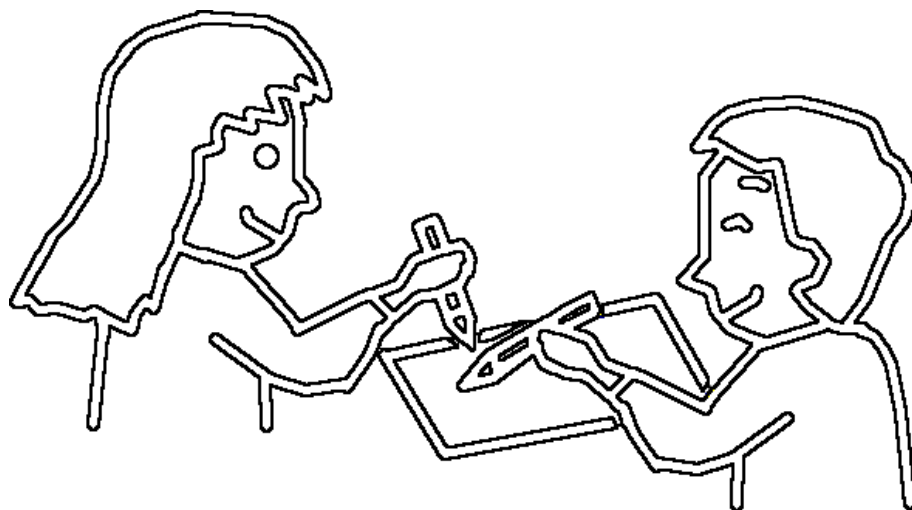


ふたりでしょうぶ !! (さんすう3)

ふたりで ^{たいせん} 対戦する プリント

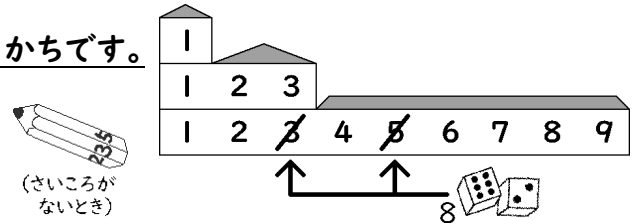


- | | | |
|---|--|--------|
| 1 | さいころで ホテルのよやく | 1年6月～ |
| 2 | しかく10つくり | 1年6月～ |
| 3 | さいころで ひとまわり | 1年12月～ |
| 4 | さいころで ボートレース | 2年5月～ |
| 5 | さいころ やきゅう | 2年6月～ |
| 6 | さいころ ボーリング | 2年6月～ |
| 7 | さいころで れつつくり
2・5のだん 3・4のだん 6・7のだん 8・9のだん | 2年10月～ |
| 8 | さいころで しかく じんとり | 2年11月～ |

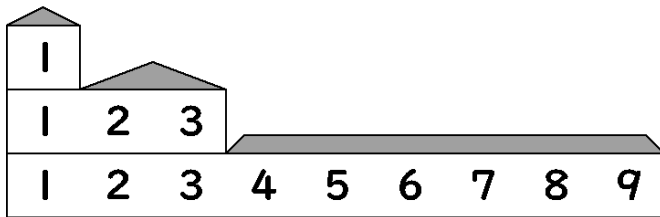
※ 学習時期の目安
(啓林館 R2指導計画)

ふたりで しょうぶ !! (さいころで ホテルのよやく)

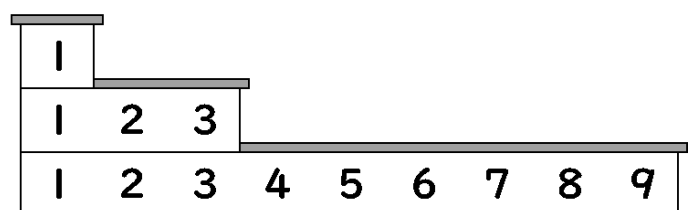
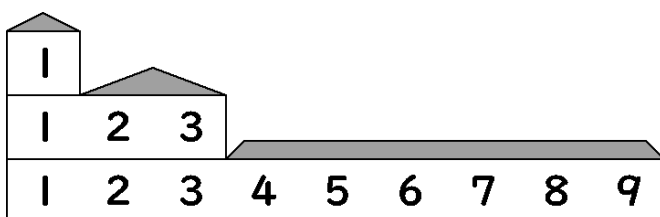
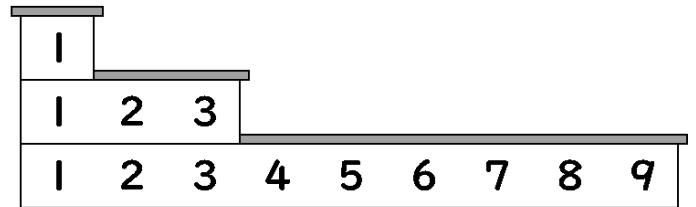
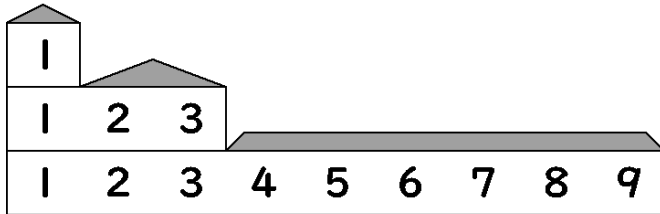
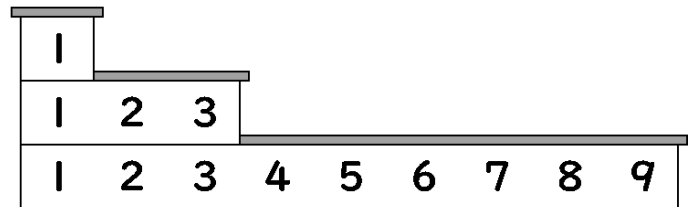
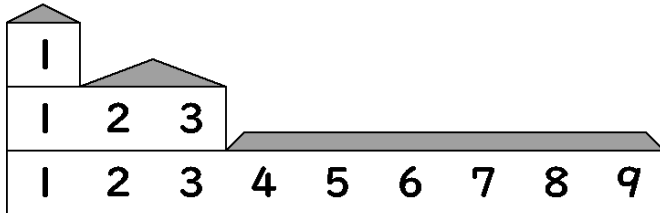
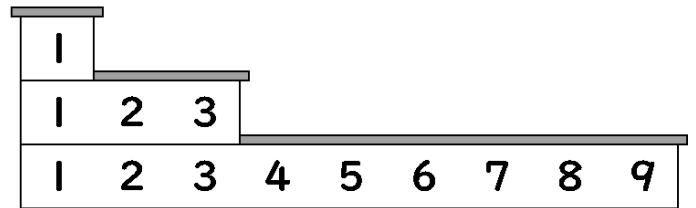
- ・3かいだての ^{ほてる}ホテルです。
- ・さいころを ふたつ ふります。ふたつの かずを あわせましょう。
- ・あわせた かずが「8」なら、「8」を けすことができます。
- ・また、「8」なら「1と7」「2と6」「3と5」のように、ふたつの かずを けしても いいです。
- ・こうたいで さいころを ふり、かずを けしていきます。
- ・「11  」「12  」は ふりなおしですが、つづけて 2かい ふることが できます。
- ・けせないときは、「^{ぱす}パス」に なります。
- ・さきに 1かいの へやを ぜんぶ けした ひとが、かちです。



