

# Three Card Gathering

## 1. 게임목표

정다면체의 모양, 전개도, 특징이 서술된 카드를 이용한 게임을 통해 정다면체에 대하여 이해할 수 있다.

## 2. 게임준비

기존 정다면체 메모리 카드 100장은 각 정다면체별 모양카드 5장, 전개도 카드 5장, 특징이 서술된 카드 10장으로 구성되어 있으며 각각의 정다면체 20장의 카드 중 정다면체 별로 두 장을 제거하여 18장×5종=90장으로 준비한다.

## 3. 게임대상

중학교 1학년 입체도형의 성질(정다면체)를 학습한 학생(2인~6인, 적정인원 4인)

## 4. 게임시간 : 20분

## 5. 게임방법

가. 90장의 정다면체 카드를 무작위로 섞어서 가운데에 뒤집어 놓고 뒤집어진 카드 주위로 6장의 카드를 정다면체에 대한 내용이 보이도록 펴 놓는다. 이때 같은 정다면체에 대한 카드가 세 장 이상 있지 않게 놓는다. (카드 더미가 높을 경우 몇 개의 더미로 나누어 놓는다.)

나. 순서는 가위바위보로 1등을 정한 다음 시계방향 순으로 진행한다.

다. 자신의 순서가 돌아온 플레이어는 뒤집혀 있는 카드 더미 중 맨 위 한 장을 집어 여섯 장의 카드 중 한 카드 위에 놓는다. 만약 여섯 장의 카드 중 세 장의 동일한 정다면체에 대한 카드가 있을 때 그 정다면체의 이름을 먼저 말하는 사람이 세 장의 카드를 모두 가져간다. (다른 플레이어는 정다면체를 정확히 말하고 가져갔는지 확인한다.)

라. 플레이어가 카드 더미의 맨 위 카드를 여섯 장의 카드 중 한 카드 위에 놓았는데 동일한 정다면체 카드 세 개가 존재하지 않는다면 순서는 다음 사람으로 넘어가고 다음 사람은 카드 더미의 맨 위 카드를 집어 전 플레이어가 놓은 카드 옆의 카드 위에 놓는다.

※ 여섯 장의 카드 위에 카드 더미의 카드를 놓을 때에도 시계방향으로 이동하며 놓는다.

※ 게임을 진행하면서 여섯 장의 카드 위치 중에 빈 곳이 있다면 카드 더미의 카드 중 하나를 집은 후 놓을 때 빈 곳부터 놓는다.

마. 게임 도중 동일한 정다면체 카드가 세 개 있어서 한 플레이어가 세 장의 카드를 가져갔을 때 또 세 장의 동일한 정다면체 카드가 배열되어 있다면 그 정다면체의 이름을 먼저 말한 플레이어가 세 장의 카드를 가져간다.

바. 카드 더미의 카드가 다 없어졌는데도 주변의 카드가 남아있다면 주변의

카드 중 맨 위에 있는 카드를 제외한 나머지 카드를 섞은 후 새로운 카드 더미를 만들어 가운데에 놓고 게임을 재개한다.

사. 여섯 장이 배열된 카드의 아래 카드 및 카드 더미에 있던 카드를 포함하여 플레이어가 뽑을 수 있는 카드가 5개(숫자 조정 가능) 남았을 때부터는 카드 더미의 카드를 집는 순서의 사람만이 정다면체의 이름을 말하며 카드를 가져갈 수 있다. (이 부분은 생략해도 무방함)

아. 모든 카드를 플레이어가 가져갔을 때 가장 많은 카드를 가져간 플레이어가 승리한다.

## 6. 학생반응

가. 정다면체의 특징을 정확하게 이해하고 신속하게 답해야만 카드를 가져가 수 있기에 학습과 재미의 효과를 모두 얻을 수 있다는 의견을 제시함.

나. 종을 두고 먼저 친 사람이 말할 기회를 주자는 의견도 있었지만 동시에 말했을 경우 가위바위보로 순서를 정해서 카드를 가져가는게 좋다는 의견이 더 많았음.

다. 정다면체 입체도형을 만드는 활동보다 학습에 훨씬 더 도움이 된다는 의견이 많았음.

## 7. 제언

가. 카드를 지속적으로 뒤집어야 하기에 두꺼운 재질의 튼튼한 종이 및 얇은 플라스틱 재질로 소재를 구성하는 것이 효과적임.

나. 판매시 한학급 30명으로 8개 내외 묶음으로 할인하여 판매하는 것이 좋을 것으로 판단됨.

다. 카드 더미를 모아두는 주머니를 제공하면 보관이 용이할 것으로 보임.

라. 수학사랑 교구의 경우 구매자 대부분이 교사이고 모든 교사가 정규교과 시간에 재미있는 수업을 운영하고자 하기에 교사에게 매력적인 학습교구가 될 것으로 사료됨.

마. 교과학습 내용을 충실히 학습하며 학생들 스스로 게임을 진행할 수 있으며 정규교과 시간은 물론 동아리, 자유학년제 활동에 활용가능하기에 효용가치가 높을 것으로 판단됨.

