



선현미담  
신라를 세운 박혁거세

나이 · 어린이(6~9세)

주제 · 목표: 신라의 건국 신화를 이해할 수 있다.  
· 주제: 건국

핵심어 · 건국, 건국 신화, 박혁거세, 신라(서라벌), 알영, 오름, 신비한 탄생

한국 문화 · 목표: 경주에 있는 '오름'이 무엇인지 알 수 있다.  
· 요소: 오름

한국어 · 목표: 동사 '세우다'의 다양한 의미를 배우고 활용한다.  
· 단어: 세우다  
· 표현: 나라를 세우다, 건물을 세우다, 계획을 세우다, 차를 세우다.

## 🌸 구연활동내용



### 인사 나누기

배꼽 손! 인사! 여러분, 안녕하세요? 저는 여러분에게 재미있는 이야기를 들려줄 'OOO, 아름다운 이야기할머니' 예요.



### 제목 알리기

오늘 할머니가 들려줄 이야기는, 제목 나와라 똑딱! '신라를 세운 박혁거세' 이야기예요.

여러분, 알에서 태어난 사람이 있다는 이야기 들어 본 적 있나요? 할머니도 처음 들었어요. 옛날 아주 먼 옛날, 우물 옆에 하얀 말이 나타났는데, 말이 남기고 간 커다란 알 속에서 한 아이가 나왔대요. 참 신비롭죠? 이 알에서 태어난 아이가 바로 훗날 신라를 세운 첫 번째 왕, 박혁거세랍니다. 박혁거세의 신비로운 탄생 이야기를 들어 볼까요?



### 이야기 시작 노래 부르기

'신라를 세운 박혁거세' 이야기 속으로 출발!

🎧 하나 둘 셋 넷! 이야기 시작! 우리 모두 신나게 잘 들어 보아요.

👂 귀는 쫑긋 ✨ 눈은 반짝 준비됐나요? 하나 둘 셋 넷! 출발합니다. 뽕뽕! 🗣️



## 🌸 이야기 들려주기

---

아주 오래전, 지금의 경주 지역에는 여섯 개의 마을이 있었어요. 여섯 마을에는 여섯 명의 촌장이 그곳 사람들을 돌보며 살았지요. 하지만 왕이 없다 보니 사람들 사이의 크고 작은 갈등을 해결하기가 어려웠어요.

어느 날 촌장들이 모여 이야기를 나눴어요.

“큰일이요. 사람들이 툭하면 서로 싸우기만 한대요.”

“공동체의 규칙과 질서를 바로 세울 왕이 없어 그렇소. 덕 있는 분을 찾아 왕으로 모시고 나라를 제대로 세웁시다.”

그때였어요. 남쪽에서 환하게 빛이 났어요.

“어서 가 봅시다.”

촌장들이 서둘러 빛이 나는 곳으로 달려갔어요.

그런데 우물 옆에 하얀 말 한 마리가 꿇어앉아 꾸벅꾸벅 절을 하고 있지 뭐예요? 촌장들이 우르르 나타나자 하얀 말은 ‘히잉’ 하고 크게 울더니 하늘로 올라가 버렸어요. 말이 떠난 자리에는 반짝반짝 빛나는 자줏빛 알이 하나 있었지요.

촌장들은 깜짝 놀라 조심조심 알 쪽으로 다가갔어요.

“아니, 알 속에서 아기 울음소리가 납니다!”



## ❁ 이야기 들려주기

---

한 촌장이 말했어요.

“그래요? 그럼 어서 알을 깨 봅시다.”

촌장들은 알을 힘껏 내리쳤어요. 그러자 껍데기가 깨지며 환한 빛이 온 사방을 비추었지요. 알 속에는 건강한 남자 아기가 있었어요.

“응애응애.”

“이것 보시오. 하늘에서 우리에게 왕을 보내 준 것이 틀림없소.”

촌장들은 기뻐하며 시냇가로 아기를 데려가 깨끗이 씻겼어요. 그러자, 온갖 새들과 동물들이 나와 춤을 추고 해와 달이 밝게 빛났지요.

촌장들은 아기의 이름을 짓기로 했어요. 앞으로 이 나라의 왕이 될 아기이니, 좋은 이름을 짓고 싶었어요. 촌장들은 한참 머리를 맞대고 아기의 이름을 생각했지요.

“혁거세가 어떻소?”

촌장 한 명이 말했어요. 혁거세는 세상을 밝게 다스릴 사람이라는 뜻이에요.

“그거 좋소! 성은 박 씨로 합시다!”

아기의 성은 박 씨로 정했어요. 아기가 깨고 나온 알이 동그란 박처럼 생겼거든요.

몇 년이 흘렀어요. 이번에는 ‘알영’이라는 우물가에 커다란 용이 나타났지 뭐예요. 마을 사람이 깜짝 놀라 촌장들에게 알렸어요.



## ❁ 이야기 들려주기

---

“촌장님! 큰일 났어요. 알영 우물가로 빨리 가 보십시오.”

촌장들은 모두 우물가로 갔지요. 우물가에는 닭처럼 생긴 용이 있었어요. 그런데, 용이 왼쪽 겨드랑이 밑으로 여자 아기를 낳고는 하늘로 올라가 버리는 게 아니겠어요?

“아니, 아기 입술이 닭의 부리처럼 생겼네.”

사람들은 아기를 시냇가로 데려가서 깨끗이 씻겼어요. 그랬더니 입술에 있던 부리가 ‘뚝’ 떨어졌지요.

