

정답과 풀이



(주) 동화사



국 어

단원평가

3~6쪽

국 어

1회

★ 대표유형 문제

- 1 ④ 2 조로롱, 달랑달랑, 간당간당
3 ③

★ 단원평가 문제

- 1 탈 인형극 2 ④ 3 ③ 4 ⑤
5 송곳 6 ④ 7 올랑졸랑 8
③ 9 ② 10 ② 11 ① 12
내기에 이겨서 기쁜 마음, 양반을 골려
주고 싶은 마음 등 13 ⑤ 14 풍풍
이, 툭툭이 15 자기 것을 나누어 주
는 풍풍이가 고마웠을 것이다. 등 16
② 17 선생님께 칭찬을 받았다 등
18 ③, ⑤ 19 ④ 20 ①

풀이

★ 대표유형 문제

- 1 ① 손 인형극, ③ 그림자 인형극, ⑤ 탈 인
형극
2 은방울꽃의 모습을 재미있게 흥내 내어 표현
한 말은 조로롱, 달랑달랑, 간당간당입니다.
3 칭찬을 받아서 기뻐던 일을 일기로 썼으나,
왜 칭찬을 받았는지가 빠져 있습니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 2 호랑이의 말에서 팔죽도 먹고 할머니도 잡
아먹으러 왔다는 것을 알 수 있습니다.
3 호랑이는 뜨거운 알밤에 눈을 다쳐서 고통
스러워하고 있습니다.

- 4 아궁이 속에 숨어 있던 알밤이 껍질을 터뜨
리며 튀어 올라 호랑이 눈썹에 박치기를 하여
서 호랑이는 바닥에 넘어졌습니다.
5 해설의 말에서 흙 속에 숨어 있던 송곳이
일어나 호랑이의 엉덩이를 쿡 찔렀음을 알
수 있습니다.
6 들락날락은 생쥐가 들어갔다 나갔다 하는
모습을 나타낸 것입니다.
7 ‘올랑졸랑’은 작고 귀여운 생쥐의 모습을
흥내 내는 말입니다.
8 위 시는 옛날부터 아이들이 놀이를 하며 부
르던 전래 동요로, 서울에서 사 온 밤 한 되
를 생쥐들이 다 먹고 밤 한 톨만 남은 장면
을 재미있게 표현한 시입니다.
9 시마다 서로 다른 느낌이 담겨 있기 때문에
그 느낌을 살려 시를 읽으면 시를 더 잘 이
해할 수 있습니다.
10 양반이 시 짓기를 제안한 것은 꿩고기를 혼
자 먹고 싶은 마음 때문이었습니다.
11 돌쇠는 지금 잘 익은 꿩고기를 보며 시를
짓고 있기에 꿩고기의 맛을 표현한 말로 어
울리는 것은 ‘쫄깃쫄깃’입니다.
12 시를 먼저 지은 돌쇠는 내기에 이겨서 기쁜
마음과 꿩고기를 혼자 먹으려던 양반을 골
려 주고 싶은 마음이 들었을 것입니다.
13 양반은 자신이 한 말과 행동 때문에 부끄럽
고 창피하여 얼굴이 붉어지고 고개를 숙이
게 되었습니다.
14 숲 속에는 풍풍이와 툭툭이라는 두 개의 용
달샘이 있습니다.
15 토끼는 자기 것을 나누어 주는 풍풍이에게
고마운 마음이 들었을 것입니다.



- 17 두 일기 모두 선생님께 칭찬받은 일과 그에 대한 자신의 느낌을 적었습니다. 이와 관련된 내용으로 제목을 붙이면 됩니다.
- 18 글 (가)에서 칭찬하는 말, 칭찬을 받은 까닭, 칭찬을 받은 장소는 나타나 있지 않습니다.
- 19 지저분한 쓰레기통 주변을 가람이와 함께 스스로 청소하였기 때문입니다.
- 20 겪은 일이 잘 드러나게 일기를 쓰기 위해서는 먼저 일기 쓸 거리를 찾고 무엇에 대하여 쓸지 정리해 보아야 합니다.

7~10쪽

국 어

2회

대표유형 문제

1 ⑤ 2 ㉠ 3 ② 4 ⑤

단원평가 문제

1 ③ 2 ㉠ 3 ③, ④ 4 ⑤

5 참새 6 ① 7 ③ 8 ② 9

① 10 나무, 돌 11 (1) 길목 (2) 역

할 12 (1) 마을을 지켜 주는 역할 (2)

나그네에게 길을 알려 주는 역할 13

⑤ 14 ⑤ 15 ② 16 내 생각을

좀 더 쉽고 분명하게 전할 수 있다. 등

17 ④ 18 ④ 19 ④ 20 ⑤

풀이

대표유형 문제

- 1 ① [입], ② [난], ③ [난], ④ [집]으로 소리가 납니다.
- 2 어두운 ‘밤’은 짧게 발음하고, 하늘에서 내리는 ‘눈’은 길게 발음합니다.
- 3 문장이나 글에서 서로 바꾸어 사용하여도 뜻이 통하는 낱말들을 뜻이 비슷한 낱말이라고 합니다.

풀이

단원평가 문제

- 1 ‘말’은 입으로 하는 [말:]과 달리는 [말]로 말소리의 길이에 따라 뜻이 달라지는 낱말입니다.
- 2 내리는 ‘눈’은 길게 발음하고, 보는 ‘눈’은 짧게 발음하여 뜻을 구분합니다.
- 3 임금님은 자신의 보물이 등글고 다리가 있으며 눈을 도와주는 것이라고 설명하고 있습니다.
- 4 큰 소리로 토박토박 말하는지 주의하며 듣는 것은 추측하며 듣는 방법과는 거리가 멉니다.
- 5 집 근처에 살며 크기가 작고, 갈색이 많으며 짹짹 소리를 내며 날아다니는 것은 ‘참새’입니다.
- 6 설명하는 글을 읽는 목적은 새로운 내용이나 사실을 알기 위해서입니다.
- 7 고래는 물속에서 오래 참고 있던 숨을 물위로 올라와 한꺼번에 숨구멍으로 뿜어냅니다.
- 8 고래는 종류에 따라 물을 뿜는 모양이 다릅니다.
- 9 향고래는 숨구멍이 왼쪽으로 치우쳐 있어 비스듬히 물을 뿜습니다.
- 10 장승은 나무나 돌을 깎아서 만듭니다.
- 11 ‘어귀’의 뜻은 드나드는 목의 첫머리로 ‘길목’과 바꾸어 쓸 수 있고, ‘구실’의 뜻은 어떤 자격의 사람으로서 마땅히 해야 할 일로 ‘역할’과 바꾸어 쓸 수 있습니다.
- 12 장승은 마을을 지켜 주는 역할과 나그네에게 길을 알려 주는 역할을 합니다.
- 13 장승은 나쁜 병이나 기운을 마을로 들어오지 못하게 한다고 생각하였습니다.



- 15 뜻이 비슷한 낱말은 서로 자리를 바꾸어 넣어 보면 쉽게 찾을 수 있습니다.
- 16 속담은 조상의 지혜가 담겨 있기 때문에 속담을 넣어서 말하면 생각을 쉽고 분명하게 전할 수 있습니다.
- 17 책을 소개하는 글을 쓸 때에는 책과 관련 없는 내용은 쓰지 않도록 주의합니다.
- 18 소개하는 글을 쓸 때에는 틀린 글자가 없도록 유의해야 하는데 ㉠ 읽은, ㉡ 못생긴, ㉢ 앉았어요, ㉣ 겉모습으로 각각 고쳐야 합니다.
- 19 오리 가족 가운데 못생긴 아기 오리가 사실은 아름다운 백조였다는 내용의 책의 제목은 '미운 아기 오리'입니다.

11~14쪽

국 어

3회

대표유형 문제

1 ② 2 ⑤ 3 ②

단원평가 문제

- 1 ④ 2 인경 3 ④ 4 예 미안해. 다음부터는 일찍 올게. 충고해 줘서 고마워. 5 ④ 6 ④ 7 나무 밑
- 8 ⑤ 9 노엽 10 이방의 아들
- 11 ⑤ 12 ① 13 사람들이 물을 소중히 여기지 않고 함부로 쓰면서 더러워졌다. 14 ⑤ 15 ④ 16 방이 여러 개 있는 큰 집 17 ③ 18 ③
- 19 ④ 20 •부탁한 내용 : 예 쓰레기는 쓰레기통에 버리는 것이 더 좋을 것 같아요. •부탁하는 까닭 : 예 공원은 모두가 함께 이용하는 곳이므로 깨끗하게 가꾸어야 해요.

풀이

대표유형 문제

- 1 좀 더 노력했으면 좋겠다고 말하여야 할 때, 남에게 피해 주는 일을 할 때에 충고하는 말을 합니다.
- 2 겨울에는 산팔기를 구할 수 없기 때문에 이방은 사또의 명령을 듣고 어리둥절해하는 것입니다.
- 3 부탁하는 글을 쓸 때에는 부탁받는 사람의 상황과 사정을 배려하여 들어줄 수 있는 부탁을 해야 합니다.

풀이

단원평가 문제

- 1 충고하는 말을 해야 할 경우는 좀 더 노력했으면 좋겠다고 말하여야 할 때, 남에게 피해 주는 일을 할 때입니다.
- 2 듣는 사람의 처지와 기분을 생각하여 신중히 말한 어린이는 인경입니다.
- 3 충고하는 말은 듣는 사람의 처지와 기분을 생각하여 신중히 말해야 합니다. 또, 듣는 사람을 진심으로 걱정하면서 말하며 화난 표정을 짓거나 거친 표현을 사용해서는 안 됩니다.
- 4 고마움을 표시하고 내 처지를 이해할 수 있게 설명합니다.
- 5 충고하는 말을 들었을 때에는 고마움을 표시하고, 내 처지를 이해할 수 있게 설명합니다. 또, 충고하는 말을 잘 따르겠다고 말합니다.
- 6 비가 오기 전에 세모와 네모는 서로 자기 자랑을 하였습니다. 세모는 뽀족한 자기 머리를 자랑하였고, 네모는 넓직한 자기 얼굴을 자랑하였습니다.



- 8 비가 내릴 때에 동그라미는 세모와 네모를 나무 밑으로 데려다 주었습니다.
- 9 등장인물의 말과 행동을 통하여 등장인물이 한 일을 알아보고 자신의 생각을 정리해 봅니다.
- 11 한겨울에 산딸기를 구하여 오라는 사또의 명령이 억지스럽다는 것을 깨닫게 하기 위해 아들은 자신의 아버지가 한겨울에 볼 수 없는 독사에게 물렸다고 말한 것입니다.
- 12 이방 아들의 지혜로운 말을 듣고 자신의 잘못을 깨닫게 되어 부끄러워 얼굴을 붉히며 아무 말도 못한 것입니다.
- 13 어머니께서는 사람들이 물을 소중히 여기지 않고 함부로 쓰면서 개천의 물이 더러워졌다고 말씀하셨습니다.
- 14 주혜는 지금부터라도 물이 오염되지 않게 해야겠다고 어머니께 약속하였습니다.
- 15 지금부터라도 물이 오염되지 않게 해야겠다는 주혜의 약속에 어울리는 까닭을 생각해 봅니다.
- 17 성육이는 날마다 예쁜 꽃과 나무를 볼 수 있기 때문에 주변 경치가 아름다운 집에서 살고 싶다고 하였습니다.
- 18 지우와 친구들은 생각을 모아 마당이 있고, 방도 많으며, 주변 경치가 아름다운 집을 만들었습니다. 또, 여행할 때에 집처럼 사용할 수 있는 커다란 자동차도 만들어 마당에 놓아두었습니다.
- 19 부탁하는 글을 쓸 때에는 읽을 사람이 누구나냐에 따라 예의 바른 말을 사용해야 하고 읽을 사람의 마음을 상하게 하는 말을 쓰지 않습니다. 또 읽을 사람이 친한 사람이라도 예의는 지켜야 합니다.

20 들어줄 수 있는 부탁인지 생각하고, 예의 바른 말을 사용하여 부탁드립니다.

15~18쪽

국 어

4회

대표유형 문제

1 예 일기 2 ⑤ 3 ② 4 ⑤

단원평가 문제

1 ② 2 ③ 3 ④ 4 예 자전거,
예 전화기 5 ② 6 ④, ⑤ 7 ⑤
8 ② 9 홍시를 바라보며 오빠를 기다리는 마음, 홍시를 맛보이고 싶어하며 오빠를 위하는 마음 등 10 ④ 11
① 12 (하지만,) 민지는 나에게 눈길도 주지 않았다. 13 ③ 14 실망스럽다. 등 15 ③ 16 ② 17 ①
18 ④ 19 ① 20 부모님을 초대합니다, 연극을 보러 오세요, 연극 발표회에 초대합니다 등

풀이

대표유형 문제

- 1 끝말잇기 놀이는 앞사람이 말한 낱말의 끝 글자로 시작하는 낱말을 말하면서 계속 이어 가는 놀이로, '일' 자로 시작하는 낱말이 와야 합니다.
- 2 말 전하기 놀이를 할 때에는 앞사람이 하는 말을 집중하여 듣고 기억하여 정확한 발음으로 전달해야 합니다.
- 3 ㉠에서 오빠에게 줄 홍시를 먹는 까마귀가 더 이상 감나무에 앉지 말기를 바라는 여자 아이의 마음을 엿볼 수 있습니다.
- 4 초대하는 날짜와 장소도 정확히 써야 합니다.



놀이

단원평가 문제

- 1 앞사람이 말한 낱말의 끝 글자로 시작하는 낱말을 이어 가는 ‘끝말잇기 놀이’의 방법을 설명하고 있습니다.
- 2 ‘ㅅ’자로 시작하고 ‘자’자로 끝나는 낱말은 ‘사자’입니다.
- 3 ‘말 덧붙이기 놀이’는 앞사람이 한 말을 반복하고 한 구절씩 새로운 낱말을 덧붙여 말하는 놀이입니다.
- 4 ‘가운데 말 잇기 놀이’는 앞사람이 말한 낱말의 가운데 글자로 시작하는 낱말을 말하면서 계속 이어 가는 놀이입니다.
- 5 앞사람이 하는 말을 집중하여 듣고 기억하여 다음 사람에게 정확한 발음으로 전달하는 ‘말 전하기 놀이’를 하고 있습니다.
- 6 위 그림에서 앞사람의 말을 듣는 아이들의 행동을 잘 살펴봅니다.
- 7 말하는이는 오빠에게 홍시를 맛보이고 싶어서 남겨 두었습니다.
- 8 ㉠은 오빠에게 줄 홍시를 먹는 까마귀를 쫓아내는 소리입니다.
- 9 말하는이는 홍시를 바라보면서 오빠를 기다리고 있습니다. 또 홍시를 오빠에게 맛보이고 싶어하며, 오빠를 위하는 마음을 엿볼 수 있습니다.
- 10 민지가 공에 걸려 넘어졌을 때 ‘나’는 공을 물고 그냥 들어왔습니다.
- 11 민지를 일으켜 줘야 할지, 우리 편에게 빨리 공을 전달해야 할지 망설이는 ‘나’의 마음을 알 수 있습니다.
- 12 ‘나’가 민지에게 미안하다고 말하였는데도 민지가 ‘나’에게 눈길도 주지 않았다는 것은 화가 난 마음을 나타낸 것입니다.

- 14 여기 살지만 지금까지 장생초라는 것을 보지 못했다는 할머니의 말에 아들은 어머니의 병을 낫게 할 장생초를 구하지 못할지도 모른다는 생각으로 실망하고 있습니다.
- 15 할머니는 아들에게 씨앗을 주며 산꼭대기까지 가져가서 뿌려 달라고 부탁하였습니다.
- 16 아들은 지치고 힘들었지만 할머니가 꼭 자기 어머니 같아서 부탁을 거절할 수 없었습니다.
- 17 초대하는 글을 쓰는 경우는 학예회나 여러 가지 발표회, 결혼식, 할아버지, 할머니의 회갑 잔치, 동생의 돌잔치, 운동회 등을 할 때입니다.
- 18 초대하는 글을 쓴 날짜가 빠져 있습니다.
- 19 <토끼와 거북> 연극 발표회를 열어서 부모님을 초대하고 있습니다.

19~22쪽

국 어

5회

대표유형 문제

- 1 ⑤ 2 ⑤ 3 (1) 과일 (2) 동물
4 ①

단원평가 문제

- 1 장난감을 조립하는 순서, 장난감을 만드는 방법 등 2 ⑤ 3 ② 4 ⑤
5 ① 6 듣는 사람이 모르는 부분을 다시 말하여 줄 수 있다. 등 7 ③
8 다른 사람의 딱지를 따는 놀이 9 ② 10 ①, ② 11 ② 12 ④
13 오이, 상추, 고추, 호박 14 치자, 쪽 15 ③ 16 ④ 17 ⑤ 18 ④
19 ⑤ 20 ⑤



풀이

★ 대표유형 문제

- 1 설명이 필요할 경우는 위치나 어려운 낱말을 설명하거나 순서나 방법을 설명할 때입니다.
- 2 글쓴이의 의견과 까닭을 살펴보는 것은 주장하는 글을 읽고 정리하는 방법입니다.
- 4 설명하는 글을 쓸 때에는 사실대로 써야 하고 읽을 사람이 잘 모르거나 궁금해할 만한 것을 씁니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 동생은 장난감을 조립하는 순서와 방법을 묻고 있습니다.
- 2 동생에게 알기 쉽게 설명하려면 동생의 표정을 보면서 동생이 알아들을 수 있는 쉬운 말로 이야기해야 합니다.
- 4 세현이는 소방관 아저씨가 하시는 일에 대하여 설명하고 있습니다.
- 5 세현이는 윤이의 표정을 보고 윤이가 잘 못 알아듣고 있다고 생각하였습니다.
- 6 이외에도 내가 설명하는 말을 잘 알고 있는지 모르고 있는지 알 수 있고 내가 설명을 잘하고 있는지 확인하며 말할 수 있습니다.
- 7 내가 관심 있는 동물을 친구에게 설명하려면 먼저 생김새, 사는 곳, 먹이 등을 조사하여 정리합니다.
- 8 글의 처음 부분에 딱지치기의 뜻이 나와 있습니다.
- 9 딱지치기는 지역에 따라 여러 가지 이름으로 부른다는 것을 알 수 있습니다.
- 12 채소밭에서는 채소가 자라는 모습과 열매 맺는 모습을 볼 수 있습니다.
- 13 채소라는 낱말에 포함되는 낱말은 오이, 상추, 고추, 호박이 있습니다.

