

キッズ コンピュータ ピコ



ピコ専用絵本ソフト

それいけ!

アンパンマン

えいごとなかよし

2

たのしいカーニバル



ピコ専用絵本ソフト

それいけ! アンパンマン  
えいごとなかよし2  
たのしいカーニバル

ガイドブック

なかよし  
えいごソフト2

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

©1994 SEGA

# おうちの方へ

このたびはピコ専用絵本ソフト「それいけ！  
アンパンマン えいごとなかよし2 たの  
しいカーニバル」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

ピコ本体によって  
ボタンの色、形状  
が異なる場合があります。



注) 本製品は日本国内専用です。

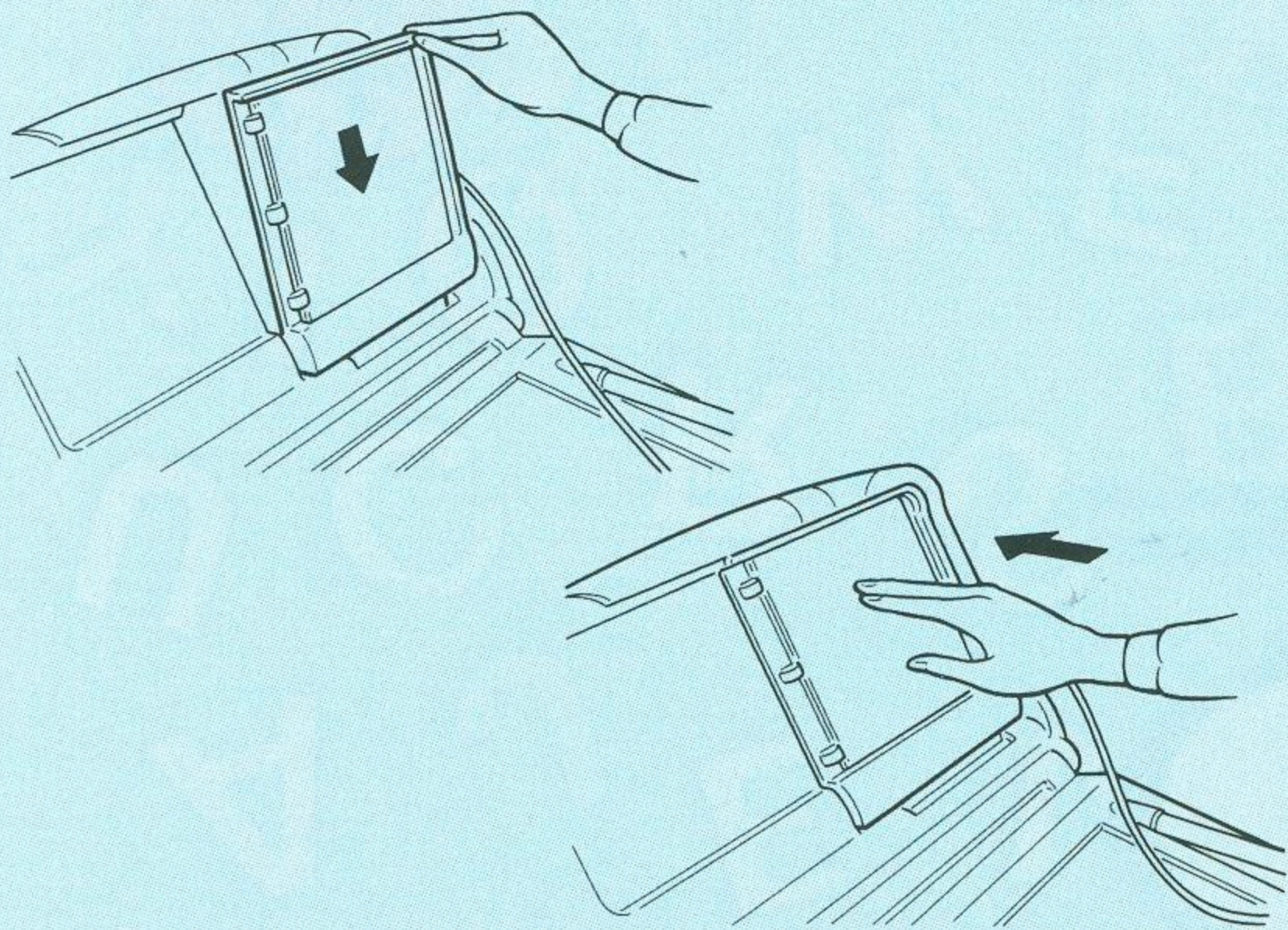


※この写真はキッズコンピュータピコ (HPC-0001) です。

はじめ まえ ほん たい え ほん ただ  
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。

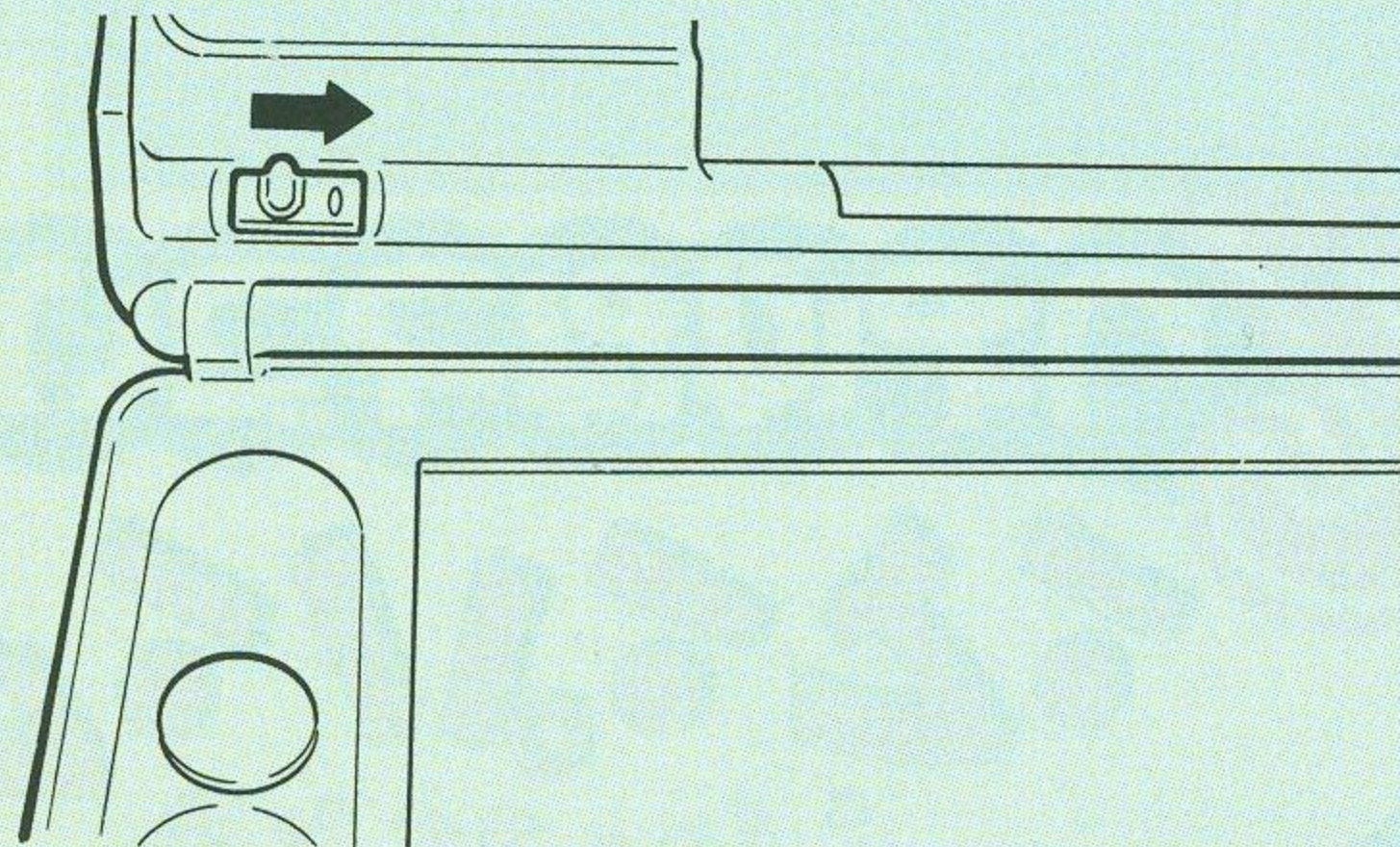
- 奥までしっかりと差し込み「カチツ」と音がするまで押してください。



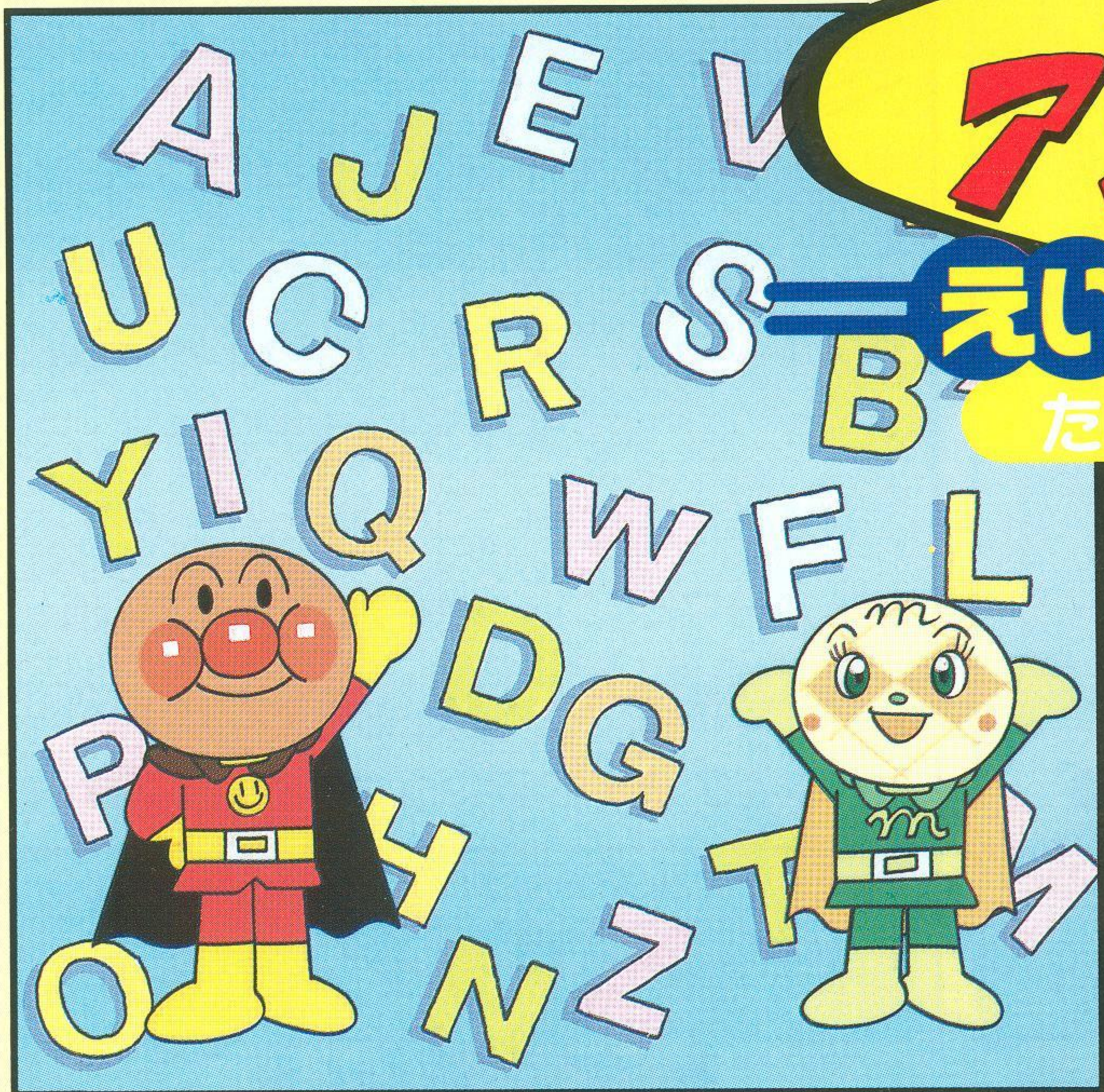
②本体の電源スイッチをONにすると、タイトルが現れます。

- 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、電源スイッチをONにできません。

〔この説明はキッズコンピュータ (HPC-0001) を例にしています。従来のピコとは電源スイッチの位置が異なります。〕



それいけ!  
**アンパンマン**  
**えいごとなかよし** **2**  
 たのしいカーニバル



アンパンマンたちは、<sup>たの</sup>楽しいカーニバルにやってきました。サーカスのピエロマンや<sup>どうぶつ</sup>動物、ドロンガが<sup>おもしろ</sup>面白い<sup>げい</sup>芸<sup>み</sup>を見せてくれます。

<sup>えほん</sup>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<sup>お</sup>こりますよ。

# ゲームを始める前に

アンパンマン2は、画面下部の表示が全てえいごの「えいごモード」と、えいごと日本語の「にほんごモード」の2つのモードで遊ぶことができます。ゲームを始める前に、表紙の画面でモードの選択をおこなってください。

