

온그림책

왕이 되고 싶었던 호랑이



절대 권력에 대한 탐욕과 무의미한 전쟁을 꼬집는 고전적 우화. 새로운 왕이 되고 싶어 도전장을 낸 호랑이와 왕 노릇을 하는 사자 왕 레오의 한판 승부. 모든 동물들이 죽고 호랑이 혼자 살아남았다. 드디어 호랑이 왕조가 시작된 것이다. 하지만 주위에 아무도 없는데, 정글의 왕이 되면 뭐 하나. 혼자 왕 해서 뭐 할까. 정글에서 펼쳐지는 드라마틱한 서사가, 마크 트웨인 이후 미국 최고의 유머 작가로 꼽히는 제임스 서버의 글에 윤주희가 생생한 그림으로 힘차게 살아난 작품.

제임스 서버 글 윤주희 그림 김서정 옮김

주제 진정한 지도자의 가치 및 민주주의 실현을 위한 갈등의 평화적 해결
권장 차시 7차시
대상 학년 5~6학년
관련 주제어 지도자의 덕목, 대화와 타협, 다수결의 원칙, 갈등의 해결, 민주적 절차

교육 과정 연계 **국어**
[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.
[6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다.
[6국02-03] 글을 읽고 글쓴이가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다.

사회
[6사05-04] 민주적 의사 결정 원리(다수결, 대화와 타협, 소수 의견 존중 등)의 의미와 필요성을 이해하고, 이를 실제 생활 속에서 실천하는 자세를 지닌다.
[6사08-03] 지구촌의 평화와 발전을 위협하는 다양한 갈등 사례를 조사하고 그 해결 방안을 탐색한다.

도덕
[6도02-02] 다양한 갈등을 평화적으로 해결하는 것의 중요성과 방법을 알고, 평화적으로 갈등을 해결하려는 의지를 기른다.

미술
[6미02-05] 다양한 표현 방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.

작성 대구다사초등학교 성윤미 선생님

■ 도서 소개 (출판사 책 소개)

절대 권력에 대한 탐욕과 무의미한 전쟁을 꼬집는 고전적 우화.

지구상에 인간이 존재하는 곳이라면 언제나 다툼과 전쟁이 존재해왔다. 나보다 잘난 사람을 질투하고 시기하다가 싸움을 걸 수도 있고, 이웃 나라가 못마땅할 때는 전쟁을 일으키기도 했다. 비단 인간만 그런 것은 아니다. 동물들의 세계 역시 싸움에서 이겨야 스스로의 생존을 유지할 수 있어서 결투를 벌이기도 하고, 다른 동물을 잡아먹기도 한다. 세상에 단 한 명만 존재하거나 단 하나의 동물만 존재하는 게 아니기 때문에, 지금까지 인류와 동물은 끊임없이 싸워왔고, 그러면서 누구는 이겼고 누구는 졌다.

그렇다면 왜 싸우는 걸까? 누구 위에 군림하기 위해서, 내가 다 좋은 것을 미리 선점하기 위해서, 권력을 움켜쥐기 위해서 등등 수많은 이유가 있을 것이다. 하지만 인간의 싸움은 대체로 서로에게 큰 상처를 주고, 피해와 죽음을 불러왔다. 이기는 쪽이나 지는 쪽이나 언제나 위험성은 있다. 그런데도 인간은 싸움이나 전쟁에서 벗어나지 못한다. 이 책은 싸움의 무용함을 호랑이와 정글 동물들의 싸움을 통해 잘 보여주고 있다.

어떤 명분을 위해 싸우는지도 모르고 싸움에 뛰어들어 어리석은 이, 누구 편을 드는지 모른 채 싸우는 이, 양쪽 편을 다 드는 이, 그저 싸우기 위해 싸우는 이 등 이 책 속 동물들은 그렇게 싸움의 주위에 존재한다. 한창 싸우다가 싸울 것도 없이 초라한 명분을 깨달아도 싸움을 멈추지 못하고 파국을 맞는다. 모두가 엄청난 상처를 안은 채 싸움은 언젠가 끝이 난다. 인류 역사가 시작된 이래로 셀 수도 없이 수많은 싸움이 이어져 왔고, 싸움들은 시작되었다가 끝나기를 반복해왔다. 제임스 서버는 명분 없는 싸움의 허무한 결말을 워트와 페이소스를 가득 담아 그려냈다.

