

# 정답과 풀이



(주) 동화사



국 어 단 원 평 가

국 어 1회 3~5쪽

대표유형 문제

1 ④, ⑤ 2 ③ 3 흙이나 새싹의 모습이 어떤 모습인지 잘 떠오르지 않는다. 등

단원평가 문제

1 ② 2 호랑이처럼 무서운 짐승이 왔다고 해도 겁먹지 않던 아기가 꽃감이라는 말에 울음을 그쳐서 3 꽃감 4 ④ 5 ② 6 제묵 7 정말 기뻐다. 8 뿌구국 9 길을 잃고 갈 곳을 몰라서 10 ④ 11 예 달리기를 하다가 넘어진 일 12 그날 있었던 중요한 일을 나중에도 알 수 있다. 등 13 땅 위의 사람들을 도와주라고 14 ③ 15 쿨쿨 잠만 자며 놀기만 하였다. 16 ④ 17 (1) ㉠, ㉡, ㉢ (2) ㉠, ㉡ 18 장 서방 19 ② 20 한라산

풀이 대표유형 문제

- 1 자세는 최대한 낮추고 벌벌 떨며 떨리는 목소리로 무서워하는 마음이 드러나게 말합니다.
- 2 일기는 그날 있었던 평범한 일 중에서 기억에 남는 일을 씁니다.
- 3 ‘감장’은 ‘흙’을, ‘푸른’은 ‘새싹’을 구체적이고 실감 나게 꾸며 주는 말입니다.

풀이 단원평가 문제

- 1 호랑이는 아기의 엄마가 자신이 온 것을 어떻게 알았을지 궁금하고 이상하게 여기고 있습니다.
- 2 아기는 호랑이가 왔다고 해도 울음을 그치지 않더니, 꽃감이라고 하니까 울음을 그칩니다.
- 5 베짚이가 말한 부분으로 거만하고 놀리는 목소리와 쌀쌀맞은 표정으로 말합니다.
- 6 일기를 쓸 때에는 날짜와 요일, 날씨, 제목, 내용 등이 들어갑니다.
- 7 이 일기의 끝 부분에 글쓴이의 마음이 나타나 있습니다.
- 9 방아깨비는 개구리에게 길을 잃고 갈 곳 몰라 운다고 하였습니다.
- 10 개구리는 길을 잃고 우는 방아깨비에게 길을 가리켜 주었습니다.
- 11 이외에도 아침에 늦게 일어난다고 어머니께 꾸중 들은 일 등
- 14 수탉은 하늘나라 임금님의 명령에 따라 사람들을 도와주었습니다.
- 15 돼지는 일을 하는 것이 싫어서 게으른 행동을 하였습니다.
- 16 잘난 척하는 돼지는 잠만 자고 놀기만 하였습니다.
- 18 수펄을 ‘장끼’라고 하는데, 사람처럼 장 서방이라고 불렀습니다.
- 19 설문대 할망은 남해 바다 깊은 물도 겨우 무릎에 닿을 정도로 키가 큼니다.
- 20 설문대 할망은 제주도에 자기가 앉아서 설만한 한라산을 만들었습니다.



국 어

2회

6~8쪽

## 대표유형 문제

1 ⑤ 2 예 친구의 모습, 친구가 좋아하는 것 3 이름

## 단원평가 문제

1 ③ 2 ③ 3 ④ 4 옛날 동전  
5 ② 6 ① 7 ① 8 (나) 9  
깨끗이 10 ③ 11 읽을 사람을 생  
각하며 써야 한다, 소개하는 내용이 잘  
드러나야 한다. 등 12 ⑤ 13 천연  
기념물로 정하여 보호하고 있다. 14  
⑤ 15 적이 나타나면 빨리 도망가기  
위해서 16 서서 잠을 잔다. 17 ③  
18 (1) 크고 (2) 가벼운 19 ⑤ 20  
개미, 진딧물

## 풀이 대표유형 문제

- 1 사회자의 모양이 길쭉하다는 말에 종현이는 연필이라고 대답하였고, 창수는 뱀과 오이, 효정이는 연필과 우산, 은주는 자와 바나나를 떠올렸습니다.
- 2 이외에도 친구의 이름, 좋은 점, 성격 등 부모님께서 궁금해하실 만한 내용을 씁니다.
- 3 독도의 여러 가지 이름과 그 이름이 지어진 까닭에 대해 설명한 글입니다.

## 풀이 단원평가 문제

- 1 설명하는 말을 들을 때에는 대상의 모양, 색깔, 쓰임, 소리 등의 특징을 생각하면서 듣습니다.

- 2 겉으로 나타나는 생김새를 뜻하는 말은 '모양'입니다.
- 3 아이들을 배불리 먹일 곡식을 살 수 있다고 하였습니다.
- 4 둥글고 가운데 구멍이 있으며 곡식을 살 수 있고 째랑째랑 하는 소리가 나는 물건이 무엇인지 생각해 봅니다.
- 6 새로 알게 된 내용, 재미있게 들었던 내용, 상대방에게 모르는 내용을 알려 줄 때 소개하는 글을 씁니다.
- 8 글 (나)에는 소개하는 대상이 구체적이고, 소개하는 내용을 자세하게 썼으며, 읽을 사람이 궁금해할 만한 내용을 썼습니다.
- 9 '깨끗이'는 [깨끄시]로 소리 나지만, '깨끗이'로 씁니다.
- 10 ① 조켓다 → 좋겠다 ② 꼬치 → 꽃이 ④ 마는 → 많은 ⑤ 가치 → 같이
- 11 이외에도 여러 가지 내용 중에서 중요한 것을 골라 씁니다. 등
- 12 한쪽 다리로 서 있으면 몸의 열이 빠져나가는 것을 줄여, 추위로부터 몸을 보호할 수 있습니다.
- 14 기린은 목과 다리가 길어 누웠다 일어나는 데에 한참 걸리기 때문에 서서 잠을 잡니다.
- 16 황새는 부리를 깃털 사이에 파묻고 한쪽 다리로 서서 자고, 기린은 서서 꾸벅꾸벅 조는 듯이 잡니다.
- 19 개미는 작고 가벼운 먹이는 혼자 나르지만, 크고 무거운 먹이는 여럿이 힘을 합하여 들고 나릅니다.
- 20 개미는 진딧물을 보호해 주고, 진딧물은 개미한테 먹이를 주면서 서로 돕습니다.



국 어

3회

9~11쪽

대표유형 문제

1 인물의 생각 2 지훈 3 ③

단원평가 문제

1 인물의 행동 2 ② 3 예 임금님을 속이려고 한 행동은 잘못했다고 생각합니다. 4 예 재영아, 수업 시간에 장난치지 말아 줘. 5 광고지를 붙이지 마세요. 6 예 예의에 어긋난 말이므로 예의 바르게 바꾸어 써야 한다. 7 까닭 8 ① 9 멸치 10 ⑤ 11 ④ 12 장난꾸러기인 철규와 짝이 되어서 13 집 앞에서 시끄럽게 축구를 하였기 때문에 14 학교 운동장을 다른 사람들이 사용할 때가 많아서 15 ③ 16 ④ 17 호수 18 예 아침에는 코끼리의 호수로 하고, 저녁에는 코뿔소의 호수로 해서 호수를 함께 사용하라고 하였다. 19 ① 20 ⑤

풀이 대표유형 문제

- 1 '내가 더 큰 구슬을 가질걸.'은 아우님이 한 생각입니다.
- 2 부탁하는 글을 쓸 때에는 알맞은 까닭을 들어 써야 합니다.
- 3 ㉠은 고기가 잡히지 않아 어부의 실망한 마음을 나타낸 부분이므로 힘없는 목소리가 어울립니다.

4 2학년 1학기

풀이 단원평가 문제

- 1 형님이 미워지고 욕심이 더 생긴다며 금구슬을 버린 아우님의 행동에 주의하여 말하였습니다.
- 5 남의 집 앞에 광고지를 붙이지 말라는 부탁을 까닭을 들어 쓴 글입니다.
- 8 어부가 그물 안에 가득 들어 있는 멸치를 보고 기뻐하며 한 말입니다.
- 9 어부가 끌어올린 그물 안에는 멸치가 가득 들어 있었습니다.
- 10 '빈손'이란 아무것도 가지지 않은 손이라는 뜻으로 돈이나 물건 등을 아무것도 가지지 않은 상태를 뜻합니다.
- 11 누구와 짝이 될지 설레고 기대되는 마음입니다.
- 12 수진이는 종수보다 더 심한 장난꾸러기인 철규와 짝이 되어 울상이 되었습니다.
- 13 글쓴이가 집 앞에서 축구를 하는데, 이웃집 아저씨께서 시끄럽다고 꾸중을 하셨습니다.
- 14 글쓴이는 학교 운동장은 다른 사람들이 사용할 때가 많아 집 앞에서 축구를 할 수밖에 없다고 하였습니다.
- 15 글쓴이는 어린이 축구장이 생겨서 마음 놓고 축구를 하고 싶어합니다.
- 16 코끼리가 코뿔소에게 겁을 주기 위해 한 말입니다.
- 19 호수를 차지하려고 싸우는 코뿔소와 코끼리에게 호수를 함께 사용하는 방법을 알려 주어 싸움을 해결해 주었습니다.
- 20 둘의 싸움을 말리고 호수를 차지하는 문제를 평화롭게 해결하려는 마음으로 말하고 있습니다.



국 어

4회

12~14쪽

## 대표유형 문제

1 ② 2 ⑤ 3 예 아이들이 선생님  
얼굴에 돋보기를 가져다 대고 웃는 장면

## 단원평가 문제

1 서로 기분이 좋아진다, 친구와 더 친  
하게 지낼 수 있다. 등 2 ③ 3 ⑤  
4 ⑤ 5 상대방에게 내 마음을 짧고  
간단하게 전할 수 있는 글을 말한다.  
6 토요일에 집에 오라는 것 7 ⑤  
8 ⑤ 9 응원 10 흔들고 있다.  
11 예 까치가 박수 치는 모습을 떠올려  
보니 재미있어요. 12 선생님 얼굴  
13 ③ 14 ③ 15 호랑이가 나타  
나서 소와 돼지를 잡아가는 일 16 호  
랑이 17 대궐 같은 집 18 ③ 19  
반쪽이 20 ④

## 풀이 대표유형 문제

1 칭찬하는 말을 주고받으면 친구와 친하게  
지낼 수 있고, 자신감이 생깁니다.

## 풀이 단원평가 문제

1 이외에도 칭찬하는 말을 주고받으면 친구  
들에게 관심을 가지고 장점을 찾아보게 되  
는 좋은 점이 있습니다.  
3 칭찬을 받은 친구는 고마움이나 겸손을 표  
시하거나, 칭찬해 준 친구를 칭찬합니다.

- 4 ⑤는 주장하는 글이므로 쪽지 글로 쓰기에  
는 알맞지 않습니다.  
7 글 (나)가 하고 싶은 일을 더 잘 나타냈습니  
다. 자기네 집에 왜 오라고 하였는지 까닭  
을 분명하게 밝혔기 때문입니다.  
10 글쓴이는 까치가 꼬리를 흔들며 삼삼칠 박  
수를 치고 있다고 표현하였습니다.  
13 아이들이 선생님의 얼굴에 돋보기를 대 보  
며 즐겁게 웃고 있습니다.  
19 어제 영감의 집에 찾아 온 사람은 반쪽이입  
니다.  
20 마루 밑에서 잠을 자던 반쪽이는 영감의 말  
을 듣고 우연히 영감이 호랑이라는 사실을  
알게 되었습니다.



국 어

5회

15~17쪽

## 대표유형 문제

1 ② 2 ⑤ 3 ④

## 단원평가 문제

1 우체국 2 지은 3 ⑤ 4 다시  
말하지 않아도 된다, 오해가 생기지 않는  
다, 듣는 사람이 잘 이해할 수 있다. 등  
5 ② 6 책을 읽은 뒤에, 새로운 것을  
배웠을 때, 박물관이나 미술관을 견학하  
였을 때 등 7 예 팔씨름에서 이기는  
방법을 자세하게 설명하였기 때문이다.  
8 성대 9 ⑤ 10 준희 11 진흙

- 12 음식물이 쉽게 상하지 않고 맛도 더 좋아진다. 13 ⑤ 14 5월 20일, 한 국민속박물관 15 흙으로 도자기 찻잔 만들기 16 ③ 17 ⑤ 18 어린이들이 마음껏 책을 읽도록 하기 위해서 19 ②, ④ 20 도서관 회원증

풀이 대표유형 문제

- 1 듣는 사람이 알기 쉽게 말하려면 말할 내용에 대하여 듣는 사람이 알고 있는지 생각하고, 듣는 사람이 아는 말로 예를 들어 말합니다.
- 2 이외에도 다른 사람의 말을 들을 때나 신기한 것, 재미있는 것을 배웠을 때에 중요한 내용을 간추려 둡니다.

풀이 단원평가 문제

- 3 민수는 우체국 가는 길을 대충대충 알려 주어 정아가 알아듣지 못하였습니다.
- 5 듣는 사람의 나이가 어떤지, 말하려고 하는 내용에 대해 얼마나 아는지 생각하고 말해야 합니다.
- 9 물고기는 눈꺼풀이 없기 때문에 잠을 잘 때에 눈을 뜨고 잡니다.
- 10 자신이 잘 알지 못하는 것을 글로 쓰면 읽는 사람이 잘 알지 못하게 됩니다.
- 15 첫째 날과 둘째 날에는 각각 한지로 종이상자와 부채를 만들고 셋째 날에는 흙으로 도자기 찻잔을 만든다고 하였습니다.
- 17 이 글은 새롭게 단장한 푸른꿈도서관의 어린이 자료실을 쉽게 이용할 수 있도록 이용

방법을 알려 줍니다.

- 19 둘째 문단에서 읽고 싶은 책의 제목과 지은이 이름으로 책을 찾을 수 있다고 하였습니다.
- 20 도서관에서는 회원증과 책을 확인하고 책을 빌려 준다고 하였습니다.



국어

6회

18~20쪽

대표유형 문제

- 1 ④ 2 예 아빠와 동물원에 가고 싶어요 3 ②

단원평가 문제

- 1 ⑤ 2 예 나는 너와 달리 입이 뾰족하여서 납작한 그릇으로는 먹을 수 없어. 길쭉한 병에 담아 주지 않을까? 3 ㉠, ㉡ 4 ② 5 ⑤ 6 조아하였어 → 좋아하였어 7 ④ 8 예 동화나라 9 ③ 10 ③ 11 ② 12 물을 아껴 써야 한다. 13 사람들이 사는 마을 14 달 15 ③ 16 작은 것 17 웃으면서 18 ⑤ 19 우리 모두, 작은 것이라도 소중하게 생각하는 마음을 가졌으면 좋겠습니다. 20 희성

## 풀이 대표유형 문제

- 1 군더더기 말을 하지 않고, 까닭을 들어서 이야기 내용에 맞게 말합니다.
- 2 생각을 뒷받침하는 까닭이 무엇인지 알아 봅니다.
- 3 ㉠ [수어블] ㉡ [도라오던] ㉢ [동저늘] ㉣ [떠러뜨리고]

## 풀이 단원평가 문제

- 1 부리가 긴 두루미는 납작한 그릇에 담겨 있는 음식을 먹을 수가 없었습니다.
- 2 서로의 입 모양이 다르다는 것을 친절하게 말해 줍니다.
- 3 이야기에 나오는 인물에게 하고 싶은 말을 할 때에는 의견과 까닭이 잘 드러나게 말합니다.
- 7 주말이 되자 아빠는 너무 지쳐서 아무것도 함께 할 수 없었습니다.
- 8 피터팬을 만날 수 있는 곳이 어디인지 생각해 봅니다. 이외에도 책의 나라 등
- 10 물이 있어야 세수, 설거지, 빨래 등을 할 수 있고, 물로 전기를 만들어 쓰고, 농사도 짓 습니다.
- 14 달은 밤의 모습만 보고 말하였습니다.
- 15 해와 달이 본 세상이 서로 다르기 때문에 서로의 말을 이해하지 못하고 있습니다.
- 16 형이 잃어버린 것은 십 원짜리 동전이 아니라 작은 것을 소중히 여기는 마음이라고 하였습니다.
- 17 ‘웃으면서’는 [우스면서]로 소리 나지만, ‘웃으면서’로 씁니다.
- 18 작은 것을 소중히 여기지 않는 형의 행동을 안타깝게 생각하였습니다.



