

「4数ゲーム」の教材化について

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2012-05-10 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 伊禮, 三之 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10098/5429

VI

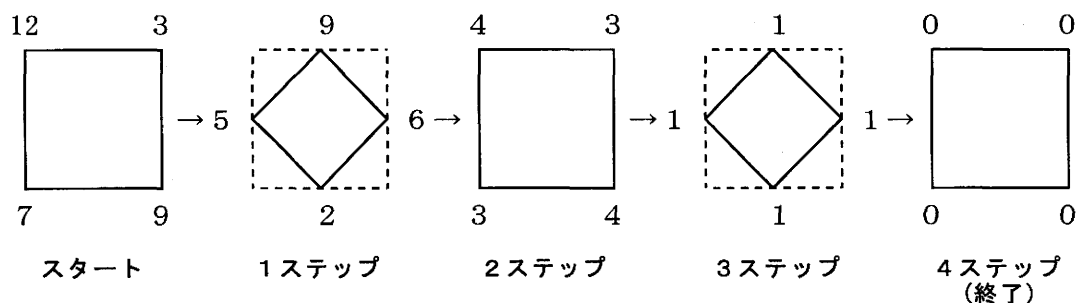
「4数ゲーム」の教材化について

伊禮 三之

1 はじめに—「4数ゲーム」との出会い

まず、表題の「4数ゲーム」(*The Four Number Game*) と呼ばれる引き算遊びのゲームを紹介しよう。このゲームは、1930年代にイタリア人 *E.Ducci* によって考え出されたもので、ルールは次の通りである。

最初に正方形の各頂点に、4個の自然数を配置する。そして、隣り合う頂点の数の差(差の絶対値)を各辺の中点に書き、それらを結んで小さい正方形をつくる。これが1つのステップで、これを繰り返してすべての数が0になるところまでこの操作を続ける。



上の例は、4ステップになる。できるだけ長いステップとなるように4数を配置せよ、というのがこのゲームの目標である。

私がこのゲームを知ったのは、木村良夫先生(兵庫県立大学)の個人通信「*Mathematical Activities Network*」(1991年9月26日No.9)によってであった。当初、木村先生の記事では

「引き算遊びの数学」となっていて、「4数ゲーム」という名称は使用されていなかった。この年、先生自身に沖縄に来ていただき、琉球大学教育学部での授業や高校教師対象の数学自主編成講座などで、このゲームを取り上げていただいた。この間、私自身も授業の合間にこのゲームを何回か取り上げることはあったが、そのゲームに潜む数理的な事象にまで踏み込んで考えることはなかった。

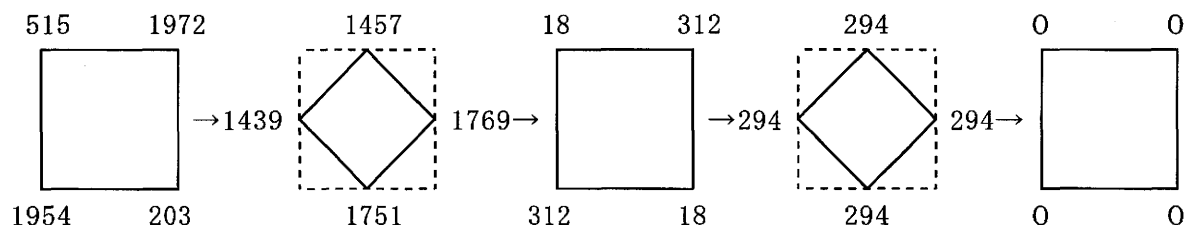
再びこのゲームに出会ったのが、沖縄県教育委員会の『数学科指導事例集—数学に興味関心を持たせる教材』（2000年）の編集作業のときであった。小嶺雅春先生（沖縄県立豊見城南高校、当時）による「4数ゲームとトリボナッチ数列」の報告がそれである。トリボナッチ数列はフィボナッチ数列を拡張したもので、その数列の連続する任意の4数が4数ゲームの長いステップを実現する1例となっているのである。意外な（よく考えてみるとそうでもないのだが、当時はそう思ったのものである）ところでの再会に、いつか本格的に授業で取り上げてみたいと思ったものである。

先般、『数学文化第2号』（日本評論社、2004年）を手にしたら木村先生の「引き算遊びの数理」の記事が目飛び込んできた。「4数ゲーム」に関するその後ことも書かれていて、これを機に、「4数ゲーム」の教材化に本格的に着手したので、以下に報告したい。

