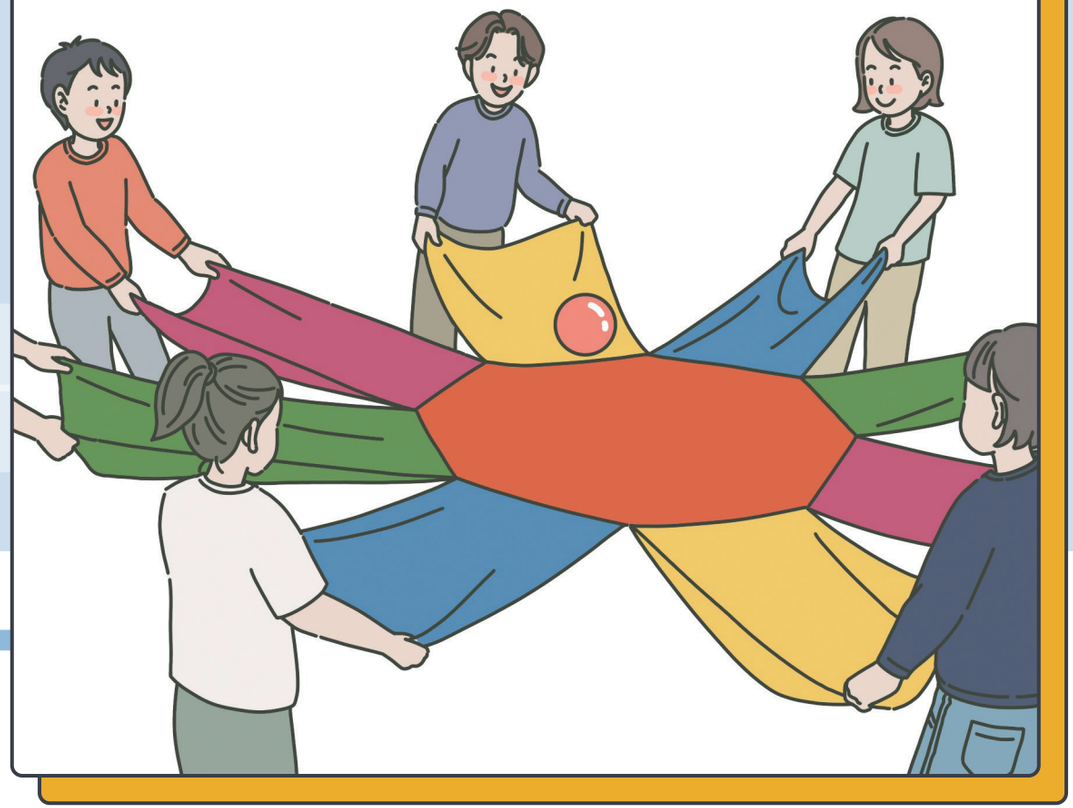
협동놀이

놀이 활동 자료집



협동놀이

놀이 활동 자료집

경기도여성가족재단
Gyeonggido Women & Family Foundation

경기도여성가족재단
Gyeonggido Women & Family Foundation

협동놀이

놀이 활동 자료집

경기도여성가족재단
Gyeonggido Women & Family Foundation

목 차

일러두기 04

협동 놀이의 특징 04

놀이 활동 안 05

① 내가 그린 기린 그림, 그림놀이! 06

② 듣고, 그리고! 받아 그리기 놀이 08

③ 내 눈을 바라봐, 초상화 놀이! 10

④ 도전! 골든벨! 12

⑤ 아이디어가 뭉게뭉게, 브레인스토밍 놀이! 14

⑥ 친구와 즐겁게 하하호호, 친교놀이 16

⑦ 술래를 잡아라, 술래잡기 18

⑧ 글자로 놀이하고 글자를 배우는, 글자놀이 20

⑨ 안 내면 진거 가위바위보! 22

⑩ 둥글게 둥글게, 원 대형 놀이 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.

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.

협동 놀이의 특징

협동놀이란 놀이에 참여하는 아동들이 서로 마음과 힘을 하나로 합하여 하는 놀이를 말합니다. 이때 협동이라 함은 놀이의 의도된 목표를 달성하기 위해 함께 노력하는 것을 말하기도 하지만, 여러 명이 함께 놀이에 참여하며 우호적인 분위기를 형성하는 것을 말하기도 합니다. 다시 말해, 공통된 목표를 달성하기 위해, 또는 공동체 의식을 함양하며 다함께 참여하는 놀이를 협동놀이라고 합니다.

협동놀이의 특징은 다음과 같습니다. 첫째, 역할을 분담해 나누어 갖습니다. 혼자 하는 놀이와 달리 여러 명이 각자 맡은 역할을 충실히 할 때 놀이가 완성됩니다. 둘째, 공동의 합의된 규칙에 따라 놀이합니다. 함께 만들고 정한 규칙을 모두가 준수할 때 놀이가 원활하게 진행될 수 있기 때문입니다. 셋째, 사회적인 상호작용과 의사소통이 반드시 필요합니다. 협동놀이를 할 때 상대방과의 대화는 필수적으로 이루어지기 때문에 그 과정에서 상호작용이 이루어집니다.

협동놀이로 얻을 수 있는 긍정적인 효과는 다음과 같습니다. 첫째, 대인관계능력 및 사회성을 기를 수 있습니다. 디지털 시대가 도래하면서 아동과 아동이 대면하지 않은 상태에서도 소통이 가능한 사회가 다가왔습니다. 이와 같은 상황에서 기르기 어려운 사회성을 협동놀이를 통해 터득할 것이 기대됩니다. 둘째, 공동체 의식과 소속감을 함양할 수 있습니다. 인간은 예로부터 무리를 이루며 더불어 살아가는 역사를 만들어왔으며, 협동과 협력은 인간의 사회적 속성을 나타내는 기본적인 행동 양식입니다. 협동놀이를 통해 '같이 하는 가치'를 깨달을 때 삭막한 개인주의를 극복할 수 있을 것입니다. 셋째, 성취감을 경험할 수 있습니다. 함께 힘을 합쳐 무언가 목표하던 바를 성공해내었을 때 느끼는 뿌듯함과 만족감은 그 무엇으로도 대체할 수 없습니다. 협동놀이를 통해 공통의 목표를 달성해내는 성취감을 느낄 수 있을 것입니다.

