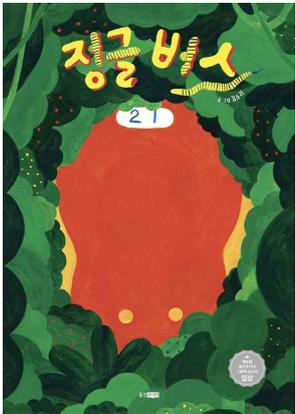


정글 버스



★ 핵심 주제

- 상상
- 모험

★ 활용 학년 및 성취 기준

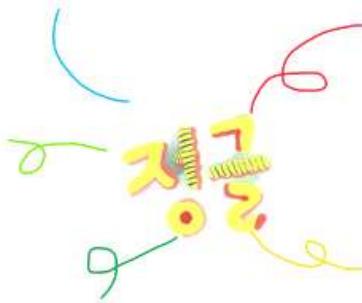
1-2학년	
성취 기준	[2국01-02] 일이 일어난 순서를 고려하며 듣고 말한다. [2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다. [2국02-03] 글을 읽고 주요 내용을 확인한다. [2국02-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다. [2수01-01] 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.
3-4학년	
성취 기준	[4국02-01] 문단과 글의 중심 생각을 파악한다. [4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다. [4국05-03] 이야기의 흐름을 파악하여 이어질 내용을 상상하고 표현한다. [4국05-04] 작품을 듣거나 읽거나 보고 떠오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다. [4미02-01] 미술의 다양한 표현 주제에 관심을 가질 수 있다.

★ 그림책 읽기 활동

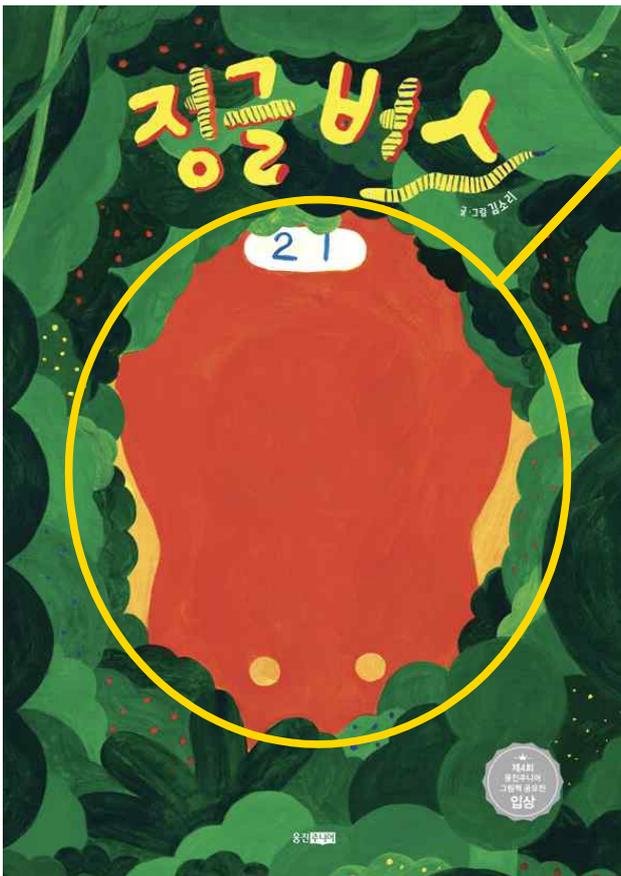
읽기 전	읽기 중	읽기 후
활동 주제		
<ul style="list-style-type: none"> • 이야기 상상하기 • 문자 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 사건의 까닭 • 숫자 놀이 • 나만의 정글 꾸미기 • 미로 찾기 	<ul style="list-style-type: none"> • 책 표지 꾸미기 • 버스를 타고

읽기 전 활동	이야기 상상하기	학년 반 번	
		이름	

★ '정글'을 생각하면 떠오르는 낱말을 쓰거나 그림을 그려 봅시다.



★ 그림 속 빨간 물체는 무엇인지 상상하여 쓰고 친구들과 이야기해 봅시다.



엽기 전 활동	문자 디자인	학년 반 번	
		이름	

★ 내가 생각하는 정글을 상상하며 제목 '정글 버스' 새롭게 디자인 해 봅시다.

