

ピコ専用絵本ソフト



しぶふ
そ部には触れないで！

ふ
触れたり、

●取扱説明書●



SEGA
TOYS

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV
©Gakken ©SEGA TOYS 2002

学研
Gakken

アンパンマンと



健康上の注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、
いて、一時的に筋肉のけいれん
起こす人がいます。こうした経験
ぶ前に必ず医師と相談してください。
いてこのような症状が起きたとき
を受けてください。

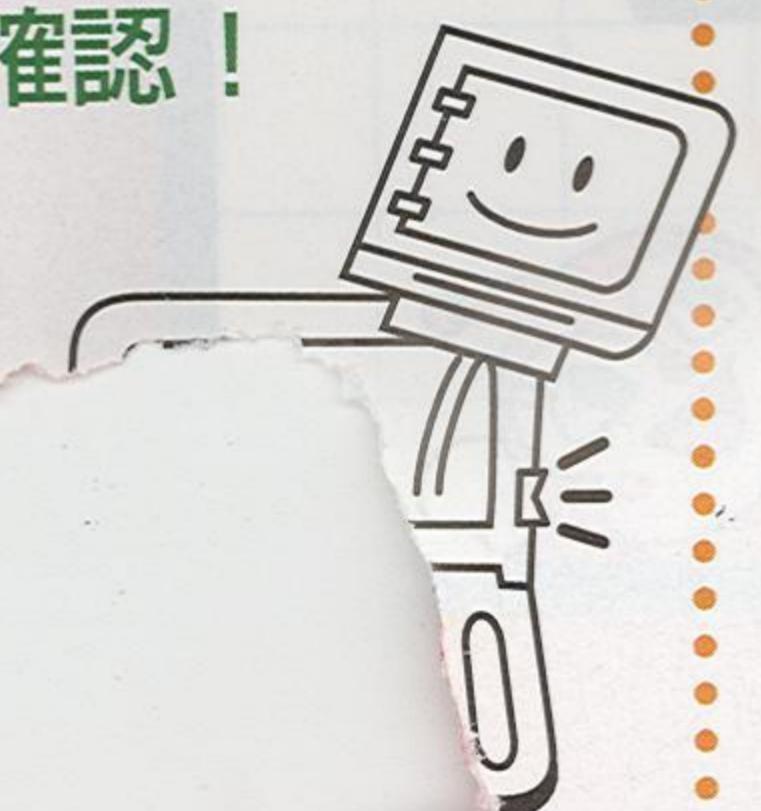
テレビ画面などを見て
・意識の喪失等の症状を
ある方は、ピコで遊
い。また、画面を見て
は、すぐに医師の診断

- 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、目が疲れことがあります。ご注意ください。

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
さい。



- プロジェクションテレビには接続しない!
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。



たんしぶふ 端子部には触れないで！

えほん 絵本ソフトの端子に触れたり、
みずぬ 水で濡らしたりすると、
こしょうげんいん 故障の原因になります。



やくひんつかふ 薬品を使って拭かないで！

えほん 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
つか使わないでください。



えほん 絵本をはがさないで！

えほんさいご だい
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。



ほかんばしょちゅうい 保管場所に注意して！

えほん 絵本ソフトを保管するときは、極端に
あつさむしつけ
暑いところや寒いところ、湿気
おおさかちゅうい
の多いところを避けてください。



えほんあつか 絵本の扱いはていねいに！

えほん おぬ
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
らくがちゅうい
落書きなどしないようにご注意ください。



2

えほんせいみつき 絵本ソフトは精密機器！

おつよあた
落とすなどの強いショックを与えて
ください。また、分解は絶対にしないでください。



おうちの方へ

せん よう え ほん
このたびは、ピコ専用絵本ソフト

がっ けん ち のう
「学研 アンパンマンと知能アップ！」

か あ まこと
をお買い上げいただき、誠にあり

こ さま
がとうございました。お子様とい

せ かい たの
っしょに、ピコの世界をより楽し

え ほん
んでいただくため、絵本ソフトご

し よう さい とり あつかい せつ めい しよ
使用の際には、この取扱説明書を

らん
あわせてご覧ください。

ちゅう ほん たい いろ けいじょう こと ば あい
注)ピコ本体によって、色、形状が異なる場合があります。

ほん せい ひん に ほん こくない せん よう
本製品は日本国内専用です。

ピコ本体各部名称



※この写真は、キッズコミュニケーションピコ(HPC-0009)です。



もくじ

えほん	絵本ソフトのセット方法	5	えほん	絵本ページ③	15
つか	使い方の基本	6		くもけしボールゲーム	16
えほん	絵本ページ①	9		かたちキャッチゲーム	17
	パンづくりゲーム	10	えほん	絵本ページ④	18
	おぼえてタッチゲーム	11		ばいきんこうじょうゲーム	19
えほん	絵本ページ②	12		おそうじドキンちゃんゲーム	20
	ばいきんめいろゲーム	13	えほん	絵本ページ⑤	21
	くみたてブリッジゲーム	14		ばらばらパズルゲーム	22
				さがしてカメラゲーム	23
			ちのう	ミニ知能クイズの解説	24

おうちの
かた
方へ

ちのう たの 知能トレーニングは、楽しみながらやることがたいせつです。無理にやらせて、興味を失わせないよう にしましょう。また、お子さんの年齢や興味の有無によって、できないゲームやクイズもあります。 こ ねんれい きょうみ うむ しんぱい ひつよう できないからといって、心配する必要はありません。

このソフトは、アンパンマンと一緒に遊びながら、
ちのう たの あそ 知能アップトレーニングをする、学習ソフトです。
とお すいりりょく きおくりょく くうかんにん ちりょく ゲームを通して、推理力や記憶力、空間認知力など、
ちのう はぐく さまざまな知能を育むことができます。

絵本ソフトのセット方法

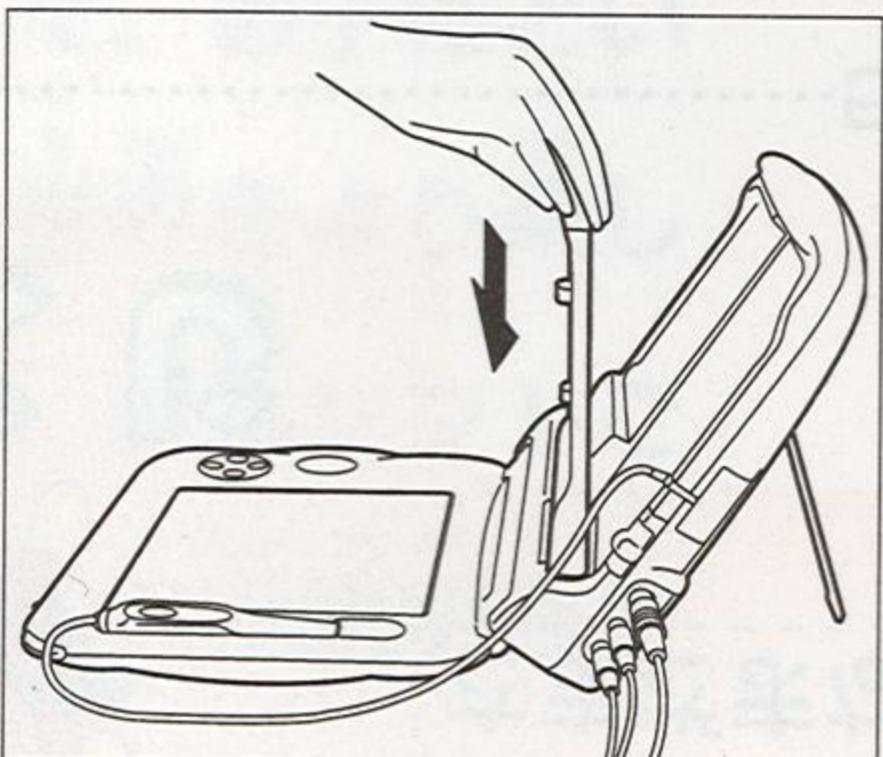
はじ
まえ
えほん
ただ
始める前にピコに絵本ソフトを正しくセットしてください。

1 カートリッジスロットに、絵本ソフトを差し込みます。

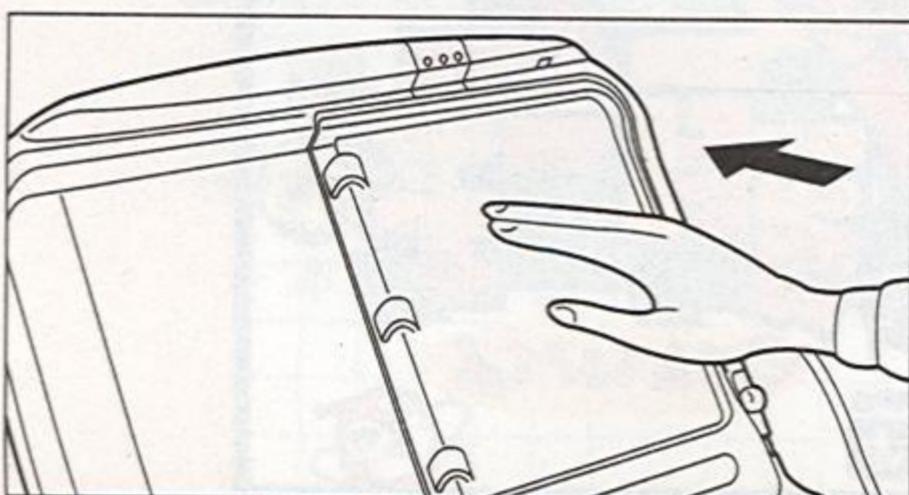
- パワースイッチがONのまま絵本ソフトを抜いたり差し込んだりすると故障の原因となりますので、パワースイッチがONのときは絶対に絵本ソフトを抜き差ししないでください。

- 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。



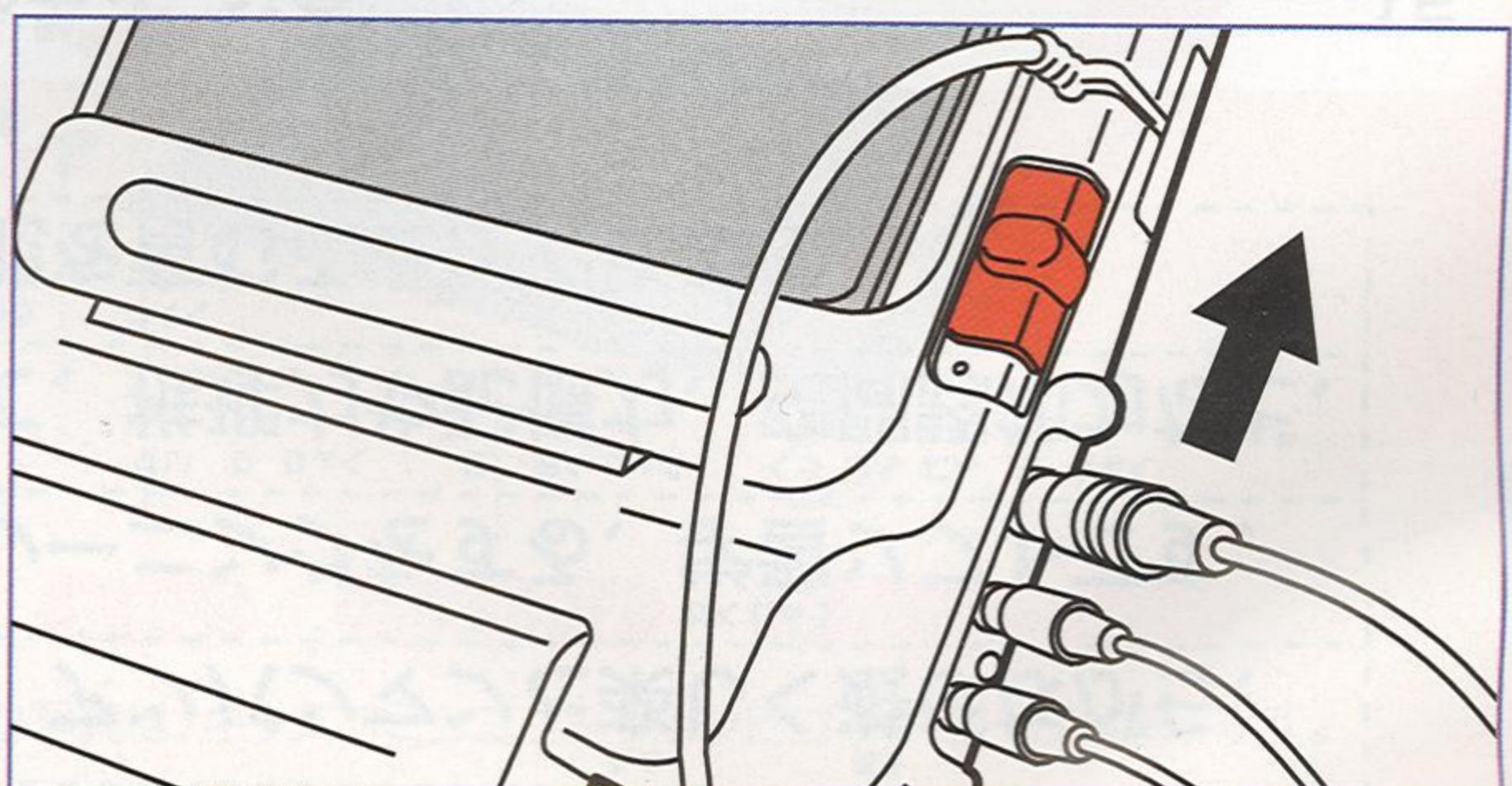
- 「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押してください。



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ミュニケーションピコ(HPC-0009)を例にしています。それ以外のピコはパワースイッチの位置が異なります。)



つか かた き ほん 使い方の基本

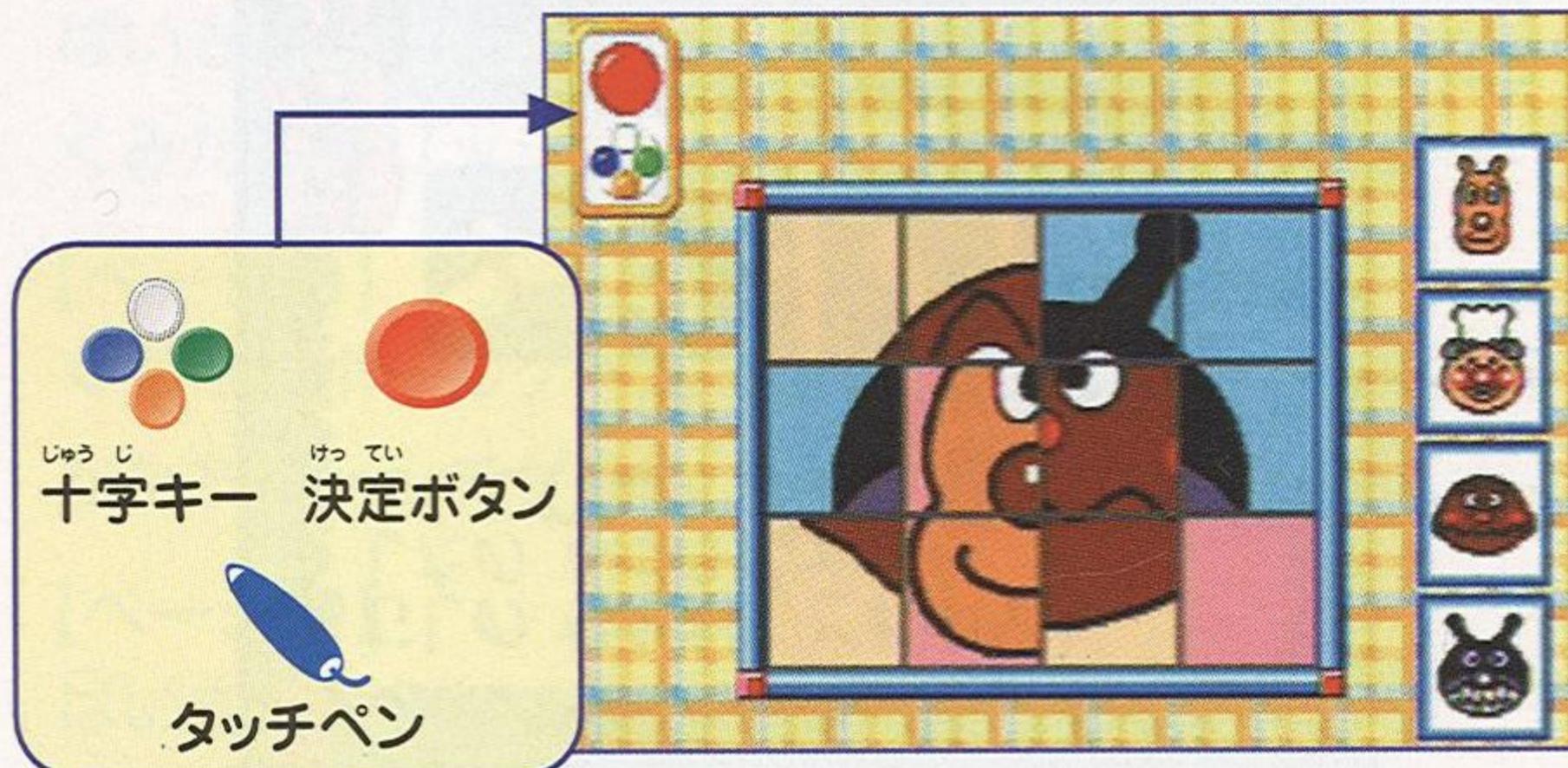
えほん 絵本ソフト、ほんたい ピコ本体、がめん ゲーム画面が、れんどう それぞれ連動しています。

◆絵本ソフトにタッチペンで触ると、画面
が変化したり、ゲームやミニ知能クイズが
はじまります。



えほんのかく 絵本の各ページにあるポイントをタッチペンで触ると、
がめん へんか 画面が変化したり、ちのう ゲームやミニ知能クイズがはじ
まります。とりあつかいせつめいしょ ポイントは、取扱説明書 p.9, 12, 15, 18, 21 を
らん ご覧ください。