놀이 활동 안

구분	놀이주제	놀이내용	준비물
활동 ①	내가 그린 기린 그림, 그림놀이!	이름 그림 퀴즈 양손그림 따로그리기 초성그림 텔레파시	놀이 1 A4용지(빈 종이), 굵은 펜 또는 색연필 놀이 2 A4용지(빈 종이), 색연필, 테이프 놀이 3 A4용지(빈 종이), 펜
활동 ②	듣고, 그리고! 받아 그리기 놀이	노래 받아그리기 받아그리기	놀이 1 A4용지(빈 종이), 펜, 오디오 장치 놀이 2 A4용지(빈 종이), 펜 혹은 연필
활동 ③	내 눈을 바라봐, 초상화 놀이!	릴레이 초상화 내 얼굴을 바라봐 머리 위의 화가	놀이 1 A4용지(빈 종이), 매직 또는 사인펜 놀이 2 A4용지(빈 종이), 책, 펜 놀이 3 A4용지(빈 종이), 매직 또는 사인펜
활동 ④	도전! 골든벨!	야구골든벨 개인골든벨	놀이 1 OX퀴즈 놀이 2 A4용지, 연필, 가위, 바구니
활동 ⑤	아이디어가 뭉게뭉게, 브레인스토밍 놀이!	너도나도 스탑앤고 사랑합니다 왜요?	놀이 1 빈 종이, 펜 놀이 2 빈 종이, 펜 놀이 3 인원수에 맞는 의자 또는 방석
활동 ⑥	친구와 즐겁게 하하호호, 친교놀이	실내 달팽이 흡혈귀를 잡아라	놀이 1 책상, 마스킹테이프
활동 ⑦	술래를 잡아라, 술래잡기	감염 술래잡기 좀비 술래잡기 교실 술래잡기	놀이 1 팀조끼 놀이 2 타이머 놀이 3 공, 타이머
활동 ⑧	글자로 놀이하고 글자를 배우는, 글자놀이	나는 초능력자 놀이 자음 징검다리 놀이 펼쳐 찾기 놀이	놀이 1 포스트잇, 펜 놀이 2 A4용지, 테이프, 펜 놀이 3 읽기자료(책, 잡지, 신문 등)
활동 ⑨	안 내면 진거 가위바위보!	천하통일 가위바위보 변신 가위바위보 믹스 가위바위보	놀이 3 인원수에 맞는 의자 또는 원마커
활동 ⑩	둥글게 둥글게, 원 대형 놀이	믹스 마피아 폴짝 스피드피구	놀이 1 인원수에 맞는 의자 놀이 2 공, 타이머

활동명

내가 그린 기린 그림, 그림놀이!

활동 내용

들어가기

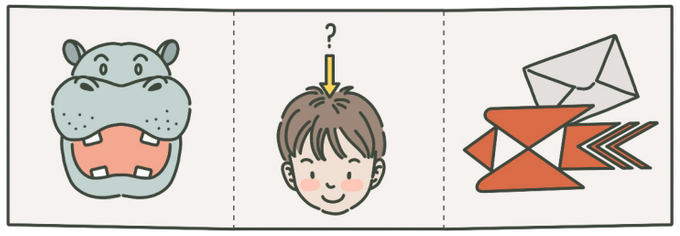
- 친구와 함께 그림을 그리며 놀았던 경험을 떠올려 본다.
- 그림을 그리며 할 수 있는 놀이에 무엇이 있는지 생각해 본다.

펼치기

놀이 1 이름 그림 퀴즈

- **준비물** A4용지(빈 종이), 굵은 펜 혹은 색연필
- **적정인원** 최대 20명
- **놀이방법**

1. A4용지를 가로로 절반 자르고, 세로로 3칸이 되도록 접는다(아래 그림 참고).
2. 나의 이름 또는 친구 이름의 글자들을 한 칸에 한 글자씩 그림으로 표현한다.
   예) '하'는 하마 그림으로, '정'은 정수리 그림으로, '우'는 우체국 로고로 나타낸다.
   정답 : 하정우



3. 한 아동씩 앞에 나와서 모두에게 그림을 보여주며 누구의 이름인지 서로 맞혀본다.

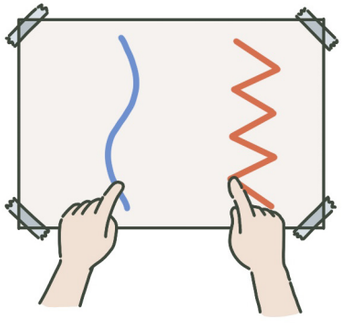
확장 방안

- 이름을 처음 익히고 외울 때 유용한 놀이다.
- 답을 도저히 맞히지 못하는 상황에서는 문제를 낸 아동이 초성 힌트를 줄 수 있도록 허용하면 원활하게 놀이를 진행할 수 있다.

놀이 2 양손그림 따로그리기

- **준비물** A4용지(빈 종이), 색연필, 테이프
- **적정인원** 최대 10명
- **놀이방법**

1. 빈 종이가 움직이지 않게 책상 위에 테이프로 고정시킨다.
2. 색이 다른 색연필 2자루로 각기 다르게 생긴 선을 긋는다.
   (예) 곡선, 직선, 지그재그선, ㄱ자 선 등
3. 왼쪽 선이 시작하는 곳에 왼손의 검지를 올리고, 오른쪽 선이 시작하는 곳에 오른손의 검지를 올린다.



4. "시작"을 외치면 양손의 검지가 동시에 출발하여 선을 따라간다.
5. 양손의 검지가 동시에 도착하면 성공이다.

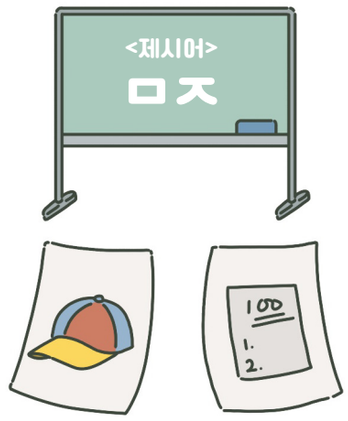
확장 방안

- 처음에는 단순한 선에서 시작하며 점차 선을 복잡하게 할 수 있으며, 선에서 나아가 세모, 네모, 동그라미 등 도형을 이용할 수도 있다.
- 짝을 지어 상대방의 선을 그려주는 등 다양하게 할 수 있다.
- 다양한 '한붓그리기 이미지'를 활용하여 난이도를 높일 수 있다.

놀이 3 초성그림 텔레파시

- **준비물** A4용지(빈 종이), 펜
- **적정인원** 최대 20명
- **놀이방법**

1. 칠판에 제시된 2글자 초성을 보고 이에 해당하는 단어 1개를 떠올려 그 단어를 빈 종이에 그림으로 그린다.
2. 놀이가 시작되면 말을 절대 하지 않고 서로의 그림만을 보며 같은 단어를 그린 친구를 찾는다.
3. 찾은 친구끼리는 함께 돌아다니면서 같은 단어를 그린 친구를 모두 찾는다. 같은 단어를 그린 아동이 혼자밖에 없는 경우, 혼자 서 있으면 된다.
4. 친구를 다 찾았으면 한 팀씩 앞으로 나와 정답을 동시에 이야기한다.



확장 방안

- 처음에는 2글자 초성 문제에서 시작하여 익숙해지면 3글자, 4글자로 글자 수를 늘려나간다.

마치기

- 함께 놀이하면서 재미있었던 점, 느낀 점 등을 이야기하며 마무리한다.
- 더 확장해서 놀이할 수 있는 방법에 대해 이야기 해 본다.

유의점

놀이 1 이름 그림 퀴즈

연필보다는 색연필, 네임펜 같은 굵은 펜을 사용하고 그림을 크게 그려야 서로 맞혀볼 때 멀리 앉은 아이도 잘 볼 수 있다.

