

トランプゲームの要領

かなり騒がしくなるので、図書室かどこか別教室を用意する。所用時間は1時間です。

- 1、班分け、 1グループは5～6人が適当。
- 2、用意する札、 5人班は 1～5の札。 6人班は 1～6の札。
ジョーカー札は使用しない。
- 3、カードの配布、繰ったカードを4枚ずつ配る。

前座ゲーム

手持ちのカード枚数が増える（相手からカードを取ってくる）は加法、枚数が減るは減法と考える意識を強調するために、まず赤・黒札両方ともプラスとする単純なゲームを無記録で1～2回する。

本ゲームルール

赤黒混合ゲームのためのルールを説明する。

- ① 黒札はプラス点 赤札はマイナス点とする。 正負を考慮した合計点で順位を決める。
- ② 「ばば抜き」の要領で各自の札を順次交換する。
- ③ 自分の得点がある程度大きいと思った者がストップをかけて各自の持ち点（合計点）とする。 ストップは最低1周まわってからかける。 → 得点表に記入

得点表

名 前	1回目	2回	3回	4回	5回	横合計	順位
上 野							
綾 瀬							
大 島							
宮 崎							
前 田							
上 戸							
縦合計							

- ・得点表は班に1枚ではなく、全員に配布する。
- ・各自が自分の得点を言って、それを聞いて**全員が記入する**。
- ・毎回、縦合計がゼロになる事を確認してから、次のゲームへ進む。
- ・誰かの表を写すのではなく、各自で計算するように注意を促す。

- ④ 慣れてきた3回目くらいに「マイナス・ストップ」を導入する。
持ち点がマイナスの者がストップをかけると、その回の全員の点の正負が入れ替わる。
これで、ゲームの進行も速くなり、「符号を入れ替える」意味の学習にもなる。
- ⑤ 5回終了で各自で5回分の合計（横合計）を出す。 この各自合計の縦合計もゼロになれば、まずは計算間違いはないものとして順位を決める。
これは、負数もふくめた数の大小の判定の学習になります。
- ⑥ ストップをかけた後に、手持ちが3枚の者と5枚の者があれば、3枚の者が5枚の者から1枚抜き取り、全員が4枚になるようにする。
- ⑦ 各班で、順位に従っての罰ゲームを考えさせる。
私は、2位の者から手のひらを積み重ね 1位の者がうまい瞬間にその手の山に平手でバシンといくのをよくやりました。