なまえ



なまえ

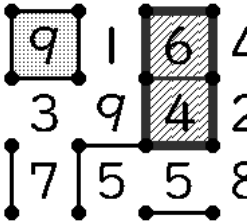


ふたりで しょうぶ !! (しかく 10つくり)

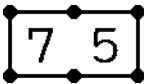
- ふたりは、ちがう いろの いろえんぴつを つかいます。
- じゃんけんで かつた ^{ひと}人から、てんと てんを つなぐ せんを こうたいで ひいて いきます。
- ひく せんは、てんの あいだ ひとつぶんだけ です。 ななめには、ひけません。
- ましかくが できたら、その しかくを じぶんの いろで ぬります。

しかくの まわりには 4ほんの せんが あります。
さいごの 4ほんめを かいた人が いろを ぬります。

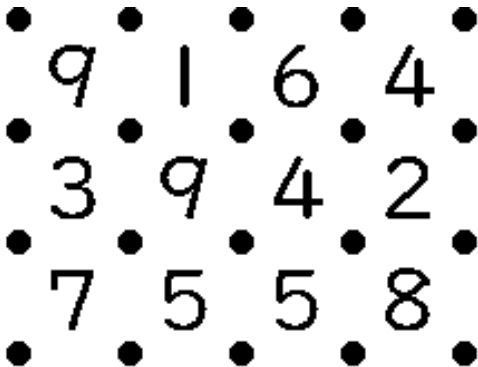
- 「1と9」「2と8」など あわせて 10になる しかくが おなじ いろで つながったら、とくてんに なります。
- ぜんぶの しかくを ぬりおわって、とくてんが おおい ^{ひと}人が 勝ちです。



