

후루룩 쪽! 수상한 빨대



★ 핵심 주제

- 신비
- 상상
- 재미

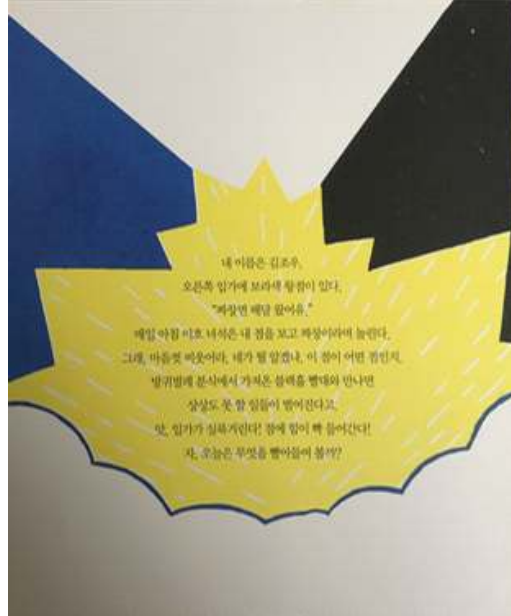
★ 활용 학년 및 성취 기준

| 3-4학년군 | |
|--------|---|
| 성취 기준 | <p>[4국01-02] 회의에서 의견을 적극적으로 교환한다.</p> <p>[4국01-03] 원인과 결과의 관계를 고려하며 듣고 말한다.</p> <p>[4국02-05] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다.</p> <p>[4국05-02] 인물, 사건, 배경에 주목하며 작품을 이해한다.</p> <p>[4국05-03] 이야기의 흐름을 파악하여 이어질 내용을 상상하고 표현한다.</p> <p>[4국05-04] 작품을 듣거나 읽거나 보고 떠 오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다.</p> <p>[4과07-01] 고체와 액체의 성질을 용기에 따른 모양과 부피 변화를 관찰하여 설명할 수 있다.</p> <p>[4미02-05] 조형요소(점, 선면, 형·형태, 색, 질감, 양감 등)의 특징을 탐색하고 표현 의도에 적합하게 적용할 수 있다.</p> |


★ 온 책 읽기 활동

| 🌱 읽기 전 | 🍃 읽기 중 | | 🍊 읽기 후 |
|-----------|--------------------|------------------------------|----------------------------|
| 활동 주제 | 소제목 | 활동 주제 | 활동 주제 |
| • 표지 살펴보기 | 1. 헤이, 조우 | • 학급 규칙 정하기 | • 나라면 이렇게 • 나도 작가 되어 보기 |
| | 2. 방귀벌레 | | |
| | 3. 수상한 빨대 | • 원인과 결과 정리하기 | |
| | 4. 책상을 빨아들이자! | • 인물 빙고 게임 • 책상과 의자 디자인하기 | |
| | 7. 우아, 시간표도 빨아들이자! | • 나만의 시간표 만들기 | |
| | 8. 끼얹호, 마시멜로 학교다! | • 뒷이야기 꾸미기 | |

★ 표지를 보며 다음 물음에 답하면서 이야기의 내용을 예상해 봅시다.



| 물음 | 답 |
|--|---|
| (1) 주인공은 누구인가요? | ㉸ 김조우 |
| (2) 주인공의 특징은 무엇인가요? | ㉸ 오른쪽 입가에 보라색 점이 있어 짜장이라고 놀림을 받는다. |
| (3) 표지 그림에서 주인공이 어떤 행동을 하고 있나요? | ㉸ 빨대로 집과 나무, 자전거 등 모든 것을 빨아들이고 있다. |
| (4) 제목과 표지 그림을 통해 앞으로 어떤 일들이 벌어질 것이라고 예상하나요? | ㉸ 방귀벌레 분식에서 가져온 빨대로 물건들을 빨아들이며 신기한 일들이 벌어질 것 같다. 빨대로 집도 자전거도 나무도 빨아들여서 없애버릴 것 같다. 마음에 안 드는 사람들은 빨아들여서 없앨 수 있고, 원하는 물건들도 빨아들인 후 조그맣게 만들어서 보관하는 신기한 일들이 벌어질 것 같다. |

| | | |
|--|---------------------|--------|
|  읽기 중 활동 | 1. 헤이, 조우 ~ 2. 방귀벌레 | 학년 반 번 |
| | 학급 규칙 정하기 | 이름 |

