

# 온 세상 생쥐에게 축복을!



## ★ 핵심 주제

- 생명
- 모험
- 리더십
- 공동체

## ★ 활용 학년 및 성취 기준

5-6학년군	
성취 기준	<p>[6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다.</p> <p>[6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.</p> <p>[6국05-02] 작품 속 세계와 현실 세계를 비교하며 작품을 감상한다.</p> <p>[6국05-04] 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.</p> <p>[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.</p> <p>[6도02-02] 다양한 갈등을 평화적으로 해결하는 것의 중요성과 방법을 알고, 평화적으로 갈등을 해결하려는 의지를 기른다.</p> <p>[6도02-03] 봉사의 의미와 중요성을 알고, 주변 사람의 처지를 공감하여 도와주려는 실천 의지를 기른다.</p> <p>[6사08-06] 지속 가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비 방식 확산, 빈곤과 기아 퇴치, 문화적 편견과 차별 해소 등)를 조사하고, 세계 시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다.</p>

## ★ 온 책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🌿 읽기 중		🍊 읽기 후
활동 주제	소제목	활동 주제	활동 주제
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 표지 살펴보기</li> <li>• 이야기의 배경</li> <li>• 등장인물</li> </ul>	아이에게는 최악의 시기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 풍선 옮기기 게임</li> <li>• 동물 축복식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상장 수여하기</li> <li>• 독서 토론</li> </ul>
	보호를 바라는 기도		
	생쥐들 모두 모여라! ~ 머피 신부에게 들키지 않기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교실 연극 게임</li> <li>• 생각 말하기</li> </ul>	
	한밤의 공격 ~ 엑스 씨		
	으아악! 밖이다!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 먹이 피라미드</li> <li>• 끈끈이 피하기</li> </ul>	
	이냐시오가 들려준 섬뜩한 이야기 ~ 생쥐 한 마리가 사라졌다!		
	구해 줄게! ~ 동물 축복식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 진심 인터뷰</li> </ul>	

# 표지 살펴보기

학년 반 번

이름

★ 표지를 보고 이야기를 예상해 봅시다.

📖 제목에서 예상할 수 있는 이야기의 주제는 무엇일까요?



📖 생쥐들은 무엇을 하고 있는 것일까요?

📖 꼬리에 달린 것은 무엇일까요?

📖 표지는 어떤 장면인지 생각해서 써 봅시다.

읽기 전 활동

# 이야기의 배경

학년 반 번

이름

★ 이야기의 배경이 되는 곳을 살펴봅시다.

### ⑥ 제의실

신부님의 을  
보관하는 방.

성 바르톨로메오 성당 내부

### ⑤ 성단소

이 있는 공간.



### ④ 트랜셉트

교회당의 앞쪽에   
의 날개 모양으로 뻗어 나간  
공간.

### ② 회랑

신자들이 앉는 자리 좌우에  
있는 긴

### ③ 신자석

성당에 온 들이  
앉는 자리

### ① 나르텍스

출입구와 교회당  
사이에 꾸며 놓은

읽기 전 활동


# 등장인물

학년 반 번


이름

★ 주요 등장인물의 이름을 쓰고, 인물 사이에 어떤 사건이 일어날지 예상해서 써 봅시다.


**이 책에 나오는 생쥐들**




성 바르톨로메오 성당에 사는 219마리 생쥐들의 대장. 젤리와 예쁜 금실을 좋아한다.




일데가르트의 단짝 생쥐. 속으로 일데가르트를 좋아해서 꽤 잘생긴 자기 모습을 일데가르트가 알아주기를 바란다.



성당 생쥐 무리의 이인자이자 일데가르트 최고의 적수. 저 혼자 똑똑한 줄 알다가 결정적인 실수로 위엄에 빠진다.




원래는 대학교 도서관에 살았던 생쥐. 도서관에 있는 책들을 많이 읽었기 때문에 그리스어는 물론 아는 게 무척 많다.



궁금한 게 많고 하고 싶은 것도 많은 꼬마 생쥐. 스케이트보드나 스노보드 타는 법을 알고 있는 재간둥이다.

