



체험 수학

땅따먹기 놀이를 해 봅시다

인원 2~4명

준비물 주사위, 색연필

놀이 방법

가위! 바위!
보!

1
가위바위보를 하여 순서를 정합니다.

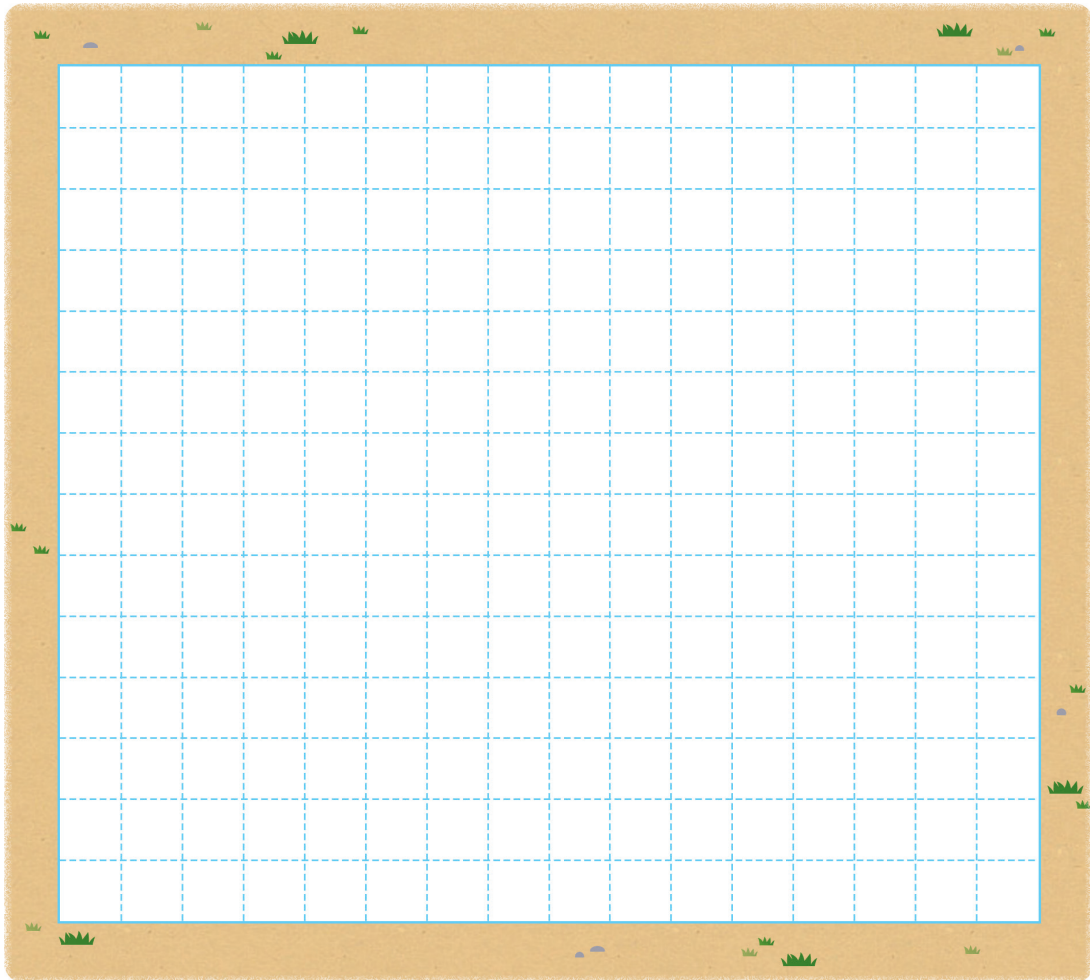
4가 나오면 이렇게 그릴 수도 있어.

2
주사위를 굴린 후 나온 눈의 수만큼 모눈을 직사각형 모양으로 색칠합니다.

3
번갈아가며 **2**를 진행합니다. 이때 직사각형의 한 변이 이전에 색칠한 직사각형의 한 변과 만나도록 직사각형을 색칠합니다.

4
한 사람이라도 색칠할 수 없으면 게임이 끝나고, 색칠한 모눈의 수가 가장 많은 사람이 이깁니다.

➤ 주사위의 눈의 수만큼 모눈을 색칠해 보세요.



➤ 모눈의 수를 표로 정리해 보세요.

학생별 모눈의 수

학생	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
모눈의 수(개)				



놀이수학

명령대로 그려요

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 활동지 1인 1장, 색연필 또는 싸인펜

① 각자 자신의 활동지 명령표에 짝이 수행할 명령을 5개 만듭니다.

예 선분 ㄱ₁을 빨간색 색연필로 긋습니다.

반직선 ㅅ₁을 파란색 색연필로 긋습니다.

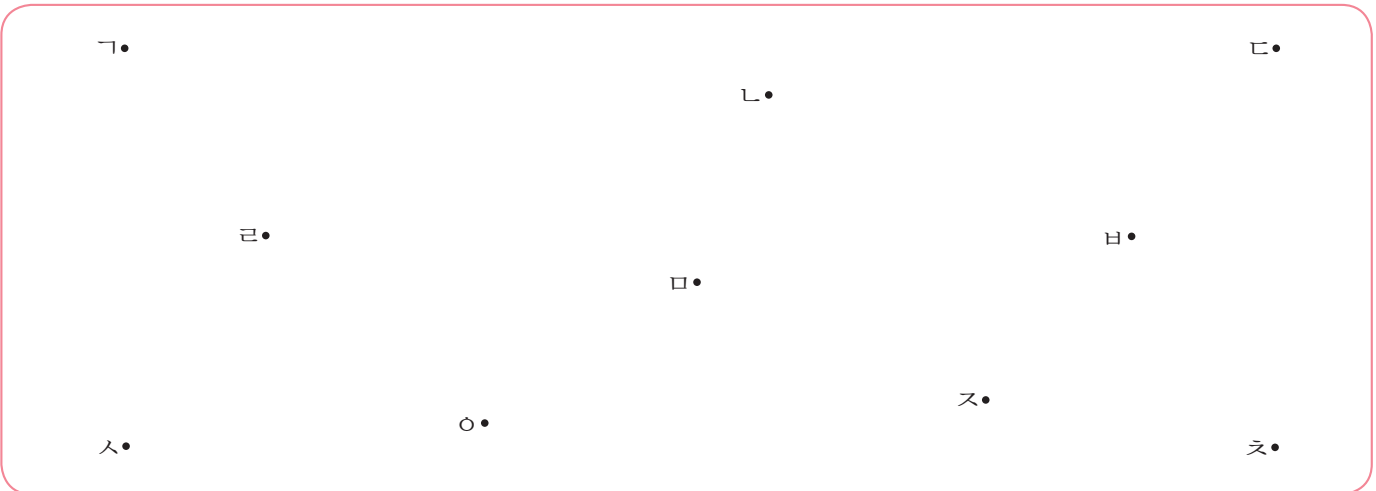
② 명령표대로 수행하면 어떤 답이 나오는지 완성하고, 짝에게 보이지 않도록 뒤집어 놓습니다.

③ 서로의 명령표를 완성하여 잘라 뒤집어 동시에 교환하고 '명령대로 그려요'를 완성합니다.

④ 기본 점수는 10점이고 빨리 완성한 사람은 3점을 얻고, 명령 하나 틀릴 때마다 2점을 잃습니다.

⑤ 한 번 "완성!"이라고 외치면 답안을 고칠 수 없습니다. 점수가 가장 많은 사람이 승리합니다.

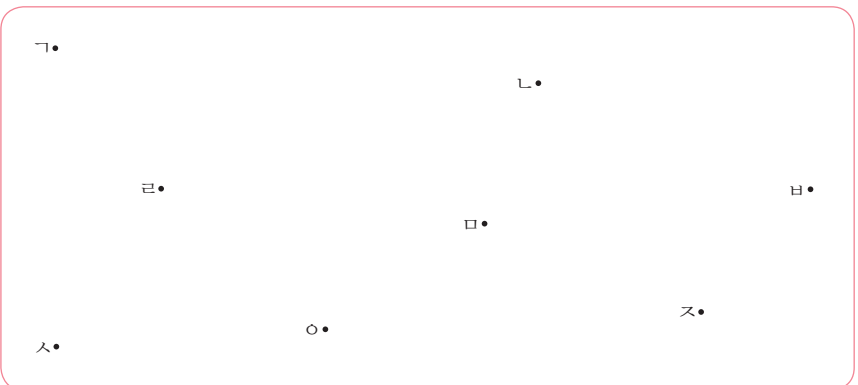
명령대로 그려요



명령표

1	
2	
3	
4	
5	

정답





놀이수학

명령대로 그려요

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 활동지 1인 1장, 색연필 또는 싸인펜

① 각자 자신의 활동지 명령표에 짝이 수행할 명령을 5개 만듭니다.

예 선분 ㄱㅈ을 빨간색 색연필로 긋습니다.

반직선 ㅅㅇ을 파란색 색연필로 긋습니다.

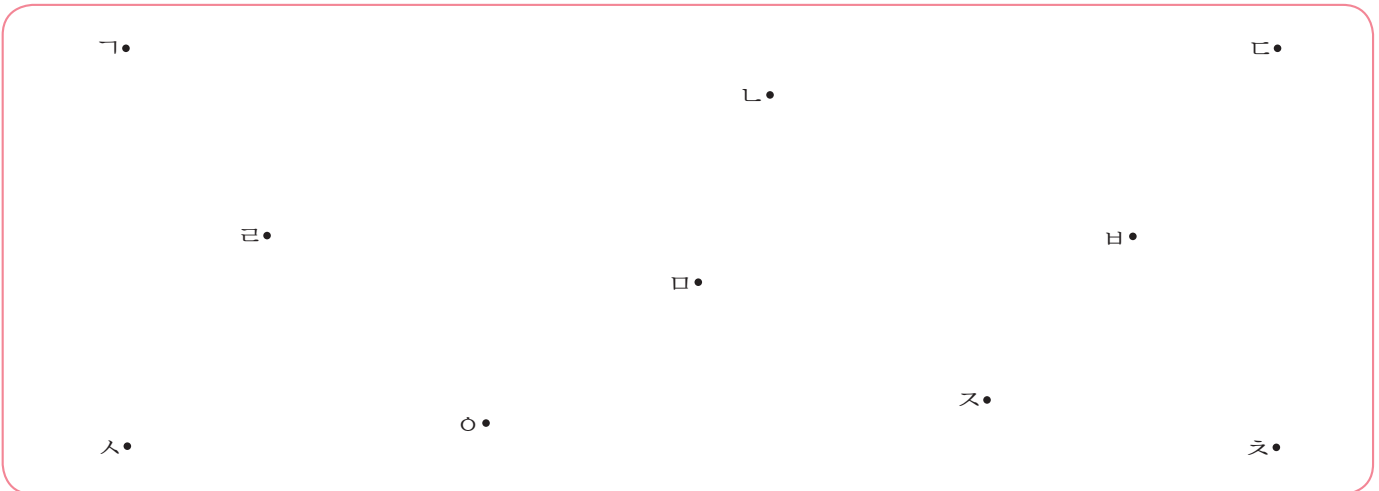
② 명령표대로 수행하면 어떤 답이 나오는지 완성하고, 짝에게 보이지 않도록 뒤집어 놓습니다.

③ 서로의 명령표를 완성하여 잘라 뒤집어 동시에 교환하고 '명령대로 그려요'를 완성합니다.

④ 기본 점수는 10점이고 빨리 완성한 사람은 3점을 얻고, 명령 하나 틀릴 때마다 2점을 잃습니다.

⑤ 한 번 "완성!"이라고 외치면 답안을 고칠 수 없습니다. 점수가 가장 많은 사람이 승리합니다.

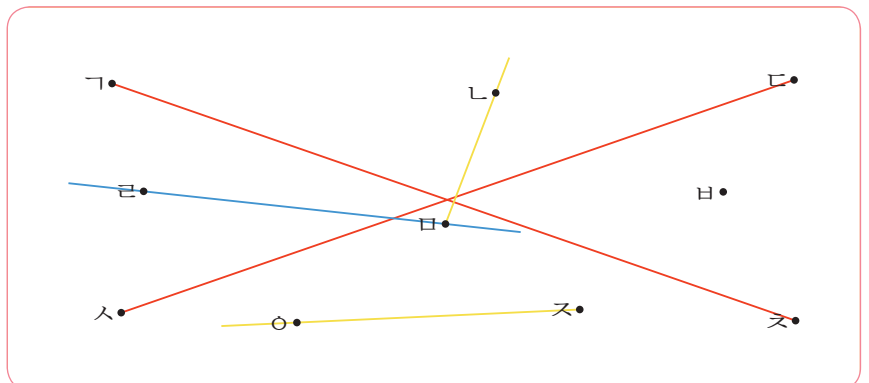
명령대로 그려요



예 명령표

1	선분 ㄱㅈ을 빨간색 색연필로 긋기
2	선분 ㄷㅅ을 빨간색 색연필로 긋기
3	직선 ㄹㅁ 파란색 색연필로 긋기
4	반직선 ㅅㅇ을 노란색 색연필로 긋기
5	반직선 ㄹㅂ을 노란색 색연필로 긋기

예 정답





놀이수학

평면도형 기억 상자

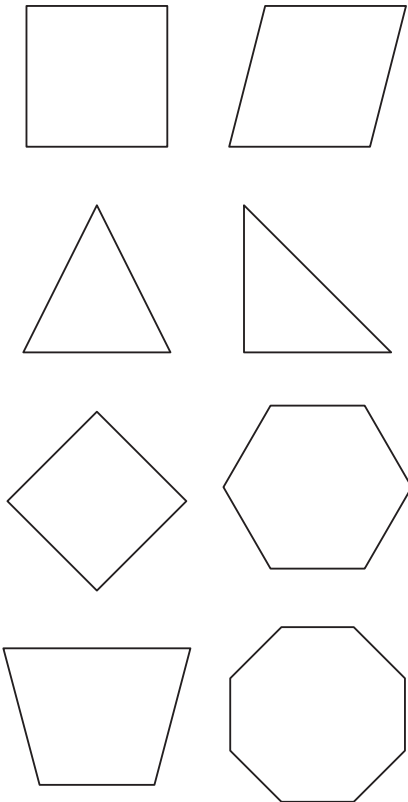
놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명

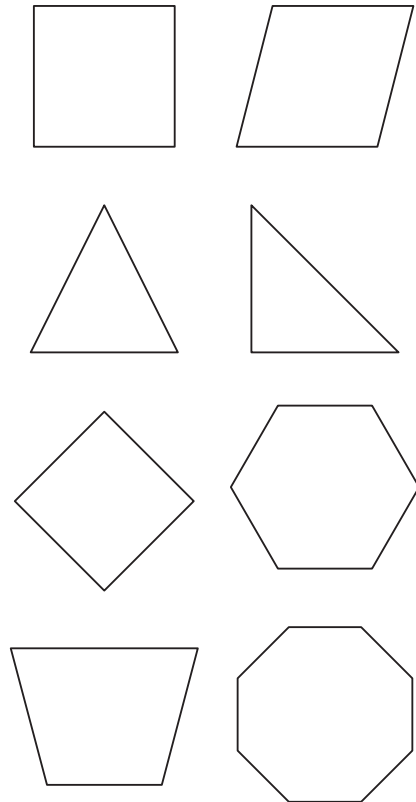
준비물 활동지 1인 1장, 색연필 또는 사인펜

- ① 각자 **나의 기억 상자** 속 8개 평면도형에 각, 변, 꼭짓점을 색연필로 표시합니다.
 - 하나의 평면도형에 각, 변, 꼭짓점 중 최대 3개까지만 표시 가능합니다.
- ② 표시한 활동지를 뒤집어 짝과 바꿉니다. 서로의 활동지를 10초간 확인하고 다시 내 활동지를 가져옵니다.
- ③ 짝의 활동지에 표시되었던 것을 기억해 **짝 기억 상자** 에 똑같이 표시하고, 표시한 부분이 각, 변, 꼭짓점 중 무엇인지 씁니다.
- ④ 짝이 표시한 부분을 더 많이 기억해 표시한 사람이 승리합니다.

나의 기억 상자



짝 기억 상자





놀이수학

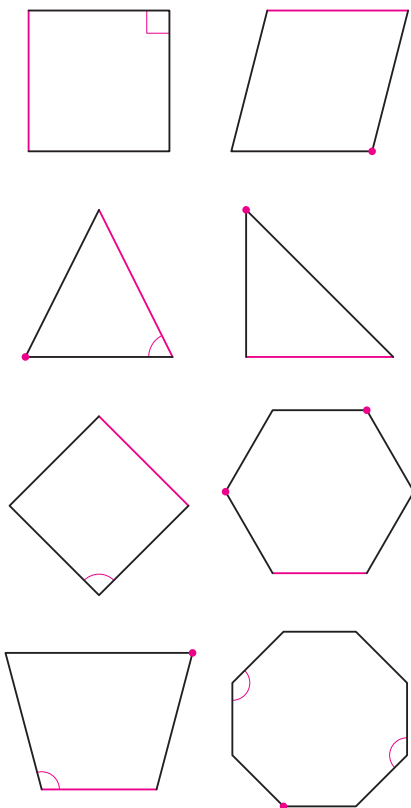
평면도형 기억 상자

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명 **준비물** 활동지 1인 1장, 색연필 또는 사인펜

- ① 각자 **나의 기억 상자** 속 8개 평면도형에 각, 변, 꼭짓점을 색연필로 표시합니다.
 - 하나의 평면도형에 각, 변, 꼭짓점 중 최대 3개까지만 표시 가능합니다.
- ② 표시한 활동지를 뒤집어 짝과 바꿉니다. 서로의 활동지를 10초간 확인하고 다시 내 활동지를 가져옵니다.
- ③ 짝의 활동지에 표시되었던 것을 기억해 **짝 기억 상자** 에 똑같이 표시하고, 표시한 부분이 각, 변, 꼭짓점 중 무엇인지 씁니다.
- ④ 짝이 표시한 부분을 더 많이 기억해 표시한 사람이 승리합니다.

예 나의 기억 상자



예 짝이 써야 하는 답

