



수학 이야기 - 일반

아이들은 태어날때부터 다양한 경험을하고 패턴을 발견하게 됩니다. 아이가 이해하지 못하더라도 어려서부터 수학을 경험하게 해주세요.

가리키고 설명하고 물어보기: 숫자, 모양, 크기, 결, 그리고 색깔들의 단어를 사용해 보세요. 물건의 속성에 대해 물어보고 어떻게 서로 연관되는지 설명해주세요



2



수학 이야기 - 동화 시간

동화 시간을 통해서 아이에게
수학도 함께하는 즐거운 시간이



될수 있다는 것을
보여주세요. 동화에
있는 물건들에 대해
이야기를 나누어
보세요.

공을 가리켜 보세요: “이 공은 둥근
노란색이네. 이 방에 있는 벽도
노란색이구나. 이 방에 있는 다른
둥근것들을 찾아보자.”



3



수학 이야기 - 청소하기

특징과 범주: 책들이 어디로 갔나요? 작은 물건들은 저 상자에 들어가고 큰 물건들은 자리가 있는 곳으로 갔어요. 저곳은 충분히 큰가요?



관계: 그것은 위로 가거나 밑으로 갑니다. 납작한 것들은 둥근것들의 밑으로 갑니다.



4



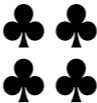
수학 이야기 - 취침시간



잠자리에 가고
아침에 일어나는
것은 대부분
순서를 따라
단계적으로



일어납니다. 왜 어떤 것들은 전에
또는 후에 해야되는지 이야기
해보세요.



5



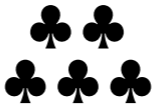
수학 이야기 - 식사시간



식료품과 식사 준비:

두 개의 양파를
두손가락을 보여주며
달라고 해보세요. 액체나 가루를
재어 보세요.

식탁 차리기 그리고 치우기: 네
사람을 위해 네 개의 물건들을
준비해서 식탁을 차려보세요.
식사후에는 어떤것들을 함께 씻고
넣어두어야 하는지 골라 보세요.



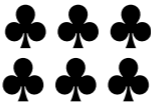
6



수학 이야기 - 그네 타기

아이와 함께 그네를 타면서 숫자를 세어보세요. 한 번씩 밀어줄때마다 “1, 2, 3, 4, 5.” 하며 숫자를 세어보세요.

아이가 5까지 셀수 있게 되면 5에서 부터 세어 내려가 보세요. 0에서 시작하거나 끝내보세요.



7
♣

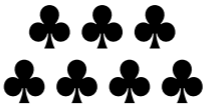
수학 이야기 - 놀이 시간

놀이터: 놀이터에 있는 놀이기구에서 모형을 찾아보세요. 사람들이나 그네 그리고 계단을 비교해 보고 숫자를 세어보세요.



집: 얼마나 높이 성을 쌓을수 있고 누구의 것이 더 높은가요?

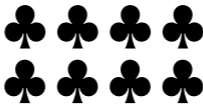
장난감의 모양, 크기, 색깔, 그리고 결이 어떻게 다른가요?





수학 이야기 - 밖의 세상

여러분이 만약 보라색 차를 보면
가리켜 보고 다른 보라색 차를 세어
보세요. 건물의 크기, 모양, 그리고
디자인을 비교해 보세요. 교통
표시판에 있는 육각형 모양을
여러분이 볼수 있는 다른 것들과
맞춰보세요.



9



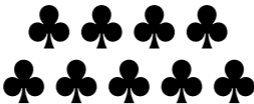
수학 이야기 - 쇼핑

물건을 **세어보세요**. 줄이 얼마나
긴지 세어보고 어떤것이 제일
짧은지 찾아보세요.



가게에 있는 물건들의 모양을
가리켜 보세요.

장소와 크기를 **설명해 보세요** - 작은
물건은 선반 제일 위에 있고 그것은
어떤 물건 사이에 또는 옆에 있네요.



