명탐견 오드리, 추리는 코끝에서부터

정은숙 글 | 이주희 그림

※ 이 지도안은 사계절출판사 홈페이지(www.sakyejul.net) 〉 한 학기 한 권 읽기 〉 독서 지도안(초등)에서 내려받을 수 있습니다.

관련 교과:
3~4학년 국어 · 도덕 공통

분야: 한국 창작동화

주제어: #추리 #반려동물 #이웃 #우정

작 성: 이세진 선생님(천안차암초등학교)

■ 책의 내용

예민한 후각, 재빠른 몸놀림은 물론, 암행어사 박문수 수행견이었던 조상님에게서 물려받은 범상치 않은 추리력을 갖춘 명탐견이 있습니다. 그 이름도 아름다운 오드리! 자기 이름을 직접 지은 명탐견 오드리가 동네에서 일어난 미스터리한 사건 해결에 나섭니다. 고서화 도난 사건, 다이아몬드 반지 도난 사건, 그리고 동네 고양이 학대 사건까지! 명탐견 오드리가 기발한 발상과 사소한 추리력, 엉뚱한 행운들을 총동원해 어떻게든 사건을 해결해 나가는 과정들을 따라가다 보면, 우리 동네 곳곳에 숨은 존재들, 숨은 이야기들을 찾을 수 있습니다.

■ 독서 계획

단계	활동 내용	총 9차시
독서 준비	다양한 활동으로 책 내용 상상하기 - 반려동물에 대한 각자의 경험 나누기 - 재미있는 동물 사진을 보고 동물들의 대화 상상하기 - 오드리 마을 지도와 소제목을 관련 지어 이야기 상상하기	1차시
독서	「고서화 사건의 범인을 찾아라!」 읽고 활동하기 ① 탐정 일지 - '핫시팅' 드라마 활동하기 - 탐정일지 쓰기	1차시
	「고서화 사건의 범인을 찾아라!」 읽고 활동하기 ② 너의 이름은? - 오드리가 가진 4가지 이름의 사연 정리하기 - 오드리처럼 내가 갖고 싶은 이름(별명) 소개하기	1차시
	「고서화 사건의 범인을 찾아라!」 읽고 활동하기 ③ 명탐견 훈련 교실 - (시각) '달라진 점 찾기' 놀이 - (후각) '이 손의 주인은 누구일까?' 놀이 - (청각) '보물을 지켜라' 놀이	1차시
	「다이아몬드 반지를 찾아라!」 읽고 활동하기 ① 사랑이 범인이라면? - 도둑질 또는 도난 사고에 관한 경험 나누기 - 가치수직선 토론 - 등장 인물(채림, 명현)에게 편지 쓰기	1차시
	「길고양이 학대범을 찾아라!」 읽고 활동하기 ① 편견은 위험해 - 범인 찾기(마피아 놀이) - 이야기 속 오드리의 편견 찾기(소정, 영웅 씨) - 오드리에게 조언하기	1차시
	「길고양이 학대범을 찾아라!」 읽고 활동하기 ② 진짜 주인이 되어 주세요 - 미션! 길고양이를 학대하는 사람을 설득하라! - 반려동물의 '진짜 주인'에 대해 생각하기 - 반려동물 캠페인 활동하기	1차시
독서 후	뒷이야기 상상하기 - (선택) 책 속 삽화로 새로운 추리 사건 이야기 만들기 - (선택) 오드리와 준의 관계 변화로 뒷이야기 상상하기 - (선택) 소정과 범이의 관계 변화로 뒷이야기 상상하기	1차시
	나만의 동물 탐정 만들기 -명탐정의 조건 생각하기 -나만의 동물 탐정 소개서 작성하기	1차시

