



まちに やってきたよ。
 まちたんけんや おかいものを してみよう!



えほん
 絵本のページ
 2-3
 ページ

- えほん 絵本の2~3ページの好き^すなところをeペンでタッチすると、えほん 絵本の2~3ページの画面^{がめん}になります。
- えほん 絵本のイラストをeペンでタッチすると、乗り物^のや建物^の、アンパンマン^ののなかまたち^のの紹介^{しょうかい}を見^みることができます。
- おかいものをしよう! まちたんけん どこかな? をeペンでタッチすると、体験ゲーム^{たいけん}が始まり^{はじ}ます。
- おわる をeペンでタッチすると、体験ゲーム^{たいけん}が終わり^おます。



たいけん 体験ゲーム



おかいものを しよう!



おんせい たよ あそ
 音声に頼らず遊ぶことが
 できるゲームです。



まちたんけん



おんせい たよ あそ
 音声に頼らず遊ぶことが
 できるゲームです。



どこかな?



おんせい たよ あそ
 音声に頼らず遊ぶことが
 できるゲームです。

おかいものをしよう!

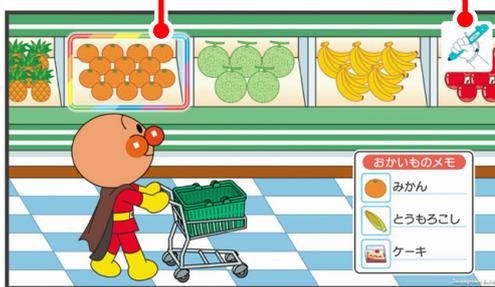


「おかいものをしよう!」は、ジャムおじさんに頼まれた品物をアンパンマンと一緒にスーパーマーケットでお買い物をするゲームです。スーパーマーケットで楽しく商品を見つける体験を通じて、身の回りのものに興味を持つきっかけを作る遊びです。

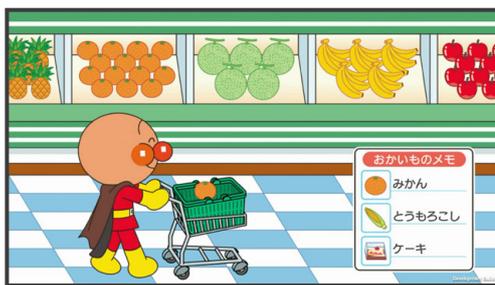


1 ジャムおじさんが買ってきて欲しい品物の「おかいものメモ」が表示されます。

カーソルマーク ペン振り操作を促すアイコンです。



2 スーパーマーケットの棚にカーソルが表示され、自動で移動します。



3 おかいものメモにある品物の棚にカーソルがある時にタイミングよくeペンを振ると、品物がカートに入ります。おかいものメモの品物をカートに全て入れることができればお買い物成功です。3回連続で間違えるとゲームが終了します。

おわる ゲームを途中で終わらせたいときは、絵本の**おわる**アイコンをeペンでタッチすると、絵本の画面に戻ります。

困ったときは「取扱説明書ダウンロード」一覧にある「Q&A こまったときは?」を参照ください。

! ものの名前を知る、お買い物の楽しさを知る。

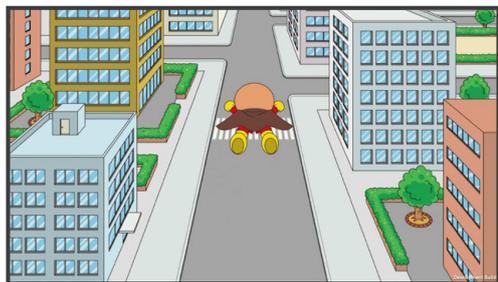
楽しいお買い物の体験から、身の回りのものに興味をもつ遊びです。お買い物では見守りながら品物を選んでもらうなど、日常生活に取り入れてみましょう。

まちたんけん



「まちたんけん」は、アンパンマンといっしょに2択クイズをしながら、まちを探検するゲームです。

クイズに答える体験を通じて、楽しみながら施設や働く車に親しむ遊びです。



- 1 eペンをペンポートに挿すと、ゲームが始まります。アンパンマンといっしょにまちを探検します。

ジョイスティック操作を促すアイコンです。



クイズ

- 2 2択クイズが表示されます。ペンポートに挿してあるeペンを左右に傾けて答えます。正解すると、アンパンマンが進みます。2回間違えると終了します。



- 3 クイズを3問クリアすると、ゴールの場所にたどり着きます。ゴールの場所はプレイのたびに変化します。

おわる ゲームを途中で終わらせたいときは、絵本の**おわる**アイコンをeペンでタッチすると、絵本の画面に戻ります。

困ったときは「取扱説明書ダウンロード」一覧にある「Q&A こまったときは？」を参照ください。

! 働く車や施設の名前を知る。

楽しみながら施設や働く車に親しむ遊びです。お仕事や車に興味があって好きになれば、それは学びと成長の一番のエネルギーに。子どもの好きを見つけてあげましょう。



どこかな？

「どこかな？」は、ドキンちゃん、コキンちゃんが出題する問題を絵本のイラストの中から探して答えるゲームです。

絵本の中から探す体験を通じて、身の回りのものに興味を持つきっかけを作る遊びです。



1 ドキンちゃん、コキンちゃんが、「どこにあるかな?」「どこにいるかな?」と話しかけます。



2 ドキンちゃん、コキンちゃんが、絵本の中から探して欲しい乗り物や建物、アンパンマンのなかまたちを出題します。



3 絵本の中から探して、eペンでタッチして答えます。

正解すると、次の問題が出題されます。

3問正解するとゲーム成功です。

3回連続で間違えるとゲームが終了します。

おわる ゲームを途中で終わらせたいときは、絵本の**おわる**アイコンをeペンでタッチすると、絵本の画面に戻ります。

困ったときは「取扱説明書ダウンロード」一覧にある「Q&A こまったときは?」を参照ください。

! 集中して観察する、身の回りのものに興味を持つ。

集中力や洞察力が育っていきます。間違えても大丈夫。くりかえし挑戦できることを伝えましょう。