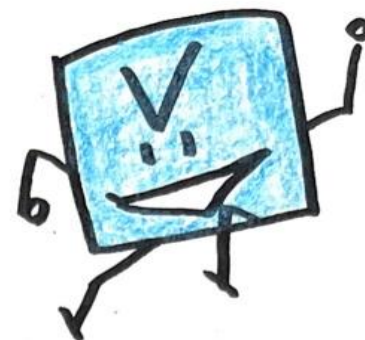
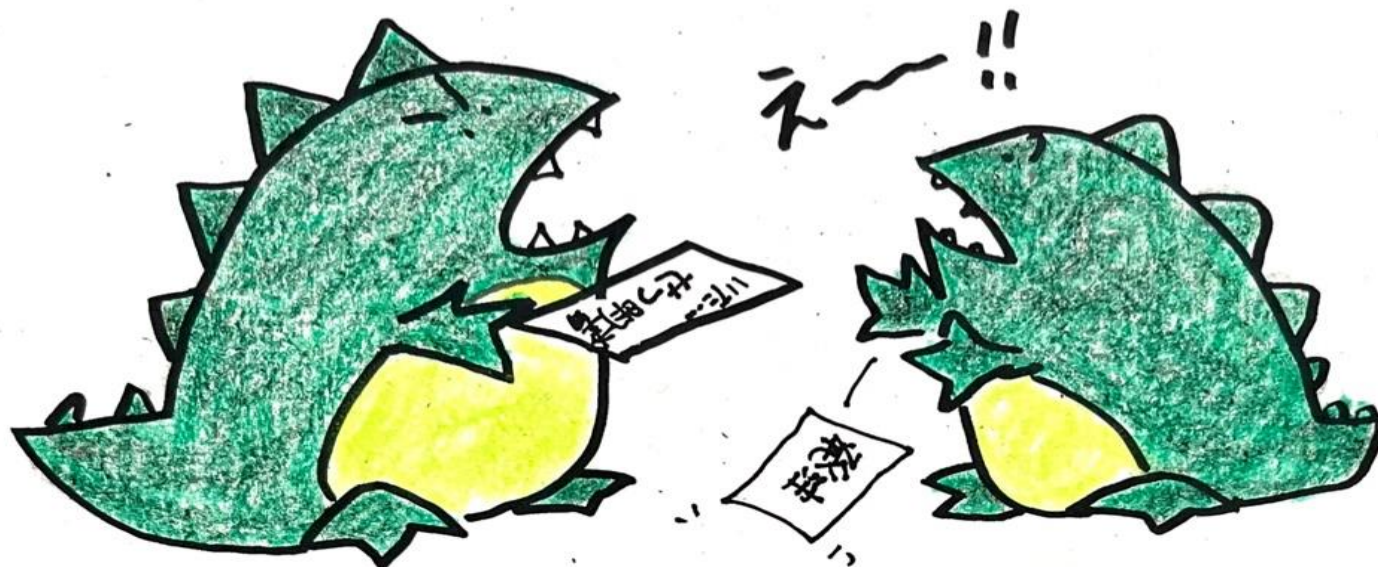


①

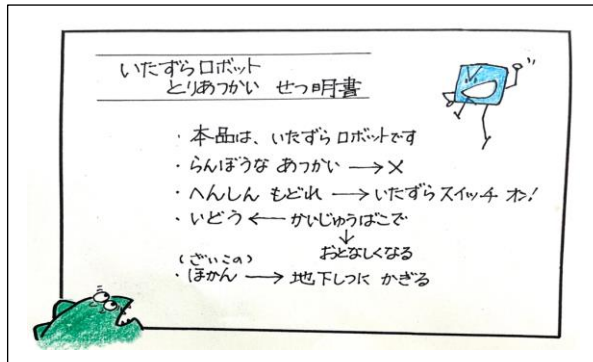
いたずらロボット



とりあつかい せつ明書



② (②の裏)



