

碩士學位論文

중국어 수업의 교수기법과 게임

- 〈漢語課堂教學技巧与游戲〉翻譯 論文 -



濟州大學校 通譯大學院

韓 中 科

金 美 順

2006年 8月

중국어 수업의 교수기법과 게임

- 〈漢語課堂教學技巧与游戲〉翻譯 論文 -

指導教授 宋 炫 宣

金 美 順

이 論文을 通譯翻譯學 碩士學位 論文으로 提出함



2006年 6月

金美順의 通譯翻譯學 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長	趙 成 植
委 員	宋 炫 宣
委 員	金 中 燮

濟州大學校 通譯大學院

2006年 7月

목 차

역자서문 (1)

I. 음 운 (3)

1. 성모·운모 카드 들기 (A) 周 健(3)
2. 성조 쓰기, 음절 구별하기 (A) 周 健(4)
3. 음 듣고 바꿔 읽기 (A) 周 健(5)
4. 병음쓰기 시험 (A) 周 健(6)
5. 음 듣고 표에 기입하기 (A) 周 健(6)
6. 병음 끝말잇기 (AB) 周 健(8)
7. 병음 말하기 시험 (AB) 周 健(9)
8. 카드 읽고 받아쓰기 (A) 周 健(9)
9. 병음 틀린 곳 바꾸기 (A) 周 健(10)
10. 단어 잇기 시험 (AB) 周 健(11)
11. 병음 총괄 (AB) 周 健(14)
12. 음운 먼저 대답하기 (A) 姚 宁(15)
13. 자신이 말한 중국어 듣기 (ABCD) 姚 宁(17)

II. 한 자 (19)

14. 설문해자(說文解字)(A) 周 健(19)
15. 플래시카드 활용 글자 쓰기 (AB) 岳维善(20)
16. 1획 첨가하여 다른 글자 만들기 (ABCDE) 周 健(21)
17. 점 두개를 붙여 글자 바꾸기 (BCD) 周 健(22)

18. 글자 만들기 (BCDE)	赵明德 周 健(23)
19. 3획으로 글자 만들기 (BCDE)	赵明德(24)
20. 빠진 획 보충하기 (ABC)	周 健(25)
21. 글자 조합하고 알아맞히기 (ABCD)	林柏松(25)
22. 빈칸 테스트 (ABC)	赵明德(26)
23. 한자 큐브(I) (AB)	赵明德(27)
24. 한자 큐브(II) (AB)	赵明德(29)
25. 한자 큐브(III) (ABC)	赵明德(31)
26. 한자 큐브(IV) (AB)	赵明德(33)
27. 빙고게임 (ABCD)	李文丹(35)
28. 글자 맞추기 카드놀이 (BCDE)	周 健(36)
29. 획순 시합 (AB)	周 健(37)
30. 글자 안의 글자 찾기 (ABC)	周 健(37)
31. 독음 알아맞히기 (BCD)	周 健(38)
32. 한자 쓰기 시합 (AB)	陈佩瑜(39)
33. 글자 꽃 피우기 게임 (BC)	赵明德(40)
34. 마인드맵 한자 쓰기 (BCDE)	张永亮(41)
35. 격자 빈 칸 채우기 (ABCDE)	周 健(42)
36. 형성자 분류 (CDE)	周 健(43)

Ⅲ. 단 어 (45)

37. 숫자 더하기 빼기 게임 (A)	周 健(45)
38. 기억력 강화 (ABC)	周 健(46)
39. 숫자 “7” 건너뛰고 숫자 세기 (A)	黄 立(47)
40. 앞 뒤 숫자 말하기 (AB)	杨惠元(47)
41. 숫자 두 가지로 읽기 (ABC)	杨惠元 周 健(48)
42. 양사 조합 (ABCD)	周 健(49)
43. 단어 설명하기 (ABC)	彭 柳(50)
44. 동의어 대체 (BCDE)	周 健(51)

45. 빈 칸 채우기 시험 (BCDE)	周 健(51)
46. 한영(漢英) 대응어 찾기 (ABCD)	周 健(52)
47. 반대말 말하기 (BCD)	周 健(53)
48. 반대말 유추하기 (ABC)	王庆云(53)
49. 형용사 활용하기 (BCDE)	王庆云(54)
50. 여행물품 리스트 (DE)	周 健(55)
51. 동음어 (CDE)	周 健(56)
52. 관련 단어 먼저 대답하기 (CDE)	周 健(57)
53. 단어순서 바꾸기 (BCDE)	周 健(58)
54. 음역 외래어 알아맞히기 (ABC)	周 健(59)
55. 힌트 듣고 단어 알아맞히기 (BCDE)	周 健 贾笑梅(60)
56. 스무고개 (BCD)	陈佩瑜(61)
57. 숨긴 물건 찾기 (AB)	黄立(62)
58. 친구 찾기(AB)	赵明德(63)
59. 같은 음 단어 잇기 (BCD)	赵明德 周 健(64)
60. 한자단어 끝말잇기 (CDE)	周 健 林晓彤(64)
61. 글자 만들기 카드놀이 (ABCD)	李文丹(65)
62. 스피드 게임 (CDE)	周 健(66)
63. 상대방 몸동작 보고 알아맞히기 (BCDE)	周 健(67)
64. 성어 알아맞히기 (BCDE)	周 健(68)
65. 크로스워드 퍼즐 (BCD)	周 健(69)
66. 공통점 찾기 (CDE)	周 健(70)
67. 다른 단어 찾기 (ABC)	杨惠元(71)
68. 단어 연상하기 (BCDE)	李 立(72)
69. 관련단어 (BC)	尹绍华(73)
70. 부가식 단어 (CDE)	周 健(74)
71. 혈후어 시험 (DE)	周 健(75)
72. 반만 말하면 완성하기 (DE)	周 健(76)
73. 글자 만들기 시험 (ABCDE)	陈佩瑜(77)
74. 단어 뜻 구별하기 (DE)	周 健(77)
75. 성어시험 (DE)	周 健(79)
76. 이합사 (ABC)	周 健(80)

77. 집합사 (BC)	周 健(82)
78. 동의어 구별 (BCDE)	周 健(83)
79. 괄호 넣기와 교체연습 (BCD)	周 健(84)
80. 단어 듣고 분류 쓰기 (ABCDE)	姚 宁(85)
81. 말하는 것 가리키기 (BCDE)	姚 宁(86)



역자서문

외국어 학습에 있어서 자신의 수준에 맞는 적절한 단계의 교재를 선택하여 꾸준히 공부해 나가려는 학습자의 노력이 무엇보다 중요하지만, 학습자의 수준에 맞는 적절한 교재를 통해 학습자들이 올바르게 학습할 수 있도록 도움을 줄 수 있는 다양하고 효과적인 수업을 이끌 수 있는 교수법이 요구됩니다.

중국어를 가르치는 목적이 중국어를 공부하는 학생들에게 중국어를 올바르게 학습하고 인식하는데 도움을 주어 학생들의 중국어 실력을 향상시키는데 있다고 봅니다.

이 책은 중국어를 가르치는 교사들이 수업시간에 활용할 수 있는 실용적이고 흥미를 유발할 수 있는 교수법과 놀이 방법을 제시해 줘서 교사들이 중국어 수업을 진행하는데 도움을 줄 수 있는 참고서 역할을 해 줄 수 있다고 생각합니다.

이 책의 내용은 총 6개의 부분으로 나뉘어져 있는데, 그 중 음운, 한자, 단어 세 부분을 번역했습니다. 각 부분의 내용은 다음과 같이 6개로 나뉘어져 있습니다. ① 교수법 혹은 게임의 명칭, ② 구체적인 진행방법, ③ 준비물 혹은 주의사항 등을 설명, ④ 각 방법이 중국어 학습에 어떤 도움이 되는지 설명하는 목적, ⑤ 초·중·고급 등 학습자들의 수준에 맞게 학습할 수 있도록 수준 표시(중국어를 1학기 정도 배운 학생에 맞는 A, 2학기 정도 배운 학생은 B, 3학기 이상 배운 학생에 적합한 C, D, E 등 5단계로 각각 나뉘어져 있습니다), ⑥ 각 교수법 혹은 게임의 창안자.

여기에서 제시하는 여러 가지 방법의 법칙을 잘 준수하고 게임을 해나가는 과정에서 학생들은 중국어에 대해 흥미를 갖고 자신의 실력을 체크할 수 있을 것입니다. 또한 학생들이 이러한 학습 방법을 진행해나가는

과정에서 반복적인 학습으로 한자에 대해서도 친근감이 생길 수 있으며, 이런 방법으로 자연스럽게 배운 단어를 차근차근 완전히 숙지할 수 있게 하는데 도움을 줄 수 있을 것이라 생각합니다.

여기 제시한 교수법과 게임들은 대학생들이나 성인학습자들에게 적용하기에는 조금 유치할 수도 있지만, 최근 들어 중국어를 배우는 유아·초중고 학생들이 증가하고 있는 추세인데 이런 어린 학생들에게는 비교적 유용하게 쓰일 수 있을 거라고 생각합니다.



I. 음운

1. 성모·운모 카드 들기

[방법]교사는 한어병음 성모·운모카드를 준비하여, 성모카드는 남학생에게 운모카드는 여학생에게 나눠준다(한 사람이 한 장 이상을 받아도 무방함). 교사가 예를 들어 “紅(hóng)”이라는 단음절음을 발음하면, 해당 병음의 성모·운모카드를 가지고 있는 학생은 각각 해당 카드를 들어 올린다(즉, H와 ONG, 이때 성조는 무시한다). 1초 내에 정확히 성모·운모카드를 들어 올린 학생들은 각각 1점씩을 얻으며, 시간을 초과하거나 잘못 들어 올린 학생은 1점을 감한다. 게임 후 학생들이 각자 자기 점수를 계산해서 말한다.

[설명]1. 이 방법은 교사가 학생들의 병음구성에 대해 인식하고 있는 숙련수준 및 부족한 점이 어디에 있는지, 있다면 그 부족한 점이 성모에 있는지 또는 운모에 있는지를 즉시 발견할 수 있다.

2. 카드는 직접 제작할 수 있으며, 64절지 크기면 가능하고, 두 가지 색깔을 사용해서 성모·운모를 표시할 수 있으며, 운모에는 성조를 표시하지 않는다.
3. 이 연습은 많은 양의 카드를 사용해서 빠른 속도로 진행해야 하며, 학생들이 5회 정도 게임 참여 후에 교환한다. 교사는 수업 전에 발음순서표를 완벽하게 준비한다.



[목적]학생들에게 음절을 정확히 듣고, 성모·운모를 분석하는 능력을 훈련시킨다.

[수준]A

(周 健)

2. 성조 쓰기, 음절 구별하기

[방법]교사는 성조를 표시하지 않은 20개의 이음절을 학생들에게 나눠준다. 제1단계로 교사가 이음절 단어를 읽으면 학생들은 해당 음절 위에 성조를 표시하고, 교사와 함께 답안을 확인한다. 예를 들어, 교사가 첫 번째 단어를 물으면, 학생들은 tongzhi 3,4(즉, 제3성, 제4성)라고 대답한다. 이렇게 20개의 음절을 모두 마치면, 제2단계 연습을 진행한다. 교사가 음절을 읽은 후, 학생들에게 20번부터 거꾸로 1번까지 순서대로 일치하는지 확인하여, 일치하면 √표시를 하고, 일치하지 않으면 ×표시를 하도록 한다.

예:

교사 읽기:

(20)jiniàn (19)jiǎnghuà (18)xīnqíng
(17)gòngxiàn (16)liángxí (15)wàijiāo ……

학생표시:

(20)jinián(×) (19)jiǎnfǎ(×) (18)xīnqíng(√)
(17)kōngqián(×) (16)liànxí(×) (15)huáqiáo(×) ……

[설명]제1단계를 끝내고 답안 대조 시, 학생들은 잘못 표시한 성조부호를 반드시 정정하여 제2단계가 순조롭게 진행되도록 한다.

[목적]학생들에게 정확한 성조듣기와 유사음절 구별능력을 훈련시킨다.

[수준]A

(周 健)

3. 음 듣고 바꿔 읽기

[방법]1. 교사가 성모 z·c·s를 포함한 음절을 읽으면, 학생들은 즉시 zh·ch·sh의 성모로 바꿔 읽는데, 이때 성조는 변화시키지 않는다.

예:

교사읽기	학생읽기
zāng	zhāng
céng	chéng
sǎn	shǎn

그리고 나서 다시 바꿔서 교사가 zh·ch·sh를 읽으면, 학생들은 z·c·s로 바꿔 읽는다.

2. 교사가 병음의 제1·3성을 읽으면, 학생들은 제2·4성으로 바꿔 읽는다. 이때 성모와 운모는 모두 변하지 않는다.

예:



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

교사읽기	학생읽기
xiāo xiǎo	xiáo xiào
huāng huǎng	huáng huàng
quān quǎn	quán quàn

[설명]z·c·s와 zh·ch·sh는 병음교육 가운데 어려운 점으로, 반복해서 연습해야만 한다. 또한 운모를 바꿔가며 연습할 수 있다. 예를 들어, 교사가 en·an·in을 읽으면, 학생들은 eng·ang·ing으로 바꿔 읽는다. 성조의 변환은 여러 종류의 형식이 있을 수 있다. 예를 들어, 교사가 1·2성을 읽으면 학생들은 3·4성으로 읽거나 혹은 교사가 3성을 읽으면 학생들은 1·2·4성으로 읽는다.

[목적]발음이 비슷한 성모와 운모를 확실하게 구분하고, 1·2·3·4성의 발음을 정확히 소리 낼 수 있도록 한다.

[수준]A

(周 健)

4. 병음쓰기 시험

[방법]학생들을 두개 조로 나누고(남학생 조와 여학생 조로 나누어도 좋고, 전체 학생 수가 많으면 세 개조로 나눈다), 각 조에서 한 명씩 나와 칠판에 병음 받아쓰기를 한다. 받아 쓴 단어의 성모·운모·성조 세부분이 모두 맞은 학생은 계속 남아서 받아쓰기를 하고, 세부분 중 한부분이라도 틀리면 두 번째 학생으로 바꾼다. 마지막에 남아 있는 ‘학생 수’가 많은 팀이 이긴다.

[설명]교사는 상황에 따라 각 음절을 한 번 또는 두 번씩 읽는다. 병음교육은 상대적으로 재미없고 딱딱한 느낌이 드는데, 이 연습은 학생들의 주의를 끌고 흥미를 갖게 만들 수 있다.

[목적]학생들에게 음을 듣고 그 음을 구별할 수 있는 능력과 해당 음의 병음을 정확하게 받아쓸 수 있는 능력을 훈련시킨다.

[수준]A

(周 健)

5. 음 듣고 표에 기입하기

[방법]교사는 아래와 같은 표를 학생들에게 나눠준 뒤 몇 개의 음절을 읽어 주고는 학생들에게 정확한 위치를 선택하여 표에 성조표시를 하도록 한다.

예:

an ao ang en eng ie ei ou uo in ing iang

b	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
p	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
d	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
t	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
g	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
k	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
m	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
n	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
l	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ch	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
sh	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
zh	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
l	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
r	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



제주대학교 중앙도서관

교사읽기 : bàng, bié, pǎo, pèng, dàn, duō, téng, tíng, gěi,
guò, kěn, kǒu, mèng, míng, niè, nèi, líng, liǎng,
chāo, chóu, shāng, shèng, zhēn, zhèi, jiǎng, réng.

학생들이 가로·세로 좌표에 따라 대응하는 위치를 찾아서 순서대로 그 위치에 성조부호 “ ˊ ˋ ˇ ˋ ”를 표시한다.

[설명]이 연습은 학생들이 성모·운모·성조 세부분을 정확하게 구별하도록 하며, 난이도가 비교적 높기 때문에, 교사는 두 번 혹은 세 번까지 읽어줄 수 있다. 답안 대조 시에 학생들에게 스스로 자신의 취약한 부분이 어디에 있는지 찾아내도록 한다. 취약부분이 성모·운모·성조 중 어느 부분인지, 그 취약부분이 성모면 어느 성모인지, 그리고 그것이 자신의 모국어와 관계가 있는지 등을 파악하도록 해야 한다.

[목적]학생들에게 성모·운모·성조를 정확히 구별할 수 있는 능력을 훈련 시킨다.

[수준]A

(周 健)

6. 병음 끝말잇기

[방법] 첫 번째 학생에게 칠판에 무작위로 한 단어의 병음을 쓰게 한다. qiánmén(前门)을 예를 들면, 두 번째 학생에게는 men을 사용해서 단어를 만들게 한 후, men의 뒤에 병음을 쓰도록 한다. 예를 들어 ménkǒu(门口)라고 쓰면, 나머지 학생들은 같은 방법으로 순서대로 계속 이어서 끝말잇기를 한다.

예:

kǒushuǐ(口水), shuǐguǒ(水果), guǒrán(果然),
ránhòu(然后), hòumiàn(后面), miànbāo(面包),
bāochē(包车), chēzhàn(车站), zhànshì(战士),
shìchǎng(市场), ……

이때 학생들에게 한자는 쓰지 않도록 한다. 게임을 하는 중간에 한 학생이 이어지는 음절을 생각해내지 못하면, 끝말잇기가 중간에 끊어지지 않게 하기 위해 교사가 개입할 수 있다. 학생들의 순서가 한번 혹은 두 번 반복될 때까지 진행하는데, 이 때 단어가 중복해서 나오는 것은 피해야한다.

[설명] 중국어를 2개월 정도 배우면 일정량의 어휘를 쌓을 수 있다. 이 연습은 한자를 쓸 필요가 없고 동음자로 대체할 수 있기 때문에, 이 연습은 “한자 끝말잇기”보다 훨씬 쉬워서 초보자에게 적당하다.

[목적] 학생들에게 병음 및 어휘를 복습시키고 연상능력을 향상시켜 사고를 활발하게 한다.

[수준]A B

(周 健)

7. 병음 말하기 시험

[방법]학생들을 2개 조로 나누고 교사는 이음절 단어를 읽어 준다. 두 조의 각각 첫 번째 학생에게 그 단어의 병음을 각각 구분해 읽게 하고, 영문자모를 “Z-h-a-n, z-h-e-n-g”처럼 하나하나 읽게 한다. 이 때 성조는 상관하지 않는다. 두 학생이 모두 맞으면, 각 조의 두 번째 학생에게 두 번째 단어의 병음을 구별하게 하고, 계속해서 이와 같은 순서대로 진행한다. 누군가 병음을 틀리게 말하면, 그 틀린 학생에게 중국어책을 책상위에 세워놓게 하는데, 이는 시험에서의 탈락을 의미한다. 이렇게 계속해서 몇 차례 진행한 후에 학생 수가 가장 많이 남은 조가 승리하게 된다.

[설명]교사는 미리 충분한 수량의 어휘를 준비하고 게임의 흐름을 파악하며, 속도가 너무 느리게 진행되지 않도록 주의해야 한다. 두 명의 학생이 각각 한 단어에 병음을 가지고 진행하고, 게임이 끝난 후에 교사는 이를 평가하고 전체 학생에게 따라 읽게 한다.

[목적]학생들의 병음 속도와 정확성을 점검한다.