독서 준비 - 다양한 활동으로 책 내용 상상하기

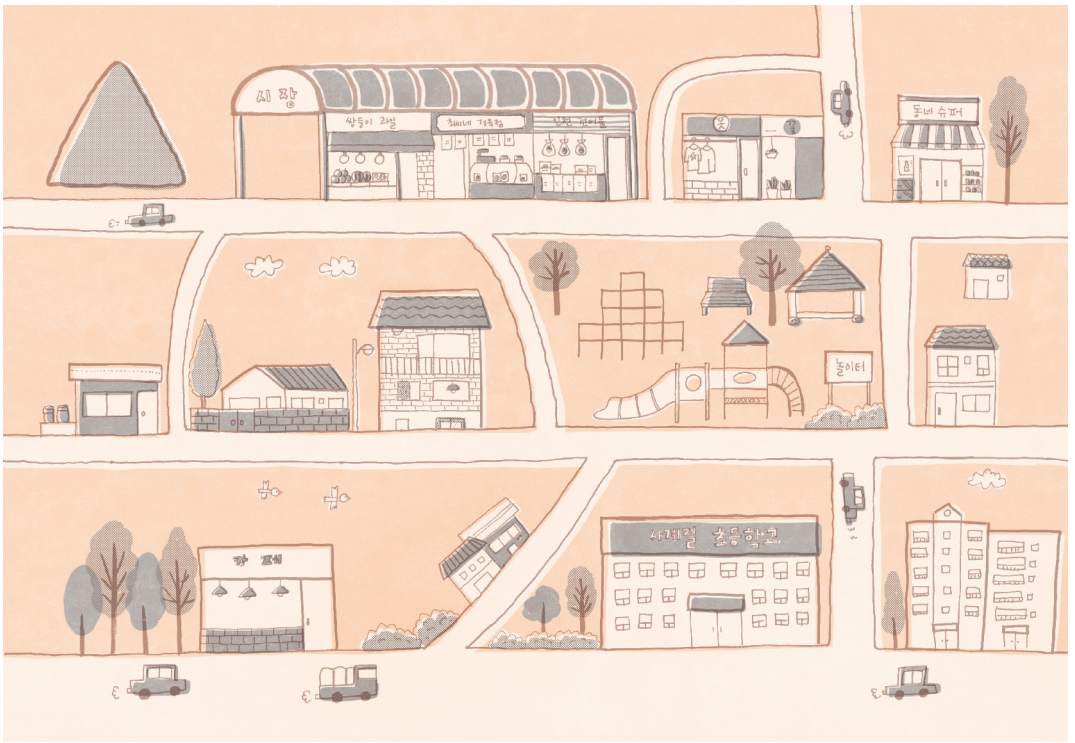
1. 반려동물을 키워 본 경험이 있나요? 혹은 주변에서 반려동물을 키우는 이웃이나 친구를 본 적이 있나요? 반려동물과 있었던 일에 대해 이야기해 봅시다.

2. 동물들도 인간처럼 이야기를 한다면 어떤 이야기를 할까요? 아래의 사진 중 하나를 골라, 어떤 상황인지 상상해서 동물들의 대화를 실감나게 적어 보세요.

출처: 2020 웃긴 반려동물 사진전에 출품된 사진들.

상황	
동물들의 대화	

3. 책의 겉표지를 살펴보고 무엇을 알게 되었나요? 겉표지의 단서를 활용해, 면지에 나오는 '오드리 마을 지도' 속 어느 장소에서 3개의 사건이 일어날지 표시해 봅시다. 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?



사건	장소	그렇게 생각한 이유
고서화 도난 사건	①	
다이아몬드 반지 도난 사건	②	
고양이 학대 사건	③	

선생님께 면지의 구성이 재미있는 작품입니다. 읽기 중에 읽은 후에든 앞면지와 뒷면지를 비교하며 다른 점을 찾아보거나, 어떤 사건과 관련이 있을지 예상해 보아도 좋습니다.

「고서화 사건의 범인을 찾아라!」 읽고 활동하기 ① 탐정 일지

1. 〔핫시팅〕 드라마 활동으로 사건 내용을 정리해 봅시다.