◆ピコ本体を操作すると、ちのう ゲームやミニ知能
あそ クイズで遊ぶことができます。



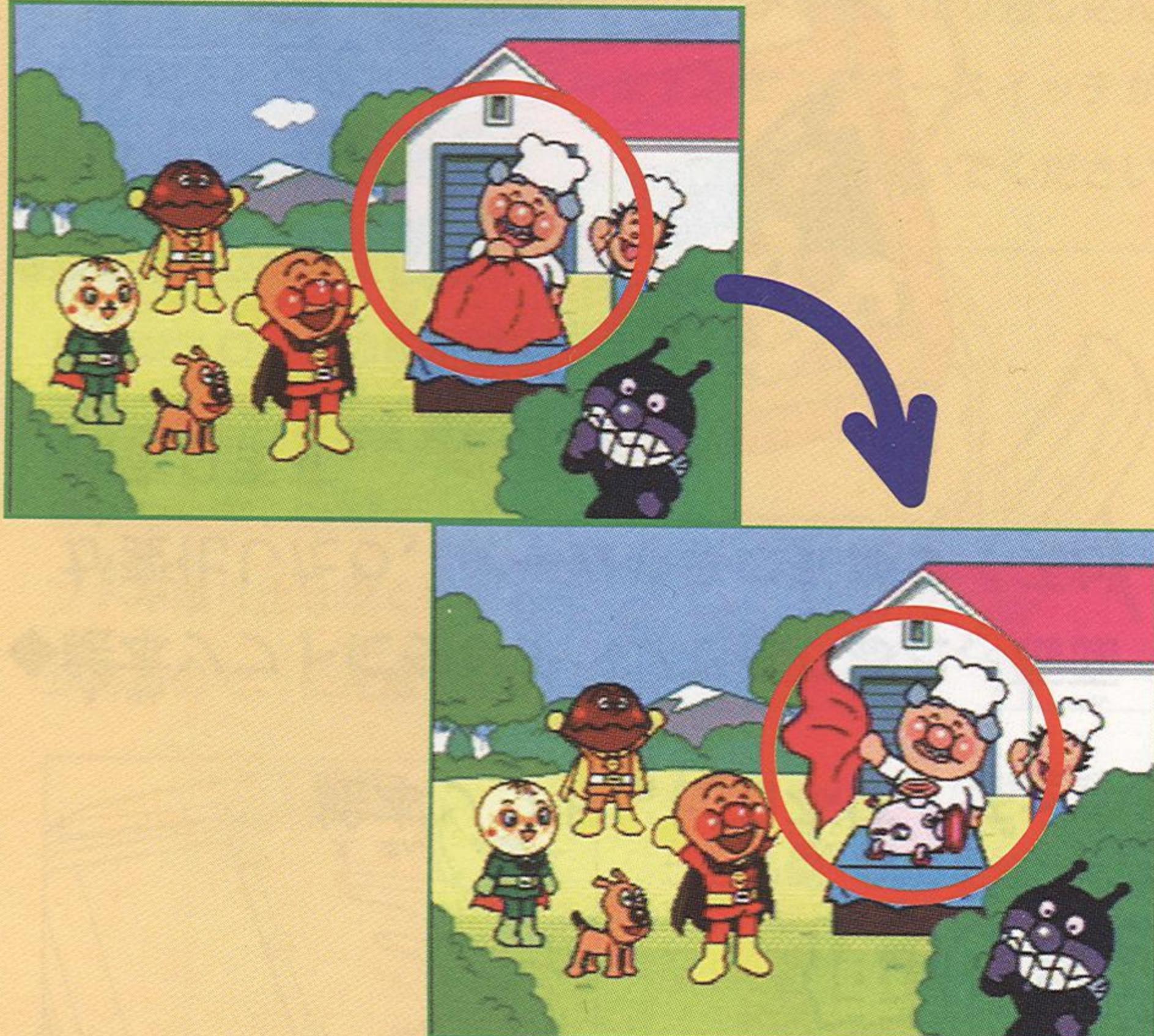
がめんなか 画面の中に、つか 使うボタンやペンの絵が表示されるので、それらを
つか そな 使って操作します。

(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。)

ちのう はじ がめん ひょうじ ゲームやミニ知能クイズが始まったら、画面に表示され
ほんたい ぶぶん そな あそ ているピコ本体の部分を操作して、遊ぶことができます。
くわ そな とりあつかいせつめいしょ かく 詳しい操作のしかたは、この取扱説明書の各ゲームやミニ
ちのう うん 知能クイズのページをご覧ください。

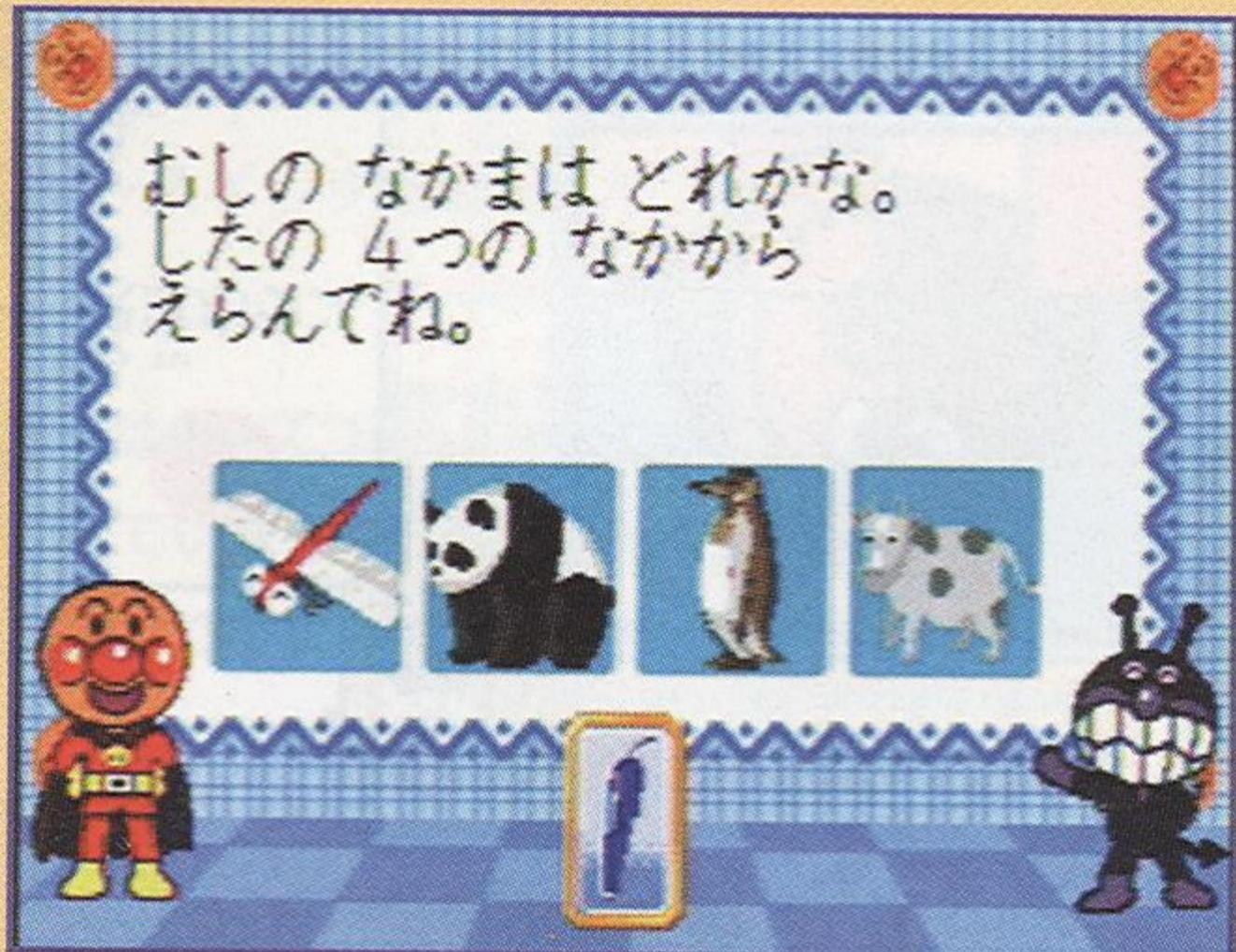
タッチイベント

絵本の各ページにあるポイント（取扱説明書 p.9, 12, 15, 18, 21 の○印）をタッチペンで触ると、画面が変化したり、音声が聞こえてきたりします。



ミニ知能クイズ

絵本の各ページにあるポイント（取扱説明書 p.9, 12, 15, 18, 21 の●印）をタッチペンで触ると、画面が変わって、ミニ知能クイズが始まります。



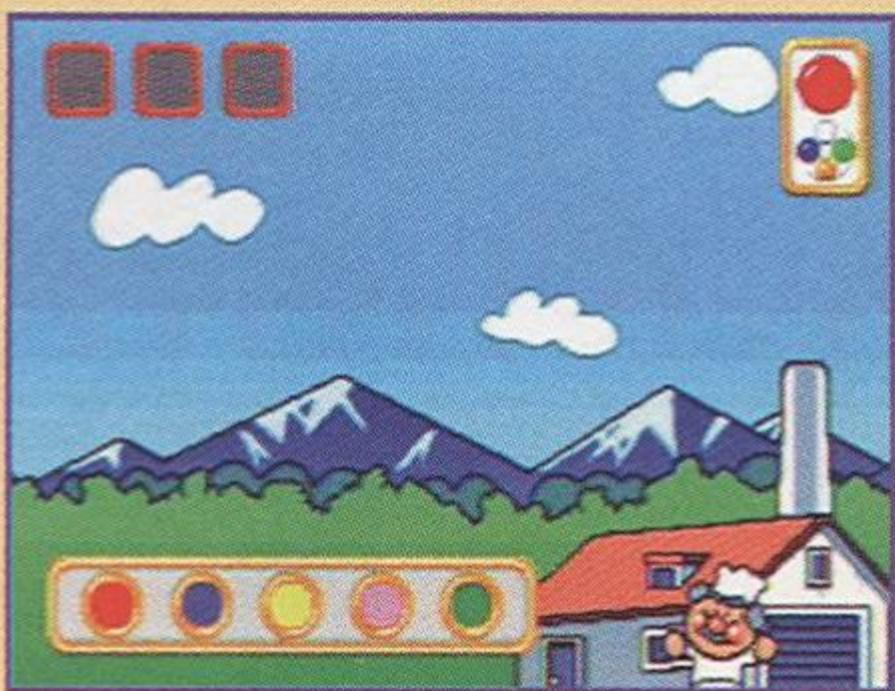
問題が出題されたら、選択肢の中から正解を選びましょう。タブレット上で→を動かすと、画面上の→を操作することができます。

※詳しい内容は、取扱説明書 p.24~34をご覧ください。

ゲーム

えほんかく 絵本の各ページにあるポイント（取扱説明書 p.9, 12, 15, 18, 21 の○印）をタッチペンで触ると、画面が変わって、いろいろなゲームが始まります。

●ゲームの流れ



はじめにゲームレベル選択画面
が出ます。○の左右でレベルを
選びます。○を押すと、レベル
が決定します。

ゲーム画面に変わり、音声でゲ
ーム説明があります。ゲーム説
明が終わると○表示が出て、本
体の○を押すとゲームが始まり
ます。（説明の途中で○を押すと、
説明をとばして、すぐにゲーム
を開始することができます。）

こんなゲームがあるよ！

【ページ①】

パンづくりゲーム

集中力 判断力
記憶力

おぼえてタッチゲーム

【ページ②】

ばいきんめいろゲーム

理解力 推理力 探索力
弁別力 構成力

【ページ③】

くもけしボールゲーム

注意力 記憶力
構成力 推理力

かたちキャッチゲーム

【ページ④】

ばいきんこうじょうゲーム

構成力 推理力
推理力 構成力

おそうじドキンちゃんゲーム

【ページ⑤】

ばらばらパズルゲーム

構成力 探索力
記憶力 推理力

さがしてカメラゲーム

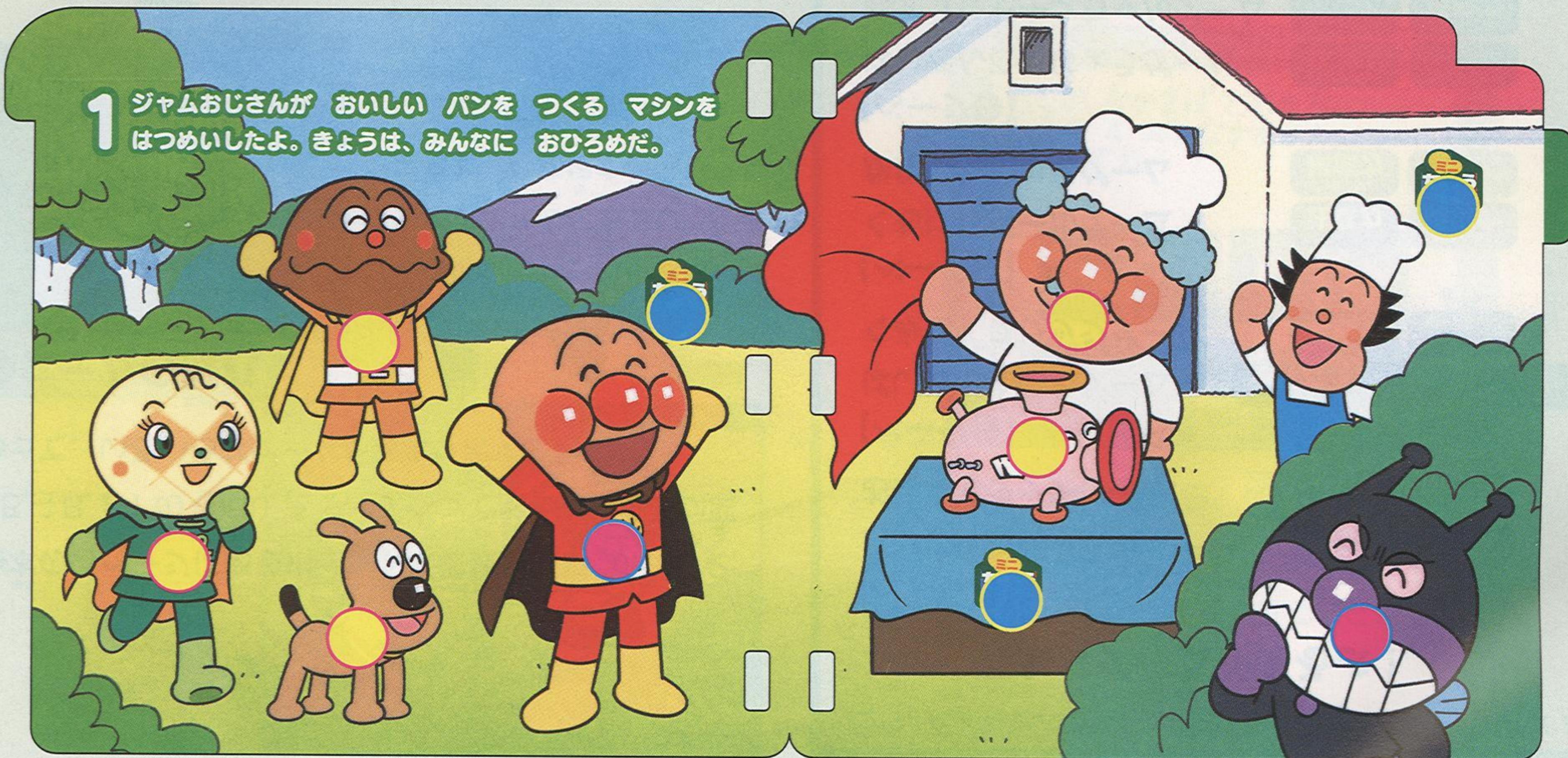
※途中でゲームをやめたいときは、絵本のページをめくると、
ゲームが終了して、めくったページの画面にもどります。

1

ジャムおじさんが おいしい パンを つくる マシンを
はつめいしたよ。きょうは、みんなに おひろめだ。

○タッチャイベント…5/○ミニ知能クイズ…3/○ゲーム…2

※パンづくりマシンのタッチャイベントは、画面上にパンづくりマシンがあらわれているときに反応します。



ひつよう ばしょ しゅうちゅう ちから はん だん ちから
必要な場所に集中する力と、すばやく判断する力をやしなう

しゅうちゅうりょく
集中力
はんだんりょく
判断力

えほん
絵本のアンパンマンをタッチすると始まるよ。

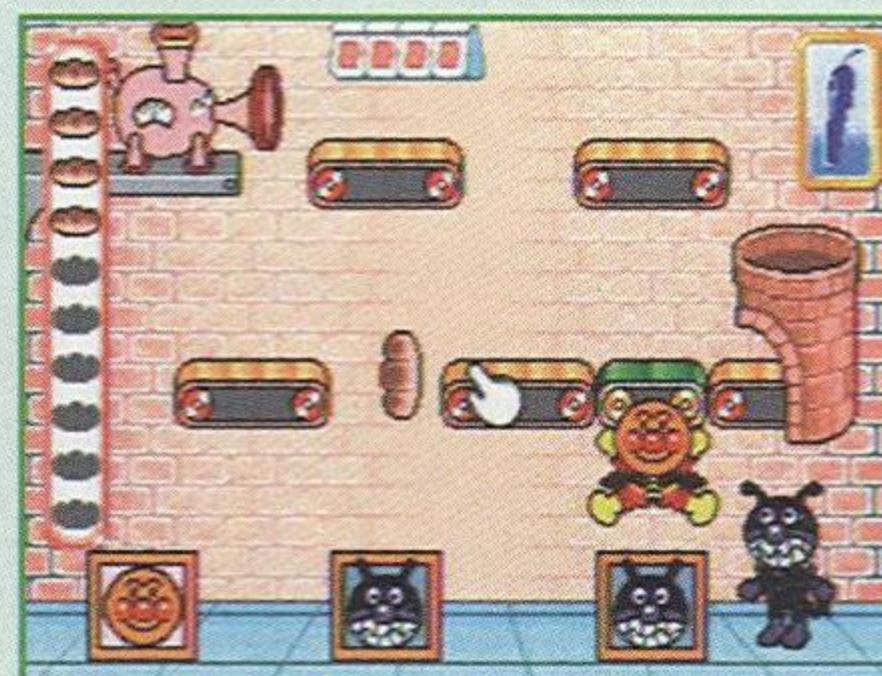
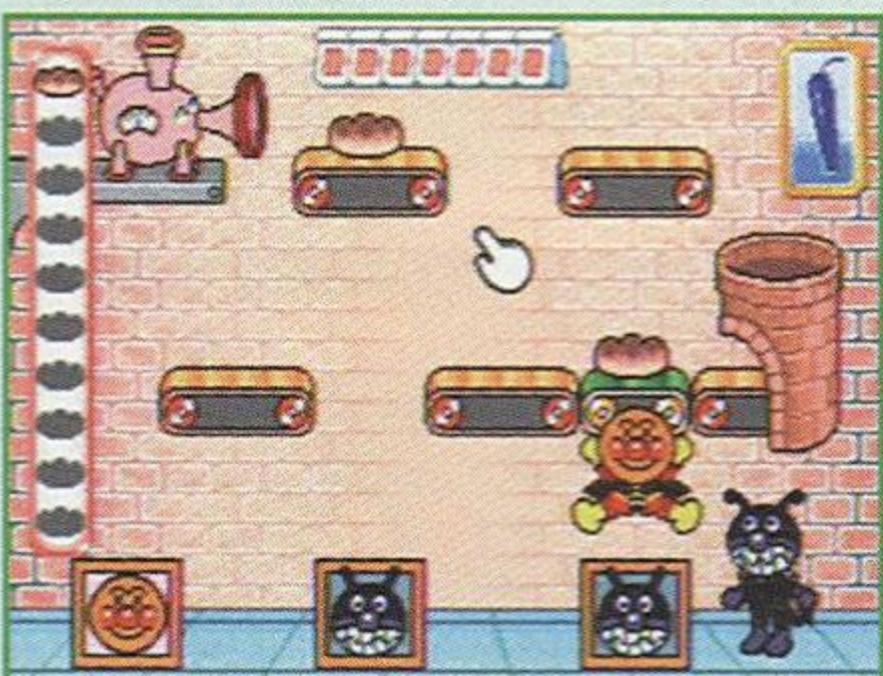
お
パンを落とさないようにコンベアのすきまをタッチしよう。

