

# 나는 왕이야!

김희경 그림책



|          |   |
|----------|---|
| 주제       | 나를 알고 바르게 성장하며 다른 사람을 존중하기  |
| 권장 차시    | 10차시  |
| 대상 학년    | 1~2학년   |
| 관련 주제어   | 나, 성장, 발견, 존중, 자신감, 용기, 장점, 당당함, 고양이  |
| 교육 과정 연계 | [2국02-03] 글을 읽고 주요 내용을 확인한다.<br>[2국03-02] 자신의 생각을 문장으로 표현한다.<br>[2국05-02] 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하며 그림책, 시나 노래, 이야기를 감상한다.<br>[2즐01-01] 친구와 친해질 수 있는 놀이를 한다.<br>[2즐01-03] 나의 몸을 창의적으로 표현하고, 활발하게 움직일 수 있는 놀이를 한다.<br>[2슬01-02] 여러 친구의 다양한 특성을 이해하고 친구와 잘 지내는 방법을 알아본다. |
| 작성자      | 진해 신향초 정지현 선생님  |

## ■ 도서 소개 (출판사 책 소개)

여기, 자신을 ‘이 세상의 왕’이라고 생각하는 도도한 ‘나’가 있다. 내가 슬프면 구름도 같이 울고 내가 기쁘면 해님도 같이 웃는다고 생각하는 나. 그런데 어느 날부터 시도 때도 없이 나를 귀찮게 하는 ‘그 녀석’이 나타나면서 ‘완벽한 내 세상’은 혼란에 빠진다. 나는 녀석을 잡으려고 애쓰지만 번번이 눈앞에서 놓치고 만다. 마침내 기회가 오고, 맹렬한 추격전 끝에 녀석을 잡는데….

나를 귀찮게만 한다고 생각했던 그 녀석은 무엇이며, 나는 누구일까? 몸의 일부만 보여 주는 그림을 넘기면서 주인공의 정체성을 추측하는 재미, ‘그 녀석’의 정체를 제대로 인식하는 순간의 변화를 즐기며, 자유롭고 당당한 주인공의 성장을 응원하게 된다. 이 작고 귀여운 주인공의 성장통은 독자들에게 나도 몰랐던 나의 장점, 나를 나답게 하는 그 무엇, 나의 중심을 잡아 주는 그 무엇을 탐색한다면, 분명 찾을 수 있을 거라고 토닥토닥 등 두드려 주는 듯하다.

김희경 작가 특유의 따스하고 경쾌한 그림이 마음을 깃털처럼 가볍게 해 주며, 더 넓은 세상을 향해 한 걸음 특, 내딛을 수 있는 자신감과 용기를 주는 그림책이다.

## ■ 학습 목표

- 그림과 글을 함께 읽고 중요한 내용을 파악할 수 있다.
- 자신에 대한 내용을 그림이나 글로 나타낼 수 있다.
- 인물이 처한 상황이나 행동을 살펴보고 주인공 ‘나’의 마음을 짐작할 수 있다.
- 인물의 처한 상황이나 마음에 어울리는 몸동작을 창의적으로 표현할 수 있다.
- 자신을 ‘○○왕’으로 표현하는 활동을 통해 나와 다른 친구의 특성을 이해할 수 있다.
- 친구와 함께 규칙을 지키며 안전하게 놀이할 수 있다.

## ■ 수업 준비

많은 아이들은 고양이를 귀여워한다. 실제로 고양이를 반려묘로 키우거나 키웠던 경험이 있는 아이들도 있다. 이렇게 사랑받는 고양이는 집사를 거느릴 만큼 예민하고 자유로운 영혼을 가진 동물이다. 고양이와 아이들은 공통점이 많다. 첫째, 귀엽다. 그 눈망울로 뻥 쳐다보면 사랑에 빠지지 않을 수 없다. 둘째, 지극정성으로 돌봐 주는 누군가가 있다. 고양이에게는 ‘집사’가, 아이들에게는 ‘부모님’이 있다. 그들은 물심양면으로 사랑과 정성을 듬뿍 받는다. 그야말로 세상에서 가장 귀한 ‘왕’ 대접을 받는다. 안전한 곳에서 보호받으며 소중한 존재로 여겨지고 있다. 셋째, 그들은 유연하고 자유롭게 성장한다. 언제까지나 그들만의 ‘집’ 안에서만 머물 수 없다. ‘집’을 나와 ‘밖’의 세상에 적응해야 한다. 고양이가 자기 꼬리를 인식하면 ‘어른’이 된다고 한다. 아이들도 ‘학교’라는 새로운 사회에서 새로운 만남을 가진다. 자신의 장점을 인식하고 더 나은 ‘나’가 되기 위해 노력해야 할 점이 무엇인지 생각해 보는 기회를 제공해야 한다. 그리고 친구들의 장점은 무엇인지 호기심을 가지고 친구를 알아 가도록 한다. 아울러 친구와 신체 표현 활동이나 놀이를 통해 친구와 사이좋게 지내는 방법도 자연스럽게 익히도록 활동을 구성한다.

