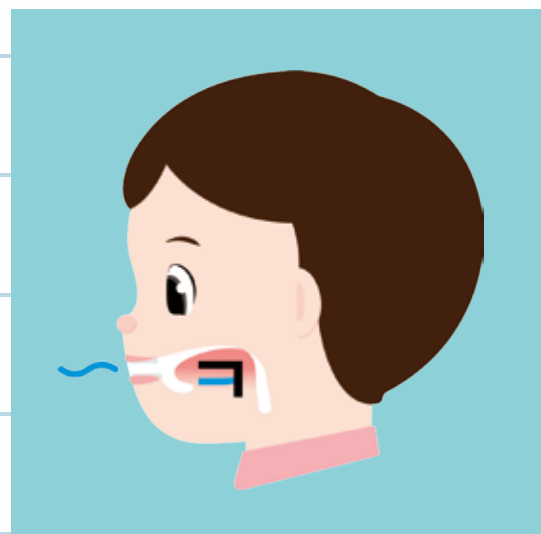
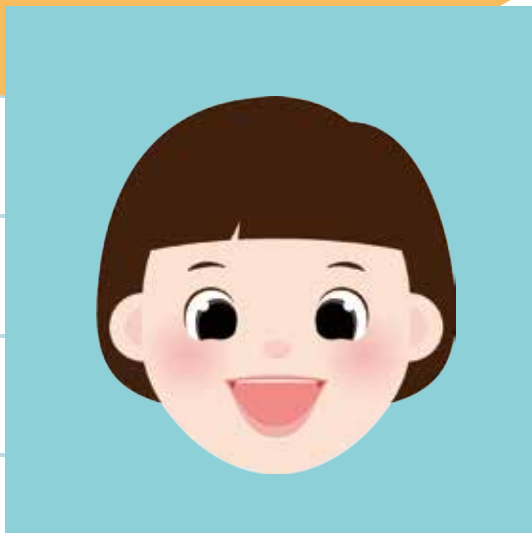
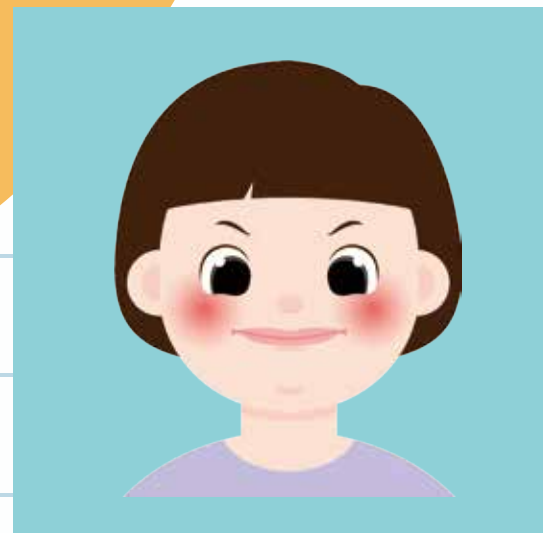
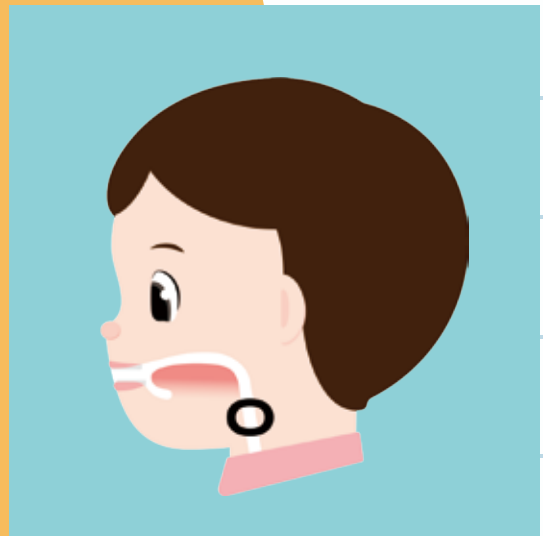




배우다 한글

카드 게임 가이드북

저자_김중훈/김복실/노소은/정가희/송푸름



다양한 학습자를 위한
좋은 교사 운동 배움찬찬이 연구회

배우다 한글

카드 게임 가이드북

초판1쇄 발행 2022년 7월 31일

저 자 다양한 학습자를 위한, 좋은교사운동 배움찬찬이연구회
김중훈 김복실 노소온 정가희 송푸름

발 행 인 김선희

발 행 처 템북

주 소 인천 중구 신도시남로142번길6, 402호

전 화 032-752-7844

팩 스 032-752-7840

이 메 일 tembook@naver.com

홈페이지 tembook.kr

출판등록 2018년 3월 9일 제2018-000006호

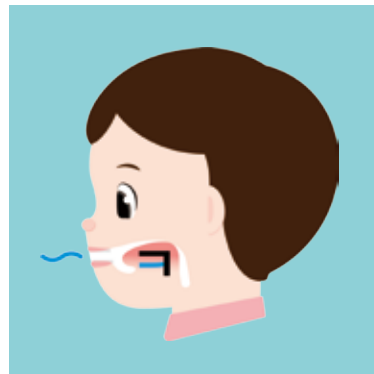
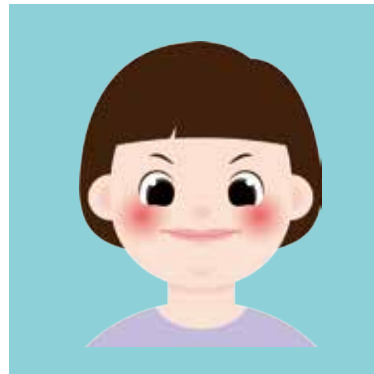
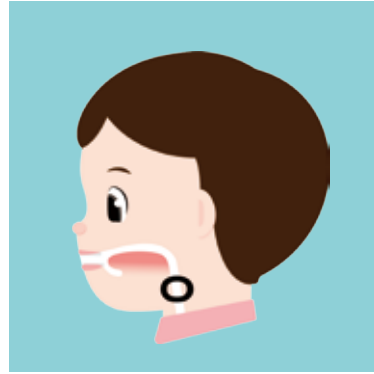
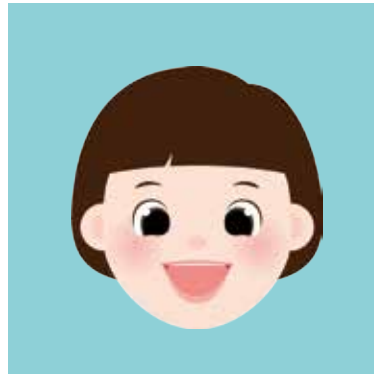
ISBN 979-11-89782-56-6 (65710)

* 저작권법에 의하여 보호를 받는 저작물입니다.

