

놀이를 만든다!

박미경

(토월유치원 수석교사)

I. 놀이?

놀이는 재미, 즐거움, 몰입, 자발성, 내적 동기, 과정 지향적인 활동이다.

II. 놀이를 만든다!

어릴 적 놀이를 떠올려보면 이불 놀이, 살구 받기, 비석 치기, 딱지놀이, 잡기 놀이가 있었다. 그때 가지고 놀았던 놀잇감은 돌맹이, 보자기, 구슬, 막대기, 종이가 대부분이었던 것 같다.

놀 거리를 스스로 찾아서 놀거나, 놀잇감을 만들어서 놀았던 기억이 난다. 우리 집, 우리 동네, 학교 운동장이 주로 놀이터였다. 놀잇감이 없어도 신나게 놀았다. 누구나 놀이를 창안했다.

“우리 이렇게 놀면 어떨까?”

“터치만 하고 잡아당기기 없기~”

새로운 규칙도 정했다. 만날 때마다 새로운 놀이가 하나씩 생겨났다. 이렇게 놀이는 우리 주변의 일상생활에서 만들어졌다. 이번 수업나눔의 플랫폼은 우리에게 있는 놀이역량을 발현해보는 데 있다.



놀이



브뤼겔의 아이들의 놀이



1) 이 원고에서는 ‘놀이를 올려 놓는 단, 연단, 강단’

1. 마음열기

마음열기는 마음을 열어 긴장감을 풀어주는 활동이다. ‘상상을 놀이로!’ 활동을 하기 전 내 몸을 가벼운 움직임으로 열어주고자 한다.

■ 당신의 이웃을 사랑하십니까?

가) 준비물: 자리 지정 표시(인원수 만큼)

나) 활동방법

【1단계】 말로 하기




- 원형으로 선다.
- 주변의 이웃에게 다가간다.
- 자리 지정표시(신발, 딱지 등)이 여러분의 집입니다.
- 2가지로 답변할 수 있다.

“당신의 이웃을 사랑하십니까?” 술래가 어느 집에 다가가서 말합니다.
 예 → 집에 머물습니다.
 아니오 → 양 옆의 사람은 떠나야 합니다.

- 술래는 손가락으로 가리키면서 말해야 한다.
- 익숙해지면 최대한 빨리 한다.⑦⑧

【2단계】 말없이 하기

- 원형으로 선다.

 손사랑표를 보여주며 술래가 어느 집에 다가가서 말합니다.
 좋아요 → 집에 머물습니다.
 아니오 → 양 옆의 사람은 떠나야 합니다.

- 술래는 손가락으로 가리키면서 침묵으로 표현해야 한다.
- 익숙해지면 최대한 빨리 한다.
- 2가지로 답변할 수 있다.

■ 고리만들기

가) 준비물: 우드차임벨(2인 1조 짝활동)

나) 활동방법

【기본활동】

- 편안하게 팔을 벌리고 선다.
- A가 자신의 신체 부위(손, 팔, 다리 등)를 이용하여 B의 몸에 고리를 만든다.
- B는 고리에 닿지 않고 빠져나와서 A에게 다시 고리를 만든다.

- 악기로 멈춤 신호를 주면 자연스럽게 스프르르 멈춘다.

누가 먼저 할지 정하고 시작하세요, 서로 닿지 않습니다, 새로운 고리를 만들어 보겠습니다, 손가락으로 만들어 볼 수도 있고요, 다리로 만들어 볼 수도 있어요, 점차 빠져나와서 새로운 고리를 만들고 우리가 점점 공간이 좁아지면 위치를 변경해 가면서 해봅니다, 팔 하나, 다리 하나로 만들 수도 있어요, 손가락이랑 발가락이랑... 다양한 크기의 고리를 생각해 보세요, 어떤 고리가 가능할까요? 스프르르 빠져나가고 다시 만들고 ... 스프르르 멈춥니다, 그 상태로 멈춰주세요,