- 14 식물 염료로는 치자와 쪽 등이 있습니다.
- 15 치자는 노란색 염료이고 쪽은 파란색 염료입니다.
- 18 토끼에게 젖은 풀을 주면 병에 걸리기 쉽기 때문에 풀은 하루 정도 그늘에서 말렸다가 주어야 하고, 한 번에 3~4마리씩 새끼를 낳습니다.
- 19 설명하는 글은 내가 알고 있는 중요한 내용을 친구에게 알려 줄 때나 새로운 것을 친구에게 알려 주고 싶을 때 씁니다.
- 20 설명하는 글을 쓸 때에는 사실대로 써야 하고 읽을 사람이 궁금해할 만한 내용을 써야 합니다.

23~26쪽

국어

6회

★ 대표유형 문제

1 ③ 2 ⑤ 3 ④ 4 ⑤

★ 단원평가 문제

- 1 준서, 지영 2 ④ 3 ④ 4 ⑤
- 5 예 정말 고마워! 네가 아니었으면 난 흙탕물을 뒤집어썼을 거야. 6 (1) ㉠
(2) ㉡ 7 ④ 8 ② 9 ⑤ 10 ⑤
11 ① 12 ③ 13 예 두 손을 위로 들고 자리에서 폴짝폴짝 뛰면서 기쁜 목소리로 말한다. 14 ⑤ 15 ②
16 ⑤ 17 (1) 2 (2) 3 (3) 1 18 ③
- 19 예 똑바로 서려고 안간힘을 쓰며 몸부림을 치다 잠을 깬 훈이는 자신의 몸이 똑바로 있는 것을 알고 안심하였다.
- 20 ④



풀이

대표유형 문제

- 1 이야기 속 인물의 처지를 생각하며 내 생각을 조리 있게 이야기하려면 이야기를 주의 깊게 듣고 인물의 처지에 대한 내 생각을 정리하여 말해야 합니다.
- 2 인물이 한 말은 말의 높낮이, 빠르기, 크기, 음색 등을 생각하거나 표정이나 몸짓, 손짓 등을 생각하면서 실감 나게 표현할 수 있습니다.
- 3 이어질 이야기를 꾸밀 때에는 앞의 내용과 자연스럽게 이어지도록 꾸며야 하며 무조건 재미있는 내용만 많이 넣어서는 안 됩니다.
- 4 주장할 때 알맞은 까닭을 들지 않으면 다른 사람에게 내가 하고 싶은 말을 제대로 전할 수 없습니다. 또 알맞은 까닭을 들어야 글을 읽는 사람을 잘 설득할 수 있습니다.

풀이

단원평가 문제

- 1 생각을 조리 있게 말하려면 자신의 생각과 느낌을 자세하게 이야기하고 까닭을 들어 말해야 합니다.
- 2 이야기 속 인물이 되어 내 생각을 조리 있게 말하면 이야기의 내용을 더 잘 이해할 수 있고 내용을 오랫동안 기억할 수 있습니다.
- 3 고은이가 흙탕물을 뒤집어쓸까 봐 고은이의 몸을 가려 주는 껌병이의 행동에서 배려하는 마음을 엿볼 수 있습니다.
- 4 고은이는 자기 대신 흙탕물을 뒤집어쓴 껌병이에게 무척 고마운 마음이 들었을 것입니다.
- 5 이야기 속 인물이 되었다고 생각하고 인물의 처지에 대한 내 생각을 정리하여 말합니다.

- 7 소라 어머니는 길이 좁아 큰 차가 들어오지도 못하고 병원에 가는 데 시간도 많이 걸리는 등 불편함이 많기 때문에 길을 넓히자고 의견을 내고 있습니다.
- 8 인물의 말을 통해 인물의 의견을 알아보고, 의견이 나온 까닭을 서로 비교해 보면 됩니다.
- 9 성훈이는 깨끗한 교실을 만들기 위하여 앞으로는 교실에 휴지를 마구 버리지 말자고 주장하고 있습니다.
- 10 휴지를 버리면 친구와 사이가 나빠지고 공부에 방해가 된다는 까닭은 깨끗한 교실을 만들기 위하여 앞으로는 교실에 휴지를 마구 버리지 말자는 성훈이의 주장과 어울리지 않습니다.
- 12 갑자기 늑대가 나타난 것을 다른 양들에게 빨리 알려야 하는 상황이므로 다급하고 큰 목소리로 말해야 합니다.
- 13 기다리던 보물섬을 찾았으므로 기쁘고 큰 목소리로 말합니다.
- 15 위 시의 2연에서 아이들이 ‘참새’ 같다고 표현되어 있습니다.
- 16 ㉠은 조잘조잘 떠들며 나오는 아이들의 모습을 나타내었기 때문에 밝고 신 나는 느낌으로 읽어야 합니다.
- 18 훈이는 왕관을 머리에 쓰기 위해서 똑바로 서려고 안간힘을 쓰고 있습니다.
- 19 일어난 일과 인물의 성격을 바탕으로 앞의 내용과 자연스럽게 연결되도록 이야기를 꾸며 봅니다.
- 20 이어질 내용을 꾸며 쓸 때에는 그 까닭을 생각하고, 앞의 내용과 어울리게 여러 가지를 생각하여 씁니다.



수 학

단원평가

27~29쪽

수 학

1회

★ 대표유형 문제

1 2, 5, 10 2 (1) 42 (2) 40 (3) 81 3
 < 4 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 5 5, 5

★ 단원평가 문제

1 4, 4, 16 2 6, 36 3 3, 6, 9, 12,
 15, 18, 21, 24, 27, 3 4 (1) 7 (2) 5
 5 28, 9, 6(※ 위에서 아래로) 6 8,
 8, 64 7 ③ 8 (1) > (2) < 9
 ① 10 ② 11 (1) 2×6 (2) 1×8 (3)
 8×2 12 6, 24, 6, 24 13 ①, ④
 14 4씩 커진다. 15 64, 65, 66, 67,
 68, 69, 70, 71 16 (1) 69 (2) 2 17
 15, 25, 35, 45 18 ① 19 ①, ③,
 ⑤ 20 $(6 \times 9) - (6 \times 7) = 12$ (장), 12

풀이

★ 대표유형 문제

- 양말 2짝씩 5컬레이므로 모두 10짝이고, 곱셈식은 $2 \times 5 = 10$ 입니다.
- (1) $6 \times 7 = 42$ (2) $8 \times 5 = 40$ (3) $9 \times 9 = 81$
- 어떤 수와 1의 곱은 항상 어떤 수가 됩니다.
- 0과 어떤 수(어떤 수와 0)의 곱은 항상 0입니다.
- ★의 단 곱셈구구에서는 곱이 ★씩 커집니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 클로버 하나에 잎이 4개 있으므로 4의 단 곱셈구구로 클로버 잎의 개수를 구하면 $4 \times 4 = 16$ 입니다.

- 6의 단 곱셈구구에서는 곱이 6씩 커집니다.
- 3의 단 곱셈구구에서는 곱이 3씩 커집니다.
- (1) 2의 단 곱셈구구에서는 곱이 2씩 커집니다.

(2) 곱하는 두 수의 순서를 바꾸어 곱해도 곱은 같습니다.

- 7의 단 곱셈구구를 외면서 빈 곳에 알맞은 수를 알아봅니다.

$$7 \times 4 = 28, 7 \times 9 = 63, 7 \times 6 = 42$$

- 꽃잎이 8장씩 8송이이므로 $8 \times 8 = 64$ 입니다.

- 세발자전거의 바퀴는 3개이므로 9대의 바퀴 수는 $3 \times 9 = 27$ (개)입니다.

- (1) $7 \times 1 = 7, 9 \times 0 = 0$

$$(2) 6 \times 7 = 42, 5 \times 9 = 45$$

- ① $5 \times 7 = 35$ ② $6 \times 8 = 48$ ③ $0 \times 6 = 0$

$$④ 2 \times 5 = 10 \quad ⑤ 9 \times 1 = 9$$

- 1주일은 7일이므로 $7 \times 7 = 49$ (일)입니다.

- (1) $3 \times 4 = 12, 2 \times 6 = 12$

$$(2) 2 \times 4 = 8, 1 \times 8 = 8$$

$$(3) 4 \times 4 = 16, 8 \times 2 = 16$$

- 잠자리가 4마리씩 6묶음입니다. $\Rightarrow 4 \times 6 = 24$
 잠자리가 6마리씩 4묶음입니다. $\Rightarrow 6 \times 4 = 24$

- $6 \times 3 = 18$

$$② 7 \times 4 = 28$$

$$③ (3 \times 4) + 5 = 17$$

$$⑤ (3 \times 5) + 4 = 19$$

- 4의 단에서 일의 자리는 4씩 커집니다.

- $9 \times 7 = 63, 8 \times 9 = 72$ 이므로 63과 72 사이에 있는 수는 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71입니다.

- (1) $54 + 15 = 69$

$$(2) 56 - 40 = 16 \text{이므로 } 8 \times 2 \text{가 됩니다.}$$

(다른 풀이) 8개씩 7묶음에서 5묶음을 빼면 8개씩 2묶음이 됩니다.



- 17 곱이 5씩 커지므로 5의 단 곱셈구구입니다.
 18 $0 \times 4 = 0$, $1 \times 5 = 5$, $3 \times 2 = 6$, $5 \times 2 = 10$ 이므로 모두 21점입니다.
 19 사탕은 모두 20개입니다.
 ② $(6 \times 4) - (2 \times 4) = 16$ ④ $(3 \times 5) + (2 \times 2) = 19$
 20 민수는 6장씩 9묶음 즉 6×9
 재민이는 6장씩 7묶음 즉 6×7 이므로
 $(6 \times 9) - (6 \times 7) = 54 - 42 = 12$ (장)입니다.

30~32쪽

수학

2회

★ 대표유형 문제

- 1 (300), (500), (800) 2 567 3 216
 4 200, 10, 210

★ 단원평가 문제

- 1 790 2 (1) = (2) < 3 ③ 4
 500, 300, 500, 800 5 570, 869, 463,
 976(※ 위에서 아래로) 6 ④ 7 ③
 8 ① 9 326, 272 10 800 11
 542 12 ③ 13 563, 231 14 학
 교, 710 15 (1) 3, 4, 8 (2) 4, 6, 3(※
 위에서 아래로) 16 846 17 (1)
 740, 770 (2) 800, 70, 870
 18 $970 - 750$ 19 ①

 ① 200 ② 20
 ③ 220
 20 $\square + 123 = 255$ (또는 $255 - 123 = \square$),
 132

풀이

★ 대표유형 문제

- 337은 300에, 461은 500에 가깝기 때문에
 337과 461의 합은 $300 + 500 = 800$ 쯤 됩니다.
- 100이 5, 10이 6, 1이 7이므로 567입니다.
- 100이 2, 10이 1, 1이 6이므로 216입니다.
- 800에서 600을 빼고, 30에서 20을 뺀 다음
 두 차를 더합니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 100이 7, 10이 9이면 790입니다.
- (1) $500 + 300 = 800$, $600 + 200 = 800$
 (2) $230 + 450 = 680$, $210 + 520 = 730$
- ③ $270 + 410 = 680$
- 315는 300에, 474는 500에 가깝기 때문에
 $300 + 500 = 800$ 쯤 됩니다.
- 일의 자리, 십의 자리, 백의 자리의 순서대로
 계산합니다.
- $540 + 230 = 770$ (원)
- 가장 큰 수는 753, 가장 작은 수는 135이므로
 두 수의 합은 $753 + 135 = 888$ 입니다.
- ① 230 ② 240 ③ 250 ④ 260 ⑤ 270
- 남은 수 모형은 100이 2, 10이 7, 1이 2이
 므로 272입니다.
- 885는 900에, 123은 100에 가깝기 때문에
 $900 - 100 = 800$ 쯤 됩니다.
- $978 - 436 = 542$
- ① 649 ② 637 ③ 528 ④ 573 ⑤ 424
- 일의 자리, 십의 자리, 백의 자리의 순서대로
 계산합니다.
- $980 - 270 = 710$ (걸음)
- 덧셈과 뺄셈의 관계를 활용합니다.



- 16 $\textcircled{1}=423+321=744$, $\textcircled{2}=423-321=102$
따라서 $\textcircled{1}+\textcircled{2}=744+102=846$ 입니다.
- 17 (1) 640과 100을 먼저 더한 다음 30을 더합니다.
(2) 500과 300을 더하고 50과 20을 더한 다음 두 합을 더합니다.
- 18 900에서 700을 뺀 수와 70에서 50을 뺀 수를 더합니다.
- 19 $278-164=114$ (명)
- 20 $496-241=255$ 이므로 $\square+123=255$ 입니다.
다. 따라서 $\square=255-123=132$ 입니다.

33~35쪽

수 학

3회

대표유형 문제

- 1 100, 1, 1, 20, 1, 20 2 5, 5 3
4, 26, 6, 77 4 (1) 3m 22cm (2) 2m
12cm

단원평가 문제

- 1 (1) 1, 30 (2) 1미터 30센티미터 2
(1) 6 (2) 4, 20 (3) 508 3 6 4 (1)
< (2) < 5 9, 못, 9 6 나 7
생략 8 (1) cm (2) cm (3) m 9
150 10 예 창문의 가로 길이, 교실
문의 높이 등 11 약 7cm입니다.
12 8, 85 13 (1) 6m 79cm (2) 2m
54cm 14 (1) 16, 5 (2) 5, 10(※위에
서 아래로) 15 3, 13 16 9, 89, 5,
81 17 ④ 18 (1) < (2) > 19
7777 20 15m 88cm - 13m 25cm =
2m 63cm, 영규, 2, 63

풀이

대표유형 문제

- 1m = 100cm
- 물체의 길이가 5cm 조금 더 되거나, 조금 못 되는 것을 약 5cm라고 합니다.
- m는 m끼리, cm는 cm끼리 더합니다.
- (1) $4m\ 89cm - 1m\ 67cm = (4-1)m + (89-67)cm = 3m + 22cm = 3m\ 22cm$
(2) $8m\ 63cm - 6m\ 51cm = (8-6)m + (63-51)cm = 2m + 12cm = 2m\ 12cm$

풀이

단원평가 문제

- 130cm = 100cm + 30cm = 1m + 30cm = 1m 30cm
- 1m = 100cm
- 1m 50cm = 25cm + 25cm + 25cm + 25cm + 25cm + 25cm
- (1) 295cm = 2m 95cm
(2) 280cm = 2m 80cm
- 물체의 길이가 9cm 조금 더 되거나, 조금 못 되는 것을 약 9cm라고 합니다.
- 가: 9cm 조금 못 됩니다. → 약 9cm
나: 7cm 조금 더 됩니다. → 약 7cm
- 길이가 8cm가 되도록 알맞게 선분을 그어 봅니다.
- 100cm 이상인 물건의 길이를 잴 때 m 단위를 활용하면 편리합니다.
- 동수의 키는 서랍장 3칸의 높이와 같으므로 $50+50+50=150$ (cm) 즉, 약 150cm입니다.
- 1m를 어림하여 해당 물건을 찾습니다.
- 색 테이프의 맨 왼쪽을 자의 '0' 부분에 맞추어 길이를 잹니다.



- 12 같은 단위의 수끼리 계산하되, cm 단위의 수, m 단위의 수 순서대로 길이의 합을 구합니다.
- 13 cm는 cm끼리 m는 m끼리 계산합니다.
- 14 cm를 먼저 계산한 후에 m를 계산합니다.
- 15 $9m\ 45cm - 6m\ 32cm = 3m\ 13cm$
- 16 $2m\ 4cm + 7m\ 85cm = 9m\ 89cm$
 $7m\ 85cm - 2m\ 4cm = 5m\ 81cm$
- 17 $1m\ 38cm - 1m\ 25cm = 13cm$
- 18 (1) $4m\ 6cm < 4m\ 46cm$
 (2) $5m\ 57cm > 5m\ 32cm$
- 19 $45m\ 67cm + 32m\ 10cm = 77m\ 77cm$
- 20 두 거리의 차를 구합니다.

36~38쪽

수 학

4회

★ 대표유형 문제

- 1 443 2 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 7, 2,
1 3 178, 258 4 733, 589, 589

★ 단원평가 문제

- 1 528, 575 2 690 3 (1) $<$ (2) $>$
- 4 10 5 281, 735 6 125, 369
- 7 15, 780, 15, 795 8 740 9 3,
10, 7, 3, 10, 1, 7, 3, 10, 2, 1, 7
- 10 $412 - 295$ 11 618 12 ㉠, ㉡,
300 5 ㉢, ㉣ 13 278,
112 905 14 108 15
117 (1) 6, 4, 2 (2) 9, 3,
3(※ 위에서 아래로)
- 16 868 17 464, 464, 487, 487
- 18 162 19 400 20 $\square + 347 =$
746, 399, 52

풀이

★ 대표유형 문제

- 1 날개 모형이 13개이므로 십 모형 1개, 날개 모형 3개가 됩니다.
- 2 일의 자리, 십의 자리에서 받아올림하여 계산합니다.
- 3 십 모형 1개를 날개 모형 10개로, 백 모형 1개를 십 모형 10개로 각각 바꾼 후, 같은 모형끼리 더하고 남은 모형을 세어 봅니다.
- 4 세 수의 혼합 계산은 앞에서부터 두 수씩 차례대로 계산합니다.

$$\begin{array}{r} 218 + 515 - 144 = 733 - 144 \\ \text{①} \quad \quad \quad \text{②} \\ = 589 \end{array}$$

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 날개 모형이 15개이므로 십 모형 1개와 날개 모형 5개가 됩니다.
- 2 544는 540에 가깝고, 147은 150에 가깝습니다. 따라서, $540 + 150 = 690$ 이므로 청탐이 얻은 점수는 690점쯤 됩니다.
- 3 (1) $314 + 49 = 363$ $<$ $288 + 81 = 369$
 (2) $276 + 218 = 494$ $>$ $125 + 365 = 490$
- 4 $2 + 9 = 11$ 이므로 일의 자리에서 십의 자리로 받아올림을 한 수 10입니다.
- 5 일의 자리, 십의 자리에서 받아올림하여 계산합니다.
- 6 $125 + 240 = 365$
 $125 + 369 = 494$, $240 + 369 = 609$ 입니다.
- 7 420과 360을 먼저 더한 후 7과 8의 합과 계산합니다.



8 (놀이 공원에 모인 사람 수)=(어른 수)+(어린이 수)= $372+368=740$ (명)

9 5에서 8을 뺄 수 없으므로 십의 자리 수에서 받아내림하여 계산합니다.

10 295는 300보다 5 작은 수이므로 412에서 300을 뺀 후, 5를 더합니다.

11 • 가장 큰 수 : 864 • 가장 작은 수 : 246

$$\begin{array}{r} 5\ 10 \\ 8\ 6\ 4 \\ -\ 2\ 4\ 6 \\ \hline 6\ 1\ 8 \end{array}$$

12 ㉠ 426 ㉡ 503 ㉢ 421 ㉣ 489

13 덧셈과 뺄셈의 관계를 활용하여 받아올림과 받아내림에 주의하며 계산합니다.

$$248 + \square = 526 \rightarrow \square = 526 - 248 = 278$$

$$526 + 379 = 905$$

14 (어제 남은 줄넘기 수)-(오늘 남은 줄넘기 수)= $445-337=108$ (번)입니다.

