

그림책놀이

놀이 활동 자료집



그림책놀이
놀이 활동 자료집

그림책놀이

놀이 활동 자료집

목 차

일러두기	04
그림책 놀이의 특징	04
놀이 활동 안	05
① 물방울을 지켜라	06
② 재미있는 걸음 놀이	08
③ 걱정을 ping! ping!	10
④ 아가야, 미안해	12
⑤ 파도야 놀자	14
⑥ 줄 줄 줄놀이	16
⑦ 어머, 다른 색도 있었네	18
⑧ 자연물 의상실	20
⑨ 이상한 상품	22
⑩ 나로 말할 것 같으면-작가 소개하기	24

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.

재단은 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, 재단은 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.

그림책놀이의 특징

그림책의 위상이 많이 달라졌습니다. 과거에 그림책 하면 어린아동들이나 보는 수준 낮은 작품이라거나, 유아교육기관에서 어떤 활동의 도입이나 전이 시간에 주로 잠깐 활용하는 매체라고 생각 하는 편협한 관점이 일부 있었다면, 이제는 그림책이야말로 0세부터 100세까지 보는 문학작품이자 예술작품으로서 그 고유성과 가치를 인정받고 있습니다.

이렇게 전 세대가 즐길 수 있는 그림책이지만 그림책은 주로 어린이의 삶과 고민, 모험과 꿈을 이야기하고 있기 때문에 매일매일 아동들을 만나는 놀이활동가에게 매우 중요하고 소중한 놀이 마중물이 될 수 있습니다.

놀이활동가는 아동들과 함께 그림책의 내용을 감상하며 수많은 이야기를 함께 만들어낼 수 있고, 그림책의 그림과 매체적 특징을 탐색하며 예술적인 시도와 놀이를 할 수 있습니다. 혼자 읽은 그림책을 여럿이 함께 읽을 때 새로운 발견을 할 수 있고, 한 번 읽은 그림책을 두 번 세 번 다시 읽을 때 이전과 다른 감동과 놀이 방법이 떠오를 수 있습니다.

이에 총 10권의 그림책을 선정하여 각각 신체놀이, 사회정서놀이, 예술놀이, 생태놀이, 언어놀이로 펼칠 수 있는 아이디어들을 제안합니다. 그림책을 읽을 때마다 이 자료집에서 보여드리는 놀이 외에도 훨씬 다양한 놀이의 길을 발견하시길 바랍니다.

놀이 활동 안

구분	놀이주제	놀이내용	준비물
활동 ①	물방울을 지켜라	- 양동이를 이고 뛰어라 - 소중한 물 한 방울	· 그림책 『코끼리 아저씨와 100개의 물방울』 놀이 1 대야 2개, 볼풀공 다수 놀이 2 손가락 2개, 탁구공 2개
활동 ②	재미있는 걸음 놀이	- 아이스크림 맞추기 - 돌고 돌아 아이스크림 걸음!	· 그림책 『아이스크림 걸음』 놀이 1 아이스크림 카드, 아이스크림 보드, 볼풀공 놀이 2 걸음걸이 원형판
활동 ③	걱정을 핏! 핏!	- 걱정을 날려요 - 걱정 핏!(얼음뎠) 놀이 - 걱정날리기 사용설명서	· 그림책 『걱정상자』 놀이 1 색종이, 연필, 테두리만 있는 하트 그림, 풀 놀이 3 색지 또는 A4용지, 작은 상자, 메모지, 사인펜, 색연필
활동 ④	아가야, 미안해	- 뭐라고 외쳤을까? - 아가야, 미안해	· 그림책 『고함쟁이 엄마』 놀이 1 엄마 펭귄이 고함치는 장면을 확대한 그림, 말 풍선 모양 포스트잇 놀이 2 엄마 펭귄의 고함소리가 적힌 말풍선 포스트잇, 아기 펭귄 퍼즐, 타이머
활동 ⑤	파도야 놀자	- 춤추는 파도 - 콜라주 파도 - 파도 배달하기	· 그림책 『파도야 놀자』 놀이 1 파란색 리본 막대, 조용한 음악, 빠른 음악 놀이 2 도화지 3장, 색연필, 사인펜, 파란색 계열 수채화 물감, 붓, 가위, 풀 놀이 3 파란색 천(가로90cm×3m) 2개, 풍선 40개, 호루라기, 타이머
활동 ⑥	줄 줄 줄놀이	- 네 박자 언어놀이 - 줄로 이어진 세상 - 미션 임파서블	· 그림책 『분홍줄』 놀이 2 도화지, 색연필, 사인펜, 털실, 테이프 놀이 3 검은색 털실, 종이로 만든 거미, 테이프
활동 ⑦	어머, 다른 색도 있었네	- 여기에 있다! - 어, 다르네 달라!	· 그림책 『이 색 다 바나나』 놀이 1 개별 색판 자료 묶음, 그림책에 나오는 자연물이나 과일 실물 사진 놀이 2 개별 색판 자료 묶음, 돋보기
활동 ⑧	자연물 의상실	- 자연물 모으기 - 모두 다 숲속 재봉사 - 나를 표현해요	· 그림책 『숲속 재봉사의 꽃잎 드레스』 놀이 1 자연물, 넓은 보자기 또는 스카프 놀이 2 자연물, 양면테이프 놀이 3 도화지, 사인펜, 색연필, 색종이, 풀
활동 ⑨	이상한 상품	- 바꿔 바꿔 이름을 다 바꿔! - 이상한 편의점	· 그림책 『지구를 지켜라』 놀이 1 자모음 자석 블록, 자석 칠판 놀이 2 자모음 자석블록, 다양한 과자상자, 색지, 필기 도구, 풀, 가위
활동 ⑩	나로 말할 것 같으면 - 작가 소개하기	- 나로 말할 것 같으면	· 그림책 『지구를 지켜라』 놀이 1 인터넷이 가능한 컴퓨터, 원고지