「いたずらロボット 取扱説明書。本品は、いたずらロボットです。」

＜らんぼうな あつかいは、バツ。ダメってことだね。＞

＜“へんしんもどれ” は、いたずらスイッチオン。スイッチオンって、なに？＞

＜スイッチが はいるって ことだよ。＞

＜いたずらを はじめる ってこと？＞

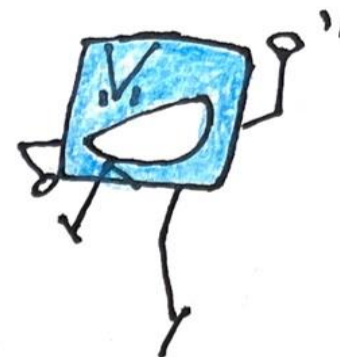
＜いどう、かいじゅうばこで おとなしくなる って、かいてあるね。＞

＜かいじゅうばこお？ かいじゅうが びっくりしてるよ。＞

「最後の 保管は、地下室に限る。」

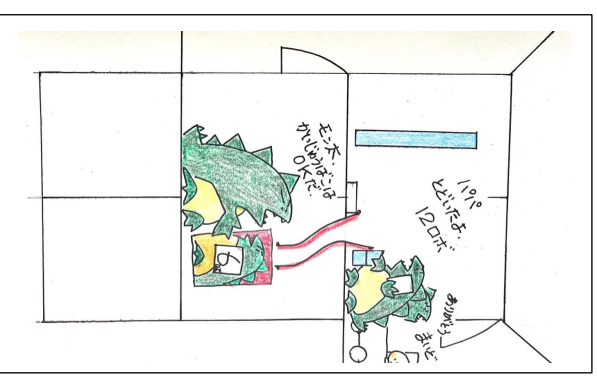
＜ほかんって なに？＞ <とっておくこと じゃないかあ？＞

いたずらロボット とりあつかい せつ明書



- ・ 本品は、いたずらロボットです
- ・ らんぼうな あつかい → ×
- ・ へんしん もどれ → いたずらスイッチ オン!
- ・ いどう ← かいじゅうばこで
↓
おとなしくなる
- ・ ほかん → 地下しつに かぎる





