

# 집 장만이 만만치 않아



## ★ 핵심 주제

- 도전
- 용기

## ★ 활용 학년 및 성취 기준

1-2학년	
성취 기준	<p>[2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다.</p> <p>[2국02-03] 글을 읽고 주요 내용을 확인한다.</p> <p>[2국02-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다.</p> <p>[2국02-05] 읽기에 흥미를 가지고 즐겨 읽는 태도를 지닌다.</p> <p>[2국03-03] 주변의 사람이나 사물에 대해 짧은 글을 쓴다.</p> <p>[2국05-03] 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다.</p> <p>[2술01-02] 여러 친구의 다양한 특성을 이해하고 친구와 잘 지내는 방법을 알아본다.</p> <p>[2술01-04] 나의 과거와 현재 모습을 통해서 재능과 흥미를 찾고, 이에 근거하여 미래의 모습을 예상한다.</p>

## ★ 그림책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🍃 읽기 중	🍊 읽기 후
활동 주제		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 따라 하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주인공 알아보기</li> <li>• 일이 일어난 순서</li> <li>• 소문이 자자한 나라에 가려면</li> <li>• 날개 늘리기</li> <li>• 제비 친구 찾기</li> <li>• 여러 가지 길</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나도 작가</li> <li>• 집 꾸미기</li> </ul>

🌱 읽기 전 활동

# 따라 하기

학년 반 번

이름

★ 그림을 보고 등장인물의 자세를 따라 해 봅시다.

💡 주인공 따라 하기 놀이 방법 💡

- ▶ 선생님이 주인공의 그림을 아무거나 TV에서 확대하여 보여 줍니다.
- ▶ 친구들은 선생님이 보여 주는 주인공의 자세를 따라 합니다.



읽기 중 활동

## 주인공 알아보기

학년 반 번

이름

★ 등장인물에 대해 알아보시다.



■ 주인공을 따라 그려 보세요.

이름	(                      ) 제비
사는 곳	(                      ) 나라
잘하는 것	(              ) 밝으니 (              ) 잘 먹고 (              ) 빠르니 어디든 먼저 간다.

★ 등장인물처럼 나를 소개해 봅시다.

이름	
사는 곳	
잘하는 것	



읽기 중 활동

### 일이 일어난 순서

학년 반 번

이름

★ 제비에게 일어난 일의 순서대로 붙여 봅시다.

1	
2	
3	
4	



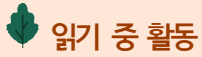
빈칸에 알맞은 말을 넣고 순서대로 오려서 붙여 보세요.

제비들은 '( ) 나라'로 떠난다고 난리다.

( ) 마을 제비 집들이 다 없어졌다.

임금님이 어마어마하게 큰 ( )을 짓는데  
튼튼한 ( ) 집을 쓰라고 했다.

( ) 나라는 아무나 갈 수 있는 게 아니라고 했다.



## 소문이 자자한 나라에 가려면

학년 반 번

이름

★ 소문이 자자한 나라에 갈 수 있는 조건을 정리해 봅시다.

1	( )은 삼 등 안에 들어가야 고개를 잘 넘을 수 있다.
2	( )이 잘 보여야 매를 피한다.
3	( )가 다섯 치가 되어야 하늘 길을 지치지 않고 날아갈 수 있다.

### 💡 달음박질 놀이 방법 💡

- ▶ 준비물: 출발선, 결승선
- ▶ 출발선에서 5명씩 줄을 서서 결승선까지 달립니다.
- ▶ 5명 중에서 가장 먼저 달린 사람만 모여서 결승전을 합니다.
- ▶ 결승전에서 이긴 사람을 뽑습니다.

