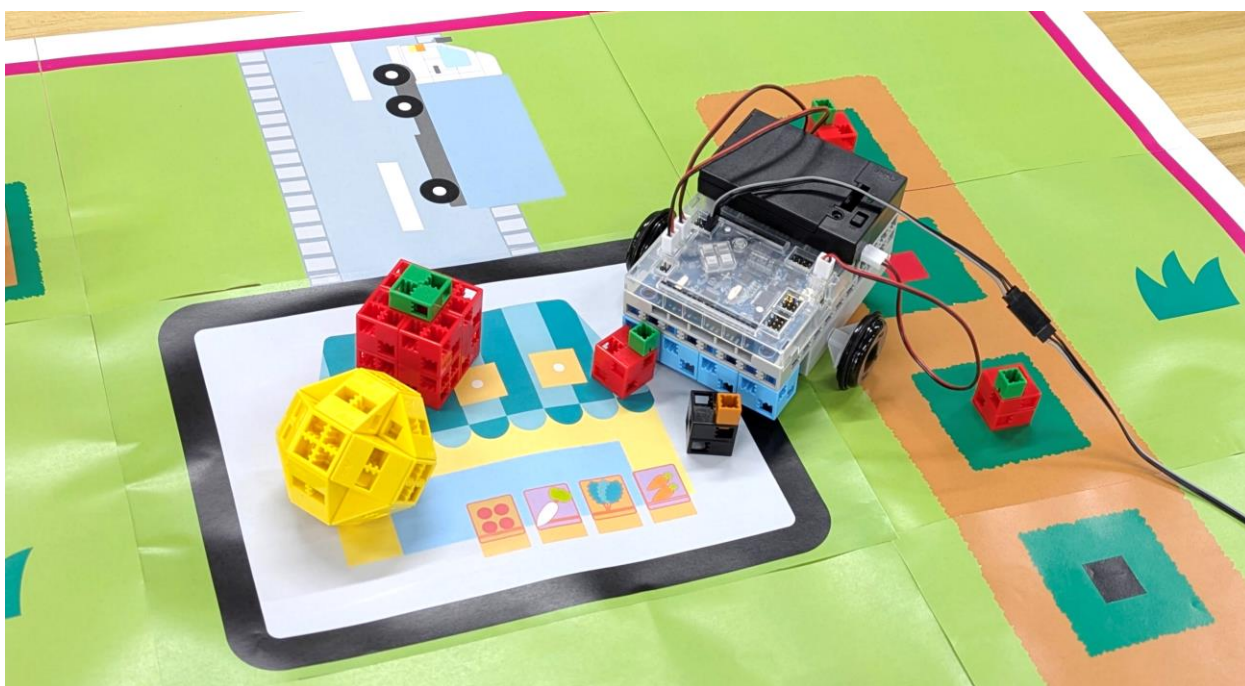


# Universal Robotics Challenge 2025

ロボットきょうぎ ジュニア<sup>ぶもん</sup>部門

ルールブック

こうかいび <sup>ねん</sup> <sup>がつ</sup> <sup>にち</sup>  
公開日2025年4月14日



もくじ  
目次

きょうぎの内よう	2
1. <u>きょうぎテーマ【のうぎょうしえんロボット】</u>	2
2. <u>くだもののしゅるい</u>	3
3. <u>きょうぎでつかうロボット</u>	4
4. <u>きょうぎフィールド</u>	5
きょうぎの流れ	8
1. <u>はじめる前のじゅんび</u>	8
2. <u>きょうぎのはじめ</u>	9
3. <u>きょうぎの終わり</u>	10
4. <u>さい点</u>	10
5. <u>きょうぎの注意</u>	12
よ 予せん大会	13
1. <u>ようい</u>	13
2. <u>どうが</u>	14
3. <u>よ 予せん大会での注意</u>	16
ふろく	17
1. <u>それぞれのくだもののく た かた 組み立て方</u>	17
2. <u>ロボットにつかえるコンピューター</u>	23
3. <u>ロボットにつかえるでんし 電子パーツ</u>	24
4. <u>ロボットにつかえるアーテックブロック</u>	25
5. <u>さい点れい</u>	26

## きょうぎの内よう

ブロックとコンピューターを使って、ロボットを組み立てます。

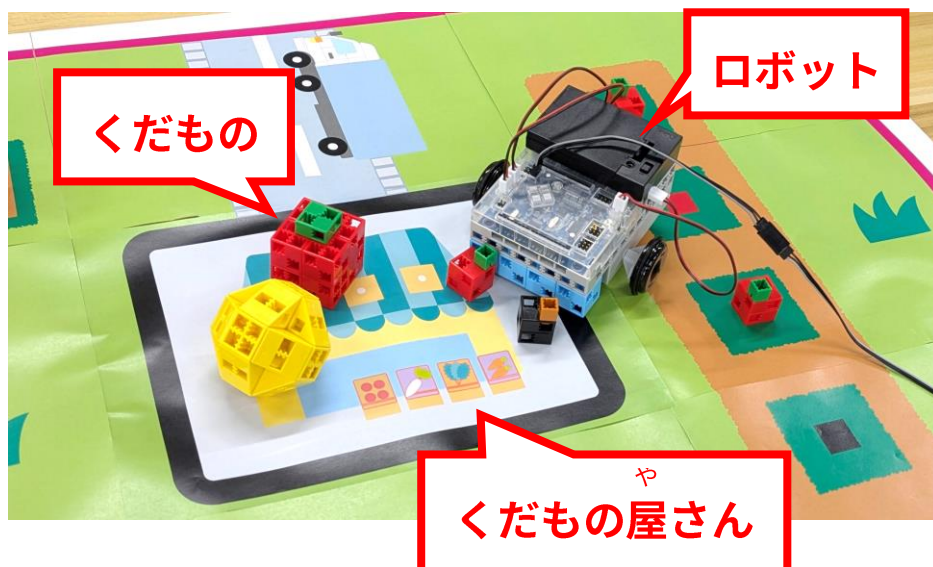
組み立てたロボットを自分たちで考えたプログラムで動かして、きょうぎに挑戦します。

### 1. きょうぎテーマ【のうぎょうしえんロボット】

わたしたちが住む社会では、生活をゆたかでべんりにするために、様々なロボットが使われています。たとえば、畑ではトラクターのような大きなロボットを使って、たくさんのかだものを速く、正かにしゅうかくしています。

今回の大会では、つくったロボットをプログラムで動かして、きょうぎフィールドにあるかだものを集めます。集めたかだものを決まったエリア（かだもの屋さん）にはこぶと、点数がもらえます。







せいげん時間内にかだものをたくさんはこんで、点数をきそいましょう。



## 2. くだもののしゅるい

今回のきょうぎでは、フィールドに6つのしゅるいのくだものがあります。

くだものによって、くだもの屋さんにはこんだときにもらえる点数がちがいます。

あか 赤いくだもの (小)	あか 赤いくだもの (大)	きんいろ 金色のくだもの
 <p>50点</p>	 <p>100点</p>	 <p>300点</p>
くさったくだもの (小)	くさったくだもの (大)	き 木
 <p>-100点</p>	 <p>-100点</p>	 <p>0点</p>