놀이 2 양손그림 따로그리기

- 종이를 테이프 등으로 책상에 고정시키고 그려야 놀이 중 종이가 흔들리지 않는다.
- 두꺼운 연습장 종이를 활용하면 종이가 더욱 잘 고정될 수 있어 좋다.

활동명

듣고, 그리고! 받아 그리기 놀이 2종

활동 내용

들어가기

● '받아 그리기' 놀이는 무엇일지 예상해 보고 이야기 나눈다.

펼치기

놀이 1 노래 받아 그리기

▸ **준비물** A4용지(빈 종이), 펜, 오디오 장치

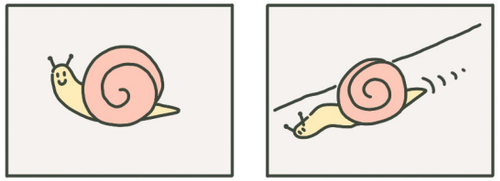
▸ **적정인원** 최대 20명

▸ **놀이방법**

1. 두 개의 팀으로 나눈 뒤 팀별로 빈 종이와 펜을 준비한다.
2. 놀이활동가는 동요를 하나 선정하고, 가사에 집중하여 함께 듣는다.
3. 가사에서 아는 단어가 나오면 이것을 그림으로 그린다.
4. 노래를 2~3번 반복하여 듣는다.
5. 노래가 끝난 뒤 미리 작성해놓은 점수표를 공개한다. 점수표에는 아래와 같이 가사에 나온 단어들에 각각 점수가 매겨져 있다.

(예)

동요: 달팽이의 여행
달팽이 3점
이슬비 1점
꽃덤불 3점
⋮



3점

5점

6. 점수표에 적힌 그림을 그렸다면 해당 점수를 받고, 그리지 않았다면 점수를 받지 못한다. 각 얻은 점수를 합하여 팀별 총 점수를 계산한다.

확장 방안

- 가사의 내용을 구체적으로 받아 적을수록 더 높은 점수를 부여한다.
  (예) 동요 달팽이의 여행 중 '달팽이 꼬물꼬물꼬물 나아간다'라는 가사 그냥 '달팽이'만 그리면 3점, '꼬물꼬물 나가는 달팽이'를 그리면 5점을 부여
- 각 계절을 맞이하는 시기에 하기 적절한 놀이이며, 놀이에 익숙해진 뒤에는 한 아동당 한 장씩 그림을 그리는 방식의 개별 활동으로 해보는 것도 가능하다.

펼치기

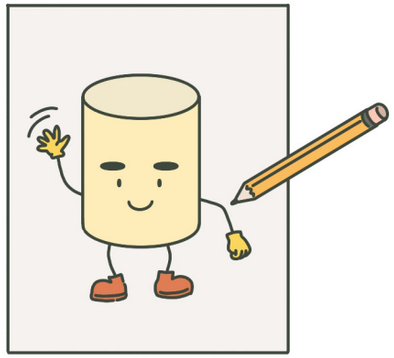
놀이 2 받아 그리기

▸ **준비물** A4용지(빈 종이), 펜 혹은 연필

▸ **적정인원** 최대 20명

▸ **놀이방법**

1. A4용지(빈 종이)와 펜 혹은 연필을 준비한다.
2. 놀이활동가가 그림에 대한 설명을 한 문장씩 이야기하며, 아동들은 설명을 듣고 이를 그림으로 표현한다.
   (예) '눈썹은 길쭉한 타원 모양인데 살짝 웃고 있다.', '몸통은 원형이다.' '인사를 하고 있다' 등
3. 그림을 다 그리면 서로 비교해 보고 그림을 그린 과정을 이야기 나눈다.



확장 방안

- 그리기 쉬운 모양부터 시작하여 꽃, 캐릭터, 자동차 등의 간단한 사물로 확장하여 그림을 만들 수 있다.
- 놀이에 익숙해지면 아동이 직접 문제를 내도록 할 수 있다. 아동이 그림에 대한 설명을 하고 다른 아동들이 그림을 그리는 방식으로도 진행할 수 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 노래 받아 그리기

- 아동들에게 익숙한 노래를 활용할 시 아동들이 가사를 연상해서 그림을 그릴 수 있음으로 익숙하지 않은 노래를 활용하는 것을 추천한다.
- 아동들의 수준과 노래의 난이도에 따라 3~5번 반복하여 들려주는 것이 적당하다.
- 잎사귀, 꽃과 같이 여러 개 그릴 수 있는 대상이 가사에 나올 경우, 1개를 그리면 1점, 3개를 그리면 3점을 부여하는 등 다양하게 점수를 배점할 수 있지만, 같은 그림을 여러 개 그리느라 다른 그림을 그리지 못할 것을 대비하여 '최대 5점'과 같이 제한을 두는 것이 좋다.

놀이 2 받아 그리기

- 문장에 제시된 조건에 부합하기만 한다면 결과는 정해진 하나의 정답이 아니라 여러 개의 정답이 나올 수 있음을 안내한다.
- 문장을 듣고 이해하여 그리기까지에는 어느 정도 시간이 소요되기 때문에 문장을 너무 빨리 읽고 넘어가기보다는 천천히 2~3번 반복하여 읽어주는 것이 좋다.

활동명

내 눈을 바라봐, 초상화 놀이!

활동 내용

들어가기

● 본인이 알고 있는 화가에 대해 이야기해 보고, 그들의 작품을 함께 감상해 본다.

펼치기

놀이 1 릴레이 초상화

▸ **준비물** A4용지(빈 종이), 매직 또는 사인펜
▸ **적정인원** 최대 10명
▸ **놀이방법**

1. 각자 다른 색깔의 매직 또는 사인펜을 준비하여 원 대형으로 앉는다.
2. 본인이 자주 사용하지 않는 손을 확인한다. 오른손잡이는 왼손, 왼손잡이는 오른손, 양손잡이는 양손 중 더 자주 사용하지 않는 손으로 한다.
3. 종이 위에 자신의 이름을 적고, 오른쪽 친구에게 종이를 넘긴다.
4. 종이에 적힌 이름을 보고 자주 사용하지 않는 손으로 그 친구의 얼굴형을 그린다.
5. 그림을 완성하면 오른쪽 친구에게 종이를 넘기고, 이번엔 새로 받은 종이에 적힌 이름을 보고 그 친구의 눈과 눈썹을 그린다.
6. 이렇게 얼굴형→눈과 눈썹→코→입술→귀→머리카락 순서로 그려 완성한다.
7. 완성된 그림을 서로 공유하며 감상의 시간을 갖는다.

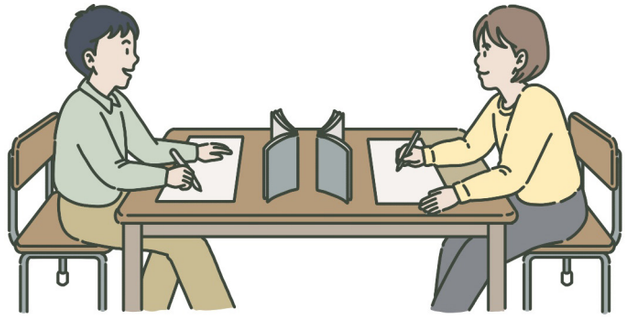
확장 방안

- 처음에는 주로 사용하지 않는 손으로 먼저 그린 후, 똑같은 방식으로 진행하되 마지막에는 편한 손으로 한 번 더 진행해 본다.
- 이름을 가리고 서로 누구의 초상화인지 맞혀보는 활동으로 마무리할 수도 있다.