2 「4数ゲーム」の教材化に向けての検討

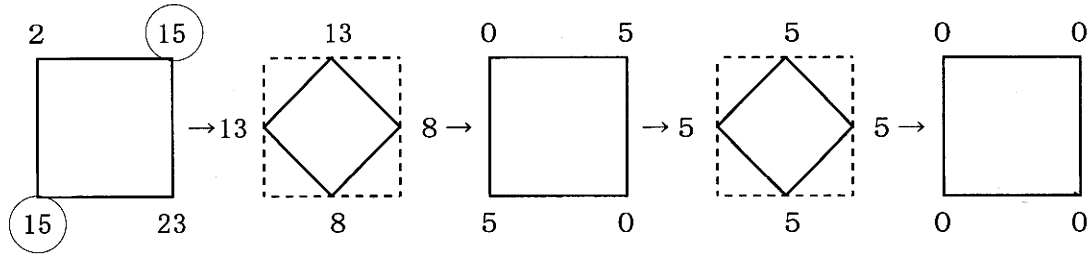
なじみのない非定型的な問題に出会ったとき、その問題を解いていくためにはさまざまな戦略（ストラテジー）を駆使する。まず、私自身が「4数ゲーム」をどのように解いていったのか（もちろん木村先生の論文の助けを借りて）そのプロセスをスケッチしておく。

まず問題理解のための試行がスタートである。いくつかやってみると、かなり大きな数を使ってもすぐにすべて0になってしまうことに気づく。



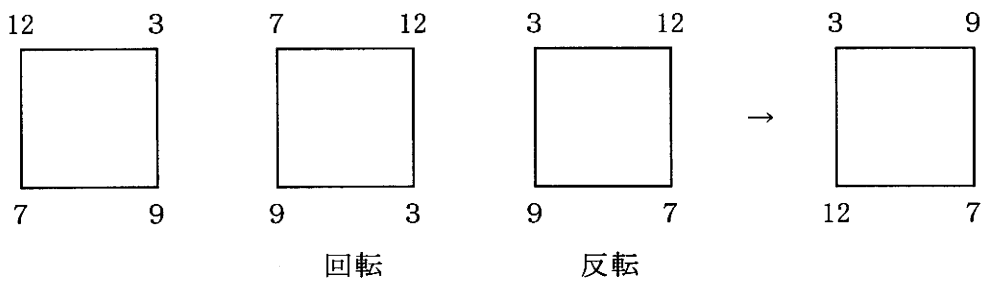
すると、このゲームは数の大きさが直接的な要因ではないことが推察される。

次に考えたのが、4数に同じ数値が含まれている場合はどうなるだろうかということである。4数中3数が同じ場合、4数中2組が同じ場合、4数中2数が同じでその3数の大小関係で場合分けをして調べると、すべて6ステップ以内で終了することがわかる。

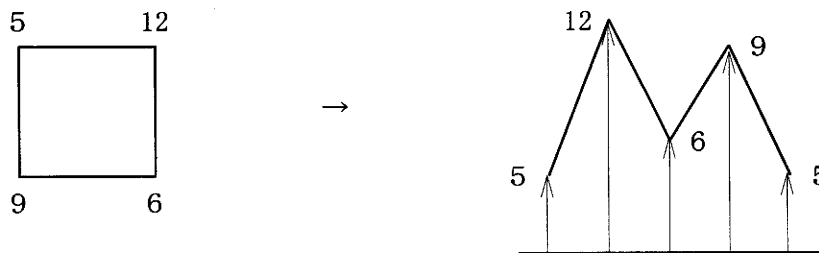


この検討から、できるだけ長いステップを実現するためには、異なる4数を配置すればよいことになる。

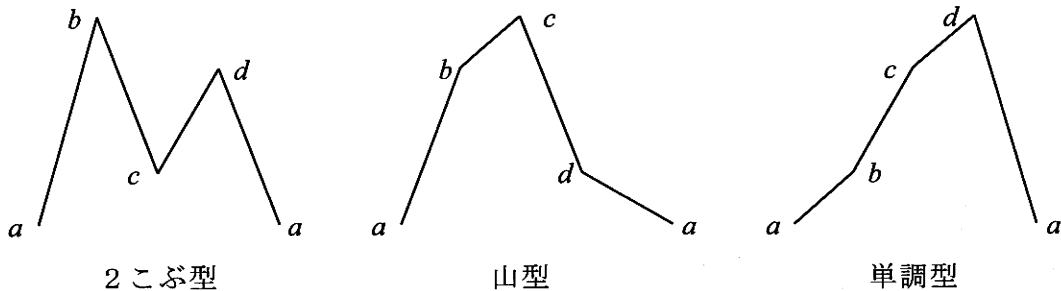
さて、次の4数の配置は、回転、反転（裏返し）を考えれば本質的にすべて同じとなる。



