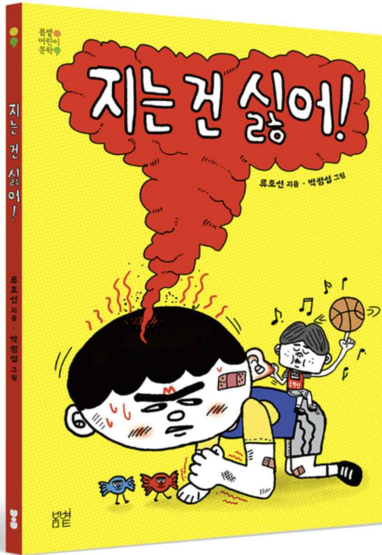


지는 건 싫어!



류호선 지음 / 박정섭 그림 / 봄별

토리는 매번 1등이라고 자랑하는 유안이기도, 유안에게 자꾸만 지는 것도 싫다. 그러던 어느 날, 토리의 꿈속에 빨간 사탕과 파란 사탕이 나타난다. 그중 빨간 사탕을 먹으면 뭐든지 무조건 이긴다는데... 토리는 어떤 선택을 할까? 단순히 쳐도 괜찮다는 이야기를 하는 대신 무조건 이기는 것이 얼마나 재미없는지, 지면서 배우는 쾌감과 가치가 무엇인지 알려 주는 책.

주 제 경쟁의 진정한 의미를 알고 즐겁고 안전한 놀이 즐기기
권장 차시 9차시
대상 학년 1~2학년
관련 주제어 #성장 #학교 #친구 #우정 #도전 #승패 #놀이 #경쟁

국어

[2국02-04] 인물의 마음이나 생각을 짐작하고 이를 자신과 비교하며 글을 읽는다.
[2국03-02] 쓰기에 흥미를 가지며 자신의 생각이나 느낌을 문장으로 표현한다.
교육 과정 연계 [2국05-02] 작품을 듣거나 읽으면서 느끼거나 생각한 점을 말한다.
[2국06-02] 일상의 경험과 생각을 글과 그림으로 표현한다.

슬기로운 생활

[2슬04-03] 경험한 것 중에서 관심 있는 주제를 정하고 조사한다.

즐거운 생활

[2즐01-01] 즐겁게 놀이하며, 건강하고 안전하게 생활한다.
[2즐04-02] 자유롭게 상상하며 놀이한다.

작 성 대구다사초등학교 성윤미 선생님

■ 도서 소개 (출판사 책 소개)

이기고 지면서 배우는 짜릿한 승부의 세계

무조건 이기는 것보다 지면서 배우는 쾌감과 성장의 가치를 깨닫게 해주는 책이다. “이 사탕을 먹으면 뭐든 항상 이겨! 아무것도 안 해도 그냥 다 이기는 거야.” 토리는 매번 1등이라고 자랑하는 유안이가 싫다. 유안이에게 자꾸만 지는 것도 지겹다. 그러다 눈앞에 사탕 두 개가 나타난다. 토리는 어떤 선택을 할까?

교실에서 아이들이 색종이로 대문 접기를 한다. 그런데 한 아이가 “다 했어요. 저 1등이에요. 제가 이겼죠?”라고 외친다. 그다음엔 어떤 일이 벌어질까? 종이접기에 왜 순위를 매겨야 하는지 몰랐던 아이들은 너도나도 서두르기 시작한다. 대충 빨리하고 싶지 않은 토리는 할머니 말씀을 새기며 천천히 꼼꼼하게 한다. 선생님에게 칭찬도 받는다. 하지만 1등을 한 유안이가 토리에게 한마디 한다. “네가 꼴찌야! 네가 졌어.” 아이에게 열패감을 안겨주는 일이 이리 간단하고 쉽다. 내용을 얼마나 충실하게 가꿨는지가 보이지 않는 이에게는 결과만 중요하다. 어른들이 끔찍하고 곤고하게 조장해 온 세계가 한 뭉을 한 것이다. 여기서 작가는 ‘저도 괜찮다’ 이야기를 단순하고 교훈적으로 하지 않는다. 대신 ‘무조건’이기는 것이 얼마나 재미없고 지루한지를 알려준다. 그래서 아이들에게 무조건 이기는 것보다 지면서 배우는 짜릿한 쾌감과 가치를 깨닫게 해 준다.

