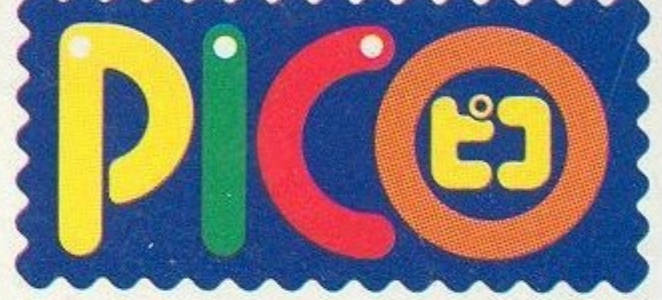


キッズ コンピュータ ピコ



ピコ専用絵本ソフト

ミッキーの ゆかいなぼうけん



ピコ専用絵本ソフト

ミッキーの
ゆかいなぼうけん

ガイドブック



この絵本ソフトは
お絵かきもできます。

© The Walt Disney Company
Produced by Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

SEGA



おうちの方へ

このたびはピコ専用絵本ソフト「ミッキーのゆかいなぼうけん」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、このガイドブックをあわせてご覧ください。

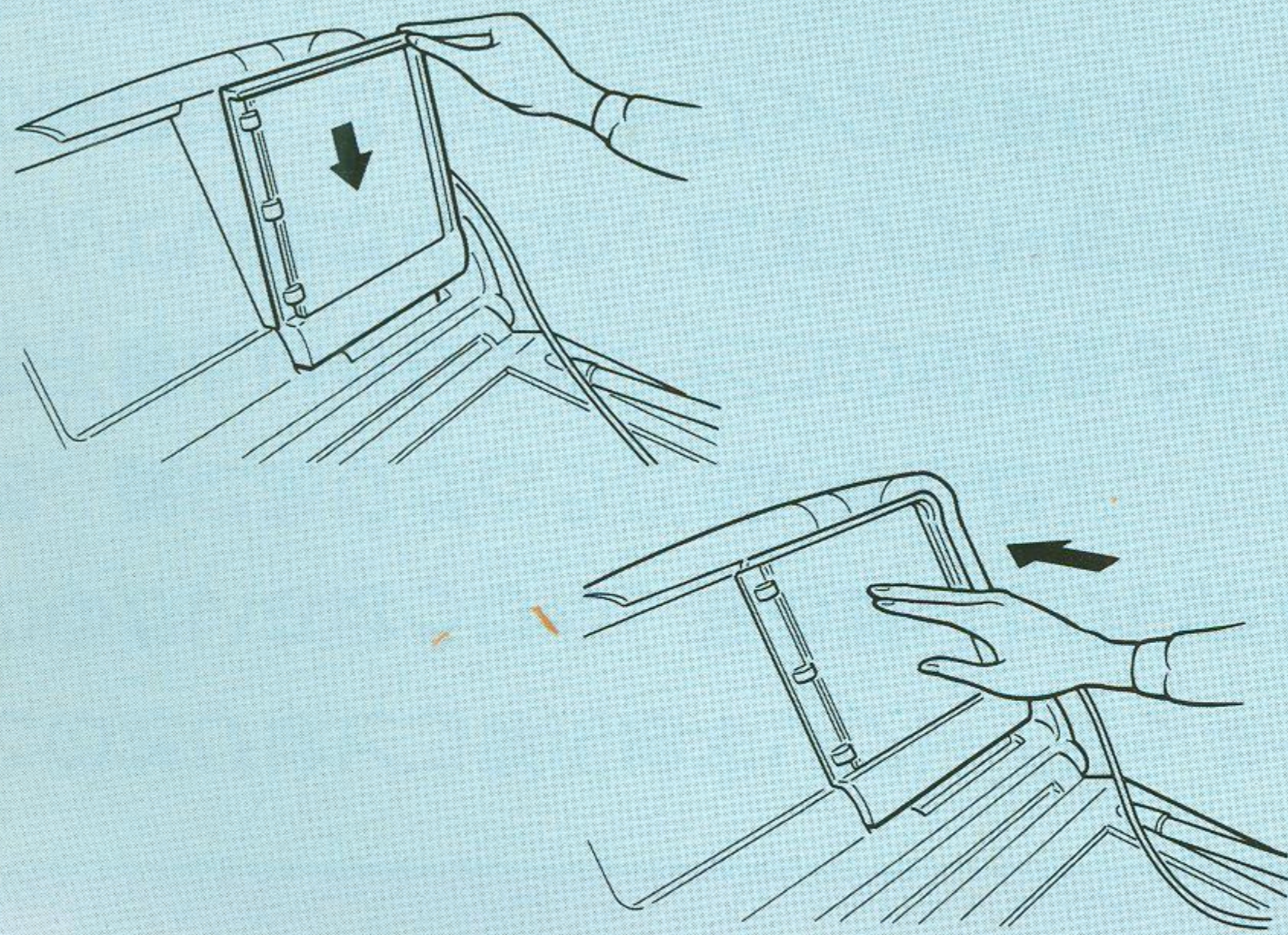
キッズ コンピュータ ピコ



始める前にピコ本体に絵本ソフトを正しくセットしてください。

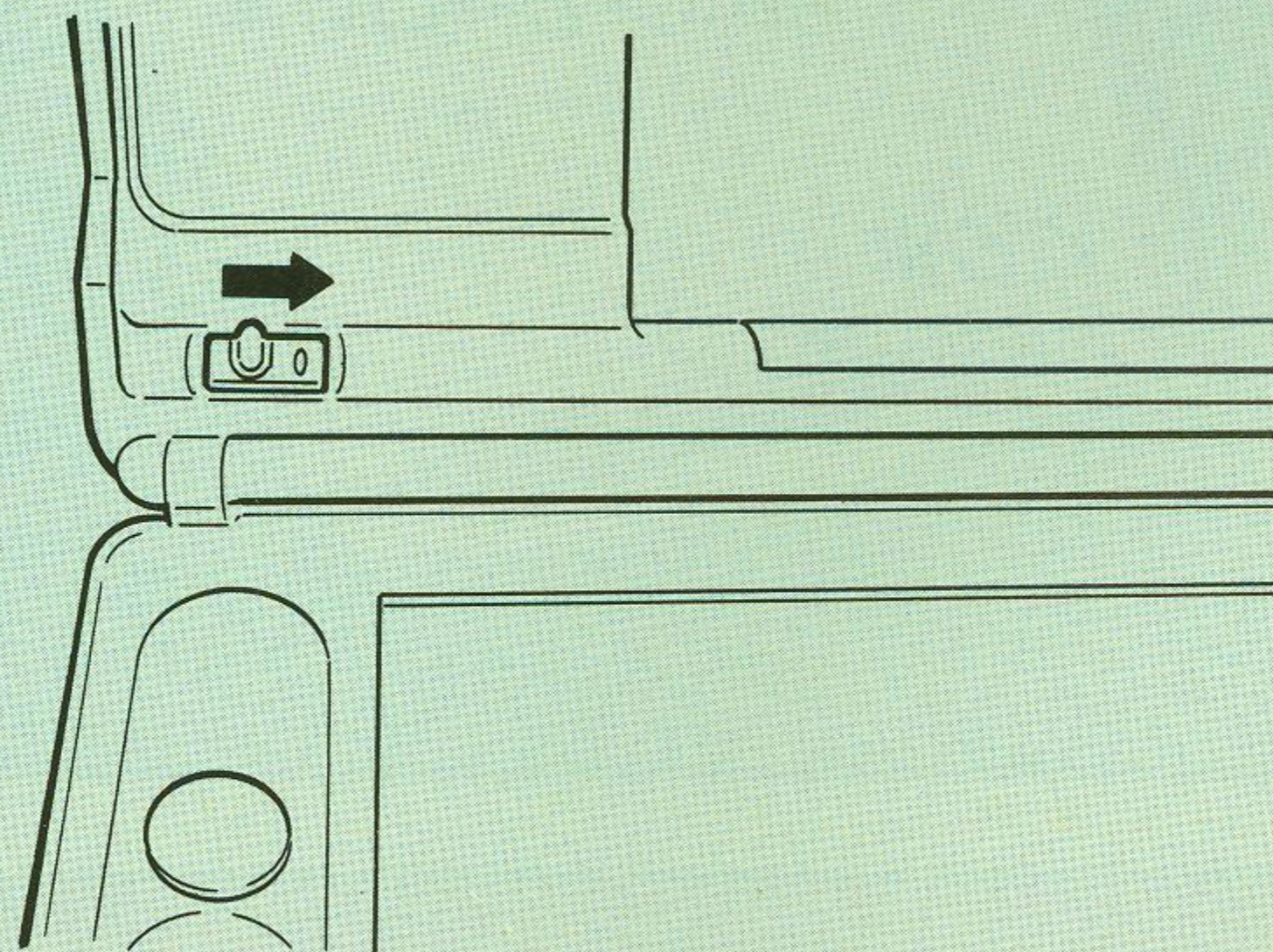
①カートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。

- 奥までしっかりと差し込み「カチツ」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にすると、タイトルが現れます。

