キッズ コンピュータ ピコ

PICO ピコ

キッズコンピュータピコ
専用絵本ソフト

NHK おかあさんといっしょ

ぐ〜チョコランタン

みんなで おえかき!

たのしい あそびも いっぱい!

取扱説明書



© NHK・NHKエデュケーショナル
© SEGA TOYS 2001
キャラクターデザイン／城 哲也・CLS

SEGA TOYS

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、キッズコンピュータ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。

キッズコンピュータ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。

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。



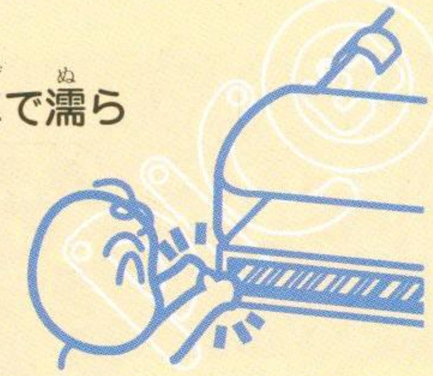
●プロジェクションテレビには接続しない！

キッズコンピュータ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
商品のお問い合わせ先：（株）セガ　お客様相談センター
〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12
フリーダイヤル：0120-012-235　電話受付時間：月～金　10時～17時（除く祝日）
※携帯電話およびPHSからはご利用いただけません。一般の電話よりご利用ください。

おうちの方へ

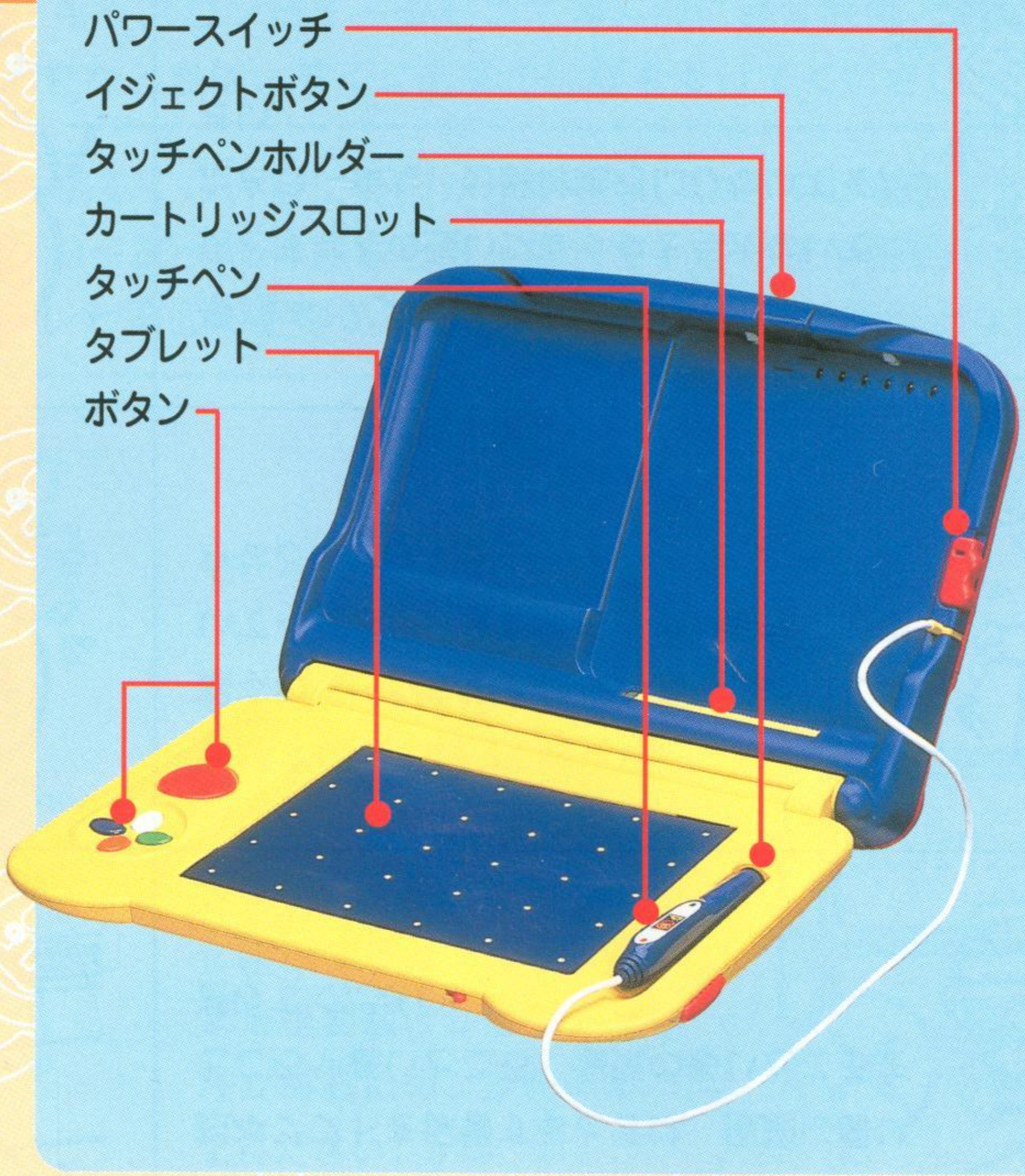
このたびはキッズコンピュータピコ専用絵本ソフト「ぐ～チョコランタン　みんなで おえかき！　たのしい あそびも いっぱい！」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

お子様といっしょに、キッズコンピュータ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。

キッズ コンピュータ ピコ

PICO ピコ

注）本製品は日本国内専用です。



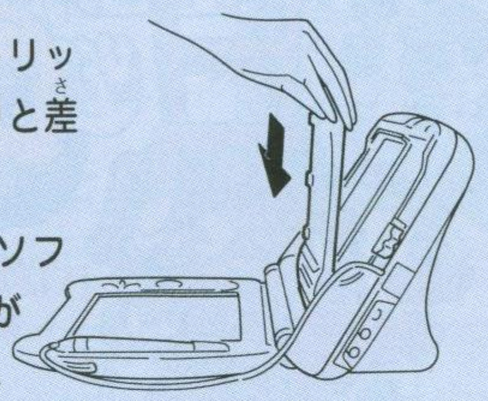
始める前にキッズコンピュータピコに絵本ソフトを正しくセットしてください。

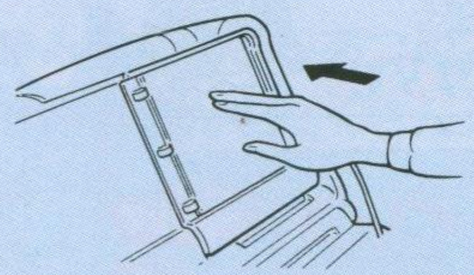
1 カートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。

●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。



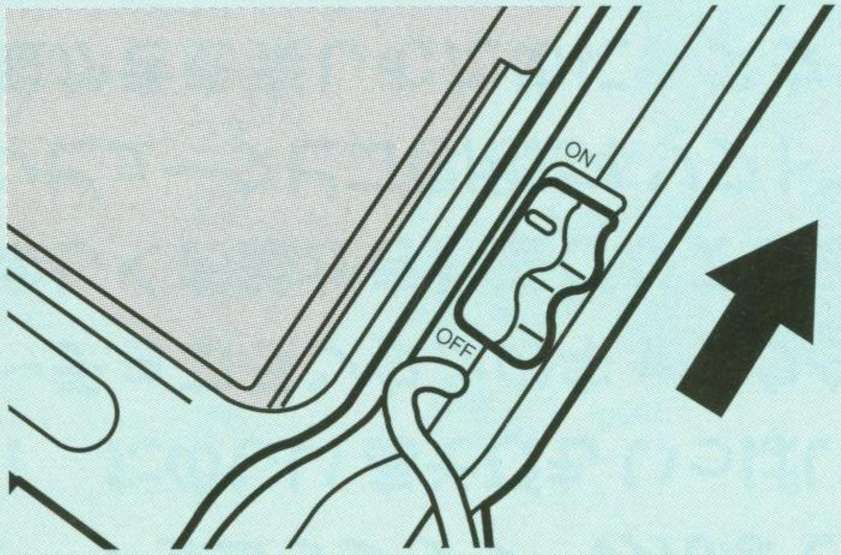


●「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押してください。

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ンピュータピコプラス（HPC-0007）及びキッズコンピュータピコ（HPC-0008）を例にしています。それ以外のキッズコンピュータピコはパワースイッチの位置が異なります。〉





※絵本の表紙のキャラクターを🖊でタッチすると、タッチしたキャラクターが自己紹介をしたり、操作説明をしたりします（操作説明は、スプーを続けて🖊でタッチすると話します）。

「ぐ〜チョコランタン　みんなで おえかき！　たのしい あそびも いっぱい！」は、ぐ〜チョコランタンのキャラクターたちと楽しくお絵かきや遊びができるキッズコンピュータピコ専用絵本ソフトです。お絵かきを楽しむために、スタンプや、背景、色々な模様などお絵かきに使える機能がたくさん入っています。お絵かきのほかにも、ぐ〜チョコランタンのキャラクターたちと一緒に遊べるゲームが盛りだくさんです。

もくじ

●はじめに ……7
●お絵かきの道具 ……7
●お絵かきの仕方 ……8

1ページ　おえかきの はいけいが えらべるよ ……9
●スプーたちがでてくるよ ……10
●背景を変えよう ……11

2ページ　いろいろな スタンプが おせるわよ ……13

3ページ　いろいろな もようが かけるよ ……15

4ページ　ぬりえが できるよ ……19

5ページ　いっしょに あそぼうよ！ ……21
●こすりえあそび ……22
●シルエットゲーム ……23
●めいろゲーム ……24
●みをたくさんあつめよう ……25
●ふうせんをたくさんあつめよう ……26
●アネムのさがしもの ……27
●うごくパズルゲーム ……28
●へいきんだいでジャンケンポン ……29



はじめに

絵本の1ページから3ページはお絵かきのページです。4ページはぬりえのページです。お絵かきの道具やお絵かきの仕方は4ページとも同じです。ここで色々な道具の使い方を覚えて、楽しくお絵かきやぬりえをしてください。

