

# 재미있는 전승놀이





# 재미있는 전승놀이

- 
- 글 — 하남시청 문화공보실  
그림 — 백성경  
편집 — 문화공보실  
(☎790-1224, 1226)  
인쇄 — 세진인쇄사 ☎792-2423
- 

이 책의 관한 문의사항은 시청  
문화공보실로 문의하여 주시기  
바랍니다.



## 재미있는 전승놀이

삼세가지차기	10
동네세기차기	12
숫자치기	14
암자치기	16
연날리기	18
공기받기	20
구슬치기	22
네줄고누	24
곤질고누	25
호박고누	26
깃대세우기	27
포수놀이	28
돼지불알	30
르자놀이	32
오징어놀이(거오리놀이)	34
8자놀이	36
비석치기(까기)	38
네모사방치기	40
땅따먹기(땅빼앗기)	42
왕대포	44
말타기	46
굴렁쇠 굴리기	47
강통차기(뿡차기)	48
무궁화꽃이 피었습니다.	50



# 삼세가지차기

참가인원 : 2~8명

## 놀이방법

1. 둘이서 차기도 하지만 대개 4명 이상일 때 편을 갈라 한다.
2. 차는 가짓수는 세 가지로 한다.
  - 1) 땅가지(맨제기) : 한발로 차는데, 찰 때마다 차는 발이 땅에 닿아야 한다.
  - 2) 헐랭이 : 차는 발이 땅에 닿지 않게 까불러 차는 방법
  - 3) 으지자지(쌍발제기) : 두 발을 번갈아 가며 양발 안쪽으로 차거나, 한 발은 안쪽, 한 발은 바깥쪽으로 차는 것
3. 세 가지가 모두 끝났을 때 그 합한 수를 더하여 승부를 가른다.
4. 제기를 찰 때 도중에 제기가 잘 안 차지면 제기를 손으로 받은 다음 다시 찰 수 있다.
5. 진편은 이긴편에게 각각 적당한 거리를 두고 제기를 던져 차내게 한다. 이것을 '종드리기' 라고 한다. 이때 이긴편 아이가 헛발질을 하거나, 차낸 제기를 진편 아이가 차거나 받으면 종드리기가 끝난다.



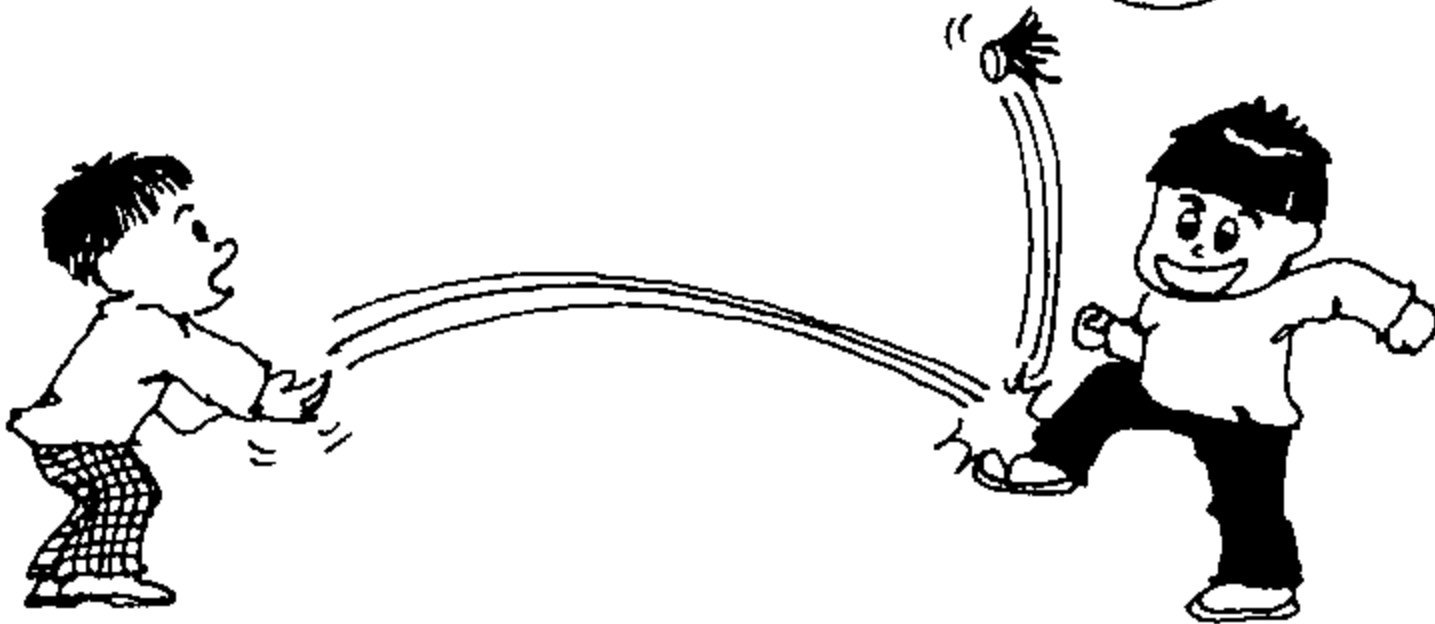
"맨제기"  
할 때마다 발이  
땅에 닿는다



"허랭이"  
가볼려 찬다  
(발 안 닿게)



"으지자지"  
양발을 바깥아  
가져 찬다



<종드리기>



# 동네제기차기

참가인원 : 4~8명

놀이방법

1. 둥그렇게 모여 선다.
2. 처음 제기를 가진 아이가 “동네 !”하면서 제기를 공중에(대개 허리~어깨높이)차올린다.
3. 둥그렇게 가까이 모여 선 아이들은 자기 앞에 제기가 오면 “제기 !”하면서 받아친다.
4. 이때 다른 아이가 슬쩍 가로채서 차거나, 헛발질을 하면 자기 앞에 헛 발질한 아이는 ‘종’이 된다.
5. 종이 된 아이는 다른 아이에게 제기를 차도록 던져 주는 일(종드리기)을 해야 한다. 이때 제기를 받아찬 것을 술래가 차거나, 받으면 그 아이에게 다시 종드리기를 하지 않아도 되지만, 다른 아이가 차거나, 받으면 서로 연락해서 던져 낚아채 차서 종드리기 횟수를 늘이는 ‘새끼치기’도 할 수 있다. 이때 술래는 손으로 재빨리 친다. 그래서 체인 아이는 죽는다.
6. 다른 아이가 낚아채 찬 수만큼 종드리기를 더해야 한다. 이것이 끝나면 다시 시작.
7. 새끼치기는 3회 이상 못하도록 정해 놓으면 좋다.







# 숫자치기

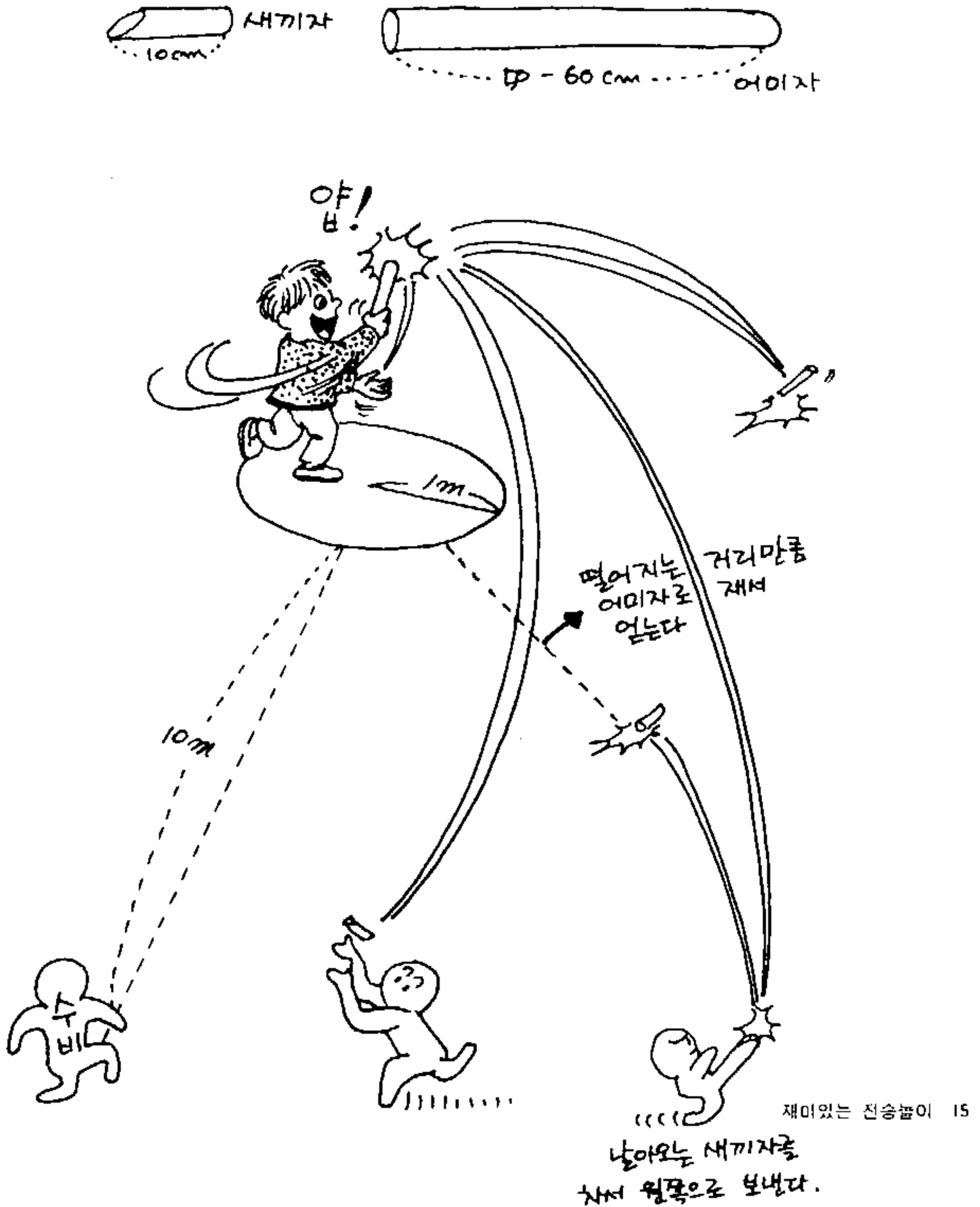
참가인원 : 8~12명

놀이방법

1. 편을 갈라 공격편과 수비편을 정한다.
2. 미리 새끼자(10cm), 어미자(50~60cm)를 만들고 새끼자 혹은 어미자로 몇자내기(예 : 200자, 혹은 400자등)인지를 정한다. 또 공격편이 쳐낸새끼자를 수비편이 받으면 몇 자를 얻는다는 것도 서로 약속해 둔다.
3. 공격편은 차례로 원 안에 들어가 한 손으로 새끼자를 들고 어미자로 새끼자의 가운데를 힘껏 때려 쳐낸다. 이때 수비편은 원에서 10m쯤 떨어져 흩어져 새끼자를 받거나 날아오는 새끼자를 발로 쳐서 왼쪽으로 보낸다.
4. 날아온 새끼자를 받으면 수비편은 몇 자를 그냥 얻는다.
5. 새끼자가 떨어진 자리에서 수비편 중 한 사람이 새끼자를 들고 원 안으로 던진다. 새끼자의 원 안으로 떨어지면 공격자는 죽고, 금에 닿으면 한 번밖에 칠 수 없다. 새끼자가 원 밖에 떨어지면 어미자로 재어(원의금에서 재어) 한 자가 넘으면 살고, 못되면 죽는다. 살았을 경우(원 밖에 떨어졌을 때) 새끼자를 어미자로 세 번 튕겨올려 때려서 멀리 보낸다. 세번 치기가 끝나고 새끼자의 자리에서부터 원까지의 거리를 어림잡아 공격자가 "○○자!"하고 부르면(거리를 셀 때 어미자 혹은 새끼자로 한다는 것을 사전에 약속했으므로) 수비자가

눈으로 헤아려 넉넉하면 “그래, 먹어” 하지만 공격자가 부른 만큼 안 된다고 느끼면 “재보자!” 하고 재기 시작한다. 만일 모자라면 공격자가 죽는다.

