

キッズ コンピュータ ピコ



NHK
あさんと
いっしょ
おが

げんきなこ
あつまれ!
MONPY

トライ!トライ!トライ!

ふしぎなまのこは
すてきなこのこ

ピコ専用絵本ソフト

NHKおかあさんといっしょ
**げんきなこ
あつまれ!**

●ガイドブック●



この絵本ソフトは
お絵かきもできます。
たのシート対応です。

©西内としお・講談社/石田卓也
/NHK-ED・SW/ドウス
© 1995 SEGA



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、すぐに医師の診断を受けてください。

●ピコをプロジェクトテレビ（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。

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、必ず本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。



●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、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視力低下の原因となります。



●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。



●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。



●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。



注意



リボンご使用の注意

保護者の方へ必ずお読み下さい。



- リボンによる事故の危険がありますので、対象年齢未満のお子様には、絶対に与えないでください。
- リボンを首にかけてふざけたり、乱暴に遊ばないでください。窒息の危険があります。
- リボンを指に巻きつけたりしないでください。指に血がかよわなくなる等、思わぬケガの原因となります。
- リボンの人や動物に向けて投げたり、ぶついたり等乱暴な遊びかたをしないでください。
- 棒やリボンが人に当たったり、巻きついたりしないように、広い場所で遊びましょう。

- 3
- ^{とが}い^{おこな} 戸外で行うときは、^かの^{うせい} けがをする可能性があるので、^{どう}ろ 道路やコンクリートなどの^{かた}の固いところは^さ避けてください。
 - ^{しょくじ} 食事した^{ちよくご}直後に行くと、^{きぶん}気分が悪くなる^{おそ}恐れがありますので、^{かなら}必ず1~2時間^{じかん}たつてから^{おこな}行うようにしてください。
 - リボンをなめたり、^{くち}口に入れたりしないように^{ちゅうい}注意してください。
 - ^かき 火気のある^{ばしょ}場所には、^{ちか}近づけないでください。^{はっか}発火したり、^と溶けたり、^{へんけい}変形したりする^{きけん}危険があります。
 - ^{ほんせいひん}本製品を^{こうおん}高温の^{ばしょ}場所や、^{ちよくしゃにつこう}直射日光の^あ当たる^{ばしょ}場所に^{ほうち}放置しないでください。^と溶けたり、^{へんけい}変形したりする^{きけん}危険があります。また、^{いろ}色あせの^{げんいん}原因になります。
 - リボンは^{たしょういろお}多少色落ちしますので、^{せんたく}洗濯するときは^{ほか}他のものと^{いっしょ}一緒に^{あら}洗わないでください。^{せんたく}洗濯機は^き使わず、^{つか}布などで^{ぬの}こすりながら^{てあら}手洗いしてください。
 - ^{ほんせいひん}本製品が^は破損したら、^{ただ}直ちに^{しょう}使用をやめてください。

おうちの方へ^{か た}

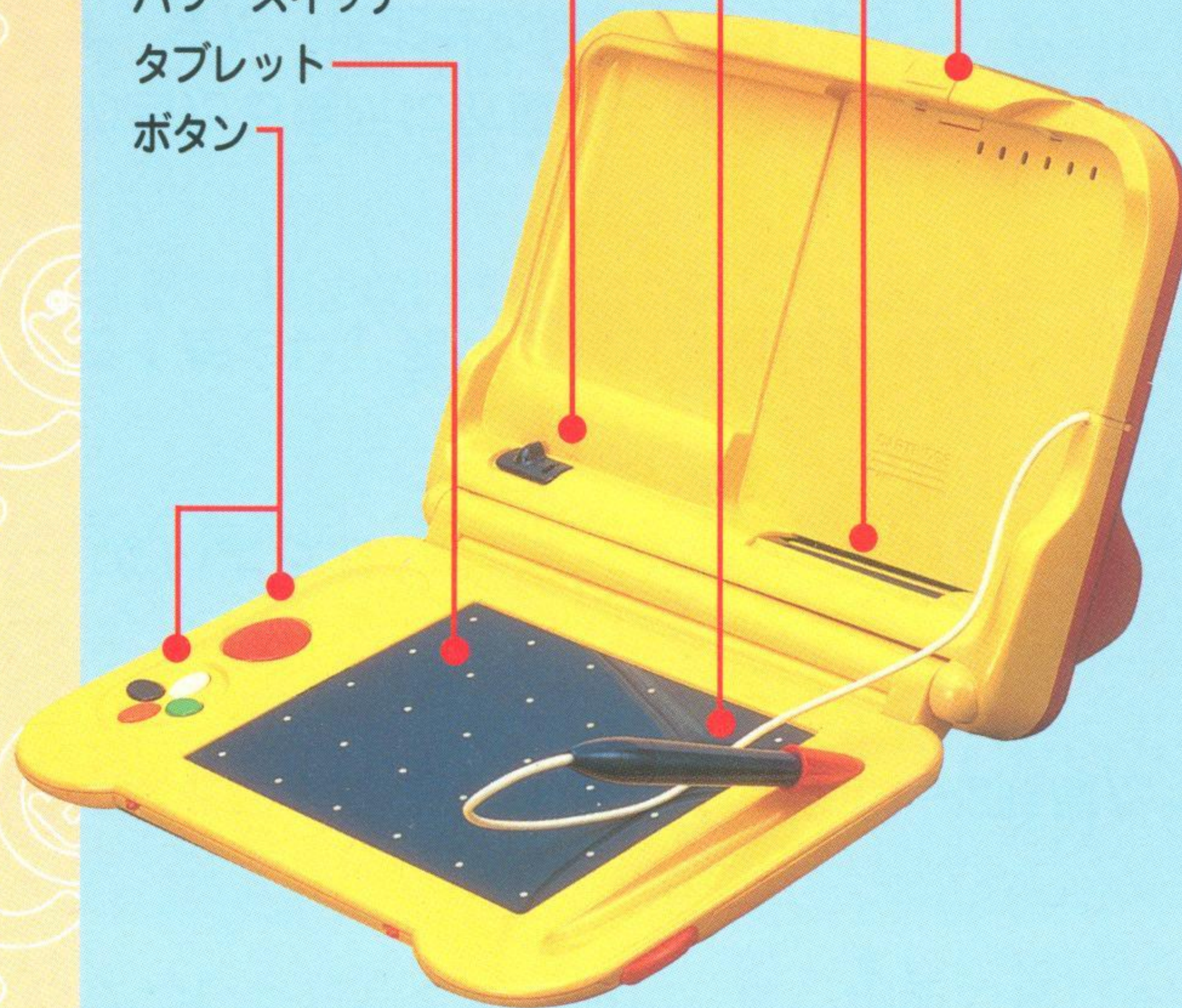
このたびはピコ専用絵本ソフト「N
HKおかあさんといっしょ げんき
なこあつまれ！」をお買い上げいた
だき、誠にありがとうございました。
お子様といっしょに、ピコの世界を
より楽しんでいただくため、絵本ソ
フトをご使用の際には、このガイド
ブックをあわせてご覧ください。

キッズ コンピュータ ピコ



ちゅうほんせいひん にほんせんよう
注) 本製品は日本専用です。

イジェクトボタン
カートリッジスロット
タッチペン
パワースイッチ
タブレット
ボタン

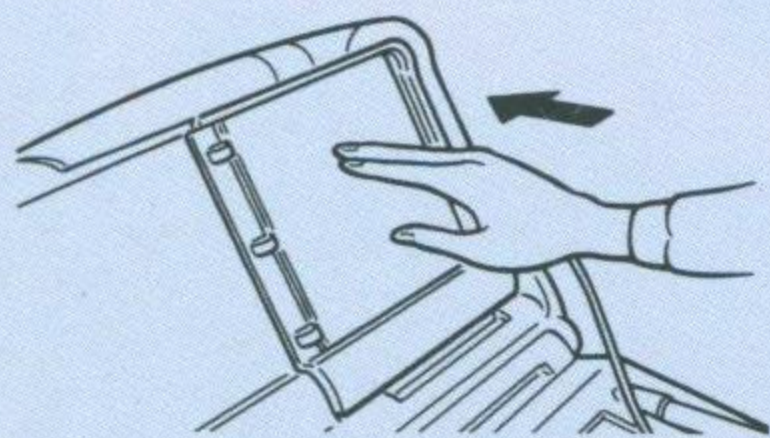
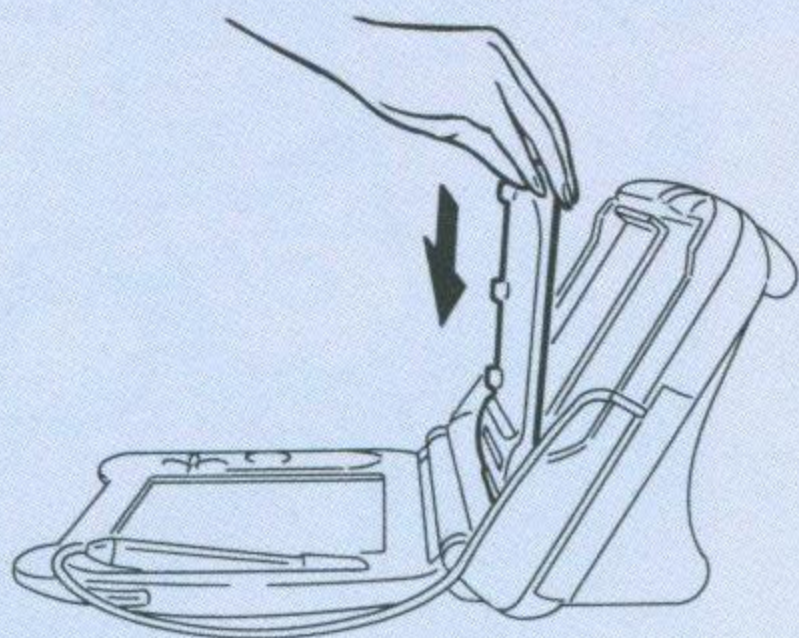


はじ まえ ほんたい えほん ただ
始める前にピコ本体に絵本ソフトを正しくセットしてください。

1 カートリッジスロットに絵本ソフトを差し込みます。

- 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。

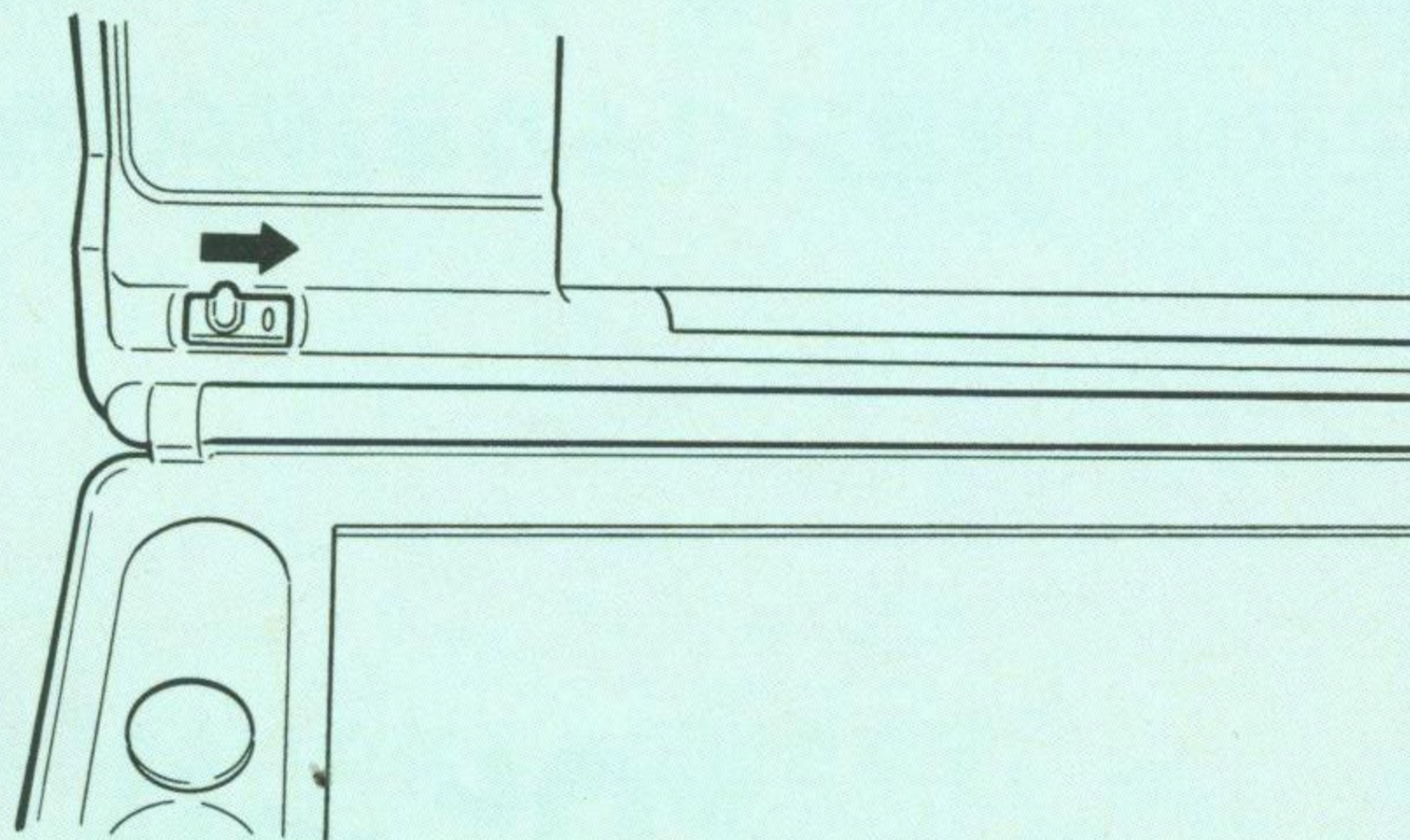
ななめに差し込むと、絵本ソフトが取り出せなくなる場合がありますので、ご注意ください。

