

바로 사용하는 수업놀이

종이 한 장으로 수업을 즐겁게!



주관

게임문화재단
게임문화교육원
Game Culture Education Institute



운영사무국



(사)한국창의정보문화학회
The Korean Society for Creative Information Culture

놀이 활동

1

풍선을 살려라

2

듀플릭 게임

3

문제 보물찾기

4

문제 눈치게임

5

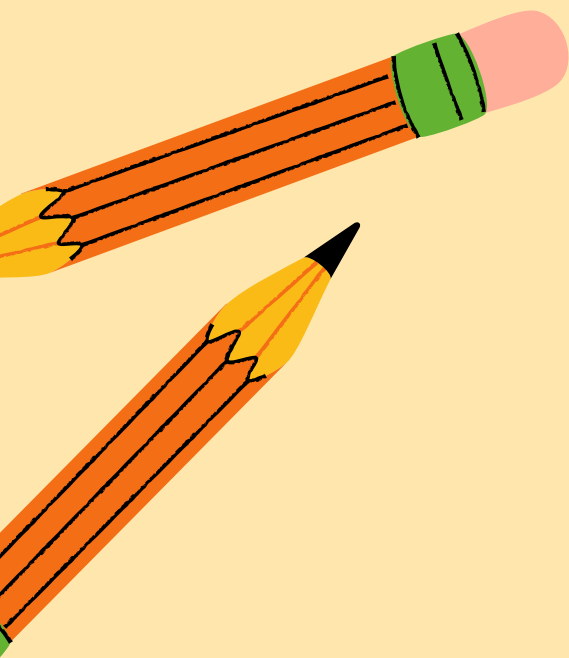
동시에 말해요

01

풍선을 살려라

-행맨 변형 단어 퀴즈





풍선을 살려라



출제자가 생각한 단어를 모든 풍선이 터지기 전 빠르게 맞히자!

인원

2인 ~ 학급 전체

준비물

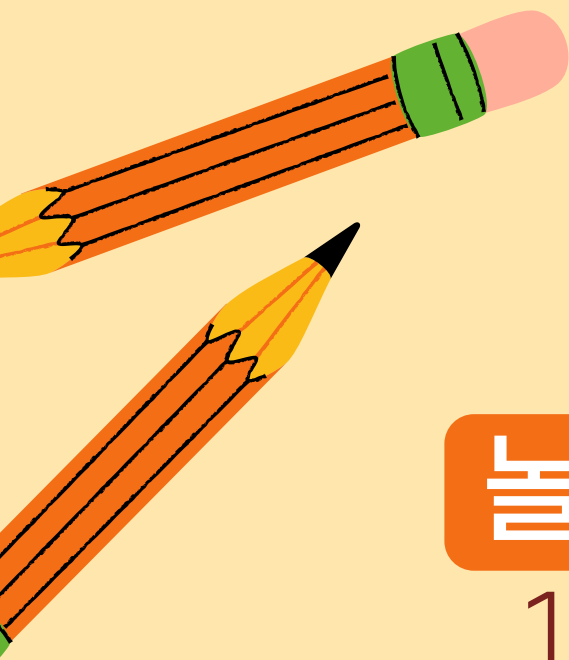
칠판, 보드마카, 개인 학습지
중고학년은 개인 학습지 없이 활동 가능

활용 내용

새로운 단어 학습
단원 학습 도입 또는 마무리

조건

한글 해독



풍선을 살려라



놀이 방법

1. 출제자는 문제로 낼 단어를 생각하고 글자 수를 빈칸으로 표시하여 알려줍니다.
2. 나머지 학생들은 단어에 들어갈 것 같은 자음이나 모음을 말합니다.
3. 출제자는 생각한 단어에 해당 자음이나 모음이 들어간다면 빈칸에 쓰고, 들어가지 않는다면 해당 자모음을 아래쪽에 씁니다.
나머지 학생들은 들어가는 자모음을 빈칸에 쓰고, 들어가지 않는 자모음은 지웁니다.
*쌍자음, 이중모음은 해당 자모가 포함되어 있으면 쓰기(뒷장 참고)
4. 풍선이 모두 사라지기 전에 출제자가 생각한 단어를 맞히면 성공!

