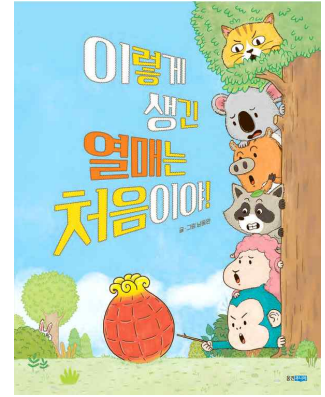


# 이렇게 생긴 열매는 처음이야!



## ★ 핵심 주제

- 상상
- 열매

## ★ 활용 학년 및 성취 기준

1-2학년	
성취 기준	[2국01-03] 상대의 말을 집중하여 듣고 차례를 지키며 대화한다. [2국05-01] 말놀이, 낭송 등을 통해 말의 재미와 즐거움을 느낀다. [2국06-02] 일상의 경험과 생각을 글과 그림으로 표현한다. [2바04-02] 다양한 생각이나 의견에 대해 개방적인 태도를 형성한다. [2슬04-02] 상상한 것을 다양한 매체와 재료로 구현한다. [2즐04-02] 자유롭게 상상하며 놀이한다.

## ★ 그림책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🍃 읽기 중	🍎 읽기 후
활동 주제		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무엇일까요?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 숨바꼭질 놀이</li> <li>• 그림 찾기</li> <li>• 다양한 생각</li> <li>• 새로운 물건이 나타난다면</li> <li>• 내 맘대로 변신한다면</li> <li>• 과일 이름 놀이</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 흉내 내는 말</li> <li>• 외계인이 물건을 떨어뜨린다면</li> <li>• 말하는 대로 생각한 대로</li> </ul>

