

#### 4 学習の効果

- ・ゲーム性が高いため、数学が苦手な生徒も興味をもって取り組むことができ、みんなで楽しむことができる。
- ・自分のカードの和がいくつなのか早く考える必要があるため、素早く計算する方法（交換法則，結合法則）を自ら考えようとする。
- ・0より小さい数の加法，減法についても，楽しみながら感覚的に慣れさせることができる。

#### 5 参考資料（ワークシート）

### ブラックジャック 0

〈カードの値〉 ※本来のブラックジャックと値が違うので気をつけましょう。

♠♣ A～K：+1 ～ +13      ジョーカー：0

♡◇ A～K：-1 ～ -13

班

|   | 1枚目<br>(裏向き) | 2枚目<br>(表向き) | 3枚目<br>(表向き) | 4枚目<br>(表向き) | 合計   | 順位 |
|---|--------------|--------------|--------------|--------------|------|----|
| 1 |              |              |              |              |      |    |
| 2 |              |              |              |              |      |    |
| 3 |              |              |              |              |      |    |
| 4 |              |              |              |              |      |    |
| 5 |              |              |              |              |      |    |
|   |              |              |              |              | 順位合計 |    |