



■目次

はじめに	P2
インストール方法	
起動方法	
カスタマーサポート	
タイトル画面	P3
利用者の登録	
メインメニュー	P4
パズル情報ウインドウ	P5
パズルスタート画面	
パズルの結果画面	P6
はじめてなぞペーの学習の流れ	
保護者用メニュー	P7
パズルについて	P8
<ul style="list-style-type: none"> ・ うごかそう ・ くりっく！ ・ じぐそーばずる ・ かくれんぼ 	
パズルについて	P9
<ul style="list-style-type: none"> ・ がったい！ ・ どうろ ・ そっくりさん ・ なかよくね 	
パズルについて	P10
<ul style="list-style-type: none"> ・ けんけんば ・ ぞうとねずみ ・ ぜんごさゆう ・ はんにんはだれ？ 	

■はじめに

このたびは、「うごく！はじめてなぞペー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

本取扱説明書をよくお読みいただき、「うごく！はじめてなぞペー」をお楽しみくださいますよう、お願い申し上げます。

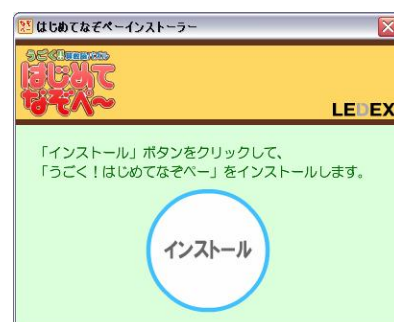
■インストール方法

CD-ROMドライブに製品CD-ROMを入れると、自動的にインストールメニューが起動します。

- ・ 自動的に起動しない場合は、CD-ROMの中の「スタートアップ.exe」をダブルクリックしてください。

「インストール」ボタンをクリックし、インストールを行ってください。

- ・ インストールについての詳しい内容は、製品に同梱の「スタートアップガイド」をお読みください。



■起動方法

デスクトップにできた「うごく！はじめてなぞペー」のアイコンをダブルクリックします。

- ・ [スタート]-[全てのプログラム]-[なぞペー]からも起動することができます。



■カスタマーサポート

WEB : <http://www.ledex.co.jp/>

レデックスのホームページでは、サポート窓口の他、新製品情報やアップデートの配布などを行っています。

FAX : 042-799-0741

TEL : 042-799-0269 (10:00~18:00 土日祝日休)