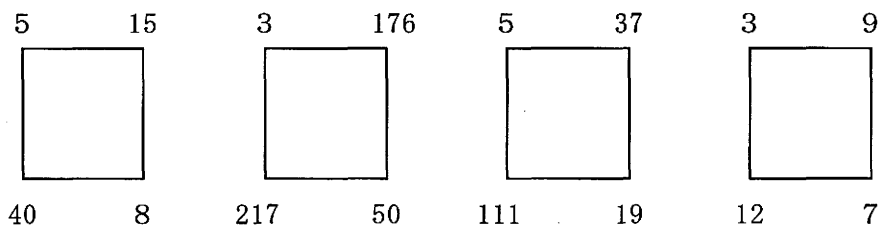
すると、異なる4数の配置の方法は、数珠順列の総数と同じになり、 $3! \div 2 = 3$ 通りとなって、3パターンの検討にしぼり込める（以後、上右図のように最小の数を左上に配置して考える）。このパターンを木村先生は次のように図式化している。



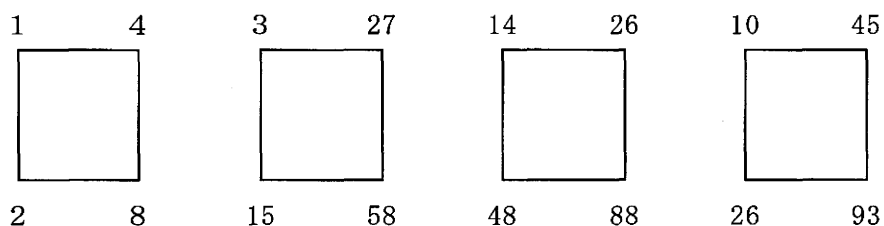
この図式化を用いると、3パターンは次のように表せる。



この分類が「4数ゲーム」を解決する重要な契機となる。これらの型を検討してみよう。まず、2こぶ型は、大きな2数（または小さな2数）が対角線上に向かい合うタイプである。

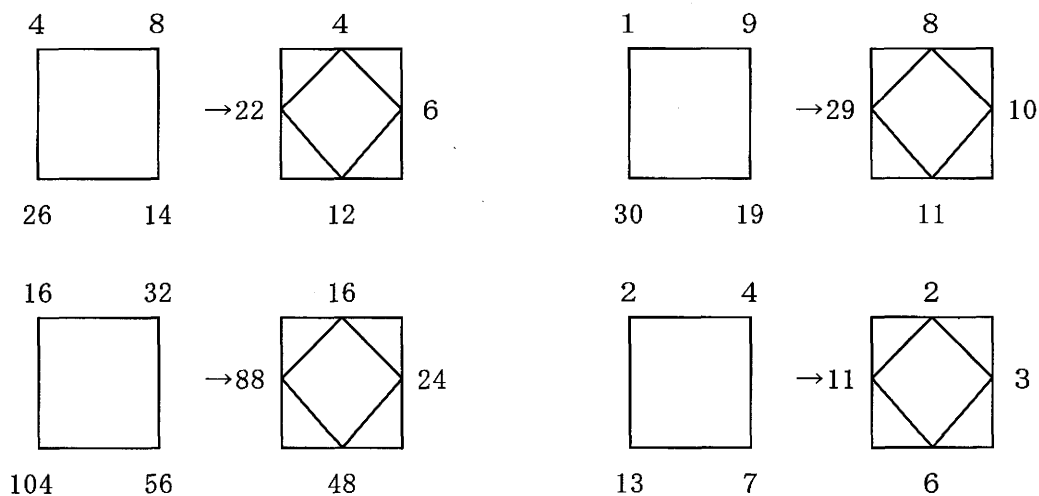


これらは、やってみるとわかるが、4ステップ以内ですぐに終了してしまう。
 今度は次のような山型だが、これも高々6ステップで終了してしまうことはすぐに確認
 できる。2こぶ型も山型も文字を使用すれば証明も比較的簡単である。

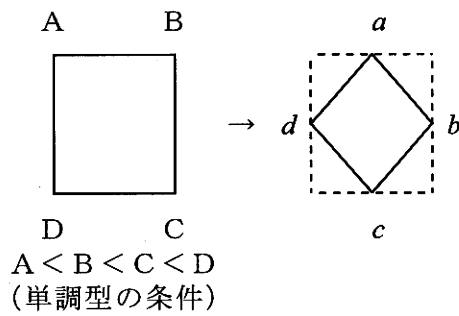


以上までの検討で、長いステップを実現する可能性のあるタイプは、単調型に限られる
 ことがわかった。

続いて、単調型をスタートとする3つのパターンの組み合わせ、「単調型→2こぶ型」、
 「単調型→山型」（実はこのタイプは実現しない）、「単調型→単調型」の検討であるが、
 これまでの議論から長いステップの実現可能性は、「単調型→単調型」のみにしぼられる。
 単調型の最初のステップを実行して、その4数を観察してみる。



