

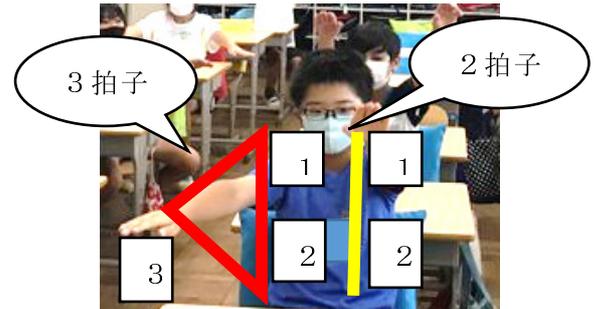
# 金太郎ゲームの秘密を探ろう

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 table on grid paper showing a 24-beat rhythm pattern for right and left hands.

2の倍数 → 2のたん

2回おきに戻る。

1回おき戻る。 ×4

	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	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○

3の倍数 → 3のたん

×6



