

Nintendo®

東北大未来科学技術共同研究センター

川島隆太教授監修

脳を鍛える  
大人の  
DSトレーニング™



とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

NTR-ANDJ-JPN-3

NINTENDO DS®

このたびは任天堂“ニンテンドーDS”専用ソフト「脳を鍛える大人のDSトレーニング」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法をご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

**安全に使用していただくために…**



- けんこう 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなこさま お子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。

つか 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10分間の小休止をおすすめします。

ふん いちじ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、ただちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

ふん いちじ もうろう は け ひろかん のもの よ に しうじょう かん め て うで ひろう ふん かわい いたい かん ただ ただ ちゅうし こ ふ かしきかん づぶ は あい 快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

ほか よういん て うで いちふ しうがい みと つか ば あい 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

へんじ しうがい だいおんりょう ちようじ じかんき なんちょう おそ よ けられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。



けいさ  
警告

- うんちゅうちゅう ある し よう せつたい 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。  
ごくう ま ない し よう こうくうぼう り ちゃくくじ し よう ひ こうちゅう む せんつうしん し
  - 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時の人らゆる使用や飛行中の無線通信の使  
よう きんし しょばつ たいしう ぜつたい 用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
  - 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能  
せいい こんざつ ぱ しょ しんぞう そうちゃく かた かのう 性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
  - 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所  
で、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。  
せんじん ひようじん いりきょき かん むせんつうしん せいけん ぱ しょ ぱ しょ せんじん さのう ぜつたい し よう こうしん きのう オン ※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。  
しんぞう もそくちく かた こうしん おこな ぱ あい しんぞう
  - 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信ブレイを行なう場合は、心臓ペースメー  
カの装着部位から22cm以上離してください。  
そうちゅく ぶ い じいよしな ちゅうい
  - DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。  
ちゅうい 注意 ちゅうい の こ かのうせい
  - DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、  
はいき ぱあい がじ じたん じじ したが 廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。  
も き けん



注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、  
はい はい ぱあい かく じ ちたい し じ したが  
廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

**し ょうじょう  
使用上のおねがい**

  - 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。  
ちよくしゃにっこう あ ば しょ こうおん ば しょ しき す えん おひ ば しょ し よう ほ かん:  
ほんたい でんぱん てんとう
  - 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。  
ほんたい でんぱん たな ぬ さ  
ほんたい でんぱん たな らんぼう とりあつか
  - 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触つたりしないでください。  
いりい いつぶつ あわせ せんたん えきたい すいほつ ぬ て あせ て  
たんし ふ ゆび さんぞく さわ いあつ い  
ほんかい かいぢゅう
  - 分解や改造をしないでください。  
ほんたい く こ ほんたい む たし さ こ  
ほんたい く こ ほんたい まつり くわ
  - 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。  
ほんたい まつり くわ ほんたい たし さ こ  
ほんたい まつり くわ せいろう かわ ぬの
  - シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。  
かる

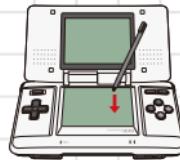
## タッチスクリーンの基本操作

タッチペン・タッチストラップの基本操作には次の2種類があります。

### タッチする

タッチペンなどでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。

### タッチペンの場合



### タッチストラップの場合



### スライドする

タッチペンなどをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。

### タッチペンの場合



### タッチストラップの場合



## タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、専用のタッチペン(NTR-004)やタッチストラップ(NTR-009)、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンなどを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。

## もくじ

### はじめに

東北大学未来科学技術共同研究センター教授

川島 隆太

4

- 「前頭前野」を上手に使う ..... 5
- 最新の脳科学に基づいた脳のトレーニング ..... 6
- 「脳を鍛える大人のDSトレーニング」を使って脳のトレーニング ..... 8

### ニンテンドーDS本体の操作方法

10

- 「脳を鍛える大人のDSトレーニング」の始め方 ..... 11
- モードの説明 ..... 12

### 毎日トレーニング DAILY TRAINING

13

- 初めてトレーニングを行うとき ..... 13
- トレーニング ..... 18
- 脳年齢チェック ..... 26
- グラフ ..... 29
- その他 ..... 30

### お手軽版 TRIAL

32

- お手軽脳年齢チェック ..... 32
- お手軽トレーニング ..... 33

### 通信 DOWNLOAD PLAY

34

- 対戦計算30 ..... 34
- お手軽版配布 ..... 38
- DSワイヤレス通信(DSダウンロードプレイ)の方法 ..... 40

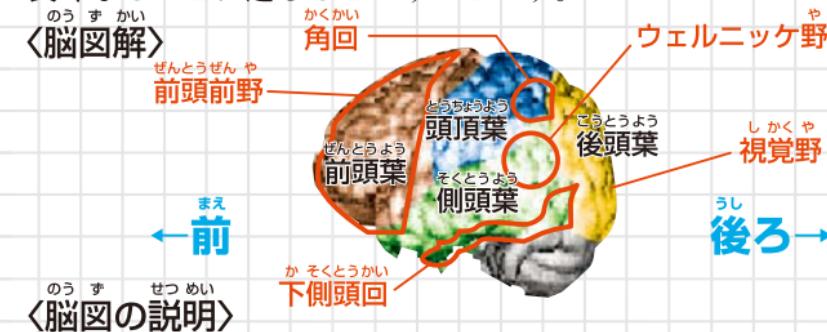
のう き のう せいねん き す かれい てい か  
脳の機能は青年期を過ぎると加齢とともに低下します。これは  
ごく普通の生活をしても体力や筋力が年々低下するのと同じ  
です。しかし体力や筋力は毎日の運動習慣で低下を防ぐ、もしく  
は向上させることができます。つまり体力は鍛えることができる  
のです。そして私たちの脳についてもこれらと同じだということ  
がわかってきています。毎日、積極的に脳を使う習慣をつけるこ  
とによって、脳の機能の低下を防ぐことができます。

