

(19)대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.

G09B 19/00 (2006.01)
G09B 19/06 (2006.01)
G09B 19/08 (2006.01)
G09B 19/22 (2006.01)

(11) 공개번호 10-2006-0025038
(43) 공개일자 2006년03월20일

(21) 출원번호 10-2004-0073940
(22) 출원일자 2004년09월15일

(71) 출원인 이규홍
경남 진주시 이현동 8-1번지 주공아파트 210동 403호
(72) 발명자 이규홍
경남 진주시 이현동 8-1번지 주공아파트 210동 403호
(74) 대리인 최효선
강민수

심사청구 : 있음

(54) 한문학습용 카드 및 그 이용방법

요약

본 발명은, 한문학습용 카드 및 그 카드를 이용하는 방법에 관한 것이다. 본 한문학습용 카드는, 일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 고사성어, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되어 있는 것을 특징으로 한다.

이에 따라, 한문교육과 함께 인성교육이 저절로 이루어지도록 하고, 한자 공부뿐 아니라 한문 문장의 독해능력을 향상시킬 수 있다. 또한, 본 한문학습용 카드는, 게임을 통해 한문구절을 쉽게 접하고 외울 수 있으며, 학습자 스스로 학습동기를 유발시켜 학습효과를 배가할 수 있다.

대표도

도 1

색인어

한문, 학습, 구절, 사자소학, 인성교육, 카드

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 한문학습용 카드의 사시도,

도 2 내지 도 7은 도 1의 한문학습용 카드 전면의 제1 내지 제6실시예를 보인 평면도,
 도 8은 도 1의 한문학습용 카드의 배면을 보인 평면도,
 도 9는 본 발명의 다른 실시예에 따른 학자학습용 책자의 사시도,
 도 10은 도 9의 한문학습용 책자를 펼친 상태의 사시도,
 도 11은 본 발명의 한문학습용 카드의 배면에 렌티큘러 스크린을 부착하는 상태의 사시도,
 도 12는 본 발명의 제7실시예에 따른 한문학습용 카드의 전면을 보인 평면도이다.

* 도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명 *

- 1 : 한문학습용 카드 10 : 전면
- 11 : 게임표시부 13 : 계급표시부
- 15 : 구절표시부 17 : 구절설명부
- 20 : 배면 21 : 반복표시부
- 23 : 구절해석부 25 : 한자설명부

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 한문학습용 카드 및 그 이용방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는, 한문교육과 함께 인성교육이 저절로 이루어지도록 하고, 한자 공부뿐 아니라 한문 문장의 독해능력을 향상시킬 수 있도록 할뿐만 아니라, 게임을 통해 한문구절을 쉽게 접하고 외울 수 있으며, 학습자 스스로 학습동기를 유발시켜 학습효과를 배가할 수 있도록 하는 한문학습용 카드 및 그 이용방법에 관한 것이다.

오늘날 우리사회는 배금주의와 물질만능적인 생각들이 판을 치고, 각종 패륜행위와 부도덕하고 과렴치한 범죄가 날로 증가하고 있다. 심지어는 서구 문화를 동경한 나머지 우리 선조들의 훌륭한 정신까지 등한시하는 경향이 없지 않으니, 그 누구도 인성교육의 필요성을 부정하지 못하는 도덕불감증 시대에 살고 있다고 할 수 있다.

더구나, 국가로서는 나라를 짊어지고 갈 미래의 희망이요, 가정을 일으키고 가계를 이어갈 일꾼인 성장기 청소년들이 게임이나 인터넷 등에 많은 시간을 보냄으로써, 친구들과 어울리지 못하고 가족과의 대화가 단절되어 극단적으로는 사회에 적응하지 못하는 폐쇄적인 성격을 유발시키는 경우가 발생되고 있다. 이에, 가족이나 친구들과 함께 하는 놀이를 통해, 선인들의 훌륭한 정신을 들려주고, 그에 필요한 예절이나 사람과 사람과의 바람직한 관계 등에 대한 훌륭한 글귀를 자신도 모르게 암송할 수 있는 장치를 제공함으로써, 성장기 청소년의 잠재의식 속에 선조들의 훌륭한 정신이 자리 잡도록 하여 반듯한 사회인으로 성장시켜야 할 필요가 있다.

한편, 이러한 훌륭한 글귀를 이루는 한자는 국어의 많은 부분을 차지하는 한자어의 구성요소로서 우리말의 의미를 파악하는데 소중한 문자라고 할 수 있다. 현재 한자는 학교의 정규과목으로 채택되지 못하고 있으나, 과외과목으로서 유치원은 물론 초등학교에서도 가르치고 있다.

그런데, 이러한 한자를 배우는 방식은 천편일률적으로 각각의 한자가 가지고 있는 뜻과 음 등을 단순히 암기하는 것이 대부분이다. 따라서 아동이나 학생들은 한자 학습에 쉽게 흥미를 잃게 되고, 그 학습효과도 떨어지게 된다는 문제점이 있었다.

이러한 한자를 학습하는데는 한자의 날자를 하나씩 학습하는 날자학습보다 소정의 의미를 갖는 단어학습이 더 효과적인데, 그 이유는 통용되는 한자의 대부분이 2자 내지 4자의 날말을 이루고 있기 때문이다. 이에, 한자를 단어 형태로 하여 보다 흥미롭게 학습할 수 있도록 한자학습카드가 출시되어 있으며, 현재까지 소개된 한자학습카드는 전면에 한자날말 또는 고사성어 등을 기재하고 배면에 날자 및 날말풀이를 기재하는 구성이 대부분이다. 그러나, 이러한 단순한 구성의 한자학습카드는 기존의 단조로운 한자학습에서 벗어나지 못한 것으로서, 책에 써있던 한자를 단순히 카드로 옮겨놓은 것일 뿐 별다른 특징이 없어 학습자에게 흥미를 끌지 못하고 있는 실정이다.

이러한 문제점을 해소하여 아동이나 청소년에게 흥미를 끌기 위하여, 놀이를 하면서 단어를 학습하는 카드가 고안되어 있다. 대한민국실용신안등록 1992-2227호 '단어학습용 카드'에서는, 사물이나 상태를 나타내는 그림과 이에 상응하는 단어를 구성하는 문자를 분산기입한 제1군의 카드와, 제1군의 카드의 단어에 상응하는 문자와 심벌을 단어구성 순서에 따라 표현한 제2군의 카드로 단어학습용 카드를 개시하고 있다.

이에 따라, 어떤 사물이나 상태를 나타내는 그림과 이에 상응하는 단어를 심벌화하여 맞춰 보면서 단어를 숙지할 수 있도록 하고 있으나, 본 단어학습용 카드는 1군카드와 2군 카드가 별도로 구비되어야 함은 물론이고, 어느 하나라도 분실할 경우에는 그 목적을 달성하기 어렵다는 문제점이 있다. 또한 단어학습용 카드가 단지 그림과 영문으로 표현되어 있으므로, 유아의 경우에는 어느 정도 학습의 효과를 이룰 수 있으나, 일정시간이 흐르면 흥미가 반감되어 싫증을 유발시키는 단점이 있으며, 특히 중학생 이상의 학생이나 성인이 학습하기에는 부적합하다는 문제점이 있는 것이다.

