

## 2 단계 - 난 5까지 셀 수 있어요!

전제 조건: 아이는 5까지 편안하게 셀 수 있고 그 양을 느낄 수 있습니다. 또한 색상, 모양 및 질감과 같은 물체의 특성에 대한 지식을 가지고 있습니다.

### 넌 어디에 있었니.....

와! 당신의 아이는 이제 5까지 셀 수 있습니다. 이 숫자들은 앵무새처럼 순서대로 반복하는 것이 아니라 아이가 느끼고 있는 양을 나타냅니다. 당신은 당신이 설명하고 이야기하는 물체의 속성에 대해 시작할 준비가 되었습니다. 당신의 아이가 세상을 이해하는 데 얼마나 멀리 왔는지 생각해 보세요!

당신의 아이는 더 언어적이고 더 잘 추론하고 설명할 수 있게 되어가고 있습니다. 당신은 수학에 대해 논의할 수 있으며, 이를 통해 게임을 시작하고 퍼즐을 함께 할 수 있습니다.

### 이 단계에서의 새로운 아이디어.....

당신의 아이는 앞으로 몇 달 안에 10 이상을 세는 것보다 더 많은 것을 배울 것입니다. 이 단계에서 다룰 주제의 간략한 목록이 여기 있습니다.

- 앞으로 그리고 거꾸로 10까지 세는 것. 거꾸로 세는 것을 무시하지 마세요 - 숫자 관계를 이해하고 뺄셈에 중요한 도움이 됩니다.
- 가끔 0을 셀때 포함하세요. 0을 포함하면 친숙한 숫자가 되고 이국적으로 느껴지지 않게 됩니다.
- 특성과 숫자로 추론하기. 특성을 이해하고 추론하는 것은 수학적 능력을 개발하는 데 중요한 부분입니다.
- 모양, 특히 원형, 삼각형, 사각형에 대한 깊은 이해. 아이가 그것을 볼때 설명적인 모양 이름을 계속 사용하세요.
- 숫자의 비교와 배열하기. 양이 어떻게 서로 비교되고 상호 작용하는지 알아가는 것은 그것들을 이해하는데 핵심입니다.
- 하나 더, 하나 덜, 둘 더, 둘 덜. 이 개념들은 상대적으로 이해하기 쉽고, 덧셈과 뺄셈의 기초를 만들것입니다.
- 덧셈과 뺄셈을 이해하기 위한 조작, 특히 손가락을 사용하는 법을 배웁니다. 0을 더하고 빼기.
- 그 안에서 숫자를 빼기

#### 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

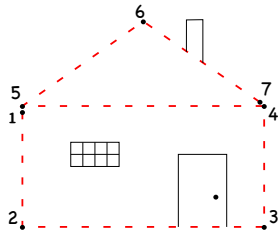
# 10가지 세기

전제 조건: 5까지 세기; 숫자 카드

## 점들을 연결하기 .....



활동



**만드는 방법:** 숫자가 매겨진 점을 연결하여 재미있는 그림을 완성 하세요. 간단한 그림을 그리고, 직선을 제거하고, 숫자가 매겨진 점 으로 대체하여 만들어 보세요. 원본 그림을 재현하기 위해 점들을 연결하세요.

**거꾸로 가기:** 아이가 점들을 거꾸로 연결하도록 도전 시켜보세요. 당신은 인터넷에서 다운로드할 수 있는 이 그림들을 찾을 수도 있 습니다.

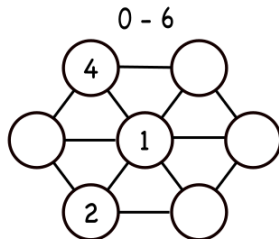
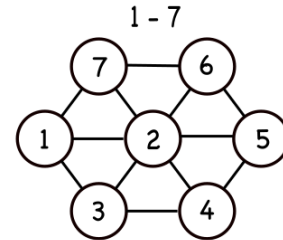
## 섬 뛰기 - 세기 .....



퍼즐

이 퍼즐은 다리 (선)로 연결된 숫자가 매겨진 섬 (원)을 사용합니 다.

**도전:** 섬을 순서대로 연결하는 길을 찾아보세요. 가장 쉬운 경우는 1에서 섬의 숫자까지 가는 숫자가 있습니다.



**도전 1 조정하기:** 아이가 어떤 숫자가 빠졌고 어디에 속하는지 알 아낼 수 있도록 몇 가지 숫자를 생략하세요.

**도전 2 조정하기:** 1에서 시작하는 대신, 0또는 다른 숫자에서 시 작하도록 퍼즐을 디자인하세요. (퍼즐 위에 있는 범위를 주목하세 요).

### 또 다른 놀이 방법

구불구불한 경로의 바닥에 연속적인 숫자가 있는 종이 조각을 놓아 몸으로 할 수 있는 퍼즐로 만드세요. 아이는 가장 작은 숫자에서 가장 큰 숫자로 길을 따라 걸으면서 이 퍼즐을 풀 수 있습니다.

도전 추가: 번호가 매겨진 조각 중 일부를 빈 조각으로 바꾸세요. 또한 아이가 가장 큰 숫자에서 시작하여 거꾸로 내려가도록 해보세요.

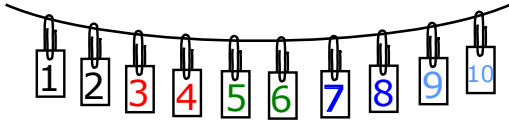
# 10가지 세기

전제 조건: 5까지 세기; 숫자 카드

## 숫자로 연결된 줄 .....



활동



종이 숫자가 벽에 줄지어 있는 것과 함께, 끈을 사용해서 숫자선을 만들어 보세요. 0에서 10까지의 숫자카드를 종이 클립에 달고 끈에 순서대로 끼워 넣으세요.

### 탐색할 수 있는 아이디어

이러한 아이디어를 탐구하는 것 외에도 당신과 아이는 더 많은 것을 발견하게 될 것입니다.

- 두 개의 숫자를 바꿔서 아이가 틀린 부분을 찾도록 해보세요.
- 숫자를 남겨두고 아이가 빠진 숫자를 찾아보게 해보세요.
- 덧셈을 연습해 보세요. 4+2를 해 보려면, 처음 4개의 숫자를 밀어넣고 다음 2개의 숫자를 밀어넣으세요.
- 뺄셈을 연습해 보세요. 6-2를 해 보려면, 6장의 카드를 왼쪽에서 밀어넣고 그 중 2장을 오른쪽으로 밀어내어 보세요.

## 낙시하기 .....

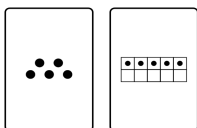
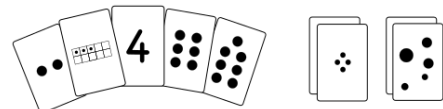


게임

**설정:** 아이가 편하게 느낄 수 있는 가장 높은 숫자 이상의 카드를 빼세요. 두명 이상이 있는 경우, 숫자 범위를 제한한 여러 개의 카드가 필요할 수 있습니다.

**게임 방법:** 각 플레이어에게 5장의 카드를 나눠주고 나머지의 카드는 함께 나누는 뽐기 더미에 뒤집어 놓습니다.

차례가 돌아가는 동안, 플레이어는 다른 사람들이 가지고 있는 카드중 하나와 일치하는 카드를 가지고 있는지 “낙시”를 하며 물어봅니다. 예를 들어: ‘철수야, 너에게 4번 카드가 있으면 나한테 줘’. 만약 상대방이 그 숫자의 카드를 가지고 있으면 카드를 넘겨주고 만약 가지고 있지 않으면 “낙시하러 가!”라고 말하고 플레이어는 뽐기 더미에서 카드를 뽑아야 합니다.



