

0 ~ 9 바로 쓰기

모양보다 방향이 헛갈립니다

0

위에서 시작해
왼쪽으로 한 바퀴

1

비스듬히 올라갔다
쭉 내려와요

2

오른쪽으로 돌고
미끄럼틀, 바닥 쭉
배가 왼쪽을 보면
거꾸로예요

3

빵 두 개를
오른쪽에 붙여요
빵이 왼쪽에 있으면
거꾸로예요

4

내려가서 옆으로
그다음 세로 하나

5

내려가고 · 배 볼록
모자 쓰기
배가 오른쪽을 봐요

6

위에서 왼쪽으로
내려와 배를 만들어요
배가 아래 오른쪽

7

가로 긋고
비스듬히 내려요

8

눈사람처럼
위 작게 아래 크게

9

동그라미 먼저
그다음 쭉 내려요
동그라미가 위 왼쪽

규칙 ① 거의 다 《위》에서 시작

0·2·3·5·7·8·9 는 모두 위에서 출발해요.
시작점만 맞으면 방향이 따라옵니다.

규칙 ② 배는 《오른쪽》을 봐요

2·3·5 의 볼록한 쪽은 오른쪽이에요.
왼쪽을 보고 있으면 뒤집힌 거예요.

부모님께 — 책상 앞에 붙여 두고, 쓰기 전에 숫자 아래 **구호를 함께 소리 내어** 말해 주세요. 아이들이 가장 많이 헛갈리는 건 **6과 9**, 그리고 **2·3·5의 방향**이에요. 잘못 썼을 때는 "틀렸어"보다 "**어디서 시작했지?**" 하고 함께 짚어 주는 편이 아이가 스스로 고치기 좋아요.

※ 숫자 5 는 따로 한 장이 더 있어요 — dandanlab.cloud/worksheets 에서 「숫자 5 바로 쓰기」를 받으세요. 거울글씨(뒤집어 쓰기)는 이 나이에 흔하고 시간이 지나며 줄기도 합니다.

눈으로 먼저 찾아봐요

이름 _____

쓰기 전에 눈으로만 해요. 연필은 동그라미 칠 때만 써요.

6 을 모두 찾아 동그라미 ○ 해요

9	6	9	6	6	9	6	9
---	---	---	---	---	---	---	---

2 을 모두 찾아 동그라미 ○ 해요

5	2	2	5	2	5	5	2
---	---	---	---	---	---	---	---

3 을 모두 찾아 동그라미 ○ 해요

8	3	3	8	3	8	3	3
---	---	---	---	---	---	---	---

7 을 모두 찾아 동그라미 ○ 해요

1	7	7	1	7	4	7	1
---	---	---	---	---	---	---	---

부모님께 — 이 장은 일부러 쓰기 전에 둡니다. 숫자를 알아보는 힘과 손으로 옮기는 힘은 다른 능력이에요. 알아보는 쪽이 먼저 되는 아이가 많고, 그 아이에게 잘하는 것으로 시작하는 경험이 필요합니다. 여기서 많이 틀린다면 쓰기보다 구분하기를 더해주세요.

0 ~ 4 쓰기

이름 _____

🕒 시간을 재지 않아요. 천천히 해도 괜찮아요.

0 위에서 시작해 · 왼쪽으로 한 바퀴

0	0	0	0				
---	---	---	---	--	--	--	--

1 비스듬히 올라갔다 · 쪽 내려와요

1	1	1	1				
---	---	---	---	--	--	--	--

2 오른쪽으로 돌고 · 미끄럼틀, 바닥 쪽

2	2	2	2				
---	---	---	---	--	--	--	--

3 빵 두 개를 · 오른쪽에 붙여요

3	3	3	3				
---	---	---	---	--	--	--	--

4 내려가서 옆으로 · 그다음 세로 하나

4	4	4	4				
---	---	---	---	--	--	--	--

✓ 오늘 쓴 것 가운데 제일 멋진 것에 동그라미 ○ 해 보세요!

5 ~ 9 쓰기

이름 _____

🕒 시간을 재지 않아요. 천천히 해도 괜찮아요.

5 내려가고 · 배 볼록 · 모자 쓰기

5	5	5	5				
---	---	---	---	--	--	--	--

6 위에서 왼쪽으로 · 내려와 배를 만들어요

6	6	6	6				
---	---	---	---	--	--	--	--

7 가로 굵고 · 비스듬히 내려요

7	7	7	7				
---	---	---	---	--	--	--	--

8 눈사람처럼 · 위 작게 아래 크게

8	8	8	8				
---	---	---	---	--	--	--	--

9 동그라미 먼저 · 그다음 쪽 내려요

9	9	9	9				
---	---	---	---	--	--	--	--

✓ 오늘 쓴 것 가운데 제일 멋진 것에 동그라미 ○ 해 보세요!

오늘은 내가 선생님

선생님 이름 _____

놀이 방법

- ① 어른이 아래 칸에 숫자를 씁니다 (일부러 조금 이상하게 써도 좋아요)
- ② 아이가 선생님이 되어 채점합니다 — 맞으면 ○, 틀리면 고쳐 줍니다
- ③ 아이가 왜 틀렸는지 말로 설명하게 해 주세요. 이 설명이 가장 중요합니다

2

○ / ✕

3

○ / ✕

6

○ / ✕

7

○ / ✕

9

○ / ✕

왜 가르치게 하나요

28개 연구를 모은 분석에서, 가르칠 준비를 한 것만으로도 배움이 늘었고 실제로 가르쳤을 때 더 늘었습니다(Kobayashi, 2019).

39개 연구를 모은 2024년 분석에서는 「가르칠 거야」라고 미리 알고 공부했을 때 효과가 뚜렷했고, 모르고 했을 때는 차이가 없었어요. → 시작 전에 "오늘은 네가 선생님이야"라고 꼭 말해 주세요.

한 연구에서는 이 효과가 성취가 낮은 아이에게 가장 컸습니다.

※ "가르치면 90% 기억한다"는 말은 근거가 없는 속설입니다. 여기 적은 것은 실제 연구에서 확인된 범위만입니다.