■タイトル画面

ソフトが起動すると、タイトル画面になります。

ボタン以外の画面全体をクリックすると、次に進みます。



【終了】
ソフトを終了させます。

【保護者メニュー】
利用者全員の学習履歴の参照や、名前の変更、利用者の削除などを行うことができます。

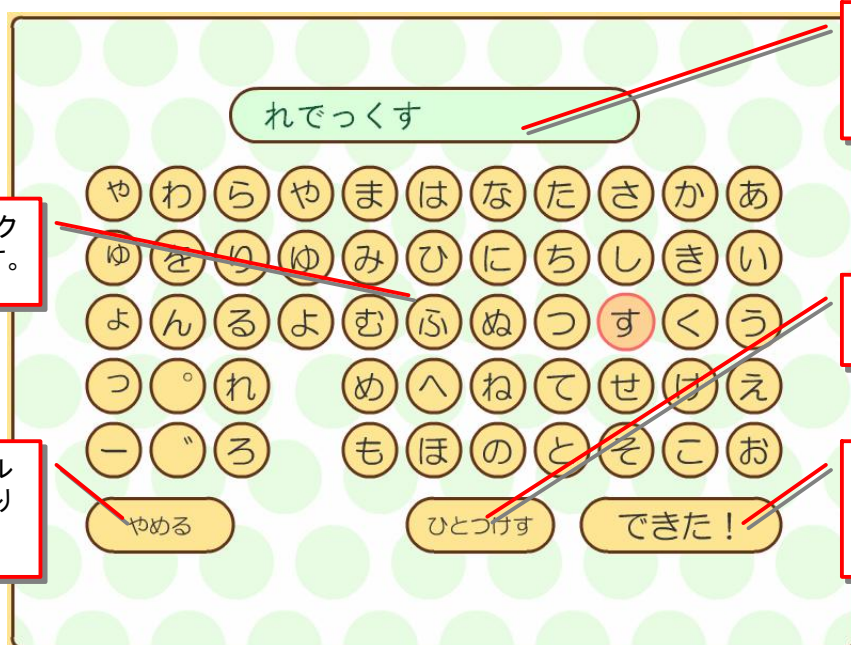
画面全体をクリックすると、次に進みます。

【利用者の追加】
新しい利用者を追加します。最大6人まで作成することができます。

がめんをクリックしてね

■利用者名の登録

利用者がまだひとりも登録されていないときは、タイトル画面で画面をクリックすると、利用者名の登録画面に進みます。



ひらがなキーをクリックして名前を入力します。

入力した名前が表示されます。登録できるのは、10文字以内です。

登録作業をキャンセルし、タイトル画面に戻ります。

入力した名前を1文字消します。

入力が終了したら、「できた！」ボタンをクリックし、登録します。

■メインメニュー

利用者がひとりのときは、タイトル画面でクリックすると、メインメニューに進みます。利用者が複数いるときは、利用者選択の画面で利用者を選んでクリックすると、メインメニューに進みます。

全体の消化率に応じて、級が決定し表示されます。級は、「4級」～「1級」「はかせ」と上がっていきます。



たかはまさん

こんにちは！

パズルのレベルは、せいゆうめい おおいと あがっていくよ。

使い方アドバイスなどのメッセージがランダムで表示されます。



現在の時間と、ソフトを起動してからの経過時間が表示されます。経過時間は、青と緑のゲージで表示されます。ゲージが全て緑になると、安心タイマーが作動し、それ以上パズルを続けることができなくなります。