10



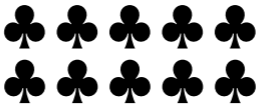
모형안의 모형

상자에 모형대로 구멍을 뚫고
물건은 맞는 구멍에 넣어보세요.



구멍 주위로 색을
칠해보세요.

(예를 들어 빨간
삼각형) 그리고
아이가 장난감을
집어 넣은 구멍이
어떤 모양인지
말해주세요.



J



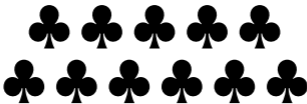
모형 찾기

플레이어 1: “난 크고
파란 원형을
생각하고 있어.”

플레이어 2: “보인다!
그건 시계야!”



돌아가며 주변을 보며 찾아보세요.
모형으로 시작해서 크기와 색깔을
더하고 그리고 나서 모형안에 있는
모형을 더해 보세요.

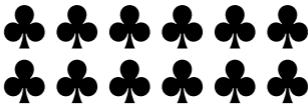


Q
♣

직소 퍼즐



여러분의 아이가
두꺼운 종이위에
그림을 그리거나
색을 칠하게
해보세요. 종이를
큰 조각으로
잘라보세요. 직소
퍼즐이 됐네요!



K



여러 색상의 타일

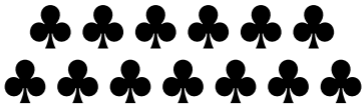
패턴 블록이나 두꺼운 종이로
“타일”을 만들어 보세요. 각 모양에

다른 색깔을

사용하세요. 패턴이
만들어지면서 생기는
모양과 색깔을 말해
보세요. 여러분이 볼수



있는 벽과 바닥에 있는
타일 패턴을 가리켜 보세요.





빨래 정리하기



물건의 같은것과 다른것을 만드는 특징을 연습해 보세요. 같이 빨수 있는 색깔을 골라보세요. 빨고 나면 같은 유형 (그리고 크기)으로 골라보세요. 어떻게 두개의 비슷한 양말이 짝을 만드는지 이야기 해보세요. 어떤 옷이 나이든 사람이나 젊은 사람에게 맞나요?



2



물건 찾기



보기 1: 물어보는 사람은 물건을 묘사하고 맞추는 사람은 그것을 찾아보세요.

보기 2: 맞추는 사람은 예/아니오 질문을 물어보고 나중에 맞추는 것입니다. 색깔, 크기, 무게, 양, 그리고 상호관계 (안에, 위에, 옆에)에 대해 연습해 보세요.



3



패턴



플레이어 1: 패턴을 만들어 보세요

- 플레이어 2에게 따라해보도록 시켜보세요: 걷고 박수치고 뛰기.

플레이어 2: 패턴을 따라하고 한가지 패턴을 더해 보세요: 걷고 박수치고 뛰고 찰싹소리 내기.

소리, 모양, 움직임, 그리고 다른 재미있는 특징이 들어가는 패턴을 만들어 보세요.



4



숫자 찾기



예를 들어 2의 번호를 뽑아보세요.
주변에 있는 두개의 것들을 찾아
보물찾기를 해보세요. 그것은
벽이나 표지판에 있는 번호나
두개의 의자나 두개의 그릇등의
물건이 될 수 있습니다.



5



숫자 도깨비



음식으로 그림과
같은 삼각형을
만드세요. 돌아가며
주사위를 굴러보고

주사위의 숫자가 각 줄의 숫자와
같으면 그 줄을 치우고 그 음식을
먹거나 한곳에 쌓아두세요. 더
많이 쌓아둔 사람이 이깁니다.



6



하나 더 하나 적은



“하나 더”와 “하나 적은” 질문을
해보세요. “넌 하나 더 (또는 하나
적은) 원하니?” 조금씩 지금
가지고 있는 양에서 더합니다.
물건을 같이 세어보세요. 만약에
두개의 사과조각이 있으면 아이가
하나 더 또는 하나 적게 원하는지
물어보세요.