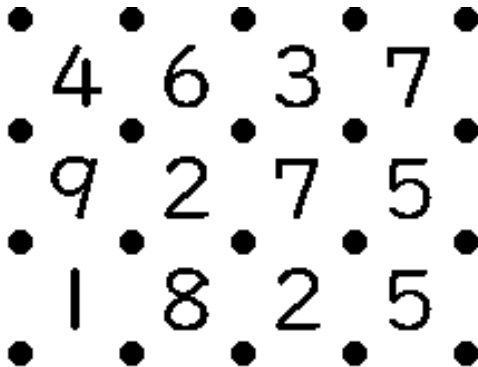
↑ 6と4が おなじ いろで つながったから、とくてん 1。



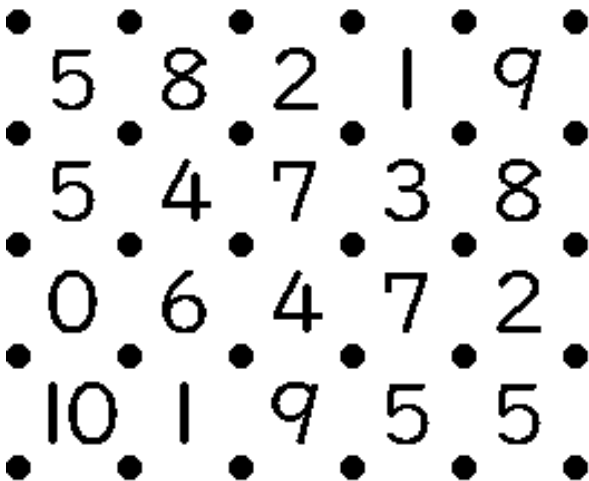
↑ まんなかに ひけば、2つとも いろを ぬれます。



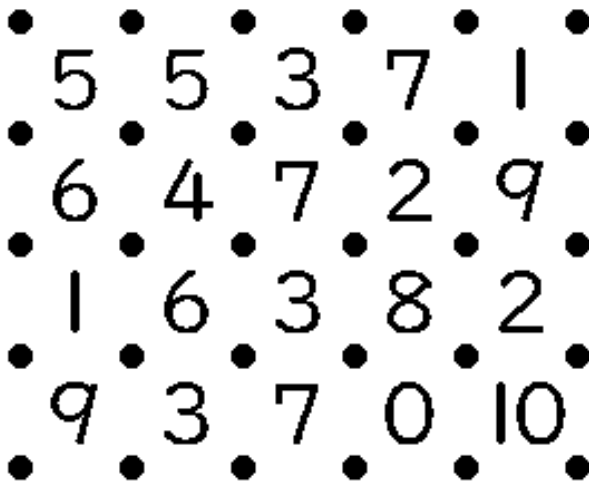
なまえ とくてん	なまえ とくてん
----------	----------



なまえ とくてん	なまえ とくてん
----------	----------



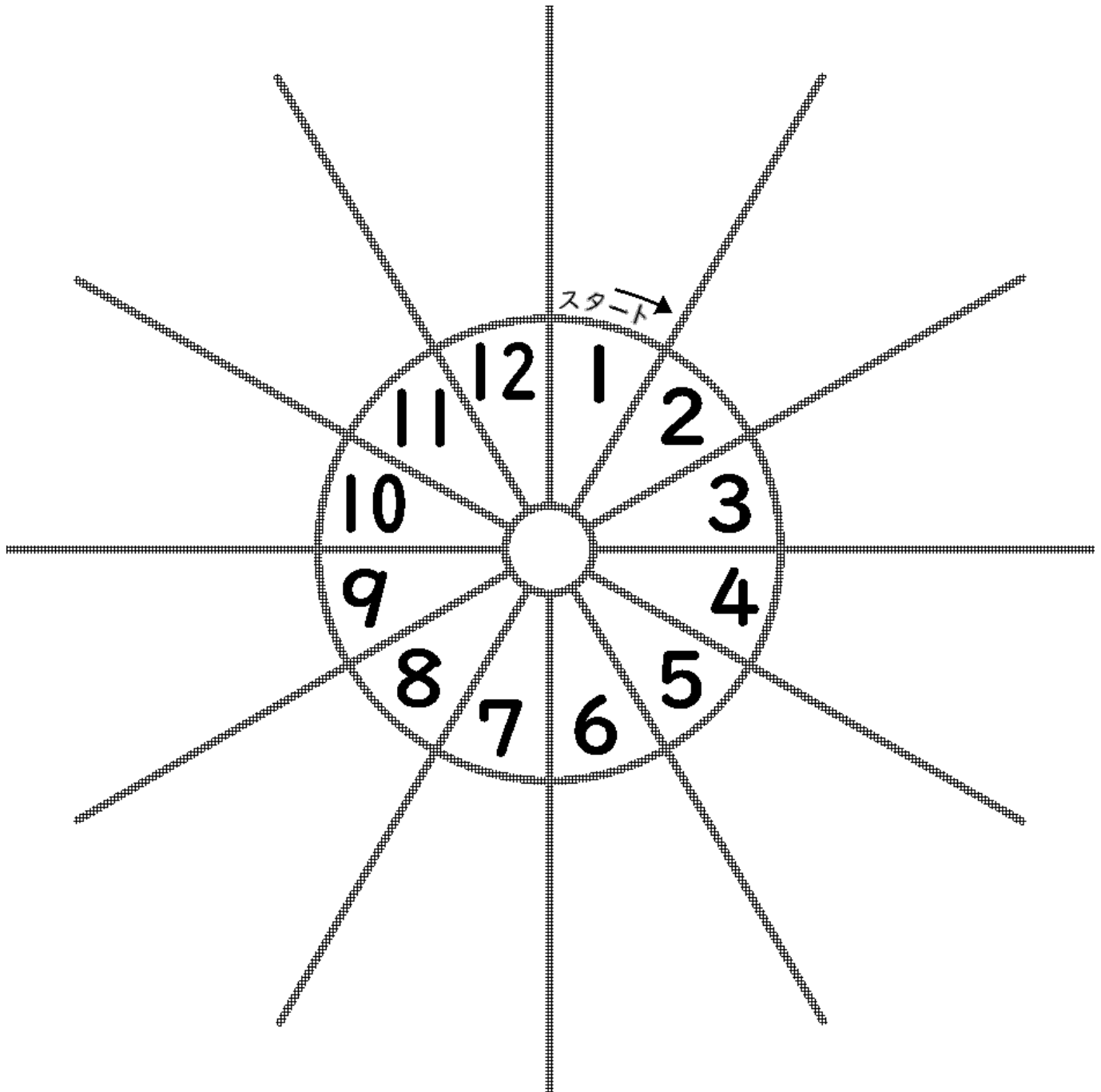
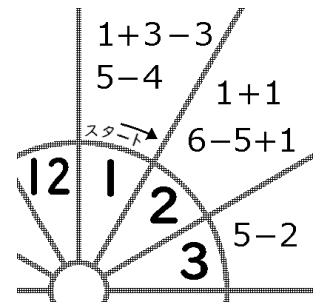
なまえ とくてん	なまえ とくてん
----------	----------



なまえ とくてん	なまえ とくてん
----------	----------

ふたりで しょうぶ !! (さいころで ひとまわり)

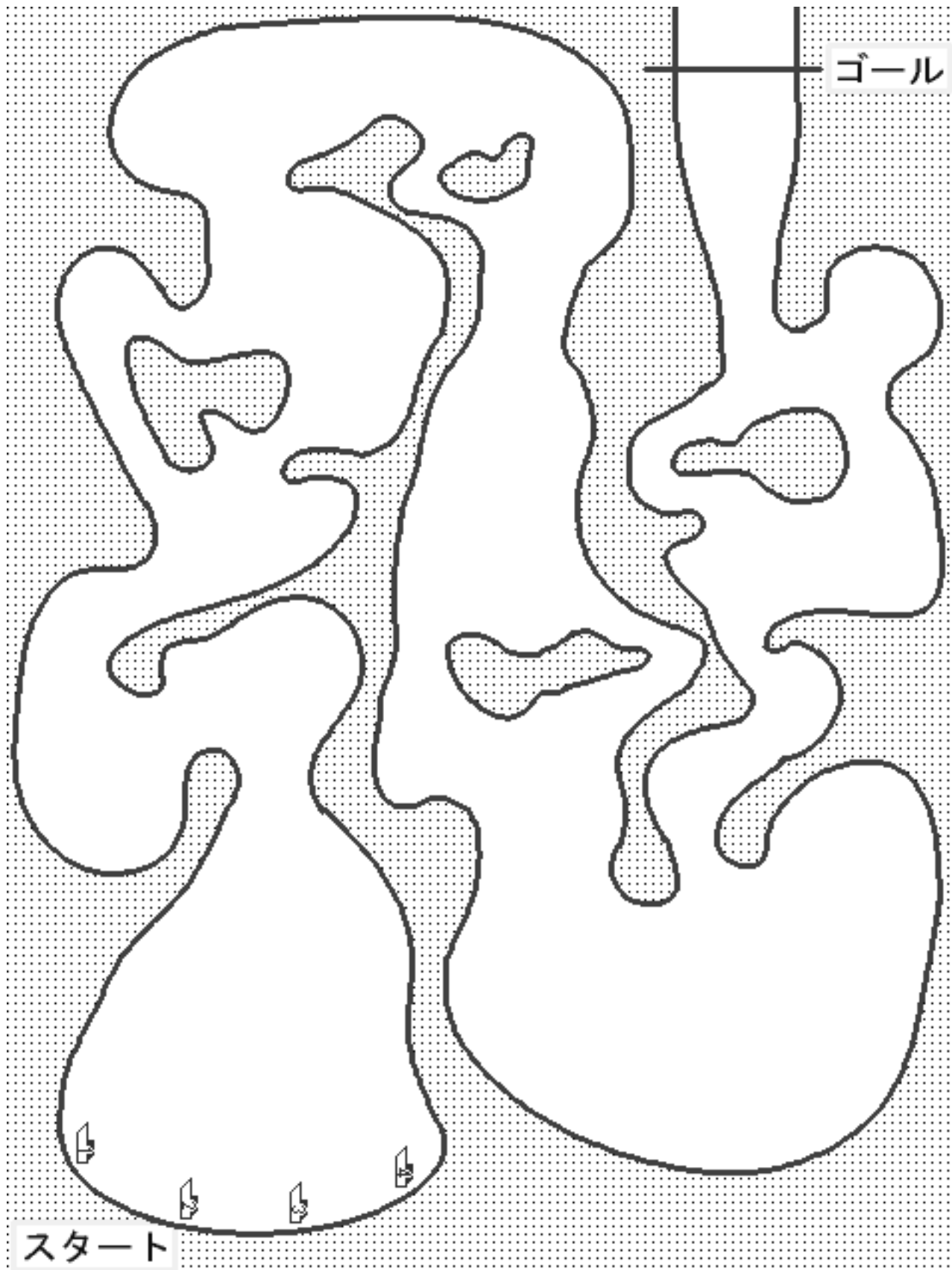
- ・さいころを 3つ ふります。^で出た かずのうち 2つか 3つを つかって、しきをつくれます。
- ・「1」なら、「5-4」「1+3-3」などの しきが できます。できた しきをかきこみましょう。
- ・しきが できないときは、「パス」に なります。
- ・こうたいで さいころを ふり、「12」まで しきが できた人の 勝ちです。



