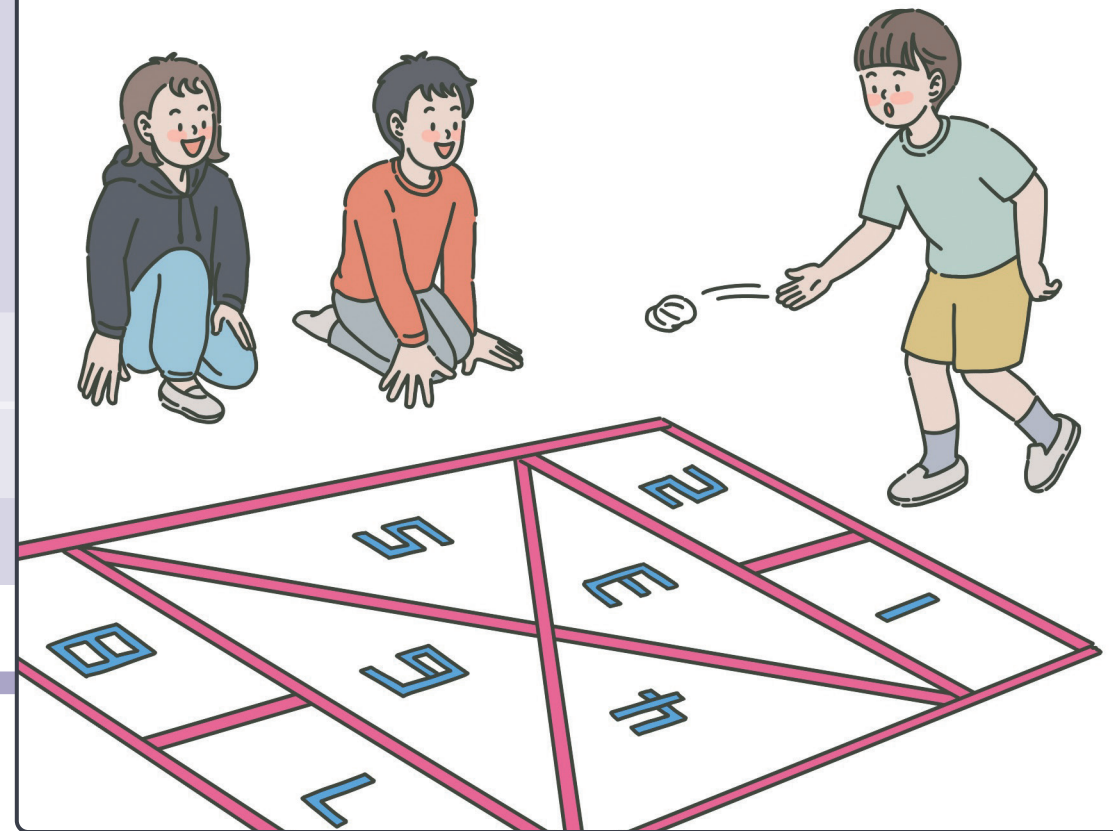


전래놀이

놀이 활동 자료집



전래놀이
놀이 활동 자료집

전래놀이

놀이 활동 자료집

목 차

일러두기	02
전래 놀이의 특징	02
놀이 활동 안	03
① 딱지놀이	04
② 산가지놀이	06
③ 안경놀이	08
④ 공기놀이	10
⑤ 비석치기	12
⑥ 망쭈기	14
⑦ 술래잡기	16
⑧ 달팽이놀이	18
⑨ 역할놀이	20
⑩ 진치기(다방구놀이)	22

일러두기

‘아동 놀이문화 확산사업’은 「경기도 아동의 놀 권리 증진을 위한 조례」에 따라 아동기 놀이의 가치와 중요성에 대한 사회적 인식을 개선하고, 건강하고 창의적인 아동으로 성장할 수 있는 환경 조성을 위해 경기도와 경기도여성가족재단(이하 ‘재단’)이 함께 추진하는 사업입니다.

경기도 내 아동의 건강한 놀이문화 확산을 위해 매년 특정 주제를 선정(2021년 전래놀이, 2022년 그림책놀이, 2023년 협동놀이)하여 놀이활동가를 양성하고 있으며, 보수교육을 통해 놀이활동가의 역량강화에 일조하고 있습니다.

또한, 양성교육을 통해 위촉한 놀이활동가를 경기도 내 아동돌봄기관(다함께돌봄센터, 지역아동센터, 작은도서관 등)에 직접 파견하여, 기관을 이용하는 아동의 놀이 기회를 확대하고 있습니다. 놀이활동가들이 지역별 아동돌봄기관에서 활동하는데 있어 어려움이 없도록 도움을 드리고자 자료집을 발간하게 되었습니다.

전래놀이의 특징

윷놀이를 어떤 이는 민속놀이라고 하고 또 다른 이는 전통놀이, 전래놀이라고 합니다. 무엇이 맞게 불리워지는 걸까요? 투호는 어떨까요? 또한 사방치기는 무엇에 해당할까요? 투호는 궁궐이나 귀족집안에서 부녀자들의 놀이였으니 민속놀이가 되지 못하고, 사방치기는 아동들이 하던 놀이이니 우리나라의 전통이 담긴 대표적 놀이가 되지 못하니 전통놀이라고 할 수 없습니다. 그러나 윷놀이는 우리 서민들 즐겨 하던 놀이이기에 전통놀이면서도 민속놀이라고 할 수 있습니다. 하지만, 투호, 사방치기, 윷놀이, 이 모든 놀이들은 전래놀이로 불리워져도 어색하지 않습니다. 전래놀이는 현대놀이와 대립되는 개념으로 예로부터 전해 내려오는 모든 놀이를 뜻하며, 만든 이가 명확하지 않고 많은 아동에 의해 점차 다듬어지고 발달했습니다. 양반놀이, 민속놀이, 전통놀이 등 전부 포함되는 명칭이라 할 수 있습니다.

그러나, 모든 놀이의 총칭이기는 하지만 레크리에이션을 의미하는 게임과는 구분을 지었으면 합니다. 우리나라에서의 레크리에이션은 보통 놀이주체가 놀이하는 아동이 아니라 놀이 진행자인 경우가 많기 때문입니다. 게임 진행자가 정해져 있기에 레크는 일회성으로 끝나고 진행자의 의도에 따라 이루어지는 데 반해 전래놀이는 계속성, 반복성, 자발성이 강하다 하는 특징을 가지고 있다고 말할 수 있습니다.

