

はじめに

いわゆる学校のテストにおいては、多くの場合、きちんと勉強しておけば、解き方がわかる問題のみで構成されていますので、解き方を暗記することによって「よい点数」を取ることができ、まわりからの評価も高くなりがちです。ところが、社会に出ると、いわゆるマニュアルが通用しない「どのように解いたらいいかわからない問題」に数多く直面することになります。ところが、考える習慣がなければ、そのような問題に対処しようがありません。現在の教育はそのような問題に対する処方あまり考えていないようにも思えますので、そのような力の養成は個人に任されているという現状があるのではないのでしょうか。

この『絵解き「お話」文章題』は「どのように解いたらよいかよくわからない問題」を自分の力だけで「どのように考えたらよいかをひたすら考えていく」練習をするためのものです。ですから、ふつうの問題集のように、解けない問題の解説をよく読み理解して解き方を覚えたりする必要はありません。また、わからないからといって親（もしくは指導者）がヒントを出す必要もないのです。解けない問題を解けるようにするためのものではなく、すこしややこしい問題を絵や図を描いて答えを求めていくプロセスを通して「考える力」を養成することを目的としています。ですから、学校のテストで文章題が弱いからその対策にと思って購入されると、大きな失望を味わうことになるかもしれません。

ただ、この練習を積むと算数の本質が見えてきて、学校のテストでよい点を取ることができるという副産物は後になって得られるかもしれませんが、あくまでもそのことはおまけのようなものです。ですから、得られても得られなくてもどちらでも構わないと考えています。

ですから、この問題集には解説はもちろん、途中の式さえも載せていません。問題と答えのみです。実際に解いてみて、答えが間違えていたら、むしろチャンスです！答えが間違った原因をさぐる絶好の機会なのです。読み間違えたのか、考え方がどこかおかしかったのか、それともただ単純に計算間違いなのか、問題文と照らし合わせながら、自分が描いた絵や図を再度点検することによって、どこでどのようにまちがえたかを検証する能力が涵養されていきます。このような力は俗に「見えない学力」と言われ、テストによっては測定しづらい学力ですが、この力こそがこれからの混沌とした社会を生き延びる力につながっていくものと信じています。ということで、解ける解けない、答えが出た出ないはあまり気になさらないでください。お子さんが文章題に楽しく取り組めたら、それはもう最高にうまくいっている印です。気楽に取り組んでいただけたらと思っています。

「失敗？」これはうまくいかないということを確認した成功だよ」（エジソン）

この問題集の使い方

※ 101～152まで、52種類の問題があります。それぞれの問題において、A～Jまで10段階の難易度レベルがありますので、とりあえずはこのあたりかなと見当つけて解いてもらい、簡単そうだったらレベルを上げ、逆に難しそうだったらレベルを下げるなどして、問題を渡すのがいいでしょう。

※ どのぐらいのペースで解くかですが、一週間に一題ずつ解いていって、一年かけて終わらせることができるように作成しています。私の塾でも一週間に一題ずつ解いてもらっています。たくさん解けばいいのではなく、少なくとも楽しく取り組めるのが一番よいと考えます。たくさんと解くと飽きてくる恐れもありますので、一週間に一題のペースがお勧めです。

※ 次のページから、それぞれの問題のイメージ図をイラストにして載せています（2ページ分）。どんな絵を描くかの参考にしてもいいですし、また解いた問題のイラストに色を塗りながら達成感を感じながら進んでいくのもいいかもしれません。なお、イラストは絵をさがす楽しさがあつた方がいいかと思って、ランダムにのせています。

※ プリントアウトした問題文を切り取ってノートに貼り付けるか、またはワープロソフトで編集して、プリントを作成して、プリントアウトしたものを解かせるかどちらかの方法がお勧めの方法です。いずれにしても、先にワープロソフトでふりがなを学年に応じたふりがなをふつた方がよろしいかと思います。一太郎には自動で学年に応じてルビをふるることができるのですが、ワードではその機能がないと聞いています。次のサイトが参考になるかもしれません。

ふりがな（学年別配当漢字使い分け）<http://www.mori7.net/musi/ruby.php>

※ 問題の解き方

- ① まずは問題を読み、その内容を絵や図に表していきます。
- ② 絵や図を観察して、答を出すためにはどのようにしたらよいかを考えます。
- ③ 答は数えて出してもかまいませんし、絵や図からどのような式を立てたらよいかを考え、式を使っても構いません。大切なことは最初に絵または図を描くことです。
- ④ 解けても解けなくも構いませんし、わかってもわからなくても構いません。楽しく解けているかどうかにご注視ください。

