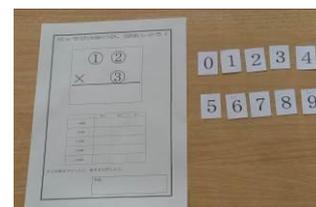


カードを使った計算ゲームをしよう

単 元	1けたをかけるかけ算の筆算	対象学年	3 年
ね ら い	1けたや2けたをかけるかけ算の筆算の習熟を図るとともに、積の大きさを見当付けることができるようにする。		

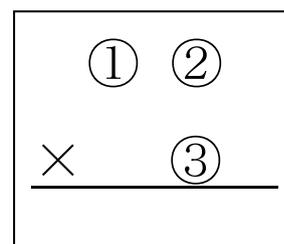
1 準備するもの

- 教師： ・数字カード 0～9の10枚
・計算プリント



2 学習のしかた

- (1) 2人1組に分かれて、計算ゲームを行う。
 - ・2人が向かい合って対戦する。
 - ・机の上には、プリント、カード、鉛筆、ノート（計算用）を置く。
 - ・0～9までの数字カードをよく切って、カードは裏返して2人の真ん中に置く。
- (2)じゃんけんをして、カードをひく順番を決める。
- (3)2人が交互に上から順番に数字カードを引き、その数字カードを自分の計算プリントの丸の中に①、②、③の順番に置く。
- (4)どちらの積が大きいか予想した上で、筆算の計算をする。
- (5)積が大きい数になった方が勝ち。
- (6)1つのペアで5回戦まで行う。
 - ・1～3回戦はこのルール行い、4回戦・5回戦は引いた数字カードを①、②、③のどの場所に置いてもよいことにする。



3 学習上の留意点

- ・「1けたをかけるかけ算の筆算」の単元の最後に、学習のまとめとして行う。
- ・ルールや手順を丁寧に説明してから、ゲームを開始する。
- ・積を計算する前に、どちらが大きな数になるか予想させる。これが、積の大きさを見当付けるために大切な学習となる。
- ・筆算は自分のノートに書かせる。
- ・5回戦までやったら、ペアを変えて対戦する。

4 学習の効果

単純なゲームであるが、ルールが簡単であることと、カードを引くワクワク感からゲームはとても盛り上がる。また、どちらの積が大きくなるか、計算する前に予想することで積を見積もる力を養うことができる。また、4回戦からはどこに数字カードを置いてもよいとすることで、どうすれば積が大きくなるか工夫しながらゲームを楽しむことができる。まとめや活用の学習場面で行うとよい。

<学習後の児童の感想>

最初のルールではよく負けたけど、どこにカードを置いても良いことにすると工夫して勝つことができた。かける数を1番大きい数にして、2番目に大きい数を十の位にすると、答えが大きくなるのが分かって、数字ってふしぎでおもしろいなと思いました。

どっちが大きいか、勝負しよう！

①	②
×	③
<hr/>	

	答え	答え	答え
1回戦			
2回戦			
3回戦			
4回戦			
5回戦			

※5回戦までやったら、相手を交代しよう。

名前