お絵かきの道具



クレヨン

クレヨンのような線がかけます。



えんぴつ

えんぴつのようなほそい線がかけます。



ふで

クレヨンより濃い線がかけます。



スプレー

スプレーのように色がつきます。



ペイント

色をぬることができます。



じょうぎ

まっすぐな線がかけます。



コンパス

円をかくことができます。



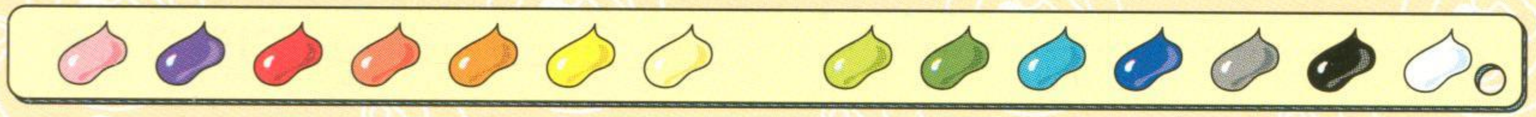
けしゴム

かいた絵を消すことができます。



全部消す

かいた絵を全部消します。



色を選ぶ

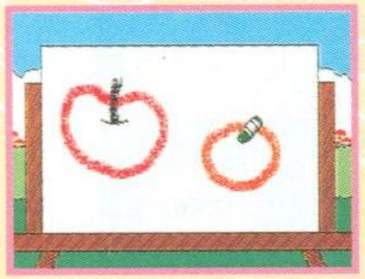
かいたりぬったりしたい色を選びます。



できあがり

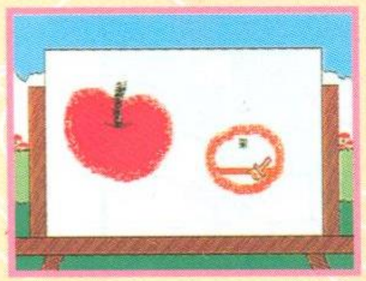
キャラクターが登場してかいた絵をほめてくれます。

お絵かきの仕方



かく（クレヨン・えんぴつ・ふで・スプレー）

タブレット上で🖊を押しながら動かすと画面に線がかけます。
かく前に絵本の下にある色を🖊でタッチすると色が変えられます。



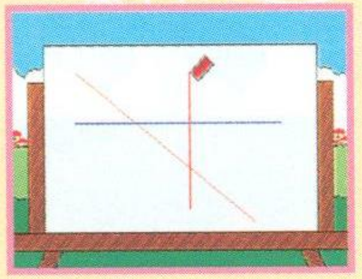
ぬる（ペイント）

タブレット上で🖊を押し続けると、色をぬることができます。
かく前に絵本の下にある色を🖊でタッチすると色が変えられます。



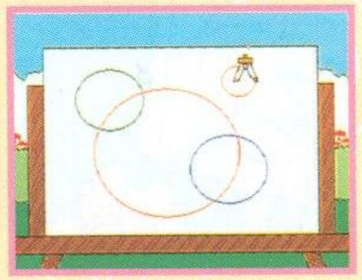
全部消す

かいた絵を全部消すことができます。
絵本の📓を🖊でタッチすると、本当に消して良いかメッセージが表示されます。
タブレット上で🖊を動かすまたは🔵🟢ボタンで○を選び、🖊でタッチまたは🔴ボタンを押すと全部消えます。×を選ぶと絵は消えずに、お絵かきを続けることができます。



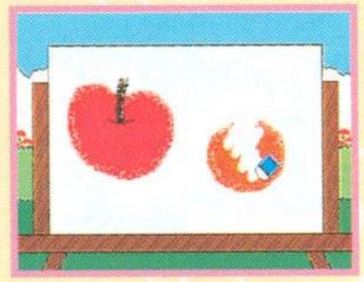
じょうぎ

タブレット上で🖊を押しながら動かし離すと、画面にまっすぐな線がかけます。
かく前に絵本の下にある色を🖊でタッチすると色が変えられます。



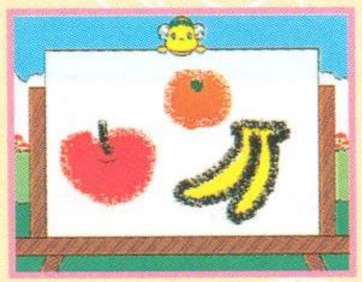
コンパス

タブレット上で🖊を押し続け、離すと、画面に円がかけます。
かく前に絵本の下にある色を🖊でタッチすると色が変えられます。



けしゴム

タブレット上で🖊を押しながら動かすと、かいたものを消すことができます。



できあがり

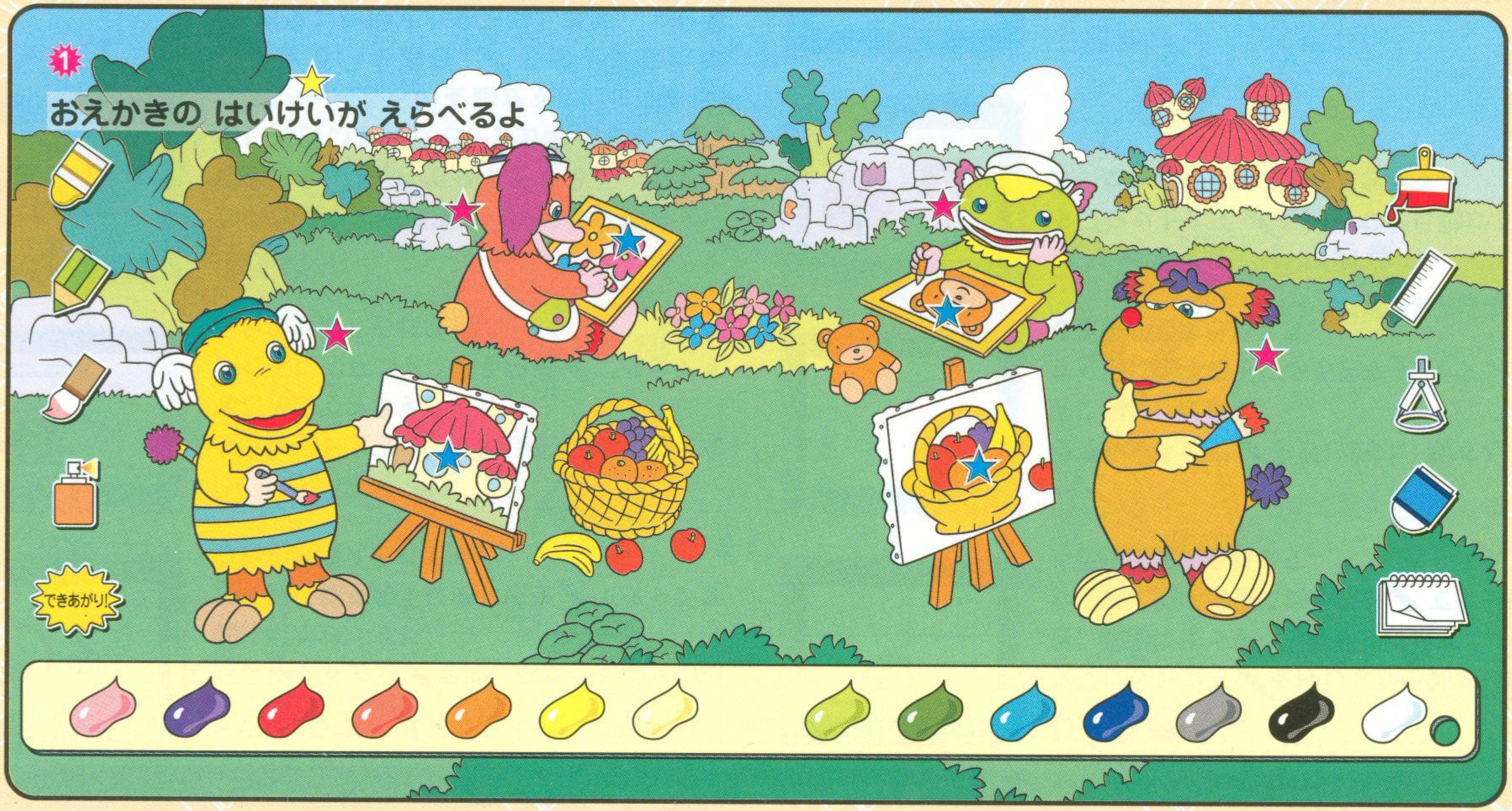
キャラクターが画面に登場してかいた絵をほめてくれます（登場するキャラクターは順番に変わります）。

チェックポイント

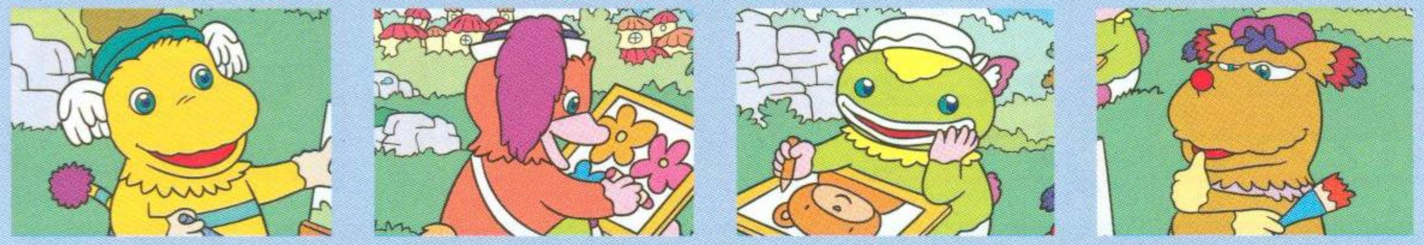
1ページから3ページまでは、ページをめくってもかいた絵は消えません。
各ページの色々な道具を使ってお絵かきを楽しんでください。※4ページのぬりえは、4ページの道具しか使えません。

1ページ おえかきの はいけいが えらべるよ

☆を🖌でタッチするとキャラクターが文章を読み上げます。★（キャラクター）を🖌でタッチするとそのキャラクターが登場します。★を🖌でタッチするとキャンバスの背景が色々と変わります。



スプーたちがでてくるよ





タッチペンを
使(つか)います。

絵本(えほん)のキャラクターを🖊でタッチすると、そのキャラクターが画面(がめん)に登場(とうじょう)します。
もう一度(いちど)絵本(えほん)のキャラクターを🖊でタッチすると、画面(がめん)からいなくなります。