놀이활동안

구분	놀이주제	놀이내용	준비물
활동 ①	딱지놀이	딱지 치기 딱지 날리기 딱지 밀어내기	놀이 1 딱지 약 50개 놀이 2 딱지 10개, 마스크테이프 놀이 3 딱지, 마스크테이프
활동 ②	산가지놀이	산가지 떼어내기 산가지 쌓기 산가지 주사위 놀이	놀이 1 산가지 놀이 2 산가지, 타이머 놀이 3 산가지, 주사위, 숫자판
활동 ③	안경놀이	안경놀이 나이먹기 (제주도식 안경놀이)	놀이 1 마스크테이프 놀이 2 마스크테이프
활동 ④	공기놀이	코끼리 공기 기차 공기 다섯 알 공기	놀이 1 공기 약 100개, 아동 개인별 바구니 놀이 2 공기 약 100~150개 놀이 3 공기 30개
활동 ⑤	비석치기	비석치기	놀이 1 7~8cm의 비석 또는 돌, 콩주머니, 마스크테이프
활동 ⑥	망줍기	8방 망 줍기 소라 망 줍기 협동 망 줍기	놀이 1 라인 테이프, 콩주머니 놀이 2 라인 테이프, 콩주머니 놀이 3 라인 테이프, 콩주머니
활동 ⑦	술래잡기	한 걸음 술래잡기 말미잘 술래잡기 얼음 땡 놀이	없음
활동 ⑧	달팽이 놀이	달팽이놀이 연변식 달팽이 놀이	놀이 1 라인 테이프 또는 라인기 놀이 2 라인 테이프 또는 라인기
활동 ⑨	역할놀이	왕과 거지 포수놀이	놀이 1 의자, 타이머 놀이 2 종이, 펜, 바구니
활동 ⑩	진치기 (다방구놀이)	무궁화꽃이 가워바워보 진치기 강통술래잡기	놀이 1 없음 놀이 2 팀조끼 놀이 3 작은 돌맹이를 넣은 페트병

활동명

딱지놀이

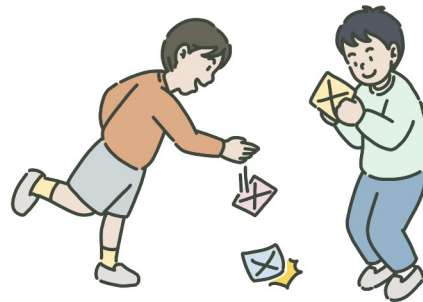
활동 내용

들어가기

- 딱지를 가지고 놀았던 경험을 떠올려 본다.
- 딱지로 할 수 있는 놀이에 무엇이 있는지 이야기해 본다.

놀이 1 딱지치기

- ▶ 준비물 딱지 약 50개
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 놀이활동가가 딱지치기 놀이 방법을 설명한다.
 2. 한 아동당 5개의 딱지를 나누어 가진다.
 3. 2명씩 짝을 짓는다.
 4. 5분동안 딱지치기 놀이를 한다.
 5. 알람이 울리면 짝을 바꾸어 5분동안 딱지치기 놀이를 한다.
 6. 모든 아동들이 서로 만나 딱지치기 놀이를 했다면 딱지치기 놀이를 종료한다.
 7. 각자 가지고 있는 딱지의 개수를 확인해본다.

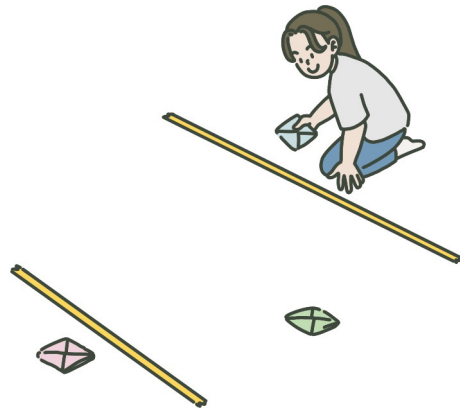


딱지치기2

- 확장 방안**
- 바닥에 100개 정도의 딱지를 두고, 10명의 아동이 동시에 15분동안 딱지치기 놀이를 한 후, 갖게 된 딱지의 개수를 확인해본다.
 - 팀을 나누어 딱지치기 놀이를 한 후 우리 팀 바구니에 남아있는 딱지의 개수를 확인해본다.

놀이 2 딱지 날리기

- ▶ 준비물 딱지 10개, 마스킹테이프
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 마스킹테이프로 출발선과 기준선을 정한다.
이때, 출발선과 기준선의 거리는 2~3m로 한다.
 2. 아동 1명이 나와 출발선에 서서 딱지를 출발선에 맞춰 놓는다.
 3. 딱지를 손으로 밀어 기준선과 가까이 위치시킨다.
 4. 딱지가 위치한 곳에 스티커를 이용하여 표시한다.
 5. 위와 같은 방법으로 모든 아동들이 놀이한다.
 6. 기준선에서 가장 가까이에 있는 딱지의 주인이 승리한다.



펼치기

놀이 3 딱지 밀어내기

- ▶ 준비물 딱지, 마스킹테이프
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 마스킹테이프로 출발선을 표시한다.
 2. 출발선으로부터 2~3m 떨어진 곳에 마스킹테이프로 삼각형을 표시하고, 삼각형 안에 약 5개의 딱지를 놓는다.
 3. 아동 1명이 나와 출발선에 서서 딱지를 출발선에 맞춰 놓는다.
 4. 딱지를 손으로 밀어서 삼각형 안에 있는 딱지를 삼각형 바깥으로 밀어낸다.
 5. 밀어낸 딱지는 아동이 가질 수 있고, 한 번 더 놀이할 수 있는 기회를 준다.
삼각형 안에 딱지가 모두 없어질 때까지 놀이할 수 있고, 만약 딱지를 밀어내지 못했다면 다음 순서의 아동이 놀이한다.
 6. 위와 같은 방법으로 모든 아동이 놀이한다.
 7. 놀이가 끝난 후, 각자 아동이 가져간 딱지의 수를 확인해보고, 가장 많은 수의 딱지를 가져간 아동이 승리한다.

마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

놀이 1 딱지 뒤집기

- 누군가 딱지를 다 잃는 상황을 대비하여 여분의 딱지를 준비해둔다.

놀이 3 딱지 밀어내기

- 한 아동이 놀이가 끝나면 같은 개수의 딱지를 삼각형 안에 다시 세팅한다.

활동명

산가지놀이

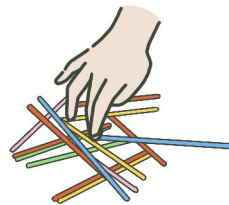
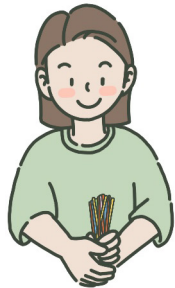
활동 내용

들어가기

- 산가지놀이의 유래에 대해 이야기를 나눈다.

놀이 1 산가지 떼어내기

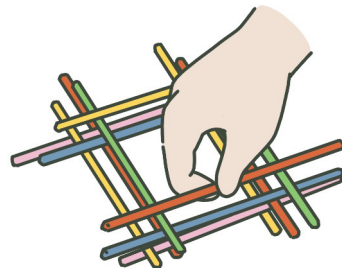
- ▶ 준비물 산가지
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 2~3명씩 짝을 만든다.
 2. 한명의 아동이 약 20개의 산가지를 두 손으로 모두 잡은 뒤 놓으면서 산가지를 흔트려 놓으면서 놀이를 시작한다.
 3. 가위바위보를 하여 순서를 정한다.
 4. 먼저 시작하는 아동이 흔트려진 산가지들을 움직이게 하지 않으면서 산가지 한 개를 떼어내서 가져간다.
 5. 만약 산가지 한 개를 떼어낼 때 다른 산가지를 건드리거나 움직이게 했다면 산가지를 가져갈 수 없다.
 6. 다음 순서의 아동이 위와 같은 방법으로 산가지를 떼어낸다.
 7. 2~3명의 아동이 번갈아가면서 놀이를 하고, 산가지가 없어지면 놀이가 끝난다.
 8. 서로 모은 산가지의 수를 세어본 뒤, 더 많은 산가지를 가져간 아동이 승리한다.