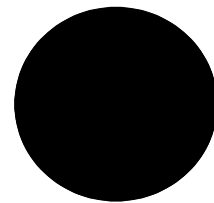
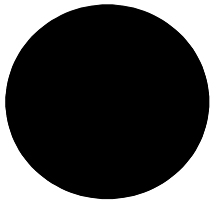
### 💡 종이의 점 그리기 놀이 방법 💡

- ▶ 준비물: 점 그리기 활동지 4개, 책상 의자 4개, 이면지
- ▶ 칠판에 점 그리기 활동지 4개를 붙입니다. 1미터 떨어진 곳에 책상 4개를 놓습니다.
- ▶ 모둠별(4명 기준)로 나와 활동지를 보면서 이면지에 점을 따라 그립니다.
- ▶ 크기와 개수가 비슷하게 점을 그린 것에 1점씩 줍니다. (장당 10점 만점)
- ▶ 4명의 점수를 더해 모둠 점수(만점 40점)를 줍니다. 점수가 많은 모둠이 이깁니다.

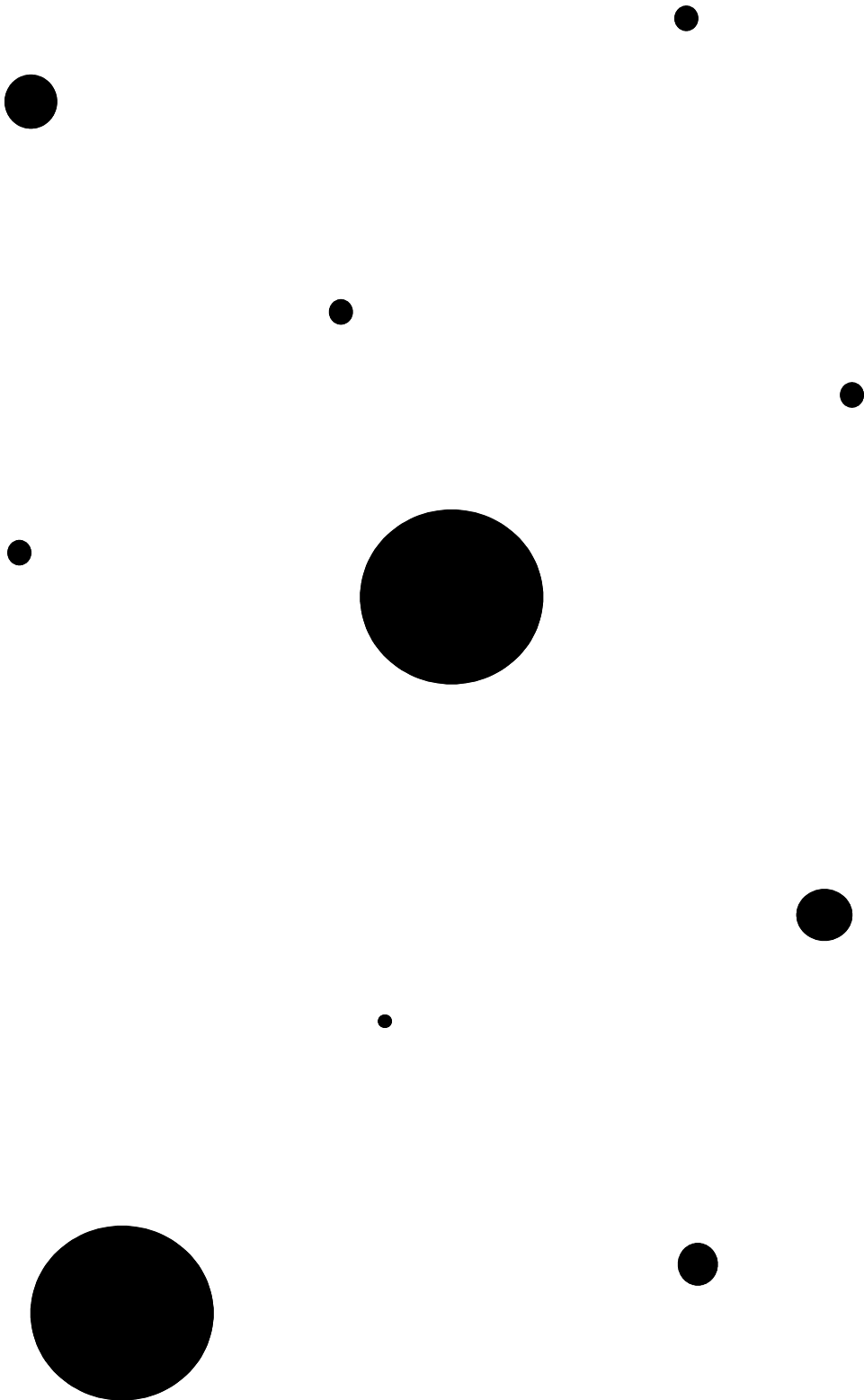
### 💡 날아라 빙고 놀이 방법 💡

- ▶ 준비물: 교실 바닥 테이프 빙고판, 원반이나 플라잉 디스크와 같은 던질 물건, 타임 워치
- ▶ 교실 바닥에 테이프로 9칸의 빙고판을 만들고 출발선을 긋습니다.
- ▶ 모둠 친구들이 출발선에서 원반이나 플라잉 디스크를 순서대로 던집니다.
- ▶ 한 줄 빙고가 완성될 때까지 계속 돌아가면서 던집니다.
- ▶ 빙고가 완성될 때까지 타임 워치로 시간을 잽니다.
- ▶ 빙고가 완성되면 다음 모둠이 놀이 합니다.
- ▶ 빙고 완성 시간이 가장 짧은 모둠이 이깁니다.

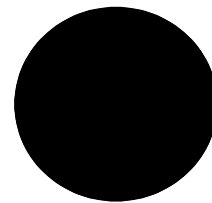
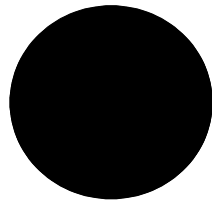
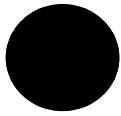
<점 따라 그리기1>