15 (1) 일의 자리 : $9+3=12 \rightarrow \square=2$

$$\text{십의 자리 : } 1 + \square + 6 = 13 \rightarrow \square = 6$$

$$\text{백의 자리 : } 1 + 2 + \square = 7 \rightarrow \square = 4$$

(2) 일의 자리 : $10 + 2 - \square = 9 \rightarrow \square = 3$

$$\text{십의 자리 : } 10 + \square - 1 - 4 = 8 \rightarrow \square = 3$$

$$\text{백의 자리 : } \square - 1 - 1 = 7 \rightarrow \square = 9$$

16 ㉠ $527+434=961$, ㉡ $527-434=93$ 이므로
㉠-㉡= $961-93=868$ 입니다.

17 세 수의 덧셈은 순서를 바꾸어 계산하여도 값은 변하지 않지만 받아올림에 주의하여 계산합니다.

18 $646-483=163$ 이므로 $163+\square=325$ 입니다. 따라서, $\square=325-163=162$ 입니다.

19 $274-25+151=249+151=400$ (명)입니다.

20 어떤 수를 $\square$ 라 하면, $\square+347=746 \rightarrow$

$$\square=746-347=399$$

$$(\text{바른 계산})=399-347=52$$

39~41쪽

수학

5회

대표유형 문제

1 2 3, 1, 1, 3,
(○) () (○) 3분의 1

3 4 $\frac{2}{6}$
(○)

단원평가 문제

1 ② 2 ⑤ 3

4 3, 1 5 ③ 6 5, 2 7 4, 3, 3, 4,
4분의 3 8 $\frac{2}{4}$ 9 $\frac{3}{6}$ 10 (1)

5분의 2 (2) 8분의 4 11 (1) $\frac{1}{6}$ (2)

$\frac{6}{7}$ 12 ②, ⑤ 13 ④

14 예 15 예 16 $\frac{6}{8}$

17 18 $\frac{4}{6}$ 19
(○)

$\frac{2}{8}$ 20 철호, 이유 : 예 철호가 나눈

것은 똑같이 포개어지는데, 주연이가 나눈 것은 포개어지지 않는다.



풀이

대표유형 문제

- 1 나누어진 조각의 크기와 모양이 같은 것을 찾습니다.
- 2 $(\text{분수}) = \frac{(\text{부분의 수})}{(\text{전체를 똑같이 나눈 수})} = \frac{1}{3}$
→ 3분의 1
- 3 전체 7칸 중에서 3칸에 색칠합니다.
- 4 남아 있는 피자는 피자 전체를 똑같이 6으로 나눈 것 중의 2이므로 $\frac{2}{6}$ 입니다.

풀이

단원평가 문제

- 1 똑같이 나누어진 것은 나누어진 조각의 모양과 크기가 같습니다.
② 똑같이 셋으로 나누어져 있습니다.
- 2 ① 똑같이 셋으로 나누어진 것입니다.
②, ④ 넷으로 나누어졌지만 나누어진 조각의 모양과 크기가 다릅니다.
- 3 주어진 점을 이용하여 나누어진 부분의 모양과 크기가 같도록 나눕니다.
- 4 부분  이 3개 모여서 전체가 되므로 부분  은 전체를 똑같이 3으로 나눈 것 중의 1입니다.
- 5 주어진 도형을 똑같이 4로 나눈 다음, 두 부분의 모양과 크기를 알아봅니다.
- 6 5칸 중에서 2칸이 색칠되어 있으므로 색칠한 부분은 전체를 똑같이 5로 나눈 것 중의 2입니다.
- 7 $(\text{분수}) = \frac{(\text{부분의 수})}{(\text{전체를 똑같이 나눈 수})} = \frac{3}{4}$

 →  분의 

$8 \sim 9(\text{분수}) = \frac{(\text{색칠한 부분의 수})}{(\text{전체를 똑같이 나눈 수})}$ 이므로
8번은 $\frac{2}{4}$ 이고, 9번은 $\frac{3}{6}$ 입니다.

- 10 먼저 전체의 수를 읽은 후 부분의 수를 읽습니다.

 →  분의 

- 11 전체와 부분을 구분하여
 $\frac{(\text{부분의 수})}{(\text{전체를 똑같이 나눈 수})}$ 로 나타냅니다.
- 12 전체를 똑같이 나눈 칸 수 : 5칸, 색칠한 부분의 칸 수 : 4칸
⇒ $\frac{4}{5}$ → 5분의 4

- 13 ①, ②, ③, ⑤ : $\frac{2}{4}$
④ : $\frac{2}{5}$

- 14 전체 5칸 중에서 2칸에 색칠합니다.
- 15 전체 8칸 중에서 3칸에 색칠합니다.
- 16 전체를 똑같이 8로 나눈 것 중의 6이므로 $\frac{6}{8}$ 입니다.
- 17 전체를 똑같이 4로 나눈 것 중의 3에 색칠합니다.
- 18 남아 있는 떡은 떡 전체를 똑같이 6으로 나눈 것 중의 4이므로 $\frac{4}{6}$ 입니다.
- 19 (남은 피자의 조각 수) = $8 - 3 - 3 = 2$ (조각)
전체를 똑같이 8로 나눈 것 중의 2에 색칠하므로 $\frac{2}{8}$ 입니다.
- 20 주연 : 똑같이 6으로 나누지 않았습니다.
철호 : 똑같이 6으로 나눈 것 중의 1을 색칠하였습니다.



42~44쪽

수 학

6회

★ 대표유형 문제

1 (1) 22 (2) 피자

2

7				○	
6	○			○	
5	○	○		○	
4	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○
1	○	○	○	○	○
학생 수(명)	간식	과일	햄버거	피자	과자

3 (1) $2 \times \square = 18$ (2) 9

4 ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

★ 단원평가 문제

1 7 2 5, 7, 3, 2, 17 3 17 4
연필 5 2 6 8, 11, 5, 24 7 6
8 9

9 <좋아하는 계절별 학생 수>

10			○		
9			○	○	
8			○	○	
7			○	○	
6	○		○	○	
5	○		○	○	○
4	○		○	○	○
3	○		○	○	○
2	○		○	○	○
1	○		○	○	○
학생 수(명)	계절	봄	여름	가을	겨울

10 여름, 가을, 봄, 겨울 11 그래프

12 $5 \times \square = 45$ 13 (1) 9 (2) 9 14 3

15 예 자동차 한 대에 4명씩 탑니다. 28
명이 똑같이 나누어 탄다면, 자동차가 몇
대 필요합니까? 16 16 17 23

18 토요일 19 38, 44 20 10

풀이

★ 대표유형 문제

- (1) $6 + 5 + 7 + 4 = 22$ (명)
(2) 표에서 피자가 7명으로 가장 많은 학생
이 좋아하는 간식입니다.
- 표는 한 칸에 하나씩 빈칸 없이 아래부터
시작하여 위로 간식별 좋아하는 학생 수만
큼 그래프에 나타냅니다.
- (1) 키위를 먹은 사람 수를 $\square$ 로 하여 곱셈
식으로 나타내면 $2 \times \square = 18$ 입니다.
(2) 2의 단에서 $2 \times 9 = 18$ 이므로 $\square = 9$ 입
니다.
- 바둑돌의 개수가 2개씩 많아지는 규칙이므
로, 넷째 번에 놓일 바둑돌은 $5 + 2 = 7$ (개)
입니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 연필 그림을 ○표나 ×표를 표시하면서 세
어 보면 7자루입니다.
- 두 번 세거나 빠뜨리지 않도록 ○표나 ×표
를 하면서 세어 봅니다.
- 표에서 계를 보면 17이므로 진우의 학용품
은 모두 17개입니다.
- 표에서 개수가 가장 많은 학용품을 찾으면
연필입니다.
- (공책의 개수) - (지우개의 개수) = $5 - 3 =$
2(개)
- 동우 : $1 + 1 + 2 + 1 + 1 + 2 = 8$ (개)
은채 : $1 + 1 + 1 + 1 + 3 + 2 + 2 = 11$ (개)
현중 : $1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$ (개)
- 가장 많이 던져 넣은 사람은 은채이고, 가
장 적게 던져 넣은 사람은 현중이므로 $11 -$
 $5 = 6$ (개)입니다.



- 8 (전체 학생 수)-(봄, 여름, 겨울을 좋아하는 학생 수)= $30-(6+10+5)=9$ (명)
- 9 ○표는 한 칸에 하나씩 빈칸 없이 아래부터 시작하여 위로 계절별 좋아하는 학생 수만큼 그래프에 나타냅니다.
- 10 계절별로 ○표 높이를 비교합니다.
- 11 표는 좋아하는 계절별 학생 수를 알아보는 데 편리합니다.
- 12 '5명씩 몇 팀은 45명입니다.'를 곱셈식으로 나타냅니다.
팀의 수를 $\square$ 라 하여 곱셈식으로 나타내면 $5 \times \square = 45$ 입니다.
- 13 5의 단 곱셈구구에서 $5 \times 9 = 45$ 이므로 $\square = 9$ 입니다. 따라서, 참가한 농구 팀은 9팀입니다.
- 14 사탕 한 봉지에 들어 있는 개수를 $\square$ 라 하여 곱셈식으로 나타내면 $\square \times 8 = 24$ 입니다.
 $\square \times 8 = 24 \leftrightarrow 8 \times 3 = 24, \square = 3$
- 15 알고 있는 것(4, 28)과 구하려고 하는 것($\square$)을 구분하여 각 부분에 알맞은 내용을 생각하여 문제를 만듭니다. 문제의 마지막에는 구하려고 하는 것($\square$)을 묻는 말이 들어가도록 합니다.
- 16 $\begin{array}{r} 1 \quad 4 \quad 9 \dots \\ \square \quad \square \\ +3 \quad +5 \end{array}$
⇒ 바둑돌의 수가 3개, 5개, 7개, ...씩 늘어나는 규칙이므로, 넷째 번에 놓일 바둑돌의 수는 $9+7=16$ (개)입니다.
- 17 첫째 주 금요일이 2일이므로 넷째 주 금요일은 $2+7+7+7=23$ (일)입니다.
- 18 $17-7-7=3$ 에서 3일은 토요일입니다. 따라서, 17일도 토요일입니다.

- 19 덧셈은 뺄셈으로, 뺄셈은 덧셈으로 바꾸어 생각하여 계산합니다.
 $29+15=44, 44-6=38$
- 20 (새로 사기 전 붙임 딱지 수)= $12-5=7$ (장)
(친구에게 주기 전 붙임 딱지 수)= $7+3=10$ (장)
따라서, 상민이가 처음에 가지고 있던 캐릭터 붙임 딱지는 10장입니다.

즐거로운 생활

단원평가

45~47쪽

즐거로운 생활

1회

대표유형 문제

1 밤 2 ① 3 ④ 4 ③ 5 ③

단원평가 문제

1 낮 2 ⑤ 3 ① 4 ③ 5 ②

6 햇빛이 있고 없음에 따라 낮과 밤이 생긴다. 7 ① 8 ④ 9 ① 10 ④

11 ① 12 ③ 13 (1) 운동장에서 놀기, 학교에서 공부하기, 회사에서 일하기 등 (2) 일기 쓰기, 잠자기, 숙제하기, 텔레비전 보기 등 14 해바라기 15 (1)

○ 16 ② 17 ② 18 ④ 19

① 20 경찰관



풀이

★ 대표유형 문제

- 1 해가 뜰 때부터 질 때까지의 동안을 '낮' 이라고 하고, 해가 저서 어두어진 때부터 다음 날 해가 떠서 밝아지기 전까지의 동안을 '밤' 이라고 합니다.
- 2 낮에는 거리에 사람과 차가 많습니다.
- 3 하루를 해가 있고 없음에 따라, 식사를 중심으로, 하루 동안 하는 일을 중심으로, 정오를 기준으로 나눌 수 있습니다.
- 4 낮에는 여러 가지 활동을 하고, 밤에는 가족과 함께 시간을 보냅니다.
- 5 밤에 주로 활동하는 동물에는 올빼미, 부엉이, 박쥐, 쥐 등이 있습니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 하늘에 해가 떠 있어 밝고, 거리에 차들이 많이 다니는 때는 낮입니다.
- 2 ①, ②, ③, ④는 밤의 모습입니다.
- 3 ②는 정오를 기준으로, ③은 해가 있을 때와 없을 때로, ④는 식사를 중심으로, ⑤는 하루 동안 하는 일을 중심으로 하루를 나눈 것입니다.
- 4 하루를 정오(낮 12시)를 기준으로 오전과 오후로 나눌 수 있습니다.
- 5 ①, ③, ④, ⑤는 낮에 대한 설명입니다.
- 6 햇빛이 있을 때를 '낮' 이라고 하고, 햇빛이 없을 때를 '밤' 이라고 합니다.

- 7 대부분의 동물은 주로 낮에 활동하지만 올빼미, 부엉이, 박쥐, 쥐 등은 밤에 활동합니다.
- 8 낮의 생활 모습을 표현한 작품으로 '해님 세상' 이 알맞습니다.
- 9 사람들이 낮에 생활하는 모습을 넣으면 됩니다.
- 10 하루를 여러 가지 방법으로 나누어 보고, 아침에 하는 일을 알아봅니다.
- 11 대부분의 식물은 햇빛이 있을 때 꽃이 피지만 달맞이꽃은 밤에 핀다.
- 12 ①, ②, ④, ⑤는 낮의 모습입니다.
- 13 사람들은 대부분 낮에 공부나 일을 하고, 밤에는 쉬거나 잠을 잡니다.
- 14 해바라기는 하루 동안 꽃과 잎이 해를 향해 움직입니다.
- 15 나팔꽃은 낮에는 활짝 피고, 해가 지면 오므라듭니다.
- 16 우편 집배원 아저씨는 낮에 일을 합니다.
- 17 대부분의 식물들은 낮에 꽃이 피며, 밤에 피는 식물에는 달맞이꽃이 있습니다.
- 18 '밤' 하면 떠오르는 것들에는 일기 쓰기, 텔레비전 보기, 잠자기 등이 있습니다.
- 19 닭은 밤이 되면 닭장 안에 들어가 잠을 잡니다.
- 20 밤에도 일을 하시는 분들에게는 순찰을 도시는 경비원 아저씨, 응급실에서 일하시는 의사 선생님, 공장에서 야간 근무를 하는 근로자, 거리를 청소하시는 환경 미화원 등이 있습니다.



48~50쪽

슬기로운 생활

2회

★ 대표유형 문제

1 ③ 2 ④ 3 ④ 4 통과하지 못할 때

★ 단원평가 문제

1 양달 2 ③, ④ 3 ③, ⑤ 4 그림자의 길이는 정오(낮 12시)에 가장 짧고, 아침과 저녁에는 길다. 5 ① 6 ② 7 (2) ○ 8 ④ 9 플라스틱 자는 빛이 통과하는 물건이기 때문이다. 10 ② 11 ④ 12 ②, ③ 13 ① 14 ② 15 ㉠ 16 ㉡ 17 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣ 18 ⑤ 19 ㉠ 20 ⑤

풀이

★ 대표유형 문제

- 1 양달은 햇별이 잘 드는 곳으로, 그림자가 생기며 밝고 따뜻합니다.
- 2 그림자는 점심 때 가장 짧고, 아침과 저녁에 길다.
- 3 투명한 물체는 그림자가 뚜렷하게 생기지 않고, 불투명한 물체는 그림자가 뚜렷하게 생깁니다.
- 4 그림자는 빛이 물체를 통과하지 못할 때 생깁니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 햇별이 잘 들고, 그림자가 생기는 곳은 양달입니다. 응달은 햇별이 들지 않고 그림자가 생기지 않습니다.
- 2 응달은 어둡고 시원한 곳으로 여름에 더위를 피할 수 있고, 인삼이나 버섯을 기르기에 알맞습니다.

- 4 하루 중 그림자의 길이는 낮 12시에 가장 짧고, 아침과 저녁에는 길다.
- 5 술래에게 잡히지 않기 위해서는 술래보다 빨리 달아나거나 그림자가 생기지 않는 응달에 숨으면 됩니다.
- 7 플라스틱 자는 빛이 통과하므로 그림자가 뚜렷하게 생기지 않습니다.
- 8 손으로 뱀 모양을 만들어 그림자를 표현한 것입니다.
- 9 그림자는 빛이 통과하지 못할 때 생깁니다.
- 10 그림자 연극은 짧고 간단한 이야기로 꾸며하는 것이 좋습니다.
- 11 물체의 그림자가 생기게 하려면 빛이 있어야 합니다.
- 12 투명 필름에 붙인 그림은 불투명하며, 빛이 통과하지 않아 그림자가 생깁니다.
- 13 하루 동안의 그림자 변화를 살펴보기 위해서는 그림자가 잘 생기는 운동장 한가운데가 가장 알맞습니다.

	아침	점심	저녁
해의 위치	동쪽	남쪽	서쪽
그림자의 위치	서쪽	북쪽	동쪽

- 14
- 15 손으로 달팽이 모양을 만든 것을 찾아봅시다.
㉠ 게 ㉡ 달팽이 ㉢ 개 ㉣ 비둘기
- 16 개 모양을 만든 그림자를 찾아봅시다.
- 17 먼저 그림자 연극에 필요한 이야기를 꾸민 다음, 각자 역할을 정하여 연습합니다.
- 18 투명 필름은 빛이 통과하므로 그림자가 생기지 않습니다.
- 19 그림자는 해의 반대편에 생기므로 ㉠에 그림자가 생깁니다.
- 20 구름이 해를 가리면 그림자가 생기지 않습니다.