じょうず
はこ
アンパンマンボックスまで上手にパンを運んでね。

パンづくりゲーム

かた
おうちの方へ

かい
1回のゲームで、パンは10個流れてきます。パンはつぎつぎと流れてきますので、集中力がとぎれないように注意をうながしてみましょう。



パンづくりマシンからパンが出てきてコンベア上を流れていきます。コンベアはところどころとぎれています。

ぶぶん
とぎれた部分をパンでタッチすると、コンベアを持ったア
ンパンマンがすきまをうめて、パンが落ちないように、次の
コンベアへと橋渡しをしてくれます。

なが
うまくパンが流れていくと、パンはアンパンマンボックス
に入って、「やったー！」とアンパンマンが喜びます。ひ
とつ入るごとに、画面左のわくにパンマークが表示されます。

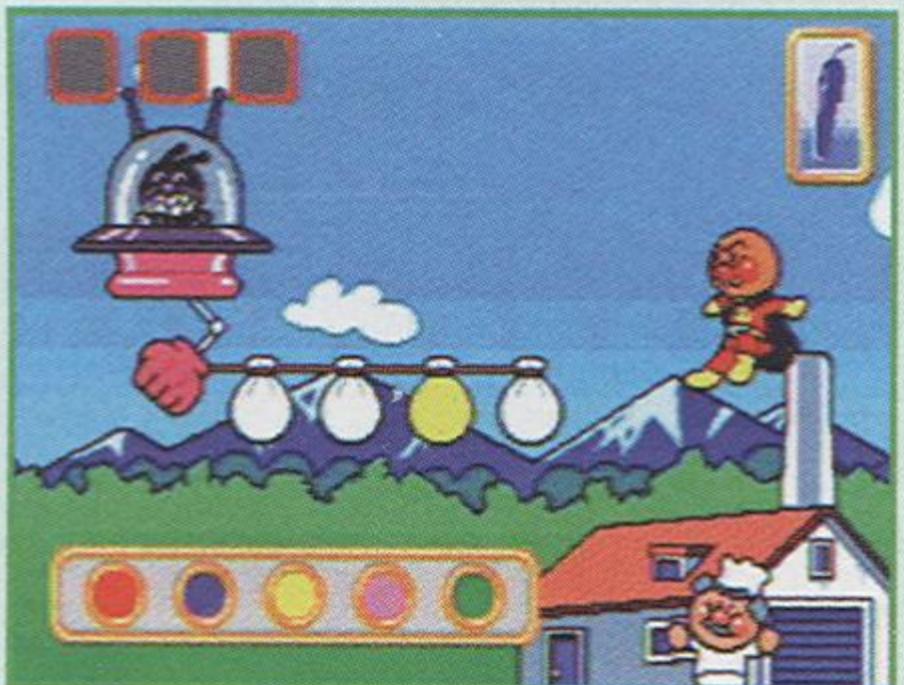
お
パンを落としてしまうと、パンはばいきんまんボックスに入って、ばいきんまんが喜びます。10個パンが流れるとゲームが終了。8個以上アンパンマンボックスに運べたら、ゲームクリアです。

ことばと映像をヒントにして、記憶する力をやしなう

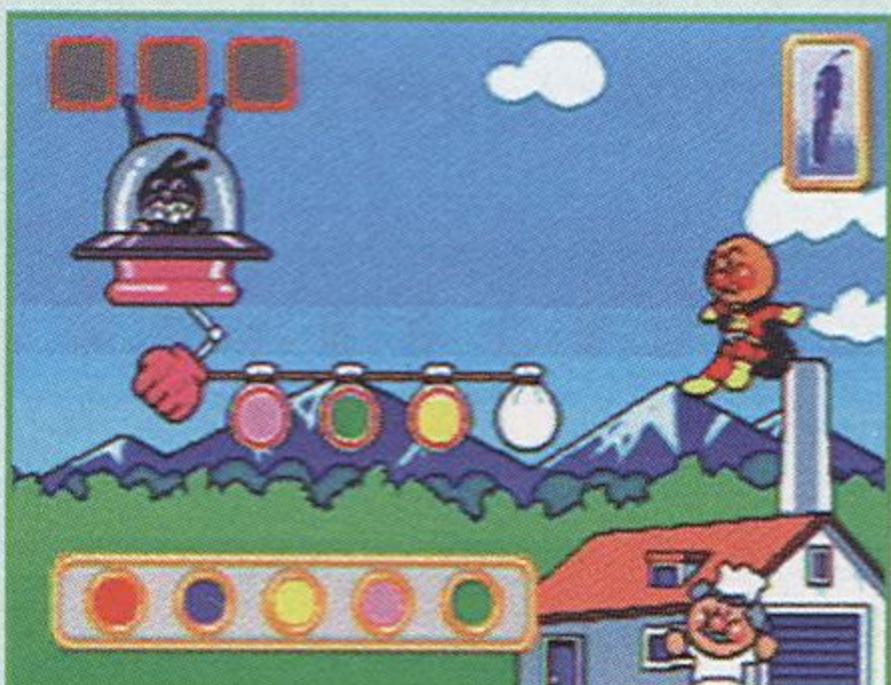
きおくりょく
記憶力

おぼえてタッチゲーム

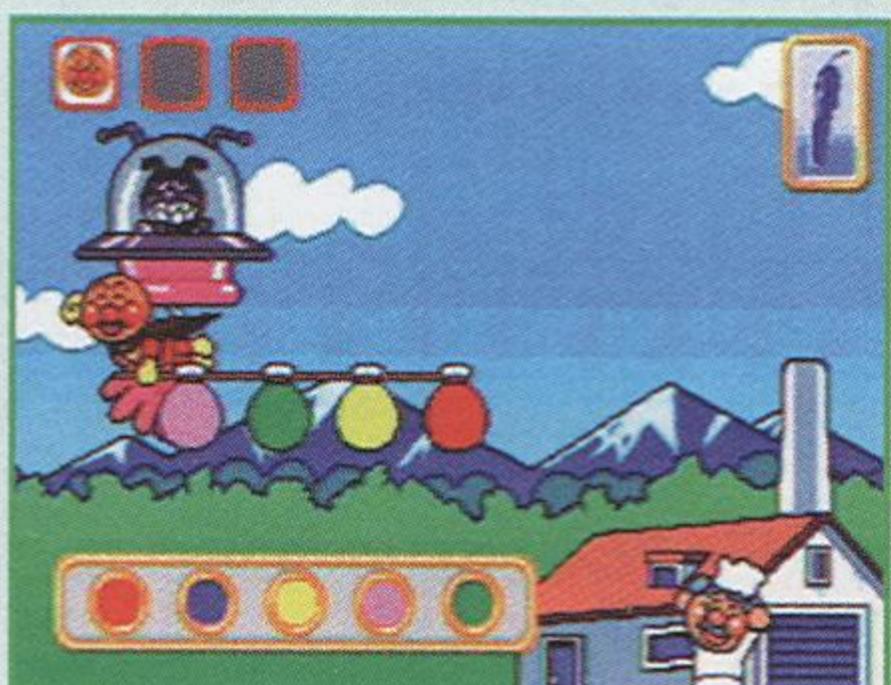
絵本のばいきんまんをタッチすると始まるよ。
ばいきんまんが読み上げる色の順番を覚えて、
色パレットを順番通りタッチしよう。



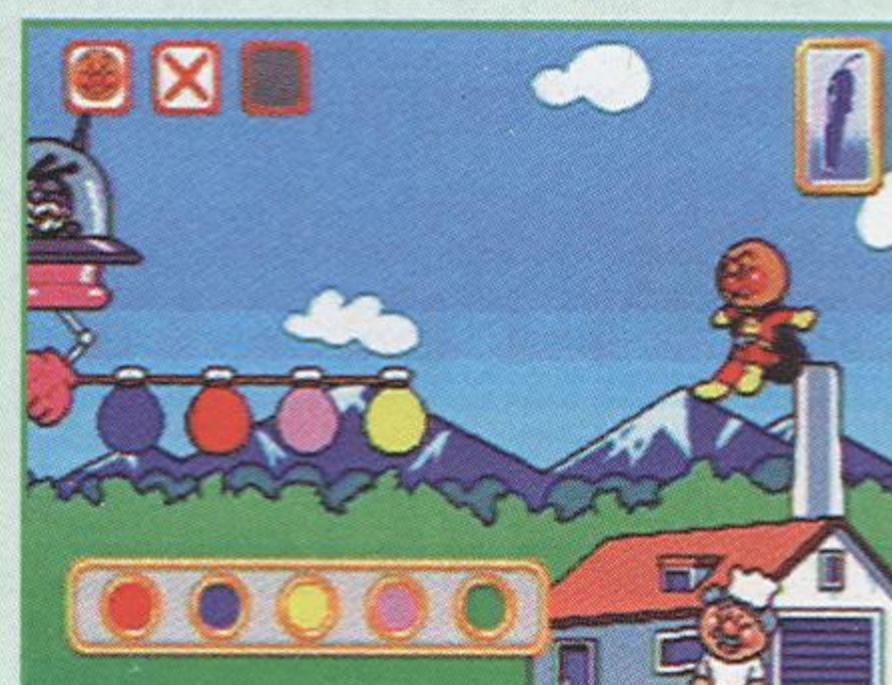
ばいきんまんのU・F・Oには白い袋が3~5個ならんでいます。(袋の数はレベルによって異なります。) ばいきんまんが、「ピンク・みどり・きいろ…」などと、色の名前を読み上げます。読み上げている間だけ、左の袋から順番に色がつきます。



ばいきんまんが色の名前を言い終わったら、で画面下の色パレットを、ばいきんまんの言った順番にタッチしていきましょう。タッチした順番に袋に色がついて、正解の袋には○、不正解の袋には×がつきます。



全部正解だと、画面左上のわくにアンパンマンマークが表示され、アンパンマンがU・F・Oに近づいて袋を取り返します。



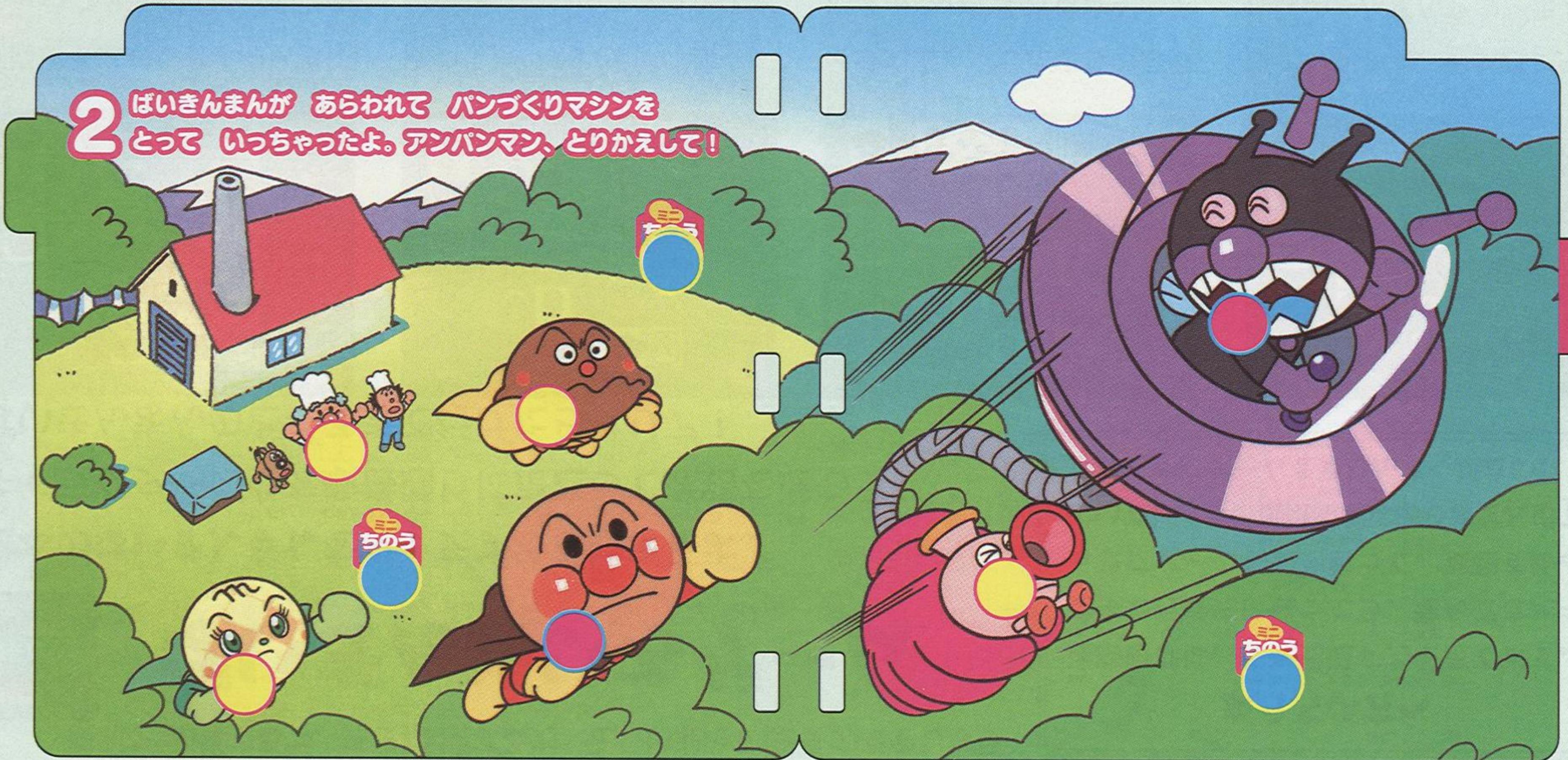
不正解の袋があると、画面左上のわくに×が表示され、ばいきんまんが逃げていきます。3問でゲーム終了。正解数が2問以上で、ゲームクリアです。

かた
おうちの方へ
ランダムに読み上げられる色を記憶するゲームです。読み上げられている間に、色の名前をしっかり聞き、画面に表示される色をよく見て、記憶しましょう。

2

ばいきんまんが あらわれて パンづくりマシンを
とって いらっしゃったよ。アンパンマン、とりかえして！

タッチイベント…4 / ミニ知能クイズ…3 / ゲーム…2



きそく りかい ちから さき すいり ちから ただ しんろ さが ちから
規則を理解する力、先を推理する力、正しい進路を探す力をやしなう

りかいりょく
理解力
すいりりょく
推理力
たんさくりょく
探索力

ばいきんめいろゲーム

えほん 絵本のばいきんまんをタッチすると始まるよ。

かお ジゅんばん どお キャラクターの顔を順番通りにたどって迷路を進もう。
めいろ すす ばいきんまんのところまで行けたらクリア！



がめんひだりした
画面左下にある見本の順番に、
キャラクターの顔をタッチして進みます。タッチしたマスの上をアンパンマンが進んでいき、進んだマスは色が変わります。



みほん じゅんばん
いじょう とちゅう
ふつうレベル以上は、途中に分岐点（正しいキャラクターのマスが同時に2つ接している）があり、片方は先が行き止まりになっています。行き止まりのほうに進んでしまっても、分岐点までは引き返せます。



ぶんきてん いど
分岐点で、行き止まりのほうに進んだのに引き返さず、その先のまちがったキャラクターのマスに無理に進むと、落とし穴に落ちてしまい、ゲームオーバーです。



13
ゴールすると、アンパンマンがばいきんまんをつかまえてゲームクリアです。

かた まとう
あうちの方へ
めいろ あそ さき みとお ちから そだ
迷路遊びは、先を見通す力を育てます。
とちゅう い さき まよ すす
途中で行き先に迷ったら、進んできたキャラクターの名前を言って、整理するとよいでしょう。制限時間はありませんので、せかさずにゲームを楽しんでください。

ひつよう みわ
必要なパーツを見分ける力、全体像を頭の中で構成する力をやしなう

べんべつりょく
弁別力

こうせいりょく
構成力

くみたてブリッジゲーム

えほん 絵本のアンパンマンをタッチすると始まるよ。

はし わた 橋を渡れるように、あいているところをつないでね。

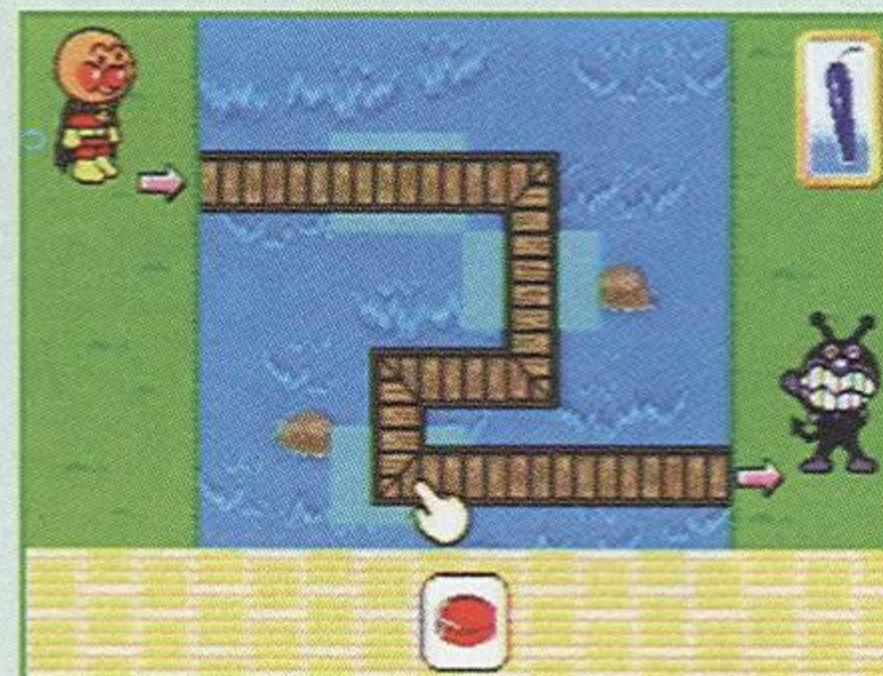
はし わた ちゃんと橋を渡れたら、クリア！



がめんした はし なか
画面下の橋パネルの中から、
あおもえら
当てはまると思うパネルを選び、
でタッチすると、画面上
のでパネルをつかんだ状
態になります。そのまま、置
きたい場所にペンを動かし、
もう一度タッチすると、パネ
ルを置くことができます。



