



모든 아이를 위한

# 신나는 수학 스페셜



수 감각·기초연산 스페셜 세트 가이드북

김중훈·정가희·노소은  
좋은교사운동 배움찬찬이연구회



이 교재는 비영리 목적으로 학교와 교육기관에서 무료로 사용할 수 있습니다.



모든 아이를 위한  
**신나는  
수학  
스페셜**

수 감각·기초연산 스페셜 세트 가이드북

김중훈·정가희·노소온  
좋은교사운동 배움찬찬이연구회

이 교재는 비영리 목적으로 학교와 교육기관에서 무료로 사용할 수 있습니다.



## 김중훈

다양한 학습자를 위한 증거 기반 기초학력 프로그램 개발에 관심이 많은 초등학교 선생님이  
다. 박사과정에서 교육과정을 전공하고 있으며, 좋은교사운동에서 배움찬이연구회에서 활동  
하고 있다. <읽기 자신감>, <찬찬한글>, <한글 또박또박> 등을 함께 만들었다.

## 정가희

모든 아이들에게 공평한 학습 기회를 제공하기 위해, 모든 아이들이 쉽고 재미있게 배울 수  
있도록, 보편적 학습 설계에 관심이 많은 특수학급 선생님이다. 좋은교사운동 배움찬이연  
구회로 활동하며 대학원에서 특수교육을 전공하고 있다. <찬찬한글>, <계산 자신감>을 함  
께 만들었다.

## 노소은

배움이 느린 아이들이 어떻게 하면 즐겁고 의미 있는 학습을 할 수 있을지 고민하고 실천하  
는 초등학교 특수학급 선생님이다. 대학원에서 한국어교육을 전공하고 있으며, 좋은교사운  
동 배움찬이연구회를 통해 배우고 성장해가고 있다. <계산 자신감>을 함께 만들었다.



## 모든 아이를 위한 신나는 수학 스페셜

수 감각 기초연산 스페셜 세트 가이드북

초판 1쇄 인쇄 2018. 12. 25.

지은이 김중훈, 정가희, 노소은

펴낸이 김선희

펴낸곳 템북(TEMBOOK)

편집 김중훈

디자인 정선형

주소 인천광역시 중구 흰바위로37, 5층 503-1호(운서동, 영종프라자)

전화 032-752-7844

팩스 032-752-7840

이메일 tembook@naver.com

홈페이지 www.tembook.co.kr



더 많은 아이들이 수학을 좋아했으면 하는 마음으로 이 책을 만들었다

- 저자 일동 -

## 수 감각에서 시작하는

### 기초연산

특수학급에서 많은 아이들은 수학에 대한 두려움과 학습된 무기력감을 가지고 있다. 아마, 수학 시간에 더 자주 실패를 경험하기 때문이다. 그 동안 아이들은 문제 풀이 중심의 학습지로 반복 연습으로 기초연산을 연습했다. 안타깝게도 많은 아이들은 이 과정에서 지속적인 수학의 실패를 경험한다. 아이들에게 수학은 지극히 추상적인 개념이기에 숫자만으로는 수 개념 형성에 어려움이 있다. 그래서 아이들을 보면서 수 감각을 기반으로 찬찬히 계열화하여 기초연산을 도와주는 교수·학습 자료가 필요하다고 생각했다. 우리는 아직도 부족하지만 아이들의 필요에 교사로서 응답하고 싶었다.

## 선생님,

### 나 수학 잘해요

수 감각과 기초연산은 어느 정도의 연습과 숙달이 필요하다. 하지만 반복 연습을 몇 번 하면 학생들은 짜증을 내거나 수학 책을 펴는 것 자체를 싫어하는 경우가 많다. ‘어떻게 하면 수 감각과 기초연산을 재미있게 익힐 수 있을까?’ 이렇게 연구회 선생님들과 고민을 하던 중에 게임이 좋겠다는 생각을 했다. 아이들은 게임을 좋아

한다. 게임은 즐겁고, 반복적인 요소를 가지고 있다. 게임에서 실수는 오히려 재미가 되고 또한 새로운 도전이 된다. 이 과정을 통해 아이들은 수 감각을 익히고, 연산을 숙달할 수 있었다.

아이들은 이렇게 말했다. “선생님 나 수학 잘해요!” “선생님 오늘도 재밌는 것 해요!” 아이들은 기초연산에 자신감을 가지게 되었다. 수 감각을 기반으로 한 기초연산 게임은 아이들에게 실패와 두려움이 아니라 새롭게 도전하고, 즐겁게 반복할 수 있게 한다. 우리는 특수 학급에 있는 모든 아이들이 이런 경험을 했으면 하는 마음으로 『수 감각·기초 연산 스페셜 세트』(탐북, 2018)을 만들었고, 가능하면 모든 활동을 계열화했다. 이를 통해 수와 수량을 연결해주고, 수 사이의 관계 그리고 연산의 관계를 이해하고 기초연산을 익히도록 했다.

이 책은 아이들의 수 감각과 기초연산을 효과적으로 길러주기 위해 『수 감각·기초 연산 스페셜 세트』(탐북, 2018)를 수업에 적용할 수 있도록 돕기 위해 개발했다. 많은 아이디어는 함께 참여한 한국형 난산증 프로그램 『계산 자신감』(정재석 외, 2017, 북랩)를 참고했다. 이 과정을 통해 우리는 많은 것을 배우고 경험했다. 지금도 가르치는 현장에서 빛도 없이, 이름도 없이, 땀 흘리고, 고민하는 선생님들에게 작지만 도움을 주고자 이 책은 무료로 제공하기로 했다.

2018. 12

김중훈·정가희·노소은

머리말..... 4

## 1장. 교재의 구성

1. 교재의 구성 ..... 8  
 2. 2015 개정 수학과 1학년 교육과정과의 연계 ..... 10  
 3. 2015 개정 수학과 공통 특수교육 교육과정과 연계 ..... 13

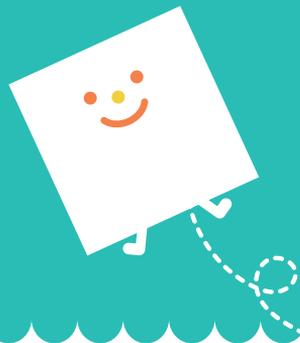
## 2장. 수 감각 게임 활동

1. 같은 수는 무엇일까? ..... 19  
 2. 같은 수를 꺼내라! ..... 20  
 3. 같은 수를 짝 지어라! ..... 21  
 4. 몇을 보았니? ..... 22  
 5. 단번에! 꺼내라! ..... 23  
 6. 단번에! 잡아라! ..... 24  
 7. 1 큰 수는? ..... 25  
 8. 1 큰 수를 잡아라! ..... 26  
 9. 더 큰 수는 무엇인가? ..... 27  
 10. 뒤집어서, 누가 더 큰가? ..... 28  
 11. 꺼내서, 누가 더 큰가? ..... 29  
 12. 어느 것이 더 가까운가? ..... 30  
 13. 가까운 수를 꺼내라! ..... 31  
 14. 어디어디 있을까? ..... 32  
 15. 수직선 위 어느 숫자일까? ..... 33

### 3장. 기초 연산 게임

16. 순서 완성하기	36
17. 스피드! 순서 맞추기	37
18. 두 수 모으기	38
19. 모으기 판에 모으기	39
20. 가르기 판에 가르기	40
21. 빠르게 가르기	41
22. 5와 몇 이지?	42
23. 5로 모으면?	43
24. 5로 가르면?	44
25. 몇이 더 필요하지?	45
26. 행운의 10만들기	46
27. 10 메모리 게임	48
28. 10과 몇 이지?	49
29. 10과 모으면?	50
30. 10으로 가르면?	51
31. 10 덧셈식 완성	52
32. 10 뺄셈식 완성	53
33. 두 배수 알기	54
34. 두 배수 찾기	55
35. 두 배수 메모리	56
36. 연속해서 더하기, 빼기	57
37. 더하면 얼마지?	58
38. 빼면 얼마지?	59
39. 덧셈 구구	60
40. 뺄셈 구구	61
41. 연산 가족 만들기	62
『수 감각·기초 연산 스페셜 세트』 가르기·모으기 판 사용법	63

# 1장. 교재의 구성



## 1. 교재의 구성

이 책은 수 감각과 기초 연산으로 나누어져 있습니다. 대부분의 활동은 카드 게임 형식으로 진행됩니다. 수학 교과 활동과 연계하여 수학 카드 게임은 짝 활동 또는 모둠 별로 진행할 수 있습니다. 수 감각과 기초 연산 카드 게임은 자주 반복적으로 해도 아이들은 지루해 하지 않고, 재미있게 숙달할 수 있었습니다

※ 중요 : 수 감각 영역 중에 직산 활동(4~6번)은 평소에 꾸준히 자주 하는 것이 매우 중요합니다. 이 활동의 핵심은 수를 세지 않고, 머릿속으로 떠올리며 한 번에 알아맞히는 것입니다. 시간이 지나면 카드 한 장에서 점차 카드 두 장을 이용하여 활동해도 좋습니다.

	번호	게임 이름	영역
1. 수감각	1	같은 수는 무엇일까?	숫자 - 수 이름 - 수량 연결
	2	같은 수를 꺼내라!	
	3	같은 수를 짝 지어라!	
	4	몇을 보았니?	직산
	5	단번에! 꺼내라!	
	6	단번에! 잡아라!	
	7	1 큰 수는?	수 사이 관계
	8	1 큰 수를 잡아라!	
	9	더 큰 수는 무엇인가?	수의 크기 비교
	10	뒤집어서, 누가 더 큰가?	
	11	꺼내서, 누가 더 큰가?	
	12	어느 것이 더 가까운가?	수 사이 거리비교
	13	가까운 수를 꺼내라!	

1. 수감각	14	어디어디 있을까?	수 위치 어렵하기
	15	수직선 위 어느 숫자일까?	
2. 기초 연산 게임	16	순서 완성하기	수의 순서
	17	스피드! 순서 맞추기	
	18	두 수 모으기	가르기 모으기 (1~9)
	19	모으기 판에 모으기	
	20	가르기 판에 가르기	
	21	빠르게 가르기	
	22	5와 몇 이지?	
	23	5로 모으면?	
	24	5로 가르면?	10보수
	25	몇이 더 필요하지?	
	26	행운의 10만들기	
	27	10 메모리 게임	가르고 모으기 (10~20)
	28	10과 몇 이지?	
	29	10과 모으면?	
	30	10으로 가르면?	
	31	10 덧셈식 완성	기초연산
	32	10 뺄셈식 완성	
	33	두 배수 알기	
	34	두 배수 찾기	
	35	두 배수 메모리	
	36	연속해서 더하기, 빼기	
37	더하면 얼마지?		
38	빼면 얼마지?		
39	덧셈 구구	연산유창성	
40	뺄셈 구구		
41	연산 가족 만들기		

## 2. 2015 개정 수학과 1학년 교육과정과의 연계

[ 1학기 ] 1단원. 9까지의 수 (숫자 1~10까지 활용)

차시	교과서 내용	게임 이름
3 ~ 4	9까지의 수 읽고, 쓰기	1. 같은 수는 무엇일까? 2. 같은 수를 꺼내라! 3. 같은 수를 짝 지어라! 4. 몇을 보았니? 5. 단번에 꺼내라! 6. 단번에 잡아라!
7	수의 순서를 알아볼까요 1 큰 수, 1 작은 수	7. 1 큰 수는? 8. 1 큰 수를 잡아라! 16. 순서 완성하기 17. 스피드! 순서 맞추기
8	어느 수가 더 클까요	9. 더 큰 수는 무엇인가? 10. 뒤집어서, 누가 더 큰가? 11. 꺼내서, 누가 더 큰가?
9 ~ 11	수 놀이를 해요	12. 어느 것이 더 가까운가? 13. 가까운 수를 꺼내라! 14. 어디어디 있을까? 15. 수직선 위 어느 숫자일까?

