

게임 놀이 자료집



지/역/사/회/탁/아/소/연/합/회/ 동/부/지/역/ 아/동/교/육/분/과/

클 순 서

게임 놀이 자료집을 내면서	1
I. 게임의 목표와 교육적 의의	2
II. 게임 지도자로서 교사의 역할	3
III. 게임 실제	5
1. 원으로 하는 게임	5
보리 방귀, 쥐야쥐야	5
썰먹고	5
내가 좋아하는 0 0 이름대기	6
이름부르기	6
북소리 듣고 정해진 친구 기	7
2. 자유대형으로 하는 게임	8
누구 편이 더 긴가?	8
동물의 왕국	8
많다/적다 알아보기	9
모양 식구 만들기	10
무엇 일까요?	11
커다란 꿀밤나무 아래서(어른과 함께)	12
동물 놀이1	13
동물 놀이2	14
빈강통 넘어뜨리기	15
터널 놀이	15
깡충깡충 뛰기	16
콩 넣기 놀이	17
선생님과 달리자	18
물건 사기 놀이	19
우유곽을 가지고	20
3. 편대형 놀이	21

고양이와 쥐	21
풍선을 가지고	22
낚시	23
깡통 굴리기(돼지 몰이)	24
장님 인도하기	25
빨래를 말립니다.	26
컵의 공 나르기	27
베게 나르기	28
악어의 공굴리기	28
배 끌어당기기	29
공 옮기기	30
인형 업고 돌아오기	30
4. 전래 놀이	31
여우야 여우야 뭐하니	31
우리집에 왜 왔니?	32
남대문 놀이	33
호박 따기	34
강강 술래	36
까막 잡기	38
무궁화 꽃이 피었습니다	39
과자 따먹기(사탕 먹기)	40
남생아 놀아라	40
보자기 사이 빠져나가기	41
고무줄 놀이	41
고사리 꺾기	42
청어 엮기	43
기와 밟기	43
꼬리 따기	44
비석 치기	44

게임 놀이 자료집을 내면서

고작 두 탁아소밖에 없었던 동부지역(지금은 세 탁아소이다!) 아동교육분과에서 적은 역량으로나마 전체 아동교육의 발전을 위해 할 수 있는 일이 뭘까 고민했다. 이러한 고민을 하던 중에 우리가 해본 교육 활동중의 하나를, 우리의 작은 힘으로 최대의 효과를 볼 수 있는 부분을 하기로 했다. 그렇게 정해진 것이 각 탁아소에서 해본 게임들을 정리하는 것이었다.

탁아소에서 했던 게임들을 정리하면서 그 게임의 종류가 다양하지 못하다는 평가를 하면서, 현재 나와있는 게임 자료집을 참고로 직접 아이들과 활동해보고, 그 평가를 토대로 미흡하나마 현장의 숨결이 느껴지는 자료집을 만들었다.

전체가 몇개 안되는 자료들이지만 실제 해보면서 느끼고 아이들을 통해 보았던 점을 다른 교사들이 참고하도록 몇가지 적겠다.

- 모든 활동에서 그렇듯이 아이들은 교사의 적극적인 자세를 좋아하며 교사가 적극적으로 임할때 함께 녹아들어 놀 수 있다.

- 아이 스스로가 참여해 해냈다는 아이들의 자신감과 어린 동생이 힘들어할때 달려가서 도와주는 형과 누나들의 모습, 선생님도 미처 발견하지 못했던 것을 찾아내는 것을 볼 수 있었다.

이 자료집을 내는 것은 우리의 작은 시작이며 앞으로 더 좋은 내용의 교육자료집이 나오는 데에 밑거름이 되기를 바라며 교사들의 교육활동에 많은 도움이 되었으면 한다.

지역사회탁아소연합회 동부지역 아동교육분과
1992년 10월 마지막날

게임이란 자유놀이와는 다르게 약간의 규칙을 지키면서 교사의 지시에 따라 노는 구조화된 놀이이다. 이 구조화된 놀이를 아이가 성공적으로 할 수 있으려면 먼저 자유놀이의 기회를 많이 가져야 한다. 구체적인 경험을 자유놀이를 통해 충분히 경험하면서 구조화된 놀이를 제공해야 한다.

I. 게임의 목표와 교육적 의의

1. 신체 발달을 촉진시킨다.

아이들의 신체기능을 충분히 발달시키기 위해서는 게임놀이로서 전개시키는 것이 효과적이기 때문에 게임놀이가 신체발달을 위해 큰 역할을 해낸다. 운동능력이라 민첩성, 순발력, 평형성, 유연성, 교차성 등이 있으나 게임중에서는 그런 것들이 서로 복합되어 발달되는 경우가 많다.

2. 자신감을 갖게 된다.

3. 사회성을 풍부하게 한다.

친구들과 사이좋게 지내고 협력하는 기쁨을 아직 이해할 수 없는 나이가 3~4살 초기이다. 하고 싶은 일을 자기 중심으로 한다든지 선생님이나 놀이감 등을 혼자 독점하고 싶은 것이 이 시기의 특징이다. 이런면에서 사회성이 싹트고 다른 아이들과 잘 놀 수 있게 하는 사회성을 조성하는데 도움을 줄 수 있다.

게임은 '비교한다'고 하는 우호적인 개념을 기초로 하여 다같이 힘을 합하거나 경쟁하거나 하지만 어린 시기에는 경쟁성이 적고 협조성이 강한 게임이 사회성을 풍부하게 넓히는데 특히 효과가 있다.

4. 정서를 순화하고 발달시키는데 도움을 준다.

아이들이 가지는 갈등의 해소와 자기 치유적인 능력들이 게임을 통해 이루어진다.

5. 표현력을 높인다.

자신이 생각하고 있는 것, 판단하고 있는 것을 솔직하게 표현할 수 있는 것은 좋은 일이다. 그것이 말이나, 노래행동으로 솔직하게 할 수 있는 것이 유아의 특색이라고 할 수 있다. 그러나 최근에는 부모나 주위의 간섭이 많기때문에 너무 일찍 그러한 싹이 꺾이는 유아가 있다. 이런 아이의 마음을 해방시켜 표현하는 즐거움

을 이해시키는 것도 게임놀이의 역할의 하나라고 볼 수 있다.

6. 창조성을 풍부하게 한다.

II. 게임 지도자로서 교사의 역할

1. 지도 전의 마음가짐

1) 교사가 게임을 좋아해야 한다. 바꾸어 말하면 교사가 게임놀이의 즐거움을 충분히 알고 있어야 한다는 것이다. → 교사가 많을수록 좋다. (강이 하는)

2) 게임놀이를 지도하려고 하는 대상, 목표, 장면, 시간, 사람수 등을 고려해서 놀이의 내용을 선택한다. 그리고 필요한 용구같은 것은 미리 준비한다. 적당한 용구가 눈에 띄지 않을 경우엔 그것을 대신 할 수 있는 것을 연구한다.

3) 게임놀이를 지도해 가기 위한 순서를 명확하고 구체적으로 검토해 놓는다.

2. 지도의 개시

1) 교사의 태도는 자연스럽고 솔직해야 한다. 다시말하면 평상시의 편안한 마음으로 진행하는 것이 중요하다. 너무 잘하려고 신경을 쓰거나 아이를 조용하게 하려고 초조하게 생각하거나 잘못을 하지않을까하고 불안해 하는 것은 금물이다. 침착하고 밝고 자연스러운 자세로 임한다.

2) 지도자의 위치가 중요하다. 모든 어린이로부터 잘 보이는 곳에 있어야 한다. 물론 그러기 위해서는 어린이들의 대형이 그 게임에 적당한가 어떤가 하는 것도 고려 되어야 한다.

3) 불필요한 동작이나 쓸데없는 말은 유아의 집중력이나 흥미를 깨는 일이 된다. 말도 될 수 있는 대로 간결하고 짧게, 그리고 즉시 행동을 연결시키는 것이 중요하다.

3. 지도의 도중에

1) 전체 분위기를 항상 파악하여 지도를 개시한 다음 시간 경과와 놀이의 흐름을 생각한다. 그리고 어린이들의 행동과 전체의 분위기에 따라서 거듭 게임을 전개해야 할 것인가 어떤가를 판단한다.

2) 아이들의 자발성이나 아이디어를 존중하여 게임놀이 속에 그런 것들을 살리는 노력을 하는 것이 중요하다.

3) 게임을 하는 어린이와 보는 어린이가 있는 경우, 보는 어린이의 태도도 포인트가 된다. 보는 쪽을 "방관자"로 생각하지 말고 같이 참여할 수 있도록 하는 방법도 필요하다.

4. 지도 후의 마음가짐

- 1) 교사와 유아들과의 마음으로의 교류는 어떠했는가를 평가한다.
- 2) 지도의 유의점을 잘 적용 실천하여, 하나하나 체크한다.

5. 게임의 유형을 단계별로 제시한다.

어린 아이들은 처음에는 편의식이 없다. 먼저 적은 인원이 원으로 둘러 앉아 할 수 있는 지시가 적은 게임을 한다.

1) 자유대형, 원으로 앉아 하는 게임을 여러종류 해보면서 게임에는 규칙이 있으며 정해진 규칙을 지켜야 한다는 것을 알게 된 후에 편게임을 제시한다.

2) 편게임을 할때도 아이가 자기 편에 대한 인식을 가질 수 있도록 자기 자리에서 출발하여 친구에게 이어가는 게임을 여러번 한다음 출발선에서 출발하는 게임을 제시한다.

6. 양편의 수를 알아볼때 처음에는 마주보고 있는 친구와 악수하는 짝짓기 활동을 여러번 한다음 수를 세어 비교해보고 양편의 수가 같지 않았을때 같게 하는 방법을 함께 생각해보고 그대로 한다.