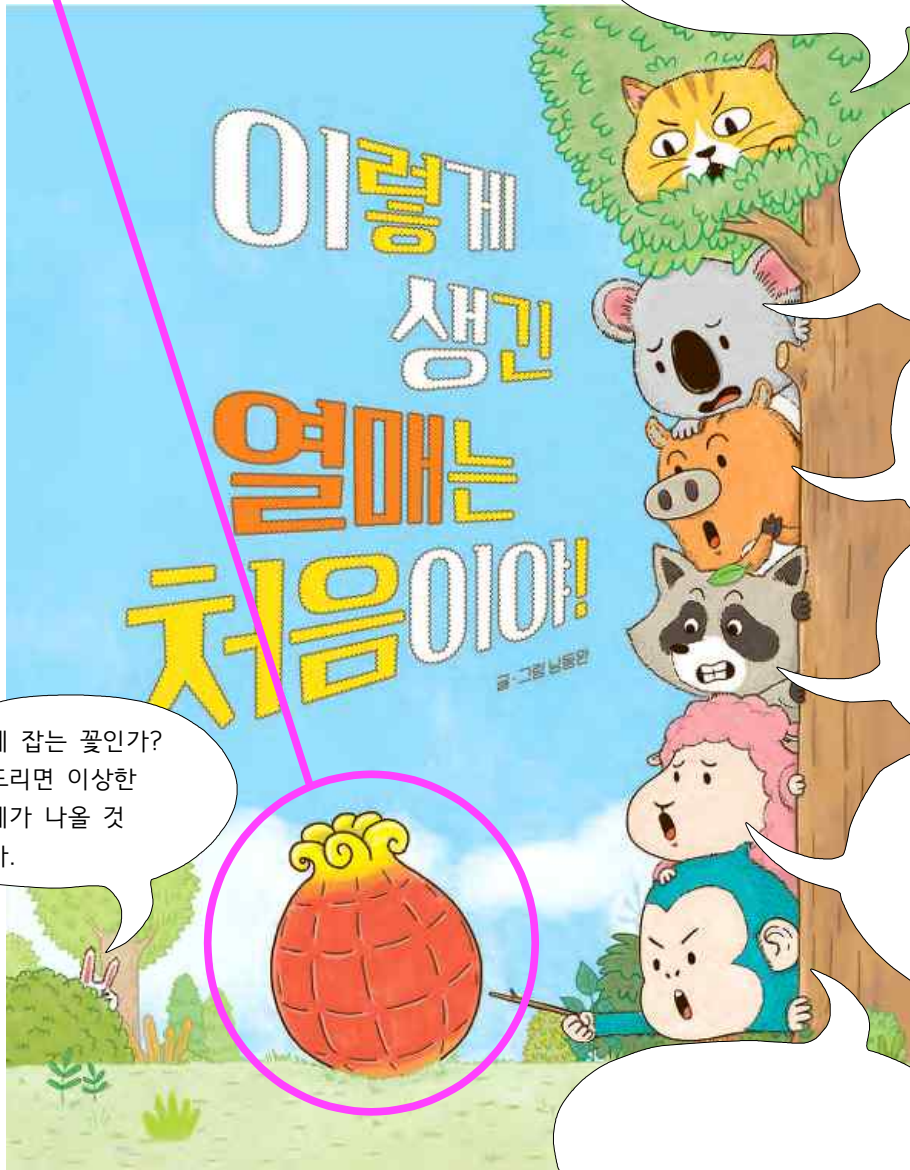
🌱 읽기 전 활동

# 무엇일까요?

학년 반 번

이름

★ 이것을 보고 동물들은 어떤 생각을 했을지 상상해 봅시다.



내 생각

읽기 중 활동

# 숨바꼭질 놀이

학년 반 번

이름

★ 친구들과 함께 숨바꼭질 놀이를 해 봅시다.

## 💡 숨바꼭질 놀이 💡

- ▶ 숨을 수 있는 장소가 있는 곳에서 활동합니다. (5~10명)  
구역을 정해 너무 멀리 가서 숨지 않도록 합니다.
- ▶ 술래가 벽에서 '꼭꼭 숨어라, 머리카락 보일라'를 외칩니다. 그동안 나머지 친구들이 몸을 숨깁니다.
- ▶ 술래가 '다 했니?'를 외치면 '다 숨었다!'고 말합니다.
- ▶ 술래가 '찾는다!'하고 외치면서 친구들을 찾아냅니다.
- ▶ 숨은 친구를 모두 찾으면 놀이가 끝납니다.



## 💡 숨바꼭질 놀이2 💡

- ▶ 우리 반 친구들의 얼굴 사진을 찍습니다.
- ▶ 친구 얼굴의 일부만 자릅니다.
- ▶ 자른 사진을 보고 누구인지 맞추어 봅니다.

<사진 예시>



입기 중 활동

# 그림 찾기

학년 반 번

이름

★ 그림을 자세히 보고, <찾을 그림>을 찾아봅시다.



<찾을 그림>



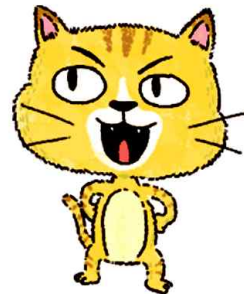
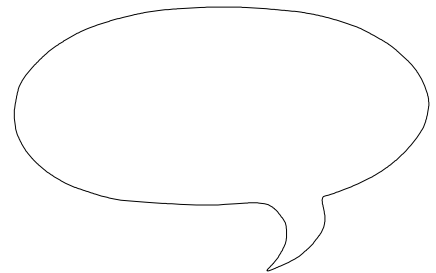
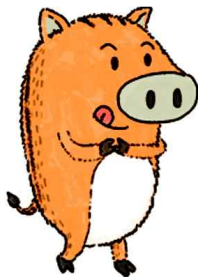
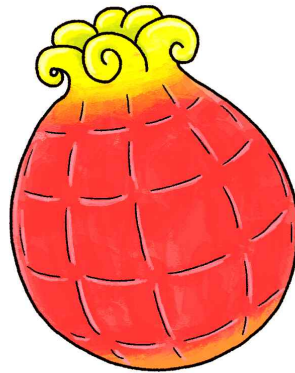
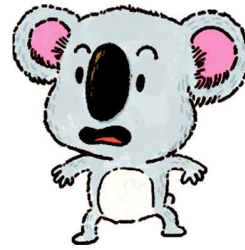
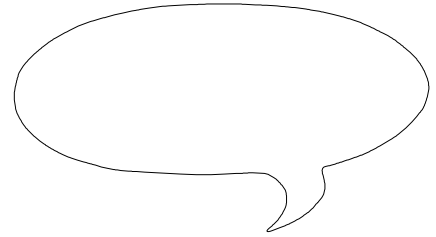
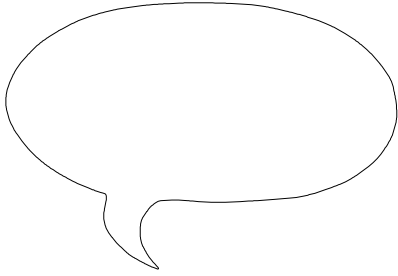
읽기 중 활동

