

2025학년도 늘봄 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

| 프로그램명 | | (맞춤형) 보드게임 | 지 도 강 사 | 이정민 |
|---------|---|--|----------------------------|--------------------|
| 대 상 | | 1~2 학년 | 지 도 시 수 | 주 (3) 회 각 (40) 분 |
| 지 도 기 간 | | 2025년 3월 5일 ~ 2026년 2월 20일 (월,수,금 강좌) | | |
| 지 도 목 표 | | 친구들과 함께하는 보드게임을 통해 사회성 및 창의력과 사고력을 기른다 | | |
| 월 | 주 | 주 제 | 학 습 내 용 | 비고 |
| 3 | 1 | 스머프 사다리게임 | 주사위를 이용하여 보드게임에 대한 흥미유발 | |
| | 2 | 고양이와 쥐 | 고양이와 쥐라는 설정을 통한 호기심 유발 | |
| | 3 | 두더지 땅파기 | 전략적으로 땅을 파면서 공간지각력 향상 | |
| | 4 | 키키리키 | 정상을 먼저 탈환하기위한 경쟁심 고취 | |
| 4 | 1 | 서펜티나! | 영리하게 색깔뱀을 맞춰서 많은뱀을 획득한다. | |
| | 2 | 도블(동물원) | 눈과 손의 협응력과 순발력을 키운다. | |
| | 3 | 버킷킹3d! | 덱스터리티와 카드게임의 혼합형태를 익힌다. | |
| | 4 | 흔한남매 좀비탈출 | 친구들과 좀비로부터 학교를 탈출하며 협동한다. | |
| 5 | 1 | 원카드 | 상대가 가장 카드를 예측하여 손패를 내려놓는다. | |
| | 2 | 다빈치코드 | 상대의 수를 잘 예측하고 관찰력을 기른다. | |
| | 3 | 꼬치의 달인 | 친구들보다 꼬치를 빨리 만들어서 순발력 향상 | |
| | 4 | 플라잉치즈 | 치즈를 원하는곳에 잘 던져서 목표점수 획득 | |

| 월 | 주 | 주 제 | 학 습 내 용 | 비고 |
|---|---|--------------|-----------------------------|----|
| 6 | 1 | 펭귄파티 | 전략적으로 펭귄카드를 내려놓아서 살아남기 | |
| | 2 | 블로커스 | 블록을 내려놓으며 공간에 대한 관찰력 향상 | |
| | 3 | 스트라이크 | 주사위를 던지고 원하는 숫자가 나왔을때의 기분 | |
| | 4 | 버거가버거워! | 아기자기한 햄버거를 만들면서 손감각 익히기 | |
| 7 | 1 | 도토리산 | 도토리산을 만들며 숫자 더하기 빼기를 익힌다. | |
| | 2 | 티켓투라이드(유령열차) | 전략적으로 기차를 내려놓고 친구들과 경쟁심 고취 | |
| | 3 | 알쏭달쏭열고개 | 두팀이 나뉘어서 경쟁한다 . 팀전의 협동심 배우기 | |
| | 4 | 라비린스 | 어지러운 미로속에서 보물을 찾아야 한다. | |
| 8 | 1 | 독수리눈치싸움 | 오름차순 눈치싸움을 통해 심리전을 체험해본다 | |
| | 2 | 아브라카왓 | 마법사가 되어서 마술을 부려보자 .실패할수도있다 | |
| | 3 | 메이크텐 | 산수 10의 개념을 이용하여 수학에 대한 흥미유발 | |
| | 4 | 콘질라 | 수개념과 눈치싸움의 절묘한 만남. | |

| 월 | 주 | 주 제 | 학 습 내 용 | 비고 |
|----|---|------------|----------------------------|----|
| 9 | 1 | 99포켓몬 | 포켓몬이 등장하여 오름차순에 대해 재밋게 배운다 | |
| | 2 | 피카픽 | 다른그림찾기를 통해 순발력과 관찰력을 향상 | |
| | 3 | 슬리핑퀸즈 | 누가누가 여왕일까 하는 추리력을 키울수있다. | |
| | 4 | 여우와 탐정 | 여우와 탐정이 되어 추리력을 키울수 있다. | |
| 10 | 1 | 붕폭탄게임 | 언제터질지 모르는 폭탄때문에 긴장감을 유발 | |
| | 2 | 픽미업 | 주사위를 굴리고 조합하여 카드를 빨리 가져온다. | |
| | 3 | 폭탄돌리기 | 언제터질지 모르는 시한폭탄때문에 긴장감을 유발 | |
| | 4 | 스트라테고(꺾배틀) | 상대방의 캐릭터가 안보이는 장기를 통해 흥미유발 | |
| 11 | 1 | 우노 | 색깔맞추기 ,숫자맞추기외에 흥미진진한 요소많음 | |
| | 2 | 생쥐만세 | 생쥐 전체가 탈출할지 포기할지 고민해야하는 요소 | |
| | 3 | 헥서스 | 3x3도형을 깔끔하게 맞추는게 쉽지않다. | |
| | 4 | 킹도미노 | 5x5 왕국을 건설하자. 잘 건설하는것이 중요! | |

| 월 | 주 | 주 제 | 학 습 내 용 | 비고 |
|----|---|---------|-----------------------------|----|
| 12 | 1 | 젝스님트 | 오름차순게임을 통해 숫자 감각 익히기 | |
| | 2 | 루핑루이 | 텍스터리티 게임의 대명사. 때로는 단순함이 진리 | |
| | 3 | 카르카손 | 나만의 왕국을 만들고 전략적으로 미판을 배치한다 | |
| | 4 | 공포학교탈출 | 학교에 귀신이 나타났다는 설정만으로 몰입감형성 | |
| 1 | 1 | 코코너츠 | 원숭이는 코코넛을 좋아해. 코코넛을 잘 던져보자 | |
| | 2 | 뒤죽박죽서커스 | 서커스를 하면서 탑을 쌓는게임. 잘 쌓는게 중요함 | |
| | 3 | 텔레스트레이션 | 잘 그리는 것보다 재치있게 그려서 정답을 맞추자 | |
| | 4 | 루미큐브 | 숫자게임의 최고봉. 자연스럽게 숫자흥미유발 | |
| 2 | 1 | 체스배우기 | 체스규칙과 행마법을 배운다. | |
| | 2 | 체스배우기 | 체스 기물의 행마법을 이용하여 친구들과 체스대국 | |
| | 3 | 체스배우기 | 체스토너먼트로 체스왕 선발 | |