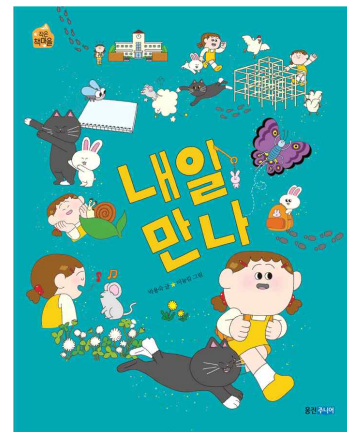


내일 만나



★ 핵심 주제

- 학교
- 친구
- 성격
- 재능

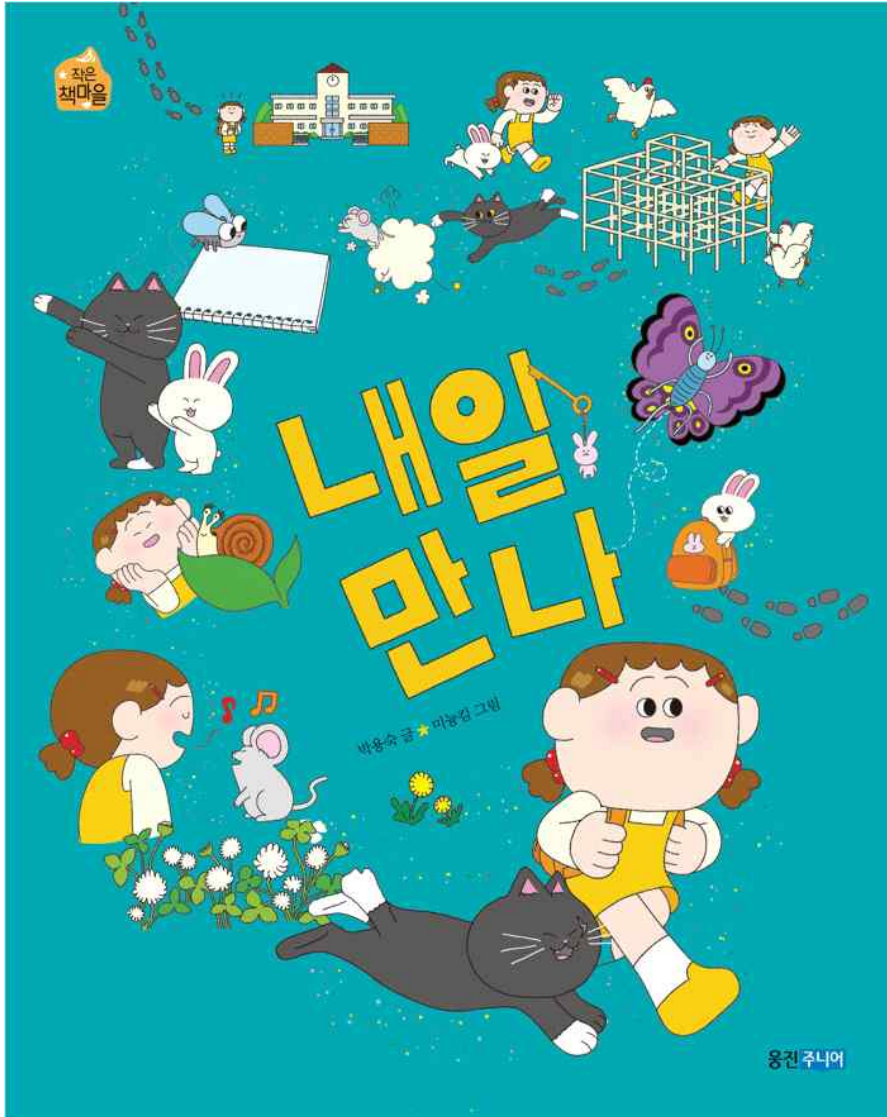
★ 활용 학년 및 성취 기준

	1-2학년군
성취 기준	[2슬01-01] 학교 안과 밖, 교실을 둘러보면서 위치와 학교생활 모습 등을 알아본다. [2슬01-02] 여러 친구의 다양한 특성을 이해하고 친구와 잘 지내는 방법을 알아본다. [2즐01-01] 친구와 친해질 수 있는 놀이를 한다. [2즐01-04] 나의 흥미와 재능 등을 표현하는 공연·전시 활동을 한다. [2국03-03] 주변의 사람이나 사물에 대해 짧은 글을 쓴다. [2국05-03] 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다. [2국05-02] 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하며 그림책, 시나 노래, 이야기를 감상한다.

