



10課  
ようごとぶん

Unidad 10  
Palabra y Frase

ようご	Palabra
おはじき	canica plana
せん	línea / trazo
ゆび	dedo
はじく	empujar / dar un capirotazo
とくてん	punto a favor, punto ganado
けっか	resultado
ひょう	tabla
まとめる	juntar / organizar
しかた	procedimiento / método
ばあい	caso

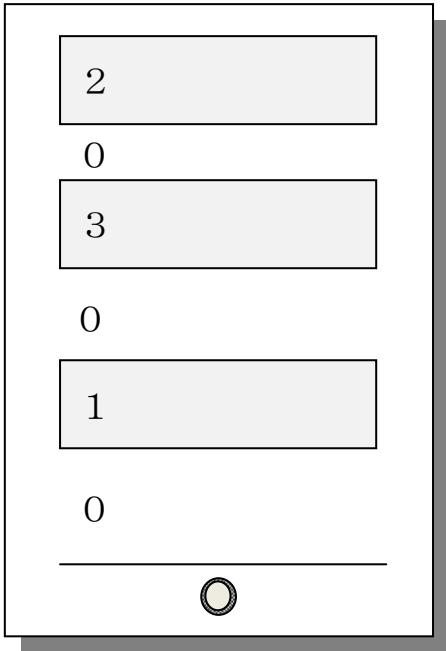
ぶん	Frase
おはじきを せんの ところに おいて、ゆびではじきます。	Pon la canica en la línea e impúlsala con el dedo.
とくてんの けいさん	Cálculo de los puntos a favor
けっかを ひょうに まとめました。	Organicé el resultado en una tabla.
けいさんの しかた	forma de calcular
0 この ばあいの とくてん	Puntos a favor si tiene 0 canicas (se utiliza "ko" para contar canicas)

# 10 0のかけざん

1

導入でよく取り上げられる「陣取りゲーム」の理解

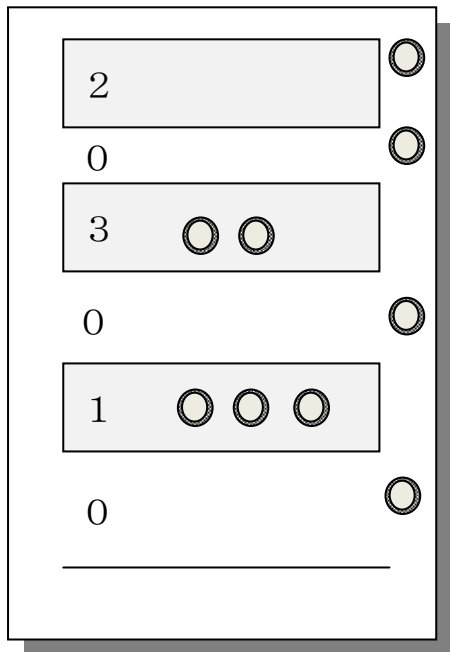
## とくてんゲーム



### 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

はいったところのてん × はいった かず = とくてん

① 3てんの ところ

$$\boxed{3} \times \boxed{\quad} = \boxed{\quad}$$

② 1てんの ところ

$$\boxed{\quad} \times \boxed{\quad} = \boxed{\quad}$$

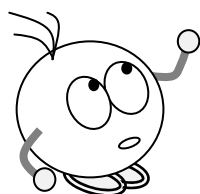
3

## 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 ×  =

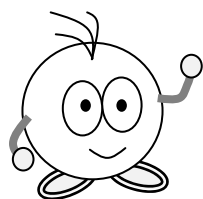


はいったかずは  
0 ですから

## 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。

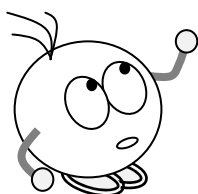
4

## 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 ×  =



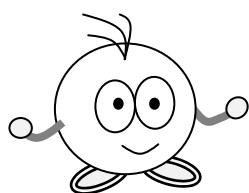
はいったかずは  
4 んですが

## 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 といっても、  
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。