

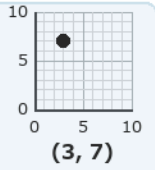
座標は（よこ、たて）の順。左下の角が（0, 0）です。

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

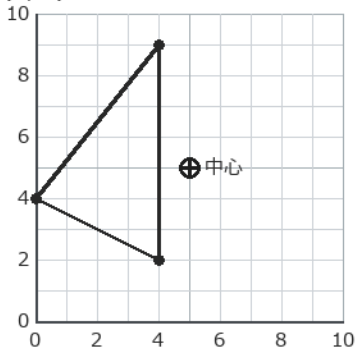


1 点を次のように動かしました。動いたあとの座標を書きましょう。

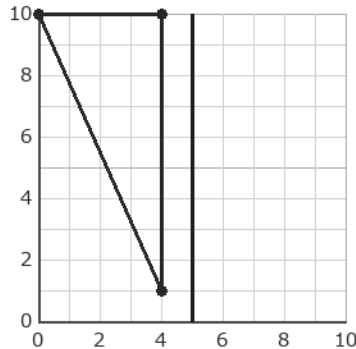
- (1) (6, 10) を よこ+4 たて-3 → (,) (2) (10, 3) を よこ=5 で対称 → (,)
- (3) (6, 9) を たて=5 で対称 → (,) (4) (5, 7) を (5, 5) で点対称 → (,)
- (5) (6, 1) を よこ=たて で対称 → (,) (6) (6, 6) を よこ+2 たて+4 → (,)
- (7) (0, 9) を (5, 5) で点対称 → (,) (8) (4, 10) を よこ=5 で対称 → (,)
- (9) (10, 8) を よこ=たて で対称 → (,) (10) (6, 4) を たて=5 で対称 →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

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。

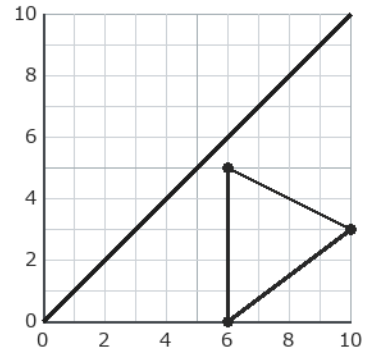
(1) (5, 5) で点対称



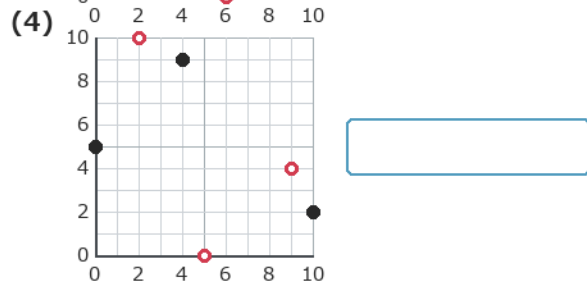
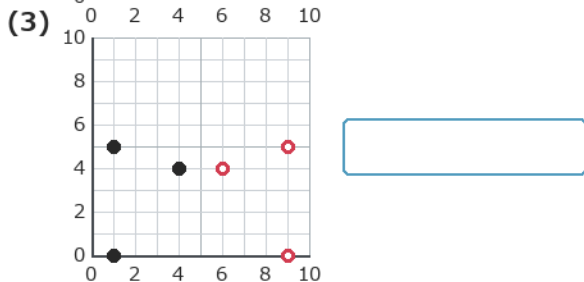
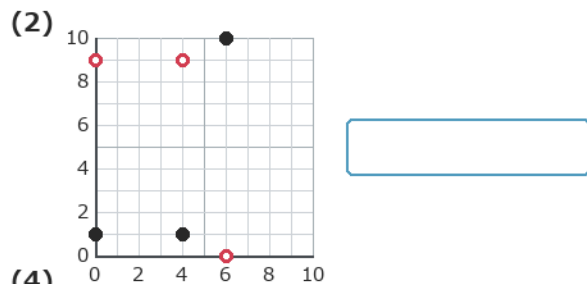
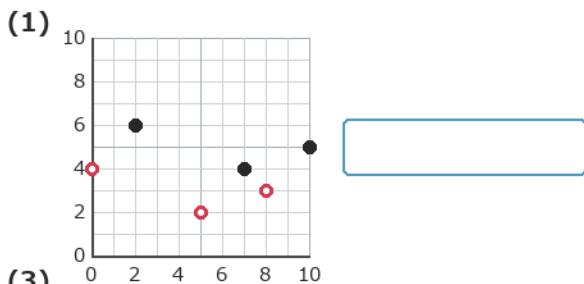
(2) よこ=5 で対称