인물 사이에 어떤 사건이 일어날지 써 봅시다.

 <b>읽기 중 활동</b>	아이에게는 최악의 시기	학년 반 번
	<b>풍선 옮기기 게임</b>	이름 <input type="text"/>

★ 성당에서 일어난 일에 맞춰 순서대로 번호를 써 봅시다.

일어난 일	순서
로드릭이 힐데가르트에게 성당지기 벽장에 아기 쥐들이 새로 태어났다는 소식을 전했다.	
힐데가르트는 남자 화장실 뒤쪽 벽의 빈 등지에 밀리선트의 아기 쥐들을 같이 옮겼다.	
힐데가르트는 아기 쥐들의 엄마인 밀리선트를 찾아가 안전한 곳으로 옮길 것을 권했다.	


★ 풍선 옮기기 게임을 해 봅시다.

놀이 1

♣놀이 인원: 반 친구 모두 ♣준비물: 풍선, 보자기 2개
<ol style="list-style-type: none"> <li>반 친구들을 두 편으로 가르고 두 줄로 섭니다.</li> <li>두 줄로 선 친구들이 짝이 되어 보자기를 들고 풍선을 보자기 위에 올려놓습니다.</li> <li>짝이 된 친구가 풍선이 떨어지지 않도록 보자기를 잡고 함께 반환점을 돕니다.</li> <li>가장 빨리 릴레이로 반환점을 돈 편이 이깁니다.</li> </ol>

놀이 2

♣놀이 인원: 반 친구 모두 ♣준비물: 풍선, 또는 공 2개
<ol style="list-style-type: none"> <li>반 친구들을 두 편으로 가르고 한 줄로 섭니다.</li> <li>손을 머리 위로 들고 다리는 벌린 채 대기합니다.</li> <li>시작과 동시에 풍선을 머리 위로 옮기고 마지막 사람이 다리 밑으로 풍선을 옮겨 다시 처음으로 돌아옵니다.</li> <li>가장 빨리 옮긴 편이 이깁니다.</li> </ol>


 <b>읽기 중 활동</b>	보호를 바라는 기도	학년 반 번
	<b>동물 축복식</b>	이름 <input type="text"/>

★ 성당 생쥐들이 두려워하는 동물 축복식에 대해 정리해 봅시다.

동물 축복식	12세기 수도자인 아시시의 성 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 를 기리기 위해 성 바르톨로메오 성당에서 해마다 10월에 열리는 예식.
장소	성당 <input type="text"/> <input type="text"/> 에서 열리지만, 비가 오면 성당 안으로 옮겨진다.
행사 내용	신자들은 축복을 받을 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 을 데리고 온다.
준비물	동물을 데리고 오는 사람일 경우 작은 삽과 비닐봉지를 가져오라고 쓰여 있다.

★ 성당 생쥐들이 동물 축복식을 두려워하는 까닭을 두 가지 써 봅시다.

날씨	비가 오면 쥐들이 살고 있는 <input type="text"/> <input type="text"/> 내부에 동물들이 들어와서.
동물	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 가 오기 마련이라서.

 <b>읽기 중 활동</b>	생쥐들 모두 모여라! ~ 머피 신부에게 들키지 않기	<b>학년 반 번</b>	
	<b>교실 연극 게임</b>		이름 <input type="text"/>

★ '한 마리로 보이기' 게임을 해 봅시다.



세 사람이 서로 다른 생쥐를 봤는데 한 마리 있다고 생각한 거예요! 사람들의 환상을 유지해야 해요. 한 마리 생쥐처럼 보여야 해요.

<b>♣게임 인원: 반 친구 모두</b>
1. 한 친구가 교실 앞에 나와서 눈을 감습니다. 2. 친구가 눈을 감은 동안 나머지 친구 중에서 한 명의 대장 생쥐를 지목합니다. 3. 친구들은 대장 생쥐의 동작을 따라 하되, 대장 생쥐가 누구인지 알지 못하게 슬쩍슬쩍 보면서 따라 합니다. 4. 눈을 감았던 친구는 친구들의 동작을 보고 대장 생쥐가 누구인지 찾습니다.