タイトル画面に戻ります。



おすすめ

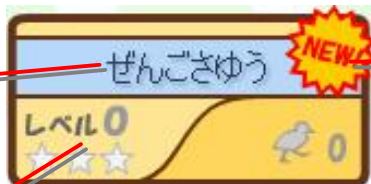


自分でパズルを選んでトライするときは、パズル名のボタンをクリックします。最大12個のパズルができるようになります。

利用者の進捗などを考慮し、自動的におすすめパズルを3つ選択する「おすすめモード」を起動します。

■パズル選択ボタンの見方

パズル名を表示します。



まだやったことの無い新しいパズルには「NEW」マークが表示されます。

現在のレベルを表示します。利用者の習得度によってレベルが上がっていきます。



パズルをクリアしたり正解すると、スタンプがもらえます。ここには現在のスタンプの数が表示されます。

パズル選択ボタンをクリックすると、パズル情報ウィンドウが表示されます。



30個スタンプが貯まると「クリア」と表示されます。

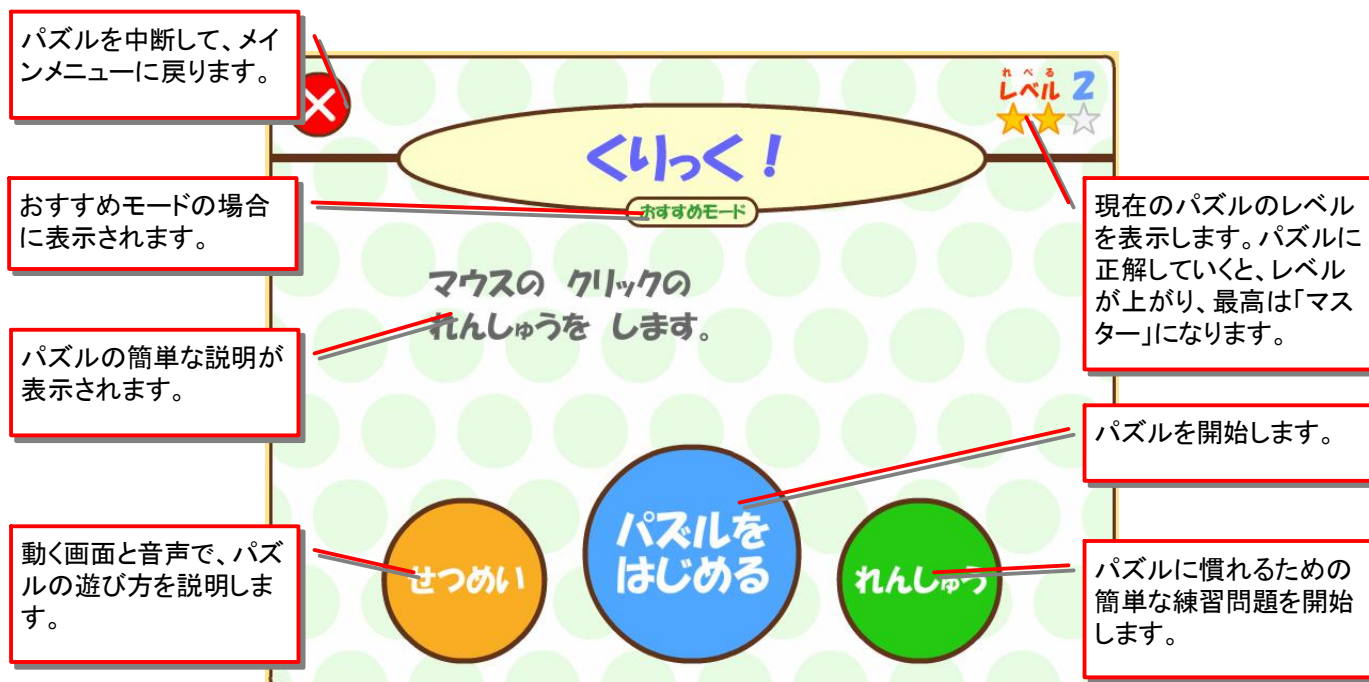
■パズル情報ウィンドウ

メインメニューのパズル選択ボタンをクリックすると、パズル情報が表示されます。



■パズルスタート画面

メインメニューのパズル選択ボタンをクリックすると、パズル情報が表示されます。



■パズルの結果画面

パズルが終了すると、パズルの結果画面になります。



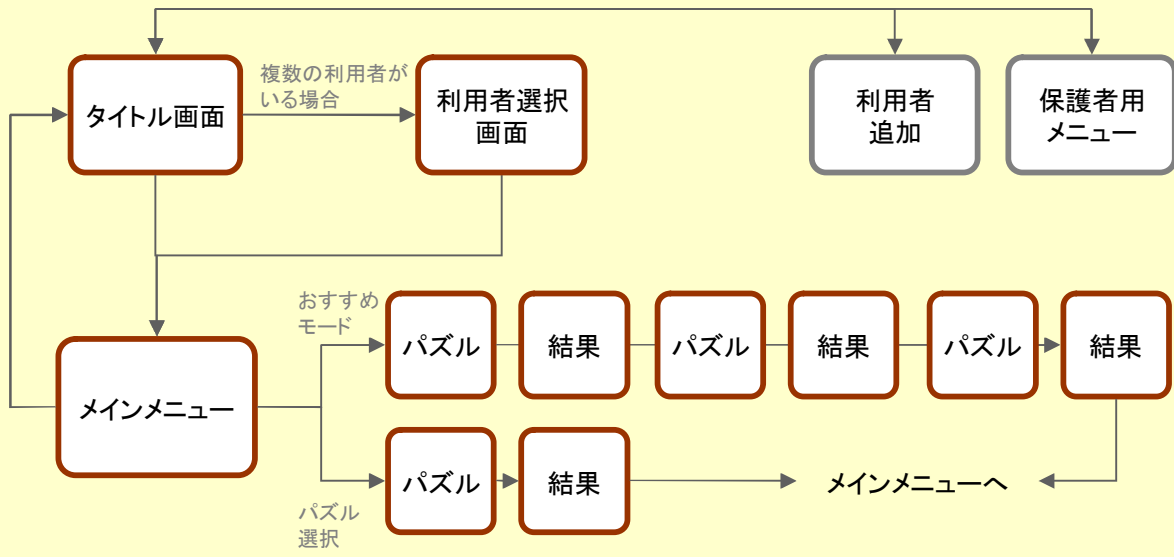
スタンプの数を表します。
新たに今回獲得したスタンプには、「NEW!!」マークがつきます。

