

에듀플레이

● 뜯어 쓰는 카드용지로 하는 놀이 ●



yum쌤의 교실



짜깁찾아 블리츠!

@yum_tcher X



@edu_pple

X

NEW
슈퍼쌤닷컴
선생님의 수업도우미

뜯어 쓰는 카드용지?



인쇄하고, 자르고,
코팅하고, 모서리 자르고..

이제 그만!

뽐고, 뜯어서 바로 쓰는

에플이의
'뜯어쓰는 카드용지'



NEW
슈퍼샘닷컴 에서 지금 바로 구매 가능 :)
선생님의 수업도우미

놀이 요소



예) 국어 : 원인과 결과 - **원인 보고 결과 말하기 또는 결과 보고 원인 말하기**

수학 : 간단한 연산 문제 무엇이든 - **연산 결과 말하기**

영어 : 영어 단어, 또는 질문 무엇이든지 - **질문에 대한 답, 또는 단어의 뜻 말하기**

변형 규칙

예) 국어 : 알맞은 높임표현 - **대상+상황 조합해서 알맞은 문장 만들기**

과학 : 동물의 생활 - **동물 이름 + 특징 조합하여 답하기**

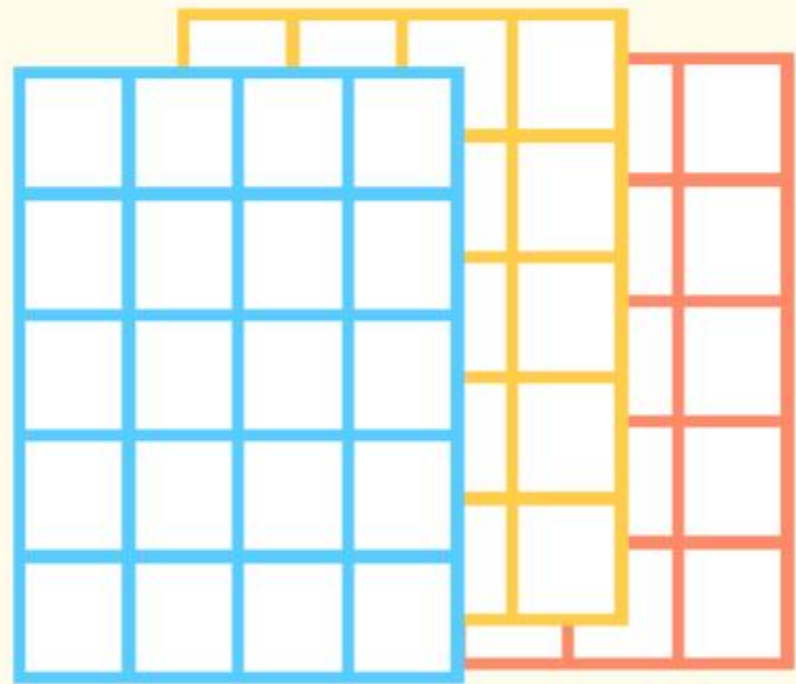
문제를 만들 수 있는 내용이라면 어떤 것이든 활용 가능합니다.

변형 규칙을 활용하면 **두 가지 정보를 모아 하나의 답**을 만들어야 하는 학습 요소에 활용할 수 있습니다.

