

게임으로 배우는 한국어



김대옥·이선미·정혜진 지음

한국어 수업의 재미를 더하는 123가지 방법

직접 몸을 움직이거나 팀을 나누어 승패를 가르는 등 학습자들의 적극적인 참여를 유도하는 활동적인 게임들로 구성되었습니다.

464

게임으로 배우는 한국어

김대옥·이선미·정혜진 지음

07 07
04226

HANOI UNIVERSITY OF INDUSTRY
KOREAN DEPARTMENT

이 책을 내면서

‘어떻게 하면 한국어 수업을 재미있게 할 수 있을까?’, ‘한국어 학습자들을 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 만드는 방법은 무엇일까?’ 한국어 교사라면 이러한 고민을 누구나 한 번쯤은 해 보았을 것입니다. 이 책을 쓴 저자들 역시 10여 년 동안 한국어 현장에 몸담아 오면서 항상 스스로에게 해 오던 질문 중의 하나가 바로 ‘재미있는 수업’에 대한 것이었습니다. 수업이 재미있으면 학습자들은 자연스럽게 학습에 대한 흥미를 가지고 되고, 이러한 흥미는 수업에 대한 집중으로 이어지며, 소극적인 학습자들까지도 자발적으로 수업에 참여하게 된다는 사실을 직접 체험해 왔기 때문입니다. 그래서 머리를 맞대고 고민한 결과 수업을 활기차고 재미있게 이끄는 가장 좋은 방법 중의 하나는 학습과 관련된 게임이나 활동들을 적절히 활용하는 것이라는 데에 의견이 모아졌습니다. 이러한 취지로 저희 저자들은 그동안 한국어 수업을 진행해 오면서 실제로 교실 현장에서 효과가 있었던 여러 가지 게임과 활동들을 정리해서 여러 선생님들과 함께 나누고자 이 책을 만들게 되었습니다.

본 교재의 특징을 정리하면 다음과 같습니다.

우선 기존 교재들은 주로 학습자들이 배운 문법을 확인하는 인터뷰나 빈칸 채우기 등의 단순 반복적인 형태의 말하기 활동들이 많았다고 볼 수 있습니다. 이를 보완하고자 본 교재에서는 수업 시간에 반응이 좋았던 말하기 활동뿐만 아니라 학습자들의 언어 추리력과 과제 수행 능력 등을 복합적으로 높일 수 있는 새롭고 참신한 게임들을 소개하고자 합니다.

둘째, 본 교재는 주로 앉아서 교사의 지시를 받아들이는 형태의 수동적인 학습이 아닌 직접 몸을 움직이거나 팀을 나누어 승패를 가르는 등 학습자들의 적극적인 참여를 유도하는 활동적인 게임들로 구성되었습니다. 이를 통해 학습자들이 수업의 주체가 되어 언어 학습의 성취감을 직접 느낄 수 있을 뿐만 아니라 한국어에 대한 두려움을 없애고 자신감을 상승시켜 자연스럽게 의사소통 능력을 기를 수 있도록 하는 데 주력했습니다.

셋째, 본 교재에서는 교사들이 학습자들에게 게임 내용이나 방법을 쉽게 설명할 수 있도록 게임에 대한 자세한 설명과 예시를 제공하고 있습니다. 또한 다양한 일러스트와 삽화 등 풍부한 시각 자료를 통해 게임에 대한 이해를 도울 뿐만 아니라 학습자들이 게임에 대한 흥미를 높일 수 있도록 제작되었습니다. 이 책에 삽입된 다양한 시각 자료들은 본 교재의 게임 진행뿐만 아니라 실제 수업을 운영하는 데에 있어서도 다양한 방법으로 활용될 수 있을 것으로 기대됩니다.

