
프로그램 명 : 아델라이드<나를 찾아 떠나는 모험> 보드게임

소요시간	1시간	차시	총 1차시
장소	교실	참여 인원	4 ~ 5 명
주제	아델라이드 독후 활동		
목표	도서 이해 심화		
준비물	보드게임판, 특징 카드		

1. 책 선정 이유 및 기대 효과

아델라이드는 남들에게는 없는 날개를 가지고 태어난 캥거루 아델라이드가 세계를 여행하는 이야기입니다. 아델라이드의 모험을 통해 우리는 서로 다른 모두가 소중한 존재라는 사실을 깨달을 수 있습니다. 아델라이드가 가지고 있는 날개는 다른 캥거루들에게서는 볼 수 없는 특별한 것입니다. 우리가 살고 있는 세상에서 다른 것은 종종 틀린 것으로 여겨집니다. 그러나 책 속에서 아델라이드의 다름은 전혀 이상한 것이 아닙니다. 아무도 아델라이드의 날개에 의문을 품거나 놀리지 않고, 아델라이드 본인도 날개를 이상한 것으로 여기지 않습니다. 본인이 가진 것을 그대로 인정하고 수긍하는 아델라이드를 보며 우리는 자신이 가진 다름에 대해 생각해보게 됩니다. 아델라이드는 남들과는 다른 이 날개를 도구로 세상을 탐험합니다. 하늘에서 자유롭게 나는 새들과 비행기를 보고 자신도 하늘을 날고 싶다고 생각하고, 무작정 비행기를 따라가며 여행을 시작합니다. 아델라이드는 가족의 품을 떠나 용감하게 자신의 길을 개척해나갑니다. 여행을 하는 동안 생각지 못한 역경을 만나지만 그 때마다 아델라이드는 자신에게 닥친 시련을 묵묵히 이겨냅니다. 그러던 중 아델라이드의 날개가 가장 빛나는 사건이 발생합니다. 바로 화재 현장에서 화마에 휩싸여있는 아이들을 구출해준 사건이지요. 용감한 행동으로 다른 이의 생명을 구한 아델라이드는 이후 마음이 맞는 상대를 만나고 직접 그를 동물원에서 구출하기도 합니다.

이처럼 자신에게 닥치는 모든 어려움을 모두 두 팔과 손, 그리고 날개로 씩씩하게 이겨내는 아델라이드를 보며 우리는 스스로를 이해하고 존중하는 자신감과 용기를 얻을 수 있습니다. 저희 조에서는 아델라이드에서 발견할 수 있는 <모험>과 <자긍심>이라는 두개의 키워드를

다음에서 소개하는 독후 활동을 통해 전달하고자 합니다. 본 교육을 통해 교육 대상이 자신과 타인이 가지고 있는 다름을 자연스럽게 받아들이고 원하는 길을 용감하게 개척해나가는 자신감과 용기를 얻는 효과를 기대합니다.

게임 규칙

1. 모두가 하나의 특징 카드를 뽑아 신체적 특징을 가지도록 한다.

신체적 특징 - 콧구멍이 3개인 코
팔다리가 늘어나는 몸
가까운 것은 안 보이지만 먼 것은 잘 보는 눈
말 대신 아름다운 노래가 나오는 목
얼굴을 반죽해서 마음대로 바꿀 수 있는 능력

신체 특징 카드에는 각 특징의 장점이 한 개씩만 적혀 있다. 이 신체의 특징으로 가질 수 있는 장점 또는 능력을 각 게임 참여자들이 빈칸에 작성하도록 한다.

2. 각 퀘스트에서는 1-2개의 개인 능력을 사용할 수 있으며 이는 게임 참여자들이 논의를 통해 정하도록 한다. 단, 모든 이들은 7개의 퀘스트 안에서 본인의 능력을 꼭 2번 이상 사용하도록 하며, 마지막 퀘스트 7에서는 모두가 각자의 능력을 이용하여 게임을 끝낼 수 있도록 한다.

3. 퀘스트 극복 여부는 게임 참여자들의 논리적 타당성을 평가하여 교사가 결정한다.

4. 교사는 게임이 진행되는 과정을 적으며 매 퀘스트가 어떻게 극복되었는지 기록한다.

5. 게임이 끝나면 교사는 게임 과정을 학생들과 나누며 각 퀘스트는 어떻게 이겨내고 본인의 특징을 어떤 방식으로 이용했는지 되돌아보는 시간을 가진다.

