

책사랑·꿈키움 영유아 독서교육 프로그램

3권 그림책 놀이 실행자료

그림책과
대화하는
교실을
꿈꾸다



대전교육과학연구원
대전교육정책연구소

책사랑·꿈키움 영유아 독서교육 프로그램



그림책 놀이 실행자료

그림책과
대화하는
교실을
꿈꾸다

●● 본 그림책 놀이 교사지원자료의 집필방향

그림책은 영유아와 교사 모두에게 다가가기 쉽고, 친숙한 매체입니다. 그러나 유아교육 현장에서는 여전히 그림책이 '읽어주는 활동'으로만 머무르거나, 놀이 주제를 위해 활용되는 '도구적 읽기'로 제한되기도 합니다. 하지만 그림책을 글과 그림이 유기적으로 결합된 **언어와 시각 예술로서 바라보는 관점**을 가지면, 교사와 유아는 그림책 안에서 새로운 의미를 함께 발견하는 **진정한 독자**가 됩니다.



지금은 도구적 읽기에서 벗어나, **독자로서의 유아를 존중하는 관점 전환**이 절실한 때입니다. 유아가 그림책 속 세계를 마음껏 해석하고 확장하며 스스로 문학적 의미를 빚어낼 수 있도록, **교사는 그림책의 문학과 예술성을 깊이 이해하고 그 가능성을 열어 주어야 합니다.**

이러한 생각에서 책사랑·꿈키움 영유아 독서교육 프로그램 개발 연구에서는 그림책 놀이 교사지원자료 3종을 마련했습니다.

1권 그림책 놀이 이해자료 『그림책과 유아, 다시 깊게 새롭게 보다』는 능동적 독자로서 유아와 그림책을 바라보는 이론적·실천적 관점을 도울 수 있는 자료이며,

2권 그림책 추천 및 소개자료 『함께 읽고 싶은 그림책을 나누다』는 시각적 예술성이 뛰어난 다양한 장르의 그림책을 소개하여 교사의 도서 선택 역량을 돕고,

3권 그림책 놀이 실행자료 『그림책과 대화하는 교실을 꿈꾸다』는 놀이중심 교육과정의 철학을 기반으로 그림책과 대화하며 놀이하는 교실을 만들어 나가기 위한 영유아교사의 실천적 이해를 돕고자 하였습니다.

세 권의 교사지원자료에는 교실 속에서 교사와 유아가 그림책을 매개로 어떻게 연결되고, 어떻게 놀이가 되고, 어떻게 의미가 피어나는지에 대한 **집필진의 깊은 성찰과 경험**이 담겨 있습니다. 이는 단순한 안내서가 아니라, **교사학습공동체**가 함께 읽고 토론하며 자라나는 **‘배움의 여정’**을 기록한 결과물이기도 합니다.

본 그림책 놀이 교사지원자료 3종이 **영유아교사 여러분의 손에** 늘 가까이 머물며 **그림책과 함께 하는 새로운 배움과 실천의 여정에 길잡이**가 될 수 있기를 소망합니다. 교실 곳곳에서 그림책과 대화하고, 그림책으로 놀이하며, 그림책으로 서로를 이해하는 따뜻한 시간이 이어지기를 기대합니다.



3권 그림책 놀이 실행자료

그림책과 대화 하는 교실을 꿈꾸다

들어가며

3권 그림책 놀이 실행자료 『그림책과 대화하는 교실을 꿈꾸다』에서는 그림책을 매개로 교실에서 실제로 이루어지는 놀이와 대화의 과정을 살펴보고, 유아의 반응이 읽기에서 놀이로 확장되는 흐름 속에서 교사가 어떤 선택과 지원을 하는지 놀이 사례를 통해 이해할 수 있도록 지원하고자 하였습니다.

이를 위해 본 그림책 놀이 실행자료는 영유아교사가

- 교실 맥락에서 유아의 그림책 읽기의 의미를 미니스토틀리를 통해 살펴보고,
- 한 권의 그림책 읽기가 놀이로 확장되는 흐름을 실행 사례로 돌아보며,
- 놀이 주제 맥락 속에서 서로 다른 두 교실의 그림책 이야기를 함께 조명하도록 구성하였습니다.

또한 3권 그림책 놀이 실행자료 『그림책과 대화하는 교실을 꿈꾸다』는 1권 그림책 놀이 이해자료와 2권 그림책 추천 및 소개자료에 제시된 관점과 지식을 토대로 함께 활용할 때, 그림책 놀이에 대한 실천적 이해를 더욱 깊게 확장할 수 있을 것입니다. 본 자료집을 통해 교사와 유아가 함께 그림책을 매개로 대화하는 교실을 만들어 나가기 바랍니다.

제1장

그림책과 대화하는 교실이야기

006

- 01 • 그림이 먼저 말을 건네는 읽기 010
- 02 • 대화 속에서 의미가 자라는 읽기 016
- 03 • 감각과 공간이 이야기가 되는 읽기 022
- 04 • 삶이 이야기로 이어지는 읽기 028

제2장

그림책으로 시작하는 놀이이야기

034

- 01 • 『고구마구마』, 가족을 말하다. 036
- 02 • 『아기 돼지 세 마리』, 이야기 세계를 넘나들다. 060
- 03 • 『책놀이 Un Livre Press Here』,
놀이를 제안하는 그림책을 읽다. 102

제3장

놀이 맥락 속 그림책이야기

126

- 01 • ‘낙엽 한 장’, 잎새반 교실이야기 130
- 02 • ‘안녕! 가을’, 꽃잎반 교실이야기 162

책사랑·꿈키움 영유아 독서교육 프로그램
그림책 놀이 실행자료

제1장

그림책과 대화하는 교실이야기



제1장에서는

그림책을 만나는 순간,

유아들이 이야기 속으로 먼저 들어가 몸과 목소리,
시선까지 온전히 건네는 모습을 살펴보고자 합니다.
책장을 넘기기 전부터 몸을 기울이고, 소리를 흉내 내며,
그림 속 작은 변화 하나에도 자신만의 세계를
만들어 가는 유아의 모습을 담았습니다.

이 장에서는 유아들이 그림책을 읽으며 스스로 이야기를 만들고, 의미를 구성해 나가는 과정을 중심으로

‘그림책과 대화하는 교실’의 장면들을 만나게 됩니다.
같은 책을 보면서도 서로 다른 해석을 나누고,
한 장면에서 또 다른 이야기로 확장해 가는
유아들의 ‘미니 스토리’가 교실 안에서
어떻게 펼쳐지는지를 함께 들여다봅니다.

이를 통해 교사는 그림책 읽기가 단순한 활동을 넘어,
유아의 생각과 감정을 드러내는 깊은 대화의 장이 될 수 있음을
이해하게 될 것입니다. 나아가 그림책이 유아 각자의 세계를 존중하며,
교실을 의미 있는 이야기의 공간으로 바꾸는
힘을 지니고 있음을 경험하게 될 것입니다.

‘그림책과 대화하는 교실이야기’ 길라잡이

01 그림이 먼저 말을 건네는 읽기

그림이 먼저 말을 건네는 읽기에서는 유아들이 이미지를 통해 이야기를 시작하는 순간을 담고 있다. 유아들은 그림책의 형태, 색, 움직임, 표정을 의미 구성의 단서로 이야기를 부르고 상상을 한다.

#1 시각적 텍스트 읽기로 재미 찾기

#2 그림만으로도 이어지는 이야기 만들기

#3 그림의 작은 변화를 단서로 이어지는 그림책 이야기 만들기

02 대화 속에서 의미가 자라는 읽기

대화 속에서 의미가 자라는 읽기에서는

읽기가 혼자가 아닌 ‘함께’ 이루어질 때 생기는 변화를 담고 있다.

유아들은 그림책 대화 속에서 서로의 생각을 비추고 대화 속에서 깊어져 간다.

#4 나이에 따라 달라지는 ‘모자’ 읽기

#5 서로의 해석을 통해 깊어지는 그림책 대화

#6 표지의 메타픽션을 읽어내는 교실 해석공동체 이야기

03 감각과 공간이 이야기가 되는 읽기

감각과 공간이 이야기가 되는 읽기에서는

유아들이 그림책 안에 머무르지 않고 자신의 감각과 그림책이 있는 공간과 연결하여 읽는 순간을 담고 있다.

유아들은 몸의 움직임, 소리, 교실 공간, 사물과의 만남 속에서 이야기를 확장한다.

#7 몸으로 읽고 감각으로 만나는 그림책 읽기의 순간

#8 파라텍스트를 따라 확장되는 '책 먹는 아이' 읽기 놀이

#9 그림책과 공간이 연결되어 놀이로 피어나다

04 삶이 이야기로 이어지는 읽기

삶이 이야기로 이어지는 읽기에서는

그림책이 아이의 일상과 감정으로 스며드는 장면을 담고 있다.

유아들은 일상적 삶의 순간을 그림책과 연결하며 놀이하고, 웃기도 하고, 위로 받기도 한다.

#10 그림책이 일상으로 이어지는 구름 찾기 놀이

#11 웃음과 유머로 확장되는 아이들의 읽기 세계

#12 님은 이야기를 통해 마음을 돌보는 위로의 읽기

#1. 시각적 텍스트 읽기로 재미 찾기

글씨를 아직 알지 못하고,
이야기의 흐름을 따라가기에도 이른 2세 영아들이었다.
그렇다고 마냥 단순한 그림책 앞에
오래 머무는 아이들도 아니었다.
이 아이들과 즐겁게 그림책을 마주하기 위해,
어떤 책을 고를지,
그리고 그 책을 어떤 방식으로 펼칠지에 대해
자연스럽게 고민이 이어졌다.

교사 이 책의 제목은 뭐예요?

소메 생쥐의 모험.

교사 생쥐의 모험이라고 생각했구나. 왜 그런 생각이 들었어?

소메 생쥐가 있으니까.

교사 그래, 생쥐가 여기 있다가 모험을 떠난다는 생각이 들었구나.

그런데 생쥐가 뭘 입고 있네? 이건 뭘까?

미현 옷.

태오 조끼.

교사 그래, 그런 옷들을 입고 있어. 색은 무슨 색이야?

태오 빨강색.

교사 그래. 이 작은 그림인데 너희들이 참 꼼꼼하게 봤구나. 생쥐가 빨간 조끼를 입고 무엇을 할까?

소은 조끼 입고 엄마랑 놀아.

교사 과연 생쥐가 빨간 조끼를 입고 엄마랑 노는 이야기일까? 궁금하다.

이 책의 제목은 『그건 내 조끼야』래. 아마 이 조끼를 입은 생쥐가 말하는 책인가 봐.

표지에 제시된 간단한 그림에서 아이들은 주인공 생쥐를 단번에 발견하였고,
이미 스스로 그림책에 나올 이야기들을 추측하고 있었다.



※ 본 이미지는 그림책의 장면을 시로 재구성한 이미지입니다.

- 교사 이제 어떤 동물이 나왔니?
 건우 코끼리가 나왔다.
 교사 조금 커나? 우와, 이 코끼리 정말 크다.
 모두 와~ 코끼리다!
 소예 선생님! 코끼리가 책을 먹어버렸어요.

작은 그림이 놓인 페이지 앞에 아이들의 시선이 한동안 머물렀다. 페이지를 넘길수록 등장하는 동물은 조금씩 커졌고, 아이들의 손짓과 몸짓도 그에 따라 커졌다. 조용하던 교실에는 “또 커졌어.” “이번엔 더 커.” 같은 말들이 이어졌다. 마지막에 코끼리가 화면을 가득 채우자, 웃음과 탄성이 교실에 퍼졌다.

“선생님, 이 책 또 읽을래요!”



글씨를 모르면서도 또 펼친 책.
 아이들은 그 책에서 또 무엇을 읽고 있을까?

#2. 그림만으로도 이어지는 이야기 만들기



놀이 시간이 막 시작되려던 순간,
민아가 조용히 친구들을 바라보더니 말했다.

“여러분, 앉아보세요. 책 읽어 줄게요!”

민아가 작은 무대처럼 책을 펼쳐 들자
유아들이 하나 둘 그 앞에 모여들었다.

이 책은 글이 없는 그림책이었다.

민아가 책을 펼치며 말했다.

“여러분, 앉아보세요. 책 읽어 줄게요! 오늘은 엄마랑 바닷가에 놀러 왔어.”

유아들은 글이 없음에도 그림을 오래 바라보며 이야기 조각을 만들어 냈다.

“여기, 표정이 달라졌어.”

“엄마가 뭐라고 말한 것 같아.”

“파도가 이렇게 왔다가 다시 가는 거야.”



『파도야 놀자』 이수지 글·그림 | 비룡소



민아는 손가락으로 파도를 가리키며 이어 말했다.

“계속 바라보다가 손을 내밀었어. 파도가 보낸 친구들인가 봐.”



책은 글 없이도 아이들의 언어·몸짓·표정으로 채워졌고,

한 장면마다 서로의 이야기가 겹겹이 쌓이며 새로운 이야기 세계가 생겨났다.

다른 유아들도 감정을 보태며 상상했다.

“물 햇살이 손에 닿았나봐!”

“바람이 와서 놀자고 한 것 같아!”

유아들은 글이 없어도 그림의 색과 표정,
인물의 움직임을 읽어내며 자신만의 이야기를 구성하고 있었다.
이 고요한 읽기 속에서 유아들은 ‘이야기를 듣는 존재’가 아니라
‘이야기를 스스로 만들어가는 독자’로 서 있었다.
서로의 시선과 미소로 공감하며 이야기를 듣고 확장하는 과정에서
작은 해석공동체가 만들어졌다.

●● #3. 그림의 작은 변화를 단서로 그림책 이야기 만들기: 글을 읽지 못하는 3세 유아의 그림책 읽기

3세 유아들과 함께 그림책 『선생님은 몬스터』를 펼쳤다.

글을 읽지는 못하지만, 아이들은 책이 열리자마자 자연스럽게 그림 쪽으로 고개를 기울였다.

몇 번이고 같은 책을 보며 유아들은

처음에는 지나쳤던 색의 농도, 손톱의 모양, 이빨의 길이, 얼굴의 표정을 하나씩 발견해 갔다.

작은 변화는 유아들의 시선을 붙잡았고, 페이지를 넘길 때마다 새로운 관심으로 이어졌다.



하린 여기 뽀족한 손톱 없어졌어.

재이 그러네. 손이 공처럼 됐네. 근데 이빨은 아직 뽀족해! 코는 왜 분홍색이지?

하린 선생님이 사람이 되어서 그래.

교사는 하린이의 해석을 조금 더 들어보기 위해 물었다.

교사 아까는 선생님이 괴물이었는데, 왜 사람으로 변한 걸까?

하린 선생님이 착해져서 그래요.

유아들은 그림 속 표정과 색의 변화를 꼼꼼하게 찾고, 변화의 이유까지 상상하며

‘괴물 같은 선생님’에서 ‘점점 사람으로 돌아오는 선생님’이라는 이야기를

이어 나갔고, 그 이야기 흐름은 유아들 나름의 논리로 단단하게 연결되고 있었다.

재이 원래는 피부가 더 초록색이었는데, 지금은 조금 노랗졌어요.

하린 뒤에는 더 많이 노랗져서... 피부색으로 바뀌어요.

유아들은 마치 ‘다른 그림 찾기’를 하듯 장면마다 어떤 변화가 있는지

적극적으로 찾아냈고, 그런 발견들은 자연스럽게 ‘이야기를 움직이는 힘’이 되었다.



『선생님은 몬스터』 피터 브라운 글·그림, 서애경 역 | 사계절

채미 어른 오리는 선생님한테 가고, 아기 오리들은 아기한테 가네.

교사가 감탄하며 물었다.

교사 우와, 그건 선생님도 지금 발견했는걸. 어떻게 알았어?

채미 그냥 알게 됐어요.

그림책의 페이지를 넘어가는 동안 아이들의 부지런한 시선이 계속 이어졌고, 새로운 변화를 발견할 때마다 나오는 감탄사와 기대 어린 눈빛이 유아들이 그림책 세계에 푹 빠져들었음을 알 수 있게 하였다.



유아들에게 그림책을 글을 모르는 시기에도 충분히 만날 수 있는 이야기의 세계였다. 유아들은 색의 농도, 표정의 차이, 몸의 형태 같은 시각적 텍스트의 작은 변화를 스스로 찾아내며, 그 변화들을 이야기의 흐름으로 자연스럽게 엮어 나갔다.

이러한 모습은 유아들이 각자의 관찰과 해석으로 의미를 만들어 가는 존재임을 보여주었고, 그림책의 그림 그 자체가 유아들에게 살아 있는 ‘읽기 과정’임을 확인하게 했다.

#4. 나이에 따라 달라지는 ‘모자’ 읽기: 디자인 관찰에서 이야기 구성까지

글 없는 그림책 『하늘을 나는 모자』를 펼치자, 유아들의 시선은 자연스럽게 모자로 향했다.

4세 유아들은 모자의 색과 길이, 줄무늬를 번갈아 가리키며 서로의 발견을 확인했고,

5세 유아들은 장면을 넘기며 등장인물의 말을 흉내 내고 이야기를 이어 갔다.

책은 하나였지만, 읽어내는 방식은 저마다 달랐다.

4세 모자의 디자인 비교하며 관찰과 추측 확장하기

혜성이 표지를 가리키며 말했다.

“모자 두 개 있었어요. 똑같아요.”

빛이 곧바로 고개를 저었다.

“아니야. 하나는 길고, 하나는 짧아.”

도현은 줄무늬를 바라보며 말했다.

“근데 색은 똑같아. 노랑, 검정. 꿀벌 같아.”

빛은 두 모자를 번갈아 보며 말했다.

“혹시 바뀌는 거 아니야?”

도현은 단호하게 말했다.

“모자 바꿔 쓰면 머리 안 들어가!”



『하늘을 나는 모자』

로트라우트 수잔네 베르너 글·그림 | 보림

다음 장면으로 넘어가자 혜성이 다시 말했다.

“아저씨가 기차에서 빨간 책 또 보고 있어요.”

도현도 그림을 가리키며 말했다.

“아까도 봤던 네모 책이야.”

빛은 실제 책을 들어 보이며 말했다.

“이 책 아니야? 똑같이 생겼어요.”

혜성은 그림책을 흔들며 말했다.

“이 책을 보고 있는 거 아니야?”

4세 유아들은 색·길이·줄무늬·모양 같은 **시각적 요소**를 비교하면서,
그림책 속 책과 실제 책을 하나하나 대응시키며 작은 차이에서 의미를 찾아갔다.

같은 그림책이 연령에 따라 서로 다른 방식으로 해석되고 확장되는 모습은,
그림책이 지닌 개방성과 유아의 발달적 특성을 보여주었다.

5세 그림을 단서로 서사를 스스로 구성하기

하온이 장면을 보며 또박또박 말했다.

“아이가 모자를 쓰고 있었어요.

근데 모자만 날아갔어요.

청둥오리랑 까마귀가 뺏으려고 했죠.

‘야, 그거 내 모자야!’

우빈은 다른 장면을 보며 자연스럽게 이어갔다.

“이번엔 원숭이가 훔쳐 갔어요. ‘그 모자 좀 줘.’

누구 건지 몰라서 그냥 가져간 거예요.”



하온은 장면을 넘기며 설명했다.



“어떤 할아버지가 아이 모자를 쓰고 갔어요.
햇갈렸나 봐요. 염소도 쓰려고 해서 도망갔어요.”

우빈은 모자를 가리키며 혼잣말처럼 말했다.

“이번엔 토끼가 안에 타서 콩콩 했어요.

‘저거 내 모잔데... 어떻게 말하지?’

내가 꼭 잡고 있어서 안 날아가는 거지!”

5세 유아들은 그림을 단서로

등장인물의 행동과 마음을 상황 설명과 대사로 자연스럽게 구성하며,
글 없는 그림책을 하나의 서사로 만들어가는 읽기를 이어갔다.

●● #5. 서로의 해석을 통해 깊어지는 그림책 대화: 유아들이 풀어낸 맥스와 엄마의 마음 읽기

엄마가 소리쳤어. “이 괴물딱지 같은 녀석!”

맥스도 소리쳤지. “그럼, 내가 엄마를 잡아먹어 버릴 거야!”

그래서 엄마는 저녁밥도 안 주고 맥스를 방에 가둬 버렸대.

‘괴물딱지 같은 녀석’, ‘엄마를 잡아먹어 버릴 거야.’

교사는 책 속의 이 강한 표현들을 유아들이 어떻게 받아들일지,

책을 펼치기 전 잠시 망설였다.

그러면서도 유아들이 이 장면을

어떤 눈으로 바라보고 어떤 말로 풀어낼 지 궁금해졌다.

책장을 넘기자 유아들은 이미 또렷한 눈빛으로

저마다의 이야기를 꺼내기 시작했다.



『괴물들이 사는 나라』

모리스 샌닥 글·그림, 강무홍 역 | 시공주니어

- 교사** 맥스는 어떤 장난을 하고 있는 것 같니?
- 지현** 벽에 못을 박고 있는 것 같아요.
- 예지** 망치는 어린이들이 사용하면 위험할 것 같은데..



그날 밤에 맥스는 누대 옷을 입고
이런 장난을 했지.

- 수진** 맥스가 강아지랑 잡기 놀이를 하나보다!
- 다영** 손에 포크를 들고 있는거 아니야?
- 예지** 포크를 들고 뛰면 위험한데..



엄마가 소리쳤어.

“이 괴물딱지 같은 녀석!”

맥스도 소리쳤지.

“그럼, 내가 엄마를 잡아먹어 버릴 거야!”

그래서 엄마는 저녁밥도 안 주고

맥스를 방에 가둬 버렸대.

교사가 책의 대사를 그대로 읽었다.

교사 이 괴물딱지 같은 녀석!

교사 그럼, 내가 엄마를 잡아먹어 버릴 거야!

지현 어른이 저렇게 안 좋은 말을 해도 되는 거야?

다영 작은데 엄마를 어떻게 먹어! 몸도 작은데 말이야!

예지 어린이는 나쁜 말을 하면 안되니까 화가 난 마음을
엄마를 잡아먹어버린다고 표현 한거지.

수진 엄마가 화가 많이 났나봐.

저녁밥도 안 주고 방에 가둔거 보니까.

예지 엄마가 화날만 하지!

망치랑 포크처럼 위험한 물건으로 장난을 쳤는데!

그리고 집에서 뛰면 안되잖아!

교사는 유아들의 다양한 해석이

서로 연결되는 것을 지켜보며 다음 장면을 넘겼고,

이야기가 끝나자 유아들은 장면을 따라 질문을 이어갔다.

다영 맥스는 꿈을 꾸는 거야?

지현 엄마가 화가 풀렸나봐. 저녁밥을 책상에 놓고 갔어!

예지 역시, 엄마는 맥스를 사랑하는 거야.

다영 맥스는 어떻게 다시 돌아온 거야?

수진 그러게. 괴물나라에 오래 있었는데 어떻게 밥이 아직 따뜻해?

예지 엄마가 맥스 올때까지 매일 따뜻한 밥을 차려 놔줬지!



그날 밤에 맥스는 제 방으로 돌아왔어.

저녁밥이 맥스를 기다리고 있었지.

저녁밥은 아직도 따뜻했어.

유아들은 말 그대로 장면 하나하나를 이어가며

등장인물의 마음을 추측하고, 관계를 해석하고,

자신의 경험을 끌어와 의미를 구성했다.

교사가 걱정했던 ‘거친 표현’은 유아들 사이에서

오히려 이해와 상상으로 확장되는 출발점이 되고 있었다.

유아들은 이야기 일부에 머무르기보다,

주인공의 마음과 관계를 따라 그림책 전체를 바라보고 있었다.

괴물 나라에 간 맥스의 감정을 상상하고 서로의 생각을 덧붙이는 동안,

유아들은 이야기를 단순히 듣는 것이 아니라 깊이 이해하며 만들어 가고 있었다.

이 순간, 유아들은 각자의 방식으로 이야기를 받아들이고 있었다.

#6. 표지의 메타픽션을 추론하는 교실 해석공동체 이야기



『늑대들』

에밀리 그레빗 글·그림, 이상희 역 | 비룡소

그림책 『늑대들』의 표지에는
같은 제목의 책을 문 늑대가 다시 그려져 있었다.
유아들은 평소보다 오래 표지 앞에 머물며
두 개의 제목과 그림을 번갈아 가리켰다.

“왜 똑같아?” “이건 또 다른 책이야?”

표지를 둘러싼 질문들이 이어지는 동안,
가설은 바뀌고 생각은 겹쳐지며
첫 장면이 만들어지고 있었다.

유민이 표지를 바라보며 또박또박 읽었다.

“늑.대.들.”

그 말을 들은 유재는 늑대가 물고 있는 작은 책을 가리키며 말했다.

“여기도 늑대들이예요! 똑같아요!”

유아들은 표지 속 두 권의 책이 같은 제목이라는 사실을 발견하자
서로의 얼굴을 번갈아 보며 더 가까이 다가왔다.

유재 선생님, 늑대 이름이 ‘늑대들’인가 봐요.

교사 유재는 늑대 이름이라고 생각했구나.

유민 늑대가 이 책을 먹는 거겠지.

서호 책을 왜 먹어!

유아들의 해석은 곧 서로 다른 관점으로 흩어졌다가 금세 다시 모여들었다.

미안 여기 책에는 그림이 없는데요?

서호 그리고 색도 빨간색이야.

유아들은 표지를 이리저리 비틀어 보며 두 권의 책이 왜 같은 제목인지,
무엇이 다른지 작은 단서들을 찾아내기 시작했다.

책장을 넘기자 토끼가 똑같은 ‘늑대들’ 책을 들고 있는 장면이 나타났다.

미안 늑대들!

유재 토끼도 책을 가지고 있네.

유민 우리가 토끼인가?

유아들은 자신들이 책을 바라보는 모습과 토끼의 모습을 자연스럽게 겹쳐 보았다.

뒤이어 찢겨 있는 페이지가 나오자 서호는 눈을 크게 뜨며 말했다.

서호 설마... 토끼???

교사 ...토끼.

유아들은 잠시 말을 잃은 채 그림 속 흔적들을 바라보았다.

유재 책을 먹어버린 거 아니에요?

미안 굶아먹었어요...

서호 책을 먹는... 늑대들인가?

유아들은 처음과는 다른 표정으로
서로를 바라보며,
표지에서 시작된 생각을 다시 이어 붙였다.

짧은 순간에도 가설은 바뀌고,
서로의 해석은 서로에게 스며들며
또 다른 이야기의 흐름을 만들고 있었다.



유아들은 제목과 그림, 색과 형태 같은 시각적 단서를 비교하며
스스로 가설을 세우고 고쳐 나갔다.
서로의 추론을 있고 되돌리며, 생각은 자연스럽게 모였다 흩어졌다.
이 장면에서 표지는 더 이상 도입부가 아니라,
상상과 대화가 깊어지는 하나의 읽기 공간이 되고 있었다.

#7. 몸으로 읽고 감각으로 만나는 그림책 읽기의 순간

그림책의 ‘벼’ 그림이 기울어진 순간,
 유아들의 시선이 자연스럽게 따라 기울었다.
 교사가 어떻게 안내할지 잠시 고민하는 사이,
 누가 먼저랄 것도 없이 고개가 옆으로 기울고 몸이 책과 같은 방향으로 움직였다.
 유아들은 글자를 또박또박 읽기보다,
 모양을 소리로 옮기고 느낌을 몸으로 흉내 내며 페이지를 넘겼다.