[수준]A B

(周 健)

8. 카드 읽고 받아쓰기

[방법]교사는 미리 카드마다 이음절 단어의 병음 하나씩을 쓴다(한자는 쓰지 않음). 이때 사용되는 이음절 단어들은 학생들이 아직 접해보지 못한 것이어야 한다. 우선 첫 번째 학생이 카드 한 장을 뽑으면, 그 학생의 짝을 칠판 앞으로 나오게 하여, 카드를 뽑은 학생의 발음에 따라 짝에게 해당 이음절 단어를 칠판에 받아쓰게 한다. 학생이 잘못 썼을 경우 교사는 이를 분석하여 평가를 할 수 있다. 카드를 읽는 학생의 발음이 정확하지 않으면, 교사가 다시 한 번 읽

어 주며, 병음을 맞게 읽거나 맞게 쓴 경우는 각각 1점을 얻으며, 틀리게 읽거나 틀리게 쓴 경우는 점수를 얻지 못한다. 반 전체학생이 순서대로 게임을 진행한다.

[설명]학생들은 평소에 교사 혹은 녹음테이프의 표준 발음에 익숙해져 있다. 이 게임을 통해 학생들은 자신의 발음을 자신이 기록함으로써, 실제 병음을 익히고 있는 자신의 수준을 확인할 수 있다. 또한 평소 발견하지 못했던 문제점도 일부 발견할 수 있으며, 병음교육의 방법을 개선시킬 수 있다.

[목적]학생들의 병음읽기·쓰기에 대해 실제 숙지하고 있는 상황을 점검할 수 있다.

[수준]A



(周 健)

9. 병음 틀린 곳 바꾸기

[방법]교사는 아래 표(좌측 두 줄의 내용만 인쇄함)를 학생들에게 나눠주고, 학생들에게 아래 나열한 단어에 병음을 기입하는 중의 실수를 일일이 지적하고 분석하게 한다. 예를 들면:

小	xiǎo	(xiǎo 성모 틀림)
叫	jiào	(jiào 성모 틀림)
决	jué	(jué 성모 틀림, ü는 j·q·x뒤에서 두 점을 없애고 u로 쓴다.)
破	pò	(pò 운모 틀림)
送	sòng	(sòng 운모 틀림)
西安	Xiān	(Xiān 격음부호가 없으면, “先”xiān과 혼동되기 쉬움)
方案	fāngàn	(fāng`àn 격음부호가 없으면, “反感”fǎngǎn과 혼동되기 쉬움)

- 前进 jiánjiàn (qiánjin 성모j와 q가 혼동되었으며, 운모 병음 조합 틀림)
- 文艺 uéni (wényi 영성모 u는 w로 시작하고, i는 단독으로 음절을 이룰 때는 yi로 쓴다.)
- 药店 yàodyan (yàodiàn ian의 앞은 비영성모여서, i는 y로 바뀌 쓸 수 없다.)
- 月夜 üèè (yuèyè 영성모 ü· i 앞에서는 y로 쓰고, ü는 두 점을 없앤다. ü는 n, l뒤에서는 두 점을 그대로 둔다.)
- 论文 luènuén (lùnwén 운모 uen은 un으로 ‘e’를 생략해서 쓰고, 영성모일때는 w로 바꿔서 wen으로 쓴다.)
- 对流 duèiliú (duìliú 운모 uei, iou는 ‘e’와 ‘i’를 생략해서 ui, iu로 바꿔서 쓴다.)
- 女装 nǚzhuāng (nǚzhuāng ù는 n, l의 뒤에서는 점 두개를 없애지 않는다. zhuang의 성조부호 위치 틀림)
- 知识就是力量. ZHīshi jiùshì lì liàng. (zhīshi jiùshì lìliàng H는 소문자로 쓰고, lìliàng은 띄어 쓰지 않음)

[설명]이상은 음절조합에 있어서 자주 틀리는 단어들이다. 교사는 교정과 분석을 통해 병음조합 방법에 대한 학생들의 인식을 심화시킨다.

[목적]학생들이 한어병음의 규칙을 올바르게 이해하도록 훈련시킨다.

[수준]A

(周 健)

10. 단어 잇기 시합

[방법]학생들을 A·B조 양 팀으로 나누고, A조의 첫 번째 학생이 먼저 칠판에 이음절 단어의 병음과 한자를 쓴다. 예를 들어 BEIJING(北京)이라고 쓰면, B조의 첫 번째 학생은 그 중 어느 한 자음에서 시작

해서 세로로 단어를 쓴다.

예를 들면, B E I J I N G (北京)

I
E
S
H
A
O
~
介
绍
~

A조의 두 번째 학생은 다시 B조의 첫 번째 학생의 병음을 이용해
서 좌우 혹은 교차되게 단어를 쓴다.

예, B E I J I N G (北京)

I
E
SHANGHAI(上海)
H
A
O

혹은 B E I J I N G

I
K U A I L E (快乐)
S
H
A
O

또는 B E I J I N G

I
E
S
Y O U H A O (友好)
A
O

단어의 병음과 한자를 맞게 쓰면 1점을 주고, 틀렸을 때는 점수를 주지 않는다. 또한 교사는 틀린 부분을 바로 잡아준다. 상대방의 자모 두 개를 이용하여 단어를 만들면 2점을 준다.

예, B E I J I N G

I A

E N

S D

Y O U H A O (友好)

A N

O G

~

难

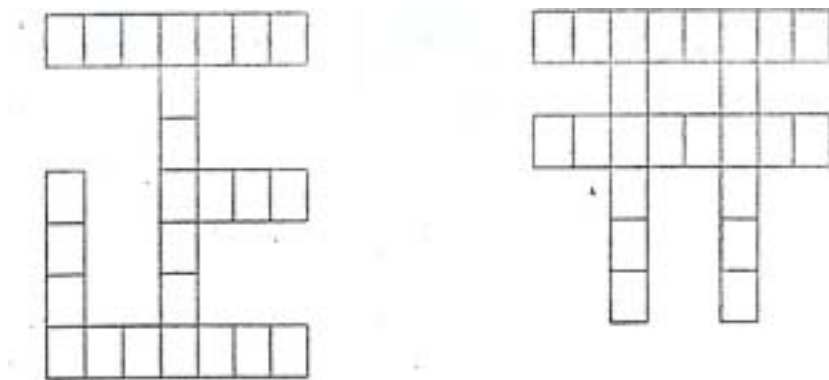
懂

모두 한 단어씩을 쓰고,
마지막에 어느 팀이
점수가 많은지를 본다.



[설명]이 게임은 *Chinese Pinyin Scrabble*이라 부를 수 있으며, “병음 채우기 게임”이라고도 할 수 있다. 우선 특수형태의 격자를 그려놓고, 학생들에게 병음을 채워 넣게 한다.

예:



[목적]병음을 확실히 익히고, 한자를 복습하여 흥미를 배가시킨다.

[수준]A B

(周 健)

11. 병음 총괄

[방법]교사는 아래 도표를 복사해서 나눠주거나 제시한(또는 먼저 큰 종이에 아래 도표를 그린다)후, 학생들에게 순서대로 앞에 나가 한자 힌트에 맞춰 병음자모를 써넣도록 한다. 학생들을 두 조로 나눠, 한 조는 홀수에 또 한 조는 짝수에 기입하게 한다.



세로 열쇠

1. 三毛流浪记
3. 贵州
5. 坏
7. 更
9. 尼罗河
11. 大事
13. 办法
15. 儿童节
17. 教室里
19. 不圆
21. 会心
23. 阴云
25. 一元
27. 爸爸
29. 个子

가로 열쇠

2. 观黄山
4. 高明
6. 看着
8. 九万
10. 走
12. 游戏
14. 墙
16. 喝酒
18. 江宁路
20. 您
22. 北京
24. 怎
26. 日本
28. 地主



[설명] 모르는 글자가 있을 때는 교사에게 질문을 하고, 병음을 잘못 썼을 때는 교사가 즉시 지적하여 다음 학생이 병음을 정확히 쓸 수 있도록 한다.

[목적] 병음을 복습하고, 병음을 익히는 속도를 향상시킨다.

[수준] A B

(周 健)

12. 음운 먼저 대답하기

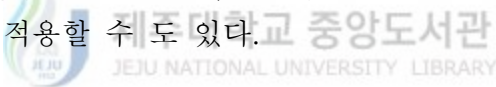
[방법] 교사는 칠판 좌측에 반 전체 학생의 이름을 쓰는데 학생들의 약칭도 가능하다. 학생들은 교사의 질문에 먼저 답하는데, 맞게 쓸 때

마다 1점씩 얻으며, 한 번 틀릴 때마다 1점씩 감한다. 마지막에 학생들은 각자 자신의 점수를 합산한다. 음운연습은 아래와 같은 몇 가지 방법으로 나눌 수 있다.

①유기음과 무기음 구별¹⁾

교사는 칠판 우측에 b-----p j-----q
 다음과 같이 쓴다. d-----t zh---ch
 g-----k z-----c

교사는 위의 성모를 포함한 음절을 읽는다(수량은 조금 많아야 함). 이때 답을 아는 학생은 손을 들어 먼저 답을 말한다. 왼손을 들면 학생이 들은 음이 무기음을 뜻하고, 오른손을 들면 유기음을 뜻한다. 맞게 손을 든 모든 학생들에게 점수를 준다. 이 연습은 설첨전후음(舌尖前後音), 설면음(舌面音)²⁾ 등 쉽게 헷갈리는 독음 구분에 적용할 수도 있다.



②모음 듣기

교사가 몇 개의 단어 혹은 구를 읽으면, 학생들은 그 단어 중에 포함된 모음을 먼저 말한다. 이때 모음은 순서대로 말해야 한다.

예:

교사읽기	학생답
mòmò	o : o
xìnggé	i : e
dǎlánqiú	a : a : i : u
zhàoxiàngjī	ao : ia : i

첫 번째 정답자만 점수를 얻는다.

역주 1) 유기음(有氣音): 소리 낼 때 입김이 거세게 나는 소리, 격음. 예) p,t,k,q,ci,ch
 무기음(無氣音): 소리 낼 때 입김이 거세게 나지 않는 소리. 예) b,d,g,j,z,zh
 역주 2) 설첨전음(舌尖前音): 발음할 때 혀끝과 윗니 뒷면에 작용을 한다. 예) z,c,s
 설첨후음(舌尖後音): 발음할 때 혀끝을 위로 구부리고 경구개(입천장)앞 끝과 함께 작용을 한다. 예) zh,ch,sh,r
 설면음(舌面音): 발음할 때 혀 앞부분과 경구개 앞부분이 작용을 한다. 예) j,q,x

③성조 분별

교사가 단음절 혹은 이음절 단어를 발음하면 학생들이 그 단어가 몇 성인지 답한다. 첫 번째 정답자는 1점을 얻는다. 또는 교사가 지명하는 학생이 대답하도록 할 수도 있는데, 정답자는 점수를 얻고, 오답자는 1점을 감한다.

예:

교사읽기	학생답
xiōng	1
lǐ	3
gēge	1 : 0
shànghǎi	4 : 3
shítáng	2 : 2

[설명] 전비미운(前鼻尾韻)와 후비미운(后鼻尾韻)³⁾ 및 경성·비경성등을 구별할 수도 있다.



[목적] 학생들에게 음절 중의 다른 음소를 빠르게 판단할 수 있는 능력을 양성시켜, 병음의 정확성을 향상시킨다.

[수준]A

(姚 宁)

13. 자신이 말한 중국어 듣기

[방법] 교사는 2인 대화 한 단락을 선택하여, 학생 둘이 한조를 이뤄 연습을 하도록 한다. 그런 후 조를 나눠 녹음하고, 녹음이 끝난 후 반 전체학생이 듣도록 녹음을 틀어 준다. 교사는 일일이 평가를 하고 장단점을 제시한다. 한두 달 후, 같은 대화를 다시 녹음하여 두 차례의 녹음을 대조하며 학생들에게 들려주고 어떤 부분이 나아졌는

역주 3) 전비미운(前鼻尾韻): 운모의 말음(末音)이 n인 음절을 일컬음.
후비미운(後鼻尾韻): 운모의 말음(末音)이 ng인 음절을 일컬음.

지 또 어떤 부분에 문제가 있는지를 분석하게 한다.

[설명] 단문도 가능하며, 모든 학생들은 순서에 따라 낭독한다. 하지만 학생들이 혼자서 하려면 긴장할 수도 있으므로, 학생들에게 연습할 시간을 주고 수준이 높은 학생부터 시작하게 한다.

[목표] 학생들이 발음과 낭독 중에 나타나는 문제점을 찾도록 도와주고, 학생들이 스스로 교정할 수 있도록 한다.

[수준] A B C D

(姚 宁)



II. 한자

14. 설문해자(說文解字)

[방법]교사는 두 다리를 벌리고 두 팔을 뻗어 학생들에게 교사의 모습에서 무슨 글자가 생각나는지를 묻는다. 학생들은 아마 “大”자라고 말할 수 있다. 교사는 또 칠판에 “雨”자를 쓰고, 학생들에게 그 글자를 두 쪽의 창문으로, 한 쪽에 있는 짐 두개는 유리창에 내리는 빗방울이라고 상상하게 한다.

교사는 이번에는 “日”자를 써서, 학생들에게 이 글자가 왜 아침을 나타내는지를 묻는다. 이 글자는 다음과 같이 해석할 수 있다. 위쪽이 “日” 즉, 태양을 나타내고, 아래쪽은 “十”자로 교회 지붕의 십자가를 상상할 수 있다. 태양이 십자가 위에 있으니 아침을 나타내고, 또 예배 보러 가기도 늦지 않았음을 알려준다.

교사는 다시 “畫”자를 어떻게 기억하는지를 소개한다. 중간의 “田”자는 한 폭의 그림으로 현재 액자에 담겨 있다고 상상하게 한다. 또 “看”자를 예로 들면 다음과 같다. 위쪽은 손(手)이고, 아래쪽은 눈(目)으로, 손으로 햇빛을 가려 뚜렷이 볼 수 있도록 하는 것이다(또한 동작도 나타낸다). 그런 후에 교사는 “今”, “左”, “右”, “杯”, “说”, “买”, “宿”등의 글자를 쓰고, 하나하나 어떻게 해석하고 어떻게 기억하는지 학생에게 묻는다.

“今”자의 병음은 jīn이며, “今”자의 아랫부분은 j 와 비슷하다.

“左”자의 병음은 zuǒ이며, “左”자 아랫부분의 “工”자는 z와 아주 비슷하다.

“右”자 아랫부분은 “口”자이며, 사람들은 대부분 오른손으로 음식을 먹는다.

“杯”는 “木”자가 부수인데, 설마 컵이 나무로 만들어졌을까? 아니다! 오른쪽에 “不”자가 있어서, 나무로 만든 게 아니라고 알려

준다.

“说”자의 좌측은 “讠”자 부수로, 말하는 것을 나타내며, 오른쪽의 “兑”자는 텔레비전 한대를 상상할 수 있다. 위쪽은 안테나이고, 아래쪽은 받침대이다.

“买”아래쪽은 “头”자이고, 위쪽은 “冫”로, 머리에 모자를 쓴 것과 같다. “모자를 사다”로 기억해도 무방하다.

“宿”자 위쪽은 “宀”로 집을 나타내고(“家”와 연계하여 기억), 아래쪽에는 “百”명의 “人”(亻)이 있는데, 이렇게 많은 사람들이 같이 사는 곳은 분명 기숙사일 것이다.

[설명]서양학생들이 가장 두려워하는 것이 한자쓰기이다. 한자는 분명 서양의 알파벳과는 거리가 멀다. 서양학생들은 어릴 때부터 자형훈련을 받아 본 적이 없으므로, 한자의 글자 형태를 “글자의 의미”와 결합해서 쓰기는 더욱 어렵다. 이 때문에 교사는 일부 통상적이지 않은 방법을 써야할 필요가 있다. 비록 당황스럽고 어처구니없을 지라도 쉽게 연상할 수 있고, 쉽게 받아들일 수 있는 방법을 사용해야 하는데, 이는 서양학생들이 가장 기본적인 한자를 기억하는데 도움이 된다.* (주:外国人学汉字(외국인한자배우기)), PatricLam, 周健著, 华语教学出版社에서 출판된 것을 참조) 그들의 한자 학습에 대한 흥미를 높이기 위해서는 더 이상 한자 공부를 힘들어하게 해서는 안 된다. 교사와 학생들이 같이 방법을 강구해야만, 서양학생들이 한자를 쉽게 받아들여 분석하고 해석해낼 수 있다.

[목적]한자를 처음 배우는 서양의 학생들이 확실하게 한자를 기억하는데 도움을 준다.

[수준]A

(周 健)

15. 플래시카드 활용 글자쓰기

[방법]한자 카드를 이용하여 여태껏 본 적 없는 글자를 학생들에게 1초

동안(시간은 점점 짧아 질수 있음) 보여준 후, 바로 외워 쓰게 한다. 학생들에게 한자를 봤을 때, 작은 소리로 부수를 읽도록 한다. 예를 들어 “忄”자를 제시하면, “忄”, “心”을 말해야 한다. “讠”자를 제시하면, “讠(讠), 身, 寸”(“寸”자를 배운 적이 없어도, 이 글자가 “对”자의 오른 쪽에 있다는 걸 기억할 수 있다)을 말한다. 학생들은 숙련을 통해 어휘량을 늘릴 수 있다. 예를 들면, “同志”, “词典”, “桌子”…… 등등.

[설명]처음 한자를 가르칠 때에는 특히 “부수”에 주의해서 가르쳐야 한다. 이러한 방법을 사용하면 학생들은 1초의 짧은 시간동안 눈과 대뇌의 활동을 긴장시키기 때문에 그 효과가 비교적 뚜렷하게 나타난다. 초급 중국어를 가르칠 때에 교재의 각 과에 나오는 한자는 모두 선행학습이 가능하며, 대부분의 학생들은 모두 그 한자들을 기억할 수 있을 것이다.

[목적]초급단계의 한자교육 효율을 높이고, 학생들이 한자를 정확히 분해·합성하는 능력을 양성하여 독해속도를 향상시킨다.

[수준]A B

(岳维善)

16. 1획 첨가하여 다른 글자 만들기

[방법]칠판에 아래의 글자를 쓰고 우선 학생들에게 읽게 한다. 다시 학생들에게 각 글자에 1획을 첨가하여 다른 글자를 만들게 한다.

예:

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. 王 | 2. 头 | 3. 亚 | 4. 从 | 5. 尤 |
| 6. 几 | 7. 牛 | 8. 古 | 9. 火 | 10. 叶 |
| 11. 休 | 12. 天 | 13. 白 | 14. 名 | 15. 曰 |

[설명]답안은 다음과 같다.

1. 玉 主 2. 买 3. 严 4. 丛 5. 龙
6. 凡 7. 生 8. 舌 9. 灭 10. 吐
11. 体 12. 夫 矢 13. 百 14. 各
15. 白 甲 由 申 电 田 旧 乚

이 연습은 학생들의 수준에 맞춰 난이도가 다른 한자를 선택할 수 있다.

[목적]학생들에게 비슷한 모양의 문자를 더욱 깊이 있게 분석하도록 하고, 한자의 구조와 필획에 주의하도록 한다.