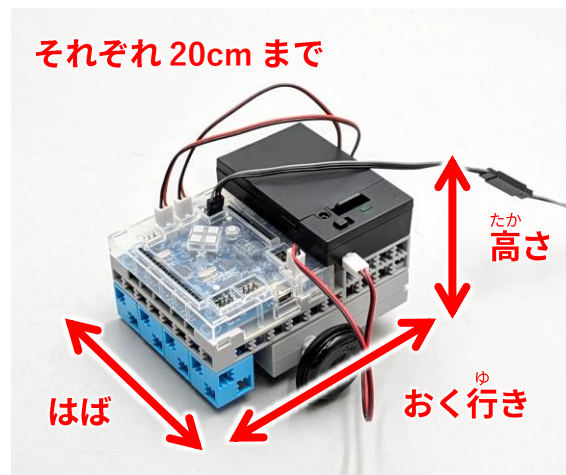
### 3. きょうぎで使う ロボット

きょうぎで使うロボットは、それぞれのチームで作ります。

1回のきょうぎで、ロボットは**1台だけ**使えます。

#### ○ロボットをつくる時のやくそく

- ロボットは、**高さ 20cm、はば 20cm、おく行き 20cm** までの大きさで、つくりましょう。ロボットとコントローラーをつなぐケーブルやコントローラーは、大きさに入りません。



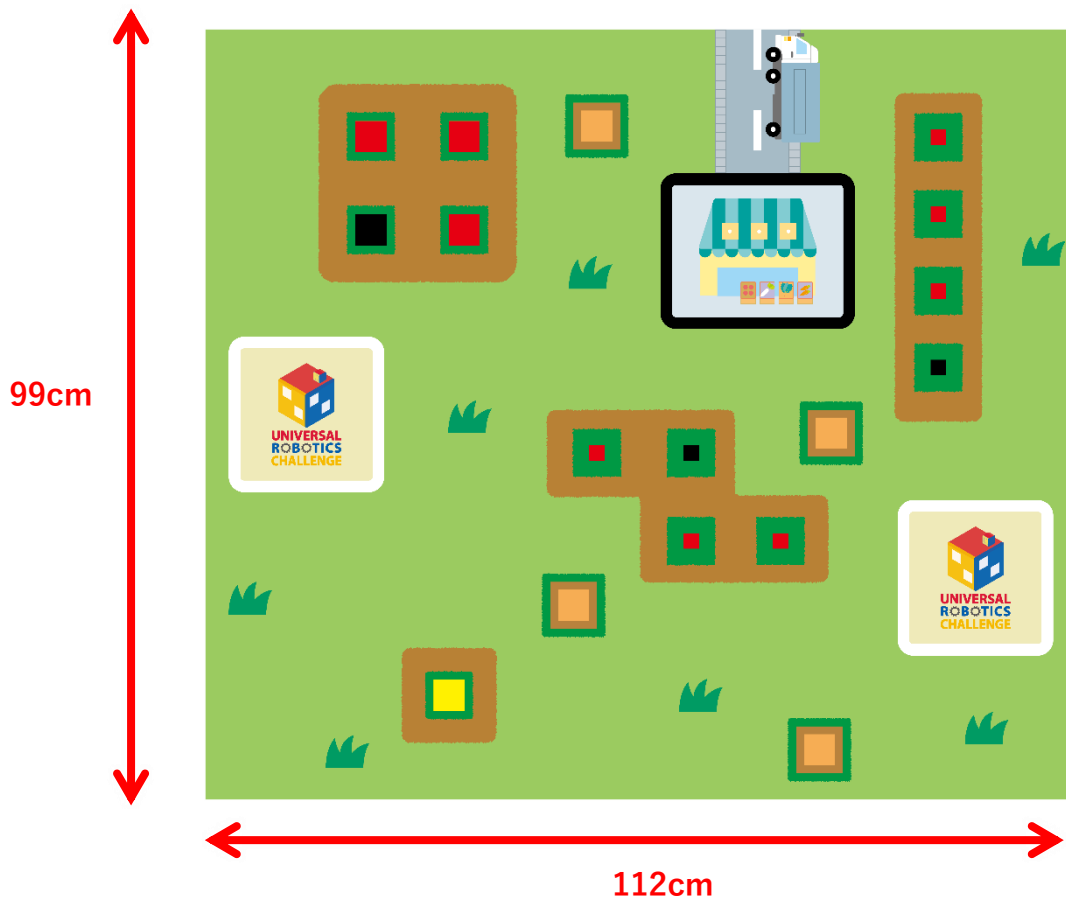
- スタートした後にロボットをへん形させて、これより大きくなってもかまいません。
- きょうぎ中にロボットから取れたパーツは、ロボットとしてあつかいません。また、取れてしまったパーツを、モーターで走らせることはできません。
- ロボットを動かすための電気は、ふろく3の「**アーテックロボ用の電池ボックス**」か「**モバイルバッテリー**」を使いましょう。
- ロボットはてんそうしたプログラムで動かすか、コントローラーを使って動かしましょう。

## ○ ロボットづくりに使えるパーツ

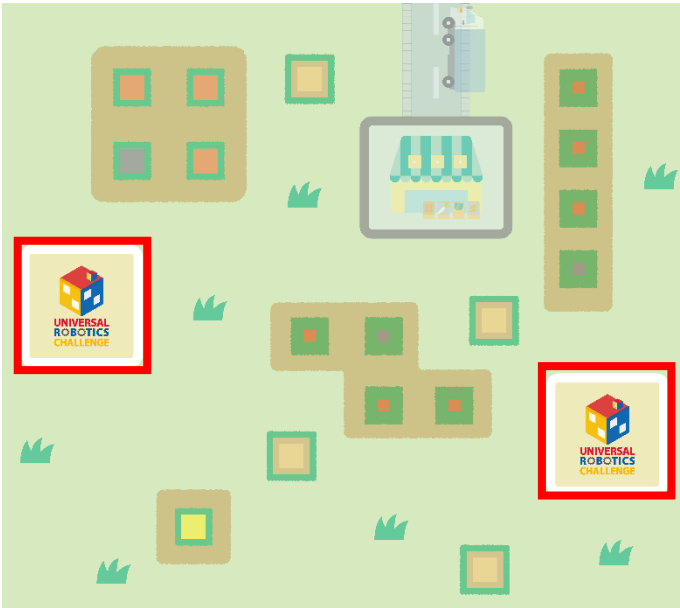
- ロボットに使うコンピューターは、ふろく2の中から選びましょう。
- 1つのロボットにふく数のコンピューターを使ってもかまいません。
- ロボットのパーツは、ふろく3と、ふろく4のパーツの中から選びましょう。
- かいぞうしたり、こわれたりしたパーツは使えません。
- 糸、わゴム、けっそくバンドなど、ふろくにのっていないものを使ってコードをまとめたり、ほきょうしたりしてもかまいません。ただし、ブロックにまきつけてはいけません。