51~53쪽

슬기로운 생활

3회

★ 대표유형 문제

1 ③ 2 ② 3 교과서, 학용품, 책가방, 책상, 의자 등 4 ⑤ 5 ①

★ 단원평가 문제

1 ④ 2 다른 나라와 축구 경기를 시작하기 전에, 우리나라가 대회에서 우승해서 시상식을 할 때 등 3 ③ 4 ㉠ 5 ㉡ 6 겨울 7 ① 8 ② 9 ④, ⑤ 10 한복 11 ④ 12 ④ 13 세수(목욕) 14 ③ 15 사과, 배, 포도, 복숭아 등 16 ② 17 김치 18 ㉠, ㉡ 19 ㉠ 20 감사한 마음을 가지고 물건을 아껴 쓴다, 꼭 필요한 물건만 사고 재활용한다. 등

풀이

★ 대표유형 문제

- 봄에는 아지랑이가 피어오르고, 날씨가 따뜻하며 황사 현상이 일어납니다.
- 더운 여름 몸을 보호하기 위해 우리 조상들은 삼계탕을 즐겨 먹었습니다. 팔죽은 주로 겨울에 먹는 음식입니다.
- 학교에서 공부할 때 교과서, 참고서, 학용품, 책가방 등이 필요합니다.
- 플라스틱은 석유로 만들어지며 석유는 유전에서 생산됩니다. 식탁보는 목화가 원료이기 때문에 들(밭)에서 생산됩니다.
- 백화점 판매원은 물건을 파는 일을 하는 사람입니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 애국가를 활용하는 예에는 학교 조회나 입학식, 졸업식이 있고 국내외 주요 행사의 개회식, 시상식 등이 있습니다.
- 여름에 비가 많이 내리는 장마 현상이 있습니다.
- 여름에 자주 먹는 음식에는 수박, 참외, 아이스크림, 팔빙수 등이 있습니다.
- 봄에는 꽃구경을 다니고 여름에는 해수욕을 합니다. 가을에는 단풍이 물들고 겨울에는 눈이 내려 눈꽃 축제를 합니다.
- 색종이를 이용하여 한복을 만들었습니다. 한복은 우리나라 전통 의상입니다.
- 집에서 직접 만든 물건에는 뜨개질로 만든 옷이나 나무로 직접 만든 탁자가 있고 나머지는 대부분 물건을 파는 가게에서 삽니다.
- 음식을 만들어 먹기 위해서 여러 가지 그릇과 음식, 가스레인지, 숟가락 등이 필요합니다.
- 세수나 목욕을 할 때 필요한 물건입니다.
- 쌀은 논에서 생산됩니다.
- 과일 중에 사과, 배, 포도 등은 과수원에서 생산됩니다.
- 바나나의 생산지는 열대 지방(외국 농장)입니다.
- ㉠은 공장에서 목화솜에서 실을 뽑아내는 사람이고, ㉡은 천을 이용하여 옷을 만드는 사람입니다. ㉢은 트럭 운전사로 물건을 배달하는 사람이고 ㉣은 옷가게 점원으로 물건을 파는 사람입니다.
- 옷가게 점원은 우리가 옷을 사러 갔을 때 만날 수 있습니다.



54~56쪽

슬기로운 생활

4회

★ 대표유형 문제

1 ② 2 ③ 3 나에게 필요한 물건인지 생각해본다, 물건의 유통 기한을 확인한다. 등 4 ④ 5 (1) ㉠ (2) ㉡ (3) ㉢ (4) ㉣

★ 단원평가 문제

1 ① 2 ④ 3 손님은 언제 많이 옵니까?, 가게 문은 몇 시에 엽니까? 등 4 문구점 5 유통 기한 6 ③ 7 간판, 팔 물건, 가격표, 영수증, 거스름돈 등 8 ④ 9 ② 10 손님을 예의 바르게 맞이한다, 가게 안의 물건을 가지런히 정리한다. 등 11 ② 12 ㉢, ㉣ 13 ㉡ 14 ① 15 ③ 16 방학을 보람 있게 보낼 수 있다, 규칙적인 생활 습관을 기를 수 있다. 등 17 ⑤ 18 경수 19 희망 고리 20 아침에 일찍 일어나기, 내 스스로 숙제하기 등

풀이

★ 대표유형 문제

- 1 파아노는 악기점에서 살 수 있습니다.
- 2 가게에서 물건을 살 때에는 값을 지불해야 합니다.
- 3 물건을 사기전에 꼭 필요한 물건인지 지금 가지고 있는 돈은 얼마인지 생각합니다.
- 4 ①, ②, ③, ⑤는 가게 주인이 준비해야 하는 것입니다.
- 5 사계절의 특성에 따라 있었던 일이 다릅니다.

20 2학년 2학기

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 가게는 물건을 사고파는 곳으로 꽃집, 슈퍼마켓, 문구점 등이 있습니다.
- 2 가게의 종류, 이름, 크기는 모두 다르고 가게에서 파는 물건은 여러 가지입니다.
- 3 가게 주인에게 물어볼 내용으로 알맞은 것은 가게 문을 열고 닫는 시간, 파는 물건의 종류와 개수, 어려운 점 등이 있습니다.
- 5 유통 기한은 어떤 음식이나 물건에 대해 미리 정해 놓은 사고팔 수 있는 날짜입니다.
- 6 거스름돈은 가게 주인 역할을 맡은 사람이 준비합니다.
- 8 손님은 예의를 지켜 물건을 고르는 태도를 지닙니다.
- 9 가구, 전자 제품, 자동차, 피아노는 물건의 크기가 크고 집에서 가져오기 힘들기 때문에 교실에서 꾸미기 어렵습니다.
- 10 가게 주인은 품질이 좋은 물건을 준비하고, 손님에게 친절하게 대해야 합니다.
- 12 졸업식과 스키 캠프는 겨울에 하는 행사입니다.
- 13 행사 신문 만들기는 <신문 제목 정하기 → 꾸밈 내용 정하기 → 신문의 면 나누기 → 기사 쓰고 자료 넣기 → 꾸며서 완성하기> 순서입니다.
- 14 우리 반의 어떤 행사를 대표하는지 행사 이름을 제일 윗부분에 씁니다.
- 17 계획이 실천 가능한지를 먼저 생각하고 취미와 특기를 계발하고 학습력을 향상시킬 수 있도록 만듭니다.
- 18 3학년에 맞는 행동과 실천 가능한 계획인지 생각해 봅니다.
- 19 3학년 때 하고 싶은 희망을 써서 고리 모양으로 만든 작품입니다.



바른 생활

단원평가

57~59쪽

바른 생활

1회

★ 대표유형 문제

1 ① 2 ④ 3 ② 4 ⑤

★ 단원평가 문제

1 약속 2 ① 3 선생님 4 ③
 5 ② 6 ③ 7 예 부모님께 높임말
 을 쓰기로 한 약속을 잘 지켜 어머니께
 칭찬을 받았다. 8 ② 9 ① 10
 약속 시각과 장소를 기록해 둔다. 11
 예 “내일 가면 안 될까요? 오늘 수영이랑
 도서관에 가기로 약속 했어요.” 12
 ③ 13 수경이에게 미리 전화를 해 사
 정을 이야기하고 사과한다. 14 ③
 15 준비물을 가져오지 않아 공부를 할
 수 없다. 16 ⑤ 17 ② 18 ②
 19 민수야, 배탈이 심해 약속을 지킬 수
 없게 됐어. 정말 미안해. 다른 친구에게
 도 미안하다고 전해줘. 등 20 친구
 와 사이좋게 지내기 위해, 다른 사람에게
 피해를 주지 않기 위해 등

풀이

★ 대표유형 문제

- ②, ③, ④, ⑤는 가정에서 지켜야 할 약속입니다.
- 약속은 스스로의 노력으로 지켰을 때 더욱 큰 보람을 느낍니다.
- 직접 찾아가거나 전화로 약속을 지키지 못하게 된 까닭을 말하고 사과합니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- ②, ③, ④, ⑤는 가정에서 지켜야 할 약속입니다.
- 학교에서 선생님과 약속하는 내용들입니다.
- 복도에서 뛰어다니며 큰 소리로 말하는 장면입니다.
- ①, ②, ④, ⑤는 자신 또는 다른 사람과의 약속을 어긴 어린이입니다.
- 아프거나 집 안에 큰 일이 생겨 약속을 지키지 못했을 경우에는 상대방을 이해해 주어야 합니다.
- 정확한 약속 시각과 장소를 기억하지 못해 친구와의 약속을 지키기 어려운 상황입니다.
- 약속을 잘 지키려면 평소 약속 시각과 장소를 기록해 두는 습관을 가집니다.
- 먼저 친구와 약속을 하였으므로 어머니께 이해를 구합니다. 또는 친구에게 약속을 미룰 수 있는지 알아봅니다.
- 계속해서 약속을 지키지 않으면 친구들이 믿지 못하게 되고 사이가 나빠집니다.
- 약속을 지킬 수 없을 때는 직접 가거나 전화로 사정 이야기를 하고 사과를 해 친구와의 관계가 나빠지지 않도록 합니다.
- 미리 변명을 생각해 두는 것은 올바른 행동이 아닙니다.
- 약속을 지킬 수 없을 때는 직접 찾아가거나 전화로 약속을 지키지 못하게 된 까닭을 말하고 사과합니다.
- 초등학교 2학년, 마을 조사 등을 고려하여 약속 시각을 정합니다.
- 약속을 잘 지키면 다른 사람에게 피해를 주지 않고, 서로 사이좋게 지내며, 믿을 수 있는 사회를 만들 수 있습니다.



60~62쪽

바른 생활

2회

★ 대표유형 문제

1 예절 2 ② 3 세종 대왕 4 ⑤

★ 단원평가 문제

1 ③ 2 ② 3 “괜찮니? 빨리 나왔으면 좋겠다.” 4 ③ 5 드리래요
6 ② 7 부모님께 높임말을 사용해야 한다. 8 ⑤ 9 ⑤ 10 예 응. 아주 재미있어. 조금만 기다려. 비켜 줄게.
11 ③ 12 ④ 13 ⑤ 14 예절
15 (1) ○ (2) ○ 16 거북선, 불국사, 수원 화성 등 17 ⑤ 18 우리나라 민속놀이에 관심을 가지고 열심히 배운다, 우리나라의 아름다운 자연을 보호한다. 등 19 ④ 20 허준

풀이

★ 대표유형 문제

- 2 자기의 실수로 일어난 상황이므로 진심으로 사과해야 합니다.
- 3 세종 대왕은 집현전을 세웠고, 과학적이고 사용하기 편한 한글을 만들었습니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 바르고 고운 말은 상황과 상대에 맞는 말, 유행어를 구별하여 정확히 사용하는 말, 상대방의 기분을 좋게 하는 말 등입니다.
- 2 전화를 받을 때에는 전화를 받는 곳이나 받는 사람을 밝히며 최대한 공손하고 친절하게 말합니다.

- 5 바른 말은 상황과 상대에 맞는 말이므로 옷 어른께는 높임말을 사용해야 합니다.
- 6 상대방에 맞게 ① 주무셨어요? ③ 밥 먹어. ④ 편찮으세요? ⑤ 말씀으로 고쳐 사용합니다.
- 7 부모님께 무작정 떼를 쓰지 않고 높임말을 사용합니다.
- 9 다른 사람의 말을 들을 때는 말하는 사람을 바라보며 끝까지 귀 기울여 듣는 예절 바른 태도가 필요합니다.
- 10 친구의 마음이 상하지 않도록 상냥하게 말하고 서로 사이 좋게 지내야 합니다.
- 11 ① 광개토 대왕 ② 한석봉 ④ 안창호 ⑤ 김홍도
- 12 김유신은 삼국 통일에 크게 이바지한 위인입니다.
- 13 어려움에 처한 이웃을 돕는 행동은 우리나라의 전통을 이어가는 것입니다.
- 14 우리나라의 전통에는 효, 협동, 나라 사랑, 예절 등이 있습니다.
- 15 오래된 전통이라고 무조건 배척하지 말고 조상들의 슬기를 찾아 잘 배우고 익히면 우리나라 발전에 도움이 됩니다. 예 장독-김치냉장고
- 17 김치는 우리나라 고유의 발효 음식으로 맛과 영양이 훌륭하여 세계로 수출되고 있습니다.
- 18 우리나라 위인들의 훌륭한 점을 조사하고 우리나라 자랑거리를 찾아 세계에 널리 알립니다.
- 19 어린이날을 만들어 나라의 기둥인 어린이를 소중하게 생각하신 분은 방정환입니다.



63~65쪽

바른 생활

3회

★ 대표유형 문제

1 ㉔ 2 ㉔ 3 정아 4 ㉔

★ 단원평가 문제

1 ㉔ 2 (1) ㉔ (2) ㉔ (3) ㉔ 3 ㉔
 4 ㉔, ㉔ 5 ㉔ 6 ㉔ 7 통일
 8 ㉔ 9 백두산, 금강산으로 현장 체험 학습을 갈 수 있다. 등 10 ㉔
 11 ㉔ 12 ㉔ 13 ㉔ 14 부모님 말씀을 잘 따른다, 예의 바른 말과 행동을 한다. 등 15 미정 16 할아버지 방에 들어가기 전에 노크를 꼭 해야 한다. 17 ㉔ 18 ㉔ 19 ㉔
 20 예 처음의 뜻을 끝까지 간직하라.

풀이

★ 대표유형 문제

- 1 우리나라와 북한은 언어, 풍습, 문화적인 측면에서 많은 공통점을 지닌 한민족입니다.
- 2 북한 어린이들은 학교에 갈 때 함께 모여 행진 대열을 만든 뒤 큰 소리로 노래를 부르며 학급별로 등교합니다.
- 3 화목은 서로 마음과 뜻을 같이하여 정답고 사이좋게 지내는 것입니다.
- 4 형제자매끼리는 서로 양보하고 실수와 잘못은 잘 타이르고 용서해 줍니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 우리나라와 북한은 사용하는 말, 풍습, 문화적인 측면에서 같은 점이 많지만 국기는 서로 다릅니다.

- 3 남한과 북한은 같은 민족이나 서로 오랫동안 떨어져 살았기 때문에 실제로 쓰는 말이 조금씩 다릅니다.
- 4 북한에는 집집마다 컴퓨터가 있지 않기 때문에 컴퓨터 게임을 많이 하지 않으며 등교할 때에는 함께 모여서 학급별로 학교에 갑니다.
- 5 북한에는 학원이 없으므로 학교가 끝난 후에는 학교에서 일도 하고, 농사철에는 일손을 돕기도 합니다.
- 7 통일은 남과 북의 경계선이 없어지는 것, 남한과 북한이 서로 하나가 되어 돕고 사는 것, 남한과 북한이 옛날처럼 다시 친해지고 만나는 것입니다.
- 8 통일을 이루기 위해서는 남한과 북한의 지도자들이 자주 만나서 대화를 나누고, 문화적·스포츠 교류를 합니다.
- 9 통일이 되면 북한으로 자유롭게 여행을 갈 수 있고, 북한에 있는 유적지나 문화유산을 볼 수 있습니다.
- 10 통일을 이루기 위해서 우리들이 할 수 있는 일은 북한 어린이들의 생활에 대하여 지속적으로 관심을 갖고 맡은 일에 최선을 다하는 것입니다.
- 11 화목한 가정은 가족들이 서로 사이좋게 지내고 가족끼리 한마음으로 즐겁게 지내는 것을 뜻합니다.
- 12 화목한 가정을 위해 부모님 말씀을 잘 듣고, 형제자매와 사이좋게 지내며 가족끼리 서로 돕습니다.
- 15 집 안에 어른이 계시지 않으면 내가 이 세상에 태어날 수도 없고 나를 돌봐 줄 사람도 없으며 필요한 물건이나 옷을 가질 수도 없게 됩니다.



66~68쪽

바른 생활

4회

★ 대표유형 문제

- 1 ③ 2 ① 3 세상에 단 하나밖에 없는 생명을 소중히 여겨야 하겠다.
4 ①

★ 단원평가 문제

- 1 ② 2 (1)㉠ (2)㉡ 3 교통 신호등
4 (3)○ 5 (1)○ 6 ① 7 ⑤
8 지연 9 ③ 10 ② 11 ⑤
12 상한 음식 먹지 않기, 낯선 사람 따라가지 않기 등 13 ㉠ 14 ⑤
15 ① 16 동식물도 사람과 똑같이 소중한 생명을 가지고 있기 때문에
17 ② 18 ④ 19 ④ 20 예
“동물을 괴롭히지 말고 잘 보살펴야 해.”

풀이

★ 대표유형 문제

- 1 교통 신호와 교통안전 표지는 위험한 경우를 미리 막고 차와 사람 모두 질서 있고 안전한 거리를 만들기 위해 필요합니다.
- 2 ‘자전거 전용 도로’ 표지는 자전거만 다닐 수 있는 도로라는 것을 말해 줍니다.
- 4 동식물도 사람과 똑같이 소중한 생명을 갖고 있기 때문에 사랑하고 보호해야 합니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 교통안전을 위해 교통 경찰관이나 녹색 어머니회에서 많은 노력을 해 주십니다.
- 2 ‘보행자 전용 도로’ 표지는 차가 다니지 못하고, ‘공사 중’ 표지는 공사를 하고 있다는 것을 알려 줍니다.

- 4 ㉠과 ㉡의 신호등에서 화살표와 숫자는 초록 불이 빨간불로 바뀔 때까지 남은 시간을 나타내는 것입니다.
- 5 보행자 보행 금지 지역에서 길을 가로질러 건너면 사고가 날 수 있습니다. 횡단보도의 신호등이 초록불일 때 손을 들고 건넙니다.
- 6 횡단보도를 건널 때 초록 불이 켜지면 좌우를 잘 살펴서 화살표가 있는 방향으로 손을 들고 건너야 합니다.
- 7 에스컬레이터를 이용할 때에는 안전 손잡이를 꼭 잡고 노란색 안전선 안에 바르게 섭니다. 이동 중에 뛰거나 거꾸로 올라가거나 내려오는 행동은 하지 않습니다.
- 8 자전거나 인라인스케이트를 탈 때에는 나에게 알맞은 탈것을 이용하고 보호 장구를 잘 갖추어야 합니다.
- 9 버스나 승용차를 이용할 때에는 되도록이면 뒷자리에 앉고 안전띠를 꼭 맵니다.
- 10 친구와 놀 때에는 운동장, 놀이터 등 안전한 곳을 이용하여야 합니다.
- 11 가까운 사람이 아프거나 돌아가셨을 때 생명의 소중함을 느끼게 됩니다.
- 12 이밖에 운동할 때는 기구를 안전하게 다루고, 위험한 곳에서 장난을 하지 않습니다.
- 15 사람은 생각을 이야기할 수 있으나 동물은 그렇지 못합니다.
- 16 동식물도 생명을 지니고 있고 사람들에게 많은 도움을 주며 동식물이 없다면 사람도 살기 어렵기 때문에 동식물을 사랑하고 보호해야 합니다.
- 19 야생 동물을 보호하기 위해 도로 위에 야생동물이 다닐 수 있는 길을 만들어 줍니다.
- 20 말 못하는 동물이라도 생명이 있으므로 아끼고 보살펴 주어야 합니다.



즐거은 생활

단원평가

69~71쪽

즐거은 생활 1회

대표유형 문제

- 1 ③ 2 예 올림이 있도록 2번 친다.
3 ② 4 ③

단원평가 문제

- 1 ④ 2 ①, ④ 3 ③ 4 배틀배틀
5 ④ 6 ① 7 ④ 8 ④
9 가위바위보 10 ③ 11 예 탬버린을 잘게 흔든 후 크게 1번 친다.
12 ① 13 ① 14 자화상 15 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣
16 ② 17 ④ 18 ①, ④
19 ㉠ 20 ⑤

풀이

대표유형 문제

- 1 탬버린을 든 손을 약간 위로 하여 흔드는 모습입니다.
- 2 소리의 올림이 있도록 2번 연주하라는 뜻입니다.
- 3 실로폰 채를 음판 위에서 아래로 훑어 내리다가 마지막에 '도'를 치는 그림 악보입니다.
- 4 즐거운 표정을 짓게 되는 상황을 찾아봅니다.