『모모모모모』
 밤코 글·그림 | 향출판사

민이가 갑자기 외쳤다.

“어? 벼가? 모자가 날아가고 있어요!”

교사가 “어떻게 읽어야 될까?” 문자
 유아들은 책을 돌려보며 의견을 냈다.

“뒤집어서?”

“벼가 쓰러진 거 아니야?”

“쓰러져서 ‘또’ 글자가 됐어!”

이때 율이가 고개를 옆으로 돌리며 외쳤다.

“벼벼벼벼벼!”

그 모습을 본 유아들이 하나둘씩 몸을 비틀며
같은 각도로 고개를 기울였고,
교실은 금세 ‘기울기 읽기’를 해보는 작은 실험실처럼 변했다.

“우리 율이처럼 한번 읽어볼까?”

교사가 “바람이 분다~ 후우~!” 하고 불자
유아들은 책 방향에 맞추어 장난스럽게 소리를 냈다.

“벼벼벼벼벼!”

그 순간 읽기는 글자가 아닌 몸과 소리로 즐기는 놀이가 되었다.



“우리는 온 몸으로 책을 읽어!”

유아들은 글자를 ‘정확하게 읽는 것’보다,
글자의 생김새와 장면의 느낌을
소리와 몸짓으로 읽어내며 의미를 만들고 있었다.

한 유아의 시도가 금세 또래에게 번지고,
그것이 다시 새로운 읽기 방식으로 확장되는
유아들만의 즉흥적이면서도 감각적인 읽기 방식.
그림책을 읽는다는 것이 유아들에겐 하나의 놀이이자
살아 있는 해석의 시간이 되는 순간이었다.

●● #8. 파라텍스트를 따라 확장되는 ‘책 먹는 아이’ 읽기 놀이

그림책 『와작와작 꿀떡 책 먹는 아이』를 펼치자, 유아들의 시선은 곧바로 표지에 머물렀다. 책을 ‘먹는’ 인물의 모습은 아이들의 상상을 자극했고, 이빨 자국이 난 덧싸개와 거친 표면은 자연스럽게 손길을 끌어냈다. 유아들은 제목을 새로 짓고, 글씨의 크기와 모양이 달라지는 장면을 소리로 바꾸어 읽으며 이야기를 이어 갔다.

교사가 표지를 보여주자 유아들은 한동안 그림을 들여다보았다.

“책을 먹고 있어요.”

“책 먹으면 배탈나서 죽어요.”

“저 종이 뜯어 먹어봤어요. 근데 그거 가짜예요. 종이 젤리예요. 포도맛, 딸기맛도 있어요.”

유아들은 책을 먹는다는 설정을 현실과 상상 사이에서 자연스럽게 넘나들었다. 교사가 “책에서 새롭게 발견한 게 있나요?”라고 묻자 지수가 책 모서리를 가리켰다.

“여기 이빨 자국 있어요.”

소이도 덧싸개 모서리를 가리키며 말했다.

“여기도요! 이빨 모양이에요.”

아이들은 손가락으로 모서리를 꺾꺾 눌러보며 촉감을 살폈다.

“울퉁불퉁해요!”

그러자 호준이가 자신의 이를 보여주며 말했다.

“맞아요. 제 이는 네모예요. 이건 동그랴잖아요.”

유아들은 책의 외형과 자신의 신체를 자연스럽게 비교하며 이야기를 이어갔다.



덧싸개를 벗기자 여러 반응이 쏟아졌다.

“사람!”

“책 그림이에요.”

“책 괴물!”

유아들은 표지와 덧싸개를 나란히 두며 어떤 그림이 원래 책이고 어떤 것이 ‘먹힌 책’인지 비교해보았다.



교사가 “그러면 제목을 지어본다면?”이라고 묻자 유아들은 단숨에 대답했다.

“꿀떡 삼킨 책.”

“책 먹는 사람.”

유아들은 파라텍스트만으로도 이미 자신만의 제목과 이야기를 만들어내고 있었다.

이야기를 읽어가자 유아들은
글씨 크기가 변하는 장면에 주목했다.

“글씨가 점점 커지고 있어요.”

교사가 “그럼 어떻게 읽으면 좋을까?”라고 묻자
소이는 즉시 말했다. “점점 크게요!”

유아들은 글·그림·디자인이 바뀌는 지점을
‘소리’와 ‘동작’으로 연결해 표현했다.

다시 책을 읽으며 교사가 물었다.

“이 책은 누가 먹은 걸까요?”

“헨리요.”

“책 괴물!”

“책을 너무 좋아하는 친구가 먹었을 것 같아요”

파라텍스트에서 시작된 추론은
점점 더 다양한 상상 속으로 확장되었다.

마지막 장면에서 헨리가 책을 먹지 않고
읽는 모습이 등장하자 유아들은 각자 결론을 내렸다.

“아파서 이제 책 안 먹을 것 같아요.”

“몰래 조금만 먹을 것 같아요.”

유아들은 책 속 인물의 선택을 자신들의 경험·상상과
연결하며 이야기의 여운을 길게 이어갔다.



“유아들은 그림책의 질감, 글씨의 변화 같은 요소를 단서 삼아 이야기에 들어왔다.

읽기는 글을 따라가는 과정이 아니라,

감각과 말로 의미를 만들어 가는 시간이 되고 있었다.

책의 파라텍스트는 더 이상 겉모습이 아닌 이야기를 여는 통로가 되었고,

유아들은 각자의 방식으로 이야기와 관계를 맺어 가고 있었다.”

출처 : 이나현(2023). 파라텍스트 탐색 그림책 읽기가 유아의 읽기 흥미도와 이야기 이해력에 미치는 영향. 한국교원대학교
교육대학원 석사학위논문.

#9. 그림책과 공간이 연결되어 놀이로 피어나다



『모모모모모』
밤코 글·그림 | 향출판사

그림책 속 장면을 닮은 작은 공간을 교실 한쪽에 꾸며 두었다.
유아들의 시선은 책 뿐 아니라 주변의 소품, 빛, 배치된 그림에
자연스럽게 머물렀고, 그림책 대화가 시작되었다.



유아들은 그림책이 있는 공간을
둘러보며 속삭였다.

“여기 책이랑 똑같아!”

“이거 만져봐도 돼?”

그림책을 거꾸로 돌려 보며 이야기했다.

“이렇게 읽는 건가?”

“아니야, 이렇게 하면 글자가 이상해져!”





반복되는 글자를 소리 내어 읽는 유아들도 있었다.

“지지벼벼 지지벼벼!”

“한 번 더! 지지벼벼!”

그때 민이가 조용히 다가와 그림책 속 ‘참새’를 보고 말했다.

“이거 참새야!”



얼른 교실 구석으로 달려갔다가 참새 모자를 쓰고 돌아오자 유아들은 웃음을 터뜨렸다.

“참새다!”

“나도 저렇게 하면 돼?”

유아들은 모자를 중심으로 새로운 놀이를 만들기 시작했다.

점점 책, 공간, 놀이가 뒤섞이며
유아들만의 읽기 세계가 자연스럽게 확장되었다.

유아들은 단순히 그림책의 텍스트를 ‘읽는’ 것이 아니라,
그림책이 있는 공간 안에서 책의 장면을 실제 공간으로 옮겨보거나
등장인물 참새를 자신의 경험과 연결하며
그림책과 공간이 만나는 놀이 세계를 확장하고 있었다.

유아들의 그림책 대화는 한 유아의 행동이 다른 유아에게 이어지며
그림책의 이야기가 점차 유아들의 몸과 목소리, 상상으로 살아나는 경험이 되었다.



#10. 그림책이 일상으로 이어지는 구름 찾기 놀이

글 없는 그림책 『구름 공항』을 읽던 중, 유아들의 시선이 창밖으로 옮겨 갔다.

책 속 하늘과 닮은 구름이 보이자,

유아들은 손으로 창을 가리키며 같은 장면을 찾기 시작했다.

이야기는 자연스럽게 교실을 벗어나 하늘로 이어지고 있었다.

“우리 구름 공항에 온 거야! 선생님, 저 구름은 해마 같아요.”

“근데 새 같기도 한데?”

“여기 상어 구름 있대!”

“저건 토끼 구름이에요.”

“근데 귀가 작아서 하트 같아. 하트 구름!”

“이렇게 보면 집게발 구름 같아.”

“저 구름 진짜 길다. 지렁이 같지 않아?”

“근데 길기도 하고 크기도 해서 뱀 같아.”

유아들은 구름의 크기·모양·각도에 따라 다른 존재를 떠올리며
그림책의 상상 세계를 실제 하늘로 확장했다.

교실에 돌아온 뒤에는 다시 그림책을 펼쳐 바깥에서

본 구름과 책 속 구름을 나란히 비교하며

“구름 공항이 진짜 어디 있을까?”를 서로에게 묻기도 했다.



“유아들은 글 없는 그림책을 하나의 놀이 세계처럼 펼쳐 나가며,
책 속 이미지와 실제 풍경을 자연스럽게 겹쳐 보았다.
같은 하늘을 바라보면서도 저마다 다른 이야기를 꺼내 놓았고,
그 차이는 곧 서로의 말에 기대어 더 길어졌다.
현실에서 본 구름은 이야기로 되돌아오고,
그 이야기는 다시 유아들 말 속에서 이어지고 있었다.

읽기는 교실 안에 머무르지 않고,
바깥 풍경과 맞닿으며 더욱 넓어지고 있었다.”

●● #11. 웃음과 유머로 확장되는 유아들의 읽기 세계

그림책 『고구마구마』를 펼치자, 유아들은 고구마의 모양을 하나하나 가리켰다.
길쭉한 고구마, 납작한 고구마, 웃긴 얼굴을 닮은 고구마 앞에서 웃음이 터져 나왔다.
유아들은 그림 속 고구마에 사람의 얼굴을 덧그리듯 이야기를 붙이며, 책장을 넘겼다.
읽기는 어느새 웃음과 말장난이 오가는 시간이 되고 있었다.

교사가 책을 읽어주었다.

“이 고구마는 혀리가 굽었구마,

이 고구마는 조그맣구마…”

그러자 예지가 갑자기 외쳤다.

“배가 볼룩한 고구마는 선생님구마야!”

유아들이 깔깔 웃기 시작했다.

지현도 맞장구쳤다.

“맞아! 지금 선생님 임신해서 배가 볼룩 나왔잖아.

그래서 볼룩하구마지!”



「고구마구마」
사이다 글·그림 | 반달(킨더랜드)

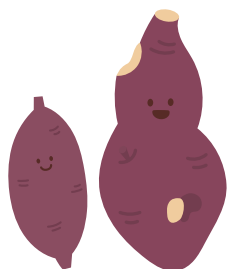
교사가 다른 고구마 그림을 가리키며 물었다.

교사 그림 이 고구마는 무슨 고구마일까?

수진 코끼리고구마?

지현 사람구마! 팔, 다리가 있잖아!

예지 외계인구마!



유아들은 자신들이 아는 ‘세상의 모든 존재’를
고구마에 빗대어 이름 붙이며 언어놀이를 점점 확장해갔다.



교사가 장난스럽게 말했다.

“배가 뽕뽕하구마!”

예지가 다시 외쳤다.

“선생님구마 또 나왔다!”

유아들은 다시 한 번 크게 웃었다.

다영이는 작은 고구마를 가리키며 말했다.

[다영] 선생님구마가 애기도 낳았네?

저기 작은 고구마 봐!

[수진] “그러네, 애는 애기구마네!”



교사가 장난을 더했다.

[교사] 빵! 방귀 뀌었구마!

[예지] 선생님이 방귀 쳐서 애기구마랑 날아가고 있다!

[지현] 맞아! 선생님구마가 애기구마 지켜주는 거야!



유아들의 상상은 끝없이 확장되었고, 그림책은 ‘고구마 세계관’으로 재탄생했다.

유아들은 고구마의 다양한 생김새 속에서 자신의 삶에서의 사람들, 일상 경험을 연결하며 서로의 관계와 감정을 유머로 풀어내고 있었다.

그림책 텍스트 바깥의 경험을 즐거운 유머와 언어유희로 재해석하는 방식은 유아들만의 상상과 즐거움이 있는 읽기 세계를 보여준다.

#12. 님은 이야기를 통해 마음을 돌보는 위로의 읽기

며칠 전부터 시안이는 등원하자마자 눈물을 터뜨리곤 했다.
처음에는 아침 이별이 힘든 것이라 여겼지만,
'말하고 싶을 때 말해도 돼'라는 마음으로 기다리며
그림책이 이 시간을 함께 건너갈 수 있는 통로가 될지를 가만히 두어 보았다.
그리고 어느 날, 시안이는 떨리는 목소리로 조용히 마음을 꺼내 놓았다.

교사 시안아, 요즘 걱정되는게 있어? 친구들과 놀지 못하고 매일 울고 있으니 걱정이 돼.

시안이가 눈물을 닦으며 말했다.

시안 엄마가 아플까봐 걱정이 돼요.

교사 엄마가 어디 아프셔? 얼마 전까지만해도 건강해보이셨는데!

시안 엄마가 아기를 낳아서... 아플까봐 걱정돼요.

며칠 동안 이어지던 불안 섞인 울음의 이유가 바로 여기에 있었다.
부모님께서 들려준 출산과 입원 이야기가 시안이에게 큰 걱정으로 남아있었던 것이다.

그림책을 읽어주려던 그 날도 시안이는 우유를 마시며 눈물을 글썽이고 있었다.
그 날은 말로써 위로를 건네기보다, 시안이에게 노란 그림책 한 권을 내밀며 말했다.

교사 시안아, 우리 엄마가 나오는 책 같이 읽을까?

시안이는 그림책을 읽으며 어떠한 말도 하지 않았다.
눈물이 어려있었지만, 시선은 단 한 번도 책에서 떠나지 않았다.

책을 다 읽은 뒤 교사는 작은 위로를 건넸다.

교사 시안아, 예전에도 엄마가 잠깐 집에 없었던 적이 있었지?

그 때도 다시 만났잖아.

이번에도 엄마는 동생을 낳고 건강하게 돌아오실거야.

시안이는 붉어진 눈으로 머쓱한 듯 작은 미소를 보인 후 놀이를 즐기러 떠났다.
시안이가 뒤돌아 교사를 바라보는 눈빛에는 조금의 안도감이 비치는 듯 했다.



『우리는 언제나 다시 만나』
윤여림 글, 안녕달 그림 | 위즈덤하우스

“그림책은

유아의 마음을 직접 묻지 않아도

조심스럽게 감정이 열릴 수 있는

통로가 되어 주고 있었다.

독자로서의 유아는

책 속 장면을 자신의 상황과 겹쳐 보며

불안을 조금씩 스스로 정리해 가고 있었다.

그림책 읽기는 유아의 삶과 감정을 잇는 한 방식이자,

때로는 위로가 되는 시간이 되고 있었다.”

제2장

그림책으로 시작하는 놀이이야기



제2장에서는

그림책이 유아의 삶과 만나는 지점에서,
이야기가 자연스럽게 놀이로 건너가는 순간을 담아냅니다.
그림의 분위기와 반복되는 말, 인물의 작은 행동 하나에도
유아들은 몸을 흔들고 상상을 펼치며,
책장은 자연스럽게 놀이의 무대로 바뀝니다.

이 장에서는 한 권의 그림책에서 출발해
일상의 경험과 상상이 놀이로 확장되는 과정을 중심으로
‘그림책이 연 놀이의 세계’를 만나게 됩니다.

**그림책이 놀이를 열어 주고,
놀이가 다시 그림책을 살아 움직이게 하는 순간**들이
교실 안에서 어떻게 이어지는지를 함께 들여다봅니다.

이를 통해 교사는 그림책이 놀이를 촉발하는 출발점이자,
유아의 상상을 확장하는 힘이 될 수 있음을 이해하게 될 것입니다.
나아가 **그림책과 놀이가 함께 의미를 빚어가는 과정** 속에서,
교실이 경험과 상상이 만나는 열린 공간으로
변해 가는 모습을 경험하게 될 것입니다.

01 『고구마구마』, 가족을 말하다

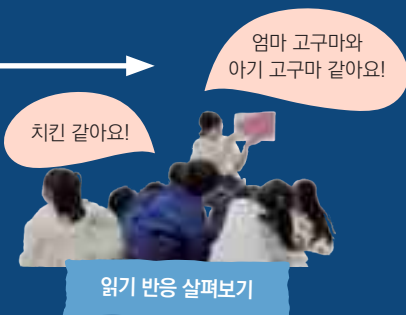
도담반의 '그림책으로부터 시작된 놀이'는 이렇게 흘러갔습니다:



고구마 캐기와
『고구마구마』



『고구마구마』
사이다 글·그림 | 반달(킨더랜드)



유아의 반응
다시 살펴보기

새로운 관심을 발견하다-
“가족, 돌봄, 보호”

새로운 그림책 제안



『아빠는 내가 지켜 줄게』
고정순 글·그림
| 웅진주니어



『종이아빠』
이지은 글·그림
| 웅진주니어

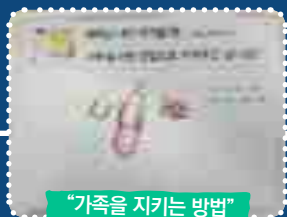
‘생명을 가진 고구마’라는
유아들의 해석-

눈알 스티커와 면봉으로 놀이하기,
클레이로 표상하기



‘고구마 놀이’ 그만할래요!

“아빠 고구마가 아기
고구마를 지켜주고 있어요!”



“가족을 지키는 방법”
표상하기



종이 가족 만들기



종이 가족 지켜주기 놀이



도담반을 소개합니다

도담반은 남아 7명, 여아 7명으로 이루어진 3세 학급이다.

도담반의 놀이 특성

도담반은 3세 단계 가족 놀이, 병원 놀이, 주차장 놀이처럼 일상 생활을 재현하는 놀이를 반복적으로 즐기고 있었고, 재미있는 상상에 기반한 서사 놀이로의 확장보다는 현실 모방 중심의 놀이를 주로 한다.

또한, 교사가 제시하는 활동 혹은 놀이에 대한 지속성이 높지 않은 편이다.

도담반의 문학적 경험

그림책을 읽을 때는 글밥이 많거나 전개가 지루하다고 느껴지는 경우 끝까지 집중하기 어려워하는 경우가 많았고, 줄거리나 내용 전개 자체에 대한 언급보다는 배경이나 구석의 작은 이미지에 주목하여 이야기를 나누었다.

또한 그림의 형태의 기초하여 '이건 ~같이 생겼다!'와 같이 주변 사물에 빗대어 표현하는 직유적 언어 사용이 두드러졌다.





『고구마구마』였던 이유

제2장

그림책으로 시작하는 놀이이야기



텃밭 활동에 진심이었던 도담반은-
여름 내내 방울토마토, 오이, 호박이 자라는 것을
지켜보며 텃밭 작물들과 함께 자라고 있었다.
열매가 커지고, 색이 변하고, 크기도 모양도
제각각인 모습에 재미를 느꼈지만...

“고구마는 대체 어디있는거야~”라며 고구마를 애타게
찾았지만, 고구마는 풍성해지는 줄기 외에 보이는 것이
없으니 점차 관심 밖으로 밀려나게 되었다.

그러다 가을이 무르익어...
고구마를 켈 날이 다가왔다!

대왕 고구마다!!
고구마가 엄청 뚱뚱해~



유아들은 흙 속에서 보물을 찾듯 고구마를 건져내며
고구마의 크기와 모양에 관심을 표하는 감탄사를 연발했다.
‘고구마 캐기 활동’의 **경험의 연속성과 흥미**를 고려하여,
교사는 『고구마구마』 책을 교실로 들이기로 하였다.

교사가 『고구마구마』를 제시한 것은 비단 ‘경험의 연속성, 흥미’ 때문만이 아니었다.

『고구마구마』는 다양한 고구마의 형태를 흰 배경 위에 그려내어
고구마의 개성있는 모양들을 선명하게 보여주는 그림책이다.

글밥이 많지도, 내용이 너무 길지도 않았고,
무엇보다- 여러 모양과 형태를 다양한 형용사와 ‘-구마’로 끝나는 재미있는 말로
표현되고 있는 부분에서 고구마 이름짓기, 그리고 ‘-구마’로 끝나는 말놀이를
확장하기에 적합하다는 점이 『고구마구마』의 매력으로 느껴졌다.

『고구마구마』는 만3세 유아들의 주의집중력과 발달 수준에도 적합하다고 느껴졌다.
유아들이 배꼽잡는 ‘방귀’요소도 나오고 말이다!





『고구마구마』, 어떻게 읽어줄까?

유아들에게 『고구마구마』를 들려주기 전,

교사가 의도한 ‘고구마 이름짓기, -구마 말놀이’가 유아들에게도 매력적으로 느껴질 수 있도록 『고구마구마』를 읽는 방법에 대해 고민해보았다.

무성한 고구마 줄기로 이야기가 시작되는구나!
그 동안 고구마를 관찰했던 경험을 회상하면서
이야기를 시작하면 몰입에 도움이 될 것 같아.

『고구마구마』
사이다 글·그림
| 반달(킨더랜드)



고구마의 형태를
손으로 따라 그리거나
목소리의 크기를 조절하면
고구마의 다양한 모습이
더 잘 드러날 것 같아.

고구마를 요리하는 장면에서는
개인적인 경험들과
이어질 수 있겠다!

모양을 보고 주변 사물을 떠올리며
즐거워하는 우리 반 유아들!
평소에는 이야기의 흐름에서 너무 벗어나
반응을 제한하기도 하였는데,
이번엔 다양한 모양의 고구마들이 유아들의 눈에
어떻게 비추어질지 자유롭게 생각을 들어보자.

고구마들이 생김새가
모두 달라도
속이 빛나듯,
우리들도 모두 다르지만
빛나는 존재라는 걸
유아들이
알 수 있을까?



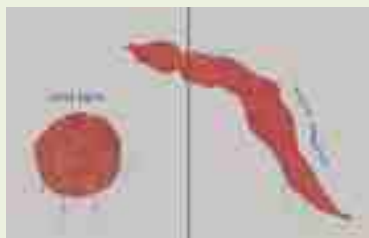
『고구마구마』한 번 읽어볼까?



『고구마구마』
사이다 글·그림
| 반달(킨더랜드)

- 교사** 손으로 잡아서- 영, 차! 우리도 아까 이렇게 고구마를 캐었지?
- 시안** 내가 찾은 고구마는 엄청 컸어요.
- 을** (가장 큰 고구마를 가리키며) 나빠, 애는 나쁜 애예요.
- 교사** 왜 나쁘다고 생각해?
- 을** 무섭게 생겼어요.
- 점원** (가장 큰 고구마와 작은 고구마들을 번갈아 가리키며)
아빠가 애네를 지켜주고 있는가봐요.
- 하린** 저도 아빠 같아요. “아기 고구마들이 아빠가 지켜줄게!”
- 시우** 저는 여기 화산 같아요.
- 민준** 오 진짜 화산 같다! 여기 아래 고구마는 화산이고 그 위에 있는 줄기가...음, 연기 같아요~





소윤 동그란 건 엄마 같아요!

태린 이건 아빠 같아요, 키가 크잖아요!

하린 아니야, 허리를 이렇게 하고 있으니까 할아버지야.

을 (험상궂고구마를 가리키며) 선생님, 애는 치킨 닮았어요.

하린 저는 '파프리카' 같아요

소윤 여기 있는 무섭게 생긴 아저씨가 데려가려고 했어요.

교사 이게 무서운 아저씨야? “나는 아기 고구마들을 데려가는 무-서운 아저씨다!” 이런거야?

소윤 히히히, 맞아요.

시우 그 옆에 있는 건 줄줄이 소세지, 이건 기린, 이건 코끼리.

미준 저건 배똥이야. 히히히

하린 눈사람 같아요.

태린 저기 아래에 애기 고구마도 있어요!



교사 고구마는 물에다가 보글보글- 찐 고구마가 맛있구마. 말캉말캉 맛나구마!

을 고구마가 씻는 것 같아요.

교사 우와~ 목욕하는 것처럼 보이기도 하네.

민준 선생님, 근데 왜 아기 고구마는 안 들어가요?

교사 들어갈 준비를 하고 있나? 왜 안들어가는 것 같아?

민준 아, 너무 작아서 가라앉을까봐 안 들어가는 것 같아요!

교사 아, 너무 작아서 빠질까봐!

시우 아니면 너무 작아서 썰 수가 없나봐요.

교사 냄비가 너무 높아서 점프할 수 없는거야?

시우 그럼 저기 큰 어른 고구마들이 도와주면 되지.



유아들의 반응을 들여다보자

『고구마구마』를 읽는 유아들의 반응 중, 크게 두 가지 반응이 눈에 들어왔다.

하나

형태를 보고 자유롭게 상상하는 반응

그 옆에 있는 건
줄줄이 소세지, 이건 기린, 이건 코끼리.

저건 배똥이야. 히히히

저는 여기 화산 같아요.
여기 아래 고구마는 화산이고
그 위에 있는 줄기가...음, 연기 같아요~

눈사람 같아요.

저는 파프리카 같아요.

선생님, 애는 치킨 닭았어요.

둘

사람(가족)을 떠올리는 반응

동그란 건 엄마 같아요!
이건 아빠 같아요, 키가 크잖아요!
아니야, 허리를 이렇게 하고 있으니까 할아버지야.

선생님, 근데 왜 아기는 안 들어가요?
너무 작아서 가라앉을까봐 안 들어가는 것 같아요!
아니면 너무 작아서 땀 수가 없나봐요.
그럼 저기 큰 어른들이 도와주면 되지.

아빠가 애네를 지켜주고 있는가봐요.
“아기 고구마들아 아빠가 지켜줄게!”

여기 있는 무섭게 생긴 아저씨가 데려가려고 했어요.
저기 아래에 애기 고구마도 있어요!



『고구마구마』에 등장하는 고구마들이
 생명을 가진 것처럼 나타나서
 동물, 사람에 대한 비유가 많이 나타나는 걸까?
 그렇다면, 놀이 재료로 눈알 스티커와
 팔다리처럼 활용할 수 있는 면봉을 제공하면 어떨까?





고구마로 놀아볼까?



여긴 안방이에요.
아빠 고구마랑 엄마 고구마가
누워 있어요.

『고구마구마』를 읽은 후,

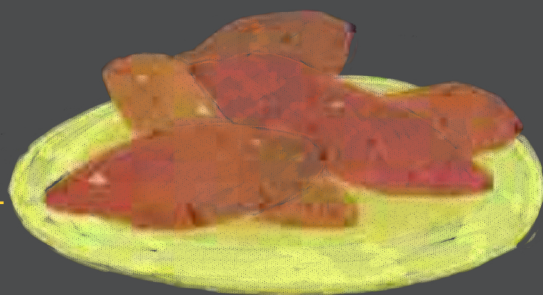
우리가 텃밭에서 캐 온 고구마의 모양을 보고 ‘길쭉하구마!’ ‘엄~청 크구마!’와 같이 이름을 지으며 놀이하다, 고구마에게 생명을 불어넣어줄 수 있는
눈알 스티커와 면봉을 제공하였다. 유아들은 제공된 재료로
고구마를 꾸미며 이야기를 나누고, 놀이하기 시작했다.