[수준]A B C D E

(周 健)

17. 점 두개를 붙여 글자 바꾸기

[방법]칠판에 아래의 각 글자를 쓴 후 먼저 학생들에게 읽게 한다. 그리고 나서 다시 각 글자에 점 두개를 붙여 새로운 글자를 만들게 한다.

1. 力 2. 未 3. 令 4. 天 5. 干
6. 人 7. 中 8. 兄 9. 口 10. 开

[설명]답안은 다음과 같다.

1. 办 为 2. 来 3. 冷 4. 矣 5. 平
6. 火 7. 冲 8. 况 兑 9. 只 10. 并

[목적]학생들의 한자구조 획수에 대한 인식을 심화시킨다.

[수준]B C D

(周 健)

18. 글자 만들기

[방법] 칠판에 “口”자를 쓰고, 학생들에게 “口”자에 두 획을 더해 몇 개의 글자를 만들 수 있는지 묻고, 연습장 혹은 임시 나눠준 종이에 쓰라고 한다. 시간은 대략 10분으로 하고, 정해진 시간이 다 되면 펜을 멈추고, 스스로 자신이 만든 글자의 숫자를 센다. 교사는 세 명의 학생을 칠판 앞으로 불러 자기가 만든 글자를 쓰도록 한다. 다 맞았거나 많이 맞은 사람이 이긴다. 게임에서 이긴 학생에게 교사는 칭찬해주고, 반 전체 학생들은 박수를 쳐준다.

- [설명] 1. 제시글자: 目, 田, 由, 甲, 申, 电, 旦, 旧, 叶, 右, 叮, 可, 号, 占, 叭, 史, 句, 兄, 只, 叹, 司, 加, 古, 吡, 叨, 叮, 叩, 召, 叻……
2. 시간: 교사는 학생이 알고 있는 글자 수에 따라 5분 혹은 8분 등으로 알맞게 시간을 정해준다. 시간을 절약하기 위해 두 명 이상의 학생에게 칠판에 쓰게 한다. 정해진 시간이 다 되면 교사는 평가를 하고, 글자를 많이 쓴 사람이 이긴다. 경우에 따라서는 반 친구들이 보충해줄 수도 있다.
3. “口”자에 두 획을 더해 만들 수 있는 글자는 많은 편인데, 다른 글자를 이용해서 획수의 가감 연습을 할 수도 있다. 예를 들어, “工”자에 두 획을 더함(正, 主, 玉, 左, 巧, 功……).

[목적] 학생들의 한자에 대한 기억능력·분별능력을 향상시키고, 한자가 획수·부수로 구성된다는 원리에 대해 학생들의 인식을 심화시켜 한자의 쓰기 속도를 향상시킨다.

[수준] B C D E

(赵明德 周 健)

19. 3획으로 글자 만들기

[방법]교사가 칠판에 몇 가지 획수를 제시한다. 예를 들면, 丶 一 丨 丿 ㇇

㇇ ㇈ 乙 …… 등등. 학생들에게 3획으로 글자를 만들게 하고 누가 많이, 빨리 만드는가를 본다. 필획이 같지 않아도 되지만, 3획을 넘거나 3획에서 모자라면 안 된다. 획수는 정확해야하며 연습노트나 임시로 나눠준 종이에 글자를 쓴다. 시간은 약 10분 정도로 하고, 학생들이 글자를 쓰는 동안 교사는 학생들이 잘 쓰고 있는지를 돌아보고, 정해진 시간이 다 됐을 때는 펜을 멈추게 하고 학생들은 자신이 쓴 글자 수를 센다. 3등까지 칠판에 자신이 만든 글자를 쓰고, 교사와 학생들이 같이 평가를 한다. 예를 들어, 모두 맞거나 많이 맞은 사람이 이기는 것으로 정하고, 교사는 이긴 학생을 칭찬해 주고 반 친구들은 박수를 쳐준다. 정식 시험에서는 작은 상품을 줄 수도 있다.



[설명]제시글자는 아래와 같다.

三, 川, 土, 土, 千, 干, 于, 上, 下, 才, 寸,
亏, 丈, 马, 万, 亿, 个, 匀, 凡, 亡, 卍, 么,
又, 工, 大, 口, 巾, 山, 夕, 广, 冂, 尸, 弓,
女, 飞, 小, 子……

시험시간은 교사가 학생들이 알고 있는 글자의 수에 따라 정한다. 비정식경기도 두 명의 학생은 칠판에서, 다른 학생은 노트나 종이에 하게 할 수 있다.

[목적]획수를 이용하여 글자를 만드는 능력, 특히 획수를 정확히 구분 할 수 있는 능력을 향상시키고, 학생들의 한자구조에 대한 이해와 인식을 심화시킨다.

[수준]B C D E

(赵明德)

20. 빠진 획 보충하기

[방법]교사는 획수가 완전치 않은 한자로 쓰여진 이야기 하나를 칠판에 쓰고, 학생들에게 획수가 빠진 한자를 하나하나 지적하고 빠진 획을 보충하도록 한다.

在一次自助餐晚会上,年轻的妻子对丈夫说:
“你已经拿了四次冰淇淋了,难道你不觉得不好意思吗?”
丈夫笑了:“当然不,每次我都告诉他们是你帮他们拿的。”

(뷔페 이브닝 파티에서 젊은 부인이 남편에게 “당신 아이스크림을 네 번이나 가져왔는데, 창피하진 않으세요?”라고 하자, 남편이 웃으며 “창피하긴, 그 사람들에게 매번 당신 거라 그랬거든.”이라고 했다.)

학생들은 “餐, 会, 轻, 妻, 已, 难, 觉, 意, 笑, 然, 每, 都, 诉, 帮, 拿” 등의 글자에 빠진 획을 보충해서 완전한 글자를 만들어야 한다.

[설명]이 연습은 “문장 중에 부족한 글자 혹은 부족한 단어 보충하여 쓰기” 혹은 “오자 바로잡기” 연습으로 바꿔서 할 수도 있다.

[목적]학생들에게 부족한 획수의 글자나 오자에 대해 민감하게 반응할 수 있도록 감각을 길러준다.

[수준]A B C

(周 健)

21. 글자 조합하고 알아맞히기

[방법]반 전체학생들을 A와 B 두 조로 나누고, A조는 글자를 조합하고, B조는 글자를 알아맞히게 한다. 두 조가 시합을 해서 어느 조가 글

자를 조합하고 인식하는 것이 더 빠르고 정확한지를 본다. 시작할 때는 교사가 먼저 20개의 상용한자의 형방(形旁, 뜻을 나타내는 부분)과 성방(聲旁, 음을 나타내는 부분)을 A조에 주고 2분 동안 준비하게 한다. 그리고 나서 주어진 각각의 편방을 이용하여 한자를 조합하여 쓰게 한다. 조합하여 쓴 글자가 맞으면 글자당 1점을 얻으며, 교사 혹은 심판이 그 조에 1점을 기록해 주고, 틀리면 1점을 감한다. B조 역시 이와 같은 방법으로 점수를 계산한다. A조가 20개의 상용편방을 모두 조합시키면, 두 조는 서로 바뀌어서 게임을 계속 진행한다. 이때 교사는 다시 다른 20개의 상용성방과 형방을 제시하여, B조는 글자조합을 하고 A조는 알아맞히기를 진행한다. 이때 두 번의 게임을 통해 얻은 득점을 더해 점수가 높은 조가 승리하게 된다.

[설명]교사는 주의 깊게 각각 20개의 상용편방을 선택해줘야 하며, 두 조 학생들의 글자 조합능력과 난이도는 비슷해야 한다.

[목적]학생들에게 한자의 상용형방과 성방에 대해 숙지시키고, 한자구조에 대한 인식을 심화시킨다.

[수준]A B C D

(林柏松)

22. 빈 칸 테스트

[방법]교사는 조어성이 강한 부위(편방·부수)를 구성된 글자의 위치에 따라 칠판에 쓰고, 학생들에게 다른 부위(부수)를 쓰게 한다. 이는 아래 표와 같다.

木
扌 □ 十
木

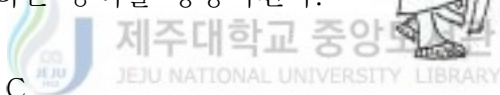
요구사항: 네모 안에 적당한 글자를 써 넣는데, 이때 네 면의 편방과 서로 조합하여 새로운 글자를 형성하도록 한다.
(답은 “口”이다.)

- [설명] 1. 교사는 학생들이 알고 있는 글자의 수에 따라 빈 칸의 내용을 결정한다. 4면·3면을 모두 할 수 있으며, 2면만도 가능하다. 예를 들어, “芳, 访, 放”은 3면 빈 칸 채우기 게임을 할 수 있다.
2. 빈 칸을 다 채우고 나서 학생들에게 자신이 만든 글자의 옆에 병음도 쓰게 한다.

[목적] 학생들에게 한자를 인식하고 쓰는 속도와 부수위치를 정확하게 구별하는 능력을 향상시킨다.



[수준] A B C

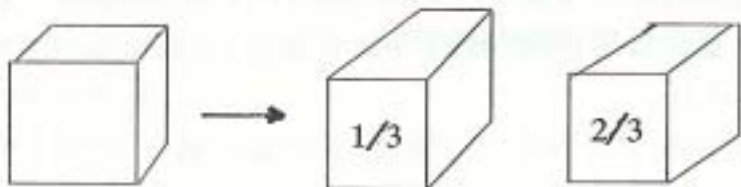


(赵明德)

23. 한자 큐브(I)*

(주: 한자큐브(I),(II),(III),(IV)는 조명덕(趙明德)선생이 발명한 《속성 중국어 학습교구》의 일부분으로, 이미 특허권을 받았다.)

- [방법] 1. 교사는 체적이 6-8cm³의 입체 나무블럭(다른 재료도 가능)을 1/3과 2/3의 비율로 자르고, 각 면에 흰 종이를 붙이거나 흰색 칠을 한다. 이를 그림으로 나타내면 다음과 같다.



2. ①번 블럭의 $\frac{1}{2}$ 면 한 쪽에 “讠”방을 쓰고, 그 바깥쪽 면의 정육면에는 “坐”자를 쓴다. ②번 블럭의 4개의 $\frac{1}{2}$ 면에는 각각 “青”, “兑”, “舌”, “卖”자를 쓰고, 그 바깥쪽 면의 정육면에는 “书”자를 쓴다. 이를 그림으로 나타내면 다음과 같다.

①

②



3. ①번 블럭과 ②번 블럭을 합쳐 놓으면, 바로 “请”자를 만들 수 있으며, ②번 블럭의 방향을 바꾸면, 바로 “说”, “话”, “读”자를 만들 수 있다. 각 면을 돌리면서 학생들에게 읽게 한 후, 이 글자들은 모두 어떤 공통의 편방이 있는지를 물으면, 학생들은 “말씀언 변(言字旁)”이라 답할 것이다. 이때 “왜 ‘말씀언 변’이니?”란 질문에 대답하지 못하면, 학생들에게 이 네 글자는 모두 이야기·언어와 관련이 있어서 모두 ‘말씀언 변’을 가지고 있다고 설명해 주고, 학생들이 글자의 이치를 이해하도록 한다.
4. “请”자부터 시작해서 3면을 순서대로 돌리고, 각 면을 돌려가며 학생들에게 읽게 한다. 즉, “请说话(말하세요)”라는 문장이 완성된다. “请”자를 확실히 보고, 좌측으로 젓혀 연이어서 읽으면, 바로 “请坐(앉으세요)”라는 문장이 된다. 같은 방법으로 “读”자를 확실히 보고, 우측으로 젓혀 연이어서 읽으면 “读书(독서, 책을 읽다)”라는 문장이 된다.
5. 글자토막 교구를 다 만들면, 학생들에게 강단 앞으로 나와서 교구를 직접 조작해보게 하고, 교구를 조작하면서 설명을 하게 한다.

[설명]1. 교사는 다른 빈 면에 필요에 따라 글자를 마음대로 첨가할 수

있다.

2. 다른 편방의 글자도 이와 같은 방법을 사용할 수 있다.
3. 이 교구의 크기는 학급 학생 수에 따라 결정되며, 반 전체학생 모두 글자를 확실하게 볼 수 있는 크기로 만들어야 한다.

[목적]학생들에게 글자의 형태를 분석하는 능력을 향상시키고, 형성자 구성 원리 이해에 도움을 주며, 중국어 단어조합의 이치를 이해할 수 있도록 한다.

[수준]A B

(赵明德)

24. 한자 큐브(Ⅱ)

[방법]1. 정육면체 글자블럭을 “爸”자의 구조비례에 따라 분할한다. 이때 주의해서 아랫부분에 $\frac{1}{3}$ 을 남겨두도록 한다. 이것을 그림으로 나타내면 그림1과 같다.

그림 1.

그림2.

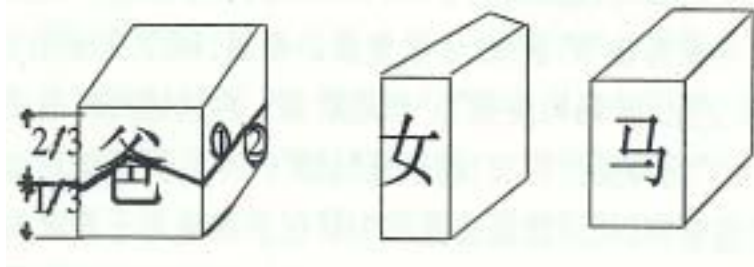


그림1과 같이 분할한 후에 ①번 블럭에는 “父”자를, ②번 블럭에는 “巴”자를 쓰고, 이 둘을 합치면 바로 “爸”자가 된다.

2. 분할 후 블럭의 측면을 세우면, 한쪽은 $\frac{1}{3}$ 토막이고, 다른 한쪽은 $\frac{2}{3}$ 토막이 된다. $\frac{1}{3}$ 토막 면에 “계집 녀(女)”변을 쓰고, $\frac{2}{3}$ 토막 면에는 “马”자를 써서, 합치면 바로 “妈”자가 된다. 그림2 참조.
3. “爸”자와 “妈”자의 대응면에 동일한 방법으로 같은 “爸”자와

“妈”자를 쓰고 연이어서 읽으면, 바로 “爸爸, 妈妈”라는 두개의 이음절 단어가 된다.

4. 정육면체를 자르기 전의 두개의 정육면 중에, ①번 블럭의 정육면에는 독체자 “我”를 쓰고, ②번 블럭의 정육면에는 상중하 구조의 “爰”자를 쓴다. 이때 爰자의 중간 부분 “一”는 다른 색을 사용해서 쓴다. 교사는 순서대로 구조를 설명하고, “妈”자를 보여주며 “이 글자는 어떻게 읽어요?”라고 질문한다. 답: “妈요.” 질문: “어떤 구조인가요?” 답: “좌우구조요.” 질문: “좌측 부수가 뭐가요?” 답: “계집녀 변요.” 질문: “왜요?” 답: “몰라요.” 이때 교사는 엄마는 여자이기 때문에 계집녀 변이라고 설명을 해준다. “오른쪽은 어떻게 읽나요?”라고 다시 질문한다. 답: “马요.” 질문: “왜 여기에 ‘马’자를 쓰나요?” 답: “몰라요.” 앞에서와 마찬가지로 교사는 여기의 ‘马’자는 소리를 나타내며, 이게 바로 한자의 형성자이며, 한 쪽은 뜻을 나타내고, 다른 한 쪽은 소리를 나타낸다고 설명해 준다.
이와 마찬가지로 방법으로 제시해주면서 답을 말한다. “爸”자의 독음과 구조도 정확하게 한다. “我”자는 독체자로 나눌 수가 없다. “爰”자는 상중하 세부분으로 이뤄진 상중하 구조의 글자이다. 여기서는 나뉘지지 않으며, 색깔로 구분한다. 이와 같이 이 글자 블럭은 한자가 독체자와 합체자 두 부분으로 구성되어 있음을 확실히 말해 준다. 합체자는 주로 좌우구조·상하구조 등으로 되어있다.
5. 교사는 중국어 문장의 단어순서에 따라, 순서대로 “我爱爸爸”, “我爱妈妈”의 문자의 표면상의 뜻으로 바꾸고, 학생들에게 읽게 한다. 그런 후에, 학생들에게 어떤 문장으로 조합할 수 있는지를 묻는다. 예를 들어, “妈妈爱我”, “爸爸爱我”, 또 어떤 문장을 더 만들 수 있는지를 묻는다. “妈妈爱爸爸”, “爸爸爱妈妈”……. 학생들이 머리를 쓰고 묻고 대답하는 가운데, 중국어 문장의 표의적 특징을 이해할 수 있다.

[설명]1. 위에서 말한 단어를 사용하지 않아도 되며, 교사는 위에서 말한 규칙에 따라 다른 글자 큐브를 만들어도 된다.

2. 다른 단계에서도 사용가능하다. 초급 시에는 글자인식과 구조 이해에만 적용하고, 한자를 좀 더 깊게 배운 후에는 학생들에게 글자 불력을 사용해서 한자와 중국어에 대한 지식을 돕는다. 예를 들면 ‘한자는 독체자와 합체자 두 종류로 나뉜다. 합체자는 좌우구조·상하구조 등으로 나뉜다. 한자의 형성자는 일부는 표음이고, 일부는 표의이다. 중국어의 표의적 특징은 주로 단어의 순서에 의지하며, 단어순서의 배열은 같지 않다. 표현하는 의미도 같지 않다.’ 등이다.

[목적]한자구조·부수에 대한 이해를 빠르게 하고, 한자구별·기억에 대한 속도를 증대시키고, 한자를 배우는 것에 대한 두려움을 극복하여, 한자교육을 순조롭고 빠르게 진행시킨다. 중국어의 독창성을 이해하고, 중국어의 특징에 대한 이해를 증진시킨다.

[수준]A B



(赵明德)

25. 한자 큐브(Ⅲ)

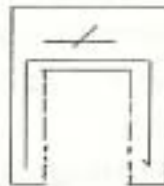
[방법]1. 교사는 정육면체의 글자 불력에(글자 불력 크기는 학급 학생 수에 따라 정한다) “南”자를 쓰고 그 구조를 그린다. 이는 아래 그림1과 같다.

그림1.



(一)

그림2.



(二)



(三)

그 구조의 비율에 따라 글자 블럭을 내외구조의 두 부분으로 나눈다. 이는 그림2와 같다. 이렇게 하면 수업시간에 정확하게 “南”자의 구조를 보여줄 수 있다. 교사의 설명이 없더라도, 학생들은 한 눈에 알 수 있다. 좀 복잡한 글자도 이와 같이 나누면 간단하게 변한다.

2. ①번 글자 블럭의 기타 3개의 정육면에 “北”, “东”, “西”등 3개의 방위사를 각각 쓴다. “北”자는 좌우구조이므로, 두 가지 색깔로 쓴다. 이때 이 글자 블럭을 사용해서 东, 西, 南, 北, 东北, 西北, 东南, 西南등 8개의 방위를 가르칠 수 있다. 이와 동시에 칠판에 방위도를 그려주면 효과가 훨씬 좋다.
3. “南”자의 대응 면에 “向”자를 쓴다. 그 구조는 “南”자와 같다. 이렇게, 수업 시에 “向”자의 구조를 보여 줄 수 있으며, 학생들은 한 눈에 다 알 수 있다. 동시에 “向”자를 기타 방위사와 조합하여 연이어서 읽으면, 또 “向东”, “向西”, “向南”, “向北”등 몇 개의 개사구조로도 조합이 가능하다.
4. 정육면체 글자 블럭의 위쪽에는 이미 몇 개의 글자가 다섯 면에 쓰여져 있다. 남은 한 면을 세워서 보면, 상중하 세부분으로 이루어 졌는데, 여기에 상중하구조의 “京”자를 쓰기에 적합하다.



