

陣取りゲームをして面積を学ぼう

単 元	面積	対象学年	4 年
ね ら い	単元の導入として「陣取りゲーム」を取り扱い、「陣取りゲーム」で獲得した図形の面積の求め方を考えていくことで、児童が意欲的に学習に取り組むことができる。		

1 準備するもの

(教師) 陣取りゲームの用紙

(児童) 色鉛筆

2 学習のしかた

(1) 2人で対戦する。児童の好きな色の色鉛筆を1本用意するがかぶってはいけない。

(2) ゲームのやり方を理解する。

①各回戦でじゃんけんをし、勝ったほうは、広いと思う陣地を選ぶことができる

②1回戦目であれば「ア」または「イ」の陣地の中から1つ選ぶことができる

③10回戦行い、10この図形の全ての広さを比べて勝敗を決める

(3) ペア同士で10回戦行い、取った陣に色を塗る。

(4) すべて塗ることができたら、ペアで協力して陣の1つ1つを切り取っていく。

3 学習上の留意点

- ・陣を選ぶ際には、定規などで長さを図らずに見た目で選ぶようにする。
- ・見た目ではどちらが大きいかわからない複合図形も陣の1つとして扱い、複合図形の学習を終えた後に自分の陣の面積を求めることで、最終的にゲームの勝敗が決まる。
- ・陣を切り取った後に、大きさが比べられそうな図形を児童から取り上げて、次時の学習へとつなげる。

4 学習の効果

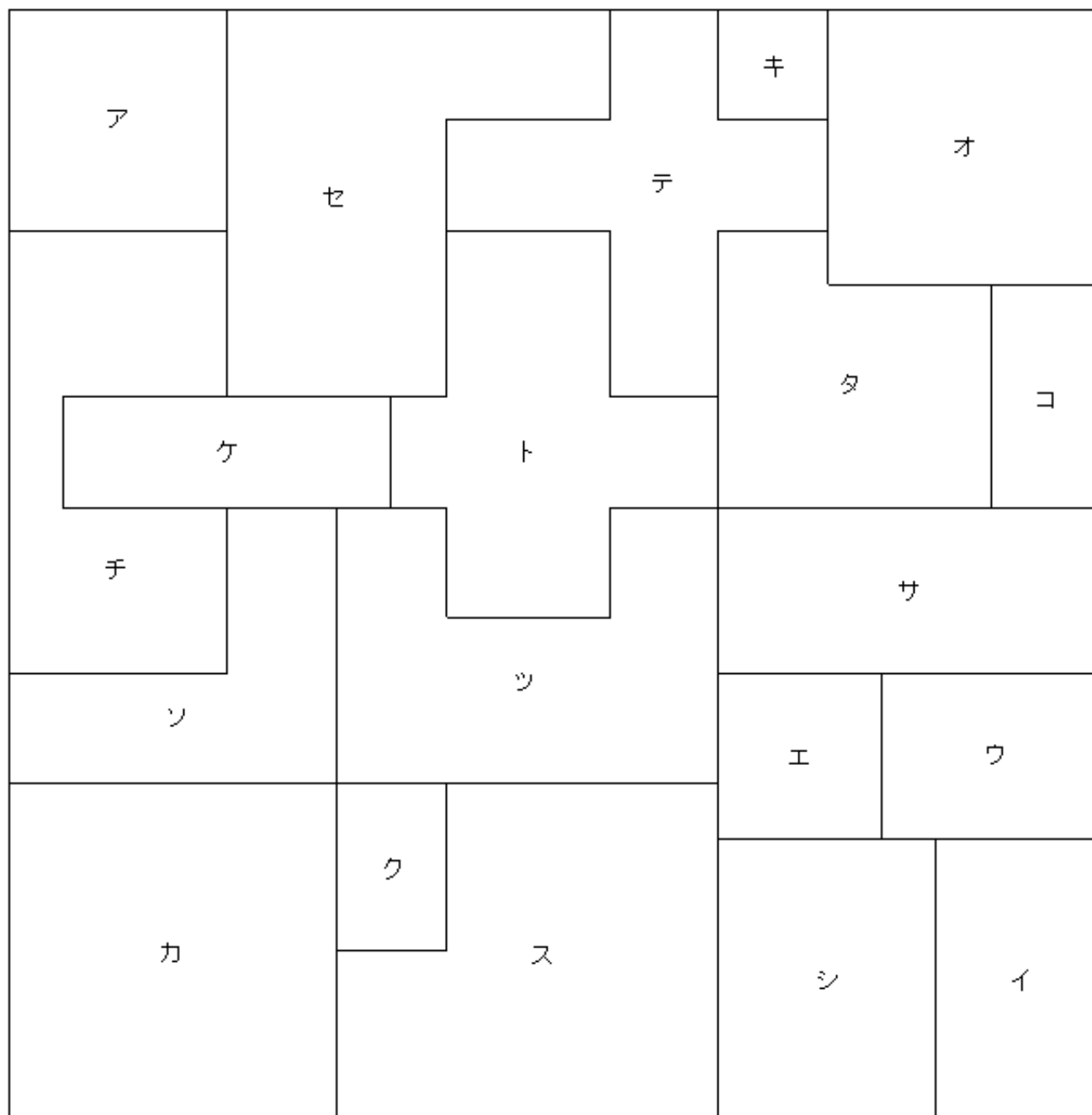
「陣取りゲームをしよう」という学習課題を見ただけで児童は喜び、ゲームの最中もじゃんけんで盛り上がりながら陣取りゲームを行うことができた。授業後の算数日記を見てみると、多くの児童から「陣取りゲームは楽しかった。」や「早くだれが勝ったのかを知りたい。」といった記述がいくつもあった。

また、本単元の最後として、複合図形の面積の求め方の復習をかねて、自分がとった陣地の面積を求めていった。図形が変わることで、求め方が分からなくなる児童もいたため、ペア同士で教え合いながら、合計の面積を出すように指示した。すべての児童がすべての面積を求めることができ、クラス全体をみても、勝ち負けに関わらず意欲的に取り組む児童の姿を見ることができた。



5 参考資料

じん
陣取りゲームをしよう！



1回戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	6回戦	7回戦	8回戦	9回戦	10回戦
ア	ウ	オ	キ	ケ	サ	ス	ソ	チ	テ
イ	エ	カ	ク	コ	シ	セ	タ	ツ	ト