7



벽에 있는 수직선

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



왼쪽의 0에서 시작해서 적어도 20
까지 숫자가 증가하며 가는
수직선을 벽에 붙여보세요.
(그림은 12까지만 갔습니다.) 눈금
표시와 쉽게 읽을수 있는 숫자를
사용하세요.



8



자기만의 가게

작은 가격표가
있는 꼬리표를
만들어 보세요.
집에 있는 물건에



꼬리표를 달아주세요 (장난감,
음식, 책, 등등). 아이가 쓸 수 있는
가짜돈을 주세요. “물건을
산” 다음에 돈이 얼마 남았는지
계산해 보세요.



9



다른 손



작은 물건들이 있는
그릇에서 아이가 몇
가지를 세어보게 하세요.

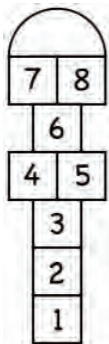
그것을 여러분 양 손에 나누고 한
손을 펼쳐 보여주세요. 아이가 펼쳐
있는 손에 있는 것들을 세어보고
어떤 손을 원하는지 물어보세요. -
여러분은 다른 한손을 가져갑니다.
그릇이 다 비워지면 누가 더 많이
가지고 있는지 알아보세요.



10



돌차기 놀이



돌차기 놀이는 숫자가
앞으로 가거나 뒤로
가는 순서를 강조할수
있는 숫자선입니다. 더
어린 아이들은 규칙을
완화하고 뛰기 대신
밟기로 바꿔주세요.



J



원형 놀이

“구멍”이 있거나
“삼각형”같은
특징이 있는
원형을 만드세요.
같은 특징을 가진



것들을 원형안에 넣고 다른 것들은
원 밖으로 놓으세요. 두개의
원형을 사용할때는 겹치게 만들고
양쪽에 같은 특징이 있는 것들을
넣으세요.



Q
♦

같은것과 다른것



비슷한 물건 두개를
고르세요. 무엇이 같고
무엇이 다른가요?
손가락과 젓가락의
경우에는 그것으로
무엇을 먹을수 있는
공통점이 있습니다.
또한 하나는 뾰족하고
하나는 둥글다는
차이점이 있습니다.



K



나머지와 다른 하나



네개의 물건중 한가지가 다른 물건을 사용하세요. **도전:** 나머지와 다른 하나를 맞추어 보고 이유가 무엇인지 설명해 주세요. 아이는 그림에 있는 물건중에서 빨간색이 아닌 파란 정사각형을 가리키거나 정사각형이 아닌 삼각형을 가리킬수 있습니다.



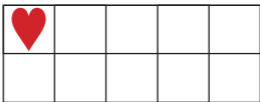


점 잇기



숫자로 된
점들을
연결시켜
그림을 완성해
보세요. 집과
같은 그림을

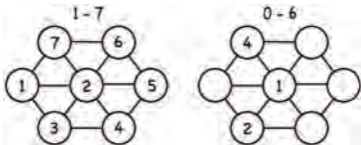
가지고 직선을 숫자로 된 점들로
바꾼 다음 점들을 연결해서 그림을
다시 완성해 보세요.



2



섬 건너뛰기 - 숫자 세기



숫자로 된 섬들 (원형)은 다리 (선)으로 연결되어 있어요. 섬이 순서대로 연결될수 있는 길을 찾아보세요. 어렵게 해 보려면 몇개의 숫자를 비워주세요.

3



숫자로 된 줄



줄을 이용해서 숫자선을 만들어 보세요. 종이 클립을 사용해서 10까지의 숫자를 줄에 붙여보세요.

- 1) 두개의 숫자를 바꿔치기해보고 이상한점을 찾아보게 하세요.
- 2) 몇개의 숫자를 비워두고 없어진것을 찾아보게 하세요.