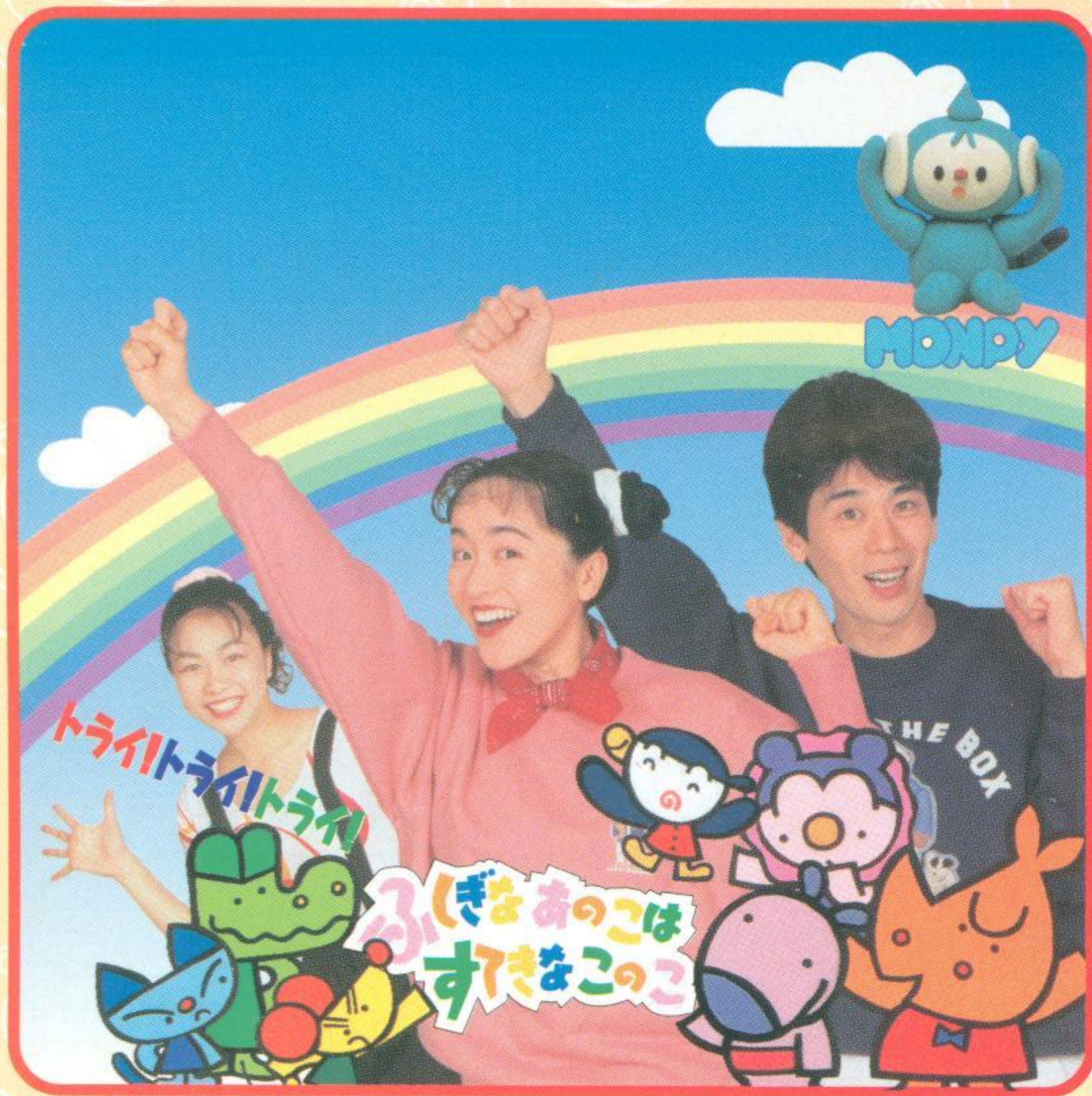


- 「カチッ」と音がするまでうしろ側へ押ししてください。

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。





NHK おかせんと いっしょ げんきなこ あつまれ!

みんなの大好きなテレビ番組「おかせんと いっしょ」が、楽しい絵本になりました。歌ったり、おどったり、元気に遊びましょう。さあ、みんな集まれ!




「NHK おかせんと いっしょ げんきなこ あつまれ!」は、人気番組「おかせんと いっしょ」の仲間たちといっしょに、ゲームをしたり歌を歌ったりして遊ぶソフトです。番組の楽しさをそのまま絵本に持ち込み、コーナーが変わるように絵本をめくっていきます。お子さまといっしょに楽しんでください。

もくじ

1. ふしぎなあのこはすてきなこのこ 8
(●ボールくうき空気いれあそび ●ぶらんこゲーム ●シーソーあそび)
2. もんぴー 12
(●床屋とこやさんあそび)
3. おうたのページ 16
(●こぶたぬきつねこのうた ●おべんとうばこのうた)
4. トライ！トライ！トライ！ 20
(●リボンたいそうコンテスト)
5. お絵描きのページ 24
(●えかきうた)



絵本ソフトをはじめる前に

- ◆絵本画面のときに、絵本をタッチペンでさわると、いろいろなことが起きます。
- ◆ゲーム中の操作には、 ボタンや  ボタン、 などを使います。はじめに画面上に指示が
出るので、ご参照ください。

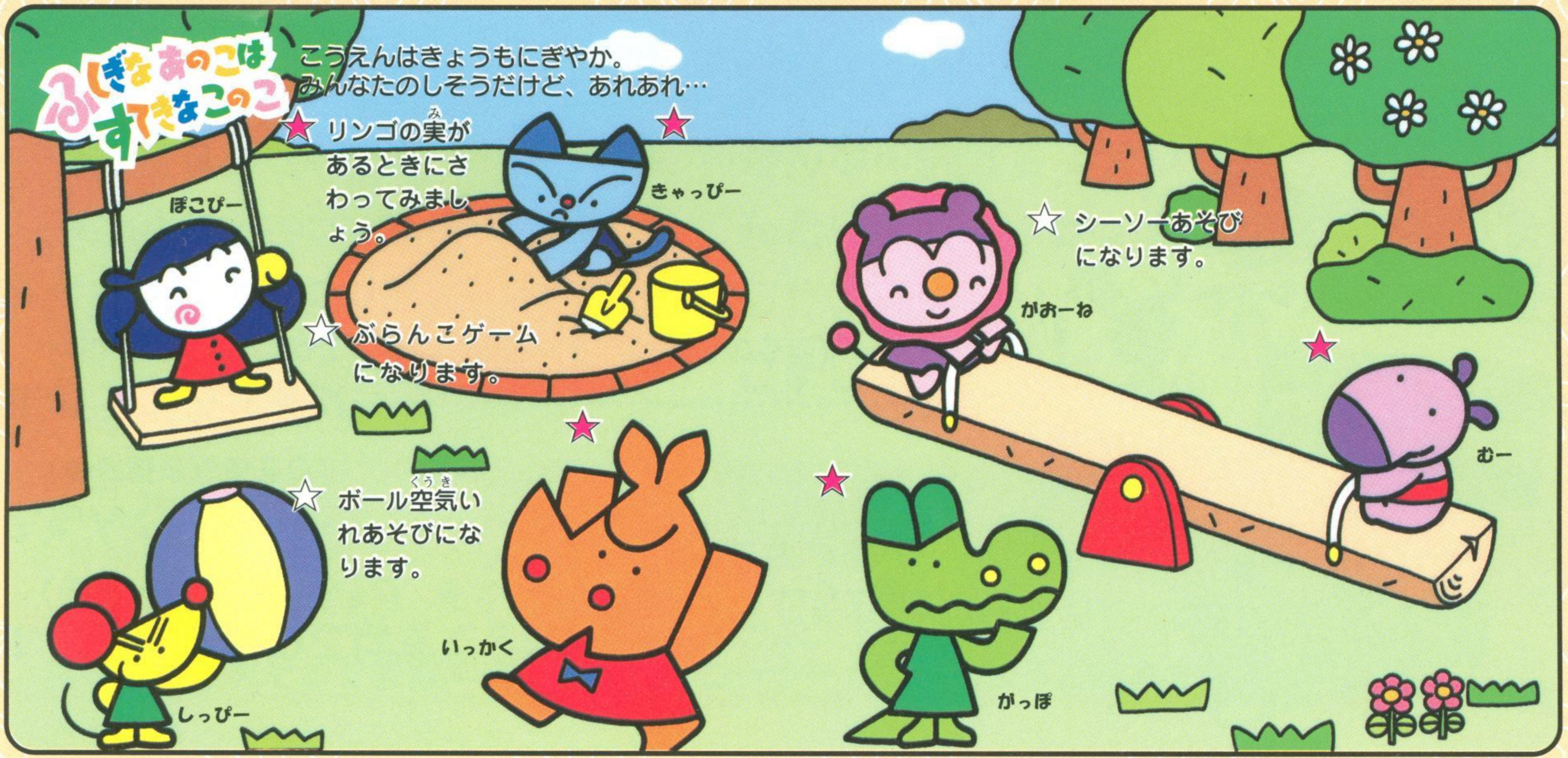
1

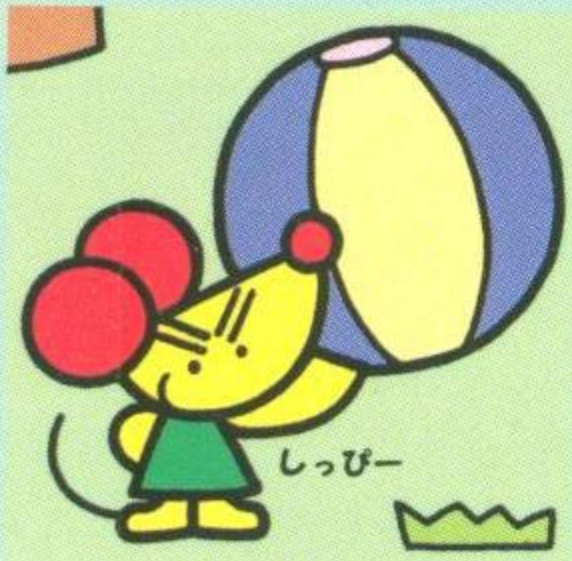
ふしぎなあのはすてきなこのこ

(●ボール空気いれあそび ●ぶらんこゲーム ●シーソーあそび)

みんなはこうえんで、楽しく遊んでいま
す。でも、なんだかこまっているお友達
もいますね。どうしたのでしょうか…。

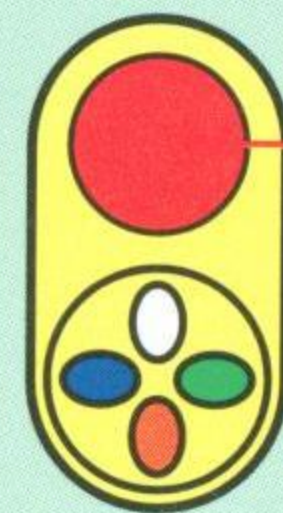
★がついたものにさわれます。☆は、このページのポイントです。





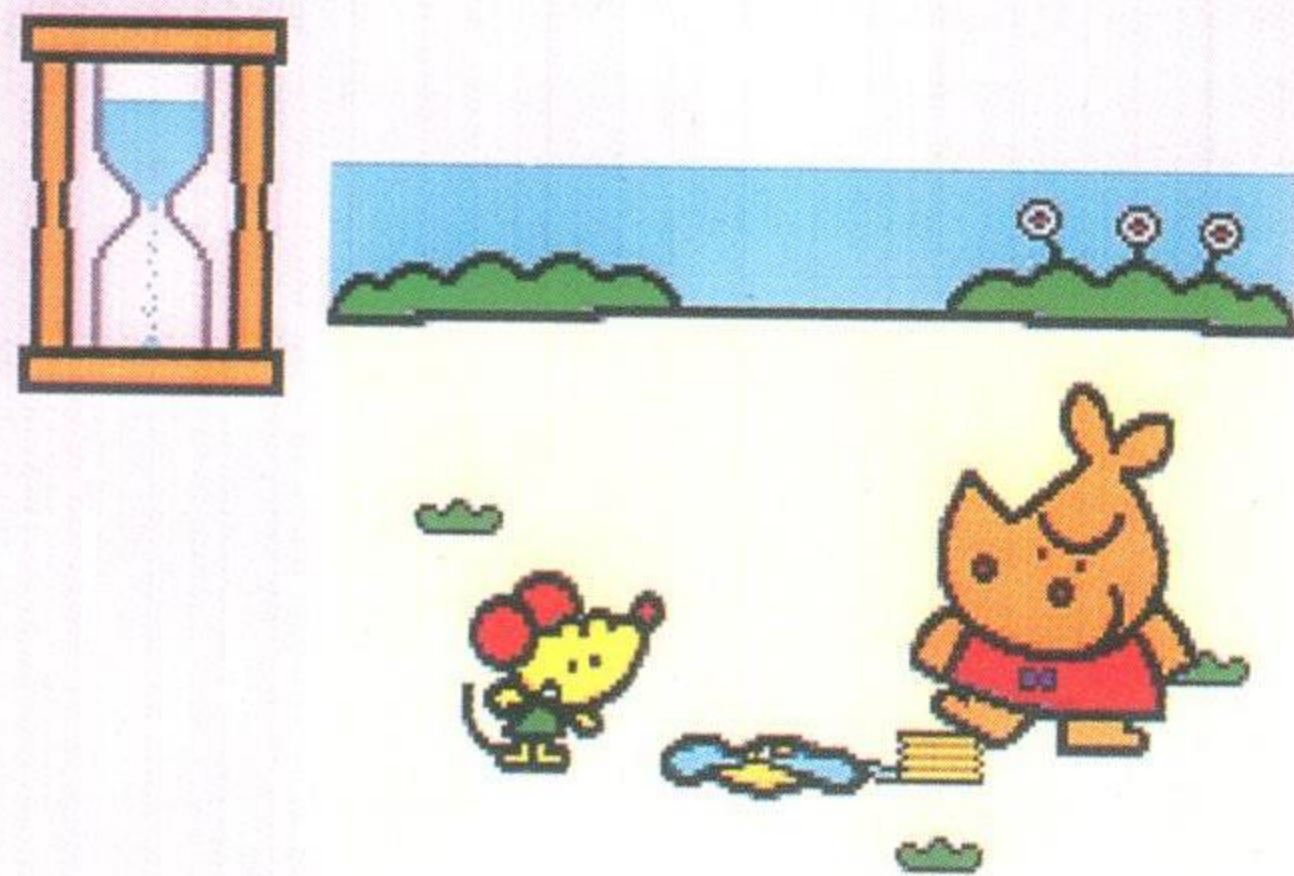
ボール空気入れあそび

しっぴーといっかくのボールがつぶれていて、あそべません。時間内に空気を入れて、ふくらませましょう。



あかボタンを使用します。

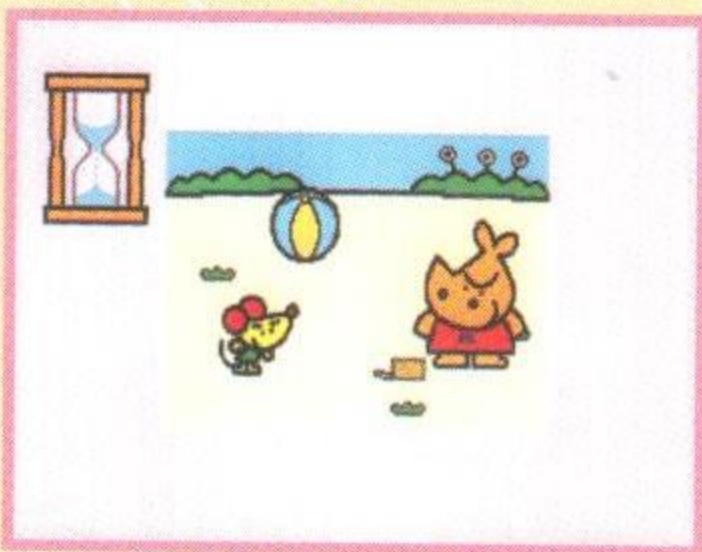
ボタンを押して、時間内にボールをふくらませます。



スタートすると、砂時計の砂が落ちはじめます。



とちゅうで押すのを止めると、ボールはしぼんでしまいます。がんばって押しましょう。



うまくふくらませると、しっぴーといっかくがボールあそびを始めます。時間内にふくらますことができないと、ボールはしぼんだままです。またチャレンジしてください。



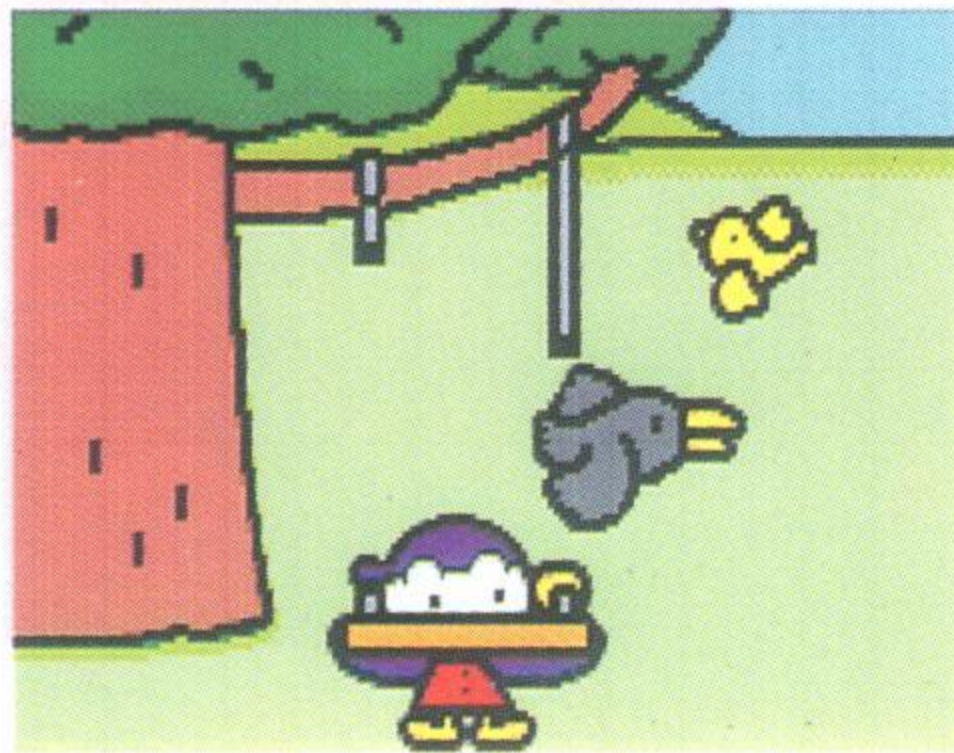
ぶらんこゲーム

ぽこぴーにさわると、ぶらんこゲームが始まりす。ひもが切れたぶらんこのひもをつなげて、ぶらんこで遊びましょう。



タブレットを
使用します。

タッチペンで🐣を動かして、ぶらんこのひもをつなげます。



タッチペンをうごかして、
のくちばしで切れたひもの先をつかみます。



カラスにあたらないように、ひもをひっぱってつなげましょう。3回あたると、ゲームオーバーです。



うまくひもをブランコの板につなげることができたら成功。ぽこぴーがブランコに乗りま



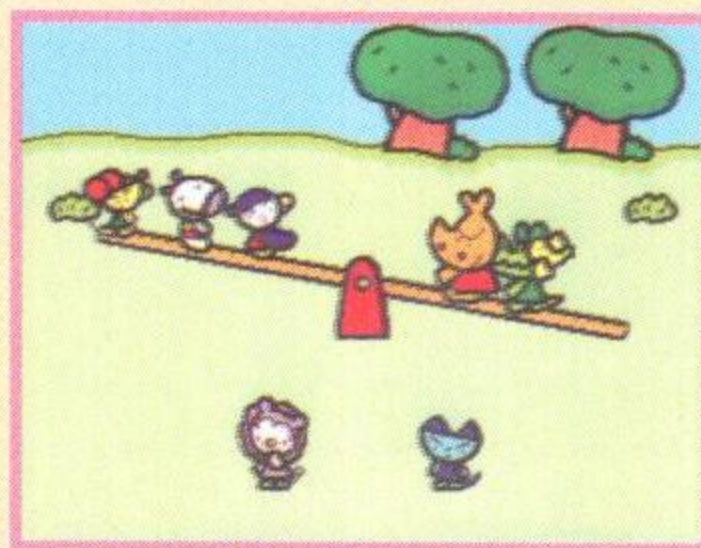
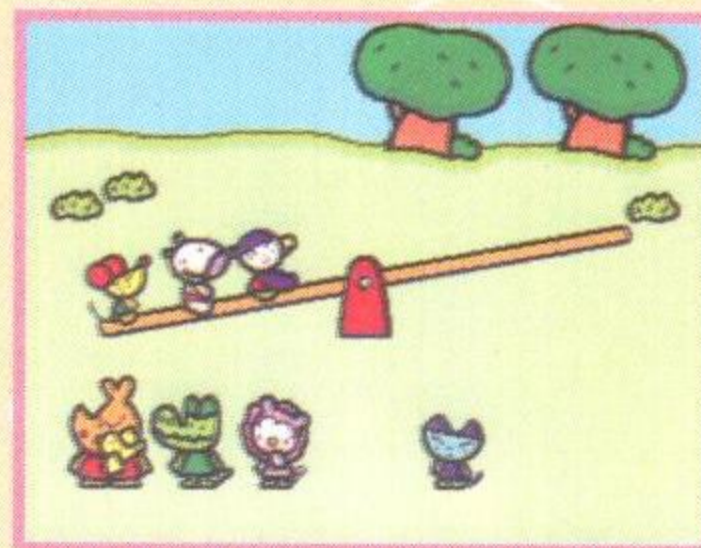
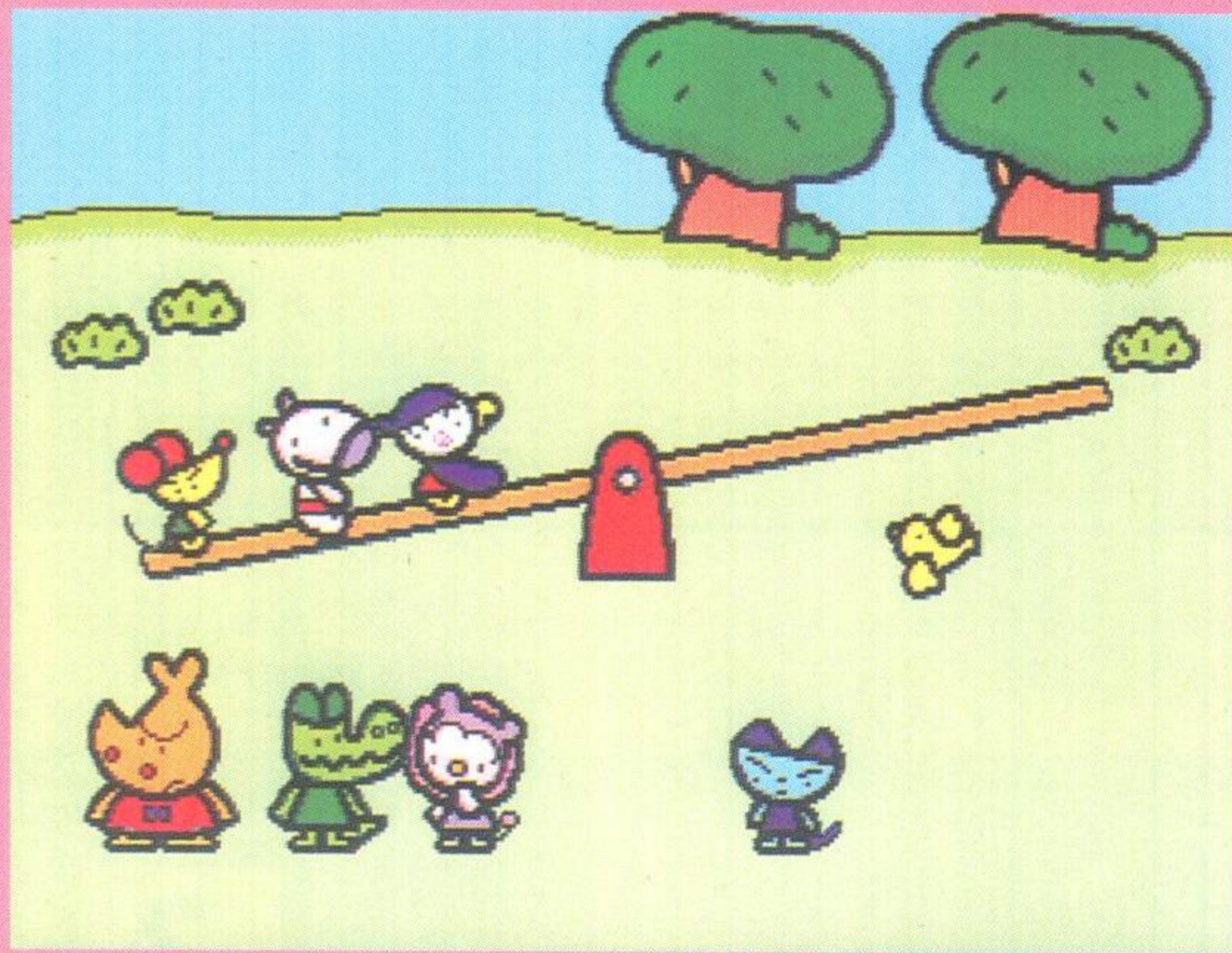
シーソーあそび


がおーねにさわると、シーソーあそびが**はじ**まります。
おも重さを考えて、上手につりあわせましょう。



タブレットを
使用します。

タッチペンで  を動かして、
シーソーの空いている方に、
