

조 영 동 교수지도  
석사학위 청구논문

유희성을 통한 아동미술 지도 연구

2005

성신여자대학교 교육대학원

미술교육 전공

김 은 주

# 유희성을 통한 아동미술 지도 연구

조영동 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2005年

성신여자대학교 교육대학원

미술교육 전공

김 은 주

# 인 준 서

김은주의 석사학위논문을 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_ ①

심사위원 \_\_\_\_\_ ①

심사위원 \_\_\_\_\_ ①

성신여자대학교 교육대학원

미술교육 전공

김 은 주

## 논문 개요

미술을 놀이처럼 재미있고 즐겁게 하여 획일화된 교육에서 벗어나 자발적인 창조행위를 하는 방법에 대해 논하고자 한다.

아동이 건강하게 성장하기 위해서는 잘 먹고, 잘 자고, 잘 놀고, 평화로운 꿈에 잠겨 무한한 상상의 세계 속에서 자라야 한다. 본 연구의 목적은 놀이 활동이 왕성한 아동들의 일상 보편적이고 자연스러운 과정 속의 유희성을 조형화 시켜 효과적인 가치를 찾는 데 있다.

아동들은 선천적으로 미술 활동의 표현 욕구를 가지고 태어나므로 욕구 충동을 유발시켜 미술을 놀이처럼 생각하게 하면, 아이들은 다양한 감각적 체험, 느낌과 생각, 감정, 욕구, 상상력 등을 자연스럽게 표현할 수 있어 미술에 친근감을 느끼고 쉽고 재미있게 배울 수 있다. 또한, 이것은 주변에 있는 사물들을 미적 관심의 대상으로 바라보게 되고, 아동들의 사고의 다양성과 표현력, 창의력을 키워줄 뿐만 아니라 생각의 깊이와 언어적 감수성도 높여주는 지각능력의 성장발달에 촉매제 역할을 한다. 이런 다양한 자극과 경험, 창의적인 미술활동은 조형감과 미술 개념의 영역을 넓혀주고, 풍부한 미술 경험을 하게 할뿐 아니라 심리, 정서 발달에 도움이 될 수 있다. 따라서 일반회화의 기본 소재와 더불어 우리가 실생활에서 흔히 볼 수 있는 사소한 것들로도 건강한 표현 생활의 발달을 꾀할 수 있다.

아동들의 세계는 순수함과 무한한 가능성을 가지고 있다. 그들은 자신이 좋아하고 재미있어 하는 놀이를 통해 많은 것을 자연스레 배워 간다.

놀이는 아동의 본능적인 흥미로서 나타나는 가장 1차적인 행동결과이므로, 아동들에게 미술을 놀이처럼 자유롭게 표현할 수 있게 하면 시·지각 능력, 문제해결능력, 표현력, 창의력 등이 개발되고, 아동들의 성장과정을 쉽고 자연스럽게 교육할 수 있는 방법이므로 이들의 성장에 상당부분 영향을 미친다.

본 논문을 연구하기 위해 서론에서는 연구의 목적 및 필요성, 연구문제 및 연구대상에 대해 논하고, 본론에서는 유희의 개념과 우리나라와 다른 나라의 놀이문화에 대해 알아보고, 아동 미술표현의 발달단계에 대하여 분석하고, 미술을 놀이와 연관시킨 교육프로그램을 서술하고, 결론에서는 미술과 놀이를 연관시켜 지도해서 얻은 결과에 대해 논하겠다.

# 목 차

## 논문의 개요

I. 서 론 .....	1
1. 연구목적 및 필요성 .....	1
2. 연구문제 및 연구대상 .....	3
II. 이론적 배경 .....	6
1. 유희성과 아동미술과의 관계 .....	6
1) 유희성의 정의 · 의미 · 범위 .....	6
2) 놀이에 관한 이론적 고찰(놀이와 문화) .....	12
(1) 우리나라의 놀이 문화 .....	15
(2) 다른 나라의 놀이 문화 .....	26
3) 유희성을 통한 아동미술교육의 의의 .....	32
2. 아동 미술활동의 발달 단계 분석 .....	34
1) Viktor Lowenfeld 의 발달단계 .....	35
2) Rhoda Kellogg 의 발달단계 .....	40
3. 아동들의 연령별 미술활동 및 놀이 .....	42
III. 미술놀이 실제, 수업지도안 .....	48
IV. 결 론 .....	96

## 참고문헌

ABSTRACT(영문초록)

## 참고도판

# I. 서 론

## 1. 연구목적 및 필요성

아동들에게 표제(작품의 제목)를 설명하거나 해명하게 하는 그림을 그리게 하는 것은 이들에게 부담이 되고 어려운 일이다. 아동들이 미술을 놀이로 받아들이고 자유롭게 생각하게 하면 상호간의 교감을 높이면서 여러 가지 미술활동을 부담 없고 즐겁게 표현할 수 있다.

아동의 미술교육의 목적은 그림을 잘 그리게 하거나 잘 만들어진 작품을 기대하기보다는 작품과정에서 발생하는 정서적 함양에 의한 바람직한 성장을 위한 것이다. 표현이 조금 어설피도 아동들의 표현을 인정해주고 꾸준히 표현할 수 있는 기회를 제공해 주면, 미술활동은 놀이로써 아동자신의 상상, 생각, 관찰, 느낌 등을 마음껏 표현하게 하며 미술 조형의 세계를 이해함과 동시에 나아가서 미적 사고와 상상력을 충분히 펼칠 수 있게 된다. 이것은 미술교육의 본질임과 동시에 자기 주도적인 학습이 될 수 있다. 이러한 학습법은 미래지향적 인생관과 자기 분석력을 갖게 하고 자기 관리에 최선을 다하게 만든다. 또한 아동들에게 미적 감각을 높여주고, E.Q와 창의력을 계발할 수 있으며, 삶의 활력을 줄 수 있다. 뿐만 아니라, 이러한 미술활동은 즉흥적인 응용이 가능하고 아동들의 관념적 개념의 기본형태에 변화를 주며 고정관념을 넘어선 새로운 조형능력의 분출구가 될 수 있다. 또한 이것은 스스로 창의적 동기를 유발시키는 것이며, 미술로서 자아개념을 증진시킬 수 있는 활동이고, 여러 가지 사고를 키워줄 수 있는 교육방법이다.

프로벨(프로베르, W.A. Froebel=Friedrich) 이론에 따르면, 놀이는 아동의 자연적 개발과정 중 가장 특색 있는 자가 활동이다. 따라서 놀이는 아

동성장 및 발달에 중요하다고 하였다. 그러므로 아동의 놀이 욕구를 충족시킬 소재를 찾아 주는 것은 놀이의 효과를 높이고 양질의 교육으로 연결하는 중요한 일이다.

미술활동 놀이는 아동들의 학습능력을 향상시킬 뿐만 아니라, 정서적·심리적 치유도 가능하다.

예를 들어, 자유유희, 인형놀이, 손가락 그림물감 놀이는 유아의 정신적 문제를 진단하고 치료하는 심리적 요법중의 하나이다. 이러한 놀이 요법은 H.혹헤르무트에 의하여 창시된 것인데, 프로이트(Anna Freud), 클라인(Melanie Kline) 등에 의하여 이론이 정립되었다.

클라인(M. Kline)이 창시한 유희 요법(Play Therapy)은 완구로써 인형놀이, 소꿉장난도구, 동물, 모의총, 자동차, 고리, 점토, 물 등을 준비하고 아이들에게 그것을 마음대로 가지고 놀게 하므로 아동에게 문제가 되는 행동(야뇨증, 말더듬이, 손가락 빨기, 도벽, 공포증, 애증, 기타 갈등 등)을 표현하는 것을 보고 진단하고 치료하는 것이다. 한편, 프랑스의 랑베르 여사는 아동이 생각한 이야기를 꼭두각시인형으로 실연시키는 방법을 취했다. 유희 요법에서 교사는 아동에 대해 따뜻한 태도를 취할 것과 아동에게 무슨 말과 무슨 짓을 해도 야단을 맞지 않는다는 안심감을 주는 것이 중요하다.<sup>1)</sup>

그러나, 이와 같이 놀이가 좋다고 하여 무작정 마음 놓고 노는 것이 아니라 시간을 정해놓고 적당히 놀아야 지능발달에도 도움이 되면서, 몸과 마음을 건강하고 씩씩하게 만들 수 있다. 또한 놀이를 행하면서 적절한 규칙을 정해놓고 따름으로써 자제력도 기를 수 있다.

---

1) 동아출판사 백과사전 연구소, 『동아 세계 대백과 사전(22)』, 동아출판사, 1994, p.491.

## 2. 연구문제 및 연구 대상

본 연구는 미술 교육이 교사 중심적이고 기능만을 중시하는 고정 관념적 틀을 벗어나 새로운 미적 자극을 주는데 중점을 두었다. 모든 재료들이 새로운 형태의 미적 활동으로 나타날 수 있고, 주변에서 지나치기 쉬운 사물이나 소재들이 훌륭한 재료가 될 수도 있다. 따라서 주변 사물들을 자신의 감각을 활용하여 보도록 미술활동 놀이를 제시하였다.

아이가 재료에 대한 탐색과 감각 활용 방법을 익히고, 재료를 어떻게 활용할 것인가를 스스로 구체화시킬 수 있도록 제시하는 것이 중요하다.

19세기에 프뢰벨(W.A. Froebel)은 4세부터 6세까지를 유아교육의 대상으로 삼았다. 한편, 1960년대를 기점으로 하여 유아교육의 대상을 출생 전부터 초등학교 저학년까지의 유아로 규정하였다. 이와 같이 유아교육의 대상범위가 넓어진 것은 모태교육의 중요성에 대한 인식 때문이다.

Havighurst는 영아기를 0~18개월, 유아기를 18개월~6세까지, Bower는 영아기를 0~18개월까지로 보며, Morrison과 유아교육계에서는 유아기를 0~8세로 보고, 영·유아 보육법에서는 유아기를 0~6세로 명시하였고, 이탈리아 볼로냐 아동도서전에서는 유아를 0~5세, 아동은 6~9세, 어린이는 10~16세까지로 보았다.

신생아기는 출생~생후1·2개월, 영아는 생후1·2개월~생후12·18개월, 유아는 생후12·18개월~만 6세, 아동은 만 3세~12세까지<sup>2)</sup>, 영아는 0~3세, 유아기는 3~6세, 아동기는 6~8세까지<sup>3)</sup>, 신생아기는 출생~약1개월 정도, 유아기는 만 1세~6세, 아동기는 만 6세~12세까지<sup>4)</sup>, 유아기는 0세~18개월, 아동은 18개월~13세로 본다.<sup>5)</sup>

2) 양주동, 『새국어 대사전』, 신한출판사, 1976. p.1072, p.1197, p.1304.

3) 고문숙·이혜주·임영심·황정숙, 『어린이 놀이지도』, 정민사, 200, pp.36~45.

4) 이홍수, 『과목별 학습 백과 사전: 체육·생활』, 계몽사, 1986, p.206.

영아는 출생~만 2·3세, 유아는 만 3~7·8세, 아동은 만 8~12·13세로 나눈다. 여기서 ‘영아’, ‘유아’, ‘아동’으로 사용되다가 ‘영유아’, ‘유아동’이라는 용어가 사용되었다. 이는 시기의 구분이 유동적인 나이별 단계의 적절한 표현으로 판단되어 사용하였다. 이는 최근의 한국현실에 맞게 분석한 것이다.<sup>6)</sup>

이와 같이 영·유아, 아동의 연령을 공식처럼 정확하게 구분하는 것은 어렵다.

플라톤과 아리스토텔레스는 4~6세를 유희기로 보고, 서울대학교 미술교육연구회에서는 0~4세를 유희기로 보고, 로웬펠드(Viktor. Lowenfeld)는 9~11세를 유희기(또래집단기, 여명기)로 보고, 그리고 한국현대미술교육학회에서는 만 2세~3세까지를 유희기로 보고, 유희기에는 미술활동을 유희적으로 해야 한다고 주장하고 있다.

미드(G.H. Mead)에 따르면 10세 전후를 유희(Play)의 단계 · 경기(Game)의 단계라고 하였다. 이 시기에 동네놀이를 하여 사회화를 배워야 한다.<sup>7)</sup> Elkind는 놀이는 6~9세 아동에게 매우 흥미롭다고 하였다(1981).

유희 집단은 학령전의 아이와 초등학교의 놀이를 위한 집단이다. 서로 정규적으로 상호 접촉관계를 맺음으로써 즐겁게 시간을 함께 보내고, 게임 등을 통하여 사회생활의 규칙, 참여의식, 역할 인식, 협동심, 지도력, 경쟁심과 집단성, 순응력 등을 배우는데 도움이 되는 집단이다. 아이는 집단놀이에서 어떠한 지위를 차지하고 그의 역할을 연출, 다른 아이들로부터 평가를 받음으로써 자기형성과 사회화를 촉진시키게 된다. 보통 놀이집단은 5~6세부터 12~13세에 이르는 아동들을 말한다.<sup>8)</sup>

---

5) 이순희 · 김미애 · 김희중, 『영아를 위한 놀이지도』, 교육아카데미, 1999, p.13, p.15.

6) 최병식 · 심영국 · 채희석, 『한국유아미술대전집: 이론편』, 한국현대미술교육학회, 2001, 10월.

7) 한양명(외), 『민속과 교육』, 민속원, 2003, p.263.

8) 동아출판사 백과사전 연구소, 『동아 세계 대백과 사전(22)』, 동아출판사, 1994, p.491.

치첵(F. Cizek)은 6세부터 15세까지의 아동에게 강압된 분위기나 주입식 지도에서는 자유롭고 발달하고 생생한 그림이 나오지 않고 교사는 아동이 그림을 자유롭게 그릴 수 있는 분위기를 조성하여 창의력을 높이기 위하여 자극을 주어야 하고, 아동의 자유표현인 낙서는 아동의 창의적인 상상력의 바탕이 되어야 한다고 주장하였다. 그리고 아동들은 자기의 마음속에 있는 인상과 기억의 영상을 그대로 표현하려고 한다고 하였다. 과거의 묘사주의 미술교육을 탈피하고 아동의 창의성 신장을 위한 미술교육 방법을 강조하였다.

유아나 초등학교 저학년 아동들은 자발적으로 놀이에 참여하고 경험을 확장시키고 새로운 도전을 하고, 직접 체험할 수 있는 활동중심의 교육이 이루어져야 하고, 신체, 사회, 정서, 인지발달 등의 측면에서 유사한 특성을 가지고 있으므로 연계적으로 교육이 이루어져야 한다.<sup>9)</sup>

몇 살이건 간에 미술에서 새로운 재료를 보면 그것을 조작해보고 싶은 욕망은 있으며 특히 나이가 어린 유아나 초등학교 저학년 학생일수록 놀이를 통해 흥미와 호기심을 유발하여 학습의 효과를 극대화할 수 있다. 그렇기 때문에 연구범위를 유아부터 초등학교 저학년까지 아동들을 대상으로 삼았다.

---

9) 류운석 · 안승렬 · 윤완 · 문진, 『유 · 초 연계 교육』, 학문사, 2004. p.148, pp.223~224.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 유희성과 아동미술과의 관계

#### 1) 유희성의 정의 · 의미 · 범위

유희의 사전적 의미는 ‘즐겁게 장난으로 놀’, ‘일정한 방법에 의하여 재미있게 노는 운동’, ‘유치원·초등학교 등에서 가르치는 운동과 오락을 겸한 놀이’이다. 유희는 ‘특별한 목적의식 없이도 그것 자체로서 흥미를 느끼게 되는 활동의 총칭’, ‘의무, 책임, 명령, 목적 등이 없이 흥미 있게 놀며 즐기는 것’이다. 유희성은 아동들이 놀이를 즐기는 성향을 의미한다. 따라서 유희를 한마디로 말하면 ‘놀이(Play)’이다. 셸리(Sully)는 놀이는 유아의 상상과 모방의 자발적 표현이라고 했고, 프로이트(A. Freud)는 “놀이는 충동적인 반복이다.” 유아는 인상 깊게 경험한 일을 놀이를 통해서 충동적으로 반복한다고 했다. 놀이에는 실내놀이와 옥외놀이가 있다. 놀이는 직접 생존에 관계되는 식사, 수면, 호흡, 배설 등을 제외하고, 일과 대립되는 개념을 가진 활동이다. 놀이는 활동 자체가 즐거움과 만족을 주고 자발적으로 행해지므로 어떤 목적을 달성하기 위한 것이 아니다. 그러나 아동들은 활동에서 일과 놀이의 구분이 없으며, 놀이가 일인 것이다. 놀이 활동을 통해서 새로운 기능을 얻으며 사회의 습관을 익혀서 일을 할 수 있게 된다. 그러므로 아동들의 놀이는 심신의 발달에 중요한 역할을 하고, 성인에게는 일상생활과 일에서부터 생기는 강박감(스트레스)를 해소하고 기분을 전환하여 피로를 풀고 새로운 생활의욕을 높이기 위한 방법으로 효용이 있다.

아동들은 애정결핍, 물질욕구, 교우관계, 부모의 지나친 요구와 간섭 등등

에 의해 알게 모르게 스트레스를 지니고 있다. 이러한 스트레스는 어느 일면 창의성의 원동력이 되기도 하고 창의성을 파괴하는 양면성도 지니고 있기 때문에 스트레스를 나쁘다고 말할 수 없다.

논다는 것은 어떤 의무감, 책임감, 댓가도 또한 어떤 지시에 의하지도 않고 자연 유발처럼 개인의 고독을 풀어 유희시켜 흥미와 기쁨의 세계로 몰두하게 하며 자연히 타인과 어울려 새 생명의 세계로 곧 창의본능으로 이어지게 된다. 무엇보다 인간은 상상력의 힘을 빌려 그림을 그려낼 수 있는 능력을 지니고 있기 때문에 창조성으로도 이어질 수 있는 것이다.

결과적으로 아이들이 생동감 넘치는 그림을 그린다는 것은 정보를 기억하고 이해하는 것을 의미한다. 감동적으로 기억하고 이해한다는 것은 참신하고 신비스런 소재가 전제될 때 상상력이 유발되어 질 수 있음은 물론 창의력과 스트레스를 해소시켜주는 계기가 된다는 의미를 함축하고 있다.

인간은 놀이와 함께 태어나서 함께 살고 놀이와 함께 죽는다. 호모 루덴스(Homo Ludens)라는 개념은 인간은 생물학적, 사회적 존재로서 결코 놀이를 떠나서 존재할 수 없다.

형태상으로 유희는 유사물이나 실생활 활동의 모방을 통하여 파악되는 경우가 많지만 그 활동에 있어서는 노동이나 기타 모든 실제 활동과 다르며 심신의 자기목적적인 자유 활동인 점에 특색이 있다. 내면적으로는 순수하게 쾌감과 결합한다.

유희를 발생적으로 보면, 세 가지 형이 있다.<sup>10)</sup>

첫째, 사냥, 천렵(川獵, 냇물에서 고기잡이), 투창(投槍, 창던지기), 소꿉놀이, 혼인, 흥내, 장사 지내기 등 사회에서의 생산생업, 의례 등의 흥내를 내는 아이들의 유희인 동시에 사회 구성원으로서 한몫을 하기 위한 표현의 과정이기도 하였다. 이와 같은 유희는 어느 사회에서도 볼 수 있다.

10) 동아출판사 백과사전 연구소, 『동아 세계 대백과 사전(22)』, 동아출판사, 1994, p.490.

둘째, 경마, 보트경기, 줄다리기, 씨름, 팔씨름, 일종의 하키와 같은 구기, 투창(投槍, 창던지기), 높이뛰기 등 유희로서 계절적으로 뜻있는 날이나 수확과 관련하여 때로 전사회적인 규모로 행하고, 그 승패에 따라 풍흉을 점치는 것이다.

셋째, 돌차기(사방치기), 실뜨기, 줄넘기, 공기놀이, 수수께끼 문답과 같은 유희이다.

유희에 관한 발생론적 견해로는 다섯 가지가 있다.<sup>11)</sup>

첫째, 잉여정력(쓰고 난 나머지의 활동하는 힘)이 흘러넘침에 따라 흘러나오는 충동적 활동들을 위한 유년기의 준비활동으로 보는 스펜서(Herbert Spencer)의 ‘정력 잉여설’이 있다. 스펜서에 의하면 유아는 뇌신경의 중심부에서 지나치게 배출되는 에너지를 소모하기 위하여 자유분방하게 논다는 것이다.

둘째, 성장 후의 활동들을 위한 유년기의 준비활동으로 보는 그로세(Karl Groos)의 ‘생활준비설’, ‘유전설’이 있다. 그로세(K. Groos)는 놀이를 ‘본능의 표현’으로 보았다.

셋째, 종속의 진화발전의 단계에 있어서 경험의 유전적 반복 작용으로 보는 홀(C.S Hall)의 ‘반복설’이 있다. 홀은 놀이를 통해 인종의 진화의 역사가 반복된다고 한다. 조상들이 하던 행동을 반복하는 것이다.

넷째, 심신의 상실된 힘의 회복을 위한 보양운동으로 보는 슈타인탈(H. Steinthal)의 ‘보양설’이 있다.

다섯째, 우월적 쾌감을 위한 활동으로 ‘유희’를 보는 달로의 ‘사치설’이 있다.

이외에 Guts와 Muths의 휴양설, T.S Vukic의 자기표현설이 있다.

---

11) 안영길(외), 『미학, 예술학 사전』, 미진사, 1998, p.249.

리베만(Libermanl, 1977)에 의하면 유희성은 5가지 요인을 내포하고 있고, 이러한 요인들을 갖춘 유아들이 유희성이 강하다고 한다.

첫째, 즐거움의 표현 : 잘 웃고 행복함과 즐거움을 표현한다.

둘째, 유머 감각: 유머러스한 상황을 이해하고 즐긴다.

셋째, 신체적 자발성: 온 몸을 활기차고 균형 있게 움직인다.

넷째, 인지적 자발성: 상상력, 창의력, 사고력에 융통성이 있다.

다섯째, 사회적 자발성: 다른 사람들과 잘 지내며 집단생활을 즐긴다.

단스키와 실버만(Dansky & Silverman, 1975)은 자유시간에 놀이에 참여하는 유아는 발산적 사고력이 매우 높다고 하였다. 즉, 유희성은 발산적 사고력과 잠재적 창의력과 관련이 있음을 알 수 있다.

한편, 트우온(Truhon, 1979)은 유희성에는 두 측면이 있음을 주장하였다. 한 측면은 농담을 이해하며 창의적으로 인도될 수 있는 인지적 요소와 다른 측면은 농담할 때 웃는다든가 놀이를 즐길 수 있는 정의적 요소이다. 따라서 이 두요소를 동시에 소유할 때 유아는 유희성을 가질 수 있다.

요한 호이징거(Johan Huizinga)는 “유희의 목적은 행위 그 자체에 있다.”고 하였고, 마카렌코(A.S Makarenko)는 “미래의 활동가의 교육은 먼저 놀이 속에서 이루어진다.” 즉, 놀이가 단지 시간을 보내기 위한 것이 아니라고 했으며, 독일의 쉴러(Friedrich. Schiller)는 “인간은 놀이를 즐기고 있을 때만이 완전한 인간이다.”고 하였다.

이와 같이 유희는 인간의 활동에서 커다란 부분을 차지하며, 인간의 가장 기본적·정신적 요소의 하나이다. 과거에는 유희를 불건전한 것으로 간주해왔으나 최근에는 인간생활의 중요한 요인의 하나로 인식하고 있다. 특히 아동기에는 유희활동이 주요한 부분을 차지하며, 프뢰벨(W.A. Froebel)은 아동기의 발달 즉, 아동생활의 최고의 단계라고 했다.

프뢰벨(W.A. Froebel)은 유희를 교육적 수단으로 해야 한다고 「인간의 교육」이라는 저술에서 최초로 표명하였고, 가네(Gabe: 유치원의 유희·작업에 쓰는 계통적인 일련의 장난감)라고 하는 독자적인 놀이기구에까지 발전시켰다. 오늘날 유아교육에서 유희적인 방법을 쓰는 것이 통례가 되었다. 그 이유는 유희가 자유성, 쾌락성, 긴장이라는 요소를 지니고 있고, 카이유와(Roger Caillois)가 말한 자유롭고, 분리된, 불확실한, 비생산적인(아무 대가나 보상이 없는), 규칙이 있는, 허구적인 활동이라는 특성을 가졌기 때문이다. 그리고 유희는 그 형식에 따라 여러 가지 목적으로 교육에 이용되고 있다.<sup>12)</sup>

“인간은 왜 놀이를 즐기려고 하는가?”에 대한 답은 플라톤 이래 철학·미학·교육·심리 등 여러 방면에서 표명하고 있다. 특히 그로스(K. Groos)는 저서에서 세력과잉설, 연습 또는 자기육성설, 감퇴설 또는 약설원리, 정화설, 보충설, 휴양설로 분류하여 설명하였는데, 요한 호이징거(J. Huizinga)는 이와 같은 설명이 부분해석에 지나지 않기 때문에 부족하다고 비판하였다.

칸트(Kant)의 유희론은 근대 미학의 토대를 세운 것으로서 문학이론에 큰 영향을 미쳤다. 칸트의 유희론이 궁극적으로 추구하는 것은 예술의 자율성을 제창함으로써 예술에 대한 근대적 각성(눈을 떠서 정신을 차림)을 촉구하는 일이다.

프뢰벨(W.A. Froebel)은 아동들이 즐겁게 놀이하는 것을 통해 가장 잘 배운다고 하면서 ‘놀이(유희)’를 중요시하고 그것을 권장하였다. 순수 완구를 만들어 유아에게 제공하고, 유아들의 풍부한 감각적 경험에 의한 성장을 주목하였다. 유아발달은 내부적인 자아표현 또는 경험에 의하여 자연적인 과정을 밟아야 하며, 유아의 창의적인 구성활동은 자발성과 사회적 제약을 조화시키는 힘이 된다고 역설하였다. 이와 같이 그는 창조주의 미

---

12) 동아출판사 백과사전 연구소, 『동아 세계 대백과 사전(22)』, 동아출판사, 1994. p.490.

술교육론의 기초를 튼튼히 해주었다. 프뢰벨(W.A. Froebel)은 아동중심 학교교육의 실천적 선구자, 이론적 선구자이다. 프뢰벨(W.A. Froebel)은 초등미술교육에서 ‘유희와 구성’을 주장하였다. 여기서 ‘유희와 구성’은 유아의 조형욕구 또는 조형표현을 말한다.

아동중심·경험중심의 교육운동인 진보주의를 제창한 듀이(John. Dewey)도 흥미가 모든 학습활동의 동기가 되어야 하고 교사는 감독자가 아닌 부드러운 안내자여야 한다고 하였다.

아동들이 처음으로 세계를 상상하는 것은 ‘놀이와 구성’이다. 따라서 교육자가 가르치려고 하는 인생의 해석을 유아에게 줄 수 있는 것도 ‘놀이’에 의해서이다. ‘구성’이라는 말은 공작이라는 말과 상통하며, 유아의 조형표현을 통하여 그들의 자연발생적 내면성을 분석하는 자료가 된다.

프뢰벨(W.A. Froebel)의 학설은 실천적 결정적인 결론을 보지 못하고 있을 무렵, 치젝(F. Cizek)에 의하여 그 완성을 보게 되었다.

치젝(F. Cizek)은 아동들에게 그림을 자유롭게 그릴 수 있게 하면 창의력이 향상된다고 하였다.

치젝(F. Cizek)의 지도에 의하여 제작된 아동화는 현대 미술교육의 표본적인 역할을 하였다. 치젝의 창조주의 미술교육은 높이 평가되어 이상적이고 합리적인 교육방법이다.<sup>13)</sup>

모든 미술활동이 즐거움을 추구한다고 할 수는 없지만, 아름다움과 즐거움이 표현과정이나 감상과정의 근간을 이루고 있다.

즐거움의 개념은 현대에 들어 매우 중시되는 개념이다. 미술표현을 하면서 즐겁고 재미있어야 한다는 것이고, 그것을 보는 사람도 즐거움과 재미를 느낄 수 있어야 한다는 것이다. 즐거움은 정신의 갈증을 해소하고, 이성과 감성을 만족시키는 것과 쾌감, 위대한 작품을 대했을 때의 탄성과 황

---

13) 황수무, 『교사를 위한: 유아미술교육』, 형설출판사, 2003, pp.12~14.

홀감 등을 포함한다. 미술을 창작하는 상황은 완전히 몰입하는 상황이며, 자신에 대한 의식을 초월한 상태로서, 스스로에게 주어지는 즐거움을 누리  
는 상황이라고 할 수 있다.<sup>14)</sup>

유회를 통한 놀이는 아동들은 상상과 호기심이 가득한 세상을 만나게 해  
줘서 아동들의 성장발달과 사고변화에 중요한 역할을 한다.

## 2) 놀이에 관한 이론적 고찰 (놀이와 문화)

다양하면서 보편적이며 대중적인 문화라고 하면 놀이 문화를 들 수 있다.

역사적으로 선사시대부터 현대에 이르기까지 다양한 놀이가 있다. 전통  
적인 놀이인 윷놀이, 제기차기, 연날리기 등에서부터 현대놀이인 컴퓨터  
게임, 애니메이션 등에 이르기 까지 놀이 형태는 다양하다.

우리는 놀이라는 매개체를 통하여, 각박한 삶 속에서 억눌러온 잠재적인  
원초적인 욕구, 내적 충동을 자연스럽게 표출하며 이 과정에서 삶의 청량  
제라고 할 수 있는 쾌감을 느끼게 된다.

요한 호이징하(J. Huizinga)는 「놀이하는 인간」에서 비생산적인 놀이  
활동을 인간 생활의 중요한 사실로 부과시키면서 놀이 본능을 인간문화의  
가장 근본적인 요소 중의 하나라고 하였다.

놀이는 휴식이나 즐거운 분위기를 얻기 위해 자발적으로 하는 활동이다.  
놀이에서 도박을 제외하고는 아무것도 생산하지 않고 이해관계를 초월한  
다. 이런 양면성 때문에 놀이 문화는 올바른 대접을 받지 못한다. 그러나  
진정한 문화적으로 높은 가치의 산물은 가장 순수한 놀이에서 창출된다.

놀이문화의 초기에는 놀이행위가 신에게 소원을 빌거나 신의 의향을 묻는  
점복으로 생산을 증대시키는 주술적인 사고방식에 의해 행해졌다.

고대국가가 성립되면서 점술적·주술적인 경기와 놀이가 귀족들의 취미활

---

14) 상계서, p.23.

동인 스포츠, 오락 수단으로 왕조풍(王朝風)놀이로 변했다. 일반 백성들은 놀이를 즐길 수 없었다. 어쩌다 쉬는 날이면 빈 들판이나 공터에서 공을 가지고 여러 사람이 단체경기를 즐기는게 고작이었다. 이러한 것은 오늘날 미개사회에서 춤과 가면극에서 그 흔적을 찾을 수 있다. 또한 파라오시대 이집트 묘지 속에 장기놀이와 비슷한 놀이판이 그려져 있는데, 그것은 내세(來世)의 운명을 걸고서 저승의 신과 한판 두는 운명의 경기였다.

초기문명 사회에서 놀이는 지배자를 가리기 위해 힘겨루기를 했던 것이다. 이러한 것이 권투나 레슬링으로 발전하였다. 즉 부족 간에 갈등이 있을 때 특정한 경기를 하여 승자에게 패자가 양보하는 것이다. 이때의 경기는 부족민 전체에게, 특히 승리한 부족에게 스트레스를 풀어주는 놀이문화였던 것이다.

근대 스포츠의 시초는 중세에서 싹트다. 15세기 경에 르네상스 영향으로 새로운 인간과 인간정신이 ‘삶의 질’에 눈뜨게 만들었다. 이 무렵 이탈리아는 체육의 산실이었고, 검술과 각종 공놀이에 관한 교습서가 대부분 이탈리아에서 만들어졌다. 그러나 놀이문화는 종교적인 이유로 쉽게 정착되지 못했다. 그런데 헨리8세는 ‘스포츠 만능’이라 불릴 만큼 각종 스포츠에 장려했으며 몸소 즐겼다.

19세기 들어 스포츠가 본격적으로 유행하기 시작했다. 이때서야 ‘자유시간’이라는 여가문화(놀이문화)가 탄생했던 것이다. 이 놀이문화는 산업혁명에 의해 대중적으로 퍼졌다. 일정한 시간 일하고 일정시간을 쉬는 근무제도는 노동과 여가의 분리를 생각하게 만들었다. 그리하여 스포츠 등이 생겨났다.

스포츠의 난폭성과 야만성이 제거되면서 스포츠가 대중화되었다. 예컨대 유럽 농민들이 즐긴 초기의 풋볼은 손으로 던지고 발로 차는 방식이었으나 이 무렵 여러 규칙이 마련되면서 럭비와 축구, 미식축구로 세분화되었다.

놀이와 스포츠는 자기가 좋아서 즐겁게 행한다는 점에서는 별 차이가 없다. 다만 좀더 엄숙한 태도와 규칙에 의하여 좋은 성과를 얻으려는 욕구에서 열심히 노력한다는 것이 다를 뿐이다.

놀이와 비슷한 겨루기(게임: game)가 있다. 이것은 놀이와 다르기 때문에 별도로 간주되어야 한다. 게임은 승자와 패자가 있는데 경쟁이 너무 과도하면 스트레스를 받으며 결국에는 게임에 흥미를 잃게 된다(Elkind, 1981). 게임에서 선의의 경쟁이나 협동이 적용되어야 한다.

운동(sports)은 인간표현욕구의 한 형태로서 역사적으로 신체적 놀이에서 유래하였고 문화적으로 인정받는 기본적인 여가활동이다.

넓은 의미의 놀이에는 놀이(play)와 겨루기(game)와 운동(sports)이 포함된다. 그러나 좁은 의미의 놀이에는 놀이(play)와 겨루기(game)만이 포함된다. 놀이는 허구적이고 비생산적이며 자유롭게 즐거움을 추구하는 인간의 기본활동이며 겨루기는 단순하거나 복합적인 신체활동의 기능적 행위인데 전술과 승패에 의하여 종결되는 형태의 경쟁이다. 놀이(play)는 인간의 기본활동이고, 겨루기(game)는 경쟁심이 있는 놀이(play)이고, 운동(sports)은 겨루기(game)에 신체적 기량이 합쳐진 것이다.<sup>15)</sup>

놀이와 유사하게 사용되는 축제는 극의 주술성과 종교성보다는 놀이의 오락성과 예술성이 확대된 공연문화이다.

설, 대보름, 단오, 추석 등 명절·계절·절기에 관련된 놀이를 ‘세시 명절’형 축제라고 한다. 여기서 축제는 “축하하여 제사를 지낸다.” 것이다. 어원상 축제는 경사스러운 어는 특정한 날을 기념해 신에게 봉헌하는 의식이고, 예술적 요소가 포함된 제의를 일컬으며, 인간이 소망하는 일이 이루어지기를 바라는 제사·의식·행사를 의미한다.

---

15) 김선풍(외), 『민속놀이와 민중의식』, 집문당, 1996, pp.28~29.

오늘날 놀이·휴가와 관계적으로 널리 알려진 축제들은 세계화 추세에 따라 민속·전통문화에 기반을 둔 이벤트성·비즈니스성을 띤 것들이다. 그리고 새로 생겨난 축제들도 있다. 이러한 축제들은 공동체 사회를 결속시키는 순기능을 가지고 있다.

## **(1) 우리나라의 놀이문화**

놀이는 성별, 나이, 노는 시기에 따라 다르다. 연중 언제 어디서나 할 수 있는 것이 있고, 특정한날과 장소에서만 벌이는 것이 있다.

전통·민속놀이는 나무토막, 나뭇가지, 풀, 돌맹이, 짚 등의 자연물을 놀잇감으로 많이 사용하였기 때문에 실내놀이보다 실외놀이가 많다. 전통·민속놀이는 지역별로 명칭과 방법이 다양하다.

### **① 우리나라 남녀별 놀이**

고려시대 이전까지만 해도 여성과 남성이 대등하였다. 하지만 17세기에 남성중심사회가 확립되면서 17~18세기에 남녀차별이 심해져 남자 중심, 그중에서도 장남을 중시하였다.

남녀별 놀이의 비율을 보면, 남자의 놀이가 여자놀이보다 4배나 많다. 이러한 것은 우리 여성들은 마음대로 나다닐 수도 없었고, 여성의 생활이 매우 패쇄적이었던 데에서 나온 결과이다.

이러한 남녀별 놀이의 불균형은 아이들의 놀이에도 나타난다. 여자아이의 놀이가 남자아이의 놀이의 1/6정도에 지나지 않는다. 아이들도 여성을 흠아매었던 사회적 환경에서 벗어날 수 없었던 것이다. 또 남녀유별의 유교적 도덕률이 놀이세계에 영향을 미쳐서 성인놀이 중 남녀가 어울리는 놀이는 10%이다.

한편 아이의 놀이는 전체의 40%를 차지한다. 숫자상 균형을 이룬 듯하지만 놀이의 속성상 아이들의 놀이가 적은 편이다.

일반적으로 민속놀이는 남자아이들은 공격적이고, 격려한 놀이인 <치기>와 <차기>중심인데 비해 여자아이들은 손놀림과 율동적인 놀이인 <놀이>와 <뛰기>중심의 놀이가 많은데,<sup>16)</sup> 성차별을 없애고 남자 아이들의 놀이 <치기>와 <차기>를 응용한 여자아이들의 <놀이>와 <뛰기>중심의 놀이가 적합하다.

민속놀이는 혼자 즐기는 개인놀이, 서넛이 동아리를 짓는 상대놀이, 수십명에서 수백 명이 어울리는 집단놀이로 나눌 수 있다. 아이의 놀이는 개인 놀이에 비해 대부분 상대놀이와 집단놀이가 많다.<sup>17)</sup>

성별	놀이종류
남자 놀이	가마싸움(가마놀이), 가면놀이, 가투, 고무총 장난감, 갈퀴치기, 깡통차기, 강릉단오굿, 격구·장치기(공치기=족구=타구=얼레공치기=계꾸), 귀뽕이술마시기, 구름사다리, 군사놀이(의병놀이), 고기잡기, 고누, 곡예(줄타기=죽방울받기=장대타기=마상재), 풀따먹기, 과녁 맞추기, 관원놀이, 구슬치기(다마치기), 굴렁쇠굴리기, 기차놀이, 끼줄당기기, 남승도놀이(승감도놀이), 낫치기(낫꽃기), 누각도, 다리굿, 대감놀이, 대말타기(죽마놀이=죽죽), 대방치기(공매치기=빠다), 댕커맞추기, 땃공치기, 딱지치기, 때기치기, 돈치기(땀지치기=땀치기=척전=타전=투전), 돌팔매 놀이(석전), 동차놀이, 들돌들기, 마작, 말타기, 멀리차기, 메뚜기잡기, 매미잡기, 목마타기, 목침당기기, 못치기, 망우리불놀이, 문호장굿, 바둑, 보싸움(물놀이), 복고, 불꽃놀이, 비석치기(비사치기=비사쟁기=돌치기=말차기=강치기=석타(石打)=석유(石遊)=돌맞추기놀이=석축놀이), 사냥, 산가지 놀이(성냥개비 놀이), 삼굿, 새총놀이, 성불도, 쇠머리대기, 서리, 세경놀이, 수투, 승경도(승정도=종경도=종정도)놀이, 씨름, 원놀이(서당놀이), 옹혜야, 연날리기, 옛치기(옛격기), 은산별신굿, 자치기(메뚜기 차기=오독테기=척취놀이=척타놀이), 장기, 쥐불놀이(논두렁 태우기=횃불싸움), 좌수영 어방놀이, 제기차기, 잔부닥불넘기, 쫓기접시, 종정도놀이, 지계발놀이, 지신밧기, 진뺏기 놀이, 차전놀이, 참새잡기, 줄당기기, 쾌지나칭칭나네,

16) 김종만, 『아이들의 민속놀이 백가지』, 우리교육, 1993. p.216.

	투전, 폭죽, 팽이치기(도래치기), 호미씻이놀이(쟁기씻기=싸리씻침=푸꾸), 화상싸움, 활쏘기, 해삼잡기 등
여자 놀이	가마타기(자매싸움), 가메기잡기, 가락지 감추기, 까꾸잡기, 감자싸 놀이, 강강술래, 꼬깨싸움, 고사리떡자 놀이, 고무줄놀이, 공기놀이, 꽃놀이, 꿀집짓기, 기와밟기, 길쌈놀이, 그네뛰기(추천), 나물하기, 남생아 놀아라, 뚝다리밟기놀이, 널뛰기(판무), 다리밟기놀이, 다방구, 달래춤, 달맞이, 닭싸움(깨금발 싸움), 닭잡기 놀이(닭살이=통닭이), 돈돌나리, 동다리밟기, 동애따기, 두레놀이, 덕석물이 놀이, 방놀이, 봉선화 물들이기, 성돌기(성밟기=답성놀이), 소꿉장난, 손더듬이, 송아지따기, 수박, 수박치기(수박놀이=손뽕치기), 신방 엿보기, 실뜨기, 액맥이 놀이, 월월이청청, 짜개받기, 줄넘기놀이(새끼줄놀이), 종지놀이, 지애밟기, 청어엮자 놀이(청어따기), 춘향각시놀이, 축귀놀이, 콩 주워 먹기, 탐돌이, 토기풀잎따기 놀이, 풀각시 놀이(각시놀이), 판수놀이(봉사놀이=까막잡기=소경놀이), 화전놀이(꽃놀이=들놀이), 해녀놀이 등
남녀 놀이	가로막기, 가면극, 거북놀이, 굴렁쇠 굴리기, 계단 오르내리기, 꼬리 따기(꼬리 잡기=닭살이=권취새끼놀이=기러기놀이=족제비놀이), 꼭두각시 놀음, 꽃차기 놀이, 그림자 놀이, 글씨 찾기, 글자 알아 맞추기, 농악놀이, 다리밟기(답교놀이), 다리세기(이거리 저거리 각거리=이거래 저거래=하네나 두네나=숫자세기), 단대춤, 달집태우기, 땅뺏기 놀이(꼭꼬락치기=땅빼앗기=땅재먹기=땅따먹기=뽕을 땅), 더위팔기, 돈돌날이, 돌차기(사방치기=팔방치기=망치기=말치기=일이삼사 놀이), 동대문을 열어라, 두꺼비놀이, 마당놀이, 모심기 놀이, 문 열어라 놀이(남대문 놀이), 바람개비놀이(팔랑개비놀이=보름 벗가리), 방실놀이, 보싸움, 병아리카기, 버들피리, 산가지 놀이, 쌍육, 쌀보리, 썰매타기, 술래잡기, 숨바꼭질, 수건돌리기(수건찾기), 승경도놀이, 여우놀이, 오래차기, 옷놀이, 인형극, 줄넘기 놀이, 줄다리기, 진놀이, 칠교놀이, 투호놀이(윤목놀이), 팔씨름, 풀싸움, 풍계물이, 풍어놀이, 풍년 빌기, 햇불싸움(해싸움) 등

위에서 서술한 꼬리따기(꼬리잡기)놀이, 문열어라 놀이, 가마타기놀이, 땅뺏기 놀이, 숨바꼭질, 수건돌리기, 다리세기, 풀싸움 놀이, 판수놀이(봉사놀

17) 김광언, 『우리문화가 걸어온 길』, 민속원, 2001, pp.309~312.