예: ①“京”자의 상중하구조를 정확히 보여줄 수 있다.

②东, 西, 南, 北 4개의 방위사를 각각 “京”과 이어 읽으면, “东京”, “西京”, “南京”, “北京” 4개 도시의 이름으로 조합할 수 있다. 북경(北京)을 중심으로 “京东”, “京西”, “京南”, “京北” 및 “京东南”, “京东北”, “京西南”, “京西北” 등 8개의 단어로 조합될 수 있다.

[설명]1. 글자 블럭을 한 번 만들면, 다른 단계에서 다른 방법으로 사용할 수 있다. 블럭을 나눌 때에는 “京”자의 상중하 세 부분의 비율을 고려함으로써, 글자를 썼을 때 비율이 적당하지 않거나 보기 좋지 않게 되지 않도록 주의해야 한다.

2. 중급단계에서는 글자 블럭을 사용해서 학생들의 단어 조합능력과 지식을 테스트할 수 있는데, 정해진 시간 내에 누가 가장 많은 단어를 조합할 수 있는지 게임을 해볼 수 있다(5분에 20여 개를 만들 수 있다). 이때 지리적·역사적 지식이 요구되는데, 지리방위에 대해 익숙하지 않으면, 조합 가능한 단어는 적을 것이며, 역사적지식이 모자라도 조합하기가 힘들다. “西京”은 중국 고대 도시의 이름이다. “东京”이란 단어는 일본의 수도를 동경이라 부르는 것 이외에도, 중국 고대 낙양, 개봉도 동경이라 하였는데, 이 역시 역사적 지식을 요하는 것이다.

[목적]이전에 말로 설명했던 한자의 구조를 직접 보여주며 설명함으로써 어려운 것을 쉽게 가르치고, 중국어구조에 대한 인식의 이해를 돕고, 이미 배운 한자에 대한 기억력을 강화한다. 그리고 지적능력을 개발하고, 다양한 분야로 지식의 폭을 넓힐 수 있도록 해준다.



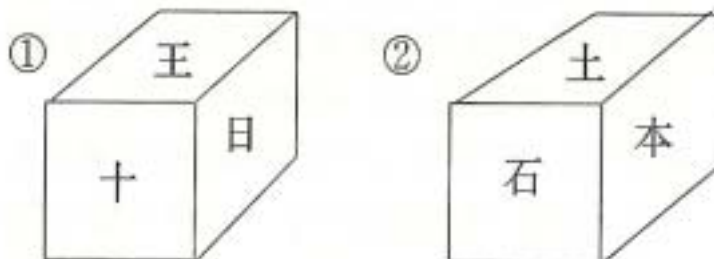
[수준]A B C

(赵明德)

26. 한자 큐브(IV)

- [방법]1. 두개의 정육면체의 글자 블럭에(글자 블럭의 크기는 학급 학생 수에 따라 정한다) 각각 6개의 글자를 쓴다. ①번 블럭에는 十, 车, 船, 王, 星, 本자를 쓰고, ②번 블럭에는 石, 大, 飞, 土, 木, 日자를 쓴다.

그림 예:



2. 형태가 비슷한 글자 비교: 학생들이 王, 土, 木, 本 등의 글자를 다 배운 후에, 교사는 두개의 글자 블럭에 쓰여져 있는 王, 土 두 글자를 학생들에게 보여주고, 학생들에게 두 글자의 다른 점이 무엇인지 설명하게 한다. 예를 들면, “土”자 위에 가로획 하나를 더하면 “王”자가 된다. “王”은 국왕의 왕, “土”는 토지의 토라는 답이 나올 수 있다.
3. 동음자 비교: 학생들이 “十, 石” 두 글자를 배운 후에 이 두 글자를 학생들에게 보여주고, 공통점과 차이점을 설명하게 한다. 공통점: 발음이 모두 “shi”이다. 차이점: 글자 모양이 다르고, 글자의 뜻이 다르다.
4. 글자 만들기 시합은 어느 조가 많이 만들었나를 본다. 학생들이 숙지하고 있는 어휘량이 달라서(학생이 학과 외에 배운 것도 포함) 두개의 글자 블럭을 사용해서 만드는 이음절 단어의 수도 같지 않다.
5. 글자인식 시합 단어는 대부분 동음 단음절 한자로 이루어져 있기 때문에 두 글자 블럭에 12개의 단음절 단어가 있는 것이다. 여기에 10여개의 이음절 단어를 더하면 총 20여개에 달한다(한개의 글자 블럭에 두 개의 글자가 있는 것도 이음절 단어로 만들 수 있다. 예를 들어 “船, 王”, 또 일부 수량사하고 조합될 수도 있다. “十车, 十船, 十日, 十本” 등)

- [설명] 1. 교사는 이 방법에 따라 다른 글자 및 단어로도 연습을 할 수도 있다.
2. 시합을 할 때는 시간제한이 가능하며, 조건을 제시할 수도 있다. 개인전, 팀 대항, 반 대항 시합으로도 진행할 수 있다.
 3. “土星”, “木星”, “火星”이라는 단어를 배우지 않았다면, 간단한 그림을 통해 힌트를 줄 수 있다.

예:

		火	木	土		
● 지구	1)	2)	3)	4) 星	5) 星	6) 星

학생들은 모국어를 통해 이미 이 분야에 대한 지식을 배웠기 때

문제 보는 즉시 이해 할 수 있다.

[목적]학생들의 단어조합능력과 빠르게 반응하는 능력을 향상시키고, 한자의 대부분이 단어라는 인식을 심화시키고, 지식을 늘려 수업 분위기를 활성화 시킨다.

[수준]A B

(赵明德)

27. 빙고게임

[방법]종이 두 장에 $5 \times 5 = 25$ 개의 격자를 그리고, 격자 안에 학생들이 알아야 할 25개의 한자를 쓴다. 이때 종이 두 장의 한자는 서로 같아야 한다. 하지만, 배열순서는 A와 B 두 가지로 한 후 학생 수에 맞게 복사한다. 학생들은 원을 만들어 앓고, 1부터 시작해서 한 명씩 숫자를 외친다. 배열 A의 종이를 홀수를 외친 학생에게 나눠 주고, 배열 B의 종이는 짝수를 외친 학생에게 나눠 주는데, 한 사람당 한 장씩 나눠준다. 게임을 시작하면, 학생들은 A·B·A·B의 순서에 따라 각자 종이에 쓰여 있는 한자를 하나씩 외친다. 다른 학생들은 그 숫자를 들은 후에 해당 글자에 표시를 하고, 먼저 5개 한자로 한 줄(가로·세로·대각선 모두 가능)을 만든 조가 이긴다.

[설명]학생의 수준에 따라 문자판을 크게 할 수 있으며, 고학년도 동음자를 이용해서 학생들에게 구별하게 할 수 있다.

[목적]이미 배운 한자를 확실히 기억시키고, 복습을 시킨다.

[수준]A B C D

(李文丹)

28. 글자 맞추기 카드놀이

[방법] 판지카드에 亻, 讠, 卜, 宀, 讠, 扌, 木, 女, 豸, 亻, 禾, 艹 등과 같은 상용편방 부수를 각각 두 장씩 쓴다. 그리고 다른 색 펜으로 단어 카드를 만든다. 예를 들면, “工, 可, 方, 青, 白, 少, 乍, 子, 又” 등. 위에서 말한 편방 부수와 비교적 쉽게 조합하여 합체자를 만들 수 있는 단어로 선택한다.

놀이방법: 한 사람당 3장의 카드를 나눠주고, 다시 한 장을 뽑아 공동카드로 정한다. 누구든 먼저 손에 들고 있는 카드 중 한 장과 공동카드를 사용해서 한 글자를 만들고 정확하게 읽는다. 그런 다음 자신의 카드 한 장을 보충한 후, 다시 공동카드도 한 장 바꾼다. 이렇게 계속해서 게임을 진행하는데, 조합한 글자가 맞으면 한 글자당 1점을 얻고, 카드놀이가 다 끝난 후에 득점이 가장 높은 사람이 승리한다.

[설명] 학생들의 한자 인지수준에 따라 부수와 글자를 선택하고, 상용편방은 중복할 수도 있다. 이때 두 사람 이상이 정확한 글자를 조합한 경우에는 가장 먼저 말한 사람이 점수를 얻는다. 각 조는 4-6명이 적당하며, 카드의 수량은 너무 적어서는 안 된다.



[목적] 한자구조에 대한 이해를 심화시키고, 이미 배운 한자를 복습시킨다.

[수준] B C D E

(周 健)

29. 획순 시합

[방법]학생들을 두 조로 나눠 번갈아가며 칠판에 한자를 쓰도록 하는데, 한 학생이 해당글자의 한 획씩만을 쓴다. 또한 교사는 학생들에게 성어나 구를 쓰게 해도 된다. “朝秦暮楚”를 예로 들면, 첫 번째 조의 첫 번째 사람이 먼저 이 네 글자의 각 글자의 첫 획을 쓰고, 다시 두 번째 조의 첫 번째 사람이 두 번째 획을 쓰고, 이렇게 다음 것들을 유추할 수 있다. 4획 모두 맞은 사람은 1점을 얻는다. 쓰지 못하거나, 틀리게 썼거나 혹은 획수가 더 많은 글자를 쓴 학생은 점수를 얻지 못한다. 교사는 그 자리에서 질문하여 잘못을 지적하고, 빨간 펜으로 대신 써줄 수도 있다. 2-3개의 성어를 다 쓰면 시합을 끝낼 수 있다.



[설명]“望眼欲穿”, “铜墙铁”, “深恶痛绝”등처럼 네 글자 획수의 성어를 선택해야 한다. 이전에 배운 적이 없는 것도 사용할 수 있는데, 이때 교사는 사전에 종이나 칠판에 써서 학생들에게 따라 쓰게 한다.

[목적]학생들이 정확한 한자획순 규칙을 이해하도록 훈련시킨다.

[수준]A B

(周 健)

30. 글자 안의 글자 찾기

[방법]영문자 중에는 계속해서 분해할 수 있는 단어들이 있다. 예를 들어 : brandy→brand, bran, bra, ran, an, a 이다. 그런데 한자에도 이

런 현상이 있다. 교사는 칠판에 크게 ‘重’자를 써서, 학생들에게 이 글자에 숨겨져 있는 한자를 찾아내게 한다. 답은 가히 놀랄 만하다. 총 26개나 된다!

[설명] ‘重’자 중에 숨겨진 글자는 다음과 같다.

“一, 二, 三, 口, 日, 田, 十, 干, 工,
土, 里, 中, 王, 千, 甲, 由, 申, 冫,
旦, 早, 百, 山, 川, 舌, 电”

교사는 우선 한 두개 숨겨진 글자가 적은편인 글자를 학생들에게 주고 숨겨진 글자를 찾아내게 한다.



예: “羸”(亡, 口, 月, 仄, 凡, 员) 혹은
“黄”(一, 二, 三, 十, 廿, 土, 王, 口, 白, 田, 八, 只, 山, 干, 川)
등등.

[목적]한자구조에 내포된 뜻에 민감하게 반응할 수 있는 감각을 키운다.

[수준]A B C

(周 健)

31. 독음 알아맞히기

[방법]교사는 우선 종이나 칠판에 새 낱말을 세로로 한 줄 쓴다. “忧, 闷, 邻, 蕃, 骑, 煎, 愁, 颈”처럼 비교적 전형적인 형성자를 선택하는 것이 가장 좋다. 그런 후에 다시 이에 대응하는 병음을 오른



쪽에 쓴다. 단, 순서를 뒤섞어 학생들에게 각 글자의 독음을 찾아 내도록 한다.

[설명] 단어량은 12-20개 사이가 가장 좋고, 너무 적으면 좋지 않다. 이 게임을 다 끝낸 후에 교사는 어느 글자의 성방(聲旁)과 독음이 완전히 일치 하는지, 또 어느 부분이 비슷한지를 설명한다.

[목적] 학생들의 한자 형성자 음의(音義)구조에 대한 인식을 향상시킨다.

[수준] B C D

(周 健)

32. 한자 쓰기 시합

[방법] 교사는 흰색 편지의 매 페이지마다 한자 한 글자씩을 쓴다. 글자의 크기는 반 전체 학생들이 정확히 볼 수 있게 하고, 두 권을 쓴다. 그것을 페이지 넘기는 판에 각각 나눠 고정시키고, 강단 좌우에 놓아 반 전체 학생들이 모두 볼 수 있게 한다. 학생들을 두 조로 나눠 시합을 시작한다. 각 조는 번갈아가며 한 명씩 내보내고, 자기조 앞의 한자쓰기 연습책을 다음 페이지로 넘기고, 빠른 속도로 그 한자를 암기한 후 그것을 칠판에 쓴다. 규정시간 내에 한자를 많이 쓰고 정확하게 쓴 조가 승리한다.

[설명] 1. 보여주는 한자는 학생들이 이미 배운 한자가 아닐 수도 있다.
2. 모양이 비슷한 한자를 앞뒤로 배열하면 게임의 효과를 더 높일 수도 있다.
3. 매 번 보여주는 한자 수는 한 개 이상일 수도 있다.

[목적] 한자구조의 관찰능력과 기억하고 쓰는 능력을 단련시킨다.

[수준] A B

(陈佩瑜)

33. 글자 꽃 피우기 게임

[방법]교사는 학생들이 이미 배운 글자 가운데 조합성이 비교적 강한 글자를 칠판에 쓰고, 사전을 여러 개 그린다. 학생들에게 사전의 끝에 교사가 쓴 글자와 이음절, 다음절을 이룰 수 있는 단어 혹은 어휘를 쓰도록 한다.

水	人	架		孩	人	门
\		/		\		/
-	打	-		-	小	-
/		\		/		\
柴		油		树		山

- [설명] 1. 학생들에게 칠판 앞으로 나와서 게임을 하게하고, 한 학생이 끝나면 다른 학생들이 보충을 할 수 있다.
 2. 학생들에게 노트나 종이에 하게 할 수도 있으며, 많이 쓴 학생이 승리하며, 교사는 승리한 학생을 칭찬해준다.
 3. 모든 수준의 학생이 다 할 수 있으며, 반복해서 여러 번 게임을 할 수도 있다. 교과서 3과 정도를 배운 후에 할 수 있으며, 5과를 배운 후에도 할 수 있다. 학생들이 숙지하고 있는 어휘가 많아짐에 따라 이해능력도 증가하고, 학생들의 글자 조합능력도 더욱 강해진다. “小”자는 몇 십 개의 글자를 만들 수 있다(교사는 수업 준비를 할 때 《상용조어사전(常用构词字典)》을 참고할 수 있다).

- [목적] 1. 책에서 배운 어휘들을 확실히 다지고, 2. 수업시간 외에 배운 단어를 수업에 사용하여 수업내용을 풍부하게 할 수 있다. 3. 학생들이 여러 개의 뜻을 갖고 있는 글자에 대한 이해능력을 높이는데 도움을 준다. 예를 들어, “打”와 같은 동사는 뒤에 오는 목적어가 다르면 그 단어의 뜻이 달라진다.

[수준]B C

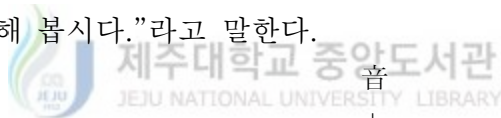
(赵明德)

34. 마인드맵 한자 쓰기

[방법]교사는 먼저 칠판에 아래 도표를 그린다.

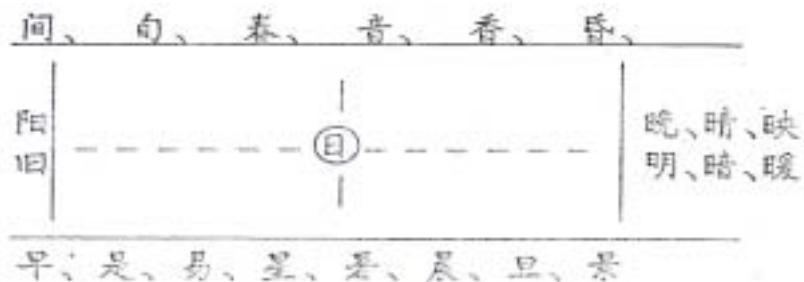
立
 月
 生

그런 후에 학생들에게中间的 빈 칸에 무슨 글자를 써야 하는지, 또한 그 글자가 상하좌우와 각각 새로운 글자를 만들 수 있는지를 물어 본다. 학생들은 “日”자를 생각해내고, 교사는 “우리 이 표를 확대해 봅시다.”라고 말한다.



|
 阳 - ① - 明
 |
 星

상하좌우로 또 어떤 글자를 더 연상할 수 있는지를 알아본다. 학생들의 대답을 근거로 교사는 하나하나 한자를 적당한 위치에 써 넣는다. 학생들이 생각해낸 글자가 너무 적으면, 교사가 적절하게 보충해주어도 된다.



교사는 학생들에게 이것은 “日”자를 중심으로 한 한자 마인드맵으로, 우리는 이런 방법으로 같은 “글자의 근원, 기초”인 한자 군(群)을 찾을 수 있다. 또한 그 글자 군의 글자의 의미에 대한 연상을 더욱 더 분석할 수 있다고 알려준다(교사는 예를 들어 설명할 수 있다). 그리고 나서, 학생들을 세 개조로 나누고 그들에게 각각 “口”, “力”, “方”을 중심으로 마인드맵을 만들게 한다.

[설명]한자 중에 많은 편방부수는 모두 마인드맵을 진행할 수 있지만, 어떤 글자(부수)는 2·3면만이 마인드맵이 가능하고, 상하좌우 모두가 그 근원과 만날 수 있는 것은 아니다.

[목적]학생들에게 글자 형태관계를 통해 글자들 간의 의미 사이의 관계를 찾는 훈련을 시킨다. 마인드맵으로 글자의 뜻을 더 정확히 이해시키고, 어휘량을 늘리도록 한다.

[수준]B C D E



(张永亮)

35. 격자 빈 칸 채우기

[방법]교사는 칠판이나 종이에 아래의 도형을 그린다.

但	旦	1	俄
左	工	受	2
3	知	立	音
男	4	大	畜

그런 후에 학생들에게 각 줄의 한자는 모두 일정한 규칙에 따라 배열한 것임을 알려주고, 학생들에게 여기에 사용된 법칙을 찾아내고, 1·2·3·4에 각각 적당한 글자를 채워 넣게 한다.

[설명]답은 “我爱智力”이다. 법칙은 바로 각 줄의 첫 글자에서 두 번째 글자를 제하고, 세 번째 글자를 더하면 네 번째 글자가 되는 것이다. 이 연습은 교사가 학생들의 글자인식 상황에 따라 융통성 있게 진행하기에 적합한 빈칸 채우기 게임이다.