활동명

물방울을 지켜라

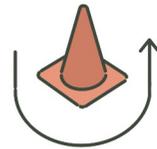
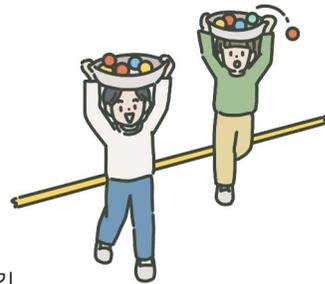
활동 내용

들어가기

- 코끼리 아저씨가 이동하면서 일어나는 물방울의 변화에 관심을 가지며 그림책을 읽는다.
- 물방울 변화에 따른 코끼리 아저씨의 감정 변화를 유추해보고, 물을 지킬 수 있는 방법에 대해 이야기를 나누며 그림책을 읽는다.

놀이 1 양동이를 이고 뛰어라

- ▶ 준비물 대야 2개, 볼풀공 다수
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 2개의 대야에 동일한 개수의 볼풀공을 담아 준비한다.
 2. 두 팀으로 나눈 후, 각 팀의 출발선과 반환점을 정한다.
 3. 출발 신호에 맞춰 각 팀의 첫 번째 순서인 아동이 볼풀공이 담긴 대야를 머리에 이고 반환점을 돌아서 온다.
 4. 먼저 들어온 아동의 팀이 1점, 대야에 볼풀공이 많이 담겨있는 팀이 1점을 각각 획득한다.
 5. 모든 아동들이 같은 방법으로 게임을 한다.
 6. 게임이 끝난 후, 각 팀의 점수를 합산하여 승패를 결정한다.



펼치기

확장 방안

- 한 발로 걷기, 뒤로 걷기와 같이 미션에 적힌 카드를 뽑아 미션을 수행하며 게임을 한다.
- 블록, 꼬깔콘과 같은 장애물을 피하면서 게임을 한다.
- 실외에서 물이 담긴 대야를 활용하여 게임을 한다.

놀이 2 소중한 물 한 방울

- ▶ 준비물 손가락 2개, 탁구공 2개
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 두 팀으로 나눈 후, 각 팀의 출발선과 반환점을 정한다.
 2. 각 팀의 첫 번째 아동은 손가락에 탁구공을 올려 출발점에 선다.
 3. 출발 신호에 맞춰 탁구공이 떨어지지 않게 조심하며 반환점을 돌아서 온다.
이때, 탁구공이 떨어지면 다시 주워서 손가락에 올려 게임을 진행한다.



펼치기

4. 반환점을 돌아서 온 뒤, 다음 순서의 아동에게 탁구공을 전달한다.
5. 탁구공을 전달받은 아동은 탁구공을 전달받자마자 출발한다.
6. 위와 같이 릴레이 형식으로 게임을 진행한다.
7. 모든 아동이 반환점을 돌아오면 게임은 끝나고, 먼저 들어온 팀이 승리한다.

마치기

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

유의점

놀이 1 양동이를 이고 뛰어라

- 사랑하는 자녀를 위해 역경과 고난을 딛고 물을 옮기는 코끼리 아빠의 마음에 공감할 수 있도록 "아빠, 목 말라요", "아빠, 물이 필요해요" "우리 아빠 파이팅!" 등의 응원을 하며 놀이를 한다.
- 넘어지는 등 안전사고가 일어나지 않도록 주의한다.

놀이 2 소중한 물 한 방울

- 탁구공을 올릴 수 있는 딱딱하지 않은 플라스틱 손가락을 활용하여 놀이를 한다.
- 플라스틱 손가락을 문채로 넘어지면 매우 위험하므로 뛰지 않도록 지도한다

그림책 소개

코끼리 아저씨와 100개의 물방울 (노인경 글그림, 문학동네)

사랑하는 자식들에게 줄 100개의 물방울을 양동이에 가득 담아 집으로 돌아가는 중 예상하지 못한 여러 가지 시련으로 인해 물방울들을 잃게 되는 아빠 코끼리의 이야기이다. 의성어, 의태어로만 이루어진 그림책으로 그림에 집중하여 사건에 따른 다양한 이야기를 상상할 수 있고, 소중한 물방울들을 잃게 되었을 때와 갑작스러운 사건으로 인해 물방울을 다시 가득 채울 수 있게 되었을 때 상황에 따라 아빠 코끼리 감정을 공감하며 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

재미있는 걸음 놀이

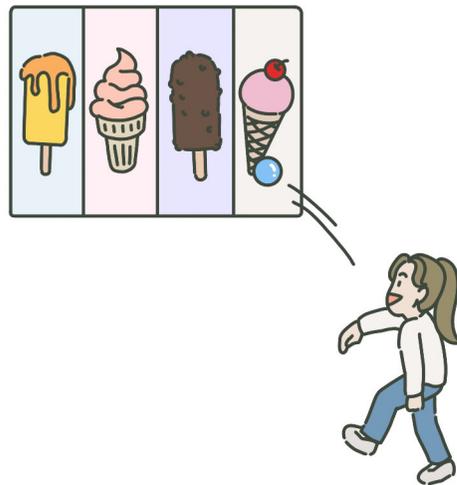
활동 내용

들어가기

- 그림책 속에 나오는 다양한 종류의 아이스크림과 걸음걸이에 관심을 가지며 읽는다.
- 등장하는 동물들의 특징이나 움직임을 흉내내며 그림책을 읽는다.