이), 돌차기, 판수놀이, 승경도, 산가지 놀이(성냥개비 놀이), 진뺨기 놀이가 여자의 놀이이라고 주장하기도 하고, 남자의 놀이라고 주장하기도 한다.

전통적으로 실뜨기·닭싸움·소꿉놀이 등은 여자놀이이고, 대말타기(죽마놀이)·비석치기·고누 등은 남자들 놀이로 알고 있으나 남녀 구별 없이 누구나 즐길 수 있는 놀이이다. 연날리기도 남자들 놀이로 알고 있으나 왕을 비롯한 모든 계층이 관습적으로 연을 날렸고 여인들도 때때로 마당에서 연을 날렸다.<sup>18)</sup> 또, 씨름은 남성의 놀이지만 1993년 서울에 여성씨름이 따로 있었다고 한다.<sup>19)</sup> 활쏘기는 과거 사대부가의 남성놀이였으나 나중에는 여성들을 비롯한 누구든지 자유롭게 참가하여 활을 쏘았다. 빈둥거리고 노는 자들을 모아서 무술훈련을 시켰으며, 심지어 농부들까지도 활쏘기를 익혔다.<sup>20)</sup> 줄넘기놀이를 오직 남자아이들의 놀이라고 한다.<sup>21)</sup> 강강술래는 여자들뿐만 아니라 남자들도 함께 어울려 놀기도 하였다.<sup>22)</sup> 그리고 닭싸움(깨금발 싸움)은 여자 놀이인데, 남자 놀이<sup>23)</sup>이라고 한다. 장기를 남자놀이이나 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 놀이<sup>24)</sup>이다. 쌍륙과 굴렁쇠 굴리기도 남자놀이라고 하지만, 남녀간의 행해지는 놀이였으며, 특히 부녀자들이 즐기는 놀이였다.<sup>25)</sup>

위에 서술한 민속놀이뿐만 아니라 일반적인 놀이도 유아의 성별에 따라 흥미도가 각각 다르다.

---

18) 심우성, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, 1996, p.326.

19) 김광연, 『우리문화가 걸어온 길』, 민속원, 2001, p.349.

20) 고려대학교 민족문화연구소, 『한국 민속대관4』, 1982. p.667.

21) Stewart Culin., 윤광복 역, 『한국의 놀이: 유사한 중국일본 놀이와 비교하여』, 열화당, 2003, p.85.

22) 심우성, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, 1996, p.211.

23) 전남련·김민아·김덕일, 『유아 전통 교육』, 창지사, 2004. p.167.

24) 최영란, 『전통놀이 문화의 이론과 실제』, 서울기획, 2002. p.110.

25) 상계서, p.126, p.156.

성별	선호하는 놀이
남아	상상적이고 활동적인 놀이, 거칠고 뒹구는 놀이, 작은 자동차를 밀거나 풍선을 불거나 하는 등의 반복적인 장난감과 놀잇감, 영웅적·허구적·모험적이며 위험이 뒤따르는 놀이, 기계적인 것과 탈 것 등에 관심, 혼자 기능적 놀이, 연합 극화 놀이, 상상놀이, 모방형 놀이, 공룡, 우주와 로켓, 해적놀이, 로봇, 총, 전쟁놀이, 군인, 경찰놀이, 바퀴달린 놀잇감, 운송 수단, 자동차 놀이, 교통놀이, 공사, 수선놀이, 실외놀이, 적목·조작 놀이감 등, 극놀이영역에서 힘센 남자적인 영웅이나 탐험가 역할 등
여아	조용한 형태의 놀이, 소꿉놀이, 인형놀이, 의상, 가정용 물건 등 가정 중심적인 놀이, 덜 움직이며 더 조용한 놀잇감, 극놀이, 구성놀이(혼자 구성놀이, 병행 구성놀이), 퍼즐 맞추기 등, 미술활동에서 그리기, 색칠하기 등을 선호: 사람, 집, 놀이터, 꽃, 동물, 나무 그리기 등, 극놀이영역에서 집안일을 하고 아이돌보는 일을 하는 가정과 가족을 주제로 해서 논다.

놀잇감의 상징적 변형면에서도 어릴 때는 여아가 남아보다 수준 높은 변형을 한다(신옥순, 1994).

아동들이 나이가 들수록 동성의 놀이친구를 더 선호하는 것을 밝혔다(Parten, 1933). 여아들은 남아들보다 동성의 또래와 어린 연령의 아이와 함께 놀기를 원하고, 취학전 연령이 되면 여아들은 안정을 찾으나 남아들은 갈수록 동성과의 상호작용을 선호하게 된다(La Freniere, Strayer & Gauthier, 1984).

남아보다 여아의 가작놀이가 더 상징적이고 추상적이다(McLoyd, 1980; Trawick-Smith, 1990). 여아는 비현실적이고 상징적인 것을 사용하는 경향이 높다. 이러한 차이는 성숙의 차이와 놀이에 대한 흥미의 차이로 인한 결과다.

성유형화된 행동은 아동 혼자 놀 때 덜 나타난다고 하였다(Serbin, Conner, Burchardt & Citron, 1979).

이와 같은 놀이의 성별차이는 레위(Lewis, 1972)에 의하면 첫째, 남자는 여자보다 탐색적인 행동을 많이 하는 생득적 특성을 지니고 있다는 점이며, 둘째, 부모들이 자녀에게 보상과 처벌을 가함으로써 성역할을 가르친다는 점이며, 셋째, 유아 스스로가 그들의 성역할 행동을 유도하는 제반 관습을 학습한다는 것이다(이영석, 이항재, 1998).

그리고 생물학적 요인과 전통적인 성역할에 부합되는 놀이를 강조하는 부모, 교사, 친구의 영향력이다(Fagot, 1978; 조경자, 1984; 이숙재, 1982).

비록 남아와 여아가 분명한 놀이 선호를 보이지만 남아가 놀이 선택에 있어서 더 불균형적이다. 여아는 어느 정도 남아용 장난감을 두루 사용하여 남성적인 활동을 비교적 거침낌없이 하는 것에 비해 남아는 고정 관념적으로 여아가 선호하는 활동과 여아용 장난감을 가지고 노는 것을 피한다(Liss, 1981, Johnson, Christic & Yawkey, 1987).

유아기에 남아와 여아의 놀이는 매우 유사하다(Johnson, Christie & Yawkey, 1987). 비록 평균적인 차가 성간에 발견되기도 하지만 놀이행동과 양식에 있어서는 남아와 여아놀이를 구별하기가 힘들다. 남아도 여아와 마찬가지로 '대인 지향적'이며 사교적인 경향을 보인다. 비록 가작 내용의 본질에서 차이가 발견되긴 하지만 남아와 여아 모두가 같은 정도의 가작화놀이를 한다(Johnson & Roopnarine, 1983). 여아와 남아는 유사한 방법으로 물건을 탐색하고 가작하고 구성한다(Johnson, Christie & Yawkey, 1987). 남아가 여아보다 더 많은 가상놀이에 참여한다(Rubin, Maioni & Hornung, 1976). 반면 여아가 가상놀이를 더 선호(Fein & Robertson, 1975)한다고 주장하기도 한다.

조용한 놀이와 거칠고 활동적인 놀이 모두가 아동에게 발달적으로 유용하다. 여아에게도 거친 놀이를 시도해야 한다(Pellegrini & Perlmutter, 1998). 남아에게 거친 놀이를 한 후 가끔 조용하고 반성적인 활동인 그리

기 영역을 이끌 수 있다. 조용한 놀이와 활동적인 놀이 경험을 골고루 해 봄으로서 다양한 경험을 통하여 성장발달에 도움을 줄 수 있다.

놀이를 너무 심하게 남성, 여성을 구분하는 일은 자연스러운 친구관계를 위협하게 된다. 한편으로는 어렸을 때 성에 대한 부정적인 태도를 형성할 수 있다. 따라서 이성에 대한 긍정적인 경험이 필요하다. 어떤 경우에는 동성들끼리 짝을 지어 놀게 할 수도 있지만, 남아와 여아가 공통된 흥미를 보이는 활동을 이끌어 혼합 놀이집단이 되도록 도울 수 있다. 예컨대 강강술래는 여자아이들만의 놀이가 아니라 남자아이들도 같이 놀 수 있다.

아동들이 성고정 관념에 어긋나는 활동에 잘 참여하지 않으려고 할 때 아동에게 압력을 주지 않으면서 새로운 활동을 시도하도록 유연하게 안내하여야 한다.

## ② 우리나라의 계절·명절별 놀이

우리나라는 명절·계절·절기에 관련된 놀이가 많다. 명절별 놀이의 비율을 보면 정월대보름 놀이가 가장 많고, 그 다음 정월달 놀이가 많다. 정월대보름과 정월달 놀이가 많은 이유는 나날의 생활을 음력에 의존해온 조상들이 새해의 첫 달인 정월과 처음으로 달이 가득차는 대보름날을 신성하게 여겼기 때문이다. 그래서 이 무렵에 농사나 어업의 풍성한 수확을 기원하고, 무병과 재수를 발원하며, 마을의 태평을 비는 놀이를 집중적으로 벌인 것이다. 또 농사력으로 보더라도, 이 무렵은 긴 겨울동안의 휴식이 끝나고 새해의 농사가 시작되는 마루턱이다. 제주도는 바람이 심한 자연환경의 탓으로 대보름놀이가 많다.

계절별 측면에서 보면, 연중놀이가 반쯤 되어 가장 많고, 그 다음으로 봄놀이, 겨울놀이, 여름놀이로 이어진다.<sup>26)</sup> 연중놀이에는 구슬치기, 제기차

26) 김광언, 『우리문화가 걸어온 길』, 민속원, 2001, pp.313~315.

기, 농악놀이, 말타기, 손바닥치기, 공기놀이, 줄넘기, 칠교놀이, 딱지치기 등이 있다. 장기는 여름철에, 화투는 겨울철에 많이 친다. 낫치기는 여름에 산이나 들판으로 풀을 베러 가서 하거나, 가을과 겨울에 산으로 나무를 하러 가서 많이 하는 놀이이다. 구슬치기는 봄, 가을에 행해진다. 깔따먹기는 초여름과 늦가을에 벌여진다.

어느 때든지 즐길 수 있는 놀이는 실뜨기, 고누, 공기놀이, 공치기놀이, 가래삼집짓기놀이 등이 있다. 공기놀이는 여름에는 땅바닥이나 마루에서 겨울에는 방안에서 어느 때나 할 수 있는 놀이이다.

풀싸움은 봄철에 많이 하지만 겨울을 제외하고 언제든지 할 수 있고, 풀각시놀이는 여름철 놀이지만 봄의 삼월 삼짇날에도 하는 놀이이다. 강강술래는 추석과 정월대보름날 밤뿐만 아니라 어느 때든지 달 밝은 밤에 수시로 놀기도 하였다.<sup>27)</sup>

요즘은 인간의 지식과 기술이 발달하면서 놀이를 계절별로 놀지 않고, 인간의 자율에 의해 주도되어 아무 때나 행할 수 있게 되었다.

---

27) 심우성, 『우리나라 민속놀이』, 동문당, 1996. p.211.

## 가. 봄의 절기(춘절)

입춘~입하 전일: 음력 1월(양력 2월 4일경)~음력 3월(양력 4월20일경)

월	행사	놀이 종류
1월	설날 (음력 1월 1일)	고싸움, 가면극, 그네뛰기, 널뛰기, 다리밟기, 도깨비놀이, 두레놀이, 띠뱃놀이, 마디춤 놀이, 연날리기, 쌍육, 소놀이, 소싸움, 송아지 따기, 승경도(종경도)놀이, 옷놀이, 장치기, 제기차기, 쥐불놀이, 지신밟기, 탈놀이, 투호놀이, 팽이치기, 화산대 놀이, 화투 등
	정월 대보름(상원:上元) (음력 1월 15일)	고싸움, 꼬리따기, 관원놀이, 강강술래, 거북놀이, 걸립, 기세배, 기와밟기, 나무시집보내기, 나무 아홉 짐, 뚝다리밟기놀이, 농기세배, 농악놀이, 달맞이, 달집태우기, 답교놀이(다리밟기), 돌팔매놀이, 동채싸움, 더위팔기, 떡진, 망우리 불놀이, 모기날리기, 모심기놀음, 부럼깨물기, 봉죽놀이, 바람개비놀이, 방실놀이, 밥 얻어먹기, 벧가리대세우기, 보리신평, 복토 훑치기, 북청사자놀이, 사자놀이, 쌍륙놀이, 새쫓기, 소뺨주기(농점:農占), 쇠머리대기, 석전(돌싸움=편싸움), 씨름, 안택굿, 액막놀이, 연날리기, 용알 뜨기, 옷놀이, 잣불켜기, 제웅치기, 쟁부닥불넘기, 줄다리기, 쥐불놀이, 쥐불싸움, 지신밟기, 차전놀이, 청어엮자놀이, 축귀놀이, 탈놀이, 해삼잡기, 햇불싸움, 흰 눈썹 만들기 등
3월	삼짇날(상사, 원사, 중삼, 상제, 답청절) (음력 3월 3일)	경로회, 고누, 꽃놀이, 궁술회, 극락맞이, 기싸움, 성돌기(성밟기=답성놀이), 씨름, 줄다리기, 풀각시놀이, 풀놀이(호드기 불기), 풀싸움, 화류놀이, 화전놀이(들놀이), 활쏘기 등

동짓날에 책력, 황감제, 용갈이, 선달 그믐날에 납향, 참새잡이, 대청소, 세의, 폭죽과 연종표, 묵은세배, 명실탈우기, 수세 등이 있다.

2월 첫 번째 정丁(십간의 4번째)에 해당하는 날인 상정일(上丁日)에 문묘 석전을 지낸다.

이 밖에 봄에 즐길 수 있는 놀이에는 풀싸움, 꽃놀이, 자치기, 말타기, 손뽕치기, 전춘연(餞春宴: 선비들이 경치 좋은 곳에서 술과 음식을 마련하여 하루를 즐긴다) 등이 있다.

## 나. 여름의 절기(하계)

입하~입추전일: 음력 4월(양력 5월6일 전후)~음력 6월(양력 7월 23일경으로 대개 중복 때까지)

월	행사	놀이 종류
4월	석가탄신일 (음력 4월 8일)	관노가면극놀이, 관등놀이, 꼭두각시놀이, 농악놀이, 낙화등놀이, 만복사탑놀이, 만석중놀이, 북청사자놀이, 불꽃놀이, 야류과오광대, 연등놀이, 산대놀이, 선화, 씨름, 줄타기, 탈등놀이, 탈놀이, 해서탈춤 등
5월	단오날(수릿날) (음력 5월 5일)	가면극, 관노가면극놀이, 격구, 꼭두각시놀이, 농악, 널뛰기, 그네뛰기, 단오굿놀이, 돌팔매놀이, 마당놀이, 문호장굿, 방청놀이, 봉선화 물들이기, 북청사자놀이, 사자춤, 산대놀이, 성황제, 손더듬이, 씨름, 야류과오광대, 줄다리기, 줄타기, 탈춤, 탈놀이, 한장군놀이, 해서탈춤 등
6월	소서(음력 6월 2일) 유도(음력 6월 15일) 대서(음력 6월 18일) 삼복(초복·중복·말복)	5월·6월 중순경에 호미씻이놀이, 유도에는 물맞이, 삼복에는 복놀이, 6월 그믐날에 ‘함성불제’라는 행사.

이밖에 여름철 놀이로는 깨금발쌈 놀이, 고누, 고무줄놀이, 꼬무지놀이, 공기놀이, 공치기 놀이, 구슬놀이, 그림자놀이, 그림자밟기 놀이, 닭잡기 놀이(닭살이, 통닭이), 두꺼비잡놀이, 두레, 딱지따먹기(딱지치기), 말꼬리 잇기 놀이, 바둑, 방아깨비, 보싸움, 복놀이, 봉선화 물들이기, 소꿉놀이, 실뜨기, 숨바꼭질, 술래잡기놀이, 외밭습격놀이, 장기, 천렵, 토끼풀잎따기 놀이, 판수놀이, 풀각시 놀이, 풀문기, 등이 있다.

#### 다. 가을의 절기(추계)

입추~입동 전일: 음력 7월(양력 8월 8일경)~음력9월(양력 10월 23, 24일경)

월	행사	놀이 종류
7월	칠월 칠석 (음력 7월 7일)	두레굿, 병신춤놀이, 술불놀이, 쇠서포의(책·옷 말리기), 칠석맞이, 칠석불공, 칠석차례 등
	백중(백중) (음력7월 15일)	길쌈놀이, 두레삼, 수박, 씨름, 우란분재, 호미씻기 등
8월	추석 (음력 8월 15일)	가마싸움, 까막잡기, 가면극, 강강술래, 거북놀이, 꼬리따기, 고사리격자놀이, 기와 밟기, 길쌈놀이, 그네뛰기, 남생아 놀자, 농악놀이, 널뛰기, 달따기, 달맞이, 닭싸움, 닭잡기(닭살이)놀이, 두레놀이, 밭고랑 기기, 뱃놀이(섬들기), 쌍륙놀이, 소먹이 놀이, 소싸움, 소놀이, 소먹이놀이, 술잎놀이, 씨름, 수건돌리기, 알밤담기, 옷놀이, 인형극, 장치기, 줄다리기, 제기차기, 청어엮자놀이, 탈놀이, 활쏘기 등
9월	중구, 중양 (음력 9월 9일)	등고, 씨름 등

이 밖에 가을철의 놀이에는 갈퀴치기, 굴렁쇠 굴리기, 단풍놀이, 술래잡기, 죽마놀이 등이 있다.

#### 라. 겨울의 절기(동계)

입동~입춘 전일, 음력10월(양력 11월 8일경)~대한인 음력12월 11일경(양력 1월 말경)

12월 25일 성탄절 때 크리스마스 트리와 카드 만들기 등이 있다.

겨울철에 하는 놀이는 추위를 이기는 정신력을 길러 몸을 튼튼하게 할 수 있게 하고 농한기의 무료함을 달래고 체력을 유지하기 위해 여러 놀이가 거행되었으며, 지역에 따라서는 축제화되기까지 했다.

까치잡기, 고누놀이, 공기놀이, 공매치기, 낫치기(낫꽃기), 널뛰기, 눈싸움, 눈사람 만들기, 다리세기, 돈치기, 돌차기, 못치기, 쌍륙놀이, 썰매타기, 슬래잡기, 실뜨기, 연날리기, 엿치기, 옷놀이, 얼음축제, 오목, 온천욕, 잉여놀이, 자치기, 장치기, 제기차기, 팽이치기, 화투, 등이 있다. 이러한 놀이들이 거의 실내가 아닌 바깥에서 행해졌다.

여기서 봄, 여름, 가을, 겨울을 나눌 때 입춘, 입하, 입추, 입동을 기준으로 나누었다. 봄의 절기는 날씨가 봄이어야 하나 추운 겨울 날씨라서 사계를 정확하게 구분하는 것은 어렵다.