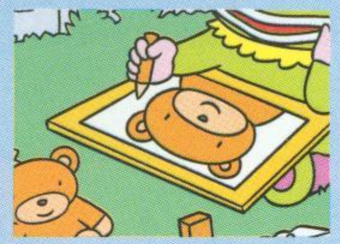
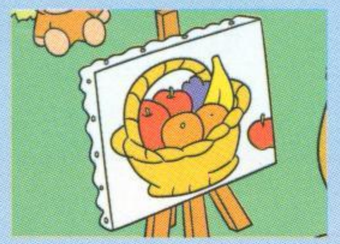


チェックポイント

キャラクターが動(うご)いている最中(さいちゅう)も、お絵(え)かきができます。

背景を変えよう



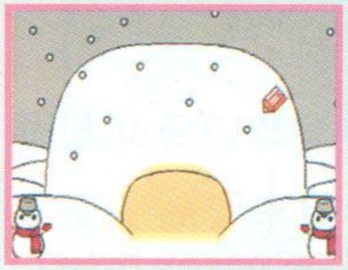
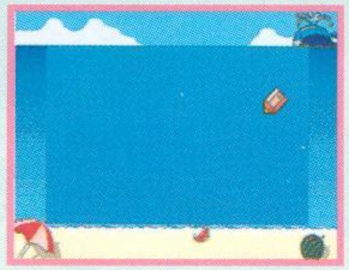
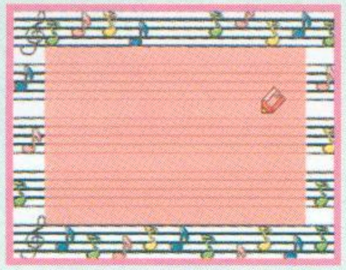
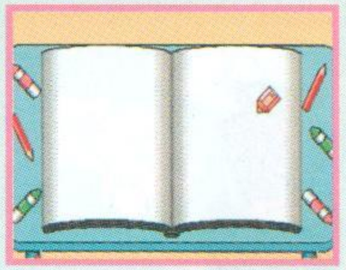
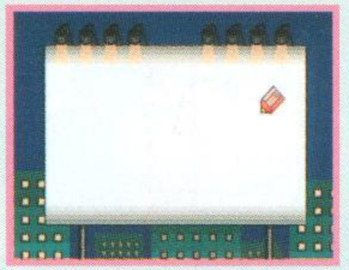
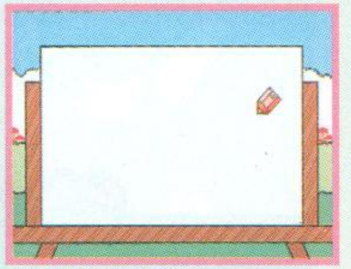





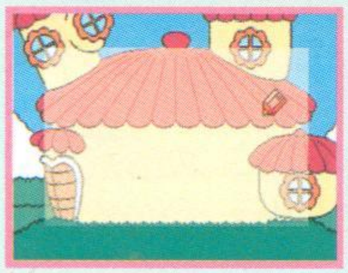
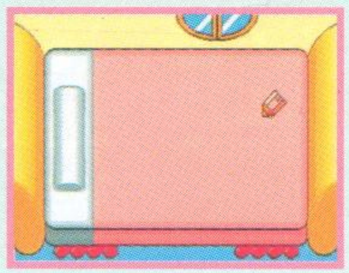
タッチペンを使います。

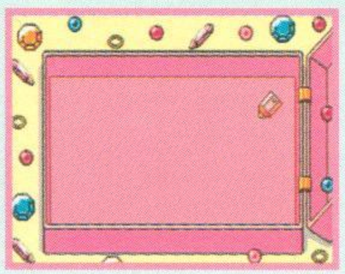
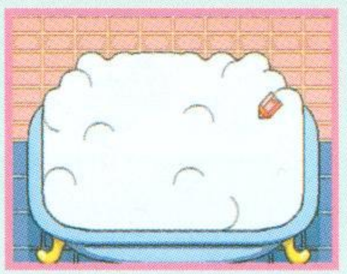
絵本の各キャラクターのキャンバスをでタッチするたびに、お絵かきの背景が色々と変わります。

スプーのキャンバスをでタッチすると…

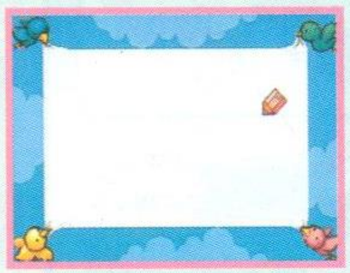
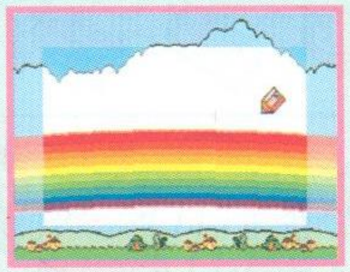
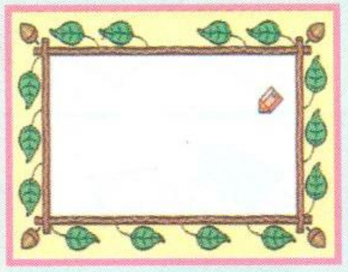







アネムのキャンバスをでタッチすると…

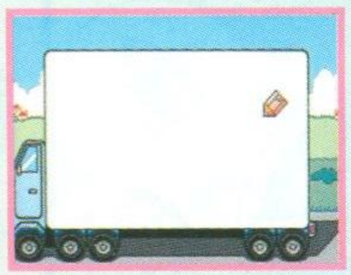
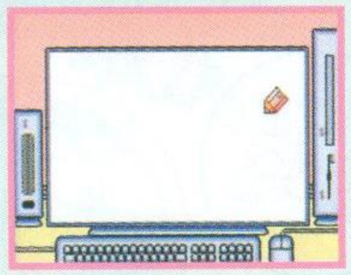
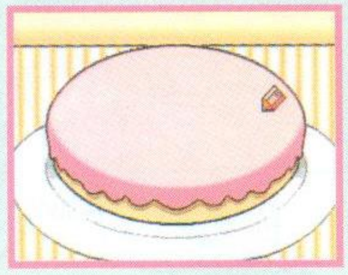



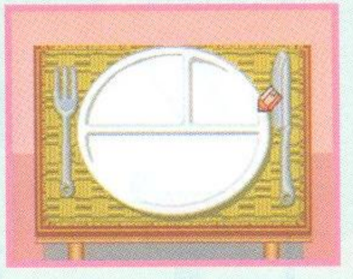
ズズのキャンバスを でタッチすると…



ジャコビのキャンバスを でタッチすると…

チェックポイント

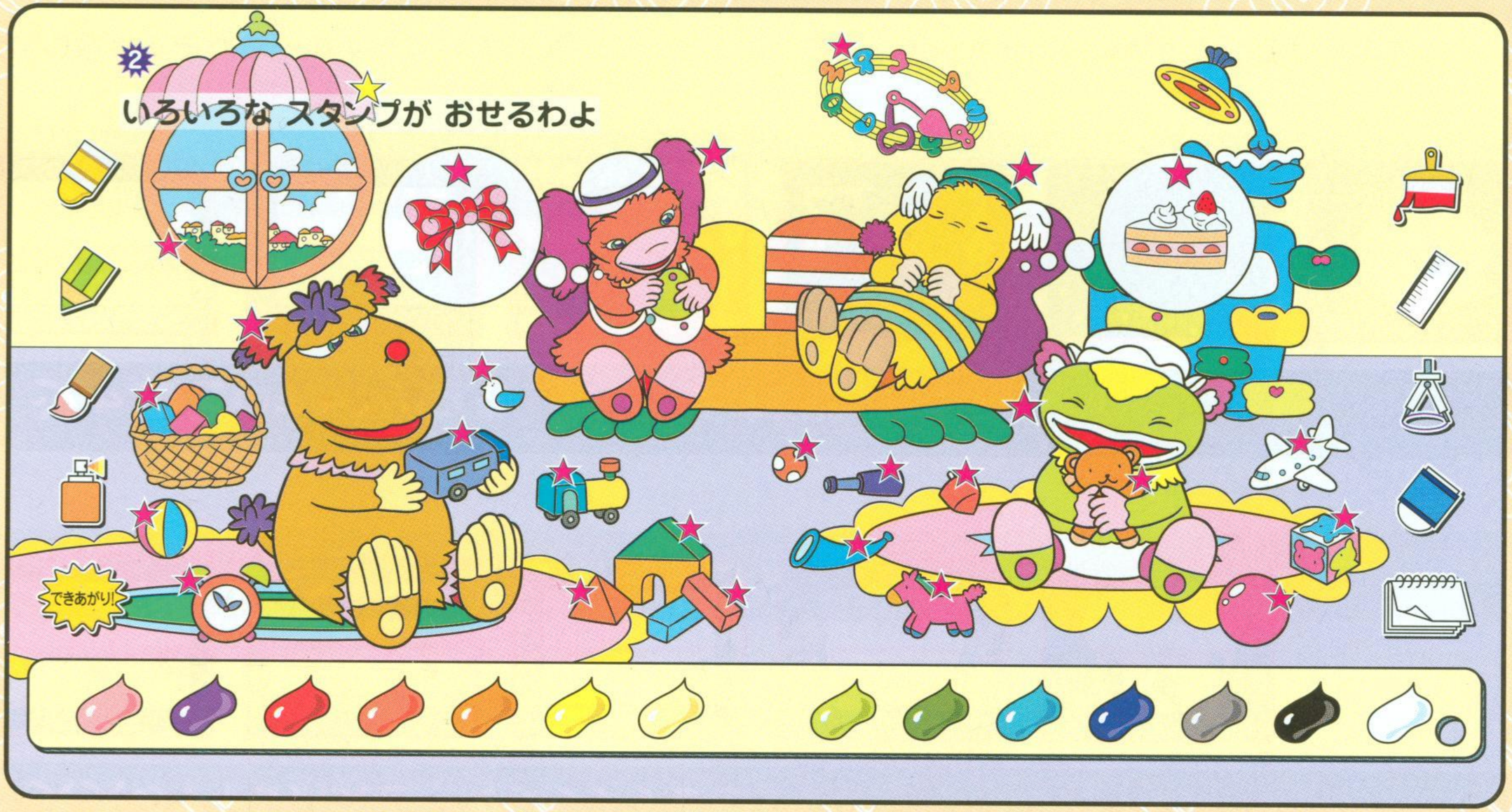
絵をかいている最中に背景を変えても、かいていた絵は消えません。
続けてお絵かきをすることができます。