놀이 1 아이스크림 맞추기

- ▶ 준비물 아이스크림 보드, 아이스크림 카드, 볼풀공
- ▶ 적정인원 최대 5명
- ▶ 놀이방법
 1. 아이스크림 보드와 기준선의 위치를 정하고 기준선 옆에 책상을 둔다.
 2. 책상 위에 아이스크림 카드를 모두 뒤집어 놓는다.
 3. 한 명의 아동이 나와 아이스크림 카드 하나를 고른다.
 4. 아이스크림 카드에 그려있는 아이스크림을 아이스크림 보드에서 찾아 볼풀공을 던져 맞춘다.



펼치기

확장 방안

- 아이스크림 맛과 색에 대해 이야기를 나누어보고, 색깔 점토를 활용하여 아이스크림을 만들어 아이스크림 가게 놀이를 한다.
- 아이스크림 카드 중 하나를 뽑은 후 카드에 나온 아이스크림을 친구들에게 설명하고 맞는 놀이를 한다.

펼치기

놀이 2 돌아 돌아 아이스크림 걸음! (수건돌리기 변형 놀이)

- ▶ 준비물 걸음걸이 원형판
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 그림책에 나오는 다양한 걸음걸이를 탐색하고 직접 걸어본다.
 2. 수건돌리기 대형으로 모든 아동이 동그랗게 둘러앉는다.
 3. 놀이활동가가 술래가 되어 원형판의 화살을 돌린다.
 4. 원형판 화살이 가리키는 걸음걸이로 앉아있는 아동들 뒤로 한 바퀴 돈다.
 5. 한 바퀴를 돈 후 앉아있는 아동 중 한 명의 어깨를 살짝 짚어주고, 그 아동은 술래가 되어 놀이활동가를 쫓아간다.
 6. 놀이활동가는 도망가서 술래의 자리에 앉는다. 단, 놀이활동가가 술래에게 잡히면 놀이활동가가 한번 더 술래를 한다.
 7. 술래가 된 아동은 원형판의 화살을 돌린다.
 8. 위와 같은 방법으로 계속 놀이를 한다.



마치기

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

유의점

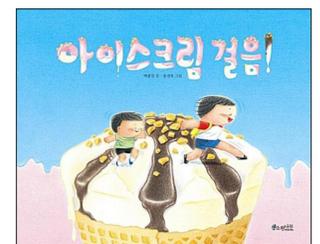
놀이 2 소중한 물 한 방울

- 원형판을 돌려서 나온 걸음걸이를 따라하는 것에 집중될 수 있도록 놀이한다.

그림책 소개

아이스크림 걸음 (박종진 글그림, 소원나무)

호기심이 많은 동생을 집까지 데려가기 위해 걸음걸이를 잘 따라 하면 아이스크림을 사준다는 형의 제안을 시작으로 종종걸음, 달팽이걸음, 갱쟁이걸음 등 다양한 걸음걸이가 이야기에 등장한다. 즐거운 마음으로 집까지 가는 형과 동생의 마음에 공감도 하고, 이야기 속에 나오는 재미있는 걸음걸이를 직접 따라해보면서 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

걱정을 핍! 핍!

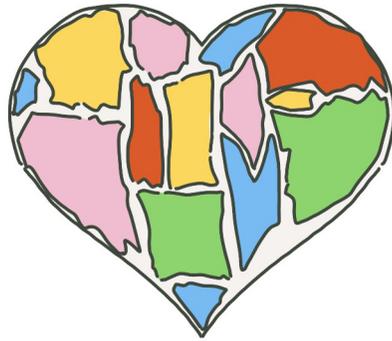
활동 내용

들어가기

- 걱정을 해결하려는 다양한 방법에 관심을 가지며 그림책을 읽는다.
- 아동들의 걱정과 그 걱정을 해결할 수 있는 방법에 대해 이야기를 나누며 그림책을 읽는다.

놀이 1 걱정을 날려요

- ▶ 준비물 색종이, 연필, 테두리만 있는 하트 그림, 풀
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 그림책의 내용을 회상해본다.
 2. 그림책에 나온 걱정을 해결하는 방법 중 가장 마음에 드는 방법에 대해 이야기를 나누어본다.
 3. 없애버리고 싶은 걱정을 색종이에 하나씩 적어본다.
 4. 걱정을 모두 적은 후 걱정을 해결할 수 있는 방법을 생각해본다.
 5. 걱정이 적힌 색종이를 모두 찢는다.
 6. 찢어진 색종이를 이용하여 모자이크 기법으로 테두리 안에 하트 그림을 완성한다.
 7. 걱정 색종이가 예쁜 하트 모양으로 바뀐 과정을 떠올려보며 걱정이 없어지고 난 뒤의 감정을 생각해본다.



확장 방안

- 걱정 목록을 만들어 해결할 수 있는 걱정과 해결할 수 없는 걱정을 분류해보고, 해결할 수 있는 걱정은 해결방법까지 생각해보는 놀이를 할 수 있다.
- 걱정을 적은 후 풍선을 터트리면서 걱정을 없애는 놀이를 할 수 있다.

놀이 2 걱정 핍!(얼음뿔) 놀이

- ▶ 준비물 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 가위바위보로 술래를 정한다.
 2. 술래가 아닌 아동이 머리에 손을 대며 "걱정!"이라고 외치면 술래가 잡을 수 없다. 단, '걱정' 상태인 아동은 움직일 수 없으며, '걱정' 상태가 아닌 아동이 "핑!"이라고 외치면서 터치해지면 '걱정' 상태에서 해제되어 움직일 수 있다.
 3. 술래가 '걱정' 상태가 아닌 아동을 잡으면 그 아동이 술래가 된다. 만약 술래를 제외한 모든 아동이 '걱정' 상태가 된다면 술래가 승리한다.