끝으로 이 책의 제작에 도움을 주신 분들께 감사의 말씀을 드립니다. 본 교재의 출판을 위해 힘써 주신 도서출판 하우의 박민우 대표님, 박우진 편집장님, 편집진 여러분들, 그리고 삽화를 그려 주신 김정수님께 심심한 감사의 마음을 전합니다. 본 교재가 재미있고 활기찬 한국어 수업을 위해 한국어 교육 현장에서 늘 애쓰고 고민하고 계시는 한국어 교사들께 미력하나마 도움이 되었으면 하는 바람을 가져 봅니다.



이책의 구성

전체 구성

본 교재는 <목차>, <자모>, <초급1>, <초급2>, <색인> 등 5부분으로 구성되어 있으며, 총 55가지 123개의 다양한 게임을 수록하여 교사들이 활동적인 수업을 진행하는 데에 도움이 될 수 있도록 하였습니다.

본 교재를 효과적으로 활용하기 위하여 각 과의 구성을 항목별로 나누어 자세히 살펴보면 다음과 같습니다.

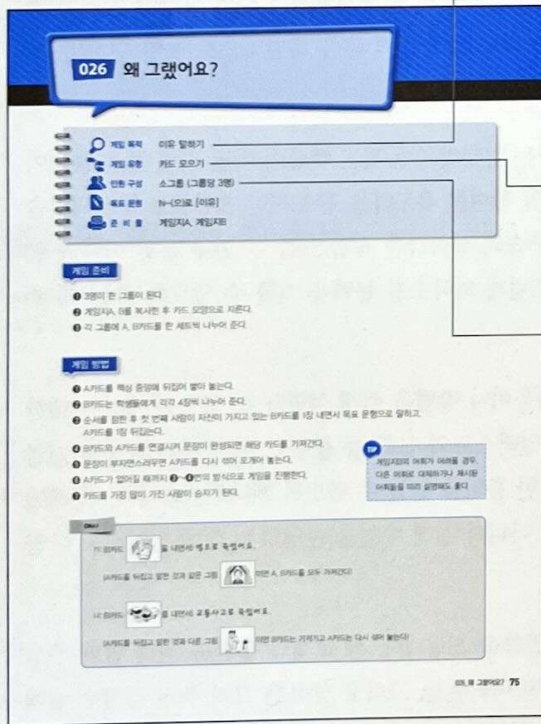
목차

목차에서는 <자모>와 <초급1>, <초급2>의 각 부분에 해당하는 목표 문형을 '가나다' 순으로 정리해 놓았습니다.

각 과의 구성

1 개요

각 과마다 상단에 '게임 목적', '게임 유형', '인원 구성', '목표 문형', 게임 시 필요한 '준비물'을 일목요연하게 정리해 놓았습니다. 이는 게임 진행 전에 교사가 필수적으로 알아야 할 핵심 사항들입니다.



① **게임 목적:** 학습자들이 해당 게임을 통하여 달성해야 할 말하기 활동의 목표입니다. 교사는 게임을 시작하기 전에 학습자들이 어떤 목표를 가지고 게임에 참여해야 할지 정확히 숙지해야 합니다.

② **게임 유형:** 게임이나 활동의 특성에 맞게 유형을 분류하였습니다. 총 55가지의 다양한 게임과 활동으로 구성되어 있습니다.

③ **인원 구성:** 게임에 참여할 학생 수와 인원 구성에 대한 내용입니다.

(※ 본 교재는 학생 12명을 기준으로 하여 게임을 구성하였습니다. 교사는 해당 교실 상황에 맞게 자유롭게 게임 인원수를 조정할 수 있습니다)

인원 구성은 전체를 대상으로 하는 '전체' 게임과 그룹 안 경쟁을 통해 승자를 결정하게 되는 '소그룹' 게임 [이때 소그룹 구성 인원 제시 ⇒ 예 소그룹 (그룹당 4명)], 그리고 팀별 경쟁을 통해 우승팀을 결정되는 '팀' 게임으로 이루어져 있습니다. [이때 팀당 구성 인원 제시 ⇒ 예 팀 (팀당 4명)]

026 왜 그랬어요?