★ '동작을 나타내는 말' 게임을 해 봅시다.

<b>♣게임 인원: 반 친구 모두</b>
1. 한 친구가 교실 앞에 나와서 동작을 나타내는 말 카드를 뽑습니다. 2. 아무 말도 하지 않고 친구들에게 동작 카드에서 나온 동작을 합니다. 3. 나머지 친구들은 친구가 어떤 말을 동작으로 나타낸 건지 말합니다. 4. 정답을 맞힌 친구가 나와서 다른 동작 카드를 뽑고 동작을 합니다.



-----  
 <동작을 나타내는 말 카드>

자다	죽다	모으다	먹다
달리다	발견하다	열다	숨다

 <b>읽기 중 활동</b>	한밤의 공격 ~ 엑스 씨	학년 반 번
	<b>생각 말하기</b>	이름 <input style="width: 80px;" type="text"/>

★ 일어난 일에 대한 자신의 생각을 까닭과 함께 정리해 봅시다.

<p>로드릭이 신부님이 엑스 씨를 부르지 못하게 하려고 엑스 씨를 부르기 전에 전화번호부를 잡아 먹자는 의견을 말했을 때</p>	<p>&lt;예시&gt;                  의견: 로드릭의 의견은 참 좋지만, 실행하기 어렵다고 생각했다.                  까닭: 왜냐하면 생쥐들이 전화번호부를 잡아 먹으려면 시간이 많이 걸려서 들통날 것 같기 때문이다.</p>
---	--

<p>생쥐들이 전화번호부를 모두 잡아 먹지 않고, 엑스(X) 부분만 찾아서 먹으려고 꼬리로 책장을 넘기며 찾을 때</p>	<p>의견: _____                  _____                  _____</p> <p>까닭: _____                  _____                  _____</p>
---	---

<p>힐데가르트가 엑스 씨의 번호는 생쥐들이 찾았던 전화번호 뒤쪽이 아니라 앞쪽(Ex)이라는 것을 알았을 때</p>	<p>의견: _____                  _____                  _____</p> <p>까닭: _____                  _____                  _____</p>
--	---

<p>힐데가르트가 엑소더스(Exodus)를 외치자 이백 마리가 넘는 생쥐들이 화요일 밤에 일제히 성당 밖을 나갔을 때</p>	<p>의견: _____                  _____                  _____</p> <p>까닭: _____                  _____                  _____</p>
---	---

