



# 1 단계 - 너의 말을 들을수 있어!

전제 조건: 가족과 함께 기꺼이 수학을 즐기려는 관심

## 소개.....

당신의 아이가 세상에 대해 배우는 것을 보는 것은 정말 놀라운 시간입니다! 아이들은 주변에서 일어나는 모든 것을 관찰하는 작은 스폰지와 같고 그들은 여러분의 말을 들을수 있습니다! 아이들은 끊임없이 놀고 세상을 이해하고 기어다니고, 걷고, 말하며 경험하는 모든것의 상호작용으로 배웁니다.

수학은 그들이 배우고 있는 이 세상의 자연스러운 부분입니다. 수학에 대한 여러분의 경험과 감정이 무엇이든, 이것은 수학을 가족이 함께하는 장난스럽고 재미있는 활동으로 만들수 있는 기회입니다.

지금은, 함께 하는 대부분의 수학 활동은 아이를 끊임없이 수학적 언어와 아이디어를 보여주는 것입니다. 이것은 대부분 당신의 머리속에서 이미 일어나고 있는 일을 말로 표현하는 것일 뿐입니다. 당신이 아이들과 수학을 하는 동안 소리내어 수를 세고 아이가 놀고 있는 것들의 이름을 말해보는 것이 모든것을 시작하는 시작점이 됩니다.

재미있는 시간을 보내세요! 이것은 가족과 함께 하는 즐거운 시간이 될 것입니다!

## 이번 단계에 있는 새로운 아이디어 .....

다음은 이번 단계에서 다루는 간략한 주제의 목록입니다.

- 수학을 함께 즐기세요! 이것은 가장 중요한 것입니다.
- 수학을 말해보세요 - 당신과 아이는 머릿속에서 수학을 항상 하고 있습니다 - 당신은 아이들에게 항상 머릿속에 있는 생각을 말로 표현합니다.
- 가리키고 설명해보세요 - 당신이 무언가에 대해 이야기할때 그것을 가리키고 그런 다음 그것에 관해 이야기해보세요. 당신의 아이가 준비가 되면 그것에 대해서 질문해 보세요.
- 접해 보세요 - 당신의 아이는 물체를 접해보면서 배웁니다. 당신의 아이는 아마도 처음에는 이해하지 못하겠지만 여러번 접해 보면서 패턴을 보고 어떤일이 일어나는지를 배웁니다.
- 모든것을 소리내어 세어보세요. 가끔 0으로 시작해서 세어보거나 거꾸로 세어보세요.
- 물체는 이름을 붙이고 설명하고 비교하며 토론할수 있는 특징을 가지고 있습니다. 그런 특징은 자연적인 패턴과 인위적인 패턴을 발견할수 있게 인도합니다.

### 법적인 사항

모든 가족들은 함께 수학을 배우고 즐길수 있는 기회를 가져야합니다. 가족과 하는 놀이 수학은 가족과 교육자에게 허가 없이 비상업적 용도로만 편집, 번역, 복사 및 배포할수 있도록 이러한 자료들을 제공합니다. 삽화는 크리스 라이트와 첸 리우가 그렸습니다.

Copyright Early Family Math 2024 v.2.0 Creative Commons: Attribution-Noncommercial 4.0 International License

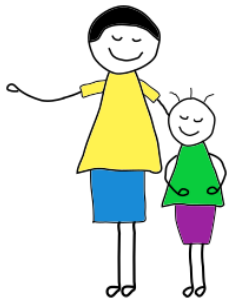
# 큰소리로 수학

전제 조건: 없음

## 큰소리로 수학 - 일반 .....



**접해 보세요:** 아이들이 어릴때는 모든것을 접해보는것이 중요합니다! 당신의 아이는 다양한 경험을 하고 그들이 느끼는 모든 것에서 패턴을 발견합니다. 아이들이 세상을 접할때 수학 단어와 아이디어를 접해보고 함께 수학을 가지고 노는 것이 얼마나 즐거운지 보게 하세요.



**일찍 시작하세요:** 당신의 아이가 당신이 하는 말을 이해하는 것처럼 보이기 전에도 시작하세요. 아이는 당신이 깨닫는 것보다 당신의 말에서 더 많은 것을 얻는 스폰지와 같습니다.

**가리키고 설명하고 물어보세요:** 아이가 경험하고 있는 것을 가리키고 숫자, 모양 그리고 색상을 포함하는 단어로 설명해보세요. 만약 작은 물건 세트이면 아이와 함께 큰소리로 세어보세요. 아이가 나이가 더 들면 가리켜 보고 주변의 것들에 대해 물어보세요.

### 수학의 대화에 관한 많은 측면

수학에는 숫자뿐만 아니라 더 많은 것에 대해 이야기할수 있습니다.

- 물건에 대해 설명하세요. 크기, 색상, 결, 모양, 부드러움, 축축함, 뜨거움, 밝기 그리고 더 많은 것에 대해 이야기해보세요. 물건의 이름을 붙이고 그 특징을 설명하는 것은 그것들을 비교하고 패턴을 발견하는데 아주 중요합니다.
- 비교하는 단어를 사용하세요. 더 큰, 더 작은, 더 큰, 더 넓은, 더, 더 적게, 같은, ...
- 위치에 관한 단어를 사용하세요. 너머, 밑에, 사이, 가까운, 먼, 위에, ...
- 장소와 시간의 순서와 패턴에 대해 이야기해 보세요. 첫째, 두번째, 세번째, 그리고 마지막과 같은 물건의 순서를 참조해 보세요. 방금 무슨일이 있었는지, 곧 무슨일이 있을것인지, 오늘 일어난 일에 대해서 이야기해 보세요. 당신이 본 디자인의 패턴에 대해서 이야기해 보세요.
- 소리내서 세어보고 수량을 참조하는 숫자를 말해보세요.
- 덧셈 또는 수집해 놓은 것중에 한 두가지를 가져가 보세요.
- 측정 단어를 사용해 보세요. 인치, 센티미터, 미터, 마일, 킬로미터, 컵, 리터, 4분의 1과 같은 물건의 크기를 참조하는 단어를 사용해 보세요.

