


すうじと
コンピュータ③

が 月	に ち 日	ねん 年	くみ 組
なまえ 名前			
てん 点			

① ロボットが マスに どうぶつシールを はります
ロボットに つぎの めいれいを します。

マスの かずが 0 のとき はらない



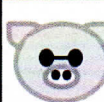




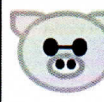



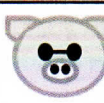

マスの かずが 1 のとき  をはる

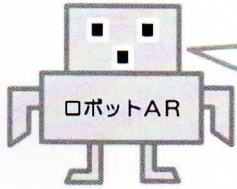
マスの かずが 2 のとき  をはる

ロボットが つぎのように シールを はったとき
右の マスに かずを かきましよう

①



かずを かきましよう



すうじと
コンピュータ③


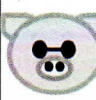
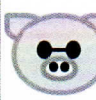









① ロボットが マスに どうぶつシールを はります
ロボットに つぎの めいれいを します。

マスの かずが 0 のとき はらない
マスの かずが 1 のとき  をはる
マスの かずが 2 のとき  をはる

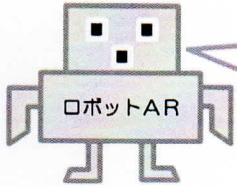
ロボットが つぎのように シールを はったとき
右の マスに かずを かきましょう

①

かずを かきましょう

1	0	0	2	2
0	1	0	1	2
0	0	1	0	0
2	1	0	1	0
2	2	0	0	1

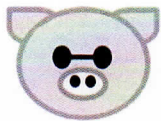


へんすう④

① どうぶつシールで さんすう ゲームを します。

ゲームのルール

どうぶつシールを 2まい とります。



は かずの 5 になります



は かずの 6 になります




は かずの 7 になります

①  と  をとりました。

かけざん すると こたえは いくつになりますか？

こたえ

()

②  と  をとりました。

かけざん すると こたえは いくつになりますか？

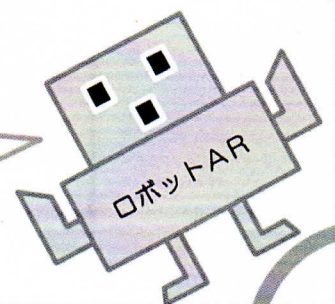
こたえ

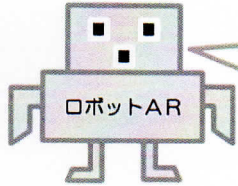
()

じつは

ロボットの かけざんは ^{かける} × をつかわないで
アスタリスク

* という きごうを つかうんだ



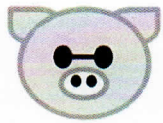


へんすう④

① どうぶつシールで さんすう ゲームを します。

ゲームのルール

どうぶつシールを 2まい とります。



は かずの 5 になります



は かずの 6 になります



は かずの 7 になります

①  と  をとりました。

かけざん すると こたえは いくつになりますか？

こたえ

()

②  と  をとりました。

かけざん すると こたえは いくつになりますか？

こたえ

()

じつは

ロボットの かけざんは × をつかわないで

アスタリスク

* という きごうを つかうんだ

