

꿈꾸시락



★ 핵심 주제

- 꿈 • 상상 • 음식

★ 활용 학년 및 성취 기준

1-2학년	
성취 기준	[2국02-01] 글자, 낱말, 문장을 소리 내어 읽는다. [2국02-03] 글을 읽고 주요 내용을 확인한다. [2국02-05] 읽기에 흥미를 가지고 즐겨 읽는 태도를 지닌다. [2국03-03] 주변의 사람이나 사물에 대해 짧은 글을 쓴다. [2국05-03] 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다.
	3-4학년
성취 기준	[4국04-01] 문단과 글의 중심 생각을 파악한다. [4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다. [4국04-01] 시각이나 청각 등 감각적 표현에 주목하며 작품을 감상한다. [4국05-05] 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도를 지닌다. [4미02-01] 미술의 다양한 표현 주제에 관심을 가질 수 있다.

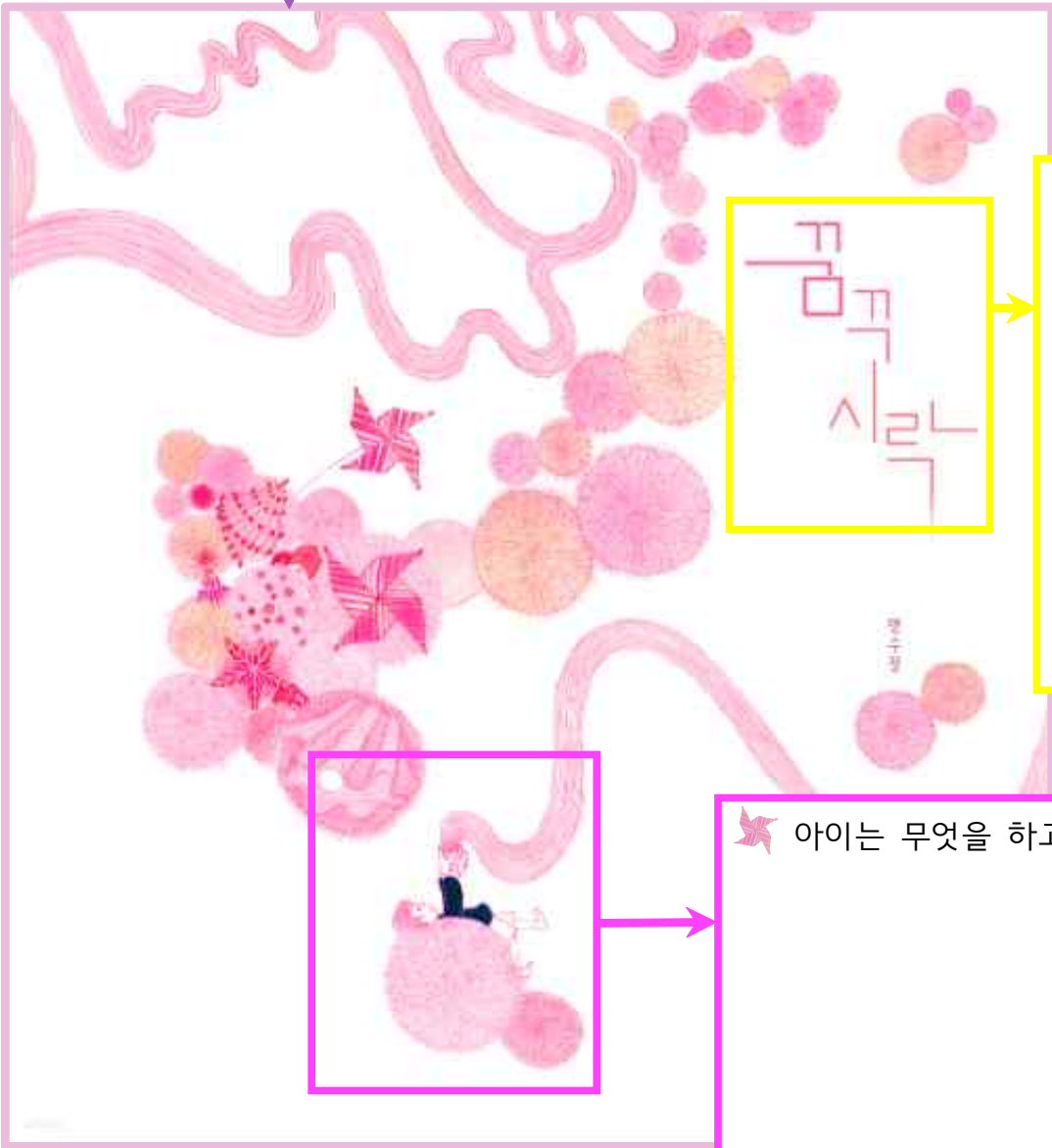
★ 그림책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🌿 읽기 중	🍊 읽기 후
활동 주제		
<ul style="list-style-type: none"> • 이야기 상상하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 바다 건너 여행 • 도시락 꾸미기 • 꿈꾸는 도시락 • 도시락의 맛 • 도시락을 열면 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 꿈꾸시락 • 책표지 꾸미기

