

キッズ コンピュータ ピコ



ピコ専用絵本ソフト



imagineer

おうえんもんだい

応用問題

©1995 IMAGINEER CO.,LTD.

育脳塾左脳開発シリーズ6

応用問題

伸芽会教育研究所監修

ガイドブック



imagineer

©1995 IMAGINEER CO.,LTD.

絵本イラスト 高橋身奈

# かた おうちの方へ

このたびはピコ専用絵本ソフト「応用問題」を  
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。  
た。

お子様といっしょに、絵本ソフトでよりいっそ  
う楽しんでいただくため、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。

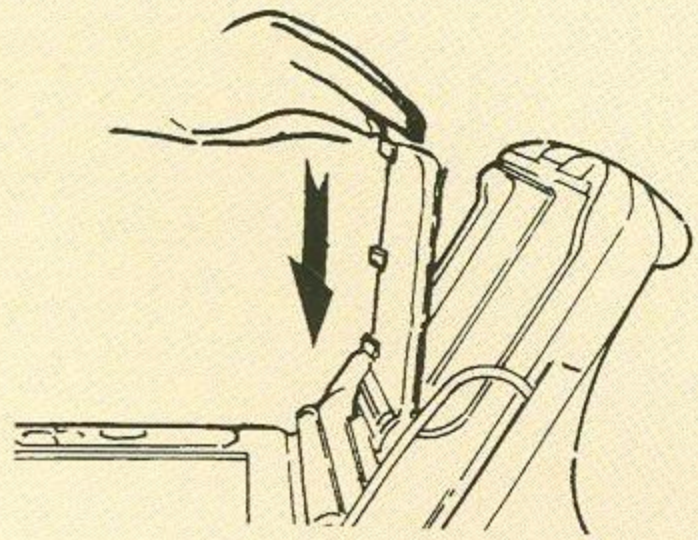


注) ほんせいひん にほんせんよう  
本製品は日本専用です。

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。

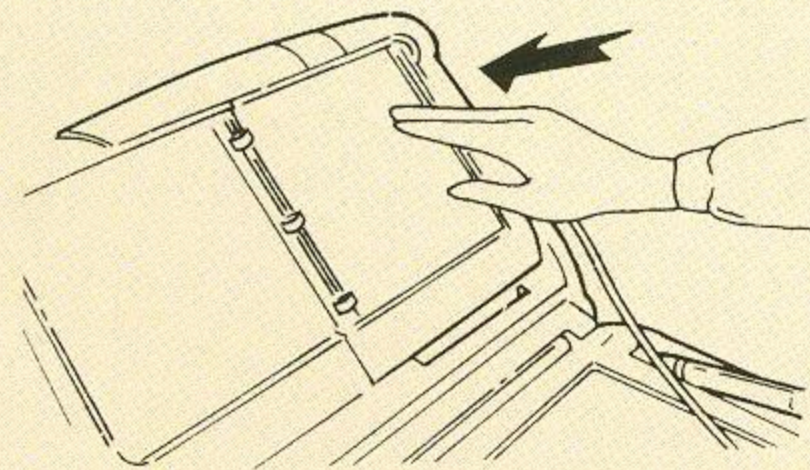
① カートリッジスロットにソフトを差し込みます。

● 絵本を閉じた状態で、カートリッジスロットに奥までしっかりと差し込みます。



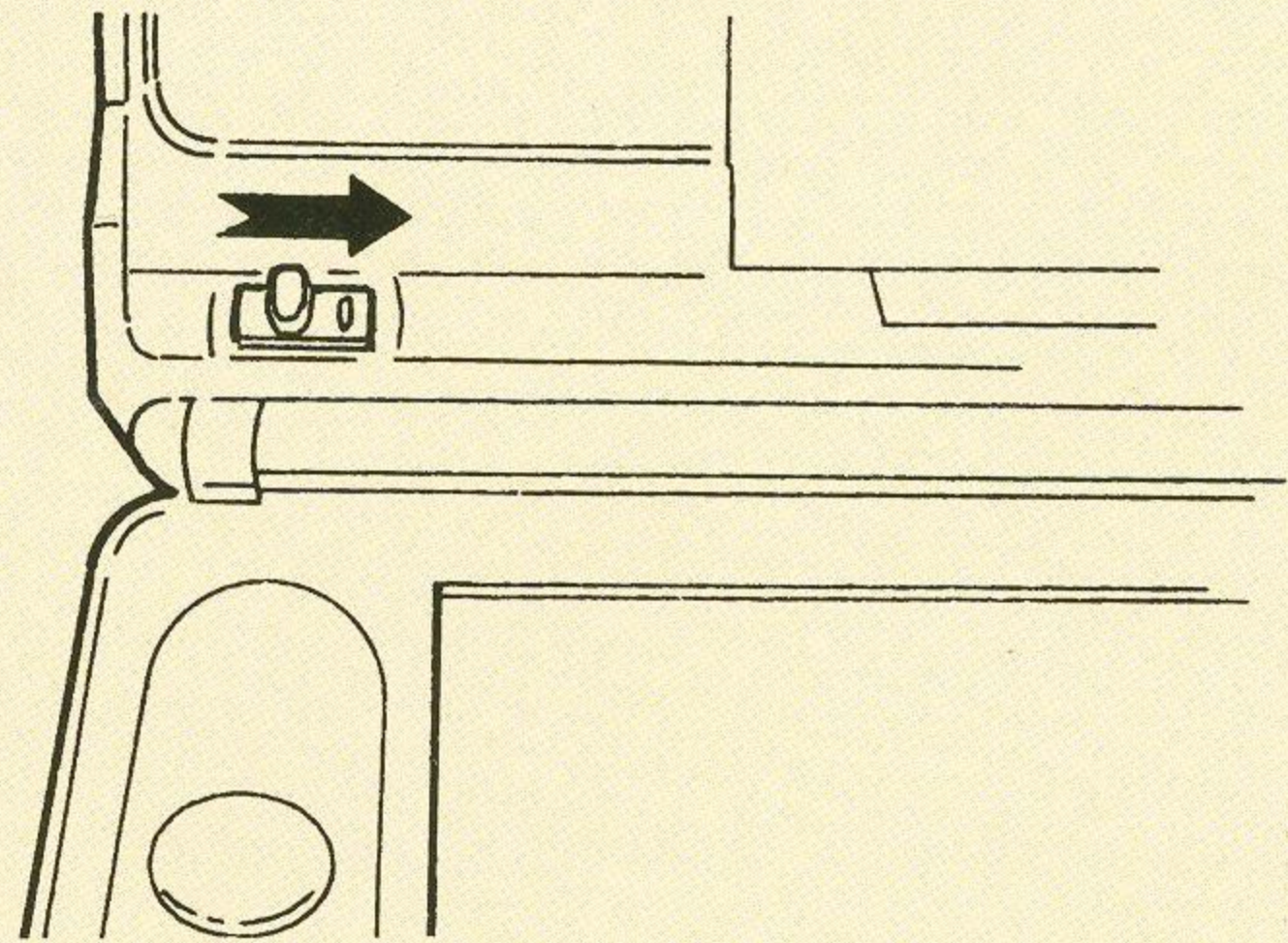
ななめに差し込むと、絵本ソフトが取り出せなくなる場合がありますので、ご注意ください。