펼치기

펼치기

놀이 3 걱정날리기 사용설명서

- ▶ 준비물 색지 또는 A4 용지, 작은 상자(500ml 우유팩, 미니 케이크 상자 등), 메모지, 사인펜, 색연필
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 걱정을 없앨 수 있는 여러 가지 방법에 대해 생각해본다.
 2. 색지 또는 A4 용지를 이용하여 미니 책을 만든다.
 3. 미니 책에 걱정을 없앨 수 있는 방법을 적어 걱정날리기 사용설명서를 만든다.
 4. 작은 상자(500ml 우유팩, 미니 케이크 상자 등)를 이용하여 '나만의 걱정 상자'를 만든다.
 5. 나의 걱정들을 적은 걱정 메모를 만들어 걱정 상자에 넣는다.
 6. 걱정 상자에 있는 걱정 메모를 하나씩 꺼내어 걱정을 다시 확인한 후 해결방법을 '걱정날리기 사용설명서'에서 찾아 해결해본다.
 7. 해결된 걱정은 찢어서 버린다.

확장 방안

- 걱정 상자에 걱정날리기 사용설명서와 메모지를 넣어두고, 걱정이 생겼을 때마다 활용할 수 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 걱정을 날려요

- 아동의 인원 수에 따라 하트 크기를 다르게 제공한다.
- 알록달록한 하트를 완성할 수 있게 다양한 색의 색종이를 제공한다.

놀이 2 걱정 핍!(얼음뿔) 놀이

- '걱정' 상태인 친구에게 "핑!"이라고 외치면서 '걱정' 상태를 해지해주는 것은 친구의 걱정을 함께 나눔으로써 걱정이 사라진다는 의미를 가지고 있다고 설명해준다.
- 위험하지 않은 놀이공간을 지정한다.

그림책 소개

걱정상자 (조미자 글그림, 봄개울)

걱정이 많아 잘 웃지 않는 도마뱀과 도마뱀의 마음이 편해질 수 있게 도와주고 싶은 호랑이의 이야기이다. 등장인물들은 걱정이 사라질 수 있게 걱정들을 모아보기도 하고, 멀리 날려버리기도 하는 등 여러 가지 노력을 한다. 등장인물들이 사용하는 걱정이 사라지는 방법에 관심을 가지고, 나의 걱정을 없애기 위한 방법을 생각하면서 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

아가야, 미안해

활동 내용

들어가기

- 엄마 펭귄과 아기 펭귄의 마음을 생각하며 그림책을 읽는다.
- 각 장면에 대해서 아동들이 자신의 생각을 표현할 수 있도록 충분한 시간을 주면서 그림책을 읽는다.

펼치기

놀이 1 뭐라고 외쳤을까?

- ▶ 준비물 말풍선 모양 포스트잇, 연필, '펼침면 1' 확대 그림 자료
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. '펼침면 1'의 장면을 함께 보면서 엄마 펭귄이 아기 펭귄에게 어떤 말을 했는지 상상해본다.



펼침면 1 엄마펭귄이 아기펭귄에게 고함치는 장면

2. 말풍선 모양의 포스트잇에 엄마 펭귄이 아기 펭귄에게 어떤 말을 했는지 상상해서 적은 후, '펼침면 1'을 확대한 그림 자료 위에 붙인다.
3. 포스트잇에 적혀있는 말들을 직접 듣게 된다면 어떤 기분일지 이야기해본다.

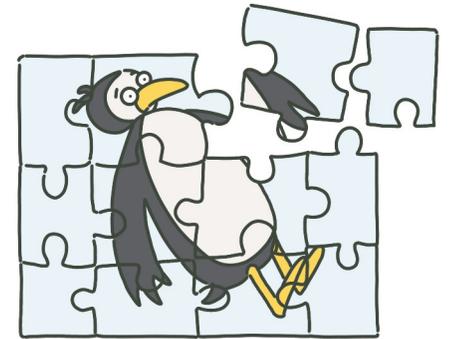
확장 방안

- 엄마가 소리치는 장면, 아기 펭귄을 찾아다니는 장면, 아기 펭귄에게 미안하다고 말하는 장면에서 엄마 펭귄 마음을 추측해보고 말풍선 모양의 포스트잇에 적어 해당 장면에 붙여본다.
- 부모님께 듣고 싶은 말에 대해 이야기를 나누어보고, 부모님께 편지를 써본다.

펼치기

놀이 2 아가야, 미안해

- ▶ 준비물 엄마 펭귄의 고함소리가 적힌 말풍선 포스트잇, 아기 펭귄 퍼즐, 타이머
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 엄마팀, 아기팀으로 나눈다.
 2. 엄마팀은 엄마 펭귄의 고함소리가 적힌 말풍선 포스트잇 중 하나를 골라 크게 읽고 옆드린다.
 3. 엄마팀이 모두 옆드리면 아기팀은 아기 펭귄 그림을 퍼즐 조각으로 자르고 퍼즐 조각을 교실 곳곳에 숨긴다.
 4. 아기팀이 퍼즐 조각을 모두 숨긴 뒤, 타이머를 작동시킨다.
 5. 타이머가 울리기 전에 퍼즐을 완성하면 엄마팀이 승리, 퍼즐을 완성하지 못하면 아기팀이 승리한다.
 6. 아기 펭귄 퍼즐이 다 완성되면 엄마팀은 '아가야 미안해'를 외친다.



마치기

- 사과하는 말을 들었을때, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.

유의점

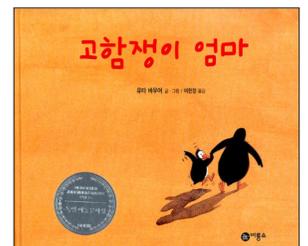
놀이 2 아가야, 미안해

- 아동의 수가 많지 않으면 교사가 엄마팀, 모든 아동이 아기팀으로 진행한다.
- 엄마 펭귄과 아기 펭귄의 마음에 공감하면서 놀이할 수 있게 적절한 상호작용을 한다.