[목적]한자구조에 대한 학생들의 이해능력을 향상시키고, 한자학습의 흥미를 증가시킨다.

[수준]A B C D E

(周 健)

36. 형성자 분류

[방법]우선 학생들에게 형성자의 기본지식을 알려준다. 형성자는 바로 형방(뜻을 나타내는 역할을 함)과 성방, 이 두 부분으로 이뤄진 글자이다. 예를 들어, “胡”자는 “彡(삼수변)”이 형방이며, 물과 관련 있음을 나타낸다. “胡”는 성방(聲旁)이며, 이 한자의 독음을 나타낸다. 한자 가운데 80%이상을 차지하는 한자가 모두 형성자이다. 형성자의 구조방법을 이해했다는 것은, 바로 한자의 주요특징을 이해했다는 것을 의미한다. 형성자는 형방(形旁), 성방(聲旁)의 위치에 따라 아래의 몇 가지 유형으로 구분된다.

예:

1. 좌형우성(左形右聲), 예: 城
2. 우형좌성(右形左聲), 예: 功
3. 상형하성(上形下聲), 예: 花
4. 하형상성(下形上聲), 예: 梨
5. 내형외성(內形外聲), 예: 悶
6. 외형내성(外形內聲), 예: 围

학생들에게 아래 한자들을 각각 분류하게 한다.

情, 战, 雾, 闻, 想, 描, 盒, 府, 宇, 期,
松, 效, 怒, 裹, 园, 景, 切, 珠, 筒, 哀

[설명]답은 다음과 같다.

좌형우성(左形右声):情, 描, 松, 珠, 우형좌성(右形左声):战, 期, 效,
切, 상형하성(上形下声):雾, 宇, 景, 筒, 하형상성(下形上声):想, 盒,
怒, 내형외성(内形外声):闻, 외형내성(外形内声):府, 裹, 园, 哀.

학생들이 형성자구조에 대한 지식을 익힌 후에, 수업 중 새로운 글자가 나올 때마다 교사는 이에 관련된 질문을 할 수 있다. 또한 학생들에게 한자의 오랜 변천으로 인해 일부 형성자의 성부(聲符)는 이미 정확하게 음을 나타낼 수 없으며, 어떤 것은 소리가 줄어들었음을 보여 준다. 예를 들면, 松: 问, 闷: 歼, 忤, 纭: 豹(貌소리 생략) 莖, 莢, 螢등의 글자는 모두 yíng으로 읽는다.

정자는 聲이며, 發소리가 생략)

[목적]학생들의 형성자 구조에 대한 이해 증진에 도움을 준다.

[수준]C D E

(周 健)

Ⅲ. 단어

37. 더하기 빼기 게임

[방법]교사는 먼저 칠판에 “+3”을 쓰고, 학생들에게 순서대로 3을 더해 계속 수를 세어나가라고 한다. 교사가 우선 1을 외치면, 학생들은 순서에 따라 4, 7, 10,……을 외친다. 100까지 갔을 때 멈추고, 100을 외친 학생에게 모두 박수를 쳐준다. 교사는 다시 칠판에 “-4”를 쓰고, 100을 먼저 외치고, 학생들은 순서에 따라 96, 92, 88, ……을 외친다. 0까지 갔을 때 멈추고, 0을 외친 학생에게 모두 박수를 쳐준다.



[설명]학생들이 많을 때는 순서대로 3을 더해 202 혹은 301까지 셀 수 있으며, 다시 각각 200 혹은 300에서 순서대로 4를 제하여 0까지 셀 수 있다.

[목적]학생들이 숫자에 대한 인식을 확실히 하고, 수를 세는 속도와 정확성을 향상시킨다.

[수준]A

(周 健)

38. 기억력 강화

[방법]본문에 나오는 새 글자와 새 단어를 하나하나 큰 글자로 카드에 쓴다. 카드의 크기는 반 전체 학생들이 모두 또렷하게 볼 수 있도록 한다(32절지 크기면 괜찮다). 교과서 1과의 새 단어를 모두 다 배운 후, 칠판의 글자를 지워버리고 카드를 순서대로 들어 반 전체 학생들에게 읽게 한 후 다시 임의로 한 장을 뽑아 학생들에게 보여준다. 누가 가장 먼저 읽을 수 있는지를 보고, 바로 다음 장을 이어서 보여준다. 이와 같이 3회에 걸쳐 게임을 진행한다. 매 번 제시하는 카드의 글자를 학생들에게 읽게 하고, 또 그 글자를 사용해서 문장을 만들거나, 혹은 몇 개의 구를 말하라고 한다(제시하지 않은 글자로 문장을 만드는 것은 좋지 않다). “时候”를 가르친다면, 학생들은 다음과 같은 문장을 만들 수 있다. “我看电视的时候, 喜欢吃东西(나는 TV를 볼 때, 먹는 것을 좋아한다.)” 또한 교사의 요구에 따라 연이어서 다섯 개의 구를 말할 수 있다. 예를 들면: “上课的时候(수업 할 때)”, “写字的时候(글 쓸 때)”, “吃饭的时候(밥 먹을 때)”, “去西安旅行的时候(서안에 여행 갔을 때)”, “去医院看病的时候(병원에 진찰 갔을 때)” 등등.

[설명]보통 중국어 수업에서는 단어를 먼저 가르친 후에 본문을 가르친다. 이때 학생들은 방금 배운 단어에 대한 인상이 깊지 않아 본문을 읽기에 곤란함을 느낀다. 제때에 기억력을 강화할 수 있다면, 학생들이 신속하게 새로운 단어를 습득하는데 효과를 볼 수 있다. 물론, 기억력 강화에만 힘쓴다고 기억력이 오래 유지될 수는 없다. 학생들은 수업 후에도 반드시 반복적으로 쓰고, 외워야 확실하게 단어를 기억할 수 있다.

[목적]학생들에게 정신집중을 통해 대뇌의 활동을 강화시킨다. 이는 학생들이 신속하게 새로운 단어를 이해하는데 도움을 준다.

[수준]A B C

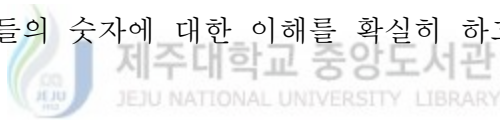
(周 健)

39. 숫자 “7” 건너뛰고 숫자 세기

[방법]학생들은 1부터 시작해서 숫자를 센다. 7을 포함한 숫자나 7의 배수에 이르면 박수만 한 번 치고 넘어가고, 다음 친구가 계속해서 그 뒤 숫자를 외친다. 실수를 한 사람은 1점을 기록하고, 그 사람이 다시 숫자를 선택하여 같은 방법으로 100까지 외친다. 마지막에 점수를 계산하여 점수가 높은 학생들이 벌칙으로 장기자랑을 한다.

[설명]69까지 갔을 때, 뒤편의 학생들은 소리를 내지 말고 연이어서 박수를 치고(10명), 80까지 가야 비로소 외칠 수 있다. 수준이 비교적 낮은 학급은 좀 간단한 것으로 할 수 있다. 예를 들면, 숫자 “5” 건너뛰기, 숫자 “9” 건너뛰기 등이다.

[목적]학생들의 숫자에 대한 이해를 확실히 하고, 반응 속도를 훈련시킨다.



[수준]A

(黃 立)

40. 앞 뒤 숫자 말하기

[방법]교사가 숫자 하나를 말하면, 학생들은 그 숫자의 앞과 뒤의 숫자를 말한다. 학생들이 틀렸을 때는 틀린 부분을 교정해 주고 전체 학생이 반복해서 진행하게 한다.

예:

교사 :	15	학생:	14, 16
	256		255, 257
	1983		1982, 1984
	20530		20529, 20531

[설명]비교적 큰 숫자는 교사가 직접 날개의 숫자 또는 단위로 읽어줘도

된다. 두 가지 모두 연습해야 한다.

[목적]분별분석능력·연상추측능력과 기억저장능력을 훈련시킨다.

[수준]A B

(杨惠元)

41. 숫자 두 가지로 읽기

[방법]1. 교사가 수를 숫자로 읽고 학생들은 그 숫자를 들은 후, 단위를 넣은 수로 바꿔서 대답한다. 같은 방법으로 반 전체 학생들이 반복해서 한다.

예:

교사 : 三三幺	학생 : 三百三十一
幺零五幺	一千零五十一
四六零零七	四万六千零七
二零零四五零	二十万零四百五十

2. 상술한 방법과 반대로 교사가 단위를 넣은 수를 읽으면, 학생들은 날개의 숫자로 읽고, 교사는 이를 한 번 더 반복해서 읽고, 반 전체 학생들도 한 번 더 반복해서 한다.

[설명]반 전체 학생들이 모두 영어에 익숙하면 이를 활용해서 할 수도 있다.

3. 교사가 영어로 숫자를 읽으면, 학생들은 중국어로 번역한다. 영한(英漢) 숫자대역도 두 가지 읽는 법이 있다.

예:

1. 교사 : one o nine	학생 : 一零九, 或幺零九
double o seven	零零七
Two four o six eight	二四零六八

2. 교사 : five hundred and nine: 학생 : 五百零九
 fifty-seven thousand four 五万七千四百五十三
 hundred and fifty-three:
 seven hundred sixty-eight 七十六万八千九百二十一
 twenty-one

[목적]분별분석능력·연상추측능력과 기억저장능력을 훈련시킨다.

[수준]A B C

(杨惠元 周 健)

42. 양사 조합

[방법]작은 카드를 두 종류로 나눈 후, 한 종류에는 명사를 쓰고, 또 다른 한 종류에는 양사를 쓰는데, 카드 한 장당 한 글자씩만 쓴다. 두 종류 모두 뒷면을 위로 향하게 하여 교탁에 올려놓는다. 학생들은 순서대로 단상에 올라와 양사 하나와 명사 하나를 뽑고, 수사 하나를 마음대로 말한다. 제시한 예와 같이 “一匹, 马”처럼 딱 맞게 조합이 된다면, 1점을 얻고 다음 사람으로 바꾼다. 다음 예처럼 “三匹, 词典”으로 조합을 틀리게 했을 때는 학생들은 반드시 각각 “三匹马”와 “三本词典”으로 바꿔 말해야만 1점을 얻을 수 있다. 하나를 틀리게 말하거나 혹은 알지 못할 때는 점수가 없다. 학생들은 두 조로 나뉘어 시험을 한다.

[설명]1. 학생들의 수준에 따라 양사와 명사를 선택 사용해야 한다.
 2. 단어는 모두 중복이 가능하다.
 3. 일부 양사가 필요 없는 명사를 준비할 수도 있다. 예를 들어: “年”, “天” 등.

[목적]학생들이 양사와 명사의 정확한 조합을 숙련되게 익힐 수 있도록 훈련시킨다.

[수준]A B C D

(周 健)

43. 단어 설명하기

[방법]학생들에게 금방 배운 본문 중의 단어 하나를 선택하여, 자신이 이해한 대로 그 단어를 설명하게 하는데, 이때 해당단어를 직접적으로 말해서는 안 된다. 다른 학생들에게 이것이 어느 단어의 해석인지 알아맞히게 한다. 알아맞힌 학생은 자기가 설명할 단어를 선택하여 설명한다. 이렇게 전체 학생들이 차례로 설명자가 되고, 나머지 학생들은 답을 알아맞힌다. 이 게임은 상호교류와 보충을 통해 단어를 보다 명확하게 숙지할 수도 있으며, 교사는 힌트를 주거나 보충해 줄 수 있다. 아울러 교사는 제때에 이에 대한 분석과 평가를 해야 한다.

[설명]이 연습은 교사의 철저한 준비가 필요하며, 최대한 학생들 모두 연습할 기회를 줘야한다. 단어를 설명한 학생이 설명한 뜻을 아무도 이해하지 못하면, 설명한 학생에게 자기가 선택한 단어가 무슨 단어인지를 직접 말하게 하고, 다시 다른 학생들에게 그 학생의 설명에 어떤 문제가 있는지 지적하게 한다. 교사는 제때에 이에 맞게 제시하고 평가해야 한다. 때로는 두 명의 학생이 상호 토론을 통해 단어에 대한 명확한 해석을 해낼 수도 있다.

[목적]단어를 끊임없이 외우고 중국어로 설명할 수 있도록 함으로써, 학생들의 단어 해석능력과 회화능력을 향상시킬 수 있다.

[수준]A B C

(彭 柳)

44. 동의어 대체

[방법]교사는 칠판에 다음과 같은 문장을 쓴다.

예: “你回到美国以后, 千万给我来信(당신 미국으로 돌아간 후에, 제발 내게 편지 좀 보내요).”

그런 후에 교사는 색깔분필로 “千万(제발)”이라는 두 글자에 밑줄을 긋고, 학생들에게 동의어를 말하게 하고, 다시 문장을 바꿔 큰 소리로 한 번 읽게 한다. 이 게임은 학생들을 두 조로 나눠 순서대로 번갈아 가며 진행할 수 있다. A조의 첫 번째 사람이 “常常(자주)”이라고 말하면 틀리고, B조의 첫 번째 사람이 “一定(반드시)” 혹은 “务必(필히)”라고 말하면 맞는다. 교사는 두 번째 문장을 쓰고, B조의 두 번째 사람을 지정해 먼저 답을 말하게 한다. 이런 방식으로 계속해서 진행하며, 어느 조가 정확하게 완성한 문장이 많은가를 가린다.

[설명]한 문장의 여러 곳에 선을 그을 수도 있다. 동의어는 경우에 따라 하나이상일 수도 있다. 학생들이 답 하나를 맞히면, 교사는 반 전체학생들에게 “谁还有别的答案?(누가 또 다른 답이 있니?)”라고 묻고, 정답자에게는 별표를 주고 칭찬해준다(교사는 그 학생의 이름을 칠판 한 쪽에 쓰고, 별표 하나를 그린다).

[목적]학생들이 동의어를 정확히 이해하고, 동의어를 숙지할 수 있도록 도움을 준다.

[수준]B C D E

(周 健)

45. 빈 칸 채우기 시합

[방법]교사는 칠판에 빈 칸이 있는 문장을 쓴다.

예:

“昨天我们去(1)了一个展览, 展览会上的工艺品件件都很(2), 尤其是小王买的这个台灯, 又美观, 又(3).”

학생들에게 연습장에 각자 빈 칸에 채울 단어를 쓰게 한다. 그런 후, 교사는 (1)번 빈 칸에 들어갈 단어를 순서대로 모든 학생들에게 묻고 설명하고, 다시 (2)번 빈 칸과 (3)번 빈 칸을 계속해서 채우게 한다. 학생 수가 많으면, 각 빈 칸마다 한 줄을 선택하여 그 줄에 앉은 학생에게만 묻는다.

[설명]대개 답안은 하나이상이다. 예를 들어, 위에서 말한 (3)번 빈 칸에는 “大方, 实用, 别致, 便宜” 등등을 채울 수 있다. 교사는 다른 답안을 모두 칠판에 쓰고, 비교·어의판별하고 평가를 한다.

[목적]상하문장에 따라 종합적으로 언어를 운용하는 능력과 어의판별능력을 향상시킨다.



[수준]B C D E

(周 健)

46. 한영(漢英) 대응어 찾기

[방법]교사는 먼저 종이나 칠판에 세로로 두 줄의 단어를 쓴다. 좌측 한 줄은 중국어 단어를 쓰는데, 이때 각 단어 중에 하나 이상은 배우지 않은 단어가 있어야 한다. 우측 한 줄에는 좌측 단어에 대응되는 영어 단어를 쓰는데, 순서 배열은 뒤섞어 놓고 학생들에게 대응관계를 찾아내게 한다. 단어는 각각 번호를 매겨야 하며, 12-15개의 단어를 사용하는 것이 적당하다.

[설명]이 연습을 종이에 인쇄하여, 학생들에게 각각 한 장씩 나눠주고, 마지막에 반 전체 학생들이 같이 답을 확인한다.

[목적]학생들에게 한자의 편방부수 등의 힌트에 맞춰 해당 글자의 뜻을 추측하고, 더 나아가 단어 중에 이미 알고 있는 한자를 토대로 모르는 단어의 뜻을 추측할 수 있는 훈련을 시킨다. 이 연습은 어느 정도의 도전성을 갖고 있어서, 학생들의 흥미를 유발시킨다.

[수준]A B C D

(周 健)

47. 반대말 말하기

[방법]학생들을 A와 B 두 조로 나눈다. 이때 학생 수는 서로 같아야 한다. 학생들에게 짝을 이루는 반의어를 조금 준비하게 한다. 먼저 A조의 첫 번째 학생이 단어 하나를 말한다. 예를 들어, “寬”자를 말하면 B조의 첫 번째 학생은 신속하게 “窄”라고 대답한다. 그런 후에, A2가 B2를 테스트하고 이와 같은 방법으로 순서에 맞춰 끝까지 진행된 후에 조별 역할을 바꾼다. 이때 맞게 말한 사람은 1점을 얻으며, 마지막에 어느 조의 점수가 많은지를 본다.

[설명]반의어는 반드시 하나하나 대응되는 것은 아니며, 경우에 따라서 둘 혹은 더 많은 답이 있을 수 있다. 예를 들어, “高 - 低·矮, 伤心 - 高兴·快乐·喜悦·欢欣·开心……” 맞게 말한 만큼 점수를 얻는다. 이때 교사는 심판이 된다.

[목적]학생들에게 반의어를 복습시킨다.

[수준]B C D

(周 健)

48. 반대말 유추하기

[방법]교사가 학생들에게 간단한 문장을 제시하면, 학생들은 규정시간 내

에 그 뜻과 상대적인 문장을 대답한다.

예:

선생님은 “糖是甜的, 盐是……, 药是…… (설탕은 달고, 소금은……, 약은……)”라고 말한다.

다른 예:

1. 山高, 海…… (산은 높고, 바다는……)
2. 大人高, 小孩…… (어른은 크고, 아이는……)
3. 春天暖, 夏天……, 秋天……, 冬天…… (봄은 따뜻하고, 여름은……, 가을은 …… , 겨울은……)
4. 我们酷爱和平……(痛恨战争) (우리는 평화를 매우 사랑하고…… (전쟁을 매우 싫어한다))
5. 我花钱精打细算, 他花钱……(大手大脚) (나는 면밀하게 계획해서 돈을 쓰고, 그는 …… 돈을 쓴다 (물 쓰듯 쓰다))
6. 比赛结束了, 获胜者喜笑颜开, 失败者……(愁眉苦脸, 垂头丧气) (시합이 끝나고, 승리자는 희색이 만면하고, 실패자는 ……(우거지상, 의기소침하다))

[설명]이 연습은 학생들 간에도 할 수 있다. 학생들을 두 조로 나누고, A 조는 앞 구절을 읽고, B 조는 뒷 구절을 읽는다. B 조가 뒷 구절을 말하지 못하면, A 조가 뒷 구절을 끝내고 점수를 얻는다. 하지만 A 조도 뒷 구절을 말하지 못하면, 두 조 모두 점수를 얻지 못한다.

[목적]반의어를 연습시키고, 학생들의 반응능력을 향상시킨다.

[수준]A B C

(王庆云)

49. 형용사 활용하기

[방법]교사는 먼저 사물의 명칭을 하나 말하고, 학생들에게 형용사를 활용해서 묘사하라고 한다.