■ 학습 목표

- 지도자에게 필요한 덕목을 생각해보고 자신의 의견을 발표할 수 있다.
- 갈등을 다양한 관점에서 살펴보고 조사 발표할 수 있다.
- 민주적 의사 결정의 원리에 대해 살펴보고 장단점을 이해할 수 있다.
- 판화기법을 활용하여 자신이 나타내고자 하는 대상이 표현되게 작품을 완성할 수 있다.

■ 수업 준비

우리가 살아가는 세상은 혼자만의 세상이 아니기에 여러 사람과 함께 살아가기에 생길 수밖에 없는 것이 있다. 갈등이 그것이다. 인간의 사회적 행태는 협동, 경쟁, 갈등으로 구분할 수 있다. 그 각각의 기능이 작용하여 인간 생활이 유지, 발전된다고 할 수 있다. 갈등이 무조건 나쁜 것은 아니다. 갈등을 대하는 태도와 갈등을 해결하는 방법에 따라 다양한 결과가 생긴다. 갈등으로 인해 벌어지는 전쟁은 극단적인 양상으로 엄청난 폐해를 일으킨다. 『왕이 되고 싶었던 호랑이』에서는 호랑이가 왕이 되고 싶다는 이유로 기존 질서에 도전하게 된다. 구질서에 대한 변화를 요구하는 것에서 시작된 일이 문제를 해결하는 과정에서 민주적 절차나 평화적 방법으로 제

안될 수도 있을 텐데, 전쟁이라는 방식으로 선택되어 동물 세계에 전쟁이 일어나고 결국 왕이 되고 싶었던 호랑이는 혼자 생존하게 되어 자신이 원했던 왕이 되었다고 할 수 있겠지만 혼자 남음은 ‘왕’이라는 지위에 대한 의미가 없어진 것이 되는 것이다. 이러한 의미에서 왕(지도자)은 어떠한 의미로 존재해야만 하고 그 의미와 역할을 살펴볼 필요성이 있다. 이 책을 통해 해마다 학급 임원이든 전교 임원이든 선거를 하게 되는 아이들에게 지도자(리더, 반장)에게 필요한 덕목이 무엇인지 살펴보고, 민주적 의사 결정의 원리를 익히는 수업으로 구성하였다.

수업 준비물 포스트잇, 모둠별 스케치북, 우드락 또는 고무판, 색지, 유성 물감, 칼 등

■ 학습 과정

읽기 단계	주요 활동	차시
읽기 전	표지 살펴보기 및 제목 예상하기 -표지 살펴보기 -제목 예상하기	2차시
읽는 중	그림책 내용 파악하기 -이야기 살펴보며, 내용 파악하기 교훈 만들기 -내용과 관련된 주제 찾기	
읽은 후	지도자의 덕목 찾아 의견 발표하기 - 지도자에게 필요한 덕목 찾기 - 자신의 의견이 잘 드러나게 발표하기	1차시
	갈등에 관해 탐구하기 -갈등과 관련하여 자신이 탐구해 보고 싶은 내용을 주제로 정해 발표하기 (선택) 질문 만들기 및 비경쟁 독서 토론하기 -질문 만들기 -비경쟁 독서 토론하기 민주적 의사 결정 원리 -대화와 타협 -다수결의 원칙	2차시
	(선택) 선거용 웹 포스터 만들기 -웹 포스터 만들기 판화로 표현하기 -자신이 나타내고 싶은 대상을 판화로 표현하기 -여러 색 위에 판화 찍기	2차시

읽기 전

1. 표지 살펴보기 및 제목 예상하기

■ 표지 살펴보기

- 책의 제목 부분(앞표지와 책등)을 가리고 북 커버를 펼쳐서 보여준다. 표지에서 보이는 것을 나누어 봅시다.

예) 주황색 고양이 같은 것이 보입니다.

호랑이가 보입니다.

배경은 초록색입니다.

야자수 나무와 동굴이 있습니다.

주황색과 초록색 두 가지 색으로만 표현했습니다.

호랑이같이 생긴 동물 눈이 우습게 생겼습니다.

화가 났는지 얼굴을 찡그리고 있습니다.

- 북 커버 안쪽의 책 표지를 살펴봄에 여러분의 눈에 들어오는 것이 있다면 나눠봅시다.

예) 어둠 속에서 눈들이 이쪽(저희)을 보고 있는 것 같습니다.

정글(밀림) 같은 느낌입니다.

파인애플 같은 것이 보이고 열대의 밀림 같은 느낌입니다.

북 커버와 다르게 커버 안쪽에서 커버에 있는 동물을 보고 있는 것 같습니다.

