

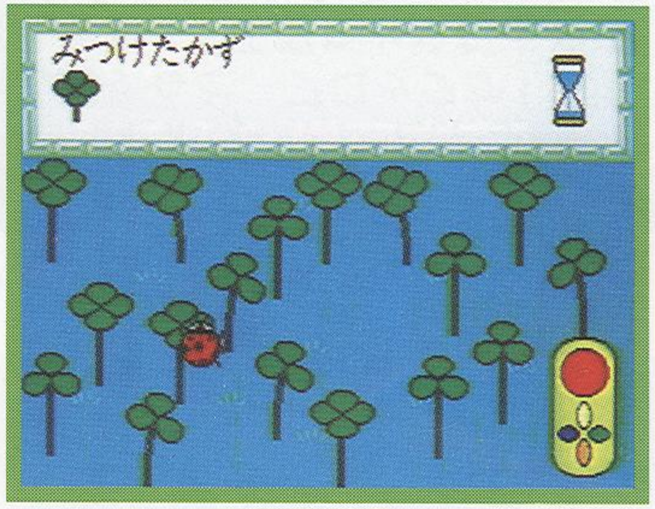
いくつ みつけたかな



草むらに三つ葉と四つ葉のクローバーが生えています。てんとうむしを✤で動かし、制限時間までに四つ葉のクローバーをいくつ見つけられるでしょうか。

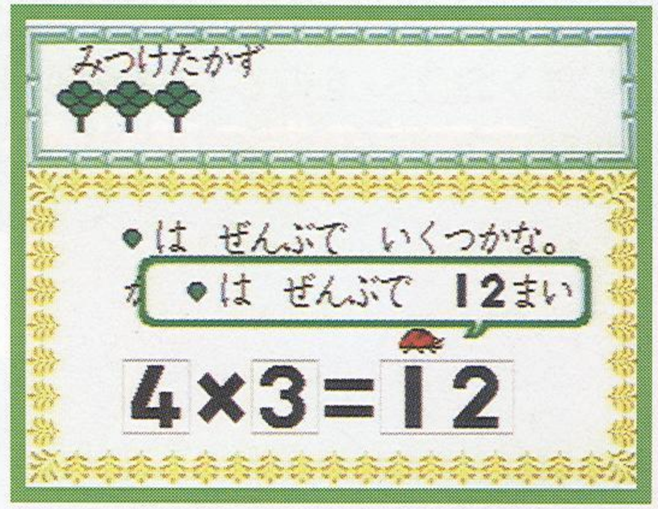
かけ算の式を作ってみましょう。

1



てんとうむしを✤で動かし、四つ葉のクローバーのところで●を押します。

2



見つけたクローバーの葉の数は全部でいくつでしょう。画面の指示通りにタッチペンで数字を入れましょう。

2けたの数を入力するときは、十の位、一の位の順に入力します。

アドバイス

かけざんブロックゲームで、かけ算の答えがすばやく求められるように練習しましょう。
いくつみつけたかなでは、問題に合ったかけ算の式をつくって、答えを求める練習です。
文章題を解くときなどに、役立ちます。

5 ちからだめし

やっと騒ぎがおさまって、家に帰ったウイッチ・シナモン。大騒ぎしたらおなかがすいたのか、また魔法で料理を出そうとしています。「もうやめて！」みんなは、必死に止めましたが……。おや、また本から何か飛び出してきましたよ。

かけざん九九テストに挑戦

このページは1〜4で覚えたかけ算の勉強の総まとめです。問題の難しさは3段階。ウイッチ・シナモンのやさしいテストから始めて、めだまやきおばけ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。

