

월간

초등 체육

9

월호



나만
따라오세요!

2학기 모둠 세우는 협동적인

체육 활동

6가지

서울선사초등학교 교사 성기백

2학기 체육 수업은 어떻게 하면 좋을까? 여러 가지 방법이 있지만 여기서는 모둠 세우기에 적합한 협동적인 체육 활동을 소개하고자 한다. 체육 교과의 목적은 여러 가지가 있지만 그중 하나는 학생들에게 협동심과 공동체 의식을 심어 주기 위함이다.

체육 수업에서 협동적인 체육 활동은 무엇이 있을까? 언뜻 생각해 보면 2인 3각이 생각난다. 혼자가 아닌 함께 해서 목표를 이루는 활동이 협동적인 체육 활동 같다. 하지만 그 외에 여러 갈래의 체육이 있다. 열정 기백쌤은 협동적인 체육 활동의 종류를 3가지로 구분하고자 한다.

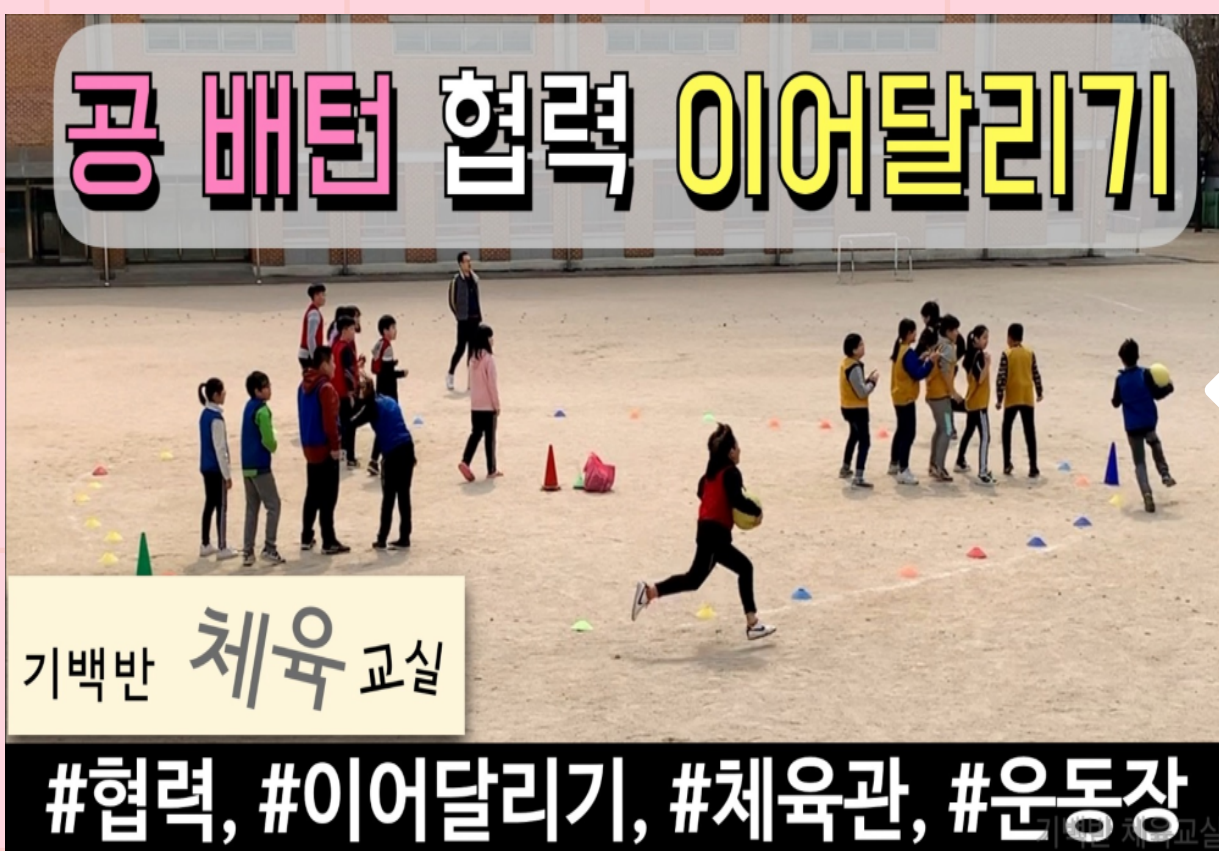
1

부분의 노력으로 전체의 합이 되는 것

이것은 모둠원 개개인의 노력이 모여 우리 모둠의 결과가 되고, 다른 모둠과 승패를 비교하는 구조이다. 같이 몸을 맞대고 활동하지는 않지만 개개인이 최선을 다하지 않으면 다른 모둠보다 결과가 좋지 않아 패배한다. 이런 활동으로는 공 배턴 협력 이어달리기와 피자 나르기가 있다.

공 배턴 협력 이어달리기

공 배턴 협력 이어달리기는 공을 배턴 삼아 이어달리기를 하는데, 풍차 이어달리기처럼 앞의 모둠을 따라 잡는 활동이다. 제목에 협력이라는 글씨가 있는 이유는 공이 한 바퀴 돈 다음 우리 모둠 머리 위를 지나고 다시 다리 아래로 전달되는 협력적 활동이 들어 있기 때문이다. 이 활동의 목적은 심폐 지구력을 기르고, 협력을 통해 공동체 의식을 기르는 데 있다.



<https://youtu.be/Pkx8BgnDBnY>

공 배턴 협력 이어달리기

준비물



공



팀조끼



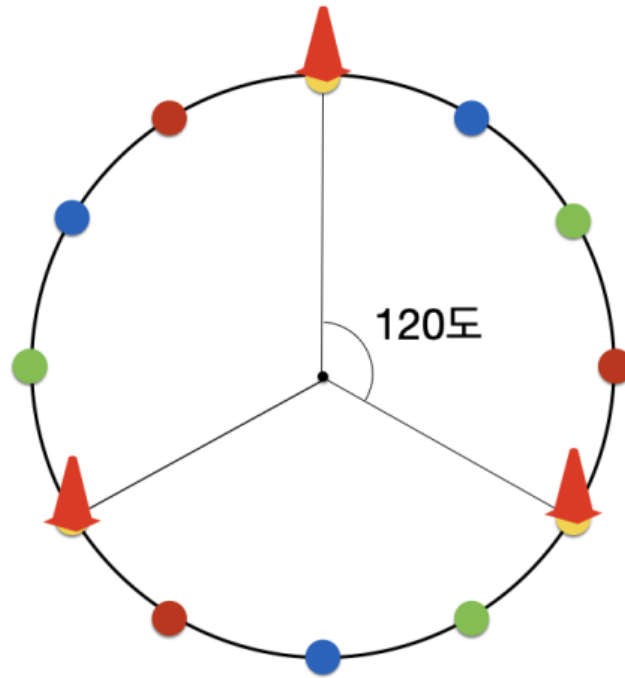
라바콘



원마커

공 배턴 협력 이어달리기

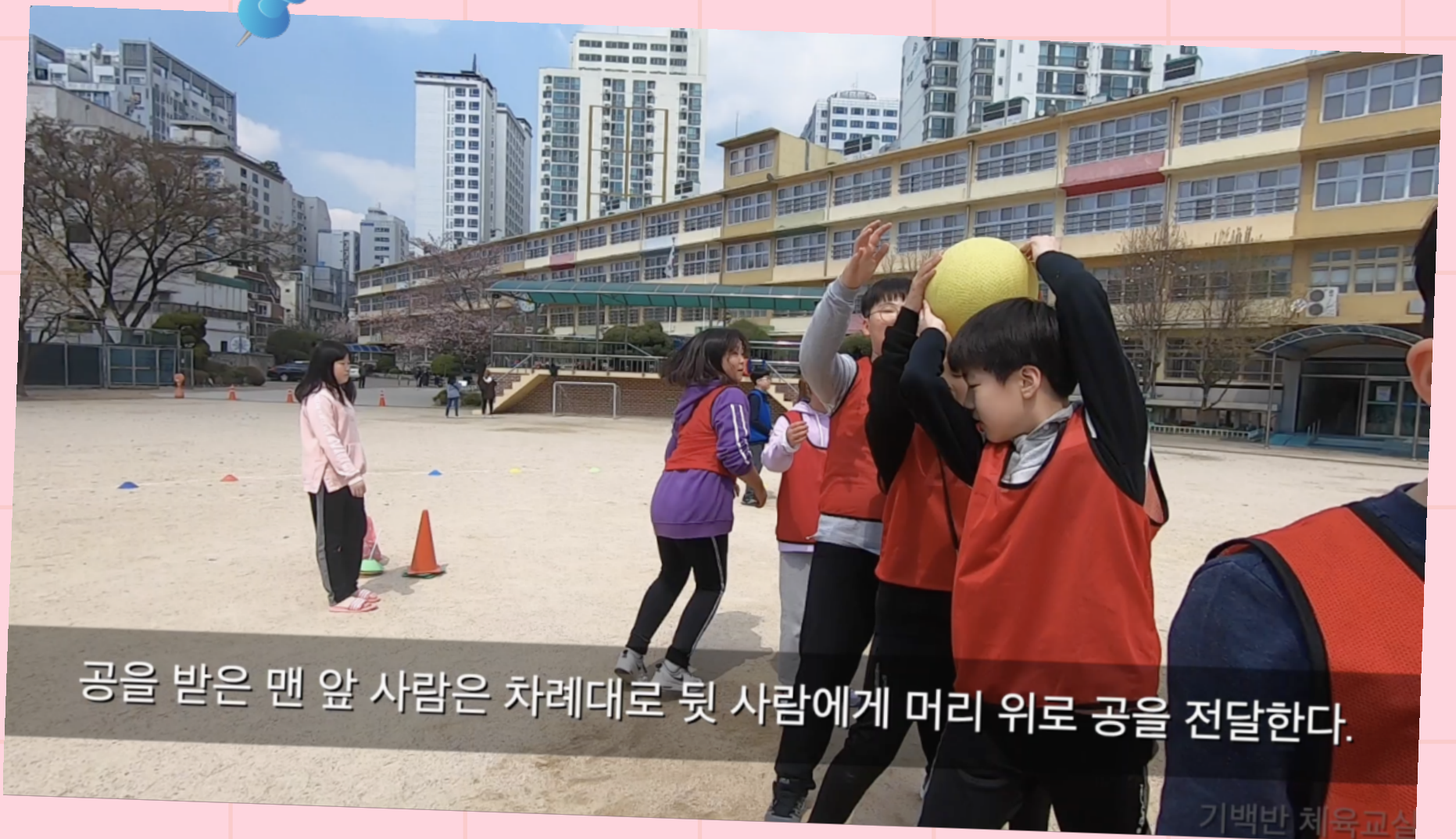
경기장 모습



경기가 시작되면 맨 앞 사람은 공을 들고 한 바퀴 뛴다.(반시계방향)

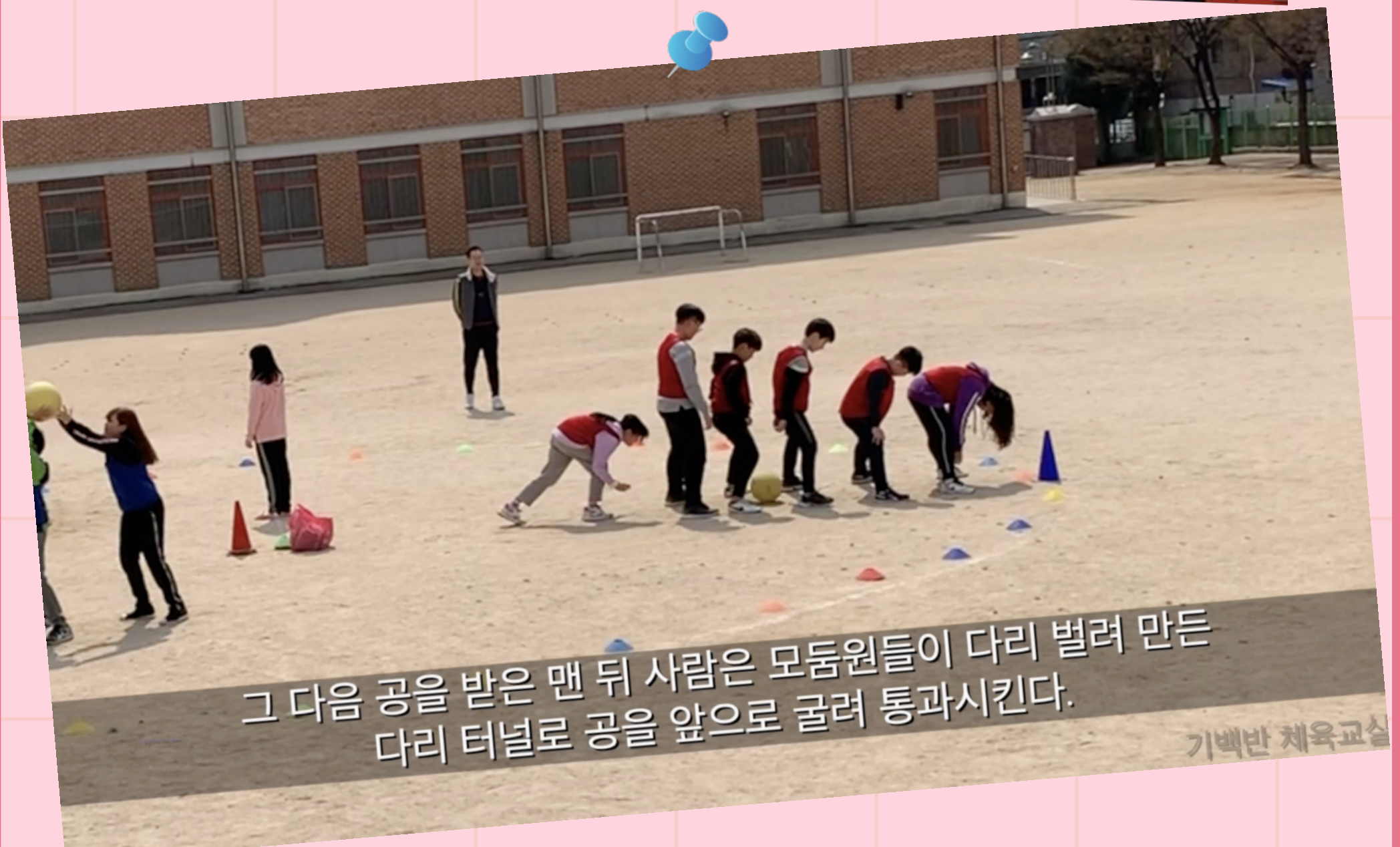


한 바퀴 돌아 우리 모듬으로 오면 앞에 있는 친구에게 공을 전달하고 맨 뒤로 뛰어 간다.