* 학교와 교육기관에서 공익목적으로 사용하실 수 있습니다.

배우다 한글

카드 게임 가이드북



다양한학습자를위한
좋은교사운동 배움찬찬이연구회

배우다 한글

카드 게임 가이드북

※ 이 책의 모든 내용에 대한 저작권은 다양한 학습자를 위한과 저자에게 있습니다.
허락 없이 복제하거나 다른 매체에 옮겨 실을 수 없습니다.



목차

1

모음

1. 입모양을 잡아라!
2. 단번에 잡아라! [기초편]
3. 단번에 잡아라! [심화편]
4. 입모양-날자 메모리 게임
5. 날자 잡기

2

자음

1. 입모양을 잡아라!
2. 단번에 잡아라! [기초편]
3. 단번에 잡아라! [심화편]
4. 입모양-날자 메모리 게임
5. 날자 잡기
6. 글자 완성하기
7. 글자 빠르게 완성하기
8. 완전 종합편

3

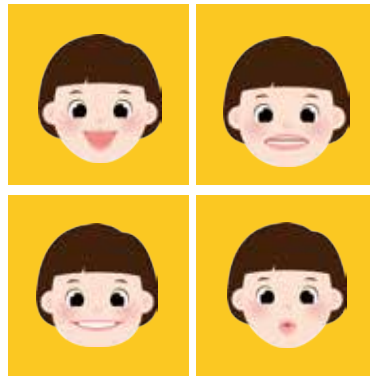
다양한 모음

1. 입모양을 잡아라!
2. 단번에 잡아라! [기초편]
3. 단번에 잡아라! [심화편]
4. 입모양-날자 메모리 게임
5. 날자 찾기
6. 날자 잡기
7. 글자 완성하기
8. 글자 빠르게 완성하기
9. 완전 종합편

4

받침

1. 입모양을 잡아라!
2. 단번에 잡아라! [기초편]
3. 단번에 잡아라! [심화편]
4. 입모양-날자 메모리 게임
5. 날자 잡기
6. 받침 숨바꼭질
7. 글자 완성하기
8. 글자 빠르게 완성하기
9. 완전 종합편



- 1 입모양을 잡아라!
- 2 단번에 잡아라! [기초편]
- 3 단번에 잡아라! [심화편]
- 4 입모양-날자 메모리 게임
- 5 날자 잡기

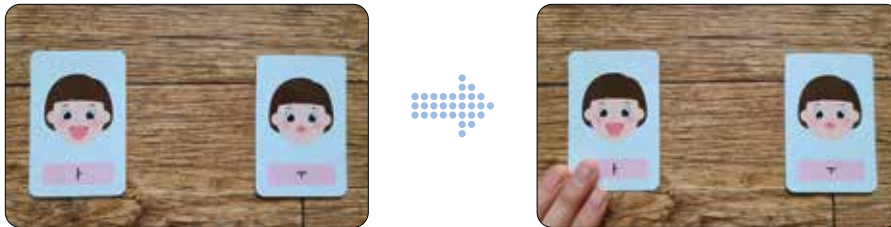


가 소리 듣고, 입모양 찾기

나 게임의 특징 : 교사와 함께하는 익히기 게임

교사가 들려주는 소리를 듣고, 알맞은 입모양 카드를 찾아보는 게임이다. 모음 소리를 변별하는데 효과적인 게임이다.

다 준비물 : 모음 입모양 카드(혼동하는 입모양 보여주기)



라 게임 방법

1. 입모양 카드를 2장 제시한다.
2. 교사가 들려주는 모음 소리에 알맞은 입모양 카드를 1장 고른다.
3. 교사가 학생이 고른 입모양 카드가 맞는지 피드백해 준다.

[예시] T : (ㅏ, ㅑ 입모양 카드를 제시하고) “/ㅏ /입모양을 골라보세요.”
 S : ㅑ 입모양을 선택한다.
 T : /ㅏ /는 입이 크게 벌어지지요? 그럼 어떤 입모양이 알맞을까요?
 S : ㅏ 입모양을 다시 선택한다.
 T : 맞았어요! 입이 크게 벌어져서, 이도 다~보여요. 따라 해볼까요?
4. 활동이 익숙해지면 입모양 카드를 3장으로 늘리고, 교사와 학생이 번갈아가면서 문제를 내도록 한다.



입모양을 보고 알맞은 모음 카드를 찾는 게임이다. 처음에는 학생이 혼동하는 모음을 2개씩 묶음으로 제시하여 소리를 듣고 찾아보게 한다. 이렇게 모음의 소리를 정확하게 구별할 때까지 연습한다. 초반에 활동이 익숙해지면 입모양 카드의 개수를 늘려간다.

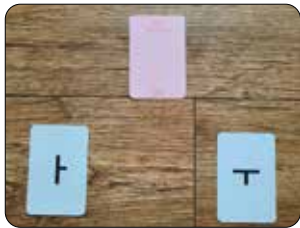


가 영역: 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 대응하는 활동이다. 입모양에 알맞은 낱자를 변별하는 활동으로 입모양과 낱자를 연결하기에 좋은 게임이다.

다 준비물: 모음 입모양 카드, 모음 낱자 카드



라 게임 방법

1. 모음 입모양 카드(ㅏ)를 덮어 놓는다.
2. 낱자 카드 2장(ㅏ, ㅓ)를 학생에게 보이게 놓는다.
3. 모음 입모양 카드를 뒤집어서, 알맞은 낱자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 이를 반복하여 입모양, 낱자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



학생이 혼동하는 모음을 2개씩 골라서 연습한다. 더 이상 혼동하지 않을 때까지 지속적으로 연습한다. 학생이 혼동하지 않고 잘 한다면 모음 낱자 카드를 3-4장으로 늘려서 제공해도 좋다.



가 영역: 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 대응하는 활동이다. 입모양에 알맞은 낱자를 변별하는 활동으로 입모양과 낱자를 연결하기에 좋은 게임이다.

다 준비물: 모음 입모양 카드, 모음 낱자 카드 1세트



라 게임 방법

1. 모음 입모양 카드를 엮어 포개 놓는다.
2. 모음 낱자 카드 1세트를 보이도록 무작위로 놓아둔다.
3. 모음 입모양 카드 1장을 뒤집어서, 알맞은 낱자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 이를 반복하여 입모양, 낱자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



‘에’와 ‘애’는 입모양과 소리가 비슷한 글자이므로, 입모양-글자 연결이 어렵다면 교사가 부연 설명을 하여 도와줄 수 있다. ‘에’는 입이 조금 벌어지고, ‘애’는 입이 많이 벌어지는 차이가 있다.