예: 他的眼睛-(大大的, 明亮的, 黑溜溜的, 亮晶晶的……)
 他唱歌的声音很-(大, 小, 高, 低, 好听, 优美, 清脆, 响亮, 动听……)
 他感到很-(高兴, 满意, 舒服, 难过, 沮丧, 害怕, 失望, 痛快……)

[설명]학생들은 칭찬을 받으면 생각해낸 것을 모두 다 말할 수 있게 된다. 학생 수를 보고 수에 맞게 조를 나눈다. 각 조는 단어 하나씩을 말하고 번갈아가며 게임을 진행한다. 말하지 못한 사람은 별로 개인기를 보여준다.

[목적]학생들의 언어표현능력을 향상시키고, 어휘량을 풍부하게 한다.

[수준]B C D E

(王庆云)

50. 여행물품 리스트

[방법]학생들에게 시짱라싸(西藏拉萨)로 여행을 간다고 가정하고, 우선 기차를 타고 칭하이성(青海省)의 거얼무(格尔木)로 가서, 다시 차를 타고 대략 36시간을 여행하여 라싸(拉萨)에 도착했다가 비행기를 타고 돌아온다는 계획을 말해준다. 학생들은 휴대할 물건을 반드시 중국어로 하나하나 써넣어야 하며, 한자로 쓰지 못하는 것은 사진을 찾거나 교사에게 물어 본다. 리스트를 다 쓴 후, 교사는 몇 명을 지정해 자신이 쓴 “여행물품 리스트”를 낭독하게 하고, 적절하게 평을 한다.

[설명]교사는 학생들이 리스트를 다 쓴 후 평가와 함께 일부 시짱(西藏) 고원과 관련된 지리·기후·풍토와 인정과 여행경험 등 분야의 지식을 말해주면 더욱 교육적이며, 또 이를 학생들 목록을 평가하는 기준의 하나로 삼는다. 또한 필요하다고 느끼면, 먼저 관련된 예비지식을 말해줘서 참고하도록 할 수도 있다.

[목적]학생들에게 여행용품 관련어휘를 숙달시킨다.

[수준]D E

(周 健)

51. 동음어

[방법]교사는 먼저 학생들에게 이야기 하나를 말해준다.

“从前有一个给人算命的人，自称‘王半仙’，常常吹嘘自己算命如何准。后来皇帝听说了，召他进皇宫，决定第二天亲自考考他。他心里非常害怕，因为他并没有真本领，所以连觉也没睡好。第二天一早，皇帝在御花园里偷偷摘了一颗大青枣，握在手心，等‘王半仙’走过来，命令他猜自己手中的东西是什么。若猜不出，就要重重惩罚他。他说：‘大清早您就考我……’还没等他说完，皇帝连忙说：‘您先生真是王神仙!’然后，便重重赏赐了他。”

(“옛날에 자칭 ‘왕도인’이라는 점쟁이 한 명이 있었는데, 그는 항상 자신을 죽집게 점쟁이라고 허풍을 떨고 다녔다. 황제는 그런 소문을 듣고, 그를 황궁 불러들이고, 이튿날에 친히 그 점쟁이를 시험해 보기로 했다. 왕도인은 사실 실력이 없는 허풍쟁이였기에 무서워서 잠을 자지 못했다. 이튿날 날이 밝자, 황제는 황궁 정원에서 큰 과란 대추 하나를 몰래 따서 손에 잡고 있었다. ‘왕도인’이 오자, 황제는 그에게 자신의 손에 있는 물건이 무엇인지 알아맞혀 보라고 명령을 내렸다. 그리고 만약 알아맞히지 못하면, 엄벌을 내리겠다고 했다. ‘이른 아침부터 어찌 저를 시험……’ 점쟁이가 말을 다 끝내기도 전에, 황제는 급히 ‘당신 정말 잘 맞히시는군요!’라고 말한 후에 점쟁이에게 많은 상을 내렸다.”)⁴⁾

역주 4) ‘大青枣[dàqīngzǎo]’는 ‘큰 과란 대추’를, ‘大清早[dàqīngzǎo]’는 ‘이른 아침’을 일컫는데, 이 두 글자는 각각 발음이 같지만 뜻은 다른 동음어의어이다.

교사는 학생들에게 중국어 중에 동음이의 단어들 많이 있다고 말해준다.

예: “美人”과 “每人”, “大第, 大地, 大帝”, “拖鞋”와 “脱鞋”등등.

학생들에게 아래 병음에 근거하여 발음은 같고 자형이 다른 두개의 단어를 쓰라고 한다.

- | | | |
|------------|--------------|----------------|
| (1) gèrén | (2) gāngcái | (3) gǎndào |
| (4) fùnnù | (5) yīduì | (6) diànyuán |
| (7) bùxíng | (8) yōuhuì | (9) yǒuyì |
| (10) yīwù | (11) wénmíng | (12) xiāngjiāo |
| (13) shùmù | (14) shìlì | (15) fùrén |
| (16) dàizi | | |

[설명] 답은 아래와 같다.

- | | | |
|------------|------------|------------|
| (1)各人, 个人 | (2)刚才, 钢材 | (3)感到, 赶到 |
| (4)父女, 妇女 | (5)一对, 一队 | (6)店员, 电源 |
| (7)不行, 步行 | (8)幽会, 优惠 | (9)友谊, 有意 |
| (10)医务, 衣物 | (11)文明, 闻名 | (12)相交, 香蕉 |
| (13)数目, 树木 | (14)事例, 势力 | (15)妇人, 富人 |
| (16)带子, 袋子 | | |

[목적]학생들의 중국어 동음어에 대한 인식을 높인다.

[수준]C D E

(周 健)

52. 관련 단어 먼저 대답하기

[방법]학생들을 두 조로 나누고, 교사가 관련단어의 앞 단어를 말하면 앞

단어에 맞는 뒷 단어를 아는 학생이 해당 뒷 단어를 먼저 대답한다. 예를 들어, 교사가 “因为”라고 말하면, 학생들은 “所以”라고 대답한다. 이와 같이 답을 맞힌 학생은 그 단어를 사용해서 문장을 만드는데, 맞으면 2점을 틀리면 1점만 준다. 이때 문장을 틀리게 만들면, 조를 바꿔 다른 조의 학생이 문장을 만드는데 맞으면 1점을 얻는다. 게임이 끝난 후 점수가 높은 조가 승리 한다.

[설명]이 게임은 비교적 많은 관련단어를 배운 후에 진행한다. 자주 사용되는 관련단어는 다음과 같다.

“一面……一面”，“有时……有时”，“起初……后来”，
“首先……然后”，“一……就”，“不单……而且”，
“不但……而且”，“不仅……还”，“除了……以外”，
“既……又”，“连……都”，“宁愿……也不”，
“固然……不过”，“尽管……还是”，“虽然……但是”，
“既然……那么”，“由于……所以”，“即使……也”，
“假如……的话”，“如果……就”，“要是……那么”，
“不论……都”，“只要……就” 등등.

관련 단어의 조합은 매우 다양하며 정답은 하나에만 국한되지는 않는다. 일부 단어는 교사가 칠판에 써줄 필요가 있다.

[목적]학생들에게 어감을 향상시켜 관련단어를 정확하게 사용할 수 있도록 한다.

[수준]C D E

(周 健)

53. 단어순서 바꾸기

[방법]중국어의 많은 단어는 거꾸로 읽으면 다른 단어가 된다.

예: 国王--王国, 女儿--儿女, 法语--语法,
 故事--事故, 汽水--水汽, 蜜蜂--蜂蜜,
 上海--海上, 名人--人名, 明天--天明,
 前提--提前, 亲近--近亲, 喜欢--欢喜,
 人生--生人, 上山--山上, 手枪--枪手 등등.

먼저 학생들에게 직접 거꾸로 읽으면 또 다른 단어가 되는 단어를 말하게 한 후, 해당 단어를 사용해서 문장을 만들게 한다. 단어가 먼저 생각나는 학생은 손을 들고 말할 수 있다. 이때 학생들이 모두 생각해내지 못하면, 교사가 칠판에 몇 개의 단어를 써줄 수 있으며, 학생들에게 그 단어를 사용해서 문장을 만들거나 해석을 시킨다.

[설명]수업 중에 이에 해당하는 단어가 나오면 이 연습을 할 수 있다.

[목적]학생들의 중국어 단어구조에 대한 이해를 심화시키고, 단어의 뜻을 구별하는 능력을 향상시킨다.

[수준]B C D E

(周 健)

54. 음역 외래어 알아맞히기

[방법]학생들에게 중국어에는 咖啡(coffee)와 같은 일부 음역 외래어 단어가 있다고 말해준다. 이처럼 자주 사용되는 일부 단어를 예로 들어 학생들에게 영어 원어를 알아맞히게 한다. 만약 학생들 중에 일본 혹은 한국 학생들이 있으면, 교사는 한자를 써 주거나 혹은 병음만 써 줄 수도 있다. 다음은 음역 단어의 예이다.

坦克(tank), 休克(shock), 苏打(soda), 可口可乐(Coca Cola),
 沙发(sofa), 香槟(champagne), 芭蕾(ballet), 雪茄(cigar),
 维他命(Vitamin), 扑克(poker), 逻辑(logic), 巴士(bus),

香波(shampoo), 吉普(jeep), 摩托(motor), 引擎(engine),
 皮萨(pizza), 克立架(cracker), 色拉(salad), 卡拉OK(karaoke),
 托福(TOEFL), 艾滋病(AIDS), 高尔夫(golf), 马达(motor),
 柠檬(lemon), 奥林匹克(Olympic), 幽默(humor), 浪漫(romance),
 麦当劳(MacDonld).

[설명]학생들에게 중국어에는 인명·지명과 과학기술 명사 외에 음역 외래어가 약간 남아있으며, 대부분의 외래어는 모두 의역(예: radio--收音机)이나 혹은 뜻과 음을 겸하는(예: beer--啤酒, Marxism--马克思主义) 방법으로 중국어 어휘에 들어 왔음을 설명해 준다. 중국이 외국과의 교류가 확대됨에 따라 이와 같은 음역단어는 현저히 증가하는 추세이다.

[목적]초보자에게 중국어에서 사용되는 외래어에 대한 기초적 이해를 갖게 하고, 중국어에 대해 친근감을 증대시킨다.

[수준]A B C

(周 健)

55. 힌트 듣고 단어 알아맞히기

[방법]교사는 1·3·5등 홀수 줄에 앉은 학생에게 뒤쪽으로 몸을 돌려 앉으라고 한다. 이때 마주하고 있는 두 사람이 한 팀이 된다. 교사는 칠판에 “大夫”라는 단어를 예로 쓰고 칠판을 향해 있는 학생에게 이 단어를 직접 말해서는 안 되며, 측면에 제시한 방법으로 칠판을 등지고 있는 학생이 알아맞힐 수 있도록 설명하게 한다. 대부분의 학생들이 모두 알아맞힌 후에, 교사는 몇 팀의 학생들에게 질문을 해서 어느 학생이 힌트가 가장 간단하고 명확한지를 평가한다. 이와 같이 3개 정도의 단어를 맞힌 후 이에 대한 평가를 하고 같은 팀의 두 학생에게 서로 자리를 바꿔 다시 3개의 단어를 맞히게 한다.

[설명]각 팀이 단어 선택 시에는 쉬운 것에서 어려운 것으로, 구체적인 것에서 추상적인 것으로 해야 하는데, 모두 명사에 국한되는 것은 아니다. 예를 들면, “大夫, 历史, 聪明”을 하나로 묶고, “司机, 着急, 教育”을 다른 하나로 묶는다.

[목적]학생들의 단어에 대한 정의, 단어 해석능력을 향상시키는 동시에 단어의 뜻에 대한 이해도를 체크한다.

[수준]B C D E

(周 健 贾笑梅)

56. 스무고개

[방법]교사 혹은 학생 한 명을 불러 마음속으로 한 실체(사람이나 물건 모두 가능)를 선정하여 수수께끼의 답으로 생각하게 한다. 다른 학생들은 “맞나? 아니냐?”의 방식으로 수수께끼 답을 알고 있는 사람에게 질문을 한다. 이와 같은 문답형식을 통해 수수께끼 답을 알고 있는 사람의 마음속으로 생각하고 있는 답을 알아맞힌다. 예를 들어, 교사는 마음속으로 “黑板(칠판)”을 수수께끼 답으로 정한 후, 학생들에게 질문을 시작하라고 한다. 학생들은 “그것은 생명이 있나요?”, “그것은 다리가 있나요?”, “그것은 우리들의 책상 위에 있나요?” 등의 질문을 할 수 있다. 학생들은 문답을 통해 계속해서 답의 범위를 줄여나가 점점 답에 근접하여 마지막엔 답을 알아맞힐 수 있게 된다.

[설명]1. 이 게임의 주요 목적은 질문하는 학생의 질문능력을 테스트하는 것이다. 수수께끼 답을 알고 있는 사람은 “네(是)” 혹은 “아니오(不是)”로만 대답할 수 있다. 또한 문답 횟수는 반드시 일정한 제한이 있어야 한다.

2. 언어능력에 한계가 있는 학생에게는 수수께끼 답을 알고 있는 사람이 먼저 수수께끼 답의 범위를 말해줘야 한다.

[목적] 학생들이 이미 배운 단어, 형용사구, 동사구, 개사구 등의 복습을 도와주고, 또한 그것들을 “맞나? 틀리냐?” 의문문에 사용할 수 있도록 도와준다.

[수준] B C D

(陈佩瑜)

57. 숨긴 물건 찾기

[방법] 교사는 몇 개의 물건을 교실 안에 숨기고, 학생들에게 어디에 있는지 알아맞히게 하는데, 이때 방위사를 사용해서 말하도록 한다.

예:

“在左边的口袋里(왼쪽 주머니 안에)”,

“在右边桌子抽屉里(오른쪽 책상 서랍 안에)”,

“在门的后边(문 뒤쪽에)”,

“在窗台上边(창턱 위에)” 등.

각자 순서에 따라 한 마디씩 하고, 교사는 “맞다” 혹은 “틀리다”로 간략하게 대답해준다. 교사는 마지막에 알아맞힌 학생에게 사용했던 물건을 상 대신 상품으로 줄 수도 있다.

[설명] 교사는 사전에 방위를 나타내는 단어를 말해줄 수 있다. 이 게임은 학생들에게 한 가지 물건을 준비하게 할 수도 있으며, 교사의 구령에 따라 놓아두면, 교사는 또 다른 곳으로 위치를 바꿔 놓게 할 수도 있다.

예:

“放在桌子里(책상 안에 놓는다)”,

“放在椅子上面(의자위에 놓는다)”,

“给左边的同学(왼쪽의 친구에게 준다)” 등.

[목적] 학생들에게 방위사 연습을 시킨다.

[수준]A B

(黃 立)

58. 친구 찾기

[방법]교사는 이미 배운 이음절 단어와 다음절 단어들을 순서를 뒤섞어 두 줄로 나뉘 배열하고, 학생들에게 이음절 혹은 다음절 단어의 구성에 따라 각각 서로 연결되는 단어를 연결하도록 한다. 누가 가장 많이, 빨리, 정확하게 연결하는지를 보고, 1·2·3등을 심사하여 칭찬하고 격려해 준다. 교사는 글자를 칠판에 쓰고 학생들에게 칠판 앞으로 나가서 게임을 하도록 하거나, 또는 학생들에게 노트나 종이에 써서 하게 할 수도 있다. 또한, 수업 전에 미리 복사해서 학생들에게 게임을 할 수 있도록 나눠줄 수도 있다.

- [설명]1. 교사가 먼저 게임을 한 차례 해본 후, 이 게임의 최대 조어량을 확인하여, 신속하고 정확하게 판정할 수 있도록 한다.
2. 어떤 글자는 서로 연결해서 한 단어가 되는데 이런 단어가 한 두개만이 아님을 주의하고, 교사는 이를 정확하게 알고 있어야 한다.
3. 한자는 조어성이 유난히 강하다. 이미 배운 단어 가운데는 아직 배우지 않은 많은 단어와 결합해 또 다른 단어를 만들 수 있다. 이 때문에 수업 중에 학습내용을 풍부하게 할 수 있으며, 학생들의 지식적인 측면의 폭도 다양하게 넓힐 수 있다. 교사는 학생들의 인지하고 있는 단어 상황에 따라 이 방법을 적절하게 사용할 수 있다.

[목적]학생들의 단어 조합능력을 향상시키고, 중국어 조어법에 대한 이해를 심화시킨다.

[수준]A B

(赵明德)

59. 같은 음 단어 잇기

[방법]교사가 한 단어를 말하면 학생들은 해당 단어의 끝 글자와 동음자 혹은 비슷한 음의 단어(성조는 바꿀 수 있지만, 원래의 글자는 이용할 수 없음)를 이용해서 다음 단어의 첫머리로 삼아 새 단어 혹은 구를 말한다. 이와 같은 순서에 따라 게임을 진행하는데, 진행 속도는 빠르게 유지한다.

예를 들면 다음과 같다. :

图书馆--馆, 管理--理, 里头--头,
偷东西--西, 希望--望, 忘记--记,
计算--算, 算数--数, 树木--木,
母亲--亲, 勤快--快, 筷子--子,
自己--己, 几毛钱……



[설명]교사는 학생들이 단어를 연결하지 못할 경우 힌트를 줄 수 있다. 그래도 학생들이 연결하지 못하면 짝과 서로 의논하게 한다. 필요 시에는 특히 별로 익숙하지 않은 동음자 혹은 비슷한 음의 단어와 부딪혔을 때는 방법을 바꿔서 학생들이 말하고 교사가 칠판에 쓰는 방법으로도 진행할 수 있다.

[목적]동음자의 교체연습을 통해 빠른 반응능력과 연상조어능력을 훈련시키고, 학습에 흥미를 향상시킨다.

[수준]B C D

(赵明德 周 健)

60. 한자단어 끝말잇기

[방법]학생들을 두 조로 나눠서 게임을 한다. 교사가 칠판에 첫 번째 글자를 쓴 후, 두 조의 학생들이 번갈아 가며 나와 계속해서 이어 쓴

다. 각 단어의 첫머리 글자는 반드시 바로 전 단어의 끝 글자여야 한다. 예를 들면 다음과 같다.

中 → 中国 → 国力 → 力气 → 气量 →
量力而行 → 行军 → 军事 → 事业 →
业务 → 务必 → 必须 → 需要 ……

어느 한 조가 끝 글자를 이어서 쓰지 못하면, 교사는 그 조를 대신 해서 한 글자를 써주는 동시에 그 조의 점수에서 1점을 감한다. 마지막에 득점이 높은 조가 이긴다.

[설명]이 게임은 참가자가 숙지하고 있는 어휘가 비교적 많아야 하며, 난이도 또한 높아야 한다. 또한 끝 글자의 동음자 결합으로 바뀌어서 활용가능하며, 난이도를 훨씬 밀단계로 낮출 수도 있다.

[목적]학생들에게 단어를 복습시키고, 어휘량을 늘려, 연상능력과 속도를 향상시킨다.