**책 만들기:** 플레이어가 일치하는 카드 한 쌍을 가지고 있을 때, 그 카드는 앞에 있는 “책”에 놓여집니다.

**이기는 방법:** 모든 카드를 책에 넣으면 게임이 끝납니다. 가장 많은 책을 가진 사람이 이깁니다.

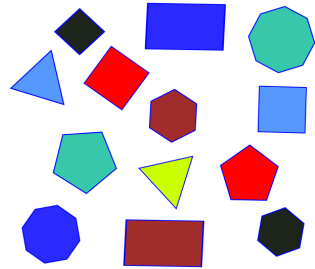
# 도형

전제 조건: 5까지 세기; 도형에 관한 이해의 시작

## 바닥위에 도형 .....



**설정:** 큰 종이 조각에서 (가능하다면 색종이를 사용하세요) 큰 도형을 자르고 바닥에 도형을 놓습니다. 처음에는, 삼각형, 사각형, 정사각형, 오각형, 육각형, 팔각형과 같은 기본 도형을 사용하세요. 온라인이나 가족과 하는 놀이 수학의 인쇄 가능 파일에서 패턴을 찾으세요.



**도전:** 아이에게 모형의 정보를 주고 그 모양이나 모양들로 달려가게 합니다. 아주 어린 아이에게는, 그림을 보여주고 바닥에 있는 모양을 찾고 이름을 말해보게 하세요. 나이가 든 아이에게는, 모형의 이름을 말하고 그것을 찾아보게 도전시켜 보세요.

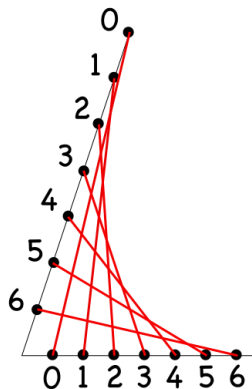
모든 면의 길이가 같거나 모두 같은 (또는 다른) 각도를 가지거나 반대쪽 면 (또는 각도)가 같은 크기인 모형을 물어보며 다양성을 더해보세요.

**더 큰 도전:** 경험을 바탕으로 덜 기본적인 모형들을 추가해 보세요 - 특정 삼각형 (직각, 둔각, 예각), 연, 평행사변형 (다이아몬드), 별, 그리고 몇 가지 특이한 모형들.

아이가 경험을 쌓으면 두 개의 직각 삼각형이나 정확히 세 개의 직각이 있는 사변형같은 불가능한 문제를 장난스럽게 섞어보세요.

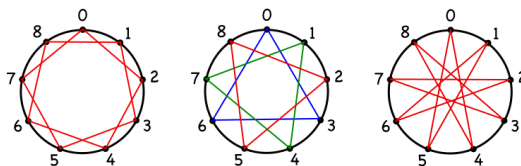
**또 다른 놀이 방법:** 역할을 바꾸어 아이가 질문을 만들고 당신이 모양을 찾도록 해보세요. 때때로 “실수”를 하고 아이가 무엇이 잘못되었는지 설명하게 해보세요.

## 점들을 연결하기 .....



반대면의 각도를 따라 같은 숫자의 점을 연결하여 추상적인 그림을 만듭니다.

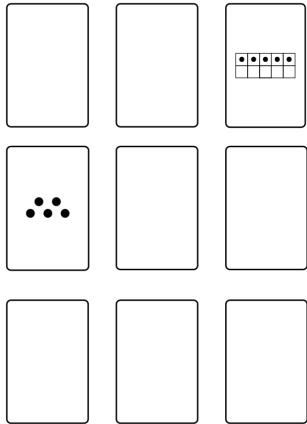
또 다른 방법은 가령 9개의 점을 원안에 균일한 간격으로 배치하는 것입니다. 점들을 순서대로 연결하거나 또는 두 번째 점이나 세 번째 점마다 연결하여 다른 패턴을 만들어보며 놀아보세요.



# 10까지의 숫자들

전제 조건: 10까지 세기; 숫자 카드

## 기억력 도전 .....



**설정:** 숫자 카드 2-4 세트를 선택하고 아이가 편안하게 느끼는 수준보다 높은 숫자는 제거합니다. 카드 뒷면을 3x3 격자에 놓고 나머지 카드는 뽑기 더미에 놓습니다.

**게임 방법:** 두 장의 카드를 번갈아 가면 앞면으로 뒤집어 놓습니다. 만약 카드가 일치하면 플레이어는 카드를 가져가고 두 장의 카드를 뽑기 더미에서 교체한 후에 계속합니다. 만약 카드가 일치하지 않으면 플레이어는 카드를 다시 뒤집고 차례를 끝냅니다.

**이기는 방법:** 마지막 쌍을 가져오면 게임이 끝납니다. 가장 많은 카드를 가진 사람이 이깁니다.

### 변형

- 각자의 차례에 최대 한 번의 일치를 허용합니다.
- 가장 숫자가 큰 카드보다 더 큰 목표 합계를 사용합니다. 두 카드의 합계가 목표이면 두 카드가 일치합니다.

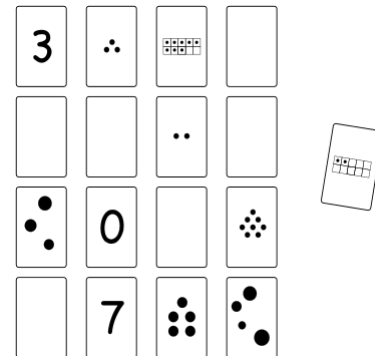
## 카드 빙고 .....



**설정:** 숫자카드로 하거나 플레이어가 많으면 일반 카드를 사용합니다.

**게임 방법:** 두 벌의 카드를 뽑기 더미로 놓아두고 나머지 카드를 각자의 플레이어들에게 나눕니다. 각 플레이어는 무작위로 16장의 카드를 선택하고 4x4 격자위에 카드 뒷면을 볼수 있게 자신들의 앞에 놓습니다.

뽑기 더미에서 카드를 한 장 가져와서 불러 봅니다. 각 플레이어는 자신의 격자에 있는 카드 중에 일치하는 숫자카드 한 장을 뒤집을 수 있습니다. 플레이어가 두 장 이상의 일치하는 카드를 가지고 있는 경우, 플레이어는 어느 것을 뒤집을 것인지 선택해야 합니다.



