SilverMind 성함: _____ 날짜: _____

# 속담 완성하기

속담이 반으로 나뉘어 있습니다. 각 앞부분 옆에 알맞은 뒷부분의 글자를 쓰세요.

**1.** ☐ 가는 말이 고와야 …

**2.** ☐ 낮말은 새가 듣고 …

**3.** ☐ 고생 끝에 …

**4.** ☐ 소 잃고 …

**5.** ☐ 백지장도 …

**6.** ☐ 티끌 모아 …

**7.** ☐ 세 살 버릇 …

**8.** ☐ 원숭이도 …

**9.** ☐ 천 리 길도 …

**10.** ☐ 열 번 찍어 …

**A** … 외양간 고친다

**B** … 여든까지 간다

**C** … 나무에서 떨어진다

**D** … 낙이 온다

**E** … 태산

**F** … 안 넘어가는 나무 없다

**G** … 밤말은 쥐가 듣는다

**H** … 한 걸음부터

**I** … 오는 말이 곱다

**J** … 맞들면 낫다

매일 차분하게 즐기는 두뇌 훈련: iPhone·iPad용 앱 SilverMind · **silvermind.app**
**apps.apple.com/app/id6758357317**

# 재미있으셨나요?

SilverMind는 매일 새로운 훈련 세 가지를 보내 드립니다. 큰 글씨로, 서두르지 않고, iPhone과 iPad에서 즐기세요.

iPhone 카메라로 코드를 비추시거나 이 주소로 오세요:
apps.apple.com/app/id6758357317

이 활동지와 비슷한 앱 속 훈련:

**속담 완성** **낱말 기억**

무료로 시작할 수 있고, 광고가 없습니다. 정답은 다음 쪽에 있습니다.

SilverMind

# 정답: 속담 완성하기

1. **I** · 가는 말이 고와야 오는 말이 곱다
2. **G** · 낮말은 새가 듣고 밤말은 쥐가 듣는다
3. **D** · 고생 끝에 낙이 온다
4. **A** · 소 잃고 외양간 고친다
5. **J** · 백지장도 맞들면 낫다
6. **E** · 티끌 모아 태산
7. **B** · 세 살 버릇 여든까지 간다
8. **C** · 원숭이도 나무에서 떨어진다
9. **H** · 천 리 길도 한 걸음부터
10. **F** · 열 번 찍어 안 넘어가는 나무 없다