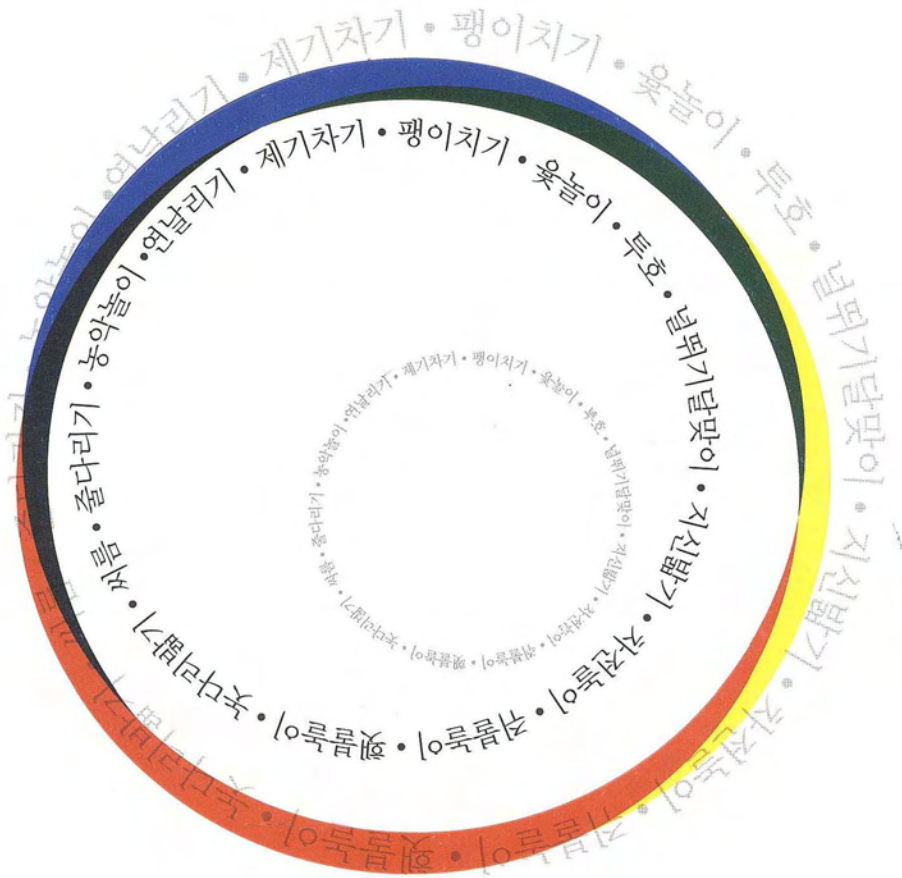




# 2011 경기도 전래놀이를 통한 현대 예절 교육 결과보고서

주 최:  한국문화원연합회경기도지회

공동주관: 광주문화원, 동두천문화원, 안성문화원, 안양문화원, 이천문화원

사업주관: (사)한국아동국악교육협회

후 원:  세계속의 경기도, 경기도의회



# 2011 경기도 전래놀이를 통한 현대 예절 교육 결과보고서



## 1. 사업개요

가. 사업명 : 경기도 전래놀이를 통한 현대 예절 교육

나. 사업목적

- 단절된 경기도 전래놀이의 보급 및 활성화
- 전래놀이를 통해 자연스럽게 익혀지는 건전한 재미와 경쟁을 바탕으로 한 올바른 인성 교육
- 일상생활에서 지켜야 할 현대 예절 교육으로 예절 바른 습관 배양

다. 사업개요

- 사업기간 : 2011년 6월~12월
- 사업지역 : 경기도 5개 지역-광주, 동두천, 안성, 안양, 이천
- 추진실적 : 5개 지역 16회 진행
- 주 최 : 한국문화원연합회 경기도지회
- 공동주관 : 광주문화원, 동두천문화원, 안성문화원, 안양문화원, 이천문화원
- 협 력 : (사)한국아동국악교육협회
- 후 원 : 경기도, 경기도의회

라. 주요 내용

- 경기도 전래놀이 시간
  - 소집단놀이 위주의 전래 놀이 구성으로 건전하게 경쟁하는 법을 익히게 함.
  - 참가자들의 흥미유발을 위하여 전래동요를 활용한 전래놀이 지도
  - 참가자들이 활동 후에도 가정 또는 학교에서 계속 전래놀이를 할 수 있도록 간단한 교구 배포
- 일상생활에서 지켜야할 현대 예절 교육
  - 올바른 대화 방법, 공공장소에서의 예절, 사이버 공간 예절 등
  - 상황극 연출 또는 놀이, 토론 등
- 가정에서 활용 가능한 경기도 전래놀이집 발간하여 온라인 배포 (PDF 파일)
  - 가족 여가 시간에 전래놀이를 할 수 있도록 간단한 도구로도 가능한 놀이 중심





## 마. 일정

| 시 기    | 내 용                                 |
|--------|-------------------------------------|
| 6~7월   | 기획 및 교안 개발                          |
| 8~9월   | 시군문화원 담당자 사업설명회<br>시군문화원을 통해 참가자 모집 |
| 9~11월  | 각 시군에서 교육 진행                        |
| 11~12월 | 보고서 작성 및 전래놀이집 온라인 배포               |

## 바. 기대효과

- 향토문화가 서려있는 전래 놀이의 가치 재조명
- 일상에서 쉽게 할 수 있는 가족 놀이 문화로 전래 놀이의 활성화
- 경기도 어린이들이 바른 인성과 예절 습관을 배양할 수 있도록



## 2. 사업 내용

### 가. 추진 배경

#### ○ 문화원에서 왜 예절교육인가

이젠 선생님에게 폭력을 행사하는 등 교권에 도전하는 청소년에 대한 기사나 왕따로 인하여 고달파하는 청소년들의 기사가 새롭지 않을 만큼 청소년 폭력은 만연해 있다, 하지만 가해자들은 잘못했다고 생각하지 않는 경우가 많다.

매일같이 식당에서, 버스에서, 길거리에서 다른 사람들에게 피해줄 만큼 큰 소음을 일으키고, 과한 행동을 하는 아이들을 볼 수 있다. 그런 아이들을 지나가는 어른이 야단치거나 꿀밤 한 대를 때리면 아이들의 부모들이 자기 아이의 기를 죽인다고 오히려 화를 내고 심지어 꿀밤 한 대에 폭력으로 고소를 당하기로 한다.

어디서부터 잘못되었기에 우리 아이들은 타인에 대하여 생각하지 못하는가.

예절을 정의하면 ‘인간관계에 있어서 사회적 지위에 따라 행동을 규제하는 규칙과 관습의 체계’이다. 그 규칙을 우리는 제일 먼저 가정에서, 공동체의 또래 집단에서 그리고 학교에서 배워왔다.

그런데 학업 위주의 일상을 살고 있는 우리 아이들은 가정에서부터 일명 ‘밥상머리 교육’이라고 말하는 부모와의 대화 시간이 줄었고, 학교에서는 바른 인성에 대한 가치보다 학업성취도를 우선시 하고 있다. 방과 후의 대부분의 시간을 보내는 학원에서는 당연히 학업 성취도를 높이기 위한 수업만 진행될 뿐이다.

이젠 예절도 시간을 내어 배워야만 한다.

문화원은 기초 지역단위까지 설립되어 있어 지역민들의 접근성이 좋으며, 여러 계층을 대상으로 다양한 프로그램을 진행해 오고 있다. 게다가 대다수의 문화원에서 ‘우리 지역알기’라는 목적으로 기획된 프로그램으로 각 지역의 초등 3학년생들을 대상으로 진행하고 있는 바, 교육 기관과의 연계성을 이미 확보하고 있다. 또한 이미 몇 문화원에서선 전통 다과 교실, 전통 예절 교실을 강좌로 운영하고 있으며, 부설 예절원이 설립되어 운영되고 있기도 하다.



이에 문화원에서 어린이, 청소년을 대상으로 한 예절교육 프로그램을 체계적으로 기획, 진행해보고자 했다.

### ○ 왜 전래놀이인가

인성교육, 전통다과교실, 전통예절교육, 청학동 교육 등 다양한 이름과 방법으로 학교 안팎에서 예절교육은 이미 시행되고 있다.

전통 예절 강의를 1차시만 참여하여도 아이들은 교실 들어올 때와 나갈 때의 태도가 달라질 정도로 효과가 있다고 한다. 교육 효과는 짧게는 2~3일, 길면 1주일 정도는 유지가 된다고 한다. 체계적인 교육으로 이 효과를 지속해야 한다. 하지만 지원되는 예산을 비롯하여 강사 수급, 학교 커리큘럼 등으로 정규 과정으로 편성되기는 힘든 현실이다.

몇 가지 큰 고민을 해야 했다.

첫째, 정규 교육과정이 아니더라도 일상에서 아이들이 타인에 대한 배려를 익힐 수 있는 방법

둘째, 스스로 움직이는 체험학습에 익숙한 아이들이 즐기며 공감할 수 있는 방법

셋째, 생활 방식과 사고방식이 달라짐에 따라 배우고 익혀야 할 에티켓도 달라졌지만, 한국 전통의 가치를 알려줄 수 있는 방법

이런 고민들을 수렴하여 전래놀이를 이용한 교육을 진행해보기로 했다.

전래놀이는 고대로부터 일반적으로 행해지면서 민간에 의해 전승되어 오는 여러 가지 놀이로서 전통성, 역사성, 고유성, 지속성을 지니고 있으며, 그 속에는 전통사회가 기르고자 했던 신념과 가치를 담고 있다. 특히 아이들에게 놀이는 삶의 일부분으로서 공동체의 일원으로 성장하는데 핵심적인 역할을 하였다. 가정놀이 속에서 나의 존재를 인식하며 부모, 형제, 친지와 하나가 되고, 친구들과의 놀이를 통해 삶의 영역을 넓혀 나가며 사회의 규범을 익혀갔던 것이다. 더 나아가 마을의 공동체놀이를 통해 그 사회의 일원이 되며, 공동체를 이끌어갈 역군으로 성장해 간 것이다.





전래놀이의 구체적인 교육적 효과는 다음과 같다.

첫 째, 아동의 사회, 정서, 인지, 신체, 창의력 발달 등 아동의 전인적 발달을 돕는다.

둘 째, 자신의 생각과 행동을 조절하고 규칙을 따르는 과정을 통해 상호존중과 공동체 의식을 기른다.

셋 째, 자연친화적이며 여유 있는 심성을 기르는 인성교육의 중요한 기제가 된다.

넷 째, 전통문화에 긍지를 가지게 되고 정체성 확립을 돕는다.

다섯째, 놀이와 함께하는 노래를 통해 한민족음악의 어법과 율동 방식을 체득한다.

여섯째, 말과 노래 가사를 통해 국어 발달을 촉진한다.

전래놀이의 교육적 효과와 사회적 가치는 본 활동의 목적에도 부합한다. 나아가 잊혀져가는 전래놀이와 동요의 발굴, 계승, 보급은 향토사를 발굴, 보급하는 문화원의 설립 목적과도 딱 맞아떨어지니 ‘전래놀이’는 본 활동에 있어서 안성맞춤 장르이다. 또 놀이 시간이 절대적으로 부족한 아이들이 환영하는 활동이기도 하다.

## 나. 추진 과정

### ○ 기획회의

- 1단계 : 경기도 관계자 및 경기도 문화원 임직원들과 예절교육의 필요성 공유
- 2단계 : 프로그램 방향 선정
  - ↳ 소집단놀이 위주의 전래 놀이 구성으로 건전하게 경쟁하는 법을 익히게 함
  - ↳ 참가자들이 활동 후에도 가정 또는 학교에서 계속 전래놀이를 할 수 있도록 간단한 교구 및 교안 배포
  - ↳ 일상생활에서 지켜야할 현대 예절 교육을 상황극 놀이 등으로 강의보다 체득하도록 함
- 3단계 : 사업주관(교육진행) 단체와 기획회의
  - ↳ 교안 및 교구 개발
- 4단계 : 참가 문화원 대상 사업 설명회 및 지역별 기획회의
  - ↳ 사업 목적 및 세부 프로그램 설명
  - ↳ 각 문화원 및 참여 학교와의 진행 사항에 대한 회의 진행



## ○ 교안 및 교구 개발

- 전래놀이를 활용한 어린이 대상 교육 프로그램 기획 및 진행 전문 교육 단체 섭외 : (사)아동국악교육협회
- 참가자용 워크북 제작 및 교구 개발
- 전래놀이 보급용 교안 제작

## ○ 참가자 모집 및 프로그램 진행

- 참가자 모집 방법
  - ↳ 각 문화원에서 개별 진행
  - ↳ 대부분 각 문화원과 협력 관계에 있는 학교, 유치원, 특수 시설 등을 선정하고 이를 통해 참가자 모집
- 진행 횟수 및 기간
  - ↳ 각 문화원별 3회씩 진행 (동두천 문화원 4회 진행)
  - ↳ 교육 희망일 중복 발생을 피하고자 9월~11월 사이에 문화원별로 2~3주씩 기간을 배정함.
  - ↳ 단, 기간 배정 시 각 문화원의 하반기 주요 행사 일정을 반영함.

## ○ 평가 및 결과 반영

- 평가방법
  - ↳ 참가자 : 설문조사 (총 16회 중 2회 시행)
  - ↳ 사업 주관 단체 : 결과보고서 및 평가회의
  - ↳ 참가문화원 : 교육 진행일 또는 전화를 통한 회의 진행
  - ↳ 참가자의 학부모, 교사 등 : 문화원을 통해 평가 간접 수신
- 결과 반영
  - ↳ 본 1차년도 사업의 개선 사항을 반영하여 2차년도 사업 계획 및 프로그램 기획 예정

## ○ 사후활동

- 전래놀이 보급용 교안 '신나는 우리 전래놀이' 워크북 보급
- 블로그, 트위터 등을 통한 온라인 보급





## 다. 내용

### ○ 활동 프로그램

| 순서 | 제목                | 내용                                      | 기타                |
|----|-------------------|-----------------------------------------|-------------------|
| 1  | 국악실내악공연<br>및국악기체험 | 창작국악 공연관람 및 국악기연주체험 •<br>동요부르기          |                   |
| 2  | 경기민요배우기           | 경기뱃노래, 군밤타령 등                           |                   |
| 3  | 전래놀이              | 전래동요와 함께하는 전래놀이<br>앉아서 하는 민속놀이(칠교, 산가지) | 칠교, 산가지<br>개인별 지급 |
| 4  | 애기장승 만들기          | 애기장승을 직접 제작하고<br>몸통에 소원 글쓰기             | 애기장승지급            |
| 5  | 예절놀이              | 생활예절 등 기초예절 교육<br>역할놀이 및 예절노래만들기        |                   |
| 6  | 민속놀이              | 국궁, 비석치기, 투호놀이                          | 비석지급              |

### ○ 전래놀이 보급용 교안 제작 및 배포

- 내용 : 가정에서 쉽게 구할 수 있는 도구를 이용한 전래놀이, 경기 민요나 전래 동요와  
함께 하는 손놀이 등
- 배포방법 : PDF 파일로 제작하여 홈페이지, 블로그, SNS 등 온라인 배포

## 라. 추진 체계도

### ○ 업무분장

| 담 당                                               | 역 활                     |
|---------------------------------------------------|-------------------------|
| 한국문화원연합회<br>경기도지회                                 | 사업 총괄 및 기획<br>예산 집행     |
| 5개 문화원<br>(광주문화원, 동두천문화원, 안성문화원,<br>안양문화원, 이천문화원) | 지역별 프로그램 기획 및<br>참가자 모집 |
| (사)한국아동국악교육협회                                     | 교안 개발 및 진행              |