7. 승부는 게임이 목적하는 사항을 준거로 한다. 즉, 규칙을 잘 지키기를 가장 중요한 목적으로 잡았다면 먼저 한것보다 더 크게 잡아서 점수를 많이 주어야 한다. 교사는 아이들이 지타치게 승부에 집착하지 않도록 도와주어 이겼을때 이긴 그 자체로도 이미 기쁨을 누리고 있으므로 이긴 쪽에 만세를 시키는 일은 없도록 한다.

II. 게임 실제

1. 원으로 하는 게임

보리 방귀, 쥐야쥐야

-> 세세세류

1. 인원 - 2명 이상

2. 놀이 방법

- 1) 마주앉아서 다리를 번갈아 가면서 놓고 손으로 하나씩 짚어나간다.
- 2) 노래 마지막에 걸린 다리를 뺀다.
- 3) 교사가 흥에겨워하고 아이들의 손으로 짚어보게도 한다.

3. 노래

* 보리 방귀

보리방귀 누가 똥나 내가 똥다 너가 똥었다 싸우지 말고
냄새를 맡아보니 너가 똥었구나 (포정)

* 쥐야쥐야

쥐야쥐야 어디서 자니 부엌에서 잔다 똥 똥고 잤니
행주똥고 잤다 똥가깨물었니 살쥔이가 깨물었다
어떻게 울었니 짹짹 울었다

쥔먹고

쥔먹고 쥔먹고 쥔쥔 먹고먹고(내손 한번 상대방의 손을 한번 친다.)

너먹고(상대방을 손가락으로 가리킨다) 나먹고(자기를 손가락으로 가리킨다)

이집주고 저집주고(좌우를 손가락으로 가리킨다)

우르르(손을 앞뒤로 번갈아 돌린다) 쥔쥔(박수를 친다), 우르르 쥔쥔

가위바위보 (엄마가 시장가서 이거내었지?)

네똥지?

별칭

- 등재하기

[아기곰은 퐁퐁 - 약
맘마곰은 퐁퐁 - 중
아빠곰은 퐁퐁 - 강

내가 좋아하는 0 0 이름대기

다같이 원으로 둘러앉아 내손바닥 한번 오른쪽 사람 손바닥 한번씩 치고 돌아가면서 이름을 낸다.

예) “내가 좋아하는 과일이름 대기”(수박->)사과->)

참. etc.

이름부르기

1. 목표 - 리듬감, 기억력, 주의력을 발달시킨다.

2. 인원 - 20명 내외

3. 놀이 방법

1) 아이들을 둥그렇게 원으로 둘러앉도록 한다.

2) 교사부터 먼저 시작한다.

3) 교사는 왼쪽 옆에 있는 아이를 보면서 무릎을 두번 치며 “옆사람은”, 하고 다음으로 손바닥을 두번 치며 “000”라고 이름을 불러주고 같은 방법으로 “내이름은 000”라고 대답하도록 한다.

4) 교사의 오른쪽 옆에 있던 아이는 위와 같은 방법으로 교사의 이름을 불러주고 자기 이름을 말한다.(옆사람은 000, 내이름은 000)

5) 차례차례 오른쪽으로 돌아간다.

복소리 듣고 정해진 친구찾기

1. 목표 - 소리 식별력, 자제력, 지각력, 집중력을 기른다.

2. 나이 - 5살 이상이 하는 것이 좋다.

3. 인원 - 20명 정도

4. 준비물 - 쿵쿵 소리를 낼 수 있는 복같은 리듬악기, 손에 쥘 수 있는 물건

5. 놀이 방법

1) 둥근 원으로 둘러 앉아 교사가 한 아이를 지적하여 눈을 가리도록 한후 또 다른 아이에게 손에 쥘 수 있는 물건을 주고 교사는 술래의 눈을 뜨게 한다.

술래는 친구들 앞으로 천천히 돌아가면서 물건을 가진 친구를 눈 놀이인데 이때 술래는 복소리를 잘 들어야 한다.

2) 술래가 물건을 가진 아이의 가까이에서 있을 때는 복소리가 점점 커지고 멀리 있을 때에는 점점 작아진다. 제일 큰 소리가 났을때 그 앞에 가서 술래가 인사를 하면 그 아이는 손을 펴서 보여준다. 맞았을 때는 박수를 쳐주고 물건을 가졌던 아이가 술래가 된다. 틀렸을 때는 다시 찾도록 한다.

6. 주의할 점

1) 아이들이 하기에는 다소 어려우므로 처음에는 눈을 가리지 말고 물건가진 아이가 작은 물건을 가지고 감추어서 하도록 한다.

2) 술래가 물건을 가진 아이의 옆에 있을때는 술래가 더 잘 알수 있도록 함께 노래를 크게 부른다.

2. 자유대형으로 하는 게임

누구 편이 더 긴가?

1. 목표 - 인식력, 리듬감을 길러준다. 가벼운 근육활동을 할 수 있다.
2. 인원 - 20명정도
3. 준비물 - 여러 길이의 줄 20개, 음악
4. 놀이 방법
 - 1) 아이들이 음악소리를 들으며 자기 방안을 다니다 음악이 멈추면 서서 미리 바닥에 흩어 놓은 줄을 한사람이 한개씩 집는다.
 - 2) 자기가 가진 줄을 자기 가까이에 있는 아이와 대어 본다.
 - 3) 짧은 줄을 가진 아이는 긴 줄을 가진 아이의 뒤에 선다.
 - 4) 줄을 다시 바닥에 놓고 음악을 들으면서 다니다가 음악이 멈추면 줄을 집어서 다른 조의 맨앞에 있는 친구와 다시 줄을 대어본다.
 - 5) 계속해서 짧은 줄을 가진 아이들이 뒤에 서면서 반복한다.
 - 6) 두 편이 남았을 때에 줄을 대보아 마지막까지 긴 줄을 가진 편이 이긴다.

동물의 왕국

1. 목표 - 기억력, 민첩성을 기른다.
2. 인원 - 10~15명
3. 나이 - 4살 이상
4. 놀이 방법
 - 1) 아이들마다 다 동물의 이름을 하나씩 가지게 한다. 그다음 교사는 천천히 동물 이야기를 시작한다. 이때 이야기중에 자기 동물 이름이 나오면 자리에서 일어나 큰 목소리로 2~3번 울음소리를 내고 앉는다.
 - 2) 자기의 동물 이름이 나왔는데도 모르고 있으면 교사가 아내어 함께 정한

별책을 준다.

5. 주의할 점

- 1) 동물 이야기를 할때 교사가 재미있게 이끌어 가야 끝까지 아이들과 함께 할 수 있다.
- 2) 아이들 중에서도 이야기를 잘 하는 아이가 있을 경우에는 교사가 한번 한뒤 그 아이를 지적하여 이야기를 이끌어 가도록 하는 것도 좋은 방법이다.
- 3) 동물 이름을 지을때는 교사가 기억하기 좋게 붙여주도록 한다. (예를들면 가나다 순으로 해서 개->고양이->닭->돼지)

6. 평가

- 1) 아이들이 자기의 동물 이름을 익히도록 놀이를 하기 전에 몇번 지적하여 울음소리를 내보도록 한다.
- 2) 아이들은 소리와 동물 흉내를 잘 낸다.
- 3) 상상의 동물을 이야기할때는 조금 어려워한다.
- 4) 그림자료를 만들어서 함께 보면서 하도록 하면 좋다.

많다/적다 알아보기

1. 목표 - 민첩성 발달, 많다/적다의 개념 이해
2. 인원 - 20~30명
3. 나이 - 4살 이상
4. 준비물 - 원을 표시할 도구(색테이프, 분필 등)
5. 놀이 방법
 - 1) 바닥에 원을 5개정도 그려놓는다.
 - 2) 음악소리에 맞춰 걷거나 달리거나등의 교사의 지시대로 움직이다가 일정한 신호가 울리면 가까운 원속에 들어가 앉는다.
 - 3) 다섯 원속의 아이들 수를 각각 세어본후 어느 원에 아이들 수가 가장 많은지 가장 적은지를 알아본다.
 - 4) 다시 움직이기 전에 이번에는 '아이 수가 가장 많은 원'이 이긴다는 것을

정해놓고 놀이를 한다.

6. 주의할 점

- 1) 정지 신호가 울린 후에는 한번 들어간 원에서 다른 원으로 옮겨가지 않도록 한다.
- 2) 아이들끼리 부딪칠 염려가 있으므로 모두 약속된 한 방향으로 움직이도록 한다.

7. 평가

- 1) 놀이를 하기 전에 미리 정확한 규칙을 세워놓지 않으면 혼동이 온다.
- 2) 아이들이 많다/적다의 개념을 막연히 알 수는 있으나 정확히 수를 세기는 힘들다.

모양 식구 만들기

1. 목표 - 도형 식별력, 민첩성
2. 인원 - 15~20명
3. 대상 - 4살 이상
4. 준비물 - 도형 팻말(갯수는 아이들 수에 맞도록), 음악
5. 놀이 방법
 - 1) 아이들은 자유대형으로 서고 팻말들은 바닥에 여기저기 늘어놓는다.
 - 2) 음악이 시작되면 음악에 맞춰 다니다가 음악이 멈추면 팻말을 1개씩 집어 같은 모양의 팻말을 가진 아이들끼리 모여앉는다.
 - 3) 제일 먼저 모인 모양의 식구들이 이긴다.
 - 4) 다시 바닥에 팻말을 놓고 시작한다.
6. 주의할 점
 - 1) 아이들이 하나씩만 가지도록 한다.
 - 2) 도형 팻말을 밟지 않도록 한다.

