25시 도깨비 편의점 3

글 김용세·김병섭 | 그림 글시

제목 25시 도깨비 편의점 3

키워드 #한국설화 #고민 #편의점 #판타지

초등학교 학년 반 이름 :

특별한서재

활동 내용 등장인물 확인하기, 이전 줄거리 요약하기

1. 등장인물의 이름과 설명을 바르게 연결해 봅시다.

등장인물	이름	인물의 특징
	• 길달 •	25시 도깨비 편의점의 점장님. 목덜미에 푸른 무늬. 차분한 표정에 말수가 적고 조용한 성격임.
	• 어둑서니 •	비형의 비서. 25시 도깨비 편의점의 행동대장. 자유자재로 변하는 능력이 있음.
	• 비형 •	어둠 속에서 힘을 키우는 존재. 사람의 고민과 공포를 먹고 자라남.

2. 『25시 도깨비 편의점』의 줄거리를 떠올리고 빈칸을 채워 봅시다.

천년전 [ㅇ][ㄷ][ㅅ][ㄴ]의 방해로 헤어졌던 [ㄱ][ㅁ][ㅎ] 길달과 [ㄷ][ㄲ][ㅂ] 비형이 오랜 세월 끝에 '도깨비 [ㅍ][ㅇ][ㅈ]'에서 재회하여, [ㄱ][ㅁ]이 있는 어린이들에게 신비한 상품과 함께 용기와 선택의 기회를 선물하는 이야기다.

활동 내용 『25시 도깨비 편의점』 사전 만들기

3. 다음 단어들의 뜻을 국어사전에서 찾아 쓰고, 이 단어를 넣어 짧은 문장을 만들어 보세요.

단어	악 귀
뜻	
나만의 문장	

단어	기 인
뜻	
나만의 문장	

단어	쇠 잔 하 다
뜻	
나만의 문장	

활동 내용 내용 확인하기, 인물의 감정 온도계

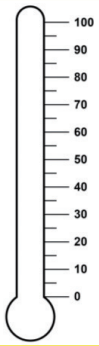
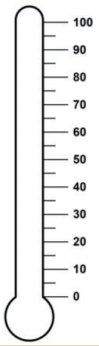
1. 11~37쪽을 읽고 다음 물음에 답해 봅시다.

(1) 천 년 전, 비형과 길달은 무엇 때문에 산으로 올라가 기도를 했나요?

(2) 어둑서니의 꾀에 빠져 악귀로 변해 가던 길달을 위해, 비형은 자신의 몸에 어떤 희생을 치렀나요?

(3) 비형이 길달을 '천년 구슬'에 가두어 도깨비 시간 속에 숨긴 이유는 무엇일까요?

2. 다음 상황에서 길달의 마음은 어떠했을까요? 기쁨, 슬픔, 분노 등의 감정을 온도(0~100도)로 표현해 봅시다.

상황	길달이 어둑서니 때문에 인간이 되지 못했을 때	비형이 길달을 위해 자신을 희생했을 때
온도		
이유		

활동 내용 인물의 마음 추론하기, 인물의 선택에 대한 생각

3. 어둑서니는 왜 길달을 악귀로 만들려고 했을까요? 어둑서니가 꿈꾸는 세상은 어떤 모습일지 인물의 대사를 통해 추론해 보세요.

4. 비형이 자신의 기력을 다 써서 길달을 천년 구슬에 가둔 선택에 대해 어떻게 생각하나요?

나는 비형의 선택이 _____ 라고 생각한다.

왜냐하면 _____

활동 내용 인물에 대한 정보 정리하기, 내용 확인하기

1. 등장인물에 대한 정보를 정리해 봅시다.

㉠ 이름 :　　㉡ 이름 :

1. ㉠이 배드민턴에서 잘하는 것은?

2. ㉡이 배드민턴에서 잘하는 것은?

3. 두 사람이 결승전에서 진 이유는 무엇인가요?