- 式のでき安さ・・・約6割(1,2,3,4) 約5割(5,6,7,8) 約4割(9) 約3割(10,11) 約2割(12)
かけ算やわり算も使えるようにすると、もっとでき安くなります。

ふたりで しょうぶ !! (さいころで ボートレース)

- ・自分のボートをきめます。ボートは、まっすぐにしか^{すす}進めません。
- ・さいころを 2つ ふります。「2」と「5」なら、2cm5mm、または5cm2mmの^{ちよくせん}直線をひきます。
- ・きし(りく^ち地)にぶつかったら、つぎはぶつかったところからスタートします。
- ・こうたいで^{すす}進み、^{はや}早くゴールした人^{ひと}がかちです。

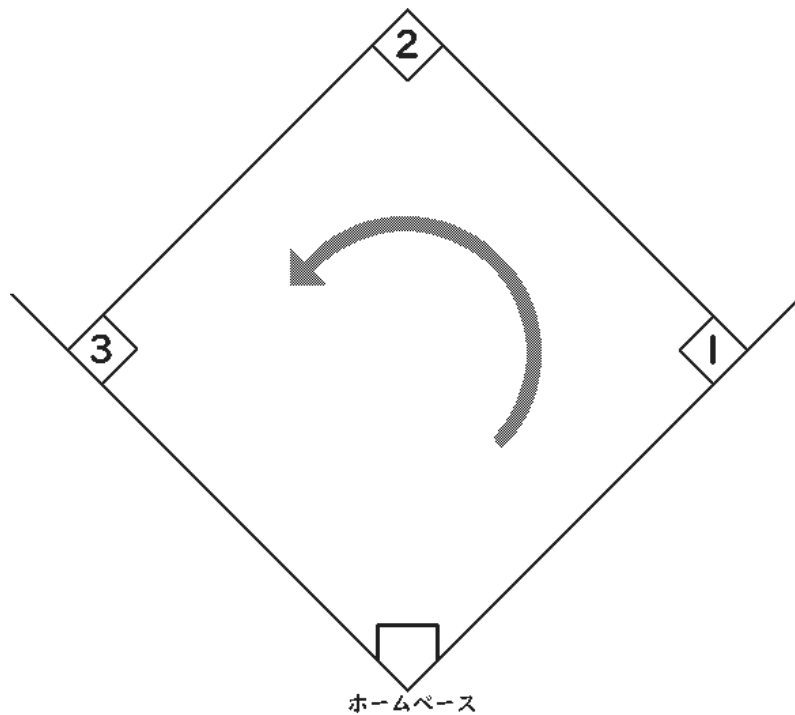


ふたりで しょうぶ !! (さいころ やきゅう)

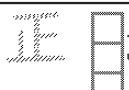
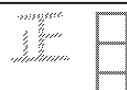
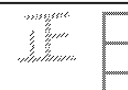
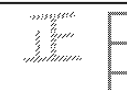
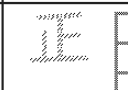
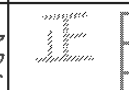
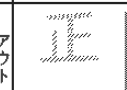
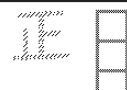
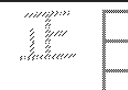
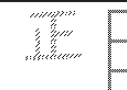
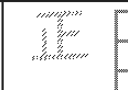
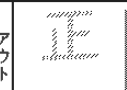
- ・バッターは、2つの ^{ごうけい}さいころを ^{かず}ふります。その合計の数によって、ヒットになったりアウトになったり します。やきゅうの ルールを 知っている人と あそびましょう。
- ・3アウトで チェンジです。
- ・けしゴムなど ^{ようい}ランナーになるものを 用意しましょう。



さいころ	だけきせいせき	ランナーがいるとき
2	ホームラン	ぜんいん ホームインします。
3	3るいだ(スリーベース)	ランナーも 3つ すすみませす。
4	フォアボール	1るいランナーが いなければ、ランナーは すすめませす。
5	1るいだ(ヒット)	ランナーも 1つ すすみませす。
6	アウト	ランナーは すすめませす。
7	アウト【ダブルプレー】	ランナーが ひとりだけ(※)アウトに なります。ほかの ランナーは 1つ すすみませす。 ※ アウトになる ランナーを えらべませす。
8	アウト【バント】	ランナーは 1つ すすみませす。2アウトでなければ、3るいランナーは ホームインします(スクイズ)。
9	アウト	ランナーは すすめませす。
10	1るいだ(ヒット)	ランナーも 1つ すすみませす。
11	2るいだ(ツーベース)	ランナーも 2つ すすみませす。
12	ホームラン	ぜんいん ホームインします。



【スコア】

なまえ	1	2	3	4	5	6	7	とくてん
	 アウト	 アウト	 アウト	 アウト	 アウト	 アウト	 アウト	
	 アウト	 アウト	 アウト	 アウト	 アウト	 アウト	 アウト	

(さいころがないとき)

- (10より ^{おお}多くなっても、10として ^{けいさん}計算します。)

[illegible][illegible][illegible]

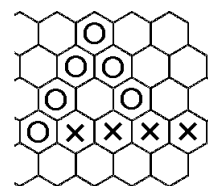
ふたりで しょうぶ !! (さいころで れつつくり)

2のだん 5のだん

- ・2のだん なら、【2】と【さいころ2つをたした数^{かず}】を かけます。
- ・その数に ひとり は ○、ひとり は × を つけます。
- ・こうたいで さいころを ふり、よこか ななめに つながった ○や ×の れつが ながいほうが 勝ちです。
- ・もう その数がない ときには、ふりなおしが 3かいまで できます。3かい ふっても だめなら「パス」に なります。
- ・ふたりとも「パス」なら、そこで ゲームオーバー です。