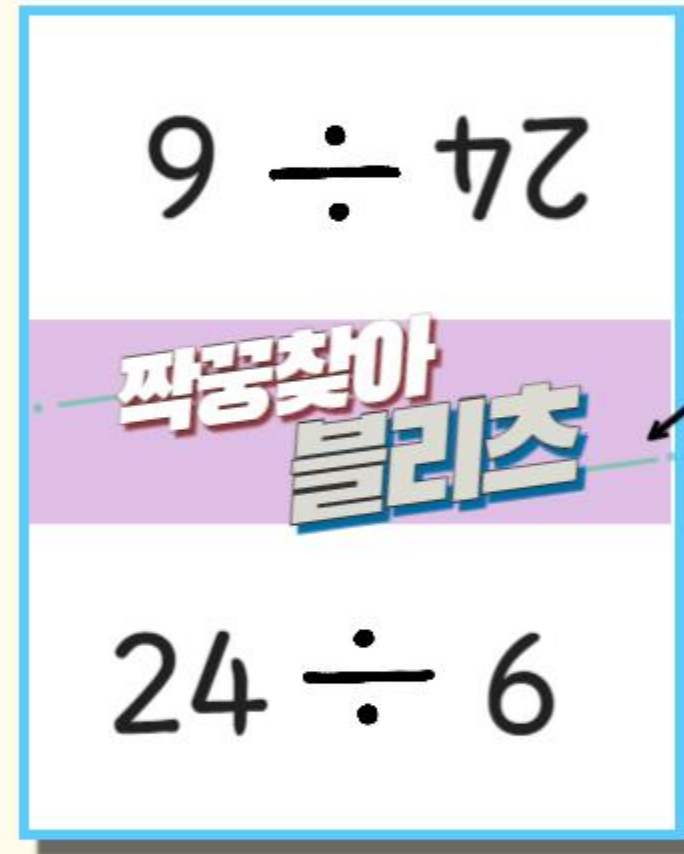
준비물



예) 수학 : 간단한 연산 문제 무엇이든 (두 자리 수 ÷ 한 자리수)



뜯어쓰는 카드용지



가운데 색상 표시
6가지 정도

위아래로
질문이 적혀있는 카드

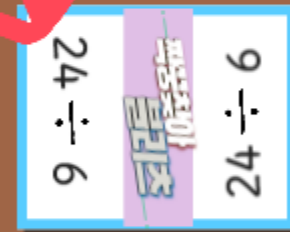
양쪽으로 문제 (영단어 등)가 적힌 카드를 준비합니다.

놀이 준비



카드를 잘 섞어 책상 중앙에 뒷면으로 모아 둡니다.

놀이 방법



01

자신의 차례가 되면中间的 카드 더미에서 한 장을 뒤집어 자신의 앞에 둡니다.

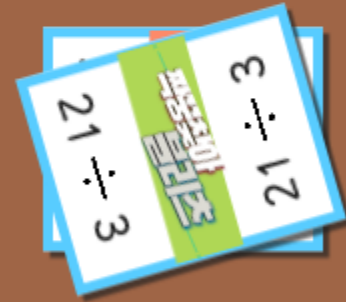
놀이 방법



02

계속 반복하다 같은 색상의 카드가 나오면 대결 시작!

놀이 방법



03

상대방의 카드에 있는 문제의 답을 먼저 말하는 사람이 승리합니다.