펼치기

놀이 2 산가지 쌓기

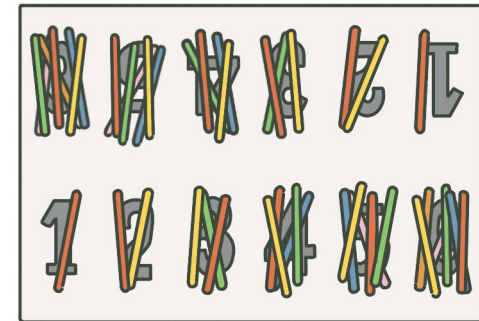
- ▶ 준비물 산가지, 타이머
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 2~3명이 한 팀을 이룬다.
 2. 5분의 제한 시간 동안 산가지를 우물 정(井)자 모양으로 차근차근 쌓아 올린다.
 3. 타이머가 울리면 산가지 쌓기를 멈춘다.
 4. 가장 높게 쌓아올린 팀이 승리한다.



펼치기

놀이 3 산가지 주사위 놀이

- ▶ 준비물 산가지, 주사위, 숫자판
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 2명이 짝이 되고, 가위바위보로 순서를 정한다.
 2. 1~6까지의 숫자가 적혀있는 숫자판에 각 숫자 칸에 해당하는 수만큼 산가지를 놓는다.
(예: 숫자 1칸에는 산가지 1개, 숫자 2칸에는 산가지 2개 등)



3. 첫 번째 순서인 아동이 주사위를 던져 나온 숫자 칸에 있는 산가지를 모두 가져간다.
4. 두 번째 순서인 아동이 주사위를 던져 나온 숫자 칸에 있는 산가지를 모두 가져간다.
5. 위와 같은 방법으로 번갈아가면서 놀이한다.
단, 주사위를 던져 나온 숫자의 산가지를 이미 가져간 경우에는 산가지를 되돌려 놓는다.
6. 자신의 숫자칸에 있는 산가지가 모두 비워지면 승리한다.

확장 방안 - 주사위 대신 윷을 활용할 수 있으며, 윷에는 도, 개, 걸, 윷, 모가 있으므로 1부터 5까지의 숫자가 적혀있는 숫자판이 필요하다.

마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

놀이 3 산가지 주사위 놀이

- 많은 수의 산가지를 마련할 수 없을 경우 아이스크림 막대, 나무젓가락, 판매용 스틱 등을 이용할 수 있다.
- 나무 소재의 산가지를 사용할 때 잔가시가 살에 박히지 않도록 주의한다.

활동명

안경놀이

활동 내용

들어가기

- 안경놀이 도안을 보면서 어떤 놀이를 할 수 있는지 이야기해본다.

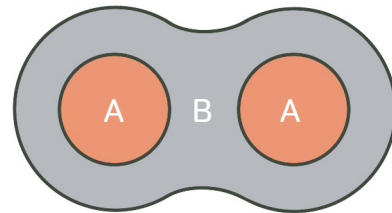
놀이 1 안경놀이

▶ 준비물 마스크테이프

▶ 적정인원 최대 10명

▶ 놀이방법

1. 바닥에 마스크테이프로 지름 2~3m의 원 2개와 안경테두리를 그린다(그림 참고).
2. 가위바위보로 술래 한 명을 정한다.
3. 술래가 아닌 아동들은 안경알(그림의 A)에서는 두 발로 다닐 수 있고, 안경테두리(그림의 B)에서는 한 발로 다닐 수 있다.
4. 술래는 안경테두리(그림의 B)에서만 두 발로 다니면서 술래가 아닌 아동들을 잡는다.
5. 잡힌 아동도 술래가 되고, 술래가 된 모든 아동들은 술래가 아닌 아동들을 잡을 수 있다.
6. 마지막까지 술래가 되지 않은 한 명은 다음 판의 술래가 된다.



펼치기

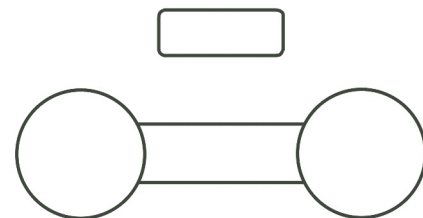
놀이 2 나이먹기(제주도식 안경놀이)

▶ 준비물 마스크테이프

▶ 적정인원 최대 10명

▶ 놀이방법

1. 바닥에 마스크테이프로 지름 2~3m의 원 2개, 두 원을 잇는 다리, 직사각형의 집을 그린다(그림 참고).
2. 술래의 영역은 다리이고, 다리에서는 두 발로 움직일 수 있으며 다리가 아닌 곳에서는 한 발로 움직일 수 있다. 단, 놀래(술래가 아닌 아동들)의 영역인 안경알에는 들어갈 수 없다.
3. 놀래의 영역은 안경알이고, 안경알에서는 두 발로 움직일 수 있으며 안경알이 아닌 곳에서는 한 발로 움직일 수 있다. 술래의 영역인 다리에서도 한 발로 움직일 수 있다.



펼치기

4. 놀래는 안경알을 옮길 때마다 5살 나이를 획득할 수 있고, 이때 술래의 영역인 다리를 통해 다른 안경알로 옮겼을 때는 10살 나이를 획득할 수 있다.
5. 술래를 한 명 정한 뒤, 놀래가 획득해야하는 나이(예: 50살)를 술래가 외치고 놀이를 시작한다.
6. 놀래는 나이를 획득하기 위해 안경알을 옮겨다니고, 술래는 안경알을 옮겨다니는 놀래들을 잡는다. 술래에게 잡힌 놀래는 집으로 가서 움직일 수 없다.
7. 술래가 말한 나이를 모두 획득한 놀래가 안경알 안에서 "안경"이라고 외치면 집에 있던 놀래를 포함한 모든 놀래들이 "안경"이라고 외친 안경알로 두 발로 뛰어 들어간다. 이때, 술래는 안경알로 뛰어가는 놀래들을 잡을 수 있고, 이때 잡힌 놀래는 다음 술래가 된다.

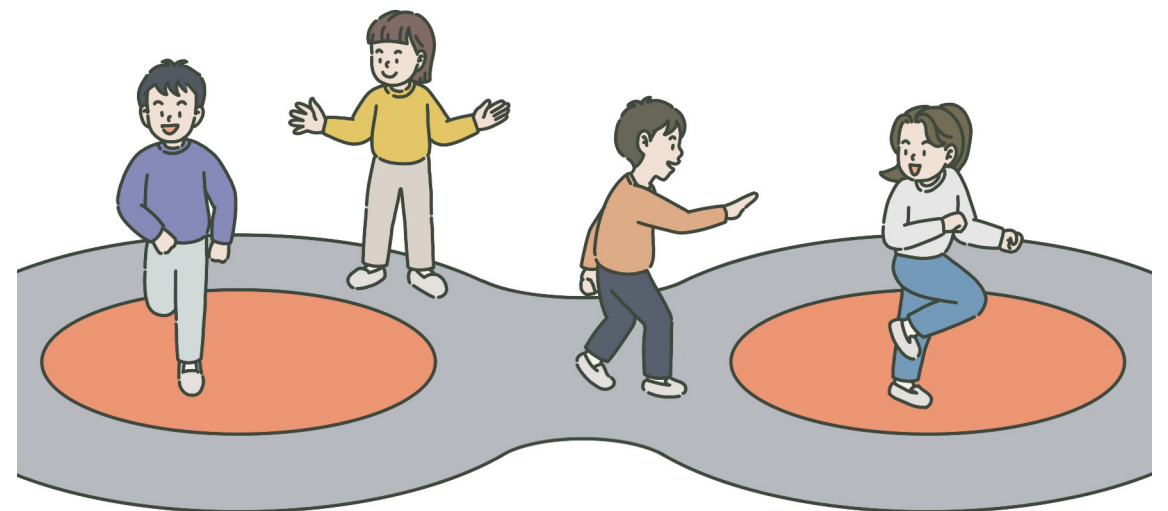
마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

놀이 1 안경놀이 / 놀이 2 나이먹기

- 놀이 시작 전, 한 발로 이동하는 것을 연습하는 것을 추천한다.



