

『도깨비 임금님 납시오』



글·그림 강혜숙 펴낸곳 조록굴(우리학교)

교과 연계

- | | |
|-----------|---------------------------|
| 1학년 국어 -가 | 1. 이야기를 듣거나 읽고 일의 순서 정리하기 |
| 1학년 이야기 | 1. 그림책에서 만나는 이야기 |
| 1학년 이야기 | 18. 기억에 남는 장면 |
| 2학년 국어 -가 | 3. 내용을 살피요 |
| 2학년 국어 -나 | 8. 나도작가 |

주제어

옛이야기, 구전설화, 옛이야기패러디그림책, 옛이야기재해석그림책,

도깨비, 한국도깨비, K도깨비

조록굴

본 활동지는 비상업적인 목적으로 자유롭게 활용할 수 있습니다.

1차시
독서 전 활동

표지만 보고 내용 상상하기

2차시
독서 중 활동

그림책 내용 파악하기

3차시
독서 중 활동

BEST 도깨비 왕중왕 뽑기

4차시
독서 중 활동

어휘력 쑥쑥! 재치 팡팡! 이야기 탐구

5차시
독서 후 활동

똑딱! 도깨비 마을 신문 기사 쓰기

6차시
독서 후 활동

우리 반 도깨비 임금님 뽑기

누가 누가 **가장** 무서운가?

재미있는 옛 이야기 속으로 들어갈 준비가 되었나요?

이야기 속 무시무시한 도깨비도 만나고,

겁내지 않고 당당하게 해결책을 찾아 나가는 주인공의 지혜도 배워 보아요!

1차시 독서 전 활동



활동1 도깨비를 찾아라!

앞 표지를 보고 도깨비를 찾아 ○표 하세요.



활동2 단어 지우기 놀이, 이야기 짓기 놀이

다음 단어 중 6개는 그림책에 나오는 단어, 3개는 그림책에 나오지 않는 단어입니다.
그림책에 나올 것 같은 단어 6개를 찾아 ○표, 안 나올 것 같은 단어 3개를 찾아 ×표 하세요.

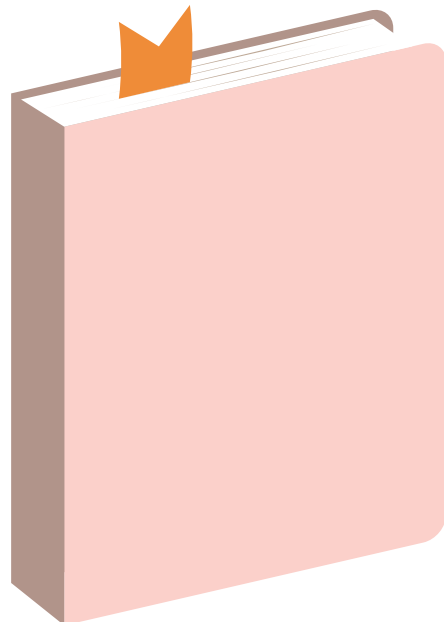
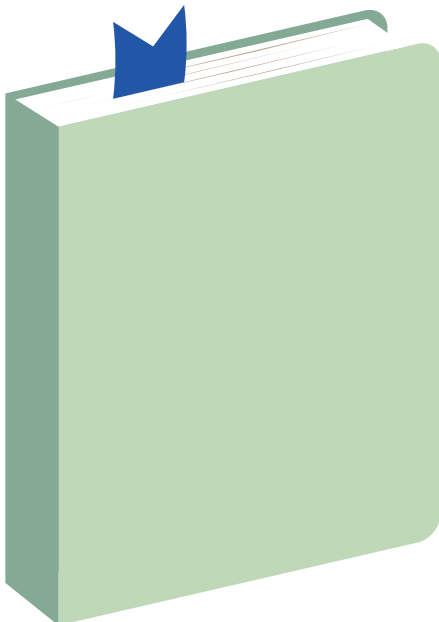
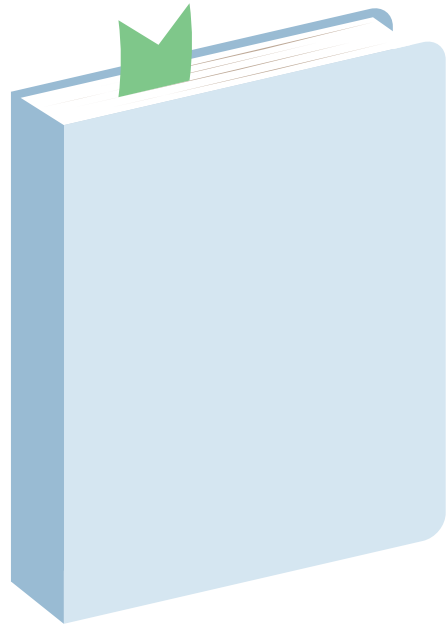
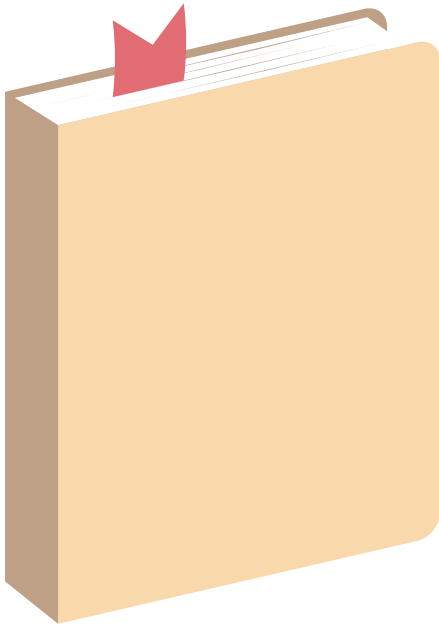
아이	편지	무서움
도깨비	임금님	보물
두꺼비	뽑기	수박

이 책에 나올 것 같은 단어 6개를 활용하여 이야기를 상상해 써 봅시다.

활동3 내가 알고 있는 옛 이야기

1. 내가 알고 있는 옛 이야기는 무엇인가요? 표지에 써 보세요.

예) 흥부와 놀부



2. 친구들에게 내가 알고 있는 옛 이야기를 소개해 보세요.



활동1 ○× 퀴즈 놀이

다음 질문을 읽고 ○, × 표시를 해 봅시다.

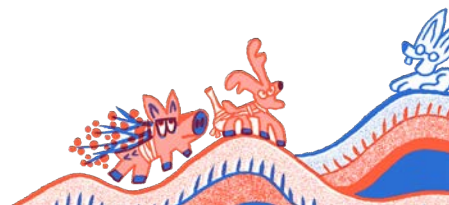
- 1 도깨비들이 무서운 모습으로 변신해 아이를 놀라게 하자 아이는 엄청 무서워했다. ()
- 2 아이는 해야 할 일이 많아서 바빴다. ()
- 3 아이는 도깨비들에게 세상에서 가장 귀한 보물을 가져오면
도깨비 임금님을 뽑아주겠다고 했다. ()
- 4 도깨비들은 보물을 찾아 용궁에서 커승까지 방방곡곡 뛰지고 다녔다. ()
- 5 아이는 가장 귀한 보물을 가져온 도깨비를 임금님으로 뽑아 모자를 선물로 줬다. ()
- 6 아이는 도깨비가 가져온 보물을 모두 가졌다. ()

활동2 질문하고 답하기 놀이

1. 이야기를 읽으며, 질문을 만들어봅시다. 내가 생각한 답도 함께 써 보세요.

질문	답

2. 친구와 질문하고, 답하기 놀이를 해 보세요.

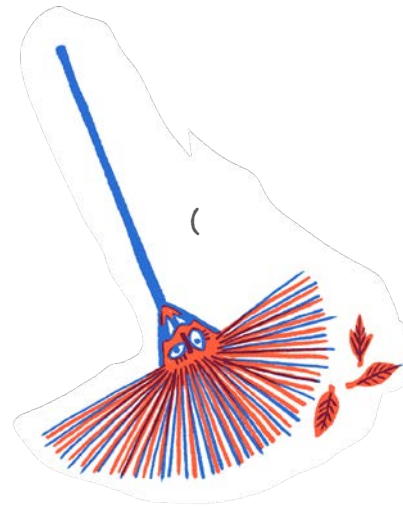


활동3 도깨비 이름 찾기

도깨비 이름을 찾아 써 보세요.



