



5-2-1 수의 범위와 어림하기

사과를 분류해서 상자에 담아 봅시다

수학
+
사회

▶ 사과 농장에서 사과를 수확했습니다. 친구들과 함께 수확한 사과를 무게별로 분류하고, 무게에 맞게 사과 상자에 담아 봅시다.

인원 3~4명 **준비물** 사과 활동지(준비물 2), 상자(준비물 2)

놀이 방법

1 사과 모으기

2 무게별로 분류하기

3 무게에 맞게 상자에 담기

1 사과 모으기

• 여러분이 각자 수확한 사과 10개에 각각 서로 다른 무게를 써 보세요.

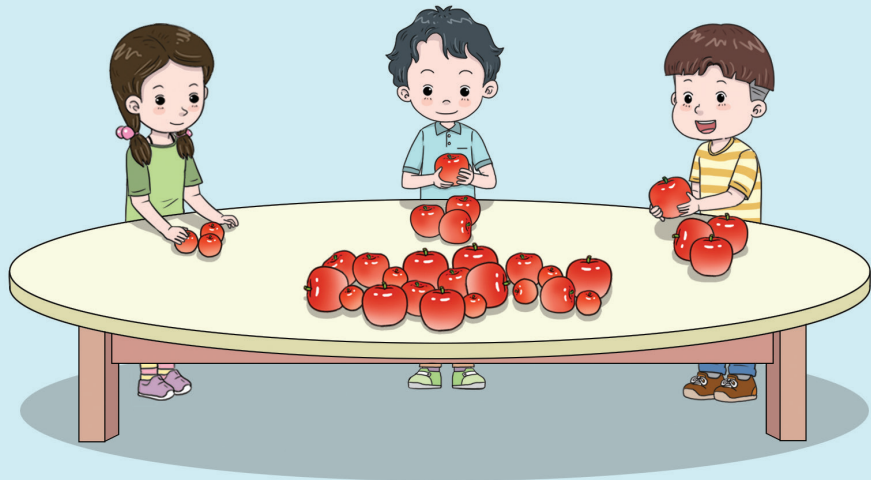


2 무게별로 분류하기

- 무게가 적힌 사과를 모두 모으고 친구들과 함께 무게별로 분류해 보세요.

사과의 무게별로 분류하는 기준은 친구들과 의논하여 조정할 수 있어.

- 꼬마 사과: 200 g 미만
- 왕 사과: 200 g 이상 350 g 미만
- 대왕 사과: 350 g 이상



3 무게에 맞게 상자에 담기

- 모둠별로 사과 상자의 무게에 맞게 사과를 상자에 담아 보세요.

사과 상자의 무게가 3 kg이면 담긴 사과의 총무게가 3 kg 이상이어야 해.

(~~꼬마~~ 왕, 대왕) 사과 () kg

(~~꼬마~~, 왕, ~~대왕~~) 사과 (3) kg



수의 범위 찾고 나타내기

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 개인 **준비물** 색연필

① **보기**의 숫자들을 모두 포함하는 수의 범위 5개를 찾아 **수의 범위 찾기**에 색칠합니다.

예 2, 4, 9가 모두 포함되는 수의 범위는 1 초과 9 이하입니다.

② 색칠한 수의 범위를 수직선에 나타내어 봅시다.

보기

2, 4, 9

4, 8, 11

11, 15, 16

18, 22, 25

23, 27, 30

수의 범위 찾기

3	이	상	1	2	미	만	1	4	이
이	2	5	초	과	3	5	미	만	하
하	이	초	과	1	2	이	하	4	초
2	상	과	9	이	상	1	6	이	하
1	6	9	이	1	3	5	미	만	1
초	미	이	하	2	0	초	과	5	0
과	만	하	1	0	초	과	9	이	하
1	2	3	이	상	3	2	미	만	1
3	미	만	7	초	과	5	0	이	상
이	1	5	이	상	3	이	하	1	5
상	5	이	상	8	이	하	3	초	과

찾은 수의 범위 수직선에 나타내기

숫자	범위	수직선
2, 4, 9	1 초과 9 이하	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4, 8, 11		2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
11, 15, 16		7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18, 22, 25		15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
23, 27, 30		22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32



수의 범위 찾고 나타내기

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 개인 **준비물** 색연필

- 1 **보기**의 숫자들을 모두 포함하는 수의 범위 5개를 찾아 **수의 범위 찾기**에 색칠합니다.
 - 예** 2, 4, 9가 모두 포함되는 수의 범위는 1 초과 9 이하입니다.
- 2 색칠한 수의 범위를 수직선에 나타내어 봅시다.

보기

2, 4, 9

4, 8, 11

11, 15, 16

18, 22, 25

23, 27, 30

수의 범위 찾기

3	이	상	1	2	미	만	1	4	이
이	2	5	초	과	3	5	미	만	하
하	이	초	과	1	2	이	하	4	초
2	상	과	9	이	상	1	6	이	하
1	6	9	이	1	3	5	미	만	1
초	미	이	하	2	0	초	과	5	0
과	만	하	1	0	초	과	9	이	하
1	2	3	이	상	3	2	미	만	1
3	미	만	7	초	과	5	0	이	상
이	1	5	이	상	3	이	하	1	5
상	5	이	상	8	이	하	3	초	과

찾은 수의 범위 수직선에 나타내기

숫자	범위	수직선
2, 4, 9	1 초과 9 이하	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4, 8, 11	3 이상 12 미만	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
11, 15, 16	9 이상 16 이하	7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18, 22, 25	15 초과 25 이하	15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
23, 27, 30	23 이상 32 미만	22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32



반올림 덩고 놀이

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 3~4명 **준비물** 바둑돌(1인당 3개)

- ① 다음 16장의 카드를 잘라 잘 섞어 한 사람당 4장과 바둑돌 3개씩 갖습니다.
3명일 때는 3번째 줄까지(12개), 4명일 때는 4줄까지(16개) 잘라서 게임을 진행합니다.
- ② 다 같이 “하나, 둘, 셋” 하면 손에 있는 카드 중 버릴 카드를 내용이 보이게 내려놓습니다.
- ③ 바닥에 있는 카드 중 1장을 재빨리 집어 옵니다.
Tip 가져와야 할 카드를 미리 생각해야 필요한 카드를 재빨리 집어 올 수 있어요.
- ④ 내 손에 같은 수를 나타내는 카드가 총 4장이 모이면 빠르게 반올림하여 나타낸 수를 외치고 친구들과 정한 위치에 손을 얹습니다. 그러면 다른 친구들도 그 위에 손을 포갭니다.
예 (4장의 카드에 적힌 수를 반올림하여 4500일 때 “사천오백!”이라고 외칩니다.)
- ⑤ 가장 늦게 손을 포갠 사람은 바둑돌 1개를 버립니다. 반복하여 바둑돌을 가장 많이 지킨 학생이 승리합니다.

5430 반올림하여 백의 자리 까지 나타낸 수	5419 반올림하여 백의 자리 까지 나타낸 수	5449 반올림하여 백의 자리 까지 나타낸 수	5403 반올림하여 백의 자리 까지 나타낸 수
5450 반올림하여 백의 자리 까지 나타낸 수	5480 반올림하여 백의 자리 까지 나타낸 수	5467 반올림하여 백의 자리 까지 나타낸 수	5498 반올림하여 백의 자리 까지 나타낸 수
2124 반올림하여 천의 자리 까지 나타낸 수	2324 반올림하여 천의 자리 까지 나타낸 수	2024 반올림하여 천의 자리 까지 나타낸 수	2456 반올림하여 천의 자리 까지 나타낸 수
2640 반올림하여 천의 자리 까지 나타낸 수	2788 반올림하여 천의 자리 까지 나타낸 수	2981 반올림하여 천의 자리 까지 나타낸 수	2842 반올림하여 천의 자리 까지 나타낸 수



반올림 딩고 놀이

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 3~4명 **준비물** 바둑돌(1인당 3개)

3명이 게임을 할 때 2~3판 정도 진행 후 나머지 1줄을 교체하여 게임을 하면 더 다양한 게임을 진행할 수 있어요.