すると、「最大数=残り3数の和」にすぐに気づく。これを一般的に示しておこう。



最初の操作から、

$$a = B - A, \quad b = C - B, \quad c = D - C$$

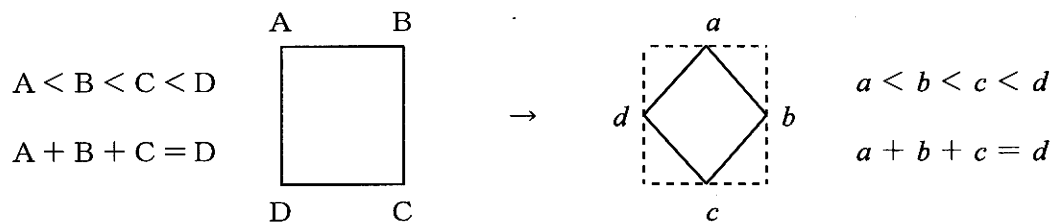
が成り立つので、これらを加えると、

$$a + b + c = D - A$$

となる。一方、 $d = D - A$ (これが最大数)

$$\therefore a + b + c = d$$

4数ゲームが、「単調型→単調型→…」と繋がっていくためには、 $a + b + c = d$ とともに単調型の条件 $a < b < c < d$ が必要となる。したがって、スタートの4数A, B, C, Dも単調型の条件 $A < B < C < D$ とともに、 $A + B + C = D$ の条件が必要となる。



最後に、4数ゲームが、「単調型→単調型」、つまり、 $a < b < c < d$ で、 $a + b + c = d$ となるように、 $A < B < C < D$ と $A + B + C = D$ を満たすものが、どのようなものになるかを代数的に調べていけば、4数ゲームの問題は解決となる。

最初の操作の、 $a = B - A$, $b = C - B$ より

$$B = A + a, \quad C = B + b = A + a + b$$

となる。したがって、

$$A + B + C = A + (A + a) + (A + a + b) = 3A + 2a + b$$

となる。一方、 $d = D - A$ より

$$D = A + d$$

ところが、 $A + B + C = D$, $a + b + c = d$ なので

$$3A + 2a + b = A + d = A + a + b + c$$

よって、

$$A = \frac{1}{2} (c - a)$$

が得られる。残りは、 $B = A + a$, $C = B + b$, $D = A + B + C$ で計算するとよい。

この式を利用すれば、4数ゲームの差をとる操作が次々と遡れることがわかる。つまり、いくらでも長いステップの4数ゲームを作ることが可能だということになる(無限回のステップを作れるということではない)。もし、遡ったときの途上で分数がでた場合は、4

数ともすべて2倍して整数にすればよい。

なお、理論的にはいくらでも長いステップの配置を作り出すことが可能だが、計算が少々めんどろである。

3 「4数ゲームに挑戦！」の授業の概要

これまでの検討から、高校生を想定した「4数ゲームに挑戦！」というテーマの授業のプリントを作成した。「数学教育の流れ」の講義内容を1部変更して、「4数ゲーム」を取り上げ、実験的に授業を行ってみることにした。以下に、その概要を紹介する。

まず、4数ゲームのルールと目標を説明し、ゲーム用紙を利用して、4数ゲームにチャレンジしてもらった。しばらく取り組んでももらったあとで、質問1である。

質問1 4数ゲームの結果、何か気づいたことがあれば書いて下さい。

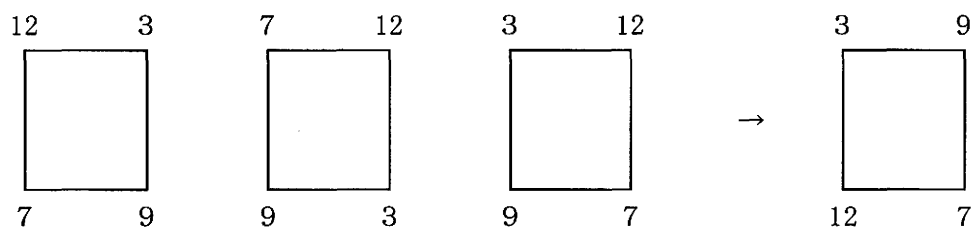
大きな数から始めると長く続きそうだが、「かなり大きな数を配置してもすぐにすべて0になってしまう」ことにはすぐに気づく。他に、「4ステップ、6ステップが多い」「同じ数値があるとすぐに終了する」などがあがる。7ステップが最高で2人ほど名乗り出た。

こうしたゲームの素朴な観察から、次の質問へと移る。この教材の大きな問いである。(この問いへの数学的な証明は直接は行わないが、間接的に示す)

質問2 質問1の気づいたことから類推して、4数ゲームは、
 予想 ア すぐに終了してしまう(10ステップ以内)
 イ 有限回のステップだが、いくらでも長くすることができる。
 ウ 中には、有限回で終了しないものもある。