● 「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押し込んでください。



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。



おうようもんだい  
**応用問題**



問題をまとめあげるには、右脳のヒラメキだけ  
 でなく、左脳の知恵が必要です。教育上大切な  
 要素である考えを練る力を養うのが、左脳教育で  
 す。このソフトは、左脳教育として大切な、  
 応用力を養うために開発されました。分かりやす  
 く自然に学べるように工夫してあります。楽しく  
 学びながら、応用力を高めましょう。

4～5ページ

「応用問題」のはじめかた

6～7ページ

1 数を数えてわけたり、立体図形の数推理します。 絵本の1ページ目

8～9ページ

2 同じ形の図形を探します。 絵本の2ページ目

10～13ページ

3 図形が重なったときの形と、図形を作るのに必要な部分を考えます。 絵本の3ページ目

14～15ページ

4 位置関係や模様など、細かい部分の違いを見つけます。 絵本の4ページ目

16～17ページ

5 もぎしけん 絵本の5ページ目

18～19ページ

使用上のご注意

20ページ


健康上のご注意

## 「おうようもんだい応用問題」のはじめかた

このソフトには、おうようりょく応用力を身につけるためのもんだい問題をいくつかのこうもく項目に分けてあります。どの項目もかくじつ確実なのうりょく能力にするための問題が用意されており、お子さまも楽しみながらまな学べます。

### 絵本をめくるまえに

#### ●操作のしかた

各ページは、すべてタブレット上でタッチペンを動かして操作します。問題の答えや画面上のメニューを選ぶときは、画面上のカーソル（）で選び、タブレット上でタッチペンを押して選びます。



## ● 5問終わると

1～4ページの問題を5問終わると、結果発表があります。  
5問中の正解数と5問終わるまでにかかった時間が表示されます。

続いて「えほんをめくってね」が表示されます。表示されたページをめくると、次の問題が始まります。  
表示されないページをめくると、その開かれたページの問題が始まります。

5ページの「もぎしけん」は、問題が12問続きます。



1 | 数を数えてわけたり、立体図形の数を推理します。  
間違えたら、もう一度やりなおしましょう。

問題の数

もんだい ▶▶▶▶▶

4	2	
8	3	

みぎのくだものを  
3こずつわけると  
なんにんぶんかな？

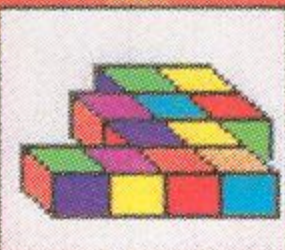

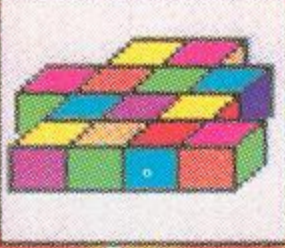
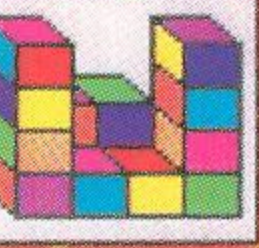


