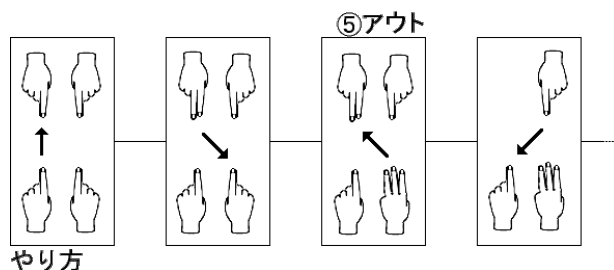


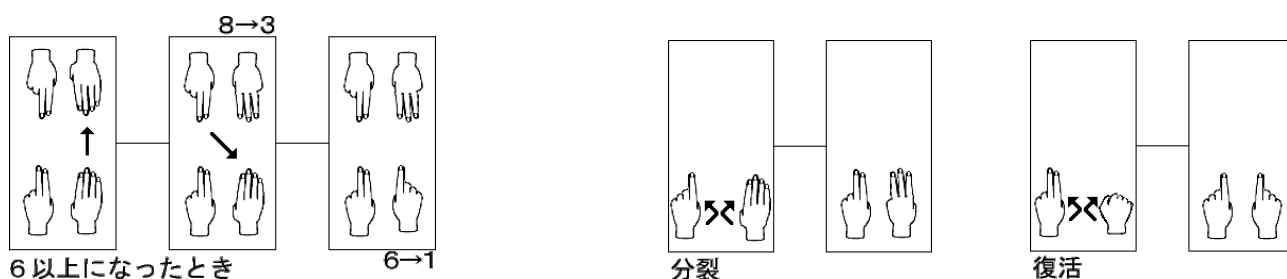
わりばし（対戦ゲーム）

じゃんけんで先攻後攻を決めます。相手の指をポンと触ると、触られた指はその分だけ数が増えるというゲームです（コロナ下では触るまねだけ）。指が5になったらアウト、そちらの手は下ろします。両手がアウトになったら負けです。



やり方

増えた数が6以上になったら、 $6 \rightarrow 1$ 、 $7 \rightarrow 2$ 、 $8 \rightarrow 3$ となります。色々なローカルルールがあるようですが、私の近くの地域では、自分の番に分裂や復活をしてもよいというルールが一般的なようです。



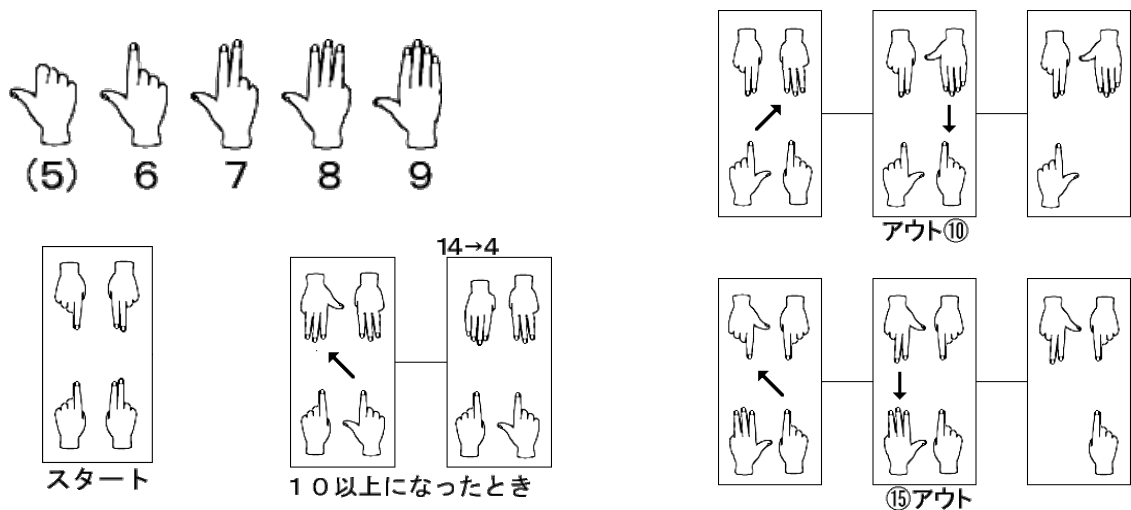
1、2年生の計算では、計算方法を理解するだけでなく、ある程度以上の正確さとスピードを身に付けたいところです（習熟）。計算ゲームは色々ありますが、わりばしのいいところは、指しか使わないということでしょう。

このゲーム自体は、オセロのように完成されたゲームではありません。相手のミス待ちといった感じででしょうか。熟練の高学年の子がやると、いつまでも勝負がつかなくなったり、じゃんけんで勝負が既に決まってしまうたりもします。しかし、低中学年では十分に楽しめるゲームです。楽しくたくさん遊ぶことで、数の感覚を身に付けることができます。