숲속에 숨어서 앞쪽 표지를 보고 있는 느낌입니다.

주황색과 초록색, 고동색의 어둠이 보입니다.

책 제목 등 아무것도 없어요.

■ 제목 예상하기

- 이 책의 제목이 뭘까요? 예상해 봅시다.

예) 몸이 긴 호랑이의 하루

나는 누구인가?

화가 난 호랑이

성질 사나운 호랑이의 밀림 생활

어슬렁 어슬렁

- 이 책의 제목은 『왕이 되고 싶었던 호랑이』입니다. 제목으로 보아 어떤 이야기가 펼쳐질까요?

예) 왕을 선출하는 과정에서 떨어진 호랑이 이야기가 예상됩니다.

호랑이와 사자가 서로 왕이라고 우기다 사자가 왕이 되는 이야기입니다.

밀림의 왕이었던 호랑이가 사바나 초원에 가서 사자와 서로 왕이 되기 위해 다투는 이야기입니다.

밀림의 왕을 선출하는 과정에서 왕이 되고 싶었던 호랑이는 되지 않고 다른 동물이 왕이 된 이야기 같습니다.

- 제목이 왕이 된 호랑이가 아닌 과거형의 되고 싶었던 인 이유는 무엇일까요?

예) 왕이 되지 못한 것 같아요.

왕을 선출하는 대회에 나온 이야기인 것 같아요.

지금은 왕이 되고 싶지 않은 호랑이인 것 같아요.

과거를 추억하며 젊었을 때 왕이 되고 싶었나 봅니다.

호랑이의 꿈이 왕이 였는데, 지금은 아닌가 봅니다.

- 제목이 왕이 되고 싶었던 호랑이는 현재에는 어떻게 살아가고 있을까요?

예) 왕이 되지는 못했지만, 아들이 왕이 되어 왕의 아버지로 살고 있을 것 같습니다.

왕 선출이 되지 못해서 백성으로 숲속에서 늙은 호랑이로 살아가고 있습니다.

- 지은이와 그림 작가, 옮긴이에 대해 살펴봅시다.

예) 지은이 제임스 서버는 작가이자 화가였으며, 풍자와 유머를 담은 작품 활동을 많이 하였으며, 149종의 작품이 있으며, 서버 박물관과 서버 상이 1997년 만들어진 후 탁월한 미국적 유머를 구사하는 사람에게 수여되고 있다고 합니다.

그림을 그린 윤주희 작가는 한국에서 태어나 미국에서 일러스트레이터로 활동하고 있습니다.

번역가이자 동화 작가이신 김서정 선생님은 여러 동화 작품과 번역하신 그림책이 많습니다.

읽는 중

1. 그림책 내용 파악하기

■ 함께 읽고 내용 파악하기

- 어느 날 아침 호랑이는 왜? 자신을 왕이라고 했을까요?

예) 간밤 꿈에 누군가가 나타나 호랑이가 왕이 되어야 한다는 이야기를 들었어요.

왕이 갑자기 되고 싶어요.

- 책에서 어떤 글씨는 크기가 더 큰 이유는 무엇일까요?

예) 호랑이와 사자의 말이 중요해서요.

중요한 내용을 담고 있는 것은 큰 글씨로 적혀져 있습니다.

목소리의 크기에 따라 글자의 크기가 다르게 표현된 것 같습니다.

- 아빠를 닮은 수컷 새끼 호랑이도 가시가 박혔다는 상상을 하면서 칭얼거렸다고 합니다. 이 말의 의미는 무엇일까요?

예) 아빠하고 똑같다는 의미로 아빠 호랑이가 왕이 되겠다는 것은 상상 같은 일이고 현실에서는 일어나지 않을 일이라는 것을 의미하는 것 같습니다.

칭얼거렸다고 되어 있는 것 보니, 결론이 왕이 되지 않고 슬플 것 같아요.

- 줄무늬 달이 어떻게 보이나요?

예) 수박같이 보여서, 달 같지 않습니다.

호랑이를 조롱하는 듯 수박 같은 달이 떴다는 것을 의미하는 것 같아요.

- 만수무강의 뜻은 무엇인가요?

예) 건강하게 오래오래 산다는 것 같습니다.

- 정글의 모든 동물이 싸움에 끼어들었다. 라고 되어 있는데, 이 말의 의미는 무엇인가요?

예) 싸움은 모든 사람에게 영향을 미친다는 것을 나타내고 싶은 것 같습니다.