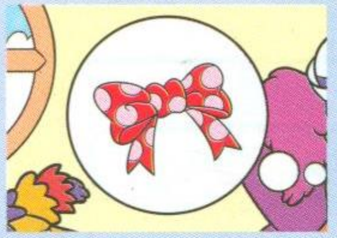
2ページ いろいろな スタンプが おせるわよ



タッチペンを使います。

★を／でタッチするとキャラクターが文章を読み上げます。
★を／でタッチするとスタンプになります。





絵本のアネムの吹き出しを🖌でタッチするたびに、
スタンプが色々と変わります。







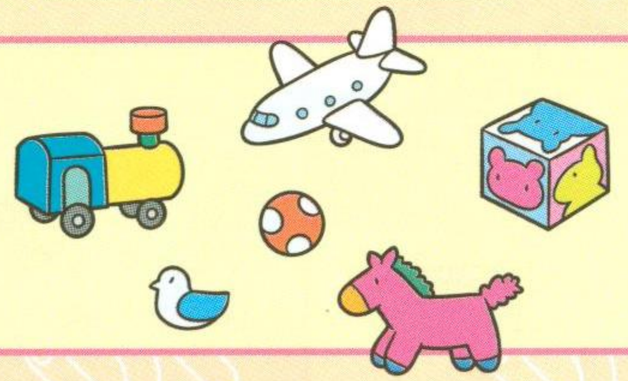
絵本のスプーの吹き出しを🖌でタッチするたびに、
スタンプが色々と変わります。





チェックポイント

キャラクターもスタンプになります。
絵本のキャラクターを🖌でタッチするたびにスタンプのポーズが変わります。
絵本にある遊び道具や窓、時計もスタンプになります。

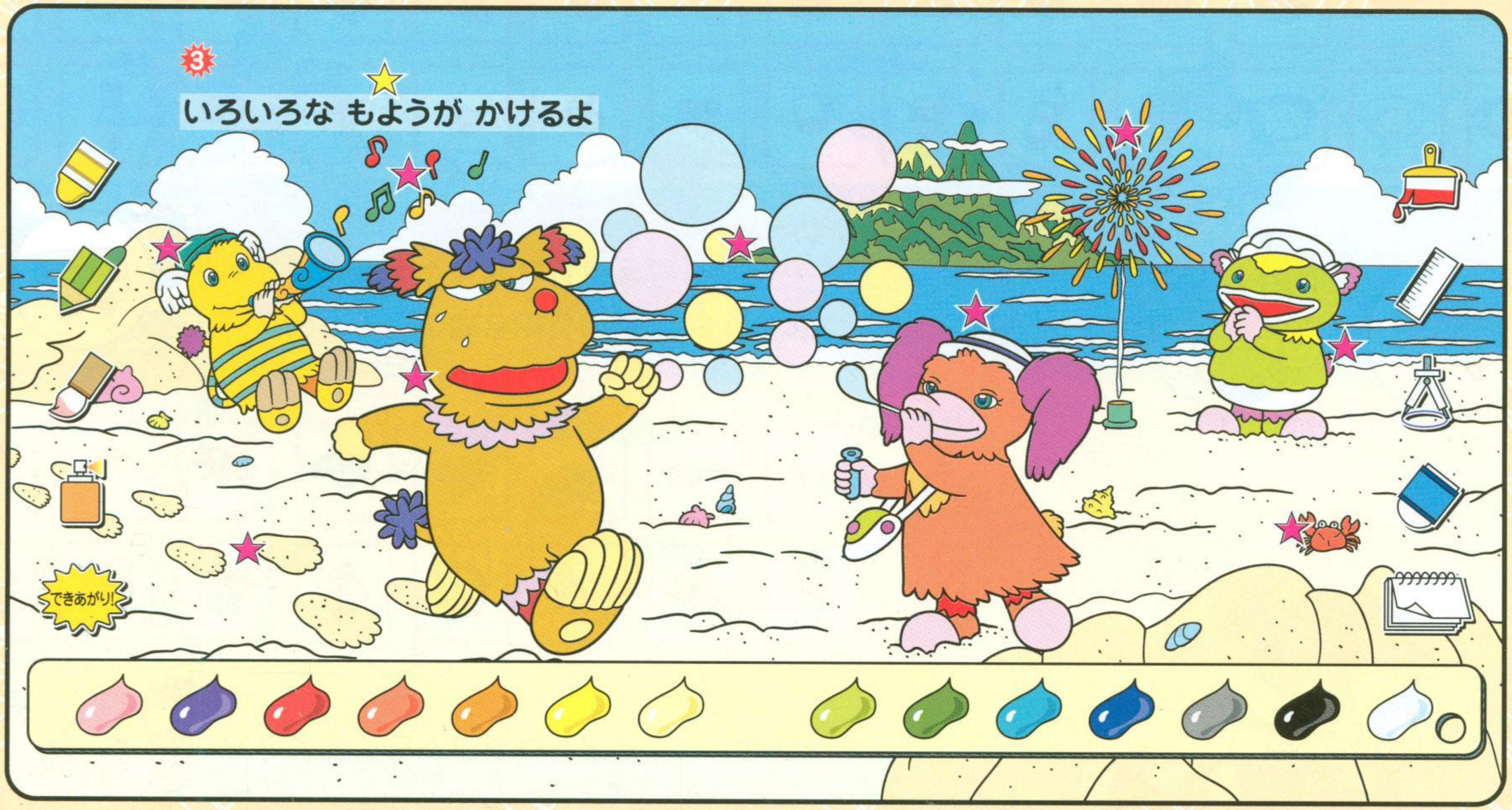


3ページ いろいろな もようが かけるよ

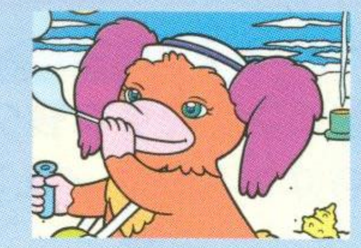


タッチペンを
使います。

☆を🖊でタッチするとキャラクターが文章を読み上げます。
★を🖊でタッチすると模様になります。



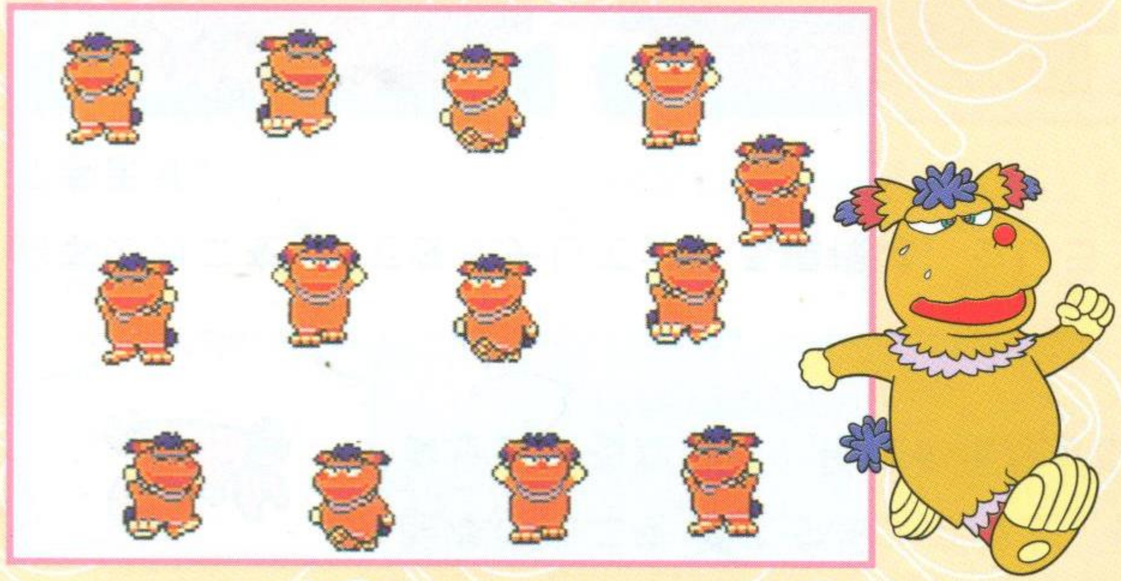
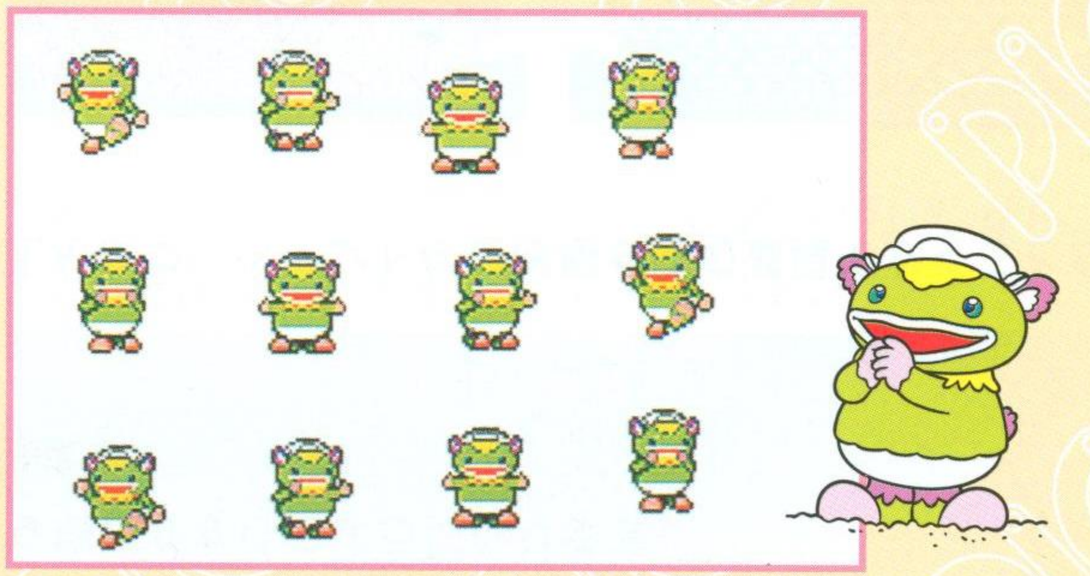





