

밤비



★ 핵심 주제

- 자연
- 생명
- 동물

★ 활용 학년 및 성취 기준

3-4학년	
성취 기준	<p>[4국02-02] 글의 유형을 고려하여 대강의 내용을 간추린다.</p> <p>[4국03-02] 시간의 흐름에 따라 사건이나 행동이 드러나게 글을 쓴다.</p> <p>[4국05-04] 작품을 듣거나 읽거나 보고 떠오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다.</p> <p>[4도04-01] 생명의 소중함을 이해하고 인간 생명과 환경 문제에 관심을 가지며 인간 생명과 자연을 보호하려는 태도를 가진다.</p> <p>[4과03-02] 동물의 생김새나 생활 방식이 환경과 관련되어 있음을 설명할 수 있다.</p> <p>[4미01-04] 생활 속에서 다양하게 활용되고 있는 미술을 발견할 수 있다.</p> <p>[4미02-03] 연상, 상상하거나 대상을 관찰하여 주제를 탐색할 수 있다.</p>

★ 그림책 읽기 활동

읽기 전	읽기 중	읽기 후
활동 주제		
<ul style="list-style-type: none"> • 동물 소개장 만들기 • 숲속의 삶 상상하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 세밀화 따라 그리기 • 달려라, 밤비! • 미로 찾기 • 계절 책 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 등장인물과 이야기 나누기 • '숲에 가면' 놀이하기 • 이행시 짓기

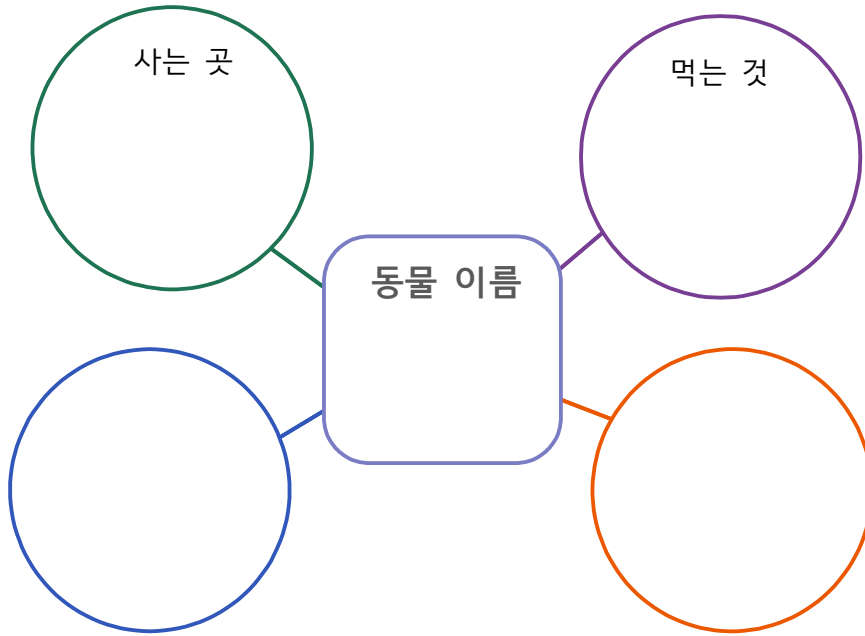
입기 전 활동

동물 소개장 만들기

학년 반 번

이름

★ 내가 좋아하는 동물을 고르고, 그 동물에 대해 아는 것을 적어 봅시다.



★ 위에 적은 내용을 바탕으로, '내가 좋아하는 동물 소개장'을 만들어 봅시다.



읽기 전 활동

숲속의 삶 상상하기

학년 반 번

이름

★ '숲속의 삶'은 어떤 모습일까요? 자신의 생각을 적어 봅시다.



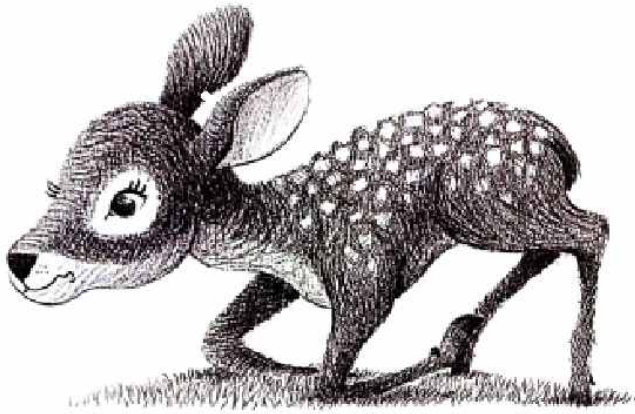
출판사: 창비 | 저자: 베르타 폰 슈테른 | 삽화: 에리히 케슬러

8면 100쪽

💡 숲속 삶의 좋은 점, 어려운 점, 재미있는 점 등을 다양하게 생각해 봐요.