**이것이 모두 수학입니다.** 물건과 그것의 관계에 대해 다른 방법으로 설명하는 것이 수학에 대해 이야기 하는 것입니다. 어휘와 개념을 쌓는 것은 아이가 수학적으로 발전하는데 도움이 될 것이며 또한 아이가 세상에 대해 읽고 이야기할 수 있도록 돕는데 큰 도움이 될 것입니다.

# 큰 소리로 수학

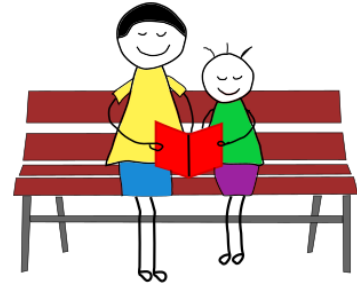
전제 조건: 없음

## 큰 소리로 수학 - 동화시간 .....



**이것은 아늑합니다:** 동화시간은 아늑한 환경에서 아이와 약간의 수학을 할 수 있는 좋은 기회입니다. 이것은 당신과 아이를 위한 수학과 행복한 관계를 만듭니다.

**읽으면서 토론해 보세요:** 아이와 함께 동화를 읽을 때, 그림과 이야기에 있는 것들에 대해 이야기 해보세요. 만약에 큰 노란 태양이 있다면, 해를 가리키며 이렇게 말해보세요: “해는 둥글고 노란색이야. 이 방의 벽도 노란색이야. 이 방에서 둥근 무언가를 가리켜 보세요.”



아이가 나이가 들면, 그림에 있는 노란 꽃잎을 같이 세어보거나 당신이 묘사하는 것을 가리켜 보게 아이에게 물어보세요. 이야기에 있는 주인공에 대해 토론하는 것과 함께 당신 주변 세계에서 이러한 것들을 보고 있다면 당신이 할 수 있는 모든 것에 대해 토론해보세요.

### EFM (가족과 하는 놀이수학) 동화책

EFM (가족과 하는 놀이수학)은 무료 그림 동화책을 PDF로 제공합니다. 각 책은 읽는 동안 사용할 의견이나 질문을 제시하고 있습니다. 아이와의 일상적인 활동에서 이 같은 수학 토론 아이디어를 사용해 보세요.

## 큰 소리로 수학 - 집에서의 일상 .....



**빨래하기:** 빨래를 할 때 유사한 것과 다른 것으로 나눠보세요 - 색상과 크기.

**청소하기:** 어떤 것들이 함께 속하고 그 이유는 무엇일까요? 만약 당신이 상자를 가지고 있다면 그것은 안으로, 아래로, 위로 들어갑니다 아니면 다른 무언가 안에 들어갑니다? 같은 모양의 것들이 함께 가나요? 둥근 물건이나 삼각형의 물건을 위한 특별한 장소가 있나요? 어떤 장난감이 함께 속해 있나요?

**자고 일어나기:** 이 두 가지 상황 모두 순서대로 일을 논의하고, 첫 번째, 두 번째, 세 번째, 마지막, 다음과 같은 단어를 연습하는데 적합합니다. 더러운 옷은 어디로 가나요? 옷을 입을 때 어떤 옷을 함께 입어야 할지 어떻게 결정하나요?

# 큰 소리로 수학

전제 조건: 없음

## 큰 소리로 수학 - 식사시간 .....



활동

**요리:** 조리법을 따르거나 음식을 준비할 때 아이가 숫자를 세어보게 하거나 재료를 측정하고 조리순서에 대해 이야기해 보세요. 아이들이 준비가 되어있지 않다면 요리하는 동안 ‘감독’하게 해보세요.

**식탁을 차리고 치우기:** 식탁을 차릴때, 몇 명인지 세어보고 그런 다음 각자에게 어떤 물건 (접시, 포크, 유리잔)이 필요한지 이야기해 보세요. 어떤 사람들은 다른 음료마다 다른 유리잔이 필요한가요?

음식을 내놓을 때 얼마나 많은 음식을 내놓아야 하는지 어떻게 알 수 있나요? 만약에 세사람을 위해 과일 여섯개를 공평하게 나눠먹으려면 한사람이 몇 개를 받아야 할까요?

청소를 할때, 남들과 다른 방법으로 청소되는 것들이 있나요? 뚜껑이 냄비나 팬과 일치하는지 어떻게 알 수 있나요? 어떤 종류의 물건이 어떤 장소로 놓여지나요?

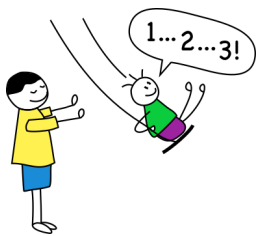
**식료품 넣어두기:** 식료품을 넣어둘때 어떤 종류의 것들이 함께 넣어질수 있는지 이야기해 보세요. 냉장보관이 필요한 물건은 무엇인가요? 캔은 어디로 가나요? 큰 박스가 들어갈 장소는 어디인가요? 위, 아래, 주변, 사이등의 관계 단어를 많이 사용하세요.

