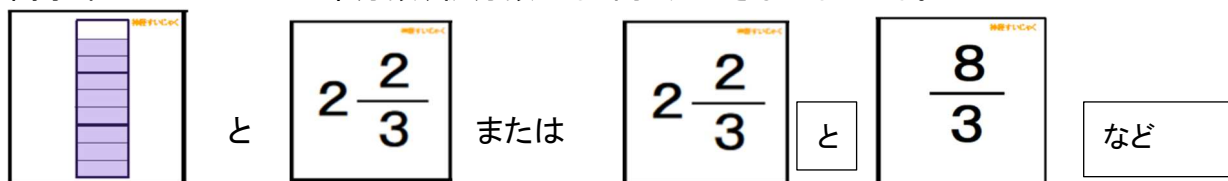


分数タイル合わせゲーム(普通学級用) ルール説明

1 神経衰弱ルール 二枚、めくって同じだったら、もらえて、続けてもう一度めくれる。



高学年バージョンとして帯分数、仮分数でも 同じ大きさならもらえる。



同じカードでなくても、約分、倍分して同じ大きさならもらえる。数字同士、タイル同士でももらえる。



気が付かなければ、次の人が取れる。

2 分数カルタ ルール

読み手一人。他の人は、読み手が呼んだカードを二種類(分数の数詞、タイル)をとる。
初級編(4年)と、上級編(5年・6年)がある。

3 分数タイル取り ルール

- 対象 通常クラス (4・5・6 年)
準備 カード(初級)、カード(上級)
- 遊び方(4 年)
 - ① カードを裏返して真ん中に置く。
 - ② 順番にカードを引いて、数字でもタイルでも声に出して数詞を言う。
 - ③ 出たカードの数字とタイルが一致したらもらえる(神経衰弱と同じ)。
 - ④ 次の人の番の時に、前の人が見落としているカードがあれば、もらえる。
 - ⑤ 真ん中のカードが無くなったら終わり。
 - ⑥ 取ったカードの数が多い人が勝ち。

