조선족 민속놀이

라정일 편저

흑룡강 조선민족 출판사

조선족 민속놀이

라정일 편저

흑룡강조선민족출판사
2012 · 할 빈

图书在版编目(CIP)数据

朝鲜族民俗游戏 ：朝鲜文 / 罗正日编著. -- 哈尔滨 ：黑龙江朝鲜民族出版社，2012.10
ISBN 978-7-5389-1892-2

Ⅰ. ①朝… Ⅱ. ①罗… Ⅲ. ①朝鲜族－游戏－中国－朝鲜语(中国少数民族语言) Ⅳ. ①G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 242274 号

书　　名/ 朝鲜族民俗游戏
编　　著/ 罗正日
责任编辑/ 金在豪
责任校对/ 宋英爱
封面设计/ 李光吉
出版发行/ 黑龙江朝鲜民族出版社
发行电话/ 0451-57364224
电子信箱/ hcxmz@126.com
印　　刷/ 牡丹江新闻传媒印务有限公司
开　　本/ 787mm×1092mm　1/16
印　　张/ 19.25
字　　数/ 360 千字
版　　次/ 2012 年 10 月第 1 版
印　　次/ 2012 年 10 月第 1 次印刷
书　　号/ ISBN 978-7-5389-1892-2（民文）
定　　价/ 28.00 元

책머리에

우리 말의 "놀이"는 "놀음놀이"의 준말로서 여럿이 모여서 즐겁게 노는 일, 여러가지 형태의 놀음놀이, 어떤 놀음을 하여 승부를 겨루는 일 등을 말하는데 "놀다"라는 동사에서 파생된 단어로서 놀이, 노래, 장난 등의 뜻을 갖고있다.

놀이의 범위는 매우 넓다. 식사, 수면, 배설과 같은 생존을 위한 활동과 생계수단으로서의 "일"을 제외한 모든 육체적, 정신적 활동이 바로 놀이인것이다. 더우기 어린이들의 세계에서는 일과 놀이의 구분조차 명확하지 않다. 그들에게는 일이 곧 놀이이고 놀이가 일이다. 어린이들은 놀이를 통해서 살아가기 위한 기능과 사회적관습을 배워가기때문이다. 그런 점에서 사람의 삶은 놀이를 떠나서는 존재할수 없다고 해도 과언이 아니다.

놀이는 삶에 활력을 주는 원초적, 본능적 활동이다. 인간의 축제기질을 표출하고있는 놀이문화는 다양한 문화적, 철학적, 주술적 의미를 함축해 한 나라, 한 시대를 보여주는 척도가 되기도 한다.

그러나 근래에 와서 우리의 놀이는 옛날에 비해 점차 감소되고 소실되여가고 있을뿐만아니라 원래와 다르게 변화하고있다. 객관적인 원인으로 시대의 발전, 생활방식의 변화, 그리고 다른 문화의 영향 등을 들수 있다. 여기서 중요한것은 우리 학생들이 우리 전통문화에 대하여 크게 흥취를 가지지 못한다는 점이다. 필자는 학교교육에서 우리의 문화에 대한 가르침이 지나치게 적은것을 그 주된 원인이라고 생각하다. 또 서방문화의 영향을 많이 받아 우리 문화를 서방문화보다 뒤떨어지고 촌스럽다고 여기는 마음도 우리 놀이를 사라지게 한 중요한 원인의 하나이다. 우리는 자기 문화를 포기하고 남의 문화만 따르다가 지구에서 사라진 민족이 많다는것도 잊어서는 안될것이다.

지금의 학생들은 물론 학부모들까지도 우리의 전통명절보다 서방의 명절에 더 익숙하다. 이를테면 서방의 "발렌타인데이(情人节)", "크리스마스(圣诞节)" 등

이 점점 더 환영을 받고있다. 놀이는 더 말할것도 없다. 아예 대부분 학생들은 무엇이 우리 민족의 놀이인지 모르고있다. 그것은 우리 놀이의 과학성 내지는 우수성에 대한 리해가 부족하기때문이라고 필자는 생각한다. 그런 의미에서 필자는 우리 어린이들뿐만아니라 학부모들까지 함께 읽어야 한다는 일념으로 이 책을 집필했다. 옛날부터 우리 조상들이 즐겨했던 다양한 놀이나 풍속을 더듬고 공부하다보면 조상들의 숨결과 전통문화의 맛과 멋, 나아가서 우리 전통문화의 위대함을 리해할수 있으리라 생각한다.