## 큰 소리로 수학 - 놀이시간 .....



활동

집이나 공원에서 놀때 가리키고 설명할수 있는 수학이 아주 많습니다.



**놀이터에서:** 아이들의 수, 그네의 수, 계단의 수 또는 다른 것들의 숫자를 세어보세요. 어디에 다른 것보다 더 많은 것이 있는지 이야기해 주세요.

**그네에서:** 아이를 그네에서 밀어주는 것은 아이와 숫자를 셀 수있는 아주 좋은 시간입니다. 한 번씩 밀어줄때마다 “1, 2, 3, 4, 5.” 세어보세요. 아이가 5까지 세는 법을 배우기 시작한 후에는 5에서 거꾸로 세어보는 것도 좋은 생각입니다. 가끔 0에서 시작하거나 끝나기도 합니다.

놀이터에 있는 원형, 곡선, 직선, 삼각형 그리고 사각형의 것들을 가리켜 보세요. 어떤 물체는 위에, 아래, 사이에, 또는 어떤것들 위에 있는지 이야기해 보세요.

**집에서:** 장난감이나 블럭으로 건물을 지을 때 크기를 비교해보세요. 어느 타워가 가장 높은가요? 두 개의 타워를 같은 높이로 만들수 있나요? 크기, 숫자, 장난감의 색상, 사진 속의 동물, 밖에서 볼 수 있는 것들을 설명하고 비교해 보세요. 퍼즐을 만든다면 필요한 조각의 모양과 색상을 설명해 보세요.

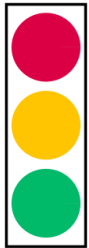
# 큰 소리로 수학

전제 조건: 없음

## 큰 소리로 수학 - 밖에서 찾기.....



당신이 여행을 할때 아이와 함께 수학적으로 이야기할 수 있는 기회가 많이 있습니다.



다소 특이한 빨간색 자동차를 본다면 그것을 가리켜보고 그와 비슷한 다른 빨간 자동차들을 함께 세어보세요. 마찬가지로, 큰 트럭을 보고 그것들을 세어볼 수 있습니다.

건물, 창문, 나무, 그리고 사람들과 같이 더 큰 것, 더 작은 것, 더 얇은 것, 더 넓은 것에 대해 물어볼 수 있습니다. 어떤 것이 다른 것보다 더 가깝고, 어떤 것이 더 멀리 있나요?

**도형:** 건물의 디자인에서 원형을 보고 아이에게 신호등과 같은 원형을 그들이 볼 수 있는 것으로 가리켜 보도록 물어보세요. 교통 표지판과 상점 표지판은 당신이 설명하고 이름을 말해줄 수 있는 모양을 제공하는 아주 좋은 것들입니다.



당신이 찾는 습관을 들이면 당신이 찾고 이야기할 수 있는 모양, 색상, 개수는 끝이 없습니다.

## 큰 소리로 수학 - 쇼핑.....



당신이 가게에서 쇼핑을 할때도 숫자를 세고 설명할 수 있는것이 많이 있습니다.

**세기:** 사과가 몇 개 필요한지 이야기해 보고 고르면서 세어 보세요. 당신 앞에 서 있는 사람의 수를 세어보고 다른 줄의 길이와 비교해 보세요.



**도형:** 음식 상자에 있는 과일이나 그림의 모양을 가리켜 보세요. 어떤 것들은 상자에 들어있고 어떤 것들은 둥근 병에 들어 있는지 이야기해 보세요.

높은 선반에 물건이 필요할 수도 있고, 낮은 선반에 물건이 필요할 수도 있습니다. 설명하고 비교할수 있는 것들이 너무 많이 있어요!

# 모형

전제 조건: 없음

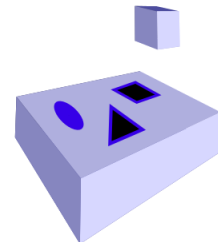
## 모형안의 모형s .....



실험할 수 있는 기회가 풍부한 환경을 제공하여 아이가 모형 간의 물리적인 관계를 탐구하도록 도와주세요.

**만드는 방법:** 시리얼 상자나 판지등 어떤 상자로든 시작해 보세요. 다양한 모양 (정사각형, 원형, 삼각형, 긴 직사각형)으로 상자에 구멍을 내세요. 아이가 모양이 맞는 장난감이나 다른 모형을 구멍에 넣는 실험을 지켜보세요.

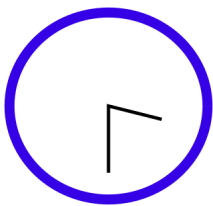
구멍의 윤곽선에 다양한 색상을 더해보세요 (예: 빨간 삼각형, 파란 원형, 노란 정사각형). 아이가 장난감을 구멍에 넣을때 구멍에 있는 모양의 이름을 말하게 시켜보세요.



## 모형 사냥 .....



이 게임은 “아이 스파이 보드북” 게임과 유사합니다. 이 게임은 언제 어디서나 할 수 있습니다.



**설정:** 한 사람이 모양을 본 다음 물건의 모양과 위치에 대해 상대방에게 단서를 줍니다.

플레이어 1: “난 크고 파란 원형이 보여.”

플레이어 2: “자전거 바퀴를 말하니?”

플레이어 1: “아니. 그건 벽의 한 가운데에 있어.”

플레이어 2: “알았어! 그건 시계야!”