**이기는 방법:** 수평, 수직, 또는 대각선으로 4장의 카드를 연속으로 뒤집는 첫 번째 사람이 게임에서 이기고 “빙고”를 외칩니다.

# 도미노 게임

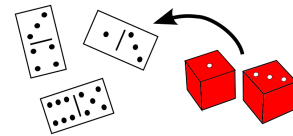
전제 조건: 5까지 세기; 도미노 카드 또는 상업용 도미노 세트

## 뼈 훔치기 .....



**게임 방법:** 모든 도미노 (뼈)가 위로 향하도록 놓습니다. 한 번의 차례동안 두 개의 주사위를 굴립니다. 두 개의 주사위가 도미노와 일치하면 그것을 가져와 자신의 더미로 옮깁니다.

**이기는 방법:** 두 명의 플레이어의 경우, 먼저 10개의 도미노를 가진 사람이 이기고, 두 명 이상인 경우, 6개의 도미노를 먼저 가져간 사람이 이깁니다.



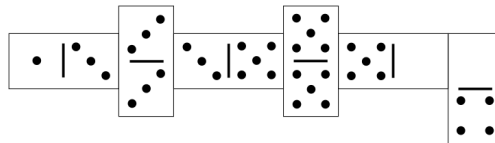
**변형:** 가져온 도미노는 여전히 다른 플레이어가 훔칠 수 있습니다.

## 도미노 .....



이 고대 게임에는 많은 변형이 있습니다. - 시작하기 전에 규칙에 대해 논의하세요!

**설정.** 모든 타일 (뼈)을 뒤집어서 섞습니다 - 이것을 묘지라고 합니다. 두 사람이면 각각 7개의 타일을 가져가고 세 사람이거나 네 사람이면 5개의 타일을 가져갑니다. 가장 높은 더불을 가진 플레이어가 테이블 위에 올려놓는 것으로 시작합니다. 만약에 아무도 더불을 가지고 있지 않다면 게임은 다시 시작됩니다.



**게임 방법.** 타일을 일련의 도미노의 끝에 (이전의 도미노와 십자형으로 이중 도미노를 놓습니다.) 하나와 일치하는 타일을 배치합니다. 만약에 플레이어가 일치하는 타일이 없으면 “차단”되며 사용할 수 있는 두 가지 규칙이 있습니다: 1) 차례가 끝나거나 2) 일치할때까지 (일치하던지 않던지 한번의 뽑기로 제한됩니다) 뽑은 타일을 계속 가지고 있습니다. 만약에 이동이 있기 전에 묘지가 비워지면 오른쪽에 있는 다음 플레이어에게 돌아갑니다.

**이기는 방법:** 플레이어의 뼈가 모두 다 떨어지거나 모두가 막히면 게임은 끝나고 승자는 자신의 타일에 있는 점의 합계가 가장 낮은 사람입니다 (모든 타일을 다 사용하면 점수는 0입니다.)

**채점 방법:** 이기는 사람의 점수는 두 가지 방법으로 계산합니다. 전통적인 방식은 다른 모든 플레이어의 타일에 있는 점의 합계를 사용하고 차례는 50 또는 100에 도달할때 까지 계속됩니다. 나이가 어린 아이들 경우 이기는 사람이 다른 아이들의 타일 수를 갖도록 하는 채점 방법입니다.

**변형:** 아이가 덧셈을 시작하면 일치하는 규칙을 바꾸세요 - 숫자의 합계가 최대 6개가 되면 두 개의 타일이 일치합니다 (또는 더 넓은 범위의 도미노를 사용하는 경우 9개).

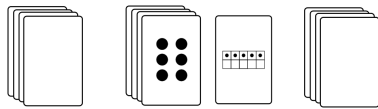
# 근처의 숫자들

전제 조건: 10까지 세기

## 하나 또는 둘 안에 .....



**설정:** 아이가 편안하게 사용할 수 있는 다양한 수량으로 숫자 카드 더미를 만드세요. 카드를 두 사람 사이에 고르게 나누고 카드를 뒤집어 놓으세요.



**게임 방법:** 플레이어는 번갈아 가며 그들 사이의 더미에 한 장의 카드를 놓습니다. 카드가 이전 카드보다 하나 더, 같거나, 하나 적은 경우, ‘하나 더’, ‘같다’, 또는 ‘하나 덜’이라고 말하는 첫 번째 사람이 현재 더미의 모든 카드를 가집니다.

**이기는 방법:** 게임이 멈출 때 더 큰 카드 더미를 가진 사람이 이깁니다.

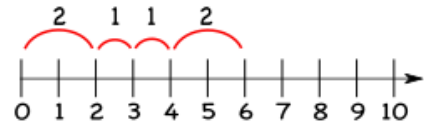
### 변형

- ‘두 개 더’와 ‘두 개 덜’의 관계를 선택으로 포함하세요.
- 가령 10이라는 목표 합계를 사용하세요. 맨 위의 두 장의 카드의 합계가 목표 합계에 도달한다고 말하는 첫 번째 사람이 되세요.

## 하나와 둘로 건너 뛰기 .....



**설정:** 가령 10이라는 목표 번호를 고르세요. 아이가 첫 번째 또는 두 번째로 시작할 것인지 선택하게 하세요.



**게임 방법:** 게임 방법: 0부터 시작하세요. 플레이어는 번갈아 가며 현재 합계에 1 또는 2를 더합니다. 각 차례의 진행 상황을 크게 세어보세요.

**이기는 방법:** 목표에 (가령 19) 먼저 도달하는 사람이 이깁니다.

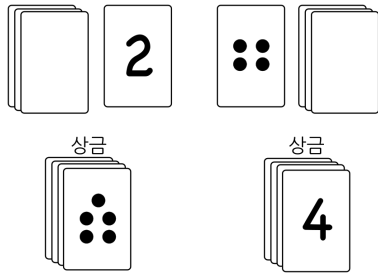
### 변형

- 아이들이 이것을 말로 하는 법을 배우면, 이것은 훌륭한 여행 게임입니다.
- 물건 더미를 사용하세요. 플레이어는 목표 수량이 될 때까지 더미에 하나 또는 두 개의 물건을 더합니다.
- 숫자 줄을 사용하세요. 하나 또는 두 개의 공간을 따라 마커를 전진시킵니다.
- 빨섬을 사용하세요. 가령 10의 목표에서 시작합니다. 각자의 차례에, 플레이어는 1 또는 2를 빨것인지 정합니다. 0에 먼저 도달하는 사람이 이깁니다.
- 아이의 기술이 향상하면 더 큰 목표 숫자를 사용합니다.
- 이기는 대신, 목표에 도달하거나 넘어야 하는 사람은 지게 됩니다.
- 플레이어가 매 차례마다 1, 2 또는 3을 더하거나 (또는 빼거나) 할 수 있도록 허용합니다.

# 비교하기

전제 조건: 10까지 세기

## 전쟁 - 한 단위 비교하기 .....



**설정:** 아이의 편안한 범위를 벗어난 2, 4 또는 6의 숫자 더미를 제거합니다. 카드를 똑같이 반으로 나누고 뒤집어 놓으세요.

**게임 방법:** 맨 위에 있는 카드를 뒤집고 더 큰 카드를 가진 사람이 두 카드를 모두 가져갑니다. 카드가 일치하면, 다음 두 장의 카드를 뒤집고 이긴 사람이 네 장의 카드를 모두 가져갑니다.

**이기는 방법:** 한 번 이상의 모든 카드를 돌린 다음 가장 많은 카드를 가진 사람이 이깁니다.

**변형:** 변화를 주기 위해, 때때로 두 카드 중 더 작은 카드가 이기는 것으로 합니다.

## 난 숫자를 생각하고 있어 .....



이것은 우리가 다시 방문할 재미있는 게임의 소개 보기입니다.