이에 따라, 선조들의 훌륭한 글귀를 배울 수 있도록 함으로써, 인성교육을 겸할 수 있을 뿐만 아니라, 보다 흥미로운 구성으로 형성됨으로써, 친구 또는 가족들과 어울려 놀이를 즐기면서 학습효과를 증진시킬 수 있는 새로운 놀이방법 및 이용방법을 모색하여야 할 것이다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

따라서, 본 발명의 목적은, 한문교육과 함께 인성교육이 저절로 이루어지도록 하는 한문학습용 카드 및 그 이용방법을 제공하는 것이다.

본 발명의 다른 목적은, 한자 공부뿐 아니라 한문 문장의 독해능력을 향상시킬 수 있도록 하는 한문학습용 카드 및 그 이용방법을 제공하는 것이다.

또한, 본 발명의 또 다른 목적은, 게임을 통해 한문구절을 쉽게 접하고 외울 수 있으며, 학습자 스스로 학습동기를 유발시켜 학습효과를 배가할 수 있도록 하는 한문학습용 카드 및 그 이용방법을 제공하는 것이다.

발명의 구성 및 작용

이러한 목적을 달성하기 위한 본 발명의 구성은, 일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 학습할 단어가 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 학습할 단어의 뜻이 표시되어 있는 것을 특징으로 한다.

여기서, 상기 카드는 숫자를 그림으로 표시하여 복수의 그룹으로 나뉘어진 트럼프, 화투, 마작, 골패, 투전 중 적어도 하나일 수 있다.

상기 학습할 단어는, 영어, 한문, 일본어, 중국어 등 다양한 언어의 단어일 수 있다.

상기 학습할 한문은, 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.

상기 전면은, 상기 한문의 구절이 표시된 구절표시부와, 상기 구절표시부에 표시된 구절의 음과 뜻이 풀이된 구절설명부와, 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬 또는 문자가 표시되거나 소정의 무늬 또는 문자가 표시된 게임표시부를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 게임표시부는 상기 전면의 중앙영역에 위치하여 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬 또는 문자가 표시되며, 상기 구절표시부는 상기 게임표시부의 둘레를 따라 각 구절을 배치하여 형성될 수 있다.

상기 구절표시부는 상기 게임표시부의 둘레를 따라 원형이나 다각형 형상으로 4개의 구절이 표시되고, 각 한자의 머리부분이 원의 외측을 향하도록 배치되는 것이 바람직하다.

상기 구절설명부는, 상기 카드의 상단과 하단 중 적어도 일측에 표시되며; 상기 구절설명부 중 상단에 표시된 구절설명부는 각 글자의 머리부분이 상부를 향하고, 하단에 표시된 구절설명부는 각 글자의 머리부분이 하부를 향하도록 배치된 것이 바람직하다.

상기 배면은, 상기 전면에 표시된 한문의 구절의 뜻을 표시하는 구절해석부와, 상기 구절을 이루는 각 한자의 음과 훈이 표시된 한자설명부를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 각 카드는 그 연결 영역에서 상호 절첩가능하게 연결되어 있을 수 있다. 상기 각 카드가 절첩된 상태에서 한 벌의 카드를 감싸는 전면표지와, 측면표지 및 후면표지를 더 포함할 수 있다.

상기 각 카드의 배면에는 다수의 볼록렌즈부를 갖는 렌티큘러 스크린이 장착되며, 상기 배면에는 볼록렌즈부의 피치에 대응하여 소정 간격으로 분할된 기하학 무늬의 도안과, 상기 구절해석부 및 한자설명부가 교번적으로 인쇄되어 주시각도에 따라 상기 배면에 표현된 도안과, 상기 구절해석부 및 한자설명부가 교대로 디스플레이되는 것이 바람직하다.

상기 각 카드에는 전면과 배면 사이에 가루자석, 고무자석, 판자석 중 적어도 하나로 형성되는 자석이 장착된 것이 바람직하다.

한편, 상기 목적은, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 트럼프 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 고사성어, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 트럼프 카드에 의해서도 달성될 수 있다.

한편, 상기 목적은, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 트럼프 카드에, 전면은 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 고사성어, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나의 한문구절이 표시된 구절표시부와, 상기 구절표시부에 표시된 구절의 음과 뜻이 풀이된 구절설명부와, 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬가 표시된 게임표시부가 형성되고; 배면에는 상기 표시된 한문의 구절의 뜻을 표시하는 구절해석부와, 상기 구절을 이루는 각 한자의 음과 훈이 표시된 한자설명부가 형성되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 트럼프 카드에 의해서도 달성될 수 있다.

한편, 상기 목적은, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 트럼프 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 고사성어, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되며, 각 카드는 그 연결 영역에서 상호 절첩가능하게 연결되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드에 의해서도 달성될 수 있다.

상기 각 카드는, 전면과 후면에 각각 접착제가 도포된 투명커버가 접착되어 상호 연결되는 것이 바람직하며, 상기 투명커버는 상기 각 카드로부터 접착 및 탈착 가능한 것이 바람직하다.

한편, 상기 목적은, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 트럼프 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절과, 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 소정의 상품을 광고하는 광고가 표시되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드에 의해서도 달성된다.

여기서, 상기 전면에는, 양측부에 길이방향을 따라 배치되며 상기 한문의 구절이 표시된 구절표시부와, 상기 구절표시부에 표시된 구절의 음과 뜻이 풀이된 구절설명부와, 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬 또는 문자가 표시되거나 소정의 무늬 또는 문자가 표시된 게임표시부와, 상기 구절을 이루는 각 한자의 음과 훈이 표시된 한자설명부가 포함된 것이 바람직하다.

한편, 상기 목적은, 본 발명의 다른 분야에 따르면, 일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 고사성어, 시조, 사서삼경

중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되어 있는 한문학습용 카드를 이용하는 방법에 있어서, 복수의 게이머에게 상기 한문학습용 카드를 복수개씩 나누어주는 단계와; 상기 각 게이머가 선행 게이머가 제출한 카드와 소정의 공통점을 갖는 한문학습용 카드를 선택하는 단계와; 상기 선택된 학습용 카드에 표시된 한문 구절 또는 한글 해석을 낭독하는 단계와; 낭독한 카드를 제출하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드를 이용하는 방법에 의해서도 달성될 수 있다.

여기서, 상기 한문학습용 카드를 선택하는 단계는, 상기 선행 게이머가 제출한 한문학습용 카드와 동일한 한자를 포함하는 한문학습용 카드를 선택하는 단계인 것이 바람직하다.

상기 한문학습용 카드의 전면에는 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬가 표시된 게임표시부가 형성되어 있으며; 상기 한문학습용 카드를 선택하는 단계는, 상기 선행 게이머가 제출한 한문학습용 카드와 상기 게임표시부에 표시된 무늬 또는 숫자가 동일한 한문학습용 카드를 선택하는 단계인 것이 바람직하다.

이하에서는 첨부도면을 참조하여 본 발명을 상세히 설명한다.

본 한문학습용 카드는, 일반적으로 사용되는 게임 카드, 예를 들면, 트럼프, 화투, 마작, 골패, 투전 등 다양한 형태의 카드에 한문 구절과 음과 뜻을 풀이해서 표시함으로써, 게임을 즐기면서 한문을 익힐 수 있도록 한다. 한편, 후술할 실시예에서는 게임 카드로서 트럼프를 예로 들어 설명하나, 본 한문학습용 카드에 적용되는 게임 카드는 이에 한정되지 아니하며 앞으로 개발가능한 모든 형태의 게임 카드를 포함함은 물론이다.