- ① 다음 16장의 카드를 잘라 잘 섞어 한 사람당 4장과 바둑돌 3개씩 갖습니다.
3명일 때는 3번째 줄까지(12개), 4명일 때는 4줄까지(16개) 잘라서 게임을 진행합니다.
- ② 다 같이 “하나, 둘, 셋” 하면 손에 있는 카드 중 버릴 카드를 내용이 보이게 내려놓습니다.
- ③ 바닥에 있는 카드 중 1장을 재빨리 집어 옵니다.
Tip 가져와야 할 카드를 미리 생각해야 필요한 카드를 재빨리 집어 올 수 있어요.
- ④ 내 손에 같은 수를 나타내는 카드가 총 4장이 모이면 빠르게 반올림하여 나타낸 수를 외치고 친구들과 정한 위치에 손을 얹습니다. 그러면 다른 친구들도 그 위에 손을 포갭니다.
예 (4장의 카드에 적힌 수를 반올림하여 4500일 때 “사천오백!”이라고 외칩니다.)
- ⑤ 가장 늦게 손을 포갠 사람은 바둑돌 1개를 버립니다. 반복하여 바둑돌을 가장 많이 지킨 학생이 승리합니다.

첫 번째 줄은 “5400(오천사백)”, 두 번째 줄은 “5500(오천오백)”, 세 번째 줄은 “2000(이천)”, 네 번째 줄은 “3000(삼천)”이라고 외쳐야 합니다.

예 3명일 때

5430 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5419 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5449 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5403 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수
5450 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5480 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5467 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5498 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수
2124 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2324 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2024 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2456 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수

예 4명일 때

5430 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5419 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5449 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5403 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수
5450 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5480 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5467 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수	5498 반올림하여 백의 자리까지 나타낸 수
2124 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2324 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2024 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2456 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수
2640 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2788 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2981 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수	2842 반올림하여 천의 자리까지 나타낸 수

동시에 숫자를 외쳐도 손을 재빠르게 정해진 위치에 올려야 합니다. 손을 얹을 위치는 책상 가운데나 둘러앉은 가운데로 정하는 것이 좋아요.



수업 및 남은 시간에 맞춰 최소 3판을 진행하여 승부를 가려요.

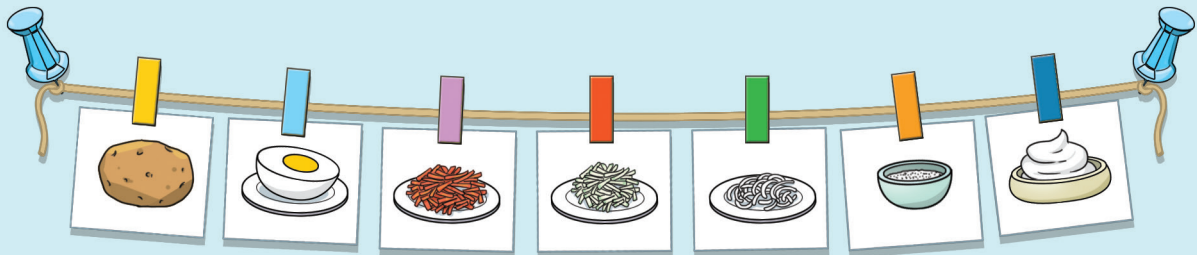


감자 샐러드를 만들어 봅시다

수학
+
실과

인원 모둠별 5~6명

준비물 1인분(감자 1개, 삶은 달걀 $\frac{1}{2}$ 개, 당근 $\frac{1}{4}$ 개, 오이 $\frac{1}{2}$ 개, 양파 $\frac{1}{8}$ 개, 소금 약간, 마요네즈 약간)



요리 순서

1



모듬별로 감자를 끓은 소금이 들어 있는 냄비에 넣고 삶아 줍니다.

2



삶은 감자와 삶은 달걀을 넣고 으깨 줍니다.

3



다진 채소, 으갠 감자에 소금, 마요네즈를 넣고 잘 섞어 줍니다.

4



그릇에 잘 나누어 담고 모듬원이 함께 모여 맛있게 먹습니다.

- 각 모둠에 필요한 재료들은 얼마인지 구해 보세요.

필요한 양 \ 재료	감자	삶은 달걀	당근	오이	양파
모둠원 5명					
모둠원 6명					

- **요리순서** 를 보고 모둠별로 감자 샐러드를 만들어 보세요.



- 감자 샐러드를 만드는 활동을 평가해 보세요.

평가 내용	평가
모둠별로 재료의 양을 분수의 곱셈을 이용하여 잘 구했나요?	☆☆☆
위생과 안전에 유의하면서 조리했나요?	☆☆☆
식사 예절을 갖추고 즐겁게 식사했나요?	☆☆☆
모둠원이 협력해서 각자의 역할을 성실히 수행했나요?	☆☆☆

- 각 모둠별로 만든 감자 샐러드의 맛을 보고 최고의 요리왕을 선발해 보세요.

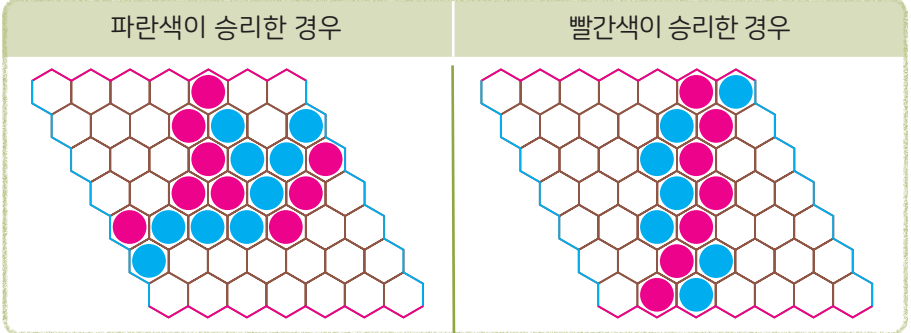


분수의 곱셈 헥스

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 색연필 2개(파란색, 빨간색)

- ① 각자 어느 색깔을 연결할지 정합니다. 정한 색깔에 맞는 색연필도 준비합니다.
- ② 서로 번갈아가며 원하는 칸의 문제를 풀고 색연필로 색칠합니다.
- ③ 자신이 선택한 색깔끼리 먼저 연결하는 학생이 승리합니다.



$\frac{15}{4} \times 2$	$\frac{9}{4} \times 2$	$\frac{3}{2} \times 4$	$\frac{8}{5} \times 9$	$\frac{25}{8} \times 6$	$\frac{3}{16} \times 24$	$\frac{9}{14} \times 21$
$\frac{14}{27} \times 15$	$\frac{5}{9} \times 27$	$\frac{7}{8} \times 3$	$\frac{2}{5} \times 6$	$\frac{7}{12} \times 6$	$\frac{15}{14} \times 7$	$\frac{11}{3} \times 6$
$\frac{3}{2} \times 6$	$\frac{9}{4} \times 36$	$\frac{8}{5} \times 6$	$\frac{11}{4} \times 6$	$\frac{11}{14} \times 16$	$\frac{13}{15} \times 12$	$\frac{11}{14} \times 7$
$\frac{3}{8} \times 4$	$\frac{2}{15} \times 4$	$\frac{3}{4} \times 3$	$9\frac{1}{5} \times 5$	$2\frac{3}{10} \times 6$	$5\frac{1}{6} \times 9$	$1\frac{4}{5} \times 2$
$1\frac{1}{10} \times 15$	$2\frac{4}{9} \times 6$	$2\frac{6}{7} \times 4$	$4\frac{1}{15} \times 5$	$3\frac{2}{15} \times 6$	$2\frac{1}{6} \times 15$	$2\frac{3}{5} \times 6$
$1\frac{5}{18} \times 36$	$1\frac{4}{15} \times 30$	$3\frac{4}{7} \times 3$	$2\frac{5}{6} \times 10$	$7\frac{1}{2} \times 3$	$4\frac{3}{8} \times 6$	$3\frac{1}{7} \times 5$
$1\frac{3}{7} \times 3$	$2\frac{4}{9} \times 12$	$3\frac{5}{9} \times 3$	$2\frac{2}{9} \times 15$	$2\frac{9}{10} \times 3$	$1\frac{5}{7} \times 6$	$\frac{3}{16} \times 8$

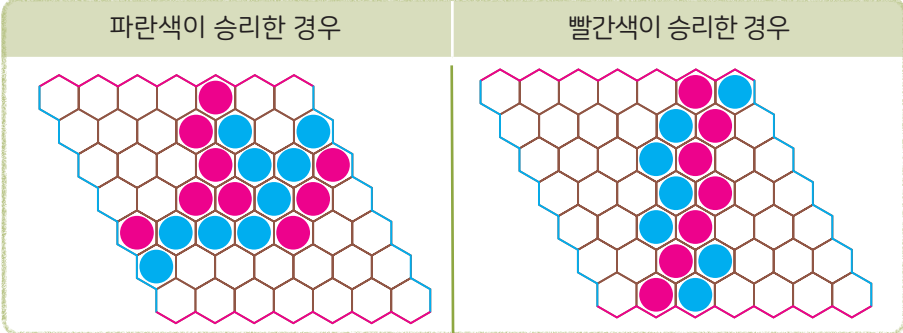


분수의 곱셈 헥스

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 색연필 2개(파란색, 빨간색)

- ① 각자 어느 색깔을 연결할지 정합니다. 정한 색깔에 맞는 색연필도 준비합니다.
- ② 서로 번갈아 가며 원하는 칸의 문제를 풀고 색연필로 색칠합니다.
- ③ 자신이 선택한 색깔끼리 먼저 연결하는 학생이 승리합니다.