「ありがとう。」「まいどつ。」

「パパあ、とどいたよ、12ロボ。」

「モン太、注文は 6ロボだ。怪獣箱は準備 OK だ。」

<あの かいじゅうばこに、6ロボを いれれば いいんだね。>

<かいじゅうばこに 上から 入るようになってるね。

へんり〜。>

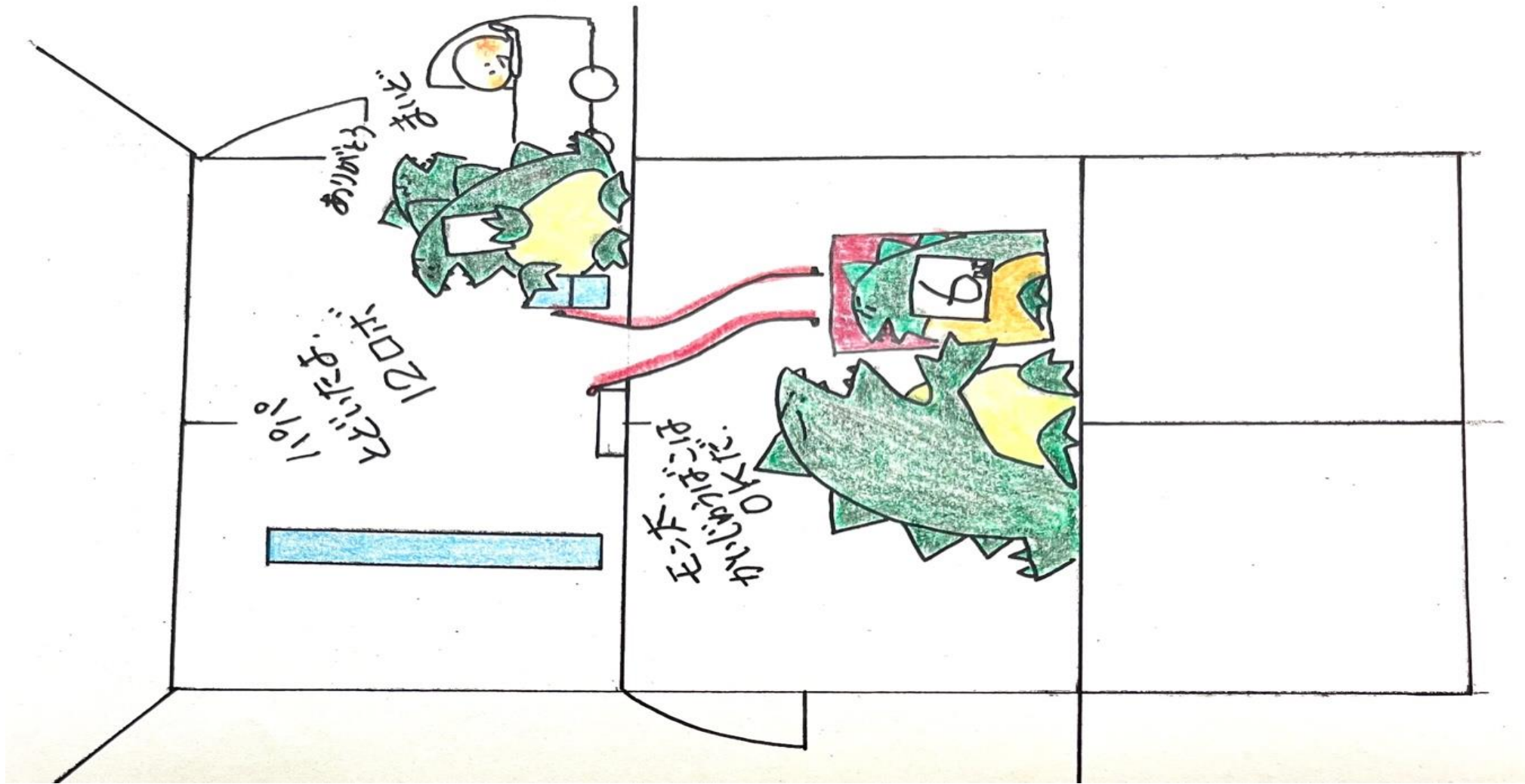
<けど、2ロボしか ないんじゃない？ たりんよ？>

<10の カンヅメが あるから、へんしんもどれ すれば…>

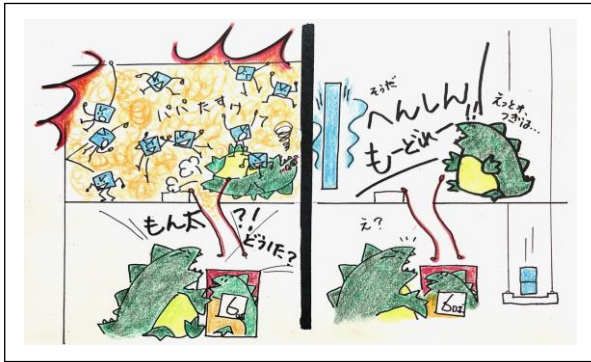
<そ、それ、だめじゃなかった？>

<あ…> 紙芝居を右に倒して、右に半分まで引く。

③



④ (③の裏)



