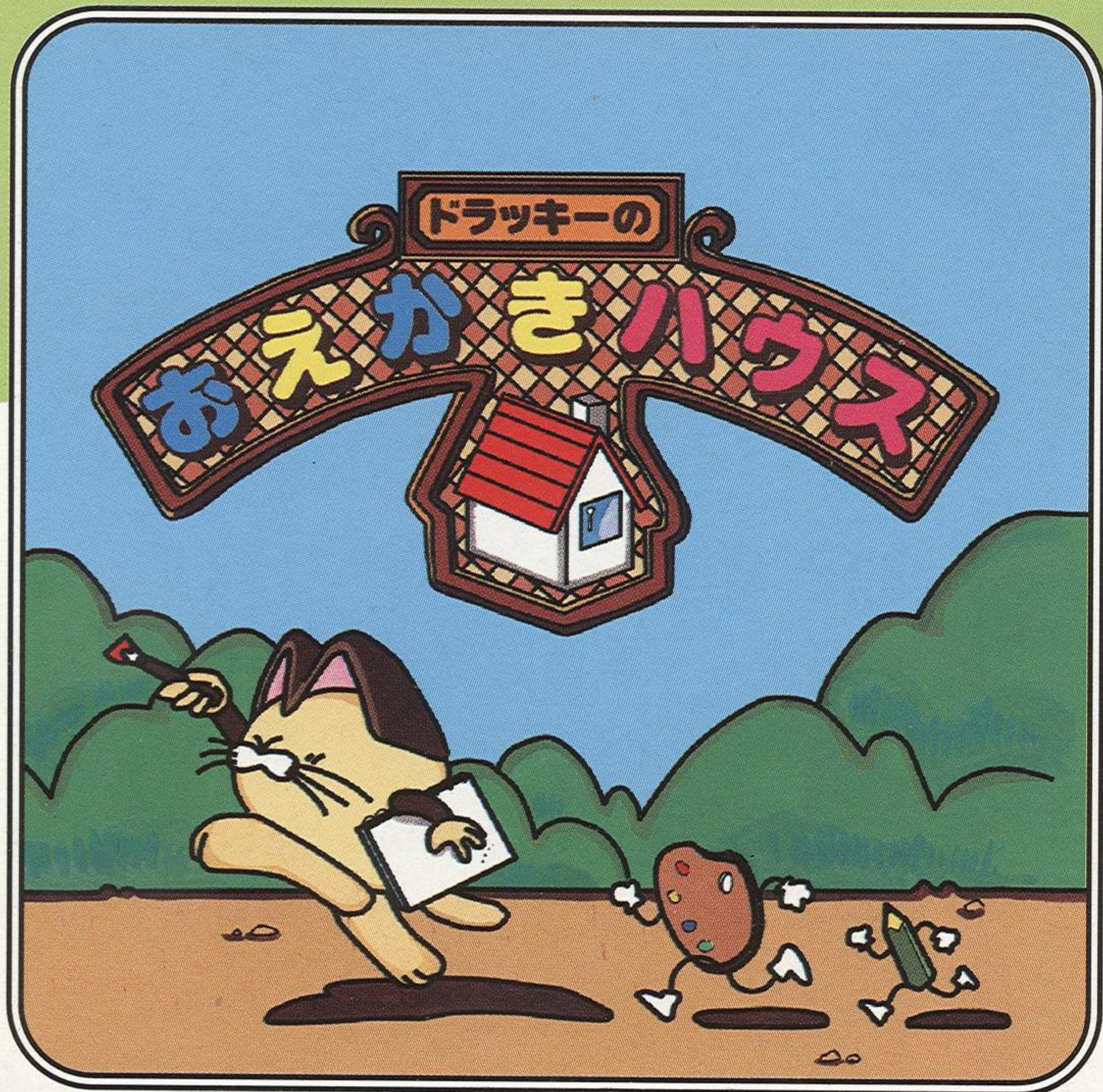


学習コンピュータ
育*脳*塾
HIRAMEKI MIRAI KIDS

育脳塾右脳開発ソフト

ドラッキーの おえかき ハウス



取扱説明書



Imagineer

おうちの方へ^{かた}

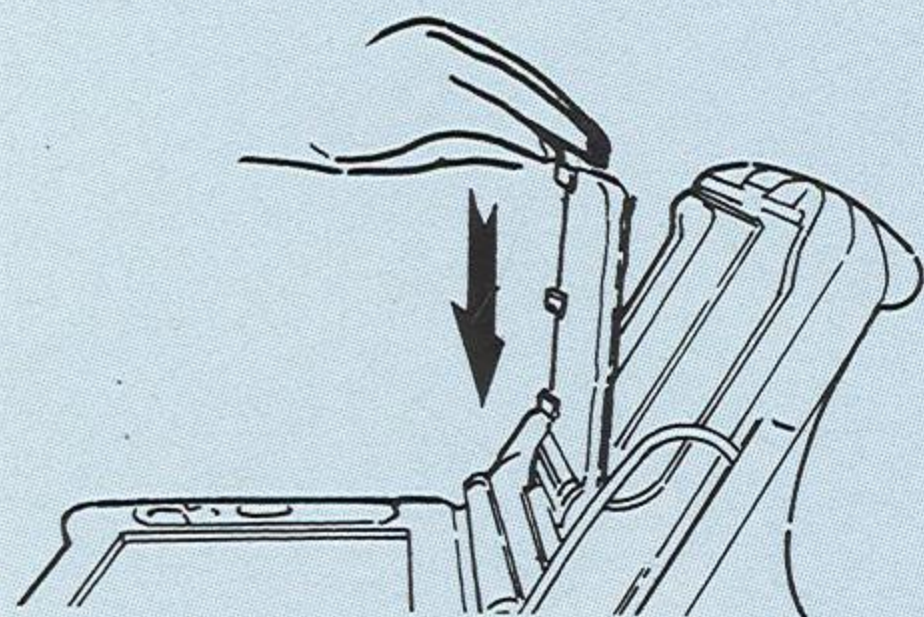
このたびは育脳塾右脳開発ソフト「日本昔ばなし」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。お子様といっしょに、育脳塾でより高い学習効果^{たか がくしゅうこうか}を上げるため、ソフトをご使用の際には、この取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}をあわせてご覧ください。



