



10課/Lesson 10/Leksyon 10

ようごとぶん / Words and phrases / Mga Salita

ようご	Words	Mga salita
おはじき	marble; flat marbles; taw	holen
せん	line	linya
ゆび	finger	daliri
はじく	shoot	pitikin
とくてん	point; score	puntos
けっか	results	resulta
ひょう	table; graph	table
まとめる	show; collect; organize	ipapakita
しかた	the way of doing (something)	paraan
ばあい	in the case of...; in the case where	sa kaso ng

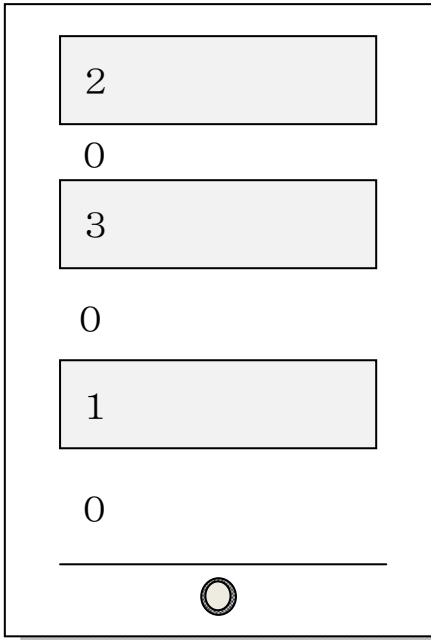
ぶん	Phrases	Grupo ng mga salita
おはじきを せんのところにおいて、ゆびで はじきます。	Place a marble behind the line and shoot/flick it with the finger.	Ilagay ang holan sa linya at pitikin ito upang pumasok sa target.
とくてんの けいさん	calculating points	ang pagkalkula ng mga puntos
けっかを ひょうにまとめました。	We show the results in a table/graph.	Ang resulta ay ipinapakita dito sa table.
けいさんの しかた	how to calculate the points	paraan ng pagkalkula
0この ばあいのとくてん	Points scored in the case of 0 (piece/marble)	Pagkalkula ng puntos sa kaso ng 0 holan.

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

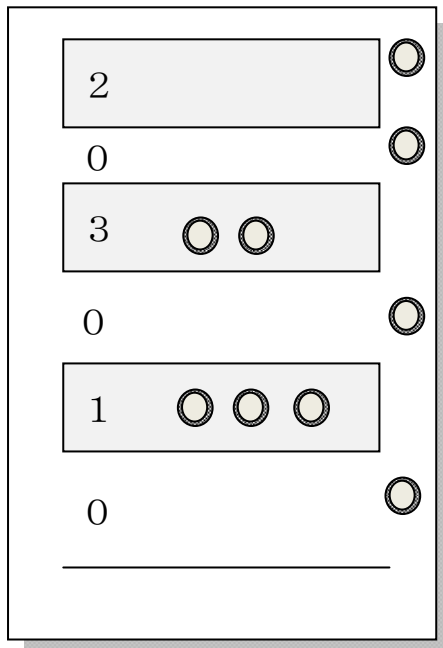
とくてんゲーム



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

$$\boxed{\text{はいったところのてん}} \times \boxed{\text{はいった かず}} = \boxed{\text{とくてん}}$$

① 3てんの ところ

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

② 1てんの ところ

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

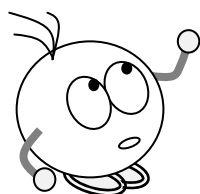
3

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 × =

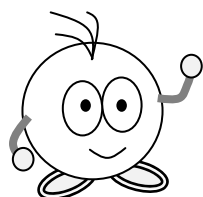


はいったかずは
0 ですから

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。

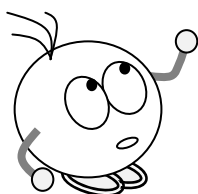
4

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 × =



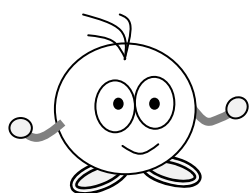
はいったかずは
4こですが

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こですが = 0てんです。

0 × 4 =



0てんのところになんこはいつでも、
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。