- 싸움에서 여러 편으로 나뉘게 되었는데, 어떤 편들이 있나요?

예) 호랑이 편/ 사자 편/ 누구 편인지 모르고 싸우는 동물/ 양쪽 편 / 무조건 싸우는 동물들

- ‘옛 질서를 위해서, 새 질서를 위해서’라는 말의 의미는 무엇일까요?

예) 옛 질서는 사자가 다스리던 나라의 질서

새 질서는 호랑이가 앞으로 이끌어갈 정글의 질서

뉴스에 나오는 ‘보수와 진보’라는 말의 의미 같습니다.

옛 질서는 기존의 기득권을 가지고 있는 사람이 지키고자 하는 것

새 질서는 새로운 변화를 꾀하려는 호랑이의 질서

- ‘옛 질서를 위해서, 새 질서를 위해서’ 중 무엇을 지키느냐에 따른 장단점을 생각해봅시다.

예)

구분	장점	단점
옛 질서	-편안하고 안정적이다. -기득권자에게 유리하다.	-변화와 발전이 어렵다. -권력을 가지지 못한 사람들에게는 불리하다.
새 질서	-변화의 가능성이 크다. -새롭다. -문제 인식을 통해 대안을 모색하게 된다.	-갈등으로 인해 여러 집단으로 나누어질 수 있다. -새로운 권력을 잡기 위한 사람들과의 갈등이 있다.

- “모든 동물이 죽고 호랑이 혼자 살아남았다. 호랑이 왕조가 시작되고, 시간은 그렇게 흘렀다. 호랑이는 정글의 왕이었지만 의미는 하나도 없어 보였다.” 라는 말의 의미는 무엇일까요?

예) 호랑이만 살아남아 왕이 되었지만, 신하나 백성이 없는 왕은 의미가 없다는 것 같아요.

어린 왕자 이야기에 나오는 왕 혼자 있는 나라가 생각납니다.

그림에서 보듯이 호랑이도 앞 뒤 다리를 다치고 부러진데다가 등은 찢어지고 나머지 동물들은 피를 흘리며 모두 죽어 있어서 너무 많은 희생의 대가가 혼자 남은 것이라 의미가 없다고 한 것 같아요.

혼자 남아서 자신이 하고 싶은 왕이 될 수는 있겠지만 누군가가 왕이라고 인정해 줘야 왕인 것이 의미가 있는데, 그럴 동물들이 없다는 의미 같습니다.

2. 교훈 만들기

- 이 책이 주는 교훈을 생각해봅시다. (책의 마지막 ‘교훈’ 부분을 공개하지 않기)
 - 이 책이 주는 교훈은 무엇인지 한 문장으로 만들어 봅시다.
 - 예) 전쟁을 일으키고 서로 물고 뜯고 싸워서 모두를 잃어버리고 왕이 되어봤자 의미 없다.
갈등은 폭력으로 해결되지 않는다.
폭력으로 권력을 잡는 것은 바람직하지 않다.
갈등을 해결하는 또 다른 대안적 방법이 필요하다.
의사 결정을 할 때 우리가 유의해야 하는 것은 무엇일지 생각해보자.

읽은 후

1. 지도자의 덕목 찾아 의견 발표하기

- 미덕 카드¹⁾에서 리더(왕)의 미덕 찾기

미덕의 보석들...

감사	배려	유연성	창의성
결의	봉사	이상품기	책임감
겸손	사랑	이해	청결
관용	사려	인내	초연
근면	상냥함	인정	충직
기빠함	소신	자율	친절
기지	신뢰	절도	탁월함
끈기	신용	정돈	평온함
너그러움	열정	정의로움	한결같음
도움	예의	정직	헌신
명예	용기	존중	협동
목적의식	용서	중용	화합
믿음직함	우의	진실함	확신

- 버추카드에서 지도자(왕)에게 필요한 미덕 찾기를 해봅시다.

- 예) **책임감**: 자기 일을 잘 수행하고 자신이 한 일에 대한 책임 질 수 있어야 한다.
- 신뢰**: 믿을 수 있는 사람이 지도자가 되어야 한다.
- 존중**: 학급의 모든 사람을 존중할 수 있는 사람이어야 한다.
- 우의**: 반장의 자리에 있지만 우리는 모두 나이가 같은 친구이므로 서로 사이 좋게 지내는 것이 필요하다.
- 화합**: 학급 모든 구성원과 서로 힘을 합치며 함께 할 수 있는 사람이어야 한다.
- 겸손**: 반장이 되었다고 해서 나머지 친구들에게 으스스대기보다는 겸손한 자세를 가지는 것이 필요하다.

