



어떤 학교가 좋아?

1 왼쪽의 그림과 같은 그림을 오른쪽에서 찾아 동그라미 하세요.



2 밟으면 물컹물컹하기도 하고, 미끌미끌 얼음판처럼 한번 넘어지면 어디로 미끄러질지 모르는 복도를 조심조심 지나 1학년 3반 교실로 들어가 볼까요?



3 내가 다니는 학교에 이런 책상과 의자가 있다면 어떻게 생겼을까요? 기발하고 재미있는 책상과 의자를 상상해 보면서, 각각에 맞는 그림자를 찾아 연결하고 이름도 지어 보세요.



•

•



•

•



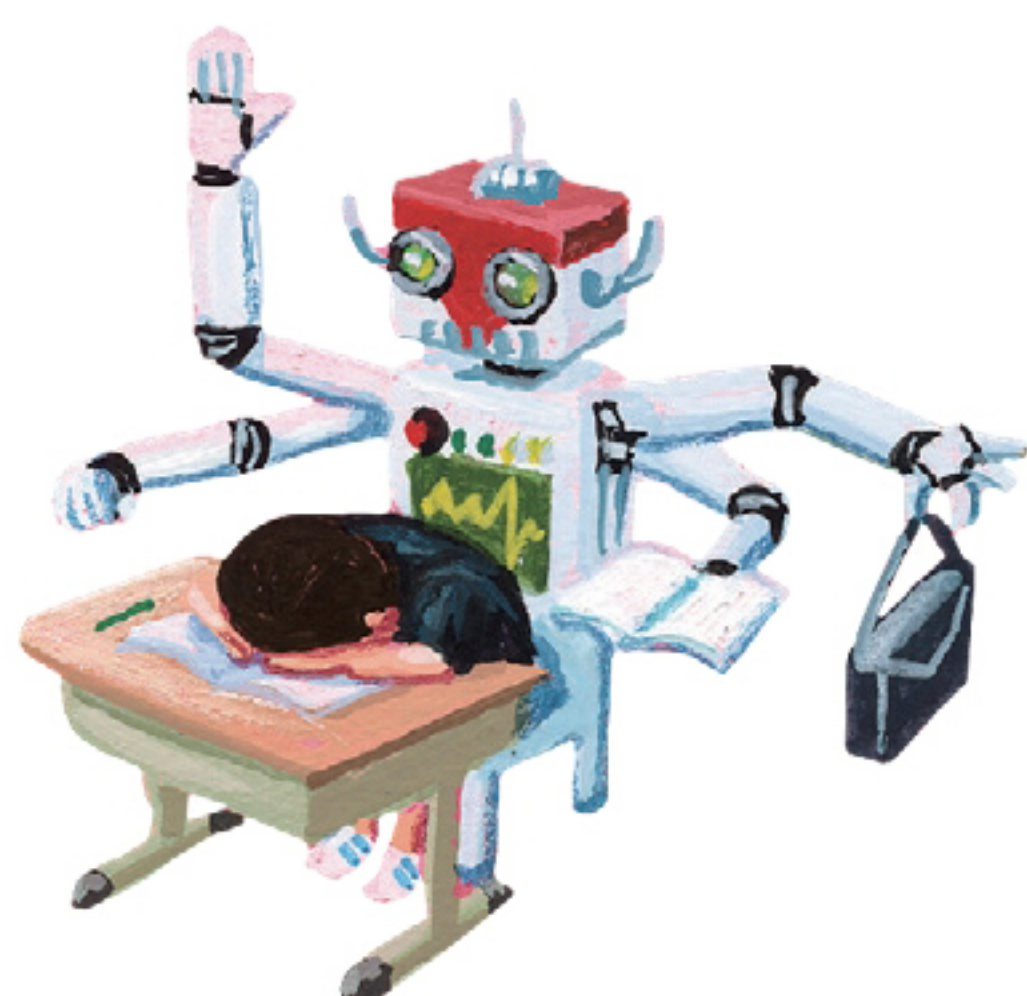
•

•



•

•



•

•



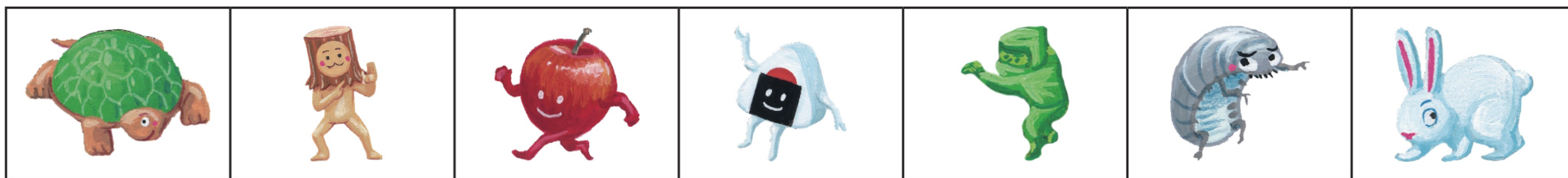
•

•





4 재미있는 놀이기구들이 가득한 놀이동산 학교예요. 시끌벅적 우당탕탕, 신나게 놀고 있는 많은 사람들 사이에서 숨어 있는 그림 7개를 찾아 동그라미 하세요.



5 신발장마다 귀여운 새들이 살고 있는 새 학교가 있다면 어떨까요? 똑같이 보이는 두 그림에서 서로 다른 곳 6군데를 찾아 동그라미 하세요.





6

선대로 카드를 오려 틀 안에 넣고, 재미있는 의태어 만들기 놀이를 해 보세요.

- ① 진한 선을 따라 글자 카드와 틀을 오려주세요.
- ② 틀의 점선을 따라 칼집을 내 주세요.
- ③ 카드를 틀의 칼집 부분에 끼워 위아래로 움직이며 의태어 만들기 놀이를 하세요.

〈글자 카드〉

알	끼	푹	신
푹	쏹	미	들
흔	신	달	끼
미	들	흔	쏹

〈틀〉

--	--	--	--



7

문제의 답을 세 개 중에서 한 개 고르게 해 주는 '보기 선생님의 속담 쇼' 시간이에요. 문제를 잘 보고, 정답을 맞춰 볼까요?

● 보기 선생님의 속담 퀴즈 ●

Q1. 소 잃고 ○○○ 고친다.

- ① 마구간 ② 울타리 ③ 외양간

Q2. 어물전 망신은 ○○○가 시킨다.

- ① 오징어 ② 꿀뚜기 ③ 고등어

Q3. 자라 보고 놀란 가슴 ○○○ 보고 놀란다.

- ① 솔뚜껑 ② 주전자 ③ 거북이

Q4. ○○○도 제 말 하면 온다.

- ① 고양이 ② 강아지 ③ 호랑이

Q5. 고래 싸움에 ○○ 등 터진다.

