

들리는 책



『들리는 책』에서는

더욱 재미있게 읽기 위한 방법으로

'소리와 리듬'을 선택했습니다.

운율, 속도, 삶의 리듬, 이미지와 리듬에

집중하면서 책 읽기에 대한 새로운 시각을

만나볼 수 있습니다.

독서 프로그램 개요 146

도서관 운영자를 위한 프로그램 1
노래하는 책! 149

독서 프로그램 개요
독서 프로그램 세부 계획안
독서 프로그램 세부 매뉴얼
독서 프로그램 실행을 위한 제언
참여자용 활동지

도서관 운영자를 위한 프로그램 2
소리가 들리는 책! 166

독서 프로그램 개요
독서 프로그램 세부 계획안
독서 프로그램 세부 매뉴얼
독서 프로그램 실행을 위한 제언
참여자용 활동지

함께 읽으면 좋은 책 181

가족독서활동 가이드북 183
「깨알 책꾸러미」 3 들리는 책

독서 프로그램 개요



주제

들리는 책



주제 선정 이유

사람은 각자 자신만의 리듬을 갖고 있다. 생체 리듬, 맥박, 호흡, 걸음걸이 등 사람의 모든 움직임은 리듬이다. ‘리듬’이 있을 때 사람들은 정상의 삶을 살아간다. 책에도 과연 ‘리듬’이라는 것이 존재할까? 우리가 가장 흔하게 접하는 것은 ‘시’의 운율이다. 그러나 ‘시’ 외에도 다양한 문학 장르 속에 리듬이 숨어 있다. 그 리듬에 집중하면 책에 몰입하면서 책 읽는 즐거움을 느낄 수 있다. 『들리는 책』에서는 리듬을 운율, 속도, 삶의 리듬, 이미지와 리듬으로 나누어 집중해 보며 다양하게 해석하고 느끼게 해줄 것이다. 특히 유아나 초등 아동들에게 운율에 맞춰 책을 읽으면 생생하게 책의 느낌을 표현할 수 있음을 경험하게 해주고, 책 읽는 즐거움을 함께 느껴 보고자 한다.

1. 운율

책의 문장 중에 운율을 살려 읽을 수 있는 것을 찾아 읽어 보며 책에 대한 흥미와 이해를 높인다.

2. 속도

책을 읽을 때 몰입하여 시간이 빨리 지나가기도 하고 명상하듯 느리게 지나가기도 하는 차이를 찾아보고 인식해 본다.

3. 삶의 리듬

책 속의 인물이나 주제를 통해 자기 삶의 리듬을 찾아보고 비교해 본다.

4. 이미지와 리듬

그림을 통해 느껴지는 리듬과 운율에 따라 책의 내용을 이해하고 느껴 본다.



도서관 운영자를 위한 프로그램별 주제 개요

1. 노래하는 책!

■ 목표

- 책에서 리듬의 요소를 스스로 발견하고 다양하게 표현하며 읽어 본다.
- 책을 리듬에 집중하여 음악적인 감각으로 확장하며, 도서관에 대한 새로운 시각을 연다.



■ 주요 활동

- 색깔을 소리로 전환하여 연주하기
- 도서 <섬 하나가 쭈욱>에 있는 운율과 의성어·의태어를 이미지로 표현해 보기

■ 기대 효과

- 책에 있는 다양한 이미지를 통해 그것이 리듬으로 표현될 수 있음을 경험해 보며 인지한다.
- 책의 이미지를 리듬으로 표현해 보며 새로운 시각으로 책을 접하게 되고, 즐거운 책 읽기 장소로서 도서관을 새롭게 바라볼 수 있다.

■ 도서 선정 이유

- 이미지 자체가 리드미컬한 요소를 갖고 있다. 그림만 보아도 다양한 율동의 느낌으로 음악적 표현을 이끌어 내기에 알맞다.
- 언어에서 운율을 충분히 느낄 수 있어 풍성한 이미지를 상상하도록 안내할 수 있다.

2. 소리가 들리는 책

■ 목표

- 책에 있는 운율을 찾아 그 운율에 맞게 읽고 표현해 본다.
- 하나의 이야기를 함께 만들어 가면서 참여자들의 유대감을 형성한다.

■ 주요 활동

- <꼬부랑 할머니> 도서를 운율을 살려 읽고 동작으로 표현하기
- <손가락 아저씨> 도서를 리듬악기와 함께 역할극으로 함께 만들어 표현하기

■ 기대 효과

- 책을 읽으면서 운율을 찾아내고, 그 운율을 따라 즐겁게 책을 읽고 표현할 수 있다.
- 이야기를 역할극을 통해 함께 만들어내며 자연스럽게 참여자들의 유대감이 형성될 수 있다.

■ 도서 선정 이유

- 글 자체가 운율감 있게 표현되어 있어서 운율을 찾아 책을 표현하는 데 용이하다.
- 책의 이야기가 반복적이고 패턴이 있어서 운율을 통한 이야기 극을 만들 때 적합하다.

3. 가족독서활동 가이드 『깨알 책꾸러미』

■ 목표

- 리듬을 가족에 빗대어 표현해 보며 서로에 대해 다른 시각으로 알아본다.
- 리듬 합주를 통하여 가족의 소통과 화합의 중요성을 깨닫는다.



■ 주요 활동

- 재미난 물건 악기 찾기 - 집 안의 사물이나 작은 타악기 등(프라이팬, 냄비뚜껑 등)
- 주제 도서 <비야, 안녕!>을 다함께 읽고, 빗소리에 어울리는 소리와 박자를 만들어 타악 오케스트라 연주하기
- 가족 구성원이 각자 자신의 박자를 만들어 지휘자(가족 구성원 중 한 명)의 지휘에 맞춰 리듬 합주해 보기

■ 기대 효과

- 책 속에 있는 리듬을 찾아보고 자신의 삶의 리듬과 연결하여 표현할 수 있다.
- 리듬(타악) 합주를 통해 가족 구성원들의 자연스러운 소통과 이해를 도모할 수 있다.

■ 도서 선정 이유

- 이미지와 운율이 단순하게 표현되어 있어 가족 독서 활동으로 확장시키기에 용이하다.
- 모두가 공감할 수 있는 소재인 '비'를 통해 다양한 리듬을 연상할 수 있다.



각 독서 프로그램의 주제 연결성

1. 주제 연결성

책을 읽는 다양한 방법 중에서 리듬을 통해, 혹은 리듬과 함께 책을 읽는 것이 어떤 효과가 있는지 느껴 볼 수 있다. 책의 이미지와 글을 통해 리듬을 발견하고 자신들의 모습을 리듬으로 표현하는 활동을 통해 책 읽기의 다양한 즐거움을 느껴 본다.

2. 독서 활동 연결성

가족 독서 프로그램은 생활 속 오브제를 활용하여 쉽게 접근할 수 있는 음악 표현과 함께 리듬의 요소를 삶의 리듬과 연결하여 내면적 성찰의 기회를 가질 수 있도록 구성하였다. 작은도서관 프로그램은 공간성을 활용하여 다양한 매체를 결합한 역동적인 활동으로 확장하였다.

3. 기대 효과 연결성

책의 음악적 요소를 발견하는 과정을 통해 독서 활동에 흥미롭게 접근할 수 있다. 특히 유아나 책 읽기를 어려워하는 아동의 경우 운율에 맞춰 책을 읽는 재미를 알고, 또래들과의 다양한 활동을 통해 독서 활동을 촉진할 수 있다.



노래하는 책!



프로그램 개요

1. 프로그램 목표

- 책에서 음악적 요소를 스스로 발견하여 표현하며 읽어 본다.
- 책을 리듬에 집중하여 책의 내용을 감각적으로 인식하고 도서관에 대한 새로운 시각을 연다.
- 보호자와 함께 프로그램에서 활동하며 유대감을 형성한다.

2. 프로그램 대상

- 보호자 1명과 아동 1명 짝꿍(초등 1~3학년), 짝꿍 6팀 (가장 적합한 참여자 형태)
- 초등 4~6학년 아동만 참여할 경우 12~15명 (적용 가능 범위 내의 연령)
- 초등 1~3학년 아동만 참여할 경우 10~12명 (적용 가능 범위 내의 연령)

3. 프로그램 실행 일시 및 장소

- 일시 도서관에서 운영하기 편한 일정을 정한다.
- 장소 자유롭고 넓은 공간
- 소요 시간 총 90~120분

4. 프로그램 실행 인력

- 1차 실행 인력 운영자 1명 (도서관 운영자 혹은 사서 등)
- 2차 실행 인력 자원 활동가 (지역 내 도서관 자원 활동가)

5. 프로그램 기대 효과

- 책에 있는 다양한 이미지를 통해 그것이 리듬으로 표현될 수 있음을 경험해 본다.
- 책의 이미지를 리듬으로 표현해 보며 새로운 시각으로 책을 접하게 되고, 즐거운 책 읽기 공간으로 도서관을 새롭게 바라볼 수 있다.
- 보호자와 프로그램을 함께하며 자연스럽게 유대감이 형성될 수 있다.



프로그램 세부 계획안

■ 제목 노래하는 책!

■ 시간 90분 (120분으로 확장 가능)

■ 목표 (기대 효과)

- 책에서 리듬적 요소를 스스로 발견하여 표현하며 읽어 본다.
- 책을 리듬에 집중하여 음악적인 감각으로 인식하며 도서관에 대한 새로운 시각을 연다.
- 보호자와 함께 프로그램에서 활동하며 유대감을 형성한다.



노래하는 책!