いちど お ばしょ
一度パネルを置いた場所でも、
もう一度ペンでタッチすると、
置いてあるパネルをつかみ直
して、移動させることができます。また、新しいパネルを
持ってくると、置いてあるパ
ネルと入れかえることができます。



ぜんぶ お がめん
全部のパネルを置くと、画面
じょう ひょうじ なお
上に●が表示されます。直
すところがなければ、●を押
しましょう。パネルのわくの
いろ か 色が変わり、アンパンマンが
はし わた はじ
橋を渡り始めます。



はし わた お
橋を渡り終えることができると、
アンパンマンがばいきんまん
をつかまえ、ゲームクリアです。
とちゅう い ど わた
途中で行き止まりになって渡
れないと、ゲームオーバーです。

はし かたち かんさつ
橋がどんな形でとぎれているかよく観察
あたま なか こうせい
して、頭の中で構成し、どのパネルを当
てはめればうまくつながるか考えましょう。
まちがったパネルを置いても、やり直せ
るので、あせらずに取り組んでください。

かた

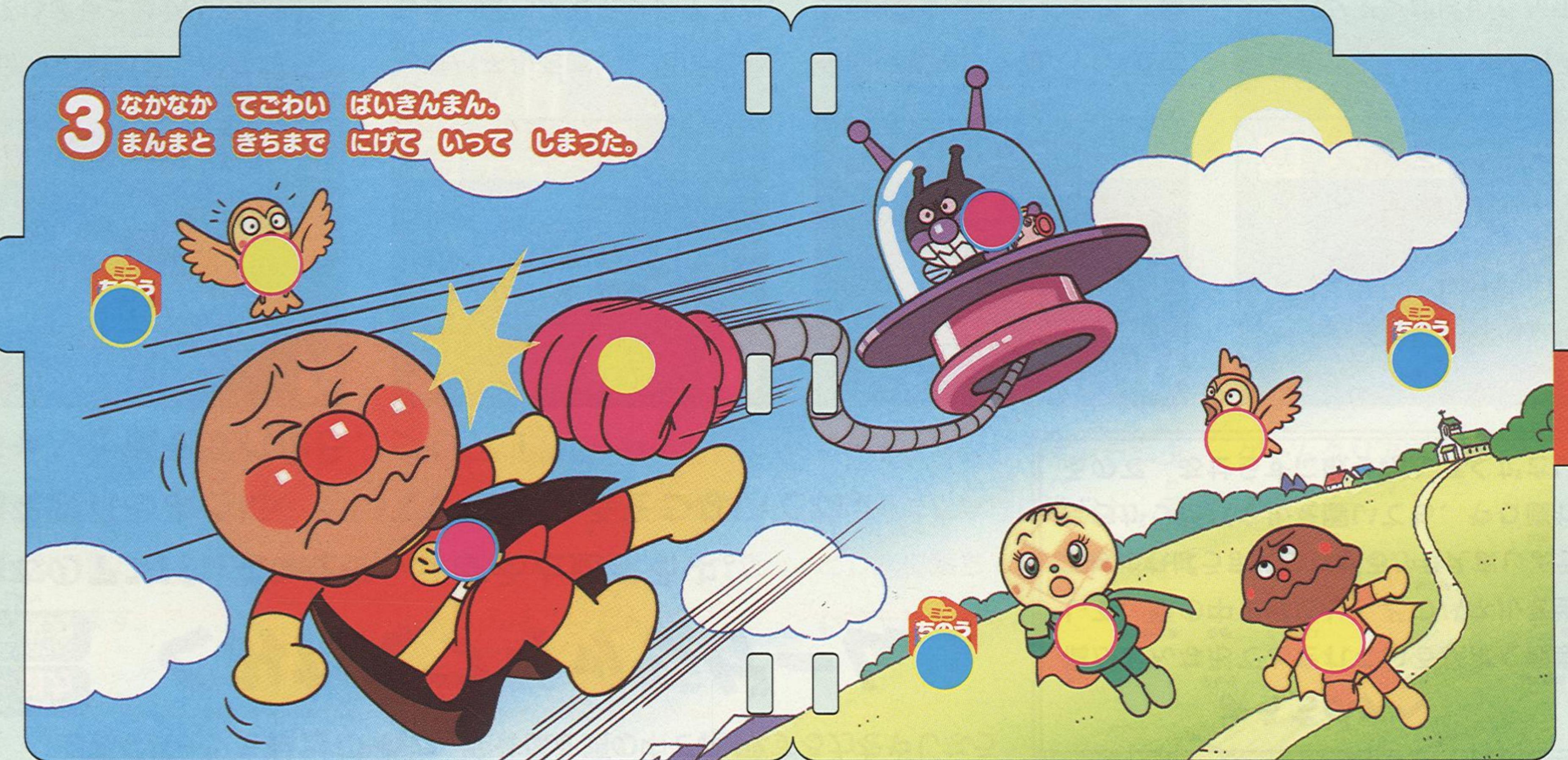
おうちの方へ

3

なかなか てごわい ばいきんまん。
まんまと きちまで にげて いって しまった。

○タッチイベント…5/○ミニ知能クイズ…3/○ゲーム…2

3 なかなか てごわい ばいきんまん。
まんまと きちまで にげて いって しまった。



ちゅういりょく きおくりょく
注意力と、記憶力をやしなう

ちゅういりょく
注意力
きおくりょく
記憶力

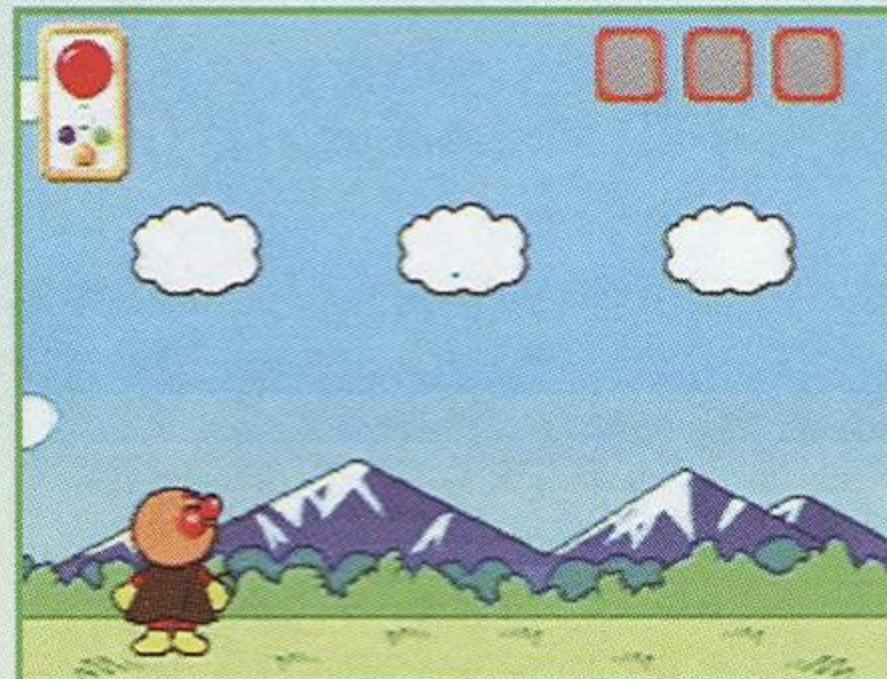
くもけしボールゲーム

絵本のばいきんまんをタッチすると始まるよ。

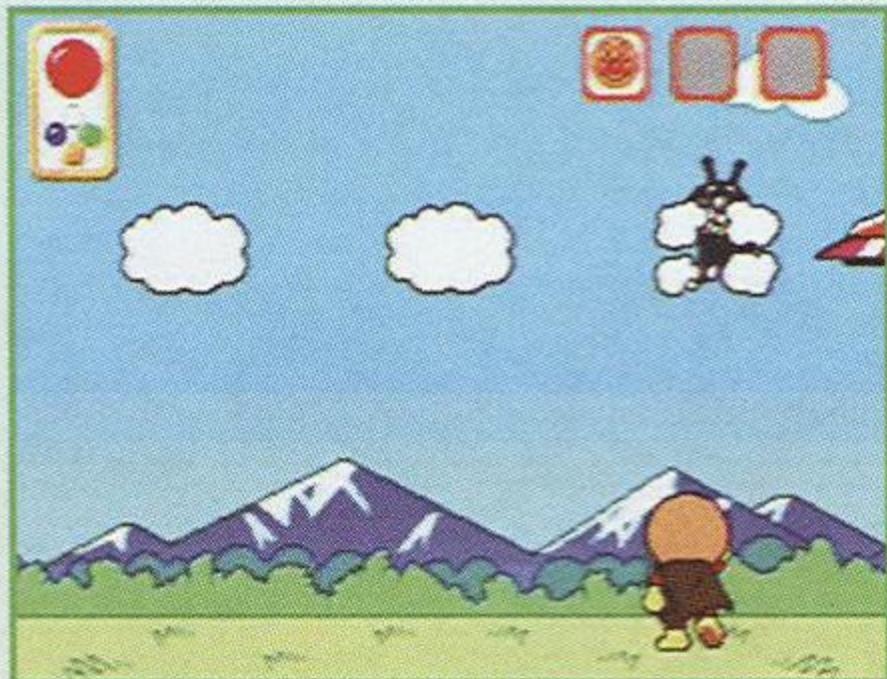
はじ
ばいきんまんがかくれている雲を見つけてボールを当てよう。
じっくり見て、まちがえないようにしようね。



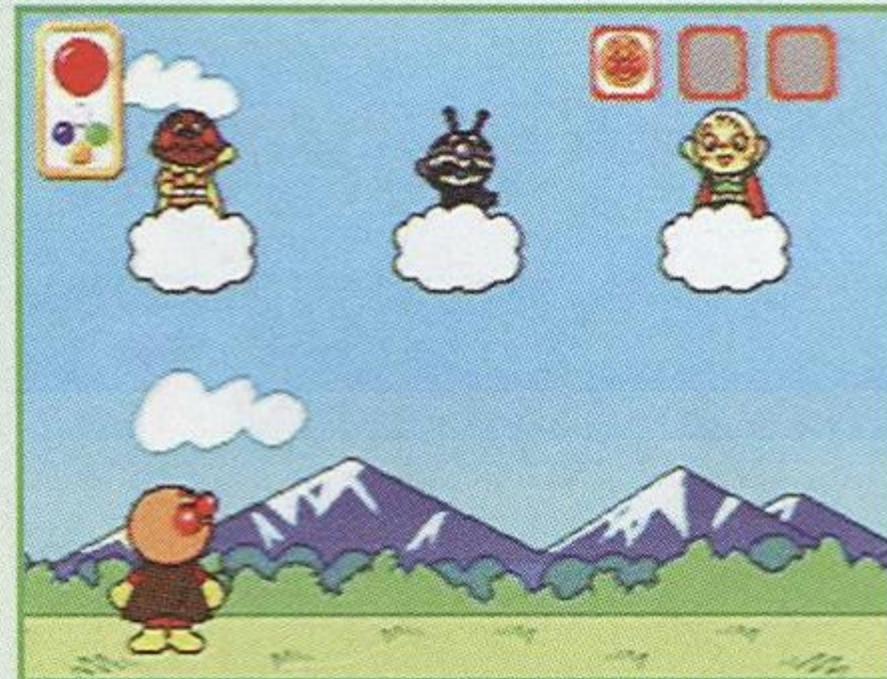
くも う
3つの雲が浮いていて、それ
くも
ぞの雲から、キャラクター
かお だ
たちが顔を出したりひっこめ
たりをくり返します。ときど
かえ
き場所が入れかわるので、注
い
意しながら、ばいきんまんの
ばしょ おぼ
かくれている場所を覚えまし
ょう。



いってい じ かんうご
一定時間動くと、だれも雲か
かお だ
ら顔を出さなくなり、ばいき
んまんが、「おれさまはどこ
だ?」と問いかけます。アン
パンマンを さ ゆう そ う さ
の左右で操作
して、ばいきんまんが最後に
かお だ くも した た
顔を出した雲の下に立たせます。



お
を押すと、アンパンマン
がボールを投げ、雲が消えて
キャラクターが現れます。ば
いきんまんなら正解です。画
面右上のわくにアンパンマン
マークが表示されます。不正
解の場合は、✗が表示されます。



もん お
1問終わると、新しい雲が出
あたら くも で
てきて、次の問題が始まります。
もん
3問でゲーム終了。正解数が
もん いじょう
2問以上で、ゲームクリアです。

組み合わせて構成する力、何が必要か推理する力をやしなう

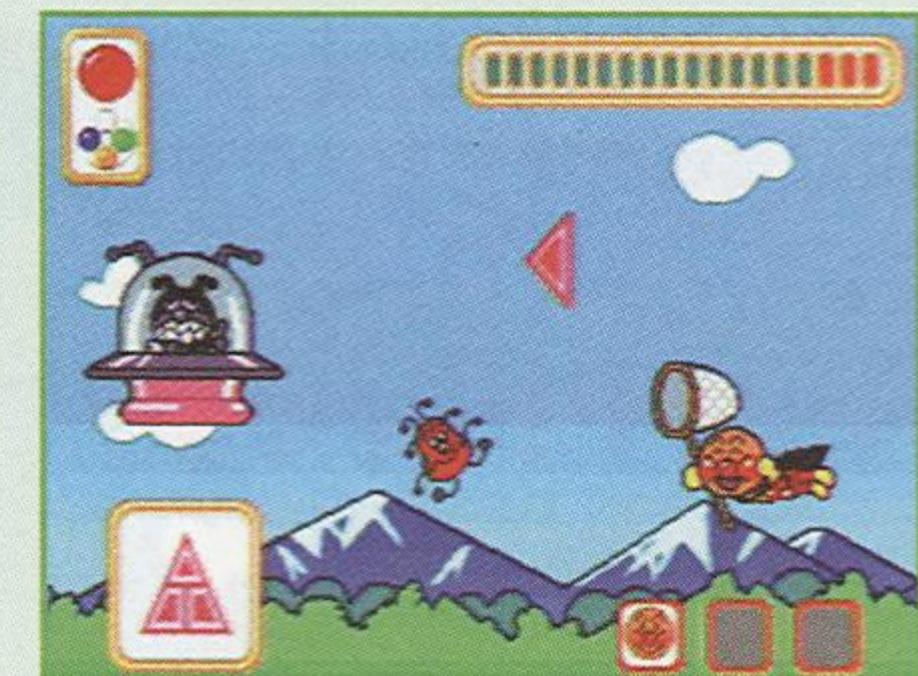
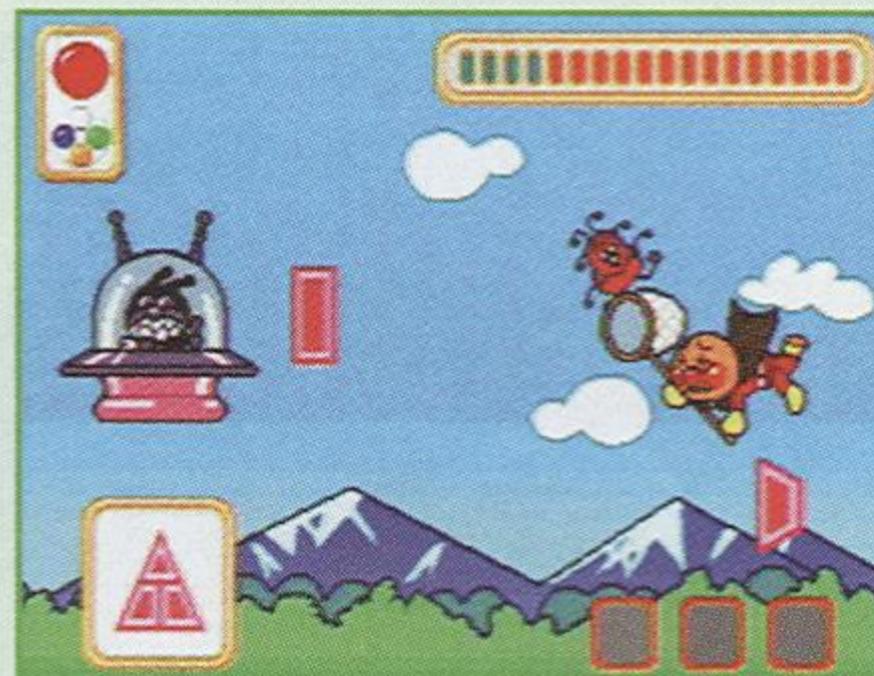
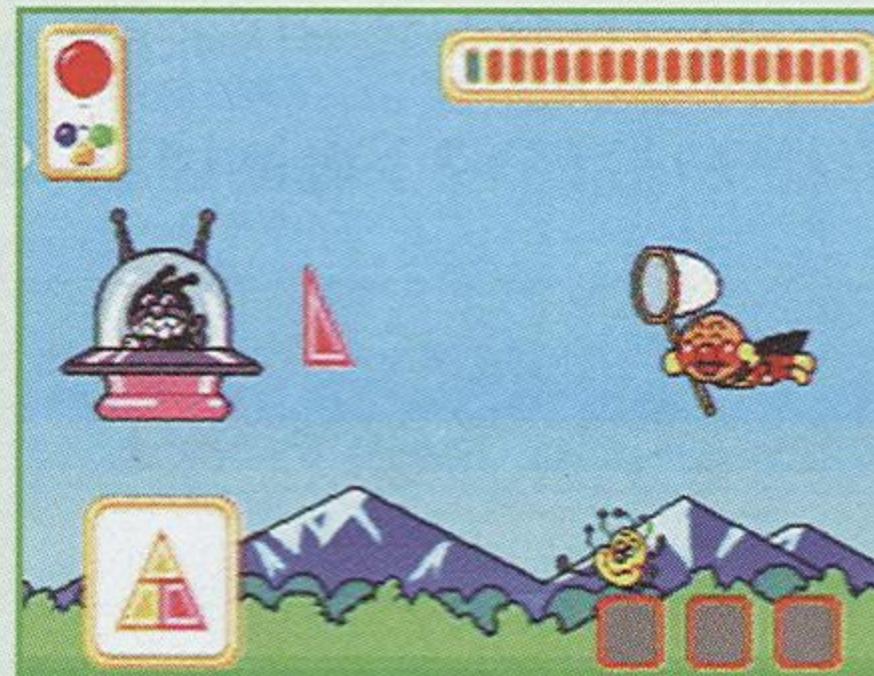
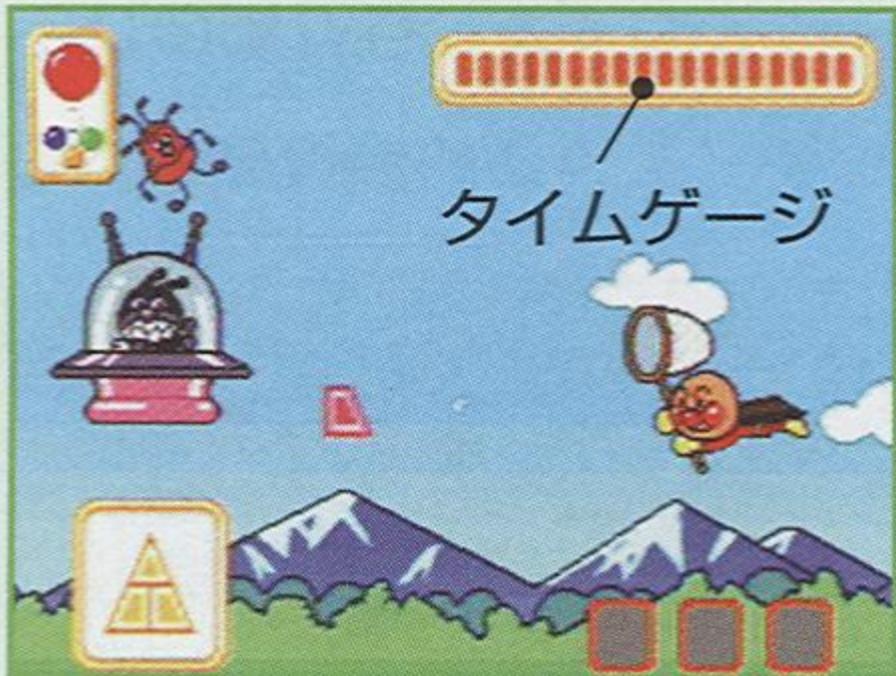
構成力
推理力