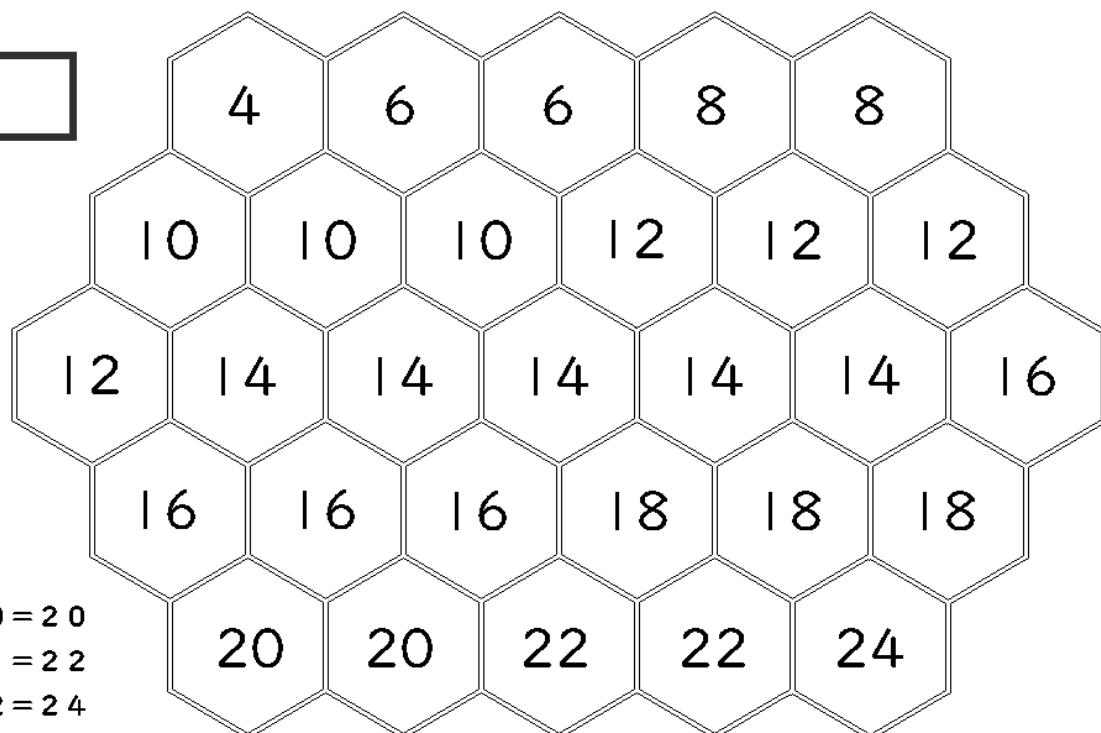


$$2 \times 8 = 16$$



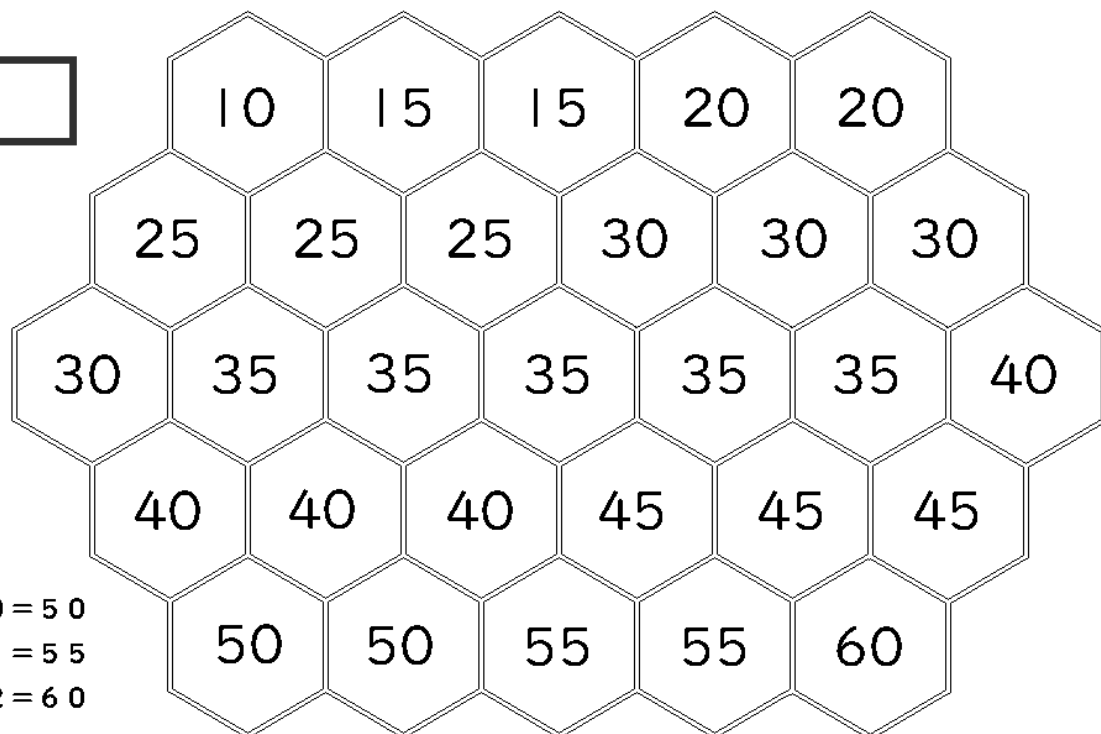
どちらも 4つの れつがある。
○は、3つの れつもあるので、
○の勝ち。

2 × □



$$\begin{aligned} 2 \times 10 &= 20 \\ 2 \times 11 &= 22 \\ 2 \times 12 &= 24 \end{aligned}$$

5 × □



$$\begin{aligned} 5 \times 10 &= 50 \\ 5 \times 11 &= 55 \\ 5 \times 12 &= 60 \end{aligned}$$

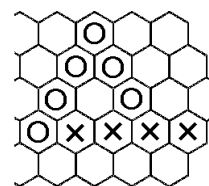
ふたりで しょうぶ !! (さいころで れつつくり)

3のだん 4のだん

- ・2のだん なら、【2】と【さいころ2つをたした数^{かず}】を かけます。
- ・その数に ひとり は ○、ひとり は × を つけます。
- ・こうたいで さいころを ふり、よこか ななめに つながった ○や ×の れつが ながいほうが 勝ちです。
- ・もう その数がない ときには、ふりなおしが 3かいまで できます。3かい ふっても だめなら「パス」に なります。
- ・ふたりとも「パス」なら、そこで ゲームオーバー です。

