

“いきいき脳体操 テレビ&ゲーム” 配信版

# ネットdeいきいき 脳体操

©仙台放送

いくつかのゲーム画面の例:

- 問題:  $6+3$
- スタートボタン: 13
- 問題: まちがいさがし
- 問題: 七福神と宝船
- 問題: 底面の目の合計は?
- 問題: ふごつ計算
- 問題: 文字の並び?
- 問題: 鏡文字で答える3文字
- 問題: ボールが入っているのは?
- 問題: 鏡の時計は何時?
- 問題: 絵を覚えよう
- 問題: 矢印はどっち向き?
- 問題: 数字を覚えよう
- 問題: 数の大きい順に
- 問題: 色じゃんけん
- 問題: 音を当てよう
- 問題: 前は何県?

フォントの大きさではなく、数値の大きさを  
「数の大きい」方を選択しましょう。



©仙台放送

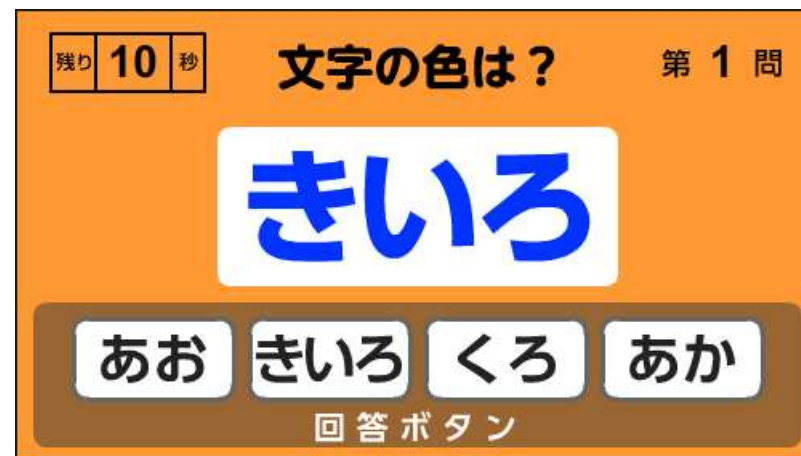
数字が2つ（難易度が上がると3つ）並んで表示されます。

制限時間内に「数値が大きい方」を選択していきます。ただし、必ずしも文字の大きさと「数値の大きさ」は一致しませんので、文字サイズが小さくても数値が大きい場合があります。