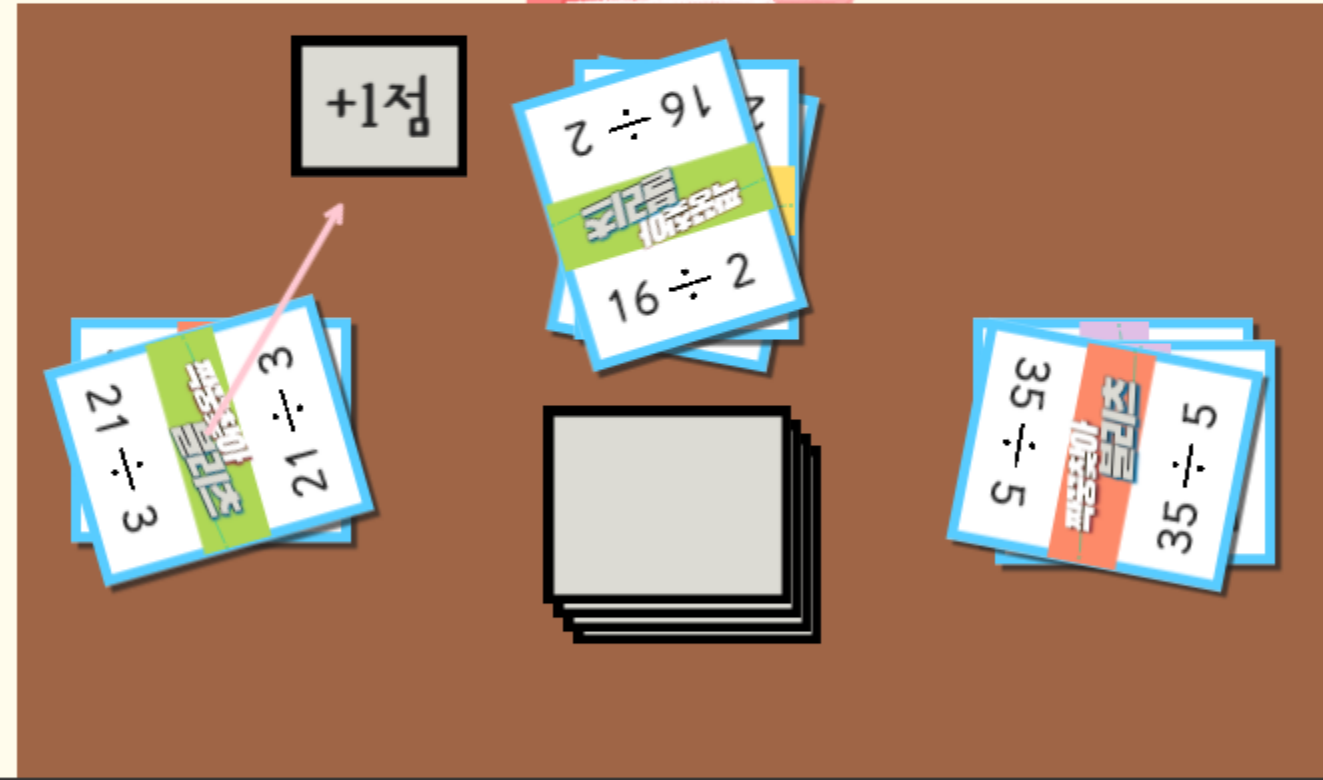
놀이 방법



WIN!

팔!

...え



04

승리한 사람이 상대방의 카드를 가져옵니다.
가져 온 카드는 따로 뒤집어두고, 이는 점수가 됩니다.

놀이 방법



칠!



+1점

$20 \div 4$ $20 \div 4$

VS

$35 \div 5$ $35 \div 5$

$16 \div 2$

$\div 2$



...