활동명

공기놀이

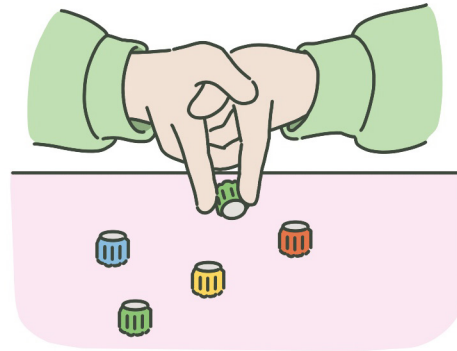
활동 내용

들어가기

- 공기와 관련된 경험을 떠올려 본다.
- 공기를 가지고 할 수 있는 놀이에 무엇이 있는지 생각해 본다.

놀이 1 코끼리 공기

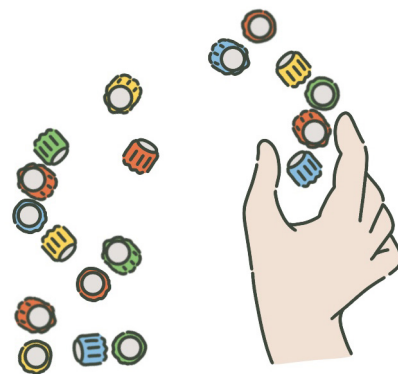
- ▶ 준비물 공기 약 100개, 개인별 바구니
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 바닥에 공기를 흩트려 놓는다.
 2. 아동들은 두 손을 짝지 낀 후, 두 집게손가락을 펼쳐서 코끼리 모양으로 만든다.
 3. 두 집게손가락으로 공기를 하나씩 집어 손안에 담는다. 이때, 잡은 공기가 떨어지거나 다른 공기를 건드리면 손안에 있던 공기들을 모두 바닥에 내려놓는다.
 4. 손안에 모은 공기가 가득 차면 개인 바구니에 공기를 담고, 놀이를 계속 이어간다.
 5. 바닥에 놓여있는 공기가 모두 없어지면 놀이가 끝난다.
 6. 각자 바구니에 모은 공기의 개수를 확인하여 가장 많이 모은 아동이 승리한다.



펼치기

놀이 2 기차 공기

- ▶ 준비물 공기 약 100~150개
- ▶ 적정인원 최대 6명
- ▶ 놀이방법
 1. 두 명이 짝을 이룬 후, 가위바위보로 순서를 정한다.
 2. 약 40개의 공기를 바닥에 흩트려 놓는다.
 3. 먼저 시작하는 아동은 엄지와 검지 사이를 벌려 기차 모양을 만든다.
 4. 엄지와 검지로 만든 기차가 공기에 닿지 않게 움직이면서 공기들을 통과하다가 더 이상 기차가 움직일 수 없을 때 두 손가락을 모은다.
 5. 기차가 통과한 공기들은 모두 가진다. 단, 공기에 손가락이 닿으면 가져갈 수 없다.
 6. 다음 순서의 아동도 위와 같은 방법으로 놀이를 한다.
 7. 공기가 모두 없어질 때까지 번갈아가며 놀이를 한다.
 8. 공기가 모두 없어지면 각 아동이 획득한 공기의 개수를 세어보고 공기를 많이 가진 아동이 승리한다.



펼치기

놀이 3 다섯 알 공기

- ▶ 준비물 공기 30개
- ▶ 적정인원 최대 6명
- ▶ 놀이방법
 1. 두 명이 짝을 이룬 후 가위바위보를 통해 순서를 정한다.
 2. 먼저 시작하는 아동이 공기 다섯 개를 바닥에 뿌린다.
 3. 공기 하나를 선택해 위쪽 방향으로 던지고, 던진 공기가 바닥에 닿기 전에 바닥에 있는 공기 1개를 집고 던진 공기를 받는다.
 4. 위와 같은 방법으로 바닥에 있는 공기 모두를 1개씩 집고 받는다.
 5. 모두 잡으면 2단계(2개씩 집기)로 넘어간다.
이때, 공기를 집을 때 다른 공기를 건드리면 다음 순서의 아동이 놀이를 한다.
 6. 2단계를 성공하면 3단계(3개, 1개 집기)로 넘어간다.
 7. 3단계를 성공하면 4단계(4개 뿌리고, 4개 집기)로 넘어간다.
 8. 4단계까지 성공하면 5개 공기를 던져 손등에 올리고 올려진 공기는 다시 던져 손바닥으로 받는다. 다시 던져 손바닥으로 받은 공기 개수만큼 점수를 획득한다.
 9. 먼저 20점을 획득한 아동이 승리한다.

확장 방안 다섯 알 공기

- 5단계에서 손등에 공기 3개 이상 올라가야 한다는 규칙을 정할 수 있다.



마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

놀이 3 다섯 알 공기

- 다섯 알 공기를 어려워하는 아동들은 공기 1개를 던져 받는 연습부터 할 수 있다.

활동명

비석치기

활동 내용

들어가기

- 비석치기에 대해 알아본다.
- 비석치기로 할 수 있는 놀이에 무엇이 있는지 이야기해 본다.

펼치기

놀이 1 비석치기

- ▶ 준비물 7~8cm의 비석 또는 돌, 공주머니, 마스킹테이프
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 마스킹테이프를 이용하여 기준선과 비석을 놓아 돌 선을 표시한다.
 2. 두 팀으로 나눈 후, 먼저 공격할 팀과 방어할 팀을 정한다.
 3. 방어팀은 비석을 놓는 선에 맞춰서 비석을 세워둔다.
 4. 공격팀은 기준선에 서서 방어팀이 세워 놓은 비석을 자신의 공주머니로 1단계 공격 방법으로 비석을 쓰러트린다.
 - ※단계별 공격 방법은 아래를 참고해주세요.
 5. 공격팀이 모든 비석을 쓰러트리면 2단계로 넘어간다.
 - 단, 모든 비석이 쓰러지지 않을 경우 역할을 바꿔 상대팀이 1단계 공격 방법으로 비석을 쓰러트린다.
 6. 위와 같은 방법으로 비석을 모두 쓰러트리면 다음 단계로 넘어가고, 쓰러트리지 못하면 역할을 바꾸어 공격을 한다.
 7. 먼저 10단계 공격 방법으로 비석을 쓰러트리는 팀이 승리한다.
 - ※ 공주머니를 이용하여 비석을 쓰러트리는 단계별 공격 방법