놀이 2 내 얼굴을 바라봐

▸ **준비물** A4용지(빈 종이), 책, 펜
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 짝끼리 마주 앉고 서로의 종이가 보이지 않게 책으로 가린다.
2. 짝의 얼굴에 시선을 고정하고 짝의 얼굴을 종이에 그립니다. 이때, 시선이 종이를 향하지 않도록 주의한다.
3. 다 그렸으면 종이 뒷면에 짝의 이름을 작게 적는다.
4. 놀이활동가는 모든 종이를 걷어서 섞은 뒤에 다시 나누어 준다. 이때, 자신이 처음에 그린 그림을 받았으면 다른 종이로 바꾸어 준다.
5. 자신이 생각하는 그림의 주인공을 찾아 종이를 전달하고, 전달이 끝나면 함께 종이 뒷면의 이름을 확인해본다.



확장 방안

- 평소에 친하게 지내던 친구를 먼저 그리기 시작해서 나중에는 말을 많이 나눠보지 않은, 친해지고 싶은 친구의 얼굴을 그려본다.

놀이 3 머리 위의 화가

▸ **준비물** A4용지(빈 종이), 매직 또는 사인펜
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 문제를 맞힐 술래를 한 명 정하고, 놀이활동가는 술래가 보지 못하도록 한 뒤 술래를 제외한 친구들에게 문제를 제시한다.
   (예) 기린, 바나나 등
2. 술래를 제외한 친구들은 종이를 머리 위에 두고 문제에서 확인한 낱말을 그림으로 그린다.
3. 술래는 아동들이 그린 그림을 보며 제시어가 무엇이었는지 맞혀본다.
4. 술래가 정답을 맞히면 1점을 획득한다. 마지막에 얻은 점수를 합하여 총점을 확인한다.

확장 방안

- 처음에는 과일과 같이 그리기 단순한 사물에서 시작하여 점차 놀이에 익숙해지면 동물, 장소와 같이 그려야 할 요소가 많은 것을 문제로 제시한다.

마치기

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

유의점

놀이 1 릴레이 초상화
여러 명의 친구가 얼굴을 부위별로 그리다 보니 실제 얼굴과 다를 수 있음을 놀이 전에 설명한다.

놀이 2 내 얼굴을 바라봐
너무 의도적으로 우스꽝스럽게 묘사하여 친구의 기분이 상하지 않도록 사전에 설명한다.

놀이 3 머리 위의 화가
연필로 너무 세게 그리게 되면 종이에 구멍이 나 머리를 다칠 수 있으니 뭉툭한 펜으로 살살 그리도록 주의한다.

활동명

도전! 골든벨!

활동 내용

들어가기

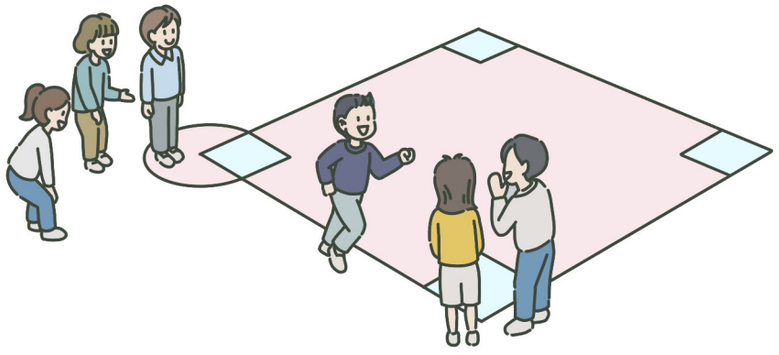
● 학교에서 골든벨 퀴즈를 풀어본 경험이 있는지 떠올려 보고 이야기 나눈다.

펼치기

놀이 1 야구골든벨

▸ **준비물** OX 퀴즈
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 놀이활동가는 10~15개 정도의 OX 퀴즈를 미리 제작한다.
2. 아동들을 두 팀으로 나누고, 야구 그라운드처럼 홈, 1루, 2루, 3루 지역을 정한다.
3. 놀이는 홈에서 시작하며, 놀이활동가가 문제를 내면 아동들은 손으로 O 또는 X를 표시한다.
4. 놀이활동가는 정답을 공개하고, 정답을 맞힌 아동들은 한 칸씩 전진한다.
5. 이동 순서는 홈→1루→2루→3루→홈이며, 문제를 맞히지 못한 친구들은 아동하지 않는다.
6. 홈으로 돌아오게 되면 1점을 획득한다.
7. 모든 문제를 다 해결하고 난 뒤 팀별 점수를 확인한다.



확장 방안

(추가 준비물: 화이트보드, 보드마카)

- 놀이 방법에 익숙해진 후에는 아동들이 직접 1개씩 문제를 제작하게 하면 문제의 양과 질이 더욱 풍부해질 수 있다. 또한, 아동들이 직접 자신에 대한 내용으로 문제를 만들면 서로에 대해 자세히 알아가고 더욱 친밀해지는 효과도 볼 수 있다.
- OX 퀴즈가 아닌 단답식으로 퀴즈를 내고 싶다면 아동들이 각자 화이트보드를 들고 다니며 답을 적게 한다.
- 각자의 점수를 따로 기록하며 개인별 놀이로도 진행할 수 있다.

펼치기

놀이 2 개인골든벨

▸ **준비물** A4용지(빈 종이), 연필, 가위, 바구니
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 한 명당 A4용지 한 장을 나누어주고 가로로 두 번, 세로로 한 번 접어 8칸을 만들게 한다.
2. 각 칸에 아동들이 직접 문제와 답을 생각하여 적게 한다. 한 칸에 문제와 답을 모두 적어 총 8개의 문제를 만든다.
3. 문제를 다 만들고 나면 문제별로 종이를 자르고 두 번씩 접어 바구니에 넣는다.
4. 문제 바구니를 특정한 위치에 두고 아동들이 문제 쪽지를 하나씩 뽑아 가지고 있게 한다.
5. 놀이가 시작되면 바구니에서 쪽지를 하나씩 뽑고 돌아다닌다.
6. 돌아다니다가 두 명이 만나 가위바위보를 한다. 가위바위보에서 진 아동은 쪽지에 적힌 문제를 이긴 아동에게 낸다. 문제의 정답을 맞혔다면 상대방의 쪽지를 가져간다.
7. 이렇게 얻은 쪽지는 나의 점수가 되기 때문에 각자 잘 보관해야 한다. 그 후 원래 들고 있던 쪽지를 가지고 새로운 아동을 만나 가위바위보를 한다.
8. 쪽지를 빼앗긴 아동은 바구니에서 새 쪽지를 뽑아 다른 친구를 만나러 간다.
9. 만약 가위바위보에서 이긴 아동이 정답을 맞히지 못할 경우, 문제를 낸 아동은 답을 설명해 주고, 가위바위보를 이긴 아동이 문제를 낸다.
10. 주어진 시간이 종료되었을 때, 가지고 있는 쪽지의 개수를 세어 자신의 점수를 확인한다.