「え〜とお、2から 6ひけないから…、じゃあ 2は さきに ゴンドラで おろしていいかな? そんでえ、え
っとお、つぎは…そうだ へんしん もーどれー!」

<あ〜、ダメだよ それ!>

「え? モン太、モン太、?! どうしたあ?」

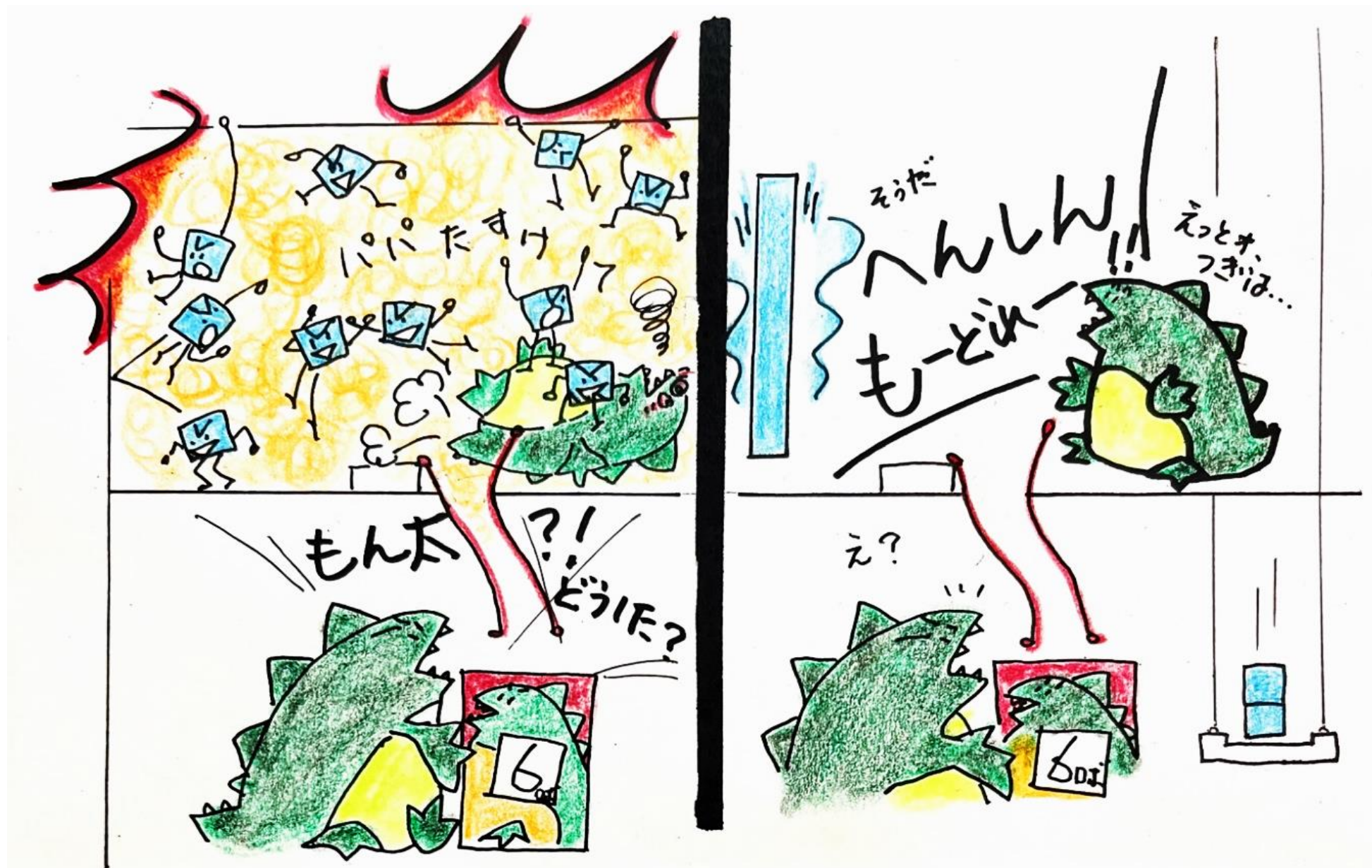
「ぱ、ぱ、た、す、け、て…」

<うわっ! いたずらロボットが
あばれまくってる!>

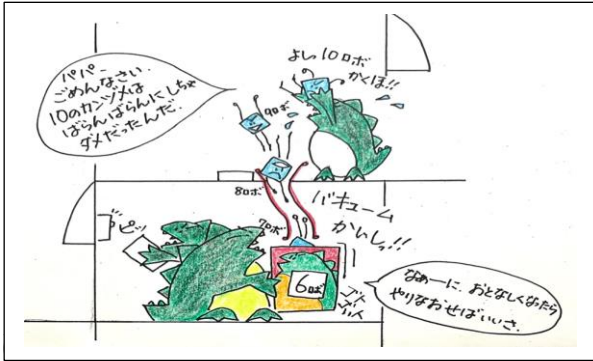
<モン太、きぜつ しちゃってるよ。>

<1, 2, 3、…10ロボだ。>

④



⑤ (④の裏)



