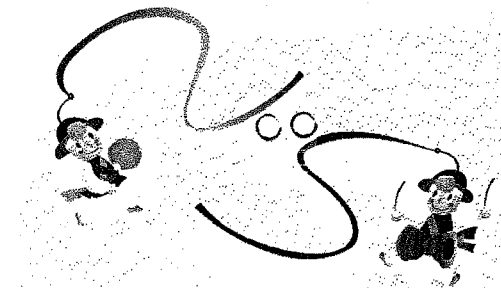


## <쉽게 활용할 수 있는 수업 집중 관련 놀이>

파라과이한글학교 이경연



요즈음은 인터넷의 발달로 수업 자료가 넘쳐나고 있는 실정이다. 하지만 그 자료들을 우리의 교실 현장에서는 얼마나 효율적으로 사용하고 있는지 생각해 볼 문제이다. 아이들의 생활 현장은 화려한 볼거리와 재미에 둘러싸여 있기 때문에 교실에서 한글 수업을 시작하려고 하면 초롱초롱하던 눈망울들이 제각기 흩어지기 시작한다. 교사 홀로 열정을 바쳐 외치는 수업은 의미가 없다. 교사는 가르치는 대상인 학생들에게 자신이 제공하는 교육이 스며들 수 있는 방법을 연구하고 개발해야 한다.

간단한 놀이를 통하여 수업을 재미있게, 수업 내용을 알차게 할 수 있는 방법을 연구해 보자. 놀이 자료는 무수히 많이 있다. 이것을 그대로 사용하는 것이 아니라 학생의 수준과 교실 분위기 및 학습 내용에 맞게 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있어야 한다.

지금부터 놀이를 활용하여 수업에 생기를 불어 넣도록 하자.

### 1. 만세 놀이 ( 빙고 BINGO )

일반 적으로 빙고 놀이라 불리는 데 아이들이 쉬는 시간 등에 연습장에 많이 하고 있다. 그러나 그 내용은 영화 제목, 노래 제목, 가수 이름 등 별다른 이ро움이 없는 경우가 많다. 이것을 조금만 신경 쓰면 다양하게 활용할 수 있다.

방법은 아이들이 각자 가로 세로 5 칸이나 7 칸을 만들게 하고 각 칸에 그 내용을 자유롭게 적게 한 후, 교사가 일괄적으로 부르거나 아이들이 번갈아 가며 하나씩 부르게 하여 해당하는 칸을 하나씩 지우게 한다. 지워진 것이 가로, 세로, 대각선으로 3 줄( 자유롭게 정할 수 있다 )이 먼져 된 학생이 " 만세 "라고 크게 외치면 이긴다. 만세 놀이를 할 때 교사의 주머니에 사탕 한 알 등의 작은 상품이 들어 있다면 놀이의 흥미를 더욱 높일 수 있다.

그 유형에는 다음과 같은 것들이 있다

#### 1) 이름을 이용한 만세 놀이

: 학년초 반 아이들 이름, 별명 등을 빨리 기억하게 하는 놀이

#### 2) 교과 내용을 이용한 만세 놀이

이 만세 놀이는 단원을 끝냈을 때 정리하기 좋은 놀이이다. 만세 놀이판의 각 칸에 교과서의 내용을 적게 한다. 예를 들면 국어 시간에는 동화 제목, 어려운 낱말 등, 영어 시간에는 그 과에서 배운 영어 단어 등.. 그렇게 함으로서 자연스럽게 복습의 기회를 가질 수 있다.

#### 3) 나라 이름을 이용한 만세 놀이

나라의 이름을 쓰는 만세 놀이이다. 미리 세계 지도를 준비해 간다면 각 나라의 위치도 함께 익힐 수 있다.

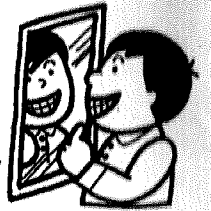
\* 이 놀이를 하기 전에 아무도 쓰지 않는 나라를 적은 사람에게 작은 상품( 사탕 등 )을 준다.