★ 온 책 읽기 활동



읽기 전 활동 주제	읽기 중 활동 주제	읽기 후 활동 주제
<ul style="list-style-type: none"> • 표지 살펴보기 • 내용 상상하기 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 무지개 나비 2. 베지테리언 고양이 3. 고양이의 속셈 ~ 6. 피아노 치는 생쥐 7. 고양이와 생쥐 8. 야단법석 운동장 9. 내일 만나! <ul style="list-style-type: none"> • 학교 가는 날 • 학교에 가면 • 동물과 대화를 할 수 있다면 • 우리 반 친구들의 성격 • 친한 친구 • 교실 놀이 • 등장인물 맞추기 • 상상하여 그리기 	<ul style="list-style-type: none"> • 알맞은 표현 찾기 • 친구 찾기 놀이 • 우리 반 재능 발표회

★ 표지에서 볼 수 있는 것들을 써 봅시다.



밭자국, 파리,


★ 표지를 보고, 빈칸에 들어갈 차례를 상상해서 써 봅시다.

 <h3>차례</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. 무지개 <input type="text"/> 2. 베지테리언 <input type="text"/> 3. <input type="text"/> 속셈... 21 4. 명상하는 <input type="text"/> 5. 우주 최강을 꿈꾸는 <input type="text"/> 	 <ol style="list-style-type: none"> 6. 피아노 치는 <input type="text"/> 7. 고양이와 <input type="text"/>  <ol style="list-style-type: none"> 8. 야단법석 <input type="text"/> <input type="text"/> 만나!... 71 작가의 말... 78
--	---

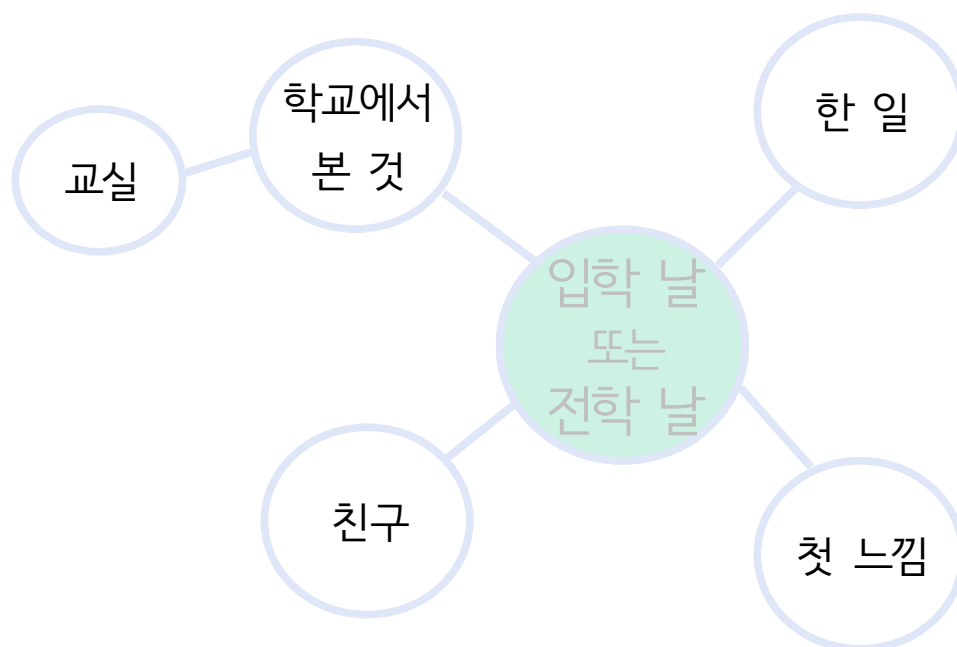
★ 내가 쓴 내용과 책 속의 차례를 비교해보고, 진짜 차례를 써 봅시다.