○ 교육 프로그램 진행 인력

| 프로그램          | 인원         | 기 타                         |
|---------------|------------|-----------------------------|
| 국악실내악공연       | 7          | (사)한국아동국악교육협회 국악실내악단 '이야-흥' |
| 경기민요배우기       | 1          | (사)한국아동국악교육협회 경기민요지도강사      |
| 전래동요놀이 및 민속놀이 | 3          | (사)한국아동국악교육협회 우리문화체험단       |
| 미니장승 만들기      | 1          | (사회적기업)플빛문화연대 전문교육자         |
| 예절교육          | 1          | 예절교육강사                      |
| 총진행           | 1          | (사)한국아동국악교육협회 행사기획단장        |
| 스텝            | 1          | 기자재 운반 및 진행 보조              |
| <b>총 인원</b>   | <b>15명</b> |                             |

마. 세부 진행 일정 및 참가 대상

| 회 차        | 일 시   | 주 관    | 장 소                 | 인 원             | 대 상         |
|------------|-------|--------|---------------------|-----------------|-------------|
| 1          | 9.27  | 이천문화원  | 이천도암초등(4학년)         | 48              | 초등          |
| 2          | 9.29  | 이천문화원  | 이천도암초등(5학년)         | 52              | 초등          |
| 3          | 9.30  | 이천문화원  | 이천도암초등(6학년)         | 49              | 초등          |
| 4          | 10.8  | 광주문화원  | 광주초등(1~6년)          | 43              | 초등혼합반       |
| 5          | 10.20 | 동두천문화원 | 동두천이담초등(4학년)        | 185             | 6개반         |
| 6          | 10.22 | 광주문화원  | 광주경안초등(3~6학년)       | 47              | 초등혼합반       |
| 7          | 10.29 | 안성문화원  | 안성비룡초등(3~4학년)       | 55              | 초등혼합반       |
| 8          | 11.4  | 안성문화원  | 안성만정초등 (6학년)        | 66              | 초등          |
| 9          | 11.5  | 안성문화원  | 한겨레중·고등학교           | (중1,2,3년)<br>44 | 탈북새터민<br>자녀 |
| 10         | 11.12 | 광주문화원  | 광주탄벌초등(3~6학년)       | 47              | 초등혼합반       |
| 11         | 11.19 | 동두천문화원 | 동두천송내초등(4학년)        | 48              | 초등          |
| 12         | 11.22 | 안양문화원  | 율목어린이집(7세)          | 28              | 유아          |
| 13         | 11.23 | 안양문화원  | 안양엠마우스              | 30              | 다문화가족       |
| 14         | 11.24 | 동두천문화원 | 하늘어린이집(7세)          | 47              | 유아          |
| 15         | 11.26 | 안양문화원  | 안양문화원회원(3~6학년)<br>및 | 58              | 초등 및<br>학부모 |
| 16         | 12.1  | 동두천문화원 | 해바라기재능유치원(7세)       | 50              | 유아          |
| <b>합 계</b> |       |        |                     | <b>897명</b>     |             |

### 3. 프로그램 교안

#### 가. 국악실내악 공연 및 경기민요배우기

##### ○ 기본 방향

- 창작국악곡 연주 감상 및 해설을 통해 우리 문화에 대한 이해 및 신명 체험
- 전통 관현악기 연주 체험을 통해 흥미 유발
- 국악실내악과 함께하는 동요부르기를 통해 참여하는 공연 연출
- 경기민요 감상 및 배우기를 통해 지역 문화정체성 함양 및 경기도 노래의 특성 이해

##### ○ 세부프로그램

연주곡목 및 민요 배우기 곡목은 대상과 참가 인원내 따라 변경

| 구 분             | 제 목   | 내 용                  |
|-----------------|-------|----------------------|
| 국악<br>실내악<br>공연 | 프런티어  | 재일교포 양방언 작곡의 창작국악곡   |
|                 | 악기체험  | 가야금, 해금, 나각, 나발 등 체험 |
|                 | 신푸리   | 풍물장단을 활용한 창작국악곡      |
|                 | 동이OST | 드라마 동이 주제곡           |
|                 | 배 띄워라 | 경기뱃노래를 모티브로 한 국악가요   |
|                 | 동요부르기 | 어린이 유행 동요 부르기        |
| 경기민요<br>배우기     | 경기아리랑 | 실내악 반주와 함께하는 아리랑 부르기 |
|                 | 경기뱃노래 | 경기뱃노래 굿거리, 자진모리 배우기  |







## 나. 전래동요와 함께하는 전래놀이 및 앉아서 하는 민속놀이

### ○ 기본 방향

- 전래동요를 배우고, 노래와 함께하는 놀이를 통해 친밀감 형성
- 앉아서 민속놀이(방안놀이)를 통해 창의성 증진
- 지역 문화원과 협의하여 지역의 향토놀이 진행을 통해 정체성 함양

### ○ 세부프로그램

전래동요와 함께하는 전래놀이는 연령대 및 활동 장소에 따라 유동적으로 진행함.

| 구 분                   | 제 목      | 내 용                |
|-----------------------|----------|--------------------|
| 전래동요와<br>함께하는<br>전래놀이 | 국악체조     | 수벽치기를 활용한 국악 몸풀기   |
|                       | 나무노래놀이   | 나무에 노래말 만들고 짝놀이    |
|                       | 가마솥의 누룽지 | 벌칙놀이               |
|                       | 맴맴       | 매운 음식을 소재로 한 게임놀이  |
|                       | 오금아 힘써라  | 그네타기 동작을 활용한 오금질놀이 |
| 민속놀이                  | 칠교놀이     | 일곱 조각을 활용한 퍼즐놀이    |
|                       | 산가지놀이    | 나뭇가지를 활용한 창의놀이     |





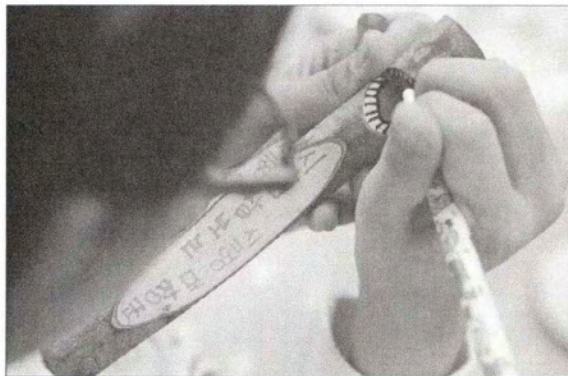
## 다. 애기장승 만들기

### ○ 기본 방향

- 기본 제작 자료를 준비한 상태에서 붙이기와 조립을 통해 어린이 1인당 1개의 애기장승 제작
- 애기장승의 몸통에 각자 자기의 꿈 혹은 가훈, 2011년의 소망 등을 쓰기
- 만들어진 장승의 전시와 작품평, 소원을 발표하고 그에 대한 이야기 나누기
- 장승 개인 지급

### ○ 세부프로그램

| 순 서        | 내 용                              |
|------------|----------------------------------|
| 유래 및 의미    | 장승과 솟대의 유래 및 의미 설명               |
| 애기장승 제작 방법 | 재료 소개 및 제작 방법 시연<br>제작 시 유의 사항 등 |
| 제작         | 1인 1장승 제작                        |





## 라. 재미있는 예절교실

### ○ 기본 방향

- 교육대상을 고려한 수준별 맞춤 교육

### ■ 참가자의 연령대가 다양한 경우 저학년부(1~3학년), 고학년부(4~6학년)를 구분하여 운영

- 교육에 대한 이해도, 교육참가 동기유도, 지속적인 흥미유발
- 교육 효과 증대 및 체득을 위한 실습위주의 교육 진행
- 사업 취지에 부합하며 전차시 교육과 연계된 프로그램 운영
- 민요배우기 → 교육내용을 활용한 예절노래 완성하기
- 민속놀이 : 산가지 놀이 → 예절과 관련된 산가지게임

### 【산가지 게임】

조별 대표가 산가지를 뽑아 산가지에 적힌 예절관련 퀴즈 혹은 지시문을 이행하며 배운 내용을 자연스럽게 체득할 수 있는 게임입니다.

(예문) 남자의 올바른 공수법 자세는? - 각 팀원 자세 취하기

### ○ 세부프로그램

| 구 분     | 항 목                          | 내 용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 도 입     | 교육소개/<br>흥미유발/<br>예절의 기본     | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 인사</li> <li>■ 예절의 기본 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마음가짐 - 표정 - 몸가짐</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 전 개     | 예절의 시작/<br>예절의 이해/<br>예절의 실천 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 올바른 자세와 인사법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공수법과 올바른 자세</li> <li>- 올바른 인사법(절하는 법)</li> <li>- 아름다운 말 맵씨</li> </ul> </li> <li>■ 상황별 올바른 예절 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교에서의 상황별 예절</li> <li>- 집에서의 상황별 예절</li> </ul> </li> <li>■ 역할극 체험 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 갈등상황 제시 및 예절실천</li> </ul> </li> <li>■ 감동/감화자료 시청 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예절 실천의 동기 부여</li> </ul> </li> </ul> |
| 마무리     | 재미있는<br>예절게임                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교육내용에 관한 게임 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예절 노래 만들기 - 예절 게임</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 교 육 시 간 |                              | 저학년부에 비해 고학년부는 전체적인 교육흐름은 동일하되 제시되는 상황 및 세부 자료가 심화됨                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |



## 마. 민속놀이

### ○ 기본 방향

- 민속놀이 중 어린이들의 호감도가 높은 버나돌리기, 국궁(활쏘기), 비석치기, 투호놀이 진행
- 4개조(1조당 12~13명)로 편성하여 4종목의 민속놀이를 로테이션 운영함으로써 모든 놀이 체험
- 각 놀이 중 장원에게 기념품 지급 (2,000원 상당 전통악기 핸드폰고리)
- 나무비석 1세트(2개) 개인 지급

### ○ 세부프로그램

| 제 목     | 내 용                  |
|---------|----------------------|
| 버나돌리기   | 안성남사당놀이 중 버나놀이       |
| 국궁(활쏘기) | 화살촉이 없는, 과녁 부착식의 활쏘기 |
| 비석치기    | 나무비석을 활용한 단계별 놀이     |
| 투호놀이    | 투호 많이 넣기 경연          |







## 4. 평가 및 개선사항

### 가. 성과

- 국악실내악공연, 경기도민요 배우기를 통해 잊혀가는 지역향토예술 및 전통예술의 보급에 기여
- 민속놀이, 장승 만들기, 국악실내악 반주에 맞춘 노래 부르기 등 직접적 체험 중심의 프로그램 운영을 통해 아동들의 호응도와 참여도가 높았음
- 놀이를 통한 예절교육을 통해 아동들 스스로 예절의 필요성과 중요성을 체득함
- 다양한 계층(초등학생, 유아, 다문화가정, 탈북새터민청소년, 문화원 회원 등)을 대상으로 프로그램을 진행하여 각 대상의 특성과 그에 알맞은 프로그램의 방향성을 파악함. 이에 차기년도 프로그램에 대한 개선사항 도출
- 민속놀이기구(칠교, 비석, 산가지)와 교안 배포를 통해 지속적인 건전한 가정놀이문화 창출에 기여

### 나. 프로그램에 대한 대상별 특성 및 그에 대한 평가

- 초등학생
  - 국악실내악공연 및 노래 부르기, 애기장승 만들기, 활쏘기 프로그램에 대한 반응과 호응이 높았음. 이는 일상에서 접하기 힘든 체험 중심의 직접 활동이 아이들에게 적합함을 보여주는 것임.
  - 전래동요와 함께하는 전래놀이는 대체적으로 호응이 높았으나, 고학년과 저학년이 섞여 있는 경우 진행에 어려움이 발생하고 호응도 낮아지는 경향이 있었음.
  - 투호놀이는 특히 여학생에게 호응이 높음.
  - 칠교놀이와 산가지놀이에서는 빠르게 만들기 경쟁을 유발하는 가운데 예절에 대해 언급되었고, 빙고게임을 통한 예절의 내용 알기, 인사예절의 종류와 방법, 예절의 마음가짐 등에 대해 예절프로그램을 진행 했는데 전 과정에 체계적인 짜임새가 부족했음. 좀 더 치밀한 기획이 필요함.
  - 기획 초기 대상으로 선정한 초등학교 4학년들을 대상으로 진행하였을 때, 전체적인 호응도, 학습도, 집중도 등이 가장 좋았음.



## ○ 유아

- 유아들과 함께하는 동요연주 및 악기탐색에 대한 호응이 높음. 그러나 유아 수준의 연주곡에 대한 고려가 필요했음.
- 전래동요와 함께하는 전래놀이에 대해 호응이 높았으며, 칠교놀이도 유아 수준의 미션을 통해 진행함.
- 예절교육은 놀이와 함께 진행하지 못하고 인사법을 중심으로 진행함. 이야기(구연동화)를 통해 풀어가는 교육방식이 필요함.
- 현장에서 2시간 정도의 활동시간으로 제한되어 시간적인 한계와 초등 수준으로 구성된 프로그램의 난이도, 미션을 풀어 가는데 더 많은 시간이 소요됨.
- 참가하는 유아의 발달단계가 다양하여 초등생과 달리 교사들의 지원이 많이 필요한 등 진행에 변수가 많았음. 따라서 유아를 대상으로 한다면 전체적으로 새로운 프로그램이 필요함.

## ○ 한겨레학교(중학생)

- 학교에서 오전 2시간의 진행만 요구함에 따라 프로그램은 학교의 요구를 반영하여 국악실내악공연 및 민요배우기, 애기장승만들기, 예절교육을 진행함
- 투호, 활쏘기는 학교의 요구로 제외했고, 비석치기, 칠교놀이, 산가지놀이는 기구를 제공하고 활동방법을 구두로 제시해줌.
- 국악실내악공연은 반응이 보통이었으며, 경험해 보지 못한 영역(애기장승만들기)에 호기심이 많았고 적극적으로 참여함. 또한 한국에서 필요한 예절에 대해 관심이 많았음.
- 시간적 한계로 활동을 충분히 진행하지 못함으로서 프로그램에 대한 탈북청소년 혹은 중학생들의 특성 파악에 어려움이 있음.

## ○ 한겨레학교(중학생)의 경우 오후에 외출을 하는 토요일 진행에 따라 프로그램의 축소로 평가의 어려움이 있지만, 경험해보지 못한 영역(애기장승)과 한국에서 필요한 예절에 대해 관심 가짐.

## ○ 다문화가족 및 장애아동

- 시설에서 오전 2시간의 진행만 요구함에 따라 프로그램은 시설 및 문화원과 협의하여 국악실내악공연 및 민요배우기, 전래놀이, 애기장승만들기, 예절교육을 진행함
- 국악실내악공연 및 노래부르기의 반응이 높았으며, 애기장승만들기와 전래놀이의 호응이 높아 적극적으로 참여했고, 예절교육은 기본적인 인사예절을 중심으로 진행하였음.
- 참여자 가족의 귀가 시간이 정해져 있어 시간적 한계로 활동을 충분히 진행하지 못했으나, 반응과 호응이 대단히 높았음.



## 다. 개선사항

- 안정된 운영 시간 및 공간의 확보 필요 : 각 학교마다 환경 및 상황, 담당 교사의 요구가 제각각이라 기획된 프로그램을 유동성있게 조정했어야 했음.
  - 학교 실정 또는 참가 대상의 특성에 맞도록 교육 내용을 1교시(40분 기준)으로 나누어, 장기 프로그램으로 변경 필요.
  - 학교에서 안정적으로 적절한 공간에 예절교육을 배정할 수 있도록 사전 협의 필요.
  - 유아의 경우 집중력이 초등학생보다 낮으므로 시간의 효율적 배분이 필요함
- 프로그램의 다양화 및 체계화 : 참가 대상이 다양하여, 세부 프로그램에 대한 반응도나 집중도도 다양했음.
  - 참가 대상에 따라 세부 프로그램별 난이도 및 진행 방식을 조정하여 대상별 프로그램을 기획해야함.
  - 예절을 주제로 한 다양한 놀이 연계 프로그램 개발 필요. 예) 예절을 주제로 한 율동과 함께하는 창작극 악동요를 제작하여 행사주제곡으로 사용.
  - 특히 유아의 경우, 도구를 이용한 전래놀이보다 동요와 함께하는 놀이과 스토리텔링 위주의 교육법이 적합할 것 같음.
- 기타
  - 각 지역의 향토예술을 접목하기 위해서 지역문화원과의 긴밀한 기획회의 필요.
  - 다문화가족(이주 여성)과 장애아동의 경우 활동 시간, 공간이 제약되어 있고, 진행에 변수가 많아 체계적인 프로그램으로 변경 시 각 대상에 대한 전문가들의 조언 필요.