「パパ、ごめんなさい。10のカンヅメは、バランバランにしちゃ ダメだったんだ。」

どういうこと？

<ほら、せつめいしょに かいて あったじゃない？ へんしんもどれは いたずらスイッチが はいっちょうんだよね。>

ああ、それで大変なことになっちゃったんだね。

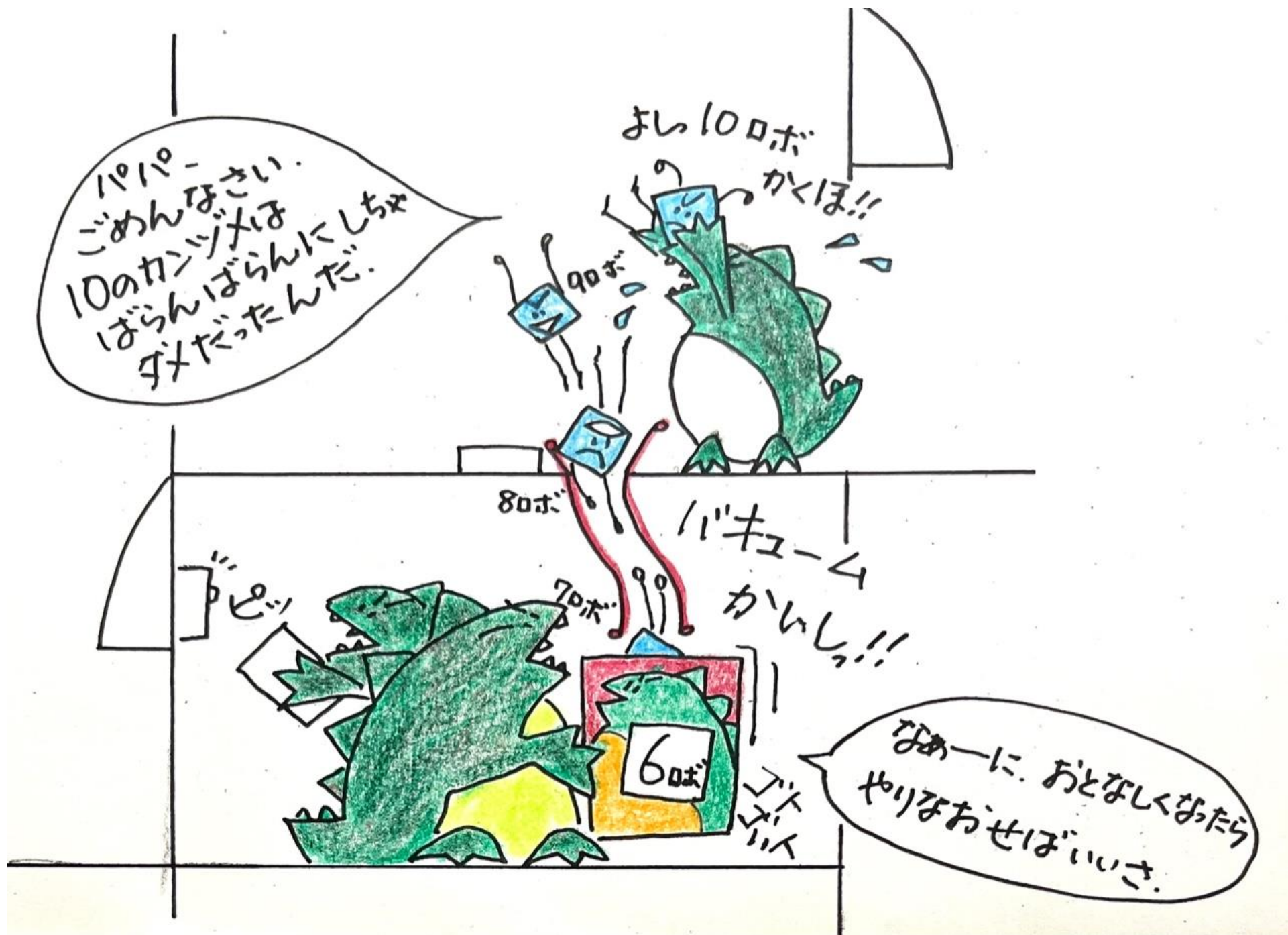
<そう、モン太、目え まわしよった よねえ。>

「なあーに、おとなしくなったら やり直せば いいさ。」

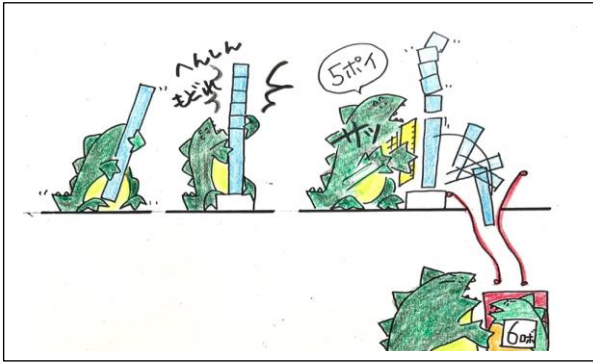
<この バキュームそうち、すごい いりよくだね。>

「7ロボ、8ロボ、9ロボ、よし、10ロボかくほ！」 左から順に見せていく。

⑤



⑥ (⑤の裏)