★ 조우네 반의 벌칙 세 가지는 무엇인지 정리해 봅시다.

| | |
|------|-------------------------------|
| 벌칙 1 | 예 쉬는 시간 교실에만 머무르기(교실 밖 못 나가기) |
| 벌칙 2 | 예 교실 맨 뒤에 가서 벽 보고 서 있기 |
| 벌칙 3 | 예 교실 맨 앞으로 와서 칠판 보고 서 있기 |


★ 다음 주제로 학급 회의를 하려고 합니다. 의견과 근거를 정리한 후 발표해 봅시다.

잘못한 친구를 벌할 학급 규칙 정하기

| | |
|----|--|
| 의견 | 예 선생님께서 말로 '경고'를 하자. |
| 근거 | 예 나쁜 의도 없이 순간적으로 잘못을 하는 경우가 많기 때문에 그럴 경우 말로 경고만 해도 행동을 고칠 수 있기 때문이다. |

| | |
|----|---|
| 의견 | 예 교실 앞쪽에 '생각하는 의자'를 만들어 앉게 하자. 그곳에서는 어떤 말도 할 수 없다. |
| 근거 | 예 말을 할 수 없기 때문에 친구들과 떠들거나 장난치지 못해 자신의 행동을 반성할 수 있고, 수업에도 방해되지 않을 것이다. |

| | |
|----|---|
| 의견 | 예 남아서 청소를 하고 선생님과 상담을 하게 하자. |
| 근거 | 예 남아서 청소하는 것, 상담하는 것은 아이들이 무척 싫어하는 일이다. 따라서 이 일을 피하기 위해서 자신의 행동을 조심하게 될 것이고, 행동 교정의 효과도 좋을 것이다. |

| | | | |
|--|-------------|--------|--|
|  읽기 중 활동 | 3. 수상한 빨대 | 학년 반 번 | |
| | 원인과 결과 정리하기 | 이름 | |

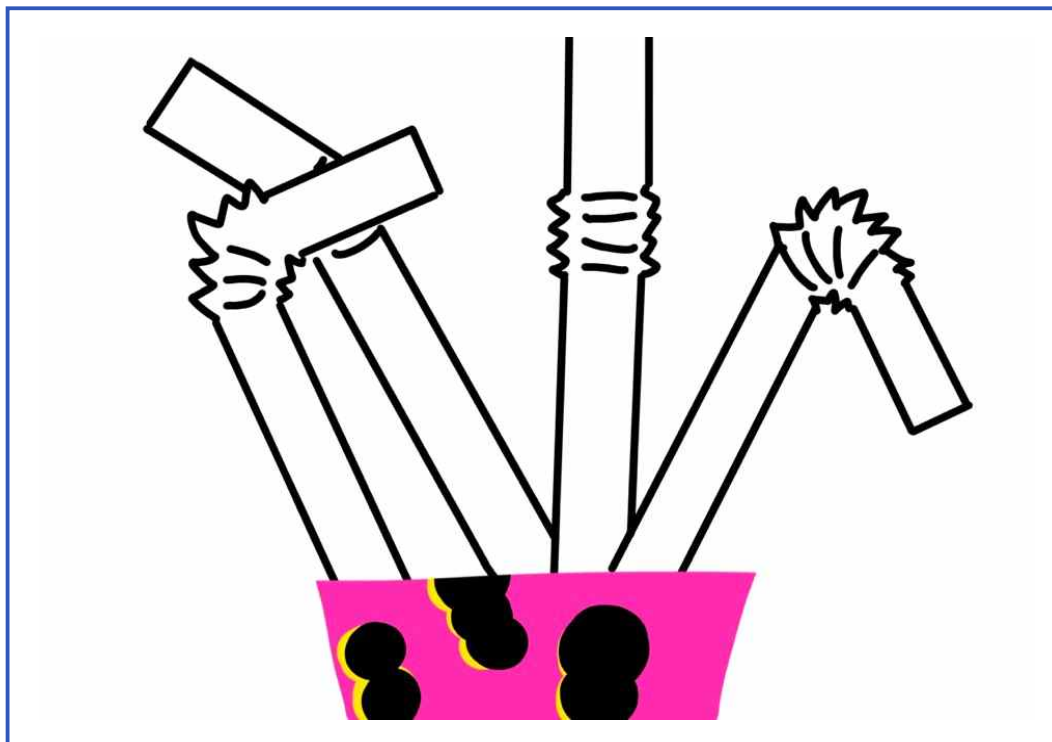
★ 다음 일들의 원인과 결과를 정리하여 빈칸을 채워 봅시다.