7. 이렇게 해서 목표 자수에 먼저 도달한 편이 이긴다.



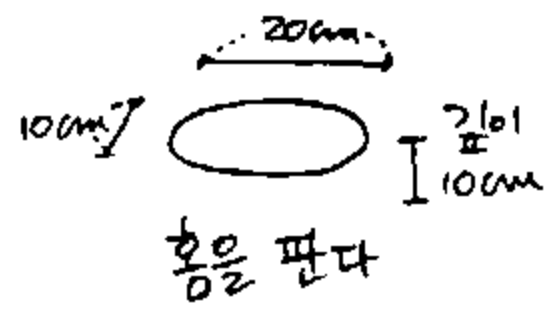


# 암자치기

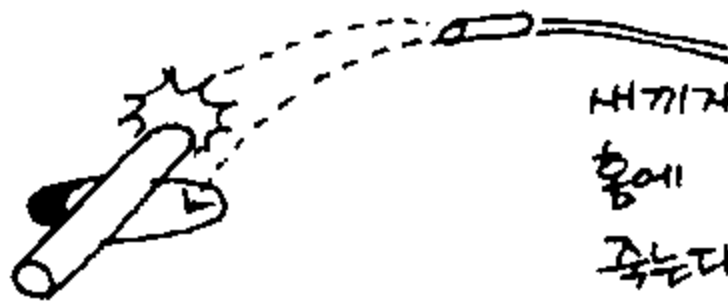
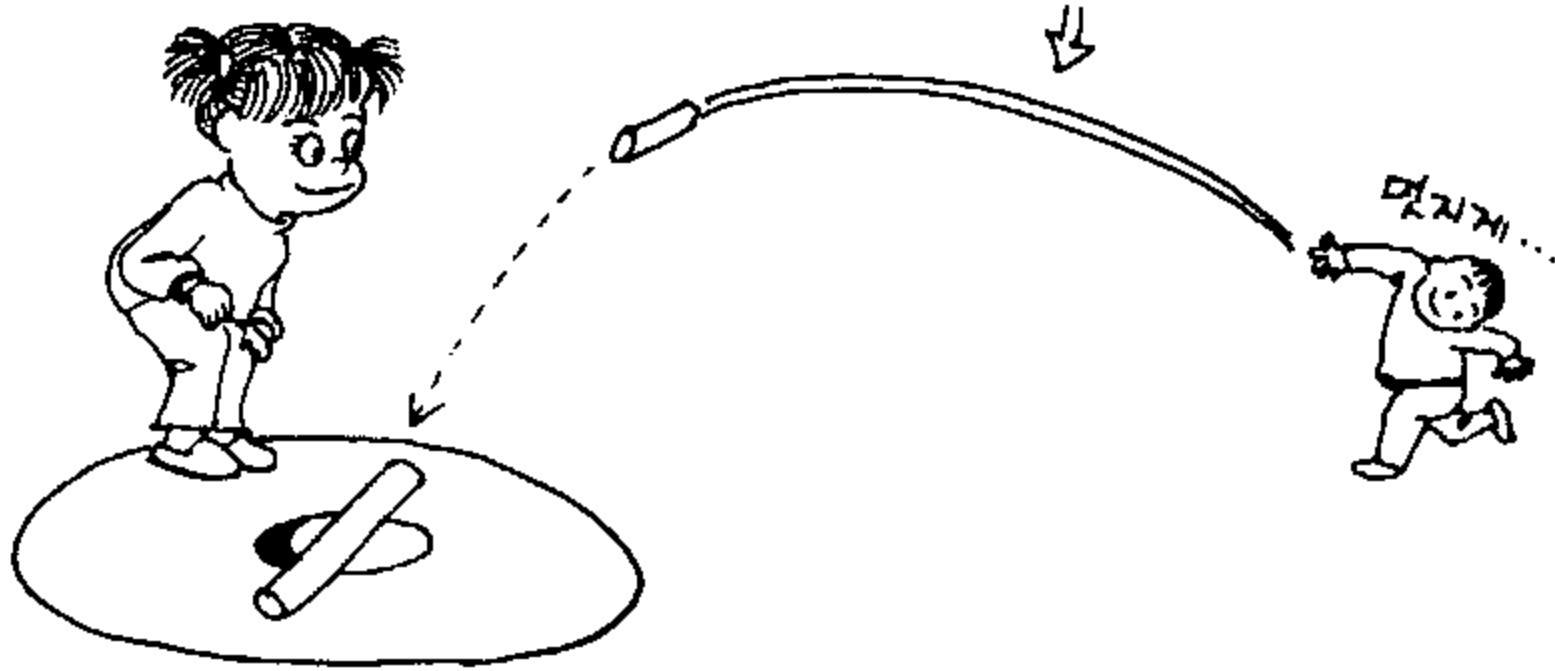
참가인원 : 8~12명

놀이방법

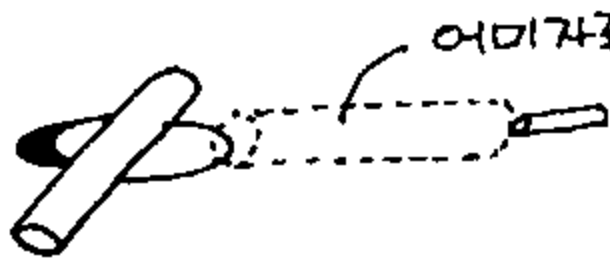
1. 땅에 폭 10cm, 깊이 10cm, 길이 20cm 정도의 홈을 판다.
2. 공격편은 차례로 새끼자를 홈에 가로로 걸쳐 놓고 어미자를 새끼자 밑 홈에 넣고 힘껏 걷어낸다.
3. 걷어낸 후 공격자는 어미자를 홈에 가로로 걸쳐 놓고 수비자는 새끼자가 떨어진 곳에서 새끼자로 어미자를 맞춘다.
4. 던진 새끼자가 홈에 들어가거나, 어미자를 맞추면 공격자는 죽는다.
5. 새끼자가 홈 근처에 떨어지면 어미자로 재어 한 자가 되면 공격자가 죽는다.
6. 이후 방식은 숫자치기와 같다.



어미자루 잡아 내다



새끼가 어미자루 맞추거나  
몸에 들어가면 공격자  
죽는다



어미자루 깨어 1차일 때도



는 죽는다



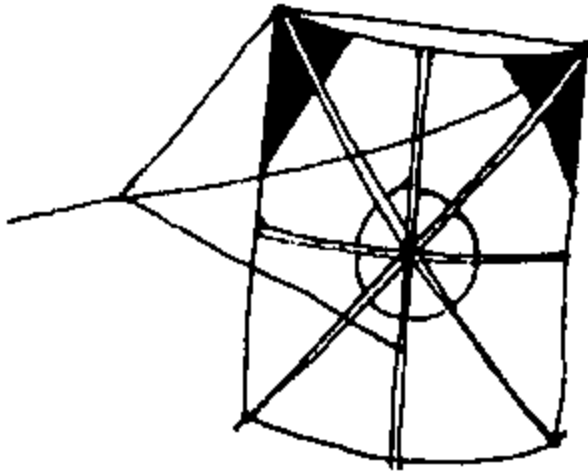
# 연날리기

참가인원 : 제한없음

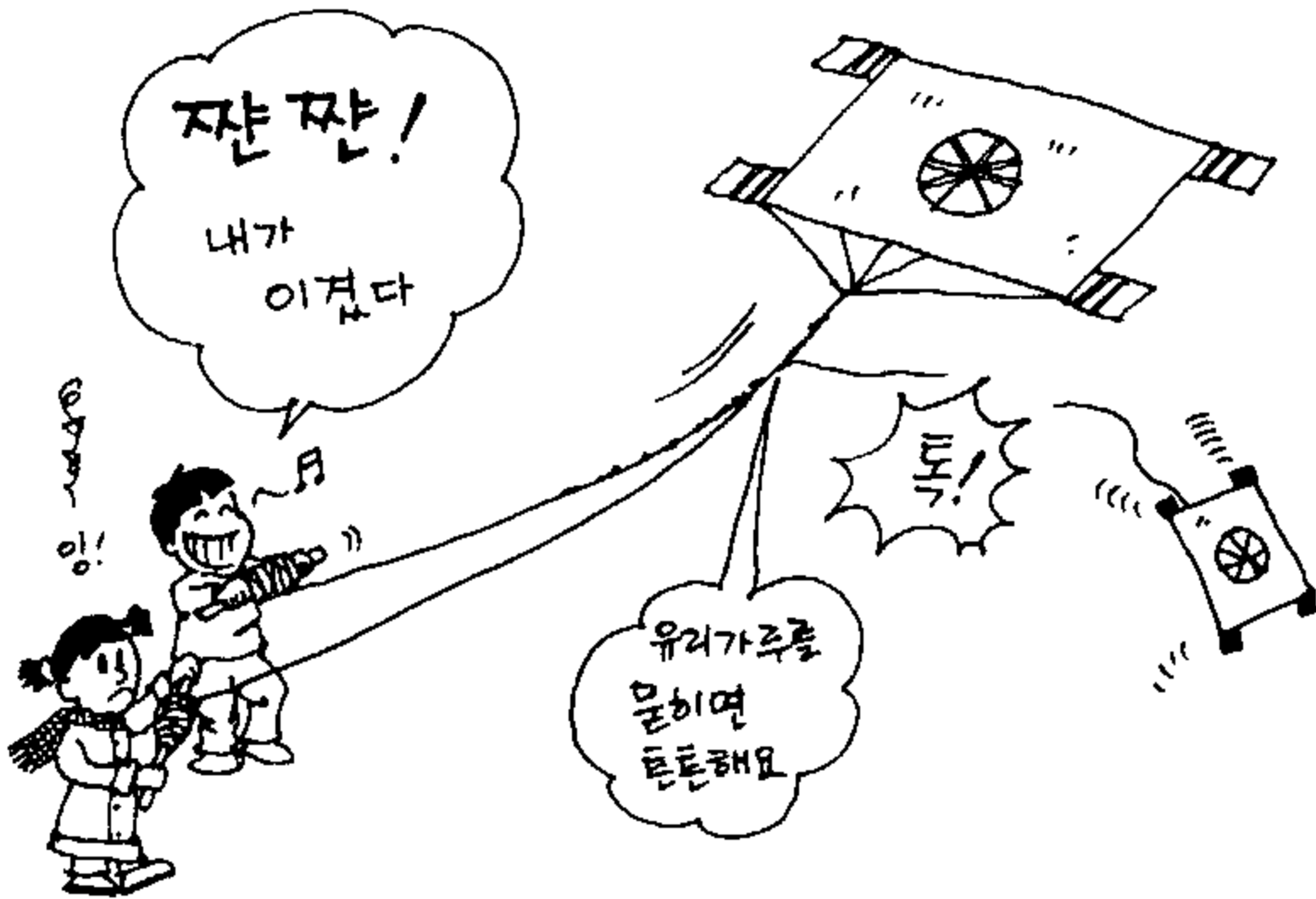
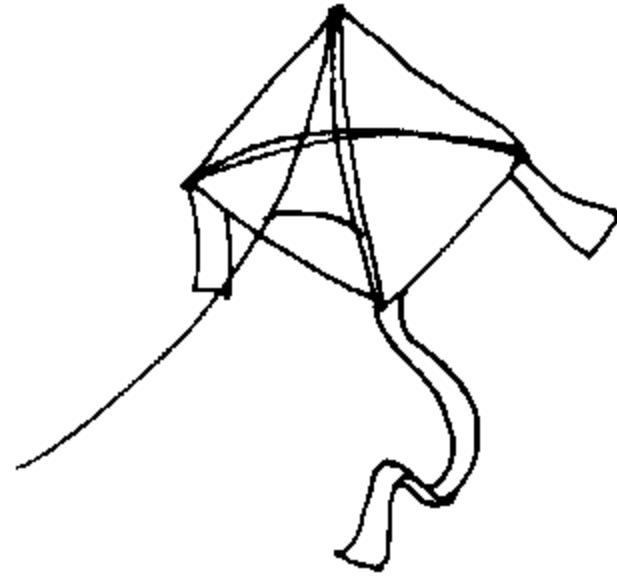
놀이방법