はじめ まえ いくのうじゅくほんたい だけ
始める前に育脳塾本体にソフトを正しくセットしてください。

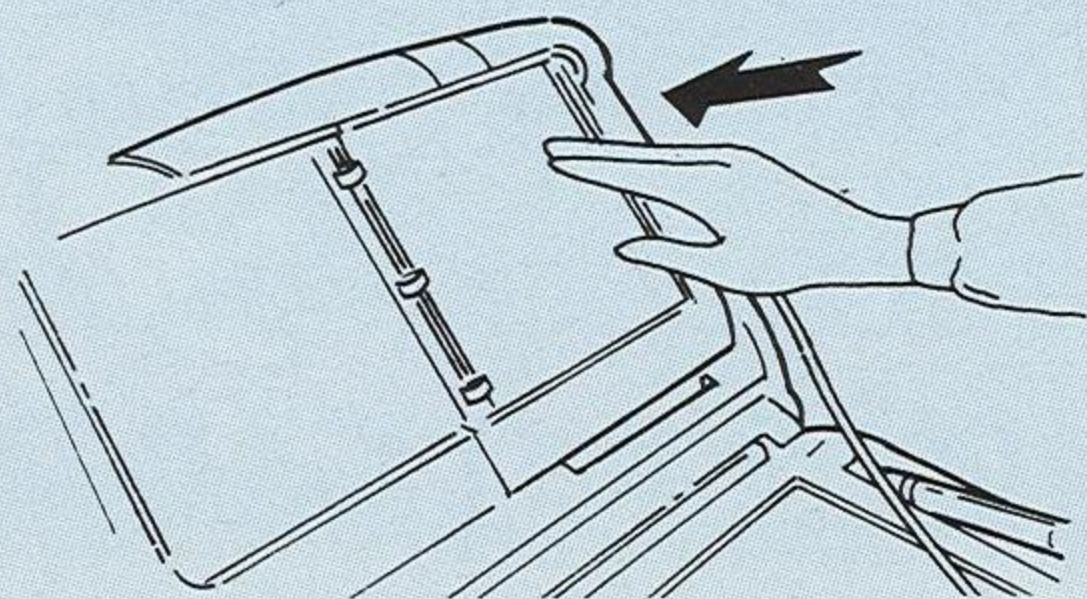
①カートリッジスロットにソフトを差し込みます。

●奥までしっかりと差し込み、「カチッ」と音がするまで押してください。



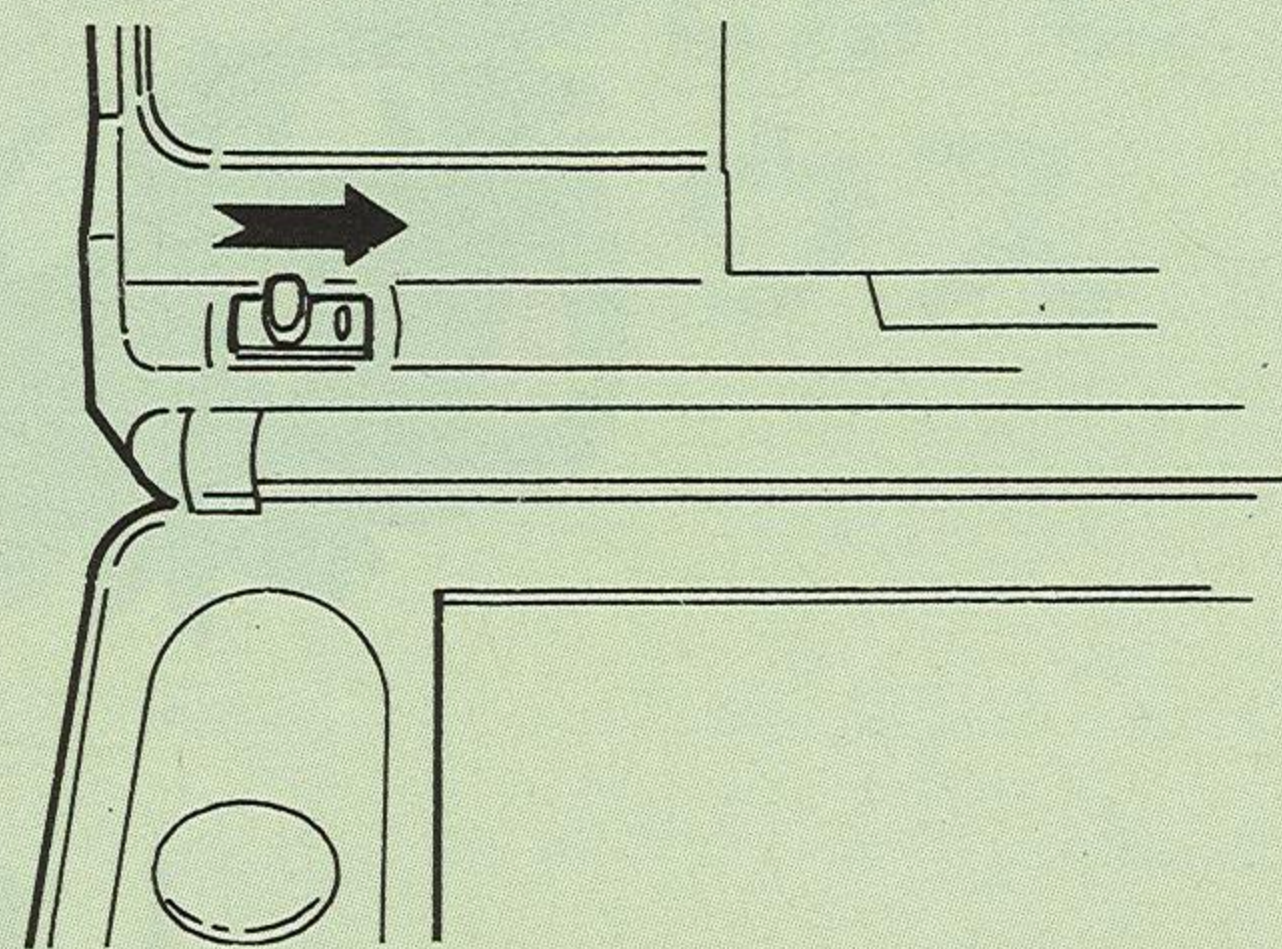
正しく育脳塾ソフトが差し込まれていれば軽い力で押せます。

押しにくい場合は、一度抜き取って最初から差し込み直してください。



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。



ぼくたちといっしょにあそぼうよ！

まんなかにいるのが、このソフトのしゅやく主役ドラッキー。

まわりの4人はおともだち友達です。

よろしくね。

パオゾウ

ゴロー

プリン

ポチ

ドラッキー





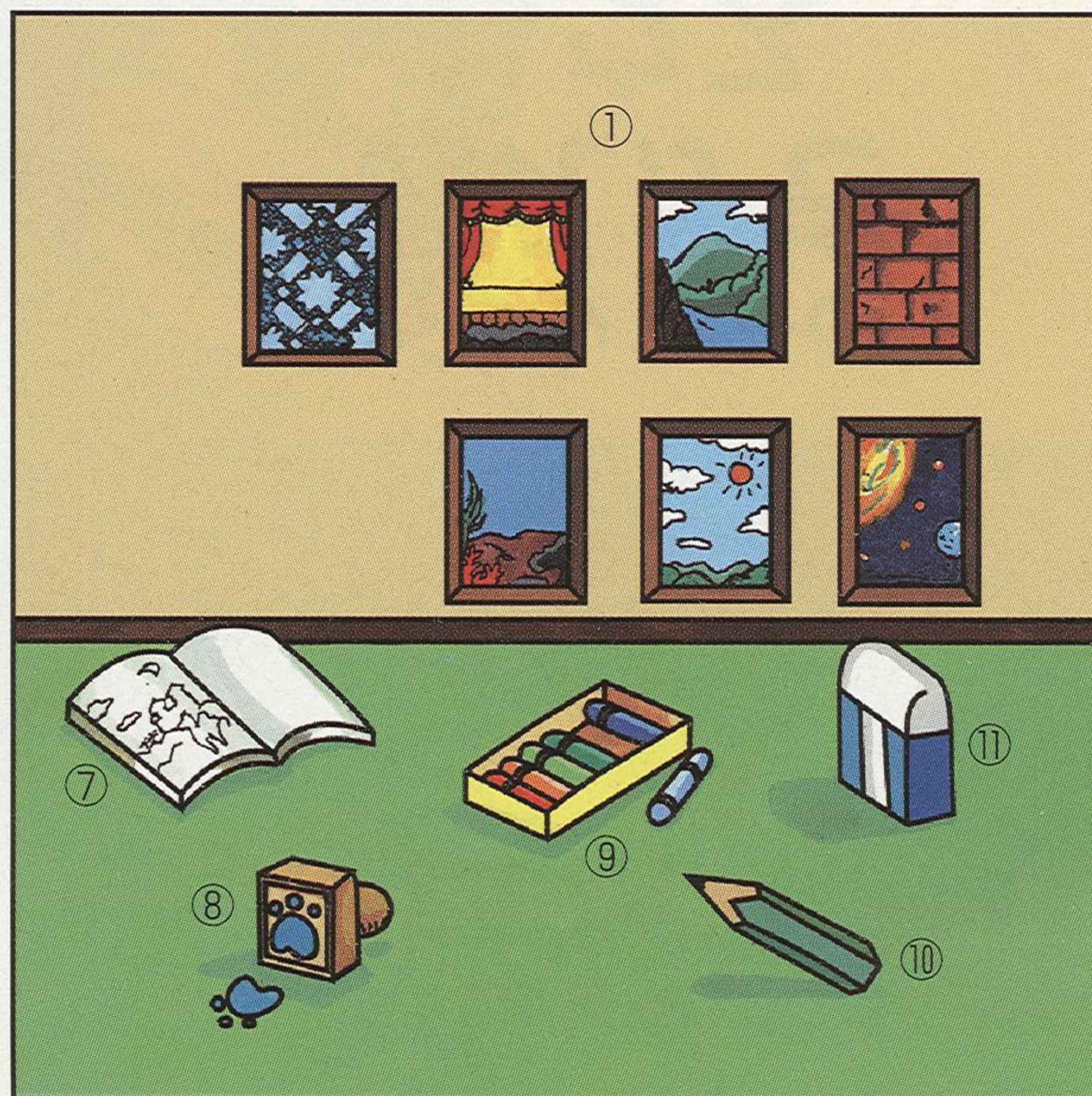
ドラッキーの おえかき ハウス

ドラッキーのおえかきハウス
おえかきハウス
おえかきハウス

1

ドラッキーがお絵かきしています。部屋には色々な道具がいっぱい。
好きなものを使ってお絵かきを楽しんでね。
お絵かき画面にある電話で、お友達を呼ぶこともできるよ。

このページでは次のものにさわれます。



- ①壁の絵 ②ペンキの缶（薄い色） ③ペンキの缶（濃い色） ④スプレー ⑤えのぐ ⑥ラジカセ
⑦ぬりえ ⑧スタンプ ⑨クレヨン ⑩えんぴつ ⑪消しゴム ⑫ドラッキー

アドバイス

お子様の描く絵がもちろんメインとなりますが、①の壁の絵を背景に使い、⑧のスタンプを置くなどすると、色々と表情を楽しめます。またそれによって、お子様が絵に新たな興味を抱くことと思います。

電話をペンで触ってみよう！



ドラッキーには4人のお友達がいて、ドラッキーは電話でお友達を呼ぶことができます。4人のキャラクターは先に紹介しましたが、それぞれがゲームを持って一緒に遊ぶことができます。ゲームについては20ページにあります。

① 壁の絵



壁の絵はお絵かきの背景になります。

好きな背景を選び、絵本画面をペンでさわってください。

絵を描いてから背景を入れることもできますし、背景を決めてから絵を描くこともできます。

② ペンキ缶 (薄い色)