1) 출처: 한국버추프로젝트(<http://www.virtues.or.kr/>)의 미덕의 보석들

- 모둠별로 지도자에게 필요한 덕목을 발표 자료로 만들어 발표해 봅시다.

<지도자에게 요구되는 덕목>

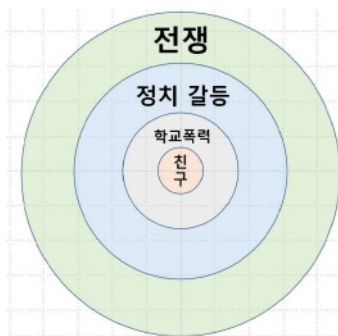


1. 학급과 전교 임원 선출 시 지도자(전교회장, 반장 또는 왕)가 갖추어야 할 덕목에는 어떤 것이 있는지 미덕 카드에서 찾아본다.
2. 덕목을 정의를 찾아보거나 미덕 카드에 나타난 정의를 적는다.
3. 덕목이 요구되는 상황을 구체적으로 예를 들어 설명한다.

2. 갈등에 관해 탐구하기

- 범위와 크기에 따른 갈등 탐구하기를 해봅시다.

예)



<갈등에 대한 조사·발표하기>

1. 학생들이 생각하는 갈등을 조사하기
2. 갈등을 기준을 정해 나누기
3. 각각의 갈등을 지혜롭게 해결하는 방법을 토의하기
4. 모둠에서 나눈 이야기 전체 공유하기

- 학생들이 생각할 수 있는 범위의 갈등을 조사하고 토의하여 봅시다.

예) 범위와 크기에 따른 갈등에 대한 조사 (친구끼리의 사소한 말다툼 → 학교폭력 → 이웃 간 갈등 (충간 소음) → 지역 간 갈등 → 정치적 갈등 → 국가 간 갈등이 커진 전쟁)

전쟁을 조사하고 발표하기

고려나 조선 시대의 왕위 쟁탈전 조사하여 발표하기

학교폭력을 조사하고 토의하기

3. [선택] 질문 만들기 및 비경쟁 독서 토론하기

- 질문 만들기

- 책을 읽고 난 뒤 친구들과 함께 토의해 볼 수 있는 질문을 정해 토의해 봅시다.

친구들과 이야기 나누고 싶은 토의 주제를 포스트잇에 한 장씩 적어 제출합니다.

예) 다른 동물들은 왜 이 싸움(전쟁)을 말리지 않았을까?

전쟁의 결과를 정말 예상하지 못했을까?

왜 왕이 되고 싶어 할까? 왕이 되면 어떤 점이 좋을까?

호랑이는 혼자 살아남았을 때 기분이 어땠을까?

■ 비경쟁 독서 토론하기

<비경쟁 독서 토론의 절차>



- ① 4인 이상 모둠으로 구성한다. 모둠 지기 한 명을 정한다. 함께 그림책을 읽는다.
- ② 모두 다른 색 펜을 들고 경청, 격려하며 스케치북에 낙서하듯 자유롭게 이야기 나누고 제 생각을 적는다. (포스트잇에 적은 하나의 주제를 선택해 적는다.)
- ③ 모둠원과 나눈 이야기 중에서 첫 번째 질문을 만들어 스케치북 새로운 장에 크게 가운데에 쓰고, 미니 이젤에 세워둔다. 모둠 지기만 남고 나머지 모둠원들은 다른 모둠으로 이동한다.
- ④ 마음에 드는 질문이 있는 곳에 자리를 잡고 앉아, 질문에 대해 각자의 이야기를 나눈다. 모둠 지기는 모둠에 붙박이로 있으면서 이제까지 나눈 이야기를 소개한다. 새로운 구성원도 주제에 관한 자신의 의견을 이야기 나눈다.
- ⑤ 세 차례 자리를 이동하며 다른 주제로 토론한다. 토론을 이어간다.
- ⑥ 처음 모둠(자신의 원 모둠)으로 돌아가 모둠별 질문에 대해 진행된 상황을 모둠 지기에게 듣고, 우리 모둠 주제에 관한 정리한다.
- ⑦ 모둠별로 발표자를 정해 전체 공유한다.

4. 민주적 의사 결정 원리

■ 대화와 타협에 관해 토론하기

- 우리에게 있는 문제를 해결하기 위한 가장 바람직한 의사 결정 방법은 무엇일까요?