1. 대나무와 창호지, 풀, 실을 이용해 연을 만든다.
2. 연의 종류는 방패연, 가오리연(꼬리연)이 보통이고 그 밖에 공작, 지네, 용, 솔개연 등의 특수한 연이 있다.
3. 연의 겨루기는 누가 높이 멀리 보내나 하는 경우와 연싸움이 있다. 연싸움은 연줄에 풀과 사금파리 가루를 섞어 칠한 후 연줄끼리 서로 부벼서 누구 연이 먼저 끊어지는가를 겨루는 놀이다.

• 방패연



• 가오리연





# 공기받기

참가인원 : 2~8명

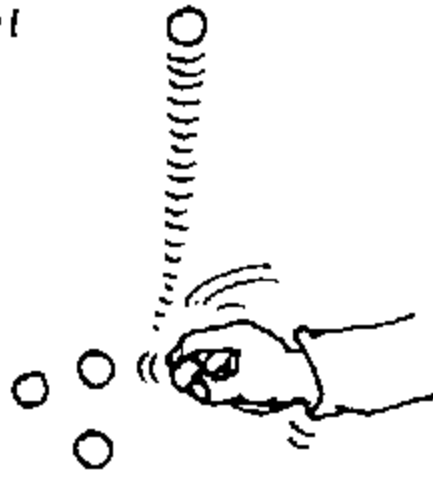
놀이방법

1. 둘이 혹은 여럿이 두 편으로 나뉘어 나이먹기(100살 혹은 50살)내기를 약속하고 노는데, 그 순서는 다음과 같다.
  - 1) 한알집기(초집기) : 다섯 알을 던져서 홀어 놓고 한 알을 집어내 공중에 던져 놓고 나머지 네 알을 차례로 한 알씩 집어 받아낸다.
  - 2) 두알집기(두집기) : 한 알을 공중에 올려 놓고 두 알씩 두번 집어 받아낸다.
  - 3) 세알집기(세집기) : 한 알을 공중에 올려 놓고 세 알을 먼저 집고, 나머지 한 알을 집어 받아낸다.
  - 4) 네알집기(막집기) : 공깃들을 손 안에 모두 쥐고 한 알을 위로 올린 뒤 네알을 땅에 놓고 한 알을 받은 뒤 다시 위로 한 알을 올리고 네알을 집어 받아낸다.
  - 5) 고추장찍기 : 한 알을 위로 올리고 검지손가락으로 땅을 찍고 받아낸다.
  - 6) 쥐기 : 다섯알을 위로 던지고 손등으로 받아 다시 위로 올린 뒤 공중에서 잡아챈다. 이때 두 알 이상 손등으로 못 받거나, 잡아챈 때 모두 못 받으면 죽는다.
  - 7) 나이먹기 : 쥐기로 받아낸 수만큼 0년! 하고 계속 나이를 먹어서 보낸다. 그래서 약속한 나이에 먼저 도달한 편이 이긴다.
2. 다음의 경우는 죽는다.

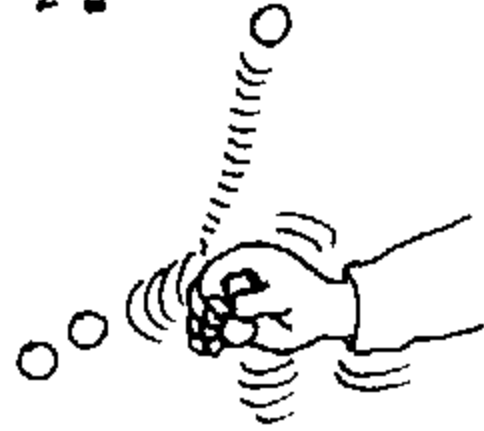


- 1) 돌을 집을 때 다른 돌을 움직이는 것
- 2) 던져 올린 공깃돌을 못 받거나 순서대로 정해진 공깃돌을 미처 못 집을 때

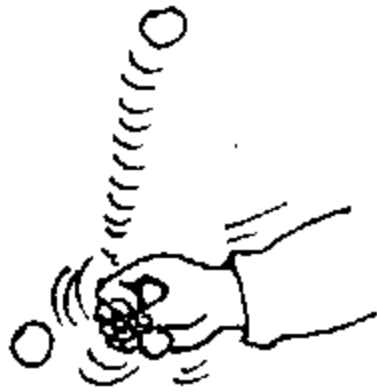
① 한알집기



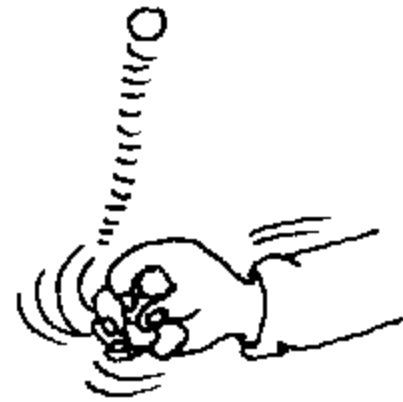
② 두알집기



③ 세알집기



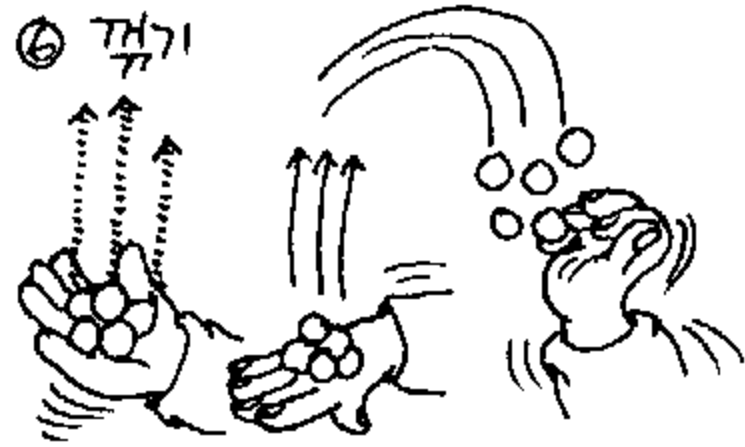
④ 네알집기



⑤ 고추장짜기



⑥ 깎기



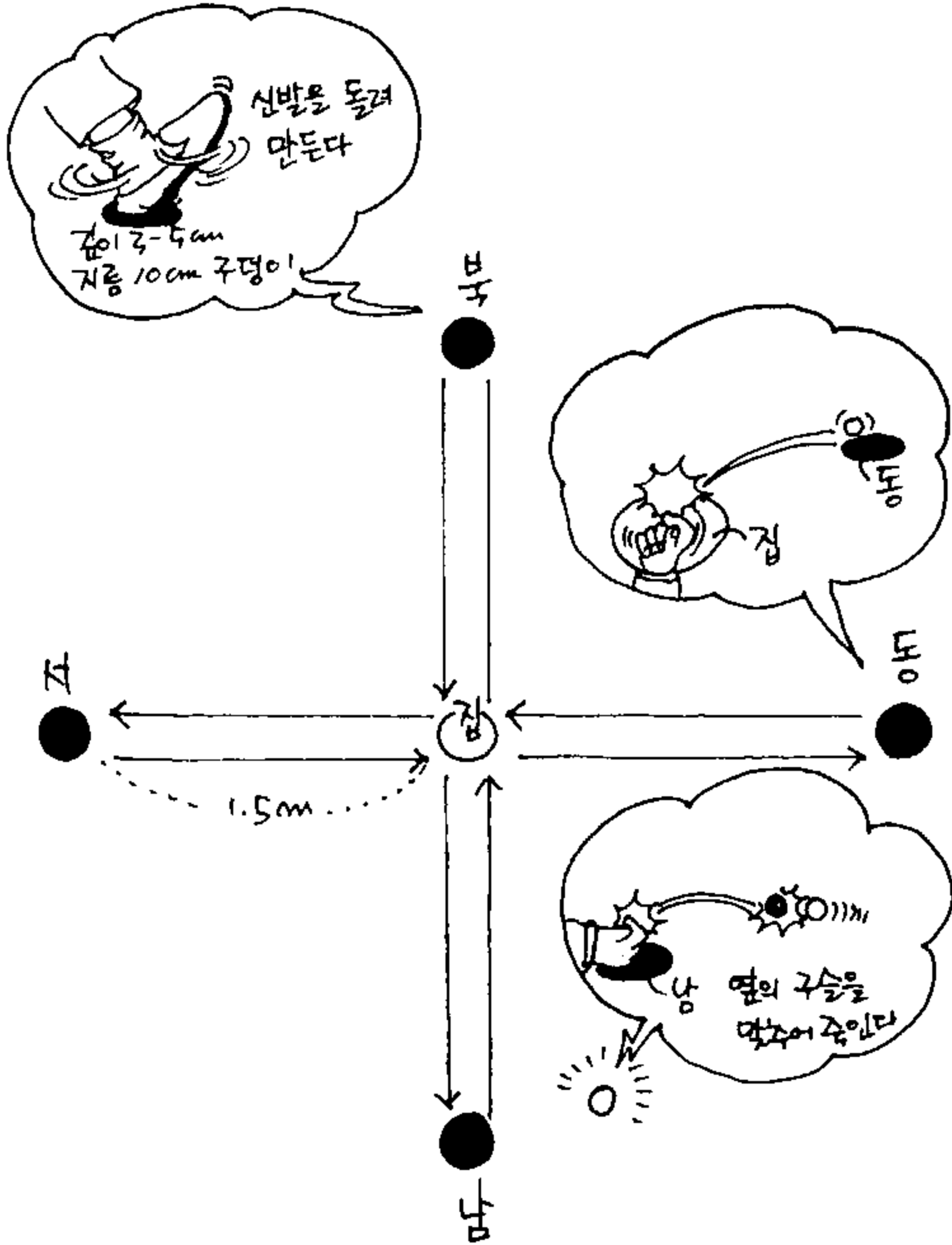


# 구슬치기

참가인원 : 4~5명

## 놀이방법

1. 신발 뒤꿈치를 돌려 맨땅에 깊이 3~5cm, 10cm 지름 정도의 작은 구덩이를 다섯 개 만든다.
2. 가위, 바위, 보로 순서를 정해서 첫찌부터 동→서→남→북 순서로 구덩이에 구슬을 던져 구덩이에 넣었다가 집으로 돌아온다.
3. 이때 던진 구슬이 구덩이에 들지 않았을 경우 다음 아이가 차례가 된다.
4. 구덩이에 구슬을 던져 넣은 다음에 주위에 다른 아이의 구슬이 있으면 손으로 튕겨 맞추어 죽인다.
5. 죽지 않고 먼저 차례로 네 방향의 구덩이에 구슬을 던져 넣어 집으로 돌아오는 아이가 이긴다.
6. 이긴 대로 다음 회에 다시 시작하는데 죽은 아이들은 가위, 바위, 보로 순서를 정한다.