TIP

처음에는 교사가 출제하여 시범 보이기
학생 출제 시 받침 놓칠 수 있으니 주의
풍선의 개수를 다르게 하여 난이도 조절 가능
교과서 페이지, 특정 카테고리의 단어 등 출제 가능 단어의 범위를 정해주면 난이도 대폭 하락

칠판(출제자용)

학습지(응답자용)

풍선을 살려라

이름 ()

받침 칸 표기된 쉬운 버전 학습지, 교사용 받침 없는 단어 모음 추가 제공

쌍자음, 이중모음 포함된 경우

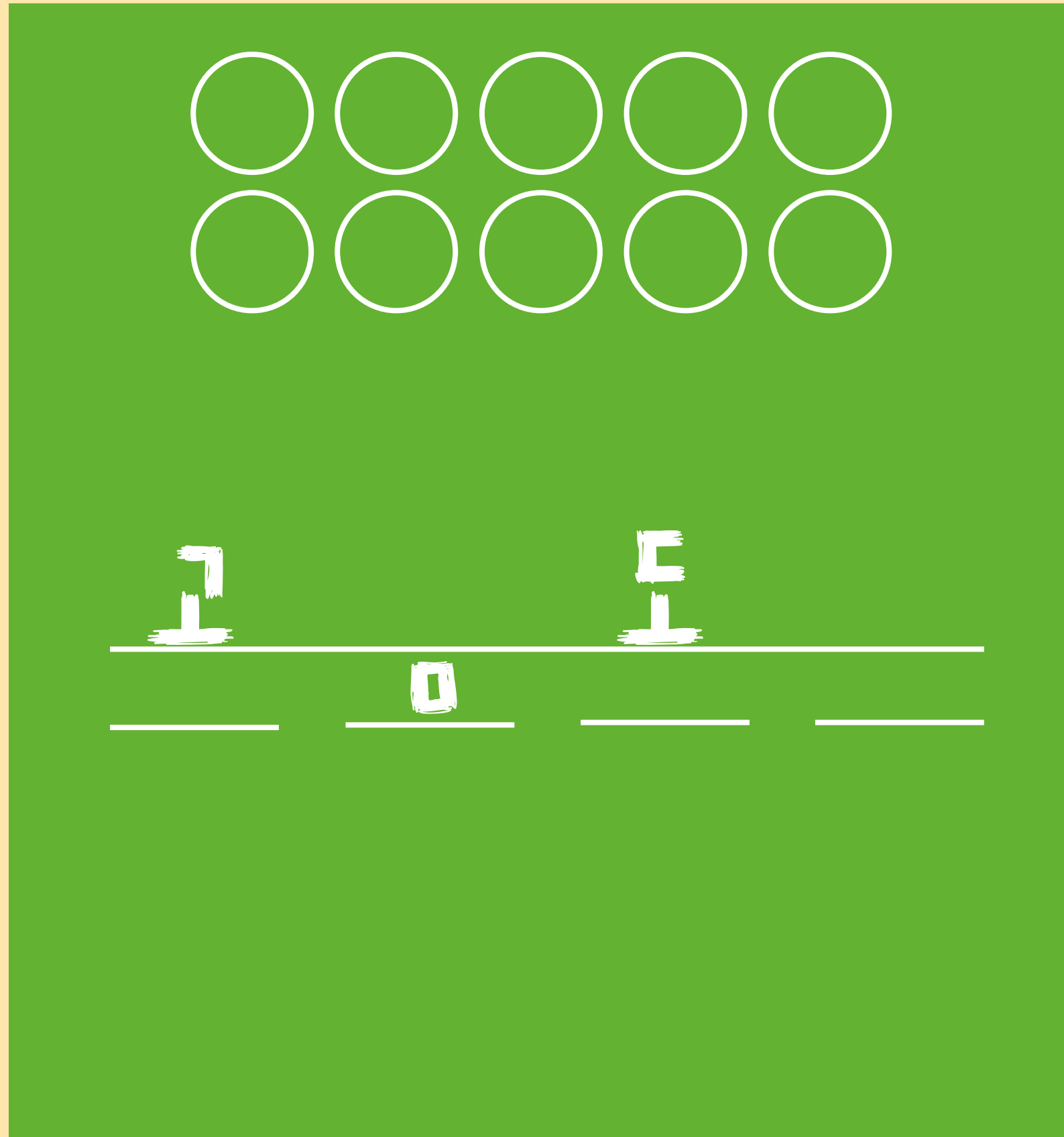
정답: 파배기

- 1) 응답자가 'ㄱ'을 이야기하면
→ 답안에 'ㄱ'으로 표기
- 2) 응답자가 'ㅏ'를 이야기하면
→ 'ㅏ', 'ㅑ'가 들어가는 칸에 'ㅏ'만 표기
- 3) 응답자가 'ㅓ'를 이야기하면
→ 'ㅏ'가 들어가는 칸에 'ㅓ'를 표기하여 'ㅑ' 완성
- 4) 응답자가 'ㅣ'를 이야기하면
→ 'ㅑ', 'ㅣ'가 들어가는 칸에 'ㅣ' 표기하여 'ㅑㅣ' 완성