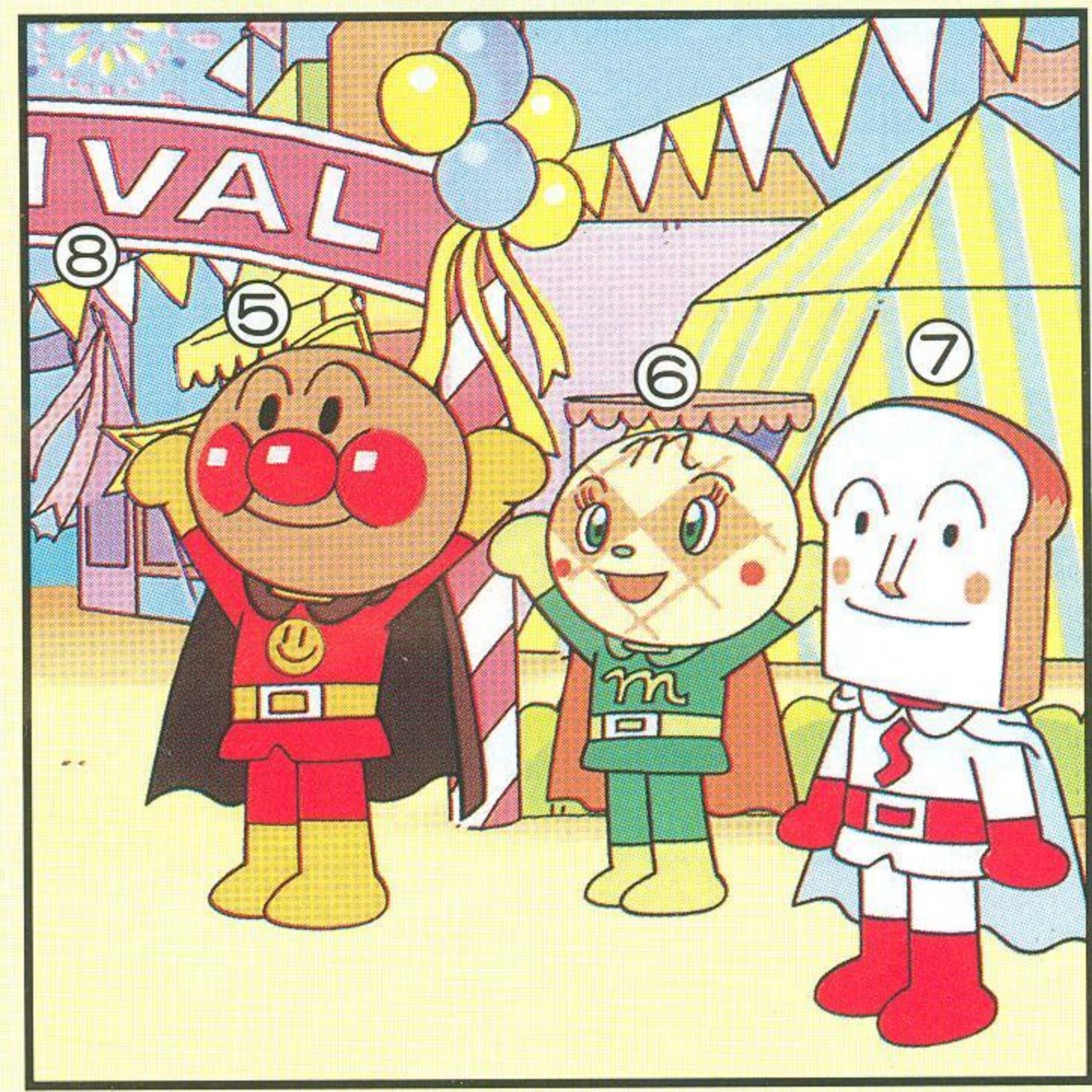
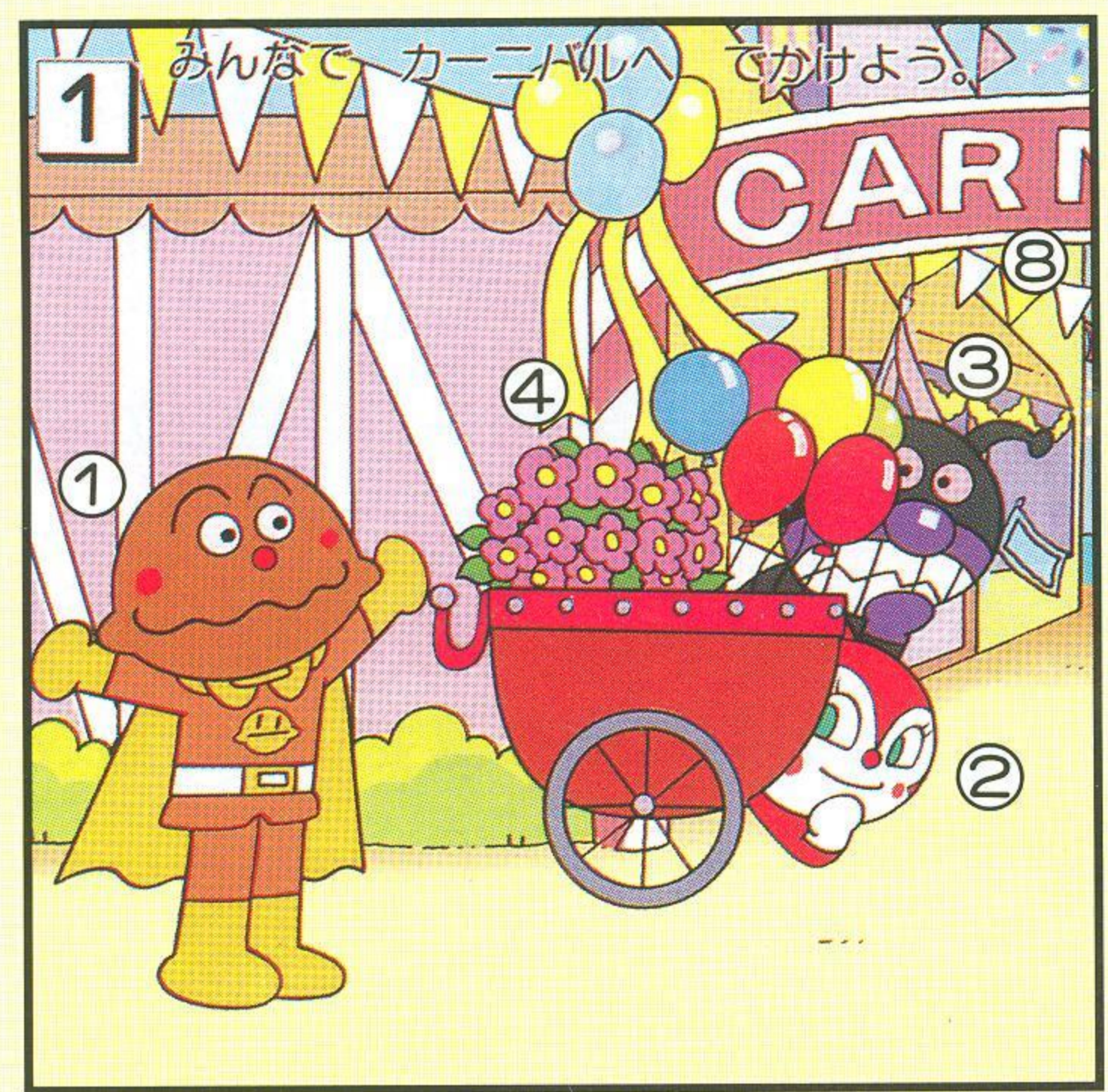
モード選択画面が表示されたら、○●ボタンで選び、●ボタンで決定します。



1

たの 楽しいカーニバルの日です。にぎやかでとても楽しそう。アンパンマンたちは、早く中に入りたくてうずうずしています。ところが、ばいきんまんが現れて、風船を持って逃げてしまいました。早く、追いかけて・・・

●ここでは次のものにさわることができます。



①カレーパンマン ②ドキンちゃん ③ばいきんまん ④車の花 ⑤アンパンマン

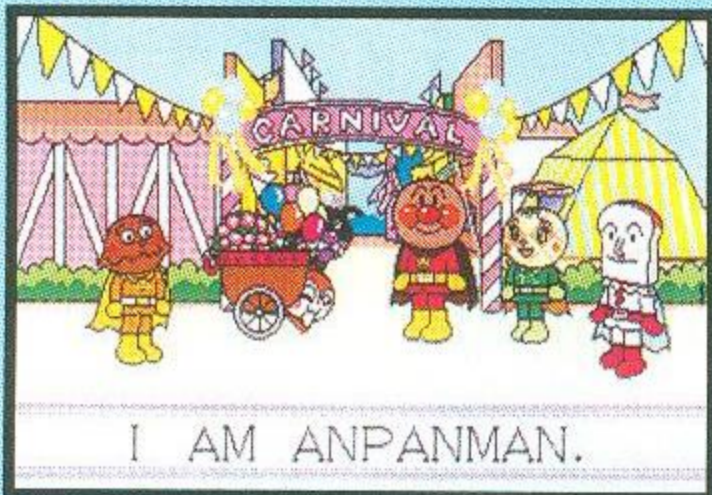
⑥メロンパンナちゃん ⑦しょくぱんまん ⑧CARNIVAL(カーニバル)

## アドバイス

英語を楽しみながら覚えていくためには、日常から目にしているものや、よく使うものから入っていくことが重要です。このページでは、よく交わされる英語のあいさつに親しみ、お子様が興味ある「色の名前」を覚えます。普段からよく理解しているものだけに、英語の発音や意味は自然と溶け込んでいくことでしょう。

## えいごとなかよし

※太字の文字は、強く発音して下さい。



### ●キャラクター

英語で自己紹介してくれます。

「I AM CURRYPANMAN.」(アイ **アム** カリーパンマン) オレはカレーパンマン。

「I AM DOKIN.」(アイ **アム** ドキン) わたしはドキンよ。

「I AM BAIKINMAN.」(アイ **アム** バイキンマン) おれさまはばいきんまんだぞ。

「I AM ANPANMAN.」(アイ **アム** アンパンマン) ぼくはアンパンマンだよ。

「I AM MELONPANNA.」(アイ **アム** メロンパンナ) わたしはメロンパンナ。

「I AM SHOKUPANMAN.」(アイ **アム** ショクパンマン) ぼくはしょくぱんまん。

### ●絵本の英語

「CARNIVAL」(カーナヴァル)

# メロンパンナのレックスンゲーム〈色〉

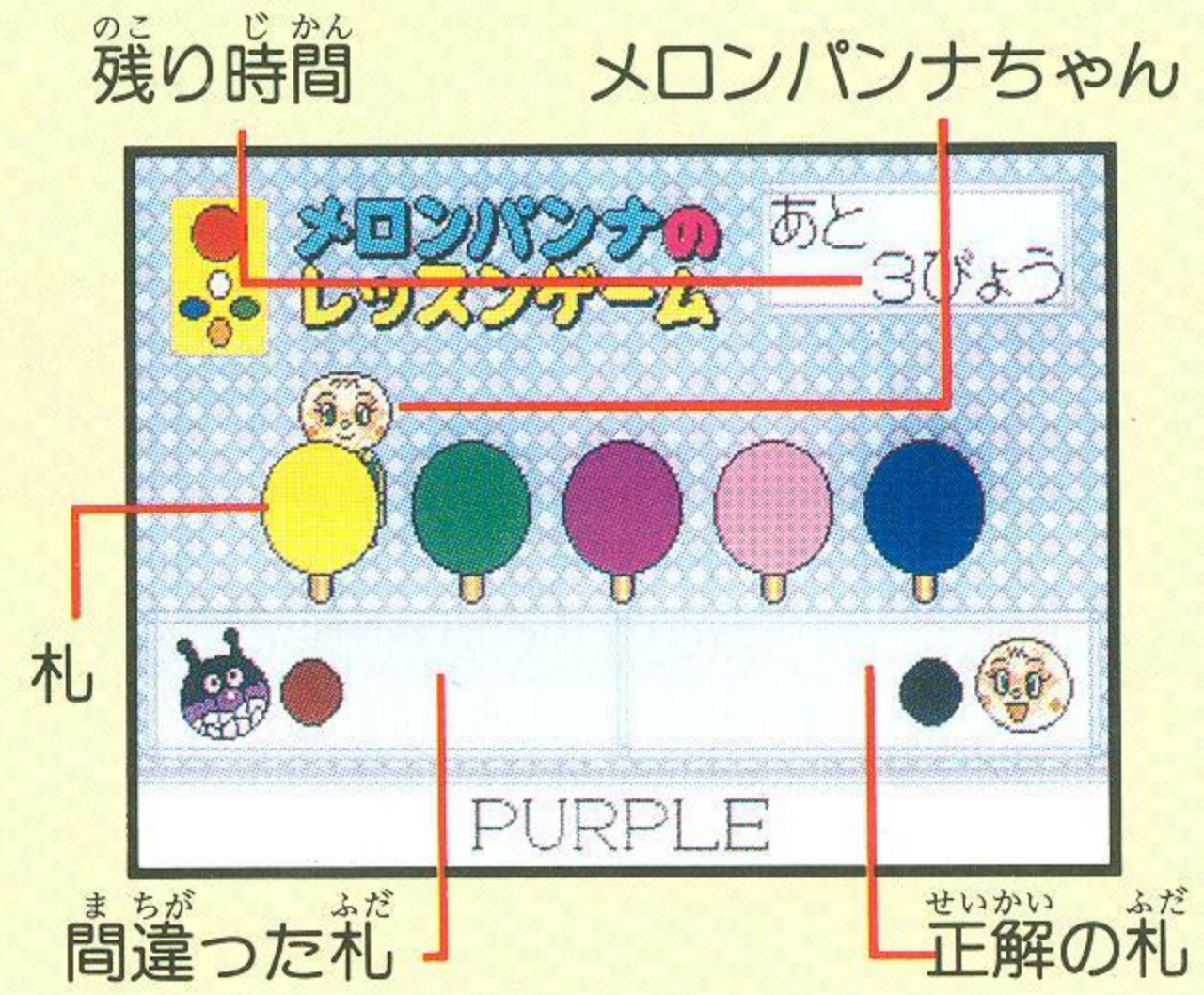
メロンパンナちゃんにさわると、発音された色と同じ色の札を時間内に選ぶレックスンゲームが始まります。ここでは、10種類の色の名前を学びます。