## 4. きょうぎフィールド

今回のきょうぎでは、次のフィールドを使います。



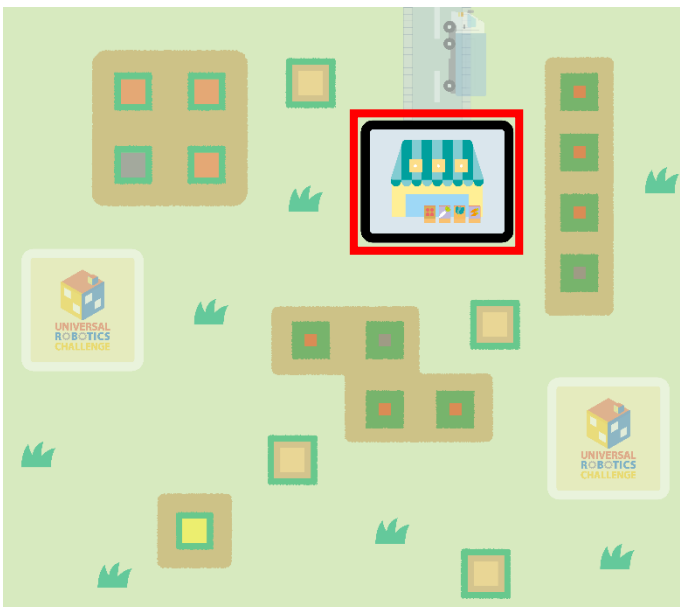
## ① スタートエリア



ロボットは、<sup>しろ</sup>白<sup>せん</sup>い線<sup>なか</sup>の中にある スタートエリアから スタートします。

スタートエリアは、フィールドに**2つ**あります。

## ② くだもの屋さん



フィールドにある くだものは、ロボットを<sup>つか</sup>使って、<sup>くろ</sup>黒<sup>せん</sup>い線<sup>なか</sup>の中にある くだもの<sup>や</sup>屋さんにはこびます。

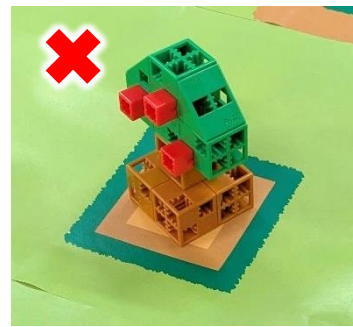
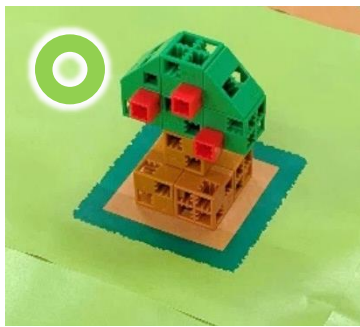


### ③ くだもののおき方

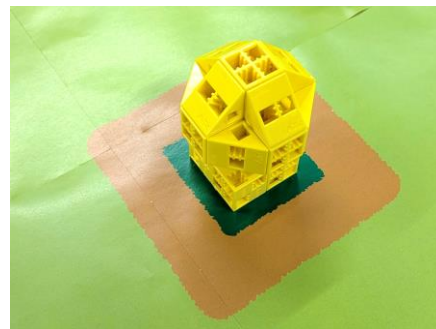
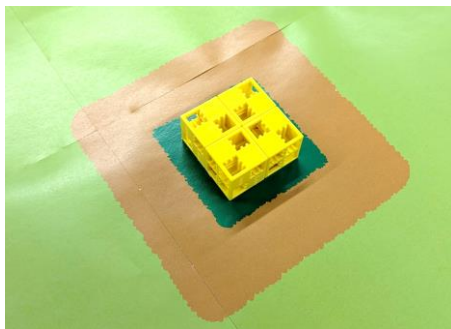
きょうぎフィールドの <sup>みどりいろ</sup> **緑色** の <sup>せん</sup> **線の中** にある <sup>しかく</sup> 四角に、<sup>おな</sup> 同じ色・<sup>いろ</sup> 大きさの <sup>おお</sup> くだものをおいて、きょうぎを <sup>はじ</sup> 始めます。



※ <sup>き</sup> 木は、<sup>ちゃいろ</sup> うすい茶色の <sup>しかく</sup> 四角の <sup>なか</sup> 中に、ぴったりおきましょう。



※ <sup>きんいろ</sup> 金色のくだものは、<sup>こ</sup> アーテックブロック4個でつくった <sup>だい</sup> 台の <sup>うえ</sup> 上におきます。台は、<sup>だい</sup> 動 <sup>うご</sup> かないようにテープを <sup>つか</sup> 使ってフィールドにはりつけます。





# なが きょうぎの流れ

## 1. はじ まえ 始める前のじゅんび

きょうぎを始める前に、フィールドにくだものをおきましょう。

おいたくだものは、きょうぎが始まってから、きょうぎを終えて点数を数え終わるまでさわってはいけません。

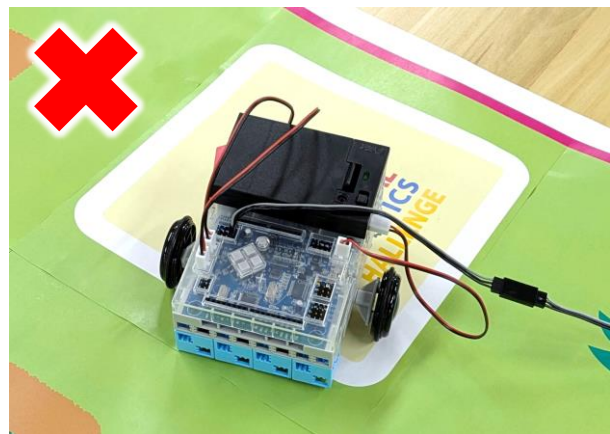
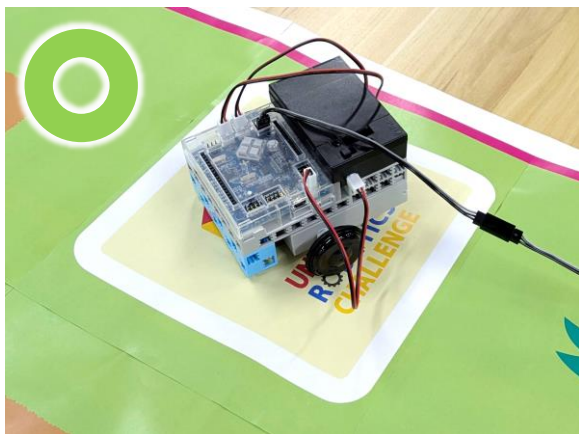
くだものをおいたら、ロボットをおいてきょうぎが始まるまで待ちましょう。

### ○ ロボットをおくときのやくそく

きょうぎを始める前に、せん手はスタートエリアにロボットをおきます。

スタートエリアの中であれば、ロボットのいちや向きは自由に変わることができます。

- ロボットは、どちらのスタートエリアにおいてもかまいません。
- ロボットは、スタートエリアの外にはみだしてはいけません。空中ではみでていてもいけません。
- きょうぎを始めるまで、ロボットの電源を入れてはいけません。
- ロボットをおくときに、20cm よりも大きい形にへん形させてはいけません。



## 2. きょうぎの始め

「きょうぎ始め」の合図があった後、せん手はロボットの電源を入れて、きょうぎを始めます。

- コントローラーを持つ人は、チームの中で**1人だけ**です。
- コントローラーを持つ人を交代するときは、ロボットをスタートエリアの中にもどしてから交代しましょう。
- ロボットがスタートエリアの中にいるときは、それぞれのチームで**1人だけ**ロボットにさわって動かしたり、ボタンをおしたりすることができます。
- ロボットをスタートさせるときは、必ずロボットをスタートエリアの中においてから、スタートさせましょう。
- **きょうぎ中は、フィールドの中に入ってはいけません。**