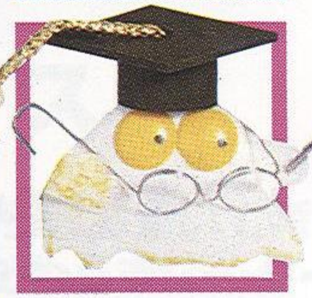




かけざん九九
テスト1



かけざん九九
テスト2



かけざん九九
テスト3



かけざんの
けいさん

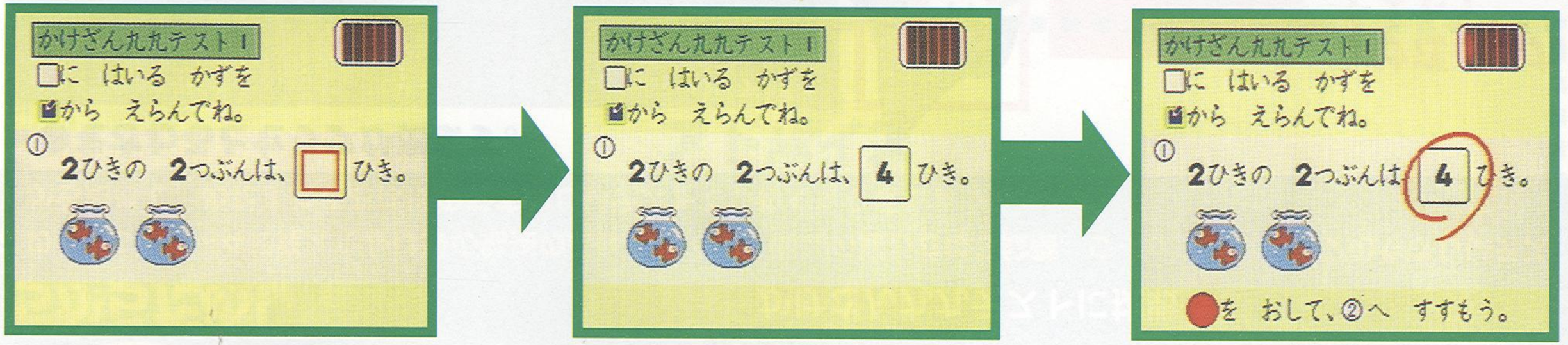
	出題する問題の内容
かけざん九九テスト1 やさしいテスト	具体的なものを使ったかけ算の場面のテスト
かけざん九九テスト2 ふつうのテスト	ヒントが入ったかけ算のテスト
かけざん九九テスト3 むずかしいテスト	かけ算の計算と文章題のテスト

テストのやり方

✤と●で答えを選ぶ問題と、シートからタッチペンで数字を選ぶ問題と2種類あります。

2けたの数を入力するときは、十の位一の位の順に入力します。

シートからタッチペンで数を選ぶ問題

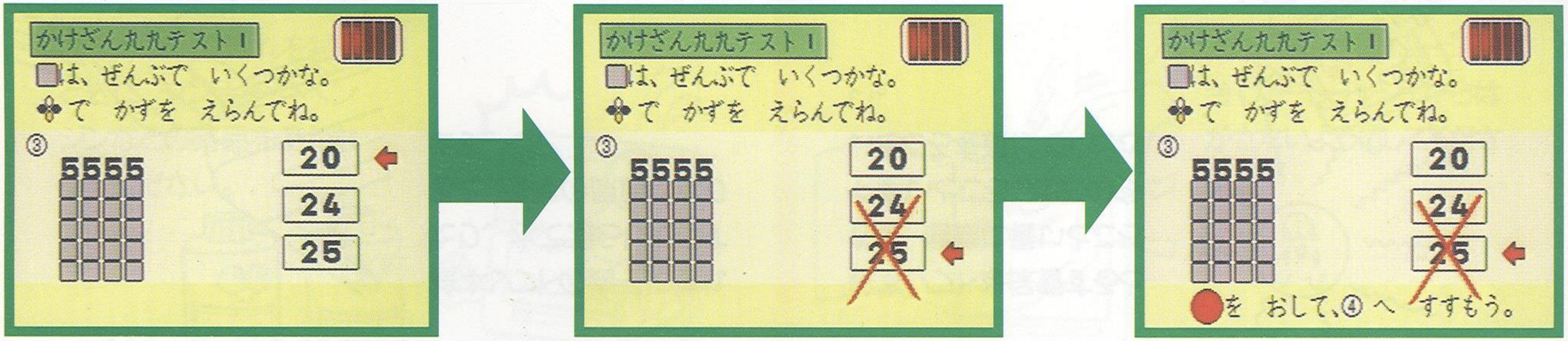


1 問題が表示されます。

2 正しいと思う数を、シートからタッチペンで選びます。

3 正解・不正解の表示が出ます。●を押すと次の問題へ進みます。

✤と●で数を選ぶ問題



1 問題が表示されます。

2 ✤で、正しいと思う数を選び、●で決めます。

3 正解・不正解の表示が出ます。●を押すと次の問題へ進みます。

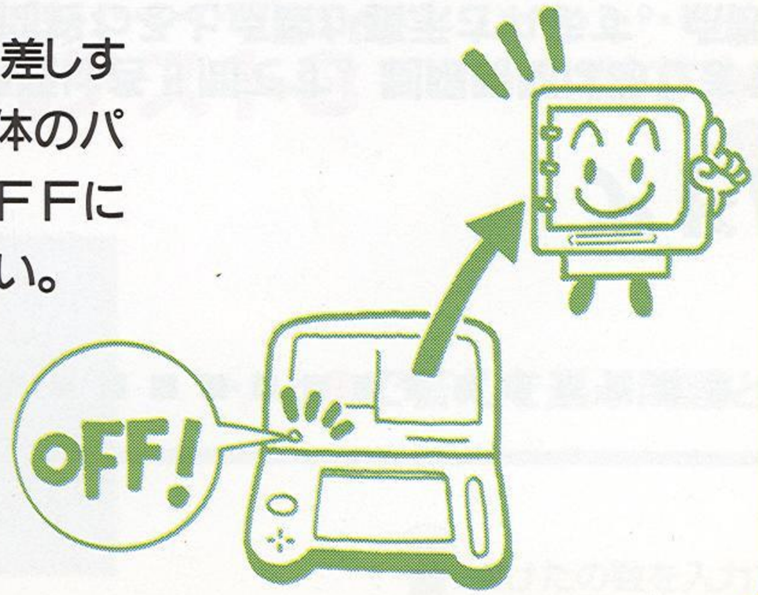
アドバイス

テストの問題は各５問です。制限時間はありませんから落ち着いて考えましょう。１問正解すると20点。５問終わると点数が表示されます。点数にこだわらずに、クイズ・ゲーム感覚で挑戦し、数や数字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。