예) 각자의 의견을 들어주고 서로 조율하고 맞추어 가기

서로 경쟁하고 싸우기보다는 대화와 토론을 통해 양보와 타협하기

■ 다수결의 원칙

- 대화와 토론을 통해서도 타협이 이루어지지 않으면 어떻게 문제를 해결해야 할까요?

예) 대화와 토론으로 타협과 양보가 되어 동의가 되면 좋겠지만 그렇게 되지 않는다면 최대한 많은 사람이 동의하는 선택을 선택하는 것이 좋을 것 같아요.

- 이러한 원리를 다수결의 원칙이라고 합니다. 다수결의 원칙은 다수의 의견이 소수의 의견보다 합리적일 것이라고 가정하고 다수의 의견을 채택하는 방법입니다. 이러한 다수결의 원리의 장단점에 대해 살펴봅시다.

예)

장점	단점
-사람들끼리 양보와 타협이 어려울 때 쉽고 빠르게 문제를 해결할 수 있다.	-소수의 의견이 무시될 수 있다.
유의점	
-소수의 의견도 존중해야 한다. -다수의 의견이 항상 옳은 것은 아니기 때문이다. -다수의 횡포로부터 소수자를 보호하기 위해서이다.	

5. [선택] 선거용 웹 포스터 만들기

■ 웹 포스터 만들기

- 선거용 웹 포스터에 꼭 들어가야 할 내용은 무엇이 있을까요?

예) 출마한 사람의 이름, 기호 번호, 공약 등

- 웹 포스터의 가독성(다른 사람들에게 잘 읽히려면)을 높이려면 어떻게 하면 좋을까요?

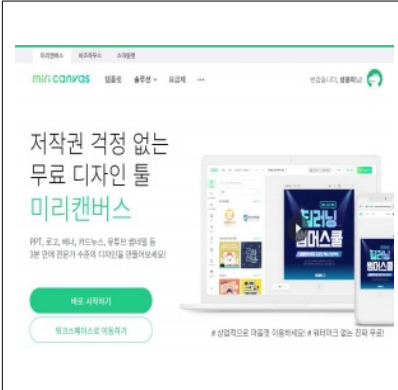
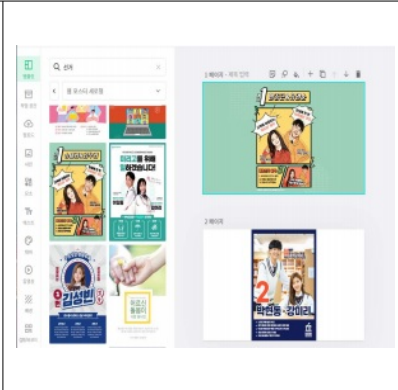
예) 읽는 사람을 고려한 내용과 디자인의 포스터를 만들어야 할 것 같다.

얼굴이 선명하게 나오고, 기호도 크게 나와야 할 것 같다.

말을 길게 쓰기보다는 명확하며 간결한 단어로 쓴다.

색을 넣어 강조하는 부분이 잘 드러나게 한다. 등

■ 웹 포스터 만드는 방법

		
웹 포스터 제공 사이트 ²⁾ 접속	웹 포스터 포맷 선택	내용 수정하기

- ① 웹 포스터 등의 포맷을 제공하는 사이트에 접속한다.
- ② 여러 가지 형식 중 웹 포스터 포맷을 선택한다.
- ③ 자신이 선택한 웹 포스터 형식에 사진, 이름, 기호, 공약 등을 바꾼다.
- ④ 웹 포스터가 완성되면 학급 홈페이지에 올리거나 프린터로 출력하여 전시한다.

예)



2) 미리 캔버스 <https://www.miricanvas.com/> 캔바 https://www.canva.com/ko_kr/

6. 판화로 표현하기

■ 판화기법을 이용한 미술 표현을 해봅시다.

- 우드락 또는 지우개를 이용한 판화 작품을 만들어 봅시다.

- ① 색지의 다른 색의 색지를 손으로 잘라 붙인다.
- ② 우드락이나 지우개를 이용하여 자신이 나타내고 싶은 대상을 음각이나 양각의 방식으로 판다.
- ③ 양각 또는 음각으로 판 우드락이나 지우개에 물감을 찍어 종이에 찍는다.

예)

				
준비물	색지 준비	우드락으로 동물 표현하기	우드락에 물감 묻히기	종이에 찍기