<ol style="list-style-type: none"> 1. 무지개 <input type="text"/> <input type="text"/> 2. 베지테리언 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 3. <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>의 속셈 4. 명상하는 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 5. 우주 최강을 꿈꾸는 <input type="text"/> <input type="text"/> 	<ol style="list-style-type: none"> 6. 피아노 치는 <input type="text"/> <input type="text"/> 7. 고양이와 <input type="text"/> <input type="text"/> 8. 야단법석 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 9. <input type="text"/> <input type="text"/> 만나
---	---

★ 차례를 보고, 어떤 이야기가 펼쳐질지 친구들과 이야기해 봅시다.

 읽기 중 활동	1. 무지개 나비	학년	반	번
	학교 가는 날	이름		

★ 입학이나 전학을 했던 경험을 떠올리며 마인드맵을 해 봅시다.



 읽기 중 활동	1. 무지개 나비	학년 반 번	
	학교에 가면	이름	



★ 소희에게 일어난 일로 알맞은 것에 ○표, 알맞지 않은 것에 ×표를 해 봅시다.

		○, ×
1	전학 온 소희는 내일 개학을 맞이하여 새 학교를 찾아갔다.	
2	소희네 학교는 소희 집에서 멀다.	
3	소희의 새 학교는 학년마다 한 반밖에 없다.	
4	소희는 학교로 들어가지 못하고 밖에서 서성거리다 집으로 돌아갔다.	
5	소희는 텅 비어 있는 운동장을 돌아보다가 보라색 나비 한 마리를 보았다.	

★ ‘학교에 가면’ 말 덧붙이기 놀이를 해 봅시다.

 ‘학교에 가면’ 말 덧붙이기 놀이 

1. ‘학교에 가면’ 볼 수 있는 것을 생각합니다.
2. 앞 친구가 ‘학교에 가면’ 볼 수 있는 것을 하나 말하면 다음 친구는 앞 친구가 말한 것에 내 말을 덧붙여 말합니다.
 - 예) 학교에 가면 책상도 있고,
 학교에 가면 책상도 있고, 의자도 있고,
 학교에 가면 책상도 있고, 의자도 있고, 칠판도 있고,

읽기 중 활동

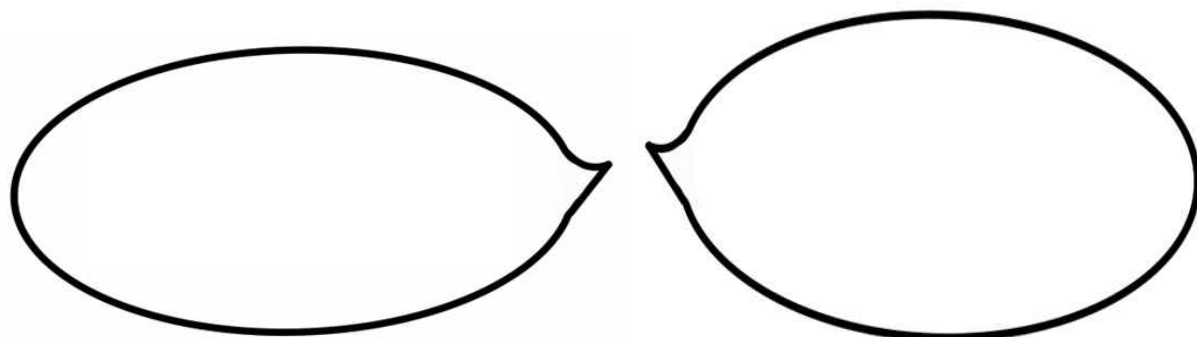
2. 베지테리언 고양이


학년 반 번

동물과 대화를 할 수 있다면

이름

★ 대화하고 싶은 동물과 나를 그리고, 대화를 상상하여 말 주머니에 써서 붙여 봅시다.




 읽기 중 활동	3. 고양이의 속셈 ~ 6. 피아노 치는 생쥐	학년 반 번
	우리 반 친구들의 성격	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ 소희네 반 친구들과 성격이 비슷한 우리 반 친구를 찾아봅시다.