받침 칸 표기 학습지 사용 방법 받침에 들어가는 자음 구분

칠판(출제사용)



학습지(응답사용)

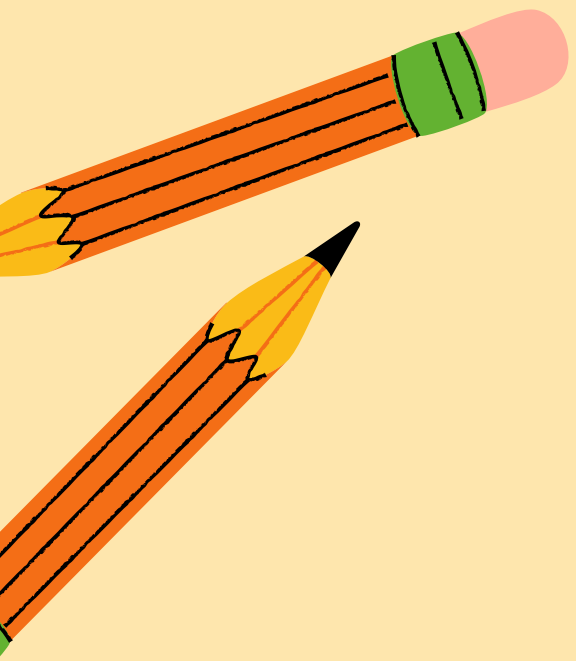




듀플릭 게임

- 텍스트를 그림으로





듀플릭 게임



선생님이 생각한 그림은 무엇일까?

인원

학급 전체

준비물

개인 학습지(빈 종이도 가능), 교사용 PPT

활용 내용

음악, 미술 연계 학습
시 이미지 떠올리기

조건

없음



듀플릭 게임



놀이 방법

1. 교사는 음악(또는 시)을 3번 들려줍니다.
2. 학생들은 음악(또는 시)을 들으며 떠오르는 장면을 그립니다. 제한시간은 음악(또는 시)이 끝나고 3분(변경 가능)!
3. 교사는 점수 PPT를 보여줍니다. PPT에는 요소별로 점수가 적혀있습니다.
4. 가장 높은 점수를 얻은 학생이 우승!

TIP

교사는 수업 전 점수 PPT 제작(칠판에 적어줘도 되지만 요소별 점수는 미리 생각해두어야 함)
사용하는 음악이나 시는 이미지를 떠올리기 쉬운 것이어야 함
그림을 그릴 때 잘 그리는 것은 중요하지 않다고 강조

교사용 PPT 예시

학습지

* <아기염소> 음악을 듣고 수업 진행한다고 가정

1. 하늘에 구름이 있다. +3점
2. 구름이 3개 이상이다. +1점
3. 아기 염소가 있다. +5점
4. 웃고 있는 아기 염소가 있다. +2점
5. 비가 내린다. +2점
6. 울고 있는 아기 염소가 있다. +3점
7. 해가 떠 있다. +1점
8. 음표가 있다. +2점



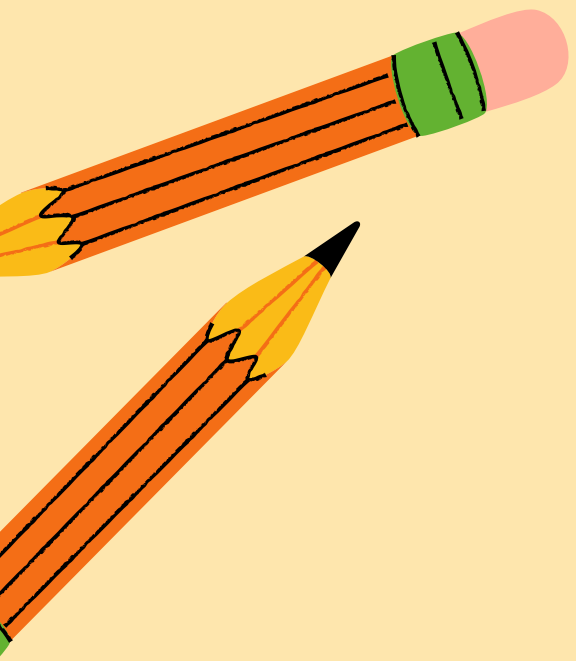


03

문제 보물찾기 ✨



허승환(2017), <허쌤의 수업놀이> 중 [포스트잇 보물찾기]를 참고하여 수정 보완함



문제 보물찾기



다른 팀이 숨긴 문제를 찾아 맞히자!