[ 1학기 ] 3단원. 덧셈과 뺄셈 (숫자 0~10까지 활용)

차시	교과서 내용	게임 이름
2 ~ 3	모으기와 가르기를 해 볼까요	18. 두 수 모으기 19. 모으기 판에 모으기 20. 가르기 판에 가르기 21. 빠르게 가르기 22. 5와 몇 이지 23. 5로 모으면 24. 5로 가르면

[1학기] 5단원. 50까지의 수 (숫자 11~20까지 활용)

차시	교과서 내용	게임 이름
2	9 다음의 수는 무엇일까요	25. 몇이 더 필요하지 26. 행운의 10 만들기 27. 10 메모리 게임
3	십 몇을 알아볼까요	1. 같은 수는 무엇일까요? 2. 같은 수를 꺼내라! 3. 같은 수를 짝 지어라! 4. 몇을 보았니? 5. 단번에 꺼내라! 6. 단번에 잡아라!
4	모으기와 가르기를 해 볼까요	28. 10과 몇 이지 29. 10과 모으면 30. 10으로 가르면
8	수의 순서를 알아볼까요	7. 1 큰 수는? 8. 1 큰 수를 잡아라!
9	어느 수가 더 클까요	9. 더 큰 수는 무엇인가? 10. 뒤집어서, 누가 더 큰가? 11. 꺼내서, 누가 더 큰가?
10 ~ 11	탐구 수학	12. 어느 것이 더 가까운가? 13. 가까운 수를 꺼내라! 14. 어디 어디 있을까? 15. 수직선 위 어느 숫자일까?

[ 2학기 ] 4단원. 덧셈과 뺄셈(2) (숫자 0~20까지 활용)

차시	교과서 내용	게임 이름
6	10이 되는 더하기를 해 볼까요	<b>31.</b> 10 덧셈식 완성
7	10에서 빼 볼까요	<b>32.</b> 10 뺄셈식 완성

[ 2학기 ] 6단원. 덧셈과 뺄셈(3) (숫자 0~20까지 활용)

차시	교과서 내용	게임 이름
3 ~ 5	덧셈을 해 볼까요(1) 덧셈을 해 볼까요(2) 덧셈을 해 볼까요(3)	<b>33.</b> 두 배수 알기 <b>34.</b> 두 배수 찾기 <b>35.</b> 두 배수 메모리
3 ~ 8	덧셈을 해 볼까요(1~3) 뺄셈을 해 볼까요(1~3)	<b>36.</b> 연속해서 더하기, 빼기
		<b>37.</b> 더하면 얼마지 <b>38.</b> 빼면 얼마지
5	덧셈을 해 볼까요	<b>39.</b> 덧셈 구구
8	뺄셈을 해 볼까요	<b>40.</b> 뺄셈 구구
11	덧셈식과 뺄셈식을 만들어 볼까요	<b>41.</b> 연산 가족 만들기

### 3. 2015 개정 수학과 공통 특수교육 교육과정과 연계

[ 3~4학년군 ㉔ ] 1단원. 9까지의 수 (1~10까지의 카드 활용, 수감각 영역)

차시	교과서 내용	게임 이름
18 ~ 20	<9까지의 수 세기> - '하나'부터 '아홉'까지 세기 - '1'부터 '9'까지 세기 - 한눈에 수세기	1. 같은 수는 무엇일까? 2. 같은 수를 꺼내라! 3. 같은 수를 짝 지어라! 4. 몇을 보았니? 5. 단번에 꺼내라! 6. 단번에 잡아라!
21 ~ 28	<9까지의 수 배열하기> - 수의 순서를 알아보기  <9까지의 수 크기 비교하기> - 1 큰 수를 알아보기 - 1 작은 수를 알아보기 - 1 큰 수와 1 작은 수를 알아보기 - 두 수의 크기를 비교하기	7. 1 큰 수는? 8. 1 큰 수를 잡아라! 9. 더 큰 수는 무엇인가? 10. 뒤집어서, 누가 더 큰가? 11. 꺼내서, 누가 더 큰가?
29 ~ 30	<수 놀이를 해요>	12. 어느 것이 더 가까운가? 13. 가까운 수를 꺼내라! 14. 어디어디 있을까? 15. 수직선 위 어느 숫자일까?

[ 5~6학년군 ㉞ ] 1단원. 두 자리 수 (11~20까지의 카드 활용, 수감각 영역)

차시	교과서 내용	게임 이름
6 ~ 9	<p>&lt;두 자리 수 읽고, 쓰기&gt;                      - 19까지 알아보기                      - 두 자리 수 읽고, 쓰기</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 같은 수는 무엇일까?</li> <li>2. 같은 수를 꺼내라!</li> <li>3. 같은 수를 짝 지어라!</li> <li>4. 몇을 보았니?</li> <li>5. 단번에 꺼내라!</li> <li>6. 단번에 잡아라!</li> </ol>
10 ~ 17	<p>&lt;두 자리 수 순서알기&gt;                      - 수의 순서를 알아보기                      - 앞의 수와 뒤의 수 알아보기</p> <p>&lt;두 자리 수 크기 비교하기&gt;                      - 더 큰 수와 더 작은 수 알아보기                      - 가장 큰 수와 가장 작은 수 알아보기</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. 1 큰 수는?</li> <li>8. 1 큰 수를 잡아라!</li> <li>9. 더 큰 수는 무엇인가?</li> <li>10. 뒤집어서, 누가 더 큰가?</li> <li>11. 꺼내서, 누가 더 큰가?</li> </ol>
18 ~ 19	<p>&lt;수 놀이를 해요&gt;</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. 어느 것이 더 가까운가?</li> <li>13. 가까운 수를 꺼내라!</li> <li>14. 어디어디 있을까?</li> <li>15. 수직선 위 어느 숫자일까?</li> </ol>

[ 초3~4학년 -㉔ ] 1단원. 9까지의 수 (0~10까지의 카드 활용, 기초연산 영역)

단원	차시	교과서 내용	게임
1 (9까지의 수)	21 ~ 24	<9까지의 수 배열하기> 수의 순서를 알 수 있어요(1) 수의 순서를 알 수 있어요(2) 수의 순서를 알 수 있어요(3) 수의 순서를 알 수 있어요(4)	<b>16.</b> 순서 완성하기 <b>17.</b> 스피드! 순서 맞추기

[ 초3~4학년 -㉔ ] 3단원. 9이하의 가르기와 모으기

단원	차시	교과서 내용	게임
3 (9이하의 가르기와 모으기)	2 ~ 21	<6~9 가르고 모으기> 6을 가를 수 있어요 6을 모을 수 있어요 6을 가르고 모을 수 있어요 7을 가를 수 있어요 7을 모을 수 있어요 7을 가르고 모을 수 있어요 8을 가를 수 있어요 8을 모을 수 있어요 8을 가르고 모을 수 있어요 9를 가를 수 있어요 9를 모을 수 있어요 9를 가르고 모을 수 있어요	<b>18.</b> 두 수 모으기 <b>19.</b> 모으기 판에 모으기 <b>20.</b> 가르기 판에 가르기 <b>21.</b> 빠르게 가르기 <b>22.</b> 5와 몇 이지 <b>23.</b> 5로 모으면 <b>24.</b> 5로 가르면

[ 초5~6학년-㉞ ] 3단원. 10 만들기

단원	차시	교과서 내용	게임
3 (10만들기)	2 ~ 5	<10이 되는 두 수 알기> 10이 되도록 모으기 10이 되는 수 찾아보기 10이 되도록 만들기(1) 10이 되도록 만들기(20)	25. 몇이 더 필요하지 26. 행운의 10 만들기 27. 10 메모리 게임
3 (10만들기)	6 ~ 9	<덧셈식 만들기> 덧셈식으로 나타내기(1) 덧셈식으로 나타내기(2) □의 값 구하기(1) □의 값 구하기(2)	31. 10 덧셈식 완성

[ 초5~6학년-㉞ ] 1단원. 두 자리 수

단원	차시	교과서 내용	게임
1 (두 자리수)	6 ~ 9	<두 자리수 읽고 쓰기> 19까지 알아보기(1) 19까지 알아보기(2) 몇 십 알아보기 두 자릿수 읽고 쓰기	28. 10과 몇 이지 29. 10과 모으면 30. 10으로 가르면

[ 초5~6학년 - ㉗ ] 4단원. 10에서 빼기

단원	차시	교과서 내용	게임
4 (10에서 빼기)	6~9	<빨셈식 만들기> 빨셈식으로 나타내기(1) 빨셈식으로 나타내기(2) □의 값 구하기(1) □의 값 구하기(2)	32. 10 빨셈식 완성

[ 초5~6학년 - ㉘ ] 2단원. 두 자리 수의 덧셈 2

단원	차시	교과서 내용	게임
2 (두 자리 수의 덧셈2)	2~5	<한 자리 수 + 한 자리 수> 몇 + 몇 계산 방법 알기(1) 몇 + 몇 계산 방법 알기(2) 몇 + 몇 계산하기(1) 몇 + 몇 계산하기(2)	33. 두 배수 알기 34. 두 배수 찾기 35. 두 배수 메모리
	6~13	<두 자리 수 더하기 한 자리 수> 십 몇 + 몇 계산 방법 알기(1) 십 몇 + 몇 계산 방법 알기(2) 몇 십 + 몇 계산하기(1) 몇 십 + 몇 계산하기(2)	36. 연속해서 더하기, 빼기
	2~5	한 자리 수 + 한 자리 수	37. 더하면 얼마지
2 (두 자리 수의 덧셈2)	2~5	한 자리 수 + 한 자리 수	39. 덧셈구구
2 (두 자리 수의 덧셈2)	19	놀이마당	41. 연산 가족 만들기

[ 초5~6학년 - ㉠ ] 4단원. 두 자리 수의 뺄셈 2

단원	차시	교과서 내용	게임
4 (두 자리 수의 뺄셈2)	2 ~ 9	<두 자리 수 -한 자리 수> 십 몇 - 몇 계산 방법 알기(1) 십 몇 - 몇 계산 방법 알기(2) 몇 십 - 몇 계산하기(1) 몇 십 - 몇 계산하기(2)	38. 빼면 얼마지
4 (두 자리 수의 뺄셈 2)	2 ~ 9	두 자리 수 - 한 자리 수(1) 두 자리 수 - 한 자리 수(2)	40. 뺄셈구구
4 (두 자리 수의 뺄셈2)	19	놀이마당	41. 연산 가족 만들기

※ 초5~6학년과 관련된 단원은 현재 2011개정 5,6학년 교과서 기준입니다.  
(2015 개정 5,6학년 교과서가 나오면 다시 업데이트하도록 하겠습니다.)

## 2장.

# 수 감각 게임 활동



영역	번호	게임 이름	난이도
수와 수량 연결	1	같은 수는 무엇일까?	★
	2	같은 수를 꺼내라!	★★
	3	같은 수를 짝 지어라!	★★★★
직산	4	몇을 보았니?	★
	5	단번에! 꺼내라!	★★
	6	단번에! 잡아라!	★★★★
수 사이 관계	7	1 큰 수는?	★★
	8	1 큰 수를 잡아라!	★★★★
수의 크기	9	더 큰 수는 무엇인가?	★
	10	뒤집어서, 누가 더 큰가?	★★
	11	꺼내서, 누가 더 큰가?	★★★★
수 사이 거리비교	12	어느 것이 더 가까운가?	★★
	13	가까운 수를 꺼내라!	★★★★
수 위치 어림하기	14	어디어디 있을까?	★★
	15	수직선 위 어느 숫자일까?	★★★★



# ● 같은 수는 무엇일까?

**가. 영역 :** 숫자 - 수 이름 - 수량 연결

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

교사와 함께 숫자, 수 이름, 수량을 연결할 수 있도록 익히는 게임이다. 보통 숫자와 수 이름은 단순히 노래처럼 외울 수는 있어도 숫자와 수량을 연결하지 못하는 학생들이 많기 때문에 수량인지를 발달시키기 위해 필요한 활동이다. 점차 손가락 카드 외에 점 카드, 10칸 카드도 활용하여 익히도록 한다.