メニュー

- 101 こご掘れ、にゃんにゃん!
- 102 あん処理ロボット、パックマン
- 103 チャーハン玉子
- 104 怪盗ロパン
- 105 金喰い怪獣カネゴン
- 106 たい焼き君は、たご焼きが大好き!
- 107 虫歯の治療は怖いよ～
- 108 元気玉が入ったお好み焼き
- 109 一休さんとおにぎり
- 110 ありがたいお経
- 111 ネムキック・ケーキ
- 112 流行りのリンゴ飴
- 113 デーモノゾキの鐘
- 114 およげたいやきくん
- 115 本当のお年玉!?
- 116 正義の味方、ウルトラモン
- 117 ババンバ公園のお花見
- 118 カラフルたまご
- 119 黄昏のレンガ道(グッバイ・イエロー・ブリック・ロード)
- 120 ミニモモ太郎の鬼退治
- 121 かぐや姫の月旅行
- 122 ドンコちゃんのお使い
- 123 神様の薬
- 124 かさ地藏
- 125 パン食い競争
- 126 絵を描くジュース屋さん

- 127 一寸法師と打ち出の小槌
- 128 宇宙商店
- 129 巨人のクリ拾い
- 130 おばあちゃんのお見舞い
- 131 ナメクジ玉子の宝石
- 132 スイカラスの産卵
- 133 モグウたたきは大変だあ！
- 134 サボテン侍の鬼退治
- 135 ネズミ退治で、メダルをゲット！
- 136 アップル星人の怪物
- 137 飛行グモの罟罟
- 138 クッチャネ大魔王のフエルパン
- 139 温泉卵で、商売商売！
- 140 赤ずきんちゃんとオオカミくんのお見舞い
- 141 ヤメテイ国の女王ホミコ
- 142 不思議な帽子
- 143 ゴミの星
- 144 レインボー魚をゲットせよ！
- 145 空飛ぶドラゴン
- 146 ビール星人の秘密
- 147 機関車トーマト
- 148 海彦と山彦
- 149 お化け祭り
- 150 マハメド・アリの行進
- 151 ウメ嬢さんのおにぎりは、うめ〜ぞ〜
- 152 マスタードーナッツ

