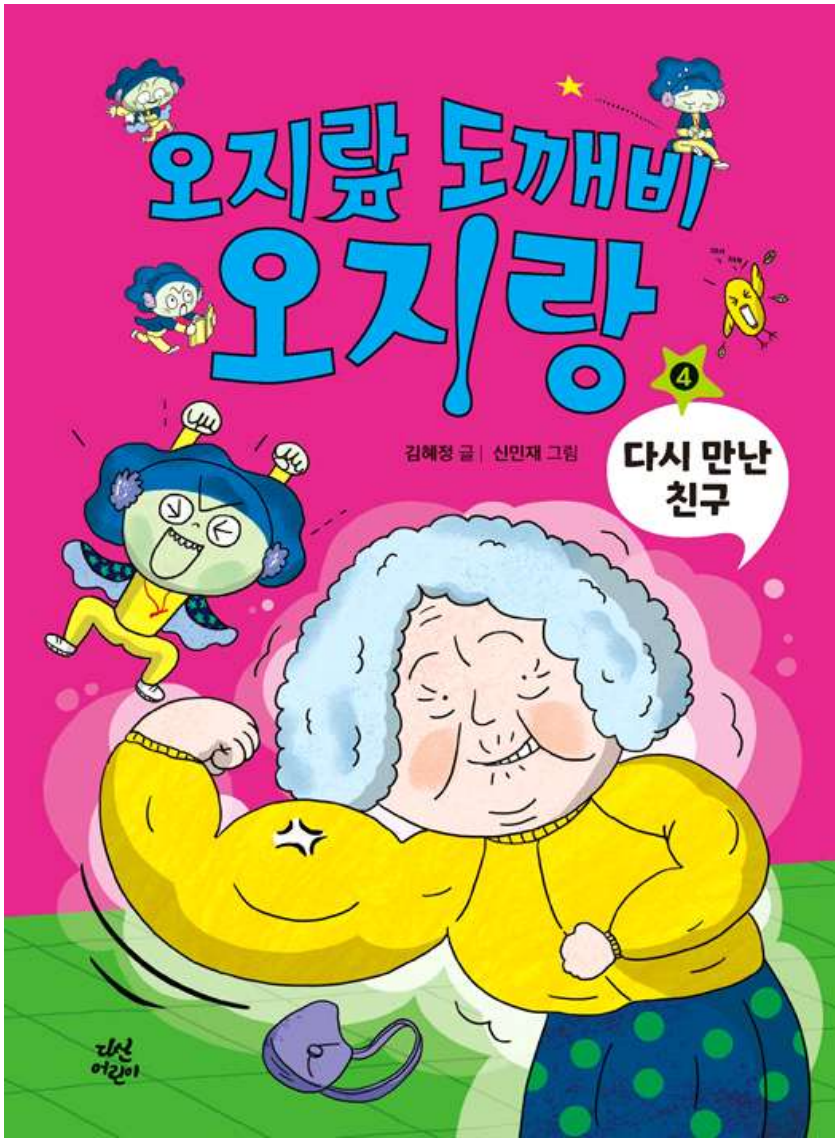


# 오지랴 도깨비 오지랑

## ④ 다시 만난 친구



글 /그림	글 김혜정 / 그림 신민재	독서 활동지 구성	심재근 (춘천 석사 초등학교 교사)
대상	초등학교 1~4학년	분야	국내 문학
주제어	#도깨비 #가족 #할머니 #마음 #공감 #웃음 #고민		