- 01 게임 목적 이유 말하기
- 02 게임 유형 카드 모으기
- 03 인원 구성 소그룹 (그룹당 3명)
- 04 목표 문형 N-(으)로 (이유)
- 05 준비물 게임지, 게임카드

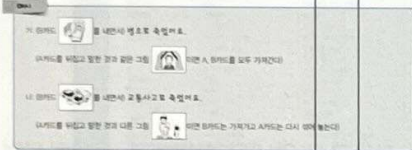
게임 준비

- 01 게임이 한 그룹이 된다
- 02 게임지나 카드를 복사한 후 카드 모양으로 자른다
- 03 각 그룹에 A, B 카드를 한 세트씩 나누어 준다

게임 방법

- 01 A 카드를 학생들에게 뒤집어 놓는다
- 02 B 카드는 학생들에게 각각 소聲에 나누어 준다
- 03 순서를 정한 후 첫 번째 사람이 자신이 가지고 있는 B 카드를 지정하면서 목표 문형으로 말하고, A 카드를 지정 받는다
- 04 B 카드와 A 카드를 연결시켜 문장이 완성되면 해당 카드를 가져간다
- 05 문장이 부자연스러우면 A 카드를 다시 영어 문장에 놓는다
- 06 A 카드가 없으면 제까지 0-1 번의 방식으로 게임을 진행한다
- 07 카드를 가장 많이 가진 사람이 승자가 된다

TIP 게임지나 카드가 여러 장일 경우, 다른 이유로 대체하거나 제시된 어휘를 미리 설명해도 좋다



026 왜 그랬어요? 75



④ **목표 문형:** 학습자들이 게임이나 활동 진행 시 사용할 문형입니다. 이때 교사는 목표 문형이 수업 시간에 이미 선행 학습되었다는 전제 하에 이를 연습하기 위한 방법으로 본 게임을 활용하시면 됩니다.



⑤ **준비물:** 교사가 게임을 진행하기 전에 준비해야 할 게임지 및 활동지 그리고 기타 물품들입니다.

2 게임 준비

〈게임 준비〉에서는 게임을 시작하기 전에 교사가 어떤 것을 준비해야 하는지를 알려 줍니다. 학생들을 어떤 단위로 구성하고 나눌지(팀별 인원수, 소그룹별 인원수), 또한 게임 준비물에 제시된 게임지나 활동지를 어떻게 자르고 복사하고 나누어 주어야 하는지도 상세히 설명되어 있습니다.

3 게임 방법

〈게임 방법〉에서는 구체적인 게임 진행 방법을 번호를 붙여 순서대로 제시하였습니다. 교사는 이것을 통해 어떤 순서로 게임을 진행해야 하는지 알 수 있습니다.

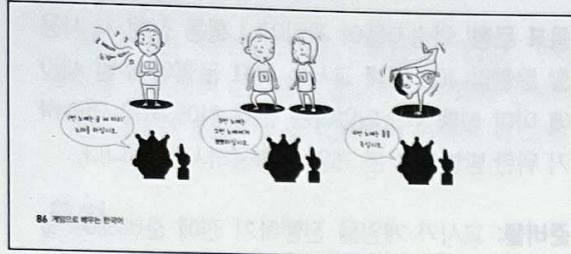
따라서 게임을 시작하기 전에 게임 방법, 게임 순서, 유의사항 등을 자세히 살펴 보시는 것이 좋습니다.



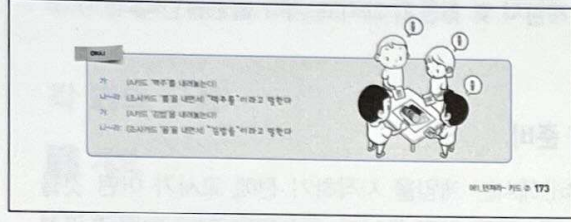
TIP 게임마다 제시되는 〈TIP〉에서는 교사들이 게임을 진행하는 데에 유용한 방법이나 벌칙, 게임의 난이도를 높이거나 게임을 확장해서 활용하는 방법 등을 설명해 놓았습니다. 교사는 이것을 참고하여 교실 상황 및 학습자의 수준에 따라 게임의 형식이나 내용에 변화를 줄 수 있습니다.



