

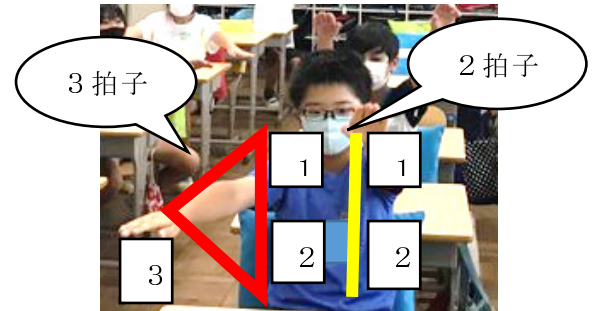
金太郎ゲームの秘密を探ろう

| | | | |
|-------|---|------|-----|
| 単 元 | 整数 | 対象学年 | 5 年 |
| ね ら い | 金太郎ゲームを通して、2と3の公倍数を見つける中で、公倍数の仕組みを理解することができる。 | | |

1 準備するもの

教師： 金太郎の曲の音源

ノートに添付する表（参考資料 参照）



2 学習のしかた

(1) 教師が児童には何も伝えずに金太郎の曲に合わせて、右手2拍子と左手3拍子のリズムで手を動かして、実演する。

(2) 実演後に、両手が何回スタートの位置に同時に戻ってきたのか問う。

- ・どのような動きをしていたのか子供に想起させながら、実演するように指示する。
- ・右手が2拍子で、左手が3拍子の動きをしていることを確認した後、もう一度曲を流し、曲全体で24拍であることを確認する。
- ・表（参考資料）を配付し、スタートの位置に戻るときは○、それ以外の時は、×を記入して考える。

(3) 表から、きまりを確認する。

- ・表から、6の倍数でスタートの位置に同時に戻ってくることを理解する。
- ・ $24 \div 6 = 4$ であることから、4回スタートの位置に戻ることも確認する。

Handwritten notes on a grid table:

- 2の倍数 → 2のたん (circled) 2回おきに戻る.
- 1回おき 戻る。 ×4
- 3の倍数 → 3のたん (circled) 3回おきに戻る。

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 右 | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ |
| 左 | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ |

