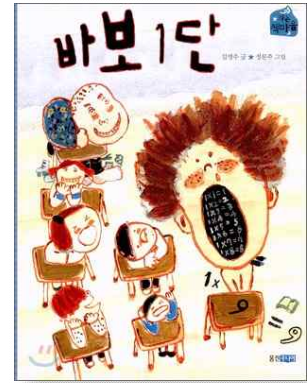


바보 1단



★ 핵심 주제

- 학교와 친구
- 다양성
- 존중

★ 활용 학년 및 성취 기준

1-2학년군	
성취 기준	<p>[2국02-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다.</p> <p>[2국03-02] 자신의 생각을 문장으로 표현한다.</p> <p>[2국04-04] 글자, 낱말, 문장을 관심 있게 살펴보고 흥미를 가진다.</p> <p>[2국05-02] 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하며 그림책, 시나 노래, 이야기를 감상한다.</p> <p>[2국05-03] 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다.</p> <p>[2바01-01] 학교생활에 필요한 규칙과 약속을 정해서 지킨다.</p> <p>[2슬01-02] 여러 친구의 다양한 특성을 이해하고 친구와 잘 지내는 방법을 알아본다.</p>

★ 온 책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🌿 읽기 중		🍊 읽기 후
활동 주제	소제목	활동 주제	활동 주제
<ul style="list-style-type: none"> • 책표지 살펴보기 • 인물 관계 예상하기 	1. 바보 1단	<ul style="list-style-type: none"> • 주인공 감정 읽기 • 신비한 물건 상상하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 친구에 대해 생각하기 • 이어질 이야기 쓰기
	2. 거미손	<ul style="list-style-type: none"> • 말 바르게 전하기 • 의성어, 의태어로 문장 만들기 • 문장 및 단어 조합하기 	

★ 동그라미 친 사람의 별명을 상상하여 지어 보고, 그 까닭도 간단히 써 봅시다.



이유	
이유	

이유	
이유	

★ 두 사람은 어떤 사이일까요? 왜 그렇게 생각했나요?

★ 나만의 별명이 있나요? 왜 그런 별명이 생겼나요?

주인공 감정 읽기


이름

★ 아래 그림을 보고 주인공의 표정이 어떤 감정을 나타내는지 생각해 봅시다. 그리고 왜 그렇게 생각했는지 까닭도 써 봅시다.

	1. 주인공의 현재 감정은?
	2. 왜 그렇게 생각했나요?

★ 심심하면 언제 어디서든 깜짝 나타나 함께 놀아주는 ‘나만의 놀이터 도깨비’를 그려 봅시다. 도깨비를 다 그린 뒤에는 도깨비와 함께 하고 싶은 놀이도 마음껏 써 봅시다.

나만의 놀이터 그림	하고 싶은 놀이
	예) 얼음땡, 술래잡기


 읽기 중 활동	1. 바보 1단	학년 반 번
	동화 소재로 상상해 보기	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ 다음은 놀이터 도깨비가 바보1단에게 준 물건입니다. 각각의 능력과 사용법 대해 설명해 봅시다. 또, 만약 나에게 그 물건이 있다면 언제 사용하면 좋을지 상상해 봅시다.


	단추의 능력	
	단추 사용법	
	나는 언제 단추를 사용할까요? 그 이유는?	
	수건의 능력	
	수건 사용법	
	나는 언제 수건을 사용할까요? 그 이유는?	
	막대기의 능력	
	막대기 사용법	
	나는 언제 막대기를 사용할까요? 그 이유는?	

★ 놀이터 도깨비처럼 단추, 수건, 막대기 등 주변에 있는 물건에 신기한 능력을 붙여 넣어 봅시다. 무슨 물건으로 어떤 힘을 가지면 좋을지, 어떻게 사용해야 하는지도 함께 써 봅시다.


선택한 물건	물건의 능력	물건 사용법
예) 지우개	없애고 싶은 기억을 지운다	지우고 싶은 기억을 노트에 적고, 지우개로 지우면 끝!

 읽기 중 활동	2. 거미손	학년 반 번
	책 제목 보고 내용 예측하기	이름 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>

★ 다음 사진을 보고 거미의 특징을 자유롭게 적어 봅시다.


	특징
	1.
	2.
	3.

★ 다음 그림을 보고 어떤 이야기가 펼쳐질 것인지 상상해 봅시다.

<단서>	① 제목 ② 인물의 표정 및 행동 ③ 의자에 앉아 있음
	1.
	2.
	3.
	4.
	5.

★ 다음은 어떤 단어의 첫말일까요? 뜻풀이를 보고 세 글자의 단어를 써 봅시다.

ㄱ ㅂ ㅇ	출랑거리며 조심성 없이 함부로 행동하는 사람을 놀림조로 이르는 말.
-----------	---------------------------------------

 읽기 중 활동	2. 거미손	학년 반 번
	말 바르게 전하기	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>


★ 까불이 관식이는 다음 말을 어떻게 바꾸었나요? <보기>에 찾아 빈칸을 채워 보세요.

방학 숙제를 열심히 해서 상을 받았다	→	방 귀 를 열심히 귀 어 서 상을 받았다
코끼리 아저씨는 코가 손이래		코 딱 지 파 내 면 코가 길 어 져
<보기>	딱지 방귀 길어져 파내면 귀어서	

★ 우리 교실에서도 ‘말 바르게 전하기’ 놀이를 해 봅시다. 선생님이 제시한 종이 위에 써 있는 말은 맨 앞 사람만 보고, 뒷사람에게 귓속말로 전달해 봅시다. 맨 앞자리에 앉은 친구가 한 말과 맨 끝자리에 앉은 친구가 들은 말이 어떻게 달라졌는지 비교해 봅시다.