인원

학급 전체(팀 나눠서 하는 것 추천)

준비물

학습지

활용 내용

단원 마무리

조건

한글 해득



문제 보물찾기



놀이 방법

1. 조별로 모여 학습지에 문제와 답을 적습니다.
2. 문제 학습지를 한 칸씩 잘라 두 번 접습니다.
3. 문제 학습지를 교실 안에 숨깁니다.
4. 다른 조가 숨긴 문제를 찾아 풉니다. 답은 해당 문제 학습지에 적습니다.
5. 문제 찾기와 답 작성이 끝나면 정답을 확인합니다. 가장 많은 정답을 맞힌 팀이 우승!

TIP

교사가 문제를 미리 내고 숨겨놓는 방법도 있음
개인전도 가능하나, 문제 내는 것을 어려워할 수 있으므로 팀전 추천
문제 범위 확실히 알려주기(교과서 쪽수 등)
위험한 곳이나 개인적인 공간(사물함 등)에는 학습지 숨기지 않도록 안내

학습지

이름 ()

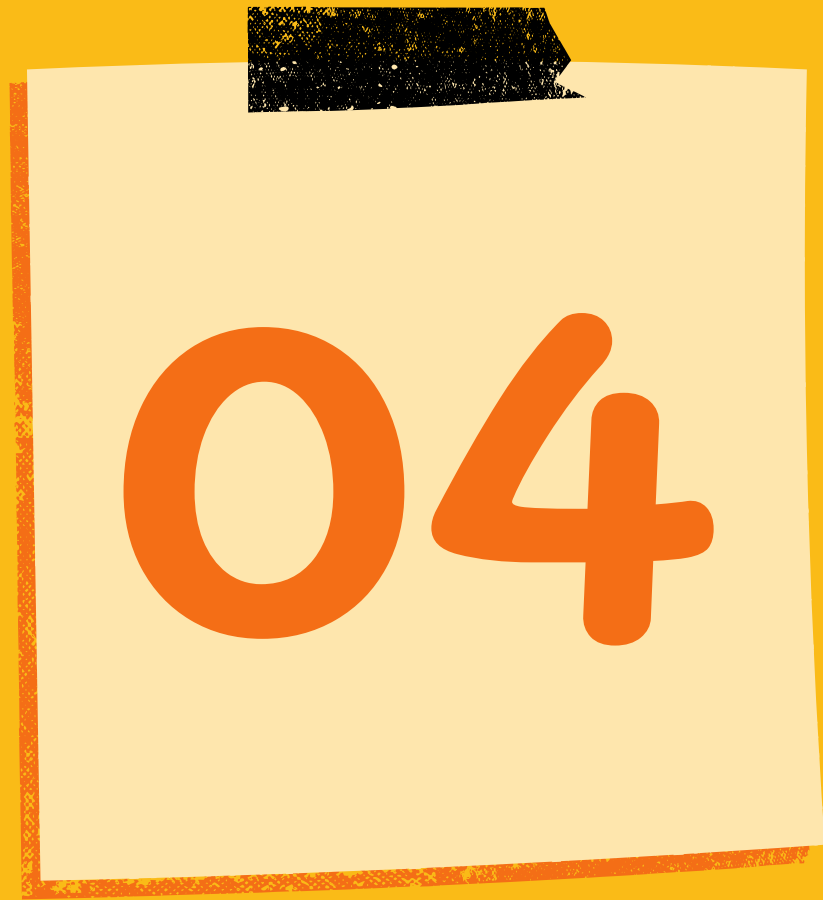
이름 ()

이름 ()

이름 ()

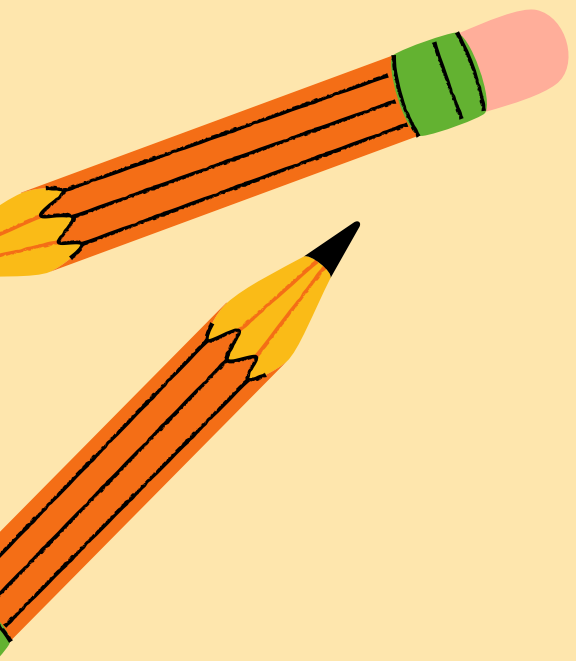
이름 ()