かたちキャッチゲーム

絵本のアンパンマンをタッチすると始まるよ。

見本の図形を作るのに必要なパーツを選んでキャッチするよ。

正しく集められたらクリア！



●を押してゲームをスタートさせると、画面左下のわくに問題の図形が表示され、タイムゲージが動き出します。U・F・Oから図形パーツがランダムに出てきます。

アンパンマンを ● の上下で操作して、問題の図形を作るのに必要なパーツをキャッチします。パーツは、網の部分に触れるとキャッチできます。正しいパーツをキャッチすると、画面左下の図形の一部分にパ

まちがったパーツをキャッチしたり、ときどき飛んでくる「かびるんるん」にふれてしまふと、アンパンマンが画面下に消えていき、再び画面右から飛んできます。これによって、大きく時間をロスしてしまいます。

わくの中の形が全部そろうと、画面右下のわくにアンパンマンマークが表示されます。続いて、新しい問題が表示されます。制限時間内に3問を完成させるとゲームクリアです。

4

こんどこそ ばいきんまんを やっつけたよ。あわてて
パンを つくる ドキンちゃん。でも しっぱいみたい。

○タッチイベント…4 / ○ミニ知能クイズ…3 / ○ゲーム…2



かたち くあ ちから かたち すいり ちから
形を組み合わせる力、あてはまる形を推理する力をやしなう

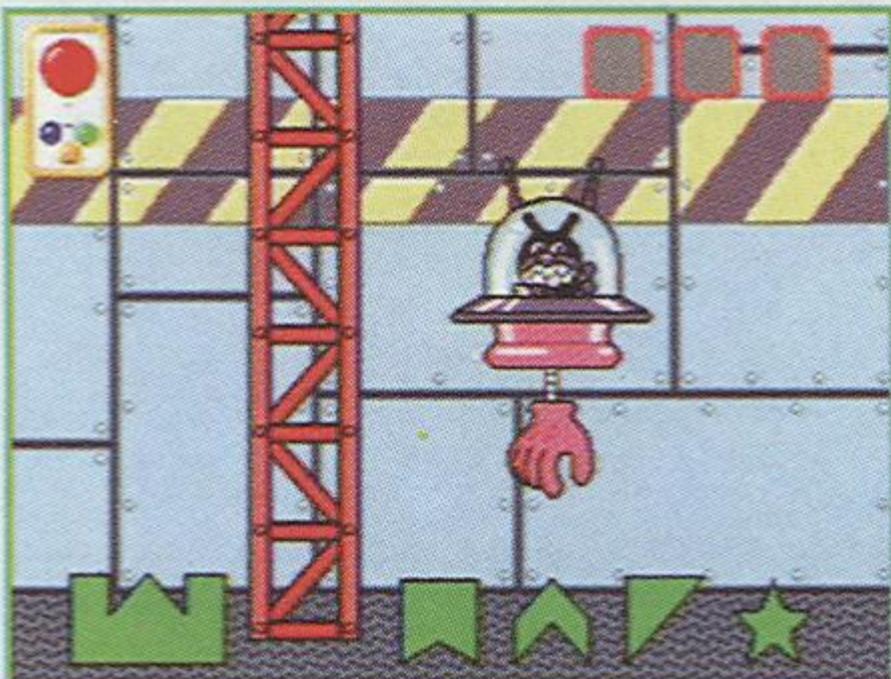
こうせいりょく
構成力
すいりりょく
推理力

ばいきんこうじょうゲーム

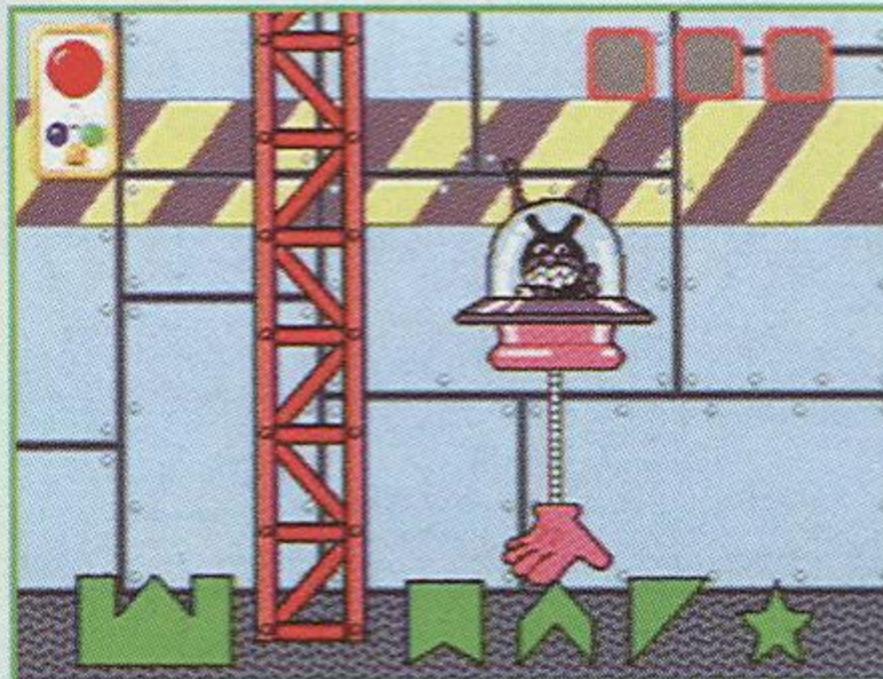
えほん
絵本のばいきんまんをタッチすると始まるよ。

だい
台にぴったりはまる图形を見つけよう。

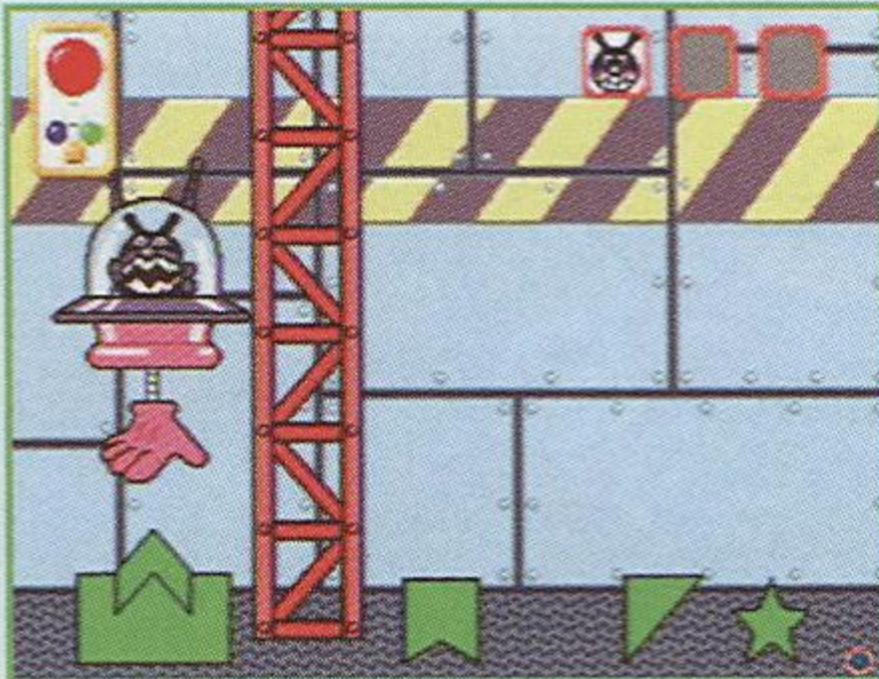
うまくはまつたらクリア。



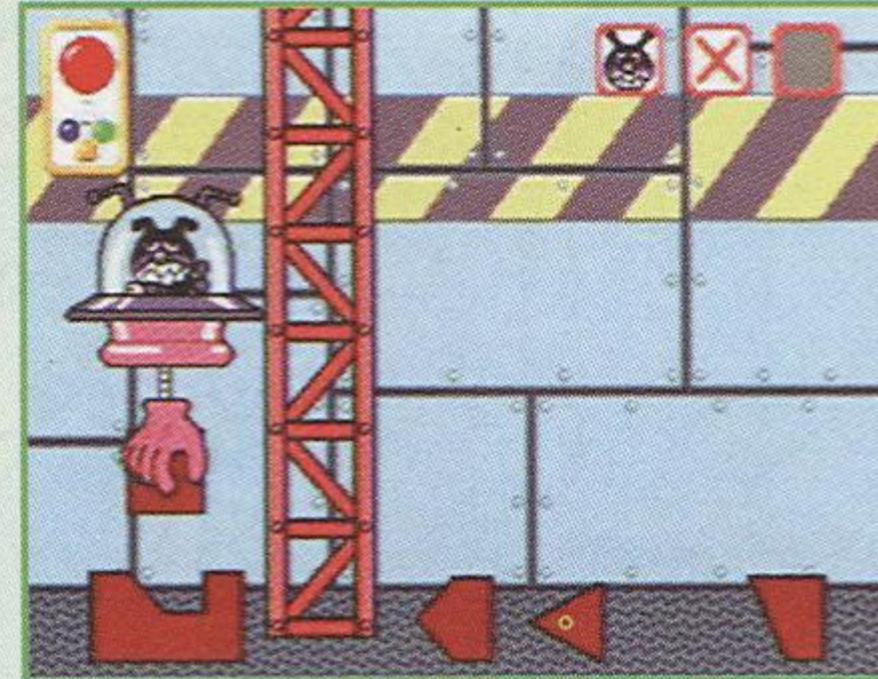
がめんひだりした
画面左下にくぼみのある台が
みぎ ず
あり、その右にいくつかの図
けい ひょうじ
形が表示されます。ばいきん
の ユーフォー
まんの乗ったU・F・Oを
さ ゆう うご
左右で動かして、台にぴった
ず けい えら
りはまる图形を選びます。



だい あ おも す けい うえ
台に合うと思う图形の上に
ユーフォー
U・F・Oがきたら、●を押して、
す けい
图形をキャッチします。



す けい だい はこ
图形はそのまま台まで運ばれ
せいかい ば あい
ていきます。正解の場合は「力
おと だい
チャッ」と音がして台にはま
が めんみぎうえ
ります。画面右上のわくには
ひょうじ
いきんまんマークが表示され
ます。



ば あい
まちがった場合は、パーツは
が めん そと
はまらずにそのまま画面の外
はこ
に運ばれてしまい、画面右上
が めんみぎうえ
ひょうじ
のわくに×が表示されます。
もん
3問でゲーム終了。2問以上
せいかい
正解で、ゲームクリアです。

かた
まうちの方へ
す けい いち ふ み あ かたち すいそく
图形の一部を見て、当てはまる形を推測し
もん だい あ せん たく
ます。問題のレベルが上がるにつれ、選択
し かず ふ かたち ふくざつ
肢の数が増えたり、形が複雑になったりして、
むずか
難しくなっていきます。

ぜんたいぞう すいり ちから ぶぶん ぜんたい こうせい ちから
全体像を推理する力、部分から全体を構成する力をやしなう

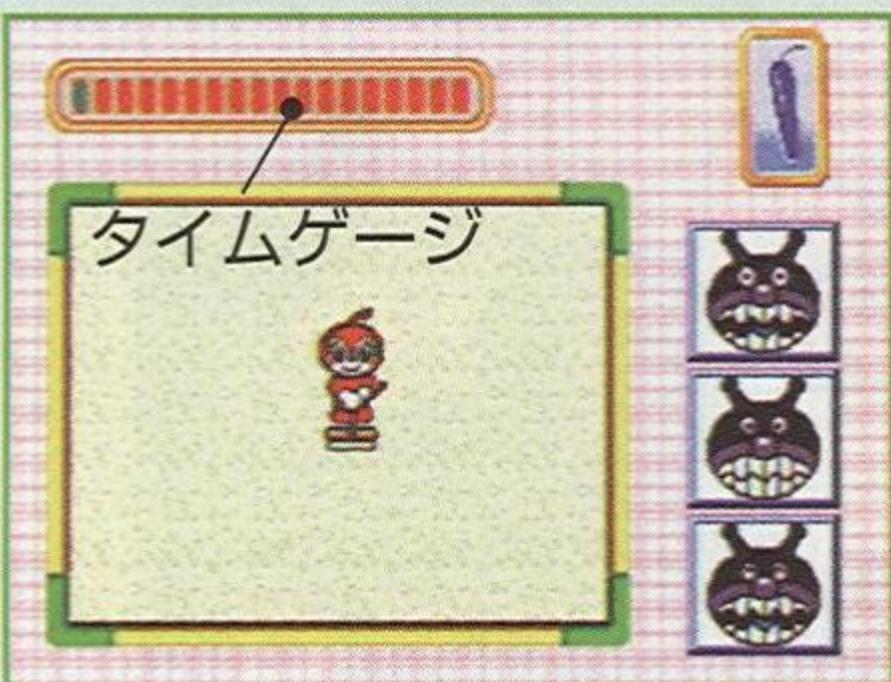
すいりりょく
推理力
こうせいりょく
構成力

おそうじドキンちゃんゲーム

えほん 絵本のドキンちゃんをタッチすると始まるよ。

かおで モップでおそうじするといろいろな顔が出てくるよ。

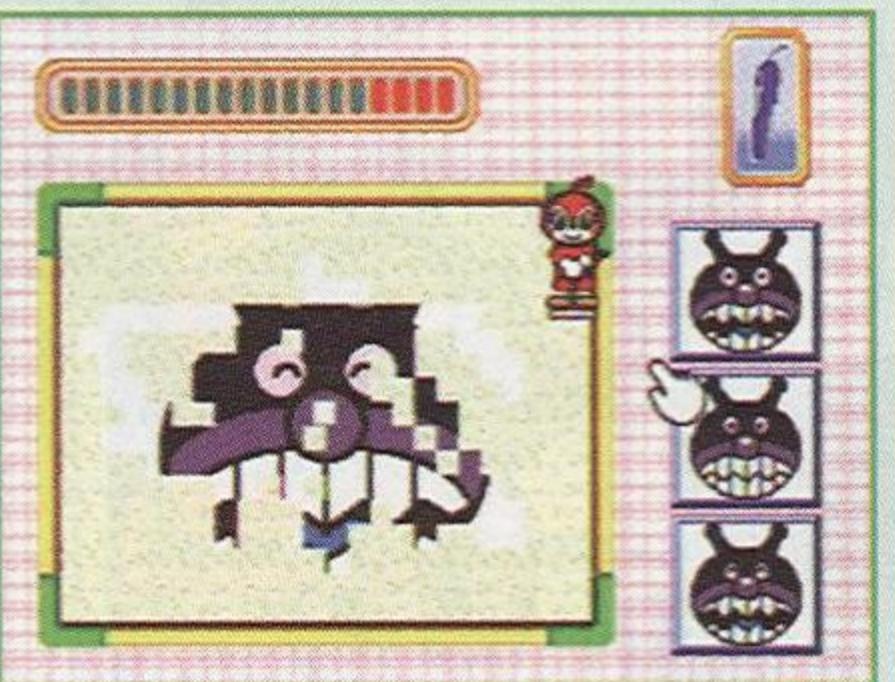
かおみこた どんな顔かよく見て答えてね。



ゲームがスタートすると、タイムゲージが動き出します。
ペンをタブレット上で動かすと、ドキンちゃんを操作することができます。



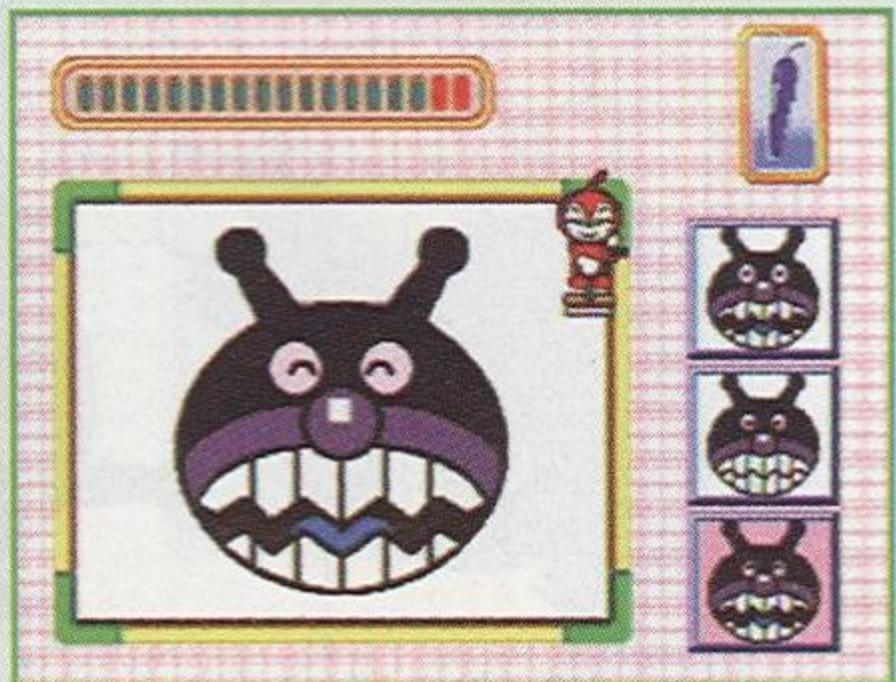
さきお ペン先を押しこみながらドキンちゃんを動かすと、わくのなかがふきとられて、下の絵が少しづつ見えてきます。ある程度、絵が見えて答えがわかつたら、画面右の選択肢から答えを選びます。