## (2) 다른 나라의 놀이 문화

놀이문화는 오래된 역사를 가지고 있다. 민족의 이동과 문화의 변천에 따라 발전되어 왔기 때문에 놀이문화의 뿌리에는 상당한 공통점이 있다. 가면놀이, 숨박꼭질, 연날리기, 자장가, 풀각시놀이(인형놀이)등은 세계적으로 동일하게 나타나는 놀이들이다. 비석치기는 러시아의 ‘코르드키’, 봉사놀이는 브라질의 ‘야간 동물원’, 제기차기는 중국의 ‘축국’, 격구는 서양의 ‘하키’, 칠교놀이는 미국의 ‘탱그램’, 팽이치기는 일본의 ‘줄팽이(고마)’와 유사하며, 줄다리기는 중국과 일본 등 동남아시아 일대에서 볼 수 있는 놀이이다.

씨름은 아프리카의 동가족, 폴리네시아의 타히티 섬에 여성씨름이 있고, 뉴질랜드, 피지섬, 아프리카 일부에서는 씨름을 남자와 여자가 겨루었다. 이런 남녀씨름은 풍년을 기원하는 의례이다.

외국에서 공기놀이는 팥, 쌀 등을 조그만 주머니에 채운 공기 5~7개를 한조로 하여 이것을 받아 던지면서 논다.<sup>28)</sup>

28) 동아출판사 백과사전 연구소, 『동아 세계 대백과 사전(3)』, 동아출판사, 1994, p.400.

이와 같이 세계의 놀이문화는 각 나라의 특색과 전통이 있어서 각 나라의 사회문화를 대표한다.

### ① 중국

민속놀이는 축국, 제기차기, 추환(중국 고대의 골프), 죽마타기, 죽마뛰기, 바둑, 팽이치기, 술래잡기(미장), 투호와 윷놀이와 비슷한 ‘저포놀이’, 코끼리 줄다리기, 대나무 춤놀이, 주사위놀이, 그림자놀이 등이 있다.

월별 행사	놀이종류
설날(춘절:春節) (음력 1월 1일)	그네뛰기, 높은 장대타기, 돌팔매싸움, 사자놀이, 연날리기, 오뎅이 놀이, 윷놀이, 사자춤, 용등 놀이, 티베르족은 초이튼날 불꽃 옆에서 춤을 추고, 다이족은 ‘발수절’이라는 신년축제, 라후족은 ‘노생무’ 춤 추기, 조선족·몽골족·타타르족·카지흐족·이족·키르기스족·씨버족·라후족·위구르족은 씨름, 미아오(먀오)족은 투우, 타타르족과 미아오족은 장대타기(과간), 무라오족은 투계(닭싸움)대회 등
노생절 축제 (음력 1월 5일)	강강술래, 관등놀이, 연날리기, 사자놀이, 폭죽 터트리기 등
하얼민 빈등제 (음력 1월 5일~ 음력 2월 5일)	얼음 조각, 눈 조각 경연대회.
정월 대보름날 (상원절, 원소절) (음력 1월 15일)	줄다리기, 횃불행사, 사자놀이, 오뎅이 놀이, 연등행사, 용춤, 사자춤, 뱃놀이, 높은 장대타기, 연극공연, 칭보족은 ‘무나오’ 절이라는 축제 등
음력 2월 2일	용패 축제, 동족은 투우경기 등
삼월 삼진날 (음력 3월 3일)	똥족은 ‘방화포’라는 민속경기 등
4월 초파일 (음력 4월 8일)	돌팔매싸움, 미아오(먀오)족은 투우 등
한식=청명절 (양력 4월 5·6일경)	그네뛰기 등
양력 4월 중순경	물 뿌리는 축제(포수이제)

단오절(하절, 중오절 (음력 5월 5일)	조선족은 그네타기를, 장족은 공던지기를, 씨족은 '피엔판'(긴장대로 중심무너뜨리기), 야오족은 '투어루어'(팽이돌리기), 한족·미아오족·야오족은 용주대회(용선대회), 만주족은 말뛰어넘기와 낙타뛰어넘기, 청해서 평안과 로부 일대에 사는 사람들은 활쏘기, 들놀이, 돌싸움, 창포두드리기, 연날리기, 경마, 줄다리기, 거미 싸움, 소씨름, 향낭 만들기 등
미호너 (음력 5월 하순)	원크족은 '투마' 경기, 청해서 평안과 로부 일대에 사는 사람들은 활쏘기 등
음력 6월6일	헛불행사 등
음력6월6일~7월7일	다이족은 물놀이 등
청도 맥주 축제 (음력7월1일~7월15일)	불꽃놀이 등
음력 6월~7월 중 3일간	치양족의 노래만 하는 축제
음력 7월,8월	몽골족은 씨름대회(나타모)와 경마대회 등
음력 7월 14일	헛불싸움 등
중추절(추석) (음력 8월 15일)	왕귀축제, 활쏘기, 경마, 가면놀이, 수확한 곡물, 수공예품을 물물 교환 동족은 투우, 만주족은 말뛰어넘기와 낙타뛰어넘기 등
음력 10월	까오산족은 예비신랑, 신부가 함께 멀리달리기대회인 '창파오', 무라오족은 투계(닭싸움)대회 등

티베르족과 씨버족은 낙타경기 '경타' 를, 시버족과 마오난족은 서커스와 같은 곡예를, 아창족은 일년에 한번씩 칼갈기 민속경기를, 투족은 빙빙 도는 붉은 그네타기 '윤자추' 를, 바이족은 아가씨가 높이뛰기를 하는 '타이오화픈' 과 '패왕편' 이라는 민속경기를, 아메이란 까오산족은 '타송설'이라는 다람쥐 잡기를 하고, 후이족은 매년 축제일이거나 일상적으로 하고 싶을 때 엉덩이 싸움을 하고, 산지족은 매년 축제 때 '산타기경기' 를 한다.

## ② 일본

월별 행사	놀이종류
설(간지츠) (음력 1월 1일)	연날리기, 널뛰기와 비슷한 ‘관무회’, 격구놀이, 지신밟기, 돌팔매싸움 등
정월 대보름	일본의 이복 줄다리기 등
입춘 전날 (양력 2월 3일경)	콩 뿌리기 행사.
양력 2월~4월	하나미(꽃놀이): 2월에 매화꽃, 3월에는 복숭아꽃, 3월말과 4월초에 벚꽃놀이.
삼월 삼짇날 (음력 3월 3일)	‘하라이’행사와 ‘히나아소비’가 합쳐진 행사 ‘히나마쓰리’(인형축제), 닭싸움, 활쏘기 대회 등
4월 초파일 (음력 4월 8일)	오뎅이 장난감 놀이, 불꽃놀이 등
어린이날 (양력 5월 5일)	잉어 깃발에 바람에 흩날리도록 종이 꼬리를 매달아 걸어 놓는다.
수릿날(단오날) (음력 5월 5일)	돌팔매싸움 등
시절약사 축제 (음력 7월 6일)	남녀가 모여서 밤이 깊도록 내용에 상관없이 자유롭게 문답을 나누는데, 여성이 대답을 못하면 남자가 원하는 대로 따라야 하는 관습이 있었다.
칠월 칠석 (음력 7월 7일)	나체씨름, 깃발 위에 시를 적어 매달아 놓는다.
백중 (음력 7월 15일)	일본의 이남 줄다리기 등
오봉 (7월 13~16일)	13일은 조상을 맞이하고, 15~16일에는 조상을 충분히 대접하여 보낸다. 선조에게 제사를 지냈다. 가까운 사찰을 참배.
한가위 (음력 8월 15일)	큐슈지방에서는 줄다리기 등
봄(5월) 가을(11월)	두 차례에 투우(소싸움) 등
음력 10월 10일	햇불 밝히기 등
사치고산 음력 11월 15일	3세, 7세가 된 여아들과 5세가 된 남아들을 축하하는 행사.

소꿉장난(마마고토소비), 술래잡기 놀이(오니곡코), 그림자놀이(그림자 영상), 바둑놀이, 돌차기 놀이, 장기(쇼기), 점 씨름과 ‘스모오’라 불리는 씨름, 신상(神像)인 다루마의 모습의 눈사람 만들기, 공기놀이(석유 · 오란회), 콩 주워 먹기 놀이(척석), 가마타기(우차 · 어신여유 · 사수), 오리가미(정사각형 종이를 접어 여러 가지 모양을 만드는 놀이), 구슬치기(오하지키), 실뜨기(아야토리), 죽마놀이(다케우마), 다라마가 넘어졌다(일본식 무궁화꽃이 피었습니다), 다수의 인원이 노래를 부르며 노는 놀이(히나이치몽메), 팔이나 염주알을 넣은 주머니를 던지며 노래에 맞춰서 노는 여자아이들의 놀이(오테다마), 줄팽이(고마), 줄팽이놀이(고마), 목제 완구(켄다마), 구슬을 크고 작은 접시에 받아내는 놀이(멘코) 등이 있다.

가느다랗고 둥그런 얇은 대나무로 만든 화살, 화살대로 점을 치는 ‘제이치구’가 있다. 예부터 전쟁하는 곳에 전사자의 무덤을 그의 화살로 표시했다는 이야기는 우리나라 성인 남자들이 갖고 다녔던 호패와 밀접한 관계가 있다.

전통축제(마츠리)는 히즈모테(선달 그믐날, 1월 1,2일), 산불제(1월15일), 삿포도 축제(2월 초), 눈집 축제(2월 15일), 물 걷기(3월 12, 13일), 타카야마 축제(4월 14일 15일), 산자 마츠리(5월 셋째 금, 토, 일요일), 모심기 축제, 나치 불축제(7월 14일), 기온제(7월 17일), 천신제(7월 24일, 25일), 키시와다 단지리 마츠리(9월 14일, 15일), 쿠라마노 히마츠리( 10월 22일)가 있다. 마츠리때에는 가부키, 씨름, 줄다리기, 노젓기시합, 연날리기, 경마 등이 펼쳐진다.

③ 그 밖의 나라

나라	놀이종류
미국	장기놀이에서 분화된 보드게임(체스), 공기놀이, 탱그램 놀이, 다양한 형태의 오펝이(Bouncing Betty) 장난감 놀이, Columbus Day(10월 12일)에는 불꽃놀이, Halloween Day(10월 31일)에는 아이들이 나쁜 귀신을 쫓아버리는 다양한 옷을 입고 이웃집 문에 서서 과자를 청하는 ‘trick-or-treat’ (장난을 칠까요, 아니면 과자를 줄래요?) 놀이, 부활절에는 어른들이 집안 곳곳에 달걀 모양의 초콜렛과 젤리를 숨겨놓은 것을 아이들이 찾는 놀이 등
스페인	산 페르민 축제(7월 6일~14일), 소몰이축제, 투우경기(3월의 불축제~10월의 피랄축제), 토마토 전쟁 축제(라 토마띠나), 플라멩고 축제 때 플라멩고 춤을 추는 놀이, 불꽃축제(3월 12일부터 3월19일), 사프란축제(매년 10월 마지막 주말), 아몬드 축제(1월과 2월), 올리브꽃 축제(4월 28일), 부활절 축제-카르멘의 성모축제(7월 15일 16일), 블랑카의 성모축제(9월 8일), 수호성안 축제(9월 21~9월 25일)
프랑스	말놀이. 거위놀이, 숙녀놀이, 복권놀이, 노란 난쟁이, 도미노, 일곱 가정 놀이, 모노폴리, 푸사(오펝이 놀이), 경마타기, 블롯, 타로, 브리퀴, 포커 게임, 스크라블(단어 꿰맞추는 놀이), 닭싸움, 수레축제, 그림자 연극, 타라스크 축제, 니스 카니발(불꽃놀이와 거리에여러 가지 색종이 조각들이 쏟아져 내림), 망퐁 레몬 축제, 부활절 때 아이들이 마을을 돌며 집을 방문할 때마다 장식을 하고 색을 칠한 달걀을 나눠준다.
몽골	씨름(썰넴)(혁명 기념일인 7월 11일), 말타기, 활쏘기, 말달리기, 칼던지기, 바둑, 장기(상기), 고이치기, 해주해, 나만축제, 낙타축제 등
인도	저포, 윗, 장기(차트랑카, chaturanga), 격구놀이, 관등놀이, 그림자놀이, 양, 들소, 코끼리, 황소, 말, 코뿔소 같은 동물들의 싸움, 힌두교 축제(루르카 푸자), 라마교 축제(라타크 시킴), 이슬람축제(이드 울 주하, 이드 울 파타르), 봄의 축제(홀리 바이사키), 낙타 축제(푸쉬카르), 연날리기 축제, 꽃의 축제(디왈리), 나바라트리 축제, 두르가 푸자, 다사라 등
인도네시아	소싸움, 닭싸움, 민속무용과 탈춤극, 인형극 등
말레이시아	연날리기(보통 11월~2월), 팽이놀이, 그림자연극 공연, 전통무술인 실랏 시범 등의 문화행사, 축제에는 꽃축제(7월), 타이푸삼(1월말이나 2월초), 사라왁 기와이 축제(6월 초) 등

터키는 ‘카라피르’ 라는 그림자놀이(단식제 기간), 씨름과 비슷한 ‘코르크프나르’라는 일종의 레슬링 경기(7월)를, 영국에는 슬래잡기놀이인 숨고찾기(hide and seek), 닭싸움, 런던 노팅힐 거리 축제(8월 마지막 월요일), 로드 메이어 축제 등이 있고, 태국은 신년축제인 라후족의 ‘코자르’ , 이탈리아에는 팔리오(Palio)축제, 베네치아에는 그해의 수확에 보답하는 종교 의식인 카니발 가면축제와 레가테(Regate)가 있다. 여기서 가면은 일시적으로 신분과 구속에서 벗어나고자 하는 의도에서 시작된 것이다. 하와이에 알로하 축제, 네덜란드의 튜립축제, 독일의 알레만 지역의 사육제, 오스트리아의 페르히텐 축제와 가면축제, 쾰른의 카니발 등이 있다.

스키는 기원전 2000년경 북유럽의 교통수단에서 비롯되었다. 오늘날 스키는 날이 길고 좁은데 비해 이때 스키는 날이 짧고 넓어서 눈신과 비슷했다.

1860년경 노르웨이에서는 날이 안으로 구부러지고 스키를 만들었는데, 이것이 근대 스키의 원형 이 되었다.

서양식 스키장은 1920년대 말엽에 처음 선보였고, 1927년 1월 원산에서 강습회가 처음 열렸다.

러시아, 캐나다, 미국 등지에서 가족들이 나들이로 적당한 길다란 눈썰매장이 있다.

이처럼 놀이형태, 놀잇감의 종류나 양, 성별에 따른 놀잇감 선호는 가족, 문화에 영향을 받는다(서튼-스미스, Sutton-Smith, 1998).

### 3) 유희성을 통한 아동미술교육의 의의

아동들의 미술 놀이의 교육적 의의는 다음과 같다.

첫째, 자신의 생각이나 느낌을 말이나 글로 표현할 수 없을 때 그림으로 창의적으로 표현하고 감상할 수 있고, 감각·지각 능력(리듬감)이 발달하며

대 · 소근육 운동능력과 신체조절 능력이 증진되어 건강하게 자랄 수 있다.

둘째, 미술영역에서 협동작품을 통해 공동체 의식과 사회성 발달이 이루어지고, 또한 스스로 놀이를 계획하여 진행하고 마무리 짓는 전체과정을 총괄함으로써 문제해결능력을 기를과 동시에 현실감 있는 자아상을 그려볼 수 있는 기회가 된다.

셋째, 자아 존중감이 발달하고, 억압된 정서적 에너지를 방출시켜 주어서 즐거움, 만족감, 기쁨을 느끼며 긴장감과 스트레스를 해소하게 된다.

넷째, 일상생활의 제한된 틀을 벗어나서 다양한 활동을 해봄으로써 상상력과 창의력이 길러지게 된다.

다섯째, 미술놀이를 통해 다양한 어휘를 자연스럽게 익혀 언어 발달이 촉진된다.

여섯째, 미술놀이를 통해 공간개념 등을 터득하여 사고 발달과 인지적인 자율성을 기른다.

일곱째, 미술영역에 전통놀이를 도입하므로 우리나라의 전통 문화에 관심을 가지고 친숙해 질 수 있다.

한마디로 미술놀이는 신체적 · 정서적 · 지각적 · 사회적 · 인지적 · 창의적 발달 등을 촉진시킨다.

미술 놀이 지도 시 유의사항은 다음과 같다.

첫째, 미술활동의 결과보다 과정자체를 즐겨서 열심히 참여하도록 한다. 아동의 노력, 의도에 초점을 맞추어 긍정적으로 평가하여 아이의 자부심을 가지고 참여하도록 한다. 아동의 작품을 성인의 기준에서 평가하면 안 된다. 아이들의 작품을 평가할 때 미술적 능력을 평가하기보다는 아이의 독창성과 창의성을 인정하고 고무해야 한다.

둘째, 아동이 좋아하고 아동의 발달 수준과 흥미에 맞는 적합한 것을 다양하게 제공하여 아동들 스스로 놀이를 할 수 있고 다양한 경험을 하고 마음껏 표현할 수 있도록 한다.

셋째, 아동이 정서적으로 긴장감을 해소시켜 편안함을 느끼고, 마음껏 표현할 수 있는 분위기를 조성한다.

넷째, 창의적인 표현, 상상력, 독창성, 용기와 주도성, 자기표현, 정서적 만족을 경험할 수 있도록 칭찬과 격려로 유도해야 한다.

다섯째, 다양한 자료와 매체를 사용해서 오는 시행착오를 통해 문제해결 능력을 고무하고 인지발달을 신장한다.

여섯째, 아동의 전인발달에 기초가 될 수 있는 통합적인 미술활동이 되도록 유도한다.

일곱째, 아동들이 놀이를 할 때 경쟁보다는 서로 협동하는 경험을 하도록 하고 안전을 위하여 놀이 규칙을 잘 지키도록 지도한다. 아동들과 의논하여 놀이방법이나 규칙을 다양하게 변형시켜 놀이화 한다.

여덟째, 미술놀이를 의미 있고 가치 있는 활동으로 유도하기 위해서는 무엇보다도 효율적인 환경구성을 기초로 해야 한다.

## 2. 아동 미술활동의 표현 발달 단계 분석

유아의 발육에서 하나하나의 동작은 큰 의미를 갖고 있다. 유아기에는 근육이 세부적으로 분화하기 시작하므로 협응하기가 힘들다. 무엇을 보기 위하여 고개나 몸 전체를 움직이던 것이 안구의 움직임으로 바뀌고 어깨와 팔로 끄적거리던 것이 팔꿈치와 손가락의 움직임으로 분화된다. 지적으로 자아를 강력히 주장하고 쾌락과 더불어 필요한 것을 구체적으로 요구하게 된다. 개념이 형성되고 자기가 알고 있는 것을 원시적으로 표현한다.

아동들은 주관적, 내적, 상징적으로 표현하여 비현실의 환상적 표현을 하고, 보이는 대로 그리는 것이 아니라 알고 있는 것과 자신이 느낀 감정과 자신이 관심 있는 부분만 감각적으로 표현하는데서 즐거움과 자신감을 갖게 된다.

미술활동은 신체적, 감각적, 지적, 정서적, 사회적, 심리적으로 조화된 인간 형성의 과정으로 볼 때 표현 발달에서 심리적, 신체적 발달의 분석이 요구된다. 발달단계는 한 단계가 끝나고 다른 단계가 시작된다고 말할 수 없다. 즉, 미술 활동에서의 성장도 계속적인 과정이며 하나의 단계는 발달 과정에서 나타나는 전형적인 특징일 뿐이다. 아동은 자신의 발달에 대한 예정표를 반영하면서 자신의 속도로 단계에 따라 이행해 간다. 그러므로 발달 단계는 개인차가 있어서 한 단계에서 다음 단계로 정확하게 같은 나이에 옮겨가는 것이 아니고, 지역·성별 등에 따라 다양한 형태로 나타나기 때문에 여러 가지 방법과 학설이 있다.

## 1) Viktor Lowenfeld(로웬펠드)의 아동화의 발달 단계

유아가 처음 크레파스를 잡고 마구 그리게 되는 시기부터 청소년기의 미술에 이르기까지 7단계 [난화기, 전도식기, 도식기, 또래집단기(여명기), 의 사실기, 결정기(사춘기), 청소년기] 로 나누어 제시하였다. 여기서 초등학교 저학년까지의 특징을 자세하게 살펴보자.

### (1) 난화기=긁적거리기=착화기=자기표현의 시작 단계(The Scribbling Stage) : 2~4세

난화란 ‘마구 그린다.’라는 뜻으로 유아가 아무 의미 없이 마구 긁적거리면서 낙서하는 것을 의미한다. 이런 무의미한 선은 무엇인가를 그린다는

목적보다는 연필이나 크레파스를 움켜쥐거나 거꾸로 들고 손과 팔이 움직이는 대로 그려지는 무질서한 선으로 나타나며, 이것은 근육운동 자체의 움직임에 흥미를 느끼게 되어서 자주 그려내는 것이다.

굵적거리기의 시작은 생후 18개월이며, 이 시기는 유아들의 그리기 발달에 중요한 시기이다.

난화의 발달단계는 다음과 같다.

