



ってなに?

目指したのは、  
赤ちゃん満足度No.1!

ベビラボはバンダイと日立製作所の  
共同プロジェクトで赤ちゃんを研究して生まれました。

さまざまな検証で確認された、  
赤ちゃんが“分かる”より良い刺激と遊びがいっぱいだから、  
遊びながら赤ちゃんの好奇心を引き出します。

赤ちゃんが本当に“分かる”おもちゃだから夢中になれる。  
赤ちゃんの笑顔が、ママの笑顔に。  
ママの笑顔が、赤ちゃんの笑顔に。

これがベビラボの考える、おもちゃの重要な役割です。

### 赤ちゃんの時期に、成長に応じたより良い刺激と遊びを 用意してあげることがとても大切です

赤ちゃんは様々な可能性を持って生まれてきます。  
赤ちゃんには、スポンジが水を吸収するように様々な能力を  
獲得してゆく期間があります。この時期には、成長にあわせて  
より良い刺激と遊びを用意してあげることが非常に重要です。  
ベビラボのおもちゃには検証結果を取り入れた「成長に応じて  
赤ちゃんの好奇心を引き出す刺激と遊び」が盛り込まれています。  
ママ・パパと一緒に遊んであげて、より良い刺激を与えて、  
赤ちゃん本来の力を引き出してあげることが大切です。



#### 手や指を使うことはどんな風に脳にいいの?

手を繰り返し使うことで脳内の神経同士のつながりが強化され、脳が運動・行動を学習します。

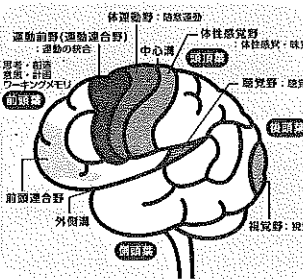
手を使ってどのような行動をするかは、脳の前頭葉にある前頭連合野という部分が考えて計画を立て、運動前野(運動連合野)という部分に伝え、運動前野がどのように手と指を動かすかを決めて、体運動野という部分に伝え、体運動野が運動の実行指令を出しています。

この脳の各部のはたらきは、手の行動や運動を繰り返し行うことで、できるようになります。

手の行動や運動を繰り返しすることで、脳内の神経同士のつながりが強化され、脳が運動・行動を学習します。

また手の基本的な使い方をマスターしておくことで、他の運動を学習する時にもそのときに作られた神経回路網が働き、学習を助けてくれます。

脳は場所により分業して働いています



(小泉英明編著「育つ・学ぶ・脳科学図鑑21」工作舎より)

詳しくは ホームページへ (<http://babylabo.jp>)

※取扱説明書の画像と商品とは多少異なりますので、ご了承ください。  
BANDAI 2015



©やねたかたし/フレイベル館・TMS・NTV

ベビラボのプロジェクトでは、多くの赤ちゃんにご協力いただき、成長に従いどんなことができるようになるのかを検証しています。  
例えば、赤ちゃんは5~6ヶ月から様々な表情の区別ができるようになりはじめますが、悲しい顔については7~8ヶ月になって区別がつくようになります。  
ベビラボは、このような検証結果を、“赤ちゃんが分かる刺激と遊び”としておもちゃに取り入れることで、赤ちゃんの好奇心を引き出し、脳を育みます。  
※BabyLabo®は、「好奇心を引き出し、遊びながら感じ、考えること」を脳を育むと考えています。

