

달달달 달려요



★ 핵심 주제

- 이웃
- 정
- 마을
- 다문화

★ 활용 학년 및 성취 기준

1-2학년군	
성취 기준	<p>[2국01-01] 중요한 내용이나 일이 일어난 순서를 고려하며 듣고 말한다.</p> <p>[2국02-03] 글을 읽고 중심 내용을 확인한다.</p> <p>[2국03-04] 겪은 일을 표현하는 글을 자유롭게 쓰고, 쓴 글을 함께 읽고 생각이나 느낌을 나눈다.</p> <p>[2슬01-03] 가족이나 주변 사람에게 관심을 갖고 함께 살아가는 모습을 탐구한다.</p> <p>[2슬02-01] 우리가 살고 있는 마을과 사람들이 생활하는 모습을 살펴본다.</p> <p>[2바03-03] 여러 인물의 삶을 통해 공동체성을 기른다.</p> <p>[2바04-03] 여럿이 하는 활동에 관심을 갖고 자발적으로 협력한다.</p> <p>[2즐04-02] 자유롭게 상상하며 놀이한다.</p>

★ 그림책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🍃 읽기 중	🍎 읽기 후
활동 주제		
• 이야기 상상하기	<ul style="list-style-type: none"> • 이웃 사람들 • 나의 이웃 • 이웃과의 추억 • 이웃 모으기 놀이 • 흉내 내는 말 • 생일 축하 음식 만들기 • 이웃 돕기 역할 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> • 뒷이야기 꾸미기 • 나눔 장터 놀이

읽기 전 활동

이야기 상상하기

학년 반 번	
이름	

★ 표지를 살펴보고 이야기 내용을 상상해 봅시다.

- 이곳은 어디일까요?
- 사람들은 경운기를 타고 어디로 가고 있을까요?



경운기에 타고 있는 사람들의 표정을 살펴보고 말 주머니를 채워 봅시다.



읽기 중 활동

이웃 사람들

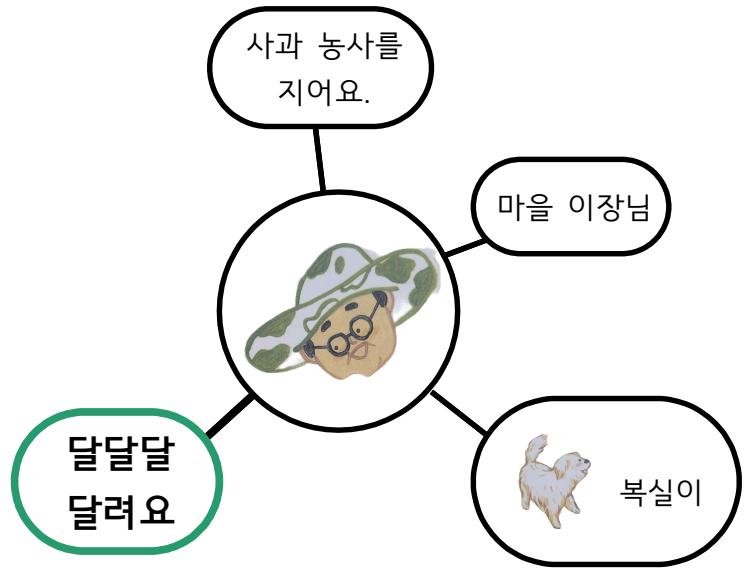
학년 반 번

이름

★ 이야기 속 마을 사람들을 생각 그물로 표현해 봅시다.

활동 방법

1. 이야기 속 마을 사람들을 떠올립니다.
2. 주요 가지에는 인물의 그림을 그립니다.
3. 인물 그림에 세부 가지를 그리고, 인물의 특징을 글이나 그림으로 나타냅니다.



읽기 중 활동	나의 이웃	학년 반 번	
		이름	

★ 손가락 도장을 활용하여 나의 이웃을 표현해 봅시다.

활동 방법	준비물
1. 내 주변에서 볼 수 있는 나의 이웃들을 떠올립니다. 2. 손가락을 스탬프잉크에 찍어 잉크를 묻힙니다. 3. 손가락 도장을 종이에 찍습니다. 4. 손가락 도장 위에 이웃의 특징을 살려 얼굴을 그립니다. 5. 내 이웃들의 모습을 완성하고 친구들에게 소개합니다.	스탬프잉크, 사인펜, 색연필



< 나의 이웃 >



읽기 중 활동


이웃과의 추억

학년 반 번

이름

★ 이웃과의 추억을 떠올려 그림일기로 표현해 봅시다.

()월 ()일 ()요일 날씨 ()


 잎기 중 활동

이웃 모으기 놀이

학년 반 번

이름

★ 친구들과 함께 이웃 모으기 놀이를 해 봅시다.

💡 이웃 모으기 놀이 1(꼬리 잇기) 방법 💡


- ▶ 자유롭게 돌아다니다가 친구를 만나면 가위바위보를 합니다.
- ▶ 진 친구는 이긴 친구의 이웃이 되어 이긴 친구의 어깨를 잡고 뒤에 섭니다.
- ▶ 같은 방법을 반복하여 이웃을 모읍니다.
- ▶ 놀이를 계속하여 가장 많은 이웃을 모은 친구가 승리합니다.