이 책은 우리 고유의 놀이가 점차 사라지고있는 이때에 우리의 놀이에는 어떠한것들이 있는지, 그러한것들이 왜 지금까지 전승되여왔는지 등을 알아보고 전통문화의 맥을 우리 학생들이 이어가도록 하기 위해 만들어진것이다. 특히 그 수많은 놀이가운데서 우리 학생들에게 비교적 적합하고 알맞고 또 흥미가 있는것들을 골라서 엮었다. 아무리 우리 민족 고유의 놀이라고 해도 시대적으로 뒤떨어진 놀이나 취미성이 딸리는 놀이는 학교 보급용으로는 적합하지 않기때문이다.

이 책을 엮음에 있어서 필자는 "세시놀이", "일반놀이", "아이들 놀이" 등으로 분류했는데 이는 어디까지나 책의 체계성이나 서술의 편의를 위한 분류일뿐 큰 의미는 없다. 세시놀이라 해서 반드시 명절이나 절기에만 노는것이 아니고 일반놀이중에도 세시풍속과 관련이 있는것이 많기때문이다. 또 아이들의 놀이라 해서 어른들이 놀지 못하는것도 아니고 어른들의 놀이라 해서 아이들이 놀지 못하는것도 아니다.

전통의 놀이이지만 틀에 얽매이지 않고 현시대에 맞게 보완하고 개진해나가는것도 우리 고유의 놀이를 즐기고 널리 보급할수 있는 효과적인 방법이 될것이라는 점을 부언하면서 우리 학생들과 선생님들, 학부모들의 적극적인 참여를 기대해본다.

끝으로 이 책의 출간을 위해 여러모로 애써준 흑룡강조선민족출판사 식구들에게 깊은 감사를 드리는바이다.

라정일

2012년 8월 8일

试读结束：需要全本请在线购买： www.ertongbook.com

차 례

제1장 민속이란 무엇인가 ---- 1

제2장 민속놀이 지도방법 ---- 3

민속놀이의 지도방향 ---- 3
민속놀이의 지도방안과 건의 ---- 3
놀이 전수자로서의 교원의 작용 ---- 5
놀이 지도시의 류의점 ---- 7

제3장 세시놀이 ---- 8

단원 공부내용 ---- 8
단원목표 ---- 8
지도상 류의점 ---- 8

1월에 하는 민속놀이 ---- 9
널뛰기 ---- 9
윷놀이 ---- 12
연띄우기 ---- 23
지신밟기 ---- 27
놋다리밟기 ---- 31
답교(踏橋)놀이 ---- 39
더위팔기 ---- 41
줄다리기 ---- 42
차전놀이 ---- 48

2월에 하는 민속놀이 ---- 53
일군날 ---- 53
령등맞이 ---- 55

3월에 하는 민속놀이 ---- 57
삼짇날 ---- 57
화류(花柳)놀이 ---- 58

풀싸움놀이 ---- 61
호드기불기 ---- 64
풀각시놀이 ---- 66
풀묻기 ---- 69
활쏘기 ---- 71
4월에 하는 민속놀이 ---- 76
연등놀이 ---- 76
5월에 하는 민속놀이 ---- 79
씨름 ---- 79
그네뛰기 ---- 85
탈춤놀이 ---- 90
6월에 하는 민속놀이 ---- 94
류두절(流头节) ---- 94
7월에 하는 민속놀이 ---- 97
백종(百种)날 ---- 97
삼삼기 ---- 98
8월에 하는 민속놀이 ---- 99
농악(农乐) ---- 99
소놀이 ---- 99
강강수월래 ---- 100
9월에 하는 민속놀이 ---- 107
단풍놀이 ---- 107
10월에 하는 민속놀이(세시풍속) ---- 108
손돌풍 ---- 108
11월에 하는 민속놀이 ---- 110
룡의 밭갈기 ---- 110
12월에 하는 민속놀이 ---- 113
이달의 행사 ---- 113
랍향 ---- 114
제4장 일반놀이 ---- 115
단원 공부내용 ---- 115
단원목표 ---- 115
지도상 류의점 ---- 115