#### 視覚

##### Step3

ねがえりの頃 5-6ヶ月

★普通顔とさまざまな表情の区別がつかはじめる



★8×8と24×24のチェッカーボードを区別できる



★くるくる機構を好む



##### Step4

はいはいの頃 7-8ヶ月

★普通顔と悲しい顔を区別できる



##### Step5

つかまり立ちの頃 8-11ヶ月

成長にともない、見分けられるようになっていく



★最初は2色の顔とカラーの顔ではカラーの顔に注目する傾向がある



★見慣れるとモノクロの顔とカラーの顔ではモノクロの顔に注目する傾向がある



##### Step6

たっちの頃 12-15ヶ月

#### 聴覚

##### Step2

くりすかりの頃 3-4ヶ月

赤ちゃんの脳は、  
抑揚のある声に反応する  
協和音と不協和音を聞き分けはじめる  
速いテンポと遅いテンポを聞き分けはじめる

##### Step3

ねがえりの頃 5-6ヶ月

協和音のフレーズを好む  
遅いテンポのフレーズを好む

##### Step5

つかまり立ちの頃 8-11ヶ月

明るい効果音よりも  
アンパンマンの声 &  
はいきんまんの声に  
注目する傾向がある  
特に  
はいきんまんの声を好む

※より詳しい検証の内容は、ベビラボホームページ(<http://babylabo.jp>)をご覧ください。

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

※表情認知は検証用の普通顔とキャラクター設定上のさまざまな表情の顔を比較した実験を行っております。検証用の普通顔は商品には含まれておりません。

※明るい効果音とは、成功をイメージした効果音で、検証で使用した～脳を育む～まんまるのいたずらあそびDXに入っている音です。

### アンパンマンの「いないいないばあ」が赤ちゃんの脳を育む!



アンパンマンのいないいないばあ



人のいないいないばあ

5~6ヶ月の赤ちゃんは「人のいないいないばあ」よりも「アンパンマンのいないいないばあ」の方により注目する。

※赤ちゃんが初めて見る人のいないいないばあで検証しました。



#### 脳活動の計測 (光トポグラフィ)による検証(結果)

「人のいないいないばあ」よりも「アンパンマンのいないいないばあ」を見たときの方が、注目したときに起こる脳血流変化が強かった。

5ヶ月の赤ちゃんでも、いないいないばあを見せると脳の側頭後部が活発に活動します。<sup>\*1</sup>赤ちゃんは「いないいないばあ」など、周りの人の「顔」や「人と人との会話」に触れるなかで社会性を身につけていきます。これが社会性の学習のはじまりだと考えられています。

※社会性とは、人間関係を形成し、円滑に維持するための社会生活を送る上で欠かせない特質のことです。

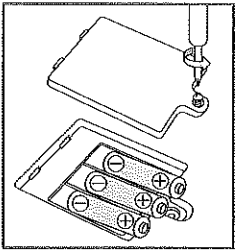
\*1文誌:S.Lloyd-Fox et al. 'Social Perception in Infancy: A Near Infrared Spectroscopy Study.' Child Development, July/August 2009, Volume 80, Number 4, Pages 906-999