101 ここ掘れ、にゃんにゃん！

A-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

ニャン吉が到着した宝島では、地面に穴を掘れば

必ず宝箱が2個入っています。

今回、ニャン吉は8個の宝箱を手に入れました。

ニャン吉はいくつの穴を掘りましたか。

B-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

ニャン吉が到着した宝島では、地面に穴を掘れば

必ず宝箱が3個入っています。

今回、ニャン吉は15個の宝箱を手に入れました。

ニャン吉はいくつの穴を掘りましたか。

C-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

ニャン吉が到着した宝島では、地面に穴を掘れば

必ず宝箱が5個入っています。

今回、ニャン吉は20個の宝箱を手に入れました。

さて、ニャン吉はいくつの穴を掘りましたか。

D-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

ニャン吉が到着した宝島では、地面に穴を掘れば

必ず宝箱が2個入っています。

1つの宝箱の中には、ダイヤモンドが5個入っているのです。

今回、ニャン吉は20個のダイヤモンドを手に入れました。

ニャン吉はいくつの穴を掘りましたか。

E-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

お宝のありかが描かれた地図をたよりに宝島にやって来たのです。

宝島では、地面に5個穴を掘ると、

4個が何も入っていないはずれの穴で、1個が当たりの穴といわれています。

また、当たりの穴には宝箱が2個入っていて、

1つの宝箱の中にはダイヤモンドが5個入っています。

今回、ニャン吉は10個の穴を掘りました。

ニャン吉はいくつのダイヤモンドを手に入れましたか。

F-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

お宝のありかが描かれた地図をたよりに宝島にやって来たのです。

宝島では、地面に5個穴を掘ると、

3個が何も入っていないはずれの穴で、2個が当たりの穴といわれています。

また、当たりの穴には宝箱が2個入っていて、

1つの宝箱の中にはダイヤモンドが5個入っています。

今回、ニャン吉は20個の穴を掘りました。

ニャン吉はいくつのダイヤモンドを手に入れましたか。

G-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

お宝のありかが描かれた地図をたよりに宝島にやって来たのです。

宝島では、地面に5個穴を掘ると、

3個が何も入っていないはずれの穴で、2個が当たりの穴といわれています。

また、当たりの穴には宝箱が2個入っていて、

1つの宝箱の中には、5ニャンコ相当のお宝が入っています。

4ニャンコで自動車が1台買えるというから驚き！

今回、ニャン吉は20個の穴を掘り、手に入れたお宝をすべてお金に換えて

できるだけ多くの自動車を買いました。

ニャン吉は何台の自動車を買ったのでしょうか。

H-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

お宝のありかが描かれた地図をたよりに宝島にやって来たのです。

宝島では、地面に5個穴を掘ると、

3個が何も入っていないはずれの穴で、2個が当たりの穴といわれています。

また、当たりの穴には宝箱が2個入っていて、

1つの宝箱の中には、10ニャンコ相当のお宝が入っています。

5ニャンコで自動車が1台買えるというから驚き！

今回、ニャン吉は30個の穴を掘り、手に入れたお宝をすべてお金に換えて

自動車を買うと、お金が180ニャンコ手元に残りました。

ニャン吉は何台の自動車を買ったのでしょうか。

I-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

お宝のありかが描かれた地図をたよりに宝島にやって来たのです。

宝島では、地面に5個穴を掘ると、

3個が何も入っていないはずれの穴で、2個が当たりの穴といわれています。

また、当たりの穴には宝箱が2個入っていて、

1つの宝箱の中には、5ニャンコ相当のお宝が入っています。

6ニャンコで自動車が1台買えるというから驚き！

今回、ニャン吉は手に入れたお宝をすべてお金に換えて

できるだけ多くの自動車を買うと、20台の自動車を買うことができました。

ニャン吉は何個の穴を掘ったのでしょうか。

J-101

「さて、お宝をいただくとするかニャ」

ネコのニャン吉はスコップを手に取り、にやりと笑いました。

お宝のありかが描かれた地図をたよりに宝島にやって来たのです。

宝島では、地面に5個穴を掘ると、

3個が何も入っていないはずれの穴で、2個が当たりの穴といわれています。

また、当たりの穴には宝箱が2個入っていて、

1つの宝箱の中には、5ニャンコ相当のお宝が入っています。

6ニャンコで自動車が1台買えるというから驚き！

今回、ニャン吉は手に入れたお宝をすべてお金に換えて

自動車を7台買うと、お金が38ニャンコ手元に残りました。

ニャン吉は何個の穴を掘ったのでしょうか。

<解答>

A-4つ

B-5つ

C-4つ

D-2つ

E-20個

F-80個

G-20台

H-12台

I-30個

J-20個

102 ふん処理ロボット、パックマン

A-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
しかも1個のうんちを食べると、コップ2杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
今日、パックマンは3個のうんちを食べました。
さて、パックマンはコップ何杯分の香水を出したでしょうか。

B-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
しかも1個のうんちを食べると、コップ3杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
今日、パックマンは4個のうんちを食べました。
さて、パックマンはコップ何杯分の香水を出したでしょうか。

C-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
しかも1個のうんちを食べると、コップ2杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
最初、うんちが7個あったのですが、パックマンのおかげで残りは3個になりました。
さて、パックマンはこれまでにコップ何杯分の香水を出したでしょうか。

D-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
しかも2個のうんちを食べると、コップ1杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
最初、うんちが10個あったのですが、
パックマンが食べてくれたおかげで、今のところ、残りは2個です。
さて、パックマンはこれまでにコップ何杯分の香水を出したでしょうか。

E-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
しかも2個のうんちを食べると、コップ3杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
最初、うんちが15個あったのですが、
パックマンが食べてくれたおかげで、今のところ、残りは9個です。
さて、パックマンはこれまでにコップ何杯分の香水を出したでしょうか。

F-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
パックマンは1分間で6個のうんちを食べてくれます。
しかも3個のうんちを食べると、コップ2杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
今日、パックマンは3分間働きました。
さて、パックマンはこれまでにコップ何杯分の香水を出したでしょうか。

G-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
パックマン1人は1分間で2個のうんちを食べてくれます。
しかも3個のうんちを食べると、コップ2杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
今日、2人のパックマンは3分間働きました。
さて、パックマンはこれまでにコップ何杯分の香水を出したでしょうか。

H-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
パックマン1人は1分間で2個のうんちを食べてくれます。
しかも4個のうんちを食べると、コップ3杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
今日は同時に3人のパックマンたちが働くと、
合計コップ18杯分の香水が出ました。
さて、今日、パックマンたちは何分間働きましたか。