단계	공격방법
1	직접 던져서
2	발등 위에 올려놓고
3	발목 사이에 끼우고
4	무릎 사이에 끼우고
5	가랑이 사이에 끼우고

단계	공격방법
6	배나 가슴에 올려놓고
7	겨드랑이에 끼우고
8	어깨 위에 올려놓고
9	머리 위에 올려놓고
10	코끼리코 다섯바퀴 돌고

확장
방안

릴레이 비석치기

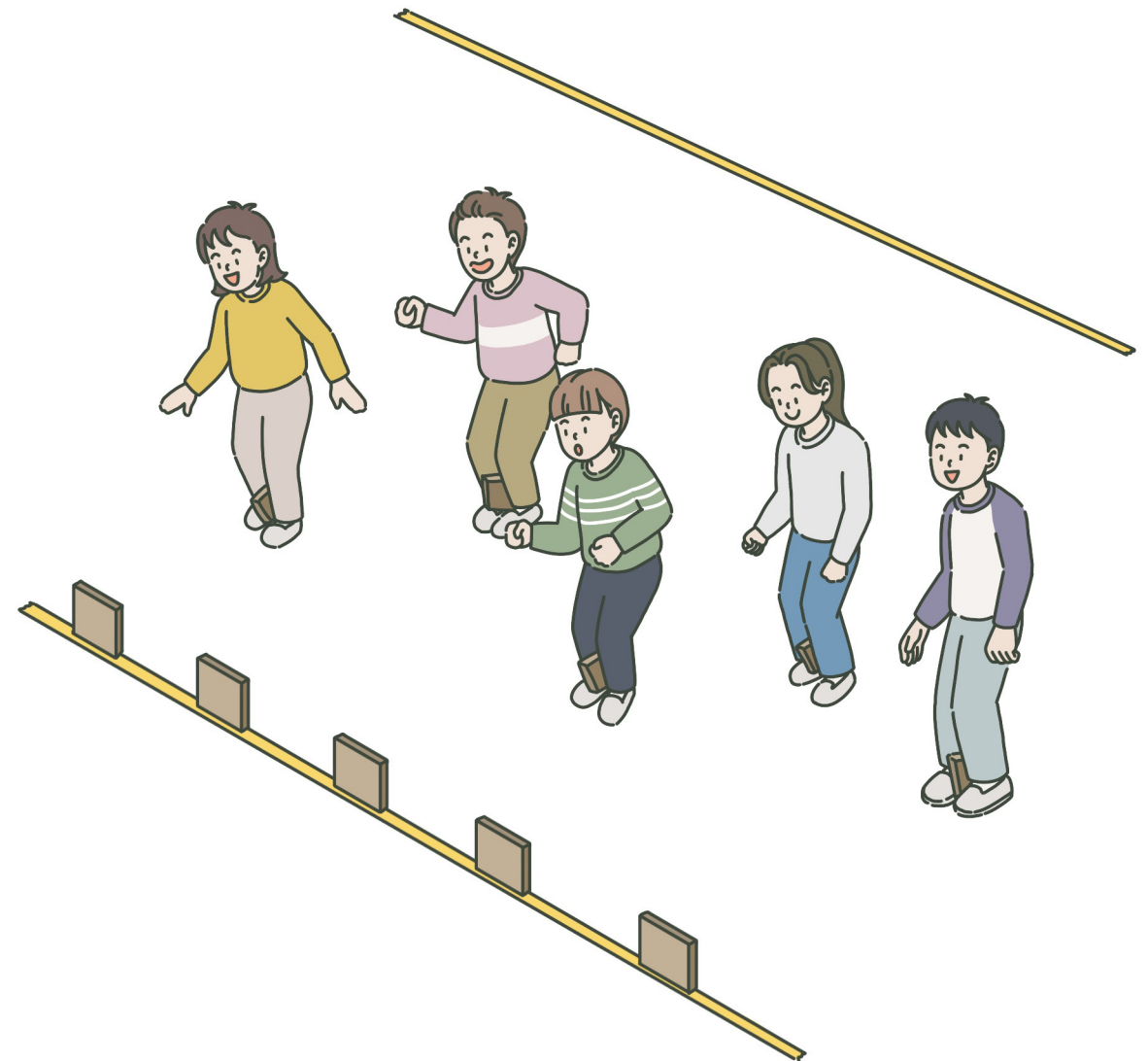
출발점과 도착점을 사이에 2m 간격으로 세워둔 비석 5개를 하나씩 쓰러트리면서 먼저 도착점에 도착한 팀이 승리하는 놀이를 할 수 있다.

마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

- 비석으로 돌을 활용할 때에는 잘 세워지는 것으로 구한다.
- 비석을 던지는 거리를 조절하여 난이도를 조절할 수 있다.



활동명

망 줍기

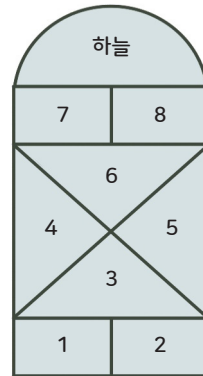
활동 내용

들어가기

- 망 줍기, 사방치기, 땅따먹기 놀이의 유래에 대해 이야기해본다.

놀이 1 8방 망 줍기

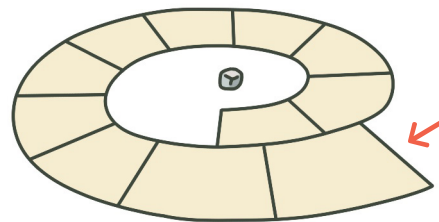
- ▶ 준비물 라인 테이프, 콩주머니
- ▶ 적정인원 최대 6명
- ▶ 놀이방법
 1. 바닥에 8방과 하늘을 그린다.
 2. ①,②/④,⑤/⑦,⑧은 두 발을 벌리고 딛고, ③,⑥은 각각 한 발로 딛는다. 1번 칸에 망(콩주머니 또는 딱지)을 던지며 시작한다.
 3. 망이 있는 칸에는 발을 딛지 않고, 다음 칸으로 이동하여 8번까지 갔다가 돌아온다. 망이 있는 칸의 바로 전 칸에서 한 발로 서서 허리를 굽혀 망을 줍는다.
 4. 1단부터 8단까지 성공하면 망을 하늘로 던진다.
 5. 하늘에 도착하면 망을 발등 위에 올려놓고 위로 차올려 손으로 잡고 1번으로 다시 돌아오면 땅을 따먹을 수 있다. 땅 따먹는 방식은 뒤돌아 그림판을 보지 않은 채 망을 던져 들어간 칸은 자신의 땅이 된다(자신의 땅은 두 발로 설 수 있고, 상대방은 밟을 수 없다).
 6. 땅을 많이 따거나 상대방이 더 이상 뛰어넘을 수 없는 상황이 되면 승패가 결정된다.
※ 망이 있는 칸에는 발을 딛지 않아야 하며, 선을 밟으면 아웃 된다.



펼치기

놀이 2 소라 망 줍기

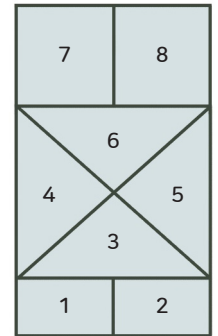
- ▶ 준비물 라인 테이프, 콩주머니
- ▶ 적정인원 최대 6명
- ▶ 놀이방법
 1. 바닥에 소라 모양의 망 줍기 판을 그린다.
 2. 출발점에서 소라 모양 판의 가운데에 망을 던져놓고, 망이 있는 곳까지 한 발로 뛰어 한 칸씩 이동한다.
 3. 가운데에 도착 후 두 발로 서서 망을 집어 다시 출발점으로 돌아온다.
 4. 소라 모양의 판을 등지고 서서 머리 위로 망을 던져 망이 들어간 칸은 자신의 땅이 된다(자신의 땅은 두 발로 설 수 있고, 상대방은 밟을 수 없다).
 5. 땅을 많이 따거나 상대방이 더 이상 뛰어넘을 수 없는 상황이 되면 승리한다.