- ① 새우 ② 가재 ③ 상어



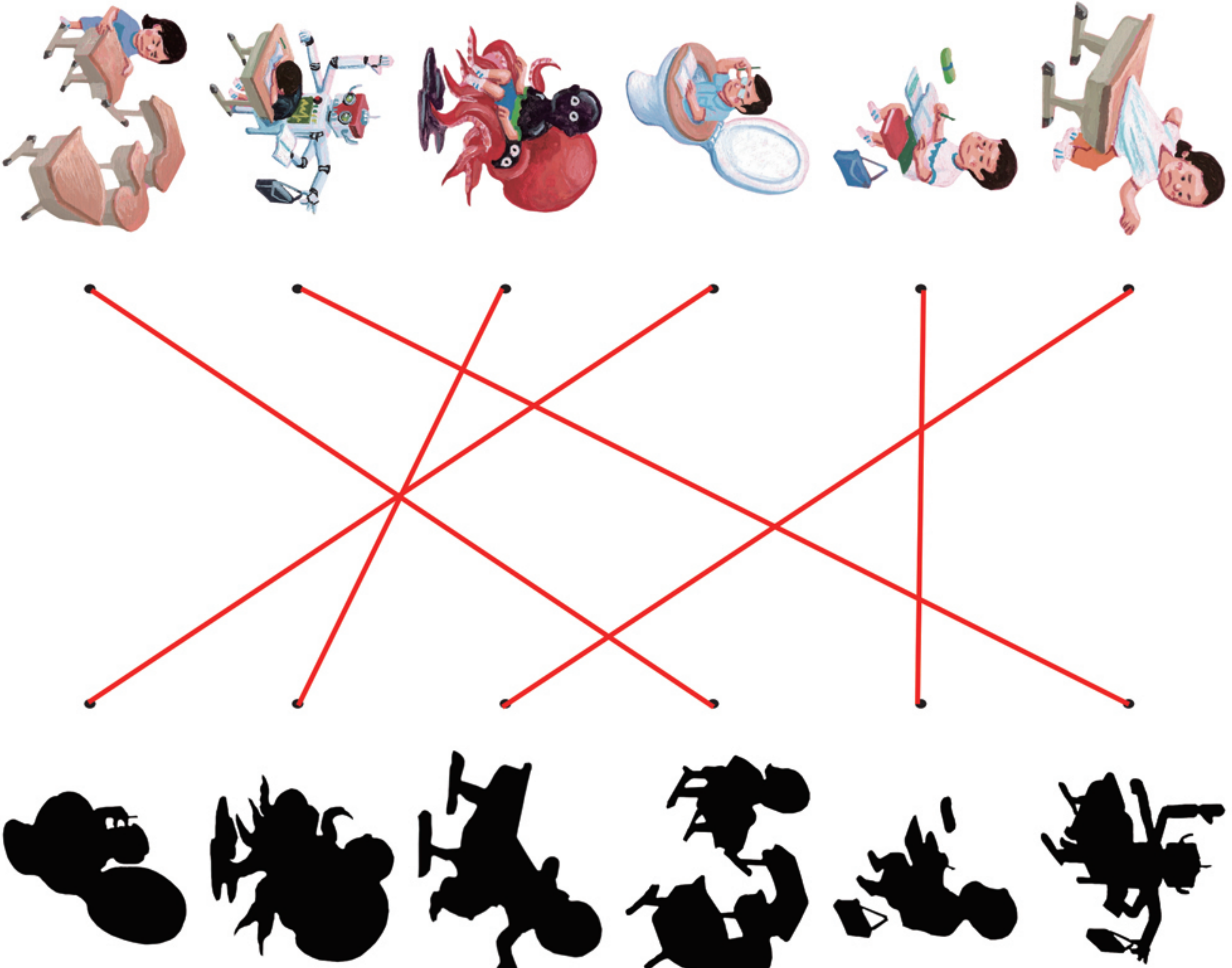


어떤 학교가 좋아?