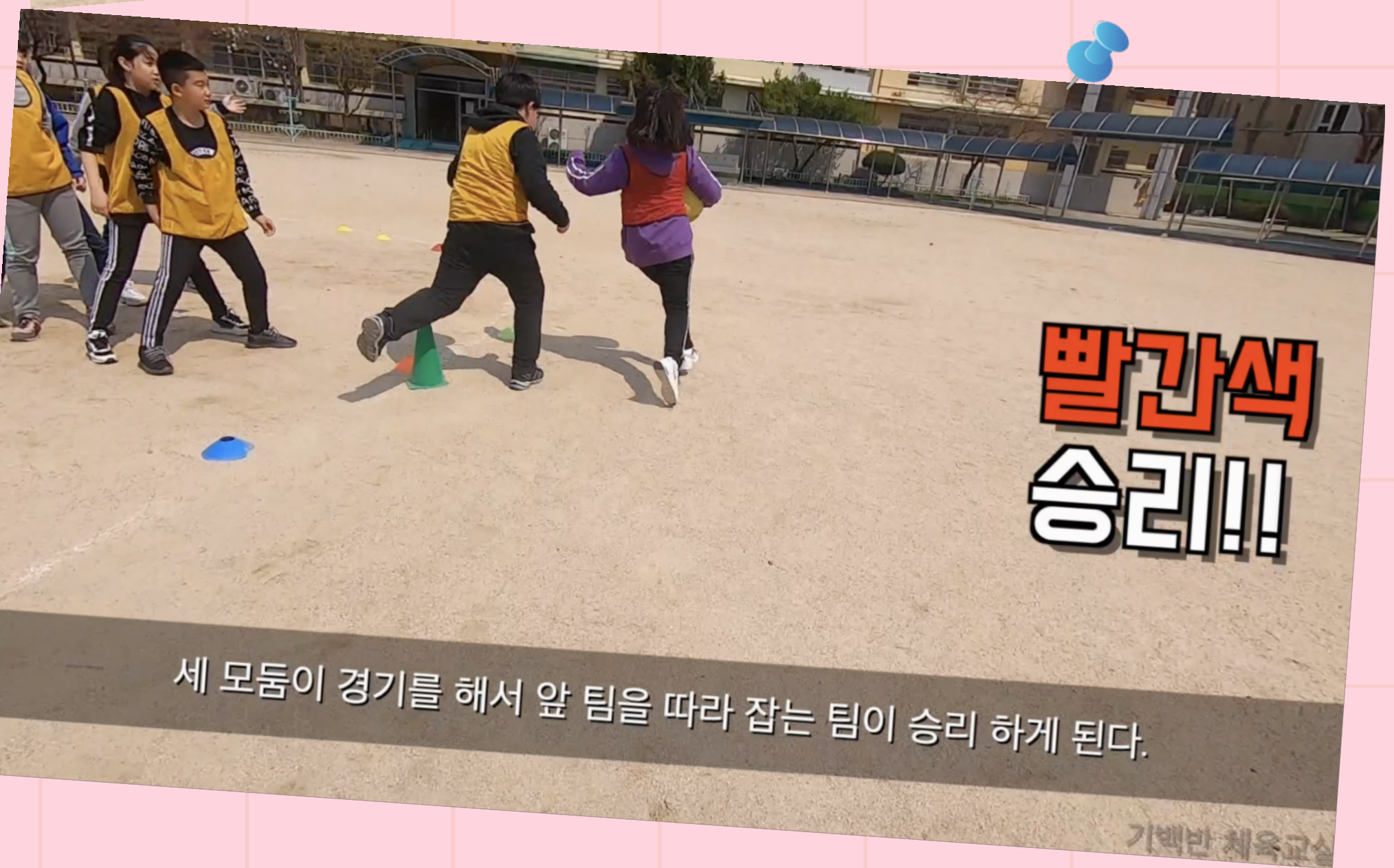
공을 받은 맨 앞 사람은 차례대로 뒷 사람에게 머리 위로 공을 전달한다.

기백반 체육교실



그 다음 공을 받은 맨 뒤 사람은 모둠원들이 다리 벌려 만든 다리 터널로 공을 앞으로 굴려 통과시킨다.

기백반 체육교실



세 모둠이 경기를 해서 앞 팀을 따라 잡는 팀이 승리 하게 된다.

기백반 체육교실

피자 나르기

피자 나르기 활동은 체력 훈련에서 많이 사용되는 '왕복 달리기'를 접시콘과 접목한 활동이다.

접시콘을 놓고 와야 하는 곳이 정해져 있으며 접시콘을 놓고 다시 출발선으로 왔다가 그 다음 장소에 접시콘을 놓고 다시 출발선으로 돌아오는 활동이다.

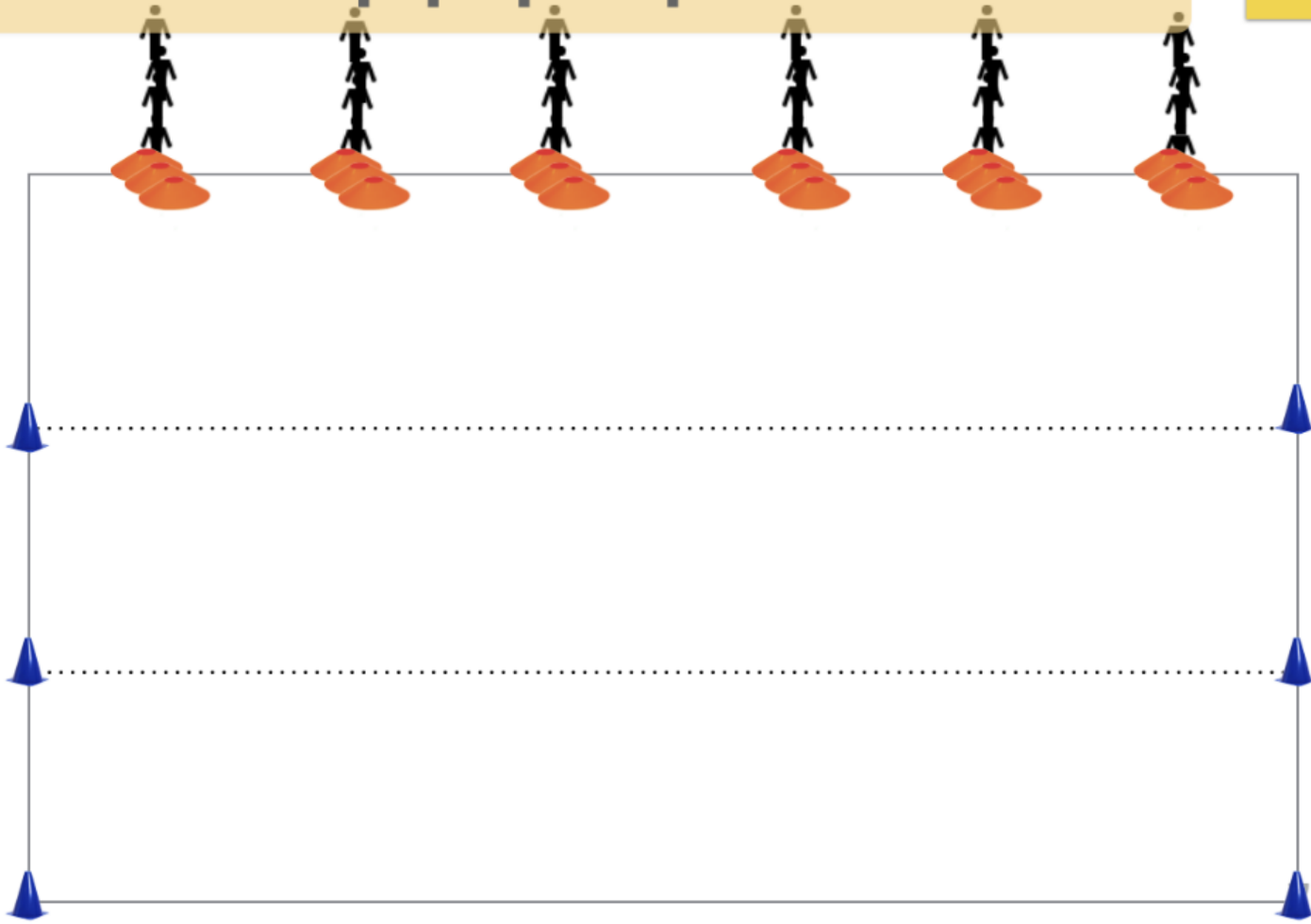
그 다음 사람은 앞서 사람이 놓은 접시콘을 회수해 오는 것이다. 접시콘을 피자라고 생각하고 나르는 활동이라 제목이 피자 나르기다. 각자가 최선을 다해야 승리할 수 있는 구조이다.



<https://youtu.be/eqJZtT00L28>

피자 나르기

경기장 모습



이백반 체육교실



피자 나르기

활동 설명



이백반 체육교실

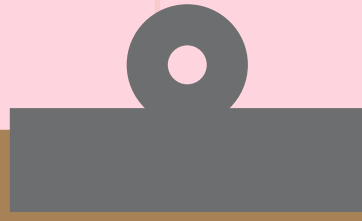
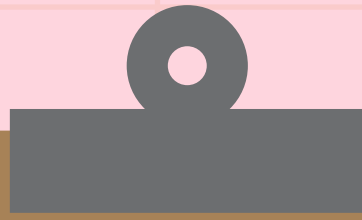


피자 나르기

활동 설명



이백반 체육교실



2 함께 움직이며 공동의 목표를 위해 노력하는 것

협동적인 체육 활동의 두 번째는 함께 움직이며 공동의 목표를 위해 노력하는 활동이다. 첫 번째 협동이 각자 개개인이 분절적으로 움직였다면 이것은 동시에 함께 움직이는 활동이다. 함께 움직이기 때문에 참여하지 않으면 금방 안 좋은 결과로 이어지고, 이에 따라 열심히 참여할 수밖에 없는 구조이다. 이런 활동으로는 애지중지 공 모시기와 한마음 달리기가 있다.

애지중지 공 모시기

공을 전달하고 뛰며 공동체 의식을 기를 수 있다. 이 활동은 모두 친구들이 공을 전달하며 결승점까지 빠르게 공을 이어 주며 달리는 활동이다. 공을 전달하는 방법이 여러 가지가 있기 때문에 다양한 방법으로 전달하며 협동심을 기를 수 있다. 이 활동의 핵심 활동은 공을 전달하는 것과 내가 우리 팀을 위해 계속 열심히 뛰어야 하는 참여 의식이다. 내가 뛰지 않으면 우리 팀은 다른 팀에 비해 뒤처질 수밖에 없다.



https://youtu.be/_kzV52-BRZE

애지중지 공 모시기

준비물



공



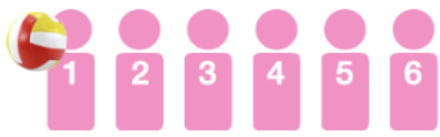
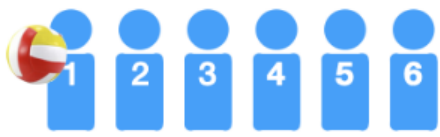
팀조끼



라바콘

애지중지 공 모시기

경기장 모습



출발선 →



반환점 →



시작 신호에 맞춰 맨 앞에서부터 공을 머리 위에 들고 뒤로 전달한다.



그렇게 공을 계속 뒤로 전달해서 반환점까지 간다.

기백반 체육교실



반환점에서는 곡선으로 돌며 반환점을 돈다.