解答


問題の数で問題数を分けるといくつ  
になるでしょう？

解答

もんだい ▶▶▶▶▶

つみきが  
2ばんめに  
おおいのはどれ？



問題

2番目に多い積木は、解答の中でど  
の積木になるのかな？



## ● わける問題

指定された物をかぞえ、それをある数に分ける問題  
が出題されます。

もんだい ▶▶▶▶▶

5	3	
4	2	

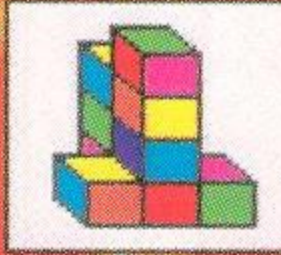
みぎのくだものを  
8にんでわけるには  
いくつたりない？



## ● 推理する問題

積まれた積木の見えない部分を推理して数える問題  
が出題されます。

もんだい ▶▶▶▶▶

つみきが  
4ばんめに  
おおいのはどれ？



## 2 | 同じ形の図形を探します。 こまかい部分までよく見て考えましょう。

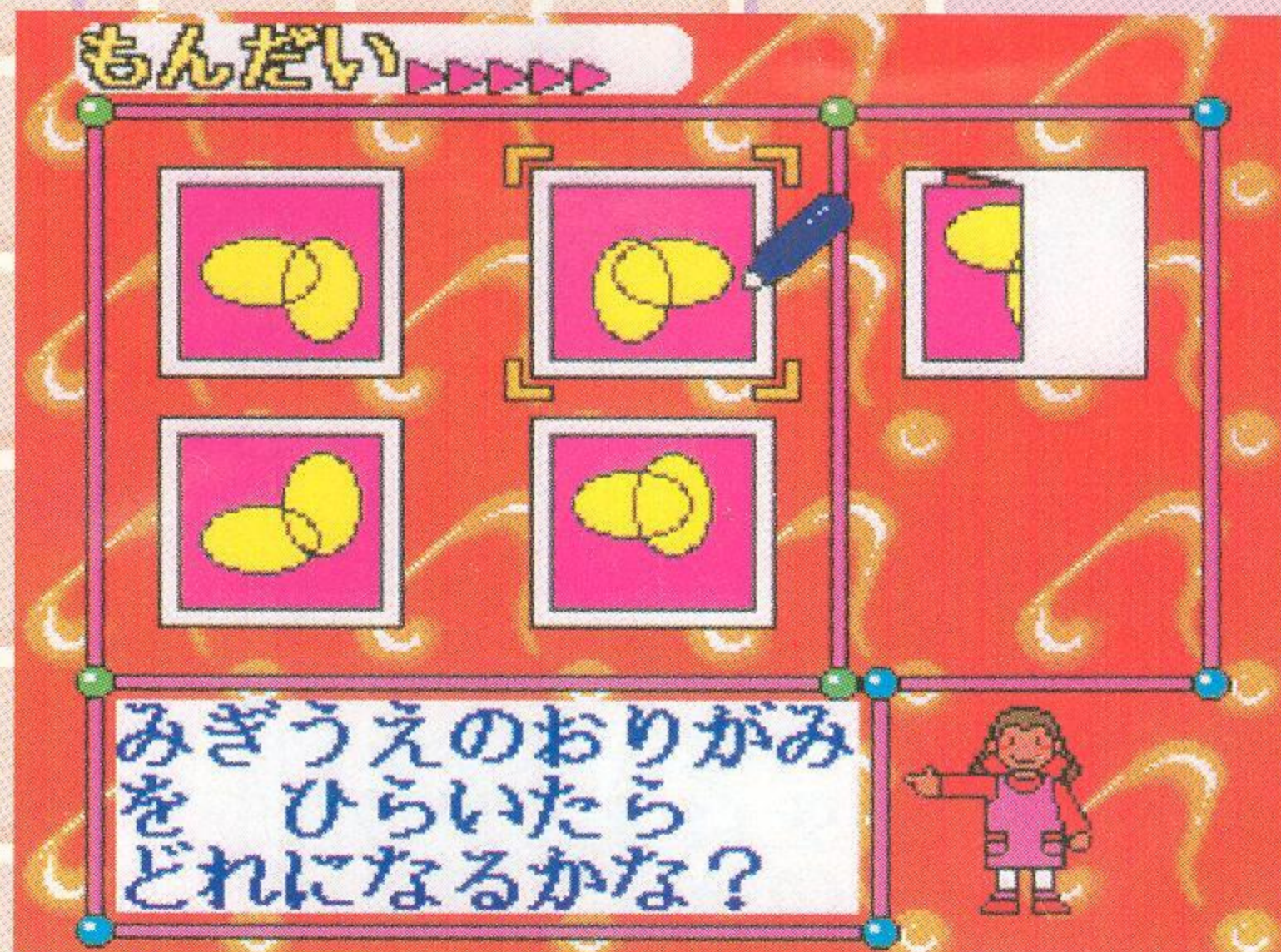
問題の絵

解答



問題

問題の絵と同じ仲間は、どの絵になるでしょう。



問題の図形をひらいたら、どの絵になるでしょう。