| 원인 | 결과 |
|---------------------------------|--------------------|
| 방귀벌레가 독가스를 내뿜고 도망가 입술이 부풀어 올랐다. | 내 입이 슬러시를 강하게 원한다. |

| 원인 | 결과 |
|------------------------|--------------------------------------|
| 점박이 빨대가 딱 하나뿐이었고 신기했다. | 방귀벌레 분식에서 수많은 빨대 가운데 점박이 빨대를 집어 들었다. |

| 원인 | 결과 |
|----------------------------|---|
| 점박이 빨대를 영어 공책에 대고 쪽 빨아들였다. | 빨대가 영어 공책 위에 그어진 까만 선 네 줄을 순식간에 빨아들였고, 종이와 알파벳들이 젤리같이 통통하고 말랑말랑해졌다. |

★ 나라면 어떤 신기한 빨대를 분식집에서 가져왔을지 나만의 멋진 빨대를 디자인해 봅시다.



| | | |
|--|-----------------|---|
|  읽기 중 활동 | 4. 책상을 빨아들이자(1) | 학년 반 번 |
| | 인물 빙고 게임 | 이름 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/> |

★ 이야기에 등장하는 인물과 각 인물의 특징을 정리하여 간단히 써 봅시다.

| 이름 | 특징 |
|-------|--|
| 예 김조우 | 예 오른쪽 입가에 백 원짜리 동전만 한 보라색 왕 점이 있다. |
| 예 이호 | 예 매일 아침 조우를 짜장, 점박이라 놀려댄다. |
| 예 최라미 | 예 조우의 짝궁으로 잔소리가 많고 까칠하다. |
| 예 세유 | 예 별명이 새우이며, 날아다니는 모든 것들의 소리를 똑같이 흉내낼 수 있다. |
| 예 율이 | 예 반에서 학원을 가장 많이 다니며, 안경알도 반에서 가장 두껍다. |

★ 이야기의 등장인물로 찢기 빙고 게임을 해 봅시다.

| | |
|-------|---|
| 게임 방법 | 1. 각 칸에 등장인물의 이름을 적습니다. 2. 친구와 가위 바위 보로 순서를 정합니다. 3. 순서대로 자기 빙고지 끝쪽에 적은 인물의 이름을 말하며 찢습니다. 4. 빙고지 양쪽 끝에 있는 이름이 나올 때만 빙고지를 찢을 수 있습니다. 5. 가장 먼저 빙고지를 다 찢은 사람이 승리합니다. |
|-------|---|



| | | | | | | |
|-------|------|----------|-------|------|-------|----------------|
| 예 김조우 | 예 이호 | 예 새우(세유) | 예 민정이 | 예 율이 | 예 최라미 | 예 정바로 (선생님) |
|-------|------|----------|-------|------|-------|----------------|



| | | | | | | |
|-------|------|------|-------|----------|----------------|-------|
| 예 민정이 | 예 이호 | 예 엄마 | 예 김조우 | 예 새우(세유) | 예 정바로 (선생님) | 예 최라미 |
|-------|------|------|-------|----------|----------------|-------|

읽기 중 활동

4. 책상을 빨아들이자(2)

학년 반 번

책상과 의자 디자인하기

이름

★ 조우네 반의 바뀐 책상과 의자를 보고, 나라면 수상한 빨대로 내 책상과 의자를 어떻게 바꾸고 싶은지 그려 봅시다.