**수업 준비물** 활동지, 라벨지, 색종이, 가위, 풀, 색연필이나 색사인펜, 고양이 가면, 꼬리 허리띠(손수건), 유리테이프 등

## ■ 학습 과정

|      | 주요 활동   | 차시  |
|------|---|-----|
| 읽기 전 | <b>물건의 주인 찾기</b><br>- ‘왕’ 하면 떠오르는 것 발표하기                  |     |
| 읽는 중 | <b>내용 파악하기</b><br>- 표지 살펴보기<br>- 정체 파악하기<br>- 달라진 점 알아차리기 | 1차시 |
| 읽은 후 | <b>‘나’ 살펴보기</b><br>- ‘나’의 상태 알아보기<br>- ‘내 세상’ 표현하기        | 3차시 |
|      | <b>‘나’의 움직임 따라하기</b><br>- ‘나(고양이)’의 마음 따라가기<br>- 몸으로 표현하기 | 2차시 |
|      | <b>역시, 나는 ‘왕’이야!</b><br>- 왕관 만들기<br>- ‘나는 ○○왕’ 행진하기       | 3차시 |
|      | <b>꼬리를 잡아라!</b><br>- 꼬리잡기 놀이                              | 1차시 |

## 읽기 전

### 1. 누구의 물건일까요?

- 물건의 주인 찾기
  - 선생님이 차례로 보여 주는 그림은 모두 누구의 물건일까요?  
예) 마술사/ 할아버지/ 할머니/ 임금님/ 왕(여왕) 등

<예시 자료>



- ‘왕’ 하면 떠오르는 것 발표하기
  - 여러분은 ‘왕’ 하면 누가 떠오르나요?  
예) 세종대왕/ 영국의 왕/ 영국의 여왕/ 광개토대왕/ 주몽 등
  - 사람 말고 ‘왕’ 하면 떠오르는 동물은 무엇인가요?  
예) 사자/ 호랑이/ 곰/ 악어 등

- 오늘 함께 읽을 그림책은 누구에 관한 이야기일까요?

예) 임금/ 왕 등

## 읽는 중

### 1. 내용 파악하기

#### ■ 표지 살펴보기

- 책 제목은 무엇인가요?

예) 나는 왕이야!

- 또 무엇이 보이나요?

예) 오렌지색 깃털/ 검은색 깃털/ 구름 등

- 표지에 보이는 깃털은 어떤 동물의 것일까요?

예) 공작새/ 강아지/ 고양이/ 곰 등

- 제목을 자세히 살펴볼까요? 무엇을 발견할 수 있나요?

예) 왕관

- 제목 글자만 조금 더 크게 보여 줄게요. 좀 더 다른 점은 없나요?

예) '왕' 글자가 다른 글자보다 더 크고 진해요.

왕이야 글자 뒤 느낌표가 깃털 모양 같아요. 등

- 이 책은 어떤 내용의 이야기일까요?

예) 자기가 왕이 되고 싶어 하는 이야기요.

자기가 왕이라고 잘난 척하다 망하는 이야기요.