高学年(5・6 年)バージョン

- ⑦ 神経衰弱と同じように、帯分数・仮分数、倍分・約分を取ってもよい。
- ⑧ 初級のカードに慣れたら、上級のカードにも挑戦してみる。

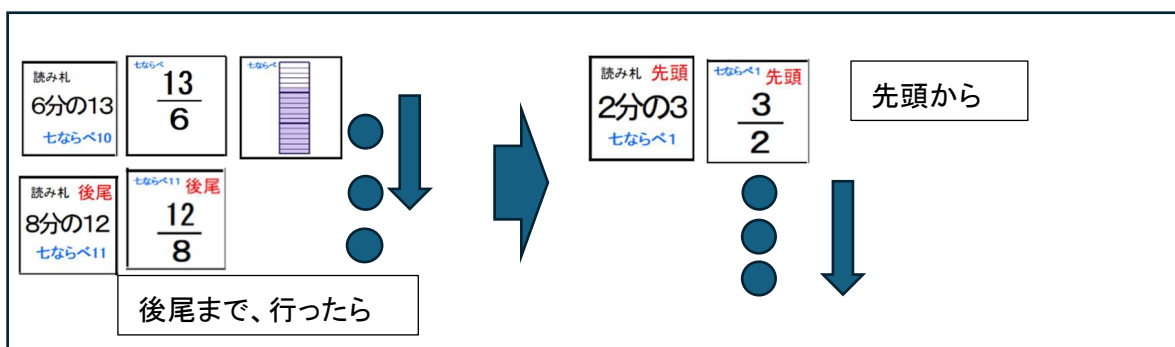
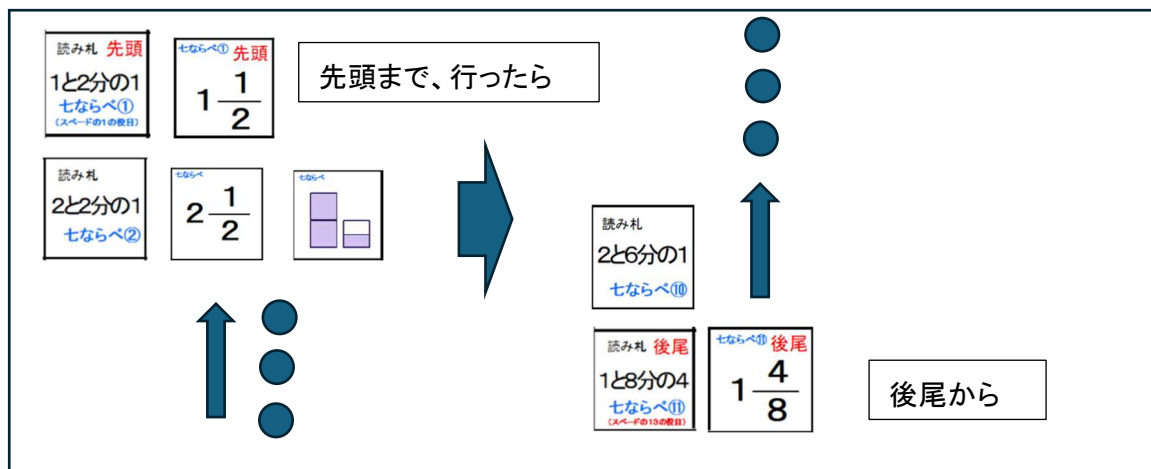
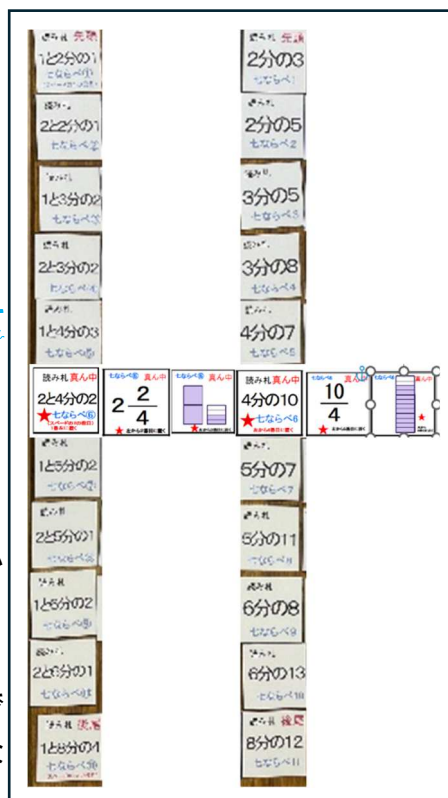
4 6ならべ(7ならべ) ルール 初級編

- 読み札、真ん中のカードを並べる。
(右図のようにカードを並べる)

読み札と真ん中の札の裏を、マスキングテープで止めて、
つなげておくと、すぐに並べられる。上級編では、全て離して
使います。

- 残りのカードをみんなに配る。
- じゃんけんで、1 番を決め、時計回り。真ん中の両端から、
順番にカードを並べていく。(七並べのルール)
- 置くところがなかったら、パスをする。(パスは何回でもで
きる、慣れてきたら、一応パスは5回まで。6 回でドボンとな
り、持ち札を出して並べる。出せる札があるのにパスをして、
わざと止めるのは、なし。わかった時は違反となり、ドボンとなる)。

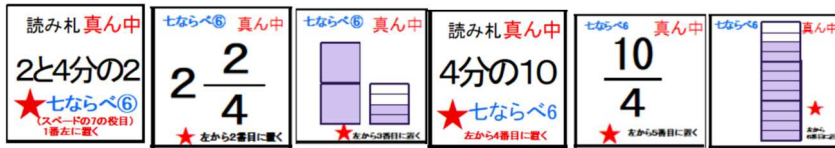
- 先頭まで行ったら、後尾から。 後尾まで行ったら、先頭から始める。(七並べのルール)