**다. 준비물 :** 손가락 카드(1~10), 숫자 카드(1~10), 그림은 위부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

[숫자 카드를 1~10까지 순서대로 나열한 뒤 다음과 같이 질문한다.]

- 교사 : <그림 1> “손가락 카드를 1장을 뒤집어보세요.”
- 학생 : 손가락 카드를 뒤집는다.
- 교사 : “손가락 카드에 알맞은 숫자는 몇 인가요?”
- 학생 : <그림 2> 숫자카드 “7” 밑에 손가락 카드를 놓는다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다.  
점 카드를 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



# ●● 같은 수를 꺼내라!

**가. 영역 :** 숫자 - 수 이름 - 수량 연결

**나. 게임의 특징 :** 2인이 함께하는 짝 활동

숫자, 수 이름, 수량 연결을 익힌 뒤, 자신이 가진 카드 중 숫자 카드에 알맞은 카드를 꺼내는 게임이다. 친구들과 재미있게 게임 형태로 수량 인지를 발달시키기에 좋다. 1번<같은 수는 무엇일까?> 익히기 게임으로 충분히 숫자와 수량 연결을 익히면 더 즐겁게 게임할 수 있다. 또한 다양한 수량을 유연하게 적용하도록 점 카드를 10칸 카드, 손가락 카드도 바꿔가면서 활용한다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 숫자 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① 가운데 점 카드를 뒤집어서 숫자가 보이지 않게 잘 섞어서 쌓아 놓는다.
- ② <그림 1> 숫자 카드를 1~10까지를 잘 섞어서, 한 사람 마다 5장씩 가진다.
- ③ 가위 바위 보로 순서를 정하여, 이긴 사람이 먼저 점 카드를 뒤집는다.
- ④ <그림 2> 뒤집은 점 카드와 자신이 가진 숫자 카드 중에 같은 것이 있으면 내려놓는다.
- ⑤ 카드를 빨리 없애는 학생이 이긴다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다.

점 카드를 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



# ● 같은 수를 짝 지어라!

**가. 영역 :** 숫자 - 수 이름 - 수량 연결

**나. 게임의 특징 :** 2~3인이 함께하는 모둠활동

숫자, 수 이름, 수량을 연결하고, 기억하도록 응용하는 게임이다. 숫자와 수량을 연결하는 능력과 숫자와 수량을 기억하는 능력을 동시에 발달시킬 수 있다. 1,2,3번 게임은 세트 게임으로 이 게임이 어렵다면 1번 <같은 수는 무엇일까?>, 2번<같은 수를 꺼내라!> 게임을 숙달한 뒤 진행하면 재미있게 참여할 수 있다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~5) 숫자 카드(1~5), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① <그림 1> 윗줄에는 숫자 카드 1~5까지, 아랫줄에는 점 카드 1~5까지 각 5장씩 섞어서 나열한다.
- ② <그림 2> 가위 바위 보로 순서를 정하여 윗줄에서 1개, 아랫줄에서 1개를 뒤집는다.
- ③ 뒤집은 숫자 카드와 점 카드가 같으면 카드를 가져온다.
  - 같은 숫자와 수량을 짝짓지 못 하면 다시 뒤집어 놓는다.
- ④ 카드를 많이 가져오는 학생이 이긴다.

※ 네 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~5까지, 2단계는 6~10까지, 3단계는 11~15까지, 4단계는 16~20까지이다. 점 카드를 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



## •• 몇을 보았니?

**가. 영역 :** 직산

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

직산 활동으로 점을 세지 않고 3초 안에 몇 개인지 말해야하기 때문에 교사와 함께 반복 연습이 필요하다. 익히기 게임을 충분히 연습하여 숙달할 수 있도록 진행한다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~5), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



### 라. 게임 방법

[<그림 1> 점 카드 1장을 뒤집어 3초만 보여주고, 다시 손바닥으로 가리면서 다음 질문을 한다.]

- 교사 : <그림 2> “몇을 보았니?”
- 학생 : “3이요.”

(같은 방법으로 1~5까지 점 카드만 활용하여 이 과정을 반복한다.)

※ 점을 하나씩 세지 않고, 한눈에 바로 보고 알맞은 수를 답하는 게임이다. 네 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~5까지, 2단계는 6~10까지, 3단계는 11~15까지, 4단계는 16~20까지이다. 점 카드를 숫자 카드, 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



# •• 단번에! 꺼내라!

**가. 영역 :** 직산

**나. 게임의 특징 :** 2~3인이 함께하는 모둠 활동

4번 <몇을 보았니?> 게임을 충분히 익힌 뒤 숫자카드에 알맞은 카드를 꺼내는 게임이다. 학생들이 “하나, 둘, 셋”을 외치며 3초 동안 본 뒤, 수량을 세지 않고 직관적으로 보도록 진행한다. 이 게임이 어려운 학생은 4번 <몇을 보았니?> 게임으로 다시 돌아가서 연습한다. 처음엔 교사가 점 카드를 가리는 역할을 하고, 점차 숙달되면 학생들이 교사 역할을 해본다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 숫자 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임 방법**

- ① <그림 1> 점 카드 10장은 중앙에 뒤집어 두고, 숫자 카드를 5장씩 잘 섞어 학생들이 나눠 갖는다.
- ② <그림 2> 교사가 점 카드를 한 장 보여주면서 “하나, 둘, 셋” 한 뒤에 손바닥으로 가린다.
- ③ 숫자 카드를 가진 학생 중에 점 카드에 알맞은 숫자 카드가 있으면 낸다.
- ④ 손에 있는 카드를 빨리 없애는 학생이 이긴다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다. 점 카드를 숫자 카드, 10 칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다. 점 카드를 잠시 보여주는 역할을 처음에는 교사가 하다가 점차 학생들이 번갈아가며 뒤집으며 진행하도록 한다.



# •• 단번에! 잡아라!

**가. 영역 :** 직산

**나. 게임의 특징 :** 2~3인이 함께하는 게임 활동

수량을 단번에 인식하여 빠르게 숫자에 알맞은 수량카드를 잡아내는 게임이다. 따라서 숫자 카드를 뒤집을 때 모두가 볼 수 있게 뒤집도록 지도해야한다. 직산 영역 4번<뗏목을 보았니?>, 5번<단번에! 찾아라!> 게임을 숙달하면 더 재미있게 할 수 있다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 숫자 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① 숫자 카드 10장은 하나로 모아서 중앙에 뒤집어 놓는다.
- ② <그림 1> 점 카드(1~10)는 무작위로 점이 보이게 늘어놓는다.
- ③ 가위 바위 보를 해서 이기는 사람이 숫자 카드 1장을 뒤집는다.
- ④ <그림 2> 숫자 카드와 일치하는 점 카드를 빨리 잡는 사람이 점 카드와 숫자 카드를 가지게 된다.
  - 동시에 잡게 되면 가위 바위 보해서 이긴 바람이 점 카드와 숫자 카드를 가져간다.
- ⑤ 카드를 많이 가져간 학생이 이긴다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다. 점 카드를 숫자 카드, 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



# 1 큰 수는?

**가. 영역 :** 수 사이 관계

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

수 사이 관계를 알 수 있도록 1 큰 수를 말해 보는 게임으로 익히기 게임이다. 1 큰 수는 이후 기초 연산 감각을 위한 게임에서 연습할 수 있다. 따라서 이 게임은 기초 연산 감각을 위한 준비게임으로 진행한다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

[<그림 1> 1~10까지 점 카드를 순서대로 가운데에 뒤집은 뒤 다음 질문을 한다.]

- 교사 : <그림 2> (점 카드를 1장 보이도록 뒤집어서) “5보다 1 큰 수는 얼마일까?”
- 학생 : “6이에요.”

(교사가 보드마카로 카드에 점을 찍거나, 칩을 올려서 1 큰 수를 확인한다.)

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다. 점 카드를 숫자 카드, 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



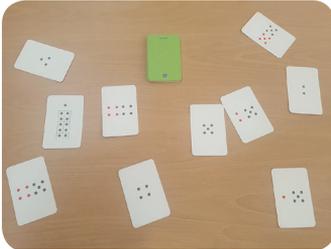
# 1 큰 수를 잡아라!

**가. 영역 :** 수 사이 관계

**나. 게임의 특징 :** 2~3인이 함께하는 모둠 활동

7번 <1 큰 수는?> 게임을 진행한 뒤에 할 수 있는 응용 게임이다. 1 큰 수를 머릿속에 기억해야만 진행할 수 있다. 따라서 익히기 게임을 충분히 연습한 뒤에 진행한다.

**다. 준비물 :** 점 카드(2~11), 숫자 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① <그림 1> 점 카드(2~11)는 무작위로 보이게 나열하고, 중앙에 숫자 카드를 뒤집어 준다.
- ② <그림 2> 숫자 카드를 1장 뒤집으면서 “1 큰 수는?” 구호를 외친다.
- ③ <그림 3> 1 큰 점 카드를 빠르게 잡는다.
- ④ 더 빨리 점 카드를 잡는 학생이 이긴다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다.  
점 카드를 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



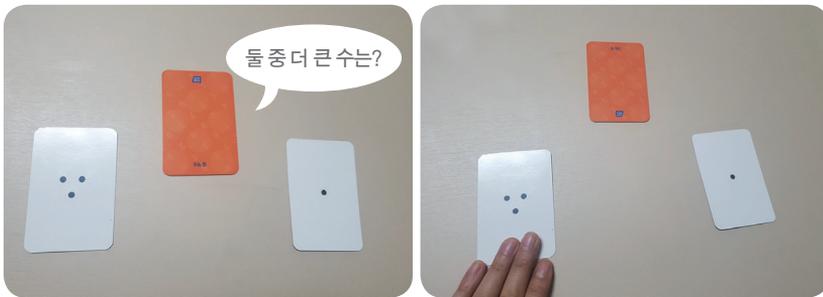
## •• 더 큰 수는 무엇인가?

**가. 영역 :** 수(량) 크기 비교

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

수(량) 크기를 비교할 수 있도록 익히는 게임이다. 수(량)의 크기 비교는 향후 수 사이의 관계를 알고 이를 덧셈 감각으로 연결시키는 자원이 된다. 하지만 학생들이 생각보다 많이 어려워하는 부분이다. 따라서 익히기 게임을 진행 하면 쉽게 반복 연습할 수 있으므로 성공경험도 얻고, 자신감도 가질 수 있다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

[교사가 점 카드 2장을 뒤집어서 다음과 같이 질문한다.]

- 교사 : <그림 1> “ 이 카드 중에 더 큰 수는 무엇일까?”
  - 학생 : <그림 2> “ 3 과 1중 큰 것은 30이요.”
  - 교사 : “맞아요. 둘 중에 큰 것 30이에요.”
- (점 카드를 2개 더 뒤집어서 계속 반복한다.)

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다.  
점 카드를 숫자 카드, 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



# 뒤집어서, 누가 더 큰가?

**가. 영역 :** 수(량) 크기 비교

**나. 게임의 특징 :** 2인이 함께하는 짝 활동

수(량) 크기를 비교할 수 있도록 익힌 뒤 카드를 한 장 씩 뒤집어 더 큰 수를 확인하는 게임이다. 확률적으로 9번<더 큰 수는 무엇인가?>익히기 게임에서 배운 것을 자연스럽게 복습할 수 있고, 친구와 함께 재미있게 게임을 진행할 수 있다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① <그림 1> 점 카드를 섞어서 5장씩 두 군데에 나누어 뒤집어 놓는다.
- ② <그림 2> 가위 바위 보를 해서 이긴 사람이 원하는 곳에서 1장을 뒤집고, 진 사람이 다음으로 1장을 뒤집는다.
- ③ 뒤집은 점 카드의 수(량)이 더 큰 사람이 상대가 낸 카드를 가져간다.
- ④ 카드를 많이 가지는 사람이 이긴다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다.

