

초등 창의
인성
특별 교과서

1



이 책의 구성과 특징

공부할 내용을 알아보아요~



1 활로와 따내기

이 단원에서는 활로와 따내기의 기본 개념을 소개합니다. 활로는 돌이 놓여 있는 방향을 따라 움직일 수 있는 길을 말하며, 따내는 것은 활로를 따라 돌을 빼는 것을 말합니다.

오늘 배울 내용을 생각해 보며 그림을 살펴봅시다.

이제 배운 내용을 바탕으로 문제를 풀어보겠습니다.

만화로 배우는 바둑을 통해 이번 차시에서 배울 내용을 쉽고 흥미롭게 접할 수 있습니다.

그림과 한 줄 문장을 통해 이번 차시에서 배울 핵심 내용을 알 수 있습니다.

개념이 쑥쑥

활로

활로는 돌이 살아갈 수 있는 길로, 돌의 승구멍이라고 생각하면 이해하기 쉽습니다. 돌의 직선으로 연결되는 것이 활로입니다.

다음 활동의 활동지 모두 첫 번째 활로가 있습니다.

돌 따내기

활로를 모두 막으면 상대의 돌을 잡을 수 있습니다. 돌을 잡아 바둑판 밖으로 끌어내는 것을 따내기로 합니다.

상대의 돌을 따낸 자리는 잡이 언덕에 있습니다.

자세한 설명과 용어 풀이, 캐릭터를 통해 바둑의 개념을 쉽게 이해할 수 있습니다.

다양한 예시를 보여 개념을 정확하게 이해하고, 기초를 다질 수 있습니다.

실력이 탄탄

바둑판에 흑돌을 그려 백돌의 활로를 모두 막아 봅시다.

백돌의 남아 있는 활로의 개수를 세어 점표를 채웁시다.

이제 배운 바둑 개념을 바탕으로, 다양한 연습 문제를 풀면서 실전 능력을 키울 수 있습니다.

쉬운 문제부터 도전 문제까지 다양한 난이도의 문제를 풀어 봄으로써 성취감을 느낄 수 있습니다.

도전

3개
4개
5개
6개

마음이 쑥쑥

한 줄이와 나귀가 바둑을 두는 모습을 보고, 다음 질문에 답해 봅시다.

한 줄이와 모슴에서 예민해 어긋나는 것을 예민을 지킨 것이 무엇인지 써 봅시다.

'마음이 쑥쑥'을 통해 바둑을 배우며 예의, 배려, 존중 등의 인성을 기를 수 있습니다.

이야기로 배우는 바둑 상식

바둑의 유래

바둑은 언제부터 있었을까요? 우리나라에 남아 있는 바둑의 첫 기록은 '삼국사기'에서 찾을 수 있습니다. 고구려에서 바둑 고수였던 도림 스님이 백제의 경주왕과 바둑을 두었다는 내용이 있습니다.

바둑은 언제, 어떻게 생겨났는지 정확한 기록은 없지만 가장 널리 알려진 이야기는 아주 오래전 중국 요순 시대의 요임금과 순임금이 아들이 없었기 때문에 바둑을 배우게 된다는 것입니다. 그 외에도 명나라를 기록하기 위해 만들어진 바둑 이야기도 있습니다. 이 요순날 바둑이 있었다고 전해집니다.

한 줄이와 모슴의 바둑이 중국에서 시작되었다면 무려 4천 년이 넘는 세월 동안 이어져 온 것입니다. 이렇게 이러한 놀이가 사람들에게 오랫동안 사랑받을 수 있었을까요? 그 이유는 첫째, 바둑은 수많은 정복의 수도 늘 변화하는, 인류가 만든 가장 지혜로운 놀이기 때문입니다. 둘째, 바둑은 두 사람 또는 친구를 사귈 수 있게 때문입니다. 셋째, 바둑을 두며 인생의 지혜를 배울 수 있기 때문입니다. 이러한 바둑은 수많은 선배를 배워 하는 인생과 닮아 있어 인생의 축소판이라고 볼 수도 있습니다.

'이야기로 배우는 바둑 상식'을 통해 옛날부터 오늘날까지 바둑과 관련된 재미있는 이야기를 볼 수 있습니다.



1 활로와 따내기 12

2 단수와 살리기 22

3 서로단수와 양단수 32

4 착수 금지 42

5 집짓기 52

6 패 62

7 연결과 끊음 72

8 단수 치는 방향 82

9 축 92

10 장문 102

11 축축수 112

12 환격 122

어서 와~ 바둑은 처음이지?



바둑 용구 소개

바둑돌



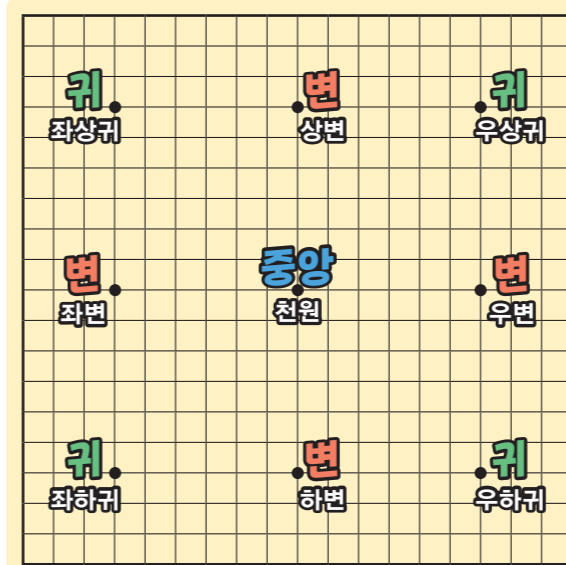
바둑을 두기 위해서는 바둑판과 바둑돌이 필요합니다. 바둑돌은 검은색의 흑돌과 흰색의 백돌이 있고, 돌 통에 넣어서 보관합니다.

바둑판



일반적인 바둑판은 가로줄과 세로줄이 각각 19줄로 이루어져 있습니다. 바둑을 처음 배우는 사람들은 9줄이나 13줄의 바둑판을 사용하기도 합니다.

바둑판의 명칭



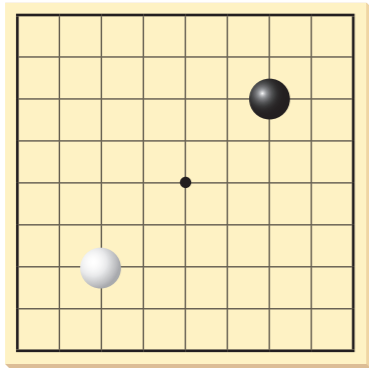
바둑판은 중앙과 귀, 변으로 나뉩니다. 바둑판의 가운데 부분은 **중앙**이고, 바둑판에서 네 군데 모서리는 **귀**입니다. 오른쪽의 위는 **우상귀**, 오른쪽의 아래는 **우하귀**, 왼쪽의 위는 **좌상귀**, 왼쪽의 아래는 **좌하귀**라고 부릅니다.

바둑판의 가장자리에서 귀를 제외한 부분은 **변**입니다. 위쪽은 **상변**, 아래쪽은 **하변**, 오른쪽은 **우변**, 왼쪽은 **좌변**이라고 부릅니다.

바둑판의 귀, 변, 중앙에 위치한 9개의 점을 **화점**이라고 합니다. 옛날에는 바둑판의 점에 꽃을 그려 화점으로 부르게 되었다고 합니다. 9개의 점 중에 중앙에 있는 화점을 **천원(天元)**이라고 부릅니다.

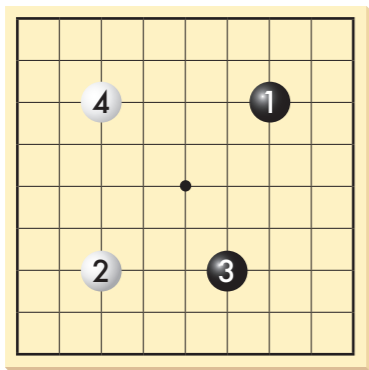


1 바둑돌은 교차점에 놓아야 합니다.



바둑돌은 선과 선이 만나는 교차점에 두어야 합니다. 바둑판에 돌을 놓는 것을 '두다.'라고 합니다.

2 흑과 백이 한 수씩 번갈아 두어야 합니다.



바둑은 흑돌을 가진 사람이 먼저 시작하며 흑과 백이 각각 한 수씩 번갈아 둡니다. 한 사람이 여러 수를 둘 수 없고, 한번 둔 돌은 절대 무를 수 없습니다.

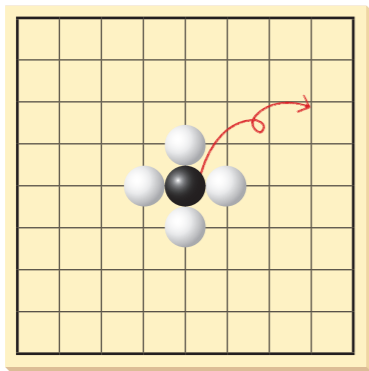
먼저 한 수!



나도 한 수!