#### 4) 성(姓) 씨를 이용한 만세 놀이

사람의 성으로 하는 만세 놀이이다. 처음에는 흔한 성씨( 김, 이, 박, 황..)를 적지만 찾아보면 많은 성씨들이 있다. 기로 시작되는 성만 해도 가, 감, 기, 견, 공, 고, 강... 등 모두 60개 정도는 금방 생각할 수 있다.



- 5) 그 외 : 그날의 학습 내용,  
 감탄사(예: 아하!, 와!),  
 사람을 나타내는 형용사(예: 치사한 사람, 용감한 사람)



## 2. 이구 동성

가끔 TV에서 하는 것처럼 어떤 주어진 단어를 4 명의 학생이 나와 한 음절씩 크고 짧게 동시에 발음하게 하여 나머지 학생들이 맞추는 놀이로 국어나 한문시간의 4자 성어 등을 설명할 때 활용하기 쉽다.

예) 갑론을박(甲論乙駁), 중구난방(衆口難防), 새옹지마(塞翁之馬), 대한민국  
 서로 자기 주장을 내세우고 상대방의 주장을 반박함./못사람의 말을 이루 다 막기가 어려움./모든 것은 변화가 많아서 인생의 길흉화복을 예측할 수 없다는 뜻.

## 3. 뽕뽕

노랫말 대신에 뽕뽕으로 대치해서 부르는 것으로 국어 시간에 품사를 공부할 때 이것은 명사 저것은 형용사라고 말하기보다는 어떤 노래에서 명사가 나올 때 각 음절에 뽕 소리를 내며 노래를 하는 것이다.

\* 동요 '반달'에는 거의 모든 품사가 나온다.

예) 명사의 경우 푸른 뽕뽕 뽕뽕뽕 하얀 뽕뽕에 ...  
 형용사의 경우 뽕뽕 하늘 은하수 뽕뽕 쪽 배에 ....

## 4. 암호 해독 놀이

수업을 시작할 때 아무 말도 않고 칠판에 암호를 적어 나가면 아이들은 무엇인가 궁금해 하면서 풀려고 노력한다. 그것을 풀었을 때는 그 기억은 그냥 적었을 때보다 오래갈 것이다. 그리고 자연스럽게 주의 집중도 시킬 수 있다.

암호를 써 놓고 대부분의 교사들은 참을성이 부족하여 10 초도 기다리지 못하고 답을 말해 버리는 경향이 있다. 암호 해독 놀이에서는 시간을 충분히 주어야 한다. (약간의 힌트를 줄 수도 있다.) 아이들이 암호를 해독했을 때 느끼는 환희를 위해서 우리 교사들은 참을성이 있어야 한다. 그래서 암호가 풀렸을 때 그것이 그날의 수업 주제(목표)라면 수업의 반은 끝나지 않았을까?

### 1) 첫 번째 암호

-- 낮가말들말들은은은고귀다새밤가  
 : 네 글자 간격으로 읽는다

### 2) 두 번째 암호

-- 낮은가고말취들다는가은밤들새말  
 : 첫 글자, 끝 글자, 둘째 글자, 끝에서 둘째 글자, 셋째 글자, 끝에서 셋째 글자 ... 식으로 읽는다

### 3) 세 번째 암호

-- 卜 ㄷ ㄴ - ㄴ ㄷ - ㄷ 卜 ㄱ | ㄷ ㅈ ㄴ - ㅇ ㄹ 卜 ㅁ ㅁ 卜 ㅅ ㅈ ㄱ ㄷ - ㄷ 卜  
 ㄱ ㅅ ㄴ - ㅇ ㄹ 卜 ㅁ ㅈ 卜 ㄴ  
 : 자음과 모음을 풀은 글자로 뒤에서부터 읽으면 된다.

## 5. 낱말 맞추기

만약 수업 시간이나 조 종례 시간에 "쓰레기 분리 수거"에 대해 훈화를 한다면 아이들이 자주 들어본 이야기이기 때문에 관심이 덜 할 수 있다. 이때 낱말 맞추기를 한다면 아이들이 좀 더 흥미를 가질 것이다. 칠판에 "□□기 □□□거"라고 써 보자.

