

# 硬貨つかみ取りゲーム

## 対象の児童・生徒

- ・ 貨幣を弁別することができ、ある程度の四則演算を行うことのできる生徒
- ・ お金の学習に関心のある生徒

## ねらい

- ・ 硬貨のつかみ取りを通してお金を身近に感じ、体験的にお金の使い方を学習する。
- ・ 買い物学習などを取り入れることで、これまでの学習内容を積極的に活用しようとする。

## 教材の使い方

- ◆ 使用する硬貨を提示し、ゲームのルールを説明する。



(4種類の硬貨を使用する場合の例)

### <ルール> (例)

- ・ 自分でつかむ場合は2回挑戦できる。
- ・ 大人が代わりにつかむ場合は1回とする。
- ・ 皿を揺すってもよいが、かき混ぜてはいけない。

- ◆ 硬貨をつかみ取り、獲得金額を算出する。その後、獲得した金額内で買い物学習に取り組む。



(つかみ取りできる量の硬貨を容器に入れる)

### 獲得金額の計算

$$5 \text{ 円} : 5 \times \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}} \text{ 円} \dots\dots \textcircled{1}$$

$$10 \text{ 円} : 10 \times \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}} \text{ 円} \dots\dots \textcircled{2}$$

$$100 \text{ 円} : 100 \times \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}} \text{ 円} \dots\dots \textcircled{3}$$

$$500 \text{ 円} : 500 \times \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}} \text{ 円} \dots\dots \textcircled{4}$$

→ ①～④の金額を足します。

$$\boxed{\textcircled{1}} + \boxed{\textcircled{2}} + \boxed{\textcircled{3}} + \boxed{\textcircled{4}}$$

$$= \boxed{\hspace{2cm}} \text{ 円獲得}$$

(補助教材の例)

(コメント) メニュー表や実物の商品などを提示して、買い物学習をします。その際に発展として、「なるべくおつりが出ないように買い物をするには、何をいくつ買えばよいか」という発問をしたり、敢えて所持金よりも高額な商品をメニュー表に掲載しておいたりすると、一層金額の大小を意識するようになり、数字の感覚が高まります。また、貨幣の弁別に課題のある生徒については、つかみ取った硬貨を仕分ける教材として活用できます。