絵本のキャラクターを✎でタッチすると、コロコロスタンプになります。

タブレット上で✎を押しながら動かすと、スタンプがかけます。

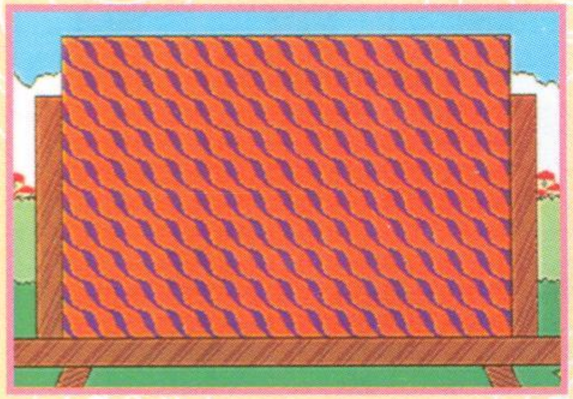
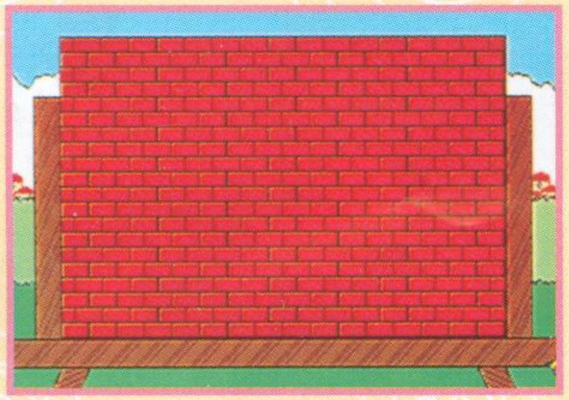
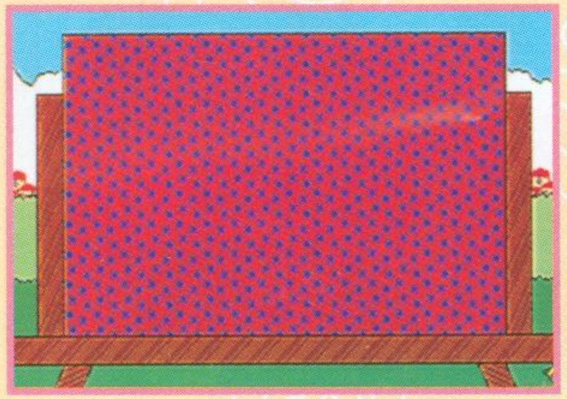
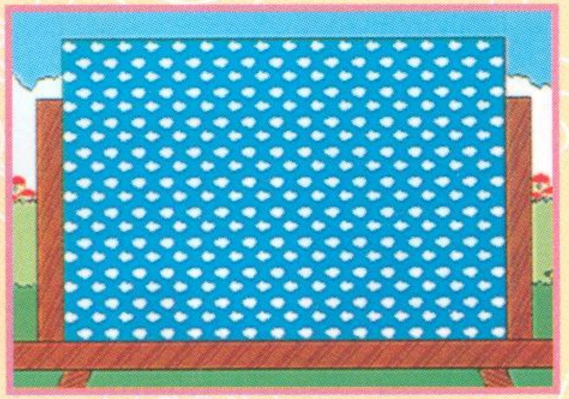
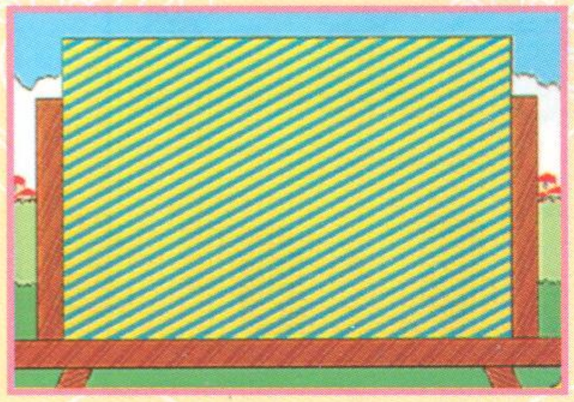
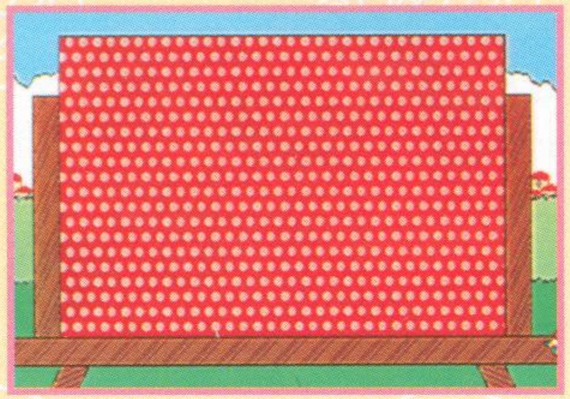
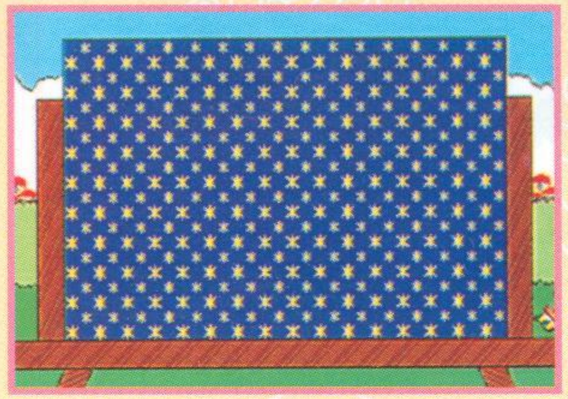
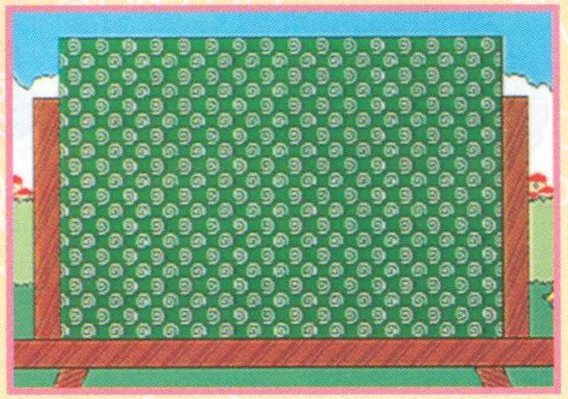




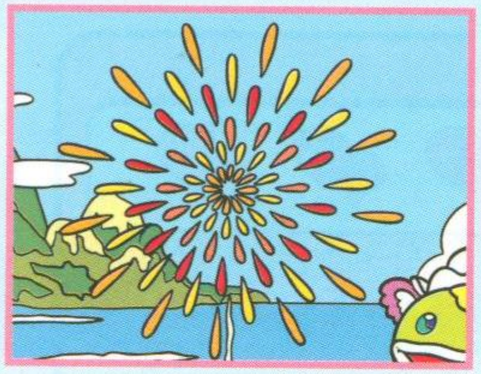
絵本のカニを でタッチすると、色々な模様がかけるようになります。
タッチするたびに、模様の種類が変わります。

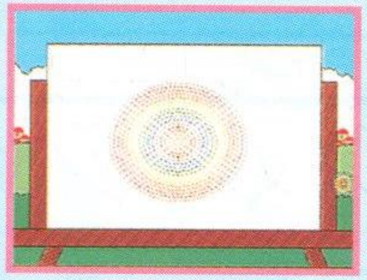
絵本のカニを でタッチしてかける模様は、クレヨンやえんぴつ、ペイントなどお絵かきの道具でかくことができます。

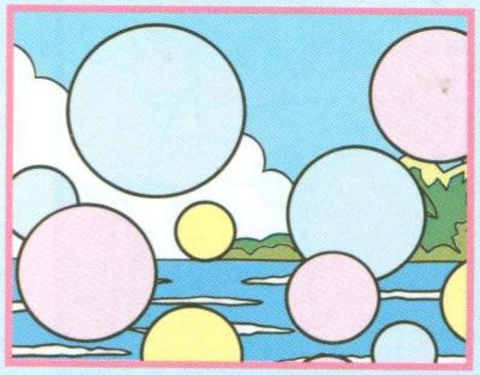
チェックポイント

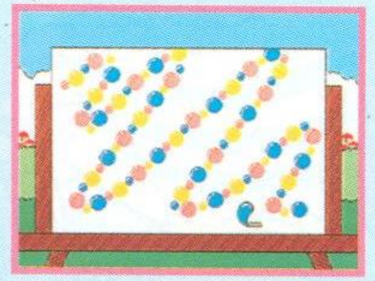
クレヨンやえんぴつはタブレット上で を押しながら動かすと、模様が現れます。
ペイントはタブレット上で を押し続けると、その模様でぬることができます。
※スタンプやけしゴムでは、模様をかくことはできません。





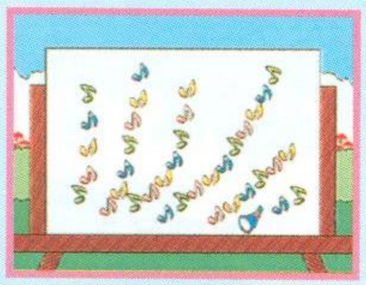
絵本の花火をでタッチし、タブレット上でを押すと花火が打ち上がります。



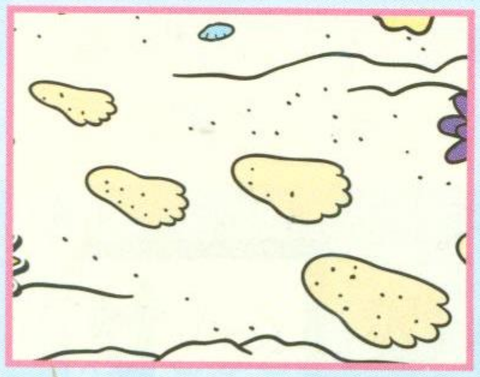


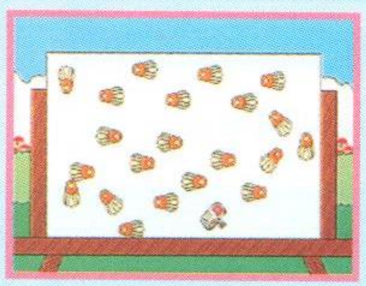
絵本のシャボン玉をでタッチし、タブレット上でを押しながら動かすと、シャボン玉の模様がかけます。