今回のパズルの結果やパズルの情報、メッセージなどが表示されます。

パズルの結果画面を閉じてメインメニューに戻ります。
おすすめモードの場合は、次のパズルに進みます。

■はじめてなぞペーの学習の流れ

メインメニューでパズルを選択してトライし、結果画面を経てメインメニューに戻ります。おすすめモードの場合は、パズルと結果画面のセットが最大3セット繰り返され、メインメニューに戻ります。



■保護者用メニュー

保護者用メニューでは、利用者ごとの学習の進捗を確認することができます。

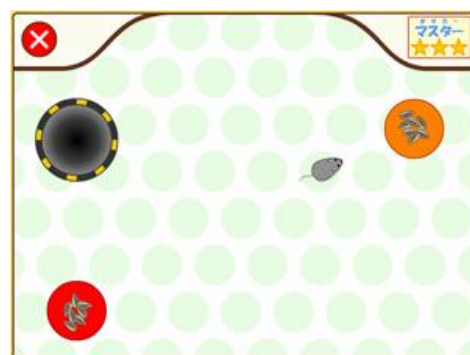
また、利用者の削除、利用者名の変更もここで行います。

The screenshot shows the '保護者用メニュー' (Parent Menu) interface. It is divided into two main sections: 'れでづさんの 基本データ' (Basic Data of Ridesu-san) and 'パズルごとのデータ' (Data by Puzzle). The 'Basic Data' section shows user statistics like '現在の消化率: 100%' and '現在のランク: 「博士！」'. The 'Data by Puzzle' section shows a list of puzzles and their progress. Annotations explain the following functions:

- タイトル画面に戻ります。** (Returns to the title screen.) - Points to a back arrow icon.
- まず、利用者名をクリックして選択します。** (First, click the user name to select it.) - Points to the user name list.
- 選択された利用者に関する基本的な進捗状況が表示されます。消化率は、全パズルの達成率から計算されます。** (Basic progress status for the selected user is displayed. The digestion rate is calculated from the completion rate of all puzzles.) - Points to the user's basic data.
- 選択されている利用者のデータを削除します。** (Deletes the data of the selected user.) - Points to the '利用者の削除' (Delete User) button.
- 選択されている利用者名を変更します。** (Changes the name of the selected user.) - Points to the '名前の変更' (Change Name) button.
- パズル名をクリックすると、パズルごとの進捗が表示されます。達成率は、用意された全てのパターンの問題で少なくとも2回ずつ正解し、スタンプを30個貯めると100%になるように設定されています。** (Clicking the puzzle name displays the progress for that puzzle. The completion rate is set so that it reaches 100% after solving at least 2 problems correctly for all patterns and collecting 30 stamps.) - Points to the puzzle list.
- 選択されているパズルの概要や狙いが表示されます。** (The overview and aim of the selected puzzle are displayed.) - Points to the puzzle details section.
- フキダシを再度クリックすると、閉じることができます。** (Clicking the pop-up again allows you to close it.) - Points to the 'はんにんはだれ?' (Who is the Hanjin?) puzzle entry.
- 高濱正伸のひとことメモ** (Takahashi Masahiro's one-line memo). Clicking it shows advice related to education and child-rearing. The advice content is: 「外遊び」には、空間認識力を育てる要素が豊富にあり、また独自のアイデアを考え出す「発想力」を育む環境でもあります。ぜひ積極的に「外遊び」をさせましょう。 (Outdoor play is rich with elements to develop spatial recognition skills, and it is also an environment to cultivate 'creative thinking' by coming up with unique ideas. Please encourage 'outdoor play' actively.)