■ 학습 목표

- 인물의 마음이나 생각을 짐작하고 이를 자신과 비교하며 생각하거나 느낀 점을 표현할 수 있다.
- 승패에 대한 자기 생각이나 느낌을 문장으로 표현할 수 있다.
- 자신이 알고 있는 놀이에 대해 조사하고, 이를 소개하며 규칙에 맞게 놀이할 수 있다.

■ 수업 준비

아이들이 학교에 입학하게 되면 취학 전과 다르게 여러 경쟁에 놓이게 된다. 초등학교 저학년 학생의 경우 경쟁을 통한 승부욕이 학생을 움직이는 원동력이 되기도 하지만, 경쟁에서 이기고 지는 결과에만 관심을 갖는 것이 현실이기도 하다. 이러한 아이들에게 학교에서 하는 활동의 본질과, 과정 속에서 우리가 배우고 성장할 수 있는 부분에는 어떤 것들이 있는지 살펴보는 시간이 필요하다. 물론 학생들의 발달 단계상 무조건 이기고 싶은 마음이 강한 시기이기도 하다. 하지만 책 속 내용처럼 무조건 이기기만 한다면 어떨까? 하는 생각을 해보고, 지는 것을 경험함으로써 자신을 알아가는 기회가 되기도 한다. 아이들이 자신이 알고 있는 놀이를 소개하고 그 놀이를 실제로 해보며 놀이에서 좋았던 점과 아쉬운 점과 바꾸고 싶은 점이 있다면 반영해 가며, 놀이를 통해 승부에만 관심을 가지고 보다는 놀이에 담긴 의미와 배움이 일어날 수 있도록 적용해 보도록 한다.

수업 준비물 색연필, 사인펜, 활동지

■ 학습 과정

읽기 단계	주요 활동	차시
읽기 전	표지 살펴보기 [활동지 1,2,3] - 표지 그림으로 이야기 나누며 제목 살펴보기 - 승패에 대한 경험을 떠올려보고 표정 그려보기 - 차례 살펴보며 내용 예상하기	5
읽는 중	함께 읽기 내용 파악하기 [활동지 4,5] - 낱말 찾아보기	
읽은 후	젠가 놀이 규칙 만들기 - 젠가 놀이 하며 규칙 만들기 - ‘줄아바’ 놀이 회의하기 우리 반 놀이 백과 만들기 및 나의 각오 만들기 [활동지 6] - 우리 반 놀이 백과 만들기 - 놀이에 임하는 나의 각오 만들기	3
	승부에 대한 나의 생각과 듣고 싶은 격려말 찾기 [활동지 7] - 승부에 대한 명언 만들기 - 내가 듣고 싶은 격려말 찾기	1

읽기 전

1. 표지 살펴보기

■ 표지 그림으로 이야기 나누며 제목 살펴보기

- [활동지 1]에 책의 제목을 삭제한 표지를 보여 주고 어떤 이야기가 담긴 책인지 제목을 상상해 보고 책의 제목이기도 한 말풍선에 들어갈 말을 상상해 봅시다.

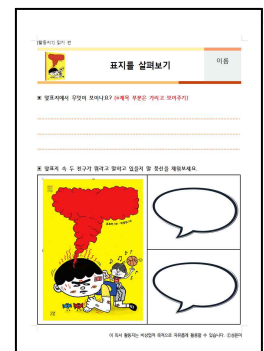
Tip.실물 책에서 표지와 책등에 있는 제목 모두를 가려야 한다. 포스트잇을 이용하여 두겹으로 가리면 된다.)

예) 농구 경기를 했는데, 옆드려 있는 친구가 지고 다친 것 같아요.

옆드려 있는 친구의 눈을 보니 복수의 칼날을 가는 것 같아 제목은 <두고 보자!> 일 것 같아요.

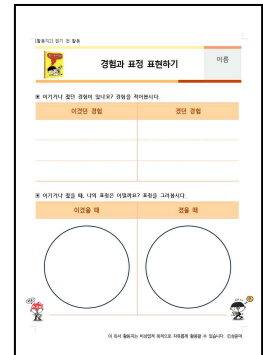
둘은 형제인데, 형이 동생에게 농구 경기를 진 것 같고, 동생은 형을 놀리는 것 같아요. 그래서 말풍선에는 “얄미운 동생!”, “쪼그만 게” 일 것 같아요.