〈놀이 방법〉

① 앞쪽에 의자를 3개 둡니다.
② 이야기 속 주인공인 '오드리'가 되어 사건에 대해 말해 줄 사람을 2명 정합니다.
③ 나머지 학생들은 인터뷰를 하는 참여자가 되어 고서화 사건에 대해 오드리에게 질문합니다.
(언제, 어디에서 사건이 발생했나요? 범인은 누구였나요? 범인을 처음 본 장소는 어디였나요?
범인을 어떻게 알게 되었나요? 어떻게 범인을 밝혀냈나요? 등)
④ 2명의 '오드리'는 정답을 알면 손을 들어 대답합니다.
⑤ 만약 둘 다 못 할 경우, 인터뷰하는 사람 중에 한 명이 나와 빈 의자에 앉아 대답합니다.
2명 중 충분히 오드리 역할을 했다고 느낀 사람은 참여자로 돌아가 질문을 합니다.

선생님께 '핫시팅' 활동이 자칫 주제와 다른 엉뚱한 질문으로 흐를 수 있습니다. 활동을 시작하기 전 어떤 질문을 해야 사건에 대해 잘 알 수 있을지 이야기를 나눠 보세요. 중요하지 않은 질문에는 답하지 않을 수 있다고도 미리 약속합니다. 처음에 선생님이 오드리가 되어 시범을 보이다가 학생들이 참여할 수 있도록 합니다. 이후에는 학생들이 놓친 질문을 선생님도 참여자가 되어 질문해 주세요. 성공적인 핫시팅의 열쇠는 '좋은 질문'입니다.

2. 핫시팅 활동으로 알게 된 사실을 탐정 일지에 정리해 봅시다.

명탐견 오드리의 탐정 일지

사건	
일어난 때	
일어난 장소	
증거(힌트)	
범인	
오드리의 활약	

「고서화 사건의 범인을 찾아라!」 읽고 활동하기 ② 너의 이름은?

1. 주인공 오드리에게는 '오드리' 말고도 다른 이름 4가지가 있습니다. 어떤 이유로 4가지 이름을 갖게 되었는지 정리해 봅시다.

이름	이름을 붙여 준 사람	붙인 이유

2. 여러분에게도 불리고 싶은 또 다른 이름이 있나요? 각자 자신이 불리고 싶은 이름(또는 별명)을 소개해 봅시다.

나의 꿈이름을 소개합니다!

○ 나의 꿈이름:

○ 지은 까닭:

○ 내가 듣고 싶은 말:

선생님께 만든 꿈이름을 이용하여 다양한 교과 활동과 연계해 보세요. 미술과 연계한 〈나의 명함 만들기〉 또는 창체와 연계하여 〈돌아다니며 이름 소개하기〉, 〈이름 빙고〉 등의 활동을 하며 꿈이름을 다양하게 활용해 보세요.

「고서화 사건의 범인을 찾아라!」 읽고 활동하기 ③ 명탐견 훈련 교실

오드리가 고서화 사건의 범인은 찾을 수 있던 것은 오드리가 가진 뛰어난 능력 덕분이겠죠? 우리도 오드리 같은 능력을 갖기 위해 여러 가지 훈련을 해 봅시다.

Part Ⅰ. 시각 강화 훈련 〈달라진 점을 찾아라!〉

〈놀이 방법〉

① 모둠 안에서 문제를 낼 순서를 정합니다.

② 각자 마음속으로 머리 모양, 옷매무새, 동작 등 '달라지게 할 것'을 정합니다.

③ 자신의 차례가 오면 〈변화 전〉의 모습을 관찰할 시간을 5초 줍니다.

④ 나머지 학생들이 눈을 감고 기다리는 동안, 앞에서 정한 대로 모습에 변화를 줍니다.

