

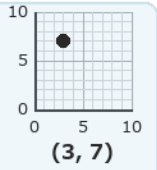
座標は（よこ，たて）の順。左下の角が（0，0）です。

へいこう→どの点も よこに同じ数・たてに同じ数を足し引き（2つはちがう数でよい）。

よこ＝5→よこを10から引く。たて＝5→たてを10から引く。

よこ＝たて→2つの数を入れかえる。点対称→（5，5）を中心に2つとも10から引く。

れい

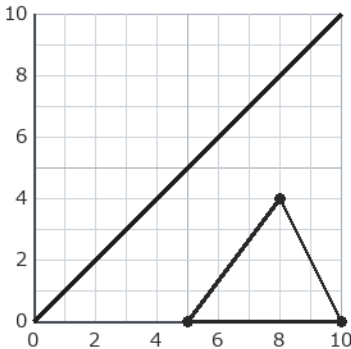


1 点を次のように動かしました。動いたあとの座標を書きましょう。

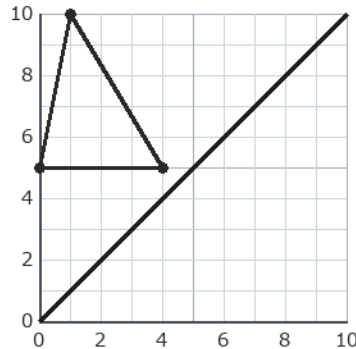
- (1) (0, 1) を よこ＝たて で対称 → (,) (2) (2, 8) を よこ＝たて で対称 → (,)
- (3) (9, 3) を よこ＝たて で対称 → (,) (4) (9, 4) を よこ＝たて で対称 → (,)
- (5) (1, 6) を よこ＝たて で対称 → (,) (6) (8, 3) を よこ＝たて で対称 → (,)
- (7) (5, 0) を よこ＝たて で対称 → (,) (8) (1, 4) を よこ＝たて で対称 → (,)
- (9) (4, 8) を よこ＝たて で対称 → (,) (10) (6, 10) を よこ＝たて で対称 → (,)