### ○リトライ

きょうぎ中に「リトライ」をすると、**1人だけ**きょうぎフィールドの中に入り、スタートエリアの外にいるロボットをさわることができます。

- リトライ中は、へん形したり取れてしまったりしたパーツを直すことができます。
- リトライしたときにロボットがつかんでいるくだものは、ロボットがあった場所におきましょう。
- リトライ中に動かしてしまっただけものは、リトライ前の場所にもどしましょう。
- リトライは何回でもできます。
- リトライ中もきょうぎの時間はすすみます。
- リトライを終えてきょうぎをさい開するときは、必ずロボットをスタートエリアの中においてからさい開しましょう。

### 3. きょうぎの<sup>お</sup>終わり

きょうぎはせいげん<sup>じかん</sup>時間 (3<sup>ぶん</sup>分) をすぎると<sup>お</sup>終わります。

- 3分よりも<sup>はや</sup>早く <sup>くだもの</sup>くだものはこび<sup>お</sup>終わったときは、と<sup>ちゅう</sup>中で きょうぎを<sup>お</sup>終わることもできます。
- きょうぎが<sup>お</sup>終わったら、すぐにロボットを<sup>と</sup>止めて、フィールドの<sup>そと</sup>外へ<sup>だ</sup>出しましょう。

### 4. <sup>てん</sup>さい点

きょうぎが<sup>お</sup>終わった<sup>あと</sup>後、<sup>や</sup>くだもの<sup>なか</sup>屋さんの<sup>なか</sup>中には<sup>こんだ</sup>こんだ<sup>くだもの</sup>くだものを<sup>かぞ</sup>数えて、<sup>てんすう</sup>点数を<sup>けいさん</sup>計算します。

その<sup>てんすう</sup>点数に<sup>た</sup>ボーナス<sup>てんすう</sup>ポイントを<sup>た</sup>足した<sup>てん</sup>点数を、きょうぎの<sup>とく</sup>とく<sup>てん</sup>点とします。

※ <sup>くろ</sup>黒い<sup>せん</sup>線には<sup>あか</sup>みだして<sup>あか</sup>いる<sup>あか</sup>赤い<sup>くだもの</sup>くだものは、<sup>てんすう</sup>点数が<sup>はんぶん</sup>半分になります。

※ きょうぎが<sup>お</sup>終わって<sup>あ</sup>から<sup>や</sup>くだもの<sup>なか</sup>屋さんに<sup>こんだ</sup>こんだ<sup>くだもの</sup>くだものは、<sup>てんすう</sup>点数を<sup>かぞ</sup>数え<sup>ません</sup>ません。



## ○ エコロジーボーナス

きょうぎが**終わったとき**、<sup>すべ</sup>全ての木が<sup>き</sup>茶色の<sup>ちゃいろ</sup>四角の<sup>しかく</sup>中にあるチームは、エコロジーボーナスとして**100点**をかくとくできます。

- 1つでもたおれていたり<sup>うご</sup>動いていたりすると、ボーナスはかくとくできません。
- 動かした木は、きょうぎ<sup>ちゅう</sup>中にロボットでもとの<sup>ばしょ</sup>場所へもどしてもかまいません。



## ○ ぎじゅつボーナス

コントローラーを<sup>つか</sup>使わずに、**プログラムのてんそうだけ**できょうぎを<sup>お</sup>終えたチームは、ぎじゅつボーナスとして**100点**<sup>てん</sup>をかくとくできます。

## ○ じゅんいの <sup>き</sup> <sup>かた</sup> 決め方

きょうぎの<sup>てん</sup>とく点<sup>おお</sup>が大きいチームから1い、2い、3い…とじゅんいを<sup>き</sup>決めます。

<sup>おな</sup>同じとく点の<sup>てん</sup>チームがいたときは、<sup>や</sup>くだもの<sup>なか</sup>屋さんの<sup>おお</sup>中<sup>あか</sup>により<sup>きんいろ</sup>多くの赤・金色の<sup>はこ</sup>くだもの<sup>うえ</sup>を運んだチームを<sup>う</sup>上のじゅんいにします。

それでも<sup>おな</sup>同じときは、リトライした<sup>かず</sup>数が<sup>すく</sup>少ないチーム、のこりタイムが<sup>おお</sup>多い<sup>う</sup>チームを<sup>うえ</sup>上のじゅんいにします。

※ <sup>すべ</sup>全て<sup>おな</sup>同じときはじゅんいも<sup>おな</sup>同じになります。

じゅんいのれい)

チーム	とく <sup>てん</sup> 点	くだもの <sup>かず</sup> の数	リトライ <sup>すう</sup> 数	のこり タイム	じゅんい
A	700	7	0	0:59	2 <sup>い</sup> 位
B	550	9	2	0:47	4 <sup>い</sup> 位
C	550	9	1	1:18	3 <sup>い</sup> 位
D	900	8	2	0:00	1 <sup>い</sup> 位
E	425	8	0	1:30	5 <sup>い</sup> 位

## 5. きょうぎ<sup>ちゅうい</sup>の注意

- きょうぎにはひつようなもの<sup>も</sup>だけを持ちこみましょう。きょうぎで<sup>つか</sup>使うロボットのほかに、**電子<sup>でんし</sup>パーツやブロック<sup>も</sup>を持ちこんではいけません。**
- **コントローラー<sup>うご</sup>をひっぱってロボットを動かしてはいけません。**
- ロボットとコントローラーをつなぐ**ケーブル<sup>つか</sup>を使って**、くだものを動かしてはいけません。
- リトライしていないときに、スタートエリアの外<sup>そと</sup>にあるロボットにさわってはいけません。
- やくそく<sup>まも</sup>を守らないチームは「しっかく」になることがあります。**「しっかく」になったらじゅんい<sup>ちゅうい</sup>がつかない**ので、注意<sup>ちゅうい</sup>しましょう。

