

이 문 옥 교수지도  
석사학위 청구논문

소집단 전통놀이 활동이 유아의  
사회·정서 발달 및 수학 개념 형성에  
미치는 영향

2007

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 유아교육전공  
정 성 희

소집단 전통놀이 활동이 유아의  
사회·정서 발달 및 수학 개념 형성에  
미치는 영향

이 문 옥 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2006년 11월

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 유아교육전공  
정 성 희

# 인 준 서

정성희의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

본 연구는 소집단 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달 및 수학 개념 형성에 미치는 영향을 알아보는데 목적이 있다.

이와 같은 목적에 따라 설정된 연구 문제는 다음과 같다.

1. 소집단 전통놀이 활동은 유아의 사회·정서 발달에 어떤 영향을 미치는가?
2. 소집단 전통놀이 활동은 유아의 수학 개념 형성에 어떤 영향을 미치는가?

본 연구는 서울시 S유치원에 재원 중인 만 5세반 유아 44명을 대상으로 하였다. 그 중 한 학급 22명(남: 11, 여:11)은 실험집단으로 나머지 학급 22명(남: 11, 여: 11)은 비교집단으로 연구에 참여하였다. 소집단 전통놀이 활동을 위하여 실험집단 유아들은 매주 5회씩 8주 동안 소집단 전통놀이 활동에 참여하였다. 이 활동은 유아들을 4~6명의 소집단으로 나누어 자유선택 활동이나 실외활동 시간에 실시하였다.

수학 개념 발달 정도를 알아보기 위한 수학 개념 검사도구는 유아 학습 준비도 검사(한국 교육 개발원, 1998)에서 수학 개념에 관련된 부분 - 분류 개념, 측정 및 서열화 개념, 수 개념, 시간 및 공간 개념을 기초로 박상숙(1999)이 제작한 수학 개념 검사 도구를 사용하였고, 사회·정서 발달 정도를 알아보기 위한 사회·정서 검사는 한국행동과학연구소(허형 등, 1978)에서 제작한 '사회·정서 발달 평정 척도' 사용하였다.

본 연구에서 수집된 자료는 SAS 8.2 프로그램을 사용하여 실험집단과 비교집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차를 구하였고, 이를 통해 사전검사 점수를 공변인으로 하고 실험집단과 비교집단의 사후검사 점수를 종속변인으로 한 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 사회·정서 발달에 영향을 미쳤다. 사회·정서 발달의 하위요인 별로 살펴보면 교사에의 비의존성, 내적통제, 또래와의 상호작용, 유치원에서의 안정감, 성취동기, 호기심에서 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단이 경험하지 못한 비교집단보다 높게 나타났다.

둘째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 수학 개념 형성에 영향을 미쳤다. 수학 개념의 하위요인 별로 살펴보면 분류개념, 측정 및 서열개념, 수개념, 공간 및 시간개념에서 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단이 경험하지 못한 비교집단보다 높게 나타났다.

# 목 차

## 논문개요

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구문제 .....	5
3. 용어의 정의 .....	6
<b>II. 이론적 배경</b> .....	7
1. 전통놀이 .....	7
2. 유아의 사회·정서 발달 .....	17
3. 유아의 수학 개념 .....	21
4. 선행 연구 .....	28
<b>III. 연구방법</b> .....	32
1. 연구대상 .....	32
2. 연구도구 .....	32
3. 연구절차 .....	36
4. 자료분석 .....	41
<b>IV. 결과 및 해석</b> .....	42
1. 소집단의 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달에 미치는 영향 .....	42
2. 소집단 전통놀이 활동이 유아의 수학 개념 형성에 미치는 영향 .....	47

V. 논의 및 결론 .....	52
1. 논의 .....	52
2. 결론 및 제언 .....	57

참 고 문 헌

ABSTRACT

부            록

## 표 목 차

<표 1> 0~2세 영아의 전통놀이 .....	8
<표 2> 3~5세 유아의 전통놀이 .....	9
<표 3> 5~7세 유아의 전통놀이 .....	10
<표 4> 남·여·노·소에 따른 전통놀이 .....	11
<표 5> 계절에 따른 전통놀이 .....	12
<표 6> 전통놀이별 교육적 가치 .....	16
<표 7> 연구 대상 유아의 성별과 평균연령 .....	32
<표 8> 사회·정서 발달 평정척도의 구성내용 .....	33
<표 9> 수학개념 검사의 구성내용 .....	35
<표 10> 주간별로 실시한 소집단 전통놀이 .....	38
<표 11> 비교집단의 자유선택활동 내용 .....	40
<표 12> 사회·정서 발달에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차 .....	42
<표 13> 사회·정서 발달의 사후 검사에 대한 공분산분석(ANCOVA) 결과 .....	45
<표 14> 수학 개념에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차 .....	47
<표 15> 수학 개념의 사후 검사에 대한 공분산분석(ANCOVA) 결과 .....	50

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

유아는 놀이를 통해 배우고 자라며 유아가 있는 곳에는 항상 놀이가 따른다. 유아는 놀이를 통해서 주변을 탐색하며 자기중심적 사고에서 벗어나 다른 사람들과 상호작용을 할 수 있게 된다. 그리고 그러한 경험을 반복하면서 신체적, 지적, 사회적, 정서적, 창의적 발달이 일어난다. 따라서 놀이는 전인적인 발달에 필수적인 요인이며 유아의 삶 그 자체라고 할 수 있다(단현국, 1991).

이러한 놀이는 유아들이 속해 있는 한 사회의 문화를 반영하고 있다. 문화는 사회구성원인 인간에 의해 습득되어진 지식, 신념, 예술, 도덕, 법, 습관 그리고 기타의 모든 능력이나 습관을 포함하는 총체이다(김성배, 1980). 그런 점에서 놀이는 개별화된 활동이기 이전에 중요한 문화적 산물이며 유아는 놀이를 통해서 그 사회 문화의 영향을 받으며 자란다.

많은 놀이 중에서도 전통놀이는 우리 사회의 문화를 가장 잘 반영하고 있는 놀이이며 전통놀이를 통하여 유아들에게 우리 고유의 문화를 경험시킬 수 있는 것이다. 전통놀이는 고대로부터 일반적으로 행해지면서 민간에 의해 전승되어 오는 여러 가지 놀이(김성배, 1980)로 우리 민족의 오랜 생활을 바탕으로 조상의 생활 습성이나 욕구, 세시풍속 등 다양한 생활 태도와 슬기 그리고 얼을 담고 있는 놀이이다(김호숙, 2000). 또한 전통사회가 추구하고자 했던 신념과 가치를 담고 있는 하나의 문화 프로그램이다(최상수, 1988). 전통놀이는 대부분 돌, 실, 나무 등 손쉽게 구할 수 있는 친숙한 자연물을 놀이도구로 하여 즐길 수 있는 놀이이다. 또한 이런 자연물을 가지고

놀이에 필요한 도구를 직접 만들어 즐길 수 있는 놀이로 전해져왔다. 이런 전통놀이는 남·여·노·소 모두 즐길 수 있으며, 계절과 놀이주체자의 성별과 연령, 놀이의 목적과 내용에 따라 놀이의 유형이 매우 다양하다. 놀이주체자의 성별에 따라 남자놀이와 여자놀이를 분류되며, 연령층에 따라 성인놀이와 아동놀이를, 인원수에 따라 집단놀이와 개인놀이를 나눌 수 있다. 또한 놀이의 목적이나 내용에 따라 풍농을 기원하는 놀이, 개인의 복락이나 마음의 태평을 기원하는 놀이 등으로 나눌 수 있다. 이와 같이 전통놀이는 놀이주체자의 성별과 연령, 인원 수, 놀이의 목적과 내용에 따라 자유로이 선택하여 놀 수 있으며, 놀이방법을 다양하게 변화시킬 수 있기 때문에 교육현장에서 교육활동으로 활용할 수 있는 놀이이다.

특히 이런 전통놀이는 유아에게 교육적인 측면에서 긍정적인 영향을 많이 끼친다. 이은화(1989)는 전통놀이가 유아의 정서를 풍요롭게 하고 자아존중감을 발달시키며 신체적 건강과 운동능력을 증진시킨다고 하였다. 그리고 정서적 편안함과 친숙함을 가져올 수 있게 하며, 전통놀이를 통해 전통적 생활양식을 자연스럽게 익힐 수 있고, 공동체 활동의 참여를 통해 집단의 소속감과 안정감을 갖게 한다고 하였다. 또한 유아의 민족적 정체성 확립에도 기여하며 유아로 하여금 민족적·문화적 정체감을 확립하게 할 수 있다고 하였다. 전통놀이는 집단놀이로도 즐길 수 있는 것으로 여럿이 함께 움직이면서 정서를 표출하며, 이런 집단놀이를 통해 인내심과 협동정신, 단결력, 애향심을 기를 수가 있다(최상수, 1985). 이렇게 여럿이 함께 놀이를 참여하는 과정에서 자기의 의사를 정확하게 표현한다든가, 타인의 의사를 정확하게 이해하여야만 하기 때문에 유아는 바르고 정확한 어휘사용법을 이해하게 되며, 어휘력이 풍부해질 수 있다. 또한 집단 안에서 서로 협력하여 도우며, 양보하고, 어떤 약속된 질서를 깨뜨리지 않는 등 협동심·이해심·양보심·준법정신을 배운다(배영희, 2004).

그러나 이와 같이 우리의 전통놀이가 우리 민족 고유의 삶의 양식을 반영

하고 교육적 가치가 있음에도 불구하고 오늘날 유아들의 삶 속에 그 뿌리를 깊이 내리지 못하고 있는 실정이다. 오늘날 사회의 문화는 외래문화를 무분별하게 흡수하는 경향이 있으며 외래문화에 쉽게 동화되어 있다. 따라서 사회의 문화를 반영하고 있는 놀이도 우리의 가치관과 태도를 내포하기 보다는 서구문화의 가치관과 태도를 많이 내포하고 있다. 또한 전통적인 대가족 제도에서 핵가족화 되고, 저 출산으로 인해 예전의 형제간의 놀이로 자연스럽게 이어지던 전통놀이의 장이 사라지게 되었다. 그리고 주변에서 자연스럽게 접할 수 있는 놀이 재료가 아닌 서구에서 유입된 교구와 상업적 장난감, 컴퓨터게임, TV, 서양놀이의 모방 등에 의해 우리의 고유한 문화를 담고 있는 전통놀이와 놀이도구는 점점 소외되고 있는 실정이다. 김연진(2000)의 유아교육기관에서의 전통놀이 실시 현황에 대한 조사연구 결과를 보면 현장에서 전통놀이를 학습 활동으로 가끔 하며, 우리나라 단원이나 고유의 명절을 다루면서 전통놀이를 실시하고 있는 것으로 밝혔다. 위와 같이 유아교육현장에서도 전통놀이를 명절이나 특별행사에만 국한되어 실시하고 있어서 그 활용도가 매우 낮은 실정이다.

이렇게 오늘날 우리의 전통놀이가 소외되고 있는 실정이지만 급속하게 변하고 있는 정보화, 세계화 시대에서 우리의 민족적 정서와 정체성을 살리고 계승·발전시키기 위해서는 우리 전통놀이에 대한 관심과 노력이 더욱 필요하다. 유아들은 앞으로 우리의 문화를 이어나갈 존재들이다. 따라서 유아들에게 전통놀이 활동을 통해 민족 고유의 정서와 문화를 체험시키는 것은 문화적으로나 교육적으로 매우 중요한 일이다. 유아들에게 그런 체험을 할 수 있도록 전통놀이를 유아들의 발달적 특성에 맞게 연구하고 발전시켜야 하며 교육현장에서 전통놀이를 유아들에게 실질적으로 적용시킬 수 있는 방법을 다각적으로 모색해야 한다.

전통놀이에 대한 교육적 중요성이 부각되면서 유아교육에서도 전통놀이에 관한 연구들이 많이 이루어지고 있다. 선행연구는 크게 전통놀이를 유아들

에게 적용시키기 위한 연구와 전통놀이가 유아발달에 미치는 효과에 대한 연구, 그리고 교육기관에서의 전통놀이 실시현황에 대한 조사연구로 나누어 살펴볼 수 있다.

전통놀이를 유아에게 적용시키기 위한 연구에는 김경희(1986)와 이은화(1989)의 연구가 있다. 김경희(1986)는 전통놀이를 유아들에게 실시해보고 남·여별, 연령별로 흥미도와 성취능력을 비교하여 성별과 연령에 적합하게 전통놀이를 분류하였다. 이은화(1989)의 연구에서는 세 가지 전통놀이를 4~7세 유아들에게 실시해보고 유아의 발달적 수준에 맞게 수정, 보완하여 유아교육현장에 적용하도록 제시하였다.

이후에는 전통놀이가 유아의 인지, 사회·정서, 신체, 언어, 창의성 등 유아 발달에 미치는 영향에 대한 연구가 다양하게 이루어졌다. 특히 전통놀이가 수학기념 발달에 미치는 영향에 대한 연구가 최근까지 활발히 이루어지고 있다. 김진옥(2005)은 전통놀이를 활용한 수학적 탐구활동이 유아의 수학기념을 발달시키는데 영향을 준다고 하였다. 또한 전통놀이를 활용한 수학기념 활동이 유아들에게 수학적 문제해결력에 영향을 미친다는 류혜숙(2003)의 연구와 전통놀이가 공간지각과 위상적 공간개념 발달에도 영향을 미친다는 임유경(2003)의 연구가 있다.

전통놀이가 유아의 사회·정서에 미치는 영향에 대해 알아 본 연구에는 세 가지 전통놀이가 유아의 사회·정서 발달개념의 6가지 하위요인에 긍정적인 영향을 미친다고 한 박태숙(1997)의 연구와 전통놀이가 동일 연령반의 유아들보다 혼합 연령반 유아들의 사회성 발달에 긍정적인 효과를 나타낸다는 이선아(2003)의 연구가 있다.

그 외에 전통놀이가 유아의 발달에 미치는 영향에 대한 선행연구들은 전통놀이가 유아의 기본 동작 능력 발달을 향상시킨다고 보고한 연구(오춘숙, 1998)와 전통놀이가 유아의 어휘력, 언어이해력, 언어표현력에 긍정적 영향을 미쳐 전통놀이가 유아의 언어발달을 향상시킨다고 보고한 연구(김맹순,

1999), 그리고 창의성 발달에도 효과가 있다는 연구(김선옥, 1997)가 있다. 그리고 현장에서의 전통놀이 실시 현황에 관해 조사 연구한 김연진(2000)과 조기곤(2001)의 연구가 있다.

위의 전통놀이에 대한 선행연구들을 살펴보면 전통놀이의 교육적 가치를 강조하고 현장적용을 강조하고 있으나 실제 현장에서 유아 발달에 구체적으로 어떠한 영향을 미치는지에 대한 부분은 미흡했다. 그리고 유아의 발달적 특성을 고려하지 않고 성인놀이 형태 그대로 유아에게 제시하기도 했다. 또한 전통놀이는 놀이주체자의 수에 따라 개인놀이와 집단놀이를 분류되지만 대부분의 선행 연구들은 개인놀이로만 이루어졌거나 개인, 소집단, 대집단의 혼합형태로 이루어졌다. 즉 소집단 형태 위주로 한 전통놀이에 대한 연구는 거의 이루어지지 않았다.

따라서 본 연구는 소집단 중심 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달 및 수학 개념 형성에 미치는 영향 알아보고 유치원 현장에서 전통놀이 활동이 소집단 중심 그룹게임으로 활용될 수 있는 가능성을 알아보는데 목적을 두고 있다.

## 2. 연구 문제

본 연구의 목적에 따라 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

1. 소집단 전통놀이 활동은 유아의 사회·정서적 발달에 어떤 영향을 미치는가?
2. 소집단 전통놀이 활동은 유아의 수학 개념 형성에 어떤 영향을 미치는가?

### 3. 용어의 정의

본 연구에서 사용된 용어에 대한 정의는 다음과 같다.

#### 1) 소집단 전통놀이 활동

소집단 전통놀이 활동은 4~6명의 유아들이 두 팀으로 나뉘어 일정한 규칙에 따라 진행되는 활동을 말한다. 본 연구에서는 비석놀이, 제기차기놀이, 투호놀이, 돌차기놀이, 팽이놀이, 구슬치기놀이, 고누놀이, 공기놀이의 8가지 활동을 의미한다.

#### 2) 사회·정서 발달

사회·정서 발달이란 출생 후 자기가 속해 있는 사회집단 내에서 허용되는 행동 양식을 통하여 그 집단의 가치, 문화, 규범을 익혀가며 다른 성원과의 관계에서 자신의 위치를 찾아 그에 알맞은 역할을 수행하는 것을 말한다. 본 연구에서는 교사에의 비의존성, 내적통제, 또래와의 상호작용, 유치원에서의 안정감, 성취동기, 호기심 등 6가지 하위요인으로 구성된 개념으로 정의한다.

#### 3) 수학 개념

수학 개념이란 수학적 지식의 본질을 말하는 것으로 여러 가지 수학적 구성요소를 포함한다. 본 연구에서는 분류개념, 측정 및 서열개념, 수개념, 공간 및 시간개념 등 4가지를 수학 개념으로 정의한다.

## II . 이론적 배경

### 1. 전통놀이

#### 1) 전통놀이의 의미 및 종류

전통놀이란 고대로부터 일반적으로 행해지면서 민간에 의하여 전승되어 오는 여러 가지 놀이로서 전통성, 역사성, 고유성, 지속성을 지니는 놀이를 말한다(김성배, 1980; 이은화, 1989). 전통놀이는 우리 민족의 오랜 생활을 바탕으로 생성되고 전승된 만큼 우리 조상의 생활 습성이나 욕구, 세시풍속 등 다양한 생활 태도와 슬기, 그리고 열을 담고 있으며, 지리적·지역적 특색과 함께 생활 관념상의 모든 문제와 관련되어 있다(김호숙, 2000). 또한 전통사회가 기르고자 했던 신념과 가치를 담고 있는 하나의 문화 프로그램이다(홍금연, 2001). 오늘날 흔히 민속오락, 민속경기, 민속유희, 민속예능, 전승놀이, 향토오락 등 다양한 명칭으로 불려 왔는데, 이처럼 다양하게 불리는 이유는 겨루기를 의미하는 경쟁의식과 흥을 뜻하는 유희성, 즐거움을 나타내는 오락성, 아름다움을 추구하는 예술성 등이 복잡하게 얽혀 한 민족의 정서를 형성하기 때문이다(임동권 외, 1989).

이러한 전통놀이는 전신운동을 통한 체력 및 기본 운동 기술 향상뿐만 아니라 놀이자의 연령과 성별, 놀이의 목적과 내용, 계절에 따라 선택가능하며, 놀이자의 수에 따라 놀이 방법과 절차를 조절할 수 있는 특징을 가진다(조은주, 2001). 뿐만 아니라 유아가 스스로 놀이감을 제작하여 활용함으로써 창의성을 함양할 수 있고, 구체적인 규칙이나 인원 제한 없이 자연스럽게 노는 가운데 정서적 안정감과 협동심을 기를 수 있다(김명애, 2001). 그

리고 전통놀이를 통해 국민화합의 분위기로 이끄는 전국성과 지방성의 특색을 나타내는 정신을 배우게 되기도 하며 인간 공동체의식을 가능하게 한다 (이은화, 1989).

전통놀이 중 아동놀이의 특징에 대하여 유안진(1981)은 유아의 발달단계에 따라 발달특징을 고려하여 전통놀이를 아기놀이(0~2살 정도), 고운 세살기놀이(3~5살 정도), 미운 일곱살기놀이(5~7살 정도)로 구분한 후, 발달과업에 따라 정리하였다. 본 논문에서는 연령을 중심으로 제목을 수정하여 제시코자 한다. 각 시기의 놀이를 살펴보면 표 1, 2, 3과 같다.

<표 1> 0~2세 영아의 전통놀이

놀이이름	교육적 가치	놀이도구	놀이협조자
· 도리도리	· 목운동	없음	있음
· 짝자꿍과 곤지곤지	· 손과 눈의 협응	없음	있음
· 잼잼	· 손근육 기능발달 (손가락 사용 준비)	없음	있음
· 고네고네와 따로따로	· 다리근육 발달 (서기 위한 준비)	없음	있음
· 불무불무	· 온몸 운동	없음	있음
· 목말타기	· 신체균형과 안정도모 기능	없음	있음
· 단지팔기	· 대소변 불결의식 가르치기 (대소변 훈련)	없음	있음

출생하여 만 2세 정도까지의 유아는 감각에 의존하고 감각 분화 및 통합으로 이루어지는 동작을 자주한다. 따라서 위의 표 1과 같이 이 시기의 전통놀이는 이런 발달 특징을 고려하여 유아의 신체감각 및 동작 기능을 훈련하는 발달과업을 성취하도록 제시되었다.

<표 2> 3~5세 유아의 전통놀이

놀이이름	교육적 가치	놀이도구	놀이협조자
· 세장달걀	· 어휘발달 및 이유에서 오는 원망 적개심의 승화	없음	주로 조모
· 자장가	· 심리적 안정감과 리듬감각 발달	없음	주로 조모
· 약손과 눈가시	· 심리치료 및 유아감각 개발	없음	주로 조모
· 부궁아	· 촉감 및 창의성 발달	모래나 흙	주로 조모
· 꼬부랑 할머니	· 발음연습과 유머감각	없음	주로 조모
· 이거래저거래	· 규칙개념 소개, 협동성	없음	조모나 연상아동
· 목말타기	· 모험심 자극과 불균형상태에서 균형 잡기	없음	성인
· 깨금뛰기	· 불균형, 불안정에서 균형과 안정 취하기	없음	없음

3~5살 정도의 유아는 언어를 사용하며 자기중심적이다. 이 시기는 대부분의 시간을 놀이하면서 보내며 감각 및 동작적인 행동에만 의존했던 단계에서 언어의존으로 전환되는 시기이다. 따라서 위 표 2와 같이 이 시기의 전통놀이는 이런 발달 특징을 고려하여 유아의 신체적, 지적, 사회적, 정서 및 성격적 발달을 촉진시키기 위해 제시되었다.