フォントサイズではなく  
値が大きい方を選びましょう。



単語の意味での「色名」はなく、フォントに着色された「色名」で答えましょう。



©仙台放送

色の名前が次々と表示されます。

制限時間内に「文字の色」を答えていきます。

その際、言葉の意味の色に惑わされずに、あくまでも  
フォントカラーで答えましょう。



表示される3個～5個の数字を覚えて、  
数字が隠れた後で順に答えましょう。



©仙台放送

数字が3個（難易度が上がると4個～5個）表示されるのを覚えます。

表示された数字は、一旦★で隠されます。



?が出たところの数字が何だったかをテンキーで答えていきます。



回転しながら表示される文字は、  
正解以外、左右が逆になっています。



©仙台放送

5個（難易度が上がると8個）の文字が回転しながら表示されます。

制限時間内に、左右が逆になっていない正しい文字を答えていきます。



鏡に映った時計の時刻を答えましょう。

残り 8 秒 鏡の時計は何時？ 第 3 問

1時	7時	00分
2時	8時	10分
3時	9時	20分
4時	10時	30分
5時	11時	40分
6時	12時	50分

©仙台放送

向こうの鏡に映っている時計を見て、時刻を答えます。

時刻は「時」と「分」のボタンを押して答えます。

難易度が上がると、左右だけでなく上下の鏡像も登場します。

残り 25 秒 鏡の時計は何時？ 第 1 問

残り 13 秒 鏡の時計は何時？ 第 1 問

1 時 30 分 決定

ボールが入っているカップを答えましょう。

残り 8 秒 ボールが入っているのは？ 第 1 問

©仙台放送

3つのカップのうち1つに玉が入ります。

その後カップがシェイクされ、何回か場所が入れ変わります。

最後に？が表示され時、どのカップに玉が入っているかを答えます。

ボールが入っているのは？ 第 1 問

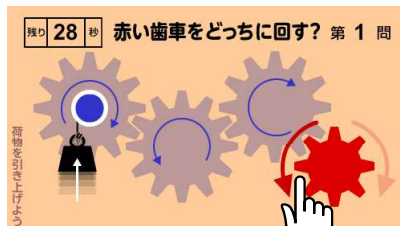
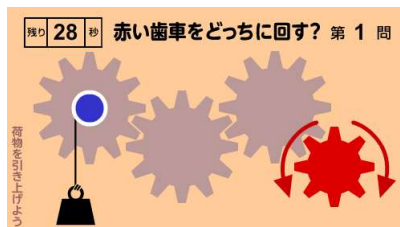
ボールが入っているのは？ 第 1 問