그림책 소개

고함쟁이 엄마 (유타 바우어 글그림, 비룡소)

엄마 펭귄의 고함 소리에 깜짝 놀라 아기 펭귄의 온몸은 산산조각이 나서 우주, 바다, 밀림 등 여기저기로 흩어져버리게 된다. 아기펭귄은 다리만 남은 채 눈이 없어 앞을 볼 수 없고, 부리가 없어 소리를 낼 수도 없는 상황에서 흩어진 몸을 찾아나서는 이야기이다. 엄마 펭귄의 고함 소리로 인해 힘들어진 아기 펭귄의 마음에 공감하고, 아기 펭귄을 걱정하는 엄마 펭귄의 마음을 생각해보며 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

파도야 놀자

활동 내용

들어가기

- 파도가 변화하는 모양과 접지선을 넘나들면서 생기는 변화에 관심을 가질 수 있게 그림책을 읽는다.
- 바다에 사는 생물을 상상해보고 내가 직접 본 파도의 모습에 대해 이야기나누어 본다.

펼치기

놀이 1 춤추는 파도

- ▶ 준비물 조용한 음악, 빠른 음악, 리본 막대
- ▶ 적정인원 약 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 아동들이 원형으로 모여 앉아 조용한 음악을 감상한다.
이때, 놀이활동가는 '파도야 놀자'의 즐거움을 들려주면서 아동들이 그림책의 내용을 회상할 수 있게 한다.
 2. 조용한 음악에 맞춰 리본 막대를 활용하여 파도를 다양한 방법으로 표현해본다.
 3. 빠른 음악에 맞춰 파도를 표현해본다.
 4. 공간을 자유롭게 이동하면서 파도의 모습을 창의적으로 표현해본다.
 5. 다시 원형으로 모여 앉은 후 자신이 표현하고 있는 파도의 모양을 리본 막대를 사용하여 만들어 본다.
 6. 자신이 만든 파도 모양의 의미를 발표한다.

확장 방안 - 팀별로 파란색 리본 막대를 이용하여 대형 물고기를 만들어볼 수 있다.

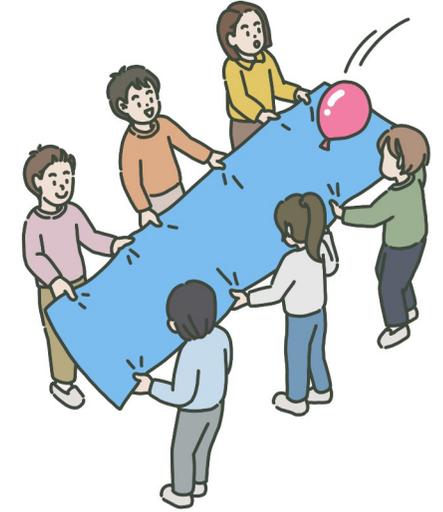
놀이 2 콜라주 파도

- ▶ 준비물 도화지 3장, 색연필, 사인펜, 파란색 계열 수채화 물감, 붓, 가위, 풀
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 바다에 살고 있는 바다생물에 대해 이야기 나눈다.
 2. 첫 번째 도화지에 파란색 계열의 수채화 물감으로 채색하고 말린다.
 3. 두 번째 도화지에 바다생물들을 그린 후 오린다.
 4. 첫 번째 도화지의 물감이 모두 마르면 손으로 도화지를 찢는다.
 5. 찢은 도화지를 세 번째 도화지에 붙여 파도를 만든다.
 6. 파도를 만든 세 번째 도화지에 미리 그려놓은 바다생물들을 붙여서 그림을 완성한다.

펼치기

놀이 3 파도 배달하기

- ▶ 준비물 파란색 긴 천(약 90cm×3m) 2개, 풍선 40개, 호루라기, 타이머
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 두 팀으로 나눈다.
 2. 팀별로 파란색 긴 천(약 90cm×3m)을 바닥에 깔다
 3. 출발점과 도착점을 정한 후 파란색 천 양옆으로 아동들이 앉는다.
 4. 출발점과 가까이에 앉은 아동이 풍선을 천 위에 올린다.
 5. 출발 신호와 함께 파란색 천을 흔들면서 풍선을 도착점까지 이동시킨다.
 6. 종료 신호가 울리면 모든 아동이 천에서 손을 놓는다.
 7. 각 팀별로 종료지점까지 도착한 풍선의 개수를 세어본다.
 8. 풍선의 수가 많은 팀이 승리한다.



확장 방안 - 모든 아동이 파란색 천을 두고 양옆으로 앉아 무릎 위치까지 천을 들어올린 후 바다생물 역할을 맡은 아동 한 명씩 파란색 천 위를 걸어보는 놀이를 할 수 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 춤추는 파도

- 기본 동작(이동·비이동·조작적 동작)을 먼저 실시한 후에 창의적 표현하기를 함으로써 신체 표현에 자신감을 가질 수 있게 지원한다.
- 동작 활동을 할 때 부딪히거나 넘어지는 등 안전사고가 발생되지 않도록 주의한다.

놀이 2 콜라주 파도

- 그림 그리기를 어려워하는 아동을 위해 바다생물 색칠하기를 미리 준비한다.
- 전체 놀이시간을 고려하여 바다생물 그리기에 많은 시간이 소요되지 않도록 조절한다.