素朴な観察から、アが多数である。

これから4数ゲームの分析へと進むが、そのための準備をいくつか行うことにする。まず、4数ゲームのスタートの記述のしかたである。次のスタートの状態は、回転、反転(裏返し)を考えれば本質的にすべて同じとなる。



回 転 反 転





そこで、これからは、4数のうち最小の数を左上に配置することにする（上右図）。この確認のもとに、各自の4数ゲームの結果をステップ数によつて分類してもらおう。

質問3 4数ゲームの結果を、終了したステップ数の段階で分類して下さい。またまた、何か気づいたことがあれば書いて下さい。


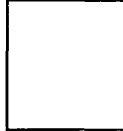
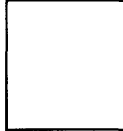
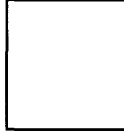
- ① 4ステップ以下
- ② 5～6ステップ
- ② 7～9ステップ
- ④ 10ステップ以上（あれば）

学生たちとの応答で、①～④の具体例を整理する。④は、出なかった。



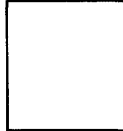

① 4ステップ以下

5 15	3 176	5 37	3 9
			
40 8	217 50	111 19	12 7

② 5～6ステップ

1 2	3 27	14 26	10 45
			
7 4	15 58	48 88	26 93

③ 7～9ステップ

4 8	16 32	1 10	2 4
			
26 14	104 56	30 19	13 7

本格的な検討の前に、4数の中に同じ数値がある場合—4数のうち3数が同じ数値の場合や4数のうち2組が同じ数値の場合など—は、高々6ステップで終了することを具体例を通して確認しておく。

すると、できるだけ長いステップを実現するためには、4数とも異なる数値で、ステップの進行後も、できるだけ異なる数値が現れるようなものを選択する、という方針が導き

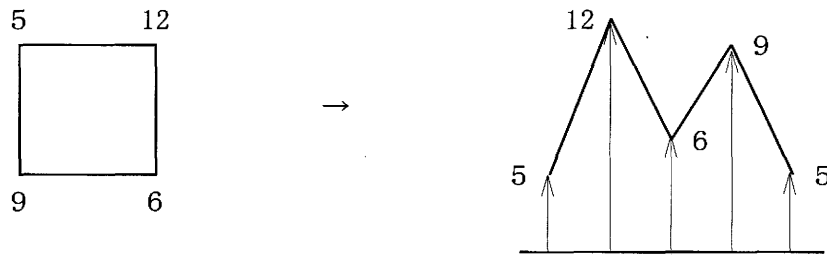
出される。

では、異なる4数の場合の検討に取りかかることにする。

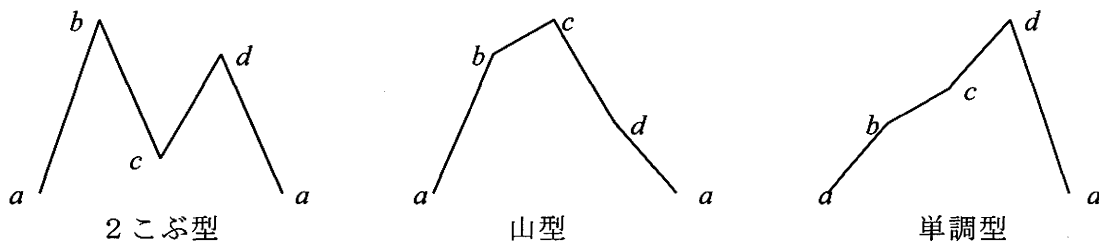
質問4 4数ゲームにおいて、異なる4数の配置の方法は、4数の大小によって、回転や反転に配慮すると、いくつかのタイプに分けることができます。いくつかのタイプに分類されると思いますか。

予想 ア 3つ
 イ 5つ
 ウ 7つ
 エ その他 ()

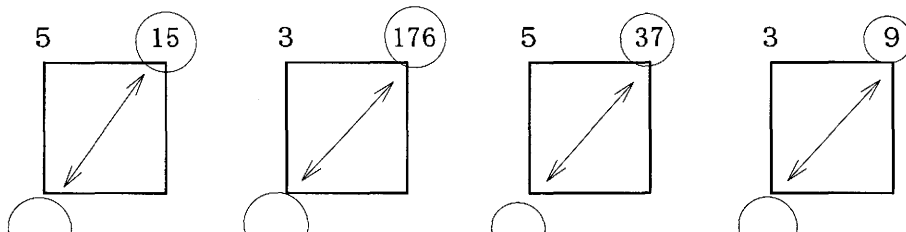
4数ゲームがいくつかのタイプに分類されるのか調べるために、下右図のように現すと分類しやすいことを説明する。



この図式化を用いると3パターンは、4数を a, b, c, d (a を最小とする) として次のようになる。これらの型をそれぞれ次のように命名しておく (山型は学生から出た)。