5~7살 정도의 유아는 지금까지 독점했던 가족의 사랑을 동생에게 빼앗기거나 배변훈련의 미흡으로 야뇨증 같은 퇴행적 행동을 보이기도 한다. 왕성한 호기심으로 어른들에게 성가신 행동을 보이기도 하므로 미운 일곱 살이란 별명을 얻는다. 따라서 아래의 표 3과 같은 전통놀이를 통해 정서적 갈등을 해소하고 지적 호기심을 충족시키며 사회성 및 도덕성 발달을 촉진시

킬 수 있도록 하였다.

<표 3> 5~7세 유아의 전통놀이

놀이이름	교육적 가치	놀이도구
· 하네나두네나	· 규칙개념 발달	없음
· 술래잡기	· 신체-공간 지각	없음
· 여이차	· 심리요법(이빠기)	실끈
· 까치야	· 심리요법(이빠기)	없음
· 오줌싸개	· 심리요법(퇴행치료)	키, 소금그릇
· 공기받기	· 규칙 및 수개념, 눈과 손의 협응	공기돌
· 자치기	· 규칙개념, 눈과 팔의 협응	자와 막대
· 옷놀이	· 수개념, 규칙개념, 경쟁과 협동	옷과 옷판
· 팽이치기	· 규칙개념	팽이와 팽이채
· 숨바꼭질	· 관찰력	없음
· 그네뛰기	· 다리운동 및 균형 잡기, 모험심	그네
· 널뛰기	· 신체균형	널판
· 봉사놀이	· 청각기능 훈련	수건
· 옛날 옛적, 가자가자 감나무	· 음률감각, 유머감각, 거리개념, 연상력, 어휘발달	없음

이와 같이 전통놀이는 유아의 발달수준에 맞게 단계별로 사용할 수 있으며, 신체적, 지적, 정서적 발달을 자극하고 촉진시킬 수 있는 교육적 목적으로 사용할 수 있다. 또한 전통놀이의 명칭은 유아의 성장 및 성숙도에 알맞게 불려져 각 발달단계에 맞게 재미있게 배울 수 있도록 되어 있으며, 유아의 놀이 수준이 낮을수록 놀이에 도움을 주는 성인 협조자가 있고, 발달 수

준이 높을수록 성인의 도움보다는 유아의 놀이를 돕는 놀이 도구가 제시된다.

위와 같은 특징을 가지고 있는 전통놀이는 남·여·노·소, 계절, 생활관념, 놀이감의 유·무, 놀이가 행해지는 지역규모 등 여러 요소로 분류할 수 있어서 그 종류는 매우 다양하다. 여기에서는 남·여·노·소, 계절에 따라 분류된 내용을 살펴보고자 한다. 남·여·노·소에 따른 전통놀이를 성병희(1986)는 표 4와 같이 제시하고 있다.

<표 4> 남·여·노·소에 따른 전통놀이

아동놀이			성인놀이		
남아놀이	여아놀이	공통놀이	남자놀이	여자놀이	공통놀이
장치기	사방치기	숨바꼭질	줄다리기	강강수월래	웃놀이
자치기	공기받기	열발뛰기	달맞이	그네뛰기	공기받기
비석치기	땅뺏기놀이	닭잡기놀이	달집사르기	널뛰기	달맞이
팽이치기	고사리꺾기	재넘기	돈치기	보물찾기	쌍옷
제기차기	덕석말이	조조잡기	거북놀이	가투놀이	오래차기
말타기	고기ړ기	고리찾기	중경도놀이	쌍옷	
의병놀이	외 따먹기	이거래저거래	다리밟기	화전놀이	
편싸움	대문놀이	알아맞히기	차전놀이	모래찜질	
낫치기	까치귀신놀이	눈싸움	웃놀이	눗다리밟기	
못치기	품쌈,꽃쌈놀이	손수건놀이	석냥치기	길쌈놀이	
귀불놀이	봉사놀이		한장군놀이		
햇불싸움	물건찾기		활쏘기		
포도청놀이	풀숨기기놀이		목침당기기		
연날리기	줄넘기놀이		바둑		
고누두기	실뜨기놀이				
지게타기	손뼉치기놀이				
소놀이	콩주머니받기				
팔매치기	묘만들기놀이				

위의 표 4와 같이 전통놀이는 남·여가 다 할 수 있는 공통성을 가진 놀이가 있고, 또 남자에게 국한해서 할 수 있는 놀이와 반대로 여자에게 적합한 놀이가 있다. 그리고 아동이 할 수 있는 놀이와 성인에게 적합한 놀이가 있다. 이는 오랜 습성과 전통적 흐름이 어느 정도 자연적으로 분류를 해 놓은 것이다. 또한 성병희(1986)는 전통놀이를 계절별로 표 5와 같이 분류하였다.

<표 5> 계절에 따른 전통놀이

봄	여름	가을	겨울
그네뛰기	못치기	강강술래	팽이치기
탑돌이	공기놀이	단풍놀이	연날리기
궁술대회	장기	길쌈놀이	장치기
화전놀이	바둑	메뚜기잡기	말타기
달래춤	고누두기	씨름	웃놀이
강릉단오굿	풀따먹기		널뛰기

위의 표 5와 같이 전통놀이는 사계절 모두 즐길 수 있는 것으로 각 계절에 따라 적합한 놀이가 있다. 이는 우리나라는 사계절의 변화가 뚜렷하므로 계절의 변화가 생활에 미치는 영향을 엿볼 수 있는 것이다.

이상을 종합해 보면 전통놀이는 우리나라의 전통과 고유성을 지니고 있는 놀이로 남·여·노·소 모두 사계절 내내 즐길 수 있으며 그 종류가 매우 다양하다. 또한 협동심, 애향심, 공동체 의식을 느낄 수 있는 문화적 가치를 지닌 놀이이다.

## 2) 전통놀이의 교육적 가치

유아에게 놀이는 교육적 활동 그 자체이다. 이런 놀이를 통해서 자연스럽게 전통적 정서와 그들이 속한 사회의 행동양식, 가치와 신념, 그리고 정체감을 형성해 갈 수 있다. 전통놀이는 우리의 전통문화를 가르치는 가장 효과적인 방법으로 유아에 대한 교육적 가치를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 유아의 전인적 발달에 기여한다(유안진, 1981; 이은화 1989). 전통놀이는 아동의 정서를 풍요롭게 하고 자아존중감을 발달시키며 신체적 건강과 운동능력을 증진시킨다. 놀이로 인한 즐거움 자체가 아동에게 정서적 만족을 주고, 현실세계에서 느끼는 갈등과 긴장을 해소하게 하며, 또한 근육을 강화하고 소근육 운동능력, 균형감각, 그리고 리듬감의 발달에 기여한다. 물론 일반 놀이도 동일한 발달 효과를 가져다 줄 수 있겠으나, 자연물을 소재로 하여 활용되는 놀이라는 점에서 정서적 편안함과 친숙함을 가져올 수 있는 특징을 갖는다. 또한 전통놀이는 지적발달과 언어발달을 조장한다. 최경숙(2000)은 윷놀이, 공기놀이, 투호놀이가 수학 개념 중 분류, 수, 공간개념 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 김호숙(2000)도 전통놀이가 보존개념 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 이것은 전통놀이가 수학적 개념을 함유할 수 있음으로 유아의 지적발달을 돕는다고 할 수 있다(박선영, 2004). 전통놀이 과정에서 자기의 의사를 정확하게 표현한다든가, 타인의 의사를 정확하게 이해하여야만 놀이에 즐겁게 참여할 수 있게 된다. 따라서 유아는 새로운 놀이에 참여할 때마다 상황에 따라 사용하는 단어가 새로워짐으로써 어휘력이 풍부해질 수 있다.

둘째, 전통 아동놀이는 자연 친화적이고 여유 있는 심성을 기르는 인성교육의 주요한 기제가 될 수 있다. 전통 아동놀이에는 계절이나 절기와 관련되어 자연의 질서에 삶의 흐름을 맞추는 우리 선조의 생활방식이 깃들어 있다. 따라서 전통적 생활양식을 자연스럽게 익힐 수 있고, 공동체 활동의 참

여를 통해 집단의 소속감과 안정감을 갖게 한다.

셋째, 아동의 민족적 정체성 확립에도 기여한다. 이는 과거의 전통문화를 이해하고 내면화하게 할 뿐 아니라 현재 문화를 보다 잘 이해하도록 돕는다. 궁극적으로 아동으로 하여금 민족적·문화적 정체감을 확립하게 하며 정체감의 확립은 전통문화의 계승·발전을 위한 바탕이 된다. 전통놀이는 세대와 세대간의 갈등이나 불일치를 해소할 수 있는 공유 가능한 경험이라고 볼 수 있다.

또한 전통놀이에는 우리 민족이 공감하는 정서, 지혜, 언어 등이 깃들여 있기 때문에 전통놀이를 통해서 우리 민족의 동질성 회복과 화합을 가능케 하는 중요한 축이 될 수 있으므로(이월심, 2003) 통일을 대비한 교육과정으로서도 적합할 것이다.

그 외 전통놀이의 교육적 가치에 대해서 최상수(1985)는 전통놀이가 오랜 옛날부터 근원을 두고 있어 우리 조상의 생활과 관계를 지니고 있다는 점과 민족적이고 집단적인 놀이로서 민족생활과 결부되어 있어 건전한 민중의 놀이이며 사회생활에 윤택과 국민의 화합, 생기를 진작시키는 데 큰 의의가 있다고 하였다. 유안진(1981)은 전통놀이의 교육적 가치를 아동의 발달 단계에 따라 발달특징을 고려하고 발달과업의 성취를 돕도록 제시되었다는 점에 교육적 가치가 있다고 하였다.

또한 교육부에서 제시한 유아교육적인 측면에서 전통놀이의 교육적 특성은 다음과 같다(교육부, 1998). 첫째, 즐거움을 준다. 유아는 모든 놀이에서 그러했듯이 전통적인 목적물을 맞추고, 뛰고, 달리고, 쫓고, 숨고, 뒹굴고, 밀고, 당기고, 알아맞히고 여럿이 함께 움직이면서 정서를 거침없이 표출한다. 둘째, 건강하게 자라게 한다. 유아들은 온 몸을 움직여 놀면서 신체적으로 성장해 간다. 셋째, 공동체 의식을 기른다. 유아들을 또래들과 어울리면서 자신의 생각과 행동을 조절하고 규칙을 따르는 과정에서 상호 의존성과 존중의 가치를 자연스럽게 깨닫게 될 것이다. 넷째, 언어발달을 촉진한다. 원

래 언어란 문화 전달의 도구로서 그 기능이 제한되어 있지 않다. 사람은 특정한 언어로 사고하고 그 언어에 의하여 사유의 양식을 결정하는 경향성을 지니고 있다. 전통놀이 문화는 언어에 의해 한국인의 정서를 심어주는 가장 기초적인 문화 행동이 된다. 다섯째, 사고발달을 촉진하여 인지적인 자율성을 기른다. 놀이를 통해 유아들은 보다 많은 정보를 접하게 되고, 물리적·논리 수학적 지식을 터득하게 된다. 즉 유아들은 윷놀이를 통해 수세기·포함관계·공간개념과 같은 논리, 그리고 윷가락이 흩어지는 모양 등에서 물리적 지식을 습득할 수 있다. 이렇듯 자신의 생각과 행동의 조절을 요하는 전통놀이를 즐기는 과정에서 유아들의 인지적 자율성을 저절로 신장될 것이다. 여섯째, 상상력을 기른다. 놀이를 통해 현실세계에서는 실현할 수 없는 비현실적인 욕구를 극화함으로써 긴장을 해소할 뿐 아니라 나름대로 상상의 세계를 펼칠 수 있다. 일곱째, 창의적인 표현능력을 기른다. 전통놀이는 주어진 자극을 창의적으로 해석하고 다양한 형태로 표현할 수 있는 기회를 준다. 여덟째, 사회적 규칙을 몸소 터득한다. 유아들은 규칙이 몸에 배어있는 전통놀이를 통해 역할이행, 경쟁, 양보, 공정성과 같은 사회적 기능과 태도를 자연스럽게 경험하며 규칙을 어기면 놀이를 지속할 수 없다는 것을 놀이속에서 체험하게 된다. 아홉째, 우리의 전통 노랫가락을 익힌다. 전래동요의 대부분은 놀이 노래이다. 어릴 적부터 우리의 전통 노랫가락이 깃든 동요를 부르며 전통놀이를 즐겼던 경험을 한 사람들은 한겨레 고유의 민족 정서를 쉽게 공유할 수 있다.

한편 김경희(1992)는 전통놀이의 교육적 가치를 전통놀이별로 표 6과 같이 분석하였다.

<표 6> 전통놀이별 교육적 가치

전통놀이명	교육적 가치
구슬맞추기	눈과 손의 협응력
땃귀맞추기	언어 발달 신장
옷 놀 이	다른 사람의 의견 존중하기, 협동심
제기차기	다리 운동 및 눈과 발의 협응력, 성취감, 방향감각, 몸의 균형성
비석치기	신체 각 부분의 협응력, 규칙 지키기, 조절기능
고무줄뛰기	다리운동 및 신체 균형잡기, 감각-운동간의 협응력, 다른 사람과 상호 협조, 심미감
숨바꼭질	수 헤아리기, 민첩성, 순발력
자 치 기	눈과 팔의 협응, 규칙 지키기, 거리 개념, 방향
팽이치기	자신감, 성취감
사방치기	글자의 기초 기능, 판단력, 순발력, 몸의 평형성
줄다리기	협동심, 집단에 대한 소속감, 질서와 규칙 지키기
소꿉놀이	자신의 감정 표현, 역할학습, 다른 사람의 의견 존중하기
활 쏘 기	눈과 손의 협응력
고누두기	규칙 지키기, 판단력, 공간 개념, 주의집중력
줄 넘 기	다른 사람과 상호 협조하기, 리듬감, 민첩성, 지구력
땅 뺏 기	눈과 손의 협응력, 소근육 발달, 구성력, 글자의 기초 기능, 모험심
투 호	눈과 손의 협응력, 팔의 기능 향상, 조절능력, 성취의욕, 주의집중력
실 뜨 기	창의력, 호기심, 소근육 발달, 공간 식별력

이상을 종합해보면 전통놀이는 단순한 놀이가 아니라 우리 조상의 생활과 관계를 지니고 있는 것으로 우리 고유의 정서에 친숙하여 문화적 가치도 전달해주며 민족의 동질성 회복과 화합, 정체성을 확립시킬 수 있는 놀이이다. 뿐만 아니라 이런 놀이를 통해 유아의 건강발달을 도우며 정서적 안정감을

느끼게 해준다. 그리고 언어발달과 지적발달을 촉진하고 규칙준수 및 공동체 의식을 통하여 유아의 사회성 발달을 길러주는 등 많은 교육적 가치를 지닌 활동이다.

## 2. 유아의 사회·정서 발달

유아는 사회 속에서 주변의 여러 사람들과 평생 동안 관계를 맺어나가는 사회적 존재이다. 태어나면서부터 어머니를 비롯한 양육자와 관계를 맺게 되고, 나아가 아버지, 형제 등 가족과의 관계를 형성하며 점차 집 밖에서 또래와 만나고 점차 대인 관계를 넓혀 나간다. 그러면서 다른 사람을 이해하고 수용하는 지혜와 기능을 습득하게 되고 함께 살아갈 수 있는 능력을 발달 시켜간다. 다른 사람과 함께 살아갈 수 있다는 것은 다른 사람의 감정을 이해할 수 있다는 것을 말한다. 이러한 능력의 발달이 사회성 발달인 것이다. 정원길(1997)은 유아의 사회성이란 유아가 사회의 한 성원으로 성장, 발달하는 동안에 그 사회에서 공인된 언어, 사고, 감정, 행동 등을 포함하는 생활양식을 학습하여 타인과의 상호접촉을 통한 건전한 사회생활을 할 수 있는 능력이라고 하였다. 또한 최혜순(1986)은 사회성을 사회생활에 적응하는 성질이라고 하였다.

이런 사회성의 발달은 유아 주변의 환경과 밀접한 관련이 있다. 서봉연(1995)은 부모-자녀 관계의 질이 유아의 사회성 발달에 영향을 준다고 하였으며 Ford(1982)는 부모나 교사 등의 사회적 대상을 포함하는 사회적 상황에서 효과적이고 만족스러운 사회적 상호작용과 대인간의 관계를 통해 사회적 능력이 발달한다고 하였다. 또한 김숙자(1997)는 놀이가 유아의 사회성 발달에 영향을 준다고 하였다. 이는 놀이를 통해 유아들은 갈등과 협동의

기회를 경험하며, 놀이를 통해 복잡한 사회적 상호교환 활동을 하기 때문이다. 유아의 사회성 발달에 있어서 또래 집단의 역할도 중요하다. 또래 집단을 통해서 다른 가족과의 문화적 차이를 발견하게 되고 동등한 관계를 유지하는 동료관계를 경험할 수가 있기 때문이다.

이러한 사회성 발달의 기초가 되는 것은 정서적 발달이다. 정서란 유기체가 경험하는 모든 심리적 상태와 이에 따르는 신체적인 변화까지 포함하는 포괄적인 의미이다(Izard, 1977). 정서에는 긍정적인 정서와 부정적인 정서가 있을 수 있는데, 긍정적 정서에는 행복, 기쁨 등이 있으며, 부정적 정서에는 분노, 공포 등이 있다. 정서적으로 안정되고 긍정적인 자아개념을 지녔을 경우 지적 활동이 활성화되고, 운동기능에도 긍정적인 영향을 미친다. 그러나 정서적으로 불안정하고 부정적인 자아개념을 지닌 경우는 타인에 대해서도 부정적인 생각을 지니게 되며, 원만한 대인관계를 이루기 어렵다. 즉 정서는 지적 능력과 운동기능, 사회적 상호작용에 영향을 미치며, 사회적 평가와 자기 평가의 기초 역할을 한다(교육부, 1984). 또한 활력을 주는 기능을 하고, 개개인이 대화를 통해서 더욱 친근한 결합을 할 수 있도록 해준다.

정서 발달은 사회성과 마찬가지로 놀이와 밀접한 관련이 있다. 놀이를 통해 유아는 갈등을 해소하고, 정서순환 및 발달에 도움을 준다. 또한 놀이를 끝낸 후의 성취감, 만족감을 얻으면서 긍정적인 정서를 형성하게 된다. 정서 발달은 유아의 생활에서 매우 중요한 의의를 가지고 있다. 유아기에 주요한 정서는 거의 짝이 트게 되며 매우 현저한 발달이 관찰된다. 또한 정서는 유아의 정신생활의 중심을 이룬다(김재은, 1984).

이러한 정서는 특히 유아의 전반적인 생활 가운데서 다른 사람들과 관계를 맺는데 중요한 영향을 끼친다. 다른 사람과 관계에서 개인의 감정이 개입되므로 정서발달과 사회성 발달은 상호의존적 관계로 형성되어 가는 것이다(성은숙, 2003). 즉, 유아의 정서발달은 유아의 사회성 발달과 일맥상통하는 개념으로 볼 수 있으며 유아기의 건전하고 적절한 정서발달이 긍정적인

사회적 적응을 위한 필수적인 요소라고 할 수 있겠다.

위의 사회성과 정서의 개념을 통해서 볼 때, 사회·정서 발달이란 출생 후 자기가 속해 있는 사회집단 내에서 허용되는 행동 양식을 통하여 그 집단의 가치, 문화, 규범을 익혀가며 다른 성원과의 관계에서 자신의 위치를 찾아 그에 알맞은 역할을 수행하는 것이라고 할 수 있다.

이런 유아의 사회·정서 발달은 앞으로의 모든 환경에서 즐겁게 잘 적응해 가면서 조화롭게 살아가기 위한 기본적인 작업으로 다른 어떠한 인격 특성보다 중요한 요인이라고 할 수 있다(김미진, 1997). 사회·정서 발달에서 여러 학자들에 의해 강조된 측면을 종합해보면 교사와의 관계, 유아와의 관계, 학업과의 관계이다. 이와 같은 세 가지 측면을 바탕으로 사회·정서발달 6가지 하위요인으로 추출할 수 있다. 그 하위요인과 개념을 살펴보면 다음과 같다.

첫째 요인은 교사에의 비의존성으로서 유아가 독자적인 학습능력을 가지고 있어 교사의 지속적인 확인과 인정을 추구하지 않으며, 유아가 교사와의 관계에서 독립적인 것을 말한다. 의존성은 유아가 교사나 성인으로부터 건전한 정서적 후원을 요청하는 것을 뜻한다. 이런 의존성은 교사나 부모가 기대하는 바에 따라 행동함으로써 부모나 교사를 즐겁게 해주려는 동기를 만족시키려는 데서 나타나는 심정상태라고 할 수 있다(하은미, 2001). 교사의 의존성이 나타내는 행동특성에는 교사에 대한 소유욕, 지속적인 확인추구, 교사와의 상호작용에서 주도적 역할, 교사 행동의 모방이 있다(이경철, 2000).