기백반 체육교실



승패 구조

공이 결승선을 가장 빨리 통과한 순서대로 순위를 정한다.

기백반 체육교실

한마음 달리기

이 활동은 스피드스케이팅 단체 추발 경기에서 아이디어를 얻어 만들어진 활동이다. '달리기가 빠른 친구와 느린 친구가 한 팀이 되어 함께 달리면 어떨까?'라는 질문에서 시작되었다.

모둠 친구들이 함께 뛰는데 맨 마지막 친구는 배턴을 들고 뛰다가 배턴을 놓는 지점에 다다르기 전에 맨 앞으로 달려 나온 다음 그 지점에서 배턴을 놓아야 한다. 그 배턴을 다시 맨 마지막에 있는 친구가 잡고 다음 배턴 놓는 지점에 다다르기 전에 맨 앞으로 나온다.

이 과정을 반복하면서 함께 달려 앞 팀을 따라 잡는 게임이다. 학생들은 이 활동을 하며 협동심과 심폐 지구력을 기를 수 있다.

한마음 달리기



#달리기 #한마음 #스피드스케이팅단체추발 기백반 체육 교실



<https://youtu.be/yN1DoBglaSc>

한마음 달리기

준비물



라바콘(모둠수 x 2개)



팀조끼

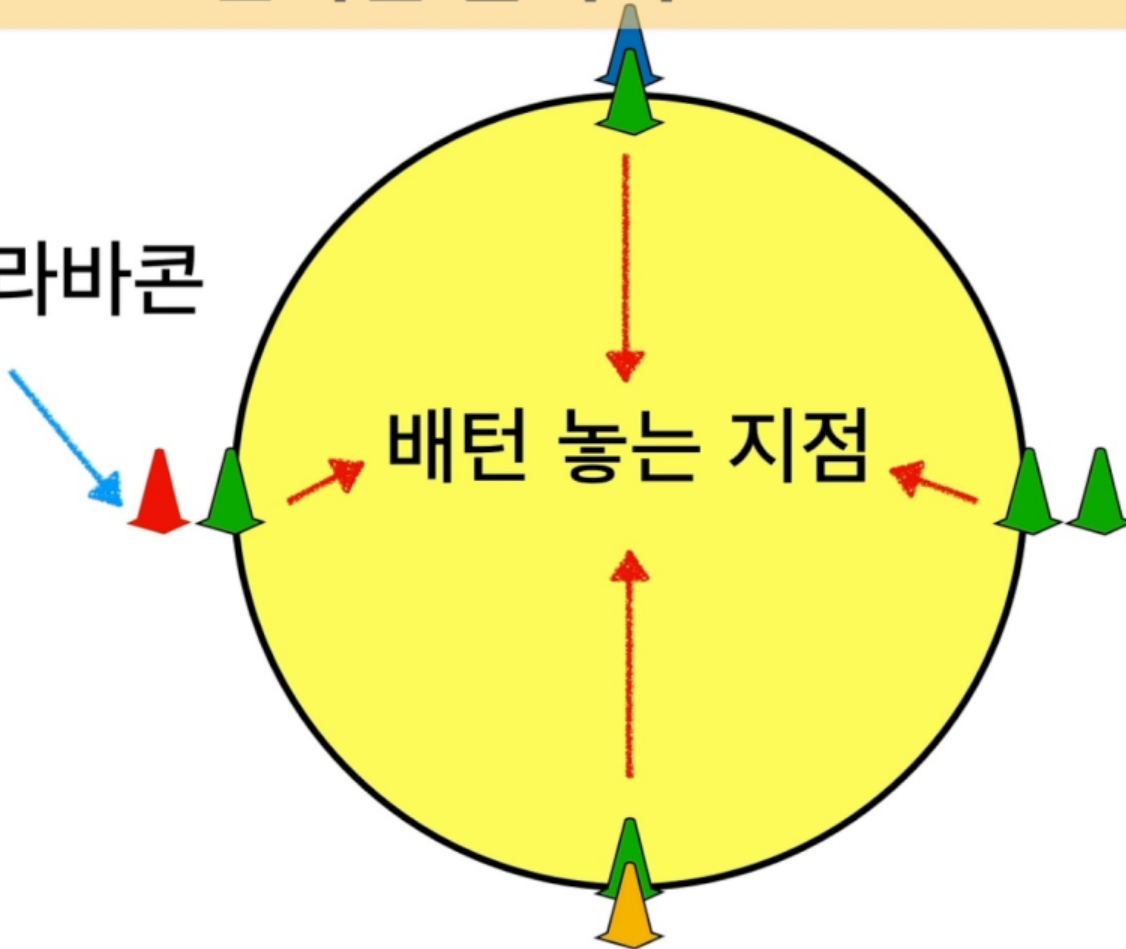
기백반 체육교실



한마음 달리기

경기장 모습

배턴 라바콘



기백반 체육교실



한마음 달리기

활동 준비



다. 이때 맨 뒤에 있는 4번이 배턴(라바콘)을 들고 있다.

기백반 체육교실

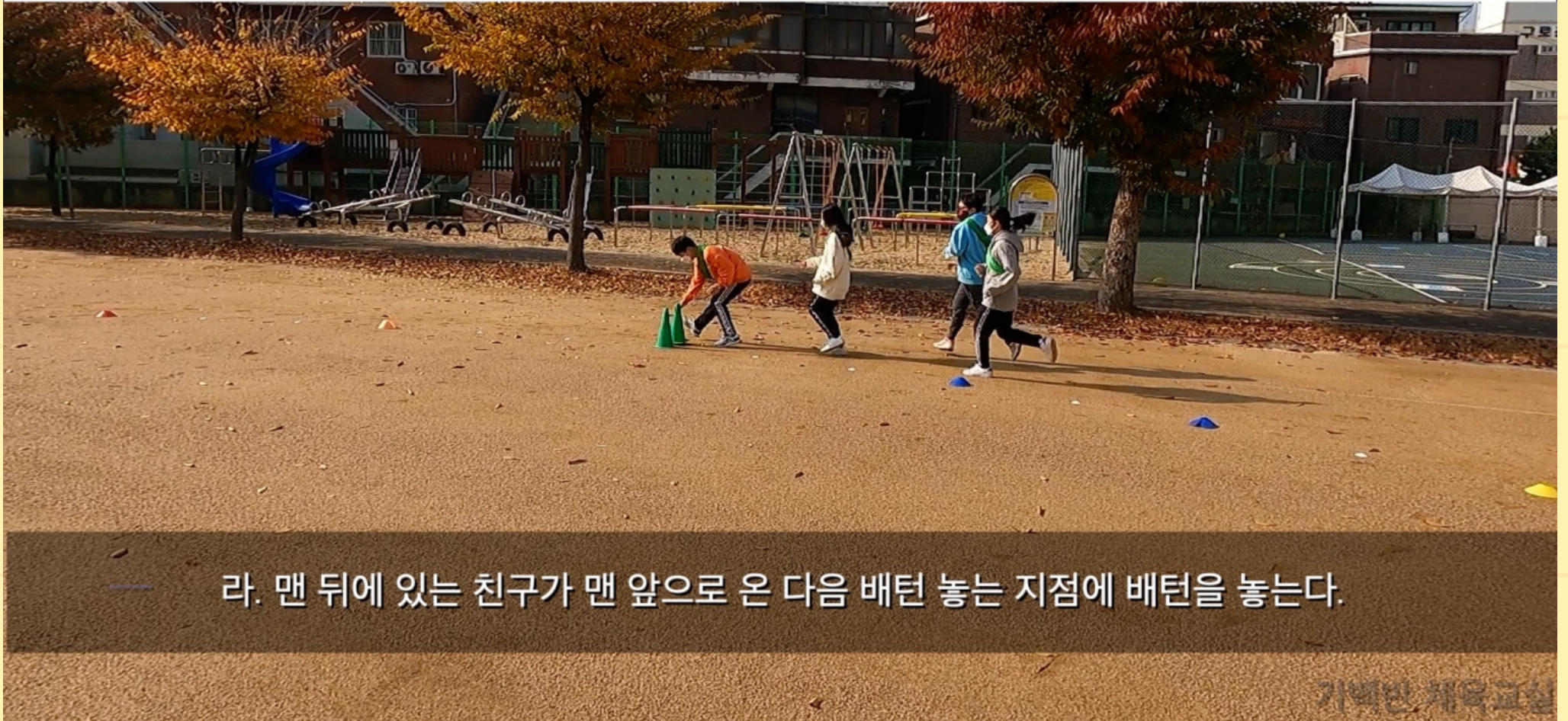
한마음 달리기

활동 설명



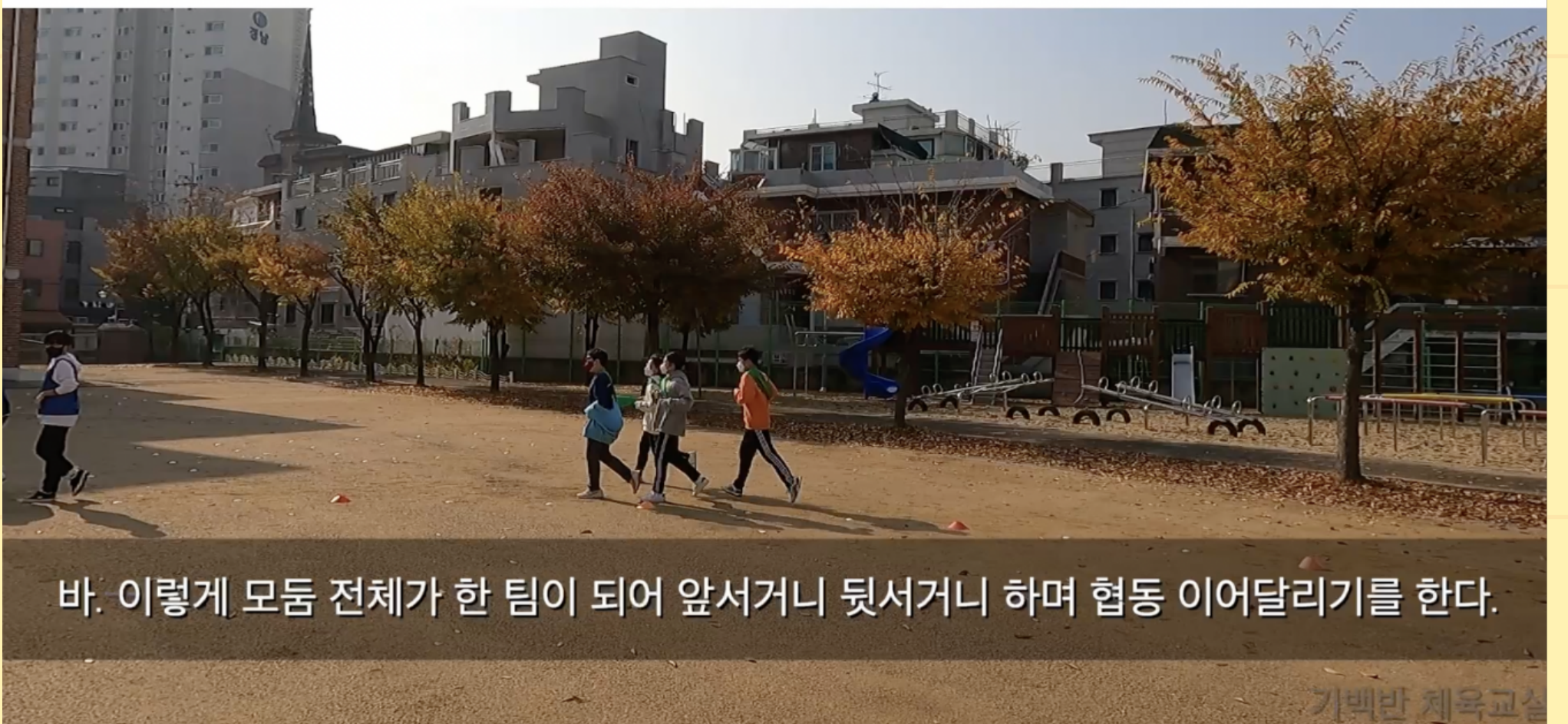
한마음 달리기

활동 설명



한마음 달리기

활동 설명



3

같은 팀 친구를 배려하고 도와주는 것

세 번째 협동적인 활동의 구조는 같은 팀 친구를 배려하고 도와주는 것이다.

체육 수업에서 활동을 할 때 모든 친구들의 기능이 동일하지 않다. 어떤 친구는 기능이 뛰어나지만 그렇지 않은 친구들도 있다. 그래서 기능이 부족한 친구들을 배려하고 도와주면서 활동에 참여해야 우리 팀의 승리로 이어지는 활동이 있다.

이런 활동을 통해 학생들은 나만 잘한다고 되는 것이 아니라 우리 팀원을 배려하고 도와주어야 한다는 사실을 깨닫고 협동적인 움직임을 실천할 수 있는 것이다. 이런 활동으로 적합한 활동은 하이파이브 배려 달리기와 마녀 술래잡기가 있다.

준비 운동하기
활동하기 전에 반드시
준비 운동을 합니다.