さい きん もの わず おお かん い こと ば で  
最近物忘れが多くなったと感じたり、言いたい言葉がなかなか出  
てこないなど、思い当たることはありますか？脳を鍛えること  
によって、こういった症状が改善される可能性があります。また、  
お子様や若い方も、脳を鍛えることによって創造力や記憶力を高  
め、我慢強くなるという効果が期待できます。



● 「前頭前野」を上手に使う

のう ぜん とう ぜん や じょう す つか  
脳に蓄えられている知識を実際の場でどのように使うかは、脳の  
し い い とう 司令塔としての「前頭前野」の働きによります。つまり蓄えられた  
ち しき 知識をうまく活用したり、現実をうまく処理したりする「本当の頭  
のよ さ」とは「前頭前野」をうまく使えるかどうかにかかっているの  
です。そのため、「前頭前野」をどんどん使って鍛えることは、頭が  
よ 良くなることに通じるということです。

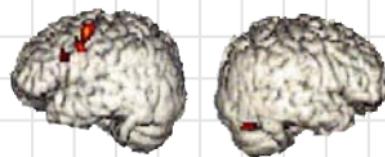


### 〈脳図の説明〉

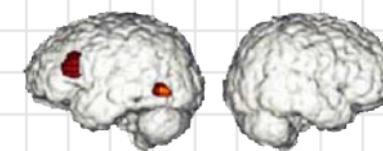
のう ず せつ めい 人間の左右の大脳は、前頭葉・頭頂葉・側頭葉・後頭葉の4つの  
ぶぶん 部分に分かれています。前頭葉の大部分を占める「前頭前野」は人  
わ せんとうよう とうちょうよう そくとうよう こうとうよう  
間だけが特別に発達している部分で、創造・記憶・コミュニケーション  
とくべつ はつたつ ぶぶん そぞう きおく  
ーション・自制力などの源泉となっています。まさに「脳の中の脳」  
よ げんせん はたら にふさわしい働きをするのです。

# さいしん のう か がく もと のう ●最新の脳科学に基づいた脳のトレーニング

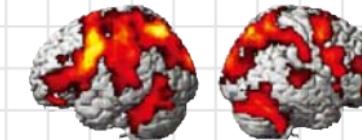
わたし さいしん けんきゅう おんどく けいさん のう こう か てき  
私の最新の研究により、「音読」や「計算」が脳に効果的なトレーニン  
グであることが明らかになりました。下の画像は機能性MRIで測  
定した脳の血流を図式化したものです。赤や黄色になっている部  
分は脳が働いている場所です。赤から黄色になるにしたがってよ  
り活発に働いていることを示しています。



かんが ごと のう  
考え事をしているときの脳  
さのう はたら  
左脳がわずかに働いていま  
うのう はたら  
すが、右脳は働いていません。

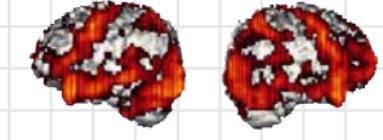


ふくざつ けいさんもんだい と のう  
複雑な計算問題を解いているときの脳  
いっしょくめい あたま つか  
一生懸命頭を使っていても、  
のう はたら  
脳はあまり働いていません。



かんたん けいさんもんだい  
簡単な計算問題を  
はや と のう  
速く解いているときの脳

さゆう のう おお ばしょ  
左右の脳の多くの場所が、  
かっぽつ はたら  
活発に働いています。



ほん おんどく のう  
本を音読しているときの脳

おんじく はや はや  
音読スピードが速ければ速  
かっぽつ はたら  
いほど活発に働きます。

このように、脳を鍛えるには簡単な計算を速く解くこと、声を出  
して文章を読むことが有効であることがわかります。

けつ か もと のう きた  
この結果に基づいて、私は小学生から成人までを対象として記憶  
りょく おこな  
力のテストを行いました。その結果、簡単な計算と音読の前と後  
きおくりく わり  
とで記憶力が2~3割もアップするといったデータが得られました。  
にんち しよう かんじや けいさん おんどく しゅう  
また、認知症患者に計算と音読を週に2~5日行ってもらったと  
がくしゅう おこな  
ころ、学習を行っていない人たちに比べ、認知機能の低下の防止、  
ぜんとうよう きのう かいぜん せいこう  
前頭葉機能の改善に成功したのです。

●「脳を鍛える大人のDSトレーニング」を使って脳のトレーニング

トレーニングは継続することが大切です。この「脳を鍛える大人のDSトレーニング」では、簡単な計算や音読を基本とした脳に最適なトレーニングを毎日楽しく続けられるように作られています。

トレーニングを行う時間は脳が最も活発に働く午前中が最適です。

一日ほんの数分だけ、通勤や通学中、少し空いた時間でできるだけ続けてトレーニングを行いましょう。

これから私と一緒に  
脳のトレーニングを  
始めましょう！  
どうぞよろしく！

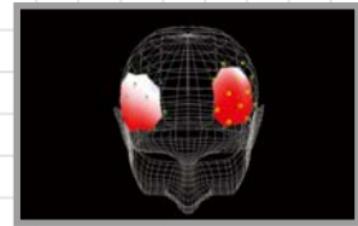


〈最新機器を使用したトレーニングの検証〉

「脳を鍛える大人のDSトレーニング」をしているときの前頭前野の働きを人間の脳の動きを画像化する装置「光トポグラフィー」(写真1)を用いて科学的に検証しました。数十種類のトレーニングを試作し、脳の活性化が証明されたトレーニング(写真2)のみを厳選して収録しています。

