

# たしざんやひきざんをつかって，しんけんすいじゃくをしよう

単 元	たしざん・ひきざん	対象学年	1 年
ね ら い	ゲームを通して，たし算やひき算の計算の習得を図り，より素早く計算する力を身に付けることができる。		

## 1 準備するもの

教師：ルール説明の紙，得点表

児童：たし算カード，ひき算カード

## 2 学習のしかた

- (1) チーム，またはペアを作って机をくつつける。
- (2) たし算カード（ひき算カード）を，答えの面を下に向けて，ばらばらに机の上に並べる。
- (3) 一人 15 秒（児童の実態に合わせて秒数を変更する）でトランプの神経すいじゃくのように答えが同じになる組み合わせのカードを取っていく。
- (4) 何ペア取れたかを数える。取れたペアが得点になる。
- (5) 取れたカードは，また答えを下に向けて机に戻す。
- (6) 次の児童も同様に行う。（チームの場合は，これを人数分繰り返す）。

## 3 学習上の留意点

- ・何度も繰り返しゲームに取り組めるように，ゲームが終わったら取った組み合わせのカードを元に戻すようにする。
- ・同じ子ばかりがカードを取ってしまうと楽しめない子もいるので，チームやペアづくりには配慮する。
- ・個人戦だけでなく，合計の多い方が勝ちというチーム戦を行うと，全員で楽しんで学習することができる。
- ・余裕があれば，たし算やひき算のカードを混ぜて行い，たし算とひき算のカードをペアで取ったら得点 2 倍などにすると，いろいろな組み合わせの計算が身に付く。



## 4 学習の効果

- ・ゲームを通して，たし算やひき算の計算の習熟を図り，より素早く計算する力を身に付けることができる。

たしさんやひきざんをつかって、しんけんすいじゃくをしよう

(ルールせつめい)

$$5 + 2$$

- ① さんすうセットにあるけいさんカードをつかう。
- ② 2人ペアになって、つくえをくっつけておこなう。
- ③ たしざんカード（ひきざんカード）を、こたえをしたにして、ばらばらにつくえのうえにならべる。
- ④ じゃんけんをして、せんこうとこうこうをきめる。
- ⑤ 1人15びょうで、トランプのしんけいすいじゃくのように、こたえがおなじになるくみあわせのカードをとっていく。
- ⑥ なんペアとれたかかぞえ、とったペアがとくてんになる。
- ⑦ とったカードは、またこたえをしたにむけて、つくえにもどす。
- ⑧ つぎのこもおなじようにおこなう。

$$3 + 2$$

$$8 + 1$$

(とくてんひょう)

なまえ				
とくてん				