풀이

단원평가 문제

- 1 양감질은 한 발은 들고 한 발로만 뛰는 행동을 뜻합니다.
- 2 리듬 악기는 음의 높낮이는 나타낼 수 없고, 음의 강약과 장단만 나타낼 수 있는 악기입니다.

- 3 잘게 계속되는 소리가 나도록 연주합니다.
- 4 배틀거리다 : 힘이 없거나 어지러워서 몸을 잘 가누지 못하고 요리조리 쓰러질 듯이 걷는 모양
- 5 실로폰 채를 음판 위에서 아래로 훑어 내린 후 '도' 음을 크게 칩니다.
- 6 아이가 낮고 빠른 소리로 계속 이야기하는 것이므로 잘게 계속되는 소리를 내어야 합니다.
- 8 홀라후프를 여러 가지 움직임으로 뛰어 넘고 있는 모습입니다.
- 9 노래가 끝나면 만난 친구와 가위바위보를 하여 진 사람은 이긴 사람 뒤쪽으로 가서 허리를 잡아 꼬리를 만듭니다.
- 10 꼬리잡기는 두 모둠의 머리가 상대 모둠의 꼬리를 잡는 놀이입니다.
- 11 흔들거나 손목을 움직여 잘게 소리를 내다가 마지막에 크게 소리를 내어 연주합니다.
- 12 거울을 보고 여러 가지 표정을 지어 본 다음 도화지에 그립니다.
- 14 자신의 얼굴을 스스로 그린 그림을 자화상이라고 합니다.
- 15 긴 도화지를 두 번 접는다. → 양손과 발을 도화지 끝에 닿도록 그린다. → 4접을 동시에 오린다. → 색칠한다.
- 16 '노래하는 아이들'은 긴 도화지를 2번 접은 다음, 접은 채로 팔다리를 종이 끝까지 그려 선을 따라 오리고 색칠합니다.
- 18 (가)와 (나)는 리듬이 같고 가락과 세기가 다릅니다. (가)는 두 음을 사용하여 4번 크게 연주하고, (나)는 한 음을 사용하여 4번 연주합니다.
- 19 ㉠은 '타박타박', ㉢은 '깡충깡충'에 어울리는 동작입니다.



72~74쪽

즐거운 생활

2회

★ 대표유형 문제

1 ⑤ 2 잔상 효과 3 ④ 4 ①

★ 단원평가 문제

1 ④ 2 여러 명이 함께 볼 수 있다, 그림이 움직인다, 배경 소리와 음악이 들린다. 등 3 ② 4 ⑤ 5 ③
6 ④ 7 ④ 8 예 물고기가 연못 속에 들어 있는 것처럼 보인다. 9 ①
10 한복 11 ② 12 ① 13 ③
14 팽이 싸움 15 ① 16 징
17 ② 18 ③, ⑤ 19 태권도
20 ④

놀이

★ 대표유형 문제

- 1 만화 영화는 움직이며 소리와 음악을 직접 들을 수 있습니다.
- 2 만화 영화를 만드는 원리이기도 합니다.
- 3 나무 불링은 캐나다의 전통 놀이입니다.
- 4 사물놀이는 팽과리, 장구, 북, 징 네 가지 악기로 연주되는 음악입니다.

놀이

★ 단원평가 문제

- 1 이무기는 욕심이 많지만, 나중에 오늘이를 도와주고 용으로 변신합니다.
- 2 만화 영화는 움직이는 그림이고 한 번에 여러 사람이 볼 수 있으며, 음악이나 소리를 들을 수 있습니다.
- 4 우산, 여의주, 불, 비, 배 등의 소품이 등장합니다.
- 5 이무기를 찰흙으로 표현한 작품입니다.

- 6 연결 부위가 잘 붙지 않을 경우는 성냥개비나 이쑤시개 등을 꽂아 연결 부위가 잘 떨어지지 않도록 합니다.
- 8 앞면과 뒷면의 그림이 하나로 합쳐져서 물고기가 연못 속에 들어 있는 것처럼 보입니다.
- 9 우리 눈은 보고 있던 물체에서 눈을 떼도 잠시 동안 그 형상을 간직하게 되는데, 이러한 현상을 '잔상' 이라고 합니다.
- 10 한복은 넉넉하고 여유로운 형태여서 일상 생활이 자유롭고 신체의 결합까지 감추며, 체형이 변하더라도 언제든지 새롭게 고쳐 입을 수 있어 실용적인 옷입니다.
- 11 부채춤은 주로 여럿이 함께 추며, 화려한 부채를 사용하여 산, 꽃, 파도, 나비 등 여러 형태를 표현해 냅니다.
- 13 종이접을 자를 때에는 안쪽으로 길게 자르며, 중심대로는 이쑤시개나 나무젓가락을 이용합니다.
- 14 팽이 놀이 방법에는 오래 돌리기, 팽이 싸움, 목표물 돌아오기, 멀리 치기 등이 있습니다.
- 15 영국의 전통 놀이인 줄넘기를 하는 장면입니다.
- 17 팽과리를 치는 사람을 상쇠라 부르며, 상쇠는 사물놀이를 지휘하는 사람입니다.
- 18 우리 음악을 더욱 아끼는 마음을 가지고 우리 음악을 많이 듣고, 많이 연주해야 합니다.
- 19 태권무는 몸과 마음을 단련하는 맨몸 운동으로 음악에 맞게 태권도를 하는 것입니다.
- 20 민속춤은 각 나라마다 사람들 사이에서 전해 내려오는 춤입니다. 대부분 자기 나라의 전통 의상을 입고 춤을 추며, 민족의 감정이나 생활 풍속 등이 잘 나타나 있습니다.



75~77쪽

즐거운 생활

3회

★ 대표유형 문제

1 ④ 2 ② 3 ③ 4 ①

★ 단원평가 문제

1 후르르르 2 ⑤ 3 ④ 4 ②

5 가을걷이하는 모습이다, 농촌을 그렸다, 사람들의 일하는 모습이 담겨 있다.

등 6 ③ 7 ⑤ 8 갈대, 나뭇잎, 쿵, 은행, 솔방울 등 9 ⑤ 10 ⑤

11 교통 신호를 잘 지키고, 횡단보도로 길을 건넌다, 나뭇가지를 꺾거나 주변의 식물을 함부로 밟지 않는다, 차를 타면 안전벨트를 반드시 착용한다. 등 12

① 13 ① 14 (1) 바이올린 (○) (2)

실로폰의 짧은 음판 (○) 15 ①

16 ② 17 ⑤ 18 ③ 19 ⑤

20 ③

풀이

★ 대표유형 문제

- 1 (가) 작품은 김홍도의 '타작', (나) 작품은 밀레의 '이삭줍기'입니다.
- 2 잠자리의 눈은 은행, 날개는 나뭇잎을 이용하였고, 코스모스는 코스모스와 갈대를 이용하여 표현하였습니다.
- 3 가락선이란 가락의 높이를 이어서 그린 선을 뜻합니다.
- 4 악기가 클수록 낮은 소리를 냅니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 '후여'는 새를 쫓는 소리를 흉내 내는 노랫말입니다.

- 2 ㉠은 도돌이표입니다. 도돌이표는 처음으로 돌아가서 다시 부르라는 뜻입니다.

- 4 (나)는 밀레의 '이삭줍기'입니다.

- 5 두 작품의 차이점 : ① (가)는 한두 가지 색으로 그렸는데, (나)는 여러 색으로 칠했습니다. ② (가)는 사람들의 표정을 알 수 있지만, (나)는 알 수 없습니다.

- 6 ① 되풀이진 ② 좌우각진 ④ 장사진 ⑤ 쌍방울진

- 8 가을철에 주위에서 쉽게 찾아볼 수 있는 자연물에는 무엇이 있는지 생각해 봅니다.

- 9 이 작품은 가을에 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료로 가을 모습을 꾸민 것입니다.

- 11 이 외에도 차 밖으로 쓰레기를 버리거나 손이나 머리를 내밀지 않아야 하며, 나무에 오르거나 동물에게 가까이 가지 않습니다.

- 12 매미 소리는 여름철에 들을 수 있는 소리입니다.

- 13 4분의 4박자의 리듬꼴로 첫박에 큰북을 친 다음 세 박을 쉽니다.

- 15 긴 소리가 나는 경우 : 큰북, 트라이앵글, 북의 가운데, 팽과리의 뒷면에 손을 떼고 쳤을 때

- 16 무서운 늑대 소리를 뾰족한 선으로 표현한 것입니다.

- 17 할아버지는 걱정이 많으십니다. 피터를 걱정하는 새는 플루트로, 늑대는 호른으로 연주됩니다.

- 18 날카로운 소리는 뾰족한 선을 이용하여 표현합니다.

- 19 별모양 스티커는 면을 표현하는 재료입니다.

- 20 몸이 비행기 앞부분, 보자기를 날개라 생각하고 움직인 모습입니다.



78~80쪽

즐거운 생활

4회

★ 대표유형 문제

1 ㉠ 2 ⑤ 3 (1) ○ 4 ①

★ 단원평가 문제

1 ③ 2 ① 3 ② 4 (1) 야무지고 똑똑한 목소리 (2) 높고 얇은 목소리
5 ① 6 꿩 7 어흥, 할멈을 꿀꺽 잡아먹어야겠다.와 유사하면 정답 8 ⑤
9 ④ 10 ④ 11 ⑤ 12 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣
13 ② 14 ① 15 ②
16 실구대 소리 17 ③, ⑤ 18 ㉠
19 ㉠ 20 ⑤

풀이

★ 대표유형 문제

- 1 이야기의 주요 장면 살펴보기 → 역할 정하기 → 장면과 역할에 맞는 대사 만들기 → 연극 놀이 위해 할 일 정하기
- 2 연극 놀이에 필요한 소리(등장인물이 하는 말, 어울리는 배경 소리)를 녹음하는 모습입니다.
- 3 트라이앵글로 강박을 치고, 탬버린으로 약박을 치면서 '신 나는 겨울' 노래를 리듬 합주를 하여 봅니다.
- 4 비사치기는 돌맹이나 나무판 등으로 비사를 만들어 상대방의 비사를 맞춰 넘어뜨리면 다음 단계로 넘어가는 놀이입니다.

풀이

★ 단원평가 문제

- 1 물찌퐁이 호랑이를 미끄러지게 하고, 송곳이 엉덩이를 찌르는 장면입니다.

- 3 연극 놀이의 장면과 역할에 알맞은 대사를 만들 때는 “~어요.”와 같이 대화체의 이야기로 고치거나 “어흥”, “아이쿠” 등과 같은 흥내 내는 말을 사용합니다.
- 4 알밤은 작고 단단하므로 야무지고 똑똑한 목소리로, 송곳은 날카로우므로 높고 얇은 목소리가 어울립니다.
- 5 8분의 12박자의 노래로, 점4분음표를 1박으로 생각하여 4박자의 노래처럼 부릅니다.
- 6 ‘꿩꿩’ 이라는 소리를 나타내는 표현으로 보아 ‘장 서방’은 ‘꿩’임을 알 수 있습니다.
- 7 호랑이가 나타나서 밭에서 일하는 할머니를 잡아먹으려고 하는 장면입니다.
- 9 호랑이 가죽 옷이나 할머니 옷 등은 역할에 필요한 의상이고, 호랑이의 털이나 머리띠 등은 역할에 필요한 소품입니다.
- 12 물감에 물을 많이 섞어 붓으로 도화지 위에 칠한 후 물감이 마르기 전에 소금을 뿌립니다. 물감이 마르면 소금을 털어 내고, 그림을 그려서 오려 붙입니다.
- 14 소고의 북면을 치는 연주 방법입니다.
- 16 ‘실구대 소리’는 8분의 12박자의 전래 동요입니다.
- 17 비사의 조건으로 알맞은 것은 땅 위에 세울 수 있어야 하고, 잘 넘어지지 않아야 하며 다리나 어깨에 올려 엮고 갈 수 있게 납작해야 합니다.
- 18 어깨 올려 치기는 어깨 위에 비사를 엮고 가서 떨어뜨려 맞히는 방법입니다.
- 19 머리 올려 치기는 머리 위에 비사를 엮고 가서 떨어뜨려 맞히는 방법입니다.
- 20 자르기 전에 뒷면에 번호를 매겨 모을 때 뒤섞이지 않도록 합니다.



중간 학업성취도 평가

83~84쪽

국 어

- 1 손 인형극 2 ① 3 지브로 4
 ㉠ 5 ③ 6 ㉠, ㉡ 7 미진 8
 ④ 9 선반 밑 10 들락날락 11
 재미있는 느낌이 든다, 귀여운 느낌이 든
 다. 등 12 ③ 13 마당이 있는 집
 14 ⑤ 15 ㉠ 16 ② 17 앓, 안
 18 주말에 (예선이네 가족과 함께) 나들
 이 가는 것 19 아버지의 바쁜 상황을
 생각해 다음 주말에 나들이 가자고 했다,
 아버지의 마음을 먼저 생각해 주었다. 등
 20 ①

풀이

- 인형 속에 손을 넣어 표현하는 인형극의 그림이므로 손 인형극입니다.
- 인형의 표정이 변하지 않기 때문에 인형극을 볼 때에는 인물의 말과 행동을 잘 살펴야 합니다.
- 어두운 ‘밤’은 짧게 소리가 나고, 먹는 ‘밤’은 길게 소리가 납니다.
- 모양, 색깔, 쓰임새 등 특징에 대한 설명을 종합해서 무엇인지 추측합니다.
- 충고하는 말은 상대방의 처지와 기분을 생각하여 신중하게 말해야 합니다.
- 반복되는 말이란 같은 말이 두 번 이상 나오는 말입니다.
- ‘들락날락’은 생쥐가 들어갔다 나갔다 하는 모습을 흉내 내는 말입니다.

- 흉내 내는 말은 재미있는 느낌을 주어 시의 느낌을 살려 줍니다.
- 위 글에서 아이들은 살고 싶은 집에 대하여 서로의 생각을 말하고 있습니다.
- 지우는 강아지나 고양이를 기를 수 있고 친구들과 뛰어 놀기에도 좋기 때문에 마당이 있는 집에서 살고 싶다고 말하고 있습니다.
- 유진이는 가고 싶은 곳을 어디든지 갈 수 있기 때문에 움직이는 집에서 살고 싶다고 말하고 있습니다.
- 일기는 자신이 겪은 일과 그에 대한 자신의 생각이나 느낌을 솔직하게 써야 합니다.
- ‘보이지 않다’는 뜻이므로 ‘안’으로 고쳐 써야 합니다.
- 지언이는 주말에 예선이네 가족과 함께 나들이 가는 것을 부탁하고 있습니다.
- 아버지의 상황과 마음을 먼저 생각하고 아버지께 부탁하는 글을 썼습니다.
- 읽을 사람에게 맞게 예의 바른 말로 잘 고친 것을 찾아봅니다.

85~86쪽

수 학

- 1 3, 12 2 5, 42 3 7, 54, 9, 9(※ 왼쪽에서 오른쪽으로) 4 ② 5 ④
 6 (1) > (2) = 7 ④ 8 (1) 969
 (2) 221 9 669 10 689 11 300,
 20, 320 12 779, 467 13 302,
 415 14 $596 - 235 = 361$ (개), 361
 15 ②, ④ 16 ② 17 7, 37 18
 ① 19 (1) 3, 34 (2) 8, 34(※ 왼쪽에서
 오른쪽으로) 20 동규네 집, 2522



풀이

- 1 바나나가 1송이에 4개씩 달려 있고, 모두 3 송이이므로 곱셈식으로 나타내면 $4 \times 3 = 12$ 입니다.
- 4 ① 30 ② 45 ③ 30 ④ 40 ⑤ 22
- 5 다리가 4개씩 8마리이므로 $4 \times 8 = 32$ (개)입니다.
- 6 (1) $6 \times 6 = 36$, $7 \times 5 = 35$
(2) $4 \times 8 = 32$, $(4 \times 9) - 4 = 32$
- 7 5개씩 6명 즉 $5 \times 6 = 30$ 입니다.
- 8 일의 자리, 십의 자리, 백의 자리의 순서대로 계산합니다.
- 9 $\star = \blacklozenge + \blacklozenge = 223 + 223 = 446$
 $\heartsuit = \star + \blacklozenge = 446 + 223 = 669$
- 10 $558 - 421 = 137$, $689 - 558 = 131$ 이므로 689가 558에 더 가깝습니다.
- 12 $247 + 532 = 779$, $779 - 312 = 467$
- 13 덧셈과 뺄셈의 관계 활용 및 일의 자리, 십의 자리, 백의 자리의 순서대로 계산합니다.
- 14 (비어 있는 의자의 수) = (전체 의자의 수) - (책을 보고 있는 학생이 앉은 의자의 수)
- 15 연필의 길이가 7cm 조금 더 되므로 약 7cm라고 합니다.
- 16 ① 2m 80cm ② 2m 9cm ③ 3m
④ 2m 90cm ⑤ 3m 10cm
- 17 $4m\ 32cm + 3m\ 5cm = 7m\ 37cm$
- 18 $20 + 20 + 20 + 20 + 20 + 20 + 20 = 140cm = 1m\ 40cm$
- 19 덧셈과 뺄셈의 관계를 활용하여 같은 단위의 수끼리 계산하되, cm 단위의 수, m 단위의 수 순서대로 계산합니다.
- 20 $78m\ 46cm - 53m\ 24cm = 25m\ 22cm = 2522cm$

87~88쪽

슬기로운 생활

- | | | | | |
|--------|------|------------------|--------|-----|
| 1 ② | 2 저녁 | 3 ① | 4 ④ | 5 ⑤ |
| 6 ③ | 7 양달 | 8 ④ | 9 ㉠, ㉡ | |
| 10 ② | 11 ④ | 12 ⑤ | 13 ④ | |
| 14 무궁화 | 15 ③ | 16 ① | 17 ④ | |
| 18 여름 | 19 ⑤ | 20 햇빛이 통과하지 못한다. | | |

풀이

- 1 낮에는 불을 켜지 않아도 밝으며 학교에서 공부를 하고, 거리에 사람과 차가 많습니다.
- 2 하루를 식사 중심으로 나누면 아침, 점심, 저녁으로 나눌 수 있습니다.
- 3 밤에는 주로 가족들과 함께 식사를 하고 대화를 하며 휴식을 취합니다.
- 4 대부분의 동물은 주로 낮에 활동하지만 올빼미, 부엉이, 박쥐, 쥐 등은 밤에 활동합니다.
- 5 응급실에서 일하시는 의사 선생님은 위급한 환자들을 위해 밤에도 일을 합니다.
- 6 ③ 아침 일찍 운동하는 모습은 해님 세상을 만들기에 알맞습니다.
- 7 양달은 햇빛이 잘 드는 곳으로 그림자가 생기고, 응달은 햇빛이 잘 들지 않아 어둡고 그림자가 생기지 않습니다.
- 8 응달은 어둡고 서늘하므로 인삼이나 버섯 기르기에 알맞습니다.
- 9 유리컵, 비닐 랩은 투명하여 빛이 통과합니다.
- 10 플라스틱 자는 빛이 통과하므로 그림자가 뚜렷하게 생기지 않습니다.