책 제목	오지랴 도깨비 오지랴 ④ 다시 만난 친구	
활용 방법	초등 저·중학년 용으로, 책을 천천히 읽으며 내용과 관련해 조금 더 깊게 생각할 수 있는 활동 위주로 계획했습니다. 정답이 있는 활동이 아니니 자유롭게 상상하여 활동지의 질문에 답하도록 지도해 주세요.	
단계	교수 · 학습 활동	범위
읽기 전	표지 탐색하기 다른 곳 찾기 + 내용 예상하기	표지
	등장인물 파악하기 등장인물 소개 정리하기 + 가장 마음에 드는 등장인물 고르기	6~7쪽
읽기 중	선재의 일기 선재의 마음이 드러나는 일기 쓰기	8~27쪽
	오늘의 숙제 오행시, 삼행시 짓기	28~37쪽
	비밀 공책 은유의 속마음 상상하기 + 나의 비밀 공책	38~58쪽
	내가 선재라면? 선재의 마음 색으로 나타내기 + 이어질 내용 만화로 표현하기	59~66쪽
	스티커 사진 가족 네 컷 + 오지랴 네 컷	67~77쪽
	실내 운동회 신나는 운동회 즐기기	76~93쪽
읽기 후	인물 대사 말판 만들기 기억에 남는 대사 찾기	전체
	인물 대사 말판 놀이 인물 대사 실감 나게 읽기 + 가장 기억에 남는 대사 고르기	전체
	책 표지 다시 만들기 가장 인상 깊은 장면을 활용해 책 표지 다시 만들기	전체

소제목	앞표지	쪽수	읽기 전	읽기 중	읽기 후	이름:
-----	-----	----	------	------	------	-----

# 〈표지 탐색하기〉

1. 아래 두 표지를 살펴보고 다른 곳을 찾아보세요.



※ 다른 곳은 모두 5개입니다.

2. 모두 찾았나요? 표지를 다시 한번 살펴보고 책의 내용을 상상해 써 보세요.


## 〈등장인물 파악하기〉

### 1. 등장인물 소개를 살펴보고 표로 정리해 봅시다.

오지랑	<p><b>어린이 마음을 듣는 도깨비</b></p> <p>시시때때로 아이들의 마음속 소리가 들려서 어쩔 수 없이 오지랑을 부리게 된다. 아주 오랜만에 만난 (            )의 부탁도 도깨비의 자존심을 걸고 들어준다.</p>
(            )	<p><b>오지랑의 오랜 친구</b></p> <p>어린이였을 때 오지랑을 만나 소원을 이뤘다. 손녀가 예전처럼 밝지 않아 걱정이 많다. 메밀전으로 오지랑을 꼬드기는 재주가 있다.</p>
(            )	<p><b>생각 많은 아이</b></p> <p>맛벌이하는 부모님 대신 할머니와 시간을 보낸다. 힘든 마음을 털어놓지 못해 끙끙 앓으면서도 할머니를 걱정하는 따뜻한 마음을 지녔다.</p>
마니	<p><b>욕심꾸러기 도깨비</b></p> <p>뭐든 많이 가져야 하고 나눌 줄 모르는 인색한 도깨비. 드넓은 (            )을 가졌다.</p>
차차	<p>(            ) 도깨비</p> <p>뭐든 잘 찾아서 차차다. 오지랑을 많이 도와주는 든든한 친구!</p>
(            )	<p><b>도깨비 잡화점의 주인</b></p> <p>뭐든 ‘(            )’ 구해 주고, 뭐든 ‘(            )’ 만들어 준다. 칭찬에 매우 약해, 칭찬 한마디면 무슨 부탁이든 들어준다.</p>

### 2. 가장 마음에 드는 등장인물과 그 이유를 적어 보세요.

가장 마음에 드는 등장인물은 (            )입니다. 왜냐하면,
때문입니다.

소제목	프롤로그 / 1. 선재의 부탁	쪽수	8-27	읽기 전	읽기 중	읽기 후	이름:
-----	---------------------	----	------	------	------	------	-----

### 〈선재의 일기〉

1. 오지랑의 옛 친구, 선재의 어린 시절 이야기를 읽으세요. 그리고 어린 선재가 되어 학교에 간 날의 일기를 써 보세요.



※ 아래 낱말을 활용해 선재의 마음을 잘 드러내 보세요.