예)



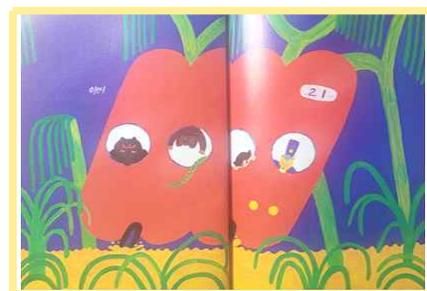
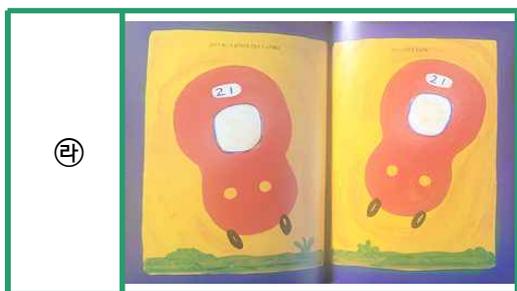
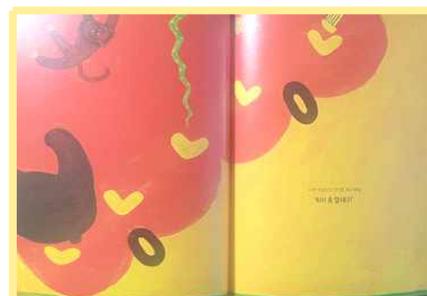
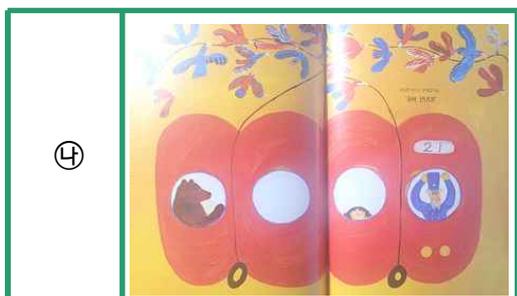
💡 문자 디자인이란 글자를 아름답고 읽기 쉽게 그림처럼 표현하는 것을 말해요.

사건의 까닭

학년 반 번

이름

★ 사건이 일어난 까닭을 알맞게 연결하고 문장으로 표현하여 봅시다.



가	예) 뱀 때문에 버스 번호판을 잘 못 봐서 정글 버스를 타게 되었어요
나	
다	
라	

읽기 중 활동

숫자놀이

학년 반 번

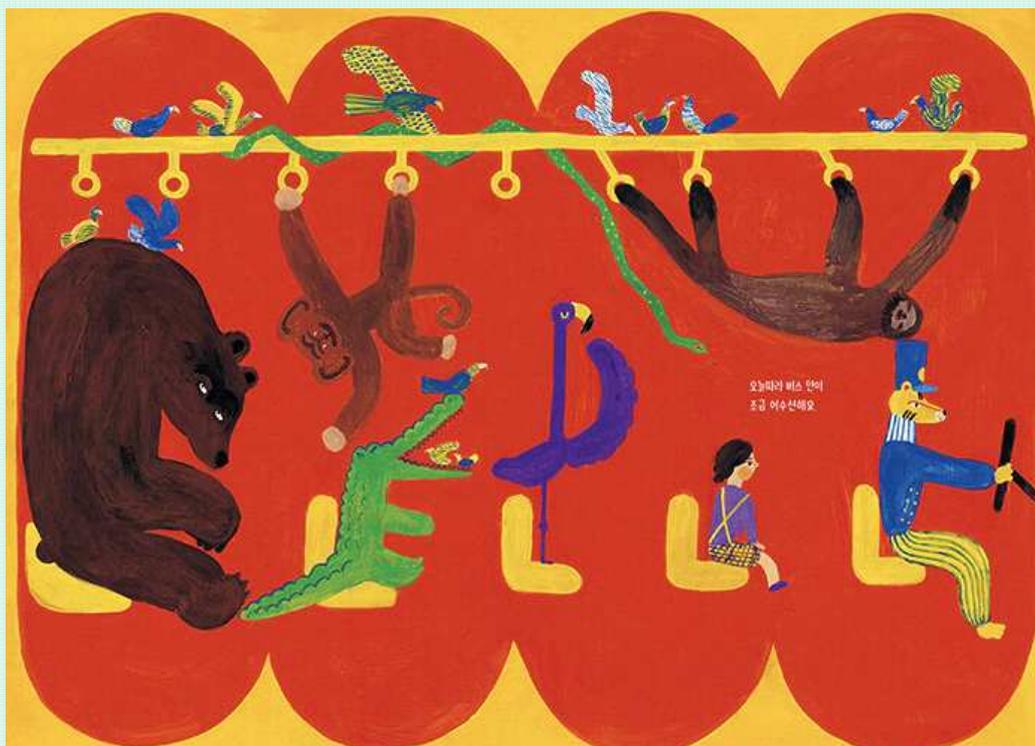
이름

★ 그림책을 펼쳐 동물이 모두 몇 마리인지 찾아보는 숫자놀이를 해 봅시다.