$7\frac{1}{2}$	$4\frac{1}{2}$	6	$14\frac{2}{5}$	$18\frac{3}{4}$	$4\frac{1}{2}$	$13\frac{1}{2}$
$7\frac{7}{9}$	15	$2\frac{5}{8}$	$2\frac{2}{5}$	$3\frac{1}{2}$	$7\frac{1}{2}$	22
9	81	$9\frac{3}{5}$	$16\frac{1}{2}$	$12\frac{4}{7}$	$10\frac{2}{5}$	$5\frac{1}{2}$
$1\frac{1}{2}$	$\frac{8}{15}$	$2\frac{1}{4}$	46	$13\frac{4}{5}$	$46\frac{1}{2}$	$3\frac{3}{5}$
$16\frac{1}{2}$	$14\frac{2}{3}$	$11\frac{3}{7}$	$20\frac{1}{3}$	$18\frac{4}{5}$	$32\frac{1}{2}$	$15\frac{3}{5}$
46	38	$10\frac{5}{7}$	$28\frac{1}{3}$	$22\frac{1}{2}$	$26\frac{1}{4}$	$15\frac{5}{7}$
$4\frac{2}{7}$	$29\frac{1}{3}$	$10\frac{2}{3}$	$33\frac{1}{3}$	$8\frac{7}{10}$	$10\frac{2}{7}$	$1\frac{1}{2}$



분수의 곱셈 짝빙고

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 색연필 2개

- ① 짝과 서로 다른 색깔의 색연필을 나누어 갖습니다.
- ② 가위바위보를 하여 이긴 학생이 문제를 풀고, 진 학생은 답이 맞는지 확인합니다.
- ③ 이긴 학생의 답이 맞았다면 해당 칸을 색칠하고, 틀렸다면 진 학생이 색칠합니다.
- ④ 승리한 학생이 나올 때까지 ②~③을 반복합니다.
- ⑤ 색칠한 빈칸이 →, ↓, ↘, ↗ 중 두 줄의 빙고가 된다면 승리합니다.

$3\frac{3}{5} \times 1\frac{7}{9}$	$2\frac{4}{7} \times 2\frac{1}{3}$	$3\frac{3}{5} \times 2\frac{7}{24}$	$3\frac{6}{25} \times 1\frac{1}{9}$
$\frac{2}{7} \times \frac{3}{10} \times \frac{5}{6}$	$\frac{8}{11} \times \frac{7}{16} \times \frac{11}{14}$	$\frac{15}{16} \times \frac{1}{5} \times \frac{2}{7}$	$\frac{7}{8} \times \frac{5}{6} \times \frac{2}{7}$
$5\frac{2}{5} \times 2\frac{1}{6}$	$1\frac{8}{15} \times 7\frac{1}{2}$	$2\frac{6}{11} \times 1\frac{3}{14}$	$2\frac{4}{7} \times 1\frac{5}{9}$
$\frac{5}{14} \times \frac{4}{25} \times \frac{7}{12}$	$\frac{1}{3} \times \frac{4}{9} \times \frac{3}{4}$	$\frac{3}{8} \times \frac{3}{10} \times \frac{4}{9}$	$\frac{3}{5} \times \frac{1}{7} \times \frac{5}{6}$



분수의 곱셈 짝빙고

놀이 규칙을 알아봅시다.

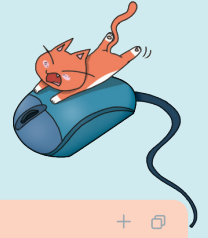
인원 2명 **준비물** 색연필 2개

- ① 짝과 서로 다른 색깔의 색연필을 나누어 갖습니다.
- ② 가위바위보를 하여 이긴 학생이 문제를 풀고, 진 학생은 답이 맞는지 확인합니다.
- ③ 이긴 학생의 답이 맞았다면 해당 칸을 색칠하고, 틀렸다면 진 학생이 색칠합니다.
- ④ 승리한 학생이 나올 때까지 ②~③을 반복합니다.
- ⑤ 색칠한 빈칸이 →, ↓, ↘, ↙ 중 두 줄의 빙고가 된다면 승리합니다.

$3\frac{3}{5} \times 1\frac{7}{9}$ $= 6\frac{2}{5}$	$2\frac{4}{7} \times 2\frac{1}{3}$ $= 6$	$3\frac{3}{5} \times 2\frac{7}{24}$ $= 8\frac{1}{4}$	$3\frac{6}{25} \times 1\frac{1}{9}$ $= 3\frac{3}{5}$
$\frac{2}{7} \times \frac{3}{10} \times \frac{5}{6}$ $= \frac{1}{14}$	$\frac{8}{11} \times \frac{7}{16} \times \frac{11}{14}$ $= \frac{1}{4}$	$\frac{15}{16} \times \frac{1}{5} \times \frac{2}{7}$ $= \frac{3}{56}$	$\frac{7}{8} \times \frac{5}{6} \times \frac{2}{7}$ $= \frac{5}{24}$
$5\frac{2}{5} \times 2\frac{1}{6}$ $= 11\frac{7}{10}$	$1\frac{8}{15} \times 7\frac{1}{2}$ $= 11\frac{1}{2}$	$2\frac{6}{11} \times 1\frac{3}{14}$ $= 3\frac{1}{11}$	$2\frac{4}{7} \times 1\frac{5}{9}$ $= 4$
$\frac{5}{14} \times \frac{4}{25} \times \frac{7}{12}$ $= \frac{1}{30}$	$\frac{1}{3} \times \frac{4}{9} \times \frac{3}{4}$ $= \frac{1}{9}$	$\frac{3}{8} \times \frac{3}{10} \times \frac{4}{9}$ $= \frac{1}{20}$	$\frac{3}{5} \times \frac{1}{7} \times \frac{5}{6}$ $= \frac{1}{14}$



선대칭도형과 점대칭도형을 그려 봅시다



수학
+
공학

알지오매스 키즈를 이용하여 선대칭도형을 만들어 봅시다.

알지오매스 키즈 2D (<https://www.algeomath.kr/kids/algeomath/app/make.do>)에 접속합니다.



1 도구 에서 다각형 을 선택합니다.

2 점을 눌러 원하는 모양의 다각형을 그립니다.

3 도구 에서 직선 을 선택합니다.

4 2에서 그린 다각형의 두 점을 선택합니다.

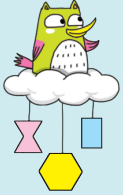
5 도구 에서 뒤집기 를 선택합니다.

6 2에서 그린 다각형과 4에서 그린 직선을 차례대로 선택합니다.



- 만든 선대칭도형을 친구와 비교해 보세요.
- 알지오매스 키즈를 이용하여 선대칭도형의 성질을 탐구하고, 확인한 성질을 이야기해 보세요.

알지오매스 키즈를 이용하여 점대칭도형을 만들어 봅시다.



알지오매스 키즈 2D (<https://www.algeomath.kr/kids/algeomath/app/make.do>)에 접속합니다.

- 도구 에서 다각형을 선택합니다.
- 점을 눌러 원하는 모양의 다각형을 그립니다.

- 도구 에서 점대칭을 선택합니다.
- 2에서 그린 도형과 도형의 변 위의 한 점을 누릅니다.

- 만든 점대칭도형을 친구와 비교해 보세요.
- 알지오매스 키즈를 이용하여 점대칭도형의 성질을 탐구하고, 확인한 성질을 이야기해 보세요.