하지만... 유아만의 고구마 이야기가 펼쳐졌으면 하는 교사의 바람과 달리,
유아들은 교사가 제공한 자료로 고구마를 잠시 장난감처럼 가지고 놀다가
금세 기존에 즐기던 자동차 놀이를 하러 떠나버렸다.
교사가 몇 차례 더 고구마로 놀이를 제안했지만,
돌아오는 대답은 아래와 같았다.

“저는 고구마로 안 놀고 싶어요.”
“선생님, 근데 고구마는 언제 먹어요?”

이제 고구마로 안 놀래요!





『고구마구마』는
고구마를 재미있게 그려냈지만
‘고구마’ 자체가 주인공이 아닐 수도
있겠다는 생각이 들었다.

『고구마구마』를 읽고
고구마와 연관된
놀이와 활동을 해야 한다는
틀을 버려야만 했다.



놀이와 대화, 표상으로 살펴본 도담반의 『고구마구마』

『고구마구마』를 읽고 교사와 유아들이 느끼는 바가 확연히 달랐던 걸까?

『고구마구마』를 읽은 날의 대화 기록, 짧게나마 이루어졌던 고구마 놀이,

유아들의 표상과 이야기 기록물을 다시 한 번 찬찬히 살펴보았다.

그를 통해 유아들이 가장 관심을 보이고, 공통적으로 나오는 요소를 발견할 수 있었다.



을 나는 괴물 고구마다!

이준 도망가자!

태린 아기 고구마를 지켜야해!

여기 아래로 숨어!

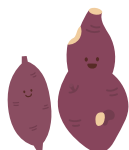
여긴 아기 고구마만 숨을 수 있어~



애가 얘기잡아요~ 작으니까!

옆에 있는 커다란게 아빠인데

아기가 잘 있는지 보려고 눈을 하나만 뜨고 있어요.



바로 ‘아기 고구마’에 대한 애정어린 시선이었다.
그림책 속 ‘아기 고구마’에 자신을 투영하여 이야기하기도 했고,
‘아기 고구마’가 나오는 놀이와 표상에서는
항상 어른 또는 영웅이 아기 고구마를 지켜주고 있었다.



정원 고구마들이

아기 고구마를 지켜주고 있어요.
이렇게... 감싸고 있어요.



채아 여기 작은 건 아기 고구마예요.
길쭉하구마가 작구마를 지켜줘요.



미준 곰이에요.
이건 아기곰구마예요.



가족과 돌봄, 그 따뜻한 이야기

『고구마구마』를 해석하는 유아들의 공통된 관점에서,
가족에게 따뜻한 돌봄을 받는 것에 대한 행복감과,
약자의 자리에서 벗어나 누군가를 지켜주는 것에 대한 동경심이 느껴졌다.

이러한 분석에 따라 ‘고구마 활동’이라는 틀을 내려놓고,

유아들이 표현한 ‘가족, 돌봄, 보호’라는 관심이 확장될 수 있도록 관련 그림책을 새롭게 제안해보았다. 위 세 가지 키워드를 주제로 하는 그림책은 많았지만,

『아빠는 내가 지켜 줄게』를 함께 읽어볼 그림책으로 선정한 것은

유아들의 관심을 가장 직접적으로 반영하고 있기 때문이었다.

만날 ‘슈퍼맨-!’을 외치던 유아들도 그림책의 표지를 보고

“슈퍼맨 이야기다! 선생님 슈퍼맨책 읽어주세요!”라며 적극적인 기대감을 표출했다.



『아빠는 내가 지켜 줄게』
고정순 글·그림 | 웅진주니어

교사 애들아, ‘지켜준다’라는 건 뭐야?

민준 음, 괴물한테서 지켜주는 거요!

교사 아, 무섭지 않게 도와주는 것?

지마 다치지 않게, 막아주는 거.

교사 너희가 안전할 수 있게 해주는 것~

그러면, 엄마 아빠는 너희를 어떻게 지켜주시니?

채이 물 뜨러 갈 때 껌뻑하지 말라고 불을 켜줘요.

하린 티비에 무서운 게 나오면 이렇게 눈을 막아줘요.

정원 다치면 밴드를 붙여줘요.

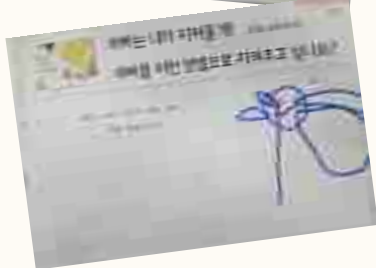
교사 반대로, 우리가 아빠를 지켜줄 수 있는 방법이 있을까?



소은 이준이(동생)가 벌떡 일어나다 아빠 입에 광 부딪혔어서
아빠 입에서 피가 나서 소은이랑 이준이가 울고 있어요.
선생님, 여기에 글씨 적어 주세요. '아빠 미안해요' 적어주세요.
'아빠 사랑해요, 소은아 사랑해'도 적어주세요.
이준이가 아빠한테 박치기 하지 않게 잘 지켜볼 거예요.



기은 엄마 아빠가 장난감 자동차를
밟고 다치지 않게 장난감들을
잘 치울 거예요.



시안 엄마 아빠가 모기를 싫어해서
내가 모기를 다 잡아줄 거예요.



가족을 지켜주는 작은 영웅, 도담반 친구들

가족을 지켜주는 방법에 대해 깊이 고민한 유아들은 이를 놀이 속에서 어떻게 나타낼까?
 최근 우리 반 유아들이 관심을 갖는 공작 활동으로 접근한 후,
 자유롭게 놀이하는 유아들을 관찰해보고자
 『종이 아빠』를 읽고 엄마, 아빠 종이 인형을 만들어보았다.



『종이 아빠』
 이지은 글·그림 | 웅진그림책



- 민준** 헉, 아기가 아빠를 자르려고 한다!!
- 교사** 종이가 되어 버린 아빠를 은이가 어떻게 도와줬을까?
- 지아** 병원에 데려다줘요.
- 시안** 아기가 옷을 만들어준대.

『종이 아빠』를 읽으며
 유아들은 ‘아빠가 회사 안 가서 좋았겠다!’라는 솔직한 감정 표현과 함께,
 종이가 되어버린 아빠를 지키려는 은이의 책임감에 깊이 공감하였다.



- 소은** 안돼-! 아빠가 날아간다-!
민준 사람은 바람에 안 날아가는데!
 은이가 아빠를 지켜줘야 해-!



유아들이 각자 만든 종이 인형으로 자유롭게 놀이하는 모습을 지켜보니,
 유아들의 경험, 그림책의 줄거리, 그리고 재미난 놀이 요소들이 엮이며
 ‘종이 가족 돌보기’ 놀이가 이루어졌다.

민준이는 완성한 아빠 인형을 벤치에 올려놓고
 “아빠가 자고 있어요! 여기가 침대예요.”라고 자랑했다.
 민준이의 말에 친구들이 하나둘 모여들고,
 민준이는 “베개랑 이불도 필요하겠어요! 선생님 종이가 더 필요해요!”라며
 베개, 이불을 만들어 아빠의 잠자리를 더 편하게 만들어 주었다.



하린 너무 좋아.

민준 그림 매트로 가자.

애들아 쏙! 조용히 해야 돼. 아빠가 깨겠어!
 아까 아빠가 안 깨는 게 지켜주는 거였잖아.

아빠가 바람에 날아가면...



...내가 이렇게 잡아서 구해주면 돼요!



관람차를 타고
막 도는거야, 이렇게.



줄을 서세요-!
아잇, 왜 머리 위에
줄을 서는 거야!!

그렇게 도담반은 나보다 작고 어린 존재가 된 엄마 아빠를
다정하게 다독이고, 위험에 빠뜨리고(?) 구해주며 놀이했다.
종이 가족만의 공간 구성을 위해 넓다란 종이를 제공하자,
미끄럼틀도 그리고 놀이동산의 관람차와 수영장을 그려
엄마 아빠에게 즐거운 하루를 선물하며 마음껏 어린 영웅의 놀이를 이어갔다.



『고구마구마』로 시작되고 이어진 그림책 읽기.
 같은 그림책을 읽고도
 교사와 유아들의 생각이 참 다를 수 있다는 걸 알았다.
 ‘틀을 벗어났다’라는 것은 ‘그림책의 요지를 이해하지 못했다’가 아닌
 ‘새로운 해석의 출발점’이 될 수 있는 것이었다.
 『고구마구마』에 고구마가 많이 나온다면
 가을 놀이를 고집했다면
 이토록 사랑이 가득 담긴 놀이를 만날 수 있었을까?
 주제에서 벗어난 것처럼 보이는 반응들도
 유아가 한 명의 독자로서 능동적으로
 해석하여 표현한 것임을 이해하고
 그 엉뚱한 해석들에 귀 기울인다면,
 더욱 다채로운 이야기가 나오는 그림책 읽기 시간이 될 것이다.

행복반의 ‘그림책으로부터 시작된 놀이’는 이렇게 흘러갔습니다:



『아기 돼지 세 마리』
데이비드 위즈너 글·그림, 이옥용 역
| 마루벌



행복반, 아기 돼지 삼 형제
사운드북을 읽다



행복반,
『아기 돼지 세 마리』를 읽다



반응을 살펴보다

패러디 양식에 대한 반응

메타픽션 양식에 대한 반응

‘황금 장미’에 대한 반응



포탈과 이야기 세계 놀이를
시작하다



지문인식기 때문에
갈등이 생겼다

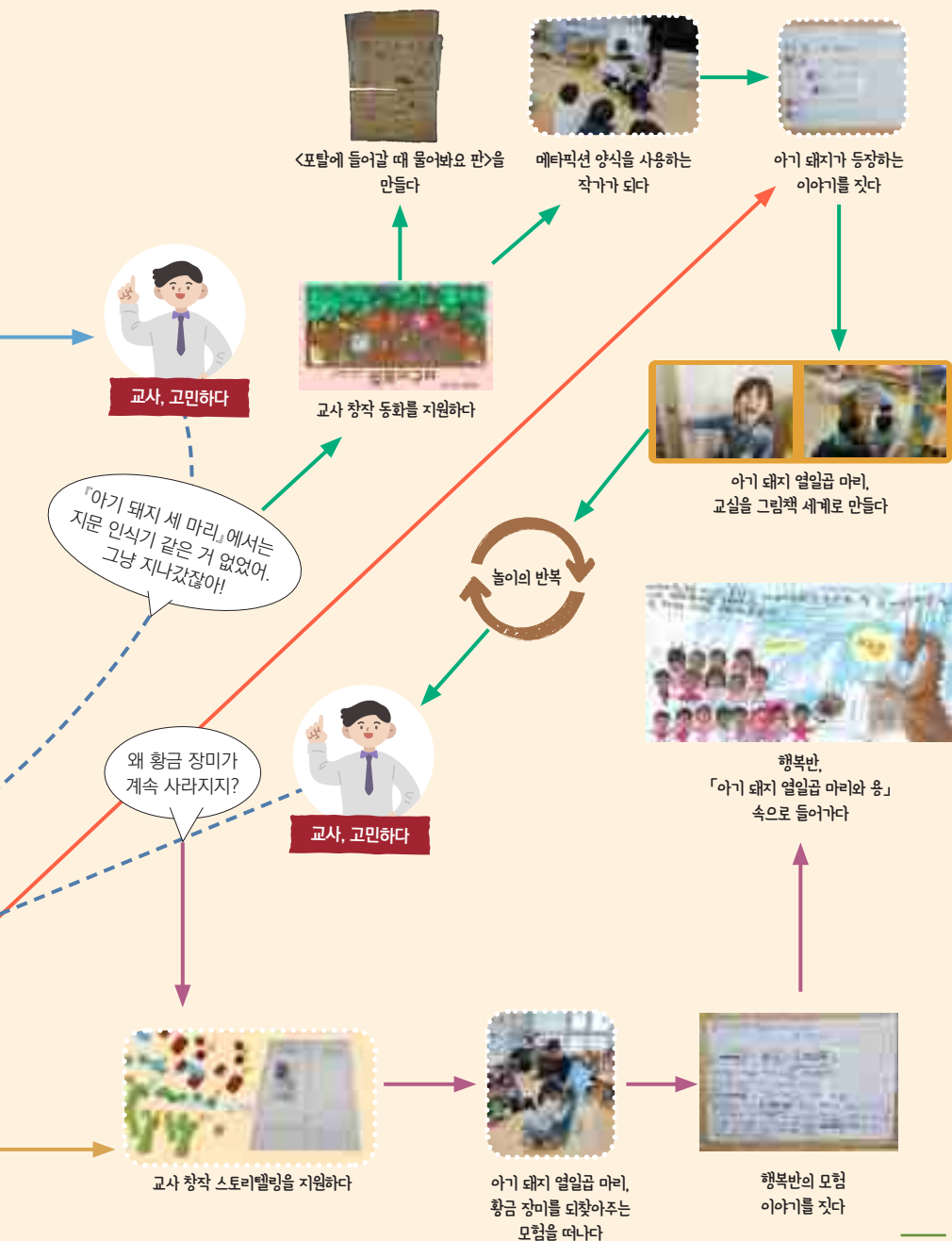
유아의 반응,
관찰 기록을
되돌아보다

울룩불룩 고구마 노래랑
「행복하구마」 동화를
함께보고 싶어요.

유아의 반응, 관찰 기록을 되돌아보다



두 개의 단어 카드로 이야기
짓기 놀이를 시작하다





행복반을 소개합니다



행복반의 배경

행복반은 남아 9명, 여아 8명으로 이루어진 5세 학급이다.

10월은 가을을 주제로 놀이가 이뤄지고 있었다.

환경 또한 가을에 맞춰 허수아비, 가을 낙엽 등으로 구성되어 있었다.

도서관에 새로운 그림책이 들어온 때였다. 그 중 사운드북이 있었다.

행복반의 문학적 경험

행복반은 그림책 『고구마구마』를 읽은 후, 자기만의 고구마 이름과 캐릭터를 만든 적이 있다.

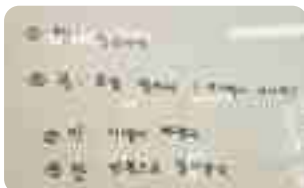
AI를 사용해 행복반의 캐릭터가 등장하는 「행복하구마」라는 동화를 만들고, 대사를 녹음하여 영상을 만든 경험이 있다.

행복반은 자신의 얼굴이 그려진 단어 카드를 가지고 9월에는 끝말잇기를, 10월에는 삼행시 짓기 놀이를 하고 있었다. 처음에는 단어의 날자와 같은 소리가 나는 아무 단어나 말하며 삼행시 짓기를 하였지만, 삼행시 짓기를 여러 차례 경험하면서, 문장을 연결성 있는 내용으로 이어 만들 수 있게 되었다.

‘그림책의 주제를 파악해야 한다’는 교사의 편견으로 인해, 9월까지의 자유로운 분위기에서 그림책을 읽지 못했다. 교사가 그림책 교사학습공동체에 참여하면서,

10월부터 손을 들지 않고 말하고, 앞으로 나와 책을 만지기도 하면서 자유롭게 그림책을 읽기 시작했다.

『파도야 놀자』와 같은 글 없는 그림책을 읽으면, 끊이지 않고 이야기하며 각자의 해석을 거침없이 말하는 분위기가 생겨나고 있었다.





『아기 돼지 세 마리』를 선택하게 된 맥락

도서관에 새로 들어온 그림책 중, 사운드북이 여러 개 있었다.

우리가 흔히 아는 고전 동화들이었다.

그 중 아기 돼지 삼형제 사운드북도 있었다.

유아들은 사운드북을 교실로 가지고 오고 싶어했고,

교사는 사운드북을 교실로 가져왔다. 하지만 사운드북에 대한 관심은 오래 가지 않았다.

몇 번 돌려보더니, 이내 흥미를 잃었다. 대신 ‘누가 더 아기 돼지 삼형제 동화를 잘 기억하는지’ 이야기가 나누기 시작했다.



범준 첫째가 뽕집으로 집을 짓잖아. 그 다음엔

도윤 벽돌로 집 짓지.

범준 아니지. 둘째가 나무지.

규원 둘째가 나무 맞지.

도윤 아니 나도 알아. 둘째가 나무 짓고
그 다음에 벽돌 짓잖아. 그러니까 맞지.

규원 마지막에 늑대 구워 먹잖아.

도윤 아냐. 국 끓여 먹는데

교사는 아기 돼지 삼형제의 서사 구조를 정확히 기억하고,

서로 틀린 내용을 고쳐주는 유아들의 대화를 재미있게 관찰했다.

그리고 아기 돼지 삼형제의 이야기를 여러 방식으로 바꾼 『아기 늑대 세 마리와 못된 돼지』,

『늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기』, 『아기 돼지 세 마리』와

같은 그림책을 보여주면 좋겠다고 생각했다.

교사는 그 중 『아기 돼지 세 마리』를 선택했다. 작가의 이름을 알고 있었기 때문이다.

학부 재학 시절, 데이비드 위즈너의 『시간 상자』와 『이상한 화요일』을 재미나게 읽은 적이 있었다.

특히 『시간 상자』를 읽으며 작가의 상상력에 감탄하고, 또 감탄했던 적이 있다.

예측할 수 없는 다음 장면을 상상하며 『시간 상자』의 책장을 넘겼던

그 날의 기분을 떠올리면서, 교사는 『아기 돼지 세 마리』의 책장을 넘기게 되었다.



교사, 『아기 돼지 세 마리』를 탐구하다



패러디란, 이야기를 마구잡이로 바꾸는 게 아니구나!
기존의 플롯은 유지하면서, 인물이나 사건을 변화하여
이야기를 풍자하는 장르였어.

유아들은 패러디 장르를 어떻게 받아들일까?
기존의 이야기와 어떤 점이 달라졌는지를 물어봐야 할까?

『아기 돼지 세 마리』
데이비드 위즈너 글·그림, 이옥용 역 | 마루벌



생각했던 것보다 변화무쌍한 장면 구성을 가지고 있어.
만화 같이 구성하기도 했고, 책의 양면을 한 장면으로 구성하기도 했네.

유아들은 이런 변화를 혼란스러워 하지 않을까?
스토리나 주인공을 기억하며 길을 잃지 않도록 발문해줘야 할까?



책 속의 이야기 밖으로 나오고 다른 이야기를 선택하고...

책 속의 이야기가 허구임을 알리는 **메타픽션 양식**.

용을 무찌르는 기사와 영웅담, 고전 그림책 양식 등, 작가가 그냥 선택한 이야기들이 아니었어.

생각보다 철학적이고, 문학 작품의 역사까지 담아내는 어려운 내용을 담고 있네.

유아들이 이런 메타픽션 양식을 이해할 수 있을까?



글과 그림의 내용이 달라서 생기는 **아이러니**! 반대되는 상황이 생기니 정말 재미있네.

또 기사가 죽여야 하는 '나쁜 용'이 아기 돼지들을 도와주는 상황도 아이러니해.

하지만 유아들은 이런 문학적인 수사를 어려워 할 것 같아. 어떻게 발문하는 게 좋을까?



교사, 『아기 돼지 세 마리』를 탐구한 후, 계획하다



그림책을 깊게 읽고 나서, 교사가 한 생각

『아기 돼지 세 마리』는 교사가 알고 있던 데이비드 위즈너의 다른 그림책들과 달랐다.

글자도 많았고, 상상하지 못한 메타픽션 요소가 있는 그림책이었다.

정말 재미난 그림책이지만, 걱정이 앞섰다. ‘그림책을 잘못 선정한 걸까?’라는 생각도 들었다. 작가가 그림책에 담아낸 여러 가지 설정과 요소들을 유아들이 이해하기는 어렵지 않을까? 무엇보다, 어떻게 해석할지 예상이 되지 않았다.

너무 부끄러운 성찰이지만, 교사는 해석자로서 유아들이 지닌 ‘유능함’을 믿지 못했다.



교사가 계획한 그림책 읽기 방식

- 그림책의 구성이나 여러 요소가 복잡하다고 생각했기 때문에, 유아들이 그림책의 내용에 집중할 수 있는 분위기가 중요하다고 생각했다. 목소리를 재미나게 바꿀 경우, 교사의 바뀐 목소리에 더 집중할 것 같았다. **연기 중심으로 읽지 않기로 계획했다.**
- 메타픽션, 패러디 등 유아들이 어떻게 받아들일지 모르는 요소가 많기 때문에, 그림책을 읽으면서 인지 발달이 빠른 유아들의 도움이 필요하다고 생각했다. 소그룹이 아닌 **대그룹**으로 읽기로 계획했다.
- 마더 구스 텍스트는 아주 약간의 멜로디를 섞어 **흥얼거리듯이 읽고**, 그림책의 말미에서 글자가 떨어지거나 쉽표가 있는 텍스트는 말에 리듬을 넣어 **톡톡 끊어서 읽기로** 계획했다.

교사가 계획한 발문

- 메타픽션을 이해하기는 어려울 것 같았다.
이해하지 못하면 ‘다른 세계로 넘어 간 것 같아’ 정도로 설명해주기로 계획했다.
- 변화무쌍한 장면 구성 때문에 혼란스러워할 거라 예상했다.
중간에 **이전 스토리를 회상할 수 있도록** 발문하기로 계획했다.
- 글과 그림의 아이러니가 어떤 반응을 불러일으킬지 예측할 수가 없었다.
글보다는 **그림에 초점을 맞추어** ‘무슨 일이 일어났어?’ 같은 발문을 하기로 계획했다.
- 유아들은 아기 돼지 삼형제의 서사 구조를 잘 알고 있으니,
‘패러디’ 요소에 관심을 보일 것 같았다. 이 부분에 초점을 두어,
‘어떤 이야기와 비슷하니/다르니?’와 같은 발문을 던지기로 계획했다.

교사가 예상한 놀이 방향

- 우리 반만의 **패러디 그림책을 만드는 놀이**로 흐르지 않을까?
최근 삼행시 짓기 놀이를 하면서 한 문장의 서사를 만드는 데 익숙해져 있다.
또 아기 돼지 삼형제의 서사 구조를 잘 알고 있으니, 인물, 사건, 시점 등 이야기가 변하는 지점에 관심을 가질 것 같았다.
- 그림책 속 늑대, 용, 아기 돼지, 고양이로 되어 **잡기 놀이**를 만들지 않을까?
행복반 유아들은 좀비 술래잡기, 어*어스 잡기 놀이 등 잡기 놀이를 다양하게 변주하여 놀이하는 걸 즐긴다. 그림책 속의 내용을 토대로 극놀이와 연결할 수도 있을 것 같았다.



행복반 유아들, 『아기 돼지 세 마리』를 읽다



바깥놀이가 끝나고 휴식을 취한 후,
『아기 돼지 세 마리』를 읽기 시작했다.
11시경부터 읽기 시작했는데,
그림책을 다 읽고 나니 11시 50분이 다 되어 있었다.

교사는 그림책을 **46분간** 읽을 줄 몰랐다.
다 읽고 나니, 교사의 얼굴과 등에 땀이 나 있었다.
정말 많은 반응이 나타났다.
수시로 나와 그림책을 넘기고 그림을 가리키는 행동,
교사가 예상하지 못한 곳에서 일어나는 토론 등.
그림책에 대한 **유아들의 해석은 정말 다양했다.**

특히, 어려울 거라 생각했던 메타픽션 양식에 적극적으로
반응하며 해석하는 모습이 나타났다.

패러디 양식에 대한 반응



『아기 돼지 세 마리』

데이비드 위즈너 글·그림, 이옥용 역
| 마루별

- 상윤** 근데 있잖아요. 이게 좀 달라요. 아기 돼지 삼형제랑
- 교사** 아기돼지 삼형제랑 어떻게 달라?
- 대나** 완전 다른데.
- 상윤** 아기 돼지 삼형제랑 용 이야기랑 합쳐진 것 같아요.
아기 돼지 삼형제 아닌 것 같아요.
- 범준** 그리고 고양이도 나와요.
- 교사** 상윤이는 지금 아기 돼지 삼형제가 아닌 것 같대. 맞아?
- 감호** 다른 것 같아요.
- 범준** 앞에는 똑같은데.
- 감호** 다른 동화랑 합쳐졌어요.



1. ‘두 개의 이야기를 합쳤다’고 해석하다

유아들은 앞만 ‘아기 돼지 삼형제’고, 그 뒤는 ‘다른 이야기가 합쳐졌다’고 해석하였다. 아이들 간에 ‘아기 돼지 삼형제 이야기와 똑같다, 다르다’는 의견이 분분했다.

- 교사** 만약에 우리가 이야기를 합친다면, 이렇게 합칠 수 있는 이야기는 또 뭐가 있을까?
- 상윤** 『고구마구마』랑 『당근 유치원』
- 유한** 울룩불룩 고구마 노래랑 「행복하구마」 동화를 합쳐보고 싶어요.
- 유아들** 저도요. / 『고구마구마』요.
- 한호** 그냥 다 합쳐보고 싶어요. 히히히. 엄마랑 아빠도. 히히히
- 교사** 엄마랑 아빠가 나오는 이야기를?
- 한호** 이야기도 그렇고, 진짜로 합치기도 하고. 히히히히
- 유아들** 하하하하



2. 이야기를 합쳐보고 싶어하다

패러디 양식을 ‘다른 이야기들을 합친다’로 받아들인 유아들은, 각자 합쳐보고 싶은 이야기를 말하기 시작했다.
가장 많이 나온 그림책은 가장 최근에 읽은 『고구마구마』와 직접 만든 「행복하구마」 동화였다.
이 동화들을 다른 동화와 합쳐보고 싶다는 이야기가 나왔다.

메타픽션 양식에 대한 반응



『아기 돼지 세 마리』

데이비드 위즈너 글·그림, 이옥용 역 | 마루벌

- 교사** (책을 읽으며) 어어 늑대가 나를 이야기 밖으로 날려버린다.
- 삼윤** 선생님. 근데요. 첫째, 둘째 집은 늑대가 들어서 사라져야 하고, 막내는 벽돌로 짓는 그런 이야기로 아는데요?
- 다나** 근데 돼지가 저기 살아 있잖아요.
- 삼윤** 말이 안 되는데. 돼지를 먹어야 하는데.
- 교사** 돼지가 도망친 것 같아? 그게 가능한가?
- 다나** 어 선생님 애(늑대) 지금 눈 감고 있는데요.
- 교사** 눈 감고 있어 눈 감고 있네.
- 다슬** 선생님 그러면 재(늑대)가 눈 감아 가지고 돼지가 애 넘어진 다음 빨리 일어나 가지고 도망쳐가지고 '재 어디 갔지' 이렇게 하는 것 같은데요?
- 삼윤** 선생님. 근데 왜 눈 감았는지 알겠어요. 저 지푸라기 있잖아요. 그게 눈에 찔린 것 같아요. 그래서 돼지가 도망간 걸 못 본 거예요.



1. 메타픽션 양식을 처음 마주하다

돼지가 이야기 밖으로 날아가는 메타픽션 양식을 처음 마주한 유아들. 익숙하게 알고 있는 서사가 아님을 알아챘다. 그리고 늑대가 왜 아기 돼지를 놓쳤는지 그 이유를 추측하며 반응하기 시작했다.