하이파이브 배려 달리기

공 배턴 협력 이어달리기는 공을 배턴 삼아 이어달리기를 하는데, 풍차이어달리기처럼 앞의 모둠을 따라 잡는 활동이다. 제목에 협력이라는 글씨가 있는 이유는 공이 한 바퀴 돈 다음 우리 모둠 머리 위를 지나고 다시 다리 아래로 전달되는 협력적 활동이 체육 시간 모둠별로 협력하는 활동에는 여러 가지가 있다. 그중에서 이 활동은 같은 모둠 친구를 배려하면서 협력하는 활동이다. 모둠 4명의 달리기 능력은 모두 다르다. 잘 뛰는 사람은 잘 못 뛰는 사람을 배려하여 그 사람을 위해 한 걸음이라도 더 뛸 수 있다. 이것이 이 활동의 목적이다. 일정한 거리를 둘이 마주 보고 뛰어오는데, 정확히 가운데에서 만나 하이파이브하는 것이 아니라, 잘 못 뛰는 사람 쪽으로 더 가서 하이파이브를 하고 돌아오고 다시 만나는 활동이다. 그런 과정에서 모두 열심히 참여하고 다른 사람을 배려하는 협동심을 기를 수 있다. 들어 있기 때문이다. 이 활동의 목적은 심폐 지구력을 기르고, 협력을 통해 공동체 의식을 기르는 데 있다.



하이파이브 배려달리기

우리 모둠 친구 배려하며 심폐지구력 기르기

기백반 체육교실



<https://youtu.be/rRjqNIC5Zco>

하이파이브 배려달리기

준비물



팀조끼

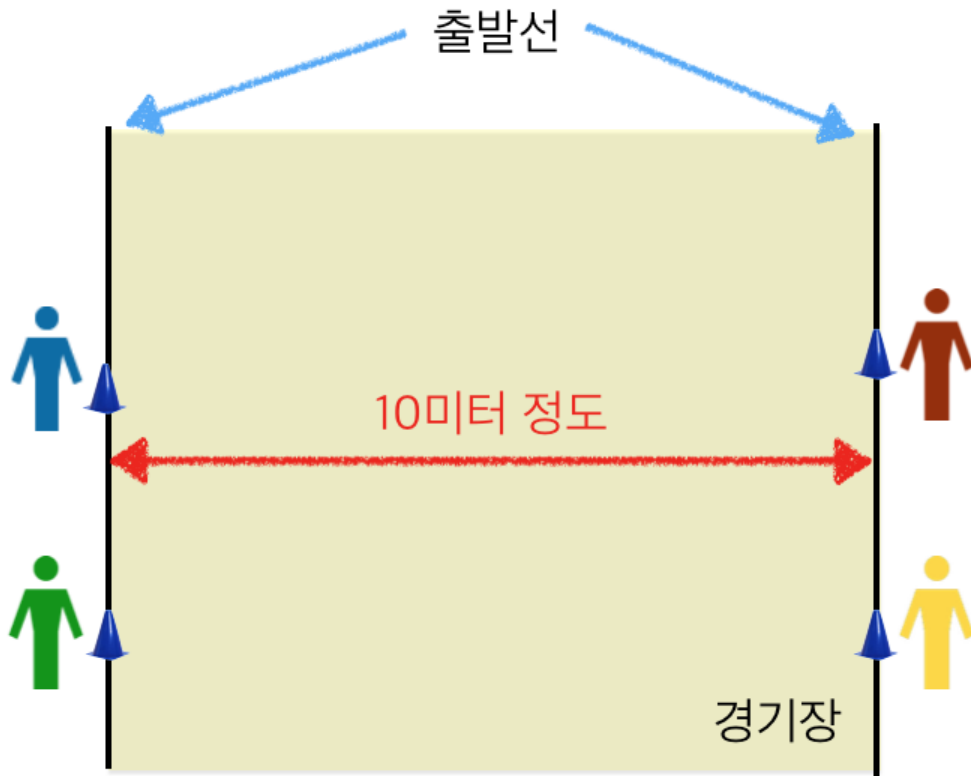


라바콘



활동1 - 2명 하이파이브 배려달리기

경기장 모습

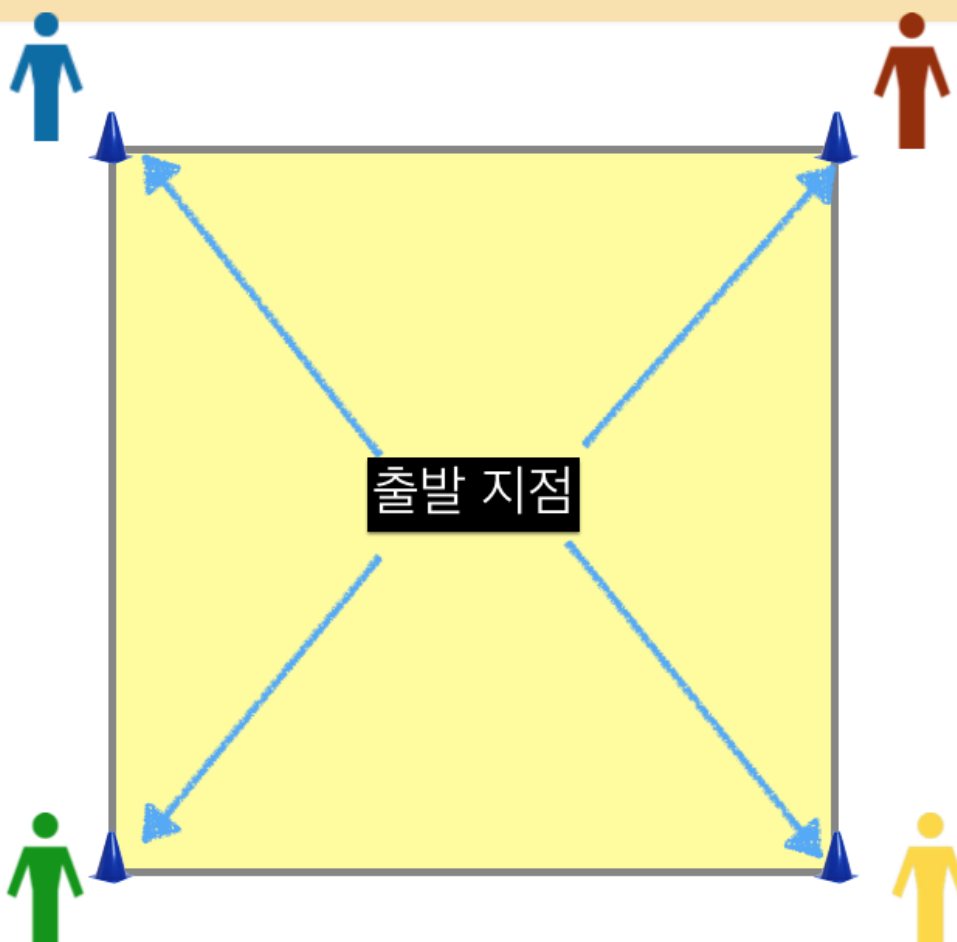


기백반 체육교실



활동2 - 4명 하이파이브 배려달리기

경기장 모습



- 첫번째 빠른 친구
- 두번째 빠른 친구
- 세번째 빠른 친구
- 네번째 빠른 친구

기백반 체육교실



시작하면 경기장 중앙에서 파트너를 만나 하이파이브를 한다.

기백반 체육교실



내 파트너가 느리면 빠른 친구가 더 많이 가서 하이파이브 한다.

기백반 체육교실



5번째 하이파이브를 하고 그 자리에 앉는다.

마녀 술래잡기

마녀 술래잡기의 핵심 기술은 라바콘을 머리에 마녀처럼 쓰고 조심조심 이동해야 하며, 만약 바닥에 떨어진다면 친구가 가서 라바콘을 주워 머리에 놓아주어야 부활하는 것이다. 이 활동은 2가지로 구성되어 있다. 첫 번째 활동은 교사 대 학생의 구조이고, 두 번째 활동은 2팀으로 나누어 학생 대 학생이 경쟁을 하는 구조이다. 나만 사는 것이 중요한 것이 아니라 아웃된 우리 팀 친구를 부활시켜주기 위해 열심히 참여해야 하는 협동심을 기르기 좋은 활동이다.

친구 머리위에 라바콘 올려주며 서로 도와주는

마녀 술래잡기



마녀 술래잡기

준비물



라바콘



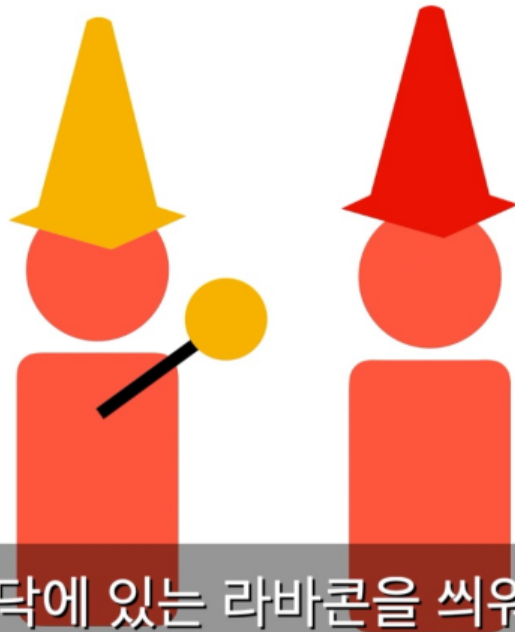
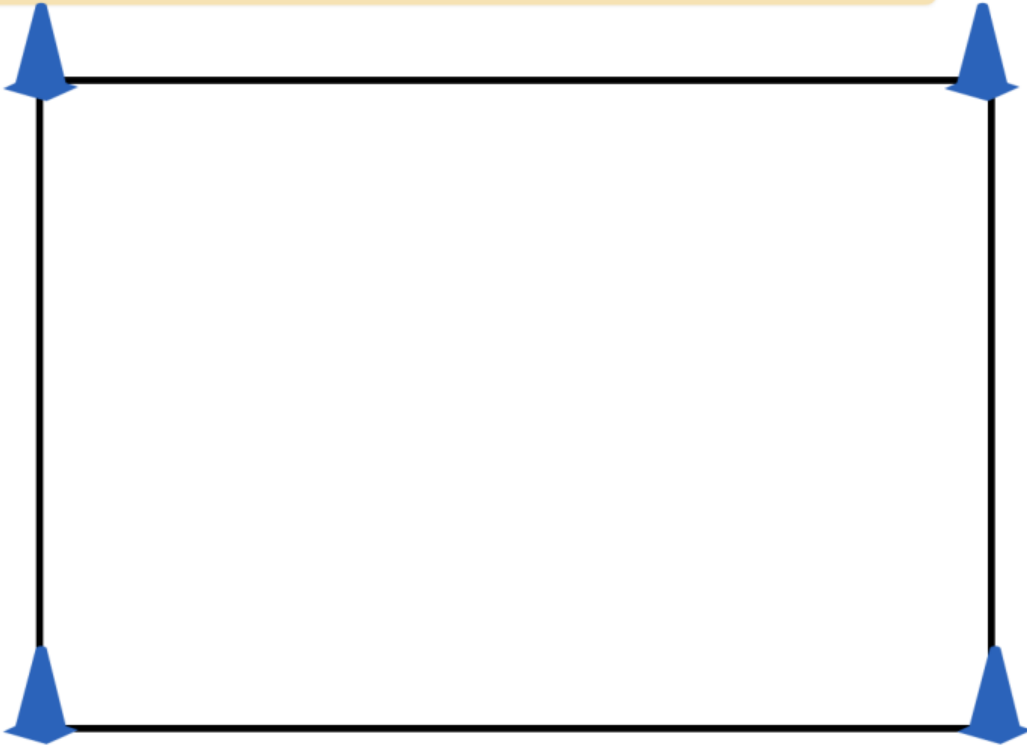
팀조끼



<https://youtu.be/xebaRR7bTjE>

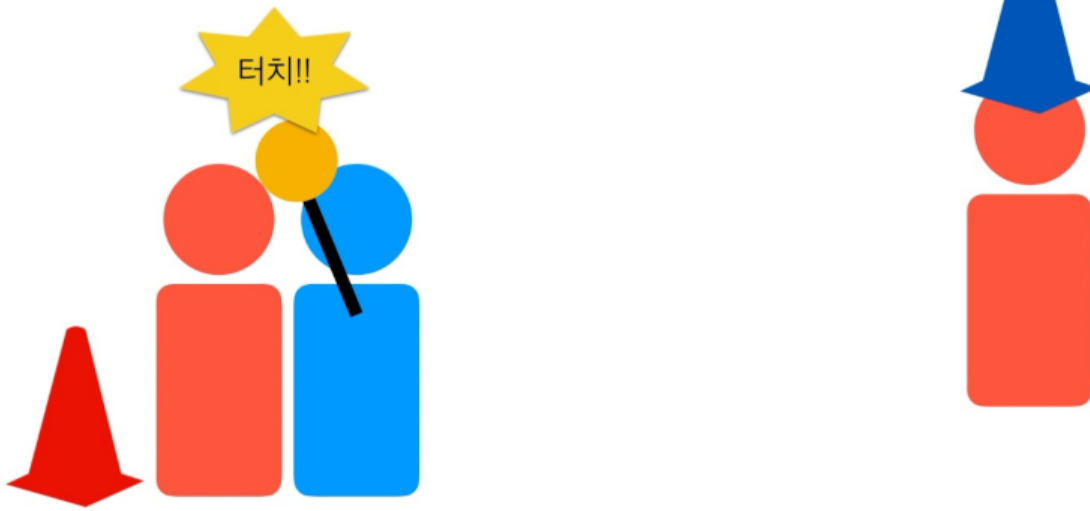
마녀 술래잡기

경기장 모습



다른 친구가 와서 바닥에 있는 라바콘을 씹어주면 다시 부활한다.