### 변화

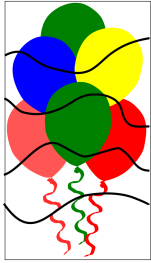
아이와 함께 두가지 역할을 번갈아 해보세요. 좋은 단서를 줄 수 있다는 것은 몇 가지 단서에서 물건을 발견하는 것만큼 중요합니다.

간단한 도형으로 시작해서 크기와 색상을 추가한 다음 모형안에 모형을 추가하거나 다른 순서로 바꿔보세요. 다른 물건의 관련한 위치에 대한 정보를 추가해 보세요.

# 모형

전제 조건: 없음

## 직소 퍼즐 만들기 .....



아이와 함께 할 수 있는 직소 퍼즐을 만들어 보세요.  
시리얼 박스와 같이 이미 그림이 있는 상자를 사용하거나 판지나 뾰뚱한 종이에 아이가 그림을 그리거나 색칠을 하게 해보세요.  
판지나 종이를 큰 조각으로 자르고 모든 조각들을 가지고 있으세요.  
이제 당신만의 직소 퍼즐이 생겼습니다!

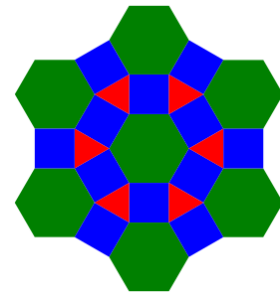
## 색칠된 타일 .....



**만드는 방법:** 판지나 뾰뚱한 종이로 ‘타일’세트를 만듭니다. 가족과 하는 기초수학에 있는 PDF나 인터넷 자료에 있는 패턴을 다운로드하세요. 한 자료에 있는 모든 모형을 사용하면 모든 것들이 서로 잘 맞을 것입니다. 아이가 모양의 패턴을 익히는데 도움이 될수 있도록 한 모형에 빨간 정사각형과 파란 삼각형과 같이 한두가지 색상만 사용하세요.

아이가 타일을 서로 맞춰 패턴을 만드는 것을 지켜보세요. 맞추는 동안 모양과 색상의 이름을 말해보세요.

아이가 타일을 서로 맞춰 패턴을 만드는 것을 지켜보세요. 맞추는 동안 모양과 색상의 이름을 말해보세요. 나이가 든 아이들과는 반복되는 타일 패턴에 대해 이야기해 보세요. 또한 전반적인 디자인의 대칭에 대해 이야기해 보세요. 일부 디자인에는 한 면이 **거울 대칭**이라고 불리는 반대쪽이 반사되는 디자인이 있습니다.



아이가 몇 가지 디자인을 만든 후에는 바닥의 타일과 보이는 건물들의 패턴을 가리켜 보기 시작하세요. 벽돌 세공이나 목공예는 종종 흥미로운 패턴이 있습니다.

# 물건 설명하기

전제 조건: 물건의 기본적인 특징에 대한 편안함

## 세탁물 분류 .....



세탁물 분류는 같은것과 다른것들을 만드는 물건의 특징을 토론하기에 아주 좋은 방법입니다.



**더러운 옷들:** 아마도 옷은 흰색, 밝은색 그리고 어두운 색으로 분류되어야 할 것입니다. 어떤 옷은 특히 더러울 수록 조심해서 다뤄야 할 것입니다. 아마도 한 더미가 너무 커서 한 그룹으로 세탁할수 없을 것입니다. 이 모든 특징은 관찰하고 설명하며 논의할수 있는 것입니다.

**깨끗한 옷들:** 누구의 옷인지에 따라 옷더미를 분류하고 싶을 수도 있습니다. 어떤 옷은 다른 사람보다 더 클 수도 있습니다. 양말을 색상, 패턴, 그리고 크기로 짝을 맞추는 것은 특히 흥미로울수 있습니다.

## 물건 사냥하기 .....



집 주변이나 밖에 있는 물건을 찾는 수학게임을 만들어 보세요. 게임으로 색상, 크기 (대형, 중형, 소형), 무게 (무거움, 가벼움), 양, 관계 (내부, 위, 아래) 등의 개념을 아이가 연습하게 하세요.

**게임 방법:** 이 게임에는 두가지 보기가 있습니다. 두 보기에 는 찾을 물건을 생각하는 퍼즐러와 주어진 정보로 물건이 무엇인지 추측하는 추측자가 포함되어 있습니다.



**보기 1:** 퍼즐러는 물건을 설명하기 시작하고 추측자는 그것이 무엇인지 추측합니다.

**보기 2:** 추측자는 예/아니오 질문을 그 물건이 무엇인지 짐작할때까지 퍼즐러에게 물어봅니다.

**이기는 방법:** 가장 적은 질문으로 물건을 추측해 보세요.



# 패턴

전제 조건: 물체의 기본적인 특징을 이해하는 편안함

## 패턴 ..... 게임

패턴은 사방에 있어요! 아이와 함께 몇 개를 만들수 있는지 보세요.



### 패턴의 종류

다음은 단독으로 사용하거나 함께 사용할수 있는 몇 가지 특징입니다.

- 움직임 패턴: 걷기, 뛰기, 손 흔들기, 고개 끄덕이기
- 소리 패턴: 박수 치기, 무릎 치기, 혀 차기, 발 구르기
- 음량 패턴: 약함, 중간, 큼
- 시각적 패턴: 색상, 모양, 크기

플레이어 1: 패턴을 만들고 상대방이 따라하게 도전시켜 보세요. (걷기, 박수 치기, 뛰기)

플레이어 2: 따라하고 패턴을 하나 더 추가해서 상대방이 따라하게 도전시켜 보세요. (걷기, 박수 치기, 뛰기, 코 만지기)

잘 하게 되면 기억을 통해 점점 더 긴 패턴을 반복하도록 서로 도전해 보세요.

