



10課

Unidade 10

ようごとぶん

Vocabulários e frases

ようご	Vocabulários
おはじき	Botão (de plástico), pedrinha (de plástico)
せん	Linha
ゆび	Dedo
はじく	Dar um impulso / empurrão com o dedo.
とくてん	Ponto ganho
けっか	Resultado
ひょう	Tabela
まとめる	Organizar, ordenar, juntar
しかた	Modo de fazer, como
ばあい	Caso

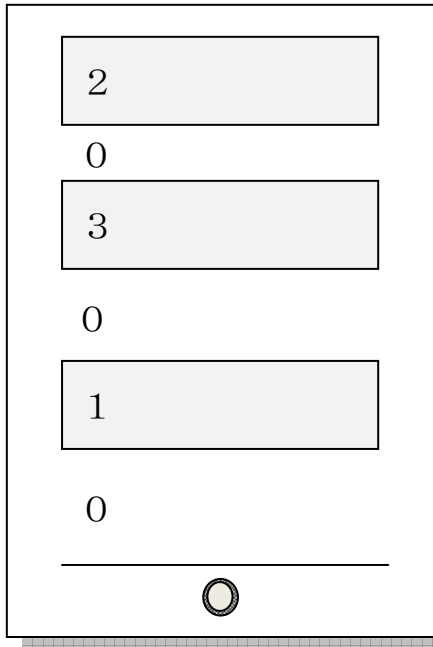
ぶん	Frases
おはじきを せんのところにおいて、ゆびで はじきます。	Coloque o botão na linha e dê um impulso com o dedo.
1の しかくにはいったら 1てん。	Ganha-se 1 ponto se entrar no quadrado 1.
とくてんの けいさん	Cálculo dos pontos ganhos.
けっかを ひょうに まとめました。	Organizei o resultado em uma tabela.
けいさんの しかた	Como calcular
0この ばあいの とくてん	Ponto ganho no caso de zero (botão). (usa-se "ko" para contar botões.) /

# 10 0のかけざん

導入でよく取り上げられる「陣取りゲーム」の理解

1

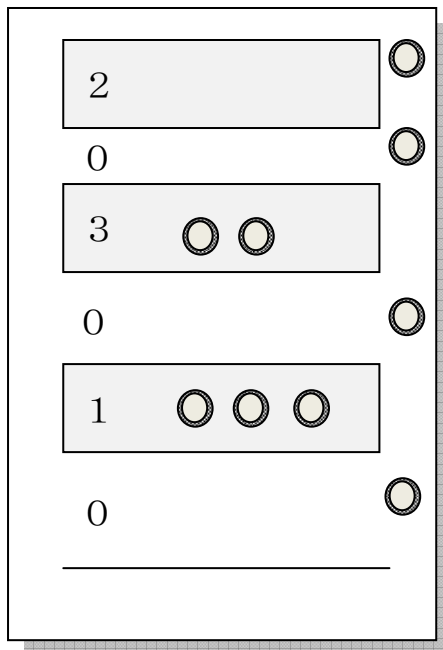
## とくてんゲーム



### ゲームのやりかた

- ①おはじきを せんのところにおいて、  
ゆびで はじきます。
- ③ 1の しかくには いったら、1てん。  
2の しかくには いったら、2てん。  
3の しかくには いったら、3てん。
- ④どこにも はいらなかったら、0てん。

ゲームをしたら つぎの ように なりました。



- ① 3てんの ところにおはじきは  
なんこ ありますか。
- ② 2てんの ところにおはじきは  
なんこ ありますか。
- ③ 1てんの ところにおはじきは  
なんこ ありますか。
- ④ 0てんの ところにおはじきは  
なんこ ありますか。

2

## とくてんの けいさん

けっかを ひょうに まとめました。

はいった ところ	はいった かず (こ)	とくてん (てん)
3てん	2	
2てん	0	
1てん	3	
0てん	4	

とくてんを けいさんしましょう。

けいさんの しかた

$$\boxed{\text{はいったところのてん}} \times \boxed{\text{はいった かず}} = \boxed{\text{とくてん}}$$

① 3てんの ところ

$$\boxed{3} \times \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

② 1てんの ところ

$$\boxed{\phantom{00}} \times \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

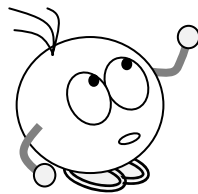
3

## 0のかけざん(1)

2てんのところのとくてんはなんてんになりますか。

はいったところのてん × はいったかず = とくてん

2 ×  =

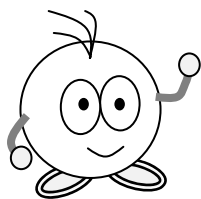


はいったかずは  
0 ですから

## 0このばあいのとくてん

2てんのところは × 0 ですから = 0てんです。

2 × 0 =



2 ×  0 =  0

これは、

「0のあるかけざん」なのですね。

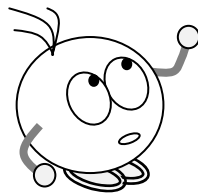
4

## 0のかけざん (2)

0てんのところの とくてんは なんてんになりますか。

はいったところのてん × はいったかず = とくてん

0 ×  =



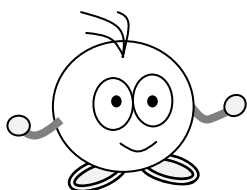
はいったかずは  
4 んですが

## 0てんのところの とくてん

0てんのところの とくてんは なんてんになりますか。

0てんのところは × 4 んですが = 0てんです。

0 × 4 =



0てんのところに なんこ はいっても、  
とくてんは 0てん。あたりまえですね。  
これも、「0のある かけざん」です。