확장 방안

- 아동들이 직접 만든 문제와 답이기 때문에 답이 옳지 않은 경우가 있을 수 있다. 따라서 문제를 발견하면 답을 옳게 수정하여 놀이활동가에게 확인받을 경우, 추가 점수를 부여하는 규칙을 추가한다.
- 문제 바구니는 하나에 담는 것보다 여러 개를 만들어 다양한 장소에 놓을 때 보다 활동적인 놀이를 할 수 있다.
- 주어진 시간보다 빠른 속도로 문제를 다 만든 아동들은 추가 종이를 나누어 주어 문제를 더 만들게 한다.

마치기

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

유의점

놀이 1 야구골든벨

- 공간 상황에 따라 교실 내 1, 2 ,3루 및 홈은 위치를 조정할 수 있다. 아동들이 이동하다가 다칠 수 있으므로 뛰어서 이동하지 않을 것을 사전에 안내한다.
- 문제는 간단한 ppt를 만들어서 화면에 제시할 수도 있고, 놀이활동가가 구두로 제시하는 것도 가능하다. 단, 구두로 문제를 제시할 경우, 2~3번 반복해주어야 모든 아동들이 정확하게 문제를 이해할 수 있다.

놀이 2 개인골든벨

- 두 명이 만나 놀이를 하는데 둘 다 문제를 맞히지 못할 경우에는 서로 정답을 알려주고 헤어지게 한다.

활동명

아이디어가 뭉게뭉게, 브레인스토밍 놀이!

활동 내용

들어가기

● 특정한 주제에 대하여 관련 아이디어를 최대한 많이 떠올리는 마인드맵을 간단하게 그려본다.

펼치기

놀이 1 너도나도

▸ **준비물** 빈 종이, 펜
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 아동들에게 주제를 하나 제시해 주고, 아동들은 제시된 주제에 어울리는 단어 5개를 빈 종이에 적는다.
   (예) '과일', '스포츠' 등
2. 한 명씩 순서대로 자신이 적은 단어 중 하나를 발표한다.
3. 이때, 발표된 단어를 적은 아동이 있다면 모두 자리에서 일어나면서 '나도!' 라고 외친다.
4. 함께 일어난 인원수만큼 점수를 획득한다.
5. 모두가 돌아가며 발표를 마친 뒤 자신의 점수를 확인한다.

확장 방안

- 간단한 주제에서 시작하여 놀이에 익숙해지면 보다 많은 생각을 필요로 하는 주제로 확장할 수 있다. 주제는 '내가 일주일 동안 먹은 음식 5가지'와 같이 경험을 묻는 주제일 수도 있고, '공을 사용하는 스포츠 종류 5가지'와 같이 지식을 묻는 주제일 수도 있다.
- 둥글게 둘러앉은 원 대형으로 할 경우, 서로의 얼굴을 마주 보며 놀이할 수 있다.

놀이 2 스탑앤고

▸ **준비물** 빈 종이, 펜
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 아동들에게 과일이나 스포츠 등 간단한 주제를 하나 제시해 주고, 아동들에게 주제와 관련해서 떠오르는 단어를 일정 시간 동안 최대한 많이 빈 종이에 적게 한다.
2. 아동들이 단어를 적는 동안 놀이활동가도 주제와 어울리는 단어를 3가지 정해놓는다. 3개의 단어를 하나씩 1단계, 2단계, 3단계로 지정해 놓는다.
   (예) 1단계-사과, 2단계-수박, 3단계-바나나
3. 주어진 시간이 종료되면 아동들은 적던 것을 멈추고 다른 색깔 펜을 든다.
4. 놀이활동가가 1단계 단어를 공개하고, 1단계 단어를 적은 아동은 10점을 획득하고, 각자 '스탑'을 할지 '고'를 할지 결정한다. '스탑'을 고르면 10점을 얻고 도전 기회는 소멸하며, '고'를 선택하면 2단계에 문제에 계속해서 도전할 수 있다. 해당 단어를 적지 않은 아동은 여기에서 탈락한다.
5. 이어서 놀이활동가가 2단계 단어를 공개한다. 1단계에서 획득한 점수가 있더라도 2단계 단어가 없으면 0점이 되며 탈락한다. 2단계 단어가 있다면 30점을 추가 획득하고 또다시 '스탑' 또는 '고'를 고른다.
6. 3단계에도 같은 과정이 반복되고, 3단계 단어가 있다면 50점을 추가로 획득한다. 1~3단계를 모두 도전하여 통과한다면 90점을 획득한다.

	주제를 듣고 떠오르는 단어를 최대한 많이 적으세요	단계별 점수			
		1단계	2단계	3단계	탈락
1		10	30	50	0
2					

확장 방안

- 첫 번째 게임 '너도나도'와 마찬가지로 간단한 주제에서 시작하여 놀이에 익숙해지면 보다 많은 생각이 필요한 주제로 확장할 수 있다.

놀이 3 사랑합니다 왜요?

▸ **준비물** 인원수에 맞는 의자 또는 방석
▸ **적정인원** 최대 10명
▸ **놀이방법**

1. 원 대형으로 둥글게 둘러앉고 인원수보다 하나 적게 의자를 준비한다. 술래의 역할을 할 아동을 정하고 술래는 원의 가운데에 선다.
2. 술래는 모두를 향해 '사랑합니다'라고 말하고, 나머지 아동들은 이에 '왜요?'라고 질문한다.
3. 술래는 아동들 중 일부 또는 전부에게 해당하는 특징을 찾아 대답한다.
   (예) '10살이니까', '옷에 빨간색이 들어갔으니까' 등
4. 술래의 대답에 해당하는 아동은 자리에서 일어나 자신이 앉았던 자리가 아닌 다른 자리로 이동해야 하며, 자리에 앉지 못한 아동이 술래가 되어 놀이를 이어간다.

확장 방안

- 생각보다 다양한 답변을 생각해내기 힘들어하는 경우가 많으므로 놀이하기 전에 함께 예상 답변을 의논하는 시간을 갖는 것도 좋다.
- 입고 있는 옷, 머리 길이 또는 키와 같이 겉으로 보이는 모습으로 대답할 수도 있고, 아침에 했던 일, 다녀와 본 장소와 같이 경험했던 것을 바탕으로 대답하는 것도 가능함을 안내한다.

마치기

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

유의점

놀이 2 스탑앤고

- 단어를 적기 전에 대화와 발표를 통해 단어를 충분히 브레인스토밍하는 시간을 갖는 것이 좋다.

놀이 3 사랑합니다 왜요

- 인원수에 맞는 의자를 준비하기 어려운 상황이라면 방석이나 마스킹테이프 등으로 대체하여 진행할 수도 있다.