<점 따라 그리기2>

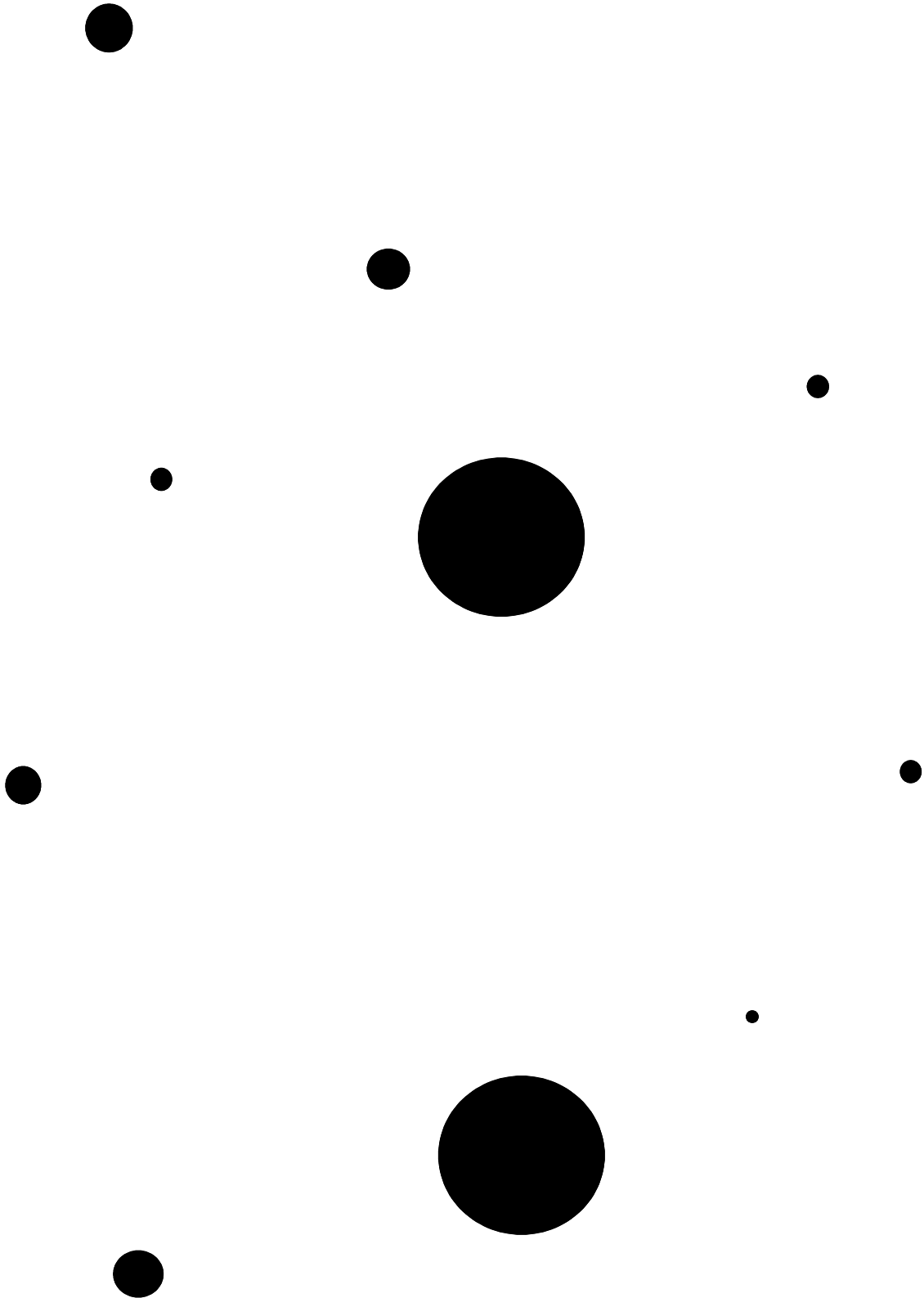



<점 따라 그리기3>





<점 따라 그리기4>



 읽기 중 활동	<h1>날개 늘리기</h1>		학년 반 번
	이름		

★ 제비가 날개를 늘리려고 도전한 방법은 무엇인지 생각해 봅시다.

1	날개를 손으로 잡고 쪽쪽 (                      ).
2	(                      )를 많이 먹는다.
3	소원산에서 (                      )을 빈다.
4	(                      )을 주워서 날개를 연장시키는 꿈을 부린다.

내가 생각한 방법	
-----------	--

★ 친구들과 이야기해 보세요.

제비가 집을 구해야 하는 상황처럼 나에게도 위기의 순간이 있었나요? 그때는 어떻게 하였나요?

제비의 날개 늘리기처럼 내가 노력해도 안 되는 일을 만날 때 어떻게 했나요?

주인공 제비처럼 실패해도 계속 도전한 적이 있나요?

날개에 깃털을 붙이는 것처럼 꿈을 부려 본 적이 있나요? 그때 어떤 마음이 들었나요?

제비처럼 꿈을 부리는 것에 대한 친구의 생각을 말해 보세요.

자신의 깃털을 주인공에게 주었던 친구들처럼, 힘들 때 나를 도와준 친구가 있나요?