- 진행 운영자 1명
- 장소 자유롭고 넓은 공간
- 대상 보호자 아동 동반 / 초등 1~3학년 1명 짝꿍 6팀
- 도서 자료
 - 〈알강달강 커다란 밤 한 톨〉(최재숙/아이즐북스) 운영자 및 참여자용
 - 〈쿵쾅쾅 소리 나는 그림, 김환기〉(문승연/길벗어린이) 참여자용
 - 〈섬 하나가 쭉쭉〉(로라 셰이퍼/아이즐북스) 참여자용
- 준비물
 - 참여자 : 편한 복장
 - 운영자 : 참여자용 도서 3권, 지휘봉, 김환기 그림 인쇄(A2 사이즈) 2장, 신문지, 의성어·의태어 카드, 디지털 카메라, 이름표용 라벨지, 매직

활동	활동 내용	시간	유의점
도입 활동	알강달강 커다란 밤 한 톨 - 리듬에 맞춰 몸 풀기 • 〈알강달강 커다란 밤 한 톨〉 책을 소개한다. 책을 함께 읽으며 ‘알강달강’이라는 낱말이 나오면 보호자 1명과 아동 1명은 책의 삽화에서처럼 발을 맞대고 팔을 서로 잡고 몸을 앞뒤로 밀어 리듬에 맞는 동작을 취한다. • ‘알강달강’이 계속 반복되기 때문에 계속해서 동작을 취해야 한다. • 진행자는 ‘크게, 작게, 손을 높이’ 등 다양하게 확장시킬 수 있도록 제시해 준다. 우리 가족 이름 만들고 표현하기 • ‘알강달강’처럼 네 음절의 이름 정하고 동작 만들어 소개한다. 예시 • “우리 팀은 ‘알콩달콩’입니다” 하며 ‘알콩달콩’에 맞춰 서로 마주보며 어깨를 주무르는 동작으로 표현한다. • “우리 팀은 ‘퐁당퐁당’입니다” 하며 서로 손을 맞대어 주먹과 보자기를 반복해 표현할 수 있다.	20분	‘알강달강’은 전래놀이이다. 보호자 중에 기억하는 사람이 있는지 물어봐도 좋다. 이름을 창작하고 표현하기 어려워하는 가족에게는 진행자가 개입하여 표현을 함께 이끌어 준다.
본 활동 1	쿵쾅쾅 소리 나는 미술, 김환기 ① 책 속의 색깔의 소리를 찾아서 • “빨강 - 쿵, 파랑 - 짹, 초록 - 짜”라는 색의 기호를 인지하고 함께 읽어 본다. • 쿵 - 발 구르기, 짹 - 손뼉 치기, 짜 - 검지손가락끼리 부딪치기 • 모두 함께 맞춰서 해본다. ② 김환기의 작품 〈봄의 소리〉 추상화 보며 박자 맞추기 • 세 가족이 한 모듬이 되어 두 모듬을 준비한다. • A2~A3 사이즈로 인쇄된 두 장의 〈봄의 소리〉를 모듬에게 나눠 준다. 각기 다른 부분이 인쇄되어 있다. ③ 모듬이 모여 연습을 하고 발표해 본다.	30분	그림 기호를 잘 읽어 내야 행동도 따라 온다는 것을 알려준다. 책을 새로운 감각으로 읽어 보도록 한다.



	소리가 나는 책을 찾아라! ① 한 가족에 하나씩 책 찾아오기 • 책 표지의 글자 구성이 다양하게 되어 있는 책을 선정하도록 안내한다. 크기와 색이 다양하게 표현되어 있어야 한다. ② 가족들은 책 제목을 보고 색이나 크기를 통해 박자를 만든다. 예시 도서 <뇌 생각의 출연> ➡ 쿵! 짜짜짜 짜짜 도서 <나무가 된 꼬마 씨앗> ➡ 검정색은 쿵 빨간색은 치 쿵쿵쿵쿵 치치치치 ③ 한 가족씩 박자를 먼저 소개한다. ④ 박자에 맞춰 책의 표지를 보여주고 다른 가족들은 따라해 본다.		
본 활동 2	<섬 하나가 우욱> 책 만나기 ① 책 내용 속에 의성어·의태어만 먼저 읽기 ② 의성어와 의태어에 맞는 동작 만들기 예시 나무가 우쑹우쑹 꽃들이 활짝활짝 우쑹우쑹 – 어깨를 들었다 내렸다를 반복한다. 활짝활짝 – 앉았다 일어서며 팔을 위로 쪽 펼친다. 신문지와 몸으로 책의 리듬을 표현하기 ① 섬이 만들어지는 내용을 신문지를 찢어 가며 읽는다. 예시 바윗돌이 우르르(박자에 맞춰 찢고), 화산이 쿵, 과광(화산 폭발 하듯 찢기), 부글부글부글(신문지를 돌돌 말아), 섬 하나가 우욱(신문지를 모두 모아) ② 커다란 신문지 섬을 가운데 두고 돌아가며 의성어·의태어를 신체로 표현하기 • 책을 읽으며 나오는 의성어·의태어에 맞춰 한 가족씩 일어나서 의성어·의태어를 읽으며 몸으로 표현한다.	30분	수업이 끝난 후 신문지 조각은 잘 모아서 버린다.
마무리 활동	리듬에 맞는 동작을 넣어 책을 읽은 느낌을 나눈다. • 처음에는 말로 소감을 나누고 그 다음에는 네 박자를 만들어 오늘의 기분을 표현한다. 기념 촬영 – 함께 만든 신문지 섬을 배경으로 촬영한다.	10분	정리하는 시간은 여유롭게 갖는다.

프로그램 세부 매뉴얼

도입 활동

1. 도입 활동 1: 알강달강 커다란 밤 한 톨 – 리듬에 맞춰 몸 풀기

- 목표 운율에 맞는 동작을 통해 리듬을 몸으로 익힌다.
- 준비물 도서 <알강달강 커다란 밤 한 톨>
- 소요 시간 10분



노래하는 책!

■ 진행

가. 진행자는 <알강달강 커다란 밤 한 톨> 책을 소개합니다.

진행자 오늘 우리가 함께 볼 책은 <알강달강 커다란 밤 한 톨>입니다. '알강달강'은 할머니와 손주가 마주앉아서 하던 전래놀이예요. 지금부터 함께 책을 읽고 놀이도 함께해요.



<http://blog.naver.com/euiyeum96> 블로그 영상 그림책을 활용해도 좋아요.

나. 전래놀이 '알강달강'

진행자 책을 펼쳐서 함께 읽어 봐요. '알강달강'이 나오면 '알강달강'이라고 말하며 동작을 함께할 거예요. 두 사람이 발을 맞대고 두 손을 마주 잡고 앞뒤로 당겼다 밀었다 합니다. 자, 먼저 연습으로 몇 번 해볼까요? 알강달강, 알강달강~

- 책의 삽화를 보여주며 책을 읽어 줍니다.
- 책을 읽다가 '알강달강'이 나오면 가족들이 움직일 수 있도록 '다함께'를 외칩니다.
- '알강달강'이 계속 반복되므로 다양하게 몸을 움직일 수 있도록 유도합니다.

진행자

이번에는 '다함께 몸을 최대한 앞뒤로 당겼다 밀었다 하면서', 이번에는 '가장 작게 앞뒤로 당겼다 밀었다', 이번에는 '팔을 최대한 높이 올리면서', 이번에는 '검지손가락만 걸고', 이번에는 '서로 어깨를 잡으며'

- 책을 다 읽고는 다함께 '알강달강'을 크게 외치며 마무리합니다.

2. 도입 활동 2 : 우리 가족 이름 만들고 표현하기

■ **목표** 가족 이름을 짓고 어울리는 동작을 스스로 만들어 본다.

■ **준비물** 이름표 라벨지, 매직 한 세트

■ **소요 시간** 10분

■ 진행

가. 가족 이름 정하기

- 진행자는 각 가족에게 이름표 라벨지와 매직 1개씩을 나누어 줍니다.
- 가족 이름 정하는 방법을 소개합니다.

진행자

지금부터 가족의 이름을 만들어 볼 거예요. 조금 전 함께 읽었던 <알강달강 커다란 밤 한 톨> 책처럼 재미난 단어로 두 번 반복되는 이름을 정해 주세요. 예를 들면 '알콩달콩'이나 '퐁당퐁당'처럼요. 우리 가족만의 성격이 드러나는 특별한 이름도 좋겠죠?



흥내말인 의성어·의태어를 활용하면 좋아요. '콩닥콩닥', '뒹굴뒹굴' 등 자신들이 알고 있는 의성어와 의태어를 떠올려 보도록 해주세요.

- 가족의 이름을 라벨지에 적어 몸통에 붙입니다.



나. 가족 이름 동작 만들기

- 가족 이름에 어울리는 동작을 만들어 봅니다.

진행자 이번에는 우리가 만든 가족 이름에 동작을 넣어 볼 거예요. ‘알강달강’도 어울리는 동작에 맞춰 보았죠? 지금부터 가족들은 어떤 동작이 어울릴지 만들어 주세요. 대신 따라 하기 어렵지 않게 단순하게 만들어 주세요.

- 가족들은 서로 의논하면서 동작을 만듭니다.

예시

“우리 팀은 ‘알콩달콩’입니다” 하며 ‘알콩달콩’에 맞춰 서로 마주보며 어깨를 주무르는 동작을 만들거나, “우리 팀은 ‘퐁당퐁당’입니다” 하며 서로 손을 맞대어 주먹과 보자기를 반복해 표현할 수 있습니다.

- 한 가족씩 돌아가면서 가족 이름을 외치고 그에 맞는 동작을 보여줍니다.
- 한 가족의 발표가 끝나면 다른 가족들은 그 가족 이름과 동작을 따라해 봅니다.

진행자 이렇게 다양하고 멋진 이름과 그에 맞는 동작을 우리가 스스로 표현해 봤어요. 다른 가족들의 이름과 동작을 따라하다 보니까 우리가 조금은 더 친해진 거 같죠? 이처럼 하나의 이름 안에도 리듬과 동작이 있는데, 책에는 얼마나 많은 리듬이 숨어 있을까요? 지금부터는 책에서 볼 수 있는 리듬을 찾아 떠나 볼까요? 모두 준비되었나요?

본 활동

1. 본 활동 1 : 공썉썉 소리 나는 미술, 김환기

- **목표** 책에 나온 김환기 작품의 색을 소리로 바꾸어 보고 박자로 표현해 본다.
- **준비물** 김환기의 〈봄의 소리〉 그림 A2~A3 사이즈 2장(각 다른 장면), 색깔카드
- **소요 시간** 30분
- **진행**

가. 김환기 그림 속 소리를 찾아서!

- 색을 기호화하여 색을 박자로 표현해 봅니다.
 - ① 빨강 - 쿵, 파랑 - 짹, 초록 - 짜 : 이렇게 기호를 만들어 약속을 정합니다.
 - ② 색깔카드를 넘기며 함께 색을 박자로 읽어 봅니다.