7. 평가

- 1) 4살 이상이 되면 모양 구별을 잘 할줄 알지만 같은 모양끼리 모이는 것은 어려워한다. 그러므로 모양끼리 모이는 것에는 교사가 도움을 주어야 한다.
- 2) 같은 모양끼리 모인 후에 노래를 하거나 춤을 추면 아이들이 더 좋아한다.
- 3) 도형팻말 대신에 색팻말로 해도 재밌다.
- 4) 실제로 게임을 하기 전에 도형에 대해 설명해주고 아이들이 직접 탐색해 볼 수 있도록 한다.

무엇 일까요?

1. 목표 - 지각력, 기억력, 추리력, 주의력
2. 인원 - 30명
3. 나이 - 4살 이상
4. 준비물 - 손이 들어갈만한 구멍뚫린 상자 한개, 덮개, 아이들에게 친근한 물건들(풀, 모자, 인형, 풍선, 가위, 주방용품, 숟가락 등)
5. 놀이 방법
 - 1) 반원으로 의자나 바닥에 앉는다.
 - 2) 어떤 물건들이 있나 함께 알아보고 물건들을 덮개로 씌운다.
 - 3) 아무도 보지 않게 하고 상자속에 물건을 한개 넣는다.
 - 4) 교사는 상자 속에 든 물건의 이름을 말하지 않고 색, 모양, 사용방법 등만을 설명한다.
 - 5) 아이들은 서로 의논하여 그 물건의 이름을 알아맞힌다.
 - 6) 아이들이 물건의 이름을 말하면 교사는 상자속의 물건을 꺼내서 보여준다.
6. 평가
 - 1) 아이들은 이 놀이에 기본적으로 흥미를 가진다.
 - 2) 4살의 아이들은 5살 아이들을 따라 말한다.
 - 3) 교사가 아이들이 맞힐 수 있도록 잘 유도하고 만약 오래동안 아이들이 알아맞히지 못하거나 더 어린 아이의 경우는 먼저보게도 한다.

커다란 꿀밤나무 아래서(어른과 함께)

1. 목표 - 지시에 따르는 능력, 가벼운 근육활동, 민첩성

2. 인원 - 30~60명까지

3. 나이 - 4살

4. 준비물 - 신호 악기

5. 놀이 방법

1) 10명 정도로 원을 만들어서 흠땀을 하며 오른쪽으로 가면서 '커다란 꿀밤나무 아래서'란 노래를 부른다.(노래는 이놀이를 하기 전에 아이들이 익숙하게 부를 수 있도록 준비해야 한다. 노래를 모르면 즐겁게 놀이할 수가 없다.)

2) 한 곡을 다 부를때쯤 교사가 신호와 함께 지시사항("~ 사람끼리 모여라")을 알린다.

3) 만난 사람들끼리 다시 원을 만든다.

4) 교사의 신호가 다시 울리면 원을 만든 사람들끼리 처음과 같이 흠땀으로 뛰며 노래를 부른다.

5) 지시사항을 바꿔가면서 여러번 해본다.

6. 평가

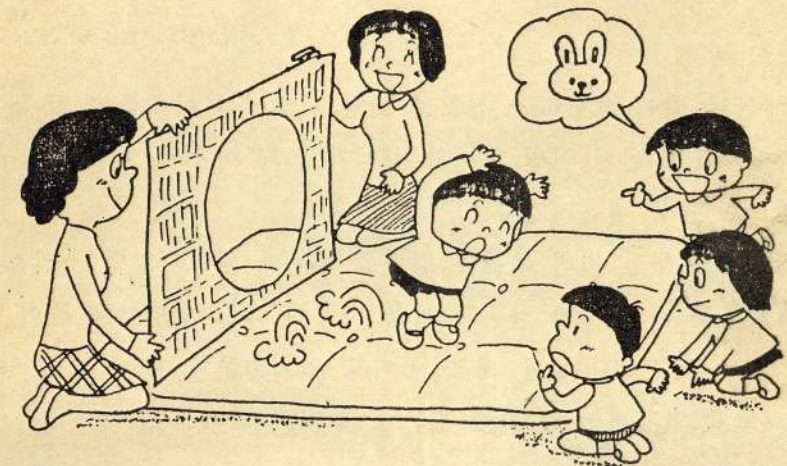
1) 교사가 단순히 지시만 하는 것이 아니라 많이 참여하는 가운데 놀이가 이루어져야 한다.

2) 교사의 지시대로 모이는 것을 잘 못한다.

<악보 - 그림1>



동물 놀이1



1. 목표 - 생각하는 것을 몸으로 표현하기

2. 준비물 - 매트와 신문지(신문지에는 중앙 부분에 아이가 빠져나올 수 있도록 구멍을 뚫어놓는다.) 3~4장

3. 나이 - 4살 이상

4. 놀이 방법

1) 매트의 한쪽에서 신문지를 양쪽에서 잡고 세운다.

2) 아이 한사람씩 신문지의 구멍을 빠져나가서 매트 위에서 걷기도 하고 앞으로 구르기도 하면서 가장 마지막에 자신이 좋아하는 동물의 모양과 울음소리를 흉내낸다.

5. 평가

1) 아이들이 흥미로워 하면서 동물 흉내를 잘낸다.

2. 아이들이 같은 동물만 말하지 않도록 교사가 여러 동물이름을 불러준다.

동물 놀이2

1. 목표 - 전신운동, 신체 상하지 운동
2. 나이 - 5살
3. 놀이 방법
 - 1) 악어, 개, 말에 해당하는 신호를 만들고 교사와 아이들이 잘 알도록 익힌다.
 - 2) 악어> 복을 한번 치면 교사와 아이가 함께 마루에 엎드려 발을 사용하지 않고 양손으로 몸을 전진시킨다.
 - 3) 개> 복을 두번 치면 무릎과 양손을 마루에 짚고 '멍멍'소리를 내며 걷는다.
 - 4) 말> 복을 세번 치면 양손과 발을 마루에 대고 엉덩이를 높이 들어올려 말의 모양을 하고 전진한다. 말을 모는 아이도 있기때문에 미리 그림 등을 보면서 말 울음소리도 섞어가면서 놀면 더 즐거운 놀이가 된다.
4. 평가
 - 1) 악기의 종류를 달리 하여 신호를 할 수도 있다. 예를들면 소고는 개, 짹짹이는 사자 등으로 할 수 있다.
 - 2) 신호를 듣고 약속대로 할 수 있는 나이는 5살 이상이다.

<그림3>



빈강통 넘어뜨리기

1. 목표 - 팔의 소근육을 발달시킨다.
2. 나이 - 3살 이상
3. 준비물 - 타이어2개, 빈강통 몇개, 공
4. 놀이 방법
 - 1) 2개의 타이어 사이에 빈 강통을 옆으로 일렬로 늘어놓는다.
 - 2) 그 빈강통을 향해서 공을 굴린다. 빈강통을 맞추어 넘어뜨리도록 한다.
 - 3) 처음에는 가운데서 굴리고 점점 익숙해지면 3미터쯤 떨어지도록 한다.
5. 평가 - 처음에는 아주 가까운 거리에서 하다가 점점 멀어지도록 한다.

터널 놀이

1. 목표 - 양 팔의 기능을 촉진
2. 나이 - 3살 이상
3. 놀이 방법
 - 1) '너희들은 멍멍이야'라고 설명하고 아이들에게 개 흉내를 내도록 한다. 처음은 교사가 '멍멍'하고 찾아보인 후 잠시동안 실내를 돌아다닌다.
 - 2) 다음으로 교사가 몸을 굽혀서 터널을 만들고 거기를 개가 된 아이들이 한사 랍씩 다니도록 한다.
 - 3) 교사의 터널만이 아니고 나이가 좀 든 아이들도 터널을 만들어 어린 아이들이 빠져나가게 해도 좋다.
4. 평가
 - 1) 어린 아이일수록 터널을 만들어 버티고 있는 시간이 짧다. 그러므로 어린 아이들은 터널을 만들기보다는 빠져나가는 역할을 하도록 하면 좋다.
 - 2) 아이들이 흥미있게 임한다.

<그림4>

강충강충 뛰기

1. 목표 - 강충뛰는 경험을 마음껏 하는 속에서 뛸 수 있는 자신감을 준다.
2. 나이 - 3살 이상
3. 준비물 - 매트, 직경 60센티미터이내의 굴렁쇠 3,4개, 작은 타이어
4. 놀이 방법
 - 1) 매트와 굴렁쇠(홀라후프),타이어를 그림과 같이 배치하고 교사가 먼저 시범을 보인다.
 - 2) 매트의 끝에 서서 나란히 놓은 굴렁쇠 속에 강충강충하고 계속 뛰어들어 가면서 앞으로 나아가고 가장 뒤에 '얏'하는 소리와 함께 타이어 위에 뛰어오른다.
 - 3) 건강하고 활동력이 있는 아이부터 시켜본다.3,4번 시키는 동안 완전히 익숙해져서 양 발로 강충강충하고 리듬을 붙이면서 뛸 수 있게 된다.
5. 평가
 - 1) 맨 끝에 놓는 것을 거북이 인형 등으로 대체할 수 있다.
 - 2) 두 발로 규칙적으로 뛸 줄 아는 나이는 5살이다.

〈그림5〉



콩 넣기 놀이

1. 목표 - 주의력,집중력,눈-손의 협응,손가락 끝의 교차성 높임
2. 나이 - 3살 이상
3. 준비물 - 콩(아이 한명당 20개),접시와 우유병(아이의 수만큼,우유병 속은 젓지 않은 것),양동이 또는 바닥이 깊은 물통 1개
4. 놀이 방법
 - 1) 아이들을 원형으로 앉히고 콩이 들어있는 접시와 우유병을 늘어놓는다.
 - 2) 교사가 우선 콩을 하나씩 떠서 콩을 우유병 속에 넣고 아이들이 따라해보도록 한다.
5. 평가
 - 1) 3살의 아이들도 비교적 잘 할수 있다.
 - 2) 아이들이 콩을 흘렸을 경우 손으로 주워서 담으라고 한다.