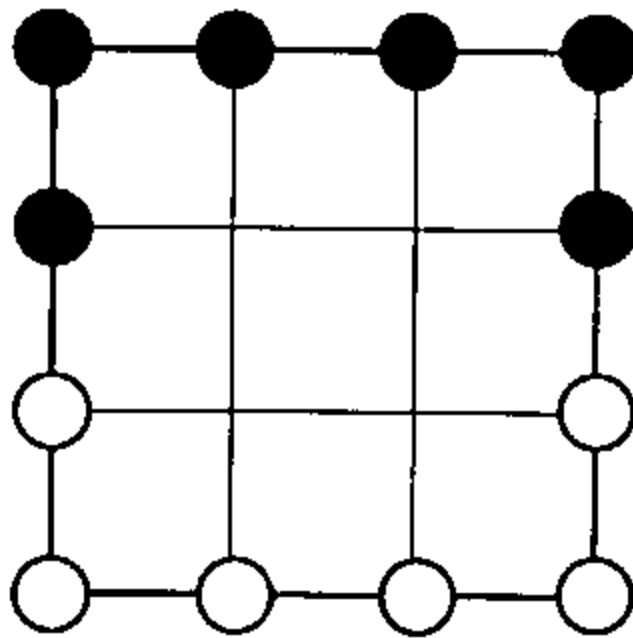


# 네줄고누

참가인원 : 2~4명

놀이방법

1. 자기 말이 2개나 나란히 있을 때 상대방의 말이 바로 옆에 하나 있게 되면 그것을 잡아먹는다.
2. 네 개가 나란히 있을 때는 아무도 못 먹는다.
3. 줄의 수를 5, 6, 8, 10 줄로 늘여서 놀수도 있다. (노는 방법은 네줄고누와 같음)



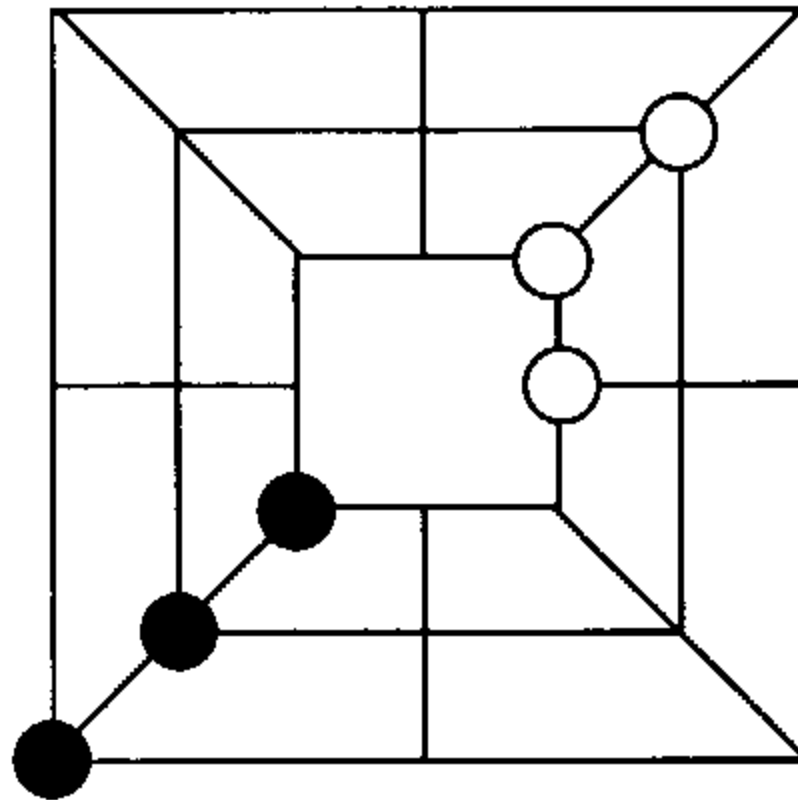


# 곤질고누

참가인원 : 2~4명

놀이방법

1. 양편이 번갈아 가며 말을 놓는다.
2. 자기 말이 3개나 나란히 놓이면 “곤질이”하고 부르며 상대방 말 하나를 떼고 그 자리에 ×표를 하여 상대방이 더 이상 말을 놓지 못하도록 한다.
3. 더 이상 놓을 데가 없으면 ×표를 지우고 말을 움직여 “곤질이”를 만들어간다. 이때에도 자기 말 3개가 나란히 놓이면 상대방 말을 떼다.
4. 말이 모두 죽거나, 어느 한 편의 말이 3개가 안 되면 진다.



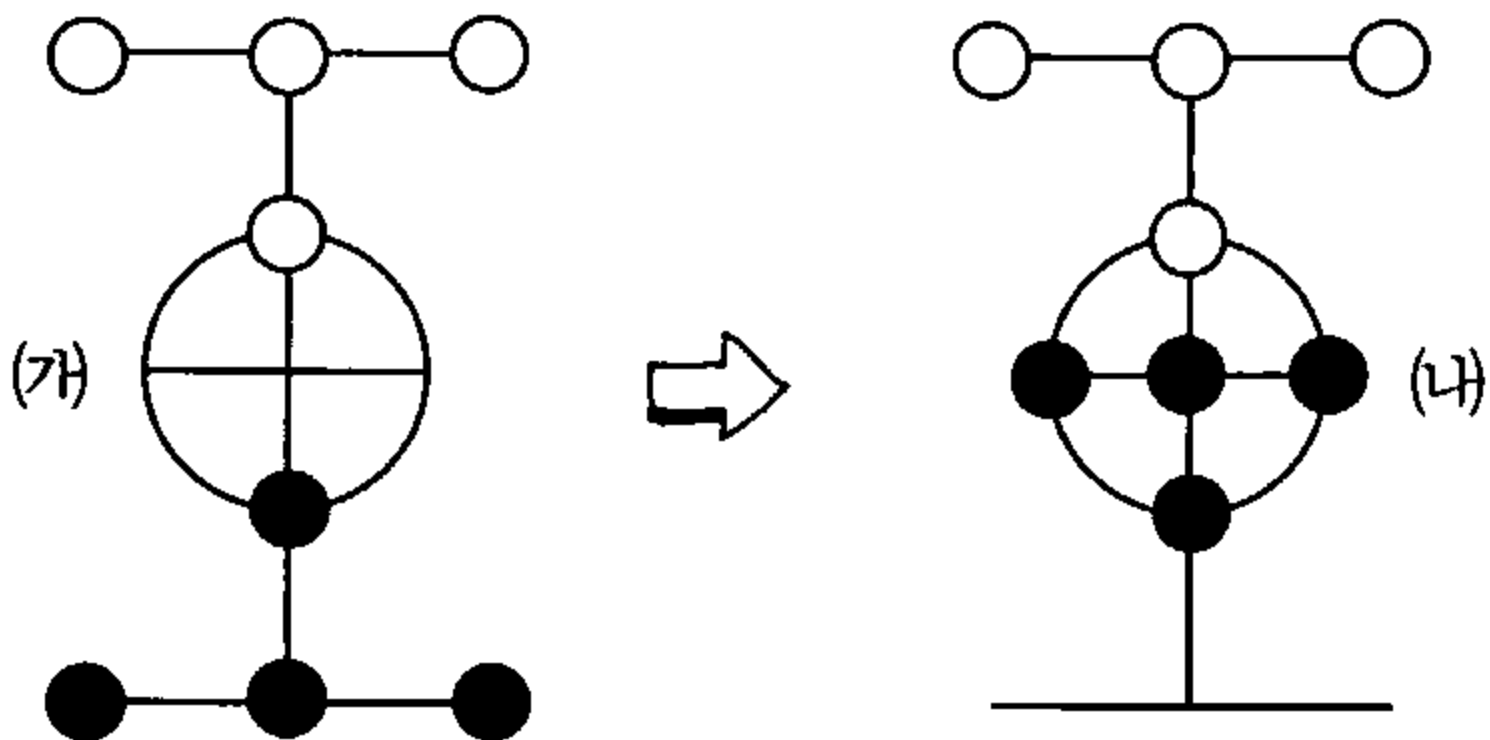


# 호박고누

참가인원 : 2~4명

놀이방법

1. 그림(가)에서 시작하되 (나) 상태로 놓아 상대방 말이 더 이상 움직일 수 없게 되었을 때 이긴다.
2. 한 번에 한 칸씩 움직일 수 있으며 상대방이 처음 차지했던 곳에 들어간 말은 다시 돌아 나올 수 없다.
3. 어느 것이나 처음 있던 곳에서 나오면 뒤로 물러날 수 없다.
4. 적진에 깊숙히 들어가지 않고 상대방을 유인해 길을 끊어 놓아야 이긴다.





# 깃대세우기

참가인원 : 4~5명

놀이방법

1. 모래무덤 위에 나무젓가락을 세운다.
2. 4~5명의 아이들이 모래무덤 주위에서 차례로 손으로 모래를 걷어낸다.
3. 나무젓가락 깃대가 쓰러지지 않도록 조금씩 모래를 걷어내는데 만일 자기 차례가 되어서 모래를 걷어내다가 깃대를 쓰러뜨리면 벌칙을 받는다.





# 포수놀이

참가인원 : 5~7명

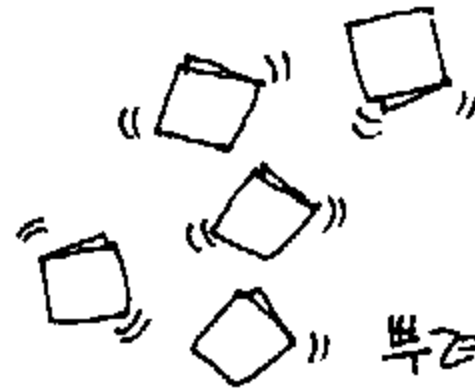
놀이방법

1. 방안에서 많이 즐기는 놀이다.
2. 종이 쪽지에 임금, 포수, 그리고 나머지 아이들 수만큼 동물 이름을 적은 다음 접어서 뿌린다.
3. 아이들은 하나씩 종이를 집어서 펴보고 시치미를 뚝 떤다.
4. '임금'을 집은 아이는 포수에게 ○○동물을 잡아오라고 명령한다.
5. '포수'인 아이는 나머지 아이들 중에서 아무나 찍어 임금이 잡아오라고 명령한 동물인지 묻는다.
6. 이때 포수가 맞추었으면 괜찮으나 못 맞추었으면 포수에게 벌칙을 준다.





아이들 수만큼 접는다



뛰려서  
접는다





# 돼지불알

참가인원 : 30~50명

## 놀이방법

1. 길이 50m쯤 되는 그림 같은 금을 긋는다.
2. 두 편으로 갈라 이긴편은 집으로 들어가고 진편은 ×표처럼 이긴편이 통과하는 길 양쪽에 선다.
3. 이긴편은 한 사람이라도 길을 따라 도착지까지 간 후 다시 집까지 돌아오면 이긴다.
4. 이때 진편은 길을 마음대로 넘나들면서 길을 따라 달려가는 이긴편 아이를 끌어낸다(이때 옷소매나 머리카락을 잡아당기면 안됨)
5. 이긴편은 통과하는 길이 넓은 부분에서 잠시 쉴 수도 있다.
6. 도중에 이긴편이 모두 죽으면 새로 자리를 바꾸어서 다시 시작한다.