도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 한문학습용 카드의 사시도이다. 도시된 바와 같이, 본 한문학습용 카드(1)는, 학습해야 할 한문 구절이 표시된 한 별의 게임 카드를 포함한다.

본 실시예에 사용되는 트럼프(trump)는, 보통 52장의 카드와 1~2장의 조커(joker)가 1별로 되어 있다. 52장의 카드에는 스페이드(spade:♠), 하트(heart:♥), 다이아몬드(diamond:◆), 클럽(club:♣)의 4가지 중 한 마크가 붙어 있으며, 이 마크를 카드 용어로는 슈츠(suits)라고 한다. 각 슈츠에는 A(ace), K(king), Q(queen), J(jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2의 13매가 있으므로 4개의 슈츠를 합하면 52장이 된다. K, Q, J를 그림카드라고 하며, 경우에 따라서는 A와 10도 그림카드로 취급한다.

이러한 트럼프를 이용한 한문학습용 카드(1)에는, 한문을 문장형태로 학습할 수 있도록 한문구절이 인쇄되어 있다. 한문구절로 사용되는 내용으로는, 옛날부터 인성교과서로 전해 내려오는 "사자소학"이나, 훌륭한 시구절 모아서 만든 "오언추구", "천자문", "이천자문", "고사성어", "사자성어", "삼자경", "고전명언명구", "한시", "고사성어", "시조", "사서삼경"등을 사용할 수 있다.

여기서, "사자소학"은, 예로부터 어린이나 청소년의 바람직한 인격형성을 위한 인성교과서로서의 역할을 한 책으로서, 인간의 윤리도덕에 입각하여 논어나 예기 등의 유가(儒家)의 경전 및 성현의 말씀 중에서 초학자(初學者)가 알기 쉬운 내용들을 가려 뽑아 엮은 것이다. "사자소학"의 구체적인 내용으로는, 삼강오륜을 비롯하여 효행, 형제, 사제, 봉우 등 사람과 사람과의 관계를 맺어가면서 지켜야 할 예절과 도리 및 수신에 대한 내용은 물론이고 처세훈까지 들어 있으므로, 그 의미가 깊고 심오하다고 할 수 있다.

"오언추구"는 학동들에게 좋은 시구(始球)를 익히게 함으로써 정서함양과 사고력 발달 및 시부(詩賦)의 이해와 문장력 향상을 목적으로 편찬된 책이다.

이러한 "사자소학"과 "오언추구" 내용의 전부를 담기 위해서는 트럼프 한 별인 52장이 반드시 들어가야 하고, 부족한 부분은 조커를 더 만들어 활용할 수 있으므로 얼마든지 추가가 가능하다. 한편, "고사성어"는 한자능력검정시험의 수준에 맞추어 6급부터 1급까지 각 수준에 맞추어 각 급수에 따라 각각 한 별의 카드로 제작하는 것이 바람직하다.

이러한 책들은 문장이 간단하고 쉬운 한자로 구성되어 암송하기 쉬우며, 어린이나 청소년의 바람직한 인격형성을 위한 내용들이기 때문에 저절로 인성교육이 되는 효과도 있다.

한편, 본 발명에서 한자를 한 글자씩 학습하던 기존의 방법을 사용하지 아니하고, 4글자 내지 5글자씩으로 이루어진 짧은 문장을 통째로 학습할 수 있도록 구성한 이유는, 각 구절에 포함된 낱개의 한자를 학습하는 동시에 한 구절씩 한문문장을 학습함으로써, 한문문장의 독해 내지 직역 능력을 향상시킬 수 있기 때문이다.

도 2 내지 도 7은 도 1의 한문학습용 카드의 제1 내지 제6실시에 따른 전면을 나타낸 평면도이고, 도 8은 도 1의 한문학습용 카드의 배면을 나타낸 평면도이다. 이러한 트럼프를 이용한 한문학습용 카드(1)의 전면과 배면은 각각 다음과 같은 구성을 가지고 있다.

한문학습용 카드(1)의 전면에는, 도 2에 도시된 바와 같이, 일반적인 트럼프와 마찬가지로 스페이드, 하트, 다이아몬드, 클럽 중 하나의 마크가 숫자에 따라 표시된 게임표시부(11)와, 학습할 한문구절이 표시된 구절표시부(15)와, 구절표시부(15)에 표시된 구절의 음과 뜻이 풀이된 구절설명부(17)가 형성되어 있다.

여기서, 게임표시부(11)는, 한문학습용 카드(1)의 전면 중앙영역에 위치하며, 전면의 왼쪽 상단과 오른쪽 하단에는 게임표시부(11)에 표시된 트럼프의 마크와 숫자가 표시되는 계급표시부(13)가 형성되어 있다. 왼쪽 상단과 오른쪽 하단에 형성된 각 계급표시부(13)의 마크와 숫자는 상호 대향되는 방향으로 배치되어 있다. 즉, 왼쪽 상단의 계급표시부(13)는 숫자의 머리부위가 상단을 향하고 있는 반면, 오른쪽 하단의 계급표시부(13)의 숫자는 머리부위가 하단을 향하고 있으므로, 한문학습용 카드(1)를 바로 들던 거꾸로 들던 항상 숫자가 바로 보일 수 있도록 한다. 이러한 게임표시부(11)와 계급표시부(13)에 의해 트럼프가 가지고 있는 고유한 기능을 유지하므로, 종래와 마찬가지로 트럼프 고유의 규칙을 가지고 게임을 실행할 수 있다.

구절표시부(15)는, 게임표시부(11)의 둘레를 따라 복수의 한문구절이 배치되어 형성되며, 상술한 사자소학, 오언추구, 천자문, 고사성어를 한 구절을 이루는 4글자나 5글자를 하나의 구절로 하여 4구절씩 배치되어 있다. 이 때, 각 구절은 게임표시부(11)의 둘레를 따라 원형 테두리를 형성하도록 등글게 배치되며, 각 한자의 머리부분이 반경방향을 따라 외측으로 위치하도록 배치된다. 따라서, 한문학습용 카드(1)를 바로 들던지 거꾸로 들던지 적어도 상부영역의 2구절씩은 바로 보이도록 한다.

이러한 구절표시부(15)에 배치되는 구절의 수나 위치는 다양한 형태로 구성할 수 있다. 예를 들면, 도 3에 도시된 바와 같이, 한문구절을 전면(110)의 위 부분에 한 구절, 아래부분에 한 구절씩 2구절을 배치할 수도 있다. 이 때, 각 구절의 배치방향은 도 2에서와 마찬가지로, 상부의 구절은 한자의 머리부분이 상부로 향하도록 배치하고, 하부의 구절은 한자의 머리부분이 하부를 향하도록 배치한다. 또한, 한문구절은, 도 4에 도시된 바와 같이, 전면(210)의 측부에 수직방향으로 길게 배치할 수도 있다. 이 때, 오른쪽에 배치한 구절은 머리부분이 상부로 향하도록 배치하고, 왼쪽에 배치한 구절은 머리부분이 하부를 향하도록 배치한다. 한편, 도 5에서는 구절표시부(315)를 마름모꼴로 형성하고 있으며, 도 6에서는 도 2와 마찬가지로, 원형으로 구절표시부(415)를 형성하고 있으나, 한문구절과, 그 한문구절에 대한 한글 음을 번갈아가며 배치하고 있다. 또한, 도 7에서는 도 5에서처럼 구절표시부(515)를 마름모꼴로 형성하고 있으나, 도 6에서처럼, 한문구절과 한글 음을 번갈아가며 배치하고 있다.

