

3-5세

언어

교수자료세트

교사용
지도서



아이코리아

3-5세 언어교수자료세트

유아시기의 언어 교육이 매우 중요함은 누구나 잘 알고 있습니다.

하지만 언어교육의 접근에 있어 어떤 방식으로 이루어져야 할지 많은 고민들을 하고 있을 것입니다.

언어교육에 있어 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 모든 영역의 균형 잡힌 교육의 중요성을 알지만 현장에서 읽기, 쓰기와 관련 된 활동을 하는데 있어 교수자료의 다양화가 어렵다는 점을 고려하여 언어교육 실제적인 도움이 되고자 「3-5세 언어교수자료세트」를 제작하였습니다.

본 언어교수자료세트를 활용하여 놀이를 통해 재미있게 한글을 익히고, 창의적인 사고력을 기를 수 있을 것을 기대합니다.

- >>> 유아들의 발달에 맞도록 놀이 중심으로 한 언어(한글)교재교구로 구성하였습니다.
- >>> 자음과 모음을 인식하고 결합시켜보며 한글의 구성요소를 놀이로 익힘으로써 한글을 쉽게 배우도록 하였습니다.
- >>> 한글도장, 자석글자, 수수께끼책, 반대말그림책, 언어게임 등을 통해 유아의 언어 발달뿐만 아니라 유아의 창의적인 사고력 발달에도 도움을 줄 수 있도록 구성하였습니다.

목 차

- 01_ 수수끼끼책 | 알쏭달쏭 무엇일까?
- 02_ 반대말책 | 올리고 내리고
- 03_ 한글도장 | 자음 콩콩, 모음 콩콩
- 04_ 한글자석 | 글자를 만드는 노트북
- 05_ 같은 모음 다른 자음
- 06_ 빙글빙글 빙고
- 07_ 재미있는 동물원 여행
- 08_ 꽃이름 튕기기
- 09_ 남남 어떤 과일일까?
- 10_ ㄱ 이 들어가는 말
- 11_ 숨은 글자를 찾아라
- 12_ 같은 글자 찾기
- 13_ 암호를 풀어라



1 수수께끼책 | 알쏭달쏭 무엇일까?



- 활동 목표**
- 한글 자음에 관심을 갖는다.
 - 사물의 특징을 언어로 표현하며 어휘력을 향상시킨다.
 - 문장을 듣고 이해하는 능력을 기른다.

활동 자료 수수께끼 책 1권



활동 방법

3세

4세

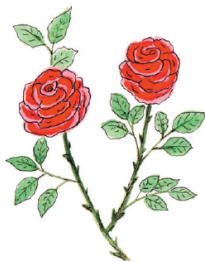
5세

1. 수수께끼 책 인덱스의 자음을 보고 자음이 들어가는 여러 가지 단어를 생각해 본다.
 - (인덱스를 가리키며) 여기에 뭐라고 적혀있니?
 - ‘ㄱ’이 들어가는 말은 어떤 말이 있을까?
2. 수수께끼 책을 보고 사물의 특징을 설명하여 수수께끼를 낸다.
 - 여기에 수수께끼를 낼 수 있는 문제가 있구나.
 - 무엇일까? 잘 듣고 생각해보자.
3. 수수께끼의 내용을 듣고 맞힌다.
 - 정답이 네가 말한 ‘○○’인지 확인해 볼까?
 - ‘○○’가 맞구나. 글자를 보며 읽어보자.



참고사항

- 술래는 마음속으로 수수께끼 책의 내용 중 정답을 정하고, 친구들은 그와 관련된 질문을 하여 답을 맞추는 활동으로 진행할 수 있다.
- 수수께끼 놀이가 익숙해지면 개별적으로 수수께끼책을 만들어 본다.



2 반대말책 | 올리고 내리고



- 활동목표**
- 서로 반대되는 단어가 있음을 알고 다양한 어휘를 익힌다.
 - 책을 소중하게 다루는 마음을 갖고, 이를 실천한다.