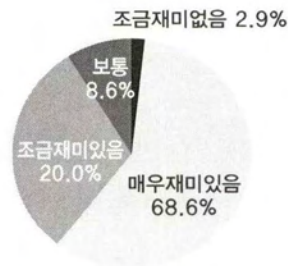


## 라. 설문평가 결과

○ 안성만정초등학교(11월 4일 / 6학년)

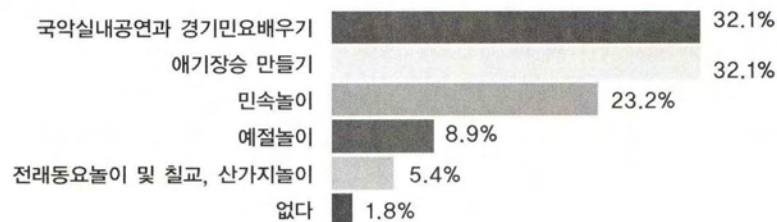
## 1. 오늘 활동한 내용이 재미있었습니까?

①매우 재미있음(33) ②조금 재미있음(17) ③보통(5) ④조금재미있음(0) ⑤매우 재미없음(1)



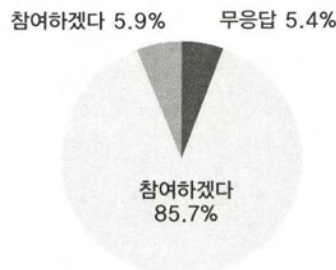
## 2. 오늘 활동한 내용 중 가장 재미있었던 것은 무엇입니까?(복수응답수용)

①국악실내악공연과 경기민요 배우기(18) ②전래동요놀이 및 칠교, 산가지놀이(3) ③애기장승 만들기(18) ④예절놀이(5) ⑤민속놀이(13) ⑥ 없다(1)



## 3. 오늘 활동한 프로그램을 다시 진행한다면 참여하겠습니까?

①예(48) ②아니오(5)



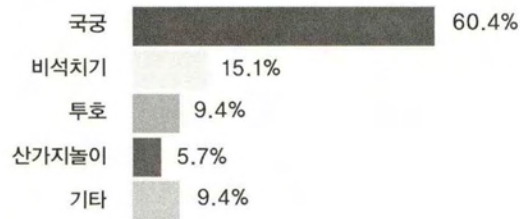
## 4. 오늘 진행한 예절교육에서 기억나는 것은 무엇입니까?

인사법(14) / 오답이 많아 분포도 작성 불가



##### 5. 친구들과 함께 해보고 싶은 전통놀이는 무엇입니까?

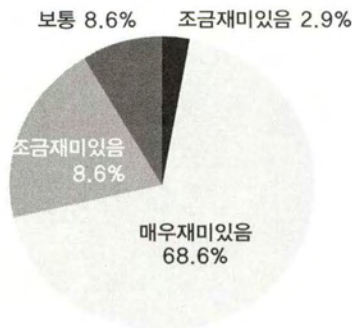
국궁(32), 비석치기(8), 투호(5), 산가지놀이(3), 기타(고누, 악기배우기, 전래 동요놀이, 팽파먹기, 널뛰기 등)



##### ○ 안양문화원 문화가족(11월 26일 / 3~6학년)

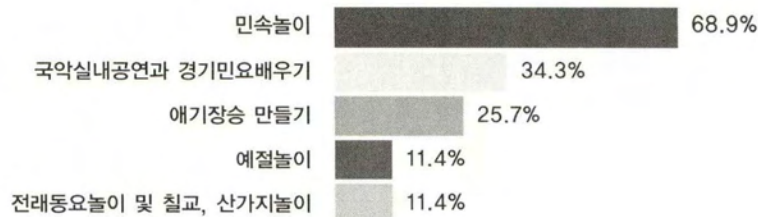
##### 1. 오늘 활동한 내용이 재미있었습니까?

①매우 재미있음(24) ②조금 재미있음(7) ③보통(3) ④조금 재미없음(1) ⑤매우 재미없음(0)



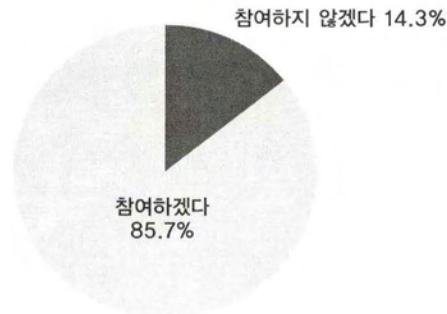
##### 2. 오늘 활동한 내용 중 가장 재미있었던 것은 무엇입니까?(복수응답수용)

①국악실내악공연과 경기민요 배우기(12) ②전래동요놀이 및 칠교, 산가지놀이(4)  
③애기장승 만들기(9) ④예절놀이(4) ⑤민속놀이(24)



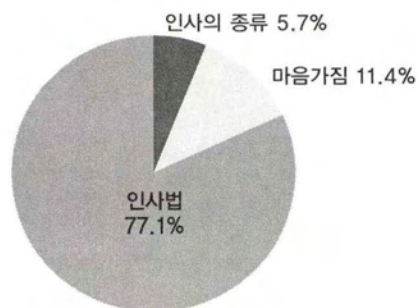
3. 오늘 활동한 프로그램을 다시 진행된다면 참여하겠습니까?

①예(30) ②아니오(5)



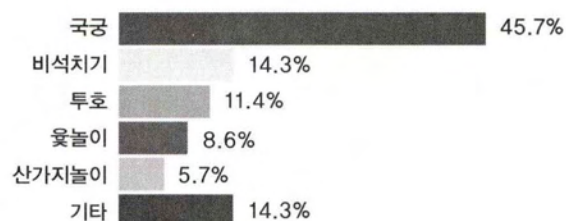
4. 오늘 진행한 예절교육에서 기억나는 것은 무엇입니까?(오답 제외)

인사법(27/81.8%), 마음가짐(4/12.1%), 인사의 종류(2/6.1%)



5. 친구들과 함께 해보고 싶은 전통놀이는 무엇입니까?

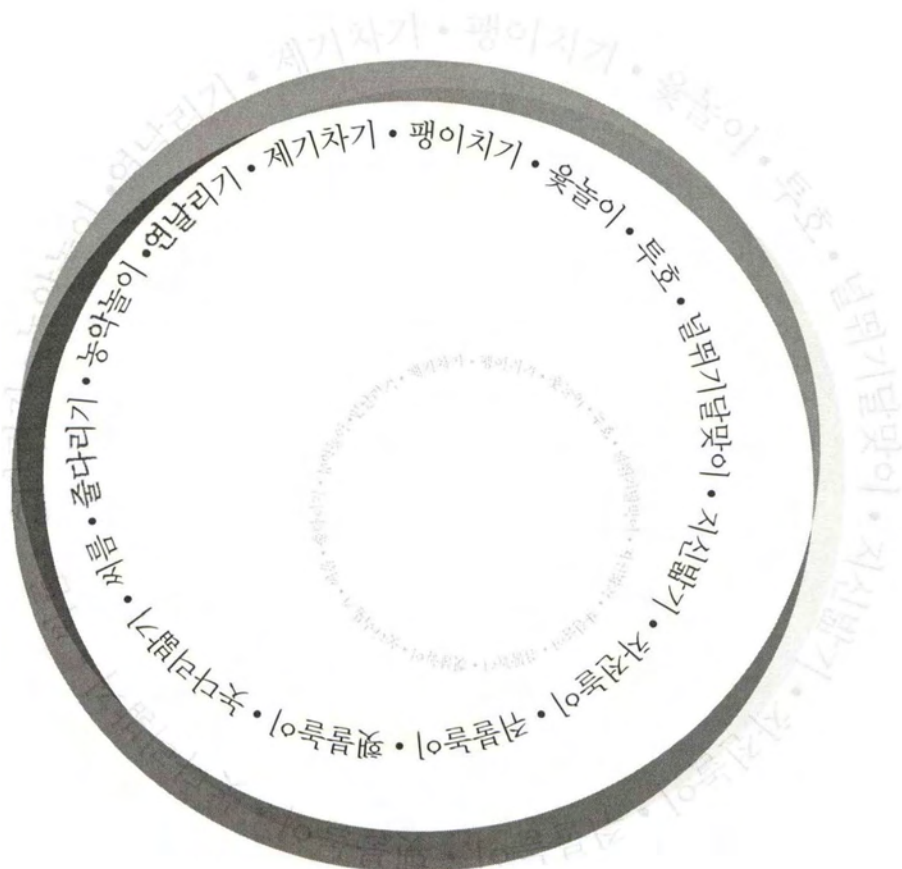
국궁(16), 비석치기(5), 투호(4), 윷놀이(3), 산가지놀이(2), 기타(악기배우기, 칠교, 장기, 연날리기 등)







