

카드 놀이 할까요?

한국어 학습 목표

ILEP 에서 제작, 배포한 본 학습용 트럼프 카드는 학생들의 한국어 학습을 돕는 데에 그 목적을 두고 있습니다. 아래에 제시된 다양한 카드 놀이들을 통해 교사는 학생들의 한자어 수 (일, 이, 삼...)와 고유어 수 (하나, 둘, 셋...)의 이해 및 학습을 도울 뿐 아니라 게임에 자주 사용되는 간단한 표현들도 제시 및 연습 시킬 수 있습니다.

누구 숫자가 더 커요?

1. 잘 섞은 카드를 각각 10장씩 가져간 후 보이지 않도록 카드를 뒤집어 놓습니다.
2. 두 사람이 '하나, 둘, 셋'을 동시에 외치며 한 장씩 카드를 뒤집으며 각자 자기 카드의 숫자를 한자어 수로 외칩니다. (예 - 한 명은 삼! 또 다른 한 명은 칠!)
3. 카드의 숫자가 더 큰 사람이 "내 숫자가 더 커!" 또는 "내가 이겼다!"라고 외치며 카드를 가져갑니다.
4. 처음 가져간 10장의 카드를 모두 뒤집을 때까지 2)와 3)을 반복합니다.
5. 각자가 가진 10장의 카드를 모두 뒤집어 게임이 끝나면 자신이 가진 카드가 모두 몇 장인지 고유어 수를 사용해 센 후 외칩니다. (예 - 한 명은 여덟! 또 다른 한 명은 열둘!)
6. 더 많은 수의 카드를 가진 학생이 "내가 이겼다!", 그렇지 않은 학생은 "내가 졌다!"하고 말하며 게임을 끝냅니다.
7. 게임을 다시 하고 싶을 경우, "다시 한 번 하자"라고 말하고 1)부터 반복합니다.

7의 앞뒤를 만드세요!

1. 잘 섞은 카드를 각각 7장씩 나누어 갖고 나머지 카드는 보이지 않도록 뒤집어 한 쪽에 쌓아둡니다.
2. 받은 7장의 카드 중 7이 있는 사람이 먼저 "칠 있어요!"라고 말하며 7을 내려놓고 게임을 시작합니다. 7이 쓰여진 카드가 두 장 이상 있을 경우 한꺼번에 내려놓을 수 있습니다. 단, 두 사람이 모두 7을 가지고 있을 경우는 "가위! 바위! 보!"를 해 이긴 사람이 먼저 내려놓고 게임을 시작하도록 합니다.
3. 게임이 시작되면 7과 무늬가 같은 연결되는 숫자 카드를 순서에 맞게 내려놓으며 한국어로 말합니다. (예 - 하트 7을 내려놓고 게임을 시작한 경우, 하트 6 또는 하트 8 이 있는 경우 "하트 육 있어요" 또는 "하트 팔 있어요" 라고 말하며 맞는 위치에 카드를 내려놓습니다. 한 번에 여러 장도 내려놓을 수 있습니다. (예 - 하트 6과 하트 8, 하트 9가 모두 있을 경우, "하트 육하고 팔하고 구 있어요"라고 말하며 한꺼번에 모두 맞는 위치에 카드를 내려놓을 수 있습니다.)
4. 내려놓을 카드가 없을 경우에는 뒤집어 한 쪽에 쌓아둔 카드를 한 장 가지고 갑니다.
5. 먼저 카드를 다 내려놓는 사람이 "내가 이겼다!"라고 말하면 게임이 끝납니다.
6. 게임을 다시 하고 싶을 경우, "다시 한 번 하자"라고 말하고 1)부터 반복합니다.

누가 도둑일까요?

이 게임은 마지막까지 조커 카드를 가진 사람(도둑)이 누구인지 찾아내는 게임으로 조커 게임 또는 도둑 잡기로도 불립니다.

1. 먼저 조커 한 장을 포함한 트럼프 카드 53장을 인원수대로 나눠 가집니다.
2. 각자 자신의 카드를 확인한 후, 무늬와 상관없이 같은 숫자의 카드가 두 장이 있을 경우 모두 책상 한가운데에 버린 후 짝이 없는 카드만 가지고 게임을 시작하도록 합니다.
3. 카드 정리가 끝나면 **“가위! 바위! 보!”**를 해 이긴 사람 순서대로 자리를 배치해 앉습니다.
4. 이긴 사람부터 차례대로 옆에 앉은 상대방에게서 카드를 한 장씩 뽑아 옵니다.

이 때, 상대방이 어떤 카드를 가지고 있는지 보지 못하는 상태에서 카드를 뽑아 오는 것이기 때문에 조커 카드를 뽑아 와 도둑이 되지 않도록 상대방의 얼굴 표정을 잘 살피가면서 신중히 뽑아 오도록 합니다.

카드를 뽑아가는 사람에게 혼동을 주기 위해

카드를 쥐고 있는 사람은 일부러 가짜 표정을 지으며 **“진짜~?”, “고마워~!”, “안 돼~!”, “후회하지 마~!”** 등의 한국어 표현을 사용하도록 합니다.

5. 다행히 상대방에게서 뽑아온 카드와 기존에 자신이 가진 카드 중 동일한 숫자가 2장이 될 경우, 그 두 카드를 모두 책상 한가운데에 버려 손에 쥔 카드의 숫자를 줄일 수 있습니다. 하지만, 상대방에게서 뽑아온 카드와 동일한 숫자의 카드가 없을 경우, 그대로 카드를 가지고 다음 자신의 차례가 올 때까지 기다려야 합니다.
6. **“가위! 바위! 보!”**를 통해 정한 순서대로 4)와 5)를 반복해 계속 게임을 진행합니다.
7. 가장 먼저 자신의 손에 있는 카드를 모두 버리는 사람은 **“나는 아니야!”**라고 외치고 게임에서 일찍 빠진 후, 다른 학생들이 게임을 계속 진행할 때 **“진짜~?”, “안 돼~!”, “후회하지 마!”** 등의 표현 등을 함께 사용하며 게임이 모두 끝날 때까지 함께 참여하며 재미를 더하도록 합니다.
8. 게임이 계속 진행되면서 한 명, 두 명씩 자신의 카드를 모두 버리고 게임에서 빠지게 되는 사람들도 7)과 동일하게 **“나는 아니야!”**라고 외친 후 계속 게임을 지켜봅니다.
9. 마지막에 조커 카드를 손에 쥔 사람(도둑)이 혼자 남으면 모두 함께 **“찾았다!”**라고 외치며 게임을 끝냅니다.
10. 게임을 다시 하고 싶을 경우, **“다시 한 번 하자”**라고 말하고 1)부터 반복합니다.

단어 및 표현 정리

한자어 수 (일, 이, 삼, 사, 오 ...)

고유어 수 (하나, 둘, 셋, 넷, 다섯 ...)

하트/스페이드/다이아몬드/클로버

가위! 바위! 보!

... 하고 ...

... 있어요.

내 숫자가 더 커!

진짜~?

고마워~!

안 돼~!

후회하지 마~!

나는 아니야!

찾았다!

내가 이겼다!

내가 졌다!

다시 한 번 하자.

