

# 計算ゲーム

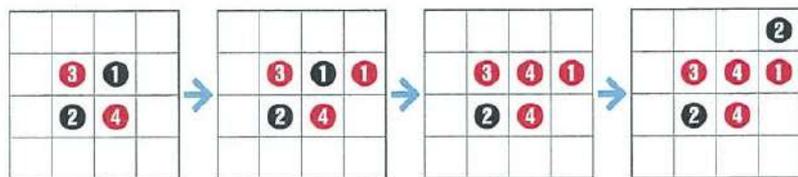
ーたし算を つかって あそぼうー

1 107ページの コマと ゲームばんを 切りとって  
●ゲームを通して加法の習熟を図る  
計算ゲームを しましょう。

(あそび方)

- ① おたがいの コマの 色を きめて、コマを 同じ ように 分ける。
- ② ゲームばんの まん中に、すきな コマを 2こずつ おく。
- ③ 先手(赤が 先手)から じゅんに、あい手の コマを はさむ ように 自分の コマを おく。

赤が あい手の コマを はさむ ように おく。  
赤は ③と ①で  $3+1=4$ 、黒は ①。あい手より 大きくなったので、①を うらがえず ことができる。



つぎに、黒が コマを おく。  
黒は ②と ②で  $2+2=4$ 、赤は ④。  
あい手より 大きく ならないので、④は そのまま。

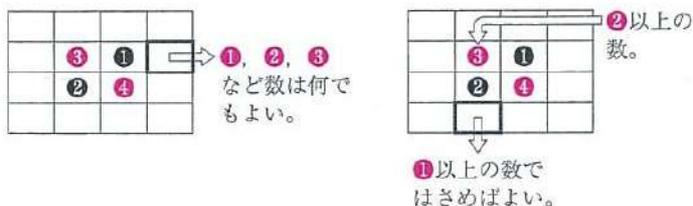
- ④ コマが なくなるか、どちらも あい手の コマを はさめなく なったら おわり。  
ゲームばんの コマの 数が多い 人が 勝ち。

チャレンジ

## 参考 ゲーム感覚で計算に慣れ親しむ

オセロゲームに似ているが、コマとコマをはさんだとき、2つの数の和が相手のコマよりも大きくなるといけない。また、コマとコマをはさんでも同じ数だと裏返すことができない。そこで、どうすれば裏返せるかを考えることで、楽しみながら計算力がつく。

例えば、はさむコマが①のときは、はさむコマは何でもよいとか、はさむコマが②のときは、片方が②以上のコマではさめばよいなど、作戦を立てて対戦すると相手に勝てるようになる。児童が日常的に取り組むことで、直感力や論理的思考力も高まることが期待できる。



なお、同様のゲームが学校図書から「ナインブレイク」の商品名で販売されている。教科書と同じ4×4ますのほか、6×6ますが所収されている。

## 本時のねらい

- ① 計算ゲームを通して、加法の習熟を図る。
- ② 見直しをもってゲームを進める。  
[準備] 計算ゲーム(巻末付録、提示用)、添付ソフト

## 学習の流れ

- 1 計算ゲームのルールについて知る。
  - ▶ ルールについて、確認する。
  - T ルールについて、確認しましょう。
  - C お互いのコマの色を決めて、コマを同じように分ける。
  - C ゲーム盤の真ん中に、好きなコマを2個ずつ置く。
  - C 先手から、順に相手のコマをはさむように自分のコマを置く。
- 2 計算ゲームの遊び方について、例示を見る。
  - ▶ 計算ゲームの遊び方について、例示のゲームを黒板で行う。
  - T 計算ゲームの遊び方について理解するためにためしのゲームをしましょう。  
黒の①をはさむにはどうすればよいでしょうか。
  - C 赤の①を置けば、 $3+1$ で4になるから、黒の①より大きくなる赤の①を置けばいい。
  - C だったら赤の②を置いてもいいんだ。
  - T では、次の黒が赤の③をはさむにはどうしたらよいでしょうか。
  - C 黒の②が置いてあるので、②より大きいコマではさめばいい。
  - ▶ ゲームの終わりと、ゲームの勝敗について知らせる。
  - T どちらも相手のコマをはさめなくなったら、ゲームは終わりです。または、コマの数を数えて多い方が勝ちです。
- 3 計算ゲームをする。
  - ▶ 勝った者どうし、負けた者どうしで組み合わせるなど、同じくらいの力の児童が対戦するように工夫する。

