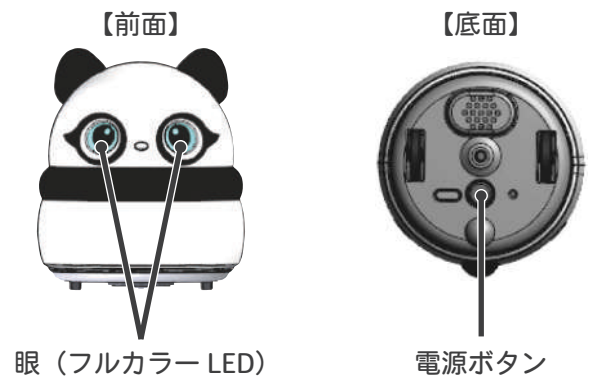


あそびかた

<i>Contents</i>	<i>Page</i>
★【ステップ 1】コーディーを起動する	1
★【ステップ 2】あそびシートを使ってあそぶ	2
くだものやさん	2
やさいやさん	4
のりもの	5
もりのさんぼ	6
ぼくのいちにち	7
たのしくひいてみよう	8
★【ステップ 3】コーディーを終了する	9
★ コーディーを充電する	9
★ コーディーの音量を調整する	9

【ステップ 1】コーディーを起動する

1. コーディー底面の「電源ボタン」を押します。
(両眼が白色に点灯して電源が入ります。)



・コーディーの電源が入った状態で約 5 分間操作がない場合は、自動的に電源が切れます。(自動オフタイマー)

【ステップ2】あそびシートを使ってあそぶ

あそびシート（6種類）の遊び方を説明します。「くだものやさん」「やさいやさん」「のりもの」「もりのさんぽ」の4種類については、同梱の「方向シール」を使った遊び方もあります。

方向シール



くだものやさん



★ あそびかた①: くだもの名前を聞こう にほんご えいご

- 1) コーディーで「にほんご」または「えいご」をタッチします。
- 2) コーディーでくだものをタッチします。

★ あそびかた②: コーディーを自由に走らせよう（フリー走行） にほんご えいご

- 1) コーディーで「にほんご」または「えいご」をタッチします。
- 2) スタートからゴールまでのルートを決めます。
(スタート位置のコーディーの向きと、 方向シール を貼ってルートを決めます。)
- 3) コーディーをスタート位置に置きます。

★ あそびかた③: もんだいに挑戦してみよう もんだい もういちど

- 1) コーディーで「もんだい」をタッチします。
 - ・「もんだい」をタッチするたびに問題が変わります。
 - ・「もういちど」をタッチすると直近の問題が再出題されます。

★ もんだいの例「くだものを4個買いに行こう！」

- 2) 問題の正解になるように、スタートからゴールまでのルートを決めます。
(スタート位置のコーディーの向きと、 方向シール を貼ってルートを決めます。)
- 3) コーディーをスタート位置に置きます。

(次ページへ続く)

スタート位置のコーディー向きについて

コーディーをスタート位置に置くとき、コーディー前面の向きによって2つのスタート方向を選べます。




【前面】





- 右図の「1」の向きに置くと「1」（りんご）の方向へ進みます。
- 右図の「2」の向きに置くと「2」（バナナ）の方向へ進みます。



方向シールについて



「方向シール」を使って、コーディーの進むルートを変えられます。シート上の□マーク位置が、方向シールを貼れる場所です。□マークの向きと、方向シール    の向きを合わせて貼ってください。

たとえば、

- 右図の「3」に  シールを貼った場合は、「3A」（いちご）の方向へ進みます。
- 右図の「4」に  シールを貼った場合は、「4A」（いちご）の方向へ進みます。



一方、

- 右図の「3」にシールなしの場合（もしくは  シールを貼った場合）は、「3B」（かき）の方向へ進みます。
- 右図の「4」にシールなしの場合（もしくは  シールを貼った場合）は、「4B」（みかん）の方向へ進みます。