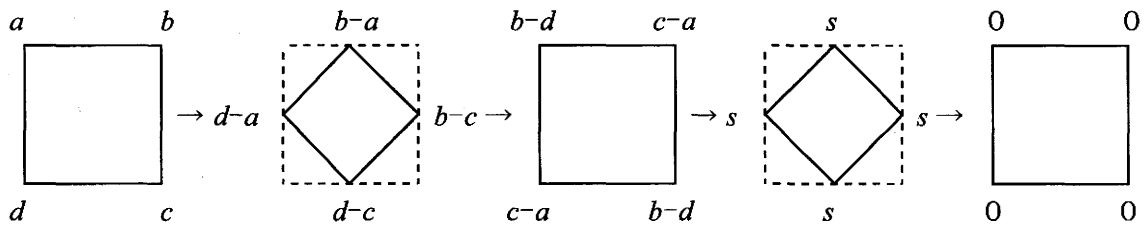
次の課題は、これらのタイプがそれぞれ何ステップで終了するのかを調べることである。まず、質問2で分類した4ステップ以下のものを調べてみる。これらの特徴は、大きい2数(あるいは小さい2数)が向かい合うタイプで、2こぶ型に相当することは、学生たちもすぐに気づいた。



すると、⁴⁰ 次の性質が成り立つことが予想される。 ⁸ ²¹⁷ ⁵⁰ ¹¹¹ ¹⁹ ¹² ⁷

性質1 2こぶ型は、高々4ステップで終了する。

この性質の一般的な証明に取りかかる。 $a < c < d < b$ として、4数ゲームを実行すると、途中の $|b-d-c+a|$ を s と置くことによって、



予想通り4ステップで終了した。

続いて、6ステップまでに終了するタイプの検討である。例外はあるが、ほとんど山型となっている。山型についても、次のような性質が成り立つ（証明も上と同様）。

性質2 山型は、高々6ステップで終了する。

これまでの議論からわかったことは、2こぶ型は高々4ステップ、山型が高々6ステップで終了したので、性質1・2は次のようにまとめることができる。

性質3 単調型以外は、せいぜい6ステップで終了する。

長いステップを実現する可能性のあるタイプは、単調型に限られることがわかった。

今度は、単調型をスタートとして、次のステップがどのタイプになれば、長いステップの可能性はあるかという問いである。

質問5 4数ゲームを単調型から出発したとき、次のステップが、どのタイプになったほうが長いステップを実現できる可能性があるでしょうか。

予想 ア 「単調型→2こぶ型」のほうが長いステップを実現できる。

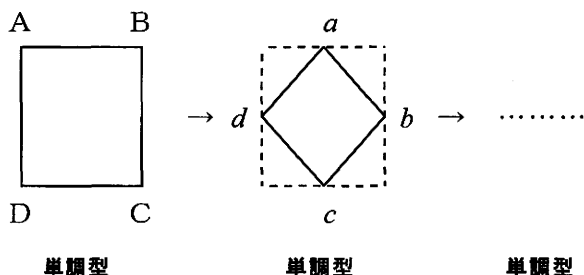
イ 「単調型→山型」のほうが長いステップを実現できる。

ウ 「単調型→単調型」のほうが長いステップを実現できる。

ほぼ全員がウ「単調型→単調型」を選択する。なぜなら、「単調型→2こぶ型」は性質1から5ステップで終了することがわかるし、「単調型→山型」は、性質2から7ステッ

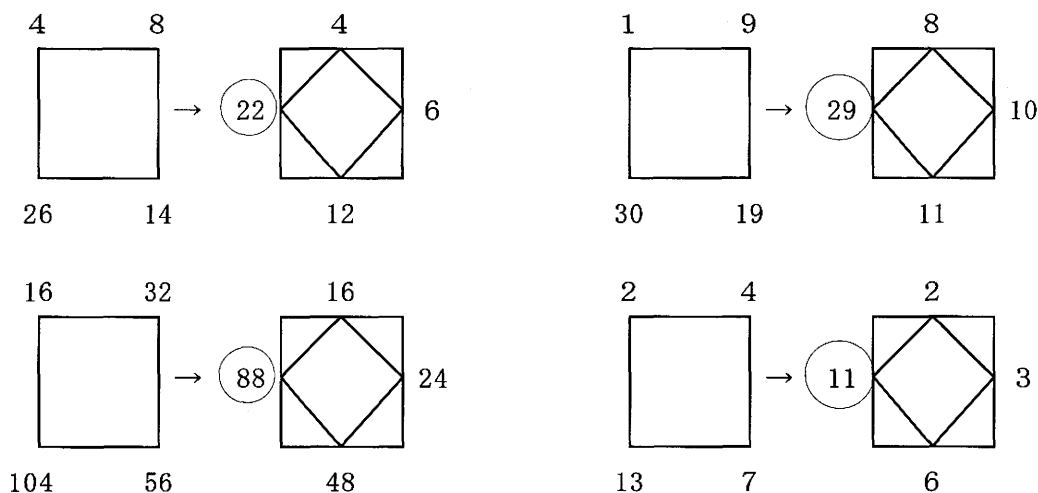
プで終了する（このタイプは実現しないが）。

これまでの議論から、長いステップ数を実現するには、単調型→単調型→単調型→…と次々と単調型が繋がっていけばよいことがわかる。次の課題は、「単調型→単調型」の条件から4数間に成り立つ関係の定式化・法則化である。