⑤ 모든 학생들은 눈을 뜨고 〈변화 후〉의 모습에서 달라진 점을 찾습니다.

⑥ 다 찾으면, 다음 순서의 학생이 같은 방식으로 발표합니다.

선생님께 모둠 활동을 하기 전에 선생님과 함께 전체 활동을 해 보세요. 선생님의 시범을 통해 어떻게 변화를 줄 수 있을지도 알 수 있고, 무엇보다 선생님의 변화에 학생들이 즐거움을 느끼고 친근감을 느낀답니다. 평소에는 볼 수 없는 선생님의 매력을 보여 주세요! 학생들이 서로 문제를 낼 때도, 너무 어려운 것보다는 적당히 맞힐 수 있는 것으로 해야 〈문제를 내고 맞히는 재미〉도 느낄 수 있다고 말해 주세요.

Part Ⅱ. 후각 강화 훈련 〈내 짝의 손을 찾습니다!〉

〈놀이 방법〉

① 모둠 안에서 문제를 맞출 사람(탐정)을 정합니다.

② 문제를 낼 사람(짝)을 정합니다.

③ 탐정은 차례대로 서서 손의 냄새를 맡습니다. 그리고 짝의 냄새를 기억합니다.

④ 탐정이 뒤를 돌아 기다리는 동안, 나머지 학생들은 조용히 자리를 바꿉니다.

⑤ 준비가 되면, 탐정은 안대를 쓰고 냄새만으로 자신의 짝을 찾습니다.

⑥ 탐정이 짝을 찾으면 "찾았다!"라고 외치고, 안대를 벗어 확인합니다.

선생님께 오드리의 특징상 〈후각〉을 이용한 놀이를 제안했지만, 같은 방법으로 〈촉각〉을 이용해서 짝을 찾을 수도 있습니다. 후각을 이용하는 것에 부담을 갖는다면 촉각을 이용한 놀이를 해 보세요.

Part Ⅲ. 청각 강화 훈련 〈보물을 지켜라!〉

〈놀이 방법〉

① 보물을 지킬 사람(수호자)을 1명 정합니다.

② 나머지 사람들은 출발점에 가서 앉습니다.

③ 수호자는 의자에 앉고, 의자 밑에 보물을 둡니다. 수호자는 안대로 눈을 가리고 오직 청각을 이용하여 보물을 훔치기 위해 오는 도둑을 향해 손가락 총을 쏠 수 있습니다.

④ '시작'을 하면, 도둑들은 소리 없이 한 번에 3-5명씩만 도전하여 보물을 훔치러 갑니다.

⑤ 수호자의 총에 맞은 도둑은 출발선으로 돌아가 다시 시작합니다.

⑥ 도둑이 보물을 찾아 출발선으로 돌아와 '성공했다!'라고 외치면 놀이가 끝납니다.

선생님께 수호자가 '손가락 총'을 난발하는 것을 막기 위해 오발탄의 횟수(약 5회)를 정해 보세요. 수호자도 긴장하며 더욱 집중할 수 있습니다. 도둑들이 출발할 때, 손을 들어 교사의 허락을 받고 움직이게 하면 한 번에 움직이는 인원을 통제할 수 있습니다. 다양한 학생들이 도전하기를 원한다면 2회 이상 죽은 도둑은 참여할 수 없게 한다거나, 팀을 나누어서 경쟁하게 한다면 더욱 긴장감 있는 놀이가 될 수 있습니다.

「다이아몬드 반지를 찾아라!」 읽고 활동하기 ① 사랑이 범인이라면?