“이 아기 또한 하늘에서 보내 준 왕비가 틀림없소.”

촌장들은 여자 아기의 이름을 ‘알영’이라고 지었어요. 알영 우물가에서 태어났기 때문이지요.

촌장들은 남산 기슭에 새로 궁궐을 짓고 혁거세와 알영을 키웠어요. 그들은 무럭무럭 자라 어느새 혼인할 나이가 되었어요.

“두 분이 혼인을 맺으면 어떨까요?”

“그래요. 그리고 두 분을 왕과 왕비로 맞이합시다.”

이렇게 알영과 혼인한 박혁거세는 왕이 되어 나라를 세웠어요.

“여봐라, 이 나라 이름을 서라벌이라고 하겠노라.”



## ❁ 이야기 들려주기

서라벌은 먼 훗날 신라라는 이름으로 바뀌었지요.

박혁거세 왕은 신라의 힘을 키워서 이웃 나라가 함부로 쳐들어오지 못하게 했어요.

“하늘에서 보내 준 임금님이라 그런지 정말 든든하지 않소?”

“왕비님은 어떻고요? 두 분이 오래도록 우리를 보살펴 주면 좋을 텐데…….”

사람들은 모두 왕과 왕비를 좋아했어요.

박혁거세 왕은 신라를 오랫동안 다스리다 어느 날 하늘로 올라갔어요. 사람들은 모두 슬퍼했지요.

박혁거세 왕이 하늘로 떠난 지 7일째 되는 날이었어요. 갑자기 왕의 몸이 다섯 조각으로 흩어져 땅으로 떨어졌어요.

“이게 대체 무슨 일ियो?”

“어서 무덤을 새로 만들고, 정성껏 제사를 지냅시다.”

놀란 사람들이 흩어진 박혁거세 왕의 몸을 모으려 했어요. 그런데 이때 큰 뱀이 나타나 사람들을 따라다니며 방해하는 게 아니겠어요? 할 수 없이 백성들은 따로따로 왕의 몸을 묻을 무덤을 만들기로 했어요. 그래서 박혁거세 왕의 무덤은 다섯 개가 되었고, 무덤의 이름도 ‘오릉’이라고 부르게 되었다요.



## 🌸 구연활동내용



### 한국 문화, 한국어 소개하기

여러분, 할머니가 들려준 이야기 잘 들었나요? 알에서 태어난 박혁거세는 나라를 세우고, 잘 다스렸지요. 그 나라의 이름은 무엇인가요?

네, 처음 이름은 서라벌이었지만 훗날 신라라는 이름으로 바뀌었지요. 박혁거세가 나라를 세웠는데, 여기서 '세우다'라는 말은 계획, 방법 같은 것을 정하는 것을 말해요. '세우다'는 '신라를 세우다', '건물을 세우다', '계획을 세우다' 식으로 쓰여요. 또 '세우다'는 '멈추게 하다'라는 뜻으로 '차를 세우다'에도 쓰인답니다.

여러분, 박혁거세 왕이 신라를 세우고 오랫동안 나라를 위해 힘썼지요. 그렇게 훌륭한 왕이 세상을 떠난 뒤, 사람들은 왕의 업적을 기억하기 위해 특별한 무덤을 만들었어요. 그 무덤의 이름은 무엇이었나요?

그래요. 오름이지요. 박혁거세 왕이 하늘로 올라간 지 7일째 되는 날, 왕의 몸이 흩어져 땅에 떨어졌는데, 백성들이 몸을 하나로 모아서 무덤을 만들려고 했지요. 하지만 큰 뱀이 따라다니며 방해해서, 할 수 없이 몸을 다섯 부분으로 나누어 무덤을 만들었어요, 그것이 '오름'이었죠. 경주에 있는 오름 이야기가 궁금한 친구들은 '도란도란 이야기보따리' 홈페이지에서 자세한 내용을 찾아보아요!



## 🌸 구연활동내용



### 이야기 정리하기

여러분, 할머니와 '신라를 세운 박혁거세' 이야기를 정리해 보아요.

아주 오래전 경주 지역에 여섯 마을이 있었지만, 왕이 없어 혼란스러웠어요. 그때 하얀 말이 우물가에 남기고 간 자줏빛 알에서 박혁거세가 태어나고, 용에게서 알영이라는 여자 아기도 태어났어요. 촌장들은 두 아이를 혼인시켜 왕과 왕비로 모셨지요. 박혁거세는 신라(서라벌)를 세우고 나라를 잘 다스렸어요. 세상을 떠난 뒤에도 사람들의 사랑을 받아, 다섯 무덤인 '오릉'으로 기억되고 있지요.

여러분, 신라를 세우고 사람들을 사랑한 '박혁거세'라는 훌륭한 왕을 기억하고, 나라의 유산을 보호하며, 역사를 소중히 여기는 친구가 되었으면 좋겠어요.



### 이야기 마치는 노래 부르기

그럼, 이야기 마치는 노래를 함께 부르면서 할머니랑 인사합시다. 이야기 마치는 노래 시작!

🎤 **하나 둘 셋 넷! 잘 들었어요. 우리 모두 마음이 따뜻해졌어요.**

👂 **귀는 쫑긋 ✨ 눈은 반짝 정말 좋아요. 하나 둘 셋 넷! 다시 만나요. 뽕뽕!** 🔊



### 인사 나누기

배꼽 손! 인사! 여러분, 다음에 '아름다운 이야기할머니' 또 만나요. 안녕!