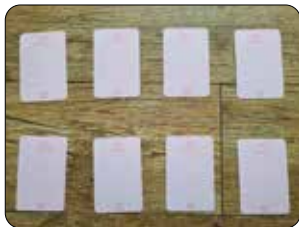


가 영역 : 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징 : 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 기억하여 대응하는 활동이다. 입모양과 낱자의 위치를 기억하고 알맞은 입모양과 낱자를 뒤집어서 짝을 찾는 활동이다.

다 준비물 : 모음 입모양 카드, 모음 낱자 카드 (4장씩)



라 게임 방법

1. 윗줄에는 입모양 카드를 아랫줄에는 낱자 카드를 안보이게 뒤집어서 펼쳐 놓는다.
2. 가위바위보해서 이긴 사람이 먼저 윗줄의 입모양 카드 1장, 아랫줄의 낱자 카드 1장을 뒤집는다.
3. 뒤집은 입모양 카드와 낱자 카드가 서로 짝이면 모두 가져가고, 짝이 아니면 다시 뒤집어 둔다.
4. 이를 반복하여 입모양, 낱자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



입모양 카드와 낱자 카드를 모두가 볼 수 있게 뒤집고, 짝이 아니면 다시 뒤집어 놓는다. 학생의 수준에 따라 처음에 모두 보여주고 다시 뒤집어두는 것도 좋다.

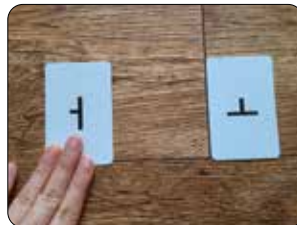
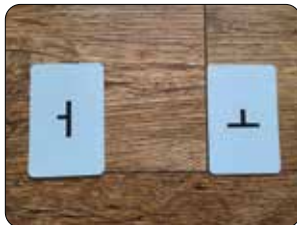


가 영역: 소리 듣고, 날자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 적용하기 게임

모음의 소릿값을 듣고 적절한 날자를 찾는 활동이다. 모음의 날자-입모양을 배운 상태이므로 날자만 보고 소릿값을 말할 수 있도록 도와주는 활동이다.

다 준비물: 모음 날자 카드

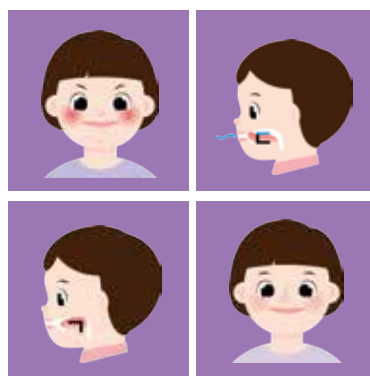


라 게임 방법

1. 모음 날자 카드 2장을 보여준다.
2. 사회자가 자음의 소릿값을 1개 외친다.
3. 2명의 학생들이 빠르게 알맞은 날자를 잡는다.
4. 먼저 날자를 잡은 학생이 이긴다.



날자 카드는 2~4장까지 점차 늘려가면서 활동하면 좋다. 학생의 상황과 진도에 따라 선택적으로 제공하는 것이 좋다.



- 1 입모양을 잡아라!
- 2 단번에 잡아라! [기초편]
- 3 단번에 잡아라! [심화편]
- 4 입모양-날자 메모리 게임
- 5 날자 잡기
- 6 글자 완성하기
- 7 글자 빠르게 완성하기
- 8 완전 종합편



가 영역: 소리 듣고, 입모양 찾기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

교사가 들려주는 소리를 듣고, 알맞은 입모양 카드를 찾아보는 게임이다. 자음 소리를 변별하는데 효과적인 게임이다.

다 준비물: 자음 입모양 카드(뒷면의 색깔이 같은 자음 가족만 제시하기)



라 게임 방법

1. 입모양 카드를 2장 제시한다.
2. 교사가 들려주는 자음 소리에 알맞은 입모양 카드를 1장 고른다.
3. 교사가 학생이 고른 입모양 카드가 맞는지 피드백해 준다.

[예시] T: (ㄱ, ㅋ 입모양 카드를 제시하고) “/ㄱ/입모양을 골라보세요.”

S: ㄱ 입모양을 선택한다.

T: /ㄱ/는 바람이 나오는 소리죠? 그럼 어떤 입모양이 알맞을까요?

S: ㅋ 입모양을 다시 선택한다.

T: 맞았어요! ㅋ는 바람이 나오는 소리니까 이 입모양이 맞아요.

4. 활동이 익숙해지면 입모양 카드를 3장으로 늘리고, 교사와 학생이 번갈아가면서 문제를 내도록 한다.



입모양을 보고 알맞은 자음 카드를 찾는 게임이다. 처음에는 학생이 혼동하는 자음을 2개씩 묶음으로 제시하여 소리를 듣고 찾아보게 한다. 이렇게 자음의 소리를 정확하게 구별할 때까지 연습한다. 초반에 활동이 익숙해지면 입모양 카드의 개수를 늘려간다.

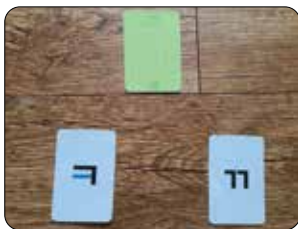


가 영역 : 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징 : 교사와 함께하는 **익히기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 대응하는 활동이다. 입모양에 알맞은 낱자를 변별하는 활동으로 입모양과 낱자를 연결하기에 좋은 게임이다.

다 준비물 : 자음 입모양 카드 (뒷면의 색깔이 같은 자음 가족만 제시하기), 자음 낱자 카드 1세트



라 게임 방법

1. 자음 입모양 카드를 포개 얹어 놓는다.
2. 낱자 카드 2개를 학생에게 보이게 놓는다.
3. 자음 입모양 카드를 1장 뒤집어서, 알맞은 낱자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 이를 반복하여 입모양, 낱자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



학생이 혼동하는 자음을 2개씩 골라서 연습한다. 더 이상 혼동하지 않을 때까지 지속적으로 연습한다. 학생이 혼동하지 않고 잘 한다면 자음 낱자카드를 3~4장으로 늘려서 제공해도 좋다.



가 영역: 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**(ㄱ,ㅋ,ㆁ 가족과 ㄴ,ㄷ,ㅌ,ㄸ 가족 섞어서)

입모양과 알맞은 낱자를 대응하는 활동이다. 입모양에 알맞은 낱자를 변별하는 활동으로 입모양과 낱자를 연결하기에 좋은 게임이다.