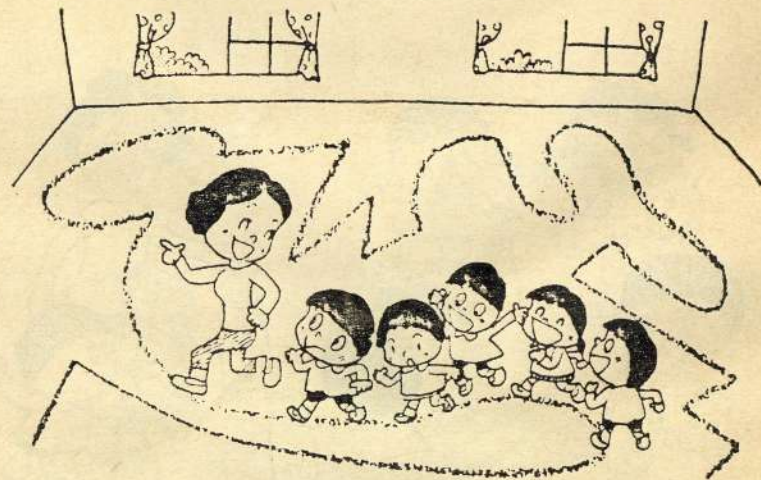
〈그림6〉



선생님과 달리자

1. 목표 - 함께 하는 연대감, 정해진 틀에 맞게 달리는 능력 기르기
2. 나이 - 4살 이후
3. 준비물 - 마당이나 실내의 바닥에 직선이나 곡선을 재미있고 우습게 변화를 주어 설정한다.
4. 놀이 방법
 - 1) 우선 교사가 직선이나 곡선에 따라서 달려보인다.
 - 2) 교사의 뒤를 따라서 아이를 달리게 한다. 전차와 같이 연결되어서 '덜컹덜컹' 소리를 내며 활기차게 달려본다. 아이들이 요령을 알게 되면 몸을 선에 잘 적응시켜서 재미있게 달릴 수 있다.

〈그림7〉



물건 사기 놀이

1. 목표 - 다른 친구와 협동하기
2. 나이 - 4살
3. 준비물 - 두꺼운 종이로 만든 과자, 과일 등의 모형 상품, 우유병의 뚜껑이나 병마개
4. 놀이 방법
 - 1) 처음에는 교사가 가게의 주인이 되고 한사람씩 물건을 사러 간다. 돈은 한사람에 3개쯤 갖는다.
 - 2) 출발점에서 가게까지 달려가서 주인에게 '00을 주세요'라고 말하고 돈을 1개 건네준다. 서로 '고맙습니다'라는 인사를 하고 물건을 가지고 달려서 되돌아온다.
 - 3) 되풀이해서 놀고 익숙해지면 2사람이 한조가 되어 의논해서 물건을 산다.
 - 4) 가게 주인도 아이들이 해보도록 한다.
5. 평가
 - 1) 3살의 아이들은 돈을 하나씩 주어야 한다는 것과 돈을 주어야 한다는 것을 잘 알지 못한다.
 - 2) 모형 물건보다 실제 먹는 것을 놓고 놀이를 하기도 한다.

〈그림8〉



우유곽을 가지고

1. 나이 - 3살 이상

2. 우유곽 이어 넘어뜨리기

우유곽을 세울 수 있도록 접어서 여러개 세워놓고 연쇄적으로 넘어뜨린다.

3. 비석치기

우유곽을 접어서 비석치기의 돌 대신 사용한다.

4. 우유곽 볼링

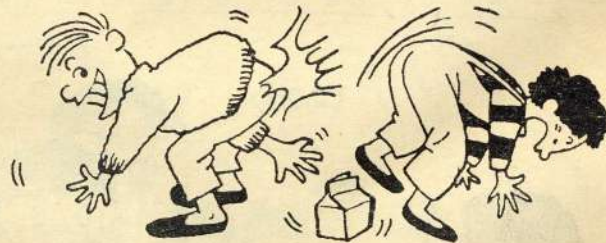
우유곽을 여러개 세운 후 공으로 쓰러뜨린다.

5. 빨리 집기

- 30센티미터정도 간격을 두고 서로 등을 맞대고 선다음 신호에 따라 재빨리 등을 구부려 우유곽을 집는다.

- 동시에 했는데 잡지 못할경우 다시 하거나 엉덩이로 밀쳐서 잡도록 한다.

<그림9>



3. 편대형 놀이

고양이와 쥐

1. 목표 - 근육활동, 민첩성, 기억 및 주의력 발달, 이해력, 자제력 발달

2. 인원 - 20~40명

3. 나이 - 3살

4. 준비물 - 선을 그릴 것(분필 또는 색테이프), 신호 악기

5. 놀이 방법

노래의 노랫말을 놀이하기 전에 막대인형을 사용하여 동화 형식으로 들려주고 노래를 여러번 불러본 후에 놀이 방법을 설명한다.

1) 아이들이 두편으로 나누어 고양이편과 새앙쥐 편으로 정하고 일렬 횡대로 서로 마주보고 바닥에 앉게 한다.

2) ①번의 노래를 부르면서 새앙쥐들은 출발선에서 새앙쥐 머무르는 선까지 기어나온다.

3) ② 번의 노래를 부르면서 고양이들은 고양이 출발선에서 고양이 머무는 선까지 기어나온다.

4) 머무는 선에서 새앙쥐가 ③번의 노래를 부르면서 고구마 먹는 흉내를 내면 ④번의 노래를 부르면서 고양이는 눈을 굴리면서 쥐를 쳐다보는 흉내를 낸다.

5) 이때 교사가 신호음을 내면 고양이는 쥐를 잡으로 간다. 쥐가 출발선에 도착하면 잡을 수가 없으며 잡았더라도 무효가 된다.

6) 이렇게 하여 새앙쥐가 몇마리 잡혀왔나 같이 세어본후 다시 자기 집으로 돌려보내고 다음엔 역할을 바꾸어서 해본다.

7) 두번 해본후에 각각 몇마리씩 잡아왔나 비교하여 승부를 정한다.

6. 주의점 - 아이들이 노래를 듣고 자기가 움직여야 할때를 알아야 하며 그려놓은 선을 잘 지켜야 한다. 그리고 잡으러 가는 아이나 도망가는 아이는 반드시 기어가야만 한다.

7. 평가

아이들이 대단히 좋아하지만 3살의 아이들은 이 놀이 전체에 대해 이해하기는 힘들다. 그러나 다른 큰 아이들이 하는 것을 따라하면서 무리지어 재미있게 논다.

장히연 - 20살이가 된다

The diagram illustrates a game called 'Cat and Mouse' (고양이와 쥐). It features a musical staff with a melody in C major. Below the staff, there are two sets of lyrics. The first set is for '새앙쥐' (Little Mouse) and the second is for '고양이' (Cat). The game is played between two lines, '고양이 머무는 선' (Cat's resting line) and '고양이 출발선' (Cat's starting line). The '새앙쥐' starts at the '고양이 출발선' and runs towards the '고양이 머무는 선'. The '고양이' starts at the '고양이 머무는 선' and runs towards the '새앙쥐'. The game ends when the '새앙쥐' reaches the '고양이 머무는 선'.

새앙쥐 새 앙 쥐 가 나 온 다 새 앙 쥐 가 나 온 다 구멍에서 ① " 새 앙 쥐 가 먹 는 다 새 앙 쥐 가 먹 는 다 고 구 마 를 ③ "

고양이 고 양 이 가 나 온 다 고 양 이 가 나 온 다 부엌에서 ② " 고 양 이 가 본 - 다 고 양 이 가 본 - 다 새 앙 쥐 를 ④ "

고양이 머무는 선 고양이 출발선 쥐 출발선 쥐 머무는 선

풍선을 가지고

1. 옆구리에 끼고 이인삼각으로 이어달리기를 한다.
2. 풍선 터뜨리기
 - 1) 나이 - 3살 이상
 - 2) 한 사람이 두개씩 풍선을 가진다.
 - 3) 각 편에서 한사람씩 대표를 뽑는다.
 - 4) 뽑힌 사람은 상대방의 풍선 부는 사람을 손대지 않고 말이나 동작으로 풍선 부는 것을 방해한다.
 - 5) 터뜨리면 뒤의 사람이 재빨리 나온다.
 - 6) 평가 - 풍선 터뜨리기를 무서워 하는 아이들이 있고 잘못 터뜨렸을 경우 위협성이 있다.

3. 풍선 불어 전달하기

- 1) 5~6명이 함께 한다.
 - 2) 차례로 늘어서서 입으로 풍선을 불어 전달한다.
 - 3) 맨 끝의 사람은 풍선을 가지고 달려와 다시 시작한다.
 - 4) 맨 앞의 사람이 맨 뒤 사람의 것을 받아서 교사에게 가져오는 편이 이긴다.
- * 아이들이 풍선불기가 힘든 경우도 있다.

4. 오래 버티기

- 1) 풍선 2~4개를 공중에 띄워 올려 손으로 쳐서 오랫동안 땅에 떨어뜨리지 않는 사람이 이긴다.
- 2) 발로 차는 것도 인정하며 터지는 경우는 놀이를 계속하지 못한다.

5. 풍선 많이 넣기

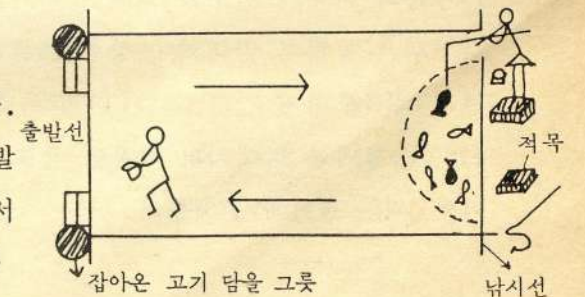
- 1) 풍선을 여러개 미리 불어서 준비한다.
- 2) 한 번이 1m인 정사각형을 그린다.
- 3) 1.5m정도 떨어져서 집어넣는다.