국어

7회

21~23쪽

## 대표유형 문제

- 1 ① 2 ④ 3 (타), (가), (나)

## 단원평가 문제

- 1 ① 2 (1) ㉠ (2) ㉡ 3 서로 다른 점 4 어떤 소리를 내나요? 5 ③
- 6 첫인사 7 ① 8 ① 9 ③
- 10 ㉢ 11 ㉣ → ㉠ → ㉡ 12 ②
- 13 인형 14 곰 인형을 가지고 나오기 위해서 15 ② 16 주뻗주뻗 17 쓰기 숙제, 그림 숙제, 일기 쓰기 18 ④
- 19 로봇 20 예 수영이는 다시 로봇에게 일기 쓰기를 시키지만 로봇은 계속 자신의 일기를 쓰고, 수영이는 자신의 잘못을 깨닫게 되어 스스로 숙제를 한다.

## 풀이 대표유형 문제

- 1 ‘방울’과 ‘솔방울’에 같은 글자가 들어가는 것을 이용해서 만든 수수께끼입니다.
- 2 이외에 첫인사, 쓴 사람이 편지에 들어갑니다.
- 3 일이 일어난 시간의 변화, 장소의 변화, 사건의 변화, 등장인물의 마음의 변화를 중심으로 정리합니다.

## 풀이 단원평가 문제

- 1 ①은 사물의 이름을 이용하여 만든 것이고, ②~⑤는 사물의 특징을 이용하여 만든 것입니다.

- 2 (1)은 사물의 서로 다른 점을 생각하여 만든 것이고, (2)는 '산'과 '우산'의 이름을 이용하여 만든 것입니다.
- 3 사람과 이불의 서로 다른 점을 생각하여 만든 수수께끼 문제입니다.
- 4 '멍멍' 소리를 낸다고 대답하였으므로 어떤 소리를 내는지 물어보는 질문이 알맞습니다.
- 7 책을 선물받은 것에 대한 고마운 마음을 전하고 있으며 앞으로 공부를 열심히 할 거라는 글쓴이의 다짐도 나타나 있습니다.
- 10 ㉠, ㉡, ㉢은 글쓴이인 '나'를 가리키는 말입니다.
- 13 아주머니와 여자아이는 인형을 가져가기 위해서 수민이네를 찾아온 것입니다.
- 17 로봇은 수영이의 쓰기 숙제와 그림 숙제를 해 주었고, 일기까지 써 주었습니다.
- 19 로봇은 수영이의 일기가 아닌 로봇 자신의 일기를 썼습니다.



국 어

8회

24~26쪽

대표유형 문제

1 ③ 2 예 팔랑팔랑 3 ①

단원평가 문제

1 ② 2 뒷걸음질하며 3 이야기의 내용에 알맞은 목소리로 실감나게 표현한다. 등 4 호랑이, 어머니, 오빠, 동생 5 걱정스러운 듯이 말한다. 등 6 ② 7 ① → ④ → ③ → ② 8 읽을 때 재미있다, 느낌이 더 잘 살아난다. 등 9 꼬부랑, 고개를 10 겹다

11 ③ 12 예 넓다. 넓은 것은 운동장  
13 불 14 불개 15 ⑤ 16 가  
→ 라 → 다 → 나 17 후회된다. 등  
18 ①, ⑤ 19 (1) ㉠ (2) ㉡ 20  
햇빛, 달빛

풀이 대표유형 문제

- 3 불을 구해 오겠다는 불개의 말에 임금님은 매우 놀라면서 기쁜 목소리로 말하였습니다.

풀이 단원평가 문제

- 1 어머니는 호랑이에게 잡아먹힐지도 모른다는 생각에 두려워하고 있습니다.
- 3 인형극을 할 때에는 인물의 특성과 이야기의 내용을 생각하며 말과 행동, 목소리 등을 실감나게 표현합니다.
- 5 호랑이가 올라와서 오빠는 겁이 나 걱정스러운 목소리로 말합니다.
- 6 호랑이가 어머니를 잡아먹고 어머니로 변장하여 아이들이 사는 집으로 갔습니다.
- 8 재미있는 말이나 반복되는 말은 장면을 더 잘 떠오르게 하고, 노래하는 느낌이 들어 글을 읽는 재미를 더해 줍니다.
- 11 하늘과 바다는 푸르다는 공통점이 있습니다.
- 15 임금님은 불을 구해 오겠다고 나서는 용감한 개를 보며 든든해하였습니다.
- 17 임금님은 불개가 빛을 가져왔음을 알게 되어 뒤늦게 후회를 하였지만 소용이 없었습니다.
- 18 용감한 불개는 끝까지 최선을 다하여 해와 달을 구하려고 하였습니다.

## 수 학

## 단 원 평 가



수 학

1회

27~29쪽

## 대표유형 문제

- 1 ④    2 (1) 674 (2) 2, 5    3 ③  
4 >

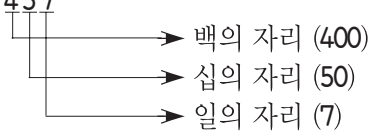
## 단원평가 문제

- 1 (1) 500 (2) 900    2 (1) 600 (2) 300  
(3) 500    3 백, 400    4 (1) 이백이십구 (2) 삼백오    5 (1) 309, 409, 509  
(2) 390, 540    6 (1) > (2) <    7 100  
8 (1)  $728 > 635$  (2)  $254 < 261$     9 (1)  
916, 구백십육 (2) 405, 사백오    10  
㉠, ㉡, ㉢    11 497, 500, 501    12  
④    13 238, 211부터 9씩 커지는 규칙  
이 있다.    14 ㉠ 18, ㉡ 32, ㉢ 45  
15 11    16 407    17 종규    18 ⑤  
19 618    20 ㉠ 415, ㉡ 470, ㉢ 409,  
㉣ → ㉠ → ㉢

## 풀이 대표유형 문제

- 1 100은 99 다음의 수입니다.  
2 (1) 100이 6 → 600, 10이 7 → 70, 1이 4 →  
4 ⇒ 674  
(2)  $295 = 200 + 90 + 5$   
3 십의 자리 숫자가 1씩 커지므로 10씩 뛰어  
센 수입니다.  
4 백 모형, 십 모형의 개수가 같으므로 낱개  
모형의 개수를 비교합니다.

## 풀이 단원평가 문제

- 1 (1) '오'를 숫자 5로 나타내고 0을 2개 붙입  
니다.  
(2) '구'를 숫자 9로 나타내고 0을 2개 붙입  
니다.  
2 (1) 100이 6인 수 : 600  
(2) 100이 3인 수 : 300  
(3) 100이 5인 수 : 500  
3 457  

  
4 자리 숫자가 0인 경우에는 읽지 않습니다.  
5 (1) 100씩 뛰어서 세면 백의 자리 숫자가 1  
씩 커집니다.  
(2) 50씩 뛰어서 세면 십의 자리 숫자가 5씩  
커집니다.  
6 (1)  $856 > 791$     (2)  $351 < 366$   

  
7 10씩 10묶음 → 100  
8 ●는 ▲보다 큼니다. → ● > ▲  
●는 ▲보다 작습니다. → ● < ▲  
9 (1)  $900 + 10 + 6 = 916$  ⇒ 구백십육  
(2)  $400 + 0 + 5 = 405$  ⇒ 사백오  
10 ㉠ 726    ㉡ 581    ㉢ 948  
⇒  $8(㉡) > 4(㉢) > 2(㉠)$   
11 일의 자리 숫자가 1씩 커지므로 1씩 뛰어  
세기 한 것입니다.  
12 ① 80    ② 8    ③ 8    ④ 800    ⑤ 80  
13 211부터 9씩 뛰어 세는 규칙이 있고, 229보  
다 9 큰 수는 238입니다.  
14 가로로 1씩 커지고, 세로로 10씩 커지는 규  
칙이 있습니다.

$$15 \quad 2 \quad - \quad 13 \quad - \quad 24 \quad - \quad 35 \quad - \quad 46$$

$$\begin{array}{ccccccc} & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow \\ & +11 & - & +11 & - & +11 & - & +11 \end{array}$$

16 10씩 뛰어 세면 십의 자리 숫자가 1씩 커집니다.  $357 - 367 - 377 - 387 - 397 - 407$

17  $198 > 189$ 이므로 종규가 우표를 더 많이 가지고 있습니다.

20 ㉠ 10이 40이고 1이 15인 수  $\rightarrow 400 + 15 = 415$   
 ㉡ 100이 3이고 10이 17인 수  
 $\rightarrow 300 + 170 = 470$   
 ㉢ 400보다 9 큰 수  $\rightarrow 409$   
 $\Rightarrow$  ㉡ > ㉠ > ㉢



수 학

2회

30~32쪽

대표유형 문제

1 (1) 1, 3, 3 (2) 1, 5, 2    2 17    3  
 (1) 26 (2) 18    4 (계산 순서대로) (1)  
 51, 51, 57, 57 (2) 28, 28, 22, 22

단원평가 문제

1 (1) 63 (2) 67    2 (1) ㉠ (2) ㉢ (3) ㉠  
 3 67    4 ㉢    5 ㉣    6 37    7 63  
 8 <    9 32, 8, 45    10 35    11  
 ㉣, ㉤    12 12    13 44    14 (1) 39  
 (2) 72    15 39    16 ㉢, ㉠, ㉢, ㉠  
 17 (1) 6 (2) 9    18 17    19 53  
 20  $57 - 8 - 5 - 8 = 44$ , (풀이 과정)  $57 - 8 -$   
 $5 - 6 = 46(\times)$ ,  $57 - 8 - 8 - 6 = 43(\times)$ ,  $57 - 8 -$   
 $5 - 8 = 44(\bigcirc)$

풀이 대표유형 문제

- 일의 자리 숫자끼리의 합이 10이거나 10보다 크면 십의 자리로 받아올림합니다.
- 일의 자리 숫자끼리 뺄 수 없으므로 십 모형 1개를 날개 모형 10개로 바꾸어 계산합니다.
- (1) 
$$\begin{array}{r} 210 \\ 34 \\ - 8 \\ \hline 26 \end{array}$$
 (2) 
$$\begin{array}{r} 110 \\ 25 \\ - 7 \\ \hline 18 \end{array}$$
- 앞에서부터 두 수씩 차례로 계산합니다.

풀이 단원평가 문제

- 받아올림과 받아내림에 주의하여 계산합니다.
- (1)  $42 + 9 = 51$  (2)  $63 - 7 = 56$  (3)  $56 + 8 = 64$
- $75 - 8 = 67$
- ㉠  $43 - 9 = 34$  ㉡  $34 - 5 = 29$  ㉢  $27 + 4 = 31$
- ㉠, ㉢ 63    ㉡ 61    ㉣ 64    ㉤ 62
- $45 - 8 = 37$
- $52 + 7 + 4 = 59 + 4 = 63$
- $68 + 7 = 75$  <  $85 - 9 = 76$
- 두 수의 합이 몇 십이 되도록 계산한 다음, 나머지 수를 더합니다.  
 $\Rightarrow 32 + 8 = 40, 40 + 5 = 45$
- 가장 큰 수 : 44, 가장 작은 수 : 9  
 $\Rightarrow 44 - 9 = 35$
- $17 + \square$ 는 24보다 큰 수입니다.  
 $17 + 7 = 24$ 이므로 7보다 큰 8, 9가 들어갈 수 있습니다.
- $8 + \textcircled{7} = 15 \rightarrow \textcircled{7} = 7$      $1 + 4 = \textcircled{5} \rightarrow \textcircled{5} = 5$   
 $\Rightarrow \textcircled{7} + \textcircled{5} = 7 + 5 = 12$
- $56 - 7 - 5 = 49 - 5 = 44$

14 (1)  $28+8+3=36+3=39$  (2)  $84-7-5=77-5=72$

15  $24+9+6=33+6=39$ (장)

16 ㉠ 33 ㉡ 38 ㉢ 34 ㉣ 42  $\Rightarrow$  ㉣ > ㉡ > ㉢ > ㉠

17 (1)  $64-2-\square=56$   $62-\square=56 \rightarrow \square=62-56, \square=6$

(2)  $37+\square+3=49$   $40+\square=49 \rightarrow \square=49-40, \square=9$

18 (접시에 남아 있는 방울토마토의 개수)  
 $=$ (처음에 접시에 있던 방울토마토의 개수)  
 $-($ 다예가 먹은 방울토마토의 개수)  
 $=24-7=17$ (개)

19 (윤희가 가지고 있는 연필 수)  
 $=$ (규빈이가 가지고 있는 연필 수) $-5$   
 $=65-7-5=58-5=53$ (자루)



수 학

3회

33~35쪽

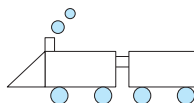
대표유형 문제

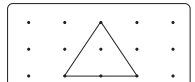
1 ㉠ 2 마, 나, 다 3 ㉠ 4 사과

단원평가 문제

1 직선 ㄱ, ㄴ 2 ㄷ  $\rightarrow$  ㄹ

3 삼각형, 사각형 4 꼭짓점, 변

5 ㉡, ㉢ 6 ㉠ 7 3, 4, 0, 0(※ 위에서부터 아래로) 8 

9 예  10 2, 3, 2

11 5 12 ㉢ 13 삼각형, 6개

14 4 15 ㉡, 3개의 선분으로 둘러싸여 있지 않기 때문에 16 9 17

 18 예 122112211221 19 ○

$\times \times \bigcirc \times \times \bigcirc \times \times \bigcirc \times \times$  20 10

풀이 대표유형 문제

- 1 두 점을 곧게 이은 선을 선분이라고 합니다. ⑤는 직선 ㄱ, ㄴ입니다.
- 2 4개의 선분으로 둘러싸인 도형은 가, 마이고, 3개의 선분으로 둘러싸인 도형은 나, 다입니다.
- 3 쌓은 전체 모양, 쌓기나무의 위치, 쌓기나무의 개수를 알아보고, 똑같이 쌓은 모양을 찾습니다.
- 4 사과와 바나나가 번갈아 가며 놓여 있는데 사과의 개수는 일정하고, 바나나만 1개씩 더 늘어나는 규칙입니다. 따라서  $\square$  안에는 사과가 들어가야 합니다.