2. 33~100쪽을 읽고 다음 물음에 답해 봅시다.

(1) 마루가 고른 '착 그립'을 사기 위해 비형은 돈 대신 무엇을 내야 한다고 했나요?

(2) '착 그립'을 라켓에 감고 연습하던 마루는 지훈이와의 연습 경기에서 어떤 결과를 얻게 되었나요?

(3) 결승전 마지막 순간, 마루가 스스로 '착 그립을' 푼 이유는 무엇일까요?

활동 내용 나만의 '착' 물건 만들기

3. '착 그립'처럼 몸에 닿기만 하면 능력이 생기는 나만의 물건을 그리고 설명을 써 봅시다.

〈나만의 '착' 물건 그리기〉

- 아이템 이름 :
- 특별한 능력 :
- 사용 시 주의점 :

활동 내용 인물의 마음 짐작하기, 가치 있는 삶

4. 시간의 흐름에 따라 변하는 마루의 마음을 짐작하여 어울리는 감정 단어를 적고 표정을 그려 봅시다.

상황	지훈이가 계속 잔소리를 할 때 (힌트: 39~42쪽)	착 그립을 처음 감고 연습하며 세영에게 칭찬을 받았을 때 (힌트: 14~15쪽)
감정		
표정		

5. 신비한 물건으로 얻은 1등과 나의 노력으로 얻은 꼴등 중 무엇이 더 값질까요? 수직선에 ●표시해 보고 그렇게 생각한 까닭을 적어 봅시다.

노력으로 얻은 꼴등 ⟵ ⟶ 신비한 물건으로 얻은 1등

나는 라고 생각한다.

왜냐하면

활동 내용 인상 깊은 장면 색칠하기

활동 내용 내용 확인하기, 나의 경험 떠올리기

1. 101~159쪽을 읽고 다음 물음에 답해 봅시다.

(1) 도윤이가 편의점에서 산 '행운 동전'을 던졌을 때, 어떤 면이 나와야 행운이 찾아오나요?

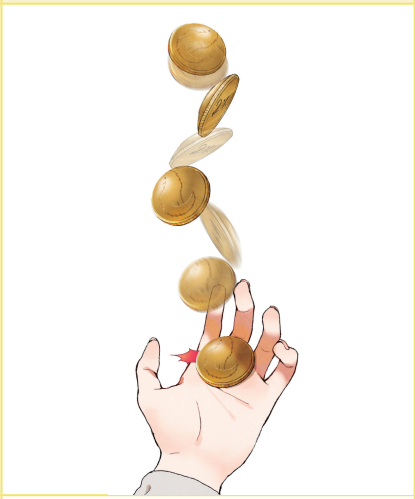
(2) 도윤이에게 찾아온 첫 번째 행운은 무엇인가요?

(3) 수아가 도윤이의 고백을 받지 않은 이유는 무엇이었나요?

2. '운이 좋았으면 좋겠다!'라고 간절히 바랬던 적이 있나요? 어떤 상황에서 그런 생각을 했는지 적어 봅시다.

활동 내용 시간의 흐름에 맞게 나열하기

3. 101~159쪽 시간의 흐름에 맞게 기호를 나열해 봅시다.

가	나	다
		
수아를 구하는 과정에서 행운의 동전이 던져짐.	행운의 동전을 고른 뒤 던지면 좋은 일이 생김.	수아가 병문안을 오고 둘의 오해가 풀림.
라	**마**	**바**
3년 전, 도윤은 수아에게 첫눈에 반함.	도윤은 수아에게 고백했으나, 수아는 미안하다며 거절함.	도윤은 도깨비 편의점에서 행운의 동전을 고름.