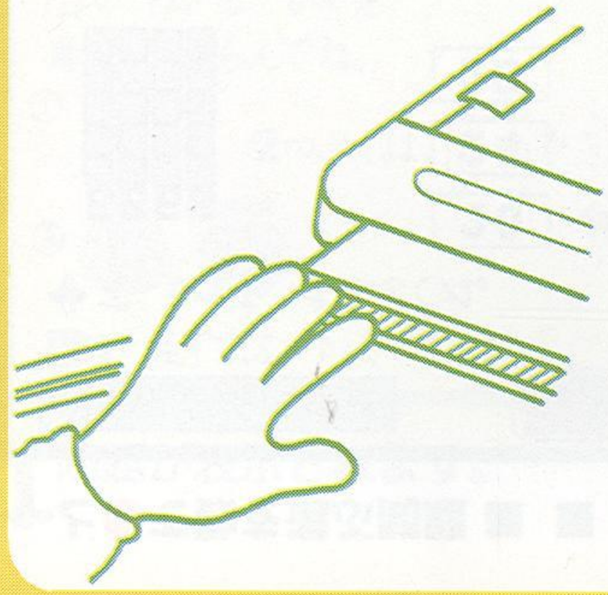


絵本ソフトは精密機器!



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。

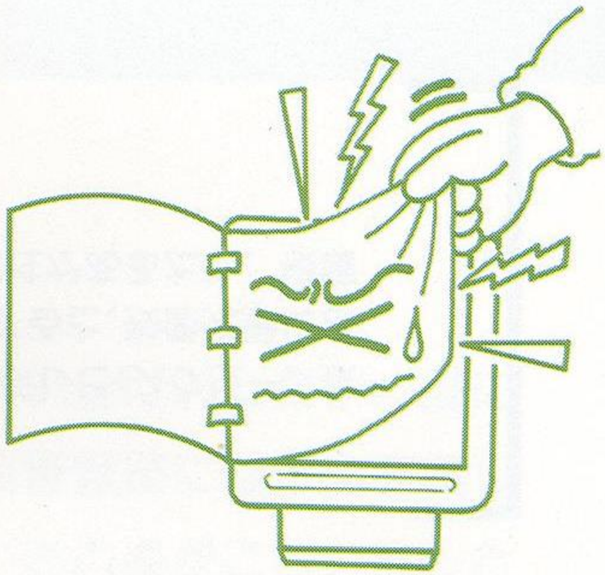


薬品を使って拭かないで!

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。

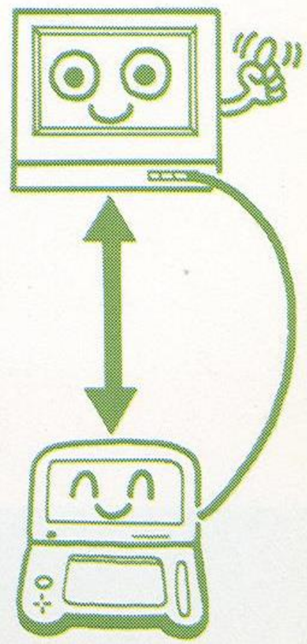
絵本の扱いはていねいに!



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、目に負担がかからないようテレビ画面から十分離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足のときを避けてご使用ください。長時間のご使用またはテレビ画面に近づいてのご使用は視力低下の原因となります。



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。

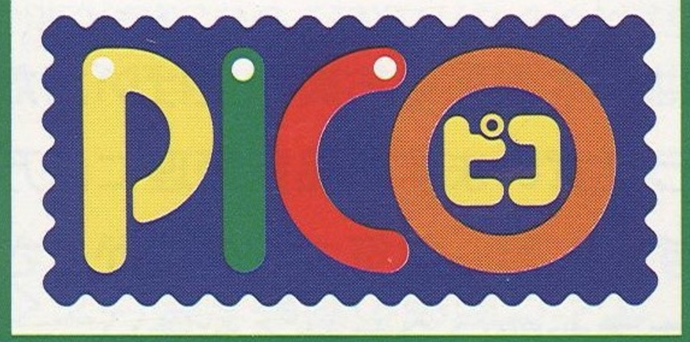
おうちの方へ

このたびは、本製品をお買い上げいただき、誠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。

企画・制作：㈱学習研究社
〒145　東京都大田区上池台4-40-5
内容のお問い合わせは
☎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 ピコ」の使用を許諾したものです。

T-169040
672-2764

（株）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