여 백



# 2011 경기도 전래놀이를 통한 현대 예절 교육 “활동사진”



가. 국악실내악 공연 및 경기민요 배우기





가. 국악실내악 공연 및 경기민요 배우기





가. 국악실내악 공연 및 경기민요 배우기





가. 국악실내악 공연 및 경기민요 배우기





나. 전래동요와 함께하는 전래놀이 및 앉아서 하는 민속놀이



나. 전래동요와 함께하는 전래놀이 및 앉아서 하는 민속놀이



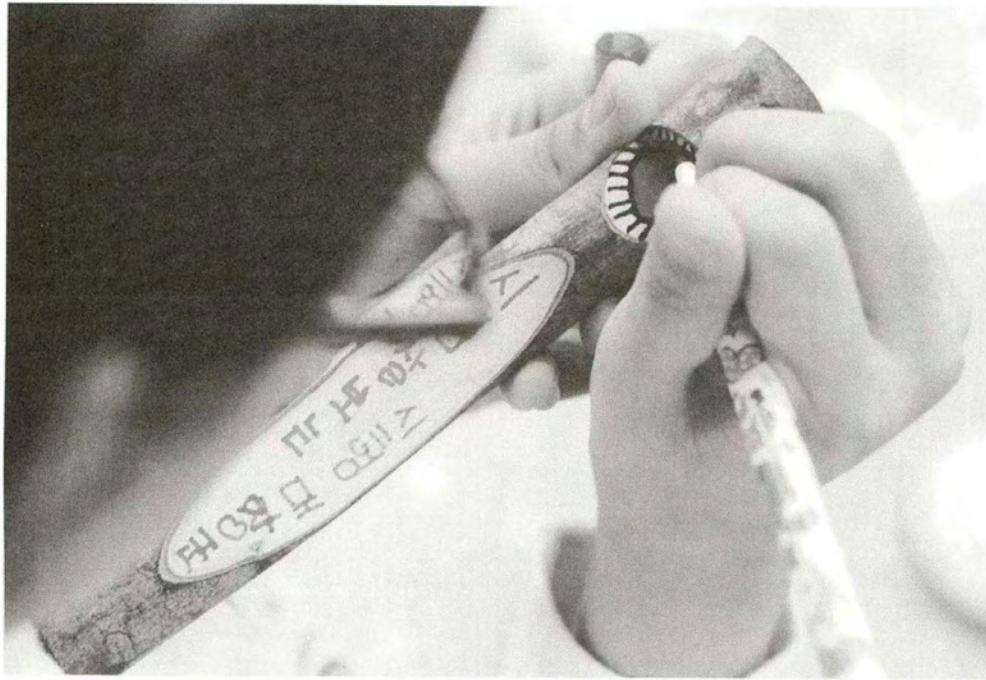


나. 전래동요와 함께하는 전래놀이 및 앉아서 하는 민속놀이

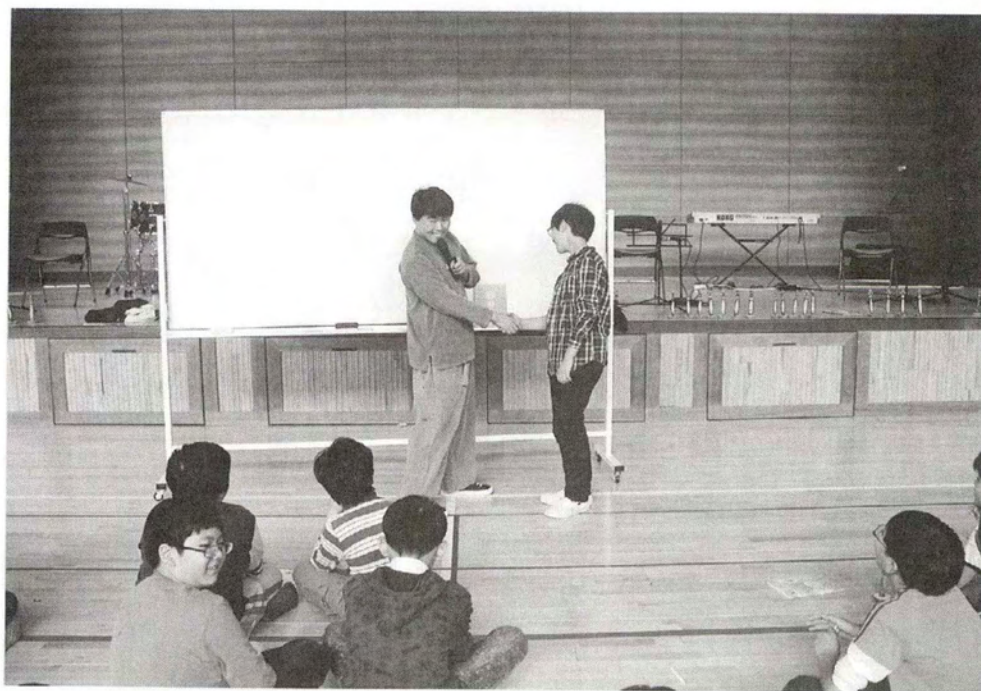




다. 얘기장승 만들기

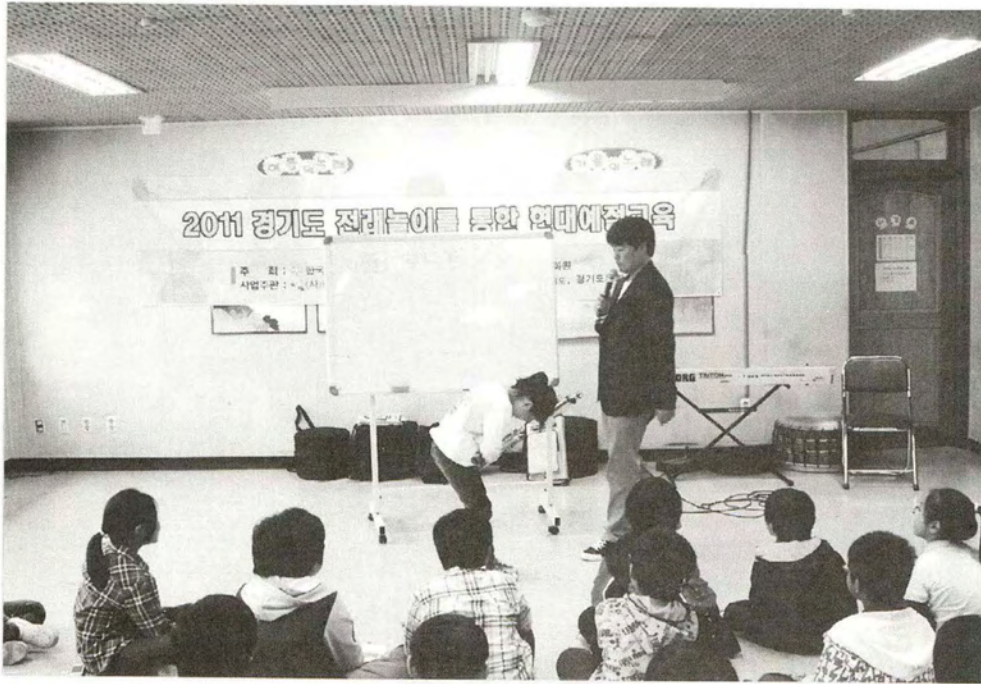


라. 재미있는 예절교실



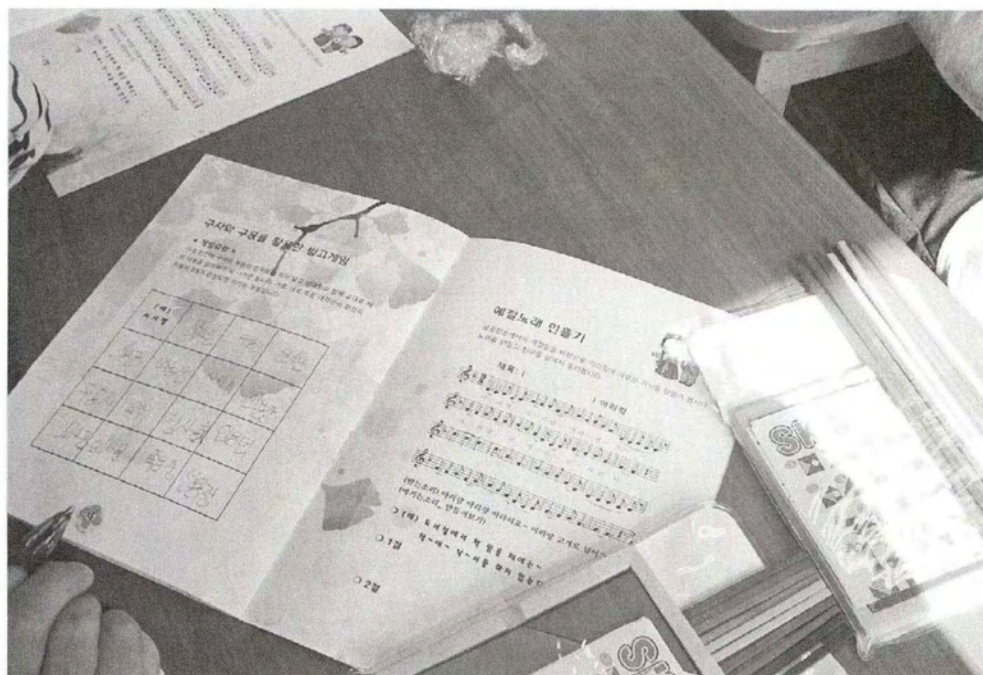


라. 재미있는 예절교실



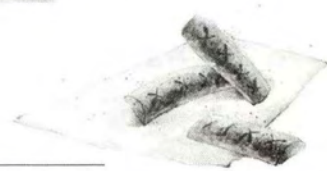


라. 재미있는 예절교실





마. 민속놀이





마. 민속놀이





마. 민속놀이



여 백





여 백

I 전래놀이에 대하여

|                 |    |
|-----------------|----|
| 1. 전래놀이의 개념과 의의 | 44 |
| 2. 전래놀이의 교육적 가치 | 46 |
| 3. 전래놀이의 특성     | 47 |
| 4. 전래놀이의 분류     | 48 |

II 기구를 활용한 민속놀이

|                 |    |
|-----------------|----|
| 1. 칠교놀이         | 49 |
| 2. 산가지놀이        | 52 |
| 3. 비석치기         | 54 |
| 4. 투호           | 59 |
| 5. 제기차기         | 60 |
| 6. 애기(소원) 장승만들기 | 65 |

III 전래동요와 함께하는 놀이

|           |    |
|-----------|----|
| 1. 나무노래놀이 | 66 |
| 2. 맴맴     | 69 |

IV 풍속화에 드러난 민속놀이

|                 |    |
|-----------------|----|
| 1. 한국 전통풍속화의 특성 | 72 |
| 2. 김홍도의 〈씨름〉    | 75 |
| 3. 신윤복의 〈단오풍경〉  | 77 |
| 4. 김득신의 〈야묘도추〉  | 79 |





## I 전래놀이에 대하여

### 1. 전래놀이의 개념과 의의

전래놀이는 예로부터 우리민족이 일과 생활속에서 창조하고 발전시켜온 고유한 민족오락이다.

산 좋고 물 맑은 이 땅에서 오랜 세월 열심히 일하면서 살아온 우리 민초들은 명절날이나 휴식일은 물론 일상생활에서도 흥겨운 놀이를 많이하여왔다.

즉 전래놀이는 고대로부터 일반적으로 행해지면서 민간에 의해 전승되어 오는 여러가지 놀이로서 전통성, 역사성, 고유성, 지속성을 지니고 있으며, 그 속에는 전통사회가 기르고자했던 신념과 가치를 담고 있다.

특히 아이들에게 놀이는 삶의 일부분으로서 공동체의 일원으로 성장하는데 핵심적인 역할을 하여다. 가정놀이 속에서 나의 존재를 인식하며 부모, 형제, 친지와 하나가 되고, 친구들과의 놀이를 통해 삶의 영역을 넓혀 나가며 사회의 규범을 익혀갔던 것이다. 더 나아가 마을의 공동체놀이를 통해 그 사회의 일원이 되며, 공동체를 이끌어갈 역군으로 성장해 간 것이다. 어른들은 임산부에게 혹은 갓난아기의 엄마에게 '아기가 잘 노는가?' 하고 묻는데, 여기에서 '논다'는 결국 '살아있다'와 '건강하다'를 뜻을 담고있는 것이다. 또한 우리가 흔히 쓰는 '사람노릇'에서 '노릇'은 '놀+웃'의합성어로 어간이 '놀다'의 '놀'이다. 즉 놀이는 요즘의 개념인 유희 이상의 '인간적 품성'이라는 의미까지도 내포하고 있는 것이다.

그리고 노래를 '놀이'에서 파생된 말로서 노래와 놀이는 불가분의 관계를 이루고 있다.

아이들이 무언가를 가지고 싶어 자꾸 조르면 엄마는 '아주 노래를 불러라 노래를 불러'라고 하는데, 이 말은 노래 속에는 아이들의 염원이 담겨져 있음을 뜻하는 것이다.

이렇듯 놀이는 '공동체의 일원으로서 건강하게 살고 있음을 나타내는 아이들 마음의 표현양식' 이라고 말할 수 있다. 그 놀이는 놀이인원에 따라 혼자

놀이, 짝꿍놀이, 여럿놀이를 놀이 장소에 따라 실내놀이와 야외놀이를 표현 양식에 따라 말놀이, 노래놀이, 몸놀이, 흥내놀이, 놀림놀이 등으로 나뉘볼 수 있으며, 기구를 활용한 민속놀이 또한 아이들의 전래놀이에 포함된다.

전통은 지나간 과거속에 묻힌 유물이 아니다, 전통은 과거를 통해 현재를 비추는 거울이며, 더 나아가 미래를 창조하는 힘의 원천으로서, 한국적 창의성 발현의 '샘'이며 현재에도 끊임없이 이 땅의 역사를 이끌어 가고 있다.

특히 우리가가지고 있는 관습, 가치관, 행동양식 등이 어디에서 왔는지를 이해하는 것이 더욱 중요해진 국제화, 세계화 시대에 전래놀이를 통한 아동의 정체성 함양은 세계속의 한국 건설이라는 목표에도 중요한 역할을 할 것이다.



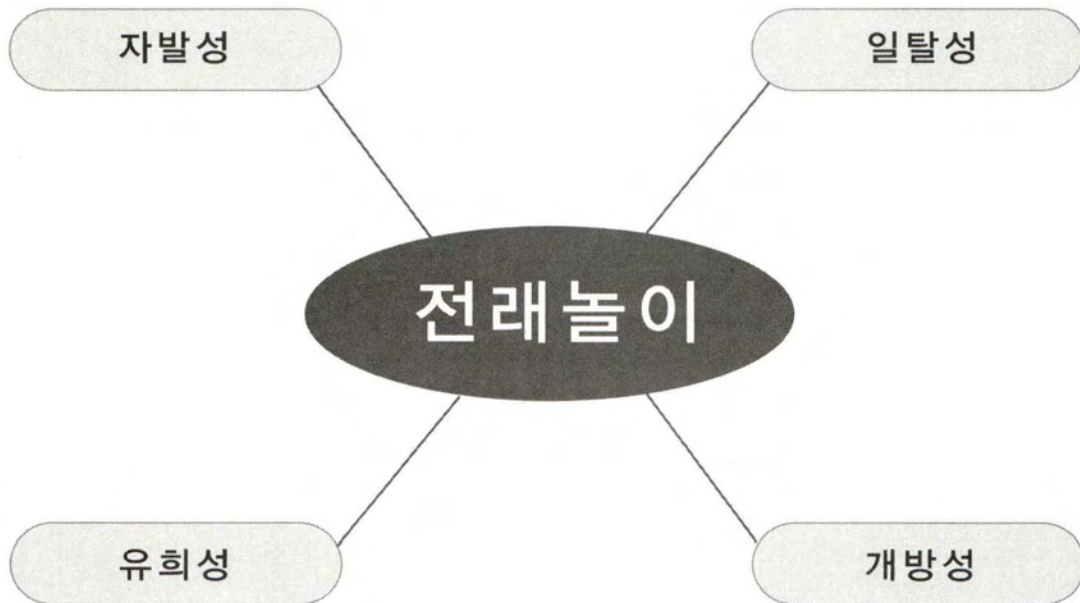
## 2. 전래놀이의 교육적 가치

- 1) 아동의 사회, 정서, 인지, 신체, 창의력 발달 등 아동의 전인적 발달을 돕는다.
- 2) 자신의 생각과 행동을 조절하고 규칙을 따르는 과정을 통해 상호존중과 공동체 의식을 기른다.
- 3) 자연친화적이며 여유있는 심성을 기르는 인성교육의 중요한 기재가 된다.
- 4) 전통문화에 긍지를 가지게 되고 정체성 확립을 돕는다.
- 5) 놀이와 함께하는 노래를 통해 한민족 음악의 어법과 율동 방식을 체득한다.
- 6) 말과 노래가사를 통해 국어 발달을 촉진한다.





### 3. 전래놀이의특성



## 4. 전래놀이의분류

### 1) 영아기 노래 놀이

-곤지곤지, 째째, 짹자쿵, 도리도리, 들강달강, 둥개야, 꼬부랑할머니, 질라래비 훨훨, 불무불무 등

### 2) 노래와함께 했던 놀이

-놀이하며 부르는 노래 : 두껍아, 이거리 저리기각거리, 쥐야쥐야, 꿩꿩장서방, 저달왔나, 어디까지왔나, 어깨동무씨동무, 맴맴, 방아깨비, 풍뎅이, 나무노래, 닭잡기놀이 등

-놀리며 부르는 노래 : 앞니빠진 갈가지, 오주마게 똥싸게, 중중떼떼중, 성풀이 등

-바라며 부르는노래 : 바람아바람아 불어라, 비야비야오너라, 해야해야오너라, 잠자리꿩꼬, 하마하마춤춰라 등

-흥내내며 부르는노래 : 부엉부엉, 방아깨비, 매미, 메뚜기, 꿩꿩장서방 등

-익히며 부르는 노래 : 가가가다가, 별하나나하나, 성풀이노래, 맵공 등

### 3) 기구를 활용한 민속놀이

-고누, 공기, 그네, 제기, 널뛰기, 죽마타기, 돌차기, 비석치기, 산가지놀이, 썰매타기, 연날리기, 자치기, 장치기, 줄다리기, 칠교, 투호, 팽이, 구슬치기, 공주머니돌리기등

### 4) 집단놀이

-강강술래(고사리꿩기,기와밟기, 남생이놀이, 대문놀이, 덕석몰이, 청어엮기 등), 줄다리기, 기마싸움, 꼬리잡기, 닭싸움, 봉사놀이, 술래잡기, 숨바꼭질, 다리세기, 닭잡기, 송아지따기, 까막잡기, 수박(동아)따기 등

### 5) 개인놀이, 짝놀이

-소꿉놀이, 두꺼비집, 목말타기, 씨름 등

## II 기구를 활용한 민속놀이

### 1. 칠교놀이

전래놀이는 예로부터 우리민족이 일과 생활속에서 창조하고 발전시켜온 고유한 민족오락이다.

#### ◎ 놀이의 유래

일곱개의 나무조각을 가지고 교묘하게 판을 짜는 칠교놀이는 오래전부터 유행되어온 놀이로서 '유객놀이'의 일종으로 손님이 왔을때 음식을 준비하는 동안 시간을보내기 위해서 놀이를 했다고도 한다. 언제부터 시작되었는지는 확실치 않지만 중국에서 들오온 놀이라고 한다. 미국 웹스터 사전에서 칠교를 의미하는 'Tangram'이란 단어를 찾아보면 '지혜의 판(板), 7장의 조각으로된 중국의 장난감'이라고 소개되어 있다. 칠교놀이는 우리나라뿐 아니라 유럽으로 건너간 19세기초부터 미국이나 유럽등지에서도 크게 유행하였는데, 나폴레옹이 전쟁에 패하고 섬으로 귀양살이를 할때 이 놀이로 울적한 마음을 달랬다고 하면, 미국의 소설가 앨런포우가 이 놀이를 광적으로 좋아했다는 이야기도 있다.

#### ◎ 놀이방법및기구

칠교놀이 그림을 보면서 조각판 일곱개를 그림 순서대로 맞추거나 가지가 만 들고 싶은것을 골라 가면서 만들기도 한다.

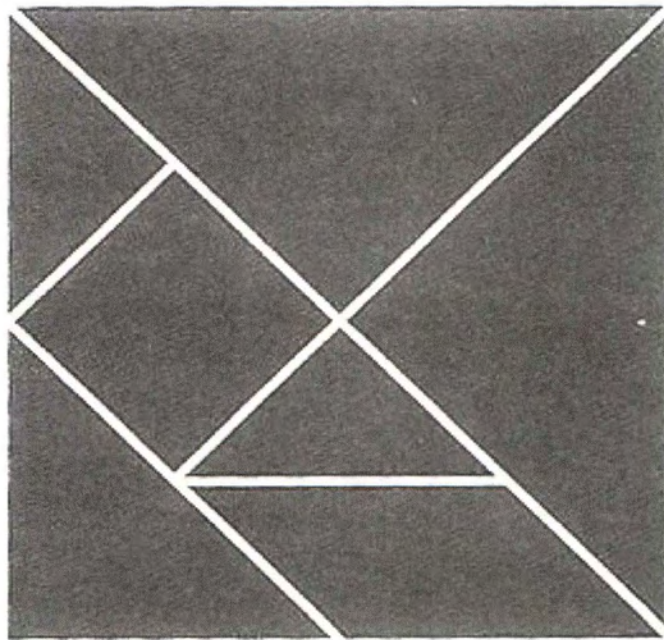
두명 이상이 편을 갈라서 경쟁을 할때는 미리 무엇을 만들것인가 약속을 하고 그룹별로 토의를하여 지혜를 모아 일정한 시간 안에 만들어 놓아야 한다. 다만 들었을때는 한점을 얻고 그렇지 못하면 판을 상대방에게 넘겨주어야 한다.