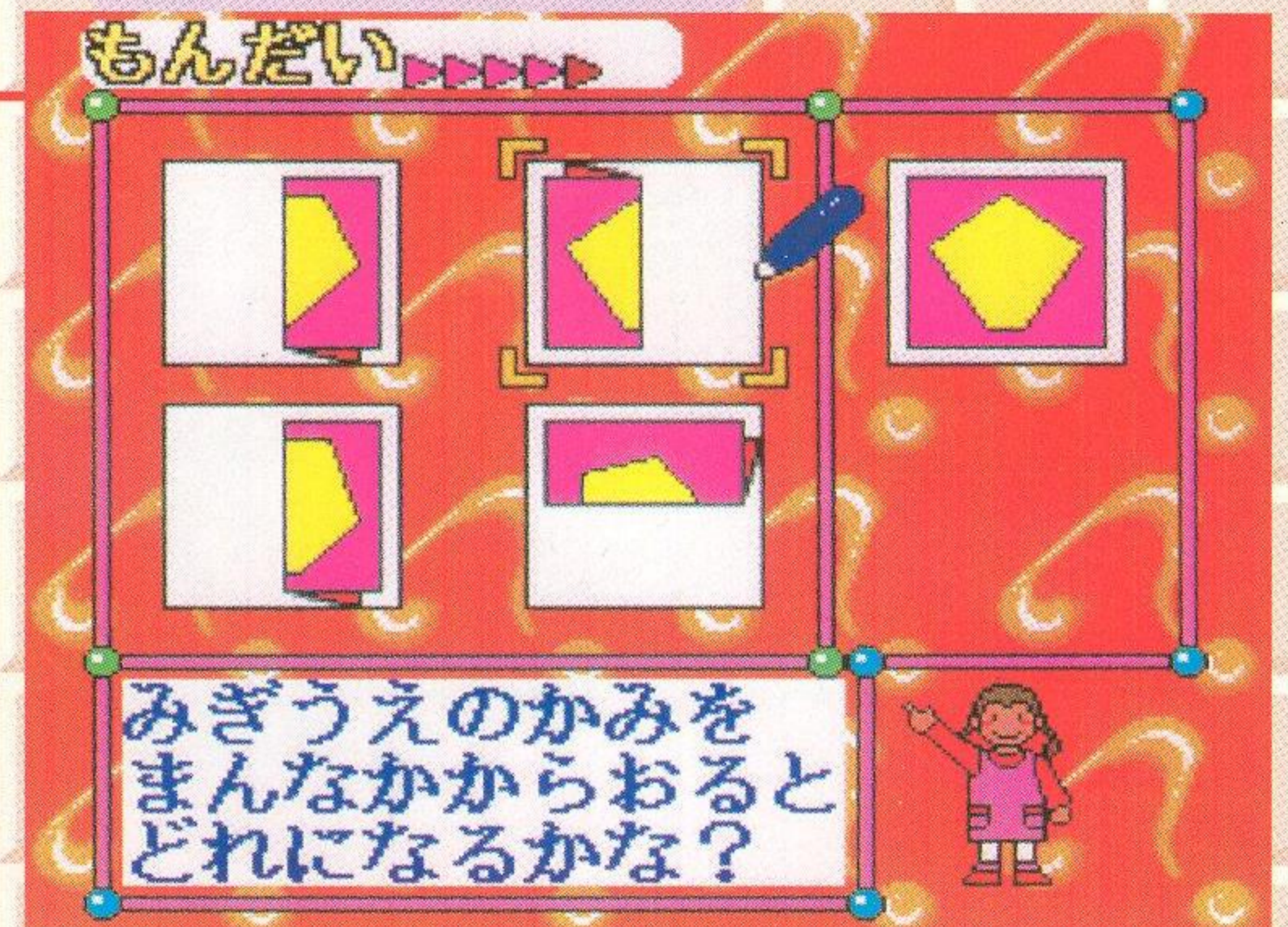
## ● どうるいの問題

右の絵の形や中身が変化したものを考える問題が出題されます。



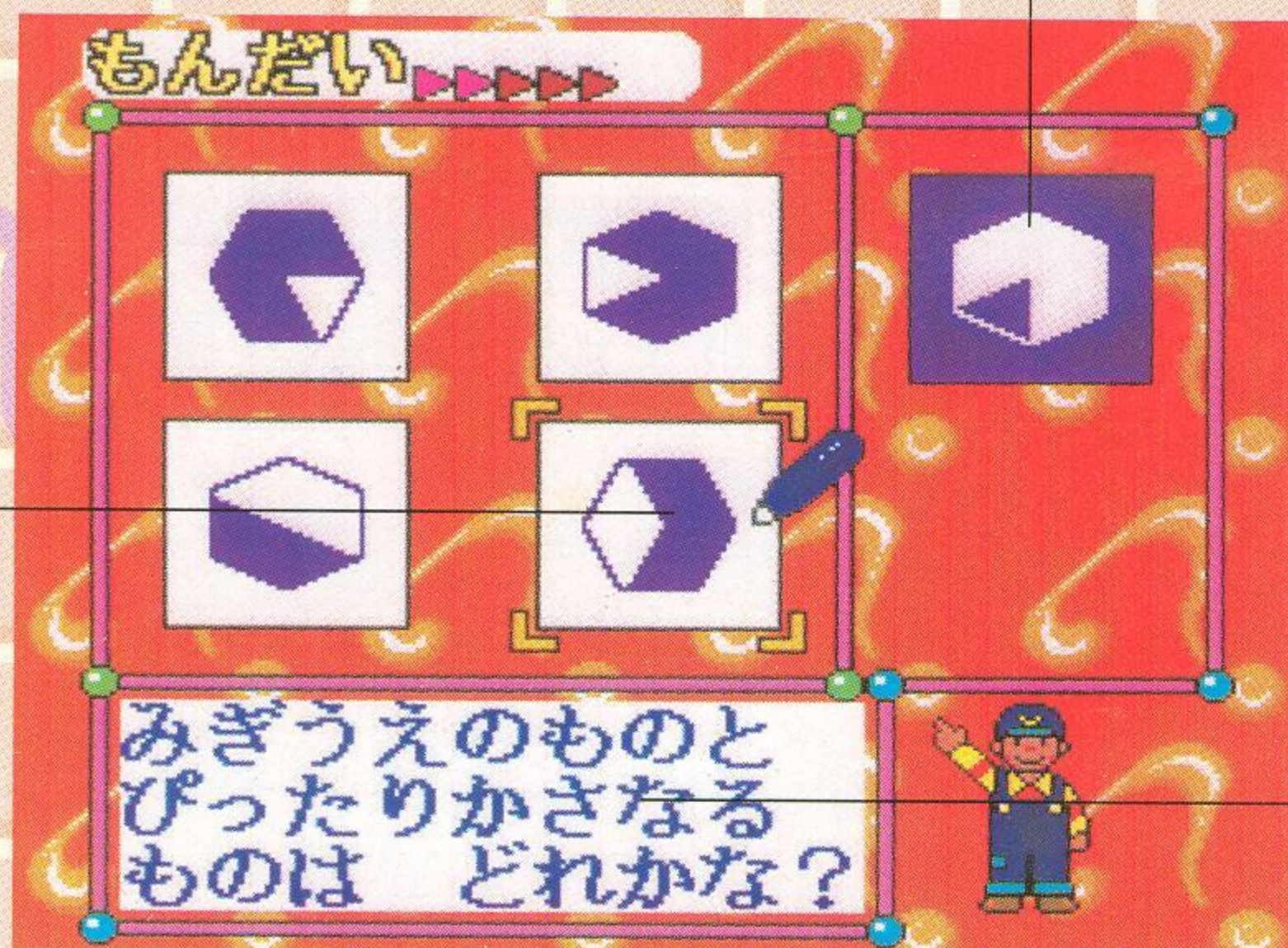
## ● ずけいの問題

1枚の紙を真ん中から折ったり、広げたりしたときの図形を考える問題が出題されます。



### 3 | 図形が重なったときの形は、どうなるのかな？ よく見て考えよう。

問題の図形



解答

みぎうえのものと  
ぴったりかさなる  
ものは どれかな？

問題

問題の図形と重なる形は、どの絵になるでしょう。



問題の図形と同じ図形は、どの図形になるでしょう。

## ●同図形の問題

絵の位置や方向が異なる4つの絵の中から、問題の絵に重なるものを探す問題が出題されます。



図形を作るのに必要な部分を考えます。  
 どんなものが必要なのかあるいは、必要ないのかを考えてみましょう。

もんだい ▶▶▶▶▶

みぎうえのかたちをつくるのにいらぬものはどれかな?