仲間をのせましょう。



タッチペンを動かして  で仲
間をさわると、シーソーに乗りま
す。

おも重さによって、シーソーが上がっ
たり、下がったりします。つり合
わないときは、乗っている仲間を
タッチしておろしたり、他の仲間
を選んだりしてください。

うまく重さが合えば、成功です。
かかった時間によってメッセージ
が変わるので、何回もやってみま
しょう。

●シーソーに乗っている仲間たちは毎回変わります。

●手前に並んでいる仲間は、左から重い順になっています。

2

もんぴー

(●^{とこや}床屋さんあそび)

もんぴーは自分の部屋でお気に入りの本^{ほん}を^よ読みながら、いろいろ空想^{くうそう}しています。だんだんねむくなってきて…あれれ、不思議^{ふしぎ}なことがおこりそう。

★がついたものにさわれます。☆は、このページのポイントです。

なんどもさわってみましょう。





もんぴーの本棚ほんだなには、不思議な世界ふしぎ せかいがたくさんつまっています。もんぴーといっしょにいろいろ想像そうぞうしてみましょう。



タッチペンを
しょう
使用します。

ほんだな なか
本棚の中にある、
ほん
いろいろな本をタッチペンで
さわってみましょう。



ネズミとネコがとび出だします。



ハトやニワトリがでてきます。



ふねとおやこおやこで
船とアヒルの親子がでてきます。



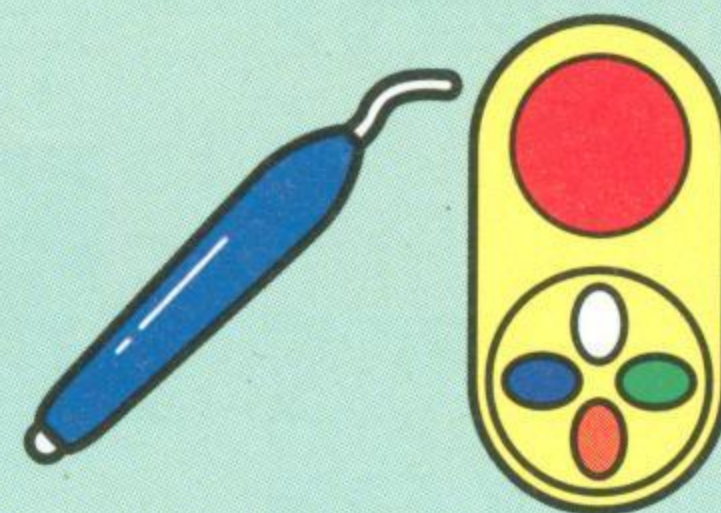
くもがでてきて、あめ
雨がふります。

とちゅう ほんだな
●途中で本棚をタッチすると、すぐに本は本棚ほん ほんだな もどに戻ります。

とこや 床屋さんあそび



ドレッサーにさわると、もんぴーが床屋さんに変身！
 かもんがあらわれて床屋さんあそびが始まります。
 かもんにいろいろなかつらをつくってあげましょう。



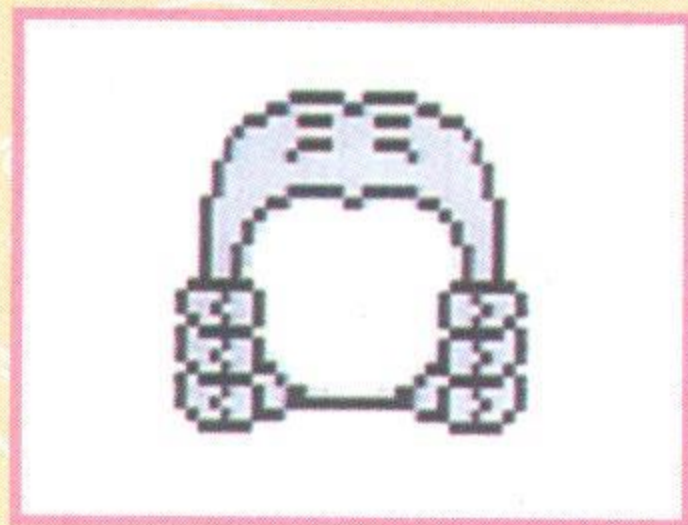
タブレットとボタンを
 しょう
 使用します。

つくるかつらをえらぼう！

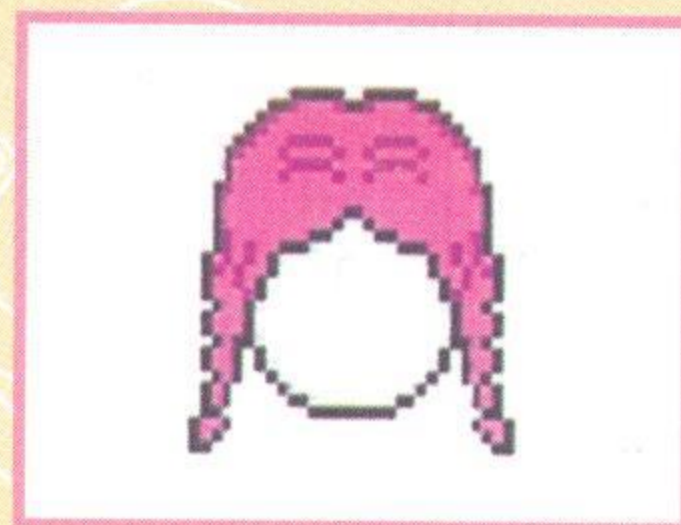
● ● ボタンで、4種類の髪型の中から好きな髪形を
 画面に表示し、● ボタンで選びます。