이책의 구성



04 게임으로 배우는 한국어



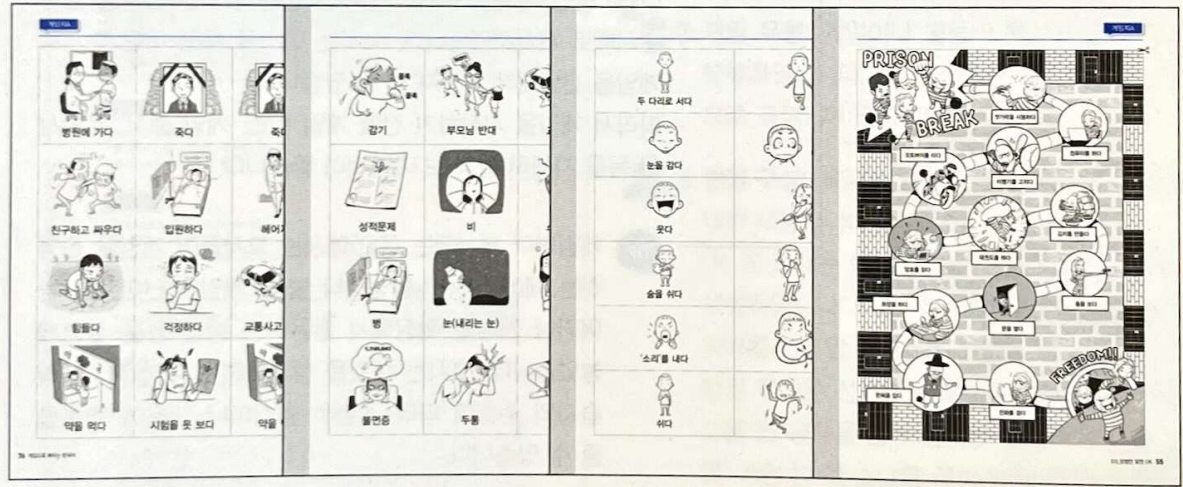
05. 100자- P. 173

4 예시

게임에 참여하는 학습자나 교사의 말을 구체적인 예문으로 제시하고 게임 장면을 담은 삽화를 함께 제공하였습니다. 이를 통해 게임 진행에 익숙하지 않은 교사들의 이해를 돕고자 합니다.

5 게임지A, 게임지B 그리고 활동지

각 과에 첨부된 게임지와 활동지 등은 해당 게임을 진행하는 데에 필요한 자료로서 안내된 방법대로 사용하시면 됩니다. 보통 해당 페이지를 확대 복사한 후 표시된 모양으로 (✂) 잘라서 게임에 활용합니다.



색인

〈색인〉에서는 이 책에서 사용된 총 55개의 게임이나 활동을 유형별로 분류해 놓았습니다. 각 유형에 해당되는 과 들을 함께 모아 교사의 필요에 따라 활용할 수 있도록 하였습니다. 각 유형별 게임 방법에 익숙해졌다면 색인 활 용이 더욱 효과적입니다. 교사가 가르칠 문형 및 문법을 찾은 후 해당 게임이 교실 및 수업 상황에 적합한지 쉽게 판단할 수 있습니다.