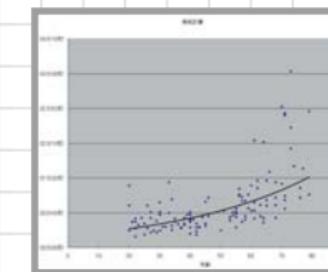


(写真1)脳血流測定中の様子



(写真2)計測中の3D画像

〈脳年齢チェックのしくみ〉

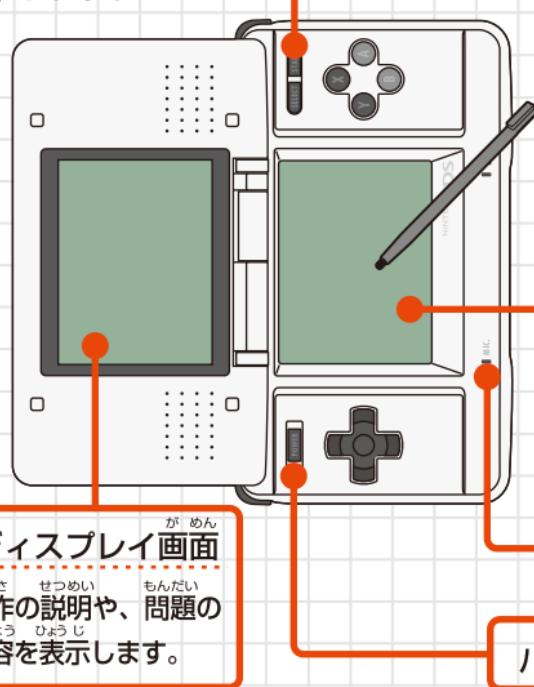


(図1)

20代から70代までの各20名、計120名から採集した成績データからベストフィットの近似(図1)を割り出しました。「脳を鍛える大人のDSトレーニング」の脳年齢チェックで測定できる脳年齢は、この近似式により、算出されたものです。

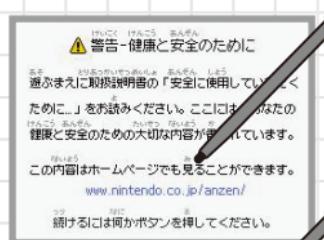
# ニンテンドーDS本体の操作方法

「脳を鍛える大人のDSトレーニング」は、ニンテンドーDSを横に持って、操作します。



## ●「脳を鍛える大人のDSトレーニング」の始め方

はじめに、DSの電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差込口に「脳を鍛える大人のDSトレーニング」のDSカードを、カチッと音がするまで差し込んでください。



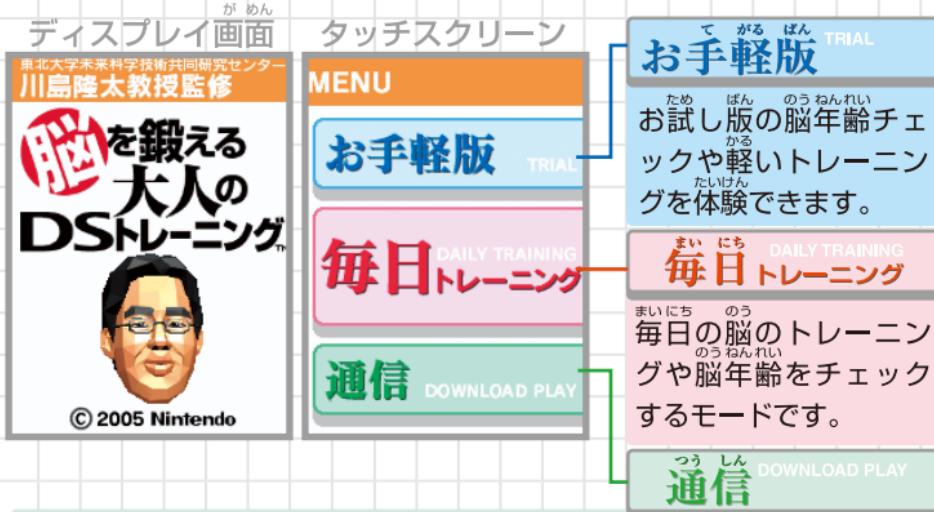
※上の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。  
※ニンテンドーDS/DS Lite本体の場合、起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。

DS本体の電源をONになると左の画面が表示されます。内容を確認したらタッチスクリーンをタッチしてください。なお、電源をOFFにするときは、パワーボタンを長押ししてください。

本体のメニュー画面で「のうをきたえるおとなのDSトレーニング」をタッチしてください。

## ●モードの説明

「脳を鍛える大人のDSトレーニング」は、ディスプレイ画面に表示される説明とアドバイスに従って進行します。



- ・DS ワイヤレス通信機能で計算トレーニングでの対戦ができます。
- ・お手軽版を他のニンテンドーDSにダウンロードすることができます。

ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

## 毎日 トレーニング DAILY TRAINING

### ●初めてトレーニングを行うとき

個人データを作成します。個人データは、自分の毎日の記録を保存しておくところで、最大4人まで作成することができます。

日付確認

今日の日付を確認します。日付と時間が合っている場合は「はい」をタッチして次に進んでください。合っていない場合は「いいえ」をタッチします。



時間設定を変更する場合は、一度DS本体の電源をOFFにして、設定し直してください。時間設定の方法に関しては、DS本体の説明書をご覧ください。

### 〈利き手確認〉

利き手の確認をします。右利きの場合は「右」をタッチして次に進んでください。左利きの場合は「左」をタッチします。画面の指示に従って、タッチスクリーンの位置が左側になるようにニンテンドーDS本体を上下に持ち替えてください。