아이들이 빈칸을 채우기 위해 머리를 싸매고 답을 찾았을 때 교사는 쉽게 그 주제에 대하여 이

야기 할 수 있을 것이다

수업 시간에 배운 내용을 활용하여 하면 복습의 효과도 있다.

\* 약 30 - 40 %를 보여 주어야 한다.

1) 첫째 방법

- 포□□ □□□다. ( 스포츠는 살아 있다 )
- 이□아 ( 교실 이태아 )
- 타□라□ ( 피타고라스 )
- 스 □스 ( 크리스마스, 아이스박스, 돈가스 소스 )
- 비□□가 ( 용비어천가 )
- 더□□ 사□ □ ( 더 붙어 사는 삶, 더러운 사람들.. )
- 민□음 ( 훈민정음 )

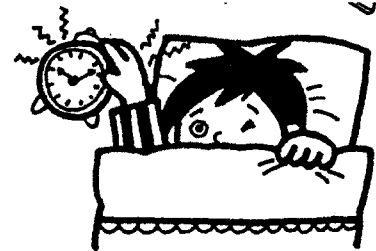
2) 둘째 방법

- 자음 모음 분리하여 제시하고 조합하여 맞추는 방법

- ㄱ, ㄴ, ㅅ, ㅈ, ㅊ □□ □□ → 가락 국수
- ㄱ ㅌ ㅈ ㅎ ㅈ ㅊ □□□ → 중학교
- ㄱ, ㄴ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅇ, ㅅ, ㅈ, ㅊ, ㅌ □□□□ → 남북통일

3) 셋째 방법

- 자음만 알려주기
- ㄷ, ㅎ, ㅁ, ㄱ → 대한민국



6. 얼음 땡

수업 중 산만하다고 느낄 때 “ 얼음 ”이라고 큰 소리로 말하면 아이들은 일제히 동작을 멈춘다. 그 때 하고자 하는 말을 하고 “ 땡 ”을 말해 해제한다.

7. 집어

종례 시 할 말은 많은 데 아이들은 집에 간다는 생각으로 모두 들떠 있다. 그래서 항상 종례는 힘들다. 그럼 “ 집어 ”를 해보자. 자 ! 그럼 들 사이의 책상 사이에 지우개를 놓으라고 하자. ‘ 집어 ’하면 먼저 집는 사람이 이기는 거라고 하고 연습을 한두 번하여 별칙을 주자. 그리고 전달할 사항을 전달하자. 아이들은 언제 “ 집어 ”라고 할지 몰라 마음 조이며 교사의 말을 열심히 듣고 있을 것이다. “ 집어 ”

\* 이 때 “ 집어 하면 집습니다 ”, “ 집지마 ”, “ 집중 ”, “ 집에서 ”등 의 말을 통해 흥미를 더 할 수 있다.

8. 시간 제기

수업을 시작했는데도 오늘따라 이상하게 산만하다고 느낄 때 모두 눈을 감게 한다. 그리고 시계를 보지 않고 일정 시간( 예 70초 )이 되었다고 생각할 때 손을 들라고 한다. 그래서 정확한 시간을 맞추는 놀이로 제일 가깝게 맞추는 학생의 책상에 사탕을 올려놓고 모두 눈을 뜨라고 한다. 눈을 떴을 때 자기 책상 위에 사탕이 있는 학생의 얼굴은... 그리고 산만한 분위기가 자연스럽게 가라앉는다. 자 ! 그럼 수업을 시작하자 .

※ 시간은 1분 - 2분 사이로 하고 절대로 시계를 보지 못하게 한다.

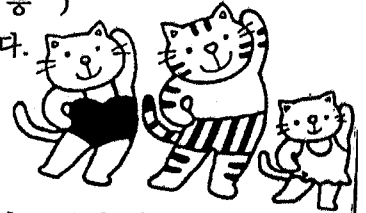
※ 또는 1 분 동안의 자기 맥박 수 제기 등도 할 수 있다

※ 이 때 교사는 이런 저런 이야기를 하여 혼동을 줄 수도 있고 하고 싶은 말을 할 수도 있다.