활동자료 반대말 책 1권



활동방법



1. 반대말책을 보며 이야기를 나눈다.
 - (반대말 책을 제시하며) 어떤 그림들이 있니?
 - 책을 위로 아래로 움직일 수가 있구나.
 - 왜 이 두 단어를 짝지어 놓았을까?
2. 반대말책을 보면서 반대말을 익힌다.
 - 여기 엄마곰은 크구나. 아기곰은 어떠니?
 - ‘크다’의 반대말은 ‘작다’라고 하는구나.
3. 다양한 반대말에 대해 이야기 나눈다.
 - 이 책에는 어떤 말들이 쓰여 있었니?
 - 엄마곰과 아기곰은 어떻게 이야기 하였니?
 - 너희들이 알고 있는 또 다른 반대말은 어떤 것이 있니?

참고사항

- 반대말을 익힌 후 개별적으로 반대말 책을 만들 수 있다.
- 여러 반대말 말하기 놀이를 할 수 있다.
- 책을 위로 아래로 움직여 볼 때 책을 소중히 다루어야 한다는 마음을 갖고 실천할 수 있도록 지도한다.



3 한글도장 | 자음콩콩 모음콩콩



- 활동목표**
- 한글에는 자음과 모음이 있음을 안다.
 - 다양한 쓰기도구에 관심을 가지고, 글자도장을 이용하여 단어를 만들 수 있다.

활동자료 자음도장 14개, 모음도장 10개, 스탬프 1개



활동 방법

만 3세

1. 자음 · 모음 도장을 제시하고 이야기 나누다.
 - 여기 도장에 글자들이 있구나. 도장을 찍으면 어떻게 될 것 같니?
2. 모양종이나 그림도안을 주고 글자 도장으로 꾸미기 활동을 한다.
 - 계속 같은 모양으로 찍히네.
 - 이 도장으로 나무꾸미기를 해볼 수 있겠구나.
 - ○○가 ‘ㄱ’ 도장을 찍어 나무를 완성하였구나.
나무의 이름은 뭐라고 할까?
ex) ‘ㄱ’ 글자나무 ‘구’ 글자나무 등.

만 4세

만 5세

1. 자음 · 모음 도장을 제시하고 이야기를 나누다.
 - 여기 도장에 글자모양이 어떠니?
 - 도장을 찍으면 어떻게 될 것 같니?
2. 자음 · 모음 도장의 사용방법을 이야기 나누다.
 - 들고 있는 도장은 ‘ㄱ’이구나
 - 이 도장 글자를 종이에 찍으려면 어떻게 해야할까?
3. 자음 · 모음 도장으로 단어를 찍어본다.
 - 도장으로 무엇을 만들 수 있을까?
 - 글자를 만들어볼까?
 - ‘ㄱ’과 ‘ㅏ’가 만나 ‘가’가 되었구나.
 - 도장을 하나씩 찍다보니 글자를 쓰는 것처럼 되는구나.

참고사항

- 도장을 활용하여 편지쓰기 활동을 할 수 있다.
- 컴퓨터 영역에서 글자치기 활동으로 연계해 볼 수 있다.
- 제공하는 활동지 cd의 활동지를 출력하여 글자나무 활동자료로 사용할 수 있다.
- 단어카드를 제공하여 도장찍기 활동을 할 수 있다.

4 한글자석 | 글자를 만드는 노트북



- 활동목표**
- 자음과 모음을 조합하여 단어를 만들어 본다.
 - 글자의 형태에 관심을 가지며, 읽기·쓰기에 관심을 갖는다.

- 활동자료** 노트북 상자 1개, 자음·모음 자석 조각 54개,
자석 단어카드 28개



활동 방법

만 3세

만 4세

1. 노트북 상자를 보며 이야기를 나눈다.
 - 이것은 무엇일까?
 - 노트북을 본 적이 있니?
 - 이 안에는 여러 가지 글자조각과 글자카드가 있구나.
2. 활동방법에 대해 이야기를 나눈 후 놀이해 본다.
 - 카드에는 어떤 그림이 그려져 있니?
 - 네가 찾은 카드를 화면에 붙여보자
 - 한복을 쓰기 위해 필요한 글자는 무엇이 있을까?
 - 글자 조각에서 찾아 화면에 붙여보자
3. 글자조각으로 만든 단어에 대해 이야기 나눈다.
 - 가지의 '가'는 'ㄱ'과 'ㅏ'가 만나 되었구나.