투호놀이 ---- 116
바둑 ---- 117
수건돌리기놀이 ---- 121
류객주놀이 ---- 122
고누놀이 ---- 125
구슬치기 ---- 129
농악놀이 ---- 132
장치기 ---- 137
여러가지 씨름 ---- 141
월월이청청 ---- 143
천렵 ---- 150

제5장 아이들 놀이 ---- 153

단원 공부내용 ---- 153
단원목표 ---- 153
지도상의 류의점 ---- 153

가마타기 ---- 154
고무줄놀이 ---- 155
공기놀이 ---- 158
공치기놀이 ---- 165
여러가지 공놀이 ---- 166
굴렁쇠 굴리기 ---- 168
그림자놀이 ---- 170
기차놀이 ---- 172
꽃따기 ---- 173
네둠벙놀이 ---- 175
달팽이놀이 ---- 177
닭싸움 ---- 179
두꺼비집 ---- 181
딱지치기 ---- 184
땅뺏기 ---- 187
말타기놀이 ---- 191
못치기 ---- 193
벙어리놀이 ---- 195
사방치기 ---- 197
망차기 ---- 199
강건너기 ---- 203

4 조선족민속놀이

소꿉놀이 ---- 205
손벽치기 ---- 207
숨박곡질 ---- 211
실뜨기 ---- 215
안경놀이 ---- 218
어깨동무놀이 ---- 219
오목놀이 ---- 221
오징어놀이 ---- 223
자치기 ---- 225
죽마타기 ---- 233
고무줄놀이 ---- 235
줄넘기놀이 ---- 239
제기차기 ---- 242
칠교놀이 ---- 248
팔자놀이 ---- 252
팽이치기 ---- 254
바람개비놀이 ---- 258
손잡아당기기 ---- 260
닭잡기놀이 ---- 261
썰매타기놀이 ---- 263
고을모둠 ---- 266
까막잡기 ---- 268
꼬리잡기 ---- 270
다리헤기 ---- 272
돼지씨름 ---- 276
말놀이 ---- 277
반지놀이 ---- 282
보놀이 ---- 285
봉숭아물 ---- 286
수박따기 ---- 287
술래잡기 ---- 291
죽방울받기 ---- 293
돌팔매놀이 ---- 294
콩쥐팥쥐 ---- 295
깡통차기 ---- 297
화가투 ---- 299

제1장 민속이란 무엇인가

민속이란 주로 한 민족의 물질문화, 정신문화 등을 사회생활의 여러 방면에서 장기적으로 이어오고 사회와 민간속에 널리 전해지고 또 일정한 조건에서 반복적으로 되풀이되는 행위양식을 말한다. 즉 민속이란 가장 간단히 말해서 민간의 생활에서 형성된 공통적인 습속 혹은 풍속이라고 할수 있다. 다시말하면 한 민족이 소유하고있는 생활양식을 말한다. 《현대조선말사전》에는 민속을 인민의 풍속이나 생활풍습 또는 습관이라 해석하였다. 구체적으로 말하면 민속은 민중의 생활양식이자 생활 그 자체이기때문에 민속을 이루는 요소는 여러가지이면서도 그 범위가 훨씬 넓다. 이를테면 인간의 삶에 있어서 가장 기본적인 의식주에서부터 로동과 놀이, 노래와 이야기, 혼상제례, 종교 등 생활과 관련된 모든것이 망라된다.

우리 민족의 민속놀이는 세시풍속과 밀접한데 대부분 설날, 정월대보름, 단오, 한가위 등 4대 명절에 집중되여 있다. 이런 세시놀이들은 재미가 있기도 하지만 그 근본적인 내용에 있어서는 다분히 풍년과 풍어, 넉넉한 살림살이를 기원하는 내용들이 많다. 그래서 민속놀이에는 놀이의 주체였던 백성들의 진실한 생활모습과 소박한 감정이 반영되여 있다. 놀이를 통해 우리는 민족의 정서를 읽게 되는것이다. 이점에서 오늘날 민속놀이는 단순한 옛놀이가 아닌 문화적가치를 지닌 "향토예술"의 중요한 장르로서 인식되고있다. 지금까지 전해지는 민속놀이는 그 가지수를 모두 헤아리기는 어려우나 현재까지 알려진것은 약 150여가지로 추정된다.