- ・最初に 0 ● ボタンで考える時間を「10びょうにする」「5びょうにする」「3びょうにする」の中から選びます。●ボタンで決定するとゲームがスタートします。
- ・●●ボタンでメロンパンナちゃんを動かして正解の札を選び、●ボタンで決定します。
- ・残り時間が0になると、ばいきんまんが正解の札を取ります。
- ・問題は3問つづき、3問終わるとゲームは終了します。

「TRY AGAIN!」(トライ アゲイン) もういちどがんばろう!  
「GOOD JOB!」(グッド ジャブ!) よくできました。

## ●このページに出てくる色の名前

「RED」(レッド) 赤	「BLUE」(ブルー) 青	「ORANGE」(オーリンジ) だいだい	「BLACK」(ブラック) 黒
「PINK」(ピンク) 桃	「GREEN」(グリーン) 緑	「BROWN」(ブラウン) 茶	
「PURPLE」(パープル) 紫	「YELLOW」(イエロウ) 黄	「WHITE」(ホワイト) 白	

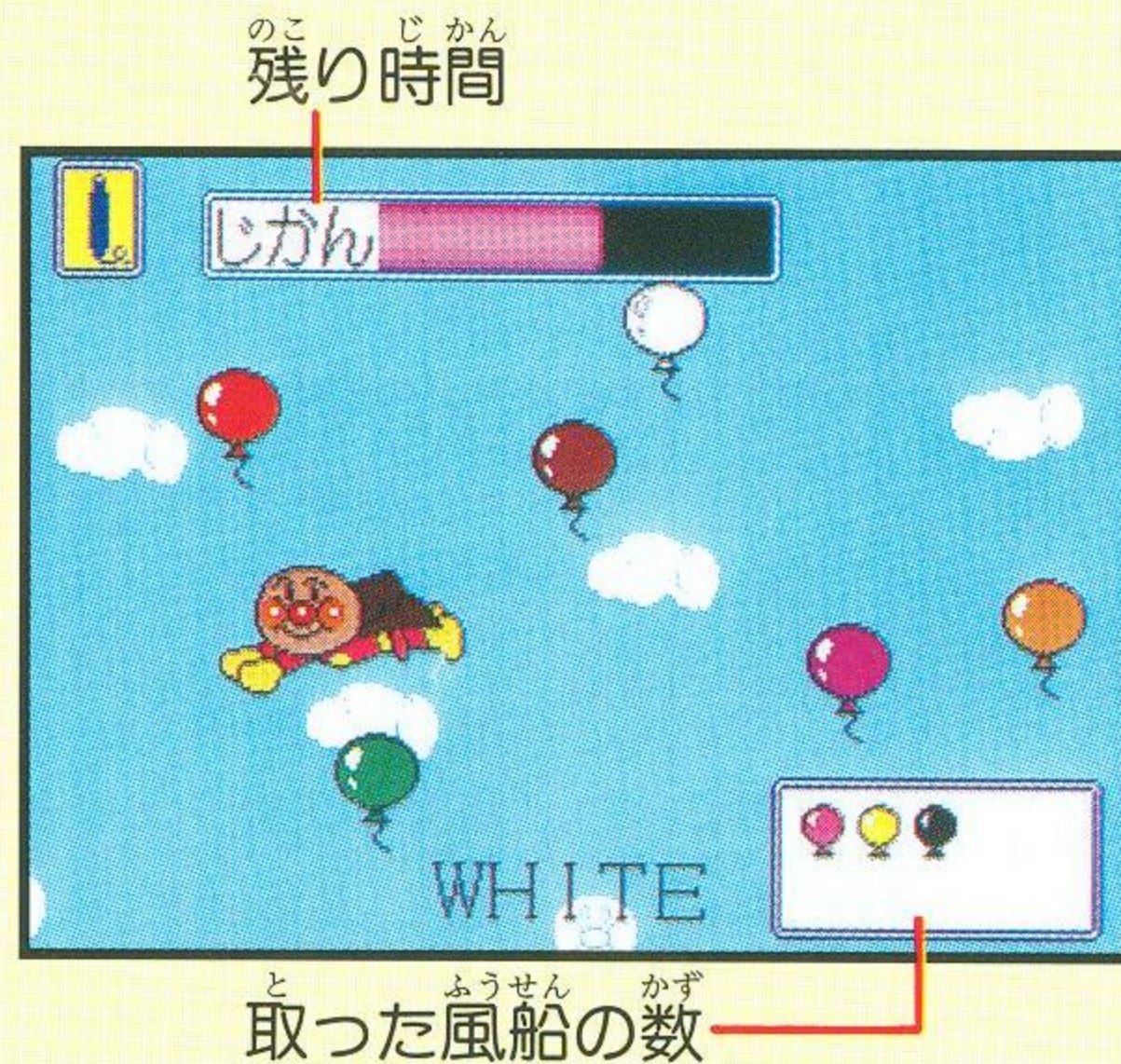
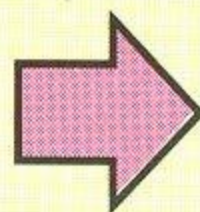




# ふうせんあつ 風船集めゲーム

くるまはな  
車の花にさわると、ばいきんまんがくるまをけとばし、ふうせんまあ  
風船が舞い上がってしまいます。アンパンマンがそら  
う  
浮いているふうせんと  
いき  
時間内にふうせんあつ  
ゲームが始まります。

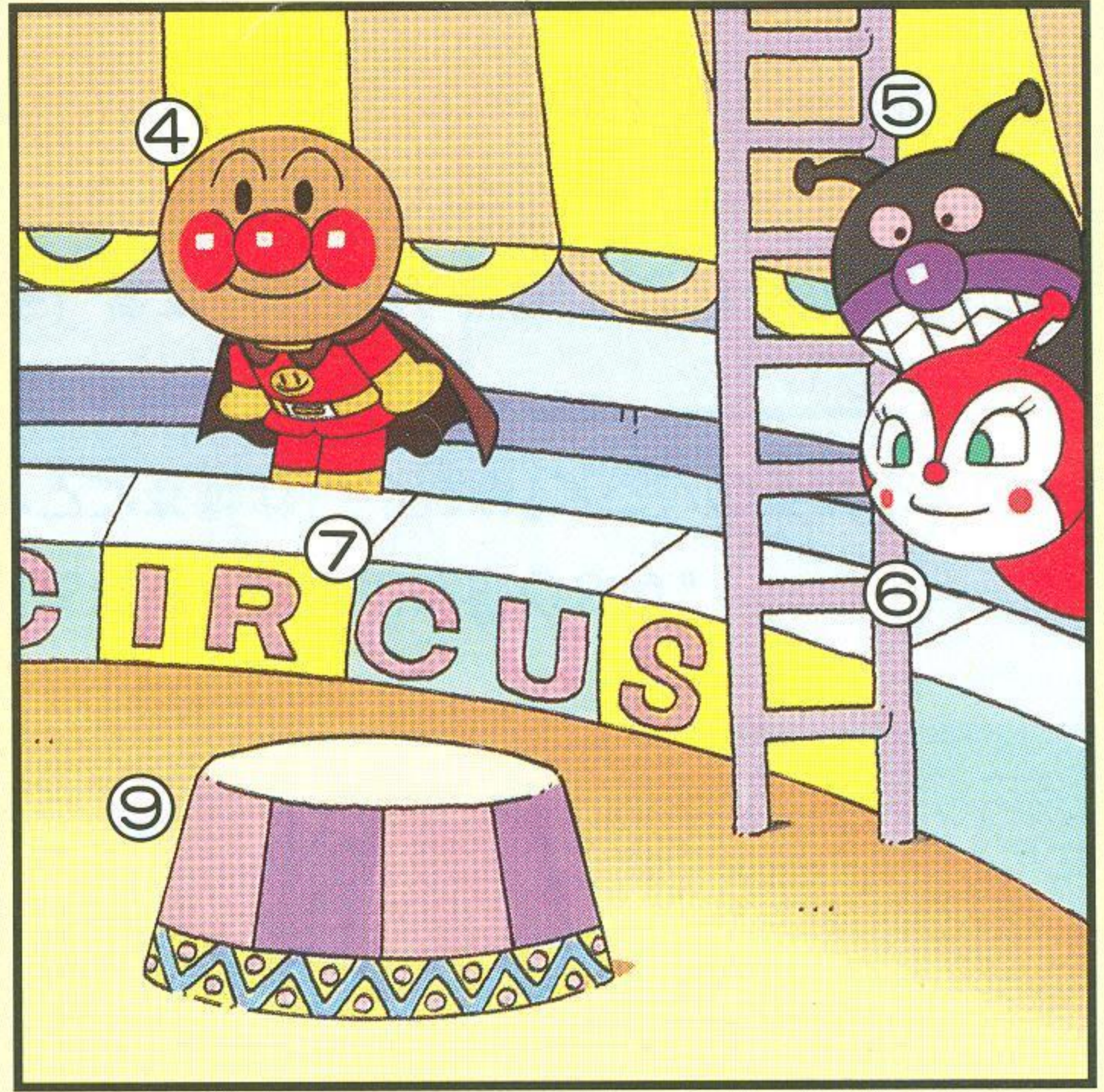
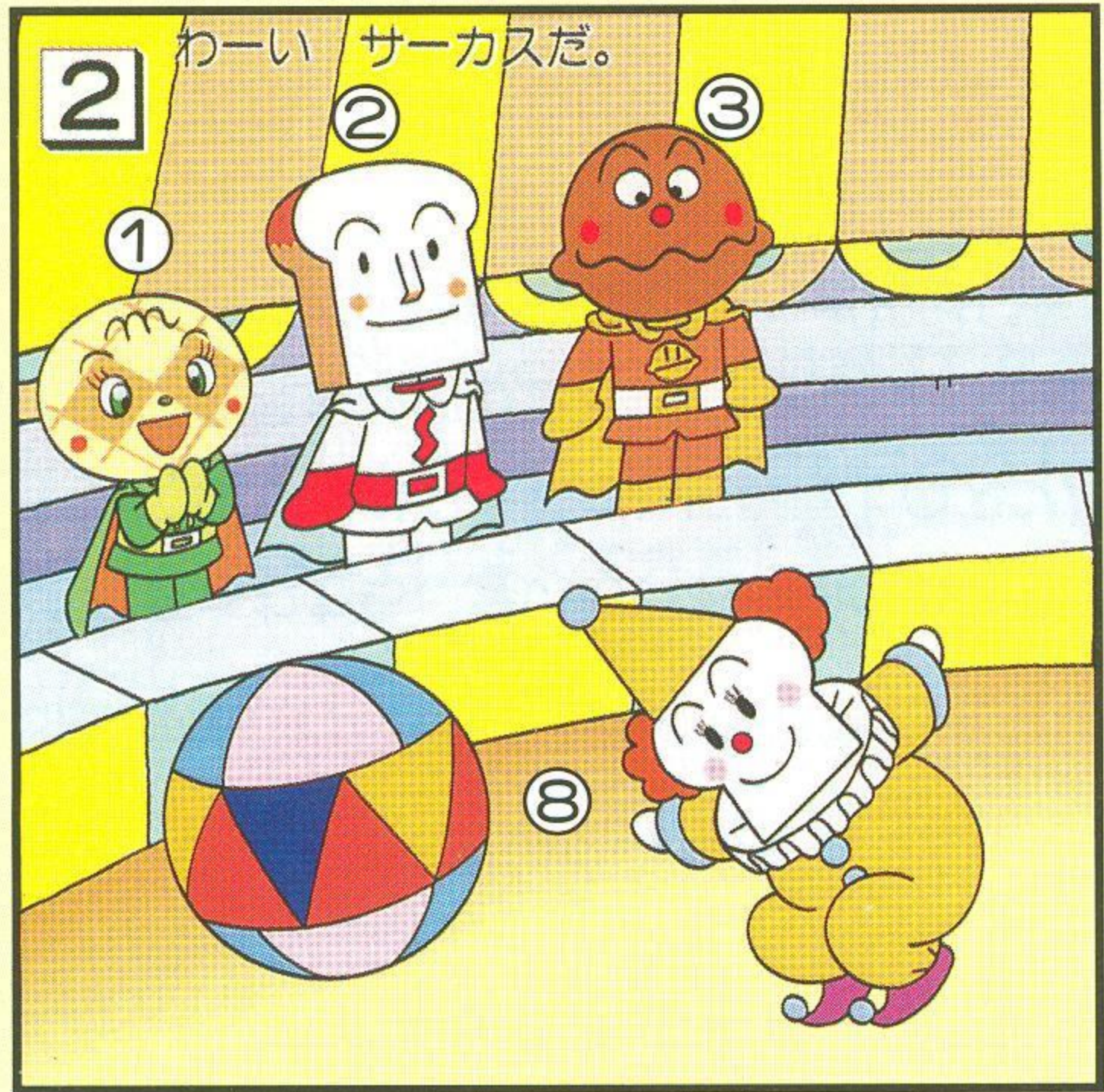
- ふうせんいろはつおん  
風船の色が発音されたら、う  
浮いているふうせんなか  
風船の中から発音された色のふうせんと  
風船を取ります。
- じょう  
タブレット上でタッチペンを動かして画面上のアンパンマンを動かして、アンパンマンの手がふうせんと  
タッチペンを押してふうせんと  
風船を取ります。
- とちゅう  
途中で、ばいきんUFOに乗ったばいきんまんがじゃまをします。ばいきんUFOに触れると、飛ばされるので注  
意しましょう。
- のこじかん  
残り時間がなくなると、ゲームはしゅうりょう  
終了します。と  
取ったふうせんすく  
風船が少ないと、ふうせんわ  
風船が割れてしまいます。



