



©1998 パナソニックシステムメディアセンター

# 1才半からの体幹★脳トレーニング みんなで！育脳マット

## ★取扱説明書★



アンパンマンといっしょに  
体幹力と考える力を  
育てよう！

この度は、株式会社ジョイパレットの「1才半からの体幹★脳トレーニングみんなで！育脳マット」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に、必ずこの取扱説明書をお読みください。また、読み終わりましたら必ず大切に保管してください。

## 対象年齢 1.5才以上

- ※単3電池4本（別売り）アルカリ電池をご使用ください。
- ※本説明書やパッケージの写真及びイラストと製品が多少違う場合がありますのでご了承ください。



## ＜健康上の注意＞

- 疲労・腰痛不足・ケガ・頭痛などの方は、遊ばないでください。
- ゲーム中に、疲労・めまい等の体調不良を感じた際には、ゲームを中止してください。その後も症状が続く場合は、医師の診断を受けてください。それを受けた場合は、長期にわたる療養を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥などの異状に気づいた場合は、一旦使用を中止し、10分から20分休憩をしてください。
- ごくまれに強い光の刺激や、高濃度を受たり、ゲーム画面などを見たりしている時に、一時的な筋肉のけいれんや、痙攣喪失などの経験をする人がいます。こうした経験をした人は、ゲームを行う前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状を感じたり、起った場合には、ゲームをやめ医師の診断を受けてください。
- ゲームをする時は、明るい部屋で適切な距離を取ってください。
- 長時間ゲームをする時は、1時間毎に10分から20分の休憩をしてください。長時間使用したり、テレビ画面に近づいて使用したりすると、視力低下の原因となります。

## ＜使用上の注意＞

- 製品の機能上、電池容量の低下した電池を使用した時、使用中に電池容量が低下してくると、画面が乱れたり、映らなくなったり、マットが反応しないなど正常に機能しなくなる場合があります。その場合は、全てを新しい電池（1.5V）に交換してください。
- AVケーブルを脱着させる時は、コードを引っ張らずに、必ず根元プラグを持って抜いてください。
- 破損、故障の原因となりますので、AVケーブルを引っ張ったり、本体やマットを落としたり、無理な力を加えたりしないでください。
- マットに折りしわや折れくせなどがある時は、伸ばしてから遊んでください。また、無理に折りたたむと、故障する可能性があります。
- こたつ、ホットカーペット、暖房システムなどの上では遊ばないでください。マットを長時間床などの上に置くこと色移りする場合がありますので、時々、位置を変えて遊んでください。
- 本製品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、分解したりしないでください。マットの素材にも防水性はあません。
- マットは、ゲーム以外のごくことに使用できません。
- 本製品は日本国内専用です。海外ではテレビの構造、映像形式が異なりますので、使用できません。
- 長時間連続で使用していると、静電気が起きる場合があります。静電気を感した時は、遊びをやめて、しばらく放置してください。



## △ 警告 (けいこく)

保護者の方へ 必ずお読みください。

- AVケーブルは、首を絞める危険があります。乱暴に遊ばせないでください。

## △ 注意 (ちゅうい)

- ご使用前に取扱説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管しておいてください。
- 分解、破損、変形したおもちゃは、使用しないでください。けがなどの事故や故障による窒息などの危険があります。
- ケーブルを首にかけてぶざけたり、乱暴に遊ばないでください。窒息などの危険があります。
- 階段、縁側など転前のおそれがある場所、火気のある場所、ならびに戶外での使用は、絶対に避けてください。
- 火気や暖房器具の近くでの使用、保管は絶対に避けてください。
- お子様だけで遊ばすと、思わぬ事故の危険があります。保護者の元で遊ばせてください。
- 転倒などの思わぬ事故の危険がありますので、マットの上に飛び乗ったり、ぶざけたりしないでください。
- マットは傾斜や凹凸のない平らな場所に置いてください。滑りやすい場所に置いたり、靴などの硬い塵さ物や滑りやすいものを履いて遊ばないでください。
- マットを蓋む時は、周りの人や物にぶつからないように注意してください。
- 部品などが入っているポイ袋を頭に乗ったり顔を覆ったりは絶対にしないでください。窒息する恐れがありますので、取り出した後はすぐに捨ててください。