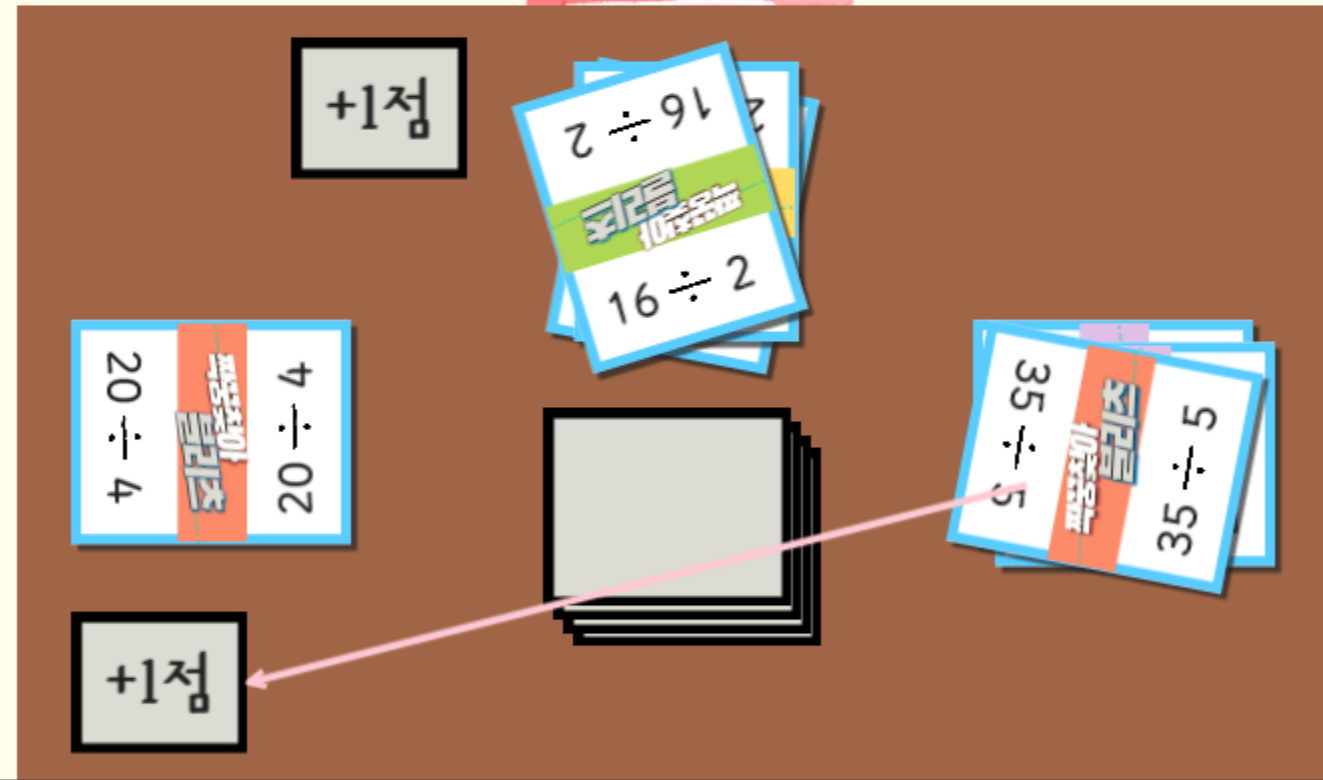
04

만약 카드를 가져오면서 공개된 카드가 다른 카드와 같은 색인 경우,
바로 대결이 시작됩니다.

놀이 방법



칭!



...

04

마찬가지로 승리한 사람이 카드를 가져오고, 계속 카드를 한 장씩 뒤집으며 반복합니다.

놀이 방법



05

카드가 다 떨어질 때까지 반복한 뒤,
점수가 많은 사람이 승리합니다.

변형 규칙



예) 국어 : 알맞은 높임표현 - 대상+상황 조합해서 알맞은 문장 만들기

기준 카드

Four '기준 카드' (Basic Cards) are shown. Each card has a blue border and the text '짜꿍찾아 블리츠' at the top. The cards are:

- Card 1: A pink circle with the Korean character '안' (An) on the left.
- Card 2: A purple circle with the text '할머니' (Grandmother).
- Card 3: A green circle with a black dot in the center.
- Card 4: A yellow circle with the text '아버지' (Father).

상황 카드

Three '상황 카드' (Situation Cards) are shown, each with a blue border and the text '짜꿍찾아 블리츠' in a colored bar. The cards are:

- Card 1 (Purple bar):

율유 극익름 ㅈㅊㅈㅇ ㅈㅊ
|ㅇ(ㅇㅈ) |ㅈ|어ㅁㅁ

엄마에게 (대상)이 자고 있다고 말하는 상황
- Card 2 (Yellow bar):

율유 극ㅁㅇ름 ㅈㅊㅈㅇ ㅈㅊ
ㅈㅊㅈㅇㅁ ㅈㅊㅁ |ㅈ|ㅇ(ㅇㅈ)

(대상)에게 밥을 먹었냐고 물어보는 상황
- Card 3 (Green bar):

율유 극익름 ㅈㅊㅈㅇㅁ
름 |ㅈ|ㅇ(ㅇㅈ) |ㅈ|ㅇㅇ

동생에게 (대상)에게 물어보겠다고 말하는 상황

... (ellipsis)

기준 카드를 만들어 두 가지 정보를 조합해 하나의 답을 말하는 놀이를 할 수도 있습니다.

변형 규칙



예) 과학 : 동물의 생활 - 동물 이름 + 특징 조합하여 답하기

기준 카드

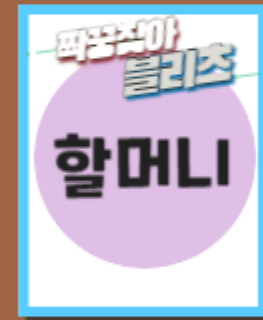


상황 카드



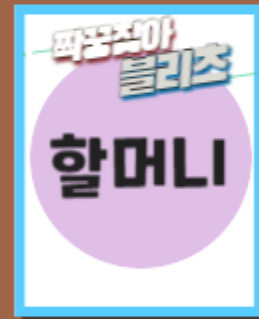
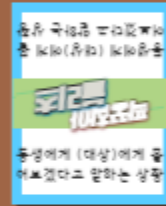
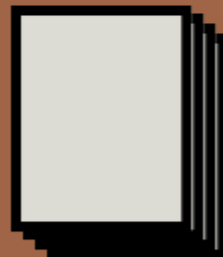
기준 카드를 만들어 두 가지 정보를 조합해 하나의 답을 말하는 놀이를 할 수도 있습니다.