서로 자기가 왕이라고 다투는 이야기요. 등

<예시 자료>



#### ■ '왕'의 정체 파악하기


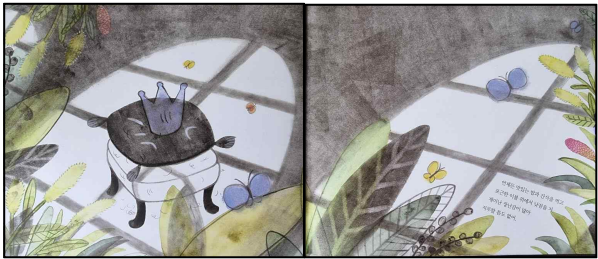

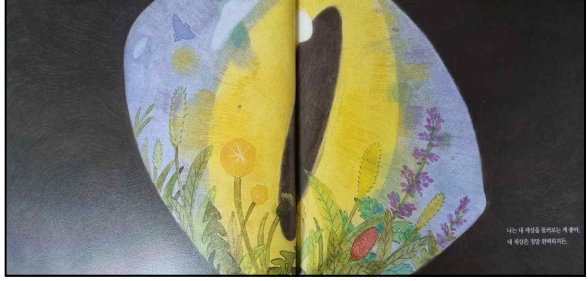

- 선생님이 그림책의 이야기만 먼저 들려줄게요. 그림 없이 이야기만 듣고 '나'는 누구인지 생각해 보세요.

예) '나(자기 자신)'요./ 사자일 것 같아요./ 검은 개요./ 공작새요./ 고양이요. 등

Tip. 처음 이야기를 들려줄 때 그림책의 텍스트만 읽어 준다. 이야기에만 집중하면서 '나'가 누구인지 추측해 보게 한다. 이때, 어떤 답을 내놓더라도 교사는 정답을 말하지 않고 아이들의 다양한 답을 수용해 준다.

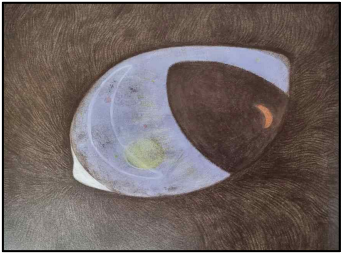
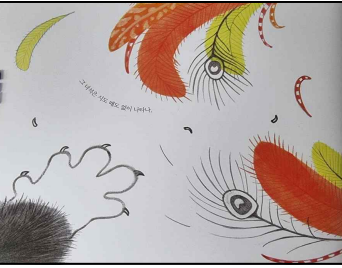
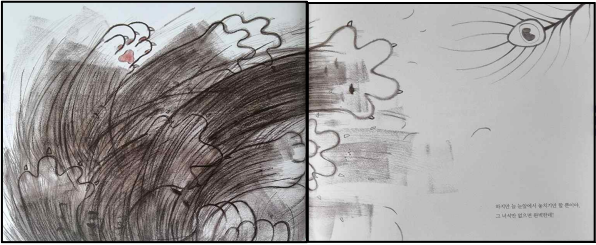


- 이번엔 그림과 함께 책을 읽어 보면서 '나'는 누구일지 추측해 봅시다. 누구인지 알 것 같은 친구는 손을 들고 말해 주세요.

<예시 자료>

| 장면  | '나'는 누구일까요?   |                               |
|---|---|-------------------------------|
|    | <p>나는 왕이야!</p>  | <p>강아지<br/>곰<br/>고양이</p>      |
|    | <p>언제든 맛있는 밥과<br/>간식을 먹고<br/>포근한 이불 위에서<br/>낮잠을 자.<br/>재미난 장난감이 많아<br/>지루할 틈도 없어.</p> | <p>나<br/>강아지</p>              |
|   | <p>내가 슬프면<br/>구름도 같이 울고<br/>내가 기쁘면<br/>해님도 같이 웃어.</p>                                 | <p>강아지<br/>곰<br/>고양이</p>      |
|  | <p>나는 내 세상을<br/>둘러보는 게 좋아.<br/>내 세상은<br/>정말 완벽하거든.</p>                                | <p>괴물(악마)<br/>강아지<br/>고양이</p> |
|  | <p>카아아옹!!!</p>  | <p>고양이</p>                    |

■ ‘그 녀석’의 정체 파악하기

- 나를 귀찮게 하는 ‘그 녀석’은 누구일까요? 이야기를 계속 읽으면서 알아봅시다.