- 대나** 책이 찢어졌어.
- 민주** 약간 사진 찍은 거 부서진 것 같아요.
- 교사** 사진 찍은 것들이 부서진 것 같아. 지금 어디 밖으로 도망쳤다고 그랬어?
- 유한** 이야기
- 교사** 이야기 밖으로 도망쳤대?
- 삼윤** 그러면 애네 이야기 안 하겠다. 이야기 밖으로 나가면 이야기 안 하겠조.
- 교사** 이야기 밖으로 나가면 왜 이야기를 안 해?
- 삼윤** 글자가 사라지니까 말을 못하겠조.
- 유한** 아닌데. 저기 나왔는데 말하고 있는데
- 삼윤** 아 그러네. 이미 나온 건가?
- 교사** 이미 나왔는데도 말을 할 수 있네. 어떻게 그런 게 가능하지?
- 유한** (돼지가 부딪힌 책 장면을 가리키며) 저기 다른 이야기가 있으니까?



2. ‘이야기(책) 밖’에 반응하다

아기 돼지 세 마리가 모두 책 밖으로 나오자, 유아들은 ‘이야기(책) 밖’이라는 표현에 반응하기 시작했다. 유아들은 이야기(책) 밖에서 돼지가 이야기(말)을 할 수 있는지, 없는지 토의했다. 그리고 이야기(말)이 가능한 이유가, ‘다른 이야기’가 있기 때문이라고 해석했다.

메타픽션 양식에 대한 반응



『아기 돼지 세 마리』 데이비드 위즈너 글·그림, 이옥용 역 | 마루벌

- 교사** (책을 읽으며) 여기가 어딘지 좀 알아보자.
- 도윤** 이야기 속
- 교사** 이야기 속이야?
- 삼윤** 이야기 속에 나가 가지고 다 이렇게 된 거 같아요.
- 교사** 이야기 속에서 나가서 다 이렇게 됐어. 어디 이야기 속인데?
- 유찬** 아기 돼지 삼형제 책 이야기 속



3. 이야기의 밖과 속을 구분하며 메타픽션 양식에 익숙해지다

그림책을 한 장 한 장 넘기면서, 유아들은 ‘이야기 밖’이라는 표현에 익숙해졌다. 그리고 아기 돼지 삼형제 ‘이야기 속’에서 나왔다는 표현이 나타났다. 이야기의 ‘밖’과 ‘속’을 구분하며 그림책의 특성을 개념화하기 시작한 것으로 보였다.

5. ‘포탈’ 개념의 탄생

유아들은 이야기 속에서 밖으로, 다른 이야기로 가는 방법을 ‘포탈’이라고 개념화했다. 나윤이가 말한 ‘문’은 ‘그냥 문’이기 때문에, 다른 이야기로 넘어가는 게 가능하려면 더 ‘특별한’ 무언가가 있어야 한다고 해석했다.

유아들은 만화나 영화에서 본, 다른 차원으로 순간이동하는 장치 개념을 빌려와 『아기 돼지 세 마리』 그림책의 메타픽션 양식을 이해하는 것처럼 보였다. 이 개념은 그림책을 읽고 난 후 일어난 놀이의 핵심 구조가 되었다.

- 교사** 너희들이 말한 이상한 장면을 정리했어. 이상한 게 많았네?
- 환호** 많았어요. 책 속에서 들어갔다 나갔다 하는 게 제일 이상해요.



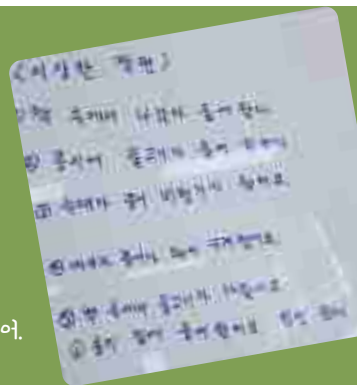
- 한호** 집으로는 언제 돌아가지?
- 나윤** (손을 들며) 선생님 저는 집으로 가는 길을 알겠어요! 여기 다 물고기가 많잖아요? 그렇지?
여기 물고기가 한 마리가 아니라 진짜 많잖아요. 근데 그 중 한 마리를 누르면 안으로 들어가는 거죠. 안 누르면 못 들어가고, 문이 생기는 거죠. 그래서 다른 이야기로 가는 거죠.
- 교사** 아 문이 있기 때문에?
- 나윤** 아파도 책 밖으로 나오니까 돼지가 변했잖아요. 그것도 문 밖으로 나간 거죠.

4. ‘문’해석이 나타나다



유아들은 기존에 보아온 동화의 서사 구조를 떠올린 듯, 아기 돼지들이 집(고향)으로 언제 돌아갈지 궁금해하기 시작했다. 또, 여러 가지 이야기 세계가 펼쳐져 있는 장면에 도달하자, 다른 이야기로 들어가는 ‘특정한 방법’이 있다고 해석했다. 나윤이는 ‘문’과 같은 장치가 있다고 해석하고, 그 문이 어디 있을지, 어떤 버튼을 눌러야 하는지 추측했다. 그리고 그 문을 통과했기 때문에, 돼지가 변하게 된다고 해석했다.

- 강호** 이야기잖아. 이야기 속에서 밖으로 나가잖아. 다른 이야기도 가고.
- 교사** 어떻게 이야기 속에서 밖으로 나갈 수 있었을까?
- 나윤** 문! 문 있잖아요.
- 유한** 그냥 문이 아닌 것 같은데. 그냥 문 열면 그렇게 안 되잖아.
(눈을 크게 뜨며) 포탈이 있는 거죠. 포탈로 나가면
다른 세계로 순간이동할 수 있어요.
- 교사** 아, 그런 방법이 있었구나. 선생님은 몰랐어. 포탈이 뭐야?
- 유한** (손가락으로 모양을 그리며 친구들을 보고) 그러니까 문처럼 이렇게 있어.
그거 지나가면 다른 세계로 넘어가는 거야.
- 다나** 진짜?
- 유한** (고개를 끄덕이며) 응, 진짜로.





『아기 돼지 세 마리』

데이비드 위즈너 글·그림, 이옥용 역 | 마루벌

- 나윤** 선생님 그런데 있잖아요. 황금 장미가 없어졌어요.
- 유재** 선생님! 찾았어요. 책상 위에.
- 다나** 선생님, 그런데 장미가 어떻게 세워져 있죠?
- 교사** 장미를 어떻게 세웠을까?
- 도윤** 테이프를 붙인 거 아닌가
- 범준** 저 알 것 같아요! 여기 받침대가 있어요
- 삼윤** 어떻게 세웠는지 알겠어요. (앞으로 나와 황금장미 아래를 가리키면서)
여기를 이렇게 묶어 놔서 안 떨어져요.
- 나윤** 어 저 젓가락 같은 거에다가, 황금 장미 밑에는 동그란 게 있어서
그 밑에 이렇게 꽂아서 놓은 거예요.



용이 지키는 황금 장미에 대한 관심

용이 지키는 **황금장미**가 나오자, 유아들은 계속해서 황금 장미의 행방을 궁금해했다. 그리고 마지막 장면에서 황금 장미가 어떻게 세워져 있는 건지, 황금 장미를 세우는 방법을 나름대로 추측하며 토의했다.

교사는 유아들이 메타픽션 양식을 해석하고, 이해하는 방식에 놀랐다.
유아들은 '문'에서 '포탈'로 개념을 변형하기도 하고,
다른 이야기(책)으로 넘어가는 내용을 이해하기도 했다.

교사는 유아들의 반응을 토대로,
자유롭게 들어가고 나오는 '포탈'을 만들어볼 수 있도록 제안하기로
계획했다. 또, 포탈과 함께 나타난 '세계'라는 표현도 사용하기로 했다.

‘두 개의 이야기를 합친다’는 유아들의 표현도

자연스럽게 지원할 수 있는 방식을 고민하였다.

행복반이 여러 개의 이야기를 합칠 수 있도록 어떤 지원을 해야 할까?

교사는 '포탈과 세계' 개념을 활용하고,

'이야기 합치기'를 위해 다음과 같이 설계하고 지원하였다.





교사, 『아기 돼지 세 마리』에서 시작된 놀이를 지원하다

포탈과 이야기 세계 놀이 지원 1. 포탈 설치하기

교사는 유아들의 포탈 개념이 자연스럽게 놀이로 이어질 수 있도록 포탈 설치를 제안하기로 계획했다. 유아들이 자연스럽게 포탈을 떠올릴 수 있도록 지원할 필요가 있었다.

그래서 역할놀이 영역과 구성놀이 영역 사이에 박스를 놓았다. 이를 통해 자연스럽게 한 공간에서 다른 공간으로 넘어가는 경험을 할 수 있을 것이라 생각했다.

그림책을 읽은 다음 날, 교사는 유아들이 등원하기 전, 역할놀이 영역과 구성놀이 영역 사이에 박스를 놓았다. 그러자 자연스럽게 박스를 통과하는 놀이가 시작되었다.



나연 (박스를 빠르게 통과하며) 빨리 돌아. 빨리 통과해!

다나 히히히 따라와봐.

강호 (박스를 통과하며) 포탈이다.

유찬 넘어가. 넘어가.

아침 놀이 후 정리가 끝나자,

교사는 “정리 이야기가 끝난

친구들은, 박스를 통과해서 모이기

이야기로 모이세요.”라고 말했다.

그러자 자리에 먼저 앉은 유찬이와

강호가 이렇게 말했다.



유찬 이거 『아기 돼지 세 마리』랑 똑같은데?

포탈로 다른 세계 넘어가는 거잖아.

강호 맞아. 이상한 장면이잖아.

정리가 다 끝나고, 모두가 모인

자리에서 교사는 유아들과 대화를

이어갔다.

교사 어제 너희가 말해준 포탈 진짜 재밌더라.

근데 선생님은 상상이 잘 안 가.

강호 그럼 우리가 만들어서 보여주면 돼요.

교사 이상한 장면을? 포탈을?

유찬 포탈을 만들면 이상한 장면이 되죠.

교사 그럼 이야기 세계도 필요하겠네?

포탈과 이야기 세계 놀이 지원

2. ‘포탈’과 ‘이야기 세계’ 개념을 구분할 수 있도록 돕기



이야기를 나누면서, 교사는 유아들 중 ‘포탈’과 ‘세계’를 혼동하는

유아가 여럿 있다는 사실을 깨달았다.

‘포탈’을 넘어가서 ‘포탈’에 도착한다는 유아도 있고,

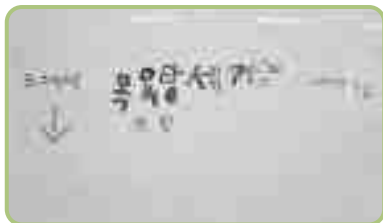
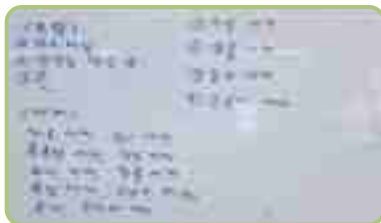
‘다른 세계’에 도착한다고 말하는 유아도 있었다.

그래서 놀이 시작 전, 유찬이와 강호의 말을 토대로,

포탈과 세계의 개념을 구분할 수 있도록 이야기를 나누고, 그림을 그려주었다.

포탈과 이야기 세계 놀이 지원

3. 포탈의 모양과 이야기 세계 정하기



유아들과 이상한 장면을 만들기 위해 포탈의 모양을 어떻게 구성할지,

어떤 이야기 세계를 만들지 이야기 나누었다.

포탈은 둥그런 아치 모양, 문 모양, 터널 모양, 미끄럼틀 모양으로 결정하였다.

이야기 세계는 생물 세계, 목욕탕 세계, 놀이 세계를 만들기로 결정하였다.

나윤이와 나연이는 목욕탕 세계에 들어가는 포탈의 위치와

포탈로 들어가는 방향을 그려 친구들에게 보여주기도 했다.

이야기 합치기 놀이 지원. 이야기 짓기 놀이를 시작하다

교사는 이야기 합치기 놀이를 위해서는, 이야기를 상상하는 것만큼이나, 이야기를 조리 있게 잘 연결하는 경험이 필요하다고 생각했다.

교사는 10월엔 한 개의 단어 카드로 삼행시 짓기 놀이, 11월엔 두 개의 단어 카드로 문장 만들기 놀이, 12월에 세 개의 단어 카드로 이야기 짓기 놀이를 계획하고 있었다. 하지만 ‘이야기 합치기 놀이’를 위해 단어 카드를 사용한 이야기 짓기 놀이를 앞당겨 지원하기로 했다.

세 개의 단어 카드를 사용하는 게 어려울 수 있으니, 두 개의 단어 카드만 사용하기로 계획했다.



주사위 두 개를 굴려서 나온 두 개의 단어 카드를 연결하는 이야기 짓기 놀이를 시작하자, 유아들은 큰 흥미를 보였다.

몇 번 이야기를 지어보더니, 두 개의 단어 카드로는 만족하지 못했다. 세 개, 네 개... 단어 카드의 숫자가 점점 늘어났고, 이야기가 점점 길어졌다. 유아들은 단어 카드를 바꾸어 가며 이야기의 주인공과 사건을 바꾸고 제목을 붙이며 놀이를 확장해나갔다.



포탈과 이야기 세계 놀이를 시작하다

이야기 세계를 만들다

유아들은 포탈을 만들기 전,
포탈을 통해 넘어갈 이야기 세계를 만들었다.



생물 세계에는
생물과 관련된
장난감과 책을,



놀이 세계에는
생물이 아닌 장난감을,



목욕탕 세계에는
목욕탕 놀이를 할 때 썼던 물건들을 가져왔다.

포탈을 만든다

이야기 세계가 완성되자, 이야기 세계를 자유롭게 넘나드는
'포탈'이 하나 둘 생기기 시작했다.



행복반 유아들,
<생물세계 포탈>



행복반 유아들,
<목욕탕 세계와 입구 포탈>

행복반 유아들,
<미끄럼틀 포탈>



포탈과 이야기 세계에 규칙이 생긴다

포탈과 이야기 세계가 완성되자, 각 이야기 세계에서 놀이가 시작되었다.
각 포탈과 이야기 세계마다 고유한 규칙이 만들어지기도 하였다.

나연 목욕탕 세계, 저기 입구 포탈은 낮으니까 애기처럼 기어들어와야 돼.

민주 나는 안 기어도 들어올 수 있는데?

그냥 쭉그리고 들어오면 돼.

나연 아니, 그건 규칙이야. 입구 포탈은 기어 들어와야 돼. 그래야 목욕도 할 수 있어.

나윤 계란은 목욕하고 나서 먹어야 돼.

민주 목욕은 어디서 해?

나윤 저기 물 나오는 데!



생물 세계 포탈을 돌면서
환호, 규원, 나윤, 강호가 잡기 놀이를 한다

환호 이젠 목욕탕 세계야. 바닥이 미끌미끌하잖아. 미끄러져야지.

강호 (발을 바닥에 비비며) 이렇게? 그럼 니가 나 금방 잡잖아.

환호 그래도 목욕탕 세계 규칙이잖아!

규원 미끌미끌. 난 이제 생물 세계다!

규원 놀이 세계에서 나가려면 레고 책상
밑으로만 지나가야 되는 거야?

다솔 당연하지. 놀이 세계에 레고들이 있으니까,
레고 책상 밑으로 가야지.

규원 근데 이건 너무 작아서 지나가기 힘든데.

다솔 기다려봐. 이거 레고 박스 빼면 돼.
이제 지나가. 여기로만.





놀이 중 등장한 갈등과 약속 만들기 시도

포탈과 이야기 세계에 대한 규칙이 많아지고,
각자 만든 세계를 꾸미는 시간이 길어지자
포탈의 자유로운 '출입' 문제로 갈등이 생겨났다.



- 환호** 아니, 생물 세계 들어올 때는 조용히 해야 한다니까! 생물들이 놀란다니까!
사람이 많으니까 계속 시끄럽고 자리도 없어. 방해되잖아.
- 유찬** 이히히 우리 지문인식기 만들자.



- 유찬** 으하하. 엄지 손가락에 연필 자국 없으면
못 들어와. 지문 인식 안 된 거니까.
- 강호** 나는 손가락에 연필 자국 묻히기 싫어.
- 나은** 나도 싫어.
- 유찬** 그래도 우리가 만든 세계 규칙이야.
- 환호** 근데 나도 묻히기 싫는데.
- 범준** 그럼 못 들어가게 되네.



환호 그럼 샛길 만들어서 지나갈 수밖에 없지.

나윤 쥐구멍인가? 히히히

유아들이 환호를 따라 쥐구멍길로 포탈을 피해 지나가기 시작하자,
생물 세계 포탈이 흔들거리면서 무너지려 한다.

유한 그러면 무너지잖아! 지문 인식기 있잖아.

강호 그러다 무너져. 쥐구멍 안 돼! 지문 인식기 그냥 없애.

유한 안 돼. 우리가 만든 세계 규칙이잖아.

강호 『아기 돼지 세 마리』에서는 지문 인식기 같은 거 없었어. 그냥 지나갔잖아!

범준 맞아. 없었어.



교사는 지문인식기로 인해 생긴 출입 문제와 갈등을 어떻게 해결해야 할지 고민되었다. 각 세계를 만든 유아가 겪는 불편한 마음, 자유롭게 출입하고 싶은 유아의 마음을 모두 고려할 수 있는 지원을 찾아야 했다.



교사, 다시 귀 기울이다

같은 상황에서 유아들이 한 말에 주목하다

유찬 그러면 무너지잖아! 지문 인식기 있잖아.

강호 그러다 무너져. 쥐구멍 안 돼! 지문 인식기 그냥 없애.

유찬 안 돼. 우리가 만든 세계 규칙이잖아.

강호 『아기 돼지 세 마리』에서는 지문 인식기 같은 거 없었어. 그냥 지나갔잖아!

범준 맞아. 없었어.



교사는 『아기 돼지 세 마리』 그림책의 내용을 기억하고, 그 내용을 근거로 ‘지문인식기’를 없애자고 하는 유아들의 말에 주목하였다. 그림책에서 시작된 이 놀이에서, 문제를 해결하는 데 그림책의 내용이 중요하게 활용될 것 같았다.

그래서 행복반의 상황을 떠올릴 수 있도록, 다른 이야기 세계에 방문한 아기 돼지 세 마리의 이야기를 구상하게 되었다.

다른 이야기 세계 속 친구들의 불편함을 공감할 수 있으면서, 동시에 포탈은 자유롭게 이용할 수 있다는 메시지를 담아 동화를 창작하기로 계획하였다.

유아들의 반응 기록을 되돌아보다

교사 만약에 우리가 이야기를 합친다면, 이렇게 합칠 수 있는 이야기는 또 뭐가 있을까?

상윤 『고구마구마』랑 『당근 유치원』

유찬 울룩불룩 고구마 노래랑 「행복하구마」 동화를 합쳐보고 싶어요.

유아들 저도요. / 『고구마구마』요.



교사는 아기 돼지 세 마리가 방문할 ‘이야기 세계’가 고민됐다.

유아들이 관심 없는 동화를 선정할 경우, 몰입하기도 어렵고, 행복반의 문제를 자연스럽게 떠올리기 어려울 것이라 생각했다. 교사는 반응 기록을 다시 읽어보면서, 유아들이 합치고 싶다고 말한 동화 중 가장 많이 언급되고, 유아들이 창작 과정에 참여한 「행복하구마」 동화를 활용하기로 결정했다. 또 ‘포탈과 이야기 세계’ 개념을 반영하여 내용을 구성하기 위해 고민했다.

교사, 「행복하구마 이야기 세계에 들어간 아기 돼지 세 마리」를 만든다

제2장

그림책으로 시작하는 놀이이야기



「아기 돼지 세 마리」 데이비드 위즈너 글·그림, 이옥용 역 | 마루벌

「고구마구마」 사이다 글·그림 | 반달(킨더랜드)

「늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기」 존 셰스카 글, 레인 스미스 그림, 황의방 역 | 보림

「아기 늑대 세 마리와 못된 돼지」 유진 트리비자스 글, 헬린 욱슨버리 그림, 김경미 역 | 시공주니어

〈줄거리〉

「행복하구마」 이야기 세계에 들어간 아기 돼지 세 마리.

아기 돼지 세 마리의 갑작스런 방문에 놀란 고구마들은 당황하고 불편해한다.

고구마들의 마음을 이해하게 된 아기 돼지 세 마리는

다시 이야기 밖으로 나가 첫 장면으로 돌아간다. 그리고 고구마들에게 들어가도 되는지, 함께 놀아도 되는지 허락을 구한 후 즐거운 잔치를 벌인다.



유아, 갈등을 넘어 놀이로 돌아가다

유아들은 교사가 만든

「행복하구마 이야기 세계에 들어간 아기 돼지 세 마리」를 재미나게 읽었다.

동화를 읽고 나서는 고구마들의 입장에 공감하는 반응이 나오기 시작했다.

교사 고구마들이 맘짝 놀랐대.

강호 어..어..고구마들이 잔치를 하잖아요. 잔치를 하는데 아기 돼지들이 들어오면 방해가 되잖아요.

삼윤 갑자기 들어와서 맘짝 놀란 거 같은데.

민주 어 방해되잖아요.

교사 고구마들 기분은 어떨 것 같아?

환호 맘짝 놀라서 음 놀란 기분

강호 나쁠 것 같아요.

교사 왜 기분이 나쁠 것 같아?

나연 방해 받으니까. 방해 받았으니까.

교사가 만든 동화를 다 읽고 나자,

유아들은 자연스럽게 포탈과

이야기 세계에서 일어난 갈등을 떠올렸고,

해결방법을 찾아보았다.

이야기를 나누면서 교사는

약속판 만들기를 제안했다.

하지만 나연이는

‘자유로움’과 ‘약속’을 반대되는 개념으로
생각하고 있었다.



행복반 유아들,

〈포탈에 들어갈 때 물어봐요 판〉

- 교사** 지문 인식기를 만들어서 세계를 지키고 싶었던 친구들도 있고,
자유롭게 들어가고 싶은 친구도 있었지. 모두가 지킬 수 있는 약속을 만들어 볼까?
- 나연** 아니 자유롭게 들어가는 건데 물어보는 약속 있으면 그건 자유로운 게 아니잖아요.
- 교사** 나연이처럼 생각하는 친구가 또 있니?
- 다나, 삼윤** 저요.
- 다솔** 그러면 약속판 말고 무슨 판 만들지
- 나연** 약속이란 말 쓰지 마요. 약속하면 안 자유로워요. 다른 말 써요.
- 다나** 그러면 포탈 물어봐요?



‘약속’에 대한 나연이의 해석에 동의하는 친구들이 있었고,
협의를 과정을 통해 ‘약속판’ 대신 ‘물어봐요 판’을 만들기로 결정하였다.
유아들은 판에 들어갈 말을 정하고, 교실에 있는 큰 박스를 사용해
〈포탈에 들어갈 때 물어봐요 판〉을 만들었다.



행복반, 아기 돼지 세 마리를 다른 이야기 세계로 보내주다

메타픽션 양식을 사용하는 작가가 되다

「행복하구마 이야기 세계에 들어간 아기 돼지 세 마리」를 본 유아들은 자신들도 아기 돼지를 다른 이야기 세계에 보내고 싶다고 말했다. 데이비드 위즈너의 『이상한 화요일』 속에서 돼지 이스터에그를 찾아낸 규원이는, 아기 돼지들이 다른 이야기 세계로 갔다고 생각했다.



권유재, 「이상한 수요일」
원작: 『이상한 화요일』 데이비드 위즈너 글·그림 | 비룡소

교사는 아기 돼지 종이인형, 스티커, 말풍선 포스트잇을 지원하였다. 유아들은 각자 원하는 그림책을 골라 아기 돼지들이 포탈을 통해 다른 이야기 세계에 들어가는 이야기를 만들었다. 유아들은 메타픽션 양식을 능숙하게 사용하는 작가가 되어 있었다. 행복반의 작가들은 자신이 만든 그림책을 다른 친구들에게 읽어 주기도 하였다.

아기 돼지가 주인공인 이야기를 짓다

아기 돼지들이 나오는 책을 만들기 시작하자, 이야기 짓기 놀이 중에 ‘아기 돼지’가 주인공이 되는 이야기를 짓기도 하였다.





아기 돼지 열일곱 마리, 교실을 그림책 세계로 만들다

그림책 속에 아기 돼지를 넣어 이야기를 만들던 유아들은,
교실의 이곳저곳에 아기 돼지 종이 인형을 붙이기 시작했다.
시계, 포탈, 의자, TV 등에 아기 돼지들을 붙였고,
아기 돼지를 찾는 놀이가 진행되었다.

교사 뭐야! 왜 교실 여기저기에 돼지가 붙었어!

다슬 으하하하 여기는 돼지 교실이다!

민주 아 너무 웃겨.

범준 아기 돼지 교실이지.

유한 그럼 선생님이 아빠 돼지해요!

교사 그래, 내가 아빠 돼지할게. 그럼 너희는 뭐야?

나운 음..아기 돼지 열일곱 마리

교사 뭐야. 그림책 속이 된 거야?

유아들 네!

교사 그럼 아기 돼지 열일곱 마리들아. 어디로 가볼까?



유아들은 교실을
'아기 돼지 교실'이라고 부르더니,
아기 돼지 열일곱 마리가 되는
극놀이를 하기 시작했다.

아기 돼지 열일곱 마리는 돼지처럼 기어서
목욕탕 세계, 생물 세계, 놀이 세계를 돌아다니는 놀이를 즐겼다.
자신들이 만든 포탈을 통과해, 그림책 세계 속을 돌아다녔다.



포탈과 이야기 세계, 시간이 흐르며 변하다



놀이가 진행되면서, 목욕탕 세계가 사라졌다.

그 자리로 미끄럼틀을 포탈이 이동했고, 무너지고 세워지는 터널 포탈이 생겨났다.

교사는 유아들이 자주 가서 밀집도가 높은 놀이 세계와

생물 세계를 연결하여 공간을 넓혀주었다.

교실은 **이야기 세계인 곳**과 **아닌 곳**으로 나뉘게 되었다.

포탈과 이야기 세계의 규칙도 계속해서 변했다.

〈포탈에 들어갈 때 물어봐요 판〉은 사라지지 않고,

세계를 넘어갈 때 해야 하는 말이 되었다.



미끄럼틀 포탈



입구



터널 포탈



TV 앞 매트



종이접기 영역

하지만 시간이 흐르면서 똑같은 놀이가 반복되기 시작했다.
돼지가 되어 포탈을 통과하고, 서로를 잡고, 각 이야기 세계에
들어가 자유놀이를 하고...교사는 새로운 방향을 고민하게 되었다.



교사, 반복되는 놀이가 확장되도록 지원하다

대그룹과 소그룹 읽기 반응 기록을 되돌아보다



교사는 놀이 확장 방법을 찾기 전, 놀이가 이어진 순서를 되짚어보았다. 유아들은 먼저 그림책을 해석하기 위한 개념 틀(포탈, 이야기 세계)을 교실에 만들고 놀이했다.

그 다음에 그림책 속의 등장인물을 다른 책으로 보내고, 교실에 끌어와 스스로 아기 돼지 열일곱 마리가 되는 놀이를 즐겼다. 그 다음은 무엇일까?

유아들이 스스로 아기 돼지가 되었으니, 이제는 그림책 속의 다른 등장인물을 만나거나, 다른 공간에 가보아야 하지 않을까? 교사는 해답을 찾기 위해, 유아들의 반응 기록을 다시 되돌아보았다.



교사 용 나왔어! 옆에는 누구 있지?

나윤 광개토대왕이요.

시아 선생님 근데 황금 장미 어디 갔어요?

나윤 (책 속의 황금 장미를 가리키며) 여기 있잖아.

시아 왜 황금 장미가 계속 사라지지?