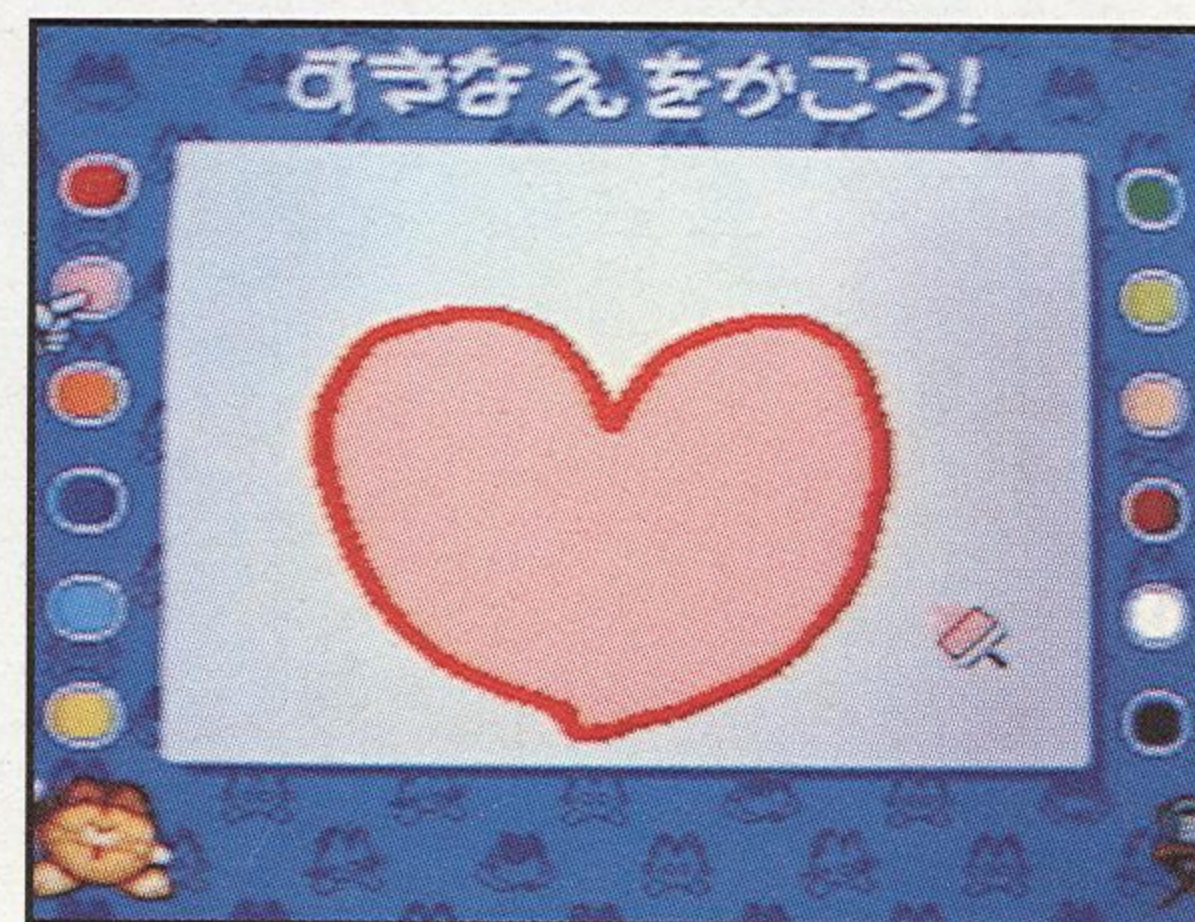
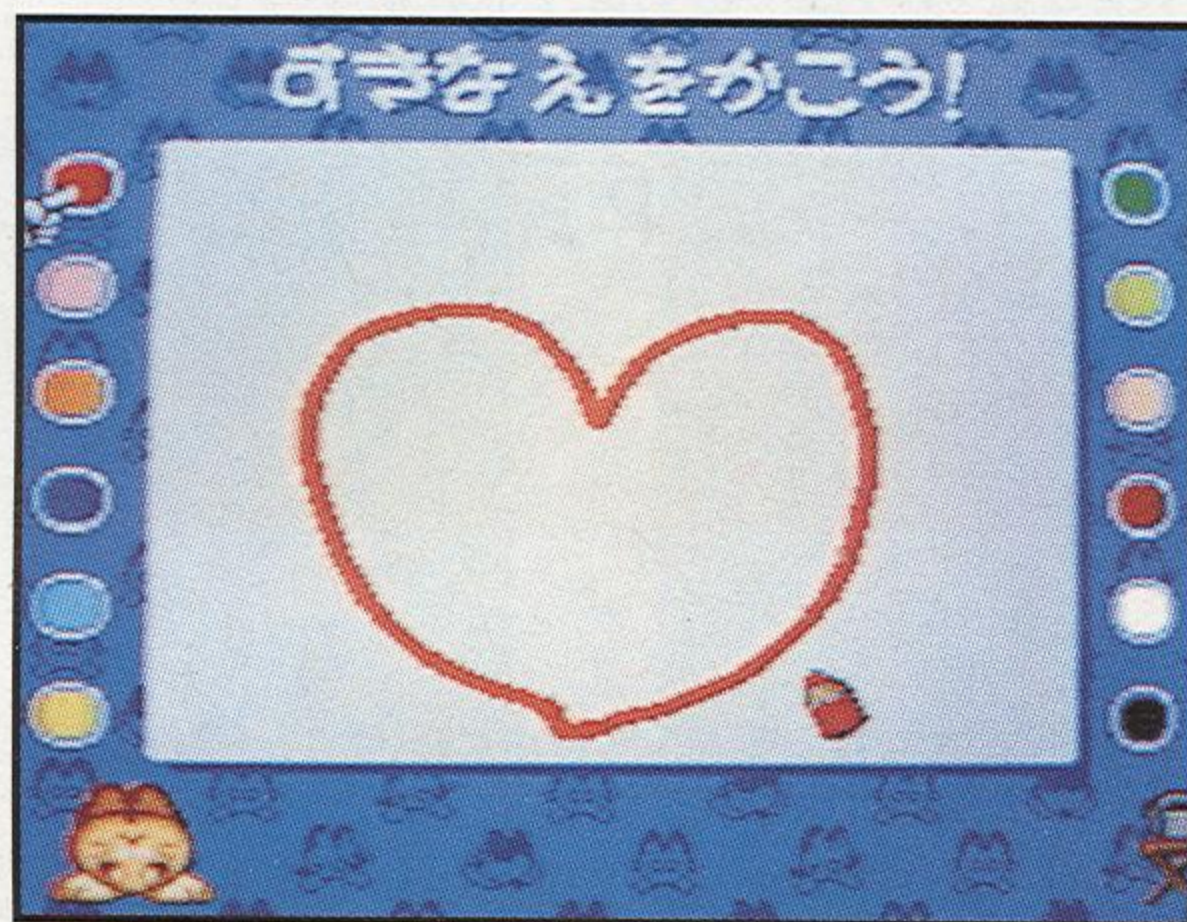
③ ペンキ缶 (濃い色)