問題の絵

解答

問題

問題の絵に必要なものは、どれでしょう？

## ●同図形の問題

4つの部分を見て、必要か不必要かを頭で考える問題が出題されます。



# 4 | 位置関係や模様など、細かい部分の違いを見つけます。 絵の向きに注意してください。

問題の絵

解答

問題

問題の絵と同じ絵は、どの絵になるでしょう。

問題の絵

時間

問題

問題の絵を記憶して、同じ絵を探します。



## ●同じ形の問題

同じ形でも、少しずつ違う4つの図形の中から、問題の図形と同じものを探す問題が出題されます。



## ●記憶から推理する問題

覚えた絵を、解答の中から発見する問題が出題されます。



# 5 もぎしけん

1~4までの問題が12問出題されます。  
すべての問題が終わると、お子様の実力が評価されます。

## ●名前をつけよう!

はじめに名前を入力する画面が出てきます。文字を選んで、タッチペンを押して文字を入力します。すべての文字を入力したら、「→」をさわります。実力テストが始まります。

「`」の入力

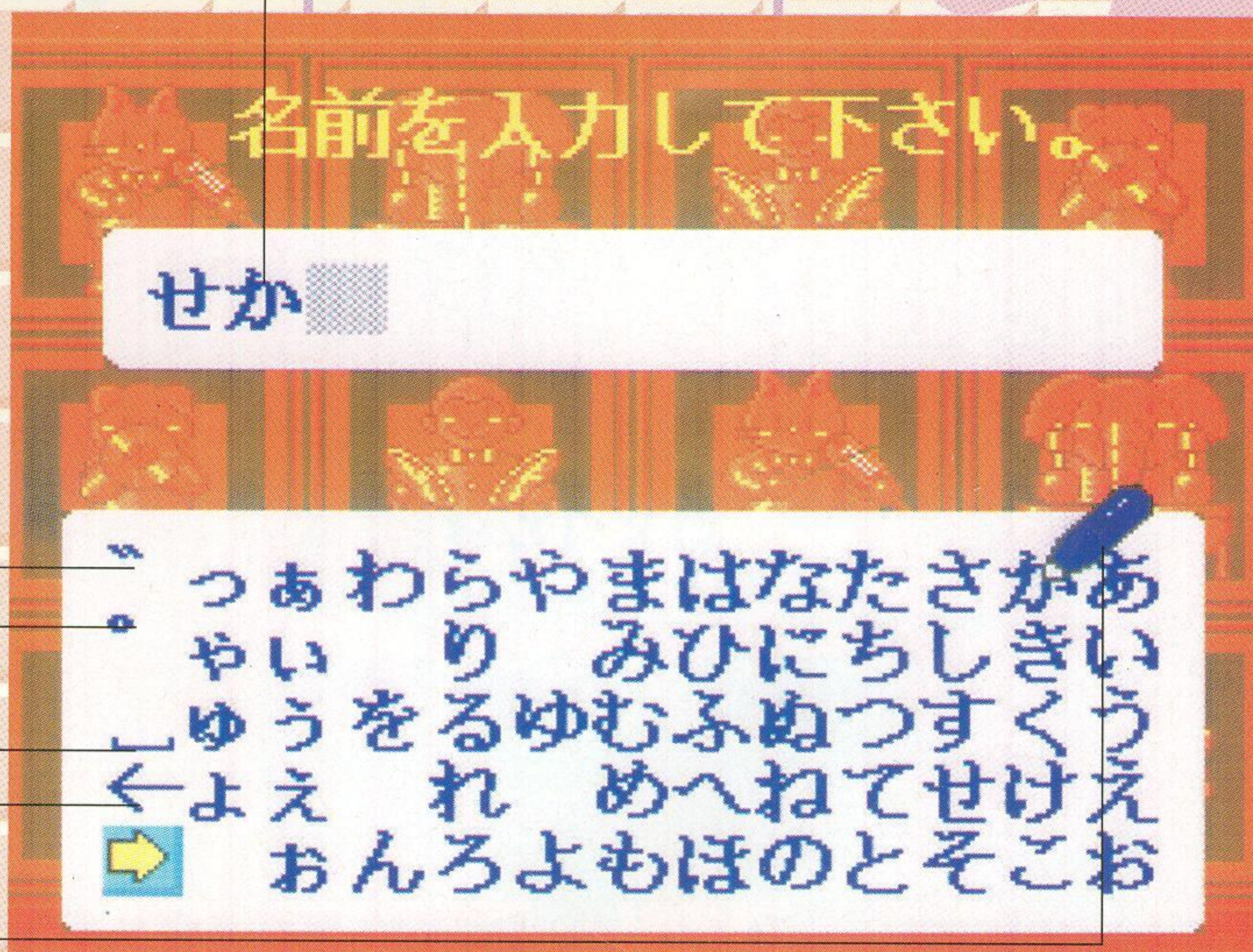
「°」の入力

スペースの入力

入力した文字の削除

タッチペンでさわって文字を入力します。

入力した名前

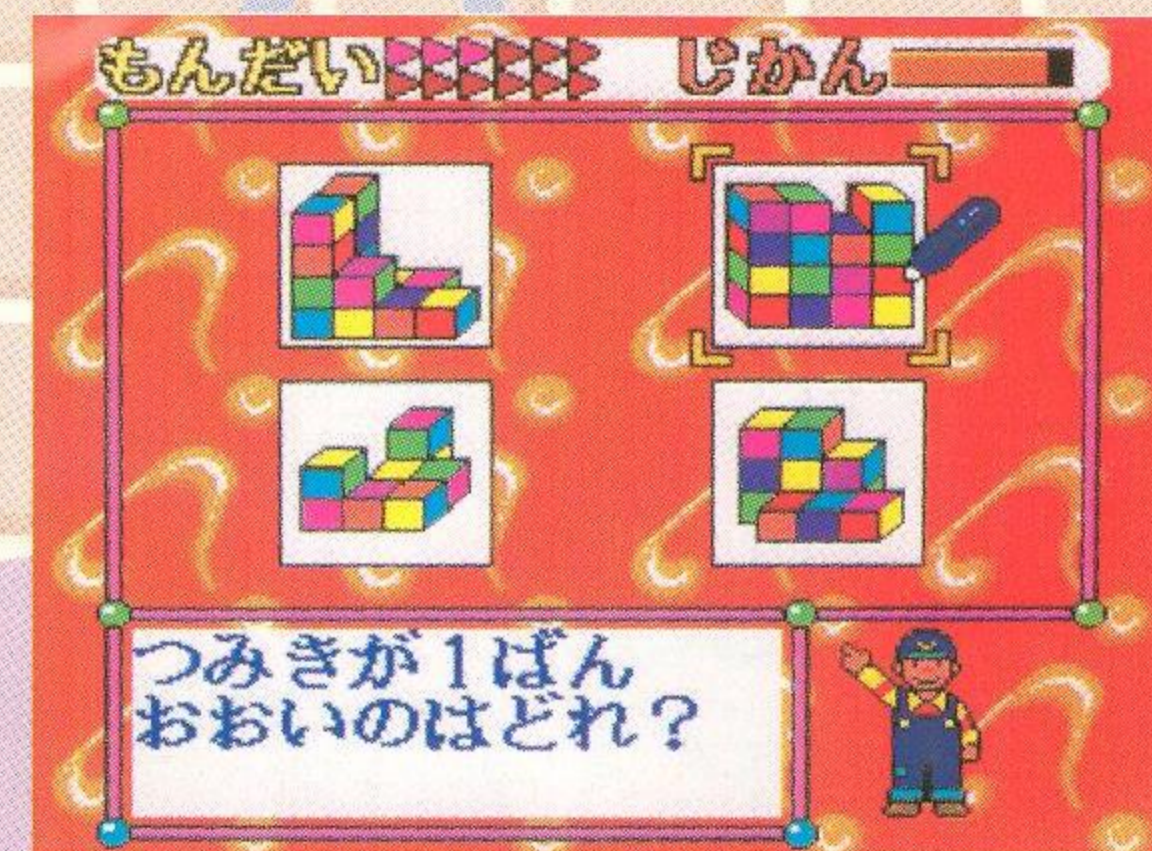


## ●時間内に答えよう！

問題は12問あります。1～4ページの問題の中から出題され、3分以内に答えられないと、もぎしけんは終了してしまいます。

## ●結果発表

12問の問題を終了すると、結果発表が見られます。評価は、A、B、C、D、E、Fの6ランクで表示されます。いろいろな項目ごとに評価がつきます。時間は、解答にかかった時間です。



