



## 相撲大会に挑戦

段階	所要時間
上級	100分(中)



### 1. 心構え

- ・まきもの言語が理解できる。
- ・自分で梵天丸を操作できる。
- ・梵天丸の動きを修正できる。

### 2. 材料

- 梵天丸人数分・コンピュータ人数分・ケーブル人数分
- ・感想記入用紙人数分・まきもの言語人数分
- ・学習プリント(基本プログラムを書いた用紙がプロジェクターによるプログラムの投影でも可)
- ・相撲会場 ・工作用紙 ・工夫少々

### 3. 作り方

今日の目標を確認させる。

相撲会場大会のルールを発表理解する。

コンピュータ室の模擬相撲コースを理解する。

模擬コースの攻略法を考える。

何回も挑戦してまきものを作る。

実際のコースで試走する。

梵天丸を調整する。

相撲大会に挑戦する。

男子と女子を分けて行い、最後に全員で行う。

得点を学習プリントに記入させる。

### 4. 味付け

相撲会場は5メートルほどの同心円上にコースをつくり、止まった地点が得点とする。一番内側が100点とする。しかし、100点に

いっても友人からその円を押し出された場合はその止まった地点が得点となる。また、コースの途中に箱を定期的に設置し、その箱をよけるようにプログラムを作らせる。一斉にスタートすることにより生徒は「こっちに来るな」「ぶつかったお陰で100点に入った」等の歓声をあげている。相撲大会を2回ほどやることにより生徒はスタート位置などを工夫するようになる。

プログラムが組めない生徒には見本プログラムを与えて参加させる。

#### 相撲大会ルール

- 1 スタートから一斉にスタートします。
- 2 止まった場所で得点がきまります。
- 3 後ほど正確に申告してもらいます。
- 4 友人の車に当たってもそれは運命であきらめる。
- 5 得点は車全部が入っていないとダメです。しかし、100点のポイントは少しでも車が入っていたら100点です。
- 6 友人の梵天丸に押し出されてもそれも運命であきらめる。

#### プログラム例

- ```

: 100のだん
   ぜんしん          7,7
   じかん242で      : 200のだん
: 200のだん
   みぎまわれ       7,7
   じかん7で        : 300のだん
: 300のだん
   ぜんしん          7,7
   じかん60で       : 400のだん
: 400のだん
   ひだりまわれ     7,7
   じかん8で        : 500のだん
: 500のだん
   ぜんしん          7,7
   じかん60で       : 600のだん
: 600のだん
   とまれ

```