맨 앞 사람 문장	→	마지막 사람 문장

★ ‘말 바르게 전하기’ 놀이를 한 뒤 느낀 점이 있나요? 자신의 생각을 자유롭게 써 봅시다.

 읽기 중 활동	2. 거미손	학년 반 번
	의성어 의태어로 문장 만들기	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ 다음 제시된 단어를 넣어 짧은 문장을 만들어 봅시다.


웁웁	
꼬깃꼬깃	
우르르	
찌이익	
힐끔힐끔	

★ 관식이네 반 아이들이 한자 싸움 놀이를 하고 있습니다. 관련 있는 단어끼리 연결 지어 봅시다.

칼	•	○	방	•	○	획획
방패	•	○	력	•	○	파워
힘	•	○	도	•	○	막아라

★ 다음 예시는 관식이만의 한자 싸움 놀이입니다. 관식이(<예시>)처럼 아래 표에 제시된 단어로 의태어 또는 의성어를 붙여 봅시다.

<예시>	돌덩어리 돌! 슈웅~! / 총알 총! 두두두두두 / 말타기 말! 뜨그덕뜨그덕
공룡	
분필	
도깨비	

 읽기 중 활동	2. 거미손	학년 반 번
	문장 및 단어 조합하기	이름

★ 명식이와 관식이, 대수가 자습 시간에 했던 말놀이를 따라해 봅시다. 빈칸에 내가 하고 싶은 말을 자유롭게 써 봅시다.

한 고개 넘으니 선생님이 하는 말	“ _____ ”
두 번째 떠들면 선생님이 하는 말	“ _____ ”
세 번째 까불면 선생님이 하는 말	“ _____ ”
교실로 들어와 선생님이 하는 말	“ _____ ”
_____ 선생님이 하는 말	“ _____ ”

★ 다음 <보기>에서 제시된 자음과 모음을 조합해 다양한 단어를 만들어 봅시다.

<보기>	ㄱ	ㅁ	ㅅ	ㄴ	ㅂ	ㄹ
	ㅏ	ㅑ	ㅓ	ㅕ	ㅗ	ㅣ

예) 거미손, 머리, 눈사람

읽기 후 활동

친구에 대해 생각해 보기


학년 반 번	
이름	

★ 바보 1단과 도깨비가 같이 한 놀이를 모두 찾아 동그라미로 표시해 봅시다.

씨름	구구단 외우기 놀이	칼싸움 놀이
얼음 땡	팬이치기	가게 놀이

★ 놀이터 도깨비는 바보1단에게 좋은 친구인가요? 그렇다면 그 이유가 무엇인지 자유롭게 이야기해 봅시다.

★ 바보 1등을 괴롭힌 곰발바닥처럼 친구들을 괴롭히는 사람에게 해주고 싶은 말을 아래 그림의 말풍선에 써 봅시다.

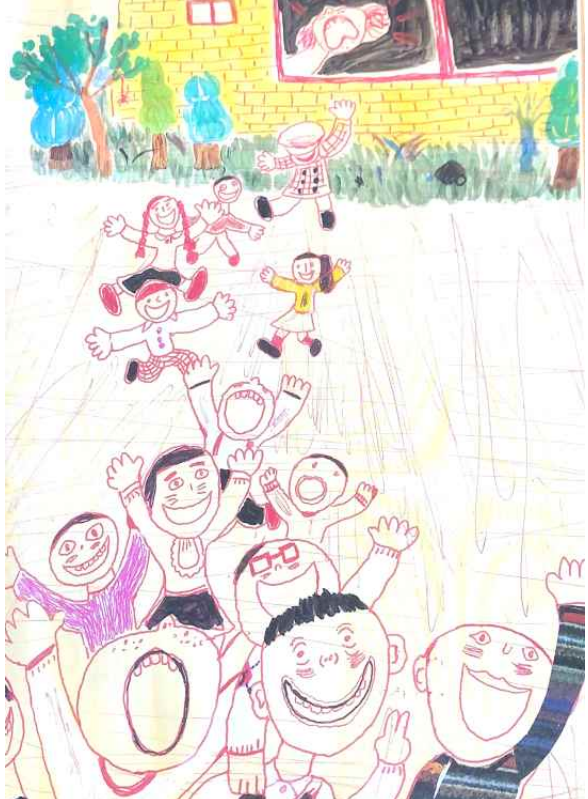


 읽기 후 활동	<h1>동화 소재로 상상해 보기</h1>		학년 반 번
	이름		

★ 빵모자 아저씨의 가루약처럼 나만의 ‘까불이 잡는 물건’을 상상하여 만들어 봅시다.

물건 그림		사용법	
		효능 및 효과	
		주의 사항	

★ 동화를 다 읽고 난 뒤, 뒷이야기를 상상해서 지어 봅시다.

<힌트>	① 학교에 남은 선생님은 어떻게 됐을까요? ② 밖으로 나간 관식이와 아이들은 어디로 갔을까요? ③ 빵모자 아저씨의 정체는 누구일까요?
	관식이가 벽을 타고 밖으로 나간다. 아이들도 따라 나간다. 빵모자도 쫓아간다.
	→