# しょうじょう ちゅうい 使用上の注意

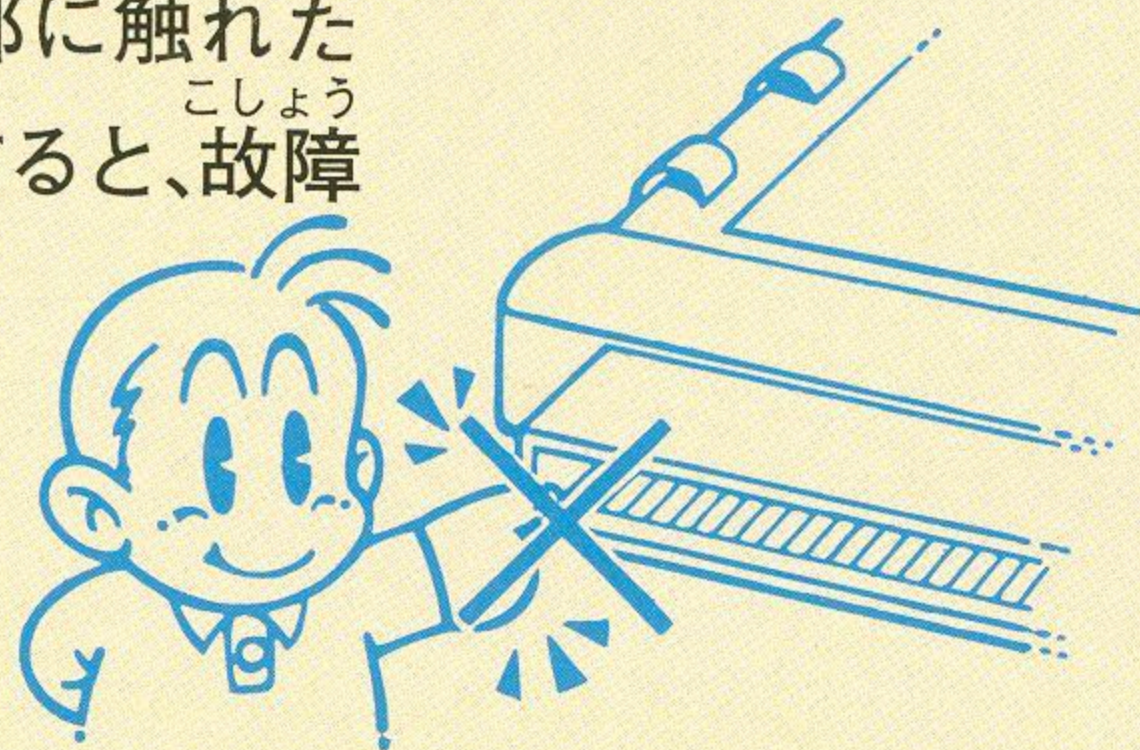
## でんげん オ フ かくにん ●電源OFFをまず確認！

えほん ぬ さ  
絵本ソフトを抜き差しするとき  
かなら ほんたい  
は、必ず本体の電源スイッチを  
オ フ  
OFFにしておいてください。



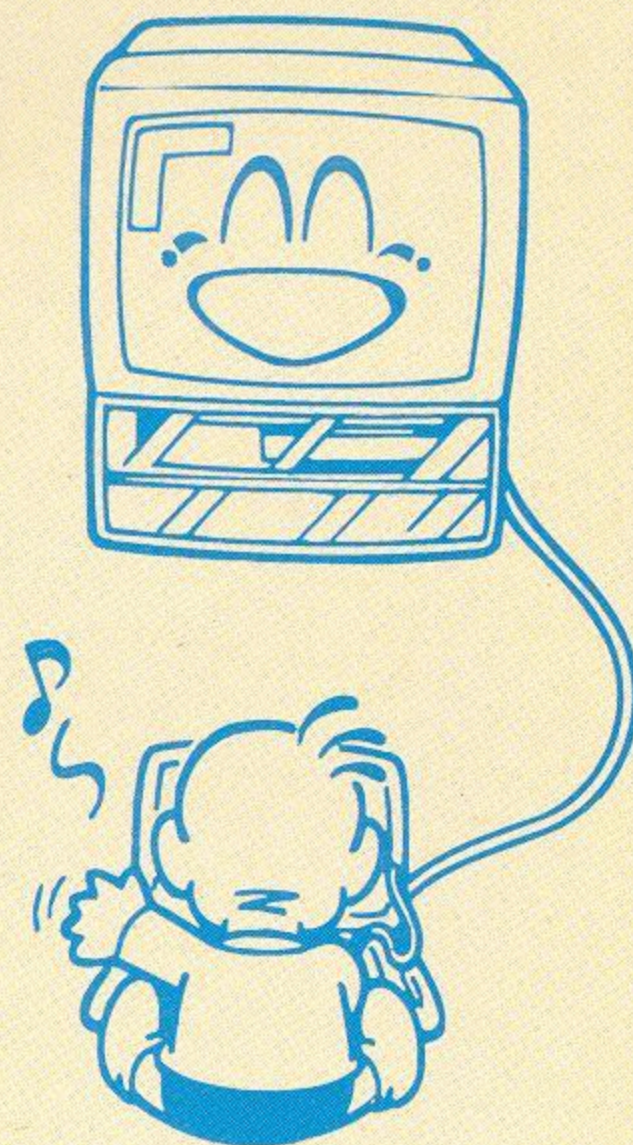
## たんし ぶ ふ ●端子部には触れないで！

えほん たんし ぶ ふ  
絵本ソフトの端子部に触れた  
みず ぬ こしょう  
り、水で濡らしたりすると、故障  
げんいん  
の原因になります。