## 9. 소리 듣기

소란스러울 때 눈을 감고 주변에서 들리는 소리를 다섯 개 이상 찾기를 한다. 끝나고 나면 아마도 교실은 조용해 졌을 것이다.( 예: 교실 벽의 시계 소리, 옆 교실 선생님 말소리, 운동장 아이들 소리, 새소리, 배꼬르륵 소리, 침 삼키는 소리 다리 굽는 소리 등 )

\* 들은 소리 중 자기만 들었을 것 같은 소리를 발표케 할 수도 있다.



## 10. 무엇이 달라졌을까

친구를 좀 더 관심 있게 볼 수 있게 하는 놀이  
짝끼리 서로를 30 초 정도 머리끝부터 발끝까지 잘 살피게 한 후, 뒤로 돌아 앉아 각자의 모습을 한 부분을 바꾸고 다시 마주 보게 하여 바뀐 곳을 찾는 놀이.

바꾸는 예 : 시계를 거꾸로 찬다. 양말의 발목 부위를 내린다. 얼굴에 볼펜으로 점 하나를 찍는다. 등

\* 기발한 것을 발표하게 한다.

## 11. 가라사대

사회자의 지시에 따라 행동하는 것으로 사회자가 “ 가라사대 ”란 말을 하고 한 말의 동작만을 해야 하는 놀이이다.

\* 놀이의 시작과 끝을 명확하게 해야 한다.

예) 가라사대 왼손 들어, 가라사대 오른손 들어, 반짝반짝 ( 이 때 많이 걸린다. )

잘 따라 않네. 양손 내려(걸림) 자 가라사대 양손 내려 다시하자. 가라사대 오른손 들어, 왼손도!(걸림) 가라사대 왼손도! 박수.두.번 짹!(걸림)

## 12. 무궁화 꽃이 피었습니다

우리가 어렸을 때 많이 하던 놀이의 변형으로 두 손을 모두 무릎 위에 두게 한 후 칠판을 보고 “ 무궁화 꽃이 피었습니다. ” 란 말을 하고 뒤돌아 봤을 때 움직임을 들키지 않도록 하는 것으로 3 회 반복할 동안 두 손을 높이 쳐드는 놀이이다.

\* 마음만 먹으면 한 번에 울릴 수 있으나 많은 아이들이 잘 울리지 못한다.

- 소심한 학생을 파악할 수 있다.

## 13. 쿵따

주의 집중용 놀이로 선생님의 말을 학생은 반대로 대답하는 놀이이다. 예를 들어

- 1) 선생님이 ' 쿵 '하면, 학생은 ' 따 '라고 대답하고
- 2) 선생님이 ' 쿵쿵 '하면, 학생은 ' 따따 '하고 대답합니다.
- 3) 그리고 선생님이 ' 쿵따 '하면 학생은 ' 따쿵 '합니다.

이런 방법으로 리드미컬하게 선생님이 하면 학생은 반대로 하기 위하여 정신을 집중하게 됩니다. 수업종이 칠 때쯤 ‘ 따따쿵따 쿵따따 쿵쿵 ’이라고 하면 아이들은 횡설수설!! 종이 울리면 유유자적하게 나온다.

## 14. 30은 싫어 !

두 사람이 1부터 30까지 숫자를 주고받으며 세는데, 한 사람이 연달아 3개 이하만을 셀 수 있게 하여 30을 말한 사람이 지는 놀이이다.

\*이기는 방법: 반드시 25를 잡으면 이긴다. 25이전엔 21을, 21이전엔 17, 9, 5 ,1 등을 내가 말하도록 한다.

예:B가 이기는 경우

A:1! B:2, 3!

A:4, 5, 6 B:7, 8, 9

A:10, 11 B:12, 13, 14

A:15 B:16, 17

A:18, 19, 20 B:21

A:22, 23, 24 B:25(!이제 무조건 이김)

A:(아무 생각 없이)26,27 B:28,29, A:30! (영?)

### 15. 더하기빼기 박수

왼손빼기 박수의 또 다른 박수형태입니다.