**① 마구 그리는 난화기(무분별한 굵적거리기, 무작위 꼬적거림, 무질서한 난화): 1½~2½ 세**

무분별한 굵적거리기는 대개 1세가 되면 나타나서 2세나 2세 반까지 지속된다(Brittain, 1979). 이 시기에 나타나는 선들은 자유롭게 여러 방향으로 마구 그려서 매우 어설피고 불규칙한 선들로 구성되어 있다. 이러한 선들은 아이가 팔을 움직이다가 우연하게 생긴 선들로 유아의 운동 신경의 조절이 자유롭지 못함을 의미한다. 따라서 교사들은 이 시기 아이들에게 어떤 의미 있는 형태를 그리라고 요구하면 안 된다.

그림을 그리는 위치에 따라서, 크레파스를 쥐는 방법에 따라 그림 표현이 달라지며, 아직 근육을 잘 통제하지 못하기 때문에 큰 휘두름으로 반복되며 단지 작은 그림으로 보일지라도 아동들은 큰 동작으로 난화를 그리고 있음을 기억해야 한다.

**② 조절된 난화기(조절된 굵적거리기, 통제된 난화): 2½~3½ 세**

아이가 난화를 시작한 후 6개월 정도 지나면 아이는 자신이 그린 흔적들 사이에 어떤 관계가 있음을 발견하게 된다. 이는 아이들 스스로 근육운동의 경험을 시각적으로 경험하게 되는 매우 중요한 단계이다. 이러한 새로운 발견으로 인해 아이들은 자신들의 손의 움직임을 다양하게 하려고 시도하게 된다. 그리하여 팔의 움직임을 조절하여 선을 반복하

여 그리거나 점이나 패턴을 반복하기도 한다. 끄적거림의 양상이 다양해져 좀 더 복잡한 고리 모양, 소용돌이 모양으로 그린다.

이 시기의 아이들은 크레파스의 움직임에만 집착되어 있어 무엇을 그렸는가에 초점을 맞추면 안 된다. 무엇을 그렸는지 알 수 없어도 아이의 그림에 관심을 보이고, 아이들이 벽이나 바닥에 낙서를 하더라도 야단을 쳐서는 안 된다. 이 때 아이들이 마음껏 그림을 그릴 수 있도록 격려해주는 것이 중요하다(Louis Hoover, 1982).

### ③ 이름 붙이는 난화기(상징기, 의도적 굵적거리기, 명명된 난화): 3½~4세

원을 그리겠다고 의식하고 그리는데 비뚤어진 원을 그리게 된다. 자신이 그려놓은 난화에 이름을 붙이기 시작함으로써 사고의 변화를 보여주는 중요한 의미를 갖는다. 그러나 명칭과 그림이 유사하지 않는 경우가 많다. 또한 명칭도 자주 바뀐다. 그림 자체는 그 이전과 크게 달라지지 않는다.

이 시기의 표현은 시각적 사고와 관련을 가지므로, 교사는 유아들의 새로운 사고에 대해 칭찬을 하여 자신감과 용기를 갖도록 도와주는 것이 중요하다. 예를 들면 유아가 그린 인물화에서 빠뜨린 부분을 보고 눈, 코, 입 등을 그리라고 하는 것은 유아에게 혼돈과 당혹감을 안겨주므로 도움이 안 된다.

### (2) 전도식기=표상 시도의 초기 단계=재현의 첫 시도(The Preshematic Stage): 4~7세

이 단계는 난화기의 마지막 단계를 벗어나면서 시작된다. 최초의 의도적이고 사실적인 표현을 시도해보면서 자신이 표현하려고 하는 것에 대한 사실적인 표현에 열중한다. 그려진 것과 실제의 유대관계를 발견하는 시기이다.

그러나 아직도 연필이나 재료를 다루는 소근육 발달과 협응 능력이 부족하기 때문에 완전한 형태의 그림은 그려내지 못한다.

일반적으로 첫 표현의 상징은 ‘사람’인데, 특정부분을 생략, 왜곡되게 그린다. 다리를 두 개의 수직선으로, 머리는 원으로 표현되어지는 두족인이 나타난다. 특히 인체에서 머리를 나타내는 원은 크게 그려지고, 머리에 세로선 2개를 붙여 다리를 표현한다. 그러다가 점차 팔, 몸통, 손가락, 발가락, 옷, 머리 등을 그린다.

이 단계의 유아들은 끊임없이 자신의 개념을 새롭게 형성시켜가므로 매일매일 사람에 대한 표현양식으로 발전해가며, 4세 경에는 확실한 형태를 분간할 수 없으나 5~7세경에는 주제에 따라 확실한 윤곽을 가진 그림을 그리게 된다.

실제성과 상관없이 자신의 감정과 관련된 부분을 더 중요하게 여기므로 자신이 마음에 드는 색깔을 선택하는 경우가 많아 녹색의 몸이나 빨간 색 손을 표현을 하는 것을 볼 수 있다. 사물의 내부가 보이는 것처럼 내부를 외부와 함께 그리는 투사식 그림(X-ray drawing)을 그린다. 이처럼 자유롭고 융통성 있는 사고는 창의력 발달에 필요하다. 따라서 유아가 즐거움을 느끼는 색을 사용할 수 있도록 충분한 기회를 주어야 한다.

아동들은 인물, 나무, 해, 산 등을 주로 그리며 공간을 자기중심적으로 표현하는데, 성인들의 공간개념을 가르치면 유아를 혼동시킬 뿐만 아니라 자신감을 해칠 수도 있다.

### **(3) 도식기=형태 개념의 습득 단계(The Schematic Stage): 7~9세**

이 시기는 사물에 대한 개념이 형성되는 시기이므로 사물을 표현하는 독자적인 표현 방법이 나타나 일정한 표현 도식을 형성한다. 이런 표현 도식은 유아의 성격이나 사물에 대한 개념에 따라 다르게 나타나고, 특별한 의

미를 지닌 경험에 따라 중요한 부분을 표현하고 상징을 변화시키며 중요하지 않은 부분을 축소하거나 생략한다.

모든 것을 양식적이며 도식적, 상징적으로 표현하여 주변과 사람에 대한 도식을 이루는 시기이다. 도식이란 의도적인 경험으로도 변화시키지 못할 정도로 계속 반복해서 이루어지는 개념표현으로 매우 개별적인 것이다. 도식은 대부분 기하학적인 형태로 원(달걀꼴), 삼각형, 사각형 등으로 이루어지며, 어떤 사물에 대한 도식은 유아가 최종적으로 도달한 개념이 된다. 즉, 여러 가지 방법으로 자기 나름대로의 독특한 표현 공식을 만들게 되어, ‘사람’이나 ‘자동차’를 그린다면 마치 준비해 두었던 물건을 제시하듯 쓱쓱 그리며 세밀하고 장식적으로 잘 그린다. 이러한 공식은 아동 그림에서 늘 반복되어진다. 그림을 그릴 때 인물을 중심으로 동물, 집, 자동차, 나무, 꽃, 기물 등을 그린다.

이 시기 유아들은 보편적으로 기저선을 사용한다. 공간의 상호관계를 이해하고 기저선으로 땅과 하늘을 구별하여 그 기저선위에 모든 것을 놓음으로써 공간관계에 대한 질서를 인식하고 있음을 나타낸다.

감정 표현에는 관심이 없으며, 반복을 통해서 자신의 도식을 개발시키는 때이며, 평면과 입면이 함께 나타나는 그림, 시간표현에 대한 독특한 방법으로 기저선을 두개를 써서 연속적으로 일어나는 사건을 보여주는 그림이 나타난다.

특별한 경험이 생길 때에는 과장이나 생략으로 도식의 이탈을 가져오는데, 이런 이탈은 촉각적인 경험이나 느낌, 정서적 중요성에서 비롯된다.

교사는 인물 표현에서 잘못된 비례에 대해 수정을 요구하지 말고 이해함으로써 어린이 그림을 바르게 이해할 수 있어야 한다.

이후 사물을 보다 객관적이고 실제적으로 표현하는 9~11세를 ‘유희기’라고 한다.

## 2) Rhoda Kellogg(켈로그)의 아동화의 발달단계

Kellogg(1979)는 전 세계의 백만점 이상의 유아 초기 그림을 20여 년 동안 수집하여 아동화의 발달단계를 연구하였다.

특히 Kellogg는 초기의 *끄적거리기*에서 인물모습이 나타나기까지의 발달 과정을 밝혔다. 초보적인 낙서를 20여 종류로 분류하고, 이러한 *끄적거리기*를 구성별로 분류하여, 초보적인 낙서를 바탕으로 이루어지는 기하학적인 형태 5가지(십자, 대각십자, 원, 사각형, 삼각형)와 불규칙하고 다양한 폐곡선을 합한 6가지의 기본 도형으로 분류했다. 이들 기본 도형들이 둘 또는 셋 이상씩 모여 또 다른 발전된 형태로 만들어져 만다라형, 태양형, 방사선형 등의 형태와 그러한 성격들이 복합적으로 이루어져 나타나는 인물표현에 이르기까지 어느 지역을 막론하고 아동들은 같은 연령대에는 같은 것을, 같은 방식으로 그리는 일반적이고 보편적인 전개가 나타난다는 것이다.

### (1) 초보적인 낙서=난화의 단계=*끄적거리기*는 단계 [scribble stage] : 1~2세

만 2세 전후의 아동은 의미없는 난화를 그릴 수 있게 되는데, 이러한 난화를 20여 종류의 표식으로 분류하였다.

### (2) 배치 단계 [placement stage]: 2~3세

*끄적거리기*에 능숙해지면 종이 위에 어떻게 배치하여 *끄적거리기*를 할 것인가에 관심을 갖는다. 즉, 종이 중앙, 아래, 대각선, 오른쪽, 왼쪽 등 17가지로 배치하여 *끄적거리기*를 한다. 이러한 17가지의 배치양식은 성장 후에도 계속 즐긴다.

**(3) 기초 도형=도형의 출현=도형의 단계=형상화 단계 [shape stage]: 3세**

6가지 도형으로 분석할 수 있다. 단일 선으로 사각형, 둥근형(타원형), 삼각형, 십자형(+), 대각선 십자형(×)의 5가지 규칙적인 도형과 폐곡선으로 이루어진 비정형적인 도형이 6가지 도형으로 나타난다.

**(4) 도형의 정교화=디자인 단계 [design stage]: 3~4세**

기본 도형들이 보다 균형 잡힌 선의 구성에 의해 정교화 되고 디자인 단계의 특성이 나타난다. 이 때 2가지 도형이 합쳐진 형태의 연합(결합, combine)과 3가지 이상의 도형으로 이루어진 집합(aggregate)으로 분류되는 도형들이 동시에 나타난다. 그리고 집합의 일종이라고 할 수 있는 만다라형, 태양형, 방사선형으로 지칭되는 균형 잡힌 선 구성으로 발전해 나가는 것을 알 수 있다. 그리고 원시적 얼굴 모양이 나타난다.

**(5) 초기 회화의 단계=초기 회화적 표현기 [pictorial stage] : 4~5세**

낙서나 도형의 단계를 거쳐 발달한 그림은 동물, 식물, 건물, 교통기구를 즐겨 그리고 장식적인 형태를 그린다. 아동은 그림에 명명하기를 좋아하고 처음 그리는 동물은 동물과 사람의 특성을 모두 가진 혼합의 개념으로 머리 위에 귀를 붙여 그린 사람은 토끼가 될 수 있고 곰이 될 수도 있다.

건물그림은 도형을 여러 가지 방식으로 결합함으로써 그려진다. 건물이나 집을 똑같은 방식으로 그린다.

나무, 꽃을 그린 식물 그림은 난화, 도형, 겹친 그림, 복합그림, 방사형, 태양형, 만다라에서 볼 수 있으며, 처음 그린 나무는 원래의 크기의 비례에 맞추어 그려지지 않는다. 이 시기 유아들에게 비율대로 그리도록 하는 것은 창의적 표현을 억눌러버리는 결과를 가져온다.

교사들은 아동들이 자발적으로 표현한 미술에 관하여 말로 표현하는데 좀 더 신중해야 한다. 유아들이 밟아 가고 있는 단계를 존중하여 서둘러 다음 단계로 넘어가도록 유도해서는 안 된다. 유아들 스스로가 난화를 통해서 자연스럽게 계발되어 가야 하기 때문이다.

### 3. 아동들의 연령별 미술활동 및 놀이

#### 1) 만 2세

운동 조절력이 부족하고 눈과 손의 협응력이 결핍되어 있어서 난화를 그리는데 이 난화는 일정한 방식이나 목적의식이 없는 무의식 동작에서 나온 것이고 순전히 신체적 운동 감각을 즐기기 위하여 그리는 것이다.

전지에 큰 크레파스 · 굵은 싸인펜 · 연필로 마구 끄적거리며 낙서하는 놀이에서 수평 · 수직 · 반복되는 원 등이 낙서처럼 나타난다.

물감, 붓, 크레파스, 찰흙, 수수깡 등의 재료를 다루는데 만족감과 즐거움을 느낀다.

찰흙이나 밀가루반죽놀이, 모래 · 물놀이, 블록 쌓기 놀이, 단순한 소꿉놀이, 역할 놀이, 가벼운 공 던지기, 균형이 잡힌 네바퀴 자동차 타기, 퍼즐 맞추기(4~5조각), 혼자 걸어 다님, 다른 아동들과 어울려 노는 협동놀이, 도리도리, 짹자궁, 까궁놀이, 곤지곤지, 찹찹, 고네고네, 따로따로, 불무불무, 목말타기, 단지 팔기 등이 있다.

음악에 맞춰 춤을 춤추는데 흥미를 보인다. 이때 동요 외에 경쾌한 클래식, 왈츠곡, 조용한 노래, 전통음악 등 다양한 음악을 경험하게 하는 것이 중요하다.

## 2) 만 3세

운동 조절력 및 눈과 손의 협응력이 생겨서 조절된 난화를 그린다. 끄적거리 단계가 끝나고 의도를 가진 의식적인 선들이 엇갈리면서 나타난다. 전지에 크레파스·물감 등을 가지고 자유롭게 그리기, 사물의 비례에 관심이 없고, 엉켜 있는 낙서들이 몇 개의 작은 덩어리로 분리되어 나타나게 되고, 우연에 의해 선과 선이 교차해서 원·사각형·삼각형 등의 초보적인 도형을 만들거나 선을 몇 개 그려놓고 임의로 이름을 붙이기도 한다. 예를 들면 원을 그려놓고 엄마, 달, 해, 사과라고 말한다.

물감 섞어서 색을 만들어 색칠하기를 하면서 색의 변화에 흥미를 느끼고, 집중해서 그렸던 것을 다시 그리곤 한다. 작품을 만들고 꾸미기, 손가락, 손바닥, 손마디를 문지르면서 표현하기, 가위질을 하기 시작하는데 이때 끝이 무런 가위와 색종이를 준비, 풀칠하여 붙이기, 찰흙·점토놀이, 새 자료와 새기법으로 그릴 수 있다는 것을 발견한다.

자장가, 약손, 까치야 까치야, 이거래 저거래, 목말타기, 세강달강, 모래놀이(두꺼비집 짓기=부꾸아), 꼬부랑 할머니가, 단지 팔기, 퍼즐 맞추기(6~12조작), 블록 쌓기 놀이, 자료를 탐색하고 조작하기, 팽이놀이, 구슬놀이, 공을 던지고 받기, 공튀기기, 세발자전거 타기, 달리기, 그네, 미끄럼, 자동차 놀이, 언어발달이 증진되어 역할놀이와 소꿉놀이를 즐긴다. 다양한 음악 들려주면서 음악에 맞춰 춤을 추는 것을 좋아한다.

## 3) 만 4세

운동 조절 및 손의 협응력이 더 발달되어 숙달된 선 긋기를 즐긴다. 기본적인 형태(원, 타원형, 선, 사각형)그리기에 도달한다. 자기 자신의 손동작과 종이 위에 그려지는 흔적 사이의 연관성을 발견한다.

인물화를 그리기 시작하는데 둥근 얼굴 안에 눈, 코, 입을 그리고 직선 2개를 그어서 머리와 다리만 있는 두족인을 그린다. 또 사물에 눈, 코, 입

을 그려서 의인화시킨다.

주위에서 흔히 본 것이나 아는 것들 중 무엇을 그릴 것인지를 이야기를 한 후 그리는데 그림이 복잡해서 무엇을 그렸는지 알아보기 힘들지만 이름을 붙이면서 언어로 이미지를 만들어낸다. 무엇을 그리겠다는 생각을 가지고 그리기를 할 때 다양한 종이를 사용해보도록 한다. 작품이 아직 미숙하지만 활동 그 자체에 즐거움을 갖는다.

색채 감각이 생겨나 주관적인 감정에 따라 색을 선택한다. 색을 칠하는데 손가는 대로 생각나는 대로 짹 짹 긁거나 칠한다.

크레파스, 물감, 매직펜, 색연필, 풀 등 다양한 재료를 활용하여 자유롭게 탐색하고 창의적으로 표현하는 놀이, 점토놀이, 상자를 이용해 집이나 자동차 만들어 장난감으로 활용, 신문지로 탈을 만들어서 역할 놀이(가정놀이, 병원놀이, 가게놀이), 익살스러운 말장난을 한다.

또래 친구들에 대해 관심을 가지지만 사회성이 부족하다. 소꿉놀이, 물놀이, 모래놀이(두꺼비집 짓기=부궁아), 조각 그림을 정해진 틀에 맞추는 조작놀이, 퍼즐놀이, 자장가, 약손, 까치야 까치야, 이거래 저거래, 목말타기, 세상달걀, 팽이놀이, 구슬놀이, 꼬부랑 할머니가, 단지 팔기, 세발자전거, 공놀이(큰 공 던지기 · 받기 · 튀기기), 한발로 서서 균형을 잡을 수 있어서 깨금발 뛰기를 할 수 있다.

음악에 대해 민감한 반응을 나타내므로 좋은 음악을 들려 주는 것이 중요하다.

#### 4) 만 5세

운동 조절 및 눈과 손의 협응력이 더욱 향상되어 선의 방향과 크기를 조절한다. 세부묘사와 만들기를 통해 자신의 감정과 생각을 남에게 전달한다. 첫 상징을 만들기 위해 기본 형태를 결합할 수 있다. 그려진 상징들의 특

징과 연관성을 표현한다. 지각과 표현 기능이 발달하면서 사실적인 표현에 흥미를 갖는다.

인물화에서 머리와 팔, 다리를 그리며 다리는 선으로 표현한다.

이 시기의 아동화는 무엇을 그렸는지 알아 볼 수 있고 자기가 그린 우연의 형태에 의미를 부여하는 경우가 많다. 삼각형을 그리다가 우연히 산과 비슷해지면 산을 그렸다고 말한다. 그리고 그림을 그리다가 뜻대로 되지 않을 때 그만 뒤버리는 경우도 있다.

공간개념이 발달됨에 따라 아는 것, 본 것, 경험한 것들 중에 표현하고 싶은 것을 무질서하게 나열해서 많이 그린다.

또래 친구들과 함께 놀아서 상상력, 언어능력과 사회성이 크게 발달한다. 모양에 따라 가위질하기, 찰흙으로 구체적인 조형물 만들기, 색종이 접기, 역할 놀이, 협동놀이, 그림을 보고 이야기 꾸미기, 인형놀이, 보조 바퀴가 달린 두발 자전거, 깨금발 뛰기, 공놀이, 퍼즐 맞추기(20조각 이상), 술래 잡기, 이 빼기, 오줌싸개, 공기받기, 자치기, 소꿉놀이, 풀싸움놀이, 비석치기, 운목놀이 등이 있다.

## 5) 만 6세 · 만 7세

인물을 가장 많이 그리며 점차 구체적인 형태로 발전한다. 머리, 목, 네모꼴 몸통에 팔과 다리를 면으로 그린다. 머리카락, 손바닥, 손가락, 발가락, 신발, 옷, 단추, 리본을 그려서 성별 차이를 표현한다. 눈썹과 머리를 강조해서 그리고 옷도 예쁘게 꾸민다. 아동이 중요하다고 생각하는 신체부분은 크게 과장하여 표현하고 별로 중요하지 않게 생각하는 부분은 축소하거나 생략하여 그린다. 자연의 특징을 살려 단순화하여 표현한다.

그림의 내용도 여아는 공주, 인형 등을, 남아는 로봇, 총 등을 반복해서 그린다. 남아보다 여아가 그림그리기를 좋아하고 남아는 그림그리기보다 다른 놀이를 즐겨워한다.

자연에 가까운 색을 사용하거나 개념적인 색을 사용한다. 색깔의 이름 익히고 색을 혼합하여 사용하기 시작한다. 이때 색상을 이용하는 놀이를 하면 좋다.

신기한 일들을 즐긴다. 자신이 가진 능력을 최대한 발휘해 보고 마음껏 자유롭게 표현해보는 시기이다.

땅을 의미하는 가로선인 기저선이 등장한다. 기저선을 이용한 공간의 개념을 삐아제(J. Piage)는 공간 도식이라 하였다.