보드게임 디자인 예시



특징 카드 디자인 예시



세부 내용



1. 사막을 건너서 다른 세계로 가고 싶어

아델라이드는 씩씩하게 집에서 일어나와 여행 길에 올랐습니다. 그런데 아델라이드가 밟고 있는 땅은 모래 사막이고, 이 곳은 두 발로 걸어가면 무려 100일이 걸린다고 해요. 그런데 비행기를 타고 건너면 단 하루만에 건널 수가 있어요. 길을 걸은지 네시간 쯤 되었을 때, 아델라이드는 걷다 지쳐 하늘을 바라보았습니다. 그 때 하늘을 지나가고 있는 비행기 한 대가 아델라이드의 눈에 들어왔어요. 사막을 건너기 위해서 꼭 저 비행기를 타고 싶은데, 등에 달려 있는 날개는 지금 쓸 수가 없어요. 너무 지쳐서 날개를 움직일 힘도 없거든요. 어떻게 하면 하늘에서 움직이는 비행기를 잡아서 탈 수 있을까요?

G: 고무고무인간 (팔다리가 늘어나서 비행기를 잡아서 탈 수 있어요)

G: 콧구멍이 3개 (췌 콧김으로 모래 바람을 일으켜 sos를 요청한다)



2. 비행기를 타고 인도에 도착했어요.

무사히 비행기를 잡아 탄 아델라이드는 같이 여행을 해도 좋다는 허락을 얻었어요. 머지 않아 비행기가 처음으로 착륙한 곳은 인도였어요. 생소한 나라와 문화에 아델라이드는 눈이 휘둥그레해졌어요. 여기 사람들은 머리에 얼굴보다도 큰 모자를 쓰고 다니고, 알아 들을 수 없는 언어로 말을 하네요. 비행기에서 내려서 시내를 구경하기 위해 차를 탔어요. 그런데 도로에서 차가 10분째 꼼짝도 하지 않는게 아니겠어요? 무슨 일인가 싶어 아델라이드는 날개를 이용해 잠깐 도로 위로 날아 올랐어요. 저런, 저기 멀리 도로 한가운데 소가 한 마리 앉아있었어요. 소는 움직일 생각이 없어 보이고, 다른 사람들도 소를 움직일 생각이 없어 보여요. 예전에 읽은 책에서 인도에서는 소를 신으로 여긴다고 했던 것이 생각났어요. 어떻게 소를 다치지 않게 움직이게 할 수 있을까요?

G: 가까운 것은 안 보이지만 먼 것은 잘 보는 눈(다른 길을 찾아간다)

G: 내 목에서는 말 대신 아름다운 노래가 나와요(아름다운 노래에 감동을 한 소가 노래 소리를 따라 움직여요)

3. 아쁠싸, 왕의 분노를 사고 말았어요.

아델라이드의 계획이 성공해서 소는 자리를 떳고 차들은 막혀있던 길을 이용할 수 있게 되었어요. 그 덕분에 아델라이드는 기분 좋게 여행을 할 수 있었어요. 그런데 갑자기 제복을 입은 몇 명의 경찰이 다가오더니 아델라이드가 타고 있는 차의 창문을 두드렸어요. 그들이 하는 말을 알아들을 수 없지만 아델라이드에게 자신들을 따라오라고 하는 것 같아요. 알고보니 아델라이드가 소를 움직였다는 소문이 도시에 퍼졌고 이를 들은 왕이 분노를 했대요. 감히 신을 마음대로 움직이다니! 당장 잡아오도록 해. 아델라이드는 경찰을 따라 궁궐로 들어가 왕을 만나게 되었어요. 왕은 아델라이드가 신을 놀렸다고 생각을 해 감옥에 가두려고 해요. 아쁠싸, 이렇게 감옥에 갇힐 수는 없어요. 어떻게 하면 이 위기를 현명하게 넘길 수 있을까요?

G: 말 대신 노래를 불러요(아름다운 노랫소리로 왕을 감동시켜 풀려나요)

G: 고무고무 인간 (팔다리를 길게 늘어뜨려 도망쳐요)



4. 입국심사에서 붙잡혔어요!

인도의 왕과 겨우 화해를 하고 온갖 즐길거리가 넘쳐나는 파리로 넘어왔어요! 하지만 여기서도 쉽지 않네요. 비행기에서 내려 파리에 입국하던 중 입국 심사에서 막히고 말았어요. 특별한 능력을 가진 사람은 프랑스에 들어올 수 없으나 뭐라나. 어떻게든 이 입국 심사를 뚫어야

해요!