풀이 단원평가 문제

- 1 점 ㄱ, ㄴ을 지나는 직선을 직선 ㄱ, ㄴ이라고 합니다.
- 2 점 ㄷ, ㄹ을 곧게 잇습니다.
- 3 3개의 선분으로 둘러싸인 도형  $\rightarrow$  삼각형  
 4개의 선분으로 둘러싸인 도형  $\rightarrow$  사각형
- 4 선분과 선분이 만나는 점은 꼭짓점이고, 사각형과 삼각형을 둘러싸고 있는 선분은 변입니다.
- 5 동그란 모양의 도형을 원이라고 합니다.
- 6 트럭을 보고 만든 모양은 ①입니다.
- 7 삼각형은 꼭짓점과 변의 개수가 3개씩 있고, 사각형은 꼭짓점과 변의 개수가 4개씩 있습니다. 원은 꼭짓점과 변이 없습니다.
- 8 동그란 모양의 도형을 찾아 색칠합니다.
- 9 3개의 점을 선분으로 잇습니다.
- 11 1층 : 4개, 2층 : 1개  $\Rightarrow 4+1=5$ 개

- 12 ③번 쌓기나무를 빼내야 오른쪽 모양이 됩니다.
- 13 색종이를 선을 따라 자르면 삼각형 6개가 만들어집니다.
- 14 사각형 5개, 삼각형 1개, 원 3개를 사용했으므로 가장 많이 사용한 도형은 사각형이고, 가장 적게 사용한 도형은 삼각형입니다.  $\Rightarrow 5-1=4$ (개)
- 15 ㉠은 2개의 선분과 1개의 굵은 선으로 둘러싸여 있으므로 삼각형이 아닙니다.
- 16 바둑돌이 3개,  $3+2=5$ (개),  $5+2=7$ (개), ...로 늘어나는 규칙입니다. □ 안에는 바둑돌이  $7+2=9$ (개) 놓입니다.
- 17 원과 삼각형이 번갈아 가며 놓여 있는데 삼각형의 개수는 일정하고, 원은 1개씩 더 늘어나는 규칙입니다. 따라서 □ 안에는 삼각형이 들어 가야 합니다.
- 18 ‘연필, 지우개, 지우개, 연필’이 반복되므로 연필은 1, 지우개는 2로 나타낼 수 있습니다.
- 19  $\bigcirc \times \times$ 가 반복되는 규칙입니다.
- 20 삼각형 1개짜리 : 8개 삼각형 4개짜리 : 2개  $\Rightarrow 8+2=10$ (개)



수 학

4회

36~38쪽

대표유형 문제

- 1 42    2 27    3 71, 71, 28    4 ①  
75    ② 75, 83

단원평가 문제

- 1 (1) 1, 5, 6 (2) 1, 1, 0, 4    2 (1) 3,  
10, 1, 9 (2) 5, 10, 2, 8    3 (1) 82 (2)  
38    4 70, 13, 83    5 25, 66, 25

- 6 (계산 순서대로) 47, 47, 63, 63    7  
39    8 73    9 <    10  $86-49$   
11 71, 54    12 91  
13 69    14 (1) ㉠ (2) ㉡  
(3) ㉢    15  $39+46=85$ ,  
 $46+39=85$     16 (1) 2, 1 (2) 7, 6  
17 44    18 식 :  $67-48=19$ , 답 : 19  
19 112    20 67

풀이 대표유형 문제

- 1 날개 모형끼리 더하면 십 모형 1개와 날개 모형 2개가 됩니다.
- 2 10원짜리 동전 1개를 1원짜리 동전 10개로 바꾼 다음 계산합니다.
- 3  $\square + \triangle = \bigcirc \Rightarrow \begin{cases} \bigcirc - \triangle = \square \\ \bigcirc - \square = \triangle \end{cases}$
- 4 65에 10을 먼저 더한 후, 8을 더하는 방법입니다.

풀이 단원평가 문제

- 1 같은 자리 숫자끼리의 합이 10이거나 10보다 크면 바로 윗자리로 받아올림합니다.
- 2 일의 자리 숫자끼리 뺄 수 없을 때에는 십의 자리에서 받아내림합니다.
- 3 받아올림과 받아내림에 주의하여 계산합니다.
- 4 40에 30을 더하고, 9에 4를 더한 후 두 값을 더합니다.
- 5  $66+25=91$      $66+25=91$   
 $91-25=66$      $91-66=25$

6  $82-35+16=47+16=63$

7 큰 수에서 작은 수를 뺍니다.

$$\begin{array}{r} \Rightarrow \quad 5 \ 10 \\ \quad 6 \ 8 \\ - \quad 2 \ 9 \\ \hline \quad 3 \ 9 \end{array}$$

8  $54+19=73$ ,  $73-19=54$

9  $\begin{array}{r} 1 \qquad 5 \ 10 \\ 1 \ 8 \qquad 6 \ 2 \\ + \ 2 \ 7 \quad \textcircled{<} \quad - \ 1 \ 4 \\ \hline 4 \ 5 \qquad 4 \ 8 \end{array}$

10 49를 50보다 1 작은 수로 생각하여 86에서 50을 뺀 후, 그 결과에 1을 더합니다.

11  $25+46=71$ ,  $71-17=54$

12  $44+18+29=62+29=91$

13  $38+57-26=69$

$$\begin{array}{c} 95 \quad \uparrow \\ \quad \quad \quad \uparrow \\ 69 \quad \quad \quad \uparrow \end{array}$$

14 (1)  $26+44=70$

$$\begin{array}{c} 26+44=70 \\ \swarrow \quad \searrow \\ 70-44=26 \end{array}$$

(2)  $19+58=77$

$$\begin{array}{c} 19+58=77 \\ \swarrow \quad \searrow \\ 77-58=19 \end{array}$$

(3)  $32+39=71$

$$\begin{array}{c} 32+39=71 \\ \swarrow \quad \searrow \\ 71-32=39 \end{array}$$

15 덧셈과 뺄셈의 관계를 이용하여 덧셈식을 만듭니다.  $\Rightarrow 39+46=85$ ,  $46+39=85$

16 (1) 일의 자리 :  $5+6=11$ ,  $\square=1$   
 십의 자리 :  $1+3+\square=6$ ,  $\square=2$   
 (2) 일의 자리 :  $10+4-\square=8$ ,  $\square=6$   
 십의 자리 :  $\square-1-1=5$ ,  $\square=7$

17  $80-35=45$ 이므로  $\square$ 는 45보다 작아야 합니다.  $\Rightarrow \square$  안에 들어갈 수 있는 수 중 가장 큰 수는 44입니다.

18 (오늘 판 과자 수)-(어제 판 과자 수)  
 $=67-48=19$ (개)

19 • 가장 큰 두 자리 수 : 97

• 가장 작은 두 자리 수 : 15

$\Rightarrow 97+15=112$

20 (택업)=(영재)-17=(민수)+28-17  
 $=56+28-17=84-17=67$ (번)



수 학

5회

39~41쪽

대표유형 문제

1 ㉠ 2 5 3 3, 삼 센티미터 4 예 4, 4

단원평가 문제

1  (△)  
 (○)

2 (1) 4 (2) 2  
 3 구 센티미터  
 4 ③ 5 ③

6 (1) ㉠ (2) ㉡ (3) ㉢ 7 3cm의 선분을  
 그렸으면 정답 8 (1) 7 (2) 8 9 톨  
 니다 10 6 11 (1) 5 (2) 8 12 (1)  
 ㉡ (2) ㉢ 13 예 7, 7 14 4 15  
 여우와 거북 16 6 17 12 18  
 윤지 :  $14-11=3$ (cm), 은우 :  $15-14=$   
 $1$ (cm), 답 : 은우 19 호동 20 15

풀이 대표유형 문제

- 막대를 사용하여 길이를 재어보면 ㉠이 더 길입니다.
- 크레파스의 길이는 엄지손가락으로 5번 재어야 합니다.

- 3 색 테이프의 끝이 차지하는 큰 눈금의 수가 길이가 됩니다.
- 4 폴의 길이가 1cm의 몇 배인지 어렵게 봅니다.

**풀이** 단원평가 문제

- 1 긴 쪽과 짧은 쪽의 길이를 직접 맞대어 비교하기 어려우므로 막대나 끈을 이용하여 길이를 비교합니다.
- 2 (1) 단위길이 4칸과 같으므로 4배입니다.  
(2) 단위길이 2칸과 같으므로 2배입니다.
- 3 cm는 센티미터라고 읽습니다.
- 4 막대의 왼쪽 끝을 0에 맞추고 자에 나란하게 놓습니다.
- 5 1뿔, 1걸음, 손가락 1마디, 1칸은 사람마다 다르므로 물건의 길이를 정확하게 알 수 없습니다.
- 6 재려는 길이의 알맞은 단위길이를 생각해 봅니다.
- 7 자의 눈금 0에서 시작하여 큰 눈금 3까지 점선을 따라 선분을 곧게 긋습니다.
- 8 (1) 7cm는 1cm가 7칸이므로, 1cm의 7배입니다.  
(2) 1cm가 8칸이므로, 8cm입니다.
- 9 단위길이가 길면 재어 나타내는 수가 작고, 단위길이가 짧으면 재어 나타내는 수가 큼니다.
- 10 오른쪽 끝이 6을 가리키므로 6cm입니다.
- 11 선분의 한쪽 끝을 자의 처음 눈금 0에 맞추고, 자를 나란히 놓은 다음, 선분의 다른 쪽 끝이 가리키는 눈금의 숫자를 읽습니다.
- 12 (1) 단위길이가 가장 짧은 것은 ㉠입니다.

(2) 단위길이가 길수록 재어 나타낸 수가 작습니다.

- 13 빨대의 길이가 1cm의 몇 배쯤 되는지 어렵습니다.
- 14 1cm 눈금이 4칸이므로 4cm입니다.
- 15 막대, 끈 등을 이용하여 길이를 비교해 봅니다.
- 16 ㉠은 ㉡의 3배이므로  $2+2+2=6(\text{cm})$ 입니다.
- 17 긴 변의 길이는 4cm, 짧은 변의 길이는 2cm이므로  $4+2+4+2=12(\text{cm})$ 입니다.
- 18 은우가 어림한 길이와 실제 길이의 차가 더 적습니다. 따라서 은우가 더 가깝게 어림하였습니다.
- 19 단위길이가 길수록 재어 나타낸 수는 작습니다.  $\Rightarrow 14 < 15 < 16$ 이므로 호동이의 한 뿔이 가장 깁니다.
- 20 3cm의 5배이므로 필통의 길이는  $3+3+3+3+3=15(\text{cm})$ 입니다.



수 학

6회

42~44쪽

**대표유형 문제**

$14 + \square = 10$     2 5    3 15    4 8, 6

**단원평가 문제**

$19 + \square = 13$     2  $15 - \square = 7$     3  $\square$

$+13=28$     4  $32 - \square = 16$     5 9    6 7

7 15    8 19    9 (1) 16 (2) 30    10

$24 - \square = 9$     11 (1) 15 (2) 14    12 식 :

$7 + \square = 18$ , 답 : 11    13 51    14 식 :

$37 - \square = 18$ , 답 : 19    15 ㉔    16 11

17 예 구슬을 민지는 5개, 재호는 8개 가지고 있습니다. 두 사람이 가지고 있는 구슬은 모두 몇 개입니까? 18 예 바

나나가 12개 있습니다. 그중에서 바나나 4개의 껍질을 벗겼습니다. 껍질을 벗기고 남은 바나나는 몇 개입니까? 19 23

20 예 꽃병에 장미와 튤립이 22송이 꽃혀 있습니다. 그중에서 장미가 14송이라면, 튤립은 몇 송이입니까?, 답 : 8(송이)

#### 풀이 대표유형 문제

- 사과 4개에 몇 개( $\square$ )를 더했더니 10개가 되었습니다.  $\Rightarrow 4 + \square = 10$
- 11이 될 때까지  $\bigcirc$ 를 그리면  $\bigcirc$ 는 5개이므로  $\square = 5$ 입니다.
- कु 몇 개( $\square$ )에서 8개를 빼었더니 7이 되었습니다.  $\square - 8 = 7 \rightarrow \square = 7 + 8$ ,  $\square = 15$
- 주어진 식이  $8 + 6 = \square$ 이므로 8과 6의 합을 알아보는 문제를 만듭니다.

#### 풀이 단원평가 문제

- 연필 9자루와 몇 자루( $\square$ )를 더하면 13자루가 됩니다.  $\Rightarrow 9 + \square = 13$
- 15에서  $\square$ 만큼 왼쪽으로 가면 7입니다.  $\Rightarrow 15 - \square = 7$
- '~ 큰 수'는 덧셈으로 나타냅니다.
- '빼었더니'라는 말이 있으므로 뺄셈으로 나타냅니다.
- $16 - \square = 7 \rightarrow \square = 16 - 7 \Rightarrow \square = 9$

$6 \quad 13 + \square = 20, 20 - 13 = \square, \square = 7$

$7 \quad \text{오른쪽으로 19만큼 가고 다시 } \square \text{만큼 가서 34가 되었습니다. } 19 + \square = 34 \rightarrow \square = 34 - 19 \Rightarrow \square = 15$

$8 \quad \square + 39 = 58 \rightarrow \square = 58 - 39 \Rightarrow \square = 19$

$9 \quad (1) 25 + \square = 41, \square = 41 - 25, \square = 16$

$(2) \square - 18 = 12, \square = 12 + 18, \square = 30$

$10 \quad \text{전체 24개 중에서 몇 개}(\square)\text{를 먹어서 9개가 남았습니다. } \Rightarrow 24 - \square = 9$

$11 \quad (1) \square + 28 = 43, \square = 43 - 28, \square = 15$

$(2) 51 - \square = 37, \square = 51 - 37, \square = 14$

$12 \quad 7 + \square = 18, \square = 18 - 7, \square = 11$

$13 \quad \text{어떤 수를 } \square \text{로 하여 식으로 나타냅니다. } \Rightarrow \square - 18 = 33, \square = 33 + 18, \square = 51$

$14 \quad \text{나간 자동차 수를 } \square \text{라 하면 } 37 - \square = 18, \square = 37 - 18, \square = 19$

$15 \quad \textcircled{1} \quad 24 + 27 - \square = 35, 51 - \square = 35, \square = 51 - 35, \square = 16$

$\textcircled{2} \quad \square + 16 = 29, \square = 29 - 16, \square = 13$

$\textcircled{3} \quad 31 + \square = 48, \square = 48 - 31, \square = 17$

$16 \quad \bullet + 7 = 43, \bullet = 43 - 7, \bullet = 36$

$53 - \blacktriangle = 28, \blacktriangle = 53 - 28, \blacktriangle = 25$

$\Rightarrow \bullet - \blacktriangle = 36 - 25 = 11$

17 '모두', '더하여'라는 말을 사용하여 문제를 만들어 봅니다.

18 뺄셈식이므로 12에서 4를 덜어 내는 문제를 만들어 봅니다.

$19 \quad 40 - \square = 24, \square = 40 - 24, \square = 16$

$52 - \square = 36, \square = 52 - 36, \square = 16$

상자에 넣은 수보다 16 작은 수가 나옵니다. 상자에 넣은 수를  $\bigcirc$ 라 하면  $\bigcirc - 16 = 7$ ,  $\bigcirc = 7 + 16 = 23$

$20 \quad 14 + \square = 22, \square = 22 - 14, \square = 8$



수 학

7회

45~47쪽

대표유형 문제

1 7, 17    2 7, 5    3 (1) 24    (2) 48

4 수요일

단원평가 문제

1 45    2 ③    3 (1) 1, 45    (2) 11, 35

4     5 10, 2    6 지훈

7 일요일    8 10    9 금요일    10

(1) 1, 16    (2) 53    11 지훈    12 4,

58    13 ㉠

14 

|   |   |   |   |    |    |    |     |
|---|---|---|---|----|----|----|-----|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | (시) |
|   |   |   |   |    |    |    |     |

  
1 2 3 4 5 6(시)

15 5    16 45    17 31    18 19

19 9, 50    20 11시 30분  $\xrightarrow{1\text{시간}}$  12

시 30분  $\xrightarrow{1\text{시간}}$  1시 30분  $\xrightarrow{1\text{시간}}$  2시 30

분  $\xrightarrow{1\text{시간}}$  3시 30분  $\xrightarrow{30\text{분}}$  4시

따라서, 고모 댁에 갔다 오는 데 4시간 30분이 걸렸습니다. 답 : 4, 30

풀이 대표유형 문제

- 1 시계의 짧은바늘은 '시' 를, 긴바늘은 '분' 을 나타냅니다.
- 2 7시가 되려면 5분이 더 있어야 하므로 7시 5분 전입니다.
- 3 (2) 2일=1일+1일=24시간+24시간=48시간
- 4 요일은 7일마다 반복됩니다.