기백반 체육교실



머리 위 라바콘을 살짝 쳐서 바닥에 떨어뜨린다.

기백반 체육교실



아웃된 친구를 위해 라바콘을 주워 살려주는 친구들!!

기백반 체육교실

양수쌤과
함께하는

체육 교구의 재발견!

도구로 풀어 가는

체육 수업

원마커 편



숫자 원마커



원지름 30cm의 원형 마커로 기본적으로는 체육 수업에서 학생들의 위치를 잡을 때 활용하고, 이 교구를 활용하여 출발선 표시와 함께 여러 가지 민첩성 기르기, 제자리멀리뛰기, 던지고 받기 등 체육 활동에 폭넓게 활용이 가능한 학교 체육 수업에서 만능 기본 교구이다.

1. 체인지 - 룬

선생님이 “체인지-룬”이라고 말하면 빨리 비어 있는 원마커를 찾아 밟아야 하는 민첩성 향상 체육 활동이다.

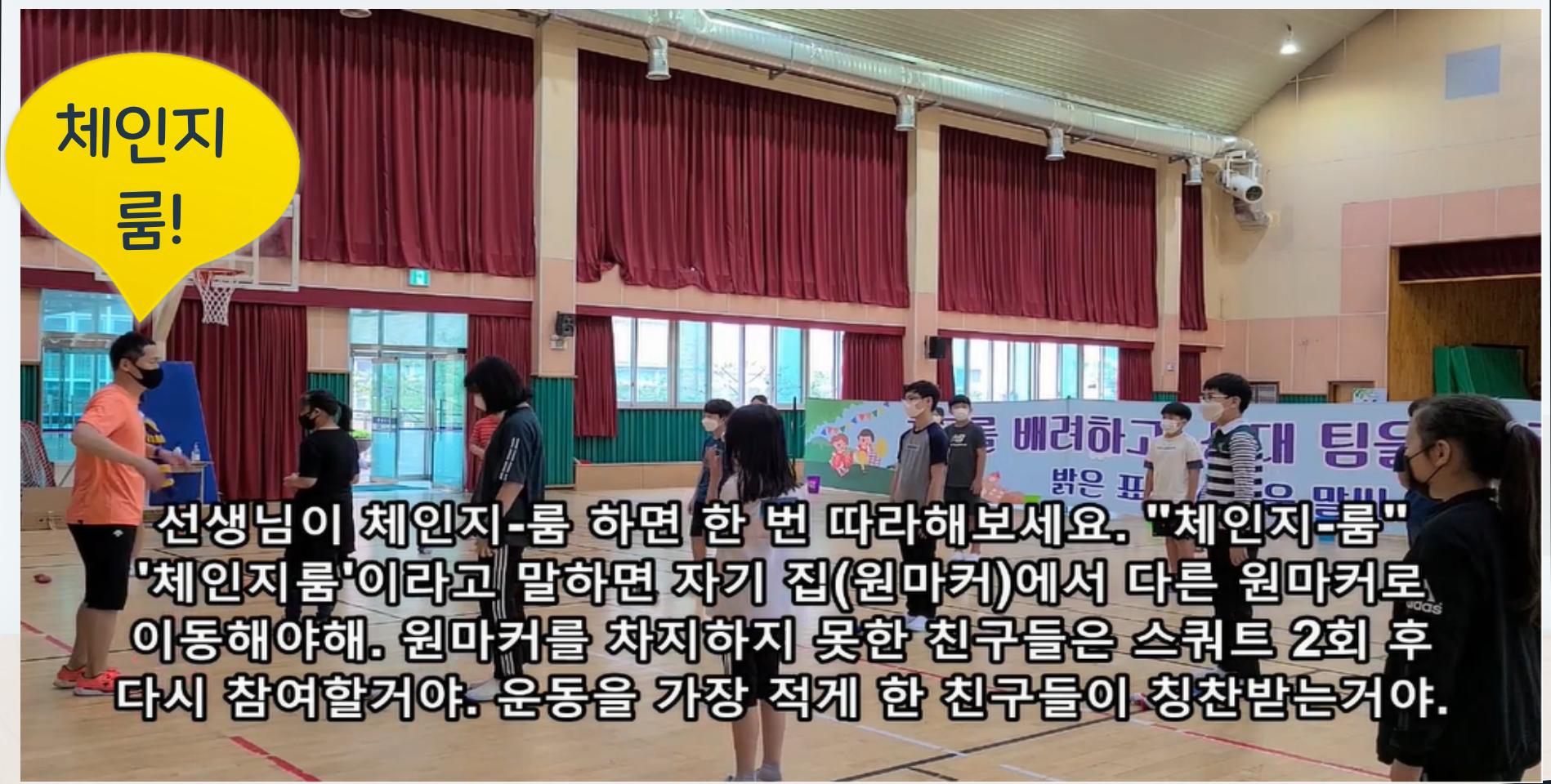
- 1인당 원마커를 1개를 밟고 선다.
- 교사가 “체인지-룬”이라고 말하면 참가자 전원이 “체인지-룬”이라고 말한 후 다른 원 마커로 이동해야 한다. 이때 교사도 한 원마커를 밟고 선다.
- 원마커를 밟고 서지 못한 학생이 ‘스쿼트’나 ‘점핑잭’ 3회를 실시한다.
- 한 개 원마커에 2명이 동시에 밟게 되면 가위바위보로 주인을 정하도록 한다.



- 교사는 원마커 개수를 점점 줄여나가 더 많은 학생들이 더 집중력을 가지고 참여하며 운동을 하도록 하는 것을 추천한다.



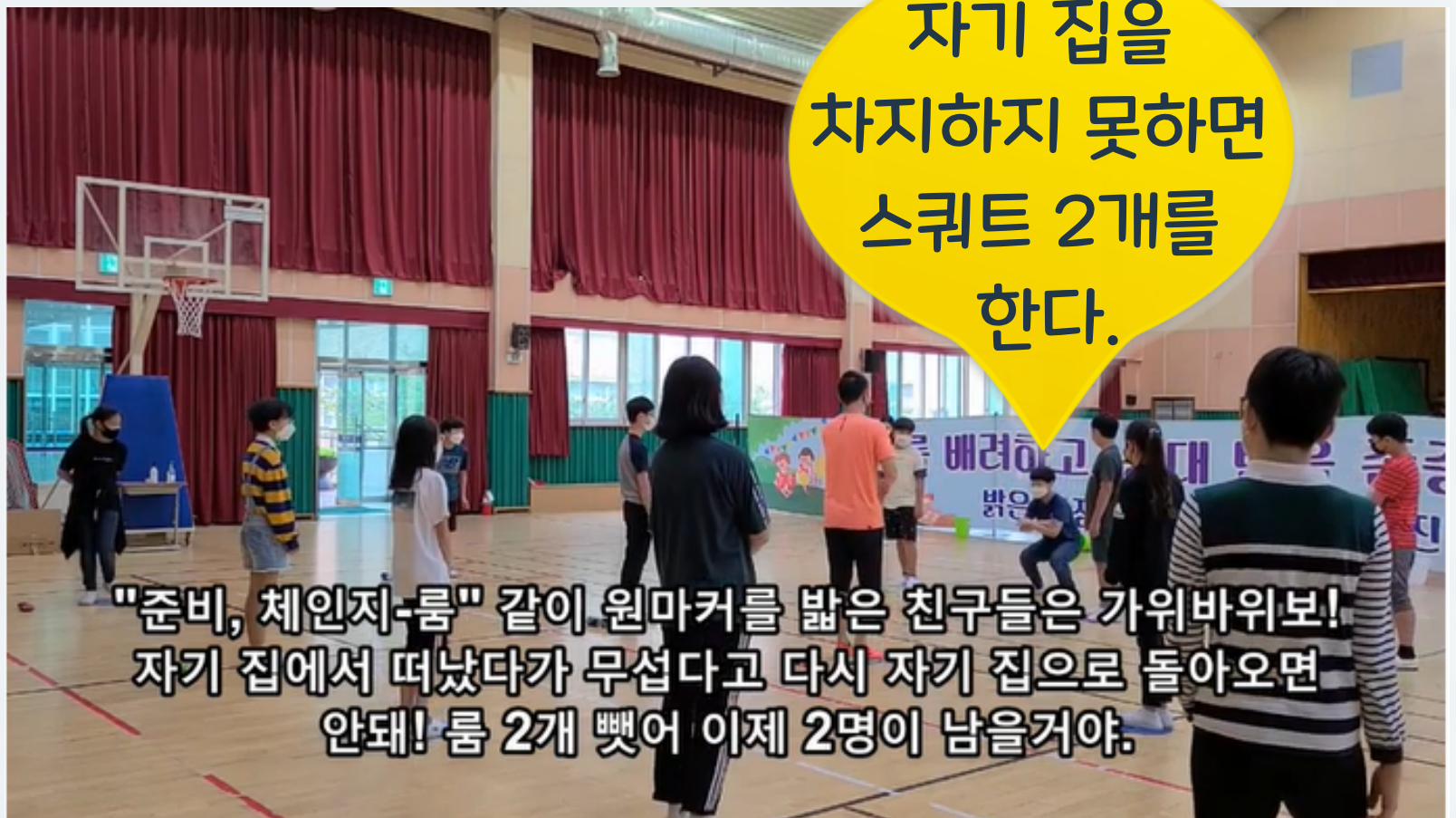
 <https://www.youtube.com/watch?v=MS8QaOi9l5w>





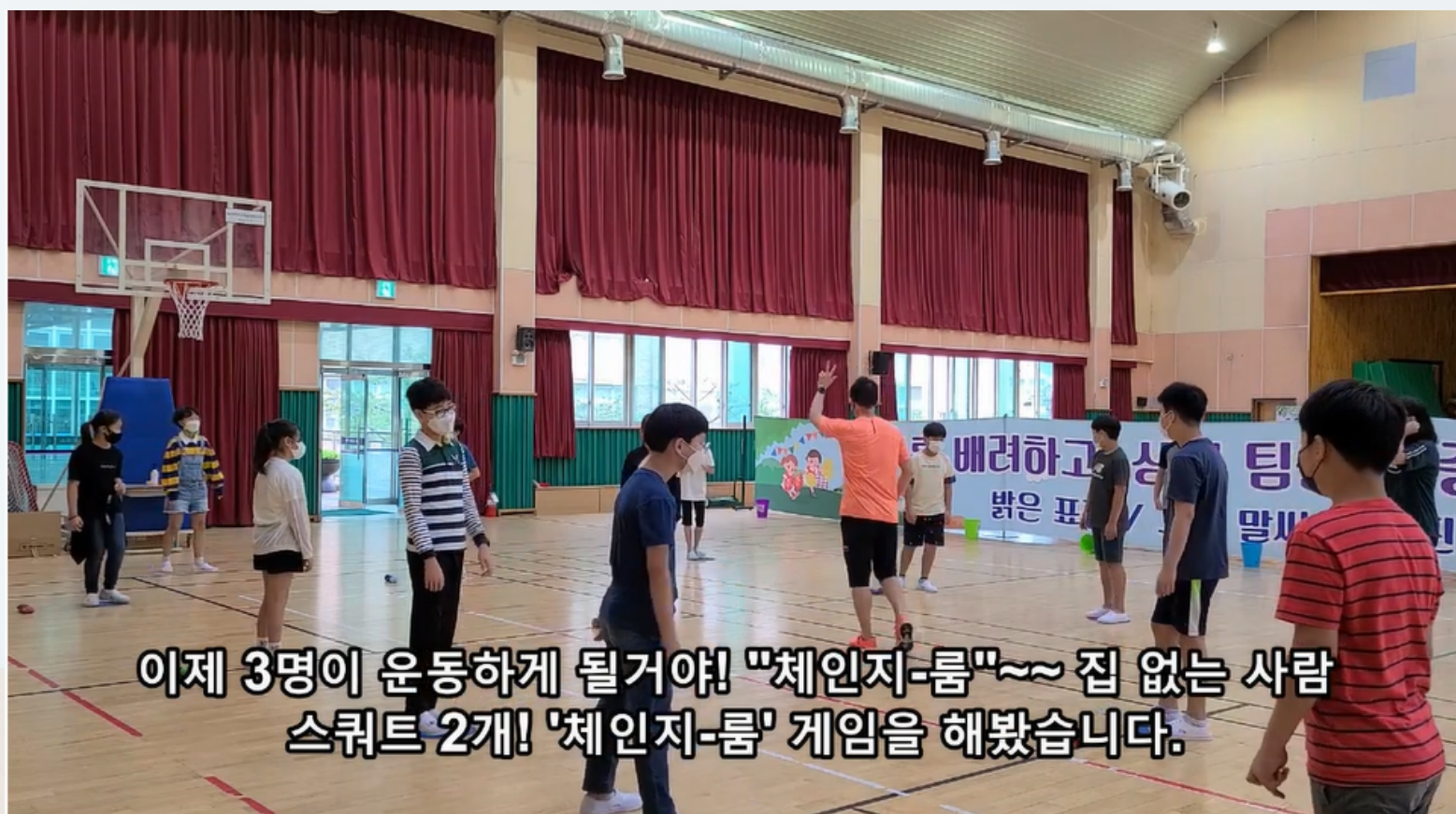
점점 원마커를
줄여 나간다.