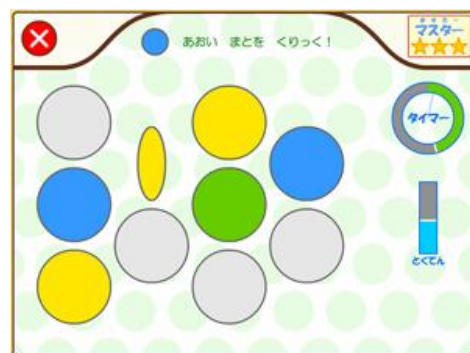
■パズル「うごかそう」

マウスを動かす練習をするためのパズルです。
最初にマウスカーソルをネズミの上にあわせると、ネズミがカーソルの後についてくるようになります。
大好物のひまわりの種の皿まで、カーソルを動かしてネズミを誘導して食べさせ、全ての皿をめぐったらクリアです。ネズミが穴に落ちないよう、上手に誘導なくてはなりません。



■パズル「くりっく！」

マウスのクリックの練習をするためのパズルです。
問題文に表示された色の的をクリックします。
正しくクリックすると、得点のゲージが上がります。制限時間以内にゲージを満タンにすれば、クリアです。
間違った的をクリックすると、ゲージは下がってしまいます。



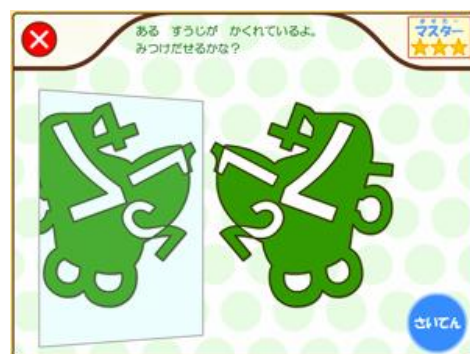
■パズル「じぐそーぱずる」

マウスのドラッグの練習をするためのパズルです。
左に散らばったピースをドラッグして、右の枠に絵を完成させます。
正しい位置近くにドロップすると、ピースはぴたっとはまります。時間制限は無いので、じっくり楽しんで取り組みましょう。



■パズル「かくれんぼ」

平面図形能力を鍛えるためのパズルです。
複雑な形をした紙をドラッグして動かしたり回転させたりして鏡に映し、課題となっている「もの」を見つけ出します。線対称の図形の面白さを、操作しながら実感していきます。
紙の中央付近をドラッグすると「移動」、端付近をドラッグすると「回転」させることができます。それぞれマウスカーソルが変わり、機能を視覚的に示します。

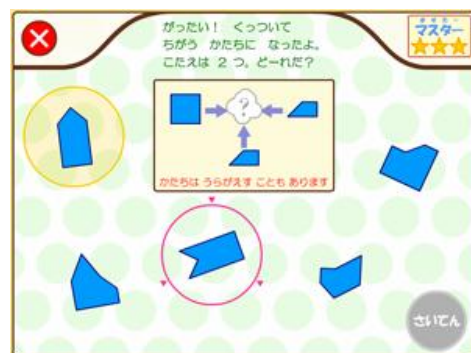


■パズル「がったい!」

平面図形のセンスを養うためのパズルです。

複数の図形が組み合わさったときにどんな形になるかを想像し、選択肢の中からクリックして答えを選びます。レベルが上がると、答えを2つ探さなくてはならない問題も登場します。

