



『코너를 달리는 방법』

이필원 글 | 토티 그림

주 제 어: #달리기 #관계 #허깨비 #살아\_있는\_기분 #가지\_마

분 류: 청소년 > 청소년문학

작 성: 하정현(창원구산중학교 교사)

## 작품 소개

청소년의 마음을 현미경으로 비추어 보는 작가,  
이필원이 전하는 좋아하는 일을 후회 없이 좋아하려는 마음

부상에서 회복 중인 육상 유망주 우남우에게 새로운 훈련 파트너로 ‘허깨비’ 선우진이 배정됩니다. 정체를 알 수 없는 무언가에게 몸을 빼앗긴 사람을 일컫는 말, ‘허깨비’. 우남우는 옆에 와서 파트너랍시고, 훈련에 참견하는 선우진의 존재가 못마땅하지만 합니다. 그런데 사람인지 귀신인지 도통 알 수 없는 녀석이 달리는 모습을 볼 때면, 우남우는 자신도 모르게 녀를 잃고 맙니다. “즐기고 있구나, 뛰는 걸 정말 좋아하고 있어.” 과연 우남우는 허깨비와 무사히 훈련을 마칠 수 있을까요? 청소년의 마음에 귀 기울이는 작가 이필원은 인간과 허깨비의 묘한 우정을 통해 좋아하는 일을 후회 없이 좋아하려는 마음을 독자들에게 전합니다.

## 활동 의도

아이들은 자신이 관심 있고, 좋아하는 일을 할 때 몰입도가 최대치에 이릅니다. 하지만 자신이 좋아하는 일도 경쟁이 되고, 좋은 결과를 내야 하는 부담감이 커질수록 차츰 흥미를 잃어 갑니다. 제 나름대로 애써 보지만 한계에 부딪힐 때는 자신감을 잃거나, 방황하기도 하고, 자아 정체성에 혼란이 오기도 합니다. 자아를 회복할 수 있도록 누군가의 도움이 절실히 요구되는 시점입니다.

청소년기에 누구나 겪을 수 있는 주인공의 상황을 허깨비라는 상상적 요소를 가미하여 흥미롭게 풀어낸 작품을 통해 인물이 처한 상황과 인물의 심리, 인물의 변화 등을 살펴보려 합니다. 그 과정에서 아이들이 자신의 삶과 연관 지어 유사한 경험을 떠올려 보고, 인물의 변화에 미친 다양한 요소들을 찾아볼 수 있도록 활동지를 구성하였습니다.

아이들이 이 활동을 통해 무엇이 인물의 변화와 성장을 이끌어 냈는지 발견해 보고, 자신의 삶을 되돌아보면서 자기 자신과 만나는 소중한 기회가 되기를 기대합니다.

## 독서 계획

단계	활동 내용	차시
생각 열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 작품의 제목으로 책에 대한 흥미 돋우기</li> <li>▶ '나'에 대한 생각 떠올리기</li> </ul>	1차시
생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 책을 읽고 떠오른 단어 공유하기</li> <li>▶ 주요 소재의 의미 파악하기</li> <li>▶ 등장인물에 대한 정보 정리하기</li> <li>▶ 주요 인물의 심리 파악하기</li> <li>▶ 주인공의 태도 변화 파악하기</li> <li>▶ '허깨비'를 다른 사물로 비유하여 표현하기</li> <li>▶ 주인공의 변화에 영향을 끼친 요소로 그래프 그리기</li> <li>▶ 결말에 담긴 작가의 의도 생각하기</li> </ul>	6차시
생각 더하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 나의 경험 떠올리기</li> <li>▶ 나에게 필요한 허깨비 상상해 보기</li> </ul>	1차시

## 생각 열기

1. 작품의 제목처럼 자신만의 'OO하는 방법'을 소개해 봅시다.

-----

-----

-----

-----

-----

2. 다음 <클레이 질문카드>의 내용 중 자신이 답할 수 있는 질문 3가지를 고르고, 그중 한 가지 질문을 선택해 답을 구체적으로 소개해 봅시다.

당신이 가진 기술 3가지를 꼽아 본다면?	당신이 타고난 능력 중 가장 쓸 만하다고 생각하는 3개는?	사람들로부터 잘한다고 자주 칭찬받은 적이 있다면?	평소 자연스럽게 관심이 가는 분야나 영역은 무엇인가요?
시간 가는 줄 모를 만큼 재미를 느낀 것들은?	당신이 보람을 느끼는 일이 있다면?	당신이 가진 지식 중 다른 사람에게 가르쳐 줄 만한 것은 무엇인가?	다른 사람들은 어렵게 하는데 당신은 아주 쉽게 하는 것이 있다면?

※ 출처: 클레이 질문카드

## 생각 펼치기

1. 책을 읽고 떠오르는 단어를 5개 말해 봅시다.

--	--	--	--	--


2. ‘허깨비’의 특징을 알 수 있는 문장을 찾아봅시다.