## 다양한 생각

학년 반 번

이름

★ 처음 보는 열매를 보고 동물들은 무엇으로 생각했는지 써 봅시다.



★ '이게 뭐지?' 놀이를 해 봅시다.

💡 상자 물건 놀이 💡

- ▶ 준비물: 모둠 당 빈 상자 4개, 물건 4개, 안대 4개(모둠 활동)
  - ▶ 준비: 상자 하나당 한 개의 물건을 넣고 책상 위에 올려놓습니다.
1. 한 명이 먼저 안대를 쓰고 활동합니다. 나머지 친구들은 친구의 활동을 지켜봅니다. 두드려 보고, 흔들어 보고, 상자를 열어 냄새 맡고, 손으로 만지면서 상자 안에 있는 것이 무엇인지 확인합니다.
  2. 확인 후 친구들에게 3번의 질문을 할 수 있습니다. 나머지는 친구들은 '예', '아니요'로만 대답할 수 있습니다.
  3. 질문을 한 뒤, 상자에 들어 있는 물건을 맞추어 봅니다.
  4. 다른 친구가 이어서 활동합니다.

💡 물건 소개 놀이 💡

- ▶ 친구들이 어떤 쓰임의 물건인지 모를 것 같은 물건을 하나씩 준비합니다.
- ▶ 친구들에게 물건을 보여 주고 친구들에게 질문을 받고 대답합니다. 3번의 질문을 받을 수 있습니다. 친구들은 이 물건이 무엇을 하는 물건인지 맞춥니다.

<예시>



블록 놀이할 때 쓰는 거니? 아니야. 놀이랑 상관없어.  
 누가 쓰는 물건이야? 아무나 쓸 수 있어.  
 물이 묻어도 괜찮아? 물이 묻으면 미끄러워.  
 정답은? 청소할 때 쓰는 스펀지야.  
 정답!

💡 새로운 물건 놀이 💡

- ▶ 교실에 있는 물건들을 한곳에 놓습니다. 칠판지우개, 옷걸이, 연필, 컵, 공 등
- ▶ 한 명씩 나와서 그중에 한 물건을 골라 새로운 물건으로 상상합니다.
- ▶ 상상한 물건을 몸으로 표현합니다.
- ▶ 친구들은 어떤 물건인지 맞춰 봅시다.

<예시> 볼펜으로 하늘을 두 번 휘젓는다.- 날씨를 알려 주는 펜!

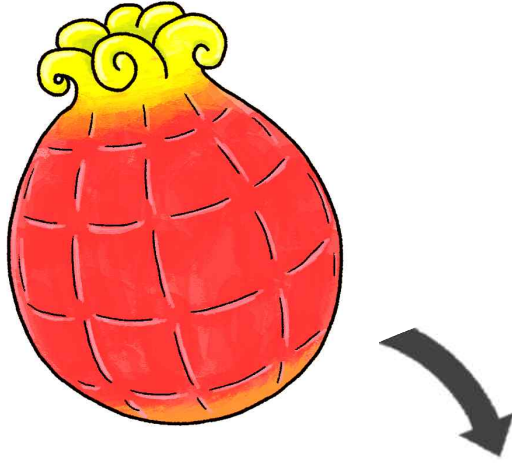
읽기 중 활동

## 내 맘대로 변신한다면

학년 반 번

이름

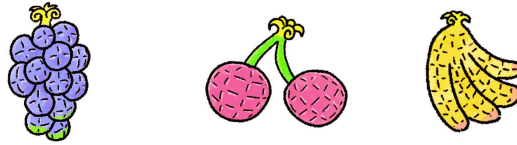
★ '내 맘대로 변신 열매'를 내가 좋아하는 맛으로 바꾸어 그려 봅시다.