이름 ()



문제 눈치게임





문제 눈치게임



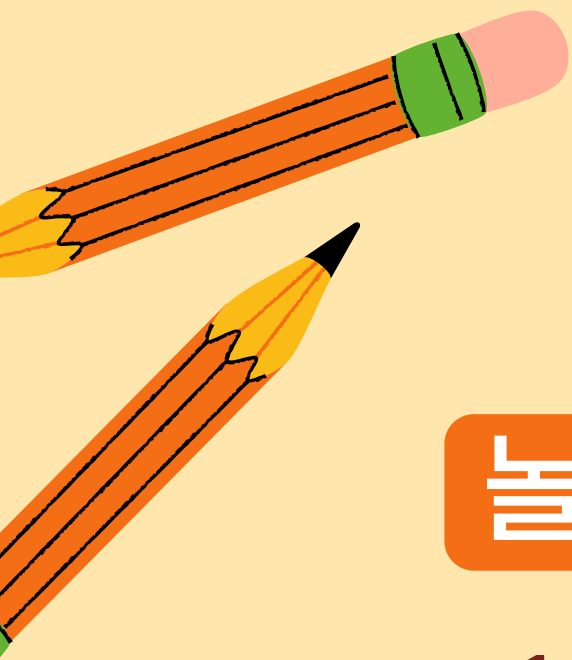
숫자 대신 답으로 눈치게임

인원 학급 전체

준비물 학습지

활용 내용 학습 마무리

조건 한글 해득



문제 눈치게임



놀이 방법

1. 학습지에 문제 번호에 맞게 답을 적습니다.
2. 화면에 나오는 문제를 보고 가장 먼저 답을 말한 사람은 통과입니다.
다른 학생과 동시에 답을 말하거나 오답을 말하면 탈락입니다.
3. 마지막까지 남는 학생이 우승!

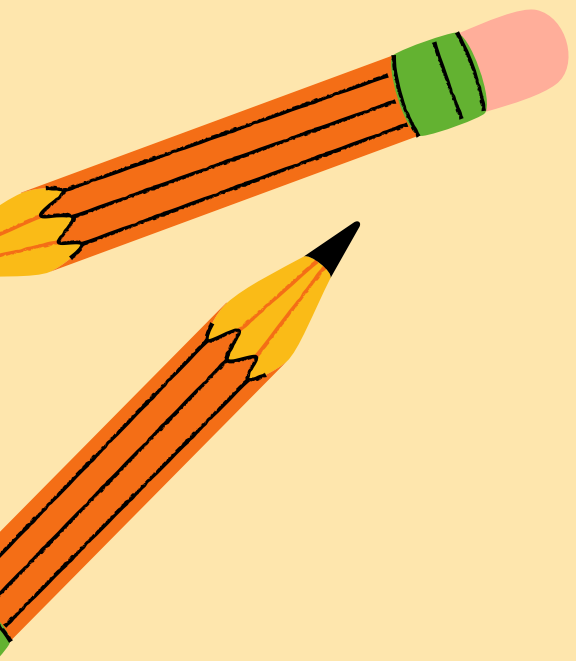
TIP

화면에 문제를 띄우지 않아도 놀이 가능
앞쪽 문제는 반복적인 학습이 가능함을 고려하여 문제 배치
앞 문제만 지나치게 반복될 경우 특정 번호의 문제부터 시작하기



동시에 말해요 ✨





* 동시에 말해요



우리 반 친구들이 이야기하고 있는 단어는 무엇일까?

인원 학급 전체/조별

준비물 학습지

활용 내용 단원 마무리

조건 한글 해득



동시에 말해요



놀이 방법

1. 술래 한 명을 정합니다. 술래는 화면과 친구들을 등지고 섭니다.
2. 화면에 문제가 나오면 술래를 제외한 학생들은 학습지에 답을 적고 한 글자에 동그라미를 칩니다.
3. 위 과정이 끝나면 술래는 친구들을 바라봅니다.
교사가 "하나, 둘, 셋" 신호를 주면 학생들은 동시에 동그라미 친 한 글자를 외칩니다.
4. 술래는 친구들이 외친 글자를 조합하여 답을 이야기합니다.