※ 점 카드를 숫자 카드, 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



# ● 꺼내서, 누가 더 큰가?

**가. 영역 :** 수(량) 크기 비교

**나. 게임의 특징 :** 2인이 함께하는 짝 활동

수(량) 크기를 비교할 수 있도록 응용하는 게임으로 7, 8, 9번 게임은 세트 게임이다. 어떤 수를 꺼내야 할지 전략을 세워야하는 난이도가 있는 게임이므로, 9번<더 큰 수는 무엇일까?>, 10번<뒤집어서, 누가 더 큰가?> 게임을 미리 숙달하면 친구와 재미있게 게임을 진행할 수 있다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① <그림 1> 10장의 카드를 골고루 섞어서 5장씩 나누어 갖는다.
- ② “하나, 둘” 이렇게 하면, 자신이 가진 카드를 한 장씩 뒤집어 낸다.
- ③ <그림 2> “셋” 하면 카드를 앞면으로 뒤집어서 비교하여, 수(량)이 큰 사람이 이긴다.
- ④ 큰 수(량)를 낸 사람이 작은 수(량) 카드를 낸 사람의 카드를 가지고 간다.
- ⑤ 카드를 많이 가져간 사람이 이긴다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다.

※ 점 카드를 숫자 카드, 점 카드, 10칸, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



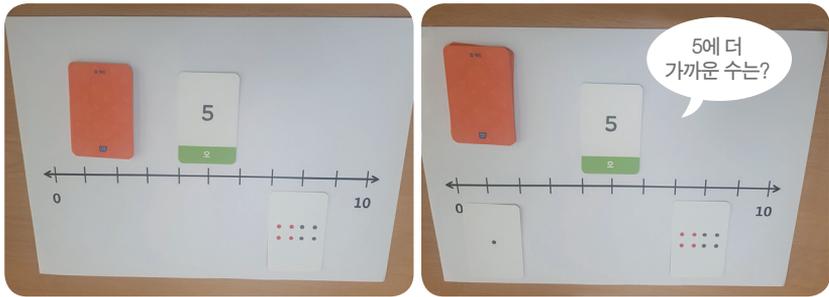
# 어느 것이 더 가까운가?

**가. 영역 :** 수 사이 거리 비교

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

기준 수에서 얼마나 떨어져 있는지 거리를 인지하도록 익히는 게임이다. 기준 수에 대한 거리를 아는 것은 이후 기초 연산 감각을 위해 중요한 개념이다. 초기에 학생들은 수 사이 거리 비교가 어렵기 때문에 수직선을 활용하여 명시적으로 확인한 뒤 거리를 확인하도록 한다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 표시선이 있는 수직선 출력(템북 홈페이지에 pdf 제공), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

[<그림 1> 기준 수(5) 카드는 수직선 위에 올려놓고, 나머지 점 카드를 모아 가운데에 뒤집어 놓고 다음과 같이 질문한다.]

- 교사 : <그림 1> “선생님이 점 카드 1개 뒤집은 것처럼 1개 더 뒤집어 보세요.”
- 학생 : <그림 2> (점 카드 1개를 뒤집는다.)
- 교사 : “어느 수가 기준 수(5)에 더 가깝지?”
- 학생 : “1과 8중 8이 5에 더 가까워요.”

※ 두 단계로 나누어 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다. 점 카드를 숫자, 10칸, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다. 수직선을 뽑기 어렵다면, B4용지에 가로로 수직선을 직접 그려도 된다. 처음엔 5를 기준수로 연습하지만, 숙달된 이후엔 다른 수를 기준수로 바꾸어서 연습한다.



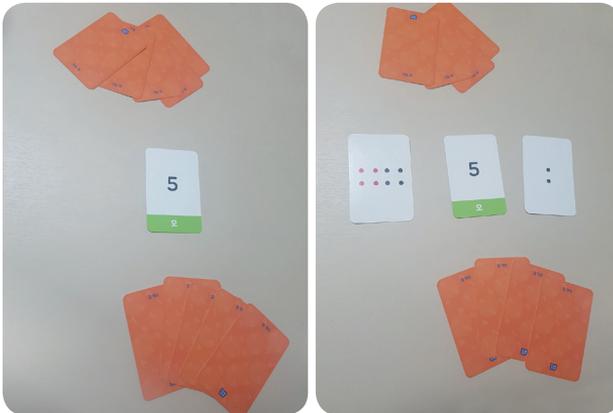
## 가까운 수를 꺼내라!

**가. 영역 :** 수 사이 거리 비교

**나. 게임의 특징 :** 2인이 함께하는 짝 활동

수 사이 거리를 비교할 수 있도록 12번 <어느 것이 더 가까운가?> 익히기 게임으로 개념을 익힌 뒤에 응용하는 게임이다. 수 사이 거리 비교는 어렵기 때문에 미리 익히기 게임으로 충분히 개념을 숙달한 뒤에 진행하면 즐겁게 게임할 수 있다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 숫자 카드(1~10 중 1장), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① 점 카드(1~10)를 섞어 무작위로 5장씩 나눠 갖는다.
- ② <그림 1> 숫자 카드에서 기준 수 1장을 무작위로 뽑아 중앙에 놓는다.
- ③ “하나, 둘” 이렇게 하면, 자신이 가진 카드를 한 장씩 뒤집어 낸다.
- ④ <그림 2> “셋” 하면 카드를 앞면으로 뒤집어서 비교하여, 기준 수에서 가까우면 상대의 카드를 가져간다.
- ⑤ 카드를 많이 가진 사람이 이긴다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다.

점 카드를 10칸 카드, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다.



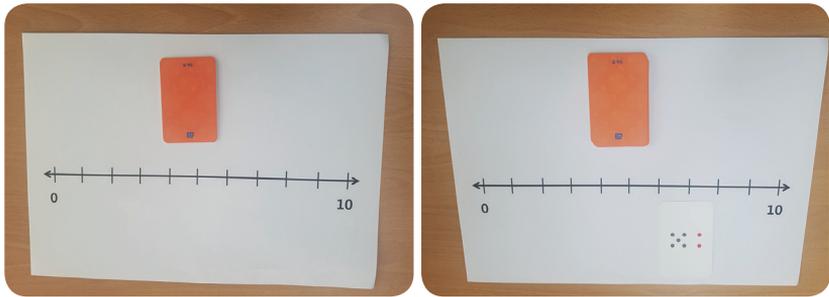
# 어디 어디 있을까?

**가. 영역 :** 수의 위치 어렵하기

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

수의 위치를 어렵할 수 있도록 하는 익히는 게임이다. 처음부터 숫자가 없는 빈 수직선에서 수의 위치를 어렵하면 어렵기 때문에 단계별 수직선을 활용하여 점차적으로 숫자를 없애가면서 수의 위치를 어렵할 수 있도록 진행한다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10), 숫자카드(5) 표시선이 있는 수직선 출력(템북 홈페이지에 pdf 제공), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



## 라. 게임방법

[수직선(1단계로 시작)아래에 점 카드를 섞어서 중앙에 뒤집어 놓은 뒤 다음과 같이 질문한다.]

- 교사 : <그림 1> “점 카드를 한 장 뒤집어서 수직선 위에 알맞은 곳에 올려보세요.”
  - 학생 : <그림 2> “7을 뽑았으니까 여기요.”
  - 교사 : 네 맞아요.
- (처음에는 표시선이 있는 수직선으로 진행하다가 점차 빈 수직선을 활용한다.)

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다. 점 카드를 숫자, 10칸, 손가락 카드로 바꿔서 진행할 수 있다. 수직선을 뽑기 어렵다면, B4용지에 가로로 수직선을 직접 그려도 된다.



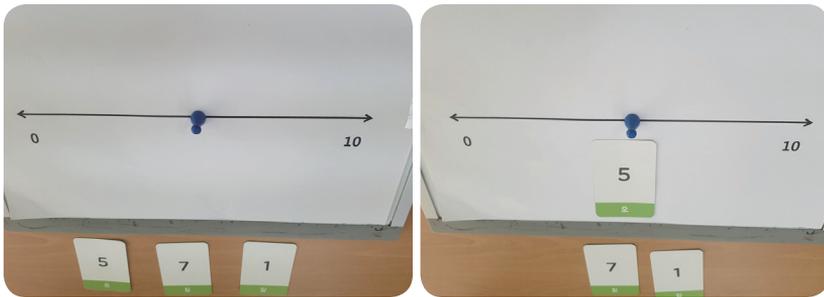
## ● 수직선 위 어느 숫자일까?

**가. 영역 :** 수의 위치 어렵하기

**나. 게임의 특징 :** 2인이 함께하는 짝 활동

이 게임은 수의 위치를 어렵할 수 있도록 13번 <어디어디 있을까?> 익히기 게임으로 개념을 익힌 뒤에 응용하는 게임이다. 수의 위치 어렵하기는 어렵기 때문에 미리 13번<어디어디 있을까?> 게임으로 각 단계의 수직선을 충분히 연습한 뒤에 진행하면 즐겁게 게임할 수 있다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(1~10), 빈 긴 수직선 출력(템북 홈페이지에 pdf 제공), 말(칩, 지우개 등), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① 빈 수직선 아래에 답을 포함한 숫자카드를 3장 나열한다.
- ② <그림 1> 교사가 빈 수직선에 말을 올려놓고 “어떤 수일까?”라고 질문한다.
- ③ <그림 2> 말의 위치에 알맞은 숫자를 빠르게 찾는다.
- ④ 알맞은 숫자를 찾은 사람이 숫자 카드를 가져간다.
- ⑤ 숫자 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.

※ 두 단계로 나누어 게임을 할 수 있다. 1단계는 1~10까지, 2단계는 11~20까지이다.

점 카드, 숫자 카드, 10칸 카드, 손가락 카드를 모두 사용할 수 있으며, 서로 섞어서 사용할 수도 있다.

# 3장. 기초 연산 게임



영역	번호	게임 이름	난이도
수익순서	16	순서 완성하기	★
	17	스피드! 순서 맞추기	★
가르기 모으기 (1~9)	18	두 수 모으기	★
	19	모으기 판에 모으기	★
	20	가르기 판에 가르기	★★
	21	빠르게 가르기	★
	22	5와 몇 이지?	★
	23	5로 모으면?	★★
	24	5로 가르면?	★★
10보수	25	몇이 더 필요하지?	★
	26	행운의 10만들기	★★
	27	10 메모리 게임	★★
가르고 모으기 (10~20)	28	10과 몇 이지?	★
	29	10과 모으면?	★★
	30	10으로 가르면?	★★
기초연산	31	10 덧셈식 완성	★
	32	10 뺄셈식 완성	★
	33	두 배수 알기	★
	34	두 배수 찾기	★★
	35	두 배수 메모리	★★
	36	연속해서 더하기, 빼기	★★
	37	더하면 얼마지?	★★
	38	빼면 얼마지?	★★
연산유창성	39	덧셈 구구	★★★★
	40	뺄셈 구구	★★★★
	41	연산 가족 만들기	★★★★



## 순서 완성하기

**가. 영역 :** 수의 순서

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께 하는 익히기 활동

이 게임은 수의 순서와 수 사이의 관계를 파악하여, 수 감각을 증진시키는 활동이다. 수의 순서를 익힘으로 연산을 위한 기초감각을 향상할 수 있다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(1~10), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① 숫자 카드(1~10)를 잘 섞는다.
- ② <그림1> 교사와 학생은 카드를 5장씩 나눠 갖는다.
- ③ 교사가 먼저 1장의 카드를 내려놓는다.
- ④ <그림2> 학생은 교사가 내려놓은 카드를 보고, 연속되는 수의 카드를 내려놓는다.  
(여러 장의 카드를 한꺼번에 내려놓을 수 있다.)  
단, 연속되는 카드가 없으면 다음 사람에게 기회가 넘어간다.
- ⑤ 자신의 카드를 빨리 내려놓는 사람이 이긴다.