# 과일 이름 놀이

학년 반 번

이름



★ 좋아하는 과일 이름으로 '과일 이름' 놀이를 해 봅시다.


## 💡 '과일 이름' 놀이 방법 💡

- ▶ 준비: 4~8명 정도의 친구들이 동그랗게 앉습니다.  
각자 자기가 좋아하는 과일로 자기의 이름을 만듭니다.
- ▶ 함께 4박자를 치면서 놀이합니다. (박수-박수-왼쪽 엄지-오른쪽 엄지)
- ▶ '아이 엠 그라운드 자기소개 하기'를 외치고 돌아가면서 자신의 과일 이름을 냅니다.
- ▶ '아이 엠 그라운드 지금부터 시작'을 외치고 지정된 친구부터 게임을 시작합니다.

시작하는 친구가 다른 친구의 이름과 숫자(4까지 가능)를 부릅니다.	박수-박수-사과-둘
사과 친구가 숫자만큼 이름을 말합니다.	박수-박수-사과-사과
사과 친구가 다른 친구의 이름과 숫자(4까지 가능)를 부릅니다.	박수-박수-딸기-하나
딸기 친구가 숫자만큼 이름을 말합니다.	박수-박수-박수-딸기
딸기 친구가 다른 친구의 이름과 숫자(4까지 가능)를 부릅니다.	박수-박수-수박-셋
수박 친구가 다른 친구를 부릅니다.	박수-수박-수박-수박






 읽기 후 활동


# 흥내 내는 말

학년 반 번	
이름	

★ ‘이렇게 생긴 열매는 처음이야!’ 책을 다시 읽고 흥내 내는 말을 찾아봅시다.

 다음의 흥내 내는 말을 책에서 찾아보고, 찾은 말에 ○표를 하세요.

킁킁 통통통 흔들흔들 탈탈탈 빼꼼 불쑥 꼬질꼬질 후다닥  
 푸슈슈 치이익 빠직빠직 덜덜덜 덜컹덜컹 쑥 소옥 삭삭  
 으아아아 덜덜 삐질 꼬르륵 스윙 크르렁 영차 쿵쿵 카하하  
 쑹쑹 우아악 까악 오들오들 획 풍풍 참방참방 쭈욱 꺾당

 흥내 내는 말만을 이용하여 4컷 만화를 그려 봅시다.

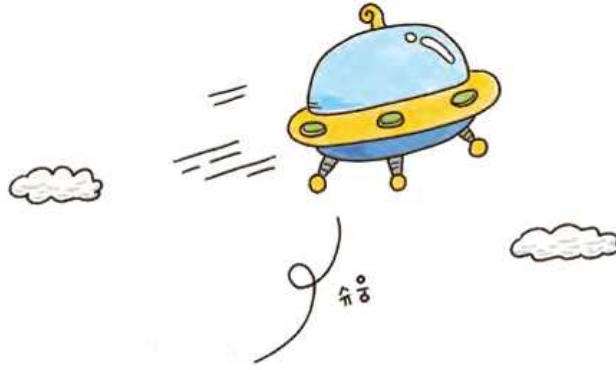

🍎 읽기 후 활동

## 외계인이 물건을 떨어뜨린다면

학년 반 번

이름

★ 외계인이 물건을 떨어뜨린다면 어떤 것을 떨어뜨리면 좋을지 상상해서 그려 봅시다.