그리고 선생님이 룬(원마커)을 점점 줄여 나갈거야.



자기 집을
차지하지 못하면
스쿼트 2개를
한다.

"준비, 체인지-룸" 같이 원마커를 밟은 친구들은 가위바위보!
자기 집에서 떠났다가 무섭다고 다시 자기 집으로 돌아오면
안돼! 룬 2개 뺏어 이제 2명이 남을거야.



이제 3명이 운동하게 될거야! "체인지-룸"~~ 집 없는 사람
스쿼트 2개! '체인지-룸' 게임을 해봤습니다.

2. 피자를 지켜라

한쪽 손바닥 위에 원마커(피자)를 올린 후, 자신의 원마커가 지면에 떨어지지 않도록 잘 지켜가며 다른 친구의 원마커를 떨어뜨리는 신나는 체육 활동이다.

- 1인당 원마커 1개씩을 나누어 준다.
- 원마커는 '피자'로 가정하여 한쪽 손바닥 위에 올리는데 몸에 원마커를 밀착시켜 방어 하거나 원마커를 접어 잡게 되면 반칙으로 정한다.
- 게임 공간 안에서 자유롭게 이동하며 손바닥 위 원마커를 지켜 가며 다른 친구들의 원마커를 한 손으로 쳐서 떨어뜨린다.
- 상대를 피하다 원마커를 떨어뜨리거나 상대가 쳐서 원마커가 떨어지면 그 자리에서 '스쿼트'나 '점핑잭' 3회를 실시한다.
- 정해진 운동을 실시하면 다시 활동에 참여할 수 있다.
- 정해진 시간 동안 게임을 하여 가장 적게 운동을 한 친구를 찾아 칭찬한다.





손바닥 위에
원마커를
올린다.



원마커를
떨어지지 않게
이동한다.



원마커를
떨어뜨리면
벌칙을 한다.

3. 원마커 따먹기

체육 수업에서 콩 주머니나 공을 던지고 받기 연습을 하거나 플라잉 디스크를 날리고 받는 연습을 할 때 강력 추천하는 활동이다. 목표 없이 공이나 플라잉 디스크 던지거나 날리고 받는 대신 원마커를 획득하는 목표를 가지고 팀원들과 서로 협력하고 배려하여 던지거나 날리고 받는 체육 활동으로 원마커를 많이 획득하는 게임과 함께 원마커 숫자를 더해 가장 높은 점수를 획득한 팀 순으로 순위를 정할 수 있는 특징이 있다.

- 숫자 원마커를 출발선과 떨어뜨려 게임장 곳곳에 20~30장 정도를 놓은 다음 한 팀에 4명씩 나누어 출발선에 선다.
- 빈백은 각 팀에 1개씩 나누어 주고 팀에서 2번 친구가 가지고 있다.
- 시작 신호에 각 팀 1번 친구는 달려 나가 자신이 획득하고 싶은 원마커를 밟고 선다.
- 2번 친구는 빈백을 던져 주면 원마커를 밟고 있던 1번은 빈백을 받는다.



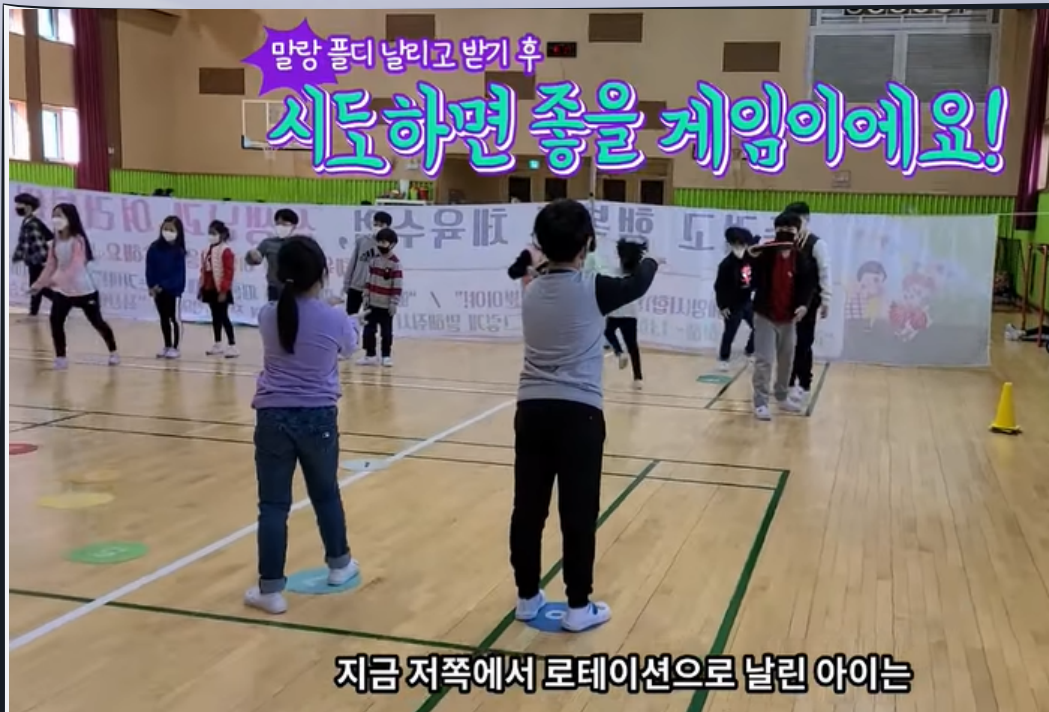
- 빈백을 받으면 밟았던 원마커를 획득하여 가지고 출발선으로 되돌아온다. 빈백을 직접 받지 못하고 떨어뜨리면 빈백만 들고 와서 팀의 3번 친구에게 전해 주고 줄 끝으로 간다. 이때, 2번 친구는 달려 나가 원마커를 밟고 서는 방법으로 이어 간다.
- 정해진 게임 시간 동안 운영하여 가장 많은 원마커를 획득한 팀 순으로 순위를 정한다.



 <https://www.youtube.com/watch?v=S9JdwsuO3us>

팀원이 잘 받을 수 있게 던진다.





지금 저쪽에서 로테이션으로 날린 아이는

딱딱한 플라잉
디스크는 사용하지
않는다.



다시 원마커를 밟고 서서 받는 역할로 바뀌게 되구요.



저쪽에서 자기 팀이 날린 플디를 잡으면

10점 원마커에서
플디를 잡아서
10점 원마크를
획득한다.



잡게 되면 밟고 있던 원마커를 획득해서 가지고 갈 수 있어요.

4. 스피드 스탬핑

게임 공간에 1~10까지 숫자 원마커를 뒤죽박죽 섞어 군데군데 놓고 팀원들이 원마커를 번호순으로 빠르게 밟는 릴레이. 발로 밟기, 손으로 터치하기, 점핑, 호핑, 이어 밟기, 줄줄이 게임 등 6가지 체육활동으로 확장이 가능한 것이 특징이다.

- 1~10까지 숫자 원마커를 게임장 군데군데에 뒤죽박죽 섞어 바닥에 놓는다.
- 한 팀에 4명씩 정한다.
- 팀장의 가위바위보로 게임을 할 순서를 정한다.
- 출발선에서 있다가 팀의 1번이 출발신호에 달려 나가 숫자 원마커 1번부터 10번까지 찾아 이어 밟는다.
- 1번이 10번 원마커를 밟으면 2번이 출발한다.
- 이런 방법으로 게임을 이어가고 4번 주자는 10번 원마커를 밟은 후 출발선까지 되돌아 달려온다.
- 가장 빠른 기록으로 끝낸 팀 순으로 순위를 정한다.

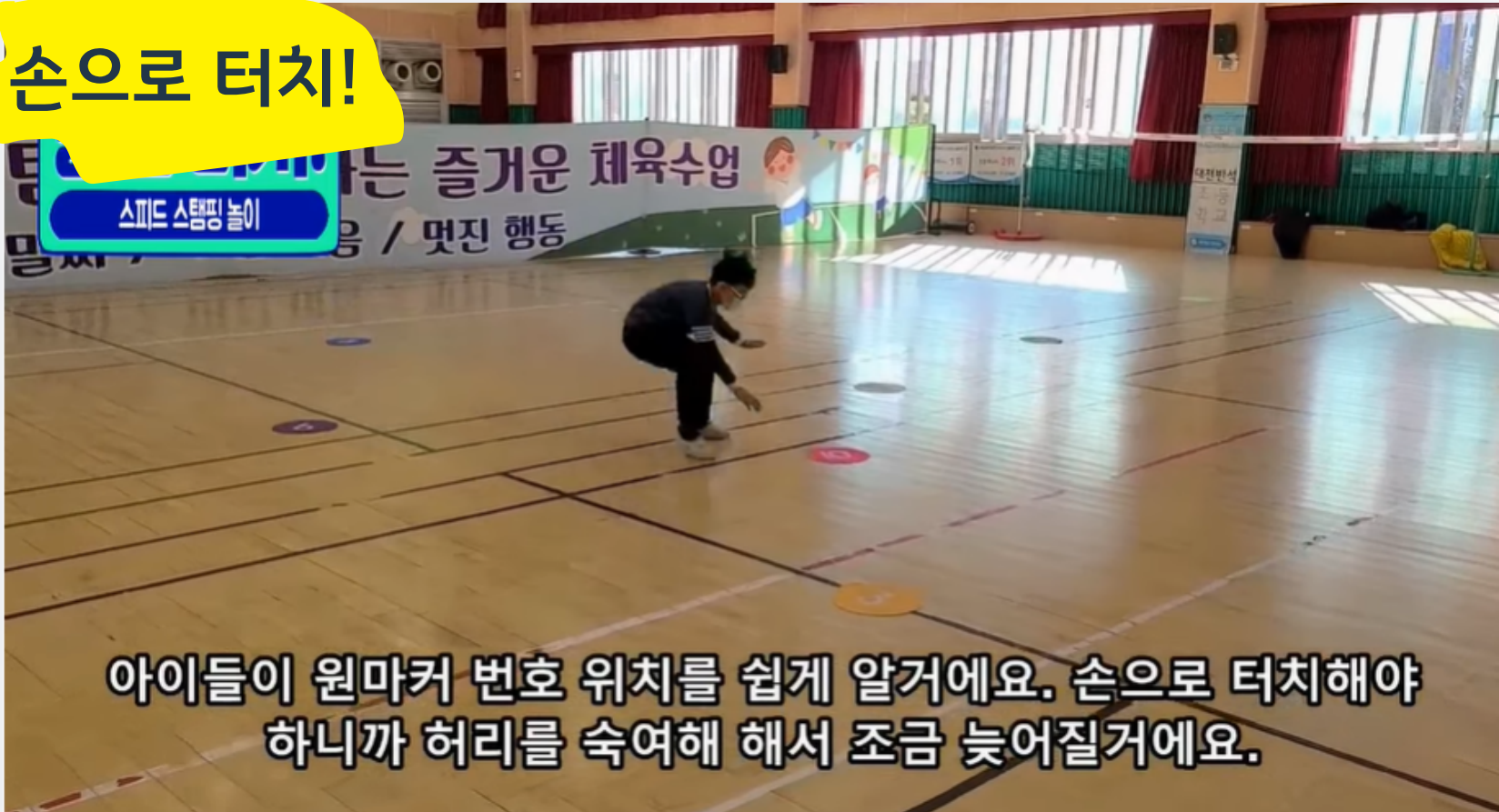




기본-발로!
스피드 스탬핑 놀이

10번! 2번 출발! 조심조심! 충돌하면 위험하고 시간도 많이걸려.

손으로 터치!



스피드 스탬핑 놀이

아이들이 원마커 번호 위치를 쉽게 알거예요. 손으로 터치해야 하니까 허리를 숙여해 해서 조금 늦어질거예요.



점핑으로!
스피드 스탬핑 놀이

점핑하다 넘어질 수 있으므로 원마커의 간격을 너무 넓히지 않는다.



호핑으로!
스피드 스탬핑 놀이

아이들 안전과 부담을 줄여주기 위해
발을 번갈아 바꿀 수 있게 했어요!

발을 번갈아
바꿀 수 있게
한다.