한편, 전면의 상단부와 하단부에 배치된 구절설명부(17)는, 구절표시부(15)에 배치된 한문구절의 음과 뜻을 풀어 설명하고 있다. 상단부의 구절설명부(17)에는 상단에 위치하는 두 구절의 음과 뜻이 풀이되어 있고, 하단부의 구절설명부(17)에는 하단에 위치하는 두 구절의 음과 뜻이 풀이되어 있다. 예를 들어, 구절표시부(15)에 我有歡樂·兄弟亦樂 / 我有憂患·兄弟亦憂 이라는 구절이 각각 상부와 하부에 표시되어 있다면, 상단의 구절설명부(17)에는 [아유환락·형제역락] 이라는 음과, '나에게 기쁨과 즐거움이 있으면, 형제들 또한 즐거워한다'라는 뜻이 표시되고, 하단의 구절설명부(17)에는 [아유우환·형제역우] 라는 음과 함께, '나에게 근심과 걱정이 있으면, 형제들 또한 근심스러워한다'라는 뜻이 표시된다. 이 때, 상단에 표시된 구절설명부(17)는 각 글자의 머리부분이 상부를 향하고, 하단에 표시된 구절설명부(17)는 각 글자의 머리부분이 하부를 향하도록 배치됨으로써, 구절표시부(15)와 구절설명부(17)의 글자가 같은 방향으로 배치되도록 하고, 한문학습용 카드(1)를 바로 들던지 거꾸로 들던지 구절표시부(15)의 한문구절과, 구절설명부(17)의 음과 뜻이 같이 바로 보이도록 한다.

한편, 이러한 한문학습용 카드(1)의 배면에는, 도 8에 도시된 바와 같이, 전면에 표시된 한문구절을 다시 한번 표시하는 반복표시부(21)와, 한문구절의 뜻을 표시하는 구절해석부(23)와, 각 한문구절을 이루는 각 한자의 음과 훈이 표시된 한자설명부(25)가 형성되어 있다.

여기서, 반복표시부(21)와 구절해석부(23)는 배면(20)의 중앙영역에 배치되며, 반복표시부(21)가 구절해석부(23)의 전면(20)에 위치하여 반복표시부에 한 구절이 표시되면, 구절해석부(23)에는 해당 구절에 대한 해석이 표시된다. 이렇게 각 구절에 대한 해석이 표시됨에 따라, 자동적으로 문장단위로 의미까지 학습하게 되므로, 한문문장 직역 및 독해 능력이 향상된다.

이러한 반복표시부(21)와 구절해석부(23)의 상부와 하부에는 각각 한자설명부(25)가 배치되며, 상부의 한자설명부(25)에는 상부에 배치된 두 구절에 포함되는 한자들의 음과 훈이 표시되고, 하부의 한자설명부(25)에는 하부에 배치된 두 구절에

포함되는 한자들의 음과 훈이 표시된다. 예를 들어, 我有歡樂·兄弟亦樂 / 我有憂患·兄弟亦憂 이라는 구절이 반복표시부(21)와 구절해석부(23)에 표시된 경우, 상부의 한자설명부(25)에는 '[我]나 아 [有]있을 유 [歡]기쁠 환 [樂]즐거울 락'이 한 줄로 표시되고, '[兄]만 형 [弟]아우 제 [亦]또 역 [樂]즐거울 락'이 다른 한 줄로 표시된다. 그리고, 하부의 한자설명부(25)에는 '[我]나 아 [有]있을 유 [憂]근심할 우 [患]근심 환'이 한 줄로 표시되고, '[兄]만 형 [弟]아우 제 [亦]또 역 [憂]근심할 우'가 다른 한 줄로 표시된다. 이렇게 한문구절에 포함된 각 한자에 대한 음과 훈을 기재함으로써, 옥편기능을 겸할 수 있을 뿐만 아니라 각 한자의 학습도 같이 할 수 있다. 이러한 한자설명부(25)에는 한자의 음과 훈 이외에도 한자능력시험에 해당하는 한자의 급수와, 한자의 부수나 획수, 사용예 등 각 한자에 대한 다양한 정보를 표시할 수 있음은 물론이다.

이러한 한문학습용 카드(1)를 이용하여 게임을 통해 이용하는 방법을 살펴보면 다음과 같다.

일반적으로 트럼프를 이용해서 할 수 있는 '홀라'라는 게임을 본 한문학습용 카드(1)를 사용하여 할 수 있다. '홀라'의 경우, 선행 게이머가 특정 카드(1)를 내려놓으면, 다음 게이머는 선행 게이머의 카드(1)와 동일한 문양이나 동일한 숫자, 혹은 숫자가 7인 경우에만 카드(1)를 내려놓을 수 있다. 이 때, 게이머는 카드(1)를 내려놓을 때 카드(1)에 새겨진 문양이나 숫자를 구술하면서 내려놓는 것이 보통이나, 본 한문학습용 카드(1)를 사용할 경우에는, 카드(1)를 버릴 때마다 카드(1)에 새겨진 구절을 낭독하게 한 후에 카드(1)를 내려놓도록 한다. 이 때, 수준이 높은 사람은 카드(1)에 인쇄해 놓은 한문 구절을 낭독하거나 외우면서 버리고, 수준이 그에 미치지 못하는 사람은 그 한글 해석을 낭독하면서 카드(1)를 버리도록 할 수 있다.

예를 들어, '부생아신(父生我身)·모국아신(母鞠我身) / 복이회아(服以懷我)·유이포아(乳以哺我)라고 써있는 한문학습용 카드(1)를 내려놓을 경우, '부생아신, 모국아신, 복이회아, 유이포아'라고 낭독하거나, "아버지께서 내 몸을 낳게 하였고, 어머니께서 내 몸을 기르셨으며, 배로써 나를 품어주셨고, 젖으로서 나를 먹여주셨다."라고 낭독한다. 이렇게 인성교육이 되는 성현의 말씀을 게이머 모두가 잘 들을 수 있도록 낭독을 함으로써, 읽는 본인 뿐만 아니라 듣는 다른 게이머들에게까지 삼강오륜이니 효행이니 형제·사제·붕우 등 사람으로서 지켜야 할 예절에 관한 인성교육이 저절로 이루어지게 된다.

한편, 다른 게임 방법으로는, 좀더 고차원적인 방법으로 선행 게이머가 한문구절이나 한글해석 중 어느 하나를 낭독하면, 그 다음 게이머는 낭독된 한문구절에 대한 해석이나, 한글 해석에 대한 한문 구절로 응답하게 하는 방법인데, 그 정답을 맞추면 카드를 가져가서 버릴 수 있게 하고, 못 맞추면 그 다음 게이머에게 기회를 주는 방법으로도 운용할 수 있다.

