

대응점을 찾아 오목 놀이하기

월 일 요일

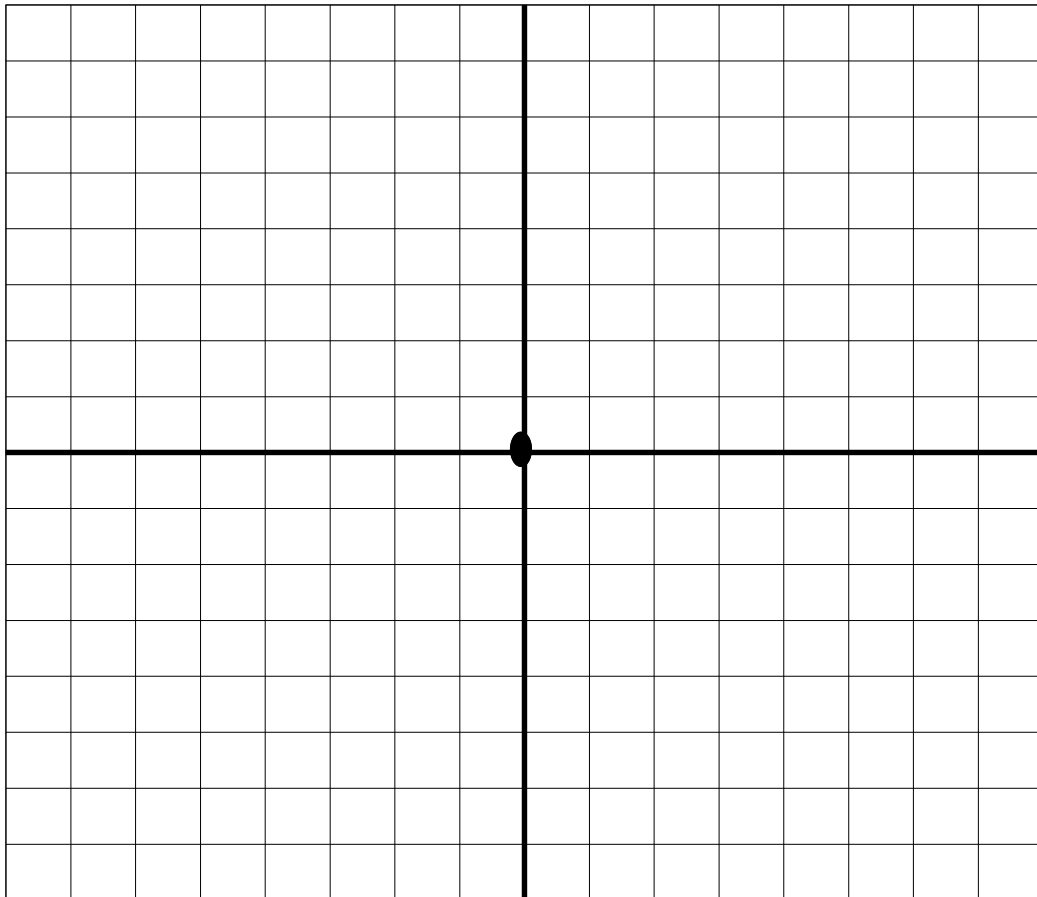
반 번

이름

- ◆ 친구와 함께 점대칭도형 오목을 해 보아요. 한 도형을 어떤 점을 중심으로 180° 돌렸을 때 처음 도형과 완전히 겹치면 이 도형을 점대칭도형이라 하고, 이때 그 점을 대칭의 중심이라고 해요. 대칭의 중심을 중심으로 180° 돌렸을 때 겹치는 점을 대응점이라고 해요. 대응점을 찾아 바둑돌을 놓아보아요.

게임 방법

- ① 2명에서 가위바위보로 흑(검정색)과 백(흰색)을 정하고 10개씩 갖습니다. (흑이 먼저 시작)
- ② 흑이 30초 동안 바둑알을 모두 놓으면, 백은 바둑알을 대응점에 놓습니다.
(단, 대칭의 중심에는 바둑알을 놓을 수 없습니다.)
- ③ 바둑알을 대응점에 모두 제대로 놓으면 바뀌서 해 봅니다.



같이놀이 tip

바둑돌이 없으면 연필로 해도 좋아요.