# のうはくく ~脳を育む~まんまる!いたずらあそびDX取扱説明書

とりあつかいせつめいしよ

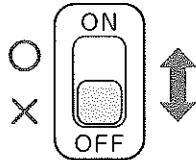
## 電池の入れ方

本体裏側の電池フタをプラスドライバーで開けて、図のように＋（プラスマイナス）を間違えないように電池を正しくセットしてください。

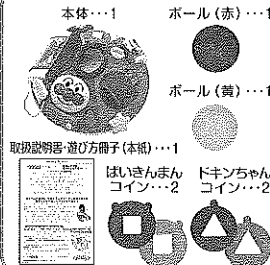


## 電源のON・OFF

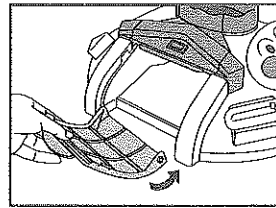
本体裏面のスイッチをスライドすると、電源ON/OFFが切りかわります。



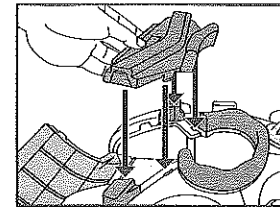
## セット内容



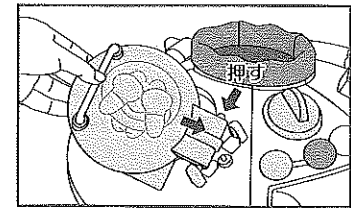
## はずれる部分の復帰のしかた



**【バン工場ドア】**  
バン工場のドアがはずれてしまった時は、上図のように取り付けてください。



**【バン工場屋根】**  
バン工場の屋根がはずれてしまった時は、上図のように取り付けてください。

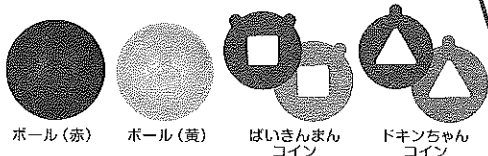


**【4つのお顔でいないいないばあ扉】**  
4つのお顔でいないいないばあ扉が外れてしまった時は、上図のように突起部分を押しなが取り付けてください。

## ＜機能説明＞

### ボールの出し入れ遊び

### コインの出し入れ遊び



ボールやコインを穴に入ると楽しい効果音がなります。(※穴の底に音声スイッチがあります。)

### ことば遊び

アンパンマンのおしゃべりをまねてみましょう。

### アンパンマンスイッチ

アンパンマンの鼻・ほっぺを押すと①～③の曲が順番に流れます。  
①アンパンマンのマーチ  
②きらきらぼし  
③どんぐりころころ  
曲が流れている間に押し、楽しい効果音が流れます。次の曲を聴くには、曲がおわってから、もう一度押してください。

### コンセントの抜き差し

差しこむと、効果音が流れます。

### 押したら出てくるDVDプレーヤー

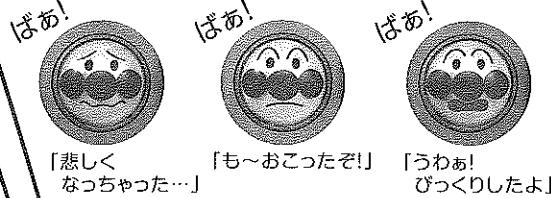
ボタンを押すとDVDトレイが出てきます。

### シーソースイッチ

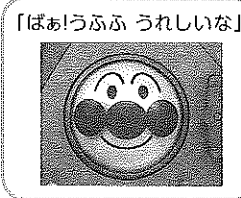
スイッチの上げ下げをしてみましょう。

### 4つのお顔でいないいないばあ!

とびらをあげると、「ばあ!」と4つの表情のアンパンマンが出てきて表情に合ったおしゃべりをします。



とびらをしめると、「いないいない…」とアンパンマンの音声が流れます。



### ジャラジャラコイン

### 色遊び

コインをジャラジャラ重ねたり、横に並べて色の違いを見てみましょう。

### カチカチダイヤル

ひねるスイッチをまわすと、カチカチ音がします。

### ピースループ

### 数遊び

①～③の玉をみぞに沿って動かしてみよう。

### リズム遊び

コンセントの抜き差し  
ボールの出し入れ遊び  
4つのお顔でいないいないばあ  
スイッチは、ぐるぐるローラー または アンパンマンスイッチ の音楽と一緒に流すことができます。音楽に合わせているいろいろな音をならしてみよう。