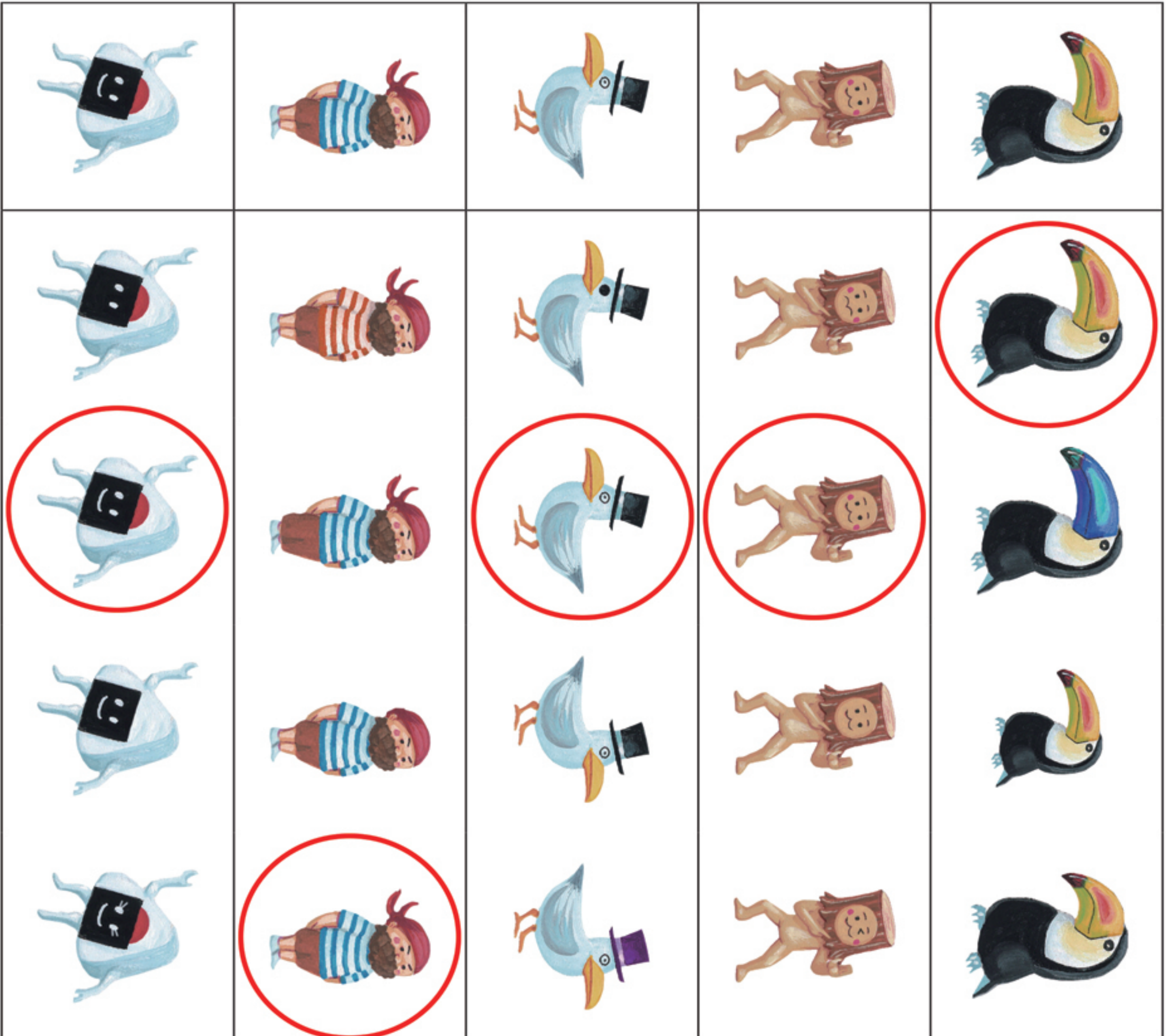


어떤 학교가 좋아?

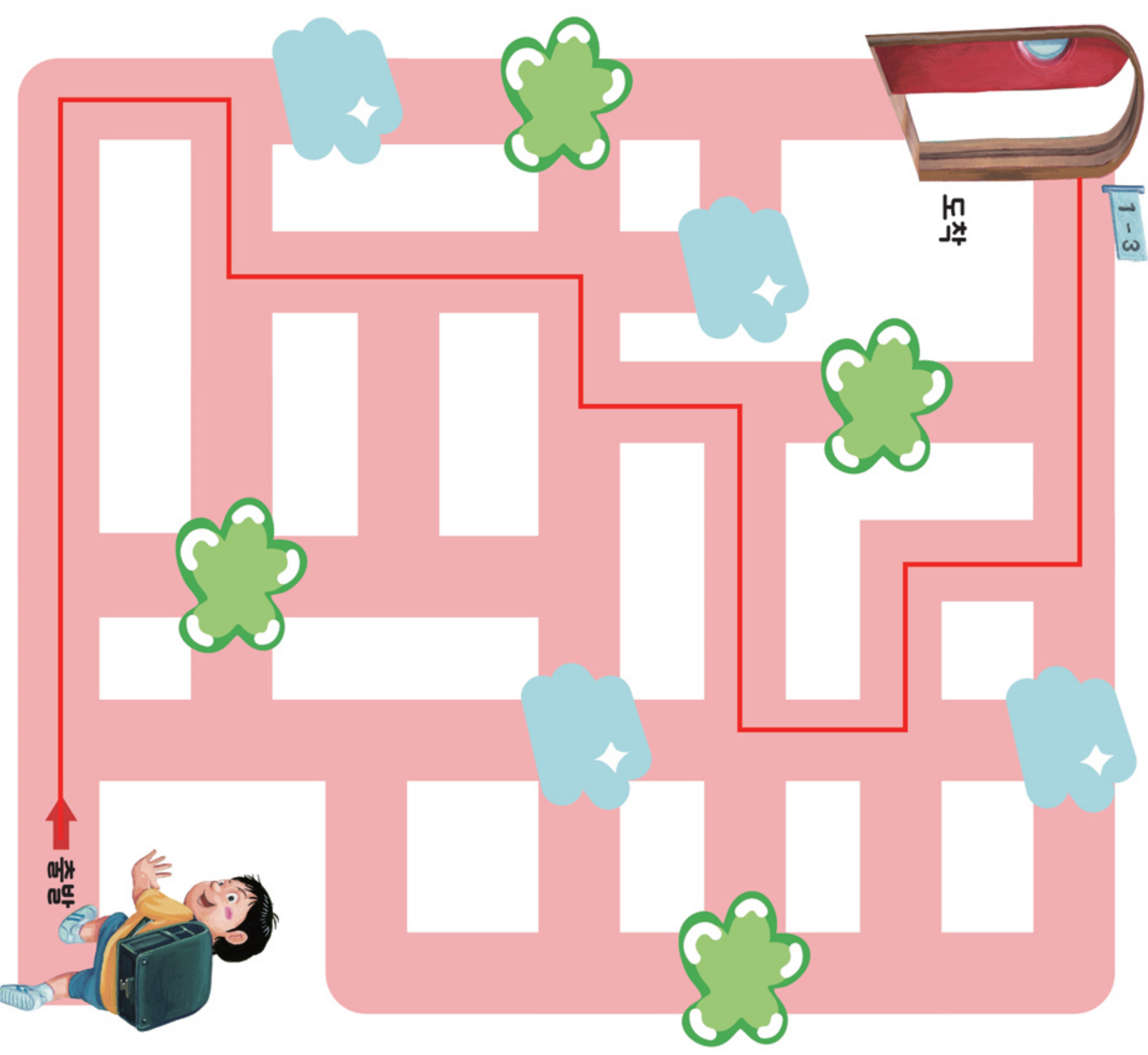
3 내가 다니는 학교에 이런 책상과 의자가 있다면 어떻게 생겼을까요? 기발하고 재미있는 책상과 의자를 상상해 보면서, 각각에 맞는 그림자를 찾아 연결하고 이름도 지어 보세요.