이 기저선을 통해 사물의 각각의 위치가 설정되어서 나무와 사람이 세워지면서 공간 질서가 부여된다. 뿌리는 기저선 밑에 그리게 된다. 뿌리는 실제로 보이지 않지만 표현을 하는 X-ray 표현인 투명 묘사를 하게 된다. 나아가서는 먼 산위에 사람이 개미로 그려지는 망원 묘사를 하게 된다. 화면의 중앙에 가장 관심 있고 흥미 있는 대상을 그리게 된다. 그리는 대상을 중복적, 연속적, 나열식으로 표현한다.

깨금발 뛰기, 슬래잡기, 이 빼기, 오줌싸개, 공놀이, 공기받기, 자치기, 소꿉놀이, 풀싸움놀이, 비석치기, 윤목놀이 등이 있다.

## 6) 만 8세 · 만 9세

여러 가지 재료를 가지고 다양한 이미지를 표현하는 놀이와 자유화, 경험화, 상상화 등을 그리게 하여 다양한 미술경험이 필요하다.

눈에 보이는 대로 그리려는 시각적 사실주의가 발달한다. 너무 사실적인 그림을 그리다가 만화 같은 그림을 그리게 된다.

기저선에 의한 공간 표현에서 벗어나기 시작하여 크기와 색채에 의한 원근법을 시도한다.

격구, 팔씨름, 씨름, 연날리기, 장치기, 투호놀이, 활쏘기, 못치기, 과녁 맞추기 등이 있다.

위에서 살펴본 바와 같이 아동들에게는 연령별로 적합한 놀이가 있으나 놀이를 연령별로 엄격하게 구분하는 것은 쉽지 않다. 이를테면 연날리거나 투호놀이, 활쏘기, 못치기, 과녁 맞추기 등은 8세 이상의 아동의 놀이지만 아동들 수준에 맞게 변형시키면 8세 이하의 아동들도 즐길 수 놀이가 될 수 있다.

### Ⅲ. 미술놀이 실제, 수업지도안

#### 1. 줄넘기 놀이로 그리기

옛날에는 물건을 묶거나 잡아맬 때 벗짚으로 끈 새끼줄을 이용하였다. 이 당시 새끼는 생활에서 없어서는 안 되는 중요한 물건이고, 어디에서나 쉽게 구할 수 있고, 줄이 약간 무거워 돌리면 잘 돌아가기 때문에 줄넘기가 줄로 계속 전해져 올 수 있었다.

최영년의 <해동죽지海東竹枝>에 의하면 줄넘기를 새끼줄을 잡고 뛰다 하여 <도색희 跳索戲>라고 하고, 조선시대 조중봉이 어린이들로 하여금 이 놀이를 하게 하여 다리의 힘을 기르고 각기병을 없어지게 하였다.

#### 지도대상

줄넘기는 만 7세 이상의 아동들이 할 수 있는 놀이므로 만 7세 이상의 아동들은 줄넘기를 하면서, 만 7세 이하의 아동들은 줄넘기 줄을 이용하여 표현해본다.

아동들은 줄넘기로 미술활동을 하는 것에 대해 신기해하고, 새로운 것을 알게 된다.

#### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 리듬 감각을 체험할 수 있다.
- ② 반복성의 즐거움을 얻는다.
- ③ 조형적인 요소 선을 이해하기. 줄넘기 놀이를 하면서 우연에 의한 선의 흔적을 통해 곡선, 직선 등의 차이를 알 수 있다. 직선은 딱딱하고 곡선은 부드러움을 느낄 수 있다.

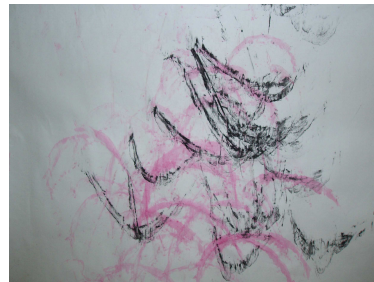
**준비물:** 전지, 줄넘기, 형짚(너비가 10cm정도), 실, 물감, 헌옷

### 지도과정

- ① 줄넘기 줄의 가운데 형깁을 썬워서 줄넘기를 했을 때 떨어지지 않도록 단단하게 실로 감는다.
- ② 실로 감긴 천에 물감을 칠한다.
- ③ 아동들이 줄넘기를 자유롭게 할 수 있는 곳에 전지를 고정시켜 놓는다.
- ④ 전지 앞이나 뒤에 아동들이 줄넘기를 할 위치를 정한다. 이때 줄넘기를 했을 때 줄넘기 줄무늬가 전지에 나타날 수 있는 곳을 정한다.
- ⑤ 줄넘기를 자유롭게 한다.  
이때 한 아동이 줄넘기를 한 후에 생긴 흔적 위에 다른 아동이 줄넘기 할 위치와 다른 색의 물감을 천에 칠해서 줄넘기를 한다. 그러면 두 가지색의 줄넘기 흔적이 합쳐진다. 또 그 위에 다른 색 물감을 천에 칠해서 줄넘기를 하면 여러 색의 줄넘기 흔적을 혼합할 수도 있다.  
만 7세 이하의 아동은 줄넘기 줄에 감긴 천에 물감을 칠해서 마음대로 쳐서 표현해본다.
- ⑥ 줄넘기를 했을 때 아동들마다 모양이 다르게 표현된다. 전지에 나타난 모양을 보고 그 위에 생각나는 것을 그린다.

### 유의사항

- ① 줄넘기를 하다가 줄에 묻은 물감이 튀겨서 하의(바지) 아래에 물감이 묻을 수 있으므로 헌옷을 입고한다.
- ② 줄넘기는 날씨가 좋은 날 운동장이나 콘크리트 바닥과 같이 표면이 부드럽고 평평한 곳, 먼지나 나지 않는 곳에서 하는 것이 좋다.
- ③ 놀이 후 적절한 휴식이 필요하다.



## 2. 솜과 형겅을 싣은 나무막대기 놀이

- 던지기(활쏘기, 못치기, 투호놀이, 과녁맞추기 등 응용)

### 지도대상:

지도과정1은 던지기가 가능한 만 1세부터 가능하다(32주가 되면 아기는 손가락에 쥐고 있는 물건을 던지는데서 즐거움을 얻는다).

실제로 투호놀이, 활쏘기는 목적지에 적중시켜야 하기 때문에 만 6세 이상의 아동에게 적합하나 지도과정2는 아동들 수준에 맞게 응용하였으므로 던지기가 가능한 아동이면 누구나 가능하므로 만 2세 이상의 아동에게 적합하다. 지도과정3은 만 2세부터가 적당하다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 유연성에서 발견되는 다양한 점의 색과 여러 가지 크기와 형태의 점으로 찍힌 흔적에서 즐거움을 얻는다.
- ② 다양한 색의 점무늬의 아름다움을 감상해본다.

**준비물:** 전지, 물감, 여러 개의 나무젓가락, 솜, 형깎, 고무 밴드

#### 지도과정1-자유롭게 던지기

- ① 솜을 여러 개의 나무젓가락 끝에 뭉쳐서 길은 형깎으로 둘러싸서 솜방망이를 만든다. 이때 솜의 양을 다르게 하여 크기에 변화를 준다.
- ② 형깎 끝자락을 고무 밴드로 고정 시킨다. 만약 고무 밴드를 약하게 고정시키면 던지다가 솜·형깎이 떨어질 수 있으므로 단단하게 고정시킨다.
- ③ 형깎을 둘러싼 나무젓가락마다 각각 다른 색으로 물감을 칠한다.
- ④ 벽에 전지를 붙인 후 자유롭게 던진다. 이때 전지와 거리로 각각 다르게 하여 던져본다.

여기서 솜의 크기와 나무젓가락의 길이에 따라 다르게 표현된다.

- ⑤ 던져서 나타난 다양한 점의 모양을 보고 생각나는 것을 말한 후 그것을 표현해본다. 이때 아동들은 바닷속과 사람들의 얼굴을 연상하였다.



(준비)



(던지기)



(그리기)



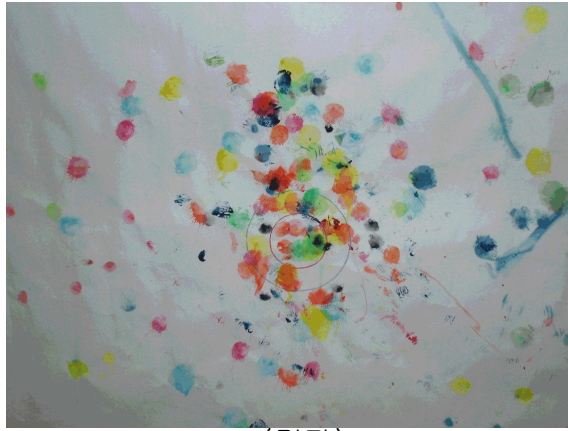
(결과1)



(결과2)

### 지도과정2-목적지에 던지기(투호 던지기)

- ① 전지의 가운데를 중심으로 하는 원을 서너 개정도 그려준 후 바닥에 고정시켜 놓는다.
- ② 형질을 둘러싼 여러 가지 색과 다양한 크기의 나무젓가락을 준비한다. 밝고 어두운 색이 대비가 되도록 다양한 색을 사용한다.
- ③ 전지의 중앙에 맞도록 던진다. 이때 전지와 던지는 곳의 거리를 잘 조절해야 한다. 아동의 나이가 많을수록 전지와 멀리 떨어져서 던지게 한다. 나이가 적을수록 전지와 거리를 좁혀서 던지게 한다.
- ④ 던져서 나타난 모양을 보고 생각나는 것을 말해본다.  
점들이 중앙에 모여 있어서 불꽃놀이를 할 때 불꽃모양 같다고 하였다.



(결과)

**지도과정3-그리기, 찍기**

- ① 도화지에 자유화를 그린다.
- ② 형짚을 나무젓가락을 이용해서 색칠을 하는데 점을 찍어서 표현한다.  
참고로 완성된 그림을 가위로 마음대로 오려서 다시 붙이는 퍼즐놀이를 해도 된다.



(과정)



(결과)

### 3. 공에 물감 묻혀 튕기기·치기·굴리기(공놀이)

공놀이는 평형과 회전 감각을 높여주는 놀이이다.

#### 지도대상:

만 2세 아동은 가벼운 공던지기를 시도하고, 만 3세 아동은 공튀기기, 공던지기를 할 수 있다. 만 4세 아동은 큰공던지기, 공튀기기, 공받기를, 만 6세 아동은 공던지기가 기능화되어 야구의 커브공을 던질 수 있다.

이 수업은 만 2세 이상의 아동에게 적합하다.

#### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 공을 바닥에 굴리고 튕기고, 던지는 등의 활동에 의해서 우연히 생긴 직선, 곡선 등의 여러 방향의 점들과 선들의 흔적을 보고 즐거움을 얻는다.
- ② 공놀이를 통해 다양한 모양의 점이 모여서 선이 된다는 것을 알 수 있다.

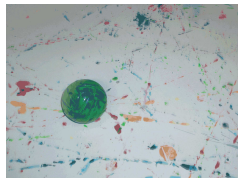
**준비물:** 전지, 여러 개의 공, 물감

#### 지도과정

- ① 전지를 바닥에 놓는다.
- ② 여러 개의 공에 물감을 칠한다.
- ③ 전지 양끝에서 서로 공을 굴러보기도 하고, 튕기기도 하고, 치기도 하는 등 공놀이를 한다.
- ④ 무늬의 아름다움을 감상해본다.

### 유의사항

- ① 바닥은 공이 잘 튕길 수 있는 편편하고 단단한 곳이 좋다
- ② 장소는 사람이거나 차가 많이 다니는 위험한 곳은 피한다.
- ③ 공의 크기가 적당해야 한다. 너무 큰 것은 안 된다.



(공굴리기·튕기기·치기)



(결과)

### 4. 구슬 굴리기(구슬놀이)

구슬치기는 정확한 유례는 전해지지 않고 있으나, 일제시대부터 놀이의 기구로 사용되어 온 것으로서, 구슬이 생기기 전에 기왓장을 갈거나 돌맹이를 구슬 대신 사용하거나 흙으로 구슬을 빚어 말린 다음 불에 구어 사용하기도 하였다.

**지도대상:** 만 2세 이상의 아동에게 적합하다.

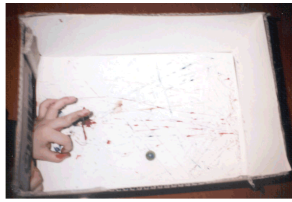
#### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 우연의 효과를 표현해보는 조형놀이이다.
- ② 구슬에 물감을 묻혀 상자 안에 도화지를 놓고 구슬을 치고 굴릴 때 우연적으로 나타나는 여러 가지 선의 모양을 통해 재미를 느낄 수 있는 표현 활동이다.

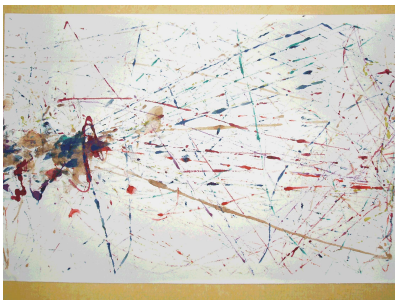
**준비물:** 여러 개 유리구슬, 직육면체 상자, 도화지, 물감

### 지도과정

- ① 직육면체 상자를 준비한다.
- ② 직육면체의 한쪽 면을 선택하여 약간 잘라서 없앤다.
- ③ 구슬에 물감을 칠해서 직육면체에서 잘라서 비어있는 면에서 손으로 구슬을 친다. 그러면 구슬이 사방의 면을 치고받으면서 다양한 선의 표현이 나타난다. 강하게 구슬을 치면 저절로 출입구로 나온다. 약하게 구슬을 치면 그냥 멈추는 경우가 있는데, 이때 상자를 움직여서 나오게 하거나 다른 구슬로 쳐서 나오게 할 수도 있다.
- ④ 모양을 보고 생각나는 것 말해 본다.  
이때 모양을 보고 유모차 같다고 하였다.



(준비과정)



(결과1)



(결과2)

## 5. 병 굴리기(굴리기 응용)

지도대상: 만 2세 이상의 아동에게 적합하다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 물건들을 무게와 굴리는 방향, 속도(빠르기) 등에 따라 색, 선, 모양이 다르게 다양하게 표현된다. 여기서 우연적으로 나타나는 흔적에서 흥미를 느낄 수 있다.
- ② 선과 색의 혼합을 알 수 있다.

준비물: 전지, 굴릴 수 있는 물건들(다양한 유리병, 방망이), 실, 물감

### 지도과정

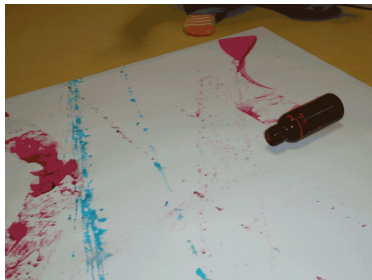
- ① 다양한 유리병과 둥근 방망이 등 굴릴 수 있는 것을 준비한다. 이때 알루미늄이나 페트병은 물감이 묻지 않으므로 음료수병 중에서 물감이 잘 묻는 유리병을 준비한다.
- ② 다양한 유리병들 중 몇 개는 실로 감는다. 이때 실로 감을 때 일정하게 감는 것과 마음대로 감은 것을 준비한다.
- ③ 병에 물감을 칠한다.
- ④ 전지를 놓고 그 위에 실을 묶은 병과 실을 감지 않은 병을 밀거나 굴러본다. 그리고 병 자체를 팽이처럼 돌려보기도 한다.  
여기서 실을 문었느냐 묻지 않느냐, 실이 어떻게 묻어졌느냐, 굴리는 방법(밀거나 회전 등)에 따라 다르게 표현된다.
- ⑤ 병에 물감을 다양하게 칠하여 굴러보기도 한다.
- ⑥ 전지 주위에 아동들이 위치를 잡아서 서로 공을 굴려서 잡기 놀이를 한다.
- ⑦ 모양이 나올 때마다 생각나는 것 말해본다.  
이때 아동들은 기린, 낙타, 꽃 등 같다고 하였다.



(준비)



(과정)



(골리기)



(회전)



(결과)

## 6. 물체에 물감 묻혀 돌리기(팽이 돌리기)

먼 옛날 도토리처럼 둥글고 길쭉한 물체를 돌려서 장난감 놀이가 시작되었는데, 거기에 연구를 더하여 발달한 것이 팽이이다.

17세기 말에서 18세기 말까지 ‘팽이’로 명칭이 통용되었다. 720년(신라 성덕왕 19년)에 <일본서기>에 일본의 팽이(고마)가 우리나라에 전래되었다는 기록이 있는 것으로 보아 삼국시대에 이미 널리 유행하였을 것으로 추측된다.

팽이는 처음에는 주술적인 도구였으나 나중에는 아이들의 장난감이 되었다. 요컨대 질이 떨어지면서 놀이가 되었던 것이다.

팽이는 단순한 장난감만이 아니라 색채미술과 과학이 담겨있다. 색과 형태의 변화를 알 수 있다.

팽이 돌리기는 남아놀이로서 남아가 여아보다 더 잘 돌린다.

**지도대상:** 만 2세 이상의 모든 아동에게 적합하다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 물체가 돌아가면서 우연적으로 생긴 일정한 패턴을 가진 선, 곡선, 직선, 달팽이 모양의 선 등 다양한 선을 나타내며 돌아간다. 이러한 다양한 선을 통해 즐거움을 느낄 수 있다.
- ② 지도과정 2에서는 팽이가 돌아가면서 색상이 혼합이 되어 보인다. 여기서 색의 혼합을 알 수 있다.

**준비물:** 전지, 냄비나 주전자, 화장품 뚜껑, 돌릴 수 있는 여러 가지 물건들, 물감

### 지도과정1

- ① 냄비·주전자·화장품 뚜껑 등 여러 가지 물체를 준비한다.

- ② 전지를 바닥에 고정시킨다. 이때 작은 종이에 물체를 돌리면 바닥에 모양이 묻기 때문에 아동들이 자유롭게 돌릴 수 있도록 큰 전지를 준비한다.
- ③ ①에서 준비한 물체들에 바닥과 만나는 면에 물감을 묻힌다.
- ④ 전지 위에 돌린다. 이때 오래 돌리기 게임을 한다.
- ⑤ 물체들이 돌아가면서 다양한 모양이 그려진다. 이때 일정한 모양을 보이는 것과 불규칙한 모양 등 다양한 모양이 그려진다.
- ⑥ 이렇게 생긴 모양을 보고 생각나는 것을 말한다.



(준비)



(회전·과정)



(결과1)



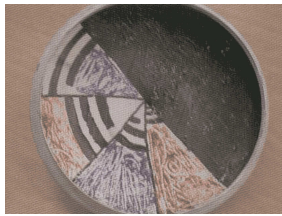
(결과2)

## 지도과정2

- ① 냄비나 주전자 중에 뚜껑의 재질이 유리가 아닌 스텐인 것을 준비한다.
- ② 냄비나 주전자 뚜껑 안에 물감을 칠한다. 이때 물을 적게 사용하여 물감을 여러 번 칠한다.
- ③ 팽이 돌리기를 한다. 누가 가장 오래 돌리는가를 시합한다. 이때 팽이가 돌아가는데 색상이 혼합되어 보인다.

## 유의사항

- ① 팽이가 잘 돌아가도록 중심을 잘 잡게 한다.
- ② 아동들이 팽이 돌리기를 하면서 색상의 혼합에 대해서도 알 수 있도록 한다.
- ③ 냄비 뚜껑이 무겁고 크면 돌리기가 어려우므로 가볍고 돌리기 편한 것을 준비한다.
- ④ 냄비 뚜껑에 물감을 칠할 때에 물을 적게 섞어 칠한다.



(준비)



(결과)

## 7. 색상읽기 놀이(글씨 찾기 놀이)

이 놀이는 언어로 인지된 색상의 개념과 실제 색상과의 충돌로 빚어지는 상태를 가지고 하는 놀이이다. 놀이 방법은 위에서부터 실제 색상의 색을 말하면서 끝까지 틀리지 않고 가는 놀이이다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 색채를 구분하는 능력을 기른다.
- ② 색깔의 개념과 색상의 이름을 알 수 있다.

### 지도대상:

만 5·6세 때 자신의 이름을 쓰기 시작하여 만 6·7세가 되어야 글을 읽을 줄 알기 때문에 만 6·7세 이상의 아동에게 적합하다.

**준비물:** 전지, 크레파스나 사인펜, 자,

### 지도과정

- ① 전지를 가로는 6등분, 세로는 4등분하여 나누어서 선을 긋는다.
- ② 24칸으로 나누어진 곳에 색깔 이름을 적는다. 이때 색깔을 적을 때 실제로 적는 색깔이 아닌 다른 색 이름을 적는다. 만약 빨강 색으로 적을 때는 빨강이 아닌 색인 노랑, 파랑, 검정으로 적는다.
- ③ 글자와 색이 안 맞게 적힌 글자를 지목하면 올바른 색을 말하는 방법이다. 예를 들면 노랑색으로 ‘빨강’ 글자로 적힌 것을 보고 ‘노랑’ 이라고 말해야 한다.