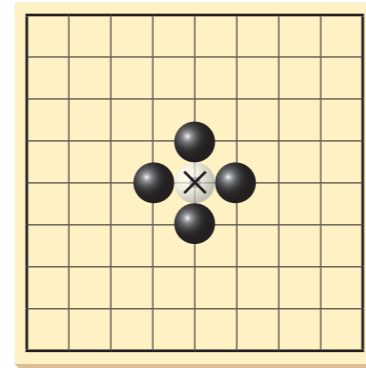


3 상대의 돌을 둘러싸면 잡을 수 있습니다.



상대의 돌을 자신의 돌로 모두 둘러싸면 포위된 돌을 잡을 수 있습니다. 상대의 돌을 잡은 경우 '따낸다.'라고 합니다. 이렇게 상대의 돌을 잡은 곳에는 집이 만들어집니다.

4 돌을 둘 수 없는 곳이 있습니다.

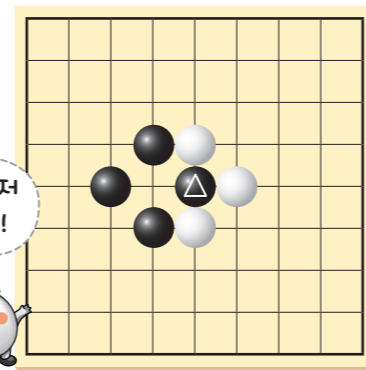


그림과 같이 흑돌이 둘러싸고 있는 자리에 백돌을 두면 바로 죽은 돌이 됩니다. 이처럼 돌을 두는 순간 상대에게 바로 잡히는 자리에는 돌을 둘 수 없습니다.

X에는 돌을 놓을 수 없어요.



5 반복 금지 규칙이 있습니다.



바둑을 둘 때 서로 따내는 자리가 계속 반복되는 모양이 있습니다. 만약 백이 ▲를 따낸다면, 흑은 백돌을 바로 따낼 수 없습니다. 다른 곳에 한 수 이상을 둔 후에 따낼 수 있습니다.

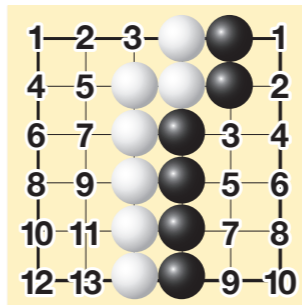
내가 먼저 따냈다!



나는 바로 못 따내잖아!



6 집이 많은 사람이 이깁니다.



내 집은 13집이야!



바둑은 집이 더 많은 쪽이 이기는 게임입니다. 바둑을 다 둔 후에는 따낸 돌로 상대의 집을 메우고 남아 있는 집을 세는데, 바둑판의 교차점 하나를 1집이라고 합니다.

내 집은 10집이야!



바둑의 기본 예절



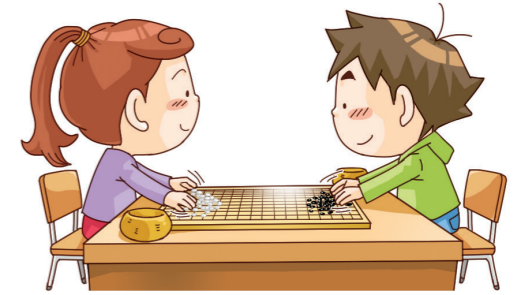
1 바둑을 시작할 때, 서로 예의 바른 인사 나누요.



2 바른 자세로 바둑을 두어요.



3 바둑을 구경할 때 **훈수**를 하지 않아요.



4 바둑이 끝나면 바둑돌을 돌 통에 담아 정리해요.



5 바둑돌은 하나씩 집고, 올바르게 잡아요.



6 바둑돌을 부딪히며 시끄러운 소리를 내지 않아요.



7 바둑이 끝나면 서로에게 예의를 갖춰 인사해요.



8 승부가 나면 이긴 사람은 자랑하지 않고, 진 사람은 화를 내지 않아요.



9 한번 둔 수는 무를 수 없어요.



10 상대방이 생각할 때 말을 걸거나 방해하지 않아요.

바둑은 상대를 존중하고 예의를 갖춰 두기 때문에 '예도'라고도 불러요.

禮 度
예절 예 법도



* 훈수 바둑을 둘 때 구경하던 사람이 끼어들어 수를 가르쳐 주는 것.

1

활로와 따내기

이 단원을 배우면!

- 돌의 활로를 이해할 수 있어요.
- 돌을 따내는 방법을 알 수 있어요.
- 인생** 바둑을 시작할 때와 끝난 후에 상대방과 인사를 나눌 수 있어요.