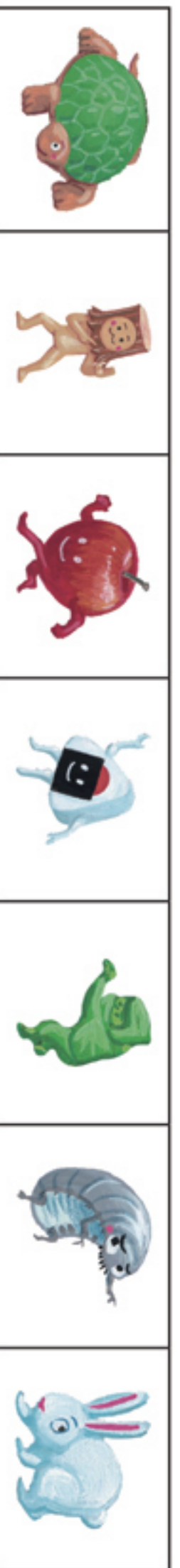
1 왼쪽의 그림과 같은 그림을 오른쪽에서 찾아 동그라미 하세요.



2 넓은 면을 물결처럼 하기도 하고, 미끌미끌 얼음판처럼 한번 넘어지면 어디로 미끄러질지 모르는 복도를 조심조심 지나 1학년 3반 교실로 들어가 볼까요?



4 재미있는 놀이기구들이 가득한 놀이동산 학교예요. 시끌벅적 우당탕탕, 신나게 놀고 있는 많은 사람들이 숨어 있는 그림 7개를 찾아 동그라미 하세요.



5 신발장마다 귀여운 새들이 살고 있는 새 학교가 있다면 어떨까요? 똑같이 보이는 두 그림에서 서로 다른 곳 6군데를 찾아 동그라미 하세요.



7 문제의 답을 세 개 중에서 한 개 고르게 해 주는 '보기 선생님의 속담 쇼' 시간이에요. 문제를 잘 보고, 정답을 맞춰 볼까요?

● 보기 선생님의 속담 퀴즈 ●

- Q1. 소 잃고 ○○○ 고친다.
① 마구간 ② 울타리 ③ 외양간
- Q2. 어물전 망시는 ○○○가 시킨다.
① 오징어 ② 꿀뚜기 ③ 고등어
- Q3. 자라 보고 놀란 가슴 ○○○ 보고 놀란다.
① 솔뚜껑 ② 주전자 ③ 거북이
- Q4. ○○○도 제 말 하면 웅다.
① 고양이 ② 강아지 ③ 호랑이
- Q5. 구래 싸움에 ○○ 등 타진다.
① 새우 ② 거재 ③ 상어