- 책 표지를 공개하며 왜? 주인공이 이런 말을 했을 것 같은지 이야기 나눈다. 이 책의 제목은 《지는 건 싫어!》입니다. 둘의 관계는 어떤지, 어떤 이야기가 펼쳐질지 기대해 봅시다.



■ **승패에 대한 경험을 떠올려보고 표정 그려보기**

- 표지 속 친구의 말풍선에 '지는 건 싫어!'라고 표현한 것은 무슨 게임이나 경기에서 진 것 같아요. 그에 반해 친구의 허리쪽에 앉아 있는 친구는 이긴 것 같은데, 여러분이 이겼거나 졌던 경험을 나누어 봅시다. **[활동지 2]**



예) 달리기 시합에서 져서 속상했어요.

피구를 했는데, 우리 팀이 이겼던 경험이 있어요.

태권도 승단 시험에 가서 잘해서 품띠가 되었을 때 아주 기뻐던 경험이 있어요.

줄넘기 대회에 나가서 1분동안 많이 넘기를 했는데, 내가 많이 넘어 이겼던 경험이 있어요.

- 친구들의 이기고 졌던 것들에 대해 들으면서 혹시, 생각한 것이나 느낀 것이 있을까요?

예) ○○이는 달리기를 잘하는데, 나는 줄넘기를 잘하는 것을 알게 되었어요.

친구들 모두 이겼을 때 기분이 좋았다고 하고 모두 이기고 싫어한다는 것을 알게 되었어요.

우리가 서로 잘하는 것이 같은 친구도 있고 다른 친구도 있다는 것을 알게 됐어요.

- 이기거나 졌을 때의 나의 표정은 어땠는지 그림으로 나타내 봅시다.

■ **차례 살펴보며 내용 예상하기**

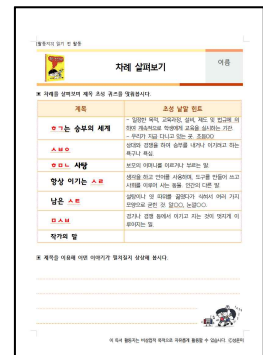
- **[활동지 3]**은 이 책의 차례의 제목을 초성 퀴즈와 함께 제시한 것입니다.

책을 넘겨 보기 전에 차례를 살펴보며 제목을 맞춰보고 어떤 이야기가

펼쳐질지 내용을 예상해 봅시다.

예) 학교/ 승부욕/ 할머니/ 사람/ 사탕/ 명승부

학교에 입학하니 승부를 가리는 게임이나 경기가 많았고, 그것을 할 때마다 주인공은 승부욕에 불탔지만 번번히 졌다. 그러던 중 할머니께서 주신 두가지 색의 사탕이 있었는데, 하나는 먹기만 하면 항상 이기는 마법 사탕이었다. 남은 사탕은 그와 반대로 먹으면 지는 사탕이었다. 맨 처음에는 사탕의 마법을 모르고 먹었다가 나중에는 그 마법을 알게 되었다. 그러던 중 사탕을 가지고 오지 않은 주인공이 사탕을 먹지 않고 진짜 자신의 실력으로 명승부로 농구 경기를 하게 되었다는 이야기가 펼쳐질 것 같다.



읽는 중

1. **함께 읽기**

■ **다양한 방법으로 읽기**

- 학급 전체 학생을 대상으로 교사가 읽어주기
- 학급 전체 학생이 순서(번호순, 앉은 자리 순)를 정해 읽고 싶은 만큼 읽고 멈추면 다음 순서 친구가 읽기
- 전체 학생을 대상으로 한쪽씩 나눠서 읽기

- 순서를 정하지 않고 자유롭게 읽고 싶은 사람 읽기
- 모둠별로 함께 읽고 만나기
- 짝과 한 쪽씩 소리 내어 읽기
- 소제목 단위로 선생님이 읽고 내용 요약하며 읽기

Tip. 한 학기 한 권 읽기 도서로 책을 복권으로 구입이 가능하다면 동화책을 함께 읽기가 좋다. 저학년의 경우 너무 많은 양을 한꺼번에 완독하고 활동하기보다는 소제목 단위로 읽고 내용을 정리 후 읽어가는 것이 좋다.