## 参考 デジタル教科書の活用例

デジタル教科書には、計算ゲームができるコンテンツがある。  
※添付ソフトにも同様のコンテンツがある。

# 算

みんなと学ぶ  
小学校

2 年下

# 数



学校図書

# 計算ゲーム

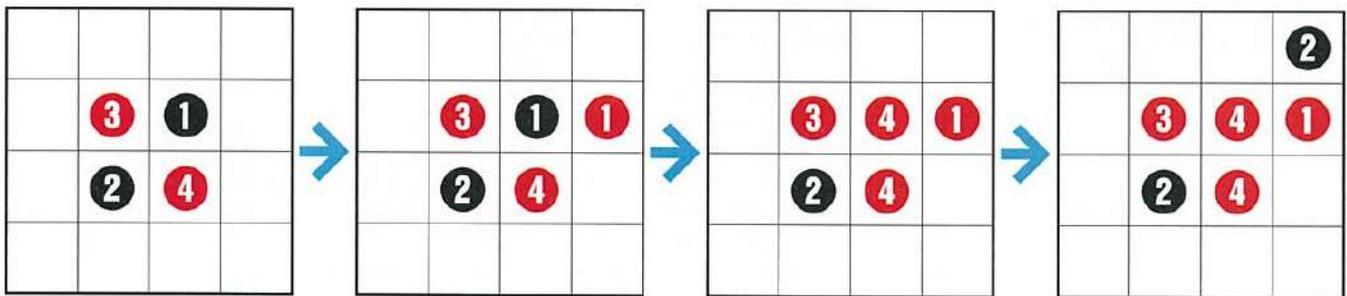
—たし算を つかって あそぼう—

1 107 ページの コマと ゲームばんを 切りとって  
計算ゲームを しましょう。

(あそび方)

- ① おたがいの コマの 色を きめて、コマを 同じ  
ように 分ける。
- ② ゲームばんの まん中に、すきな コマを 2こずつ おく。
- ③ 先手(赤が 先手)から じゅんに、あい手の コマを  
はさむ ように 自分の コマを おく。