□ → □ → □ → □ → □ → □

활동 내용 인물의 마음 짐작하기

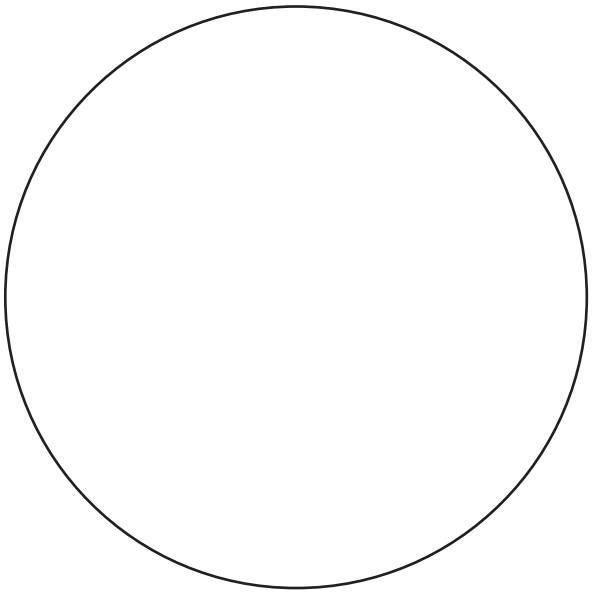
4. 시간의 흐름에 따라 변화하는 도윤이의 마음을 짐작하여 어울리는 감정 단어를 적고 표정을 그려 봅시다.

상황	수아가 고백을 거절했을 때 (힌트: 101~102쪽)	마지막 아침 방송을 망쳤을 때 (힌트: 109~110쪽)
감정	ㅅ ㅁ 스럽다. ㅊ ㅍ 하다.	ㅊ ㅈ 하다.
표정		
상황	도깨비들이 가득 찬 기차를 탔을 때 (힌트: 119~121쪽)	수아의 노래를 들었을 때 (힌트: 138~139쪽)
감정	ㄱ ㅈ 된다. ㅅ ㄱ 하다.	ㄱ ㄷ 적이다.
표정		

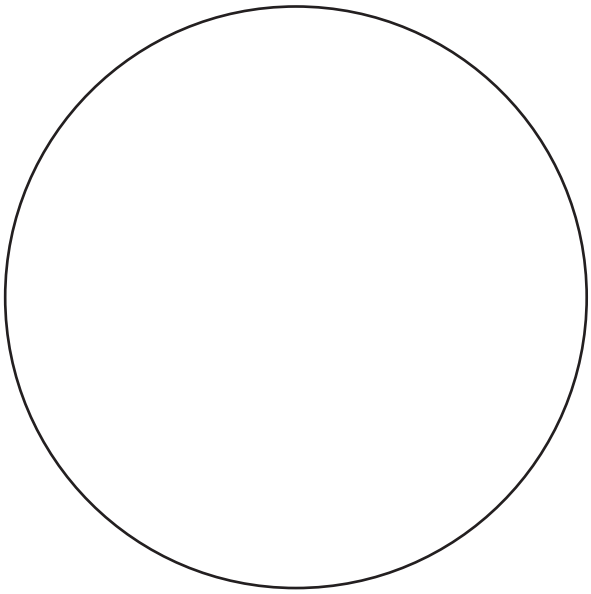
활동 내용 행운 동전 디자인 하기

5. 책에서 묘사된 동전의 모습 외에, 나만의 특별한 행운의 상징(무늬)를 넣어 행운 동전을 디자인하고 그 상징이 무엇을 뜻하는지 설명을 써 봅시다.

〈앞 면〉



〈뒷 면〉



활동 내용 등장 인물에게 편지 쓰기

1. 등장인물 중 한 명에게 편지를 써 봅시다.

에게

년 월 일

가

활동 내용 25시 도깨비 편의점 신상품 기획

2. 우리 반 친구들의 고민을 들어보고 고민을 해결해 줄 수 있는 새로운 상품을 발명하고 설명서를 써 봅시다.

친구의 고민	
상품 이름	

〈상품 그리기〉

〈상품 설명서〉

25시
도깨비 편의점
3