# そろばん情報 for kids

発行所
一般社団法人大阪珠算協会
発行人　法橋文子
編集　　そろばん情報局

## そろばん情報 for Kids 発刊

（一・社）大阪珠算協会
会長　法橋　文子

みなさん！こんにちは。

この度、そろばんにまつわる様々な効能・知識を随時掲載し、活用していただくために「そろばん情報 for kids」を発刊する事になりました。

そろばんを学習する事で計算力だけではなく、いろいろな「力」が知らず知らずに培われていきます。たとえば、タイムを計る練習時の集中する力、割り算の答を導く時のひらめきの力、暗算する時の記憶する力や速く読む力、読み上げ算時の速く聴く力などなど…目には見えませんが、みなさんにはしっかりと身についております。

また、教室では学年の違う生徒さん達が一緒に練習する事で、社会性が養われ、しつけにもつながってきます。

計算は一生必要ですので、珠算式暗算をマスターして、一歩先を読み行動できる大人になってほしいと願っております。

これからも楽しいいろんな記事を掲載していきますので、愛読紙にしてください。

## おめでとう！「そろばん情報 for kids」の発刊

特別顧問　森友　建

この度、そろばん学習者向けの情報紙が発刊されることになりました。

そろばんを学習するみなさんとご家族の方々が、そろばんに関する総合的な理解を深めていただくために役立ついろんな情報が提供されます。この情報紙をお読みいただくことで、みなさんのそろばん学習に対する興味がまし、技量の上達に役立つことを願っています。

そろばんの歴史、そろばん学習のメリット、世界の国々へ広がるそろばん、いろんな形のそろばん、デジタル化の中でそろばんがなぜ必要なのか、掛け算の九九はいつから使われているのか、とっても便利な割り算の九九などについて、順に読みやすく分かりやすい記事が掲載されます。たくさんの皆さんが楽しく読んで参考にしていただくことを願っています。

## 《投稿コーナー》

**1. そろばん川柳募集　　2.そろばんイラスト募集**

**ペンネームをそえて下記のメールアドレスまで送ってください！**

minnanokoe@osaka-abacus.com

# 「九九」・・・なぜ九九と言うか？

九九は、中国でうまれ奈良時代に朝鮮から日本に伝えられました。当時の貴族達は、九九の便利さにびっくりし、「こんな便利なものを平民どもに知らせるにはもったいない、何とか秘密にできないものか」と思い、9の段の最後の九九81から唱えるようにしたら、「平民どもには難しくて覚えられないだろう」と考えたのです。それで、九九を「九九81」と言うようになったのです。それからざっと800年経った安土桃山時代に町民が「読み・書き・そろばん」を習うようになって、今の順序で唱えるようになり、九九はようやくみんなのものになってきました。

「おもしろい算数」よりの抜粋

「九九」を唱える声が大きければ大きいほど、効き目は現れてくる。
「唱える」と言うのは、声を出して言うことです。（法橋文子会長）

## 井上親亮編　日野百日算

共興学校 昭和２８年度
除算練習帳を参考

| わる数 | こたえの桁数 | そろばんにある数の下4桁 |
|---|---|---|
| 12 | 6 | 0565 |
| 13 | 5 | 0206 |
| 14 | 4 | 9477 |
| 15 | 5 | 8452 |
| 18 | 4 | 7371 |
| 21 | 4 | 6318 |
| 24 | 6 | 2825 |
| 25 | 6 | 0712 |
| 26 | 4 | 5103 |
| 27 | 4 | 4914 |
| 28 | 5 | 7385 |
| 35 | 5 | 7908 |
| 36 | 5 | 6855 |
| 39 | 4 | 3402 |
| 42 | 4 | 3159 |
| 45 | 5 | 9484 |
| 48 | 7 | 4125 |

### 練習の仕方

わられる数　132,678

132,678÷12＝11,056.5

| わる数 | こたえの桁数 | そろばんにある数の下4桁 |
|---|---|---|
| 12 | 6 | 0565 |

“わられる数”はいつも「132,678」です。
“わる数”（12）で割ります。
“こたえの桁数”6回 割ります。答えの右から４つが左の表の“そろばんにある数の下４桁”と同じなら、その問題は正解です。

### 出典となった日野百日算のこと（伊勢百日算と同じ）

16世紀末に毛利重能が京都で和算（日本の数学）やそろばんを教えたのが『塾』としての〝はじめて〟でした。その後、明治5年（1872年）、今につながる近代的なそろばん塾として井上親亮が三重県に「共興学舎」を開設し、当時難しいとされていた割り算を主に指導しました。『13商割』などを指導に取り入れました。一般より長めの37桁のそろばんが使われていました。

「共興学舎」で使われていた練習問題集が百日算です。日野や伊勢は地名で同じ場所を意味します。今回は簡単な問題でしたが、少しずつ難しい問題もご紹介します。日本の数学『和算』も楽しいですよ。また機会があればご紹介しますね。

珠算史研究学会副会長・全日本珠算マスターズ選手権大会会長大垣憲造先生にご協力いただきました。

# 大学受験に繋がるそろばん

同志社大学商学部１回生
遠藤　駿

皆さんこんにちは！

私は高校生で珠算と暗算どちらも九段を取得しました。現在は同志社大学に在籍し、大学生になった現在も十段を目指し練習を続けています。また、そろばんと同じくらい本気で取り組んだサッカーも、中学では大阪1位になりました。年長から続けてきたそろばんとサッカーを現在も両立しながら、目標を達成する為に練習に励んでいます。