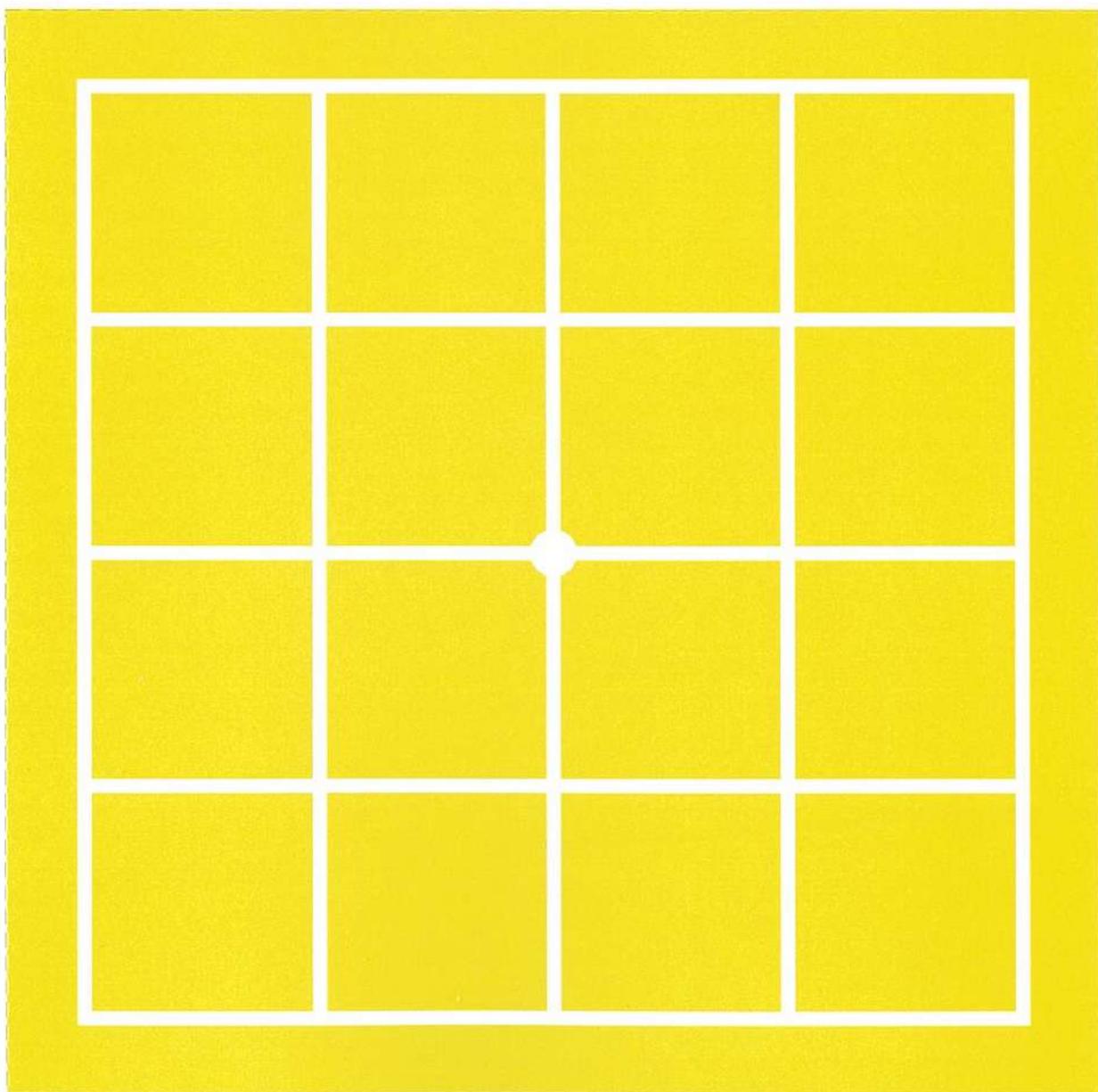
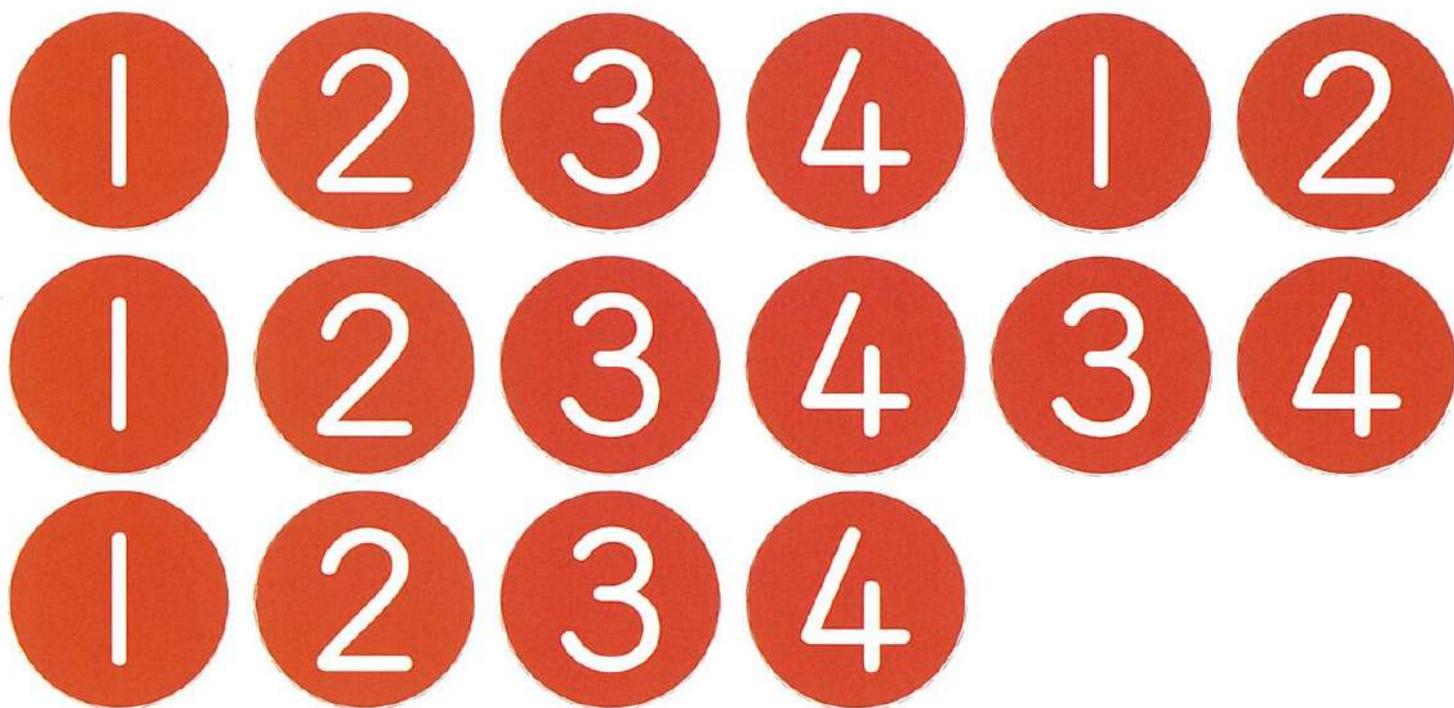
赤が あい手の コマを はさむ ように おく。  
赤は ③と ①で  $3 + 1 = 4$ 、黒は ①。あい手より  
大きくなったので、①を うらがえす ことが できる。