X : 직편이 있는 곳



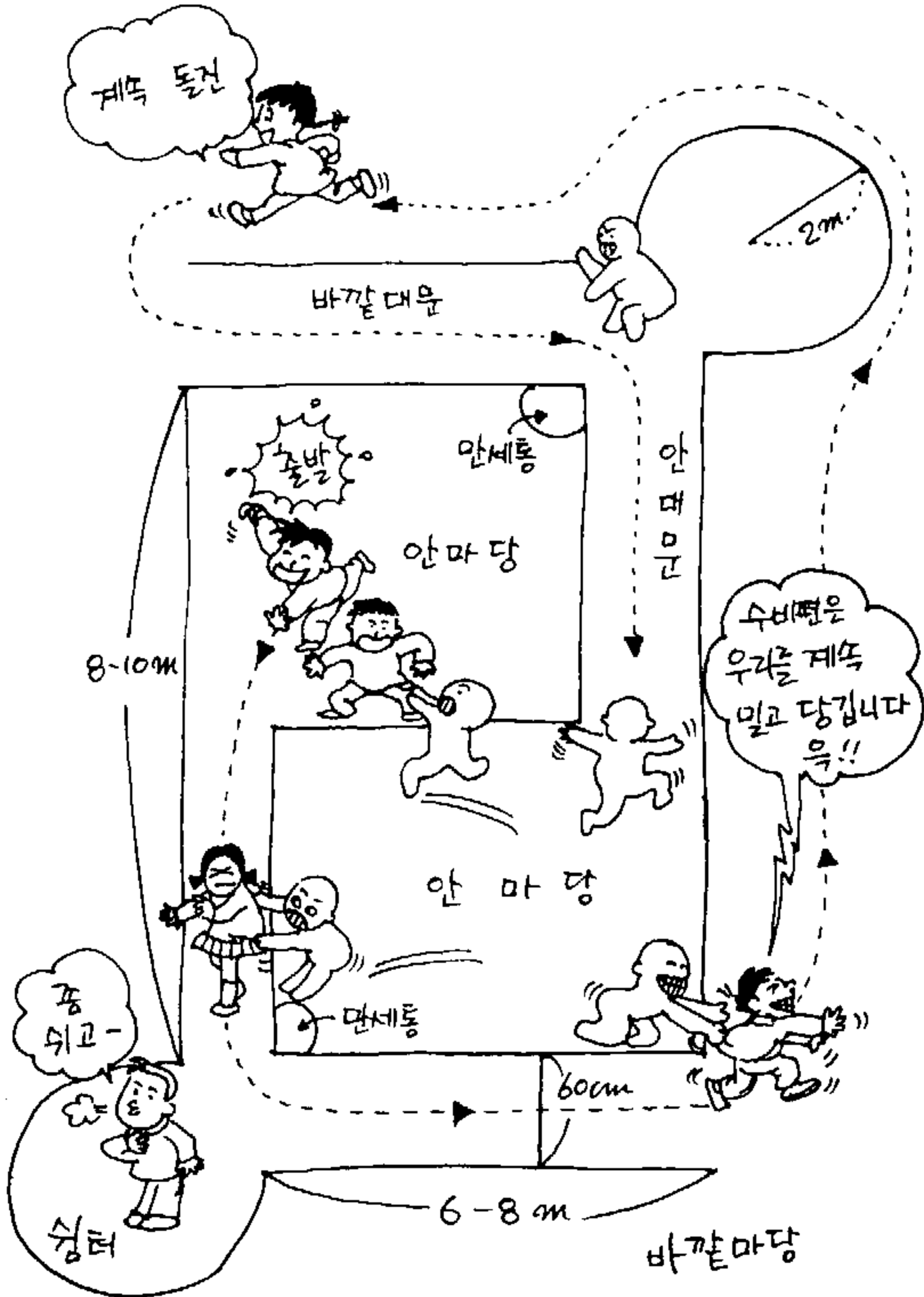


# 리자놀이

참가인원 : 참가20~60명

놀이방법

1. 편을 가른다.
2. 가위, 바위, 보로 양편 집 안마당을 정한다.
3. 동시에 양쪽 안마당에 들어가 앉는다.
4. '시작'을 같이 외치고 동시에 수비, 공격을 나누어 놀이 시작.
5. 공격하는 사람들은 안대문→쉼터→바깥대문을 거쳐 바깥마당으로 나와서 상대편의 바깥대문→쉼터→안대문을 지나 만세통을 향해돌진한다.
6. 이때 수비하는 아이들은 문을 지나는 상대편을 밀거나, 당겨서 금을 벗어나게 해서 죽인다.
7. 안마당에서는 머리 아래 부분을 밀거나, 들어서 밖으로 내보내어 죽일 수 있다.
8. 욕을 하거나, 금을 2번 이상 계속해 밟거나, 금 밖으로 밀리거나, 다리를 걸거나 때리면 죽는다.
9. 바깥마당에서는 양편이 싸움을 못한다.
10. 상대편 안마당에 쳐들어가 누구라도 먼저 만세통을 찍으면 그편이 이긴다.



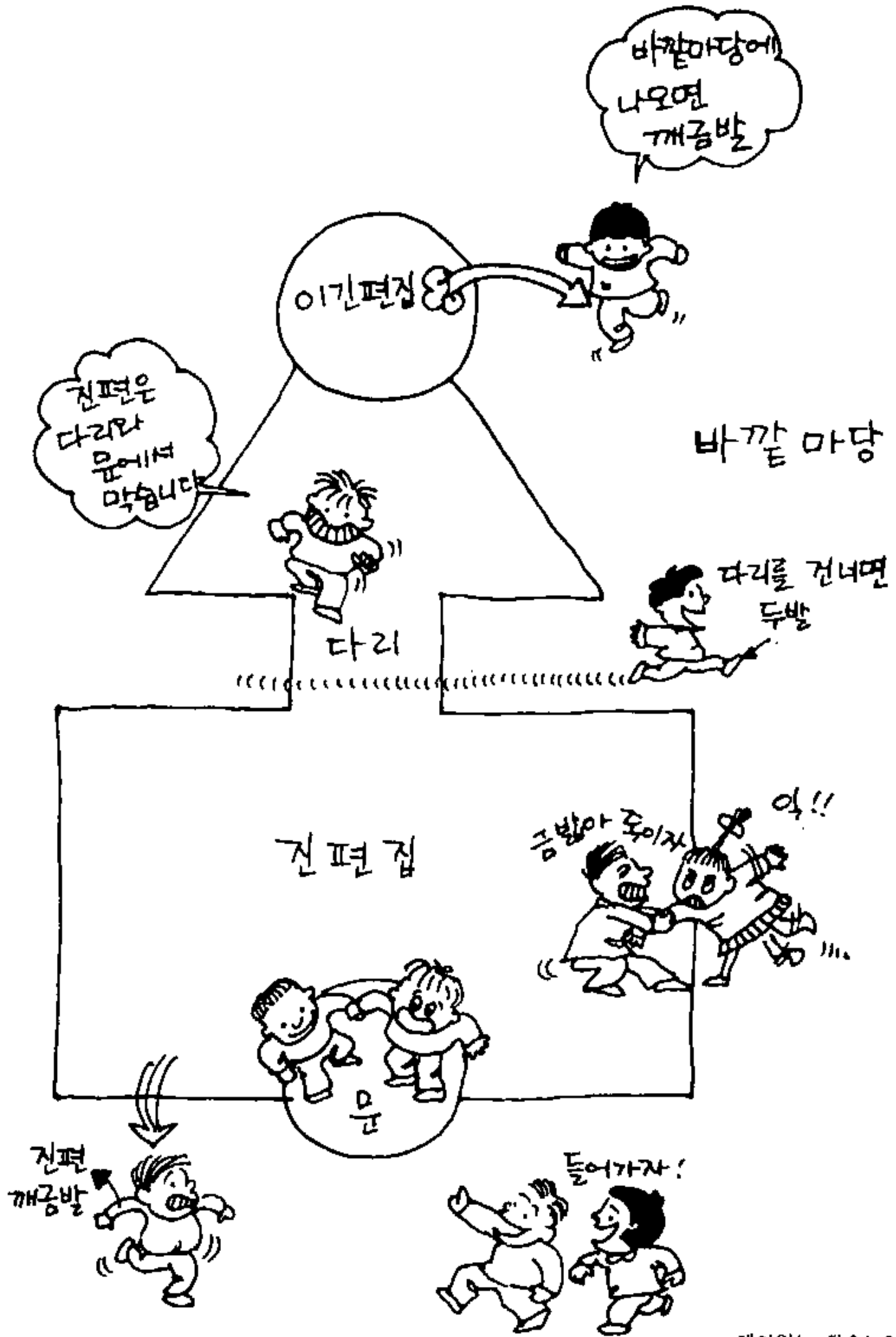


# 오징어 놀이 (가오리 놀이)

참가인원 : 30~50명

## 놀이방법

1. 넓은 마당에 그림처럼 오징어 모양의 놀이판을 크게 그린다.
2. 이긴편과 진편으로 나누어 각기 자기 집으로 들어가 시작한다.
3. 이긴편은 바깥마당으로 나올때 양감질로 다녀야 한다. 다만 ..... 표 방향 어느 쪽으로든지 건너면 그때부터 두 발로 다닐 수 있다. 이때 다리를 못 건너게 막을 수 있다.
4. 이긴편은 진편의 문을 통과해 진편의 집을 지나(두 발로 다님) 자기 편 집으로 들어가면 다시 이긴다.
5. 진편도 문으로 나와 양감질로 바깥마당을 지나 이긴편 집으로 들어가면 이긴다.
6. 이때 바깥마당과 진편 집에서 상대편을 쓰러뜨리며 싸운다. 양감질 한 다리가 땅에 닿으면 죽는다.
7. 이긴편이나 진편 모두 금을 밟으면 죽는다.