읽기 중 활동

7. 우아, 시간표도 빨아들이자!
나만의 시간표 만들기

| | |
|--------|--|
| 학년 반 번 | |
| 이름 | |


★ 조우네 반 친구들은 수상한 빨대로 시간표를 멋지게 바꾸었습니다. 나는 시간표를 어떻게 바꾸고 싶은지 나만의 시간표를 꾸며 봅시다.



시간표


💡 여러 시간을 합쳐서 만들어도 좋아요!
과목을 쓰고, 필요하다면 그림도 그려 보세요.

| | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |

| | | |
|--|-------------------|--------|
|  읽기 중 활동 | 8. 끼얹호, 마시멜로 학교다! | 학년 반 번 |
| | 뒷이야기 꾸미기 | 이름 |

★ 다음은 「후루룩 쪽! 수상한 빨대」의 마지막 부분입니다. 마시멜로로 변한 학교에서 어떤 일들이 벌어질지 뒷이야기의 내용을 상상하여 장면을 그리고 내용도 써 봅시다.

교장 선생님이랑 담임 선생님들이 운동장으로 뛰어나왔어.
 바로 선생님이 발을 동동 굴렀다. 놀라서.
 우리도 발을 동동 굴렀다. 좋아서.
 학교 운동장은 마시멜로처럼 말랑말랑하고, 정글짐은 커다란 열기구로 변신, 토끼 모양 화분엔
 애벌레가 꿈틀거리고, 롤러코스터 수도꼭지에서는 젤리가 콧물.
 학교가 우리처럼 숨을 쉰다.

 상상한 장면을 그려 보세요.


예) 교장 선생님께서 한숨을 푹 쉬시며 말씀하셨다.

“이왕 학교가 이렇게 변한 것, 아이들 신나게 놀게 해 주세요.”

교장 선생님의 말씀이 끝나자 바로 선생님께서 우리들 앞으로 오셨다.

“오늘은 높이 튀어 오르기 시합을 하겠어요. 마시멜로 운동장에서 누가 가장 높이 튀어
 오르는지 겨뤄 봅시다!”

아이들은 신이 나서 꺽충꺽충 운동장에서 튀어 오르며 큰 소리로 웃었다.

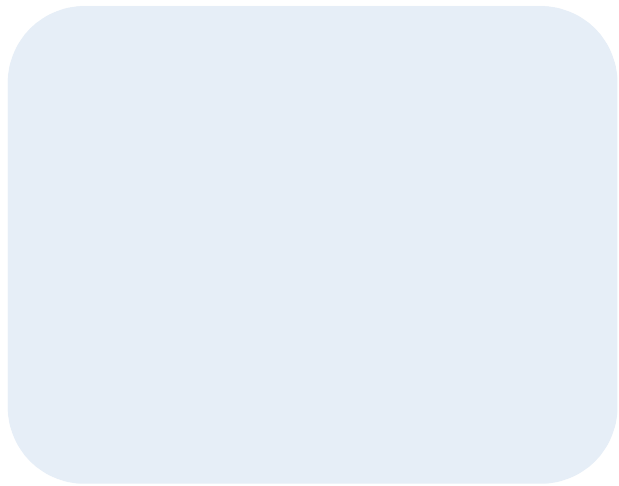
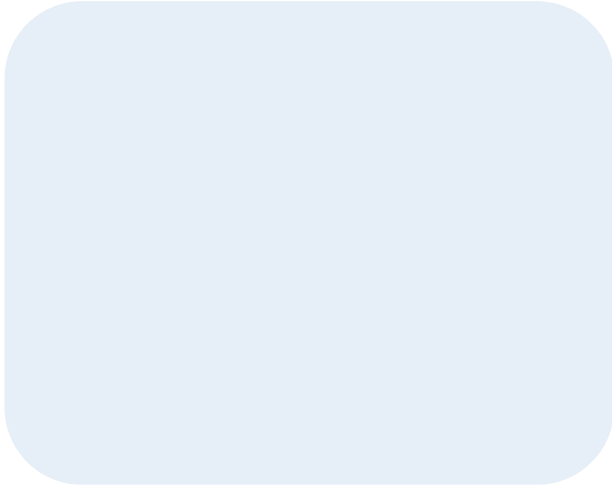
| | | | |
|---|----------|--|--------|
|  읽기 후 활동 | 나라면 이렇게! | | 학년 반 번 |
| | 이름 | | |

