

1.2.1 ヒソカの問い



(JUMP COMICS HUNTER × HUNTER 6 (株)集英社 発行より)

文字の導入では、いろいろなクイズのような問題がある。例えば、学校図書2年の教科書では「年齢に10をかけて、20をたして、5でわって、4をひいていくつ?」といった質問の答えから年齢を求める問題が載っている。この教材もそのような問題のうちの一つであるが、それを生徒が興味をひく題材で出している。

ハンターハンターといっても教師で知っている人は少ないであろう。週間少年ジャンプに連載中の漫画であり、主人公の少年が父を捜しに旅に出てそこでいろいろな人に出会うといったテーマの物語である。この文を書いている時点では作者体調不良で休載中である。とりあげた漫画からはやや残酷なイメージが感じ取れるかもしれないが、実際はそんなことはない。主人公の少年が一生懸命生きる姿(この資料では読み取れないが...)は、多くの読者の共感を得ていると思っている。

さて本題に戻ろう。ここでいう手品師ヒソカのセリフを書き出してみると

「この中から1つ好きな数を思い浮かべて...。」

「思い浮かべたら、その数に4を足してさらに倍にする。」

「そこから6を引き...2で割った後、最初に思った数を引くと...いくらになるかな...?」

思い浮かべた数を x として表した式は

$$((x + 4) \times 2 - 6) \div 2 - x = (2x + 8 - 6) \div 2 - x = x + 1 - x = 1$$

の計算を示している。2年生にとってはやや容易な計算で、1年生にとってはやや難しい説明になるであろう。しかしハンターハンターを知っている生徒は多く、興味を持っている生徒が多いためこの教材に飛びつく生徒が大多数であろう。最初は文字を使わなくても、指導助言を重ねていけば文字を使ってヒソカがわかっていたエースまでたどり着く事はできると感じる。