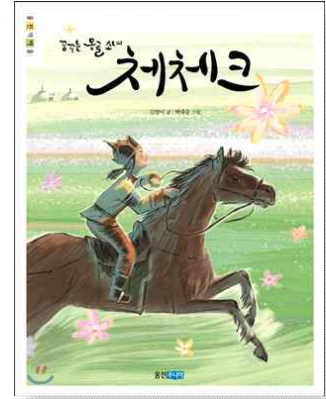


꿈꾸는 몽골 소녀 체체크



★ 핵심 주제

- 다양한 문화
- 꿈
- 노력
- 극복

★ 활용 학년 및 성취 기준

5-6학년군	
성취 기준	<p>[6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다.</p> <p>[6국02-02] 글의 구조를 고려하여 글 전체의 내용을 요약한다.</p> <p>[6국03-08] 독자를 존중하고 배려하며 글을 쓰는 태도를 지닌다.</p> <p>[6국05-02] 작품 속 세계와 현실 세계를 비교하며 작품을 감상한다.</p> <p>[6국05-04] 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.</p> <p>[6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.</p> <p>[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.</p> <p>[6체04-04] 세계 여러 민족의 문화적 특성을 이해하고 존중하는 개방적인 마음으로 참여한다.</p> <p>[6도01-02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다.</p>

★ 온 책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🌿 읽기 중		🍊 읽기 후
활동 주제	소제목	활동 주제	활동 주제
<ul style="list-style-type: none"> • 표지 살펴보기 • 배경 알아보기 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 내 이름이 싫어 2. 염소 아가씨 3. 봄맞이 준비 4. 돌아온 울츠 5. 새로운 인연 6. 업둥이, 얼거말 7. 황금뿌리 8. 일급비밀 9. 머리 깎기 잔칫날 10. 나담 축제 11. 길들이기 12. 체체크 	<ul style="list-style-type: none"> • 노래 가사 바꾸기 • 가치 수직선 토론하기 • 순서대로 정리하기 • 극본으로 바꾸기 • 우리 반 나담 축제 • 등장 인물에게 편지 쓰기 	<ul style="list-style-type: none"> • 마음을 울리는 한마디 • (선택1) 몽골 진진가 놀이 • (선택2) 이야기 정리 보드게임

읽기 전 활동

표지 살펴보기

학년 반 번

이름

★ 책 표지를 보고 물음에 답해 봅시다.



(1) 배경은 어디일까요?

(2) 이 두 사람은 왜 그림자로 표현되어 있을까요?

★ 어떤 이야기가 펼쳐질지 예상하여 써 봅시다.


배경 알아보기

학년 반 번


이름

★ 몽골에 대해 알고 있는 것과 궁금한 것은 무엇인지 써 봅시다.

알고 있는 것	
궁금한 것	

★ 몽골과 관련된 낱말을 책에서 찾아 낱말을 완성해 봅시다.  표시가 있는 낱말은 검색을 통해 모습을 살펴봅시다.

낱말	뜻	힌트
ㅍ ㅌ	양털이나 그 밖의 짐승의 털에 습기, 열, 압력을 가하여 만든 천. (펠트)	4쪽
ㅈ ㄱ ㅉ ㅋ	본명은 테무친. 몽골 부족을 통일하고 ‘이 칭호’를 받아 몽골제국의 칸이 되어 동서양에 걸친 대제국을 건설함. (칭기즈 칸)	14쪽
ㄱ ㄹ	몽골인들의 이동식 천막집. (게르) 	19쪽
ㅇ ㅁ	일정한 거처를 정하지 아니하고 물과 풀밭을 찾아 옮겨 다니면서 목축을 하며 살아가는 것. (유목)	20쪽
ㅅ ㅌ ㅊ	차잎을 넣어 끓인 물에 소젖과 소금을 넣어 끓인 것으로, 몽골인들이 즐겨 마시는 차. (수태차)	31쪽
ㅌ ㄹ ㅂ	다람쥐와 비슷하게 생겼으나 크기는 조금 더 큰 포유동물. (타르박) 	66쪽
ㅌ ㅋ	체구가 작고 다리가 짧은 몽골 토종 야생말 (타키) 	69쪽
ㄱ ㅌ	버선처럼 앞코가 들려 있는 몽골 전통 신발. (고탈) 	91쪽
ㄴ ㄷ 축제	몽골 전통 축제. 7월11일~13일까지 전국적으로 열리며, 주로 씨름·말타기·활쏘기 경기가 이루어짐. (나담)	127쪽

 읽기 중 활동	새 짝	학년 반 번	
	독서 퀴즈	이름	

“나는 절대로 꽃 처럼 살지 않을 거야!” -11쪽-

‘멍청한 양 보다 고집 센 염 소 가 훨씬 낫지.’ -19쪽-

★ ‘칭기즈 칸 노래’에 담긴 의미를 생각하며 가사를 바꾸어 써 봅시다.

