それいけ！アンパンマン

©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV

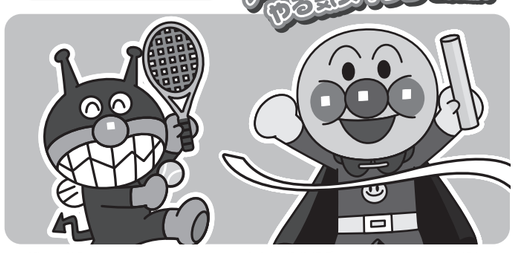
あそんで体力・集中力UP!

アンパンマン

スポーツ育脳マット

★取扱説明書★

アンパンマンと楽しみながらやる気スイッチを刺激！



この度は、株式会社ジョイパレットの「あそんで体力・集中力UPアンパンマン スポーツ育脳マット」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に、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 3才以上

※アルカリ単３電池４本（別売り）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。

単3 4本 使用（別売） アルカリ乾電池推奨

JoyPalette

＜健康上の注意＞

●疲労・睡眠不足・ケガ・病中などの方は、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。それを怠った場合は、長期にわたる障害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常に気づいた場合は、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、点滅を受けたり、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、意識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に相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状を感じたり、起きた場合には、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、映らなかったり、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、全ての電池を新しい電池(1.5V)に交換してください。●AVケーブルを脱着させるときは、コードを引っ張らずに、必ずプラグの根元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りくせなどがある時は、伸ばしてから遊んでください。また、無理に折りたたみますと、故障する可能性があります。●こたつ、ホットカーペット、床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りません。●マットは、ゲーム以外の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。静電気を感じた時は、遊びをやめて、しばらく放置してください。

⚠ 警 告（けいこく）

おとなといっしょ　ひだりがつかない　まきつけない　くちにいれない

保護者の方へ　必ずお読みください。

●小部品があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

⚠ 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。けがなどの事故や誤飲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ふざけたり、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、縁側など転倒の恐れがある場所、火気のある場所、ならびに戸外での使用は、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。●お子様だけで遊びますと、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、ふ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、靴などの硬い履き物や滑りやすい物を履いて遊ばないでください。●マットを踏む時は、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リ袋を頭に被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。《電池を誤使用すると発熱、破裂、液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。●(+)・(−)（プラス・マイナス）を正しくセットしてください。●遊んだ後は、必ずスイッチを切り、電池を外してください。●二次電池（充電式電池）は、絶対に使用しないでください。●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。●万一、電池から漏れた液が目に入った時は、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。皮膚や服についたときは、水で洗ってください。●廃棄する時は、自治体の廃棄物処理の指示に従ってください。

篠原 菊紀 教授　推薦

脳科学者／公立諏訪東京理科大学教授

多チャンネルNIRSなどを使って、「学習しているとき」「運動しているとき」「遊んでいるとき」などの脳と身体を調べている。



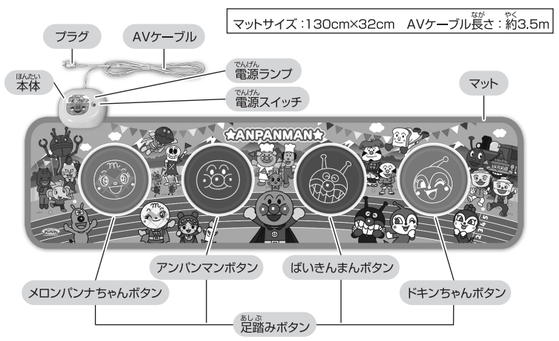
子どもの運動能力を高める場合、幼児期に鍛えるべきは調整力です。この時期に視覚、体性感覚などの知覚と、判断や調整にかかわる前頭前野のつながりが出来ていくからです。このスポーツ育脳マットは色などの情報を判断し、行動を選択させます。乗り物に行動も求められますし、つい動いてしまう動きをグッとがまんすることも求められます。この時の脳では、知的活動の中核で学習能力にも深くかかわる前頭前野や、空間認知にかかわる頭頂連合野が活動を高め、注意力、判断力、がまんする力、思考力などが鍛えられます。