<p>① 8쪽 그들은 단지 낮이라든가 정신이라고 불리는 비물질적인 요소가 바뀌거나 추가되었다고 짐작될 뿐, 겉보기에는 평범한 사람 같다.</p>
<p>②</p>
<p>③</p>

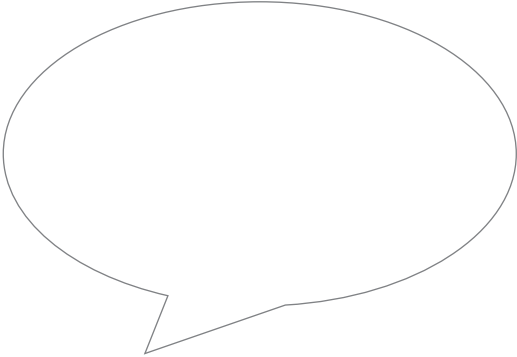
3. 등장인물을 간단히 소개해 봅시다.

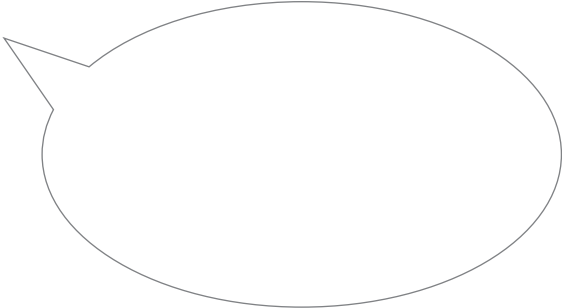
우남우	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 육상 꿈나무로 장학금을 받았다.</li> <li>○</li> <li>○</li> </ul>
선우진	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 허깨비라 불린다.</li> <li>○</li> <li>○</li> </ul>
코치님	<ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>○</li> <li>○</li> </ul>

4. 허깨비 선우진과 주인공 남우의 심리를 알 수 있는 부분을 찾아 말풍선을 채워 봅시다.



선수 우남우 말고, 인간 우남우로 달려 본 적 있어? 훈련하거나 몸 만드는 거 말고 그냥, 달리고 싶어서 뭐 적 있어?







**선생님께** 작품 속에 제시된 대사가 아니라도, 서술을 통해 파악할 수 있는 내용으로 말풍선을 채우는 활동입니다.

**5. 주인공 남우가 허깨비를 바라보는 시선이 어떻게 변화되었는지 파악해 봅시다.**

처음	중간	끝
괴물처럼 여긴다. ⇨	⇨	

**6. 남우에게 허깨비는 어떤 존재인지 다른 사물이나 대상에 비유하여 한 문장으로 표현해 봅시다.**

예) 허깨비는 '다리'다. 남우가 변화하는 데 중간 역할을 했기 때문이다.

-----

-----

-----

7. 우남우의 변화에 영향을 준 요소(주변 인물 포함)를 빈 칸에 적은 후, 각 요소가 차지하는 비중을 그래프로 나타내고, 그 이유를 설명해 봅시다.

〈작성 요령〉

가장 큰 영향을 준 경우 가장 바깥쪽에, 영향이 낮을수록 중심점에서 가까이 점을 찍은 후 5개의 점을 연결하여 그려진 오각형의 면을 색칠해 보세요.

(필요에 따라서 그래프에 수치를 추가해도 좋을 것 같습니다.)

히깨비

Four empty rectangular boxes are positioned around the radar chart, one on each side (top, bottom, left, right), intended for labeling the five axes of the chart.

**선생님께** 기존의 빈 칸은 주인공의 변화에 영향을 준 요소를 학생들이 먼저 생각해 보도록 안내해 주세요. 이후 ‘주인공의 타고난 능력, 후천적 연습과 노력, 코치(엄마), 친구 유리’ 등으로 정리할 수 있습니다.

8. 다음 장면을 통해 짐작할 수 있는 상황을 설명해 보고, 이런 결말을 설정한 작가의 의도는 무엇인지 말해 봅시다.

“너 설마…….”

손유리는 입을 다물었다. 멍하니 허공을 올려보다가, 우남우를 뺨히 살피다가 마침내 실소를 터뜨렸다.

……그렇다면 네가 누구냐고 묻는 건 소용없는 거겠지. 모르는 사이에 재밌고 놀라운 일이 벌어졌다.

손유리는 난감한 듯 즐거운 듯 웃다가 돌아섰다.

“아니다. 이따 봐.”

걱정할 건 없었다. 우남우는 원할 때마다 후회 없이 달릴 것이다. 누군가와 꼭 같이, 트랙 바깥까지 아마도 낮은 바람이 불어오는 방향으로. <80~81쪽>

## 생각 더하기

1. 다음 내용에 나타난 남우의 상황과 비슷한 경험이 있다면 무엇인지 적어 보고, 이때 어떤 감정을 느꼈는지 말해 봅시다.

주변에서 추켜세우는 내 실력이라는 게 어느 순간 시시해 보여 그저 습관처럼 뛰었다. 훈련과 부상, 훈련, 훈련, 대회, 부상, 훈련, 훈련, 대회 그리고 부상의 고리 안에서 이를 악물고 달리다가 기어코 달리기를 좋아하는 마음을 잃어버리는 것이다. <23쪽>

2. 우남우와 선우진의 관계와 같이 자신에게 또는 우리 사회에 필요한 허깨비를 상상해 봅시다.

( )에게 필요한 허깨비	
구체적인 이유	