풀이 단원평가 문제

16 2학년 1학기

- 2 짧은바늘이 숫자 8과 9 사이에 있고, 긴바늘이 숫자 5에서 작은 눈금 4칸을 더 갔으므로 8시 29분입니다.
- 3 (1) 시계의 짧은바늘이 숫자 1과 2 사이에 있고, 긴바늘이 숫자 9를 가리키고 있으므로 1시 45분입니다.  
(2) 시계의 짧은바늘이 숫자 11과 12 사이에 있고, 긴바늘이 숫자 7을 가리키고 있으므로 11시 35분입니다.
- 4 52분이므로 시계의 긴바늘이 숫자 10에서 작은 눈금 2칸 더 간 곳을 가리키게 그림니다.
- 5 10시가 되려면 2분이 더 있어야 하므로 10시 2분 전입니다.
- 6 2시간 15분=120분+15분=135분
- 7 달력에서 14일을 찾아 요일을 알아봅니다.
- 8 1주일은 7일이므로 3일에서 7일 후는 10일입니다.
- 9 윤희의 생일은 26일이므로 금요일입니다.
- 10 (1) 40시간=24시간+16시간=1일 16시간  
(2) 2일 5시간=1일+1일+5시간=24시간+24시간+5시간=53시간
- 11 상민 : 8시 9분 전  $\rightarrow$  7시 51분  
 $\Rightarrow$  지훈이가 더 일찍 일어났습니다.
- 12 짧은바늘이 숫자 4와 5 사이에 있으므로 4시이고, 긴바늘이 숫자 11에서 작은 눈금 3칸 더 갔으므로 58분입니다.  
 $\rightarrow$  4시 58분
- 13 ㉠ 2시간 반=1시간+1시간+30분=60분+60분+30분=150분
- 14 오전 10시부터 오후 3시까지 색칠합니다.
- 15 오전 10시부터 오후 3시까지 5칸이므로 5시간입니다.

⇒ 서울에서 부산까지 가는 데 5시간이 걸렸습니다.

16 12시 10분  $\xrightarrow{45\text{분}}$  12시 55분

17 2년 7개월=1년+1년+7개월=12개월+12개월+7개월=31개월

18 첫째 목요일 : 3일

둘째 목요일 :  $3+7=10$ (일)

셋째 목요일 :  $3+7+7=17$ (일)

⇒ 셋째 목요일의 이틀 후가 셋째 토요일이므로 19일입니다.

19 1교시 수업 시작 2교시 수업 시작  
9시  $\xrightarrow{40\text{분}}$  9시 40분  $\xrightarrow{10\text{분}}$  9시 50분

20 오전(0시~낮 12시)과 오후(낮 12시~밤 12시)로 각각 나누어 시간을 계산합니다.



수학

8회

48~50쪽

대표유형 문제

1 6, 8, 4, 8    2 (1) 3    (2) 6, 6, 6, 18  
3 (1) 3, 12    (2) 3, 12

단원평가 문제

1 ③    2 21, 21    3 12, 24    4 5,  
10    5 ⑤    6

7 4, 4, 4, 16, 4, 16    8 6    9  $3 \times 4$

10 (1)  $4 \times 5 = 20$     (2)  $5 \times 8 = 40$     11

32, 4, 32    12  $3 \times 5 = 15$     13 4, 6,

24    14 ㉠    15  $5 \times 6 = 30$     16

14    17 45    18 12    19 식 :  $8 \times$

$6 = 48$ , 답 : 48    20 40

풀이 대표유형 문제

1 2개씩 4묶음이므로 2씩 더하면서 세면 8입니다.

2 과자는 6개씩 3묶음이므로 6의 3배이고, 덧셈식으로 나타내면  $6+6+6=18$ 입니다.

3 굴의 수 : (4개씩 3묶음)=(4의 3배)

덧셈식 :  $4+4+4=12$

곱셈식 :  $4 \times 3 = 12$

풀이 단원평가 문제

1 구슬이 5개씩 들어 있는 주머니가 4개 있습니다.

2 딸기는 7개씩 3묶음이므로 7씩 3번 더하면서 세면 21입니다.

3 6개씩 4묶음이므로 6씩 4번 더하면서 세어 봅니다.

4 2 4 6 8 10

5 9씩 4묶음은 9의 4배라고 하고,  $9+9+9+9=36$ 입니다.

6 2의 6배는  $2+2+2+2+2+2=12$ 이므로 동그라미를 12개 그립니다.

7 4씩 4묶음  $\rightarrow 4+4+4+4=16$   
4개

8 참외 18개는 3개씩 6묶음입니다.

9 넷째 번의 땅콩의 수는 3의 4배이므로  $3 \times 4$ 라고 씁니다.

10  $\blacksquare + \blacksquare + \dots + \blacksquare = \bullet$   $\rightarrow$   $\blacksquare$ 의  $\blacktriangle$ 배는  $\bullet$ 입니다.  
 $\blacksquare$  개  $\rightarrow$   $\blacksquare \times \blacktriangle = \bullet$

11 8을 4번 더한 것은 8의 4배이므로,  $8 \times 4=32$ 입니다.

12 3씩 5번 뛰어서 쉰 것이므로,  $3 \times 5=15$ 입니다.

- 13 복숭아를 4개씩 묶으면 6묶음입니다.  
→ 4의 6배 →  $4 \times 6 = 24$
- 14 ㉠  $8+8=16$     ㉡  $7+7+7+7=28$   
㉢  $5+5+5+5+5=25$   
⇒ 가장 큰 수부터 차례대로 쓰면, ㉡, ㉢, ㉠입니다.
- 15 5개씩 6묶음 → 5의 6배 →  $5 \times 6 = 30$
- 16 두발자전거 한 대의 바퀴는 2개이므로,  
7대의 바퀴는 모두  $2 \times 7 = 14$ (개)입니다.
- 17  $9 \times 5 = 45$ (자루)
- 18 한 명이 가위를 내었을 때 펼친 손가락은 2개이므로, 여섯 명이 가위를 내었을 때 펼친 손가락은  $2 \times 6 = 12$ (개)입니다.
- 19 3상자를 팔았으므로 남은 음료수는  $9 - 3 = 6$ (상자)입니다.  
⇒  $8 \times 6 = 48$ (병)
- 20 닭 한 마리의 다리는 2개이고, 소 한 마리의 다리는 4개입니다.  
(닭의 다리 수) =  $2 \times 4 = 8$ (개)  
(소의 다리 수) =  $4 \times 8 = 32$ (개)  
⇒  $8 + 32 = 40$ (개)

즐거로운 생활

단원평가

즐거로운 생활

1회

51~53쪽

대표유형 문제

- 1 ㉠ → ㉡ → ㉢    2 ㉠    3 몸무게를 재어 비교한다, 어렸을 때 입었던 옷을 입어 본다. 등    4 ㉡

단원평가 문제 (1단원)

- 1 ㉢    2 ㉠    3 ㉡    4 ㉡    5 ㉠  
6 지수    7 몸이 자라서 발이 커졌기 때문이다.    8 몸무게    9 ㉡    10 ㉠

단원평가 문제 (2단원)

- 1 ㉠ → ㉠ → ㉢    2 예 어렸을 때에는 부모님께서 준비물을 챙겨 주셨지만, 지금은 혼자 힘으로 준비물을 챙길 수 있다.    3 ㉣    4 ㉠    5 ㉢, ㉣    6 ㉡    7 예 학교에 대해 설명해 주기, 교실의 위치 알려 주기, 횡단보도 함께 건너 주기    8 경찰관    9 ㉡    10 ㉡

놀이 대표유형 문제

- 1 ㉠ 지금의 나의 모습    ㉡ 아기 때 모습    ㉢ 초등학교 1학년 때 입학식 모습    ㉣ 유치원 때 모습  
2 교과서, 책가방, 과학 상자, 두발자전거 등은 지금 내가 사용하는 물건입니다.  
3 어렸을 때보다 키가 커지고 몸무게가 늘어남으로 인해 우리가 자랐다는 것을 알 수 있습니다.

놀이 단원평가 문제 (1단원)

- 1 ㉢은 아기 때의 모습으로 몸이 작고, 남의 도움이 없으면 아무것도 할 수 없는 시기입니다.  
2 ㉠의 모습 때는 유치원에 다니면서 친구들과 어울려 노는 시기입니다.

- 3 젓병, 딸랑이, 보행기, 배냇저고리는 어릴 때 사용했던 물건입니다.
- 7 몸이 자라면서 손과 발이 커지게 되어 어렸을 때 신던 신발이 발에 맞지 않게 됩니다.

**풀이** 단원평가 문제 (2단원)

- 1 아기 때에 보행기를 타다가 더 자라서 세발자전거를 탈 수 있게 되었고, 지금은 두발자전거를 탈 수 있게 되었습니다.
- 2 어릴 때에는 혼자서 할 수 없었던 일을 몸이 자라면서 밥 먹기, 옷 입기 등을 스스로 할 수 있게 되었습니다.
- 4 ㉠ → ㉡ → ㉢ 순으로 내가 자란 모습입니다. 지금의 나는 혼자서 할 수 있는 일들이 많습니다.
- 7 1학년 동생들은 아직 학교에 대해 잘 모르므로 어려운 일을 당했을 때 도와주어야 합니다.

**슬기로운 생활**

2회

54~56쪽

**대표유형 문제**

- 1 악기에서 떨림(진동)이 느껴진다. 2 ⑤ 3 음식 나누어 먹기, 모금 활동에 참여하기 등 4 ④

**단원평가 문제** (3단원)

- 1 ④ 2 ②, ③ 3 양치질과 세수할 때 나는 물소리, 어머니께서 요리하시는 소리 등 4 ③ 5 ④ 6 강아지 7 ② 8 학교 9 예 시끄러워서 기분이 좋지 않다. 10 ②

**단원평가 문제** (4단원)

- 1 ⑤ 2 ⑤ 3 ② 4 소방관 5 현수 6 ④ 7 진심으로 같이 슬퍼해 주고 위로해 주며 도와준다. 8 이야기 정하기 9 ④ 10 ⑤

**풀이** 대표유형 문제

- 3 이외에도 병문안 가기, 아픈 것을 위로해 주기 등이 있습니다.

**풀이** 단원평가 문제 (3단원)

- 2 긴 소리가 나는 악기에는 심벌즈, 징, 트라이앵글 등이 있습니다.
- 4 ①은 물을 삼킬 때, ②는 배가 고플 때, ④는 심한 운동을 한 것처럼 숨을 헐떡일 때, ⑤는 방귀 소리가 날 때의 소리를 흉내 낸 것입니다.
- 5 ①은 아기가 우는 소리, ②는 아이들이 이야기하는 소리, ③은 아파트 위층에서 아이들이 뛰어노는 소리, ④는 폭포에서 물 떨어지는 소리, ⑤는 우산에 비가 떨어져 부딪히는 소리를 나타낸 것입니다.

**풀이** 단원평가 문제 (4단원)

- 5 내 방 청소를 열심히 하는 것은 이웃에게 도움을 주는 것이 아니라 내 자신에게 좋은 일입니다.
- 8 이야기 정하기 → 역할 정하기 → 준비물 챙기기 → 이웃 놀이 하기 순으로 합니다.
- 10 ⑤ 이른 아침이나 늦은 저녁이나 식사 시간에 이웃집을 방문하는 것은 실례입니다.



즐거로운 생활

3회

57~59쪽

대표유형 문제

- 1 ⑤ 2 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣ 3 ③ 4 아파트

단원평가 문제 (5단원)

- 1 ⑤ 2 (1) 도서관 (2) 놀이터 3 학교를 중심으로 큰길 나타내기 4 ④  
5 서점 6 환경 미화원 7 ③ 8 ③ 9 ② 10 공공장소에서 예절 지키기, 쓰레기 함부로 버리지 않기, 마을을 위해 애쓰시는 분들에게 감사한 마음 갖기

단원평가 문제 (6단원)

- 1 기와집 2 ④ 3 ③ 4 몸을 깨끗이 씻는 곳이다. 5 ④ 6 공부방 7 아파트는 발코니가 있지만 한옥은 마당이 있다, 아파트는 화장실이 집 안에 있지만 한옥은 별채에 따로 있다. 등 8 ② 9 ⑤ 10 ①

풀이 대표유형 문제

- 1 ①, ②, ④는 부녀회에서 ③은 환경 미화원이 주로 하는 일입니다.  
4 이외에도 아파트는 한옥과 달리 화장실이 집 안에 방과 가까이 붙어 있습니다.

풀이 단원평가 문제 (5단원)

- 3 학교를 중심으로 큰길 나타내기 → 학교를 중심으로 왼쪽, 오른쪽, 위쪽, 아래쪽으로 구분하기 → 산, 들, 강, 바다 나타내기 → 공공기관이나 큰 건물, 주택가 등을 나타내기

- 5 학교를 중심으로 왼쪽에는 서점이, 오른쪽에는 문구점이 위치하고 있습니다.  
6 쓰레기나 음식물 쓰레기 치우기, 도로 주변 청소하기는 환경 미화원이 하는 일입니다.  
7 ①은 학교, ②는 철도, ④는 과수원, ⑤는 산을 나타낸 것입니다.  
10 이외에도 쓰레기 분류 배출하기, 교통 규칙 잘 지키기 등이 있습니다.

풀이 단원평가 문제 (6단원)

- 2 ①, ③, ⑤는 단독 주택에 대한 설명입니다. 그리고 ② 지붕과 창문이 없는 집은 없습니다.  
4 화장실은 몸을 깨끗이 씻는 곳으로 세면대, 샤워기 등의 물건들이 놓여져 있습니다.  
5 ④ 침대는 거실에 어울리는 물건이 아니라 안방이나 공부방에 어울리는 물건입니다.  
7 방의 생김새, 방의 개수, 방·부엌·화장실의 위치 등이 다릅니다.



즐거로운 생활

4회

60~62쪽

대표유형 문제

- 1 ① 2 소은 3 ⑤ 4 방학을 보람 있게 보낼 수 있다, 규칙적이고 건강한 생활을 할 수 있다. 등

단원평가 문제 (7단원)

- 1 식물 2 ② 3 ① 4 돼지 5 (1) 예 강아지 (2) 예 사람을 잘 따르는 동물이기 때문이다. 6 ⑤ 7 해바라기 8 ①, ④ 9 ③ 10 공기가 깨끗해져서 몸이 건강해진다. 등

## ★ 단원평가 문제 (8단원)

- 1 ① 2 저녁 식사 하기, 일기 쓰기, 잠자기 등 3 ③ 4 가정에서 하는 일 5 공부하기, 급식 먹기 등 6 ⑤ 7 예 공부 시간에 장난을 치지 않고 선생님 말씀을 잘 듣겠습니다. 8 ② 9 ① 10 예 교통 신호를 잘 지키겠습니다.

## 풀이 대표유형 문제

- 1 학교나 집 주위에서는 금붕어, 개, 고양이, 참새, 닭 등을 볼 수 있습니다.  
2 식물을 기를 때에는 햇볕이 잘 드는 곳에 놓아 두고, 충분한 물을 줍니다.

## ★ 풀이 단원평가 문제 (7단원)

- 2 금붕어는 물 속에서 사는 동물입니다.  
3 연못이나 물가에서는 수련, 연꽃, 개구리밥 등을 볼 수 있습니다.  
6 동물이나 식물을 기르면 보살피고 기르는 방법을 배울 수 있고, 책임감과 자신감이 생깁니다.  
8 동물을 건강하게 기르기 위해서는 알맞은 양의 먹이를 주고, 규칙적으로 운동을 시킵니다. 동물에게 심한 장난을 치거나 괴롭히지 않습니다.  
9 말, 닭, 오리, 염소 등은 집 밖에서 사는 동물입니다.