낚시

1. 목표 - 눈과 손의 협응력, 근육조정, 사고력, 성취감
2. 인원 - 20~40명
3. 나이 - 3살
4. 준비물 - 자석이 붙어있는 낚시대 2개, 쇠볼이(클립)이 붙어있는 물고기 30~50마리, 큰바구니 2개, 작은 바구니 2개

5. 놀이 방법

- 1) 아이들을 두 편으로 나누어 앉게 한다.
- 2) 교사의 출발신호에 따라 아이들은 출발선에서 낚시선까지 뛰어가 앞쪽을 보고 서서 놓여있는 낚시대로 연못속의 물고기를



한마리만 잡아 바구니에 담아와서 교사옆에 있는 큰 바구니에 옮겨 담고 빈 바구니를 뒤의 아이에게 준다.

3) 이때에 사용하는 낚시대는 아이들이 손으로 쥘 수 있는 정도의 굵기로서 길이도 알맞아야 하며 고기를 한마리 잡은 즉시 적목 옆에 놓아두도록 한다.

4) 물고기는 자유놀이 시간이나 작업시간에 색깔이 있는 종이에 아이들이 좀 크게 그려서 오리도록 한후 클립을 끼운다.

6. 주의점

1) 자석 낚시대는 쇠붙이에 붙여야만 물고기가 따라 올라온다는 것을 알아야 이 놀이를 흥미롭게 할 수 있다.

2) 낚시대에는 무거운 자석이 붙어 있어 휘두르거나 장난을 하면 다칠 염려가 있으므로 특별히 조심해야 함을 미리 알려준다.

7. 평가

- 1) 아이들이 연못 속에 들어가지 못하도록 한다.
- 2) 놀이를 하기 전에 아이들이 물고기를 직접 그리게 하는 것이 더 좋다.

깡통 굴리기(돼지 놀이)

1. 목표 - 도구를 이용한 놀이로서 협동심, 근육조정, 인내심을 기르도록 한다.

2. 인원 - 20~40명

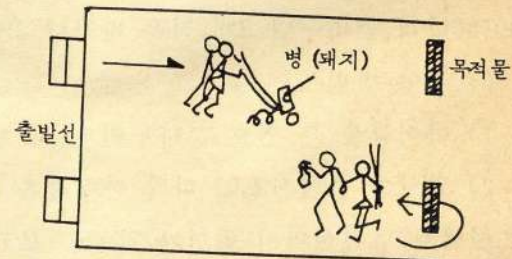
3. 나이 - 3살 이상

4. 준비물 - 깡통이나 굴릴 수 있는 것 2개, 막대기 4개, 목적물 2개

5. 놀이 방법

1) 2명의 아이가 한조가 되어 순서대로 나와서 협동하여 막대기로 깡통을 굴리면서 목적물까지 간다.

2) 돌아올때는 막대기와 깡통을 들고 뛰 어와 다음 조에게 전해준다.



6. 주의할 점

1) 깡통을 발로 차거나 뜨게 하면 위험하므로 조심하도록 한다. 같이 굴리지 않고 혼자 굴려서는 안된다.

2) 둘이 함께 굴려야만 잘 굴러갈 수 있음을 강조한다.

7. 평가

1) 아이들이 처음에는 어려워 하다가 나중에는 요령을 알게 된다.

2) 깡통을 사용할때는 조금 두꺼운 것을 하도록 한다.

3) 깡통 대신에 돼지모양을 만들어서 할수도 있다.

장님 인도하기

1. 목표 - 청각 발달, 지각력, 협동심

2. 인원 - 20~30명

3. 나이 - 3살

4. 준비물 - 각각 다른 소리를 내는 악기 2개, 눈가리개 2개, 목적물 2개

5. 놀이 방법

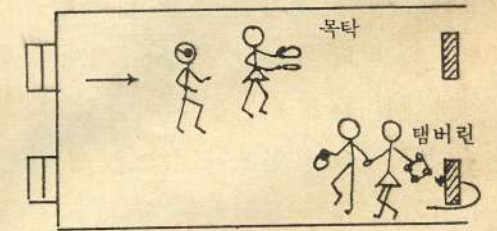
1) 아이들을 두 편으로 나누어 앉게 한다.

이때 남자아이와 여자 아이가 한 조가 되어 한사람은 바닥에 한사람은 의자에 앉게 한다.

2) 양편의 맨앞에 앉은 아이가 나와 가위, 바위, 보를 하고 이긴 사람이 먼저 자기편의 악기를 고른다.

3) 교사가 신호를 하면 눈가리개로 눈을 가린 아이는 의자에 앉은 아이가 흔드는 자기 편 악기 소리를 들으면서 목적물까지 따라간다. 목적물을 돌아서면 눈가리개를 벗어내고 짝과 손을 잡고 뛰어와 다음 조에게 눈가리개와 악기를 전해준다. 의자에 앉은 아이와 눈가리개로 가리는 아이를 번갈아가면서 한다.

4) 먼저 끝나는 편이 이기는 것으로 한다.



6. 주의할 점

- 1) 눈을 가린 아이는 반드시 소리를 듣고 가야 하며 악기를 흔드는 아이는 친구가 소리를 듣고 잘 따라올수 있도록 가까이에서 크게 잘 흔들어 주어야 한다.
- 2) 아이가 쉽게 소리를 낼 수 있는 악기를 택해야 하며 명확한 소리의 구분을 위해서 두 악기는 서로 재질이 다른 것이 좋다.

7. 평가

- 1) 어린 아이는 눈을 가리면 무서워하기도 한다.
- 2) 인도하는 역할을 아이들이 하기에는 힘이 든다.

빨래를 말립니다.

1. 목표 - 협력하는 마음을 기른다.
2. 나이 - 3살 이상
3. 준비물 - 수건, 빨래집개, 줄, 의자
4. 놀이 방법
 - 1) 두 사람이 한조가 되어 한 사람이 빨래집개, 한사람이 수건을 나누어 가진다. 신호가 울리면 손을 잡고 달려가 두 사람이 협력해서 널고 돌아온다.
 - 2) 뒤의 두사람도 같은 식으로 해서 수건을 널러 가서 다 끝나면 이번에는 두사람씩 말린 수건을 가지러 간다.
 - 3) 처음의 한조가 수건을 말리면 다음의 한조는 그것을 거두어 오는 식으로 해서 이것을 되풀이하면 된다.
 - 5) 빨래를 널기전 활동(비누칠->헹구기->짜기)를 먼저 하고 출발신호를 줌으로써 아이들의 흥미를 더욱 유발할 수 있다.

5. 평가

- 1) 놀이를 시작하기 전에 빨래집개 집는 방법을 알려 준다.
- 2) 빨래 너는 방법도 알려 주어야 한다.
- 3) 조를 짜서 하는것보다 혼자서 하도록 한다.
- 4) 아이들이 빨래를 널때 떨어뜨리지 않고 잘 널도록 한다.

컵의 공 나르기

1. 목표 - 주의력
 2. 나이 - 3살
 3. 준비물 - 컵, 테니스공(비슷한 크기의 것), 시작과 끝선(10m정도 간격)
 4. 놀이 방법
 - 1) 시작선에 일정한 수의 아이를 세우고 한쪽 손에 공이 없힌 컵을 갖도록 한다.
 - 2) 시작신호를 내어 시작하도록 하고 공이 떨어지면 줍게하고 격려하여 끝까지 달리도록 한다.
- * '숟가락으로 밤나르기'의 활동으로 응용해서 할 수 있다.



● 목표

배게 나르기

1. 목표 - 손, 발, 허리를 강화한다.
2. 나이 - 3살 이상
3. 준비물 - 배게, 시작과 끝선
4. 놀이 방법
 - 1) 양손 양발 모두를 마루에 짚고 등에 1개씩 배게를 얹는다.
 - 2) 시작선에서 끝선까지 떨어뜨리지 않고 나른다.
 - 3) 익숙해지면 릴레이 형식으로 한다. 즉, 아이들이 시작지점에서 끝나는 지점까지 가면 거기에 대기해있던 아이가 다시 등에 배게를 얹고 가도록 한다.
5. 평가 - 배게바닥이 평평한 것으로 하는 것이 좋다. 5살 이상의 아이들은 머리위에 얹어서 걷는 것도 좋아한다.

악어의 공굴리기

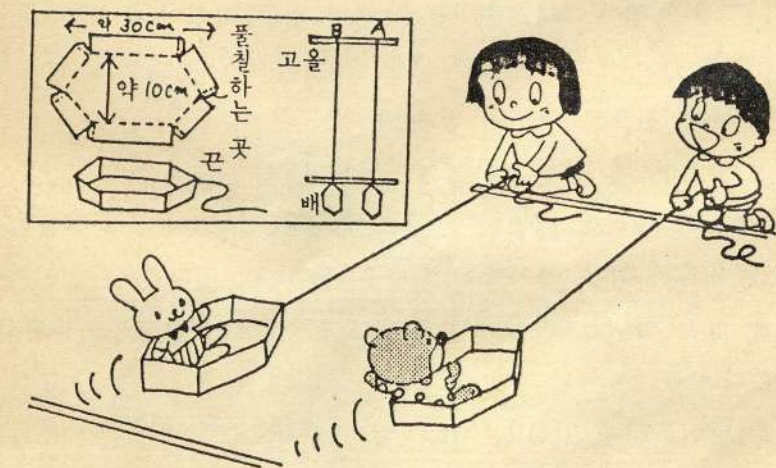
1. 목표 - 팔근력 기르기, 폐기능 강화, 인내력
2. 나이 - 3살 이상
3. 준비물 - 작은 공 2개, 시작과 끝선
4. 놀이 방법

마루에 엎드려 시작선에 있는 공을 입으로 붙면서 끝선까지 굴려간다. 이것도 역시 릴레이 식으로 할 수 있다.
5. 평가
 - 1) 나이에 따라 거리를 조절한다.
 - 2) 두사람이 한조가 되어 한다거나 실내에서 자유롭게 붙면서 돌아다니도록 해도 좋다.
 - 3) 공은 약간의 무게가 있으면서 작고 가벼운 것일수록 좋다. 탁구공도 괜찮다.
 - 4) 아이들에게 손으로 밀면 안된다는 것을 미리 알려준다.
 - 5) 3살 아이들에게는 좀 어렵다.

