

깨물기·던지기 행동별 대응 카드

선을 따라 잘라 어른이 보는 곳에 두세요. 안전을 먼저 확보한 뒤 한 문장과 한 동작만 보여 줍니다.

1 사람을 깨물려고 할 때

가까운 거리, 답답함, 강한 감정 또는 입안 감각이 신호일 수 있어요.

먼저

몸 사이에 손이나 쿠션을 두고 다친 사람이 있으면 먼저 돌봐요.

짧은 말

“깨물지 않아. 아파.”

대신

“공간이 필요하면 손으로 ‘멈춰’ 해.” 몸짓을 함께 보여 줘요.

2 입으로 감각을 찾을 때

물건을 자주 입에 대거나 이가 나는 시기라면 감각 필요를 먼저 살펴주세요.

먼저

작은 부품·깨진 물건은 치우고 안전한 크기인지 확인해요.

짧은 말

“사람은 깨물지 않아. 이건 씹어도 돼.”

대신

연령에 맞는 씹기 도구는 제품 지침과 의료진 확인 뒤 제공해요.

3 친구 물건 때문에 깨물 때

갖고 싶은 마음을 말이나 기다림으로 표현하기 어려울 수 있어요.

먼저

두 아이의 몸을 안전하게 떼고 물건을 잠시 어른이 맡아요.

짧은 말

“둘 다 필요했구나. 깨물기는 멈춰.”

대신

“내 차례”, “도와줘” 말·손짓을 보여 주고 같은 물건을 더 준비해요.

4 단단한 물건을 던질 때

떨어지는 결과를 시험하거나 흥분을 몸으로 나타낼 수 있어요.

먼저

사람과 깨지는 물건에서 거리를 만들고 단단한 물건을 치워요.

짧은 말

“단단한 건 던지지 않아.”

대신

“공은 바구니에 던져.” 던져도 되는 물건과 자리를 바로 알려 줘요.

깨물기·던지기 행동별 대응 카드

선을 따라 잘라 어른이 보는 곳에 두세요. 안전을 먼저 확보한 뒤 한 문장과 한 동작만 보여 줍니다.

5 음식을 던질 때

배가 찔거나 식사가 길고, '끝'을 알릴 방법이 필요할 수 있어요.

먼저

뜨겁거나 깨지는 그릇을 치우고 아이 상태를 살펴요.

짧은 말

"음식은 접시에 놓아."

대신

손으로 '끝'을 보여 주고 "다 먹었어"를 대신 말해 준 뒤 식사를 마쳐요.

6 화가 나 물건을 던질 때

강한 감정을 멈추는 힘은 어른의 도움 속에서 천천히 자라요.

먼저

위험한 물건을 치우고 가까이에서 낮은 목소리로 기다려요.

짧은 말

"화났구나. 사람에게 던지지 않아."

대신

쿠션 밀기, 발 구르기, "도와줘" 몸짓 중 한 가지를 보여 줘요.

7 반복해 어른 반응을 볼 때

던지고 주워 주는 결과가 재미있는 반복놀이가 될 수 있어요.

먼저

한 번만 주워 주고 던질 수 없는 물건은 잠시 손이 닿지 않게 뒤요.

짧은 말

"이건 내려놓아. 공은 던져도 돼."

대신

공 넣기·굴리기처럼 같은 원인을 안전하게 경험하는 놀이로 옮겨요.

8 패턴을 찾고 도움받기

아이를 평가하지 말고 '직전-행동-반응'을 사흘 이상 짧게 적어요.

살펴보기

배고픔·피곤함·소음·분심·전환·가까운 거리와 반복되는 결과를 봐요.

·

도움 요청

다침이 반복되거나 통증·발열·먹기 어려움, 발달 우려가 함께 있으면 전문가와 상의해요.

긴급

숨쉬기 어려움·의식 저하·심한 출혈에는 즉시 119 도움을 받아요.