



체험 수학

알지오매스 키즈를 이용하여 원을 그려 봅시다

- 알지오매스 키즈에 접속해 보세요.

알지오매스 키즈(<https://www.algeomath.kr/kids>)에 접속하여 수업 준비를 해 보세요.

- 중심과 한 점을 지나는 원을 그려 보세요.

① 도구 에서 컴퍼스를 선택합니다.

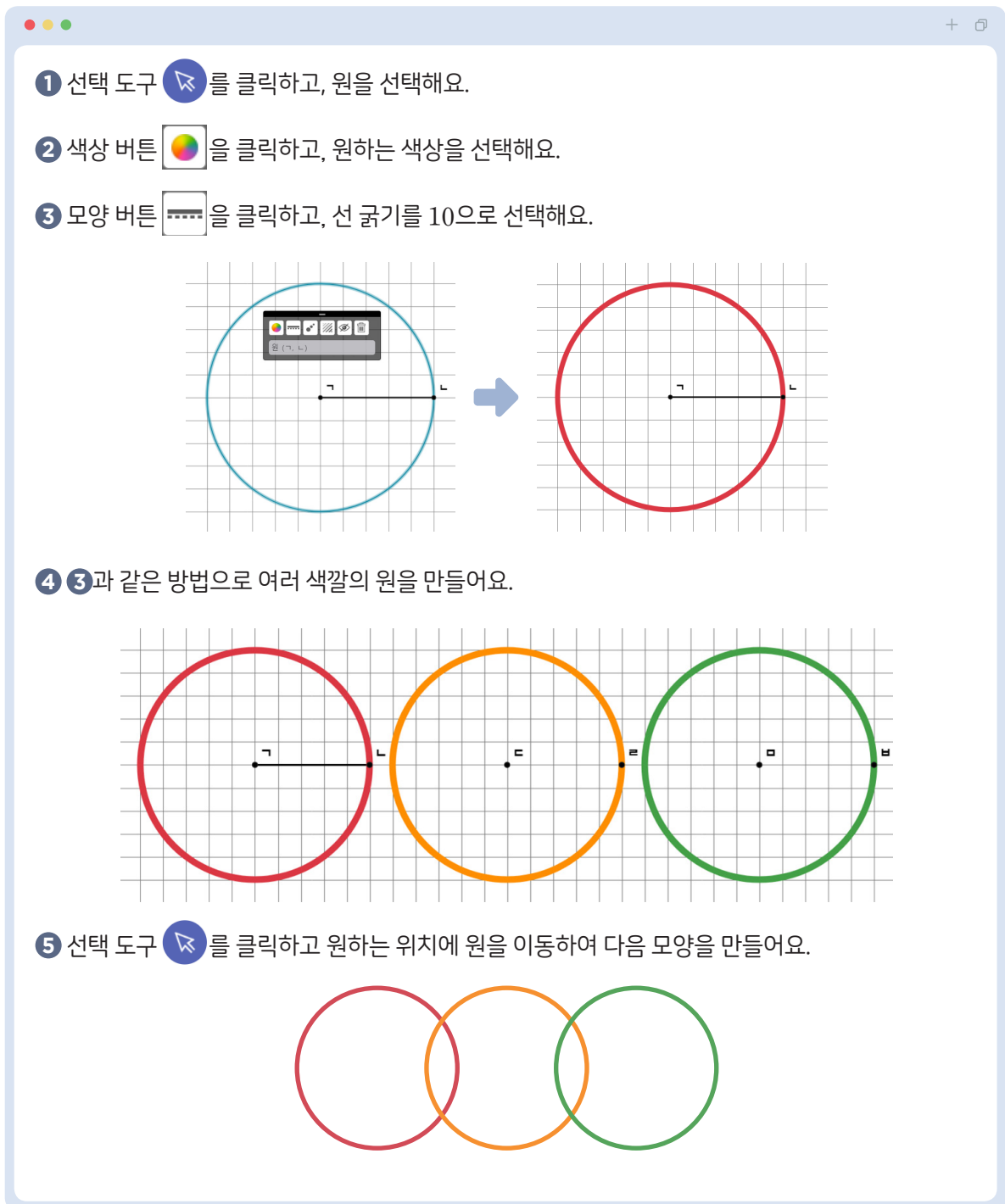
② 점 ㄱ을 찍고 원하는 위치를 선택하면 컴퍼스가 원의 중심이 ㄱ인 원을 그립니다.




- 반지름이 5 cm인 원을 그려 보세요.

① 도구 에서 주어진 길이의 선분을 선택하고, 길이가 5 cm인 선분을 그립니다.


② 도구 에서 컴퍼스를 선택하여 선분 ㄱㄴ을 반지름으로 하는 원을 그립니다.

- 원(圓)의 테두리 색을 바꾸고, 원을 이동해서 모양을 만들어 보세요.



- 1 선택 도구  를 클릭하고, 원을 선택해요.
- 2 색상 버튼  을 클릭하고, 원하는 색상을 선택해요.
- 3 모양 버튼  을 클릭하고, 선 굵기를 10으로 선택해요.

4 3과 같은 방법으로 여러 색깔의 원을 만들어요.

5 선택 도구  를 클릭하고 원하는 위치에 원을 이동하여 다음 모양을 만들어요.

- 원(圓)을 이용한 작품을 완성하고 친구들과 이야기해 보세요.



놀이수학

원 머긴스

원 위의 한 점에서 원의 중심까지 거리 10 cm	지름 6 cm	반지름 ★ cm	반지름 50 cm	지름 24 cm	반지름 4 cm	반지름 ■ cm	지름 80 cm	원을 반으로 똑같이 나누는 선분 12 cm												
반지름 14 cm	<p>놀이 규칙을 알아봅시다.</p> <p>인원 2명 준비물 색연필 2개</p> <p>① 짝과 번갈아가면서 칸을 차지합니다.</p> <p>② 칸을 차지하는 방법 : 원의 지름과 반지름의 성질을 생각하여 같은 크기의 원을 의미하는 2개의 칸을 찾아 색칠합니다.</p> <p>③ 더 칠할 수 있는 칸이 없을 때 게임 종료!</p> <p>④ 점수 계산: 1칸당 1점, 연속해서 내 땅이 이어지면 추가 점수</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th>연속된 땅</th> <th>추가 점수</th> <th>연속된 땅</th> <th>추가 점수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2개</td> <td>2점</td> <td>4개</td> <td>6점</td> </tr> <tr> <td>3개</td> <td>4점</td> <td>5개 ↑</td> <td>8점</td> </tr> </tbody> </table>							연속된 땅	추가 점수	연속된 땅	추가 점수	2개	2점	4개	6점	3개	4점	5개 ↑	8점	지름 36 cm
연속된 땅								추가 점수	연속된 땅	추가 점수										
2개								2점	4개	6점										
3개								4점	5개 ↑	8점										
지름 40 cm								반지름 ● cm												
지름 20 cm								지름 10 cm												
반지름 35 cm								반지름 25 cm												
반지름 6 cm								반지름 18 cm												
지름 ♥ cm								반지름 2 cm												
지름 100 cm								지름 28 cm												
지름 4 cm	반지름 ♥ ÷ 2 cm																			
지름 50 cm	지름 ■ cm의 2배																			
원 위의 두 점을 잇는 가장 긴 선분 8 cm	지름 ● + ● cm	반지름 12 cm	반지름 40 cm	지름 ★ × 2 cm	지름 70 cm	반지름 3 cm	반지름 20 cm	원의 중심에서 원 위의 한 점까지의 거리 5 cm												

이름	기본 점수 (1칸당 1점)	추가 점수 (연속 땅)



놀이수학

원 머긴스

원 위의 한 점에서 원의 중심까지 거리 10 cm	지름 6 cm	반지름 ★ cm	반지름 50 cm	지름 24 cm	반지름 4 cm	반지름 ■ cm	지름 80 cm	원을 반으로 똑같이 나누는 선분 12 cm												
반지름 14 cm	<p>놀이 규칙을 알아봅시다.</p> <p>인원 2명 준비물 색연필 2개</p> <p>① 짝과 번갈아 가면서 칸을 차지합니다.</p> <p>② 칸을 차지하는 방법 : 원의 지름과 반지름의 성질을 생각하여 같은 크기의 원을 의미하는 2개의 칸을 찾아 색칠합니다.</p> <p>③ 더 칠할 수 있는 칸이 없을 때 게임 종료!</p> <p>④ 점수 계산: 1칸당 1점, 연속해서 내 땅이 이어지면 추가 점수</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th>연속된 땅</th> <th>추가 점수</th> <th>연속된 땅</th> <th>추가 점수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2개</td> <td>2점</td> <td>4개</td> <td>6점</td> </tr> <tr> <td>3개</td> <td>4점</td> <td>5개 ↑</td> <td>8점</td> </tr> </tbody> </table>							연속된 땅	추가 점수	연속된 땅	추가 점수	2개	2점	4개	6점	3개	4점	5개 ↑	8점	지름 36 cm
연속된 땅								추가 점수	연속된 땅	추가 점수										
2개								2점	4개	6점										
3개								4점	5개 ↑	8점										
지름 40 cm								반지름 ● cm												
지름 20 cm								지름 10 cm												
반지름 35 cm								반지름 25 cm												
반지름 6 cm								반지름 18 cm												
지름 ♥ cm								반지름 2 cm												
지름 100 cm								지름 28 cm												
지름 4 cm	반지름 ♥ ÷ 2 cm																			
지름 50 cm	지름 ■ cm의 2배																			
원 위의 두 점을 잇는 가장 긴 선분 8 cm	지름 ● + ● cm	반지름 12 cm	반지름 40 cm	지름 ★ × 2 cm	지름 70 cm	반지름 3 cm	반지름 20 cm	원의 중심에서 원 위의 한 점까지의 거리 5cm												

예시 답안

이름	기본 점수 (1칸당 1점)	추가 점수 (연속 땅)
김민석	20칸 20점	12점
박예슬	16칸 16점	18점



놀이수학

캐치마인드

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 3~7명 **준비물** 컴퍼스, 자, 연필

- ① 그림으로 문제를 내어 다른 사람들이 어떤 그림인지 맞히는 게임입니다.
- ② 자와 컴퍼스를 이용하여 그림을 그릴 수 있습니다. 단, 원은 반드시 1개보다 많게 그려야 합니다.
- ③ 문제는 교실에 있는 것으로만 낼 수 있습니다.
※ 문제의 정답은 활동지 귀퉁이에 적고 접어 보이지 않게 해요.
- ④ 각자 그림을 그리고 모여 가위바위보로 순서를 정하고 돌아가며 친구가 무엇을 그렸는지 맞힙니다.
※ 활동지 아래 표에 기록해 두면 헛갈리지 않아요.
- ⑤ 점수 계산

정답을 모두 맞힌 경우	정답을 몇몇만 맞힌 경우	정답을 모두 못 맞힌 경우
출제자를 제외한 정답자 +3	출제자 +3, 정답자 +3	출제자 -2

- ⑥ 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

순서	1	2	3	4	5	6
정답						



놀이수학

캐치마인드

놀이 규칙을 알아봅시다.

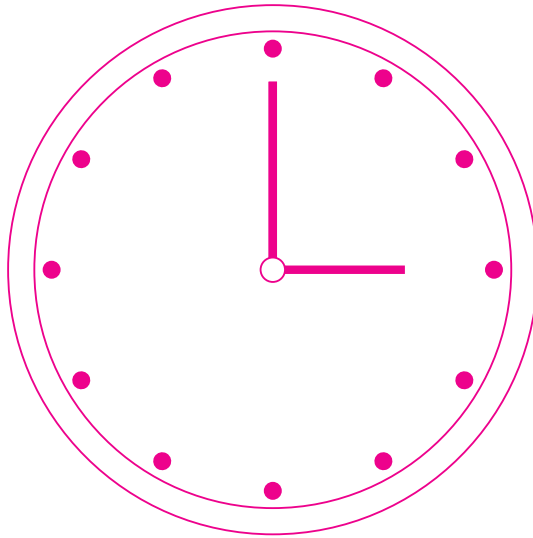
인원 3~7명 **준비물** 컴퍼스, 자, 연필

- ① 그림으로 문제를 내어 다른 사람들이 어떤 그림인지 맞히는 게임입니다.
- ② 자와 컴퍼스를 이용하여 그림을 그릴 수 있습니다. 단, 원은 반드시 1개보다 많이 그려야 합니다.
- ③ 문제는 교실에 있는 것으로만 낼 수 있습니다.
※ 문제의 정답은 활동지 귀퉁이에 적고 접어 보이지 않게 해요.
- ④ 각자 그림을 그리고 모여 가위바위보로 순서를 정하고 돌아가며 친구가 무엇을 그렸는지 맞힙니다.
※ 활동지 아래 표에 기록해 두면 헛갈리지 않아요.
- ⑤ 점수 계산

정답을 모두 맞힌 경우	정답을 몇몇만 맞힌 경우	정답을 모두 못 맞힌 경우
출제자를 제외한 정답자 +3	출제자 +3, 정답자 +3	출제자 -2

- ⑥ 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

예



예시 답안

순서	1	2	3	4	5	6
정답	시계	거울	컵 뚜껑	다트판	장난감 바퀴	선풍기