배 끌어당기기

1. 목표 - 손끝의 교차성을 기른다.
2. 나이 - 3살 이상
3. 준비물 - 두꺼운 종이로 물건을 태울 수 있도록 만든 배, 끈 2개, 표시선
4. 놀이 방법
 - 1) 배를 2척 그림과 같이 설정하고 배 안에는 인형이나 그것에 대신할 수 있는 것을 넣어서 중량을 갖도록 한다.
 - 2) 아이 두명을 한사람씩 내어 앉히고 배의 끈을 쥐도록 한다.
 - 3) 신호로 끈을 끌어당기기 시작하고 표시선까지 배를 잡아당긴다. 인형이 떨어지지 않도록 신중하게 잡아당기도록 한다.
5. 평가
 - 1) 배를 만드는 대신 바구니를 사용하면 좋다.
 - 2) 직접 배를 아이들이 만들어서 하도록 하면 좀더 흥미를 갖게 된다.
 - 3) 3살의 아이는 놀이를 제대로 하지 못하고 그대로 끌고 다니기도 한다.

<그림 16>



공 옮기기

1. 목표 - 협동심, 자제력, 속도조절과 균형유지
2. 인원 - 20~30명
3. 준비물 - 공 2개, 목적물 2개
4. 놀이 방법
 - 1) 아이들을 두 편으로 나누어 앉게 하는데 이때 두사람씩 짝을 짓는다.
 - 2) 교사의 출발 신호가 울리면 짝끼리 준비했던 공을 가슴에 끼워 빠져나가지 못하게 하면서 목적물까지 갔다가 올때는 공을 팔에 끼고 손잡고 뛰어와서 공을 다른 조에게 전해준다.
5. 주의할 점
 - 1) 공이 가슴에서 빠져나가지 않도록 둘이 서로 꼭잡고 옮겨나가야 하며 공이 빠졌을 경우 그자리에서 다시 주워서 하도록 한다.
 - 2) 공의 크기는 교사의 주먹보다 약간 더 큰것을 사용한다.

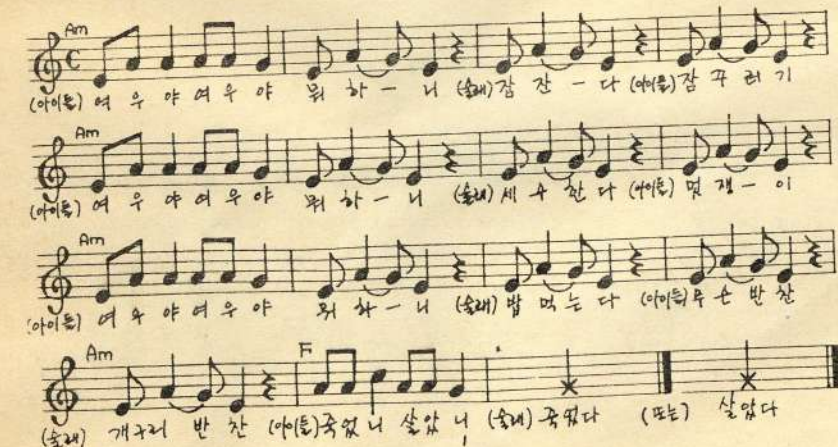
인형 업고 돌아오기

1. 목표 - 근육조절, 순서의 이해, 역할의 이해
2. 인원 - 20~40명
3. 나이 - 3살 이상
4. 준비물 - 인형 2개(큰것), 의자 2개
5. 놀이 방법
 - 1) 아이들을 두 편으로 나누어 앉게 한다.
 - 2) 출발선 맞은 쪽에 의자 2개를 놓아둔다.
 - 3) 출발 신호가 울리면 첫번째 아이는 인형을 업고 뛰어가 인형을 의자에 잘 얹혀 놓고 돌아와서 다음 아이에게 악수를 한다.
 - 4) 악수를 받은 아이는 뛰어가서 앉아 있는 인형을 잘 업고 돌아와 다음 아이에게 업혀준다.
 - 5) 인형을 떨어뜨리지 않고 잘 업고 빨리 갔다오는 편이 이기는 놀이이다.
 6. 평가 - 3살은 혼자 업는것을 어려워하므로 안고 돌아오도록 한다.

4. 전래 놀이

여우야 여우야 뭐하니

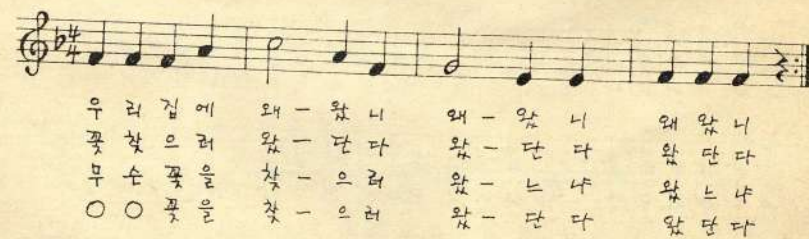
1. 목표- 노래를 주고 받으며 하는 이 놀이는 농촌은 물론 도시의 골목에서 아이들이 많이 하는 놀이이다. 아이들에게 판단력, 민첩성등을 길러줄 수 있다.
2. 인원 - 10명 내외
3. 놀이 방법
 - 1) 가위바위보를 하여 술래를 정한다.
 - 2) 술래를 가운데 두고 그밖의 사람은 손에 손을 잡고 원으로 그림1과 같이 둘러앉는다.
 - 3) 술래와 아이들은 다음과 같이 노래를 주고 받는다.
 - 4) 술래가 '살았다'하면 모두 일어나 미리 정해진 곳까지 뛰어가야 하며 그곳에 도착하기 전에 술래에게 잡히면 그 사람이 술래가 된다.
 - 5) 술래가 '죽었다'하면 모두 죽은 것처럼 가만히 있어야 한다. 이때 움직인 사람을 술래가 지적하면 그 사람이 술래가 된다.
 - 6) 술래가 된 사람은 처음과 같이 반복한다.
4. 평가
 - 1) 일정한 거리를 두고 일렬로 서서 할 수도 있다.
 - 2) 재미있게 노래를 바꾸어서 부를 수도 있다.



우리집에 왜 왔니?

1. 목표 - 함께 노래를 하면서 하는 놀이로 요사이 많이 잊혀가고 있지만 아이들이 쉽게 즐길 수 있는 놀이이다.
2. 인원 - 15~20명
3. 놀이 방법
 - 1) 두 패로 나눈다.
 - 2) 두 패가 각각 일렬횡대로 옆사람과 손을 잡고 서로 마주보고 선다.
 - 3) 가운데 부분에 선을 긋고 자기 진영의 위치를 확실히 한다.
 - 4) 두 패에서 한명씩 나와 가위 바위 보로 공격할 편을 정한다.
 - 5) 수비편은 '우리 집에 왜왔니, 왜왔니, 왜왔니'라고 노래를 부르며 모두 앞으로 나아가간다. 이때 공격편은 뒤로 물러선다.
 - 6) 이어서 공격편이 '꽃 찾으러 왔단다, 왔단다, 왔단다'라고 역시 모두 앞으로 나가면서 수비편에 맞서서 노래를 부른다.
 - 7) 수비편이 앞으로 나아가면서 '무슨꽃을 찾으러 왔느냐, 왔느냐'라고 노래한다.
 - 8) 공격편은 이때 수비편중 한명의 이름을 노래로 불러 세우고 가위바위보를 한다.
 - 9) 이긴 편으로 가위바위보한 사람이 둘다 간다.
 - 10) 맨 마지막에 많이 남은 편이 이긴다.

우리집에 왜 왔니



남대문 놀이

1. 목표 - 넓은 공간에서 특별한 준비물 없이도 놀 수 있고 소풍이나 대동놀이에서 패를 나누려 할때 사용되는 놀이이다.
2. 인원 - 많을수록 좋다.
3. 놀이방법
 - 1) 열명 내외의 사람중 두사람을 뽑아 문지기로 삼는다.
 - 2) 문지기는 양손을 마주 잡고 문 같은 모양을 만든다.
 - 3) 나머지 사람들은 한줄로 줄을 지어 어깨 또는 허리를 붙잡고 선다.
 - 4) 노래를 부르며 차례차례 양손을 잡은 문으로 들어갔다 나왔다 한다.
 - 5) 문지기는 노래를 부르다 정해진 때에 문을 닫기로 하고 손을 내려 한사람을 잡는다. 두 사람이 잡히면 문지기를 바꾸고 다시 시작한다.
 - 6) 이 놀이 후 차례로 대문을 나와 각각의 문지기 뒤에 서면 자연스럽게 두 편으로 나눌 수 있고 인간 줄다리기, 호박따기, 우리집에 왜왔니 등의 놀이로 이어질 수 있다.
 - 7) 두 편으로 나눈 후 일정한 목표를 정하고 계속적으로 문을 만들면서 일정한 지점을 돌아오는 놀이를 할 수 있다.