한편, 게임을 할 때, 한문학습용 카드(1)의 배면(20)에 적힌 한문구절, 해석, 각 한자의 음과 훈이 보이게 되며, 이렇게 배면(20)에 한문구절에 대한 정보를 표시한 것은 학습자 스스로 학습동기를 유발시킬 수 있도록 하기 위한 것이다. 본래 트럼프 게임은 자신의 카드(1)는 보여주지 않고 남의 카드(1)를 알 수만 있다면 게임을 유리하게 진행시킬 수 있으므로 자신의 카드를 알려주지 않도록 하고 있다. 그러나, 본 한문학습용 카드(1)는 트럼프 놀이보다 공부가 본래의 목적이므로, 한문학습용 카드(1)의 배면(20)을 보면서 게임표시부(11)나 계급표시부(13)를 파악할 수 있도록 하여 학습을 많이 한 사람이 유리하도록 한다. 따라서, 학습자가 게임에 이기기 위해서라도 열심히 한문구절들을 공부하게 되고, 상대방 한문학습용 카드(1)의 배면(20)을 유심히 관찰함에 따라 저절로 상대방이 가지고 있는 한문학습용 카드(1)에 적혀진 한문구절까지 공부하게 되므로, 학습동기를 자연스럽게 유발시키는 고차원적인 학습법이라고 할 수 있다.

이러한 게임 이외에도, 피학습자는 한문구절의 음만 읽어주고 학습자에게 한문구절의 해석을 말하도록 하도록 하거나, 피학습자는 배면(20)을 보면서 학습자에게 한문구절에 포함되는 각 한자의 음과 훈을 말하도록 하는 퀴즈 게임형태로 한문학습용 카드를 사용할 수도 있다.

한편, 상술한 실시예에서는, 트럼프를 구성하는 각 한문학습용 카드(1)를 낱장으로 구비하였으나, 도 9 내지 도 10에 도시된 바와 같이, 각 한문학습용 카드(301)를 연결하여 하나의 소형 책자(300)로 제작할 수도 있다. 이러한 한문학습용 책자(300)는, 각 한문학습용 카드(301)를 연결하고, 연결부위를 교호적으로 절첩함으로써, 펼쳤을 때는 병풍처럼 보이도록 한 것이다. 한문학습용 책자는, 각 한문학습용 카드(301)를 절첩한 상태에서 카드의 전면과 배면 및 일측면을 감싸도록 전면표지(331)와 측면표지(332) 및 후면표지(333)로 이루어진 표지(335)를 갖는다.

이러한 한문학습용 카드를 책자(300)로 제본하기 위해, 아주 길다란 투명비닐로 형성된 커버에 재접착이 가능한 포스트잇에 사용되는 특수 접착제를 도포하고, 그 위에 각 한문학습용 카드(301)의 전면이나 배면을 순차적으로 부착시킨 다음 병풍식으로 절첩한다. 이 때, 특수 접착제를 사용함으로써, 한문학습용 카드(301)를 투명 비닐커버로부터 탈착시키더라도 각 한문학습용 카드(301)에 접착제로 인한 손상이 발생되지 않는다. 이렇게 한문학습용 카드를 책자(300)로 제작하게 되면, 각 카드의 분실 위험이 없고 휴대가 간편하므로, 언제 어디서나 한장씩 넘겨가면서 간편하게 학습이 가능하게 된다.

이와 같이, 본 한문학습용 카드는, 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조 등 인성교육이 되는 성현이 말씀이 담겨진 한문구절을 학습할 수 있도록 함으로써, 한문교육과 함께 인성교육이 저절로 이루어

어지게 된다. 이에 따라, 청소년에게는 인성이 함양되도록 하고, 기성세대에게는 자신의 행실을 반성하게 하는 도덕적인 효과도 있다. 나아가서는 한문을 구절단위로 학습하도록 하고, 각 구절에 포함된 한자도 익힐 수 있도록 함으로써, 한자 공부뿐 아니라 한문 문장의 독해능력 향상까지도 기대할 수 있다.

또한, 본 한문학습용 카드는, 일반적으로 사용되는 트럼프와 같은 게임카드를 이용함으로써, 게임을 통해 한문구절을 쉽게 접하고 외울 수 있다. 특히, 한문학습용 카드의 배면에 한문구절에 대한 해석과 각 한자의 음과 훈 등에 대한 정보를 표시함으로써, 해당 한문구절이 인쇄된 카드의 문양이나 계급을 파악하여 게임에 유리한 위치를 점할 수 있도록 학습자 스스로 학습동기를 유발시켜 학습효과를 배가할 수 있다.

한편, 게임의 진행시, 한문구절의 음, 해석 등을 낭독하도록 함으로써, 학습효과를 증대시키고, 모든 게이머들이 한문구절을 듣게 되므로, 다른 게이머에게도 청각을 통하여 효행심, 형제애, 명륜, 봉우, 예절, 국가관, 사회관, 처세훈 등이 몸에 배이게 할 수 있다.

한편, 상술한 실시예에서는, 한문학습용 카드를 낱장 또는 책자(300) 형태로 제작하고 있으나, 그 크기를 일반 카드의 크기보다 크게 제작하고, 전면과 배면 사이에 자석을 장착시킬 수도 있다. 이 때, 자석은 가루 자석, 고무 자석, 판 자석 등을 사용할 수 있으며, 금속에 붙는 자석이 장착된 한문학습용 카드의 경우에는 카드를 냉장고나 현관문 등에 붙여 놓아 오며가며 학습할 수 있고, 유치원이나 학교 등에서는 철제 보드나 화이트 보드 등에 붙이면서 놀이형 학습이 가능하다.

한편, 상술한 실시예에서는, 학습자의 학습동기를 스스로 유발시키기 위해, 각 한문학습용 카드의 배면에 한문구절, 뜻, 각 한자의 음과 훈을 표시하였다. 그러나, 퀴즈형식의 학습을 위해서는, 배면에 표기된 정보가 잘 보이지 않도록 하는 것이 바람직하며, 이를 위해, 도 11에 도시된 바와 같이, 각 한문학습용 카드의 배면에 다수의 볼록렌즈부를 갖는 렌티큘러 스크린(430)을 장착하여 구성할 수 있다.

일반적으로 렌티큘러 스크린(430)은 평면의 화상(畫像)을 원근감이 있고 입체적으로 보이게 하는 입체사진 인쇄, 동화(動畵;애니메이션)사진 인쇄, 입체영상 표현 등에 이용되며, 이것은 하나하나의 단위가 반원형을 하고 있는 미세한 렌즈의 집합으로, 이것을 평행으로 나란히 놓아서 보면, 좌우 양쪽의 눈에서 보이는 2종류의 물체상이 다수의 선으로 인쇄되어 있는 판 위에 마치 물체가 공간에 떠 있는 것처럼 보인다. 이러한 렌티큘러 스크린(430) 이면에 부착하여 문자 또는 도안을 인쇄하는 렌티큘러판은 염화비닐수지나 아크릴수지 등의 얇은 판으로 형체를 만드는데, 이 경우 얇을수록 인쇄물로서 취급하기는 쉽지만 제작을 하기에는 곤란하다. 렌티큘러판의 두께는 보통 1mm 이하, 피치 0.5mm 이하의 것이 쓰이며 두께에 따라 판(板)의 위치가 달라지는데, 이때 이것의 가장 최적조건을 찾고, 피치와 렌즈의 형태가 매우 정확해야 한다.