이와 같이 차례를 바꾸어 가면서 여러가지 형태를 만드는 가운데 점점 어려운 형태를 상대방에게 지정할 수도 있다. 걸어가는 사람을 만들라고 하면 칠교에서도 걸어가는 사람을 찾아 칠교판을 일곱조각을 가지고 그 형태를 꿰맞추어야한다. 칠교판을 반드시 일곱가지 조각을 다써야 하며, 더쓰거나 덜 써서 만들어도 안된다.





기구: 정사각형의 두꺼운 마분지바 얇은 플라스틱판을 아래의 그림과 같이  
일곱 조각을 내어 활용할 수있다.



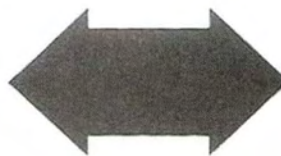
◎ 주제를 가지고 창작한 예(주제-숫자)



집



백조화

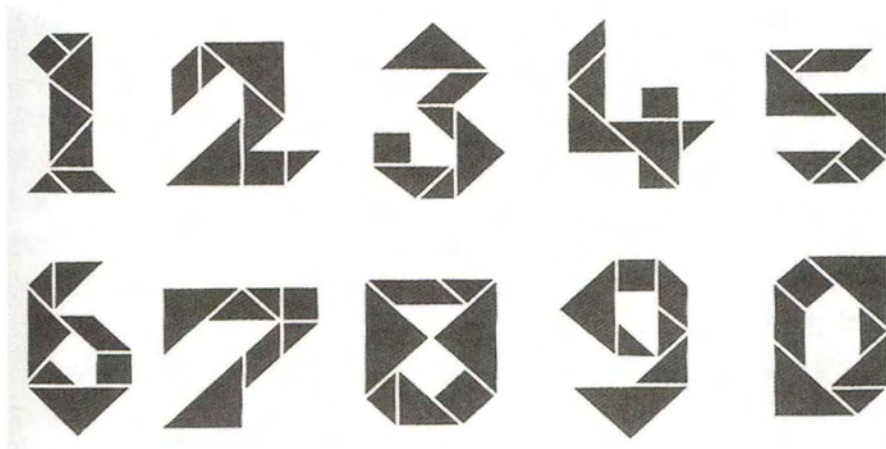


살표 방향



고양이

◎ 주제를 가지고 창작한 예(주제-숫자)



※참교자료 : 이상호 지음, 박향미 그림, 『전래놀이 101가지』, 서울 : 사계절, 1999



## 2. 산가지놀이

### ◎ 놀이의 유래

산가지의 '산'은 산수할때 쓰는 '셈산(算)으로 셈을 하는 '산가지'란 뜻이다. 옛날 주판이 없을때에는 나뭇가지(주로 대나무가 쓰였고 나중에는 싸리나무로도 만들)를 꺾어 셈을 했는데 이가지를 산가지라고 하였다.

그런데 주판 등 셈도구의 등장으로 셈하는 기능보다는 놀이도구로 변했다. 이후 대나무로 만든 산가지 대신 성냥개비를 이용하여 놀기도 하였으며 지방에 따라 '산가비', '산대', '수가비', '수대' 등으로도 불렸다.

### ◎ 놀이방법 및 기구

산가지 떼어내기, 높이싸획, 형태바꾸기(지리웁기기), 여러가지 모양만들기, 산가지 들기, 삼각형 없애기, 쌍만들기 등의 놀이가 있다

기 구 : 성냥개비 및 일정한 길이의 나뭇가지나 필기구 등을 활용할 수 있다.

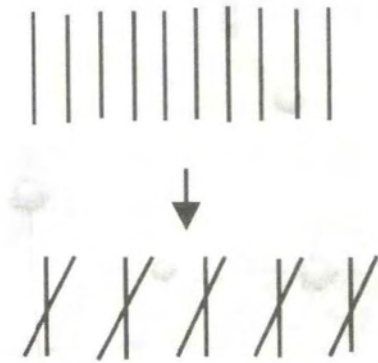
#### 1) 산가지 떼어내기

- ① 산가지 여러개를 흠어 놓는다.
- ② 가위바위보로 순서를 정한다.
- ③ 1등부터 자신의 산가지로 흠어져 있는 다른 산가지를 떼어낸다. 이때 가지가 떼어내려고 하는 산가지 이외의 다른 산가지를 건드리면 가져갈 수 없으므로 그대로 놔둔다.
- ④ 건드리지 않고 떼어내면 계속할 수 있다.
- ⑤ 산가지가 모두 없애질 때까지 하고 가장 많이 가져간 사람이 이긴다. 혹은 산가지에 색을 입혀 색깔마다 점수를 부여하고 자기가 가진 산가지 수를 합하여 등수를 가릴 수도 있다.
- ⑥ 겹쳐있지 않은 산가지는 1등이 모두 가져갈 수 있으니 산가지끼리 붙여 있도록 잘 흠어 놓아야한다.



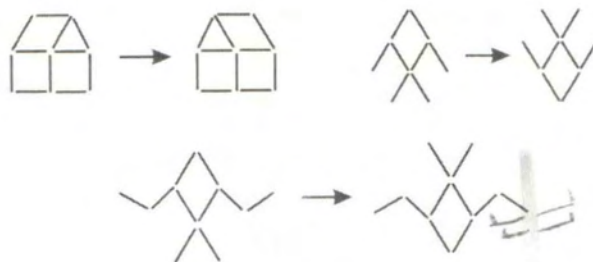
## 2)쌈만들기

- ①각자 10개의 산가지를 아래 그림과 같이 가지런히 늘어 놓는다
- ②규칙은 두었기 넘어 세번째 만나는 산가지와쌈을 만들어 놓는다.
- ③모두 10개이니 다섯개의 쌈이 되면 된다. 외톨이가생기면 처음부터 다시 시작한다.



## 3)형태바꾸기

산가지로 어떤형태를 만든뒤 몇개의 산가지를 움직여 방향이나 모양을 바꾸도록 하는 놀이이다. 예를 들면 집이 방향바꾸기(산가지 1개를 움직여서), 새의 날아가는 방향바꾸기(산가지 3개를움직여서), 나비의 날아가는 방향 바꾸기(산가지 3개를 움직여서)등이 있다.



### 3.비석치기

#### ◎ 놀이의유래

목표물로 세워 놓은돌이 비석같다거나, 돌을 날려서 목표물을 맞힌다 하여 비석치기라한다. 지방에 따라서, '비석차기', '비사치기', '비새치기', '비껴치기', '망깨까지' 등으로 불린다.

놀이의 유래는 정확히 밝혀져 있지않지만, 석전의 기술을 익힐 수있는 모의 놀이에서 비록되었다는 설과 탐관오리의 송덕비를돌로 때려 조롱하는 민초들의 저항의식에서 유래되었다는 설 등이 있다.

#### ◎ 놀이방법 및 기구

손바닥만한 한 크기의 두툼하고 납작한돌로 노는데,이돌을 '망' 또는 '말'이라고부른다. 놀이장소로는 평평한 마당이나 공터가 좋다. 선을 그어 출발선을 표시하고 그로부터 3~5M 떨어진 곳에 비석을 세워 놓고 망을 던져 맞힌다. 편을 가르고 진 편은 건너편 금위에 각자의 비석을 세워놓는다. 이긴편은 차례대로 망을 던져 놀이를한다. 이때 한개라도 상대편 비석이 살아 있으면 '치기'를 했던편이 술래가 된다. 지방에 따라서 각 단계는 조금씩 다르지만 일반적으로 제자리에서 던져 맞히고 다음신체의 각 부위에 돌을 올려 목표물 앞으로 걸어가 겨냥하여 맞히는 방식이다. 요즘은 '돌'이 안전사고의 문제가 있어 평평한 나무토막을 이용하기도 한다.

기 구 : 평평하고 세울 수 있는 돌을 사용하는데, 요즘은 '돌' 이 안전사고의 문제가 있어 평평한 나무토막을 활용하기도 한다.

#### 1)던지기

- 선채로 그냥 던지기
- 한발, 두발, 세발 뛰어던지기



## 2) 세발 뛰어차기

- 망을 던져 놓고 세발 뛴 다음 네발째 차서 쓰러뜨리기



## 3) 발등(도둑발)

- 망을 발등에 얹은채 떨어뜨리지 않고 망 있는 곳까지 걸어가  
바로 앞에서 맞춰 쓰러뜨리기  
- 오른발과 왼발을 번갈아 사용



## 4) 발목(토끼뽀)

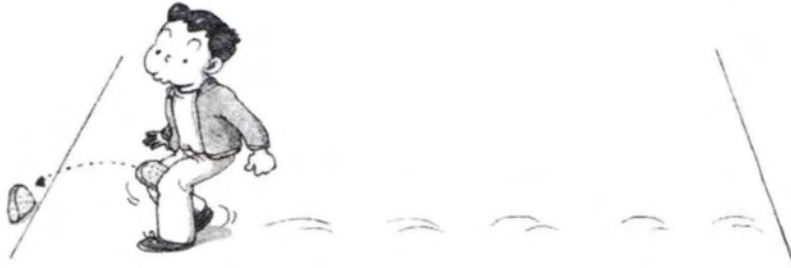
- 망을 발목 사이세 끼워 놓고 토끼뽀로 뛰어가 쓰러뜨리기





## 5) 무릎(오줌싸개)

- 망을 무릎 사이에 끼우고 가서 쓰러뜨리기



## 6) 가랑이(똥꼬)

- 망을 가랑이 사이에 끼우고 가서 쓰러뜨리기

- 망을 가랑이 사이에 끼우고 가서 뒤돌아선 다음 쓰러뜨리기



## 7) 배(배사장)

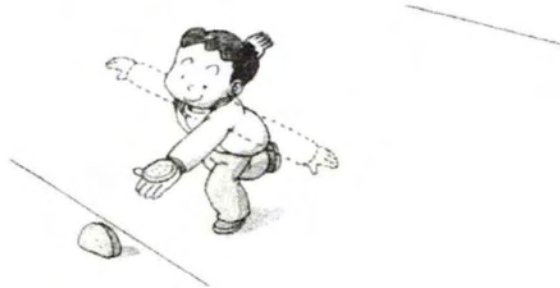
- 망을 배위에 올려놓고 가서 쓰러뜨리기



## 8) 손등(비행기)

- 팔을 쭉 펴 손등 위에 망을 올려놓고 가서 쓰러뜨리기

-오른손,왼손을 번갈아 사용



9)신문팔이

-망울 겨드랑이에 끼우고 가서쓰러뜨리기



10)어깨(훈장/계급장)

-어깨위에 망울 올려놓고 가서 쓰러뜨리기

-오른쪽, 왼쪽어깨 번갈아사용



11)목

-어깨와 목사이에 망을 끼워 놓고 가서 쓰러뜨리기



12)머리(떡장수)

-머리 위에 망을 올려놓고 가서 쓰러뜨리기



13)장님(봉사)

-망을 던져 놓고 눈을 감은 상태에서 걸어가 망을 찾아 눈을 감은채로 던져 쓰러뜨리기



※참고자료 :이상호지음. 박향미 그림, <전래놀이 101가지> 서울 :사계절 , 1999



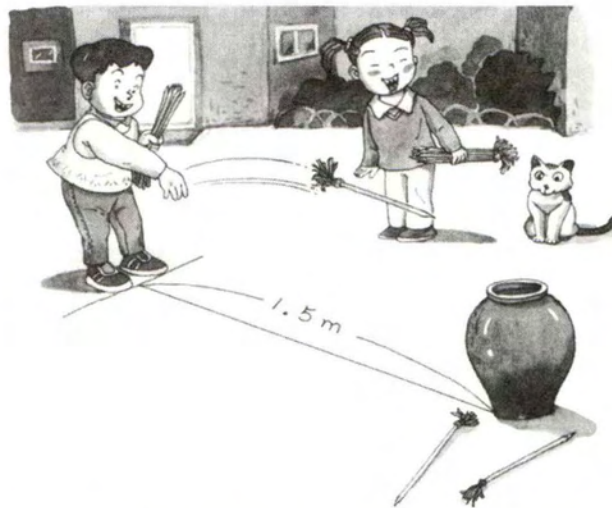
#### 4. 투호

##### ◎ 놀이의유래

본래는 중국당나라에서 성행되었던 놀이인데 옛 고서 [백제전]과[고구려전]에 이 놀이에 대한 기록이 있는 것으로 보아 우리나라 삼국시대에 이미 있었음을 짐작할 수 있다. 궁중이나 양반들이 하던 놀이어서 놀이할 때 예(禮)를 갖추었다고 한다. 현재는 고궁에서나 명절 행사때 많이 놀아지고 있다.

##### ◎ 놀이방법 및 기구

- 1) 항아리나 쓰레기통 등의 통과 화살 또는 나무젓가락을 준비한다.
- 2) 통과 던지는 자리는 보통 1.5M~2M 정도 거리를 둔다.
- 3) 한 사람씩 일정 개수의 화살을 던져 많이 넣는 사람이 이긴다.



## 5. 제기차기

### ◎ 놀이의유래

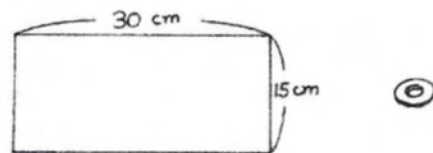
음력 정초를 전후한 겨울철 놀이로 어린이들이 골목길이나 넓은 마당에서 즐기던 제기차기는 요즘에도 가끔 볼 수 있는 놀이로써 그 기원이 꽤 오래 되었다. 일설에 의하면 중국에서 무술을 닦기 위해 만들어진 축국이 있었는데, 털로 짠 가죽공을 여러사람이 차서 높은 장대위의 망위에 많이 올려놓는 경기였다고 한다. 공에 공기를 넣어 사용하면서부터 '축국(蹴鞠)'이 '축구(蹴球)'가 되었다고도 한다.

발로차서 목적을 이루는 연계성으로 보아 오늘날의 축구 경기의 원조는 제기차기라는 설도 있다.

구당서(舊唐書)엔, 고구려 사람들이 축국을 잘 하였다는 기록이 있고, 신라시대에 도지금의 제기차기인 축국이 성행했다고 하는데, 김유신은 이 축국을 빙자하여 후에 태종무열왕이된 김춘추의 옷고름을 일부러 밟아 떨어뜨려 누이인 문희에게 옷고름을달게 하였다. 그리하여 두 사람이 인연을 맺음으로써 문희를 왕후로 삼게 하였다는 기록이 삼국유사에 실려있다. 하지만 그유래에 대해서는 다양한 의견이 있다.

### ◎ 제기만들기

1)종이나 비닐, 와셔나 동전, 쿠팡호일을 준비한다.



2)가운데 부분만 남겨놓고 잘라 술을 만들고 와셔 나동전을 가운데 놓고 만든다.

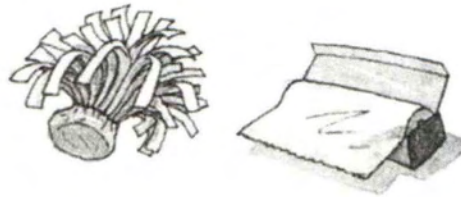


3) 종이 양끝을 와셔구멍에 넣어 빠지지 않게 하거나, 동전의 경우는 양쪽을 접어 고무줄로 묶는다.



4) 제기의 무게는 와셔나 동전의 개수로 조절한다.

5) 와셔나 동전의 윗면을 쿠킹오일로 싼다.





## ◎ 놀이방법

### 1)땅강아지

-한발로 차며 찰때마다 차는 발이 땅에 닿아야한다.



### 2)헐렁이

-차는 발이 땅에 닿지않게 까불어 찬다.