## ★ 풀이 단원평가 문제 (8단원)

- 1 하루 생활 중 일어나기, 세수하기, 밥 먹기, 잠자기 등은 매일 하는 일입니다.

- 3 일어나기, 세수하기, 밥 먹기, 공부하기, 옷 갈아 입기, 잠자기 등은 안에서 하는 일입니다.  
5 학교에서는 공부하기, 화장실 가기, 급식 먹기, 교실 청소하기 등을 합니다.  
6 컴퓨터는 정해진 시간 동안만 하도록 합니다.  
8 생활 계획표를 짜서 생활하면 규칙적이고 건강한 생활을 할 수 있습니다.  
9 생활 계획을 짤 때 실천 가능한 것인지 먼저 생각해 보아야 합니다.

## 바른 생활

## 단원평가

## 바른 생활

1회

63~65쪽

## ★ 대표유형 문제

- 1 ② 2 ⑤ 3 ㉠, ㉡ 4 정희, 민준

## ★ 단원평가 문제 (1단원)

- 1 스스로 2 ④ 3 학교에서 돌아오면 다음날 준비물을 미리 챙긴다. 등 4 ② 5 시각에 맞추어 등교하기, 질서 있게 조용히 교실에 들어와 자리에 앉기 등 6 ③ 7 수정 8 알림장 9 (2) ○ 10 ①, ⑤

## ★ 단원평가 문제 (2단원)

- 1 (1) ㉠ (2) ㉠ (3) ㉡ 2 ③ 3 ②, ⑤ 4 ㉡ 5 ㉠, ㉡ 6 ③ 7 (1) ㉠ (2) ㉠ 8 ⑤ 9 ③, ⑤ 10 예 독서 계획표를 세워 꾸준히 실천한다.

**풀이** 대표유형 문제

- 2 공부 시간에는 선생님 말씀을 잘 듣고 발표도 잘하며 모둠 활동에 적극적으로 참여합니다. ①, ②, ④는 쉬는 시간에 스스로 해야 할 일, ③은 점심시간에 해야 할 일입니다.
- 3 ㉠은 학교생활 계획입니다.
- 4 점심 시간에는 점심을 골고루 먹습니다.

**풀이** 단원평가 문제 (1단원)

- 2 가정에서는 아침에 스스로 일어나 세수를 하고 학교에 갈 준비를 하며, 오후에 집에 돌아와서는 숙제를 하고 동생을 돌보는 일 등을 합니다.
- 3 준비물을 미리 챙기지 못해 일어난 일입니다.
- 8 다음날 필요한 준비물을 알림장에 잘 적고, 집에 돌아와서 그 알림장을 보고 준비물 챙깁니다.

**풀이** 단원평가 문제 (2단원)

- 1 아침에는 학교에 갈 준비를 하고 오후에는 스스로 숙제를 하며, 저녁에는 깨끗하게 씻은 후 일기를 씁니다.
- 4 시간을 정해 놓고 컴퓨터를 사용하며 부모님께 허락을 받은 후에 사용하는 것이 바람직합니다.
- 5 친구가 발표할 때에는 귀 기울여 듣고, 쉬는 시간에는 화장실에 다녀오거나 다음 시간 준비를 합니다.
- 9 계획을 세워 생활하면 자기가 목표한 일을 실천할 수 있고, 하루 동안 어떤 일을 해야 할 지 알 수 있습니다.

**바른 생활**

2회

66~68쪽

**대표유형 문제**

1 ⑤    2 ③, ④    3 ③    4 ①

**단원평가 문제** (3단원)

1 ④    2 ③    3 ⑤    4 (1) ㉠ (2) ㉡  
5 ④    6 진희    7 ③    8 ⑤    9 ⑤  
10 ④, ⑤

**단원평가 문제** (4단원)

1 이웃사촌    2 ①    3 ①, ②    4 내가 먼저  
5 ⑤    6 예 길거리에 쓰레기를 함부로 버리지 않는다.    7 밤늦게 악기를 연주하지 않는다.    8 ②    9 친구에게 내 우산을 같이 쓰자고 한다.    10 ㉠

**풀이** 대표유형 문제

- 1 단정한 옷차림은 낡은 옷이라도 깨끗하게 빨아서 입고 단추, 지퍼 등을 잘 잠그며 양말은 날마다 갈아 신는 것입니다.
- 2 그림을 그릴 때에는 물감이나 크레파스가 묻지 않도록 앞치마와 토시를 합니다.

**풀이** 단원평가 문제 (3단원)

- 3 머리를 자주 감고 단정하게 빗어 머리에서 냄새가 나지 않도록 합니다.
- 5 단정한 옷차림을 하면 건강을 지킬 뿐 아니라 자신감 있게 활동할 수 있고 나와 다른 사람의 기분까지 좋게 합니다.
- 10 신발은 항상 깨끗하게 빨아서 신고 흙이 묻으면 잘 털어 놓으며, 운동화 끈은 풀리지 않도록 잘 묶어 둡니다.

**풀이** 단원평가 문제 (4단원)

- 3 이웃이 있으면 서로 어려운 일이 있을 때 도움을 주고받으며, 좋은 일이 있을 때 기쁨을 나눌 수 있습니다.
- 5 이웃을 방문할 때는 미리 연락을 하여 허락을 받고 방문하며, 용건을 이야기한 후에는 너무 늦지 않게 일어납니다.
- 6 길거리에 함부로 쓰레기를 버리면 마을이 더러워집니다.
- 8 열차, 버스, 지하철 등의 대중교통은 여러 사람들이 이용하는 곳이므로 차례를 지켜서 타고 내리며, 작은 소리로 이야기를 나누어야 합니다.

**풀이** 대표유형 문제

- 2 다른 사람이 의견을 발표하면 끝까지 듣고 난 후 질문을 하거나 나의 생각을 정리하여 이야기합니다.
- 3 사람들이 많이 있는 곳에서 전화 통화를 할 때에는 다른 사람들에게 방해가 되지 않게 작은 소리로 통화합니다.

**풀이** 단원평가 문제 (5단원)

- 1 점자 보도블록은 눈이 보이지 않는 사람이 길을 따라갈 수 있도록 만든 것입니다.
- 2 자전거 거치대는 모든 사람들이 이용할 수 있는 시설입니다.
- 3 여우와 두루미 같이 사람들도 서로 생각하는 것, 생활 환경이 다르므로 상대방의 입장이 되어 생각하는 태도를 가져야 합니다.
- 4 배려란 다른 사람을 생각하고 그 사람의 행동을 존중하는 태도입니다.
- 10 나와 생각이 달라도 서로 다른 사람의 의견을 존중해 주어야 합니다.



**바른 생활**

3회

69~71쪽

**대표유형 문제**

- 1 ③    2 ④    3 수영    4 경기장

**단원평가 문제 (5단원)**

- 1 ⑤    2 ③    3 두루미의 부리가 길어 납작한 접시에 담긴 음식을 먹을 수 없기 때문에    4 ㉠    5 재민    6 (1) ㉠ (2) ㉡    7 할머니께 자리를 양보한다.    8 ①    9 (1) ㉠ (2) ㉡    10 ②, ⑤

**단원평가 문제 (6단원)**

- 1 ②    2 영화 관람 중에 돌아다니지 않는다. 등    3 (2) ㉠    4 ③, ⑤    5 ②    6 ④    7 ㉠    8 ⑤    9 공중 화장실    10 ③, ⑤

**풀이** 단원평가 문제 (6단원)

- 8 박물관에는 오랜 역사를 가진 유물들이 전시되어 있으므로 안내자의 설명을 들으며 조용히 관람하고 함부로 전시물을 만지지 않습니다.
- 9 공중 화장실에서는 낙서를 하거나 바닥에 침을 뱉지 않습니다.
- 10 엘리베이터를 이용할 때는 차례를 지켜 타고 내리며, 단힘 버튼을 누르기 전에 더 탈 사람이 있는지 살펴봅니다.



바른 생활

4회

72~74쪽

대표유형 문제

- 1 정우 2 경서가 쓴 편지의 내용을 이해할 수 없기 때문에 3 (1) ㉠ (2) ㉡  
4 ㉢, ㉣

단원평가 문제 (7단원)

- 1 컴퓨터 2 ㉠ 3 ㉡, ㉣ 4 ㉣  
5 (1) ㉠ 6 반가워. 7 예 친구들의 마음을 아프게 하는 글을 올리지 않아야 한다. 8 ㉡ 9 상대방의 기분을 상하게 하지 않게 하기 위해 등 10 ㉠, ㉡

단원평가 문제 (8단원)

- 1 ㉣ 2 ㉢ 3 볼펜 꺾데기에 끼워 사용한다. 4 민준 5 ㉡ 6 ㉡  
7 다영 8 ㉠ 9 ㉠, ㉢ 10 ㉢

풀이 대표유형 문제

- 2 경서가 요즈음 초등학생들이 사용하는 인터넷 용어를 많이 사용했기 때문에 경서의 아버지는 편지의 내용을 이해할 수 없었습니다.  
3 공책에는 이름을 쓰고 함부로 다루지 않으며, 가전 제품은 사용하지 않을 때에는 플러그를 빼 놓습니다.  
4 정리 정돈을 잘하면 보기에도 좋고 기분이 상쾌해지며 활동을 하기도 편합니다.

풀이 단원평가 문제 (7단원)

- 1 컴퓨터를 사용하면 알고 싶은 내용을 쉽게 찾을 수 있고, 다양한 자료를 구할 수 있습니다.

- 2 컴퓨터는 숙제나 학습 등 꼭 필요할 때에만 사용하도록 합니다.  
5 컴퓨터 사용 계획을 세울 때에는 컴퓨터 사용 시간과 횟수, 컴퓨터를 이용하여 어떤 일을 할 것인지 등을 정합니다.  
6 인터넷을 할 때에도 얼굴을 보고 이야기 나누듯이 바르고 고운 말을 사용합니다.  
7 다른 사람을 비난하거나 다른 사람의 마음을 상하게 하는 글을 쓰지 않도록 합니다.  
8 대화방 주제와 어울리지 않는 말을 하지 않으며 욕이나 거짓말, 헐뜯는 말을 하지 않습니다.  
10 컴퓨터를 사용할 때는 좋은 정보를 공유하고 필요한 자료만 검색하며 바르고 고운 말을 사용해야 합니다.

풀이 단원평가 문제 (8단원)

- 1 교실의 책상과 의자, 사물함, 청소 용구함 등은 여럿이 함께 사용하는 물건입니다.  
2 공책은 함부로 접거나 찢지 않습니다.  
4 책상에 낙서를 하거나 흙집을 내지 않고 빗자루로 장난을 치지 않습니다.  
6 필요 없는 전등이나 스위치는 끄고, 가전 제품을 사용한 후에는 플러그를 뽑아 둡니다.  
7 세수, 양치질, 목욕 등을 할 때에는 필요한 만큼의 물을 받아서 사용합니다.  
8 정리 정돈을 잘하면 보기에도 좋고 기분이 상쾌해지며 활동을 하기도 편합니다.  
9 겉옷은 잘 펴서 옷걸이에 걸어 두고 티셔츠나 속옷은 잘 개어 서랍 속에 넣어 둡니다.  
10 사물함을 깨끗하게 잘 정리해야 찾는 물건을 쉽게 찾을 수 있습니다.

즐거운 생활

단원평가



즐거운 생활

1회

75~77쪽

대표유형 문제

- 1 ② 2 ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉢ 3 전래  
동요 4 ③

단원평가 문제 (1단원)

- 1 ③ 2 ㉡ 3 ㉡, ㉢, ㉣ 4 ③  
5 ⑤ 6 ㉣, ㉢, ㉡ 7 ① 8 ③  
9 ⑤ 10 고무줄

단원평가 문제 (2단원)

- 1 ①, ⑤ 2 봄 3 예 삐악삐악 병아리  
4 1 5 ⑤ 6 ② 7 부드러운  
운 느낌이 난다, 색깔이 아름답다. 등 8  
손가락 9 느리고 조용하다. 10 ㉢

풀이 대표유형 문제

- 물감의 농도 차를 이용하여 물감을 번지게 하여 표현한 작품입니다.
- 빗방울 소리 : 푹푹푹, 주루루룩  
친구들 웃음 소리 : 깔깔깔, 헤헤헤  
시냇물 소리 : 졸~졸~, 찰~찰~

풀이 단원평가 문제 (1단원)

- ① 학교에서 친구들이 웃는 소리 ② 집에서 청소하는 소리 ④ 학교에서 친구들이 떠드는 소리 ⑤ 새가 우는 소리
- ㉣은 부드러운 느낌이 나고, ㉡은 날카로운 느낌이 납니다.

- ③ 시냇물 소리는 '졸~졸~', '찰~찰~' 등으로 흉내 냅니다.
- 실로폰은 음의 높낮이를 표현할 수 있습니다.
- ③ 점프하기는 기쁨을 표현하는 몸 동작입니다.
- ⑤는  $\frac{4}{4}$ 박자의 리듬입니다.

풀이 단원평가 문제 (2단원)

- ②는 가을의 모습이고, ③, ④는 겨울의 모습입니다.
- 연꽃잎 하나에 손뼉을 1번 치며 노래를 부릅니다.
- 주방 세제와 물감을 섞은 후 빨대로 붙여 비눗방울을 만들어 그렸습니다.
- 파스텔로 색칠한 후 휴지로 문지르고 다른 색의 파스텔을 섞어 문질러 표현한 작품입니다.
- ㉣ 그림은 물레방아가 없고 시냇물만 흐르기 때문에 음악도 느리고 조용할 것입니다.



즐거운 생활

2회

78~80쪽

대표유형 문제

- 1 대문놀이 2 ⑤ 3 ③ 4 ㉢

단원평가 문제 (3단원)

- 1 ② 2 ④ 3 문지기 문지기 문 열  
어라 4 전래 동요 5 ③ 6 ⑤  
7 짹짹 뛰어들다. 8 ② 9 ①  
10 응원

4단원

1 개나리꽃, 벚꽃, 민들레꽃, 봉숭아꽃 등

**2** ④ **3** 색종이를 접어서 꽃과 잎을 만  
들어 꽃대에 붙여서 만든 것이다. **4** (1)

② (2) ⑦    5 ①    6  $\frac{3}{4}$     7 ②    8

㉞ : 캐스터네츠-2, ㉟ : 트라이앵글-1

9 모자 10 ④

**본이 대표유형 문제**

**3 종이 꽃 만드는 순서 :** 꽃잎 만들기 → 나뭇잎 만들기 → 꽃대에 꽃 붙이기 → 나뭇잎 붙이기 → 다듬기

**풀이** 단원평가 문제 (3단원)

1 달팽이 → 거북 → 토끼 → 타조 → 치타 순  
으로 빠르기가 빠릅니다.

**3** 메기는(묻는) 부분 : 문지기 문지기 문 열어라  
받는(답하는) 부분 : 열쇠 없어 못 열겠네

**5** 오펜바흐의 ‘천국과 지옥’ 서곡과 〈동물의 사육제〉 중 ‘거북’은 같은 노래이지만 서로 다른 빠르기로 연주한 곡입니다.

**6** 눈가리개로 눈을 가리고 박수 소리를 따라 걷는 놀이입니다.

**9** ②, ③, ④, ⑤는 움직임이 빠른 동물과 어울리는 악기입니다.

**풀이** 단원평가 문제 (4단원)

**2** 나무젓가락에 색종이로 만든 꽃잎과 나뭇잎을 붙여서 만들었습니다.

4 ㉠은 민들레 씨가 바람에 날아가는 모습을 표현한 것이고, ㉡은 나팔꽃이 오므린 모습을 표현한 것입니다.