- カートリッジスロットに絵本ソフトが正しくセットされていないと、パワースイッチをONにできません。





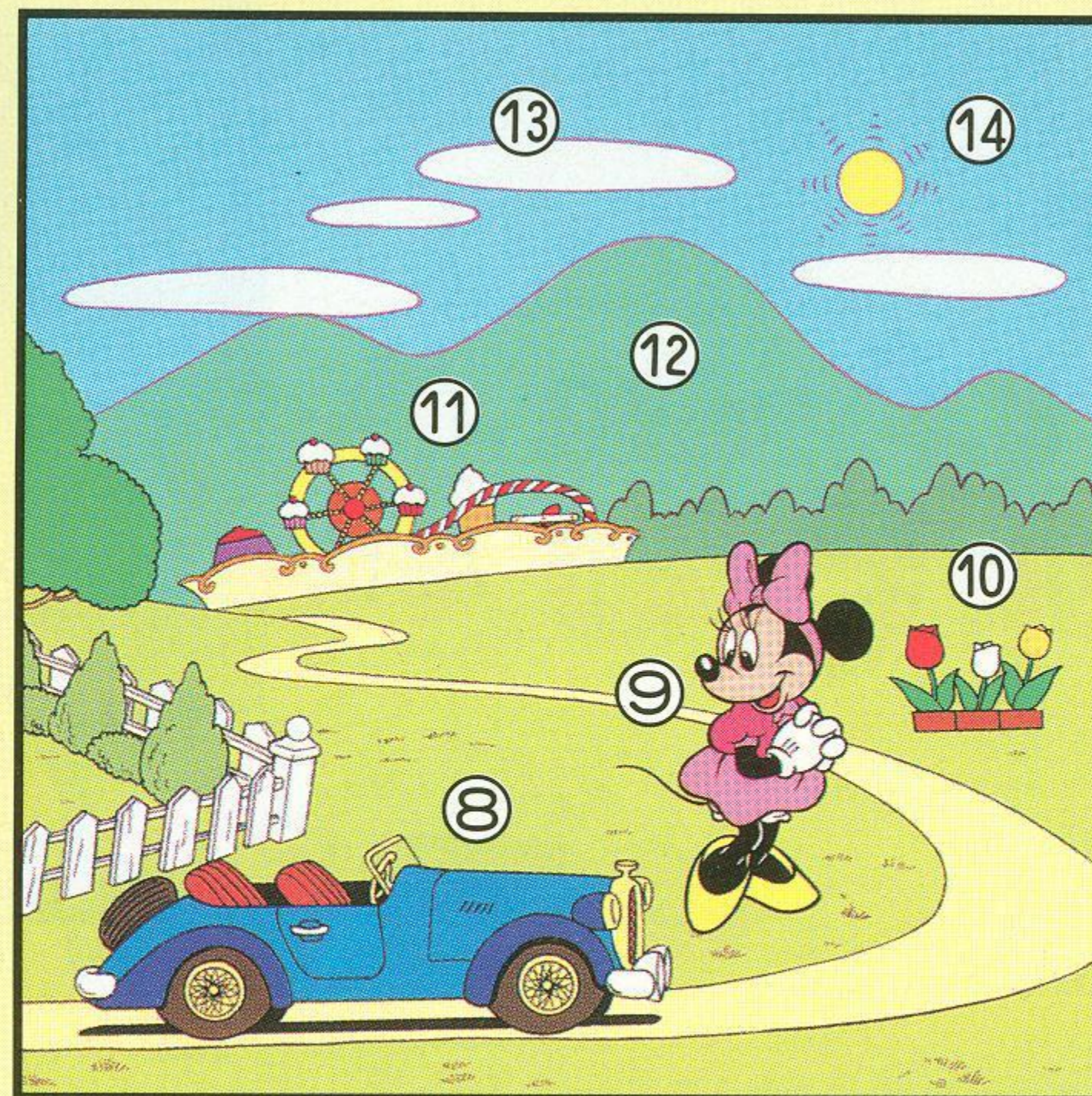
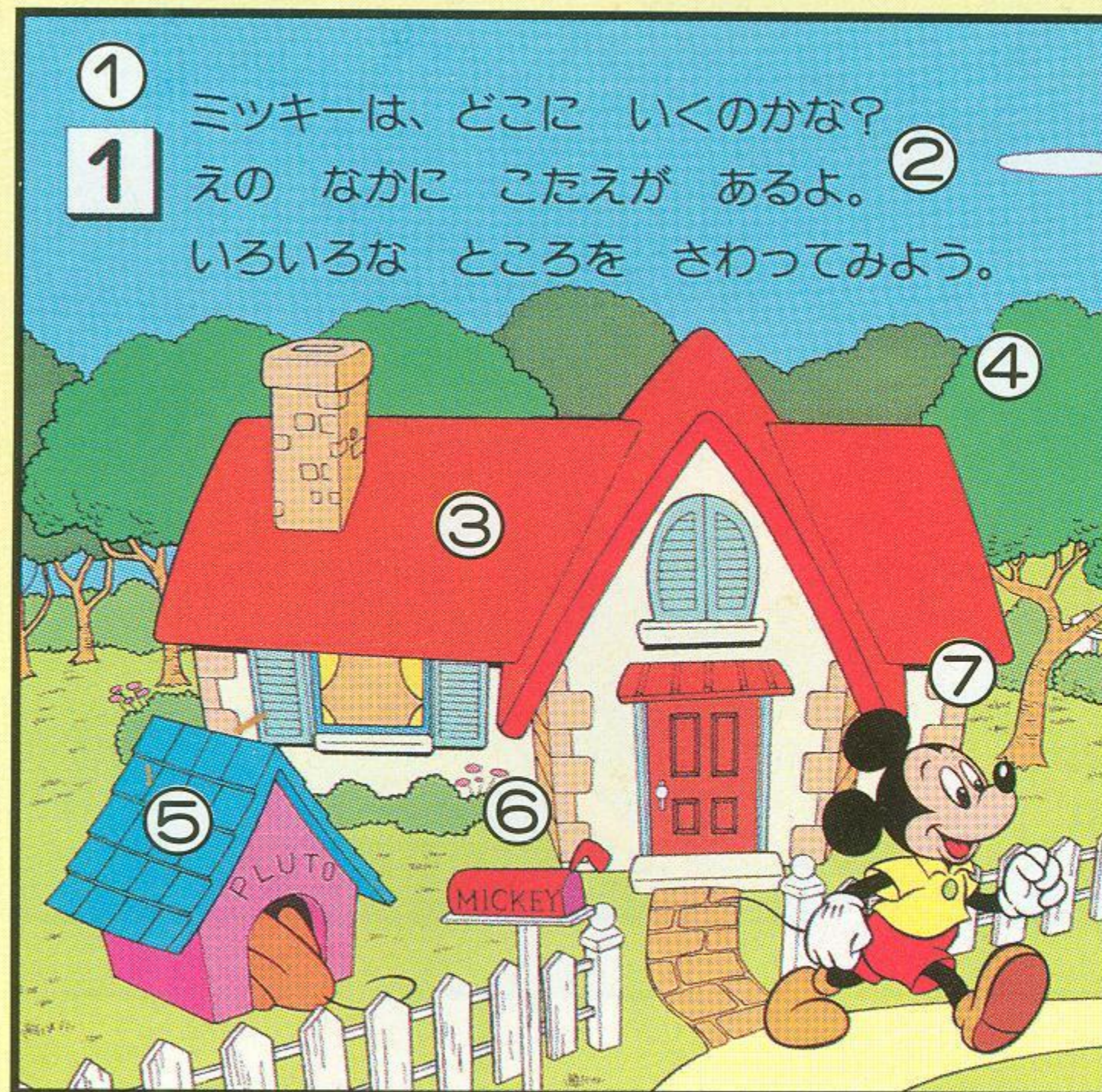
さあ、これからミッキーマウス
といっしょに、ぼうけんに出か
けましょう。

えほん
絵本のあちこちをタッチペンで
さわるといろいろなことが起こ
りますよ。

1

遊園地ゆうえんちにいるドナルドダックから、ミッキーに手紙てがみが届とどきました。ミッキーは車くるまに乗のって遊園地ゆうえんちへ行いこうとするのですが…おや？車くるまのカギがありません。さて、カギはどこにあるのかな？ いろいろさわってみましょう。

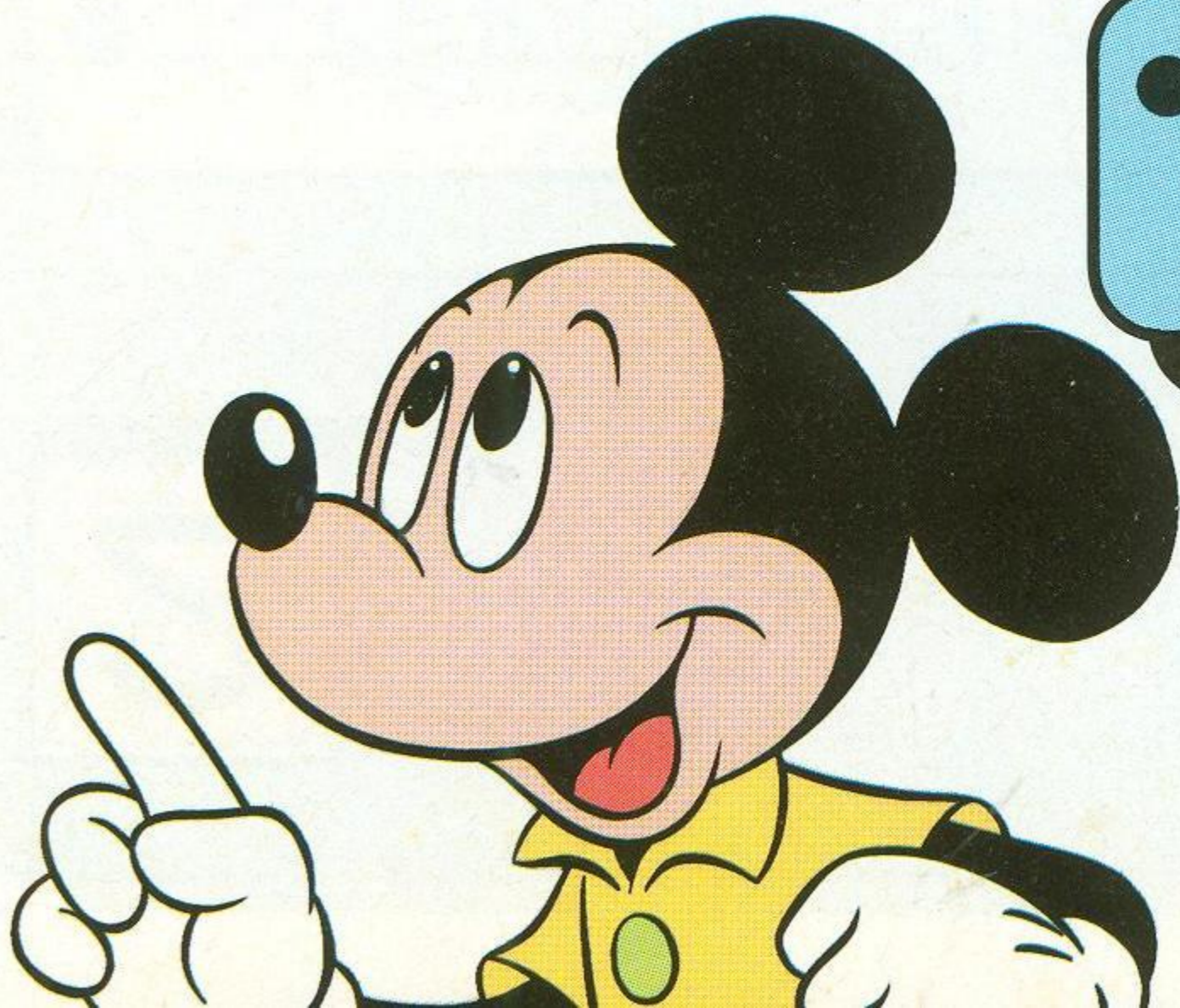
●ここでは次のものにさわることができます。



- ①数字 ②文章 ③家 ④木 ⑤犬小屋 ⑥ポスト ⑦ミッキーマウス
 ⑧車 ⑨ミニーマウス ⑩花 ⑪遊園地 ⑫山 ⑬雲 ⑭太陽

アドバイス

このページのポイントは、まず、ミッキーにポストの手紙を読ませ、車で遊園地へ行くという目的を明らかにすることです。
 次に、車にさわって、車のカギが家の中にあること、そのために、家の中に入らなければならないことを理解させてあげましょう。