나윤 용이 들고 다니니까? 다른 이야기 세계로 가니까 사라졌다가 나타났다가 하는 거지.

시아 그럼 다음에 다시 나오겠지?



교사는 대그룹과 소그룹으로 그림책을 읽고 난 후
정리한 반응 기록을 찾아보았다.
그리고 황금 장미에 대한 유아들의 관심을
여러 반응 기록에서 확인할 수 있었다.
특히 대그룹으로 읽을 때는 말을 잘 하지 않는 시아가,
소그룹으로 그림책을 읽을 때는 '황금 장미'의 행방을 궁금해하고,
관심을 보이는 것이 인상적이었다.
황금이라서 그런 걸까? 이유를 알 순 없었지만,
'황금 장미'를 찾는 모험 놀이를 설계하기 시작했다.

● 포탈과 이야기 세계를 관찰하고, 세세한 놀이 맥락을 모으다



먼저 교실의 놀이 맥락을 반영할 방법을 찾았다. 이를 위해 포탈과 이야기
세계에서 발생하는 작은 문제 상황, 이야기 세계마다 놀이 빈도가 높은
장난감을 찾았다.



계속해서 무너지고
다시 세워야 하는
박스 터널



남아, 여아 구분 없이 많이
가지고 놀지만, 강아지인지 고양이인지
논란이 많은 생물 세계의 인형

놀이 세계에서 가장 인기 있지만,
정리 시간이 끝나도
나와 있는 블록



행복반의 이야기 세계와 그림책을 잇는 스토리텔링을 만든다



교사는 유아들의 반응 기록에서 찾아낸 ‘황금 장미’를 소재로 ‘용’을 만나는 놀이를 떠올렸다. 용이 행복반의 포탈을 통해 이야기 세계에 넘어 온다면? 놀이 맥락에서 찾아낸 여러 요소를 반영한 스토리텔링으로 도입 영상을 만들고, 각 이야기 세계에서 할 수 있는 미션을 구상하여 놀이를 계획하였다.



『아기 돼지 세 마리』 데이비드 위즈너 글·그림, 이옥용 역 | 마루별
※ 일부 이미지는 그림책의 장면을 시로 재구성한 이미지입니다.

〈줄거리〉

용은 아기 돼지 세 마리의 이야기를 듣고, 행복반의 이야기 세계가 궁금해 미끄럼틀을 포탈을 타고 넘어온다. 하지만 생물 세계의 인형과 놀이 세계의 블록들에게 황금 장미의 꽃잎을 빼앗기게 되는데...용은 아기 돼지 열일곱 마리에게 생물 세계 인형의 담요와 무너진 박스 터널 포탈에 숨겨진 황금장미 꽃잎을 찾아달라고 부탁한다.

황금 장미를 지키는 용, 교실에 나타난다

제2장

그림책으로 시작하는 놀이 이야기



- 규원 선생님! 저기 용 붙어 있어요.
- 교사 어디?
- 규원 칠판이요.
- 교사 오 몰랐어! 왜 여기 왔지?
- 유재 선생님이 붙여 놓은 것 같은데~
- 교사 글썄~ 난 모르겠는데?
- 시환 아기 돼지 찾으러 왔다.
- 다른 고양이 찾으러 왔을 수도 있어.



교사는 놀이 시작 전, 몰입도를 높이기 위해 ‘교실에 나타난 아기 돼지 열일곱 마리 놀이’처럼 칠판에 황금 장미를 지키는 용의 종이 인형을 붙여 두었다. 유아들은 관심을 보이더니, 교실을 구경시켜준다며 종이 인형을 떼어 미끄럼틀 포탈과 생물 세계 포탈에 번갈아 가면서 붙여주었다.

아기 돼지 열일곱 마리, 용의 황금 장미를 되찾아주는 모험을 떠나다

포탈과 이야기 세계를 지나
황금 장미의 꽃잎을
찾아오는 모험 놀이



미끄럼틀 포탈을
순서대로 지나
생물 세계로 가고



생물 세계의 인형을
치운 후 담요 속의
황금 장미 꽃잎을 꺼내고



생물 세계 포탈을 지나
놀이 세계의 블록들을 피해



무너진 터널 포탈을 세우고
황금 장미 꽃잎을 찾아



용의 황금 장미를
완성해요!





아기 돼지 열일곱 마리, 행복반의 모험 이야기를 짓다

제2장

그림책으로 시작하는 놀이 이야기

용의 황금 장미 꽃잎을 되찾아주는 모험 놀이가 끝난 후, 용이 나타나 황금 장미를 가져가지 않았다. 그러자 유아들은 왜 용에게 황금 장미를 돌려주지 않는냐고 물었다.

교사 그럼 어떻게 황금 장미를 돌려주지?

나윤 『아기 돼지 세 마리』 책 속으로 들어가서 줘요.

교사 책 속으로 너희들이 들어갈 수도 있겠다.

범준 책을 펼치고 용이 있는 장면을 찾아서 황금 장미를 주면 되는데

환호 열일곱 마리 아기 돼지 얼굴에 우리 사진을 붙여요.

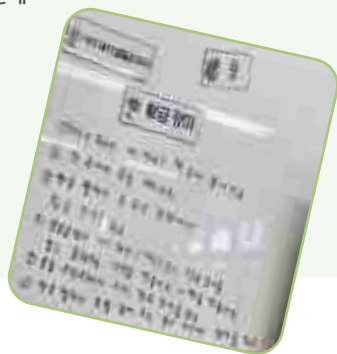
그 다음에 용한테 황금 장미를 돌려주는 장면을 만들어요.

포탈로 들어가면 되니까.

다슬 근데 먼저 이야기를 지어야 해요.

교사 무슨 이야기?

유재 어제 안 지은 모험 이야기



유아들은 황금 장미를 되찾아주는
모험 놀이가 끝나고
만들지 못한 이야기를 지었다.

아기 돼지 열일곱 마리, 황금 장미,
용의 단어 카드를 사용해 모험의 과정을 풀어냈고,
「아기 돼지 열일곱 마리와 용」 이야기를 지었다.

그리고 돼지 그림, 포스트잇, 도화지를 사용해
대사와 배경을 만들어 이야기의 마지막 장면을 완성했다.
마지막 장면이 완성되자, 행복반 유아들은 자신들의 사진을 붙여
「아기 돼지 열일곱 마리와 용」 속으로 들어갔다.



행복반, 「아기 돼지 열일곱 마리와 용」 속으로 들어가다





※ 일부 이미지는 그림책의 장면을 시로 재구성한 이미지입니다.



교사의 성찰: 유아의 해석이 만들어낸 새로운 문학적 세계

행복반 유아들은 포탈과 이야기 세계 놀이를 계속 이어 가고 싶어 했다.

유아들은 포탈을 지나며 이야기 세계를 탐험하는 놀이를 즐겼다.

‘이야기 세계인 곳’에는 새로운 규칙이 생겼고, 세계관은 더 단단해졌다.

반면 ‘이야기 세계가 아닌 곳’은 현실 공간으로 남았다.

교실에서는 문학적 공간과 일상적 공간이 자연스럽게 갈라졌다.

이 구조는 학기 말까지 이어졌다.

이 놀이 사례는 유아들이 그림책 속 세계를 해석하는 순간에서 시작되었다.

유아들은 교실 해석공동체의 구성원으로서,

자신들만의 논리를 세우고 새로운 세계를 만들었다.

그리고 규칙을 정하고, 이야기를 확장하고, 놀이로 구현했다.

유아들은 함께 이야기를 만드는 ‘작가’가 되었다.

돌아보면, 교사는 그림책의 주제를 찾고 활동을 계획하는 일을
‘문학적 놀이’라고 여겨왔다.

그러나 유아들의 놀이를 보며 생각이 달라졌다.

문학적 놀이는 교사가 방향을 정하는 활동이 아니었다.

유아들이 스스로 의미를 만들고 넓혀 가도록 돕는 과정이었다.

교사는 ‘해석하는 유아들’을 믿는 일이 중요함을 깨달았다.

유아들의 해석을 듣고 존중하는 교사의 역할도 다시 생각하게 되었다.

그림책을 읽어 준 사람은 교사가 아니었다. 유아들이었다.

유아들의 말과 상상력이 교사를 이끌었다.

그 해석은 교실을 하나의 문학적 세계로 바꾸었다.

교사는 이 경험을 통해 문학적 놀이의 의미를 다시 생각하게 되었다.

03

『책놀이 Un Livre Press Here』, 놀이를 제안하는 그림책을 읽다

꽃들반의 그림책 놀이는 이렇게 흘러갔습니다;

그림책 읽기



크앙~ 공이 막 날아간다~

와! 커졌다!!

입기 반응 살펴보기

『책놀이 Un Livre Press Here』

에르베 툴레 글·그림, 김효나 역 | 루크북스

유아의 되읽기 관찰

“선생님!

이 파란색 점을 다섯 번 누르면
어떻게 되는 줄 아세요?”



유아들은
놀이를 제안하는 그림책
읽기 자체를 원하고 있었다

‘물감 같이 생긴 점들에
관심을 갖는다고 말했으니
미술놀이로 확장해야지.’

물감 점으로 표현하기



“선생님, 여기에 뭐 그려야 돼요?”

놀이를 제안하는 다른 그림책 추천



『리본』
아드리앵 파를랑주 글·그림,
박선주 역 | 보림

“선생님, 나 풍선으로 떠올라요.
나 잡아보세요.”



『나랑 놀자』
정진호 글·그림 | 현암주니어

“여기는 뽀뽀하려고 나와 있다.”
(바로 그림책에 입을 갖다 대어 입을 맞춘다.)



꽃들반을 소개합니다

꽃들반은 남아 9명, 여아 5명으로 구성된 3세 학급이다.

꽃들반은 매일 점심식사를 마치고 나서 5분 정도 자유롭게 책을 읽거나

교사가 선정한 책을 읽어주는 시간을 가지고 있다.

그래서 유아들은 점심식사를 하고 나면 스스로 책을 읽거나

선생님이 책을 읽어주리라고 자연스럽게 기대하고 있다.

평소 꽃들반 유아들은 이 그림책 읽기 시간을 기다리는 편이며,

교사가 읽어준 그림책에 대해서는

추후 스스로 되읽으며 즐기는 편이다.



왜 ‘책놀이’였을까?

‘책놀이’는 그림책과 상호작용하면서

마치 미션을 수행하듯

놀이하며 읽는 그림책이다.

3세 이하의 어린 유아들에게,

그림책의 플롯과 내러티브를 이해하며

해석하는 것은 때때로 버거운 일이다.

그러나 마치 그림책을 재밌는 놀잇감처럼 여기며

한바탕 즐기면서 읽을 수 있다면

그림책을 읽는 경험이 풍부해지지 않을까 기대하며

이 그림책을 선정하게 되었다.



‘책놀이’를 읽기 전 선생님의 생각

교사는 이 책을 읽어 주기 전 다음의 생각들을 떠올렸다.

책과 놀아보는 경험을 모두 느껴볼 수 있도록

순서 관리를 잘해야겠어!

책은 독자를 1명으로 가정하였겠지만, 14명의 유아들과 함께 읽어야 하는 상황이다. 상호작용의 기회를 골고루 돌아가게 함은 물론, 책을 한 번 누르기만 했는지 아니면 잡고 흔들었는지 상호작용의 유형과 질도 잘 분배하며 페이지를 안내할 필요가 있다. 또한, 동그란 대형으로 앉아야 자연스럽게 순서를 지어 읽을 수 있으므로 읽기 대형도 고민하였다.

유아들은 이 책을 읽고 물감 같이 생긴 점들에 관심을 갖겠지?

확장활동으로 미술을 해야겠다.

책의 거의 모든 페이지에 노랑, 빨강, 파랑의 물감점들이 찍혀있다. 자연스럽게 물감으로 놀았던 경험이 떠올릴 것이고, 특히 동그라미 점으로 찍힐 수 있는 에그톡 물감이 떠오를 것이다. 물감놀이로 연계될 수 있도록 미리 물감을 준비해야겠다고 생각하였다.

유아들이 그림책과 상호작용한다는 걸 낫설어 해서

재미없어 하면 어떡하지?

문득, 이전에 글 없는 그림책을 읽다가 어떤 친구가 “그냥 읽어주세요.”라고 했던 게 떠올랐다. 유아들은 그림책이라고 하면 으레 그림이 있고 선생님이 이야기를 들려주는 것을 생각할 텐데, 이 그림책이 그런 유형이 아니기 때문에 유아들이 재미없어 하면 이 그림책 읽기를 끝까지 어떻게 진행할 수 있을지 걱정이 들었다.



『책놀이 Un Livre Press Here』를 읽는 꽃들반의 반응



『책놀이 Un Livre Press Here』
에르베 툴레 글·그림, 김효나 역
| 루크북스

교사 준비됐니? 여길 눌러 봐. 그리고 책을 넘겨봐.

자, 선생님 옆에 있는 다운이가 여기 책에 있는 노란점을 한 번 꼭 눌러볼까?

다운 (노란 점을 누른다.)

교사 그런 다음 책을 넘겨볼게. 어떻게 될 것 같니?

건우 노란색이 튀어나올 것 같아요.

예준 책이 구멍이 뚫릴 것 같아요.

하람 모르겠어요.

교사 (페이지를 휙 넘기며) 어떻게 됐니?



※ 대화록에서 녹색글씨는 읽어주는 책의 내용을 의미합니다.

하겸 노란색이 두 개 됐다!

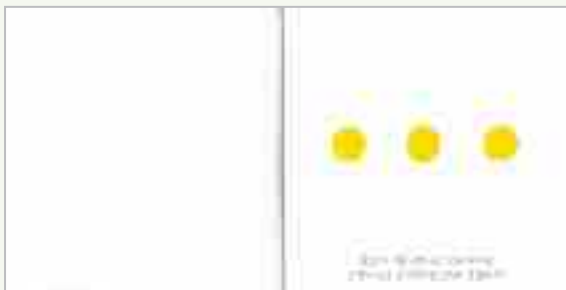
교사 그러네. 노란 점이 두 개가 됐네. **잘했어!** 그럼 이번에는 노란 점을 다시 눌러 봐.
다시 눌러보래요. 그럼 다음에 옆에 있는 우준이가 노란 점을 눌러볼까?

우준 (두 점을 둘 다 콕콕 누른다.)

교사 그러면 그 다음엔 어떻게 될까?

하람 노란색이 세 개가 될 것 같아요!

교사 그래, 그럼 한 번 넘겨보자. (페이지를 넘긴다.) 와, 어떻게 됐니?



처음엔 책에 대한 감이 전혀 없이 자신의 엉뚱한 상상을 이야기했지만,
책에 대한 이해가 쌓여가면서 점차 일관된 추측으로 그림책과 상호작용을 시작하였다.

교사 (페이지를 넘기며) 마지막으로 파란색도 다섯 개 만들었어.

완벽해. 책을 살짝 흔들어봐. 아주 조금만. 어라, 이번에는 책을 조금 흔들어 보래.

소은아, 이번에는 선생님이랑 책을 잡고 아주 조금만 흔들어 보자.

소은이가 책 잡으면 선생님도 같이 흔들어볼게.

소은 (교사와 같이 책을 잡고 살짝 흔든다.)



주안 앵? 점들이 다 섞였네~

하겸 색깔이 섞였네.

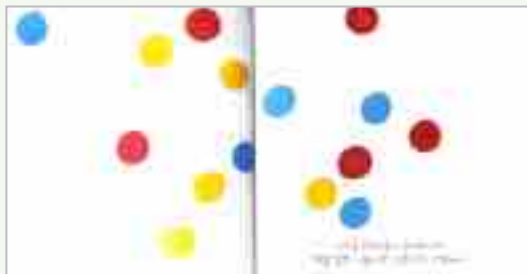
교사 어떻게 됐어? 어, 색이 조금 섞였구나.

나쁘지 않네. 그런데 좀더 세게 흔들어봐.

책이 말하는데 조금 더 세게 흔들어야 되나 봐.

소운아, 조금만 더 세게 흔들어 보자.

소운 (미소를 머금으면서 책을 좀 더 세게 흔든다.)



『책놀이 Un Livre Press Here』

에르베 뫼레 글·그림, 김효나 역

| 루크북스

도현 와~ 더 섞였다.

건우 공이 넘어갔다.

이 장면에서, 그전까지는 ‘(노란)점’, ‘(노란)색’이라고 표현을 했는데,
처음으로 ‘공’이라는 표현이 등장했다. 점의 움직임이 역동적이고, 최초로 페이지를 넘어갔다.
점 때문인지, 평소에 자신이 경험했던 공이 순간적으로 떠올라 반응하는 것 같다.

교사 이번에는 좀더 많이 섞었구나.

좋아. 잘했어. 이제는 왼쪽으로 책을 기울여봐. 그리고 어떻게 되는지 봐.

이번에는 책을 옆으로 기울이래요. (교사가 왼쪽으로 책을 기울인다.)

모두 (책이 기울어지는 방향으로 같이 몸을 기울인다.)



이제, 유아들은 모두 책에 완전히 동화되었다.



하겸 어, 뭔가 하얀 줄이 생겼어요.

주안 크앙~ 공이 막 날아간다~

교사 멋지다. 그렇지 않니? 멋지지, 애들아.

그 다음엔 점들을 붙어봐. 검은색이 없어질 거야.

건우야, 이번에는 여기에 후 붙어보자. (책의 아래쪽을 건우의 입 주변에 대준다.)

건우 세계 붙어요?

교사 건우 마음대로.

건우 (후~하고 바람을 분다.)



교사 어떻게 됐니? 검은색이 많이 없어졌니?

주안 아니요, 아직 다 안 없어졌어요.

교사 흠, 좀 더 세계 붙어야 할지도?

그래, 주안이 말대로 더 세계 붙어야 다 없어질 건가 봐.

자, 그럼 이번에는 우리 모두 다함께 후~ 붙어서 검은색을 없애보자.

(유아들 방향으로 책 아래방향으로 수평하게 들어준다.)

모두 (다함께 후~하고 바람을 분다.)

이렇게 자신들이 조작한 대로 그림책이 반응하는 것을 보면서 유아들은 묘한 쾌감과 함께, 모종의 해방감을 느끼는 듯 보였다.



유아들은 무엇에 집중했을까?

교사 어떤 장면이 제일 생각나니? 딱 한 장면만 같이 볼까?

예준 공이 막 커지는 곳ियो.

재이 다 재밌었어요.

로운 공이 폭발했어요.

하겸 공이 막 박수 치니까 엄청 커졌어요.

교사 그래, 너희들 얘기를 들으니까 한 장면만 꼽을 수가 없네.

공이 문질러서 색깔도 변했고, 박수를 쳐서 막 커지기도 했지?

도현 그러고 하얀 거 누르니까 다시 돌아왔어요.

그러나 이 말을 듣고,

시각적 텍스트 중에 '색'과 '모양'에 관심이 있다고 생각한 교사는

예상했던 미술활동을 지원하는 데만 몰두하였다.

교사 맞아, 도현이 책을 아주 잘 봤구나.

나중에 하얀 점을 누르니까 처음으로 돌아왔어.

근데 이 책은 점들 밖에 안 나와서 우리도 만들 수 있겠다.

그렇지 않니?

소운 선생님, 에그톡(도트형 물감)으로 찍으면 점 나와요.

교사 그래, 소운이가 에그톡으로 찍으면 점 나오는 거 발견했구나.

흰 종이에다 에그톡으로 톡톡 찍으면

지금 이 책처럼 점들이 꼭 놀이하는 것 같아 보일 것 같네.

좋은 의견이야.

이렇게 물감도구를 유아들에게 내어준 교사는,

유아들의 이 질문들을 지속적으로 마주해야 했다.

“선생님, 여기에 뭐 그려야 돼요?”

“내가 그리고 싶은 거
그냥 그리면 돼요?”





교사의 성찰

기본적으로 이 책이 점과 색이라는 것이 두드러진 특성이었기 때문에 자연스럽게 물감놀이로 이어질 거라 생각했다.

내심으로는, 작은 책을 만들어서 앞면과 뒷면이 이어지는 내용을 만들어 간다면 더 깊이 있게 그림책을 확장한 활동이 되겠다는 생각을 한 것이 사실이다.

다만, 3세의 놀이에서 평소에도 그런 놀이가 전혀 보이지 않기 때문에 이 책의 확장놀이로서 기대하기란 어렵겠다고만 생각했다.

그런데 실제로 물감놀이를 진행해보고 나니,
유아들은 이 물감놀이가 그림책과는 전혀 관련이 없는,
별개의 활동이라고 생각하는 듯했다.

너무나 당황스러웠다.

그럼 난 무엇을 더 해주어야 하지?

재밌게 읽은 이 책을 어떻게 더 확장해주어야 하지?



그림책을 되읽는 유아들

그때.

서가에 꽂아둔

그림책을 되읽는

유아들이 눈에 들어왔다.

“선생님!
이 파란색 점을
다섯 번 누르면
어떻게 되는 줄
아세요?”





“선생님, 이거 봐요.
내가 이 책 돌려볼게요.”



유아들은 그림책 읽기 경험 그 자체를 즐기면서
그림책이 제안하는 놀이를 여전히 즐기고 있었다.

“친구야, 이리 와 봐.
내가 공 크게 해줄게.”





놀이를 제안하는 다른 그림책 추천하기

교사는 별 맥락 없이 다른 활동을 확장하기 보다는,

『책놀이 Un Livre Press Here』와 같이 놀이를 제안하는

그림책을 추천하는 편이 더 적절하다고 생각했다.

이를 위해 유아들이 그림책을 놀잇감처럼 여기며 가지고 놀 수 있도록 책의 물성이 잘 살아있는 그림책을 찾아보고 탐독하기 시작하였다.



『리본』

아디르앙 파를랑주 글·그림, 박선주 역
| 보림

그리고 『리본』이라는 그림책을 발견하였다.

이 그림책은 여러 그림 속에서 노란색 가름끈을 다양하게 표상해보면서 역동적으로 상상할 수 있을 만한 그림책이었다.

유아들과의 대집단 읽기에서,

이 노란색 가름끈을 어떻게 활용할 수 있을지 함께 상상해보는 것만으로도 재밌는 읽기 경험이 되었다.

- 교사** 오늘도 선생님이 재밌는 그림책을 가지고 왔어.
제목은 『리본』이래. 왜 제목이 리본일까?
- 로운** 리본으로 묶어줘서.
- 다운** 어, 리본이 예쁘게 장식해줘서.
- 가온** 그 밑에 노란 것도 있어요.
- 교사** 가온이는 이 노란 끈을 보고 리본이라고 생각했구나.
이 작가는 이 노란 끈을 가지고 리본을 만들었나 봐.



- 교사** 와, 이건 뭐야?
- 하겸** 선생님, 나 뱀 본 적 있어요.
- 건우** 나도 뱀 본 적 있어요.
- 교사** 하겸이랑 건우는 어디서 뱀을 봤니?
- 하겸** 어, 동물원 같은 데 가서 보고 만지기도 했어요.
- 건우** 나도 동물원 같은 데 갔는데.
- 교사** 여기 보니까 뱀이 날름날름 노란 혀를 내밀고 있네.
뱀이 혀를 어떻게 날름날름 거릴까?
한번 따라해볼까?
- 모두** (혀를 날름거리며 뱀을 흉내내 본다.)

교사 이번엔 어떤 그림이 나올까?

건우 어, 풍선이다! 와!

소윤 선생님, 나 언제 아빠가 풍선 사 주신 적 있어요.

하결 선생님, 그거는 어떻게 하는 거예요?

교사 풍선이 두둥실 떠갑니다~ 한번 잡아보세요.

(아이들 머리 위에서 그림책의 가름끈이 잡힐듯 말듯하게 옮겨 다니며
풍선처럼 표현한다.)

로운 어, 잡았다! 아, 놓쳤다!!



「리본」
아드리앵 파를랑주 글·그림,
박선주 역 | 보림



“애들아, 내가 이거 할 테니까
노란 끈 잡아봐.”

그렇게 교사와
한바탕 『리본』을 읽고 난 뒤,
유아들은 그림책을 가지고
실컷 놀았다.
그림책을 그 자체로 놀잇감으로
여기며 역동적으로 읽기를 바라는
교사의 의도에도
부합되는 모습이었다.

“선생님, 나 풍선으로 떠올라요.
나 잡아보세요.”



교사는 유아들이 그림책을 읽는 것을 너무도 즐거워 하며,
되 읽고 되 읽고 되 읽는 모습을 보면서
놀이를 제안하는 그림책을 더 추천해주고 싶어졌다.
그래서 오랜 탐색 끝에 유아들에게 『나랑 놀자!』라는 그림책을 추천해주었다.

이 그림책에는
책을 가지고 놀 수 있는 다양한 제안들이 그림으로 담겨있다.

이 책을 통해 유아들이 책이 제안하는 놀이에 기꺼이 화답하며,
그림책을 읽는 것만으로 충분히 놀았다고 생각할 수 있기를 기대하였다.

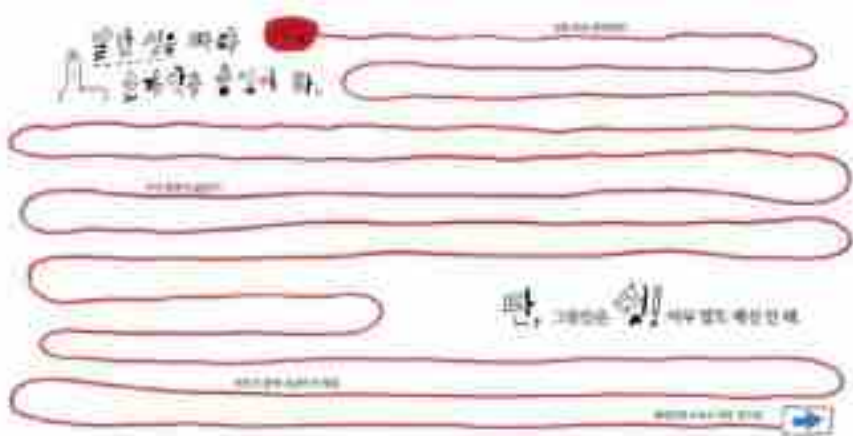


『나랑 놀자!』
정진호 글·그림 | 현암주니어

“선생님, 그건 또 무슨 책이에요?”
“또 재밌는 거다.”

이제는 교사가 그림책을 가지고 오기만 해도 어떤 그림책인지 매우 관심이 많다.
무슨 책인지 아직 펴 보지도 않았는데, 벌써부터 재미있는 그림책이라고 기대하는 모습을 보면서
그림책 읽기의 즐거움을 교사 또한 느끼게 된다.

- 교사** 이건 책이랑 노는 그림책이래. 그래서 선생님이 막 읽어줄 게 없어.
대신에 너희들이 선생님이랑 책에 어떤 내용이 있나, 같이 살펴보고,
나중에 책 읽는 시간 되면 그때 더 재밌게 살펴보면 돼.
책이랑 어떻게 놀이하는지 한번 살펴볼까?



- 교사** 여기 빨간 실을 따라 손가락을 움직여 보래.
우리 한번 손을 들어서 빨간 실을 따라가볼까? 영차영차!
- 모두** (한쪽 손을 들어 허공에 대고 선을 따라가는 모습을 취한다.)
- 교사** 다들 열심히 가고 있니? 어휴, 영차영차!
- 도현** (짜르르 웃으며) 웃기다.
- 제이** 근데 여기서는 아무 말도 하면 안 된대.
- 교사** 제이는 글자를 읽었구나?
맞아. 여기서는 췌! 하고 아무 말도 안하고 끝까지 실을 따라가는 거래.