펼치기

놀이 3 협동 망 줍기

- ▶ 준비물 라인 테이프, 콩주머니
- ▶ 적정인원 최대 6명
- ▶ 놀이방법
 1. 8방 망 줍기 놀이판에 7, 8칸을 더 크게 그린다.
 2. 놀이방법은 8방 망 줍기와 같다.
 3. 2~3명이 한 팀이 되어 순서를 정한 후 같은 팀 아동이 모두 7, 8번에 도착할 때까지 기다린 후 모두 도착하면 다시 돌아온다.
 4. 마지막 순서로 돌아오는 아동이 망을 주워 나오면 성공한다.



마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

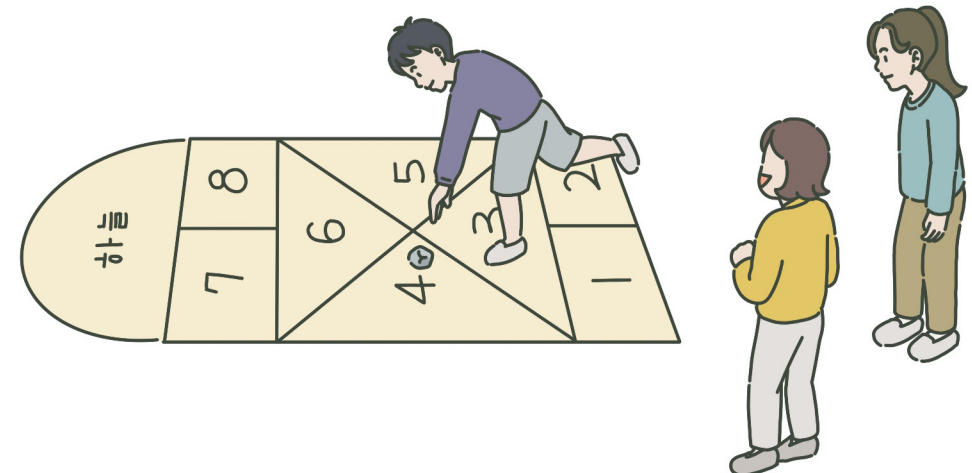
유의점

놀이 1 8방 망 줍기

- 놀이 시작 전에 아동들과 함께 여러 가지 규칙을 만들어 본다.
(예: 망이 선에 닿거나 밖으로 나가는 경우 다음 주자의 순서로 넘어가기, 3번 칸에서 망을 줍지 못했을 경우, 다음 자신의 차례가 되면 3번 칸부터 시작하기 등)

놀이 2 소라 망 줍기

- 칸의 개수는 상황에 따라 정할 수 있다(12~15개 정도).
- 3칸 또는 4칸마다 심터를 만들고, 심터 칸을 자신의 땅으로 뺏을 경우의 규칙을 놀이 시작하기 전에 정한다.
(예: 심터를 땅으로 뺏을 경우, 무효로 하거나 망을 다시 던지기 등)



활동명

술래잡기

활동 내용

들어가기

- 술래잡기와 관련된 경험을 떠올려 본다.
- 술래잡기를 변형한 놀이에 대해 이야기해 본다.

놀이 1 한걸음 술래잡기

- ▶ 준비물 없음
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 술래 1명을 정한다.
 2. 술래가 '한 걸음' 외치면서 한 걸음 이동하면, 술래가 아닌 아동들도 술래를 피해 한 걸음 이동한다.
 3. 위와 같은 방법으로 한 걸음씩 이동하여 술래는 도망가는 아동들을 잡는다.
 4. 잡힌 아동이 술래가 되어 놀이를 계속 진행한다.

확장
방안

- 1명으로 시작하여 점점 술래의 수를 늘리는 '감염형 술래잡기'로 변형하여 진행할 수 있다. 이때, 잡히지 않은 아동이 1명 남으면 놀이가 끝나게 되고, 마지막까지 남은 아동은 다음 놀이의 술래가 된다.

놀이 2 말미잘 술래잡기

- ▶ 준비물 없음
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 술래 1명을 정한다.
 2. 술래는 큰 말미잘이 되고, 다른 아동들은 물고기가 된다.
 3. 술래(큰 말미잘)는 다른 아동들(물고기)을 잡으러 다닌다.
 4. 술래에게 잡힌 아동은 말미잘로 변하고, 잡힌 자리에서는 다리를 고정하여 팔만 움직일 수 있다.
 5. 말미잘은 술래를 도와 팔만 움직여 아동들(물고기)을 잡는다.
 6. 모두 말미잘이 되거나 살아남은 아동(물고기)이 1명 있을 때, 놀이를 종료한다.

놀이 3 얼음 땡 놀이

- ▶ 준비물 없음
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 술래 1명을 정한다.
 2. 술래는 벽에 기대어 '무궁화꽃이 피었습니다'를 외친 후 아동들을 잡으러 다닌다.

펼치기

3. 도망을 가다가 술래에게 잡히려고 하면 "얼음"을 외치며 그 자리에 멈춘다.
4. 얼음이 된 아동은 얼음이 되지 않은 아동이 "땡"이라고 외치며 몸을 터치하면 다시 움직일 수 있다.
5. "얼음"이라고 말하기 전에 술래의 손에 닿거나 "얼음"이 된 후에 움직이면 그 아동이 술래가 되어 다시 놀이를 진행한다.

확장
방안

- "얼음"이라는 구호 대신 "바나나" 구호를 외치고, 머리 위로 양손을 모아 올려 맞잡는다.
- "바나나" 상태를 해제하기 위해서 두 명의 아동이 바나나가 된 아동의 양손을 하나씩 잡고 내리며 "땡"이라고 외친다.

마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

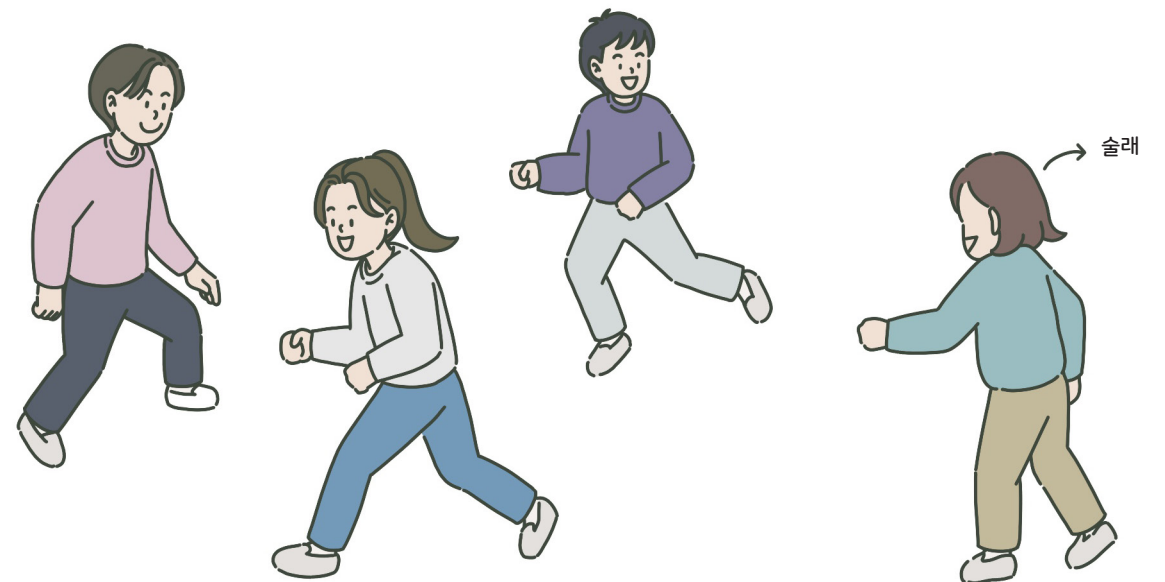
유의점

놀이 2 말미잘 술래잡기

- 뛰거나 달릴 때 넘어지지 않도록 사전에 안전 규칙을 정하여 안전에 유의한다.
- 다른 아동의 몸을 너무 세게 밀치거나 때리지 않도록 사전에 안내한다.