●手紙を読んでから家にさわらないと、家の中に入れません。

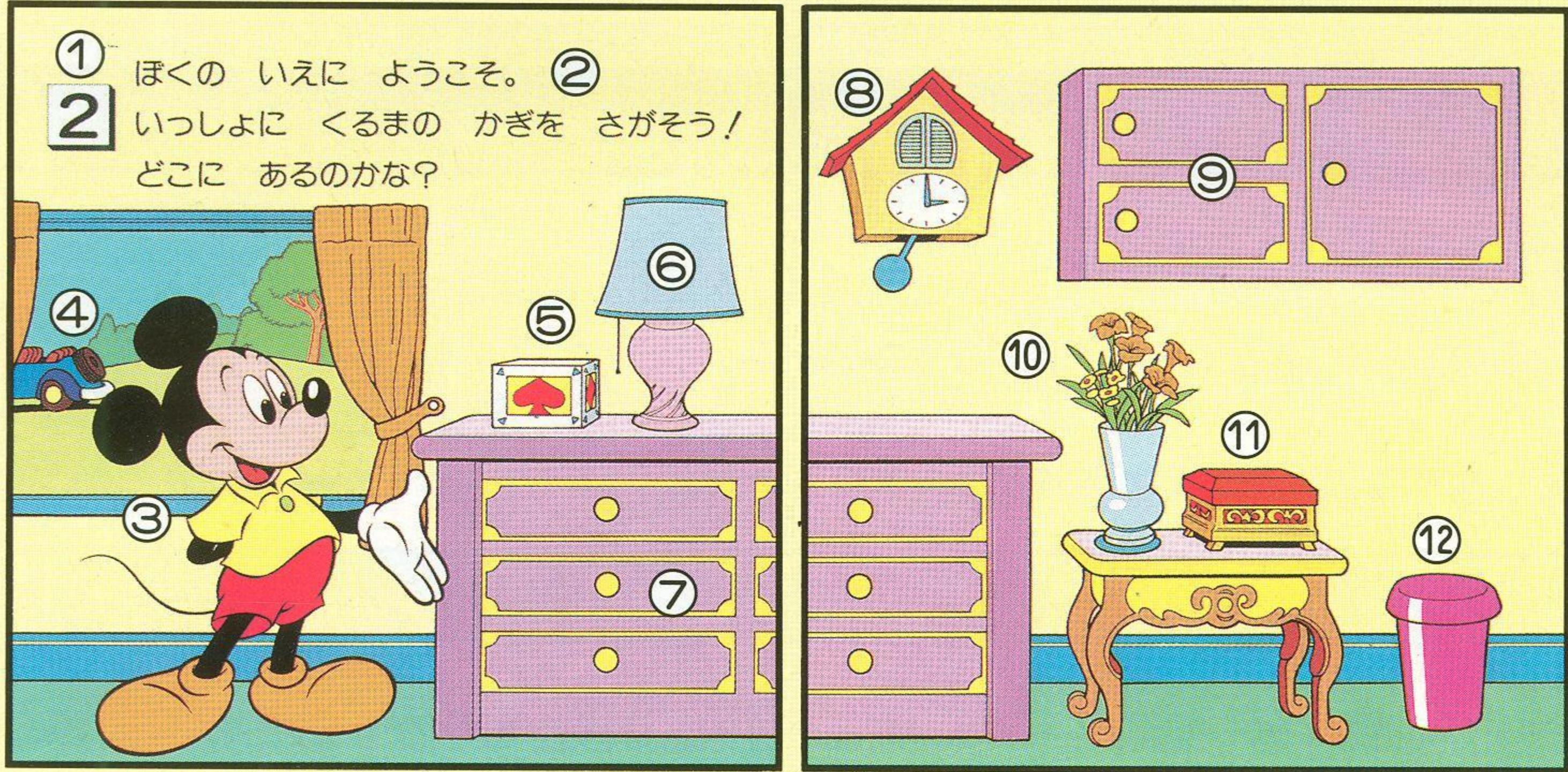
このページは…

判 断	★★★★

2


くるまの^みカギを見つけて^{はや}早く^{ゆうえんち}遊園地に行かなくちゃ！あちこちさわってカギを見つけたらさあ^{しゅっぱつ}出発。ところが、アレレ？^{とちゆう}途中で^{みち}道に^{まよ}迷ってしまったようです。
 ボタンで^{うご}ミッキーを動かして^{めいろ}うまく迷路をぬけましょう。

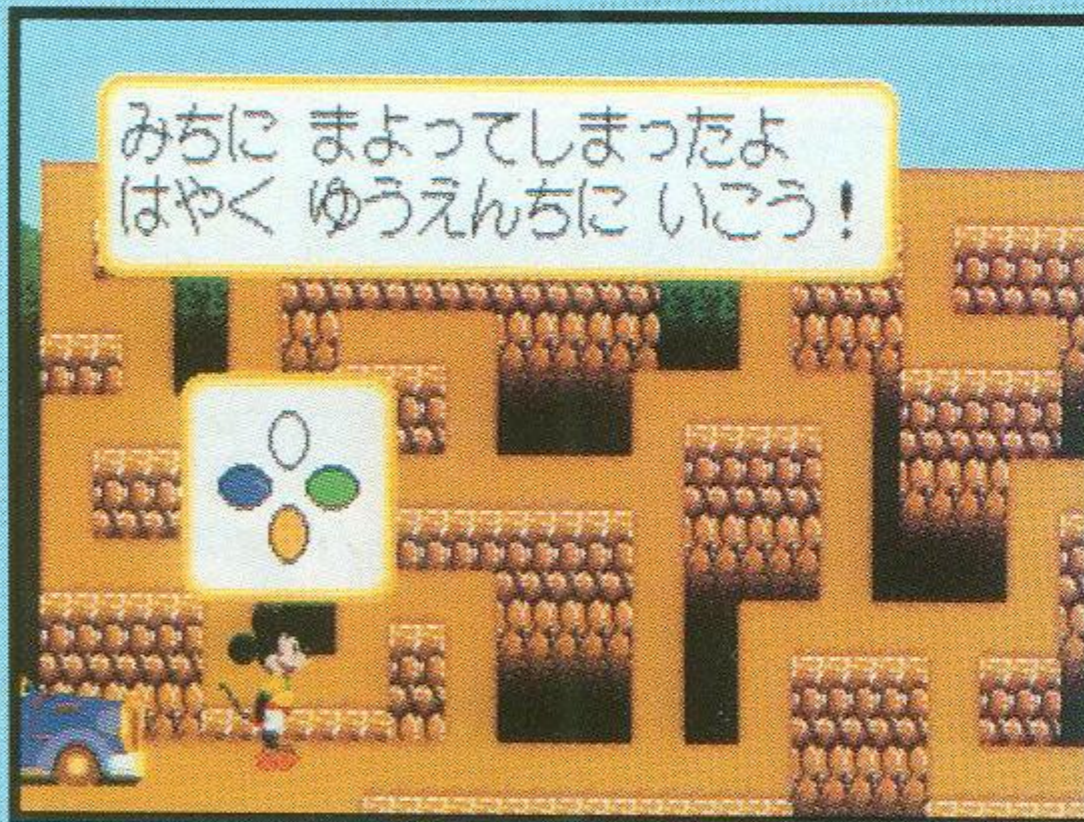
●ここでは次のものにさわることができます。



- ①数字 ②文章 ③ミッキーマウス ④車 ⑤びっくり箱 ⑥スタンド
 ⑦ダンスの引出し ⑧時計 ⑨戸棚のトビラ ⑩花 ⑪オルゴール ⑫ゴミ箱

アドバイス

このページでは、まず、ダンスや戸棚、ゴミ箱などの中から、車のカギを見つけ出します。(カギの隠し場所はそのときによって変わります。)
 カギを見つけると、ミッキーが車に乗って遊園地に出発します。ところが、途中で道に迷い、迷路を抜けていくこととなります。画面が迷路に変わったら、 ボタンでミッキーを動かして、迷路の出口を目指すようにしてください。



迷路の中をいったりきたり…
 正しい道はどれかな？

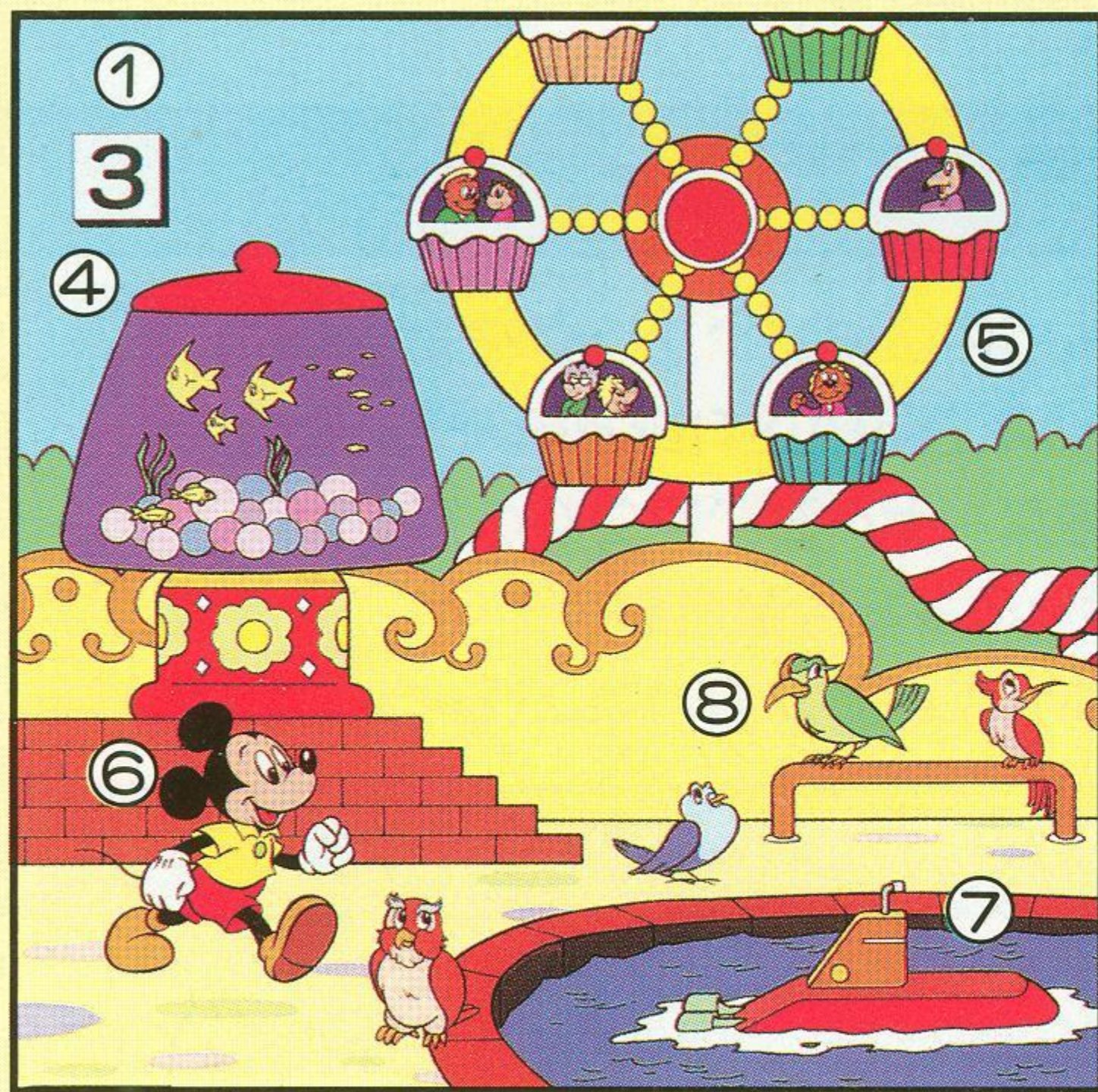
このページは…

推 理	★★★★★
観 察	★★
記 憶	★★★★★
判 断	★★★★

3

やっと遊園地に着いたけど、ドナルドはどこにいるのかな？乗り物に乗って
ミッキーが来るのを待っているかもしれません。観覧車やジェットコースター、
メリーゴーランドのところをさがしてみましよう。