# 8자놀이

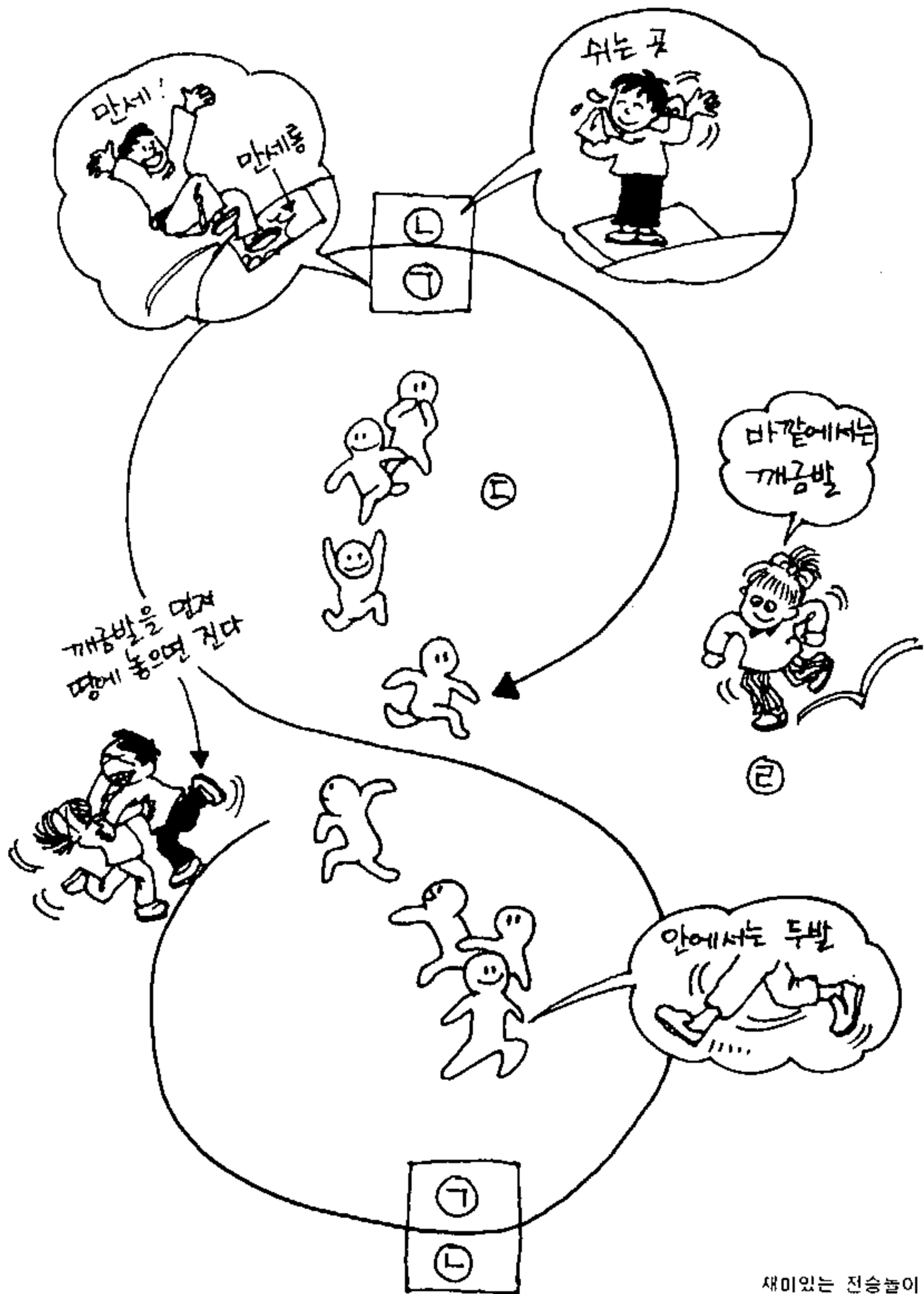
참가인원 : 20~40명

## 놀이방법

1. 두 편으로 나뉘어 8자 금의 안에 자리한다.
2. ㉠은 두 집의 만세통, ㉡은 양편이 ㉢에서 활동하다 쉬는 곳(공존지대)
3. 자기 집에서는 각 편이 두 발로 다니다가 ㉢지대(바깥)에 나오면 양감질로 다녀야 한다.
4. ㉢에서 양편이 만나면 싸우는데 서로 양감질한 발을 땅에 먼저 닿게 하여 죽인다.

※ '8자 놀이'의 원시형태라고 볼 수 있다.





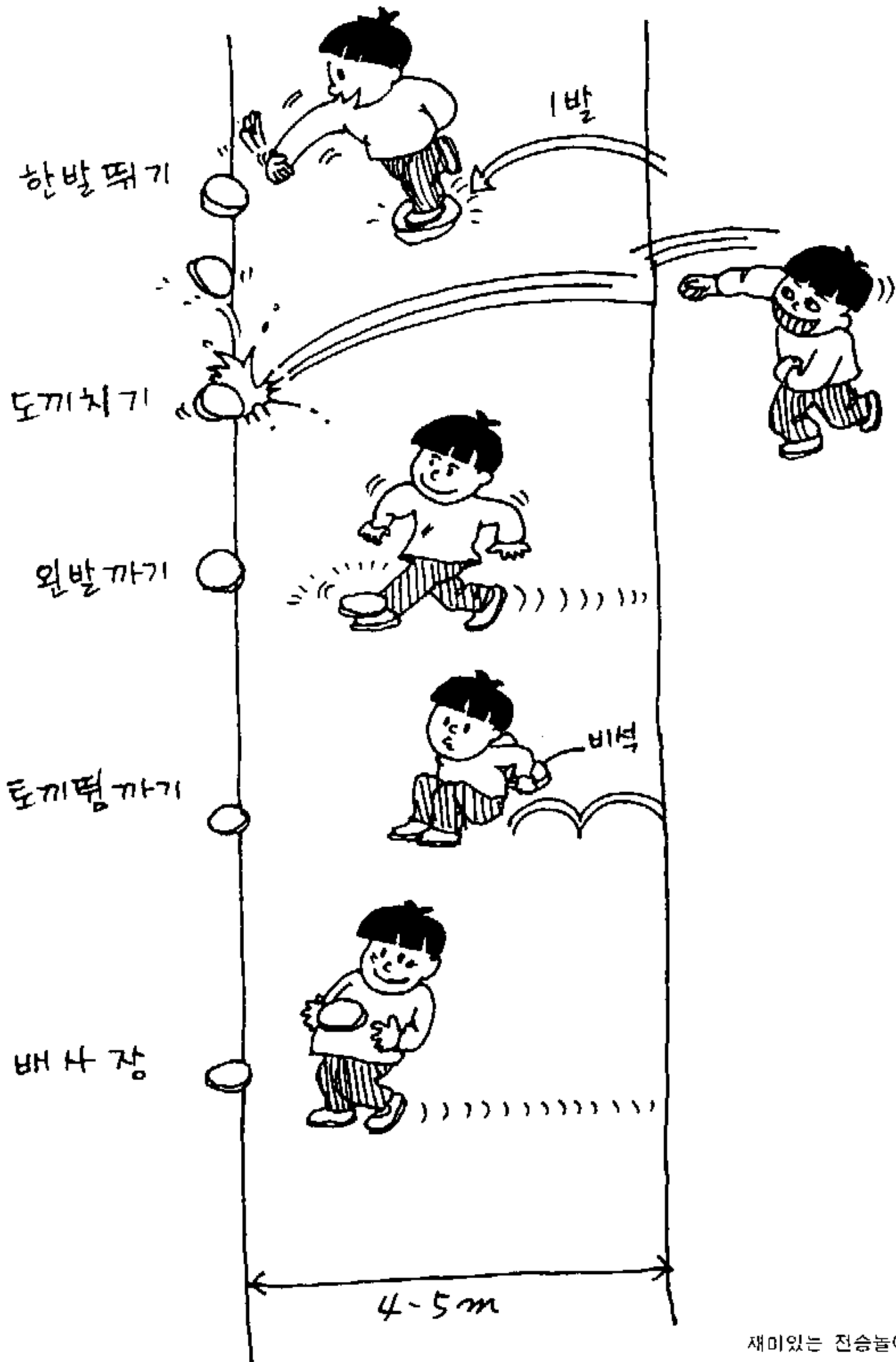


# 비석차기 (까기)

참가인원 : 8~12명

놀이방법

1. 4~5m 거리를 두고 길게 두 줄을 긋는다.
2. 편을 가르고 각자 손바닥만한 말(비석)을 준비한다.
3. 두 편으로 나누어 가위, 바위, 보로 진편은 건너편 금 위에 각자의 말을 세워 놓는다.
4. 이긴편부터 차례대로 비석차기 놀이를 시작한다. 이때 한 개라도 상대방 비석이 살아 있으면 '차기' 하는 편이 바뀐다.
5. 중간에 비석을 못 맞춘 아이는 죽는다.
6. 놀이 순서
  - 1) 한발뛰기-말을 한 발 거리 앞에 던지고 양감질로 뛰어 말 위를 던고 난 뒤 곧 옆으로 비켜던고 손으로 들어서 상대말을 쓰러뜨린다.
  - 2) 두발뛰기-두 발 거리에 말을 던지고 위와 같이 함.
  - 3) 세발뛰기-세 발 거리에 말을 던지고 위와 같이 함.
  - 4) 도끼치기-상대말을 모로 세우고 반대편 금 밖에서 단번에 자기 말을 던져 쓰러뜨림
  - 5) 막까기-상대말을 옆으로 세우고 반대편 금 밖에서 단번에 자기 말을 던져 상대방을 쓰러뜨림
  - 6) 왼발까지-왼발 발등에 말을 올려 놓고 걸어가 쓰러뜨리기
  - 7) 오른발까지-오른발 발등에 말을 올려 놓고 걸어가 쓰러뜨리기



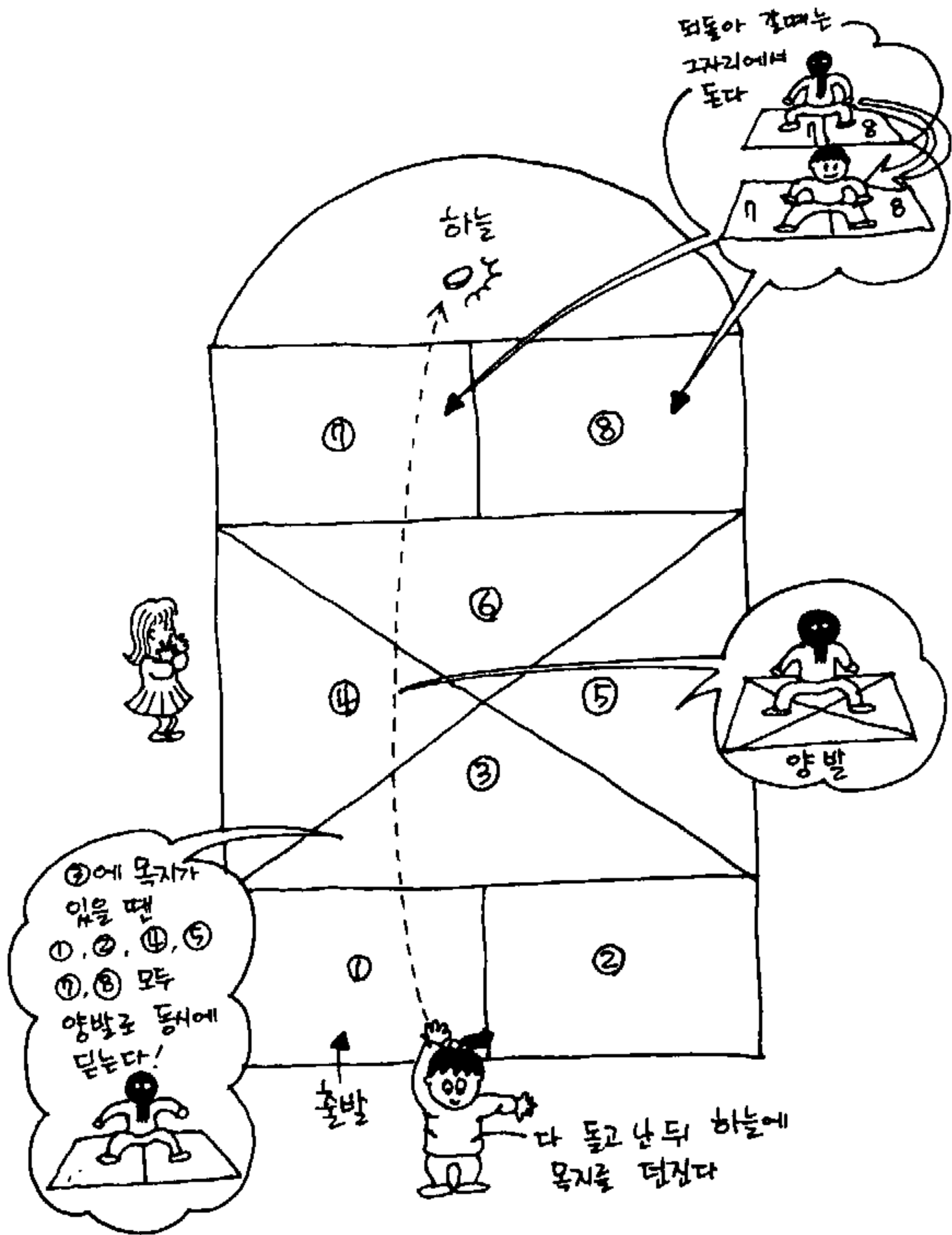


## 네모치기 (사방가기)

참가인원 : 2~6명

놀이방법

1. 번호 순서대로 목지를 놓고 ⑧까지 깨금발이나 양발로 갔다가 되돌아 온다.
2. 이때 목지 옆칸에서 주을 때는 깨금발로, 목지가 ③과 ⑥에 있을 때는 ①②나 ④⑤, ⑦⑧은 양발이다.
3. ⑦⑧에서 되돌아 올 때는 그 자리에서 동시뛰기로 뒤를 돌아 발이 ⑧⑦로 바뀐다.
4. 차례로 던져 돌아나온 다음에는 처음 출발한 자리에서 뒤로 돌아 목지를 머리 너머 뒤로 던져 하늘에 목지가 들어가면 마지막으로 ⑦⑧에 양발 던고 돌아나오면 이긴다.
5. 목지가 금에 닿거나 밖으로 나가거나 뛰다가 발이 금에 닿으면 죽는다.