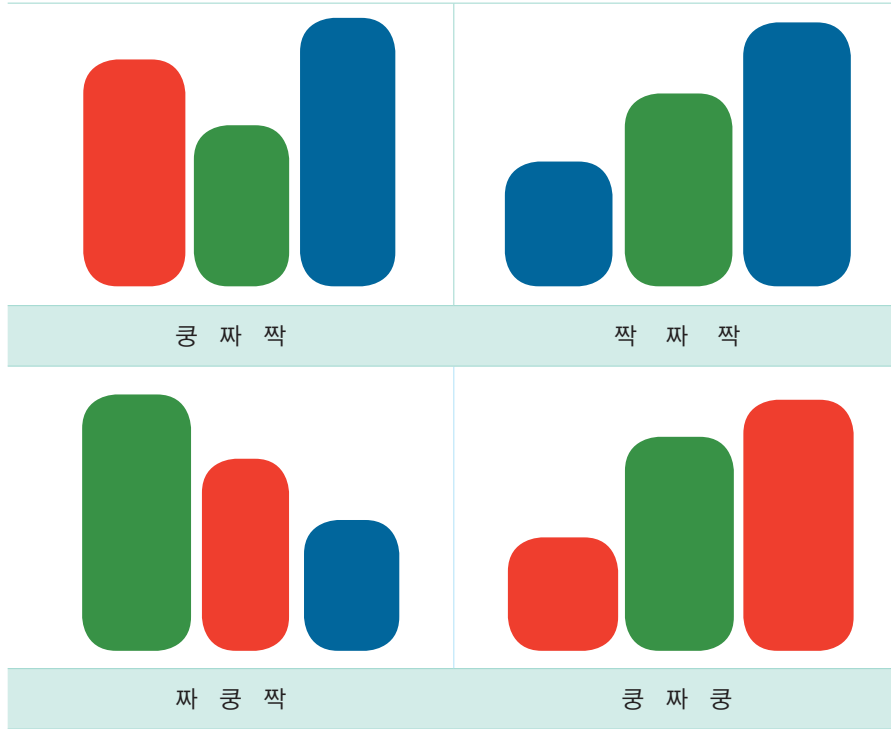
진행자 김환기의 그림 속의 세 가지 색깔은 이렇게 박자로 읽을 수 있어요. 이번에는 색깔카드를 넘기며 색깔과 박자 연습을 해보아요.



노래하는 책!

예시

색깔카드 만들어 활용하기 : 네 가지 카드를 보여주면서 연습할 수 있어요.



세 가지 색상을 조합하여 더 다양하게 카드를 구성할 수 있어요.

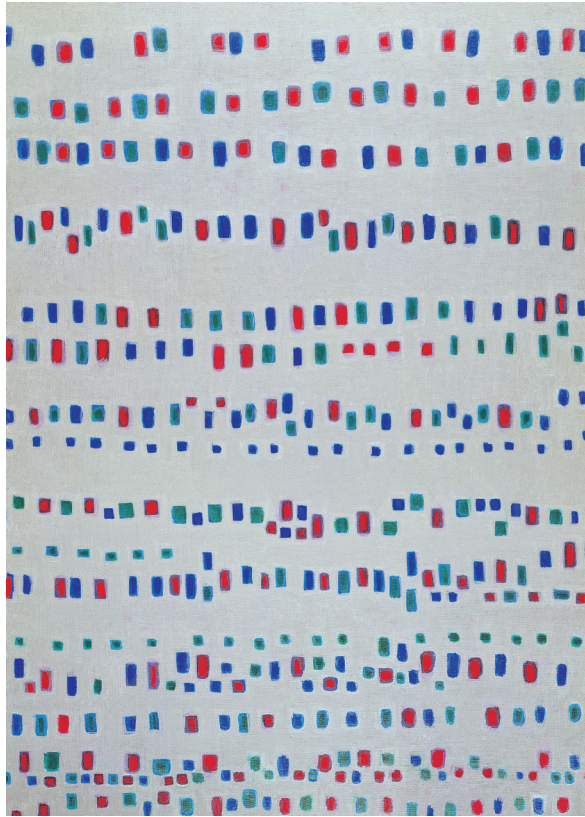
- 색깔 박자를 동작과 함께해 봅니다.

- ① 콩 - 발 구르기, 짜 - 손뼉 치기, 짜 - 검지손가락끼리 부딪치기
- ② 익숙해질 수 있도록 콩짜짜 콩짜짜를 반복해서 연습해 봅니다.
- ③ 연습으로 익숙해지면 색깔카드를 보며 색과 박자 그리고 움직임을 함께해 봅니다.

나. 소리나는 미술, 김환기

- 모듬별로 박자 구성하기

- ① 전체를 네 개의 모듬으로 나누어 주세요.
- ② 김환기 <봄의 소리>를 네 개의 모듬원이 다함께 볼 수 있도록 보여줍니다.
- ③ 모듬별로 김환기 <봄의 소리> 중에서 박자로 표현하고 싶은 부분을 정합니다.
- ④ 모듬별로 정한 그림 속에서 박자를 찾아보고 동작과 함께 연습해 봅니다.



* 작품명 : 김환기, 불의 소리 III-65, 1965,
캔버스에 유채, 178×127cm
(이미지 출처 : 환기미술관)

여기에 박자를 써 보세요.	여기에 박자를 써 보세요.
여기에 박자를 써 보세요.	여기에 박자를 써 보세요.

• 〈불의 소리〉 그림 박자 발표하기

- ① 한 모듬씩 앞으로 나와 자신들이 연습한 박자를 발표합니다.
- ② 발표가 끝나면 두 그림을 합쳐서 하나의 그림으로 만들어 박자를 이어서 연주합니다.

다. 소리가 나는 책을 찾아라!

• 소리가 보이는 책을 찾아봅시다.

- ① 한 가족에 한 권씩 도서관 안에서 책을 찾습니다.
- ② 책 표지에 김환기 작가의 그림처럼 음악이 보이는 책을 찾도록 합니다.
- ③ 진행자는 〈알강달강 커다란 밤 한 톨〉의 책 표지를 보여주며 프로그램을 설명합니다.



노래하는 책!

진행자 책 표지를 보면 제목이 꿈틀꿈틀 노래하는 책이 있어요. 여기에 보이는 <알강달강 커다란 밤 한 톨> 책 표지를 보면 ‘알강달강’은 크게, ‘밤’은 아주 크게, 그리고 ‘커다란 한 톨’은 작게 쓰여 있어요. 이것을 보고 박자로 바꿔 볼 거예요. ‘알강달강’은 쿵으로, ‘밤’은 쿵으로, ‘커다란 한 톨’은 짹으로 박자를 만들어 봅니다. 그렇게 바꾸어 책의 제목을 박자로 표현하면 ‘쿵쿵쿵쿵 짹짹짹 쿵 짹 짹’ 이렇게 만들 수 있어요. 또는 색으로 박자를 찾아도 좋아요. 조금 전에 함께해본 김환기 그림처럼 색깔마다 박자를 만들어 표현할 수 있어요. 제목에 다양한 색이 구성되어 있는 책도 있습니다. 지금부터 도서관 안에서 찾아볼까요?

예시

‘알강달강 커다란 밤 한 톨’을 박자로 만들기 (진행 순서 표)

	알강달강	→ 쿵	알강달강	→ ‘쿵쿵쿵쿵’
	밤	→ 쿵	커다란	→ ‘짹짹짹’
	커다란 한 톨	→ 짹	밤	→ ‘쿵’
			한 톨	→ ‘짹 짹’
	글자 크기에 맞춰 박자를 만듭니다.		→ 쿵쿵쿵쿵 짹짹짹 쿵 짹 짹	

- ④ 가족들은 도서관 곳곳으로 흩어져 책을 찾아옵니다.
- ⑤ 자신들이 찾아온 책을 박자로 만들어 연습합니다.
- ⑥ 동그랗게 모여 각자 찾은 책과 박자를 발표합니다. 먼저 박자만 발표한 다음에 책을 소개하며 보여줍니다.
- ⑦ 다른 가족들은 발표한 가족과 함께 박자를 연주해 봅니다.

예시

참고할 수 있는 책 표지 이미지



비가 (파랑색) – 짹
와도 (검정색) – 짹
괜찮아 (빨강색) – 쿵



내가 만난 (작은) – 치
나뭇잎 (큰) – 쿵
하나 (작은) – 치

2. 본 활동 2 : 섬 하나가 쭈욱

- **목표** 책에 나온 이미지와 흉내말을 신문지와 신체로 박자에 맞춰 표현해 본다.
- **준비물** 도서 <섬 하나가 쭈욱>, 신문지 5장(한 명에 한 장씩), 의성어·의태어 카드



■ 소요 시간 30분

■ 진행

가. <섬 하나가 쭈욱> 책 소개하기

- <섬 하나가 쭈욱>에서 글과 그림을 통해 리듬을 만드는 활동을 한다는 안내를 합니다.

진행자 글자의 크기나 색을 통해서 리듬을 만들어 보았었죠? 지금부터는 <섬 하나가 쭈욱>이라는 책에 있는 글과 그림을 통해 리듬을 만들고 몸으로 움직여 볼 거예요.

- 책 속에 있는 의성어·의태어 카드를 보여줍니다.

- ① '섬 하나가 쭈욱' 나타나는 다음 장면부터의 의성어·의태어를 뽑아 봅니다.
- ② 의성어·의태어가 있는 카드를 보며 가족들은 단어에 맞는 동작을 만들어 봅니다.

예시

의성어·의태어 카드와 움직임 표현 / 나무가 우쭉우쭉 꽃들이 활짝활짝

우쭉우쭉	어깨를 들었다 내렸다를 반복
활짝활짝	앉았다 일어서며 팔을 위로 쪽 펼치는 동작

- ③ 가족에게 카드를 하나씩 나눠 주고 동작을 만들어 보도록 합니다.
- ④ 다른 가족들에게 의성어·의태어를 말하며 동작을 곁들여 발표합니다.
- ⑤ 발표가 끝나면 모두 함께 동작을 따라합니다.