이어 뛰기
스피드 스탬핑 놀이



줄줄이
스피드 스탬핑 놀이

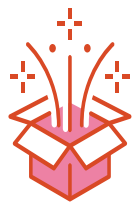
'줄줄이 스피드 스탬핑! 준비~'

해룡쌤과 함께하는

1, 2학년 신체 활동 II



1학년 2학기 중심으로



누가 수업해도 쉽고 재미있게 적용 가능



간단한 준비물로 최고의 효과



교과 통합으로 적용할 수 있는 다양한 방법

놀면 뭐하니? 쉽고 재미있게 배우지

초등 저학년 교사에게 신체 활동이나 놀이는 수업과 가장 밀접한 요소이자 재미있는 수업을 하기 위해 함께해야 할 좋은 도구입니다. 하지만 신체 활동 자체를 위한 많은 준비물과 규칙, 방법을 설명하기 위한 긴 설명이 필요하면 수업 자체에서 교사의 수업 역량에 의해 적용에 실패하기도 하는 수업입니다. 누가 수업해도 쉽고 재미있게 적용 가능하고 규칙을 설명하면 첫 마디에 “아! 나 이거 알아.”라고 아이들 입에서 나올 수 있는 1, 2학년 신체 활동을 소개합니다.

신체 활동을 통해 수업하기 전에 꼭 기억하세요!

첫째, 1~2학년 아이들은 말로 하는 긴 설명을 이해하기 힘들어요. 규칙과 방법에 대한 설명은 교사와 학생이 함께하는 시범 보이기, 연습 활동 등과 함께합니다. 이때 아이들이 알아야 할 규칙을 3가지 이내로 추천합니다.

둘째, 쉬운 활동의 단순한 연결도 새로운 놀이가 됩니다. 신체 활동이나 놀이는 1회용이 아닙니다. 재미있는 신체 활동이나 놀이는 수업의 과정 속에 어울리는 것을 찾아 자리만 잘 잡아 놓으면 수업과 잘 어울리는 경우가 많습니다. 또한 놀이에 필요한 방법과 규칙을 이미 경험했기 때문에 교과 연계로 수업을 운영하는 경우 더 잘 적용할 수 있습니다.

셋째, 운이나 교과 지식 등의 요소로 신체적 능력 차이를 극복할 수 있게 합니다. 1~2학년의 경우 신체적 능력이 다른 학년에 비해 차이가 많이 나는 편입니다. 같은 해 1월생과 12월생의 차이, 키가 작은 학생과 큰 학생의 차이, 신체 활동을 즐기는 아이와 그렇지 않은 아이의 차이는 활동 자체에 대한 성공 경험의 기회를 편중시켜 흥미를 잃게 하는 경우도 발생합니다. 이에 신체 활동에 운이나 교과 지식 등의 요소를 접목하면 모든 아이들의 강점을 잘 살려서 엇치락뒤치락하며 흥미진진한 상황이 연출될 겁니다.

• 신나는 이웃 인사놀이 •

준비물 없음 또는 훌라후프



놀이 방법 1

1. 서로 마주 보고 등글게 선다.
(원 모양으로 위치를 잡기 힘들어하면 훌라후프로 자리를 표시한다.)
2. 즐거운 노래를 부르며 서로 반대 방향으로 이동한다.
3. 선생님의 신호 소리에 가까운 위치의 상대와 만나 제자리에 선다.
4. 선생님이 제시한 상황에 맞는 인사를 나눈다.

예 엘리베이터에서 만난 이웃 어른, 길에서 만난 친구 등

1. 방법 1의 1~3과 동일
2. 선생님은 이번에 만난 사람이 어디에서 만난 사람인지 지정하여 말해 준다.
 - 예 한국: 안녕
 - 일본: 곤니찌와
 - 미국: Hi
 - 베트남: 신 찌오 등
3. 즐거운 노래를 부르며 서로 반대 방향으로 이동한다.
4. 선생님이 신호로 나라 이름을 외치면 그 나라에서 만난 친구를 찾아 제자리에 앉는다.



꼬리 잇기 놀이

준비물 없음

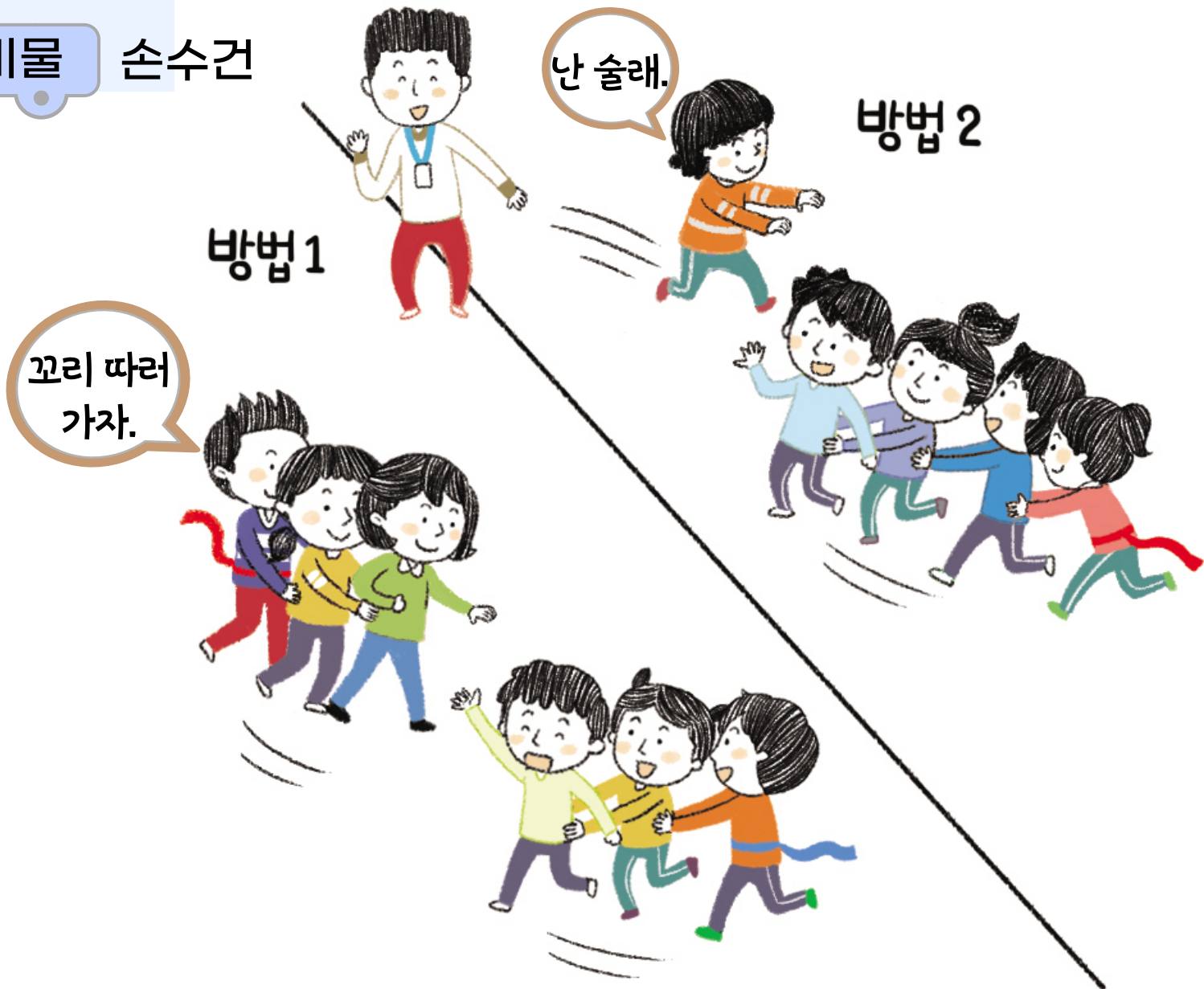


놀이 방법

1. '길로 길로 가다가' 노래를 부르며 돌아다니다가 선생님의 신호와 함께 만난 친구와 가위바위보를 한다.
2. 진 친구는 이긴 친구의 뒤에 붙어서 이웃이 된다.
3. 같은 방법으로 이웃을 모은다.
4. 가위바위보는 다양한 형태로 대체할 수 있다.
 - 예) 진 친구, 선생님과 같은 또는 다른 걸 낸 친구 등
5. 신호마다 다른 조건을 제시해서 진행하는 방법도 있다.
 - 예) 키, 손의 크기 등

꼬리 따오기 놀이

준비물 손수건



놀이 방법 1

1. 3 : 3 또는 4 : 4, 5 : 5 등과 같이 같은 인원수로 편을 나눈다.
2. 같은 편끼리 서로 허리를 잡고 길게 늘어선다.
3. 마지막 사람의 허리 뒤에 손수건을 넣어 길게 늘어뜨린다.
4. 선생님의 신호와 함께 맨 앞에 있는 사람은 상대의 손수건을 잡기 위해 움직인다.
5. 상대의 꼬리를 따오면 맨 뒤에 있는 사람이 상대의 편으로 간다.

놀이 방법 2

1. 술래 1명: 여러 명으로 게임을 한다.
2. 선생님의 신호와 함께 술래는 꼬리를 잡기 위해 움직인다.
3. 꼬리를 잡으면 대장은 술래가 되고 술래는 꼬리로 간다.
4. 두 번째 있었던 사람이 대장이 되어 다시 게임을 한다.

• 소리와 몸으로 말해요 •

(생활 모습)

준비물 없음

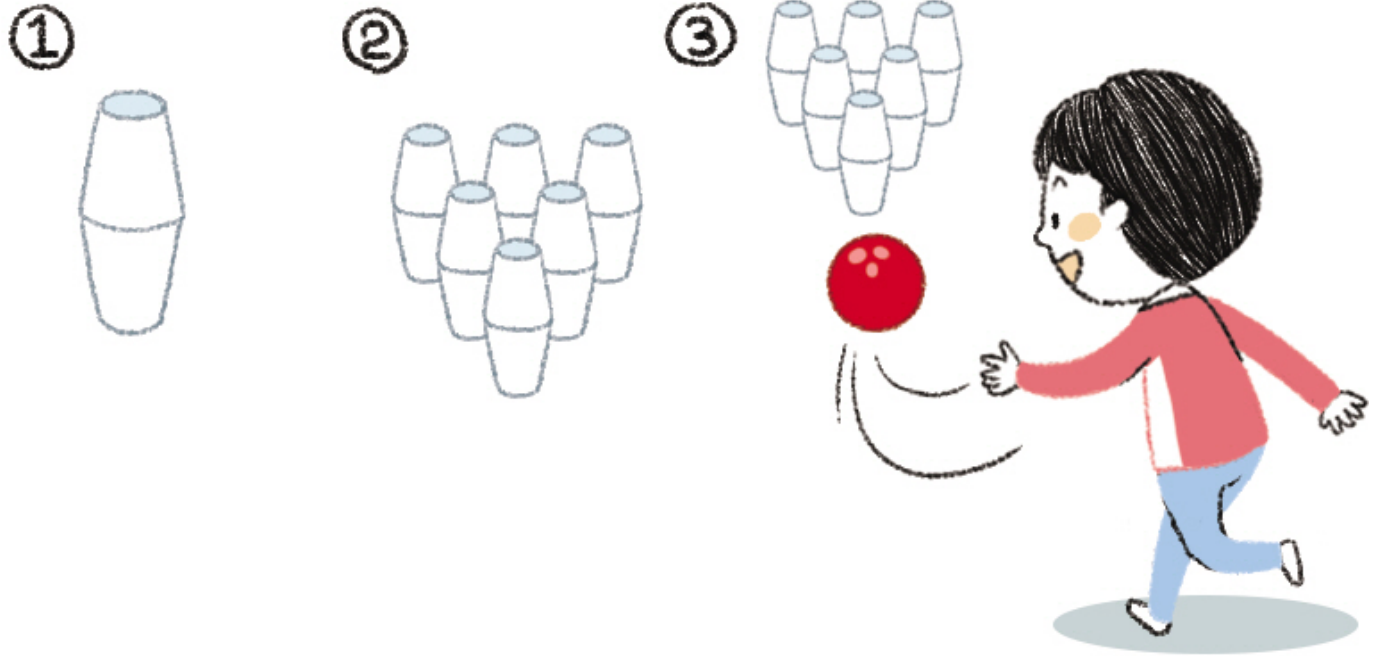


놀이
방법

1. 제시어를 보고 이웃의 생활 모습을 소리와 몸으로 표현한다.
 - 아기 돌보기, 가족과 식사하기, 요리하기, 출근하기, 등교하기, 장보기, 운동하기, 빨래하기, 청소하기, 화장하기, 머리 말리기 등
2. 모습을 알 수 있는 설명을 말로 하지 않는다.
3. 돌아가면서 설명하고 놀이를 이어 간다.