I-102

ネンネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。
だけど、困ったことがひとつあるのです。
猫がうんちをするのです。当たり前だけど…
たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…
そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。
パックマン1人は1分間で3個のうんちを食べてくれます。
しかも3個のうんちを食べると、コップ2杯分の香水を出して
公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。
今日は同時に何人かのパックマンたちが3分間働くと、
合計コップ24杯分の香水が出ました。
さて、今日、何人のパックマンたちが働きましたか。

J-102

ネコ公園には、たくさんの猫が平和そうに寝ています。

だけど、困ったことがひとつあるのです。

猫がうんちをするのです。当たり前だけど…

たくさんの猫がうんちをするものだから、もう、その臭いといったら…

そこで、テンサイ博士が猫のうんち処理ロボット、パックマンを発明しました。

パックマン1人は1分間で3個のうんちを食べてくれます。

しかも4個のうんちを食べると、コップ3杯分の香水を出して

公園の中を甘くて心地よい香りで満たしてくれます。

今日は同時に何人かのパックマンたちが0.2時間働くと、

合計コップ135杯分の香水が出ました。

さて、今日、何人のパックマンたちが働きましたか。

<解答>

A - 6 杯分

B - 1 2 杯分

C - 8 杯分

D - 4 杯分

E - 9 杯分

F - 1 2 杯分

G - 8 杯分

H - 4 分間

I - 4 人

J - 5 人

VW03 11 チャーハン王子

A-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはミニチャーハンが5皿入っていました。
王子が散歩していると、お腹をすかしたカツブシマンがいたので
ミニチャーハンを2皿あげました。
さて、今、チャーハン王子の頭の井の中には、何皿のミニチャーハンがありますか。

B-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはミニチャーハンが何皿か入っていました。
王子が散歩していると、お腹をすかしたカツブシマンがいたので
ミニチャーハンを2皿あげました。
すると、頭の中にある残りのミニチャーハンが3皿になりました。
さて、最初、王子の頭の井の中にミニチャーハンは何皿入っていましたか。

C-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはミニチャーハンが何皿か入っていました。
王子が散歩していると、お腹をすかしたハミガキマンがいました。
虫歯を治してくれたことを思い出し、井の中にあるミニチャーハンが2皿あげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカツブシマンがいました。
悪者から助けてくれたことを思い出し、ミニチャーハンが1皿あげました。
すると、頭の中にある残りのミニチャーハンが3皿になりました。
さて、最初、王子の頭の井の中にミニチャーハンは何皿入っていましたか。

D-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはミニチャーハンが何皿か入っていました。
王子が散歩していると、お腹をすかしたハミガキマンがいました。
虫歯を治してくれたことを思い出し、井の中にあるミニチャーハンが3皿あげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカツブシマンがいました。
悪者から助けてくれたことを思い出し、ミニチャーハンが2皿あげました。
すると、頭の中にある残りのミニチャーハンが4皿になりました。
さて、最初、王子の頭の井の中にミニチャーハンは何皿入っていましたか。

E-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはミニチャーハンが何皿か入っていました。
王子が散歩していると、お腹をすかしたハミガキマンがいました。
虫歯を治してくれたことを思い出し、井の中にあるミニチャーハンを5皿あげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカツブシマンがいました。
悪者から助けてくれたことを思い出し、ミニチャーハンを4皿あげました。
すると、頭の中にある残りのミニチャーハンは3皿になりました。
さて、最初、王子の頭の井の中にミニチャーハンは何皿入っていましたか。

F-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはチャーハンが入っています。
王子が散歩していると、お腹をすかしたハミガキマンがいました。
虫歯を治してくれたことを思い出し、井の中にあるチャーハンを半分あげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカツブシマンがいました。
悪者から助けてくれたことを思い出し、残りの半分のチャーハンをあげました。
すると、残りのチャーハンの重さは150gになりました。
さて、最初、王子の頭の井の中に、チャーハンは何gありましたか。

G-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはチャーハンが入っています。
王子が散歩していると、お腹をすかしたハミガキマンがいました。
虫歯を治してくれたことを思い出し、井の中にあるチャーハンを半分あげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカツブシマンがいました。
悪者から助けてくれたことを思い出し、残りの半分のチャーハンをあげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカビンちゃんがいました。
きれいな花をもらったことを思い出し、100gのチャーハンをあげました。
すると、残りのチャーハンの重さは200gになりました。
さて、最初、王子の頭の井の中に、チャーハンは何gありましたか。