## ●現在の脳年齢測定

脳についての解説が終わると、現在の脳年齢を測定します。

脳年齢測定のテストには、あなたの声で答えるテストがあるので、周りが静かで、あなたの声が出せる環境かどうかを確認します。声を出せる場合は「色彩識別」、声を出せない場合は「計算20」のテストが始まります。

・音声の認識率には個人差があり、特に小さなお子様や女性の方が話された場合、認識されにくい場合があります。

・お子様や、女性の方は声を少し低めに発音していただくと、認識しやすくなる場合があります。

## 〈色彩識別〉

あお

ぱあい  
この場合は「あか」  
こた  
と答えます

## 〈計算20〉

$0 \times 3 = 0$

$11 - 8 =$

$8 \times 4 =$

書き直し

画面に表示される「色の名前」の「文字自体の色」をニンテンドーDS本体のマイクに向かって声を出して答えてください。答える色の種類は「あか」「あお」「きいろ」「くろ」の4色です。「色の名前」を答えるのではありませんので注意してください。



ディスプレイ画面に表示される計算問題の答えをタッチスクリーンに、できるだけ早く書いてください。連続で20問出題されます。

## ●個人データの作成

<b>決定</b>
佐天太郎
<b>書き直し</b>

テストが終了すると、個人データの名前を手書きで入力する画面になります。タッチスクリーンの枠内にタッチペンでサインをしてください。

<b>決定</b>
19 5 5 年
<b>書き直し</b>

「決定」にタッチすると生年月日入力画面になります。タッチスクリーンの枠内に生年月日の西暦の下二桁の数字をタッチペンで記入してください。2000年以降に生まれた方は、タッチスクリーンの「19」の表示の下の三角をタッチし、表示を「20」に変更してください。記入したら「決定」をタッチします。

<b>決定</b>
<b>書き直し</b>

次に生まれた月を同様に記入し、その後生まれた日を記入し「決定」をタッチします。

<b>修正</b>	<b>決定</b>
サイン	佐天太郎
生年月日	1955年
	1月
	1日

確認画面が表示されますので、間違いがなければ「決定」をタッチして次に進んでください。変更したい場合は、「修正」にタッチするとサイン入力画面に戻ります。

## ●脳年齢測定の結果

<b>次へ</b>
あなたの脳年齢は
<b>52才</b>

現在の脳年齢を表示します。確認したら「個人データ選択へ」をタッチしてください。個人データ選択画面になります。

続けて脳のトレーニングをする場合は、登録した個人データにタッチしてください。ハンコカレンダー画面になります。

## ●トレーニング

### 〈ハンコカレンダー画面〉

個人データ選択画面で実行したい個人データにタッチしてください。

ハンコカレンダー画面が表示されます。



トレーニングを実行した日には  
ハンコを押すことができます

365日分のハンコを押すと、その個人データはいっぱいになり、「脳年齢チェック」と「トレーニング」が行えなくなります。この場合は、その個人データを消去する(→P30)などして新たに個人データを作成することで、始めからトレーニングを行えます。

## 〈イベント〉

個人データにタッチすると、日によってイベントが発生します。

### ・記憶力クイズ

きまぐれに質問が表示されます。質問の答えをタッチスクリーンの枠内に記入してください。何日か後にその時の返答を確認する場合があります。何を記入したかをしっかり覚えておきましょう。

### ・お絵かきクイズ

お題を出しますので、タッチスクリーンにそのお題に従った絵を描いてください。「決定」にタッチすると正解のイラストがディスプレイ画面に表示されます。自分の絵と見比べてみましょう。

## ●トレーニングの始め方



メニュー画面で「トレーニング」にタッチするとトレーニングメニューが表示されます。実行したいトレーニングをタッチして選択します。

トレーニングに関する解説が見たいときは、メニュー項目の右の「解説」をタッチすると解説を見ることができます。



トレーニングが終了すると、ディスプレイ画面に結果が表示されます。タッチスクリーンにはそのトレーニングの上位3位までの記録が表示されます。確認したら「次へ」をタッチしてください。あなたの記録ランクが表示されます。

同じトレーニングは1日に何回もできますが、最初の一回しか記録されません。

アドバイスと、今行ったトレーニングの成績推移グラフが表示されます。確認したら「次へ」にタッチしてください。



1つでもトレーニングを行うとハンコカレンダーにハンコを押すことができます。(1日に2つのトレーニングを行ってもハンコは1つしか押すことができません)

ハンコは自分でデザインすることができます。詳しくはP31をご覧ください。

## ●各トレーニングの項目

最初にできるトレーニングは3つですが、ある条件を満たすと項目  
が増えていきます。

### 〈計算20〉

$0 \times 3 = 0$

$11 - 8 =$

$8 \times 4 =$

書き直し

簡単な計算問題を速くたくさん解くことが脳を鍛えるトレーニングになります。ディスプレイ画面に計算問題が表示されます。タッチスクリーンの枠内にタッチペンで答えをできるだけ早く記入してください。20問解き終えたタイムを記録します。

