

ビンゴゲーム機で宝くじをあてよう

単 元	起こりうる場合の数	対象学年	6 年
ね ら い	既習事項である組み合わせとは考え方が違うことをゲームを通して理解し、並べ方の学習意欲を高めることができる。		

1 準備するもの

教師： ビンゴゲーム機， 0～9までの玉， ワークシート

2 学習のしかた

(1) 3けたの数を予想する。

- ・ビンゴゲーム機に1， 2， 3がかかれた玉を入れる。
最初に出てくる数字を百の位， 2番目に出てくる数字を十の位， 3番目に出てくる数を一の位とすることを伝える。
- ・ワークシートに3けたの数を書く。
- ・同じ数字は， 2回使えないことを確認する。
(111や112などはだめ。)

(2) ビンゴゲーム機を回して， 百の位から順番に発表する。

(3) 予想が的中した子にポイントを与える。

(4) 何度か繰り返し， 個人でポイントを競って， 最高ポイントの児童にみんなで拍手するなどをして称賛する。

(5) 応用編として， 玉の数をふやして4けたの数にしたり， 5つの玉（1～5）を入れて2回まわすときの2けたの数を予想したりすることもできる。



3 学習上の留意点

- ・学習に取りかかる前に， 3けたの数を予想する段階で， 一度使った数字は使えないことを確認する。
- ・ビンゴゲームから玉が出てくる度に何の位か， そして， その数字は次の位にはこないことを強調する。

4 学習の効果

- ・ビンゴゲームから玉が出てくるタイミングで， 例えば， 最初に1がでたら百の位は1が確定で， 次に出てくる可能性があるのは， 2か3だねと確認しながらすすめることで， 樹形図の学習にもつなげることができる。