★ 나에게도 ‘수상한 빨대’가 생긴다면 어떤 것을 빨아들여 어떤 모습으로 바꾸고 싶은지 상상하여 그린 후 자세히 소개해 봅시다.

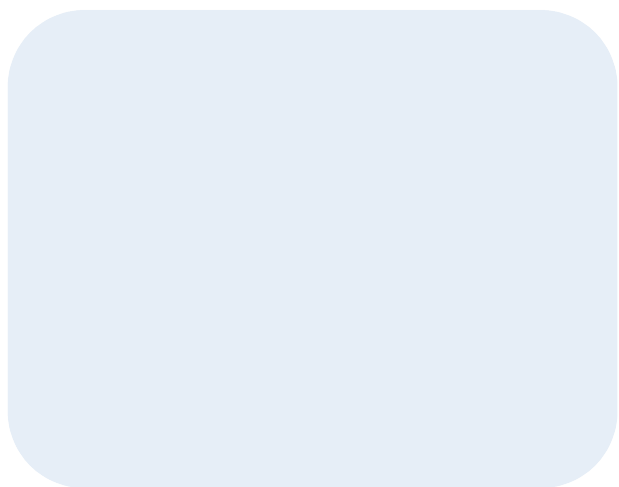
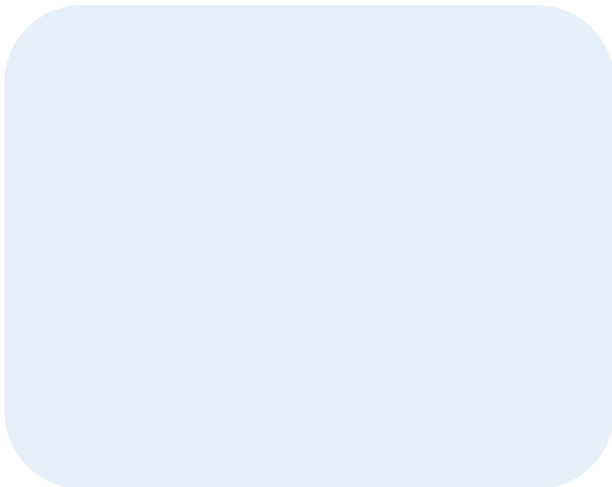
빨아들이기 전

 ➔

 빨아들인 후



예) 우리 집 거실 마루 바닥의 줄을 빨아들여서 젤리처럼 통통하게 만들어 층간 소음 없이 마구마구 점프하며 뛰어다니며 놀고 싶다.



예)

★ 내가 동화 작가라면 어떤 근사한 이야기를 만들어 낼지 다음 내용들을 상상해 봅시다.

주인공

오른쪽 입가에 보라색 왕점이 있는 김조우



예) 당나귀 같이 큰 귀를 늘 긴 머리로 가리고 다니는 김예슬

사건

새로 생긴 방귀벌레 분식에서 가져온 점박이 빨대로 선을 빨아들이자 모든 물건들이 말랑말랑해진다. 조우는 그 빨대로 교실의 책상과 의자를 바꾸고, 학교도 마시멜로처럼 만들어 버린다.



예) 옆집에 새로 이사 온 언니가 선물한 귀걸이를 하자, 사람들의 속마음이 들려오기 시작한다. 예슬이는 친구들의 마음을 읽고 친구들의 갈등을 해결하며, 배려심 많은 멋진 친구가 된다.

책 제목

후루룩 쪽! 수상한 빨대



예) 들린다, 들려! 신기한 귀걸이

표지