単調型の条件 $A < B < C < D$ をもった4数ゲームを開始し、次のステップもまた単調型になったとすると、同じ単調型の条件 $a < b < c < d$ をもつことになる。この2つの条件から、 a, b, c, d の関係式を探り出してみよう。

まず、単調型の最初のステップを実行して、その4数を観察してみる。



これらの観察から、「最大数（○印）＝残り3数の和」にすぐに気づく。この後に、先述した一般的な証明を与え、「 $a + b + c = d$ 」と定式化した。このことから、4数ゲームが、「単調型→単調型→…」と繋がっていくためには、 $a + b + c = d$ とともに単調型の条件 $a < b < c < d$ が必要となる。したがって、スタートの4数 A, B, C, D も単調型の条件 $A < B < C < D$ とともに、 $A + B + C = D$ の条件が必要となることがわかる。

最後に、4数ゲームが、「単調型→単調型」、つまり、 $a < b < c < d$ で、 $a + b + c = d$ となるように、 $A < B < C < D$ と $A + B + C = D$ を満たすものが、どのようなものになるかを調べてみると、次のようになる（詳細は2節を参照）。

$$A = \frac{1}{2}(c - a), \text{ (残りは, } B = A + a, C = B + b, D = A + B + C \text{ で計算)}$$

これで4数ゲームの問題は解決となる。

この式は、4数ゲームの差をとる操作が次々と遡れることを示す。つまり、いくらでも長いステップの4数ゲームを作ることが可能だということである。もし、その途中で分数がでた場合は、4数ともすべて2倍して整数にすればよい。

実際に10ステップの例を作ってみよう。まず、 $a + b + c = d$ を満たす4数を選ぶ。

$(a, b, c, d) = (1, 3, 5, 9)$ とするとステップ数は7。よって、3ステップ遡ればよい。

$$A = \frac{1}{2}(c - a), \quad B = A + a, \quad C = B + b, \quad D = A + B + C$$

を次々利用すると、

$$(A, B, C, D) = (2, 3, 6, 11) \rightarrow (2, 4, 7, 13) \rightarrow \left(\frac{5}{2}, \frac{9}{2}, \frac{17}{2}, \frac{31}{2}\right)$$

最後は、すべて2倍して、 $(A, B, C, D) = (5, 9, 17, 31)$ を得る。これをスタートに4数ゲームを実行してみると、

$$\begin{array}{r} 5 \quad 9 \quad 17 \quad 31 \quad (5) \\ 4 \quad 8 \quad 14 \quad 26 \quad (4) \quad \leftarrow \text{ステップ 1} \\ 4 \quad 6 \quad 12 \quad 22 \quad (4) \quad \leftarrow \text{ステップ 2} \\ 2 \quad 6 \quad 10 \quad 18 \quad (2) \quad \leftarrow \text{ステップ 3} \\ 4 \quad 4 \quad 8 \quad 16 \quad (4) \quad \leftarrow \text{ステップ 4} \\ 0 \quad 4 \quad 8 \quad 12 \quad (0) \quad \leftarrow \text{ステップ 5} \\ 4 \quad 4 \quad 4 \quad 12 \quad (4) \quad \leftarrow \text{ステップ 6} \\ 0 \quad 0 \quad 8 \quad 8 \quad (0) \quad \leftarrow \text{ステップ 7} \\ 0 \quad 8 \quad 0 \quad 8 \quad (0) \quad \leftarrow \text{ステップ 8} \\ 8 \quad 8 \quad 8 \quad 8 \quad (8) \quad \leftarrow \text{ステップ 9} \\ 0 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \quad (0) \quad \leftarrow \text{ステップ 10} \end{array}$$

確かに10ステップの4数ゲームの配置を作り出せた。

4数ゲームは、いくらでも長いステップを作りだすことがわかったが、この方法で、遡って計算し続けるのは少々めんどうである。そこで、いくらでも長いステップを作りだす不思議な数列を紹介した。