숫자를 얘기하면서 오른손 손가락으로 숫자를 표시하면 얘기한 숫자에 오른손 숫자를 더하여 박수를 친다. (예를 들어 입으로는 [박수 열 번 시작]하면서 오른손손가락은 3을 보이면 총 박수는 13번을 쳐야한다.) 이와 비슷하게 왼손은 빼기가 된다. (마찬가지로 예를 들면 입으로는 [박수 열 번 시작]하면서 왼손손가락은 3을 보이면 총 박수는 7번을 쳐야한다.)

### 16. 몸 코코코

"코코코 꼬리, 꼬리 찾아보세요. 예, 눈꼬리지요.

코코코 칼, 칼은 어디 있을까요? 예, 맞아요, 머리칼을 가리키면 됩니다.

저기 주머니칼 흔드는 애는 막가파 아냐?

코코코 튼, 튼 찾아 보세요. 아, 이젠 감을 잡았군요.그런데 저기 저 친구,

힘들게 쪽 발톱을 가리켜야 하니?

코코코 줄, 줄 찾아보세요. 맞아요, 땀줄을 찾으시면 되지요. 그런데 넌 왜

팬티 고무줄을 끌어당기고 난리야.

코코코 금(손금), 코코코 풀(눈꺼풀), 코코코 밥(젓밥)

코코코 조개(보조개),코코코 멍(콧구멍...),코코코 깨(어깨),

코코코 바닥(손바닥,발바닥),코코코 천장(입천장)"등을 불러주세요.

이것 말고도 선생님께서 창의적으로 문제를 만들어 보세요.

예를 들어 "교실 안에 있는 것입니다. 코코코 판....그렇지요. 칠판이지요" 라고...

### 17. 하나둘셋넷 셋



지금부터 선생님을 따라 손가락을 세어 보겠다고 합니다. 오른손을 입앞에 가져가고 조용히 엄지를 꺾으며 '하나' 합니다. 물론 아이들은 선생님과 똑같이 '하나'라고 말하며 엄지를 접어야 합니다. 두 번째는 '중지',가운데 손가락을 접으며 '둘'하고 말합니다. 세 번째는 반지를 끼는 '무명지'를 꺾으며 '셋' 네 번째는 다섯째 손가락을 접으며 '넷'이라고 말합니다. 마지막 남은 검지손가락을 입에 가까이 가져 가며 '쉬--' 해 보세요. 아이들은 그제야 왜 선생님이 이렇게 오래 손가락을 접었

는지 깨달을 것입니다.

저학년 아이들이 무척 좋아했는데 문제가 있더군요. 아이들이 악의적으로 '쉬이이'를 크고 길게 따라 하는 거예요. 그래서 마지막 손가락을 꺾을 때는 아예 아무 말도 하지 않게 되었습니다.

## 18. 액센트 구호 외치기

예를 들어, 모나리자

그럼, 앞에서부터 한글자씩 차례로 액센트를 넣으면서 반복한다.

'모'나리자, 모'나'리자, 모나'리'자, 모나리'자'

(즉 첫 번째 말할 때는 '나'에 액센트를 넣어 읽으면 됩니다. 두 번째 읽을 때는 '나'에 액센트를 넣어 읽는 거지요. 교실에서 활용할 때는 반 구호를 이렇게 하세요. '티끌 모아 태산' 등을 이런 식으로 해 보시면 색다릅니다. 갈수록 속도를 붙여 빨리 해보세요.)

## 19. 골든벨로 하는 단원정리

▶ 사회, 국어 등의 단원 정리를 '골든벨'로

사회교과를 예로 들지요. 단원을 정리하는 차시에는 저는 주로 야구게임과 서바이벌 게임을 합니다. 그리고 '골든벨'도 사이사이 하지요.

수업시간이 시작되면 10분 정도 조용히 교과서를 읽는 시간을 줍니다. 조용히 묵독해야지 다른 사람과 묻고 답하기는 허락하지 않습니다. 칠판에는 '82쪽'까지 등으로 범위를 적어 줍니다.