**6** 한 마디 안에 4분 음표가 3개 꼴로 들어 있습니다.

**7** ② 리코더는 리듬 악기가 아닙니다.



즐거운 생활

### 3회

81~83쪽

### 대표유형 문제

1 회색, 초록색, 파란색, 흰색 등      2 ③

**3** ③      **4** ③

단원평가 문제 (5단원)

1 ②      2 ②      3 ②      4 ㊦. ㊧. ㊨

5 ②, ④      6 놀이터      7 ④      8 ②

9 ④ 10 ㉠, ㉡, ㉢, 물의 높이에 따라  
음의 높이가 다르다.

## 단원평가 문제 (6단원)

1 기온이 높다, 비가 많이 내린다, 햇볕이 뜨겁다. 등      2 ⑤      3 ㉔      4 ㉓

**5** (1) 천둥소리 (2) 매미 소리      **6** 예 물  
 감을 떨어뜨려 빨대로 불어서 나타낸다.

7 예 페인트 붓에 물감을 묻혀 표현한다.

8 솔      9 예      10

ㄷ, ㄱ, ㅈ

**풀이** 대표유형 문제

1 어촌, 산촌, 농촌, 도시 등의 마을에서 볼 수 있는 색깔을 알아봅니다.

## 2 빨강과 노랑을 섞으면 주황색이 됩니다.

3 ③은 겨울 날씨입니다.

## 풀이 단원평가 문제 (5단원)

- 1 풀은 초록색입니다.
- 2 고기잡이를 하고 있는 어촌 마을의 풍경을 그린 그림입니다.
- 5 노랑과 빨강은 따뜻한 느낌, 파랑과 남색은 차가운 느낌이 납니다.
- 9 빨강과 파랑을 섞으면 보라색이 됩니다.

## 풀이 단원평가 문제 (6단원)

- 4 빗소리(투둑 투두두둑, 씹아아아), 바람 소리(휘잉, 썹썹), 천둥 소리(우르르 쾅)
- 5 (1) 심벌즈를 쳐서 천둥소리를 흉내 내고 있습니다.  
(2) 빨래판을 막대로 긁어서 매미가 우는 소리를 흉내 내고 있습니다.



## 즐거운 생활

4회

84~86쪽

## 대표유형 문제

- 1 ③    2 뽕틀 운동    3 ⑤    4 ①

## 단원평가 문제 (7단원)

- 1 ③    2 ○○○○    3 (1) 라 (2) 도  
4 ④    5 ①, ③    6 바다    7 ②  
8 ⑤    9 스탬핑    10 조개껍데기, 나무껍질, 나뭇잎 등

## 단원평가 문제 (8단원)

- 1 수영, 물총놀이, 고기잡기 등    2 ①  
3 우리들    4 돛단배    5 준비    6  
④    7 ④    8 눈을 뜨고 힘을 뺏다, 몸이 수평이 되도록 한다. 등    9 기차놀이  
10 자동차

## 풀이 대표유형 문제

- 1 ①, ②, ④, ⑤는 센박을 연주하기에 알맞은 리듬 악기입니다.
- 3 부모님이나 안전 요원이 보이는 곳에서 물놀이를 합니다.
- 4 물에서 배면 뜨기를 하는 모습입니다.

## 풀이 단원평가 문제 (7단원)

- 1 한 마디 안에 4분 음표가 4개 있어야 하므로 □ 안에는 4분 쉼표가 들어가야 합니다.
- 3 가장 높은 음은 둘째, 셋째 마디의 '라' 음이고, 가장 낮은 음은 둘째 마디의 '도' 음입니다.
- 4 ④는  $\frac{3}{4}$ 박자의 리듬입니다.
- 5 ②, ④, ⑤는 여린박을 연주하기에 알맞은 리듬 악기입니다.
- 7 도움닫기와 발구르기를 하여 손을 짚고 뛰어 넘는 운동을 할 때 쓰이는 기구입니다.
- 9 자연물에 물감을 묻혀 찍어 내는 방법을 스탬핑이라고 합니다.

## 풀이 단원평가 문제 (8단원)

- 2  $\frac{2}{4}$ 박자의 셈여림은 '강약'입니다.
- 3 '솔' 보다 높은 음은 셋째 마디의 '도시라(우리들)'입니다.
- 5 물놀이를 하기 전에 준비 운동을 하고, 물놀이가 끝난 후에 정리 운동을 합니다.
- 6 심장에서 먼 곳부터 물을 적십니다.
- 7 함부로 물에 뛰어들면 위험하므로 침착하게 주위에 도움을 요청해야 합니다.

중간 학업성취도 평가



국 어

89~90쪽

- 1 ①, ④    2 ②    3 선생님께 칭찬받은 일 등    4 ③    5 설문대 할망이 저 멀리 육지까지 다리를 놓아 준다고 해서    6 은지, 성국    7 보았다    8 알이 떠나려가지 않게 하려고    9 (1) 적게 (2) 가장자리    10 ⑤    11 ③  
12 인물의 말    13 ①, ②    14 예 간절한 목소리    15 멸치가 점점 자라 크게 되었을 때    16 예 너는 청소를 참 잘하는구나.    17 서로 기분이 좋아진다, 서로의 마음을 잘 알 수 있다, 하고 싶은 말을 간단히 전달할 수 있다. 등    18 (나) → (라) → (가) → (다)    19 영감    20 ㉠

풀이

- 1 베짖이는 추운 겨울이 되자 먹을거리를 모아 두지 않은 것을 후회하고 있습니다.  
4 설문대 할망의 옷이 너무 커서 옷감이 모자랍니다.  
8 어름치는 알이 떠나려가지 않도록 자갈을 물어다 탑처럼 쌓아 올립니다.  
9 많이 ↔ 적게, 가장자리 ↔ 가운데  
10 어름치를 보면 그해의 날씨(비가 많이 오는지, 적게 오는지)를 알 수 있습니다.  
11 형제 간의 우애를 위해 자신의 금구슬을 강물에 버리는 아우는 착하고 용기 있는 사람입니다.

- 13 부탁하는 글을 쓸 때에는 읽을 사람을 생각해 예의 바르게 쓰고, 부탁하는 내용에 알맞은 까닭을 자세하게 씁니다.  
14 멸치들은 어부에게 자신들을 살려 달라고 간절히 부탁하였습니다. 이외에도 작고 떨리는 목소리, 울음 섞인 목소리 등  
17 쪽지 글을 쓰면 솔직한 내 마음을 쉽게 전달할 수 있습니다.  
19 영감이 호랑이라는 것을 알게 된 반쪽이는 싸움 끝에 호랑이를 잡았습니다.



수 학

91~92쪽

- 1 453    2 6, 8, 4    3 (1) 삼백이십팔 (2) 칠백육    4 400, 550    5 ③    6 11씩 뛰어서 센 것이다.    7 (1) 1, 5, 5 (2) 4, 10, 4, 7    8 식 :  $48 - 9 = 39$ , 답 : 39    9 >    10 ㉠    11 ③    12 ①  
13 6    14 ●    15 27, 86, 27, 59, 86    16 (1) 71 (2) 53    17 86, 15, 101    18 <    19 26    20 48, -19

풀이

- 1 백 모형 4개는 400, 십 모형 5개는 50, 날개 모형 3개는 3이므로 453입니다.  
2 684는 백의 자리 숫자가 6, 십의 자리 숫자가 8, 일의 자리 숫자가 4인 수입니다.  
3 (1) 328은  $300 + 20 + 8$ 이고, (2) 706은  $\frac{700}{\text{삼백 이십 팔}} + \frac{6}{\text{칠백 육}}$ 입니다.  
4 50씩 뛰어서 세면 십의 자리 숫자가 5씩 집니다.  
 $\Rightarrow 350 - 400 - 450 - 500 - 550$

- 5 ①  $304 \rightarrow 4$  ②  $542 \rightarrow 40$  ③  $459 \rightarrow 400$   
④  $784 \rightarrow 4$  ⑤  $848 \rightarrow 40$

6 십의 자리 숫자와 일의 자리 숫자가 각각 1씩 커지므로 11씩 뛰어서 센 것입니다.

7 (1)은 일의 자리 숫자끼리 더해서 10과 같거나 10보다 크면 십의 자리로 받아올림하고, (2)는 일의 자리 숫자끼리 뺄 수 없으므로 십의 자리에서 10을 받아내림합니다.

8 (지금 버스에 타고 있는 사람 수)  
=(처음 버스에 타고 있던 사람 수)-(정류장에서 내린 사람 수) $=48-9=39$ (개)

$$\begin{array}{r} 28 \\ + 9 \\ \hline 37 \end{array} \quad \textcircled{>} \quad \begin{array}{r} 43 \\ - 7 \\ \hline 36 \end{array}$$

- 10 ㉠  $27+6=33$ , ㉡  $53-5-9=48-9=39$   
㉢  $64-7=57$ , ㉣  $27+4+8=31+8=39$

11 양쪽으로 끝없이 늘인 곧은 선을 직선이라고 하고, 점 ㄱ, ㄴ을 지나는 직선을 직선 ㄱㄴ이라고 합니다.

12 ① 원은 꼭짓점과 변이 없습니다.

13 1층 : 5개, 2층 : 1개  $\Rightarrow 5+1=6$ (개)

14  $\triangle$ 와  $\bigcirc$ 가 번갈아가며 놓이고,  $\bigcirc$ 의 개수가 1개씩 늘어나는 규칙입니다.

$$\begin{array}{r} 86-59=27, \quad 86-59=27 \\ \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\ 59+27=86 \quad 27+59=86 \end{array}$$

16 (1)은 각 자리 숫자의 합이 10이 되거나 10보다 크면 받아올림하고, (2)는 십의 자리에서 받아내림하면 십의 자리 숫자는 1 작아집니다.

17 가장 큰 수 : 86, • 가장 작은 수 : 15  
 $86+15=101$

$$\begin{array}{r} 27+35-19=62-19=43 \\ 92-15-28=77-28=49 \\ \Rightarrow 43 \quad \textcircled{<} \quad 49 \end{array}$$

19 (지금 놀이터에 있는 어린이 수)=(처음 놀이터에 있던 어린이 수)-(집으로 돌아간 어린이 수)+(놀이터로 놀러 온 어린이 수)  
 $=36-27+17=9+17=26$ (명)

$$20 \quad 72-24=48$$

$$48-\square=29 \rightarrow \square=48-29=19$$

### 슬기로운 생활

93~94쪽

- 1 ③ 2 키 3 키가 자랐기 때문이다. 4 ③ 5 ③ 6 ④ 7 1학년 동생들에게 학교 안내해 주기, 1학년 동생들 돌보아 주기 등 8 ② 9 ④ 10 감사한 마음을 담아 편지 쓰기, 감사한 마음을 담아 전화 드리기 등 11 ②, ⑤ 12 트라이앵글에서 떨림(진동)이 느껴진다. 13 ④ 14 ⑤ 15 기분이 좋지 않다, 기분이 상한다. 등 16 ⑤ 17 ④ 18 ③ 19 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣ 20 이웃 사람들에게 인사 잘하기, 기쁜 일은 축하해 주고, 슬픈 일은 위로해 주기 등

### 풀이

- 1 과학 상자, 밥공기, 두발자전거, 큰 옷은 지금의 내가 사용하는 물건들입니다.  
2 신장계로 키가 얼마나 자랐는지 알아보고 있습니다.  
5 ①, ②, ④, ⑤는 지금 나의 모습입니다.  
7 1학년 동생들은 아직 학교에 대해 잘 모르기 때문에 잘 보살펴 주어야 합니다.

- 9 ①, ②는 부모님, ③은 선생님(유치원, 초등학교), ⑤는 경찰관 아저씨입니다.  
 11 ①, ③, ④는 긴 소리가 나는 악기들입니다.  
 13 ④ 배가 고플 때 : “꼬르륵”, “꾸룩 꾸룩” 등  
 18 큰 개를 끈도 묶지 않고 데리고 다니고 거기애다 아무 데나 볼일을 보게 하는 것은 이웃 사람을 화나게 만드는 행동입니다.



바른 생활

95쪽

- 1 ③ 2 ⑤ 3 ③ 4 ② 5 태  
 현 6 ④ 7 (1) 비가 올 때 (2) 잠잘  
 때 8 ②, ⑤ 9 내가 먼저 인사를 한  
 다. 등 10 ④

풀이

- 1 ①, ②, ⑤는 학교에서 돌아와서 할 일이고, ④는 저녁에 할 일입니다.  
 2 ①, ②, ③, ④는 쉬는 시간에 할 일이고, ⑤는 공부 시간에 할 일입니다.  
 5 쉬는 시간에는 화장실에 다녀오고, 다음 시간에 공부할 것을 준비합니다.



즐거운 생활

96쪽

- 1 ③ 2 ⑤ 3 ④ 4 주방 세제와 물감을 물에 섞은 후 빨대로 불어 비눗방울을 만들어 표현하였다. 5 개구리  
 6 ④ 7 (1) ㉠ (2) ㉡ 8 ④ 9 ③  
 10 나무관복

풀이

- 2 ①은 새소리, ②는 시냇물 흐르는 소리, ③은 개구리 우는 소리, ④는 청소하는 소리입니다.  
 4 주방 세제와 물감을 물에 섞은 후 빨대로 불어 비눗방울을 만들어 도화지에 묻혀 표현한 작품입니다.  
 7 생상스의 <동물의 사육제> 중 ‘거북’은 오펜바흐의 ‘천국과 지옥’ 서곡에 나오는 가락을 매우 느리게 연주한 곡입니다.

학기말

학업성취도

평가

1회



국 어

1회

97~98쪽

- 1 (1) ○ (2) × 2 밤새 꿀꿀거리며 울어 댔다. 3 ⑤ 4 ⑤ 5 간추리면서 내용을 더 잘 알게 된다, 나중에 살펴볼 수 있다. 등 6 ⑤ 7 ③ 8 ㉠  
 9 끝인사, 예 아버지, 사랑해요! 10 ④, ⑤ 11 흠으로 빗어서 바람이 잘 통하기 때문에 12 입구에 ‘대출’이라고 적힌 표지판이 있는 곳 13 ③  
 14 지구를 대표하여 별나라에 갈 사람 15 지구를 무척 사랑해서 16 그래서 17 하라버지 18 호랑이 배 속 19 ④ 20 예 뜨거운 기름에 소금을 뿌려 소금을 튀게 한 뒤에 호랑이가 소금 장수와 기름 장수를 뺏게 한다.

## 풀이

- 1 어려운 낱말을 사용하여 말하면 듣는 사람이 무슨 말인지 이해하기 어렵습니다.
- 4 할머니가 어떤 생각을 하는지도 모르고 개의 말만 믿고 행동을 하므로 돼지는 신중하지 못합니다.
- 6 중요하지 않은 내용은 빼고, 간단하고 알아보기 쉽게 써야 합니다.
- 7 사물의 특징을 이용하여 만드는 방법입니다. ①, ④는 사물의 이름, ②, ⑤는 사물의 서로 다른 점을 생각하여 만든 것입니다.
- 8 ㉠ 첫인사 ㉡ 전하고 싶은 말 ㉢ 쓴 날짜 ㉣ 쓴 사람
- 9 편지를 쓸 때에 들어가야 할 내용은 받을 사람, 첫인사, 전하고 싶은 말, 끝인사, 쓴 날짜, 쓴 사람입니다.
- 10 이 글에는 옹기그릇의 재료와 옹기그릇의 좋은 점, 쓰임새 등이 쓰여 있습니다.
- 11 옹기그릇은 흙으로 빚어서 바람이 잘 통하기 때문에 음식물이 쉽게 상하지 않고, 맛도 더 좋아집니다.
- 13 어린이 자료실에 음료수나 음식을 가지고 들어가는는 안 되고, 뛰어다니거나 큰 소리로 떠드는 행동으로 다른 사람에게 피해를 주어서는 안 된다고 하였습니다.
- 15 아기 꿈은 나이는 어리지만 지구를 무척 사랑하기 때문에 별나라에 가야 한다고 말하고 있습니다.
- 16 앞 문장이 원인이 되고 뒷문장이 결과가 될 때 이어 주는 말은 ‘그래서’ 입니다.
- 19 호랑이가 갑자기 일어나는 바람에 등잔의 뜨거운 기름이 쏟아졌습니다.