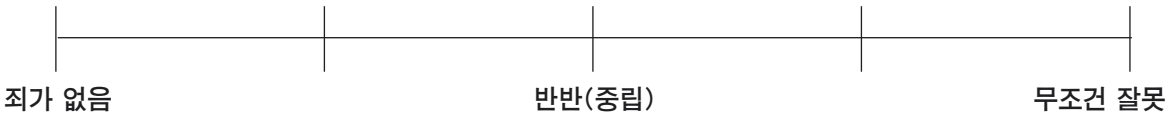
1. 여러분도 이야기 속 주인공처럼 물건을 잃어버렸다가 찾았거나 훔치고 싶었던 경험이 있나요? 친구들이나 학급에서 그와 비슷한 경험이 있다면 이야기해 봅시다.

2. 주인공 오드리는 이 사건의 범인을 '사랑'이라고 했습니다. 여러분은 오드리의 의견에 대해 어떻게 생각하나요? 가치수직선 토론을 하며 의견을 나눠 봅시다.

〈놀이 방법〉

① '다이아몬드 반지의 범인은 사랑이므로 죄가 없다'라는 말에 대한 각자의 생각을 정리합니다.

② 준비가 다 되면 교실에 선을 긋고, 각자의 생각에 가까운 가치수직선에 섭니다.(중립 위치를 잘 정해 주는 것이 중요함)



③ 인원수를 세어 가운데를 기준으로 반으로 접어 말굽형(2줄)로 서게 합니다.
(가운데는 비슷한 생각끼리, 양쪽 끝은 완전 반대의 성향이 만나게 됩니다.)

④ 마주 보는 학생들과 1분씩 자신의 생각에 대해 토론을 합니다.

⑤ 1분이 지나면 한 방향으로 한 칸씩 자리를 옮깁니다.

⑥ 토론이 끝나면 다시 일렬로 자신이 생각하는 위치에 서게 합니다.

⑦ 양쪽 끝에 선 학생들의 의견, 아까와 다른 위치에 서게 된(자리를 옮긴) 학생들의 이유를 듣습니다.

선생님께 시간이 없으면 ③-⑤번의 과정 대신 여러 위치에 선 학생들의 의견을 듣고, 바로 ⑥번으로 넘어가도 됩니다. 이 활동에서 주목할 점은 자리를 옮긴 학생들입니다. 왜 옮기게 되었는지 꼭 물어보세요.

3. 가치수직선 토론의 내용을 기억하며, 등장 인물(채림, 명현)에게 편지를 써 봅시다.

(　　)에게

20　년　　월　　일

가

「길고양이 학대범을 찾아라!」 읽고 활동하기 ① 편견은 위험해

1. 〔마피아 게임〕을 하며, 내가 가진 편견은 어떤 것이 있는지 생각해 봅시다.

〈놀이 방법〉

① 학급을 2개의 모둠으로 나눕니다.

② 범인 2명, 사회자 1명, 의사 1명, 경찰 1명, 시민(나머지)로 역할이 적힌 쪽지를 나눠 줍니다.

③ 마피아 게임의 규칙에 따라 모둠별로 놀이를 진행합니다.

(마피아 게임은 낮과 밤으로 구성되어 있습니다. 낮에는 각자의 역할에 따라 자신이 마피아가 아님을 변호하는 데 주로 시간을 쓰게 됩니다. 시민들의 합의에 따라 마피아로 지목된 사람은 게임에서 탈락됩니다. 밤은 마피아의 시간으로, 2명의 마피아가 상의하여 시민을 게임에서 탈락시킵니다. 마피아가 2명 모두 탈락하면 시민 승, 시민과 마피아의 수가 같아지면 마피아 승)

④ 활동이 끝나고 마피아가 아닌데 탈락하게 된 사람들의 '탈락된 이유'를 들어 봅니다.

⑤ 탈락된 이유에서 '사실이 아닌 편견'은 어떤 것이 있는지 찾아봅니다.

⑥ 편견이 위험한 이유에 대해 의견을 나눕니다.

2. 이야기 속에 등장한 편견은 무엇이 있는지 찾아볼까요? 오드리는 소정이와 영웅 씨에 대해 어떤 편견을 갖고 있었나요?

3. 오드리에게 어떤 조언을 해 주고 싶은지 쪽지에 적어 봅시다.