[수준]C D E

(周 健 林晓彤)

61. 글자 만들기 카드놀이

[방법]각 조에 4명씩 A와 B 두 조로 나누고, 각 조는 글자를 쓸 학생 한 명을 선출한다. 남은 6명은 A.B.A.B.A.B. 순서대로 원을 만들어 앉는다. 자체 제작한 카드의 좌측 위 모서리에 배운 한자를 써서 가운데에 놓고, 한 사람씩 순서대로 카드를 집는다. 집어내면서 단어를 만들고 카드에 쓴다. 단어조합을 마친 카드를 한 쪽으로 놓으면, 그 조의 글 쓰는 사람이 그 카드를 들고 가서 칠판에 카드의 단어를 쓴다. 참가자 손에 카드가 10장이 넘었을 때는 임의로 5장을 뽑아 가운데 쌓아놓은 카드의 제일 밑으로 놓은 후, 계속해서 순서대로 집어내며 게임을 계속 진행한다. 교사는 적당한 때에 계

임을 멈추게 하고, 칠판의 단어에 맞춰 각 조의 점수를 계산한다. 조합을 틀리게 한 단어나 잘못 쓴 단어는 모두 점수를 받을 수 없다.

[설명] 점수를 계산하기 전에는 누구도 말을 할 수 없으며, 틀리게 조합한 단어는 점수를 감할 수도 있다. 카드의 수량은 학생의 수준과 학생 수에 따라 늘리거나 줄일 수도 있다. 모든 글자(특히 조어성이 강한 글자)는 몇 장씩 중복해서 써도 된다.

[목적] 학생들의 글자인식과 조어 및 한자쓰기 능력을 훈련시킨다.

[수준] A B C D

(李文丹)

62. 스피드 게임



[방법] 교실 중앙에 책상 하나를 놓고, 양끝에 각각 의자 하나씩을 놓은 후, 반 전체 학생들은 그 밖에 둥그렇게 원을 그리고 앉는다. 두 사람이 한조가 되는데, 첫 번째 조의 A·B 두 사람은 책상 앞에서 마주보고 앉은 후, 교사는 A에게 자기 손의 카드에서 한 장을 뽑으라고 한다. 카드에는 ①北京, ②字典, ③电池, ④地图, ⑤中间, ⑥金牌, ⑦作家, ⑧女朋友, ⑨初恋, ⑩水平 등 10개의 단어가 쓰여 있는데, 이때 A는 카드에 적혀있는 단어들을 직접적으로 말해서는 안 되며, 단어 중 어떤 한 글자를 읽어서도 안 된다. 다만 해석, 설명, 정의 등의 방법으로 단어들을 알아맞히게 해야 한다. 도저히 알아맞힐 수 없는 것은 대충 넘어간다. 게임 방법은 다음과 같이 두 종류로 나눌 수 있다. 하나는, 시간을 모두 2분으로 제한해서 어느 조가 제한된 시간 내에 가장 많이 알아맞히는가를 보는 것이다. 또 다른 하나는, 각 조에 10개의 단어를 모두 알아맞히도록 하는데, 이때 어느 조가 시간을 가장 적게 썼는가 하는 것이다.

[설명]카드에 쓴 단어는 구체적인 명사를 위주로 하여, 쉬운 것부터 시작하여 점차 어려운 단어로 정해야 한다. 그리고 추상명사, 동사 및 형용사를 사용할 수도 있다. 각 카드마다 난이도는 대체로 비슷해야 하며, 이때 교사는 시간체크를 담당한다. 학생이 직접 카드 상의 단어(혹은 글자)를 말해버리면, 그 단어는 점수에 계산하지 않거나 혹은 15초를 사용한 것으로 계산한다. 이때 학생은 반드시 중국어를 사용해야하며, 몸짓 같은 동작으로 도움을 줄 수도 없다.

[목적]학생들이 이미 배운 언어지식을 종합적으로 운용하고, 간결하게 단어를 해석하고 정의하는 능력을 훈련시킨다.

[수준]C D E

(周 健)

63. 상대방의 몸동작 보고 알아맞히기

[방법]학생들은 2인 1조가 되어 순서대로 사람들 앞에서 연기를 하게 한다. 학생A는 교사가 들고 있는 15-20개의 단어가 쓰여진 카드 중에서 한 장을 뽑는다. 학생A는 동작과 표정으로 이 단어들을 설명하여 학생B에게 이를 알아맞히게 한다. 규정시간(예, 1분) 내에 알아맞힌 수만큼 점수를 얻게 된다. 단어는 동사, 명사를 위주로 하고, 쉽게 표현할 수 있는 단어를 선택한다. 예를 들면, “手枪, 钥匙, 电话, 开车, 吸烟, 跑步, 吃饭, 喝水, 游泳, 刷牙, 写字, 跳舞, 擦玻璃, 洗衣服, 打排球, 弹钢琴” 등

[설명]교사는 카드 사본을 가지고 있으면서 학생들의 대답이 정확한지 아닌지를 확인해야 하는데, 일부 단어는 유통성 있게 체크해야 한다. 예를 들어, “吸烟-抽烟”, “开车-开汽车”는 둘 다 맞았다고 해야 하며, 교사는 이를 숙지하고 있어야 한다. 이 게임은 학생들이 숙지하고 있는 어휘량에 따라 진행하므로, 난이도가 높을 수도 낮을 수도 있다. 규정시간 제한도 학생들의 수준에 따라 정한다. 학생A가

소리를 내거나 학생B가 부적절한 질문을 해도 감점이 된다.

[목적]어휘에 대한 숙지수준과 형상언어(바디랭귀지)에 대한 이해를 심화시킨다.

[수준]B C D E

(周 健)

64. 성어 알아맞히기

[방법]학생들은 큰 원으로 둘러앉고, 그 중 4명을 선발해 앞으로 나와 서로 마주보고 서게 한다. 교사(혹은 지정한 사람)는 옷핀으로 4명의 등에 각각 종이 한 장씩을 꼽는다. 각각의 종이에 글자 하나씩이 크게 쓰여 있는데, 그 네 글자를 연결하면 바로 하나의 성어가 된다. 이때 4명은 서로의 등에 쓰여 있는 글자를 보지 못하게 주의해야 한다. 교사가 시작을 외치면, 이 4명은 양손을 허리에 대고, 원 내를 걸어 다니며 모두 각각 나머지 세 사람의 등 뒤 글자를 알아맞힐 방법을 생각해야 하며, 또한 자기 등 뒤의 글자를 판단하고 조합해서 성어를 알아내야 한다. 먼저 말하는 사람이 승리하고, 승자는 계속해서 원 안에 남고 나머지 세 사람은 다른 학생으로 바뀌어서 다시 두 번째 성어의 알아맞히기 게임을 진행한다.

[설명]학생들에게 비교적 익숙한 성어를 선택해야 하며, 게임을 할 때 상대방을 밀거나 잡아당길 수 없다. 바깥 원의 학생들은 원 안의 학생들에게 성어를 말하거나 힌트를 줄 수 없다. 이 게임은 파티에서 하기에 적당하다.

[목적]성어를 복습하고, 적극적인 학습 분위기를 조성한다.

[수준]B C D E

(周 健)

65. 크로스워드 퍼즐

[방법]교사는 우선 큰 종이에 아래의 도표를 그린다.



8개의 번호가 매겨진 곳에 각각에 맞는 8개의 한자를 채워 넣는데, 상하좌우 모두 조합해서 단어가 되게 해야 한다. 다 써넣은 후, 시계 방향에 따라 한 번 읽는다. 이 8개의 글자는 무슨 뜻일까?

[설명]교사는 학생들의 수준과 배운 어휘에 따라 다른 문장으로 바꿀 수 있다. 또한 동그라미 친 8개 글자를 지워버릴 수도 있으며, 학생들에게 3개의 힌트에 맞춰 먼저 글자를 알아맞히고 나서 글자를 채워 넣게 한다. 난이도는 학생들의 수준에 맞게 높일 수도 있다.

[목적]어휘를 복습하고 단어 조합능력을 향상시킨다.

[수준]B C D

(周 健)

66. 공통점 찾기

[방법]교사는 먼저 아래 10개 조의 단어를 큰 종이에 쓴다. 그런 후에 학생들에게 각 조 단어의 공통점을 지적하게 한다. 공통점은 글자의 모양, 글자의 뜻 혹은 문법구조 방면의 것 모두 가능하다.

1. 汉, 江, 海, 河, 池, 汤
2. 古, 叶, 右, 可, 只, 史
3. 雷, 雪, 霜, 台风, 彩虹, 地震
4. 钉子, 戒指, 锅, 飞机, 钢管, 硬币
5. 母亲, 舞女, 阿姨, 夫人, 空姐, 弟媳
6. 坚强, 内向, 软弱, 开朗, 冷酷, 文静
7. 花生酱, 西红柿, 牛肉, 玉米, 鸡蛋, 鱼
8. 坦克, 沙发, 白兰地, 可口可乐, 维他命, 模特
9. 动静, 是非, 呼吸, 多少, 得失, 悲欢离合
10. 理发, 见面, 散步, 睡觉, 发芽, 开花

[설명]답안은 다음과 같다. ①삼수변 ②모두 구(口)자가 있다 ③자연현상 ④금속 ⑤여성 ⑥성격묘사 ⑦먹을 수 있다 ⑧음역외래어 ⑨반대어 소로 조합된 단어 ⑩이합동사로 가운데 기타 성분을 끼워 넣을 수 있다. 교사는 각 분류의 단어를 평가한 후에 학생들에게 각 분류에 해당하는 단어를 하나씩 보충하게 한다.

[목적]글자 모양, 글자의 뜻에 대한 특징적 귀납을 통해 학생들의 중국어 어휘 분류에 대한 이해를 깊게 한다.

[수준]C D E

(周 健)

67. 다른 단어 찾기

[방법]교사가 한 묶음의 단어를 학생들에게 말하면, 학생들은 그 중에서 같은 종류가 아닌 단어 하나를 찾아내서 그 단어가 왜 같은 종류의 단어가 아닌지를 설명한다. 예를 들면 다음과 같다.

1. 교사: 강의동, 사무동, 기숙사동, 운동장, 대사관, 도서관
(教学楼, 办公楼, 宿舍楼, 大操场, 大使馆, 图书馆)
학생: 대사관
(大使馆)
2. 교사: 머리카락, 눈썹, 눈, 코, 손, 입, 귀
(发, 眉毛, 眼睛, 鼻子, 手, 嘴, 耳朵)
학생: 손
(手)
3. 교사: 북경, 도쿄, 런던, 뉴욕, 파리, 모스크바
(北京, 东京, 伦敦, 纽约, 巴黎, 莫斯科)
학생: 뉴욕
(纽约)
4. 교사: 사천, 하북, 산둥, 강소, 광주, 광서
(四川, 河北, 山东, 江苏, 广州, 广西)
학생: 광주
(广州)
5. 교사: 노래 부르다, 춤추다, 음악 듣다, 영화 보다, 축구시합하다
(唱歌, 跳舞, 听音乐, 看电影, 赛足球)
학생: 축구시합하다
(赛足球)

[설명]교사가 단어를 말하면 학생들이 그 단어들 중의 같은 종류가 아닌 단어를 쓰고, 마지막에 답안을 맞춰보는 방법을 사용할 수도 있다.

[목적]구별분석능력·기억저장능력과 요약총괄능력을 훈련시킨다.

[수준]A B C

(杨惠元)

68. 단어 연상하기

[방법]교사는 간단하게 한 단어의 뜻을 설명한 후, 학생들에게 그 즉시 관련단어 하나를 연상하여 기억하라고 한다. 교사는 또 하나하나 질문을 하는데, 경우에 따라서는 학생들에게 간단하게 설명하라고 할 수도 있다. “결혼(结婚)”이라는 단어를 예를 들면, 학생들은 아마도 “행복(幸福)”, “교회(教堂)”, “반지(戒指)”, “결혼식(婚礼)”, “아이(孩子)”, “가사일(家务事)”, “집(家)”, “여행(旅行)”, “돈(钱)”등을 연상할 수 있을 것이고, 심지어는 “독신(独身)”, “귀찮다(麻烦)”, “부자유(不自由)” 등을 연상할 수도 있을 수 있다.

[설명]모두가 연상한 것은 학생들 서로를 자극시킬 수 있으며, 수업의 분위기를 활기차게 할 수 있으며, 배운 단어의 지식들을 확실하게 다질 수 있다. 또한 릴레이식의 연상을 할 수 있다. 첫 번째 학생에게 단어 하나를 주고 그 것과 밀접한 관계의 연상되는 단어를 말하게 한다. 다시 두 번째 학생에게 즉시 이 단어에 대해 연상하게 하여 두 번째 단어를 말하게 한다. 순서대로 진행하여 제일 마지막 학생에게까지 전달한다. “수도(首都)”를 예로 들면 다음과 같다.

北京→天安门→雄伟→长城→历史→悠久→文化→故宫→皇帝→颐和园…….(북경→천안문→웅대하다→만리장성→역사→유구하다→문화→자금성(고궁)→황제→이화원……)

[목적]학생들이 갖고 있는 경험과 지식을 서로 교환하고, 적극적이고 주동적으로 단어를 공부하고, 기억력을 강화시킨다.

[수준]B C D E

(李 立)

69. 관련단어

[방법]교사는 약간의 실물을 준비한다. 예를 들어 기차표, 수건, 만년필, 돈 등. 혹은 카드에 도서관, 비행장, 의사, 유학생 등의 상용명사를 쓴다.

1. 학생들을 A, B 두 조로 나누고, 각조의 대표 한명을 뽑는다.
2. A조의 대표는 교사의 손에서 실물 하나를 선택(혹은 카드 한 장을 뽑는다)하고, 그 명칭을 말한다(혹은 단어를 읽는다).
3. A조의 학생들은 5개의 해당 물건(혹은 그것)과 관련된 5개의 단어를 순서대로(혹은 먼저 말한다) 대답한다. B조는 A조의 한 학생을 지정하여 관련 장면의 문장을 하나 만들게 한다.
4. A조가 한 차례 다 돌아간 후, B조가 계속해서 진행하는데, 규칙은 위와 같다.
5. A, B 두 조는 번갈아 가면서 진행한다.
6. 매 한 바퀴의 연습시간은 동일하게 5분으로 하고, 규칙에 맞지 않으면 1점을 감한다.
7. 전체 게임이 다 끝난 후, 패한 팀은 한 문제를 더 진행한다(혹은 장기자랑을 한다). 이때 제목은 승리한 팀이 제시한다.

예1: 수건 - 비누, 물, 세숫대야, 사람, 화장실

(手巾 - 香皂, 水, 脸盆, 人, 洗手间)

한사람이 화장실에서 세수한다.

(一个人在洗手间洗脸.)

예2: 여학생 - 등교, 치마, 예쁘다, 책가방, 웃다

(女学生 - 上学, 裙子, 漂亮, 书包, 笑)

여학생이 책가방을 메고 예쁜 치마를 입고 등교한다.

(女学生背着书包穿着漂亮的裙子上学.)

[설명]때로는 연상해낸 단어가 이상해서 상대방이 순간 이해할 수 없는 것은 질문할 수도 있다. 그런 후에, 이를 맞았다고 통과시킬 것인가를 결정한다. 또한 카드의 단어에는 반 학생의 이름을 쓸 수도 있으며, 이를 적절하게 선택하면 웃음을 자아낼 수도 있다.

[목적] 단어의 뜻에서 또 다른 어휘를 배우고, 일부 단어에 대한 이해를 심화시키고, 아울러 단어조합·작문능력을 훈련시킨다.


[수준] B C

(尹绍华)

70. 부가식 단어

[방법] 교사는 학생들에게 중국어 어휘의 구성 중에 부가식이라는 종류가 있음을 말해준다. 이는 구체적인 단어의 뜻을 나타내는 어근과 모종의 부가적 뜻을 나타내는 접사로 구성되어있다.

예: 어근 + 접사

 -子 刀子 瓶子 胖子 桌子…… (학생들에게
-头 老头 石头 年头 看头…… 계속해서 뒤를
-儿 鸟儿 花儿 盖儿 头儿…… 이어서 말하
-者 作者 读者 科学工作者…… 라고 한다.)
-化 绿化 儿化 现代化……
-干儿 葡萄干儿 苹果干儿……

[설명] 교사는 학생들에게 이상에 해당하는 단어를 종류별로 각각 5개 이상 말하라고 하고, 그 밖에 일부 접사의 예를 보충하게 할 수도 있다.

[목적] 학생들에게 중국어의 중요한 구성법을 숙지시킨다.

[수준] C D E

(周 健)

71. 헐후어⁵⁾ 시험

[방법] 학생 수에 따라, 학생들을 둘 혹은 세조로 나눈다. 각 조는 5·6인 을 기준으로 각각 1명의 조장을 선출하는데, 발음이 비교적 또렷해 야 한다. 사전에 헐후어가 쓰여 있는 카드를 준비하고, 학생 수에 따라 조장에게 나눠 준다. A, B, C조의 학생 수를 각각 5명이라 하면, A조 조장이 B조의 팀원들에게 헐후어의 앞부분을 낭독하게 하고, B조의 학생들은 순서대로 그 뒷부분을 말한다. 이때 말하지 못하거나 틀리게 말했을 때는 1점을 감한다. B조가 다 끝냈을 때 다시 B조 조장이 C조를 테스트한다. 마지막으로 C조가 A조를 테스트한 후 어느 조의 점수가 높은지를 본다. 모든 학생들이 배웠거나 비교적 간단한 헐후어를 선택할 수 있다. 아래와 같이 예를 들 수 있다.

十五个吊桶打水 -- 七上八下, 瞎子点灯 -- 白费蜡,
 哑巴吃黄连 -- 有苦说不出, 芝麻开花 -- 节节高,
 黄鼠狼给鸡拜年 -- 没安好心, 小葱拌豆腐 -- 一青
 (清)二白, 搬石头打自己脚 -- 自讨苦吃, 大水冲了
 龙王庙 -- 一家人不认一家人, 擀面杖吹火 -- 一窍
 不通, 高射炮打蚊子 -- 大材小用, 狗拿耗子 -- 多
 管闲事, 孔夫子搬家 -- 尽是书(输), 老鼠过街 --
 人人喊打, 千里送鹅毛 -- 礼轻情意重, 肉包子打狗
 -- 一去不回头, 王婆卖瓜 -- 自卖自夸, 外甥打
 灯笼 -- 照舅(旧), 竹篮打水 -- 一场空, 丈二金刚
 -- 摸不着头脑.

[설명] 유학생들이 수업시간에 배운 헐후어는 한정적이다. 헐후어라는 특 정제목으로 수업을 한 후에 시험을 하는 것이 가장 좋으며, 학생들이 직접 일부 헐후어를 모아 준비하게 한다.

역주 5) 헐후어(歇後語): 술어의 일종으로 대부분이 해학적이고 형상적인 어구로 되어 있 다. 원칙상 앞뒤 두 부분으로 나뉘어져 있는데, 앞부분은 수수 께기 문제처럼 비유하고 뒷부분은 수수께끼 답안처럼 그 비유를 설명한다.

[목적] 학생들에게 비교적 많은 험후어를 숙지하도록 하고, 언어의 생동성을 높인다.