예시

의성어·의태어 카드 내용

뽀족뽀족	살랑	우쭉우쭉	활짝활짝	뚝뚝뚝	파릇파릇
와글와글	씨끌벅적	뚝뚝	쭉쭉	말랑말랑	랄랄라
투둥타당	들썩들썩	광, 콧광	부글부글	쭈욱	쭈욱

나. 동작과 리듬이 함께하는 '섬 하나가 쭈욱'

- 참여자들과 함께 책을 읽습니다.

- ① 섬이 생겨나는 이야기까지는 신문지를 찢어서 리듬을 표현합니다.
- ② 가족들은 진행자의 말에 따라 신문지를 찢거나 구겨서 표현합니다.

진행자 지금부터 책의 앞부분을 함께 만들어 봐요. 내용에 맞춰서 신문지를 구기거나 찢어서 커다란 섬을 만들어 볼 거예요. 제목을 함께 읽어 볼까요? 큰 글씨는 크게, 작은 글씨는 작게 읽어 보세요.

섬 하나가 쭈욱

- ③ 모두가 <섬 하나가 쭈욱> 책을 함께 읽으며 동작으로 표현합니다.



노래하는 책!

예시

의성어·의태어와 신문지 표현 기법

우르르	추울렁	이글이글	꽁, 과꽁	부글부글	쭈욱
신문지 구기기	신문지 펼치기	신문지 찢기	신문지 던지기	신문지 몽치기	신문지 하나 만들기

예시

신문지로 섬 만들기 활동

깊고 깊은 바다 속 저 아래에서…… 바윗돌이 우르르 - 신문지를 '우르르'에 맞춰 구겨 보세요. (우르르를 세 번 정도 반복) 바닷물이 추울렁 - 신문지를 다시 확 펼쳐 봅니다. '추울렁'에 맞춰 펼칩니다. 추울렁! 마그마가 이글이글 - 이글이글에 맞춰 신문지를 신나게 찢어 주세요. (이글이글을 다섯 번 반복) 화산이 꽁, 과꽁! - 꽁, 과꽁에 맞춰서 신문지 찢은 것을 신나게 던져 주세요. (꽁, 과꽁을 세 번 반복) 용암이 부글부글 - 찢어진 신문지를 동그랗게 몽쳐 주세요. (부글부글 열 번 반복) 끓어 넘쳐서 섬 하나가 쭈욱 - 동그랗게 몽친 신문지를 하나로 만들어 볼 거예요. (참여자들의 신문지를 스카치테이프로 하나로 묶어서 신문지 섬 만들기)

- 책에 나오는 의성어·의태어 몸으로 표현하기를 진행합니다.
- 진행자가 책을 읽다가 앞에서 몸으로 표현한 의성어 의태어가 나오면 모두가 함께 읽으며 몸으로 표현합니다.



한 가족씩 돌아가면서 표현해도 좋아요.

- 마지막 문장 '섬 하나가 쭈욱'을 큰 소리로 읽고, 몸으로 표현하면서 마칩니다.

예시

사진 - 신문지로 섬 만들기 활동사진



① 우르르 ➡ 신문지 구기기



② 추울렁 ➡ 신문지 펼치기



③ 이글이글 ➡ 신문지 찢기



반복하면서 계속 찢기



더 작게 찢기



④ 과, 과량 → 신문지 던지기



⑤ 부글부글 → 신문지 뭉치기



테이프로 신문지 전부 뭉쳐서 하나로 만들기



신문지 섬 완성!

마무리 활동

1. 마무리 활동

- 목표 활동을 통해 느낀 것을 말과 리듬으로 표현한다.
- 준비물 디지털 카메라
- 소요 시간 10분
- 진행

가. 소감 나누기

- 동그랗게 모여서 서로의 소감을 나눕니다.

- ① 한 사람씩 돌아가며 책의 이미지를 통해 리듬을 찾아보는 활동에 대하여 소감을 이야기합니다.

진행자 오늘은 여러분들과 책에 있는 여러 이미지를 통해 리듬을 찾아 박자도 만들고 몸으로도 표현해 봤어요. 오늘 활동을 하며 느낀 점을 이야기 나누어 볼까요?

참여자 책 제목을 보고 박자로 만들었던 활동이 기억나요. 앞으로 책 제목을 읽을 때 리듬에 맞춰 읽을 거 같아요.

- ② 프로그램을 하고 나서의 기분을 박자로 표현해 봅니다.

진행자 오늘 활동을 하고 나서 기분이 어떤가요? 한 사람씩 돌아가면서 박자로 표현해 볼까요? 네 박자로 표현해 보세요.

참여자 신나고 즐거웠어요. (무릎을 두 번 치고, 손뼉을 두 번 치며) 쿵쿵 짹짹



노래하는 책!

나. 마무리

진행자 여러분들과 함께 신나고 즐거운 책 읽기를 해봤어요. 책에 숨어 있는 '리듬'을 발견해서 읽는다면 더욱 재미있게 읽을 수 있겠죠? 앞으로도 집에서 그리고 도서관에서 '리듬'에 맞춰 제목도 읽어 보고, 내용도 이해해 보세요. 다함께 박수 치면서 마무리할까요?

다. 함께 만든 신문지 섬을 배경으로 기념 촬영을 합니다.

2. 개별 독서 확장 활동

- 함께 읽으면 좋은 책을 도서관에서 찾아 읽어 봅니다.
- 집에 있는 책 중에서 제목에 소리가 보이는 책을 찾아서 박자로 표현해 봅니다.
- 책을 읽으면서 의성어·의태어를 찾아보고 몸으로 표현해 봅니다.



독서 프로그램 실행을 위한 제언

- 가족별로 소리가 나는 책을 찾아오는 활동을 진행할 때 시간이 부족할 경우 책을 미리 선별하도록 합니다. 도서관에 있는 책들 중에서 제목 크기와 색깔이 다양하게 구성된 책을 선별합니다. 또한 성인 도서보다는 어린이 유아 도서의 하드커버 책을 추천합니다. 가족들이 박자로 만들기 어려워하면 진행자가 개입하여 이끌어 줍니다.
- '섬 하나가 쭉쭉'으로 활동을 할 때 신문지는 넉넉히 준비하세요. 마지막에 섬을 만들 때 두꺼운 스카치테이프를 사용하여 빠른 시간 안에 하나의 덩어리로 만듭니다. 참여자들에게 "커다란 섬이 완성되려면 신문지의 작은 조각까지 다 모여야 합니다! 서둘러 주세요!"라고 이야기하며 진행 공간이 깨끗해지도록 유도합니다. 의성어·의태어에 맞춰 동작을 할 때 쑥스러워하는 참여자들을 위해 진행자가 더욱 적극적으로 동작을 시연합니다. 그리고 재미난 동작을 한 참여자는 큰 소리로 격려합니다. 또한 동작을 발표한 뒤 다른 가족들에게 무엇이 떠오르고 무엇이 인상적인지 질문을 던지며 분위기를 부드럽게 만들어 주세요.

참여자용 활동지 1

우리 가족 이름을 짓고 어울리는 동작을 만들어 봐요!

‘알강달강’처럼 재미난 단어가 두 번 반복되는 좋아요! 우리 가족만의 성격이 드러나는 특별한 이름도 좋아요!

우리 가족의 재미난 이름을 짓고 어울리는 동작도 만들어 보세요!

우리 가족 이름	동작 만들기
	

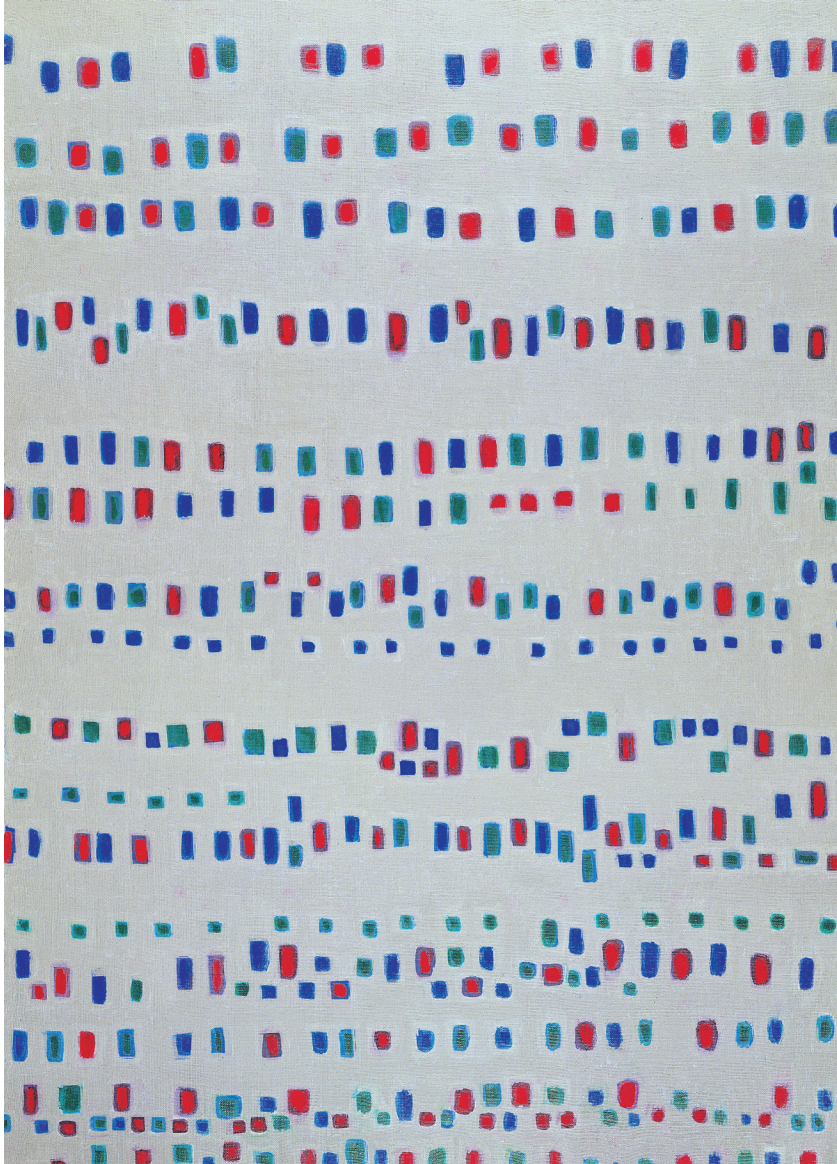
예시

퐁당퐁당 – 서로 손을 맞대어 주먹과 보자기를 반복하는 동작

알콩달콩 – 서로 얼굴을 마주보며 어깨를 주무르는 동작

참여자용 활동지 2

김환기의 그림 <봄의 소리>를 보고 박자로 바꾸어 볼까요?