- 手持ちの札が早くなかった人が勝ちとなる。

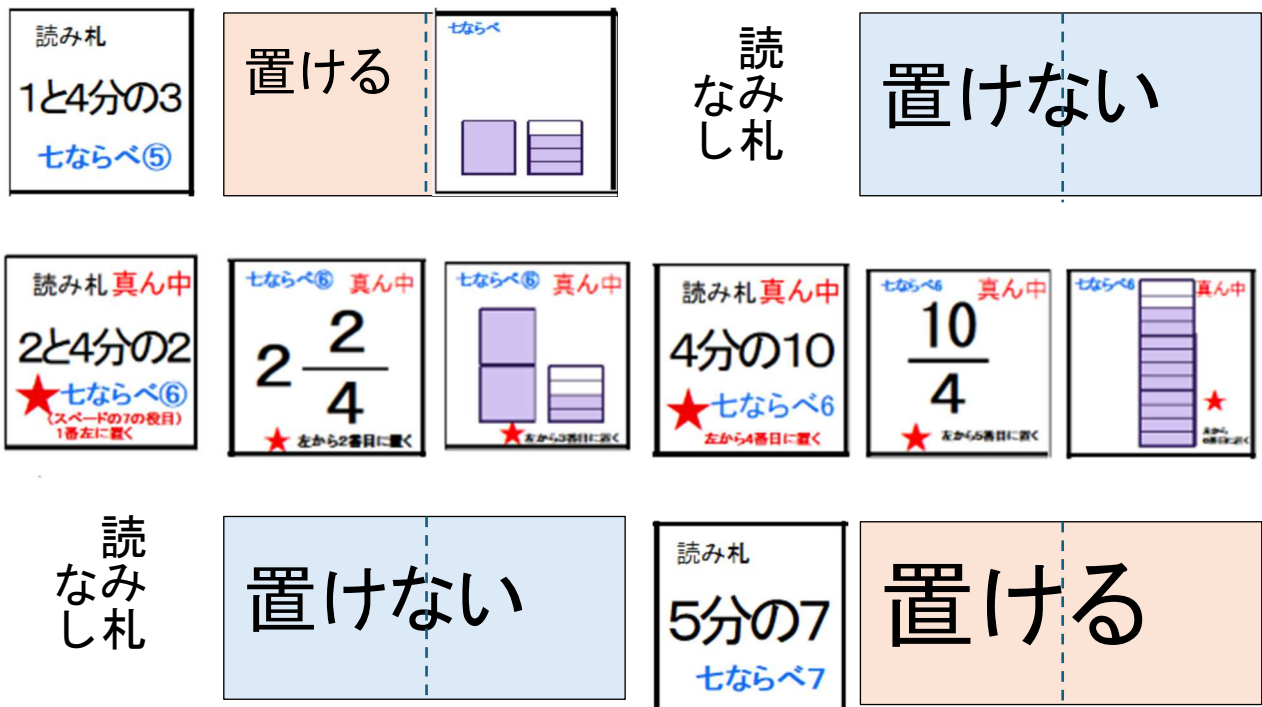
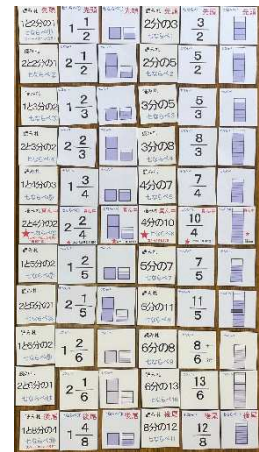
5 6ならべ(7ならべ) ルール 上級編

1. **カードを全部配る**。真ん中をもっている人が出す。(七並べのルール)
2. 真ん中のカードを並べる (読み札は、並べない)



3. 「2と4分の2」が、七ならべでいう、「スペード」に当たるので、出した人が1番で時計回りで始める。

4. まずは、読み札をだす。読み札を出したところの、隣は、カードを置いていける。読み札が出なければ、他のカードはおけない。読み札がないと、そもそも、何を置くかわからない。



5. 置くところがなかったら、パスをする。(パスは何回でもできる。慣れてきたら、一応パスは5回まで。6 回でドボンとなり、持ち札を出して並べる。**出せる札があるのにパスをして、わざと止めるのは、なし。わかった時は違反となり、ドボンとなる**)。

6. 先頭まで行ったら、後尾から。 後尾まで行ったら、先頭から始める。(七並べのルール、初級編と同じ)

7. 手持ちの札が早くなくなった人が勝ちとなる。

8. どこを先に出して、どこを止めた有利になるかを考えてやるのが、ゲームの面白さ。