오지랑, 학교, 친구, 돈, 덕분에, 때문에, 공부, 친척, 학비, 슬펐다, 기뻐다

19XX년 X월 X일      날씨:
제목:



소제목	2. 안 들려, 안 들린다고	쪽수	28-37	읽기 전	읽기 중	읽기 후	이름:
-----	-----------------	----	-------	------	------	------	-----

### 〈오늘의 숙제〉

오! 오이 삼 형제가 길을 걸어가고 있어요. 늘! 늘 가던 길과 달라서 삼 형제는 길을 헤맸어요. 의! 의종던 삼 형제가 다투기 시작했어요. 숙! 숙덕숙덕, 어디선가 소리가 났어요. 두더지였어요. 제! 제가 길을 알려 드리죠. 덕분에 오이 삼 형제는 길을 잘 찾았어요. (30쪽)

#### 1. 은유가 발표한 것처럼, 오행시로 이야기를 지어 보세요.

오:
늘:
의:
숙:
제:

#### 2. 나와 친구의 이름으로 삼행시를 지어 보세요.

(     ):
(     ):
(     ):

(     ):
(     ):
(     ):

소제목	3. 비밀 공책 4. 마니를 찾아가다	쪽수	38-58	<input type="checkbox"/> 읽기 전 <input checked="" type="checkbox"/> 읽기 중 <input type="checkbox"/> 읽기 후	이름:
-----	-------------------------	----	-------	--	-----

〈비밀 공책〉

1. 은유는 비밀 공책에 뭐라고 썼을까요? 은유의 속마음을 상상해서 적어 보세요.

있잖아, 나는 말이야. 그러니까

2. 여러분이라면 비밀 공책에 무엇을 쓰고 싶나요? 최근에 걱정이 되었거나 속상한 일, 정말 행복했던 일을 비밀 공책에 적어 보세요.


----- 접는 선 -----

※ 누구에게도 보여 주고 싶지 않은 내용이라면 접는 선대로 접어서 글을 가리세요.

〈내가 선재라면?〉

1. 은유의 비밀 공책을 본 선재의 마음은 어땠을까요? 선재의 현재 마음을 색으로 표현하고 그 이유를 적어 보세요.

선재의 마음은 (        )색이다. 왜냐하면,
때문이다.

2. 은유의 속마음을 알게 된 선재에게 어떤 좋은 생각이 떠올랐을까요? 이어질 내용을 상상하여 네 컷 만화로 표현해 보세요.

1	2
3	4



소제목	6. 게임 친구	쪽수	67-77	읽기 전	읽기 중	읽기 후	이름:
-----	----------	----	-------	------	------	------	-----

### 〈스티커 사진〉

1. 여러분이 스티커 사진을 찍는다면 어떤 모습일까요? 할머니(혹은 다른 가족)와 찍은 사진, 오지랑과 찍은 사진을 상상해서 그림으로 표현해 보세요.

[ 가족 네 컷 ]

[ 오지랑 네 컷 ]

소제목	7. 힘내라, 선재! / 에필로그	쪽수	76-93	읽기 전	읽기 중	읽기 후	이름:
-----	--------------------	----	-------	------	------	------	-----

## 〈실내 운동회〉

운동장이 시끌벅적해. 오늘은 학교 운동회 날이야. 하늘 위로 펄럭이는 만국기가 아이들을 반겨 주었어. 신이 난 아이들 발걸음에 운동장 바닥도 들썩이는 것 같았지. (76쪽)

### 1. 여러분도 신나는 운동회를 즐겨 보세요.

#### [첫 번째 종목] 물티슈(걸레) 스케이팅

- 물티슈(걸레)를 발로 잘 밟고 선다.
- 교실(방) 끝과 끝을 찍고 돌아오거나 책상(식탁) 주변을 빙글빙글 돌 수 있는 경기장을 만든다.
- 물티슈(걸레)가 발밑에서 빠지면, 그 자리에서 다시 시작한다.
- 여러 명이려면 물티슈(걸레)가 배턴이 되어 이어달리기처럼 시합한다.
- 결승선에 먼저 들어오는 사람(팀)이 승리한다.

#### [두 번째 종목] 팔씨름

- 총 세 판을 하여 두 판을 먼저 이긴 사람이 승리한다.
- 팔꿈치가 바닥에서 떨어지지 않도록 유의한다.

### 2. 응원 구호를 만들어 보세요.

예) 아싸 OO! 아싸 OO! OO 이겨라! OO 이겨라!

### 3. 무생물을 생물인 것처럼 표현하여 운동회 분위기를 글로 써 보세요.

예) 만국기가 아이들을 반겨 주었어. 운동장 바닥도 들썩이는 것 같았지.