### 〈計算100〉

$14 - 8 = 6$

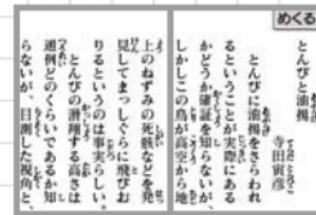
$6 + 5 =$

$11 - 6 =$

書き直し

計算問題が100問出題されます。

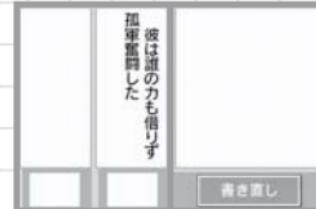
## 〈名作音読〉



## 〈瞬間記憶〉



## 〈文字数え〉

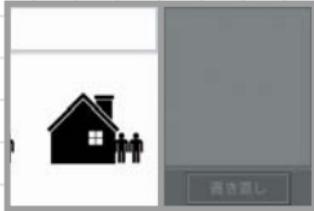


文章を声に出して読むことが、前頭前野を活発に働かせます。声に出して読む方が効果的ですが、黙読でも効果があります。表示される文章をでかけるだけ早く声を出して読んでください。次のページに進むときは、タッチスクリーンの「めくる」をタッチしてページをめくります。読み終えたタイムを記録します。

ディスプレイ画面にある枠に数字が一瞬だけ表示されます。タッチスクリーンに同じ形の枠が表示されるので、数字の小さい順にタッチしてください。

ディスプレイ画面の文字をひらがなになると何文字になるかをタッチスクリーンに書いてください。

にんすうかぞ  
〈人数数え〉



いえなかひとではい  
家の 中に人が出たり入ったりします。最後まで家  
のこひとかず  
に残っている人の数をタッチスクリーンに書いて  
ください。

さんかくあんざん  
〈三角暗算〉



がめんひょうじけいさんしきうえだん  
ディスプレイ画面に表示される計算式は、上の段  
となあすうじすうじすうじあいだきごう  
から隣り合う数字を数字と数字の間にある記号に  
したがって足したり引いたりしてください。その  
こたどうしおなけいさんさいご  
答え同士を同じように計算して最後に1つになっ  
こたかた  
た答えをタッチスクリーンに書いてください。

ひすうじばあいいかけいさん  
引く数字がマイナスになった場合、以下のように計算します。

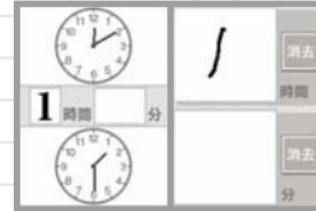
$$1 - (-2) = 1 + 2 = 3$$

$$1 + (-2) = 1 - 2 = -1$$

$$(-1) - (-2) = -1 + 2 = 1$$

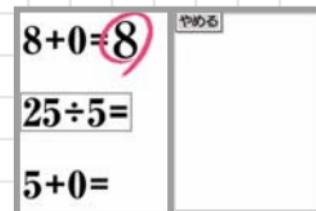
$$(-1) + (-2) = -1 - 2 = -3$$

じかんけいそく  
〈時間計測〉



うえとけいじごくしたとけいじごくけいか  
上の時計の時刻から下の時計の時刻まで経過した  
じかん時間  
時間をタッチスクリーンに書いてください。

おんせいけいさん  
〈音声計算〉



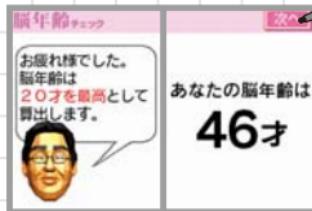
けいさんもんだいこえこた  
計算問題を声で答えます。

のうねんれい  
●脳年齢チェック

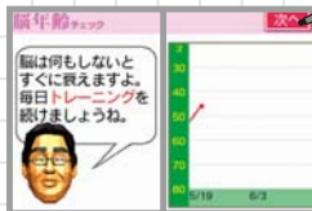


メニューの「脳年齢チェック」をタッチしてください。

テストは3つ連続で行われます。途中で中止した場合は判定されません。



あなたの脳年齢は  
**46才**  
脳年齢が表示されます。確認したら「次へ」をタッチしてください。



脳年齢の推移グラフが表示されます。  
確認したら「次へ」にタッチしてください。

脳年齢チェックは1日に何回もできますが、最初の一回しか記録されません。

のうねんれい  
●脳年齢チェック項目

けいさん  
<計算20>

のうねんれいそくてい  
脳年齢測定でも登場した計算問題です。タッチスクリーンにできるだけ早く答えを書いてください。

しきさいしきべつ  
<色彩識別>

のうねんれいそくてい  
脳年齢測定でも登場した色彩識別です。画面に表示される「色の名前」の「文字 자체の色」をマイクに向かって答えてください。

たんごきおく  
<単語記憶>

0分 25秒	しげき まつり あかり きこり かぶら きつぶ けむり こころ もうふ
こや か れ わ か れ み れ な み だ で あ い す て き な ぎ さ く ら し あ そ び い わ し ひ ば ち	わ か れ み れ な み だ で あ い す て き な ぎ さ く ら し あ そ び い わ し ひ ば ち