오늘 배울 내용을 생각해 보며, 그림을 살펴봅시다.



활로는 직선의 길이다.

만화로 배우는 바둑

나의 활로를 막아 봐!

활로가 뭐지?

활로는 '살아가는 길'이란 뜻이야. 돌의 숨구멍 같은 거지.

오!

구멍 난 데가 어디 있나 보는 거야.

스윙

뭐하는 거야?

확

돌에 구멍이 났다는 게 아니라, 숨을 쉬듯이 돌도 살아갈 수 있는 길이 있다는 뜻이야.

아하!

그럼 돌이 살아갈 수 있는 길이 어디야?

돌을 중심으로 직선의 길을 말해.

아깝다! 내가 맞췄어야 했는데...

난 네 개의 방향으로 숨 쉬고 있어.

돌이 한 개가 있으면 활로는 네 개가 되는 거지.

만약 활로를 모두 막으면 어떻게 될까?

잡았다!

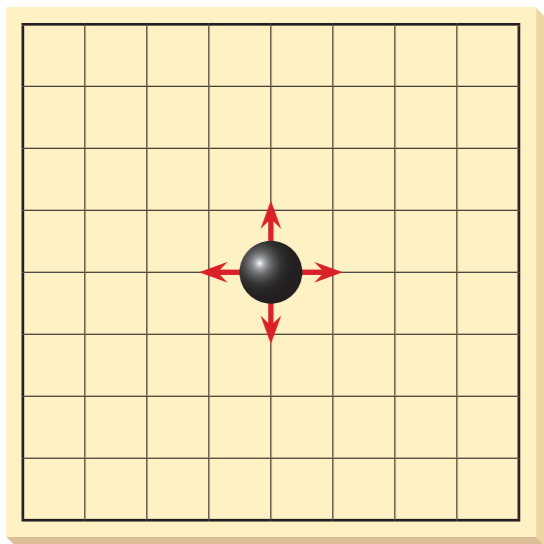
이렇게 활로를 모두 막으면 돌을 잡을 수 있어.

그럼 내가 다 잡아 주겠어.

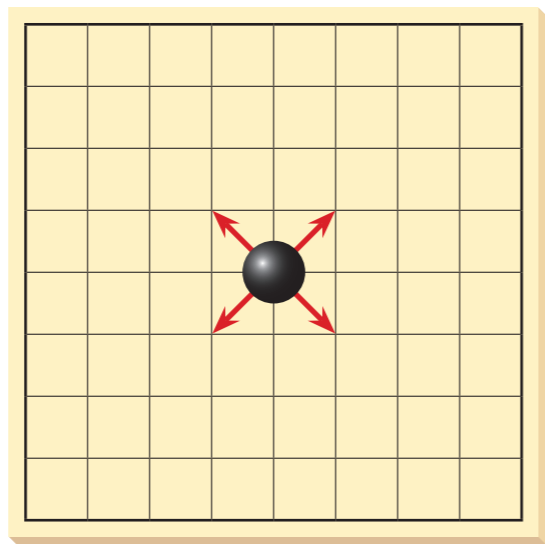
파향

활로는 돌이 살아갈 수 있는 길로, 돌의 숨구멍이라고 생각하면 이해하기 쉽습니다. 돌의 직선으로 연결되는 길이 활로입니다.