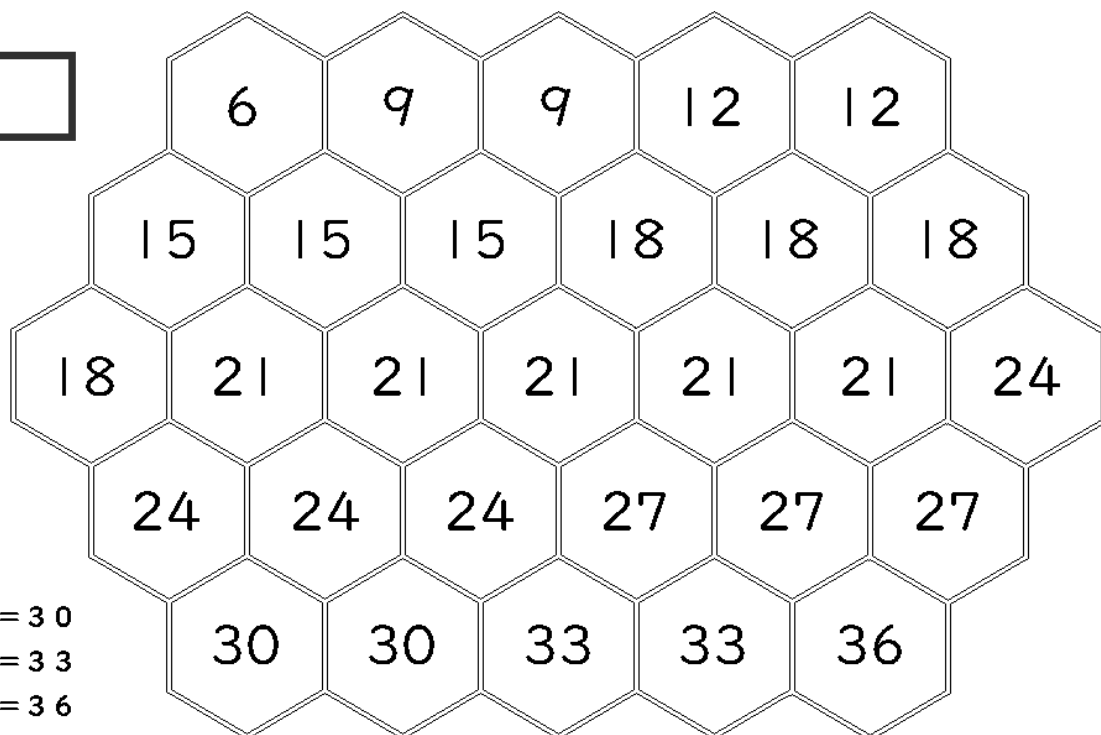


$$2 \times \boxed{8} = 16$$



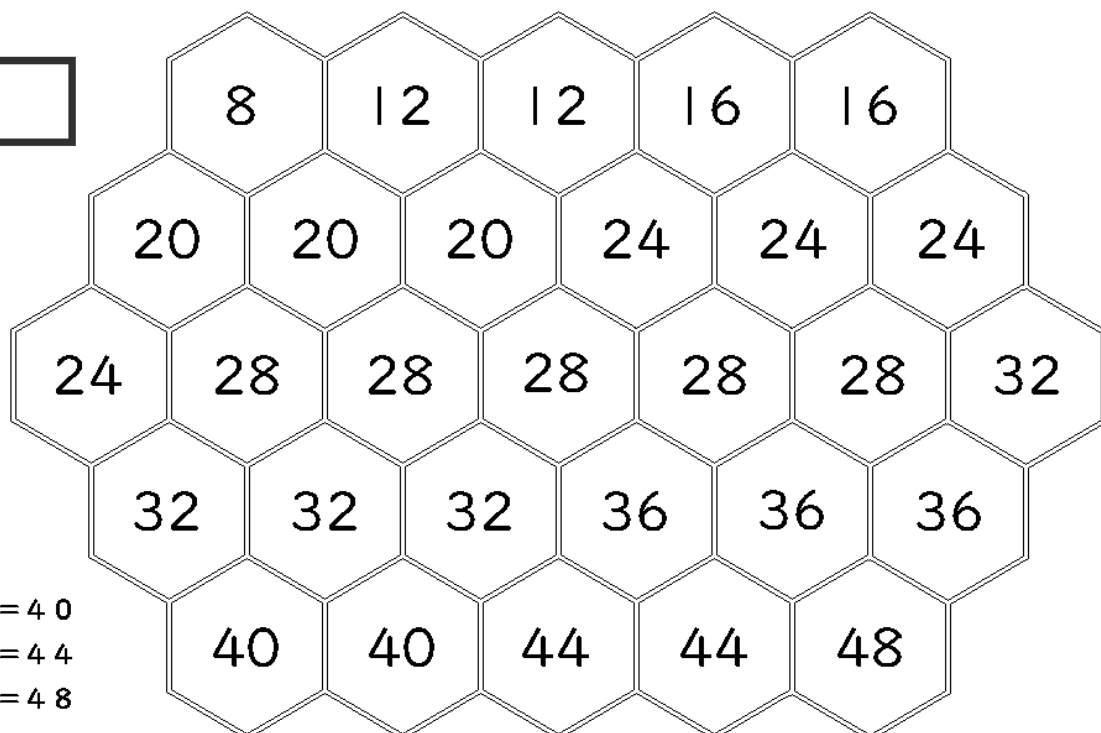
どちらも 4つの れつがある。
○は、3つの れつもあるので、
○の 勝ち。

3 × □



$$\begin{aligned} 3 \times 10 &= 30 \\ 3 \times 11 &= 33 \\ 3 \times 12 &= 36 \end{aligned}$$

4 × □



$$\begin{aligned} 4 \times 10 &= 40 \\ 4 \times 11 &= 44 \\ 4 \times 12 &= 48 \end{aligned}$$

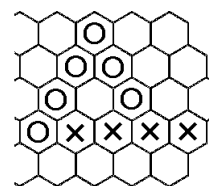
ふたりで しょうぶ !! (さいころで れつつくり)

6のだん 7のだん

- ・2のだん なら、【2】と【さいころ2つをたした数^{かず}】を かけます。
- ・その数に ひとり は ○、ひとり は × を つけます。
- ・こうたいで さいころを ふり、よこか ななめに つながった ○や ×の れつが ながいほうが 勝ちです。
- ・もう その数がない ときには、ふりなおしが 3かいまで できます。3かい ふっても だめなら「パス」に なります。
- ・ふたりとも「パス」なら、そこで ゲームオーバー です。