여기에서 우리가 알아야 할것은 전통놀이이다. 즉 전통놀이는 대개 민속놀이와 동일한 뜻으로 사용하는 말이지만 엄격히 말하자면 큰 차이가 있다. 전통놀이는 놀이 생성과정에서 볼 때 원형에 해당하며 최초로 생겨날 때 그 골격을 지닌 놀이를 말한다. 민속놀이는 전통놀이가 계승되면서 변모한 형태를 포함한다.

2 조선족민속놀이

민속놀이는 다음과 같은 특징을 가지고있다. 첫째, 세시풍속과 밀접히 련관되여 있고 둘째, 남자들은 공격적이고 격렬한 놀이 즉 "치기"와 "차기" 중심인데 비해 녀자들은 부드러운 손놀림과 률동적으로 짜여진 "놀이"와 "뛰기"중심이며 셋째, 전래되면서 그 시대적인 영향을 받아 민속놀이는 남녀 놀이로 구분하기 어렵게 되였는데 이것은 관습과 성차별이 차츰 극복되고있기때문이다. 넷째, 민속놀이는 시대를 잘 반영하고있고 억압된 삶의 양식과 왜곡된 시대의 아이로니도 엿볼수 있는 등 그 민족성이 짙게 배여있어 값진 문화적유산의 가치를 내포하고 있다.

우리 민족은 예로부터 민속놀이를 하는데서도 웃사람을 존경하고 잘 모시는 것을 도덕적의무감으로 여겨왔다. 대중적인 민속놀이때에는 마을의 로인들과 웃어른들을 언제나 웃자리에 모시고 함께 즐겼다.

또한 민속놀이를 할 때에 경기 당사자들사이에도 웃사람을 존경하는 례절이 지켜졌다. 누구나 즐겨하는 장기를 두기 시작할 때 보통 나이가 많은 사람이 붉은색 말을, 나이가 아래인 사람이 푸른색 말을 차지하는것이 하나의 관례로 되여온것을 들수 있다. 장기쪽을 다 배치한 다음 놀기 시작할 때에도 "약자선수"라 하여 수가 낮은 사람이 먼저 두는것이 상례였다. 처음 겨루어보거나 수가 비슷한 사람사이에는 푸른색 장기쪽을 쥔 사람이 먼저 두는것이 놀이에서 지켜야 할 도덕이였다.

바둑을 놀 때에도 먼저 누가 검은 돌을 쓰고 흰 돌을 쓰는가를 정하였는데 그것은 두가지 경우가 있었다.

그 하나는 상수가 흰 돌을 쥐고 하수가 검은 돌을 쓰는것이며 다른 하나는 "년고자백"이라고 하여 나이가 우인 사람이 흰 돌을 쓰는것이였다. 여기서 흔히는 두번째 경우를 많이 적용하였다.

우리 민족은 또한 바줄당기기나 씨름과 같은 대중적인 놀이들을 준비하고 진행하는 과정을 통하여 이웃간의 단합과 서로 도와주며 화목하게 사는 도덕적미풍을 높이 발양하였다.

试读结束：需要全本请在线购买： www.ertongbook.com

제2장 민속놀이 지도방법

민속놀이의 지도방향

미래의 학교 교육은 지식위주의 교육에서 벗어나 용감하고 개성적이고 풍부한 정서, 건강한 신체와 창조적능력을 지닌 전면적인 인재 육성을 위한 방향으로 나아가고있다.

전일제의무교육 품성 및 사회과정표준에서는 다음과 같이 지적하였다. "세계력사발전에 관한 일부 중요한 지식과 부동한 문화배경에서 살고있는 사람들의 생활방식, 풍속습관을 알아야 한다. 사회생활속에서 부동한 집단, 민족, 국가들 사이에 화목하게 지내는것이 가지는 중요한 의의를 알아야 한다."