2. 내용 파악하기

■ 함께 읽으며 내용 확인하기 [활동지 4]

- 유안이가 1등 한 것에는 어떤 것이 있나요?
 예) 교실에 들어오는 것, 도화지로 대문 접기, 오줌 누기, 젠가 놀이, 신발 신기
- 종이 접기와 같은 만들고 꾸미고 접기에서 중요한 것은 무엇일까요?
 예) 하나하나 꼭꼭 짚어 가며 정성을 다하는 것
- 토리의 교실에서의 중간 놀이 시간에 한 젠가 놀이의 규칙은 어떤 것이 있나요?
 예) 뺏다가 다시 넣기 없기, 한 손만 쓰기
- 체육 시간에 한 경기는 무엇인가요?
 예) 이어달리기, 말랑 공 피구
- 유안이가 가끔씩 헛갈려하는 것에는 어떤 것이 있나요?
 예) 옷의 앞뒤, 오른쪽 왼쪽
- 여러분도 유안이처럼 헛갈리는 것이 있나요? 있다면 어떻게 구분하나요?
 예) 저도 오른쪽 왼쪽이 헛갈려요. 저는 오른손잡이라 밥 먹을 때 사용하는 손을 생각해 보고 오른쪽이 어느 쪽인지 구분해요.
 저는 신발을 왼쪽 오른쪽을 자주 바꿔 신어요. 신발에서 살짝 들어간 부분이 안쪽으로 가도록 신고, 붙여야 하는 짝짝이는 바깥으로 가도록 해서 신어요.
- 꿈에서 만난 할머니가 주신 빨간 사탕은 어떤 효과가 있나요?
 예) 그 사탕을 먹고 나면 아무것도 안 해도 무조건 이기게 돼요.
- 토리가 빨간 사탕을 먹고 난 뒤 무조건 이기게 된 것에는 어떤 것이 있나요?
 예) 달리기, 젠가, 공기놀이, 말놀이, 딱지치기, 지우개 따먹기, 우리나라 축구 대표팀 축구 경기, 말랑 피구, 지우개 따먹기, 딱지치기
- 빨간 사탕을 먹고 난 뒤 토리가 무조건 이기고 난 뒤 토리는 어떠했나요? 어떤 기분이 들었을까요?
 예) 달리기를 해서 이겼는데, 이긴 것 같지 않았어요. 다른 친구들이 넘어지는 바람에 어부지리로 이겨서 마냥 기쁘지만은 않은 기분이었을 같아요.
 젠가에서도 계속 이기니까 다른 친구들이 토리와 놀이하는 것을 재미 없어 했어요.
 말놀이에서도 이겼는데, 상도 없고 오히려 게임을 못 하게 됐어요. 이긴 사람은 기다리고 보기만 해야 해서 벌을 받는 기분 같다고 했어요.
 계속 이기니까 기다려야 해서 심심하고 지루하다고 느껴요. 친구들이 토리와는 게임이나 놀이를 하지 않으려고 했어요.

재미가 없고, 모든 경기나 놀이, 게임이 멍멍하고 기분이 개운치 않고, 똥을 댔는데 배가 계속 묵직한 그런 기분이라고 했어요.

다른 친구들이 토리랑 하면 모두 지고 토리만 이기니까 같이 놀려고 하지 않았어요. 그래서 많이 속상하고 무조건 이길 거라는 결과를 아니까 토리도 흥미가 없어진 것 같아요.

- 파란 사탕의 효능은 무엇이었나요?
 예) 질 수도 있는 사탕이에요.
- 할머니가 말씀하신 지는 것은 무엇이라고 하셨나요?
 예) 많이 배우는 것이다.

■ 낱말 찾아보기

- [활동지 5]를 통해 초성과 책 속 내용을 바탕으로 낱말을 찾아 익혀봅시다.

읽은 후

1. 젠가 놀이규칙 만들기

■ 젠가 놀이하대 규칙 만들기

- 젠가 놀이를 해봅시다. 놀이를 하기 전 놀이 규칙을 정해봅시다.

예)

< 우리 반 젠가 놀이 규칙 >

1. 가위바위보에서 가장 이긴 사람이 젠가를 빼는 순서를 정한다. (시계방향/ 반시계방향)
2. 가장 위층에서 아래로 두 번째 아래쪽에서 젠가를 뺀다.
3. 한 번 건드린 젠가는 무조건 빼도록 한다.
4. 두 손을 이용하여 뺄 수 있으며, 빼는 손을 빼고 나머지 손으로 세워진 젠가를 받쳐도 된다.

