

# 芳泉カメ 算数すごろくの楽しみ方

勝ち負けにこだわらず  
ゲームを楽しみましょう

① 自分でコマを用意して、「0」のマス目に置いてスタートです。マス目の数とサイコロの出た目の数を計算しながら進みます。「101」か「103」にピッタリ止まることができたらゴールで終わりです。「50」「100」「102」に止まったらスタートへ戻ります。

② 10面サイコロを1回ふって、出た目の数とコマがあるマス目の数とを、+・×÷のどれかの計算をして、その答えのマスの目まで、計算を言いながら移動します。

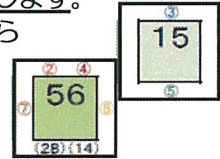
(例)「7」に止まっているとき、サイコロの「8」の目が出たら



○「たし算」をするなら、 $7+8 \rightarrow 15$ へ

○「かけ算」をするなら、 $7 \times 8 \rightarrow 56$ へ

○「÷」「-」は、できません。



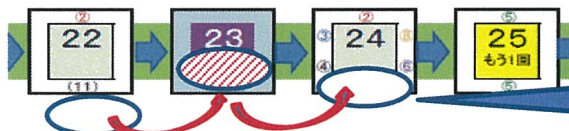
③ サイコロの目の6と9は、目についている下線で区別します。( 6=6 9=9 )

④ 「103」より大きい答えや、割り切れない答えになるときは、別の計算をします。

(例)「98」に止まっているとき、サイコロの「8」が出たら

$98+8 \rightarrow 106$  ですが、そのマス目がないので、 $98-8 \rightarrow 90$ へ

⑤ 移動先のマス目に、別のコマが止まっていたら、もう1つ前のマス目に止まります。



23に別のコマがいたら、  
24に止まります

⑥ 下のマス目に止まったら、次の順番のときに指示どおりにします。

き+ぐー	目を2倍	わり算
出た目の数が、 <u>奇数のとき</u> たし算、 <u>偶数のとき</u> 引き算をします。  奇数は、1, 3, 5, 7, 9 偶数は、0, 2, 4, 6, 8	出た目の 数を2倍 して計算 します。  (例) 3が出たら「6」 として計算します。	わり算をし ます。わり切れな いときだけ、 (+・-・×) のどれかの計算が できます。 (ヒント) 数字の周 りにある 数でわり切れます。 向かい側 にある数が答えです。

⑦ 自分がサイコロをふって、下のマス目に止まったら、すぐ指示どおりにします。  
 他の人に動かされたときは、関係ありません。

もう1回	コマ交換	別のコマ
もう1回サイ コロを振って移動 します。	他の人と コマの位置 を交換しま す。	別のコマを1 つ選んでから サイコロを振 ってそのコマ を移動させます。