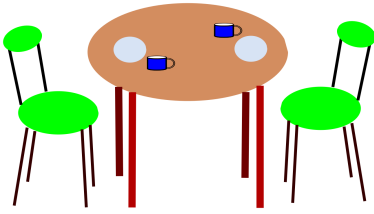
패턴은 통로를 통과하기 위한 비밀 코드로 사용할수 있습니다. 또한 끈을 잡고 구슬이나 음식 조각을 꿰어 아이와 함께 목걸이를 만들어 보세요. 손을 잡고 걸으면서 손을 짹 짹 쥐는 패턴 (짧게 짧게 길게, 등등)을 사용할 수 있습니다.

**퍼즐:** 나이가 든 아이의 경우, 종이에 모형의 패턴을 그려 퍼즐을 만듭니다. 한 사람은 패턴을 만든다음 다른 사람이 채울 수 있도록 순서에 공백을 남겨 둡니다.

## 5까지 세기

전제 조건: 1에서 5까지 셀 수 있는 기초 실력

### 숫자 사냥 .....



**사냥 가기:** 가령 2라는 숫자를 고르세요. 아이가 보물 찾기를 가서 2가 주변에 나타나는 가능한 많은 방법을 찾도록 도전시켜 보세요. 그것은 벽, 표지판 또는 건물에 있는 숫자 2로 나타날 수 있습니다. 그것은 그림에서와 같이 두 개의 의자, 두 개의 접시 또는 두 개의 컵과 같은 두 개의 무언가로 나타날 수 있습니다.

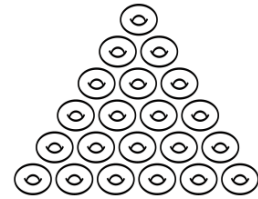
원한다면, 누가 가장 많이 특정한 숫자의 무언가를 찾는지 시합을 할 수도 있습니다.

### 숫자 도깨비 .....



**설정:** 먹는 음식으로 21조각의 삼각형을 만드세요. 맨 윗줄에 1개, 다음 줄에 2개, 마지막 줄에 6개를 넣으세요.

**게임 방법:** 번갈아 가며 주사위를 굴리세요. 던진 수가 삼각형에 있는 줄과 일치할 때마다, 플레이어는 그 줄을 제거하고 그것을 먹거나 개인 더미에 넣어 줍니다.



**이기는 방법:** 처음해 보는 플레이어는 음식 조각으로 주사위의 점들을 일대일로 일치시킬 수 있습니다. 더 큰 음식 더미를 가진 사람이 이깁니다! 승자를 결정하려면, 두개의 더미를 일대일로 일치시켜 누구의 더미가 더 큰지 결정하세요.

#### 변화

아이가 편안하게 할 수 있는 숫자의 범위에 맞게 더미의 크기를 다르게 하세요.

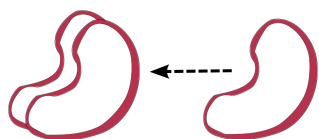
# 5까지의 숫자들

전제 조건: 5까지 셀 수 있음; 숫자 카드; 보도 분필

## 하나 더 한 덜 .....



활동



처음 몇 개의 숫자에 대한 이해가 높아지면, 아이에게 ‘하나 더’ 또는 ‘하나 덜’에 대해 질문해 보세요. 예를 들어, 현재 얼마나 많은 품목이 있는지 이야기하지 않고, “하나 더 줄까?” 아니면 “하나 덜 줄까?”라고 물어보세요.

**수량과 변화:** 천천히, 현재의 수량과 그것이 어떻게 변하는지 강조하기 시작해 보세요. 접시에 사과 두 조각과 같은 항목의 수를 함께 세어보세요. 사과 조각이 두 개 있다고 요약하고, 아이가 사과 조각을 하나 더 원하는지 아니면 하나 덜 원하는지 물어보세요. 양이 바뀌면, 지금 얼마나 많은 사과 조각이 있는지 물어보세요.

**돌아다니기:** 마찬가지로, 당신이 돌아다닐때, 셀 것을 고르세요. 당신 앞에 세 명이 줄을 서 있다고 가정해 보세요. 그것들을 함께 세어보고 한명이 떠나고 한명이 적을 때 몇 명이 있는지 물어보세요.

### 기초

‘하나 더’와 ‘하나 덜’을 이해하는 것은 숫자 순서에 대한 이해를 심화시키는데 도움이 되며, 덧셈과 뺄셈을 시작하는 기본 기술이기도 합니다.

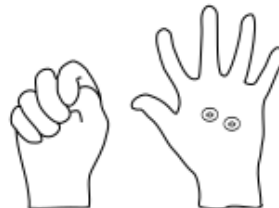
## 다른 손 .....



게임

**설정:** 작은 과자 한 그릇으로 시작하세요.

**방법:** 아이가 그릇에서 가령 5개의 과자를 크게 세고 당신에게 주게 합니다. 이 과자를 아이가 보지 않게 손으로 나눈 다음 한 손은 열고 다른 손은 닫고 두 손을 내밀세요. 아이는 이제 열린 손에 있는 과자를 소리내어 세고 어떤 손을 “훔칠”지 선택합니다. 손을 열기 전에 아이가 얼마나 많은 과자가 도난당할지 짐작하게 해보세요.