2

ばいきんまんをお追いかけて、サーカスにやってきました。ピエロマンや動物たちの芸の面白さに、アンパンマンたちは思わず見入ってしまいました。でも、ゆだんしないで！ ばいきんまんがいたずらをしようとしているよ……。

●ここでは次のものにさわることができます。



①メロンパンナちゃん ②しよくぱんまん ③カレーパンマン ④アンパンマン

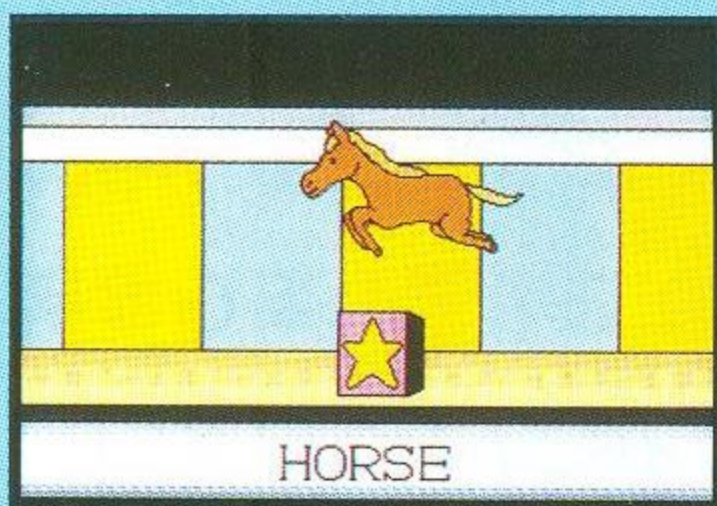
⑤ばいきんまん ⑥ドキンちゃん ⑦CIRCUS(サーカス) ⑧ピエロマン・ボール ⑨台<sup>だい</sup>

## アドバイス

このページでは、お子様<sup>こさま</sup>の大好きな動物<sup>どうぶつ</sup>について学びます。レッスンゲームでは、よく知っている動物<sup>どうぶつ</sup>がたくさん出てきます。すでに知っている名前<sup>なまえ</sup>でも、正しい発音<sup>はつおん</sup>で繰り返し覚え<sup>かえ</sup>ましょう。台<sup>だい</sup>にさわると、いろいろな動物<sup>どうぶつ</sup>たちが芸<sup>げい</sup>を見せてくれます。動物<sup>どうぶつ</sup>たちの芸<sup>げい</sup>を見て、お子様<sup>こさま</sup>といっしょに楽しんでください。

## えいごとなかよし

※太字の文字は、強く発音<sup>はつおん</sup>してください。



### ●絵本<sup>えほん</sup>の英語<sup>えいご</sup>

●「CIRCUS」(サーカス)

●しよくぱんまん

●「JUMP」(ジャンプ) とぶ

●カレーパンマン

●「FAST」(ファースト) はやい

### ●台<sup>だい</sup>

●ボタンを押すと、いろいろな動物<sup>どうぶつ</sup>たちが芸<sup>げい</sup>を見せてくれます。動物<sup>どうぶつ</sup>たちの名前<sup>なまえ</sup>を学びましょう。動物<sup>どうぶつ</sup>たちは、台<sup>だい</sup>をさわるたびに変わります。

●「HORSE」(ホース) 馬<sup>うま</sup>      ●「ELEPHANT」(エラファント) 象<sup>ぞう</sup>

●「GORILLA」(ガリラ) ゴリラ      ●「BEAR」(ベアー) 熊<sup>くま</sup>

●「LION」(ライオン) ライオン

# メロンパンナのレックスンゲーム 〈動物〉

メロンパンナちゃんにさわると、発音された動物の名前と同じ動物の札を時間内に選ぶレックスンゲームが始まります。ここでは、13種類の動物の名前を学びます。

ゲームの遊び方は、「メロンパンナのレックスンゲーム 〈色〉」と同じです。6ページを見てください。

## ●このページに出てくる動物の名前

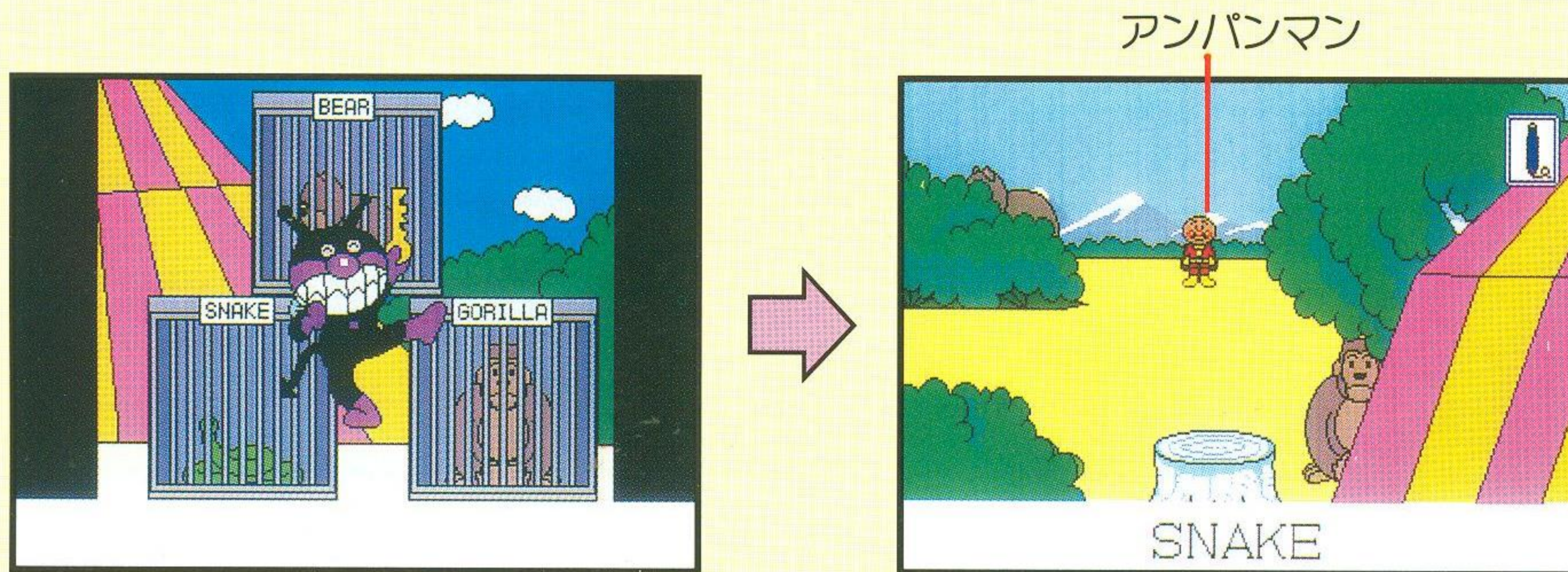
「ELEPHANT」(エラファント) 象	「SNAKE」(スネイク) 蛇
「BEAR」(ベアー) 熊	「DOVE」(ダヴ) 鳩
「LION」(ライオン) ライオン	「DOG」(ドッグ) 犬
「GORILLA」(ガリラ) ゴリラ	「MONKEY」(マンキ) 猿
「HORSE」(ホース) 馬	「TIGER」(タイガー) 虎
「KANGAROO」(カンガルー) カンガルー	「SEAL」(スィール) アザラシ
「CAT」(キャット) 猫	

# 動物探しゲーム

アンパンマンにさわると、ばいきんまんが動物のおりの鍵を開けています。動物たちが逃げてしまいました。早く、動物をおりにもどさなくては・・・。

アンパンマンが逃げた動物たちを捕まえるゲームが始まります。

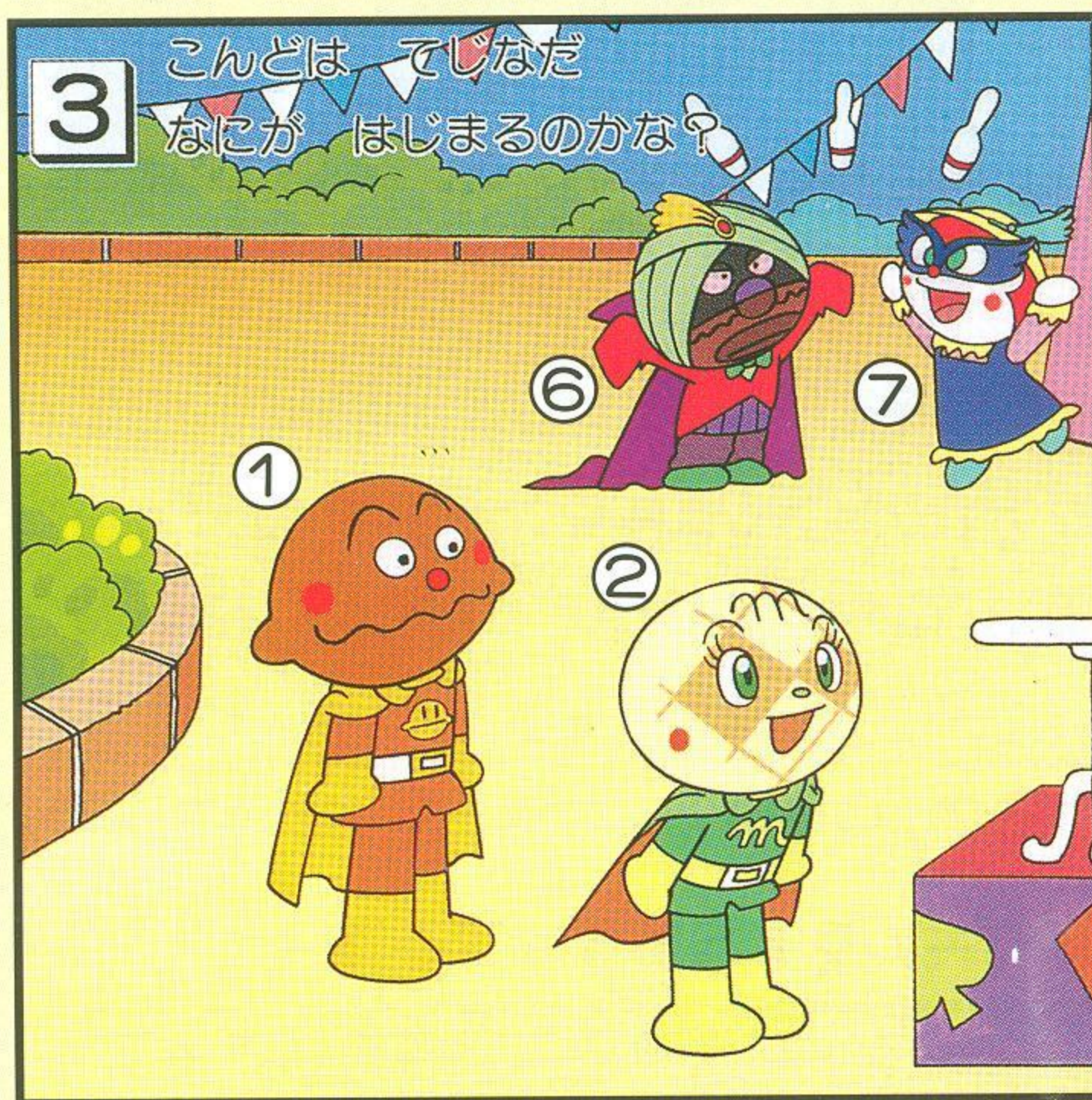
- ・動物の名前が発音されたら、隠れてる動物の中から発音された動物を捕まえます。
  - ・タブレット上でタッチペンを動かして画面上のアンパンマンを動かし、タッチペンを押して動物を捕まえます。
  - ・発音された動物を捕まえると、動物は檻にもどります。間違えると、動物は逃げてしまい、動物の隠れている場所も変わります。逃げた動物たちをすべて捕まえるとゲームは終了します。
- ※動物を捕まえるときは、アンパンマンの頭を動物に合わせてタッチペンを押します。



3

とお通りでは、ドロンガが手品を見せてくれます。動物が太ったり、やせたり、  
 おお大きくなったり、小さくなったりと、手品って、とても不思議。こんなに面  
 しろてじな白い手品をばいきんまんにじゃませないぞ！