1. 충분히 교과서를 묵독한 뒤에, 아이들에게 공책을 한권씩 꺼내게 해 문제를 낼 때마다 답을 공책에 쓰고 머리위로 들게 합니다.
2. 공책을 낭비하지 않도록 한쪽에 싸인펜으로 여러 번 답을 쓸 수 있도록 허락합니다.
3. 첫 번째 답을 맞춘 사람들만 공책을 가지고 책상위로 올라갑니다. 다음 문제를 계속 출제합니다.
4. 다음 문제를 맞춘 아이들만 책상위에 그대로 남고, 떨어진 아이들은 자기 자리로 내려와 앉습니다.
5. 마지막 다섯 명쯤 남으면 자리에 앉아있는 아이들을 대상으로 '폐자부활전'을 치러주세요. 폐자부활전은 일전에 말씀드린 전체 OX퀴즈방식으로 문제를 내시면 됩니다.
6. 폐자부활전을 통과한 아이들과 처음부터 책상위에 올라와있던 아이들을 대상으로 마지막 '골든벨을 울려라' 문제를 출제하시면 됩니다.



상이야 교실마다 다르니 설명이 필요 없겠지요? 수업시간에 두 번은 진행할 수 있습니다. 상장을 주면 아이들이 굉장히 열심히 공부합니다. 이걸 전날 미리 예고를 해주셔서 공부를 할 준비를 시켜 주셔야 효과를 봐요. 읽기 시간에도 책을 읽고 난 뒤, 책을 덮은 후에 책 내용에서 문제를 내면 집중력에 큰 도움이 됩니다.

## 20. 큰빵 작은빵

이미 잘 알려진 긴 장대 작은 장대의 변형입니다. 같은 요령이니까 교실에서 활용해 보세요.

▶ 놀이 방법

선생님이 양손을 가지고 좌우로 넓게 벌렸다가 다시 가운데로 좁히며 동시에

'큰빵 작은빵'이라고 크게 말한다. 그리고 다시 양손을 상하로 크게 벌리고

좁혀 '긴떡 짧은 떡'이라고 크게 말한다. 이때 아동들로 하여금 선생님의

말과 행동을 따라서 하도록 연습을 시킨다. 이번에는 선생님이 한 말과 행동을 대하여 반대말과 동작을 하도록 한다.

즉 선생님이 동작과 함께 '큰빵 작은빵'이라고 하면 아이들은 이어서 동작과

함께 '작은빵 큰빵'이라고 하도록 한다. 차츰 익숙해지면 빠르게 하면서 복잡

하게 섞어서 진행을 한다. 이렇게 하면 대부분의 아이들은 말과 양손을 얼 버무려 자연스럽게 폭소가 터지고 만다. 아이들은 항상 선생님의 말과 행동에 반드시 반대로 해야 한다.

▶ 게임의 예

큰빵하면 작은빵.

작은빵하면 큰빵

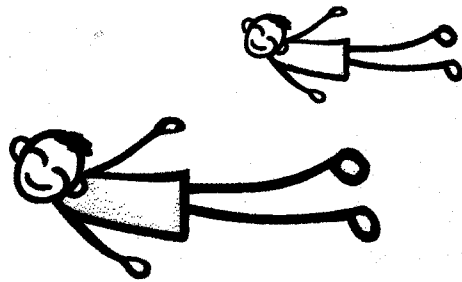
큰빵 작은빵하면 작은빵 큰빵.

긴떡 짧은떡하면 짧은떡 긴떡.

긴떡 큰빵하면 짧은떡 작은빵.

큰빵 작은빵 긴떡 짧은떡하면 작은빵 큰빵 짧은떡 긴떡.

짧은떡 큰빵 긴떡 큰빵 작은빵하면 긴떡 작은빵 짧은떡 작은빵 큰빵.



## 21. 곤지뽀들이 박수

기존의 단순한 곤지뽀들이 박수 게임을 재미있게 재구성한 것이다.

▶ 1단계: 처음 단계는 잘 알고 있는 곤지뽀박수다. 유치원 수준이라고 말하고 (곤지곤지 X X - 뽀 뽀 X X - 돌이 돌이 X X) 시범 후 연습을 시킨다.