집안에 나쁘다고 탓하지 마라.

나는 아홉 살 때 아버지를 잃고 마을에서 쫓겨났다.

배운 게 없다고, 힘이 없다고 탓하지 마라.

나는 내 이름도 쓸 줄 몰랐으나

남의 말에 귀 기울이면서 현명해지는 법을 알았다.

나를 극복하는 순간 나는 칭기즈 칸이 되었다.



탓하지 마라.


나는 .

탓하지 마라.

나는 .

.

나를 극복하는 순간 나는 이/가 되었다.

 읽기 중 활동	4. 돌아온 울츠	학년 반 번
	가치 수직선 토론하기	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>


★ 나라면 어떻게 할지 가치 수직선에 ○표시로 나타내고, 그 이유를 써 봅시다.

체체크 : 울츠를 용서하고, 기회를 주자.

“울츠는 우리 식구나 다름없다고 하셨잖아요. 식구도 쫓아 버려요?”

“울츠는 영리하니까 잘못된 걸 알면 다시는 그러지 않을 거예요.”


“일어나지도 않은 일을 왜 미리부터 걱정해요?.”

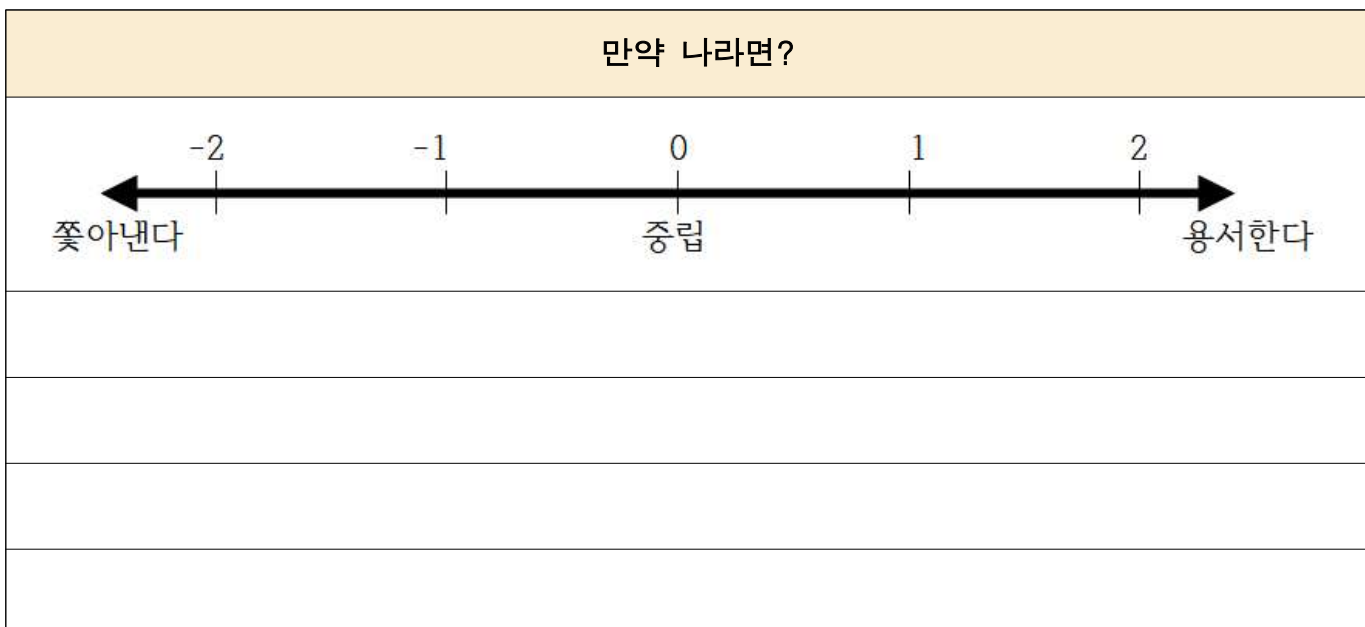



아버지 : 울츠는 위험하니, 쫓아내야 한다.