민속놀이 보급의 적기인 소학교와 초급중학교에서 학생들에게 민속놀이의 종류와 놀이방법을 알고 즐기게 함으로써 체력단련은 물론 슬기로운 우리 조상들의 삶의 지혜를 익힐수 있도록 해야 한다.

민속놀이의 지도방안과 건의

민속놀이는 놀이형태에 따라 실내놀이와 실외놀이, 소인수놀이와 다인수놀이로 나누어 볼수 있으며 이에 따라 지도의 형태도 달라져야 하며, 지도의 효과를 높이기 위해서는 놀이에 따라 학습모형을 달리하여야 한다. 요즈음의 젊은 교사들은 민속놀이를 제대로 접하지 못해서 놀이의 방법을 잘 모르고있으므로 지도교사들이 먼저 전문적인 지식을 익히지 않으면 안된다. 또한 민속놀이를 즐기기

위해서는 여러가지 도구들이 필요한데 민속놀이의 도구들은 시장에서 구입하기 어려우므로 학교에서 자체로 학생들을 조직하여 직접 제작하는 방법도 있지만 기증을 받는 등 사회적인 참여와 도움 역시 필요하다.

민속놀이의 현대화 방안

민속놀이는 그 시대의 생활상이나 문화가 그대로 반영되여 계속적으로 생성되고 변형(개선)이 이루어지며 전승되여간다. 요즈음의 어린이들이 카드놀이나 전자오락, 컴퓨터 게임 등에 빠져있는것도 시대적상황이 반영된것으로 무조건 그들만을 탓할 일만은 아니다. 다만 잘못 접촉했을 때는 어린이들에게 주는 그 영향이 무척 크다는데 문제점이 있는것이다.

우선 한번 빠지면 벗어나기 힘든 중독증세가 그것이며 또한 내용면에서도 폭력이나 잔인한 장면으로 가득찬 공간에서 게임이나 오락을 하는것은 정서 발전에도 문제가 있는것이 사실이다. 특히 한창 뛰여놀고 건강하게 자라야 할 아이들이 밀폐된 공간, 어지러운 전자파, 허용치를 초과하는 소음 등에 로출되여있는것은 심각한 우려를 자아낼만하다.

이에 비해 우리의 민속놀이는 아이들의 신체적, 사회적, 정서적 발달에 얼마나 중요한 의미가 있는지 어린이들과 함께 놀이를 해보면 쉽게 실감할수가 있다. 물론 우리의 민속놀이라고 문제점이 없는것은 아니다. 일부 놀이는 시대와 너무 뒤떨어져 학생들의 흥취를 일으키지 못하고있으며 지리적, 환경적인 원인으로 하여 민속놀이가 예전처럼 흥성하지 못하고있다. 이런 상황을 개변하기 위해 전통놀이 자체를 현대에 맞게 다시 개작한다는것은 쉬운 일은 아니지만 여러 사람들이 함께 생각하고 노력하다면 불가능한 일도 아니다.

몇가지 건의

첫째, 민속놀이의 원형을 찾아보는 일이다. 모든 놀이는 원형에서 출발하여 여러가지 규칙이 더해지면서 복잡하고 다양하게 발달해간다. 비석치기, 사방치기, 투호 등의 놀이는 "일정하게 떨어진 곳에서 정확하게 맞히거나 집어넣기"라는 점에서 공통점을 갖는다. 이것이 바로 원형이라 할수 있는데 이렇게 원형을

찾은후 장난감이나 방법 등을 어린이들 흥미에 맞게 변형시켜본다. 돌 대신 깡통, 신발, 고무공을 리용해 놀아보거나 탁구, 롱구 게임 등을 접목해보면 효과적일것이다.

둘째, 장난감도 시각적인 아름다움과 더불어 자신의것이라는 소중함을 느끼게 해줄 필요가 있다. 예전같이 종이가 귀할 때에는 딱지 한장도 귀했지만 지금은 사정이 다르다. 한장에 몇십전 혹은 몇원씩 하는 딱지도 쉽게 버리고 한번 눈길에서 벗어나면 찾지도 않는데 이제는 옛날 딱지도 돈 주고 사는 딱지도 아닌, 자신의 노력이 담긴 개성있는 딱지를 만들어 놀게 해야 할 때이다. 물론 다른 장난감도 같은 눈높이에서 바라보아야 한다고 본다.