놀이 3 얼음 땡 놀이

- 놀이의 원활한 진행을 위해 술래는 "얼음" 상태인 아동 주변에 5초 이상 머물지 않기와 같은 규칙을 정한다.
- 확장 놀이 시, 바나나가 된 아동을 1명만 터치하면 살아나지 못하고 아동 2명이 동시에 양손을 내려야 살아날 수 있다는 것을 안내한다.



활동명

달팽이 놀이

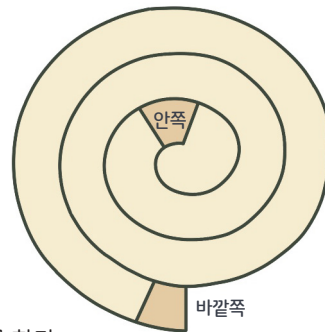
활동 내용

들어가기

- 달팽이 놀이판을 보며 연상되는 것에 대해 이야기를 나눈다.

놀이 1 달팽이 놀이

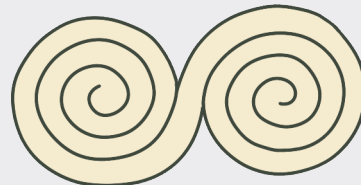
- ▶ 준비물 라인 테이프나 라인기(달팽이 선 표시 용도)
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 라인 테이프로 바닥에 달팽이 선을 표시한다.
 2. 두 팀을 나누고 안쪽 출발선과 바깥쪽 출발선에 각 팀이 한 줄로 서서 출발 준비를 한다.
 3. 출발 신호에 맞춰 두 팀의 첫 번째 주자가 동시에 출발한다.
 4. 달팽이 길을 따라 달려가다가 상대편을 만나면 가위바위보를 한다.
 5. 가위바위보를 이긴 아동은 이어서 달려가고 진 아동은 자신의 팀 뒤로 가서 줄을 선다.
 6. 가위바위보에서 진 팀의 다음 주자가 나와서 달팽이 선을 따라 가다가 상대편과 만나면 가위바위보를 한다.
 7. 4번~6번을 반복하며 모든 팀의 아동이 먼저 상대편의 출발 지점에 도착하면 승리한다.



펼치기

확장 방안

- 달팽이를 2개 그려 서로 이은 쌍 달팽이 놀이를 한다. 양 팀은 모두 쌍 달팽이의 안쪽에서부터 출발한다.



놀이 2 연변식 달팽이 놀이

- ▶ 준비물 라인 테이프나 라인기(달팽이 선 표시 용도)
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. '놀이 1'의 달팽이 판보다 폭을 더 넓게 하여 달팽이 판을 만든다.
 2. 두 팀으로 나누고 안쪽 출발선과 바깥쪽 출발선에 각 팀이 한 줄로 서서 출발 준비를 한다.
 3. 출발 신호에 맞춰 두 팀의 첫 번째 주자가 동시에 출발한다.
 4. 달팽이 길을 따라 달려가다가 상대편을 만나면 가위바위보를 한다.
 5. 가위바위보를 이긴 아동은 앞으로 이동하고, 진 아동은 그 자리에 앉는다.

펼치기

6. 가위바위보에서 진 팀의 다음 주자가 출발하여 자리에 앉아있는 아동의 손을 터치해 주면 다시 출발점으로 이동하여 줄을 선다.
7. 4번~6번을 반복하다가 달팽이 판에 아동들이 모두 앉아 집을 지킬 아동이 없게 되거나 상대편의 집에 먼저 들어가면 승리한다.

마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

놀이 1 달팽이 놀이

- 양 팀이 서로 만나면 '안녕하세요'라고 인사를 하고 가위바위보를 하도록 한다.

놀이 2 연변식 달팽이 놀이

- 아동이 터치하여 다시 출발점으로 이동할 경우, 달팽이 판을 피해 돌아가도록 안내한다.
- 앉아있는 팀원을 살려줄 때 자신이 가는 길에 있는 팀원만 살려줄 수 있다. 달팽이 선을 넘어 앉아있는 팀원은 살려 줄 수 없다.
- 앉아있는 아동들을 달팽이길 한쪽 편 가장자리에 앉도록 하여 이동하는 아동이 걸려서 넘어지지 않도록 유의한다.



활동명

역할놀이

활동 내용

들어가기

- 풀싸움, 눈싸움, 닭싸움, 연싸움 등 다양한 싸움놀이에 대해 이야기해 본다.

펼치기

놀이 1 왕과거지

- ▶ 준비물 의자, 타이머
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 가위바위보로 순위를 정한다.
 2. 최종으로 이긴 아동이 왕이 되고, 나머지 아동들은 이긴 순서대로 자리에 앉는다.
 3. 제일 마지막에 앉아있는 아동이 앞 순위에 있는 아동에게 목찌빠를 도전한다.
목찌빠를 이길 경우 서로의 자리를 바꿔 앉고, 다음 순위에 있는 아동에게 목찌빠로 도전한다.
 4. 목찌빠를 이기면 한 단계씩 나아가 왕에게 도전할 수 있다.
 5. 왕에게 도전할 아동은 왕에게 고개를 숙이고 인사하며 “폐하 저의 도전을 받아주십시오”라고 말을 한다. 왕은 “너의 능력을 시험하겠다.”라고 말을 하며 과제를 준다.
 6. 과제는 30초 안에 할 수 있는 간단한 활동으로 한다.
(예: 어깨로 이름 쓰기, 코끼리코 3회, 지정한 목표물 돌아오기, 노래하기, 누구에게 악수하고 오기)
 7. 왕이 지면 가장 마지막 순서로 이동하고, 왕을 이긴 아동이 다음 왕이 되어 목찌빠 대결을 계속한다.

놀이 2 포수놀이

- ▶ 준비물 종이, 펜, 바구니
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 아동의 수만큼 종이를 준비한다.
 2. 종이에 ‘왕’과 ‘포수’를 쓰고, 나머지 종이에 다양한 동물 이름을 적는다.
 3. 글자가 보이지 않게 종이를 두 번 접고 잘 섞은 후 종이를 한 장씩 뽑는다.
 4. 다른 아동이 보지 않도록 종이를 펼쳐 자신의 역할을 확인한다.
 5. 왕과 포수는 자기 역할을 알리고, 왕은 포수에게 잡아 올 동물의 이름을 이야기 한다.