오드리에게

「길고양이 학대범을 찾아라!」 읽고 활동하기 ② 진짜 주인이 되어 주세요

1. 〈길고양이 학대범을 만나다〉 드라마 활동을 하며, 왜 학대를 하면 안 되는지 이유를 생각해 봅시다.

〈놀이 방법〉

① '길고양이 학대범'을 만나는 인터뷰 장소라고 설정하고, 교사는 '길고양이 학대범', 학생들은 기자가 되기로 합니다.

② '하나둘셋' 신호를 세면 드라마가 시작되고, '셋둘하나'를 외치면 드라마가 끝나기로 약속합니다.

③ 교사는 신호에 따라 '길고양이 학대범'이 되어 등장합니다. 교사는 길고양이를 학대하는 사람의 입장에서 자신을 변명합니다. (어쩌다 그런 거다. 시끄럽고 더럽다. 병균을 옮길 수도 있다. 고양이를 무서워하는 사람도 있다. 주인도 없는데 그러면 어떤가. 우리 동네가 더럽다는 소문나는 것이 싫다. 동물의 권리보다 사람이 먼저 아닌가? 등)

④ 학생들은 기자가 되어 궁금한 점을 물어봅니다.

⑤ 교사는 학생들의 입장에 설득당하는 쪽(잘못했다)으로 인터뷰를 마무리합니다.

⑥ 드라마에서 나와 느낀 점을 돌아가며 말합니다.

2. 우리가 주인 없는 모든 동물들의 주인이 되어 줄 수는 없습니다. 하지만 적어도 우리와 함께 지내는 반려동물의 진짜 주인이 되어 줘야 합니다. 여러분이 생각하는 '반려동물의 진짜 주인'은 어떤 사람인가요?

3. 다음 영상을 보며, 우리만의 반려동물 캠페인 활동을 해 봅시다.

참고 영상:

선생님께 반려동물 보호 포스터 만들기, 표어 만들기, 편지 쓰기 등 다양한 활동으로 학생들의 사회 참여 기회를 만들어 보는 건 어떨까요?

독서 후 - 뒷이야기 상상하기

1. 명탐견 오드리의 활약으로 즐거웠나요? 오드리는 또 어떤 사건을 만나게 될까요? 오드리와 준의 사이는 어떻게 될까요? 소정이와 범이는 과연 친해질 수 있을까요? 여러분의 마음에 드는 이야기를 골라 뒷이야기를 마음껏 상상해 봅시다.

〈선택 1〉

80쪽 보석가게 사건, 116쪽 유리창 사건의 만화의 내용을 이용하여 여러분만의 오드리 사건을 만들어 보세요. 당연히 여러분만의 새로운 사건으로 이야기를 상상해도 좋습니다.

〈선택 2〉

처음에 오드리는 떠돌이 개 준에 대해 관심이 없었어요. 하지만 여러 사건을 함께 해결하면서 준을 점점 좋아하게 되었어요. 앞으로 준과 오드리의 사이는 어떻게 될지 상상해 보세요.

〈선택 3〉

아무도 모르게 범이 생일 선물을 두고 간 소정이. 오드리가 오해를 하긴 했지만, 소정이도 범이만큼이나 예쁘고 용감한 마음을 가진 아이지요. 둘 사이는 앞으로 어떻게 될까요?

〈내가 만든 뒷이야기〉

독서 후 - 나만의 동물 탐정 만들기

1. 어떻게 하면 명탐정이 될 수 있을까요? 여러분이 생각하는 명탐정의 조건을 적어 봅시다.

2. 위의 내용을 떠올리며, 나만의 동물 탐정을 만들어 봅시다. 내가 생각하는 탐정에 잘 어울리는 동물은 무엇일까요? '오드리의 소개서'를 참고하여 〈동물 탐정 소개서〉를 그려 봅시다.

님 전격 공개