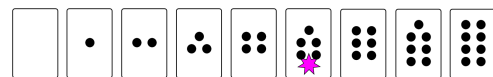
**게임 방법:** 두 사람이 있습니다: 답변자는 숫자를 생각하고 질문자는 숫자를 발견합니다. 답변자는 “난 0에서 8까지의 숫자를 생각하고 있어”라고 얘기합니다 (예를 들어). 그런 다음 질문자는 “숫자는 3과 어떻게 비교되나요?”라는 방식으로 물어봅니다. 답변자는 그 숫자가 생각하는 숫자보다 작거나, 같거나, 크다고 대답합니다.

**카드 사용하기:** 나이가 어린 아이들과 함께, 0에서 8까지 카운팅 카드를 앞면으로 놓고 하세요. 각 추측 후에, 질문자는 별이 발견될 때까지 제거된 모든 카드를 뒤집어 봅니다.

**보기:** 보기: 목표가 5인 게임이 여기 있습니다:

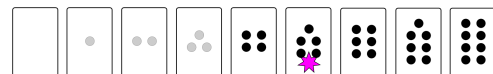
답변자: 난 0에서 8까지의 숫자를 생각하고 있어요.

질문자: 숫자는 3과 어떻게 비교되나요?



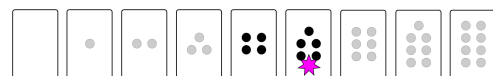
답변자: 나의 숫자는 3보다는 더 커요.

질문자: 숫자는 6과 어떻게 비교되나요?



답변자: 나의 숫자는 6보다는 더 작아요.

질문자: 숫자는 5와 어떻게 비교되나요?



답변자: 잘 했어요! 나의 숫자는 5와 같아요.



# 더 크고 더 작은 숫자들

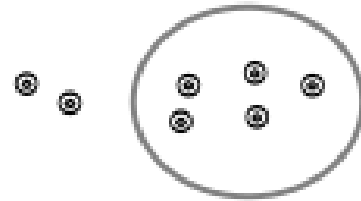
전제 조건: 물체의 특성에 대한 기본적인 이해; 도형 카드

## 끼워 넣기 .....



아이에게 작은 물체의 작은 숫자, 가령 7를 주고 함께 세어 보세요. 목표 숫자, 가령 5를 고르세요.

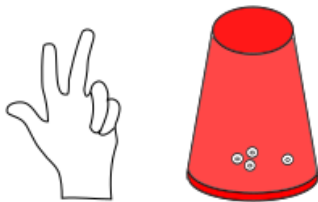
가능하다면, 아이에게 일곱 개의 물체로 구성된 원래 그룹에서 다섯 개의 물체를 꺼내도록 시켜보세요. 이것은 당신의 아이가 숫자의 상대적인 크기와 그들이 서로 얼마나 크거나 작은지 배우는 데 도움이 됩니다.



### 변형

처음에는, 목표 숫자는 총 숫자보다 작거나 같아야 합니다. 나중에, 너무 큰 숫자를 주는 것은 수량의 상대적인 크기에 대한 연습을 제공할 뿐만 아니라 시키는 것이 합리적인지 확인하는 연습을 하게 해줍니다.

## 보이지 않는 덧셈과 뺄셈 .....



**첫번째:** 아이가 작은 수의 물건을 세어보게 하고 그것들을 상자에 넣도록 합니다.

**다음:** 아이에게 상자에 있는 물건과 같은 수의 손가락을 들어보게 하세요.

**마지막으로:** 아이에게 상자에 하나 또는 두 개의 물건을 더하고 (또는 빼고) 있다는 것을 보여주고, ‘지금 상자 안에 몇 개의 물건이 있어요?’라고 물어보세요.

### 변형

이것이 너무 쉬워지면, 두 개 이상의 물건을 더하거나 뺄 수 있습니다.

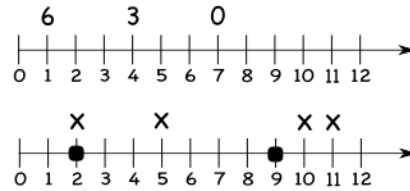
# 더 크고 더 작은 숫자들

전제 조건: 물체의 특성에 대한 기본적인 이해; 도형 카드

## 숫자 줄 전함.....



**설정:** 각 플레이어는 두 개의 숫자 줄을 가집니다 - 하나는 전함을 위한 것이고 다른 하나는 추측을 위한 것입니다. 이 숫자 줄은 0에서 12까지 갑니다 (또는 아이가 더 많이 셀 수 있다면 더 높은 숫자까지 갑니다). 서로 볼 수 없게 하고, 각 플레이어는 전함 숫자 줄에 전함이 될 두 개의 숫자에 토큰을 놓습니다.



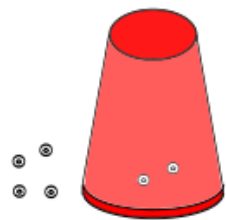
**게임 방법:** 설정 후, 플레이어들은 번갈아 가며 숫자를 추측합니다. 플레이어가 추측할 때, 상대방은 추측이 가장 가까운 목표에 얼마나 가까웠는지 말합니다 - 추측자는 두 번째 숫자 줄에 그 정보를 표시합니다.

**이기는 방법:** 목표에 도착하는 첫 번째 사람이 이깁니다.

### 변형

- 더 넓은 범위의 숫자를 사용하세요.
- 추측에 대한 반응은 정확한 양이 아닌 거리의 범위일 수 있습니다. 예: “가장 가까운 배는 1 또는 2로 떨어져 있어.”
- 길이가 두 개 또는 세 개의 공간이 있는 선박을 가지고 있습니다.

## 무엇이 없어졌나요?.....



작은 것들의 적은 숫자를 세어보세요. 아이가 딴 곳을 볼 때, 몇 개를 숨기세요. 아이가 다시 돌아보면, 몇 개가 숨겨져 있는지 물어보세요.

**예:** 테이블에 건포도 6개가 있다고 가정해 봐요. 아이가 딴 곳을 보게 하고 그 중 2개를 그릇으로 덮으세요. 아이가 다시 돌아보면, 눈에 보이는 건포도 4개를 세고 총 6개가 있다면 그릇 아래에 얼마나 많은 건포도가 있는지 물어보세요.

### 추리

아이가 이것을 알아내는 한 가지 방법은 4에서 6까지 “계산”을 하는 것입니다 - 아이가 4, 5, 6을 셀 때, 0개의 손가락으로 시작하여 한 번에 한 손가락을 들어 올려 2개의 손가락에 도달하게 하세요. 마찬가지로, 아이는 6에서 4까지 “거꾸로 세기”로 거의 같은 것을 할 수 있습니다. 4 더하기 2가 6이 되는 것은 6에서 2를 빼는 것과 함께 묶여 있다는 것을 보는 것은 숫자가족을 이해하는데 좋은 연습입니다.

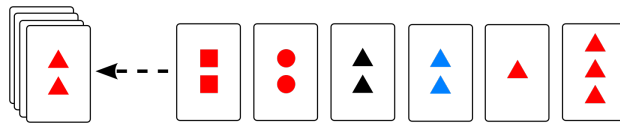
# 모양 게임

전제 조건: 물체의 특성에 대한 기본적인 이해; 도형 카드

## 기능 매칭 게임 .....



모양 카드에는 세 가지 특성이 있습니다: 모양 (원형, 삼각형, 정사각형); 세기 (하나, 둘, 셋); 색상 (빨간색, 파란색, 검은색).