망태기 도깨비



() 도깨비



() 도깨비



() 도깨비



() 도깨비



() 도깨비



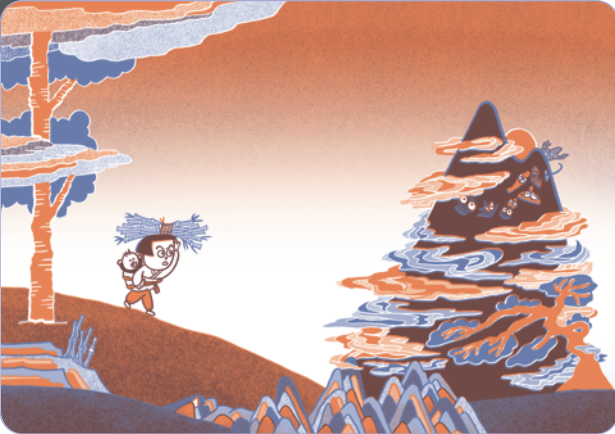
() 도깨비



활동1 그림책 내용을 정리해 봅시다!

사건이 일어난 순서대로 번호를 써 보세요.

1



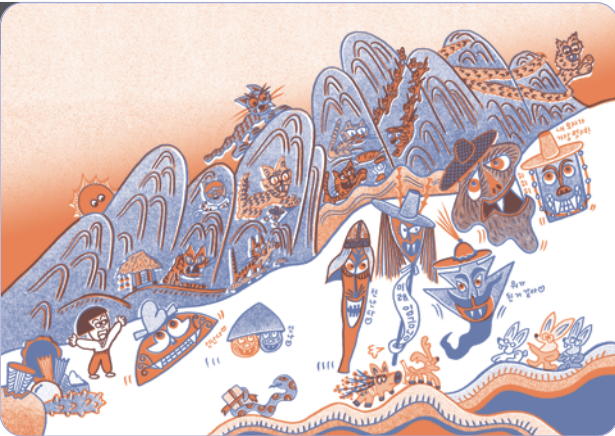
“세상에서 가장 귀한 보물을 가져오도록 해.
그럼 내가 도깨비 임금님을 뽐아 줄게”

2



“기킬초풍하게 만들어주자!”

3



“진짜 임금님을 뽐을 때까지
너희 모두 도깨비 임금님이야!”

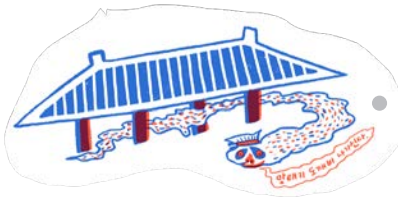
4



“이렇게 보기만 해서는 어떤 보물이
가장 쓸모 있는지 알 수가 없어!”

일이 일어난 순서 () - () - () - ()

활동2 도깨비가 가져온 보물 연결하기



요술 방망이



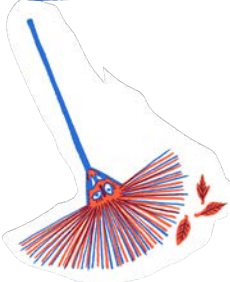
업경대



소금



빨간 부채
파란 부채



요술 구슬



요술 항아리



투명 감투

활동3 내 맘대로 뽑는 도깨비 왕중왕!



1. 가장 으스스하고 무서웠던 도깨비를 골라 보세요.

도깨비 이름	이유

2. 가장 힘이 셸 것 같은 도깨비를 골라 보세요.

도깨비 이름	이유

3. 사람을 가장 잘 골탕 먹이고 괴롭힐 것 같은 도깨비를 골라 보세요.

도깨비 이름	이유

4. 지금까지 내용을 바탕으로 다음 장에 내가 뽑은 도깨비 왕중왕을 적어 보세요.





도깨비 왕중왕 증명서

()이/가 뽑은 도깨비 왕중왕은
바로 ()입니다.

() 도깨비는 _____

이 도깨비를 보는 순간 기절초풍하게 되므로
도깨비 왕중왕으로 뽑았습니다.



활동1 그림책 내용을 정리해 봅시다!

1. 알맞은 뜻을 찾아 선으로 연결해 봅시다.