읽기 전 활동	이야기 상상하기	학년 반 번	
		이름	

★ 표지를 살펴보고 이야기 내용을 상상해 봅시다.

✿ 이곳은 어디일까요?



꿈꾸시락

✿ 제목은 무슨 뜻일까요?



✿ 아이는 무엇을 하고 있나요?

읽기 중 활동

바다 건너 여행


학년 반 번

이름

★ 날아갈 수 있다면 가고 싶은 곳을 상상하여 그려 봅시다.

이제 바다를 건너 볼까?



 읽기 중 활동	<h1>도시락 꾸미기</h1>		학년 반 번
	이름		

★ 클레이를 이용하여 나만의 도시락 꾸미기를 해 봅시다.

활동 방법	준비물
1. 내가 도시락으로 담고 싶은 음식을 생각하여 스케치합니다. 2. 아이클레이나 고무찰흙 등으로 음식을 만듭니다. 3. 만든 음식을 음료수 병뚜껑(종이컵)에 담습니다. 4. 작품을 전시하고 친구들과 소감을 나눕니다.	클레이 (고무찰흙)



<도시락에 담고 싶은 음식 스케치하기>



꿈꾸는 도시락

학년 반 번

이름

★ 빈칸에 알맞은 말을 넣어 꿈꾸는 도시락을 채워 봅시다.

호박 마차 이 꾸는
향긋한 꿈 하나.

가 꾸는
꿈각지 꿈 두 개.


의 친구가 꾸는
점박이 꿈 세 알.

가 꾸는
고소하고 짭조름한
꿈 약간.

가 꾸는
한겨울 밤의 꿈도
솔솔.

이 꾸는 꿈은
찰랑찰랑
넘치지 않게.



과자 숲에 사는 의
달콤한 꿈도 한 손 가득.


 읽기 중 활동	<h1>도시락의 맛</h1>		학년 반 번
	이름		


★ <보기>를 활용하여 꿈꾸는 도시락의 맛을 바꾸고, 짧은 글을 지어 봅시다.


<보기>


시콤한, 달콤한, 새콤한, 달큰한, 씹싸름한, 씹쓸한, 달달한,
부드러운, 구수한, 씹스스한, 텁텁한, 담백한, 감미로운,
달짝지근한, 쓰디쓴, 개운한, 맛깔스러운, 삼삼한


 <보기>에 없는 꾸며주는 말을 넣어도 좋아요.
 국어사전을 활용하여 낱말의 뜻을 찾아보면 좋아요.


 ㉠ 호박 마차 말이 꾸는 **매콤한** 꿈을 싣고 신나게 달리고 싶어요.


 거위의 친구가 꾸는


 늑대가 꾸는


 숲에 사는 새가 꾸는

 산이 꾸는 꿈은

 바다가 꾸는





 읽기 중 활동

도시락을 열면 놀이

학년 반 번	
이름	

★ 친구들과 함께 ‘도시락을 열면’ 놀이를 해 봅시다.