●ここでは次のものにさわることができます。

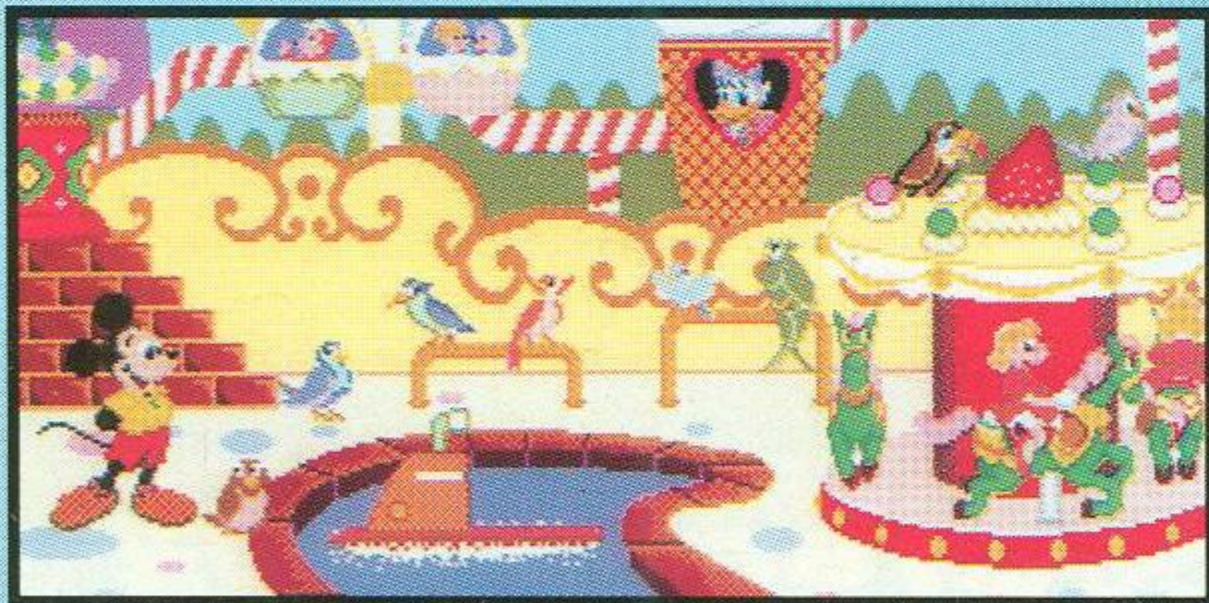


- ①数字 ②文章 ③数字1~10 ④水そう ⑤観覧車 ⑥ミッキーマウス ⑦潜水艦
 ⑧鳥(8羽) ⑨ソフトクリームハウス/デイジーダック ⑩ジェットコースター ⑪メリーゴーランド

アドバイス

ここでは、数の問題に答えながら、乗り物のどれかに乗っているドナルドを捜します。
 観覧車・ジェットコースター・メリーゴーランドにさわると、数の問題に変わります。
 (→10ページ)

8羽の鳥の鳴き声はドレミファソラシド!



左の鳥から順番にさわってね。
 さわったままではいると鳴きつ
 づけるよ。

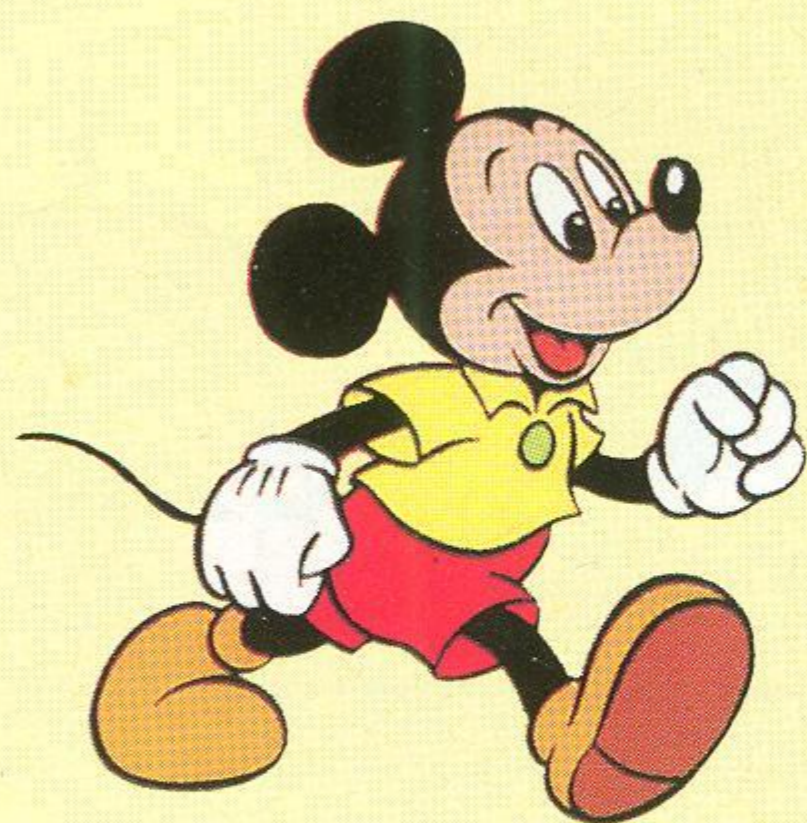
このページは…

推 理	★★★★
観 察	★★★★★
識 別	★★★★★
判 断	★★★★★
数 字	★★★★★★
音 感	★★

数の問題に答えてドナルドを見つけよう

乗り物にさわると、数の問題が始まります。

数をかぞえ、数字を覚えましょう。



観覧車



あわせて なんにん?
えほんの すうじを さわってね

ジェットコースター



なんにん のっているかな?
えほんの すうじを さわってね

メリーゴーランド



もくばは いくつ?
えほんの すうじを さわってね

解答のしかた

画面表示にしたがって、問題に答えてください。答えがわかったら、絵本の右はじめにある1～10の数字の中からあてはまるものを選んでさわります。

まちがえたときはもう1回トライ。2問正解すると、数の問題は終わります。数の問題が終わって、ドナルドが見つからないと、もとの画面にもどります。そのときは、また別の乗り物にさわってください。

●2問正解すると…



●2問まちがえると、
いったんもとの画面
にもどります。もう
一度はじめから挑戦
してください。

ドナルドがいた!



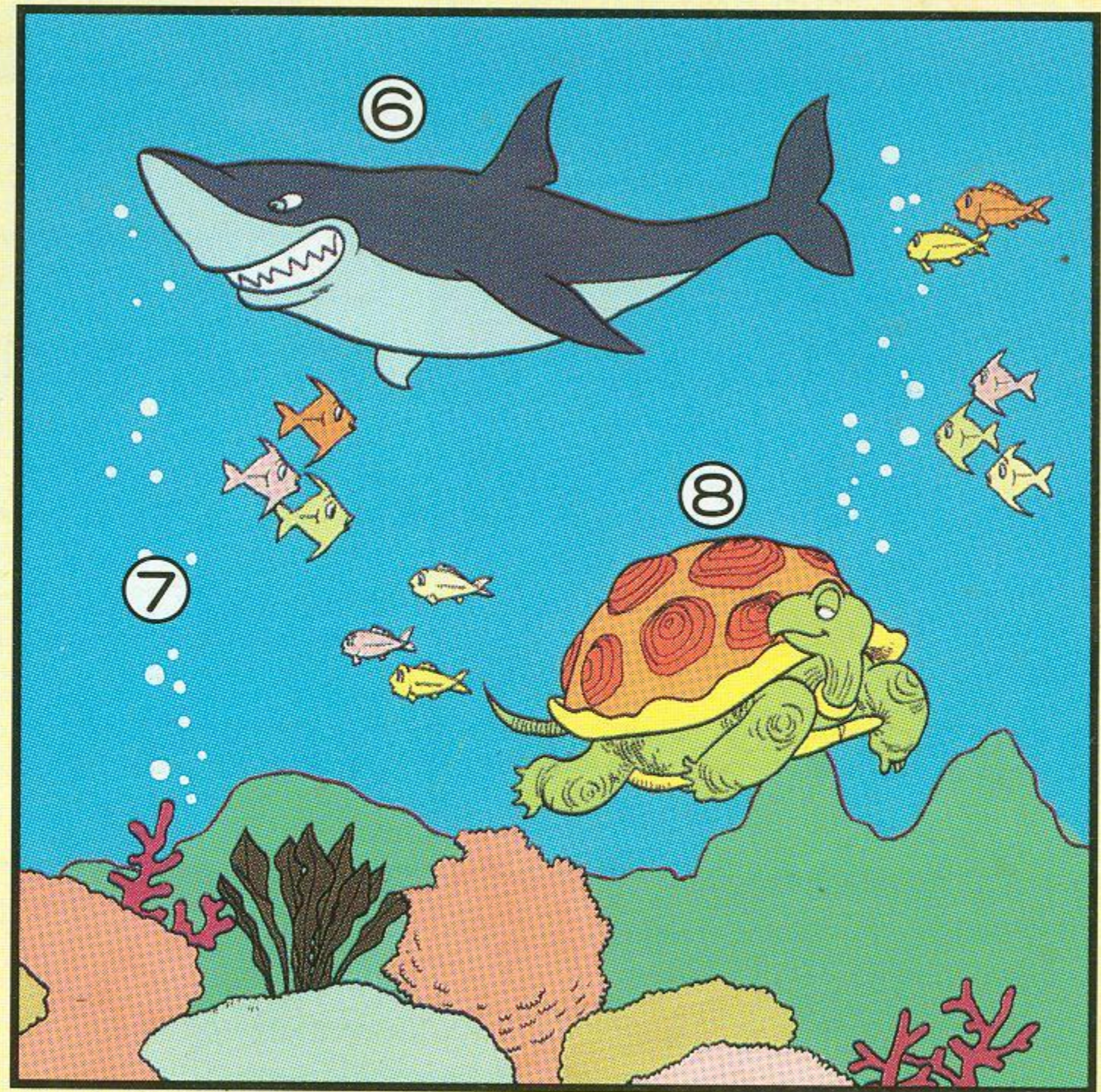
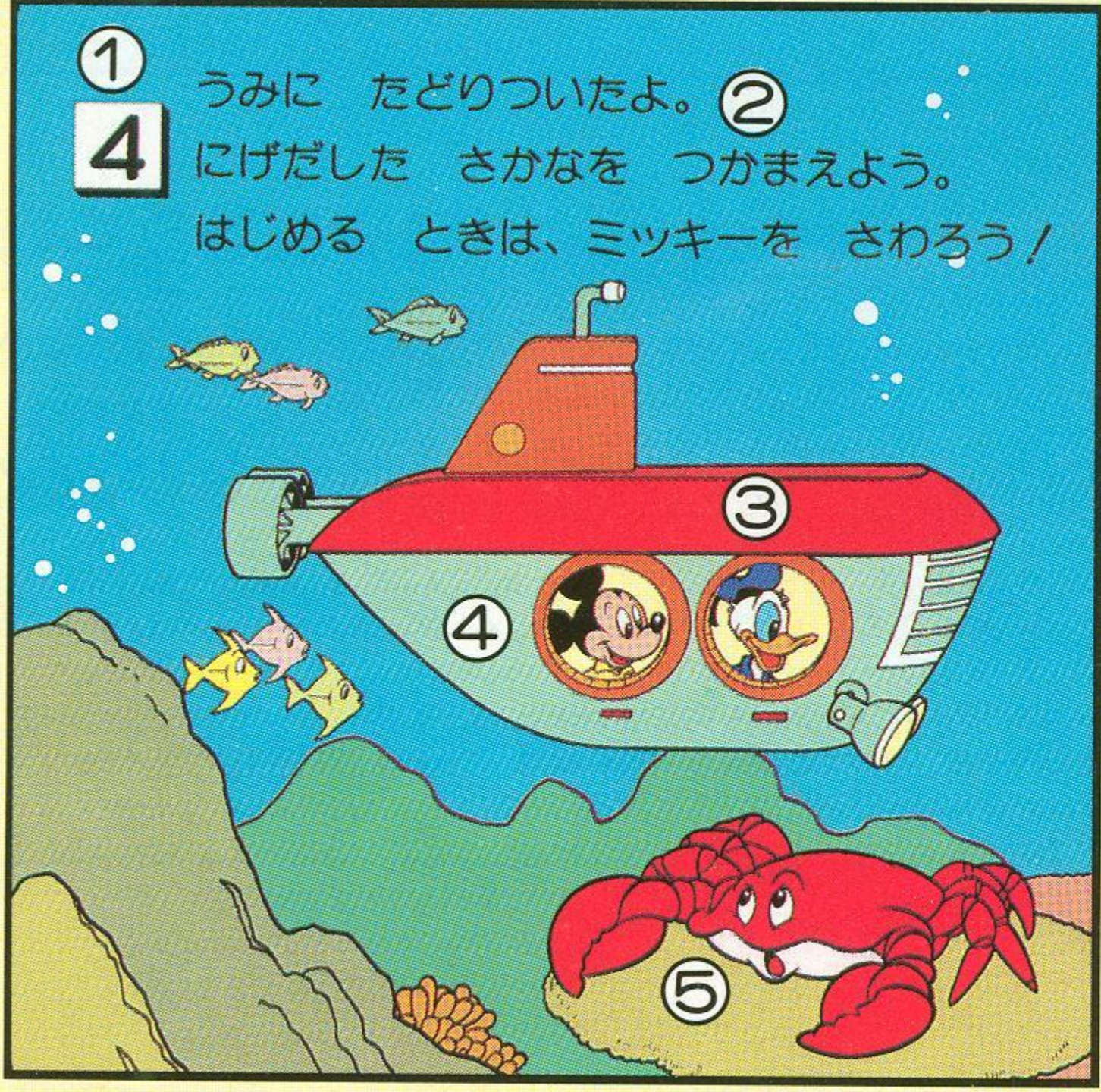
やった!とうとうドナルドを見つけたよ。

