



遊べる年齢の目安

3～6才

人数

1人～

+保護者

保護者ガイド

853603-JNS

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 2 3
4 5


数の数え方

1

 = 1
 +  = 2

数のイメージ

2

+

たし算・ひき算

3

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

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。
分からないことが多すぎると、やる気や自信をなくして諦めてしまう可能性があります。学ぶ意欲や楽しんで取り組む意欲を持続させるためには、お子さまの習熟度に合った適切なアクティビティを選ぶことがとても大事になります。
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、遊ぶまでに時間がかかってしまい、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っていきましょう。

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ような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・興味が続かなかつたら…

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などは、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
こだわりの

21世紀型スキル“4C”ってなに？

自動化やAIの技術が日々進歩し、今の子どもたちが大人になる頃には様々な新しい職種が誕生しているでしょう。このような社会の変化に臨機応変に対応するために、今後ますます注目されていく能力が「21世紀型スキル」の「4つのC」と言われています。

Creativity

創造力

既存概念にとらわれず
考える力



Critical Thinking

クリティカルシンキング

問題を見つけ、分析・判断し
解決する力



応用力

Communication

コミュニケーション

アイデアを素早く明確に
伝える力



Collaboration

協働・協調

共通の目標を達成するために
協力する力



本紙で紹介するアクティビティは、「4つのC」のいずれかが身につくようになっています。

長友先生のワールドセレクションで遊びながら、21世紀型スキルを育てていきましょう。

詳しくは
こちらから➔





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ので、お子さまの成長に合わせた学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。



英語で遊ぼう！
Let's play in English!



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、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、子どもたちの学が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。

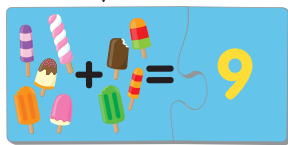
2ピースのパズルを使って、イラストとその合計数や、計算式とその正しい答えの数をピッタリはめましょう。ピッタリはまるのは正しい答えのピースだけなので、子どもたちはいろいろ試しながら学ぶことができます。

アイスは合わせて何個かな？



**たし算・ひき算をして
答えの数字ピースを探そう！**

5 + 4 = 9 個だね！



**パチッとハマったら正解だよ！
計算式を言ってみよう！**

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。自分を認めること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!

英語で
数えよう▶



one, two
three...



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っていきます。1問ずつ出題者を交代しましょう。

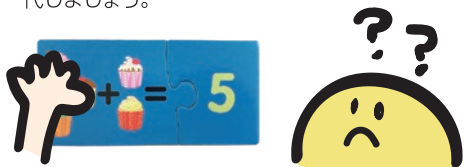


レベル2



かかっているのは何?

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。計算式的一方を手で隠し、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。



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。作り終わったら、声に出しながら計算をしましょう。



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、声に出してたし算をしましょう。10回連続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。



式を作ろう



最初に3~20までの中で答えを決めます。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。

$$6 = 1 + 2 + 3$$

$$12 = 6 + 8 - 2$$

遊び方はアイディア次第で無限大! 習熟度に合わせて楽しく学ぼう!

達成表



達成できたらチェックをしていきましょう。

1	20まで数えることができる	<input type="checkbox"/>	達成日 月 日
2	ピースを使ってたし算、引き算ができる	<input type="checkbox"/>	達成日 月 日
3	数字でたし算、引き算ができる	<input type="checkbox"/>	達成日 月 日
4	20までの計算ができる	<input type="checkbox"/>	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。

1		<input type="checkbox"/>	達成日 月 日
2		<input type="checkbox"/>	達成日 月 日
3		<input type="checkbox"/>	達成日 月 日
4		<input type="checkbox"/>	達成日 月 日
5		<input type="checkbox"/>	達成日 月 日

から一言

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って
理解しやすい！



ひき算の教え方

おやつにクッキーを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って
理解しやすい！



僕も学ばせて！



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。

ご意見
ください！



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

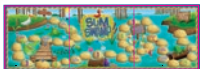
さらに 学びを充実したものに

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。



長友先生シリーズについて詳しくはコチラから➡

遊び方の動画などのフリーコンテンツが
盛りだくさん!!



dreamblossom.jp/nagatomosensei



親子で楽しく
遊んで学ぼう！



長友先生の

**WORLD
SELECTION**
ワールドセクション

海外で楽しそうな知育玩具を
たくさん見つけてきましたよ



ドイツ・フランクフルト空港にて

はじめまして！長友です。



訪問国

訪問国

ヨーロッパ、北アメリカ、アジア、
オセアニアを中心に計27カ国

経歴

高校の物理教員、国際交流員、アウトドアイン
ストラクター、英語講師を経て知育玩具・教材
の開発、販売を始める



経歴・学歴

出身

スコットランド エディンバラ

学歴

英・リーズ大学 土木工学専攻 修士号取得
英・リーズ大学院 物理教育専攻
物理・理科教員免許取得
日本語能力試験1級合格

子どもが大好き

なんでも子ども目線で見るど
常に新しい発見があります。
子どもと遊ぶの大好き！

自然が大好き

登山や海へ出かけよう！
自然が子どもを
育ててくれます。

日本が大好き

人生の半分以上を
日本（宮崎）で
過ごしています！



love

趣味

アウトドア全般、島探検

好きな食べ物

インドカレー、チキン南蛮

遊びを学びに！

世界各地から選りすぐりの
知育玩具をお届けします！



イギリス



Casdon
キャズドン



アメリカ



Crayola
クレヨラ



フランス



Lalaboom
ララブーム



ベルギー



SMRT Games
エスエムアールティ ゲームズ



アメリカ



Mindware
マインドウェア



宮崎県

からからつみき



株式会社ドリームブロッサムは、国内外の知育玩具、おもちゃ、
教材の日本国内総代理店業務、卸売業務・小売販売を行って
おります。子どもたちの表現力・知識・想像力を刺激し、よ
り充実した成長を促進する、子どもも大人も楽しめる商品を
幅広く豊富に取り扱っております。

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

楽しさ広がる世界のおもちゃ！

**Dream
Blossom**
— ドリームブロッサム —