밤비가 발 하나를 짝 펴고 어설프게 땅을 짚어 보았어요.
 다른 쪽 발로도 땅을 짚고, 어깨와 목을 들고, 온 힘을 다해 고개를 들었어요.
 밤비는 비틀거리다가 숨을 크게 들이쉬고 엉덩이까지 들어 올렸어요.

★ 밤비가 첫걸음을 내딛기 위해 노력하는 장면 중 응원하고 싶은 모습을 골라, 따라 그려봅시다.



따라 그리기




 잎기 중 활동

달려라, 밤비!

학년 반 번

이름

준비물 : 가위, 풀, <자료1 - 그림>이 인쇄된 A4용지, <자료2 - 격자>가 인쇄된 OHP필름

★ 달리는 밤비 만들기 활동을 해 봅시다.

활동 방법

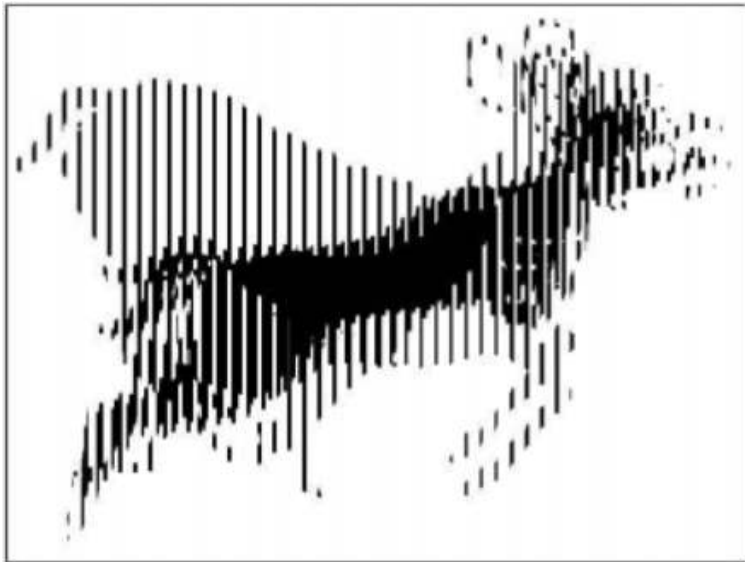
1. OHP필름에 인쇄한 <자료2 - 격자>를 인쇄하여, 테두리를 따라 자릅니다.
2. 1에서 오린 격자를 <자료1 - 그림>에 바짝 댄 채 옆으로 이동시키며 움직이는 밤비의 모습을 확인합니다.



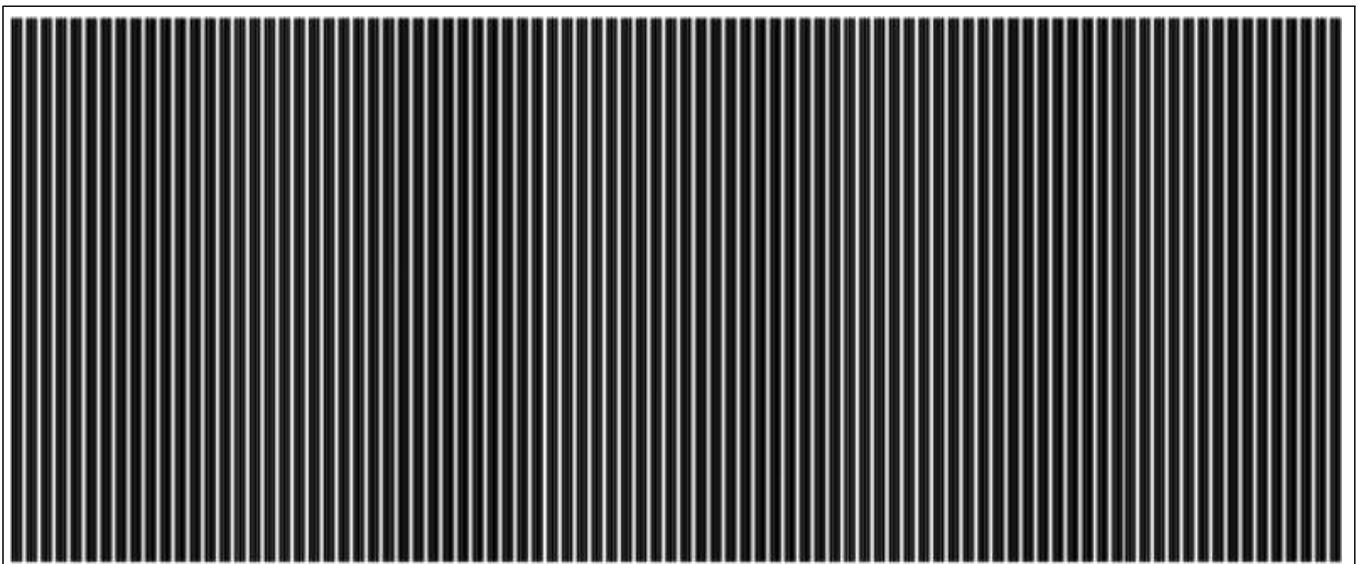
이 활동은 '착시현상' 을 이용한 것으로, 다음 주의 사항을 지켜 주세요.