- 멈춤상태에서 한팀 씩(정지장면)을 보면서 어떤 조각상인지 이름을 지어본다. 모든 친구들이 아이디어를 내어 주제나 이름, 상황 등을 붙인다.
- 활동이 익숙해지면 짝바꾸기 활동으로 진행한다.
- 마주 보는 그 사람과 짝이 된다. 새짝과 함께 정지 동작 만들기를 한다.
- 짝과 서로 마주 보며 한다. A가 동작을 하면 B는 상대의 몸에 닿지 않게 고리를 만든 후, ‘얼음’ 이라고 말하고 멈춘다.
- 음악이 들리면 시작한다.
- 상대의 조각에 영향을 받아서 자세를 취하고 대칭을 만든다.
- 이번에는 상대의 조각에 이야기를 만들어본다.

【심화활동】

- 동작의 세 가지 층을 설명하고 만들어본다.

내가 짝과 다른 높이에서 동작을 만듭니다, 바닥, 중간, 높~이, 짝이 중간에 있으면 나는 아래나 위, 짝이 높~이 있으면 나는 중간이나 아래, 시작해 봅시다, 누울 수도 있고요, 더 높이 뻗을 수도 있습니다, 고개를 숙일 수도 있고요, 나에게 생각보다 움직일 수 있는 다양한 눈높이가 있다는 것을 느껴 보고 움직여 보세요, 내가 하고 싶은 대로 움직이고 싶은 대로, 생각하지 마세요, 그냥 보고 합니다, 잘할 필요도 예뻐 필요도 없습니다,

- 멈춤이라고 말하면 동작을 자연스럽게 정지한다. 마지막 동작을 짝과의 정지 장면으로 멈춘 상태에서 다른 친구들이 아이디어를 내어 이름, 주제, 상황 등 이름을 붙여준다.
- 흐르는 동작활동을 해본다.
- 연속 동작을 물 흐르는 듯이 붙여본다
- 상대의 동작을 보고 멈추고 생각을 하고 가는 것이 아니라 물 흐르듯이 중간 과정을 넣는다.

상대랑 떨어져도 상관없어요, 나가서 보고 딱 멈추는 것이 아니라 흐르는 과정을 인식해보세요, 내 움직임이 연결되어 있어요, 잠깐 멈추었다가 내 동작이 하나의 흐름처럼 연결되어 있어요, 다양한 높이를 인식해 주세요, 멈추었다가 다시 흐르듯이, 내가 깃털같이 날아간다고 생각해볼까요? 다음 조각에서 다음 조각으로 넘어갈 때 깃털처럼 날아갑니다,
 이번에는 단단한 쇠공이 움직이는 것처럼, 뭔가 계속 무겁게 통통 통 튼는 것처럼 움직여 볼까요? 리듬이 있어요, 통통통통,
 이번에는 물먹은 솜이 움직이는 것처럼 삐거덕 삐거덕 몸을 가누는 것도 힘듭니다,

2. 상상을 놀이로!

이 부분은 놀이를 본격적으로 만드는 시간으로써 학습자가 Play-Maker가 되는 타임이다. 일상의 물체에서 놀이영감을 얻고, 그 물체에 잠재되어있는 힘과 에너지를 찾아 놀이로 변환한다. 각 개인의 삶과 연륜 안에서 창안되는 각양각색의 놀이 모습을 맘껏 발현해보시길.....

상상을 놀이로!

