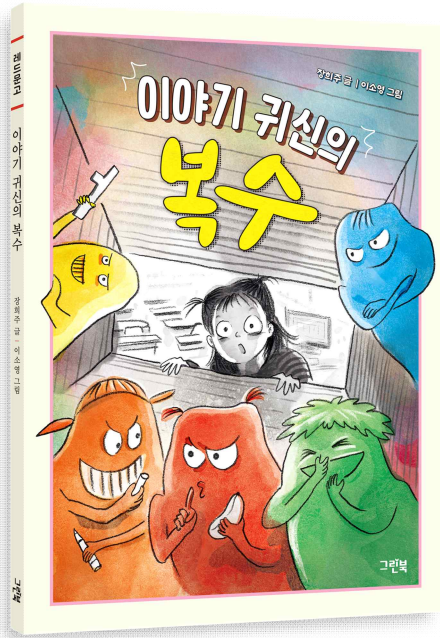


《이야기 귀신의 복수》



지도 개요

- 대상: 초등 1~2학년, 3~4학년
- 관련 교과 영역
- 1-1 사람들 고민을 들어 봐요
- 1-2 이야기 이야기를 들려줄게
- 1-2 이야기 이야기 마법사가 되고 싶어
- 1-2 상상 상자에 물건이 들어 있다면
- 2-2 국어 1. 장면을 상상하며
- 3-1 국어 9. 어떤 내용일까?
- 3-2 국어 9. 이야기 속 인물이 되어

장희주 글 • 이소영 그림

판형 170X230mm | 쪽수 88쪽 | 책값 14,000원

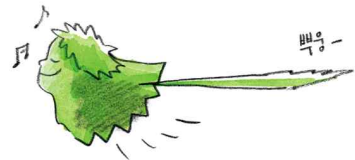
펴낸곳 그린북 | 발행일 2024년 10월 31일

ISBN 978-89-5588-485-2 73810

키워드: 이야기, 상상, 말하기, 수다, 잡담, 표현, 소통, 경청, 자유, 교실, 학교, 이야기의 힘, 마음, 귀신

도서 소개

지루할 틈 없이 빠른 전개와 귀엽고 익살스러운 캐릭터들이 어린이 독자들의 상상력을 키워 주는 《이야기 귀신의 복수》는 웃음과 긴장감이 넘치는 이야기 귀신들과의 소동 속에서 아이들의 숨겨진 마음을 들여다보게 하는 동화입니다. 이 책을 통해 어린이 독자들은 자신이 하고 싶은 이야기를 표현하는 것이 얼마나 중요한지, 또 자신의 이야기를 마음껏 표현하는 자유와 공간의 소중함을 알게 됩니다. 매력적인 캐릭터들과 함께 재미있게 책을 읽고, 작은 이야기와 말이 가진 힘과 그 속에 담긴 진짜 마음에 대해 이야기 나눠 보세요.



글 © 장희주, 그림 © 이소영

※ 이 활동지는 비상업적인 목적으로 누구나 자유롭게 이용할 수 있습니다.

※ 이 활동지는 그린북 블로그(blog.naver.com/gbook01)에서 내려받을 수 있습니다.

그린북

1. 표지를 천천히 살펴보고, 등장인물들의 말을 상상해서 말풍선에 넣어 보세요.



★ 읽기 전 활동
마음 열기

나의 경험을 떠올려요

1. 하고 싶은 이야기가 있었는데, 하지 못했던 경험이 있다면 말해 보세요.
그때 나의 마음은 어땠나요?



말하고 싶었지만 하지 못했던 말	
그때의 내 마음	

2. 누군가를 혼내 주고 싶다고 생각한 적이 있나요?

예> 친구가 놀리고 괴롭혀서 꿀밤을 주고 싶었어요.

- _____
- _____
- _____

1. 수다와 선생님의 입장을 비교해서 적어 보세요.

	수다	선생님
교실에서 수업과 관계없는 말이나 이야기를 하는 것에 대한 생각		

2. 책 속에 등장하는 이야기 귀신과 친구들의 이야기는 서로 연관이 있어요.
내용에 맞게 이어 보세요.