활동명

친구와 즐겁게 하하호호, 친교놀이 2종

활동 내용

들어가기

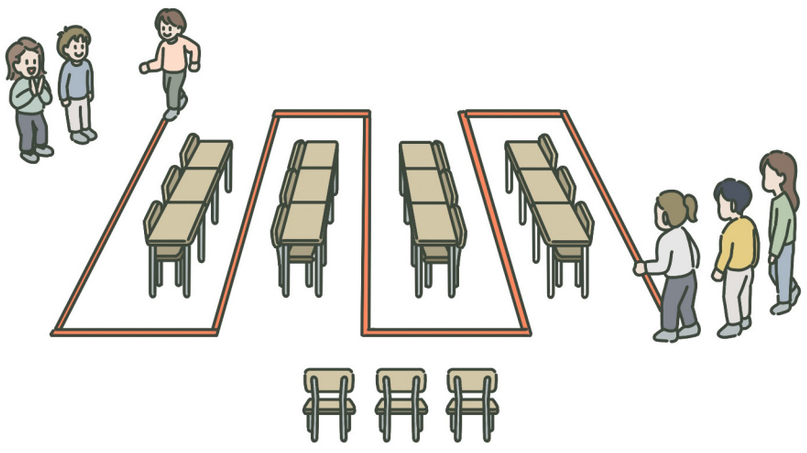
● 함께 놀이를 하면서 친구들과 친해졌던 경험을 이야기 해 본다.

펼치기

놀이 1 실내 달팽이

- **준비물** 책상, 마스킹테이프
- **적정인원** 최대 20명
- **놀이방법**

1. 두 팀으로 나누고, 책상을 배치하거나 마스킹테이프 등을 활용하여 아래와 같이 준비한다.
2. 각팀에서 한명씩 길을 지그재그로 가로질러 나아가다가 반대쪽에서 오던 친구와 마주치면 가위바위보를 한다.
3. 가위바위보에서 이긴 아동은 그대로 가던 길을 나아가고, 진 아동은 본인 팀의 줄 맨 뒤로 간다.
4. 반대편 책상 끝까지 도달하게 되면 점수 1점을 획득하고, 다시 줄의 맨 뒤에 서서 놀이를 반복한다.



확장 방안

- 의자를 2~3개 두고 '히어로의 자리'를 만들 수 있다. 마주치는 모든 아동들과의 가위바위보에서 이기고 끝까지 도달한 아동이 히어로가 되어 자리에 앉을 수 있다. 히어로의 자리가 만석인 경우에는 그 중 한 명에게 가위바위보를 도전하여 이길 경우 그 자리에 앉을 수 있다.
- 도전에 진 히어로는 달팽이 놀이로 돌아가 다시 놀이에 참여한다. 이때 히어로에게 도전하는 아동을 거부하지 않도록 한다.
- 히어로의 자리에서 달팽이 놀이로 돌아갈 때에는 가장 짧은 줄에 서도록 한다.

펼치기

놀이 2 흡혈귀를 잡아라

- **준비물** 없음
- **적정인원** 최대 20명
- **놀이방법**

1. 아동들은 엎드려 있고, 놀이활동가가 한 바퀴 돌며 다른 아동들은 모르게 조용히 흡혈귀 1명을 뽑는다.
2. 모두가 일어나 돌아다니며 2명씩 만나 악수를 한다.
3. 흡혈귀는 악수할 때 무조건 손가락으로 상대의 손바닥을 긁는다.
4. 흡혈귀와 악수 한 아동은 다른 아동 3명과 악수를 더한 뒤 '으악!'을 외치며 쓰러지고, 지정된 장소에 모여 대기한다.
5. 흡혈귀에게 손바닥을 긁히지 않은 아동 중 흡혈귀가 누구인지 알 것 같은 아동은 앞으로 나와 흡혈귀로 의심되는 아동을 지목한다.
6. 흡혈귀가 아닌 아동을 지목한다면 지목한 아동과 지목당한 아동 둘 다 지정된 장소에서 대기하며, 나머지 친구들은 다시 2명씩 만나 악수를 한다.
7. 흡혈귀가 누구인지 알아맞힌다면 인간팀이 승리하고, 참여 인원의 절반 이상이 지정된 장소에 모이게 되면 흡혈귀가 승리한다.

마치기

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

유의점

놀이 1 실내 달팽이

- 책상을 배치할 경우에는 줄 간격을 여유 있게 하여 두 아동이 충분히 나란히 설 수 있을 정도로 띄워두는 것이 안전하다.

놀이 2 흡혈귀를 잡아라

- 상대방이 악수를 청하면 거절할 수 없도록 규칙을 정한다. 악수를 거절할 수 있게 되면 흡혈귀가 악수를 너무 적게 할 수 있어 원만한 놀이 진행이 어렵다.
- 손톱으로 긁을 경우, 상처가 날 수 있으므로 손가락으로 긁어야 한다는 점을 강조한다.
- 흡혈귀와 악수를 한 즉시 쓰러지는 것이 아니라 3명과 악수를 한 이후에 쓰러지는 이유는 흡혈귀가 누구인지 너무 쉽게 추리하는 것을 방지하기 위해서이다.

활동명

술래를 잡아라, 술래잡기 놀이 3종

활동 내용

들어가기

● 술래잡기 놀이를 해본 경험을 떠올려 보고, 함께 이야기 나누어 본다.

펼치기

놀이 1 감염 술래잡기

▸ **준비물** 팀조끼
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 가위바위보 또는 지명을 통해서 술래 1명을 정한다.
2. 술래는 팀조끼를 입고 앞에 나오며, 나머지 아동들은 반대편에 서 있는다.
3. 놀이활동가는 전체 아동들과 가위바위보를 하고, 놀이활동가를 이기거나 놀이활동가에게 비긴 아동들은 술래에게 터치되지 않는 방향으로 한 걸음 이동한다. 놀이활동가에게 진 아동은 이동할 수 없으며 술래도 위 규칙대로 행동한다.
4. 이동하다가 술래에게 터치 당하면 함께 술래가 되어 팀조끼를 입는다.
5. 주어진 시간이 종료되면 놀이는 끝나며 새로운 술래를 선정한 뒤 번갈아 가면서 진행한다. 보통 2-3분 정도가 적당하다.

확장 방안 - 놀이에 익숙해지면 이전 판의 최후의 생존자였던 아동이 놀이활동가의 역할을 대신할 수 있다.

펼치기

놀이 2 좀비 술래잡기

▸ **준비물** 타이머
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 놀이활동가는 임의로 좀비를 2명 뽑고, 좀비들은 벽을 보고 있는다.
2. 놀이활동가는 아동들 사이를 돌아다니며 3명의 천사를 조용히 뽑는다. 천사 이외 나머지 아동들은 시민으로 한다.
3. 2분 타이머를 설정하고 놀이를 시작한다. 좀비는 걸어 다니면서 시민을 터치하며, 좀비에게 터치를 당하면 그 자리에 앉는다. 시민은 좀비에게 잡히지 않게 도망 다닌다.
4. 좀비 몰래 천사는 탈락된 시민들을 터치하여 살려낼 수 있다.
5. 뛰지 않고 빠르게 걸어 다니는 것만 가능하다.
6. 2분 안에 천사를 포함한 모든 시민이 탈락하면 좀비팀이 승리한다.

