
	<p>〈<b>똥어뽕 약과 보건 선생님</b>〉</p> <p>독서 전 활동지</p>	<p>(     )학년 (     )반</p> <p>이름 :</p>
---	---	---------------------------------------


※ 금수초등학교 조웅희 보건 선생님은 아픈 사람이 보건실을 찾을 때마다 기막힌 처방을 내려요. 이번에는 조웅희 보건 선생님이 구급상자에서 ‘똥어뽕 약’을 꺼냈어요. 똥어뽕 약은 어떤 효과가 있을까요? 조웅희 보건 선생님은 과연 누구에게, 왜 이 약을 처방했을까요? 상상해서 써 보세요.

똥어뽕 약의 효능

누구에게 처방했을까?

왜 처방했을까?





	<p style="text-align: center;">네 마음을 말해 봐</p>	<p>(     )학년 (     )반</p> <p>이름 :</p>
---	---	---------------------------------------

※ 세영이는 용기가 없어서 하고 싶은 말을 삼키는 경우가 많아요.  
만일 내가 세영이라면 다음 상황에서 어떻게 말하고 싶나요?

“

나는 관찰은데 엄마가 선생님께 계속 전화하려고 할 때







”

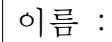
“


엄마에게 꾸중 듣고 짜증인 이든이가 자리를 옮겼을 때





”



	<h2>우리 반 찬반 투표</h2>	(     )학년 (     )반  이름 :
---	---------------------	--------------------------------


※ 찬반 투표란? 어떤 주제에 대해 찬성 또는 반대 중 하나를 고르는 투표예요.  
 우리 반에서 찬성, 반대로 의견이 갈릴 수 있는 주제를 생각해서 쓴 다음  
 돌아다니며 반 친구들의 의견을 들어보세요.  
 (찬성, 반대 칸에 친구들의 사인을 받거나 스티커를 붙여요.)

### 내가 정한 주제



찬 성

반 대

	<h2>학교 교표 디자인하기</h2>	<p>(     )학년 (     )반</p> <p>이름 :</p>
---	----------------------	---------------------------------------


※ 금수초등학교에서 공식적으로 고양이 가족을 키우게 되었어요. 새 마스코트인 고양이 가족을 주인공으로 삼아 금수초등학교의 교표를 직접 디자인해 보세요.

<h3>교표란?</h3> <p>학교를 나타내는 특별한 그림으로, 학교 이름이나 상징이 들어 있어요.</p>	<h3>우리 학교 교표</h3>
---	-------------------

### 내가 디자인한 금수초 교표




우리를 주인공을 해달라냥!

	<p>만약 김경인 선생님이 나쁜 기억 지우개 약을 먹었다면?</p>	<p>(     )학년 (     )반 이름 :</p>
---	---	------------------------------------

※ 조웅희 보건 선생님은 김경인 선생님에게 뚫어뽕 약과 나쁜 기억 지우개 약을 놓고 고민하다가 뚫어뽕 약을 처방했어요. 만약 김경인 선생님이 나쁜 기억 지우개 약을 먹었다면 어떤 일이 일어났을까요? 책의 내용을 바탕으로 뒷이야기를 상상해 보세요.

내가 상상한 뒷이야기



	<h1>지우개 땅따먹기</h1>	<p>(     )학년 (     )반</p> <p>이름 :</p>
---	-------------------	---------------------------------------

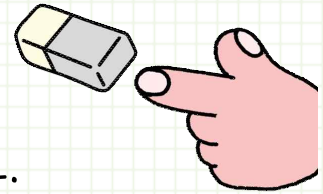
※ 지우개를 튕겨서 땅따먹기 놀이를 해 보세요.

## ◆준비물◆

지우개, 다른 색깔 색연필 두 자루, 땅따먹기 놀이판

## ◆게임 규칙◆

1. 두 사람이 하는 게임이에요.  
게임판의 칸은 빈칸, 알약 칸, 낱말 칸, 낱말뜻 칸,  
이렇게 네 가지로 구분되어 있어요.  
빈칸을 채우면 1점, 알약 칸은 2점,  
낱말 칸과 낱말뜻 칸은 3점이에요.
2. 놀이판에서 각자 출발점을 정하고,  
가위바위보로 순서도 정해요.
3. 출발점에서 손가락으로 지우개를 튕겨요.
4. 지우개가 닿은 칸 중 한 칸을 골라서 색칠해요.  
빈칸이나 알약 칸은 그냥 색칠해요.  
낱말 칸은 낱말의 뜻을 말한 후 색칠해요.  
낱말뜻 칸은 낱말을 말한 후 색칠해요.  
낱말과 낱말뜻을 맞혀야만 색칠할 수 있어요.  
놀이판에서 낱말과 낱말뜻을 찾아도 돼요.
5. 칸을 다 색칠하면 점수를 계산해요.  
점수가 높은 사람이 이겨요.





마음이 작아지고  
자신감이 떨어져  
음츠리드는 모습

단호하다



도움을  
주려는 말

지키고  
보호하는 것

방향이나 길을  
이끌어 지도하다



출발

투수

얼굴이나 말투가  
진지해서 무서운  
느낌이 나다



수호

근엄하다

늘 정해 놓고  
자주 찾는 손님

유기 동물

야구에서  
타자에게 공을  
던지는 선수



주인이 돌보지  
않고 버린 동물

인도하다

단골 손님

생각이나 태도가  
딱 자르듯이  
철저하고 매섭다

고고



주눅



자기 생각이나  
마음을 숨김없이  
말하는 것



조연

출발