💡 이웃 모으기 놀이 2(꼬리잡기) 방법 💡

- ▶ 팀을 2~4개로 나누고 각 팀의 대장을 정합니다.
- ▶ 팀의 대장은 맨 앞에 서고 팀원들은 대장 뒤에 한 줄로 서서 허리를 잡습니다.
- ▶ 맨 뒤에 있는 팀원의 허리에 수건을 꽂아 꼬리를 만듭니다.
- ▶ 시작 신호와 함께 대장은 다른 팀의 꼬리를 잡기 위해 움직입니다.
- ▶ 꼬리가 잡히거나 팀의 연결이 끊어지면 탈락합니다.
- ▶ 마지막으로 남은 한 팀이 승리합니다.

💡 이웃 모으기 놀이 3(무궁화꽃이 피었습니다) 방법 💡


- ▶ 가위바위보를 하여 술래를 정합니다.
- ▶ 술래는 벽에 등을 보고 서서 눈을 가리고, 다른 친구들은 반대편 출발선에 서서 기다립니다.
- ▶ 경기가 시작되면 술래는 “무궁화꽃이 피었습니다.”를 말하는 동안만 등을 돌아 있고, 말이 끝나는 동시에 앞으로 돌아 친구들의 움직임을 살핍니다.
- ▶ 술래가 움직임을 발견하면 그 친구는 아웃되어 술래의 손을 잡습니다.
- ▶ 친구 중 한 명이 술래와 아웃된 친구들의 손 연결을 끊을 때까지 놀이합니다.
- ▶ 연결이 끊어지면 술래는 뛰어가 친구를 터치하고, 터치를 당한 친구는 술래가 되어 놀이를 계속합니다.


 읽기 중 활동	흥내 내는 말		학년 반 번
	이름		


★ <보기>의 흥내 내는 말을 활용하여 짧은 글을 지어 봅시다.


<보기>


달달달, 통통통, 횡~횡, 어이쿠, 툭툭,
 멍멍멍, 꿀꿀꿀, 짹짹, 찰칵찰칵,
 주섬주섬, 꿀꿀, 웃샤, 쿠릉쿠릉, 헉헉,


 국어사전을 활용하여 낱말의 뜻을 찾아보면 좋아요.


 예) 경운기가 마을 사람들을 태우고 달달달 달려요.

















입기 중 활동

생일 축하 음식 만들기

학년 반 번

이름

★ 클레이를 활용하여 아기 생일 축하 음식을 만들어 봅시다.

활동 방법	준비물
<ol style="list-style-type: none"> 1. 아기의 생일을 축하하기 위해 만들고 싶은 음식을 스케치합니다. 2. 아이클레이나 고무찰흙 등으로 음식을 만듭니다. 3. 작품을 전시하고 친구들과 소감을 나눕니다. 	<p>클레이 (고무찰흙)</p>



예



<생일 축하 음식 스케치하기>

이웃 돕기 역할 놀이

학년 반 번

이름

★ 이웃 돕기 역할 놀이를 해 봅시다.


활동 방법

1. <상황 카드>를 자릅니다.
2. 모둠을 나누고 모둠 대표가 카드를 고릅니다.
3. 모둠 친구들과 이웃을 돕는 방법을 이야기합니다.
4. 이웃 돕기 방법을 역할 놀이로 꾸며 발표합니다.
4. 역할 놀이를 마치고 소감을 나눕니다.

< 상황 카드 >



<p style="text-align: center;"><상황 1></p> <p>친구들과 함께 길을 가고 있는데 다른 나라 어린이가 우리 초등학교를 찾고 있을 때</p>	<p style="text-align: center;"><상황 2></p> <p>버스나 지하철을 타고 가는 중에 할머니나 할아버지가 타셨을 때</p>	<p style="text-align: center;"><상황 3></p> <p>미술 시간에 준비물을 챙겨 오지 못한 친구를 보았을 때</p>
<p style="text-align: center;"><상황 4></p> <p>길을 잃어 울고 있는 어린 동생을 보았을 때</p>	<p style="text-align: center;"><상황 5></p> <p>마트에서 물건을 고르고 있다가 앞을 보지 못하는 시각장애인과 부딪쳤을 때</p>	<p style="text-align: center;"><상황 6></p>

 읽기 후 활동

뒷이야기 꾸미기

학년 반 번

이름

★ 마을 사람들의 뒷이야기를 그림책으로 만들어 봅시다.

입기 후 활동

나눔 장터 놀이
















학년 반 번

이름

★ 친구들과 함께 나눔 장터 놀이를 해 봅시다.

- ▶ 안 쓰는 물건(학용품, 책, 장난감)을 모으고, 물건의 가격을 정합니다.
- ▶ 가게 이름을 정하고 가게 이름표를 만듭니다.
- ▶ 두 팀으로 나누어 한 팀이 가게를 열고, 다른 팀은 손님이 되어 나눔 장터 놀이를 합니다.
- ▶ 일정 시간이 지나면 역할을 바꾸어 놀이를 계속합니다.



 1000 행복한 마을 은행 (원)	 1000 행복한 마을 은행 (원)	 1000 행복한 마을 은행 (원)
 1000 행복 마을 은행 (원)	 1000 행복 마을 은행 (원)	 1000 행복 마을 은행 (원)
 500 행복 마을 은행 (원)	 500 행복 마을 은행 (원)	 500 행복 마을 은행 (원)
 500 행복 마을 은행 (원)	 500 행복 마을 은행 (원)	 500 행복 마을 은행 (원)
 100 행복 마을 은행 (원)	 100 행복 마을 은행 (원)	 100 행복 마을 은행 (원)

<붙임자료>

< 가게 이름표 >

A large rectangular frame with a solid border. A horizontal dashed line is positioned approximately one-third of the way down from the top. The bottom portion of the frame, starting from the second dashed line, is filled with a diagonal hatching pattern. The Korean text '풀칠' (pulling) is centered within this hatched area.