歯車が錘（おもり）を巻き上げるためには、  
最初の赤い歯車をどちらに回せば良いでしょう？



©仙台放送

最初の（赤い）歯車を、どちらに回すかによって、組み合わされた歯車の回転方向も変わります。



どちらに回せば、最後の錘が巻き上げられるかを考えましょう。

2つの数を合計して、表示された数になるように、その数のボタンを押します。



©仙台放送

2つのボタンを押して、その合計が表示された目的値になる組み合わせはいくつかあります。



制限時間内に、その2つのボタンを押しましょう。



順に色が付く県を見て、一つ（または二つ）前に表示されていた県を答えましょう。

残り 15 秒 **二つ前は何県？** 第 1 問



北海道	青森県
秋田県	岩手県
山形県	宮城県
福島県	

©仙台放送

「北海道・東北」「関東」「中部」「近畿」「中国・四国」「九州」の中から得意な地方を選んで、赤く表示された県の名前を答えます。

残り 秒 **一つ前は何県？** 第 問



群馬県 栃木県  
埼玉県 茨城県  
東京都 千葉県  
神奈川県

8 スタート

答えたらここをタッチ

ただし今表示されている県ではなく、一つまたは二つ前に表示されていた県を順次答えていきます。

残り 14 秒 **一つ前は何県？** 第 1 問



群馬県 栃木県  
埼玉県 茨城県  
東京都 千葉県  
神奈川県

歯車が回転します。  
オレンジの歯車の矢印の向きを答えましょう。

残り 13 秒 **矢印はどっち向き？** 第 1 問



回答ボタン ↑ → ↓ ←

©仙台放送

最初に歯車内に表示される矢印の向きを覚えます。

残り 3 秒 **矢印はどっち向き？** 第 1 問



回答ボタン ↑ → ↓ ←

オレンジの歯車の矢印が隠れてから回転します。

真ん中の歯車を見て？の歯車の矢印がどこを向いているかを答えます。

残り 15 秒 **矢印はどっち向き？** 第 1 問



回答ボタン ↑ → ↓ ←



最初に各ボタンを押して音を覚えます。  
問題で鳴った音の通りにボタンを押して答えます。



©仙台放送

色のボタンは、押すとそれぞれ違う音が鳴ります。  
ボタンを押して、その色  
が何の音を出すのかを覚  
えます。



問題の音を聞いて、音が  
鳴った順番を覚えます。



問題と同じ順番で鳴るよ  
うにボタンを押します。

表示される人物の顔を覚えます。目・鼻・口の  
各パーツを組み合わせてその顔を再現します。



©仙台放送

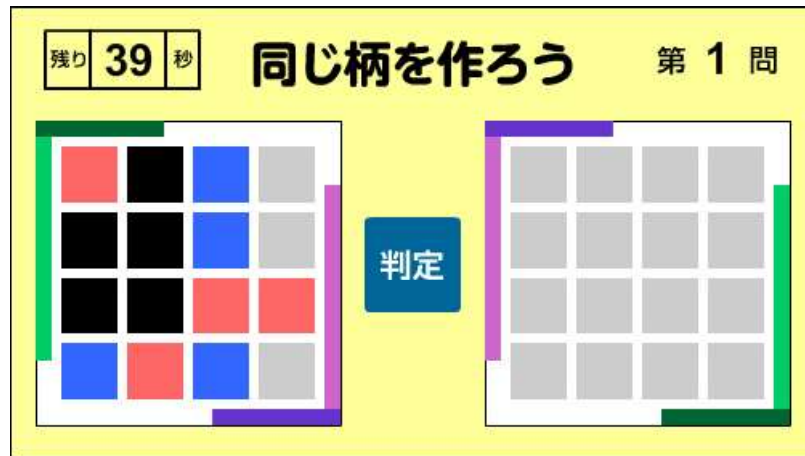
左側に表示された顔を  
目・鼻・口のパーツで  
覚えます。



目・鼻・口のパーツを  
選択して最初に覚えた  
顔を再現します。

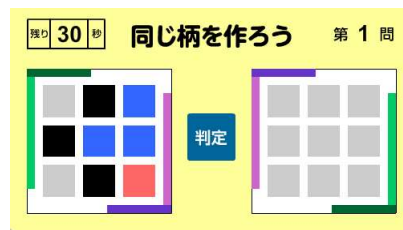


左側に表示される色の配置パターンと、  
同じパターンを作りましょう。

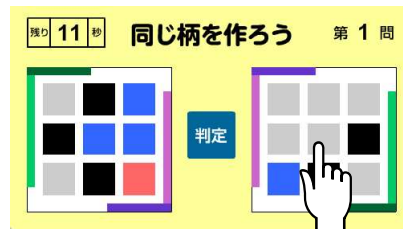


©仙台放送

左右が同じ色の並びになるように、1コマずつ色を変えていきます。



ただし、ベースの枠が回転しているので、角の色を見て元の場所を考えながら、同じ色にしていきましょう。



馬は左端で折り返して柵の前を通過します。  
木の枝が掛からないように馬の姿を撮りましょう。



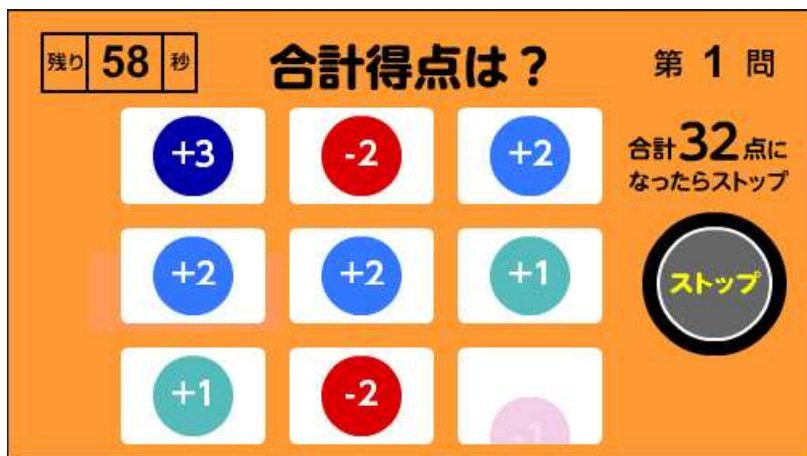
©仙台放送

木の間を通過する時に、  
カメラをクリックして写真を  
撮ります。



枝が掛からないタイミン  
グで撮れたら成功です。

丁度目標点数になるように、  
暗算しながら得点しましょう。



©仙台放送

数字ボタンは次々と現れては消えていきます。

常に合計を暗算しながら  
目標の合計点数を目指し  
ます。



目標の合計点数になった  
と思ったらストップを押し  
ます。



最初に聞こえる鐘の音の間隔を覚えて、  
決められた回数で止めましょう。



©仙台放送

指定された回数だけ鐘が鳴ったらストップします。

鳴り始めて最初の数回だ  
け、音が聞こえますので  
音の間隔をつかみます。



途中から鐘も隠されて、  
音が聞こえなくなります。  
指定回数鳴ったと思った  
ところでストップします。



表示される3文字の言葉を覚えて、  
一文字ずつ答えましょう。

残り 27 秒 鏡文字で答える3文字 第1問

た	あ	か	せ	え
ち	ち	い	す	こ
き	く	こ	じ	は

©仙台放送