じょうう タブレット上でペンを動かし、わくの外に出すと、画面右の選択肢の近くに手が出てきます。この状態で、ペンを動かして手を操作し、わくの中の絵と同じ顔だと思うものを選んでタッチします。

おうちの方へ

かたえみ 絵の見えている部分から全体を想像する問題です。モップを動かして、下の絵を見るようにしていく作業を楽しみながら、絵の違いに注意をはらって観察できるように、声をかけてあげてください。

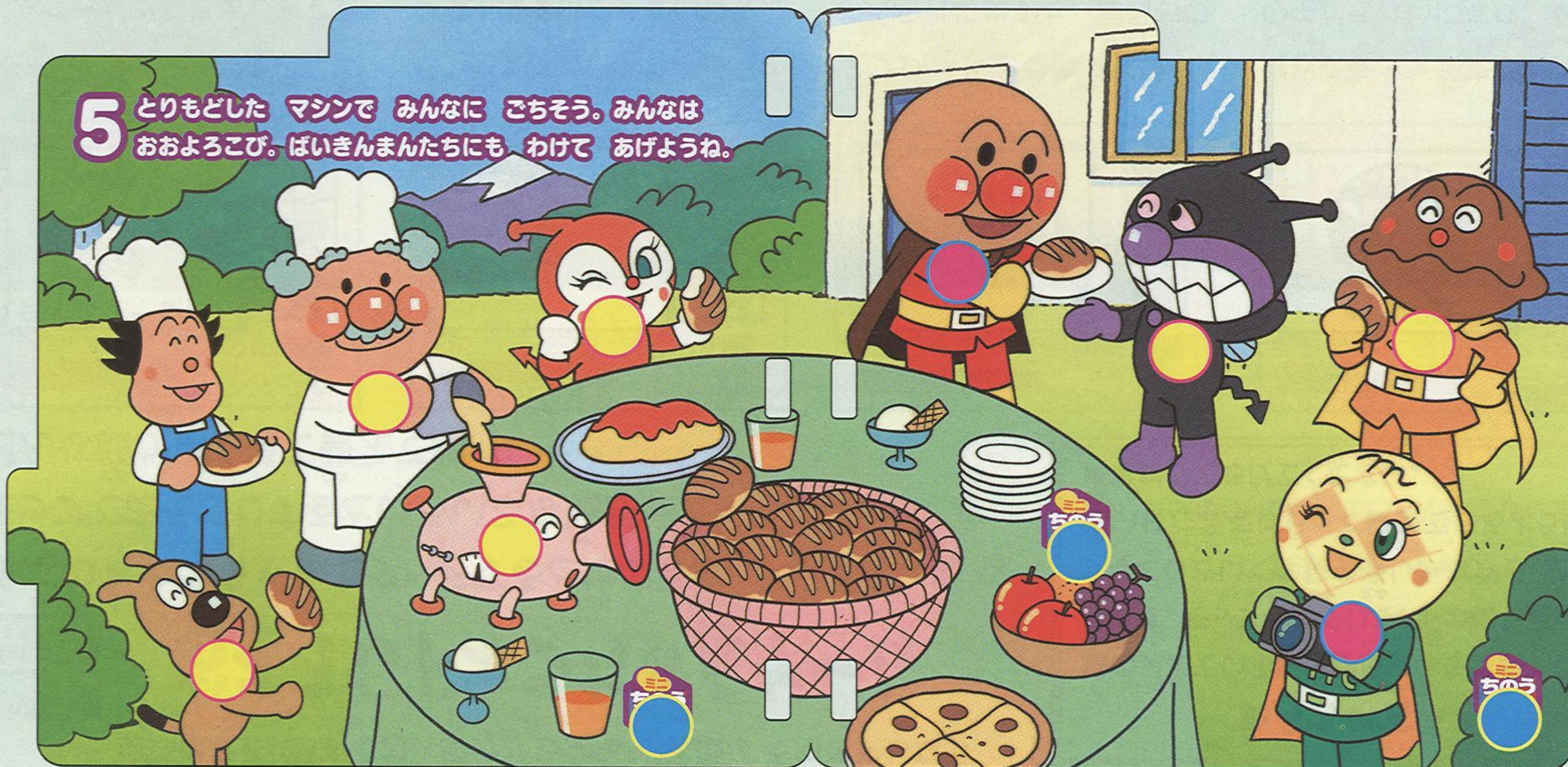


せんたくし 選択肢をタッチすると、わくなかの中がきれいになり、顔が全部見えて、答えがわかります。せいげんじかんない 制限時間内に正解すれば、クリア。まちがったり、制限時間がオーバーしたりすると、ゲームオーバーです。

5

とりもどした マシンで みんなに ごちそう。みんなは
おおよろこび。ばいきんまんたちにも わけて あげようね。

○タッチイベント…6 / ○ミニ知能クイズ…3 / ○ゲーム…2



こうせい
構成する力、部分と完成図の類似点を探索する力をやしなう

こうせいりょく
構成力

たんさくりょく
探索力

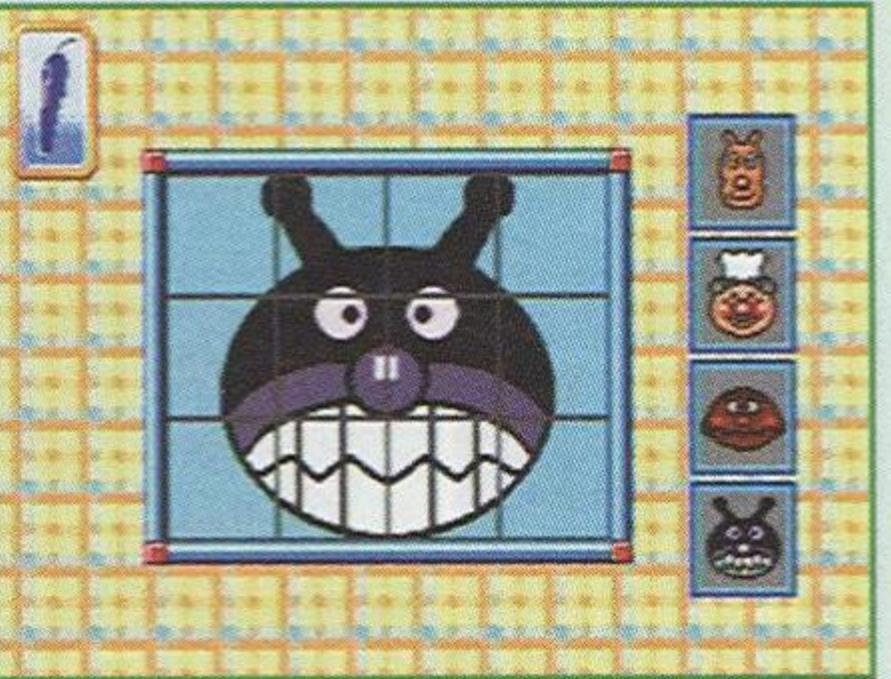
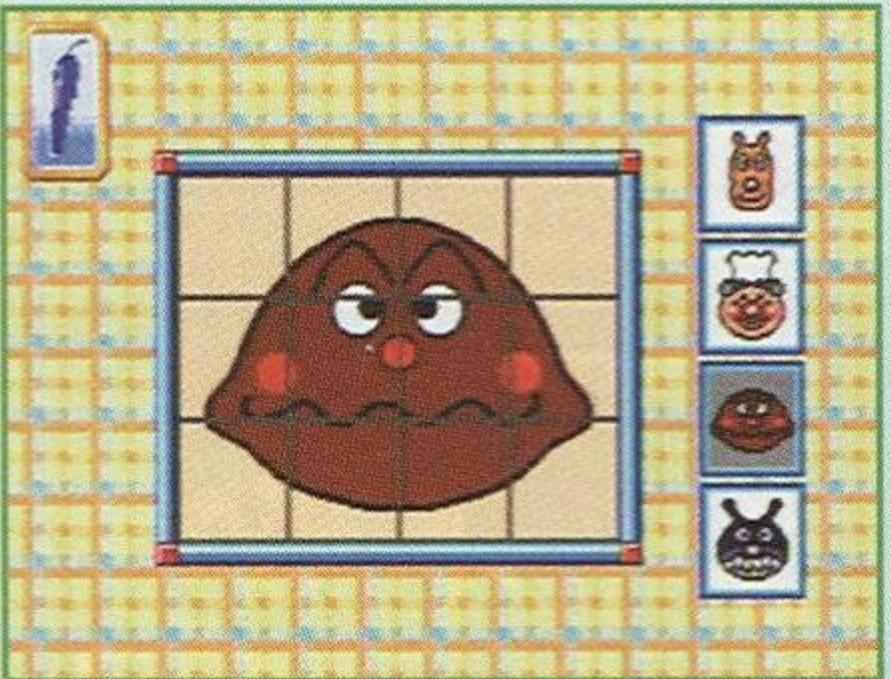
えほん

絵本のアンパンマンをタッチすると始まるよ。

キャラクターの絵をひとつずつ完成させてね。

4つの絵を完成させることができたらクリア。

ばらばらパズルゲーム



がめんみぎ
画面右に、見本の4種類の絵
ひょうじ
が表示されます。わくの中には、
なか
その4種類の絵の部分のパネ
ルが、混ざった状態で表示さ
れています。

(このゲームには、レベル設
てい
定はありません。)

をタブレット上で動かし
てパネルを選び、ペン先を押
こし込んでタッチすると、タッ
チしたパネルの絵柄が、別の
絵の一部分に変わります。ひ
とつずつ、見本の絵をそろえ
ていきましょう。

ひとつの絵が完成すると、完
成した絵の見本が、暗く表示
されます。一度できたものを
また作ってしまった場合は、
アンパンマンが教えてくれます。

4種類の絵を完成させると、
ゲームクリアです。
時間制限はないので、落ち着
いてゆっくり取り組みましょう。

えみきおく ちから おな すいり ちから
絵を見て記憶する力、同じものを推理する力をやしなう

きおくりょく
記憶力

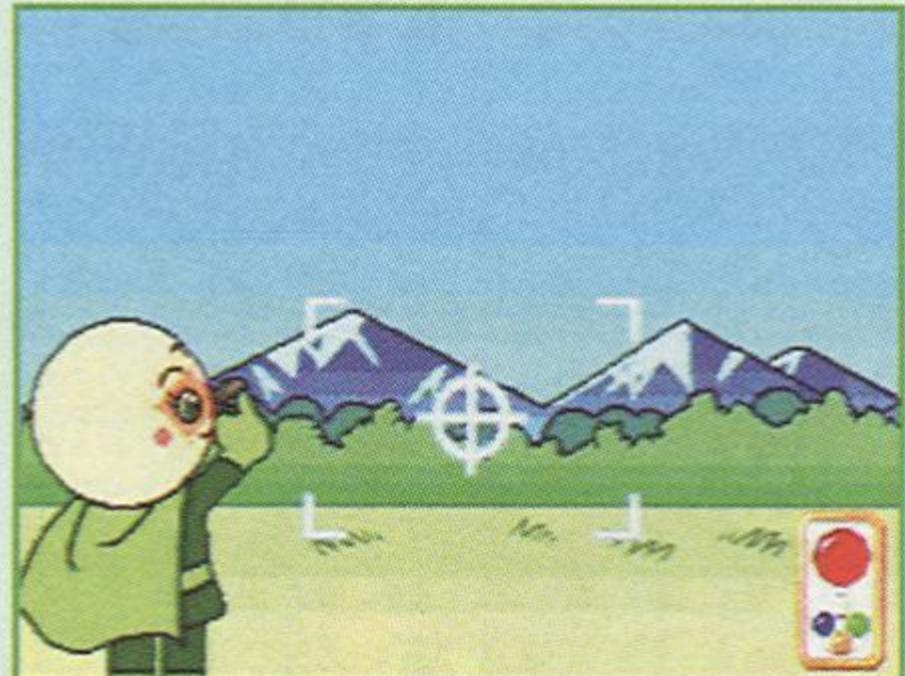
すいりりょく
推理力

さがしてカメラゲーム

絵本のメロンパンナちゃんをタッチすると始まるよ。

はじめの写真のシーンをしっかり覚えておいてね。

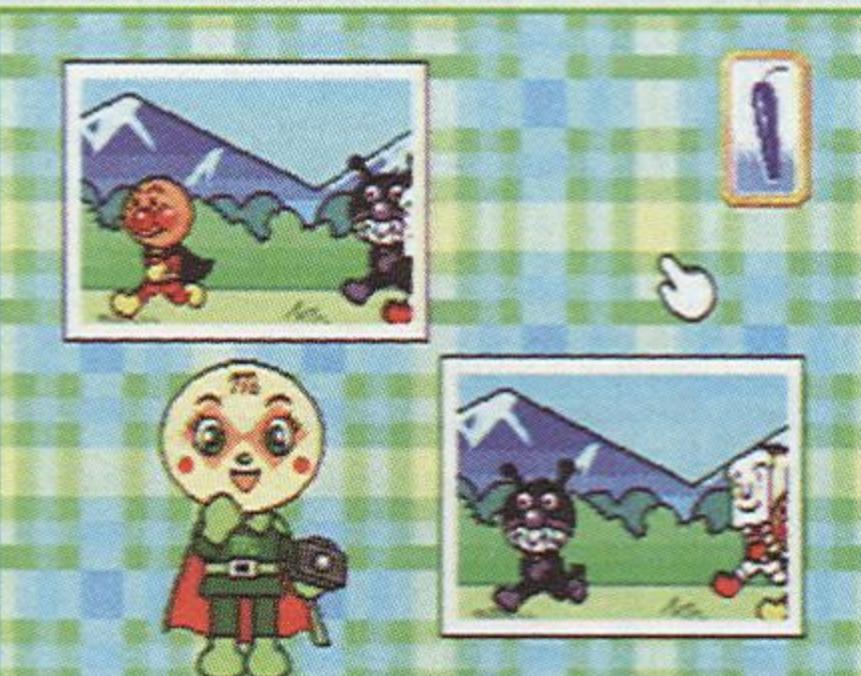
似ている2枚の写真から正しい場面を選ぶ問題だよ。



メロンパンナちゃんがカメラをかまえています。そこに3種類のキャラクターが飛んで（または走って）きます。（このゲームには、レベル設定はありません。）



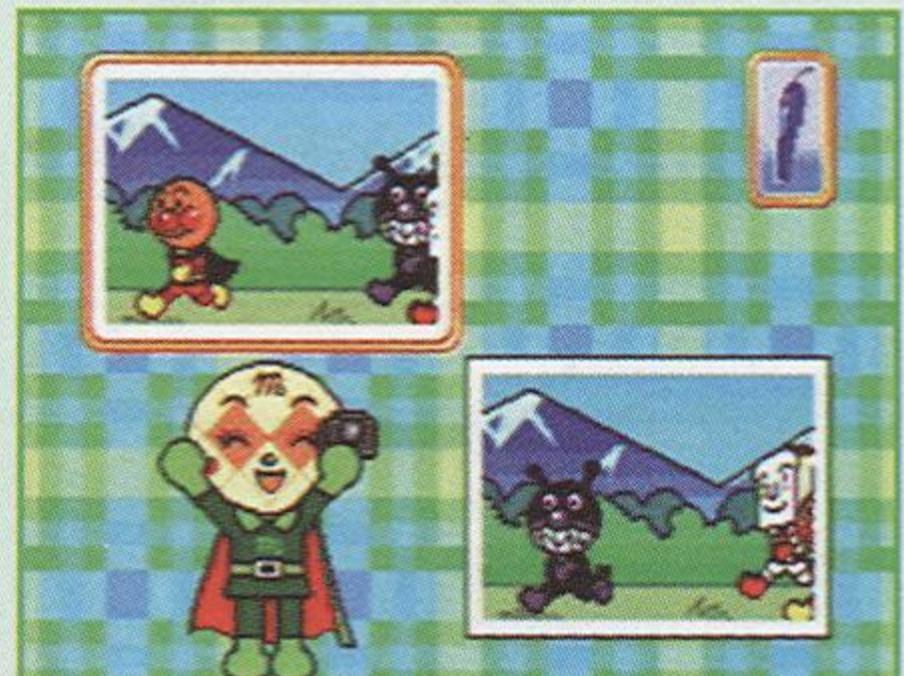
しばらくすると、メロンパンナちゃんが「シャッターチャンス！」と言って写真を撮ります。この写真的画面をよく見て覚えておいてください。



次に写真が2枚表示されます。さきほどメロンパンナちゃんが撮った写真と、キャラクターの位置が変わっていたりするまちがいの写真が表示されます。で正しいと思う写真をタッチしてください。

おうちの方へ

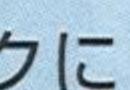
一瞬のうちに、情景を覚え、その記憶を再現させる問題です。そこに何があったかだけではなく、位置関係なども重要になってきます。注意して見るよう、うながしましよう。



正解のときは、メロンパンナちゃんが「せいかい！」と言ってほめてくれます。不正解だと、「ちがうよ」と言って、がっかりします。

ミニ知能クイズ

絵本の  をタッチすると始まるよ。
問題をよく見て、正しい答えを選んでね。

絵本の各ページにある  マークに  で触れると、ミニ知能クイズが始まります。ミニ知能クイズは各ページに3つずつあります。各知能クイズの出題には、いくつかのパターンが用意されています。



ここをタッチ！

ミニ知能クイズのやり方



絵本の  マークを  でタッチすると、ミニ知能クイズの画面に切り替わります。アンパンマンの声で、問題が出題されます。



選択肢の中から、正しい答えを選びましょう。  をタップ上で動かして  を操作し、ペン先を押し込むと、答えを選ぶことができます。

注意

画面に近づきすぎたり、画面をじっと見すぎたりしないでください。

ページ①のミニ知能クイズ

出題の絵 …… □で囲まれた絵



同じものを見分ける

出題の絵と、それに似た4つの絵が表示されます。4つのうち3つは、色、形、模様などが出題の絵と少し違っています。よく見比べて、出題の絵と同じものを選びましょう。パッと見た印象だけでなく、注意深く見ることがたいせつです。