絵本の音符をでタッチし、タブレット上でを押しながら動かすと、音符の模様がかけます。





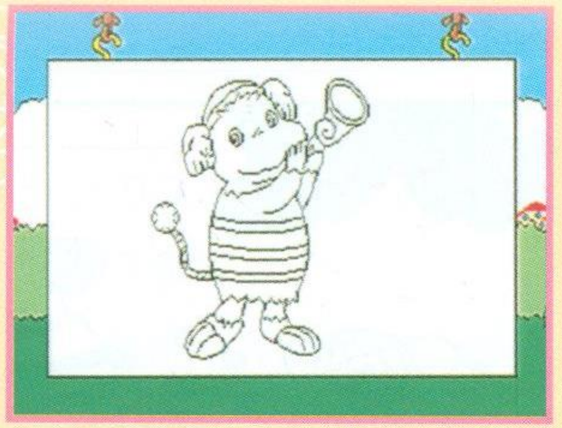
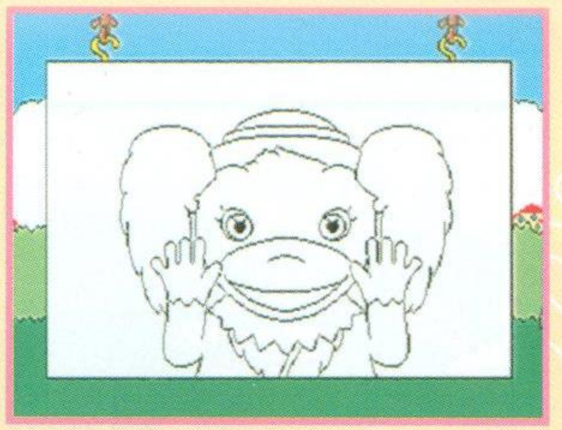
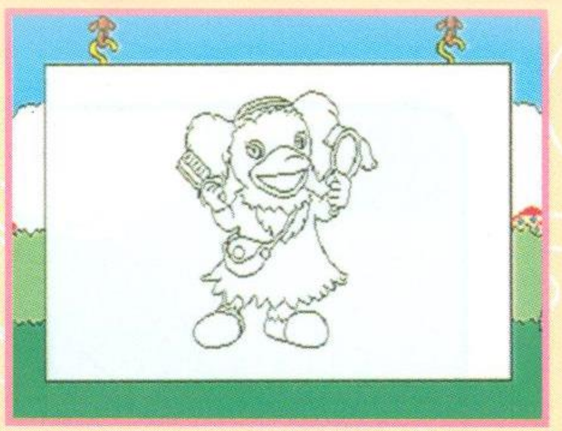
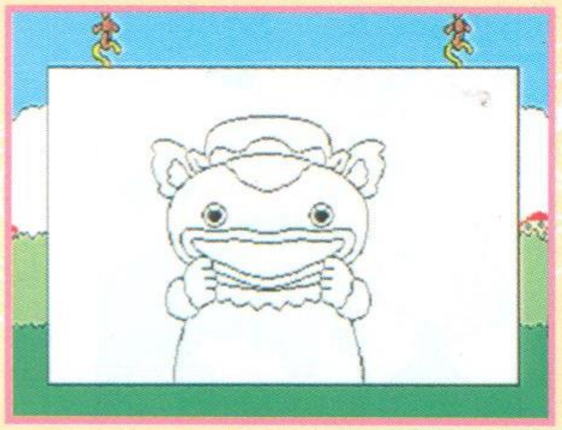
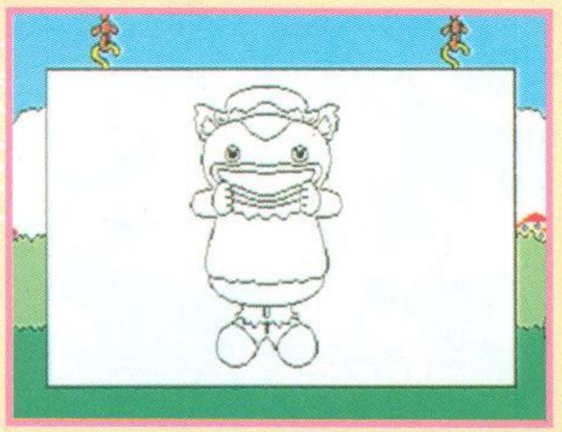
絵本の足跡をでタッチし、タブレット上でを押しながら動かすと、足跡の模様がかけます。

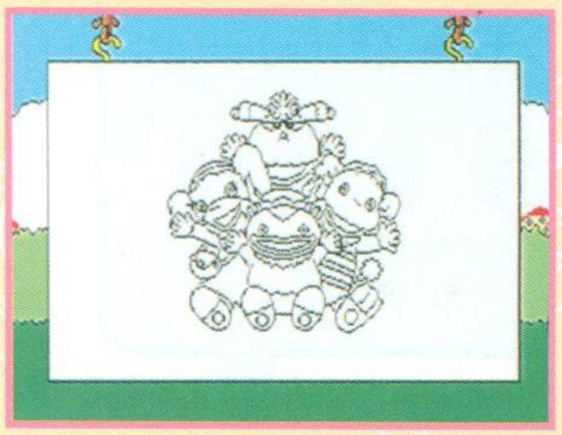
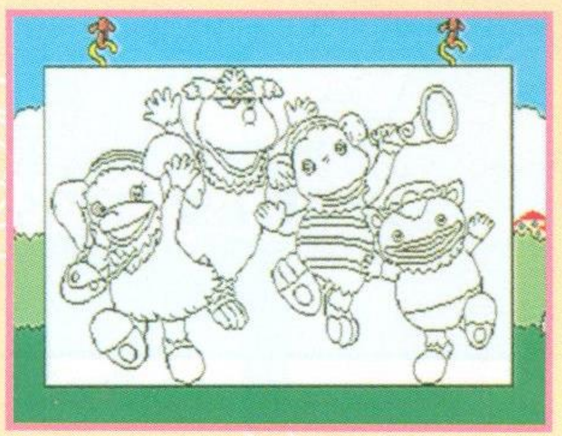
4ページ ぬりえが できるよ

タッチペンを
使います。

☆を でタッチするとキャラクターが文章を読み上げます。
★を でタッチするとぬりえがでてきます。




※全キャラクターのぬりえは、絵本の背景部分を🖌でタッチすると表示されます。

チェックポイント

ぬりえのページでは、1～3ページのお絵かきの道具は使えません。1～3ページでお絵かきをしていた場合は、全部消すときと同じように、「絵がきえちゃうよ！」とメッセージが表示されます。
ぬりえのページからほかのページをめくったときも同じく絵は消えてしまいます。

5ページ いっしょに あそぼうよ！

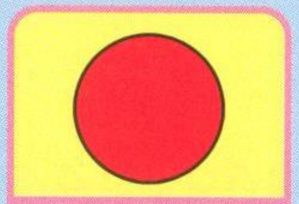
☆を でタッチするとキャラクターが文章を読み上げます。
★を でタッチするとゲームがはじまります。



こすりえあそび



絵本左ページのスプーンを でタッチすると、「こすりえあそび」が始まります。



ボタンを使います。



タッチペンを使います。

タブレット上で を押しながら動かします。
だんだんとかくれている絵が浮き出てきます。
● ボタンを押すと完成図が表示されます。もう一度
● ボタンを押すと自分がこすっていた絵が表示され、評価画面が表示されます。