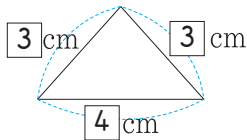


## 수학

1회

99~100쪽

1 (1) ㉠ (2) ㉡ (3) ㉢ 2 사탕 3 3

4  5 (1) 7(2) 5 6  7 해주8  $11 - \square = 7$  9  $42 - \square = 15$  10 911 ② 12 식 :  $\square - 6 = 15$ , 답 : 21

13 예 영우는 우표를 24장 가지고 있었는데 누나에게 우표 몇 장을 더 받아 30장이 되었습니다. 누나에게 받은 우표는 몇 장입니까? 14 1일, 8일, 15일, 22일,

29일 15 금요일 16 1, 40 17

(1) ㉠ (2) ㉢ 18  19 5,

10 20 1, 25

## 풀이

- 1 짧은 거리를 잴 때는 뱀으로 재는 것이 좋고, 먼 거리를 잴 때는 발걸음으로 재는 것이 좋습니다. 칠판의 길이는 뱀으로 재면 너무 많이 재야 하므로 양팔로 재는 것이 좋습니다.
- 2 막대나 종이 테이프 등을 이용하여 거리를 재어 비교해 보면, 사탕이 있는 길이 가장 짧으므로 사탕을 가장 빨리 찾을 수 있습니다.
- 3 우산의 길이는 크레파스로 3번 잰 길이와 같으므로 크레파스 길이의 3배입니다.
- 4 단위길이의 3배이므로 3칸을 색칠합니다.

- 5 (1) 7cm는 1cm가 7칸이므로 1cm의 7배입니다.  
 (2) 1cm의 5배는 1cm가 5칸이므로 5cm입니다.
- 6 변의 한쪽 끝을 자의 눈금 0에 맞춘 후, 다른 쪽 끝이 가리키는 눈금을 읽습니다.
- 7 실제 길이보다 영은이는 2cm 짧게, 해주는 1cm 길게, 지숙이는 5cm 길게 어려웠습니다.  $\Rightarrow$  해주가 가장 가깝게 어려웠습니다.
- 8 양손에 콩알이 11개 있었는데, 몇 개를 덜어 냈더니 7개가 되었습니다. 덜어 낸 콩알의 수를  $\square$ 개라 하여 뺄셈식으로 나타내면,  $11 - \square = 7$ 입니다.
- 9 42에서 어떤 수( $\square$ )를 빼었더니 15가 되었습니다.  $\Rightarrow 42 - \square = 15$
- 11 (호정이가 가지고 있는 알사탕의 개수)+(어머니께서 사 주신 알사탕의 개수)=(전체 알사탕의 개수)  $\Rightarrow 5 + \square = 13$
- 12 어떤 수를  $\square$ 로 하여 식으로 나타내면,  $\square - 6 = 15 \rightarrow \square = 15 + 6, \square = 21$
- 13 덧셈식이므로 더하거나 합해지는 상황의 문제를 만듭니다.
- 14 이달의 화요일은 1일, 8일, 15일, 22일, 29일로 모두 5번 있습니다.
- 15 달력에서 18일을 찾아보면, 금요일입니다.
- 16 시계의 짧은바늘이 1과 2 사이에 있고, 긴바늘이 숫자 8을 가리키고 있으므로 1시 40분입니다.
- 17 (1) 시계의 짧은바늘이 숫자 12와 1 사이에 있고, 긴바늘이 숫자 9에서 작은 눈금 2칸 더 간 곳을 가리키므로 12시 47분입니다.

(2) 시계의 짧은바늘이 숫자 9와 10 사이에 있고, 긴바늘이 숫자 5를 가리키므로 9시 25분입니다.

18 15분은 긴바늘이 숫자 3을 가리키도록 그립니다.

19 시계가 나타내는 시각은 4시 50분입니다. 5시가 되려면 10분이 더 지나야 하므로, 이 시각은 5시 10분 전이라고도 합니다.

20 8시 10분  $\xrightarrow{1시간}$  9시 10분  $\xrightarrow{25분}$  9시 35분  
 $\Rightarrow 1시간 + 25분 = 1시간 25분$

즐거로운 생활 1회 101~102쪽

- 1 ④ 2 ③ 3 교통 정리를 해 주신다, 도둑을 잡아 주신다. 등 4 ㉠  $\rightarrow$  ㉡  $\rightarrow$  ㉢ 5 철도 6 ① 7 우체국 8 아파트 9 지붕, 창문, 벽이 있다. 등 10 ② 11 ㉠ 12 몸을 깨끗이 씻고 대소변을 보는 곳이다. 등 13 ④ 14 ① 15 ③ 16 ⑤ 17 보살피고 기르는 방법을 배울 수 있다, 책임감과 자신감이 생긴다. 등 18 선미 19 햇볕이 잘 드는 창가에 놓아 둔다. 20 ④

풀이

- 3 경찰관은 불법 주차 단속을 하거나 길 잃은 아이의 길을 찾아 주는 일도 합니다.
- 4 가장 먼저 학교를 중심으로 큰길을 그린 후 산, 들, 강을 그립니다. 그런 다음 집과 건물 등 작은 것을 그립니다.

- 6 중심이 되는 건물을 가운데에 그리고 그 건물을 기준으로 주요 건물들의 위치를 구분하여 그립니다.
- 7 학교를 중심으로 왼쪽에는 우체국이 있고, 오른쪽에는 도서관이 있습니다.
- 12 욕실은 몸을 씻거나 용변을 보는 곳으로 세면대, 샤워기, 변기 등의 물건들이 놓여져 있습니다.
- 13 아파트는 발코니가 있지만 한옥은 마당이 있고, 아파트는 화장실이 집 안에 있지만 한옥은 화장실이 마당에 따로 떨어져 있습니다.
- 14 여러 가지 집 안의 모습은 모두 방, 부엌, 거실, 화장실 등이 있다는 점에서 같지만 방의 크기, 모양, 위치 등은 서로 다릅니다.
- 15 오리, 백로, 개구리 등은 연못이나 물가에서 볼 수 있습니다.
- 17 그외 건강에 도움을 주고, 먹을 것을 얻을 수 있습니다.
- 19 식물을 건강하게 기르기 위해서는 햇볕이 잘 드는 곳에 놓아 두고, 충분한 물과 거름을 주어야 합니다.



## 바른 생활

1회

103쪽

- 1 다른 사람을 배려하기 위해서 등 2  
⑤ 3 ⑤ 4 ② 5 병원 6 ④  
7 ⑤ 8 ㉠ 9 태연 10 ④, ⑤

## 풀이

- 2 복도에서는 우측 통행을 하고 준비물이 없는 친구에게는 빌려 주며 출입문은 살살 닫도록 합니다.
- 4 학교, 경기장, 박물관 등 여러 사람이 함께 이용하는 시설을 공공장소라고 합니다. 우리 집이나 친구 집 등 개인적인 장소는 공공장소가 아닙니다.
- 5 병원에는 환자들이 많으므로 뛰거나 떠들지 않습니다.
- 7 컴퓨터를 사용하면 인터넷을 이용하여 정보를 얻을 수 있습니다.



## 즐거วน 생활

1회

104쪽

- 1 ② 2 예 따뜻한 느낌이 든다. 3  
주황 4 ㉠ 5 ⑤ 6 ① 7 비가  
내리고 바람이 세게 불어 우산이 날아가는  
모습 8 ①, ② 9 매트 10 ③

## 풀이

- 1 바닷가 마을을 그린 그림으로 바닷물에 어울리는 색인 파랑을 칠하여 봅니다.
- 2 빨강과 노랑이 함께 있으면 따뜻한 느낌이 듭니다.
- 4 물이 가장 많이 든 유리병에서 가장 낮은 소리가 나고, 물이 가장 적게 든 유리병에서 가장 높은 소리가 납니다.
- 6 비가 많이 오고, 태풍이 부는 여름 날씨를 물감과 붓, 빨대로 나타내었습니다.
- 8 ③, ④, ⑤는 센박을 연주하기에 알맞은 리듬 악기입니다.



국어

2회

105~106쪽

- 1 ② 2 예 “고마워. 더 열심히 할게.”  
 3 인물에게 하고 싶은 말을 까닭이 드러  
 나게 말한다. 등 4 이불 5 날씨  
 6 많은 7 ⑤ 8 정훈이 9 외  
 나하면 → 왜냐하면 10 ③ 11 독  
 도의 모양이 높고 낮은 세 개의 봉우리처  
 럼 보였기 때문에 12 ⑤ 13 ④  
 14 ㉠ → ㉡ → ㉢ → ㉣ → ㉤ 15 종  
 이 상자, 부채 16 한국민속박물관  
 17 흙으로 도자기 찻잔 만들기 18  
 ③ 19 ② 20 쓰지 않는 물건을  
 필요한 사람이 가져가도록 하려고

풀이

- 베짱이는 개미에게 부탁하는 말을 하는 것  
이 부끄럽고, 개미의 말을 듣지 않은 것을  
후회하고 있습니다.
- 칭찬하는 말을 들었을 때에는 고마움 또는  
겸손을 표시하거나 칭찬해 주는 사람을 칭  
찬하는 말로 대답합니다.
- 그외 이야깃거리에 맞게 말하고, 불필요한  
말을 하지 않으며 바른 자세로 말합니다.
- 9 ‘왜냐하면’은 읽을 때는 [외냐하면]으로 소  
리 나지만, 쓸 때에는 ‘왜냐하면’으로 써야  
합니다.
- 10 독도를 ‘우산도’와 ‘삼봉도’라고 부르기도  
했다는 것과 그렇게 부른 까닭을 설명하고

있습니다.

- 12 ㉠은 멸치가 어부에게 살려 달라고 부탁하  
는 부분입니다.
- 14 마을에 호랑이가 나타나서 소와 돼지를 잡  
아가자 고을 원님이 호랑이를 잡는 사람에  
게 큰 상을 주겠다고 하였습니다. 큰형과  
둘째 형이 호랑이를 잡겠다고 길을 떠났고,  
뒤이어 반쪽이가 형들을 찾아 나섰습니다.
- 16 글의 처음 부분에 행사의 시기와 장소가 나  
타나 있습니다.
- 18 글의 마지막 부분을 보면 수민이가 쓰지 않  
는 물건들을 알 수 있습니다.



수학

2회

107~108쪽

- 1 ③ 2 347 3 7, 8, 9 4 (1) ㉠ (2)  
 ㉡ (3) ㉢ 5 54, 47 6 ④ 7 ㉠, ㉢  
 8 (1) 145 (2) 37 9  $66 - 29 = 37$ ,  $66 -$   
 $37 = 29$  10 (1) 61 (2) 65 11 식:  
 $84 - 26 + 13 = 71$ , 답: 71 12 9 13  
 ③ 14 11 15  $5 + \square = 9$  16 식:  
 $\square - 14 = 6$ , 답: 20 17 예 보람이가 가  
지고 있는 풍선은 모두 몇 개입니까?  
 18 5, 48 19 (1) 90 (2) 1, 15 20 40

풀이

- 1 십의 자리의 자릿값을 읽지 않았으므로 그  
자리에 0을 씁니다. 육백삼 → 603
- 2 100원짜리 동전 3개: 100이 3 → 300, 10  
원짜리 동전 4개: 10이 4 → 40, 1원짜리  
동전 7개: 1이 7 → 7  
 $\Rightarrow 300 + 40 + 7 = 347$

3 백의 자리 숫자가 같으므로 십의 자리 숫자를 비교합니다.

$964 > 962$ 이므로  $\square$  안에 6은 들어갈 수 없습니다. 따라서  $\square$ 는 6보다 큰 숫자가 들어 가야 합니다.

4 (1) 
$$\begin{array}{r} 610 \\ 71 \\ - 8 \\ \hline 63 \end{array}$$
 (2) 
$$\begin{array}{r} 1 \\ 36 \\ + 37 \\ \hline 73 \end{array}$$
 (3) 
$$\begin{array}{r} 710 \\ 82 \\ - 25 \\ \hline 57 \end{array}$$

5  $62 - 8 = 54$ ,  $54 - 7 = 47$

6 3개의 선분으로 둘러싸인 도형을 삼각형이라고 합니다. 점  $\Gamma$ ,  $\Delta$ ,  $\Xi$ 을 삼각형의 꼭짓점이라고 하고, 선분  $\Gamma\Delta$ ,  $\Delta\Xi$ ,  $\Xi\Gamma$ 을 삼각형의 변이라고 합니다.

7 ㉠ 5개 ㉡ 4개 ㉢ 6개 ㉣ 5개

8 (1) 받아올림에 주의하여 일의 자리 숫자부터 계산합니다.

(2) 일의 자리 숫자끼리 뺄 수 없으므로 십의 자리에서 받아내림합니다.

9  $29 + 37 = 66$ ,  $29 + 37 = 66$   
 $66 - 29 = 37$   $66 - 37 = 29$

11 (지금 다람쥐가 가지고 있는 도토리 개수) = (처음 도토리의 개수) - (어제 먹은 도토리의 개수) + (오늘 주운 도토리의 개수)  
 $= 84 - 26 + 13 = 58 + 13 = 71$ (개)

12 한 칸이 1cm인 모눈종이가 9칸이므로 9cm입니다.

13 ①  $2+2+2+2=8$ (cm) ②  $3+3=6$ (cm)  
 ③  $4+4+4=12$ (cm) ④  $10-3=7$ (cm)  
 ⑤ 1cm의 6배이므로 6cm입니다.

14 자를 이용하여 사각형의 각 변의 길이를 재어 보면, 2cm, 2cm, 4cm, 3cm이므로 네 변의 길이의 합은  $2+2+4+3=11$ (cm)입니다.

15 별 5개에 몇 개  $\square$ 를 더했더니 9가 되었습니다.  $\Rightarrow 5 + \square = 9$

16 어떤 수를  $\square$ 로 하여 식으로 나타내면,  
 $\square - 14 = 6 \Rightarrow \square = 14 + 6$ ,  $\square = 20$

18 시계의 짧은바늘이 5와 6 사이에 있고, 긴 바늘은 숫자 9에서 작은 눈금 3칸 더 간 곳을 가리키므로 5시 48분입니다.

19 (1) 1시간 반 = 60분 + 30분 = 90분

(2) 75분 = 60 + 15분 = 1시간 15분

20 산책을 시작한 시각 : 12시 10분

산책을 끝낸 시각 : 12시 50분

$\Rightarrow$  긴 바늘이 8칸 움직였으므로 산책을 한 시간은 40분입니다.