- (1) 빨간색 이야기 귀신 • 수다의 이야기(병원에 입원한 엄마)
- (2) 주황색 이야기 귀신 • 민호의 이야기(방귀 편 이야기)
- (3) 초록색 이야기 귀신 • 서현이 이야기(책에 꿀 바른 이야기)

이야기 속으로 들어가기 ②

1. 아래의 본문에서 마지막에 수다가 하고 싶었던 말은 무엇이였을지 적어 보세요.

“선생님, 있잖아요. 저 일곱 살 때 놀이공원에서 엄마, 아빠를 잃어버렸어요.”

민호가 눈을 퐁그랏게 뜨고 말했다.

“진짜?”

아이들도 놀란 눈으로 나를 쳐다봤다. 그래서 어떻게 됐냐는 눈빛이었다. 나는 신이 나서 말했다.

“바이킹을 타려고 가는 중이었거든요. 엄마인지 알고 손잡고 걸었는데, 글썄 모르는 아줌마가 옆에 있는 거예요.”

“어머! 어찌면 좋아.”

“그래서 엄마는 찾았어?”

모두 궁금해서 못 배기는 것 같았다. 나는 침을 꿀꺽 삼키고 말했다.

“찾았지. 근데 우리 엄마 지금…….”

-본문 7~9쪽에서

2. 이야기 귀신들은 왜 선생님에게 복수하려고 했을까요?

3. 수다는 왜 이야기 귀신이 선생님의 국에 땅콩을 떨어뜨리려고 했을 때, 복수를 막았나요?

4. 수다는 마지막에 엄마 이야기를 하면서 눈물을 흘렸어요. 수다는 왜 눈물이 났을까요?

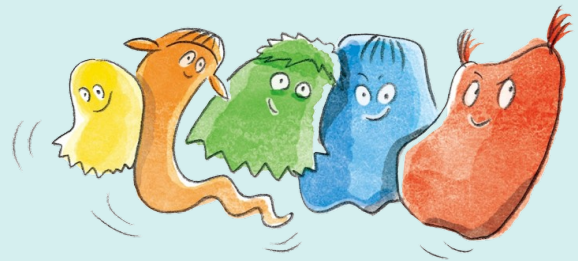
★ 읽기 후 활동

주제 토론하기

1. 선생님은 왜 '잡담 상자' 대신 '종알종알 이야기 상자'를 만들었을까요?

1. 내가 수다가 되어서 담임 선생님에게 하고 싶은 말을 편지로 써 보세요.

A large light blue rectangular area containing ten horizontal blue lines for writing a letter.



☺ 동화 《이야기 귀신의 복수》의 모티브가 된 우리 옛이야기 <이야기 주머니>도 함께 읽어 보세요.

옛날에 이야기를 좋아하는 도령이 살았어요. 하지만 도령은 들은 이야기를 다른 사람에게 들려주지 않고 주머니 속에 넣어 꽂꽂 묶어 놓았어요. 이야기가 새어 나가지 못하게 말이에요.

세월이 흘러서 도령이 장가갈 나이가 되었어요. 도령의 주머니에 갇혀 답답해 하던 이야기들은 귀신이 되어서 도령을 해코지하기로 했어요. 이야기 귀신들은 독이 든 물, 독이 든 과일, 독이 있는 뱀으로 변신하여 도령이 장가가는 날을 기다렸다가 해치려고 했어요. 그런데 때마침, 도령의 하인이 이야기 귀신들의 말을 듣게 되었어요. 하인은 도령이 장가가는 날, 도령을 쫓아가서는 물과 과일을 먹지 못하게 하였고, 신부의 방에 들어가 독사를 제거했어요.

도령은 그날 이후부터 재미난 이야기를 들으면 혼자만 알지 않고, 많은 사람에게 들려주었어요.

독후활동지 예시 답안

읽기 전 활동 : 이야기 상상하기

1. 예) 수다: 재네들, 뭐야? 귀신이야? 젤리야?/ 파란색 귀신: 음~ 어떻게 골탕 먹이지?/ 초록색 귀신: 웬! 방귀 냄새!/ 주황색 귀신: 선생님이 글자를 못 쓰게 하자./ 빨간색 귀신: 췌! 비밀이야./ 노란색 귀신: 선생님 수첩을 망가뜨려 놓자.