●ここでは次のものにさわることができます。



①カレーパンマン ②メロンパンナちゃん ③ドロンガ ④アンパンマン

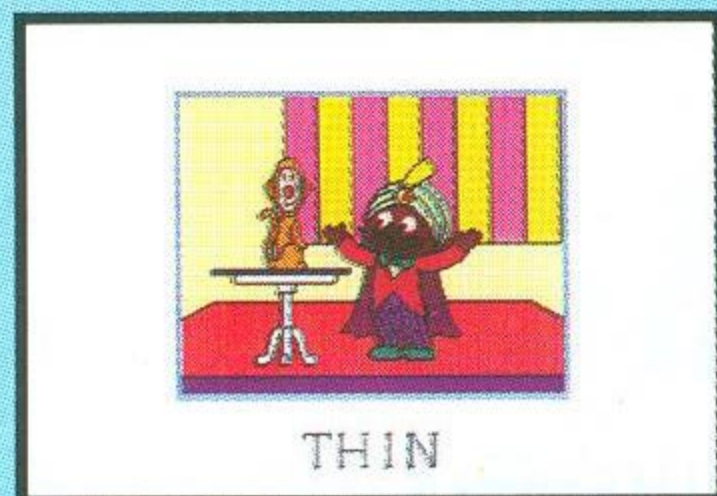
⑤しょくぱんまん ⑥ばいきんまん ⑦ドキンちゃん ⑧MAGIC(マジック)

## アドバイス

ドロンガにさわるときに、魔法のような手品が始まります。お子様といっしょに手品を楽しみながら、えいごでかんたんな反対語を覚えていきましょう。レッスンゲームでは、数を覚えます。お子様と一緒にくりかえし遊んでください。

## えいごとなかよし

※太字の文字は、強く発音して下さい。



### ●絵本の英語

「MAGIC」(マジック)

### ●カレーパンマン

ドロンガのもっているピンの色を発音します。

### ●しょくぱんまん

ボール(玉)の数を数えます。

### ●ドロンガ

●ボタンを押すと、ドロンガがいろいろな手品を見せてくれます。手品で出てきた物の表現を学びましょう。手品は、さわるときに変わります。

「THIN」(スイン) 細い 「FAT」(ファット) 太い

「SMALL」(スモール) 小さい 「BIG」(ビッグ) 大きい

「SHORT」(ショート) 短い 「LONG」(ロング) 長い

「LEFT」(レフト) 左 「RIGHT」(ライト) 右

## メロンパンナのレックスンゲーム〈数字〉

メロンパンナちゃんにさわると、発音された数字と同じ数字の札を時間内に選ぶレックスンゲームが始まります。ここでは、1～10までの数字を学びます。

ゲームの遊び方は、「メロンパンナのレックスンゲーム〈色〉」と同じです。6ページを見てください。

### ●このページに出てくる数字

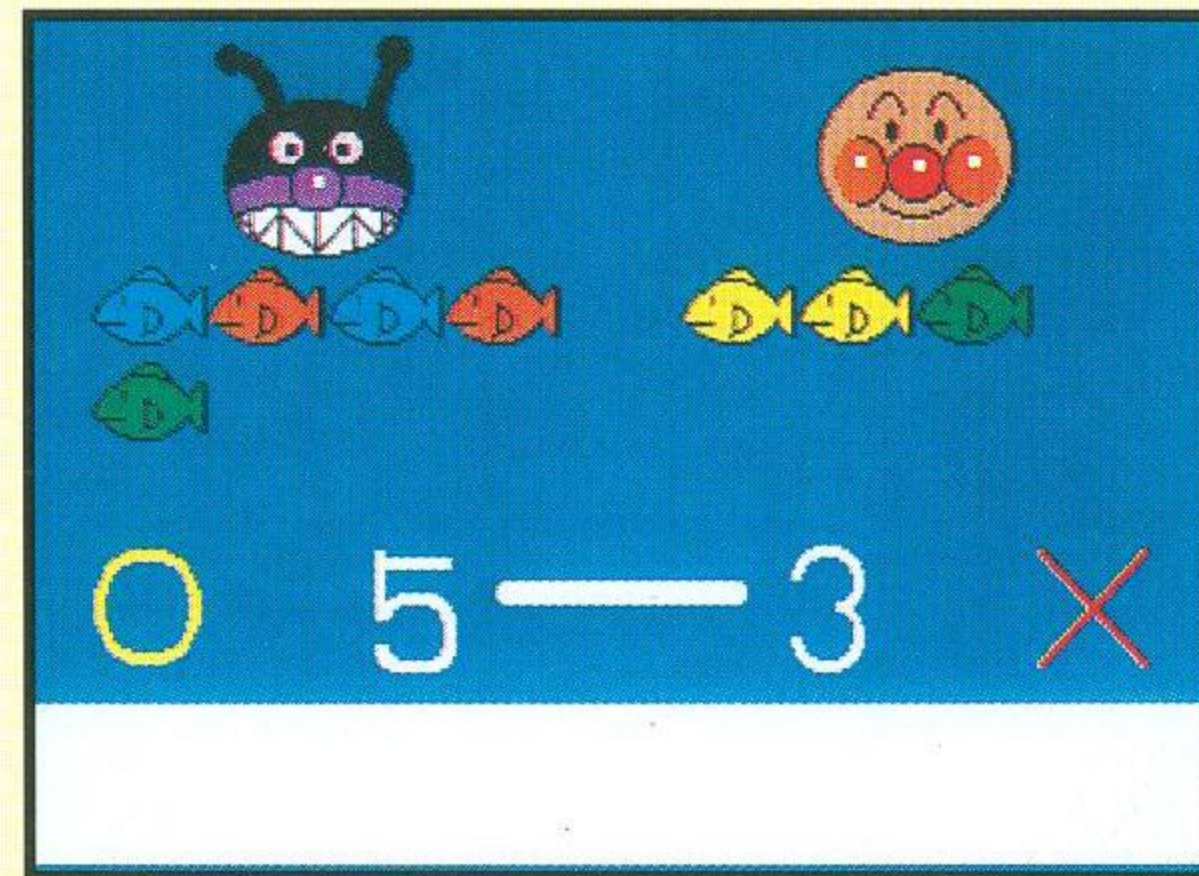
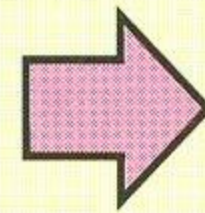
「ONE」(ワン) 1	「SIX」(シックス) 6
「TWO」(トゥー) 2	「SEVEN」(セブン) 7
「THREE」(スリー) 3	「EIGHT」(エイト) 8
「FOUR」(フォー) 4	「NINE」(ナイン) 9
「FIVE」(ファイヴ) 5	「TEN」(テン) 10

## 魚釣りゲーム



アンパンマンにさわると、時間内に何匹の魚が釣れるかを競うゲームが始まります。魚の中には、途中で釣りにあがても逃げてしまう魚もいます。何匹の魚が釣れるかな・・・？

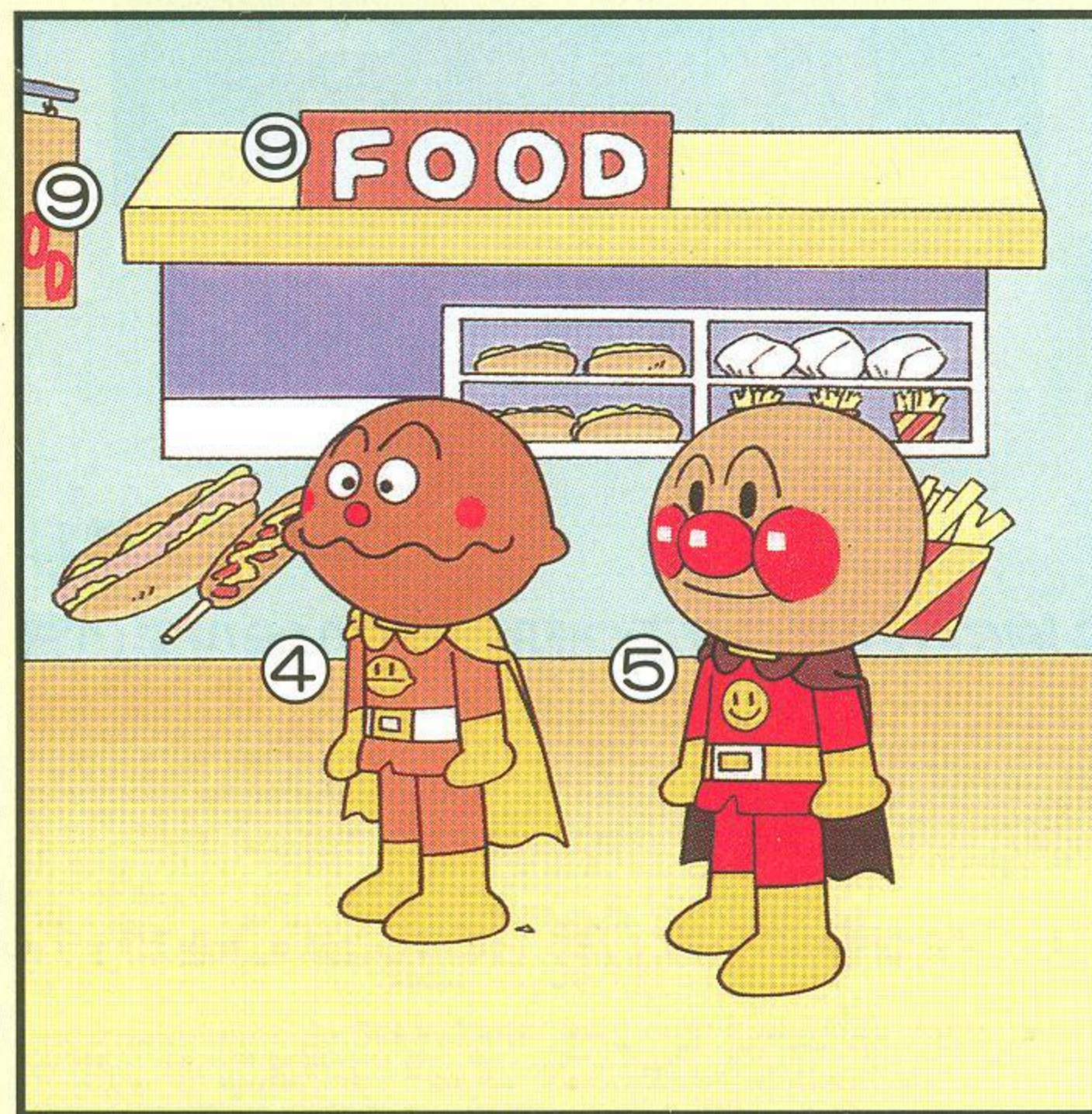
- ・最初に 0 ● ボタンで魚のはやさを「ゆっくり」「ふつう」「はやい」の中から選びます。●ボタンで決定するとゲームがスタートします。
- ・●●ボタンでアンパンマンを動かし、魚と針が重なったところで●ボタンを押すと釣りあげることができます。
- ・アンパンマンは右から真ん中に動かすことができます。ばいきんまんは自動的に左から真ん中の間を動きます。
- ・残り時間がなくなるか、魚を全部つり上げると、ゲームは終了します。



4

こんどは、いろいろなお<sup>みせ</sup>店があるよ。どんな食<sup>た</sup>べ物<sup>もの</sup>があるのか、見<sup>み</sup>に行<sup>い</sup>ってみよう。あれっ、ばいきんまんが・・・、今<sup>こんど</sup>度<sup>ゆ</sup>こそ、許<sup>ゆる</sup>さないぞ！

●ここでは次<sup>つき</sup>の<sup>つぎ</sup>ものにさわることができます。



①ばいきんまん・ゴミばこ ②メロンパンナちゃん ③しょくぱんまん ④カレーパンマン

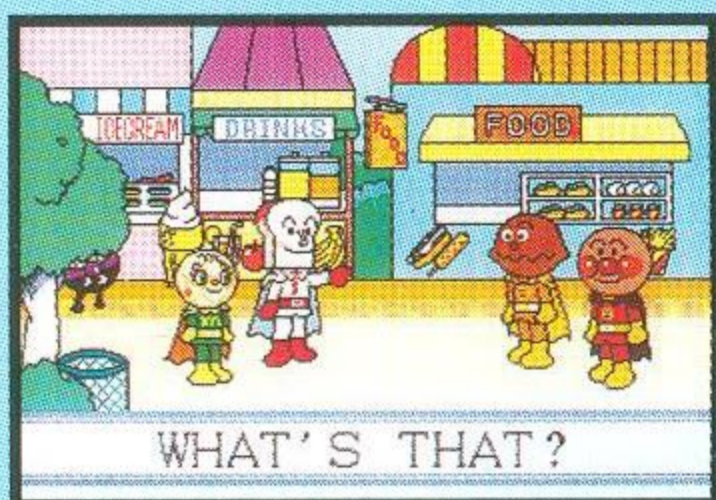
⑤アンパンマン ⑥ドキンちゃん ⑦ICE CREAM(アイスクリーム) ⑧DRINKS(ドリンクス)  
⑨FOOD(フード)

## アドバイス

このページでは、お子様の大好きな食べ物を集めました。興味をもちながら、自然と名前を覚えていくことでしょう。いろいろなお店をさわって、お子様といっしょに好きな食べ物について話してください。すぐに、英会話にも慣れることでしょう。

## えいごとなかよし

※太字の文字は、強く発音して下さい。



### ●絵本の英語

「ICE CREAM」(アイスクリーム)

「DRINKS」(ドリンクス) 飲み物

「FOOD」(フード) 食べ物

- しょくぱんまん「WHAT'S THAT?」(ファツズ ザット?) あれはなにかな?
- カレーパンマン「WHAT'S THERE?」(ファツズ ゼアー?) あそこにあるのはなにかな?