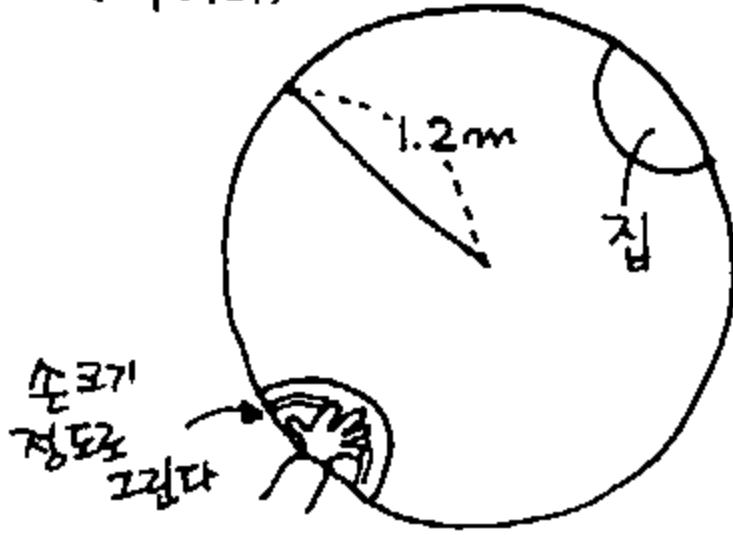
# 땅따먹기 (땡땡앗기)

참가인원 : 2~4명

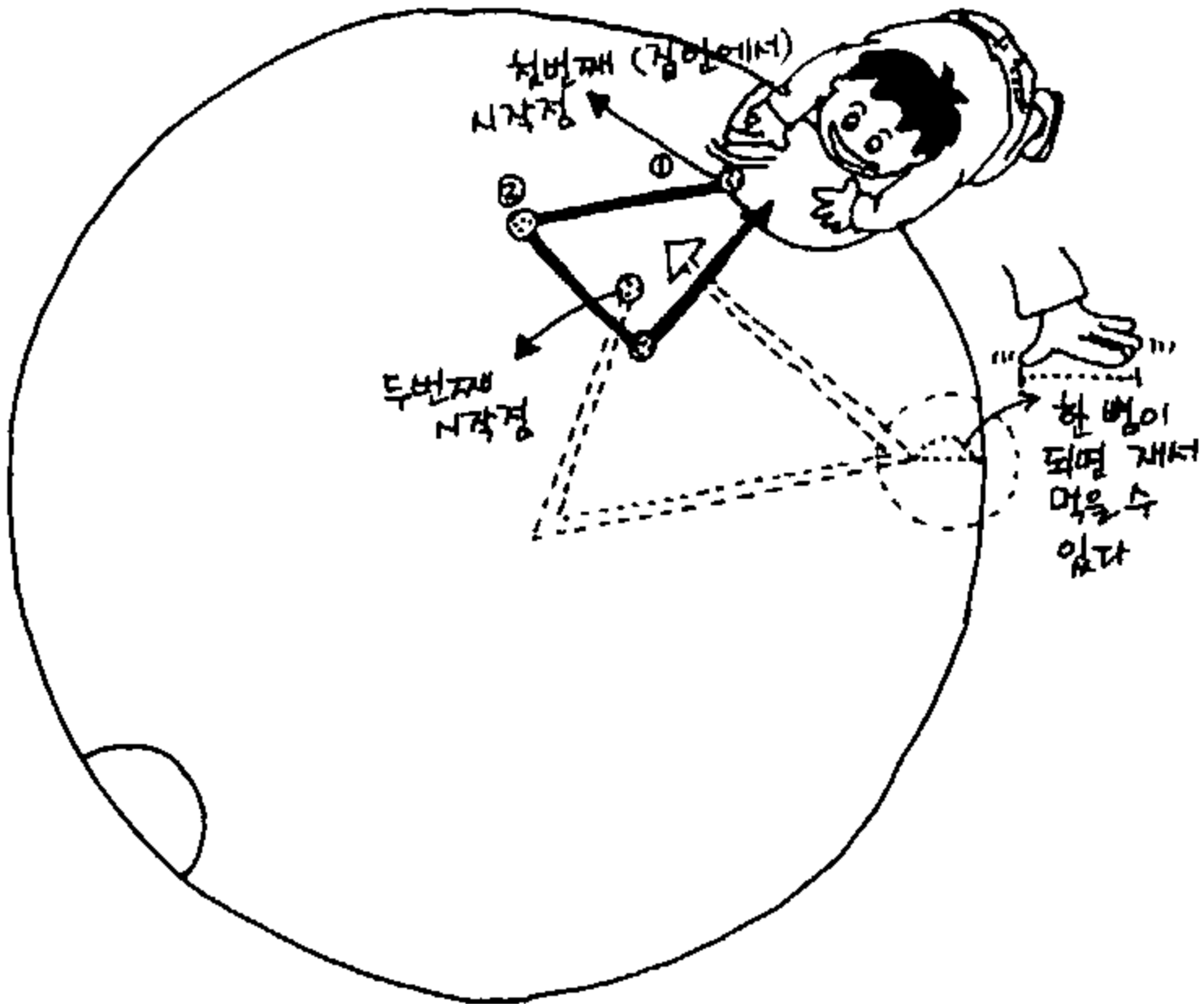
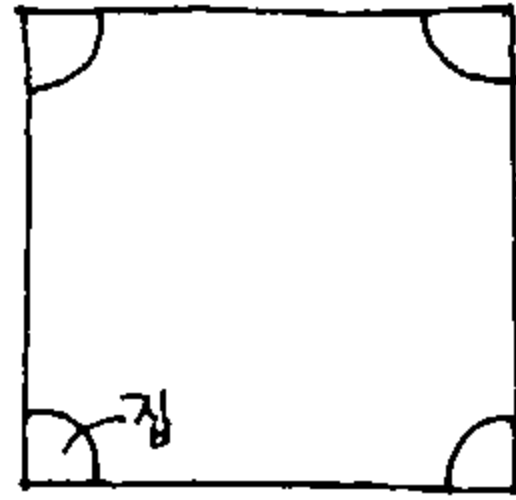
## 놀이방법

1. 두 아이가 놀 경우와 네 아이가 놀 경우 놀이판 모양이 다르다.
2. 시루조각이나 사금파리로 동전만한 말을 만든다.
3. 가위, 바위, 보로 순서를 정한다.
4. 한 뿔을 원의 금에서 돌려 반원을 그려 자기 집을 각자 만든다.
5. 처음하는 아이부터 말을 자기집에서 손가락으로 세 번 튕겨 자기집으로 들어와서 자기땅을 만든다.
6. 금에 말이 닿거나, 세 번만에 자기땅으로 못 들어오면 죽는다. 남의 땅에 들어가도 죽는다.
7. 일단 세 번만에 자기땅에 말이 들어오면 텃으로 이웃의 모서리에 한 뿔으로 땅을 이어 자기땅을 넓힌다. (㉠,㉡)
8. 더 이상 땅이 없으면 그때까지 얻은 땅을 비교해서 승자를 가린다.

(두아이)



(네아이)





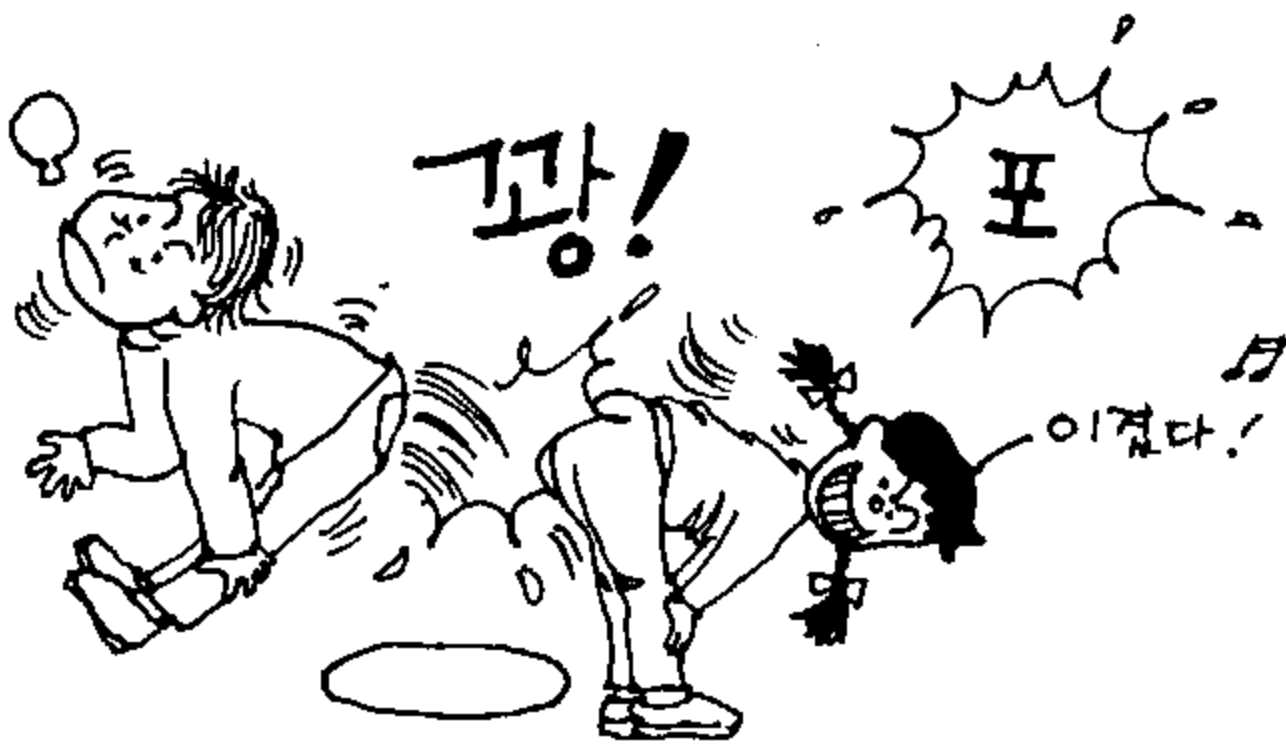
# 왕대포

참가인원 : 4~8명

놀이방법

1. 지름 30cm 정도의 원 안에 술래가 두 손으로 발목을 짚고 다리를 편 채 엎드린다.
2. 나머지 아이들은 순서를 정해 차례로 타넘기를 한다.  
제1동작 : “왕!”하면서 머리쪽에서 엉덩이 쪽으로 손짚고 넘는다.  
제2동작 : “대!”하며 엉덩이끼리 맞댄다.  
제3동작 : “포!”하며 엉덩이로 술래 엉덩이를 툭 친다.
3. 이때 술래가 엉덩이를 맞고 원 밖으로 나가면 다시 술래가 되어 엎드리고, 안 나갈 경우 엉덩이를 친 사람이 술래가 되어 계속 논다.