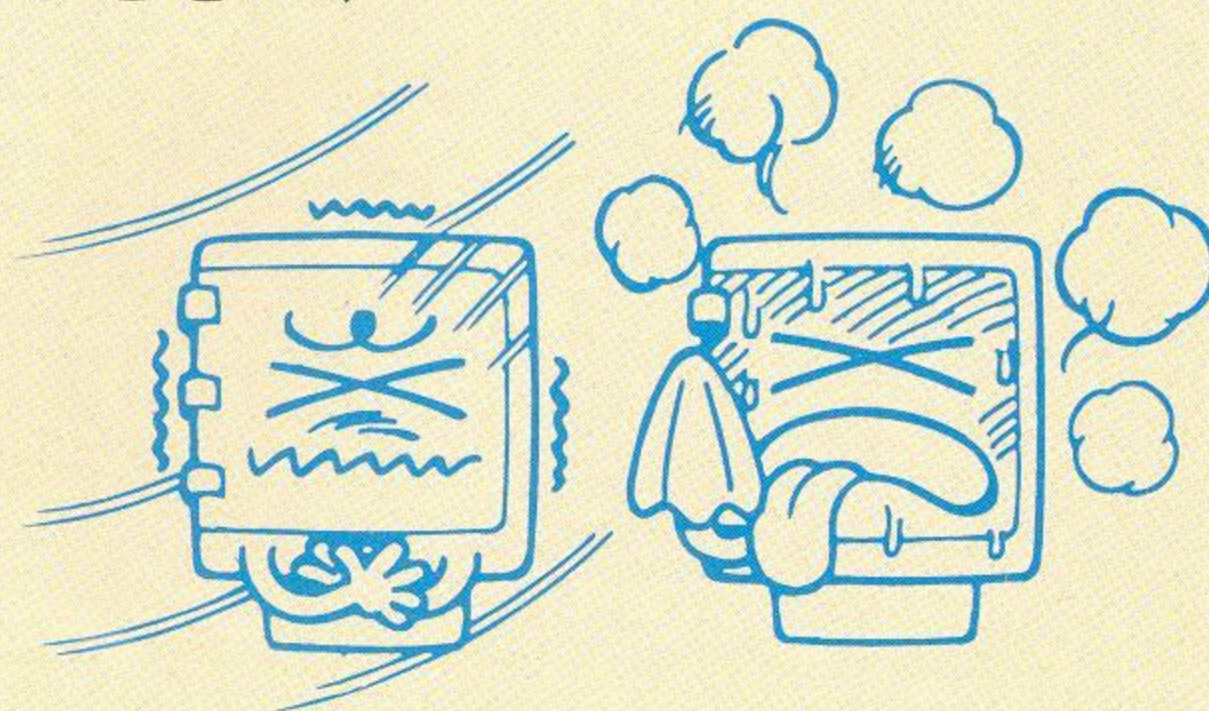
## たの ●ピコを楽しむときは！

たの へ や あか  
ピコを楽しむときは、部屋を明るくし、  
め ふたん がめん  
目に負担がかからないようテレビ画面  
じゅうぶんはな けんこう  
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  
じかん ぶん きゅうけい  
とり、疲れているときや睡眠不足のと  
つか すいみんぶそく  
きを避けてご使用ください。長時間の  
さ しょう ちょうじかん  
ご使用またはテレビ画面に近づいての  
しょう がめん ちか  
ご使用は視力低下の原因となります。