5

1. (친구와 같이) 글자카드의 글자를 읽어본다.
2. 읽어본 카드 중 글자카드를 하나 선택하여 글자를 읽어준다.
3. 친구가 읽어주는 글자를 듣고 자석 글자로 글자를 만든다.
 - 도장을 하나씩 찍다보니 글자를 쓰는 것처럼 되는구나.



참고사항

- 글자에 있는 이중모음의 경우 단모음을 합쳐서 만든다.
(예 : 침대의 경우 '대' : ㄷ ㅏ ㅣ)
- 유아들이 생활주제에 따른 단어카드를 만들어 활동할 수 있다.

5 같은 모음 다른 자음



- 활동목표**
- 자음자와 모음자가 만나 글자를 이루는 것을 이해할 수 있다.
 - 같은 모음에 다른 자음을 조합하여 발음해 본다.

활동자료 모음판 8개, 자음 카드 27개



활동 방법

만 4세

만 5세

1. 모음판과 자음카드를 제시하고 이야기를 나눈다.
 - (모음판을 제시하며) 여기에는 무엇이 있니?
 - (자음카드를 가리키며) 여기에는 그림과 글자가 있네.
2. 활동방법을 알아본 후 놀이해 본다.
 - 자음카드를 모음판에 올려놓으면 어떻게 될까?
 - 그림을 나타내는 단어가 만들어 지는구나.
 - 모음자(모음판)와 자음자(자음카드)가 만나 단어가 만들어 지는구나.
 - ‘가지’와 ‘나비’는 같은 모음판으로 만들 수 있구나.



참고사항

- 활동이 익숙해지면 모음판과 겹쳐지는 자음자를 바꾸어 새로운 자음카드를 만들어 볼 수 있다.
- 그림 아래의 단어를 가려서 제시하여 그림만으로 단어를 생각해 보도록 한다.



6 빙글빙글 빙고



- 활동목표**
- 자음을 보고 자음이 들어간 단어를 찾는다.
 - 게임의 규칙을 이해하고 즐겁게 활동에 참여한다.

활동자료 자음 카드 30개, 놀이규칙판 1개, 회전블록 2개



활동방법

만 3세

1. 회전블록을 보며 이야기 나눈다.
 - (회전블록을 제시하며) 나무칩이 돌아가네.
 - 나무칩에 글자들이 있구나.
2. 자음카드와 회전블록의 같은 글자를 찾아본다.
 - 여기 카드와 회전블록에 똑같은 글자가 있구나.
 - ‘ㄱ’ ‘ㄴ’... ‘ㅎ’ 이라고 하는데 같이 소리내어 따라 읽어보자.
3. 자음 회전블록을 돌려 그림과 연결지어 단어를 읽어본다.

1. 게임자료를 보며 이야기를 나눈다.
 - (회전블록을 제시하며) 여기에는 무엇이 있니?
 - 나무블록이 돌아가네. 돌려볼까?
 - ‘ㄱ’ ‘ㄴ’... ‘ㅎ’ 있구나. 한글 자음이라고 해.
 - 자음 ‘ㄱ’이 들어가는 글자는 뭐가 있을까? ‘가지’가 있구나.
2. 놀이규칙판을 보면서 활동방법을 알아본다.
 - 어떻게 하는 놀이일까? 어떤 놀이규칙이 있는지 알아보자.

놀이규칙

1. 자음카드의 뒷면이 보이게 쌓아놓는다.
2. 그림과 단어가 보이도록 회전블록을 맞춘다.
3. 순서를 정한다.
4. 쌓아놓은 자음카드를 한 장 가져간다.
5. 가져온 카드의 자음카드에 들어간 단어의 회전블록을 뒤집는다.
예) ㅎ카드 → 인형, 하마
6. ♥가 나오면 ♥칩을 뒤집은 후, 원하는 칩을 하나 더 뒤집는다.
7. 회전블록을 뒤집어 자음을 네 줄을 맞추고 먼저 “빙고”라고 외치면 놀이가 끝난다.