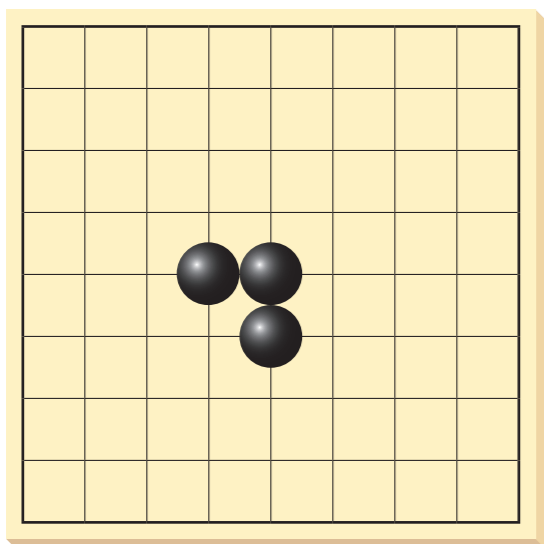
活路
살 활 길 로



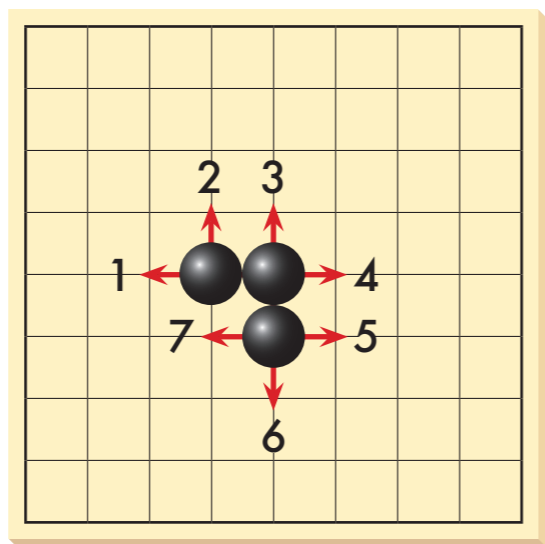
활로는 직선의 길이므로, 흑돌의 활로는 4개입니다.



돌의 대각선 방향은 활로가 아닙니다.



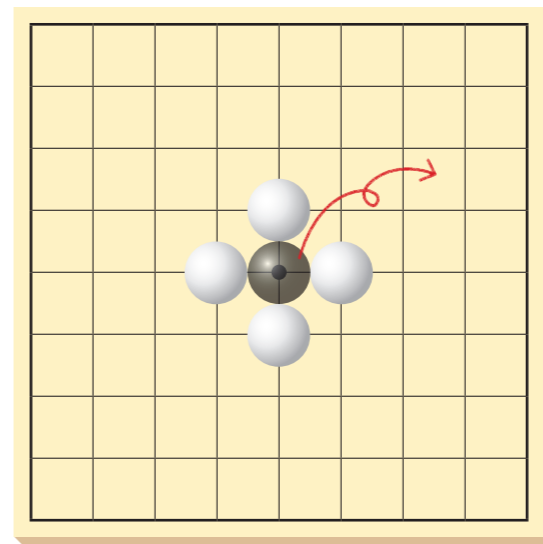
다음 흑돌의 활로는 모두 몇 개일까요?



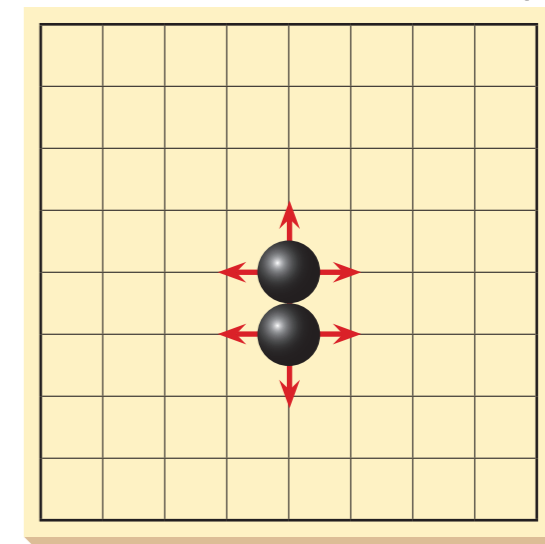
흑돌의 직선으로 난 길은 화살표의 방향과 같습니다. 따라서 흑돌의 활로는 7개입니다. 돌의 모양과 개수가 바뀌어도 활로의 원리는 같습니다.

활로를 모두 막으면 상대의 돌을 잡을 수 있습니다. 돌을 잡아 바둑판 밖으로 들어내는 것을 따내기라고 합니다.

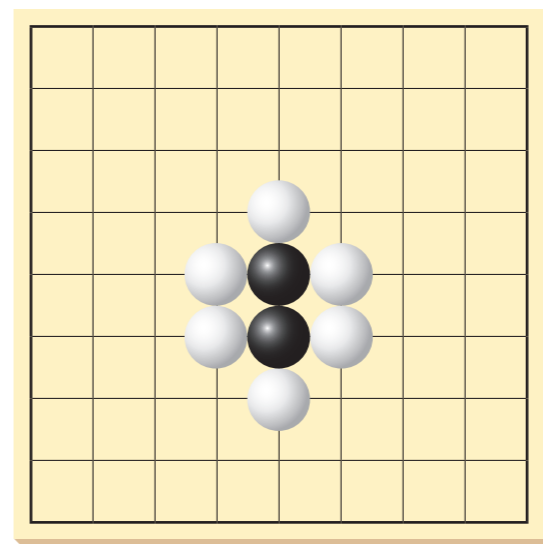
잡은 돌은 즉시 들어내 자신의 돌 뚜껑으로 가져와야 해요!