### ボール転がし遊び

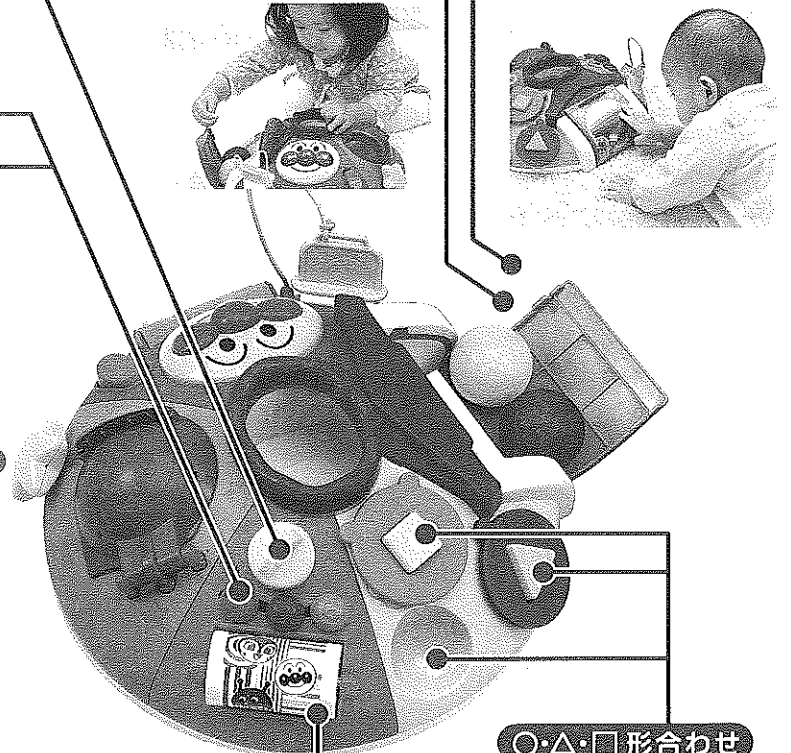
ボールを転がしてみましょう。

### ドアの開け閉め

バン工場のドアを開けたり、閉じたりしてみよう。

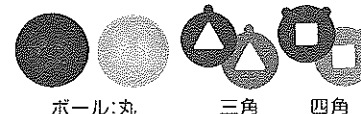
### だいすきミラー

湾曲したミラーシールにうつる自分を見てみましょう。



### ○・△・□形合わせ

ボールとコインを使って遊びます。本体の丸いくぼみに合わせてボールを、三角と四角のどっぴりに合わせてコインをはめてみましょう。



### ぐるぐるローラー

まわすと①②の曲が順番に流れます。  
①遅いテンポのメロディ  
②速いテンポのメロディ  
5～6ヶ月頃の赤ちゃんは遅いテンポのフレーズが好きです。次の曲を聴くには、曲がおわってから、もう一度まわしてください。

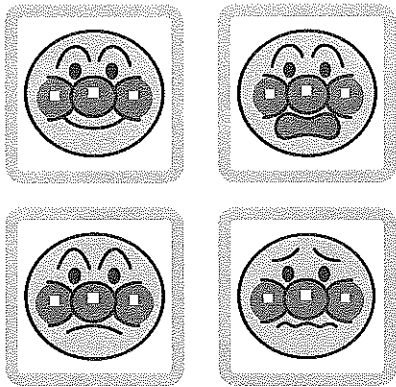
★この時期の赤ちゃんは・・・

おすわりをしはじめるころ。  
ねんね時代に比べて視界が広がり、好奇心もますます旺盛になります。  
興味のあるものを手にとって、振り回したり、たたいたり、なめたりする遊びができるようになります。

月齢	カテゴリ	赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達
5	手・視覚	5ヶ月の赤ちゃんはより近くにある物に手を伸ばす。
6	自己認識	6～12ヶ月の赤ちゃんは鏡に映った自分を他者と認識する。 20～24ヶ月になると65%の赤ちゃんが鏡に映った自分が自分だとわかるようになる。

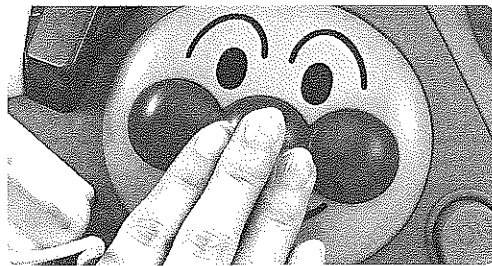
※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

赤ちゃんは5～6ヶ月頃から表情の区別がつき始め、7～8ヶ月頃には5～6ヶ月ではできなかった悲しい顔の区別ができるようになります。



アンパンマンのお鼻とほっぺにタッチ!