描いた絵に色を塗るときに使います。

ペンキ缶にさわるとカーソルがローラーになるので、塗りたい部分を選んでください。

薄い色で色を塗ると後ろの絵が透けて見えます。上手に使うと不思議な絵になります。

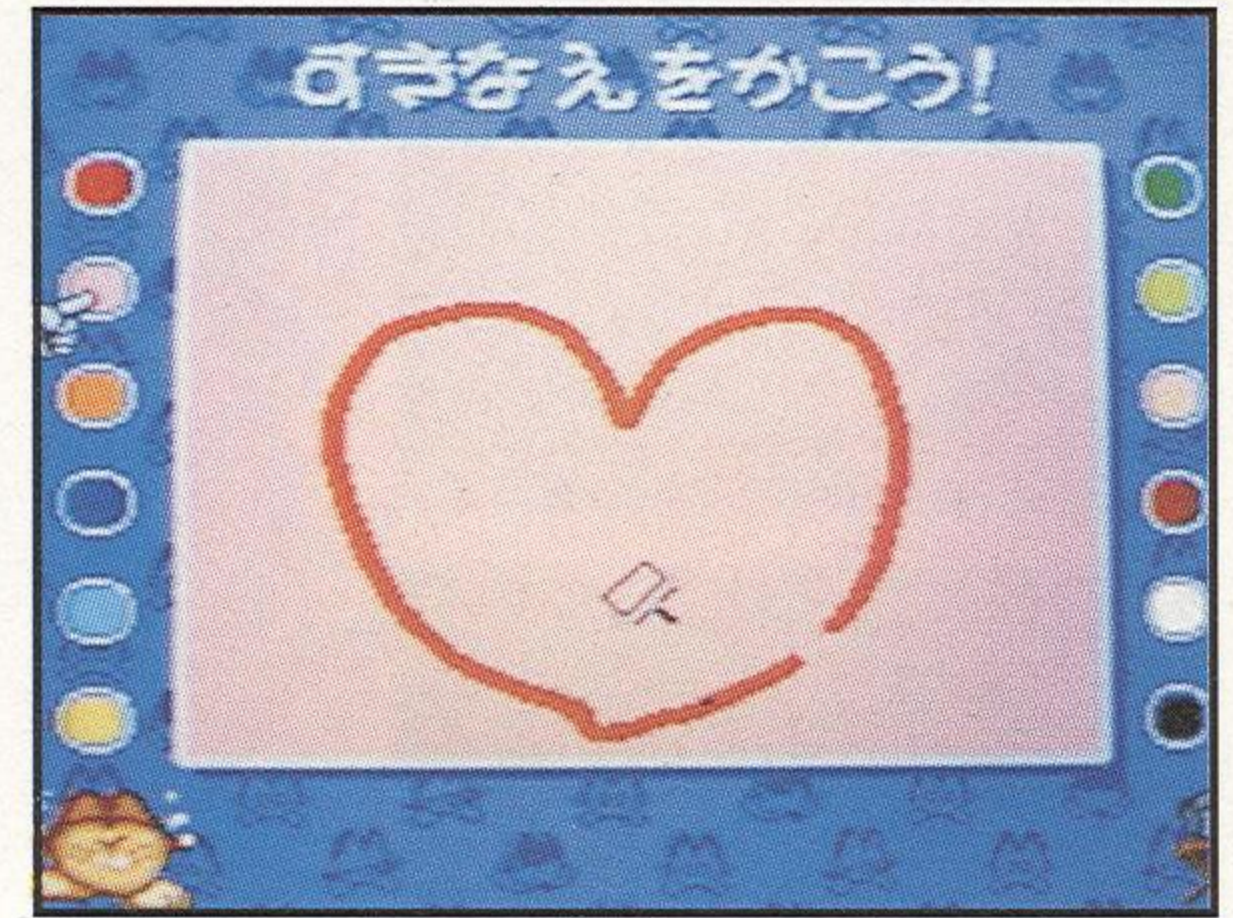
色ぬりは線で囲まれているところをぬりつぶします。



いろぬ しっばい 色塗りに失敗したら


色塗りのとき、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。

そのようなときや間違った色を塗ってしまったときは、何かをさわる前に ● ボタンを押してください。1段階前の状態に戻ります。



④ スプレー


小さい、大きいの2種類があります。

スプレーで絵を描きたいとき、これにさわるとカーソルがタコになります。スプレーの大きさは  キーの上下、○と●で好きな大きさを選んでください。



⑤ 絵の具

お絵かき画面のパレットの色を作り替えることができます。

絵の具にさわると画面が変わるので、現在  カーソルの選んでいる色を何色にしたいかを、考えて作ってみてください。白を押すと一段階ずつ明るく、黒は暗くなります。

ほかの色は、色をたすという感じで作ってください。

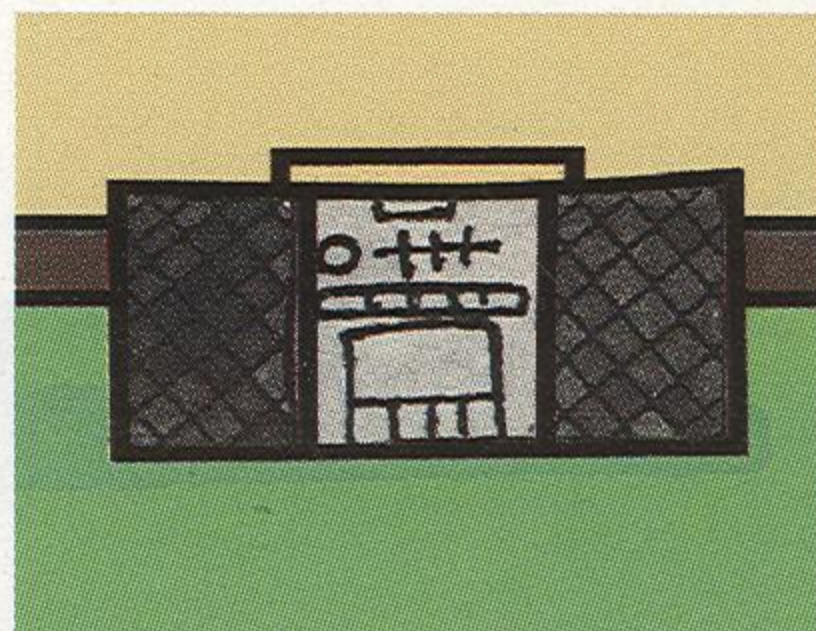
また、色を作っているときは絵本をめくって「ぬりえ」「スタンプ」の絵本画面に行っても画面は変わらないようになっています。一度色作りをやめてから改めて選んでください。



⑥ ラジカセ

ラジカセにさわるとBGMを変えることができます。

4曲のBGMと無音がありますので、好きなものを選んでください。



⑦ ぬりえ

※お絵かきしていてぬりえを選ぶと、描いていた絵が消えてしまいます。

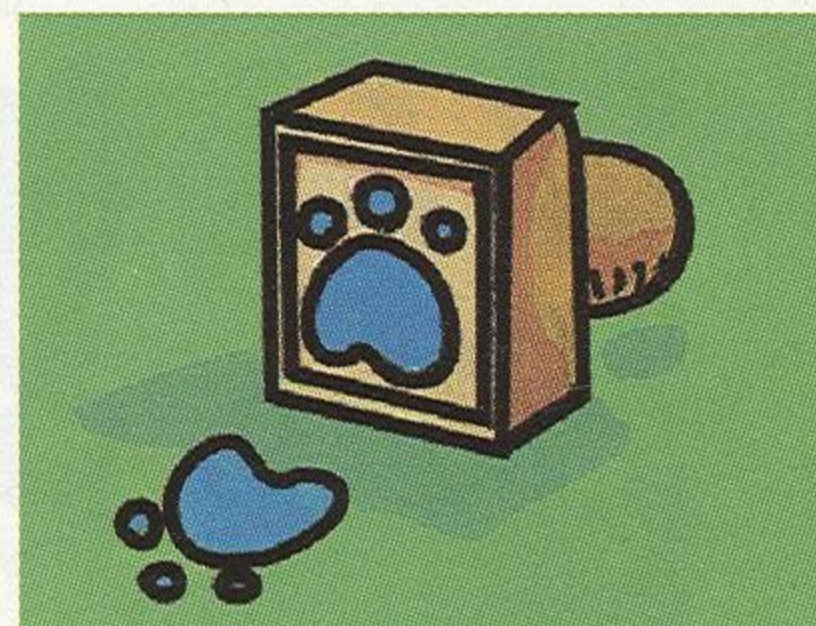
ぬりえにさわるとメッセージが出ます。

ぬりえについては14ページにあります。



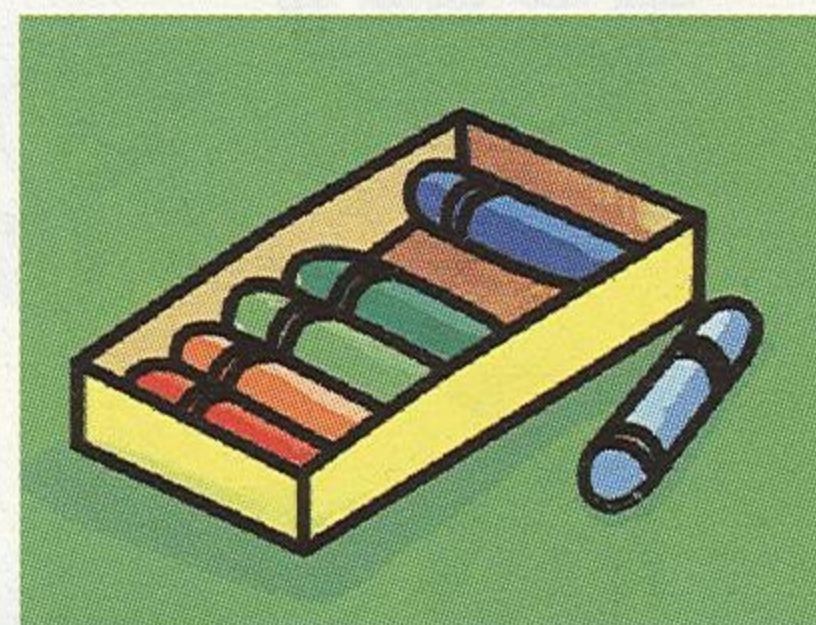
⑧ スタンプ

スタンプにさわるとメッセージが出ます。
スタンプについては12ページにあります。




⑨ クレヨン

クレヨンにさわるとメッセージが出ます。
お絵かき画面で選んだ色のクレヨンが使えます。

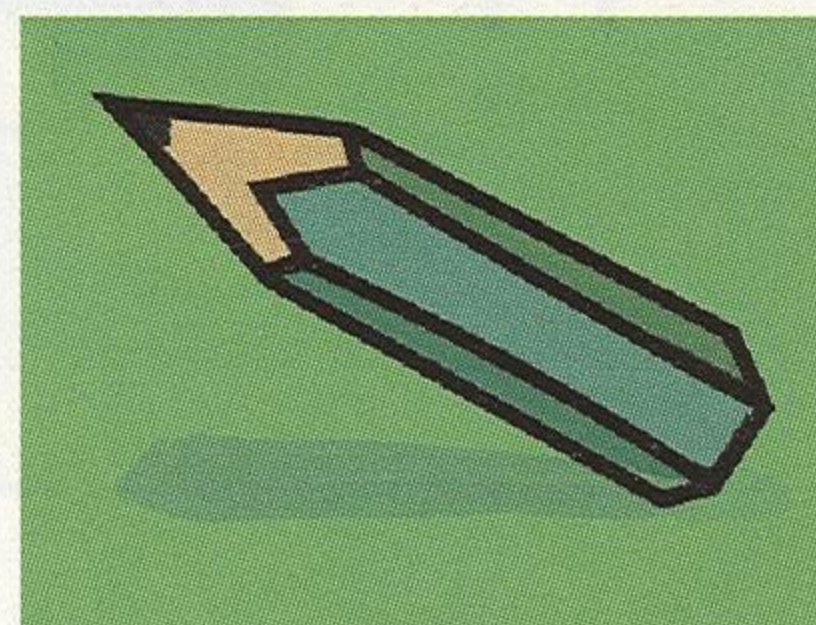


⑩ えんぴつ

太さは全部で4種類あります。


えんぴつにさわってから、 キーの上下、○と●で太さを選んでください。

○でだんだん細く、●で太くなります。



⑪^け消しゴム ⑫ ドラッキー

全画面消去とペンタイプの消しゴムが3種類あります。

消しゴムにさわってから、 キーの上下、○と●で太さを選んでください。

全画面消去の場合は、絵本画面のドラッキーにさわってください。



2

好きなスタンプを置こう！

自分の描いた絵に、スタンプを選んで置いてね。

みんな、色々とうごくよ。

このページではすべてのスタンプにさわれます。

好きな スタンプを おこう



アドバイス

この「動くスタンプ」は、それぞれアニメーションしています。
お子様の絵や既成の背景にこのスタンプを置くことにより、画面も賑やかになり、絵にストーリー性も出てくると思われれます。