さあ、次はどこへ行こうかな?

4

水^{すい}そうから逃げ出した魚^{いし}たちを追い^おかけて、ミッキーとドナルドは海^{うみ}にやっ
てきました。ミッキーは、魚^{いし}をつかまえようと、潜水艦^{せんすいかん}の外^{そと}に出^でます。さて、
うまくつかまえられるかな？ でもこわいサメには気^きをつけてね。

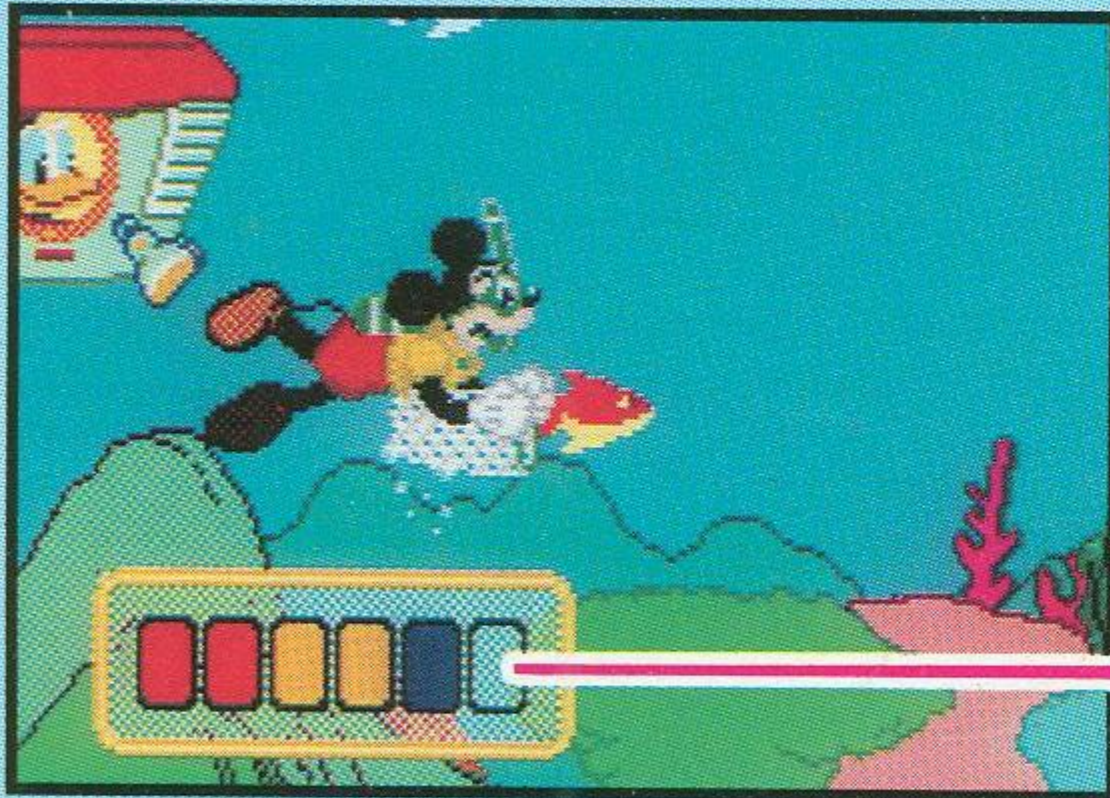
●ここでは次のものにさわることができます。



- ①数字 ②文章 ③潜水艦／ドナルドダック ④ミッキーマウス ⑤カニ ⑥サメ
⑦泡 ⑧カメ

アドバイス

ここでは、逃げた魚をつかまえます。潜水艦の中のミッキーにさわると、あみを持ったミッキーが外に出てきます。サメにぶつからないように注意しながら、🎯ボタンでミッキーを動かして、泳いでいる魚たちをつかまえます。一定の時間内に6～10匹の魚をあみの中に入れるようにしてください。時間切れになったり、サメにぶつかったりすると、もう一度やり直しになります。



ここの表示がなくなる前に魚をつかまえよう。
10匹ぜんぶつかまえられるようにがんばってね！

このページは…

観 察	★★★★★
反射神経	★★★★
数 字	★★★★★
比 較	★★★★
時 間	★★★★

5

いえ かえ 家に帰ってきたミッキーは、きょうのぼうけんを絵にかくことにしました。
 みんなもいっしょにお絵かきしましょう。

●ここでは次のものにさわることができます。

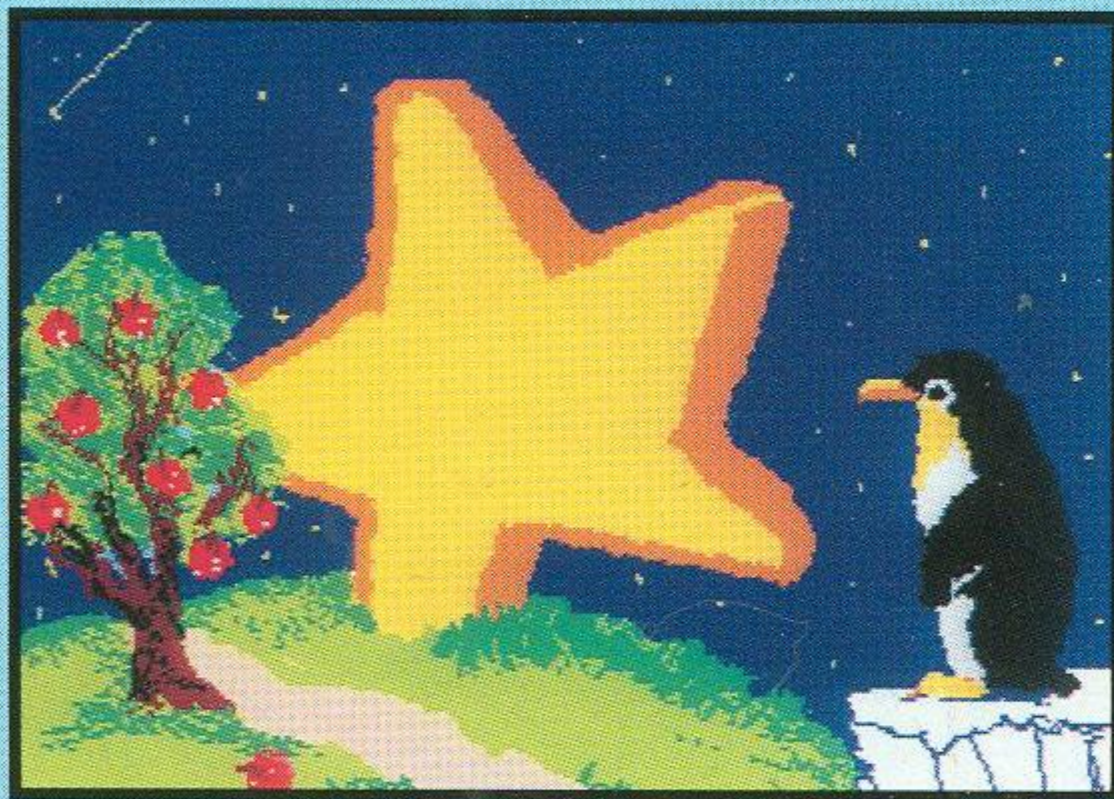
① ミッキーは、きょうの ぼうけんを えに
 ⑤ ⑤ かいているよ。
 きみも いっしょに おえかき しよう!

- ①数字 ②文章 ③額縁のミッキーの絵 ④額縁のミニーの絵 ⑤ミッキーマウス
⑥机の上のもの ⑦～⑬お絵かきツール

アドバイス

お絵かきツールにさわって、テレビ画面上に、自由にお絵かきができます。線をかいたり色をぬったり、自分でかいた絵とこの絵本の中にある絵を組み合わせたりすることもできます。いろいろ工夫してお子様といっしょに楽しんでください。

(お絵かきのしかた→16ページ)




クレヨンで
お絵かきしよう!