게임명	활용 능력	게임 방법	페이지
인간계	-인간계 이해하기	누가 가장 많은 사람 일까요?	217
로 주종하기	변화시키기	물 사용 시작하기	280
구름 그리기	그고 그리기	왜 하늘은 물이 푸른가요?	248
구름 보고 말하기	색깔 표현하기	하늘엔 무엇이 있을까요?	182
말의 순서 맞추기	-어제 말도 했어?	스피치카드 만들기	148
	-어제 말도 했어?	말의 순서 맞추기	288
	-어제 말도 했어?	말의 순서 맞추기	184
	-어제 말도 했어?	말의 순서 맞추기	205
구분하기	-어제 말도 했어?	사유문 만들기	271
	-어제 말도 했어?	왜 그렇게 되었을까?	242
	-어제 말도 했어?	구분하기	287
	-어제 말도 했어?	구분하기	298
교과별	-어제 말도 했어?	특정 주제 찾기	308
	-어제 말도 했어?	특정 주제 찾기	278
이론 교육하기	-어제 말도 했어?	이론 교육하기	112
	-어제 말도 했어?	이론 교육하기	293
문해 능력	읽기	문해 능력 향상하기	43
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	183
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	281
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	135
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	68
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	81
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	188
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	308
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	18
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	162
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	88
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	190
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	227
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	223
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	86
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	240
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	158
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	224
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	179
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	68
문해능력	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	118

게임명	활용 능력	게임 방법	페이지
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	188
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	284
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	286
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	202
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	285
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	84
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	160
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	84
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	54
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	200
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	127
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	21
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	35
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	122
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	258
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	225
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	114
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	275
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	271
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	51
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	74
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	279
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	19
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	231
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	132
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	251
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	175
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	230
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	207
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	45
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	180
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	84
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	208
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	208
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	125
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	167
	-어제 말도 했어?	문해능력 향상하기	108



목차

이 책을 내면서 3
 이 책의 구성 4

자모				
순서	문형 및 표현	게임 이름	게임명	페이지
001	자음과 모음	(1) 모음	주사위를 굴러라	주사위 14
002		(2) 모음	모음을 찾아라	카드 찾기 17
003		(3) 자음	숨은 자음을 찾아라!	숨은그림찾기 19
004		(4) 자음과 모음	외쳐라, 빙고!	빙고 21
005		(5) 자음과 모음	내 짝을 찾아서	카드 찾기 23
006	경음과 격음	(1) 경음	터져라, 풍선!	풍선 터뜨리기 26
007		(2) 격음	불어라, 바람아	딱지 28
008		(3) 격음	꺼져라, 촛불!	촛불 끄기 31
009		(4) 경음, 격음, 평음	귀를 기울이면	전달하기 33
010	받침과 음절	(1) 받침	던져라, 주사위! 외쳐라, 빙고!	빙고 35
011		(2) 음절	나와라, 글자!	카드 모으기 38
012	종합	(1) 단어	어디에 있니?	카드 매칭 40
013		(2) 단어	우리 동네 가게 이름은?	단어 찾기 43
014		(3) 문장	속도를 높여라	스피드 게임 45

초급 1				
순서	문형 및 표현	게임 이름	게임명	페이지
015	-(는)군요	잘했군, 잘했어.	카드 털기	48
016	-(으)니/는/(으)ㄴ N	끝까지 갈 사람은 누구?	손가락 접기	51
017	-(으)ㄴ 수 있다/없다	한국 생활을 잘할 수 있어요	YES or NO	52
018	-(으)ㄴ 잘 알다/모르다	방법만 알면 OK!	보드	54
019	-(으)ㄴ게요	약속해 줘	카드 털기	57
020	-(으)ㄴ까요? / -(으)ㅂ시다	우리 함께 춤을 출까요?	파트너 찾기	61
021	-(으)러 가다/오다	사랑을 찾으러 가요	보드	64
022	-(으)려고 하다	우리들은 하나!	동시에 말하기	66
023	-(으)려면	내 손을 잡으려면?	미션 달성	68
024	-(으)로 (도구/수단)	사랑은 연필로 쓰세요!	기억력	71
025	-(으)로 (방향)	피오나 공주~ 슈렉 왕자 구하기!	술래잡기	74
026	-(으)로 (이유)	왜 그랬어요?	카드 모으기	75
027	-(으)로 만들다 (재료)	뭐로 만드니?	카드 털기	78
028	-(으)로 주세요 (선택)	우리는 단짝 친구!	동시에 말하기	81
029	-(으)면	할 수 있으면 GO	미션 달성	84
030	-(으)세요 / -(으)십시오	나는 왕이로소이다!	명령 수행	86
031	-(이)나	뒤를 조심해 ①	런닝맨	88