# よ たいかい 予せん大会

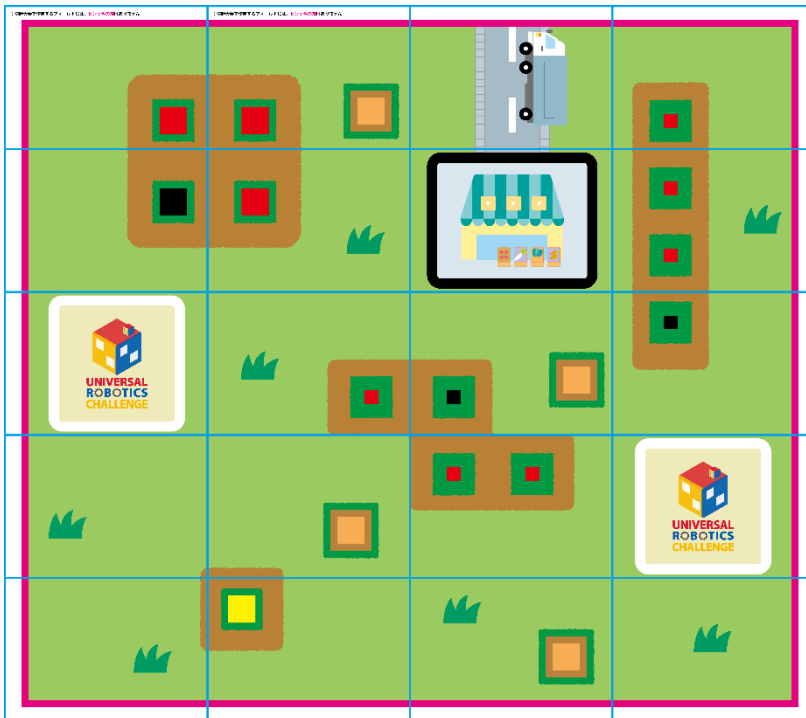
## ようい 1. 用意するもの

よ たいかい ほか  
予せん大会では、ロボットの他に きょうぎフィールド、くだものを それぞれの チームで  
つくります。

ほか ひつよう じぶん ようい  
また、その他に 必要なものも 自分たちで 用意して、きょうぎに ちょうせんしましょう。

### ○きょうぎフィールド

きょうぎフィールドは、<sup>たいかい</sup>大会ホームページから ダウンロードできる **PDF データを いんさ  
つして** つくりましょう。



かみ  
A4 の紙を **20 まい** はりあわせ  
てつくります。

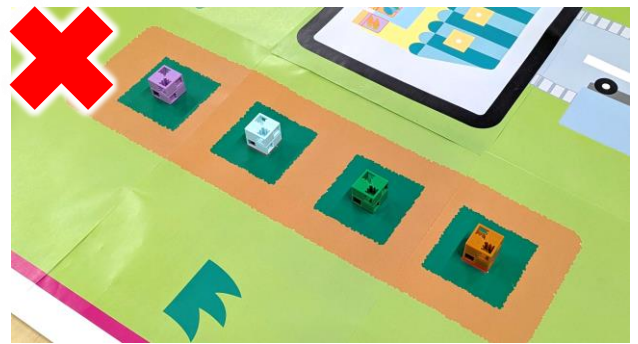
- きょうぎフィールドを いんさつする <sup>かみ</sup>紙のしゅるい、あつさは <sup>じゆう</sup>自由です。
- いんさつしたときに インクがかすれてしまったり、よ白が <sup>はく</sup>できてしまったりしたとき  
は、にた色 <sup>いろ</sup>のペンでぬってかくしても かまいません。
- つくったフィールドは <sup>たい</sup>平らな <sup>ばしょ</sup>場所の <sup>うえ</sup>上において、<sup>うご</sup>動かないように テープで とめま  
しょう。フィールドを <sup>だん</sup>だん <sup>さ</sup>のあるところにおいたり、かたむけたりしてはいけません。



## ○ くだもの

ふろく 1 を <sup>み</sup>見ながら、くだものを <sup>く</sup>組み立<sup>た</sup>てましょう。

- 予選で使う <sup>よせん</sup>くだもの <sup>つか</sup>の色は <sup>いろ</sup>何色 <sup>なにいろ</sup>でもかまいません。ただし、くだもの <sup>しゅるいご</sup>のしゅるいごと <sup>いろ</sup>にちがう <sup>みわ</sup>色でつくり、<sup>みわ</sup>見分けがつくようにしてください。
- ミニ <sup>しかく</sup>四角はなくてもかまいません。

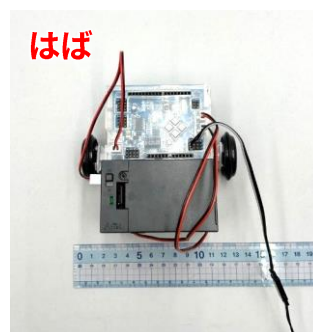
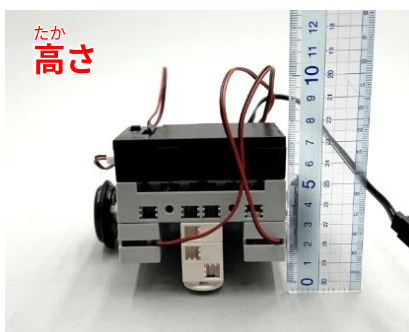


## 2. 動画のやくそく

つぎ <sup>ようす</sup>の3つの <sup>ようす</sup>様子を <sup>どうが</sup>さつえいし、1つの <sup>どうが</sup>動画に <sup>どう</sup>まとめて <sup>どう</sup>投こうしてください。

### ① ロボットの大きさ (写真、または動画)

ものさしや <sup>つか</sup>メジャーを使って、ロボットの <sup>たか</sup>高さ・<sup>はば</sup>はば・<sup>ゆく</sup>おく行きをはかりましょう。それぞれの <sup>なが</sup>長さをはかっている <sup>ようす</sup>様子を、それぞれ <sup>びょういじょうみ</sup>3秒以上見せてください。



## ② きょうぎの様子（動画）

ロボット、くだものを決まった場所においた後、好きなタイミングでタイマーをおしてきょうぎを始めてください。

きょうぎフィールド、ロボット、くだもの、タイマー、コントローラーのすべてがうつるようにして、動画をとりましょう。



- ロボット、くだものを置いている様子はさつえいしなくてかまいません。
- タイマーは、「秒」がわかる デジタル式のものを使いましょう。タイマーアプリでもかまいません。
- リトライするときは「リトライ」と声に出したり、「リトライ」と書いた紙をカメラに見せたりして、リトライすることを教えてください。
- リトライからさい開するときは「さいスタート」と声に出したり、「リトライ」と書いた紙をふせたりして、さい開することを教えてください。
- 3分より短い時間できょうぎを終わるときは、タイマーを止めたり、「終わります」と声に出したり、手をあげたりして、きょうぎが終わったことを教えてください。

### ③ さい点（写真、または動画）

きょうぎが<sup>お</sup>終わってすぐの<sup>や</sup>くだもの<sup>おお</sup>屋さんを大きく<sup>うつ</sup>写して、<sup>や</sup>くだものが<sup>や</sup>くだもの<sup>や</sup>屋さん  
の<sup>なか</sup>中に入っているか<sup>はい</sup>どうかを<sup>み</sup>見せてください。

- 1つの<sup>む</sup>向きからでは<sup>み</sup>見えにくいときは、<sup>いろいろ</sup>色々な<sup>む</sup>向きでさつえいしてください。
- <sup>き</sup>木を<sup>うご</sup>動かしてしまったときは、<sup>き</sup>木もさつえいしてください。

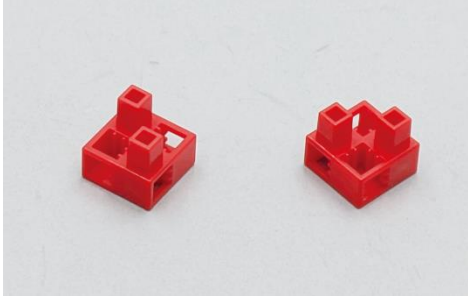

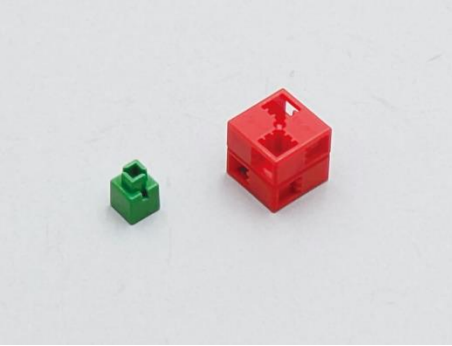
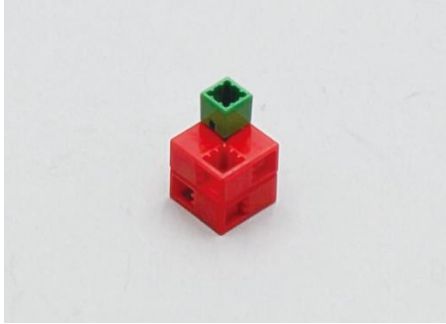