## ★セット内容★

- 本体 (AVケーブル長さ: 3m)
  - 取扱説明書
- ※HDMI端子はありません。

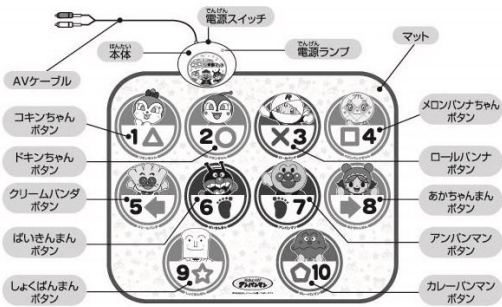
## やなぎさわあきたか 柳澤秋孝 監修



20,000名以上の子どもたち  
に運動遊びを直接指導する。  
1996年から大脳活動の研究に  
着手し、「運動が子どもの精神的  
発育に大きな影響を及ぼす」と  
の仮説から保育園における  
効果を調査・研究中。

まつもとたけみ だいがくめい よきまろし  
松本短期大学名誉教授

## ★★★ 各部の名前 ★★★



マットサイズ: 74cm×59cm AVケーブル長さ: 3m

## ★★★ 遊ぶまえの準備 ★★★

### 1. 電池をセットします

1. プラスドライバーを使って、本体裏面にある電池カバーのネジを外し開けます。
2. 電池の＋（プラス）マイナスの向きに注意して、図のようにアルカリ単3形（LR6）電池（別売り）4本をマイナス側からセットし、電池カバーを閉め、ネジをしっかりと留めてください。

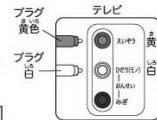
- 電池寿命時間はアルカリ電池使用時で約8時間です。
- 電池寿命時間は使用状況、電池の種類、電池の容量（1.5V以下）などに短くなる場合があります。
- 製品の機能上、電池容量の低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下してくると、画面が乱れたり、映らなくなったり、反応しないなど正常に機能しない場合があります。その場合は全てを新しい電池と交換してください。

### ●省エネモード

約10分間入力操作をしないと省エネモードになり、TV画面が停止します。  
（電源LEDは点灯し続けます。）省エネモードでも微弱な電流を消費しておりますので、電池の消費は早くなります。再度遊ぶ場合は電源スイッチをOFFにしてから、再度電源スイッチをONにしてください。長期遊ばない場合は、電源スイッチを必ずOFFにしてください。

### 2. テレビと本体をつなぎます

AVケーブルをテレビの外部入力端子に接続します。図のように2本のプラグをテレビの同じ色の端子に差し込んでください。



- AVケーブルのプラグは、まっすぐにしっかりと奥まで差し込んでください。
- 断線の原因となりますので、ケーブルを抜く時は必ずプラグ部分を持ってまっすぐに抜いてください。

### ●テレビの外部入力はテレビの取扱説明書をよくお読みください。

### 3. テレビの電源を入れます

テレビの電源を入れます。テレビの入力切替ボタンを押して、AVケーブルを接続している外部入力に切り替えます。



### 4. 本体の電源を入れます

本体の電源スイッチを「ON」にします。ロゴマークと注意文の後に、タイトル画面が表示されます。以下に注意してゲームをはじめてください。



## ★★★ 遊ぶときの注意 ★★★

- すべてを転ばないように注意してください。
- 周囲の方のご迷惑にならないよう、注意して遊んでください。
- マットの上に飛び乗ったり、ぶざけたりしないでください。
- マットをめらさないように気をつけてください。また、マットの上に物を置かないでください。破損や故障の原因になります。
- 本体やマットに無理な力を加えたり、強く折り曲げたり、引っ張ったりしないでください。

## ★★★ ゲームの始め方 ★★★

### タイトル画面

タイトル画面が表示されたら、アンパンマンボタンを押してください。次の画面に進みます。（ゲーム結果が保存されていないといばきんまんのデータアイコンは表示されません。）

### ゲーム選択

ボタンを押して、遊びたいゲームを選びます。



### プレイヤー数

「ひとり」「ふたり」から選びます。ふたりを選んだ時は、協力プレイや対戦プレイができます。（ひとりプレイだけのゲームの場合はこの画面は表示されません。）

### 難易度選択

「やさしい」「ふつう」「むずかしい」の3つから選びます。（きろくにちようせん! はしりはばとびは難易度設定がありません。）

### ルール説明

画面に表示されたルールを理解できたら、ドキンちゃんボタンを押してゲーム画面に進みます。

## ★★★ 結果表示 ★★★



☆1つ ☆5つ ◎5つ

ゲーム結果の表示は最低の☆1つから最高の◎5つまで6段階あります。（ゲームによっては段階数が異なります）  
ゲーム結果は本体にデータ保存され、後から確認することができます。



# ★★★各ゲームの遊び方★★★

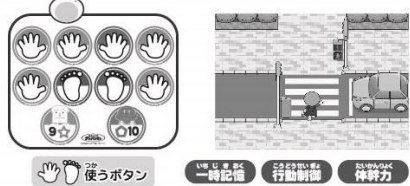
## ① ボタンをおしてなにができるかな？

「やさしい」では、好きなボタンを押すと、ドアが開いて、アンパンマンたち、動物、乗務員の中から出てきます。「やさしい」をやめるときは、△と□のボタンを一緒に押します。「ふつう」「むずかしい」では、ばいきんまんたちが隠れたドアを当てて遊びます。時間制限があります。



## ② パンをとどけよう

踏切や横断歩道を渡って、広場にいるなかまたちのパンを届けます。最初にパコさんが届ける相手を覚えてくれます。難易度が上がると、広場で待っているなかまたちの人数が増えたり、届ける相手がふたりになります。間違えないで届けられると、評価が高くなります。



## ③ ばいきんまんのまねしてみよう

動物の姿になったばいきんまんと同じ動物のポーズをしながらかボタンを押します。うさぎ、かえる、くまのポーズがあります。難易度が上がると、まねをする回数が増えます。早くポーズができると、評価が高くなります。



## ④ みんなのパンをまもるんだ！

パンを狙ってくるチビもぐりやバイキンUFOと戦います。マジックハンドがきたら、ボタンを押し続けてはね返します。難易度が上がると、敵の数が増えたり、動きが早くなったりします。パンを取られないようにできると、評価が高くなります。  
【ふたりプレイ】使うボタンをふたりにわけて遊びます。ひとりプレイの時より敵の数が増えます。



## ⑤ びよんびよんおおなわとび

パコさんのかけ声やジャンプの表示が出たのに合わせてなわを飛びます。「やさしい」では、なわに引っかかってもころばないようになっています。難易度が上がると、飛ぶ回数やなわの回転が速くなります。引っかからないように飛べたら、評価が高くなります。  
【ふたりプレイ】順番になわとびをして多く飛べた方が勝ちになります。



## ⑥ パレーボールでたいげつだ！

ばいきんまんチームとパレーボールで戦います。光ったところと同じボタンをすばやく押ししてボールを打ち返します。ボタンを押すのが遅れると打ち返せません。難易度が上がると、ボールのスピードが速くなったり、相手のミスが少なくなります。  
【ふたりプレイ】ばいきんまんチームのボタンも使って遊びます。4人で遊ぶときは、ふたりずつチームにわかれて遊びます。



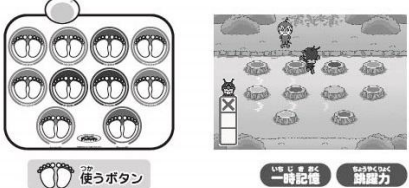
## ⑦ まいごをいえにとどけよう

アンパンマンが迷子になって、家まで届けます。くまのポーズでボタンを押して空を飛んでいきます。迷子の姿を見つけたら屋根の上まで近づいてください。難易度が上がると、迷子の家の表示が少なくなったり、障害物の黒い雲が増えたりします。黒い雲にぶつからなかったら、家を間違えなければ、評価が高くなります。



## ⑧ おぼえられるかな？かわわり

ドキンちゃんのお手本にあわせて、ばいきんまんが飛び石を飛ばしています。間違えたら右に飛んでしまおうと川に落ちてしまいます。3回チャレンジできます。難易度が上がると、飛んでいく石の数が増えます。お手本と間違えないで飛べたら、評価が高くなります。



## ⑨ どのボタンかな？はやおしゲーム

カーテンが開いてボタンにある色や形が表示されるので、同じボタンを見つけて早押しします。時間制限があります。難易度が上がると、出題数が増え、なかまたちのシルエットも出てきます。間違えないでボタンを押せると、評価が高くなります。  
【ふたりプレイ】順番にプレイをして多く正解した方が勝ちになります。



## ⑩ リズムをあわせてにんさんきやく

かけ声に合わせてタイミングよく足踏みして、ばいきんまんチームと競争します。「やさしい」では、タイミングが合わなくても転びません。難易度が上がると、ばいきんまんチームが早くなってきます。ゴールするまでの時間が短いと、評価が高くなります。  
【ふたりプレイ】ふたりで協力してにんさんきやくをします。ひとりプレイのときを使うボタンが違います。



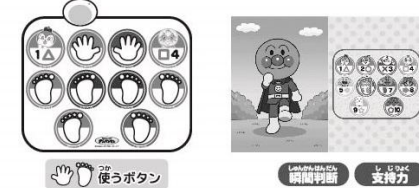
## ⑪ きろくにちようせん！ はしりはばとび

ボタンの上を立つとアンパンマンが走り出します。緑のところに来たらタイミングよくジャンプします。できるだけ砂場に近いくところまでジャンプすると速くへ飛べます。3回チャレンジできます。速く飛べたら、評価が高くなります。最高距離の表示は◎10個です。  
【ふたりプレイ】順番にプレイして、速く飛べた方が勝ちになります。



## ⑫ アンパンマンといっしょにたいそう！

アンパンマンのお手本にあわせて体操します。片足上げや動物のポーズをします。難易度が上がると、ポーズの回数が増えていきます。正しいポーズが早くできると、評価が高くなります。



## ⑬ だるまさんがころんだ

アンパンマンがなかまたちとだるまさんがころんだをします。足踏みすると前に進みます。パコさんが振り向いているときに前に進むと後ろへ戻されます。難易度が上がると、パコさんのかけ声が早くなったり、なかまたちの進みが早くなったりします。パコさんに見つからずに早くゴールできれば、評価が高くなります。



## ⑭ ばいきんまんのひみつきちでけっせんだ！

パンを盗んだばいきんまんを追いかけ行き、洞窟の中に入っていくるんるんやだんだんと戦います。だんだんの口から出てくるかびるんるんはぶつからないようによけてください。時間制限があります。難易度が上がると、障害物や敵の数が増えていきます。敵を倒すまでの時間が短いと、評価が高くなります。



# ★★★データメニュー★★★

### データメニュー画面への入り方

ローバルボタンを押して、タイトル画面まで戻り、そこでばいきんまんボタンを押すとデータメニュー画面に進みます。

### データを見る

アンパンマンボタンを押すと、保存されたデータを確認できます。お子様が最高の◎5つを取ったゲームがあったら、褒めてあげてください。逆に☆の少ないゲームがあれば、保護者の方が手伝ってあげてください。

### データを消す

データメニュー画面に戻って、ばいきんまんボタンを押します。画面表示に従って、データを消します。一度消したデータは再表示できませんのでご注意ください。

**電池容量が少なくなると**

- 画面が乱れる、消える、動かない、読めない。
- マットの反応が悪い、反応しない。

などの症状が出る場合があります。このような場合は、いったん全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してテストしてください。

製品には万全を期していますが、万一不都合な点やお気づきのことがありましたら、お客様相談室までご連絡ください。

株式会社 ジョイパレット お客様相談室  
☎ 0120-104609  
携帯電話からもご利用いただけます。  
受付時間 10時~12時、13時~17時(土、日、祝日を除く)  
〒277-0863 千葉県柏市豊四季 945-8

発売元: 株式会社 ジョイパレット 東京都台東区駒形 1-3-16 駒形プラザビル