기철초풍

•

•

무슨 일인지 잘 몰라서
멍해지는 것

어리둥절

•

•

청신을 잃을 만큼
깜짝 놀람

방방곡곡

•

•

하고 싶은 말을 길고
자세하게 풀어놓는 것

구구철철

•

•

구석구석 모든 곳을
찾는 모습

2. 그림책을 보며 빈칸에 들어갈 낱말을 찾아 써 보세요.

()하게 만들어 주자!

아이는 ()해서 집으로 돌아갔지.

도깨비들이 서로 보물을 찾겠다고 () 뒤지고 다녔지.

더 ()한 사연도 있어.



활동2 쓱쓱쓱쓱! 문장 완성하기

빈칸에 들어갈 낱말을 찾아 연결하고, 빈칸에 써 넣으세요.

쭈쭈

“신이 난다, 신이 나”
도깨비들이 () 멀리
날아가.

휙휙

청신 없이 바닥을 쓸 때마다
신이 나서 머리카락을
() 뺏치지.

쓱쓱

내기라면 자다가도
() 일어나는 도깨비들이 보물을
찾겠다고 방방곡곡 뛰지고 다녔지.

벌떡

() 문지르기만 하면
금은보화가 술술 나온다.

빠죽빠죽

눈이 작으면 ()하게
쳐다보면 된다.

부리부리

수염은 청신없이
() 나 있는 것이 좋다.

활동3 재치 팡팡! 이야기 탐구

1. 무서운 도깨비들이 나타났을 때, 아이는 왜 무서워하지 않았을까요? 답을 찾아 ○표 해 보세요.

[] 도깨비를 여러 번 만난 적이 있어서

[] 하루 종일 할 일이 너무 많고 바빠서

[] 도깨비가 잘 생겨서

2. 아이가 도깨비들에게 가장 귀한 보물을 가져오라고 한 이유는 무엇인가요?

3. 만약 나라면, 도깨비를 처음 만났을 때 어떤 말과 행동을 했을 것 같나요?



말 _____

행동 _____



도깨비 마을 신문 기사 쓰기

도깨비 마을의 기자가 되었다고 상상해 보세요.
가장 재미있거나 인상 깊었던 장면을 골라 신문 기사로 완성해 봅시다.

제 88 호

도깨비 마을 일보

초록굴 기자

도깨비 뿔나다

도깨비들은 임금님이 되기 위해 방방곡곡을 뒤져 보물을 찾아왔지만, 정작 아이는 “어떤 보물이 가장 쓸모 있는지 알 수가 없어.”라며 심사를 거절했다. 고생한 도깨비들은 화가 머리 끝까지 났다. 뿔이 난 도깨비들은 아이에게 거칠게 항의했다. 과연, 아이는 무사할 수 있을까?



1단계 도깨비 사건 조사하기

도깨비 마을에서 일어난 사건의 내용을 정리해 봅시다.

누가?	
어디서?	
무슨 일이 일어났나요?	
어떻게 되었나요?	

2단계 눈에 쏙 들어오는 제목 뽑기

눈길을 사로잡을 멋진 기사 제목을 써 보세요.

예) [속보] 무서운 도깨비들, 꼬마 아이 앞에서 찢절맨 사면은?
[속보] 대박 사건! 진짜 도깨비 임금이 나타났다!

내가 쓰는 기사 제목 :



3단계 기사 쓰기

도깨비 마을 신문 기사를 완성해 봅시다.

제 88 호

도깨비 마을 일보

..... 기자



우리 반 도깨비 임금님 뽑기 대회

가장 쓸모 있는 보물을 가져온 도깨비를 임금님으로 뽑겠다!

이제부터 여러분이 책 속 도깨비가 되어 자기가 가져온 보물을 친구들에게 소개해 봅시다.

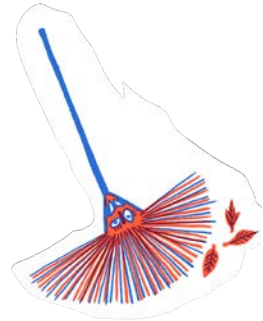
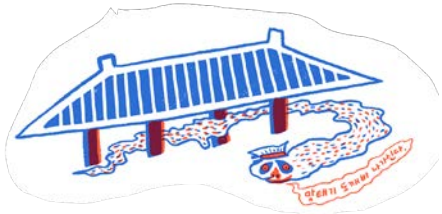


활동 순서

- 활동 1 가장 마음에 드는 도깨비를 하나 골라, 자기 소개글 쓰기
- 활동 2 보물을 하나 고르고, 소개하는 문장 쓰기
- 활동 3 도깨비 가면 완성하기
- 활동 4 가면을 쓰고, 내가 가져온 보물이 최고인 이유를 설명하기

활동1 자기 소개하기

1. 가장 마음에 드는 도깨비를 하나 고르세요.