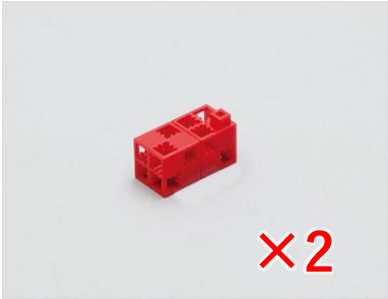



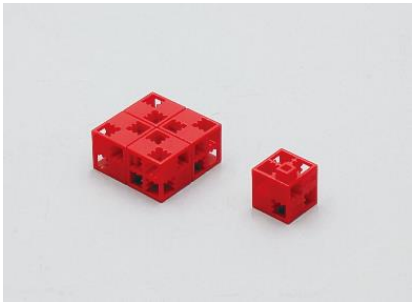


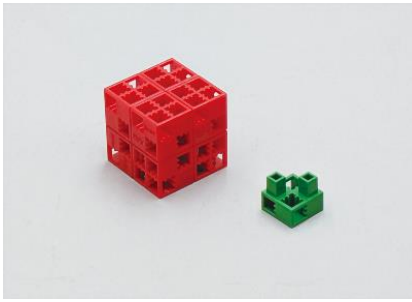

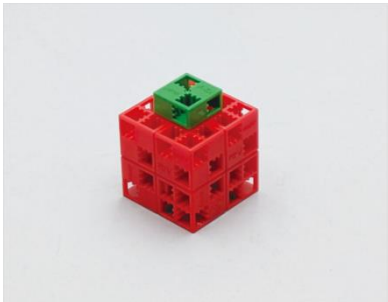
### 3. 予せん大会での注意



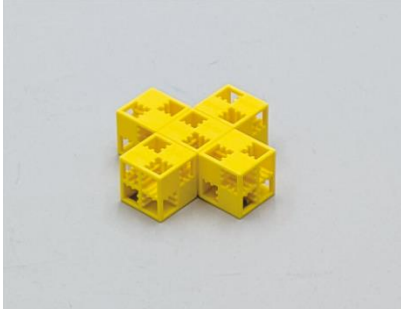
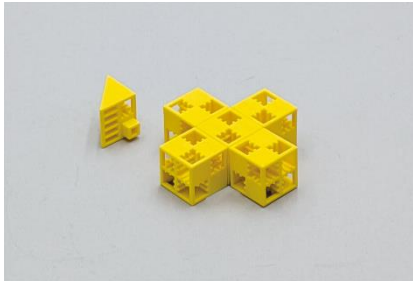


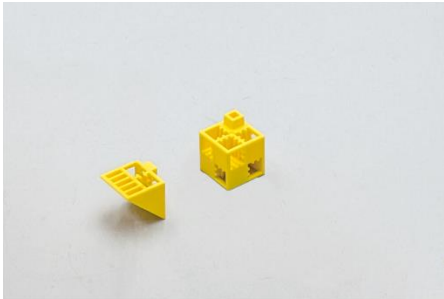

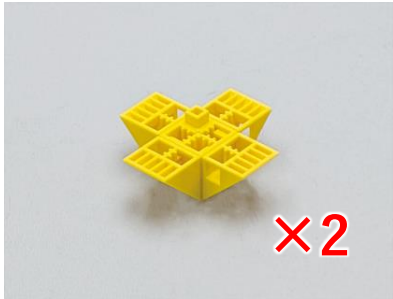
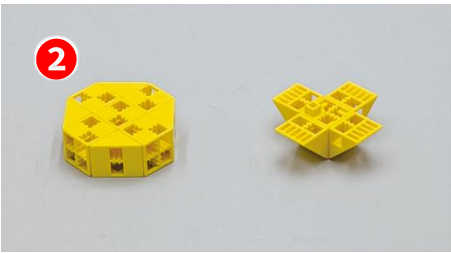


- <sup>とう</sup>投こうする<sup>どうが</sup>動画は<sup>しゅう</sup>へん集してもかまいません。ただし、<sup>ようす</sup>きょうぎの様子を<sup>はやおく</sup>早送りする・<sup>ちゅう</sup>きょうぎのと<sup>どうが</sup>中で<sup>あ</sup>カットする・<sup>あ</sup>ちがうきょうぎの<sup>どうが</sup>動画を<sup>あ</sup>つなぎ<sup>あ</sup>合わせたりするなど、<sup>ただ</sup>正しく<sup>てん</sup>さい点できなくしてはいけません。
- <sup>どうが</sup>動画を見ても、<sup>や</sup>くだもの<sup>なか</sup>屋さんの<sup>なか</sup>中には<sup>てん</sup>いっているかわからない<sup>てん</sup>くだものは、さい点できません。

# ふろく

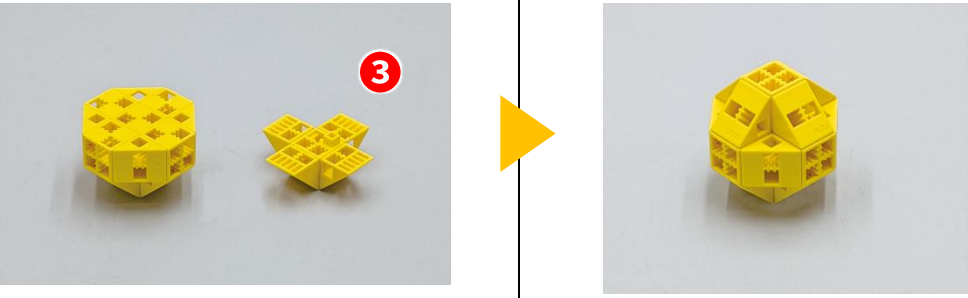
## ふろく 1. それぞれのくくだものたのかた組み立て方

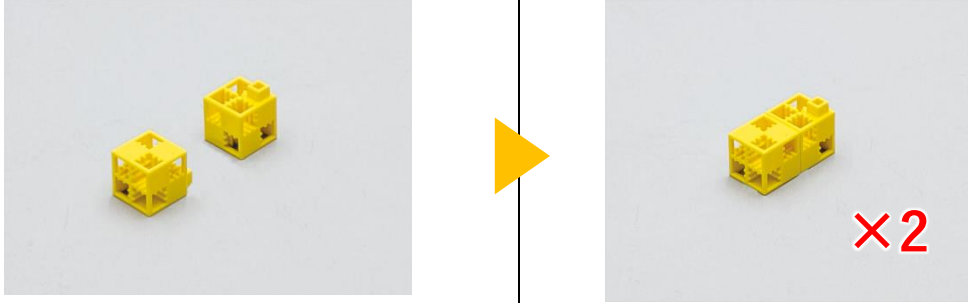
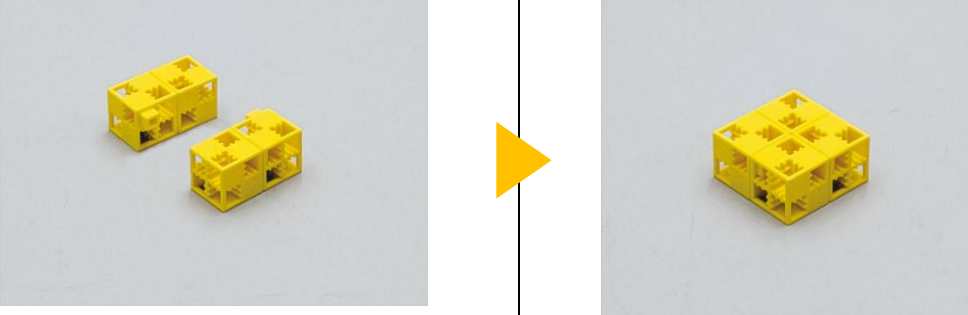
あか 赤 <small>あか</small> い <small>い</small> く <small>く</small> だ <small>だ</small> もの <small>もの</small> ・く <small>く</small> さ <small>さ</small> った <small>た</small> く <small>く</small> だ <small>だ</small> もの <small>もの</small> (しょう) (小)	
1	 
2	 