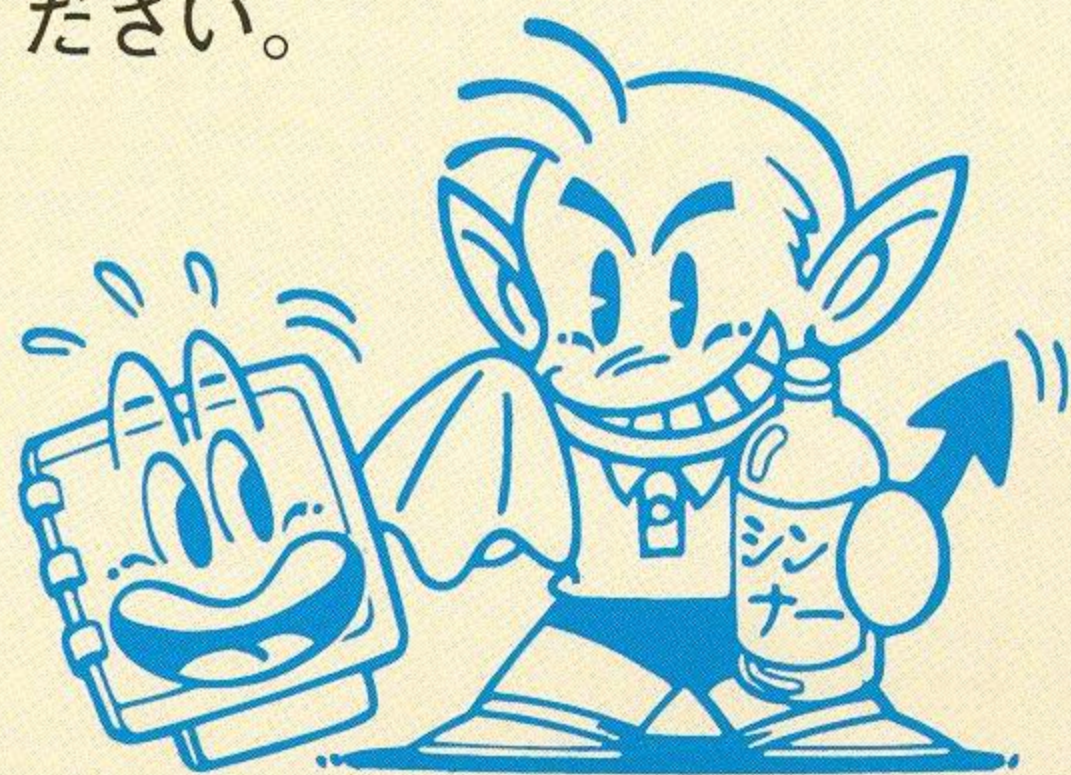
## ほかん ばしょ ちゅうい ●保管場所に注意して！

えほん ほかん  
絵本ソフトを保管するときは、  
きょくたん あつ  
極端に暑いところや  
さむ しっけ  
寒いところ、湿気の  
おお さ  
多いところを避けて  
ください。



やくひん つか ふ  
●薬品を使って拭かないで！

えほん よご ふ  
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  
やくひん つか  
の薬品を使わないでください。



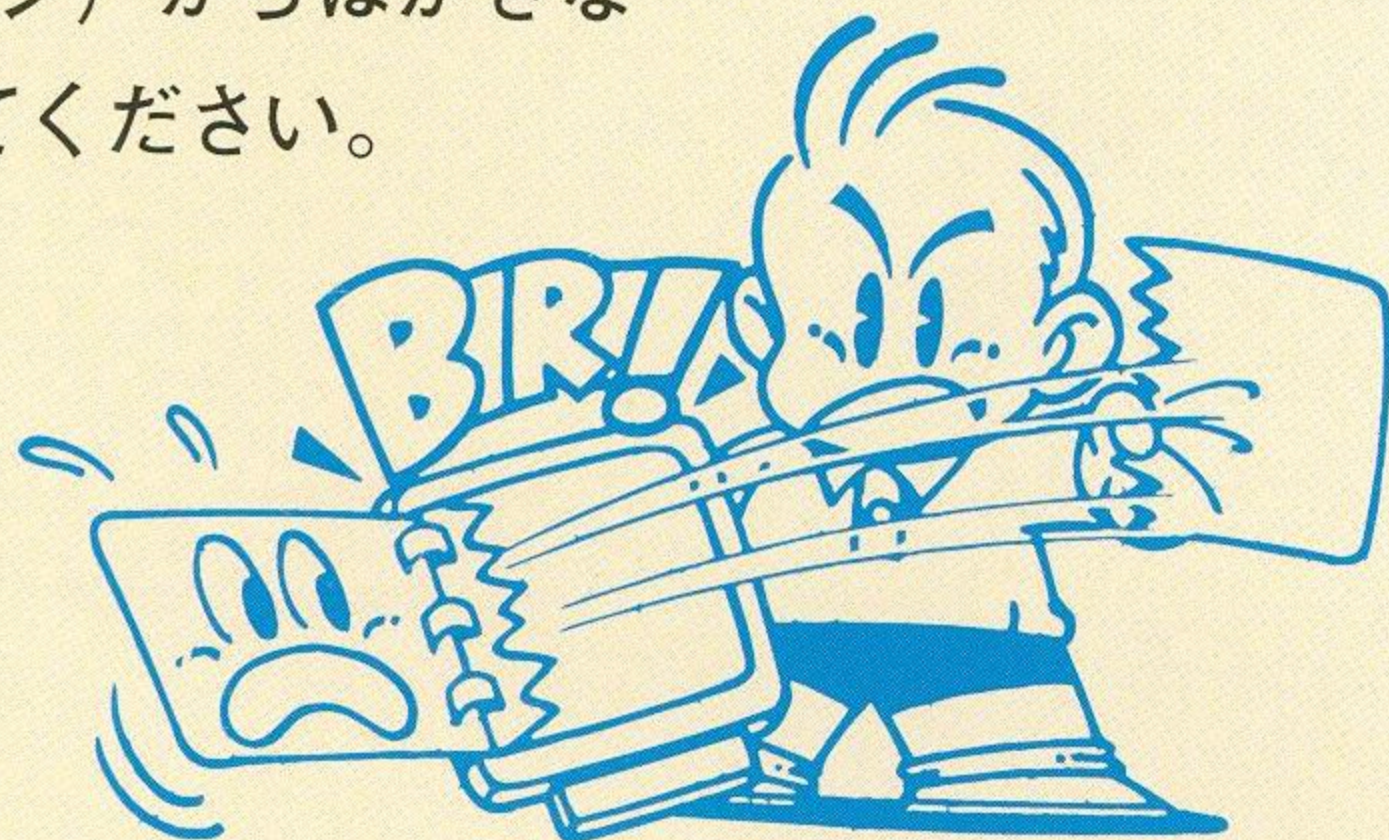
えほん あつか  
●絵本の扱いはていねいに！

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、おこさまが絵本に落書き  
らくがき  
などしないようちゅうい  
注意してください。



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。



えほん せいみつ き 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  
えないうんかい  
でください。また、分解  
ぜったい  
は絶対にしないでください。



けんこうじょう ちゅうい  
**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、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。



Imagineer

イマジニア株式会社

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階

●ユーザーサポート 03 (3343) 8900





この商品は (株)セガ・エンタープライゼスがキッズコンピュータ ピコ専用のソフトウェアとして製造し、登録商標「SEGA」及び、標章「PICO」を付して販売することを許諾したものです。

T-150260

672-2722

Patents:Canada No.1,082,351;France No.1,607,029;U.K No.1,535,999;  
Japan No.1,632,396;Germany No. 2,609,826



Imagineer

イマジニア株式会社