**설정:** 각 플레이어에게 다섯 장의 카드를 나눠주세요. 남은 카드를 뽑기 더미에 뒤집어 놓으세요. 새로운 스택을 시작하기 위해 뽑기 더미의 제일 위의 카드를 앞면으로 돌려주세요. 번갈아가며 스택에 카드를 놓으세요 - 새 카드는 제일 위의 카드와 두 가지 기능이 일치해야 합니다. 본인의 차례에서 카드를 놓을수 없다면, 뽑기 더미에서 카드를 뽑고 차례를 끝내세요.

**이기는 방법:** 카드가 다 떨어지는 첫 번째 사람이 이깁니다. 뽑기 더미가 다 떨어지면, 손에 카드가 가장 적은 사람이 이깁니다.

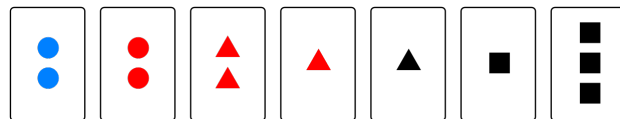
### 변형

- 제일 위의 카드와 하나의 특성만 일치하여 게임을 단순화하세요.
- 각 카드가 합법적인 플레이면 한 플레이어가 한 차례에 하나 이상의 카드를 이전 카드 위에 놓을 수 있도록 허용하세요.

## 기능 매칭 퍼즐 .....



시작 카드로 모양 카드를 선택하세요. 예를 들어, 이것은 두 개의 파란색 원이 있는 카드입니다. 합법적으로 플레이할 수 있는 4-8장의 카드 순서를 만드세요 - 각 카드는 이전 카드와 두 가지 기능을 공유해야 합니다.



사용하지 않는 카드를 제쳐두고, 시작 카드를 분리하고, 퍼즐 카드를 섞으세요.

**도전:** 섞인 카드를 가지고 시작 카드위에 일련의 법적 움직임에 배치하세요.

# 모양 게임

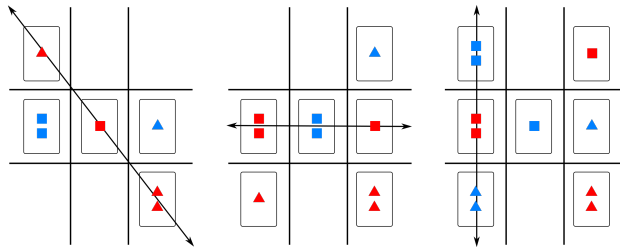
전제 조건: 물체의 특성에 대한 기본적인 이해; 도형 카드

## 세 쌍둥이 .....



**설정:** 각 사각형에 모양 카드를 보관할 수 있을 만큼 큰 틱-택-토 격자를 만드세요. 각 특성이 두 개가 있는 모양 카드 8개를 판자 주변에 놓으세요.

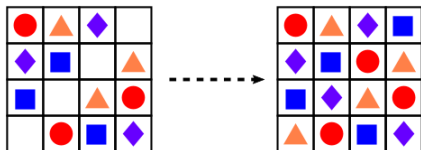
**게임 방법:** 플레이어는 번갈아 가며 상대가 판자에 놓을 사용하지 않은 카드를 고릅니다. 판자에 있는 카드는 세 장을 연속으로 얻기 위해 어느 플레이어나 사용할 수 있습니다.



**이기는 방법:** 적어도 하나의 공통 특성과 함께 연속으로 3장의 카드를 완성하는 카드를 놓는 사람이 이깁니다! 만약 모든 카드가 이기는 사람 없이 돌아간다면, 그것은 동점 게임입니다.

**변형:** 카드를 뽑기 더미에 앞면으로 놓고 각 플레이어가 제일 위에 있는 카드를 가져가도록 함으로써 게임을 단순화하고 행운의 요소를 더합니다.

## 모양 스도쿠 .....



**설정:** 네 가지의 각각 다른 유형을 가진 네 개의 토큰을 사용하세요. 예를 들어, 다른 색깔의 곰 제리를 사용하세요. 우리는 주황색 삼각형, 파란색 사각형, 빨간색 원형, 보라색 다이아몬드를 사용했습니다.

**만드는 방법:** 답변으로 시작하여 이 퍼즐 중 하나를 만드세요 - 이것은 각 행과 열에 각 종류 중 하나, 그리고 각 2x2 격자의 모서리에 각 종류 중 하나가 있는 토큰 패턴이 될 것입니다. “답변”이 있으면, 토큰 중 일부를 꺼내서 옆에 더미에 놓으세요.

**도전:** 사용된 토큰을 되돌리는 방법을 알아내기 위해 아이에게 퍼즐을 주세요.

**퍼즐을 만드는 전략:** 퍼즐을 만들기 위한 몇 가지 간단한 전략이 있습니다: 각 행에서 하나의 토큰을 제거하세요; 한 종류의 토큰과 다른 토큰을 모두 제거하세요; 또는 전체 행과 열을 제거하세요.

# 손가락 수학의 시작

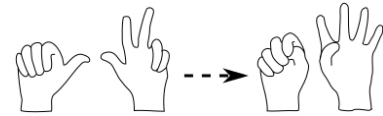
전제 조건: 10까지 세기; 숫자 카드

## 마법의 손 - 덧셈과 뺄셈 .....



이것은 덧셈과 뺄셈을 연습하기 위한 마술입니다. 아이가 무슨 일이 일어나고 있는지 볼 수 있도록 이것을 충분히 천천히 하세요.

**덧셈:** 더해서 5 이하가 되는 두 개의 숫자를 선택하세요. 왼손에 올린 손가락 수를 가령 3이라고 하고 세어 보세요. 오른손에 올려진 손가락 수를 가령 1이라고 하고 세어 보세요. 두 손을 모으고 짜잔 - 오른손의 손가락이 왼쪽으로 옮겨집니다 - 이제 4개의 손가락이 들려있습니다. 마술!



‘3개의 손가락과 1개의 손가락이 4개의 손가락을 만들었어요. 짜잔!’ 이라고 말함으로써 요약하세요.

**뺄셈:** 왼손으로 손가락 몇 개 가령 4개를 들어보세요. 오른손을 뺀 손가락 몇 개 가령 1개를 잡습니다. 왼손에 3개의 손가락을 올리고 오른손에 1개의 손가락을 올라갈 것입니다. 4에서 1을 가져가면 3이 된다고 요약하거나, 4를 3과 1의 두 조각으로 깨뜨렸다고 말하세요. 이 표현은 주어진 합계에 합산되는 숫자 ‘합집합’의 개념을 강조합니다.

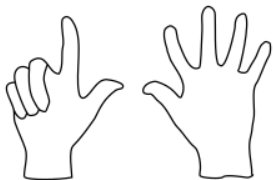
### 중요한 특별한 경우

- 덧셈: 한쪽 또는 양쪽 손이 0개의 손가락을 올리고 0을 추가할 때 아무 변화가 없다는 것을 보여주세요.
- 뺄셈: 아무것도 남지 않도록 모든 손가락을 빼고, 때로는 아무것도 변하지 않았다는 것을 보여주기 위해 아무 손가락도 빼지 않습니다.

## 빠른 숫자놀이 .....



아이가 물건의 수를 쉽고 빠르게 인식할 수 있도록 도와주세요. 두 가지 방법으로 연습하세요.