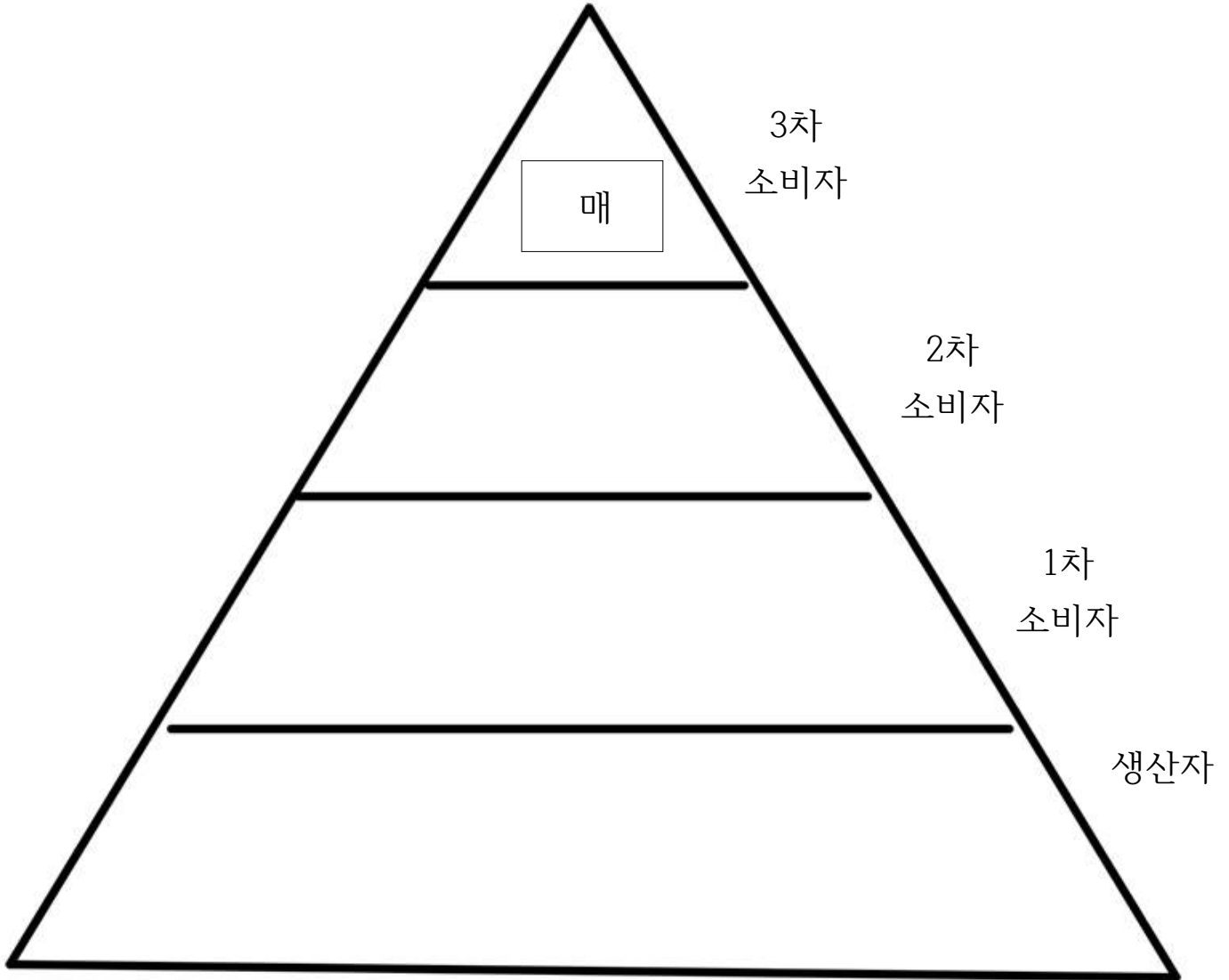



 **읽기 중 활동**

으아악! 밖이다!  
**먹이 피라미드**

학년 반 번	
이름	

★ 먹이 피라미드에 해당하는 것을 잘라 붙여 봅시다.




 <b>읽기 중 활동</b>	이나시오가 들려준 섬뜩한 이야기 ~ 생쥐 한 마리가 사라졌다!	학년 반 번
	<b>끈끈이 피하기</b>	이름




덜처럼 생기지도 않았어요. 그냥 종잇조각이니까. 그 종이는 끈끈이로 덮여 있어요. 찰싹 붙어 굵어 죽는 거예요.

★ 생쥐들을 끈끈이 보드로부터 지키기 위한 힐데가르트의 생각을 정리해 봅시다.

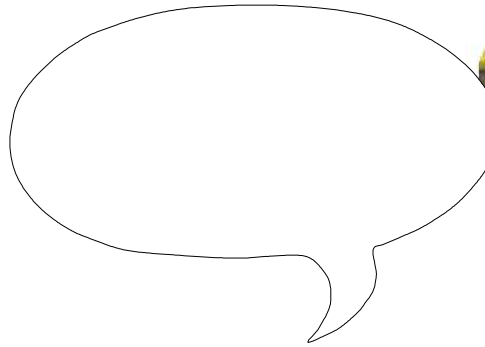
- 끈끈이 보드 52개를 처치할 용감한 52마리의   를 구한다.
- 제러마이어가 카드 상자를 열어 52장의   를 용감한 생쥐에게 나누어 준다.
- 카드를 한 장씩 들고    보드를 찾아서 끈끈이 위에 카드를 붙인다.



