

## けいさんカルタでバトル！

単 元	たしざん，ひきざん	対象学年	1 年
ね ら い	たし算，ひき算に慣れ，素早く正確に計算することができるようにする。		

### 1 準備するもの

教師：① 1～9の数字が書かれたカードを2セット（3～4人の場合）

② たし算，ひき算の式が書いてあるカード20枚程度（繰り返しなし，10まで）

### 2 学習のしかた

(1) 答えはいくつ？

- ① 1～9の数字が書かれたカード18枚をバラバラにして床に並べる。
- ② 教師がたし算か，ひき算の式を言う。
- ③ 答えの書いてあるカードを拾う
- ④ たくさんカードを取った人が勝ち。



(2) どんな式になるのかな？

- ① たし算，ひき算の式が書いてあるカード20枚をバラバラにして床に並べる。
- ② 教師が答えとなる数字を言う。
- ③ 教師の言った数字が答えになるたし算，ひき算のカードを探して拾う。
- ④ たくさんカードを取った人が勝ち。



### 3 学習上の留意点

- ・たし算，ひき算の学習を十分に行ってから，カルタ取りをする。
- ・全員が楽しめるように，ある程度，計算の正確さ，計算の速さを考えてグループを作る。
- ・計算間違いをした場合，お手付きになってしまうので，あらかじめ子どもたちと話し合っ  
て，ルールを作っておく。

### 4 学習の効果

カルタのように，ゲーム感覚で計算することで子どもたちは楽しんで，たし算やひき算を行うことが出来た。プリントや問題集など，一人で学習するよりも，友だちと競争しながら計算することで，速く正確に計算する力がついたように感じた。

「(1) 答えはいくつ？」に慣れたところで，「(2) どんな式になるのかな？」を行うと，応用になり，さらに計算の定着を図ることができた。

今回は「0」と「10」のカードがなかった。そのため，「(2) どんな式になるのかな」の学習中に，子どもが気付いたことを言うようになった。教師が「答えが1になる式はどれ？」と聞くと「 $0 + 1$ のカードはないから，ひき算カードを探せばいいんだ」と言った。また同様に「答えが9になる式」を聞くと，「これはひき算じゃないから，たし算カードだぞ」と言った。けいさんカルタをしながら自分たちで気付いたり感じたりすることができ，楽しんで学習することができた。