※ 이후에 숫자카드(11~20)를 사용해 게임을 한다.



# 스피드! 순서 맞추기

**가. 영역 :** 수의 순서

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께하는 짝 활동

16번 <순서 완성하기> 게임을 토대로 배운 내용을 응용하는 활동이다. 게임을 통해 학생은 수의 순서를 보다 능숙하게 익힐 수 있으며, 교사는 학생이 수의 순서를 정확히 알고 있는지 확인할 수 있다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(1~10) 2세트, 강화물(또는 종), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① <그림1> 숫자 카드(1~10)2세트와 강화물(또는 종)을 준비한다.
- ② 각자 카드를 1세트씩 나눠 갖고, 잘 섞는다.
- ③ 각자 두 손을 머리 위에 살짝 올린다.
- ④ <그림2> 교사가 “시작” 이라고 외치면, 학생은 자신의 카드를 뒤집으며, 수의 순서를 맞춘다.
- ⑤ 수의 순서를 먼저 맞춘 사람이 강화물을 잡는다.(또는 종을 올린다.)
- ⑥ 강화물을 먼저 잡은(종을 먼저 올린)사람이 이긴다.

※ 이후에 숫자카드(11~20)를 사용해 게임을 한다.



# 두 수 모으기

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임은 다양한 표상의 두 수를 모으는 경험을 통해, 덧셈과 뺄셈의 기초를 마련하는 활동이다. 학생은 두 수를 모으며 수에 대한 개념과 수 감각을 향상할 수 있다.

**다. 준비물 :** 손가락 카드(1~5) 2세트, 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



**라. 게임 방법**

교사 : (한 카드더미에서 카드 1장을 뒤집으며) 손가락이 모두 몇 이죠?

학생 : 3이요.

교사 : (다른 카드더미에서 1장을 뒤집으며) 손가락이 모두 몇 이죠?

학생 : 4요.

교사 : (두 장의 카드를 모으며) 3과 4를 모으면, 모두 몇 일까요?

학생 : 7이에요.

교사 : 잘했어요. 3과 4를 모으면 7이 되요.

교사는 다음 카드를 각각 뒤집으며, 같은 방법으로 질문한다.

※ 수를 셀 때, 모두세기에서 이어세기로 지도한다.

※ 이후에 점카드나 10칸카드를 활용해 게임을 한다.



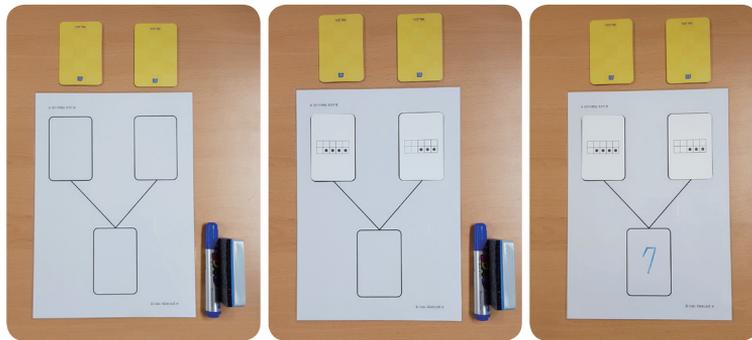
## 모으기 판에 모으기

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께하는 짝 활동

이 게임은 18번 <두 수 모으기> 게임 이후, 수와 수량을 연결하는 단계이다. 이 활동을 통해 덧셈과 뺄셈을 위한 기초를 마련하며, 수개념과 수 감각을 향상시킬 수 있다

**다. 준비물 :** 점카드(1~5) 2세트, 코팅한 모으기 판(템북 홈페이지에 pdf제공), 보드마카, 지우개, 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



### 라. 게임 방법

① <그림1> 10칸 카드(1~5) 2세트를 각각 잘 섞는다.

교사 : (카드 1장을 뒤집어 모으기 판에 놓으며) 점이 모두 몇 이죠?

학생 1, 2 : 4예요.

교사 : (다른 카드 1장을 뒤집어 모으기 판에 놓으며) 점이 모두 몇 이죠?

학생 1, 2 : 3이에요.

교사 : 4와 3을 모으면, 모두 몇 일까요?

학생 1 : “정답!” (보드마카로 쓰며) 7이에요.

교사 : 잘했어요. 4와 3을 모으면 7이 돼요.(점 카드 2장을 학생1에게 준다.)

② 다음 카드더미에서 각각 뒤집으며, 같은 방법으로 진행한다.

③ 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.

※ 이후에 점카드(6~10)를 활용해 게임을 적용한다. 단, 27번 <10메모리 게임>을 한 후에 적용하면 좋다.



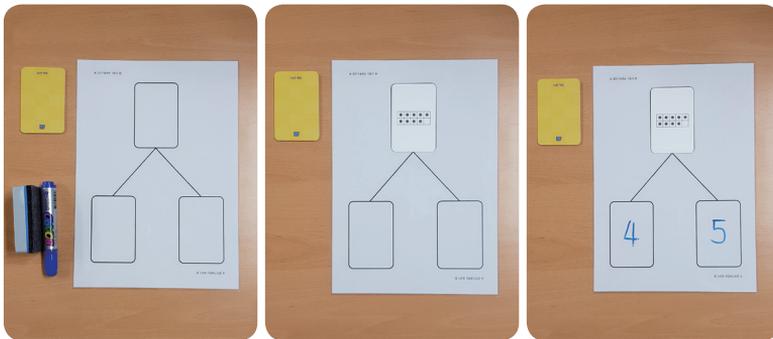
## 가르기 판에 가르기

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

학습을 위해 교사와 이 게임은 하나의 수를 두 개의 수로 가르는 경험을 하며 뺄셈의 기초를 마련하는 단계이다. 수를 가르기 판에 가르며 수에 대한 개념과 수 감각을 향상시킬 수 있습니다.

**다. 준비물 :** 점카드(2~9), 가르기 판(템북 홈페이지에 pdf제공), 보드마카, 지우개, 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① <그림1> 점카드(2~9)를 잘 섞어 카드더미를 만든다.
- ② 점 카드에서 1장을 뒤집는다.  
 교사 : 점이 모두 몇이죠?  
 학생 : 9예요.  
 교사 : 9는 몇과 몇으로 가를 수 있죠?  
 학생 : 4와 5로 가를 수 있어요.  
 교사 : 맞아요. 9은 4와 5로 가를 수 있어요. 숫자로 써 볼까요?  
 학생 : (보드마카로 4와 5를 쓴다.)
- ③ 다른 카드 1장을 뒤집으며 같은 방법으로 질문한다.

※ 이후에, 점카드(10~20)를 사용해 게임을 진행한다. 단, 27번<10메모리 게임> 게임을 진행 한 후에 적용하면 좋다.



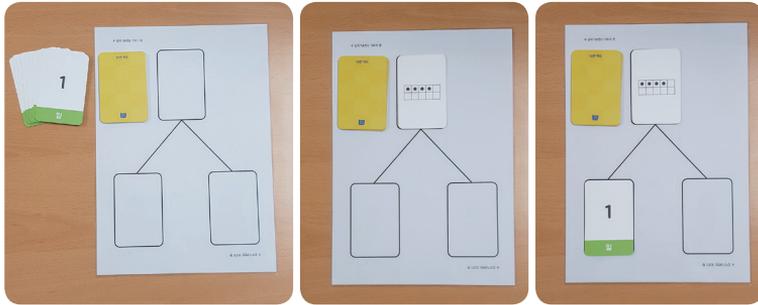
# ● ● 빠르게 가르기

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 학생2인이 함께하는 짝 활동

학습을 위해 교사와 학생2인이 함께하는 게임 활동이다. 이 게임은 하나의 수를 두 개의 수로 가르는 경험을 통해 보다 빠르고 정확하게 수를 가를 수 있도록 돕는 게임이다. 수를 다양하게 가르며 수의 개념과 수 감각을 향상시킬 수 있다.

**다. 준비물 :** 점카드(2~9), 숫자카드(1~9), 가르기 판(템북 홈페이지에 pdf제공), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① <그림1> 점카드(2~9)는 잘 섞어 카드더미를 만들고, 숫자카드(1~9)는 교사 손에 든다.
- ② <그림2> 교사는 점카드 1장을 뒤집는다.  
교사 : 점이 모두 몇 이죠?  
학생1,2 : 4요.  
교사 : <그림3>(숫자카드 1을 내려놓으며) 4는 1과 몇으로 가를 수 있죠?  
학생1 : 3이요.  
교사 : 잘했어요. 4는 1과 3으로 가를 수 있어요.  
(학생1에게 숫자카드 1을 준다.)
- ③ 같은 방법으로 다음 카드더미 1장을 뒤집고 질문한다.
- ④ 카드를 많이 모은 사람이 이기는 게임이다.

※ 이후에, 점 카드(10~20)+숫자 카드(1~20)로 게임을 진행한다. 단, 27번 <10메모리 게임>을 진행 한 후에 적용하면 좋다.



## 5와 몇 이지?

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임은 5를 기준으로 생각하여, 6~10까지의 수를 5와 몇으로 가르는 활동이다. 이 게임을 통해 학생은 수에 대한 유연성과 수 감각을 향상시킬 수 있으며, 덧셈 뺄셈 연산을 위한 기초기술을 습득할 수 있다.

**다. 준비물 :** 손가락 카드(5), 손가락 카드1~5, 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임활동**

- ① <그림1> 손가락 카드 5를 고정하고 나머지 손가락 카드(1~5)를 잘 섞어 카드더미를 만든다.
  - ② 카드 더미에서 1장을 뒤집는다.  
 교사 : 손가락이 모두 몇 이죠?  
 학생 : 9예요.  
 교사 : 9은 5와 몇으로 이뤄져 있죠?  
 학생 : (카드를 보며) 5와 4요.  
 교사 : 잘했어요. 9는 5와 4로 가를 수 있어요.
  - ③ 카드 더미에서 1장을 뒤집으며 같은 방법으로 질문한다.
- ※ 이후에 점카드와 10칸 카드를 활용하여 같은 방법으로 게임을 한다.



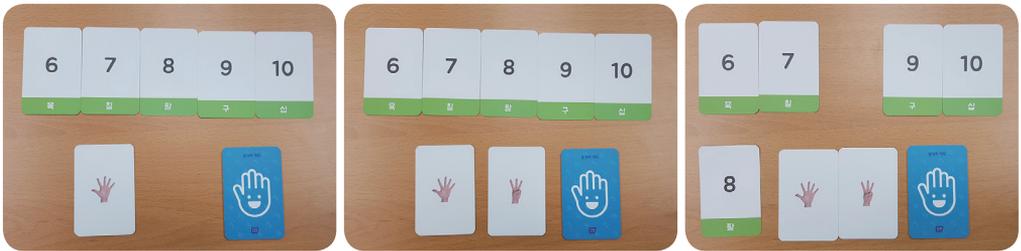
# 5와 모으면?

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임은 22번<5와 몇 이지?> 활동이 이어 두 수를 모은 수량에 해당하는 수를 찾는 활동이다. 이 게임을 통해 연산의 기초와 연산감각을 향상시킬 수 있다.