- 11 태양이 낮게 떠 있는 아침과 저녁에는 그림자의 길이가 길고, 태양이 높게 떠 있는 정오에는 그림자의 길이가 가장 짧습니다.
- 12 고양이 모양을 손으로 만들어 그림자를 만들었습니다.
- 13 태극기는 국경일과 기념일에 게양합니다.
- 14 무궁화는 우리나라를 나타내는 꽃입니다.
- 15 비가 많이 오는 계절은 여름입니다.
- 16 황사 현상은 모래나 먼지가 바람을 타고 날아오는 것으로 우리에게 많은 피해를 끼칩니다.
- 17 날씨가 추운 겨울에는 따뜻한 음식을 먹습니다.
- 18 바닷가에서 물놀이를 하는 계절은 여름입니다.
- 19 우리나라를 나타낼 수 있는 것을 주제로 하여 작품을 만들어 봅니다.
- 20 그림자가 생기려면 빛과 물체가 필요하며, 빛이 물체를 통과하지 못할 때 그림자가 생깁니다.

89~90쪽

바른 생활

- 1 ③ 2 ② 3 시각, 장소 4 친구와 사이좋게 지내기 위해서 등 5 ④
- 6 ④ 7 ① 8 ③ 9 ④
- 10 예 “축하해! 네가 너무 부럽다!”
- 11 (2) ○ (3) ○ 12 ③ 13 예 전화 잘못 거셨습니다. 14 ① 15 ③
- 16 (3) ○ 17 ⑤ 18 다보탑
- 19 ① 20 일본에게서 빼앗긴 나라를 되찾기 위해 독립 운동을 하였다.

풀이

- 1 ③은 가정에서 지켜야 할 약속입니다.
- 2 위험한 공사장에서 친구와 막대 놀이를 하는 장면입니다.
- 3 약속 시각과 장소는 중요한 내용이므로 기록해 두는 습관을 들이도록 노력합니다.
- 4 ‘친구의 별명을 부르거나 욕을 하지 않기’의 약속을 지키는 것은 친구를 존중하고 감정을 상하지 않도록 해 사이좋은 관계를 유지하기 위해서입니다.
- 5 먼저 아버지와 약속을 하였으므로 친구들에게 사정을 말해 이해를 구합니다. 또는 아버지께 약속을 미룰 수 있는지 알아봅니다.
- 6 먼저 약속을 지키지 못한 이유를 자세히 들어보고, 어쩔 수 없는 상황이었으면 용서해줍니다.
- 7 어쩔 수 없는 사정으로 약속을 지키기 힘든 경우에는 미리 직접 찾아가거나 전화로 약속을 지키지 못하게 된 까닭을 말하고 진심으로 사과합니다.
- 8 바르고 고운 말은 상황과 상대에 맞게 구별하여 사용하므로 상대방의 기분을 좋게 합니다.
- 9 ④ ‘자다’는 예사말이고 높임말은 ‘주무시다’입니다.
- 10 상을 탄 친구에게 축하해 주는 말이 적당합니다.
- 12 바르고 고운 말을 사용하면 말씨가 고와지고 공손하고 예절 바른 생활을 할 수 있으며 친구와의 사이가 좋아집니다.
- 13 전화가 잘못 걸려 왔을 때도 공손하고 친절하게 말해야 합니다.
- 14 우륵은 가야금을 만들었습니다.



- 15 우리나라 사람들의 협동 정신을 알 수 있는 전통은 품앗이와 두레입니다.
- 16 효, 협동, 나라 사랑, 예절은 우리가 가꾸어 나갈 아름다운 전통입니다.
- 17 조선술은 배를 만드는 기술입니다.
- 18 다보탑은 불국사 경내에 건축된 탑으로 세계에 자랑할만한 우리나라의 문화재입니다.
- 19 외래어보다 세종 대왕이 만든 우리글인 한글을 사용하도록 노력합니다.
- 20 나라를 일본에 빼앗겼을 때 백성들에게 많은 용기와 희망을 주었고, 나라를 되찾기 위해 독립 운동을 하였습니다.

91~92쪽

즐거운 생활

- 1 ④ 2 ㉠ 3 ① 4 ④ 5 4
 6 ① 7 ③ 8 ④ 9 ② 10
 이무기 11 고무줄을 양옆으로 잡아당긴다. 12 ③ 13 ② 14 ⑤
 15 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣ 16 (1) ㉠ (2) ㉣
 (3) ㉢ 17 ④ 18 팽과리, 장구, 북, 징 19 ① 20 ③

놀이

- 1 탬버린을 잡은 손목을 다른 손으로 치는 연주법입니다.
- 2 ㉠ 쓰러지는 모습
 ㉢ 배틀배틀 걷는 모습
 ㉣ 양감질로 깡충깡충 뛰는 모습
- 3 높은 음에서 낮은 음으로 음판을 훑어 내린 후, 마지막에 '도' 음을 크게 한 번 쳐서 연주합니다.

- 4 그림은 깔깔 웃는 표정입니다.
- 5 접은 도화지가 4겹이므로 선을 따라 자르면 똑같은 아이가 4명 생깁니다.
- 6 맨 앞사람이 다른 모듬의 꼬리 부분을 끊어 자기 모듬 뒤에 붙입니다. 더 긴 꼬리가 이기거나 꼬리가 다 없어지면 놀이는 끝납니다.
- 7 이무기는 여의주를 모아도 승천하지 못하고, 오늘이를 도와주고 용으로 변신합니다.
- 8 ①, ②, ③, ⑤는 만화에 대한 설명입니다.
- 9 모래를 붙이고, 오늘이 웃은 초록 부직포, 이무기 몸은 한지, 여의주는 솜뭉치로 붙였습니다.
- 10 여의주를 모으는 이무기를 찰흙을 이용하여 만들었습니다.
- 11 양옆으로 달린 고무줄을 잡아당기면 앞면의 그림과 뒷면의 그림이 합쳐져서 보이므로 연못 속에 물고기를 넣은 것처럼 보입니다.
- 12 앞으로 조금씩 이동시켜 물고기 그림을 붙여서 빠르게 넘기면 움직이는 것처럼 보입니다.
- 14 4명이 모여 2명은 오른손은 위로, 왼손은 아래로, 또 다른 2명은 손등을 마주 붙여 풍차 모양을 만들어 시계 방향으로 돕니다.
- 16 징 : 징, 팽과리 : 갹, 개개갹, 갯
 장구 : 텅, 더더텅, 따, 북 : 둥, 두두둥, 닥
- 17 텅 - 양손을 친다. 쿵 - 왼손을 친다.
 텅 - 오른손으로 친다.
- 18 사물놀이는 팽과리, 장구, 북, 징 4가지 악기로 연주되는 음악입니다.
- 19 그림은 우리나라의 탈춤이고, 탈놀이라고도 합니다.
- 20 ③ 막대 놀이는 필리핀의 전통 놀이입니다.



학기말 학업성취도 평가

93~94쪽

국 어

1회

- 1 끝말잇기 놀이 2 (1) 예 냉장고 (2) 예 컴퓨터 3 ⑤ 4 ⑤ 5 예 꼭꼭 숨어 있다가 날이 밝은 줄도 몰라서 이제 더 이상 움직일 수 없게 되었으니 속상하겠다. 6 ‘책 사랑 글짓기 대회’에서 자신의 시가 뽑혀 학교 누리집에 실린 것 7 ㉠ 8 기쁜 마음, 행복한 마음, 자랑스러운 마음, 뿌듯한 마음 등 9 젖니 10 ⑤ 11 ① 12 젖니가 빠진 자리 13 나무 등 14 ① 15 ④ 16 ③ 17 ④ 18 상대방이 잊지 않고 오래 기억할 수 있다, 때와 장소를 정확하게 전달할 수 있다. 등 19 읽을 사람을 생각하며 내 생각이 잘 드러나게 쓴다. 등 20 (1) 예 휴지를 교실 바닥에 버리지 말자. (2) 예 교실이 지저분해지기 때문이다.

풀이

- 생각하며 내 생각을 정리해 봅니다.
- 6 지수는 ‘책 사랑 글짓기 대회’에서 자신의 시가 뽑혀서 학교 누리집에 실린 것을 어머니께 자랑하고 싶어합니다.
- 7 ㉠~㉣에는 지수의 행복한 마음, 기쁜 마음이 잘 드러나 있습니다.
- 8 지수는 자신의 시가 뽑힌 것을 기뻐하고 자랑스러워합니다.
- 9 글의 처음 부분에 젖니에 대하여 자세히 설명하고 있습니다.
- 10 젖니가 모두 생기면 이갈이를 시작하고 보통 일곱 살 때부터 시작하여 열세 살이 되면 스물여덟 개의 새 이가 납니다.
- 11 이 글을 통해 젖니가 나오는 시기, 젖니의 개수, 이갈이 시기, 새 이의 개수, 간니, 영구치 등에 대해 알 수 있습니다.
- 12 젖니가 빠지고 그 자리에 새로 난 이를 ‘간니’ 또는 ‘영구치’라고 합니다.
- 14 서로 다른 색은 어린이, 노인, 얼굴색이 다른 외국인 등 서로 다른 사람들을 의미합니다.
- 15 우리가 서로를 이해할 때, 행복하게 살아갈 수 있다는 것, 다른 사람들을 잘 이해하는 것 등이 글쓴이가 하고 싶은 말입니다.
- 16 이 글은 글쓴이의 생각을 전달하기 위해 짧게 쓴 광고문입니다.
- 17 서울 쥐가 시골 쥐를 10월 7일 오후 2시에 초대하고 있고 초대하는 글을 쓴 날씨는 10월 1일입니다.
- 18 초대하는 글을 쓰면 상대방이 잊지 않고 오래 기억할 수 있고 정성스러운 마음을 더 잘 담을 수 있으며 때와 장소 등을 정확하게 전달할 수 있습니다.
- 1 앞서 사람이 말한 낱말의 끝 글자로 시작하는 낱말을 말하면서 계속 이어 가는 ‘끝말잇기 놀이’입니다.
- 2 ‘말 덧붙이기 놀이’는 앞서 사람이 한 말을 반복하고 한 구절씩 새로운 낱말을 덧붙이는 놀이입니다.
- 5 멧쟁이가 날이 밝은 줄도 모르고 꼭꼭 숨어 있다가 더 이상 움직일 수 없게 된 처지를

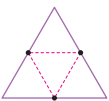


- 19 그외에 읽을 사람도 ‘그 주장이 맞겠다.’라고 생각할 만한 까닭을 쓰고 주장하는 것에 관련된 내용을 씁니다.

95~96쪽

수학

1회

- 1 (1) 1, 8, 1, 7 (2) 8, 13, 10, 1, 7, 7
2 407 3 ④ 4 (1) 224, 228 (2) 300, 228 5 < 6 > 7 $574 + 126 - 233 = 467$ (권), 467 8 ②, ④
9  10 5, 2

- 11 ㉠, 3분의 2 12 ㉡, 4분의 1

- 13 ㉠, 2분의 1

- 14 (1)  (2) 

- 15 3 16 축구 17 2 18 1, 3

- 19 <학년별 전학 온 학생 수>

학년	1	2	3
학생 수(명)	남 여	남 여	남 여
12			
11			○
10			○ △
9			○ △
8		△	○ △
7		△	○ △ ○
6		△	○ △ ○
5	△	△	○ △ ○
4	△ ○	△ ○	○ △ ○
3	△ ○	△ ○	○ △ ○
2	△ ○	△ ○	○ △ ○
1	△ ○	△ ○	○ △ ○

- 20 가장 많은 것과 가장 적은 것을 한눈에 쉽게 알아볼 수 있다.

풀이

- 받아올림과 받아내림에 주의하여 덧셈과 뺄셈을 합니다.
- (영철이네 학교의 학생 수)=(남학생 수)+(여학생 수)= $209 + 198 = 407$ (명)
- 십의 자리의 수이므로 110입니다.
- (1) 296은 300보다 4 작은 수이므로 524에서 300을 뺀 후 4를 더합니다.
(2) 524에 4를 더하여 528로, 296에 4를 더하여 300으로 생각하여 두 수를 뺍니다.
- $654 - 248 = 406$ < $86 + 324 = 410$
- $374 + 441 = 815$ > $575 + 334 - 188 = 721$
- 혼합 계산은 앞에서부터 차례대로 계산합니다.
(동화책 수)+(과학책 수)-(빌려간 책 수)= $574 + 126 - 233 = 700 - 233 = 467$ (권)
- ②는 똑같이 셋으로 ④는 똑같이 넷으로 나누어져 있습니다.
- 네 개의 똑같은 삼각형이 만들어지도록 주어진 점을 이용하여 나누어 봅니다.
- 색칠한 부분은 전체 5칸 중에서 2칸입니다.
- 11~13 전체를 똑같이 ●로 나눈 것 중의 ▲를 $\frac{\triangle}{\bullet}$ 라 쓰고, ●분의 ▲라고 읽습니다.
- 전체 8칸 중에서 3칸을 색칠합니다.
- (전체 학생 수)-(농구, 축구, 야구를 좋아하는 학생 수)
 $= 25 - (6 + 9 + 7) = 25 - 22 = 3$ (명)
- 표에서 학생 수가 가장 많은 것을 찾습니다.
- 계에서 가장 많은 학생 수를 찾으면 2학년입니다.
- 1학년 : 남(5명) > 여(4명)
2학년 : 남(8명) < 여(11명)
3학년 : 남(10명) > 여(7명)



- 19 △, ○표는 한 칸에 하나씩 빈칸 없이 아래부터 시작하여 위로 전학 온 학생 수만큼 그래프에 나타냅니다.
- 20 표는 항목별 정확한 수를 알아보는 데 편리하고, 그래프는 가장 많은 것과 가장 적은 것을 한눈에 알아보기에 편리합니다.

97~98쪽

슬기로운 생활

1회

- 1 ⑤ 2 (1) 공부를 하고 있다. (2) 연필, 공책, 필통, 교과서 등 3 ② 4 ④
5 바다 6 ⑤ 7 공책 8 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣, ㉤ 9 ㉦ 10 예 힘들게 일하는 아저씨를 생각하며 음식을 남기지 않고 공부도 열심히 할게요. 11 ① 12 ㉠ 13 ④ 14 냉장고, 텔레비전, 컴퓨터, 세탁기 등 15 필요한 물건을 살 수 있다, 무거운 물건은 배달해 준다. 등 16 ③ 17 우유, 치즈 18 ④ 19 영수증 20 예의 바르게 손님을 맞이한다, 손님을 친절히 안내한다. 등

풀이

- 1 음식을 먹는 데 필요한 물건은 숟가락, 젓가락, 여러 가지 그릇과 음식 등이 있습니다.
- 2 책상에 앉아 공부하는 그림입니다. 공부할 때 필요한 물건을 씁니다.
- 4 우리 생활에 사용되는 물건은 다양합니다.

- 5 조개, 미역, 고등어, 오징어는 바다에서 생산됩니다.
- 6 식탁은 나무로 만들고 밀림은 큰 나무들이 뻗뻗하게 자라나는 깊은 숲입니다.
- 7 공책이 책상에 놓이기까지의 이동 과정입니다.
- 8 우유가 우리 손에 오는 과정은 <목장 → 트럭 수송 → 우유 공장 → 슈퍼마켓 → 집>입니다.
- 9 트럭으로 목장에서 짙 우유를 공장까지 배달합니다.
- 10 밥과 반찬을 먹을 수 있게 애쓰시는 분께 감사의 마음을 표현합니다.
- 11 가게는 물건을 사고파는 곳이므로 소방서는 가게가 아닙니다.
- 12 가게 구경 계획을 세울 때 조사할 가게를 가장 먼저 정해야 합니다.
- 13 과일을 사려면 과일 가게로 가야 합니다.
- 14 전자 제품점에서 냉장고, 컴퓨터, 텔레비전 등을 살 수 있습니다.
- 15 가게가 없다면 필요한 물건을 스스로 만들어야 하는 어려움이 있습니다.
- 16 물건을 바르게 사기 위해서 나에게 꼭 필요한 물건인지 지금 가지고 있는 돈은 얼마인지 생각합니다.
- 17 우유, 치즈, 빵 등 상하기 쉬운 물건을 살 때에는 유통 기한을 꼭 확인합니다.
- 18 물건 살 돈은 손님이 준비해야 합니다.
- 19 영수증은 돈이나 물건을 확실히 받았다는 표시로 가게놀이에서 주인이 손님에게 내주는 종이입니다.
- 20 가게 주인은 손님에게 반갑게 인사하고 물건을 친절하게 설명해야 합니다.



99~100쪽

바른 생활

1회

- 1 ③ 2 ① 3 (1) ○ (2) ○ 4
④ 5 ② 6 국토 대장정하기, 북한
에 있는 소중한 문화유산 관람하기 등
7 화목 8 ③ 9 ① 10 ⑤
11 높임말을 사용해야 한다. 12 ③
13 식탁에 수저 놓기, 부모님 심부름 하
기 등 14 ① 15 ② 16 지나가
면 위험한 일이 일어날 수 있다. 17
③, ⑤ 18 나에게 알맞은 탈것을 이
용하고 보호 장구를 잘 갖추어 탄다.
19 (1) × (2) ○ (3) × 20 차가 다
니는 길에서는 공놀이를 하지 않는다.

풀이

- 북한에서 유명한 것은 금강산, 풍산개, 평양냉면, 조랭이 떡국, 을밀대 등이 있습니다.
- 북한에서 산책로는 거닐길, 놀이터는 아동유원, 도시락은 광밥, 출입문은 나들문, 가위바위보는 가위주먹이라고 합니다.
- 남북한 사람들은 한 조상의 핏줄을 같이 이어 온 혈연 공동체이며 같은 민족입니다.
- 학교에 가기, 공부하기, 친구들과 놀기, 텔레비전 보기 등은 남한과 북한 어린이들의 공통적인 생활 모습입니다.
- 남한과 북한이 통일이 되면 남북한 사람들이 자유롭게 오고 갈 수 있게 됩니다.
- 화목은 사이좋게 지내는 것, 서로 마음과 뜻을 같이하여 정답고 사이좋게 지내는 것을 의미합니다.