둘째 요인은 내적통제로 유아 자신이 기대하는 표준 행동에 따라서 자기의 행동을 통제하려는 능력을 말한다. 즉 자신이 설정한 내적 준거와 표준에 따라서만 행동하고자 자기 자신을 억제하는 것을 뜻한다. 내적 통제란 어떤 권위에 대한 위협과는 전혀 상관없이 권위적인 사람의 뜻에 자연스럽게 따르는 심적 상태와 그에 따른 행동인 것이다. 이에는 교실 분위기를 파

괴하지 않는 행동, 지속적인 감독이 필요 없는 행동, 충동에 의하지 않는 행동, 교사의 지식에 순종하는 행동 등이 있다.

셋째 요인은 또래와의 상호작용으로 개인의 내적 발달뿐만 아니라 인지적 발달 면에 있어서도 바람직한 것이다. 서로의 의견 교환 과정을 통하여 유아는 이들의 언어와 논리적 사고까지도 개발할 수 있다. 또래와의 상호작용은 유아가 또래와의 상호 의견 교환 과정을 통하여 타인에게 수용적인 태도를 보이고, 비공격적이며, 수줍어하지 않고 다른 유아들을 이끌어가는 사회적 행동을 말한다. 또래들과의 상호작용 속에서 협동심 또는 또래 교수를 하게 되는 과정에서 자연스럽게 보다 높은 수준의 사회적 관계를 형성하게 된다(도규철, 2002).

넷째 요인은 유치원에서의 안정감으로 유아가 유치원에서 위안감과 편안함을 느낄 수 있는 정서로서 주요 행동 특성은 유아가 친구나 교사와 원만한 관계를 유지하고, 안정감과 행복감을 표현하며, 유치원 시설물에 대한 만족감을 보이며, 유치원에서 즐거운 경험을 갖는 것이 포함된다.

다섯째 요인은 성취동기로 유아가 개인적 성취에 가치를 두는 사회에 적응해 나가기 위한 성취적 욕구를 말한다. 성취동기는 유아가 행동을 개시하여 과업이 성취될 때까지 목표 행동을 추구하여 과업을 훌륭하게 추진해 나가는 행동으로 이에선 주도권의 표시, 자기가 성취한 일에 대한 자랑, 의사결정에 소요되는 시간, 학습과제의 완성 등이 있다. 학습과정에서 주도적 역할을 수행할 수 있는 기회가 많을수록 목표를 달성하고자 하는 동기가 높아질 수 있다(지옥정, 1996).

여섯째 요인은 유아의 사회·정서적 특징 중의 하나인 호기심이다. 지적 호기심은 인지발달을 촉진시키는 역할을 할 뿐 아니라 유아가 새로운 환경에 대해 관심을 보이고, 교사에게 탐색적인 질문과 정보를 요청하여, 사건에 대한 원인과 이유를 추구하는 것을 말한다.

### 3. 유아의 수학 개념

수학 개념이란 수학적 지식의 본질을 말하는 것으로 여러 가지 수학적 구성요소를 포함한다. 유아기의 수학 개념을 선정하는 기준은 교육과정의 이론적 관점과 그 목적에 따라 현재 유아가 처해 있는 이해 수준, 즉 과거 경험인 초기의 비형식적 수학 경험과 유아의 개인 발달 수준을 고려하여 선정된다(이상명, 2001). 유아기에 성취해야 할 수학 개념에 대해 학자마다 다양하게 정의되고 있다.

김숙자(1997)는 유아기의 수학 개념을 크게 수 이전 개념과 수 개념으로 구별하고, 수 이전 개념으로 물체를 관찰, 기술하기, 사물 비교하기, 구분 짓기, 관련짓기, 짝짓기 등으로 제시하였으며 이러한 수 이전 개념의 형성과 동시에 유아들의 사고는 수 인식, 분류하기, 패턴 이해하기, 수세기, 기수, 서수 등의 수학 개념의 습득으로 전이된다고 하였다. NCTM(2000)은 유아기의 수학 개념을 패턴, 수감각과 연산, 자료의 이해, 기하와 공간개념에 대한 초보적 이해, 이렇게 네 가지로 제시하였다. 또한 우리나라 제 6차 유치원 교육과정 탐구생활 중에서 수학 개념을 살펴보면, 분류하기와 순서 짓기, 수의 기초개념 이해하기, 기초적인 측정과 관련된 경험하기, 시간에 대한 기초개념 가지기, 공간과 도형의 기초개념 알기, 기초적인 통계에 관련된 경험하기로 정의하고 있다(교육부, 1998). 권영례(1993)는 수학 개념의 요소를 시간, 증가, 분류, 서열화, 수 특성 이해와 측정치 등으로 보고 있으며, 정희달(1990)은 유아의 수학 개념을 분류, 서열, 수개념, 공간, 측정으로 나누었다.

이와 같이 수학 개념에 대해 학자들은 다양한 의견을 가지고 있는데, 최근의 유아수학교육의 동향에 따르면 유아를 위한 수학교육에서 다루어져야 할 수학 개념은 분류, 서열화, 수개념, 측정, 패턴, 공간과 기하, 기초적인 통계 개념이다. 특히 수개념에 있어 수세기와 수연산 능력 외에 다양한 개념들을 골고루 다룰 것을 강조하고 있다(조형숙, 2002).

본 연구에서는 수학 개념을 분류개념, 측정 및 서열화, 수개념, 공간 및 시간개념으로 정의하고 각각의 항목을 자세히 살펴보고자 한다.

### 1) 분류개념

분류란 사물을 어떤 기준이나 특성에 따라 일정한 범주나 영역으로 서로 구분하고 유목화 하는 지적과정이다(Ault, 1982). 즉 분류란 선택한 기준에 의해 물체를 나누는 것을 의미한다. 교육부가 제시한 분류는 유아들이 규칙성, 수, 그래프, 도형 및 측정활동을 할 때 사용되는 기초적인 기술이며, 사물의 공통된 속성을 알아내고 이에 따라 사물을 모아 보는 것이다(교육부, 1998). 이런 분류를 하기 위해서는 물체들 간의 공통성을 추론할 수 있어야 하며, 그 준거를 다른 물체에도 적용할 수 있어야 한다.

유아의 분류활동은 수개념 형성의 바탕이 되고 논리적 사고의 기초가 됨과 동시에 수학적 사고에 도움이 된다. 또한 사람이 자신의 주변 환경을 효과적으로 처리하기 위해 어떤 대상이나 사물을 식별하고 구분하여 유목화 하는 지적 조작활동으로 인지활동의 기초가 된다.

이러한 분류는 크게 단순분류개념과 복합분류개념으로 나뉘어 설명되어질 수 있다. 단순분류란 크기나 모양 또는 색깔과 같이 한 가지 속성에 따라 사물을 분류하는 것으로 처음에 제시할 때는 제시된 준거에 따라 분류해 보도록 하거나, 유아 자신이 스스로 분류준거를 선정하여 분류하여 보는 기회를 갖도록 한다. 복합분류는 두 가지 이상의 속성을 동시에 고려하여 사물을 분류하는 것을 의미하는 것으로 이를 위해서는 한 가지 물체가 여러 속성을 가질 수 있음을 이해하고 있어야 한다. 복합 분류개념의 발달을 위해서 유아가 한 물체를 다른 방법으로 사용하거나 다른 준거로 재분류해보는 기회를 갖도록 한다.

분류능력의 발달은 출생하면서부터 시작되어진다. 출생 후 수 주일이 지

나면서 영아는 소리 나는 방향을 인식하게 되고, 소리 나는 물체에 대하여 반응한다. 이와 같은 구분이 분류의 기초가 된다. 감각운동기의 어린 영아들은 자신의 감각을 통해 주변 물체를 탐색하면서 물체의 특징적 속성과 다른 물체와의 공통점과 차이점을 인식하게 된다. 전조작기 유아들은 장난감을 가지고 놀면서 같은 것을 짝지어 보거나 자기 것과 다른 친구 것을 구별해 보는 행동을 하게 된다. 구체적 조작기가 되어서야 유아들은 둘 이상의 속성을 동시에 고려한 복합분류가 가능해진다(권영례, 1993).

## 2) 측정개념

측정이란 한 집단 또는 물체의 연속적인 양을 정하는 과정이다. 유아의 측정 활동은 길이, 무게와 같은 물체의 속성을 탐색하고, 이를 준거로 두 개의 물체를 직접적으로 비교하는 것에서부터 시작된다(이상명, 2001). Charlesworth(1996)와 NCTM(2000)은 측정을 연속적인 물체의 특성에 수를 할당하는 것이라고 정의하였고 더 구체적으로 길이, 넓이, 부피 등과 같은 사물의 특성을 측정단위와 측정기술을 이용하여 수치화하고 비교함으로써 사물간의 관계를 세우는 과정이라고 하였다. 측정은 길이, 무게, 부피, 면적에 대한 구체적인 사물의 직접적인 측정과 시간과 온도 등과 같이 구체적으로 측정할 수 없는 간접적인 측정으로 구분 할 수 있다.

유아는 측정활동을 통해 유아 스스로 자신의 수학적 능력에 확신을 갖고, 수학적으로 문제를 해결하고, 수학적으로 의사소통하며, 수학적으로 추론하는 능력을 발달시키게 된다(이경우 외, 1997). 측정활동을 통해 사물의 측정뿐 아니라 사물들을 대응시켜 보고 비교하기, 측정 결과를 토의하기, 공간적인 관계 이해하기 등을 학습할 수 있는 좋은 기회를 경험하게 된다(Althouse, 1994). 그리고 측정활동을 통해 수 이해와 셈하기와 같이 수와 양에 대한 경험을 하게 되며, 측정에서의 양적 경험은 연속적인 형태의 것

을 다루는 능력도 발달하게 된다.

### 3) 서열화

서열화란 어떤 특징적 속성의 차이 순서대로 배열하는 것을 의미한다(이경우 외 1997). 가장 짧은 것에서 긴 것으로 차례대로 늘어놓기, 무거운 것에서 가벼운 것으로 순서대로 배열하기, 큰 것에서 작은 것으로 차례대로 늘어놓기와 같은 수학적인 활동이다. 즉 사물과 사물 사이의 어떤 차이를 인식하고 그 차이에 따라 사물을 정리할 수 있는 기술을 말하는 것이다.

유아들은 서열화를 통해 유아들이 자신의 주변세계를 조직하고 사물간의 관계를 파악하여 사건이나 사물의 순서를 알고 일반화의 법칙을 이해할 수 있다. 또한 유아는 사물의 길이, 크기, 넓이, 무게 등의 준거에 따라 순서대로 놓아보고 말로 표현하는 활동을 하면서 기초적인 수개념의 발달, 논리적 사고의 발달, 쓰기 능력이 발달한다(이기숙, 1992). 왼쪽에서 오른쪽으로 순서 짓는 것은 읽기에 도움이 되고, 오른쪽에서 왼쪽으로 순서 짓기는 가역적 사고, 연역적 사고에 도움이 된다(권영례, 1993).

서열화 발달 과정을 살펴보면 다음과 같다. 4, 5세에는 길이가 다른 물체를 서열화할 수 있으나 물체의 한쪽 끝만을 생각한다. 그러다 6, 7세가 되면 양쪽 끝을 고려해서 차례로 순서 지을 수 있으며 7, 8세가 되어서야 서열화 능력이 완전히 형성이 된다. 자신이 좋아하는 노래를 순서 지을 수 있고, 음식의 맛을 보고 단 맛의 정도에 따라 순서대로 놓을 수도 있다(이경우, 1999).

### 4) 수개념

수개념이란 사물에 대한 수량, 부피, 크기에 대하여 생각하는 방법을 말하

며, 순차적이고 조직적으로 사고하는 방법이다. 수개념에는 수의 일상적 활용에 대한 의미 이해하기, 수 세기, 수들 간의 관계 이해하기, 숫자 읽기와 쓰기, 수의 더하기와 빼기, 어렵하기, 큰 수에 대한 이해 등이 포함된다(조형숙, 2002). 그리고 수의 기초 개념에 대한 이해는 유아가 단순히 암기적으로 수를 세는 능력이나 숫자를 인지하는 능력 이상을 포함한다.

Piaget에 의하면 수는 논리 수학적 지식의 일면으로서, 물리적이고 사회적인 지식과는 다른 지식 측면으로 설명된다. 물리적 지식이란 물체의 외적인 사실에 대한 특색을 아는 것이다. 예컨대 연필의 색깔을 아는 것이나 연필이 굴러간다는 사실은 관찰할 수 있는 것이며 물리적인 것이다. 이와는 달리 두 개의 연필을 보고 하나의 추상적인 개념인 '2'로 생각하는 것은 논리 수학적 지식이다. 이 논리 수학적 지식은 전달되어 가르칠 수 없으며, 유아 스스로 기초적 논리성을 구성해 나아가는 것이다.

유아를 위한 수교육의 순서는 수의 순서 알기, 수세기, 일대일 대응, 수와 양의 이해, 수의 모양인식, 숫자 쓰기, 간단한 더하기와 빼기의 조작 순으로 하는 것이 바람직하다(이경우, 1999). 이기숙(1992)은 수의 개념은 수세기, 숫자의 인식, 숫자 쓰기, 그리고 수의 조작으로 다루어져야 한다고 하였다.

이러한 수 개념 내용 중 수세기와 1:1대응, 부분과 전체에 대해 살펴보면 다음과 같다. 수세기는 기계적 수세기와 합리적 수세기로 구분될 수 있다. 기계적 수세기는 숫자를 무조건 암기하여 기계적으로 세는 것으로 그 의미를 이해하지는 못한다. 그러나 합리적 수세기는 한 집합 내의 수를 알기 위해 각각의 사물들의 수에 맞게 순서대로 숫자의 이름을 붙이며 세는 것으로 기계적 수세기 다음에 합리적 수세기가 가능해진다. 이러한 합리적 수세기는 4~5세 이후에 가능하며 합리적 수세기가 되어야 진정한 의미의 수세기가 이루어진 것으로 본다(윤애희 외, 2002).

1:1 대응이란 물체 하나에 다른 물체 하나를 짝짓는 활동으로 수세기의 준비과정으로서, 수의 보존 개념을 이해하는데 기초가 된다.

부분과 전체에 대한 개념은 전체는 여러 부분으로 나뉘어 질 수 있으며, 이 부분들이 합쳐져서 다시 전체를 이룰 수 있음을 이해하는 것이다. Piaget는 이러한 부분과 전체에 대한 개념을 유아들이 이해할 수 있을 때 나중에 더하기, 빼기, 나누기, 곱하기, 분수 등의 수리적 학습을 의미 있게 하게 된다고 하였다.

#### 5) 공간개념

공간개념이란 시간에 따라 변하지 않는 위치와 방향을 의미한다. 김숙자(1992)는 공간구성의 이해를 돕게 되는 공간개념에는 일반적으로 위상학, 유클리드 기하, 사영기하, 측정기하 등이 있으나 유아들의 생활에서 접할 수 있는 공간 구성의 기본적인 이해는 위상학적인 개념과 유클리드 기하로만 한정해서 다룰 수 있을 것이라고 제시하였다. 또한 어린 유아들이 실제 생활에서 접하게 되는 공간에 대한 경험은 어떤 고정된 형태나 크기, 선분(길이)으로 지각되기보다는 물체를 접하게 되는 각도의 차이에 따라 그 물체의 형태가 다르게 지각되기 때문에 위치와 관련된 기하학을 먼저 소개해야한다고 하였다.

유아가 태어나면서부터 공간을 탐색하는 과정을 보면 초기 8개월 동안에는 자신이 시야 안에서 볼 수 있는 물체만을 인식한다. 8~12개월에는 자신의 몸을 움직여서 시야밖에 있는 물체를 찾을 수 있게 된다. 12~18개월의 걸음마기에는 자신이 공간 속에서 위치하고 있음을 인식하고 다른 물체와 관련하여 물체의 위치 변화를 학습하게 된다. 18~24개월 사이에는 정신적으로 공간을 표상하는 능력이 발달하게 된다. 만 3세경의 유아는 가까이 있는 것과 멀리 있는 것의 차이를 알게 되고 직접적인 주변 환경의 공간적 경계를 인식할 수 있게 된다(이영자, 유효순, 이정옥, 2001).

이러한 공간 개념 발달은 블록을 이용한 쌓기 놀이를 통해서 이루어질 수

있다(Reifel, 1984). 표시되어진 블록 모양대로 선반에 정리·정돈하기, 블록으로 집, 농장, 탑쌓기 등은 공간과 같은 추상적인 개념 발달에 도움이 된다. 그리고 유아는 주변세계에 있는 모양을 이해함으로써 공간개념과 연결할 수 있게 된다(이상명, 2001). 동그라미, 세모, 네모와 같은 도형을 탐색하고 여러 가지 도형으로 그림을 그리는 경험을 통해 유아는 도형에 대한 개념을 발전시킬 뿐 아니라 구성 능력도 발전시켜 나아간다. 모양을 탐색하며 공간이 달라짐에 따라 같은 모양도 다르게 보이는 경험을 하게 하는 것은, 공간적 감각에 대한 이해를 증진시키는 것이다. 이러한 공간 개념 발달은 우리가 살고 있는 물리적 세계를 더 가까이 알 수 있도록 돕는다.

#### 6) 시간개념

시간은 손으로 만지거나 잡을 수 없지만, 시계, 날짜, 주, 달, 계절과 같은 단위로 측정할 수 있는 개념이다. 시간에는 시간적 순서(sequence)와 시간 간격(duration)이라는 두 가지 측면이 있는데, 시간적 순서는 아침에 일어나서, 세수를 하고, 옷을 입고, 아침을 먹는 등과 같은 사건의 순서와 관계가 있다. 시간 간격은 사건이 얼마나 오래 걸렸는가에 관한 것이다(Charlesworth, 1999). 유아는 대개 시간 간격보다 사건의 순서에 기초하여 시간 개념을 이해한다. 따라서 유아에게 시간 개념 도입을 측정 단위 중심으로 시작하기 보다는 먼저 하루의 사건 순서로 생각해 볼 수 있는 기회를 제공하는 것이 바람직하다(박홍자 외, 2001). 교육부에서도 유아의 시간 교육은 몇 시, 몇 분과 같은 시간을 읽게 하는 것이 아니라, 시간의 흐름을 지각하게 하는 것으로 하루 일과의 순서, 일상생활에서 일어나는 일의 순서를 알아보는 것이라고 하였다(교육부, 2000).

이러한 시간개념 발달 단계는 처음 ‘전’, ‘후’의 사건 관계를 경험함으로써 시간이 흐름을 인식하게 되다가 사건의 순서와 간격을 이해하게 된다. 그러

나 이때 시간은 비연속이고 멈출 수 있는 부분적인 것으로 생각한다. 이 후 사건의 시간적인 연속을 통해 시간 개념이 점차 발달하게 된다. 유아의 시간개념 발달을 연구한 박덕승(1985)은 3-6세 유아를 대상으로 한 실험에서 어제, 오늘, 내일의 전통적 시간개념은 3세 이전에, 오전, 오후의 시간개념은 4세 이전에, 계절에 대한 개념은 6세경에 이해된다고 하였고, 이런 시간 개념발달은 연령의 증가와 함께 발달하였다고 하였다.

#### 4. 선행연구

전통놀이에 대한 선행연구는 전통놀이를 유아들에게 적용시키기 위한 연구와 전통놀이가 유아발달에 미치는 효과에 대한 연구, 그리고 교육기관에서의 전통놀이 실시현황에 대한 조사연구로 구분하여 알아보고자 한다.

먼저 전통놀이를 유아에게 적용시키기 위한 연구들을 살펴보면 다음과 같다. 김경희(1986)는 전통놀이 19가지를 선정한 후, 만 4, 5세 유아들에게 적용시켜서 유아의 놀이 흥미도 및 성취능력을 알아보았다. 전통놀이를 경험한 유아들이 일반놀이를 한 유아들보다 더 높은 놀이 흥미도 및 성취능력을 나타내었으며, 전통놀이를 경험한 유아들의 성별과 연령에 따라 놀이 흥미도 및 성취능력에 차이가 있다고 하였다. 그 결과를 토대로 성별과 연령에 적합한 전통놀이를 분류하여 제시하였다. 이은화(1989)는 옷놀이, 연날리기, 비석치기, 이 세 가지 전통놀이를 4~7세 유아들에게 직접 실시해보고 세 가지 전통놀이의 발달적 적합성을 연령별 반응으로 검증하였다. 세 가지 전통놀이를 유아의 발달적 수준에 맞게 수정, 보완하여 유아교육현장에 적용하도록 제시하였다.

다음은 전통놀이가 유아발달에 미치는 효과에 관한 연구들이다. 그 중 전

통놀이와 유아의 수학 개념과 사회·정서 발달에 미치는 효과에 대한 연구들을 중심으로 살펴보려고 한다. 류혜숙(2003)은 전통놀이를 활용한 수학활동을 실시한 결과 실험집단의 유아가 수학적 문제해결력의 하위요인인 분류, 패턴, 수, 모양, 측정, 통계개념 모두에서 일반적 수학활동을 적용한 비교집단의 유아들보다 더 높게 나타났다고 하였다. 최경숙(2000)은 전통놀이가 유아의 수학개념 발달에 미치는 영향을 알아보기 위하여 만 4세 유아들에게 윷놀이, 공기놀이, 투호놀이를 실시하였으며, 그 결과 전통놀이가 수학개념 중 분류, 수, 공간개념 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 전통놀이를 활용한 수학적 탐구활동이 유아의 개념 발달에 미치는 영향에 대해 알아 본 김진옥(2005)의 연구에서는 만 5세 유아들에게 전통놀이를 활용한 수학적 탐구활동을 실시하여, 수학 개념 중 측정과 공간 개념을 제외한 분류, 서열, 패턴, 수개념, 시간 개념에서 유의미한 향상을 나타내었다고 하였다. 또한 유명혜(2005)는 전통놀이를 만5세 유아들에게 7주 동안 실시하여 수학적 능력을 비교한 결과 수학적 능력의 하위요인인 수학적 지식, 수학적 과정 기술, 수학적 태도에서 비교집단의 유아들보다 향상되었다고 하였다. 그 외에도 윷놀이가 만 5세 유아의 분류 및 서열개념, 수리력, 측정 개념 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 홍란기(2001)의 연구, 제기놀이, 팽이놀이, 고누놀이, 이 세 가지 전통놀이가 유아의 2차원 공간, 수보존, 연속량, 무게보존개념에 긍정적인 영향을 미친다고 하는 김호숙(2000)의 연구가 있다.