すきなスタンプを置こう！

絵本の2ページ目を開き、スタンプを選び、さわります。
置きたい場所にもっていき、ハイパーペンで押します。
また、スタンプを消したいときは、もう一度画面上のスタンプにふれてください。

3

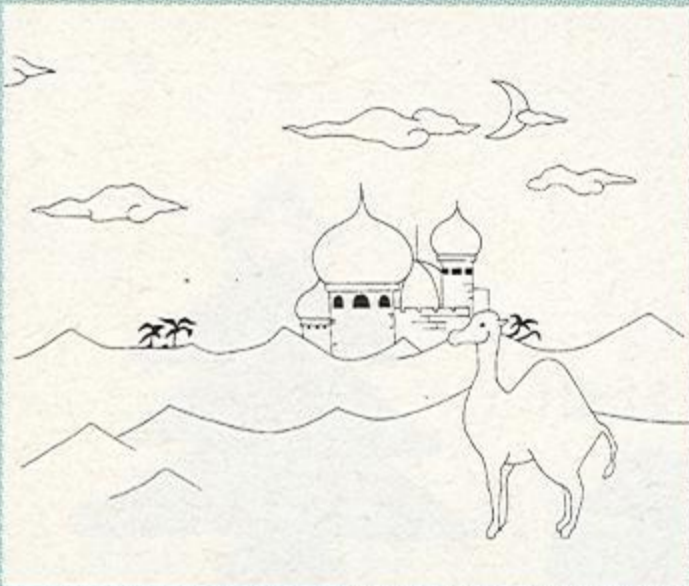
ぬりえ

8枚のぬりえの中から、好きな絵を選んで色塗りしてね。この上に絵を描くこともできるから、色々描いて絵をつくってみてね。

このページではすべてのぬりえにさわれます。

好きなぬりえをおこう

①



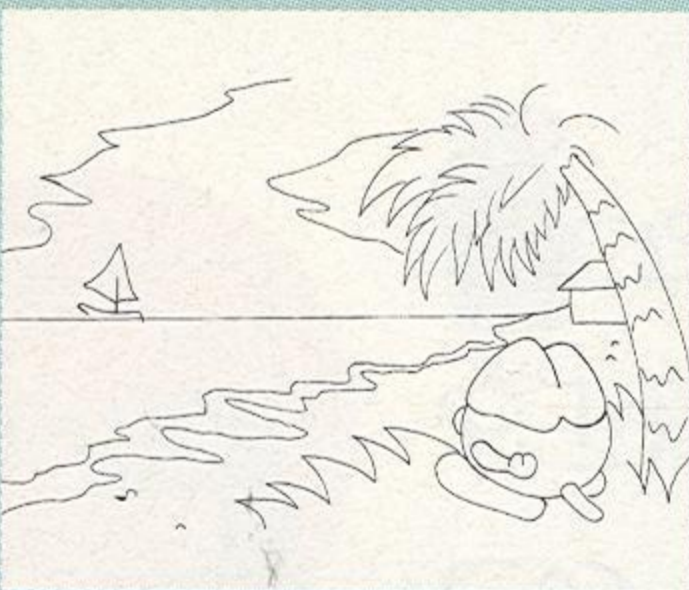
さばく

②



ドラッキーたち

⑤



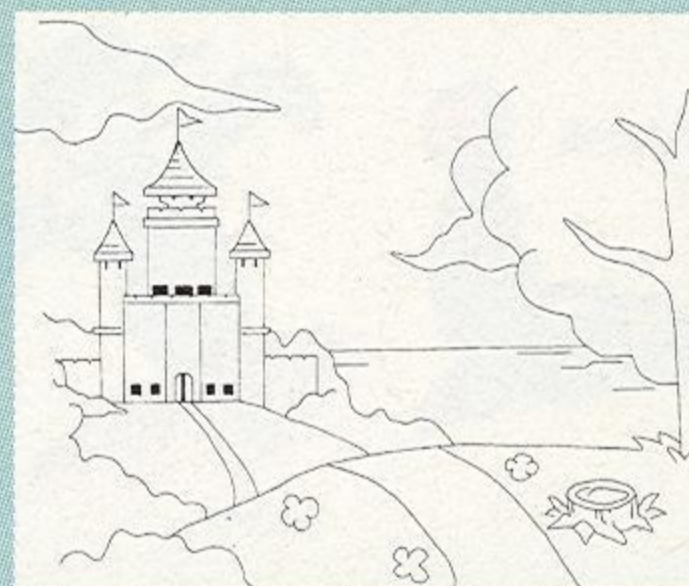
うみ

⑥



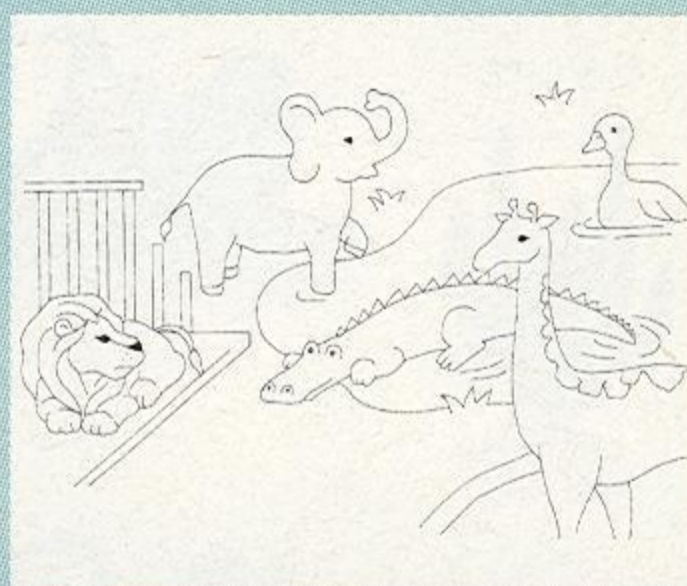
サンタクロース

③



おしろ

④



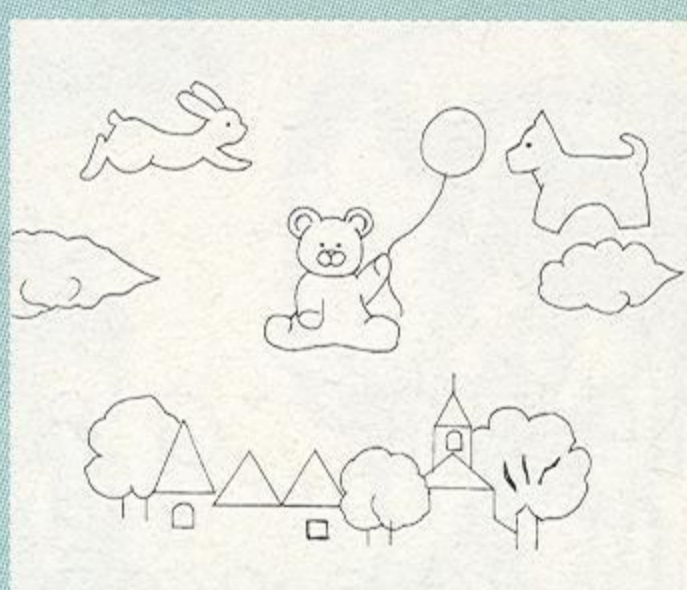
どうぶつえん

⑦



ドライブ

⑧



そら

①さばく ②ドラッキーたち ③おしろ ④どうぶつえん ⑤うみ ⑥サンタクロース ⑦ドライブ ⑧そら


アドバイス

ぬりえは、色を塗るだけでも楽しめますが、色々と絵を描きたしてみたり、スタンプを置いてみるなど、他にもさまざまな楽しみ方があると思われます。特にペンキ缶（薄い色）の使い方により、おもしろい絵ができると思います。