“늑대 무리와 어울렸다면 사람을 공격할 수 있어. 무슨 일 나기 전에 쫓아내야겠어.”

“모든 사고는 아주 작은 일을 소홀히 했기 때문에 일어나는 거야. 가장의 입장에서 나중에 일어날 큰 사고를 미리 방지하는 것뿐이다.”





 읽기 중 활동	5. 새로운 인연~6. 업둥이, 얼거말	학년 반 번
	순서대로 정리하기	이름 <input type="text"/>


★ 문장 카드를 오려, ‘일이 일어난 순서대로’ 붙여 봅시다.

1. 아버지께서 올츠를 보쯔산으로 데려가심.
2. 체체크가 올츠를 찾으러 보쯔산으로 달려감.
3. 체체크는 올츠에게 손나발로 하고 싶었던 말을 한 뒤, 바위에 기대 잠듦.
4. 타르박을 사냥하는 밀렵꾼을 발견하고 밀렵꾼 엉덩이를 향해 돌맹이를 날림.
5. 산을 내려가다 위기에 빠진 타키를 발견함.
6. 다음날, 아버지와 함께 타키를 구함.
7. 구해온 타키에게 얼거말이라고 이름을 붙임.

<문장 카드>




다음날, 아버지와 함께 타키를 구함.
체체크는 올츠에게 손나발로 하고 싶었던 말을 한 뒤, 바위에 기대 잠듦.
타르박을 사냥하는 밀렵꾼을 발견하고 밀렵꾼 엉덩이를 향해 돌맹이를 날림.
구해온 타키에게 얼거말이라고 이름을 붙임.
체체크가 올츠를 찾으러 보쯔산으로 달려감.
산을 내려가다 위기에 빠진 타키를 발견함.

 읽기 중 활동	7. 황금뿌리~8. 일곱비밀	학년 반 번
	극본으로 바꾸기	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ <보기>에 있는 빈칸을 채우며 이야기를 극본으로 바꾸어 봅시다.

<보기 - 87쪽>

얼거멀에 올라타려는 흥비쉬를 체체크가 밀쳐 냈다.
 “엄마, 누나가 내 말 못 타게 해.”
 흥비쉬가 입술을 비죽거리며 엄마에게 일렀다.
 “길들이지 않은 야생말에 올라탔다간 큰일 난다.”
 얼거멀 목에 맨 올가미를 말뚝에 매던 아버지가 말했다.
 “새끼를 가져서 예민하니까 절대로 가까이 가면 안 돼.”
 엄마가 흥비쉬를 구슬려서 가축우리로 데려갔다.



게르 앞, 흥비쉬는 얼 거 멀을 타려 하고 있다.

체체크 (흥 비 쉬를 밀치며) 흥비쉬, 건드리지 마! .


흥비쉬 (입술을 비 죽이며) 엄마, 누나가 내 말 못 타게 해.

아버지 (얼거멀 목에 맨 올가미를 말뚝에 매며) 길들이지 않은 야 생 말에 올라탔다간 큰일 난다.


어머니 새 끼를 가져서 예민하니까 절대로 가까이 가면 안 돼.

어머니, 흥비쉬 함께 가축우리 쪽으로 퇴장한다.

★ 84~110쪽 내용 중 일부를 골라, 극본으로 바꾸어 써 봅시다.

 칸이 부족하면 뒷장을 이용하세요.

<극본으로 바꾸기 - 쪽>

 읽기 중 활동	9.머리 깎기 잔칫날~10.나담 축제	학년 반 번
	우리 반 나담 축제	이름

★ 우리 반 나담 축제를 열어 봅시다.

종목 1. 씨름 - 돼지 씨름

- 놀이 방법 : 쪼그려 앉아 양 팔로 두 다리 발목을 교차해서 잡고, 몸이나 다리로 상대방을 밀어 넘어뜨린다.
- 승리 조건 : 균형을 잃어 쓰러지거나, 발목에서 팔이 떨어지면 탈락한다. 마지막까지 탈락하지 않으면 승리한다.
- 주의 사항 : 발로 상대방을 차지 않도록 한다.

<준비물> 줄자, 원마커

종목 2. 활쏘기 - 실내화 던지기

- 놀이 방법 : 출발선에서 실내화를 발 끝에 걸고, 원마커를 향해 가볍게 찬다.
- 승리 조건 : 원마커에 가장 가깝게 닿은 실내화가 승리한다.