💡 숫자 놀이 방법 💡

- ▶ 모둠별로 가위바위보를 하여 술래를 정합니다.
- ▶ 술래는 그림책의 한 장면을 펴고 “00은 몇 마리인가요?”라고 질문합니다.
- ▶ 다른 친구들은 술래가 말한 동물을 재빨리 센 후 자신의 이름을 말합니다.
- ▶ 술래는 가장 빠린 자기 이름을 말한 사람을 지정하고 그 사람은 동물의 수를 말합니다.
- ▶ 동물의 수를 바르게 맞으면 그 친구는 점수를 얻습니다.
- ▶ 맞이지 못하면 다른 친구에게 기회가 넘어갑니다.
- ▶ 다시 가위바위보를 하여 술래를 정하고 반복합니다.

- 예) 새는 몇 마리인가요?
 곰은 몇 마리인가요?
 나무늘보는 몇 마리인가요?



읽기 중 활동

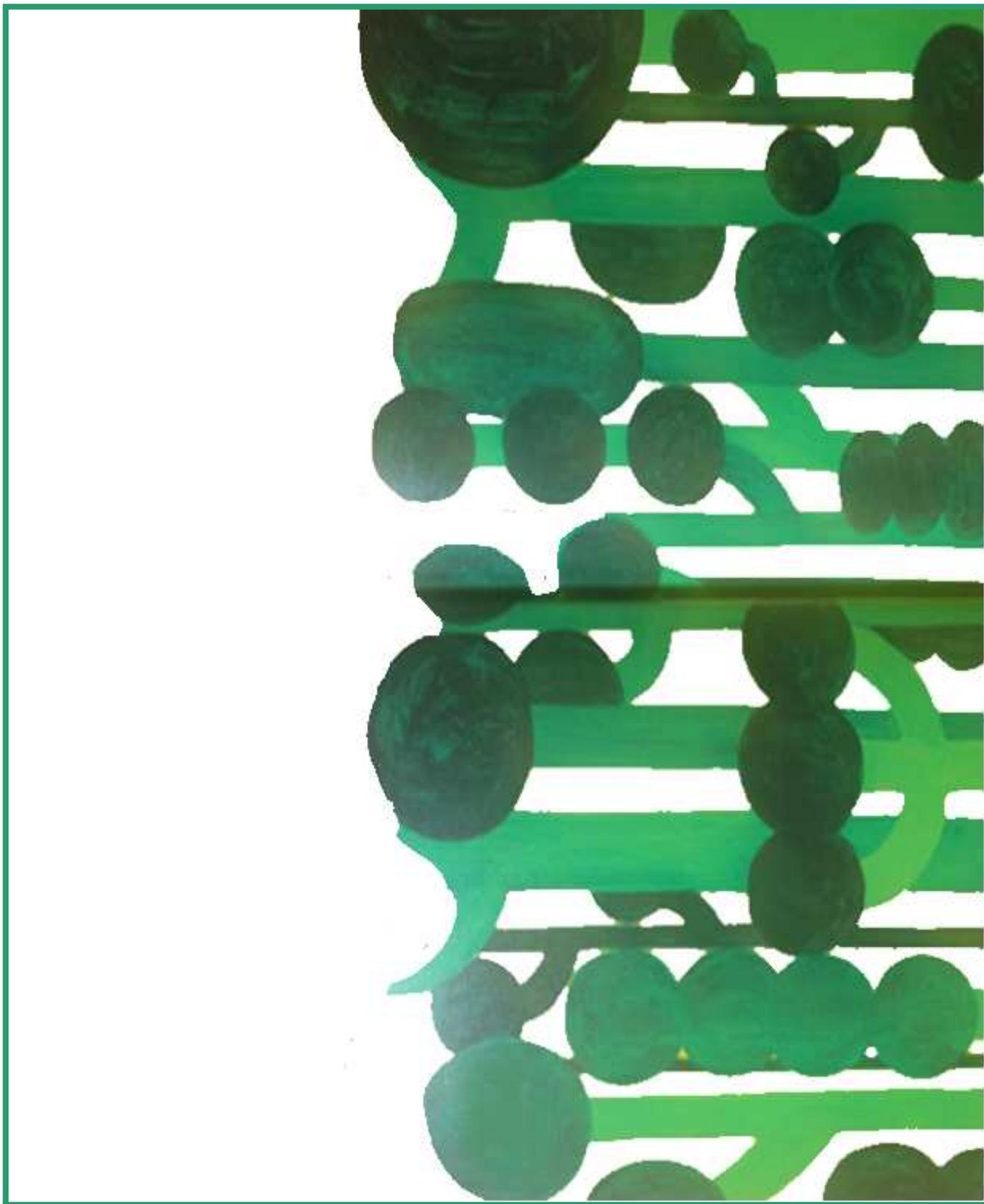
나만의 정글 꾸미기

학년 반 번

이름

★ 내가 가보고 싶은 정글의 모습을 상상하여 정글을 꾸며봅시다.

💡 다른 동물들을 직접 그려도 좋아요.