남 대 문



4. 주의점

- 1) 엄격한 질서 유지보다 즐겁고 자유로운 분위기 조성이 필요하다.
- 2) 편끼리 당기기는 사전에 경계선과 결승선을 그어 놓는다.
- 3) 두 편의 인원수는 똑같이 되지 않는 것이 보통인데 그것이 오히려 흥미를 가지게 할 수 있다.
- 4) 두박자 또는 네박자의 노래를 부르며 시계 방향으로 돌아간다.

새 문 놀이

문 지기 문 지기 문 열 어 라 - 열 리 없 어 문 열 겠 네

어 면 대 문 에 들 어 갈 까 - 동 대 문 을 들 어 가
서 대 문 을 들 어 가
남 대 문 을 들 어 가
북 대 문 을 들 어 가

문 지 기 문 지 기 문 열 어 라 - 열 커 덩 명 열 겠 다

호박 따기

1. 목표 - 서로 몸을 부딪히며 서로를 느낄 수 있다.
2. 인원 - 20~30명
3. 놀이 방법
 - 1) 동서 두편으로 갈라서 각각 대장을 정한다.
 - 2) 대장 뒤에 키순으로 앞사람의 허리를 든든히 잡고 늘어선다.
 - 3) 대장을 선두로 하여 마당을 돌면서 노래를 부르며 본격적인 놀이를 시작하기 전에 집단간의 결속을 다진다.
 - 4) 두편중 대장이 나와 먼저 호박을 딸 편을 정한다.
 - 5) 만약 동쪽편에서 먼저 호박을 따기로 결정되면 동쪽 대장이 늙은 할머니의 시늉을 하면서 서쪽 패로 걸어나온다.
 - 6) 동쪽 대장이 '할멈계신가?'하고 서쪽 편에게 묻는다. 서쪽 아이들이 모두 음

를을 맞추어 '어떻게 왔습니까?'하고 되묻는다.

7) 동쪽 대장이 '호박따러 왔지'하면 서쪽 아이들이 모두 함께 '이제야 겨우 꽃이 폈소 내일 다시 오십쇼'하고 노래를 부르며 다시 마당을 돈다.

8) 동쪽 대장은 하는수 없이 자기 편으로 걸어가서 서쪽편과 함께 마당을 돌면서 노래를 부른다.

9) 그러다가 다시 동쪽 대장이 나와서 처음과 같은 행동을 반복한다.

'할멈 계신가?', '어떻게 왔습니까?', '호박따러 왔지'이러고는 말을 바꾸어 '이제야 겨우 탁구공만 해졌소. 내일 모래 오십쇼'라고 할 수 있다. 이 말은 여러가지로 길게 늘어놓을 수 있다. '이제야 겨우 씨를 뿌렸소-> 이제야 겨우 꽃이 피었소-> 이제야 겨우 주먹만해졌소'등과 같이 씨를 심고 꽃이 피고 열매가 맺고 그 열매가 얼마나 큰가를 일일이 말하면서 문답과 동작을 반복한다.

10) 마지막 문답은 '할멈 계신가?-> 어떻게 왔습니까?-> 호박따러 왔지-> 동이만큼 컸소-> 그럼 따가시오'이다.

11) 호박을 따가라는 허락이 있으면 동쪽 대장은 호박을 따가기 위한 공세를 취하고 서쪽 패에서는 자기 호박을 따가라고는 했으나 한개도 떼지 못하게 방어진을 친다.

12) 호박을 따는 사람은 동쪽 대장 혼자이고 반면에 서쪽 대장은 자기 뒤에 대열을 달고 있어야 하므로 자유롭게 활동할 수가 없다.

13) 중간에 달린 호박을 딸수는 없고 맨끝의 호박만 딸 수 있다.

14) 동쪽 대장이 하나를 따면 대장 바로 뒤에 세우고 호박을 따온 동쪽 편은 흥겹게 축하의 노래를 한다.

15) 다음은 서쪽 편에서 호박을 따기 위한 공세를 취한다.

4. 주의점

1) 호박을 딸때 호박덩굴을 해쳐서는 안되며 끝의 호박만 떼어야 한다. 어졌을 때에는 벌칙이 있다.

2) 결속력을 다지기 위한 노래뿐만 아니라 다음과 같은 놀이도 할 수 있다.

3) 공격하는 시간을 제한하면 못딸 수도 있다.

강강술래

수십명 사람들이 손에 손을 맞잡고 둥그런 원을 지어 무리를 이루고 춤추고 노래하는 모습은 장관이다. 더구나 달밤에 강강술래를 한다면 한 폭의 그림이 될 것이다. 강강술래를 하며 하나된 마음으로 놀아보자.

강강술래는 임진왜란때 왜적을 무찌르던 의병전술에서 시작되었다고 하는데 원을 더 멀리 본다면 고대 부족사회의 공동 축제 등에서 흥이 나서 손에손을 맞잡고 뛰놀던 단순한 형태의 춤이 점차 다듬어져 내려오다가 이순신 장군이 병술로 이용한 후 자리를 잡게 되었다고 볼 수 있다.

남해안 일대에서는 주고 한가위날 밤에 놀았으나 지방에 따라서는 정월대보름 밤 또는 철을 가리지 않고 달밝은 밤에 수시로 놀이를 했다고 한다. 주로 바닷가 모래밭, 또는 마을의 넓은 마당 등에서 했다.

우리는 특별하게 시기를 고려하지 않고 장소에 따라 크게 또는 작게 판을 벌일 수 있다. 특히 대동놀이의 끝부분에서 활용하면 좋다.

놀이방법은 둥근 원을 만들어 그중 목청이 빼어난 사람이 앞소리를 매기고 나머지 사람들은 뒷소리를 받으면서 춤을 춘다. 처음에는 느린 가락으로 시작하고 점점 빨라지며 여러가지 형태로 원을 변형시키면서 재미있게 놀 수 있다.

- 기본 대형 -

둥글게 손을 잡고 3박자에 한걸음씩 오른쪽으로 이동했다가 다시 왼쪽으로 이동하여 제자리에 온다.

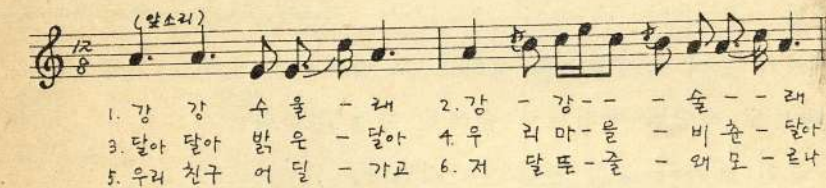
장단은 중모리 장단이나 굿거리 장단



1. 걷기

굿거리

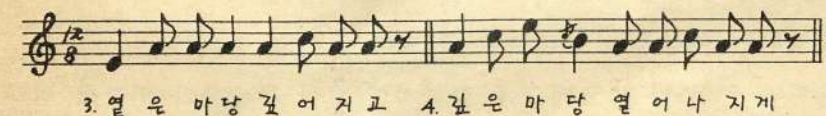
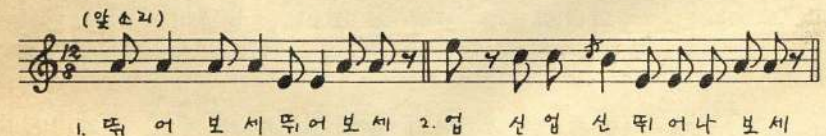
손잡기 ②의 형태로 잡고 둥글게 맞춰 발딛기 ①②③으로 시계 반대방향으로 천천히 걷는다. 오른발부터 내딛어 강(오른발) 강(왼발) 술(오른발) 래(왼발)의 순으로 걷는다. 가사는 창작력을 동원하여 덧붙인다.



2. 뛰기

자진모리(삼채)

천천히 둥글게 돌다가 앞소리 하는 사람이 '뛰어보세 뛰어보세'하며 자진모리로 부르면 여기에 맞춰 뛰면서 돈다.



까막 잡기

1. 의의 - 지방에 따라서 소경놀이, 봉사놀이라고도 한다. 수십명의 아이들이 두 패로 갈라 뱅돌러 하는 놀이로 서먹서먹한 관계를 자연스럽게 부드럽게 만들어줄 수 있다.

2. 준비물 - 눈가리개 두개

3. 인원 - 수십명

4. 놀이 방법

1) 열명 내외가 모여 놀이장소를 정하고 그 안에서만 술래를 한명 정한다.

2) 가위바위보등 적당한 방법으로 술래를 한명 정한다.

3) 술래의 눈이 보이지 않게 수건으로 가린다.

4) 술래를 제외한 나머지는 모두 손뼉을 치면서 피해다닌다.

5) 술래는 소리나는 쪽을 따라서 사람을 잡으러 쫓아다닌다.

6) 술래에게 잡힌 사람은 다시 술래가 되어 눈을 감고 위와 같은 방법으로 계속한다.

7) 세 번 이상 잡힌 사람은 벌을 받게 된다.

* 다른 방법

1) 가위바위보등 적당한 방법으로 두 편으로 나눈다.

2) 두 편이 뱅돌러 앉은 후 두쪽에서 각각 한 아이씩 뽑는다.

3) 뽑혀나온 두 아이는 가위바위보를 하여 진 아이는 고양이가 되고 이긴 아이는 쥐가 된다.

4) 두 아이 모두 눈을 가리게 한 후 쥐가 손뼉을 ' 짹'치고 살짝 그 자리를 피한다. 그러면 고양이는 손뼉 소리가 나는 쪽으로 얼른 가서 쥐를 잡으려 한다.

5) 쥐와 고양이는 아이들이 둘러앉은 금 밖으로 나갈 수 없다.

6) 쥐가 잡히면 끝이 나고 오래도록 잡히지 않으면 무승부가 되도록 한다.