2. 도깨비가 되어 자신을 소개하는 문장을 써 보세요.

안녕, 나는 _____ 도깨비야!

활동2 보물 소개하기

1. 소개할 보물을 한 가지 고르세요.

요술 방망이

업경대

소금

빨간 부채
파란 부채

요술 구슬

요술 항아리

투명 감투

2. 보물을 소개하는 문장을 써 보세요.

보물 이름

보물의 특징

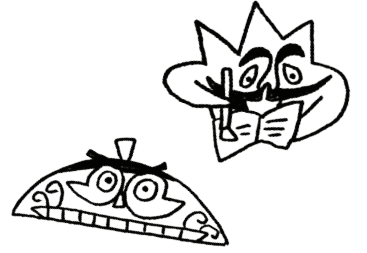
보물로
할 수 있는 것

보물로
만들 수 있는 세상



활동3 도깨비 가면 그리기

1. 도깨비 가면을 자유롭게 꾸며보세요.
2. 가위로 자른 후에 고무줄을 끼워 가면을 완성해 보세요!





활동1 ○× 퀴즈 놀이

다음 질문을 읽고 ○, × 표시를 해 봅시다.

- 1 도깨비들이 무서운 모습으로 변신해 아이를 놀라게 하자 아이는 엄청 무서워했다. (×)
- 2 아이는 해야 할 일이 많아서 바빴다. (○)
- 3 아이는 도깨비들에게 세상에서 가장 귀한 보물을 가져오면
도깨비 임금님을 뽑아주겠다고 했다. (○)
- 4 도깨비들은 보물을 찾아 용궁에서 커승까지 방방곡곡 뛰지고 다녔다. (○)
- 5 아이는 가장 귀한 보물을 가져온 도깨비를 임금님으로 뽑아 모자를 선물로 줬다. (×)
- 6 아이는 도깨비가 가져온 보물을 모두 가졌다. (○)

활동2 질문하고 답하기 놀이

1. 이야기를 읽으며, 질문을 만들어봅시다. 내가 생각한 답도 함께 써 보세요.

질문	답
예) 아이는 왜 도깨비를 보고 놀라지 않았을까요?	아이는 하루종일 너무 바빠서 무서울 틈도 없었다.

2. 친구와 질문하고, 답하기 놀이를 해 보세요.





활동3 도깨비 이름 찾기

도깨비 이름을 찾아 써 보세요.



망태기 도깨비



(**빗자루**) 도깨비



(**솔뚜껑**) 도깨비



(**정자관**) 도깨비



(**빨랫방망이**) 도깨비



(**호리병**) 도깨비



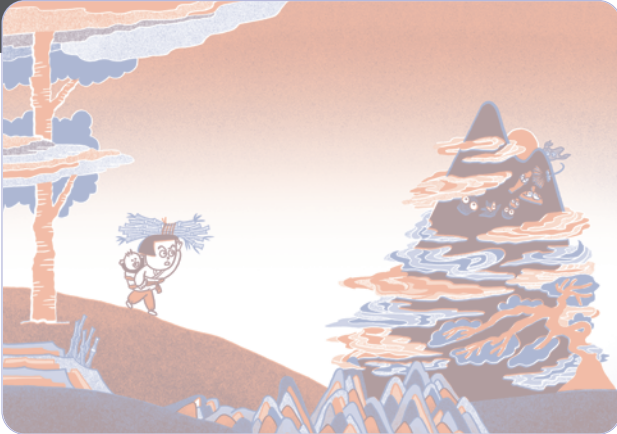
(**벼루**) 도깨비



활동1 그림책 내용을 정리해 봅시다!

사건이 일어난 순서대로 번호를 써 보세요.

1



“세상에서 가장 귀한 보물을 가져오도록 해.
그럼 내가 도깨비 임금님을 뽑아 줄게”

2



“기킬초풍하게 만들어주자!”