| 장면  |   | ‘그 녀석’의 정체는?                  |
|---|---|-------------------------------|
|    | <p>그런데 말이야,<br/>요즘 날 귀찮게 하는<br/>요상한 게<br/>하나 생겼어.</p>     | <p>새<br/>공작새</p>              |
|    | <p>그 녀석은 시도 때도 없이<br/>나타나.</p>                            | <p>새<br/>공작새</p>              |
|   | <p>하지만 늘 눈앞에서<br/>놓치기만 할 뿐이야.<br/>그 녀석만 없으면<br/>완벽한데.</p> | <p>깃털<br/>고양이 장난감</p>         |
|  | <p>이번엔 꼭 잡고 말 테다!</p>                                     | <p>깃털<br/>공작새<br/>고양이 장난감</p> |
|  | <p>아얏!</p>  | <p>고양이 꼬리</p>                 |

Tip. 처음은 텍스트만, 두 번째는 그림책 속 장면을 함께 보면서 읽으면 ‘나’와 ‘그 녀석’의 정체를 파악하는 데 도움이 된다. 노랑과 주황색이 섞인 깃털 때문에 ‘그 녀석’의 정체를 아이들은 헷갈려 한다. 그림을 자세히 보면 곳곳의 장면에서 주황색 아랫부분의 검은색을 발견할 수 있다. 비록 아이들이 그런 부분을 발견하지 못하더라도 고양이가 결국 앞발로 붙잡아 깨무는 장면을 아이들에게 크게 보여 주며 자세히 살펴보도록 하면, ‘그 녀석’의 정체가 ‘꼬리’라는 것을 이해하게 된다. 그림을 보여 주는 방법은 스캔본을 활용하거나 교사가 그림책을 들고 책상 사이를 천천히 돌면서 아이들에게 보여 주는 방법 등 시공간의 효과를 생각하며 상황에 따라 선택하면 된다.

■ 달라진 점 알아차리기

- '그 녀석'의 정체를 알기 전과 후에 고양이는 어떤 점이 달라졌을까요? 그림책 속 장면을 살펴보면서 이야기해 봅시다.
- '그 녀석(꼬리)'에 대한 생각은 어떻게 바뀌었나요?  
예) 처음엔 안 잡혀서 짜증도 내고 싫어했는데 나중에 자기 꼬리가 멋지다고 생각해요.

<예시 자료>

| 처음  | 나중  |
|---|---|
|    |         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신경 쓰인다.</li> <li>- 귀찮아한다.</li> <li>- 그 녀석만 없으면 완벽하다.</li> <li>- 꼭 붙잡고 싶다.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자기 꼬리가 멋지다고 생각한다.</li> <li>- 자랑스러워한다.</li> </ul> |

Tip. 아이들과 살펴볼 그림책의 장면이나 수는 다르게 선택할 수 있다. 고양이가 그토록 귀찮아하던 것이 결국 자기 '꼬리'였음을 인식하고 난 후 달라진 점을 알아차릴 수 있도록 텍스트와 그림을 연결하여 자세히 살펴보게 한다.

- 고양이의 활동 장소는 어디에서 어디로 바뀌었나요? 그림책 속 장면을 살펴보면서 알아봅시다.

예) 처음엔 집사의 집 안이었는데 나중에 들판으로 나갔어요.  
성안에 있다가 나중에 다른 고양이들이 있는 밖(들판)으로 나가요. 등

<예시 자료>

| 처음  | 나중   |
|---|--|
|  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 집 안 같다.</li> <li>- 성안 같다.</li> </ul>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 바깥으로 나갔어요.</li> <li>- 들판인 것 같아요.</li> </ul> |

Tip. '집 안(성 안)'과 '집 밖(성 밖, 들판)'을 우리 아이들이 성장의 과정에서 겪는 장소의 이동과 연결하여 이야기를 나눠 보는 것도 좋다. 초등학교 입학하기 전의 주된 활동 장소는 '집(어린이집, 유치원)'이었는데 입학 후에는 '학교'로 이동된다. 학교에서 또래 친구들을 만나게 된다. 고양이의 달라진 점을 자신의 변화와 연결하여 우리는 '성장'하고 '발전'하는 존재임을 알게 한다.

- 또 달라진 것이 있나요?

예) 처음엔 혼자 성 안에서 혼자 있었는데 나중에 들판으로 나가서 다른 고양이를 만나요.

여자 친구가 생겼어요. 등

# 읽은 후

## 1. '나' 살펴보기

### ■ '나'의 상태 알아보기

- 나를 슬프게 하는 것은 무엇인가요?