이러한 렌티큘러 스크린(430)을 장착시키기 위해, 한문학습용 카드의 배면에는 볼록렌즈부의 피치에 대응하여 소정 간격으로 분할된 기하학 무늬의 도안과, 구절해석부(23) 및 한자설명부(25)가 교번적으로 인쇄한다. 이에 따라, 주시각도에 따라, 배면에 표현된 도안과, 구절해석부(23) 및 한자설명부(25)가 교대로 디스플레이된다. 따라서, 렌티큘러 스크린이 장착된 한문학습용 카드로 퀴즈형식의 학습을 할 경우에는 각 한문구절에 대한 정보가 숨겨지도록 하고, 홀라와 같은 게임을 통해 학습을 할 경우에는 한문구절을 볼 수 있도록 함으로써, 게임형태에 따라 학습을 보다 원활히 할 수 있다.

한편, 상술한 실시예에서는 한문구절을 학습하는 실시예에 대해서만 설명하고 있으나, 영어, 일본어, 중국어 등 다양한 언어에 대해 그 단어나 문장을 학습하는 방법으로 본 학습용 카드를 사용할 수 있음은 물론이다.

또한, 상술한 실시예에서는, 기존에 사용되고 있는 게임카드에 학습기능을 부과하고 있으나, 새로운 형태의 게임카드를 제작하여 본 학습카드에서 사용하는 방법을 적용할 수도 있음은 물론이다.

한편, 상술한 실시예에서는, 게임카드의 전면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 배면에는 한문 구절에 대한 설명이 표시되도록 하였다. 그러나, 도 12에 도시된 바와 같이, 게임카드의 전면(610)에 양측부의 길이방향을 따라 한문구절이 표시된 구절표시부(615)를 배치하고, 상단부와 하단부에는 한문구절의 음과 뜻이 풀이된 구절설명부(617)를 배치하며, 중앙 영역에는 게임표시부(611)를, 구절표시부(615)의 측부에 한문구절을 이루는 각 한자의 음과 훈이 표시된 한자설명부(625)를 배치함으로써, 게임카드의 전면(610)에 구절표시부(615), 구절설명부(617), 게임표시부(611), 한자설명부(625)를 모두 표시할 수 있다. 이렇게 한문구절과 설명을 모두 전면에서 표시할 경우, 게임카드의 배면에는 일정 상품을 광고하는 광고를 표시할 수도 있다.

이와 같이, 본 발명의 상세한 설명에서는 구체적인 실시형태에 관해 설명하였으나, 이는 예시적인 것으로 받아들여져야 하며, 본 발명의 기술적 사상에서 벗어나지 않는 한도내에서 여러 가지 변형이 가능함은 물론이다. 그러므로, 본 발명의 범위는 설명된 실시 형태에 국한되어 정해져서는 안되며 후술하는 특허청구범위 뿐만 아니라 이 특허청구범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

발명의 효과

이상에서 설명한 바와 같이, 본 발명에 따르면, 한문교육과 함께 인성교육이 저절로 이루어지도록 하고, 한자 공부뿐 아니라 한문 문장의 독해능력을 향상시킬 수 있다. 또한, 본 한문학습용 카드는, 게임을 통해 한문구절을 쉽게 접하고 외울 수 있으며, 학습자 스스로 학습동기를 유발시켜 학습효과를 배가할 수 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 학습할 단어가 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 학습할 단어의 뜻이 표시되어 있는 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 2.

제 1 항에 있어서,

상기 카드는 숫자를 그림으로 표시하여 복수의 그룹으로 나뉘어진 트럼프, 화투, 마작, 골패, 투전 중 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 3.

제 1 항에 있어서,

상기 학습할 단어는, 영어, 한문, 일본어, 중국어 등 다양한 언어의 단어인 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 4.

제 3 항에 있어서,

상기 학습할 한문은, 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 삼자경(三字經), 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 5.

제 1 항 또는 제 4 항에 있어서,

상기 전면은, 상기 한문의 구절이 표시된 구절표시부와, 상기 구절표시부에 표시된 구절의 음과 뜻이 풀이된 구절설명부와, 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬 또는 문자가 표시되거나 소정의 무늬 또는 문자가 표시된 게임표시부를 포함하는 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 6.

제 5 항에 있어서,

상기 게임표시부는 상기 전면의 중앙영역에 위치하여 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬 또는 문자가 표시되며, 상기 구절표시부는 상기 게임표시부의 둘레를 따라 각 구절을 배치하여 형성되는 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 7.

제 5 항에 있어서,

상기 구절표시부는 상기 게임표시부의 둘레를 따라 원형 내지 다각형으로 2개 내지 4개의 구절이 표시되고, 각 한자의 머리부분이 원 내지 다각형의 외측을 향하도록 배치되는 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 8.

제 5 항에 있어서,

상기 구절설명부는, 상기 카드의 상단과 하단 중 적어도 일측에 표시되며;

상기 구절설명부 중 상단에 표시된 구절설명부는 각 글자의 머리부분이 상부를 향하고, 하단에 표시된 구절설명부는 각 글자의 머리부분이 하부를 향하도록 배치된 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 9.

제 1 항 또는 제 4 항에 있어서,

상기 배면은, 상기 전면에 표시된 한문의 구절의 뜻을 표시하는 구절해석부와, 상기 구절을 이루는 각 한자의 음과 훈이 표시된 한자설명부를 포함하는 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 10.

제 1 항에 있어서,

상기 각 카드는 그 연결 영역에서 상호 절첩가능하게 연결되어 있는 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 11.

제 10 항에 있어서,

상기 각 카드가 절첩된 상태에서 한 벌의 카드를 감싸는 전면표지와, 측면표지 및 후면표지를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 12.

제 1 항에 있어서,

상기 각 카드의 배면에는 다수의 볼록렌즈부를 갖는 렌티큘러 스크린이 장착되며, 상기 배면에는 볼록렌즈부의 피치에 대응하여 소정 간격으로 분할된 기하학 무늬의 도안과, 상기 구절해석부 및 한자설명부가 교번적으로 인쇄되어 주시각도에 따라 상기 배면에 표현된 도안과, 상기 구절해석부 및 한자설명부가 교대로 디스플레이되는 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 13.

제 1 항에 있어서,

상기 각 카드에는 전면과 배면 사이에 가루자석, 고무자석, 판자석 중 적어도 하나로 형성되는 자석이 장착된 것을 특징으로 하는 학습용 카드.

청구항 14.

일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 트럼프 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드.

청구항 15.

일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 트럼프 카드에, 전면은 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나의 한문구절이 표시된 구절표시부와, 상기 구절표시부에 표시된 구절의 음과 뜻이 풀이된 구절설명부와, 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬가 표시된 게임표시부가 형성되고;

배면에는 상기 표시된 한문의 구절의 뜻을 표시하는 구절해석부와, 상기 구절을 이루는 각 한자의 음과 훈이 표시된 한자 설명부가 형성되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드.

청구항 16.

일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 트럼프 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되며, 각 카드는 그 연결 영역에서 상호 절첩가능하게 연결되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드.

청구항 17.

제 16 항에 있어서,

상기 각 카드는, 전면과 후면에 각각 접착제가 도포된 투명커버가 접착되어 상호 연결되는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드.

청구항 18.

제 17 항에 있어서,

상기 투명커버는 상기 각 카드로부터 접착 및 탈착 가능한 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드.

청구항 19.

일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 트럼프 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절과, 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 소정의 상품을 광고하는 광고가 표시되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드.