3. 순서를 정하고 활동을 시작한다.
 - 카드의 ‘ㄴ’이 들어간 글자를 찾아보자. ‘인형’과 ‘풍선’이 있구나.

참고사항

- 회전블록은 자음글자표로 활용 할 수 있다.
- 유아가 ♥카드의 규칙을 이해할 수 있도록 안내한다.
- 활동수준에 따라 2줄, 3줄로 조절하여 놀이방법으로 제시할 수 있다.
- 놀이에 익숙해지면 빙고활동지를 제시하여 유아들이 흥미있어 하는 주제(숫자, 색깔, 동물, 직업, 꽃 등) 로 게임을 할 수 있다.

7 재미있는 동물원 여행



- 활동 목표**
- 자음을 보고 여러 동물의 이름을 연상할 수 있다.
 - 놀이를 통해 글자에 관심을 가진다.

- 활동 자료** 놀이판 1개, 칩 28개, 놀이규칙판 1개, 말 2개, 주사위 1개,



활동 방법

4세

5세

1. 놀이판과 주사위를 제시하고 이야기를 나눈다.
 - (놀이판을 제시하며) 여기에 어떤 동물들이 있니?
 - 이 동물의 이름을 알고 있니?
2. 놀이규칙판을 보면서 활동방법을 알아본다.
 - 놀이규칙이 무엇인지 함께 보자.

놀이규칙

1. 순서를 정한 후 말을 놀이판의 출발에 놓는다.
 2. 주사위를 던져 나온 수만큼 말을 움직인다.
 3. 말이 도착한 곳의 자음으로 시작하는 동물 이름을 말한다.
 4. 동물 이름을 말하면 칩을 하나 가져간다.
 5. 동물 이름을 말하지 못하면 칩을 하나 내어 놓는다.
 6. 말이 도착에 오면 놀이가 끝난다.
 7. 칩을 세어보고 비교해 본다.
3. 순서를 정하고 활동을 시작한다.
 - 말이 도착한 칸에 'ㅎ'이 있구나.
 - 'ㅎ'이 들어간 동물 이름이 생각나지 않으면 놀이판의 그림에서 찾아볼까?
 - 'ㅎ'이 들어간 '하마'를 말했으니 칩을 가져갈 수 있겠다.

참고사항

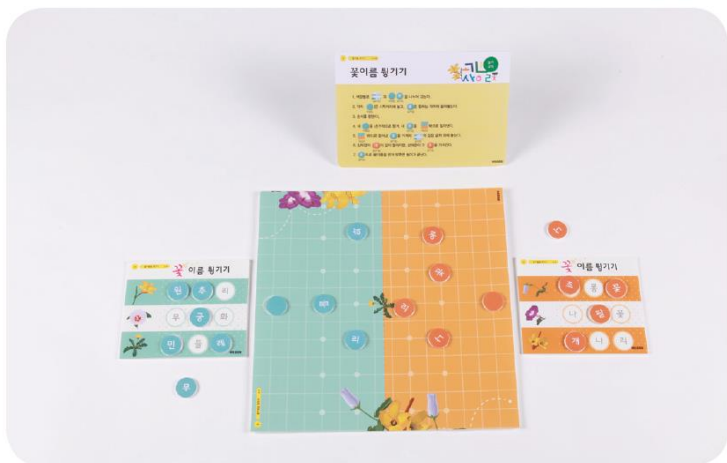
- 놀이판에 있는 동물 이외에도 다른 동물 이름을 말할 수 있도록 격려한다.
- 자음이 들어가는 단어를 찾아 동물카드, 동물 책 만들기 활동을 할 수 있다.

8 꽃이름 튕기기



- 활동목표**
- 글자를 조합하여 단어를 만들고 글자를 읽는다.
 - 손가락의 힘을 조절하여 놀이할 수 있다.