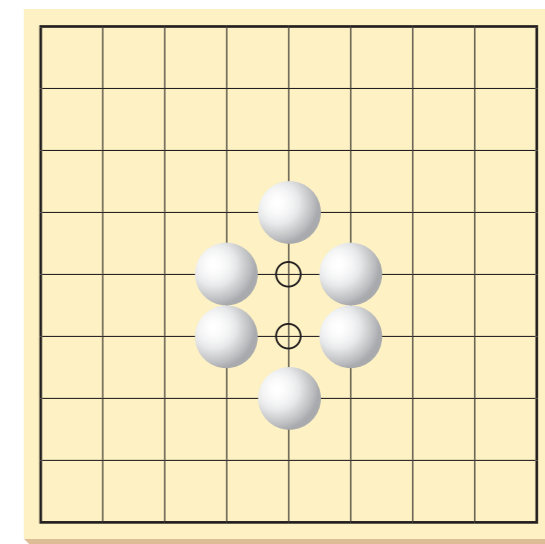
백에게 흑돌의 활로가 모두 막혔습니다. 백은 흑돌을 잡았으므로 따낼 수 있습니다.



흑돌의 활로는 6개입니다. 백이 흑돌의 활로를 모두 막으면 어떻게 될까요?



백이 흑돌의 활로를 모두 막으면 흑돌 두 점을 따낼 수 있습니다.



상대의 돌을 따낸 자리에는 집이 만들어 집니다.

바둑판에 흑돌을 그려 백돌의 활로를 모두 막아 봅시다.

1

2

3

4

5

6

백돌의 남아 있는 활로의 개수를 세어 표를 해 봅시다.

1

1개
 2개
 3개

2

1개
 2개
 3개

3

1개
 2개
 3개

4

1개
 2개
 3개

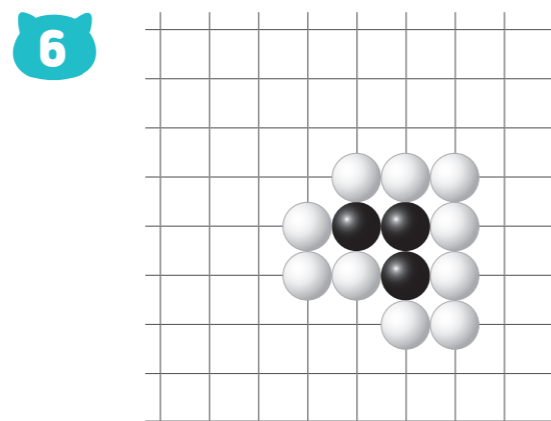
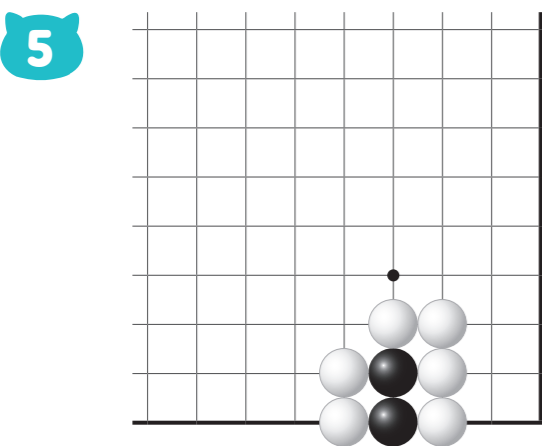
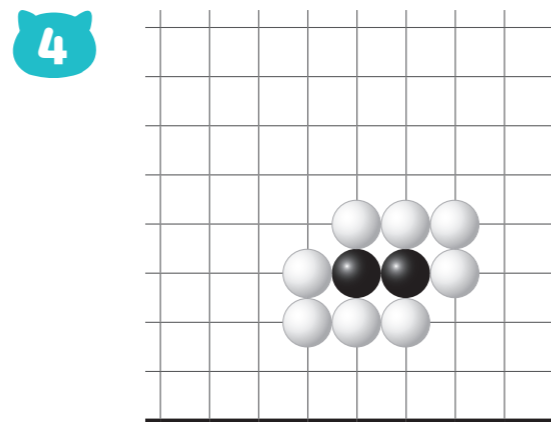
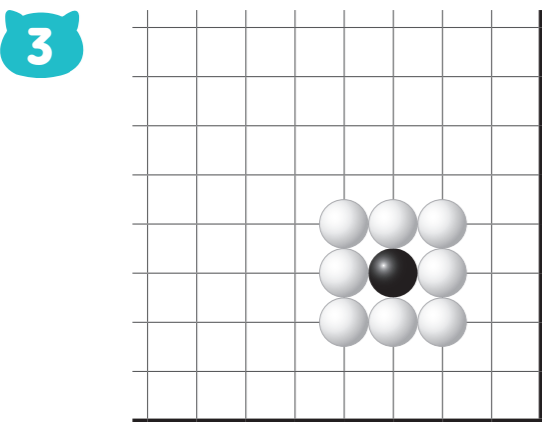
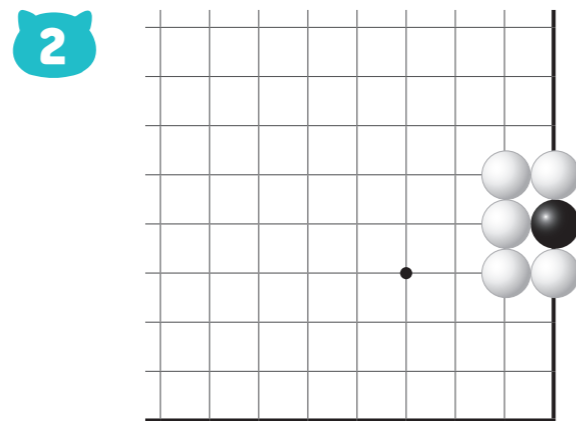
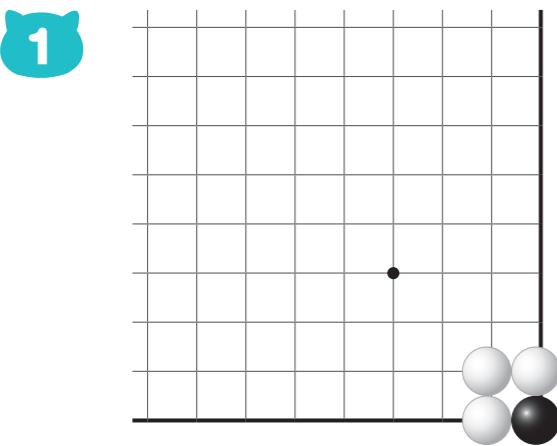
5