3



“진짜 임금님을 뽑을 때까지
너희 모두 도깨비 임금님이야!”

4

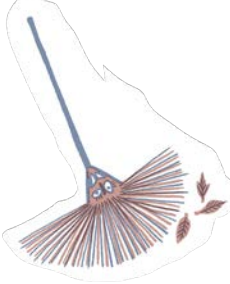


“이렇게 보기만 해서는 어떤 보물이
가장 쓸모 있는지 알 수가 없어!”

일이 일어난 순서 (2) - (1) - (4) - (3)



활동2 도깨비가 가져온 보물 연결하기



요술 방망이

업경대

소금

빨간 부채
파란 부채

요술 구슬

요술 항아리

투명 감투



도깨비 왕중왕 증명서



(**초록**)이/가 뽑은 도깨비 왕중왕은
바로 (**방망이 도깨비**)입니다.

(**방망이**) 도깨비는 **두개의 길고**
날카로운 이빨을 가지고 있으며, 부리부리한 눈을 가지고 있어
으스스하고 무섭게 생겼습니다.

이 도깨비를 보는 순간 기절초풍하게 되므로
도깨비 왕중왕으로 뽑았습니다.



활동1 그림책 내용을 정리해 봅시다!

1. 알맞은 뜻을 찾아 선으로 연결해 봅시다.

기절초풍		무슨 일인지 잘 몰라서 멍해지는 것
어리둥절		청신을 잃을 만큼 깜짝 놀람
방방곡곡		하고 싶은 말을 길고 자세하게 풀어놓는 것
구구절절		구석구석 모든 곳을 찾는 모습

2. 그림책을 보며 빈칸에 들어갈 낱말을 찾아 써 보세요.

(**기절초풍**)하게 만들어 주자!

아이는 (**어리둥절**)해서 집으로 돌아갔지.

도깨비들이 서로 보물을 찾겠다고 (**방방곡곡**) 뛰지고 다녔지.

더 (**구구절절**)한 사연도 있어.





활동2 쓱쓱쓱쓱! 문장 완성하기

빈칸에 들어갈 낱말을 찾아 연결하고, 빈칸에 써 넣으세요.

쭈쭈

헐헐

쓱쓱

벌떡

삐죽삐죽

부리부리

“신이 난다, 신이 나”
도깨비들이 (헐헐) 멀리
날아가.

청신 없이 바닥을 쓸 때마다
신이 나서 머리카락을
(쭈쭈) 뺏치지.

내기라면 자다가도
(벌떡) 일어나는 도깨비들이 보물을
찾겠다고 방방곡곡 뛰지고 다녔지.

(쓱쓱) 문지르기만 하면
금은보화가 술술 나온다.

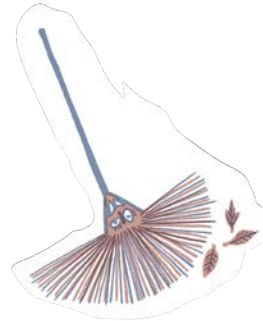
눈이 작으면 (부리부리)하게
쳐다보면 된다.

수염은 청신없이
(삐죽삐죽) 나 있는 것이 좋다.



활동1 자기 소개하기

1. 가장 마음에 드는 도깨비를 하나 고르세요.



2. 도깨비가 되어 자신을 소개하는 문장을 써 보세요.

안녕, 나는 할머니의 빨랫방망이 도깨비야!

나를 힘껏 내려치면

빨래의 묵은 때도 싹 사라지지.



활동2 보물 소개하기

1. 소개할 보물을 한 가지 고르세요.

요술 방망이

업경대

소금

빨간 부채
파란 부채

요술 구슬

요술 항아리

투명 감투

2. 보물을 소개하는 문장을 써 보세요.

보물 이름

요술 방망이

보물의 특징

요술 방망이를 휘두르면 뭐든지 나온다.

보물로
할 수 있는 것

“밥 나와라 뚝딱!” 하면 밥이 나와요.
밥이 없어 배고픈 사람들에게 밥을 잔뜩 나눠 줄 수 있지요.

보물로
만들 수 있는 세상

누구도 배고프지 않은 세상을 만들 수 있어요.