すきなぬりえを置こう！



絵本の3ページ目を開き、ぬりえを選び、さわります。先に1ページ目で壁の背景を選んでおくと、その上にぬりえができます。

ぬりえの主線は、ぬりえを選んだときに  カーソルがさしている色になります。

※ご注意 お絵かき画面で絵を描いていて、ぬりえを選ぶと、描いていた絵は消えてしまいます。

この反対に、ぬりえを選んでから絵を描くのは問題ありません。

4

自分で描いた絵が、パズルになるんだよ。
バラバラになった絵を入れかえて、もとの絵に戻せるかな。

このページでは次のものにさわられます。

かいた えを パズルにするよ

①

やさしい



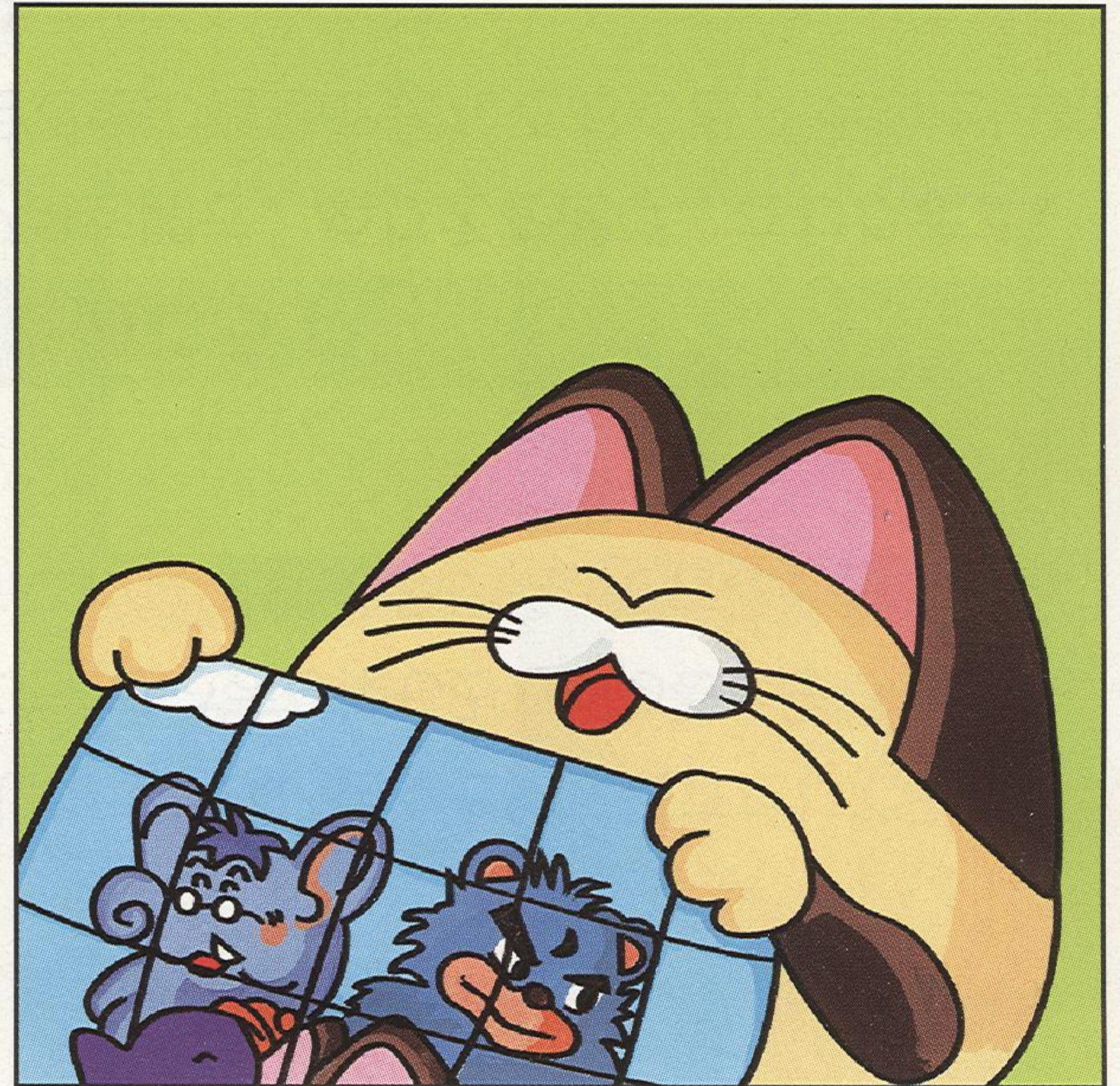
②

ふつう



③

むずかしい



①やさしい ②ふつう ③むずかしい

アドバイス

自分で描いた絵（既成の背景とぬりえを含む）をパズルにします。

しかし、スタンプはお絵かき画面に描いてあっても、パズル画面には一切表示されません。

また、このゲームに制限時間はありません。

パズルを解こう！



ピースを動かすときは、タブレット上でハイパーペンを動かし、動かすピースを置きたい位置にさわります。

やめたいときや、最初からやり直すときは、ドラッキーをさわってください。

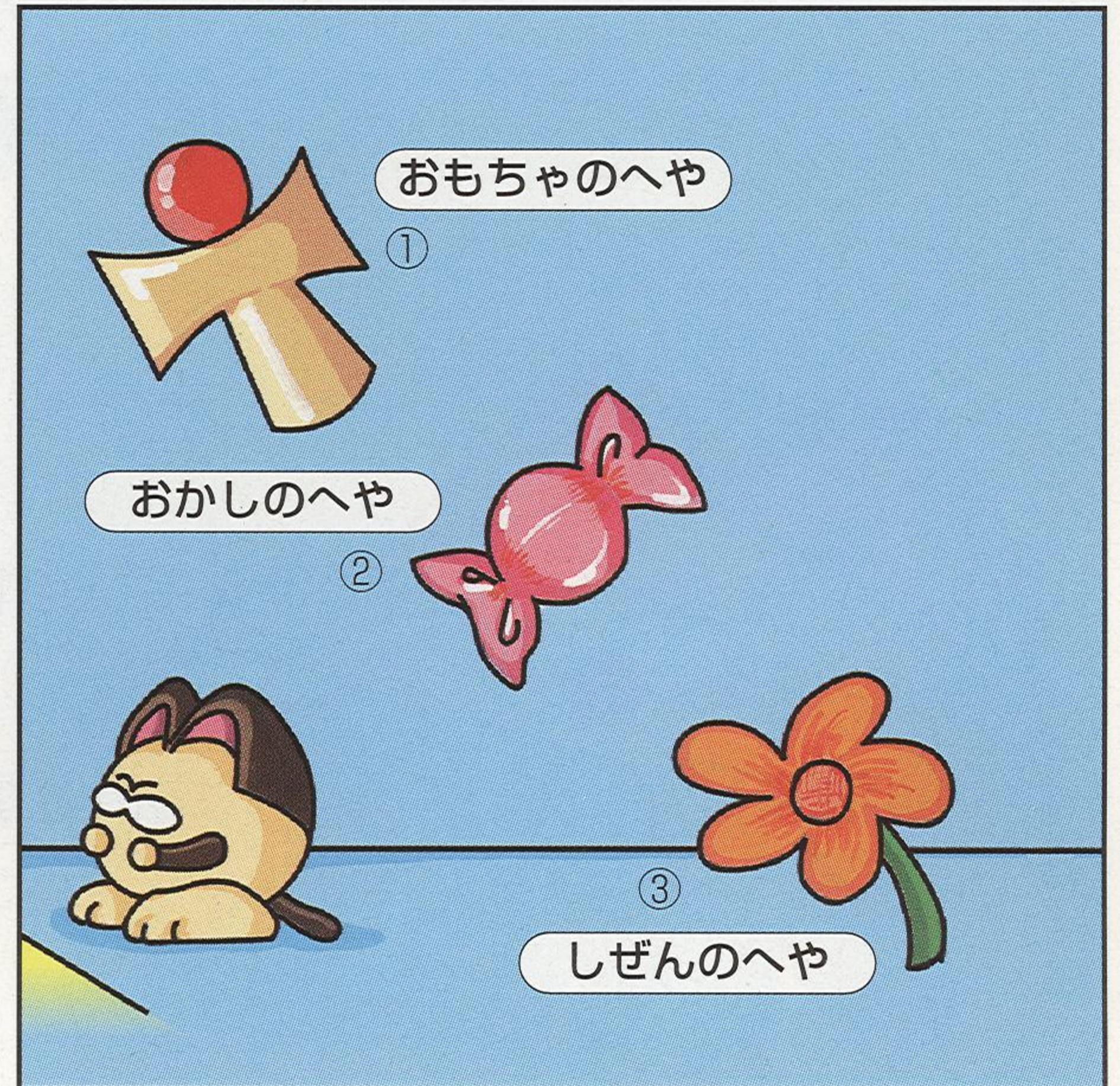
選択画面に戻ります。

5

ドラッキーのおうちには、ふしぎな部屋があるよ。
すきな部屋へ行って、色々さわってみよう。

このページでは次のものにさわれます。

ドラッキーのおうちには、ふしぎな部屋があるよ。
すきな部屋へ行って いろいろ さわってみよう。

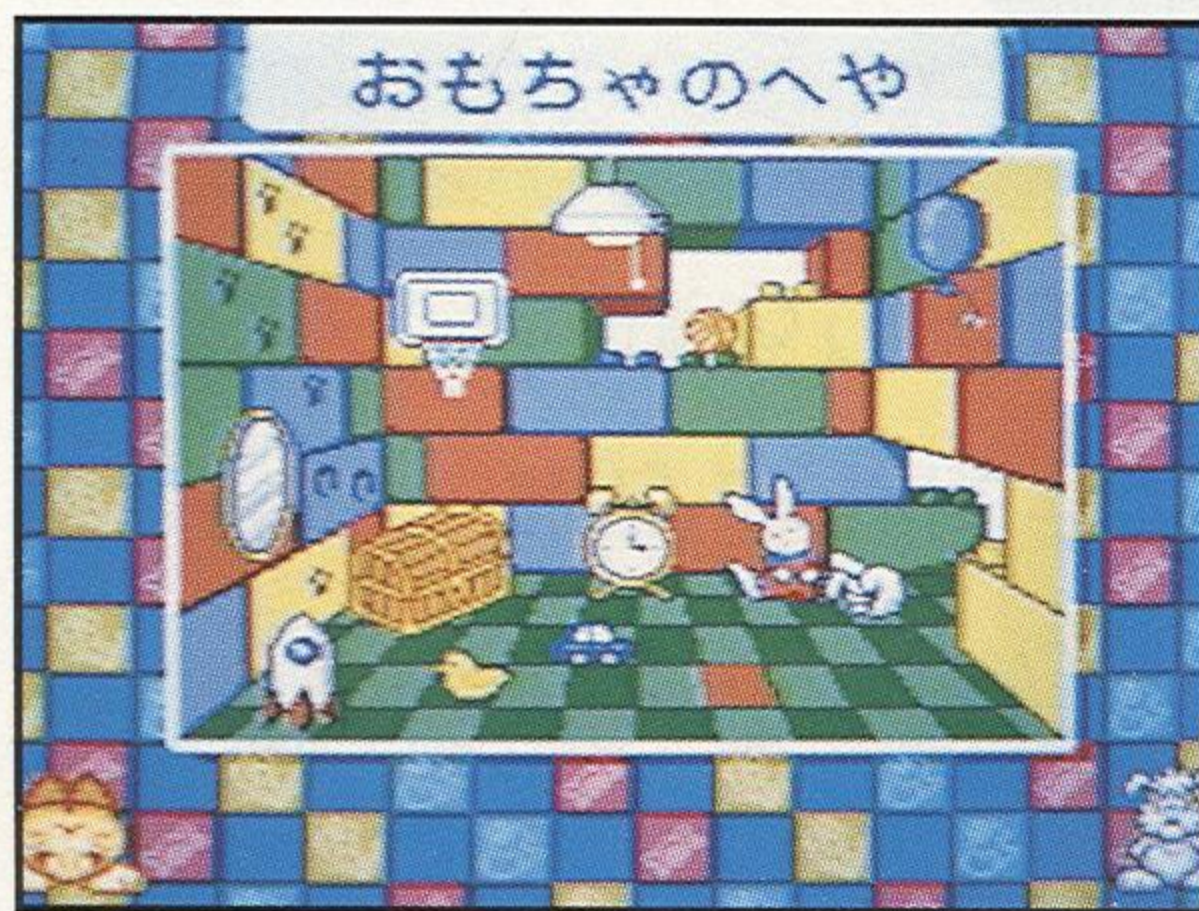