다음은 전통놀이가 사회·정서 발달에 미치는 효과에 대한 연구들이다. 박태숙(1997)은 윷놀이, 비석치기, 연날리기, 이 세 가지 전통놀이를 유아들에게 실시하여 유아들의 사회·정서발달을 알아보았다. 그 결과 전통놀이를 경험한 집단의 유아들이 사회·정서발달의 하위요인인 내적통제, 또래와의 상호작용, 유치원에서의 안정감, 성취동기, 호기심, 모두에서 향상되었다고 하였다. 앞의 박태숙(1997)의 연구에서 전통놀이의 종류만을(제기차기, 팽이놀이, 고누놀이) 다르게 해서 유아의 사회·정서발달의 영향을 알아 본 조

금미(2001)는 전통놀이를 경험한 집단의 유아들이 내적통제를 제외한 교사  
 에의 비의존성, 또래와의 상호작용, 유치원에서의 안정감, 성취동기, 호기심  
 발달 향상에 영향을 미친다고 하였다. 또한 신명숙(2003) 연구에서는 만 5세  
 유아를 대상으로 윷놀이, 비석치기, 고누놀이를 실시하여 전통놀이를 경험한  
 유아들이 경험하지 않은 유아들보다 협동성, 타인이해성, 자율성, 또래 간  
 상호작용 발달에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다고 하였다. 곽효순  
 (2004)도 만 3, 4세 유아들에게 윷놀이, 비석치기, 고누놀이를 실시하여, 그  
 결과, 협동성을 제외한 타인이해, 자율성, 또래상호작용에서 만 3세보다 4세  
 유아에게 유의미한 차이가 나타났다고 하였다. 이를 통해 전통놀이의 사회  
 성 발달이 3세보다 4세에 더 긍정적 효과가 있다고 보고하였다. 전통놀이가  
 혼합연령집단과 동일연령집단의 사회성에 미치는 차이를 알아 본 이선아  
 (2003)의 연구에서는 혼합 연령반과 동일 연령반 유아들에게 전통놀이 3가  
 지 윷놀이, 비석치기, 제기차기를 실시하였다. 그 결과 혼합연령반의 유아들  
 이 동일연령반의 유아들보다 사회성 측정 하위요인인 타인에 대한 조망능력  
 을 제외한 협동심과 자주성, 또래 간 상호작용에서 유의미한 차이를 보였다  
 고 하였다. 따라서 전통놀이가 동일 연령반의 유아들보다 혼합 연령반 유아  
 들의 사회성 발달에 긍정적인 효과를 나타낸다고 하였다.

전통놀이가 수학 개념 및 사회·정서 발달에 미치는 효과에 관한 연구 외  
 에도 전통놀이가 유아의 어휘력, 언어이해력, 언어표현력에 영향을 미친다고  
 한 김맹순(1999)의 연구와 전통놀이가 창의성 하위변인인 유창성, 독창성,  
 상상력, 융통성에 긍정적 영향을 미친다는 김선옥(1997) 연구, 그리고 전통  
 놀이가 한발로 균형잡기, 균형 유지하기, 점프하기 등 유아의 기본 동작 능  
 력 향상에 영향을 준다는 오춘숙(1998)의 연구가 있다.

현장에서의 전통놀이 실시 현황에 관련된 조사연구들은 다음과 같다. 김  
 연진(2000)의 연구에서는 공립, 사립유치원의 교사 173명을 대상으로 설문조  
 사를 하여 전통놀이 교육실시의 현황과 전통놀이 교육에 대한 교사들의 인

식, 그리고 전통놀이를 교육현장에서 실시하는데 어려운 점에 대해 분석하였다. 그 결과 전통놀이 교육 실시정도에서는 교사들이 전통놀이를 학습 활동으로 가끔 한다고 나왔으며, 우리나라 단원이나 고유의 명절을 다루면서 전통놀이를 실시하고 있는 것으로 밝혔다. 또한 대부분의 교사들이 전통놀이의 필요성을 인식하고 있는 것으로 나왔으며 전통놀이를 실시하는데 어려운 점에서는 교사들의 전통놀이에 대한 사전 지식의 부족이 가장 높게 나타났다. 조기곤(2001)은 유아교육기관에서 실시하고 있는 전통놀이에 대한 교사의 인식과 전통놀이 운영실태를 분석하였다. 그 결과 유아교육기관에서 전통놀이 중 전래 놀이 게임을 많이 하고 있고 교사들은 전통놀이에 관련된 연수나 강연 참여 경험이 전혀 없는 것으로 밝혔다. 또한 교육현장에서 전통놀이 교육상 문제점으로는 교사들이 전통놀이 실시 시 놀이방법을 잘 모르고 있다는 것이 가장 높게 나타났다. 위의 두 조사연구 결과를 보면 유아교육기관에서 전통놀이가 제한적으로 실시되고 있음을 알 수 있으며 현장에서 전통놀이 실시 시 가장 큰 문제점으로는 교사들의 전통놀이에 대한 사전 지식의 부족함으로 나타났다.

### III. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울시의 S유치원에 재원 중인 만 5세반 두 학급의 44명이다. 이들 중 한 학급 22명은 실험집단(남: 11명, 여: 11명)이고, 다른 학급의 22명(남: 11명, 여: 11명)은 비교집단이다. 연구 대상 유아의 성별과 평균연령은 표 7과 같다.

<표 7> 연구 대상 유아의 성별과 평균연령(N=44)

구 분	사 례 수	성 별		평 균 연 령
		남	여	
실험집단	22	11	11	5년 9개월
비교집단	22	11	11	5년 10개월
계	44	22	22	

#### 2. 연구도구

##### 1) 사회·정서 발달 평정 척도

본 검사는 한국행동과학연구소(허형 등, 1978)에서 제작한 유아의 ‘사회·

정서 발달 평정 척도'를 사용하였다. 사회·정서 발달 평정척도는 교사에의 비의존성, 내적통제, 또래와의 상호작용, 유치원에서의 안정감, 성취동기, 호기심 등 6개 하위요소로 구성되어 있으며, 각 요소별로 9문항씩 총 54문항으로 되어 있다. 평정척도의 하위요소별 문항 구성 내용과 문항 수는 표 8과 같다.

<표 8> 사회·정서 발달 평정척도의 구성내용

요 소	측 정 내 용	문 항 수
교사에의 비의존성	독자적 학습능력	9
내적통제	감정과 행동의 자기통제	9
또래와의 상호작용	또래관계/협동심	9
유치원에서의 안정감	교사, 유아, 유치원에 대한 안정감	9
성취동기	학습목표 달성 의욕	9
호기심	새로운 것에 대한 지적 호기심	9
계		54

평정방법은 각 문항별로 검사자가 유아의 행동을 관찰하여 그 결과를 5점 평정척도에 표기하도록 되어 있으며, 채점은 5단계('전혀 그렇지 않다': 1점, '약간 그렇지 않다': 2점, '중간 점수': 3점, '약간 그렇다': 4점, '아주 그렇다': 5점)로 평정된 각 문항점수를 합산하여 각 하위 요인 및 전체 점수를 산출하도록 되어 있다. 점수의 분포는 54점에서 270점사이이다.

## 2) 수학 개념 측정도구

본 검사는 유아 학습 준비도 검사(한국 교육 개발원, 1998)에서 수학 개념에 관련된 부분-분류 개념, 측정 및 서열화 개념, 수 개념, 시간 및 공간 개념을 기초로 박상숙(1999)이 제작한 수학 개념 검사 도구를 사용했다. 수학 개념 검사 도구는 분류 개념 7문항(단순분류 3, 복합 분류 2, 사물분류 2문항), 측정 및 서열화 개념 8문항(길이 2, 무게 2, 크기, 2, 패턴 2문항), 수 개념 7문항(기계적 수세기 2, 기수, 1:1 대응, 수 보존, 서수, 부분-부분-전체), 공간 및 시간 개념 8문항(공간 3, 흐르는 시간 2, 정지된 시간 3문항)으로 총 30문항으로 구성되어 있다. 검사자가 검사 도구의 각 문항의 내용을 유아에게 질문하고 정답을 말하면 1점, 오답을 말하거나 전혀 반응을 나타내지 않으면 0점으로 처리하고 각 점수들의 총점을 개인별로 산출하였다. 만일 유아가 잘못 알아듣고 반문하는 경우에는 문항 내용을 다시 말해주도록 했다.

문항별로 1점씩으로 채점하여 분류 개념 7문항 7점, 측정 및 서열화 개념 8문항 8점, 수 개념 7문항 7점, 공간 및 공간 개념 8문항 8점으로 총 30점 만점이다. 따라서 이 검사의 획득 가능한 점수범위는 0점에서 30점 사이이다. 수학개념 검사의 구성내용을 살펴보면 표 9와 같다.

<표 9> 수학 개념 검사의 구성내용

수학 개념 검사의 구성(30문항) - 각 문항 당 1점				
항목	문항	하위항목	문항	내용구성
분류	7	단순분류	3	모양, 크기, 색
		복합분류	2	색·방향, 색·크기·방향
		사물분류	2	동·식물, 사물분류
측정/서열화	8	길이	2	측정, 서열화
		무게	2	측정, 서열화
		크기	2	측정, 서열화
		패턴	2	모양, 색
수개념	7	기계적수세기(1-10)	1	1-10까지 세기
		기계적수세기(10-20)	1	10-20까지 세기
		기수	1	7개 놓기
		1:1대응	1	사물대응
		수보존	1	펼친 것과 좁혀진 것 비교
		서수	1	사물을 서수로 찾기
		부분-부분-전체	1	전체 중 부분 찾기
공간개념	3	공간개념	3	오른쪽, 옆, 아래
시간개념	5	시간개념	2	흐르는 시간
			3	정지된 시간

### 3. 연구절차

#### 1) 예비검사

본 연구에 들어가기 전에 수학기념 발달 검사 도구에 대한 유아들의 이해도, 지시문항과 자료의 적절성, 그리고 검사소요 시간을 알아보고자 예비검사를 실시하였다. 실험 대상이 아닌 만 5세 유아 5명(여아 2, 남아 3명)을 대상으로 실시하였으며 검사에 소요되는 시간은 한 유아 당 15~20분 정도였고, 검사자료는 적합하다고 판단되었다.

#### 2) 평정자 교육

사회·정서 발달 평정척도는 담임교사가 유아들을 직접 관찰한 후 평정하게 하였다. 따라서 사전 검사 실시 전에 연구 대상 유치원의 실험집단과 비교집단의 담임교사에게 연구자가 평정자 교육을 실시하였다. 연구자가 평정자에게 연구의 목적과 사회·정서 발달 평정 척도에 대해 설명하고 평정자가 문항을 읽어보도록 하였다. 문항을 읽어보고 난 후 평정자의 의문점에 대해 응답해 주었다.

실험집단과 비교집단의 평정자는 각 반의 유아 1명을 대상으로 사회·정서 발달 평정척도를 이용해 직접 평정해 본 후 연구자와 함께 평정 방법을 재확인하였다.

#### 3) 사전검사

실험처치에 앞서 실험집단 22명(남 11, 여 11)과 비교집단 22명(남 11, 11)의 유아를 대상으로 각각 사회·정서 발달 검사와 수학기념 발달검사를 실

시하였다. 사회·정서 발달 검사는 각 반의 담임교사가 평정하도록 하였고 수학 개념 발달 검사는 연구자가 측정하였다. 수학 개념 발달 검사 시 검사자와 유아의 친밀감 형성을 위해 검사 전에 유아와 간단한 이야기를 나누고 시작하였다. 검사 도중 유아가 반응을 보이지 않는 문항에 대해서는 유아에게 한 번 더 문항을 읽어주었고, 그래도 반응이 없을 시에는 무반응(0점)으로 처리하였다. 수학 개념 발달 검사시간은 한 유아 당 15~20분정도 소요되었으며 사회·정서 발달 검사시간은 한 유아 당 15분정도 소요되었다.

#### 4) 실험처치

##### (1) 실험기간

본 연구의 실험처치는 매주 5회씩 8주 동안 실시하였다. 실험집단의 유아 1인당 소집단 전통놀이 활동의 경험 횟수는 총 40회이다.

##### (2) 실험처치

###### ① 소집단 전통놀이 선정기준

실험 집단에 처치한 소집단 전통놀이는 다음과 같은 기준에 의해 선정되었다. 첫째, 유아의 발달 수준에 맞고 쉽게 이해할 수 있는 전통놀이, 둘째, 소집단으로 게임이 가능한 전통놀이, 셋째, 수학적 요소가 포함되어 있으며 사회·정서 관련 요소도 함께 포함된 전통놀이, 이와 같은 기준에 의해 선행연구와 관련문헌을 참고하여 8가지 전통놀이를 선정하였다.

###### ② 실험집단

실험집단은 8주 동안 자유선택활동과 실외활동 시간에 소집단 전통놀이 활동 8가지에 참여하였다. 실험기간 동안 주간별로 실시한 소집단 전통놀이를 살펴보면 표 10과 같다.

<표 10> 주간별로 실시한 소집단 전통놀이

실험기간	월	화	수	목	금
1주	비석놀이	제기차기 놀이	돌차기 놀이	구슬치기 놀이	고누놀이
2주					
3주					
4주					
5주		투호놀이	팽이놀이	공기놀이	
6주					
7주					
8주					

표 10을 토대로 소집단 전통놀이 활동 실시횟수를 보면 비석놀이와 구슬치기놀이 각각 8번, 나머지 6개 놀이는 각각 4번씩으로 실험집단의 유아들은 총 40번의 소집단 전통놀이 활동을 경험하였다. 매주 같은 놀이를 같은 방법으로 실시하는 것이 아니라 난이도가 쉬운 것에서부터 어려운 것으로 단계적으로 제시하였다. 예를 들어 비석놀이 시 처음에는 곡식주머니를 손으로 가지고 던져서 비석을 쓰러뜨리는 비교적 난이도가 쉬운 방법으로 하다가 그 다음주 두 번째 활동을 실시할 때는 겨드랑이 사이나 무릎 사이에 곡식주머니를 넣고 비석을 쓰러뜨리는 방법으로 활동하였고 세 번째에는 어깨 위나 턱과 목 사이에 곡식주머니를 끼고 비석을 쓰러뜨리는 방법으로 실시하였다. 이와 같이 실시 횟수가 늘어나면서 더 어려운 방법으로 제시하였

다. 또한 놀이상황별로 유아들이 생각해낸 방법과 규칙으로 실시해 보기도 하였다. 각 소집단 전통놀이 활동에 대한 자세한 활동내용은 부록 4에 제시되어 있다.

활동은 소집단으로 진행되기 때문에 유아들을 4~6명의 소집단 4개조로 나누어 한 집단씩 활동을 실시하였으며 한 집단 당 놀이시간은 20분씩이었다. 활동 진행은 본 연구자가 하였으며 한 집단의 활동이 진행되는 동안 나머지 집단은 담임교사와 함께 자유선택활동이나 실외활동에 참여했다.

활동 첫 주에는 8가지의 전통놀이에 대한 유래에 대해 이야기를 들려주었고, 몇 개의 놀이는 직접 가지고 놀 놀이도구를 만들어보기도 하였다. 소집단 전통놀이 활동을 실시하기 전에 유아들이 지켜야 될 기본적인 규칙과 활동방법은 연구자가 유아들에게 단순하고 분명하게 말해주었다. 또한 연구자가 유아들 앞에서 직접 시범을 보임으로써 유아들의 이해를 도왔다. 유아들이 그 규칙과 방법을 이해한 후에 활동을 실시하였다.

활동에 참여한 4~6명의 유아들은 두 팀으로 나뉘어졌고, 두 팀의 남·녀의 수를 동일하게 하여 구성하도록 하였다. 같은 팀의 구성원들끼리는 놀이의 목적을 잘 이루어 상대팀을 이길 수 있도록 함께 생각하여 전략을 짜거나 서로의 의견을 나누는 등 상호 작용 할 수 있도록 하였다. 또한 활동에서 나타나는 갈등은 토의를 통해 규칙, 놀이방법, 공정성에 대해 서로 의견을 나누며 조정하고 합의하도록 하였다.

놀이가 끝난 후 연구자는 유아들과 함께 목표 달성도에 따른 결과와 각 팀의 규칙준수를 유아들과 함께 평가하였고, 놀이 진행과정에서 일어났던 일을 중심으로 서로 이야기 해 볼 수 있는 기회를 제공했다. 또한 승패도 연구자가 결정지어 주었지만 경쟁을 강조하기 보다는 그 승패의 기준이 된 결과물을 수리적으로 생각하도록 하였다.

③ 비교집단

비교집단의 유아들은 오전 자유선택활동시간 동안 개별적으로 각 영역에서 아래 표 11과 같이 자유선택활동을 하였다. 실외활동시간에는 실외 놀이터에서 자유로운 활동을 하거나 계획된 활동을 하였다. 비교집단의 자유선택활동 내용은 표 11과 같다.

<표 11> 비교집단의 자유선택활동 내용

주제	자유선택활동
교통기관	언어 - 내가 만약 기구를 탄다면, 내가 발명한 자동차 조형 - 자동차 모자이크, 소방차 만들기 조작 - 탈 것의 그림 빙고 놀이, 교통기관 바느질하기 수 - 자동차에 있는 숫자들
도구와 기계	언어 - 도구 문장 만들기 쌓기 - 블록으로 집 만들기 조작 - 도구와 기계 카드 짝 짓기, 도구 나누기 과학 - 돋보기로 물체 보기 음률 - 기계음 녹음테이프 들려주기, 도구 소리 들려주기
우리나라	언어 - 우리나라를 상징하는 것 조형 - 한지 구성놀이, 종이탈 만들기, 사군자 그림 조작 - 우리나라를 나타내는 것 수 - 도깨비 무늬 패턴, 무궁화나라게임, 돌담 쌓기, 마을찾기 과학 - 한지 물들이기
세계 여러 나라	조작 - 세계의 국기 음률 - 세계의 악기 언어 - 다른 글자들, 사막이야기
가을	언어 - 코스모스를 보면 조형 - 곤충종이접기, 나뭇잎왕관 만들기, 가을풍경 그리기 잠자리 만들기 수 - 나뭇잎 크기, 모양, 색깔별 분류

#### 5) 사후검사

사후검사는 실험기간 8주가 끝난 뒤 실험집단과 비교집단 유아 모두에게 사전검사와 동일한 수학 개념 검사와 사회·정서 검사 도구를 이용하여 동일한 방법으로 실시하였다. 수학 개념 검사 시간은 15분정도 소요되었으며 사회·정서 검사 시간도 동일하게 15분정도 소요되었다.

### 4. 자료분석

본 연구는 소집단 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달 및 수학 개념 형성에 영향을 미치는지를 알아보기 위해 먼저 실험집단과 비교집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차를 구하였고, 이를 통해 사전검사 점수를 공변인(Covariate)으로 하고 실험집단과 비교집단의 사후검사 점수를 종속변인으로 하는 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 자료의 통계처리는 통계전용프로그램인 SAS 8.2를 사용하였다.

## IV. 결과 및 해석

본 연구는 소집단 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달 및 수학 개념 형성에 미치는 영향을 알아보려고 하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

### 1. 소집단 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달에 미치는 영향

소집단 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달에 미치는 영향을 알아보기 위하여 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단과 경험하지 못한 비교집단 유아들의 사회·정서 발달 차이를 알아보았다. 유아의 사회·정서 발달에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차는 표 12와 같다.

<표 12> 사회·정서 발달에 대한 사전·사후 점수의 평균과 표준편차

		사전점수		사후점수	
		M	SD	M	SD
전체	실험집단	173.55	16.58	211.71	14.26
	비교집단	180.59	22.76	210.18	21.95
교사에의 비의존성	실험집단	27.45	5.60	31.68	6.20
	비교집단	27.82	6.59	30.68	6.19

내적통제	실험집단	35.86	7.87	38.36	6.54
	비교집단	36.18	7.12	37.68	6.65
또래와의 상호작용	실험집단	29.00	6.62	36.64	4.94
	비교집단	31.09	4.31	34.68	4.82
안정감	실험집단	28.05	4.90	37.36	4.89
	비교집단	29.09	4.92	33.91	5.12
성취동기	실험집단	26.68	3.77	34.82	4.08
	비교집단	28.91	5.67	31.50	5.12
호기심	실험집단	26.50	5.28	32.85	4.37
	비교집단	27.50	4.02	32.73	4.47

표 12에 나타난 결과를 보면 사회·정서 발달 전체 사전점수는 실험집단 유아들의 평균 점수는 173.55점, 비교집단의 유아들은 180.59점으로 비교집단 유아들의 사회·정서 발달 전체 점수가 높은 것으로 나타났다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수를 살펴보면 실험집단 유아들은 211.71점으로 38.16점 향상되었고, 비교집단 유아들은 210.18점으로 29.59점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 사회·정서 발달 전체 점수가 높았다.