学級で扱う場合は、雨の日の遊びなどで教えると、休み時間にどんどん広がったりします。ただ、一番やってほしい子、つまり数概念に不安がある子はやりたがりませんので、それなりの工夫や手立てが必要です。

【わりばし ゴールド】

6～9も指で表します。指が、5か10か15になったらアウトです。両手アウトは難しいので、片手が2回（または1回）アウトになったら負けにします。スタートは、「1・2」「1・2」の指から。11以上になったら、 $11 \rightarrow 1$ 、 $12 \rightarrow 2 \cdots 18 \rightarrow 8$ になります。



ゴールドは使う数が9まで増えますが、実際には普通のわりばしとほぼ同じことをしています。6は1、7は2、8は3、(9は4)と考えればいいからです。ただ、違うのは分裂するときです。例えば、2は1と1にしか分裂できませんが、7は1と6にも3と4にも分裂できます。

【計算じゃんけん】

計算じゃんけんも簡単で手頃なゲームです。

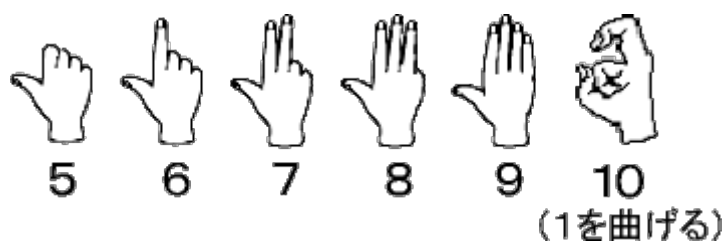
たし算・・・1～5を出して、合計数を早く言えた子が勝ち。

1～9を出して、合計数を早く言えた子が勝ち。

ひき算・・・1～10を出して、差を早く言えた子が勝ち。

かけ算・・・2～9を出して、積を早く言えた子が勝ち。

5から10を使う場合は、指文字を使うと片手で勝負ができます。もちろん、両手を使ってもいいのですが。

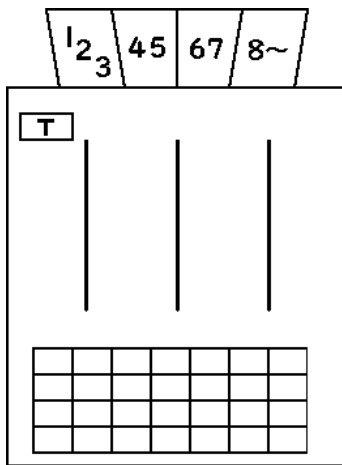


「常に自分は1を出す」など子どもなりに必勝法を考えますので、同じ数を続けて出してはいけない、などのルールが必要かもしれません。

指文字を使う利点は、「5と○で○」という数え方に慣れることです。数概念が十分でないお子さんは、例えば8  を数えるときにも、「1, 2, 3, 4・・・8」と数えます。「ここに5があるから、6, 7, 8」あるいは「5と3で8」と数えてほしいのですが、それが難しいのです。

【競争要素が強いやり方】

学級の実態（学力・気持ち・人間関係など）によりますが、こういうやり方もあります。



- ・紙片（色画用紙を切ったものなど）を5枚ずつ配る。多目に用意。
- ・机を下げて4ゾーンに分ける
（仕切りはテープ、棒、机椅子などで）。
- ・1回目はだれでもいいから2人組で勝負（3勝したら勝ち など）。
負けたら紙片を1枚相手にあげる。終わったペアは座らせる。
- ・勝った子（枚数6）は67ゾーンへ、負けた子（枚数4）は45ゾーンへ行き相手を見つけて2回目の勝負。終わったら座らせる。
- ・3回目以降は、動き方を教えて自由にどんどん勝負させる。
- ・10枚たまったらチャンピオン（卒業）。0枚になったら先生の所に行き、5枚もらう（再チャレンジ）。
- ・紙片は回収して次回使う。

計算上の人数（32人の場合）

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1回目					16		16				
2回目				8		16		8			
3回目			4		12		12		4		
4回目		2		8		12		8		2	
5回目	1		5		10		10		5		1

【競争要素がそこそこあるやり方】

- ・全員赤白帽子を用意して、首後ろにかける（黒帽子）。
- ・2人で勝負。勝負がついたら次の相手を見つける。
- ・2連勝したら赤帽子、2連敗したら白帽子。
（連勝の後負ければ黒帽子、連敗の後勝てば黒帽子）
- ・同じ帽子の色の相手を見つけて、次々に勝負していく。
- ・ずっと白帽子の子には教師がフォロー（励ましやこつの指導など）。

計算上の人数（32人の場合）

	赤	黒	白
2回目	?	?	?
3回目	8	16	8
4回目	8	16	8

【コーチ】

例えば、①コーチ ②プロ ③ドラフト候補 に分けます。コーチはドラフト候補にマンツーマン指導。指導の成果は、プロやドラフト候補との勝負で確かめます。プロはプロ同士で練習試合。プロはドラフト候補に申し込まれたら断れません。赤白帽子も使えます。