

1) 始めに何の絵になるか、予想させること。
2) スタートの0-5-10に着目させ、5とびであることを気づかせる。
3) 次の数を見つけて点を線でつなぎ(95まで)、ヨットを出現させる。

a) 5とびの数の数になじむ。
b) 5とびは十進法の数の量感の骨組みであり、それ故にさまざまなところで多用される。



0—5—10—15 と、
5とびを さがして
せんで つなごう。