# 제비 친구 찾기

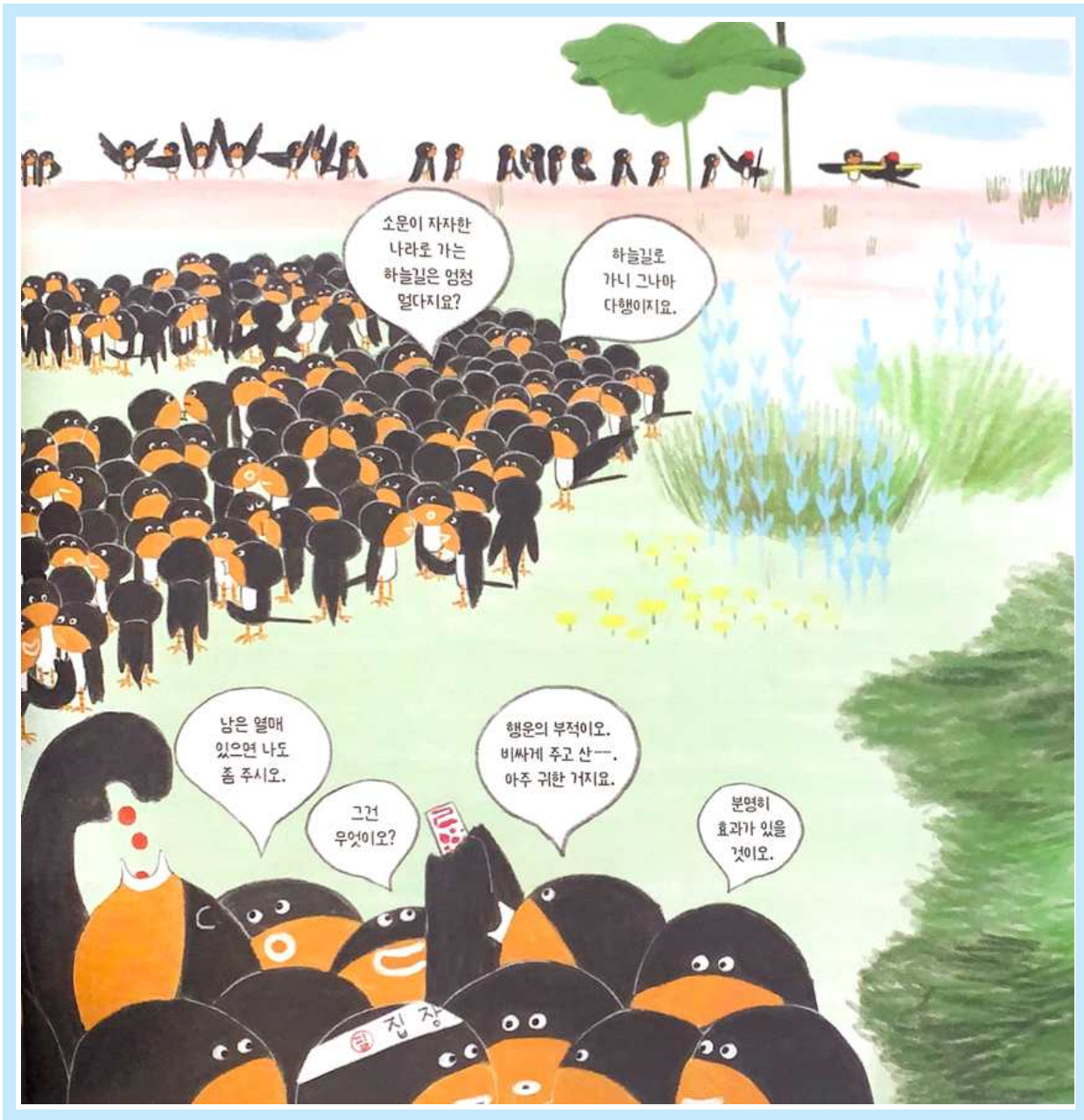
학년 반 번

이름

★ 그림에서 아래와 같은 찾을 제비를 찾아 ○표를 해 봅시다.

### <찾을 제비>

1. 주인공 제비
2. 빨간 열매를 먹고 있는 제비
3. 행운의 부적을 가지고 있는 제비
4. 빨간 모자를 쓰고 자를 들고 있는 시험관 제비
5. 빨간 모자를 쓰고 시험 보는 제비를 관리하는 제비
6. 오른쪽 날개는 펴고 왼쪽 날개는 위로 올린 제비



읽기 중 활동

# 여러 가지 길

학년 반 번

이름

★ 새로운 길을 찾아가는 제비에게 해 주고 싶은 말을 써 봅시다.