H-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはチャーハンが入っています。
王子が散歩していると、お腹をすかしたハミガキマンがいました。
虫歯を治してくれたことを思い出し、井の中にあるチャーハンを半分あげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカツブシマンがいました。
悪者から助けてくれたことを思い出し、残りの3分の1のチャーハンをあげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカビンちゃんがいました。
きれいな花をもらったことを思い出し、200gのチャーハンをあげました。
すると、残りのチャーハンの重さは300gになりました。
さて、最初、王子の頭の井の中に、チャーハンは何gありましたか。

I-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはチャーハンが入っています。
王子が散歩していると、お腹をすかしたハミガキマンがいました。
虫歯を治してくれたことを思い出し、井の中にあるチャーハンを半分あげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカツブシマンがいました。
悪者から助けてくれたことを思い出し、残りの5分の2のチャーハンをあげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカビンちゃんがいました。
きれいな花をもらったことを思い出し、230gのチャーハンをあげました。
すると、残りのチャーハンの重さは370gになりました。
さて、最初、王子の頭の井の中に、チャーハンは何kgありましたか。

J-103

チャーハン王子は、中華の国からやって来た王子様です。
チャーハン王子の頭は井で、中にはチャーハンが入っています。
王子が散歩していると、お腹をすかしたハミガキマンがいました。
虫歯を治してくれたことを思い出し、井の中にあるチャーハンを4分の1あげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカツブシマンがいました。
悪者から助けてくれたことを思い出し、残りの4分の1のチャーハンをあげました。
しばらく歩くと、今度はお腹をすかしたカビンちゃんがいました。
きれいな花をもらったことを思い出し、180gのチャーハンをあげました。
すると、残りのチャーハンの重さは720gになりました。
さて、最初、王子の頭の井の中に、チャーハンは何kgありましたか。

<解答>

A - 3 皿

B - 5 皿

C - 6 皿

D - 9 皿

E - 12 皿

F - 600 g

G - 1200 g

H - 1500 g

I - 2 kg

J - 1.6 kg

おわりに

ピアノを弾くのが上手になりたければピアノをひたすら弾き、料理を作るのが上手になりたければひたすら料理を作りますね。それと同じく、考える力をつけたければ、ひたすら考えなくてはならないということは誰しも同意していただけるのではないかと思います。

だけど一方で、一般に、テストで良い点数を取るために頑張れば、その頑張りに比例して、テストの点数は上がるし、同時に「考える力」も養成されると考えられています。だけど、少し考えれば、そんなに単純な問題ではないことに気がつきます。

「テストで良い点を取る」ということはどういうことか考えてみましょう。

いうまでもないことですが、テストには制限時間があります。問題数が多ければ多いほど、考えて解いていては時間がなくなり、点数が低くなります。そこで、テストで良い点を取るためには、「問題を見て解答を得られるまでの時間を限りなく零(ゼロ)に近づける」ということが必要になるのです。ひらたくいえば、「考えないで答えを出す」ことがテストでの好成績につながります。そのため、どこの塾でも通常まずは成績を上げることを第一に考えますので、テストに出題されそうな問題を集めて類型化し、問題の解き方を教えて、解き方を覚えるまで繰り返し何度も何度も解かせる(いわゆる「パターン学習」)学習スタイルが採用されます(そのため必然的に塾の宿題は多くなっていくわけです)。

一方、「問題を見て、解答が得られるまでの時間が長ければ長いほど」考える時間は長くなります。もし仮に答えを得られなくても、「時間×真剣度」で「考える力」は着実に伸びていくとみることができるとは思います。また、真剣度ですが、問題を真剣に考えるためには、「真剣に考えなさい」ということばは子どもにとって逆効果しかありません。楽しく解けているかどうかの方が最も重要となります。

それからお願いなのですが、お子さんに「悪い点数を取る自由」を与えていただきたいと思うのです。そうすると、良い点数を取らなければならないという重荷から解放されます。本気で親御さんもそういう気持ちで臨めば、ストレスも飛躍的に少なくなります。子どもにとって、家庭は「安らぎの場」になることが最も大切なことです。昔ながらの、適当に放っておく子育ては今こそ見直さなければならない時代に来ているのではないのでしょうか。

最後になりましたが、イラストは妻と娘に描いてもらいました。おかげで楽しいテキストに仕上がりました。本当に感謝の気持ちでいっぱいです。