



「アイキューブ」を使い立体パズルゲームをする子供たち(さいたま市の花まる学習会南浦和校)

「仲間のヒントで分かったよ。もう黒の4しかないって」

花まる学習会(さいたま市)が南浦和校で開く「アルゴクラブ」。毎週土曜日になると小学1~4年生が集まってくる。子供たちは白と黒のカードを手に「詰めアルゴ」などを楽しむ。自分の手札と場にあるカードの数字、仲間のヒントなどをもとに見えない数字を論理的に詰めて正解を探るゲームだ。

「アルゴ」は算数オリンピック委員会のメンバーが開発した数理カードゲーム。02年に商品化され翌年には年間30万個以上が売れる大ヒットになった。アルゴクラブ(東京・文京)がこれを教育機関の授業用にカリキュラム化。同社によると採用する学習塾は30本部を超え、100カ所以上の教室が開かれているという。大手学習塾の四谷大塚も小学校低学年向けに08年4月に導入した。

花まる学習会のコースでは小学1年生は1回60分、2~4年生は90分という長時間のプログラムだが、子供たちの目は真剣そのもの。アルゴに加えて「アイキューブ」や「ジオ・1」といったパズルゲームなど様々なプログラムに次々と挑戦、算数の腕を磨いている。



算数オリンピック委員会のメンバーが開発したカードゲーム「アルゴ」

理解お助けグッズ、塾にも浸透

ヒットの裏側

プリ具はプリント+道具。同社が「勉強みつ道具」と呼ぶ、算数の理解を助ける具と練習問題用のプリントをセットにし書籍だ。算数の専門家を招き、文具メーカーのkokyoと共同開発した。

例えば換算定規は「長さ」「重さ」「面」「量」の単位をひとつの定規に盛り込める。単位記号の間にある可動式の目盛り動かすだけで、ケタの違いと単位の相関関係が視覚的にも理解しやすい仕掛けになっている。

実は単位換算定規は読者プレゼントから生まれた。子育て雑誌「edu」2007年10月号で「単位換算の計算ミスをなくす方法」特集。その際に希望者全員にサービスした。1個690円だったにもかかわらず、用了2万個があっという間に完売。「有私立校から『クラス全員に配りたい』という申し込みがあるなど好評だった」(eduの木村順治副編集長)

書籍化にあたって道具の品質をアップ。書店ルートを活用するためサイズにこだわった。プリント部分はkokyoのヒット商品「スリムB5」を採用。通常より小さめで小学生が使いやすいよう配慮しつつ、パッケージの幅は本棚サイズのA4にした。平置きした時に「道具」が見栄えよく、かつ「運搬時のショックに耐えられる

よう、パッケージのレイアウトと強度にも気を配った」という。

ヒットの理由は文具の魅力だけではない。木村副編集長は「学校では1年おきに勉強する『単位』や『分数』といった単元を、1年から6年までまとめて編集したのも人気の秘密」と話す。テーマごとにまとめた教材は少なく「同じ分数でも2年生の内容でつまづいたのか、4年生の時なのか簡単にチェックできる」という。「うちの子は分数が苦手。もしかしてこれなら……」という親心をくすぐったわけだ。

学習塾でも算数の理解を助けるカードやパズルを取り入れた授業が広がっている。

「僕の数字は白の3と黒の1…。だと相手は白の2かな」