1. 물리적 환경 탐색하기 10'

2. 놀잇감 찾기
5'

3. 찾은 물건으로
놀이 만들기 10'

4. 재밌는 놀이
소개하기 10'

5. 놀이하기 15'

✎ 준비물 및 유의점(연수생 87명 기준)

● **인제대 준비자료:**

전지 30장, 테이프 절단기, 사인펜 8다스, 12색 매직, 신문지 50장, A3복사지 30장, 종이컵(13온스 2,000개), 포스트잇(7*7cm 이상) 2권

● **강사 준비자료:** 보자기, 스카프, 나무젓가락, 스틱밥, 다양한 줄, 도형방석

● **연수장소:** 신발을 벗고 활동 가능한 2개 강의실 크기

● **복장:** 활동하기에 편한 옷

○ 요청사항: 동영상 및 사진 촬영

■ 물리적 환경 탐색하기

- 실내를 자연스럽게 걸어다니며 이 공간에 어떤 물건이 있는지 탐색한다.
- 탐색한 물건을 말한다.(얼음, 땀 장치 사용)
- 다시 이 공간을 걸어다니며 구석구석 발견하지 못한 물체를 탐색한다.
- 새롭게 발견한 물체에 대해 말한다.
- 물체가 가진 힘과 에너지에 대해 이야기 나눈다.
- 물체에 잠재되어 있는 힘과 에너지를 움직임으로 표현한다.
- 제한 시간 10분

■ 놀잇감 찾기

- 8인 1조의 소그룹으로 나눈다.
- 실외를 자연스럽게 걸어다니며 이 공간에 어떤 물체가 있는지 탐색한다.
- 새롭게 다닌 공간에서 발견한 물체에 대해 말한다.
- 각 그룹원끼리 발견한 것을 이야기 나눈다.

■ 찾은 물건으로 놀이 만들기

- 각 그룹에 전지 1장, 사인펜 1다스를 나눠 준다.
- 각 그룹이 발견한 물체를 활용하여 새로운 놀이를 만들어본다.
- 신, 의, 사, 예, 자 영역별 활동으로 분류해본다.
- 놀이의 순서를 세운다.
- 제한 시간 10분

■ 재밌는 놀이 소개하기

- 가장 재미있는 놀이 한가지를 선택한다.
- 구체적인 놀이방법, 최소한의 규칙, 유의점을 계획한다.
- 계획한 놀이를 그룹내에서 시뮬레이션 한다.
- 다른 그룹에게 소개한다.
- 제한 시간 10분(그룹별 3~4분)

■ 놀이하기

- 각 그룹에서 가장 재미있을 것 같은 놀이를 다른 그룹에게 실행한다.
- 물리적 환경에서 찾은 놀이자료 외 추가 자료는 현장에서 조달한다.
- 제한 시간 15분(그룹별 5분)

3. 소감나누기


‘상상을 놀이로!’ 만들어 본 느낌을 이야기 나눔과 동시에 놀이를 만드는 경험이 어떠했는지 이야기를 나누는 시간이다.

- 물리적 환경에서 발견되는 놀잇감이 보이나요?
- 물체가 가진 힘과 에너지가 어떻게 놀이로 표현되었나요?
- 오늘 Play-Maker가 되어보는 기분은 어떠셨나요?
- 나의 놀이 감각, 나의 놀이 콘텐츠의 점수는 10점 만점에 몇?
- 유튜브에 올릴 만한 놀이 콘텐츠를 소개한다면? 올렸을 때 예상 조회 수는?
- 교실로 가져가고 싶은 부분이 있다면?
- 전체 수업나눔 70분 중 남아 있는 시간 만큼 소감나누기 할 예정

Ⅲ. 기대감!

우리 주변에 있는 물리적 환경에서 놀잇감을 찾아본 경험이 교사의 놀이역량을 길러줄 것이라라는 기대감을 가져본다.

놀잇감이 있어야 놀 수 있다는 생각에서 조금 떨어져서 볼수 있는 기회도 될 것같다. 이번 수업나눔에서 또 기대하는 것은 각자가 가진 삶의 경험이 다르기 때문에 다양한 놀이가 창안될 것으로 보여진다. 그것을 나누면서 내 것으로 가져가는 경험 또한 무척 의미있는 시간이 될 것이다.

 **교 사 의 놀 이 역 량 을 기 르 자!**

메이커 시대에 놀이를 메이커 하다! 

 **생 각 한 대 로 , 말 한 대 로!**