청구항 20.

제 19 항에 있어서,

상기 전면에는, 양측부에 길이방향을 따라 배치되며 상기 한문의 구절이 표시된 구절표시부와, 상기 구절표시부에 표시된 구절의 음과 뜻이 풀이된 구절설명부와, 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬 또는 문자가 표시되거나 소정의 무늬 또는 문자가 표시된 게임표시부와, 상기 구절을 이루는 각 한자의 음과 훈이 표시된 한자설명부가 포함된 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드.

청구항 21.

트럼프 카드의 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 이천자문, 고사성어, 사자성어, 삼자경, 고전명언명구, 한시, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 트럼프 카드의 전면과 배면 중 타측면에는 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되어 있는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드.

청구항 22.

일정한 게임규칙을 가지고 있는 한 벌의 카드에, 전면과 배면 중 일측면에는 사자소학, 오언추구, 천자문, 고사성어, 시조, 사서삼경 중 적어도 하나에 포함되는 한문 구절이 표시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 상기 한문 구절에 대한 설명이 표시되어 있는 한문학습용 카드를 이용하는 방법에 있어서,

복수의 게이머에게 상기 한문학습용 카드를 복수개씩 나누어주는 단계와;

상기 각 게이머가 선행 게이머가 제출한 카드와 소정의 공통점을 갖는 한문학습용 카드를 선택하는 단계와;

상기 선택된 학습용 카드에 표시된 한문 구절 또는 한글 해석을 낭독하는 단계와;

낭독한 카드를 제출하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드를 이용하는 방법.

청구항 23.

제 22 항에 있어서,

상기 한문학습용 카드를 선택하는 단계는, 상기 선행 게이머가 제출한 한문학습용 카드와 동일한 한자를 포함하는 한문학습용 카드를 선택하는 단계인 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드를 이용하는 방법.

청구항 24.

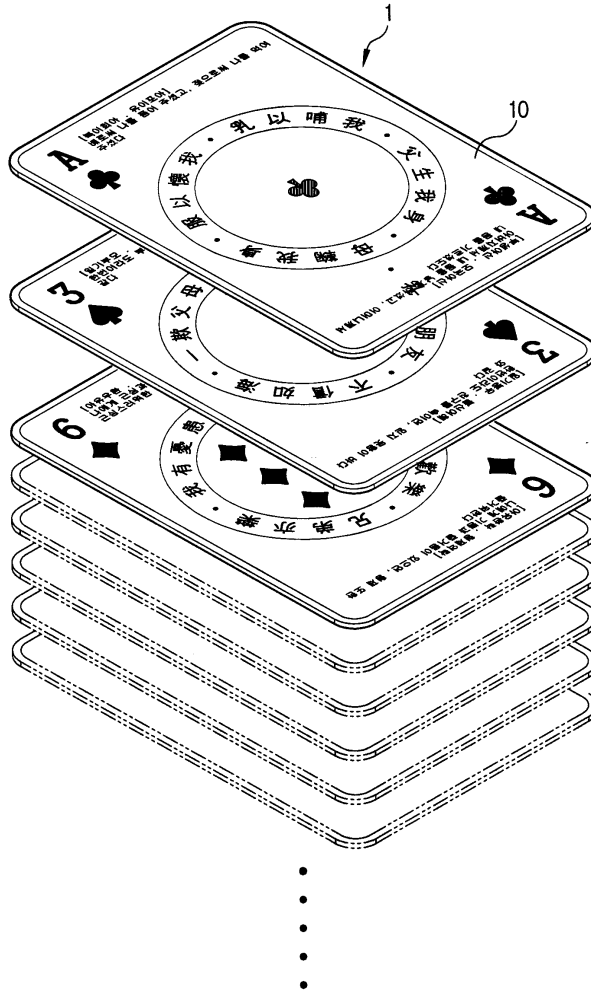
제 22 항에 있어서,

상기 한문학습용 카드의 전면에는 상기 카드 고유의 놀이에 따른 무늬가 표시된 게임표시부가 형성되어 있으며;

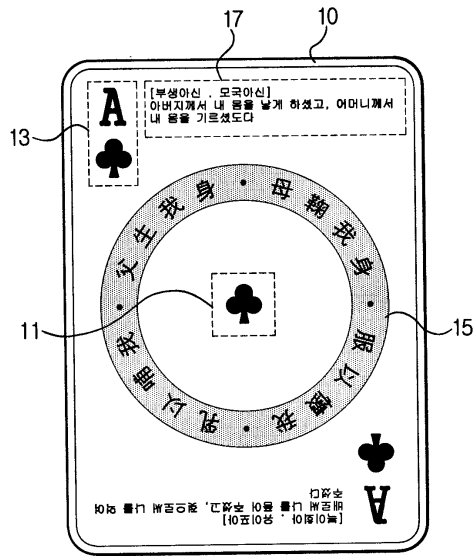
상기 한문학습용 카드를 선택하는 단계는, 상기 선행 게이머가 제출한 한문학습용 카드와 상기 게임표시부에 표시된 무늬 또는 숫자가 동일한 한문학습용 카드를 선택하는 단계인 것을 특징으로 하는 한문학습용 카드를 이용하는 방법.