出題
1



出題
2



出

袖口の色が
違う

ボタンの数が
少ない

えりの形が
違う

正解の絵 …… □で囲まれた絵

同じなかまを見分ける

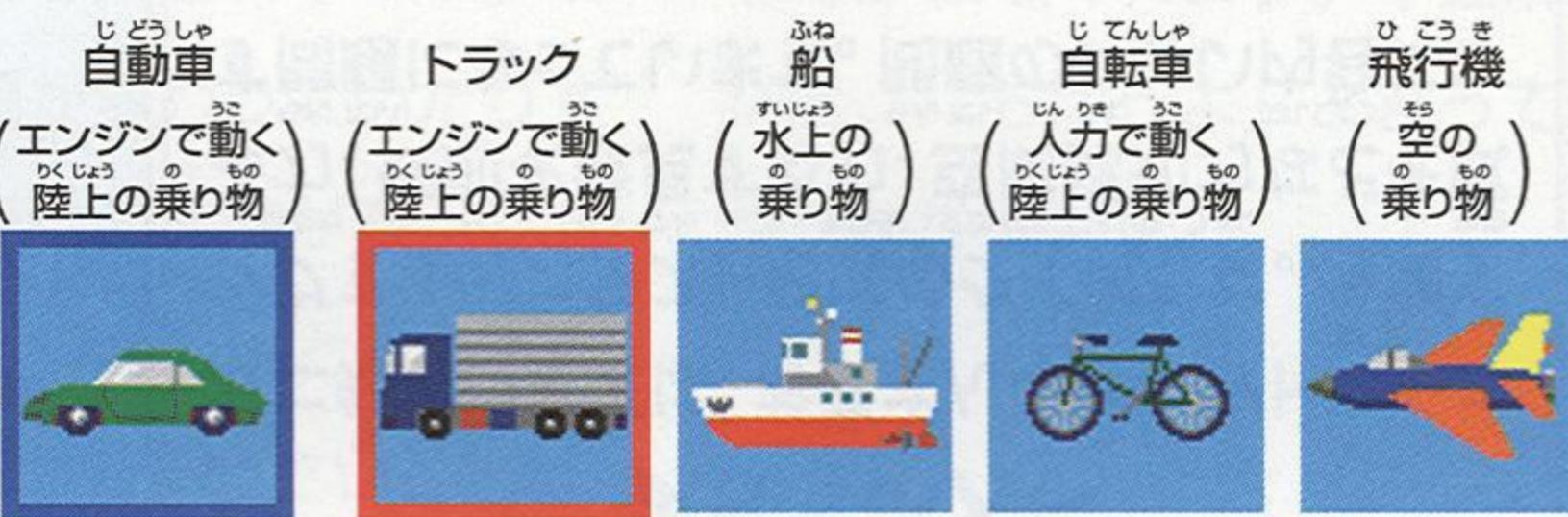
出題の絵と、選択肢の4つの絵が表示されます。それぞれのものの性質やはたらきを考えて、出題の絵のものと、共通する要素のあるものを選びましょう。

25

出題
1



出題
2



出

スプーン
(食事に使う道具)

フォーク
(食事に使う道具)

えんぴつ

かぎ

かなづち

題
だい

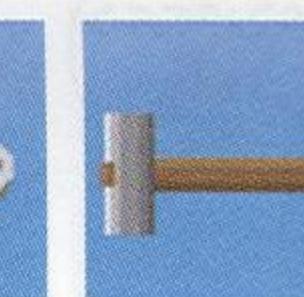
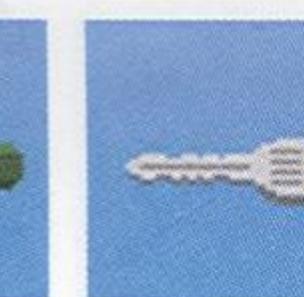
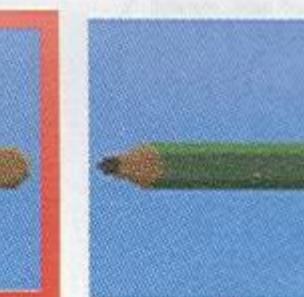
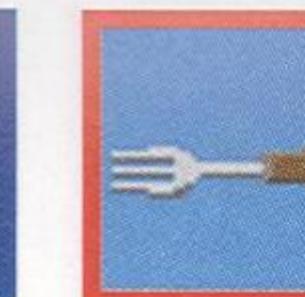
3



出題の絵と同じものを探す過程で、細部に注目し、違いを発見して区別する力が身につきます。

題
だい

3



ものの性質やはたらきに注目し、それによって、なかまを見つけることができるようになります。



並び方の決まりを見つける

1列に並んだ絵に穴があいています。穴のあいていないところをよく見て、並び方の決まりを見つけ、穴のあいているところに入る絵を選びましょう。(並び方や穴の位置は、出題のたびにランダムに変わります。)



全体を見て並び方の規則を発見し、穴のあいている部分をうめるために、その規則を利用できるようになります。

出題
しうつだい

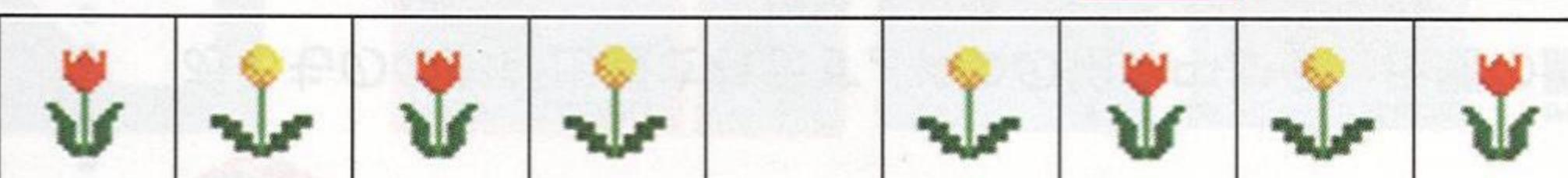
1

この場合の並び方の決まりは「ネコ、ネズミ」の順で、答えはネズミ。

出題
しうつだい

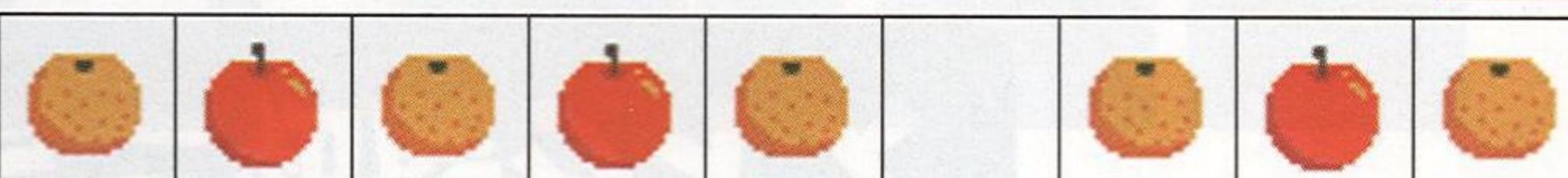
2

この場合の並び方の決まりは「花1、花3」の順で、答えは花1。

出題
しうつだい

3

この場合の並び方の決まりは「みかん、りんご」の順で、答えはりんご。



ちのう ページ②のミニ知能クイズ

しゅつだい え かこ え
出題の絵 …… □で囲まれた絵

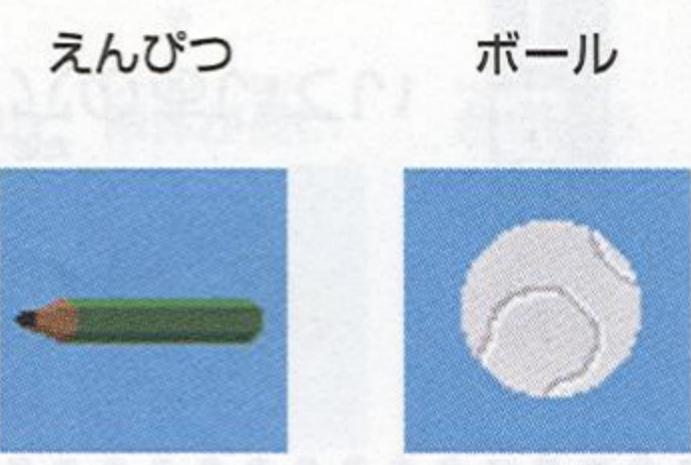
せい かい え かこ え
正解の絵 …… □で囲まれた絵



かん けい 関係のあるものを見つける

しゅつだい え せんたくし え ひょうじ
出題の絵と、選択肢の3つの絵が表示されます。それぞれの
せいしつ かんが しゅつだい え
ものの性質やはたらきを考えて、出題の絵のものと、いっし
よに使うものを選びましょう。出題の絵は、何をするときに
つか えら しゅつだい え なに
使うものなのかをまず最初に理解する必要があります。

出題
1



出題
2



出

グローブ
(野球の道具)

バット
(野球の道具)

おたま

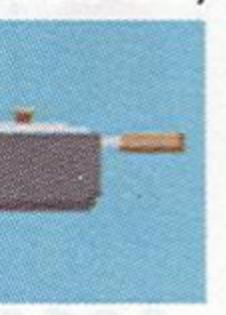
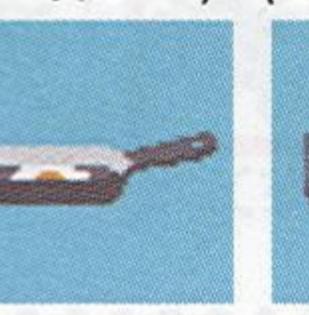
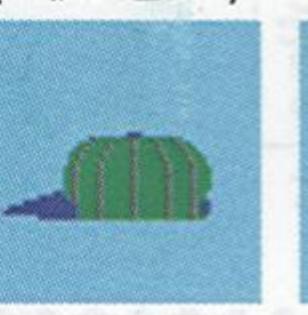
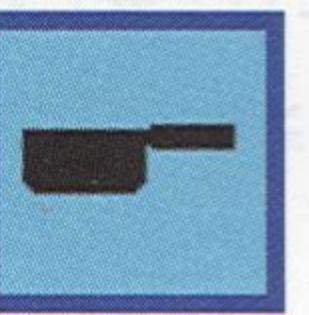
出



かたち 形からものを探索する

かげ しゅつだい
あるものの影が出題されます。4つの絵の中から、出題の影
えら せんたくし え しゅつだい え おな
のものを選びましょう。選択肢の絵を、出題の絵と同じよう
くろ かげ そうぞう
な黒い影にするとどうなるか想像してください。形に集中し
みくら て見比べるのがポイントです。

出題
1



出題
2



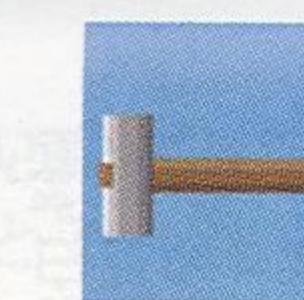
出

(タイヤの
数が違う)

(荷台が低い)
(前後が
くっついている)

題
だい

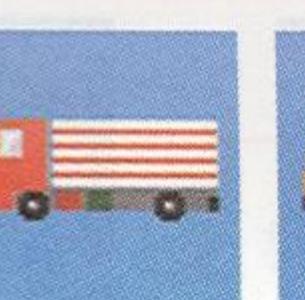
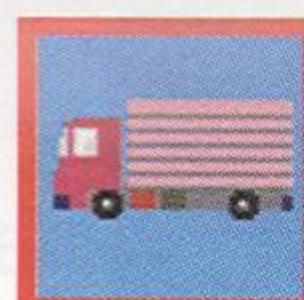
3



ものの性質とはたらきを理解し、ものとの関係性をイメージして、組み合わせることができます。

題
だい

3

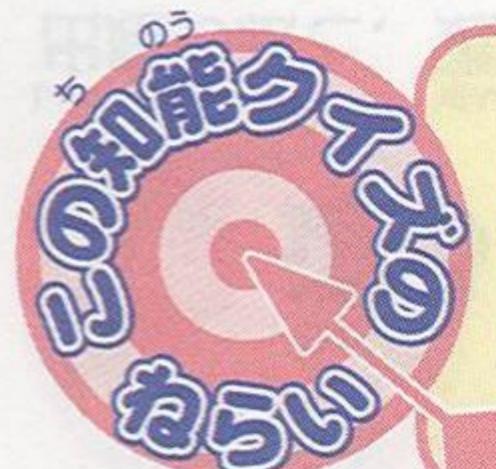


細部にまどわされず、全体のアウトラインからそのものを探し出すことができるようになります。

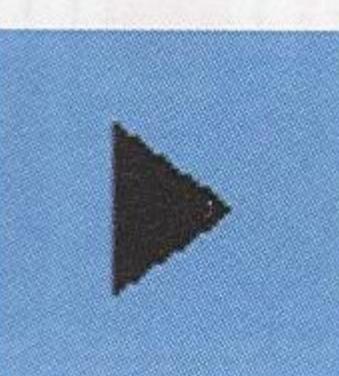
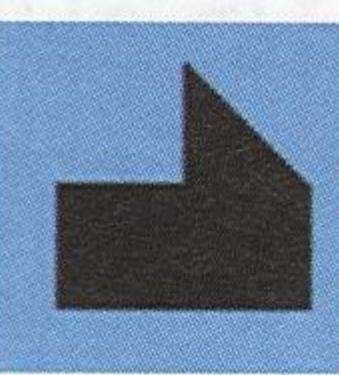
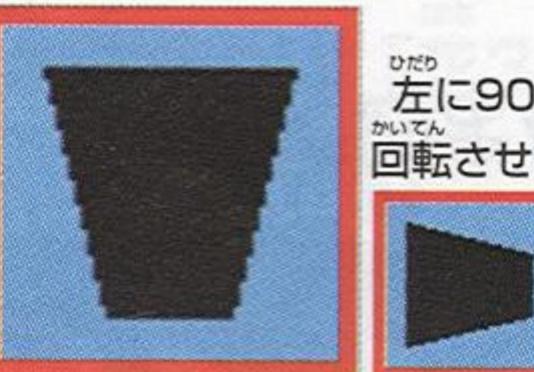


かたち すい り あてはまる形を推理する

黒い地に白く穴のあいた図が出題されます。3つの選択肢の中から、穴にあてはまる形を選びましょう。出題の穴と選択肢の形は、向きが違っているので、頭の中で選択肢の形を回転させて、あてはまるかどうか推理してください。



じつぶつてうご 実物を手で動かさなくても、頭の中だけで形を回転させて推理する、空間認知力をやしないます。

出題
じゅづだい
1出題
じゅづだい
2出題
じゅづだい
3180°回転
させるひだり 左に90°
かいてん 回転させるひだり 左に90°
かいてん 回転させる

ページ③のミニ知能クイズ

しゅつだい え
出題の絵 …… □で囲まれた絵



違うものを見分ける

しゅつだい え
出題の絵と、選択肢の3つの絵が表示されます。3つの中にひ
とつだけ、出題の絵と違う絵が混ざっています。よく見比べて、
しゅつだい え
出題の絵と違う絵を選びましょう。細かいところに注意して、
かんさつ
よく観察してください。

出題
1



くちばしの下に、と
さかがついているか
いないかが違います。

出題
2



傘の色が左から、白、
赤、白、赤となって
いるか、左から、赤、
白、赤、白となって
いるかが違います。

せい かい え
正解の絵…… □で囲まれた絵



違うなかまを見つける

え ひょうじ
4つの絵が表示されます。それぞれのものの性質や働き、使
い方などを考えて、ひとつだけ違うものを選びましょう。お
たが きょうつうてん さが
互いの共通点を探しながら考えると、分類しやすくなります。

出題
1



スプーン
(食事に使うもの)



バット
(正解以外は全て野球の道具)



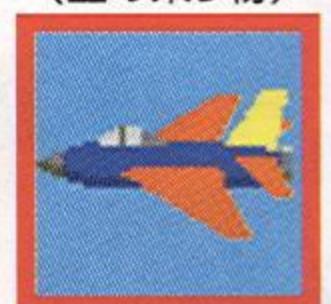
ボール



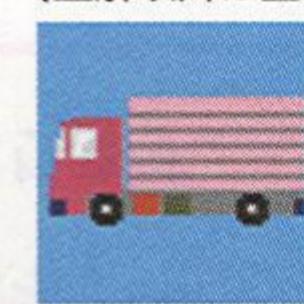
グローブ

29

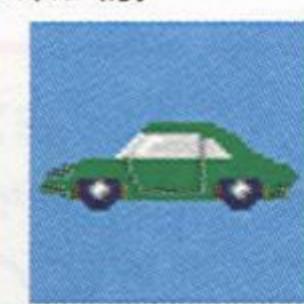
出題
2



飛行機
(空の乗り物)



トラック
(正解以外は全て陸上の乗り物)



くるま
車



バス

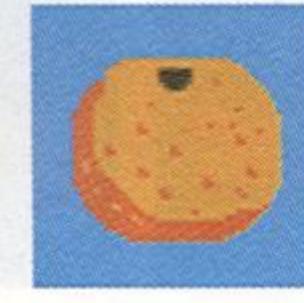
出題
3



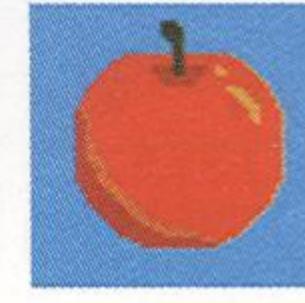
目玉焼き
(調理された食べ物)



ぶどう
(正解以外は全てくだもの)



みかん



りんご



細部に注目して絵を観察することで、注意力を発達させるとともに、違いによって分類する力が身につきます。



ものの性質、働きを理解するとともに、それをふまえて、ものを分類できるようになります。



並び方の決まりを見つける

1列に並んだ絵に穴があいています。並び方の決まりを見つけ、穴に入る絵を選びましょう。問題のレベルは、ページ1のミニ知能クイズ3より難しくなっています。（並び方や穴の位置は、出題のたびにランダムに変わります。）



全体を見て並び方の規則を発見し、穴のあいている部分をうめるために、その規則を利用できるようになります。

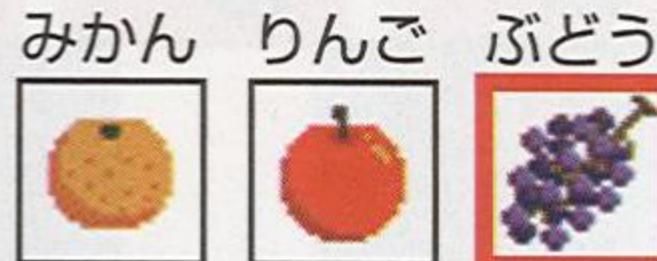
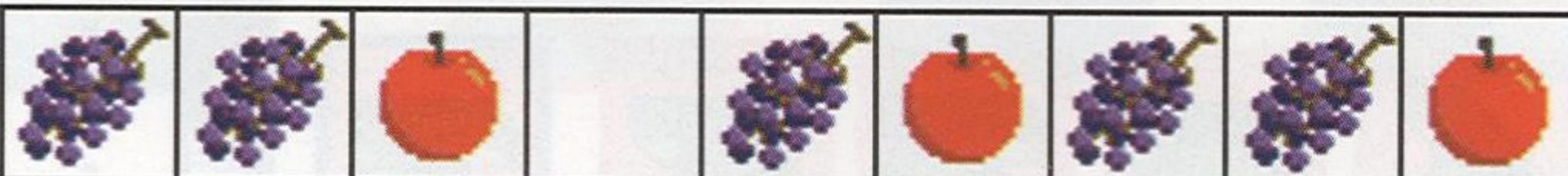
**出題
1**