변형 규칙



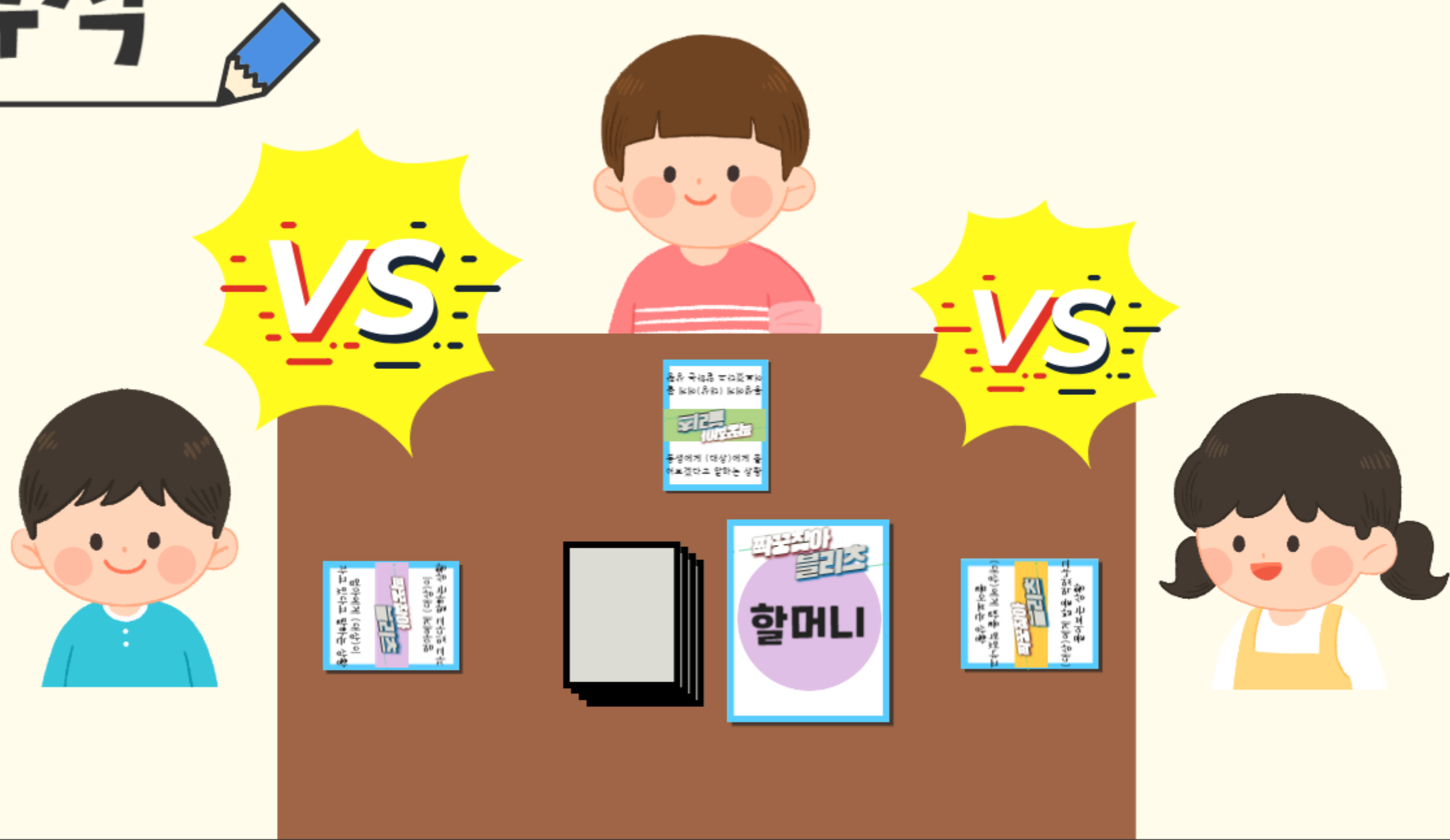
기준 카드 중 하나를 공개하고,
나머지 기준카드와 일반카드는 모두 잘 섞어 한 더미로 만듭니다.