활동자료 놀이판 1개, 글자판 2개, 놀이규칙판 1개, 글자칩 18개, 색깔칩 2개



활동방법

4세

5세

1. 글자칩에 있는 글자를 살펴본다.
 - 여기 있는 칩에 글자가 쓰여있네, 같이 읽어볼까?
2. 놀이규칙판을 보면서 활동방법을 알아본다.
 - 놀이규칙이 무엇인지 함께 보자.
 - 가까이(멀리) 있는 글자칩을 맞추려면 어떻게 해야 할까?

놀이규칙

1. 색깔별로 글자판과 색깔칩, 글자칩을 나누어 갖는다.
2. 각자, 색깔칩은 시작자리에 놓고, 글자칩은 원하는 자리에 올려놓는다.
3. 순서를 정한다.
4. 내 색깔칩을 손가락으로 튕겨, 내 글자칩을 놀이판 밖으로 밀어낸다.
5. 놀이판 밖으로 밀어낸 글자칩을 가져와 글자판의 같은 글자 위에 놓는다.
6. 상대방의 글자칩이 같이 떨어지면 상대방이 그 글자칩을 가져간다.
7. 글자칩으로 꽃이름을 먼저 맞추면 놀이가 끝난다.

3. 순서를 정하고 활동을 시작한다.
 - 어떤 글자칩이 있어야 '무궁화' 이름을 완성할 수 있을까?
 - 완성된 글자의 꽃 이름을 말해보자.

참고사항

- 게임을 시작하기 전에 칩을 튕기는 놀이를 하여 손가락 힘을 조절할 수 있도록 한다.
- '꽃 이름 말하기' 게임으로 연계해 놀이 할 수 있다.



9 남남 어떤 과일일까



- 활동목표**
- 글자에 있는 자음에 관심을 갖는다.
 - 설명하는 문장을 주의 깊게 듣고 그 특징을 이해한다.

- 활동자료** 과일 카드 10개, 바구니 카드 10개, 놀이판 4개, 놀이규칙판 1개



활동 방법

4세 5세

1. 과일 바구니와 과일 카드를 제시하고 이야기를 나눈다.
 - (과일 카드를 제시하며) 어떤 과일들이 있니?
 - 이 중에 'ㅂ, ㄴ, ㄴ' 이 들어간 카드는 무엇일까?
 - 바나나를 한글자씩 나누어 볼까? 그 첫 자음자만 찾아보자.
 - 바나나가 맞구나.
2. 놀이규칙판을 보면서 활동방법을 알아본다.
 - 놀이규칙이 무엇인지 함께 보자.

놀이규칙

1. 놀이판을 한 장씩 나누어 갖고, 바구니카드는 바닥에 펼쳐 놓는다.
2. 과일카드를 뒤집어 쌓아놓는다.
3. 문제 낼 순서를 정하고, 뒤집어 놓은 과일카드를 한 장 가져온다.
4. 가져 온 과일카드를 보고 문제를 낸다.
예) 노란색 글자예요. ㅂ이 들어가 있어요. 3글자예요.
5. 문제를 듣고 정답이라고 생각하는 바구니카드를 찾아서 가리킨다.
6. 카드를 맞게 찾았으면 가져가 놀이판에 끼운다.
7. 문제를 낸 과일카드는 한쪽에 따로 정리해 놓는다.
8. 바구니카드를 모두 가져가면 놀이가 끝난다.

3. 순서를 정하고 활동을 시작한다.
 - 모은 카드의 과일이름을 말해볼까?
 - 과일 이름의 글자를 한글자씩 기억하며 읽어보자.

참고사항

- 놀이에 익숙해지면 '세 번 질문해서 찾기' 등으로 횟수를 제한하여 활동한다.
- 과일 카드는 수수께끼 활동 카드로 활용할 수 있다.
- 과일이름 이외에 동물이름이나 직업이름 등 유아들이 친숙한 이름을 가지고 같은 형식의 카드를 만들어 활동 할 수 있다.

10 ㄱ이 들어가는 말



- 활동목표**
- ‘ㄱ’이 들어가는 글자를 읽고 쓸 수 있다.
 - 같은 자음이라도 모음에 따라 다르게 읽어야 함을 안다.

