

## どっちがお得？

単 元	確 率	対象学年	2 年
ね ら い	ゲーム性を取り入れることで、楽しみながら確率について学び、確率を学ぶよさを実感することができる。		

### 1 準備するもの

教師：□1～□5の数字が書かれた大きいカード，ワークシート

※カードは大きめのトランプ（1～5）を使ってもよい。

### 2 学習のしかた

(1) ワークシートを全員に配付し，ルール説明を行う。

5枚のカードから2枚引き，そのカードの数について次のア，イのどちらかの方法を選んで予想する。

ア．引いたカードの1枚目の数を十の位，2枚目を一の位とし，  
その2桁の数が偶数 or 奇数 …… 50点

イ．引いた2枚のカードの数の積が偶数 or 奇数 …… 50点

5回行って合計得点が多い生徒が勝ち。

(2) ア，イどちらかを選び，その中で偶数か奇数かを予想させる。アとイそれぞれで予想するわけではない。予想の仕方は，「ア偶数」「ア奇数」「イ偶数」「イ奇数」の4通りの中から1つ選ぶ。

(3) 教師が生徒の方に表を向けてトランプを持ち，生徒1人にトランプの裏側から1枚ずつ引いてもらう。

(4) 引いた2枚のカードの数を確認し，結果を伝える。例えば，1枚目が5，2枚目が3ならば，アは53で奇数，イは15で奇数となる。

(5) 生徒は，ワークシートに得点を記入し，次の予想をする。予想の仕方ア，イは，その都度変更してもよい。

(6) 5回終わったら，「ア偶数」「ア奇数」「イ偶数」「イ奇数」の確率を求める。

### 3 学習上の留意点

- ・予想の仕方はア，イどちらかを選ぶということを，きちんと確認する。「アは奇数，イは偶数」のような予想の仕方はできない。
- ・カードは教師が引いてもよいが，ランダムに選ばれた生徒が引いた方が，無作為抽出であるということを示すことができる。
- ・確率通りの結果になるとは限らないので，確率通りにしたいならば行う回数を増やす。

#### 4 学習の効果

- ・ゲーム性があるので、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。
- ・予想を当てようと、どのように予想すると当たる確率が高いかを進んで考えようとする。
- ・当たったときの得点は同じでも、それぞれの確率が違うことから、確率を学ぶよさを実感することができる。

#### 5 参考資料

### どっちがお得？ ～ カード当てゲーム ～

年 組 番 氏名

〈ルール〉 5枚のカードから2枚引き、そのカードの数について次のア、イのどちらかの方法を選んで予想する。

ア. 引いたカードの1枚目を十の位、2枚目を一の位とし、

その2桁の数が偶数 or 奇数 …… 50点

イ. 引いた2枚のカードの数の積が偶数 or 奇数 …… 50点

	予 想		得 点
	ア	イ	
1	2桁 ( 偶数 ・ 奇数 )	積 ( 偶数 ・ 奇数 )	
2	2桁 ( 偶数 ・ 奇数 )	積 ( 偶数 ・ 奇数 )	
3	2桁 ( 偶数 ・ 奇数 )	積 ( 偶数 ・ 奇数 )	
4	2桁 ( 偶数 ・ 奇数 )	積 ( 偶数 ・ 奇数 )	
5	2桁 ( 偶数 ・ 奇数 )	積 ( 偶数 ・ 奇数 )	
合 計			

〈問 題〉

- ① カードの引き方は全部で何通りですか。
- ② アについて、偶数になる確率を求めなさい。また、奇数になる確率を求めなさい。
- ③ イについて、偶数になる確率を求めなさい。また、奇数になる確率を求めなさい。