選択肢の組み合わせや角度は毎回変わります。



■パズル「どうろ」

発見能力を鍛えるためのパズルです。

開始地点から、「ぼく」のアイコンをドラッグして、「どんぐり」を残らず拾ってから「いえ」まで帰るという、迷路タイプのパズルで、同じ道を2度通ったり、引き返したりすることはできません。また、穴に落ちると、元の場所に戻ってしまいます。

途中まできてやり直すときは「やりなおし」ボタンをクリックします。



■パズル「そっくりさん」

発見能力を鍛えるためのパズルです。

似た図形の中から、相似図形のペアを探し出す問題と、相似図形の中から異なる図形を探し出す2種類の問題が出題されます。

答えがわかったら、それぞれの図形をクリックし、「さいてん」ボタンをクリックして回答します。



■パズル「なかよくね」

試行錯誤力を鍛えるためのパズルです。

「ぼく」と「ともだち」とで、公平にキャンディーを分けられるよう、「ぼく」の分のキャンディーを線で囲みます。線の中には「ぼく」も含めます。

線はドラッグして引くことができ、完成したら「さいてん」ボタンをクリックします。

線を描き直すときは、「やりなおし」ボタンをクリックします。



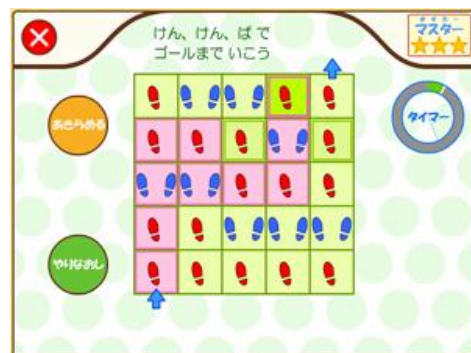
■パズル「けんけんぱ」

試行錯誤能力を鍛えるためのパズルです。

「けん、けん、ぱ」、もしくは「グー、チョキ、パー」の順番でリズムカルにマスをクリックしていき、制限時間以内にゴールまでたどり着きます。

マスは上下左右にしか進めず、「けん、けん、ぱ」の順番を間違えると、スタート地点に戻されます。

やり直すときは「やりなおし」ボタンを、どうしてもできないときは「あきらめる」ボタンをクリックします。



■パズル「ぞうとねずみ」

問題によっては、本ソフトの中で最も難易度の高い、高度な論理能力を鍛えるためのパズルです。

シーソーの傾きと相対関係をヒントに、箱の中の動物の重さを推理し、問題となっている動物がどの箱に入っているのかを当てます。わかったら、画面右のボタンをクリックして答えます。

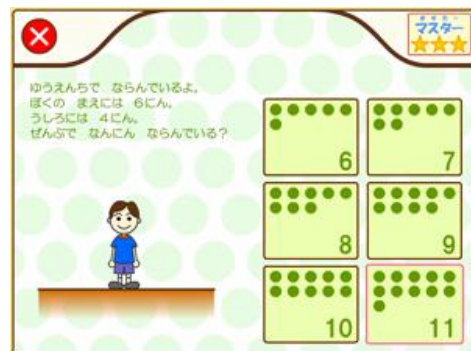


■パズル「ぜんごさゆう」

論理能力を鍛えるためのパズルです。

問題文から、前後や左右にあるものや人の数を想像して、合計でいくつになるのかを考え答えます。答えがわかったら、画面右の数字のボタンをクリックし回答します。

基礎的な論理能力と計算力が求められるパズルです。



■パズル「はんにんはだれ？」

論理能力を鍛えるためのパズルです。

犯人の服装や表情が書かれたヒントの文をよく読み、ヒントに適合する人を探します。

答えがわかったら、該当する人をクリックします。