画面に表示される28個の単語を2分間で、できるだけ覚えてください。その後、3分間でタッチスクリーンに思い出せる限りの単語を1つずつ書いてください。

こうそくかぞ  
〈高速数え〉

1から120まで 数えあげる	<b>数え終わつた</b>
-------------------	---------------

じゅんばんせんびき  
〈順番線引〉



すうじかぞ  
〈数字数え〉

黒の個数は?	個
6	3
8	3
<b>書き直し</b>	

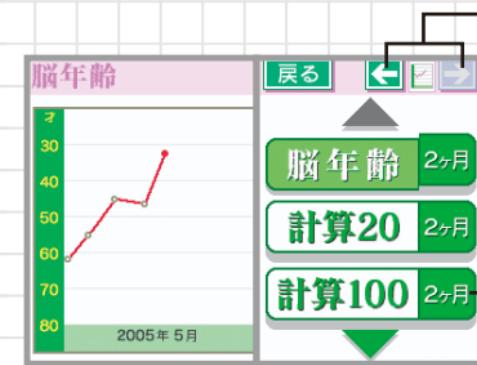
「脳年齢チェックスタート」にタッチすると、カウントダウンが始まります。カウントダウンが終わったら、1から120まで声を出してできるだけ速く数えてください。必ず、数字は必ず発音してください。数え終わったら、「数え終わった」にタッチしてください。

A → ア → B → イ → C → ウ …といった順番で文字から文字へできるだけ速く線を引いてください。目的の文字でないものに触れないように注意してください。

ディスプレイ画面に色々な状態の数字が散りばめられています。表示される問題に合った数字の数を、タッチスクリーンに書いてください。

●グラフ

トレーニングや脳年齢の記録の推移をグラフで確認することができます。



つきおく  
月送りアイコン

表示されているグラフの月を変更します

かげつひょうじ  
2ヶ月表示アイコン

2ヶ月分のグラフ表示になります

せいせきひかく  
成績比較アイコン

こじん  
個人データの成績を比較します。  
こじん  
個人データが2つ以上ある場合に  
ひょうじ  
表示されます



かげつぶん  
2ヶ月分のグラフ

## ●その他

### 〈設定の変更〉

戻る

設定

サイン変更

ハンコデザイン

教授語録

名作音読の際に表示される文字の大きさや、利き手の設定変更、個人データの消去もここで行えます。

一度消去してしまった個人データは、元に戻せません。  
消去する際は、ご注意ください。



その他にもある条件を満たすと、オリジナルのハンコデザインをすることができたり、私の「教授語録」を見ることができます。がんばってトレーニングしてくださいね！

### 〈サイン変更〉

個人データで登録したサインの変更を行うことができます。

### 〈オリジナルのハンコデザイン〉

戻る

決定



替え

替え

替え

替え

ハンコカレンダーに押すハンコを自由にデザインすることができます。「ハンコデザイン」にタッチするとハンコデザイン画面になります。枠内にタッチペンで好きなデザインを描いて「決定」を押すとデザインが決定します。

オリジナルのハンコを設定すると、これまでに押したハンコも全てオリジナルのデザインに変更されます。

### 〈教授語録〉

トレーニング終了後に受けたアドバイスを見ることができます。

かん い ばん のう ねん れい て がる おこな  
簡易版の脳年齢チェックやお手軽トレーニングを行うことができます。  
とも だち のう ねん れい て がる  
ます。お友達の脳年齢をチェックしてみましょう。

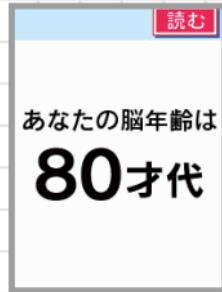
## ●お手軽脳年齢チェック

どうろく かん い のう ねん れい  
登録なしで簡単に脳年齢チェックをします。



て がる のう ねん れい  
「お手軽脳年齢チェック」にタッチします。

が めん かい せつ ひょう じ  
ディスプレイ画面に解説が表示されます。タッチ  
スクリーンの「脳年齢チェックスタート」をタッ  
チするとテストが開始されます。



あなたの脳年齢は  
**80才代**

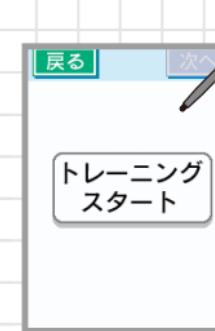
しき さい しき べつ かい し  
「色彩識別」が開始されます。テストが終わると  
のう ねん れい ひょう じ かい し  
脳年齢が表示されます。簡単なので10才単位で  
かん い さい たん い  
表示されます。確認後「終了」にタッチするとお  
ひょう じ かく にん ご しゅりょう  
手軽版のメニュー画面に戻ります。

## ●お手軽トレーニング

けい さん たいくん  
「計算20」のトレーニングを体験できます。



て がる き て  
「お手軽トレーニング」にタッチします。利き手の  
せつてい が めん ひょう じ みぎ き ば あい みぎ  
設定画面が表示されます。右利きの場合は「右」  
にタッチして次に進んでください。左利きの場合  
ひだり が めん し じ したが  
は「左」にタッチし、画面の指示に従ってニンテ  
ンドーDSを上下に持ち替えてください。



が めん きょう じゅ かい せつ ひょう じ  
ディスプレイ画面に教授の解説が表示されます。  
タッチスクリーンの「トレーニングスタート」を  
タッチするとトレーニングを開始します。ディス  
プレイ画面に計算問題が表示されます。タッチス  
クリーンの枠内にタッチペンでできるだけ速く答  
えを記入してください。