셋째, 무엇보다도 우리의 놀이에 익숙해지도록 어린이들을 많이 놀게 해야 한다. 우리의 자랑스러운 민속놀이야말로 서로 붙들고 부비고 뒹굴면서 자연발생된것이다. 가장 중요한것은 아이에게 놀 시간과 공간, 분위기를 조성해주어야 한다는것이다.

넷째, 민속놀이의 현대화는 수요되지만 민속놀이를 충분히 익혀본후에 놀이의 원형에서 크게 벗어나지 않도록 접근해야 한다.

놀이 전수자로서의 교원의 작용

PC방이나 게임방의 각종 게임기들이 청소년들의 놀이친구가 되여버린 오늘의 현실에서는 누구나 우리의 놀이문화에 문제점이 있음을 공감할것이다. 이제 청소년들에게 조상들의 숨결이 살아있는 우리의 놀이를 즐길수 있는 자유로운 시간, 놀수 있는 공간, 놀수 있는 도구 등과 더불어 놀이를 함께하며 익혀줄 전수자가 필요한 시대가 되였다.

그러므로 교원은 우리의 민속놀이를 교육적인 각도에서 전수해야 한다. 놀이가 아무리 자발성과 흥미를 강조하더라도 문화의 한 류형이라면 분명히 바른 놀이를 전수해야 할 필요가 있다.

첫째, 땅에 그려서 하는 놀이를 지도할 때는 되도록 어린이들 스스로 그려서 하도록 해야 한다. 민족놀이의 약 75% 정도가 땅에 그리고 하는 놀이이다. 땅에 그려서 하는 놀이를 자꾸 교원이 그려주게 되면 어린이들은 스스로는 놀이를 할수 없게 된다. 그것은 자기들끼리 놀 때에도 누군가가 그려주어야만 놀이를 할수

있기에 절름발이 지도가 된다. 따라서 처음에 크기며 방법을 설명할 때 한개만 례로 그려주고 스스로 그려서 놀게 할 필요가 있다.

둘째, 놀이 규칙에 대한 판정을 요구할 때 되도록 스스로 결정하게 한다.

선생님, 금을 조금 밟아도 죽습니까? 옷을 쳤는데도 죽습니까? 등 놀이하면서 생기는 여러가지 규칙에 대해 놀이하다 말고 달려와 바른 판정을 기다린다. 그때마다 너희들끼리 알아서 해결하라고 해야 한다. 몇번 그렇게 하면 어린이들은 더 이상 물으러 오지 않을것이다. 가보았자 별다른 판정을 기대할수 없기때문이다. 그래서 어떤 문제가 생기면 놀이하는 어린이들끼리 미리 그 상황에 대해 약속을 한다. 조금 밟으면 안 죽는다든지 조금 밟아도 죽는다든지를 자기들끼리 공평하게 정할수가 있다. 이렇게 하면 나중에 자기들끼리 놀이할 때도 모든 상황을 놀이하는 사람들의 입장에서 정하게 되고 그럼으로써 놀이의 주역으로 서게 되는것이다.

셋째, 놀이 규칙의 변화에 대해 인정해주어야 한다.

안경놀이를 할 때 안경알을 세개 그려도 되냐고 물어보러 왔다. 답은 "맘대로"였다. 그래서 안경알이 세개, 네개 늘어난 변형 안경놀이가 되였다. 그러다보니 처음에 여섯명씩 했을 때와는 다르게 인원이 더 필요하게 되였고 급기야 옆에서 하던 어린이들이 모여 10명 이상이 놀이하게 되였다.

이런 변화를 인정해주는것이 어린이들의 놀이방법의 다양화를 찾게 하는 가장 확실한 길이다.

넷째, 놀이하다가 학생들끼리 싸우게 될 경우 교원으로서의 가장 바람직한 자세는 그냥 두는것이다. 왜냐하면 놀이판에서의 싸움은 하나의 자연스런 현상이고 이런 과정을 거쳐 작은 범위에서의 질서를 만들어가는것이기때문다. 물론 과격한 싸움은 제지할 필요가 있지만 되도록 스스로 해결하게 하는것이 좋다. 또한 어린이들도 싸우다 보면 재미있는 놀이를 더 이상 못하게 되고 시간만 끌기때문에 서로 자제하게 된다.