★セット内容★

・本体（AVケーブル長さ：3.5m）　・取扱説明書

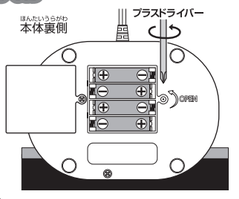
★★★各部の名前★★★

マットサイズ：130cm×32cm　AVケーブル長さ：約3.5m



★★★遊ぶまえの準備★★★

1. 電池をセットします



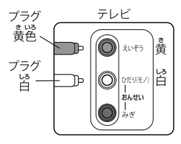
1.プラスドライバーを使って、本体裏側にある電池カバーのネジを外し開けます。
2.電池の＋・ー（プラス・マイナス）の向きに注意して、図のようにアルカリ単３電池（別売り）４本をマイナス側からセットし、電池カバーを閉め、ネジをしっかりと留めてください。

●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）などにより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、映らなかったり、反応しないなど正常に機能しない場合があります。その場合は全ての電池を新しい電池と交換してください。

電源オートオフ機能　約10分間ボタン入力がないと、電池の消耗を抑えるために画面を暗く表示、その後30秒後に電源が自動的に切れます。ただし、この時も完全に電気を消費しない状態ではありません。再度遊ぶ場合は、電源スイッチを一度OFFにしてから、再度電源スイッチをONにしてください。長時間遊ばない場合は、必ず電源スイッチを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。



注意　※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、AV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。本体をテレビ画面の見える前の位置に、AVケーブルが延びきらない範囲で、テレビからできるだけ離して設置します。

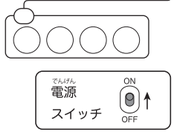


3. テレビの電源を入れます

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

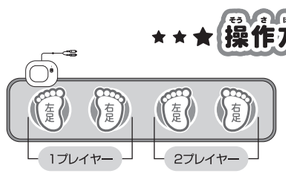
本体の電源スイッチを「ON」にします。ロゴマークと注意文の後に、タイトル画面が表示されます。以下に注意してゲームをはじめてください。



★★★遊ぶ時の注意★★★

●すべって転ばないように注意してください。●周囲の方の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、ふざけたりしないでください。●マットをぬ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。

★★★操作方法★★★



交互に踏む
ゲーム画面の指示にしたがって足踏みをする

左右に移動する
移動したい片方だけを連続で踏む。この時、反対の片足はボタンを踏んだまま（図は右への移動）

ジャンプする
両足ともジャンプして同時に2つのボタンを踏む

★★★ゲームの進め方★★★

タイトル画面
タイトル画面が表示されたら、４つのボタンのいずれかを足で踏んでください。次の画面（モード選択）に進みます。

モード選択画面
「ひとりであそぶ」「ふたりであそぶ」「メダルとせいせき」いずれかのモードを選択できます。
指定されているボタンを踏むとそのモードに進みます。



ひとりであそぶ　ひとりでゲームプレイします。遊んで獲得したメダルは、オートセーブされます。セーブされた結果は、「メダルとせいせき」モードで見ることができます。

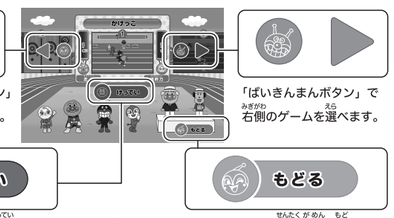
ふたりであそぶ　ふたりでゲームプレイができます。ゲームによって「対戦ゲーム」「協力ゲーム」で楽しめます。ゲーム結果のセーブ機能はありません。メダルは集まりません。



メダルとせいせき　「ひとりであそぶ」で獲得したメダルの合計数を確認したり、セーブデータの消去が行えます。

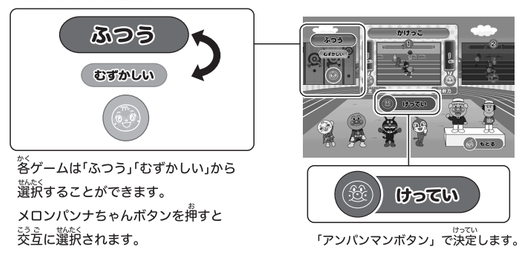
もどる　タイトル画面に戻ります。

ゲーム選択画面



「メロンパンナちゃんボタン」で左側のゲームを選べます。
「ばいきんまんボタン」で右側のゲームを選べます。
「アンパンマンボタン」で決定します。
「ドキンちゃんボタン」でモード選択画面に戻ります。