나중에 그림만 보아도 어떤 내용인지 알 수 있을 정도로만 내용을 알려주고 나니,
 글자를 모르는 유아들이 그림책 읽는 시간을 기다리게 되고,
 내가 먼저 이 그림책을 읽고 싶어 안달이 난 모습이 보인다.
 그래서 유아 몇 명씩 그림책을 함께 읽을 수 있도록 안내해주어야 했다.



하겸 이중에 8이 아닌 녀석을 찾아보래.

우준 우준이가 찾은 것 같은데?

(자신이 찾았다고 생각한 그림에 손가락으로 3~4번 반복해서 가리키며 찍는다.)

하겸 야! 그거는 8 맞잖아!



건우 어, 여기는 뽀뽀하라고 나와있다.

무준 (바로 그림책에 입을 갖다대어 입을 맞춘다.)





아직 한글을 모르는 유아들이 많아
최대한 글밥이 적고
플롯과 내러티브가 간단한 그림책을 선정해주려고 애써왔는데,

심지어 영어로 적혀 있는 책들도,
생소한 글로 끊임없이 미션을 던지는 책들이라도
유아들은 충분히 소통하며 놀이할 수 있었고,
기꺼이 그림책을 즐기며 되윽었다.

유아들이 **유능한 독자**임을 믿고

유아들이 즐거워하는 읽기 경험을 다양하게 접하도록 해주는
교사의 역할에 대해

다시금 생각해보게 되었다.

제3장

놀이 맥락 속 그림책이야기



제3장에서는

교사가 유아들의 놀이를 지켜보다가,
관심이 한층 깊어지거나 새로운 방향으로
넓어지는 순간에 **그림책을 자연스럽게 떠올리고**
건네는 과정을 담아냅니다.

이 장에서는 가을이라는 같은 놀이 주제의 맥락 속에서,
그림책으로 놀이를 지원하는 두 교사의 시선과 실천을 만나게 됩니다.
유아들이 놀이 속에서 생겨난 경험을 또 다른 이야기로 이어 가고자 할 때,
그림책이 유아들의 생각에 다가와 놀이의 흐름을 다정하게 이어 주는
장면들이 교실 안에서 어떻게 펼쳐지는지를 담았습니다.

이 장을 통해 교사는 그림책이 유아의 경험 속으로 스며들어
의미를 확장하는 매개가 될 수 있음을 이해하게 될 것입니다.
나아가 그림책이 다시 놀이의 결을 바꾸며,
유아의 놀이 속에서 살아 움직이는 순간을
마주하게 될 것입니다.



‘낙엽 한 장’, 잎새반 교실이야기

‘가을’이 ‘그림책’과 만나서 어떻게 새로운 놀이로 확장되어 갔을까요?





‘안녕? 가을’, 꽃잎반 교실이야기

가을과 만나는 다른 시선이 담겨있는 두 교실의 이야기를 들어봅시다.





“선생님한테 주려고 가져왔어요!”

주말이 끝난 월요일 아침,
등원 시간이 시작되자 유아들이 하나, 둘 교실로 들어왔다.

그 때 민준이는 한 손에 무언가를 쥔 채 교실 문 앞에 섰다.
이후 교사에게 다가와 조심스러운 걸음으로
손을 내밀며 자신이 가져온 것을 보여주었다.

민준 (두 손으로 조심스럽게 낙엽을 모아 쥐고, 눈을 반짝이며 다가와)
선생님한테 주려고 가져왔어요!

교사 낙엽이네?

서윤 (민준 손의 낙엽을 고개를 길게 빼서 들여다보며)
가을에 보는 건데…

해인 (자리에서 벌떡 일어나 손을 흔들며) 어, 나도! 나도 보여줘!
(곧바로 교사 쪽으로 걸어들어) 나도 선생님한테 줄 거 찾고 싶다.

지호 (입술을 꼭 내밀며 생각하는 표정으로 고개를 기울이더니)
나는… 엄마한테 줄 거 찾고 싶은데?



누군가는 바스락거리는 소리에 호기심이 깃들고,
어떤 유아는 손끝에 닿는 낙엽의 촉감이 신기해 가만히 만져보고,
한 유아는 “선생님 선물이에요!”하고 마음을 내어주었다.
이처럼 교실 안에 가을바람이 퍼져가는 순간,

교사는 유아들의 관심을 자연스럽게
깊은 경험으로 이어주기 위해 제안했다.

“그럼 우리 가을 산책을 떠나볼까?”



“우리 제일 예쁜 낙엽을 뽑아 볼까?”

유아들은 바깥놀이터에 나가서
각자 찾은 낙엽을 책상 위와 의자 위에 올려두며
모양과 색깔을 자연스럽게 비교하기 시작했다.

“우리 여기(의자)에 낙엽 놓자!”

라고 말하며 낙엽을 한곳에 모을 것을 제안했다.



민준이는 친구들이 가져온 낙엽을 하나씩 살펴보며

“어떤 낙엽이 제일 예뻐?”라고 물었다.

유준이는 서로 다른 낙엽을 번갈아 보더니

“색깔이 다 달라!”라고 말하며 색의 차이를 인식하고 친구들과 나누었다.

교사는 유아들의 관심이 ‘비교하기’에서 자연스럽게

‘내가 좋아하는 낙엽 표현하기’로 확장되고 있음을 느꼈다.

이에 “우리 제일 예쁜 낙엽을 뽑아 볼까?”하고 제안했다.

이야기를 나눈 끝에 ‘스티커 붙이기’로 정했고,

유아들은 각자 예쁘다고 생각하는 낙엽에 스티커를 붙였다.



해인 (손가락으로 가리키며) 나는 이거! 색이 더 노랑잖아.

승민 나는 큰 게 좋아서 여기 할래.

윤준 (낙엽 끝을 가리키며) 여기 낙엽은 끝이 뾰족해. 그래서 예뻐.

민 (낙엽을 들어 햇빛에 지춰보며) 나는 이거. 햇빛 비치면 반짝일거같아.

이준 (손바닥으로 낙엽을 쓰다듬으며) 이거 좀 울퉁불퉁해서 멋있어.

윤후 난 엄마한테 보여주고 싶은 거니까 이거!



“색깔 낙엽 피자, 10,000원!”



며칠 동안 유아들은 바깥놀이마다 놀이터 한 쪽에 낙엽을 모아 두었다. 놀이가 이어질수록 낙엽의 색과 모양에 관심을 보이며

“이건 노란색! 이건 붉은색이야!”

하며 색깔과 모양에 따라 분류하기 시작했다.

하루는 유아들이 교실에서 색깔 종이컵을 가져와 낙엽을 하나씩 넣으며 색깔별로 모았다.

어느 날,

유아들 몇 명이 분류해 둔 낙엽을 모아 바닥 중앙으로 가져오더니 ‘색깔 낙엽 피자’를 만들겠다고 여러 장의 낙엽을 한 번에 바닥에 펼쳤다.

유아들은 원형으로 낙엽을 배치하거나 색깔을 구역별로 나누어 놓으며 낙엽 피자를 완성해 갔다.

“색깔 낙엽 피자, 10,000원!”



“여기 낙엽 동물원이다!”

다음 날 민아와 도연이는 낙엽 한 장씩을 귀 옆에 붙이며 두 발을 모아 짹짹 뛰었다.



“어떤 동물인지 맞춰보세요!”

주변 유아들도 신체 부위에 낙엽을 붙이며 동물 흉내를 냈다.

어떤 유아는 낙엽을 꼬리처럼 흔들고,

어떤 유아는 날개처럼 팔에 붙여 펴려였다.

그 모습을 보던 민준이가 환하게 웃으며 말했다.

“여기 낙엽 동물원이다!”



“낙엽비가 내려요!”



또 다른 날,
여러 명의 유아들이 두 팔 가득 낙엽을 안고 모였다.
서로 눈을 맞추며 “하나, 둘, 셋!”이라고 외친 뒤,
머리 위로 낙엽을 들어 올려 동시에 떨어뜨렸다.

낙엽은 공중에서 부드럽게 퍼지며 흩날렸고,
유아들은 그 아래서 “와하하!” 웃음을 터뜨렸다.

하늘로 날아오른 낙엽들은 바닥 전체에 고르게 퍼졌고,
유아들은 다시 낙엽을 모아 또다시 날리며
낙엽이 흩날리고 떨어지는 움직임 자체에
즐거움을 느꼈다.

“낙엽비가 내려요!”

이후 교실로 돌아와서도 유아들은
자연스럽게 낙엽을 활용한 놀이를 이어갔다.

교실 바닥에 소량의 낙엽을 펼쳐놓고
손가락으로 바람을 만들어 움직임을 관찰하거나,
책상 위에서 낙엽의 결을 따라 손끝으로 쓸어보며
촉감을 확인하는 모습도 나타났다.

유아들은 크기·색깔을 비교하며 낙엽 콘테스트를 열고,
이어 손에 모은 낙엽을 머리 위로 뿌리며 낙엽비 놀이를 즐겼다.

낙엽의 움직임을 따라 뛰어두고,
손끝으로 결을 느끼며 자연을 온몸으로 경험하는 모습에서
유아들의 감각과 상상이 깊어지고 있음을 느꼈다.

유아들이 느끼는 낙엽의 가벼움과 바람의 흐름,
그 속에서 생겨나는 상상과 감정들이 단순한 놀이로 머무르지 않고
더 깊은 이야기와 감각적 탐구로 이어질 수 있도록
어떻게 지원하면 좋을지 고민되었다.



첫 번째 그림책: 『낙엽 다이빙』 속으로



『낙엽 다이빙』
강은옥 글·그림 | 위즈덤하우스

가을바람이 불면 열리는
낙엽들의 다이빙 대회를 유쾌하게 그린 그림책

산딸나무, 떡갈나무, 편참나무, 은행나무 잎들이
각자 개성 있는 다이빙 기술을 뽐내며
누가 1등을 차지할지 기대를 모으는 신나는 낙엽 이야기

교사의 눈에 비친, 놀이와 그림책의 만남

운동장에 모여 있던 유아들은 각자 주운 낙엽을 들고 와 크기와 색깔을 비교하며 교실에서 낙엽 콘테스트를 열었다. 서로의 낙엽을 들여다보며 “내가 더 커!”, “이거 색깔 예뻐!” 라고 이야기하는 모습에서 유아들의 탐색하는 마음이 또렷하게 드러났다. 이내 유아들은 두 손 가득 낙엽을 모아 하늘로 던지며 낙엽비 놀이를 즐기기 시작했다. 낙엽이 천천히 떨어질 때마다 유아들은 그 아래로 달려가고, 팔을 벌리며 바람결을 온몸으로 느꼈다.

이 모습을 지켜보며, 유아들이 낙엽 속으로 뛰어들고 낙엽에 몸을 묻는 경험을 더 깊이 상상할 수 있도록 돕고 싶었다.

그 때 문득, 강은옥 작가의 『낙엽 다이빙』 속 장면이 떠올랐다. 그림책 속 낙엽들이 다이빙시합을 여는 장면, 그림책 속 유아들이 낙엽을 잡거나 느끼는 장면은 우리반 유아들이 이미 즐기고 있는 감각 경험과 맞닿아 있어, 놀이가 이야기로 확장될 수 있겠다는 생각이 들었다.

교사가 그림책에 담은 바람

유아들이 놀이 속에서 경험했던 낙엽의 감각과 장면들을
그림책 속에서 다시 만나며 이야기로 재구성하고,
그 경험을 스스로 해석해 나가길 바랐다.

이를 통해 유아들이 낙엽에 대한 관심과 흥미를 한층 더 깊게 느끼고,
지금 이루어지고 있는 놀이가 자연스럽게 확장되길 기대했다.

또한 그림책을 통해 가을의 냄새, 빛, 풍경 등
오감을 자극하는 요소들을 관찰하며
가을의 변화를 몸과 마음으로 느끼는 감각적 표현력이
한층 풍부해지기를 기대했다.



첫 번째 그림책: 『낙엽 다이빙』 속으로

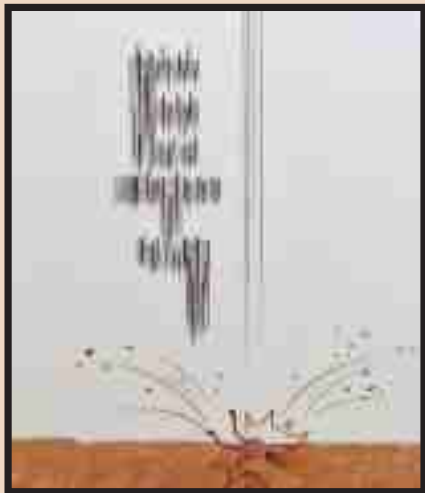


『낙엽 다이빙』 강은옥 글·그림 | 위즈덤하우스

- 숨민** 어! 낙엽에 얼굴이 있어! 놀라는 표정이야!
- 민아** 진짜 떨어지는 것 같아, 우와~ 아래로 날아가
- 지호** 저기 있는 열매들한테로 같이 떨어지나봐, 친구들 만나러 가나?
- 을** 나도 낙엽처럼 점프해서 떨어져보고 싶다! 낙엽비처럼!
- 도연** 낙엽 콘테스트에서 이긴 내 은행잎이잖아?

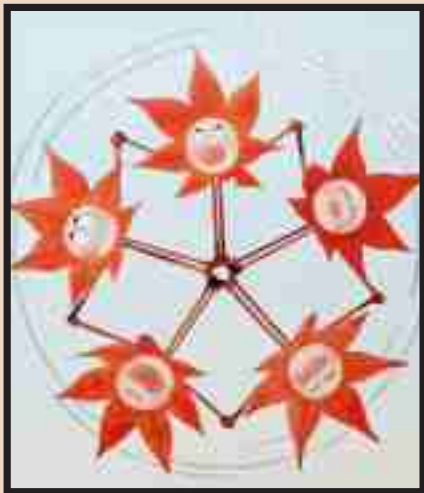


- 윤후** 어? 저 셋은 쌍둥이네! 얼굴이 똑같이 생겼어! 노랑반에도 쌍둥이 있잖아!
- 서윤** 근데 가운데 친구는 엄청 무서워하는 것 같아. 표정 좀 봐!
- 윤준** 옆에서 손 잡아줘서 조금은 덜 무서울 것 같다.
- 서후** 우리도 다음에 손잡고 '하나 둘 셋!' 해보자, 용기 나게!



해인 아플 것 같아. 나도 저번에 떨어졌잖아.

이준 난 안 무서운데?



민현 꽃 같아! 예쁘다!

도현 우리도 떨어지는 거 1등 뽑자!

유아들의 눈으로 다시 읽은 그림책

유아들과 『낙엽 다이빙』을 읽으며,
유아들이 낙엽을 단순한 잎이 아니라
표정과 기분이 있는 존재로 바라보고 있다는 걸 느꼈다.

“아플 것 같아”, “난 안 무서워”, “꽃 같아!” 같은

말들은 유아들이 낙엽의 움직임과 마음을 상상하며 읽고 있음을 보여주었다.
책 속 장면을 따라 웃고 놀라며,
유아들은 각 나뭇잎의 떨어지는 방식을 자기 경험과 연결해 해석했다.
그 모습을 보니 이제 낙엽은 유아들에게 ‘떨어지는 자연물’이 아니라
어떻게 떨어질지 기대되는 친구가 된 듯했다.

그래서일까, 책을 덮자마자 또 다시 낙엽을 던지고 싶다며 웃는 유아들을 보며
내일의 놀이가 이미 시작되고 있음을 느꼈다.



“어서오세요! 낙엽호텔입니다!”

유아들은 낙엽모양 놀잇감에 얼굴표정을 그리기 시작했다.

그리고 놀이과정 속에서 낙엽의 색깔과 모양, 표정을 바탕으로 낙엽호텔 놀이를 펼쳤다.
낙엽을 손님이라고 말하며 방을 정하고, 휴식 공간을 만들어주며 놀이했다.



민아 이곳은 낙엽호텔입니다. 이곳으로 오세요!

여긴 색깔별로 잘 수 있어요~

윤후 (단풍잎을 모으며) 여기는 단풍잎들만 자는 곳이야!



민아 은행잎이 편하게 잘 수 있게 해야겠어.

민준 이 낙엽은 불편해보이는데? 폭신한 걸 찾아보자.

지호 낙엽들이 밥먹으려고 모였대. 먹을 거 많이 준비할게!

윤준 좋아. 그럼 컵을 더 가져올게!

낙엽호텔을 만들자!

낙엽들이 떨어지면
바로 밥을 먹을 수 있겠지?



낙엽호텔에
초대합니다~!



숲으로 산책을 간 날,
교실에서 즐기던 놀이가 자연스럽게 이어져
공원에서도 '낙엽호텔' 놀이로 확장되었다.
유아들은 여러 색의 낙엽과 열매를 모아 방을 꾸미고,
손님이 된 낙엽들에게 “여기 누워요.” “쉬고 싶대요.”하며
숲 속 호텔을 완성해 갔다.
공간만 달라졌을 뿐,
낙엽을 살아 있는 손님처럼 돌보며 침대와 식탁을 만들고 이야기를 이어갔다.

공원으로 가는 길에도 유아들은 바람에 흩날리는 낙엽을 잡으려 손을 뻗었고,
“유치원 가서 그림책이랑 똑같나 알아봐야겠다.”며 들뜬 목소리로 이야기했다.
걷는 동안 열매를 살피고 낙엽 냄새를 맡으며
『낙엽 다이빙』의 장면을 떠올리던 유아들은
“낙엽 다이빙 다시 읽고 싶어요!”라며 책 속 세계를 다시 만나고 싶어 했다.



그림책이 남긴 놀이, 그리고 교사의 배움

『낙엽 다이빙』 그림책을 제시한 후

유아들은 책 속 장면을 자연스럽게 자신들의 놀이로 옮겨왔다.

단순히 낙엽을 분류하고 던지고 모으는 수준을 넘어,

책 속 낙엽의 표정과 움직임을 떠올리며

낙엽의 모양과 색깔을 세심히 관찰하고,

이를 ‘낙엽호텔’ 놀이로 확장해 나갔다.

이 과정에서 그림책이 단순한 ‘읽기 활동’을 넘어,

유아들의 내면의 상상력과 표현력을 일깨우는 중요한 매개체가 되었다.

특히 책 속 낙엽이 살아 움직이고 감정을 표현하는 장면은

유아들의 놀이와 자연스럽게 연결되었다.





유아들은 교실을 벗어나 공원에서도
그림책의 장면을 떠올리며 낙엽과 열매를 활용해
또 다른 ‘낙엽호텔’을 만들어갔고,
그 과정에서 책의 맥락이 실제 놀이로 확장되며
유아의 시야가 한층 넓어지는 순간을 볼 수 있었다.

이 경험을 통해 교사는 그림책을 선정할 때
단순히 ‘계절에 맞는 주제’, ‘내용의 유사성’보다,
유아들이 이미 몸으로 느끼고 경험하고 있는 장면과 그림책이 만나는 지점을
섬세하게 고려해야 함을 깨달았다.

또한 『낙엽 다이빙』을 읽으며 던졌던
“이 낙엽은 어떤 기분일까?”, “너라면 어디로 다이빙하고 싶어?” 같은 질문들이
유아들의 생각을 확장시키고, 책의 세계를 놀이 속으로 자연스럽게 이어주는
중요한 계기가 되었음을 느꼈다.

앞으로는 그림책을 읽어주기 전,
유아들이 책 속 장면을 스스로 상상하고 그 느낌을 놀이로 옮길 수 있도록
어떤 질문을 던지고, 어떤 여백을 남길지
더 깊이 고민하며 계획해야겠다는 생각이 들었다.



“차 타고 가는데 가을 숲이 지나갔어!”

주말에 발견한 낙엽들을 들고 등원하며 ‘주말 지낸 이야기’를 통해 유아들과 함께 자연스럽게 관심을 공유했고, 이는 또 다른 놀이의 시작점이 되었다.

주말 지낸 이야기 中



〈해인이의 주말 지낸 이야기〉

나는 주말에 차 타고 가는데 가을 숲이 지나갔어.
그리고 산에 가서 엄청 큰 낙엽을 찾았어. 옆에 떨어져 있었는데
진짜 커서 두 손으로 들었어. 내 얼굴만큼 커서 놀랐어.
낙엽이 너무 예뻐서 집에 가져왔고, 친구들이랑 보여주고 싶어서 가져왔어. 산에는
(이렇게) 큰 낙엽이 많이 있어!

유아들의 말 속에 주말 동안 만난 가을 풍경이 생생하게 드러나자,
교사는 유아들의 관심을 이어주기 위해 운전자 시점에서
가을 숲길이 지나가는 영상을 화면에 띄웠다. 영상이 재생되자 유아들은 금세 반응했다.



서윤 와! 진짜 우리 갔던 길 같아!

민아 저기 빨간 나무 봐! 저런 거 봤었어!

서윤 민아야 기다려봐! (접시를 가져와 핸들처럼 돌리며) 자 벨트 메고요,
앉세요. 자동차 출발합니다.

민아 가을 숲으로 가요!

서윤이와 민아의 놀이를 보던 승민이는
잠시 후 교실 뒤쪽에서 의자를 더 끌고 와 옆에 놓더니 말했다.

승민 여기 운전대야! 내가 운전할게!

을 나 옆자리! 나도 탈래!

유아들은 의자를 일렬로 나란히 놓고,
순서대로 앉아 가을 드라이브 놀이에 몰입하기 시작했다.

유아들은 창밖을 보는 흥내를 내며
“낙엽 떨어진다!”, “와, 빨간 나무다!”라고 말하며 풍경을 만들어갔다.

유아들의 주말 경험으로 시작된 가을 이야기는 놀이로 확장해나갔고,
교실은 순간 작은 ‘가을버스’가 되었다.



“가을역도 만들자! 낙엽 있는 곳!”

‘가을버스’를 운전하며 즐기던 윤후는

“근데 나 주말에 기차 타고 서울 다녀왔어! 창밖에 나무들 속속 지나갔어!”라고 이야기했다.

교실 안 분위기는 기차 이야기로 넘어가고 자연스럽게 놀이로 이어졌다.



유아들은 종이를 꺼내
기차표와 기차역을 만들기 시작했다.

- 민아** 여기 수원역 쓸 거야
- 해인** 나는 서울역 만들래!
- 윤준** 세종역도
- 도연** 그리고... 가을역도 만들자! 낙엽 있는 곳!

곧이어 기차놀이가 시작됐다.

가을역에 도착한 유아들은 낙엽을 던지고 받고, 밟아보고, 바람을 만들어 날려보는 등 주말에 보았던 가을 풍경을 놀이 속에서 그대로 다시 살아내었다.

기차를 타고 도착한 ‘가을역’은

유아들의 경험과 상상이 자연스럽게 이어지는 놀이 공간이 되었다.



을 지금은 수원역입니다. 수원역에 내리실 분~?

지호 저요, 저 내릴게요!

승민 표 보여줄게요! 저는 기차 탈게요!

유아들은 직접 만든 기차표를 서로에게 내밀며 역할을 수행했다.

을 이제 서울역 도착합니다!

민 저 내릴거예요!

을 다음은 가을역이에요! 준비하세요!

드디어 기차가 ‘가을역’에 도착하자, 유아들은 일제히 내려 바닥에 뿌려진 낙엽으로 달려갔다.

윤준 우와! 낙엽 진짜 많다!

해인 나 던질래! 받아봐!

도연 바스락 소리 난다! 내가 밟아볼게!





두 번째 그림책: 『눈을 감아 보렴!』



『눈을 감아 보렴!』
빅토리아 페레스 에스크리바 글,
클라우디아 라누치 그림 | 한울림스페셜

서로 다른 방식으로 세상을 느끼는 두 형제의 대화를 통해,
같은 풍경도 각자의 감각과 경험에 따라 전혀 다르게 보일 수 있음을 보여주는 그림책

시각장애가 있는 형과 동생이 나무·비누·전구 같은 일상적인 사물을 ‘눈으로 보기’와
‘손으로 만지고, 냄새 맡고, 들어보기’로 다르게 설명하며 갈등하지만,
결국 서로의 시선을 이해해 가는 과정이 따뜻하게 펼쳐지는 이야기

교사의 눈에 비친, 놀이와 그림책의 만남

가을은 색이 짙어지고 풍경이 아름다운 계절로,
유아들은 낙엽의 색과 풍경을 바라보며 가을을 느꼈다.
하지만 가을은 눈으로만 느낄 수 있는 계절이 아니다.

낙엽이 바스락거리는 소리, 선선한 바람의 감촉,
말린 과일의 향기, 따뜻한 햇살의 온기처럼
다양한 감각으로 경험할 수 있는 계절이다.
그래서 교사는 유아들이 '보는 가을'에서 한 걸음 더 나아가,
눈을 감은 채로도 가을을 느껴보는 경험
즉, 감각을 확장하는 시간을 갖길 바라는 마음으로
『눈을 감아 보렴!』을 제시하게 되었다.

교사가 그림책에 담은 바람

“가을에 색이 없다면 어떤 느낌일까?”,
“눈을 감으면 어떤 가을이 떠오를까?”와 같은 질문을 통해
유아들이 가을의 이미지를 상상하고 언어로 표현하며
상상력과 표현력을 키우길 바랐다.

또한 시각에만 의존하지 않고 청각·촉각·후각 등
다양한 감각을 활용해 자연을 느끼고 표현함으로써,
가을을 보다 깊고 다감각적으로 이해하는 계기가 되길 기대했다.



두 번째 그림책: 『눈을 감아 보렴!』



그림책을 만난 유아들



『눈을 감아 보렴!』 빅토리아 페레스 에스κρι바 글,
클라우디아 라누치 그림, 조수진 역 | 한울림스페셜

- 도연** (고개를 가웃하며 그림을 다시 봄) 형 말이 좀 이상해.
- 이준** 시계 안에 심장이 있다고 했잖아.
- 민** (그림 속 하트를 손가락으로 짚으며) 근데 그림에 하트가 있어. 저게 심장인가?
- 서윤** (조금 놀란 얼굴로) 시계가 살아 있는 것처럼 말하는 거 같아.
- 승민** (곰곰이 생각하다가 조심스럽게) 동생은 시계는 그냥 시계라고 생각하잖아.
- 민현** 근데 형 말도 맞는 것 같아.
- 윤후** (귀에 손을 대는 흉내를 내며) 시계 소리가 심장 소리 같기도 해.
- 이준** (가슴을 두드리며) 심장이 쿵쿵거려서 그런가?



『눈을 감아 보렴!』 빅토리아 페레스 에스κρι바 글, 클라우디아 라누치 그림

- 해인** (눈을 찡그리며 그림을 바라봄) 왜 만지면 안 되지? 전구가 뜨거워서?
- 윤준** (아무렇지 않다는 듯 어깨를 으쓱하며) 나 만져본 적 있는데.
- 민준** (눈이 동그래지며) 진짜? 안 아팠어?
- 윤준** 응. 그냥 딱딱했어.
- 윤후** (고개를 기울이며) 그림 만져도 되는 거 아냐?
- 민** 근데 책에서는 안 된대.
- 민아** (형과 동생 그림을 번갈아 보며) 동생은 무섭나 봐. 형은 괜찮다고 생각하고.
- 지호** (차분하게 고개를 끄덕이며) 둘이 생각이 다를 수 있지.