**10개의 프레임을 사용하기:** 10개의 프레임이 있는 숫자 카드를 사용하세요. 무작위로 카드를 선택하고 아이가 수량을 인식할 수 있는지 장난스럽게 확인하세요. 다양성을 주기 위해, 아이가 가끔 당신에게 퀴즈를 내보도록 하세요.

**손가락 사용하기:** 한 손 또는 양손에 손가락을 보여주고 아이가 총 수를 인식하도록 하세요. 다섯 개 이상의 숫자에 두 손을 사용할 때, 두 손 중에 하나는 다섯 개의 손가락을 들어 올려야 합니다 - 그렇게 하면 열 개의 프레임처럼 보입니다.

# 그림

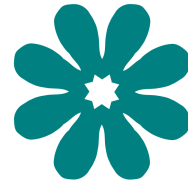
전제 조건: 10까지 세기

## 대칭 모양 자르기 .....



키리감은 종이 조각을 접어서 디자인을 만드는 예술입니다. 접힌 상태에서 종이를 자르세요. 접힌 부분이 한 번 이상일 수도 있고 접힌 부분이 서로 다른 방향으로 만들어질 수도 있습니다.

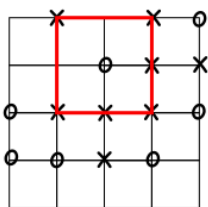
종이를 한 번 접고 자르면 한쪽은 다른 쪽의 거울 이미지이거나 반대편의 반사 디자인이 완성됩니다.



### 탐색할 아이디어

- 얼굴, 램프 또는 기하학적 모양을 잘라내어 실험해 보세요.
- 교차하는 두 번 접기를 사용하여 두 방향의 거울 이미지가 있는 디자인을 만듭니다. 이것은 꽃과 같은 디자인을 쉽게 만들 수 있습니다.
- 다양한 접기와 자르기를 시도해 보세요. 동일한 두 번 접기부터 시작하여 마지막 예에서와 같이 눈송이 디자인을 만들어 보세요. 그런 다음, 접힌 종이를 3등분으로 나누는 접기를 두 번 더 사용합니다.
- 거꾸로 작업하여 게임을 만들어 보세요 - 종이에 대칭적인 모양을 그리고 접힌 종이를 잘라내어 같은 모양을 만들도록 서로 도전해 보세요.

## 모양을 찾기 .....



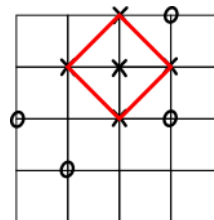
**설정:** 다섯개의 수평선과 수직선을 사용하여 빈 5x5 격자를 만듭니다.

**게임 방법:** 플레이어는 차례대로 자신의 토큰을 격자의 교차하는 선 위에 놓습니다.

**이기는 방법:** 어떤 크기이던지 사각형 모서리에 4개의 토큰을 가진 첫 번째 사람이 이깁니다.

### 변형

- 대각선 면이 있는 정사각형을 허용합니다.
- 5x5보다 더 큰 격자를 사용합니다.



# 숫자 이야기

전제 조건: 10까지 세기; 한 자릿수 덧셈과 뺄셈의 기초 실력

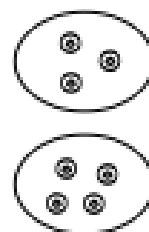
## 숫자에게 재미있는 이름 지어주기 .....

활동에서 누락된 숫자에 재미있는 이름을 사용하여 변수 이름에 대해 아이디어를 소개합니다.

## 주머니 이야기 - 덧셈과 뺄셈 .....



**주머니에 대한 이야기:** 당신과 아이는 각각 몇 가지 물건이 들어있는 주머니를 가지고 있는 척합니다. 한 사람은 다음과 같은 이야기를 만듭니다: “너의 주머니에는 건포도 3개가 있고 난 그것보다 1개가 더 있어. 난 몇 개를 가지고 있을까?” 아이가 편안해지면 아이가 가끔 질문을 하게 하세요 - 이것은 종종 아이들에게 매우 즐거운 일입니다. 특히 당신이 종종 “실수”를 하는 경우에는 더욱 그렇습니다.



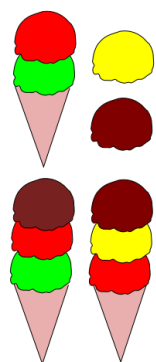
**복잡성 더하기:** 이러한 이야기는 경험을 통해 더욱 정교해질 수 있습니다. 예를 들어, 이야기는 “나는 너보다 쿠키가 2개 적고 우리는 6개를 가지고 있어. 넌 몇 개의 쿠키를 가지고 있니?” 또 다른 예는 다음과 같습니다. “넌 나보다 두 배나 많은 사탕을 가지고 있어. 우리는 함께 9개의 사탕을 가지고 있어. 넌 몇 개의 사탕을 가지고 있니?”

**다른 줄거리:** 주머니와 음식 조각의 사용하는 것은 두마리 (또는 더 이상) 종류의 물고기가 담긴 어항이나 아이가 좋아하는 다른 것들을 사용하세요. 어항일 경우 다음과 같은 이야기를 만들 수 있습니다. “어항에는 일곱 마리의 물고기가 있고 테트라보가 금붕어가 한 마리 더 많아요. 금붕어는 몇 마리가 있나요?”

## 수학 이야기 .....



이야기는 계산에 흥미를 더하는 재미있는 방법입니다. 다음은 그러한 이야기의 두 가지 예입니다.



**의자:** 방안에는 네 개의 의자가 있습니다. 처음에는 두 명이었지만 그 다음에는 세 명이 더 나옵니다. 다들 앉을 수 있나요? 이것은 단순히  $2+3$ 은 4보다 큰지 물어보는 것보다 더 흥미롭습니다.

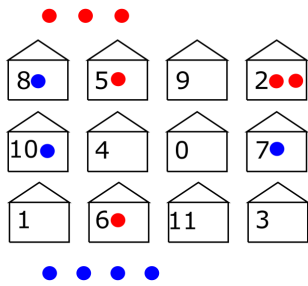
**아이스 크림:** 두 명의 친구와 나는 아이스크림을 먹고 있습니다. 나는 내가 받은 것보다 한 스쿠프 더 많이 각 친구에게 줄것입니다. 만약 10 스쿠프가 있다면 난 몇 스쿠프를 가질 수 있을까요?

**변형:** 음식이나 동물등 아이가 관심을 가질 만한 주제를 선택하세요. 아이가 더 잘하게 되면, 일부 이야기는 다소 모호하게 만들어서 아이가 더 많이 분석하고 명확한 질문을 하는 방법을 배우게 합니다.

# 순서

전제 조건: 0에서 10사이를 앞뒤로 셀 수 있기; 숫자 카드, 숫자 줄

## 집에서 나가기 .....



**설정:** 1부터 10까지의 숫자가 있는 카드 한 벌을 사용합니다. 같이 사용하는 종이에 상자나 0부터 11까지 숫자가 매겨진 간단한 그림을 그립니다. 순서를 알아내는 연습을 하기위해서는 종이위에 상자들을 순서대로 놓치 마세요. 각 플레이어는 다른 플레이어와 구별되는 7개의 다른 토큰을 가집니다 - 다양한 색상을 사용하는 것도 한 가지 방법입니다.