※かくれている絵があまり現れないうちに ● ボタンを押してしまうと、残念画面が表示されてしまいます。絵の大部分が現れてから ● ボタンを押しましょう。



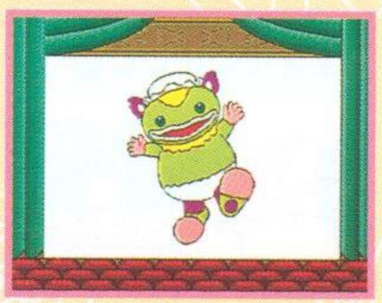




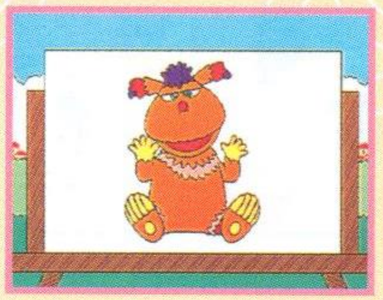
















シルエットゲーム



絵本左ページのアネムをでタッチすると、「シルエットゲーム」が始まります。



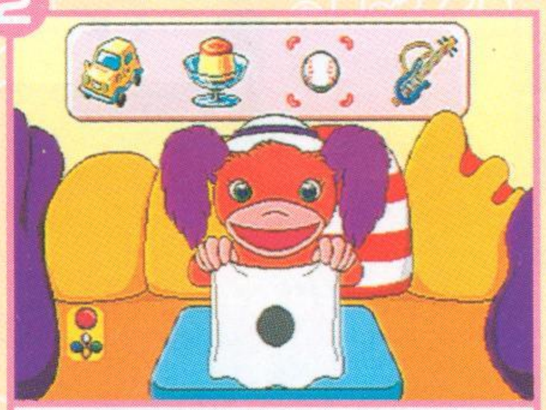
ボタンを使います。

1



アネムがハンカチでかくしている物が何かを当てるゲームです。

2



画面の上に選択肢が表示されます。●●ボタンを押して[ ]を動かし、答えを選択します。

3



●ボタンを押して答えを決定します。アネムが正解か不正解かを教えてくれ、ハンカチを上げてかくしていた物を見せてくれます。

4



正解すると、星がクルクルとまわりながら表示されます。

エンディング





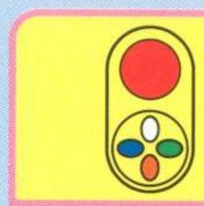


問題は3問出題されます。
正解数によってエンディングが変わります。

めいろゲーム

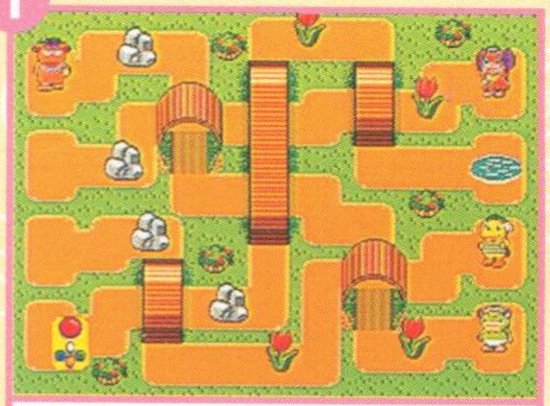


絵本左ページのジャコビを✎でタッチすると、「めいろゲーム」が始まります。



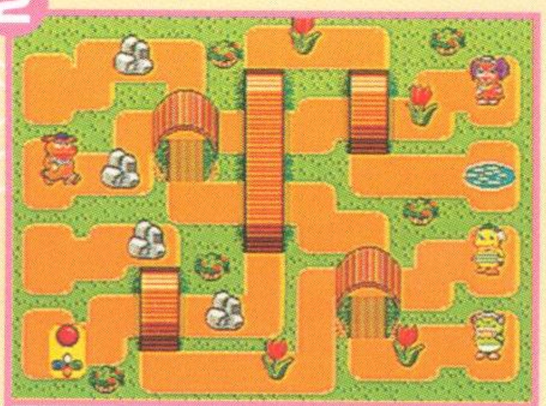
ボタンを
使います。

1



ジャコビを動かしてアネムのところまで連れて行ってあげるめいろゲームです。○●ボタンで道を選択し、●ボタンで決定します。

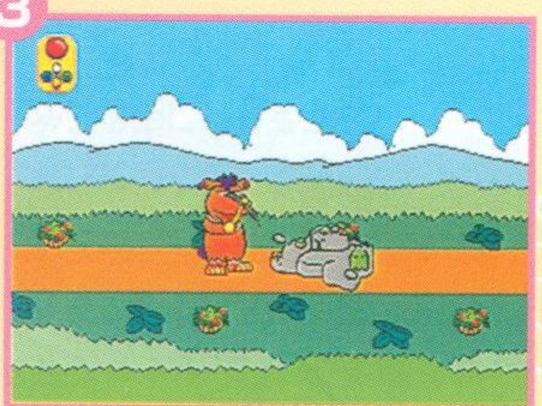
2



✤ボタンを押すと、ジャコビが移動します。ゴール目指して進みましょう。

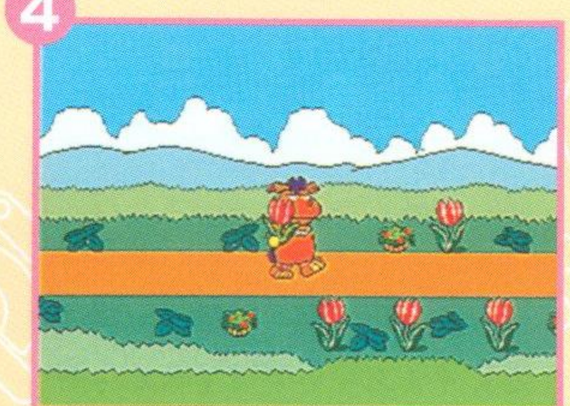
※○ボタンが上、●ボタンが左、●ボタンが右、●ボタンが下に移動します。

3



途中、岩や花を発見します。岩を発見したときは、●ボタンを押すと壊すかジャンプします。ジャコビの気分でどちらかになります。

4



花を発見すると、アネムのために花を摘みます。

●ボタンを押すと花を摘みます。

エンディング









ゴールにいるキャラクターや池によってエンディングが変わります。

みをたくさんあつめよう

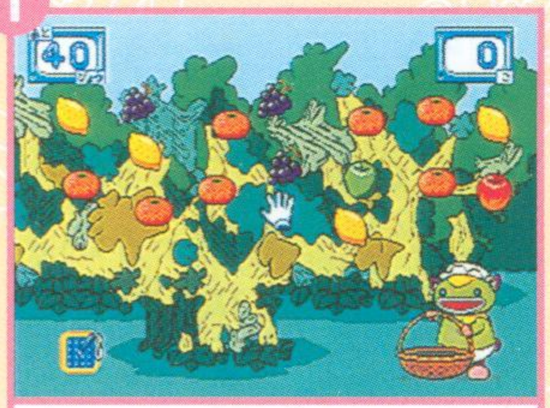


絵本左ページのズズを でタッチすると、「みをたくさんあつめよう」が始まります。



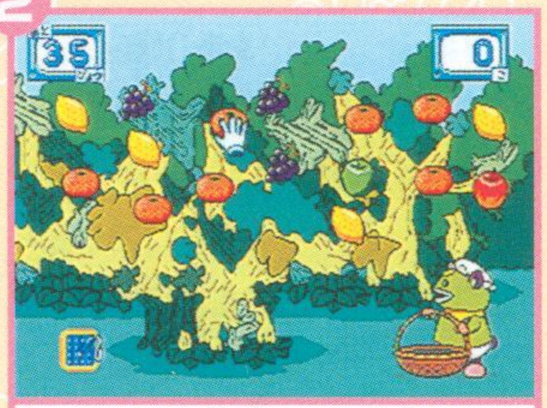
タッチペンを使います。

1



ズズが食べたい実を言います。

2



タブレット上で を動かすと画面上の が動きます。 をズズが言った実の上にあわせて を押します。 がその実を持ち、動かせるようになります。

3



タブレット上で を動かし、とった実をズズのかごの上に移動させ、 を押します。ズズが食べたいと言った実だと、実がかごの中に入ります。

4



違う実を入れようとするとズズが違うと言い、実を出してしまいます。

エンディング





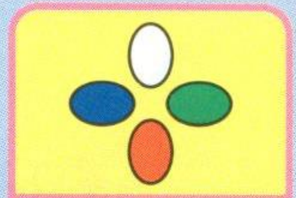


時間内にとれた実の数や間違いの数でエンディングが変わります。

ふうせんをたくさんあつめよう

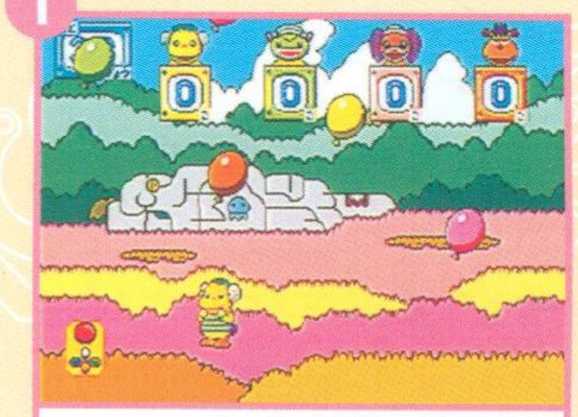


絵本右ページのスプーを でタッチすると、「ふうせんをたくさんあつめよう」が始まります。



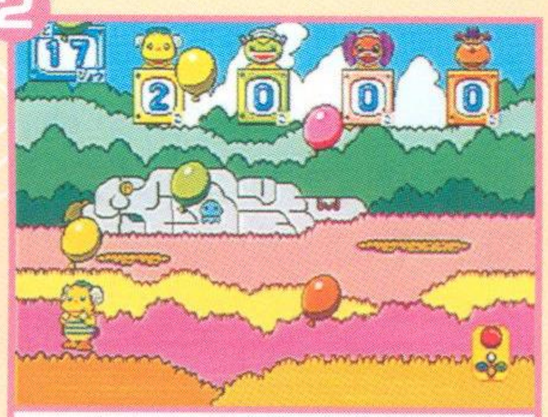
ボタンを使います。

1



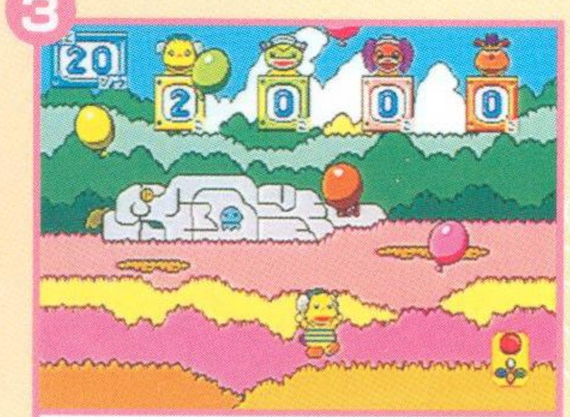
ぐ～チョコランタンのキャラクターたちが順番に登場して風船を集めるゲームです。

2



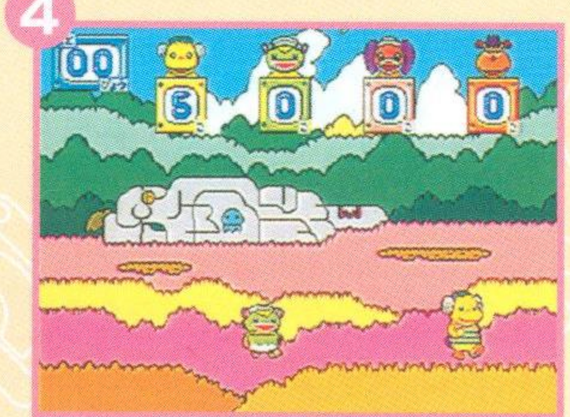
最初はスプーが登場します。スプーは黄色い風船を集めたいと言います。落ちてくる風船にあわせ ● ● ボタンでスプーを動かし、風船の下で待つととることができます。

3



違う色の風船をとると、割れてスプーが驚きます。ほかのキャラクターも指定した色以外の風船をとると割れて驚きます。

4



タイムアップになると次のキャラクターが登場します。
ズズは黄緑の風船。
アネムはピンクの風船。
ジャコビはオレンジの風船を集めます。

エンディング





全キャラクターが風船を取り終えると、ゲーム終了です。
風船をとった数によってエンディングに登場するキャラクターが変わります。一番多く風船をとれたキャラクターが登場します。
同じ数だった場合は、そのキャラクターたちが登場します。