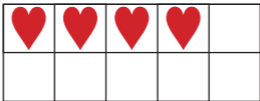
4



대칭된 모형

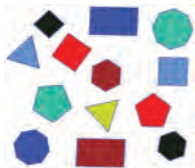


종이를 한 번 접고 거울 이미지와 같은 모양을 만들기 위해 가위로 자르세요. 얼굴, 램프, 또는 모형과 같은 모양으로 자르세요. 두 번 접어서 두가지 방향으로 자르면 꽃과 같은 모양이 됩니다.



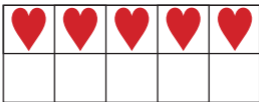
5
♥

바닥에 있는 모양들



그림과 같은 큰
모형을 바닥에
놓아보세요.
아이에게 몇가지
모형의 정보를

(예를 들어 “그것은 네개의 면을
가져요”) 주고 그 모양으로
달려가게 시켜보세요.

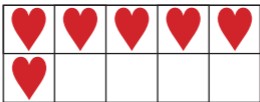
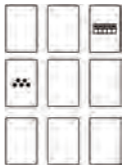


6



기억력 도전

3x3의 격자에 카드를 덮어 두세요: 나머지는 뽑기더미에 두고 차례대로 두개의 카드를 뒤집어 주세요. 카드가 일치하면 가져간 다음 뽑기더미에서 매꿔주고 계속 돌아가세요. 일치하지 않으면 카드를 다시 덮어두고 자신의 순서를 끝냅니다. 카드를 가장 많이 가진 사람이 이깁니다.



7



낙시가기



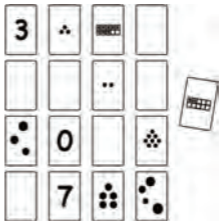
다섯개의 카드를 가지고 나머지는
뽑기더미에 놓아두세요. 플레이어의
카드가 지정한 한사람의 카드와
일치하면 카드를 줍니다. 그렇지
않으면 “낙시나 가!”라고 말하고
뽑기더미에서 카드한장을
가져옵니다. 일치한 카드 한짝은
“책”에 넣어두고 가장 많은 책을
가진사람이 이깁니다.

8

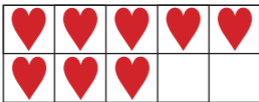


카드 빙고

플레이어는 4x4
격자에 앞면이
보이게 무작위로
카드를
뽑습니다.
뽑기더미에서
카드를



고릅니다. - 일치하는 카드를 덮어
놓으세요. 한 줄에 네개의 카드가
덮여 있으면 이깁니다. - “빙고!”

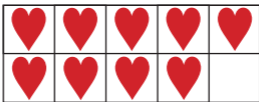


9
♥

하나 또는 둘 안에서



두명의 플레이어 사이에 카드 한벌을 반으로 나누어 덮어놓고 차례로 카드를 뒤집어 가운데 더미에 놓습니다. 카드가 전에 카드에 비해 하나 더, 일치하거나, 또는 하나 적으면 전체 더미로 가라고 먼저 외칩니다. 변형: 두개의 카드가 목표한 합계에 일치하면 외칩니다.



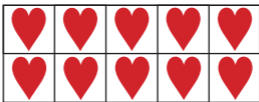
10
♥

보이지 않는 덧셈과 뺄셈



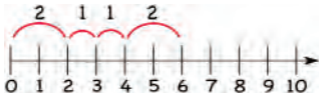
상자에 넣을수
있는 것들을
세어보고 아이에게

손가락으로 그 숫자만큼
펴게합니다. 그런후에 상자에
한두개의 물건을 더하고
(덜어내고) 아이에게 상자에
남아있는 물건을 세어보게 하세요.
이것이 너무 쉬어지면 두개 이상의
물건을 더하거나 덜어냅니다.