表示された3文字の言葉を覚えます。

問題が消えたら、文字  
ボタンで一文字ずつ答  
えましょう。

残り 4 秒 鏡文字で答える3文字 第1問

は  
か  
せ

・博士

回答用の文字ボタンは  
左右逆の鏡文字になっ  
ています。

残り 18 秒 鏡文字で答える3文字 第1問

ぬ	あ	ち	式	い	こ
き	つ	ら	く	の	か
ひ	ご	こ	へ	利	せ
じ	な	お	え	す	は
ふ	た	り	あ	は	

サイコロの出た目ではなく、  
底面の目の合計を計算して答えましょう。

残り 30 秒 底面の目の合計は？ 第1問



		3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18		

©仙台放送

サイコロが3個（または4個）振られます。  
底面の目の合計を暗算して答えましょう。  
サイコロは対面の目の合計が7になります。

表の目

●	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●
---	---	----	-----	------	-------

裏の目

●●●●●	●●●●	●●●	●●	●	●
-------	------	-----	----	---	---

この場合は、  
 $3+3+4+6=16$   
となります。

残り 39 秒 底面の目の合計は？ 第1問

		4	5
6	7	8	9
11	12	13	14
16	17	18	19
21	22	23	24

# 脳体操ゲーム/各ゲームの目的・期待される効果

(1)

No.	ゲーム名	計算	記憶				空間認識	干渉効果			図形認識	反射神経
			Nバック	形状・色	文字・数字	音・その他		ストループ	サイモン	その他		
70												
69	底面の目の合計は？	●			●				●		●	
68	色じゃんけん			●				●				
67	七福神と宝船			●							●	
66	違う葉を見つけよう										●	
65	花火を打ち上げよう		●	●							●	
64	どのグループでしょう？				●							
63	ブロックの数を比べましょう	●				●					●	
62	鏡文字で答える3文字			●						●	●	
61	鐘を鳴らそう				●	●						●
60	同じ形をさがそう										●	
59	合計得点は？	●			●							●
58	絵と番号を覚えよう			●							●	
57	その瞬間を捉えよう					●						●
56	番号の大きいのはどっち？			●	●					●		
55	同じ柄を作ろう					●					●	
54	顔を覚えよう			●							●	
53	混ぜた絵具の色は？		●	●								
52	まちがいさがし			●							●	
51	音を覚えよう				●							
50	数が大きいのはどれ？		●		●							

# 脳体操ゲーム/各ゲームの目的・期待される効果

(2)

No.	ゲーム名	計算	記憶				空間認識	干渉効果			図形認識	反射神経
			Nバック	形状・色	文字・数字	音・その他		ストループ	サイモン	その他		
49	(?)に入る数は?/計算式	●										
48	矢印はどっち向き?						●				●	
47	一つ(二つ)前は何県?		●	●							●	
46	いくつ変わった?	●	●		●							
45	何匹入っている?	●					●					
44	番号で答えよう			●							●	
43	さっき見た形は?			●							●	
42	前の画面に無かった形は?			●							●	
41	式の答えを計算しよう	●			●							
40	足して答になる数を2つ選ぼう	●										
39	形の呼び方を覚えよう			●					●		●	
38	単語になる順番にタッチしよう				●							
37	違うのはどれ?										●	
36	覚えながら計算しよう	●		●	●							
35	数を覚えよう				●							
34	じゃんけんに負けましょう(3)								●	●		
33	入っていたのは何色?			●								
32	じゃんけんに負けましょう(2)		●						●	●		
31	隠れているのは?(色3択)		●	●								
30	隠れているのは?(記号3択)		●	●								
27	重いのはどっち?	●		●					●			