032	-겠- (추측)	나의 하루는?	카드 모으기	91
033	-고	나는 오목왕!	오목	94
034	-고 싶다	내가 지금 원하는 것은?	카드 뺏기	97
035	-기 때문에	이유있는 변명	카드 모으기	100
036	높임말 (단어)	밥 or 진지	카드 매칭	104
037	-만	나만 그래!	할리갈리	107
038	못 V / -지 못하다	3+1, 함께 배워요	인터뷰	109
039	-ㅂ/습니다 / -ㅂ/습니까?	다른 그림을 찾아라!	다른 그림 찾기	112
040	-아/어 봤어요	나는야 경험왕	뽕망치	114
041	-아/어 주다	저의 부탁을 들어 주세요	미션 달성	116
042	-아/어서 (순서)	극장에 가서?	카드 모으기	119
043	-아/어서 (이유)	왜 그래?	빙고	122
044	-아/어서 (이유와 순서)	곧 이어서	이어말하기	125
045	-아/어야 하다/되다	변화가 필요해	비포 앤 애프터	127
046	-아/어요	-아요? -어요? -해요?	카드 매칭	129
047		한국 생활이 행복해요.	스토리 텔링	132
048	안 A/V / -지 않다	우리는 생선을 먹지 않아요.	돌아가며 말하기	135
049	-았/었어요	현재와 과거를 찾아라	카드 매칭	137
050	-았/었어요	누가 제니의 케이크를 먹었어요?	범인 찾기	140
051	-에	언제 무엇을 했니?	카드 털기	143
052	-에 있다/없다	스위트룸에 없어요?	그림 보고 말하기	148
053	-에게/한테	이것은 누구의 것이예요?	그림 보고 말하기	152
054	-에게/한테	누구에게 줘요?	카드 모으기	155
055	-에게서/한테서	밀어! 밀어 ~	명령 수행	158
056	-에서	그날, 그곳에서	보드	160
057	-에서 -까지	어디까지 먹었니?	땅 따먹기	162
058	-에서 -까지	여행을 떠나자	파트너 찾기	164
059	-은/는	던져라~ 카드 ①	카드 털기	167
060	-을/를	무엇을 해요?	카드 모으기	170
061	-을/를	던져라~ 카드 ②	카드 털기	173
062	-이/가	이건 어때요?	스피드	175
063	-이/가	던져라~ 카드 ③	카드 털기	177
064	-이/가 있다/없다	어디에 있을까요?	물건 찾기	179
065	이/그/저	날아라~ 신발!	신발 던지기	180
066	-이에요/예요	던져라~ 카드 ④	카드 털기	181
067	-입니다, -이/가 아닙니다	무엇입니까?	정보 차	183
068	잘 / 잘 못	우린 너무 잘 맞아!	동시에 말하기	186
069	-지 마세요 / -지 마십시오	하지 맏! 하지 맏!	미션 달성	188
070	-지만	뒤를 조심해 ②	런닝맨	190
071	-지요?	당연하지!	당연하지	193
072	-지요?	맞지? 맞지?	기억력	194
073	-하고	1 + 1	이어 말하기	197