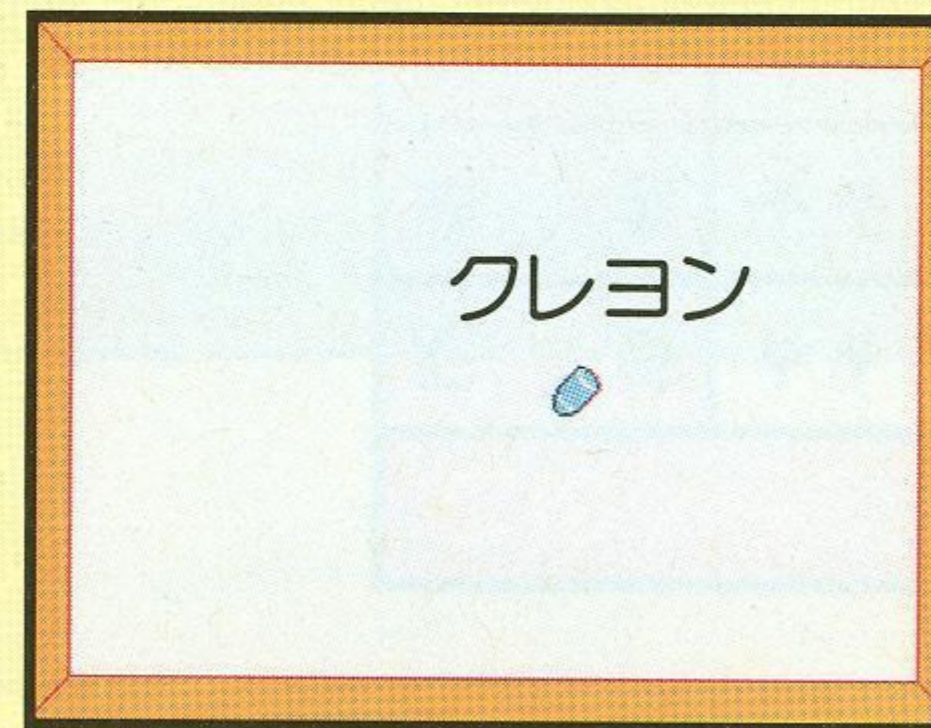
このページは…

記 憶	★★★★★
判 断	★★★★★
創 造	★★★★★★
色 彩	★★★★★★

お絵かきのしかた

お絵かき画面の出しかた

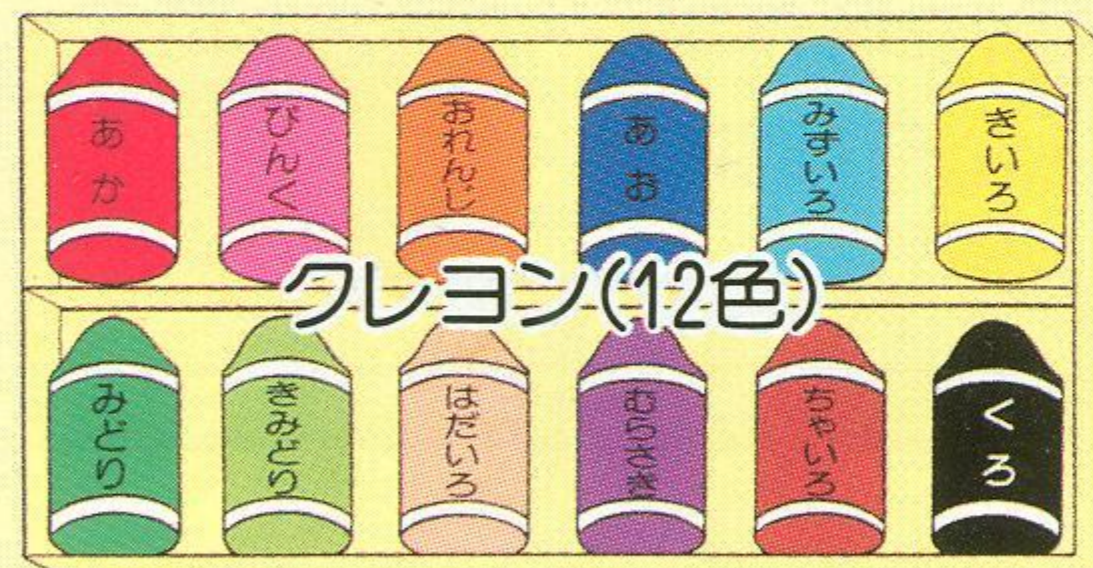
まずはじめに、クレヨンのどれかにさわってください。画面がお絵かき画面（実際に絵をかく画面）に変わり、画面内には、さわった色のクレヨン（）が現れます。




お絵かき画面

●机の上のものにさわったときもお絵かき画面に変わります。



自分で絵をかいてみよう



クレヨン(12色)




画面に出ている色の  で絵をかくことができます。タブレットの上でタッチペンを動かして、好きな絵をかいてください。別の色のクレヨンにさわると、色が変わります。

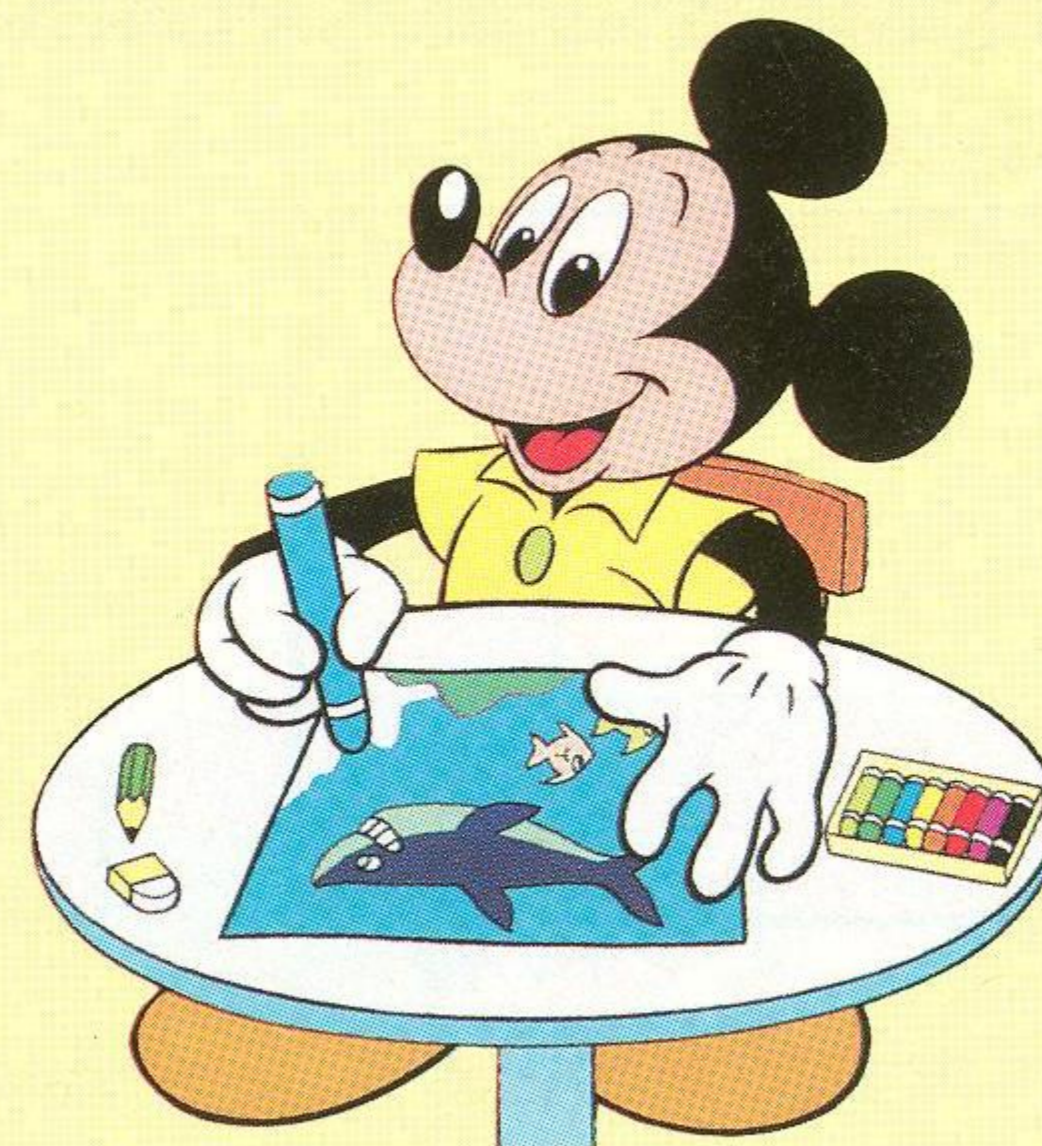



細い線をかくときに使います。さわると、画面内の  がえんぴつ()に変わり、クレヨンのときに選んであった色で細い線がかけます。

- 色を変えるときは、クレヨンにさわってからえんぴつにさわってください。



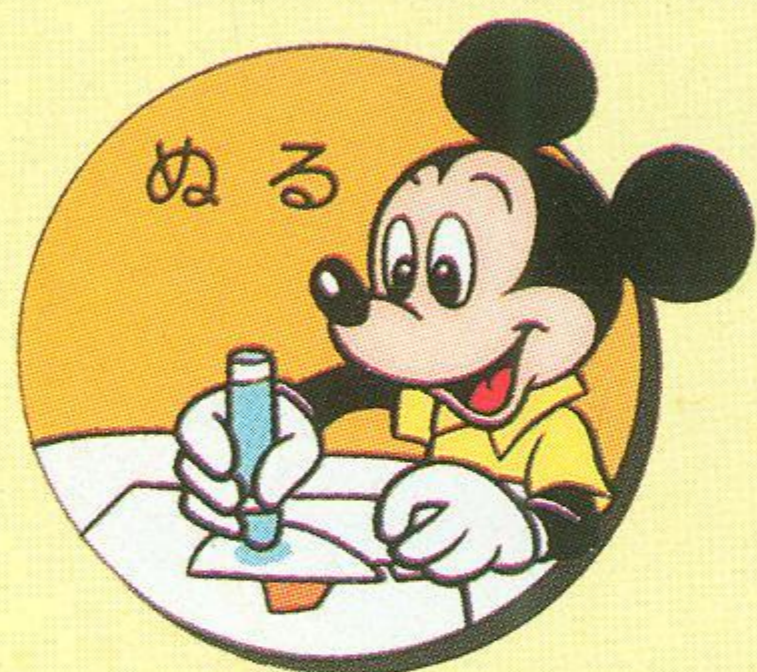
自分でかいた絵を消すことができます。さわると、画面内の  (または )が、けしゴム()に変わります。消したいところに合わせてタッチペンを動かしてください。