<준비물> 안대, 원마커, 타이머

종목 3. 말타기 - 함께 움직이기

- 놀이 방법 : 두 명씩 짝이 되어 한 사람은 안대로 눈을 가리고, 다른 한 사람은 안대 쓴 친구가 바닥에 놓인 원마커를 피해 목표 지점에 도착할 수 있도록 설명한다.
- 승리 조건 : 목표 지점에 도착한 팀 중에는 가장 빨리 도착한 팀이 승리한다. 중간에 원마커를 밟으면 탈락한다.
- 주의 사항 : 안대 쓰고 있는 친구가 무서울 수 있음을 생각하고, 침착하게 설명한다.

 **읽기 중 활동**

11. 길들이기~12. 체체크

학년	반	번
----	---	---

등장 인물에게 편지 쓰기


이름	
----	--

“꽃들은 자신을 더 향기롭고 더 아름답게 가꾸어 벌과 나비를 불러 모은단다.
 꽃들을 몸부림치게 하는 이 꽃들을 더욱 강하게 만드는
 셈이지.” -171쪽-

★ 체체크에게 편지를 써 봅시다.



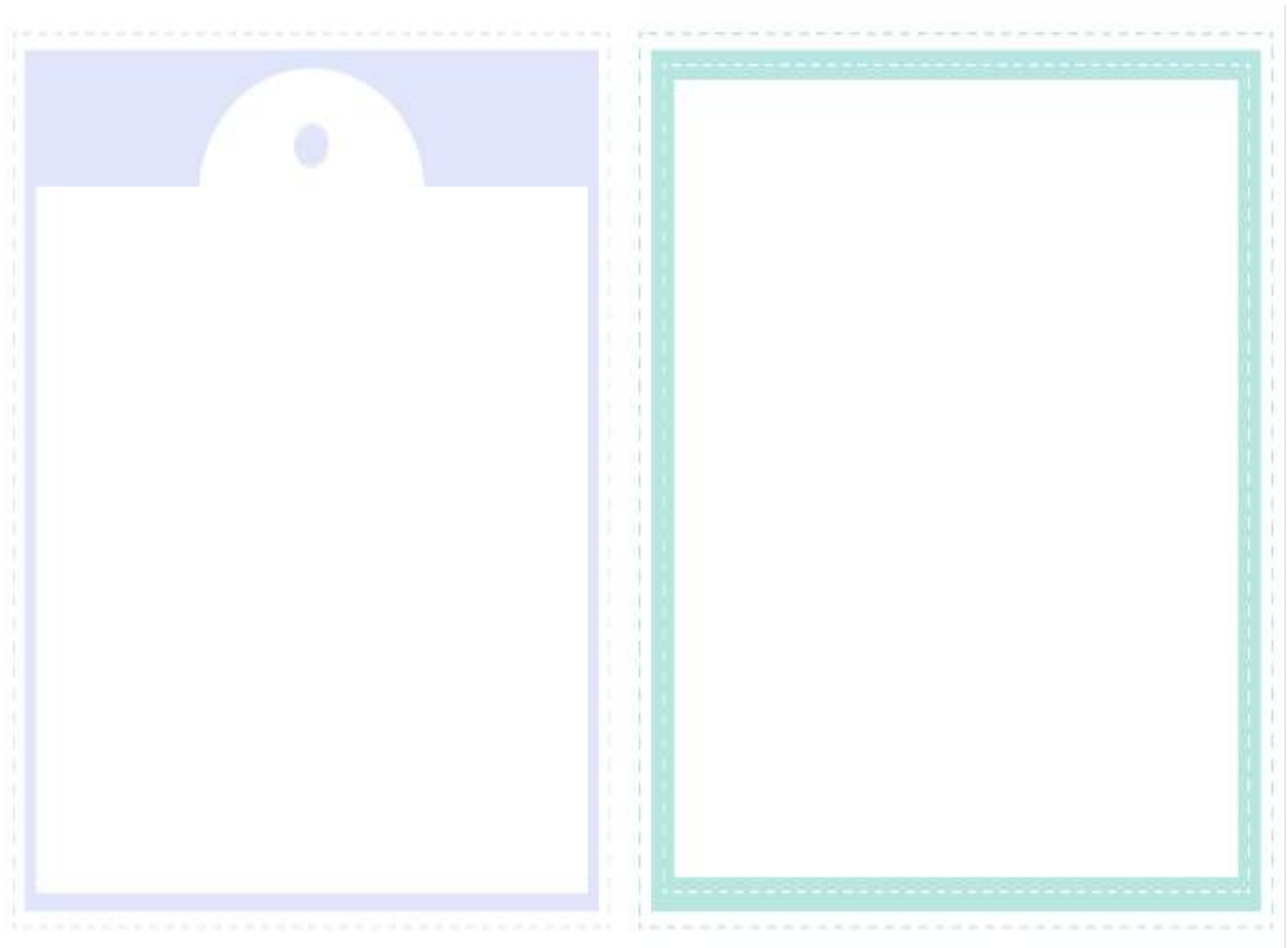
체체크에게


 읽기 후 활동	<h1>포스터 그리기</h1>	학년 반 번	
		이름	

★ 나에게 인상 깊은 문장을 찾아봅시다.