확장 방안 - 좀비와 천사의 수는 상황에 따라 적절히 조절할 수 있다. 시범으로 게임을 진행해 보았을 때 너무 큰 차이로 시민팀이 이기면 좀비의 수를 추가하고, 너무 큰 차이로 좀비팀이 이기면 좀비의 수를 줄인다.

놀이 3 교실 술래잡기

▸ **준비물** 공, 타이머
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 놀이활동가는 임의로 거북이를 2명 뽑고, 거북이들이 벽을 보고 있는 동안 놀이활동가가 돌아다니며 용왕을 2명 뽑는다. 거북이도 용왕도 되지 않은 나머지 아동들은 모두 토끼가 된다.
2. 2분 타이머를 맞추고 놀이를 시작한다. 거북이들은 공을 하나씩 가지고 출발한다.
3. 거북이는 토끼와 용왕을 향해 공을 던진다. 공에 맞은 토끼는 그 자리에 앉아 탈락한다. 단, 거북이가 던진 공을 토끼가 잡으면 탈락하지 않는다. 잡은 공을 근처에 두고 도망가면 된다.
4. 용왕은 거북이 몰래 탈락한 토끼들을 터치하여 살려낼 수 있다.
5. 2분이 지났을 때 용왕을 포함한 토끼들이 모두 탈락하면 거북이팀이 승리한다.

마치기

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

유의점

놀이 1 감염 술래잡기

- 술래에게 터치를 당해 감염된 술래는 조끼를 입은 자리에서 출발한다. 조끼는 최초의 술래가 출발한 장소에 배치하고 그곳에서 갈아입게 한다.

놀이 3 교실 술래잡기 피구

- 피구공 대신 주사위 공, 풍선 등 푹신한 공을 사용한다.
- 얼굴에 던지지 않도록 안내한다.

활동명

글자로 놀이하고 글자를 배우는, 글자놀이 3종

활동 내용

들어가기

● '한글송' 노래를 부르거나 한글과 관련된 그림책을 본다.

펼치기

놀이 1 나는 초능력자 놀이

▸ **준비물** 포스트잇, 펜

▸ **적정인원** 최대 10명

▸ **놀이방법**

1. 놀이활동가는 포스트잇 8장에 낱말을 하나씩 적은 뒤 포스트잇을 뒤집어 놓는다.
   (예) 토끼, 사과, 엄마, 학교 등
2. 두 명이 짝을 이뤄 포스트잇을 하나씩 고르고 상대방의 이마에 붙여준다. 이때 자신의 이마에 붙인 포스트잇에 적힌 낱말을 보지 않게 주의한다.
3. 이마에 붙은 낱말을 알아내기 위해 상대방에게 5가지 질문을 한다.
   (예) 동물인가요? 두 글자인가요? 음식인가요?
4. 질문을 통해 자신의 이마에 붙은 낱말이 무엇인지 맞히면 1점을 획득한다.

확장 방안
- 놀이에 어느 정도 익숙해진 다음에는 놀이활동가가 낱말을 적지 않고 아동들이 다양한 낱말을 적는 것도 가능하다.
- 아이의 연령과 수준에 따라 포스트잇을 뽑는 단계를 생략하고, 각자 상대방의 이마에 붙일 낱말을 직접 적게 하는 것도 가능하다.

놀이 2 자음 징검다리 놀이

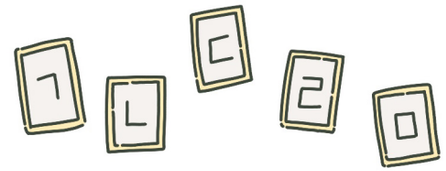
▸ **준비물** A4용지, 테이프, 펜

▸ **적정인원** 최대 10명

펼치기

▸ **놀이방법**

1. A4용지 7장을 절반으로 잘라 14장의 카드를 만들고, 각각의 카드에 'ㄱ'부터 'ㅎ'까지의 자음을 적는다.
2. 완성된 자음 카드를 글자가 보이게 바닥에 놓고 테이프를 붙여 징검다리를 만든다.
3. 'ㄱ'부터 'ㅎ'까지 순서대로 밟으며 건너간다.
4. 자음 카드의 위치를 바꾸어 여러 차례 더 진행한다.



ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ	ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㅌ	ㅍ	ㅎ

확장 방안
- 놀이에 익숙해지면 징검다리를 빠르고 정확하게 건너는 것을 목표로 하고 두 팀으로 나누어 징검다리를 모두 건너는 데 걸리는 시간을 재는 방식으로 놀이할 수 있다.
- 숫자나 알파벳으로 변형하여 놀이하는 것도 가능하다.

놀이 3 펼쳐 찾기 놀이

▸ **준비물** 읽기자료(책, 잡지, 신문 등)

▸ **적정인원** 최대 10명

▸ **놀이방법**

1. 책, 잡지, 신문과 같이 그림과 글이 있는 읽기 자료를 준비한다.
2. 두 팀으로 나누고, 함께 의논하여 미션을 정한다.
   (예) 아동 찾기, 글자 '다' 찾기, 분홍색 찾기 등
3. '하나, 둘, 셋'하고 숫자를 세면 책을 아무 데나 펼치고, 펼친 장에서 앞서 정한 미션을 함께 찾아 손으로 짚는다.
4. 주어진 시간(약 1-2분)동안 최대한 많이 찾고, 팀별로 미션을 달성한 개수를 세어 합한다.

확장 방안
- 누가 더 먼저 찾는지 대결하거나, 주어진 시간 동안 누가 더 많이 찾는 방식으로 놀이를 해 본다.

마치기

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

유의점

놀이 1 나는 초능력자 놀이

질문을 주고받을 시간을 충분히 제공하는 것이 좋다.

놀이 2 자음 징검다리 놀이

종이를 밟고 미끄러지지 않도록 테이프로 고정한다.

놀이 3 펼쳐 찾기 놀이

모두가 한 권씩 가지고 있는 책으로 놀이해도 되지만, 각기 다른 책을 펼치고 미션을 해도 무방하다. 다만, 이 경우 모든 책에서 찾을 수 있는 미션을 선택해야 한다.

활동명

안 내면 진 거 가위바위보! 놀이 3종

활동 내용

들어가기

- 가위바위보로 할 수 있는 놀이에 무엇이 있는지 떠올려 본다.

펼치기

놀이 1 천하통일 가위바위보

- **준비물** 없음
- **적정인원** 최대 20명
- **놀이방법**

1. 전체를 2개의 그룹으로 나누어 그룹별로 2~5글자의 구호와 동작을 정한다. 정한 구호와 동작을 하면서 놀이를 시작한다.
2. 구호를 외치거나 동작을 하는 상태로 돌아다니다가 다른 친구와 만나서 가위바위보를 한다. 가위바위보에서 진 아동은 기존에 하던 동작을 멈추고 이긴 아이의 구호와 동작을 따라 한다.
3. 모두가 같은 구호를 외치고 같은 동작을 하게 되면 게임은 끝이 난다.