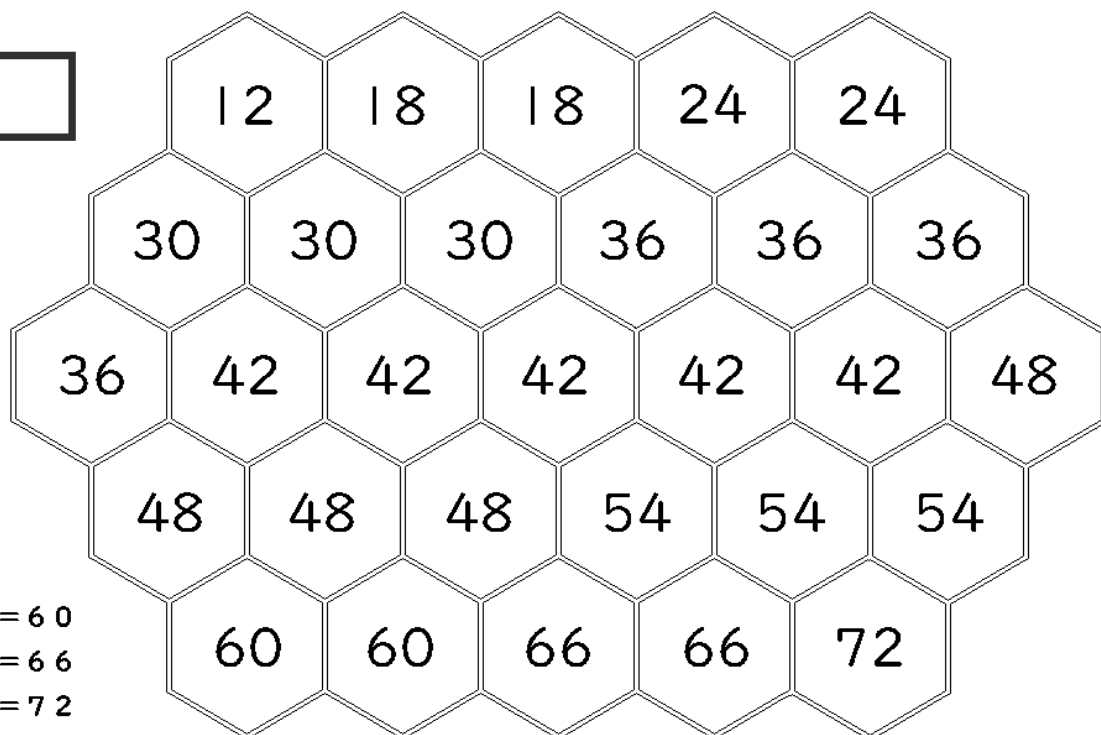


$$2 \times \boxed{8} = 16$$



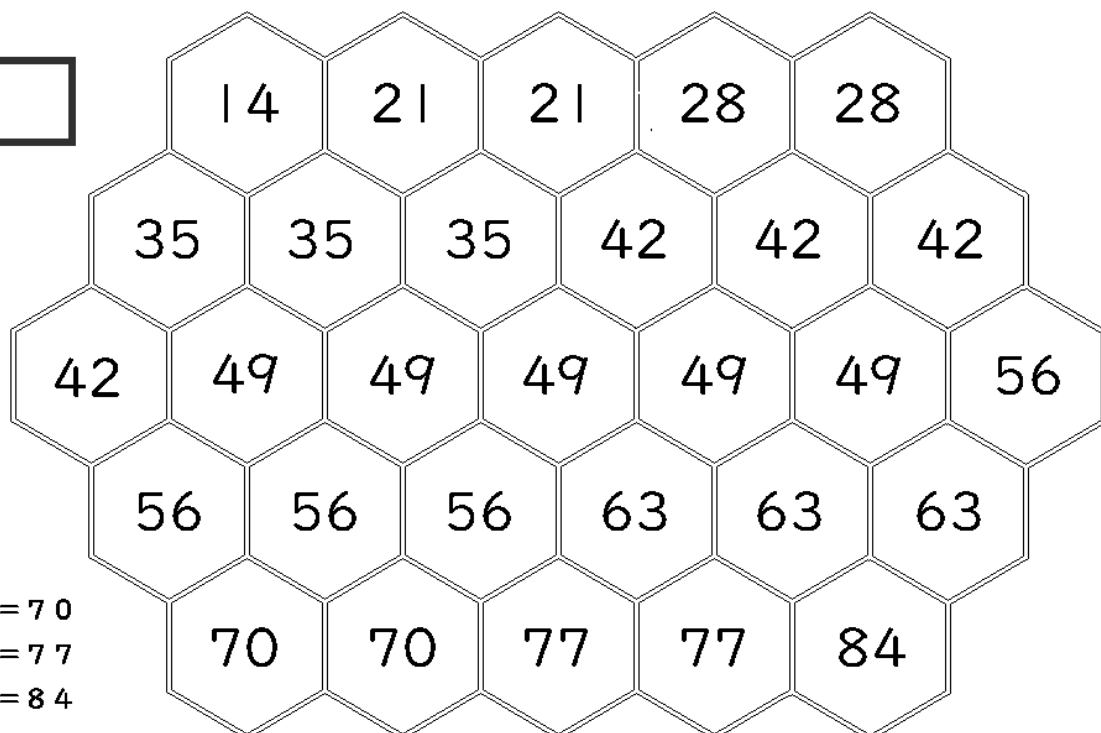
どちらも 4つの れつがある。
○は、3つの れつもあるので、
○の 勝ち。

6 × □



$$\begin{aligned} 6 \times 10 &= 60 \\ 6 \times 11 &= 66 \\ 6 \times 12 &= 72 \end{aligned}$$

7 × □



$$\begin{aligned} 7 \times 10 &= 70 \\ 7 \times 11 &= 77 \\ 7 \times 12 &= 84 \end{aligned}$$

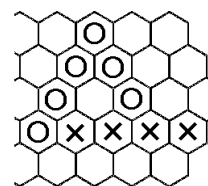
ふたりで しょうぶ !! (さいころで れつつくり)

8のだん 9のだん

- ・2のだん なら、【2】と【さいころ2つをたした数^{かず}】を かけます。
- ・その数に ひとり は ○、ひとり は × を つけます。
- ・こうたいで さいころを ふり、よこか ななめに つながった ○や ×の れつが ながいほうが 勝ちです。
- ・もう その数がない ときには、ふりなおしが 3かいまで できます。3かい ふっても だめなら「パス」に なります。
- ・ふたりとも「パス」なら、そこで ゲームオーバー です。