▶ 2단계: 중고등학교 수준이라고 알려주고 곤지뽀들이, 박수를 1번씩만 한다. (곤지 X - 뽀 X - 돌이 X) 시범 후 연습을 시킨다.

▶ 3단계: 대학교 수준이라고 멘트 하고 모아서 박수 1번 한다. (곤지뽀들이 X) 시범 후 연습을 시킨다.

▶ 4단계: 대학원 수준이라고 멘트 하고 유치원 수준, 중고등학교 수준, 대학교 수준을 모두 메들리로 엮어서 한다.

(곤지곤지 X X - 뽀 뽀 X X - 돌이 돌이 X X - 곤지 X - 뽀 X - 돌이 X - 곤지뽀들이 X) 시범 후 연습을 시킨 다음에 모듈별로 4단계만 테스트를 한다.

이 게임 역시 모듈장의 리더로 하면 재미있고, 구령은 준비, 시작이다. 준비라는 구령이 떨어지면 '야!' 소리와 함께 양손을 편다. 단계별로 적절한 설명을 하고 4단계의 테스트가 끝나면 보여지는 여러 모습을 멘트로 엮어내면 재미있다.

## 22. 어려운 말 발음하기

### ◀ 말놀이-어려운 말 발음하기

발음이 어려운 문장을 연습시킨 후 모듈별로 대표를 한명씩 나오게 하여 열 번씩 발음하게 한다. 어려운 말 연습표는 아래와 같다.

- 간장 공장 공장장은 강 공장장이고, 된장 공장 공장장은 콩 공장장이다.
- 저기 계신 저 분이 박 법학박사이시고, 여기 계신 이분이 백 법학 박사입니다.
- 저기 가는 저 상장사가 새 상 상장사냐 현 상 상장사냐.
- 중앙청 창살은 쌍창살이고, 시청의 창살은 외창살이다.
- 한양 양장점 옆 한영 양장점, 한영 양장점 옆 한양 양장점
- 멍멍이네 꿀꿀이는 멍멍해도 꿀꿀하고, 꿀꿀이네 멍멍이는 꿀꿀해도 멍멍하네
- 저기 있는 말뚝이 말 댐 말뚝이나, 말 못 댐 말뚝이나.

- 옆집 팔죽은 붉은 팔죽이고, 뒷집 콩죽은 검은 콩죽이다.
- 김찰청, 칠창살
- 대우 로얄 뉴로얄
- 들의 콩깍지는 깐 콩깍지인가 안 깐 콩깍지인가.  
 깐 콩깍지면 어떻고 안 깐 콩깍지면 어떠냐.  
 깐 콩까지나 안 깐 콩깍지나 콩깍지는 다 콩깍지인데.

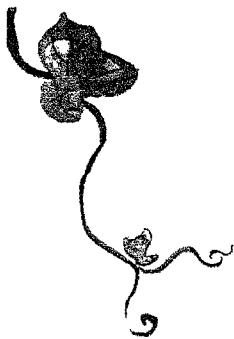
### 23. 싸인 모으기

- 종이 한 장씩 나누어 드리고  
 "지금부터 3분을 드리는데 돌아다니면서 인사를 하시고 가위바위보를 해서 진 사람이 이긴 아이 종이에 싸인을 해주셔야합니다. 가장 많이 사인 받은 아이가 오늘의 MVP상을 받게 됩니다. 출발"
- 경쾌하고 신나는 음악을 틀어 놓는다. 3분에서 5분이 지나간 다음 자리에 앉게 한 후 사인 받은 횟수를 부르면서 제일 많이 받은 그룹 인원이 나와서 최종 심사를 받는다. 그것은 사인 받은 사람의 이름을 대는 것이 점수에 들어간다.

### 24. 계단박수

지금부터 박수를 치며 5층까지 올라갑시다.  
 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹,  
 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹, 짹.

이런~ 마음이 안 맞으니 소리가 한사람처럼 나지 않지요. 다시 해 보겠습니다. 이번에는 7층까지 가 봅시다. 준비("앗"하며 두 손을 앞으로 내민다)



생명력 있는 수업으로  
 학생들에게 즐거움을 선물하는 행복한 선생님