7) 한 차례가 끝나면 쥐가 되었던 편에서 고양이가 나오고 고양이가 나왔던 편에서 쥐가 나오게 된다.

8) 계속하여 어느 편이 많이 잡고 잡혔는가에 따라 승부가 결정된다.

5. 주의점

1) 앉아 있는 아이들은 노래를 함께 부르도록 하는 것도 좋다. (단 박수는 치지 않도록)

2) 무승부로 판정하는 시간을 미리 정하고 시작한다.

3) 가위바위보 외에 여러가지 방법으로 두편을 나눌 수 있다.

무궁화 꽃이 피었습니다

1. 목표 - 대근육 발달

2. 놀이 방법

1) 술래 한명을 정한다.

2) 술래집을 정한후 술래집에서 4~5m 떨어진 곳에 출발선을 긋는다.

3) 술래외에 나머지 친구들은 출발선에 선다.

4) 술래가 뒤돌아서 '무궁화 꽃이 피었습니다'하고 외치는 동안 아이들도 술래들 쪽을 향하여 재빨리 앞으로 나간다.

5) 술래가 '무궁화 - 다'를 다외치고 뒤돌았을때 움직인 사람들은 술래에게 가서 술래와 손을 잡고 서있다.

6) 이와같이 반복해서 한후 끝까지 술래에게 들키지 않고 술래 가까이 간 아이가 제일 처음 걸려서 술래와 손잡고 있고 아이와 술래 사이를 손으로 빨리 친다.

7) 잡힌 아이들은 끝까지 잘 간 아이가 손을 쳤을때 도망가고 이때 술래는 도망가는 아이를 잡는다.

8) 잡힌 아이가 술래가 된다.

9) 반복해서 놀이를 한다.

3. 주의점

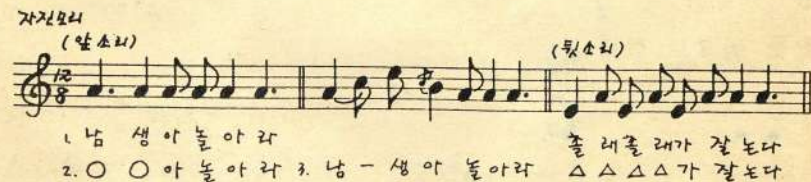
넓은 장소를 필요로 한다.

과자 따먹기(사탕 먹기)

1. 목표 - 감각과 운동간의 협응력 기르기
2. 준비물 - 과자(아이들의 한입에 들어갈 크기), 과자를 걸어놓을 줄(리본테이프에 빨래집게로 집어 놓아 여러개 매달아 놓는다. 과자 사이의 간격은 적어도 30센티미터)
3. 놀이 방법
 - 1) 상황에 따라 한번에 출발하는 아이의 수를 3~5명으로 조절한다.
 - 2) 출발하는 아이의 수에 맞춰 과자를 빨래집게에 매단다.
 - 3) 교사의 출발신호에 따라 출발하여 과자가 매달린 곳까지 달려간다.
 - 4) 두손은 뒷짐을 지고 입으로 과자를 따먹은 후에 돌아온다.
4. 주의 - 끈은 아이의 입높이에 맞추어 고정시킨다.

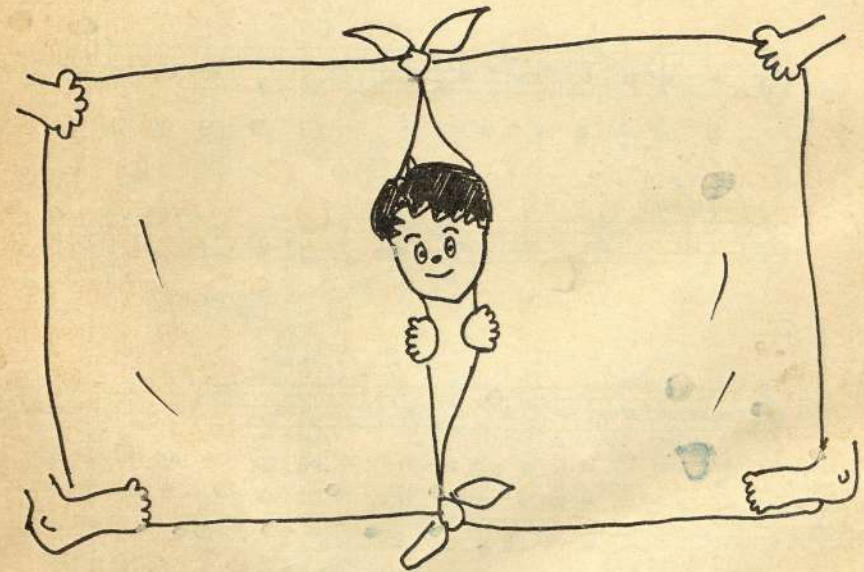
남생아 놀아라

1. 사전 설명 - 남생이는 거북이나 자라와 비슷하게 생겼고 흉내를 잘 낸다고 한다는 것을 아이들에게 미리 설명해준다.
2. 놀이 방법
 - 1) 앞소리꾼이 '남생아 놀아라'하고 앞소리를 하면 몇 사람이 원 안으로 들어와 남생이 흉내를 내면서 춤을 춘다.
 - 2) '00'에다가 동물 또는 사람 이름을 부르고 '△△'에 의성어, 의태어를 붙여서 그동안 놀도록 한다.
 - 3) '00아놀아라 출래출래가 잘는다'를 두번 정도 반복해 주어야 놀 틈이 생긴다.



보자기 사이 빠져나가기

1. 목표 - 신체 기능을 촉진시킨다.
2. 준비물 - 보자기 2장
3. 놀이 방법
 - 1) 보자기와 보자기를 묶는다.
 - 2) 양 끝을 교사 2명이 잡는다.
 - 3) 보자기와 보자기 사이를 아이가 빠져나간다.



고무줄 놀이

교사와 아이가 양쪽 끝을 잡 } 다른 아이들이 고무줄 놀이를 하도록 한다. 잡는 고무줄의 모양은 한줄, 세모, 네모, 길게등 여러가지 방법으로 할 수 있다.

고사리 꺾기

'고사리 대사리...'하는 앞소리에 따라 놀이가 시작된다. 모두 제자리에 원으로 앉고 맨 앞사람이 일어나 자기 왼쪽 사람과 잡은 손 사이를 넘어서 시계 반대방향으로 돌면서 한사람 한사람 계속 넘어간다. 인원이 많을 때는 군데군데 끊어서 동시에 넘을 수 있게 한다. 넘을 때는 실수한 척 옆사람을 건드리고 넘기도 한다.

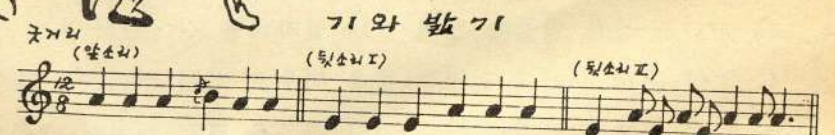
자진모리



청어 엮기

생선 두릅을 엮듯이 엮어가면서 풍어를 기원하는 놀이이다. 맨 앞사람이 왼쪽(오른쪽) 사람과 잡은 손 밑으로 빠지면서 자기 몸을 엮어 시계 반대방향으로 진행한다. 다 엮은 후에는 '칭칭 청어풀자'하고 앞소리를 하면서 지금까지의 역순으로 한다.

자진모리
(앞소리)



1. 어 뎡 골 기 왕 가 전 라 도 기 왕 세 장 자 갱 자 골 기 왕 세
2. 뎡 뎡 뎡 쳄 는 가 스 뎡 뎡 쳄 -네

기와 밟기

대문열기에서 대문끼리 손을 놓으면 두 줄로 나란히 서있게 된다. 기와밟기는 이 두편끼리 경주를 하는 것이다. 무릎에 손을 짚고 몸을 구부려 옆사람과 맞대어 기와를 만들고 그 위로 한사람이 올라가 밟고 지나가며 양편에 보조자가 따라간다. 누가 먼저 밟는가 내기할 수도 있다.

꼬리 따기

앞사람이 다른 편의 꼬리를 잡으면 이기는데 진 사람들은 이긴 사람들을 업어 주고 논다



비석 치기

골목이나 넓은 마당에서 열살 안팎의 두서넛이 하는 놀이이다. 놀이하는 법은 한쪽에 비석같이 납작하고 가름한 '비석돌'을 세우고 그 지점에서 5미터정도 떨어진 곳에 가로로 줄을 그어 거기에서 '던지는 돌'로 그 비석을 맞히든가 넘어뜨리면 이기는 것이다. 놀이의 방식은 다음과 같은 것이 있다.

1. 세워놓은 비석돌을 보고 던지는 돌을 던져 비석돌을 넘어뜨린다.
 2. 던지는 돌을 단번에 발로 차서 비석돌을 맞힌다.
 3. 던지는 돌을 발등에 얹어서 네 발자국을 걸어가서 비석돌을 맞힌다.
 4. 양쪽 무릎 사이에 던지는 돌을 끼우고 가서 비석돌을 넘어뜨린다.
 5. 가슴 위에다 던지는 돌을 얹고 윗몸을 뒤로 제쳐서 슬금슬금 걸어가서 떨어뜨려 비석돌을 넘어뜨리게 한다.
 6. 어깨 위에다 던지는 돌을 얹고 걸어가서 비석돌을 맞힌다.
 7. 머리 위에다 던지는 돌을 얹고 가서 윗몸을 앞으로 구부려 비석돌을 맞힌다.
 8. 팔뚝 위에 던지는 돌을 얹고 가서 윗몸을 앞으로 구부려 비석돌을 맞힌다.
- 이와같이 많이 맞히든가 넘어뜨리면 이기는 것이다.