- 가족 중 웃어른은 할아버지, 할머니, 아버지, 어머니, 고모, 큰아버지, 외삼촌 등입니다.
- 부모님께 효도하는 방법에는 부모님의 마음을 기쁘게 해 드리기, 늘 감사하는 마음 갖기, 부모님 말씀 잘 따르기, 밖에 나가거나 집에 들어올 때 알려 드리기 등이 있습니다.
- 집안 어른들이 베풀어 주신 사랑과 수고를 느끼며 감사하는 마음을 가집니다.
- 집안 어른들께는 높임말을 사용해야 합니다.
- 형제자매끼리는 서로 양보하고 실수와 잘못은 용서해 주며 사이좋게 지내야 합니다.
- 이밖에 동생과 놀아 주기, 방 청소하기, 책상이나 장난감 정리하기 등도 내가 할 수 있는 집안일입니다.
- 교통 신호등이 고장이 나거나 없을 때에는 교통 경찰관이나 녹색 어머니의 지시를 잘 따르고 안전하게 건널 수 있는 육교나 지하도가 있는지 확인합니다.
- ‘위험’ 표지가 있는 곳은 지나가면 위험한 일이 일어날 수 있으므로 조심해야 합니다.
- 승강기를 탈 때에는 문에 기대어 서 있지 않아야 하고 에스컬레이터 위에는 물건을 올려두지 않도록 해야 합니다.
- 자전거나 인라인스케이트를 탈 때에는 나에게 알맞은 탈것을 선택하고 보호 장구를 잘 갖추어 타야 합니다.
- 버스에서 내릴 때에는 오토바이나 자전거가 오는지 버스의 뒤쪽을 잘 살펴보고, 횡단보도를 건널 때에는 자전거에서 내려 끌고 가야 합니다.
- 안전한 생활을 위해서 차가 다니는 길에서는 공놀이를 하지 않고 놀이터나 운동장 등 안전한 곳에서 놀아야 합니다.



101~102쪽

즐거운 생활

1회

- 1 ③ 2 ⑤ 3 ② 4 ㉠ 5 소
고 6 ⑤ 7 허수아비와 잠자리가
날아다니는 가을 들판 등
- 8 9 ㉠
- 10 (1) ㉠ (2) ㉡ 11 ③ 12 (1) 바
순 (2) 바이올린 (3) 호른 13 ⑤
- 14 선 15 ㉠, ㉡, ㉢ 16 ②
- 17 ④ 18 ⑤ 19 ① 20 탈

풀이

- 1 ③은 겨울에 어울리는 모습입니다.
- 2 도돌이표는 처음으로 돌아가 2절을 부르라는 뜻입니다.
- 3 김홍도의 '타작'은 조선 시대의 작품으로 먹물의 짙고 연함을 사용하여 그린 작품입니다.
- 4 ㉡ 되풀이진 ㉠ 쌍방울진 ㉢ 좌우각진 ㉡을자진
- 5 소고를 들고 장단에 맞추어 춤을 추는 모습입니다.
- 6 ⑤는 겨울과 관련된 풍경입니다.
- 7 누런 들판에 허수아비가 있고, 나무에 열매가 있으며, 잠자리가 날아다니는 모습으로 보아 가을을 표현한 것입니다.
- 8 음높이에 유의하여 가락선을 그려 보면 올라갔다 내려오는 모양이 됩니다.
- 9 실로폰의 긴 음판은 낮은 소리를 내고, 짧은 음판은 높은 소리를 냅니다.
- 10 (1) 바이올린, 플루트(빠르고 높은 악기) : 손목과 발목을 빠르게 움직이기, 빠르게 걷기, 달리기 등
- (2) 첼로, 콘트라베이스(느리고 낮은 악기) : 손목과 발목을 느리게 움직이기, 기어가기, 천천히 걷기 등
- 11 악기 소리가 커지면 몸을 짝악 펴고, 악기 소리가 작고 가벼우면 몸을 가볍게 달리거나 뛰어 봅니다.
- 12 (1) 걱정 많은 할아버지는 낮고 부드러운 소리를 내는 바순으로 표현합니다.
(2) 호기심 많은 피터는 높고 빠른 소리를 내는 바이올린으로 표현합니다.
(3) 무서운 늑대 소리는 강렬하고 화려한 소리를 내는 호른으로 표현합니다.
- 13 ⑤ 낮고 무거운 소리는 커다란 모양이나 굵은 선, 진한 색을 써서 물감이나 사인펜으로 표현합니다.
- 14 골판지 종이 띠를 이용하여 선을 나타낸 작품입니다.
- 15 스티로폼 판에 작품을 붙인 후 작품을 2개씩 모아 뒷면에 셀로판테이프를 붙여서 서로 연결한 다음 병풍 모양으로 세웁니다.
- 16 호랑이, 할머니, 알밤, 자라, 물찌똥, 송곳, 돌절구, 멍석, 지게가 나옵니다.
- 17 ① 힘없는 목소리
② 짧고 단단한 목소리
③ 느리지만 강한 목소리
⑤ 장난스럽고 밝은 목소리
- 18 연극 놀이에 필요한 여러 가지 다양한 모양의 의상과 탈, 소품을 만드는 모습입니다.
- 19 보기와 같이 장면의 실감을 더하기 위해서 넣는 소리를 효과음이라고 합니다.
- 20 두꺼운 도화지를 이용하여 형태를 만들고, 등장인물의 특징이 나타나도록 색종이, 크레파스, 수채 물감, 실 등을 사용하여 탈을 만듭니다.



103~104쪽

국 어

2회

1 ①, ④ 2 ㉠ 3 ⑤ 4 ③ 5

예 가까이에 쓰레기통이 없어서 아무 데나 버렸나 보구나. 그래도 쓰레기를 함부로 버리지 말았으면 좋겠어. 친구들은 깨끗한 운동장에서 놀고 싶어해. 6 ③ 7 ⑤

8 흥내 내는 말을 넣어 읽으면 방울 소리가 생생하게 들리는 듯하여 더 재미있다.

등 9 ④ 10 (1) 예 연필, 지우개, 자 (2) 예 국, 밥, 반찬 11 ⑤ 12 ③

13 실망스러운 목소리, 지치고 힘이 없는 목소리 등 14 쓰레기를 버릴 곳이 있으면 놀이터가 훨씬 깨끗해질 것이기 때문에

15 놀이터에 쓰레기통을 놓지 말자.

16 ② 17 내가 겪은 일을 잘 알 수 있다, 겪은 일에 대한 내 생각이나 느낌을 되돌아볼 수 있다. 등 18 운동회가 열려서 부모님을 초대한다. 19 ③ 20

꼭 필요한 내용을 쓴다, 친구들이 잘 모르거나 궁금해할 만한 것을 쓴다. 등

풀이

- 1 인형극을 볼 때에는 인형의 표정이 변하지 않기 때문에 말과 행동을 잘 살펴봅니다.
- 2 말소리의 길이에 따라 달라지는 말이 있는데 먹는 밤은 길게, 먹는 굴은 짧게 소리가 납니다.
- 3 모양과 쓰임을 살펴보면 소방차를 설명하고 있다는 것을 알 수 있습니다.
- 4 ③은 '아기돼지 삼형제'에 관한 내용입니다.

6 충고하는 말을 들었을 때에는 고마움을 표시하고 내 처지를 이해할 수 있게 설명합니다. 또 충고하는 말을 잘 따르겠다고 말해 줍니다.

7 '가운데 말 잇기 놀이'는 앞사람이 말한 낱말의 가운데 글자로 시작하는 낱말을 말하면서 계속 이어 가는 놀이입니다.

8 흥내 내는 말을 넣으면 느낌이 더욱 생생하고 실감이 나며 재미있게 표현할 수 있습니다.

9 교훈이란 행동이나 생활에 지침이 될 만한 가르침을 말합니다.

10 학용품에는 연필, 지우개, 자, 필통 등이 있고 음식에는 국, 밥, 반찬, 찌개 등이 있습니다.

12 아들은 어머니의 병을 낫게 할 장생초라는 약초가 있다는 노인의 말을 듣고 기쁜 마음으로 약초를 찾으러 떠났습니다.

13 아들은 기쁜 마음으로 약초를 찾으러 떠났지만 험한 산 속에서 장생초가 어디 있는지 도저히 찾을 수 없게 되자 지치고 힘들어하며 실망하였습니다.

14 친구들은 쓰레기를 버릴 곳이 있으면 놀이터가 훨씬 깨끗해질 것이기 때문에 놀이터에 쓰레기통을 놓자고 의견을 내세우고 있습니다.

17 일기를 자세히 쓰면 자신을 되돌아보고 더 나은 삶을 가꿀 수 있습니다.

18 10월 22일 사랑초등학교 운동장에서 운동회가 열리게 되어 부모님을 초대하고 있습니다.

19 위 글에서 마지막에 초대하는 글을 쓴 사람을 적지 않았습니다.



- 20 무엇을 설명할 때, 중요한 내용을 쓰려면 친구들이 궁금해할 만한 것을 쓰고, 비슷한 내용은 반복하여 쓰지 않고 한 번만 씁니다.

105~106쪽

수학

2회

- 1 5, 5, 25 2 18, 21, 3, 3, 곱이 3씩 커진다. 3 ④ 4 20 5 320
6 680, 698, 583, 795(※ 시계 방향으로)
7 8, 5, 6(※ 위에서부터 아래로) 8 766
9 (1) < (2) < 10 6cm 조금 더 되거나 조금 못 되게 그렸으면 정답
11 파란, 2, 5 12 ② 13 (1) 843
(2) 194 14 293 15 ④ 16 $\frac{4}{6}$,

6분의 4

17



18

〈도시별 눈이 온 날 수〉

날 수(일)	도시	서울	전주	춘천	대구	부산
10						
9		○		○		
8		○				
7		○		○		
6		○	○	○		○
5		○		○		○
4		○	○	○	○	○
3		○	○	○	○	○
2		○	○	○	○	○
1		○	○	○	○	○

- 19 6 20 예 전주와 부산에 눈이 온 날 수가 같다, 눈이 가장 많이 온 도시는 춘천이다.

풀이

- 2 3의 단 곱셈구구에서는 곱이 3씩 커집니다.
3 $2 \times 6 = 12$ 이고, ④ $(6 \times 3) - 4 = 14$ 이므로 크기가 다릅니다.
4 오리의 다리는 2개, 염소의 다리는 4개이므로 동물들의 다리는 모두 $(2 \times 6) + (4 \times 2) = 20$ (개)입니다.
5 $935 - 614 = 321$ 이므로 □는 321보다 작아야 합니다. 따라서, □ 안에 들어갈 수 있는 수 중에서 가장 큰 수는 320입니다.
7 일의 자리 : $9 - 3 = \square \rightarrow \square = 6$
십의 자리 : $7 - \square = 2 \rightarrow \square = 5$
백의 자리 : $\square - 4 = 4 \rightarrow \square = 8$
8 가장 큰 수 : 642, 가장 작은 수 : 124
 $\Rightarrow 642 + 124 = 766$
9 (1) $1\text{m} = 100\text{cm}$ 이므로 $500\text{cm} = 5\text{m}$ 입니다.
 $4\text{m } 95\text{cm} < 5\text{m}$
(2) $308\text{cm} = 300\text{cm} + 8\text{cm} = 3\text{m } 8\text{cm}$
 $3\text{m } 8\text{cm} < 3\text{m } 80\text{cm}$
11 $16\text{m } 90\text{cm} > 14\text{m } 85\text{cm}$ 이므로, 파란색 테이프가 $16\text{m } 90\text{cm} - 14\text{m } 85\text{cm} = 2\text{m } 5\text{cm}$ 더 길니다.
12 ① 426 ② 407 ③ 451 ④ 409 ⑤ 500
14 $736 - 189 = 547$, $547 + \square = 840$
 $\square = 840 - 547 = 293$
15 ①, ②, ③, ⑤는 셋으로 나누어졌지만 나누어진 부분의 모양과 크기가 다릅니다.
16 그림에서 남은 부분은 전체를 똑같이 6으로 나눈 것 중의 4입니다.
따라서, 남은 부분은 전체의 $\frac{4}{6}$ 이고, 6분의 4라고 읽습니다.



- 17 전체를 똑같이 8칸으로 나눈 후 5칸에 색칠합니다.
- 18 ○표는 한 칸에 하나씩 빈칸 없이 아래부터 시작하여 위로 도시별 눈이 온 날 수만큼 그래프에 나타냅니다.
- 19 눈이 가장 많이 온 도시 : 춘천(10일)
눈이 가장 적게 온 도시 : 대구(4일)
 $\Rightarrow 10 - 4 = 6(\text{일})$
- 20 이외에도 서울에 눈이 온 날은 전주에 눈이 온 날보다 3일 더 많습니다. 눈이 가장 적게 온 도시는 대구입니다. 등이 있습니다.

- 2 햇빛이 있을 때는 ‘낮’, 햇빛이 없을 때는 ‘밤’ 이 됩니다.
- 3 하루는 낮과 밤, 오전과 오후, 아침, 점심, 저녁 등으로 나눌 수 있습니다.
- 4 대부분의 동물들은 낮에 활동하지만 밤에 활동하는 동물도 있습니다.
- 5 나팔꽃은 아침에 활짝 핀다.
- 6 고추 말리기는 양달에서 합니다.
- 7 햇빛이 비치는 곳이 양달, 비치지 않는 곳이 음달입니다. 그림자는 양달에서 생깁니다.
- 8 빛이 통과하지 못할 때 그림자가 생기는데 비닐 랩은 빛이 통과하기 때문에 그림자가 뚜렷하게 생기지 않습니다.
- 9 그림자의 길이가 가장 짧은 때는 낮 12시경 입니다.
- 10 등 쪽에 둥근 꺾데기를 지고 다니는 달팽이의 모습입니다.
- 11 우리나라를 나타내는 꽃은 무궁화입니다.
- 12 여름 날씨는 매우 덥고 장마나 태풍 현상이 있습니다.
- 13 사진은 나뭇잎에 울긋불긋 단풍이 든 가을 입니다.
- 14 우리나라를 대표하는 음식에는 김치, 불고기, 된장 찌개 등이 있습니다.
- 16 배추, 무, 가지, 고추의 생산지는 발(들)입니다.
- 17 우유가 우리 손에 오기까지의 과정은 <목장 → 트럭 수송 → 우유 공장 → 슈퍼마켓 → 집> 순서입니다.
- 18 소파, 침대 등은 가구점에서 삽니다.
- 19 가게 주인은 손님의 옷차림에 관계없이 친절히 안내합니다.
- 20 ①, ③, ④, ⑤는 가게 주인이 준비해야 하는 물건입니다.

107~108쪽

즐거로운 생활

2 회

- 1 ⑤ 2 햇빛이 있고 없음에 따라 낮과 밤이 생긴다. 3 ① 4 올빼미, 부엉이, 박쥐 등 5 ① 6 ① 7 (1) ○
(2) × 8 ㉢ 9 ③ 10 달팽이
11 ① 12 여름 13 (1) 가을 (2) 구름이 거의 없는 맑은 날씨가 많다. 등
14 ⑤ 15 ④ 16 밭(들) 17 목장에서 젖소의 우유를 짜서 트럭으로 운반합니다. 공장에서 우유를 만들며 슈퍼마켓에서 사서 집에서 마실 수 있습니다. 18
가구집 19 ⑤ 20 ②

이

- 1 낮에는 밝아서 주위가 잘 보이기 때문에 사람들이 활동을 많이 합니다.



109~110쪽

바른 생활

2회

- 1 ③ 2 ④ 3 ③ 4 예절 바른 어린이가 되기 위해서 등 5 예 “미안해! 머리는 괜찮니?” 6 ④ 7 ① 8 신사임당 9 태권도 10 ② 11 (1) ㉠ (2) ㉡ 12 ④ 13 음식을 남기지 않고 먹기, 북한 어린이 돕기 행사에 참여하기 등 14 ⑤ 15 ③ 16 부모님 심부름하기, 동생과 놀아 주기 등 17 ② 18 ③ 19 ⑤ 20 ④

풀이

- 1 약속을 잘 지키면 다른 사람에게 피해를 주지 않고, 서로 사이 좋게 지내며, 믿을 수 있는 사회를 만들 수 있습니다.
- 2 약속 내용 중 준비물을 기억하지 못해 친구와 약속을 지키기 힘든 상황이므로 평소 약속 내용을 기록해 두는 것이 좋습니다.
- 3 ①, ②, ④, ⑤는 자신 또는 다른 사람과의 약속을 잘 지켰지만 ③은 공공장소에서 다른 사람과의 약속을 어긴 어린이입니다.
- 4 웃어른께 높임말을 사용하므로 말씨가 고와지고 웃어른들의 기분이 좋아지며 공손하고 예절 바른 어린이가 될 수 있습니다.
- 5 자신의 실수로 일어난 상황이므로 진심으로 사과해야 합니다.
- 6 ① 말을 막힘없이 잘 한다, ② 말은 쉽게 퍼지므로 말을 할 때 신중해야 한다, ③ 모든 일에는 이유가 있다는 뜻입니다.

- 8 신사임당은 조선 시대 훌륭한 서화가이고 율곡 이이의 어머니로 현모양처의 본보기가 됩니다.
- 9 태권도는 올림픽 종목으로 몸과 마음을 튼튼하게 할 수 있는 우리나라 전통 무예입니다.
- 10 우리나라의 전통 예절은 상대방을 존중하고 소중히 하는 마음이 담겨져 있는 소중한 것입니다.
- 11 북한 말로 나들문은 출입문, 눈뚱충은 눈썹을 뜻합니다.
- 12 북한 어린이들은 ‘여행 허가서’를 받고 여행을 하고, 만화 영화, 인형극 등의 텔레비전을 봅니다. 그리고 북한은 남한보다 춥기 때문에 겨울 방학이 조금 더 길다고 합니다.
- 13 북한 어린이들을 도울 수 있는 방법은 음식 남기지 않고 먹기, 북한 어린이들이 건강하게 자랄 수 있도록 남북 나눔 운동에 참여하기 등이 있습니다.
- 16 화목한 가정을 위해 내 일을 스스로 하고, 부모님께서 하시는 일을 돕습니다.
- 17 차도로 건너려다 위험에 처할 뻔한 그림이므로 횡단보도로 건너라고 충고해 줍니다.
- 18 ①은 자전거 전용 도로, ②는 공사 중, ③은 어린이 보호, ④는 횡단보도, ⑤는 보행자 전용 도로를 알리는 교통안전 표지입니다.
- 19 자전거나 인라인스케이트를 탈 때에는 보호 장구를 잘 갖추어야 합니다.
- 20 탈것을 안전하게 이용하기 위해서는 차 안에서 장난치지 않고 안전띠를 꼭 매야 하며 버스나 지하철에서 내릴 때 옷이 출입문에 걸리지 않도록 단정히 해야 합니다.