[수준] D E

(周 健)

72. 반만 말하면 완성하기

[방법] 학생들이 상당수의 성어를 숙지한 후에는, 아래의 방법을 사용해서 복습할 수 있다. 학생들을 두 조로 나누고, 먼저 A조의 학생들에게 성어의 앞쪽 두 글자를 말한다. 예를 들어, 千方 --, 称心--, 提心--, 出神-- 등등을 말하면, B조의 학생들이 순서대로 그 뒷부분을 대답한다. 게임이 다 끝난 후에 두 조는 교대해서 같은 방법으로 진행하는데 진행속도는 빠를수록 좋다.

[설명] 이때 사용하는 성어는 수업 중에 배운 것에만 제한하지 않으며, 자신이 알고 있는 것을 모두 질문할 수 있다. 성어 외에, 험후어와 관용어도 사용할 수 있다. 험후어를 사용할 때, 앞쪽 일부분을 말해야 한다. 예를 들면, 千里送鹅毛---. 관용어를 말할 때에는 앞부분이 길수도 짧을 수도 있다.

예: 求爷爷 --- (告奶奶), 八字 ---
(没一撇儿), 二一 --- (添作五),
与人方便 --- (自己方便), 跑了
和尚 --- (跑不了庙), 情人眼里
--- (出西施), 信不信 --- (由你)
등등.

교사는 먼저 학생들에게 이 연습의 진행방식을 알려 주고, 학생들이 사전에 준비할 수 있도록 하는 것이 가장 좋으며, 그런 준비를 한 후에 진행하는 것이 가장 효과가 좋다. 이때 교사도 상당수의

숙어를 예비로 준비하는 것이 좋다.

[목적]학생들에게 성어 등 숙어를 복습시키고, 어휘량을 늘린다.

[수준]D E

(周 健)

73. 글자 만들기 시험

[방법]교사는 약간의 문장 혹은 성어, 구등을 준비하다. 예를 들어, “中国的首都(중국의 수도)”, 이 중에 일부 단어를 없애고, 칠판에 쓰거나 혹은 슬라이드로 나타낸다. 예를 들어, “中__的首__”, “__你新年__乐”등. 학생들은 조를 나누고, 매 번 각 조마다 한 명의 대표가 나와 빨리 먼저 대답하는 방식으로 빈 칸에 들어갈 단어를 추측해 낸다. 한 단어를 알아맞힐 때마다 알아맞힌 사람이 속한 조가 1점을 얻는다. 전체 문장을 완성한 조는 5점을 얻는다. 점수가 높은 조가 이긴다. 단어 혹은 문장이 모두 정확하지만, 수수께끼 답과는 일치하지 않는다면 맞았다고 할 수 없다. 교사는 수수께끼 답을 발표하고 이를 설명해줘야 한다.

[설명]단어의 취사, 문장의 길이와 난이도는 모두 학생들의 수준과 학습의 목적을 고려하여 정한다.

[목적]학생들의 단어·문장 만들기 능력을 단련시킨다.

[수준]A B C D E

(陈佩瑜)

74. 단어 뜻 구별하기

[방법]교사는 학생들에게 중국어의 일부 상용어휘는 배울 때는 아주 간단

하다고 생각되지만, 사실상 그 의미가 매우 풍부하고, 자세한 이해·분석을 통해서만 숙지할 수 있다고 알려 준다. “打(타)”를 예로 하여 교사는 아래 표를 학생들에게 나눠주고, 학생들에게 “打”자가 들어간 단어에서 “打”자의 뜻과 서로 대응되는 설명에 선을 긋게 한다.

1. 打铁	A. 揭开
2. 打架	B. 发生与人交涉的行为
3. 打官司	C. 画, 涂写
4. 打刁	D. 编织
5. 打行李	E. 捆扎
6. 打毛衣	F. 举
7. 打个问号	G. 用手或器具撞击物体
8. 打旗子	H. 发出
9. 打开盖子	I. 制造, 制作
10. 打电报	J. 殴打
11. 打酒	K. 做, 从事, 进行
12. 打鱼	L. 乘, 坐
13. 打篮球	M. 买
14. 打主意	N. 表示身体上的某些动作
15. 打游击	O. 做游戏, 玩
16. 打哈欠	P. 捕捉
17. 打的(di)	Q. 定出, 决定

[설명] 교사는 학생들에게 중국어에는 왕왕 간단하고, 자주 쓰이는 단어일 수록 완전하게 이해하기가 어렵다고 강조한다. 그 단어들은 의미가 매우 많아서, 우리가 학습할 때에는 특히 주의를 기울여 구별해야 하기 때문이다. “吃”, “发”, “地”, “面”, “老”, “花”, “矣”, “干”, “对”, “出”, “本”, “文” 등과 같은 글자를 예로 들 수 있다. 학생들에게 아래 예의 단어 중의 “吃”의 의미를 설명하도록 테스트해 볼 수 있다.

1. 吃西餐 2. 吃食堂 3. 靠山吃山, 靠水吃水
4. 吃力 5. 吃掉敌人 6. 吃亏 7. 吃得开
8. 口吃 9. 吃水线 10. 吃不消 11. 吃请
12. 吃香 13. 吃黄牌 14. 吃公款

[목적] 학생들에게 상용어휘의 풍부한 내포된 의미를 인식하게 하고, 꼼꼼하게 단어의 뜻을 구별하는 것을 배우게 한다. 뜻이 많은 상용단어를 상황에 맞춰 정확하게 사용하게 한다.

[수준] D E

(周 健)

75. 성어시합

[방법] 열 명이 시합에 참가한다고 가정하면, 비교적 큰 치수의 카드 30장이 필요하다. 교사는 사전에 카드마다 성어 한 줄을 써놓는다. 그런 후에 그 카드들을 뒤집어서 세 줄로 칠판이나 벽에 고정시킨다. 각 줄마다 모든 카드의 이면에 1-10까지 번호를 쓴다. 교사는 학생들에게 첫 번째 줄의 성어를 읽게 하고, 점이 있는 글자의 독음에 특별히 주의를 해야 한다고 말해 준다. 두 번째 줄에서는 오자를 찾아내야 한다(한 글자만 있음). 세 번째 줄에서는 부족한 한 글자를 써야 한다. 학생들은 앞뒤순서에 따라 한 사람당 각 줄에서 임의로 한 개의 번호를 선택하는데, 한 사람당 3개의 성어게임을 할 수 있다. 이때 누가 전부 맞히는지를 본다.

[설명] 예를 들어 첫 번째 줄의 성어 10개를 보면 다음과 같다.

- | | | | |
|--------|--------|--------|--------|
| ① 自給自足 | ② 百发百中 | ③ 称心如意 | ④ 不省人事 |
| ⑤ 难兄难弟 | ⑥ 参差不齐 | ⑦ 大腹便便 | ⑧ 草菅人命 |
| ⑨ 心广体胖 | ⑩ 强劲有力 | | |

두 번째 줄 성어 10개는 다음과 같다.

- ① 尊师爱生 ② 大杀风景 ③ 走头无路
- ④ 名符其实 ⑤ 坐无虚席 ⑥ 别出心才
- ⑦ 情不自尽 ⑧ 病入膏盲 ⑨ 迫不急待
- ⑩ 变本加利

세 번째 줄 성어 10개는 다음과 같다.

- ① 名落()山 ② 各有()秋 ③ ()身处地
- ④ 不()余力 ⑤ 后生可() ⑥ 言不由()
- ⑦ 别开()面 ⑧ 事()功倍 ⑨ 语()心长
- ⑩ 指手()脚

교사는 학생 수와 학생의 수준에 맞게 난이도를 조정할 수 있고, “성어설명” 및 “성어문장 만들기”의 내용을 증가시킬 수도 있다.

[목적] 학생들이 숙지하고 있는 성어를 종합적으로 확인하고, 성어를 깊이 연구하는데 흥미를 유발시킨다.

[수준] D E

(周 健)

76. 이합사

[방법] 이합사는 일반적으로 이음절 동사 사이에 기타 성분의 단어를 끼워 넣을 수 있는 것을 가리킨다. “吃饭→吃了饭”을 예로 들 수 있다. 아래와 같은 방법을 통해 학생들은 이합사를 공부하고 익힐 수 있다.

1. 본문 중에 이합사가 나오면, 학생들에게 그 단어의 아랫부분에 선을 그어 표시를 하게한다. 예를 들어, “见面”.

또한 윗부분에 “연결주음”을 쓰도록 한다.

예: gǔ-zhǎng

鼓 掌

2. 교사는 이합사의 가운데 각종 성분을 집어넣은 후 같이 읽는다.

上了当, 上了大当, 上了两次当, 上了你的当,
上过当, 上谁的当, 上当上的次数太多了 ……

3. 이합사를 칠판에 쓰고, 학생들에게 순서대로 가운데에 기타 성분을 집어넣게 한다.
4. 학생들에게 이합사의 수량은 비교적 많고, 나누거나 떨어지거나 혹은 집어넣는 성분 등의 방면에서 통일된 법칙이 존재하지 않으며, 대다수 이합사는 목적어를 가질 수 없지만, 일부 목적어를 가질 수 있는 단어도 있다(担心孩子, 出口设备)고 알려준다. 또 일부 이합사는 목적어 앞에 양사를 집어넣을 수 있으며(唱了一支歌, 洗了一个澡), 어떤 것은 불가능하다(出了一个国). 이 때문에 각각의 이합사를 설명하고, 토론을 진행해야 한다.

[설명] 《现代汉语词典(현대한어사전)》에 수록된 이합사는 2500개 이상으로 수량이 상당히 많으며 무척 중요하다. 유학생들이 이합사를 사용할 때에는 문법적으로 종종 실수를 한다.

예:

- * 我们散步了半个小时。
- * 他发烧着也来上课。
- * 我们握手了握手。

학생들이 어떤 것들이 동목구조식 단어인지, 어떤 것들이 동목구조식 이합사인지를 분명히 가릴 수 있게 하는 것이 매우 중요하다.

[목적] 학생들이 이합사의 용법을 정확히 이해하고 사용할 수 있도록 훈련시킨다.

[수준] A B C

(周 健)

77. 집합사

[방법]교사는 학생들에게 중국어의 명사는 대다수가 한 종류의 사물 중에 개체를 가리키며, 또한 집단사물도 가리킨다고 말한다. “人”을 예로 들 수 있다. 단, “人口”는 “많은 사람”, “사람들의 집합”을 가리키며, 우리는 이것을 집합사라 한다. 재미있는 것은 중국어 중 어떤 종류의 집합사는 단음절명사에 양사를 더해서 구성됐다는 것이다.

예:

一口人 → 人口
一件事 → 事件
一匹马 → 马匹

그리고 나서, 교사가 명사를 말하고 학생들에게 먼저 수량사를 더하고 나서 다시 집합사로 바꾸게 한다.

예:

纸 → 一张纸 → 纸张
船 → 一只船 → 船只
车 → 一辆车 → 车辆
书 → 一本书 → 书本
花 → 一朵花 → 花朵
课 → 一堂课 → 课堂
枪 → 一支枪 → 枪支

[설명]이 종류의 조어법으로 구성된 단어의 수량은 한계가 있다. 여기서 일부만을 제시할 수 있다. 예를 들면, “信件”, “诗篇”, “灯盏”등이 있지만, 학생들이 숙지하고 있는 것은 그리 많지 않다. 학생들에게 마음대로 조어범위를 확대할 수 없다고 알려준다.

예: 牛→一头牛→×牛头. 笔→一支笔→×笔支.

[목적]학생들에게 집합사 조어법의 한 방법을 이해시킨다. 이는 중국어 어휘의 구성과 단어의 뜻에 대한 이해를 심화시키기 위해서이다.

78. 동의어 구별

[방법]교사는 먼저 칠판에 아래의 단어를 쓰고, 학생들에게 동의어를 말하라고 한다.

- | | |
|--------------|--------------|
| (1)孩子 - (儿童) | (2)整顿 - (整理) |
| (3)理解 - (了解) | (4)局面 - (场面) |
| (5)愿望 - (希望) | (6)父亲 - (爸爸) |
| (7)后果 - (结果) | (8)改进 - (改正) |

교사는 학생들에게 이른바 “동의어”는 어느 정도에 있어서 의미가 서로 비슷할 뿐이며, 그 의미와 용법상에서 어느 정도의 차이가 존재해서, 이를 구별하기 위해서는 노력해야한다고 알려준다. 동의어는 어떠한 상황에서든 모두 상호대체 가능하다고 여겨서는 안 된다고 말한다. 상술한 각 조에 대해서 다음과 같이 설명할 수 있다.

- (1) 단어의 뜻의 범위가 다르다. 예를 들어 노인들이 청소년을 부를 때도 “孩子”를 쓰는데, “孩子”는 구어의 색채가 강한 단어이다.
- (2) 단어조합의 대상이 다르다.
예: “整顿秩序”, “整理书桌”.
- (3) 이해하는 정도의 차이가 다르다.
예: “我了解这件事的过程, 却不理解它的意义”.
- (4) 범위의 폭이 다르다.
예: “工业大发展的新局面”, “他们俩争吵的场面”.
- (5) 단어의 성질이 다르다. “希望”은 명사가 되는 것 외에, 동사가 될 수도 있는 단어다.
예: “我希望你进步”.

- (6) 문체가 다르다. “爷爷”는 구어체이며, “父亲”은 정중한 장소, 상황에서 사용하기에 적합하다.
- (7) 감정의 색채가 다르다. “结果”는 중성적이며, “后果”는 폄의(貶義)적인 것이다.
- (8) 관계대상이 다르다. “改进”의 대상은 긍정적인 사물이며, “改正”의 대상은 부정적 사물이다.

교사는 교과서에서 배운 단어를 다시 조합하여, 학생들이 일부 동의어들을 구별할 수 있도록 한다.

[설명]중국어 중에는 많은 동의어가 있어서, 중국어의 표현력이 더욱 풍부해졌다. 학생들은 점차적으로 상술한 몇 가지 상황에서 동의어의 차이를 구별하는 법을 배울 수 있다. 경우에 따라서는 각각의 동의어에 대응하는 반의어의 다른 점에서 각 동의어의 차이를 비교할 수도 있다. 교사는 실례(단어 문장 만들기)를 많이 들어서 설명해주는 것이 가장 좋으며, 학생들에게 각각 문장을 만들게 하여, 학생들이 정확하게 단어의 뜻을 이해하고 있는지를 확인한다.

[목적]학생들이 동의어의 미세한 차이를 분별할 수 있도록 배우고, 동의어를 정확히 사용할 수 있도록 훈련시킨다.

[수준]B C D E

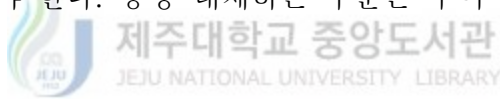
(周 健)

79. 괄호 넣기와 교체연습

[방법]교사는 학생 한 명당 한 장씩 종이쪽지를 나눠준다. 종이에 문장 하나씩이 쓰여 있지만, 모두 한군데씩 부족한 곳이 있다. 교사는 반 전체 학생들에게 모든 빈 곳의 단어를 칠판에 쓰거나 혹은 사전에 큰 종이 한 장에 쓰게 한다. 교사는 학생들에게 순서대로 자신이 빈 곳에 채워놓은 문장을 읽게 하고, 잘못 선택한 것에 대해서는 교사가 즉시 교정하고 설명을 해줘야 한다. 그런 후에, 학생들

은 시계방향에 따라 밑으로 전달하고, 모든 학생은 자기의 옆 좌석의 친구가 한 것을 받을 수 있다. 규칙으로 정해진 10초 내에 생각해내야 하고, 채워 넣을 단어의 대체 단어를 써야하는 것이다. 단어가 생각나지 않으면, 비어 있는 상태로 밑으로 전달한다. 교사는 학생의 수준을 고려해서 건네주기를 몇 차례 진행한 후에 중지시킨다. 다시 학생들에게 순서대로 밑줄 친 빈 곳에 들어갈 몇몇의 대체어를 읽게 하고, 그것에 대한 분석과 설명을 한다. 예를 들면, “我昨天看了一个很有意思的电影”. 학생들은 밑줄 친 아래에 몇몇의 대체어를 쓸 수 있다. 예를 들어, 好看, 刺激, 不错, 值得一看, 可笑, 乏味, 快乐, 难看, 苦恼 등등, 교사는 설명할 때에 “快乐”와 “苦恼” 두 글자는 적당치 않거나 오용의 원인임을 지적해야 한다.

[설명]교사는 문장을 만들고 괄호에 넣을 단어를 지정할 때 신중하게 작성해야 한다. 통상 대체하는 부분은 주어·목적어·한정어와 상황어이다.



[목적]학생들에게 어떤 문법성분(예, 한정어·상황어·보어·목적어 등)을 숙지하고, 단어량을 확대시킬 수 있게 훈련시킨다.

[수준]B C D

(周 健)

80. 단어 듣고 분류 쓰기

[방법]교사는 일부 단어의 이름을 칠판에 쓰고, 한 학생당 한 장의 종이를 나눠 준다(혹은 학생이 스스로 준비한다). 교사가 단어를 읽으면, 학생은 그 단어를 들은 후에 분류하여 각각 해당하는 종류의 단어 아래에 쓴다. 예를 들어 교사는 아래 두 종류의 단어를 나눠서 칠판에 쓴다. 그런 후에 예2의 단어들을 하나하나 읽을 때마다 예1단어 중 어디에 해당하는지를 확인하고 분류에서 해당하는 예1단어의 아래에 쓴다.

예1:

衣服 | 食品 | 家具 | 餐具 | 饮料 | 文具

예2:

桌子, 苹果, 茶, 钢笔, 柜子, 勺子, 裤子, 铅笔, 本子,
杯子, 椅子, 可乐, 裙子, 叉子, 啤酒, 筷子, 袜子, 牛奶,
蛋糕, 面包, 书架 ……

[설명] 학생들이 쓰지 못하는 한자가 나올 경우에는 병음을 사용해서 대체할 수 있다. 명사 외에, 또 동사·형용사들을 선택하여 사용할 수 있다. 고학년 학생들은 단어의 어소구성에 따라 분류하는 연습을 할 수 있다. 예를 들면, 연합형, 편과형, 보충형, 술어목적어형, 주술형 등이 있다.

[목적] 학생들이 중국어 어휘의 단어성질, 구조와 단어의 뜻을 신속히 판단하는 연습에 도움을 준다.

[수준] A B C D E

(姚 宁)

81. 말하는 것 가리키기

[방법] 학생들을 두개 조로 나누고, 첫 번째 조의 모든 학생들이 순서대로 눈, 머리카락, 귀, 입, 어깨, 가슴, 발, 허리등과 같은 신체부위 명 혹은 기관명을 말하면, 두 번째 조의 학생들은 첫 번째 조의 학생들이 말한 신체부위를 빠르게 자기 몸에서 찾아 가리킨다. 이와 같은 방법으로 두 조가 교대로 진행한다.

[설명] 게임을 더욱 흥미롭게 진행하기 위해 “말하는 것 가리키지 않기”로 바꿔서 진행할 수도 있다. 즉, 자신이 들은 것을 가리키지 않는 것이다. 예를 들어, “鼻子(코)”를 들었다면, 반드시 코 이외의 부위를 가리켜야한다.

[목적]학생들의 듣기, 말하기, 가리키는 반응능력을 단련시키고, 신체 각 부위의 명칭을 숙지시키며, 수업의 재미를 더한다.

[수준]B C D E

(姚 宁)