유아들의 눈으로 다시 읽은 그림책

유아들은 『눈을 감아보렴』을 읽는 동안 익숙한 사물들을 낯설게 바라보는 형의 설명에 놀라워하면서도, 곧 그것을 자기 감각으로 다시 해석해 보려 했다.

“심장 쿵쿵 거러서 그런가?”, “돌 아닌데 왜 저래?”, “나도 만져본 적 있어.” 같은 말들은 유아들이 사물을 보는 방식이 하나가 아님을 자연스럽게 받아들이기 시작한 순간이었다.

책 속 대화에 웃음을 터뜨리면서도 ‘왜 만지면 안 돼?’, ‘그게 무슨 뜻이야?’ 하고 낯선 설명을 이해하려는 태도는 유아들이 다른 시선과 감각을 받아들이는 준비가 되어 있음을 보여주었다. 그 짧은 읽기 순간 속에서 유아들은 이미 ‘눈으로 보기’를 넘어 만지고, 맡고, 들어보는 감각의 세계로 발을 들이고 있었다.



“우리도 눈 감고 들어보자!”

반전이 있던 그림책에 큰 인상을 받은 유아들은
놀이 속에서 그림책을 떠올리거나
후각, 촉각 등의 감각을 활용해보려는 모습을 보여주었다.



지호 선생님, 형아는 이걸 뭐라고 이야기할까요?

교사 지호는 뭐라고 이야기할 것 같은데?

지호 차갑고 딱딱해! 그런데 흙냄새도 나?



민형 나무는 노래하는 막대기라고 했잖아!

해인 우리도 눈 감고 들어보자!

이준 진짜 새소리가 들린다.

민아 나는 바람소리도 들려.

도연 난 아무소리도 안들려.

한 유아는 종이를 가져와서
낙엽소리랑 비슷하다고 이야기하고
그림책 속 형을 떠올리며



“형이 낙엽을 종이라고 이야기하면 어떡해요?”

라고 물어보기도 했다.

유아들은 종이에서 낙엽소리가 어떻게 나는지
같이 이야기도 해보고
여러 가지 방법으로 낙엽소리도 만들어냈다.



- 민준** 선생님, 이거 소리... 낙엽 밟는 소리랑 비슷해요! 바스락-!
- 승민** 맞아! 우리가 '낙엽을 밟으며' 노래 들을 때 나는 소리 같아!
- 윤준** (신문지를 받아 흔들며) 이거 더 커! 이거 하면 진짜 숲 소리 같아!
(유아들이 서로 신문지를 흔들고 구기며 소리를 비교함)
- 도연** 여기! 이렇게 하면 '바스락 바스락' 진짜 낙엽 같아!
- 미준** 나는 이렇게 구기면 더 딱딱 소리 나는데? 낙엽은 이런 소리 안 나!
- 민마** 근데 앞이 안 보이는 사람은... 종이 소리랑 낙엽 소리랑 헷갈릴 수도 있겠다.
- (잠시 유아들 모두 조용해지며 종이 소리에 귀 기울임)
- 서윤** 응, 눈 감으면 뭐가 뭔지 모르겠다. 나도 방금 헷갈렸어.



그림책이 남긴 놀이, 그리고 교사의 배움

가을을 시각적으로만 인식하던 유아들에게
『눈을 감아 보렴!』을 통해 시각 외의 감각으로
계절을 느끼는 경험을 제공하고자 하였다.

그런데 예상과 달리 유아들은 형과 동생의 대화에 재미를 느끼고
형의 이야기가 끝날 때 마다 박장대소를 했다.

책을 다 읽어준 후 형이 시각장애인이라는 것을 알게 된 유아들은
“에~?”놀란 반응과 함께 몇 초간 침묵했다.
그리고 형이 왜 물건에 대해 다르게 이야기했는지
이해를 하는 표정이 느껴졌다.

그림책을 읽은 후, 유아들은 형의 대화를 떠올리며
책 속 세계를 놀이로 자연스럽게 확장해 나갔다.
눈을 감고 들리는 소리를 구분하거나, 종이와 낙엽의 감촉을 비교하며
“형이 이렇게 말하면 어떨까?” 하고 상상하는 모습 속에서
유아들은 이야기의 장면을 몸으로 재현하며 몰입했다.

또한 서로 다른 재료로 ‘바스락’ 소리를 내 보고,
낙엽의 냄새나 질감을 흉내 내며 감각을 확장하는 등
그림책의 내용을 자신들의 방식으로 새롭게 해석해 나갔다.
그 과정에서 “앞이 안 보이면 헛갈릴 수도 있겠다.”와 같은 말처럼
그림책 속 인물의 경험을 자신의 감정과 연결해 사고를 확장하는 모습도 보였다.

이 경험을 통해 그림책은 단순히 읽는 것을 넘어,
유아들의 상상과 감각, 사고를 자극하며 놀이의 방향과 깊이를 넓혀 주는
하나의 살아 있는 매개체가 될 수 있음을 실감했다.



“보리차 아니야? 우리집에서 맡은 냄새랑 똑같아”

바깥놀이 후 간식방에서 나는 ‘보리차’ 냄새를 맡은 유아들은
우선 보지 않고 무슨 냄새인지 맞춰보기로 했다.

“쌀?” “보리차 아니야? 우리집에서 맡은 냄새랑 똑같아.”

“음~ 냄새 좋아.” “과자 먹고 싶다.”

유아들은 직접 간식방으로 가서 눈으로 확인을 하고 보리차인 것을 알게 되었다.
직접 눈으로 봤을 때와 보지 않았을 때의 차이를 느낀 순간이었다.

교사는 유아들이 후각이나 미각을 사용하는 모습을 보고
가을 채소와 과일로 다른 감각을 활용할 수 있는 활동을 제공했다.

유아들이 눈을 감은 상태에서
고구마칩, 당근칩, 호박칩, 연근칩
그리고 감잎차, 보리차, 호박팔차 등을
먹거나 마셔보고 어떤 맛이 나는지
맞춰보도록 했다.



눈을 뜨고 어떤 것이었는지 알게 된 유아들의 표정은
놀람, 즐거움, 오묘함 등 다채로웠다.



- 윤준 나는 보리차가 맛있어.
서윤 근데 냄새나는 거랑 맛이 달라.
윤준 하얀거(연근)랑 보리차랑 비슷한 맛이나.



- 민 나 원래 채소 싫어하는데 먹었어요.
그리고 맛있게 생겼어요.
교사 그런데 어떻게 먹을 용기가 생겼어?
민 친구들이랑 먹으니까 맛있었어요.

냄새를 맡고 맛을 보며 가을을 만난 유아들은 급식실에서 놀이 중에 다루었던 채소를 발견하자 반가워하며 신나게 이야기하고 먹었다. “이거 어디서 왔을까?”, “우리 텃밭에서도 날까?” 하며 음식의 출처를 궁금해하고, 채소 이름에 리듬을 붙여 노래처럼 흥얼거리기도 했다.

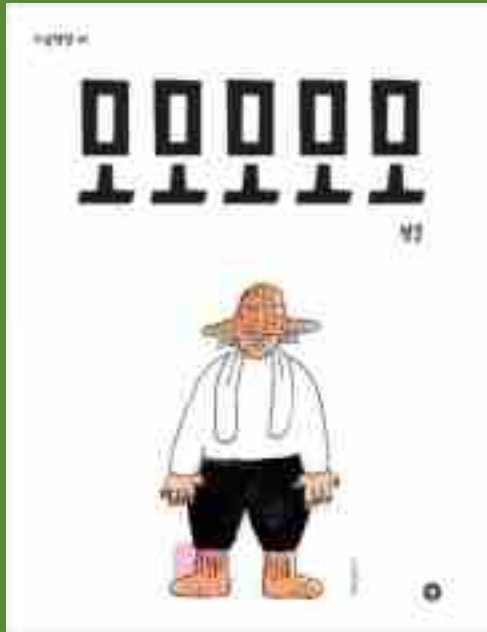
하지만 한 유아는 교실에서는 잘 먹던 채소를 급식실에서는 피하기도 했다.

나는 유아들이 음식과 더 친근하게 즐거운 마음으로 다가설 수 있는 필요하다고 느꼈다.

채소의 모양과 냄새에서 시작된 감각적 경험이 자연스럽게 음식에 대한 호기심과 긍정적인 관계로 이어질 수 있도록 돕고 싶었다.



세 번째 그림책: 『모모모모모』 속으로



『모모모모모』
밤코 글·그림 | 향출판사

작은 모가 자라 벼가 되고,
그 벼가 다시 쌀과 밥이 되기까지의 여정을
재치 있게 풀어낸 그림책

유아들이 먹는 한 끼의 음식이
어디에서 시작되고 어떻게 자라나는지
자연스럽게 이해할 수 있게 도와주는 이야기

교사의 눈에 비친, 놀이와 그림책의 만남

유아들이 채소의 모양을 관찰하고 냄새를 맡으며
즐겁게 이야기하는 모습을 보며,
교사는 이 경험이 단순한 탐색에서 그치지 않고
감각이 언어와 소리, 리듬으로 확장될 수 있겠다는 생각이 들었다.

그때 문득 『모모모모모』가 떠올랐다.

채소의 이름이 리듬과 반복으로 이어지는 그 책의 구조가
유아들이 경험한 감각과 자연스럽게 맞닿아 있었기 때문이다.

이 책을 통해 유아들이 채소의 소리와 맛, 모양을
더 다채롭게 표현하며 즐길 수 있을 것 같았다.

교사가 그림책에 담은 바람

그림책 속 경쾌한 반복 구조와 리듬을 통해
유아들이 음식에 대한 거부감 대신
호기심과 즐거움을 느끼고, 스스로 맛보고 싶어 하는
내적 동기가 생겨 식습관이 긍정적으로 형성되길 바랐다.

또한 채소를 단순히 '먹어야 하는 음식'으로 인식하기보다,
색·모양·냄새·소리·리듬 등 다양한 감각으로 탐색하며
자연스럽게 관심을 넓혀 가길 기대했다.



“버버버버버! 이렇게도 읽지!”

유아들은 자신의 방법으로 그림책을 90도씩 돌려가며 책을 읽기도 하고 놀이 상황 속에서 사물 한 글자 말하기를 즐겼다.

교사의 가방을 다리미로 문지르며 ‘다다다다’라고 이야기하거나 양말을 보며 ‘말말말말’ ‘냄새냄새’ 등으로 이야기하기도 했다.



서후 또또또또또!
(고개를 돌리며)
버버버버버
(책을 돌리며)
버버버버버!
이렇게도 읽지!



민준 (다리미로 가방을 문지르며) 다다다다! 왜냐하면 다리미니까!
선생님 제가 퍼드릴게요!
다다다다! 어? 그런데 빨리 뛰어가는 소리 같다!
(체자리에서 손을 휘두르고 발로 뛰는 흉내를 내며) 다다다다!



“정답! 피뽕피뽕피뽕피?”

유아들은 반복되는 단어에 푹 빠져 있었다.

교사는 그 흥미를 이어가기 위해 입모양 퀴즈를 제안했고, 유아들은 종이에 적힌 단어를 소리 없이 말하며 입모양만 보고 정답을 맞히는 놀이에 열정적으로 참여했다.



윤후 (입모양으로) 또또또또또!
유아들 (손을 번쩍 든다)
윤후 민준이!
민준 도도도도도?
윤후 땡~! 올이!
을 또또또또또!
윤후 정답~!

민 뽀뽀뽀뽀뽀뽀?

민아 피뽕피뽕피뽕피?

을 정답입니다!

유아들 하하하하 저거였어?





“무무무무무!”

마침 텃밭에 심은 무를 수확하는 시기였다. 무를 뽑던 지호가 이야기했다.

“모모모모모가 아니라 무무무무무네!”

하고 웃는 이야기를 듣자 교사는 유아들의 말에서 떠오른 흥미를 살려 직접 책을 만들어보자고 제안했고 책에 담을 요소들을 함께 선정했다.

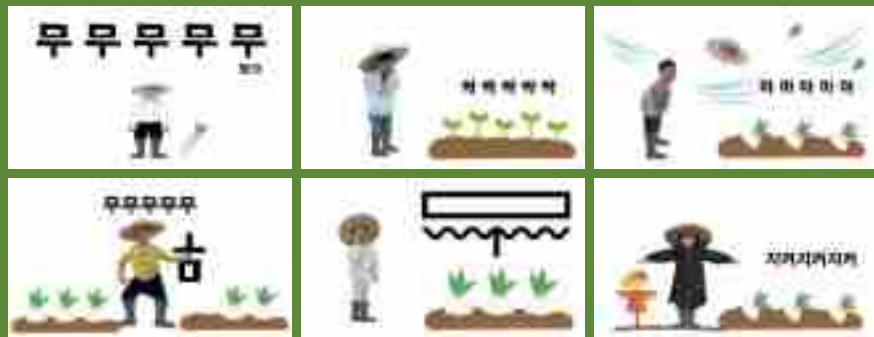


유아들은 장면마다 어떤 말을 넣을지 정하고, 각 장면에 들어갈 포즈를 한 사람씩 정해 촬영했다.

그리고 짧은 순간의 말장난이 유아들의 상상과 경험이 담긴 ‘무무무무무’라는 새로운 그림책 만들기로 확장되었다.

「무무무무무」

원작: 『모모모모모』 밤코 글·그림 | 향출판사





그림책이 남긴 놀이, 그리고 교사의 배움

유아들은 사물 속에서 들리는 소리를 한 글자로 표현하던 기존의 놀이를 넘어서, 그림책처럼 소리의 반복·리듬·임모양을 활용해 친구들과 맞추기 놀이를 만들었고, 책을 90도씩 돌려가며 읽는 모습에서도 책의 형식을 자신들의 방식으로 재창조하려는 시도가 보였다.

특히 그림책 속 참새와 농부의 맥락을 놀이로 끌어와, 참새 흉내를 내며 “지지벼벼”라고 말하거나 벼 머리띠를 쓴 친구들에게 다가가 쏘아보는 행동은, 그림책의 캐릭터와 상황이 유아들의 역할놀이로 자연스럽게 확장된 사례였다.

또한 그림책 속 의성어·의태어를 인지적 놀이로 연결한 모습도 인상 깊었다. “탈탈탈탈”이라는 글자를 보고 임모양을 흉내 내며 친구들에게 문제를 내고, 나아가 자신의 바지 주머니 안감을 꺼내 “탈탈탈탈”이라고 연결한 행동은 유아들이 글자를 소리·이미지·몸짓과 연결해 다감각적으로 의미를 확장하고 있음을 보여주었다.

이러한 장면들을 통해, 『모모모모모』 그림책이 단순히 읽는 활동을 넘어 유아가 소리·리듬·움직임을 재구성하며 놀이 세계를 확장하는 매개체가 되었음을 느꼈다.

그림책과 놀이가 분리된 활동이 아니라, 그림책의 언어와 구조가 놀이 속에 녹아들고 다시 놀이가 그림책의 요소를 확장하는 순환 구조가 일어났다는 점이 교사에게 중요한 발견이었다.



#낙엽 #가을 #오감 #그림책 #놀이 이야기를 돌아보며

제 3 장

놀이 맥락 속 그림책 이야기

유아들이 낙엽을 모으고 던지며
가을 놀이에 몰입해 가는 모습을 보며,
교사는 그 흐름을 조금 더 넓게 열어주기 위해
그림책을 하나씩 건넸다.

유아들은 『낙엽 다이빙』에서 낙엽의 마음을 상상하고,
『눈을 감아 보렴!』에서 보이지 않는 가을을 찾고,
『모모모모모』에서는 글자와 소리를 몸으로 따라 읽으며
놀이와 문학이 서로를 밀어 올리는 아름다운 순환을 만들어냈다.

그림책은 유아들의 놀이를 끊지 않고,
그저 옆에서 조용히 밀어주는
또 하나의 가을 바람이었다.

02 ‘안녕! 가을’, 꽃잎반 교실이야기



첫 번째 그림책: 가을을 맞이하며 『안녕, 가을』



『안녕, 가을』
케나드 박 글·그림, 서남희 역 | 국민서관

계절의 변화를 다정하게 그려낸 그림책

유아의 눈높이에서 바라본 바람, 물들어 가는 나뭇잎,
그리고 하늘의 빛깔 속에 ‘가을’이 살며시
“안녕”하고 인사하는 순간들이
포근하게 펼쳐지는 이야기

교사의 눈에 비친, 계절과 그림책의 만남

요 며칠 유아들과 산책을 나가면, 걸음을 멈추게 만드는 건

늘 아주 작은 변화들이었다.

“날씨가 쌀쌀해졌어.”, “나뭇잎 색이 변한 것 같아.”

작은 변화들을 먼저 알아차리는 건 늘 유아들이다.

손등에 닿는 바람의 온도, 바닥 위로 사르르 훑날리는 낙엽.

그 사이로 유아들의 시선이 오랜 시간 머물렀다.

유아들은 마치 지금의 가을을 놓치고 싶지 않은 듯,

한 장면 한 장면을 계속 따라가고 있었다.

교사는 조심스럽게 책 한 권을 꺼냈다. 『안녕, 가을』.

교사가 그림책에 담은 바람

『안녕, 가을』 그림책을 제시하며 유아들이 산책을 통해 느끼고 관찰한

가을의 변화를 자연스럽게 연결해보기를 기대했다.

유아들이 직접 경험한 차가운 바람, 떨어지는 낙엽 같은 작은 변화들이

그림책 속 장면과 만나면서 여름에서 가을로 변해가는

계절의 흐름을 자연스럽게 이해하길 바랐다.

무엇보다 이 책을 통해 유아들이 지금 마주한 가을에 대한

관심이 계속 이어지고, 이후의 산책에서도 새로운 변화를

찾으려는 탐구심이 생기기를 바라는 마음이 있었다.



첫 번째 그림책: 『안녕, 가을』 속으로



그림책을 만난 유아들



『안녕, 가을』

케나드 박 글·그림, 서남희 역 | 국민서관

교사 (그림책을 다 읽은 후 책을 덮는다)

예지 어? 표지를 다시 보니까 주인공이
가을쪽으로 가고 있는 것 같아.

지현 오 그런 것 같다. 나무색이 초록에서
노랑, 빨강색으로 점점 바뀌고 있네!

예지 나무색이 변하고 있었네.



- 지현** 그런데 왜 그림책에서 안녕이라고 계속 말하는걸까?
- 예지** 우리가 인사할 때도 안녕이라고 하고 헤어질 때도 안녕이라고 하잖아.
- 수진** 아 그래서 여름이랑 헤어지니까 안녕이라고 하는거야?
- 예지** 그런거지. 이제 가을이 오니까 반가워서 안녕이라고 하는거고
...종락...
- 교사** (책의 문장을 읽는다)잘가, 여름아
- 지현** (손을 흔들며) 안녕~
- 지현** 예지, 수진, 다영: (다함께 손을 흔들며) 안녕~
- 예지** 내년에도 또 보자.

유아들의 눈으로 다시 읽은 그림책

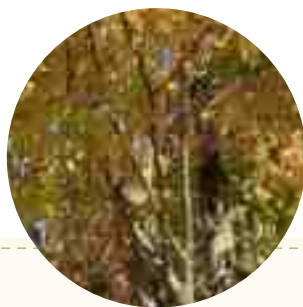
처음에는 유아들과 함께 계절의 변화를
'추워진 날씨로 인한 옷차림은 어떻게 달라지는지' 등
일상 속 변화로 이야기해 보려 했다.

하지만 그림책을 펼치자 유아들의 시선은 옷차림이 아니라
그림 속 하늘과 나뭇잎, 그리고 색의 변화를 따라가고 있었다.
교사는 그제야 깨달았다.
유아들에게 계절은 설명으로 배우는 것이 아니라,
눈으로 보고 마음으로 느끼는 풍경이라는 것을...



“여름은 쉬어 가고 가을이 와서 나뭇잎 색이 달라지고 있어!”

유아들과 함께 산책을 하던 중,
어쩌면 『안녕, 가을』 그림책 표지가 떠올랐던 걸까?
유아들은 가을의 색에 자연스럽게 관심을 가지며
나무를 올려다보며 초록, 노랑, 빨간 잎을 찾기 시작했다.



나무 밑에서 올려다 본 장면



다영 (나무를 올려다보며) 여름은 쉬어 가고 가을이 와서 나뭇잎 색이 달라지고 있어!

지현 우리 달라진 나뭇잎을 찾아보자!

(수진이가 나무 아래에서 하늘로 고개를 들며)

수진 나무 밑에서 한번 봐봐!

다영 밑에서 보니까 가을 숲에 온 것 같아~

예지 우와~ 가을 색이 진짜 잘 보인다.



지현 (바닥에 떨어진 낙엽 하나를 들어 자세히 들여다보며)

나뭇잎을 잘 보면 색이 진한 부분도 있고 연한 부분도 있어요.

수진 이 나뭇잎은 여름이 떠나는 초록색, 이걸 가을이 오는 색, 갈색!

예지 (손에 든 나뭇잎을 비교하며) 그럼 이건 여름이랑 가을이 만나는 색이네!

유아들 (다같이 웃는다)



“나는 여름이랑 가을이랑 만나는 색을 표현할거야!”

유아들이 보여준 ‘가을의 색’에 대한 관심을 어떻게 확장할 수 있을까?

유아들이 직접 가을의 색을 표현해보면 어떨까?

하는 생각으로 스텐실 미술활동을 준비했다.



교사가 제공한 다양한 재료를 본 유아들은 원하는 모양을 골라 다양한 색으로 가을을 표현했다.

제 3장

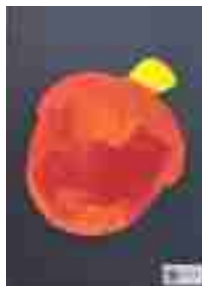
예지 나는 여름이랑 가을이랑 만나는 색을 표현할거야!

수진 어떻게 표현할거야?

예지 두 가지 색을 섞어 볼거야.

지현 스펀지에 색이 스며들어서 나뭇잎처럼 진한 부분도 있고 연한 부분도 있어!

다영 스펀지를 톡톡 두드리면 색이 더 예쁘게 나와.



스텐실 미술활동을 마친 유아들은 작품을 들여다보며 다양한 반응을 보였다.

“여기 색이 섞였다! 주황이랑 빨강이 만났어!”

“너는 진짜 빨간 가을을 표현했구나”

“와 진짜 나뭇잎 같아.”

이처럼 유아들은 ‘가을의 색’을 함께 감상하며 표현 활동이 자연스럽게 탐구와 대화로 확장되는 모습을 보였다.



그림책이 남긴 놀이, 그리고 교사의 배움

그림책을 읽은 후, 유아들은 책 속 장면을 놀이 속으로 자연스럽게 옮겨왔다.

낙엽의 색을 관찰하며 “초록이 가면 노랑이 오고, 노랑이 가면 빨강이 와요.”

라고 말하던 유아들은 물감을 섞어가며

“이건 여름이랑 가을이 만나는 색이에요.”라고 자신만의 언어로 표현했다.

그림책이 던진 한 장면이 유아들의 놀이 안에서

새로운 의미로 자라나는 순간이었다.

유아들은 색을 단순히 ‘보는 것’이 아니라,

자신의 경험을 이야기하는 또 하나의 언어로 사용하고 있었다.

색을 섞고 비교하며, 유아들은 계절의 변화를 몸으로, 감각으로, 그리고 마음으로 탐색했다.

유아들의 그림책 반응을 따라가 보니

교사가 준비하고 계획한 것보다

유아들이 스스로 발견하고 경험하는 순간을 읽어내는 것이

더 중요하다는 생각이 들었다.

그 순간, 교사의 역할은

유아들의 시선을 교사가 의도한 곳으로 이끄는 것이 아니라,

유아들이 이미 바라보고 있는 그 자리에서

더 깊이 바라볼 수 있도록 돕는 것임을 깨달았다.



‘무엇을 가르칠까?’보다

‘유아들은 지금 무엇을 보고 있을까?’를 먼저 떠올리며

가을을 가르치려 했던 교사는,

결국 유아들을 통해 가을을 다시 배우는 순간이었다.



“도토리는 왜 멋진 참나무가 되고 싶어해요?”

유아들이 등·하원길이나 놀이터에서 주워 온
도토리를 하나, 둘 교실에 가져왔다.
책상 위에 도토리가 수북하게 쌓이자,
교사는 놀이 시간에 ‘도토리의 꿈’ 동요를 조용히 틀었다.
몇 날 며칠 동안 유아들은 ‘도토리의 꿈’ 동요를 들으며 흥얼거렸다.
그러던 중 지현이가
“도토리는 왜 멋진 참나무가 되고 싶어 해요?”라고 물었다.



지현이가 질문을 한 순간,
옆에 있던 유아들의 눈도 금세 호기심으로 반짝였다.
“그러게? 도토리는 왜 멋진 참나무가 되는 꿈을 꾸는 걸까?”

유아들은 대답을 기다리듯,
기대 가득한 눈빛으로 교사를 바라보았다.
하지만 교사 역시 그 이유를 명확히 알지 못했다.

그래서 교사는 잠시 유아들과 시선을 마주한 뒤,
부드럽게 웃으며 말했다.
“그럼, 우리 함께 도토리의 꿈에 대해 알아볼까?”





두 번째 그림책: 『안녕? 도토리야』



『안녕? 도토리야』

멜라니 조이스 글, 지나 말도나도 그림, 글맛 역 | 키즈엠

도토리가 숲에서 떨어져 땅속에 묻히고,
다시 나무가 되어 열매를 맺기까지의
과정을 그린 그림책

자연의 순환과 생명의 흐름을 따뜻하게 보여주며,
유아들에게 ‘생명은 이어진다’를 전하는 이야기

교사의 눈에 비친, 놀이와 그림책의 만남

“도토리는 왜 멋진 참나무가 되고 싶을까?”, “도토리도 가을에 인사할까?”와 같은 유아들의 질문들이 내 마음에 오래 남았다.

유아들에게 도토리는 단순한 열매가 아니라, 가을 속에서 새로운 생명을 준비하는 존재이자 성장하는 존재로 다가가면 좋겠다는 생각이 들었다.

그래서 교사는 『안녕? 도토리야』와 『도토리가 톡』 두 권의 그림책을 꺼냈다.

그리고 『도토리가 톡』



『도토리가 톡』
가타노 다카시 글, 이선아 역 | 아람

도토리의 한 살이는 물론
여러 가지 모양의 도토리와 깎정이의 종류,
도토리를 활용한 놀이, 도토리를 좋아하는 동물들까지
도토리를 둘러싼 다양한 이야기를 담은 그림책

유아들이 도토리를 더 깊이 관찰하고
자연스럽게 관심을 넓혀갈 수 있도록 이끌어주는 이야기

교사가 그림책에 담은 바람

『안녕? 도토리야』와 『도토리가 톡』은 모두 도토리를 다루는
정보 그림책이지만 서로 다른 관점을 담고 있다.
교사는 두 권의 책을 함께 제시함으로써
유아들이 도토리를 더 넓은 시야에서 바라보고 탐색하며,
도토리를 중심으로 다양한 정보와 지식을 이어보는 경험을 하게 되길 기대했다.



두 번째 그림책: 『안녕? 도토리야』 그리고 『도토리가 톱』 속으로



예지 (표지를 보며) 안녕? 도토리야?

책 제목에 안녕이 또 나온다!

지현 안녕, 가을 그림책이랑 이어지는 내용인가봐.