변형 규칙



기존 규칙과 같이 카드를 한 장씩 뒤집으며 공개해 자신의 앞으로 가져옵니다.

변형 규칙



기준 카드와 같은 색 카드가 나오면 모두가 대결을 시작합니다.
가장 먼저 기준 카드와 색이 같은 카드의 정보를 조합하여 답을 말하면 카드를 가져옵니다.

*답이 긴 경우 (위와 같이 한 단어가 아닌 경우) 손바닥으로 빠르게 잡고 손을 올린 순서대로 도전하도록 하여도 됩니다.

변형 규칙



엄마, 할머니께서
주무시고 계세요.

~~엄마, 할머니가
자고 있어요.~~

율유 극웁름 꺄꺄꺄 꺄꺄
|o(우꺄) |꺄어미
짜꿍찾아 블리츠
엄마에게 (대상)이
자고 있다고 말하는 상황

+1점

짜꿍찾아 블리츠
할머니

짜꿍찾아 블리츠



기준 카드와 같은 색 카드가 나오면 모두가 대결을 시작합니다.
가장 먼저 기준 카드와 색이 같은 카드의 정보를 조합하여 답을 말하면 카드를 가져옵니다.

변형 규칙



놀이를 진행하다가 새로운 기준 카드가 나오면 기준 카드를 교체합니다.

변형 규칙



같은 방법으로 카드가 소진될 때까지 진행하여, 점수가 높은 사람이 승리합니다.

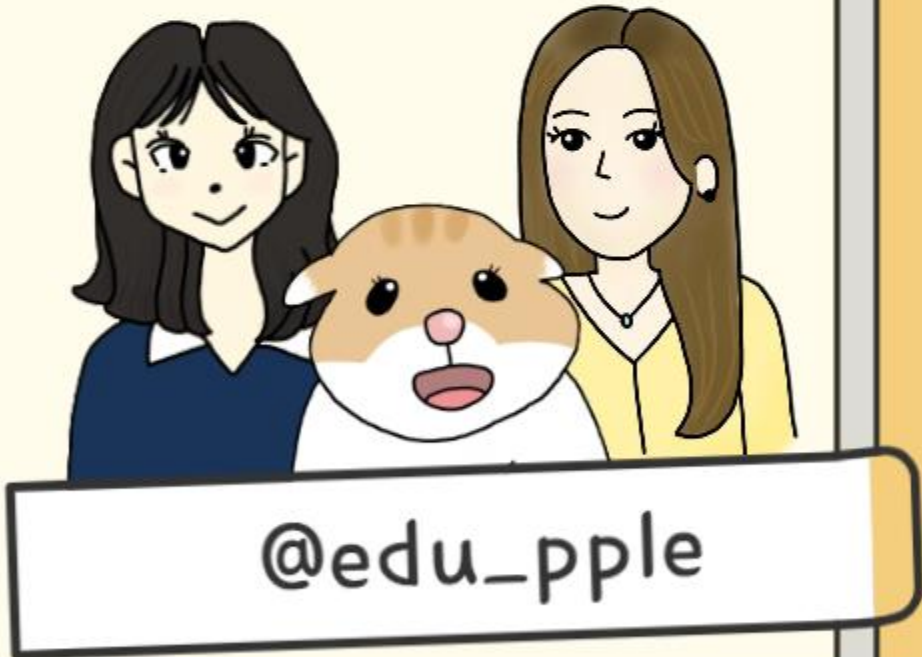
에듀플레이



더 많은 누리이차교는
에듀플레이로
@edu_pple



감사합니다



@yum_tcher X  X 