やさいやさん



★ あそびかた①: やさいの名前を聞こう にほんご えいご

- 1) コーディーで「にほんご」または「えいご」をタッチします。
- 2) コーディーでやさいをタッチします。

★ あそびかた②: コーディーを自由に走らせよう（フリー走行） にほんご えいご

- 1) コーディーで「にほんご」または「えいご」をタッチします。
- 2) スタートからゴールまでのルートを決めます。
(スタート位置のコーディーの向きと、 方向シール を貼ってルートを決めます。)
- 3) コーディーをスタート位置に置きます。

★ あそびかた③: もんだいに挑戦してみよう もんだい もういちど

- 1) コーディーで「もんだい」をタッチします。
 - ・「もんだい」をタッチするたびに問題が変わります。
 - ・「もういちど」をタッチすると直近の問題が再出題されます。

★ もんだいの例「やさいを8個 買いに行こう！」

- 2) 問題の正解になるように、スタートからゴールまでのルートを決めます。
(スタート位置のコーディーの向きと、 方向シール を貼ってルートを決めます。)
- 3) コーディーをスタート位置に置きます。

・「スタート位置のコーディーの向き」「方向シール」については3ページをご覧ください。

のりもの



★ あそびかた①: のりもの名前と音を聞こう

にほんご えいご

- 1) コーディーで「にほんご」または「えいご」をタッチします。
- 2) コーディーでのりものをタッチします。

★ あそびかた②: コーディーを自由に走らせよう（フリー走行）

にほんご えいご

- 1) コーディーで「にほんご」または「えいご」をタッチします。
- 2) スタートからゴールまでのルートを決めます。
(スタート位置のコーディーの向きと、方向シールを貼ってルートを決めます。)
- 3) コーディーをスタート位置に置きます。

・走行開始から3分経過するとコーディーは走行を終了します。

★ あそびかた③: もんだいに挑戦してみよう

もんだい もういちど

- 1) コーディーで「もんだい」をタッチします。
 - ・「もんだい」をタッチするたびに問題が変わります。
 - ・「もういちど」をタッチすると直近の問題が再出題されます。

★ もんだいの例「パトロールカーはどこかな？」

- 2) 問題の正解になるように、コーディーでのりものをタッチします。

★ もんだいの例「ヘリコプターをとってゴールに行こう！」

- 2) 問題の正解になるように、スタートからゴールまでのルートを決めます。
(スタート位置のコーディーの向きと、方向シールを貼ってルートを決めます。)
- 3) コーディーをスタート位置に置きます。

・「スタート位置のコーディーの向き」「方向シール」については3ページをご覧ください。

もりのさんぽ



★ あそびかた①：自然や動物の名前と音を聞こう

にほんご えいご

- 1) コーディーで「にほんご」または「えいご」をタッチします。
- 2) コーディーで自然や動物をタッチします。

★ あそびかた②：コーディーを自由に走らせよう（フリー走行）

- 1) スタートからゴールまでのルートを決めます。
(**スタート位置のコーディーの向き**と、 **方向シール** を貼ってルートを決めます。)
- 2) コーディーをスタート位置に置きます。

・走行開始から3分経過するとコーディーは走行を終了します。

★ あそびかた③：もんだいに挑戦してみよう

もんだい もういちど

- 1) コーディーで「もんだい」をタッチします。
 - ・「もんだい」をタッチするたびに問題が変わります。
 - ・「もういちど」をタッチすると直近の問題が再出題されます。

★ もんだいの例「かえるはどこかな？」

- 2) 問題の正解になるように、コーディーで自然や動物をタッチします。

★ もんだいの例「かみなりをとってゴールに行こう！」

- 2) 問題の正解になるように、スタートからゴールまでのルートを決めます。
(**スタート位置のコーディーの向き**と、 **方向シール** を貼ってルートを決めます。)
- 3) コーディーをスタート位置に置きます。