### 〈인물 대사 말판 놀이 만들기〉

1. 기억에 남는 대사를 찾아 빈칸에 적어 말판 놀이를 만들어 봅시다.  
빈칸에 대사와 대사가 나온 쪽수를 적으세요.

출발!				
	<div>어떤 대사를 적나요?</div> <div> 1. 인물의 마음을 알 수 있는 대사!  2. 인물의 생각을 알 수 있는 대사!  3. 재미있었던, 감동적이었던 대사! </div>			앞으로 1칸
		도착!		
			앞으로 2칸	

소제목	전체	쪽수		읽기 전	읽기 중	읽기 후	이름:
-----	----	----	--	------	------	------	-----

〈인물 대사 말판 놀이〉

1. 앞에서 만든 말판을 이용해 아래 방법대로 놀이해 보세요.

[말판 놀이 방법]

- 각자 말을 정해 출발 칸에 놓는다.
- 두 명 혹은 세 명이 가위바위보를 해서 가위로 이기면 1칸, 바위로 이기면 2칸, 보로 이기면 3칸을 간다.
- 말이 도착한 칸에 있는 대사를 실감 나게 읽는다. (어떤 상황인지 모르면 대사가 있는 쪽을 펼쳐 책을 다시 읽어 본다.)
- 도착 칸에 먼저 가는 사람이 승리한다.
- 놀이가 끝나면 다른 친구가 만든 말판을 이용해 놀이를 해 본다.

2. 놀이가 끝난 뒤, 가장 기억에 남는 대사를 골라 적어 보세요.

가장 기억에 남는 대사	
가장 기억에 남는 이유	
등장인물이 대사를 했을 때의 상황	
등장인물이 대사를 했을 때의 마음 또는 생각	
나라면 그 상황에서 어떻게 말했을까?	

소제목	전체	쪽수		읽기 전	읽기 중	읽기 후	이름:
-----	----	----	--	------	------	------	-----

〈책 표지 다시 만들기〉

1. 가장 인상 깊은 장면을 뽑아 보세요.

가장 기억에 남는 장면	
가장 기억에 남는 이유	

2. 뽑은 장면을 활용해 책 표지를 다시 만들어 보세요.

※ 책에 나와 있는 그림을 똑같이 따라 그리지 말고, 배경 색이나 주인공의 표정 등을 바꿔 보세요. 책 제목, 출판사, 작가 이름이 빠지지 않도록 하고, 제목 크기와 위치를 잘 생각해 보세요. 원래 표지와 다른 나만의 책 표지를 완성해 보세요!

〈표지 탐색하기〉



〈등장인물 파악하기〉

오지랑	어린이 마음을 듣는 도깨비 시시때때로 아이들의 마음속 소리가 들려서 어쩔 수 없이 오지랴를 부리게 된다. 아주 오랜만에 만난 ( <b>친구</b> )의 어려운 부탁도 도깨비의 자존심을 걸고 들어준다.
( <b>선재</b> )	오지랑의 오랜 친구 어린이였을 때 오지랑을 만나 소원을 이뤘다. 손녀가 예전처럼 밝지 않아 걱정이 많다. 메밀전으로 오지랑을 꼬드기는 재주가 있다.
( <b>은유</b> )	선재 손녀, 생각 많은 아이 맛벌이하는 부모님 대신 할머니와 시간을 보낸다. 힘든 마음을 털어놓지 못해 끔찍 앓 으면서도 할머니를 걱정하는 따뜻한 마음을 지녔다.
마니	욕심꾸러기 도깨비 뭐든 많이 가져야 하고 나눌 줄 모르는 인색한 도깨비. 드넓은 ( <b>산수유밭</b> )을 가졌다.
차차	( <b>관리국</b> ) 도깨비 뭐든 잘 찾아서 차차다. 오지랑을 많이 도와주는 든든한 친구!
( <b>다다</b> )	도깨비 잡화점의 주인 뭐든 ‘( <b>다</b> )’ 구해 주고, 뭐든 ‘( <b>다</b> )’ 만들어 준다. 칭찬에 매우 약해, 칭찬 한마디면 무슨 부탁이든 들어준다.