위의 결과를 사회·정서 발달의 6가지 하위요인별로 살펴보면 다음과 같다.

교사에의 비의존성 사전점수 평균은 실험집단 유아들은 27.45점, 비교집단 유아들은 27.82점으로 비교집단 유아들의 교사에의 비의존성이 높았으나 소

집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수를 살펴보면 실험집단 유아들은 31.68점으로 4.23점 향상되었고, 비교집단 유아들은 30.68점으로 2.86점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 교사에의 비의존성이 높은 것으로 나타났다.

내적통제 사전점수 평균은 실험집단 유아들은 35.86점, 비교집단 유아들은 36.18점으로 비교집단 유아들의 내적통제가 높았으나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수 평균을 보면 실험집단 유아들은 38.36점으로 2.5점 향상되었고, 비교집단 유아들은 37.68점으로 1.5점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 내적통제가 높은 것으로 나타났다.

유아들의 또래와의 상호작용 사전점수 평균은 실험집단 유아들은 29.00점, 비교집단 유아들은 31.09점으로 비교집단 유아들의 또래와의 상호작용이 높은 것으로 나타났다. 그러나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수 평균을 보면 실험집단 유아들은 36.64점으로 7.64점 향상되었고, 비교집단 유아들은 34.68점으로 3.59점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 또래와의 상호작용이 높은 것으로 나타났다.

유아들의 유치원에서의 안정감 사전점수 평균은 실험집단 유아들은 28.05점, 비교집단 유아들은 29.09점으로 비교집단 유아들의 유치원에서의 안정감이 높은 것으로 나타났다. 그러나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수 평균을 보면 실험집단 유아들은 37.36점으로 9.31점 향상되었고, 비교집단 유아들은 33.91점으로 4.82점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 유치원에서의 안정감이 매우 높은 것으로 나타났다.

유아들의 성취동기 사전점수 평균은 실험집단 유아들은 26.68점, 비교집단 유아들은 28.91점으로 비교집단 유아들의 성취동기가 높았으나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수 평균을 보면 실험집단 유아들

은 34.82점으로 8.14점 향상되었고, 비교집단 유아들은 31.50점으로 2.59점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 성취동기가 높게 나타났다.

호기심 사전점수 평균은 실험집단 유아들은 26.50점, 비교집단 유아들은 27.50점으로 비교집단 유아들의 호기심이 높았으나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수 평균을 살펴보면 실험집단 유아들은 32.85점으로 6.35점 향상되었고, 비교집단 유아들은 32.73점으로 5.23점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 호기심이 높게 나타났다.

위의 결과를 바탕으로 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단과 경험하지 못한 비교집단 간 유의미한 차이가 있는지를 알아보기 위하여 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 그 결과는 표 13과 같다.

<표 13> 사회·정서 발달의 사후 검사에 대한 공분산분석(ANCOVA) 결과

	Source	DF	SS	MS	F
	집단	1	13067.70	13067.70	408.07***
전체	오차	41	1312.89	32.02	
	전체	43	15599.65		
	교사예의 비의존성				
	집단	1	1400.00	1400.00	271.34***
교사예의 비의존성	오차	41	211.54	5.16	
	전체	43	1622.55		

	집단	1	1761.37	1761.37	1086.09***
내적통제	오차	41	66.49	1.62	
	전체	43	1832.98		
	<hr/>				
	집단	1	775.17	775.17	140.20***
또래와의 상호작용	오차	41	226.69	5.53	
	전체	43	1043.89		
	<hr/>				
	집단	1	757.38	757.38	105.08***
안정감	오차	41	295.53	7.21	
	전체	43	1184.18		
	<hr/>				
	집단	1	631.85	631.85	96.33***
성취동기	오차	41	268.92	6.56	
	전체	43	1021.89		
	<hr/>				
	집단	1	619.51	619.51	125.55***
호기심	오차	41	202.31	4.93	
	전체	43	821.97		
	<hr/>				

\*\*\* p<.001

표 13에 나타난 결과에 따르면 사전 점수의 영향을 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 전체(F=408.07, p<.001), 교사에  
의 비의존성 (F=271.34, p<.001), 내적통제(F=1086.09, p<.001), 또래와의 상  
호작용(F=140.20, p<.001), 유치원에서의 안정감(F=105.08, p<.001), 성취동기  
(F=96.33, p<.001), 호기심(F=125.55, p<.001) 점수에서 유의미한 차이가 나

타났다. 즉, 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단의 유아들이 경험하지 못한 비교집단의 유아들에 비해 교사에의 비의존성, 내적통제, 또래와의 상호작용, 유치원에서의 안정감, 성취동기, 호기심 점수, 그리고 전체점수가 더 높다는 것을 의미한다. 따라서 소집단 전통놀이 활동이 유아들의 사회·정서 발달을 향상시키는데 효과가 있었다.

## 2. 소집단 전통놀이 활동이 유아의 수학 개념 형성에 미치는 영향

소집단 중심의 전통놀이 활동이 유아의 수학 개념 형성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단과 경험하지 못한 비교집단 유아들의 수학 개념 발달 차이를 알아보았다. 유아의 수학 개념 발달에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차는 표 14와 같다.

<표 14> 수학 개념에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

		사전점수		사후점수	
		M	SD	M	SD
전 체	실험집단	19.32	3.54	26.62	2.19
	비교집단	20.77	4.33	24.88	3.03
분류 개념	실험집단	4.18	1.62	6.09	1.15
	비교집단	4.05	1.76	5.36	1.62

측정 및 서열 개념	실험집단	5.59	1.44	7.27	0.70
	비교집단	5.82	1.30	7.18	0.85
수 개념	실험집단	4.64	1.22	6.32	0.78
	비교집단	5.14	1.75	5.73	1.32
공간 및 시간개념	실험집단	4.91	1.02	6.94	1.18
	비교집단	5.77	1.23	6.61	1.11

표 14에 나타난 결과를 보면 유아들의 전체적인 수학 개념 사전점수는 실험집단 유아들의 평균 점수는 19.32점, 비교집단 유아들은 20.77점으로 비교집단 유아들의 전체적인 수학 개념이 높은 것으로 나타났다. 그러나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수를 살펴보면 실험집단 유아들은 26.62점으로 7.3점 향상되었고, 비교집단 유아들은 24.88점으로 4.11점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 전체적인 수학 개념이 높은 것으로 나타났다.

위의 결과를 수학 개념의 4가지 하위요인별로 살펴보면 다음과 같다.

분류 개념에서 실험집단 유아들의 평균 점수는 4.18점, 비교집단 유아들은 4.05점으로 나타나 실험집단 유아들의 분류 개념이 약간 높은 것을 알 수 있다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수를 살펴보면 실험집단 유아들은 6.09점으로 1.91점 향상되었고, 비교집단 유아들은 5.36점으로 1.31점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 분류 개념이 높은 것으로 나타났다.

유아들의 측정 및 서열 개념은 실험집단 유아들의 평균 점수는 5.59점, 비교집단 유아들은 5.82점으로 비교집단 유아들의 측정 및 서열 개념이 높은

것으로 나타났다. 그러나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수를 살펴보면 실험집단 유아들은 7.27점으로 1.68점 향상되었고, 비교집단 유아들은 7.18점으로 1.36점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 측정 및 서열 개념이 높은 것으로 나타났다.

유아들의 수 개념은 실험집단 유아들의 평균 점수는 4.64점, 비교집단 유아들은 5.14점으로 비교집단 유아들의 수 개념이 높은 것으로 나타났다. 그러나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수를 살펴보면 실험집단 유아들은 6.32점으로 1.68점 향상되었고, 비교집단 유아들은 5.73점으로 0.59점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단 유아들의 수 개념이 높은 것으로 나타났다.

유아들의 공간 및 시간 개념이 실험집단 유아들의 평균 점수는 4.91점, 비교집단 유아들은 5.77점으로 비교집단 유아들의 공간 및 시간 개념이 높은 것으로 나타났다. 그러나 소집단 전통놀이 활동을 경험한 후의 유아들의 사후점수의 경우 실험집단 유아들은 6.94점으로 2.03점 향상되었고, 비교집단 유아들은 6.61점으로 0.84점 향상되었다. 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단의 유아들의 공간 및 시간 개념이 높은 것으로 나타났다.

위의 결과를 바탕으로 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단과 경험하지 못한 비교집단 간 유의미한 차이가 있는지를 알아보기 위하여 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 그 결과는 표 15와 같다.

<표 15> 수학 개념의 사후 검사에 대한 공분산분석(ANCOVA) 결과

	Source	DF	SS	MS	F
전 체	집단	1	211.52	211.52	105.09***
	오차	41	82.53	2.01	
	전체	43	327.21		
분류 개념	집단	1	44.66	44.66	47.86***
	오차	41	38.25	0.93	
	전체	43	88.73		
측정 및 서열 개념	집단	1	5.18	5.18	10.39**
	오차	41	20.45	0.50	
	전체	43	25.73		
수 개념	집단	1	30.89	30.89	69.40***
	오차	41	18.25	0.45	
	전체	43	52.98		
공간 및 시간 개념	집단	1	18.86	18.86	21.45***
	오차	41	36.05	0.88	
	전체	43	56.09		

\*\*\* p<.001

표 15의 결과에 따르면 사전점수의 영향을 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 전체(F=105.09, p<.001), 분류개념(F=47.86, p<.001), 측정 및 서열개념(F=10.39, p<.01), 수개념(F=69.40, p<.001), 공간 및 시간개념(F=21.45, p<.001) 점수에서 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 소집단 전통놀이 활동을 경험한 실험집단의 유아들이 경험하지

못한 비교집단의 유아들보다 분류개념, 측정 및 서열개념, 수개념, 공간 및 시간개념, 그리고 전체점수가 더 높다는 것을 의미한다. 따라서 소집단 전통 놀이 활동이 유아의 수학 개념을 향상시키는데 효과가 있었다.

## V. 논의 및 결론

본 연구는 소집단 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달 및 수학 개념 형성에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 본 연구결과에 따른 논의 및 결론은 다음과 같다.

### 1. 논의

#### 1) 소집단 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달에 미치는 영향

소집단 전통놀이 활동이 유아의 사회·정서 발달에 미치는 영향을 알아본 결과 소집단 전통놀이 활동은 유아의 사회·정서 발달에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이러한 결과는 그룹게임이 집단 내 유아의 사회·정서 발달에 영향을 준다는 고문순(1999)의 결과와 일치하며 전통놀이(웃놀이, 비석치기, 연날리기)가 유아의 사회·정서적 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 박태숙(1997)의 연구와도 일치하는 것이다. 또한 전통놀이가 사회적 규칙 인식과 더불어 놀이 절정을 맛봄으로써 정서 순화에 도움이 되었다는 김정혜(1983)의 연구 내용과도 일치한다.

본 연구가 진행되는 과정에서 유아들은 소집단 전통놀이 활동이 두 팀으로 나뉘어 승부를 겨루는 것이기 때문에 다른 팀을 이기기 위해 자기 팀 내 다른 구성원들인 유아들과 함께 끊임없이 상호작용 하는 모습을 보였다. 투호 놀이에서 유아들은 같은 팀의 다른 구성원인 유아들과 함께 잘 던질 수 있는 방법들을 함께 의논하였다. 어떤 방향에서 어떤 자세로 던지면 잘 던

질 수 있는 지 활동 시작 전에 직접 한번씩 해보면서 의논을 해보기도 하였고 잘 던지는 유아는 그렇지 못하는 유아들에게 그 방법을 가르쳐 주기도 하면서 상호 작용하는 모습을 보였다. 두 팀으로 나누어서 놀이가 진행되었으므로 유아가 자기 혼자만 잘한다고 이기는 것이 아니라 같은 팀의 다른 구성원들도 잘 해야 하므로 서로 열심히 응원해주고 때로는 격려 해주는 모습도 보였다. 그리고 전통놀이 활동을 하면서 스스로 터득한 기술을 가지고 놀이의 목표를 잘 달성해냈을 때 성취의 기쁨과 자신감을 표현하기도 했다. 위와 같은 경험은 유아의 사회·정서 발달에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.

사회·정서 발달의 하위요인을 소집단 전통놀이 활동의 내용과 관련지어 논의를 하면 다음과 같다.

첫째, 소집단 전통놀이 활동이 유아의 교사에 대한 비의존성에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 전통놀이(비석치기, 윷놀이, 고누놀이)가 유아의 자율성 발달에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타난 신명숙(2003)의 연구의 결과와도 일치한다. 소집단 전통놀이 활동이 진행되는 과정에서 초기에는 유아들이 놀이 방법을 잘 몰라서 익숙하게 하지도 못했고 질문도 많이 하였다. 그러나 활동이 단계적으로 실시되어감에 따라 유아들은 교사가 개입하지 않아도 자기 스스로 놀이하는 방법과 기술을 터득하고 스스로 생각하고 직접 해보면서 문제점을 해결해가는 모습을 보였다. 또한 자율적으로 자기 순서를 익히는 모습도 보였다.

둘째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 내적통제에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 전통놀이(윷놀이, 비석치기, 연날리기)가 자신의 행동을 통제해 준다는 박태숙(1997)의 연구의 결과와는 일치했으나 조금미(2001)의 연구와는 일치하지 않았다.

셋째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 또래와의 상호작용에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이러한 결과는 비석치기, 윷놀이, 고누놀이가

유아의 또래 간 상호작용에 긍정적인 영향을 미친다는 이은화(1989)의 연구와도 일치하며 전통놀이가 자기중심성을 벗어나 타인을 이해하는데 도움이 되었다는 김연옥(1994)의 연구와도 일치한다. 유아들이 활동을 하면서 자신의 순서를 기다리거나 또래와 협력적으로 활동하는 동안 개인적인 욕심이나 감정을 억제하는 모습을 볼 수 있었다. 또한 유아들은 소집단 전통놀이 활동을 하면서 활동 중에 또래들과 끊임없이 언어적으로 상호 작용하는 모습을 보였다. 의논할 때 유아들은 다른 유아의 의견을 잘 들어주기도 하고 자기 의견을 말하기도 하면서 의견을 나누었다. 또한 같은 팀 유아가 잘 하지 못하더라도 다음 순서에 다시 잘 하도록 격려와 위로를 하는 모습을 보였으며 같은 팀 유아가 잘했을 때에는 함께 기뻐하고 좋아하는 모습을 보였다.

넷째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 유치원에서의 안정감에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 전통놀이(제기놀이, 팽이놀이, 고누놀이)가 유치원에서의 안정감에 유의한 영향을 미친다는 조금미(2001)의 연구의 결과와 일치한다. 소집단 전통놀이 활동을 하는 동안 같은 반 또래들 간에 많은 상호작용을 하였고 그로 인해 같은 반 친구들과 더욱 더 친숙해지고 자연스럽게 어울리게 되었다. 즉, 소집단 전통놀이 활동이 또래 간의 관계를 더욱 돈독하게 하는데 영향을 미쳤으며, 그것이 유치원에서의 안정감에 도움을 준 것으로 보인다. 또한 소집단 전통놀이 활동을 통해서 목표 달성에 대한 성취감과 그로 인해 얻어지는 즐거움과 자신감, 그리고 다른 유아들로부터 받는 인정이 유치원에서의 안정감에 도움을 준 것으로 보인다.

다섯째, 소집단 전통놀이 활동이 유아의 성취동기에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 전통놀이가 성취동기에 긍정적인 영향을 미친다는 박태숙(1997), 조금미(2001)의 연구의 결과와 일치한다. 소집단 전통놀이 활동 중 일부의 놀이는 직접 본인이 놀이 도구를 만들어서 활동을 하였다. 직접 만든 놀이 도구를 가지고 활동을 하면서 뿌듯해하는 모습을 보였고, 다른 유아들에게 자랑하는 모습을 보였다. 그리고 각 활동 초기에 유아들은

놀이에 익숙하지 못해 서툴렀지만 경험의 횟수가 늘어가면서 놀이의 기술을 터득하게 되었다. 스스로 터득한 기술을 사용하여 목표 달성의 정도가 높아지면서 성취감과 자신감을 얻은 것으로 보여 진다.

여섯째, 소집단 전통놀이 활동이 유아의 호기심에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 본 연구에서 실시한 전통놀이는 매주 같은 방법으로 유아들에게 경험하게 한 것이 아니라 같은 전통놀이라도 매주 다양한 놀이방법으로 실시하였다. 난이도가 쉬운 것에서부터 어려운 것으로 단계적으로 실시하였다. 따라서 각 활동 전에 유아들은 다음에 행해지는 놀이 방법은 어떤 것인지 기대하고 호기심을 가지는 모습을 보였다.

## 2) 소집단 전통놀이 활동이 유아의 수학 개념 형성에 미치는 영향

소집단 전통놀이 활동이 유아의 수학 개념 형성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 소집단 전통놀이 활동이 다양한 수학 개념을 다루고 있으며, 활동 속에서 이루어지는 다양한 수학적 경험이 영향을 미친 것으로 보인다. 이러한 결과는 전통놀이를 활용한 수학적 탐구 활동이 유아의 수학 개념 발달에 효과적이었음을 나타낸 김진옥(2005) 연구의 결과와 일치하였으며 제기차기와 고누놀이가 유아의 수 개념 발달을 가져온다는 김경희(1992)의 연구 결과와도 일치하고 있다. 그 외 김연옥(1994), 최경숙(2000), 박은미(2002), 최영자(2001)의 연구와도 일치한다.

수학 개념의 하위요인을 소집단 전통놀이 활동내용에 관련지어 논의를 하면 다음과 같다.

첫째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 분류 개념에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 소집단 전통놀이 활동을 하는 과정에서 이루어진 큰 구슬 작은 구슬로 나누어 분류하는 경험, 고누판에서 같은 색과 다른 색의

말을 구분하는 경험, 크기별로 투호 병에 투호를 넣어 분류하는 경험 등이 영향을 미친 것으로 보인다.

둘째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 측정 및 서열화 개념에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 전통놀이가 유아의 측정 개념에 발달에 영향을 준다는 최영자(2001)의 연구 결과와 일치한다. 소집단 전통놀이 활동 중 비석치기놀이를 할 때는 비석이 놓여져 있는 곳과 던지는 곳의 간격을 점차 넓혀 나가면서 그 간격을 몸으로 느껴보는 경험을 하였다. 유아들이 제기차기놀이 활동에서는 제기를 받을 어느 정도의 높이로 올리면 잘 찰 수 있는지 다양한 높이에서 차보면서 높이를 측정해보는 모습을 보였다. 또한 팽이가 얼마나 오래 돌아가는 지 시간을 측정하는 경험을 하였다. 이렇게 소집단 중심의 전통놀이 활동 과정 중에서 나타난 이러한 활동들이 측정 및 서열화개념 발달에 영향을 미친 것이라고 볼 수 있다.

셋째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 수 개념에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 전통놀이가 수 보존 개념을 향상시켜 준다는 김연옥(1994)의 연구의 결과와 일치한다. 소집단 전통놀이 활동 중 공기놀이를 할 때, 유아는 공기 네 알을 잡아야할 경우 네 알의 공기가 좁은 간격으로 있으나 넓은 간격으로 있으나 그 수는 같다는 경험을 하였다. 또한 투호를 던지면서 몇 개가 들어가고 몇 개가 들어가지 못했는지 개수를 세어보고 다른 팀의 것과 비교해보는 경험을 하였다. 돌차기 놀이 시에는 놀이판의 숫자 순서대로 발을 옮겨서 진행해야한다는 것을 이해했으며 각 팀에서 얻은 땅의 개수를 함께 세어 보는 경험도 하였다. 이렇게 소집단 전통놀이 활동 과정 중에서 나타난 이러한 활동들이 수개념 발달에 영향을 미친 것이라고 볼 수 있다.

넷째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 공간 및 시간 개념에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 전통놀이 활동이 물체의 형태, 위치, 움직임 등을 인지하고 기억하고 해석하는 능력을 향상시킨다는 임유경(2003)의

연구 결과와 일치한다. 유아는 소집단 전통놀이 활동에서 목표를 잘 달성하기 위해서 오른쪽, 옆, 아래와 같이 위치를 달리 해가면 활동을 하는 모습을 보였다. 또한 또래 유아들 간에 언어적 상호작용을 하는 과정에서 오른쪽, 옆, 아래 등 공간에 관련된 어휘들을 사용하는 것을 볼 수 있었다. 소집단 전통놀이 활동 과정 중에 이러한 경험 등이 공간 및 시간 개념에 영향을 미친 것으로 보인다.

## 2. 결론 및 제언

본 연구의 결과를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 사회·정서 발달에 긍정적인 효과가 있었다. 사회·정서 발달의 하위요소인 교사에의 비의존성, 내적통제, 또래와의 상호작용, 유치원에서의 안정감, 성취동기, 호기심 향상에 효과가 있었다.

둘째, 소집단 전통놀이 활동은 유아의 수학 개념 형성에 긍정적인 효과가 있었다. 수학 개념의 하위요소인 분류 개념, 측정 및 서열화개념, 수개념, 공간 및 시간 개념 향상에 효과가 있었다.

이상의 결과를 종합해 보면 소집단 전통놀이 활동은 사회·정서 발달 및 수학 개념 형성 시키는데 효과적인 교육적 활동으로 유치원 현장에서 적극 활용될 수 있고 유아들에게 즐겁고 의미 있는 활동이 될 수 있다.