## メロンパンナのレッスンゲーム〈食べ物〉

メロンパンナちゃんにさわると、発音された食べ物の名前と同じ食べ物の札を時間内に選ぶレッスンゲームが始まります。ここでは、24種類の食べ物の名前を学びます。

ゲームの遊び方は、「メロンパンナのレッスンゲーム〈色〉」と同じです。6ページを見てください。

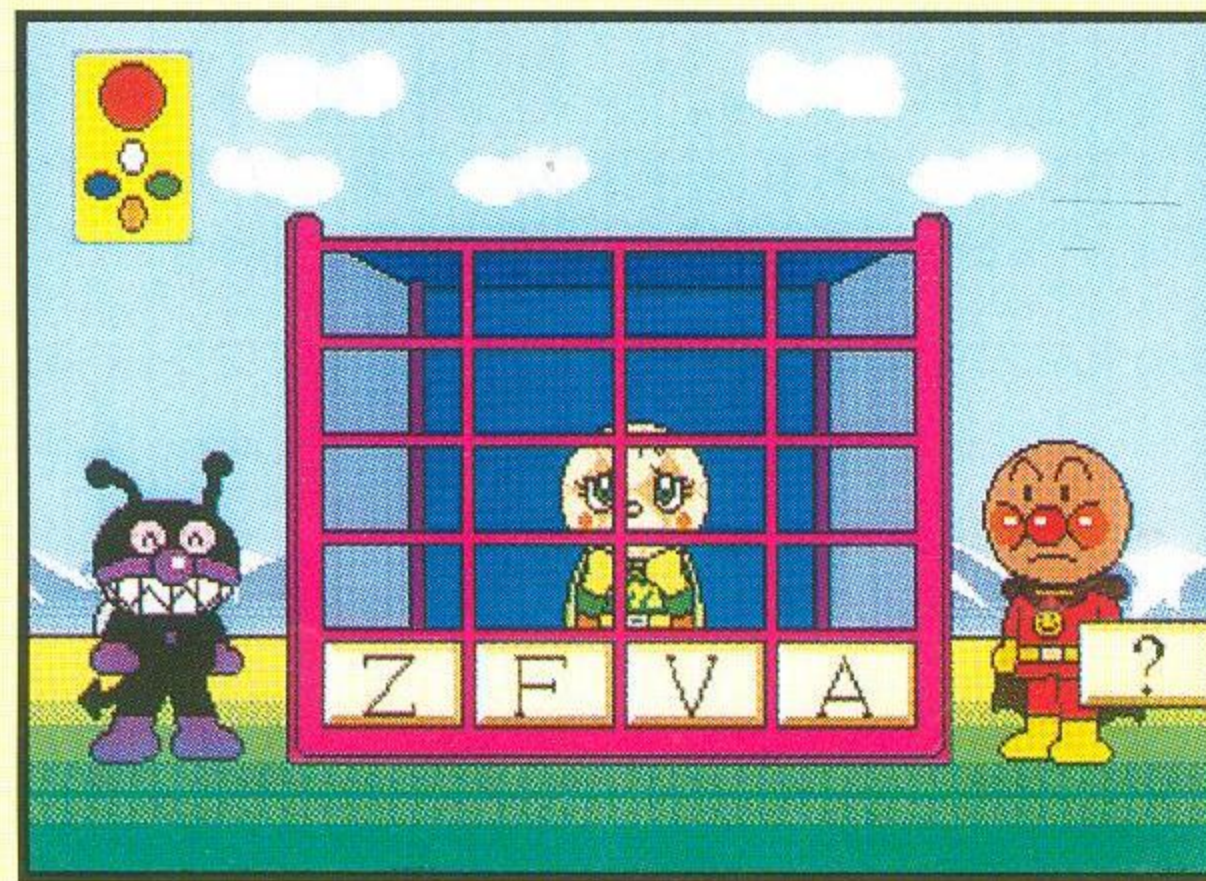
### ●このページに出てくる食べ物の名前

「HAMBURGER」(ハンバーガー) ハンバーガー	「DOUGHNUT」(ドーナツ) ドーナツ	「JUICE」(ジュース) ジュース
「SANDWICH」(サンドイッチ) サンドイッチ	「CAKE」(ケーキ) ケーキ	「SODA」(ソーダ) ソーダ水
「HOT DOG」(ホットドッグ) ホットドッグ	「BREAD」(ブレッド) パン	「MISO SOUP」(ミソスープ) みそ汁
「WATER」(ウォーター) 水	「STRAWBERRY」(ストロベリー) いちご	「RICE BALL」(ライスボール) おにぎり
「ORANGE」(オレンジ) みかん	「PEACH」(ピーチ) 桃	「FISH」(フィッシュ) 魚
「ICE CREAM」(アイスクリーム) アイスクリーム	「FRUITS」(フルーツ) くだもの	「MEAT」(ミート) 肉
「CANDY」(キャンディー) あめ	「PIZZA」(ピッツァ) ピザ	
「COOKIE」(クッキー) クッキー	「COFFEE」(コーヒー) コーヒー	
「WATERMELON」(ウォーターメロン) スイカ	「TEA」(ティー) 紅茶	

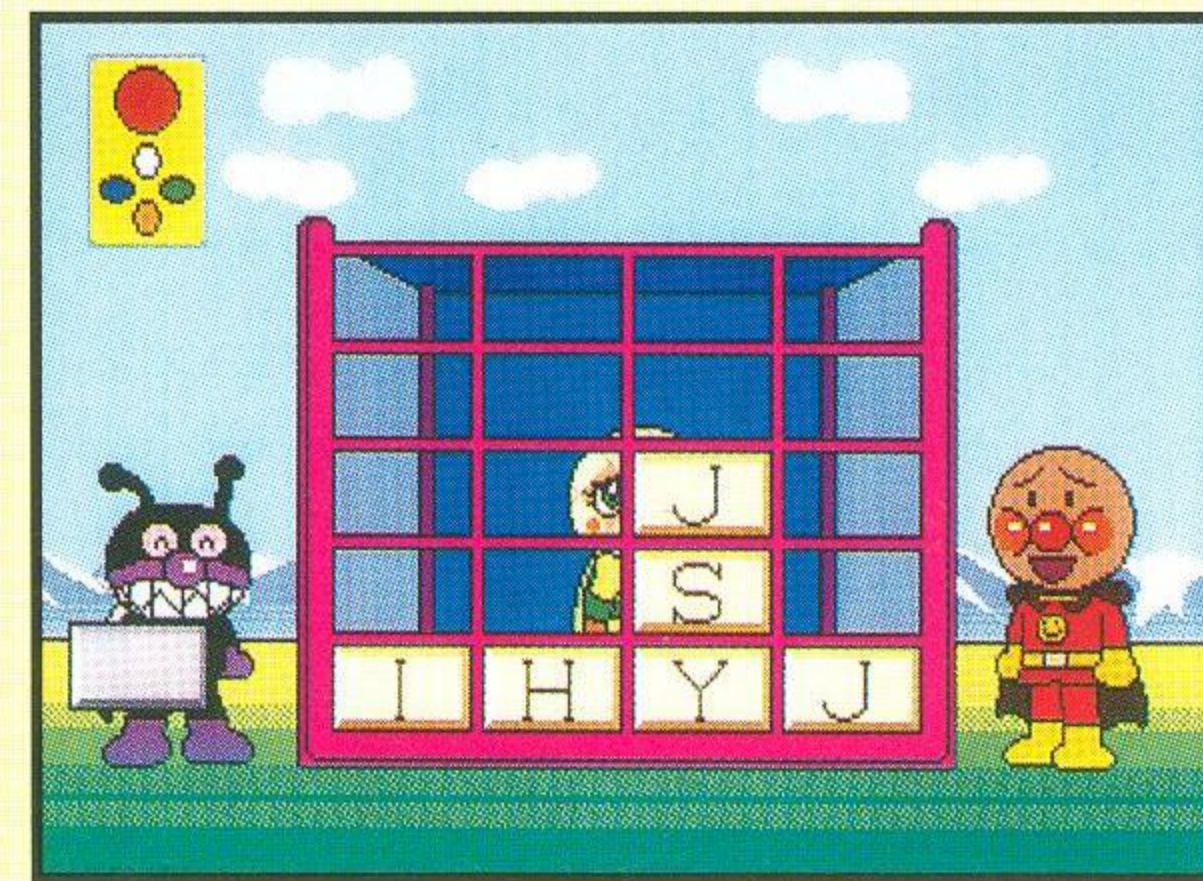
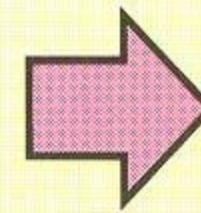
## メロンパンナちゃん救出ゲーム

アンパンマンにさわると、おりの中に閉じ込められたメロンパンナちゃんを救出するゲームが始まります。

- ・最初に ○ ● ボタンでブロックの「ゆっくり」「ふつう」「はやい」の中から選びます。●ボタンで決定するとゲームがスタートします。
- ・アンパンマンが投げたブロックの文字が発音され、同じブロックに落ちるように ●● ボタンでブロックを動かして、同じ文字の上か左右に重ねてブロックを消します。全てのブロックが消えると、メロンパンナちゃんが救出されます。
- ・違うブロックに重なると、ばいきんまんが他のブロックを投げてきます。
- ・右から2番目の列が上まで積み上がってしまうと、ゲームオーバーになります。