소희네 반 친구	비슷한 성격	우리 반 친구 이름
<p style="text-align: center;">강 한 솔</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> 운동을 좋아해. 운동 연습도 매일 해. </div>	<p>예) 달리기를 잘한다.</p>	
<p style="text-align: center;">채 송 화</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> 생명을 소중히 여겨. 동물이나 식물을 좋아해. </div>		
<p style="text-align: center;">김 우 주</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> 눈싸움을 잘해. </div>	<p>예) 게임을 잘한다.</p>	
<p style="text-align: center;">이 지 호</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> 피아노를 잘 쳐. 겉이 많아. </div>		

★ 나의 성격은 어떠한지 써 봅시다.

 읽기 중 활동

3. 고양이의 속셈 ~ 6. 피아노 치는 생쥐

학년 반 번


친한 친구

이름

★ 나와 친한 친구를 소개하는 글을 간단히 써 봅시다.

내 친구는 낭만 토끼입니다. 낭만 토끼는 몸이 하얗고, 귀가 깎니다. 낭만 토끼는 채소를 좋아합니다. 낭만 토끼는 우리에서 살고 있지만, 밖으로 나와서 한술 브이를 하고 싶어 합니다.



 읽기 중 활동

7. 고양이와 생쥐

학년 반 번

교실 놀이

이름

★ 우리 반 친구들과 '고양이와 쥐 술래잡기' 놀이를 해 봅시다.



고양이와 쥐 술래잡기 놀이

인원: 반 친구 전체

1. 고양이와 쥐를 뽑습니다.
2. 나머지 친구들은 원을 만들어 손을 잡습니다.
3. 쥐는 원 안에서 시작하고 고양이는 원 밖에서 시작합니다.
4. 시작과 동시에 고양이는 쥐를 잡습니다.
5. 친구들이 잡은 손 사이에 고양이와 쥐가 이동할 수 있습니다.
6. 쥐가 고양이를 피할 수 있도록 잡은 손을 들어 주고, 고양이가 쥐를 잡지 못하도록 손을 내려 막아 줍니다.
7. 고양이가 쥐를 잡으면 놀이가 끝납니다.

★ 우리 반 친구들과 '눈싸움'을 해 봅시다.

눈싸움

인원: 두 명의 친구

1. 두 친구가 마주 보고 눈을 감습니다.
2. 시작과 동시에 눈을 뜨고 서로의 눈을 바라봅니다.
3. 눈을 깜빡이지 않고 오래 견디는 사람이 이깁니다.
4. 릴레이로 경주하여 가장 빠른 모둠이 이깁니다.

등장인물 맞추기

이름

★ 동작을 보면서 등장인물을 맞춰 봅시다.

💡 등장인물 맞추기 게임 💡


준비물: 두 번 접은 동작 카드

게임을 하기 전: 등장인물 카드를 1분 동안 보여 줍니다.

1. 한 친구가 교실 앞에 나와서 <등장인물 카드>를 뽑습니다.
2. <등장인물 카드>를 보고 그 인물의 특징을 나타내는 동작을 합니다.
3. 친구의 동작을 보고 등장인물을 맞춰 봅니다.
4. 정답을 맞힌 친구가 나와서 다른 등장인물 카드를 뽑고 동작을 합니다.

----- ✂
 <등장인물 카드>

<p>콧콧 짙어 대는 달</p>	<p>한술 브이를 완성하는 냥만 토끼</p>	<p>명상하는 달팽이</p>
<p>우주 최강을 꿈꾸는 눈싸움 대장 파리</p>	<p>피아노 치는 생쥐</p>	<p>무지개 나비</p>

 읽기 중 활동	9. 내일 만나	학년 반 번
	상상하여 그리기	이름

★ 소희의 친구 중 한 명을 골라 친구의 모습을 상상하여 그려 봅시다.

강 한 솔	태권도를 잘하는 친구는 어떤 모습일까?
채 송 화	생명을 소중히 여기는 친구는 어떤 행동을 할까?
김 우 주	눈싸움을 잘하는 친구의 표정과 모습은 어떨까?
이 지 호	수줍게 피아노를 치는 친구는 피아노를 치면서 어떤 표정을 지을까?

이름:

읽기 후 활동

알맞은 표현 찾기

학년 반 번	
이름	

★ 19쪽, 58쪽을 다시 읽고, 상황에 알맞은 표현을 찾아 선으로 이어 봅시다.