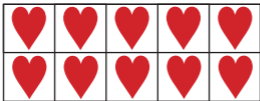


건너뛰기



예를 들어 10을 목표로 합니다.
아이에게 먼저 시작하고 싶은지
물어보세요. 0에서 시작해서 각자가
1 또는 2를 합계에서 더해서 목표에
먼저 도달하면 이깁니다.

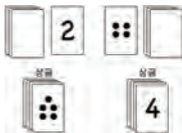
목표점에서 시작해서 1 또는 2를
빼고 0에 도착하는 사람이 이길수도
있습니다.



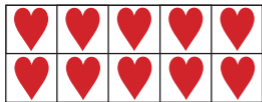


전쟁 - 비교

두명의 플레이어는
카드를 반으로
나누고 덮어두세요.
윗장의 카드를



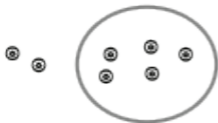
뒤집고 더 많은 숫자가 이깁니다.
만약에 카드 숫자가 같으면 다음
카드를 뒤집고 이긴사람이 네장의
카드를 모두 가집니다. 가장 많은
카드를 가진사람이 이깁니다.
변형: 가장 작은 숫자가 이깁니다.



K

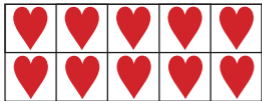


끼워넣기



아이에게 작은
물건 몇개 (예:
일곱개)를 주고
같이 세어보세요.

다른 숫자 (예: 다섯개)를
정해보세요. 아이에게 일곱개의
물건중에 다섯개를 고르게 하세요.
가끔 아주 큰 숫자를 골라서
재미있게 해보세요.





가장 적은 한자리 숫자



각자는 마음속으로
숫자하나를
고르세요. 1에서
시작해서 자신의
숫자가 나오면 손을

드세요. 만약에 한사람 이상 손을
들면, 그들은 “퇴장”하고 숫자를
계속 세어봅니다. 만약에 한사람의
손만이 올라가 있으면 그사람이
이깁니다.



2



난 숫자를 생각하고 있어



퍼즐하는 사람: “난 0에서 8 사이에 있는 숫자 (예: 6)를 생각하고 있어.”
질문하는 사람: “너의 숫자는 3과 어떻게 비교할수 있어?”

퍼즐하는 사람은 “내 숫자는 3보다는 더 커 (또는 적거나 같아)라고 말합니다.

도전: 최소한의 질문으로 숫자를 짐작해보세요.



3



플래쉬 숫자



열개의
그림카드를
보여주며
수량을

연습해보세요. 또는 여러분의 손가락을 보여주며 아이가 합계를 알아보게 해보세요. 두손이 필요하면 한손은 열개의 그룹을 대신할수 있게 다섯개의 손가락을 펼칩니다.



4
♠

무엇이 사라졌나요?



여러분이 가령
여섯개의 건포도를
가지고 있다고 한다면
아이가 보지 않을때
그 중에 두개를 덮습니다. 그리고
나서, 아이와 함께 네개의
건포도를 세어보고 몇개가 덮어
있는지 물어보세요. 4에서 앞으로
세거나 6에서 뒤로 세어보며 4와 6
의 다른점을 찾아보세요.

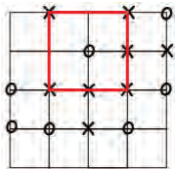


5



정사각형 찾기

5x5 격자를
만듭니다. 선이
교차하는 점에
토큰을 차례로
놓습니다.

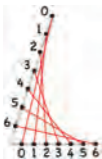


어떤 크기라도 네개의 정사각형
모서리에 토큰을 가진사람이
이깁니다. 아이가 익숙해지면
다이아몬드 모양의 정사각형을
만들수 있게 합니다.