목차

초급 2				
순서	문형 및 표현	게임 이름	게임명	페이지
074	-(으)ㄴ 적이 있다/없다	내가 경험왕!	보드	200
075	-(으)ㄴ 후에	일어난 후에?	기억력	205
076	-(으)ㄴ/는 것 같다	몸으로 말해 줘!	제스처	207
077	-(으)ㄴ/는 모양이다	말해! 말해! 몸으로 말해!	제스처	210
078	-(으)ㄴ/는 편이다	청팀 이겨라! 백팀 이겨라!	팀 대결	212
079	-(으)ㄴ가 보다 / -나 보다	행복한가 봐~	카드 매칭	214
080	-(으)ㄹ 만하다	누가 거짓말을 하고 있을까?	거짓말	217
081	-(으)ㄹ 뿐만 아니라	좋아 + 좋아	카드 털기	218
082	-(으)ㄹ까봐	걱정도 팔자!	카드 모으기	221
083	-(으)ㄹ까요? / -(으)ㄹ 거예요	사랑아, 어딴니?	물건 찾기	224
084	-(으)ㄹ래요? / -(으)ㄹ래요	할래? 안 할래?	뽕망치	225
085	-(으)면 좋겠다	누구라고 말할 수는 없어요!	마니또	227
086	-(으)면서	몸으로 말해 줘!	제스처	229
087	간접화법 (비축약형)	들은 대로 말해 봐!	스무고개	231
088	간접화법 (축약형)	소곤소곤 그려 봐!	말 전달해서 그림 그리기	233
089	-같다	몸으로 말해요.	스피드	235
090	-거나	넌 어디까지 알고 있니?	카드 모으기	237
091	-게	나를 즐겁게 하여라!	명령 수행	240
092	-게 되다	달라진 당신	카드 매칭	242
093	-고 나서	내 기억 속에 너	기억력	245
094	-고 있다 (상태)	제 아이를 찾아 주세요!	그림 그리기	248
095	-고 있다 (진행)	뭐 하고 있다고?	스피드	251
096	-기 위해서	널 위해서 할 거야!	카드 털기	254
097	-기 전에	기억을 거슬러	기억력	257
098	-기로 하다	나는 결심왕!	뽕망치	259
099	-는 게 아니라	그게 아니라니까	도전 골든벨	261
100	-는 게 좋다/나쁘다	나에게 물어 봐!	OX	263
101	-는 동안	당신이 잠든 동안에	미션 달성	265
102	-다가	즐겁게 춤을 추다가 그대로 앉아라!	의자 뺏기	268
103	-대신에 / -는 대신에	핑 대신 닭	이어 말하기	269
104	-던	접어! 접어!	손가락 접기	271
105	-마다	규칙적인 생활을 좋아하십니까?	YES or NO	272
106	-마다	손가락 접어!	손가락 접기	275
107	-밖에 없다	한 개밖에 없어요!	다른 그림 찾기	276
108	반말 (격식체)	여우야, 여우야, 뭐 하니?	술래잡기	279
109	반말 (비격식체)	즐거운 아자타임	공 주고받기	280
110	-보다 더	떡볶이가 김치보다 매워요!	인터뷰	281
111	사동 (-게 하다)	친구를 웃게 하세요!	미션 달성	284

112	사동 (-이/히/리/기/우/추-)	양말을 벗기세요!	미션 달성	286
113	-아/어 가지고	오늘의 일기	글의 순서 맞추기	288
114	-아/어 보이다	어때 보여요?	카드 매칭	290
115	-아/어 있다	무엇이 달라요?	다른 그림 찾기	293
116	-아/어지다	우리 고향이 달라졌어요	기억력	296
117	-아/어하다	친구가 배 고파해요	카드 매칭	299
118	-았/었다가	앉았다가 일어나!	미션 달성	302
119	-았/었던 N	기억하라! 1분 전	기억력	304
120	-(중)에서 제일	왕중왕 선발대회	장기자랑	306
121	-지 말고 (명령형)	흑기 들지 말고 백기 들어	깃발	308
122	-처럼	나처럼 해 봐요!	따라하기	309
123	피동 (-이/히/리/기-)	너의 카드가 보여	카드 털기	310