확장 방안

- 동물, 악기 등 소리나 동작으로 정하는 방법도 있다.

놀이 2 변신 가위바위보

- **준비물** 없음
- **적정인원** 최대 20명
- **놀이방법**

1. 아동들과 함께 '알', '애벌레', '번데기', '나비' 4단계의 단계별 행동을 정한다.
2. '알' 단계부터 시작하고, 같은 단계인 친구와 가위바위보를 한다.
3. 가위바위보에서 이기면 다음 단계로 진화한다. 지면 전 단계로 돌아가서 다시 시작한다.
   (예) '알' 단계에서 지면 '알 '단계에서 다시 시작, '번데기' 단계에서 지면 '애벌레' 단계로 돌아감
4. 가위바위보는 같은 단계인 친구들과만 가능하며, 최종 단계인 '나비' 단계에서 가위바위보를 이긴 친구가 생기면 마무리한다.

확장 방안

(추가 준비물: 의자)

- 의자를 3~4개 두고 'vip석'을 마련하면 놀이를 조금 더 오래 진행할 수 있다. '나비' 단계에서도 가위바위보를 이긴 아동이 'vip석'에 앉을 수 있다. 'vip석'의 자리가 꽉 찬 경우 그중 한 명과 가위바위보를 하자고 도전할 수 있다. 가위바위보에서 이긴 아동이 vip석에 앉고 진 아동은 다시 '알' 단계로 돌아간다.
- 각 단계별 명칭을 바꾸어 놀이할 수 있으며, 주제에 따라 단계는 3~5단계로 조정하는 것도 가능하다.

펼치기

놀이 3 믹스 가위바위보

- **준비물** 인원수에 맞는 의자 또는 원마커
- **적정인원** 최대 20명
- **놀이방법**

1. 아동들과 함께 간단한 벌칙을 정한다.
2. 의자를 인원보다 하나 적게 준비한 뒤 원대형을 만든다.
3. 한 명은 술래가 되며, 의자에 앉은 아동들과 가위바위보를 한다.
4. 술래에게 지거나 비기면 일어나서 원래 앉았던 자리가 아닌 다른 자리로 이동한다.
5. 자리에 앉지 못한 아동은 다음 판 술래가 된다.
6. 술래가 3번 되면 벌칙을 수행하고 다시 진행한다.

확장 방안

- 다수의 아동이 벌칙 수행을 어려워할 경우, 여러 명의 벌칙 수행자가 모였을 때 한 번에 벌칙을 수행하게 하는 방법도 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 천하통일 가위바위보

- 너무 길지 않은 구호로 정해야 구호를 말하면서 돌아다니는데 어려움이 없다.

놀이 2 변신 가위바위보

- 상대방과 가위바위보를 꼭 할 수 있도록 한다.
- 가위바위보에서 졌을 때 가장 처음 단계로 돌아가는 것이 아니라 바로 전 단계로 돌아가야 한다. 예를 들어 '번데기'끼리 가위바위보를 했을 때 이긴 아동은 '나비'가 되고, 진 아동은 '애벌레'가 된다.

놀이 3 믹스 가위바위보

- 손은 머리 위로 쭉 뻗어 들어야 모든 방향에서 잘 볼 수 있다.
- 벌칙은 모두가 부담 없이 할 수 있을 정도가 적당하다. 이를테면 팔꿈치로 이름 쓰기, 코끼리코 세 바퀴 돌기 등을 들 수 있다.

활동명

둥글게 둥글게, 원 대형 놀이 2종

활동 내용

들어가기

● 추리게임을 해본 적이 있는지, 추리하는 자신만의 노하우가 있는지 이야기 나누어 본다.

펼치기

놀이 1 믹스 마피아

▸ **준비물** 인원수에 맞는 의자
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 놀이활동가는 모든 아동들이 엎드린 가운데 참여 인원을 고려하여 마피아를 2~3명 정한다. 마피아끼리는 서로를 알아도 괜찮고 몰라도 상관없다.
2. 인원수보다 하나 적은 개수의 의자로 원 대형을 만들고 자리가 없는 한 명은 가운데에 서서 술래가 된다. 이때, 마피아가 술래가 되어도 괜찮다.
3. 술래와 가위바위보를 하고 술래에게 지거나 비기면 일어나서 자리를 바꾼다. 단, 마피아는 승패와 관계없이 항상 자리를 바꾼다.
4. 이렇게 5판을 진행하며 시민들은 마피아가 누구인지 마음속으로 추리한다.
5. 5판을 진행한 후, 아동들의 발표와 거수 투표로 마피아 후보 3명을 정한다. 한 명씩 마피아가 맞는지 확인한다.
6. 4번 틀리기 전에 마피아를 모두 찾으면 시민의 승리, 마피아를 모두 찾기 전에 4판이 지나가면 마피아의 승리이다.

확장 방안
- 교란 작전을 펼치기 위해 마피아도 마피아 후보를 발표를 할 수 있다.
- 아동들이 놀이에 익숙해지면 마피아의 수를 늘릴 수 있다.

펼치기

놀이 2 폴짝 스피드피구

▸ **준비물** 공, 타이머
▸ **적정인원** 최대 20명
▸ **놀이방법**

1. 공격팀은 바깥쪽에서 원을 만들고, 수비팀은 안쪽에 선다.
2. 공격팀에 공 한 개를 주고 가운데 수비팀을 향해 공을 굴려 맞춘다.
3. 수비팀은 다리를 이리저리 움직이며 공을 피해야 하며, 무릎 아래로 공을 맞는 경우 탈락하여 원 밖으로 나온다.
4. 3분이 지난 뒤 남아있는 아동의 수로 승부를 내거나, 모두가 탈락할 때까지 몇 초를 버텼는가로 기록을 세운다.
5. 공격팀과 수비팀의 역할을 바꾸어 다시 진행한다.

확장 방안
- 놀이에 익숙해지면 1분마다 공을 1개씩 추가할 수 있다. 공의 개수가 여러 개로 늘어나면 공격팀과 수비팀 모두 다 함께 움직이는 피구 활동을 할 수 있다.
- 공에 맞아도 탈락하여 원 밖으로 나오는 것이 아니라 탈락 없이 계속 피구를 진행할 수도 있다.
- 원 대형을 만들 때 수비팀은 원 안에 앉아있고, 공격팀이 일어나 양팔을 벌려서 원을 만들면 쉽고 빠르게 대형을 완성할 수 있다.

마치기

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

유의점

놀이 1 믹스 마피아

첫 번째 판만 가위바위보를 5번 한 뒤 투표를 진행하고, 두 번째 판부터는 가위바위보를 3번 하고 투표를 진행한다.

놀이 2 폴짝 스피드피구

- 공은 3초 안에 다른 아동에게 준다는 규칙을 추가 할 수 있다.
- 공을 던지지 않도록 안내한다.

협동놀이
놀이 활동 자료집

발간번호 : 2023-02-B-0013
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 : 최윤지(수업놀이 연구회 집현전 연구위원)
편 집 : 정도영(경기도여성가족재단 연구원)