본 연구의 결과를 기초로 후속 연구를 하는데 도움을 주기 위해 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 만 5세 유아들에게만 실시하였으나, 후속연구에서는 다른 연령층의 유아들에게도 소집단 전통놀이 활동을 실시하여 연령별로 나타나는 차이를 분석할 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 현장에서 진행되고 있었던 주제단원과 별개로 소집단 전통놀이를 실시하였으나, 후속 연구에서는 현장에서 진행되는 주제와 관련하여 전통놀이를 실시할 수 있도록 프로그램을 개발하여 현장에서 활용도를 더욱 높일 수 있는 방안을 모색할 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서는 8주 동안 8개의 전통놀이를 소집단 전통놀이 활동으로 실시하였으나 후속연구에서는 이외에 좀 더 다양한 전통놀이를 활용하고, 소집단 게임 외 다른 방법을 전통놀이에 적용시켜서 그 효과를 알아보는 연구도 필요하다.

넷째, 본 연구에서는 사회·정서 발달 정도를 검사 도구를 이용하여 알아보았으나 후속 연구에서는 유아들의 전통놀이 활동과정 속에서 어떻게 사회·정서 발달이 이루어지는지 그 과정을 장기간의 관찰을 통해 분석하는 질적인 연구가 필요하다.

## 참 고 문 헌

- 교육부(1998). **유치원 교육과정**. 서울: 교육부.
- 고문순(1999). 그룹게임을 통한 유아의 사회·정서적 발달 연구. 성신여자대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 곽효순(2005). 전통놀이 활동이 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 권영례(1993). **아동중심 유아수학활동**. 서울: 양서원.
- 김경희(1986). 전통놀이 프로그램 개발 및 효과에 관한 연구. 대구대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 김경희(1992). 전통놀이 지도가 유아교육에 미치는 영향. 유아교육 현장연구 논문집. 사단법인 한국어린이육영회.
- 김광언(1982). **민속놀이**. 서울: 대원사.
- 김맹순(1999). 전통놀이가 유아의 언어발달에 미치는 영향 : 윷놀이, 비석치기, 팽이치기, 뗏귀 맞추기를 중심으로. 서원대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김명애(2001). 전통놀이유형에 따른 유아의 사회적 수행능력 및 창의성 발달에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김미진(1997). 부모의 양육태도 및 양육태도 일치정도와 유아의 사회·정서적 발달과의 관계. 한국교원대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 김선옥(1997). 전통놀이가 창의성 발달에 미치는 영향. 건국대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김숙자(1992). **유아 수 놀이 경험과 교육**. 서울: 양서원.
- 김숙자(1997). **유아교육과정**. 서울: 문음사.
- 김성배(1980). **한국의 민속**. 서울: 집문당.

- 김연옥(1994). 전통놀이가 유아의 인지발달에 미치는 영향 - 보존개념 중심으로. 한국교원대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 김연진(2000). 유치원 전통놀이 교육에 대한 현황 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김재은(1984). **유아의 발달심리**. 서울: 창지사.
- 김정혜(1993). 전통놀이의 5세 유아를 위한 적용방안. 부산대학교 교육대학원 석사 학위논문.
- 김진옥(2005). 전통놀이를 활용한 수학적 탐구활동이 유아의 개념 발달에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김호숙(2000). 전통놀이가 유아의 보존개념 형성에 미치는 영향 : 제기놀이, 팽이놀이, 고누놀이 중심으로. 한국교원대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김효선(1991). 유아를 위한 율놀이 모형의 적용효과에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 단현국(1991). **놀이의 의의**. 서울: 대한교과서.
- 도규철(2002). 협력적 컴퓨터 활동이 유아의 사회성과 사회적 참여에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 류혜숙(2003). 전통놀이를 활용한 수학활동이 유아의 수학적 문제해결력에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 박계홍(1984). **한국민속개론**. 서울: 형설출판사.
- 박미리(1993). 책읽어주기 활동에서 집단크기가 유아의 언어적 반응에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 박병천(1997). 전통 민속놀이에 대한 체육학적 접근. 공주대학교 스포츠과학연구소 논문집, 11, 115-129.
- 박상숙(1999). 주제극 놀이 활동이 유아의 수학개념에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

- 박은미(2002). 전통놀이 활동이 유아의 수학기념 발달에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 박태숙(1997). 전통놀이 프로그램이 유아의 사회·정서적 발달에 미치는 영향. 대구대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 박홍자 외(2001). **유아수학교육**. 서울: 한울출판사.
- 배영희(2004). 유치원 전통놀이 프로그램의 교육적 의미와 가치. 동국대학교 대학원 박사 학위 논문.
- 오춘숙(1998). 전통놀이 활동이 유아의 기본동작능력 발달에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 유안진(1981). **한국 고유의 아동놀이**. 서울: 정민사.
- 유명혜(2005). 유아를 위한 전통놀이 활동이 유아의 수학적 능력에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 윤애희 외(2002). **사고 과정을 중심으로 한 유아의 수·과학 교육**. 서울: 창지사.
- 윤중현(1992). 국민학교에서의 민속놀이 실태와 그 활성화를 위한 탐색. 조선대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 이기숙(1992). **유아교육과정**. 서울: 교문사.
- 이기현(1987). 민속놀이의 교육적 가치와 유치원에서의 활용방안에 관한 연구. 교육학논총 제6집.
- 이경우(1999). **유아수학교육의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 이경우·이은화(1987). 한국 어린이의 전통놀이에 관한 연구조사. 이화여자대학교 한국문화연구원.
- 이경우·홍혜경·신은주·진명희(1997). **유아 수학교육의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 이경철(2000). 프로젝트 접근법이 만 4, 5세 유아의 사회·정서 및 창의성 발달에 미치는 효과. 부산대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

- 이나미(2001). 전통놀이가 유아의 수리 및 공간능력에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 이대균(1995). **전통놀이 교육 활동**. 서울: 양서원.
- 이미화(2000). 전통놀이 활동이 유아의 인지발달에 미치는 효과. 대구효성카톨릭대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 이상명(2001). 수학 저널 쓰기를 통한 문제 해결 활동이 유아의 수학 개념에 미치는 효과. 중앙대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 이영자, 유효순, 이정옥(2001). **주제 중심 통합적 접근 방법에 의한 유아사회 교육**. 서울: 교문사.
- 이월심(2003). 제주도 전통놀이 분석. 탐라대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 이은화(1989). 전통놀이의 유아교육 현장 적용을 위한 연구. 연세대학교 대학원 박사 학위 논문.
- 임동권 외(1989). **민속론**. 서울: 집문당.
- 임유경(2003). 전통놀이가 유아의 공간인지능력에 미치는 효과. 전남대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 서봉연(1995). **발달심리학**. 서울: 중앙적성출판사.
- 성병희(1986). **민속놀이의 역사와 이해**. 서울: 전통문화사.
- 성은숙(2003). 부모의 학습관여와 유아의 인지 및 사회·정서 능력. 충북대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 신명숙(2003). 전통놀이 프로그램이 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 영남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 신인덕(2000). 그룹게임이 유아의 사회성발달에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 정원길(1997). **유아교육사전**. 서울: 한국사전연구사.
- 조계숙(1994). 유아교육에서의 전통놀이에 대한 교사견해와 활용 현황에 관

- 한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 조금미(2001). 전통놀이가 유아의 사회·정서적 발달에 미치는 효과. 대구카톨릭대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 조기곤(2001). 유아교육기관의 전통놀이 활동에 관한 조사연구. 원광대학교 행정대학원 석사 학위 논문.
- 조은주(2001). 정신지체 아동을 위한 전통놀이 연구. 단국대학교 특수교육대학원 석사 학위 논문.
- 조형숙(2002). 유아수학교육의 새로운 방향, 유아를 위한 수학교육활동. **한국 유아교육학회**. 제 38회 유아교육교사 연수.
- 지옥정(1996). 프로젝트 접근법이 유아의 학습준비도, 사회·정서 발달, 자아개념 및 프로젝트 수행능력에 미치는 효과. 한국교육대학교 대학원 박사 학위 논문.
- 최경숙(2000). 전통놀이가 유아의 기초적 수학개념발달에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 최영자(2001). 수 관련 전통놀이 경험이 유아의 수학적 기초개념 향상에 미치는 효과. 경남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 최문희(2000). 전통놀이가 유아의 사회적 능력에 미치는 영향. 한국외국어대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 최상수(1985). **한국민속놀이의 연구**. 서울: 성문각.
- 최혜순(1986). **유아의 사회성 발달과 지도**. 서울: 배영사.
- 최혜순(1992). **유아 사회성 발달과 교육**. 서울: 학지사.
- 하은미(2001). 복합지능에 입각한 협동학습이 유아의 사회·정서 및 창의성 발달에 미치는 효과. 부산대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 허 형 외(1978). 유아의 발달수준 확인을 위한 탐색적 연구. **행동과학연구**, 11(8), 37-41.
- 홍금연(2001). 한국전통놀이에 관한 조사연구. 우석대학교 대학원 석사 학위

논문.

홍관기(2001). 옷놀이가 유아의 수학적 개념 발달에 미치는 효과. 순천향대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

Althouse, R.(1994). *Investigating mathematics with young children*. New York: Teachers College Press.

Ault, R.(1982). *Children's Cognitive Development*. 광금주 역. 서울: 중앙출판사.

Charlesworth, R., & Lind, K. K.(1999). *Math and science for young children*. New York: Thomson Delmar Learning.

Charlesworth, R.(1996). *Experience in math for young children*. Albany, New York: Delmar Publishers.

Copeland, R. W.(1979). *How children learn mathematics: Teaching implications of Piaget's research*. Third Edition. New York: Macmillan

Copley, J. V.(2000). *The young child and mathematics*. Washington, D. C: NAEYC.

Damon, W.(1983). *Social and personality development: Infancy through adolescence*. New York: Norton.

DeVries, R., & Zan, B.(1994). *Moral classroom, moral children: Creating a constructivist atmosphere in the early education*. New York: Teachers College Press.

Ford, M, E.(1982). Social cognition and social competence in an adolescence. *Developmental Psychology*, 18(6), 323-340.

Izard. C. E.(1977). *Human emotions*. New York: Plenum.

Kohn, M., & Roseman, B.L.(1972). A social competence scale symptom checklist for the preschool child. *Developmental*

*Psychologist* 6(3), 128-134.

NCTM(2000). *Curriculum and evaluation standards for school mathematics*. Reston, VA: NCTM.

Piaget, J.(1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton.

## ABSTRACT

The effects of *small group* Korean traditional *games* on children's social-*emotional* development and formation of *mathematical* concepts

Jung, Sung-*hee*

Departement of *Early Childhood Education*  
The Graduate School of  
Sungshin Women's University

The purpose of this study is to investigate the effects of *small group* Korean traditional *games* on children's social-*emotional* development and the formation of *mathematical* concepts.

The following research question were established for the investigation:

1. What effects do the *small group* Korean traditional *games* have on children's social-*emotional* development?
2. What effects do the *small group* Korean traditional *games* have on children's formation of *mathematical* concepts?

44 five-year-old children from S kindergarten in Seoul participated in the study. 22 children(11 boys and 11 girls) participated as an experimental group and 22 children(11 boys and 11 girls) as a

comparative group. *Experimental* group participated in the *small* group Korean traditional *games* 5 times a week for eight weeks. The children were divided into *small* groups that consist of 4~6 children to play traditional *games* either inside or outside.

To measure children's *mathematical* concepts, "Readiness Test for Young Children" developed by Korean Education Development Institute(1998) was used. To evaluate children's social-*emotional* development, "The Assessment Tool for Infant's Social-*Emotional* Development" developed by Korea Action Science Research Institute was used.

The data were analyzed by average and standard deviation of pre and post-test scores and ANCOVA with the pre-test results as a covariant and the post-test results as a subordinative variance. SAS 8.2 program was used to analyze the data.

The results of this research are as follows:

First, the *small* group Korean traditional *games* positively affected children's social-*emotional* development. Also for the sub-factors of social-*emotional* development, the *experimental* group scored higher than the *comparative* group on all sub-scales.

Second, the *small* group Korean traditional *games* positively affected the development of children's *mathematical* concept. Also for the sub-factors of *mathematical* concept, the *experimental* group had higher scores on concepts of classification, *measurement* and rank, *number* and space and *time* than the *comparative* group.

## 부 록

<부록 1> 수학 개념 검사지

<부록 2> 수학 개념 검사 기록용지

<부록 3> 사회·정서 발달 평정 척도

<부록 4> 소집단 전통놀이 활동내용

## <부록 1> 수학 개념 검사지

### 분류개념

#### 1. 단순 분류

준비물 : 모양(원, 삼각형, 사각형), 크기(대·소), 색(빨강·파랑)을 포함하는 12개의 도형자료

##### 가. 모양

지시 - 여기 있는 것들을 같은 모양들끼리 모아보겠니?

채점 - 원, 사각형, 삼각형을 각 4개씩 세 가지로 분류했을 때 1점

##### 나. 크기

지시 - 이번에는 여기에 있는 것들을 큰 것들끼리 작은 것들끼리 모아보겠니?

채점 - 대, 소, 각 6개씩 두 가지로 분류했을 때 1점

##### 다. 색 (빨간색과 파랑색으로 분류한다)

지시 - 이번에는 여기에 있는 것들을 같은 색끼리 모아보겠니?

채점 - 빨강, 파랑 각 6개씩 두 가지로 분류했을 때 1점

#### 2. 복합 분류

준비물 : 매트릭스

##### 가. 색 · 방향

지시 - 여기 비어있는 칸에 어떤 그림이 들어가야 할지 생각할 수 있겠니?

(잠시 생각할 여유를 준 후 봉투에서 선택카드를 꺼낸다.)

어떤 그림이 적당한 지 골라 보겠니?

채점 - 색과 방향이 맞았을 때 1점

나. 색 · 모양 · 크기

지시 - 여기 비어있는 칸에 어떤 그림이 들어가야 할지 생각할 수 있겠니?

(잠시 생각할 여유를 준 후 봉투에서 선택 카드를 꺼낸다.)

어떤 그림이 적당한지 골라 보겠니?

채점 - 색, 모양, 크기가 맞았을 때 1점

3. 사물 분류

준비물 : 동물(코끼리, 소, 얼룩말), 식물(나무, 꽃, 채소), 의복(원피스, 양복, 상의, 티셔츠), 교통수단(자동차, 버스, 오토바이), 악기(피아노, 탬버린, 기타)가 포함된 15장의 카드

가. 동 · 식물

지시 - (동물, 식물 카드를 보여준다) 여기 있는 그림을 동물끼리, 식물끼리, 모아 보겠니?

채점 - 동물, 식물을 3장씩 분류했을 때 1점

나. 용도

지시 - (악기, 의복, 교통수단카드를 보여준다) 여기 있는 카드를 비슷하게 사용되는 것끼리 모아보겠니?

채점 - 악기, 의복, 교통수단으로 3장씩 분류했을 때 1점

측정 및 서열화 개념

1. 길이

준비물 : 5개의 길이가 다른 막대(차이 1cm)

가. 측정

지시 - 가장 긴 막대는 어느 것일까?

채점 - 가장 긴 것을 골랐을 때 1점

나. 서열화

지시 - (5개의 막대자료를 뒤섞어 놓는다) 여기에 있는 막대들을 키(길이) 순서대로 늘어놓아 보겠니?

채점 - 짧은 것부터 또는 긴 것부터의 관계없이 길이 순서대로 배열했을 때 1점

2. 무게

준비물 : 크기와 모양이 같은 깡통 3개(50g-빨강, 100g-파랑, 150g-노랑)

가. 측정

지시 - 가장 무거운 깡통이 어느 것일까?

채점 - 노란 색 깡통을 택했을 때 1점

나. 서열화

지시 - 깡통을 무거운 순서대로 놓아보겠니?

채점 - 무거운 것부터 또는 가벼운 것부터에 관계없이 무게 순서대로 배열했을 때 1점

3. 크기

준비물 : 크기가 다른 공 5개

가. 측정

지시 - 가장 작은 공은 어느 것일까?

채점 - 가장 작은 공을 선택했을 때 1점

나. 서열화

지시 - 공을 크기 순서대로 늘어놓아 보자.

채점 - 큰 것 또는 작은 것부터에 관계없이 순서대로 배열했을 때 1점

#### 4. 패턴

준비물 : 모양 패턴카드(5장), 색 패턴 카드(5장)

##### 가. 모양

지시 - (○ - △ - ☆ - □)의 순서로 된 모양 패턴을 보여준다.

여기에 있는 모양과 똑같은 카드를 찾아볼래?

(4장의 비슷한 모양 패턴 카드를 보여준다)

채점 - 순서가 정확히 맞는 것을 택했으면 1점

##### 나. 색

지시 - (A : 빨-노-파-초의 순서로 된 색 패턴 카드를 보여준다)

A카드와 색깔이 똑같은 카드를 찾을 수 있겠니?

(4개의 색 패턴 카드를 보여주며 그 중에서 고르게 한다)

채점 - 순서가 정확히 맞는 것을 선택하면 1점

## 수 개념

#### 1. 기계적 수세기

지시 - 너는 수를 셀 줄 아니? 한번 세어 볼래?

채점 - 1부터 10까지 정확히 세면 1점

#### 2. 기계적 수세기

지시 - 너는 수를 셀 줄 아니? 한번 세어 볼래?

채점 - 10부터 20까지 정확히 세면 1점

3. 기수

지시 - (유아 앞에 하얀 종이와 여러 색깔의 공기가 담긴 상자를 놓아준다)

이 하얀 종이 위에 7개의 공기를 놓아보자

채점 - 7개의 공기를 놓으면 1점

4. 1:1 대응

지시 - 빨간 공기를 사용하며 “선생님은 이제 공기를 나란히 놓으려고 해요” 하

면서 7개를 일렬로 놓는다. 유아에게 파란 공기 상자를 주고, “자, 선생

님과 똑같은 수의 공기를 나란히 놓아볼래?”

채점 - 7개의 파란색 공기 집합을 만들면 1점

5. 수 보존

지시 - 빨간 공기 7개와 파란 공기 7개를 나란히 1:1 대응이 되도록 놓는다.

“두 줄의 공기 개수는 똑같니?” - 필요하다면 수를 세어 보게 한다.

“선생님이 하는 것을 볼래?” 한 줄을 넓게 펼쳐 놓는다.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

● ● ● ● ● ● ●

“두 줄에 있는 공기는 아직도 똑같으니, 아니면 한 쪽이 많으니?”

채점 - “같다”라고 하면 1점, 수세기를 하면 0점

6. 서수

지시 - “동물들이 한 줄로 서 있지? 세 번째 서 있는 동물은 어떤 것이니?”

채점 - 세 번째 동물 정확히 지적하면 1점

7. 부분 - 부분 - 전체

지시 - 양면이 같은 색인 단추를 8개 늘어놓는다. “단추가 모두 몇 개니?”

“8개요” “단추가 모두 8개구나”

단추 뒷면에 스티커가 붙은 단추를 들어 보이며 “여기에 있는 단추들 중

에서 이렇게 스티커가 붙어 있는 것이 3개가 있어. 그러면 스티커가 없는 단추는 몇 개일까?

채점 - 5개라고 대답하면 1점

## 공간 및 시간 개념

### 1. 공간

#### 가. 오른쪽

지시 - 오른쪽으로 얼굴을 한 번 돌려보겠니? 또는 오른쪽을 쳐다보겠니?

채점 - 유아가 얼굴을 자신의 오른쪽으로 돌렸을 때 1점

#### 나. 옆

지시 - (그림을 보여주며) 이 그림에서 책상 옆에 있는 과일은 어느 것일까?

채점 - 유아가 책상 왼쪽에 있는 과일을 지적했을 때 1점

#### 다. 아래

지시 - (그림을 보여주며) 이 그림에서 책상 아래 있는 공은 어느 것일까?

채점 - 유아가 책상 아래에 있는 공을 지적했을 때 1점

### 2. 시간

#### 1) 흐르는 시간

##### 가. 자전거 타기

준비물 : 자전거 타는 아이가 그려진 4장의 그림 카드

지시 - (4장의 뒤섞여진 카드를 제시하고) 여기에 어떤 아이가 자전거를 타고 가는 그림들이 있어. 이 그림들을 보고 순서대로 놓아볼래?

채점 - 4장의 카드를 자전거 일부가 나무와 겹친 그림 - 자전거가 나무와 집 사

이에 있는 그림 - 자전거가 집과 겹쳐진 그림 - 집을 지나치고 있는 그림 순으로 배열했을 때 1점

나. 친구 그리기

준비물 : 그림의 순서가 다른 그림이 그려진 4장의 그림 카드

지시 - 선생님께서 예쁜 여자 유아를 그리셨어. 이 그림들을 잘 보고 선생님께서 처음에 그린 그림부터 순서대로 놓아 보겠니?

채점 - 4장의 카드를 그린 순서대로 - 얼굴만 그린 것, 원피스 입은 것, 머리 땀은 그림, 완성된 그림 - 배열했을 때 1점

2) 정지된 시간

준비물 : 한 쌍의 인형(빨간색, 파란색)

① 지시 - 빨간 옷을 입은 인형과 파란 옷을 입은 인형이 똑같은 시간에 나란히 잠을 잤어. 그리고 이렇게(같은 시간에 일어나는 동작을 취하면서) 일어났단다. 어느 인형이 더 오래 잤을까?

채점 - 똑같이 잤다고 하면 1점

② 지시 - 빨간 옷을 입은 인형과 파란 옷을 입은 인형이 똑같은 시간에 나란히 잠을 잤어. 그리고 이렇게(일어나는 동작을 취하면서) 일어난 다음에 파란 옷을 입은 인형이 일어났단다.

어느 인형이 더 오래 잤을까?