* 작품명 : 김환기, 봄의 소리 III-65, 1965, 캔버스에 유채, 178×127cm (이미지 출처 : 환기미술관제공)

김환기의 그림 <봄의 소리>를 보고 박자로 표현하고 싶은 부분을 그려 보세요.

정한 그림 속에서 박자를 찾아보고 박자를 써 보세요.

노래하는 책!

참여자용 활동지 3

소리가 나는 책을 찾아라!

아래 그림처럼 책 제목에서 색깔이나 글자의 크기에 따라 큰 박자와 작은 박자 약속을 만들고 연결하여 하나의 박자를 만들어 볼까요? 그렇다면 먼저 도서관에서 소리가 나는 책을 찾아 봐야겠죠?

예시



비가 (파랑색) – 짹
와도 (검정색) – 짜
괜찮아 (빨강색) – 쿵

짹 짹 짜 짜 쿵 쿵 쿵



내가 만난 (작은) – 치
나뭇잎 (큰) – 쿵
하나 (작은) – 치

치치치치 쿵 쿵 치치

책 제목

박자 약속
만들기

박자를
써 보세요!

노래하는 책!

참여자용 활동지 4

소리와 몸짓!

책에 나오는 의성어·의태어를 찾아서 재미난 동작을 만들어 보세요.



책에 나오는 다양한 의성어·의태어를 찾아 보아요!
그 단어를 갖고 재미난 동작으로 만들어 보세요!
나무가 '우쑹우쑹'은
어깨를 '으쓱으쓱'과 비슷하니
'우쑹우쑹'에 맞춰서
어깨를 으쓱으쓱 올렸다 내렸다 할 수 있어요!

우리 가족이 받은 카드에는
어떤 의성어·의태어가 적혀 있나요?

어떤 동작과 어울릴지
생각해서 써 보세요!

1

2

예시

활짝활짝 / 꽃이 활짝 피는 동작으로 앉았다 일어나며 팔을 위로 쪽 뻗는다.

참여자용 활동지 5

칸대로 오려서 두꺼운 도화지에 붙여서 사용하세요.
카드를 한 장씩 넘기면서 참여자들과 박자를 만들어 보세요!



소리가 들리는 책!



프로그램 개요

1. 프로그램 목표

- 책에 있는 운율을 찾아 그 운율에 맞게 읽어 본다.
- 하나의 이야기를 함께 만들어 가면서 참여자들의 유대감을 형성한다.
- 운율에 맞춰 읽는 것과 그냥 읽는 것의 차이점을 인식한다

2. 프로그램 대상

- 초등 1~3학년 아동만 참여할 경우 12~16명 (가장 적합한 참여자 형태)
- 초등 4~6학년 아동만 참여할 경우 12~16명 (적용 가능 범위 내의 연령)
- 보호자 1명과 초등 1~3학년 아동 1명 짝궁 8팀 (적용 가능 범위 내의 연령)

3. 프로그램 실행 일시 및 장소

- 일시 도서관에서 운영하기 편한 일정을 정한다.
- 장소 자유롭고 넓은 공간
- 소요 시간 총 90~120분

4. 프로그램 실행 인력

- 1차 실행 인력 운영자 1명 (도서관 운영자 혹은 사서 등)
- 2차 실행 인력 자원 활동가 (지역 내 도서관 자원 활동가)

5. 프로그램 기대 효과

- 책을 읽으면서 운율을 찾아내고, 그 운율을 따라 즐겁게 책을 읽고 표현할 수 있다.
- 이야기를 역할극을 통해 함께 만들어내며 자연스럽게 참여자들의 유대감이 형성될 수 있다.
- 활동을 통해 운율에 맞춰 읽는 것과 그냥 읽는 것의 차이점을 자연스럽게 인식할 수 있다.



프로그램 세부 계획안

- 제목 소리가 들리는 책!
- 시간 90분(120분 확장 가능)
- 진행 운영자 1명
- 장소 자유롭고 넓은 공간
- 목표 (기대 효과)

- 책에 있는 운율을 찾아 그 운율에 맞게 읽고 표현해 본다.
- 하나의 이야기를 함께 만들어 가면서 참여자들의 유대감을 형성한다.
- 운율에 맞춰 읽는 것과 그냥 읽는 것의 차이점을 인식한다.



■ 대상

- 아동 전용 / 초등 저학년 12~16명

■ 도서 자료

- <꼬부랑 할머니>(권정생/한울림) 참여자용
- <깨롱깨롱 놀이노래>(편해문/보리) 운영자용
- <손가락 아저씨>(조은수/한솔수북) 참여자용

■ 준비물

- 참여자 편한 복장
- 운영자 도서 <손가락 아저씨>(내용만 프린트해서 뽑아도 좋아요), CD 플레이어, CD(음원), 마스킹테이프(빨강, 파랑, 노랑, 초록, 검정), 손가락 아저씨 인형 판, (붕어, 송아지, 고양이, 빗방울, 토끼) 캐릭터 인형 목걸이(3개씩), 동작카드, 우드스틱

활동	활동 내용	시간	유의점
도입 활동	1. '아이엠 그라운드' 게임으로 자기소개하기 ① 자리에 동그랗게 모여 자신의 이름을 소개한다. ② '아이엠 그라운드' 게임 박자에 맞춰 자신을 소개한다. 4분의 4박자로 무릎을 양손으로 친 다음 손뼉 치고 오른손 엄지만 펼쳐 오른쪽으로, 왼쪽 엄지만 펼쳐 왼쪽으로 하는 동작이다. ③ 점점 박자를 빨리하여 빠르게 이름을 외치도록 한다. 게임이 익숙해지면 자신의 이름 다음에 다른 사람의 이름을 외치는 활동으로 확장한다. ④ 참여자들에게 박자 없이 소개했을 때와 박자를 넣어 이름을 소개했을 때의 차이점을 이야기 나누어 본다. 음악과 함께하는 발걸음 (음악 - <최승호·방시혁의 말놀이 동요집> 노래) • 음악의 박자에 맞춰 걷기 • 손뼉으로 박자 맞추며 걷기 • 몸에 있는 모든 곳을 두드리며 박자 맞추며 걷기	15분	음악에 맞춰 걸을 때 어색해하지 않도록 진행자가 술선수범한다. 춤추며 걸어도 좋다.
본 활동 1	꼬부랑 할머니 ① 도서 <꼬부랑 할머니> 다양하게 읽기 • '꼬부랑'에 악센트(강세)를 주어 읽기 • '꼬부랑' 다양하게 읽기 - 높은 소리로, 속삭이듯이, 로봇처럼, 한 음절씩 끊어서, 가장 낮은 소리로 등 ② 동작 만들어 읽어 보기 '꼬부랑 할머니'에서 '꼬부랑'이라는 글에 맞춰 동작을 만들어 본다. 꼬부랑이란 단어에 맞춰 꼬부랑 할머니처럼 허리를 구부리는 동작, 점프하기, 비틀거리기 등 다양한 동작으로 바꿀 수 있다. 000 할머니 ① '꼬부랑' 대신 다른 의성어·의태어 넣어 보기 예시 덩실덩실 할머니가 덩실덩실 지팡이를 잡고 덩실덩실 길로 가다가~ ② 새롭게 넣은 단어(덩실덩실 등)에 맞춰 악센트와 동작 만들기	20분	책을 읽을 때도 몸의 움직임을 상상할 수 있음을 안다.



소리가 들리는 책!

본 활동 2	〈손가락 아저씨〉 책 읽어 주기 ① 책을 그냥 읽어 주기 : 특별한 기교 없이 있는 그대로 읽기 ② 박자에 맞춰서 읽기 (작은 막대기 혹은 우드스틱으로 박자 넣기) 예시 8분의 6박자에 맞춰 - 강 약 약 중간 약 약 (쿵 짹 쿵 짹) ‘손가락 아저씨’ 리듬 공연 만들기 ① 손가락 아저씨 인형 판에 참여자들의 지문을 찍어서 캐릭터 완성하기 ② 마스킹테이프로 아저씨 진행 길 만들기 ③ 지점 만들기 - 호박떡, 시냇가, 외양간, 마루 밑, 나무 위, 구름 위, 달나라 ④ 역할 정하기 - 한 사람씩 역할 맡기. 달님, 빗방울은 2인이 연기 지점에 도착하면 시냇가에서는 물고기 역할 맡은 아이가 박자에 맞춰 내레이션 하기 ⑤ 손가락 아저씨 인형 따라 여행하기 진행자가 손가락 아저씨 인형을 머리띠에 붙여 출발한다. 우드스틱으로 박자를 만들고 박자에 맞춰 걷다가 지점에 도착하면 한다. 지점에 도착하면 역할 맡은 아이가 지점에 해당하는 내용을 박자에 맞춰 읽어 준다. ⑥ 달님에서 떨어지기 - 리듬 속도 높이기 박자를 빨리 바꾸어 떨어지는 긴박감을 높인다. 지점을 거꾸로 가면서 역할을 맡은 아이들도 빠른 리듬으로 책을 낭송한다.	40분	책 내용을 요약한 판을 나눠 줘도 좋다. 우리의 생각과 감정도 리듬이 있음을 알고 어떨 때 빠르고, 또 어떨 때 느리게 느껴지는지 이야기 나눠 본다.
마무리 활동	책을 그냥 읽을 때와 함께 리듬을 넣어 읽을 때 느낌을 나눈다. 모두가 함께 ‘책의 리듬’에 따라 작은 이야기 극을 해본 소감도 나누어 본다. 각자 이야기 극에서의 역할에 따라 기념 촬영	15분	



프로그램 세부 매뉴얼



도입 활동

1. 도입 활동 1 : 책 함께 읽기 〈너는 크면 뭐가 될 거야?〉

- 목표 박자에 맞춰 자기소개를 하며 리듬을 쉽게 익힌다.
- 준비물 이름표(미리 만들어 놓으세요.)
- 소요 시간 5분
- 진행

가. 동그랗게 모여 자신의 이름을 한 사람씩 소개합니다.