그림책 소개

파도야 놀자 (이수지 글그림, 비룡소)

글없는 그림책으로 등장인물이 파도와 친해지는 과정이 담겨있다. 파도를 두려워하는 표정부터 두려움에서 벗어나고자 하는 표정, 파도 앞에서 한걸 편안해진 표정까지 파도에 대한 등장인물의 심경 변화를 표정을 통해 상상해보고, 다양한 파도의 모습도 관찰해보고, 파도와 함께한 자신의 추억도 회상해보면서 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

줄 줄 줄놀이

활동 내용

들어가기

- 분홍줄이 바뀌는 과정에 관심을 가지며 그림책을 읽어본다.
- 생활 속 줄로 이어진 것들을 생각해본다.

놀이 1 네 박자 언어 놀이

▶ **적정인원** 최대 7명

▶ **놀이방법**

1. 일상생활 속 줄과 관련되어 있는 단어를 생각해본다.
2. 4박 박자치기를 연습한다.
 - ①양손 무릎 → ②박수 → ③오른손 엄지 → ④왼손 엄지
3. 놀이활동가가 ③, ④ 박자에 맞춰 아동의 이름을 외친다.
4. 이름이 불린 아동은 ③, ④ 박자에 맞춰 줄과 관련되어 있는 단어를 외친다. (예 : 거미줄, 줄넘기, 전기료 등)
5. 단어를 외친 아동은 ③, ④ 박자에 맞춰 다른 친구의 이름을 외친다.
6. 이름이 불린 아동은 ③, ④ 박자에 맞춰 줄과 관련되어 있는 단어를 외친다.
7. 위의 같은 방법으로 놀이를 이어간다. 단, 앞에서 말한 단어를 말할 수 없으며 단어가 중복되면 탈락한다.
8. 마지막까지 남은 아동이 승리한다.

펼치기

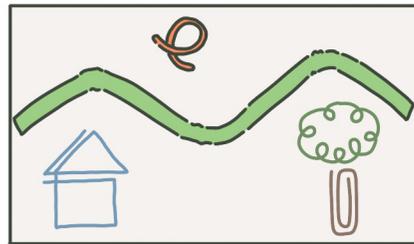
놀이 2 줄로 이어진 세상

▶ **준비물** 도화지, 색연필, 사인펜, 털실, 테이프

▶ **적정인원** 최대 20명

▶ **놀이방법**

1. 줄을 이용하여 표현하고 싶은 세상에 대해 이야기해본다.
2. 색연필과 사인펜을 이용하여 도화지에 그림을 그린다.
3. 그림에서 줄로 표현하고 싶은 곳에 줄을 붙여서 완성한다. (예 : 산등선, 나무 기둥 등)
4. 완성된 그림을 친구들에게 소개한다.
5. 그림의 주제가 비슷한 친구들끼리 한 팀이 되어 완성된 그림을 활용하여 이야기를 만들어본다.
6. 완성된 이야기를 친구들에게 소개한다.



펼치기

놀이 3 미션 임파서블

▶ **준비물** 검은색 털실, 종이로 만든 거미, 테이프

▶ **적정인원** 최대 10명

▶ **놀이방법**

1. 검은색 털실을 이용하여 아동들과 함께 교실에 커다란 거미줄을 만든다.
2. 커다란 거미줄 위에 종이로 만든 거미를 붙인다. 이때, 거미는 살짝 엮어 놓은 정도로 붙인다.
3. 두 팀으로 나누고, 출발점과 도착점을 정한다.
4. 각 팀의 첫 번째 아동이 나와 출발 신호에 맞춰 거미를 떨어트리지 않으면서 거미줄을 통과한다.
5. 결승점에 먼저 도착하는 팀이 1점을 획득하고, 거미 한 마리를 떨어트릴 때마다 1점이 감점된다.
6. 모든 아동들이 같은 방법으로 게임을 한다.
7. 게임이 끝난 후, 점수를 계산하여 많은 점수를 획득한 팀이 승리한다.



확장 방안

- 긴 줄을 양쪽에서 잡고 돌리면서 1명 넘기, 2명 넘기, 3명 넘기 등의 신체 놀이를 할 수 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 네 박자 언어 놀이

- 줄과 관련된 단어 카드를 사전에 준비하여 놀이를 지원한다.
- 박자치기를 충분히 연습한 뒤 놀이를 시작한다.

놀이 3 미션 임파서블

- 아동들이 넘어갈 수 있는 실간격을 고려하여 고정한다.

그림책 소개

분홍줄 (백희나 글그림, 시공주니어)

등장인물의 일상생활 속에서 다양한 모습으로 변신하는 분홍줄을 나타낸 이야기이다. 각 장면마다 등장하는 분홍줄의 모습을 관찰하고 다음 장면을 예측해보면서 아동들의 호기심을 자극하며 읽을 수 있고, 그림책에 등장하는 것 이외에 일상생활 속 사물에 숨어있는 줄을 찾아보면서 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

어머, 다른 색도 있었네

활동 내용

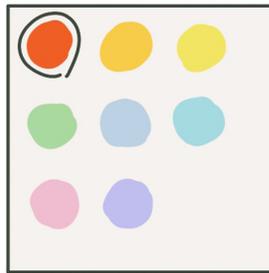
들어가기

- 처음 그림책을 읽을 때는 색판을 보여주지 않고, 사물의 색깔을 질문하면서 읽어본다.
- 두 번째로 그림책을 읽을 때에는 그림책의 내용 전체를 읽어주고, 색과 관련된 다양한 경험들을 이야기하고 그림책 속 색판에서 찾아본다.

펼치기

놀이 1 여기에 있다!

- ▶ 준비물 개별 색판 자료 묶음, 그림책에 나오는 자연물이나 과일 식물 사진
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 다양한 색깔의 사과 사진 중 한 장을 고른다.
 2. 고른 사과의 색을 색판에서 찾아 동그라미를 한다.
 3. 위와 같은 방법으로 모든 사과의 색깔을 색판에서 찾아 동그라미 한다.
 4. 다양한 색깔의 구름 사진 중 한 장을 고른다.
 5. 고른 구름의 색을 색판에서 찾아 동그라미를 한다.
 6. 위와 같은 방법으로 모든 구름의 색깔을 색판에서 찾아 동그라미 한다.
 7. 그림책에 나온 풀, 장미, 불, 개, 바나나 등 다양한 종류의 사진 카드를 보고 색판에서 같은 색을 찾아 동그라미 한다.