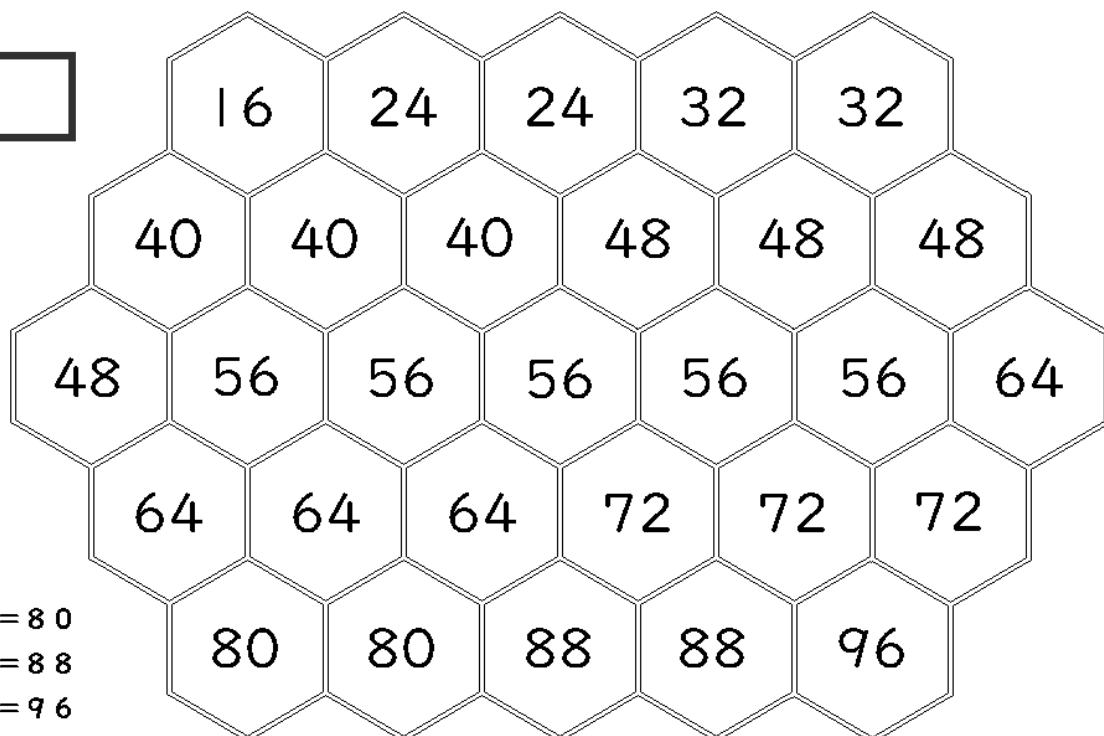


$$2 \times \boxed{8} = 16$$



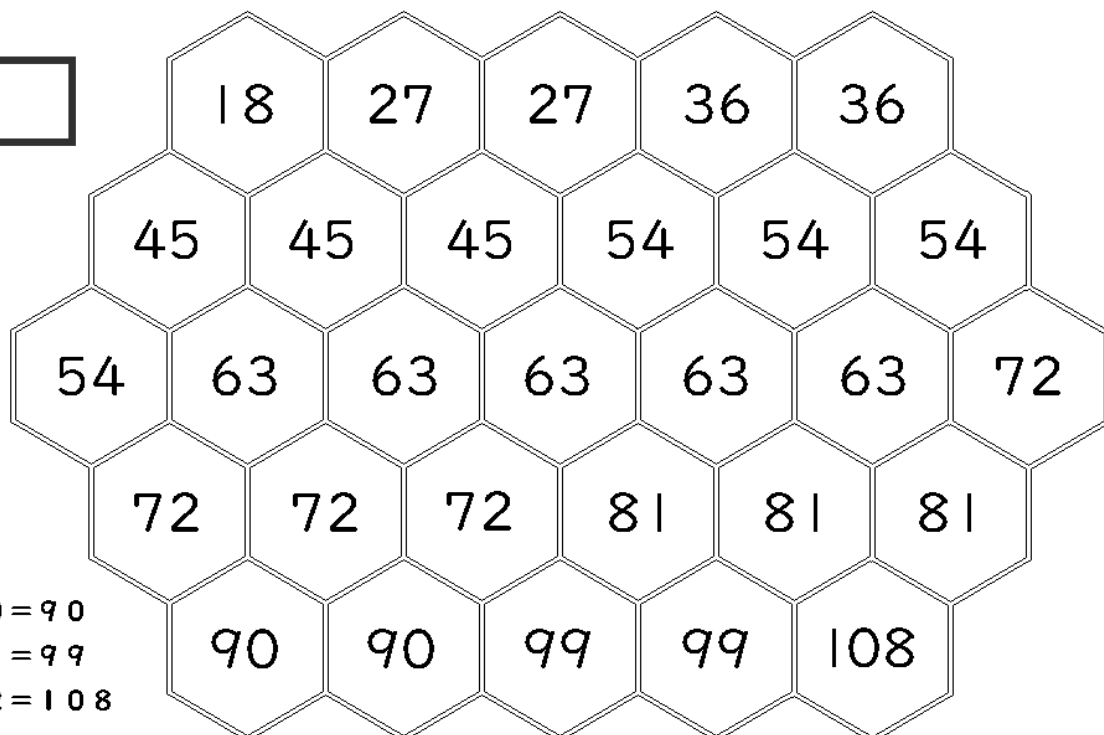
どちらも 4つのれつがある。
○は、3つのれつもあるので、
○の勝ち。

8 × □



$$\begin{aligned} 8 \times 10 &= 80 \\ 8 \times 11 &= 88 \\ 8 \times 12 &= 96 \end{aligned}$$

9 × □



$$\begin{aligned} 9 \times 10 &= 90 \\ 9 \times 11 &= 99 \\ 9 \times 12 &= 108 \end{aligned}$$

ふたりで しょうぶ !! (さいころで しかく じんとり)

- ・さいころ2つを ふり、その数で ^{かず} 長 ^{ちょうほうけい} 方形を かきます。
たとえば、「2」と「6」なら、たて2・よこ6 の長方形か、たて6・よこ2 の長方形を かきます。
- ・ふたりは、ちがう色の 色えんぴつを つかいます。ひとりは 左上から もうひとりは 右下から かきはじめます。
長方形の 中には、「 $2 \times 6 = 12$ 」のように、しきを かきます。
- ・長方形は じぶんの 長方形に くっつけて かきます。
- ・かく ばしがないときには、ふりなおしが 3かいまで できます。
3かい ふっても だめなら「パス」になります。
- ・ふたりとも「パス」なら、そこで ゲームオーバー です。
- ・ばしを たくさん とった人が 勝ちです。