「トリボナッチ数列」は、初項～第3項を1, 1, 2として第4項以降、前の3項を次々たしてできる数列であり、次のようになる。

$$1, 1, 2, 4, 7, 13, 24, 44, 81, 149, 274, \dots$$

この数列は、任意の連続する4数は、4数ゲームの $a < b < c < d$, $a + b + c = d$ と同じ構造をもっているのである。したがって、このトリボナッチ数列の4数を利用すると、いくらでも長いステップを作りだすことが可能である。

さらに、トリボナッチ数列の連続する4数 $(t_n, t_{n+1}, t_{n+2}, t_{n+3})$ で、4数ゲームを始

めたときのステップ数を s_n とすると、次の表のようになり、

4数の最初の数 t_n	t_1	t_2	t_3	t_4	t_5	t_6	t_7	t_8
ステップ数 s_n	6	6	9	9	12	12	15	15

この表から、次の性質（法則）が見えてくる。

t_{2n-1} からスタートする4数では、 $3n+3$ ステップで4数ゲームは終了する。

t_{2n} からスタートする4数では、 $3n+3$ ステップで4数ゲームは終了する。

4数ゲームには、まだまだいろいろな性質があり、なかなか奥の深いゲームである。

4 まとめ

「4数ゲーム」を解いていく際に、さまざまな戦略（ストラテジー）を駆使した。観察（問題理解と素朴な発想・気づき）、特殊化、絵・図の利用、パターンの発見、問題の細分（場合分け、スモールステップ化）、論理的思考などなど…。「4数ゲーム」のカリキュラムを構想する際、私自身がそれをどのように解いていったのかその大枠のプロセスを学習者たちが辿れるように考えた。それがこの教材に実現できているかは心許ないが…。

「4数ゲーム」の場合、これまでの数学の知識はほとんど役に立たない。しかし、数学の学習には命題化された定理・公式などの知識以外にも、数学固有の方法といったものが存在する。それがストラテジーに結びついていき、探求的な活動をも呼び起こすものと考えられる。実際、私自身、ストラテジーを駆使する背後では、問題解決のプロセスをどう進めるかを計画し、どこまで進んだかについて把握し、次にどうすべきかを決定する、という自己調整をたえず働かせていた。論理的な手続きを一つずつ確実に詰めていき、やっと結論にたどり着くことができたときの充実感は、まさに探求活動そのものだったといえてよい。そういった意味では、「4数ゲーム」は最適な探求的教材と考えている。

学生たちの感想にも、「4数ゲーム」は、はじめ、4ステップ程度しかできなかったけれど、何ステップでもいけるということが分かり興味深かった。（略）。法則を見つけ出すことが、これだけ楽しいことだとは！と思った、「なかなか興味深いものだった。一見すればなんの法則もないような数並びだったが、実はこのような法則があるなんて思ってもみなかった」、「単純なものを理論で解いていくのがおもしろかったです。一見、続きそうにない4数ゲームには実は解法があり、どこまでも続ける事が可能だということを知り、数学のすごさを感じました」「操作は単純なゲームなのに、考えると奥が深いなあと思った。手でやっていたら、全然長いステップができないので、限界があるんじゃないかと思っていたけど、いくらでも長いステップが作ることができるとわかって、びっく

りした」など、ゲームを数学的に解説していく探求の面白さや楽しさについての実感が記されていた。

さらに、「自分だったら、ただ単に数字を当てはめてそこから得られたデータから法則化するけど、さすがに「2こぶ型」「山型」「単調型」のように図で表すような発想はなかったと思う」、「一見、必勝法がわかりにくいこのゲームを、パターンを一つ一つ出して、それぞれを分析すれば正解が見えてくるということが理解できた」、「型によってステップ数が異なることがわかってよかったなと思う。「単調型→単調型」になるときの条件もみつけることができるのには驚きました。やっぱり；こういう数字に関するものは関係式で表すことも可能なんだと思いました」など、絵・図の利用やパターンの発見、問題の細分化、論理的な手続きによる関係式の導出などについてふれ、学生自身も「4数ゲーム」という対象世界に、戦略的に働きかけていたとことが伺える。

学生を対象とした不十分な資料をもとにした報告で課題も多いが、以下のことを述べて本稿のまとめとしたい。

「4数ゲーム」は、学習者にとって、これまで積み上げてきた数学的な知識がほとんど必要なく、したがって、試行の素朴な観察から生まれてくる発想を、個人であるいは相互に検討しあう中から、問題解決へ至る道筋を探っていくことのできる探求的なプロセスを内在した教材だといえるのではないか。

参考文献

- 1) 木村良夫「引き算遊びの数理」『数学文化第2号』日本数学協会編集，日本評論社，2004年
- 2) 木村良夫『数学パズルで遊ぼう』日本評論社，1997年
- 3) 小嶺雅春「四数ゲーム」「四数ゲームとトリボナッチ数列」『数学科指導事例集—数学に興味関心を持たせる教材』数学科指導事例集編集委員会，沖縄県教育委員会，2000年