6
♠

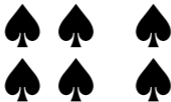
점 연결하기 - 줄 그림



반대편의
각도에 있는
같은 숫자점을
연결하여
그림을



만듭니다. 또는 가령 8개의 점을
원형안에 균등한 간격으로
넣습니다. 점을 차례로 연결하거나
한개 또는 두개의 점을 건너뛰어
연결하는 패턴을 만듭니다.



7



가방 이야기



각자가 가방을 가지고 한 사람이 이야기를

만듭니다: “너의 가방에는 세개의 건포도가 있고 난 하나 더 있어. 난 몇개를



가지고 있니?” 시간이 지나면 이야기를 더 흥미롭게 만들어

보세요. **예:** “난 너보다 2개 더 적은 쿠키를 가지고 있고 우리모두는 여섯개를 가지고 있어. 난 몇개의 쿠키를 가지고 있을까?”



8



수학 이야기



이야기에 계산을 더해서
흥미롭게 합니다.

예: 두 친구와 나는
아이스크림을 가지고
있어. 난 두 친구에게
나보다 하나 더
떠주었어. 만약에 모두
10번의 아이스크림을
떠주었으면 난 몇번을 받았을까?



9



중간의 게임



각자 20개의 토큰을 가집니다.
 한사람은 한장의 카드는 덮어놓고
 두장은 앞면으로 양쪽에 놓습니다.
 플레이어는 덮혀있는 세번째
 카드에 0에서 3개의 토큰으로
 내기를 합니다. 맞으면 플레이어는
 상대방의 토큰을 가져갑니다.
 맞지않으면 그만큼의 토큰을
 줍니다.



10



짐작게임



줄에 서있는 사람들의 숫자등
그룹의 크기를 누가 가장 잘
짐작하는지 연습해보세요. 아무도
셀수 없을만큼 빨리 짐작하도록
해본다음 누가 가장 가까운지
세어보세요.



J



반대의 보기

상대방이 보여주는 것이 잘못되었다는 것을 설명해 보세요.

타입 1: 어떤것은 항상 옳다. 예: 모든 자전거는 두개의 바퀴를 가지고 있다.

타입 2: “만약에 __, 그러면 __.” 형식의 이야기. 예: 만약에 사람이 키가 크면 그들은 나이가 들었다.





암호 해독기

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

한사람은 가령 “321”과 같은 숫자를 1에서 5 사이에서 암호로 만듭니다. 암호를 푸는 사람은 짐작을 해보고 숫자가 얼마나 가까운지 물어보세요.

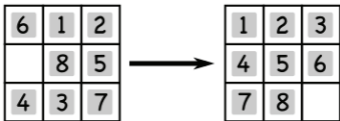
만약에 131을 짐작하면 “한자리는 맞고 한숫자는 맞지만 잘못된 자리에 있어.” 말합니다. 암호가 풀릴때까지 계속하세요.



K



여덟개의 움직이는 퍼즐



3x3 격자에 1에서 8의 숫자가 적힌 숫자를 놓습니다. 숫자는 비워있는 옆을 옮길수 있습니다.

도전: 조각을 순서대로 놓습니다.
답에서 뒤로 움직여가는 퍼즐을
만들어 보세요.



Joker

왜 3는 계속 돌고 있나요? ...
왜냐하면 8을 만들고 싶어서지요.

Joker

Joker

0은 8에게 무엇이라고 말했나요? ...
아주 멋진 벨트야!

Joker

가족과 하는 기초 수학 1단계와 2단계

재미있는 수학 놀이를 아이의 첫
네살동안에 해보세요. 자료는 클럽,
다이아몬드, 하트 그리고 스페이드로
진행됩니다. 더 많은 수학놀이를
원하시면

www.EarlyFamilyMath.org 를
체크해주세요.



www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-kor

Early
Family
Math



math for love

© Copyright Early Family Math 2024

카드 뒷면의 삽화는 Chen Liu가 그렸습니다.



EarlyFamilyMath.org
MathForLove.com