읽기 전 활동 : 나의 경험을 떠올려요

1. 예) 친구에게 좋아한다고 고백하고 싶은데 이야기를 못 했어요./ 친구한테 괴롭히지 말라고 이야기하고 싶었는데 못 했어요./ 선생님께 저를 미워하지 말라는 말을 못 했어요.
 예) 하고 싶은 말이 마음속에만 머물면 마음속에 커다란 돌멩이가 든 것처럼 무겁고 힘들어요.

2. 예) 언니가 엄마한테 내 잘못을 일러서 언니에게 못된 장난을 치고 싶었어요./ 친구가 내 뒷담화를 해서 혼내 주고 싶었어요.

읽기 중 활동 : 이야기 속으로 들어가기 ①

1.

	수다	선생님
교실에서 수업과 관계없는 말이나 이야기를 하는 것에 대한 생각	수업 시간이나 쉬는 시간, 급식 시간에 자유롭게 친구들과 하고 싶은 이야기를 나누고 싶어요. 선생님이 잡담 상자를 만들고 이야기를 마음대로 못 하게 해서 불만이에요.	수업 시간에 떠드는 것은 다른 친구들에게 방해가 되기 때문에 조용해야 해요. 급식 시간에 말을 하는 건 식사 예절에 어긋나요. 반 친구들이 수업 시간에 떠들지 않도록 '잡담 상자'를 만들었어요.

2.

- (1) 빨간색 이야기 귀신 • _____ • 수다의 이야기(병원에 입원한 엄마)
 (2) 주황색 이야기 귀신 • _____ • 민호의 이야기(방귀 똥 이야기)
 (3) 초록색 이야기 귀신 • _____ • 서현이 이야기(책에 꿀 바른 이야기)

읽기 중 활동 : 이야기 속으로 들어가기 ②

1. 예) 우리 엄마가 아파서 병원에 입원했어. 그래서 너무 걱정돼./ 우리 엄마가 아파서 병원에 입원하셨는데 나아서 돌아오실 수 있겠지?/ 엄마가 아파서 병원에 입원하셨어. 엄마가 너무 보고 싶어.

2. 예) 아이들이 종알종알 이야기를 할 때 선생님이 이야기를 중단시켜서 이야기가 완결되지 못했기 때문이다. 이야기 귀신들은 이야기가 완결될 때 자유를 얻지만 이야기가 중간에 끊어지면 잡담 상자

에 갇힌다.

3. 예) 이야기 귀신들이 선생님에게 심한 장난을 치니까 선생님이 불쌍했다./ 선생님은 땅콩 알레르기가 있기 때문에 땅콩을 먹으면 위험에 처할 수 있다./ 선생님이 옆 반 선생님께 수다가 있어서 웃는다고 말했을 때 선생님이 대한 미움이 사라졌다.

4. 예) 엄마가 잘못될까 봐 걱정되었다./ 반 친구가 엄마가 잘못되면 어떡하냐고 말을 하자 속상했다./ 선생님과 친구들이 자기 말을 믿어 주지 않아서 억울하고 서러웠다.

읽기 후 활동 : 주제 토론하기

1. 예) 선생님이 만든 '잡담 상자' 때문에 아이들이 하고 싶은 말을 마음껏 하지 못해 답답하고 힘들어한다는 것을 알았다. 그래서 '종알종알 이야기 상자'를 만들어 아이들이 하고 싶은 말, 혼자 마음에 담고 있는 말을 하는 시간을 마련하기 위해 새로운 이야기 상자를 만들었다.

읽기 후 활동 : 창의적 글쓰기

1. 예) 선생님, 잡담 상자 때문에 하고 싶은 말을 하지 못해서 답답했어요. 아이들이 하는 말은 쓸데없는 이야기가 아니에요. 우리는 하고 싶은 말이 있는 거예요. 하지만 나중에 선생님께서 '종알종알 이야기 상자'를 만들어 주셔서 정말 감사합니다.