- 활동자료** 놀이판 1개, 글자판 2개, 놀이규칙판 1개, 말 2개, 주사위 1개, 보드마카(지우개) 2개



활동 방법

만 4세

만 5세

1. 놀이판과 글자판을 제시하고 이야기를 나눈다.
 - (놀이판을 제시하며) 게임판에는 어떤 그림들이 있니?
 - 이 그림들의 공통점은 무엇일까?
 - 모두 ‘ㄱ’이 들어가는 글자들이구나.
 - (말을 제시하며) 여기 색깔이 다른 ‘ㄱ’자 모양의 말이 있구나.
2. 놀이규칙판을 보면서 활동방법을 알아본다.
 - 놀이규칙이 무엇인지 함께 보자.

놀이규칙

1. 순서를 정한 후 말을 놀이판의 출발에 놓는다.
2. 주사위를 던져 나온 수만큼 말을 움직인다.
3. 말이 도착한 곳의 모음과 ㄱ이 만나 만들어지는 글자를 말하고 글자판에 쓴다.
4. 글자판에 글자를 쓰지 못하더라도 게임은 순서대로 진행한다.
5. 말이 도착에 오면 놀이가 끝난다.
6. 글자판에 쓴 글자를 읽어본다.

3. 순서를 정하고 활동을 시작한다.
 - 말이 도착한 칸에 ‘ㅏ’가 있구나. ‘ㄱ’과 ‘ㅏ’가 만나면 ‘가’가 되는구나.
 - ‘가’자가 들어가는 글자는 무엇이 있을까?
 - ○○을 글자판에 써보자.
 - 글자판에 쓴 글자들을 읽어보자.

참고사항

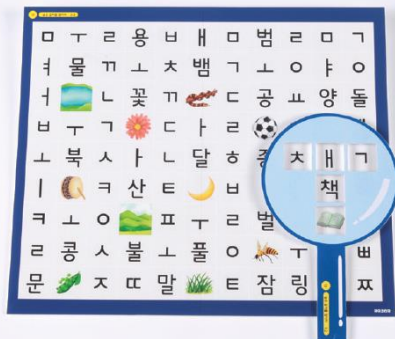
- 게임이 익숙해 지면 다른 자음의 말을 만들어 놀이할 수 있다.
- 유아들이 보드마카를 사용할 때 힘을 세게 주고 쓸 경우 보드마카의 심이 들어갈 수 있음을 미리 안내한다.
- 놀이가 끝난 후 글자판의 글자를 모두 깨끗이 지우고 정리 할 수 있도록 안내한다.

11 숨은 글자를 찾아라



- 활동목표**
- 받침이 들어간 글자에 관심을 갖고 알아본다.
 - 자음과 모음을 변별하고 조합할 수 있다.

활동자료 놀이판 1개, 돋보기 막대 1개



활동 방법

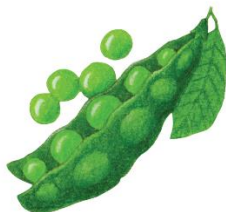
만 4세

만 5세

1. 놀이판을 탐색하며 어떤 활동인지 이야기 나눈다.
 - 놀이판에 어떤 그림들이 있나?
 - ○는 글자로 어떻게 쓰는 걸까?
 - 이 돋보기로 글자를 찾을 수 있을까?
2. 돋보기 막대를 이용하여 그림과 글자를 연관 지어 받침글자를 익힌다.
 - 돋보기 막대에 여러 개의 네모가 뚫어져 있네.
 - 돋보기 막대를 그림 위로 가지고 가보자.
 - ‘공’은 글자로 이렇게 쓰는구나.
3. 초성, 중성, 종성으로 이루어진 글자를 관심 있게 다시 본다.
 - ‘공’은 ‘ㄱ’과 ‘ㅇ’와 ‘ㅇ’이 모여서 이루어진 글자구나.
 - ‘공’이라고 쓸 때 ‘ㄱ, ㅁ, ㅇ’의 순서대로 쓰는 거야.

참고사항

- 유아가 알고 있는 받침 있는 단어들을 자음자와 모음자로 나누어 보거나 글자를 쓰는 순서(초성 중성 종성)에 맞게 써보는 활동을 할 수 있다.