<붙임자료>



읽기 중 활동

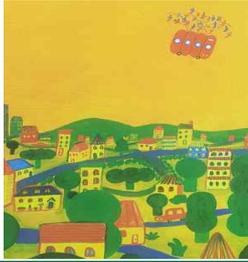
미로 찾기

학년 반 번

이름

★ 다음 미로에서 정글을 헤치며 집을 찾아가 보세요.

⇒출발



⇒도착



🍎 읽기 후 활동

책 표지 꾸미기

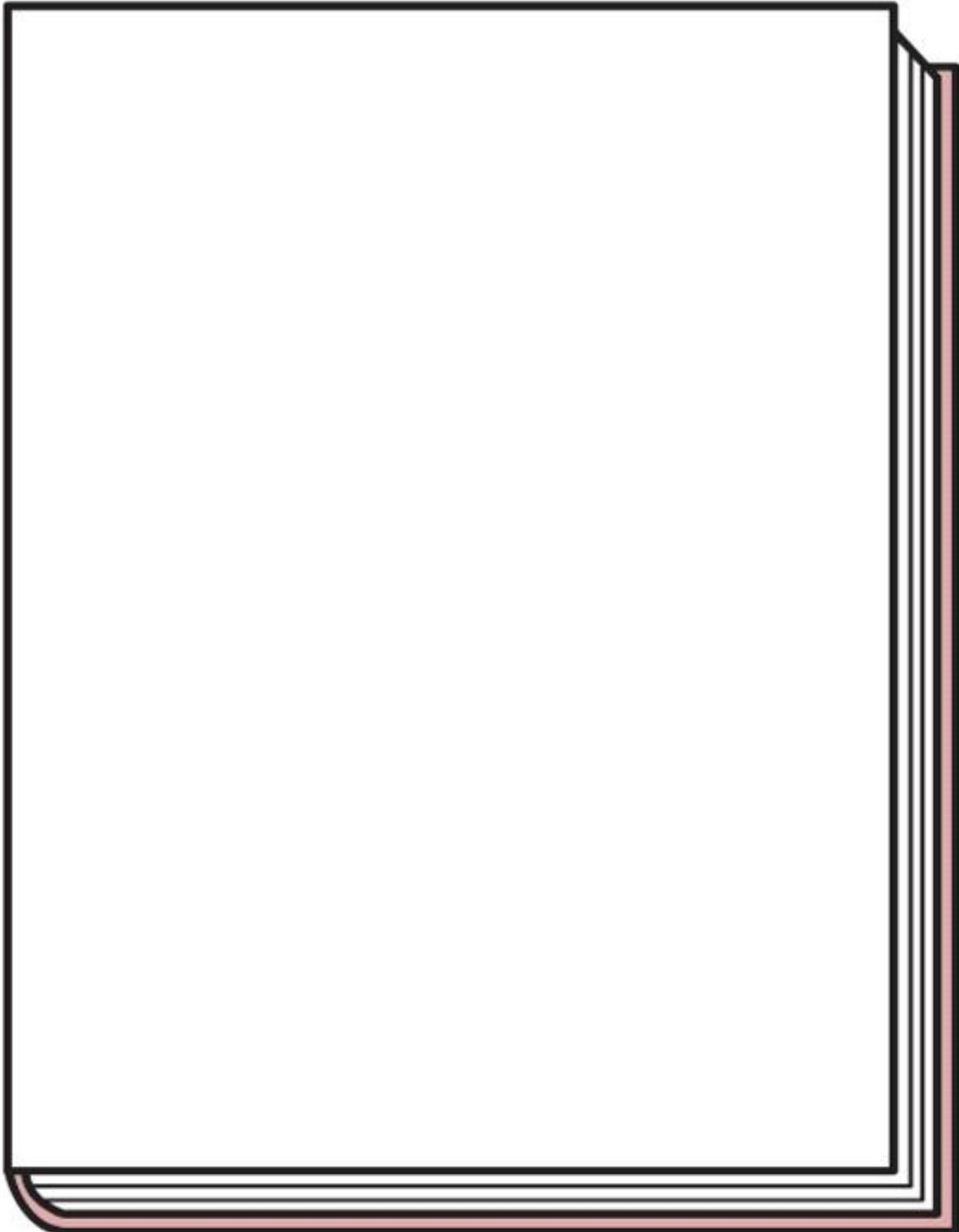
학년 반 번

이름

★ 앞에서 한 문자 디자인을 활용하여 책표지를 새롭게 꾸며봅시다.



읽기 전 활동으로 한 정글 버스 문자 디자인을 책 표지 꾸미기에 활용해주세요.



🍎 읽기 후 활동

버스를 타고

학년 반 번

이름

★ 버스를 타고 어디든 갈 수 있다고 상상하여 이야기를 만화로 꾸며봅시다.



