



「頭を使おう！アナログ三角形飛び越しゲーム」

～考えることの面白さ・楽しさを体験～

算数 数学 総合 ことば コミュニケーション

- (1) ねらい
- ① 友だちとの親睦を深めるとともに、保護者や地域の方との交流に役立てる。
 - ② ゲームを楽しみながらルールをきちんと理解することの大切さを身に付けるとともに、先を見通して判断する力を育てる。
 - ③ マナーの取得や自己をコントロールする力など「心の教育」に役立てる。
 - ④ 発想力・思考力・決断力などを養う。

- (2) 対象
- ・小学3年生～中学生（大人）
 - ・保護者、地域の方のご参加も可能です。

- (3) 講師
- NPO アイデアツリーヒラメキ
代表 関場 純 氏



- (4) 形式
- ・所要時間 1～2単位時間（土・日授業可）
 - ・原則クラス単位で教室等で行います。複数クラスの場合はご相談ください。
 - ・放課後子ども教室、部活動、同好会、長期休業期間などでの実施についても可能です。
 - ・地域人材と共に行う形で放課後の子どもの居場所づくりにつなげることも可能です。

- (5) 内容
- 電子ゲームでなく、対面式アナログゲームを楽しむ。
- ① 黒板を使い、グループ単位で協力し合い実際にゲームを楽しむ。（10分程度）
ゲームをみんなで見学し、解説を聞きながら、内容やルール、楽しみ方を学習します。
 - ② 3～4人グループ（4人の場合は一人審判）を作り、ゲームを実際に行う。（30分程度）
 - ・三角パズル「キラメキ」を使います。
 - ・三角形の角に順にコマを置いていきますが、自分のコマの隣には置けません。
 - ・三角形の直線上のコマを飛び越えて取ります。
 - ・盤面に残ったコマの多い人の勝ちとなります。

ゲームに使うボードやコマなどの
ゲームのセットは用意いたします。



- (6) 費用 「無料」
NPO 法人アイデアツリーヒラメキの社会貢献活動のため費用はかかりません。

- (7) 申込み **出前授業申込書** 実施日2ヶ月位まで⇒ 学校支援ネットワーク本部へ送付
講師の方には、当本部から連絡を取らせていただきます。
詳細の打ち合わせは、講師の方と学校担当者で行ってください。