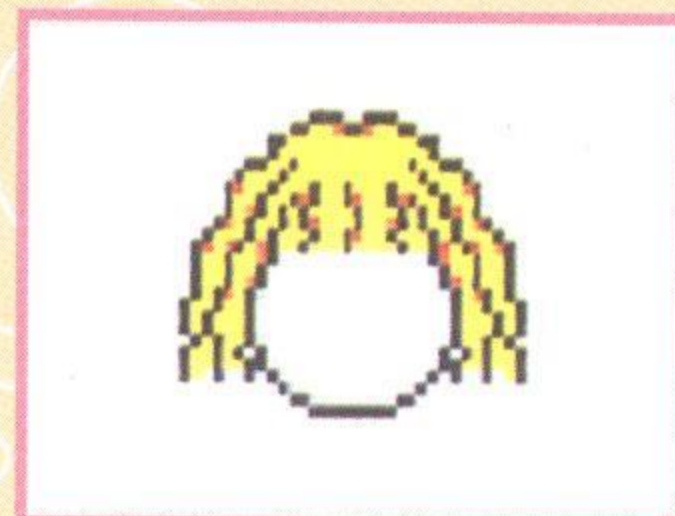
かみ がた
 髪 型



ふう
 バッハ風



ふう
 インディアン風



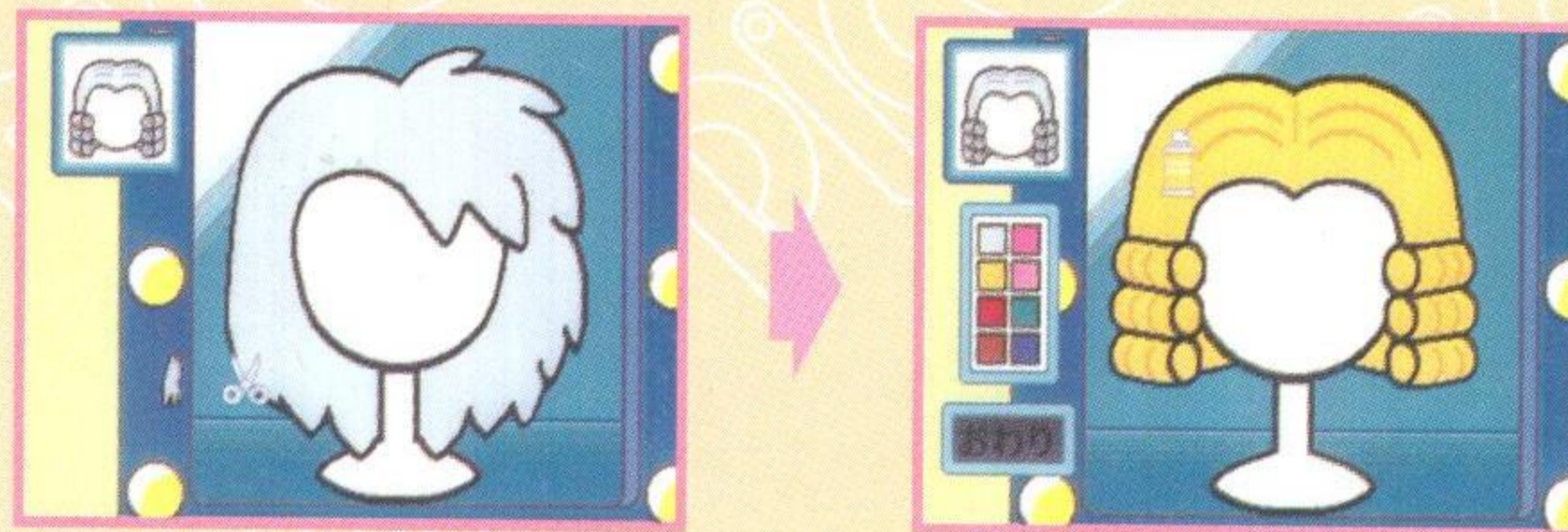
せんしゅふう
 サッカー選手風



ふう
 ロッカー風

かつらをつくろう！

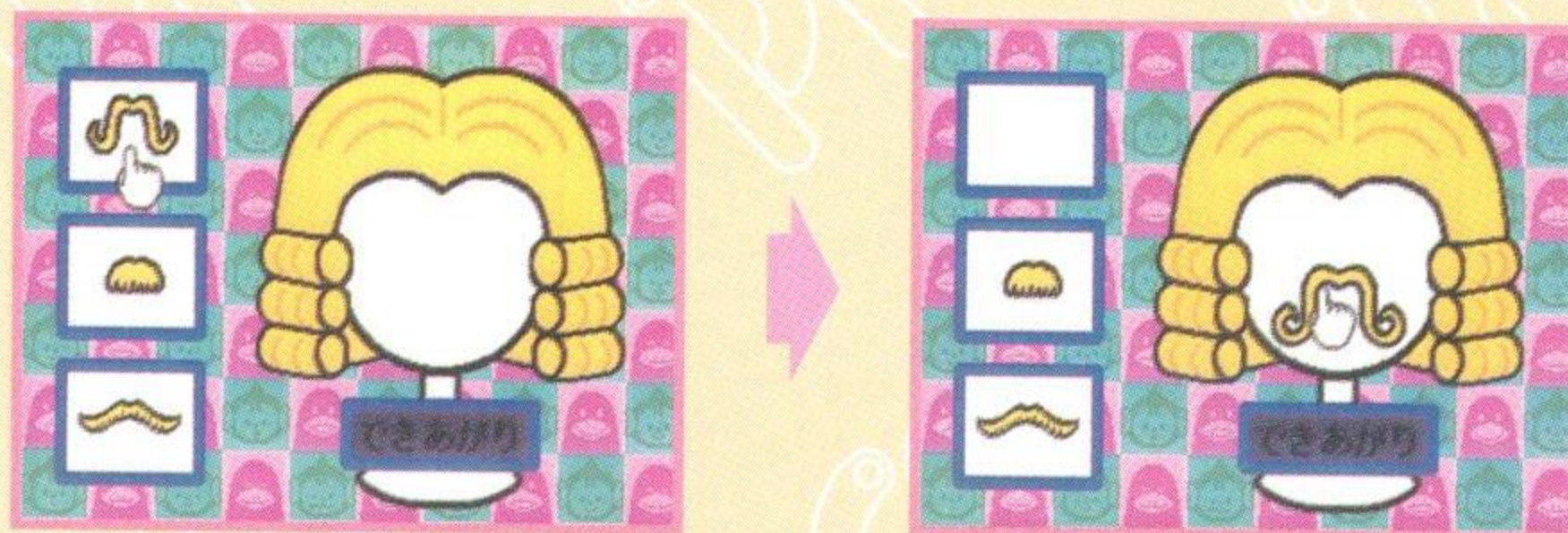
タッチペンで^{うご}を動かし、^{えら}選んだ^{かみがた}髪型に^き切ります。
切りおえたら、パーマをかけたり、^{かみ}髪を^あんだりしま
す。さいごに^{いろ}色をつけます。タッチペンで^{うご}を動かし
て^{いろ}色を選び、^{えら}で^{かみ}髪をさわります。



かざりをつけよう！

タッチペンでかざりを選び、かざりをつける^{いち}位置で^お押
します。できあがったら「できあがり」を選びます。

●ロッカー風の^{ふう}☆かざりは、^{かずいじょう}きまった数以上つけられ
ません。



かものんのパフォーマンスを見よう！

●ボタンを押すと、かものんが^{おんがく}音楽に合わせて^あパフォ
ーマンスします。また、タッチペンで^{うご}を動かし、
かものんを^{おな}タッチしても^お同じことが起きます。

●^{えんそう}演奏をやめるときは、タッチペンで「^{えら}おわり」を選
び、^{ほか}他の^{えら}かつらにするときは「^{えら}かつらをかえる」を
選びます。^{かみがた}髪型を選ぶ画面に戻ります。



3

おうたのページ

(●こぶたぬきつねこのうた ●おべんとうばこのうた)

けんたろうおにいさんとあゆみおねえさんといっしょに、^{ぼくじょう}牧場にピクニックにやってきました。^{どうぶつ}動物たちものんびりと^{たの}楽しそう。^{たの}楽しく^{うた}歌を^{うた}歌いましょう。

★がついたものにさわれます。☆は、このページのポイントです。

おうたのページ

まきははとってもいいてんき。
いっしょにおうたをうたいましょう。

☆ こぶたぬきつねのうたになります。

★ なんども
さわって
みよう。

★ おと ^{はな}音にあわせて花
がさきます。

☆ おべんとうばこのうたになります。



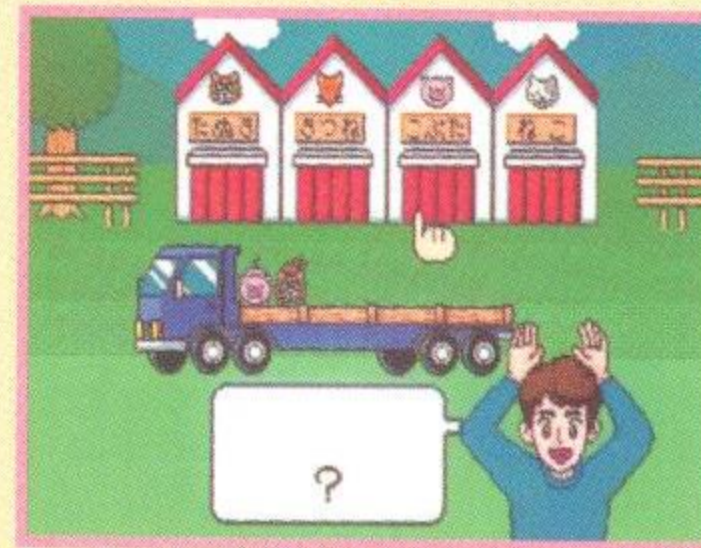
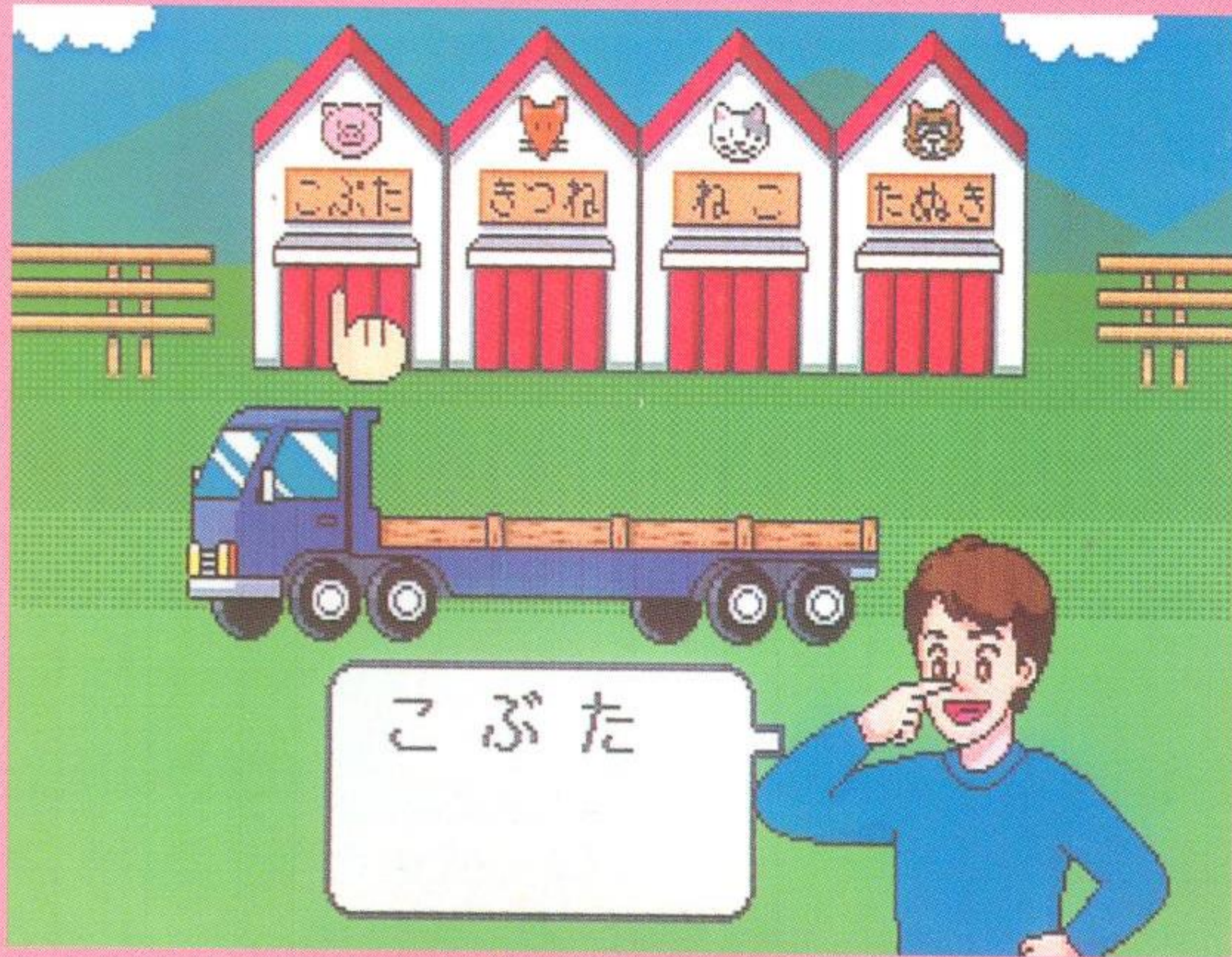
こぶたぬきつねこのうた

ぶたにさわると、こぶたぬきつねこのうたが**はじ**まります。
けんたろうおにいさんのうたに**あ**わせて、たくさんの
どうぶつ動物をトラックに**の**乗せましょう。



タブレットを
しよう使用します。

おにいさんがよんだ**どうぶつ**動物を
トラックに**の**乗せてください。



おにいさんが**どうぶつ**動物の**なまえ**をよんだら、タッチペンで**うご**かして動物の家を**えら**びます。
せいがい正解すると、**どうぶつ**動物がトラック**の**に**の**ります。

こんど今度は、おにいさんが**どうぶつ**動物の**なごえ**鳴き声を**うた**います。鳴き声で**どうぶつ**動物を**あ**てましょう。

まちが間違えたり、こた答えないでいたりすると、つぎ次の**どうぶつ**動物に進みます。なんびき何匹の**どうぶつ**動物を**ほくじょう**牧場までとどけることができたかな?