<やりなおしてるんだね。>

<モン太、なんか もってるよ。>

<ものさし みたいだね。>

<こんどは バランバランじゃあ なくて、ごろろんと バラ5にしたらしいよ。>

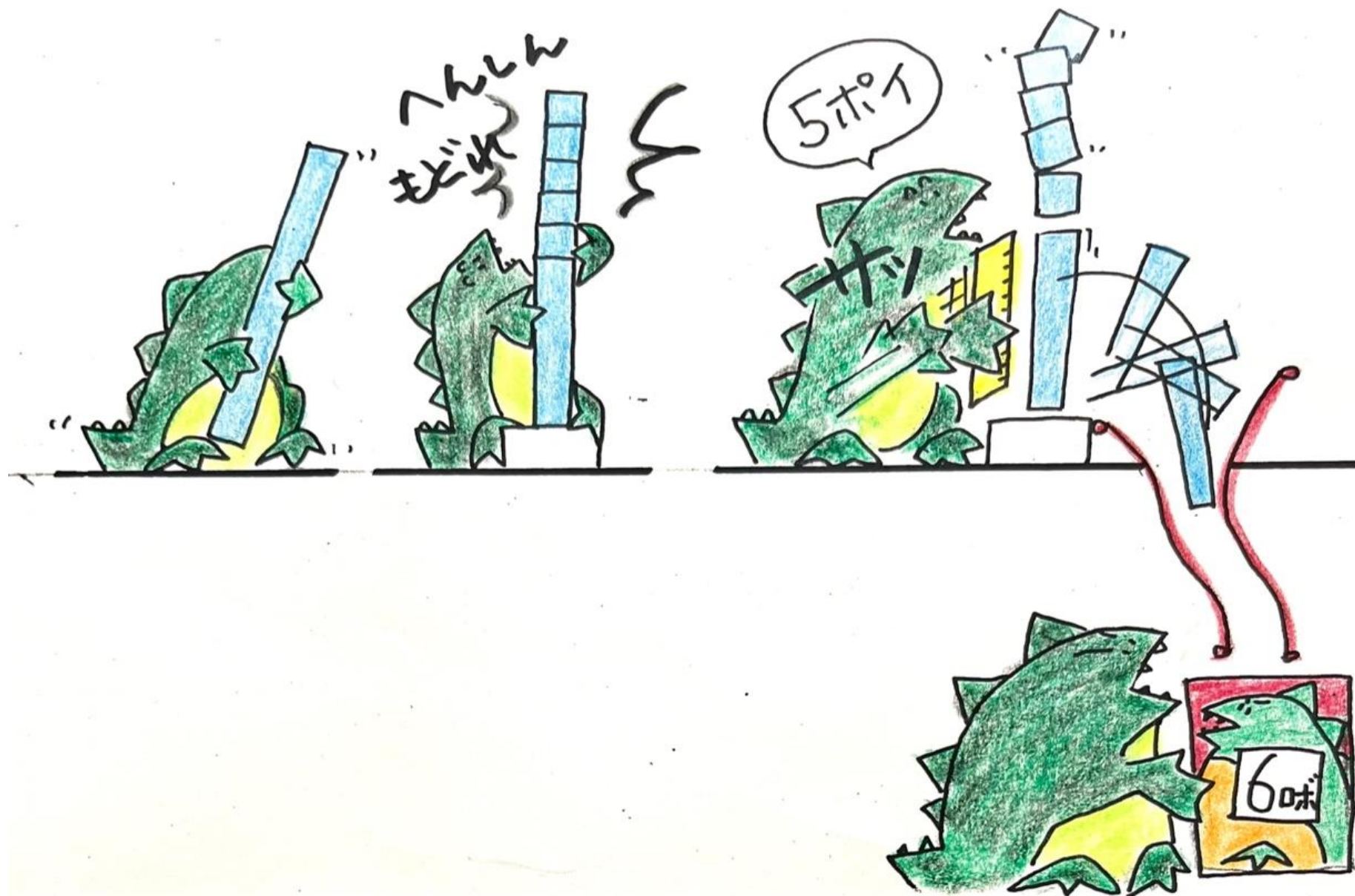
<あ、5ポイントして ごろろんが おちて いったる。>

<かいじゅうばこに はいって いきよるね。>

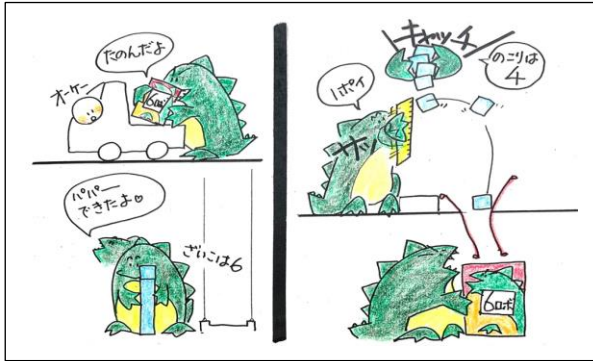
<ちゅうもんは、6ロボ だったよね。>

<うん。あと 1ロボだ。> 右へ半分まで引く

⑥



⑦ (⑥の裏)