### 3)양발차기

-제기를 오른발, 왼발 번갈아 차는 방법으로 양발안쪽으로 차거나 한발은 안쫓고 한발은 바깥쪽으로 찬다.



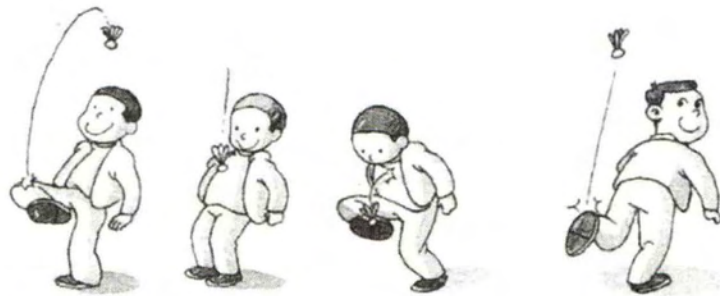
#### 4) 종들이기

- 두명이서 여러가지 방법으로 제기를 찬 다음진 사람은 이긴사람에게 종을 들인다.
- 진사람은 이긴사람에게 세겔음 정도 떨어진곳에서 제기를 던져준다.
- 이긴 사람이 헛발질을 했을때, 이긴사람이 차낸 제기를종 들이는 사람이 받았을 때, 제기를 손으로 잡고 있는 순간 종 들이는 사람이 쳤을때는 서로 바꾸어 종들이기를 한다.
- 이긴 사람이 제기를 발로 찬 다음 손으로 잡고 멀리 뛰어가서 다시 제기를 차면 그 숫자만큼 다른 벌칙을 받는다.



#### 5) 재주 부리기

- 찬 제기를 머리, 가슴 등에 올렸다가 떨어뜨려서 찬다.
- 제기를 발 뒤축으로 차 올린 다음 앞에서 다시 찬다.

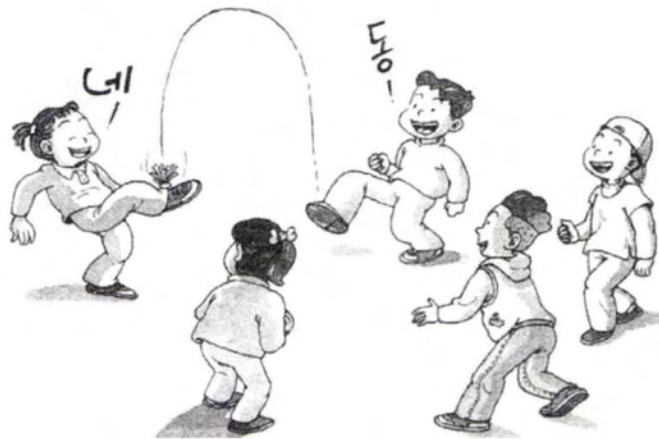


#### 6) 동네제기

- 누구나 처음 동네제기를 시작하는 사람이 될수있다.
- 제기를차서 자유롭게 주고받으며 차는사람이 '동', '네', '제', '기' 혹은 '동네', '제기', '차고', '놀자'를 외친다.

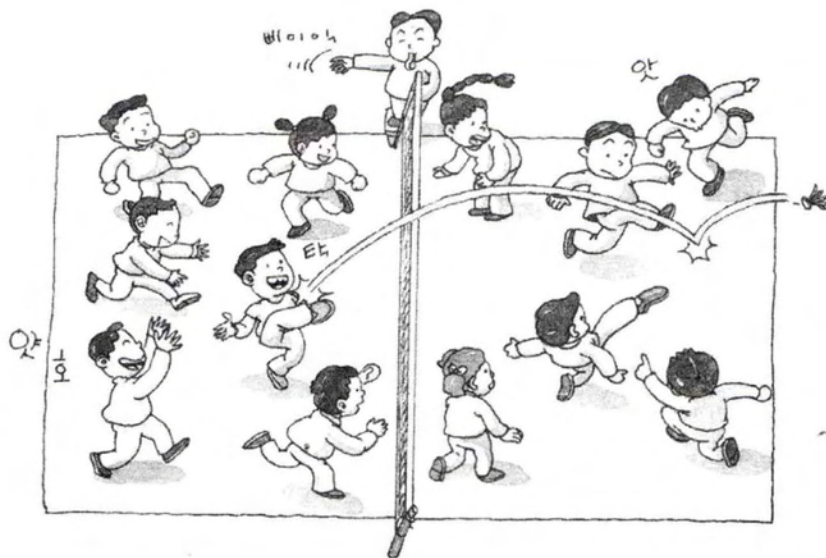


- 혼자서 여러 번 찰 수도 있고 한 번만 차고 넘겨 줄 수도 있다.
- 잘못해서 헛발질하거나 사람이 없는 엉뚱한 곳으로 차면 그 사람이 종을 들어야 한다.



#### 7) 제기배구

- 제기를 가지고 편을 나눠 제기배구를 한다.



※참고자료 : 이상호지음, 박향미 그림, <전래놀이 101가지> 서울 : 사계절 , 1999



## 6.애기(소원)장승만들기

### ◎ 장승의유래

장승(長性)은 마을 또는 절입구 등에 세운 사람의 얼굴모양을 새긴 기둥이다.이정표 또는 마을의 수호신 구실을 한다.

일반적으로 남녀 한쌍의 모양으로 마을입구에 세워져 있으며 남자에는 '천하대장군(天下大將軍)이라 씌어져 있으며 여자에는 '지하여장군(地下女將軍)이라 씌어져 있다.

### ◎ 애기(소원)장승의 만들기

- ①길이약 20cm, 지름약2cm정도의 몸통나무와 지름약 4~5cm 밑받침나무,머리와 귀, 코, 눈 등으로 사용할 나무를 준비한다.
- ②조각칼이나 목공칼로 몸통을 디자인하고, 머리, 귀, 코, 눈 등으로 사용할 재료를 개서있게 붙인다.
- ③ 목공본드를이용하여 재미있게 붙인다.
- ④ 매직펜으로 몸통에 자기의 소원글을 쓰고 필요에 따라 색깔을 입힌다.
- ⑤ 각자 자기가 만든 애기장승에 대해 이야기를 나눈다.



### III 전래동요와함께하는놀이

#### 1.나무노래놀이

나무의이름만가지고도 재미있는 노래는부를수가있다.그나무의이름을가지고 재미있는노랫말을 한가지씩만들어주는것이다. 나무노래는 우리말의기 본운율인 4음보로되어있기 때문에 4박으로 된 모든 장단에맞추어 부를수가 있다.

##### ◎ 노래(자진모리-휘모리)

| 덩     | 덩     | 덩     | 덕 | 콩 덕 |
|-------|-------|-------|---|-----|
| 가 자   | 가 자   | 감 - 나 | 무 |     |
| 오 자   | 오 자   | 웃 - 나 | 무 |     |
| 바 람   | 술 - 술 | 소 - 나 | 무 |     |
| 너 하 구 | 나 하 구 | 살 구 나 | 무 |     |
| 방 - 귀 | 뽕 - 뽕 | 뽕 - 나 | 무 |     |

- ◎ '감나무', '웃나무', '소나무', '살구나무', '뽕나무' 대신에 다른나무나 혹은 곤충, 동물, 친구, 가족을 소재로 노랫말을 만들어보세요.

(예:사각 사각 사과나무/ 위로뽕은대나무)

(예:슬금 슬금 송충이/ 배불뚝이 아-빠)



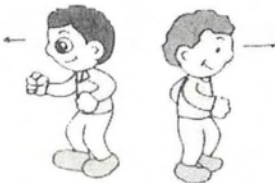
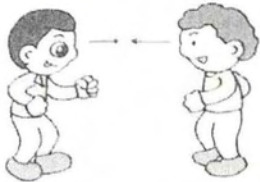
◎ 노래(자진모리-휘모리)

가 자 가 자 감 나 무 오 자 오 자 옷 나 무  
 바 람 솔 솔 소 나 무 너 하 구 나 하 구 살 구 나 무  
 방 귀 뽕 뽕 뽕 나 무 가 자 가 자 감 나 무  
 오 자 오 자 옷 나 무 바 람 솔 솔 소 나 무  
 너 하 구 나 하 구 살 구 나 무 방 귀 뽕 뽕 뽕 나 무





◎ 노래(자진모리-휘모리)

| 노래              | 동작 설명                                                                | 운동                                                                                                                                                                             |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 가 자 가 자 감나무     | • 등을 마주 댄 상태에서 팔을 흔들며 앞으로 나간다.                                       |                                                                                             |
| 오 자 오 자 옷나무     | • 뒤를 돌아 다시 짝 쪽을 향해 온다.                                               |                                                                                            |
| 바 람 솔 솔 소나무     | • 팔을 들어 어깨를 흔든다.                                                     |                                                                                           |
| 너하구 나하구<br>살구나무 | • 오른쪽 어깨, 왼쪽 어깨에 두 손을 차례대로 얹은 후 마주 보며 까딱까 딱한다.                       | <br> |
| 방 귀 뽕 뽕 뽕나무     | • 뒤로 돌아서 '뽕나무'에서 엉덩이를 툭 친다.<br>1. 자진모리 장단에 이어 바로 휘모리로 진행한다(속도가 빨라짐). |                                                                                           |

## 2. 맴맴

'맴'이란 말은제자리에 서서 몸을 뱅뱅 돌리는 몸짓을 가리키며, '맴맴'은 아이들이맴돌면서 부르던노래이다. 마늘, 고추 등을 먹고너무매워 가만히 있지못하고뱅글뱅글 돌다다 서니 세상이딩달아 빙글빙글 돈다느내용으로 되어있다.

### ◎ 노래(자진모리)

| 딩 | 딩 | 딩-덕 | 쿵덕 | 딩 | 딩 | 딩-덕 | 쿵덕 |
|---|---|-----|----|---|---|-----|----|
| 고 | 추 | 먹   | 고  | 매 | 매 | 매   | 매  |
| 달 | 래 | 먹   | 고  | 매 | 매 | 매   | 매  |
| 앞 | 산 | 도   | 뱅  | 뱅 | 뱅 | 뱅   | 뱅  |
| 뱅 | 글 | 뱅   | 글  | 돌 | 아 | 라   |    |

- ◎ 한국의 음식재료중 매운 양념류로 노랫말을 만들어보세요.

(예:양파먹고 맴맴/겨자먹고 맴맴)

- ◎ 한국의 음식중 매운 음식으로 노랫말을 만들어 보세요.

(예: 매운탕 먹고 맴맴/ 불닭먹고 맴맴)



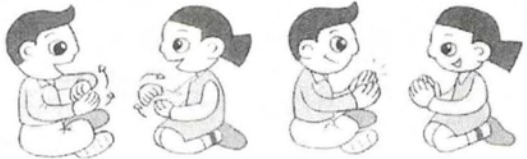
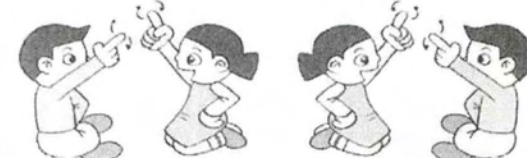
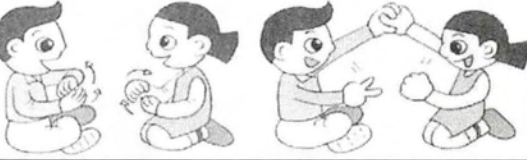
## ◎ 맴맴 노래놀이



고 추 먹 고 맴 맴 마 늘 먹 고 맴 맴  
달 래 먹 고 맴 맴 ? ? 먹 고 맴 맴

앞 산 — 도 뱅 뱅 뒷 산 — 도 뱅 뱅

뱅 글 뱅 글 돌아 가 위 바 위 보

| 노래                   | 동작설명                                                                            | 움 동                                                                                  |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 고추먹고맴맴<br>~??먹고맴맴    | 두손을 돌린후,<br>손뼉 두번치기                                                             |  |
| 앞산동 뱅뱅<br>뒷산도 뱅뱅     | 왼손을 허리에 놓고<br>오른손 검지손가락을<br>위로 뻗어 돌린다.<br>오른손을 허리에놓고<br>왼손 검지손가락을<br>위로 뻗어 돌린다. |  |
| 뱅글뱅글<br>돌아라<br>가위바위보 | 두손을 돌린후<br>가위바위보한다.                                                             |  |



별칭1: 가위바위보를 해서 이긴사람이 진사람의 뒷목에 손가락찍고 알아맞히기

별칭2: 가마솥의 누룽지별칭놀이



| 노 래         | 동작 설명                      | 움 동 |
|-------------|----------------------------|-----|
| 가마솥의 누룽지    | • 술래가 된 아이의 등을 네 번 토닥 거린다. |     |
| 박박 굵어서      | • 두 손으로 등을 굵는다.            |     |
| 오드둑 오드둑 씹어서 | • 손가락으로 등을 씹는 시늉을 한다.      |     |
| 맛있게 먹자 ~ ~  | • 술래의 등을 마구 두드려 준다.        |     |

## Ⅳ 풍속화에 드러난전래놀이

### 1. 한국 전통풍속화의특성

#### 1) 풍속화에 대하여

풍속화는 사람이 살아가는 일상의 모습을 그린 그림이다. 삶의 흔적을 그림을 통해 남기고 싶어하는 사람의 본능이 풍속화를 후대에 남긴것이다. 선사시대부터 지금까지 삶의 모습은 끊임없이 그림을 통해 묘사되었다. 우리역사속에서 주목할 만한 풍속화로는 선사시대의 바위그림(암각화), 고구려의 고분벽화, 조선시대의 경직도, 감로도, 삼강행실도, 조선후기 풍속화, 현대의 민중회화 등을 꼽을 수있다. 풍속화는 조선후기, 즉 18세기에 들어서면서 유행하기 시작했다. 풍속화가 18세기에 유행하기 시작한 것은 실학의 발달과 서양문화의 유입이 주요 요인이었던 것으로 알려져 있다. 유교 중심 사회에서 사람 생활에 필요한 학문의 필요성을 깨닫게 되고 서양문화가 유입되어 조선의 경제가 성장하기 시작하며 사람들의 생각도 좀 더 자유로워 졌기 때문이다. 조선후기 이전에는 이상향을 상상으로 그린 관념적인 그림들이 주류를 이루었지만, 조선후기에 와서 우리땅과 풍경을 그린 진경산수화와 서민들의 삶을 담은 풍속화가 유행하게 되었다. 풍속화는 단순히 외형을 사실적으로 표현하는데 그치지 않고 평범함 서민들의 희로애락까지 담아 내었다.

조선후기의 풍속화가 특별히 주목받는 이유는 무엇보다도 서민들이 주인공으로 부상했다는데 있다. 신분적 차별이 심했던 시절 주인공으로 등장한 서민들의 모습은 매우 소중한 흔적이다. 조선후기 처음으로 풍속화를 화가는 양반신분의 윤두서와 조영석이었다. 그들은 일하는 사람들, 놀이하는 사람들 등을 화폭에 담았다. 이들의 뒤를 이어 김홍도, 신윤복, 김득신과 같은 중인 출신의 화원들이 등장하면서 조선시대의 풍속화는 점차 변하는데, 이들 화가는 마치 신문의 사회면처럼 당시 사회가 가진 문제와 문화를 화폭에 다루었다. 그들이 남긴 그림에는 양반과 상인 또는 관리와 백성들 사이의 불공평한 신분관계, 남녀사이의 애정, 교육, 농경생활에 기반



을 둔 농민들의 생활 상등이 고스란히 담겨있다.

또한 조선후기 풍속화 속에는 그 시대 사람들의 희망이 담겨 있다. 화원들은 단순히 생활모습을 그려내는데 그치지 않고 그속에 사회 비판적인 시각을 웃음을 동원해 해학적으로 풍자했다. 고단한 삶의 단편이나 양반 계층의 생활을 묘사한 그림에 이르기까지 이시대 풍속화의 등장인물들에게는 어두운 그늘을 찾을수없다. 그들의 모습은 밝고 명랑하다. 그리고 삶을 긍정적이며 낙관적인 것으로 바라보고 누리는 희망의가치관, 그것이 풍속화에서 빛나고있다.