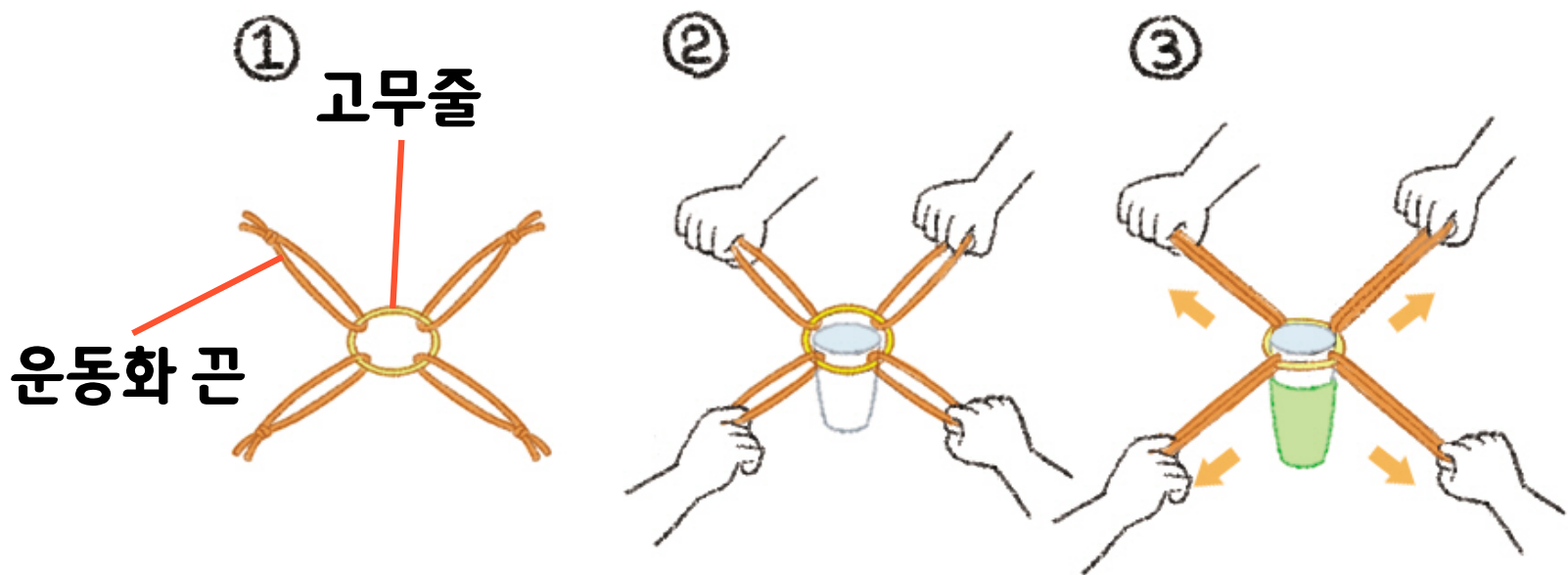
종이컵 실내 놀이

준비물 종이컵, 테이프, 고무줄, 끈(털실이나 종이 노끈 등)



놀이 방법 1

1. 종이컵 두 개를 마주 붙여서 놀이 도구를 만든다.
2. 여러 개를 만들어 볼링 핀처럼 세워 놀이를 준비한다.
3. 탕탕볼과 같은 공을 굴려 볼링 놀이를 한다.

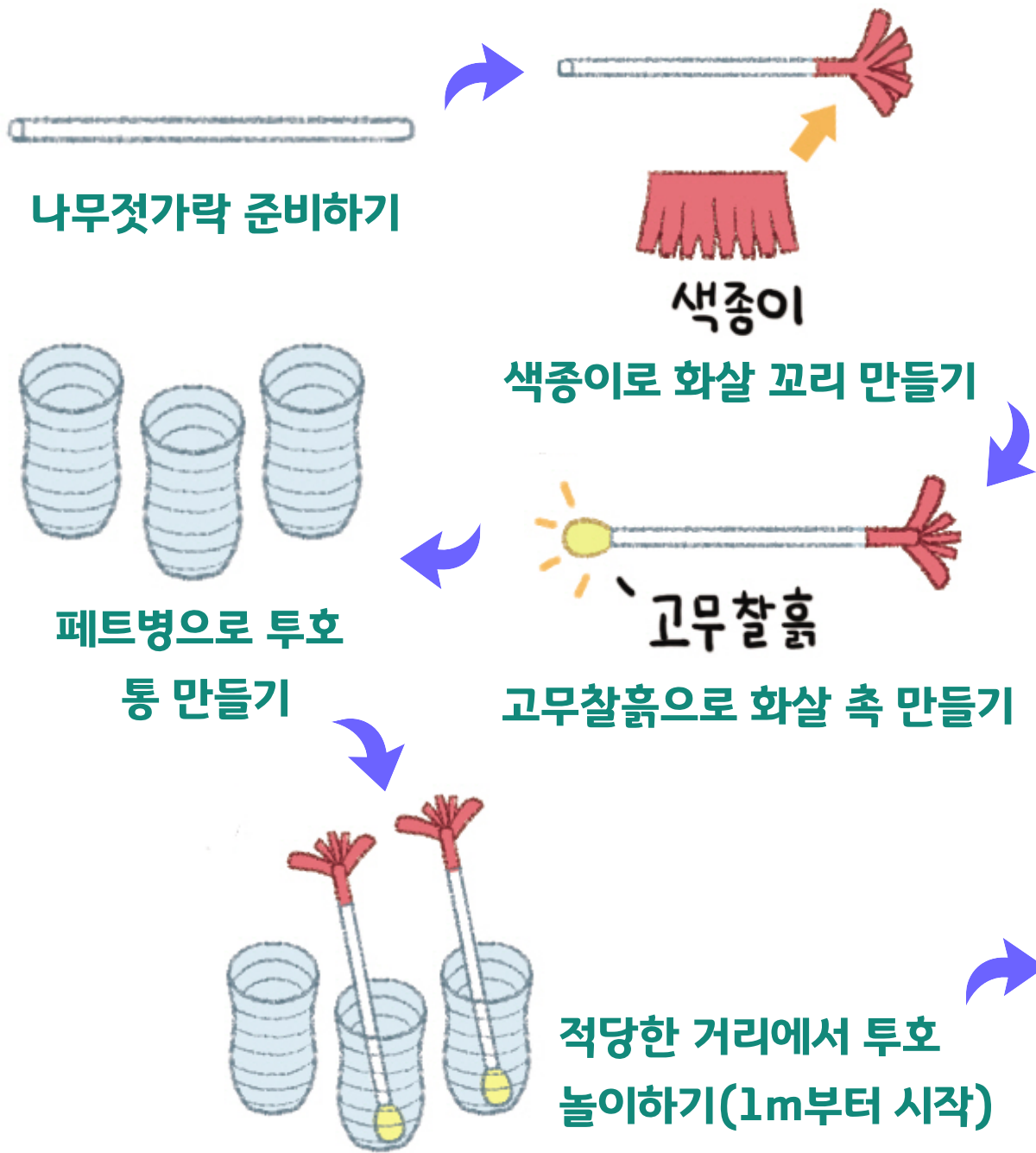


놀이 방법 2

1. 고무줄에 끈을 통과시켜 묶어 준다. (4개)
2. 4명이 하나씩 끈을 잡고 고무줄을 늘려 종이컵을 잡아 본다.
3. 종이컵을 쌓거나 뒤집거나 주어진 미션을 친구들과 해 본다.

투호 놀이 만들기

준비물 나무젓가락, 색종이, 페트병, 고무찰흙



놀이 방법

1. 나무젓가락 한 쪽을 준비한다.
2. 색종이 반 장을 그림처럼 한 쪽만 잘라 나무젓가락에 말아 준다.
3. 고무찰흙을 반대쪽에 붙여 준다.
4. 준비한 작은 상자 또는 잘라온 페트병으로 투호 통을 만든다.
(투호 통의 제작 없이 방석이나 바구니 등을 활용해도 된다.)
5. 친구들과 투호 놀이를 즐겁게 한다.

• 밤 따라 가자 - 콩 주머니 모으기 •

준비물 콩 주머니 여러 개



놀이
방법
1

1. 세 편으로 편을 나누고 한 줄로 선다.
2. 콩 주머니를 가운데 모아 놓는다.
3. 선생님의 신호와 함께 각 모듬의 첫 번째 학생부터 한 명씩(한 번에 한 개) 릴레이로 콩 주머니를 가져와서 자기 편 훌라후프 안에 넣는다.

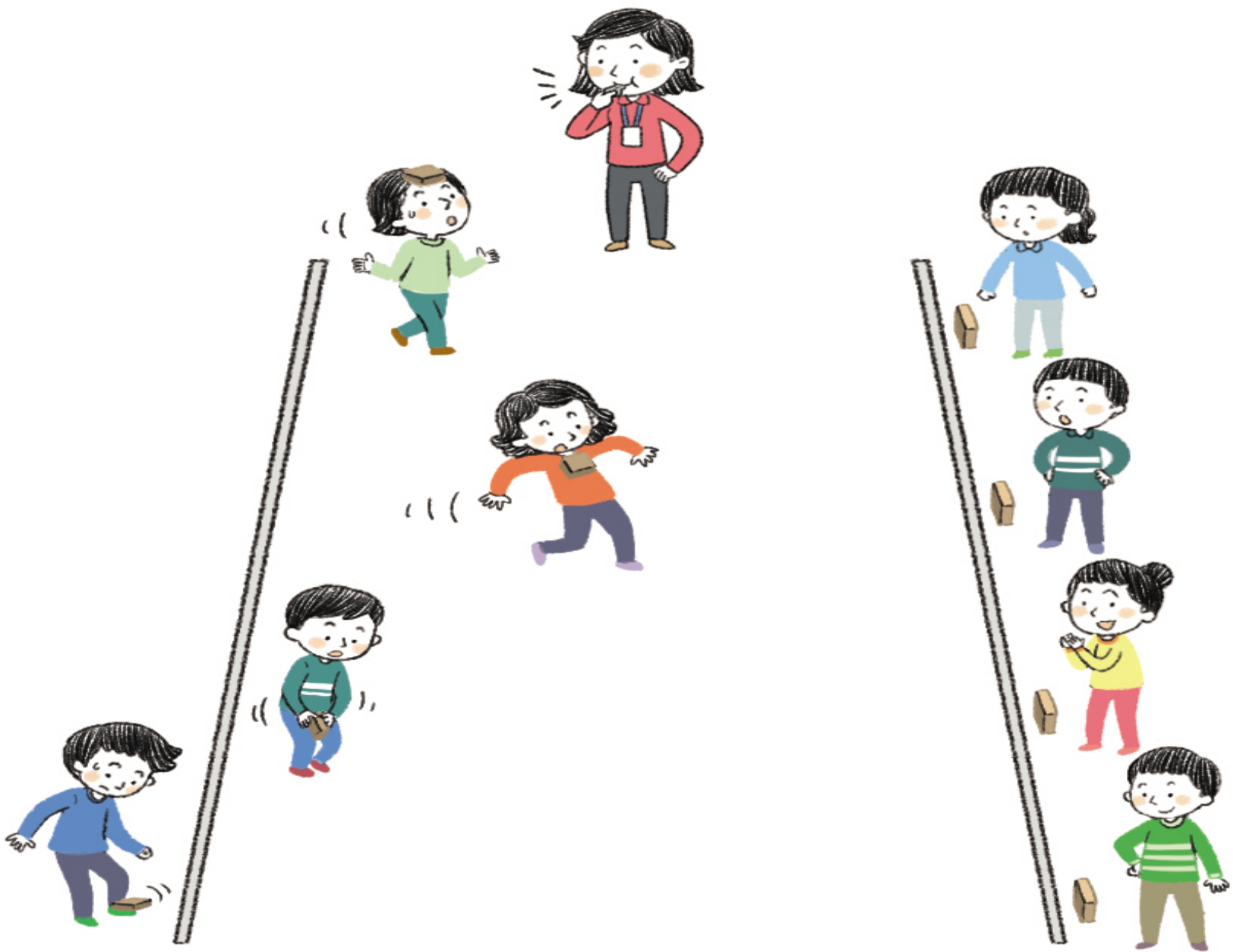
4. 가운데 있는 콩 주머니가 다 떨어지면 다른 편의 콩 주머니를 가져올 수 있다.
5. 다른 편이 우리 편 콩 주머니를 가져갈 때 방해할 수 없다.
6. 정해진 시간 동안 가장 많은 콩 주머니를 모은 편이 이긴다.

1. 방법 1의 1~4까지 동일하게 한다.
2. 다른 편의 콩 주머니를 가져올 때 가위바위보를 한다.
3. 이겨야 가져올 수 있고 가위바위보는 이길 때까지 할 수 있다.
(한 번에 이겨야 더 빨리 가져올 수 있다.)



비사치기

준비물 나무로 만든 비사치기 도구



놀이 방법

1. 두 명이 서로 짝이 되어 놀이를 한다.
2. 한쪽은 돌을 정해진 선에 세워 놓고 다른 쪽은 출발선에 서서 준비한다.
3. 선생님의 출발 신호에 맞춰서 자신의 돌을 신체의 한 부위에 올려놓고 이동하여 상대방의 돌을 쓰러뜨린다.
4. 단계별로 발등, 무릎 사이, 배, 어깨, 이마의 순서대로 해서 모두 성공하면 된다. (학생들의 활동 수준을 고려하여 겨드랑이, 턱 등을 넣어 난이도를 조정한다.)
5. 시도하다 실패하면 짝과 역할을 바꿔서 시도한다.