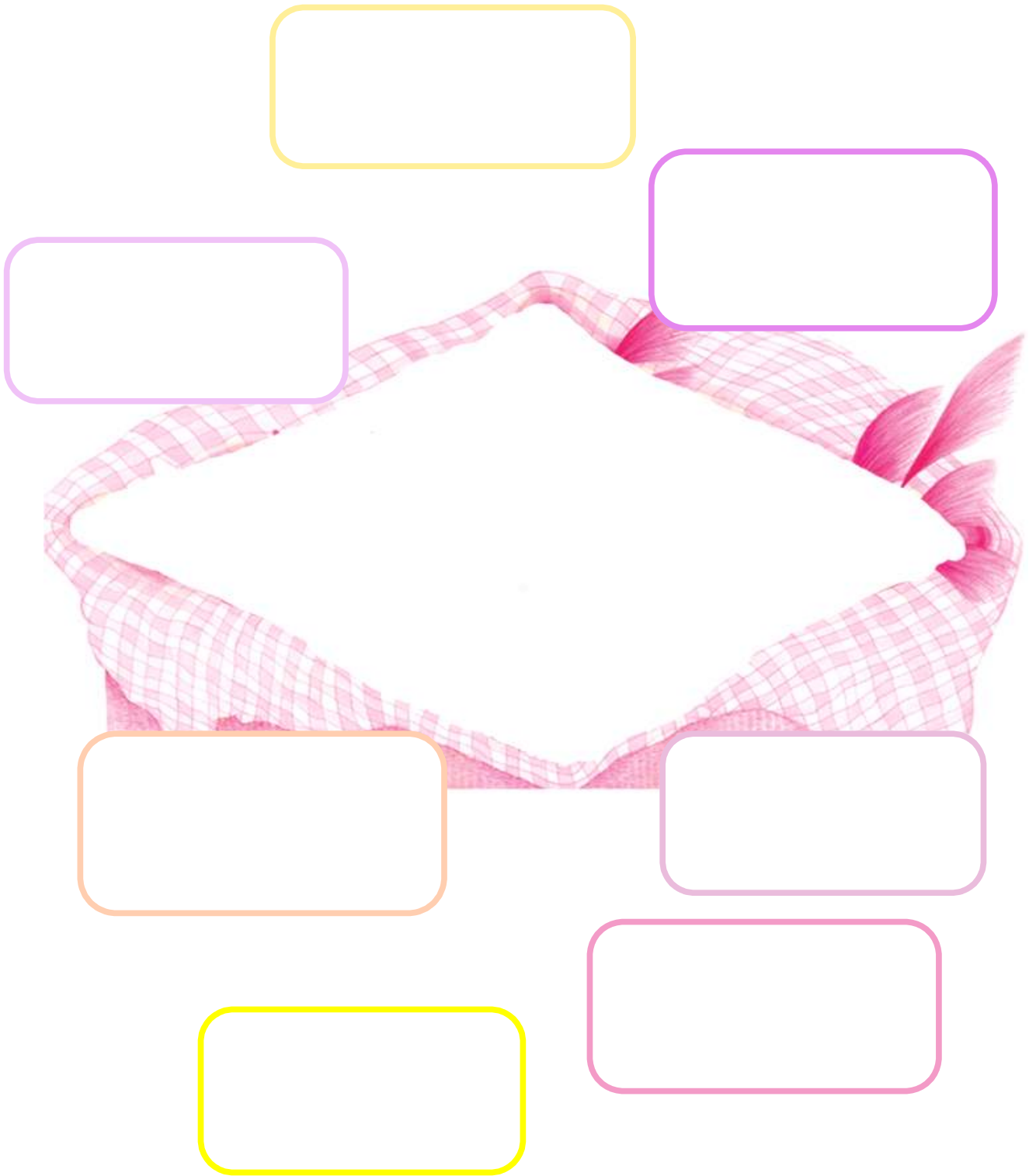
💡 ‘도시락을 열면’ 놀이 방법 💡

- ▶ 도시락에 담을 수 있는 여러 가지 음식을 떠올립니다.
- ▶ 가위바위보를 하여 순서를 정하고 놀이를 시작합니다.
- ▶ 첫 번째 친구가 “도시락을 열면 00도 있고”라고 말하면 두 번째 친구는 “도시락을 열면 00도 있고, **도 있고”라고 말합니다.
- ▶ 순서대로 앞사람이 말한 음식을 이어받은 후 자기가 생각한 음식을 이어 말하는 놀이입니다.
- ▶ 앞 친구들이 말한 음식을 빠뜨리거나 틀리게 말하는 경우, 또는 이어서 음식을 말하지 못하면 아웃이 됩니다.
- ▶ 아웃된 친구는 제외하고 남은 친구들끼리 놀이를 계속하여 최후에 남은 사람이 승자가 됩니다.
- ▶ “필통을 열면” “책가방을 열면” 등으로 놀이를 변형할 수도 있습니다.



🍎 읽기 후 활동	나의 꿈꾸시락	학년 반 번	
		이름	

★ 나만의 꿈꾸는 도시락을 그리고, 도시락에 담긴 꿈을 설명해 봅시다.