※참고자료 :정병모,〈사계절의생활풍속〉, 파주 :보림,2004.

## 2)풍속화의 특성

### ①서양의 그림과 보는 법이 다르다.

오늘날 우리는 서양식 가로쓰기 방식에 익숙해 있다.그래서 글을 읽고 쓸때 왼쪽에서 오른쪽으로 방향을 나아가게 된다.

그림을 볼때도 마찬가지이다. 무심결에 왼쪽에서부터 ‘\’, ‘/’ 이런방향으로 보게된다. 하지만우리 옛 그림은 그런 방향으로 보면시선이 뭔가 걸리듯 꺼끌꺼끌한 느낌이 든다.

그림의 자연스런 흐름에 어긋나기 때문이다. 따라서 반대로 ‘/’, ‘\’ 으로 보면 훨씬 자연스런 멋이 느껴진다. 옛 선조들은 서양과 반대로 글을 쓰고 읽었기 때문에 그림도 그렇게 봐야 제 맛이 나는 것이다.

### ②우리 옛그림에는 익살과 해학이 깃들어있다.

우리는 반도에 위치하고 있고 난의 가시밭 길을 걸어온 민족이다. 하지만 어려움 속에서도 늘 웃음을 잃지 않고 살아왔다. <담배피는호랑이>같은 그림이 대표적이다.

### ③우리옛그림은 은은한 멋을 느끼는 그림이다.

우리 옛 그림은 여백의 미를 강조하고 있다. 그래서 그림을 느낄 수 있도록 해준다.간절하면서도 은은한 멋을 느낄 수 있다.우리 옛 그림은 단지 '보기' 만하





는게 아니라 분위기까지 생생하게 '느낄'때 그 그림이 참 모습을 볼 수있다.

④우리 옛그림에는 고결한 선비의 정신이 담겨있다.

옛 선비들에게 그림은 마음을 갈고 닦는 수단이기도 했다. 따라서 그림속에는 그  
것을 그린 사람의 인품과 학문의 깊이가 있다고 여겨 졌다.

⑤우리 옛 그림은 보는 그림이면서 동시에, 읽는 그림이다.

옛 선조들은 글자를 읽듯이 그림을 읽었다는 것이다. 즉 그림속에는 눈에 보이지  
않는 내용이 내재되어 있다는 것이다.

우리 옛 그림은 친구를 사귀는 것과 똑같다. 처음엔 우리 옛 그림이 낯설게 느껴질  
수도 있다. 하지만 자꾸 가까이 하다보면 자연스레 보는 눈이 트일것이다.

※참고자료 : 장세현,〈한눈에 반한 우리미술관〉, 서울:도서출판 거인, 2007.

## 2. 김홍도의〈씨름〉



조선시대 18세기, 종이에 담채, 27.0x22.7cm, 〈단원풍속화첩〉에 수록, 국립중앙박물관

- ▣ 위 그림에서 잘못 그려진 부분을 찾아보세요!
- ▣ 제일아래에 있는 아이는 무슨생각을 하고있을까요?
- ▣ 위 그림의 구경꾼이 되어 한마디씩 표현해보세요!



[황소씨름 고등어씨름-자진모리]

음력 5월 5일, 단오날이 되면 여자들은 그네를 타고 창포물에 머리를 감았고 남자들은 개울가 모래밭에 모여 씨름대회를 열었다. 그날 씨름왕에 선발되면 황소 한 마리를 상으로 받기도 했다. 어른들이 하는 씨름을 보고 우리 아이들도 자기들의 씨름놀이를 만들어 냈다. 아이들은 어른들처럼 힘을 겨루는 놀이로서만이 아니라 자신들의 애기를 노래로 부르며 씨름놀이를 한 것이다.

◎ 노래(지진모리)

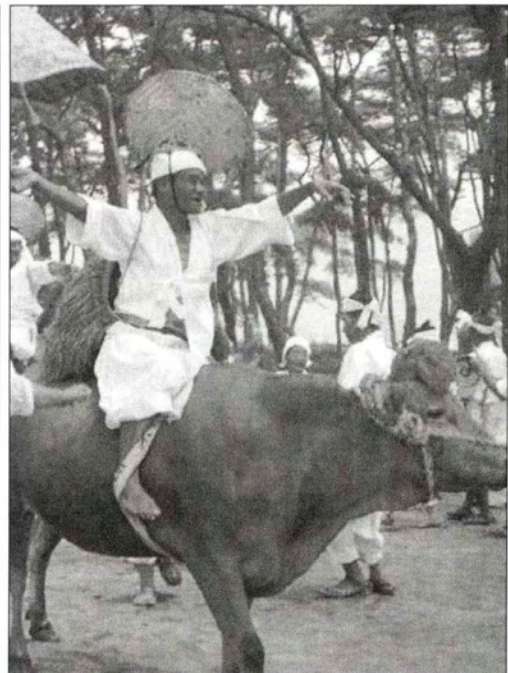
[매기고(주고)]

[받고]

| 덩             | 덩             | 덩 - 덕 | 쿵 덕 |
|---------------|---------------|-------|-----|
| 황 소 씨 림       | 고 등 어 씨 림     |       |     |
| 어 디 서 배 윽 냐   | 집 에 서 배 윽 다   |       |     |
| 뭐 먹 고 배 윽 냐   | 밥 먹 고 배 윽 다   |       |     |
| 누 구 한 테 배 윽 냐 | 아 빠 한 테 배 윽 다 |       |     |
| 어 땡 게 넘 기 냐   | 이 령 게 넘 긴 다   |       |     |

◎ 황소씨름 고등어씨름 놀이

| 노래 및 율동 설명                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 씨름을 할 때처럼 두 아이가 서로의 살바(허리춤)를 잡고 선다.</li> <li>• ‘황소 씨름 고등어 씨름’부터 노래를 주고받으며 좌우로 꺼떡거리다, ‘이렇게 넘긴다’ 후에 씨름을 시작한다.</li> <li>• 노래는 구경하는 모든 아이들이 함께 불러주는 것이 좋다.</li> </ul> |
| 율 동                                                                                                                                                                                                        |
|                                      |



(1등상으로 황소를 받고 좋아하는 모습)



### 3. 신윤복의 <단오풍경(端午風景)>



조선시대 후기, 종이에 수묵담채, 28.2 x 35.2cm, <해원전신첩>에 수록, 간송미술관

▣ 위 그림에 등장하는 사람은 모두 몇 명일까요?

▣ 왼쪽 바위 뒤에서 몰래 훑쳐보는 사람들은 누구일까요?

#### [오금아 힘써라-단모리]

예전 아이들이 방문을 열고나서면 앞에 놓은 산이 펼쳐져 있었다. 초록의 나무가 무성한 산을 바라보며 아이들은 의연한 맘을 기를 수 있었을 것이다.

그 산을 바라보며 부르던 노래인 '오금아 힘써라'는 그네타기 노래이기도 하다. 또한 옛날에 오금이 튼튼해야 여러 일을 잘 할 수 있었으며, 동화에서 무서운 존재를 만나면 '오금이 저린다' 라고도 했다

◎ 노래(지지모리)

|   |   |     |    |   |   |     |    |
|---|---|-----|----|---|---|-----|----|
| 덤 | 덤 | 덤 덕 | 쿵덕 | 덤 | 덤 | 덤 덕 | 쿵덕 |
| 앞 | 산 | 아   |    | 땡 | 겨 | 라   |    |
| 뒷 | 산 | 아   |    | 밀 | 어 | 라   |    |
| 오 | 금 | 아   |    | 힘 | 써 | 라   |    |
| 영 |   | 차   |    | 영 | 차 |     |    |

◎ 오금아 힘써라 노래 악보

전래동요 / 백창우 작곡



◎ 오금아 힘써라 노래 악보

| 노 래                  | 동작 설명                                                     | 움 동 |
|----------------------|-----------------------------------------------------------|-----|
| 앞산아 땡겨라 ~<br>오금아 힘써라 | • 두 명씩 짝을 지어 마주 서고 가볍게 양손을 잡고, 처음에는 작게 그리고 점점 크게 좌우로 흔든다. |     |
| 영 ~ 차                | • 두 손을 잡은 채로 한쪽으로 천천히 한 바퀴 돈다.                            |     |
| 영 차                  | • 두 손을 잡은 채로 반대쪽으로 빠르게 돈다.                                |     |



#### 4. 김득신의 <야묘도추(野猫盜雛)>



조선시대 후기, 종이에 담채, 22.5x27.1cm, 간송미술관

- ▣ 위 그림에 등장하는 동물은 모두 몇 마리이며, 그 이름을 써 보세요?
- ▣ 위 그림 속의 닭 주인(남편, 부인)이 되어서 대화를 해 보세요!
- ▣ 남자 주인을 무엇을 하고 있었을까요?
- ▣ 닭으로 만드는 한국음식에는 무엇이 있을까요?

#### [닭잡기놀이]

어린 시절 소풍을 가면 넓은 잔디밭에 모여서 했던 대표적인 놀이가 '쥐와 고양이'라는 놀이이다. '닭잡기' 놀이는 이와 유사한 놀이이나 몇 가지 차이점이 있다. 첫째, '쥐와 고양이'에서는 수동적이었던 울타리가 중요한 역할을 하는 점, 둘째, 놀이가 이뤄지기 전 닭과 살랭이가 주고받는 말이 있다는 것이다. 이 놀이를 통해서 어려움에 처한 친구를 보호하는 마음을 기를 수도 있다.



### ◎ 닭잡기놀이 방법

- (1) 닭과 살팽이를 정한다.
- (2) 나머지는 손을 잡고 둥그런 원(울타리)을 만든다.
- (3) 닭은 울타리 안에 있고 살팽이는 밖에 둔다.
- (4) 살팽이가 울타리 주위를 어슬렁 거리면서 닭에게 말을 건네며 놀이는 시작된다.

살팽이 : (겉시듯) 너 벼슬이 굵둑굵둑 굵다

닭 : (얇갑게) 암만 고와도 너를 주랴!

울타리 : 으악(동시에 쓰러진다)

살팽이 : 너 집이 왜 쓰러졌니?

닭 : (플죽은 목소리로) 딸월 장마에 다 쓰러졌다

살팽이 : 그럼 너집 고쳐줄게 새끼 한 마리 다오

닭 : 그래!

살팽이 : (쓰러진 울타리를 하나하나 일으켜 세운다) 으차.. 으라차차, 어여차..

자 이제 다 고쳤으니 너 새끼 한 마리 다오

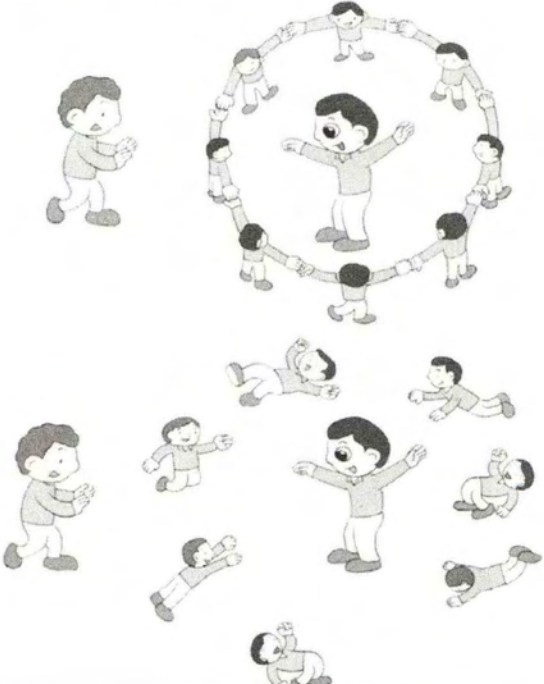
닭 : 싫다!

살팽이 : 뭐라고? 그럼 널 잡아먹겠다

- (5) 말이 끝나기가 무섭게 살팽이가 닭에게 덤벼든다.
- (6) 살팽이가 원 안을 들어오려고 하면 울타리들은 쥘쥘 간격을 좁혀 살팽이를 막아야한다. 만약 울타리를 뚫고 들어오면 재빨리 손을 들어 닭을 내보내고 닭이 밖으로 달아났다가 살팽이가 나오면 다시 울타리 안으로 들여보내면서 살팽이에게 잡히지 않도록 해야 한다.
- (7) 이렇게 해서 살팽이가 닭을 잡을 때까지 놀이를 진행한다.

### ◎ 닭 잡기놀이 진행 시 유의사항

- ❶ 놀이 전 닭과 살행이가 주고받는 말은 놀이의 줄거리를 제공해 줄 뿐만 아니라 놀이의 시작을 알리는 역할을 한다.
- ❷ 주어진 말 이외에 아이들의 상황에 맞게 창의적으로 말을 만들어 놀도록 한다.
- ❸ 이 놀이에서는 울타리의 역할이 중요하다. 어렵고 힘든 상황에 처한 닭을 보호해야 하기 때문이다. 힘이 약하고 어려운 친구를 닭으로 정해 놀이를 하는 것도 의미가 있을 것이다.

| 노래 및 동작 설명                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 울 동                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>살행이 : (꼬시듯) 니 벼슬이 곰두곰 두 곰다</p> <p>닭 : (알뜰게) 암만 고와도 너를 주랴</p> <p>울타리 : 으악(동시에 쓰러진다)</p> <p>살행이 : 니 집 왜 쓰러졌니?</p> <p>닭 : (폴 죽은 목소리로) 팔월 장마에 다 쓰러졌다</p> <p>살행이 : 니 집 고쳐 줄게 새끼 한 마리 다오</p> <p>닭 : 그래</p> <p>살행이 : (쓰러진 울타리를 하나하나 일으켜 세운다)</p> <p>으차.. 으랴차차, 어여차...</p> <p>자 이제 다 고쳤으니 니 새끼 한 마리 다오</p> <p>닭 : 싫다</p> <p>살행이 : 뭐라고? 그럼 널 잡아먹겠다</p> |  |

### 〈참고 문헌〉

- 김광언 글, 김수남 사진 『민속놀이』, 서울 : 대원사, 1989.
- 이상호 지음, 박향미 그림, 『전래놀이 101가지』 서울 : 사계절, 1999.
- 이재선, 『우리나라의 민속놀이』, 서울 : 한국문화사(영인), 1997.
- 장세현, 『한눈에 반한 우리 미술관』, 서울 : 도서출판 거인, 2007.
- 전송배, 모형오, 『유아국악교육』, 서울 : 양서원, 2003.
- 정병모, 『사계절의 생활풍속』, 파주 : 보림, 2004.
- 『조선시대 음악풍속도』, 서울 : 국립국악원, 2002.