다 준비물: 자음 입모양 카드, 자음 낱자 카드 2세트



라 게임 방법

1. 자음 입모양 카드를 포개 얹어 놓는다.
2. 해당 자음 가족의 낱자 카드 2세트를 보이도록 무작위로 놓아둔다.
(예를 들어 ㄱ,ㅋ,ㆁ와 ㄴ,ㄷ,ㅌ,ㄸ 입모양 카드를 뒤집어 둔다.)
3. 자음 입모양 카드를 1장 뒤집어서, 알맞은 낱자 카드를 모두 빠르게 잡는다.
4. 이를 반복하여 입모양, 낱자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



해당 활동은 종합복습 활동으로 ㄱㅋㆁ와 ㄴㄷㅌㄸ를 모두 학습한 상태에서 학생들의 복습을 돕기 위해 실시하도록 한다. 따라서 초기에 ㄱㅋㆁ를 학습할 경우에는 2번 단번에 잡아라(기본편)를 공부한 뒤, 본 활동을 하지 않고 4번 입모양-글자 메모리 게임을 진행하도록 한다.



가 영역 : 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징 : 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 기억하여 대응하는 활동이다. 입모양과 낱자의 위치를 기억하고 알맞은 입모양과 낱자를 뒤집어서 짝을 찾는 활동이다.

다 준비물 : 자음 입모양 카드 (뒷면의 색깔이 같은 자음 가족만 제시하기), 자음 낱자 카드



라 게임 방법

1. 윗줄에는 입모양 카드를 아랫줄에는 낱자 카드를 안보이게 뒤집어서 늘어놓는다.
2. 가위바위보해서 이긴 사람이 먼저 윗줄의 입모양 카드 1장, 아랫줄의 낱자 카드 1장을 뒤집는다.
3. 뒤집은 입모양 카드와 낱자 카드가 서로 짝이면 모두 가져가고, 짝이 아니면 다시 뒤집어 둔다.
4. 이를 반복하여 입모양, 낱자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



입모양 카드와 낱자 카드를 모두가 볼 수 있게 뒤집고, 짝이 아니면 다시 뒤집어 둔다. 학생의 수준에 따라 처음에 모두 보여주고 다시 뒤집어두는 것도 좋다.

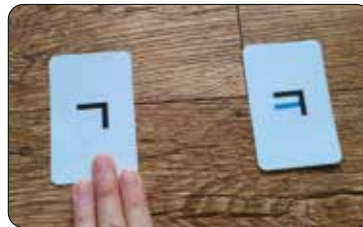
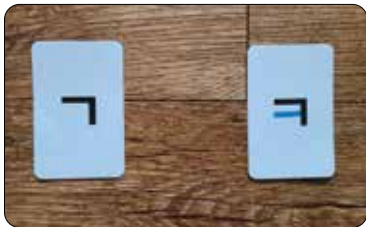


가 영역: 소리 듣고, 날자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

자음의 소릿값을 듣고 적절한 날자를 찾는 활동이다. 자음의 날자-입모양을 배운 상태이므로 날자만 보고 소릿값을 말할 수 있도록 도와주는 활동이다.

다 준비물: 자음 날자카드



라 게임 방법

1. 자음 카드 2장을 보여준다.
2. 사회자가 자음의 소릿값을 1개 외친다.
3. 2명의 학생들이 빠르게 알맞은 날자를 잡는다.
4. 먼저 날자를 잡은 학생이 이긴다.



자음 카드는 2~4장까지 점차 늘려가면서 활동하면 좋다. 학생의 상황과 진도에 따라 선택적으로 제공하는 것이 좋다.

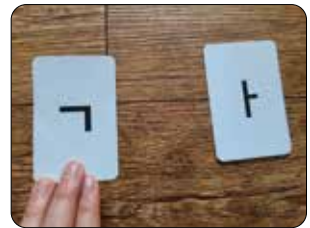
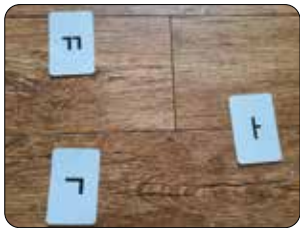


가 영역 : 합성하기

나 게임의 특징 : 교사와 함께하는 **익히기 게임**

자음의 소릿값을 모두 알고, 자음의 소리와 모음의 소리를 서로 합쳐서 음절수준으로 읽어보는 활동이다.
자음과 모음의 소리를 합칠 때 교재를 통해 먼저 원리를 습득한 뒤 진행하도록 한다.

다 준비물 : 자음 낱자 카드, 모음 낱자 카드



라 게임 방법

1. 자음 카드 2장, 모음카드 1장을 보여준다.

T : (ㄱ, ㅌ, ㅏ 낱자 카드를 보여주고) ‘가!’가 되려면 어떤 자음이 필요할까?

S : ㄱ낱자를 가져온다.

2. 선생님과 함께 합쳐서 읽어본다.

T : ㄱ---ㅏ, ㄱㅏㅌ, 가! (점점 빠르게 가까워지도록 읽는다.)

S : 학생이 교사를 따라 읽는다.



합성하는 과정은 초반에는 시간이 많이 걸릴 수 있으나, 방법을 터득하고 나서는 점점 빨라질 수 있다. 따라서, 많이 반복해 주는 것이 필요하다.

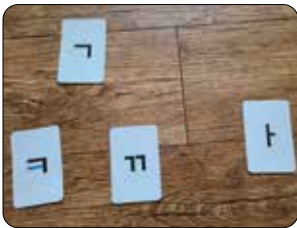


가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

자음의 소릿값을 모두 알고, 자음의 소리와 모음의 소리를 서로 합쳐서 음절수준으로 읽어보는 활동이다.
자음과 모음의 소리를 합칠 때 교재를 통해 먼저 원리를 습득한 뒤 진행하도록 한다.

다 준비물: 자음 낱자 카드(2~3장), 모음 낱자 카드(1장)



라 게임 방법 [적용하기 게임]

1. 자음 카드 2~3장과 모음 카드 1장을 보여준다.
2. 사회자가 “가!”라고 외친다.
3. 학생들이 적절한 자음카드를 빠르게 고른다.
4. 빠르게 적절한 카드를 모으는 사람이 이긴다.
5. 자음 카드는 그대로 놔둔 상태에서 모음 카드만 바꾼다.



합성하기는 자음 학습의 마지막으로 가장 중요한 단계이다. 자음 소리를 학습한 뒤 모음과 합성하여 어떤 소리가 나는지 확인하고 적절한 자음을 찾아본다. 이때 모음을 다양하게 변경하여 적용하는 것이 좋다.

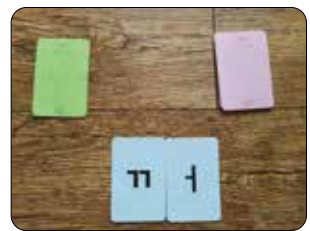


가 영역 : 합성하기

나 게임의 특징 : 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

자음과 모음을 자연스럽게 합성하여 읽도록 한다. 1음절 수준에서 빠르게 소리내는 것이 중요한 활동이다.