예) 엄마한테 혼나는 것/ 선생님한테 혼날 때요./ 숙제/ 학원/ 친구가 나랑 안 놀아 줘요./ 태권 단 통과 못했을 때 등

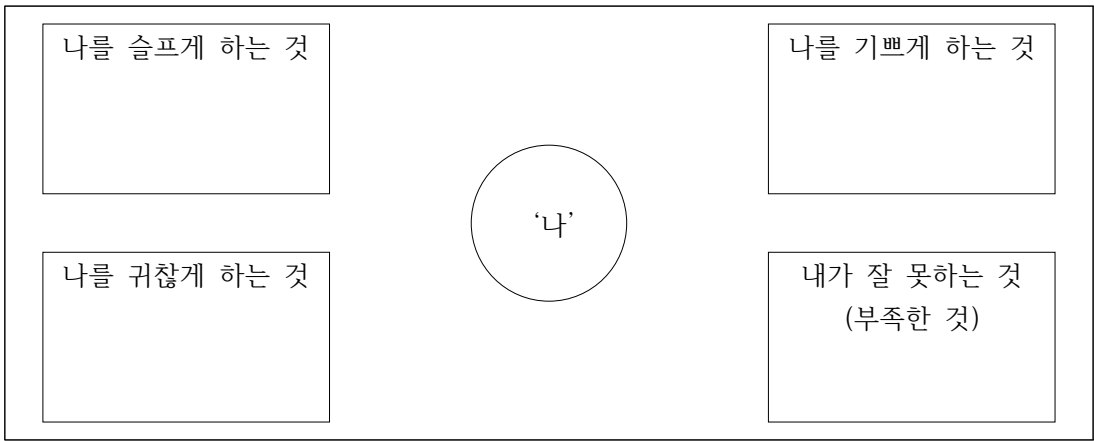
- 나를 기쁘게 하는 것은 무엇인가요?

예) 칭찬/ 선물/ 게임/ 자전거/ 축구/ 친구/ 용돈/ 엄마가 안아 줄 때/ 가족이랑 맛있는 것 먹을 때/ 가족이랑 놀러 갈 때 등

- 나를 귀찮게 하거나 내가 잘 안 되는 것(잘 못하는 것)은 무엇인가요?

예) 동생/ 학원 숙제/ 마스크/ 모기/ 동생/ 오빠/ 축구/ 달리기/ 줄넘기/ 피아노 연습/ 태권도 발차기/ 그리기/ 종이접기 등

<예시 자료>



Tip. 간단하게 양식을 만들어서 자기 자신에 대해 생각해 보게 한 다음, 자기에 대한 정보를 바탕으로 이야기 나누는 방법을 사용할 수도 있다. 간단한 그림이나 낱말을 써 보고 이야기를 나누면 발표에 대한 부담감을 조금 줄일 수 있다. 다만, 1학년의 경우는 글자 쓰기에 대한 부담감을 느낄 수 있으므로 간단한 그림으로 표현하게 할 수도 있다.

### ■ '내 세상' 표현하기

- '맛있는 밥, 간식, 포근한 이불, 낮잠, 장난감' 책 속에서 고양이는 자기 세상이 완벽하다고 이야기 해요. 여러분의 세상은 어떤가요? 여러분이 무엇이 있으면 완벽하다고 느끼나요? 여러분의 완벽한 세상을 그림이나 글로 한번 표현해 봅시다.

- 또, '이것만 없으면 나는 완벽해.', '나는 이것만 잘 되면 완벽해.'라고 생각되는 것도 떠올려 보고 나타내 봅시다.



<예시 자료>

| 활동 예시 작품<br>'완벽한 내 세상' |  | 활동 방법 |
|------------------------|--|-------|
|                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- A4 종이를 반으로 접기</li> <li>- 겉표지: '나는 왕이야' 제목 쓰기</li> <li>- 안쪽 왼편: 완벽한 내 세상 표현하기</li> <li>- 안쪽 오른편: 나를 귀찮게 하거나 완벽한 내 세상 표현하기</li> </ul> |       |

Tip. 이 활동은 아이들에게 종이를 나눠 주고, 먼저 자신의 완벽한 세상에 무엇이 있는지 연필로만 간단히 그림을 그리거나 날말로 써 보게 한 다음 한 사람씩 돌아가며 발표하는 모둠활동으로 변형하여 진행할 수 있다. 또 다른 방법은 한 사람씩 차례로 칠판 앞으로 나오거나 모둠 친구들이 말한 것을 정리하여 모둠 대표가 나와서 그림이나 글자로 써 보게 할 수도 있다. 우리 반 친구들의 완벽한 세상을 칠판 안에 다 채워 같은 것과 다른 것 등 완벽한 세상 속에 포함된 것들을 비교해 보는 것도 나와 타인을 이해하고 서로 다름을 이해하는 기회가 될 것이다.