・「スタート位置のコーディーの向き」「方向シール」については3ページをご覧ください。

ぼくのいちにち



★ あそびかた①: 時計の読みかたを学ぼう



- 1) コーディーで「にほんご」または「えいご」をタッチします。
- 2) コーディーで時計の文字盤をタッチします。

★ あそびかた②: コーディーの一日を聞いてみよう

- 1) コーディーをスタート位置に置きます。
(朝のおはよう (8 時) から夜のおやすみ (7 時) までコーディーが文字盤の上を一周します。)

★ あそびかた③: もんだいに挑戦してみよう



- 1) コーディーで「もんだい」をタッチして問題を聞きます。
 - ・「もんだい」をタッチするたびに問題が変わります。
 - ・「もういちど」をタッチすると直近の問題が再出題されます。

★ もんだいの例「3時はどこかな？」

- 2) 問題の正解になるように、コーディーで時計の文字盤をタッチします。

★ もんだいの例「ぼくのいちにちをみてみよう！」

- 2) コーディーをスタート位置に置きます。
(コーディーが文字盤の上を一周しながら、コーディーの一日を教えてください。)

たのしくひいてみよう



★ あそびかた①: 自由に音を奏でよう



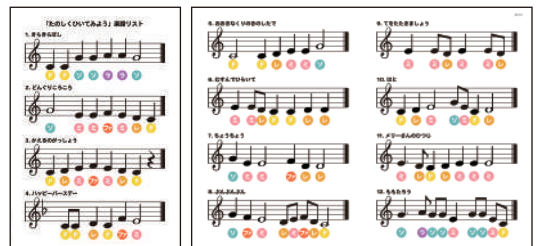
- 1) コーディーで「ピアノ」「バイオリン」または「トランペット」をタッチします。
- 2) コーディーで **ド** **レ** **ミ** **ファ** **ソ** **ラ** **シ** **ド** の白鍵盤をタッチして音を奏でます。
(演奏された音階は一時的に記憶されます。)
- 3) コーディーを「きいてみよう」の上に置きます。
(記憶された音階が再生されます。再生後は、記憶された音階が消去されます。)

★ あそびかた②: 楽譜リストの曲を弾いてみよう



同梱の「あそびかた」シートに12曲の楽譜リストがあります。

- 1) コーディーで「ピアノ」「バイオリン」または「トランペット」をタッチします。
- 2) コーディーで **ド** **レ** **ミ** **ファ** **ソ** **ラ** **シ** **ド** の白鍵盤をタッチして、楽譜リストにある曲の音階を演奏します。
- 3) コーディーを「きいてみよう」の上に置きます。
(楽譜どおりに演奏できたら正解です。コーディーがぐるぐる回って曲がフルコーラスで演奏されます。)



・コーディーで「おおきく」「ちいさく」をタッチすると音量を調整できます。



【ステップ3】コーディーを終了する

1. コーディー底面の「電源ボタン」を押します。
(両眼が消灯して電源が切れます。)



コーディーを充電する

1. コーディー底面の USB 端子 (Type-C) に充電ケーブルを接続します。
2. 充電ケーブルのもう一方の端子を PC やスマートフォンの充電器の USB 端子に接続します。
(充電中は両眼が赤色に点灯します。充電完了したら緑色に点灯します。)
3. 各 USB 端子から充電ケーブルを抜きます。



- 上記手順 3 のあと自動的にコーディーの電源が入ります。もし充電後にコーディーを終了する場合は電源を切ってください。
- バッテリー残量 0%→100% までの充電時間は約 2.5 時間です。遊び方にもよりますが満充電から約 1 時間以上遊ぶことができます。

コーディーの音量を調整する

同梱の「あそびかた」シートに音量調整アイコンがあります。

1. コーディー底面の中心部をお好みの音量アイコンにタッチします。



- あそびシート「たのしくひいてみよう」でも音量を調整できます。(8 ページ参照)
- 設定された音量はコーディーの電源を切っても記憶されています。