**이기는 방법:** 도난당한 과자는 아이의 더미 일부가 되며, 남은 과자는 보관합니다. 놀이는 그릇이 비어 있을 때까지 필요한 만큼 계속합니다. 마지막으로, 누가 더 많이 가지고 있는지 과자를 나란히 줄 세워서 봅니다.

# 자료

전제 조건: 없음

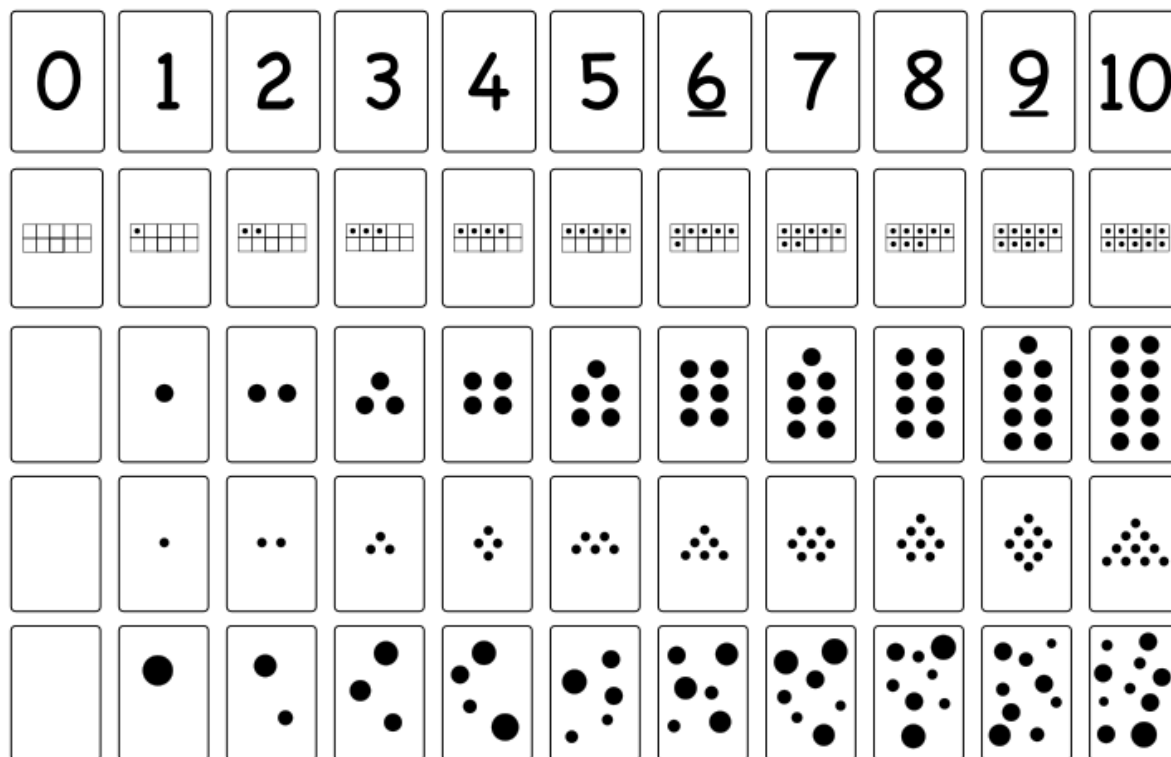
## 소개.....

가족과 하는 놀이 수학을 위해 몇 가지 자료만 있으면 되고 모두 매우 저렴하고 구하기 쉽습니다. 여기에 짧은 목록이 있습니다:

- 주사위 다섯 개
- 카드 한 벌
- 줄 (선택 사항)
- 보도 분필 (선택 사항)
- 다양한 색상의 뾰뾰한 종이 (선택 사항)

## 숫자 카드 만들기.....

많은 ‘가족과 하는 놀이 수학’ 활동은 카드 한 벌을 사용할 수 있습니다. 하지만, 숫자 카드를 사용하면 아이가 일반 카드 놀이로 강조되지 않을 아이디어를 연습하는 데 도움이 됩니다. 카드 종이나 두꺼운 종이를 사용하여 자신만의 카드를 만들어 보세요. 참고에 있는 PDF를 사용하거나 직접 그릴 수 있습니다.

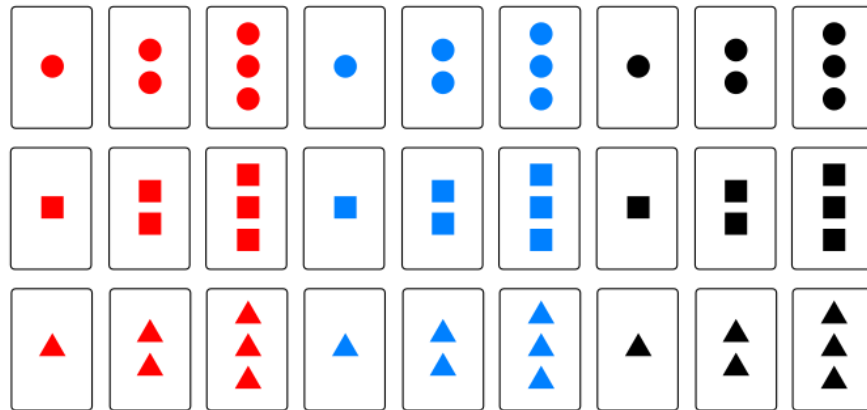


# 자료

전제 조건: 없음

## 모형 카드 만들기 .....

모형 카드 게임 페이지에 27장의 카드로 구성된 모형 카드를 포함하는 몇 가지 게임과 퍼즐이 있습니다. 세트 게임에서 81장의 카드 세트를 가지고 있다면, 단색의 카드 27장을 모형 카드로 사용할 수 있습니다.