## 2. '나'의 움직임 따라하기

- '나(고양이)'의 마음 따라가기
  - '그 녀석'을 알아차리기까지 '나(고양이)'는 어떤 마음이 들었는지 이야기 나누어 봅시다.

<예시 자료>

| 장면 |   | '나(고양이)'의 마음    |
|----|---|-----------------|
|    | <p>그런데 말이야,<br/>요즘 날 귀찮게 하는<br/>요상한 게<br/>하나 생겼어.</p> | <p>신경이 쓰인다.</p> |
|    | <p>그 녀석은 시도 때도 없이<br/>나타나.</p>                        | <p>귀찮다.</p>     |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>하지만 늘 눈앞에서<br/>놓치기만 할 뿐이야.<br/>그 녀석만 없으면<br/>완벽한데.</p> | <p>짜증 난다.<br/>화난다.</p>                                   |
|  | <p>역시, 나는 왕이야!<br/>이 멋진 꼬리도 내 거고.</p>                     | <p>신경질 난다.<br/>분하다.<br/>짜증 난다.<br/>화난다.<br/>미칠 것 같다.</p> |
|  | <p>뿌듯하다.<br/>자랑스럽다.<br/>기쁘다.<br/>만족한다.<br/>행복하다.</p>      | <p>뿌듯하다.<br/>자랑스럽다.<br/>기쁘다.<br/>만족한다.<br/>행복하다.</p>     |

Tip. 1~2학년 아이들은 '마음'을 나타내는 다양한 말을 많이 말하지 못하는 경우도 있고, 그림을 보고 '나'의 마음을 짐작하는 일이 어렵게 느껴질 수도 있다. 아이들이 쏟아내는 감정 표현이나 마음을 나타내는 말이 조금 부족하더라도 수용하도록 한다. 정답과 오답을 가리기보다 왜 그렇게 생각하는지 이유를 물어보자. 아이들의 다양하고 자유로운 사고를 들을 수 있고 다른 아이들도 거기에 자극을 받는다.

■ 몸으로 표현하기

- 가장 기억에 남는 장면이 있나요? 그 중 따라 하고 싶은 책 속 장면을 정해 '나(고양이)'의 움직임을 몸으로 표현해 봅시다.

<예시 자료>

| 기억에 남는 장면 정하기 | 몸으로 표현하기 |  |
|---------------|----------|--|
|               |          |  |
|               |          |  |

Tip. 모둠별 또는 짝 활동으로 진행한다. 아이들은 '나(고양이)'의 움직임이 가장 역동적으로 드러난 장면을 본능적으로 고른다. 특히 고양이가 자기 꼬리를 붙잡으려고 뱅글뱅글 도는 장면은 그야말로 긴장감과 박진감이 넘친다. 아무런 텍스트가 없는 장면인데도 아이들은 고양이 울음소리를 흉내 내며 격렬하게 몸을 움직이게 된다. 교실에서 활동할 경우 책상 배치를 달리하여 가능한 공간을 넓게 확보하여 활동하도록 한다.

<읽기 자료 예시>

| 고양이 언어 관련 사이트   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| 고양이 언어 배우기<br>② 꼬리  | 고양이 언어 배우기<br>③ 울음소리  | 고양이 언어 배우기<br>① 몸짓   | 고양이 꼬리 언어<br>12가지   |

Tip. 고양이는 꼬리의 움직임으로 감정을 알 수 있다고 한다. 고양이의 꼬리 모양에 따라 느끼는 감정이 무엇인지 자료를 통해 알아보는 것도 아이들이 좋아하는 활동이다. 꼬리 이외에도 몸짓, 소리로도 감정을 표현한다고 한다. 시간적인 여유가 된다면 관련 자료를 아이들과 함께 보는 것도 좋겠다. 이미 고양이를 기르고 있거나 길렀던 경험을 가진 친구에게 고양이의 특성에 대해 이야기를 듣거나 궁금한 점을 질문하는 활동을 곁들여 볼 수도 있다.