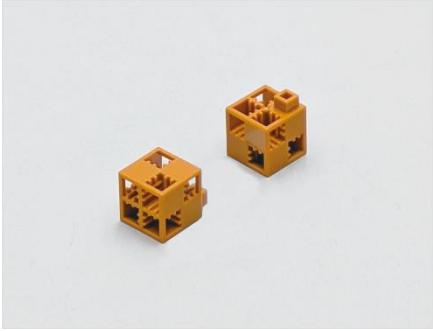

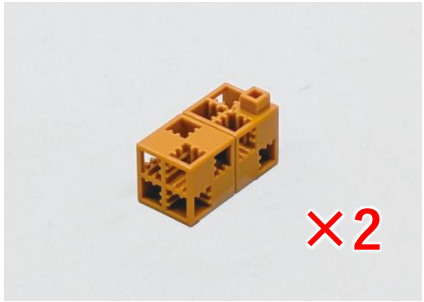


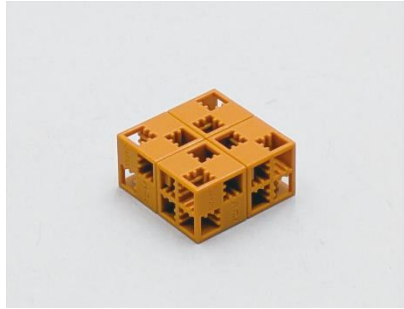



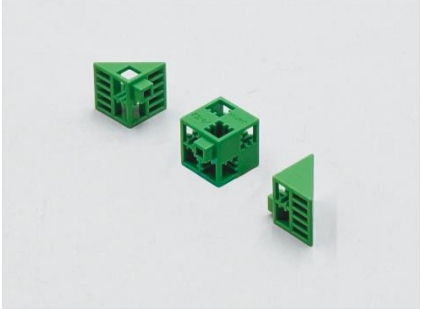

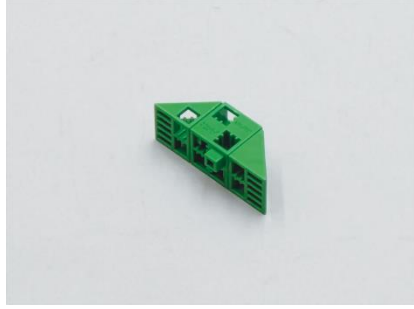
<small>あか</small> 赤いくだもの・くさったくだもの (大)	
1	  
2	  
3	  
4	  

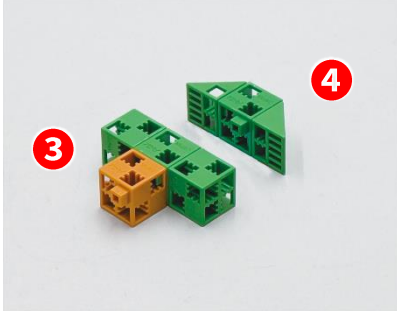


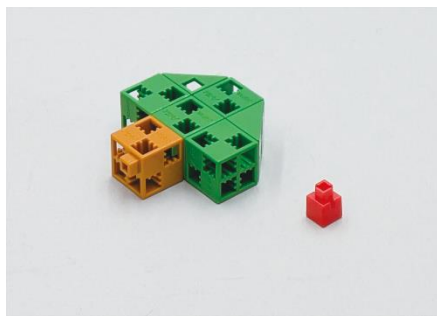


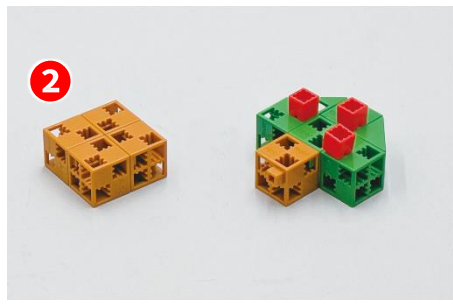

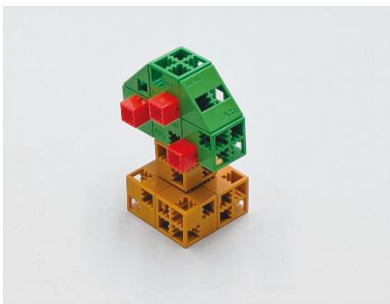
きんいろ 金色のくだもの	
1	  
2	  
3	  
4	  



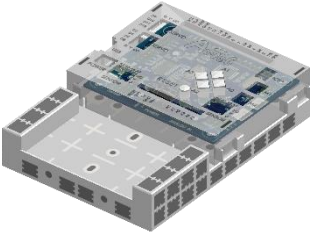
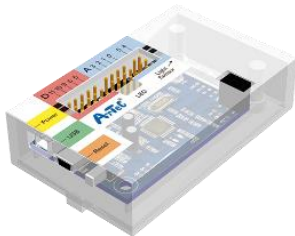
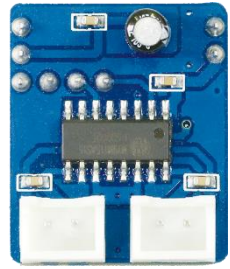

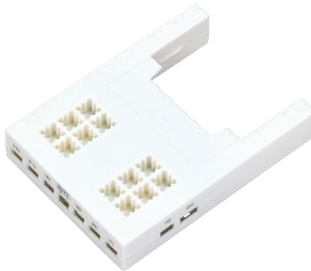
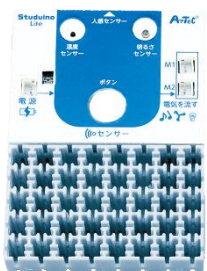
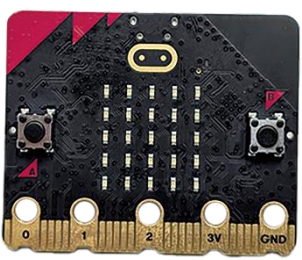
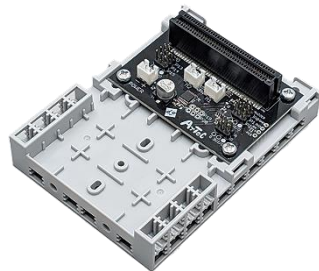

きんいろ 金色のくだもの	
5	

きんいろ 金色のくだもの (台)	
1	
2	

き 木	
1	  
2	  
3	  
4	  


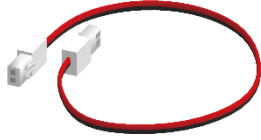
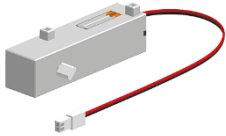
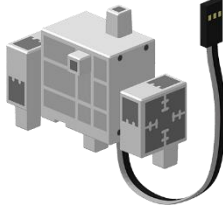
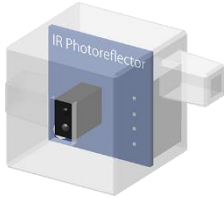
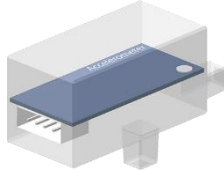
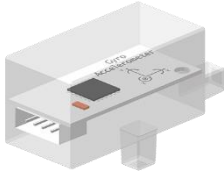