●むずかしさの選択



各ゲームは「ふつう」「むずかしい」から選択することができます。
メロンパンナちゃんボタンを押すと交互に選択されます。
「アンパンマンボタン」で決定します。
※「ふつう」「むずかしい」で手に入るメダルの数や種類は同じです。

遊びかたの説明
ゲームを選ぶと、パタコさんが遊び方の説明をしてくれます。「ばいきんまんボタン」を押すとゲームのスタートです。「ドキンちゃんボタン」を押すと前の選択画面に戻ります。
※ふたりで遊ぶ時は、「アンパンマンボタン」を押すとパタコさんが説明します。

オートセレクト機能　ゲーム選択画面で、約30秒ボタン操作がない時、自動でゲームを選択してゲームが始められる機能です。ゲームが自動で選択された後にパタコさんが遊び方を説明してゲームがスタートします。オートセレクト中に、いずれかのボタンを踏むと、自分で選択できるように戻ります。

結果発表画面



ひとりであそぶ　対戦相手に勝ったり、目標をクリアすることで、５つのメダルの内いずれか２つが手に入ります。



ふたりであそぶ　対戦相手に勝ったり、目標をクリアすることで、金星や銀星がつきます。この結果はセーブされません。

メダルとせいせき
「ひとりであそぶ」でプレイしたメダル獲得状況が表示されます。
各メダルは、最大30枚が最大獲得数となります。
それ以上メダルを獲得しても結果は反映されません。



データをけす
「ひとりであそぶ」でプレイした「メダルとせいせき」を消すことができます。データを消すと、「メダルとせいせき」画面は初期状態に戻ります。

保護者の方へ　ここでセーブされたデータは、電源を切っても、電池交換してもセーブデータとして残ります。データを消したい場合は、必ず保護者の方が「データをけす」の画面の指示にしたがってデータを消去してください。

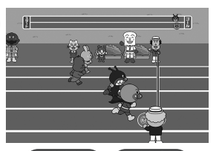
★★★各ゲームの遊び方★★★

フライング判定　対戦相手とスピードを競うゲームでは、スタート前にボタンを踏むとスタートが遅れてしまいます。

Vゴールゲーム　対戦相手と交代でプレイするゲームでは、同点になる場合があります。その場合、得点差がつくまで交互にプレイを続けます。

各ゲームは、早くゴールするか、ポイントを多く取った方が勝ちとなります。
ポイントはニコちゃんマーク☺で表示されます。

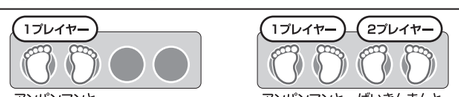
①かけっこ　たいせん



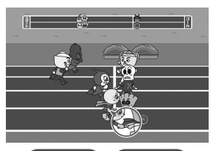
アンパンマンとなかまたちでいっせいにかけっこしよう。スタートの合図で２つのボタンを交互に踏んでゴールを目指します。

ポイント　スタート前に走り出したり、走る時に交互にボタンを踏めないとつまずいて遅れてしまいます。

走力　体幹力



②リレー　たいせん



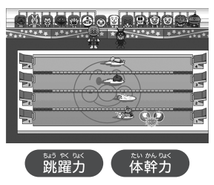
３人で１組のなかまたちのチームでリレーをします。第一走者とアンカーになってバトンをうまくつなぎゴールを目指します。第二走者の時は走りません。

ポイント　第二走者にバトンを渡したら、すぐに止まります。踏み続けると第二走者がつまずいて遅れてしまいます。

走力　行動制御



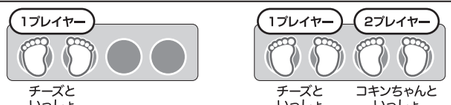
③水泳　たいせん



スタートの合図でジャンプで飛び込みます。バタフライ・背泳ぎ・平泳ぎ・クロールを画面の表示に合わせて、足踏みやジャンプをしてゴールを目指そう。

ポイント　コースの折り返しにくると泳ぎが変わり、ボタンを踏む動作が切り替わるので注意しましょう。

跳躍力　体幹力



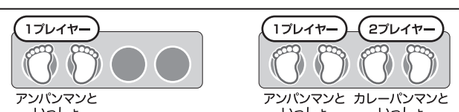
③テニス　きょうりょく



画面に表示された色のボタンを踏んでサーブを打ちます。ボールが飛んでくる方向のボタンを踏んで、ボールの前まで移動すると、自動で打ち返してくれます。移動の時、移動方向の足と反対の足はボタンにのせたままにします。４ポイント先取した方が勝ちです。

ポイント　相手がボールを打ち返す前に、コートの中央に移動しておくと、ボールに間に合わないことが少なくなります。2Pプレイの時は、同じチームで協力して遊びます。サーブは交代で打ちます。

瞬間判断　体幹力



⑤サッカーPK　たいせん



キッカーの時は蹴りたい方向のボタンを踏んでシュートします。ゴールキーパーの時は、相手のボールが飛んでくる方向のボタンを踏んでゴールを守ります。交代で３回ずつボールを蹴ります。引き分けの場合もう1回ずつ蹴って勝負がつくまで続けます。

ポイント　キッカーの時は、相手（キーパー）の動きをよく見て蹴る方向を決めよう。キーパーの時は、相手（キッカー）の蹴る方向に合わせてボタンを踏みましょう。

瞬間判断　行動制御



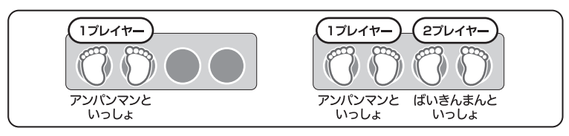
⑥バスケット(フリースロー)　たいせん



ゴールを狙ってボールを投げます。ゴール上の動く矢印が大きくなるタイミングで両足でジャンプします。交代で３回ずつボールを投げます。引き分けの場合もう1回ずつ投げて勝負がつくまで続けます。

ポイント　矢印がゴールに近づくタイミングでジャンプの準備をして、大きくなったらジャンプしよう。

跳躍力　瞬間判断



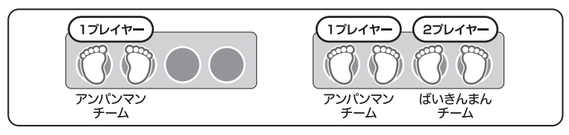
⑦バレーボール　たいせん



画面に表示された色のボタンを踏んでサーブを打ちます。ボールが返される場所が点滅するので、同じ色のボタンを踏むと移動して、ボールを相手コートに打ち返します。移動が遅れるとボールが落ちて相手のポイントになります。5ポイント先取した方が勝ちます。

ポイント　自分が立っているところが点滅している時は、足を動かさないで待ちましょう。

瞬間判断　体幹力



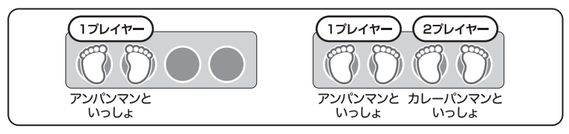
⑧卓球　きょうりょく



画面に表示された色のボタンを踏んでサーブを打ちます。相手が打ち返すと、球が飛んでくる場所に マークが表示されるので、そこまでボタンを踏んで移動します。移動が間に合うと打ち返します。5ポイント先取した方が勝ちます。

ポイント　打ち返したら、移動しやすいようになかまたちを中央の2ラインに移動しておくと、相手の打った球を打ち返しやすくなります。2P協力の時は、一打ごとにプレイヤーが交代して球を打ち返すので、なかまが球を打ち返したら、すぐ打ち返す準備をしましょう。