또 다른 방법으로 글자와 색이 안 맞게 적힌 색을 지목하면 올바른 글자를 말하는 방법이 있다. 예를 들면 검정색으로 노랑이라고 적은 글자를 보고 검정이라고 말하는 방법이다.



## 8. 그림자를 이용한 놀이

전기불이 없던 시절 아이들이 모여 앉아 등잔 불빛에서 손으로 모양을 만들어 벽에 사람이나 동물의 모습을 그림자로 나타나게 하였다. 단순히 모양 짓기에서 벗어나 상당한 예술적 수준을 이루고 있다.

손이나 기타 도구를 이용하여 여러 가지 그림자를 만들어 보는 놀이이다. 빛과 그림자의 관계를 통해 여러 그림자를 관찰할 수 있다.

날씨가 맑은 날에 바깥에서 직접 햇빛에 비춰서 나타나는 색과 모양을 그려보는 것이 좋다.

그림자놀이는 아동의 지각발달을 돕는 활동으로 ‘그림자’에 대한 개념을 가르쳐 준다.

### 1) 그림자 그리기

#### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

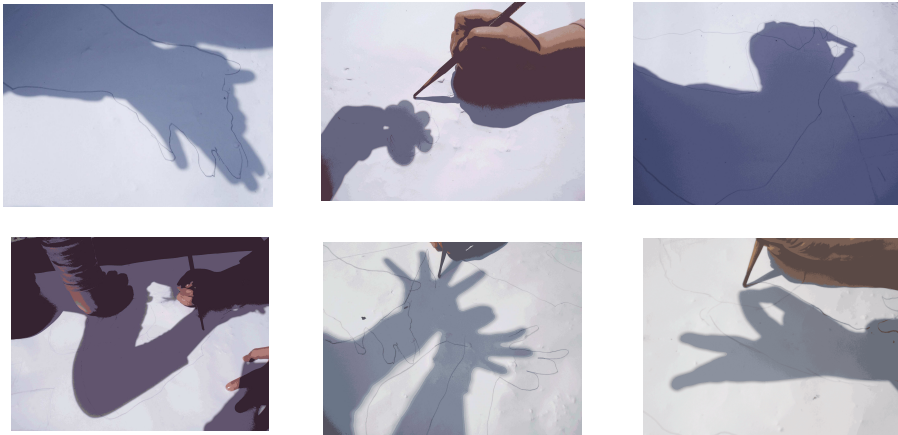
- ① 아동에게 다양한 손의 모양으로 그림자를 만들도록 하고 그 변화를 그려봄으로써 형태변화를 체험할 수 있다.
- ② 손이나 물체의 형태와 기울기에 따라 나타나는 여러 가지 모양에 즐거움을 얻는다. 여기서 3차원의 입체가 2차원으로 평면으로 변하는 모습을 이해할 수 있다.

**지도대상:** 그림자가 있다는 것을 만 2세 이상이 되어야 안다. 만 2세 이상의 아동에게 적합하다.

**준비물:** 전지, 연필, 여러 가지 물체(인형)

### 지도과정

- ① 바닥의 전지 위에 햇빛에 비춰서 보이는 여러 가지 손의 모양을 표현해본다.
- ② 한손이나 양손을 이용하여 다양한 모양을 만들어서 그려본다. 손에 여러 가지 물체(인형)를 들고 인형의 모양도 그려본다.  
이때 다양한 그림자를 만들어 그려보는 것이 좋다.



## 2) 그림자와 색의 놀이

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 색 셀로판지를 겹쳐 보므로, 색의 혼합을 알 수 있다. 빨강. 노랑. 파랑의 삼원색의 혼합을 알 수 있다.
- ② 셀로판지의 재질을 경험할 수 있다. 셀로판지의 아름다운 투명색을 느낄 수 있다.

- ③ 하드보드지의 높낮이와 기울기에 따라 여러 가지 평면모양이 나타나는 것을 알 수 있다.

**지도대상:** 만 6·7세 때에 색깔의 이름을 알고 색을 혼합하기 시작한다. 만 6·7세 이상의 아동에게 적합하다.

**준비물:** 두께가 얇은 검정색 하드보드지, 빨강·파랑·노랑색 셀로판지, 크레파스, 연필, 가위, 스카치테이프

**지도과정**

- ① 검정색 하드보드지에 무늬를 그려서 오려낸다.
- ② 오려낸 모양에 빨강·파랑·노랑색 셀로판지를 겹쳐서 스카치테이프로 붙인다.
- ③ 바닥에 전지를 고정시키고 ②를 햇빛에 비춰 나타나는 모양과 색의 변화에 대해 말한다.

예를 들면 빨강색 셀로판지와 파랑색 색 셀로판지가 겹쳐서 보이는 색이 보라색이 보이므로 빨강색과 파랑색을 혼합하면 보라색이 된다는 것을 알 수 있다.

하드보드지를 높게·낮게 드냐에 따라, 하드보드지의 기울기 정도에 따라 그림자의 모양이 바뀌는 것을 보여준다.

- ④ 비춰지는 모양을 그린 후 색을 칠한다.



(준비)



(과정)



(결과)

## 9. 발(발바닥, 발가락 등)로 표현하기

- 걷기, 널뛰기, 높이뛰기, 닭싸움(깨금발 뛰기)등을 응용.

### 지도대상

만 2세 아동은 대근육 운동능력이 발달되어 걸으면서 돌아다니기를 좋아한다. 이때 맨발로 걸어보는 것은 아동의 눈-발간의 협응력을 발달시키고 다리의 힘의 균형을 조절하는데 도움이 된다. 그리고 이때 아동은 음악에 맞춰 양발로 경충경충 뛰면서 춤을 출 수 있다.

깨금발 뛰기는 만 2세~7세 아동을 위한 놀이이다. 만 3세가 되면 한발로 설 수 있고, 직선을 따라 걸을 수 있다. 만 4세 아동은 신체 운동기술이 발달하여 한발로 서서 균형을 잡을 수 있다. 만 5세가 되면 제자리에서 높이뛰기와 달려와 높이뛰기를 할 수 있고, 만 6세 아동은 음악에 맞춰 걸을 수 있고 한발로 뛸 수 있으며, 달려와 높이뛰기를 할 수 있다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 음악에 따라 자유롭게 표현하므로 리듬 감각(운율감)을 체험한다.
- ② 발과 발바닥의 움직임에 따라 나타나는 흔적의 우연성과 그 흔적들이 겹치고 번지는 효과를 통해 즐거움 얻는다.
- ③ 발과 발바닥에 물감을 칠하여 다양하게 찍게 함으로써 아름다움을 느끼게 되고, 촉감을 느끼게 한다.
- ④ 반복성의 즐거움 얻는다. 관화제작의 초보적인 방법을 알도록 한다.
- ⑤ 풍부한 상상력을 길러 개성적이고 독특한 무늬를 만들 수 있다.

**준비물:** 전지, 물감, 붓, 팔레트, 테이프(동요, 클래식 등)

## 지도과정

- ① 전지를 바닥에 고정시켜 놓는다.
- ② 전지위에 발바닥에 물감 묻혀 다양하게 색칠한 후 찍는다.  
예를 들면, 발바닥을 한가지색으로 색칠하기. 물감으로 발바닥의 아래·위 부분을 다르게 색칠하기. 발가락마다 다르게 색칠하기 등이 있다.
- ③ 발바닥을 다양한 동작으로 그린다. 여기서 발의 옆면이나 발끝에 물감을 칠해서 표현해 본다.
- ④ 두발에 물감을 묻혀 한발 또는 두발로 뛰기를 한다.(높이높이 뛰어라) 이때 발의 방향을 여러 방향으로 바꾸면서 뛴다.
- ⑤ 혼자서 아니면 다른 사람과 음악에 맞춰 걷거나 한발로 뛰거나 춤을 춰도 된다.
- ⑥ 발가락에 물감을 묻혀 그려 본다.
- ⑦ 발로 다양하게 표현을 하면서 생긴 모양을 보면서 생각나는 것을 말한다. 어떤 아동이 발로 표현을 하다가 글자 ‘바’가 보인다고 하니 다른 아동이 ‘보’를 찍고 싶으면서 여러 동작의 발모양으로 찍었다. 발을 움직이면서 찍다가 여러 가지 동물, 꽃 등을 말하였다.



(과정1)



(과정2)



(과정3)



(결과)

## 10. 신발 찍기

지도대상: 만 2·3세 이상의 아동에게 적합하다.

조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 신발의 밑면, 옆면 등 다양하게 찍어봄으로써 신기함을 느낀다. 어떤 모양이 박힌다고 하는 것에 관심을 갖는 것이 관화의 시초이다. 관화 제작의 초보적인 방법을 알도록 한다.
- ② 신발로 그리기와 신발의 밑면, 옆면 등 다양하게 찍힌 흔적과 모양을 통해 점, 선, 면의 아름다움을 느낄 수 있다.
- ③ 계속 똑같은 모양을 찍을 수 있어서 반복성의 즐거움 얻는다.
- ④ 풍부한 상상력을 길러 개성적이고 독특한 무늬를 만들 수 있다.
- ⑤ 아동들이 감정과 느낌을 자유롭게 표현할 수 있다.

준비물: 전지, 여러 종류의 신발(운동화, 구두, 샌달, 슬리퍼 등), 물감

## 지도과정

- ① 전지를 바닥에 놓는다.
- ② 여러 종류의 신발의 밑바닥이나 옆면에 물감을 칠해서 찍는다. 옆면과 밑바닥을 찍어서 꽃 등을 표현해본다.
- ③ 신발을 붓이라고 생각하고 그리거나 돌리면서 표현해 본다. 그리고 신발을 던져서 표현해 본다. 그래서 생긴 흔적을 보고 생각나는 것을 말해본다.
- ④ 신발의 밑바닥에 물감을 칠해서 신발을 직접 신고 걸으면서 여러 동작을 하면서 자연스럽게 신발자국을 표현해 보기도 한다.



(과정들: 찍기, 던지기, 그리기, 돌리기, 걷기)



(결과)

## 11. 핑거 페인팅

손가락 그림은 팔과 온몸을 사용하여 표현하므로 아동들에게 신체적 감각을 성장시키고 정신 건강에도 좋다. 그리고 감각 경험에 도움이 된다. 손가락을 두드리고 칠하면서 스트레스를 풀 수 있다.

### 1) 손가락에 물감 묻혀 노래를 부르며 점찍기, 그리기

손을 붓처럼 생각하고 손에 물감을 묻혀 종이에 찍고 그리는 등 자유롭게 놀이처럼 표현해보는 활동은 중요한 조형놀이이다.

#### 지도대상:

손가락은 만 2세부터 사용할 수 있다. 손가락 그림은 만 3세부터 가능하다. 이때는 두 손을 교대로 사용할 수 있다. 만 6세가 되면 왼손잡이 또는 오른손잡이가 굳어진다. 아동들에게 각각 나이에 맞는 노래를 부르면서 점찍기, 그리기를 한다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 반복되는 점, 우연의 효과를 통해 즐거움을 얻는다.
- ② 손을 붓처럼 이용하여 다양한 표현을 할 수 있다.
- ③ 리듬에 맞추어 놀이를 하므로 자유롭고 재미있는 표현이 되게 한다.
- ④ 손가락의 촉감을 즐기면서 손의 생김새를 이해한다.
- ⑤ 아동들은 자신의 감정, 느낌, 생각을 표현할 수 있어 정신 건강에도 도움이 된다.

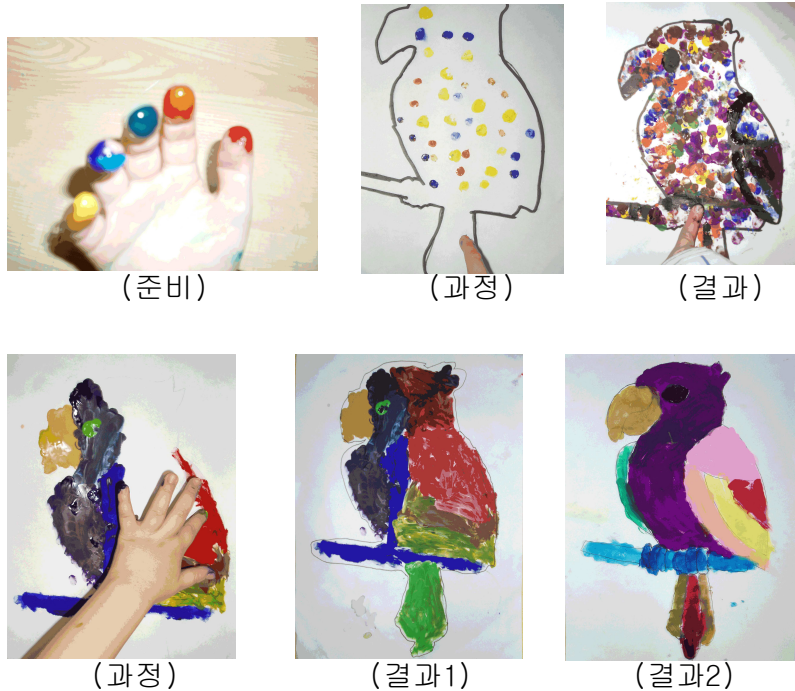
**준비물:** 연필, 도화지, 다양한 색의 물감, 붓, 팔레트

### 지도과정

- ① 도화지에 어떤 형태의 외곽선을 그려준다.
- ② 손가락 끝부분마다 각각 다른 색의 물감을 묻힌다.
- ③ 노래를 부르며 손가락으로 점을 찍어 어떤 형태 속을 채운다. 이때 노래는 나이에 맞고 아동이 좋아하는 것을 부른다.
- ④ 만 7세 이상의 아동은 형태에 점이 차면 형태의 테두리와 새의 눈과 날개 등 세부적인 것을 손이나 사인펜으로 그려준다.  
어떤 아동이 형태의 테두리를 점을 찍고 싶어 하여 찍으라고 했더니 조금 찍다가 찍기 싫다고 하였다. 여기서 아동들은 자유로움을 좋아하는 것을 알 수 있다.  
그리고 지도과정③에서 점을 찍지 않고 선을 그리면서 형태를 색칠을 해도 된다.

### 유의사항

- ① 손가락에 물감을 너무 많이 사용하지 않는다. 손에 물감을 많이 찍으면 물감이 흘러내린다.
- ② 물감이 튀겨서 옷에 묻을 수 있으므로 헌옷이나 앞치마를 준비하여 마음껏 표현할 수 있게 한다.



(준비)

(과정)

(결과)

(과정)

(결과1)

(결과2)

## 2) 눈감고 음악에 들으며 핑거 페인팅 하기(봉사놀이 응용)

봉사놀이는 옛날에 눈이 안 보이는 사람을 ‘까막눈’ 이라고 불렀는데 눈을 가리고 놀이를 하니 ‘까막잡기’ 라고도 하고, 눈을 싸매고 캄캄한 속에 사람을 찾는 놀이라는 데서부터 붙여진 이름이라고 한다. 그리고 어두운 밤에 순찰을 하면서 사람을 감시하고 찾는 순사(옛날의 순찰병)에서 부터 유래되었다고도 한다.

한 손으로 그림을 그린다는 개념을 탈피시켜 양손을 움직여서 미술을 놀이로서 그림을 그려보도록 함으로써 흥미를 가지고 그림활동에 참여할 수 있게 한다.

**지도대상:** 만 2세가 되면 음악에 맞춰 움직일 수 있다. 만 2세 이상의 아동에게 적합하다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 손을 음악에 맞춰 자유롭게 움직여서 표현되는데서 즐거움을 느끼며 리듬감을 즐기며 감정을 표현한다.
- ② 손가락의 촉감을 통한 즐거움을 느끼게 된다.
- ③ 미술과 음악의 상호작용을 느껴본다.
- ⑤ 상상력을 자극한다.

**준비물:** 도화지, 스카치테이프, 물감, 헤어 젤, 테이프(동요, 클래식 등)

### 지도과정

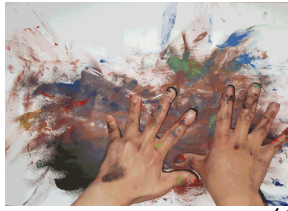
- ① 도화지를 스카치테이프로 고정시킨다.
- ② 도화지 위에 물감을 자유롭게 짜놓는다. 이때 물감을 적당하게 짜놓는 것이 좋다.
- ③ 손가락에 젤을 바르고 음악을 틀어 놓는다.
- ④ 눈을 감고 음악에 맞춰 손을 자유롭게 움직인다.
- ⑤ 눈을 뜨고 음악을 들으면서 무슨 생각을 하면서 움직였는지 말해 본다.
- ⑥ 그림을 보고 생각나는 것 말해 본다.

### 유의사항

- ① 옷을 버리지 않도록 헌옷이나 앞치마를 준비한다.
- ② 수업이 끝난 후 손을 잘 씻어 다른 곳에 묻히는 일이 없도록 한다.
- ③ 도화지에 물감을 너무 많이 짜놓으면 나중의 작품이 검은색에 가까운 한가지색으로 표현될 수 있다.
- ④ 음악을 동요외에도 클래식, 우리 고유의 전통음악 등 다양한 음악을 경험하게 한다.
- ⑤ 아동들이 음악에 빠져 들어가서 표현하도록 한다.



(준비)



(과정)



### 3) 손 찍기

지도대상: 만 2·3세 이상의 아동에게 적합하다.

#### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 다양한 손 모양 찍기를 통해 아름다움을 느끼고 판화제작의 초보적인 방법을 알도록 한다.
- ② 풍부한 창작력을 길러 개성적이고 독특한 무늬를 만들 수 있게 한다.
- ③ 아동은 자신의 감정과 느낌, 생각을 표현할 수 있다.
- ④ 자신의 신체의 일부를 찍어봄으로써 자신감을 갖게 한다.
- ⑤ 손바닥에 물감을 칠해서 찍게 함으로써 손에 촉감을 느끼게 한다.

준비물: 도화지, 접시, 다양한 색의 물감, 꽃잎

#### 지도과정

- ① 손바닥을 찍을 종이를 준비한다.
- ② 물감을 접시 위에 적당히 타서 준비한다.
- ③ 손바닥에 여러 가지 색의 물감을 찍어 종이 위에 찍는다. 다양한 방법으로 찍어 본다(손바닥을 짝 펴고 찍어도 보고, 조금 오므리고 찍어도 보고 손등과 주먹 쥔 손의 옆면 등 다양하게 찍어보게 한다).  
물감을 알맞게 발라 손바닥의 질감이 나타나도록 해본다. 손바닥의 모양을 이용하여 여러 가지 사물의 모양을 만들어보아도 재미있다.

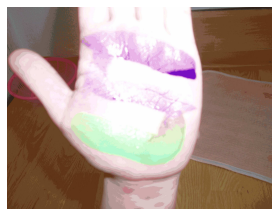
- ④ 다른 색으로 다시 찍을 때는 걸레나 물에 손을 씻고 난 후 다시 찍는다.
- ⑤ 마지막에 꽃을 붙여 꾸며줘도 된다.

**유의사항**

- ① 옷을 버리지 않도록 헌옷이나 앞치마를 준비한다.
- ② 수업이 끝난 후 손을 잘 씻어 다른 곳에 묻히는 일이 없도록 한다.



(준비)



(준비)



(과정)



(과정 · 결과)



(준비)



(과정)



(결과)

## 12. 손가락이나 얼굴에 물감 칠해서 꾸미기

지도대상: 만 2세 이상 아동에게 적합하다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

몸 자체를 미술표현에 활용하거나 행위를 통한 조형탐색이다. 인간의 몸도 하나의 미술재료이며 매체일 수 있다는 것을 직접적인 체험을 통해 이해하고 표현하게 하는 것이다.

준비물: 물감, 붓, 거울

### 1) 손가락 퍼핏

#### 지도과정

- ① 손가락 모양을 마음대로 움직여서 표현하고 싶은 것을 생각한다.
- ② 손가락에 물감으로 색칠하여 꾸민다.
- ③ 팔에도 생각나는 것을 색칠하여 꾸며본다.



(과정)



(결과)

## 2) 페이스 페인팅

### 지도과정

- ① 거울 안에 자신의 모습을 비춰보고 표현하고 싶은 것을 생각한다.
- ② 물감으로 자신의 얼굴과 손, 손가락 등을 표현해본다.
- ③ 친구들과 역할극 놀이를 해본다.



(과정)



(결과)



(결과)

## 13. 선긋기

직선과 곡선, 꺾은 선 등 무늬그리기와 구성의 기초를 닦는다. 점을 찍어 선을 긋는데 즐겁고 유쾌하게 하여야 한다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 여러 종류의 선을 자유롭게 익숙하게 그릴 수 있다.
- ② 느낌과 소재에 따라 여러 가지 종류의 선을 그리는 경험을 갖는다.
- ③ 여러 가지 색채와 선의 반복을 통하여 흥미를 갖도록 한다.
- ④ 색선의 변화에 관심을 갖도록 한다.

