

3~6才

人数
1人~

+保護者

保護者ガイド

853603-JNS

おうちの方へ

本商品をご購入いただきありがとうございます。

長友先生ワールドセレクションでは、お子さまが「(自分で)できた!」と実感することをとても大事にしています。

アクティビティをする前に

お子さまに最も適した形で学んでいただくために、下記の準備をお願いします。

1. こちらのガイドをよくお読みください。
2. 基本の遊び且つレベル分けされたアクティビティの中から、お子さまに合った遊びを選びましょう。
3. 選ぶアクティビティによっては、お子さまの習熟度に合ったレベルになるよう予習・復習等が必要になります。
4. 事前の予習が多すぎると、遊びまでに時間がかかるてしまい、お子さまが興味をなくしてしまうかもしれません。その場合は、もっと易しいアクティビティから始めてみましょう。

認められ、ほめられることによって、お子さまの学ぶ意欲はどんどん高まります。
可能な限りたくさんほめてあげる環境を作りましょう。

基本の遊びに加えて、3レベルのアクティビティを記載しております。
お子さまの習熟度に合った楽しく学べるゲームを選びましょう。

達成表を活用しよう!



達成表は、お子さまの達成感やほめる機会作りとしてご活用ください。
子どもはほめられることで学ぶ意欲をさらに育みます。
自由欄は主に以下の場面での使用を想定しています。

1. 独自に考えたアクティビティで遊ぶ場合
2. 次の達成まで時間がかかりそうなときなど、現状でも達成でき
そうな「ミニ目標」を追加で設定したい場合

お子さまの集中力・興味が続かなかったら…

子どもの集中力・興味はなかなか持続しないものです。集中力が切れた場合は、いったん止めて他のゲームをしたり、時間をあけてからまた遊ぶなどして、楽しく遊ぶことをサポートしてあげてください。

親子と一緒に楽しく遊ぶことでお子様の学ぶ意欲が持続しやすくなります。

長友先生のワンポイントアドバイス!

英語で数の
読み方・数え方
(1~20)

| | | | |
|------------|------------|---------------|----------------|
| 1 ...one | 6 ...six | 11...eleven | 16...sixteen |
| 2 ...two | 7 ...seven | 12...twelve | 17...seventeen |
| 3 ...three | 8 ...eight | 13...thirteen | 18...eighteen |
| 4 ...four | 9 ...nine | 14...fourteen | 19...nineteen |
| 5 ...five | 10...ten | 15...fifteen | 20...twenty |

発音チェック



たし算の教え方

A君とB君の2人で遊んでいたよ。
そこに遅れてC君とD君が来たよ。
さて、みんなで何人になったかな?
※たす=増えるということが分かると
理解しやすい!



様も学ばせて!

長友先生のワールドセレクションで遊んでいただき、
ありがとうございました。
このシリーズをより良くしていくために、みなさまの
声をお聞かせください。
右のQRよりご意見をお送りください。



ひき算の教え方

おやつにフッキーを5枚もらったよ。
3枚食べたら残りは何枚になるかな?
※ひく=減るということが分かると
理解しやすい!



ガイド内のQRを読み込めない方はこちらからどうぞ。dreamblossom.jp/nagatomosensei

さらに 学びを充実したものに

お子さまの学びをさらにサポートするため、これから使える学習の
アイディアを集めました。右のQRから専用ページをご覧ください。



長友先生シリーズ



発売元：株式会社 ドリームブロッサム
880-0123 宮崎市芳士607
TEL: 0985-72-6622
www.dreamblossom.jp

Dream
Blossom



遊びを学びに!

Mathematics

match & learn game

たし算&ひき算 マッチングパズル

～大きなパズルでたし算・ひき算を学ぼう～



遊びながら身につく力

1 数の数え方

2 数のイメージ

3 たし算・ひき算

セット内容

- ・イラストピース(1~10)×10
- ・たし算ピース×10
- ・ひき算ピース×10
- ・数字ピース(1~10)×30



長友先生シリーズとは？

「遊びを学びに」を合言葉に、テレビやスマートフォンの画面から離れ、親子間のコミュニケーションを増やすことを目的とした知育玩具のラインアップです。遊び方を1つに限定せず、様々なアクティビティがあることで、お子さまの成長に合わせた遊び方を選ぶことができ、興味を引き出すきっかけにも繋がります。お子さまの意欲を尊重し、「上手にできたときはたくさんほめてあげる」ことができるシリーズです。