채점 - 파란 옷 인형이라고 답하면 1점

③ 지시 : 빨간 옷을 입은 인형이 이렇게(자는 동작을 취하면서) 잔 다음에 파란 옷을 입은 인형이 잤단다. 그런데 일어날 때는 둘 다 똑같이 일어났어요. 어느 인형이 더 오래 잤을까?

채점 : 빨간 옷 인형이라고 답하면 1점

## <부록 2> 수학 개념 검사 기록용지

유아명 : \_\_\_\_\_ 성 별 : ( 남, 여 )  
 검사일 : \_\_\_\_\_ 검사자 : \_\_\_\_\_

\* 분류 개념 (7문항)

1. 단순 분류			2. 복합 분류		3. 사물 분류	
모양	크기	색	과제 1	과제 2	동·식물	용도

\* 측정 및 서열화 (8문항)

1. 길이		2. 무게		3. 크기		4. 패턴	
측정	서열화	측정	서열화	측정	서열화	모양	색

\* 수 개념 (7문항)

1. 기계적 수세기 (1-10)	2. 기계적 수세기 (10-20)	3. 기수	4. 1:1대응	5. 수보존	6. 서수	7. 부분-부분 -전체

\* 공간 및 시간 개념 (8문항)

1. 공간			2-1. 흐르는 시간		2-2. 정지된 시간		
오른쪽	옆	아래	차전거	그리기	1)	2)	3)

총점수 : \_\_\_\_\_

### <부록 3> 사회 · 정서 발달 평정 척도

유아명 : \_\_\_\_\_ 성 별 : ( 남, 여 )

검사일 : \_\_\_\_\_ 검사자 : \_\_\_\_\_

번호	문항	전혀 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
(1)	교사를 자기 혼자 독차지 하려 한다.	1	2	3	4	5
(2)	교사에게 자기를 나타내려고 노력한다.	1	2	3	4	5
(3)	교사의 칭찬에만 관심이 있다.	1	2	3	4	5
(4)	교사가 하는 일에만 관심을 표시한다.	1	2	3	4	5
(5)	교사의 행동을 흉내 내려고 노력한다.	1	2	3	4	5
(6)	교사의 말을 흉내 내려고 노력한다.	1	2	3	4	5
7	교사의 관계에서 능동적이다.	1	2	3	4	5
(8)	교사의 주의를 끌려고 노력한다.	1	2	3	4	5
(9)	교사가 자기하고만 항상 있어 주기를 바란다.	1	2	3	4	5
		IT				
(10)	교실에 있는 물건을 부순다.	1	2	3	4	5
(11)	교사의 지시에 반항한다.	1	2	3	4	5
(12)	교사의 계속적인 감시가 필요하다.	1	2	3	4	5
(13)	모든 일에 충동적이다.	1	2	3	4	5
(14)	자기 차례나 순서를 잘 지키지 않는다.	1	2	3	4	5
(15)	지시 사항을 제대로 해 오지 않는다.	1	2	3	4	5
(16)	교사의 질문에 제멋대로 대답한다.	1	2	3	4	5
17	교사의 지시를 잘 따른다.	1	2	3	4	5
(18)	영똥한 것으로 교실 분위기를 흐려 놓는다.	1	2	3	4	5
		IC				

- 19 다른 아이들과 잘 어울린다. 1 2 3 4 5
- (20) 다른 아이들에게 공격적이다. 1 2 3 4 5
- (21) 수줍음을 탄다. 1 2 3 4 5
- 22 자기 물건을 다른 아이와 함께 가지고 논다. 1 2 3 4 5
- 23 다른 아이들의 곤란한 문제를 해결해 준다. 1 2 3 4 5
- 24 다른 아이의 물건을 되돌려 준다. 1 2 3 4 5
- (25) 다른 아이와 어울리기 보다는 혼자 놀기를 좋아한다. 1 2 3 4 5
- (26) 다른 아이들과 다툰다. 1 2 3 4 5
- 27 친구를 쉽게 사귄다. 1 2 3 4 5

IO	
----	--

- 28 유치원에서 자기 집처럼 편안함을 느낀다. 1 2 3 4 5
- 29 유치원에 오기를 좋아한다. 1 2 3 4 5
- 30 유치원 교사들을 엄마처럼 좋아하고 신뢰하며 따른다. 1 2 3 4 5
- 31 장난감이나 놀이 도구에 몰두하여 논다. 1 2 3 4 5
- 32 시설이나 놀이 도구를 아무 거리낌 없이 다룬다. 1 2 3 4 5
- 33 친구들과 자연스럽게 어울린다. 1 2 3 4 5
- 34 교사들에게 스스로없이 대한다. 1 2 3 4 5
- 35 배우는 것을 재미있고 유쾌하게 생각한다. 1 2 3 4 5
- 36 유치원에서 안정감을 갖는다. 1 2 3 4 5

CS	
----	--

- 37 유치원에서 배우는 공부나 놀이를 하기 좋아하는다. 1 2 3 4 5
- 38 친구들과 놀 때 대개 앞장서서 논다. 1 2 3 4 5
- 39 맡은 일을 끝까지 마치려고 한다. 1 2 3 4 5
- (40) 어떤 일을 하기를 주저하거나 쉽게 포기한다. 1 2 3 4 5
- 41 자기가 한 일에 대해서 자부심을 갖는다. 1 2 3 4 5
- 42 자기가 한 일에 대해 책임을 스스로 지려고 한다. 1 2 3 4 5
- (43) 어떤 일에 대한 결과를 빨리 알고 싶어 한다. 1 2 3 4 5
- 44 한 가지 일에 주의 집중하는 시간이 길다. 1 2 3 4 5
- (45) 학습 주제와 관련하여 친구에게 보여 줄 물건을 유치원에 가져온다. 1 2 3 4 5

AM	
----	--

- 46 무엇이나 의문 나는 것은 서슴지 않고 질문한다. 1 2 3 4 5
- 47 무슨 일이나 호기심을 보인다. 1 2 3 4 5
- 48 무엇이든지 새로운 것을 하려고 한다. 1 2 3 4 5
- 49 질문에 꼬리를 물고 질문을 계속 한다. 1 2 3 4 5
- 50 무엇이나 쉽게 보아 넘기려 하지 않는다. 1 2 3 4 5
- 51 어떤 일을 했을 때 그 결과를 알려고 하지 않는다. 1 2 3 4 5
- 52 새로운 놀이를 계속해서 찾는다. 1 2 3 4 5
- 53 어른들의 일에 관해서도 알고 싶어 한다. 1 2 3 4 5
- 54 무엇이든지 이치를 따지려고 한다. 1 2 3 4 5

CU	
----	--

※ ( ) 표시된 문항은 점수 계산 시 역으로 환산한다.

총 점	IT	IC	IO	CS	AM	CU
1 - 54	1- 9	10 - 18	19- 27	28 - 36	37 - 45	46- 54

## <부록 4> 소집단 전통놀이 활동내용

### < 비석치기놀이의 활동과정과 방법 >

주별 순서	활동과정	활동방법
1주 (9월 5일)	비석치기 동화	<p>&lt;준비물&gt; 「비석치기」 그림동화</p> <p>· 「비석치기」 동화를 통해 비석치기놀이의 유래를 알고 놀이에 흥미를 갖게 한다.</p>
2주 (9월 12일)	던져서 쓰러뜨리기	<p>&lt;준비물&gt; 곡식주머니, 다양한 종류의 비석(플라스틱 장난감, 나무토막, 볼링핀 등)</p>
3주 (9월 26일)	겨드랑이 사이 (신문팔이)  무릎사이 (걸음마까기)	<p>1) 편 게임 대형으로 유아들이 마주 보고 앉는다.</p> <p>2) 양편의 손을 세워서 양편의 수가 같은지 알아본다.</p> <p>3) 옛날 아이들은 납작하고 편편한 모양의 돌을 손대지 않고 몸 위에 올려놓거나 끼고 걸어가, 건너편에 세워져 있는 돌을 맞춰 넘어뜨리는 놀이를 했는데, 몸의 어느 부분에 돌을 끼고 또는 몸의 어느 부분 위에 돌을 올려놓고 놀이를 했는지 추측해본다.</p>
4주 (10월 10일)	턱과 목 사이 (턱까기)  어깨 위 (장군까기)	<p>4) 유아들이 방법을 생각해내면 교사는 각각의 명칭을 이야기해 준다.</p> <p>· 비석치기 방법(명칭) : 겨드랑이사이(신문팔이)/ 무릎사이(걸음마까기)/ 턱과 목 사이(턱까기)/ 어깨 위(장군까기)/ 배 위(배사장)/ 오른발 위(오른발까기)/ 왼발 위(왼발까기)/ 두발 사이(토끼까기)/ 머리 위(떡장수)/ 등 위/ 팔뚝 위</p>
5주 (10월 17일)	배 위(배사장)	<p>5) 왜 그런 이름을 붙였을지 이야기해 본다.</p> <p>6) 곡식주머니와 비석을 보고 어떤 게임을 할 수 있을지 생각해 보고 이야기 해본다.</p>
6주 (10월 24일)	오른발 위 (오른발까기)  왼발 위 (왼발까기)	<p>7) 게임을 하는 사람들이 지켜야 할 약속에 대해 알아본다.</p> <p>· 곡식 주머니에 손을 대지 않는다.</p> <p>· 곡식 주머니를 가다가 떨어뜨리면 그 자리에서 다시 올려놓고 간다.</p> <p>· 비석의 앞에 그어진 선에서 비석을 치도록 한다.</p> <p>· 비석을 맞춘 후에 곡식 주머니는 주워서 다시 가져오도록 한다.</p>
7주 (10월 31일)	두발 사이 (토끼까기)	<p>8) 각 편에서 한 명씩 차례로 나와 교사가 정해준 곡식 주머니 옮기는 방법대로 게임을 한다.</p>

	머리 위(떡장수)	9) 게임에 대한 평가를 한다. · 누가 약속을 잘 지키면서 먼저 들어 왔는지 알아본다. · 모든 유아들의 게임이 끝나면 쓰러진 비석의 개수를 교사와 유아들이 함께 세어보고 어느 편이 비석을 더 많이 쓰러뜨렸는지 알아보고 승패를 가른다.
8주 (11월 7일)	등 위 팔뚝 위	< 참고사항 > - 비석이 놓여 있는 곳과 선의 간격을 처음에는 좁게 해주고, 점차 넓혀 나가도록 한다. - 비석의 종류를 다양하게(플라스틱 장난감, 나무토막, 볼링핀 등) 해주어 놀이의 흥미를 더해준다.

### < 제기차기놀이의 활동과정과 방법 >

주별 순서	활동과정	활동방법
1주 (9월 6일)	제기차기 이야기 나누기	<p>&lt;준비물&gt; 제기, 여러 방법으로 제기 차는 그림이나 사진</p> <p>1) 제기를 보고 제기 차기 경험, 차는 방법에 대해 간단히 이야기 해본다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 이 물건의 이름이 무엇일까?</li> <li>· 제기를 차 본 적이 있니? 언제 차 보았니? 어디서 차 보았니?</li> <li>· 어떤 방법으로 제기를 차 보았니?</li> <li>· 제기는 어떻게 차는 걸까?</li> </ul> <p>2) 교사가 제기의 유래에 대해 간단히 이야기 해 준다.</p> <p>3) 여러 방법으로 제기를 차는 그림 자료를 보면서 옛날에는 어떤 방법으로 제기를 찼는지 추측해 보고 알아본다.</p> <p>① 한 발만 가지고 차되, 차올리는 발을 땅에 댔다 올렸다 한다.</p> <p>② 한 발만 가지고 차되, 차올리는 발을 땅에 대지 않고 공중에서 올렸다 내렸다 하면서 찬다.</p> <p>③ 양쪽발로 번갈아 가면서 찬다.</p> <p>④ 발 안쪽 이외에 발등으로도 찰 수 있다.</p> <p>4) 몇 명의 유아들이 친구들 앞에 나와 제기를 차 보게 한다.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 유아들은 위와 같은 방법으로 제기를 정확히 찰 수가 없다.</li> </ul> <p>5) 제기를 왜 잘 찰 수 없는지, 제기를 찰 때 어떤 점이 어려운지 이야기를 나누어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 친구들이 제기 차는 것을 보니 어떠니?</li> <li>· 왜 우리들은 제기 차는 것이 어려울까?</li> <li>· (제기를 차 본 유아들에게) 제기를 찰 때 무엇이 어려웠니?</li> </ul> <p>5) 제기를 쉽게 찰 수 있는 방법이 있는지 생각해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 어떻게 하면 우리도 제기를 잘 차볼 수 있을까?</li> </ul> <p>- 제기가 너무 멀리 달아나지 않도록 나무젓가락이나 나무에 매달아 놓고 찬다</p>
	제기 만들기	<p>&lt;준비물&gt; 천, 한지 또는 창호지를 직경 20cm 정도의 원으로 잘라 놓은 것, 풀뿔쥬 또는 납작한 병뿔쥬, 모래, 스카치테이프, 꽃철사, 가위</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 풀뿔쥬이나 납작한 병뿔쥬에 모래를 채워 넣고 넓은 스카치테이프로 덮어 붙인다.</li> <li>2) 원모양으로 잘라 놓은 천, 창호지나 한지의 중심에 풀뿔쥬이나 병뿔쥬으로 만든 추를 놓는다.</li> <li>3) 원을 오므려 꽃철사로 꼭 묶는다.</li> <li>4) 오므린 윗부분을 가위로 길게 잘라 술처럼 만든다.</li> </ol>
2주 (9월 13일)	제기 던지기	<p>&lt;준비물&gt; 유아들 수만큼의 제기, 제기 담은 바구니 2개, 신호 악기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 종들이기에 대해 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>· 옛날 사람들은 제기 차기를 한 후에 「종들이기」라는 놀이를 했다. 종들이기는 제기를 많이 차서 이긴 사람에게 제기를 찰 수 있도록 진 사람이 좀 떨어져서 제기를 던져 주는 것이다.</li> </ul> </li> <li>2) 준비물을 보고 어떤 게임을 하면 좋을지 생각해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>· 애들아, 너희들이 저 앞에 있는 친구에게 제기 차기에서 졌다고 생각해 보자. 어떻게 해야 할까? 종들이기를 어떻게 하면 좋을까?</li> <li>· 오늘은 종들이기 게임을 해보려고 하는데 어떻게 하는 게임일까?</li> </ul> </li> </ol>

		<p>3) 게임을 할 때 지켜야 할 약속을 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 제기는 1개씩만 가지고 간다.</li> <li>· 선이 그어져 있는 곳에서 던진다.</li> <li>· 바구니 안에 제기가 들어가지 않아도 그냥 돌아온다.</li> <li>· 출발선으로 되돌아오면 다음 친구와 악수를 한다.</li> </ul> <p>4) 편을 두 편으로 나누어 앉아 양 편의 사람 수가 같은지 알아보고 수를 맞춘다.</p> <p>5) 게임을 한다.</p> <p>6) 게임에 대한 평가를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 어느 편이 바구니 안에 더 많은 수의 제기를 넣었는지 유아들과 함께 큰 소리로 세어보고 팀의 승패를 가른다.</li> </ul> <p>&lt;참고사항&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유아들이 익숙해지면 종들이기를 하는 거리는 점점 멀게 한다.</li> </ul>
3주 (9월 20일)	제기 던져서 차기	<p>&lt;준비물&gt; 신호악기, 만든 제기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 같은 팀을 이룬다.</li> <li>2) 가위, 바위, 보로 어느 팀이 먼저 할 것인지를 정한다. 그리고 팀 내에서는 어떤 사람이 먼저 제기를 던질지 정한다.</li> <li>3) 진행자가 신호악기로 시작을 알리면 한 사람은 다른 한 사람에게 제기를 던진다. 이때 다른 사람은 제기를 받아친다.</li> <li>5) 양 팀 중 어느 편이 정해진 시간 안에 더 많이 찼는지 알아본다.</li> </ol>
4주 (9월 27일)	제기매달아 차기	<p>&lt;준비물&gt; 신호악기, 고무줄, 나무젓가락, 제기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 제기를 끈에 묶어 나무젓가락에 묶어 놓는다.</li> <li>2) 2명씩 두 편으로 나눈다.</li> <li>3) 교사가 신호악기로 시작을 알리면 한 명의 유아는 나무젓가락을 잡아주고 다른 한 명의 유아는 제기를 찬다. 이때 같은 편 유아들은 몇 개나 찼는지 숫자를 큰소리로 세어보면서 한다.</li> <li>4) 정해진 시간이 지나면 교사와 유아는 어느 편이 더 많이 찼는지 알아본다.</li> </ol>

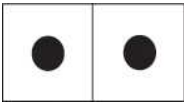
### < 돌차기놀이 활동과정과 방법 >

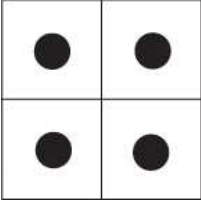
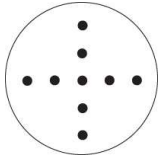
주별 순서	활동과정	활동방법
1주 (9월 7일)	돌차기 이야기나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 바닥에 표시되어 진 놀이판을 보면서 돌차기 놀이에 대해 간단히 이야기나누기 해본다.</li> </ul>
	팔주머니 던지기 I (실내)	<p>&lt;준비물&gt; 색비닐 테이프, 팔주머니</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 색비닐 테이프를 이용하여 유희실 바닥에 놀이판을 그려 놓는다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 칸마다 숫자를 쓰고 그 수만큼 점으로 표시를 해 준다.</li> </ul> </li> <li>2) 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>3) 교사는 바닥에 그려진 놀이판을 보면서 놀이 방법을 알려준다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 발바닥 그림이 그려진 곳에서는 뒤로 서서 머리 위로 팔주머니를 던진다. 단, 팔주머니가 놀이판 밖으로 나가거나 칸과 칸 사이로 떨어지면 게임을 계속할 수가 없다. 팔주머니가 떨어진 칸은 자기 땅이 된다.</li> <li>· 두 발로 ①에서 ⑧까지 순서대로 가는 도중 자기 땅에서는 오랫동안 설 수 있다. 쉬면서 자기 땅의 팔주머니를 주워 다시 두 발로 끝까지 간다.</li> <li>· 끝까지 가면 다른 편 사람이 게임을 한다. 단, 가는 도중 금을 밟으면 게임을 계속할 수가 없고 다른 편 사람이 게임을 하게 된다.</li> </ul> </li> <li>4) 정해진 시간 안에 게임을 끝마친 후 교사는 유아들과 함께 어느 편이 땅을 가장 많이 차지했는지 알아본다.</li> </ol> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>

		<p>&lt; 참고사항 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 점차적으로 팔주머니 던지는 곳을 멀리해준다.</li> <li>- 팔주머니를 던지는 방법을 다양하게 변형시켜서 해 볼 수도 있다.</li> </ul> <p>(예- 다리 사이로 던지기, 한 바퀴 돌아 다리 사이로 던지기 등)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유아들이 익숙해지면 ①에서 ⑧까지 간 뒤, 다시 ⑧에서 ①까지 되돌아와야 끝나는 게임으로 확장해 준다.</li> </ul>
<p>2주 (9월 14일)</p>	<p>팔주머니 던지기 II (실외)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 색비닐 테이프로 표시되어 있는 놀이판을 보면서 게임 방법을 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>· 팔주머니를 던지는 곳에서 원하는 방법으로 팔주머니를 던진다. 단, 팔주머니가 놀이판 밖으로 나가거나 칸과 칸 사이에 떨어지면 게임을 계속할 수가 없다.</li> <li>· ①에서 ⑧까지 가는 도중 ①② ④⑤ ⑦⑧은 두 발로, ③⑥은 한 발로 간다. 단, 가는 도중 금을 밟으면 게임을 계속할 수가 없고, 다른 편 사람이 게임을 하게 된다.</li> <li>· 자기 팔주머니가 있는 곳에서는 두 발로 서서 팔주머니를 쭉는다.</li> <li>· 하늘에서 몸을 돌린다.</li> <li>· ⑧에서 ①까지 올 때도 ①② ④⑤ ⑦⑧은 두 발로, ③⑥은 한 발로 온다. 단 오는 도중 금을 밟거나 한 발로 뿔 곳을 두 발로 뛰거나 두 발로 뿔 곳을 한 발로 뛰면 게임을 계속할 수가 없다.</li> <li>· 다 돌아오고 난 뒤에는 뒤로 돌아서서 팔주머니를 던져 떨어진 칸이 자기 땅이 된다. 자기 땅은 양발로 설 수 있으나, 상대방은 건너뛰어야 한다.</li> </ul> </li> <li>3) 교사는 정해진 시간 안에 게임을 마무리 하고, 어느 편이 땅을 많이 확보했는지 각 편에서 얻은 땅의 개수를 함께 세고, 승부를 가른다.</li> </ol>

<p>3주 (9월 21일)</p>	<p>팔주머니 던지기 III</p>	<p>1) 팔주머니 던지기 II와 동일하나 놀이판의 모양을 바꾸어서 게임을 한다.</p>
<p>4주 (9월 28일)</p>	<p>팔주머니 던지기 IV</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 팔주머니 던지기 II와 동일하나 유아 2~3명씩 두 편을 나눈 뒤, 한 편이 함께 동시에 들어간다. 다만 몸을 180도 회전해서 나올 때는 맨 뒤에 있는 사람이 돌을 잡는다.</li> <li>2) 놀이 도중에 선을 밟았다든지 순서가 틀린다든지, 양감질이나 두 발로 가야할 곳을 혼동한다든지 하면 틀린다. 이렇게 되면 상대방에서 놀이할 기회를 빼앗긴다.</li> <li>3) 다시 할 기회가 돌아오면 틀렸던 단계부터 시작한다.</li> <li>4) 먼저 성공한 편이 이긴다.</li> </ol>