다 준비물 : 자음, 모음 낱자 카드(모든 카드 총집합!)

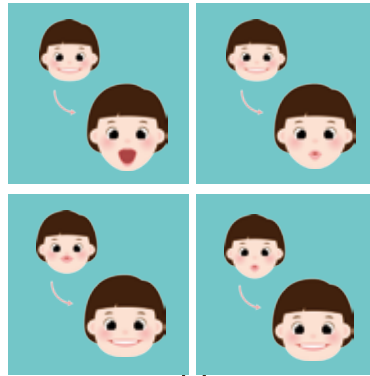


라 게임 방법

1. 오른 편에 모음 낱자 카드 더미를 얹어 놓는다.
2. 왼 편에 자음 낱자 카드 더미를 얹어 놓는다.
3. 자음 1개, 모음 1개를 뒤집는다.
4. 자-모음을 합성한 소리를 빠르게 말하는 사람이 자,모음 카드를 가져간다.
5. 자,모음 카드를 많이 모은 사람이 이기는 게임이다.



자-모음을 자동적으로 합성하도록 연습하는 게임이므로 자음 가족끼리 제시할 필요는 없으나, 학생이 혼동하는 자음이 있다면 해당 자음의 가족들만 제시하여 합성하는 연습을 하는 것이 필요하다.



3. 다양한 모음

- 1 입모양을 잡아라!
- 2 단번에 잡아라! [기초편]
- 3 단번에 잡아라! [심화편]
- 4 입모양-날자 메모리 게임
- 5 날자 찾기
- 6 날자 잡기
- 7 글자 완성하기
- 8 글자 빠르게 완성하기
- 9 완전 종합편



가 영역: 소리 듣고, 입모양 찾기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

교사가 들려주는 소리를 듣고, 알맞은 입모양을 찾는 게임이다. 입모양과 낱자를 연결하며, ‘다양한 모음’ 소리에 집중할 수 있는 게임이다.

다 준비물: ‘다양한 모음’ 입모양 카드 2장 (예: ‘나’, ‘내’ 입모양 카드)



라 게임 방법

1. ‘다양한 모음’ 입모양 카드 2장을 그림이 보이게 제시한다.
2. 학생은 교사가 들려주는 ‘다양한 모음’ 소리에 해당하는 입모양 카드를 선택한다.
3. 교사는 학생이 고른 입모양이 맞는지 피드백을 해 준다.

[예시] T: (‘나’와 ‘내’ 입모양 카드를 제시한 후) “/나/ 입모양을 골라보세요.”

S: ‘내’ 입모양을 선택한다.

T: “/나/는 ‘ㄴ’과 ‘ㅏ’ 소리가 들어 있네요. 그럼 어떤 입모양이 맞을까요?”

S: ‘나’ 입모양을 다시 선택한다.

T: “맞았어요! ‘ㄴ’소리와 ‘ㅏ’소리를 더하면 ‘나’ 소리가 되네요.”

4. 활동이 익숙해지면 입모양 카드를 3장으로 늘리고, 교사와 학생이 번갈아가면서 문제를 내도록 한다.



※ 활동에 익숙해지면 점차 입모양 카드의 개수를 늘려간다.

※ ‘내’, ‘니’, ‘네’ 카드는 함께 제시하지 않는다.



가 영역: 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

입모양에 알맞은 낱자를 대응하는 활동이다. 입모양에 알맞은 낱자를 찾아 변별하는 활동으로 입모양과 낱자를 연결하기에 좋은 게임이다.

다 준비물: ‘다양한 모음’ 입모양 카드 2장, ‘다양한 모음’ 낱자 카드 2장



라 게임 방법

1. ‘다양한 모음’ 입모양 카드를 포개어 뒤집어 놓는다.
2. ‘다양한 모음’ 낱자 카드 2장을 글자가 보이게 놓는다.
3. ‘다양한 모음’ 입모양 카드를 1장씩 뒤집어서, 알맞은 낱자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 정확하게 해당 카드를 잡은 사람이 카드를 가져간다. (입모양 카드+낱자 카드)
5. 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



학생이 혼동하는 다양한 모음을 2장을 선택해서 변별할 수 있도록 활동을 구성한다.

학생이 잘 변별할 때까지 반복적으로 활동하며 과제를 잘 수행하면, 카드를 3-4장으로 늘려 활동한다.



가 영역: 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 대응하는 활동이다. 입모양에 알맞은 낱자를 변별하는 활동으로 입모양과 낱자를 연결하기에 좋은 게임이다.

다 준비물: ‘다양한 모음’ 입모양 카드, ‘다양한 모음’ 낱자 카드



라 게임 방법

1. ‘다양한 모음’ 입모양 카드 여러장을 잘 섞어 뒤집어 포개 놓는다.
2. ‘다양한 모음’ 낱자 카드는 글자가 보이도록 무작위로 펼쳐 놓는다.
3. ‘다양한 모음’ 입모양 카드를 1장 뒤집고, 해당하는 낱자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 정확하게 해당 카드를 잡은 사람이 카드를 가져간다.(입모양 카드+낱자 카드)
5. 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



학생 2명이 입모양 카드를 번갈아 뒤집으며, 문제를 교대로 제시한다.



가 영역: 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 기억하여 대응하는 활동이다. 입모양과 낱자의 위치를 기억하고 알맞은 입모양-낱자의 짝을 찾는 활동이다.

다 준비물: ‘다양한 모음’ 입모양 카드 2장, ‘다양한 모음’ 낱자 카드 2장



라 게임 방법

1. 윗줄에는 입모양 카드를, 아랫줄에는 낱자 카드를 각각 뒤집어서 놓는다.
2. 가위바위보를 해서 이긴 사람이 먼저 윗줄 카드 1장, 아랫줄 낱자 카드 1장을 뒤집는다.
3. 입모양과 낱자가 서로 짝이면, 해당 카드를 모두 가져간다. (짝이 아니면 다시 뒤집어 놓는다.)
4. 이를 반복하여 입모양, 낱자 카드를 많이 모은 사람이 이기는 게임이다.



아이의 수준에 따라 카드의 개수를 3~5까지 늘려서 진행할 수 있다.



가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

제시된 두 개의 단모음을 합성하여 다양한 모음을 찾는 활동이다. 다양한 모음의 날자-소리 대응을 강화하는 게임이다.

다 준비물: ‘단모음’ 날자 카드, ‘다양한 모음’ 날자 카드



라 게임 방법

1. 단모음 날자 카드 2장을 윗 줄에 제시한다.
2. 제시된 단모음을 합성하여 만들어지는 ‘다양한 모음’ 날자 카드를 1장 고른다.
3. 교사는 학생이 선택한 ‘다양한 모음’ 날자 카드가 맞는지 피드백 해 준다.