쪽수	예) 152쪽	
인상 깊은 문장	예) 훌륭한 기수는 말을 지치게 하지 않는다. 뛰게 할 뿐이다.	
인상 깊은 까닭	예) 말이 지쳤다는 느낌 없이 뛰게 하려면 어찌해야 할지 궁금하다.	

★ 인상 깊은 문장을 넣어서 나만의 책갈피를 만들어 봅시다.




 읽기 후 활동

(선택1) 몽골 진진가 놀이

학년 반 번
이름

★ 다시 한 번 책을 읽어 보고, 몽골 생활에 대한 진(짜)진(짜)가(짜) 놀이를 해 봅시다.

놀이 방법		
1. 책을 다시 한번 읽어봅니다.		
2. 책 내용을 바탕으로 몽골 생활에 대한 세 문장을 씁니다. 이때 두 문장은 진짜 이고, 한 문장은 가짜입니다.		
	순서	문장
예	1	재산은 모든 자식에게 골고루 물려 준다.
		진/가 표시
		가짜
3. 거짓 문장이 무엇인지 친구들과 서로 맞춰 봅니다.		

 내가 쓴 문장이 진짜인지 가짜인지 표시하며, 진짜 두 문장과 가짜 한 문장을 만드세요.

순서	문장	진/가 표시
1		
2		
3		

순서	문장	진/가 표시
1		
2		
3		

★ 「꿈꾸는 몽골 소녀 체체크」에 관한 보드게임을 해 봅시다.

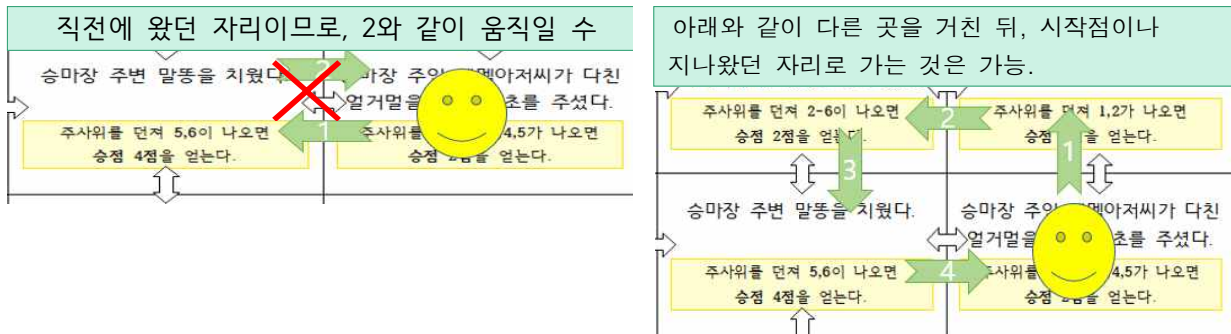
<준비물> 주사위, 게임 말, 이야기 정리 게임판(첨부)

놀이 방법

1. '시작' 부분에 자신의 말을 놓는다.
2. 주사위를 던져 나온 숫자만큼 화살표 방향에 따라 가로 또는 세로에 원하는 방향으로 이동한다.

주의! 이때 바로 직전 자리로 이동할 수 없다.

<예시> 다음과 같이 말이 놓인 상황에서 주사위 눈금 4가 나왔을 때



3. 말을 도착한 곳에 써 있는 내용을 소리 내어 읽고, 지시에 따라 승점을 기록한다.
4. 총 5번 번갈아 주사위를 던지고, 승점이 가장 많은 사람이 승리한다.

승점 기록

이름	1회	2회	3회	4회	5회	총점

(전부) 「꿈꾸는 엔젤 소녀 체체크」 이야기 정리 게임판

💡 게임판 첫 줄부터 왼쪽 → 오른쪽 순서대로 읽으면, 이야기를 정리할 수 있어요.