2 図形を次のように動かしました。動いたあとの図形を同じ方眼にかきましょう。

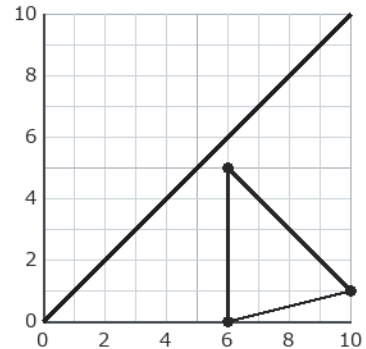
(1) よこ＝たて で対称



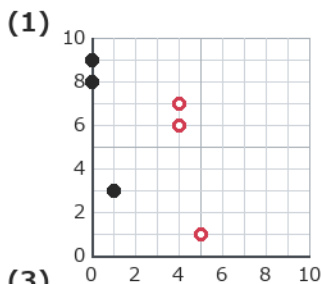
(2) よこ＝たて で対称

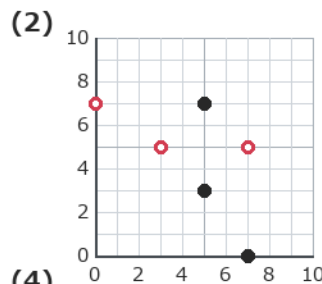


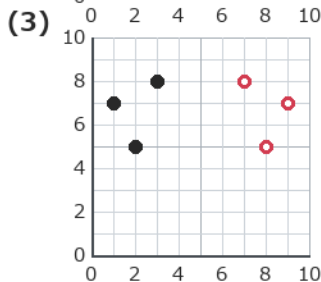
(3) よこ＝たて で対称

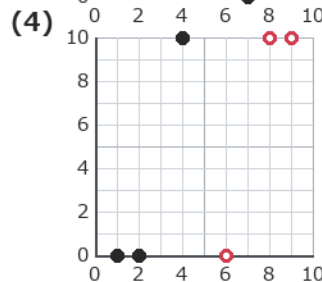


3 ●から○へ、どのように動かしましたか。上の帯の5つから□に書きましょう。











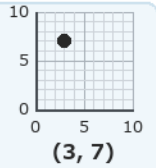
座標は（よこ， たて）の順。左下の角が（0， 0）です。

へいこう→どの点も よこに同じ数・たてに同じ数を足し引き（2つはちがう数でよい）。

よこ＝5→よこを10から引く。たて＝5→たてを10から引く。

よこ＝たて→2つの数を入れかえる。点対称→(5， 5)を中心に2つとも10から引く。

れい

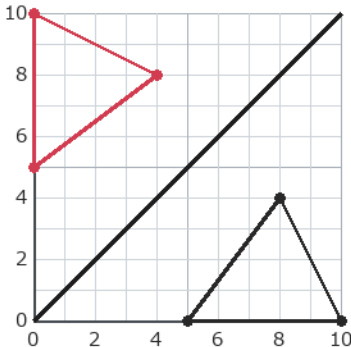


1 点を次のように動かしました。動いたあとの座標を書きましょう。

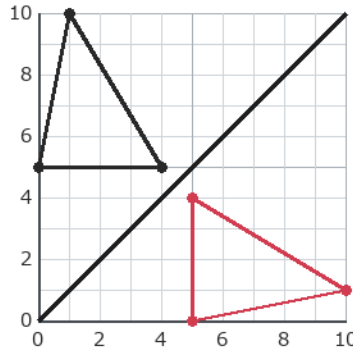
- (1) (0, 1) を よこ＝たて で対称 → (1 , 0) (2) (2, 8) を よこ＝たて で対称 → (8 , 2)
- (3) (9, 3) を よこ＝たて で対称 → (3 , 9) (4) (9, 4) を よこ＝たて で対称 → (4 , 9)
- (5) (1, 6) を よこ＝たて で対称 → (6 , 1) (6) (8, 3) を よこ＝たて で対称 → (3 , 8)
- (7) (5, 0) を よこ＝たて で対称 → (0 , 5) (8) (1, 4) を よこ＝たて で対称 → (4 , 1)
- (9) (4, 8) を よこ＝たて で対称 → (8 , 4) (10) (6, 10) を よこ＝たて で対称 → (10 , 6)

2 図形を次のように動かしました。動いたあとの図形を同じ方眼にかきましょう。

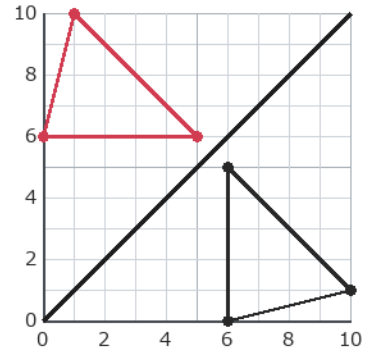
(1) よこ＝たて で対称



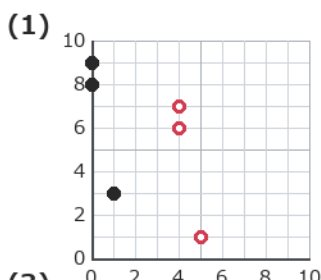
(2) よこ＝たて で対称



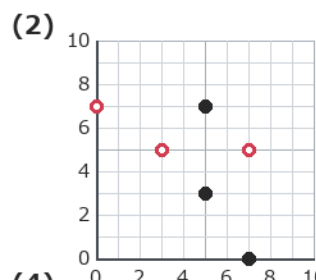
(3) よこ＝たて で対称



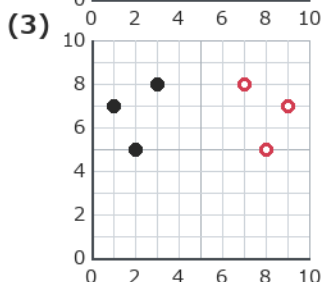
3 ●から○へ、どのように動かしましたか。上の帯の5つから□に書きましょう。



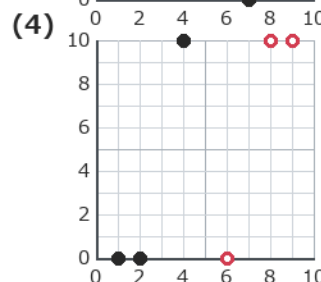
へいこう



よこ＝たて



よこ＝5



点対称

考え方 大問1 … (3, 8)は(8, 3)になります。引き算はいりません。入れかえるだけです。
大問2 … ななめの線までの向きに注意。頂点ごとに座標を入れかえて打ち直します。
大問3 … よこの数とたての数が入れかわっていれば「ななめ」です。