

高等部 数学科 「卓上モルックにチャレンジしよう」



難しい問題でも試行錯誤し、じっくり考えられる。



仲間との意見交換の中で自分の気持ちに折り合いをつけたり、調整したりしてほしい。

①卓上モルックのルール

- ①チーム全員で30点をめざす。30点をこえてしまうと15点からスタート
- ②相手チームが「デビルカード」を使用した時は、くじを一枚ひく
- ③「天使カード」を使用するとサイコロの出た目の数だけ進むことも、もどることもできる
- ④白い所は0点とする
- ⑤はじいた駒が線上の場合には多く入っている方の得点となる。

デビルカード



エンジェルカード



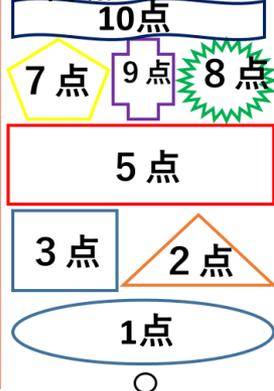
くじの内容

サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分	サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分	サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分 サイコロ1個分
(獲得点数) × 4	(獲得点数) × 3	(獲得点数) × 2
(獲得点数) × 3	(獲得点数) × 2	(獲得点数) × 1
(獲得点数) × 2	(獲得点数) × 1	(獲得点数) × 0

得点版

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

得点ボード



②デビルカードが発動された！

- ・「獲得点数」×3のくじが出て何点を狙いに行くのか真剣に相談中。
- ・「自分たちの得点が29点、どこに入れても30点をオーバーしてしまう・・・どうしよう・・・そうだ！0点をとろう。0は何を掛けても0だから動かないよ。」「なるほど、わかりました！がんばりまーす。」



イヒヒ、さあどうする？

先輩、お願い0に入れて！



えー!! 8!!

③狙う点数を考えると・・・

・ $\square - 3 = 2$ など、 \square に入る数の問題は数多くやってきて逆算で求める考え方も定着してきた。しかしゲームの中では何点を狙えばよいか難しい生徒が多い。デビルカードが発動され、チームで相談するシーンが多く見られた。

・0を含む計算では $0 + 1$ も0になると思っている生徒もいた。また、0の概念は小学校では「無」だが中学校では「基準」という概念も加わる。「どちらにも動かない」というベクトルの考え方は数の世界を広げるためには欠かせない。

・(獲得点数) - 2で1点に入ってしまった際、-1と計算できた生徒がいて、1マス戻ることができた。



あー緊張するー！