[예시] T: (‘ㄱ’와 ‘ㅣ’ 날자 카드를 제시하고) “두 모음을 합치면 어떤 모음이 될까요?”

S: ‘ㄱㅔ’ 날자 카드를 선택한다.

T: “다시 생각해 볼까요? ‘ㄱㅔ’는 ‘ㄱ’와 ‘ㅔ’ 소리가 들어 있어요.”

S: ‘ㄱㅣ’ 날자 카드를 다시 선택한다.

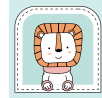
T: “맞았어요! ‘ㄱ’소리와 ‘ㅣ’소리를 더하면 ‘ㄱㅣ’가 되네요.”

4. 활동이 익숙해지면 ‘다양한 모음’ 날자 카드를 3장(ㄱㅔ, ㄱㅣ, ㅏ)으로 늘리고, 교사와 학생이 번갈아가면서 문제를 낸다.



‘ㅏ, ㅑ’, ‘ㅓ, ㅕ’, ‘ㅗ, ㅛ’, ‘ㅛ, ㅜ’도 같은 방법으로 진행한다.

교사와 학생이 역할을 바꾸어 진행할 수도 있다.

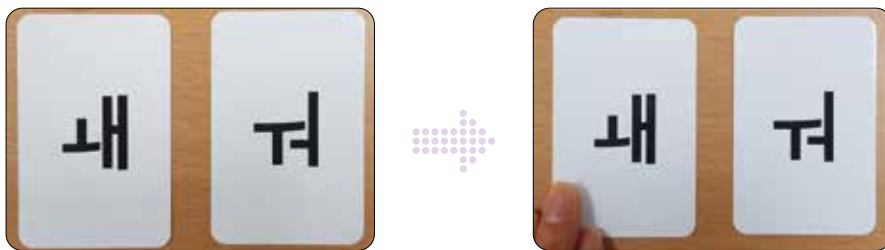


가 영역: 소리 듣고, 날자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

‘다양한 모음’의 소릿값을 알고, 날자와 연결하는 활동이다. ‘다양한 모음’의 날자-입모양을 배운 상태이므로 날자만 보고 소릿값을 바로 찾을 수 있도록 도와주는 활동이다.

다 준비물: ‘다양한 모음’ 날자 카드 2장



라 게임 방법

1. ‘다양한 모음’ 날자 카드 2장을 보여준다.
2. 교사가 ‘다양한 모음’ 1개의 소릿값을 크게 외친다.
3. 학생들은 해당하는 소리에 알맞은 날자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 해당 날자를 먼저 잡은 학생이 이기는 게임이다.



교사는 2장의 카드로 시작해서 3~4장까지 점차 늘려가면서 게임을 제시한다.
학생의 상황과 진도에 따라 선택적으로 제공하는 것이 좋다.



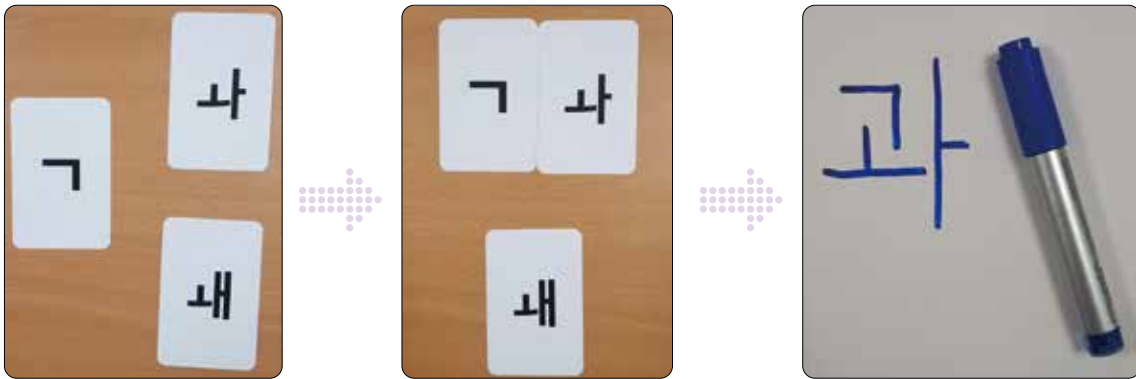
가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

‘다양한 모음’의 소릿값을 모두 알고, 자음과 합성하여 음절 수준으로 읽는 활동이다.

합성의 원리를 ‘배우다 한글’ 교재를 통해 먼저 습득한 뒤 게임으로 진행한다.

다 준비물: ‘자음’ 낱자 카드 1장, ‘다양한 모음’ 낱자 카드 2장



라 게임 방법

1. ‘자음’ 낱자 카드 1장과 ‘다양한 모음’ 낱자 카드 2장을 제시한다.

T: (예, ‘ㄱ, ㅏ, ㅘ’ 낱자 카드를 보여주고) ‘과’를 만들어 보세요.

S: ‘ㅏ’ 낱자 카드를 가져온다.

2. 선생님과 함께 소리를 합성하여 읽어본다.

T: “ㄱ---ㅏ, ㄱ--ㅘ, ㄱ-ㅘ, 과!” (점점 빠르게 합쳐서 읽는다.)

S: 학생이 교사를 따라 읽는다.

3. 해당 글자를 써 본다.



학생이 각각의 낱자를 합성하며 써보고 읽는 활동으로 연결할 수 있다.



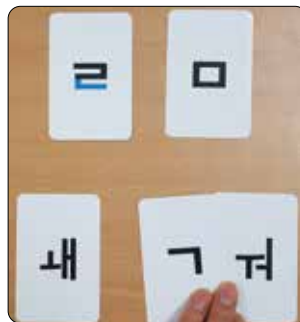
가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

‘다양한 모음’의 소릿값을 모두 알고, 자음과 합성하여 음절 수준으로 읽는 활동이다.

‘자음’과 ‘다양한 모음’의 소리를 합성할 때, ‘배우다 한글’ 교재를 통해 먼저 원리를 습득한다.

다 준비물: ‘자음’ 낱자 카드(2~3장), ‘다양한 모음’ 낱자 카드(2~3장)



라 게임 방법

1. ‘자음’ 낱자 카드 2~3장(윗줄), ‘다양한 모음’ 낱자 카드(아랫줄) 2~3장을 제시한다.
2. 교사가 “귀!”라고 외친다.
3. 소리에 해당하는 자음 카드와 다양한 모음 카드를 빠르게 고르고, 해당 글자를 써 본다.
4. 알맞은 카드를 빠르게 선택해서 완성한 사람이 이기는 게임이다.



정답을 맞춘 후, 교사는 학생과 함께 ‘자음’과 ‘다양한 모음’의 소리를 더해 1음절로 합성하는 과정을 명시적으로 설명한다.