하늘길만 길이 아니지!  
여보시오. 나는 땅길로 돌아  
돌아 갈 테요.

★ 친구에게 선물해 봅시다.

## 💡 친구에게 선물하기 💡

- ▶ 집에 있는 물건 중에 좋은 물건이지만 내가 쓰지 않는 물건을 고릅니다.
- ▶ 우리 반 친구 중에서 그 물건이 가장 필요한 친구를 떠올립니다.
- ▶ 물건을 잘 포장하여 친구 몰래 책상 위에 놓고 갑니다.
- ▶ 일주일 후에 친구에게 자신을 밝히며, 선물한 까닭을 이야기합니다.

 읽기 후 활동

## 나도 작가

학년 반 번

이름

★ 새로운 길을 찾아간 제비에게 어떤 일이 일어날지 상상하며 뒷이야기를 4컷 만화로 그려 봅시다.

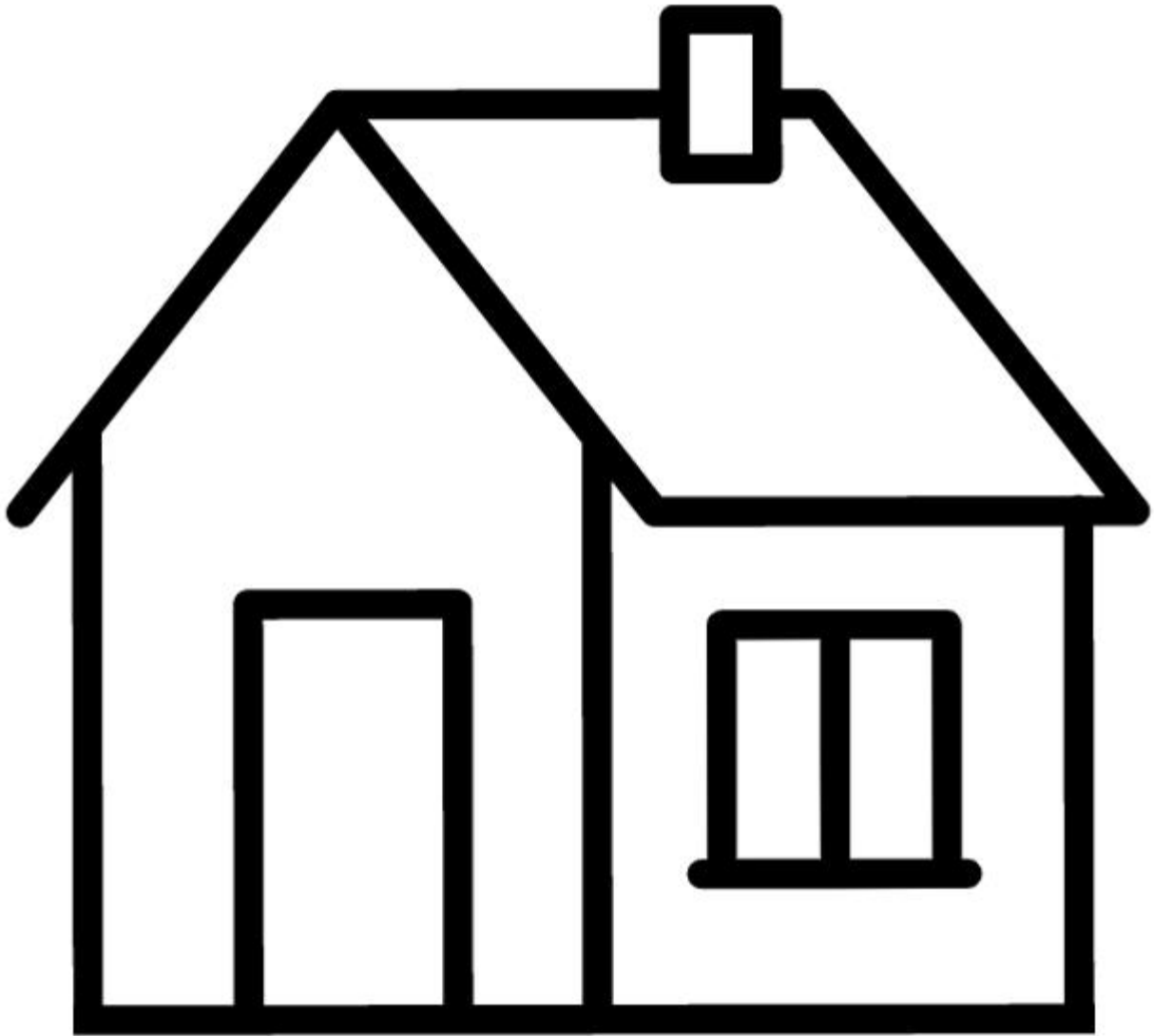

🍎 읽기 후 활동

## 집 꾸미기

학년 반 번

이름

★ 내가 집을 장만한다면 집을 어떻게 꾸미고 싶은지 그려 봅시다.



<정답>

읽기 중 활동	주인공 알아보기	학년 반 번
		이름

★ 등장인물에 대해 알아봅시다.



■ 주인공을 따라 그려 보세요.

이름	( 보여 안 보여 ) 제비
사는 곳	( 뚝지 큰 ) 나라
잘하는 것	( 눈 ) 밝으니 ( 밥 ) 잘 먹고 ( 발 ) 빠르니 어디든 먼저 간다.

읽기 중 활동	일이 일어난 순서	학년 반 번
		이름

★ 제비에게 일어난 일의 순서대로 붙여 봅시다.