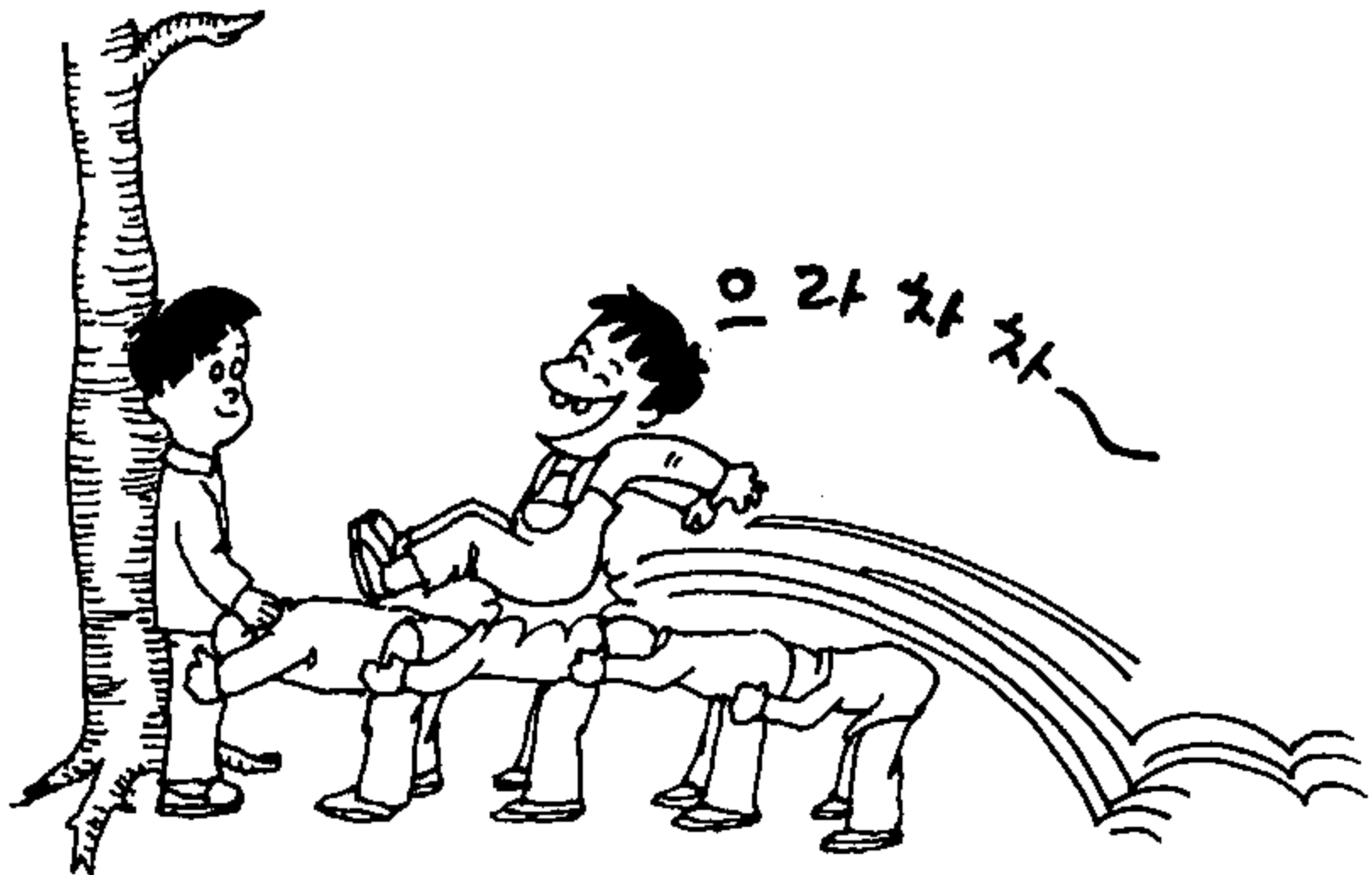


# 말타기

참가인원 : 4~20명

## 놀이방법

1. 두 편으로 갈라 이긴편과 진편을 정한다.
2. 진편중 차례로 한 아이씩 마부로 세우고 나머지 아이들은 머리를 앞 사람 가랑이에 끼우고 앞 사람 두 다리를 꼭잡고 엮드려 말을 만든다.
3. 이긴편은 차례로 멀리서 달려와 말등에 올라탄다. 말등에 이긴편이 다 올라타면 맨 앞의 기수와 진편의 마부가 가위, 바위, 보를 한다. 마부가 이기면 말이 바뀌지만 지면 또 다시 말이 된다.
4. 이때 말을 만든 아이들중 한 아이라도 쓰러지면 다시 시작한다.
5. 지나치게 힘껏 올라타거나 힘이 약한 아이가 끼어 있을 경우 허리를 다칠 염려가 있으니 조심해야 한다.



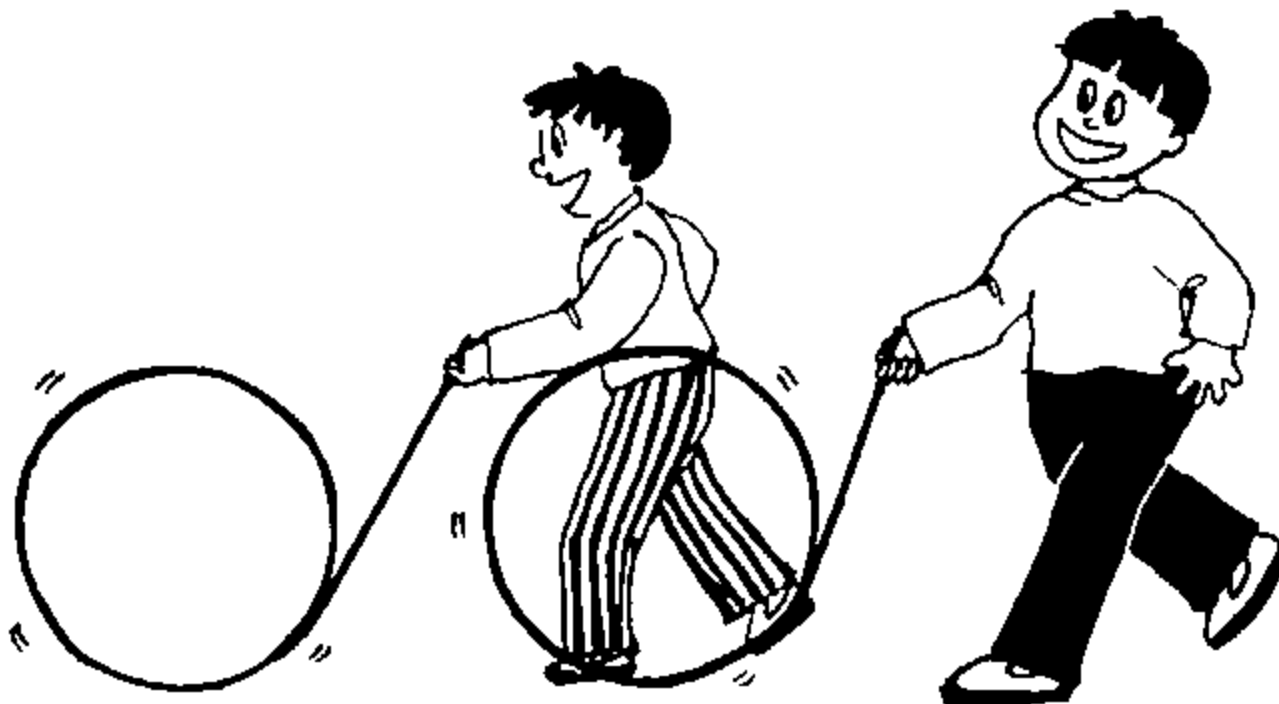


# 굴렁쇠 굴리기

참가인원 : 1명 (제한없음)

## 놀이방법

1. 굵은 철사를 둥글게 말아붙인 것을 채에 바쳐서 굴리며 노는 놀이
2. 굴렁쇠는 쇠붙이 이외에 대나무를 둥글게 만 것이나 헌 수레바퀴를 사용하기도 한다.
3. 굴렁쇠의 크기도 일정하지 않아서 어린아이 것은 작게 만들지만, 국민학교 고학년 어린이는 살을 떼어낸 자전거 테를 굴리기도 한다.
4. 굴렁쇠는 혼자서도 굴리지만 여럿이 함께 굴리기도 하며, 너른 길보다는 좁은 골목길이 더 좋다.
5. 길바닥에 석필로 전차의 선로처럼 금을 그어놓고 이에 따라 선을 바꾸어가며 금을 그어놓고 이에 따라 선을 바꾸어가며 굴리기도 한다.
6. 여럿이 굴렁쇠놀이를 할 때에는 “둥굴둥굴 굴렁쇠야, 굴러굴러 어디가니” 하는 노래를 부르기도 한다.
7. 굴렁쇠놀이는 어린이들의 평형감을 키우는데에 매우 유의하다.





# 깡통차기 (팡차기)

참가인원 : 5~10명

놀이방법

1. 지름 30cm 정도의 원 안에 작은 깡통을 놓는다.
2. 술래를 정한다.
3. 숨는 아이들 중에 한 아이가 깡통을 세 번 연거푸 차서 멀리 보낸다.  
그 사이에 아이들은 숨는다.
4. 술래는 깡통 위치에 서 있다가 깡통차기가 끝나면 재빨리 깡통을 주워다가 원 안에 놓고 숨은 아이들을 찾으러 다닌다.
5. 술래는 숨은 아이를 찾았을 때 재빨리 달려와 깡통을 찍으며 그 아이는 이름을 부르며 “팡”하면 된다.
6. 술래 몰래 재빨리 달려와 ‘팡’ 하고 깡통을 찍으면 다음번에 술래를 면한다.
7. 모두 찾다가 못 찾으면 “못 찾겠다 피꼬리”하고 술래가 외치면 그 아이들은 술래를 면한다.
8. 술래에게 들킨 아이들끼리 가위, 바위, 보로 술래를 정해서 다시 시작 한다.





# 무궁화 꽃이 피었습니다

참가인원 : 5~10명

놀이방법

1. 술래는 나무나, 벽을 보고 얼굴을 감춘다.
2. 나머지 아이들은 5m쯤 떨어져 제각기 서 있다.
3. 술래는 뒤돌아서서 “무궁화 꽃이 피었습니다”하고 외치고 잼싸게 뒤를 돌아본다. 술래가 외치는 동안 나머지 아이들은 걸음을 술래쪽으로 옮긴다.
4. 술래가 뒤돌아 보았을 때 움직인 아이는 술래가 된다.(그 사람 이상 일 때는 가위, 바위, 보로 술래를 정함)
5. 이렇게 여러번 하는데 술래 아닌 사람 중 맨 앞 사람이 술래에게 가까이 가서 술래 등을 치면 처음부터 다시 시작한다.
6. 술래는 빠르게 하거나 느리게 외칠 수 있다.