おべんとうばこのうた



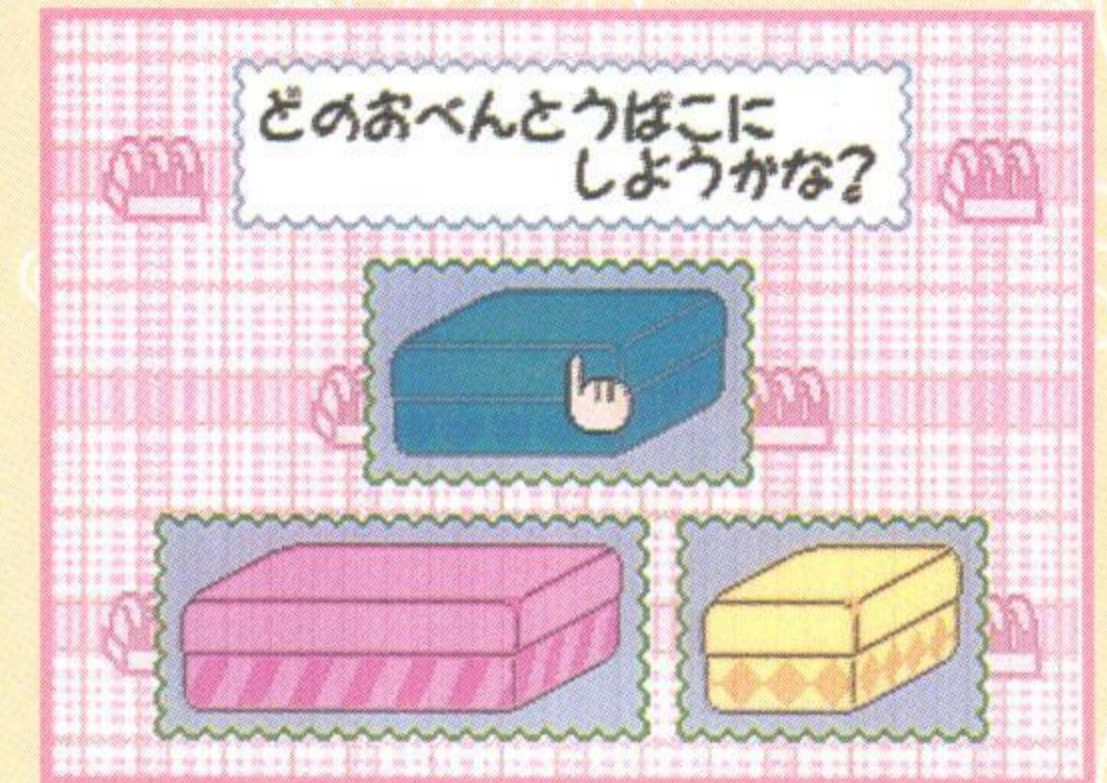
あゆみおねえさんとおべんとうばこのうたをうたいましょう。すてきなおべんとうができるかな？




タブレットを
しょう
使用します。

おべんとうばこをえらぼう

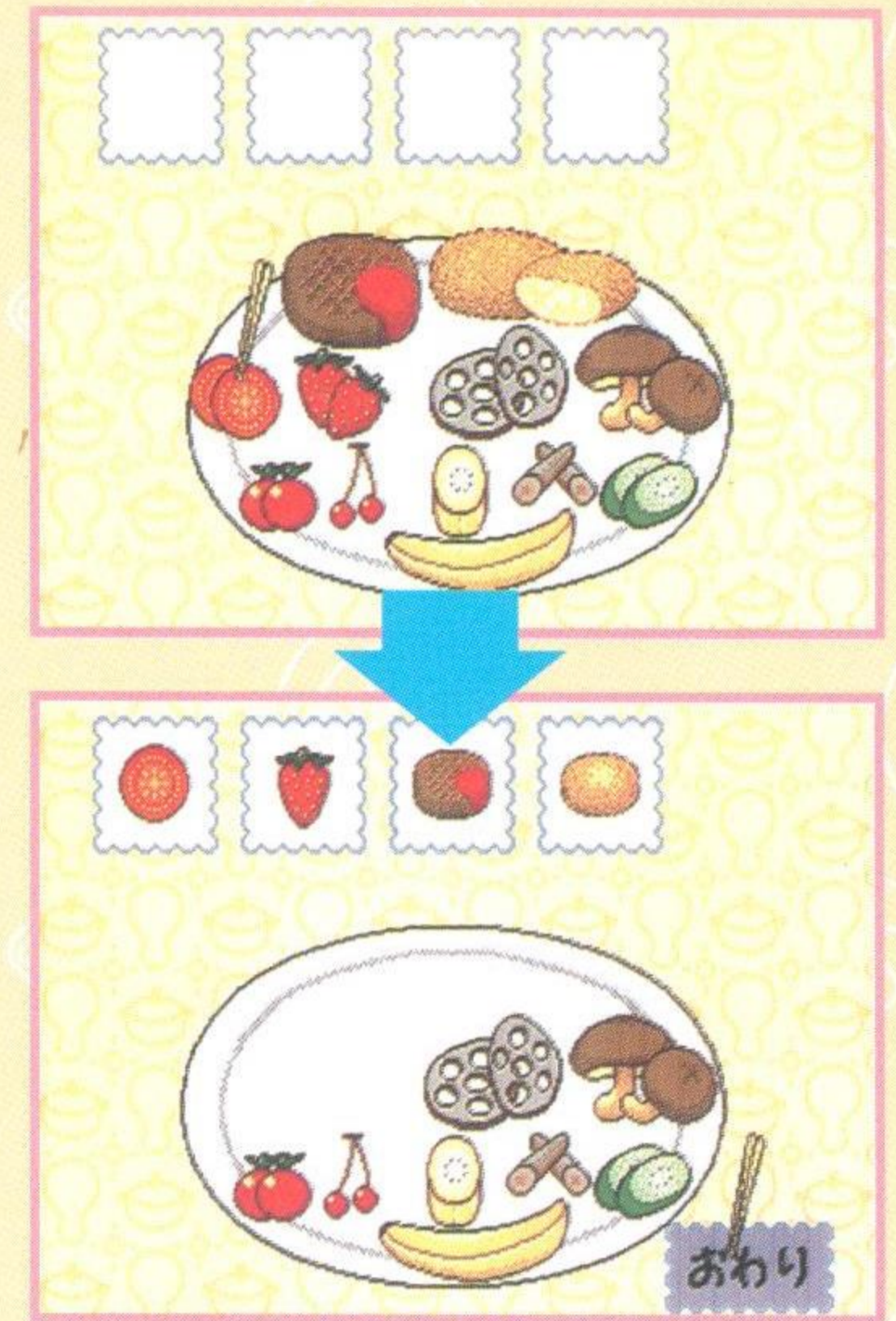
だい ちゅう しょう しゅるい なか す えら
大・中・小の3種類の中から、好きなおべんとうばこをタッチペンで選
びます。



おかずをえらぼう

タッチペンで  を動かしておかずを選びます。おかずの数は、おべんとうばこによって変わります。黄(小) ⇨ 3種、青(中) ⇨ 4種、ピンク(大) ⇨ 5種。

おかずを変えるときは、選んだおかずをさわります。終わったら「おわり」を選びます。



うたをうたおう

おべんとうばこのうたが始まります。あゆみおねえさんといっしょに手をうごかしてみましょう。

- この曲はきまったメロディーがないので、リズムに合わせて好きなように歌ってください。



4

トライ！トライ！トライ！ (●リボンたいそうコンテスト)

ちかおねえさんといっしょに、リボンたい
あそ
いそうで遊みましょう。いろいろなリボ
おぼ
ンのわざを覚えたら、コンテストにチャ
レンジしてね！

★がついたものにさわれます。☆は、このページのポイントです。

トライ！トライ！トライ！

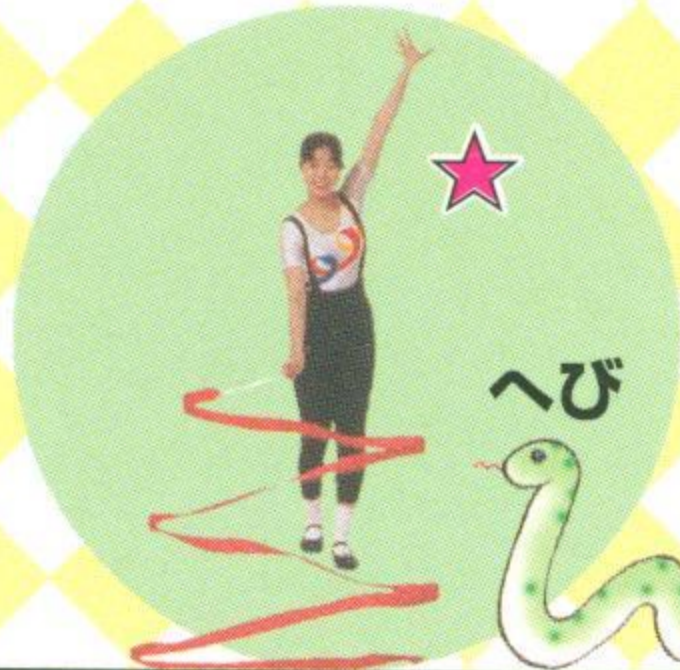
ちかおねえさんといっしょに
リボンたいそうしましょう！！



じょうずに
できるかな？



なみ



へび



やま



ひみつのわざ



じょうずになったら
コンテストに
チャレンジしてね！

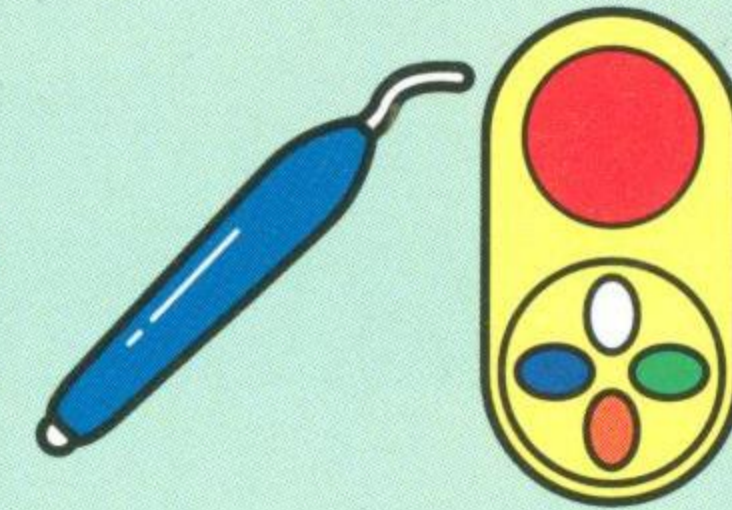
まつの ちかさん



★ リボンたいそうコン
テストのイベントに
なります。

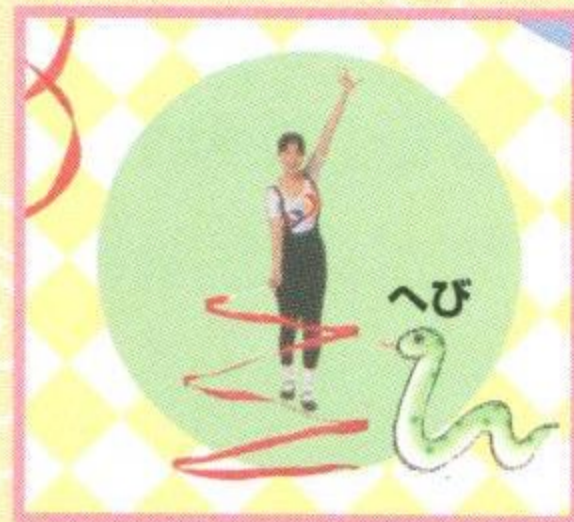
れんしゅうしましょう！

ふろくのリボンを使^{つか}ってリボンたいそうをれんしゅうしましょ^{えほん}う。絵本のわざをタッチペンでさわると、コマおくりでちかお^{えんぎ}ねえさんの演技が見られます。●ボタンを押して進^{おすす}めます。



タッチペンとあかボタンをしよう使用します。

へび



へび



ゆっくり うしろに●

やま



やま



てを おおきく●

なみ



なみ



うでを たてにおおきく●

ひみつ



うずまき

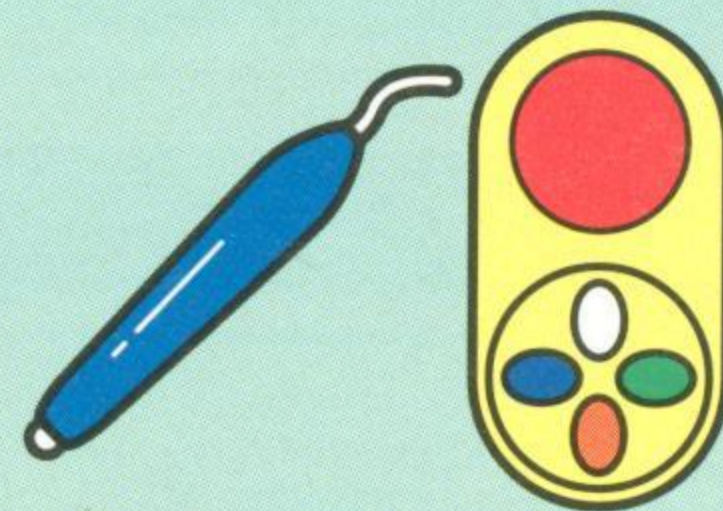


げんきよく かたあしで●

リボンたいそうコンテストにチャレンジ!