도형의 합동 머긴스

	<div style="border: 1px solid orange; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>놀이 규칙을 알아봅시다.</p> <p>인원 2명 준비물 색연필 2개</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 짝과 번갈아가면서 칸을 차지합니다. ② 칸을 차지하는 방법: 합동이 무엇인지 생각하여 합동인 도형이 있는 각각의 칸을 찾아 색칠합니다. ③ 더 색칠할 수 있는 칸이 없을 때 놀이를 종료합니다. ④ 점수 계산: 1칸당 1점씩 더하고, 연속해서 내 땅이 이어지면 추가 점수를 더합니다. ⑤ 계산한 점수가 높은 학생이 승리합니다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">연속된 땅</th> <th style="width: 25%;">추가 점수</th> <th style="width: 25%;">연속된 땅</th> <th style="width: 25%;">추가 점수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">2개</td> <td style="text-align: center;">2점</td> <td style="text-align: center;">4개</td> <td style="text-align: center;">6점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3개</td> <td style="text-align: center;">4점</td> <td style="text-align: center;">5개 이상</td> <td style="text-align: center;">8점</td> </tr> </tbody> </table> </div> <td style="text-align: center;"></td>				연속된 땅	추가 점수	연속된 땅	추가 점수	2개	2점	4개	6점	3개	4점	5개 이상	8점	
연속된 땅	추가 점수	연속된 땅	추가 점수														
2개	2점	4개	6점														
3개	4점	5개 이상	8점														

이름	기본 점수 (1칸당 1점)	추가 점수 (연속 땅)



도형의 합동 머긴스

	<p>놀이 규칙을 알아봅시다.</p> <p>인원 2명 준비물 색연필 2개</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 짝과 번갈아가면서 칸을 차지합니다. ② 칸을 차지하는 방법: 합동이 무엇인지 생각하여 합동인 도형이 있는 각각의 칸을 찾아 색칠합니다. ③ 더 색칠할 수 있는 칸이 없을 때 놀이를 종료합니다. ④ 점수 계산: 1칸당 1점씩 더하고, 연속해서 내 땅이 이어지면 추가 점수를 더합니다. ⑤ 계산한 점수가 높은 학생이 승리합니다. <table border="1" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>연속된 땅</th> <th>추가 점수</th> <th>연속된 땅</th> <th>추가 점수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">2개</td> <td style="text-align: center;">2점</td> <td style="text-align: center;">4개</td> <td style="text-align: center;">6점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3개</td> <td style="text-align: center;">4점</td> <td style="text-align: center;">5개 이상</td> <td style="text-align: center;">8점</td> </tr> </tbody> </table>				연속된 땅	추가 점수	연속된 땅	추가 점수	2개	2점	4개	6점	3개	4점	5개 이상	8점	
연속된 땅					추가 점수	연속된 땅	추가 점수										
2개					2점	4개	6점										
3개					4점	5개 이상	8점										



정해진 빙고 놀이

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 활동지 1인 1장

① 4×4 빙고 판에서 정답 빙고 2줄을 짝과 함께 미리 정합니다.

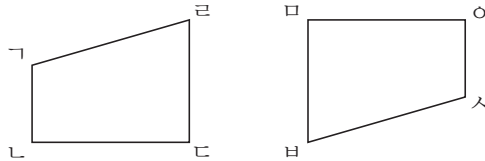
예 첫 번째 가로줄과 네 번째 세로줄 또는 두 개의 대각선

② 다음 문제들을 풀고, 문제의 정답을 이용하여 4×4 빙고 판을 채웁니다.

③ 빙고 놀이를 진행하여 ①에서 정했던 정답 빙고 2줄을 먼저 완성하고 외치는 학생이 승리합니다.

Tip 다른 부분에 빙고가 만들어져도, 미리 정해진 정답 빙고가 아니면 무효입니다.

- 서로 합동인 두 도형을 완전히 포갠 때 겹치는 점을 (), 겹치는 변을 (), 겹치는 각을 ()이라고 합니다.
- 다음 두 도형은 합동입니다. 물음에 답해 봅시다.



- (1) ㉑ + ㉒ + ㉓를 구해 봅시다. ()
 • 대응점: ㉑쌍 • 대응변: ㉒쌍 • 대응각: ㉓쌍

- (2) 주어진 점의 대응점을 찾아봅시다.
 • 점 ㉑의 대응점: () • 점 ㉒의 대응점: ()
 • 점 ㉔의 대응점: () • 점 ㉓의 대응점: ()

- (3) 주어진 변의 대응변을 찾아봅시다.
 • 변 ㉑㉒의 대응변: () • 변 ㉒㉓의 대응변: ()
 • 변 ㉔㉓의 대응변: () • 변 ㉑㉔의 대응변: ()

- (4) 주어진 각의 대응각을 찾아봅시다.
 • 각 ㉑㉒㉓의 대응각: () • 각 ㉒㉓㉔의 대응각: ()
 • 각 ㉔㉓㉑의 대응각: () • 각 ㉑㉔㉒의 대응각: ()

복사한 후 잘라서 사용하세요.



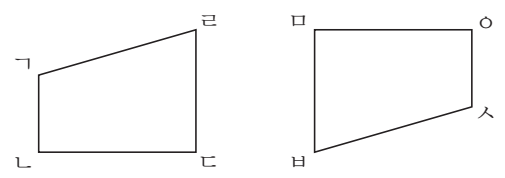
정해진 빙고 놀이

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 활동지 1인 1장

- ① 4×4 빙고 판에서 정답 빙고 2줄을 짝과 함께 미리 정합니다.
 - 예** 첫 번째 가로줄과 네 번째 세로줄 또는 두 개의 대각선
 - ② 다음 문제들을 풀고, 문제의 정답을 이용하여 4×4 빙고 판을 채웁니다.
 - ③ 빙고 놀이를 진행하여 ①에서 정했던 정답 빙고 2줄을 먼저 완성하고 외치는 학생이 승리합니다.
- Tip** 다른 부분에 빙고가 만들어져도, 미리 정해둔 정답 빙고가 아니면 무효입니다.

- 1 서로 합동인 두 도형을 완전히 포갠 때 겹치는 점을 (대응점), 겹치는 변을 (대응변), 겹치는 각을 (대응각)이라고 합니다.
- 2 다음 두 도형은 합동입니다. 물음에 답해 봅시다.



- (1) ㉑ + ㉒ + ㉓를 구해 봅시다. (12)
 - 대응점: ㉑쌍 • 대응변: ㉒쌍 • 대응각: ㉓쌍
- (2) 주어진 점의 대응점을 찾아봅시다.
 - 점 ㉑의 대응점: (점 ㅅ) • 점 ㉒의 대응점: (점 ㅊ)
 - 점 ㉓의 대응점: (점 ㅊ) • 점 ㉔의 대응점: (점 ㅅ)
- (3) 주어진 변의 대응변을 찾아봅시다.
 - 변 ㉑㉒의 대응변: (변 ㅅㅊ) • 변 ㉒㉓의 대응변: (변 ㅊㅊ)
 - 변 ㉓㉔의 대응변: (변 ㅊㅅ) • 변 ㉔㉑의 대응변: (변 ㅅㅅ)
- (4) 주어진 각의 대응각을 찾아봅시다.
 - 각 ㉑㉒㉓의 대응각: (각 ㅅㅊㅊ) • 각 ㉒㉓㉔의 대응각: (각 ㅊㅊㅅ)
 - 각 ㉓㉔㉑의 대응각: (각 ㅊㅅㅅ) • 각 ㉔㉑㉒의 대응각: (각 ㅅㅅㅅ)

놀이 예시

정답 빙고는 첫 번째 가로줄과 네 번째 세로줄이야!



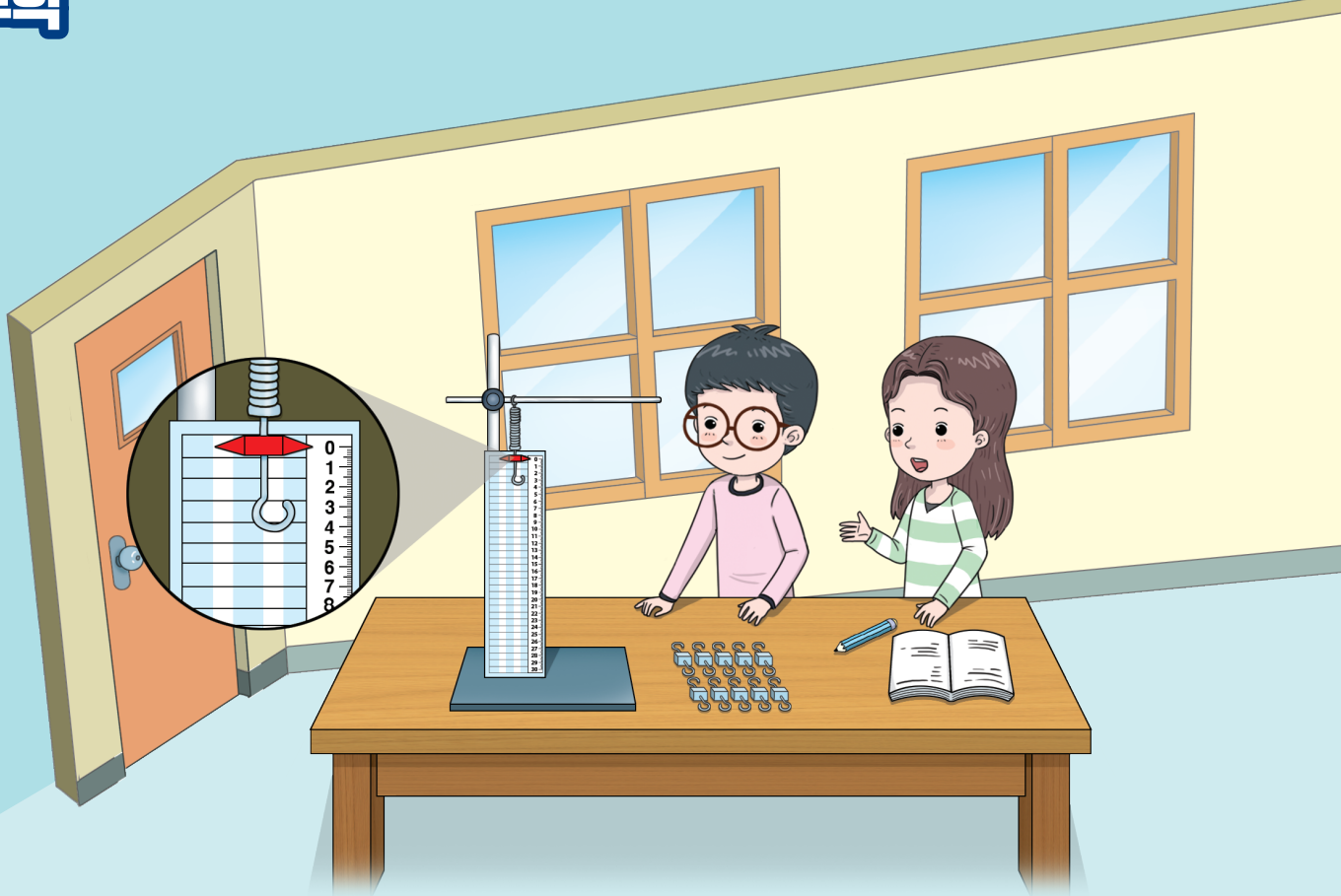
변 ㅅㅊ	각 ㅊㅅㅅ	점 ㅊ	12	변 ㅅㅅ	점 ㅅ	점 ㅊ	대응변
점 ㅅ	변 ㅊㅊ	각 ㅅㅊㅊ	대응변	각 ㅅㅊㅊ	대응각	점 ㅊ	변 ㅊㅊ
점 ㅅ	대응각	변 ㅊㅅ	변 ㅅㅅ	변 ㅊㅅ	12	변 ㅅㅊ	각 ㅅㅅㅅ
각 ㅅㅅㅅ	각 ㅊㅊㅅ	대응점	점 ㅅ	각 ㅊㅊㅅ	각 ㅊㅊㅅ	대응점	점 ㅅ

(○)

(✕)

용수철의 길이 변화를 탐구해 봅시다

수학
+
과학



인원 2~4명

준비물 용수철저울, 추(10 g) 10개, 30 cm 자, 스탠드

활동 방법

- ① 추의 무게를 잴 수 있도록 장치를 꾸밉니다.
- ② 추를 1개 매달았을 때 늘어난 용수철의 길이를 측정합니다.
- ③ 추를 2개, 3개, 5개, 10개를 매달았을 때의 길이를 예상해 적습니다.
- ④ 추를 용수철에 매달아 봅니다.
- ⑤ 늘어난 용수철의 길이를 재어 기록합니다.

• 추 1개를 매달았을 때 늘어난 용수철의 길이를 측정해 보세요.



- 추의 개수에 따라 늘어날 용수철의 길이를 예상하고, 실제로 측정해 적어 보세요.

10 g 추의 개수(개)	늘어날 용수철의 길이 예상하기(cm)	늘어난 용수철의 길이(cm)
2		
3		
5		
10		

- 예상한 길이와 직접 측정한 길이를 비교해 보고, 그렇게 생각한 이유에 대해 이야기해 보세요.
- 주변에서 무게가 같은 물건을 찾아 개수에 따른 용수철의 길이 변화를 예상하고 확인해 보세요.



스마일을 지켜라

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명

준비물 활동지 1인 1장

- ① 놀이판을 짝에게 보여주지 않고 스마일(😊) 5개를 그려 넣습니다.
- ② 번갈아 가며 곱셈식과 정답을 말하며 공격하고, 정답이 맞으면 그 식의 정답이 해당하는 곳에 표시합니다.
- ③ 10번의 공격 후 놀이판을 공개합니다.
- ④ 스마일(😊)이 많이 남은 학생이 승리합니다.

공격 예시

“2 곱하기 5는 10이야”

×	1	3	5	7
2			✓	😊
4		😊		
6	😊			
8		😊		😊

“4 곱하기 3은 12이야”

×	1	3	5	7
2			✓	😊
4		😊		
6	😊			
8		😊		😊

×	0.25	0.4	0.6	0.74	0.8
4					
5					
6					
13					
21					



스마일을 지켜라

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 활동지 1인 1장

- ① 놀이판을 짝에게 보여주지 않고 스마일(😊) 5개를 그려 넣습니다.
- ② 번갈아가며 곱셈식과 정답을 말하며 공격하고, 정답이 맞으면 그 식의 정답이 해당하는 곳에 표시합니다.
- ③ 10번의 공격 후 놀이판을 공개합니다.
- ④ 스마일(😊)이 많이 남은 학생이 승리합니다.

공격 예시

“2 곱하기 5는 10이야”

×	1	3	5	7
2			✓	😊
4		😊		
6	😊			
8		😊		😊

“4 곱하기 3은 12이야”

×	1	3	5	7
2			✓	😊
4		😊		
6	😊			
8		😊		😊

×	0.25	0.4	0.6	0.74	0.8
4	1	1.6	2.4	2.96	3.2
5	1.25	2	3	3.7	4
6	1.5	2.4	3.6	4.44	4.8
13	3.25	5.2	7.8	9.62	10.4
21	5.25	8.4	12.6	15.54	16.8



사목 놀이

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 색연필 2개

- ① 짝과 번갈아 가며 문제를 풀고, 답이 맞으면 색연필로 색칠합니다.
- ② 계산하여 나온 값이 자연수인 경우는 짝입니다.
 - 내 차례에 짝인 경우, 색칠하지 않고 다음 순서로 넘깁니다.
 - 예 $15 \times 0.2 = 3 \rightarrow$ 짝
- ③ 먼저 $\rightarrow, \downarrow, \swarrow, \nearrow$ 중 사목을 완성한 학생이 승리합니다.

사목은 4칸을 연속으로 만들 때 승리하는 놀이야!



30×4.2	21×1.6	63×1.05	32×1.04	5×2.6	6×2.24
6×2.4	33×0.6	15×1.58	35×2.13	9×4.7	11×2.16
25×2.2	36×4.3	34×1.14	5×3.48	8×6.5	9×2.75
22×1.2	29×1.5	9×3.05	32×2.7	24×1.1	2×7.18
8×3.6	8×2.4	8×3.81	24×5.1	16×1.8	51×1.06
16×3.3	46×2.82	38×2.25	11×1.8	38×5.1	20×1.07
13×2.6	8×1.92	15×3.91	43×1.5	43×4.1	7×3.66



사목 놀이

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 색연필 2개

- ① 짝과 번갈아 가며 문제를 풀고, 답이 맞으면 색연필로 색칠합니다.
- ② 계산하여 나온 값이 자연수인 경우는 짝입니다.
 - 내 차례에 짝인 경우, 색칠하지 않고 다음 순서로 넘깁니다.
 - 예 $15 \times 0.2 = 3 \rightarrow$ 짝
- ③ 먼저 $\rightarrow, \downarrow, \swarrow, \nearrow$ 중 사목을 완성한 학생이 승리합니다.

사목은 4칸을 연속으로
만들 때 승리하는 놀이야!



30×4.2 =126(짝)	21×1.6 =33.6	63×1.05 =66.15	32×1.04 =33.28	5×2.6 =13(짝)	6×2.24 =13.44
6×2.4 =14.4	33×0.6 =19.8	15×1.58 =23.7	35×2.13 =74.55	9×4.7 =42.3	11×2.16 =23.76
25×2.2 =55(짝)	36×4.3 =154.8	34×1.14 =38.76	5×3.48 =17.4	8×6.5 =52(짝)	9×2.75 =24.75
22×1.2 =26.4	29×1.5 =43.5	9×3.05 =27.45	32×2.7 =86.4	24×1.1 =26.4	2×7.18 =14.36
8×3.6 =28.8	8×2.4 =19.2	8×3.81 =30.48	24×5.1 =122.4	16×1.8 =28.8	51×1.06 =54.06
16×3.3 =52.8	46×2.82 =129.72	38×2.25 =85.5	11×1.8 =19.8	38×5.1 =193.8	20×1.07 =21.4
13×2.6 =33.8	8×1.92 =15.36	15×3.91 =58.65	43×1.5 =64.5	43×4.1 =176.3	7×3.66 =25.62

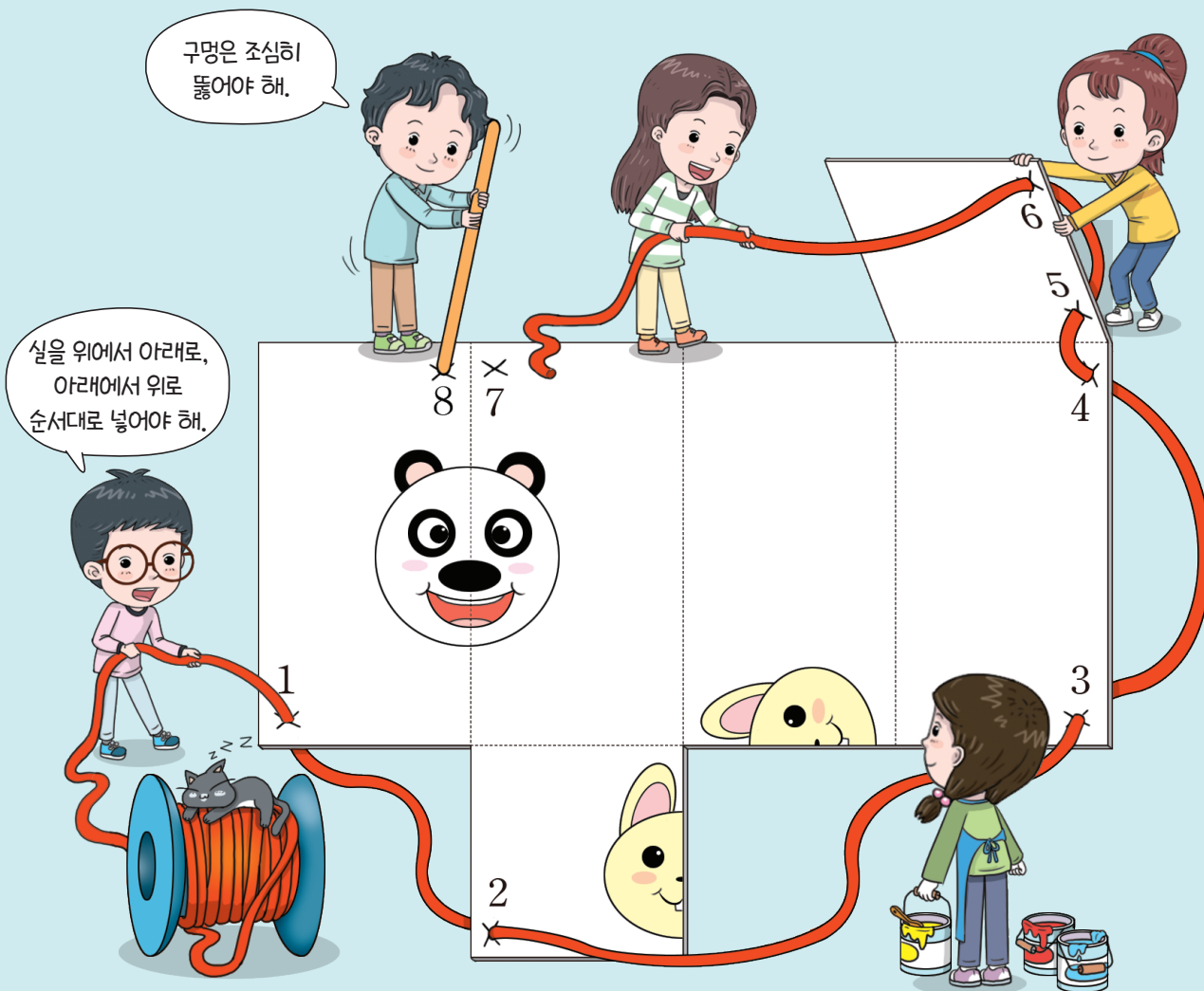
전개도를 접어 직육면체를 만들어 봅시다

수학
+
미술

준비물 실, 전개도(준비물 11, 준비물 12)

활동 방법 1

- 1 직육면체의 전개도를 잘라 점선을 따라 접습니다.
- 2 구멍을 뚫고, 번호 순서대로 실을 넣어 연결합니다.
- 3 실을 잡아당겨 직육면체를 만듭니다.
- 4 만들어진 직육면체의 각 면을 예쁘게 꾸며 봅니다.





직육면체 겨냥도 짝빙고

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명

준비물 색연필 2개

- ① 짝과 서로 다른 색깔의 색연필을 나누어 갖습니다.
- ② 가위바위보를 하고, 이긴 학생은 1개의 겨냥도를 골라 완성합니다.
- ③ 가위바위보에서 진 학생은 겨냥도를 올바르게 완성했는지 확인합니다. 만약 이긴 학생의 겨냥도가 올바르지 않으면 그 칸을 진 학생이, 겨냥도가 올바르면 이긴 학생이 색칠합니다.
- ④ ②~③을 반복하고 색칠한 칸이 →, ↓, ↘, ↗ 중 두 줄의 빙고가 된다면 승리합니다.



직육면체 겨냥도 짚빙고

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 색연필 2개

- ① 짝과 서로 다른 색깔의 색연필을 나누어 갖습니다.
- ② 가위바위보를 하고, 이긴 학생은 1개의 겨냥도를 골라 완성합니다.
- ③ 가위바위보에서 진 학생은 겨냥도를 올바르게 완성했는지 확인합니다. 만약 이긴 학생의 겨냥도가 올바르지 않으면 그 칸을 진 학생이, 겨냥도가 올바르면 이긴 학생이 색칠합니다.
- ④ ②~③을 반복하고 색칠한 칸이 →, ↓, ↘, ↗ 중 두 줄의 빙고가 된다면 승리합니다.



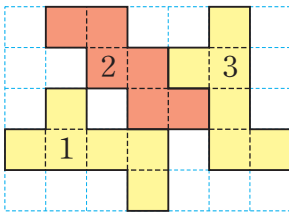
정육면체 전개도 땀따먹기

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 색연필 2개

- ① 짝과 서로 다른 색깔의 색연필을 나누어 갖습니다.
- ② 가위바위보로 순서를 정하고, 번갈아 가며 정육면체의 전개도를 그리고 색칠합니다.
 - 정육면체의 전개도의 한 변이 이전에 그리고 색칠한 정육면체의 한 변과 만나도록 그리고 색칠합니다.
 - 올바른 전개도를 그렸는지 짝이 같이 확인합니다.
- ③ 더 이상 정육면체의 전개도를 그릴 수 없으면 게임이 끝나고, 더 많은 전개도를 그린 학생이 승리합니다.

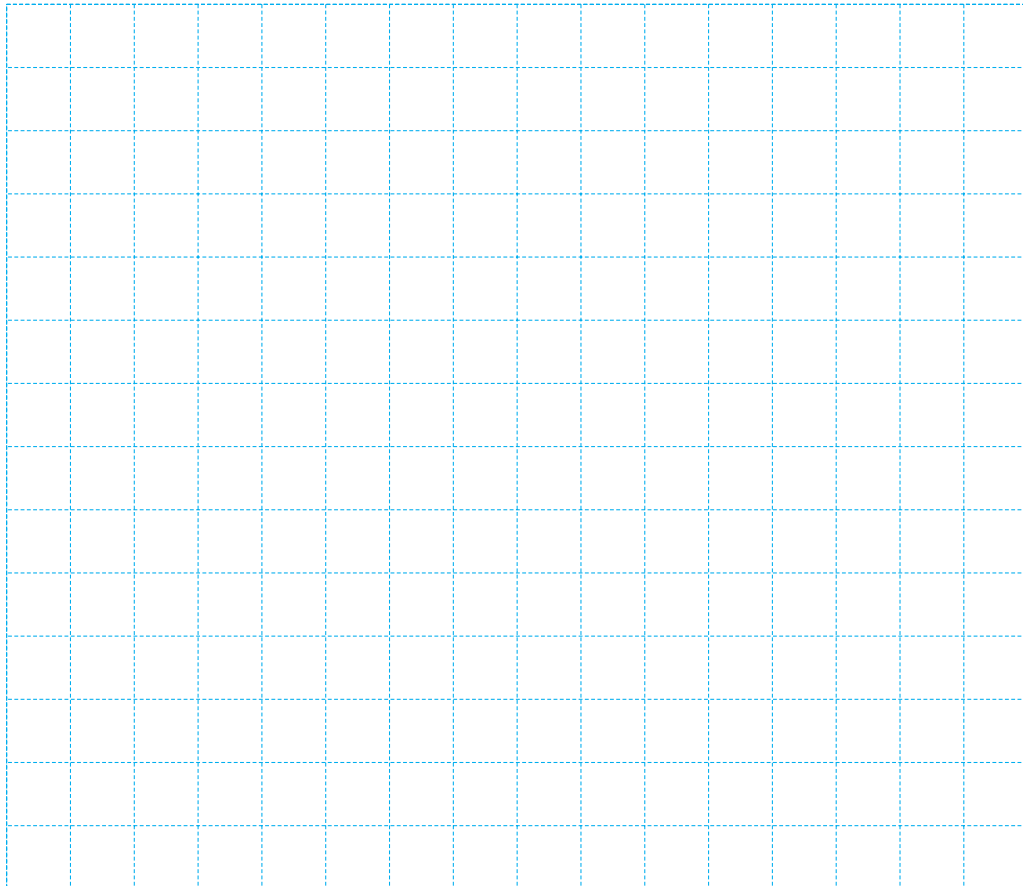
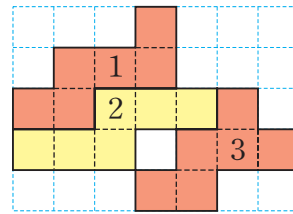
예 노란색이 먼저 시작



숫자는 전개도를 그린 순서를 의미해.



예 주황색이 먼저 시작





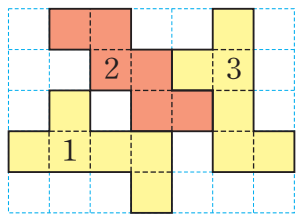
정육면체 전개도 땀따먹기

놀이 규칙을 알아봅시다.

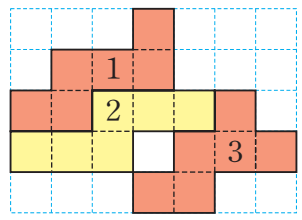
인원 2명 **준비물** 색연필 2개

- ① 짝과 서로 다른 색깔의 색연필을 나누어 갖습니다.
- ② 가위바위보로 순서를 정하고, 번갈아 가며 정육면체의 전개도를 그리고 색칠합니다.
 - 정육면체의 전개도의 한 변이 이전에 그리고 색칠한 정육면체의 한 변과 만나도록 그리고 색칠합니다.
 - 올바른 전개도를 그렸는지 짝이 같이 확인합니다.
- ③ 더 이상 정육면체의 전개도를 그릴 수 없으면 게임이 끝나고, 더 많은 전개도를 그린 학생이 승리합니다.

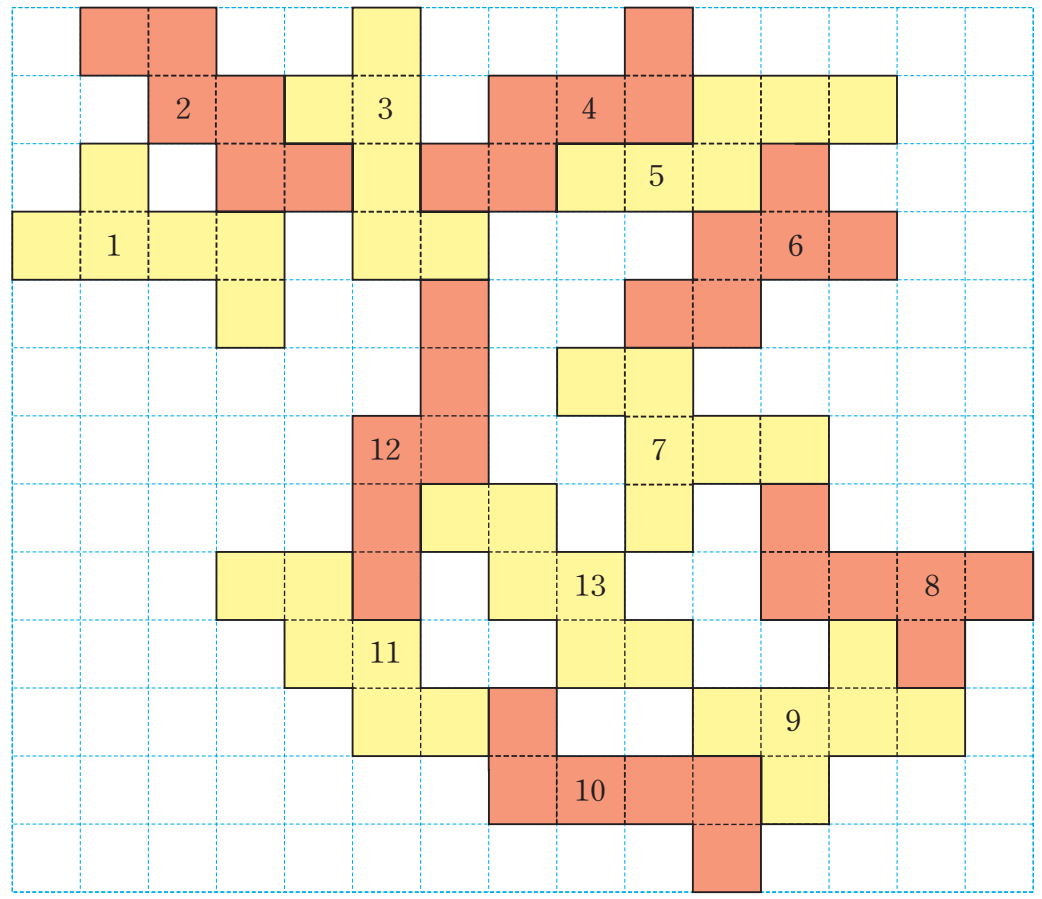
예 노란색이 먼저 시작



예 주황색이 먼저 시작



놀이 예시





나만의 제비뽑기를 만들어 봅시다

수학
+
놀이

▶ 한 번 뽑았을 때, 당첨될 가능성이 반반인 '나만의 제비뽑기'를 만들어 봅시다.



제비 여럿 가운데 어느 하나를 골라잡게 하여 거기에 미리 적어 놓은 기호나 글에 따라 승부나 차례 따위를 결정하는 방법 또는 그것에 쓰는 종이나 물건

- 나만의 제비뽑기를 만들기 위한 계획을 세워 보세요.

필요한 준비물	
뽑기 통에 넣을 것	
당첨되는 방법	

- 내가 만든 제비뽑기를 친구에게 소개해 보세요.
- 당첨될 가능성이 반반인 제비뽑기를 만들었는지 친구와 함께 확인해 보세요.

- ‘내가 만든 제비뽑기’를 친구들이 하여 당첨되었으면 ○표, 당첨되지 않았으면 ×표 하세요.

뽑기를 한 친구 이름						
당첨 결과						

내가 만든 제비뽑기를 명의 친구들이 뽑기를 해서 명이 당첨되었습니다.



- ‘친구가 만든 제비뽑기’를 6번씩 한 다음, 당첨된 횟수를 써 보세요.

뽑기를 만든 친구 이름				
당첨 횟수(번)				

- 당첨될 가능성이 반반인 제비뽑기에서 6번을 뽑았을 때 반드시 3번은 당첨이 될까요? 그렇게 생각한 이유를 이야기해 보세요.



평균 주사위 놀이

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2~4명 **준비물** 주사위

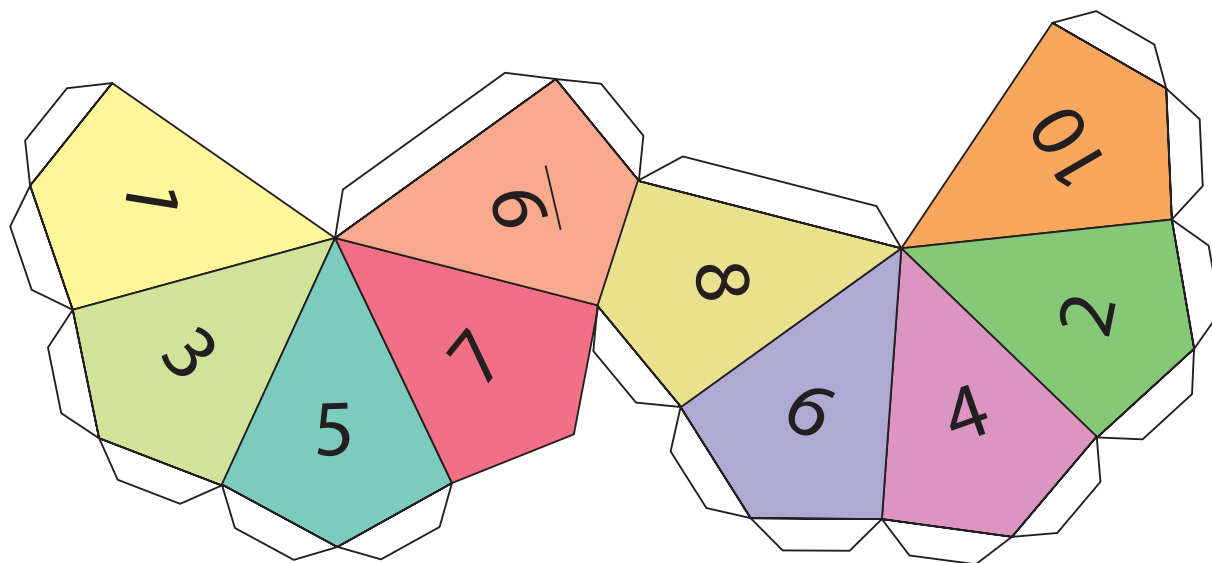
- ① 순서를 정해 차례대로 주사위를 던집니다.
- ② 한 명당 주사위는 1회부터 10회까지 원하는 횟수만큼 정하여 반복해서 던질 수 있습니다.
- ③ 모두 정한 횟수만큼 주사위를 던지고 난 후 각자 주사위 눈의 수의 평균을 구합니다.
※ 평균은 버림하여 소수 첫째 자리까지 나타내요.
- ④ 평균이 가장 큰 학생이 승리합니다.

Tip 육면체 주사위뿐만 아니라 십면체 주사위를 사용할 수도 있어요.

이름	1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회	9회	10회	평균

이름	1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회	9회	10회	평균

..... 잘라서 십면체 주사위도 사용할 수 있어요.





평균 주사위 놀이

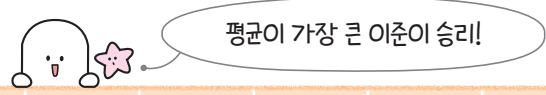
놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2~4명 **준비물** 주사위

- ① 순서를 정해 차례대로 주사위를 던집니다.
- ② 한 명당 주사위는 1회부터 10회까지 원하는 횟수만큼 정하여 반복해서 던질 수 있습니다.
- ③ 모두 정한 횟수만큼 주사위를 던지고 난 후 각자 주사위 눈의 수의 평균을 구합니다.
※ 평균은 버림하여 소수 첫째 자리까지 나타내요.
- ④ 평균이 가장 큰 학생이 승리합니다.

Tip 육면체 주사위뿐만 아니라 십면체 주사위를 사용할 수도 있어요.

놀이 예시



이름	1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회	9회	10회	평균
김이준	6	1	5	3							3.7
김나은	1	1	4	3	5	6					3.3
최도윤	2	5	6	1							3.5

※ 놀이가 일찍 끝난 경우 추가로 표를 제공하여 계속 놀이를 진행할 수 있어요.

이름	1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회	9회	10회	평균

이름	1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회	9회	10회	평균

이름	1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회	9회	10회	평균



가능성 찢기 빙고



놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 이상 **준비물** 연필, 가위, 활동지 1인 1장

- ① 활동지에 있는 일이 일어날 가능성을 수로 표현합니다.
- ② 일의 기호와 일이 일어날 가능성을 나타낸 수 7개를 골라 찢기 빙고 칸을 채웁니다.

예 ㉞-0 / ㉞-1

- ③ 활동지 아래의 자르는 선을 따라 자르고 찢기 빙고 놀이를 시작합니다.
- ④ 한 명씩 돌아가며 빙고 칸 양쪽 끝에 위치한 것 중 하나를 말합니다.
- ⑤ 이때, 불린 기호와 수가 자신의 빙고 칸 양쪽 끝에 위치하면 그 부분을 찢습니다.
- ⑥ ④~⑤를 반복하고 손에 종이가 한 칸만 남으면 “빙고!”를 외칩니다.

일	수	일	수
㉠  회전판의 화살을 돌렸을 때, 화살이 파란색을 가리킬 가능성		㉡  회전판의 화살을 돌렸을 때, 화살이 노란색을 가리킬 가능성	
㉢ ○, × 문제에서 ×라고 답했을 때, 정답일 가능성		㉣ '깡'이 적힌 제비만 4개 들어 있는 제비뽑기 상자에서 제비 1개를 뽑을 때, 뽑은 제비가 당첨 제비일 가능성	
㉤ 1부터 4까지의 숫자가 적힌 구슬 4개가 들어 있는 주머니에서 구슬 1개를 꺼냈을 때, 꺼낸 구슬에 적힌 수가 짝수일 가능성		㉥ 1부터 6까지의 눈이 그려진 주사위를 던졌을 때, 주사위 눈의 수가 10보다 작은 수가 나올 가능성	
㉦ 1월 32일에 해가 뜰 가능성		㉧ 100원짜리 동전 1개를 던졌을 때 그림면이 나올 가능성	
㉨ 노란색 구슬 2개와 파란색 구슬 2개가 들어 있는 주머니에서 구슬 1개를 꺼냈을 때, 꺼낸 구슬이 파란색 또는 노란색일 가능성		㉩ 8월 최고 기온이 0 °C일 가능성	

..... 복사한 후 잘라서 사용하세요.

--	--	--	--	--	--	--



가능성 찢기 빙고


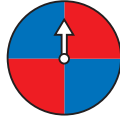
놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 이상 **준비물** 연필, 가위, 활동지 1인 1장

- ① 활동지에 있는 일이 일어날 가능성을 수로 표현합니다.
- ② 일의 기호와 일이 일어날 가능성을 나타낸 수 7개를 골라 찢기 빙고 칸을 채웁니다.

예 ㉞-0 / ㉞-1

- ③ 활동지 아래의 자르는 선을 따라 자르고 찢기 빙고 놀이를 시작합니다.
- ④ 한 명씩 돌아가며 빙고 칸 양쪽 끝에 위치한 것 중 하나를 말합니다.
- ⑤ 이때, 불린 기호와 수가 자신의 빙고 칸 양쪽 끝에 위치하면 그 부분을 찢습니다.
- ⑥ ④~⑤를 반복하고 손에 종이가 한 칸만 남으면 “빙고!”를 외칩니다.

일	수	일	수
㉞  회전판의 화살을 돌렸을 때, 화살이 파란색을 가리킬 가능성	1	㉞  회전판의 화살을 돌렸을 때, 화살이 노란색을 가리킬 가능성	0
㉞ ○, × 문제에서 ×라고 답했을 때, 정답일 가능성	$\frac{1}{2}$	㉞ '꽁'이 적힌 제비만 4개 들어 있는 제비뽑기 상자에서 제비 1개를 뽑을 때, 뽑은 제비가 당첨 제비일 가능성	0
㉞ 1부터 4까지의 숫자가 적힌 구슬 4개가 들어 있는 주머니에서 구슬 1개를 꺼냈을 때, 꺼낸 구슬에 적힌 수가 짝수일 가능성	$\frac{1}{2}$	㉞ 1부터 6까지의 눈이 그려진 주사위를 던졌을 때, 주사위 눈의 수가 10보다 작은 수가 나올 가능성	1
㉞ 1월 32일에 해가 뜰 가능성	0	㉞ 100원짜리 동전 1개를 던졌을 때 그림면이 나올 가능성	$\frac{1}{2}$
㉞ 노란색 구슬 2개와 파란색 구슬 2개가 들어 있는 주머니에서 구슬 1개를 꺼냈을 때, 꺼낸 구슬이 파란색 또는 노란색일 가능성	1	㉞ 8월 최고 기온이 0 °C일 가능성	0

놀이 예시

끝에 위치한 '기호 - 수'만 찢을 수 있기 때문에 이미 선택한 '기호 - 수'라도 또 말할 수 있어요.



㉞-1	㉞-1	㉞- $\frac{1}{2}$	㉞-1	㉞-0	㉞-0	㉞-0
-----	-----	------------------	-----	-----	-----	-----



내 차례일 때 양쪽 끝에 쓴 ㉞-1과 ㉞-0 중 하나를 선택하여 말하고 찢습니다.