### 3. 역시, 나는 '왕' 이야!

- 왕관 만들기
  - '왕' 하면 떠오르는 물건은 무엇인가요?  
예) 왕관/ 왕의 망토/ 지팡이(봉) 등
  - 색종이를 이용하여 왕관을 만들어 봅시다.

<예시 자료>

| 종이 왕관 만들기   |   | 종이왕관 접기   |
|---|---|---|
|  |  |  |

Tip. 색종이를 접어 왕관을 만드는 활동은 아이들의 소근육 발달에도 좋다. 고무 끈이 달린 고양이 가면을 씌우면 더 즐겁고 신나게 활동할 수 있다. 왕관을 접는 방법은 인터넷을 검색하여 쉽고 간단한 방법으로 아이들도 금방 따라 할 수 있는 것을 선택하여 활용하면 된다.

- '나는 ○○왕' 행진하기
  - 내가 잘하는 것, 자신 있는 부분을 생각해 봅시다. 라벨지에 '나는 ○○왕'이라고 꾸며 봅시다. 완성 되면 '나는 ○○왕'을 가슴에 붙인 후 왕관도 쓰고 당당하게 걸어 봅시다. 행진을 하다가 교실 한가운데에 오면 멋진 포즈도 취해 봅시다.

<예시 자료>



Tip. 행진할 때 아이들이 이동할 수 있는 공간을 확보하고 움직이는 경로를 최대한 길게 정한다. 친구가 출발하고 세 걸음 이상 걸어간 후 그 뒤를 따라 다음 친구가 움직일 수 있도록 한다. 교실 한가운데에 오면 잠시 멈춰 서서 ‘왕’답게 멋진 포즈도 취할 수 있도록 한다. ‘나는 00왕’은 아이들이 원하는 곳(가슴 또는 등)에 자유롭게 붙이도록 한다. 행진할 때 어울리는 음악도 들려주면 좀 더 활발한 활동이 이루어진다.

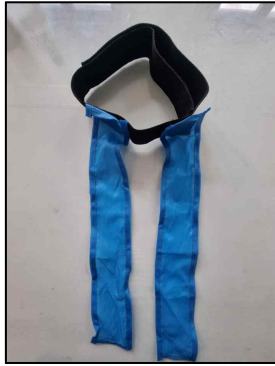
<음악 자료 예시>



#### 4. 꼬리를 잡아라!

- 꼬리잡기 놀이하기(강당 놀이)
  - 꼬리가 달린 허리띠 착용하기
  - 강당 바닥에 표시된 라인에 일정 간격을 띄우고 서기
  - 선생님이 가리키는 방향으로 몸 돌려 서기
  - 선생님의 신호에 따라 걸거나 달리면서 앞 사람의 꼬리떼기(꼬리잡기)

<예시 자료>



꼬리잡기 허리띠



Tip. 꼬리잡기 허리띠가 없을 경우 티슈, 손수건 등을 활용하여 꼬리를 만들면 된다. 꼬리잡기는 달리는 행동이므로 자칫하면 충돌이나 넘어질 수 있어 안전사고가 우려되기도 한다. 그래서 강당 바닥의 라인을 따라 아이들이 같은 방향으로 움직일 수 있도록 규칙을 정하면 안전사고를 예방할 수 있다. 신호에 따라 반대 방향으로 움직이게도 해보자. 활동에 긴박감이 생긴다. 다른 방법으로는 코트를 활용하여 두 팀으로 나누고 일정 시간 동안 상대 팀의 꼬리를 더 많이 따는 형태로 진행하는 방법도 있다. 또 두 팀으로 나누고 한 팀은 벤치에 앉아 잠시 기다리게 한다. 상대 팀에서 술래를 3~4명 정해 한 팀은 경기장 안에 들어가고 상대 팀 술래가 정해진 시간(2~3분) 동안 꼬리를 따는 형태로 진행할 수도 있다. 일정 시간이 지나면 팀을 교체하고 꼬리를 더 많이 따 팀에게 점수를 부여하여 승패를 가리는 방법으로 진행한다.

<함께 보면 좋은 책>