도면

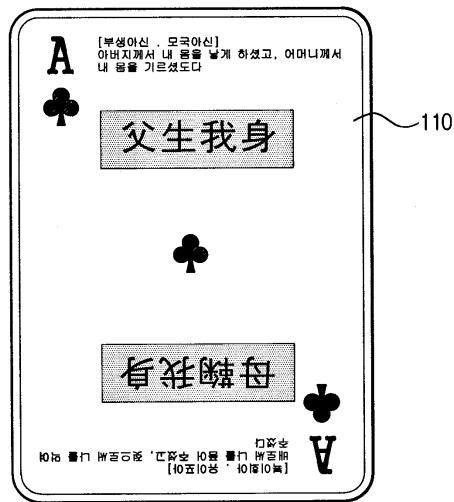
도면1



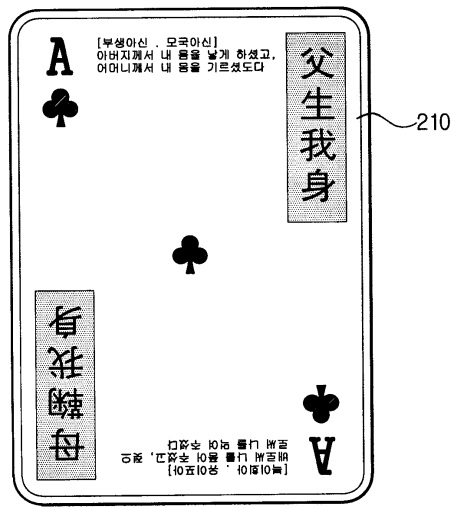
도면2



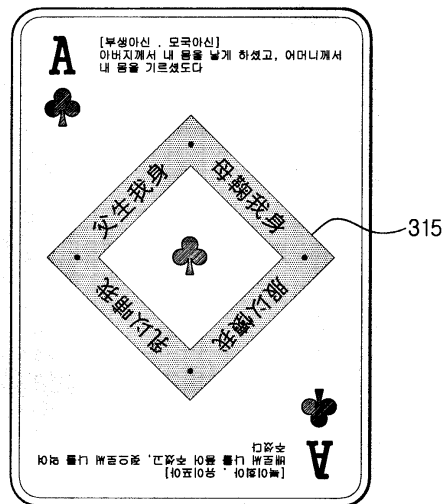
도면3



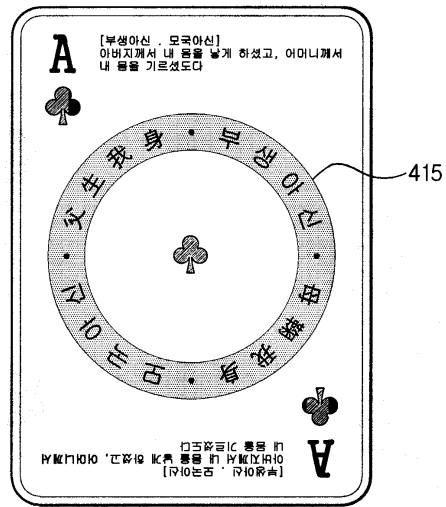
도면4



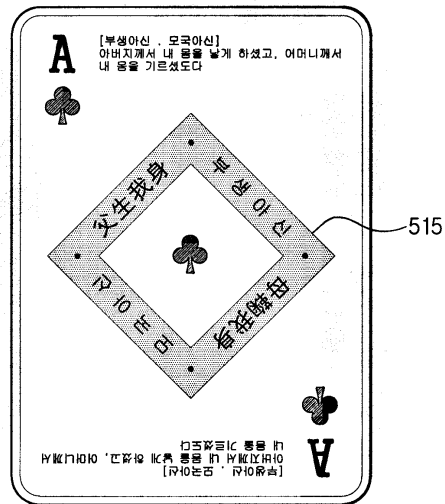
도면5



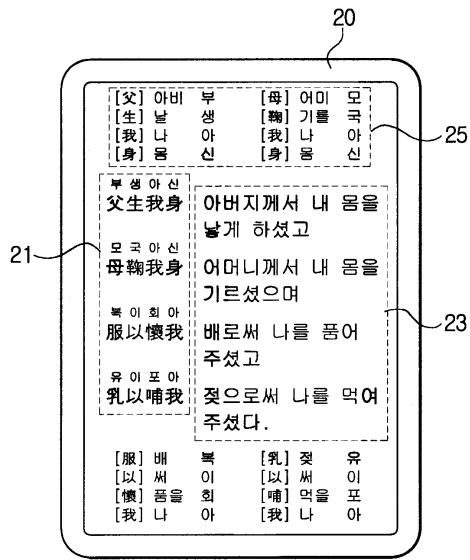
도면6



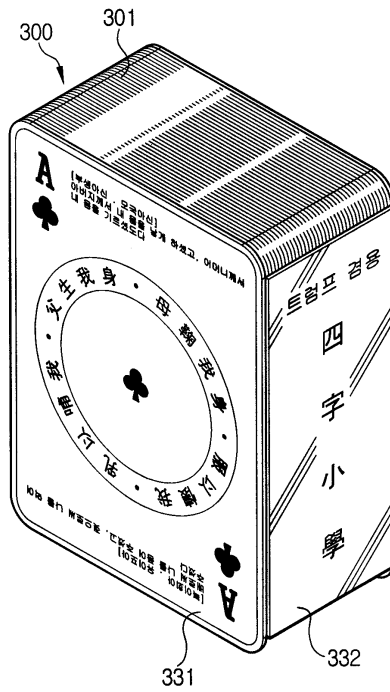
도면7



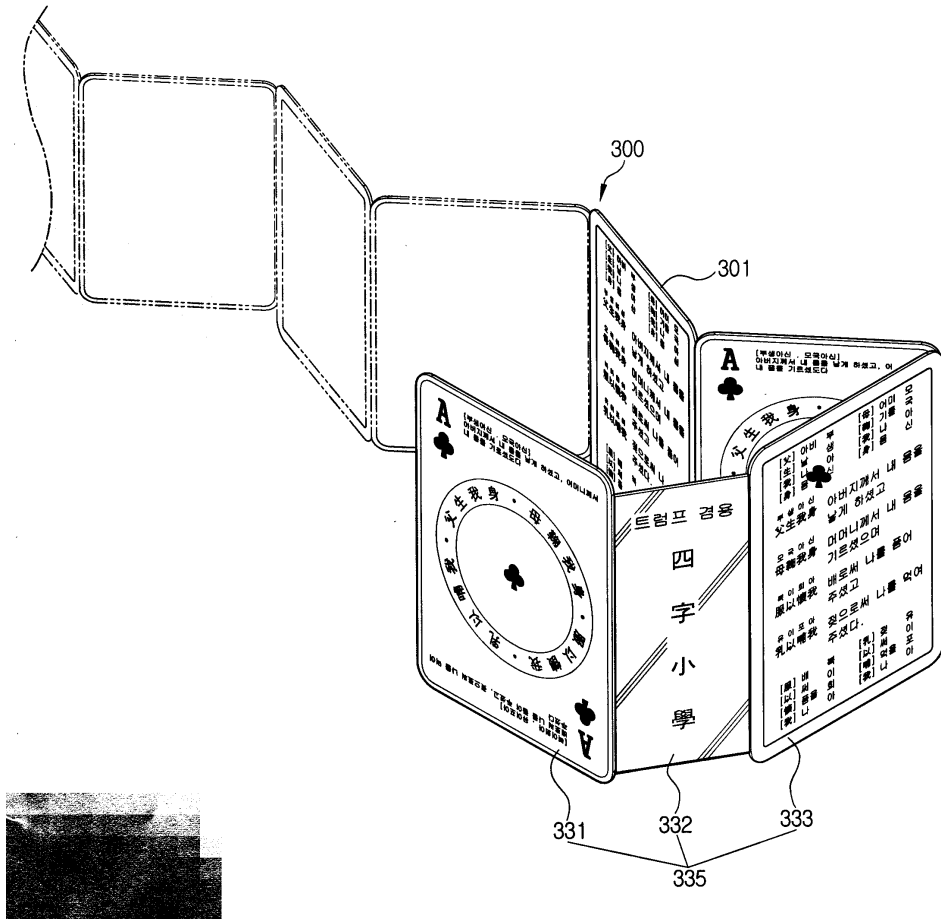
도면8



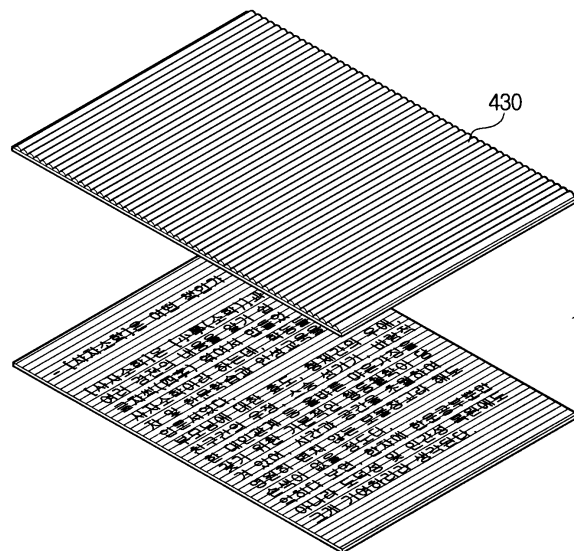
도면9



도면10



도면11



도면12