「1ポイ。 のこりは 4 キャッチ！」

「OK、モン太。 わしは 6ロボを 車まで持って行くから、モン太は 残りを 地下室までおろしておいてくれよ。」 最後まで引く。

「お待たせ。注文の6ロボだ。たのんだよ。」

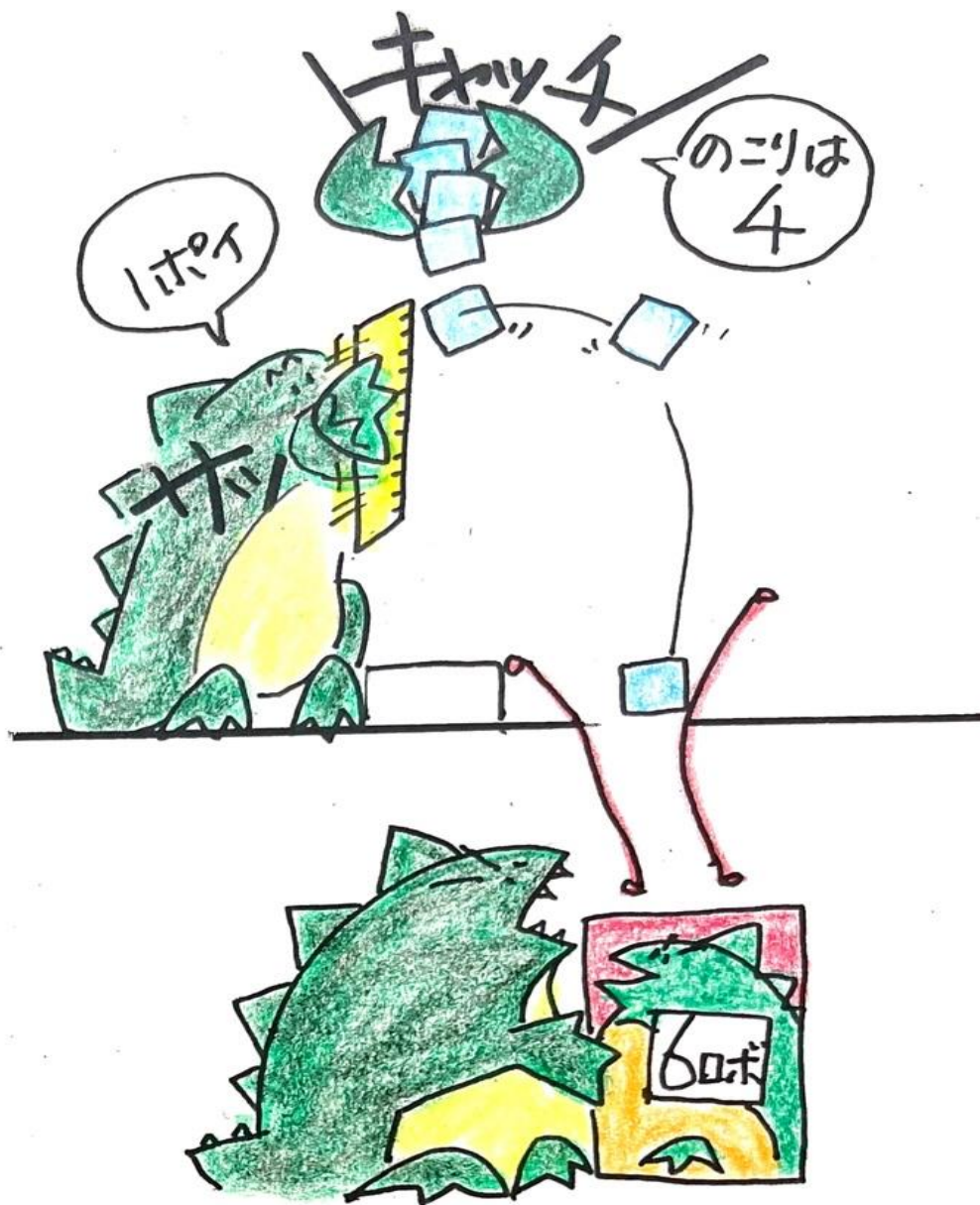
「OK！」

「ざいこは、6ロボ。 パパー、できたよオ。」

どうということ？

<へんしんの10から 5ポイ、1ポイ したから、4でしょ。はじめの 2とあわせたら 6。>

⑦



⑧ (⑦の裏)

＜あ、王さまだ。 いたずらロボットを ちゅうもんしたのは
王さまだったのかあ。＞

＜王さま、ぜんぜん こまってない みたいだね。＞

＜いっぱい いたずら してるのにね。＞

＜おれいの てがみが きてるよ。＞

「モン太、よくやったな。」

「うん。」



12－6のお話でした。ひき算をしなきゃならない必然性が欲しかったのと、繰り下がるしくみを子どもたちが一緒に考えてくれたらいいなあと思って書きました。繰り下がりの計算で、10をバランバラにする必要はないんですよね。バランバラじゃ、大人だって手こずります。

最後に、モン太が 5ポイ1ポイ した残りの4ロボをつかまえ、始めにあった2ロボと合わせた6を、5のカンヅメと1にして地下室に保管しています。子どもによったら、10を へんしんもどれ する時、ごろろん二人にして、始めの2から1取ることを考え付く子がいるかもしれません。