アンパンマンのお鼻とほっぺはつながっています。  
大きいから手のひらで押しやすい!  
押すと3曲のメロディが流れます。



こんなふうに進んでみよう!

コインもてるかな?

コインをゆっくり動かして、赤ちゃんにコインを渡してあげましょう。  
上手ににぎれたら、今度は赤ちゃんの前にコインを置いて手を伸ばすように誘ってみましょう。



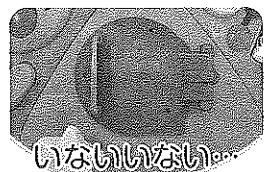
ミラーを見てみよう

湾曲したミラーシールに映った顔を見ている赤ちゃんの反応を見てみましょう。

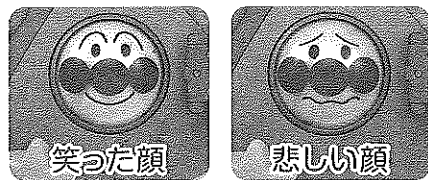


4つのお顔でいはいないばあ

とびらをひらくたびに表情がかわります。  
表情の違いわかるかな?

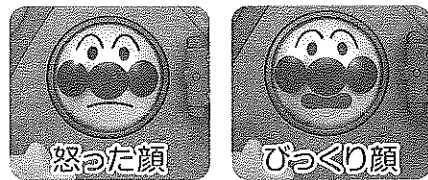


ばあ!



「うふふ  
うれしいな」

「悲しく  
なっちゃった…」



「も～  
おこったぞ!」

「うわあ!  
びっくりしたよ」

★この時期の赤ちゃんは・・・

おすわりが上手になって、はいはいもできるように。  
また手の機能が発達して片手で持ったものを持ち替えたり、物をたたいて音を出して遊ぶことができるようになります。

月齢	カテゴリ	赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達
9	手・視覚	9ヶ月頃から、掴もうとしている物の大きさに合わせて、あらかじめ手の広げ方を変えられるようになる。 13ヶ月になると、大人と同じように物に届く前に物の大きさに合わせて手を閉じ始めるようになる。
9	手・視覚	赤ちゃんは9～11ヶ月でつまむことができる。

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

ボール入れ遊びにチャレンジ!



ボールを穴に入れる遊びはこの時期の赤ちゃんの大好きな遊び!  
まずはママがやって赤ちゃんにお手本を見せてあげてください。

両手でボールを持てるかな?

おすわりが安定すると、両手を同時に使う動作が増えてきます。片手に1つずつ、ボールを持てるかな? 上手に持てたら、ボールをこっつん!と打ち合わせる遊びにもチャレンジしてみてください。

★この時期のお子さまは・・・

1才頃からあんよがはじまり、2才になるまでには上手に歩けるようになります。まねっこが大好きで、道具の使い方を理解できます。また言葉が出てきたり、記憶力もアップしてきます。

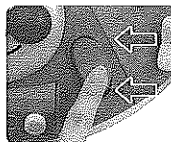
こんなふうに進んでみよう!

ひねってみよう! カチカチダイヤル



つまみをつまんで、「ひねる」難しい手の動き。上手にできるかな? 右まわりも左まわりもできるので赤ちゃんが一方に回していたら反対回しも促してみましょう。

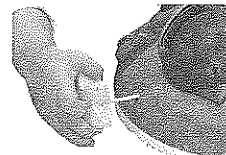
シーソー スイッチ



指を置く場所で、上がるか下がるかわるスイッチ。  
ONを押したらOFFを、OFFを押したらONを上手に交互に押せるかな?

こんなふうに進んでみよう!

つかんでひっぱり遊び!