진행자 한 명씩 돌아가며 자신의 이름을 알려주세요. 다른 말은 하지 말고 ‘이민호’, ‘김수현’ 이런 식으로 이름만 말하세요. 제가 먼저 소개할게요. (진행자의 이름을 외치며) 000.

나. ‘아이엠 그라운드 자기소개하기’ 게임에 맞춰 자신의 이름을 소개합니다.



Tip '아이엠 그라운드 자기소개하기!' 게임 - 4분의 4박자로 무릎을 양손으로 친 다음 손뼉을 치고 오른손 엄지만 펼쳐 오른쪽으로, 왼손 엄지만 펼쳐 왼쪽으로 올리는 게임입니다. 먼저, 한 사람씩 돌아가며 박자에 맞춰 자신의 이름을 외칩니다. 한 바퀴 돌면 서로의 이름을 대충은 알겠죠? 이제부터는 먼저 내 이름을 외치고, 그 다음에는 다른 사람의 이름을 부릅니다. 그러면 이름이 불린 사람은 다시 자신의 이름을 외치고 다른 사람의 이름을 부르며 연결합니다. 만약 자신의 차례가 되었을 때 박자를 놓치거나, 다른 사람의 이름을 부르지 못하면 끝납니다. 실제 게임에서는 벌칙을 주거나 탈락을 시킵니다. 하지만 이 프로그램에서는 박자에 맞춰 이름을 외치는 데 목표를 둔 것이니까 벌칙을 주거나 탈락시키지 않도록 합니다.

다. 한 번 소개가 끝나면 박자를 빨리하며 이름을 소개합니다.

라. 박자를 넣는 것과 그냥 소개하는 것은 어떤 차이가 있는지 이야기 나누어 봅니다.

진행자 처음에는 아무런 박자 없이 이름을 소개했고, 그 다음에는 박자에 맞춰서 자신의 이름을 소개해 보았어요. 차이가 있었나요?

참여자 박자 없이 할 때는 이름을 소개할 때 재미가 없었는데, 게임을 하면서 박자에 맞춰 해보니 신나고 흥겨웠어요.

2. 도입 활동 2 : 음악에 함께하는 발걸음

- 목표 음악 박자에 맞춘 걸음걸이를 통해 몸으로 리듬을 표현한다.
- 준비물 <최승호·방시혁의 말놀이 동요집> CD, CD 플레이어
- 소요 시간 10분
- 진행

가. 음악 박자에 맞춰 걷기

- <말놀이 동요집> 음악을 틀고 박자에 맞춰서 걷습니다.

진행자 음악이 나오면 박자에 맞춰 걸어 볼 거예요. 이 공간에서 자유롭게 걷다가 음악이 바뀌면 다시 음악의 박자에 맞춰서 걸어 보세요.

- ① 느린 곡부터 틀어서 천천히 시작합니다.
- ② 박자에 맞춰 걷는 것이 익숙해지면 점차 빠른 곡으로 바꿉니다.

예시

<오뎅이는 왜> → <너구리> → <보리> → <원숭이>

Tip 음악이 중간 정도까지 진행되면 다른 노래로 재빨리 바꿔 줍니다. 그래야 박자가 바뀌며 지루하지 않게 걸을 수 있겠죠?



소리가 들리는 책!

나. 손뼉으로 박자를 맞추며 걷기

- 박자에 맞춰 손뼉을 치고 걸어 다닙니다.
- 걷다가 눈이 마주치는 사람이 있으면 하이파이브 하듯이 손뼉을 부딪칩니다.

다. 온 몸을 두드리며 박자 맞추며 걷기

- 음악이 나오면 박자에 맞춰 자신의 신체 부위 중 하나를 골라 두드리며 걷습니다.

예시

엉덩이, 손등, 허벅지, 배 등

- 음악이 바뀌면 자신의 온 몸을 박자에 맞춰 두드리며 걸어 다닙니다.
- 다른 음악이 들리면 이번에는 짝꿍을 만나 서로의 몸을 두드립니다.



참여자들이 처음에는 어색해 하기도 합니다. 그럴 때는 진행자가 더욱 활기 있게 시범을 보여주어 참여자들의 자신감을 높여 주세요.

본 활동

1. 본 활동 1: 꼬부랑 할머니

- **목표** ‘꼬부랑 할머니’ 활동을 통해 운율을 익히고 스스로 운율을 살려 글을 읽을 수 있다.
- **준비물** 도서 <꼬부랑 할머니>, 동작카드
- **소요 시간** 20분
- **진행**

가. <꼬부랑 할머니> 다양하게 읽기

- ‘꼬부랑’ 단어에만 악센트(강세)를 주고 읽어 봅니다. 단어에 힘을 주고 강하게 읽으세요.

꼬부랑 할머니 / 권정생

꼬부랑 할머니가
꼬부랑 지팡이를 짚고

— 중략 —

꼬부랑 깨갱
꼬부랑 깨갱
할머니 똥 먹고 천 년 살까
할머니 똥 먹고 만 년 살까
그러더래

전체는 <꼬부랑 할머니>(권정생/한울림)를 참조하세요.



- ‘꼬부랑’ 단어를 다양하게 읽어 봅니다.

- ① 진행자는 미션카드를 꺼내서 읽는 중간에 보여줍니다. 참여자들은 미션카드에 적혀 있는 것을 보고 그대로 읽어 봅니다.
- ② 진행자의 미션카드에는 ‘높은 소리로, 낮은 소리로, 속삭이듯이, 로봇처럼, 한 음절씩 끊어서, 가장 낮은 소리로, 할머니처럼, 애기 목소리로’가 적혀 있어요.



한 사람씩 돌아가며 미션을 받아서 그대로 읽어 보아도 좋아요.

- ‘꼬부랑 할머니’ 동작 만들어 읽기

- ① ‘꼬부랑’ 단어가 나오면 꼬부랑 할머니처럼 허리를 구부리는 동작을 해봅니다.

진행자

처음부터 다시 읽어 봐요. ‘꼬부랑’에 힘을 주어 읽으며 동작도 넣어 보세요. 꼬부랑에 맞춰 할머니처럼 한 손에는 지팡이를 잡은 것처럼, 그리고 다른 한 손은 허리 뒤로 보내세요. 그리고 허리를 구부려서 할머니가 지팡이를 잡고 고개를 넘어가는 동작을 해봐요. 자, 한번 연습해 볼까요? ‘꼬부랑’이라고 외치면 누가 가장 빨리 동작을 만드는지 보겠습니다. 꼬부랑!

- ② ‘꼬부랑’ 단어에 다양한 동작을 넣어서 표현해 봅니다.

예시

점프하기, 비틀거리기, 양손을 위로 쪽 올리기, 옆 사람과 손뼉 마주치기 등

나. 꼬부랑 할머니 – 000 할머니

- ‘꼬부랑’ 단어를 대신해 의성어·의태어 중에서 다른 단어로 바꿔 봅니다.

예시

꼬부랑 → 덩실덩실, 들썹들썹, 뒹뚱뒹뚱, 번쩍번쩍



소리가 들리는 책!

꼬부랑 할머니 / 권정생 꼬부랑 할머니가 꼬부랑 지팡이를 짚고 - 중략 - 꼬부랑 깨갱 꼬부랑 깨갱 할머니 똥 먹고 천 년 살까 할머니 똥 먹고 만 년 살까 그러더라 전체는 <꼬부랑 할머니>(권정생/ 한울림)를 참조하세요.	덩실덩실 할머니 덩실덩실 할머니가 덩실덩실 지팡이를 짚고 덩실덩실 길로 가다가 덩실덩실 고개를 넘어 덩실덩실 나무에 올라가 덩실덩실 똥을 누니까 덩실덩실 개가 와서 덩실덩실 똥을 주워 먹었지 덩실덩실 할머니가 덩실덩실 지팡이로 덩실덩실 개를 때리니까 덩실덩실 깨갱 덩실덩실 깨갱 할머니 똥 먹고 천 년 살까 할머니 똥 먹고 만 년 살까 그러더라
---	--

- ‘꼬부랑’을 대신해 새롭게 넣은 단어에 맞춰 함께 읽어 봅니다.
- ① 새로운 단어에 악센트를 두고 읽습니다.
- ② 새로운 단어에 어울리는 동작을 만들어 다함께 읽어 봅니다.

예시

덩실덩실 - 양쪽으로 두 팔을 벌리고 다리도 벌리며 오른발 왼발에 중심을 바꿔요.

2. 본 활동 2 : 손가락 아저씨

- **목표** 책 속에 있는 운율을 찾아 박자와 함께 읽어 보고 연극적 활동으로 이야기를 표현한다.
- **준비물** 도서 <손가락 아저씨>(내용만 프린트해서 뽑아도 좋아요), 마스킹테이프(빨강, 파랑, 노랑, 초록, 검정), 손가락 아저씨 인형 판, (붕어, 송아지, 고양이, 빗방울, 토끼) 캐릭터 인형 목걸이(3개씩), 스탬프도장 혹은 잉크(다양한 색깔 - 주황, 분홍, 하늘, 연두, 보라 등), 우드스틱
- **소요 시간** 40분
- **진행**

가. 책 다함께 읽기

- 책을 처음부터 끝까지 아무런 기교(리듬, 연극적인 형식 등) 없이 그냥 읽어 봅니다.
- 박자를 넣어서 다시 읽어 봅니다.
- ① 8분의 6박자를 우드스틱으로 만들어 줍니다. (강약약 중간약약) 쿵짝짝 쿵짝짝



알츠의 리듬을 생각해 보세요(빠꾸기 알츠의 리듬을 따라 해봐도 좋아요)



② 박자와 운율에 맞추어 책을 읽습니다.

예시

나무 위로 올라갔더니, 까치가 남남 같이 먹자 남남
쿵 짹 짹 쿵 짹 짹 쿵 짹 짹 쿵 짹 짹



자연스럽게 박자 안에 단어를 넣어서 읽어 보세요.

나. 손가락 아저씨 리듬 공연 만들기 연습

- 손가락 아저씨 인형 판에 참여자들의 지문을 찍어서 캐릭터를 완성합니다.