(다같이 표지에 있는 도토리를 보고 손을 흔들며 '안녕'이라고 외친다)



『안녕? 도토리야』

멜라니 조이스 글, 지나 말도나도 그림, 글맛 역 | 키즈엠

다영 도토리가 마지막에는 참나무가 되고 또 도토리가 열리고 반복되는 거구나.

수진 그래서 도토리의 꿈이 참나무가 되는 건가봐.



『도토리가 톱』 가타노 다카시 글, 이선아 역 | 아람

- 다영** 도토리의 종류가 이렇게나 많다고?
- 수진** 그림을 자세히 보면 도토리 모자가 다 달라!
- 지현** 도토리를 먹을 수도 있단니!
- 교사** 우리가 급식에서 먹어본 도토리묵도 도토리로 만든 거란다.
- 지현** 원숭이랑 사슴도 도토리를 좋아하는지 몰랐어!

유아들의 눈으로 다시 읽은 그림책

유아들은 『안녕? 도토리야』를 읽으며 이전의 『안녕, 가을』과 자연스럽게 연결했다.

예지가 “책 제목에 안녕이 또 나온다!”고 말했을 때, 교사는 유아들이 ‘안녕’을 계절의 인사이자 변화의 상징으로 받아들이고 있음을 느꼈다.

다영과 수진이 “도토리가 참나무가 되고 또 도토리가 열리고 반복되는 거구나.”라며 생명의 순환을 스스로 해석하는 모습에서도

그림책이 지식을 전달하는 도구를 넘어

자연의 질서를 이야기로 읽어내는 통로가 되고 있음을 보았다.

또한 “도토리 모자가 다 달라!”, “도토리묵도 도토리로 만든 거란다.”는 대화 속에서 유아들은 관찰과 경험을 연결하며 세상을 확장하고 있었다.

이날, 교사가 설명하지 않아도 유아들은 스스로

이야기 속에서 배우고 있었다는 사실을 다시 깨달았다.





“그림책에서 봤던 도토리 모자가 엄청 많아!”

유아들이 공원 산책 중 바닥에 떨어진 도토리를 발견했다.

도토리과 도토리 모자를 줬던 유아들은

그림책 속 내용을 떠올렸고 자연스럽게

도토리에 대한 탐구 활동으로 관심을 확장하였다.



지현 우와, 도토리다! 그림책에서 봤던 도토리 모자도 엄청 많아!

예지 이건 어떤 나무의 도토리일까?

예지 우리 도토리를 유치원으로 가져가서
어떤 도토리인지 책에서 찾아보자!





교실로 돌아온 유아들은
직접 주워 온 도토리를
그림책에서 찾아보았다.
유아들은 서로의 관찰을 바탕으로
도토리의 모양과 색, 크기 등을
기준 삼아 그림책 속 정보와
실제 도토리를 비교해 보았다.



예지 (공원에서 주워온 도토리를 바라보며) 우리가 주어온 도토리를 책에서 찾아보자!

수진 어떤 책에서 찾아볼까?

예지 『도토리가 툭』에서 찾아야지! 거기에 도토리 종류가 엄청 많이 나와있잖아.

수진 도토리 모자가 뽀족뽀족 하니까 떡갈 나무 아니야?

예지 상수리 나무도 도토리 모자가 뽀족한데?

수진 그럼 도토리 모자 말고 도토리랑 비교해보자.



“도토리 모자를 뒤집어서 그릇으로 사용하는 거 어때?”

공원에서 주운 다양한 도토리, 솔방울, 나뭇잎 등 가을 열매를 모아

‘가을 열매 밥상 차리기’ 놀이가 시작되었다.

도토리와 다양한 가을 열매에 관심이 높아진 유아들은

열매를 재료 삼아 요리하듯 표현하며 놀이를 즐겼다.



지현 (도토리 모자를 손에 들며)

우리 도토리 모자를 뒤집어서

그릇으로 사용하는거 어때?

수진 (나뭇가지를 집으며)

그럼 나뭇가지는 젓가락이라고 하자!

예지 완성된 음식은 나뭇잎 접시에 담아줘~

지현 그릇이 모자라네. 도토리 모자를 더 주워올게.



유아들은 나뭇가지를 이용해 열매를 빵아보거나

도토리 모자를 그릇처럼 활용해 스프를 만드는 등

자연물을 도구와 식재료로 상상하며 역할놀이를 이어갔다.



그림책이 남긴 놀이, 그리고 교사의 배움

『안녕? 도토리야』와 『도토리가 톱』 그림책을 함께 읽은 뒤,
 유아들의 놀이는 그림책 속 도토리의 장면과 자연스럽게 이어졌다.
 책에서 톱 떨어지고, 굴러가고, 숨어 있던 도토리를 보던 유아들은
 직접 주운 도토리를 손에 쥐고 놀이로 확장해 나갔다.
 “도토리 모자를 뒤집어서 그릇으로 사용하는 거 어때?”라는
 유아의 제안은 곧 도토리와 자연물을 활용한
 가을 열매 밥상 차리기 놀이로 이어졌다.

책 속에서 단순히 굴러가던 도토리가
 유아들의 손끝에서는 요리 재료가 되고,
 상상 속 가을 식탁의 주인공으로 다시 태어난 것이다.

그 모습을 지켜보며 교사는 생각했다.
 그 동안은 문학적 표현이 풍부한 그림책에 더 집중해서
 유아들에게 제시해 주었지만,
 이번 경험을 통해 유아의 질문과 호기심에서 출발한
 정보 그림책의 활용이 유아들의 경험을 확장하고
 궁금증을 해결하는 데 훨씬 효과적임을 느꼈다.

특히 유아들이 놀이 중에도 스스로 책을 찾아보고
 필요한 정보를 탐색하며 서로 대화하는 모습을 보면서,
 정보 그림책이 단순한 학습의 도구가 아니라
 유아 주도적 탐구를 돕는 매개이자
 배움의 동반자가 될 수 있음을 성찰하게 되었다.

교사로서 유아들이
 ‘묻고, 찾아보고, 다시 이야기하는 과정’ 속에서
 진정한 배움이 자란다는 사실을 다시금 확인했다.



세 번째 그림책: 『다람쥐는 모를 거야』



『다람쥐는 모를 거야』
천미진 글, 강은옥 그림 | 키즈엠

다람쥐가 도토리를 여기저기 묻는 습성을 통해
숲이 자라나는 과정을 보여주는 그림책

다람쥐가 땅속에 숨긴 도토리에서 새싹이 돋고
그 나무들이 모여 숲을 이루게 되는 자연의 순환을 담은 이야기

유아의 손에 들려온 그림책과의 만남

며칠 동안 도토리과 관련된 다양한 놀이가 이어지던 중,
수진이가 유치원에 등원하면서 신나는 목소리로 말했다.
“선생님! 제가 집에서 재미있는 책을 가져왔어요!”
수진이의 손에는 『다람쥐는 모를 거야』 그림책이 들려 있었다.
집에서 가족과 함께 읽다가 재미있어서 친구들과도 읽고 싶었다고 했다.

교사가 그림책에 담은 바람

수진이가 집에서 가져온 『다람쥐는 모를 거야』 그림책은
유아들의 관심을 또 다른 방향으로 확장 시킬 좋은 기회가 될 것 같았다.

교사는 이 그림책 제시를 통해 유아들이
도토리과 다람쥐를 단순한 소재가 아닌,
유머와 상상력이 더해진 이야기 속에서 새롭게 바라보기를 바랐다.
책 속 과장된 표정, 엉뚱한 상황, 다람쥐가 모른다는 설정 자체가
유아들에게 재미를 주는 동시에
“왜 모를까?”, “정말 모를까?”, “다람쥐는 어떤 생각을 할까?”와 같은
확장된 질문으로 이어지기를 기대했다.

또한 도토리 중심의 놀이가 이어지며 자연과 생태에 대한 관심이 커진 시점에서
이 그림책을 통해 도토리를 다른 시각 즉,
‘다람쥐의 입장’에서 바라보는 경험도
유아들에게 색다른 관찰의 기회를 줄 것이라고 생각했다.



세 번째 그림책: 『다람쥐는 모를 거야』 속으로



『다람쥐는 모를 거야』 천미진 글, 강은옥 그림 | 키즈엠

- 수진** 족제비가 친구들에게 비밀 얘기를 하고 있나봐!
- 다영** 뭐라고 이야기하는 걸까?
- 지현** 그림책에서 다람쥐 말고 도토리를 좋아하는 동물들이 많았잖아.
사슴이랑 어치가 도토리를 다 먹어서 다람쥐가 못찾는거야 라고
말하고 있는 거 아닐까?
- 다영** 아니면 다람쥐가 숨겨 놓은 장소를 족제비가 말해주고 있는 거 아니야?

유아들의 눈으로 다시 읽은 그림책

그림책 속에서 다람쥐가 깜빡하고 도토리를 찾지 못하는 장면이 나오자
유아들은 “족제비가 친구들에게 비밀 얘기를 하고 있나봐!”와 같이 말하며
등장인물의 마음을 상상하고 이야기를 새롭게 만들어갔다.

또 어떤 유아들은 전에 읽었던 『깜빡깜빡 도깨비』를 떠올리며
“우리 선생님이랑 비슷해! 자꾸 까먹잖아.”라며 웃음을 터뜨렸다.

그 웃음 속에는 책의 내용을 일상과 연결해 이해하는
유아들만의 생생한 해석과 즐거움이 고스란히 담겨 있었다.



“보물찾기 놀이를 하고 싶어요.”

평소 보물찾기 놀이를 좋아하는 유아들은

『다람쥐는 모를 거야』속 다람쥐가 도토리를 숨기고 찾는 모습을 보며
이를 보물찾기 놀이와 비슷하다고 생각한 듯했다.



지현 다람쥐처럼 도토리를 숨기고 찾는 보물찾기 놀이를 하고 싶어요.

수진 애들아, (도토리를 두 손으로 쥐는 시늉을 하며)

다람쥐 역할 친구가 도토리를 숨기고,

다른 친구들은 도토리를 찾아보는 건 어때?

지현 다른 친구들은 어떤 동물을 하면 좋을까? 족제비? 원숭이?

다영 족제비 보다는 도토리를 좋아하는 동물들을 하기로 하자
그래야 도토리를 잘 찾지!



지현이가 그림책을 읽고
도토리 보물찾기 놀이를 제안하자,
다람쥐가 되어
바깥놀이터의 넓은 공간에서
모두 함께 보물찾기 놀이를
즐길 수 있도록 놀이를 진행했다.

지현 그럼, 도토리를 찾은 친구는 그림책에서 다람쥐가 도토리를 찾았을 때처럼
(팔을 번쩍 들며 신나게) ‘야호! 찾았다!’라고 크게 외치자!

다영 좋아. (손으로 눈을 가리며 뒤돌아서며)
다람쥐가 숨기고 있으면 우리가 안 보고 있게. 얼른 숨겨~

예지 야호! 찾았다!

지현 이번엔 내가 멧돼지 할게. 누가 다람쥐 할래?

이렇게 시작된 보물찾기 놀이는 무려 한 시간 동안 즐겁게 이어졌다.



“도토리를 좋아하는 동물들이 이렇게나 많다고?”

『다람쥐는 모를 거야』 그림책을 통해 유아들의 관심이 ‘도토리’에서

‘도토리를 좋아하는 동물’로 자연스럽게 확장되는 모습을 보였다.

‘도토리를 좋아하는 동물들 놀이 보자기’를 활용해 다람쥐 뿐만 아니라

멧돼지, 어치, 청설모, 사람 등 도토리를 좋아하는 다양한 동물들에 대해 알아보고

관련 이야기를 나누며 보자기를 이용해 협동하여 먹이를 주는 놀이를 진행했다.



도토리를 좋아하는 동물들 그림을 살펴보며
이야기를 나누고 있는 유아들

다영 도토리를 좋아하는 동물들이 이렇게나 많다고?

예지 (그림을 가리키며) 이건 다람쥐인가?

지현 그건 청설모야. 그런데 사람도 도토리를 좋아하나봐.

다영 새도 도토리를 좋아하는구나. 처음 알았어!



교사 어떤 동물에게 도토리 먹이를 줘볼까?

예지 우리 사슴에게 줘봐요.

(유아들이 보자기를 내렸다 올렸다 하며 도토리를 사슴 그림에 올려놓을 수 있도록 함께 이리저리 움직인다)

다영 이번에는 어치한테 먹이를 줘보자~

수진 그런데 다른 동물들한테 도토리를 안주도록 그림을 잘 피해서 먹이를 주자!



그림책이 남긴 놀이, 그리고 교사의 배움

그동안 교사는 주로 유치원에 비치된 그림책을 활용해 유아들의 놀이를 지원하고, 흥미를 이끌거나 정보를 전달하는 데 초점을 두어왔다.
하지만 어느 날, 한 유아가 집에서 직접 골라온 책을 들고 와 친구들과 함께 읽는 모습을 보며 생각이 달라졌다.
그 순간, 유아들의 관심은 '도토리'라는 대상에서 그것을 매개로 한 '다람쥐와 여러 동물들'의 세계로 자연스럽게 확장되었다.
이는 교사가 준비한 계획이 아닌, 유아의 자발적 선택이 열어 준 배움의 흐름이었다.
그림책은 교사가 제공한 자료가 아니라, 유아 스스로 만들어 낸 놀이와 배움의 다리가 되어 있었다.



책을 읽은 뒤 유아들은 다람쥐의 행동에 흥미를 보이며
“다람쥐가 겨울이 오기 전에 도토리를 얼마나 많이 숨길까?”
“우리도 다람쥐처럼 도토리를 숨겨볼까?”
하며 궁금해했고 직접 다람쥐가 되어보는 놀이를 제안했다.

교실 한 쪽에는 도토리와 낙엽이 쌓였고,
유아들은 함께 만든 '숲' 속에서 다람쥐가 되어 뛰어다녔다.



그 모습을 보며 느꼈다.
유아들의 관심은 멈추지 않고
책 속 이야기에서 놀이로, 놀이에서 탐구로 이어진다는 것을.
교사의 역할은 그 흐름을 이끌기보다,
유아들이 만들어 가는 이야기에 조용히 발맞추는 일이라는 것을.



“숲에 도토리가 없어지면 어떡해?”

주말에 다영이는 가족들과 함께 장태산으로 나들이를 갔다.
 산책길을 걸으며 빨갛게 물든 나무들,
 발 밑에서 바스락거리는 낙엽을 밟으며 가을을 온몸으로 느껴보았다.

언니와 함께 바닥에 떨어진 도토리를 찾으면서
 “다람쥐야, 어디 있니?” 하고 외치기도 하며
 다람쥐와 마주칠 순간을 기대했다.

그때 엄마가 조용히 말했다.

“요즘 숲에 도토리가 많이 줄어서 다람쥐를 쉽게 보기 어려울 거야.”





엄마의 말을 들은 순간,
다영이는 깜짝 놀랐다.

“숲에 도토리가 없어지면 어떡해?”

그러자 엄마는

“도토리 뿐만 아니라 숲도 많이 사라지고 있단다.”

하고 덧붙였다.

다영이는 점점 걱정되기 시작했다.

왜 숲이 사라지고 도토리가 줄어드는지 궁금해진 다영이는
유치원에 와서 주말 지낸 이야기를 나누던 중
친구들과 함께 그 이유를 알아보고 싶다고 말했다.



네 번째 그림책: 『코끼리는 어디로 갔을까?』



『코끼리는 어디로 갔을까?』

바루 글·그림 | 사파리

숲을 잃은 동물들의 여정을 통해
자연이 우리 모두의 집임을 알려주는 그림책

밝은 그림 속에 숲의 소중함과
자연을 지켜야 한다는 메시지가 따뜻하게 담긴 이야기

교사의 눈에 비친, 유아의 관심과 그림책의 만남

주말 지낸 이야기를 나누던 시간,
다영이는 친구들에게 엄마와 했던 대화를 들려주었다.
도토리가 점점 줄어든다는 엄마의 이야기를 듣고 마음이 쓰였는지,
“숲에 도토리가 없어지면 어떡해?”라며 걱정을 내비쳤다.

그 말을 들은 다른 유아들도 금세 궁금해했다.
“숲에 도토리가 왜 없어지는거야?”
“숲에 무슨 일이 생긴 걸까?”
유아들의 관심이 자연스럽게 숲의 변화로 향하고 있었다.

교사는 유아들이 품기 시작한 이 작은 관심이
더 큰 배움으로 이어질 수 있도록
『코끼리는 어디로 갔을까?』 그림책을 꺼냈다.

교사가 그림책에 담은 바람

『코끼리는 어디로 갔을까?』는 유아들의 관심을
더 넓은 자연과 숲의 세계로 확장해 주는
좋은 출발점이 될 수 있는 그림책이라고 느꼈다.
교사는 이 그림책을 통해 유아들이 도토리가 없어지는 이유를
단순한 현상으로만 바라보는 것이 아니라,
숲이 사라지면 어떤 생명들이 영향을 받는지,
자연 속 여러 존재들이 서로 어떻게 연결되어 있는지를
이야기 속에서 자연스럽게 이해하기를 바라며
유아들이 책을 통해 숲의 소중함을 느끼고
자연을 바라보는 시선이 한 단계 깊어지는 경험을 하기를 기대했다.



네 번째 그림책: 『코끼리는 어디로 갔을까?』 속으로



『코끼리는 어디로 갔을까?』

바루 글·그림 | 사파리

수진 주인공이 코끼리, 앵무새, 뱀인가봐

예지 어디로 갔을까?가 반복되네

다형 동물들은 어디로 갔을까? 궁금해

(나무가 잘려 숲이 점점 줄어들고 집, 차, 도로가 생기는 장면)

예지 이번에는 제가 뱀을 찾아볼게요!

(앞에 나와 손가락으로 뱀을 찾는다)

수진 코끼리는 아래쪽에 있어요.

지현 앵무새는 나무 위에 앉아있다!

다형 꼭 숨은 그림 찾기 같지 않아?

지현 맞아! 책에 글자도 없어. 재밌다!



수진 숲이 점점 줄어들고 있어.

예지 집도 많고 차도 많고 도로도 엄청 많아.

다형 이번에 제가 코끼리를 찾아볼게요!

지현 숲이 작아져서 코끼리랑 앵무새랑
뱀을 엄청 빨리 찾네..

예지 이려다 숲이 없어지겠어. 어떡하지?

수진 선생님! 빨리 다음장으로 넘겨봐요.

교사 다음장은 어떤 장면이 나올 것 같니?

수진 숲이 더 작아졌을 것 같아요.



(교사는 다음장을 넘긴 후 말없이 그림을 보여준다)

(코끼리와 앵무새, 뱀을 찾기 급급했던 유아들이 한동안 말 없이 그림을 바라본다)

지현 이제 코끼리, 앵무새, 뱀을 찾을 필요가 없네.

예지 동물들이 동물원에 갇혔다.

다영 나무도 하나밖에 안 남았어.. 너무 불쌍해..

수진 숲이 없고 나무만 남았네. 눈물 날 것 같아.

지현 동물들은 살 곳이 없고 먹을 것도 없잖아. 어떻게 살아. 이러다 죽는거 아니야?

(그림을 보며 유아들끼리 대화를 나눈다)

유아들의 눈으로 다시 읽은 그림책

유아들은 『코끼리는 어디로 갔을까?』를 읽으며 처음에는 숨은 그림 찾기처럼 동물들을 찾는 놀이로 접근했지만, 페이지를 넘길수록 점점 사라지는 숲과 동물의 모습을 통해 스스로 문제의식을 느끼기 시작했다. “숲이 줄어들고 있어.”, “이러다 동물들이 죽는 거 아니야?”라는 말 속에는 단순한 관찰을 넘어 생명에 대한 공감과 책임의 감정이 담겨 있었다. 교사는 그 순간, 그림책이 교사의 설명보다 더 깊이 유아들의 마음을 움직이고 있다는 것을 느꼈다.



“우리 책을 붙여서 같이 보자.”

유아들은 놀이 시간에도 『코끼리는 어디로 갔을까?』
그림책을 친구와 함께 읽었다.
코끼리, 앵무새, 뱀을 숨은 그림 찾기 하듯 찾아보며,
그림 속 장면 하나하나에 집중하는 모습이었다.

글이 없는 그림책이라 글자를 모르는 유아도
부담 없이 읽을 수 있었고,
그림만으로도 충분히 이야기와 동물들의 마음을 따라가며
오히려 더 많은 생각을 이어가는 듯했다.

(교사가 그림책을 읽어준 방식을 기억하며
유아들이 자유롭게 읽는다)

지현 코끼리는 어디있나~ 여기!(리듬을 넣어 읽는다)

수진 이번에는 내 차례지? 앵무새는 어디있나~ 여기!

지현 뱀은 어디있나~ 여기!

수진 어? 동물들이 동물원에 갇혔다.

지현 난 이때 마음이 어땠어? 난 동물들이 불쌍했어.

수진 난 구해주고 싶었어. 그런데 어떻게 구해주지?

지현 숲이 이렇게 없어지니까 도토리도 줄어들네봐.

수진 도토리가 없으면 동물들은 굶어 죽을텐데..





(책장을 살펴보며 못 보던 그림책에 관심을 갖는다)

(『작은 집 이야기』 책을 가리키며)

예지 이 책 뭐지?

수진 뭐가?

예지 처음보는 책이 있는데?

선생님이 안 읽어준건데.

수진 그럼 우리 같이 읽어볼래?

『꼬끼리는 어디로 갔을까?』 그림책과 비슷한 흐름을 가진

『작은 집 이야기』 그림책을 조용히 책장에 꽂아 두었다.

특별히 소개하지 않았음에도, 유아들은 스스로 책을 발견하고 흥미를 보였다.

놀이 시간, 친구와 나란히 앉아 책을 펼치고 그림 속 작은 변화와 장면을

하나씩 짚어가며 읽어 내려가는 모습이 인상적이었다.

마치 두 그림책 사이에서 이어지는

이야기의 흐름을 유아들 스스로 찾아내며 즐기는 듯했다.

(유아들은 『작은 집 이야기』 그림책의
그림을 함께 본다)

수진 이 책, 『꼬끼리는 어디로 갔을까?』

책이랑 내용이 비슷한 것 같지 않아?

예지 그래? 우리 책을 붙여서 같이 보자.

수진 이렇게 책을 붙여서 보니까

내용이 이어지는 것 같아.

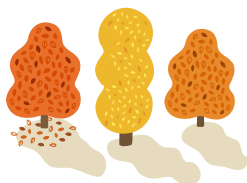


『꼬끼리는 어디로 갔을까?』 그림책과 관련된 다음 놀이가 기대된다.



그림책이 남긴 놀이, 그리고 교사의 배움

『코끼리는 어디로 갔을까?』를 읽은 후,
 유아들은 교실 책장에 놓인 비슷한 주제의 그림책들을 스스로 꺼내며
 이야기를 비교하고 이어 읽기 시작했다.
 “이 책도 숲이 사라졌어.”,
 “여기 코끼리도 힘들대.” 하며
 서로의 책을 보여주고 이야기를 나누는 모습은
 책 속 장면을 또 다른 이야기로 확장해 가는 하나의 놀이였다.



교사는 그 모습을 보며,
 그림책이 한 권의 이야기로 끝나는 것이 아니라
 유아들의 손에서 또 다른 이야기로 이어질 수 있다는 것을 실감했다.
 유아들은 책을 통해 주제와 감정을 스스로 연결하며
 이야기를 ‘읽는 존재’에서 ‘이야기를 확장하는 존재’로 성장하고 있었다.
 교사로서, 책을 선정하고 제시하는 일보다
 유아들이 스스로 책을 이어 읽을 수 있는
 환경을 마련하는 것이 더 큰 배움으로 이어질 수 있음을 배웠다.



#가을 #도토리 #도토리를 좋아하는 동물들 #숲 #그림책 #놀이이야기를 돌아보며

가을을 만난 유아들의 시선은
그림책을 통해 더 넓은 세계로 천천히 걸어갔다.

『안녕, 가을』에서
가을의 색을 통해 계절의 변화를 발견하고,
『안녕? 도토리야』와 『도토리가 톱』에서는
작은 도토리 안에 담긴 생명의 흐름을 들여다보았다.
『다람쥐는 모를 거야』를 통해서도
도토리를 좋아하는 동물들의 이야기에 마음을 열었고,
『코끼리는 어디로 갔을까?』에서는
숲을 잃은 동물들의 이야기에 오랫동안 눈이 머물렀다.
그림책은 유아들의 마음에 조용히 내려앉아
질문에 짝을 짝하고,
그 짝이 놀이 속에서 자연스럽게 자라도록 이끌어 주었다.



이 자료집에 담긴 이야기들은
특별한 수업을 계획한 날보다,
유아들의 시선이 머문 순간에서 시작되었습니다.
그림을 오래 바라보던 침묵,
서로의 말을 기다리던 짧은 틈,
놀이가 자연스럽게 이어지던 장면들이 그 출발점이었습니다.

1장, 2장, 3장을 지나며 분명해진 것은
그림책 놀이란 정해진 방법을 따라 수행하는 활동이 아니라,
유아들의 읽기 방식과 놀이의 흐름을
교사가 함께 살아내는 과정이라는 점입니다.

이 과정에서 교사는 앞서 가르치는 사람이기보다
유아와 함께 머무는 사람이었으며,
이끌기보다 유아들의 이야기가 자랄 수 있도록
그 자리를 지켜보는 존재였습니다.
그림책은 더 이상 도구가 아니라,
유아와 교사, 놀이와 삶을 이어 주는 통로가 되었습니다.





이 자료집에 담긴 장면들이
모든 교실에서 그대로 재현되기를 기대하지는 않습니다.
다만 그림책을 바라보는 유아들의 시선을 다시 믿어 보고,
이야기가 만들어질 시간을 조금 더 기다리며,
놀이가 흘러가는 방향에 귀 기울이는 계기가 되기를 바랍니다.

그림책과 함께 머무는 교실에서
이야기는 오늘도 자라고,
놀이는 의미를 품으며,
유아들의 삶은 그 속에서 천천히 익혀질 것입니다.
그 여정에 이 자료집이 오래 곁에 머무는
든든한 동반자가 되기를 바랍니다.

3권 그림책 놀이 실행자료

그림책과 대화하는 교실을 꿈꾸다

연구책임자

서윤희 (한국교원대학교 교수)

집필진

권의재 (세종 산울유치원 교사)

김다혜 (세종 연서초등학교병설유치원 교사)

김은정 (호원대학교 교수)

김채연 (한국교원대학교 석사과정)

박은정 (경기 평택고덕유치원 교사)

박은화 (충북 더샵해봄어린이집 교사)

오아름 (국립강릉원주대학교 교수)

윤미라 (한국교원대학교 석사과정)

이예슬 (대전 대전삼천초등학교병설유치원 교사)

전치우 (충남 조양유치원 교사)

정지영 (서울 상도유치원 교사)

조은별 (대전 대전상대초등학교병설유치원 교사)

〈이상 가나다순〉

연구협력관

송은영 (대전광역시교육청 유아특수교육과 장학관)

송상희 (대전광역시교육청 유아특수교육과 장학사)

펴낸 날 2025년 12월 31일

펴낸 곳 대전교육과학연구원 | 대전교육정책연구소

이 책을 무단전제 또는 복제 행위 시 저작권법에 따라 처벌을 받게 됩니다.

발간등록번호 56-7430362-100004-01

그림책 놀이 실행자료

그림책과 대화하는
교실을 꿈꾸다.



대전교육과학연구원
대전교육정책연구소