3개
 4개
 5개
 6개

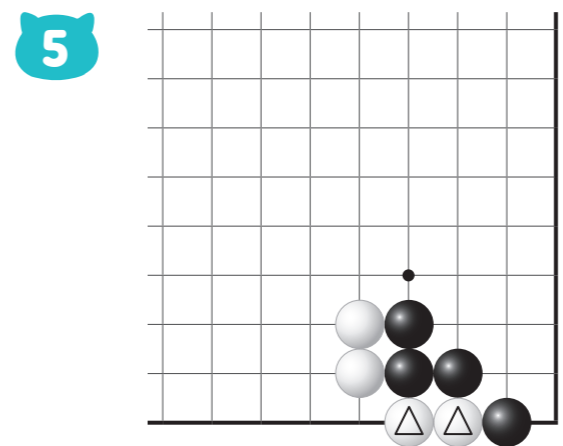
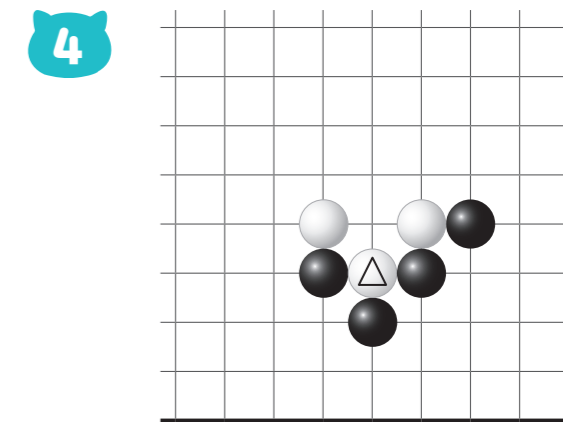
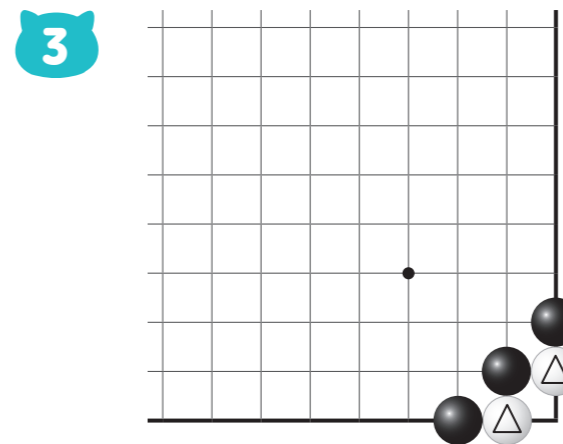
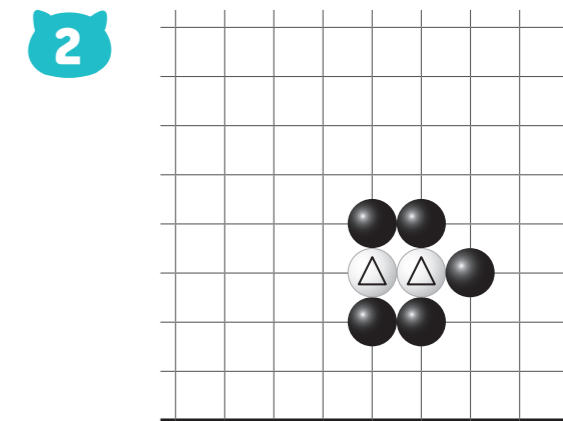
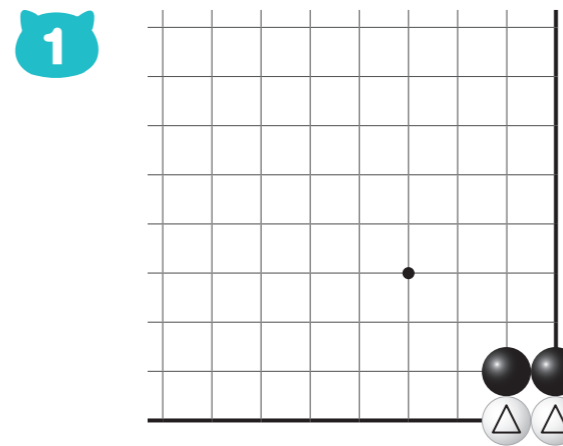
도전 6