111~112쪽

즐거워 생활

2회

- 1 ③ 2 ① 3 ③ 4 ③ 5 ③
6 잔상 효과 7 한복 8 ③ 9
⑤ 10 팽이 11 ③ 12 나뭇잎,
갈대, 은행, 밤, 솔방울 등 13 ④
14 ② 15 ③ 16 ⑤ 17 ④
18 ④ 19 ① 20 효과음

풀이

- 1 '재잘대며'는 아이가 낮고 빠른 소리로 계속 이야기하는 것이므로 탬버린을 잡은 손의 손목을 계속 치면 좋습니다.
- 2 리듬 악기는 큰북, 탬버린, 트라이앵글, 캐스터네츠 등과 같이 음정이 없이 박자를 나타내는 악기입니다.
- 3 시 '비눗방울'은 비눗방울이 바람을 타고 이리저리 날아다니는 모습을 표현한 것이므로 이 시를 노래로 만들 때의 느낌은 밝고 즐거운 느낌이 듭니다.
- 4 만화는 말풍선이 있으며 종이에 그려진 정지된 그림이고, 만화 영화는 움직이는 그림이며 배경 음악과 말소리를 직접 들을 수 있습니다.
- 5 매일이는 책벌레 같고, 이무기는 욕심이 많지만 나중에 오늘이를 도와주며, 오늘이는 착하고 끈기가 있는 인물입니다.
- 6 잔상 효과는 정지된 그림을 빠르게 움직였을 때, 마치 그림이 움직이는 것처럼 착각하여 보게 되는 것을 말합니다.
- 7 우리나라를 대표하는 옷으로, 색이 곱고 선이 아름다운 옷은 한복입니다.

- 8 ③ 트라이앵글은 우리나라의 전통 악기가 아닙니다.
- 9 민속춤은 나라마다 사람들 사이에서 전해 내려오는 춤으로 민족의 감정이나 생활, 풍속 등이 잘 나타나 있습니다. 따라서, 자기 나라의 것과 다르다고 해서 비난하거나 수준이 낮다고 생각해서는 안 됩니다.
- 10 팽이로 할 수 있는 놀이는 팽이 돌리기, 팽이 싸움 등이 있습니다.
- 11 왼쪽 그림은 김홍도의 '타작'이고, 오른쪽 그림은 밀레의 '이삭줍기'입니다. 두 그림은 가을에 볼 수 있는 장면이고, 농사짓는 농촌의 모습을 그렸습니다.
- 12 이외에도 강아지풀, 콩, 단풍잎, 은행잎, 억새, 도토리 등이 있습니다.
- 15 실로폰의 긴 음판은 낮은 소리가 나고, 바이올린은 첼로보다 높은 소리가 납니다. 큰북은 작은북보다 긴 소리가 나며 북의 가장 자리는 짧은 소리가 납니다.
- 16 몸이 비행기 앞부분, 큰 수건 또는 보자기를 날개라 생각하고 움직여 봅니다.
- 17 ②, ⑤는 호기심 많은 피터, ③은 피터를 걱정하는 새, ①은 걱정 많은 할아버지를 선으로 표현한 것입니다.
- 18 연극 놀이를 계획할 때에는 연극 놀이 장면 정하기 → 역할 정하기 → 대사 만들기 → 무대 배경이나 소품 만들기 순으로 합니다.
- 19 호랑이가 밭에서 일하는 할머니에게 다가와 잡아먹으려 하는 장면입니다.
- 20 실제 문을 열고 닫는 소리를 내거나 넘어서는 소리를 냄비 뚜껑을 이용하여 효과음을 만들면 연극을 더욱 실감 나고 재미있게 표현할 수 있습니다.



2~3쪽

국 어

1 (1) 겁에 질려 두려워하는 마음 (2) 겁에 질린 표정과 다급한 목소리로 말한다. 2 예 들락날락, 작은 생쥐가 밤을 먹기 위해 왔다 갔다하는 모습이 귀엽고 익살스럽게 느껴졌기 때문이다. 3 예 내 친구 아영이는 아름답다. 4 예 주로 네모 모양이다. 그림과 글씨가 쓰여 있다. 5 예 계모인 어머니와 팔쥐라는 못된 동생과 아버지와 함께 살아요. 계모와 팔쥐의 구박을 받으며 어렵게 살아가지만, 두꺼비와 같은 친구들의 도움으로 착한 콩쥐는 결국 멋진 짝을 만나 행복하게 살아요. 못된 계모와 팔쥐가 벌을 받는 이야기와 착한 콩쥐가 행복해지는 이야기가 읽을수록 빠져들어 흥미로울 거예요. 친구들도 <콩쥐 팔쥐>를 한번 읽어 봐요. 6 예 “그래 맞아, 앞으로는 잔디에 들어가지 않고 잔디를 보호할게.” 7 (한 행동) → 얼굴을 붉히며 아무 말도 못하였다. (까닭) → 이방 아들의 말을 통해 자신의 잘못이 드러나자 부끄러웠기 때문에 8 (인물의 마음) → 뿌듯함, 흥분됨, 기쁨 (실감 나게 읽는 방법) → 말소리를 높여서 밝고 기쁘게 외치듯이 읽는다. 9 (제목) → 동물 염료(의 종류) (정리) → 동물 염료로는 오징어 먹물, 벌레, 조개 등이 있다. 10 (1) 동물 (2) 수박, 자두, 딸기 11 (의견 정리) → 길이 좁아서 생활하는 것이 불편하다. (주장) → 길을 넓히자.

풀이

- 호랑이에게 쫓기어 나무 위로 올라가는 장면이므로 두렵고 겁에 질린 오누이를 표현해야 합니다.
- 반복되는 말이나 흥내 내는 말은 표현을 재미있게 만들어 줍니다.
- ‘예쁘다’와 뜻이 비슷한 말에는 ‘아름답다’, ‘곱다’ 등이 있습니다.
- 책의 모양, 색깔, 크기, 쓰임새에 대하여 설명합니다.
- 책의 등장인물과 줄거리, 자신의 느낌을 적어 소개합니다.
- 충고하는 말을 들었을 때에는 충고해 준 사람의 마음을 생각하여 대답합니다.
- 사또는 한겨울에 이방에게 산딸기를 따 오라는 억지를 부렸습니다.
- 자신의 시가 뽐혀서 매우 기뻐하고 있습니다.
- 오징어 먹물, 벌레, 조개 등 동물 염료의 종류에 대한 글입니다.
- 날말의 뜻을 생각하여 포함되는 관계인지, 포함하는 관계인지 알아봅니다.
- 길이 좁아서 불편하다는 것을 이야기하고 있으며 길은 넓히자는 주장을 하고 있습니다.

4~5쪽

수 학

- 48, 6의 단 곱셈구구를 이용한다. $6 \times 8 = 48$ 이므로 재훈이가 가지고 있는 사탕은 모두 48개이다. 2 $3 \times 7 = 21$, $7 \times 3 = 21$ 3 (1) $\square - 250 = 430$ (2) 680 4 (1) 100이 5이면 500, 10이 2이면 20, 1이 7이면 7이므로 주어진 수는 527이다. (2) 313 5 6cm 조금 더 됩니다,



약 6cm 6 쿡, 15, 쿡이 100개씩 5상
자이프로 500개가 있다. $500 > 485$ 이므
로 쿡이 $500 - 485 = 15$ (개) 더 많다. 7

$$362 - 58 + 147 = 451(\text{명}), 451 \quad 8 \frac{6}{8},$$

보라가 먹고 남은 케이크는 $8 - 2 = 6$ (조각)이다. 따라서, 보라가 먹고 남은 케이크는 전체를 똑같이 8로 나눈 것 중의 6이므로 $\frac{6}{8}$ 이다. 9 예 만두를 9개씩 몇 개의 접시에 담았더니 만두가 모두 54개였습니다. 만두를 담은 접시는 몇 개입니까?

10

6				○	
5	○			○	
4	○		○	○	
3	○		○	○	○
2	○	○	○	○	○
1	○	○	○	○	○
학생 수(명)	사과	포도	배	바나나	딸기
과일					

바나나 11 (1) 바둑돌이 2개씩 늘어나는 규칙이다. (2) 11

풀이

- 6의 8배이므로 $6 \times 8 = 48$ 입니다.
- 두 수를 서로 바꾸어 곱해도 곱은 항상 같습니다.
 $3 \times 7 = 7 \times 3 = 21$
- $\square - 250 = 430 \Rightarrow \square = 430 + 250 = 680$
- $$\begin{array}{r} 100 \text{이 } 5 \rightarrow 500 \\ 10 \text{이 } 2 \rightarrow 20 \\ 1 \text{이 } 7 \rightarrow 7 \end{array} \quad \begin{array}{r} 527 \\ - 214 \\ \hline 313 \end{array}$$
- 색 테이프의 길이를 재어 보면 6cm와 7cm

사이에 있고, 6cm에 더 가깝습니다. 따라서, 색 테이프의 길이는 6cm 조금 더 되므로 약 6cm입니다.

$$\begin{array}{r} 6 \quad 4910 \\ \quad 500 \\ - \quad 485 \\ \hline \quad 15 \end{array}$$

$$7 \quad 362 - 58 + 147 = 304 + 147 = 451(\text{명})$$

$$8 \quad (\text{분수}) = \frac{(\text{먹고 남은 케이크의 조각 수})}{(\text{케이크를 똑같이 나눈 조각 수})} = \frac{6}{8}$$

$$9 \quad 9 \times \square = 54 \text{는 } 9 \text{개씩 } \square \text{ 묶음이 } 54 \text{개입니다.}$$

10 ○표가 가장 많은 바나나를 가장 많은 학생들이 좋아합니다.

$$11 \quad \begin{array}{ccccccc} 1\text{개} & 3\text{개} & 5\text{개} & 7\text{개} \\ \downarrow & \downarrow & \downarrow & \downarrow \\ & +2 & +2 & +2 \end{array}$$

(여섯째 번에 놓아야 할 바둑돌의 개수)
 $= 7 + 2 + 2 = 11(\text{개})$

6쪽

슬기로운 생활

- 낮의 모습 : 하늘에 해가 있다, 불을 켜지 않아도 밝다, 거리에 사람과 차가 많다, 사람들이 열심히 일을 한다. 등 • 밤의 모습 : 하늘에서 달과 별을 볼 수 있다, 어둡다, 거리에서 불 켜진 가로등을 볼 수 있다, 문을 닫은 가게가 많다. 등 2 (1) 낮, 밤 (2) 아침, 점심, 저녁 (3) 아침, 낮, 저녁, 밤 3 (1) 길다 → (가장)짧다 → 길다 (2) 서쪽 → 북쪽 → 동쪽 4 빛이 물체를 통과하지 못할 때 그림자가 생긴다. 5 (1) 국경일과 기념일에 계양한다, 응원 도구나 패션으로 사용한다. 등 (2) 학교



조회나 입학식, 졸업식 때 부른다, 국내외 주요 행사의 개회식, 시상식 등에 연주된다. 등 6 목장 → 트럭 수송 → 우유 공장 → 트럭 수송 → 슈퍼마켓 → 집 7 나에게 꼭 필요한 물건인지 생각한다, 물건이 튼튼한지 살펴본다, 유통 기한을 확인한다, 내가 가진 돈으로 살 수 있는 물건인지 생각한다. 등 8 실천하기 어려운 계획을 세웠다, 지나치게 공부 시간이 많이 들어 있다. 등

풀이

- 1 낮과 밤에 볼 수 있는 모습을 비교해 봅니다.
- 2 각각의 기준에 따라 다양한 방법으로 하루를 나누어 봅니다.
- 3 (1) 태양이 낮게 떠 있는 아침과 저녁에는 그림자의 길이가 길고, 태양이 높게 떠 있는 정오에는 그림자의 길이가 가장 짧습니다.
(2) 그림자는 해가 뜨는 방향과 반대쪽에 생기므로 하루 중 그림자의 방향은 서쪽 → 북쪽 → 동쪽으로 변합니다.
- 4 빛이 물체를 통과하지 못하면 그림자가 생기고, 통과하면 그림자가 생기지 않습니다.
- 5 그 밖에 우리나라 꽃인 무궁화를 활용하는 예 : 국기를 게양하는 깃대의 깃봉이 무궁화 꽃봉오리 모양으로 되어 있습니다, 국가기관을 상징하는 기에 무궁화 도안이 사용됩니다, 훈장이나 상장 등에 무궁화 도안이 사용됩니다. 등
- 6 물건이 이동하는 과정에는 여러 가지 교통수단이 활용됩니다.

- 7 물건을 살 때에는 꼭 필요한 물건인지, 가격이 적당한지 생각해 보고 물건을 삽니다.
- 8 방학 생활 계획표를 만들 때는 실천 가능한 계획을 세워 반드시 지킬 수 있도록 노력하는 것이 중요합니다.

7쪽

바른 생활

- 1 준비물을 가져오지 않아 공부를 할 수 없다. 2 친구들과 사이가 좋아진다, 예절 바른 생활을 할 수 있다. 등 3 예 “축하해! 역시 너는 최고야!” 4 웃어른을 만났을 때 공손히 인사를 한다. 5 북한 사람과 우리는 같은 민족이다. 6 부모님 말씀을 잘 듣는다, 형제자매끼리 사이좋게 지낸다. 등 7 예 “건너면 안 돼. 다음 초록 불 신호를 기다려라.” 8 같이 어울려 놀 수 있는 즐거움을 준다.

풀이

- 1 준비물을 나누어 맡아 가져오기로 한 약속을 지키지 않으면 공부를 제대로 할 수 없습니다.
- 2 친구에게 바르고 고운 말을 사용하면 사이 좋게 지낼 수 있고, 서로 기분이 좋아집니다.
- 3 친구에게 좋은 일이 생기면 축하하는 말을 해 줍니다.
- 4 웃어른께 높임말을 사용하고, 웃어른을 만났을 때는 몸과 마음을 바르게 하여 공손히 인사를 합니다.



- 5 한국 사람들과 북한 사람들은 오랜 역사를 함께 한 같은 민족입니다.
- 6 화목한 가정을 위해 가족끼리 서로 돕고, 집안 어른께 감사하며 효도합니다.
- 7 초록 불이 깜박거릴 때 건너면 건너는 도중에 빨간불로 바뀔 수 있기 때문에 위험합니다.
- 8 나무와 꽃 등의 식물과 애완동물은 우리에게 기쁨과 즐거움을 줍니다.

- 5 느리고 낮은 악기 소리에 어울리는 동작을 생각해 봅니다.
- 6 인물의 특징과 그에 어울리는 목소리를 생각해 봅니다.
- 7 소금을 뿌려 말린 후, 소금을 털어 내는 과정입니다.

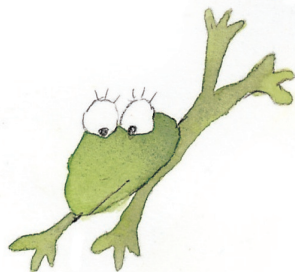
8쪽

즐거운 생활

- 1 예 탬버린을 잘게 흔들어서 연주한다.
- 2 예 움직이는 것처럼 보인다. 3 팽과리, 장구, 북, 징 4 (1) 밀레 (2) 예 가을걷이가 끝난 후 들판에 떨어져 있는 이삭을 열심히 줍는 세 여인들을 표현한 작품이다. 5 예 손목과 발목을 느리게 움직이기, 기어가기, 천천히 걷기 등 6 호랑이-예 목에 힘을 주어 겁을 주는 목소리 송곳-예 날카롭고 센 목소리 7 소금을 털어 내는 과정이다.

풀이

- 1 '재잘대며'의 느낌을 그림 악보로 나타내고 탬버린으로 연주해 봅니다.
- 2 잔상 효과를 이용하여 물고기의 모습이 움직여 보이게 만든 것입니다.
- 3 사물놀이는 팽과리, 장구, 북, 징 네 가지를 두드려 연주하며 흥을 돋우던 음악입니다.
- 4 이 그림은 밀레라는 프랑스 화가가 1857년에 그린 '이삭줍기'라는 작품입니다.



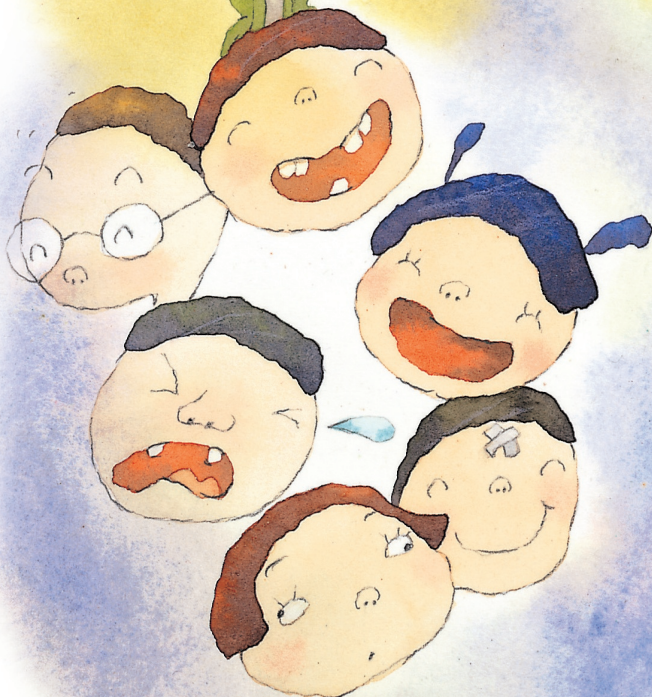
청개구리 아이들



“강아지!” 하면
야옹야옹 소리 내다가도

“천사!” 하면
나풀나풀 날갯짓하며
방긋방긋 미소짓는

청개구리 아이들



“오른팔 드세요!” 하면
왼팔을 힘차게 번쩍
“웃어 보세요!” 하면
눈 비비며 엉엉엉엉
“가만히 앉아요!” 하면
엉덩이를 들썩이다가도

“사탕 주세요!” 하면
손바닥 내밀며
생글생글 눈웃음 짓는

청개구리 아이들

동시 감상

우리말에는 아름답고 재미있는 흥내 내는 말이 참 많아요.

흥내 내는 말에는 ‘강충강충’, ‘나풀나풀’, ‘방긋방긋’ 처럼 움직이는 모양을 흥내 내는 말을 모양시늉말이라고 합니다.

그리고 ‘꼬꼬댁 꼬꼬’, ‘야옹야옹’, ‘엉엉엉엉’ 등과 같은 소리를 흥내 내는 말은 소리시늉말이라고 합니다.

이런 모양이나 소리를 흥내 내는 말은 시를 읽거나 이야기를 읽는 데 재미를 더해 주고 생동감을 느끼게 해 준답니다.

여러분들도 동시를 읽을 때 이런 흥내 내는 말이 주는 느낌을 잘 살려 읽으면 재미있을 거예요.

하지만 항상 반대로만 행동하는 청개구리 아이들이 되어서는 안 되겠죠?