**出題
2**

**出題
3**

30

この場合の並び方の決まりは「ぶどう、ぶどう、りんご」の順で、答えはぶどう。



この場合の並び方の決まりは「ネコ、ネコ、ブタ」の順で、答えはネコ。



この場合の並び方の決まりは「花3、花3、花2」の順で、答えは花3。



ちのう ページ4のミニ知能クイズ

しゅつだい え かこ え
出題の絵 …… □で囲まれた絵

せい かい え かこ え
正解の絵 …… □で囲まれた絵



おな み 同じなかまを見つける

え ひょうじ なか もんだい してい
4つの絵が表示されます。4つの中から、問題で指定されたも
むし とり さかな えら
ののなかま(虫、鳥、魚のいずれか)を選びましょう。それぞれ
なん かんが こた
の絵が、何のなかまにあたるのか、よく考えて答えてください。

出題
1

トンボ



ペンギン



パンダ



ウシ



虫のなかまを
選ぶ問題。

出題
2

ニワトリ



マグロ



カマキリ



キリン



鳥のなかまを
選ぶ問題。

出題
3

マグロ



ハチ



ニワトリ



パンダ



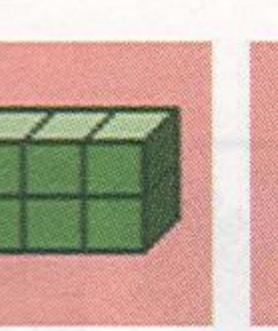
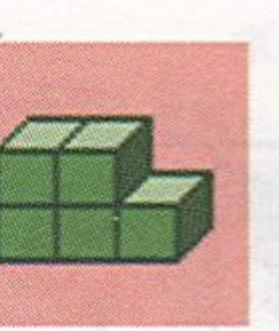
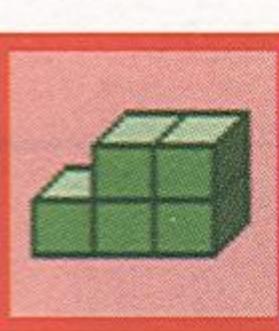
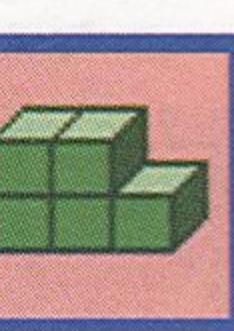
魚のなかまを
選ぶ問題。



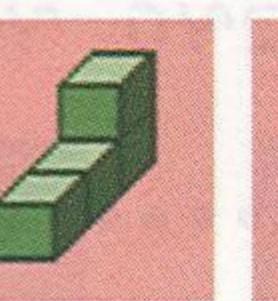
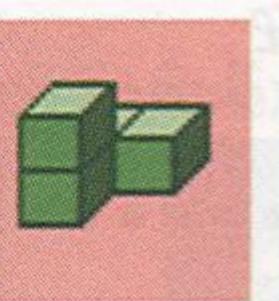
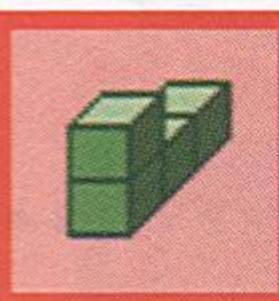
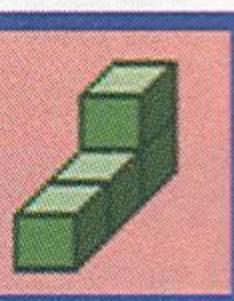
はんたい 反対から見た形を推理する

つ 積み木をいくつか積んだ、立体的な絵が出題されます。4つ
せんたくし なか しゅつだい え はんたいがわ み えら
の選択肢の中から、出題の絵を反対側から見たものを選びま
しょう。

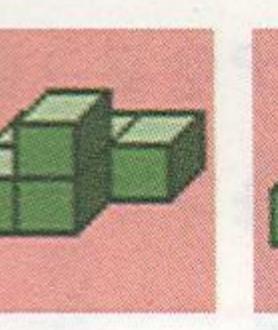
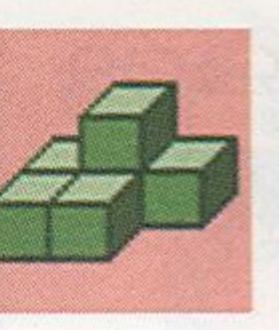
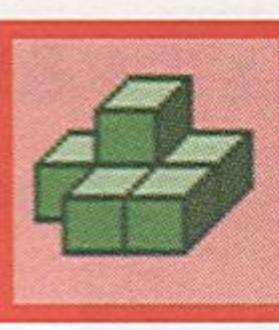
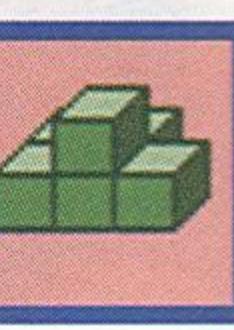
出題
1



出題
2



出題
3





いろいろな生物を、虫、鳥、魚などに分類して考えることができます。



立体の見えない部分を想像することや、立体を頭の中で回転させて考えることで、高い空間認知力をはぐくみます。



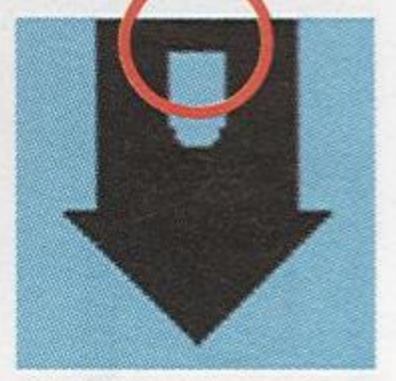
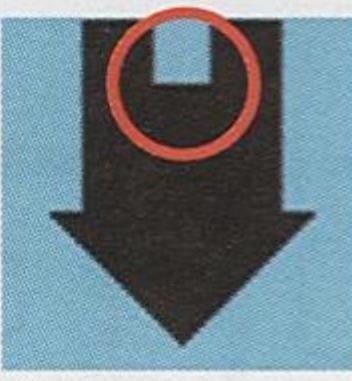
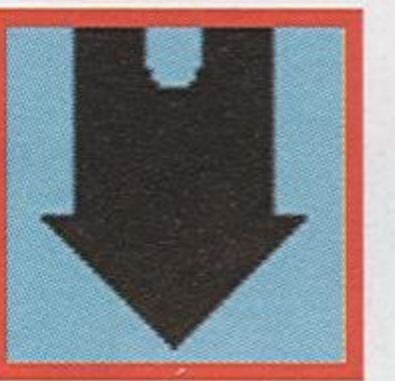
影の形を推理する

積み木を積んで作った形が、平面的な絵で出題されます。3つの選択肢の中から、この積み木の影を選ぼましょう。選択肢の絵は影なので、上下が逆になっています。穴のあいた部分など、特徴的な部分に注目するのがポイントです。



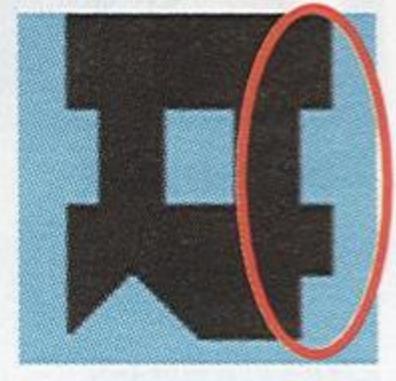
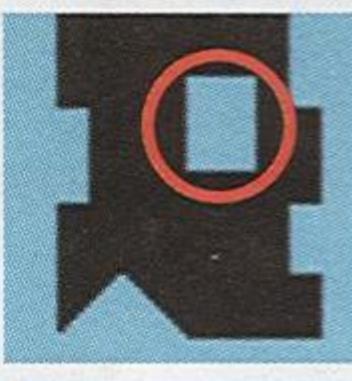
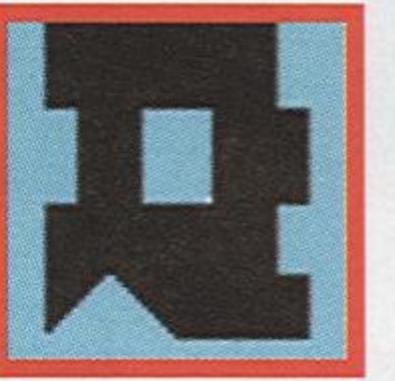
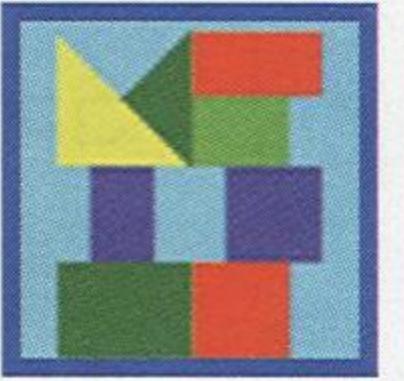
図形が影になったときの、上下が反転した形を推理することで、空間認知力をやしないです。

出題 1

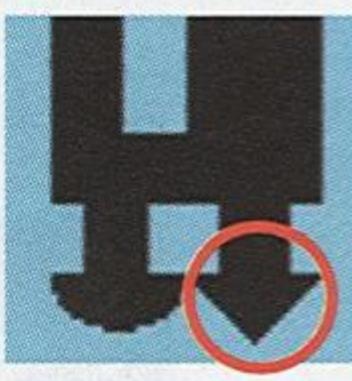
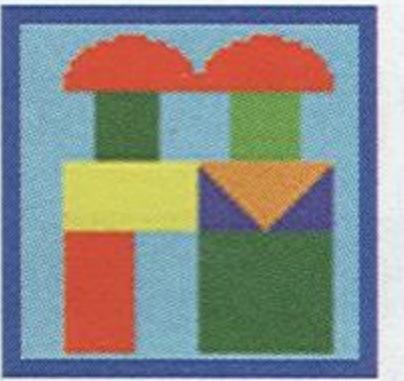


○の部分が四角
穴の位置が違う

出題 2



出題 3



ページ5のミニ知能クイズ

しゅつだい え
出題の絵 …… □で囲まれた絵

せい かい え
正解の絵 …… □で囲まれた絵



ひろ かたち すいり 広げた形を推理する

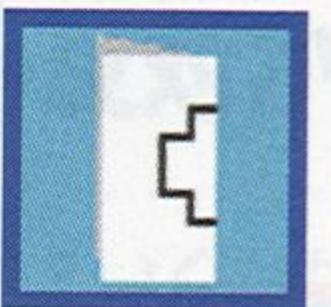
なか お かみ え しゅつだい
まん中でふたつに折った紙の絵が出題されます。この紙を広げる
と、どのような図形が描かれているかを推理して、3つの選択肢
の中から答えを選びましょう。正解の図形は、紙が折られたとこ
ろを中心に、左右対称になっています。



あたま なか かみ ひろ
頭の中で紙を広げたところを考えてイメージし
て、見えない部分の図形を推理することで、空
かんにん ち りょく そだ
間認知力を育てます。

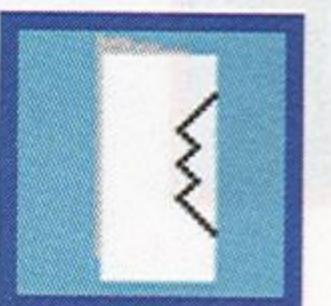
しゅつだい
出題

1



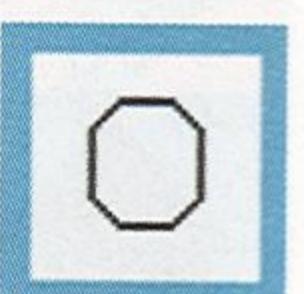
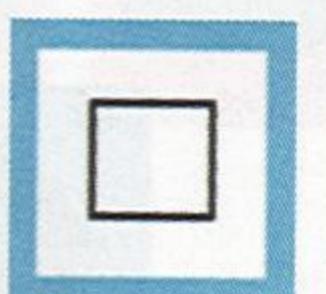
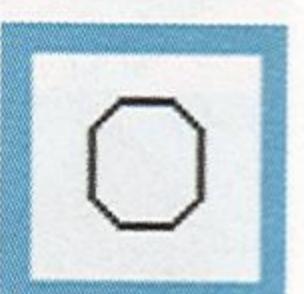
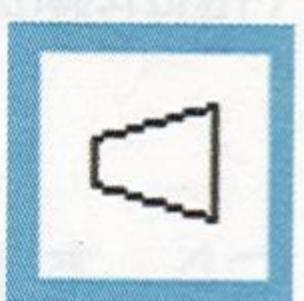
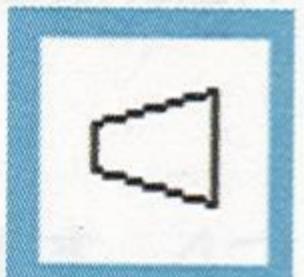
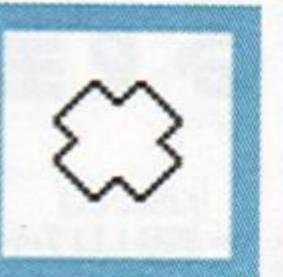
しゅつだい
出題

2



しゅつだい
出題

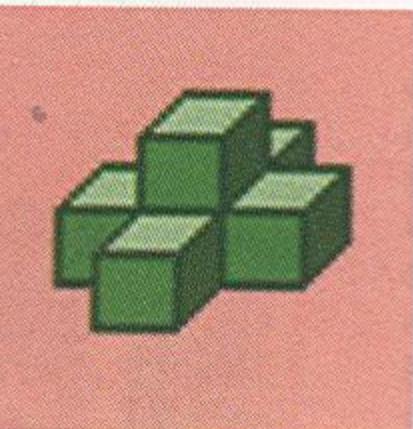
3



つ き はい ち すいり 積み木の配置を推理する

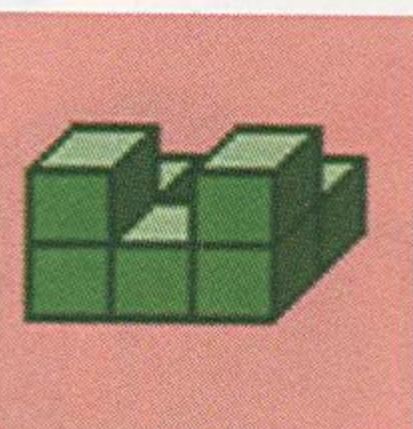
いくつかの積み木が積まれている絵が出
題されます。隠れた部分も考慮して、積
み木の数を推理してください。答えは、
3つの選択肢から選ぶようになっています。

しゅつだい
出題 1



6個

しゅつだい
出題 2



7個



りつたい かく ぶ ぶん そ そ
立体の隠れた部分を想像
しながら、配置を推理す
ることで、空間認知力を
やしないです。



並び方決まりを見つける

1列に並んだ絵に穴があいています。並び方の決まりを見つけ、穴に入る絵を選びましょう。穴は2つあいていて、どちらも同じ形が入ります。問題のレベルは、ページ3のミニ知能クイズ2より、さらに難しくなっています。(並び方や穴の位置は、出題のたびにランダムに変わります。)

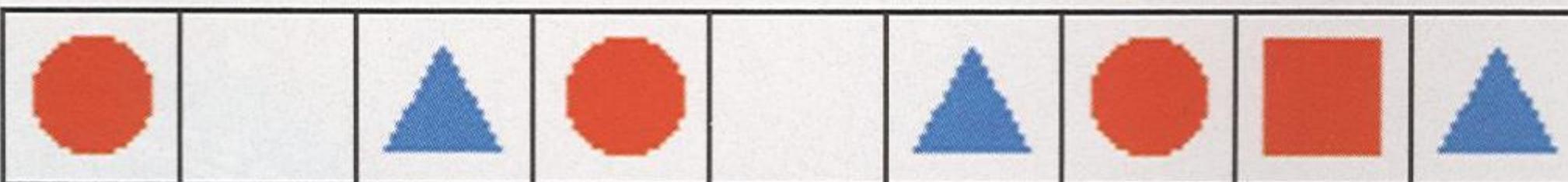


全体を見て並び方の規則を発見し、穴のあいている部分をうめるために、その規則を利用できるようになります。

出題

1

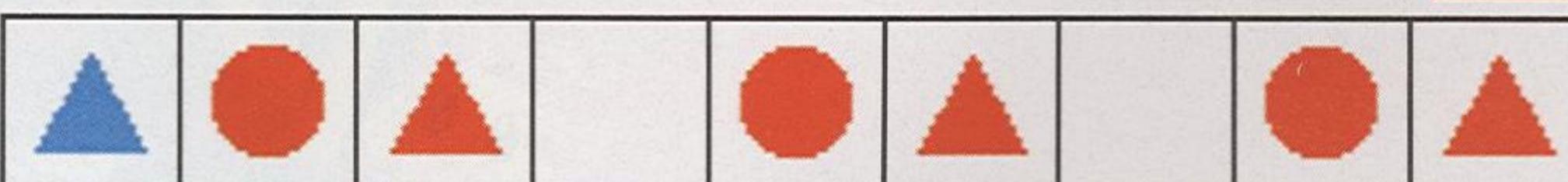
この場合の並び方の決まりは「●、■、△」の順で、答えは■。



出題

2

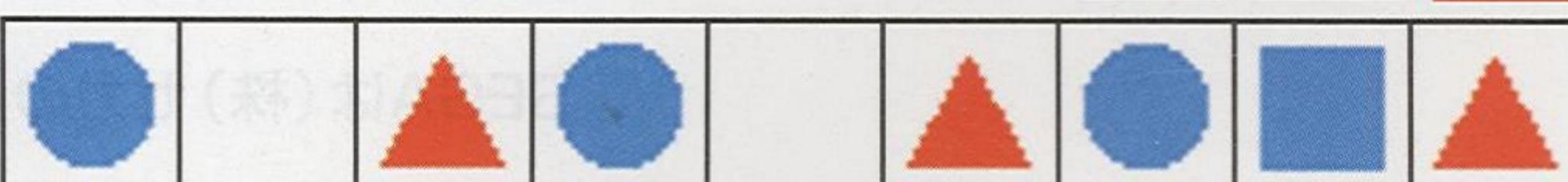
この場合の並び方の決まりは「△、●、▲」の順で、答えは△。



出題

3

この場合の並び方の決まりは「●、■、▲」の順で、答えは■。



34

企画・制作: Gakken

■内容のお問い合わせ先: (株)学習研究社
〒141-8502 東京都品川区西五反田4-28-5
TEL:03-3493-3155

製造・販売: 株式会社 セガトイズ

■商品のお問い合わせ先: (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。一般の電話よりご利用ください。

セガトイズ



SEGAは(株)セガの登録商標です。

HPC-6115
9P2-0185A

株式会社 **セガトイズ**

学研アンパンマン
知能アップ