けしゴムにさわってから○または●ボタンを押すと、 の大きさが変わります。

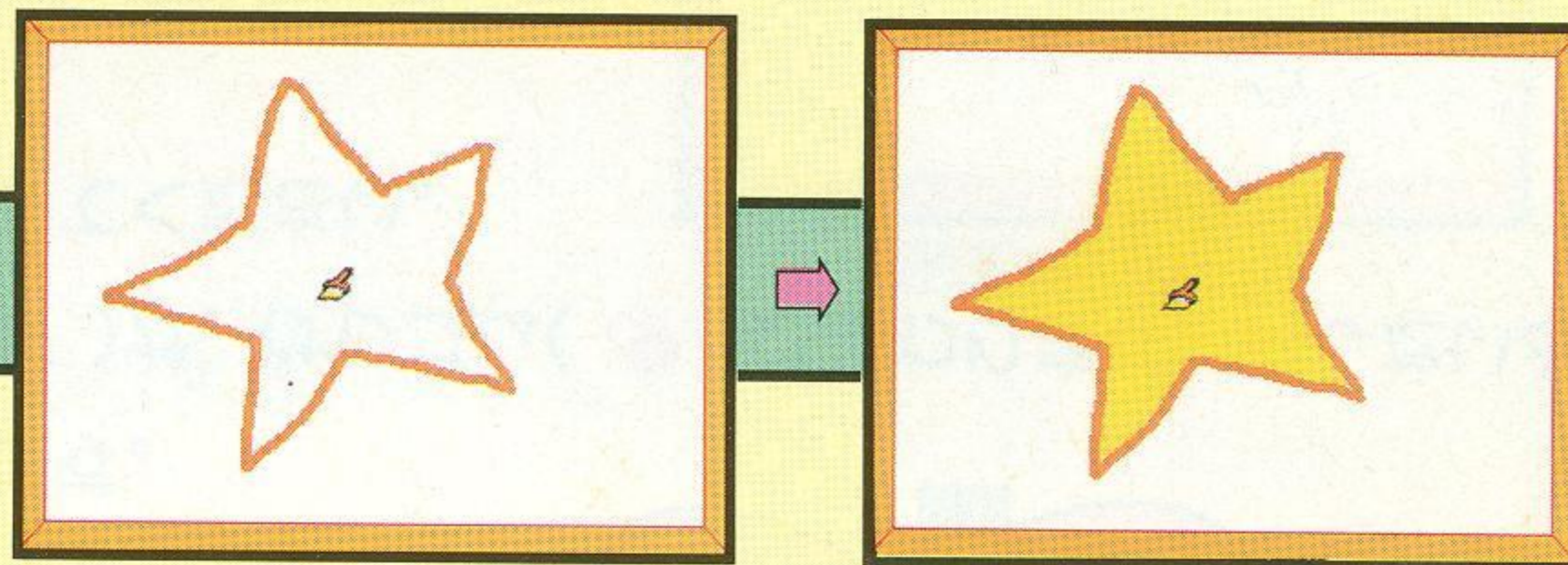
○を押すと大きくなって●を押すと小さくなるよ。





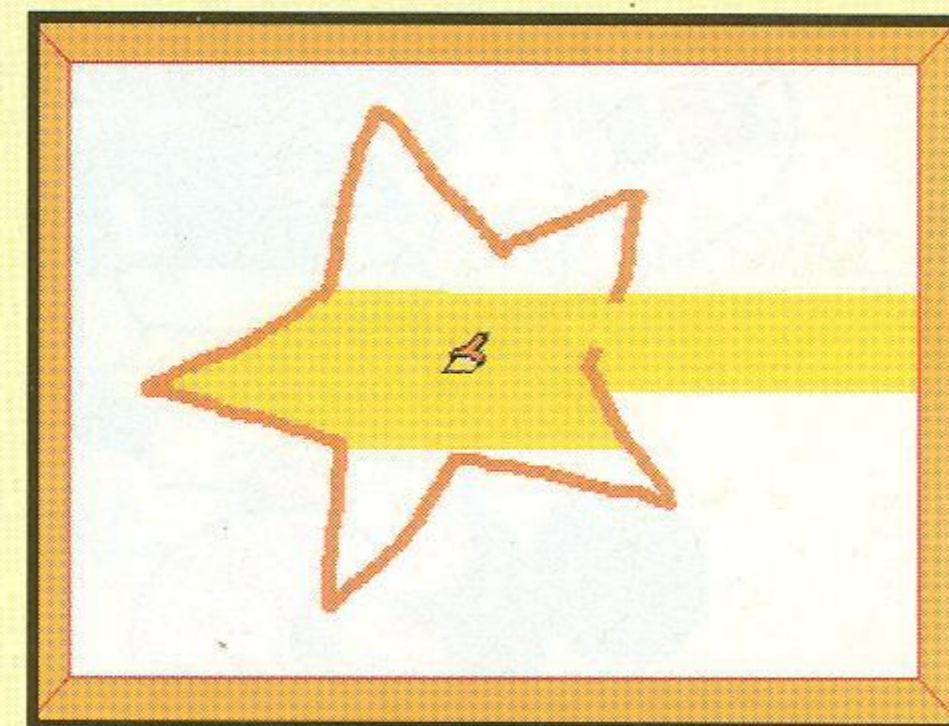
かいた絵に色ぬりすることができます。さわると、画面内の  (または ) が、ハケ() に変わります。タッチペンを動かしてぬりたい部分に  を合わせ、タブレットをさわってそのまましていると、クレヨンのときに選んであった色で色ぬりできます。途中で色ぬりをやめるときは、タブレットをさわっているペンをはなしてください。

線で囲まれているところをぬりつぶします。



色ぬりに失敗したら...

色ぬりのとき絵の輪郭線に切れ目があると、そこから色があふれてしまいます。そのような場合や、まちがった色をぬってしまったとき、すぐに ● ボタンを押すと、1段階前の状態にもどります。