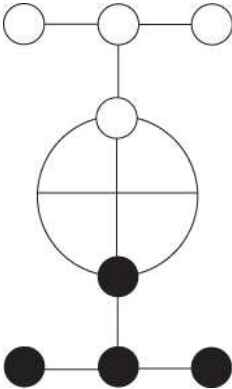
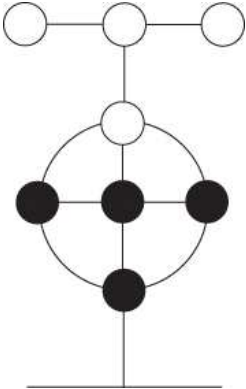
### < 구슬치기놀이 활동과정과 방법 >

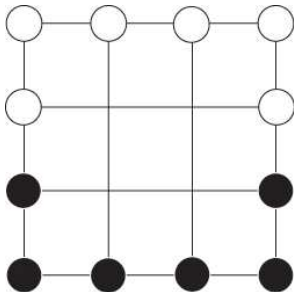
주별 순서	활동과정	활동방법
1주 (9월 8일)	구슬치기 (놀이규칙1)	<p>&lt;준비물&gt; 구슬, 색테이프</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 한 사람이 구슬들을 사각형 안에 흩어 놓는다.</li> <li>3) 사각형 밖에 서서 가슴 높이에서 큰 구슬을 떨어뜨려 사각형 안에 있는 구슬을 맞추면 그 구슬을 가질 수 있다.</li> <li>4) 구슬을 맞추면 계속하고 못 맞추면 다음 편 사람이 한다.</li> <li>5) 사각형 안에 있는 구슬이 다 없어질 때까지 차례로 해서 구슬을 가장 많이 가진 편이 이긴다.</li> </ol>
2주 (9월 15일)	구슬치기 (놀이규칙2)	<p>&lt;준비물&gt; 신발, 색테이프, 규칙판, 구슬</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 한 사람의 신발을 벗어 놓고 1~2걸음, 또는 4~5걸음 떨어진 곳에 줄을 긋는다(깡통이나 상자를 이용해서 할 수도 있다.)</li> <li>3) 한 사람이 큰 구슬을 5개씩 갖는다.</li> <li>4) 줄 뒤에서 큰 구슬을 던져서 신발 안에 넣는다.</li> <li>6) 차례대로 해서 신발 안에 5개의 구슬을 먼저 다 넣은 편이 이긴다.</li> </ol>
3주 (9월 22일)	구슬치기 (놀이규칙3)	<p>&lt;준비물&gt; 구슬, 구슬놀이판</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 한 번에 한 개씩 굴린다.</li> <li>3) 구슬을 굴려서 자기 팀 구슬로(한 칸에 한 개씩) 모양을 만든 팀 이긴다.</li> </ol> <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>4) 다른 팀의 사람이 구슬을 맞추면 그 구슬을 치워 버릴 수 있다.</li> </ol>

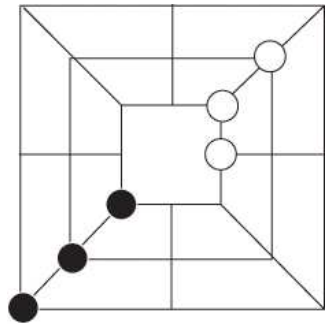
<p>4주 (9월 29일)</p>	<p>구슬치기 (놀이규칙4)</p>	<p>&lt;준비물&gt; 구슬, 구슬놀이판</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 한 번에 한 개씩 굴린다.</li> <li>3) 구슬을 굴려서 자기 팀 구슬로(한 칸에 한 개씩) 모양을 만든 팀 이긴다.</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>4) 다른 팀의 사람이 구슬을 맞추면 그 구슬을 치워 버릴 수 있다.</li> </ol>
<p>5주 (10월 6일)</p>	<p>구슬치기 (놀이규칙5)</p>	<p>&lt;준비물&gt; 구슬</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 한 사람이 구슬 4개씩 원 가운데에 놓는다.</li> <li>3) 차례로 큰 구슬을 1번씩 굴린다.</li> <li>4) 원 밖에서 큰 구슬을 굴려서 원안의 구슬을 맞추어 원 밖으로 내보내면 그 구슬을 가진다.</li> <li>5) 구슬이 없어질 때까지 차례로 해서 구슬을 가장 많이 가진 사람이 이긴다.</li> </ol>
<p>6주 (10월 13일)</p>	<p>구슬치기 (놀이규칙6)</p>	<p>&lt;준비물&gt; 구슬, 구슬놀이판</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 구슬들을 원 가운데에 십자모양으로 놓는다.</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>3) 원 밖에서 큰 구슬을 굴려 원 안에 있는 구슬을 맞추어 원 밖으로 나가게 하고, 자기의 큰 구슬을 원 안에 있어야만 원 밖에 있는 구슬을 가질 수 있다.</li> <li>4) 4개의 구슬을 먼저 모은 편이 이긴다.</li> </ol>

<p>7주 (10월 20일)</p>	<p>구슬치기 (놀이규칙7)</p>	<p>&lt;준비물&gt; 색 테이프, 구슬, 직사각형의 튼튼한 상자, 규칙판</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 1사람이 큰 구슬 3개를 가지고 한다.</li> <li>3) 큰 구슬을 선에서 굴려서 상자의 문에 들어가면 문 위에 써 있는 숫자만큼 작은 구슬 바구니에서 구슬을 가져온다, 그리고 다른 편 사람이 한다.</li> <li>4) 큰 구슬을 선에서 굴려서 상자의 문에 들어가지 못하면 작은 구슬 바구니에서 구슬을 가져올 수 없다. 그리고 다른 편 사람이 한다.</li> <li>5) 큰 구슬을 3번 굴릴 때까지 해서 작은 구슬을 가장 많이 모은 편이 이긴다.</li> </ol> <p>&lt;참고사항&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 처음에는 상자와 구슬을 굴리는 선 간의 거리를 가깝게 하고, 익숙해지면 점차 멀게 한다.</li> </ul>
<p>8주 (10월 27일)</p>	<p>구슬치기 (놀이규칙8)</p>	<p>&lt;준비물&gt; 7개정도의 여러 가지 물건들, 구슬</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 7개 정도의 물건을(예: 모자, 신발, 깡통 등)한 발자국 간격을 두고 지그재그 모양으로 놓는다.</li> <li>3) 첫 번째 물건 옆에 큰 구슬을 놓고 다음에 놓인 물건을 맞춘다.</li> <li>4) 다음에 놓인 물건을 맞추면 계속 할 수 있다. 이 때, 구슬을 옮기지 말고 물건에 맞고 굴려서 멈춘 곳에서 그 다음에 놓인 물건을 맞춘다.</li> <li>5) 물건을 맞추지 못하면 다른 편 사람이 한다.</li> <li>6) 같은 편은 같은 구슬을 이용해서 한다.</li> <li>7) 맨 끝에 놓인 물건까지 먼저 맞춘 편이 이긴다.</li> </ol>

### < 고누놀이의 활동과정과 방법 >

주별 순서	활동과정	활동방법
1주 (9월 9일)	호박고누두기	<p>&lt;준비물&gt; 호박고누판, 말 4개씩 2벌, 규칙판</p> <p>1) 규칙판의 규칙을 보고 어떻게 하는 게임인지 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 2명씩 두 팀으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>· 한 팀의 말을 4개씩 나누어 갖고 고누판에 그림 1처럼 말을 놓는다.</li> <li>· 한 번에 말을 한 칸씩 움직인다.</li> <li>· 어느 말이나 처음 있던 곳에서 나오면 뒤로는 물러날 수 없다.</li> <li>· 상대편 말이 처음 놓여져 있던 곳으로 말이 들어가면 다시 돌아 나올 수 없다.</li> <li>· 그림 2처럼 말을 놓아 상대팀의 말이 더 이상 움직일 수 없게 되면 게임이 끝난다.</li> </ul> <p>2) 게임을 한다.</p> <p>&lt;참고사항&gt; - 말을 다양한 모양으로 바꾸어서 제시해 줄 수 있다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>그림 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>그림 2</p> </div> </div>
2주 (9월 16일)	네줄고누두기	<p>&lt;준비물&gt; 네줄 고누판, 말 6개씩 2벌, 규칙판</p>

		<p>1) 규칙판의 규칙을 보고 어떻게 하는 게임인지 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 2명씩 두 팀으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>· 말을 6개씩 나누어 갖고, 고누판에 그림처럼 말을 놓는다.</li> <li>· 한 번에 말을 한 칸씩 움직인다.</li> <li>· 자기 말이 나란히 2개 있을 때, 상대방의 말이 바로 옆에 하나 있게 되면 그것을 잡을 수 있다.</li> <li>· 자기 말 2개와 상대방 말 2개, 총 4개가 나란히 있을 때는 아무도 못 잡는다.</li> <li>· 어느 한 편의 말이 다 잡히면 게임이 끝난다.</li> </ul> <p>2) 게임을 한다.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>3주 (9월 23일)</p>	<p>여섯줄 고누두기</p>	<p>&lt;준비물&gt; 여섯줄 고누판, 규칙판, 말</p> <p>1) 게임 방법은 네줄고누두기와 동일하나 줄을 수를 6줄로 늘여서 게임을 한다.</p>
<p>4주 (9월 30일)</p>	<p>곤질고누두기</p>	<p>&lt;준비물&gt; 곤질누기판, 말 2벌, 규칙판</p> <p>1) 규칙판의 규칙을 보고 어떻게 하는 게임인지 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 2명씩 두 팀으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>· 양편이 번갈아 가며 고누판에 말을 하나씩 놓는다.</li> <li>· 자기 편 말 3개가 나란히 놓이면 “곤질이”하고 부르며, 상대방 말 하나를 떼고 그 자리에 ×표를 한다. ×표가 되어 있는 자리에는 말을 놓지 못한다.</li> <li>· 말을 더 이상 놓을 데가 없으면 ×표를 지우고, 고누판 위에 놓여 있는 말을 움직여 “곤질이”를 만들어 간다. 이때에도 자기편 말 3개가 나란히 놓이면 상대방 말을 1개 떼어낸다.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 서로 고누판에 말을 놓을 때 어느 한 편의 말이 모두 죽거나, 말을 움직일 때 어느 한편의 말이 3개가 안되며 게임이 끝난다.</li> <li>2) 게임을 한다.</li> </ul> 
--	--	---

**< 투호놀이의 활동과정과 방법 >**

주별 순서	활동과정	활동방법
1주 (10월 4일)	투호놀이 이야기 나누기	<p>&lt;준비물&gt; 투호하는 사진, 화살, 투호병</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 화살과 투호병을 가지고 어떻게 놀 수 있을지 생각해 본다.</li> <li>2) 전통놀이 중 하나인 투호 놀이에 대해 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>· 너희들이 말한 놀이와 비슷한 놀이가 옛날에도 있었단다.(투호하는 사진을 보여주며) 이 놀이의 이름은 무엇일까?</li> <li>· 이 놀이는 어디에서 많이 했을까?</li> <li>· 주로 어떤 사람들이 많이 했던 놀이일까?</li> <li>· 옛날에는 투호병을 무엇으로 만들었을까?</li> </ul> </li> </ol>
2주 (10월11일)	투호놀이 I (실내놀이)	<p>&lt;준비물&gt; 까슬이를 붙인 플라스틱 공, 부직포, 표적판</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 실내에 표적판을 걸어둔다.</li> <li>3) 표적에서 세 걸음 정도 떨어진 곳에 선을 긋는다.</li> </ol>

		<p>4) 선에서 까슬이를 붙은 플라스틱 공을 던져 부직포 표적판에 맞춘다.</p> <p>5) 같은 편의 점수를 모두 합한 후 가장 많이 점수를 얻은 편이 이긴다.</p> <p>&lt;참고사항&gt; - 유아들이 익숙해지면 던지는 거리를 좀더 멀리 한다</p>
<p>3주 (10월 18일)</p>	<p>투호놀이 II (실외놀이)</p>	<p>&lt;준비물&gt; 향아리 2개, 화살</p> <p>1) 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</p> <p>2) 화살을 모두 5개씩 가지고 선다.</p> <p>3) 깃대 1대씩 향아리를 향해 던져 향아리 속에 들어가도록 한다.</p> <p>4) 5개의 화살을 모두 던진 후 같은 편의 다른 유아가 이어서 던진다.</p> <p>5) 모두 던진 후 각각의 편의 향아리 안에 있는 화살의 수를 유아와 함께 큰소리로 세어본다. 화살을 가장 많이 넣은 편이 이긴다.</p> <p>&lt;참고사항&gt; - 처음에는 가까운 거리에서 실시해보도록 한 후, 거리를 점차 넓게 조절하여 활동해 볼 수 있도록 한다.</p>
<p>4주 (10월25일)</p>	<p>투호놀이 III (실외놀이)</p>	<p>&lt;준비물&gt; 크기가 다른 투호병 3개, 화살, 그래프판, 표시말</p> <p>1) 크기가 다른 투호병 3개를 겹쳐 놓는다. 이 때 병을 되도록 뒤쪽으로 놓아 앞쪽에 공간이 많이 남게 한다.</p> <p>2) 각 투호병에 화살을 넣었을 때에 점수를 정하여, 각 점수를 그래프 아랫부분에 쓴다. · 예) 못 넣었을 때 - 0점     제일 큰 병에 넣었을 때 - 5점     중간병에 넣었을 때 - 10점     제일 작은 병에 넣었을 때 - 15점</p> <p>3) 어느 정도 떨어진 곳에서 화살을 던질지 정하여 선을 긋는다.</p> <p>4) 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</p>

		<p>5) 차례로 화살을 던지고 자기 편의 점수를 그래프에 기록한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 점수를 기록하기 위해서 자기 편의 점수에 해당되는 그래프 점수 칸에 표시할 한 장을 붙인다.</li> </ul> <p>6) 완성된 그래프를 보고 다음의 사항을 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 자기 편의 유아들이 가장 많이 받은 점수는?</li> <li>· 두 번째로 많이 받은 점수는?</li> <li>· 가장 적게 받은 점수는?</li> <li>· 각각의 점수를 합하여 많은 점수를 받은 편은?</li> </ul>
--	--	---

### < 팽이놀이의 활동과정과 방법 >

주별 순서	활동과정	활동방법
1주 (10월 5일)	팽이놀이 이야기나누기	<p>&lt;준비물&gt; 팽이치는 그림자료</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 팽이치기의 기원 및 유래에 대해 알아보고 이야기 해본다.</li> <li>2) 팽이치기 놀이 방법에 대해 알고 있는 유아는 발표 해보고 유아들과 다양한 의견을 교환한다.</li> <li>3) 다른 나라의 유아들도 팽이를 가지고 논다는 사실을 교사가 유아에게 소개해주며 다른 나라의 팽이 그림을 보며 우리나라의 팽이와 비슷한 점과 다른 점을 이야기해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>· 예) 비슷한 점 - 몸통과 뾰족한 축으로 되어 있다.</li> <li>다른 점 - 팽이의 모양과 크기가 다르다 등</li> </ul> </li> </ol>
	팽이 만들기	<p>&lt;준비물&gt; 우드락, 다양한 팽이축(성냥개비, 이쭉시개, 수수깡, 볼펜심 등), 그림을 그릴 수 있는 재료, 스카치 테이프, 가위</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 원하는 크기의 원을 골라 모양대로 오려낸다.</li> <li>2) 오린 원 위에 다양하게 그림을 그려 꾸며 본다.</li> <li>3) 다양한 팽이 축 재료들 중(성냥개비, 이쭉시개, 수수깡 볼펜심 등) 자신이 원하는 팽이축을 선택한다.</li> </ol>

		<p>4) 원 모양의 팽이 중심에 선택한 팽이축을 끼우고, 헐거우면 스카치테이프로 고정시킨다.</p> <p>5) 자신이 만든 팽이를 한번 돌려본다.</p>
<p>2주 (10월 12일)</p>	<p>팽이치기</p>	<p>&lt;준비물&gt; 유아 수만큼의 팽이, 팽이채 또는 팽이줄</p> <p>1) 팽이를 잘 돌리기 위해서 어떤 방법이 있는지 알아본다.</p> <p>① 손가락으로 돌리는 방법</p> <p>② 두 손을 맞대고 손바닥으로 돌리는 방법</p> <p>③ 팽이채로 돌리는 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 왼손에 팽이를 쥐고 오른손에 팽이채를 든다.</li> <li>· 팽이채의 끈으로 팽이 허리를 감아 바닥에 세운 후 팽이채를 힘있게 뺨다.</li> </ul> <p>④ 줄감아 던져 돌리는 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 팽이의 위쪽 소에 한번 줄을 감아내려와 아래쪽 쇠를 감아 올라 가되 줄을 끝에서 약간 남긴다.</li> <li>· 오른손에 팽이를 들고 오른손 새끼손가락 사이에 줄을 끼워서 팔을 수평이 되게 하였다가 땅바닥에 힘차게 던진다.</li> </ul>
<p>3주 (10월 19일)</p>		<p>2) 두 편으로 나눈다.</p> <p>3) 게임을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 돌고 있는 상대방의 팽이를 맞부딪치게 하여 쓰러뜨릴 수 있다.</li> </ul> <p>4) 끝까지 오래 도는 팽이를 가진 팀이 이긴다.</p>
<p>4주 (10월 26일)</p>		

### < 공기놀이의 활동과정과 방법 >

주별 순서	활동과정	활동방법
1주 (10월 7일)	바보 공기	<p>&lt;준비물&gt; 공기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어서 순서를 정한다.</li> <li>2) 공기를 바닥에 흩어 놓는다.</li> <li>3) 순서를 정한다.</li> <li>4) 공기를 하나 집어서 높이 던져 놓고 공기가 떨어지기 전에 바닥의 공기를 하나 가져온다. 가져온 공기는 자기의 바구니에 담는다.</li> <li>5) 던진 공기가 바닥의 공기를 집긴 전에 먼저 떨어지거나 다른 공기를 건드리면 상대방의 사람의 순서가 된다.</li> <li>6) 바닥에 공기가 다 없어질 때까지 한다.</li> <li>7) 놀이가 끝나면 교사는 각 편이 바구니에 있는 공기를 유아와 함께 세어서 승패를 가른다.</li> </ol>
2주 (10월 14일)	코끼리 공기	<p>&lt;준비물&gt; 공기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2명씩 두 편으로 나누어서 가위, 바위, 보로 순서를 정한다.</li> <li>2) 공기를 바닥에 흩어 놓는다.</li> <li>3) 두 손을 마주 모아 잡는다. 그 상태로 두 손의 집게손가락을 펴서 공기를 집어 손 안에 넣는다.</li> <li>4) 집게손가락으로 공기를 잡다가 다른 공기를 건드리거나 집은 공기를 떨어뜨리거나 손안의 공기가 빠지면 상대방의 사람이 한다.</li> <li>5) 손 안의 공기를 자기편의 바구니에 담는다.</li> <li>6) 바닥에 공기가 다 없어질 때까지 한다.</li> <li>7) 놀이가 끝나면 교사는 유아들과 함께 각 편 바구니에 있는 공기를 세어 승패를 가른다.</li> </ol>
3주 (10월 21일)	터널공기	<p>&lt;준비물&gt; 공기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 왼손을 바닥에 대고 터널모양을 만든 다음 공기를 그 안에 밀쳐 넣는다.</li> </ol>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 한 알 집기 : 한 알씩 터널 알에 네 번 밀어 넣는다.</li> <li>· 두 알 집기 : 두 알씩 두 번 밀어 넣는다.</li> <li>· 세 알 집기 : 세알과 한 알을 두 차례에 걸쳐 넣는다.</li> <li>· 네 알 집기 : 네 알을 땅에 놓고 한번에 밀어 넣는다.</li> <li>· 꺾기 : 다섯 알을 위로 던지고 손등으로 받다 다시 위로 올린 뒤 공중에서 잡아낸다.</li> </ul>
<p style="text-align: center;">4주 (10월 28일)</p>	<p style="text-align: center;">공기놀이</p>	<p>&lt;준비물&gt; 공기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 두 편으로 나누어 순서를 정한다.</li> <li>2) 다음과 같은 놀이순서로 게임을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>· 한 알 집기 : 다섯 알을 던져서 흩어 놓고 한 알을 집어내 공중에 던져 놓고 나머지 네 알을 차례로 한 알씩 집어 받아낸다.</li> <li>· 두 알 집기 : 한 알을 공중에 올려놓고 두 알씩 두 번 받아낸다.</li> <li>· 세 알 집기 : 한 알을 공중에 올려놓고 세 알을 먼저 집고 나머지 한 알을 집어 받아낸다.</li> <li>· 네 알 집기 : 한 알을 손 안에 모두 쥐고 한 알을 위로 올린 뒤 네 알을 땅에 놓고 한 알을 받은 뒤 위로 한 알을 올리고 네 알을 집어 받아낸다.</li> <li>· 꺾기 : 다섯 알을 위로 던지고 손등으로 받다 다시 위로 올린 뒤 공중에서 잡아낸다.</li> </ul> </li> <li>3) 꺾기에서 받아낸 수를 계속 더해서 가장 많은 수를 낸 편이 이긴다.</li> <li>4) 공기를 집을 때 다른 공기를 움직이게 하면 죽고 던져 올린 공기들을 못 받거나 순서대로 하지 않았을 경우에도 죽게 된다.</li> <li>5) 놀이 순서 중에 죽었을 경우 같은 편은 그 전에 죽었던 순서에서부터 이어서 시작한다.</li> </ol>