가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

‘자음’과 ‘다양한 모음’을 합성하여 연속으로 읽는 활동이다. 1음절 수준에서 빠르게 합성하여 읽을 수 있도록 지도한다.

다 준비물: ‘자음’ 낱자 카드, ‘다양한 모음’ 낱자 카드

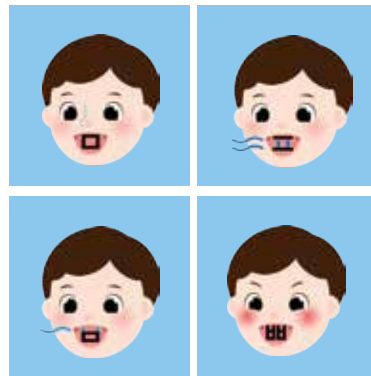


라 게임 방법

1. 오른쪽에 ‘다양한 모음’ 낱자 카드 더미를 얹어 놓는다.
2. 왼쪽에 ‘자음’ 낱자 카드 더미를 얹어 놓는다.
3. ‘자음’ 낱자 카드 1장, ‘다양한 모음’ 낱자 카드 1장씩을 동시에 뒤집는다.
4. 자-모음을 합성하여 빠르게 말하는 사람이 ‘자음’ 낱자 카드와 ‘다양한 모음’ 카드를 모두 가져간다.
5. 카드를 많이 모은 사람이 이기는 게임이다.



학생이 어려워하는 ‘다양한 모음’이 있다면 해당 모음을 중심으로 자음과 합성하는 연습을 많이 하는 것이 좋다.



4. 받침

- 1 입모양을 잡아라!
- 2 단번에 잡아라! [기초편]
- 3 단번에 잡아라! [심화편]
- 4 입모양-날자 메모리 게임
- 5 날자 잡기
- 6 받침 숨바꼭질
- 7 글자 완성하기
- 8 글자 빠르게 완성하기
- 9 완전 종합편



가 영역: 소리 듣고, 입모양 찾기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

교사가 들려주는 소리를 듣고, 알맞은 입모양 카드를 찾아보는 게임이다. 받침 소리의 특성을 이해하는데 효과적인 게임이다.

다 준비물: 받침 입모양 카드



라 게임 방법

1. 입모양 카드를 2장 제시한다.
2. 교사가 들려주는 받침 소리에 알맞은 입모양 카드를 1장 고른다.
3. 교사가 학생이 고른 입모양 카드가 맞는지 피드백해 준다.

[예시] T: (음, 음 입모양 카드를 제시하고) “/음/입모양을 골라보세요.”

S: /음/입모양을 선택한다.

T: /음/은 입이 부드럽게 닫히지 않고 빠르게 닫히죠. 그럼 어떤 입모양이 알맞을까?

S: /음/ 입모양을 다시 선택한다.

T: 맞았어요! /음/은 입이 빠르고 세게 닫아 지니까 이 입모양이 맞아요.

4. 활동이 익숙해지면 입모양 카드를 3장으로 늘리고, 교사와 학생이 번갈아가면서 문제를 내도록 한다.



입모양을 보고 알맞은 받침 카드를 찾는 게임이다. 처음에는 음-읍, 응-옥, 은-을-을처럼 같은 가족 중에 변별해보도록 한다. 이렇게 받침의 소리를 정확하게 구별할 때까지 연습한다. 초반에 활동이 익숙해지면 입모양 카드의 개수를 늘려간다.



가 영역: 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 대응하는 활동이다. 입모양에 알맞은 낱자를 변별하는 활동으로 입모양과 낱자를 연결하기에 좋은 게임이다.

다 준비물: 받침 입모양 카드, 받침 낱자 카드 1세트



라 게임 방법

1. 윗 줄에 입모양 카드를 포개어 엮어 놓는다.
2. 아래 줄에 낱자 카드 2장을 학생에게 보이게 놓는다.
3. 받침 입모양 카드를 1장 뒤집으면, 학생은 알맞은 낱자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 이를 반복하여 입모양, 낱자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



같은 조음점을 지닌 같은 받침 2개씩 골라서 연습한다. 더 이상 혼동하지 않을 때까지 지속적으로 연습한다. 낱자 카드를 보고 입모양 카드를 고르는 활동으로도 진행할 수도 있다.



가 영역: 입모양 보고, 낱자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

입모양과 알맞은 낱자를 대응하는 활동이다. 입모양에 알맞은 낱자를 변별하는 활동으로 입모양과 낱자를 연결하기에 좋은 게임이다.

다 준비물: 받침 입모양 카드, 받침 낱자 카드



라 게임 방법

1. 윗줄에 받침 입모양 카드를 포개어 얹어 놓는다.
2. 아랫줄에 낱자 카드를 학생 수준에 따라 최대 7장까지 펼쳐 놓는다.
3. 받침 입모양 카드를 1장 뒤집고, 알맞은 낱자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 정확하게 먼저 잡는 사람이 입모양, 낱자 카드를 가져갈 수 있다. 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



난이도를 높이려면 입모양 카드 하단의 작은 낱자를 포스트잇 등으로 가리고 활동할 수 있다.



가 영역: 입모양 보고, 날자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

입모양과 알맞은 날자를 기억하여 대응하는 활동이다. 입모양과 날자의 위치를 기억하고 알맞은 입모양과 날자를 뒤집어서 짝을 찾는 활동이다.

다 준비물: 받침 입모양 카드, 받침 날자 카드



라 게임 방법

1. 윗줄에는 입모양 카드를, 아랫줄에는 날자 카드를 뒤집어서 펼쳐놓는다.
2. 가위바위보를 해서 이긴 사람이 먼저 윗줄의 입모양 카드 1장, 아랫줄의 날자 카드 1장을 뒤집는다.
3. 뒤집은 입모양 카드와 날자 카드가 서로 짝이면 모두 가져가고, 짝이 아니면 다시 뒤집어 둔다.
4. 이를 반복하여 입모양, 날자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.



학생의 수준에 따라 처음에 카드를 모두 보여주고 다시 뒤집어두는 것도 좋다.

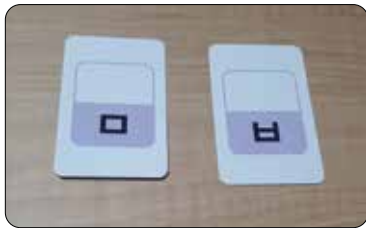


가 영역: 소리 듣고, 날자 찾기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

받침의 소릿값을 듣고 적절한 날자를 찾는 활동이다. 받침 날자-입모양을 배운 상태이므로 날자만 보고 소리를 말할 수 있도록 도와주는 활동이다.

