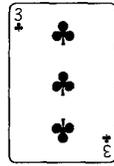


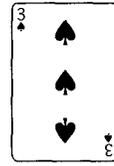
2 正の数・負の数の計算

§ 1 トランプゲームで遊ぼう

3万円の現金 (+3万円) を



や

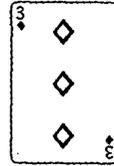


で表し、

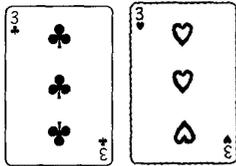
3万円の借金 (-3万円) を



や



で表します。



が一緒になると、現金と借金が打ち消しあい、0になります。これを キャンセルの0 といいます。

これは、何もない0でも基準の0でもない、第3の意味の0です。

練習1 次の現金または借金を、+、-の符号を付けて表しなさい (単位不要)

- (1) ()
- (2) ()
- (3) ()
- (4) ()
- (5) ()
- (6) ()
- (7) ()
- (8) ()
- (9) ()
- (10) ()

1 0つくり神経衰弱

カードを裏向きにばらまいて、順番に2枚ずつ表向けます。2枚のカードの合計点数が0（キャンセルの0）ならそのカードがもらえ、もう1回表向けることができます。何回かプレーして慣れてきたら、一度に3枚のカードを表向け、その合計点が0になったらもらえるルールに変えます。

2 ゼロカブ

1グループ4人～6人。カードは1～6までとジョーカーの25枚。「カブ」と同じように、親が場にカードを配り、子はそのカードにマッチ棒をかけます。

親からカードを1枚もらい、合計が0に近ければストップ。必要ならもう1枚もらうこともできます。最後に親が自分のカードをめくって、どちらが0に近いかで勝負します。例えば、+2点と+1点なら+1点の勝ち、+2点と-1点なら-1点の勝ち、+1点と-1点なら引き分けです。

それぞれの得点を表に記入してみましょう。表に書ききれなくなったら、プリントの裏などを利用しましょう。

名前 \ 回数	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧

③ 赤黒ゲーム

1 グループ 4人～6人。カードは同じく 25枚。カードは全部配ってしまいます。ババ抜きと同じように、カードのやりとりをします。その間に、自分がグループの中で一番得点が高いと思ったら、「ストップ!」をかけます。ただし、ストップは最低1周まわってからで、カードを取られた直後にしかかけられません。

各自点数を計算し、シッペをして1回戦終了。もしストップをかけた人が一番でなかったら、ビリの人とカードを交換して、自分がビリになってしまいます。

ゲームになれてきたら、ビリストップというルールを追加しましょう。自分がグループの中で一番得点が低いと思ったら、「ビリストップ!」をかけます。そのときは、点数のプラスマイナスを逆にして点数計算をします。なお、得点の計算間違いをチェックするため、全員の得点を合計すると0になるかどうか、毎回確かめていきましょう。

	得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位	
合計												

	得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位	
合計												

4 伏せ札ゲーム

赤黒ゲームと同じルールですが、はじめに持ち札の点数を計算したらその点数をノートにメモし、カードを裏返しに伏せたままでやりとりします。取った人と取られた人は、何のカードを取ったのか取られたのかを見て、新たに点数をメモし、メモを頼りに「ストップ!」または「ビリストップ!」をかけます。カードは最後まで裏返しのみまで、ストップがかかってから表向けて、自分の点数を確認します。メモと実際の点数が違っていたら、「失格」。ノートのメモと得点表の順位欄に×を記入します。

赤黒ゲームよりも計算間違いが出る可能性が高くなります。落ち着いて計算しながら、急がずにゲームしましょう。

	得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位	
合計												

	得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位		得点 順位	
合計												

伏せ札ゲームで、次のような場面ではどのようにして点数を計算しましたか。
計算の仕方がよくわからない人にもわかるように説明してください。

(1) 今の得点は、+5点です。次に-2点のカードをもらいました。
合計何点になったでしょう。

(2) 今の得点は、-5点です。次に-2点のカードをもらいました。
合計何点になったでしょう。

(3) 今の得点は、+3点です。次に+5点のカードをとられました。
合計何点になったでしょう。

(4) 今の得点は、+3点です。次に-5点のカードをとられました。
合計何点になったでしょう。

1年()組 氏名()