**다. 준비물 :** 숫자카드(6~10), 손가락 카드(5), 손가락 카드(1~5), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① <그림1> 숫자카드(6~10)는 펼쳐놓는다.
- ② <그림1> 손가락 카드(5)를 고정하고, 손가락 카드(1~5)를 잘 섞어 카드더미를 만든다.  
 교사 : 카드더미에서 1장을 뒤집어 보세요.  
 손가락이 몇과 몇이 있죠?  
 학생 : 5와 3이 있어요.  
 교사 : 그럼 모두 몇일까요?  
 학생 : 8이요.  
 교사 : 숫자 카드 중 8을 찾아 손가락 카드 옆에 놓아보세요.  
 학생 : (숫자 카드를 찾아 손가락 카드 옆에 놓는다.)  
 교사 : 잘했어요. 5와 3을 모으면 8이 되요.
- ③ 카드 더미 1장을 뒤집으며 같은 방법으로 진행한다.  
 ※ 이후에 점카드와 10칸 카드를 활용하여 같은 방법으로 게임을 한다.



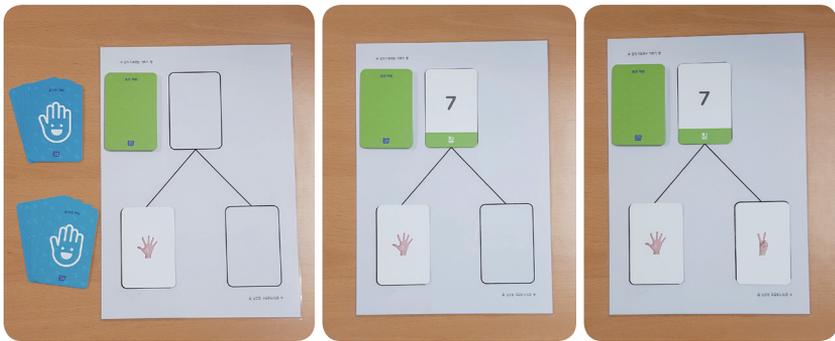
## 5로 가르면?

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 2인이 함께하는 짝 활동

이 게임은 하나의 수를 5와 몇으로 가르는 활동이다. 이 활동을 통해 10이하의 수를 5와 몇으로 분해하며 보다 연산전략을 위한 기초를 마련할 수 있다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(6~10), 손가락 카드(5, 1~5 2세트), 가리개 판(템북 홈페이지에 pdf제공), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① <그림1> 숫자카드(6~10)는 잘 섞어 카드 더미를 만들고, 손가락 카드(5) 1장을 펼쳐놓는다.
- ② <그림1> 학생은 손가락카드(1~5) 5장씩 받아서 손에 든다.
- ③ 가위 바위 보로 순서를 정한다.
- ④ <그림2> 이긴사람부터 카드더미에서 카드 1장을 뒤집는다.
- ⑤ <그림3> 학생 1,2는 빈 칸에 들어갈 숫자카드를 빨리 제시한다.
- ⑥ 먼저 정확한 카드를 제시한 사람은 손가락 카드(예, 2)를 가져간다.
- ⑦ 다음사람이 카드를 뒤집으며 같은 방법으로 게임한다.
- ⑧ 카드를 많이 가져간 사람이 이긴다.

※ 이후에 점카드와 10칸 카드를 활용하여 같은 방법으로 게임을 한다.



## •• 몇이 더 필요하지?

**가. 영역 :** 10 만들기

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임을 통해 10의 보수를 익혀, 연산을 위한 기초감각을 쌓을 수 있다. 손가락 카드와 10칸 카드를 통해 10이 되는 두 수를 시각적, 직관적으로 파악해 10의 보수를 익히는 게임이다. 먼저 구체물을 이용하여 실제로 10을 가르고 모으는 활동을 하면 더욱 좋다.

**다. 준비물 :** 손가락 카드(1~9) 2세트, 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



### 라. 게임방법

- ① 교사는 손가락 카드(1~9)를 잘 섞어, 카드더미를 만든다.
- ② 카드더미에서 1장을 뒤집으며 다음과 같이 질문한다.  
 교사 : (카드를 1장 보여주며) 손가락의 개수가 모두 몇이죠?  
 학생 : 8이요.  
 교사 : 그럼 10이 되려면 손가락 몇이 더 필요할까?  
 학생 : (접힌 손가락을 보며) 2요.  
 교사 : 네, 8이 10이 되려면 2가 더 필요해요. 잘했어요.  
 (답을 맞춘 학생에게 카드를 준다.)
- ③ 다른 카드를 뒤집으며 같은 방법으로 질문한다.



## 행운의 10 만들기

**가. 영역 :** 10만들기

**나. 게임의 특징 :** 학생 2 - 4인이 함께 하는 짝, 모둠 활동

이 게임은 25번 <몇이 더 필요하지>이후, 10의 보수를 숙달하는 게임이다. 10칸 카드를 통해 직관적으로 10의 보수를 파악한 후, 점차 숫자 카드로 일반화하여 적용할 수 있도록 한다. 게임을 통해 10의 보수를 유창하게 익힌 후 받아 올림, 받아 내림이 있는 덧셈과 뺄셈을 위한 준비를 한다.

**다. 준비물 :** 10칸 카드(1~9, 5추가), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



### 라. 게임방법 [ 2인용 ]

- ① <그림1> 10칸카드(1~9, 5추가) 10장을 준비한다.
- ② 가위 바위 보로 게임의 순서를 정한다.
- ③ 이긴사람이 10장의 카드를 잘 섞어 5장씩 나눠준다.
- ④ <그림2 >이긴사람부터 자신의 카드 중에 10이 되는 카드 2장을 내려놓는다.  
(단, 10을 만들 수 있는 카드가 없으면 상대카드에서 1장을 뽑아서 10을 만든다.)
- ⑤ 자신의 카드를 빨리 내려놓는 사람이 이기는 게임이다.

※ 한번에 한 쌍의 카드만 내려놓을 수 있다.

### 마. 게임방법 [ 3인용 ]

- ① 10칸카드(1~9) 2세트를 잘 섞어, 8장씩 나눠갖고 부채모양으로 펼쳐 손에 든다.
- ② 가위 바위 보로 순서를 정한다.  
(이긴사람부터 오른쪽 방향으로 진행한다.)
- ③ 이긴사람부터 자신의 카드에서 10이 되는 카드 2장을 내려놓는다.  
10이 되는 2장의 카드가 없으면 오른쪽 사람의 카드 1장을 뽑아온다.
- ④ 카드를 빨리 내려놓는 사람이 이기는 게임이다.

### 바. 게임방법 [ 4인용 ]

- ① 10칸카드(1~10), 점카드(1~10)를 잘 섞어 각각 5장씩 카드를 나눠 손에 부채모양으로 펼쳐 든다.
- ② 가위 바위 보로 순서를 정한다.
- ③ 이긴사람부터 자신의 카드 중에 10이 되는 2장의 카드를 내려놓는다. 10카드를 가진 사람은 10카드 1장을 내려놓을 수 있다.
- ④ 10이 되는 카드가 없으면, 오른쪽 사람의 카드 1장을 뽑아온다.
- ⑤ 카드를 빨리 내려놓는 사람이 이기는 게임이다.

※ 이후에, 숫자카드를 이용해 게임을 한다.



# 10 메모리 게임

**가. 영역 :** 10 만들기

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께 하는 짝 활동

이 게임은 메모리 게임 형식으로 수 감각 뿐 아니라 집중력도 함께 길러줄 수 있는 게임이다. 또한 게임을 통해 학생이 10의 보수를 잘 익혔는지 확인 할 수 있다. 만약 학생이 어려워한다면, 자신의 손가락을 펴서 확인해 볼 수 있게 한다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(1~9), 숫자카드(5), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① 숫자카드(1~5), 숫자카드(5~9) 카드를 각각 섞는다.
- ② <그림1> 각각의 카드를 뒤집어 가로로 펼쳐 놓는다.
- ③ 가위 바위 보로 순서를 정한다.
- ④ <그림2> 이긴 사람이 먼저 윗 줄과 아랫줄에서 각각 1장씩 뒤집는다.
- ⑤ 뒤집은 두 장의 카드가 10이 되면 카드를 가져간다.
- ⑥ 같은 방법으로 상대방이 카드를 뒤집는다.
- ⑦ 카드를 많이 가져간 사람이 이기는 게임이다.

※ 학생이 게임을 어려워하면 손가락, 점카드, 10칸 카드를 활용한 후에 숫자카드로 게임을 한다.



# 10과 몇 이지?

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임은 11~19까지의 수를 10과 몇으로 분해하는 게임이다. 이 활동을 통해 자릿값의 개념을 익히며 연산감각을 향상시킬 수 있다.

**다. 준비물 :** 손가락 카드(10), 손가락 카드(1~9), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



## 라. 게임방법

① <그림1> 손가락 카드(10)는 고정하고, 손가락 카드(1~9)를 잘 섞어 카드 더미를 만든다.

② <그림2> 손가락 카드더미를 1장을 뒤집으며 다음과 같이 질문한다.

교사 : 손가락의 개수는 모두 몇 이죠?

학생 : 16이요.

교사 : 16은 10과 몇으로 이뤄져 있죠?

학생 : (카드를 보며) 10과 6이요.

교사 : 잘했어요. 16은 10과 6으로 나눌 수 있어요.

(답을 맞추면 숫자카드 6을 학생에게 준다.)

③ 같은 방법으로 손가락 카드를 무작위로 제시하며 질문한다.

※ 이후에 점카드, 10칸 카드를 활용하여 게임을 한다.



# 10과 모으면?

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임은 <28. 10과 몇 이지>활동에 이어 11~19까지의 수를 10과 몇으로 분해하는 게임이다. 이 활동을 통해 자릿값의 개념을 익히며 연산 감각을 향상시킬 수 있다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(11~15), 손가락 카드(10), 손가락 카드(1~5), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① 11~15까지의 숫자 카드를 펼쳐놓는다.
- ② 손가락 카드(10, 고정)는 그림이 보이게 펼쳐 놓고, 손가락 카드(1~5)은 잘 섞어 카드 더미를 만든다.  
 교사 : 손가락 카드 1장을 뒤집어 보세요. 손가락이 몇 과 몇이 있죠?  
 학생 : (카드를 뒤집은 후) 10과 2가 있어요.  
 교사 : 그럼 모두 몇 인가요?  
 학생 : 12예요.  
 교사 : 해당하는 숫자카드를 찾아보세요.  
 학생 : (숫자카드 12를 고른다.)  
 교사 : (손가락 카드 옆에 놓으며) 12는 몇과 몇으로 이뤄져 있어요?  
 학생 : 10과 2예요.  
 교사 : 잘했어요. 12는 10과 2로 이뤄져있어요. 자, 다음 카드를 뒤집어 보세요.
- ③ 같은 방법으로 활동을 계속 진행한다.

※ 학생의 수준에 따라 수의 범위를 16~20, 11~20으로 조정한다.



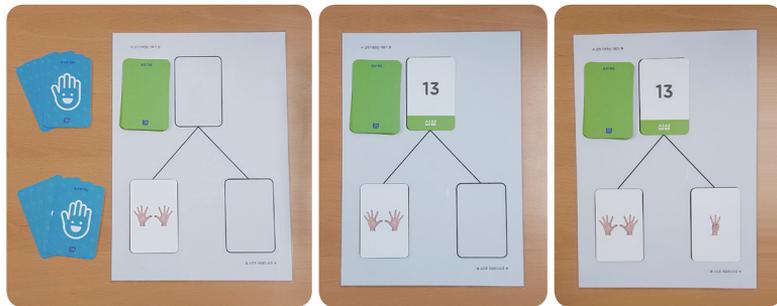
# 10으로 가르면?