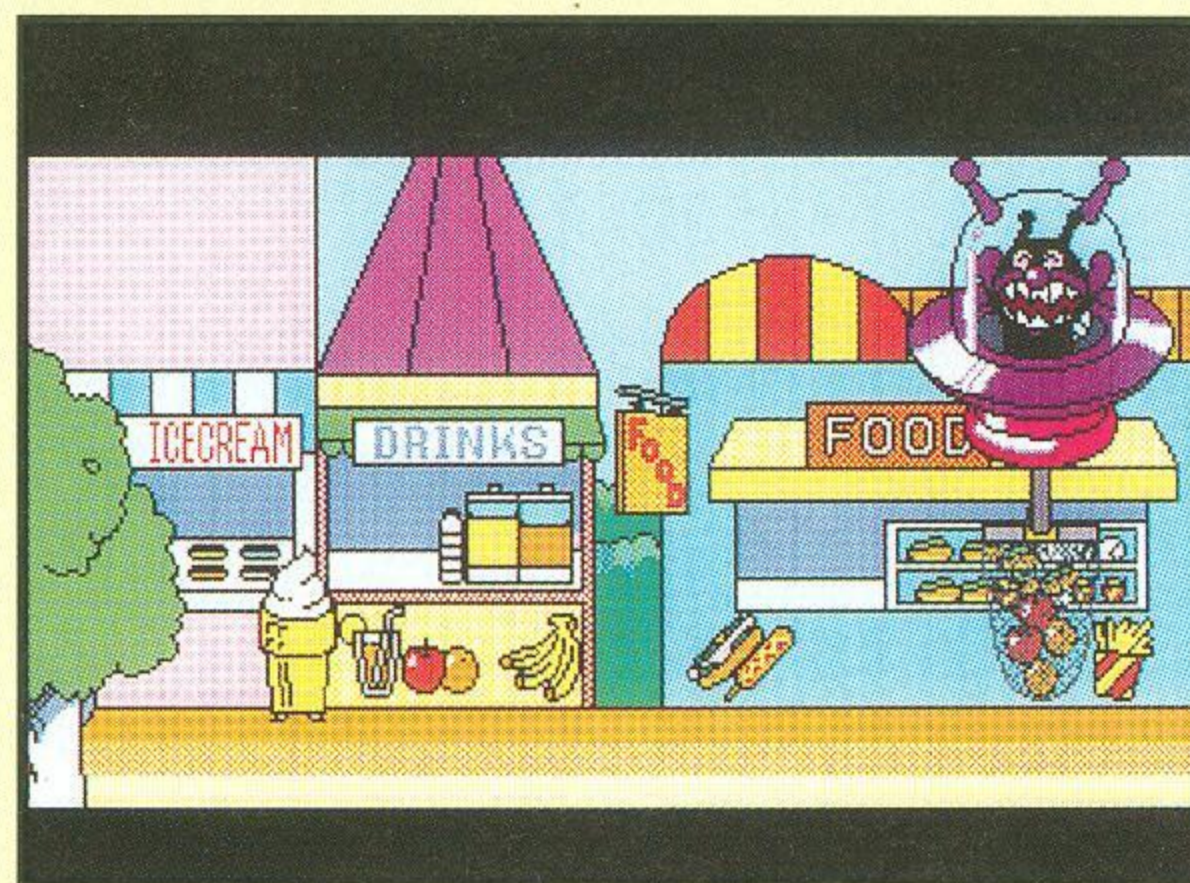
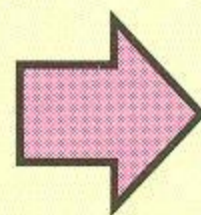
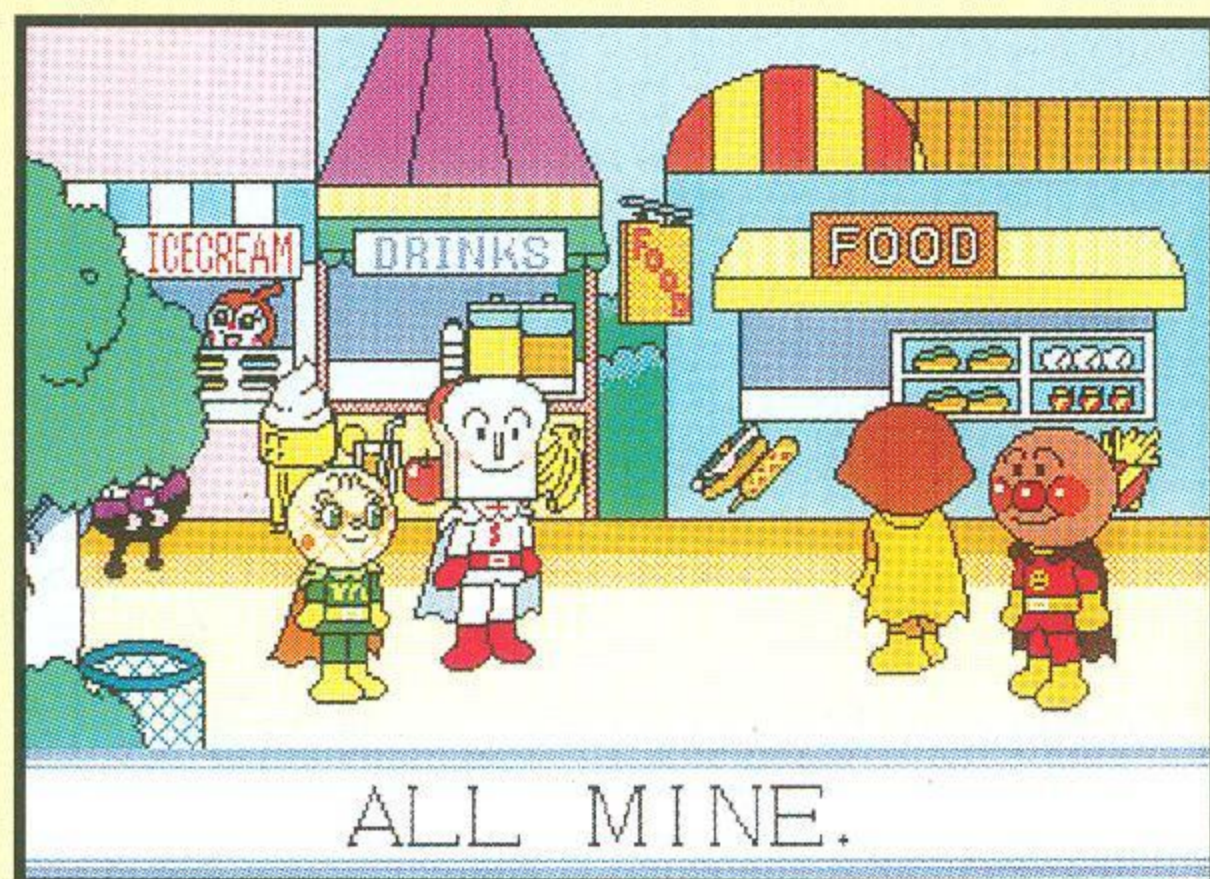
▲ 同じ文字が重なると



▲ 文字が違うと・・・

## 食べ物集めゲーム

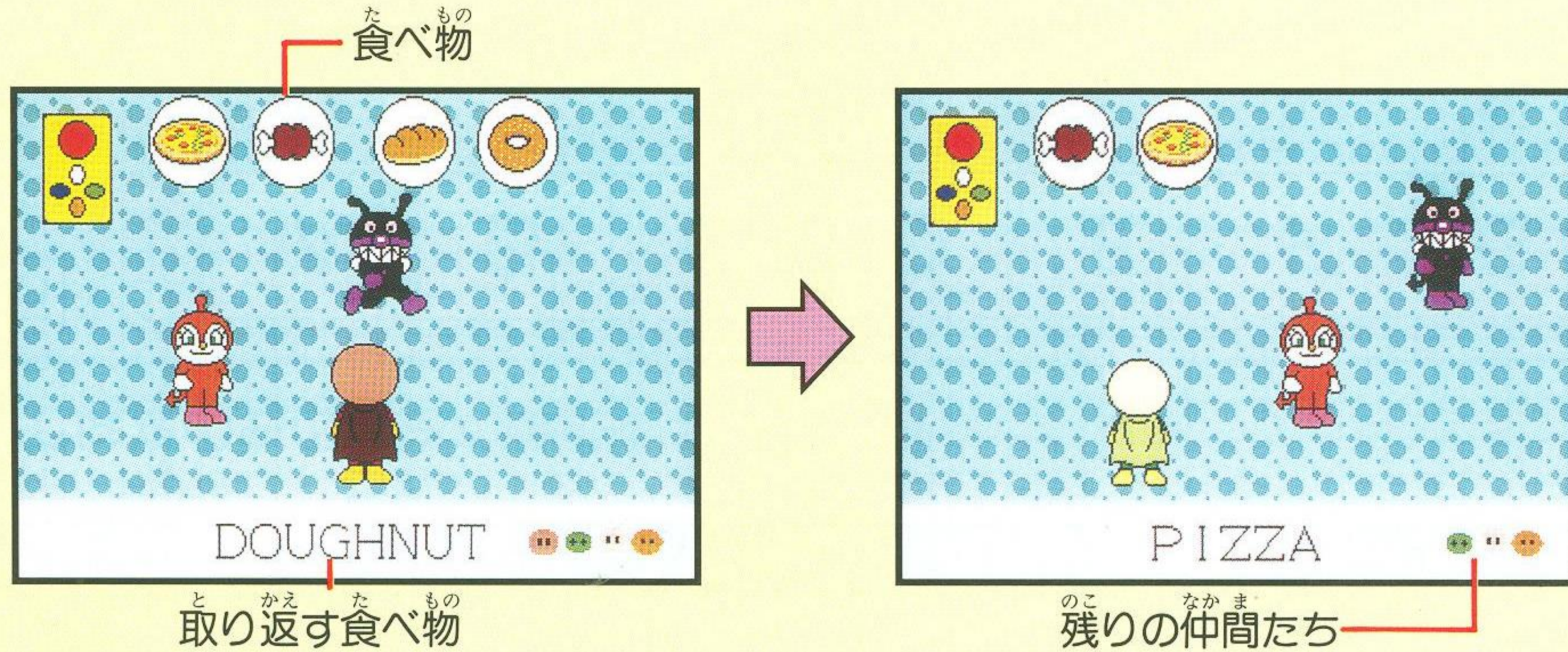
ばいきんまんが、ゴミばこにさわると、ばいきんまんが現れて食べ物を奪って行ってしまいます。アンパンマンたちは、食べ物を取り返すために追いかけて行きます。ばいきんまんから食べ物を取り返す、食べ物集めゲームが始まります。



「ALL MINE.」(オール マイン) おれさまが食べてやる!

- ・取られた食べ物が発音されたら、食べ物の中から発音された食べ物を取ります。
- ・アンパンマン、メロンパンナちゃん、しょくぱんまん、カレーパンマンの4人は、こうたいで食べ物を取り返します。失敗すると、次の人と交替します。
















- ・ ● ● ボタンでアンパンマンたちを動かし、取り返す食べ物うごの下とに移動かえします。● ボタンを押し、ジャンプして食べ物たを取り返ものします。
- ・ 途中とちゅうではいきんまんとドキンちゃんじゃまが邪魔しやまをします。2人ふたりに触れると、次の仲間つぎに交替なかまします。
- ・ 食べ物たが残り2つになると、どちらかを取ものるまで位置のこが入れ替とわります。又、1つになると色々またなところいろいろに移動どろします。
- ・ 4人にんとも失敗しっぱいすると、ゲームは終了しゅうりょうします。



## 5

たの 楽しかったカーニバルも、もうそろそろ<sup>お</sup>終わりです。広場では<sup>ひろば</sup>花火が上がり、<sup>はなび</sup>ピエロたちのパレードが<sup>はじ</sup>始まりました。あれっ、<sup>たまの</sup>ばいきんまんが玉乗りをさせられているよ・・・。

●ここでは<sup>つき</sup>次のものにさわることができます。

5	①	A	B	C	D	E	F	G
	②	H	I	J	K	L	M	N
	③	O	⑪ P	Q	R	S	⑪ T	U
	④	V	W	X	Y	Z	⑫  おえかき	⑬  おもしろじてん
	⑤	⑦ 	⑧ 	⑨ 	⑩ 			
⑥								

①アンパンマン

②メロンパンナちゃん

③ばいきんまん

④ドキンちゃん

⑤しょくぱんまん

⑥カレーパンマン

⑦えんぴつ

⑧はけ

⑨けしごむ



⑩10色の色 ⑪アルファベット(A~Z) ⑫お絵かき/全部けす ⑬おもしろじてん  
(⑦~⑩⑫おえかき用ツール)

## アドバイス

最後のページは、1~4ページまでの復習です。アンパンマンをさわって復習ゲームでおさらいしてください。覚えられない単語やわからない単語があったときは、“おもしろじてん”で調べてみて下さい。ゲームを繰り返すことによって、確実に知識がみつきます。アルファベットかきをしたり、お絵かきを楽しんでください。(→24ページ)

## カーニバルのフィナーレ



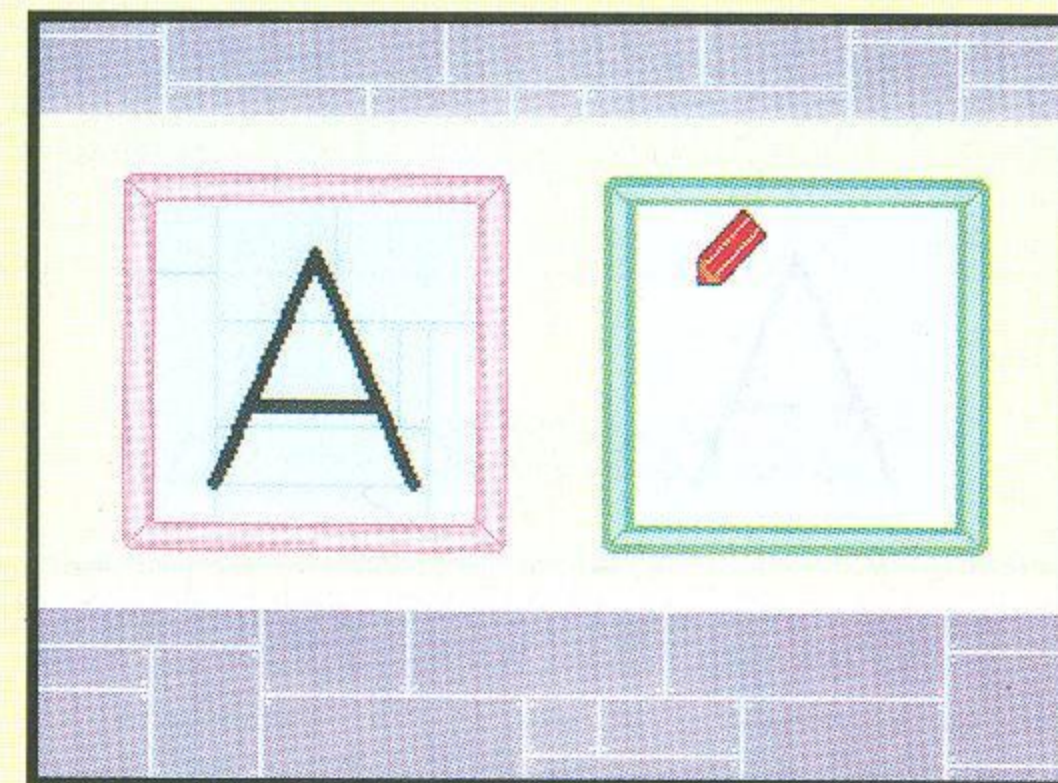
LION

絵本のメロンパンナちゃんにさわると、パレードが始まります。

## アルファベットかき

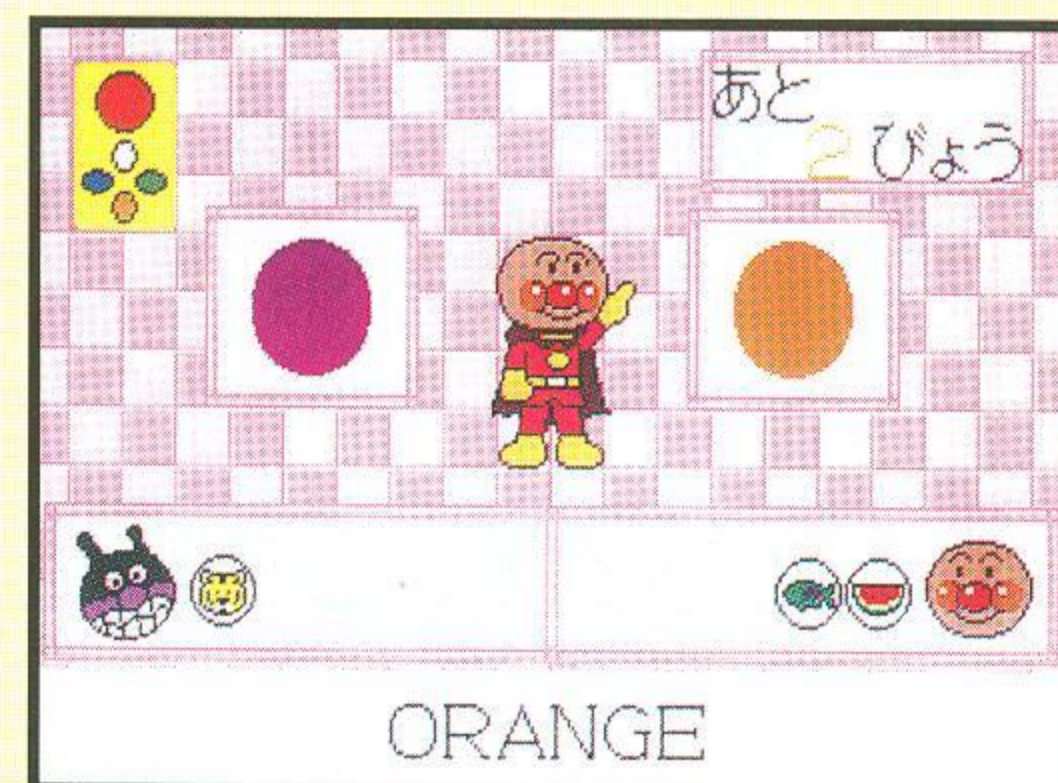
絵本のアルファベットにさわると、さわった文字のアルファベットかきができます。

最初にお手本を見せてくれます。右側で、タブレット上でタッチペンを動かして線をなぞって、アルファベットを書いてみましょう。色にさわってペンの色を替えることもできます。