き 木	
5	  
6	  
7	  

つか  
ふろく 2. ロボットに使えるコンピューター

<p>Studuino</p>	<p>Studuino:mini</p>	<p>Studuino:mini<sup>よう</sup>用 DC モーターかくちょうきばん</p>
		
<p>Studuino:bit</p>	<p>Studuino:bit<sup>よう</sup>用 かくちょう ボード</p>	<p>StuduinoLite</p>
		
<p>Micro:bit</p>	<p>Micro:bit<sup>よう</sup>用 かくちょうきばん</p>	<p>ArtecLinks (メインユニットと、すべての かくちょうユニット)</p>
		

※ せん用の<sup>よう</sup>台<sup>だい</sup>ざ・カバー・シールは、あってもなくてもかまいません。



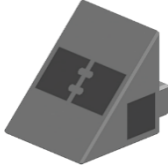
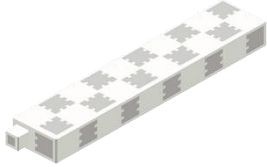








### ふろく 3. ロボットに使える 電子<sup>つか</sup>パーツ<sup>でんし</sup>

でんち 電池ボックス	でんち 電池コード	モバイルバッテリー	USB ケーブル
			
DC モーター	DC モーター せつぞくパーツ	サーボモーター	LED
			
せきがいせん 赤外線 フォトリフレクタ	ひかり 光センサー	タッチセンサー	かそくどセンサー
			
ジャイロセンサー	センサー せつぞくコード	センサー えん <sup>ちょう</sup> 長コード	
			

※ せん用のカバーは、あってもなくてもかまいません。

※ パーツを見分けるために、シールをはってもかまいません。

つか  
ふろく 4. ロボットに使える アーテックブロック

ほんしかく き本四角	しかく ミニ四角	さんかく 三角	ステー
			
ハーフ A	ハーフ B	ハーフ C	ハーフ D
			
ブロックベース	かい 回てんじく	だい しょう ギヤ (大・小)	ラック
			
タイヤ	タイヤゴム	めだま 目玉パーツ	
			







※ブロックの色は いろ 何色でも なにいろ かまいません。



## ふろく 5. <sup>てん</sup>さい点れい

れい 1)









<p>あか <sup>しょう</sup>赤いくだもの (小)</p>	<p>あか <sup>だい</sup>赤いくだもの (大)</p>	<p>きんいろ <sup>てん</sup>金色のくだもの</p>
 <p><sup>てん</sup>50点 × 4 = <sup>てん</sup>200点</p>	 <p><sup>てん</sup>100点 × 3 = <sup>てん</sup>300点</p>	 <p><sup>てん</sup>300点 × 1 = <sup>てん</sup>300点</p>
<p>くさったくだもの (小)</p>	<p>くさったくだもの (大)</p>	<p>き 木</p>
 <p><sup>てん</sup>-100点 × 0 = <sup>てん</sup>0点</p>	 <p><sup>てん</sup>-100点 × 0 = <sup>てん</sup>0点</p>	 <p><sup>てん</sup>0点</p>

$$\sup{てん}200点 + \sup{てん}300点 + \sup{てん}300点 = \underline{\underline{\sup{てん}800点}}$$

れい2)









あか 赤いくだもの (小)	あか 赤いくだもの (大)	きんいろ 金色のくだもの
 $50\text{点} \times 3 = 150\text{点}$	 $100\text{点} \times 0 = 0\text{点}$ $50\text{点} \times 1 = 50\text{点}$	 $300\text{点} \times 1 = 300\text{点}$
くさったくだもの (小)	くさったくだもの (大)	き 木
 $-100\text{点} \times 1 = -100\text{点}$	 $-100\text{点} \times 1 = -100\text{点}$	 $0\text{点}$

$$150\text{点} + 50\text{点} + 300\text{点} - 100\text{点} - 100\text{点} = \underline{\underline{300\text{点}}}$$

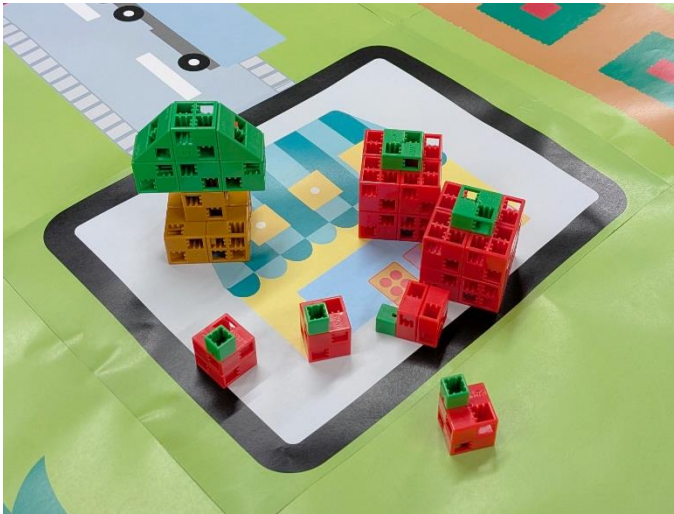
れい3)









あか 赤い <sup>しょう</sup> く <sup>だい</sup> だもの (小)	あか 赤い <sup>だい</sup> く <sup>しょう</sup> だもの (大)	きんいろ 金色 <sup>しょう</sup> のく <sup>だい</sup> だもの
 $50\text{点} \times 3 = 150\text{点}$	 $100\text{点} \times 0 = 0\text{点}$	 $300\text{点} \times 1 = 300\text{点}$
く <sup>しょう</sup> さ <sup>だい</sup> ったく <sup>しょう</sup> だもの (小)	く <sup>だい</sup> さ <sup>しょう</sup> ったく <sup>だい</sup> だもの (大)	き 木
 $-100\text{点} \times 1 = -100\text{点}$	 $-100\text{点} \times 1 = -100\text{点}$	 $0\text{点}$

$$150\text{点} + 300\text{点} - 100\text{点} - 100\text{点} = \underline{\underline{250\text{点}}}$$

れい 4)



あか 赤い くだもの (小)	あか 赤い くだもの (大)	きんいろ 金色の くだもの
 $50^{\text{てん}} \times 1 = 50^{\text{てん}}$ $25^{\text{てん}} \times 2 = 50^{\text{てん}}$	 $100^{\text{てん}} \times 1 = 100^{\text{てん}}$ $50^{\text{てん}} \times 1 = 50^{\text{てん}}$	 $300^{\text{てん}} \times 0 = 0^{\text{てん}}$
くさった くだもの (小)	くさった くだもの (大)	き 木
 $-100^{\text{てん}} \times 0 = 0^{\text{てん}}$	 $-100^{\text{てん}} \times 0 = 0^{\text{てん}}$	 $0^{\text{てん}}$

$$50^{\text{てん}} + 50^{\text{てん}} + 100^{\text{てん}} + 50^{\text{てん}} = \underline{\underline{250^{\text{てん}}}}$$