ニンテンドーDSのDSワイヤレス通信機能で、通信プレイを楽しむことができます。

DSワイヤレス通信(DSダウンロードプレイ)に関してはP40～P41をご覧ください。

### ●対戦計算30

「計算」30問の早解き対戦です。1枚のDSカードで2～16人まで対戦することができます。カードが差し込まれているDS本体が親機になり、それ以外は子機になります。

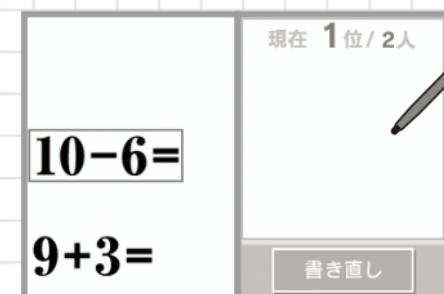
〈親機の場合〉



メニュー画面で「通信」にタッチすると左の画面が表示されるので「対戦計算30」にタッチします。タッチスクリーンに、エントリーした人数(親機を含む)が表示されます。参加者が全員そろったら「次へ」にタッチしてください。子機へのダウンロードが始まります。



利き手の確認をします。右利きの場合は「右」をタッチして次に進んでください。左利きの場合は「左」をタッチします。画面の指示に従って、ニンテンドーDS本体を上下に持ち替えてください。



参加者全員の利き手の確認が完了したら、カウントダウンが始まり対戦開始です。

こきばあい  
<子機の場合>

## 対戦計算30

あなたは  
どちらの手で  
文字を書きますか?



左 右

おやき  
親機からデータを転送してもら  
います。ダウンロードが終了す  
ると利き手の確認画面になりま  
す。全員の利き手の確認が完了  
したらカウントダウンが始まり  
ます。

たいせんかいし  
<対戦開始>

もんしゅうりょうご しょようじかん じゅんいひょうじ  
30問終了後、所要時間と順位が表示されます。続けて対戦する場  
あい  
合は、「次へ」にタッチしてください。

たいせんけいさん しゅうりょう ばあい  
「対戦計算30」を終了する場合はニンテンドーDSの本体の電源をOFF  
にしてください。

つうしん で ばあい  
<通信エラーが出た場合>

## 通信

通信エラーです。  
ニンテンドーDSの  
電源を  
切ってください。



うえ がめん ひょうじ ばあい  
上のような画面が表示された場合は、ニンテンドーDSの電源を  
オフ いちらど  
OFFにして、もう一度データをダウンロードしなおしてください。

## ●お手軽版配布

他のニンテンドーDS本体に「お手軽版」をダウンロードすることができます。カードが差し込まれているDS本体が親機になり、「お手軽版」を送ります。それ以外は子機になり、「お手軽版」をもらうことができます。

## 〈親機の場合〉



メニュー画面で「通信」にタッチすると左の画面が表示されるので「お手軽版配布」をタッチします。通信相手を探す画面になります。子機がダウンロードを決定すると『子機の名前さんに送信します』と表示されます。「次へ」にタッチしてダウンロードが完了するまでお待ちください。

## 〈子機の場合〉

ダウンロードが終了すると「お手軽版」タイトル画面が表示されます。

「お手軽版」は電源をOFFにすると消えますのでご注意ください。

# ■DSワイヤレス通信(DSダウンロードプレイ)の方法

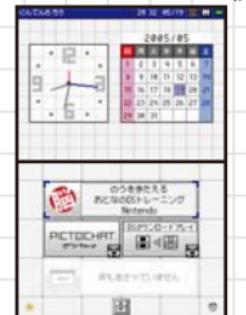
通信プレイの方法を説明します。

## ■用意するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ライト  
のう きた おとな にんすうぶん だいすう さいだい だい  
プレイする人数分の台数(最大16台)
- 「脳を鍛える大人のDSトレーニング」カード 1枚

## 操作手順 [1P本体(親機)の場合]

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体に DSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。
3. 本体のメニュー画面で「のうをきたえるおとのDSトレーニング」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、34、38ページをご覧ください。



ゲームリスト画面

## 操作手順 [1P以外の本体(子機)の場合]

1. 本体の電源をONにしてください。
2. 「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。  
※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。
3. 「のうをきたえるおとのDSトレーニング」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pからデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方法は、36、39ページをご覧ください。



ダウンロード確認画面

# ■航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

- 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対に行わないでください。
- ワイヤレス通信機能は、次のようなときにONになります。航空機内では、絶対にこれらの操作を行わないでください。
  - のアイコンが表示されている項目を選んだとき。
  - 通信の開始を確認するメッセージが表示された後、それを承諾する項目を選んだとき。
- 次のような場合、ワイヤレス通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこれら の状態になっているときは、すぐに電源をOFFにしてください。
  - 画面に のような受信強度アイコンが表示されているとき。
  - 本体の電源ランプまたは無線ランプが「チカチカッ」と2連続の点滅を繰り返しているとき。
- 航空機内でニンテンドーDSi本体を使用する場合、必ず本体設定から無線通信の設定をOFFにしてご使用ください。

## 通信プレイに関するご注意

- 通信中の画面に表示されるアイコン は、電波の受信状態を示すアイコン(受信強度アイコン)です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。
- 快適な通信を行つたために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
  - 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
  - 電波干渉の原因となる機器(電子レンジ・コードレス機器など)によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
- ニンテンドーDSi本体で通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱	弱	強	強