今回はそろばんが受験にとても役立つということをお伝えしたいと思います。

皆さんが中3で経験する高校受験は大変です。けれど高校の勉強は科目も学ぶ量も中学とは大違いで、その最終目標の大学受験は高校受験と比べられないほど大変です。では、どうして私が現役で大学に合格できたのか？　その理由を考えた時、そろばんの練習を通じ、知らず知らずの間に大学受験二大必勝法「合格への力」を身につけていたからだということに気がつきました。

## ひっしょうほう 必勝法その１「10時間以上の勉強」

1つ目は集中力の使い方です。大学合格のためには1日10時間以上の勉強が必要と言われています。私も受験期間中毎日10時間以上勉強をしました。受験勉強にはとてつもない集中力が必要ですが、10時間も集中し続けることはできません。

ここで大事なことはオンとオフの切り替えです。私は1時間勉強・5分休憩を繰り返しました。これが何かに似ている事に気付きましたか？　それは、そろばんの「用意始め！」の合図で集中力を最大限にまで持っていき、「止め！」の合図で集中を切る行為です。これを繰り返すことでいつの間にか「オンとオフの切り替え」ができるようになり、さらに「瞬時に集中を最大限に引き上げ、集中を続ける力」をそろばんの練習を通じ身につけていたのです。この10時間の勉強を乗り越える力と方法で、私は受験期間を乗り切る事ができました。

## ひっしょうほう 必勝法その２「目標から逆算したスケジュール管理」

２つ目は最終目標から逆算して「長期・中期・短期」と綿密な勉強計画を立てることです。

受験勉強では1年の長期的な「○○大学に合格する」という目標から逆算をし、中期的な目標として1ヶ月でこの参考書を○回終わらせる。そのために、短期的な目標として1週間でこの参考書を○ページ進める、というように細かな計画を立てる必要があります。

こういったスケジュール管理もそろばんを通して身につけることができました。私のそろばんでの一番の目標は段位を昇段することです。これから逆算し、中期的な目標として定期的に開催される競技大会で自分のベストを尽くすことを1ヶ月単位の目標としました。また、その大会で結果を出す為に短期的な目標として1日の練習で一問一問をどのように意識しておくかということに気をつけながら練習をしました。

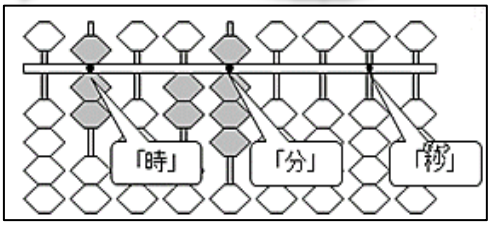
このように、日々の意識を変えることによって1日・1週間の短期目標をクリアし、1ヶ月単位の中期目標へと繋がっていき、そして長期的な最終目標を達成することができます。この練習方法が身についていた私は大学合格へのスケジュールも苦労することなく作り上げ実行する事ができました。

そろばんをする事で目に見えない沢山の力を身につける事ができます。そろばんから得た力が大学合格への道を作ってくれたのだと感謝しています。みなさんもそろばんを沢山練習して、沢山の力を身につけてくださいね。きっと「そろばんをやっていて良かった」と思う日がやってくると思います。

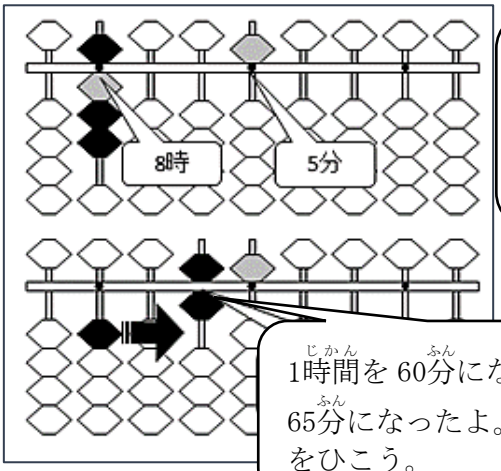
# 時計の計算

## あと、なん分？

【問題】今、「7時28分」だよ。学校に遅刻しないようにするには、「8時5分」ちょうどに家を出ないといけません。あと、なん分あるかな？




【答え】まず、8時5分をそろばんにおきます。「8時」ひく「7時」をし、つぎに「5分」ひく「28分」をしますが、ひけません。だから、「1時間を60分になおして」「28分」をひけるようにします。




あと、37分あるね！
ゆっくり
ハミガキができるぞ！

1時間を 60分になおして、65分になったよ。「28分」をひこう。

義之文夫副会長にご協力いただきました。

# 数字をつかったあそび図鑑

## 第1回「数取りゲーム（21 ゲーム）」

【難しさ】★☆☆☆
【人　数】2 人～
【遊び方】ひとくちルール：21 を言ってしまったら負けです。

～ ゲーム開始 ～

①1 から始まって、順番に数字を増やして言っていきます。
②1回に言える数字は 3 つまでです。

～ 勝　敗 ～

③21 を言った人が負けになります。

【実際に遊んでみた】

ソロみん「1・2」
カズたん「3・4・5」
ソロみん「6・7・8」
カズたん「9・10」
ソロみん「11・12・13」
カズたん「14・15」
ソロみん「16」
カズたん「17」
ソロみん「18・19・20」
カズたん「21」
（ソロみんの勝ち！）

このゲームを2人でするときには、必勝法があります。「相手が絶対に 21 を言ってしまうのはどういうときか」を考えていくと、必ず勝てる方法が見つかります。また、①1回に言える数を 3 つから増やしたり、②言ったら負けになる数字を 21 ではない数字に変えたり、③遊ぶ人数を増やしたり、いろいろアレンジすると、さらに面白くなるかもしれません。