**가. 영역 :** 가르기 모으기

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께하는 짝 활동

11~20의 수를 10과 몇으로 가르며 자릿값의 개념을 강화시키는 게임이다. 게임을 통해 자연스럽게 자릿값의 개념을 익힐 수 있으며, 연산감각을 향상시켜 덧셈뺄셈의 기초능력을 기를 수 있다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(11~15), 손가락 카드(10)와 손가락 카드(1~5, 2세트), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① <그림1> 숫자 카드(11~15)는 잘 섞어 카드더미를 만들고, 손가락 카드(10)는 올려놓는다.
  - ② 학생 1,2는 손가락 카드(1~5)를 각각 5장씩 가진 후, 손에 든다.
  - ③ 가위 바위 보로 순서를 정한다.
  - ④ <그림2> 이긴사람부터 카드더미에서 카드 1장을 뒤집는다.
  - ⑤ <그림3> 학생 1,2는 빈 칸에 들어갈 숫자카드를 빨리 제시한다.
  - ⑥ 먼저 정확한 카드를 제시한 사람은 손가락 카드(예,3)를 가져간다.
  - ⑦ 다음사람이 카드를 뒤집으며 같은 방법으로 게임한다.
  - ⑧ 카드를 많이 가져간 사람이 이긴다.
- ※ 이후에 손가락 카드 대신, 점카드나 숫자카드로 이용하여 게임을 한다.



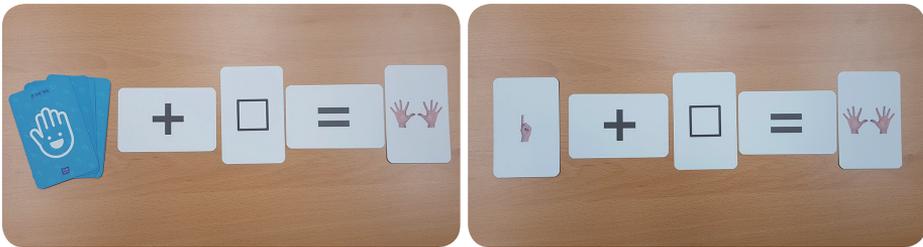
# 10 덧셈식 완성

**가. 영역 :** 기초연산

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께 하는 익히기 활동

이 게임은 10의 보수를 충분히 익힌 후에 기초연산 10 덧셈식을 빠르고 정확하게 만드는 게임이다. 게임을 통해 10이 되는 덧셈식을 보다 유창하고 정확하게 암산할 수 있다.

**다. 준비물 :** +, = 연산카드, 손가락 카드(10,고정), 손가락 카드(1~9), 그림은 왼쪽부터 1~2 번 순서이다.



**라. 게임방법**

교사 : (카드를 준비한 후 손가락카드 1을 제시하며)

10에 몇을 더하면 10이 될까요?

학생 : 9요.

교사 : 네. 맞았어요. 한번 식을 읽어볼까요?

학생 : 1 더하기 9는 10!

교사 : 잘했어요. 이제부터 선생님이 보여주는 카드를 보고 덧셈식을 완성하여 말해보세요.

(예, 손가락 카드 3을 제시한다.)

학생 : 3 더하기 7은 10!

교사 : 잘했어요.(제시한 손가락 카드를 학생에게 준다)

※ 교사는 순차적으로 카드를 제시하다 점차 무작위 순으로 제시한다.

※ 이후에 손가락카드 대신 10칸 카드나 점카드, 숫자카드를 이용해 게임을 한다.



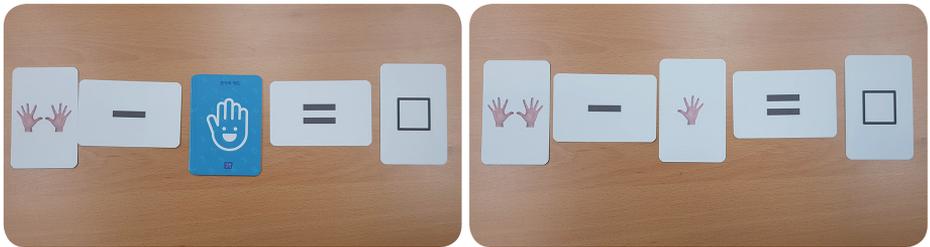
# 10 뺄셈식 완성

**가. 영역 :** 기초연산

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께 하는 익히기 활동

이 게임은 10의 보수를 충분히 익힌 후에 기초연산인 10 뺄셈식을 완성하는 게임이다. 게임을 통해 10이 되는 덧셈식을 암산으로 빠르고 정확하게 계산할 수 있다.

**다. 준비물 :** -, = 연산카드, 손가락 카드(10, 고정), 손가락 카드(1~9), 그림은 왼쪽부터 1~2 번 순서이다.



**라. 게임방법**

교사 : (카드를 준비한 후 손가락카드 5을 제시하며)

10에서 5을 빼면 얼마일까요?

학생 : 5요.

교사 : 네. 맞았어요. 한번 식을 읽어볼까요?

학생 : 10 빼기 5는 5!

교사 : 잘했어요. 이제부터 선생님이 보여주는 카드를 보고 뺄셈식을 완성해 말해보세요.

(예, 손가락 카드 3을 제시한다.)

학생 : 10 빼기 3은 7!

교사 : 잘했어요.(제시한 손가락 카드를 학생에게 준다)

※ 교사는 순차적으로 카드를 제시하다 점차 무작위 순으로 제시한다.

※ 이후에 손가락카드 대신 10칸카드나 점카드, 숫자카드를 이용해 게임을 한다.



## ● 두 배 수 알기

**가. 영역 :** 기초연산

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께 하는 익히기 활동

이 게임은 먼저 학생과 교사가 1~10까지의 수를 손가락으로 펴고 맞대어 보며 두 배 지식을 쌓은 후, 손가락 카드를 활용해 두 배 지식이 향상될 수 있도록 지도합니다.

**다. 준비물 :** 손가락 카드(1~9), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임 전 단계**

① <그림1> 교사와 학생은 마주보고 앉는다.

교사 : (학생과 손가락 1을 펴고 맞댄 후) 1이 2개이면 모두 몇이죠?

학생 : 2예요.

② 같은 방법으로 9까지 맞대어 본다.

③ 학생이 짝꿍수에 익숙해지면 “1+1은 얼마지?”로 질문을 한다.

**마. 게임방법**

① <그림2> 손가락 카드(1~10)를 잘 섞어 카드더미를 만든다.

② 카드더미에서 1장을 뒤집으며

교사 : 8이 2개면 얼마지?

학생 : 16이요.

③ 학생이 대답하면 손가락을 맞대어 확인한다.

④ 교사는 같은 방법으로 다음 카드를 뒤집으며 질문한다.

※ 이후에 점 카드나 10칸 카드로 바꿔 게임을 진행한다.



# 두 배 수 찾기

**가. 영역 :** 기초연산

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께 하는 짝 활동

이 게임은 33번 <두 배 수 알기> 게임에 이어 두 배수를 숙달하는 활동이다. 두 배 지식을 잘 숙달하면, 이후의 연산전략에 유용하게 활용될 수 있다. 즐겁게 게임에 몰입하는 과정에서 두 배 지식이 자연스럽게 쌓일 수 있도록 지도한다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~10) 숫자 카드(1~20 중 짝수), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



## 라. 게임방법

- ① 가위 바위 보로 순서를 정한다.
- ② 이긴 사람이 점카드(1~10)을 잘 섞어 카드더미를 만든다.
- ③ <그림1> 숫자 카드(1~20 중 짝수)는 잘 섞어 5장씩 나눠주고 부채모양으로 손에 펼친다.
- ④ 이긴 사람부터 점카드 1장을 뒤집는다.
- ⑤ <그림2> 뒤집은 점카드를 보고 두 배수 카드가 있는 사람이 카드를 낸다.
- ⑥ 두 배수 카드가 맞으면, 카드2장을 가져간다.
- ⑦ 자신의 카드를 먼저 내려놓는 사람이 이기는 게임이다.



## ● 두 배 수 메모리

**가. 영역 :** 기초연산

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께 하는 짝 활동

이 게임은 두 배수를 숙달하는 활동이다. 두 배 지식을 잘 숙달하면, 이후의 연산전략에 유용하게 활용될 수 있다. 즐겁게 게임에 몰입하는 과정에서 두 배 지식이 자연스럽게 쌓일 수 있도록 지도한다.

**다. 준비물 :** 점 카드(1~5), 숫자 카드(1~10 중 짝수), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임방법**

- ① <그림1> 점 카드(1~5), 숫자 카드(1~10 중 짝수)를 준비한다.
- ② 가위 바위 보를 하여 순서를 정한다.
- ③ <그림2> 이긴 사람부터 윗줄과 아랫줄에서 각각 1장씩을 뒤집는다.
- ④ 두 배수 카드가 나오면 카드를 가져간다.
- ⑤ 같은 방법으로 다음사람이 뒤집는다.
- ⑥ 카드를 많이 모은 사람이 이기는 게임이다.

※ 카드의 종류를 점 카드, 손가락 카드, 숫자카드로 바꿔 게임을 한다.



## ● 연속해서 더하기, 빼기

**가. 영역 :** 기초연산

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임은 덧셈구구, 뺄셈구구를 위한 기초작업으로 연속되는 수끼리의 덧셈뺄셈을 통해 연산의 관련성과 연계성을 학습하는 게임이다.

**다. 준비물 :** 연산부호카드(+1~3, -1~3), 숫자 카드(1~20), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



### 라. 게임방법

- ① <그림1>과 같이 연산 부호 카드를 준비한다.
- ② 숫자 카드(1~20)를 순서대로 정리하여 교사가 손에 든다.
- ③ <그림2> 교사는 숫자카드(1~20)을 1~20까지 차례대로 제시한다.
- ④ 학생은 제시된 식에 맞는 답을 말한다.
- ⑤ 정답을 맞추면 학생에게 제시한 숫자카드를 1장 준다.

※ 게임은 +1부터 시작해서 +2,+3으로 진행하며, -1부터 시작해서 -2, -3으로 게임한다.



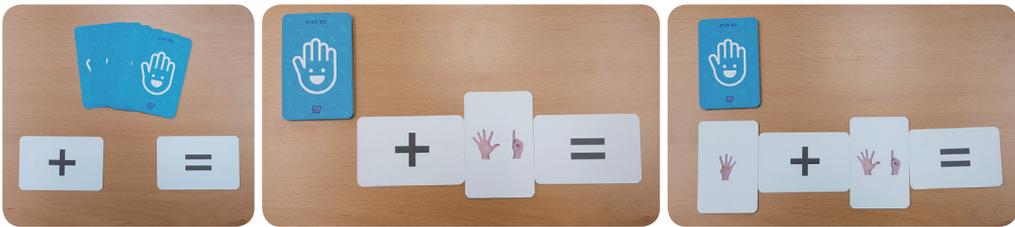
## •• 더하면 얼마지?

**가. 영역 :** 기초 연산

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임은 수 감각 영역에서 두 수 사이의 관계를 탐색한 활동을 바탕으로 덧셈과 뺄셈으로 확장하는 게임이다. 이전에 게임을 통해 습득했던 10만들기, 두 배수 지식을 바탕으로 덧셈과 뺄셈을 위한 전략으로 적용해 보는 단계이다.

**다. 준비물 :** 손가락(1~10), 10칸 카드(1~10), 연산기호카드(+,=), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



**라. 게임 방법**

- ① <그림1> 교사는 연산기호카드(+,=)를 준비하고, 손가락카드(1~10)를 잘 섞는다.
- ② <그림2> 손가락 카드 1장을 학생이 뽑아 가수 위치에 놓는다.  
교사 : 자, 이제 선생님이 손가락 카드를 보여 줄 꺼예요.  
손가락카드를 보고, 식에 맞는 답을 말해 보세요.
- ③ <그림3> 학생이 뽑은 카드를 제외한 나머지 손가락 카드를 무작위 순으로 1장씩 피가수 위치에 제시한다.
- ④ 학생은 교사가 제시하는 식을 보고, 답을 말한다.
- ⑤ 교사는 학생과 정답을 맞추면 제시한 카드 1장씩 준다.