# プロフィール



とうほくくだいがくみらいかがくぎじゅつきょうどうけんきゅう  
東北大学未来科学技術共同研究センター教授

い 島 登 太

ねんちばけんちばしら  
1959年千葉県千葉市生まれ。

とうほくくだいがくいがくぶそつきょうどうだいがくいんいがくけんきゅうかしうりょう  
東北大学医学部卒業。同大学院医学研究科修了。スウェーデン王

こく  
けんきゅうじょきゃくいんけんきゅういんとうほくくだいがくじょしゅこうし  
国力ロリンスカ研究所客員研究員、東北大学助手、講師を経て、

げんざいどうだいがくようじゅいがくはかせもとぶんかしんぎかいこくごぶんかかいいいんのう  
現在同大学教授。医学博士。元文化審議会国語分科会委員。脳の

ぶぶん  
きのう  
しら  
どの部分にどのような機能があるのかを調べる「ブレインイメージ  
ング研究」の、日本における第一人者。

おんどくさんこうしりょう ※参考資料の中には、今日から見れば不適切と感じられる表現が含まれている可能性がありますが、原作品の時代背景と価値等を考慮し、原文のままでしています。

- 夏目漱石 虚人草／「夏目漱石全集4」(ちくま文庫)／ケーブル先生の告別／長谷川沼と余／思い出す事など「思い出す事など」(岩波文庫)
- 芥川龍之介 羅生門／父・運／野呂松人形／手巾／忠義／「芥川龍之介全集1」(ちくま文庫)
- 太宰治 ダス・ゲマイネ／桜桃／ヴィヨンの妻／満願／「斜陽・人間失格・桜桃・走れメロス」(文春文庫)
- 宮沢賢治 セロ弾きのゴーシュ／オツベルと象／氷河鼠の毛皮／「セロ弾きのゴーシュ」(角川文庫)
- 岡本かの子 愛よ愛／巴里の秋／巴里のむす子へ／「愛よ、愛」(メタローグ)
- 林芙美子 田舎がえり／生活／文学的自叙伝／「林芙美子隨筆集」(岩波文庫)
- 有島武郎 溺れかけた兄妹／墓石を呑んだハっちゃん／僕の帽子のお話／「一房の葡萄」(岩波文庫)
- 寺田寅彦 とんびと油揚／鎖骨／藤の実／火事教育／「寺田寅彦隨筆集第4巻」(岩波文庫)
- 島崎藤村 藦草履／朝飯／「明治の文学第16巻」(筑摩書房)
- 二葉亭四迷 私は懐疑派だ／予が半生の懺悔／「平凡・私は懐疑派だ」(講談社文芸文庫)
- 堀辰雄 風立ちぬ／美しい村／「風立ちぬ・美しい村」(新潮文庫)
- 泉鏡花 夜行巡査／凱旋祭／「外科室・海城発電」(岩波文庫)
- 菊池寛 蘭学事始／忠直卿行状記／「恩讐の彼方に・忠直卿行状記」(岩波文庫)
- 国木田独歩 郊外／源叔父／「武蔵野」(新潮文庫)
- 萩原朔太郎 猫町／大井町／「猫町」(岩波文庫)
- 原民喜 廃墟から／壊滅の序曲／「夏の花」(岩波文庫)
- 夢野久作 名君忠之／空を飛ぶパラソル／「夢野久作全集4」(ちくま文庫)
- 織田作之助 夫婦善哉／競馬／「夫婦善哉」(新潮文庫)
- 紫式部 源氏物語／「全訳源氏物語上」(角川文庫)
- 尾崎紅葉 金色夜叉／「金色夜叉」(新潮文庫)
- 北村透谷 山庵雜記／「明治の文学第16巻」(筑摩書房)
- 小林多喜二 雪の夜／「ザ・多喜二」(第三書館)
- 田山花袋 蒲団／「蒲団・一兵卒」(岩波文庫)
- 南方熊楠 十二支考／「十二支考上」(岩波文庫)
- 森鷗外 舞姫／「舞姫」(集英社文庫)
- 中島敦 李陵／「李陵・山月記」(新潮文庫)
- 岡本綺堂 半七捕物帳／「半七捕物帳(一)」(光文社文庫)

# スタッフクレジット

ディレクター	河本浩一	デバッグ	松本康裕
アシstantディレクター	北村典子		遠藤 剛
デザイン	境野真道	コーディネーション	スーパー・マリオクラブ
	松下 幹		奥 芳恵
プログラミング	三島幹雄		俵 正樹
データコンプレッション	大西 洋		黒梅知明
サウンドディレクター	香月良昇		森村尚也
ミュージック	北原慎治		松島愛祐
マニュアルエディション	吉本裕仁	ペリースペシャルサンクス	藤井英樹
パッケージエディション	米 政美		遠藤高志
プログラミングサポート	濱野美奈子	プロジェクトリーダー	俵石泰樹
	中塚章人	プロデューサー	小畠奏恵
テクニカルサポート	木下奈々子	スーパーバイザー	木村英里子
	中道幸呼	エグゼクティブプロデューサー	東北大未來科学技術 共同研究センター
	松井貴義		西田 勝
	島田健嗣		高橋伸也
	田原靖之		川島隆太
	森脇友城		岩田 聰
	角井博信		
	安田芳人		

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

## 警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

## WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

## バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。
- 上記のデータ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

©2005 Nintendo

NINTENDO<sup>®</sup> DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 Trademarks registered in Japan.

意匠登録 第1259804号、第1260043号

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとにソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、  
使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株  
式会社の商標または登録商標です。

本製品はパナソニック株式会社の音声認識エンジン“LiteSpeech<sup>TM</sup>”を使用しています。  
本製品はパナソニック株式会社の手書き文字認識エンジン“樂ひら<sup>®</sup>”を使用しています。樂ひらはパナソニック株式会社の  
登録商標です。

落丁・乱丁の場合は、お取り替え致します。

禁無断転載