# 芳泉カメ 算数すごろく の 楽しみ方

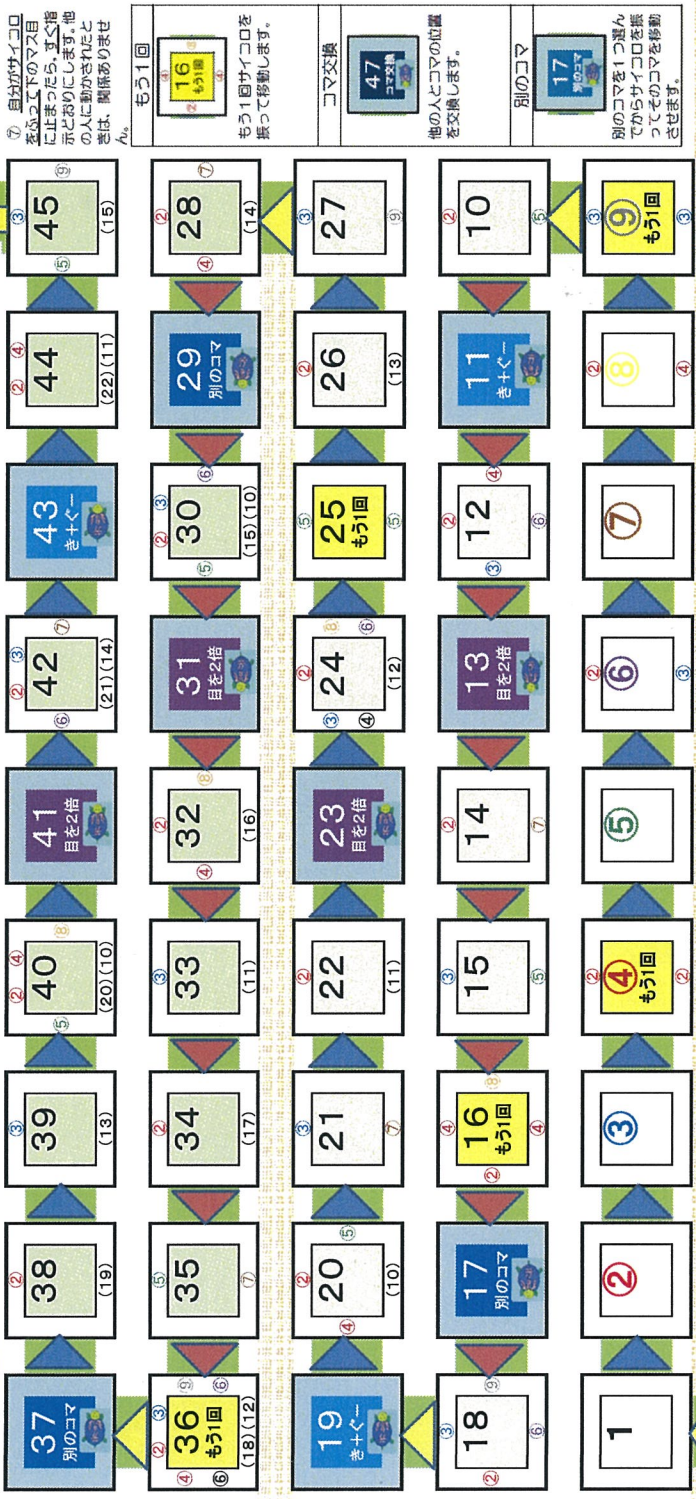
## 勝ち負けにこだわらず ゲームを楽しみましょう

- ① 「0」のマス目にコマを置いて、スタートし、マス目の数とサイコロの出た目の数を計算しながら進みます。「101」か「103」になったら止まることができたら、ゴールで終わりです。「50」「100」「102」に止まったたらスタートへ戻ります。
- ② 10面サイコロを1回かいて、出た目の数とコマがあるマス目の数とを、 $100 - x$ の形の計算をして、その答えのマスの目で、計算を書いたはらから移動します。  
 ○ 「たし算」をするとき、サイコロの「8」の出たたら  
 $100 - 8 = 92$  →  $92$ へ  
 ○ 「かけ算」をするとき、 $7 \times 8 = 56$ へ  
 ○ 「÷」をするとき、 $100 \div 7 = 14$ へ  
 ○ 「-」は、できません。



- ③ サイコロの目の6と9は、目についている下書きで区別します。(  $6 = 9$  )
- ④ 「103」より大きい答えや、割り切れない答えになるときは、別の計算をします。  
 (例) 「98」に止まっているとき、サイコロの「8」が出たら  
 $98 + 8 = 106$  ですが、そのマス目がないので、 $98 - 8 = 90$ へ
- ⑤ 移動先のマス目に、別のコマが止まっていたら、もう1つ前のマス目に止まります。

23に別のコマがいたら、  
24に止まります



⑦ 自分がサイコロをふらした下のマス目に止まったら、すぐ隣のマス目に移動します。他の人に動かせたときは、順番ありませぬ。

もう1回

16  
もう1回

もう1回サイコロを振って移動します。

コマ交換

47  
コマ交換

他の人とコマの位置を交換します。

別のコマ

17  
別のコマ

別のコマを1つ選んでからサイコロを振ってそのコマを移動させます。

0  
スタート


24  
24

★24は、向かい側にある数どうしを掛け合わせてできます。

$24 = 2 \times (12)$  →  $24 \div 2 = (12)$   
 $24 = 3 \times 8$  →  $24 \div 3 = 8$   
 $24 = 4 \times 6$  →  $24 \div 4 = 6$   
 $24 = 6 \times 4$  →  $24 \div 6 = 4$

マス目の説明

# がんばれ芳泉ガメ 算数 すごろく

	<b>103</b> ゴール	<b>102</b> スタートへ	<b>101</b> ゴール	<b>100</b> スタートへ
91 (13)	92 (46)(23)	93 き+く<- (31)	94 (47)	95 (19)
90 (45)(30)(18)	89 別のコマ	88 (44)(22)	87 (29)	86 (43)
73 コマ交換	74 (37)	75 (25)(15)	76 (38)(19)	77 (11)
72 わり算	71 目を2倍	70 (14)(10)	69 (28)	68 (34)(17)
55 (11)	56 (28)(14)	57 (19)	58 (29)	59 き+く<-
54 (27)(18)	53 別のコマ	52 (26)(13)	51 (17)	50 スタートへ
96 わり算	97 コマ交換	98 (49)(14)	99 (33)(11)	100 スタートへ
85 (17)	84 わり算	83 き+く<-	82 (41)	81 もう1回
86 (43)	87 (29)	88 (44)(22)	89 別のコマ	90 (45)(30)(18)
78 (39)(26)	79 別のコマ	80 (40)(20)(16)	81 もう1回	82 (41)
67 別のコマ	66 (33)(22)	65 (13)	64 もう1回	63 (7)
68 (34)(17)	69 (28)	70 (14)(10)	71 目を2倍	72 わり算
60 わり算	61 コマ交換	62 (31)	63 (7)	64 もう1回
49 もう1回	48 (24)(16)	47 コマ交換	46 (23)	47 コマ交換

④ 下のマス目止まったら、次の順番のときに表示どおりにします。

き+く<-

出た目の数が、動座のとき、座のとき、座のとき、座のときをします。

奇数は、1、3、5、7、9  
偶数は、0、2、4、6、8  
目を2倍

目を2倍

出た目の数を2倍して計算します。

(例) 3が出たら6として計算します。

わり算

わり算をします。

わり切れないときだけ、(十・一・十)の計算ができます。(ヒント) 数字の周りにある数でわり切れます。同じ例にある数が増えます。