다 준비물: 받침 날자 카드



라 게임 방법

1. 받침 날자 카드 2장을 보여준다.
2. 사회자가 받침의 소릿값을 1개 외친다.
3. 해당하는 날자 카드를 빠르게 잡는다.
4. 먼저 카드를 잡은 학생이 이긴다.



받침 날자 카드는 2~4장까지 점차 늘려가면서 활동하면 좋다. 학생의 상황과 진도에 따라 선택적으로 제공하는 것이 좋다.

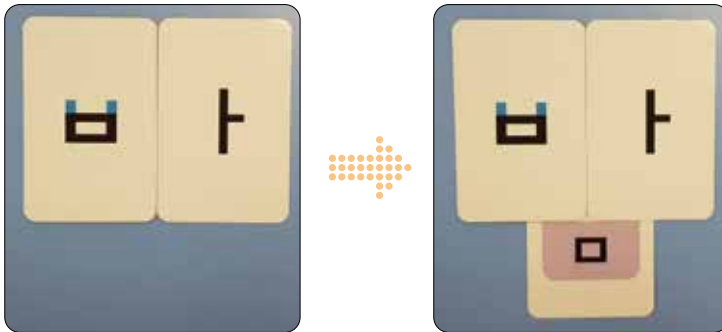


가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

받침없는 낱자에 받침이 합쳐질 때의 소리와 받침이 없을 때의 소리의 차이를 인식하고, 받침의 소릿값을 정확히 인식하는 활동이다.

다 준비물: 자음, 모음, 받침 낱자 카드



라 게임 방법

1. 자음과 모음을 합성하여 받침없는 글자를 제시한다.
2. 학생에게 소리내어 읽어 보게 한다. (예, “바!”)
3. 이번에는 받침 카드를 추가하여 학생에게 읽어보게 한다. (예, “밤!”)
4. 다시 받침을 빼고 읽어보게 한다. (예, “바!”)
5. 다시 받침을 추가하여 읽어보게 한다. (예, “밤!”)
6. 모음이나 자음 카드를 교체하여 같은 형태로 반복하며 활동한다.



학생의 수업 참여도를 높이기 위해 자음, 모음 카드를 교체할 경우, 학생이 카드를 선택하게 하는 것도 좋다.

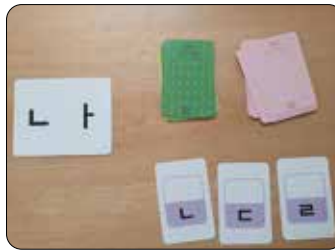


가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 교사와 함께하는 **익히기 게임**

받침의 소릿값을 모두 알고, 받침 없는 낱자와 서로 합쳐서 음절수준으로 읽어보는 활동이다.
교재를 통해 먼저 원리를 습득한 뒤 진행하도록 한다.

다 준비물: 자음, 모음, 받침 낱자 카드



라 게임 방법

1. 자음, 모음 카드는 각각 잘 섞어 포개 놓는다.
2. 자음 낱자 카드, 모음 낱자 카드에서 각각 1장씩 뒤집는다.

T: (ㄴ, ㅏ 낱자 카드를 보여주고) 어떻게 읽을 수 있나요?

S: 나

3. 받침카드 중 2~3장이 보이도록 뒤집는다.

T: /날/이 되려면 어떤 받침이 필요하나요?

S: /을/

4. 교사가 ㄹ받침 카드를 선택하고 시범을 보인다.

T: /날/이 되려면 나~을, 나을 날! (점점 빠르게 가까워지도록 읽는다.)

S: 나~을, 나을, 날!



합성하는 과정은 초반에는 시간이 많이 걸릴 수 있으나, 방법을 터득하고 나서는 점점 빨라질 수 있다. 따라서, 많이 반복해 주는 것이 필요하다.

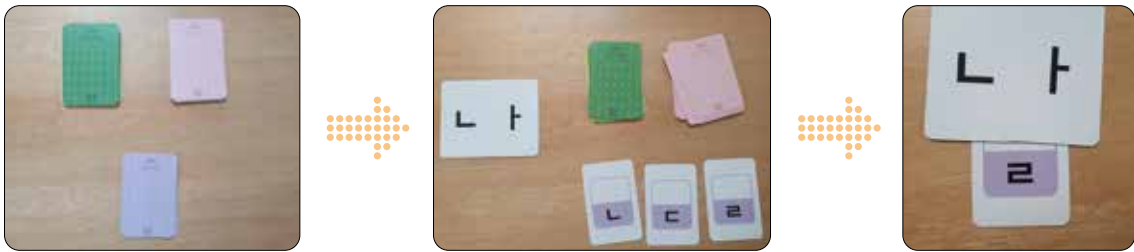


가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

받침의 소릿값을 모두 알고, 받침 없는 낱자와 서로 합쳐서 음절수준으로 읽어보는 활동이다.

다 준비물: 자음, 모음, 받침 낱자 카드



라 게임 방법

1. 자음, 모음 카드를 1장씩 뒤집고, 이어서 받침 카드를 2~3장 뒤집는다.
2. 사회자가 “낱!”라고 외친다.
3. /을/ 카드를 빠르게 고른 학생이 받침 카드를 1장 가져간다.
4. /나/ 는 그대로 놔둔 상태에서 받침 카드만 1장 더 뒤집고 게임을 한 번 더 이어간다.
5. 다음 판에는 (자음+모음)카드를 한번씩 뒤집고 같은 방법으로 게임을 이어간다.
6. 받침 카드를 많이 가진 학생이 승리한다.



먼저 자음과 모음의 소리를 합성한 뒤, 이어서 받침 소리를 더하며 어떤 소리가 나는지 확인할 수 있도록 한다.



가 영역: 합성하기

나 게임의 특징: 2인이 함께하는 **적용하기 게임**

자음과 모음을 자연스럽게 합성하여 읽도록 한다. 1음절 수준에서 빠르게 소리내는 것이 중요한 활동이다.

다 준비물: 낱자 카드(모든 카드 총집합!)



라 게임 방법

1. 오른 편에 모음 낱자 카드 더미를 얹어 놓는다.
2. 왼 편에 자음 낱자 카드 더미를 얹어 놓는다.
3. 아랫편에 받침 낱자 카드 더미를 얹어 놓는다.
4. 자음 카드 1장, 모음 카드 1장을 뒤집는다.
5. 사회자가 이어서 받침 낱자 카드 1장을 뒤집는다.
6. 합성한 소리를 빠르게 말하는 사람이 낱자 카드를 모두 가져간다.
7. 카드를 많이 모은 사람이 이기는 게임이다.



받침 카드는 7장으로 상대적으로 적으므로 2세트를 활용하거나 7장을 모두 쓴 경우에는 1:0 등으로 점수를 매기고 다시 시작한다.



비매품/무료