**게임 방법:** 차례에 따라 플레이어는 카드를 선택하고 토큰을 다른 플레이어의 토큰이 3개 이상 있지 않은 집에 놓습니다. 집에 상대방의 토큰이 한 개 또는 두 개가 있으면 해당 토큰을 상대방에게 돌려주며 “내 집에서 나가세요.”라고 말합니다.

**이기는 방법:** 모든 토큰을 먼저 배치한 사람이 이깁니다.

### 변형

- 숫자를 배울 준비가 되지 않은 아이의 경우, 숫자 카드와 점이 표시된 상자를 사용하세요.
- 더 작거나 더 큰 범위의 숫자 카드와 상자를 사용하세요.
- 2보다 더 많거나 적은 숫자의 집에 옮길 수 있게 허용하세요.

## 중간적인 게임 .....



**설정:** 0에서 10까지의 카드 한 세트를 사용하세요. 숫자 카드나 퀸은 0이고 에이스는 1인 카드를 사용하세요. 각 플레이어는 또한 20개의 토큰을 가집니다.

**게임 방법:** 차례인 플레이어에게 두장은 앞면이 위로 향하고 세 번째 카드는 뒷면이 아래로 향하게 카드를 나눠줍니다. 플레이어는 두 카드 사이에 있는 세 번째 카드에 0에서 3개의 토큰을 베풀하기로 결정합니다. 플레이어가 옳다면 플레이어는 다른 플레이어로부터 그만큼의 토큰을 얻습니다. 플레이어가 틀린 경우, 그 만큼의 토큰을 상대방에게 줍니다.



**이기는 방법:** 5라운드를 하거나 한 플레이어의 토큰이 부족할 때까지 계속 할 수 있습니다. 가장 많은 토큰을 얻는 사람이 이깁니다.



# 스도쿠 변형

전제 조건: 0에서 10안에서 앞뒤로 세기

## 숫자 스도쿠 ..... 퍼즐

**설정:** 이것들은 모형 스도쿠와 유사하며, 지금은 숫자 (또는 점의 양)를 사용합니다. 지워지는 것을 피하려면, 퍼즐을 풀기위해 숫자가 매겨진 (또는 점선) 종이를 사용합니다.

1	2		4
	3	1	
2		4	
3		2	1

	3		
	4		2
2		4	
		1	

4x4 퍼즐의 경우, 각 행과 열에는 1에서 4까지의 숫자가 있습니다. 또한, 표시된 각 소지역은 1부터 4까지의 숫자를 한번 가지고 있습니다. 그게 전부입니다! 완성된 퍼즐로 시작하고 종이 조각을 제거하여 아이를 위해 이 퍼즐을 만들어 보세요.

**변형:** 다양성을 위해, 불규칙한 크기의 소지역을 사용하세요 - 이것들은 직소 스도쿠 퍼즐이라고 불립니다. 또한 더 큰 크기의 퍼즐을 만들 수 있습니다 (두 개의 5x5 퍼즐이 표시됩니다).

1	3			
2				
				1
		3	4	

3				
			4	
		1		
	2			
				5

## 스도쿠 - 비교 ..... 퍼즐




2	>	1	3	<	4
4	>	3	2	>	1
1	<	2	4	>	3
3	<	4	1	<	2

이 퍼즐은 일반 스도쿠와 같은 규칙으로 시작합니다 - 각 행, 열 및 소지역에 정확히 한번 나타납니다. 또한, 두 칸 사이에 비교 기호보다 작거나 큰 비교 기호가 있다면, 칸의 숫자는 그 관계에 따라야 합니다.

**배고픈 악어:** 비교 기호를, >, 본 적이 없는 아이에게 더 큰 숫자는 기호의 더 넓은 부분에 있다고 말해주세요. 어떤 사람들은 그 비교기호가 배고픈 악어이며 항상 입을 더 큰 숫자의 방향으로 가리키고 싶어한다고 말하세요.

**해결 전략:** 먼저 가장 작고 가장 큰 숫자가 어디에 있는지 찾아보세요.

아이의 나이가 들어가면, 불평등 기호를 더 많이 생략하여 퍼즐을 더 어렵게 만들어 보세요.

**퍼즐 만들기:** 완성된 스도쿠 퍼즐로 이 퍼즐을 만들어 보세요. 같은 기하학의 빈 격자에 더 크고 작은 기호를 넣어보세요. 만약 아이가 풀지 못하면, 시작하기 위해 몇 개의 숫자를 넣으세요.




4	<	5	>	2	1	<	6	>	3
6	>	1	<	3	5	>	4	>	2
1	<	6	>	4	2	<	3	<	5
3	>	2	<	5	6	>	1	<	4
5	>	3	>	1	4	>	2	<	6
2	<	4	<	6	3	<	5	>	1

# 논리적인 것

전제 조건: 10까지 세기; 초기 논리 및 문제 해결 능력

## 날 거짓말쟁이로 만들어봐 .....



활동

누군가는 진술을 하고 상대방은 진술한 사람이 거짓말을 하고 있다는 것을 보여주려고 시도합니다. 목표는 그 진술이 항상 사실이 아니라는 것을 보여주는 반례를 생각해 내는 것입니다.

**항상 사실:** 한 가지 유형의 진술은 무언가가 항상 사실이라고 말하는 것입니다. 예는 다음과 같습니다:

- 모든 트럭에는 네 개의 바퀴가 있습니다.
- 모든 직사각형은 정사각형입니다.
- 모든 새는 날 수 있습니다.

**만약 -> 그렇다면:** 또 다른 유형의 진술은 “만약 그렇다면” 형식입니다. 예는 다음과 같습니다:

- 만약 오늘이 월요일이면, 학교가 있는 날이다.
- 만약 내가 세 시간동안 먹지 않는다면, 난 배가 고프다.
- 만약 한 사람이 다른 사람보다 키가 크면, 그들은 나이가 더 많다.

## 암호 해독자 .....



게임

3	2	1
1	3	1
4	5	4
2	3	2
1	3	2
3	2	1

**설정:** 암호 전문가는 암호를 만들고, 상대방은 해독자가 됩니다. 암호는 각각 1에서 5까지 될 수 있는 세 가지 자리가 있다고 가정해 보세요. 그러한 암호의 예는 321일 것입니다.

**암호를 깨기:** 해독자는 암호를 추측하고 암호 전문가는 추측이 얼마나 가까운지 말합니다. 예를 들어, 해독자가 131을 추측한다면, 암호 전문가는 한 자리는 정확히 옳았고 다른 한 자리는 정확한 숫자를 가지고 있지만 잘못된 자리에 있다고 말합니다. 해독자가 암호를 알아낼 때까지 계속 합니다.

**이기는 방법:** 추측하는 숫자는 해독자의 점수입니다. 가장 낮은 점수가 이깁니다.

### 변형

- 허용된 최대 수의 질문을 통해 도전을 추가하세요.
- 암호에서 반복되는 숫자를 허용하거나 허용하지 않습니다.
- 암호를 더 짧게 또는 더 길게 만들어 보세요.
- 암호의 각 자리에 더 좁거나 더 넓은 범위의 숫자를 사용하세요.

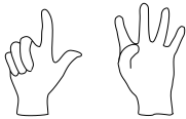
# 손가락 수학

전제 조건: 0에서 10까지 앞뒤로 세기

## 10까지 손가락 덧셈 .....



이것을 위한 두 가지 방법을 보여주기 위해 4 + 2를 사용할 것입니다.