3개
 4개
 5개
 6개

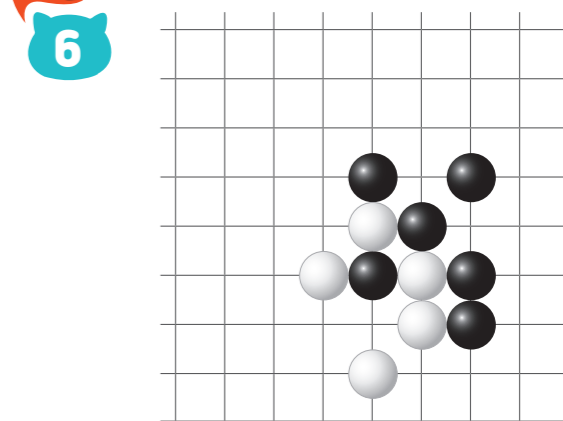
활로가 아닌 곳을 찾아 백돌에 X표를 해 봅시다.



백들의 마지막 활로를 막아 따내 봅시다.




도전



 한돌이와 나리가 바둑을 두는 모습을 보고, 다음 질문에 답해 봅시다.



 한돌이의 모습에서 예의에 어긋나는 것과 예의를 지킨 것이 무엇인지 써 봅시다.





바둑의 유래

바둑은 언제부터 있었을까요? 우리나라에 남아 있는 바둑의 첫 기록은 『삼국사기』에서 찾을 수 있습니다. 고구려에서 바둑 고수였던 도림 스님이 백제의 개로왕과 바둑을 두었다는 내용입니다.

바둑은 언제, 어떻게 생겨났는지 정확한 기록은 없지만 가장 널리 알려진 이야기는 아주 오래전 중국 요순 시대의 요임금과 순임금이 어리석었던 아들을 깨우치기 위해 바둑을 만들었다는 것입니다. 그 외에도 별자리를 기록하기 위해 만들어졌다는 이야기도 있습니다. 홍수로 인한 농사의 피해를 막기 위해 별의 움직임을 관측하고 기록하였던 도구가 발전하여 오늘날 바둑이 되었다고 전해집니다.

만약 바둑의 역사가 중국의 요순 시대부터 시작되었다면 무려 4천 년이 넘는 세월 동안 이어져 온 것입니다. 어떻게 이러한 놀이가 사람들에게 오랫동안 사랑받을 수 있었을까요? 그 이유는 첫째, 바둑은 수많은 경우의 수로 늘 변화하는, 인류가 만든 가장 지혜로운 놀이기 때문입니다. 둘째, 바둑을 두며 좋은 친구를 사귄 수 있기 때문입니다. 셋째, 바둑을 두며 인생의 지혜를 배울 수 있기 때문입니다. 이러한 바둑은 수많은 선택을 해야 하는 인생과 닮아 있어 인생의 축소판이라고 불리기도 합니다.

