



評 点  
Date /

a) 方眼によって、平面を数的な秩序でとらえる体験。  
b) 平面上の位置をタテとヨコの座標でとらえる。本来は点  
だが、面の方が子どもには扱いやすい。  
c) 数は移動の量を指示するものではなく、位置を表すもので  
あることに注意。

1) サイコロ2度ふり、はじめの数(→)方向の位置(例)を、  
次の数が↑方向の位置(行)を表すことを納得させる。  
2) 例示としてアリスさんの分をふってみせ数字を記入。方  
眼をたどって、どのおやつが取れたか、またはははすれ  
かを書き示す。以下、同じことをさせる。



6						
5						
4						
3						
2						
1						
	1	2	3	4	5	6

どの おやつか  
サイコロで きめる。  
はずれたのは  
だれだろう!

サイコロは 2かい ふる。



はじめは → の ばしよ。  
つぎは ↑ の ばしよ。



123→      ↑  
                  3  
                  2  
                  1  
(    ,    )



(    ,    )



(    ,    )



(    ,    )



(    ,    )