数学教育協議会(数教協)ではこれを、「5・2進法」とか「両手取り」と呼んでいます。便利に使える子がいるかもしれませんが、混乱する子もいるかもしれません。私は、一通り繰り下がりを学習する時は、一律に1本もらってへんしんもどれをした10から引くように教えています。仕組みがつかめたら、工夫を取り入れてもいいと思います。

なんにしても、自分で考えたり、絵から読み取ったことををどんどん口にできる子どもたちを、大切にしたいものですね。



①⑧の裏)



<青色>は子どもの反応の例

<あれ?なんか くるんじゃないね。>

<いたずらロボットって かいてあるよ。>

<とりあつかい…せつ…なに?>

とりあつかいせつめいしょ。いたずらロボットの使い方とかの注意かな。

<なんかさあ、めっちゃ びっくりしょうるよねえ。>

<うん。びっくりして かみを おとしちゃってる。なんて かいてあるの?>

はっちゅう。ロボットの注文が来たのかな?

この紙芝居は、子どもたちと一緒に、あなたが紡いでいくものです。一緒に絵を見て、子どもたちからお話を引き出していきましょう。友だちや先生と一緒に絵を読み解き、自由に発言したり友だちの気づきに共感したりしながら、楽しんでいってほしいと願っています。

ト書きを読んでもらってもいいのですが、読むというよりは、目の前の子どもたちに語りかけるようにやってみてくださいね。