(1) 서당 개 삼 년이면 (19쪽)


- 풍선을 분다.
- 오래 있어도 지식과 경험을 알 수 없다.

- 풍월을 읊는다.
- 오래 있으면 얼마 간의 지식과 경험을 갖게 된다.

(2) 원수는 (58쪽)

- 외나무다리에서 만난다.
- 싫어하는 대상을 만나려면 징검다리로 가야 한다.

- 징검다리에서 만난다.
- 싫어하는 대상을 피할 수 없는 곳에서 우연히 만나게 된다.

 읽기 후 활동

친구 찾기 놀이

학년 반 번

이름

★ 우리 반 친구들을 살펴보고 친구 찾기 놀이를 해 봅시다.

💡 친구 찾기 놀이 💡

1. 10분 동안 타이머를 맞추고 <친구 찾기 놀이>를 시작합니다.
2. 교실을 돌아다니며 질문에 맞는 친구를 찾아 '친구 확인 사인'을 받습니다.
3. 질문에 맞지 않는 친구라면 사인을 받지 않고 다시 찾습니다.
4. '친구 확인 사인' 개당 10점으로 계산하여, 점수가 제일 많은 사람이 이깁니다.

<친구 찾기 놀이 활동지>

이름: ()

번호	질문	친구 확인 사인
1	성이 '김'인 친구는?	
2	채소를 좋아하는 친구는?	
3	태권도를 잘하는 친구는?	
4	동물을 좋아하는 친구는?	
5	명상을 좋아하는 친구는?	
6	눈싸움을 잘하는 친구는?	
7	피아노를 잘 치는 친구는?	
8	나랑 가장 친한 친구는?	
9	나에게 고마운 친구는?	
10	내가 친해지고 싶은 친구는?	

나의 점수:

 읽기 후 활동

우리 반 재능 발표회

학년 반 번

이름

★ 우리 반 친구들과 재능 발표회를 해 봅시다.

<우리 반 재능 발표회 순서지>

번호	이름	발표 내용
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		

<정답지>

3쪽

★ 내가 쓴 내용과 책 속의 차례를 비교해보고, 진짜 차례를 찾아 써 봅시다.

1. 무지개 <table border="1"><tr><td>나</td><td>비</td></tr></table>	나	비	6. 피아노 치는 <table border="1"><tr><td>생</td><td>쥐</td></tr></table>	생	쥐		
나	비						
생	쥐						
2. 배지테리언 <table border="1"><tr><td>고</td><td>양</td><td>이</td></tr></table>	고	양	이	7. 고양이와 <table border="1"><tr><td>생</td><td>쥐</td></tr></table>	생	쥐	
고	양	이					
생	쥐						
3. <table border="1"><tr><td>고</td><td>양</td><td>이</td></tr></table> 의 속셈	고	양	이	8. 야단법석 <table border="1"><tr><td>운</td><td>동</td><td>장</td></tr></table>	운	동	장
고	양	이					
운	동	장					
4. 명상하는 <table border="1"><tr><td>달</td><td>팽</td><td>이</td></tr></table>	달	팽	이	9. <table border="1"><tr><td>내</td><td>일</td></tr></table> 만나	내	일	
달	팽	이					
내	일						
5. 우주 최강을 꿈꾸는 <table border="1"><tr><td>파</td><td>리</td></tr></table>	파	리					
파	리						

5쪽

★ 소희에게 일어난 일로 알맞은 것에 ○표, 알맞지 않은 것에 ×표를 해 봅시다.

		○, ×
1	전학 온 소희는 내일 개학을 맞이하여 새 학교를 찾아갔다.	○
2	소희네 학교는 소희네 집에서 멀었다.	×
3	소희는 새 학교는 학년마다 한 반밖에 없다.	○
4	소희는 학교로 들어가지 못하고 밖에서 서성거리다 집으로 돌아갔다.	×
5	소희는 텅 비어 있는 운동장을 돌아보다가 보라색 나비 한 마리를 보았다.	○

12쪽

★ 19쪽, 58쪽을 다시 읽고, 상황에 알맞은 표현을 찾아 선으로 이어 봅시다.