왕 : “포수야 이리 오너라”
포수 : “네~ 전하 부르셨습니까?”
왕 : “저 뒷산에서 토끼를 잡아 오너라”

펼치기

6. 동물을 뽑은 아동들은 자신이 뽑은 동물의 흉내를 낸다. 포수는 여러 동물 중에서 토끼라고 짐작된 아동을 왕 앞에 대령한다.
7. 왕은 잡혀 온 아동의 종이를 열어 본 뒤 다음과 같이 명령을 내린다.
토끼가 맞는 경우 : “유능한 포수가 토끼를 잘 잡아 왔으니 포상을 하겠다.”
토끼가 아닌 경우 : “어명을 어기고 다른 동물을 잡아 온 포수에게 벌칙을 내리겠다.”
8. 토끼가 맞으면 토끼가 벌칙을 받고, 토끼가 아니라면 포수가 벌칙을 받는다.

마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

놀이 1 왕과거지

- 놀이 시작 전에 목찌빠 놀이 방법에 대해 안내한다.
- 왕과 거지 놀이를 시작하기 전에 왕이 제시할 과제를 아동들과 함께 정해보도록 한다.

놀이 2 포수놀이

- 왕과 포수, 동물 역할이 주어지면 상황에 맞게 자신의 역할을 표현해야 함을 안내한다.



활동명

진치기(다방구놀이)

활동 내용

들어가기

- 우리가 알고 있는 전래 놀이는 무엇이 있는지 이야기 나누어 본다.

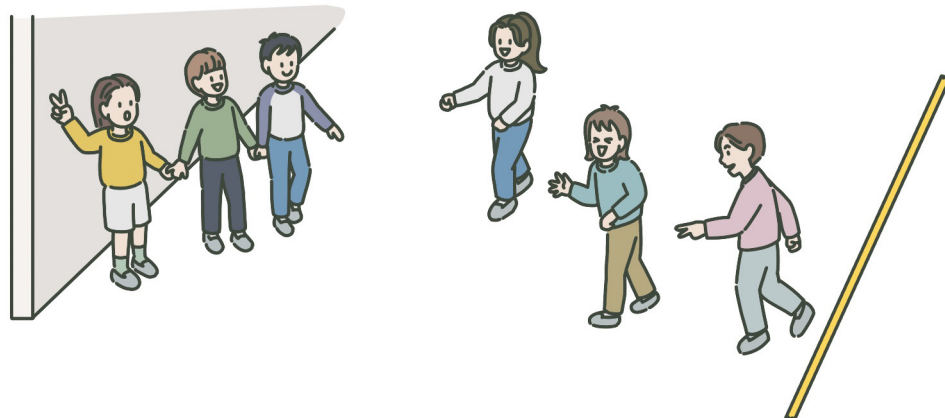
놀이 1 무궁화꽃이 가위바위보

- ▶ 준비물 없음
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. '무궁화 꽃이 피었습니다' 놀이와 같이 술래가 서는 공간(벽이나 기둥)을 정하고, 술래와 멀리 떨어진 곳에 출발선을 정한다.
 2. 술래를 한 명 정한 후, 술래는 벽이나 기둥 쪽으로 이동하고, 나머지 아동들은 출발선에 선다.
 3. 술래가 출발선 쪽을 바라보고, 출발선에 있는 아동들 모두 한 손을 들어 가위바위보 준비를 한다.
 4. 술래가 '무궁화꽃이 가위바위보'라고 외치면, 출발선에 있는 아동들도 동시에 가위바위보를 한다.
 5. 술래를 이긴 아동들은 출발선에서 두 걸음, 비긴 아동들은 한 걸음 이동한다.
 6. 가위바위보에서 진 아동들은 술래의 손가락에 자신의 손가락을 걸고 일렬로 선다.
 7. 술래와 가위바위보를 하며 술래와 가장 가까워진 아동이 술래 옆에 잡힌 아동의 손을 끊으면 출발선 안으로 도망간다.
 8. 도망가는 아동들 중에 술래에게 잡힌 아동이 다음 술래가 된다. 만약 잡힌 아동이 없다면 기존 술래가 한 번 더 술래를 한다.

경찰과 도둑 술래잡기(추가 준비물: 팀조끼)

확장
방안

- 일정 구역을 감옥으로 정한 후 놀이에 참여하는 인원의 1/3은 경찰팀, 나머지 아동들은 도둑팀으로 나눈다.
- 경찰에게 잡힌 도둑은 경찰에게 끌려서 감옥에 들어간다. 잡히지 않은 도둑이 감옥에 갇혀있는 도둑을 손으로 치면 다시 살아난다.
- 제한 시간 안에 도둑을 다 잡으면 경찰팀이 승리하고, 도둑을 다 잡지 못하면 도둑팀이 승리한다.



펼치기

놀이 2 진치기

- ▶ 준비물 팀조끼(술래 표시용)
- ▶ 적정인원 최대 15명
- ▶ 놀이방법
 1. 일정 구역을 진(술래집)으로 정하고, 놀이 참여 인원의 1/3을 술래로 정한다.
 2. 술래들은 진에 모여 진(술래집)을 지킬 아동과 도망 다니는 친구를 잡을 아동을 정한다.
 3. 술래는 놀이 시작을 알리고 술래가 아닌 친구들을 잡으러 간다.
 4. 술래한테 잡힌 친구들은 손을 머리 위에 올려 잡혔다는 표시를 하고 진으로 들어간다.
 5. 잡힌 친구들은 나란히 손가락을 걸고 한 줄로 서서 대기한다.
 6. 술래가 아닌 친구가 '진치기'라고 외치면서 진을 손으로 치면 잡힌 친구들이 모두 살아나고, 중간을 끊으면 끊어진 아동만 살아나게 된다.
 7. 모두 잡히면 놀이가 끝나고 다시 술래를 정하여 시작한다.

놀이 3 강통 술래잡기

- ▶ 준비물 작은 돌맹이를 넣은 페트병(강통)
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 직경 1m 정도의 원(집)을 그리고 페트병을 원 가운데에 놓는다.
 2. 놀이 참여 인원의 1/3을 술래로 정한다.
 3. 술래는 강통을 지키되 원 안으로 들어갈 수 없다.
 4. 술래는 놀이 시작을 알리고, 술래가 아닌 아동들을 잡으러 간다.
 5. 술래에게 잡힌 아동들은 집으로 들어가 대기한다.
 6. 술래에게 잡히지 않은 아동이 페트병을 차면 잡혀 있던 아동들이 모두 풀려난다.
 7. 술래는 원 밖에 있는 강통을 원 안으로 갖다 놓아야 한다.
 8. 술래에게 모두 잡히면 술래를 바꿔서 다시 시작한다.



마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

놀이 1 무궁화꽃이 가위바위보

- 놀이를 시작하기 전에 준비운동이나 몸풀기를 한다.
- 도망가는 아동들을 너무 세게 잡거나 밀치지 않도록 유의한다.

놀이 2 진치기

- 진 안에 잡힌 아동들은 서로 손가락이 연결되어 있어야 한다는 규칙을 놀이 시작 전에 안내한다.

전래놀이

놀이 활동 자료집

발간번호 : 2023-02-B-0011

발 행 일 : 2023년 12월

발 행 처 : 경기도여성가족재단

(16207) 경기도 수원시 장안구 경수대로 1150(파장동)

Tel: 031.220.3900 Fax : 031.220.3969

작 성 : 김연정(사단법인 놀이하는 사람들 교육강사)

편 집 : 이은지(경기도여성가족재단 연구원)

정도영(경기도여성가족재단 연구원)