アネムのさがしもの



絵本右ページのアネムをでタッチすると、「アネムのさがしもの」が始まります。



タッチペンを使います。

1



アネムが部屋のどこにおいたか忘れてしまったものを探してあげるゲームです。

2



タブレット上でを動かすと画面上のが動きます。タンスの引き出しなどにをあわせてを押すと、引き出しが開いたりします。

3



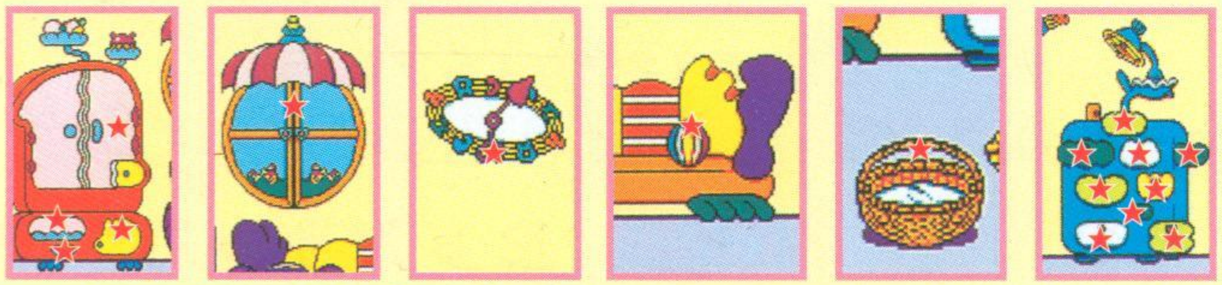
窓や時計も反応します。色々なところをで押して、探しましょう。

4



違うものが見つかる場合もありますが、アネムが探しているものが見つかるまで探します。見つかると、アネムがお礼を言います。

チェックポイント

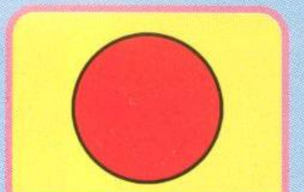


タッチポイントはこのようになっています。

うごくパズルゲーム



絵本右ページのジャコビをでタッチすると、「うごくパズルゲーム」が始まります。

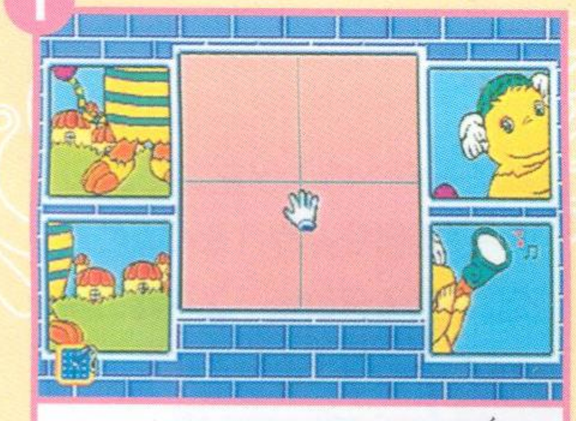


ボタンを使います。



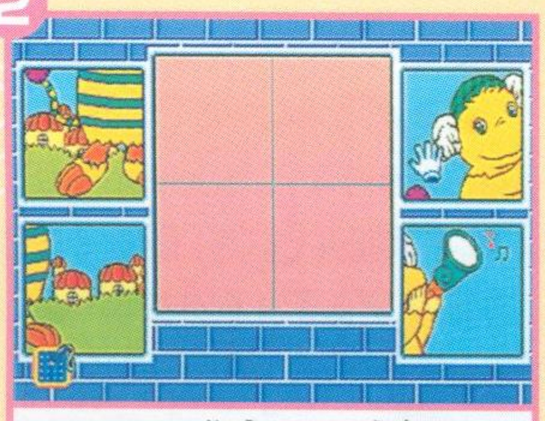
タッチペンを使います。

1



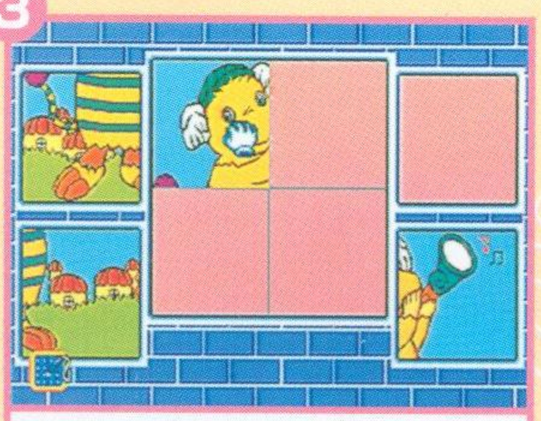
ばらばらになったパーツを組み合わせてパズルを完成させるゲームです。

2



タブレット上でを動かすと画面上のが動きます。をパズルのパーツにあわせてを押します。がパズルのパーツを持ち、動かせるようになります。

3



タブレット上でを動かし、パズルのパーツを枠の中まで動かして、おきたいところでを押します。同じようにほかのパーツもおいていきます。

※間違えておいた場合は、もう一度でタッチすると動かせるようになります。

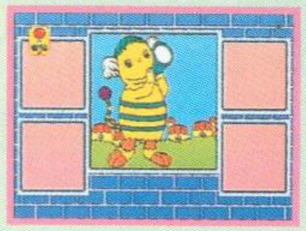
4



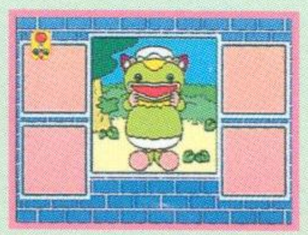
パズルが完成すると、できあがったパズルが動き出します。

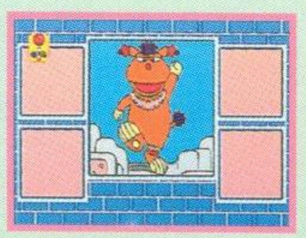
しばらくすると、マークが画面に表示されます。ボタンを押すと、エンディング画面が表示され、元の画面に戻ります。

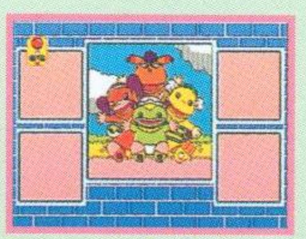
パズルの種類









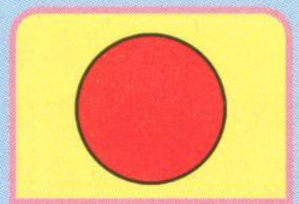


パズルの図柄はランダムで表示され、同じ図柄でも4分割の場合と9分割の場合があります。

へいきんだいでジャンケンポン



絵本右ページのズズを でタッチすると、「へいきんだいでジャンケンポン」が始まります。



ボタンを使います。



タッチペンを使います。



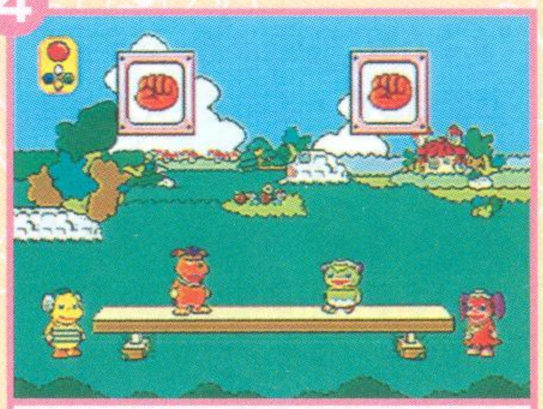
1 キャラクターがふたりずつチームになって、平均台を渡ってジャンケンをしながら相手チームのほうに進んでいくゲームです。



2 自分のチームのふたりを選びます。タブレット上で を動かすと画面上の が動きます。自分のチームにしたいキャラクターに をあわせて を押します。



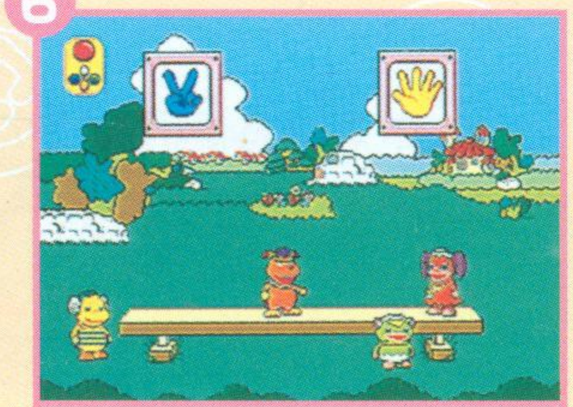
3 ふたりめも同じように選びます。



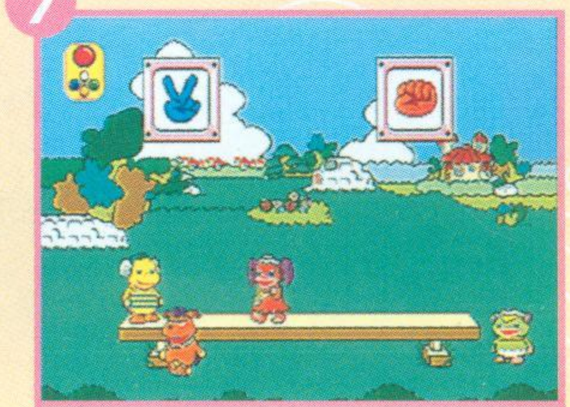
4 ●ボタンを連打するとひとりめのキャラクターが平均台を進みます。



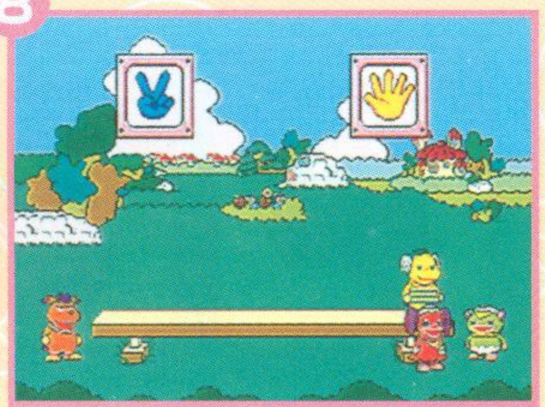
5



6



7



8

相手チームのキャラクターと会ったら、ルーレットが回り始めます。
●ボタンを押すとルーレットが止まり、ジャンケンをします。

ジャンケンに勝ったら、●ボタンを連打して平均台を進みます。

負けると平均台を自動でおりて、元の場所に戻ります。ふたりめのキャラクターが平均台にあがるので、●ボタンを連打して進めます。

相手チームのスタート場所までつけば勝ちです。
※反対に相手が自分チームのスタート場所まで来ると負けになります。



たのしくあそんでね！



JASRAC
日本音楽著作権協会
（ビデオ）第003495号

HPC-6092
9P2-0087A

株式会社 セガトイズ