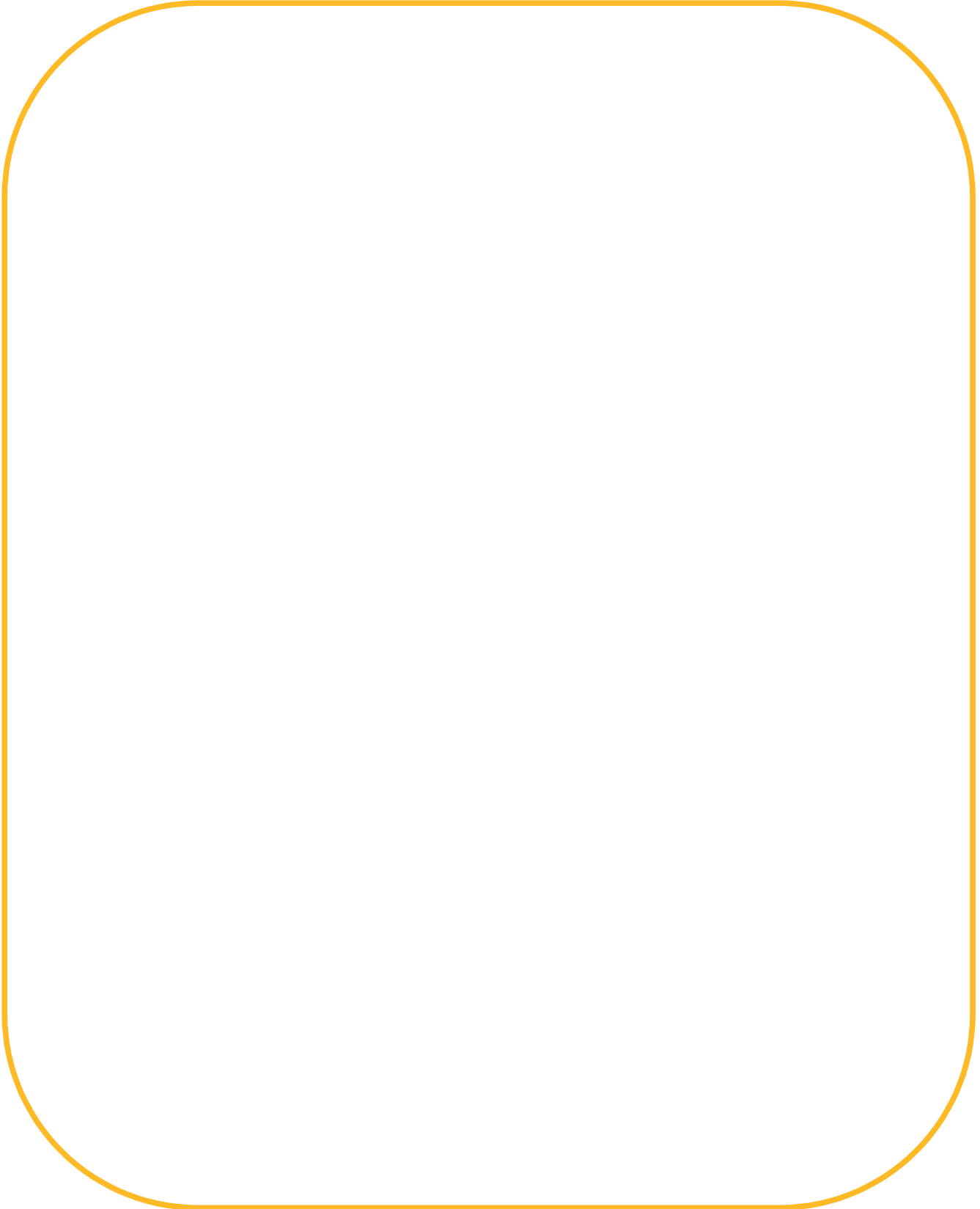
 읽기 후 활동

## 말하는 대로 생각한 대로

학년 반 번

이름

★ 내가 말하는 대로, 생각한 대로 이루어지는 내 멋진 미래의 모습을 그려 봅시다.



<정답>

읽기 중 활동	다양한 생각	학년 반 번
		이름

★ 처음 보는 열매를 보고 동물들은 무엇으로 생각했는지 써 봅시다.