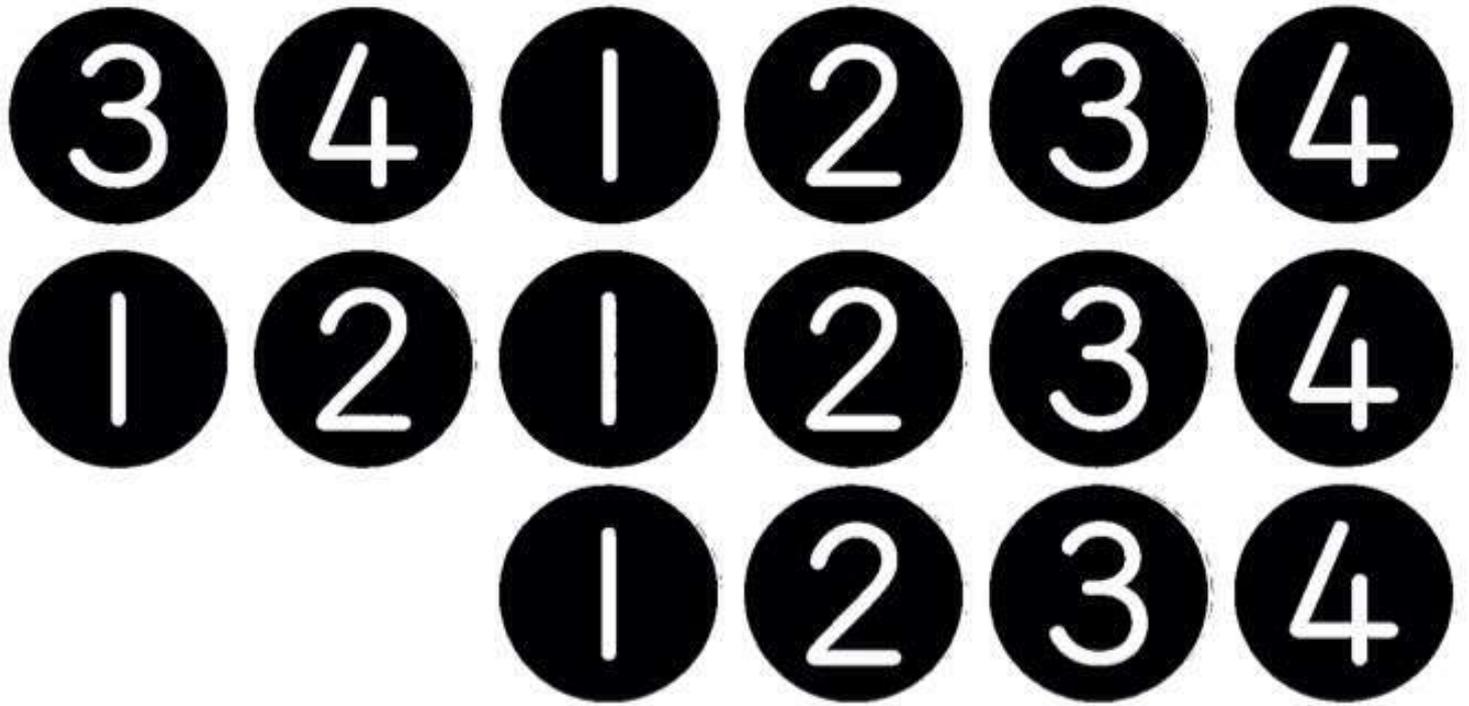


つぎに、黒が コマを おく。  
黒は ②と ②で  $2 + 2 = 4$ 、赤は ④。  
あい手より 大きく ならないので、④は そのまま。

- ④ コマが なくなるか、どちらも あい手の コマを  
はさめなく なったら おわり。  
ゲームばんの コマの 数が 多い 人が 勝ち。

けいさん 計算ゲーム ▼ 99 ページで つかいます。





著作者

[代表]

一松 信 京大名誉教授  
岡田 謙雄 広島名誉教授

[監修]

赤井 利行 大阪総合保育大学教授  
池田 敏和 横浜国立大学教授  
黒澤 俊二 筑波大学教授  
田中 博史 筑波大学附属小学校教諭  
中山 理 前慶應義塾塾長兼社会教諭  
正木 孝昌 前慶應義塾大附属木崎町大学教授  
町田彰一郎 埼玉名誉教授  
守屋 義彦 国立学園小学校校長

青山 尚司 東京都小平市立小平第五小学校教諭  
石井 美真 京大名誉教授  
井上 正人 神戸親和女子大学教授  
植田 敏三 広島大学教授  
植村 哲郎 鹿児島名誉教授  
大石 英助 筑波大学客員教授  
大澤 弘典 山形大学教授  
大島 誠一 慶應義塾塾長兼社会教諭  
尾崎 伸宏 成蹊小学校教諭  
尾崎 正彦 関西大学初等部教諭  
川巻 道広 大分大学教授  
神戸 安行 千葉県柏市立豊小学校教諭  
神戸 佳子 お茶の水女子大学附属小学校副校長  
木下 幸央 関西学院初等部教諭  
清澤 毅光 静岡名誉教授  
後藤 学 横浜女子大学講師  
佐藤 純一 国立学園小学校教諭  
清水 久嗣 慶應義塾塾長兼社会教諭  
清水 道弘 玉川大学客員教授  
正田 良 国士館大学教授  
高澤 茂樹 滋賀大学教授  
竹尾智登志 南山大学附属小学校教諭  
中田 勇春 筑波大学附属小学校教諭  
長島 寛和 カリタス小学校教諭  
永田美奈子 豊後小学校教諭  
中村 弘 前千葉県松戸市立松台小学校校長  
夏坂 哲志 筑波大学附属小学校教諭  
野田不二夫 前東京都八王子市立長沼小学校校長  
西谷 泉 群馬大学教授  
布川 和彦 上野教育大学教授  
松浦 武人 広島大学教授  
松岡 克典 近畿大学附属小学校教諭  
三浦 芳雄 学習院大学特任教授  
村田 亜季 カリフォルニア州立大学バークレー校教授  
柳瀬 泰 三鷹の森学園三鷹市立高山小学校校長  
山田 和美 新潟名誉教授  
山本 良和 筑波大学附属小学校教諭  
和田 信哉 鹿児島大学教授  
渡邊 慶子 滋賀大学教授