TIP

단답형 문제만 가능 / 정답이 4글자 이상이면 좋음
친구가 오답을 적었을 가능성이 있다는 것을 미리 알려주기

교사용 PPT 예시

일곱 번 넘어져도 여덟 번 일어난다는 뜻으로,
여러 번 실패해도 다시 도전하는 것을 뜻하는 말은?

칠!
팔!
기!

칠!

정답!
칠전팔기

학습지

동시에 말해요

이름 ()

1	칠(전)팔기
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

게임 활용 수업 사이트(제작)

TEACHING TOOLKIT -PPT 게임 제작

TAYSTEACHINGTOOLKIT.COM

POWERPOINT GAMES



Make It or Fake It
Free



Inside Out Memory Match
Free



E-Pop Demon Hunters
Free



Madagascar: The Great Escape
Free



Word on the Block
Free



Spots and Spider Webs
Free



Hot Seat
Free



Bingo Review Game
Free

WORD WALL -게임 학습지 제작

[HTTPS://WORDWALL.NET/KO](https://wordwall.net/ko)

<p>애너그램 문자를 올바른 위치로 드래그하여 단어 구의 순서를 바로 맞추세요.</p>	<p>랜덤휠 들린판을 돌려 다음에 어떤 항목이 나오는지 확인하세요.</p>	<p>상자 열기 각 상자를 차례로 탭하여 열어 상자 안의 단어를 찾으세요.</p>
<p>문장 배열하기 단어를 드래그하고 놓아 각 문장을 올바른 순서로 다시 정렬하세요.</p>	<p>일치하는 쌍 한 번에 두 장의 타일을 탭하여 일치하는지 확인하세요.</p>	<p>퀴즈 일련의 객관식 질문입니다. 정답을 탭하여 진행하세요.</p>
<p>그룹 정렬 각 항목을 올바른 그룹에 드래그해서 놓으세요.</p>	<p>매치업 각 키워드를 올바른 정의 옆에 드래그하여 놓으세요.</p>	<p>플래시 카드 전면에 프롬프트가 있는 카드를 사용하여 자신을 테스트하고 뒷면에 답변합니다.</p>
<p>랜덤카드 셔플 데크에서 무작위로 카드를 나눠줍니다.</p>	<p>문장 완성 텍스트 내의 빈 공간에 단어를 끌어다 놓는 cloze 활동입니다.</p>	<p>일치하는 것 찾기 일치하는 답변을 탭하여 제거하세요. 모든 답변이 사라질 때까지 반복합니다.</p>

게임 활용 수업 참고 영상

이종대왕 유튜브

수업에서 활용 가능한
놀이 소개



이종대왕

@kingleejong · 구독자 11.1만명 · 동영상 478개

놀이의 모든 것, 이종대왕 ...더보기

link.inpock.co.kr/kingleejong 외 링크 1개

구독

학교가는길TV 유튜브

초등 수학 단원별 놀이
교실 놀이



학교가는길TV

@waytoschoolTV · 구독자 7.99천명 · 동영상 370개

안녕하세요 현직 교사가 재미있고 의미있는 수업을 위해 연구하고 공유하는 초등교육 채널 학교가...더보기

waytoschool.tistory.com

구독중 ▾



문의처: 2026 교사 게임리터러시 운영사무국
(사)한국창의정보문화학회

☎ 031-470-6375

✉ 3cgameliteracy@gmail.com



주관

게임문화재단 게임문화교육원
Game Culture Education Institute

운영사무국



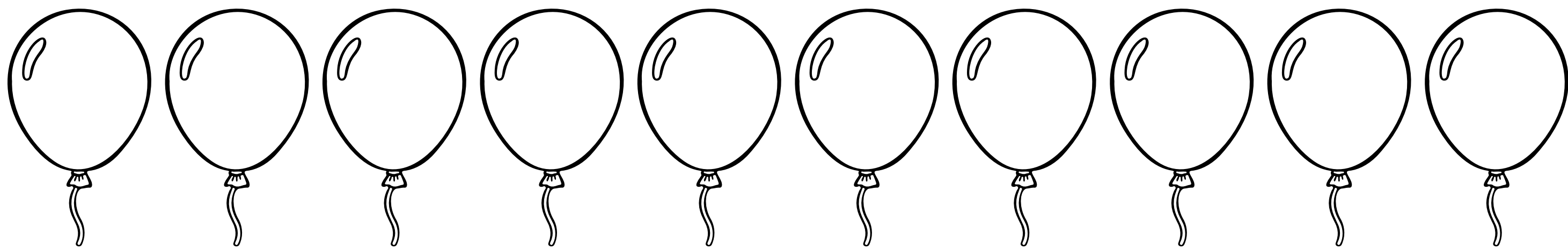
(사)한국창의정보문화학회
The Korean Society for Creative Information Culture