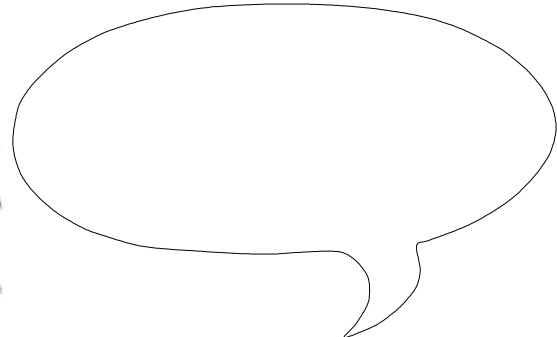
★ 끈끈이 보드를 처치하는 또 다른 방법을 생각해서 써 봅시다.

 <b>읽기 중 활동</b>	구해 줄게! ~ 동물 축복식	학년 반 번	
	<b>진심 인터뷰</b>	이름	

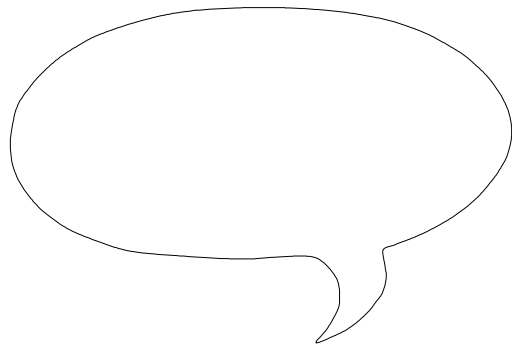
★ 등장인물의 진심을 추론하여 인터뷰의 답을 써 봅시다.



힐데가르트



루크레시아



힐데가르트



신부

 읽기 후 활동

## 상장 수여하기

학년 반 번

이름

★ 힐데가르트의 업적을 정리해 보고 상장을 수여해 봅시다.

<힐데가르트의 업적>

• 성당에 있는 아기 쥐들을 안전한 곳으로 옮겼다.

• \_\_\_\_\_

• \_\_\_\_\_

• \_\_\_\_\_

상 장


이름:

위 사람은 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 상장을 줍니다.

20〇〇년      월      일

웅진주니어 독자 ○ ○ ○

 <b>읽기 후 활동</b>	<h2>독서 토론</h2>	<b>학년 반 번</b>
		이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ 다음의 주제로 생각을 이야기해 봅시다.

- 힐데가르트가 쥐들이 아이를 낳는 것을 싫어하는 건 정말 쥐들을 위하는 생각인가?
- 힐데가르트가 위험에 빠진 라이벌 루크레시아를 구하는 행동은 옳은가?
- 힐레가르트가 동물 축복식에 나가서 신부에게 축복을 받은 행동은 옳은 행동인가?
- 모든 생명이 축복을 받아야 하는가?

<우리 모두가 선택한 주제>

<토의 주제를 생각하며 내 의견 정하기>

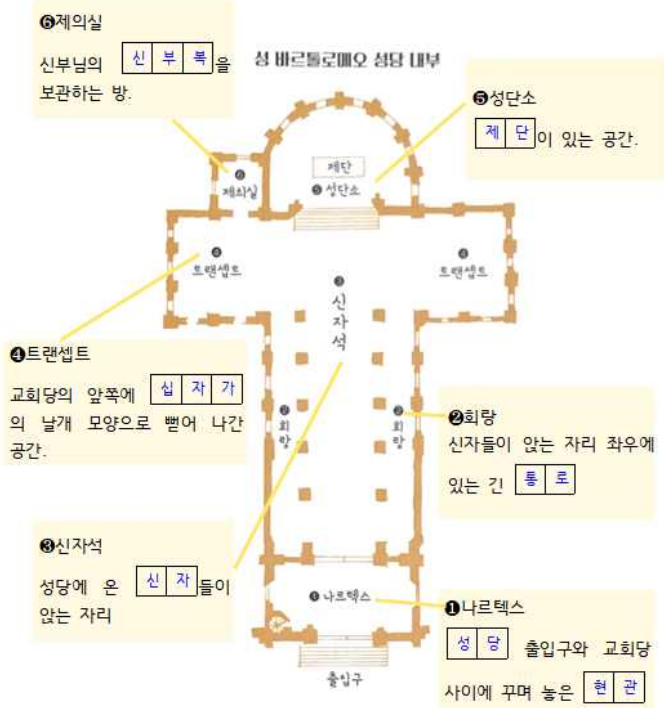
내 의견	
그렇게 생각한 까닭	

<토의하고 나서 바뀐 생각이나 느낀 점>

<정답지>

읽기 전 활동	이야기의 배경	학년 반 번
		이름

★ 이야기의 배경이 되는 곳을 살펴봅시다.