[カラーユニバーサルデザインに関する校閲]  
金子 健 国立特別支援教育総合研究所総括研究員

[特別支援教育に関する校閲・執筆]  
野田弘一 NPO法人CEセンター理事

[編集協力]  
原田善造

[表紙]  
模型制作◎バンタグラフ(井上仁行,吉竹伸介)  
撮影◎黒羽俊之  
デザイン◎フロッグキングスタジオ(近藤琢斗,森田直,鈴木健太郎)

[本文]  
デザイン◎フロッグキングスタジオ  
(近藤琢斗,森田直,鈴木健太郎)

DTP◎プロマック

[キャラクター]  
大庭三枝

[挿絵・図版]  
内海 博,小堀文彦,酒井志保,ビーライズ

[写真・資料提供]  
アーテファクトリー,アプロフォトエージェンシー,  
糸満市役所,今村勇雄, CAROTTE, JR東海, JTBフォト,  
ナインブレイク協会,新潟観光コンベンション協会,山下宮雄, Ritmo

# みんなと学ぶ 小学校 算数 2年下

11学因・算数235 平成26年2月28日 文部科学省検定済  
平成27年6月20日 印刷 平成27年7月1日 発行

【著作者】一松 信 ほか48名  
【発行者】学校図書株式会社  
【代表者】奈良 威 東京都北区東十条3丁目10番36号  
【印刷者】図書印刷株式会社  
【代表者】津津仁彦 東京都北区東十条3丁目10番36号  
【発行所】学校図書株式会社  
〒114-0001 東京都北区東十条3丁目10番36号  
電話 東京(03)58-434943(編集部)・9431(販売部)  
【著作権所有】学校図書株式会社

注記 文部科学大臣が認可し書籍として発行された学習用紙の複製は、教科書複製代行機関に依頼し、本書の複製書(ワークブック)に記載をらびにこれに関するすべてのものの複製発行を禁ずる。

## 先生と保護者のみなさまへ

この教科書は、子どもたちが確かな算数の力をつけることを願って編集しました。

そのため、単元のページ（本文）と巻末の「力をつける問題」の2部で構成されています。

単元のページは、その学年で身につけたい内容を、丁寧な記述で確実に理解できるように構成されています。

また、巻末の「力をつける問題」は、次の3つのコーナーで構成されています。これらの問題は、一人一人の子どもの実態や興味・関心に応じて、選択的に扱うことを想定しています。

- サポート…各単元の内容の理解を助けるための、補助的な問題です。
- 補充問題…各単元の内容の習熟を深めるための、練習問題です。
- チャレンジ…各単元で学習したことを、いろいろな場面で活用するための問題です。

なお、の記号がついた問題は、その学年の学習指導要領に示されていない内容を扱ったものであり、すべての子どもが一律に学習する必要はありません。

この教科書を使うことで、子どもたちが算数に興味・関心をもち、意欲的に学習に取り組むことを期待しています。



9784762553486



1924341000002

ISBN978-4-7625-5348-6

C4341 ¥00000E



この教科書は、環境に配慮した紙と植物油インキを使用しています。

この教科書は、色覚の個人差を問わず、できるだけ多くの人に見やすいように配慮して作成しました。

この教科書は、これからの日本を担う皆さんへの期待をこめ、税金によって無償で支給されています。大切に使いましょう。

2年

組