부 록

1. 풍선을 살려라
 - 학생용 학습지 2종
 - 교사용 예시 단어
2. 듀플릭 게임
3. 문제 보물찾기
4. 문제 눈치게임
5. 동시에 말해요

쉬운 버전
풍선을 살려라

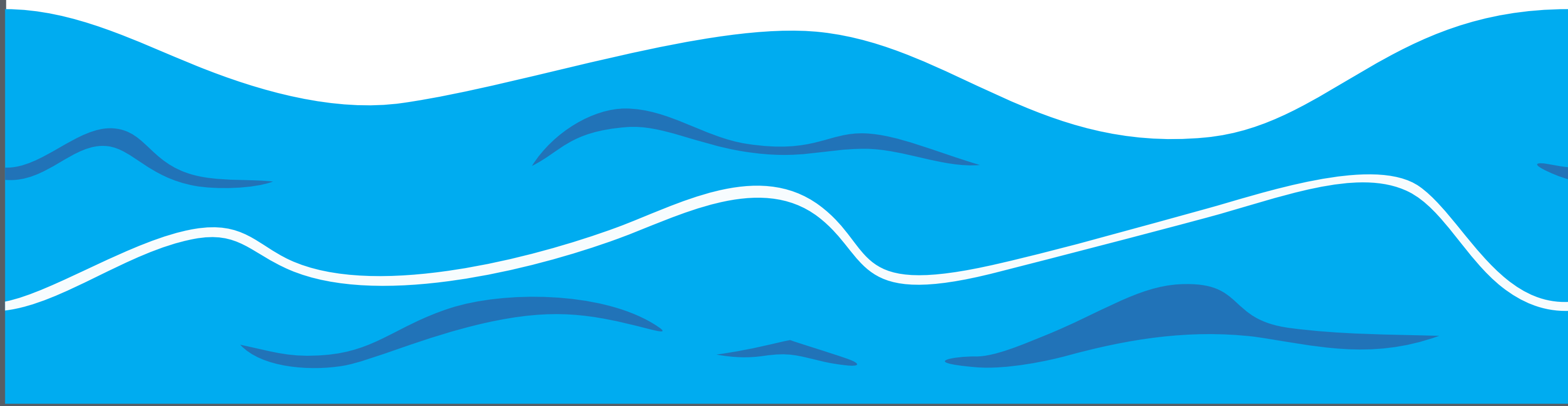
이름 ()



받침 칸

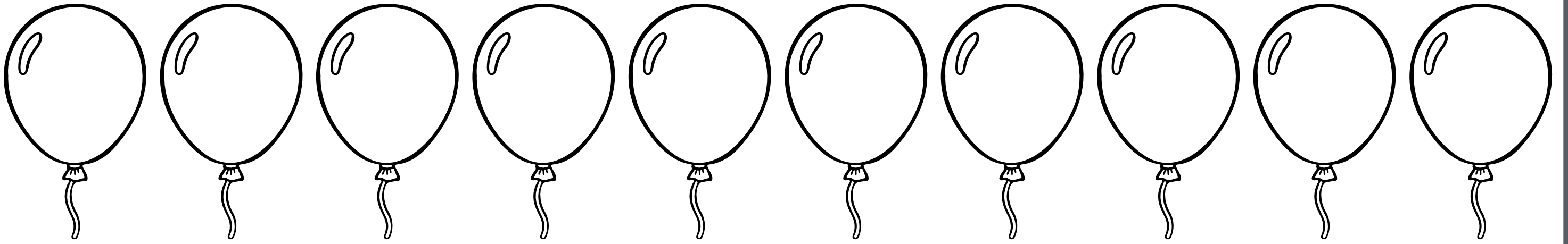
ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ
ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