(몸통을 비워 놓고,
아이들의 지문을 찍어서 완성.
높이 30센티미터 이상 가로 15센티미터
이상의 크기로 제작 /
목에 걸 수 있는 목걸이 인형)



진행자

우리가 함께 힘을 모아서 손가락 아저씨를 만들어 보았어요. 지금부터는 책 속에서 아저씨가 어디를 갔었는지 함께 기억해 봐요. 처음에 간 곳은 어디였죠?

참여자

시냇가요!

진행자

그 다음엔 어디 어디를 갔나요?

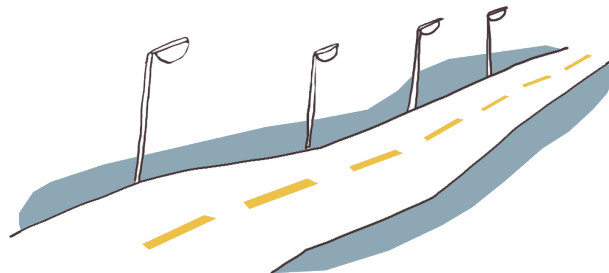
참여자

외양간에 가고 마루 밑에서 나무 위로 올라가서 구름 위로 갔다가 달나라까지 도망가요.

- 마스킹테이프로 아저씨가 다니던 길을 만들어 봅니다.

예시

검정색 마스킹테이프로 바닥에 길을 만들어 줍니다. 아이들과 함께 만들어요!
공간에서 최대한 큰 사이즈로 길을 만듭니다. 2미터 이상이면 더 좋아요.





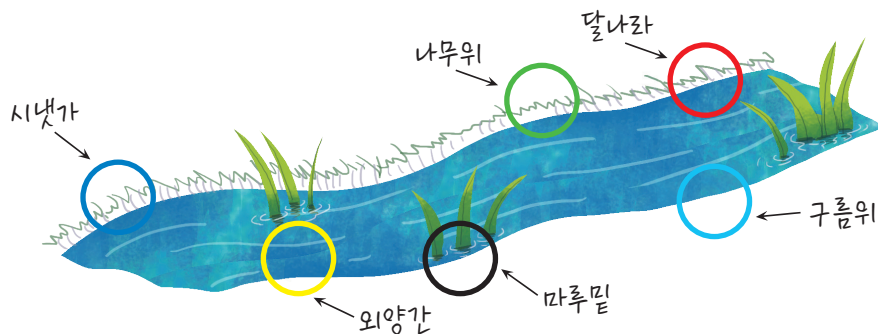
소리가 들리는 책!

- 손가락 아저씨가 떡을 혼자 먹기 위해 도망갔던 장소를 표시합니다.

예시

각기 다른 마스킹테이프로 공간을 표시합니다.

시냇가	외양간	나무 밑	나무 위	달나라
파랑색	노랑	검정	초록	빨강



- 각 장소에서 만난 다양한 동물 친구들의 역할을 정해 봅니다.

예시

시냇가의 물고기, 외양간의 송아지, 마루 밑의 고양이, 나무 위의 까치, 구름 위의 빗방울, 달나라의 토끼 역할



인원에 따라 2~3명이 함께 동물 친구들 역할을 맡도록 합니다.

시냇가	외양간	마루 밑	나무 위	구름 위	달나라
붕어	송아지	고양이	까치	빗방울	토끼

캐릭터 인형 제작 / 높이 20~30센티미터, 참여자들이 목에 걸 수 있도록 제작

다. 손가락 아저씨 리듬 공연

- 진행자는 손가락 아저씨 인형을 목에 걸고 손가락 아저씨 역할을 합니다. 참여자들도 자리에 앉아서 자신의 역할에 맞는 인형을 목에 걸고 기다립니다.
- 우드스틱으로 박자를 만들고 모두가 함께 책을 읽어 봅니다.
- 각 지점에 손가락 아저씨 인형이 도착하면 공간의 동물 친구가 지점으로 와서 책을 읽어 줍니다.
- 자기 차례가 끝나면 자리에 가서 앉습니다. 그런 다음 다시 다음 공간에 손가락 아저씨가 찾아가면, 그 공간의 동물 친구가 나와서 장면의 책의 내용을 읽어 줍니다.



예시

장소 - 시냇가

모두 : 손가락 아저씨가 호박떡을 머리에 이고 어디 가서 혼자 먹을까 요리조리 생각하다가,
시냇가로 갔더니

(진행자는 시냇가 지점으로 이동하고 - 봉어 역할 친구들도 지점으로 이동합니다.)

참여자(봉어 역할) : 봉어가 낚낚, 같이 먹자 낚낚

(역할이 끝나면 자리로 돌아가서 앉습니다.)

모두 : 손가락 아저씨가 도로 싸서 머리에 이고

(지점을 이동합니다.)

- 진행 방향으로 역할극을 한 다음 책 내용에 따라 지점을 지나서 처음으로 돌아옵니다.
- 돌아올 때는 동물들에게 쫓기고 있으므로 우드스틱으로 박자를 조금 더 빨리 연주해 긴장감을 높여 줍니다.
- 봉어에게 잡아먹히는 마지막 장면에서는 봉어 역할을 하는 친구들이 꿀꺽 잡아먹는 모습을 몸으로 만들어 줍니다.



Tip 진행 시간에 따라 책 앞부분의 내용만 만들어 보아도 좋아요.

마무리 활동

1. 마무리 활동 : 소감 나누기

- 목표 전반적인 활동을 이해하고 리듬에 맞춰 소감을 표현한다.
- 준비물 우드스틱
- 소요 시간 10분
- 진행

가. 원을 만들어 앉은 다음 한 사람씩 돌아가며 오늘의 소감을 이야기합니다.

진행자

한 사람씩 돌아가며 오늘 함께해 본 소감을 말해 봐요. 그런데 그냥 이야기하는 것이 아니라 선생님이 연주하는 리듬에 맞춰 해볼 거예요. 조금 전에 손가락 아저씨 이야기 극에서 한 것처럼 말에 운율을 넣어 보세요.

참여자

박자에 맞춰서 / 연극을 했더니 / 재미가 있네요.

쿵짝짝 쿵짝짝 쿵짝짝 쿵짝짝 쿵짝짝 쿵짝짝

나. 진행자도 오늘의 소감을 박자에 맞춰 이야기해 줍니다.

진행자

여러분과 함께해서 / 정말로 즐거웠어요.

쿵짝짝 쿵짝짝 쿵짝짝 쿵짝짝



소리가 들리는 책!

2. 마무리 활동 : 기념 촬영하기

- **목표** 활동했던 곳에서 사진을 찍으며 참여자들의 유대감을 키울 수 있다.
- **준비물** 디지털 카메라
- **소요 시간** 5분
- **진행**
 - 가. 각자 역할을 맡았던 목걸이를 걸고 자신이 연기했던 지점에 가서 사진을 찍습니다.
 - 나. 손가락 아저씨를 중심으로 모두가 모여 전체 사진도 촬영합니다.

3. 추후 개별 확장 활동

- 주제에 맞는 추천 도서를 읽습니다.
- 다양한 박자의 음악을 들으며 박자에 맞춰서 책을 읽어 봅니다.

예시

왈츠, 클래식, 뉴에이지 음반 등

- 도서관에서 '운율'에 맞춰 읽을 수 있는 책을 찾아봅니다.

예시

〈섬 하나가 쭈욱〉, 〈비가 와요〉 등



독서 프로그램 실행을 위한 제언

- '꼬부랑 할머니' 프로그램을 진행할 때 동작을 넣어 표현하는 것이 쉽지 않기 때문에 미리 동작을 연습해 두면 좋습니다. 미리 연습해 둔 '꼬부랑'에 맞춰 점프하기, 비틀거리기 등의 동작을 참여자들에게 시연해 주고 쉽게 따라 할 수 있도록 유도합니다. 만약 동작 표현을 스스로 없이 해내고 자신이 있는 참여자가 있다면 그 참여자의 동작을 따라 해봐도 좋습니다.
- '손가락 아저씨' 이야기 극을 진행할 때는 시간이 부족할 경우가 많기 때문에 공간에 미리 마스킹테이프로 길과 지점을 표시해 놓고 시작하는 것이 좋습니다. 참여자들이 자신의 순서를 기억하지 못할 때는 진행자가 시간을 두고 눈짓으로 신호를 주거나 참여자의 앞으로 가서 나올 수 있도록 유도하면 좋습니다. 또한 박자에 따라 읽는 것이 힘들 경우 진행자가 책의 내용을 읽고 자신의 역할만 참여자가 읽어 보도록 합니다.

소리가 들리는 책!

참여자용 활동지 1

‘꼬부랑 할머니’ 이야기를 새롭게 만들어 보세요

‘꼬부랑’ 단어 대신 새로운 단어를 넣어 볼까요? 의성어·의태어 중에서 찾아보세요!

의성어·의태어는 흉내말이라고도 해요.

소리를 흉내 낸 말은 의성어! 꼬끼오~ 음메~ 콩닥콩닥 등이 있어요.

모양을 흉내 낸 말은 의태어! 덩실덩실, 팔랑팔랑, 알록달록 등이 있어요.

꼬부랑 할머니 / 권정생

꼬부랑 할머니가
꼬부랑 지팡이를 짚고

- 중략 -

꼬부랑 깨갱
꼬부랑 깨갱
할머니 똥 먹고 천 년 살까
할머니 똥 먹고 만 년 살까
그러더라

전체는 <꼬부랑 할머니>(권정생/한울림)를 참조하세요.

덩실덩실 할머니

(덩실덩실) 할머니가
(덩실덩실) 지팡이를 짚고
(덩실덩실) 길로 가다가
(덩실덩실) 고개를 넘어
(덩실덩실) 나무에 올라가
(덩실덩실) 똥을 누니까
(덩실덩실) 개가 와서
(덩실덩실) 똥을 주워 먹었지
(덩실덩실) 할머니가
(덩실덩실) 지팡이로
(덩실덩실) 개를 때리니까
(덩실덩실) 깨갱
(덩실덩실) 깨갱
할머니 똥 먹고 천 년 살까
할머니 똥 먹고 만 년 살까
그러더라

예시

덩실덩실 할머니가 덩실덩실 지팡이를 짚고 덩실덩실 길로 가다가 덩실덩실 고개를 넘어 덩실덩실 나무에 올라가 덩실덩실 똥을 누니까 덩실덩실 개가 와서 덩실덩실 똥을 주워 먹었지. 덩실덩실 할머니가 덩실덩실 지팡이로 덩실덩실 개를 때리니까 덩실덩실 깨갱 덩실덩실 깨갱 할머니 똥 먹고 천 년 살까 할머니 똥 먹고 만 년 살까 그러더라.