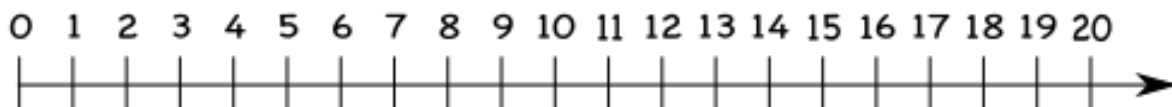


가능하다면 카드 종이와 같은 딱딱한 종이로 시작하세요. 일반 종이도 효과가 있겠지만, 다루기가 쉽지 않거나 내구성이 뛰어나지 않습니다.

모형 카드의 27장의 카드 각각에는 세 가지 특징이 있습니다. 모양 (원형, 삼각형, 또는 정사각형), 숫자 세기 (하나, 둘, 또는 세 개) 그리고 색상 (빨간색, 파란색, 또는 검은색). 27장의 카드는 여기 위해 그림으로 되어있습니다. 참고에 제공된 PDF를 사용하거나 직접 그리세요.

## 벽에 있는 숫자 줄 .....

아이가 숫자가 어떻게 자라는지 볼 수 있도록 벽에 숫자 줄을 놓으세요. 숫자 줄은 0에서 시작하여 적어도 20까지 가야 하며, 오른쪽으로 가면 숫자가 증가해야 합니다. 일반 종이로 만들고 눈금 표시와 큰 숫자를 사용하세요.



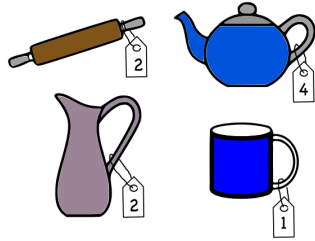
# 5까지의 숫자

전제 조건: 5까지 셀 수 있음; 숫자 카드; 보도 분필

## 당신의 가게 .....



아이들은 가게에서 노는 것을 좋아합니다! 작은 숫자의 엉뚱한 가격으로 가격표를 만들어 보세요. 아이가 아직 숫자를 배우지 않았다면, 가격표에 다른 수의 점들을 사용할 수 있습니다.



집에 있는 물건 (장난감, 음식, 책, 등)에 가격표를 붙여보세요. 가게에 있는 물건에 쓸 가짜돈을 '1'이라고 표시된 종이로 사용하세요.

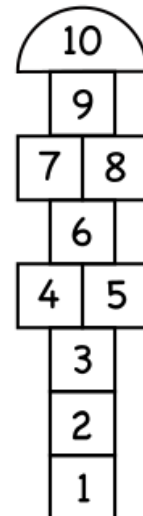
각 '구매' 후에, 아이에게 지불할 돈을 세어보게 한 다음 남은 돈은 얼마인지 세어보게 하세요.

## 돌차기 놀이 .....



돌차기 놀이는 앞뒤로 훌륭한 계산 연습을 할 수 있습니다. 이 디자인을 복사하거나, 더 간단한 디자인을 사용하세요. 밖에서는 보도 분필을 사용하고, 집 안에서는 마스킹이나 페인트 테이프를 사용하세요.

1. 사각형에 표시할 수 있는 마커를 던지세요. 만약에 줄이나 사각형 밖으로 떨어지면 본인의 차례를 잃고 다음 사람에게 마커를 넘겨 줍니다.
2. 한 발로 첫 번째 빈 사각형으로 뛰어들고, 그 다음의 빈 사각형으로 들어갑니다. 마커가 있는 곳은 건너 뛰세요.
3. 한 쌍 (4-5 와 7-8)에서는 두 발로 뛰세요.
4. 10에서는 두 발로 뛰고, 돌아서서, 시작점으로 향해 돌아가세요.
5. 마커가 있는 사각형에 도착하면, 한 발로 마커를 집고 계속 가세요.
6. 아무 실수없이 끝났다면, 마커를 다음 사람에게 주세요. 다음 차례에는 마커를 다음 숫자로 던지세요.
7. 넘어지거나, 선 밖으로 뛰거나, 사각형이나 마커를 놓치면, 차례를 잃고 같은 숫자를 다시해야 합니다. 먼저 10에 도달한 사람이 이깁니다.



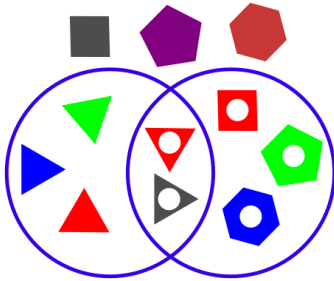
### 더 간단한 변형

나이가 어린 아이들을 위해, 많은 규칙을 풀고 뛰기를 걸음걸이로 바꾸세요. 또한, 뛰어야 하는 사각형의 수를 1에서 5의 갯수만으로 나란히 놓아보세요.

# 물건의 특성

전제 조건: 물건의 특성에 대한 기본적인 이해

## 원 그리기 .....



**각 특성의 원형:** 홀라 후프, 끈, 또는 보도 분필로 그려서 땅에 큰 원형을 만드세요. 모아져 있는 물건을 가지고 각 원형안에 물건의 특징을 나타내는 것들을 넣어보세요. 가능한 특성은 다음과 같습니다: 네개의 다리를 가지거나, 인형보다 더 크거나, 붉은 색이 있습니다. 아이의 도전은 원형안에 특성이 있는 것을 놓고 그렇지 않은 모든 것들은 원형 밖에 넣는 것입니다.