基本の遊びをはじめる前に

ピースを一度にたくさん渡してしまうと子どもは情報の多さに混乱してしまい、集中力を切らしてしまう場合があります。最初は1組ずつ渡すなどしてイラストと単語のペアを覚え、自分でパズルができたという達成感を感じてもらうことが大切です。慣れてきたら2組、3組とピースの数を増やしていきます。「できた！」という達成感を通して、子どもたちの学ぶ意欲を引き出していきましょう。

基本の遊び方

パズルのピースは、数を数えるためのイラストピースが10枚、足し算のピースが10枚、引き算のピースが10枚、数字のピースが30枚の合計60枚あります。2ピースのパズルを使って、イラストとその合計数や、計算式とその正しい答えの数をピッタリはめましょう。ピッタリはまるのは正しい答えのピースだけなので、子どもたちはいろいろ試しながら学ぶことができます。



親子のコミュニケーションとは、“ただ同じ空間で同じ時間を過ごすこと”ではなく、“同じものを見て、相手を感じ合う”ということです。子どもは、親と関わることで自分は愛されていると存在意義を感じ、自己肯定感が増します。自分を認めるこで他者も認めることができるようになるため、親子のコミュニケーションは子どもの人格形成に深く関わってきます。

しかし、ただダラダラと会話をすれば良いということではありません。子どもの話に「しっかりと心を向け」、子どもの話や想いに「共感」したうえで、親の意見や考えを伝えましょう。大切なことは「時間をかける」ではなく「心をかける」ことです。

レベル1 ★★★

・数を数えよう

1~10のイラストピースを使います。まず、パズルを完成させ、イラスト面を指差しながら数えましょう。全て数え終わったらイラストのピースを外して数字ピースのみで1~10まで数えましょう。10まで数えられるようになったら、裏面のワンポイントアドバイスの数字を見ながら、20まで数えてみましょう。英語でも挑戦してね！



one, two
three...



達成表1

・パズルでかるた

出題者を決めます。まず、計算式ピースとそのペアになる数字ピースをランダムに並べます。出題者は、計算式ピースの中から1枚選び、読み上げます。読まれたピースとその答えのピースを見つけてペアを作りましょう。1問ずつ出題者を交代しましょう。



達成表2

レベル2 ★★★

・かくれているのは何？

全ての計算式パズルを完成させます。完成したら、そのパズルを使って問題を作ります。計算式の一方を手で隠し、そこに入る数字はなにかを答えてもらいましょう。1問ずつ出題者を交代しましょう。



達成表2

・タイムアタック！

紙などで「+」「-」「=」を作ってください。お持ちのタイマーを使い2分に設定して、数字ピースのみを使い、正しい計算式を時間内にいくつ作れるか挑戦しましょう。作り終えたら、声に出しながら計算をしましょう。



達成表3

レベル3 ★★★

・10回計算チャレンジ

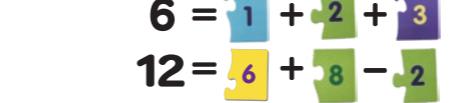
1~10の数字カードを各2枚ずつ、合計20枚用意してください。カードを裏返し、ランダムに2枚ずつペアを作り並べます。「ゴー！」の合図で全てのカードを表にし、声に出てたし算をしましょう。10回連續でたし算ができるかな？最初はカードの枚数を減らして、小さい数字だけを使うなどして自信をつけておきましょう。



達成表4

・式を作ろう

最初に3~20までの内で答えを決めます。その答えになるように、数字ピースを2枚もしくは3枚使ってたし算の計算式を作ります。20までできるようになったら、答えの数を21~に増やしたり、+−を組み合わせた式も作ってみましょう。たし算に自信がついてから、ひき算に挑戦しましょう。



達成表4

達成表



達成できたらチェックをしていきましょう。

20まで数えることができる

達成日

月 日

ピースを使ってたし算、引き算ができる

達成日

月 日

数字でたし算、引き算ができる

達成日

月 日

20までの計算ができる

達成日

月 日

お子様の達成度により、上記以外の目標を立ててあげましょう。
自由にお使いください。

達成度

達成日

月 日

から一言