アップのちかおねさんにさわると、コンテストが始まります。たくさんのわざを成功させて、高得点をねらいましょう。



ボタンとタブレットを使用します。

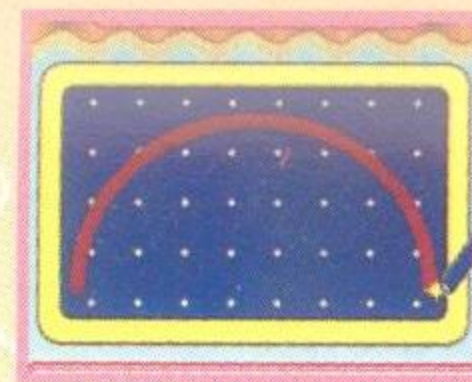
タッチペンをタブレット上で動かすと、ちかおねさんが様々な演技をします。いろいろな技をやってみましょう。



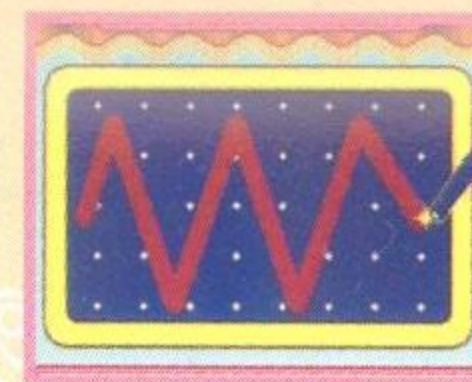
おてほんをみよう!

コンテストの前に操作方法をおぼえましょう。○ボタンで「おてほんをみる」を選びます。●ボタンで次のおてほんにとばせます。





▲やま



▲なみ



▲へび



▲うずまき

いよいよコンテスト!

ボタンで「ほんばんスタート」を選^{えら}ぶと、ステージの幕^{まく}があ^あがりま^ます。

タッチペンで☆^{うご}を動か^{せいこう}してわざを成功^{せいこう}させま^ましょう。さっきのおてほんを思^{おも}い出^だして、同^{おな}じよう^{うご}に動か^{うご}しま^ます。成功^{せいこう}したわざは画^が面^{めん}に表^{ひょう}示^じされま^ます。

コンテストが終^おわると、得^{とくてん}点^{ひょうか}と評^{はっぴょう}価^{はっぴょう}が表^{ひょう}示^じされま^ます。あな^{なんてん}たは何^{なん}点^{てん}とれ^たたか^かな?

●4種^{しゅるい}類^{わぎ}の技^{せいこう}をバ^{てん}ラ^{たか}ンスよ^{たか}く成^{たか}功^{たか}させると、点^{たか}が高^{たか}くな^{たか}りま^{たか}す。

●タ^{へん}ッ^{うご}チ^{うご}ペ^{うご}ンを変^{へん}に動^{うご}かすと、おねえ^{しっぱい}さん^{とく}が失^{しっ}敗^{ぱい}し得^{とく}点^{とく}がひ^{とく}かれま^{とく}す。

●タ^{うご}ッ^{うご}チ^{うご}ペ^{うご}ンを動^{うご}かすス^{せいこう}ピー^{せいこう}ド^{せいこう}やタイ^{せいこう}ミ^{せいこう}ン^{せいこう}グ^{せいこう}によ^{せいこう}って^{せいこう}は、成^{せいこう}功^{せいこう}し^{せいこう}ない^{せいこう}場^{せいこう}合^{せいこう}もあ^{せいこう}りま^{せいこう}す。

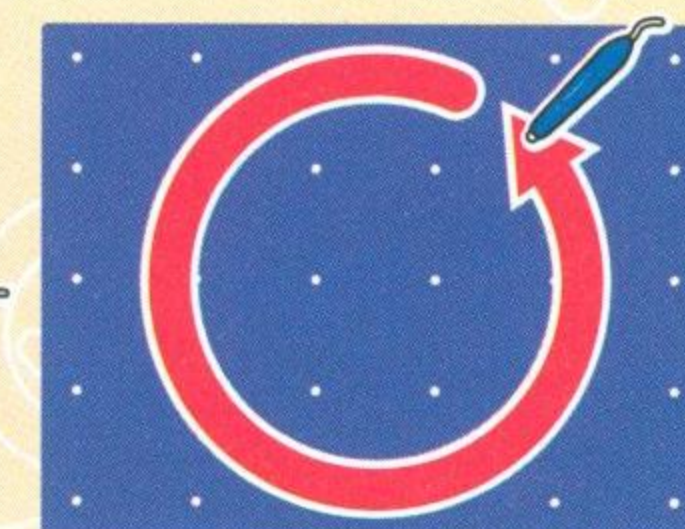
●右^{みぎ}の場^{みぎ}合^{みぎ}にも^{みぎ}技^{みぎ}は成^{みぎ}功^{みぎ}しま^{みぎ}す。



へび



なみ



うずまき

(右^{みぎ}回^{まわ}り。上^{うへ}から^{うへ}はじ^{えん}める^{えん}円^{えん}。)

5

おえかきのページ

(●えかきうた)

「ふしぎなあのこはすてきなこのこ」の仲間たちといっしょに楽しくおえかきをしましょう。ゆかいなえかきうたもありますよ!

★がついたものにさわれます。☆は、このページのポイントです。



お絵描きのしかた

お絵描き画面では、お絵描きツールを使っていろいろな絵を描くことができます。
ペンをタブレットの上で押しながらか動かして描きます。ツールを変えるときは、他のツールをさわります。

●「おえかきのページ」を終わりたいときは、他のページをめくり「えがきえるよ」が表示されたらタッチペンで絵本をさわります。



タブレットを
使用します。

お絵描きツール



ふで
で絵がかけます。



ふうせん
13色のふうせんから色を選ぶことができます。



えんぴつ
で細い線の絵が描
けます。



?ふうせん
?にさわると、タッチペンを動かすと、
五線符とにじの模様が描けます。



クレヨン
で絵が描けます。



けす
で部分的に消しま
す。



ぬる
で線画の中に色を塗
ります。●ボタンでやり
なお直すことができます。



ぜんぶけす
画面を全部消します。

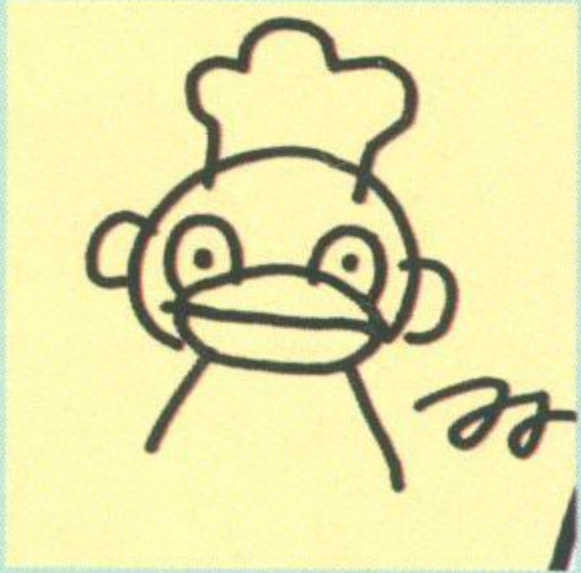


お絵描き画面

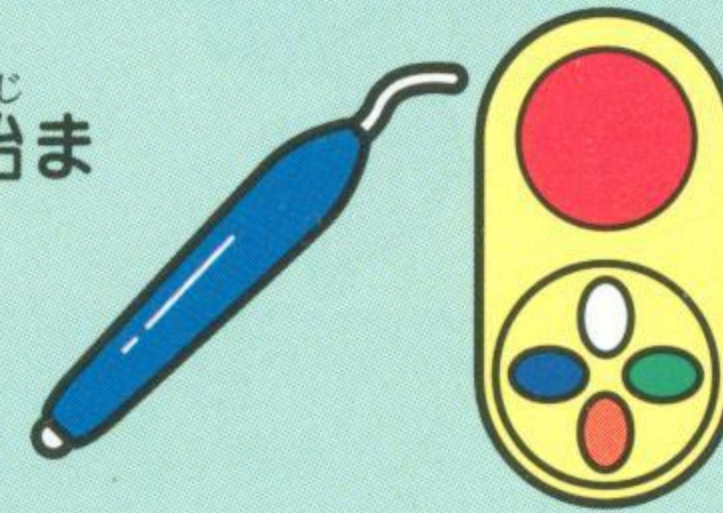


ぬりえ
キャラクターにさ
わると、ぬりえが
できます。
2種類入っている
ので、つづけてタ
ッチしてください。

えかきうたであそぼう！



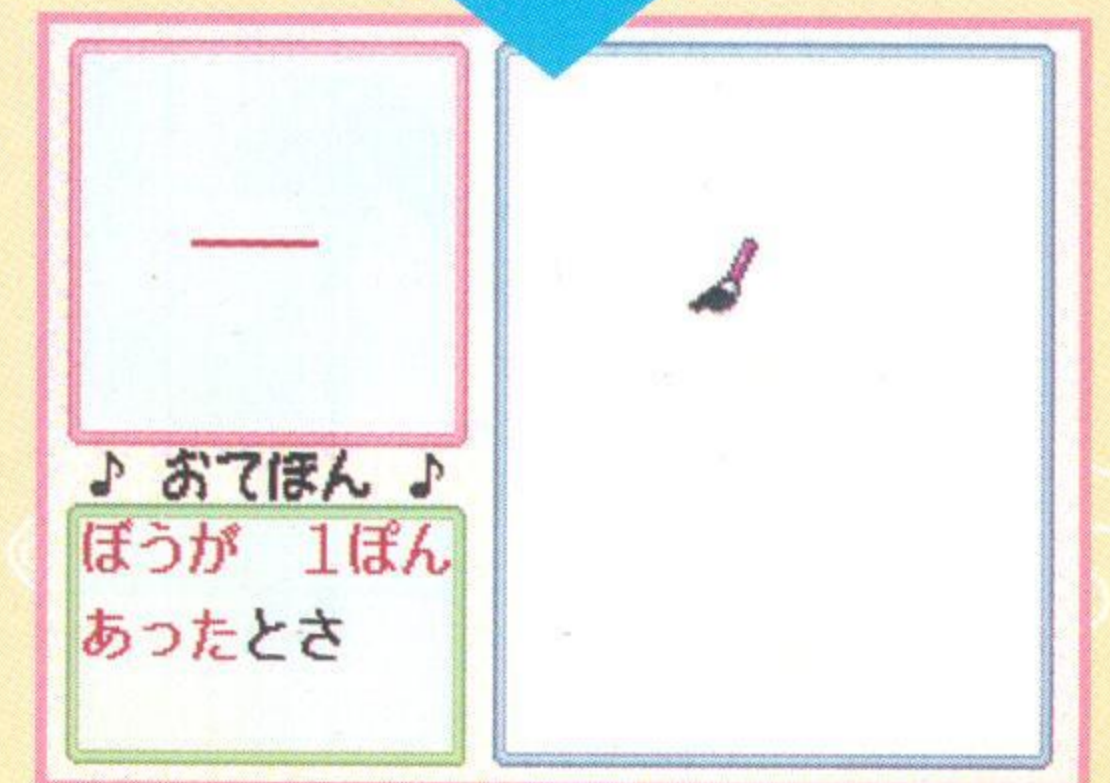
かべのらくがきにさわると、えかきうたが**はじ**ま
ります。
きよくあ
曲に合わせておえかきしましょう。