**두 개의 원형:** 아이가 아이디어에 익숙해지도록 하나의 원을 사용하는것으로 시작하세요. 두 개의 원으로 바꿀때, 부분적으로 겹치게 하고 두 특성을 가진 물건을 골라보게 하세요.

**보기:** 예를 들어, 블록 상자가 있다면, 두개의 특성은 둥근 모양과 나무일 수 있습니다. 아이는 각 물건을 어떻게 배치하기로 결정했는지 당신에게 말할수 있어야 합니다.

### 변형

물건을 원안에 배치하는 대신 각 원안에 어떤 특성의 물건들이 들어가는지 알아내도록 도전하는 것으로 바꿔보세요.

## 같은것과 다른것 .....



**게임 방법:** 다소 비슷한 두 가지 물건을 고르세요. 그것들은 어떻게 비슷한가요? 그것들은 어떻게 다른가요? 아이가 뜻밖의 이유를 생각해 낼 수 있는 많은 자유를 주세요. 때때로 아이가 비슷한점과 다른점을 생각해내도록 두 가지의 물건을 골라보게 하세요.

**보기:** 숟가락과 포크를 고르세요. 그것들은 당신이 먹을때 사용하고 부엌에 두는것이 비슷합니다. 하나는 뾰족하고 하나는 둥글기 때문에 다릅니다.

**변형:** 한 가지 변형은 물건을 고르고 방안에서 어떤 것들이 그것과 비슷하고 어떤 것들이 그것과 매우 다른지 묻는 것입니다.



# 물건의 특성

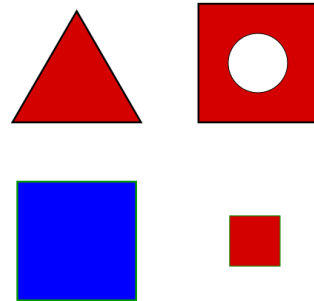
전제 조건: 물건의 특성에 대한 기본적인 이해

## 이들 중 하나는 다른것들과 같지 않아요 .....



네 개 중 적어도 하나가 홀수인 네 개의 물건이나 그림 세트를 사용하세요. 아이에게 이들 중 다른 하나를 찾아보게 하고 설명하게 도전시켜 보세요. 말이 되는 어떤 이유라도 받아들이세요; 아이는 아마 특이한 이유가 있을 수 있습니다.

**보기 - 모형:** 네 개의 물건이 빨간색 삼각형, 구멍이 있는 빨간색 정사각형, 작은 빨간색 사각형, 그리고 단단한 파란색 정사각형이라고 가정해 봅시다. 빨간색 삼각형은 사각형이 아닌 유일한 삼각형이고, 구멍이 있는 빨간색 정사각형은 구멍이 있는 유일한 사각형이며, 파란색 사각형은 빨간색이 아닌 유일한 사각형이며, 작은 빨간색 사각형은 다른 사각형보다 훨씬 작습니다. 항상 하나 이상의 좋은 대답이 있는 것은 아니지만, 당신은 항상 놀라운 아이디어에 열려 있어야 합니다.



**보기 - 가구:** 여기에는 네 개의 가구가 있습니다 - 둥근 세 다리 테이블, 의자 (앉을 수 있는 것), 서랍이 있는 가구, 그리고 붉은 상판이 있는 조각이 있습니다.



# 알수 없는 도형

전제 조건: 도형과 물체에 대한 기본적인 이해

## 장면을 설명하기 .....



**설정:** 서로의 작품을 볼 수 없도록 두 사람 사이에 간단한 장벽을 만드세요. 또 다른 방법은 연달아 하는 것입니다. 각 사람은 종이 한 장과 같은 색연필, 크레용 또는 펜 세트를 가집니다.

한 사람은 종이위에 독특한 위치에 있는 색상과 그룹으로 모양 (원형, 삼각형, 사각형, 직사각형 등)을 그립니다. 그런 다음, 그 사람은 상대방이 동일한 그림을 그리기 위해 따라야 할 방법을 제시합니다.

마지막에는, 장벽이 제거되고 그림을 비교합니다 (보통 많은 웃음과 함께). 플레이어들은 어떤 방법이 효과가 있었고 어떤 방법이 효과가 없었는지에 대한 생각을 비교합니다.

### 변형

각 플레이어가 똑같이 쌓을 수 있는 물건 (예: 레고 세트)을 가지고 있다면 이것은 3D 활동이 될 수 있습니다. 이 경우, 한 플레이어는 흥미로운 방식으로 쌓은 다음 상대방에게 일련의 방법을 제시합니다.

## 나는 어떤 도형일까요 .....



작은 도형, 카드에 그려진 도형 또는 카드에 도형의 이름 모음을 가집니다.

각 사람의 이마에 모양이나 카드를 붙이세요. 상대방이 무엇인지 추측할 때까지 자신의 모형에 대해 예 또는 아니오 질문을 하세요.

## 누구인가요? .....



이것은 몇몇 사람들을 위한 활동입니다. 리더는 비밀리에 그룹에서 한 사람을 뽑습니다. 비밀의 인물을 좁히기 위해, 플레이어는 “이 사람은 앞면에 삼각형이 있는 셔츠를 입고 있나요?”와 같은 질문을 합니다. 또는 “이 사람의 머리카락 길이가 12인치 이상인가요?”