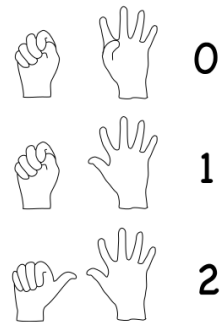


**방법 1:** 두 숫자가 모두 5 이하인 경우 이 방법을 사용하세요. 한 손에는 손가락 4개, 다른 손에는 손가락 2개를 올려 놓으세요. 두 손을 같이 모아보세요 - 짜잔! 아이는 4와 2가 합쳐진 것이 6이 되는 것을 볼 수 있습니다.

**방법 2:** 숫자중 하나에서 “계산”을 사용하여 최대 10의 합계에 도달해 보세요.

**예:** 4와 2을 더하기 위해서 한 손은 4개의 손가락을 올리고 0에서 2까지 크게 세세요. 0이후의 말로 나오는 숫자에 대해, 손가락을 하나 더 올리세요. 2에 도달하면, 6개의 손가락이 올려져 있어야 합니다.

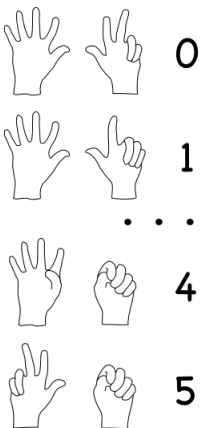
이 방법은 5보다 큰 숫자를 추가할 수 있게 해줍니다. 아이는 더 많은 수의 손가락을 들고 더 적은 숫자를 사용하여 숫자를 세는 것이 더 쉽다는 것을 깨닫게 될 것입니다.



## 10까지 손가락 뺄셈 .....



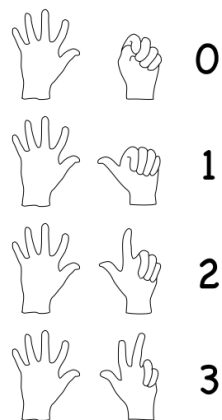
여기에는 뺄셈을 위한 두 가지 방법이 있습니다 - “가져가기” 또는 “차이”. 아이는 두 가지 방법 모두에 익숙해져야 합니다. 여기에 8 - 5가 있습니다.



**가져가기 (왼쪽):** 8개의 물건 중 5개를 가져간 후에 남은 것으로 8 - 5를 생각해 보세요. 다음으로, 0에서 5까지 큰 소리로 세고, 0 이후의 각 숫자마다 한 손가락을 내려 놓으세요. 5에 도달하면 세 개의 손가락이 남을 것입니다.

**차이 (오른쪽):** 이 방법은 8 - 5를 두 숫자 사이의 차이 또는 거리를 찾는 것입니다. 5개의 손가락을 들고 시작하세요. 그런 다음 들어올리는 새 손가락을 세고, 8개의 손가락이 들어올렸을 때 3개의 차이가 세어질 것입니다.

이 방법은 “계산” 덧셈 방법을 사용하여 8을 얻기 위해 5에 추가할 숫자를 찾습니다.



숫자가 그 자체에서 뺄 문제와 0을 뺄 문제를 섞으세요.

# 숫자 크기

전제 조건: 10까지 세기와 양에 대한 이해

## 난 숫자를 생각하고 있어.....



**설정:** 두 사람이 있습니다 - 숫자를 생각하는 답변자와 숫자를 발견하는 질문자입니다.

**게임 방법:** 시작하려면, 답변자는 “모모는 0에서 12까지의 숫자입니다.”라고 말합니다. 질문자는 그런 다음 “모모는 4와 어떻게 비교되나요?”라는 형식의 질문을 합니다. 그러면 답변자는 모모는 4보다 작거나 같거나 크다고 말합니다.

**예:** 답변자는 11을 생각합니다. 토론은 다음과 같이 진행됩니다:

- 답변자: 콩이는 0에서 15사이의 숫자예요.
- 질문자: 콩이는 8과 어떻게 비교되나요?
- 답변자: 콩이는 8보다 더 커요.
- 질문자: 콩이는 12과 어떻게 비교되나요?
- 답변자: 콩이는 12보다 더 작아요.
- 질문자: 콩이는 10과 어떻게 비교되나요?
- 답변자: 콩이는 10보다 더 커요.
- 질문자: 당신의 숫자는 11인가요?
- 답변자: 맞아요, 축하해요!

### 변형

질문 수를 세어 게임으로 만들어 보세요. 교대로 차례를 마친 후, 플레이어는 총 질문 수가 더 적은 사람이 이깁니다. 아이의 수학 능력이 향상되면 “모모는 짝수인가요?” 또는 “모모는 소수인가요?”와 같은 다른 종류의 질문을 사용합니다.

## 추정 게임 .....



줄 서있는 사람들과 같은 그룹의 크기를 누가 가장 잘 추정하는지 보며 수량의 감각을 개발합니다.

어떤 방법으로도 수 세기를 하지 않고 빠르게 추정을 해보도록 노력해 보세요. 모두가 추정을 한 다음, 물건의 수를 세어보고 가장 가까운 사람에게 상을 주세요.



# 순서안의 숫자

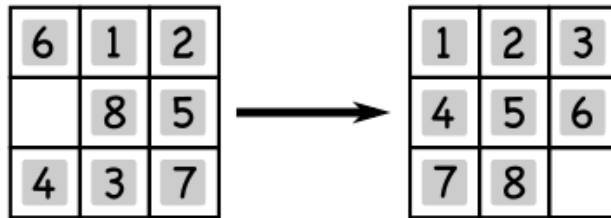
전제 조건: 15까지 세기

## 15 슬라이딩 퍼즐 .....



**설정:** 5개의 수평선과 수직선으로 구성된 4x4의 빈 정사각형 격자로 시작합니다. 격자무늬의 정사각형 크기의 종이 15장 세트를 사용하고 종이에 숫자를 매깁니다. 퍼즐은 누군가가 격자 판 위에 종이 조각을 놓는 것으로 시작됩니다.

**도전:** 퍼즐의 목적은 오른쪽 하단 모서리가 비어있는 격자위에 종이 조각을 순서대로 맞추는 것입니다. 이를 달성하기 위해서는, 종이 조각은 인접해 있는 빈 정사각형으로만 이동할 수 있습니다 - 이 경우 해당 공간으로 미끄러질 수 있습니다. 퍼즐을 어떻게 설정하느냐에 따라 퍼즐이 풀릴 수도 있고 풀 수 없을 수도 있습니다.



**만드는 방법:** 이 퍼즐을 만들려면 두가지 방법이 있습니다. 첫번째는 문제가 해결될 확률이 반반인 사각형을 무작위로 배치하는 것입니다. 다른 방법은, 종이를 일련의 정당한 방법으로 움직여서 종이 조각을 마지막 위치에 놓는 것입니다. 퍼즐이 완성되면, 그 퍼즐은 풀 수 있게 보장이 됩니다.

### 다른 크기들

4x4 격자가 초보자에게 너무 어렵다면, 더 작은 것부터 시작하세요. 격자는 작게는 2x2 또는 아이가 원하는 만큼 크게 만들수 있습니다. 숫자가 적힌 종이는 언제나 격자의 크기보다 하나 더 작게 합니다. 예를 들어, 2x3 격자는 1에서 5의 카드를 사용합니다.