タブレットと
あかボタンを
しょう
使用します。

えかきうたには、「かわいいコックさん」と「かわいいこねこ」の2種
類るいがあります。●●ボタンで選えらびます。●ボタンを押すと、えかきう
たがめんか画面が変わります。

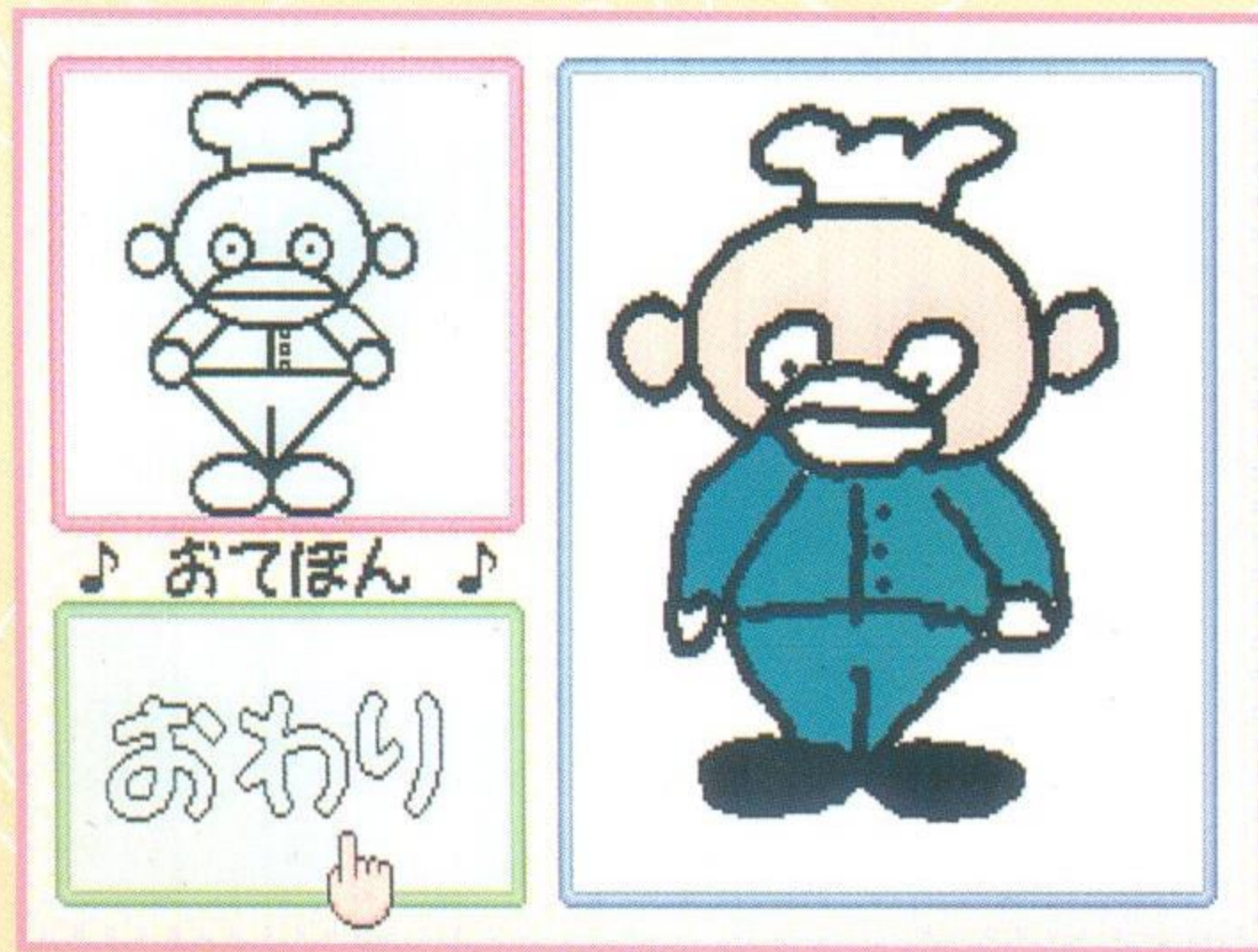
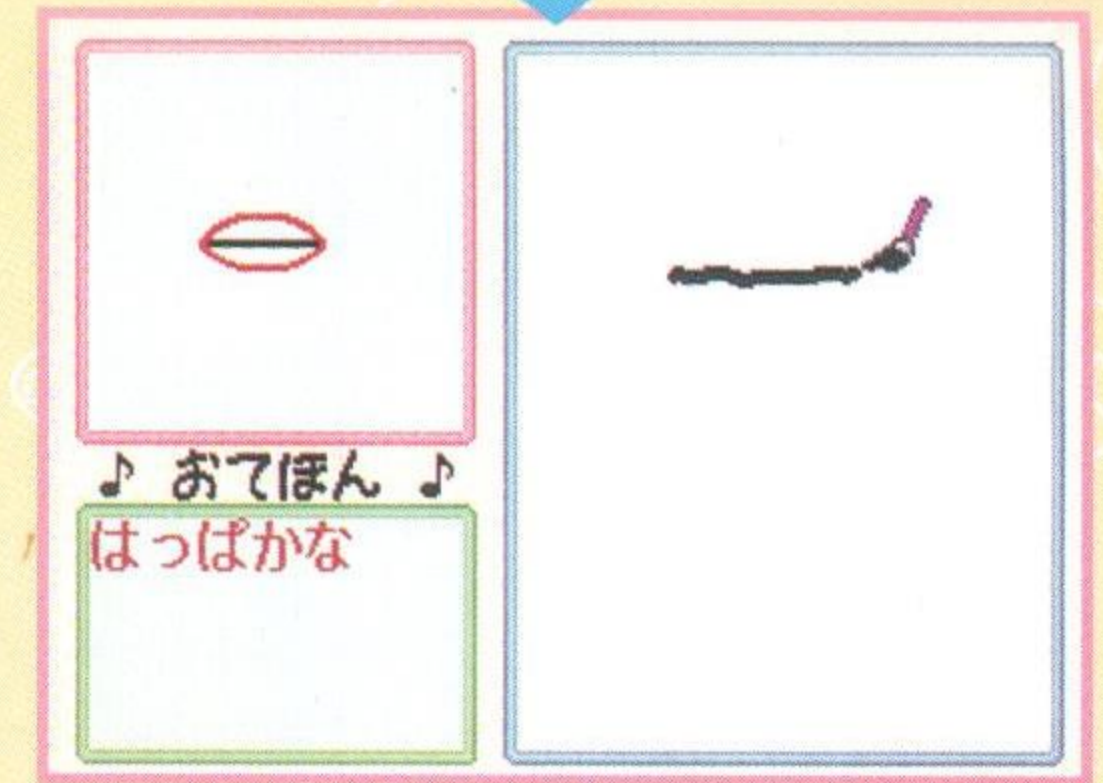
タッチペンでタブレットにタッチすると、歌うたが**はじ**まり「おてほん」に
絵えかが描かれます。●ボタンを押すと、ポーズをかけられます。まちが
えたら、この間あいだに直なおしましょう。
もう一度いちど押すと再開さいかいします。



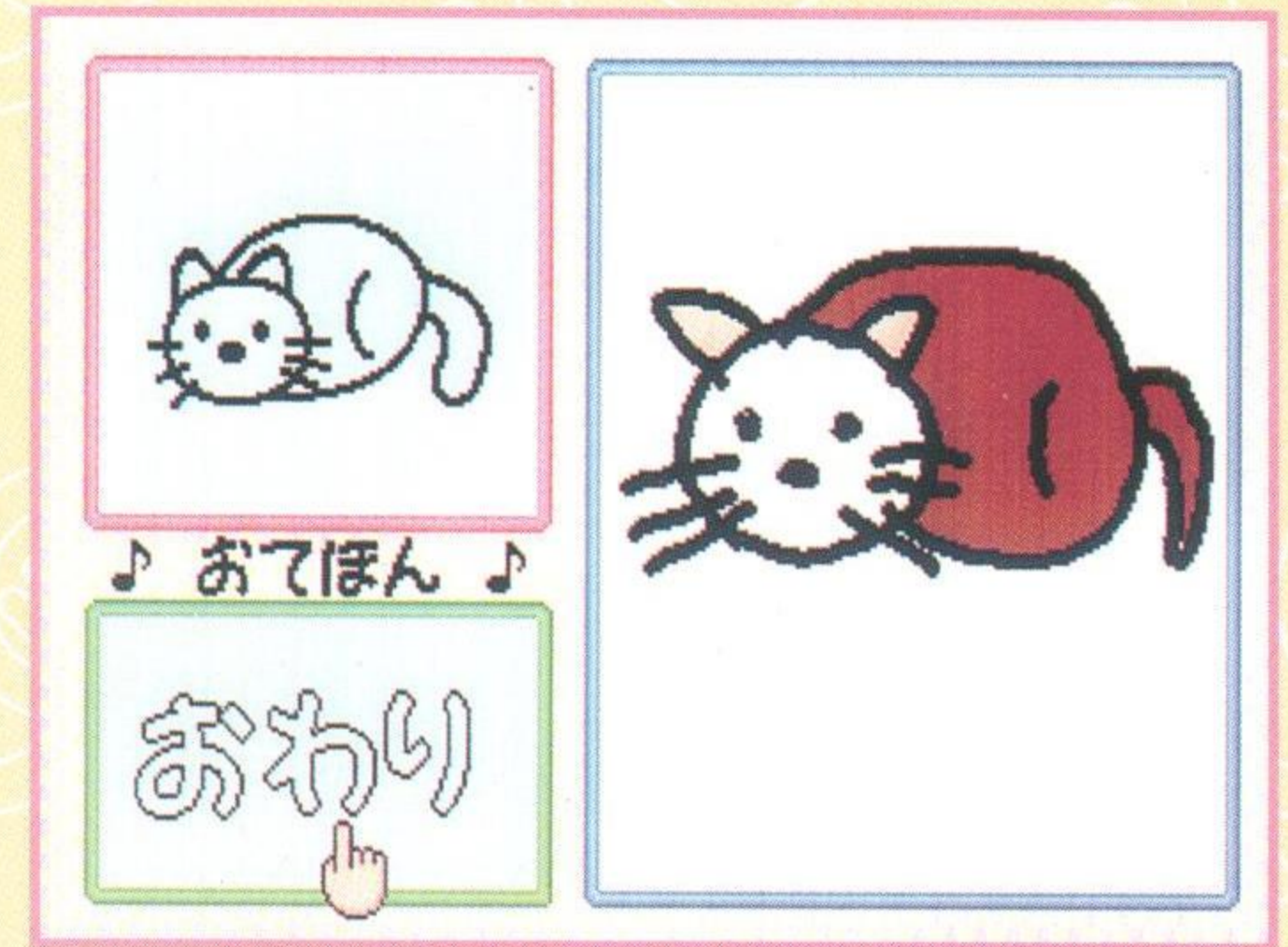
おてほんの^え絵を見ながら、^{うた}歌に^あ合わせて、^み右の画面にお^え絵描きツールを
使^{つか}って^え絵を描^かきましょう。

曲^{きょく}が^お終わ^{いろ}ったら、色をぬ^ぬったりしてあそび^{あそ}みましょう。

タッチペンで「^{えら}おわり」を選^えぶと、お^え絵描^かき画^が面に^{もど}戻ります。



コックさん



ねこ

出典：小学館刊
「スブタンのえかきうたぶっく」
作／方倉陽二



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



日本音楽著作権協会
(ビデオ)第952347号

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

HPC-6025
672-2751

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス