

체험수학

종이컵 사격 놀이를 해 봅시다

인원 4~6명 **준비물** 종이컵 16개, 탁구공, 붙임딱지(준비물 16)

놀이 방법

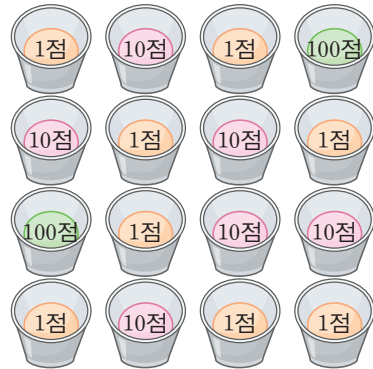
1

종이컵 안쪽에 점수가 적힌 붙임딱지를 개수만큼 붙여서 준비합니다.



2

종이컵 4개씩 4줄, 점수는 자유롭게 배치해 놓습니다.(종이컵이 움직이지 않도록 고정하면 좋습니다.)



3

순서를 정하여 탁구공을 튀겨 종이컵에 넣습니다.



4

점수를 기록합니다.



- 모둠별 종이컵 사격 놀이 점수를 기록해 보세요.

모둠별 종이컵 사격 놀이 점수

모둠 \ 횟수	1	2	3	4	5	6	7	8	합계

- 모둠별 종이컵 사격 놀이 점수 합계를 그림그래프로 나타내어 보세요.

모둠별 종이컵 사격 놀이 점수

모둠	점수



놀이수학

정해진 빙고 게임

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명

① 정답 빙고 2줄을 짝과 함께 정합니다.

예 →, ↓, ↘, ↗ 중 2줄

② 다음 문제를 풀고 정답으로 4 × 4 빙고판을 채웁니다.

③ 빙고 게임을 진행하여 먼저 정답 빙고 2줄을 완성하는 사람이 승리합니다.

3학년 학생들이 먹고 싶은 간식

간식	학생 수
떡볶이	10명
피자	8명
치킨	12명
과자	16명

• 가장 먹고 싶어 하는 간식부터 차례대로 써 보세요.

(**치킨** , **떡볶이** , **피자** , **과자**)

• 그림그래프를 표로 나타내어 보세요.

간식	떡볶이	피자	치킨	과자
학생 수(명)	25	23	32	16

월별 맑은 날 수

월	맑은 날
7월	3일
8월	4일
9월	10일
10월	12일

• 맑은 날이 많은 차례대로 써 보세요.

(**9월** , **7월** , **10월** , **8월**)

• 그림그래프를 표로 나타내어 보세요.

월	7월	8월	9월	10월
학생 수(명)	21	12	24	13

예시 답안

24	16	떡볶이	23
9월	치킨	13	7월
25	12	8월	21
피자	10월	과자	32



놀이수학

그림그래프 승부

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명

- ① 각 키워드(과일, 동물, 간식)에 맞는 단어들 제한 시간 2분 안에 최대한 많이 적습니다.
※ 제한 시간이 지나면 단어 쓰는 것을 멈춥니다.
- ② 내가 쓴 단어의 개수를 그림그래프로 나타냅니다.
- ③ 점수를 계산합니다.
※ 키워드에 맞는 단어 1개당 1점 / 그림그래프에서 ○ 1개당 1점, ◎ 1개당 6점
- ④ 더 높은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

키워드	키워드에 맞는 단어들
과일	
동물	
간식	

키워드별 내가 쓴 단어 개수

키워드	내가 쓴 단어 개수
과일	
동물	
간식	

◎ 5개
○ 1개

내가 쓴 단어 개수	내가 그린◎개수	내가 그린○개수	내 점수



놀이수학

그림그래프 승부

놀이 규칙을 알아봅시다.

인원 2명

- ① 각 키워드(과일, 동물, 간식)에 맞는 단어들을 제한 시간 2분 안에 최대한 많이 적습니다.
※ 제한 시간이 지나면 단어 쓰는 것을 멈춥니다.
- ② 내가 쓴 단어의 개수를 그림그래프로 나타냅니다.
- ③ 점수를 계산합니다.
※ 키워드에 맞는 단어 1개당 1점 / 그림그래프에서 ○ 1개당 1점, ◎ 1개당 6점
- ④ 더 높은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

예시 답안

키워드	키워드에 맞는 단어들
과일	사과, 포도, 복숭아, 자두, 수박, 귤, 오렌지, 거봉, 키위, 멜론, 배
동물	강아지, 고양이, 코끼리, 사자, 호랑이, 원숭이, 뱀, 고래, 상어
간식	과자, 피자, 치킨, 떡볶이, 사탕, 우유, 빵

키워드별 내가 쓴 단어 개수

키워드	내가 쓴 단어 개수
과일	◎◎○
동물	◎○○○○
간식	◎○○

◎ 5개
○ 1개

내가 쓴 단어 개수	내가 그린◎개수	내가 그린○개수	내 점수
27개	4개	7개	58점