瞬間判断　行動制御



⑨なわとび　きょうりょく



なかまたちといっしょになわとびをします。なわが降りてきて、ジャンプ！マークが表示されたら両足でジャンプします。難易度「ふつう」では10回連続でなわを跳んでクリアを目指しましょう。

ポイント　両足できちんとジャンプしないとなわに引っかかってしまうので注意しましょう。

跳躍力　体幹力

⑩カヌーレース　たいせん



スタートの合図で足踏みして、パドルを漕ぎ進みます。川の中には渦が発生しているので、渦に巻き込まれないように、渦から離れる方向のボタンを踏んでよけながら、ゴールを目指します。

ポイント　渦に巻き込まれるとしばらく進めなくなります。うまく渦をよけながら進みましょう。

瞬間判断　行動制御

⑪スポーツクライミング　たいせん



岩壁を登り上のゴールを目指します。ターゲットマークがついた岩と同じ色のボタンを踏むと登れます。2色の岩は同時に2色のボタンを踏みます。間違えると、しばらく動けなくなります。先にゴールにたどり着いた方の勝ちです。

ポイント　ターゲットマークの岩の色をよく見て、ボタンを踏むようにしましょう。２色の岩は両足でジャンプして踏みましょう。

瞬間判断　跳躍力

⑫クロスカントリーレース　たいせん

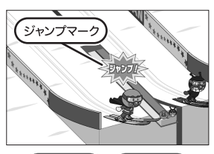


アンパンマンとなかまたちで、走ってジャンプしたり変化のあるコースで競争します。スタートの合図で左右のボタンを交互に踏み走ります。障害物が前にくると ジャンプ！ マークが表示されるので、そのタイミングに合わせてジャンプして跳び越えます。

ポイント　足踏みから、両足ジャンプに切り替えるタイミングに注意しよう。

走力　跳躍力

⑬スキージャンプ　たいせん



滑走がはじまり、ジャンプ地点が近づくと「3, 2, 1・・・」のカウントダウンが表示されます。ジャンプ！マークのタイミングにあわせてジャンプします。ジャンプしたら、速く足踏みをすることで飛距離をのばします。

ポイント　滑空中に、ボタンを交互に踏めていないと距離がのびにくくなります。

跳躍力　走力



⑭フィギュアスケート　きょうりょく



ドキンちゃんかしょくぱんまんのどちらかを選ぶことができます。演技がはじまると、画面の下にアクションマークと足踏みボタンが表示されます。指示通りに足踏みすると技がきまり、ポイントがもらえます。

ポイント　アクションマークは「ふつう」の時は１つ、「むずかしい」では３つ表示されます。３つの時は3回連続した動作が成功するとポイントを1つもらえます。

瞬間判断　体幹力



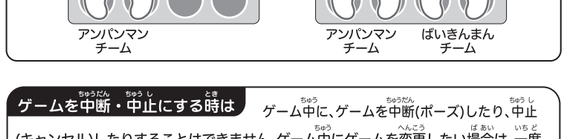
⑮カーリング　たいせん



スタートの合図で足踏みをします。ストーンから手を離したら、画面横に表示されている矢印を見て、ハウスの真ん中に矢印がくるように、足踏みをして矢印を上げたり、足踏みをやめて矢印を下げたりします。矢印の位置でストーンが止まります。ストーンがハウスの真ん中に近い方が勝ちます。

ポイント　ストーンがハウスに入るまで操作ができるので、最後まで足踏みの調整を続けてください。

行動制御　体幹力



ゲームを中断・中止にする時は　ゲーム中に、ゲームを中断（ポーズ）したり、中止（キャンセル）したりすることはできません。ゲーム中にゲームを変更したい場合は、一度、電源をOFFにして再度ONにすることで、ゲームの最初に戻り、一から選びなおしてください。

電池容量が少なくなると
●TV画面が乱れる、消える、動かない、映らない
●マットの足踏みボタンの反応が悪い、反応しない
などの現象が起こる場合があります。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、万が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　東京都台東区蔵前 1-8-2
ジョイパレットホームページ　https://www.joypalette.co.jp/
2019年6月発行　MADE IN CHINA

JASRAC 日本音楽著作権協会(録)許諾 T-1920010