(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。



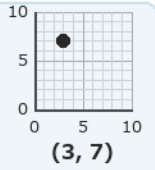
座標は（よこ，たて）の順。左下の角が（0，0）です。

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

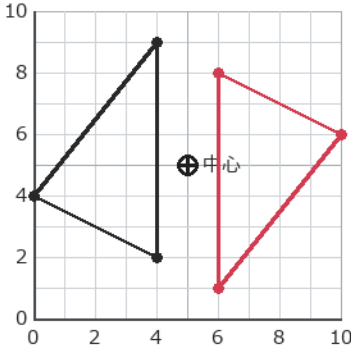


1 点を次のように動かしました。動いたあとの座標を書きましょう。

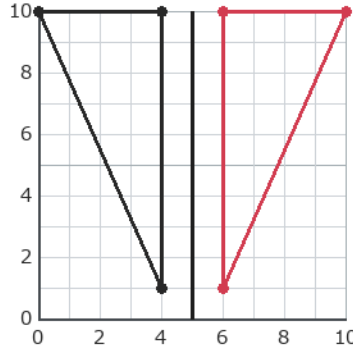
- (1) (6, 10) を よこ+4 たて-3 → (10 , 7) (2) (10, 3) を よこ=5 で対称 → (0 , 3)
- (3) (6, 9) を たて=5 で対称 → (6 , 1) (4) (5, 7) を (5, 5)で点対称 → (5 , 3)
- (5) (6, 1) を よこ=たて で対称 → (1 , 6) (6) (6, 6) を よこ+2 たて+4 → (8 , 10)
- (7) (0, 9) を (5, 5)で点対称 → (10 , 1) (8) (4, 10) を よこ=5 で対称 → (6 , 10)
- (9) (10, 8) を よこ=たて 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

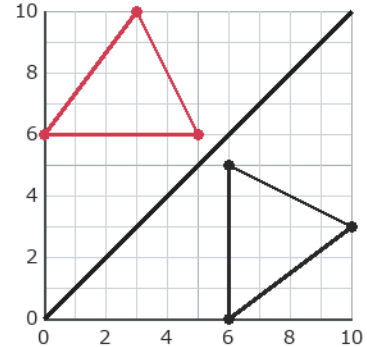
(1) (5, 5)で点対称



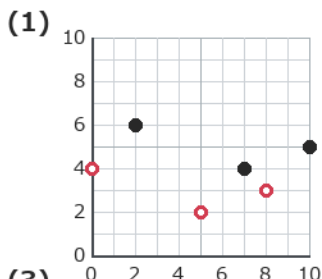
(2) よこ=5 で対称



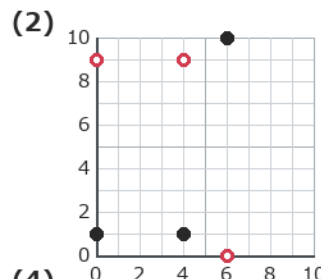
(3) よこ=たて で対称



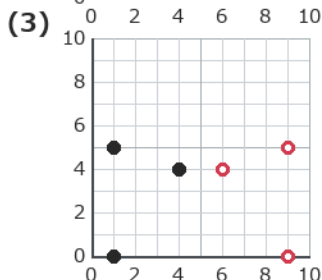
3 ●から○へ、どのように動かしましたか。上の帯の5つから□に書きましょう。



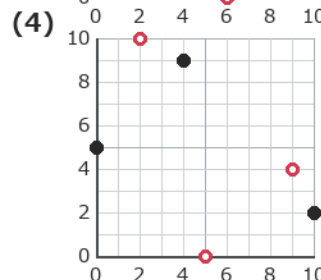
へいこう



たて=5



よこ=5



よこ=たて

考え方 大問1 … 指示の文を先に読み、上の帯のどの規則を使うのかを決めてから計算します。
大問2 … 折り返しの線や中心の印が方眼にかいてあります。それを使って確かめます。
大問3 … 3点とも同じ移動で説明できるかを確かめさせてください。1点では決まりません。