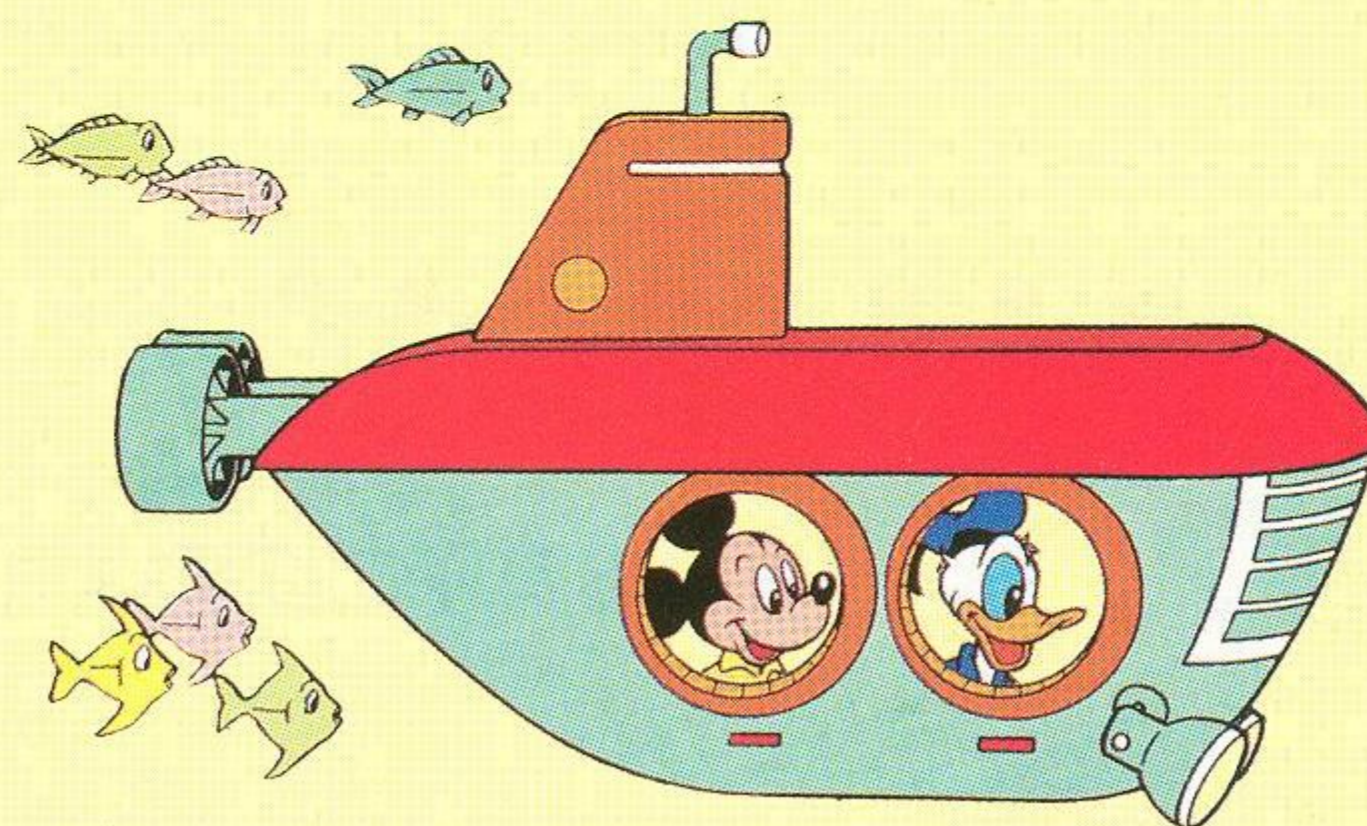


こんなときは ● ボタン

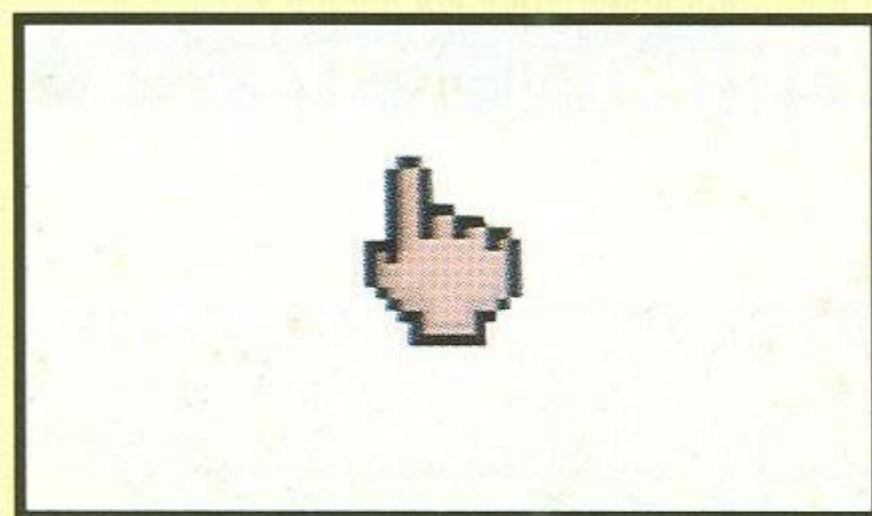
絵本の絵を出してみよう



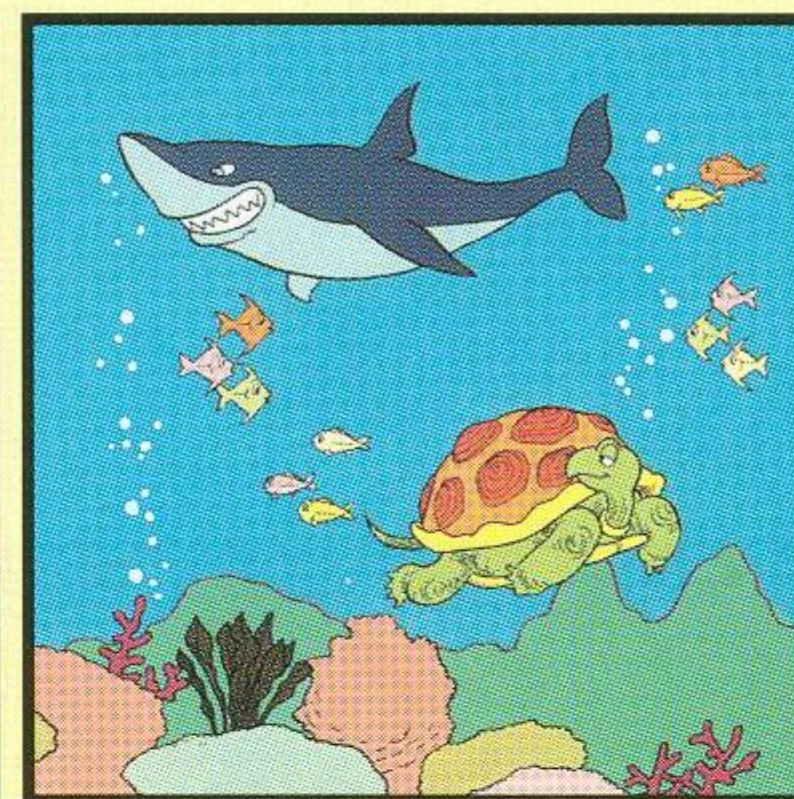
この絵本の中にあるおもな絵を、お絵かき画面上にもってこることができます。



1. さわると、画面内に
👉マークが現れます。

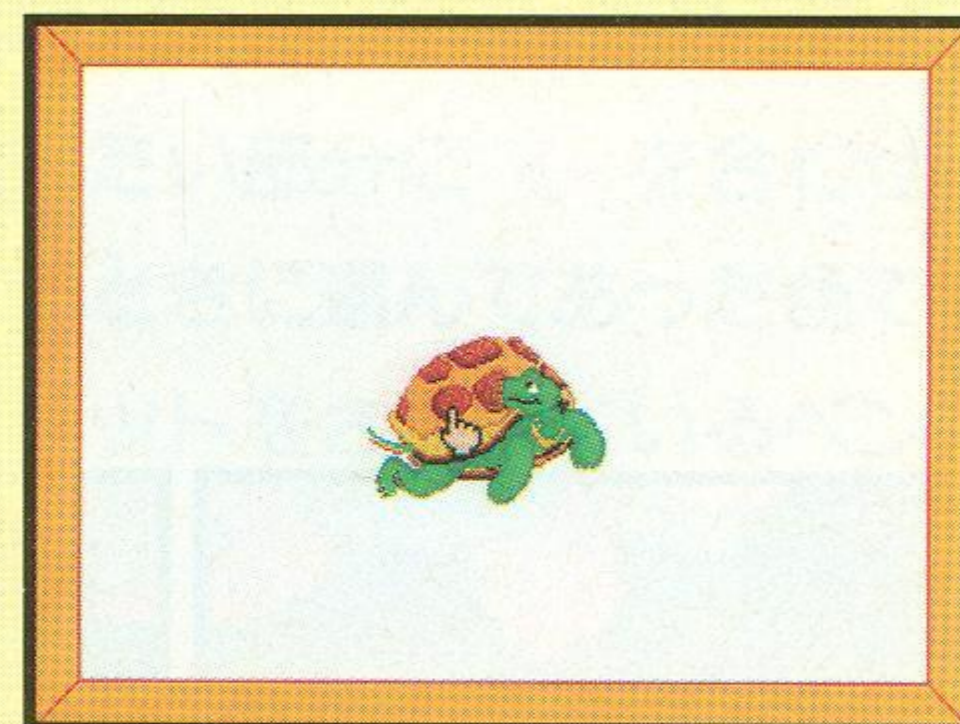


2. 絵本の好きなページを開いて、キャラクターなどの絵にさわってください。



- ページをめくるときは、👉マークが出ているのを確認してください。
- きちんとページを開いてから、キャラクターなどにさわってください。

3. お絵かき画面に選んだ絵が出るので、タッチペンを動かして絵をのせる位置を決め、そのままタブレットをさわってください。（大きな絵を入れるときは、絵にさわったあと □ マークが現れるので、先に位置を決めてからタブレットをさわると絵が出ます。）

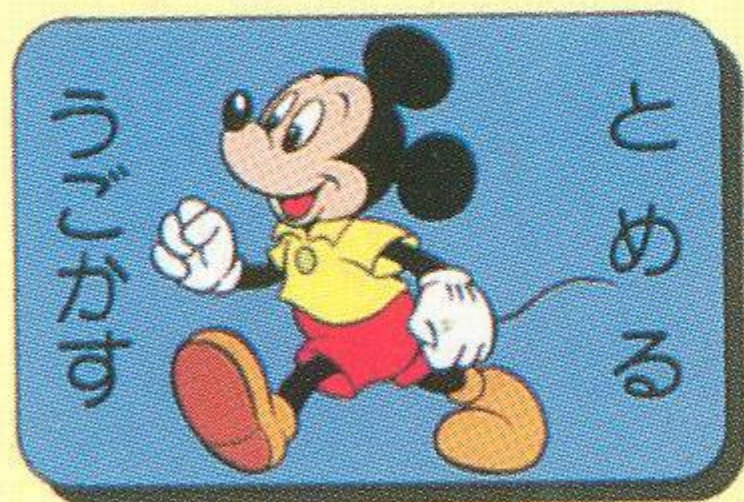


- お絵かき画面に出せない絵にさわるとブザーがなります。
- 大きい絵をたくさん出すと、ミッキーが「もうだせないよ」といいます。
- ページ5の額縁のミッキーとミニーの絵をさわると線画が表示され、ぬり絵ができます。このとき、絵はいつも同じ位置に出ます。
- ディズニーの各キャラクターの絵は、それぞれ1つずつしか画面に出せません。

出した絵を消すときは

- 👉 マークが出ているときに、消したい絵に👉を合わせ、そのままタブレットをさわると消えます。
- ページ5の額縁のミッキーとミニーの絵は、「けしゴム」でしか消せません。

そのほかに…

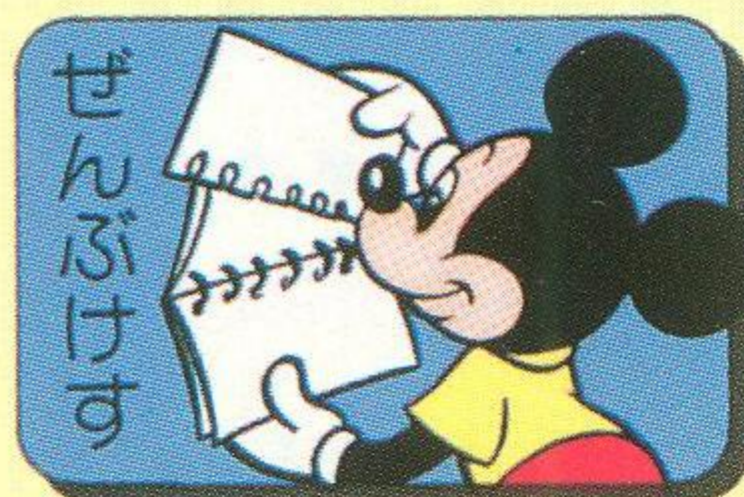


「えをいれる」でお絵かき画面に出した絵を、動かすことができます。

(絵によって、動かないものもあります。)

お絵かき画面に絵が入っているときにさわってください。

動きを止めるときは、もう1回さわると止まります。



さわると、画面内の絵をすべて消します。

また新しい絵をかいてみましょう。

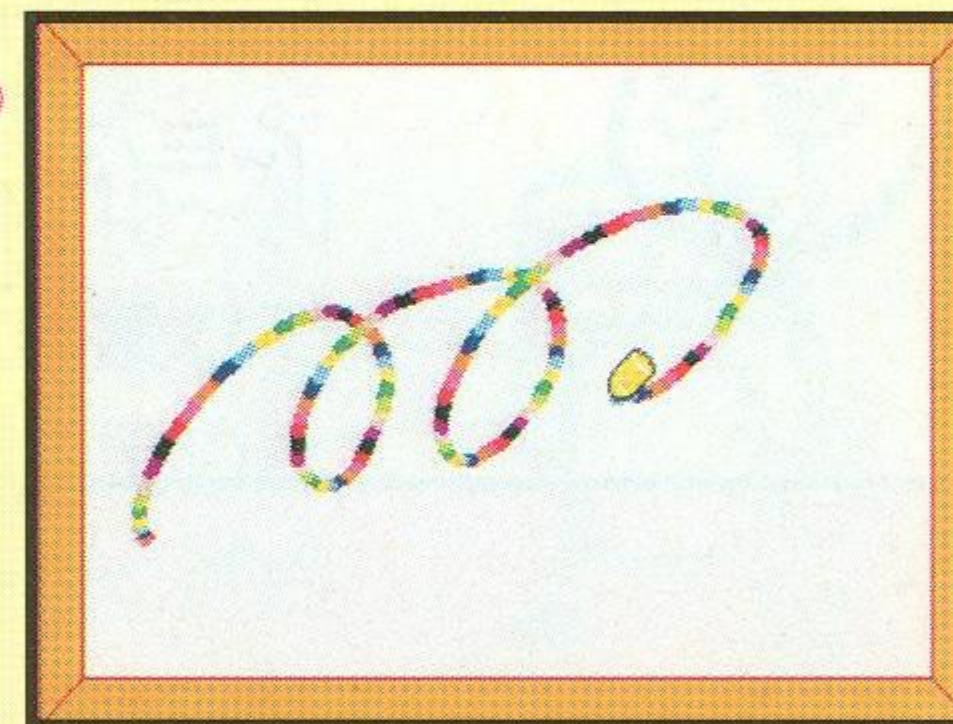


こんなこともできるよ

クレヨンの色は ●か ●ボタンでも変えることができます。

また、●または ●ボタンを押したまま、タブレット上でタッチペンを動

かすとカラフルな線がかけます。



使用上のご注意

●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。



●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。



●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。



●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。



●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、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。



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、すぐに医師の診察を受けてください。

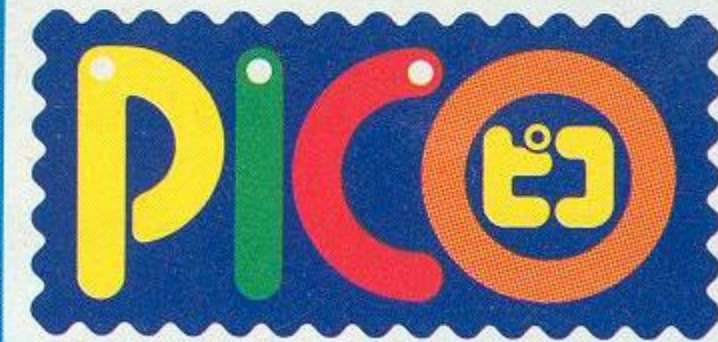
- ピコをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター

フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

キッズ コンピュータ ピコ



本商品はウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、
ディズニーの著作権を使用して(株)セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

企画構成 (株)講談社

HPC-6001
672-1316

株式
会社 **セガ**・エンタープライゼス



この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用して
います。