12 같은 글자 찾기



- 활동 목표**
- 글자의 모양을 시각적으로 구분할 수 있다.
 - 게임을 통해 기억력을 기른다.

활동 자료 글자카드 30개, 놀이규칙판 1개



활동 방법

만 3세

1. 글자카드를 보며 이야기를 나눈다.
 - (글자카드를 제시하며) 어떤 글자들이 있니?
 - 글자카드가 있는데 그림과 글자가 같은 뜻이구나.
2. 같은 글자카드를 찾아 짝을 지어본다.
 - 같은 글자들을 찾아 짝을 지어볼까?

만 4세

만 5세

1. 글자카드를 보며 이야기를 나눈다.
 - (글자카드를 제시하며) 어떤 글자들이 있니?
 - 글자카드가 있는데 그림과 글자가 같은 뜻이구나.
2. 놀이규칙판을 보면서 활동방법을 알아본다.
 - 놀이규칙이 무엇인지 함께 보자.

놀이규칙

1. 카드를 섞어서 모두 엮어놓는다.
2. 순서를 정한다.
3. 두 장의 카드를 뒤집는다.
4. 같은 글자를 찾으면 가져가고 다른 글자이면 다시 엮어놓는다.
5. 가져간 카드의 글자를 읽어본다.

3. 순서를 정하고 활동을 시작한다.
 - 같은 글자가 적혀있는 카드를 찾아보자.
 - 다른 글자카드가 나오면 어떻게 할까?
 - 가져간 카드를 한번 읽어보자.

참고사항

- 유아들이 생각한 글자를 제시하여 글자를 꾸며보는 활동을 할 수 있다. 유아들이 꾸민 글자를 카드로 만들어 같은 글자 찾기 게임자료로 활용할 수 있다.

13 암호를 풀어라



- 활동 목표**
- 규칙성을 이해하여 글자암호를 풀어본다.
 - 낱소리 수에 맞게 단어를 완성한다.

- 활동 자료** 암호풀이판 1개, 암호판 10개, 자석글자카드 25개, 놀이규칙판 1개



활동 방법

만 3세

만 4세

1. 암호판(뒷면)에 단어를 보고 이야기 나눈다.
 - 우리 교실에 있는 물건들이 여기 카드에 그림으로 있구나.
 - (그림을 가리키며) 이것의 이름은 무엇이니?
2. 암호풀이판에서 같은 글자를 찾아 글자를 완성한다.
 - 여기 글자들이 섞여 있구나. 이중에 같은 글자를 찾을 수 있겠니?
 - 찾은 글자와 카드의 글자가 같구나. ○○라고 쓴 글자구나.

5

1. 암호풀이판과 암호판, 낱글자카드를 살펴보며 이야기 나눈다.
 - (암호판을 제시하며) 무엇이 그려져 있니?
 - 어떤 모양이 있니?
 - 어떤 색깔이 있니?
2. 놀이규칙판을 보면서 활동방법을 알아본다.
 - 놀이규칙이 무엇인지 함께 보자.

놀이규칙

1. 암호풀이판 위에 글자자석을 올려놓는다.
 2. 암호판을 보고, 암호풀이판에서 색과 모양이 같은 글자를 찾는다.
 3. 암호판에 찾은 글자자석을 붙여 단어를 완성한다.
 4. 찾은 글자와 암호판 뒷면의 글자가 같은지 확인하고 단어를 읽어본다.
3. 암호풀이판을 보고 해당하는 글자를 찾아 암호판에 붙인다.
 - ●◆를 암호풀이판에서 찾아보자.
 - '○'와 '파란색'이 만나는 곳에 글자 '물'이 있구나.
 - '◇'와 '노란색'이 만나는 곳에는 어떤 글자가 있니?
 - 찾은 글자를 한 번 읽어볼까?

참고사항

- 놀이가 익숙해지면 다른 암호풀이판을 만들어 다양한 단어들을 써 볼 수 있도록 한다.
- 암호판 뒷면을 이용하여 쓰기카드로 활용할 수 있다.



3-5세

언어

교수자료세트