놀이 2 어, 다르네 달라!

- ▶ 준비물 개별 색판 자료 묶음, 돋보기
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 돋보기를 이용하여 친구의 머리색, 피부색, 눈동자 등을 관찰해본다.
 2. 친구의 머리색, 피부색, 눈동자 등과 같은 색을 색판에서 찾아본다.
 3. 위와 같은 방법으로 3명 이상의 친구들을 관찰해본다.

확장 방안

- 사물이나 자연물의 일부분을 확대한 사진을 보고 맞추는 활동을 할 수 있다.
- 다양한 나뭇잎을 모은 후 색을 관찰하여 색을 적어보거나 같은 색으로 색칠해본다.
- 매일 하늘을 관찰하여 찾은 색을 달력에 기록하듯이 적을 수 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 여기에 있다!

다양한 색의 식물 사진을 제공할 때 아동들이 몰리지 않게 간격을 두고 배치한다.

놀이 2 어, 다르네 달라!

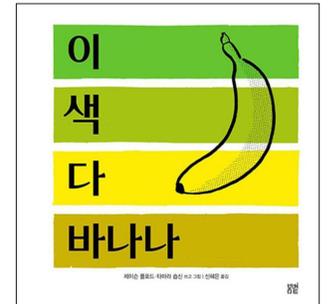
머리카락, 눈동자 등을 관찰하는 것을 불편해할 경우 옷, 필통 등 소지품을 관찰하는 활동으로 바꿀 수 있다.

그림책 소개

이 색 다 바나나

(제이슨 폴포드, 티마라 솅신 글, 티마라 솅신 그림, 봄별)

생물이 가지고 있는 다양한 색을 탐색해보는 이야기이다. 바나나는 노란색이기도 하면서 푸르스름하기도 하고 거무스름하기도 한 색을 가지고 있는 것과 같이 그림책에는 하나의 생물이 가지고 있는 여러 색깔들이 등장한다. 그림책에 등장하는 생물뿐만 아니라 자연이 가지고 있는 다양한 색깔에 관심을 가지면서 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

자연물 의상실

활동 내용

들어가기

- 섬세하게 표현된 요소와 재료들을 살펴보며 그림책을 읽는다.
- 다양한 색을 보면 떠오르는 생각이나 감정에 대해 이야기를 나누며 그림책을 읽는다.

놀이 1 자연물 모으기(다른 나뭇잎 찾기)

- ▶ 준비물 자연물, 넓은 보자기 또는 스카프
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 숲을 탐색하면서 자연물을 줍는다.
 2. 주운 자연물을 넓은 보자기나 스카프에 모은다.
 3. 놀이활동가가 한 가지 특징을 가진 자연물(예: 톱니가 있는 나뭇잎)을 찾아보도록 제안한다.
 4. 위의 특징을 가진 자연물을 찾은 아동은 자연물을 가져가면서 "빙고"라고 외친다.
 5. 모든 아동이 위의 특징을 가진 자연물을 다 찾으면 한 곳에 모은다.
 6. 모아진 자연물을 분류해 보면서 이야기 나눈다.

놀이 2 모두 다 숲속 재봉사

- ▶ 준비물 자연물, 양면테이프
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 숲을 탐색하면서 자연물을 줍는다.
 2. 두 아동이 짝이 되어 자연물을 이용하여 서로의 옷을 어떻게 꾸밀지 이야기 나눈다.
 3. 친구의 옷에서 꾸미고 싶은 부분에 양면테이프를 붙인다.
 4. 자연물을 이용하여 친구의 옷을 꾸며준다.
 5. 친구의 옷을 꾸민 후 음악에 맞춰 패션쇼를 해.



확장 방안

- 패션모델과 기자가 되어 인터뷰 놀이를 진행할 수 있다.

펼치기

놀이 3 나를 표현해요

- ▶ 준비물 도화지, 사인펜, 색연필, 색종이, 풀
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 색깔 옷을 입고 기분을 표현한 등장인물에 대해 이야기를 나눈다.
 2. 색깔을 보면 느껴지는 감정 또는 생각에 대해 이야기해본다.
 3. 도화지에 자신의 모습을 그려본다.
 4. 원하는 색의 색종이를 손으로 찢어서 그림의 옷 부분에 붙인다.
 5. 완성된 그림과 어울리는 글을 지어서 그림 옆에 써본다.
 6. 완성된 그림과 글을 발표해본다.

확장 방안

- 자연물 또는 조각천을 이용하여 그림을 꾸며볼 수 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 자연물 모으기(다른 나뭇잎 찾기)

- 자연물을 주울 때는 숲을 훼손하지 않도록 바닥에 떨어진 것만 줍는다.
- 독성식물이 있을 수 있으므로 먹어보지 않도록 지도한다.

놀이 2 모두 다 숲속 재봉사

- 양면테이프를 친구의 머리, 피부 등에 붙이지 않도록 사전에 안내한다.
- 옷 위에 양면테이프를 붙일 수 없을 경우 종이, 비닐 등으로 조각을 만들어서 활용한다.

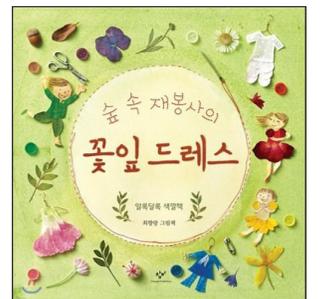
놀이 3 나를 표현해요

- 꽃잎이나 나뭇잎을 미리 주워 책 사이에 끼워 건조하여 사용할 수 있다.