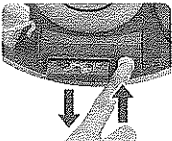
星を手でつかんでひっぱり遊ぶ遊びです。赤ちゃんの手の動きをよく観察してみてください。9ヶ月頃から掴もうとしているものの大きさに合わせて手を広げるようになっていませんか?

ぐるぐるローラーをまわしてみよう!



上手にできたら、連続でまわしてみましょう。

DVDプレーヤーで押す・入れる



小さなボタン、指先で上手に押せるかな?  
押すとDVDトレイがびよこ!  
DVDトレイを入れて、またボタンを押して…1人で繰り返し遊べます。

コンセントの抜き差し



プラグのどっぴりとコンセント穴を合わせる、より高度な遊びにチャレンジ!  
差せたら楽しい効果音で、もっともって差したくなる!



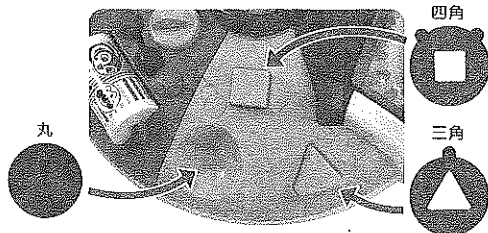
# あそび方

1才～2才

月齢: 22ヶ月  
 カテゴリ: 赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達  
 22ヶ月の赤ちゃんは穴の形に合わせて立体を回転させて入れることができる。

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

## ○・△・□形合わせ



本体の丸、三角、四角にあわせてコインやボールを置くかチャレンジしてみましょう。

8～15ヶ月頃の赤ちゃんはカラーの顔、2色の顔、モノクロの顔が見分けられるようになっていきます。



# あそび方

2才～3才

## ★この時期のお子さまは・・・

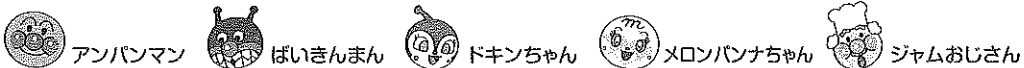
運動、手先、言葉など、さらにいろいろな機能が発達します。積み木を3～5個積みたり、スプーンを使ったり、なぐり書きをしたりと、手先もいっそう器用になります。また二語文を話せるようになってきます。

月齢: 30ヶ月  
 カテゴリ: 赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達  
 2.5才になると、カウンティングがある程度でき始める。(※)  
 しかし、数えて個数を理解したり、指定された個数の物を取り出したり、そこにある最大の数を答えたりするのは約3.5才以降である。  
 (※) 2.5才児がカウンティングを求められたとき、物だと50%程度、出取事だと33%程度、動作だと25%程度、音だと20%程度の割合でできる。

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

## ママといっしょになかまたち探し!

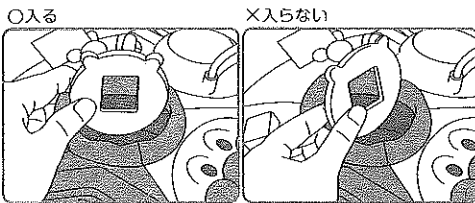
本体のいろんなところになかまたちがデザインされています。なかまたちの名前を声に出しながら、指差して探してみましょう。



## こんなふうにご遊びましょう!

### コインの出し入れ遊び

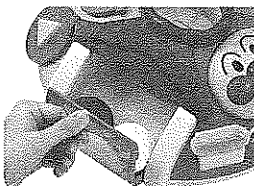
上部の穴にコインを入れてみましょう。



穴の大きさに合わせてコインの向きを変えないと、穴に入れることができません。

### ドアの開け閉め

ドアを開ける動作にチャレンジしてみましょう。



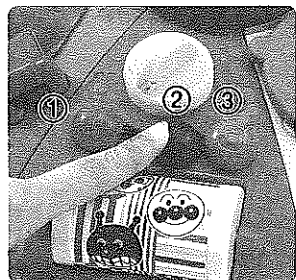
### 見比べてみよう!