1. <자료1 - 그림>과 <자료2 - 격자>의 크기를 임의로 조절할 경우 움직임이 나뉘지 않을 수 있습니다.
2. 격자를 그림과 밀착시킨 채 이동시켜야 밤비의 움직임을 잘 확인할 수 있습니다.

<자료1 - 그림>



<자료2 - 격자>



 읽기 중 활동

미로찾기

학년 반 번

이름

★ 다음 미로에서 길을 찾아 밤비와 플린을 연결해 봅시다.

출발 ⇨

출발 ⇨

출발 ⇨

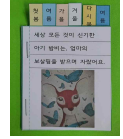
출발 ⇨

⇨ 도착

★ 계절에 알맞은 내용을 간추려 적어 보세요.

💡 테두리를 오린 뒤, 왼쪽을 스테이플러로 묶으면 '계절 색인 책' 이 돼요.

예

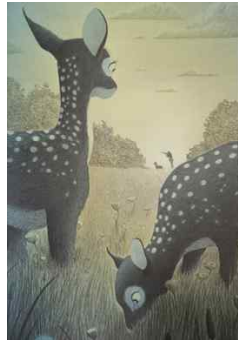


첫 봄

여름

가을

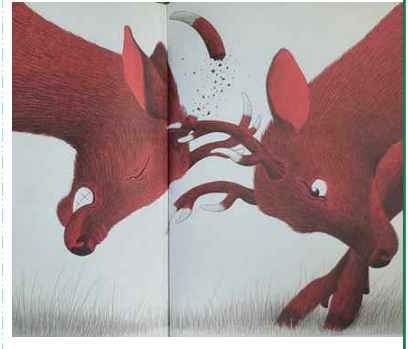
세상 모든 것이 신기한
아기 밤비는, 엄마의
보살핌을 받으며 자랐어요.



겨울

다시 봄

여름



읽기 후 활동

등장인물과 이야기 나누기

학년 반 번

이름

★ 등장인물과 이야기를 나누어 봅시다.

활동 방법

1. 작품에 등장하는 인물 중, 이야기를 나누고 싶은 인물을 정합니다.
2. 반 친구 중 한 명은 그 인물이 됩니다.
3. 다른 친구들은 인물에게 궁금한 점을 적은 뒤, 인물 역할을 하는 친구에게 질문합니다.
예) 밤비야, 너는 태어나서 처음 일어나려다 다시 주저앉게 되었을 때, 네 기분은 어땠니?
4. 인물 역할을 맡은 친구는 자신이 등장인물이라는 생각을 가지고 친구의 질문에 답합니다.

이야기 나누고 싶은 인물 : 밤비



이야기 나누고 싶은 인물 : ()

정한 인물을 아래에서 오려 붙이세요.



플린




숲의
왕자



엄마

★ 숲에 사는 동물을 떠올리며, 친구들과 함께 ‘숲에 가면’ 놀이를 해 봅시다.

 이 놀이는 ‘시장에 가면’ 과 같이, 앞사람이 한 표현을 이어서 하는 놀이예요. 그러나 말 대신 동물의 소리와 동작을 이어간다는 점이 달라요.

활동 방법

1. 네 박자 (①무릎치기 - ②손뼉치기 - ③오른손 엄지 세우기 - ④왼손 엄지 세우기)에 맞추어 ‘숲에 가면’을 외쳐요.
2. ③-④번째 박자에서, 첫 번째 사람부터 표현하고 싶은 동물의 소리와 동작을 흉내 냅니다.

예

①무릎치기 - ②손뼉치기 -



3. 두 번째 사람은 첫 번째 사람이 흉내 낸 동물을 똑같이 따라 한 뒤, 자신이 표현하고 싶은 동물을 흉내 냅니다.

예


①무릎치기 - ②손뼉치기 -



- ①무릎치기 - ②손뼉치기 -



4. 이렇게 앞 사람이 한 동물 표현에 자신의 동물 표현을 추가해가며 계속 활동합니다,
5. 그러다 앞사람이 한 동물 표현을 틀리게 하거나 자신이 표현하고 싶은 동물을 제대로 흉내 내지 못하면, 게임이 끝납니다.

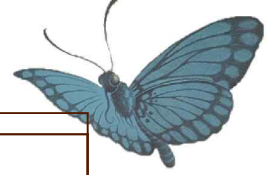
 읽기 후 활동

이행시 짓기

학년 반 번

이름

★ 이야기를 통해 느낀 점을 담아, 주어진 단어로 이행시를 지어 봅시다.



		이	행	시		
		백	일	장		

밤	
비	

자	
연	

생	
명	