ㅊ ㅈ ㅊ ㅋ ㄴ ㄷ ㅌ ㅍ ㅎ ㅡ ㅅ



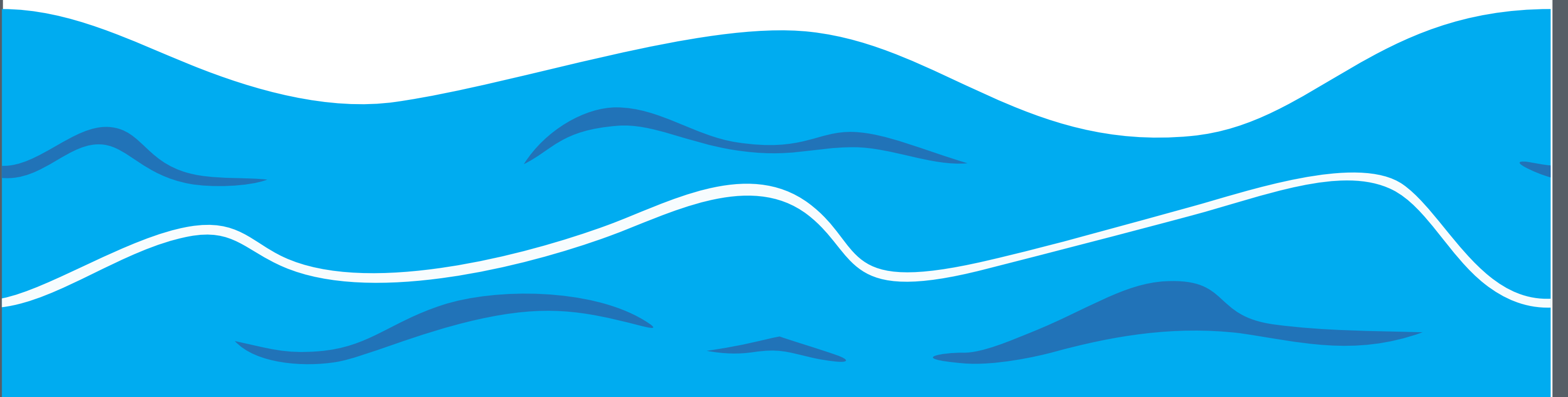
풍선을 살려라

이름 ()



ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ
ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

ㅏ ㅑ ㅓ ㅕ ㅗ ㅛ ㅜ ㅠ ㅡ ㅣ



교사용 예시단어

풍선을 살려라

*한글 해득이 완료되지 않은 학급을 위한 수준별 단어 모음입니다.
교과서 단어 등 다른 단어를 사용하셔도 무방합니다.

1단계(기본자모+받침 없는 단어)

*쉬운 버전 활동지를 사용하세요.

아기	어머니	아버지	누나	아주머니	이모	고모	머리	크리스마스
바나나	우유	오이	두부	포도	토마토	도라지	고구마	고기
파프리카	타조	거미	사자	가오리	여우	하마	나비	두더지
바지	치마	모자	비누	도토리	바구니	라디오	다리미	하모니카
허수아비	피자	피아노	기차	바다	파도	아파트	호루라기	요리사

2단계(복잡한 자모음+받침 없는 단어)

*기본 버전 활동지를 사용하세요.

개미	코끼리	돼지	토끼	까치	매미	배추	카레	오빠
가위	의자	시계	휴지	카메라	지우개	주사위	빠꾸기	채소
과자	어제	무늬	의사	꼬리	부채	세수	노래	튜브
아저씨	꼬마	두꺼비	메뚜기	마요네즈	사과	키위	보조개	개나리
해파리	조개	개구리	바위	네모	해바라기	뿌리	찌개	스웨터

우울리 게임

이름 ()

)

이름 ()

이름 ()

이름 ()

이름 ()

이름 ()

이름 ()

문제 눈치게임

이름 ()

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24

동시에 말해요

이름 ()

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	



문의처: 2026 교사 게임리터러시 운영사무국
(사)한국창의정보문화학회

☎ 031-470-6375

✉ 3cgame literacy@gmail.com



바로 사용하는 수업놀이

종이 한 장으로 수업을 즐겁게!

발행일 | 2026년 5월 23일

발행처 | 게임문화재단

발행인 | 유병한

지은이 | 이재호, 구은서, 정지원

감수 | 김현경, 강세진

주관 | 게임문화교육원

운영 | (사)한국창의정보문화학회

주소 | 서울특별시 서초구 방배로 114 다이치빌딩 2층 (게임문화재단)

전화 | 02-586-3558

이메일 | 3cgameliteracy@gmail.com

ISBN | 979-11-953289-7-0

[비매품]

- 이 책의 내용에 대한 저작권은 게임문화재단에 있으며, 2026 교사 게임리터러시 사업의 재정 지원에 의해 제작된 것입니다.
- 이 책을 게임리터러시 관련 교육 및 연수에 사용하시는 출처를 명시하여야 합니다.
- 이 책의 내용을 무단으로 복제 또는 전재하는 것은 법적으로 금합니다.



비매품/무료
03370



9 791195 328970
ISBN 979-11-953289-7-0