G: 내 목에서는 말 대신 아름다운 노래가 나와요 (입국 심사관을 노래로 감동시켜 허락을 받아낼 거예요)

G: 고무고무 인간(긴 팔과 다리로 빠르게 도망칠 거예요!)



5. 길을 잃었어요!

겨우 입국 심사를 뚫고 드디어 파리에 입성했어요! 공항에서 우리의 첫 목적지는 모나리자가 있는 루브르 박물관에 가려고 택시를 탔는데 그만 택시 기사님이 길을 잃었지 뭐예요? 파리에서 운전을 아주 많이 해본 기사님도 길을 잃을 수 있네요. 한 시간째 같은 거리를 빙빙 돌며 헤매고 있어요. 길을 어떻게 찾아야 할까요?

G: 가까운 것은 안 보이지만 멀리 볼 수 있는 눈(뛰어난 시력으로 루브르 박물관을 찾아 길을 안내할 수 있어요)

G: 고무고무 인간(목을 길게 늘어뜨려 행인에게 길을 물어볼 수 있어요)

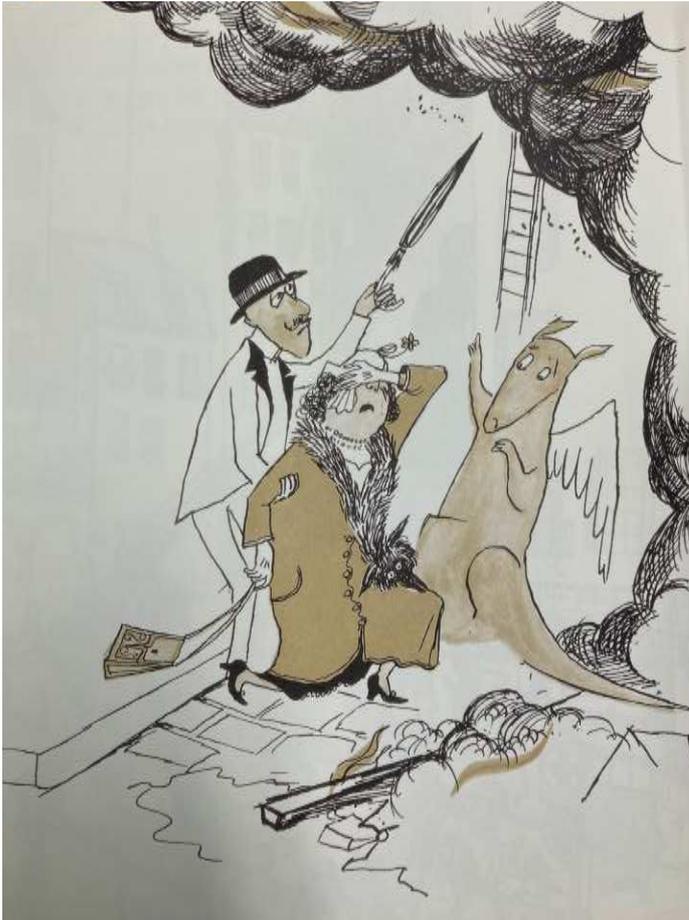


6. 박물관에 갇혔어요!

길을 무사히 찾아 루브르 박물관에 도착했어요! 세상에 루브르 박물관에는 멋진 작품들이 정말 많네요! 정신없이 구경을 하는데 갑자기 불이 꺼지더니 사방이 깜깜해졌어요. 작품 감상에 너무 빠진 나머지 그만 박물관 운영시간이 끝나 갇히게 되었네요. 지금까지 박물관에 남아 있는 것을 들키면 경찰서에 붙잡혀 갈 수도 있어요. 그러기 전에 박물관에서 탈출해야 해요! 어떤 능력이 필요할까요?

G: 얼굴을 반죽해서 마음대로 바꿀 수 있는 능력(경비원과 같은 얼굴로 바뀌서 빠져나와요)

G: 고무고무 인간(팔과 다리를 길게 늘려 박물관을 빠져나와요)



7. 사람 살려!

박물관에서 무사히 탈출하니 어느새 아침이 밝았어요. 배가 고파 아침을 먹으러 가는 길에 사람들이 모여있는 모습을 봐서 가까이 다가갔더니 세상에 건물에 불이 났어요! 한 아주머니가 너무 슬프게 울고 있는데 이유를 알고 보니 아주머니의 아이들이 건물 3층에 갇혔다는 거예요! 소방관들이 불을 끄기 위해 노력하고 있지만 불길은 쉽게 잡히지 않네요. 우리의 능력을 모두 사용해서 아이들을 구해줘야 해요! 각 능력을 어떻게 활용하면 좋을까요?