다섯째, 놀이도구가 필요한 놀이에서 놀이도구의 제작 문제이다. 물건에 대한 애착은 자기가 그 물건에 대해 시간과 관심을 얼마나 투자했느냐에 달려있다. 따라서 그냥 제공하면 그 물건을 소중히 여기지 않게 되고 금방 망가뜨리고 또 달라고 한다. 제기를 만들기 위해 옛날 엽전이나 그와 비슷한 쇠붙이를 그냥 줄것이 아니라 스스로 마련해오라고 하는것이 바람직하다. 또한 시간을 내서 학생들을 조직하여 여러가지 놀이도구를 직접 만들어보는것이 바람직하다.

놀이 지도시의 류의점

저급학년 놀이를 지도할 때는 함께 놀아주는것이 무엇보다 중요하다. 아직 자기중심적이고 전체 상황을 파악하기에는 한계가 있기에 교원의 지도가 다른 학년보다 많이 필요하다. 옆에서 이래라 저래라 하기보다 아예 놀이의 구성원이 되여 함께 노는것이 바람직하다. 또한 만들기의 경우 미리 예시를 하여 보여준다면 어린이들은 쉽게 따라 할것이다.

놀이 규칙의 리해가 서툴고 만들기에서도 의존적이며 놀이에서도 자기중심적인 특징을 보이는 저학년의 경우, 놀이 지도가 자칫하면 어린이들에게 부담이 될수도 있다. 따라서 이 시기에는 무엇보다도 놀이의 흥미를 느끼게 하는것이 중요하다. 어린이들이 재미있어하고 몇번이고 또 하자는것을 억지로 막아버리고 새로운것을 가르치려는 교수착오를 범해서는 안된다.

중급학년의 놀이지도에 있어서는 놀이규칙을 정확히 리해한 다음 놀이를 하게 하는것이 필요하다. 놀이의 변형도 인정하지만 먼저 놀이의 규칙을 잘 지키는것이 선행되여야 한다. 또한 놀이판을 되도록 여럿이 힘을 모아 그리게 하는것도 중요하다. 그래야만 어린이들 스스로도 놀이를 할수 있기때문이다.

친구를 불러모아 어울려 놀수 있는 능력이 되는 시기이므로 지도한 다음 옆에서 지켜보아주는 시간을 많이 갖는것이 필요하다.

고급학년 놀이지도에서는 놀이의 변형을 허용하여 주체적으로 놀수 있도록 배려하는것이 중요하고 놀이의 맛을 알고 즐길수 있도록 되도록 간섭을 하지 않는것이 필요하다. 또한 겨루기가 격렬하여 다치는 경우도 생길수 있으므로 안전에 주의하도록 해야 한다.

제3장 세시놀이

단원 공부내용

세시놀이는 태반이 "설날"과 "정월대보름" 등 우리의 전통명절과 련관되여있다. 따라서 세시놀이에 대해 살펴봄으로써 전통문화를 리해하고 그속에 담긴 정신을 받아들이는데 주안점을 두어야 한다. 또 전통명절의 다양한 풍속들을 조사해보거나 직접 참여함으로써 전통문화의 멋을 체험하고 전통문화 계승의 필요성과 의의를 학습하도록 한다.

단원목표

1. 전통명절과 거기에 따른 놀이의 명칭, 유래와 력사를 알게 한다.
2. 전통명절의 주요 풍습을 리해시키고 설명하게 한다.
3. 우리민족의 전통명절에 대한 문화적리해를 높인다.

지도상 류의점

1. 전통명절의 의미를 알게 하고 주 활동에 대해 설명하게 한다.

2. 전통명절과 관련된 민속놀이를 체험함으로써 옛것에 대한 감성적인 인식과 리해를 가지게 한다.

3. 명절날 가족들과 모여앉아 직접 놀이를 해볼수 있도록 한다.

试读结束：需要全本请在线购买： www.ertongbook.com