

게임소개

- 게임이름: Squeaky Hammers
- 대상연령: 5세 ~ 초등학교 3학년
- 대상인원: 2명 ~ 12명 (4명 이상 권장)
- 게임목적: 수업 중 교사가 한 말을 듣고 해당하는 단어나 그림을 찾아내는 "Listen and touch" 의 목적에 부합하는 게임으로 어린 학생들이 손 대신 좀 더 튼튼하고 안전한 교구를 사용하여 해당 lesson의 목표 달성을 보다 재미있고 효과적으로 하기 위함이다.
- 편집자: Sherry & Lifelong English

뽕망치 게임-1

1. 준비교구: 뽕망치 2개 ('파리채'로 대체 가능), 칠판
2. 방법: 먼저 학생들을 두 팀으로 나눈다. 전체 학생이 4명 이상 이면 효과적이다. 엄마와 아이 2명이 해도 된다. 단, 이 경우엔 엄마가 일방적으로 다 맞춰버리거나 양보하지 않고 적절히 이기고 저주며 아이의 흥미를 지속적으로 유발하면 된다.
 - 오늘 배울 단어를 칠판에 순서 없이 쓰고 두, 세 번 학생들에게 따라 읽게 한다.
 - 먼저 각 팀의 첫 번째 주자에게 칠판 앞으로 나오라고 해서 뽕망치를 각각 쥐어 준다.
 - 선생님이 단어를 하나 큰 소리로 부르면 해당 단어를 각 팀의 주자가 뽕망치로 먼저 치면 포인트(점수)를 얻는다.
 - 각 팀의 나머지 학생들은 상대편 주자가 제대로 단어를 치는지 monitoring 한다.
 - 각 팀의 첫 주자가 세, 네 개 단어를 치게 하고 두 번째 주자의 차례로 넘어간다.
 - 계속 같은 방법으로 마지막 주자까지 단어치기를 반복해서 총 합한 팀 포인트(점수)가 높은 팀이 이긴다.

뽕망치 게임-2

1. 교구 종류: 뽕망치 2개와 그림카드
2. 방법: 먼저 학생들을 두 팀으로 나눈다. 전체 학생이 4명 이상 이면 효과적이다. 엄마와 아이 2명이 해도 된다. 단, 이 경우엔 엄마가 일방적으로 다 맞춰버리거나 양보하지 않고 적절히 이기고 저주며 아이의 흥미를 지속적으로 유발하면 된다.
 - 오늘 배울 단어를 그림으로 각각 그린 카드를 보여주며 두, 세 번 학생들에게 따라 읽게 한 후, 교실 책상 두 개를 붙여 그림 카드를 순서 없이 놓는다.
 - 먼저 각 팀의 첫 번째 주자에게 책상 앞으로 나오라고 해서 뽕망치를 각각 쥐어 준다. (이 때 각 주자가 나머지 팀원들을 등을 돌리면 안되고 (그림카드가 보이게) 나머지 팀원들을 향해서 서게 한다.)
 - 선생님이 단어를 하나 큰 소리로 부르면 해당 그림 카드를 각 팀의 주자가 뽕망치로 먼저 치면 포인트(점수)를 얻는다.
 - 각 팀의 나머지 학생들은 상대편 주자가 맞는 그림 카드를 치는지 monitoring 한다.
 - 각 팀의 첫 주자가 세, 네 개 단어를 치게 하고 두 번째 주자의 차례로 넘어간다.
 - 계속 같은 방법으로 마지막 주자까지 그림 카드 치기를 반복해서 총 합한 팀 포인트(점수)가 높은 팀이 이긴다.

뽕망치 게임-3 (Hammer Relay)

1. 교구 종류: 뽕망치 2개, 칠판, 초시계
 2. 방법: 먼저 학생들을 두 팀으로 나눈다. 전체 학생이 4명 이상 이면 효과적이다. 엄마와 아이 2명이 해도 된다. 단, 이 경우엔 엄마가 일방적으로 다 맞춰버리거나 양보하지 않고 적절히 이기고 저주며 아이의 흥미를 지속적으로 유발하면 된다.
 - 오늘 배울 주제의 단어를 그림으로 각각 그린 카드를 보여주며(예: 과일- apple, orange, banana, kiwi, grapes, watermelon, etc.) 두, 세 번 학생들에게 따라 읽게 한 후, 칠판에 그림 카드를 일렬로 죽 붙여 놓는다. (단어의 그림카드 대신 철자를 칠판에 일렬로 써도 된다.)
 - 두 팀의 주장이 가위, 바위, 보를 해서 진 팀이 모두 칠판 앞으로 나와 그림 카드 앞에 일렬로 선다. 첫 번째 주자가 먼저 뽕망치로 그림카드를 하나씩 치며 단어를 크게 말하며 끝에 있는 그림카드까지 가면 뽕망치를 두 번째 주자에게 넘기고 들어간다. (이 때 선생님은 초시계를 들고 시간을 재며 첫 번째 주자부터 마지막 주자까지 끝나면 총 걸린 시간을 칠판 귀퉁이에 기록해 놓는다.)
 - 상대편 팀도 칠판 앞에 나와 한 줄로 서서 같은 방법으로 게임을 진행하고 총 걸린 시간을 기록하여 더 짧은 시간에 게임을 끝낸 팀이 이긴다.
- **한 팀이 게임을 할 때 상대편 팀의 학생들은 모두 상대팀 주자들이 그림 카드를 빼먹지 않고 치는지, 단어를 정확하게 큰소리로 얘기하는지 monitoring 한다.