소리가 들리는 책!

참여자용 활동지 2

‘손가락 아저씨’에서 내가 맡은 역할은 무엇인가요? 어디에 살고 있나요? 대사는 무엇인가요?

시냇가	외양간	마루 밑	나무 위	구름 위	달나라
붕어	송아지	고양이	까치	빗방울	토끼

내가 맡은 역할은
무엇인가요?



붕어



송아지



고양이



까치



빗방울



토끼

어디에 살고
있나요?



시냇가



외양간



마루 밑



나무



구름 위



달나라

대사를 써 보세요.
박자에 맞추어
끊어 입을 부분에
표시도 해보세요!

욕심쟁이 손가락
아저씨에게 하고 싶은
이야기가 있나요?

예시

내가 맡은 역할 : 붕어

어디에 살고 있나요 : 시냇가

대사 써 보기 : 까치가 남남 / 같이 먹자 남남

혼자 먹고 / 욕심쟁이

손가락 아저씨에게 하고 싶은 이야기는 : 달나라 가기 전에 친구들이랑 나눠 먹었으면 좋았잖아요.
욕심을 부리면 벌을 받아요.

소리가 들리는 책!

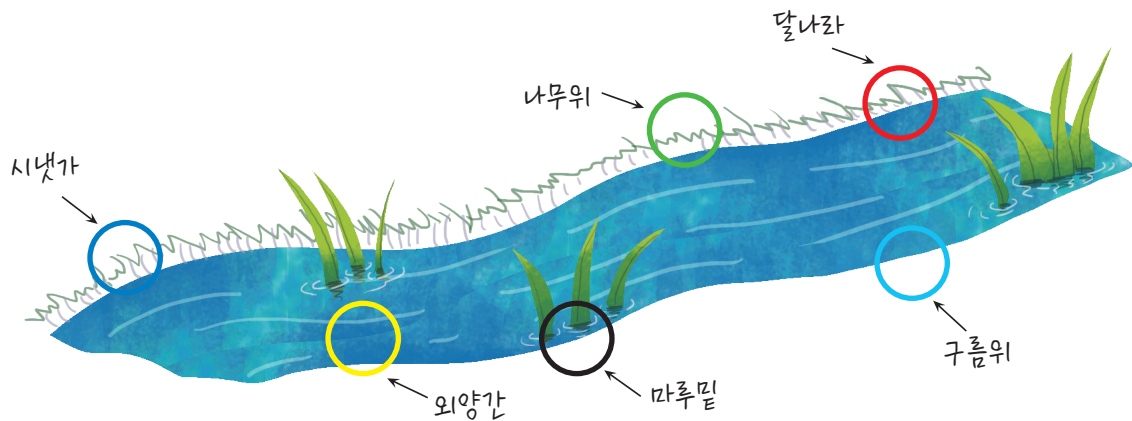
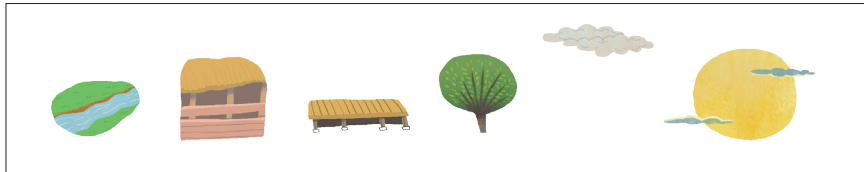
참여자용 활동지 3

손가락 아저씨 어디로 도망갈까요?

손가락 아저씨는 시냇가 → 외양간 → 마루 밑 → 나무 위 → 구름 위 → 달나라로 도망을 다녔어요.

내가 만약 소중한 것을 들고 도망을 간다면 어디로 갈 수 있을까요?

〈손가락 아저씨 이동경로〉

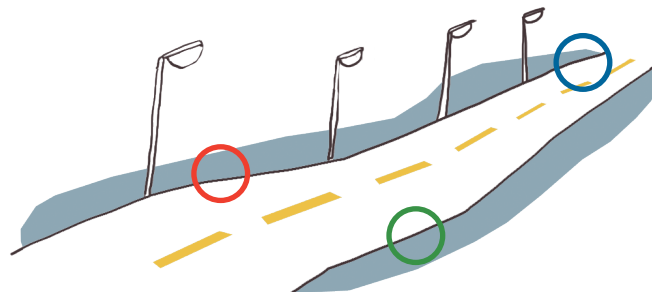


〈나의 이동 경로 찾아보기〉

빨강색, 초록색, 파랑색 표시가 있는 곳들 중 어디로 도망을 갈지 써 보세요.

빨강색이 우리 집과 가장 가까운 곳이고, 파랑색이 가장 먼 곳이에요.

그림으로 그려 봐도 좋아요!



예시

빨강색 - 친구네 집, 초록색 - 학교, 파랑색 - 시골 할머니 집

소리가 들리는 책!

참여자용 활동지 4

‘꼬부랑 할머니’에서 ‘꼬부랑’ 대신에 들어갈 동작카드입니다. 두꺼운 도화지에 붙여서 사용하세요.
각 칸에 맞추어 자르고 카드를 한 장씩 넘기며 활동해 보세요~!

점프하며

비틀거리며

옆 사람과
손뼉을 치며

배를 두드리며

엉덩이를 흔들며

양팔을 위로
올리며

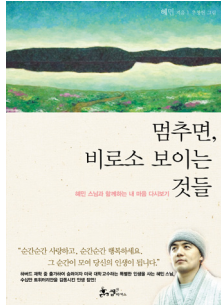
한 발짝 앞으로
나오며

앉았다 일어서며

함께 읽으면 좋은 책

멈추면, 비로소 보이는 것들

저자 헤민 출판사 쌤앤파커스 발간 2012년



‘잠깐 멈추고 나를 사랑하는 시간을 가지세요.’ 이 책의 프롤로그 제목처럼 헤민 스님의 잔잔한 문장을 통해 깊은 사색으로 이끄는 책입니다. 독자들에게 가장 근본적인 질문을 던지며 통찰을 통해 나온 자신의 이야기를 들려줍니다.

쉽 없는 분주함 속에서 우리는 많은 것을 놓치고 살아갑니다. 우리 삶의 리듬은 언제나 ‘빠름’입니다. 하지만 책에서는 그 리듬을 잠시 멈추게 하고 우리가 놓친 것들을 발견할 수 있도록 안내합니다.

불량한 자전거 여행

저자 김남중 출판사 창비 발간 2009년



이혼을 결정한 부모에 반발해 집을 뛰쳐나간 주인공 호진이는 삼촌을 찾아 광주로 떠납니다. 삼촌과 함께 우연히 자전거 여행을 떠나고, 여행길에서 만난 다양한 사람들과의 여정을 통해 스스로 삶의 돌파구를 찾아갑니다.

호진이가 경험한 자전거 여행처럼 삶의 리듬도 오르막이 있으면 내리막이 있겠지요. 책을 통해 자신의 삶의 리듬을 돌아보고 가족 간의 소통에 대해 진지하게 고민해 볼 수 있습니다.

길로 길로 가다가

저자 달리 출판사 창비 발간 2005년



내 방의 시계가 12시가 되자 책상 위에서 한바탕 소동이 일어나네요. 할아버지 인형이 깨어나 50원짜리 동전하나 주워들고 떡을 삼니다. 그리고 몰래 먹으려고 이곳저곳을 도망 다니다 결국 쥐 두 마리에게 낚름 빼앗겨 버렸대요. <손가락 아저씨>의 원작 이야기랍니다. 황해도 해주에서 부르던 놀이동요로 운율이 있어 따라 부르기가 쉬어요. “도로 싸서 짬어지고 000에 갔더니 000이 야암남”이 계속 반복되어 재미나게 읽을 수 있습니다.



시간을 달리는 소녀

저자 츠츠이 아스타카 출판사 북스토리 발간 2007년



가즈코는 방과 후 청소를 하다가 우연히 어둠 속 물체를 보고 달콤한 라벤더향을 맡으며 실험실에서 쓰러집니다. 그 사건이 있고 난 뒤 가즈코에게는 시간을 뛰어넘는 능력, 즉 타임리프 능력이 생겨나 시공간을 넘나들며 다양한 사건과 마주하게 됩니다.

누구나 한 번쯤 과거의 일을 후회하고 되돌려보고 싶어 하죠. 그런 사람들의 마음을 대변해 주는 주인공 가즈코의 모험을 따라가다 보면 나의 삶에서 '시간'이라는 의미와 진리에 대해 깨닫게 됩니다. 애니메이션과 함께 보면 더욱 흥미를 높일 수 있어요.

잠자는 호랑이 코털을 건드리다

저자 유다정 출판사 학교재 발간 2010년



개 주둥이가 앞으로 나온 이유, 토끼 꼬리가 붙어 꼬리가 길어진 호랑이, 개에게 물려 닭벼슬이 툭니처럼 들쭉날쭉해진 닭 등 우리에게 친숙한 동물 유래담을 소개합니다.

언제 들어도 재미있는 옛이야기를 입말로 풀어 내 운율감이 느껴집니다. 해학과 풍자가 가득한 이야기에 푹 빠져 있다 보면 저절로 옛사람들의 지혜를 배울 수 있습니다.

멍멍아, 같이 자자!

저자 카렌 보몽 출판사 뜨인돌어린이 발간 2008년



너무나 심심한 멍멍이는 집에서 잠이 듭니다. 그런데 잠이 든 멍멍이에게 고양이가 찾아와 같이 자자고 하네요. 그리고 너구리, 다람쥐 등 계속해서 동물 친구들이 찾아옵니다. 어느새 비좁아진 멍멍이네 집. 그래도 모두 잘도 잡니다.

유아에게 가장 친숙한 강아지와 동물 캐릭터들이 등장하여 호기심을 높여 줍니다. 책을 읽으면 다양한 의성어와 의태어가 나오고 반복되는 이야기에 운율감도 느낄 수 있습니다.