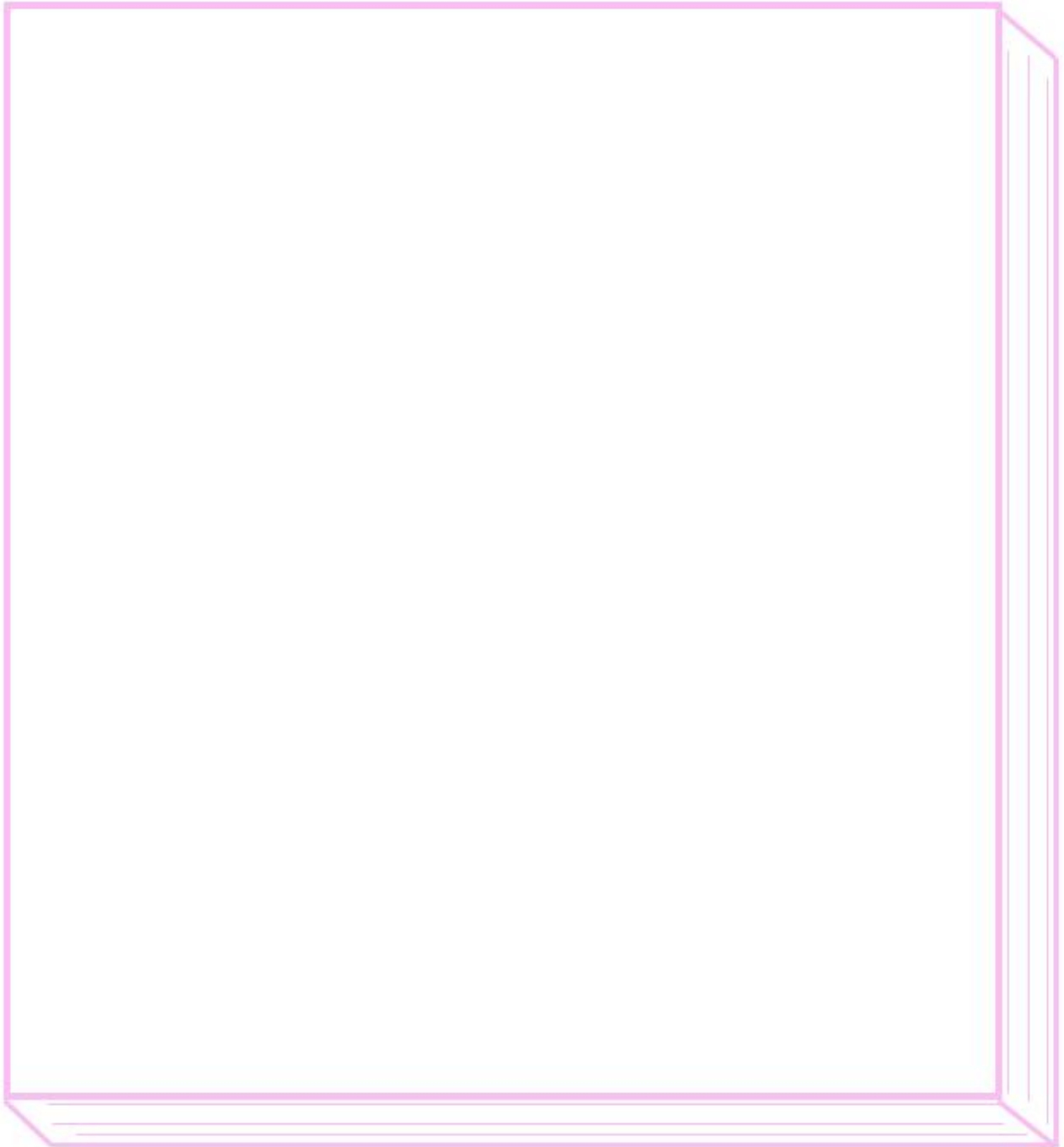
🍎 읽기 후 활동

책표지 꾸미기

학년 반 번

이름

★ 나의 꿈꾸시락을 떠올려 책표지를 새롭게 꾸며봅시다.



<정답>

꿈꾸는 활동	꿈꾸는 도시락	학년...반...번
		이름

★ 빈칸에 알맞은 말을 넣어 꿈꾸는 도시락을 담아 봅시다.



토박이 마차 **말**이 꾸는
향긋한 꿈 하나.

책 **나** **루**가 꾸는
꿈짓의 꿈 두 개.

겨 **워**의 친구가 꾸는
결박이 꿈 세 알.

늑 **대**가 꾸는
고스하고 맑고 밝은
꿈 약간.

바 **다**가 꾸는
한겨울 밤의 꿈 두
슬슬.

산이 꾸는 꿈은
활랑활랑
넘치지 않게.

과자 숲에 사는 **새**의
달콤한 꿈도 한 손 가득.