읽기 전 활동	등장인물	학년 반 번
		이름

★ 주요 등장인물의 이름을 써보고, 인물 사이에 어떤 사건이 일어날지 예상해서 써봅시다.

이 책에 나오는 생쥐들

<b>힐데가르트</b>	<b>로드릭</b>	<b>루크레시아</b>
성 바르톨로메오 성당에 사는 289마리 생쥐들의 대장. 켈리와 예쁜 금실을 좋아한다.	힐데가르트의 단짝 생쥐. 속으로 힐데가르트를 좋아해서 꽤 잘생긴 자기 모습을 힐데가르트가 알아주기를 바란다.	성당 생쥐 무리의 이인자이자 힐데가르트 최고의 학수. 저 혼자 특별한 줄 알다가 결정적인 실수로 위험에 빠진다.
<b>이나시오</b>	<b>하비</b>	
원래는 대학교 도서관에 살았던 생쥐. 도서관에 있는 책들을 많이 감작거렸기 때문에 그리스어는 물론 아는 게 무척 많다.	궁금한 게 많고 하고 싶은 것도 많은 꼬마 생쥐. 스케어트보드나 스노보드 타는 법을 알고 있는 재간둥이다.	

읽기 중 활동	보호를 바라는 기도	학년 반 번
	동물 축복식	이름

★ 성당 생쥐들이 두려워하는 동물 축복식에 대해 정리해 봅시다.

동물 축복식	12세기 수도자인 아시시의 성 <b>프란치스코</b> 를 기리기 위해 성 바르톨로메오 성당에서 해마다 10월에 열리는 예식
장소	성당 <b>정원</b> 에서 열리지만, 비가 오면 성당 안을 옮겨진다.
행사 내용	신자들은 축복을 받을 <b>반려동물</b> 을 데리고 온다.
준비물	동물을 데리고 오는 사람일 경우 작은 삽과 비닐봉지를 가져오라고 쓰여있다.

★ 성당 생쥐들이 동물 축복식을 두려워하는 까닭을 두 가지 써봅시다.

날씨	비가 오면 쥐들이 살고있는 <b>성당</b> 내부에 동물들이 들어와서
동물	<b>고양이</b> 가 오기 마련이라서

읽기 중 활동	아기에게는 최악의 시기	학년 반 번
	풍선 옮기기 게임	이름

★ 성당에서 일어난 일을 순서대로 번호를 써봅시다.

일어난 일	순서
로드릭이 힐데가르트에게, 성당지기 벽장에 아기 쥐들이 새로 태어났다는 소식을 전했다.	1
힐데가르트는 남자 화장실 뒤쪽 벽의 빈 등지에 밀리선트의 아기 쥐들을 같이 옮겼다.	3
힐데가르트는 아기 쥐들의 엄마인 밀리선트를 찾아가 안전한 곳으로 옮길 것을 권했다.	2

읽기 총 활동	이나시오가 들려준 섬뜩한 이야기 -생쥐 한 마리가 사라졌다-	학년	반	번
	끈끈이 피하기	이름		



뭣처럼 생기지도 않았어요 그냥  
종잇조각이니까. 그 종이는 끈끈이로  
붙어 있잖아요. 할딱 붙어 굵어 죽는  
거예요.

★ 생쥐들을 끈끈이 보드로부터 지키기 위한 일테가르트의 생각을 정리해 봅시다.

1. 끈끈이 보드 52개를 처치할 용감한 52마리의 생쥐를 구한다.
2. 제러미아가 카드 상자를 열어 52장의 카드를 용감한 생쥐에게 나누어 준다.
3. 카드를 한 장씩 들고 끈끈이 보드를 찾아서 끈끈이 위에 카드를 붙인다.