■ '좋아바' 놀이 회의하기

- 놀이 회의를 해봅시다. 놀이를 하면서 좋았던 점, 아쉬운 점, 바라는 점이 있었다면 이야기해 봅시다.

예) 친구들이 나에게 빼기 쉬운 젠가를 찾아줘서 고맙고 좋았어요.

눈으로 보서는 뭐가 빼기 좋은 젠가인지 잘 몰라 고르고 있는데, 한 번 선택한 젠가를 무조건 선택해야 해서 잘 빠지지 않아 선택 기회를 한 번 더 가지도록 하는 것이 조금 아쉬웠어요.

새로운 순서를 정할 때 팀전으로 한 명 건너 한 명씩 같은 팀으로 정하고(홀수팀, 짝수팀) 놀이 해도 재미있을 것 같아요.

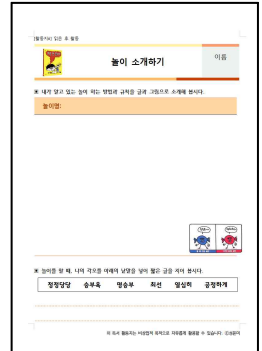
2. 우리 반 놀이 백과 만들기 및 나의 각오 만들기

■ 우리 반 놀이 백과 만들기

- 여러분이 알고 있는 놀이하는 방법과 규칙을 소개해 봅시다. [활동지 6] 예)

< 얼음 땡 놀이 >

1. 가위바위보를 해서 진 사람은 술래가 된다.
2. 술래를 제외 한 나머지 친구들은 술래로부터 달아난다.
3. 술래는 제자리에 서서 1~10까지 헤아리고 친구를 잡으러 간다.
4. 술래에게 잡히려고 할 때, 제자리에 서서 “얼음”이라고 할 수 있다.
5. “얼음”이라고 하기 전에 술래의 손이 몸에 닿으면, 술래가 바뀐다.
6. ”얼음”이라고 말하고 멈춰있는 친구를 나머지 친구가 “땡”이라고 말하고 터치하면 다시 움직여 놀이에 참여할 수 있다.



- 여러분이 소개한 놀이를 모아 우리 반 놀이 백과를 만들고, 하나씩 해봅시다. 놀이를 소개한 친구가 놀이 설명을 하고 놀이해 보고, 놀이 후 ‘좋아바’놀이 회의를 해봅시다.

Tip. 아이들이 소개한 놀이 중에는 중복되는 놀이가 있다. 놀이의 규칙이 같을 수도 있고 다를 수도 있다. 놀이 소개한 사람의 제시한 규칙대로 해보고 놀이 회의 후 회의 내용을 반영해 놀이를 변형해 운영하도록 한다.

■ 놀이에 임하는 나의 각오 만들기

- 우리들이 만든 놀이 백과에서 놀이를 할 때, 여러분 각자의 놀이에 임하는 각오를 만들어 봅시다.

예) 놀이나 게임에서 져서 속상한 마음이 생겨도 이긴 사람에게 축하의 박수를 보내겠습니다.

정정당당하게 놀이할 것입니다.

내가 이기고 있을 때, 지는 친구의 마음을 배려하며 과하게 좋아하는 표현을 하지 않겠습니다.

우리 팀이 잘 할 수 있도록 응원하겠습니다.

놀이를 할 때 혼자 있거나 끼지 못하는 친구가 있으면 “같이 하자”라고 말하겠습니다.

놀이 후 놀잇감은 바로 정리하겠습니다.

3. 승부에 대한 명언 만들기 및 듣고 싶은 격려말 [활동지 7]

■ 승부에 대한 명언 만들기

- ‘크게 지면 더 많이 배운다.’라는 토리 할머니의 말처럼 여러분의 생각을 명언으로 만들어 봅시다.

계속 이기기만 하면 친구들이 점점 사라진다.

최고보다는 최선을 다하자!

서로 격려하고 함께 하는 즐거움을 배우자!

■ 듣고 싶은 격려의 말 찾기

- 이기거나 졌을 때, 여러분이 듣고 싶은 격려의 말을 [활동지 7]에 적어봅시다.