※ 이후에, 손가락카드 대신 점카드나 10칸 카드를 이용해 게임을 한다.



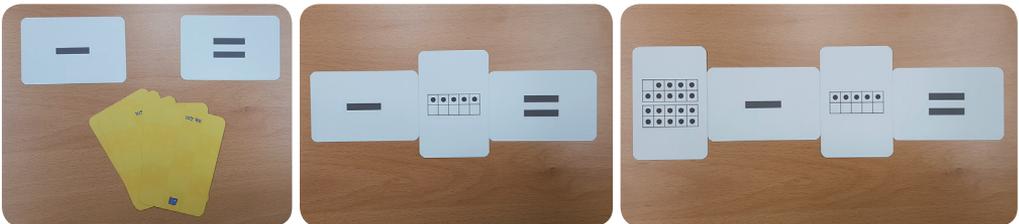
# ● ● 빼면 얼마지?

**가. 영역 :** 기초 연산

**나. 게임의 특징 :** 교사와 학생이 함께하는 익히기 활동

이 게임은 수 감각 영역에서 두 수 사이의 관계를 탐색한 활동을 바탕으로 덧셈과 뺄셈으로 확장하는 게임이다. 이전에 게임을 통해 습득했던 10만들기, 두 배수 지식을 바탕으로 덧셈과 뺄셈을 위한 전략으로 적용해 볼 수 있다.

**다. 준비물 :** 10칸 카드(1~20), 연산기호카드(-, =), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



## 라. 게임 방법

- ① <그림1> 교사는 기호카드(-, =)와 10칸 카드(1~20)를 준비한다.
- ② <그림2> 학생은 10칸 카드(1~20) 중 1장을 뽑아 감수 자리에 놓는다.  
교사 : 자, 이제 선생님이 카드를(피감수 위치에) 보여줄게요.  
식을 보고 알맞은 답을 말해 보세요.
- ③ 학생이 고른 카드를 제외한 10칸 카드(1~20)를 무작위 순으로 1장씩 피감수 자리에 제시한다.
- ④ 학생은 식을 읽고, 정답을 말한다.
- ⑤ 교사는 학생과 정답을 맞추면 제시한 카드 1장씩 준다.

※ 이후에, 손가락카드 대신 점카드나 10칸 카드를 이용해 게임을 한다.



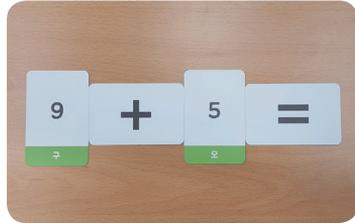
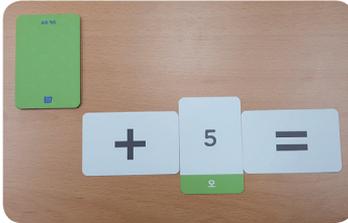
# •• 덧셈 구구

**가. 영역 :** 연산유창성

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께하는 짝 활동

이 게임은 10만들기, 두 배수 지식을 덧셈과 뺄셈을 위한 전략으로 사용해 덧셈구구를 빠르고 정확하게 익히는 단계이다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(0~9), 연산기호카드(+,=), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



**라. 게임 방법**

- ① 가위 바위 보로 순서를 정한다.
- ② <그림1> 이긴사람이 기호카드(+, -)를 준비하고, 숫자카드(0~9)를 잘 섞는다.
- ③ 이긴 사람은 숫자 카드(0~9)를 숫자가 보이지 않게 부채모양으로 펼친 후, 진 사람에게 1장을 뽑게 한다.
- ④ <그림2> 뽑은 카드를 가수 위치에 놓는다.
- ⑤ <그림3> 이긴 사람이 뽑은 카드를 제외한 숫자 카드(0~9)를 무작위 순으로 피가수 자리에 1장씩 제시한다.
- ⑥ 진 사람은 제시하는 식을 읽고 답을 말한다.
- ⑦ 정답을 맞추면 제시한 카드를 갖는다.
- ⑧ 게임이 종료되면 역할을 바꿔서 게임을 진행한다.
- ⑨ 카드를 더 많이 모으는 사람이 이기는 게임이다.



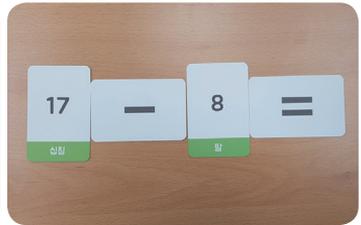
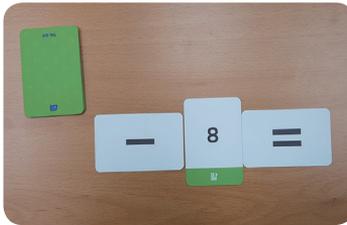
# 뺄셈 구구

**가. 영역 :** 연산유창성

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께하는 짝 활동

이 게임은 10만들기, 두 배수 지식을 덧셈과 뺄셈을 위한 전략으로 적용해 덧셈구구를 빠르고 정확하게 익히는 단계이다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(1~19), 연산기호카드(-,=), 그림은 왼쪽부터 1~3번 순서이다.



## 라. 게임 방법

- ① 가위 바위 보로 순서를 정한다.
- ② <그림1> 이긴사람이 기호카드(-,=)를 준비하고, 숫자카드(1~19)를 잘 섞는다.
- ③ <그림2> 이긴사람이 숫자 카드(1~19)를 숫자가 보이지 않게 부채모양으로 펼치면, 진사람은 1장을 뽑아 감수 자리에 놓는다.
- ④ <그림3> 이긴사람은 뽑은 카드를 제외한 나머지 숫자 카드(1~19)를 무작위 순으로 1장씩 피감수 자리에 제시한다.
- ⑤ 가위 바위 보에서 진학생은 식을 읽고 답을 말한다.
- ⑥ 정답을 맞추면 제시한 숫자카드 1장을 갖는다.
- ⑦ 게임이 종료되면 역할을 바꿔서 게임을 진행한다.
- ⑧ 카드를 많이 모으는 사람이 이기는 게임이다.



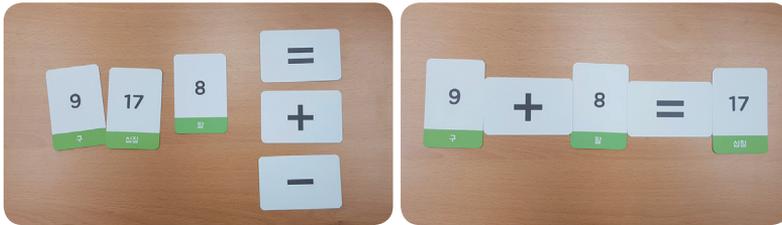
## 연산 가족 만들기

**가. 영역 :** 기초 연산

**나. 게임의 특징 :** 학생 2인이 함께하는 짝 활동

이 게임은 연산식끼리의 관계를 파악해 덧셈과 뺄셈을 보다 효율적으로 하는 단계이다. 이 게임을 통해 기초연산능력 및 연산감각을 향상시킬 수 있다.

**다. 준비물 :** 숫자 카드(1~20), 연산기호카드(+, -, =), 그림은 왼쪽부터 1~2번 순서이다.



**라. 게임 방법**

- ① 가위 바위 보로 순서를 정한다.
- ② <그림1> 이긴 사람이 기호카드(+, -, =)와 연산 가족을 만들 수 있는 숫자 카드 3장을 준비한다.
- ③ <그림2> 상대학생은 게임이 시작되면, 제시된 카드를 사용해 4개의 식을 만든다.
- ④ 게임이 종료되면 역할을 바꿔서 게임을 진행한다.
- ⑤ 4개의 식을 정확히 만든 사람이 이기는 게임이다.

# 『수 감각·기초 연산 스페셜 세트』 가르기·모으기 판 사용법

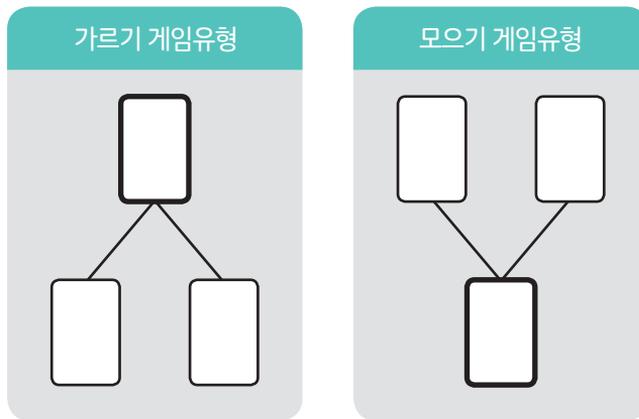
## 1. 무슨 게임에 사용하나요?

: 『수 감각·기초 연산 스페셜 세트』를 활용한 기초 연산 게임

- < 19 모으기 판에 모으기 >, < 20 가르기 판에 가르기 >, < 21 빠르게가르기 >,  
< 24 5로 가르면? >, < 30 10으로 가르면? >에 사용됩니다.

## 2. 어떻게 사용하나요?

- ① 수 감각·기초 연산 가르기·모으기 판 파일을 다운로드 하신 후, 인쇄하세요.
- ② 게임에 반복적으로 활용하기 위해 코팅을 해 주세요.
- ③ 게임유형에 맞게 방향을 조절한 후, 활용하세요.



## 3. 이렇게 사용해 보세요.

: 학급에서 가르기 모으기 판을 게임에 활용하기 전에, 아이들과 ‘나만의 가르기 모으기 판’을 만들어 보세요. 아이들이 직접 꾸민 모이기·가르기 판을 사용해 게임을 하며 더욱 즐겁고 신나는 수학시간을 만들어 보세요.

# 어떻게 하면 기초연산을 재미있게 익힐 수 있을까?

특수학급 아이들에게 수학은 지극히 추상적인 개념입니다.  
숫자만으로 수 개념 형성이 어렵습니다.  
이런 아이들은 보면서, 수 감각과 수세기를 기반으로  
찬찬히 체계적으로 계열화된 교수·학습 자료가  
필요하다고 생각했습니다.

아이들은 게임을 좋아합니다.  
게임은 즐겁고, 반복적인 요소를 가지고 있습니다.  
게임에서 실수는 오히려 재미가 되고  
또한 새로운 도전이 됩니다.  
이 과정을 통해 아이들은 수 감각을 익히고  
기초연산도 숙달할 수 있었습니다.

“선생님 나 수학 잘해요.” “선생님 오늘도 재밌는 것 해요!”  
수 감각을 기반으로 한 기초연산 게임은  
아이들에게 실패와 두려움이 아니라 새롭게 도전하고  
즐겁게 반복할 수 있게 했습니다.

교육과정과 연계된 수 감각 기초연산 41가지 수학 게임 <놀이수학>

2015 개정 수학과 공통 특수교육 교육과정 연계

2015 수학과 교육과정 연계 [1~2학년군] 연계



초등 1학년 수학교육과정 전과정에서 놀이수학 최적화  
**수 감각·기초연산** 카드게임활동



초등 2학년 수학교육과정 수량적 양감적 감각적 곱셈학습  
**수 감각 곱셈구구** 카드게임활동



특수학급과 학습부진 학생을 위한 수감각 기초연산 학습  
**수 감각·기초연산 스페셜 세트**

**구입처** 학교행정실 - S2B 학교장터

개인 및 단체 - 네이버 스마트 스토어 <https://smartstore.naver.com/tembook>

**카드 활용 가이드 무료배포** 템북 홈페이지 자료실 [www.tembook.co.kr](http://www.tembook.co.kr)

**카드 활용 연수** 온라인 직무연수 1학점 15시간  
한국교원연수원 [교실을 위한 기초학력, 한글교육과 기초수학]



모든 아이를 위한

# 신나는 수학 스페셜

수 감각·기초연산 스페셜 세트 가이드북

비매품 / 무료  
63410



9 791196 397081



ISBN 979-11-963970-8-1