슬기로운 생활 2회 109~110쪽

- 1 ④ 2 ② 3 키가 크고 몸무게가 늘어났기 때문에 4 어머니의 심부름을 한다, 동생을 돌보아 준다. 등 5 ③  
 6 (1) ㉢ (2) ㉠ (3) ㉠ 7 ① 8 ③  
 9 ⑤ 10 어려운 일도 함께 하면 해결할 수 있다, 사이좋게 지낼 수 있다. 등 11 악당들 12 ② 13 큰길, 주요 건물, 마을을 위해 애쓰시는 분들의 모습 등  
 14 ④ 15 학교 16 ② 17 ②  
 18 편리한 생활을 위해서 등 19 보살피고 기르는 방법을 배울 수 있다, 책임감과 자신감이 생긴다. 등 20 ④

풀이

- 1 ①은 초등학교 입학식 모습이고, ②는 유치원에 다닐 때의 모습이고, ③은 아기 때의 모습입니다.
- 2 어릴 때는 젖병에 우유를 담아 먹었지만 지금은 밥공기에 밥을 담아 먹습니다.
- 5 ①은 운동 선수, 운동 감독, ②는 연주가, 지휘자, ④는 아나운서, 선생님, ⑤는 화가, 디자이너
- 7 ① 사자 울음 소리는 동물원이나 밀림에서 들을 수 있는 소리입니다.
- 8 ①은 “혈떡혈떡”, “헉헉” 등 ②는 “꼬르륵”, “꾸룩 꾸룩”, ④는 “꼴깍 꼴깍”, “꼴깍” 등 ⑤는 “뽀~웅”, “뽕뽕” 등의 소리가 납니다.
- 11 이웃은 서로 도움을 주고받는 관계인데 악당들은 소년들에게 피해만 줍니다.
- 12 ①은 슬펐던 일, ③은 즐거웠던 일, ④, ⑤는 화가 났던 일입니다.
- 14 ④ 환경 미화원은 쓰레기나 음식물 쓰레기 치우기, 도로 주변 청소하기 등의 일을 합니다. 주차 단속은 경찰관이 할 일입니다.
- 16 ②는 아파트에 대한 설명입니다.
- 20 ④ 악어는 동물원이나 밀림에서나 볼 수 있는 동물입니다.



바른 생활 2회

111쪽

- |                      |        |     |     |     |
|----------------------|--------|-----|-----|-----|
| 1 ①                  | 2 ①, ③ | 3 ② | 4 ① | 5   |
| ③, ⑤                 | 6 ⑤    | 7 ㉠ | 8 ⑤ | 9 숙 |
| 제를 하지 못할 것이다. 등 10 ㉠ |        |     |     |     |

풀이

- 2 ②는 내 몸을 튼튼하게 하기 위해 계획을 세워 실천해야 할 일이고, ④, ⑤는 가족의 행복을 위해 계획을 세워 실천해야 할 일입니다.
- 3 각종 곡식과 채소, 과일 등을 재배하여 우리에게 도움을 주는 이웃은 ‘농부’입니다.
- 6 버스 정류장, 기차역, 지하철역 등 여러 사람들이 함께 이용하는 곳을 공공장소라고 합니다.
- 8 백화점은 여러 사람들이 함께 이용하는 장소이므로 장난을 치거나 시설물을 함부로 만지는 등 다른 사람에게 방해가 되는 행동을 하지 않습니다.
- 10 인터넷을 할 때에는 바르고 고운 말을 사용하여 다른 사람과 의사소통이 잘 되고 우리 말과 글을 아름답게 보존할 수 있도록 합니다.



즐거운 생활 2회

112쪽

- |          |                        |                                         |               |          |
|----------|------------------------|-----------------------------------------|---------------|----------|
| 1 ②      | 2 ⑤                    | 3 자연물 위에 종이를 올려놓고 크레파스나 색연필로 문질러서 나타냈다. | 4 열쇠 없어 못 열겠네 | 5        |
| ②        | 6 색종이, 나무젓가락, 요구르트 병 등 | 7 ③                                     | 8 ③           | 9 예 투둑 투 |
| 두두둑 10 ④ |                        |                                         |               |          |

## 풀이

- 1 ② 빗방울 소리 : 툑툑툑, 툑툑툑, 주루루룩 등
- 2 ①, ②, ③, ④는 슬픈 느낌을 몸으로 표현한 것입니다.
- 3 프로타주 기법은 물체 위에 얇은 종이를 올려놓고 문질러야 잘 표현됩니다.
- 4 메기는 부분 : 문지기 문지기 문 열어라 - 받는 부분 : 열쇠 없어 못 열겠네
- 6 꽃은 색종이와 나무젓가락으로, 벌은 요구르트 빈 병과 색종이로 만들었습니다.
- 8 빨강+노랑은 주황, 노랑+파랑은 초록, 빨강+파랑은 보라가 됩니다.
- 10 ④ 심벌즈는 센박에 어울리는 리듬 악기입니다.

## 서술 논술 문제 뛰어넘기



국어

2~3쪽

- 1 (1) 잘난 척하는 마음 (2) 잘난 척하는 목소리와 거만한 표정으로 말한다. 2 황새의 잠, 부리를 깃털 사이에 파묻고 한쪽 다리로 서서 잔다. 3 (1) 먼저, 나중 (2) 마트며, 말으며 4 예 돌쇠야, 금도끼와 은도끼는 네 것이 아니라고 정직하게 말해서 산신령님께서 기쁘셨을 거야. 5 예 고마워. 더 열심히 할게.
- 6 까치가 꼬리로 박수 치는 모습 등
- 7 박쥐의 눈, 박쥐는 눈이 작고 사물을 잘 구별하지 못해서 눈 대신 귀를 이용합니다. 8 알기 쉬운 낱말을 사용하거나 예를 들어 말합니다. 9 물을 아껴 씹시다. 10 예 가방을 들어 주어서 고마워. 네가 도와주지 않았다면 더 힘들었을 거야. 11 (1) 웅장한 목소리 (2) 무서운 목소리 (3) 기쁜 목소리 12 예 소금 장수와 기름 장수는 호랑이가 뜨거워 소리를 지를 때 빠져나갔을 것이다. 13 예 친구의 우정

## 풀이

- 1 인물의 마음을 생각해 보고, 어울리는 표정, 목소리, 몸짓으로 실감 나게 표현합니다.
- 2 '추위로부터 몸을 보호하기 위해서' 라는 까닭을 들어 가며 황새가 어떻게 잠을 자는지 설명한 글입니다.
- 3 (1) 방향, 성질, 위치 등이 서로 반대인 낱말을 찾아봅니다.
- 4 까닭을 먼저 말하고 의견을 말할 수 있습니다.
- 5 위의 대답은 칭찬에 대한 겸손을 표시하여 대답한 것입니다.
- 6 어떤 일이 일어났는지 생각하면 장면을 상상할 수 있고, 장면을 상상하며 글을 읽으면 재미있게 글을 읽을 수 있습니다.
- 7 박쥐 눈의 특징(박쥐는 눈이 ~ 못합니다) 때문에 어떻게 한다(귀로 듣습니다)는 형식으로 정리하여 봅니다.

- 8 동생이 ‘조련사’라는 말을 알지 못한다는 것을 생각하지 않고 말한 것입니다.
- 9 글쓴이가 하고 싶은 말이 무엇인지 생각해 봅니다.
- 10 그림의 상황에서 어떤 마음이 들었는지 생각해 봅니다.
- 11 인물의 모습과 행동에 어울리는 목소리로 읽으면 인물이 한 일과 마음을 더 잘 이해할 수 있습니다.
- 12 이어질 이야기를 꾸밀 때에는 일이 일어난 차례를 생각하며 앞의 내용과 잘 어울리게 이야기를 꾸밉니다.
- 13 노랫말이 자연스럽게 이어지도록 노랫말을 바꾸어 봅니다.



## 수 학

4~5쪽

- 1 10, 10개씩 9줄은 90개이고, 10개씩 10줄이면 100개이므로 계란 1줄, 즉 계란 10개가 더 있어야 한다.    2 295, 작은 수부터 차례대로 쓰면 205, 209, 250, 259, 290, 295, 502, 509, ..., 950, 952가 된다. 따라서, 여섯째 번으로 작은 수는 295이다.    3 21, 6과 13의 차는 7이므로 7보다 14 큰 수는  $7+14=21$ 이다.    4 (1) 32, 18, 20, 70, 32, 5, 3, 40 (2) 32, 5, 3

- 5 (1) 축구공, 축구공, 농구공, 배구공이 되풀이 된다. (2) 예 1, 1, 2, 3, 1, 1, 2, 3, 1, 1, 2, 3    6 18    7 단위길이가 길수록 재어서 나타낸 수가 작으므로, 책상의 가로 길이를 8뿔에 잴 민지의 뿔이 가장 길다.    8 예 피자 12조각이 있습니다. 이 중에서 5조각을 먹었습니다. 남아 있는 피자는 몇 조각입니까?    9 5시 55분을 그렸으면 정답, 6, 5    10 수요일    11

(1)  $4+4+4+4+4=20$  (2)  $4 \times 5=20$

- 12 

|    |    |
|----|----|
| 42 | 7  |
| 8  | 57 |

 합이 몇 십이 되는 두 수를 먼저 더한 다음 나머지 수를 더한다.

13 식 :  $37+34-\square=23$ , 답 : 48

## 풀이

- 1 10개씩 9줄의 계란은 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90이므로 계란이 100개가 되려면 10개가 더 필요합니다.
- 2 백의 자리에는 숫자 0이 올 수 없습니다.
- 3  $\square$  안의 수를 구하려면 우선 6과 13의 차를 구합니다.  $13-6=7$ 이므로 7보다 14 큰 수인 21이  $\square$  안의 수입니다.
- 4 이외에도 다양한 방법을 생각해 봅니다.
- 5 축구공 2개, 농구공 1개, 배구공 1개가 되풀이됩니다. 따라서, 축구공을 숫자 ‘1’로, 농구공을 숫자 ‘2’로, 배구공을 숫자 ‘3’으로 나타내어 봅니다.
- 6  $65-\square=46$ ,  $65-46=19$ 입니다.  $65-\square>46$ 이라면  $\square$  안에는 19보다 작은 18, 17, 16, ...의 수가 들어갈 수 있습니다. 이 중 가장 큰 수는 18입니다.

- 7 뺨을 재어 나타낸 수가 작을수록 단위길이가 길다. 따라서, 민지의 뺨이 가장 길고, 소영이의 뺨이 그 다음으로 길고, 태균이의 뺨이 가장 짧습니다.
- 8 뽕셈식이므로 피자 12조각에서 5조각을 빼면 몇 조각이 남는지 물어 보는 문제를 만듭니다.
- 9 거울에 비친 모습은 좌우가 바뀌어 보입니다. 시계는 5시 55분을 나타내므로  $60 - 55 = 5$ 에서 6시 5분 전입니다.
- 10 이달의 월요일은 1일, 8일, 15일, 22일, 29일입니다. 이달의 마지막 날인 31일은 29일로부터 2일 후이므로 수요일입니다.
- 11 사각형 한 개당 성냥개비의 수는 4개이므로 사각형 5개의 성냥개비의 수를 식으로  $4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$ 과  $4 \times 5 = 20$ 으로 나타낼 수 있습니다.
- 12  $42 + 8 = 50$ ,  $50 + 7 = 57$
- 13  $37 + 34 - \square = 23$ ,  $71 - \square = 23$ ,  $71 - 23 = \square$ ,  $\square = 48$

## 슬기로운 생활

6쪽

- 1 우리 몸이 자랐다는 것을 알 수 있다. 등

- 2 예 누나, 동생 돌보아 주기, 예 딸, 청소 도와 드리기 3 예 화가, 그림 그리는 것을 좋아하기 4 예 어렸을 때에는 젖병으로 우유를 먹었었지만 지금은 수저와 밥그릇으로 밥을 먹는다. 5 예 긴 : ㉠, ㉡ 예 짧은 : ㉢, ㉣ 6 떨림이 느껴진다. 7 예 경찰서 : 우리 동네를 안전하게 지켜 준다. 8 큰길을 그린다. → 산, 들, 강을 그린다.

## 풀이

- 몸이 자랐기 때문에 어렸을 때 입던 옷은 작아서 못 입게 됩니다.
- 가정에서 부모님, 동생, 할머니, 할아버지를 위해서 할 수 있는 일을 생각해 봅니다.
- 자기가 잘하는 것과 좋아하는 것을 생각해 여 주변의 여러 직업과 관련지어 생각해 봅니다.
- 어렸을 때에는 보행기, 유모차, 젖병, 기저귀 등을 사용하였지만 지금은 두발자전거, 축구공, 밥그릇 등을 사용합니다.
- 심벌즈, 트라이앵글은 긴 소리를 내며, 캐스터네츠, 장구는 짧은 소리를 냅니다.
- 악기뿐만 아니라 모든 사물은 소리를 낼 때 떨립니다.
- 동 주민 센터 : 동네의 살림살이를 맡아 하고 각종 증명서를 발급해 줍니다.  
우체국 : 편지나 소포를 전해 주고, 저축 관련 업무를 합니다.
- 학교를 중심으로 큰길, 철도, 다리 등을 나타내고 산과 강, 들, 바다를 나타낸 다음 집과 건물들을 나타냅니다.



## 바른 생활

7쪽

- 1 숙제는 자기 스스로 해결해야 한다.
- 2 계획적인 생활을 한다. 3 바지가 흘러내리지 않도록 허리띠를 잘 맨다. 4 서로 어려울 때 도움을 주고받을 수 있다, 사람은 혼자서 살아갈 수 없다. 등 5 친구의 의견을 듣고 좋은 의견이면 나의 생각을 양보한다. 등 6 초등학생, 상대방의 기분을 상하지 않게 한다, 서로 간에 의사 소통이 잘 이루어진다, 우리 말과 글을 잘 보존할 수 있다. 등 7 예 “아이들이 낙서를 하고 칼로 그어 너무 아파.”, 책상에 낙서를 하거나 칼로 긁지 않는다. 8 물건을 오래 쓰고 쓰레기를 줄일 수 있다, 물건을 만들 자원과 돈을 아낄 수 있다. 등

### 풀이

- 1 자기 일을 스스로 하지 않으면 자신감이 부족해지고, 생활이 즐겁지 않습니다.
- 2 계획을 세워서 생활하면 자신감을 가지고 생활할 수 있고, 바라는 목표를 이룰 수 있습니다.
- 3 단정한 옷차림이란 깨끗하고 예의에 벗어나지 않으며 때와 장소에 알맞은 옷차림입니다.
- 4 ‘멀리 사는 친척보다 가까이 있는 이웃이 더 낫다.’는 뜻에서 이웃을 이웃사촌이라고도 합니다.
- 5 어떤 일에 대해 친구들끼리 의견이 다를 수 있습니다. 내 의견만 고집하지 않고 더 좋은 의견이 있으면 따르도록 합니다.



## 즐거운 생활

8쪽

- 1 (1) 예 벌이 날아다니는 소리 (2) 목소리로 부웅~ 부웅~ 소리를 낸다.
- 2 개굴 개굴 - 개구리 너희 집 - 이 어디냐  
↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑
- 3 주방 세제와 물감을 섞고 물을 조금 부은 다음 빨대로 불어 비눗방울로 표현하였다. 4 같은 곡인데도 빠르기가 다르다.
- 5 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣, 물이 가장 많이 든 유리병이 가장 낮은 소리가 난다. 6 빨래판을 막대로 굽어서 매미가 우는 소리를 표현하였다. 7 멀리 앞을 바라보며 양팔을 펴고 걷는다. 8 몸을 깨끗이 씻고, 준비 운동을 한다.

### 풀이

- 1 소리의 특징이 잘 드러나게 목소리, 물건, 몸으로 흉내 내어 봅니다.
- 2 연잎 하나 ( )가 한 박을 나타냅니다.
- 3 비눗방울로 연두색 나뭇잎을 나타내고, 크레파스로 줄기를 덧그려 표현하였습니다.
- 4 같은 곡이라도 빠르기가 달라지면 다른 곡처럼 느껴집니다.
- 5 물이 가장 많이 든 병에서 가장 낮은 소리가 나고, 물이 가장 적게 든 병에서 가장 높은 소리가 납니다.
- 7 눈은 멀리 앞을 보고 양팔을 옆으로 벌려 균형을 잡습니다.
- 8 심장에서 먼 발끝부터 천천히 물 속에 담급니다.