①おもちゃのへや ②おかしのへや ③しぜんのへや

アドバイス

各部屋には、それぞれ仕掛けがあります。発見するよろこびを味わってほしいので、あえて何かは書きません。①おもちゃの部屋には15個 ②おかしの部屋には10個 ③自然の部屋には12個の仕掛けがあります。

トリックハウス



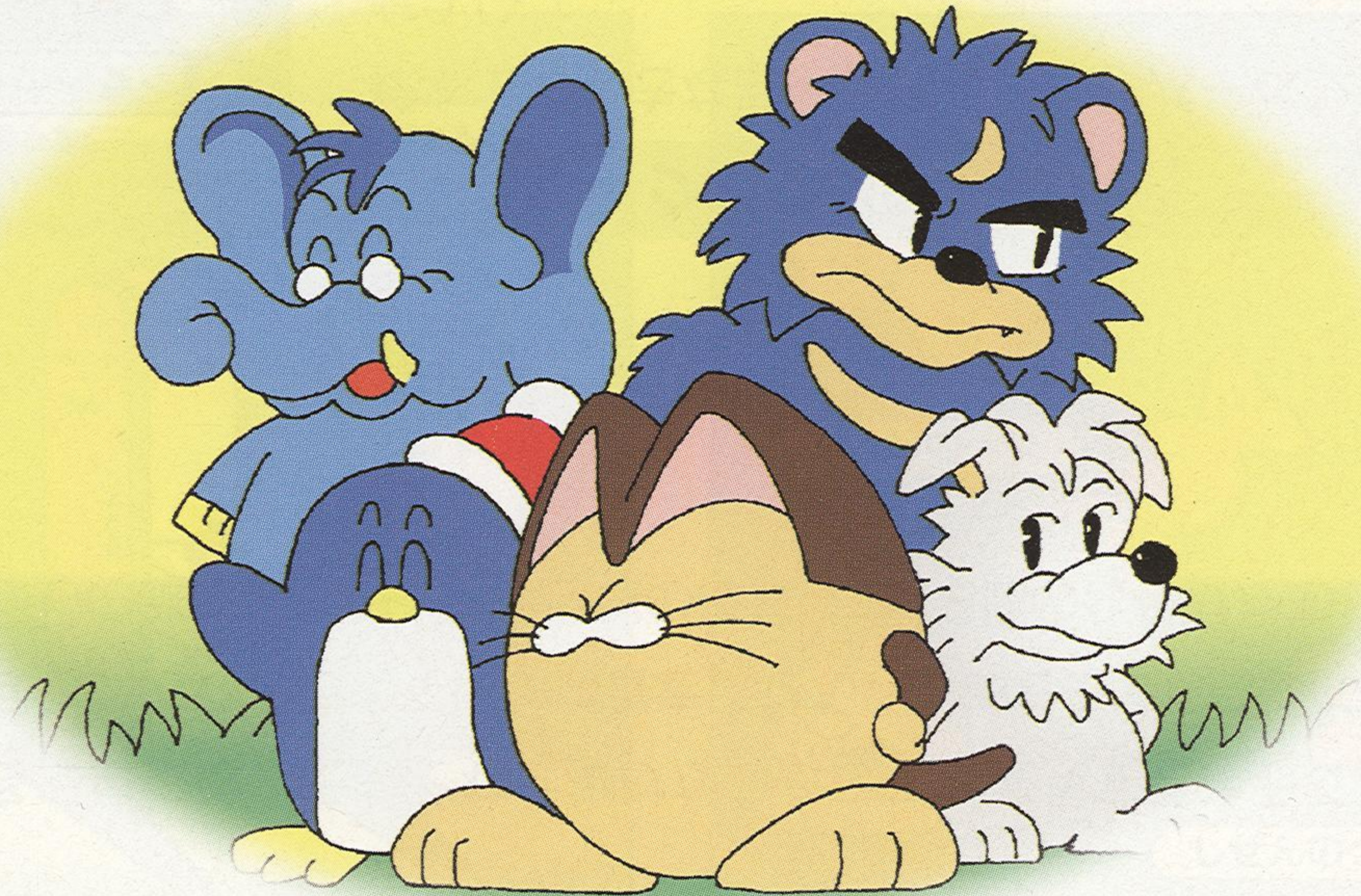
絵本上ですきな部屋を選び、ハイパーペンでさわってください。

画面に出た、それぞれの部屋で、気になるところをさわってください。

やめるときやちがう部屋に行くときは、ドラッキーにさわってください。


ともだち お友達とミニゲームについて

ドラッキーが電話で呼んだお友達は、それぞれ何かゲームを持ってきます。
誰が遊びに来て、何のゲームを持ってくるかは楽しみです。ゲームは4
種類あります。



ともだちも お友達の持ってくるミニゲーム

◎じゃんけん

じゃんけんをします。  のうち、自分の出したいものの上にカーソルがきたら、すばやく赤いボタン ●を押してください。

お友達も同時に何か出してくれます。


3回先に勝った方の勝ちです。

◎まちがいさがし

左右の絵をよく見くらべて、ペンでまちがいをさがしてください。


まちがいの数は、色々とあります。

さわれるのは  カーソルの表示されている場所だけです。

 カーソルのところをペンでさわろうとすると、2人に注意されます。

ともだちも お友達の持ってくるミニゲーム

◎エアホッケー

ドラッキーを  キーの上下、○と●を使って動かして、お友達のうってくる球をうち返します。うてずにゴールラインに球がふれてしまうと、相手の得点となります。3点先取した方が勝ちです。