アンパンマンのカラーの顔、2色の顔、モノクロの顔がローラーにデザインされています。どの顔に注目しているかな?

## こんなふうにご遊びましょう!

### 数遊び

ビーズを動かしながら、ママと一緒に1, 2, 3, と数えてみましょう。



ビーズを溝に沿って左右に動かします。

# 安全への取り組み

＜バンダイの品質基準は約370項目＞

バンダイでは、「安全で安心できる製品作りを徹底し、世界のお客さまから信頼と満足をいただける製品を提供する」ことを方針に掲げ、品質保証の取り組みを進めています。

### 材料の安全

デリケートな赤ちゃんがさわったり、なめたりした際に危険な材料は使用しないよう、製品に含まれる物質については食品衛生法などを踏まえ、厳しい自主基準を設定し検査を実施しています。

### 化学物質に関する項目

○ホルムアルデヒド試験 ○重金属8元素試験 ○着色料抽出試験 など

### 設計の安全

万一の事故の際にも、おもちゃが壊れて赤ちゃんに危険が及ばないように、業界が定める品質・安全基準（ST基準）などを踏まえ、さらに欧米をはじめとする諸外国の玩具安全基準（ASTM、EN-71）を積極的に取り入れています。

### 設計・強度に関する項目

○小さな部品の安全性確認 ○引っ張り・曲げ試験 ○トルク試験 ○落下試験 ○可動部連続耐久試験 など

## 保護者の方へ必ずお読みください。

●保護者のもとで遊ばせてください。●安全のため、破損、変形したおもちゃは使用しないでください。●ひもは指などに巻きつけないでください。血がかわなくなり危険です。●本体に乗りついたり、よりかかたりつかまったりしないでください。●本体梱包袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。●ぶついたり、ふりまわすなど乱暴な遊びをしないでください。●商品の上部より力を加えたり、踏んだりしないでください。破損及び事故の危険があります。●可動部分、回転部分に指や髪の毛や衣服などをはさまれないよう注意してください。はさまれてケガをする恐れがあります。●ボール・コイン入れの穴に、手を深く入れたり、足を入れたりしないでください。

《電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれの恐れがあります。下記に注意してください》

●万一、電池からもれた液が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひもや服に付いたときは水で洗ってください。●電池の交換は保護者の方が行ってください。●充電式（ニカドなど）電池は、絶対に使用しないでください。●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混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はずしてください。電池を入れたままにしておくと、液もれの恐れがあり危険です。●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れてたりしないでください。●廃棄するときは、自治体の廃棄処理の指示に従ってください。

### 《使用上の注意》

- プラスチック梱包材は開封後はすぐに捨ててください。
- 本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所での使用、保管は避けてください。
- 音が小さくなったり、聞こえにくくなったら電池を交換してください。
- 誤動作が発生した場合は電源を入れなおしてください。
- 発音の一部にイントネーションが違っていたり、商品の特性上、聞き取りにくいものがありますが、ご了承ください。
- 本商品の音程は正確な音程とは多少異なります。
- 可動部分・取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。

＜ベビラボ共同開発＞ (株) 日立製作所  
 (株) 日立ハイテクノロジーズ  
 <検証協力> 3～8ヶ月: 玉川大学 赤ちゃんラボ  
 8～15ヶ月: 京都大学 発達科学研究室  
 慶應義塾大学 赤ちゃん・ちびっころボ

《電話受付先》 バンダイお客様相談センター

〒277-8511 柏市豊四季241-22

ナビダイヤル **0570-041-101**

●受付時間 10時～17時（祝日、夏季・冬季休業日を除く）

PHS、IP電話等をご利用の方は04-7146-0371におかけください。

《商品・修理品送付先》

バンダイ 栃木修理・配送センター

〒321-0298 栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち5-4-67

●営業時間 10時～17時（土、日、祝日、夏季・冬季休業日を除く）

電話番号はお客相談センター共通