1	임금님이 어마어마하게 큰 ( 공궤 ) 을 짓는데 튼튼한 ( 제비 ) 집을 쓰라고 했다.
2	( 옆 ) 마을 제비 집들이 다 없어졌다.
3	제비들은 ( 소문이 자자한 ) 나라'로 떠난다고 난리다.
4	( 소문이 자자한 ) 나라는 아무나 갈 수 있는 게 아니라고 했다.

읽기 중 활동	소문이 자자한 나라에 가려면	학년 반 번
		이름

★ 소문이 자자한 나라에 갈 수 있는 조건을 정리해 봅시다.

1	( 달음박질 )은 삼 등 안에 들어가 고개를 잘 넘을 수 있다.
2	( 눈 )이 잘 보여야 매를 피한다.
3	( 날개 )가 다섯 치가 되어야 하늘 길을 치치지 않고 날아갈 수 있다.

읽기 중 활동	날개 늘리기	학년 반 번
		이름

★ 제비가 날개를 늘리려고 도전한 방법은 무엇인지 생각해봅시다.

1	날개를 손으로 잡고 쪽쪽 ( 늘린다 ) .
2	( 빨간 열매 )를 많이 먹는다.
3	소원산에서 ( 소원 )을 빈다.
4	( 깃털 )을 주워서 날개를 연장시키는 폼수를 부린다.

읽기 중 활동	제비 친구 찾기	학년 반 번
		이름

★ 그림에서 다음에서 찾은 제비를 찾아 ○표를 해 봅시다.

<찾을 제비>

1. 주인공 제비
2. 빨간 열매를 먹고 있는 제비
3. 양은의 부적을 가지고 있는 제비
4. 빨간 모자를 쓰고 자를 들고 있는 시험관 제비
5. 빨간 모자를 쓰고 시험 보는 제비를 관리하는 제비
6. 오른쪽 날개는 퍼고 왼쪽 날개는 위로 올린 제비