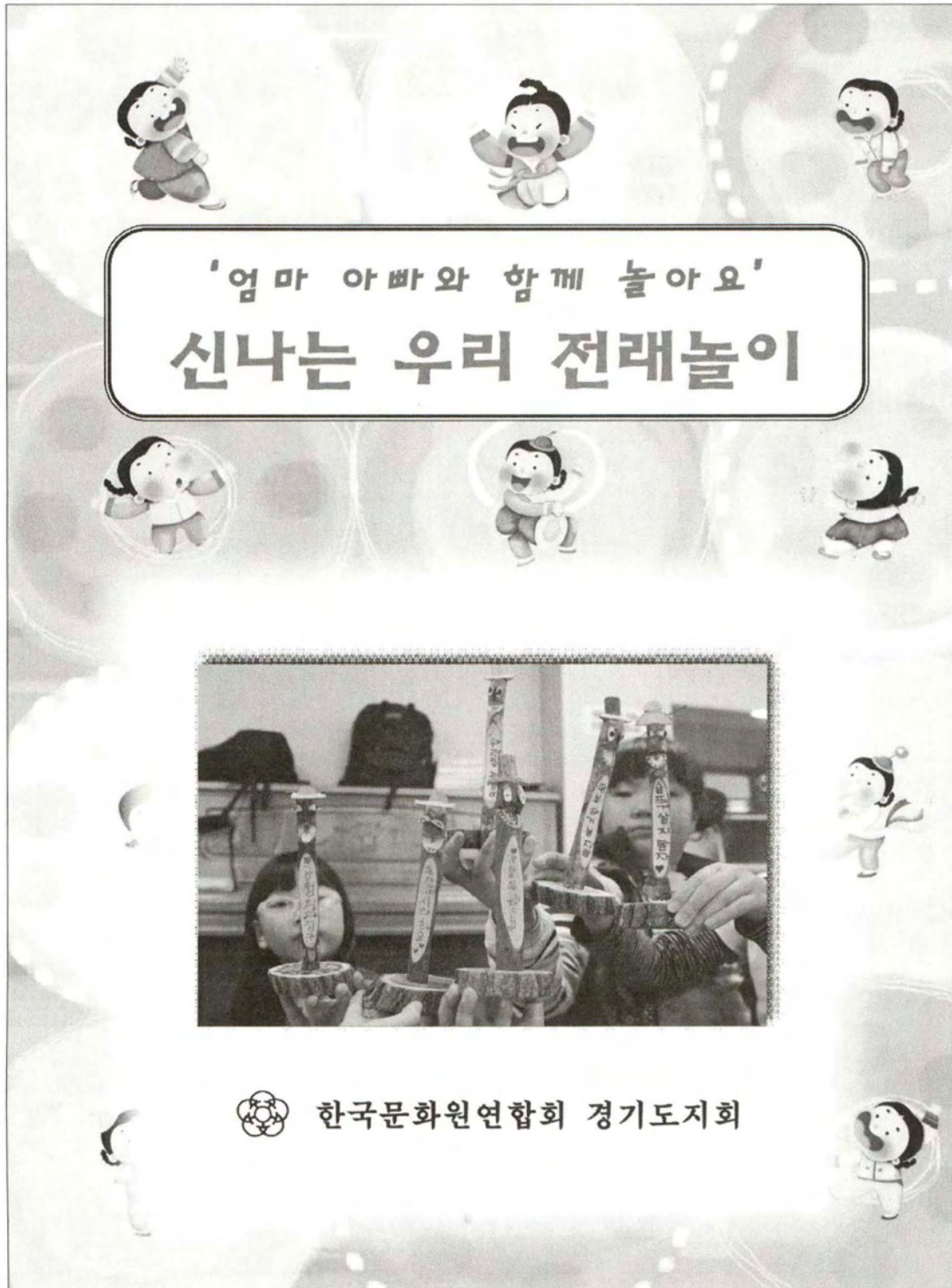
여 백





여 백

가. 참가자 활동교재



'엄마 아빠와 함께 놀아요'

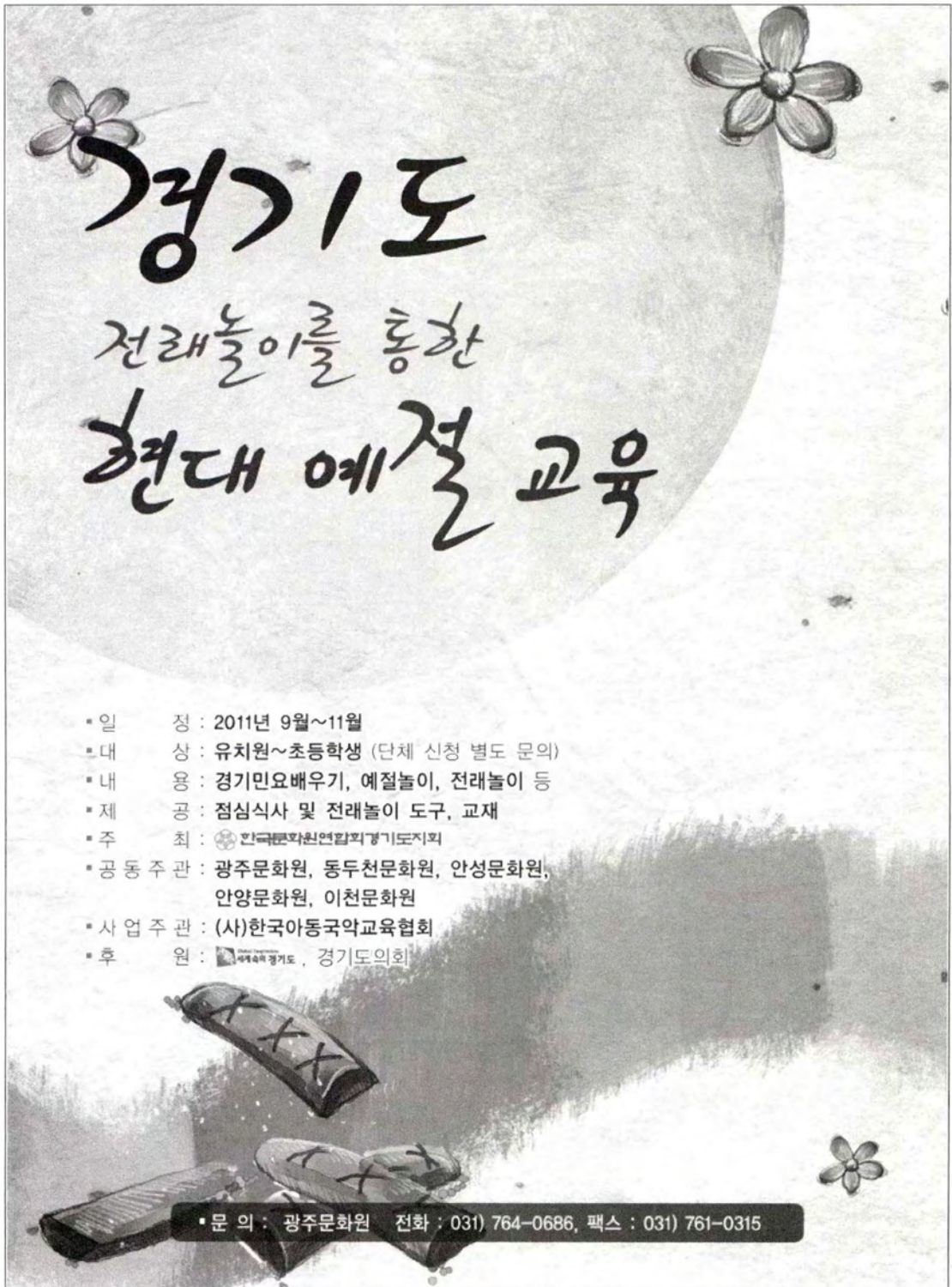
**신나는 우리 전래놀이**



 한국문화원연합회 경기도지회



나. 홍보전단지



**경기도**  
전래놀이를 통한  
현대 예절 교육

- 일 정 : 2011년 9월~11월
- 대 상 : 유치원~초등학생 (단체 신청 별도 문의)
- 내 용 : 경기민요배우기, 예절놀이, 전래놀이 등
- 제 공 : 점심식사 및 전래놀이 도구, 교재
- 주 최 : 한국문화원연합회경기도지회
- 공 동 주 관 : 광주문화원, 동두천문화원, 안성문화원,  
안양문화원, 이천문화원
- 사 업 주 관 : (사)한국아동국악교육협회
- 후 원 : 경기도, 경기도의회

▪ 문 의 : 광주문화원 전화 : 031) 764-0686, 팩스 : 031) 761-0315

# 경기도 전래놀이를 통한 현대 예절 교육

## ■ 놀이로 배우는 예절 교육

일상생활에서 지켜야 할 예티켓이 더 많아졌습니다.

하지만 예절 교육은 지루하고 재미없다고 생각하는 우리 아이들!

그래서 예절 교육을 놀이로 만들었습니다.

재미있고 신나는 예절 놀이로 우리 아이들이 예절 바른 습관을 기를 수 있도록 문화원이 앞장서겠습니다.

## ■ 이번 프로그램에서는

1. 신나는 전래놀이도 배우고, 놀이를 통해 우리 아이들이 친구들과 의논하기, 경쟁하기, 규칙 지키기, 배려하기 등을 배울 수 있습니다.
2. 예절놀이로 어려운 구사와 구용을 이해하기 쉽게, 아이들이 잔소리라고 하는 규칙들도 노래로 부르며 재미있게 배울 수 있습니다.
3. 신명나는 경기민요를 배울 수 있습니다.
4. 프로그램에서 배운 전래놀이를 가족들과도 즐겁게 할 수 있도록 전래놀이 도구와 교재를 배포합니다.

## ■ 프로그램

| 순서 | 제목              | 내용                              |
|----|-----------------|---------------------------------|
| 1  | 국악실내악공연 및 국악기체험 | 창작국악 공연관람 및 국악기연주체험·동요부르기       |
| 2  | 경기민요배우기         | 경기뱃노래, 경기아리랑 등                  |
| 3  | 전래놀이            | 전래동요와 함께하는 전래놀이<br>앉아서 하는 민속놀이  |
| 4  | 점심식사            | 자유놀이                            |
| 5  | 미니장승 만들기        | 미니·장승을 직접 제작하고<br>몸통에 글쓰기       |
| 6  | 예절놀이            | 생활예절 등 기초예절교육<br>역할놀이 및 예절노래만들기 |
| 7  | 민속놀이            | 버나돌리기, 국궁, 비석치기, 투호놀이, 강강술래     |

※상기 프로그램은 사정에 따라 변경될 수 있습니다.



한국문화원연합회경기도지회



다. 평가설문지

## 설문지

1. 오늘 활동한 내용이 재미있었습니까?

①매우 재미있음

②조금 재미있음

③보통

④조금 재미없음

⑤매우 재미없음

2. 오늘 활동한 내용 중 가장 재미있었던 것은 무엇입니까?(복수응답수용)

①국악실내악공연과 경기민요 배우기

②전래동요놀이 및 칠교, 산가지놀이

③애기장승 만들기

④예절놀이

⑤민속놀이

⑥없다

3. 오늘 활동한 프로그램을 다시 진행한다면 참여하겠습니까?

①예

②아니오

4. 오늘 진행한 예절교육에서 기억나는 것은 무엇입니까?

5. 친구들과 함께 해보고 싶은 전통놀이는 무엇입니까?





▶ 2011. 9. 26 연합뉴스 보도자료



▶ 2011. 9. 26 일간경기

한국농어촌공사

NEWS 팔당유역신문

NH 농업

뉴스 팔당유역 HOT ISSUE 오피니언 포토 목자미당

전세기사 로그인 회원가입

2011. 9. 26 목요일 13:00

이천문화원, 전래놀이에서 현대 예절 배운다

2011년 09월 26일 (월) 17:12:14

이영일 기자 [eyan2011@korea.com](mailto:eyan2011@korea.com)

[팔당유역신문 이영일 기자] 경기도 이천문화원(원장 조영호)은 오는 27, 29, 30일 3일간 '경기도 전래놀이'를 통한 현대 예절 교육을 도암초등학교에서 전래 초등학생을 대상으로 실시한다.

한국문화원연합회 경기도지회가 주최하고 이천문화원이 주관하는 이번 예절 교육은 소집단놀이 위주의 전래 놀이를 중심으로 프로그램을 구성하여 초등학생의 눈높이에 맞춘 '신나는 예절 교육'시간이 될 전망이다.

또한 '전래놀이'를 통한 현대 예절 교육이라는 행사명에 걸맞게 단절된 경기도 전래놀이를 통해 향토문화에 서려있는 전래 놀이의 가치를 재조명하는 동시에 일상에서 쉽게 할 수 있는 가족 놀이 문화로의 보급 및 활성화를 목표로 시행된다.

이번 교육은 어린이에게 딱딱한 예절 교육이 아닌, 즐거운 놀이를 통하여 바른 인성과 예절 학습을 배양할 수 있는 교육의 장으로 마련했다.

이번 교육은 국악실내악 공연 및 국악기 체험, 경기민요 배우기, 미니장승 만들기 등 초등학생의 관심을 끌 수 있는 다채로운 프로그램을 마련, 각 분야의 전문가를 초빙해 단순한 놀이에 그치지 마는 알찬 프로그램에서 벗어나 전문성을 갖춘 프로그램으로 확대해 갈 계획이다.

이천문화원, 전래놀이에서 현대 예절 배운다

팔당유역신문 **이영일** 기자 [eyan2011@korea.com](mailto:eyan2011@korea.com)

이천문화원, 전래놀이에서 현대 예절 배운다

팔당유역신문 **이영일** 기자 [eyan2011@korea.com](mailto:eyan2011@korea.com)

▶ 2011. 9. 26 팔당유역신문

이천·여주·양평의 향토신문

동부중앙신문

동부중앙신문 기사검색

HOME 통합뉴스 정치 사회 보건/교육 문화/특집 사람들 오피니언/문화 카페/광고판 이천소식 여주소식 양평소식 보도자료

본간/특집/일반/교원

보건의료

이천문화원, 경기도 전래 놀이 통한 현대 예절 교육 실시

2011년 09월 27일 (화) 18:13 [동부중앙신문(주)] [이천문화원]

대원문화원(원장 조영호)은 27일 '경기도 전래놀이'를 통한 현대 예절 교육'을 이천시 선문면 도암리에 위치한 도암초등학교 4학년을 대상으로 실시해 학생들과 학부모들로부터 큰 호응을 얻고 있는 것으로 나타났다.

한국문화원연합회 경기도지회가 주최하고 대원문화원이 주관한 이번 예절 교육은 소집단놀이 위주의 전래 놀이를 중심으로 프로그램을 구성하여 초등학생의 눈높이에 맞춘 '신나는 예절 교육' 시간이었다는 평가다.

또한 '전래놀이'를 통한 현대 예절 교육이라는 행사명에 걸맞게 단절된 경기도 전래놀이를 통해 향토문화에 서려있는 전래 놀이의 가치를 재조명하는 동시에 일상에서 쉽게 할 수 있는 가족 놀이 문화로의 보급 및 활성화를 목표로 시행되어 어린이에게는 딱딱한 예절 교육이 아닌, 즐거운 놀이를 통하여 바른 인성과 예절 학습을 배양할 수 있는 교육의 장이 됐다.

특히 이번 교육은 국악실내악 공연 및 국악기 체험, 경기민요 배우기, 미니장승 만들기 등 초등학생의 관심을 끌 수 있는 다채로운 프로그램으로 기획되었고, 각 분야의 전문가를 초빙하여 수업들 진행함으로써 단순한 놀이에 그치지 않았다는 점에서 주목을 받고 있다.

대원문화원 관계자는 "이번 교육이 학생 및 학부모들의 큰 성원에 힘입어 성황리에 마칠 수 있었던 것으로 평가되고 있으며, 대원문화원은 앞으로도 전래 학생들을 대상으로 지속적인 프로그램을 개발, 보급함으로써 해외바른 이천문화원으로서의 성장을 돕는데 최선을 다하겠다"고 밝혔다.

한편 대원문화원이 실시하고 있는 '전래놀이'를 통한 현대 예절 교육'은 29일과 30일 도암초등학교 5학년과 6학년을 대상으로 각각 진행할 예정이다.

김덕기 기자 [이천문화원] [kdg6989@naver.com](mailto:kdg6989@naver.com)  
"이천, 여주, 양평지역을 선도하는 중심 언론"  
- Copyrights ©동부중앙신문(주). 무단 전재 및 재배포 금지 -

▶ 2011. 9. 27 동부중앙신문



▶ 2011. 9. 29 이천설봉신문







2011 경기도 전래놀이를 통한  
현대 예절 교육  
결과보고서