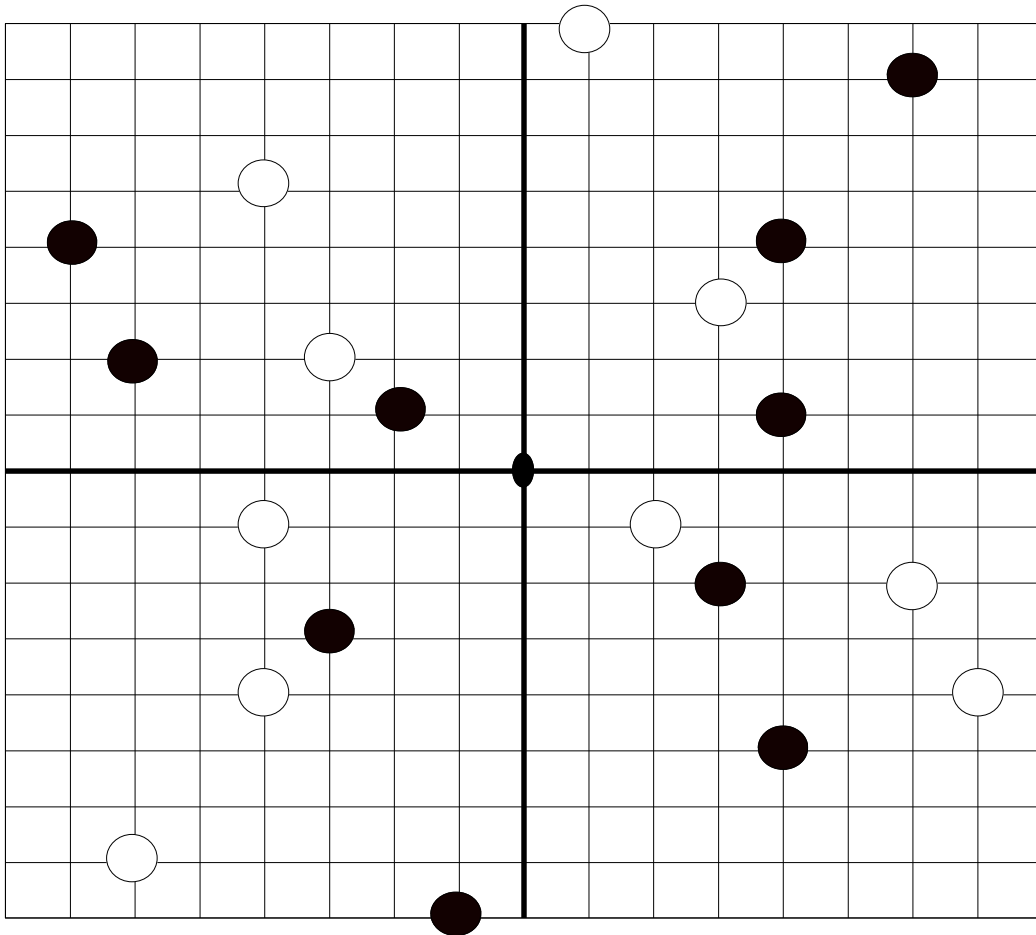
흑이 하나 놓으면 백이 하나 놓는 것으로 번갈아서 하는 방법도 있어요!

대응점을 찾아 오목 놀이하기

◆ 친구와 함께 점대칭도형 오목을 해 보아요. 한 도형을 어떤 점을 중심으로 180° 돌렸을 때 처음 도형과 완전히 겹치면 이 도형을 점대칭도형이라 하고, 이때 그 점을 대칭의 중심이라고 해요. 대칭의 중심을 중심으로 180° 돌렸을 때 겹치는 점을 대응점이라고 해요. 대응점을 찾아 바둑돌을 놓아보아요.

게임 방법

- ① 2명에서 가위바위보로 흑(검정색)과 백(흰색)을 정하고 10개씩 갖습니다. (흑이 먼저 시작)
- ② 흑이 30초 동안 바둑알을 모두 놓으면, 백은 바둑알을 대응점에 놓습니다.
(단, 대칭의 중심에는 바둑알을 놓을 수 없습니다.)
- ③ 바둑알을 대응점에 모두 제대로 놓으면 바뀌어서 해 봅니다.



같이놀기 tip

바둑돌이 없으면 연필로 해도 좋아요.

흑이 하나 놓으면 백이 하나 놓는 것으로 번갈아서 하는 방법도 있어요!