그림책 소개

숲속 재봉사의 꽃잎 드레스 (최향량 글그림, 창비)

꽃잎, 나뭇잎, 씨앗 등 자연물들을 이용하여 알록달록 옷을 만드는 이야기이다. 빨간색, 초록색, 파란색 등의 색깔 옷을 만들기 위해 사용한 자연물들을 관찰하면서 읽을 수 있고, 색깔 옷을 입었을 때 주인공의 감정에 공감해보고 색깔에 대한 자신의 감정을 이야기해보면서 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

이상한 상품

활동 내용

들어가기

- 본문 이외에 작은 글자도 놓치지 않게 유의하며 그림책을 읽어본다.

놀이 1 바뀔 바뀔 이름을 다 바꿔!

- ▶ 준비물 자모음 자석블록, 자석 칠판
- ▶ 적정인원 최대 20명
- ▶ 놀이방법
 1. 자모음 자석블록을 이용하여 칠판에 놀이활동가의 이름을 붙여본다.
 2. 놀이활동가의 이름에서 자음 하나를 선택하여 새로운 자음으로 바꾸어본다.
 3. 자음이 바뀐 놀이활동가의 이름을 읽어본다.
(예) : 홍길동 → 훙길돔(ㅇ→ㅁ)
 4. 위와 같은 방법으로 아동의 이름을 바꾸어 새로운 이름으로 만들어본다.
 5. 두 명이 짝이 되어 짝이 지정해주는 자음으로 바꾸어 새로운 이름을 만들어 본다.
 6. 눈을 감고 고른 자음 블록으로 이름을 바꾸어본다.

확장 방안 - 근처 상점의 이름의 자모음을 바꾸어 새로운 이름으로 바꾸어볼 수 있다.

펼치기

놀이 2 이상한 편의점

- ▶ 준비물 자·모음 자석블록, 다양한 과자 상자, 색지, 필기도구, 풀, 가위
- ▶ 적정인원 최대 5명
- ▶ 놀이방법
 1. 그림책에 등장한 제품명(간판)과 실제 제품명(간판)과 다른 점을 비교해본다.
 2. 시중에 판매하고 있는 과자 상자들의 이름을 읽어본다.
 3. 자모음 자석블록을 활용하여 과자의 이름을 칠판에 만들어본다.
 4. 자음 또는 모음을 하나씩만 바꿔 새로운 과자 이름을 만든다.



펼치기

5. 새로 만든 과자 이름으로 과자 상자를 꾸며본다.
6. 새로운 이름으로 만들어진 과자 상자로 '이상한 편의점 놀이'를 한다.

확장 방안 - 새로운 이름으로 만든 과자를 광고하기 위해 노래를 개사하거나 짧은 스토리의 광고물을 만들어 영상으로 촬영해볼 수 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 바뀔 바뀔 이름을 다 바꿔!

- 새로운 이름으로 창작하기보다 자모음 중 1~2개만 바꾸어 음소대치를 연습해본다.

그림책 소개

지구를 지켜라 (박연철 글그림, 시공주니어)

지구의 평화를 위해 훈련받은 영희와 철수가 지구를 빼앗으려는 우주 괴물을 공격하는 이야기이다. 영희와 철수가 우주 괴물을 물리치기 위해 사용하는 흥미로운 방법들과 각 장면에서 등장하는 상표를 탐색하면서 읽을 수 있는 그림책이다.



활동명

나로 말할 것 같으면-작가 소개하기

활동 내용

들어가기

- 활동했던 그림책을 회상해보며, 기억에 남는 장면과 내용을 이야기해본다.

펼치기

놀이 1 나로 말할 것 같으면

- ▶ 준비물 인터넷이 가능한 컴퓨터, 책, 종이
- ▶ 적정인원 최대 10명
- ▶ 놀이방법
 1. 여러 그림책의 작가 소개란을 함께 읽어본다.
 2. 내가 작가라면 어떤 그림책을 창작하고 싶은지 이야기 나눈다.
 3. 내가 그림책 작가라면 나를 어떻게 소개하고 싶은지 생각해본다.
 4. 종이에 내가 창작하고 싶은 그림책의 표지를 그려본다.
 5. 내가 그린 그림책 표지 뒷면에 내 소개를 써 본다.
 6. 놀이활동가는 아동들이 그린 표지를 보여주고 이름을 밝히지 않고 자기 소개를 읽어준다.
 7. 아동들은 작가가 누구인지 추측해서 맞혀본다.
 8. 각자 자신의 그림책 표지와 작가 소개를 친구들에게 이야기 한다.

확장
방안

- 아동들의 작품을 모아 작은 문집으로 제작하여 공유할 수 있다.

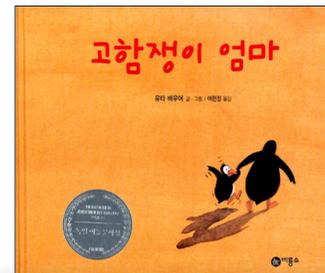
마치기

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

유의점

놀이 1 나로 말할 것 같으면

- 아동들이 자신의 장점을 살려서 자기소개를 적을 수 있도록 상호작용한다.



그림책놀이 놀이 활동 자료집

발간번호 : 2023-02-B-0012

발행일 : 2023년 12월

발행처 : 경기도여성가족재단

(16207) 경기도 수원시 장안구 경수대로 1150(파장동)

Tel: 031.220.3900 Fax : 031.220.3969

작성 : 유상미(그림책놀이 연구소 달달 연구이사)

편집 : 이은지(경기도여성가족재단 연구원)