◎えあわせ

しんけいすいじゃく
神経衰弱ゲームです。

タブレットでハイパーペンを動かし、開きたいパネルにあわせてください。

パネルが全部なくなったときに、多くパネルを持っている方が勝ちです。

使用上のご注意

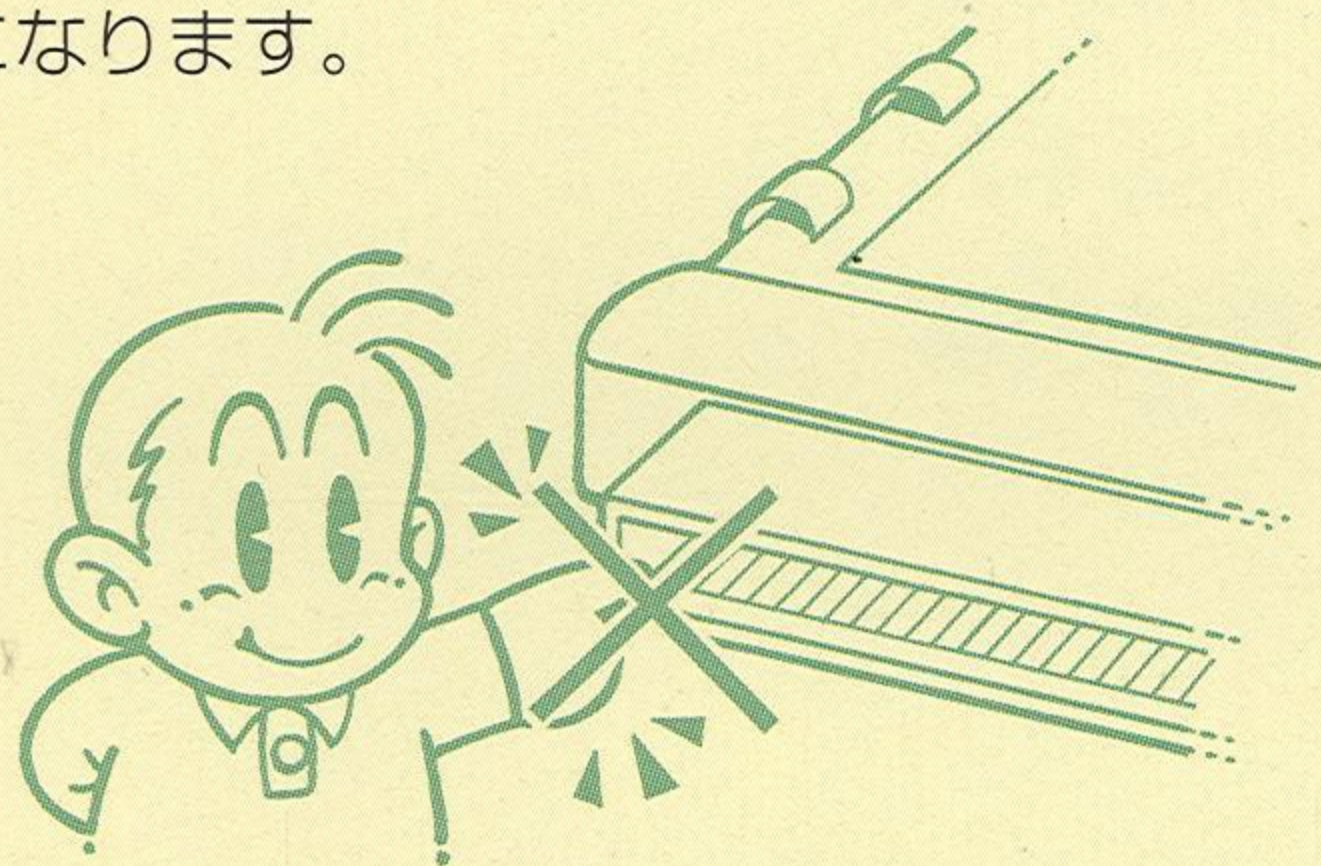
●電源OFFをまず確認

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

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。



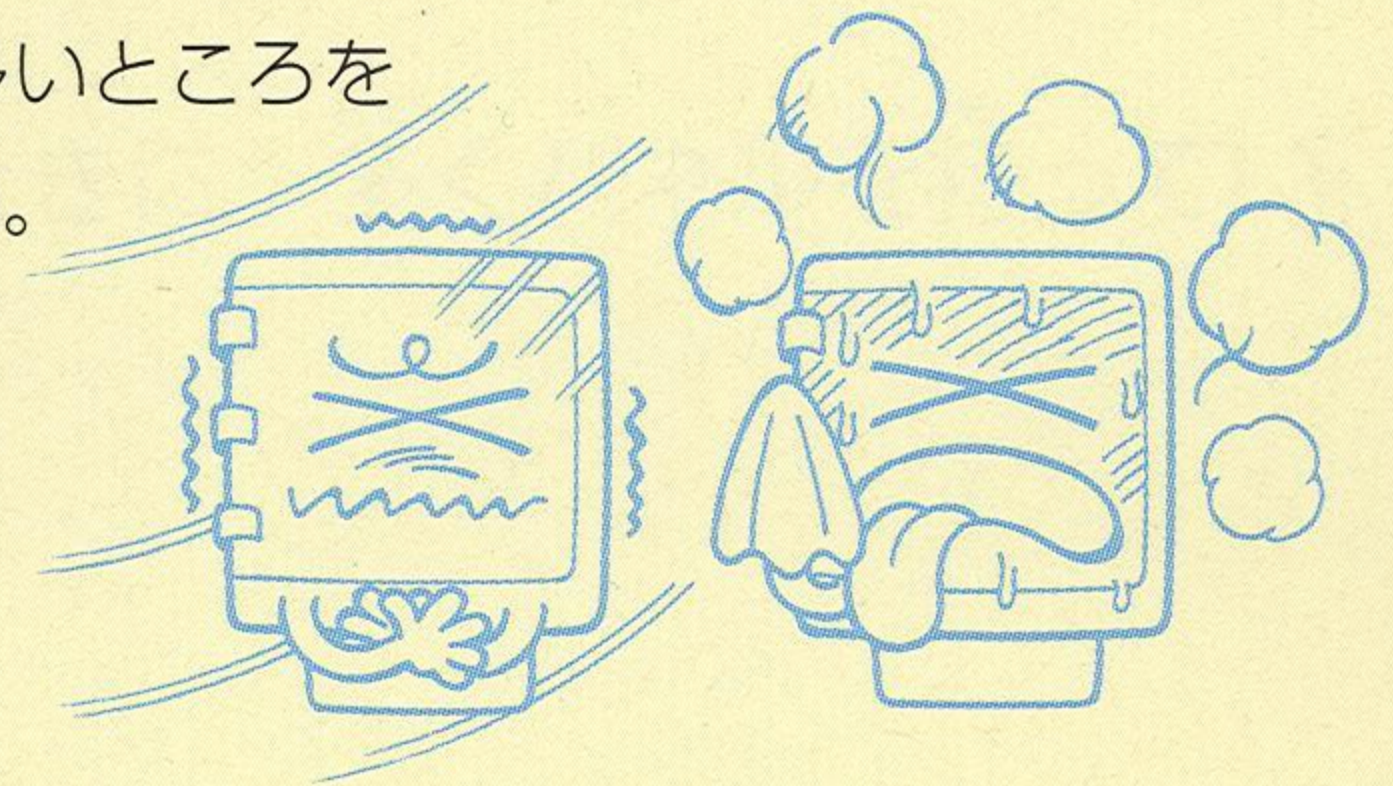
●ソフトは精密機器

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

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さけてください。



●薬品を使って拭かないで

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。



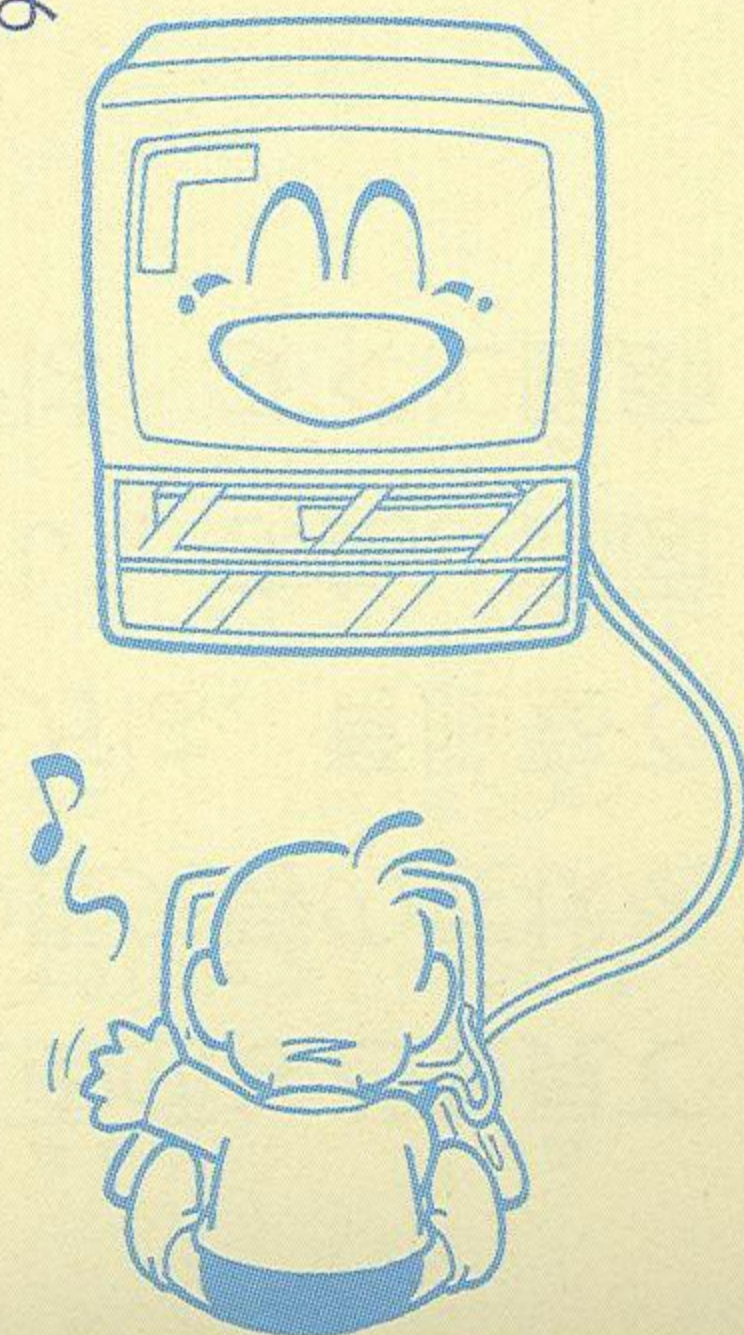
●絵本の扱いはていねいに

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。



●育脳塾で学習するときは


育脳塾で学習するときは、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。



けんこうじょう ちゅうい
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おこす人がいます。こうした経験のある方は、育脳塾で学習する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。

●育脳塾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。

 **イマジニア株式会社**
imagineer


〒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



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

T-150030
672-2363


imagineer イマジニア株式会社