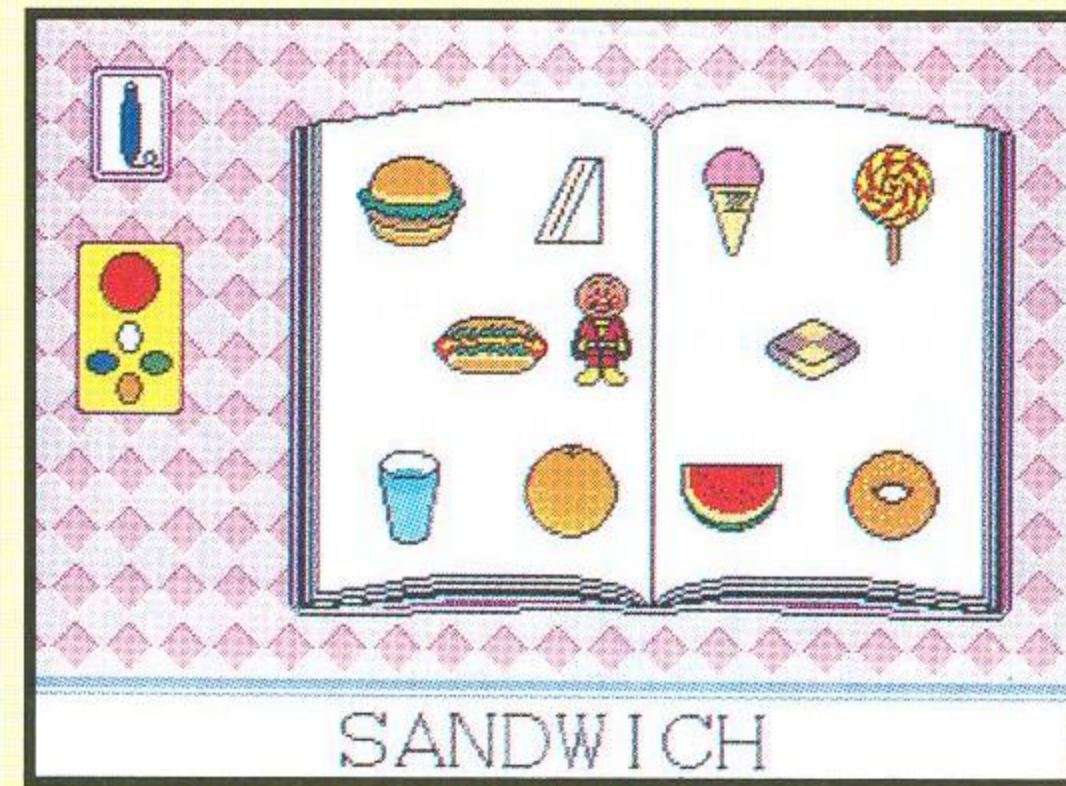
## 復習ゲーム

アンパンマンにさわると、①～④で学んだことを確認する復習ゲームが始まります。画面上のふたつの枠の中に、動物、食べ物、色などの物がランダムに出てきます。問題は5問つづけて出され、5秒以内に●●ボタンでアンパンマンの手を動かし、正解を選び、●ボタンで決定します。



# おもしろじてんで単語のおさらい

おもしろじてんにさわると、①～④で学んだ英語の単語を確認することができます。辞書は、6ページあり、●●ボタンでページをめくることができます。見たいページを開き、タブレット上でタッチペンで動かして画面上のアンパンマンを単語に合わせ、タッチペンを押します。



# お絵かきしよう

絵本のお絵かきをさわると、お絵かき画面に変わります。お絵かきツールを使って、好きな絵をかいてみましょう。

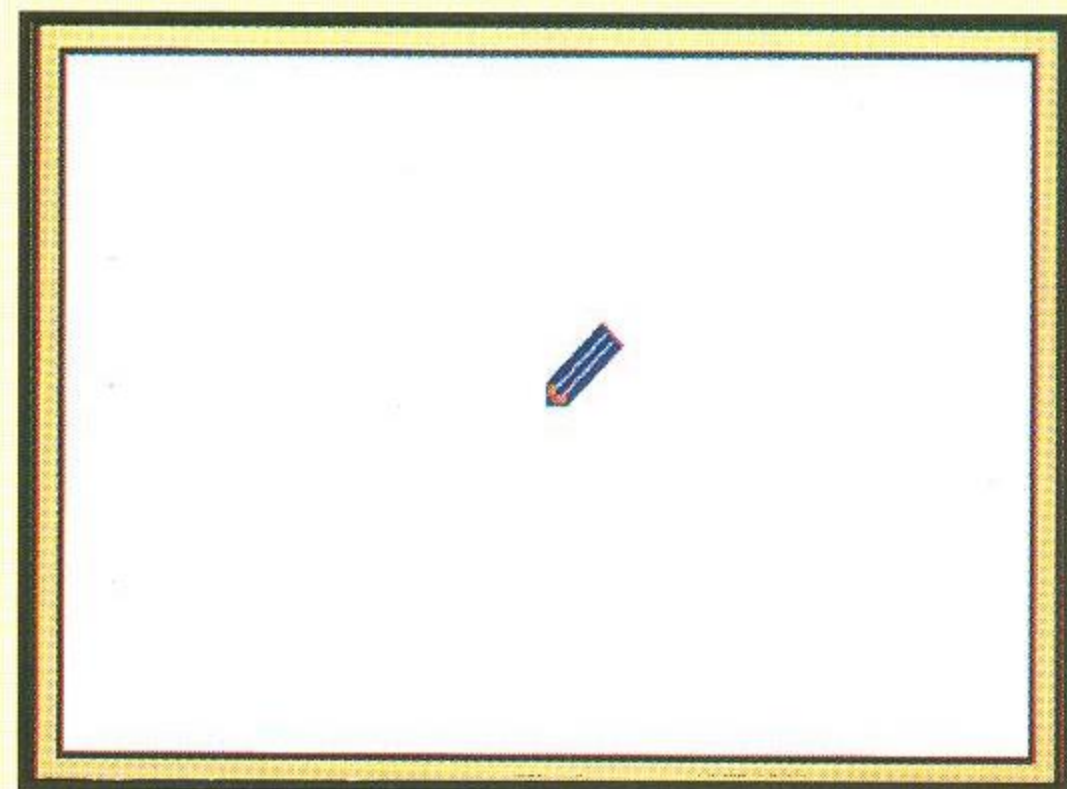
えんぴつ…… ○ ● ボタンで、えんぴつの太さを変えることができます。

はけ…… 描いた絵に色をつけることができます。

けしごむ…… ○ ● ボタンで、けしごむの大きさを減らすことができます。

色…… 10色の中から選べます。

全部けす…… タッチペンでさわると、画面上の絵が全部消えます。



# 使用上のご注意

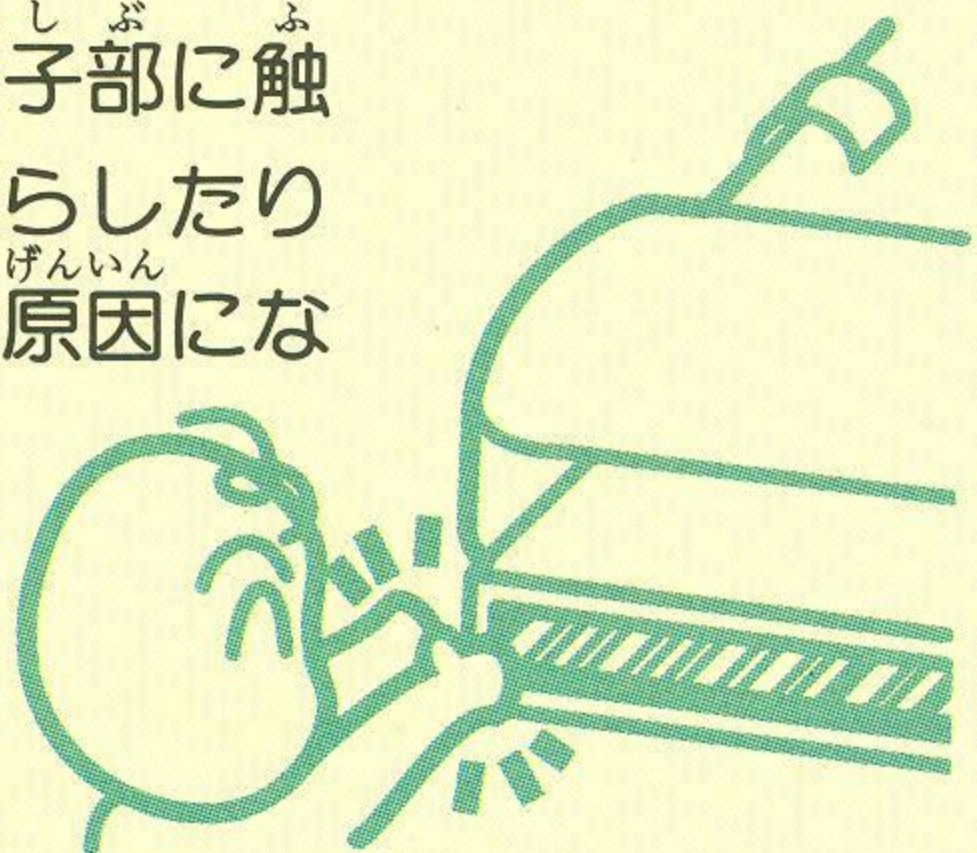
## ●電源OFFをまず確認！

絵本ソフトを抜き差しするときは、必ず本体の電源スイッチを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。



●薬品やくひんを使って拭つかかないで!

絵本えほんソフトの汚よごれを拭ふく  
ときに、シンナーやベン  
ジンなどの薬品やくひんを使つかわな  
いでください。



●絵本えほんの扱あつかいはていねいに!

絵本えほんのページを折おったり、  
濡ぬらしたりしないでくだ  
さい。また、おこさまが絵  
本ほんに落書らくがきなどしないよ  
う注ちゅう意いしてください。



●絵本えほんをはがさないで!

絵本えほんの最後さいごのページを、  
台だい(カートリッジ)からは  
がさないようにしてくだ  
さい。



●ピコたのを楽したのむときは

ピコたのを楽したのむときは、部  
屋やを明あかるくし、なるべく  
テレビ画面がめんから離はなれてく  
ださい。また、健康けんこうのため、  
1時間じかんごとに10~20  
分ぶんの休憩きゅうけいをとり、疲つかれて  
いるときや睡眠すいみん不足ぶそくのと  
きを避さけてご使用しようくださ  
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 セガトイズ

〒111-0052 東京都台東区柳橋1-4-4 ヨシナガビル

### ■商品に関するお問い合わせ先:

(株)セガトイズ お客様相談センター 〒111-0052 東京都台東区柳橋1-3-11 東和ビル  
 ナビダイヤル:0570-057-080 電話受付時間:月~金(除く祝日)10:00~17:00

\*ダイヤル通話料がかかります。  
 \*携帯電話およびPHSからはご利用いただけません。一般の電話をご利用ください。

### ■故障・修理の際の発送先

(株)セガトイズ お客様サービスセンター  
 〒285-0802 千葉県佐倉市大作1-3-4  
 ホームページアドレス: <http://www.segatoys.co.jp>



キッズ コンピュータ ピコ



SEGAは株式会社セガの登録商標です。



日本音楽著作権協会  
(ビデオ) 第030756号

監修：リンガフォン・ジャパン株式会社

HPC-6128  
9P2-0040B

株式会社 **セガトイズ**

それいけ!アンパンマン  
えいことなかよし2たのしいカーニバル  
↑