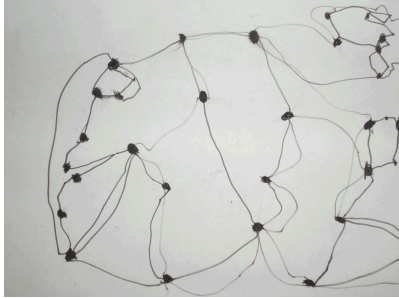
### 1) 점과 점을 마음대로 연결하여 선긋기

지도대상: 만 3세 이상의 아동에게 적합하다.

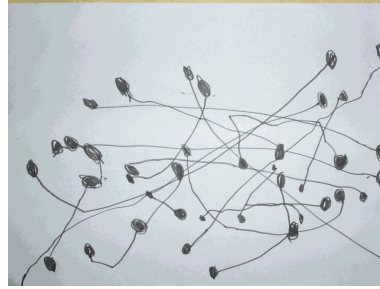
준비물: 도화지, 사인펜·색연필·크레파스 중 1개

## 지도과정

- ① 도화지에 점을 마음대로 찍는다.
- ② 점과 점을 여러 가지 선으로 마음대로 연결하여 표현한다.



(결과1)



(결과2)

## 2) 여러 가지 종류의 선 그리기

지도대상: 만 5세 이상 아동에게 적합하다.

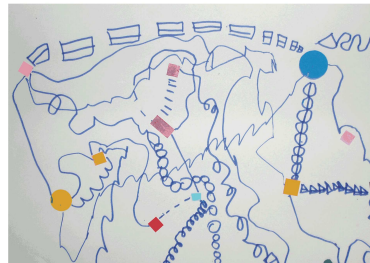
준비물: 도화지, 색종이로 만든 다양한 형태의 점, 사인펜·색연필·크레파스

## 지도과정

- ① 색종이로 된 여러 가지 모양과 크기의 점을 준비한다.
- ② 도화지에 마음대로 붙인다.
- ③ 사인펜이나 색연필, 크레파스로 점과 점을 여러 종류의 선과 다양한 색으로 그으면서 연결해 본다.



(결과1)



(결과2)

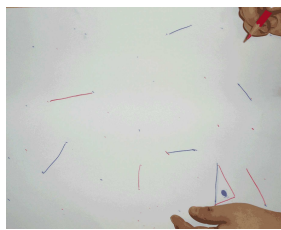
### 3) 삼각형 만들기 놀이

지도대상: 만 7세 이상 아동에게 적합하다.

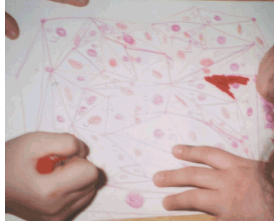
준비물: 도화지, 색연필, 크레파스

#### 지도과정

- ① 도화지에 점을 마음대로 찍는다.
- ② 가위바위보를 하여 이긴 사람이 먼저 점과 점을 연결하여 선을 긋고, 그 다음에 진 사람이 선을 긋는다. 이렇게 선을 계속 긋다가 삼각형을 완성한 사람이 그 삼각형의 주인이 된다. 이때 각자 자신의 삼각형을 알아볼 수 있는 표시를 해놓는다.
- ③ 삼각형을 많이 만든 사람이 이기는 것이다.
- ④ 각자 자신의 삼각형에 좋아하는 색깔을 칠한다.



(과정)



(결과)

### 14. 돌멩이로 표현하기

미술시간이라면 도화지에 크레파스나 그림물감으로 그린다는 개념적인 사고에서 탈피하여 새로운 재료로 새로운 기법을 활용하여 즐겁게 놀이화하여 작품을 만들어야 한다. 산에서 여러 종류의 돌을 모아서 돌로 그림을 그려서 색을 칠해보기도 한다.

## 1) 돌멩이로 그리기

**지도대상:** 만 2세~만 6세 아동은 돌멩이로 난화그리기를 하고, 만 7세 이상의 아동은 그리고 싶은 대상을 그린다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 다양한 종류의 돌멩이로 마음대로 움직여서 다양한 선과 색으로 난화를 표현하면 눈-손 간의 협응력을 키워준다.
- ② 자유화는 아동에게 충족감을 줌으로써 자존감을 발달시켜 자기표현을 확장시켜 줄 수 있다

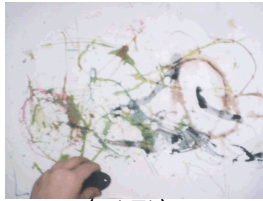
**준비물:** 도화지, 다양한 모양과 형태의 돌멩이, 물감

### 지도과정

- ① 여러 가지 돌멩이의 형태와 특징을 찾는다.
- ② 여러 종류의 돌멩이 표면에 여러 색의 물감을 칠해서 마음대로 그려본다.  
돌멩이마다 그어지는 선의 느낌이 다르다. 이때 돌멩이의 면이 울퉁불퉁 거친 것보다 매끈한 돌멩이가 선이 더 잘 그려진다는 것을 알 수 있다.
- ③ 돌멩이로 색칠을 해본다.

### 유의사항

- ① 아동이 그린 선과 모양들을 질문하고 칭찬해준다.
- ② 처음 그림의 윤곽선을 그릴 때에는 매끈한 돌이나 약간 거친 것으로 그리는 것이 좋다. 아주 거친 돌멩이로 그리면 선이 잘 안 그려져서 아동이 그림그리기를 싫어할 수도 있다.



(과정)



(결과1)



(결과2)

## 2) 돌맹이를 늘어놓고 꾸미기

지도대상: 만2세 이상의 아동

조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 돌맹이로 재미있는 모양을 꾸밀 수 있게 한다.
- ② 상상력과 창의력이 길러질 수 있게 지도한다.
- ③ 늘어놓기로써 아동들의 장식적 욕구를 만족할 수 있게 한다.
- ④ 형과 색의 변화에 관심을 가지도록 한다.

준비물: 다양한 크기의 돌맹이, 바둑알, 물감, 붓

지도과정

- ① 여러 개의 돌맹이를 만져보고 느낌을 이야기해본다.
- ② 돌맹이를 어떻게 꾸밀 것인지 구상한다.

- ③ 돌맹이 중에 몇 개의 돌맹이에 선 그리기와 색칠을 해본다.
- ④ 다양한 돌맹이와 바둑알로 여러 가지 형태로 바닥에 늘어놓고 꾸미기를 해본다.



(과정)



(결과)

## 15. 퍼즐 미술놀이

퍼즐은 1760년대 영국의 지도 제작 회사에서 나무에 그려놓은 지도를 작은 조각으로 잘라 학습용으로 배부하면서 시작되었는데, 이 놀이를 통해 아동들이 지리와 역사를 공부하게 되었다. 그로부터 240년이 지난 오늘날의 퍼즐은 교육용과 놀이문화로 정착되었다.

만 2세 아동은 2~5조각 퍼즐, 만 3세 아동은 5~10조각 퍼즐, 만 4세 아동은 10~20조각 퍼즐, 만 5세 아동은 15~30조각 퍼즐, 만 6세 아동은 100조각 퍼즐, 만 7세 아동은 200조각, 만 8세 아동은 300조각 맞추기가 적당하다. 그러나 이러한 원칙이 미술영역의 자유화나 명화를 퍼즐놀이 할 때는 이것이 적용되지 않는다. 미술영역에서는 일반 퍼즐놀이보다 조각을 적게 하여야 한다. 사진이나 명화를 선택할 때 복잡한 그림은 어려워한다. 일반적으로 아동들은 사진이나 명화보다는 자유화를 그려서 퍼즐놀이를 하는 것을 더 쉽게 생각한다. 아동들은 들은 퍼즐을 맞추면서 자연스럽게 그림감상을 할 수 있는 놀이이다.

**지도 대상:** 만4세 이상의 아동에게 적합하다.

**조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)**

- ① 선, 색, 모양 등을 이해할 수 있다.
- ② 퍼즐놀이는 아동은 들의 사고력, 상상력, 조직력, 집중력과 인내력을 기르는데 도움을 줄 수 있다.
- ③ 순서의 개념을 익힐 수 있다.
- ③ 그리기와 붙이기를 통해 재미를 느낄 수 있다.
- ④ 자유화는 자기표현을 확장시켜 줄 수 있다

**1) 자유화 퍼즐놀이**

**준비물:** 도화지2장, 크레파스, 물감, 가위, 자, 풀

**지도과정**

종이에 그림을 그린 후 그것을 찢거나 오린 후 다시 붙이는 방법이다.

- ① 자유화를 그린다.
- ② 자유롭게 찢거나 가위로 오린다. 이때 너무 많이 자르면 나중에 퍼즐 맞추기가 어렵다.
- ③ 자신이 그렸던 그린 그림을 생각하면서 다른 도화지에 놓아보면서 배치해본다.
- ④ 풀로 붙여 완성한다.



(결과1)



(결과2)

## 2) 명화나 사진 퍼즐놀이

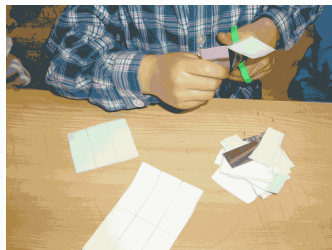
준비물: 도화지, 명화나 사진, 자, 가위, 풀

### 지도과정

- ① 단순한 명화나 풍경사진을 선택한다.
- ② 명화나 사진 뒷면에 가위로 가로·세로로 등분을 한다. 이때 등분을 많이 하면 어려워한다.
- ③ 등분한대로 자른다.
- ④ 자른 것을 흩으려 놓는다.
- ⑤ 도화지에 원래 그림대로 맞추어 놓은 후 풀로 부친다. 이때 원래 그림대로 정확하게 하면 어려워한다. 예를 들면 풍경화를 선택할 경우 위 부분은 하늘, 아래는 바다를 찾게 한 후 마음대로 붙이게 한다.

### 유의사항

- ① 복잡한 명화나 사진을 선택하면 아동들이 어려워하므로 단순한 명화나 사진을 선택한다.
- ② 연령에 따라 조각의 수를 잘 조절해야 한다. 나이가 어릴수록 조각을 적게 해야 한다.



(과정)



(결과)

## 16. 나무젓가락으로 발 만든 후 표현하기(산가지 놀이, 성냥개비 놀이)

산가지란 과거에 수를 세기 위하여 수숫대, 싸리, 나무개비 등을 매끈하고 짧게 깎아 사용하던 가는 대를 말한다. 이 산가지가 옛날에는 계산도구로 사용되다가 놀이기구로 바뀐 것이다. 근래에는 산가지 대신 성냥개비를 가지고 놀이를 한다. 때와 장소를 가리지 않고 즐길 수 있다.

**지도대상:** 만 5세 이상의 아동에게 적합하다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 바탕을 꾸미고 완성하는 과정을 통해 독창성을 키워준다.
- ② 한 작품을 꾸밀 때 기존의 사고를 탈피하려는 시도는 새로운 아이디어를 스스로 생성해내는 과정이다.

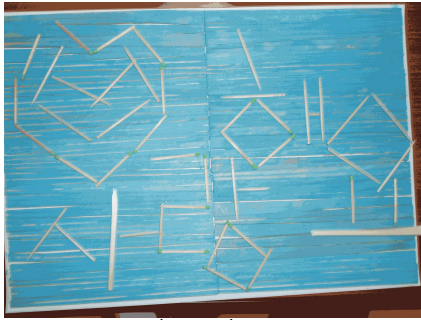
**준비물:** 하드보드지, 나무젓가락, 물감, 성냥개비, 이쑤시개, 강력풀이나 분드

### 지도과정

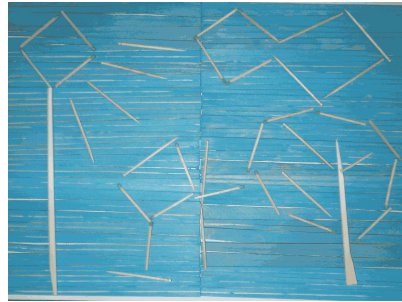
- ① 하드보드지 위에 나무젓가락을 나란히 열거하여 붙인 후 어떤 한 가지 색으로 색칠한다.
- ② 그 위에 성냥개비와 이쑤시개로 꾸민 후 붙인다.

### 유의사항

아동이 그림으로 표현하기 어려운 것을 글로 표현하는 것을 잘못된 것이라고 여기지 말아야 한다.



(결과)



(결과)

### 17. 모래놀이(소꿉놀이, 두꺼비 집짓기 등의 놀이)

이 놀이는 모래를 파고 쌓고 긁으며 여러 가지 모양을 만드는 활동이다. 바깥에서 하는 놀이이므로 동기유발이 쉽고 아동들의 자기표현을 확장시킬 수 있다. 모래로 자기의 의도대로 형태를 마음대로 달리 할 수 있어 일단 활동이 시작되면 흥미를 느낀다.

모래로 가상놀이와 환상놀이를 할 수 있다. 예를 들면 음식 만들며 소꿉놀이를 하는 것이다. 이것은 만들기 영역의 미술 활동이다.

모래놀이는 상상력을 발휘할 수 있고, 긴장완화에 도움이 된다.

소꿉놀이의 유래는 아주 옛날부터 사람들이 모여 살기 시작하면서 자연 발생적으로 생겨난 것이다.

#### 지도대상:

12개월~15개월 된 영아는 맨발로 모래 위를 걸을 수 있고 만 2세의 아동은 바닥에 모래를 가지고 손을 마음대로 움직이며 선긋기 표현을 해보고 두껍아 놀이도 해본다.

만 3~5세 아동은 모래를 사용하여 만든 결과물보다 모래를 섞고 비비고 하는 과정에서 기쁨을 느끼고, 손놀림이 자유스럽게 지도되어야 한다.

그리고 이 시기에는 모래를 그릇에 담고 쏟기, 모양찍기 등을 탐색하는 놀이를 많이 하고, 성인의 역할에 관심이 많아지고 상상력이 풍부하여 엄마, 아빠 역할을 하면서 소꿉놀이를 많이 한다.

### **조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)**

- ① 모래의 특성을 이해할 수 있다. 건조한 모래보다 습기가 있는 모래로 만들기를 하면 형태가 더 잘 나온다는 것을 알고, 또 젖은 모래가 색깔이 진하다는 것을 알 수 있었다.
- ② 모래를 비롯한 여러 가지 재료로 표현을 하므로 창의력, 상상력을 촉진시킬 수 있다.
- ③ 모래로 만든 모양을 보며 새로운 형태를 관찰할 수 있다.
- ④ 모래를 파고, 쌓고 옮기는 활동을 통해 마음의 안정을 얻을 수 있으며 기쁨과 성취감을 느끼게 되어 아동의 정서 발달에 도움이 될 수 있다.

**준비물:** 모래가 있는 놀이터, 종이컵, 나뭇가지, 나무젓가락, 돌, 공, 단추, 성냥개비, 아스크림 통, 소꿉놀이 장난감(바가지, 통, 쓰레받기 등)등등

### **지도과정**

- ① 모래로 무엇을 만들 것인지 이야기 한다.
- ② 아동들을 데리고 모래가 있는 놀이터로 간다. 햇빛이 드는 곳보다 그늘진 곳이 좋다.
- ③ 각자 생각한 모양을 손이나 종이컵, 나뭇가지, 성냥개비, 나무젓가락 등을 이용해서 만들어 본다. 모래에 나뭇가지를 심어서 동산을 꾸며보기도 한다. 이러한 표현활동은 정서장애아의 심상을 자발적으로 표현하게 하여 아동들 스스로 치유를 가능하게 한다.
- ④ 모래로 두꺼비 집짓기 노래를 부르며 두꺼비 집짓기를 해본다.
- ⑤ 마지막에 소꿉놀이를 하면서 모래로 다양한 음식을 만들어 본다.
- ⑥ 모래밭을 나올 때는 신발과 옷의 모래를 털는다.

## 유의사항

- ① 실내에서 학습이 이루어지면 실내가 모래로 인하여 엉망이 될 수 있기 때문에 바깥에 나가 자연과 더불어 활동하는 것이 효과적이다.
- ② 모래로 만들기를 할 때 땅 속에 있는 습기가 있는 모래를 이용한다. 놀이터에 깔려 있는 모래는 건조해서 만들기를 할 때 어려움이 있다.
- ④ 땅바닥에서 하는 놀이므로 안전한 장소를 택한다. 모래를 다른 사람에게 던지거나 입에 넣지 않고, 위험한 물건 사용하지 않도록 한다.
- ⑤ 놀이가 끝난 후에 정리정돈하고 반드시 손을 씻도록 한다.



(준비)



(과정)



(결과)



(준비)



(과정)



(결과)



(준비)



(과정)



(결과)



(준비)



(과정)



(결과)



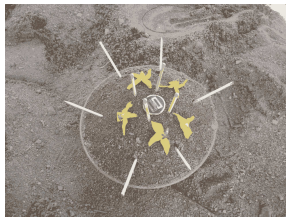
(소꿉놀이 과정 · 두꺼비 집 짓기)



(과정)



(결과)



## 18. 모래로 그리기

모래의 특성을 이해하고 질감 있는 모래그림을 표현할 수 있다.

**지도대상:** 만2세 이상의 아동에게 적합하다.

**조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)**

- ① 모래의 특성을 이해할 수 있고, 모래는 다양한 것을 표현할 수 있어 창의력을 촉진시킬 수 있다.
- ② 모래로 만든 모양을 보며 새로운 형태를 관찰할 수 있다.

**준비물:** 도화지, 모래, 물감, 풀

**지도과정1**

- ① 도화지에 풀로 그리고 싶은 것을 그린다.
- ② 풀이 마르기 전에 도화지 위에 모래를 뿌린다.
- ③ 도화지의 모래를 털어내면 풀 위에 모래만 남는다.
- ④ 모래가 남은 데를 물감으로 그린다.



(과정1)



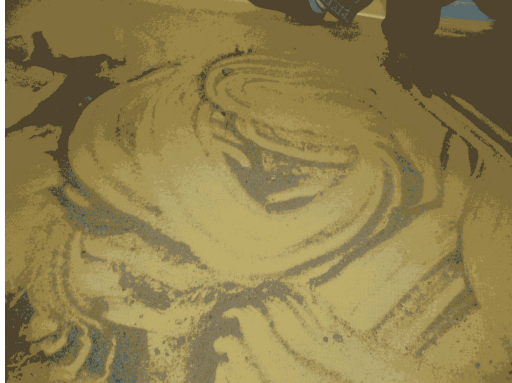
(과정2)



(과정3)

## 지도과정2

- ① 바닥에 모래를 깔아놓는다.
- ② 모래를 손으로 마음대로 움직여서 표현해본다.



(과정, 결과)

## 19. 롤러스케이트를 타고 그리기

스케이팅은 서기 10세기경 스웨덴 사람들이 겨울철에 쇠날 박은 구두를 신고 얼어붙은 섬과 섬 사이를 건너다녔다는 것이 효시다. 스케이팅은 북유럽, 미국, 러시아 등지로 전파되었다. 18세기 초엽 독일에서는 영국 천연 스케이트장이 등장할 정도로 스케이팅을 즐기는 사람들이 급격히 늘었다.

19세기 말엽 스케이팅은 주로 짝지어 다니는 것이 일반적이었다. 남녀가 짝을 지어 데이트하는 경우도 많았다.

**지도대상:** 만 7세 이상의 아동에게 적합하다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 롤러스케이트를 타고 우연적으로 나타나는 흔적을 통해 재미를 느낄 수 있다.

- ② 롤러스케이트의 움직임에 따라 나타나는 여러 방향의 선과 색채의 결합으로 다양한 선과 모양이 겹쳐진 것을 볼 수 있다.

**준비물:** 전지, 물감, 롤러스케이트

**지도과정**

- ① 전지를 바닥에 깔고 물감을 짜놓는다.
- ② 전지 위를 롤러스케이트를 자유롭게 탄다. 이때 똑바로 왔다 갔다하기도 하고, 실력이 좋으면 둥글게 돌아도 된다. 물감이 마르지 않도록 빠른 시간에 마무리를 해야 한다. 그렇게 하려면 아동들이 롤러스케이트를 탈 때 다른 곳에 가지 않도록 정신을 집중하도록 해야 한다.
- ③ 전지 나타난 흔적을 보고 생각나는 것 말하기  
어떤 글자와 동물 모양 등을 말하고 전체 모양이 사람 같다고 함.

롤러스케이트 대신 자전거로 표현해도 된다. 만 3세 아동은 세발자전거를, 만 6세가 아동은 두발 자전거를 타면서 그리기를 할 수 있다.



(준비)



(과정)



(결과)

## 20. 빗자루 이용하여 표현하기

주로 물감의 끈끈한 상태와 빗자루의 크기에 따라 다르게 표현되어 진다. 이때 빗자루가 움직일 때 살짝 스치는 감으로 할 때 그 표현이 재미있게 된다. 물감의 농도를 알맞게 하여 빗자루의 움직이는 속도를 바르게 하여 동적인 느낌을 나타내본다.

**지도대상:** 만 4세부터 거친 솔로 칠하기를 할 수 있어서 만 4세 이상의 아동 적합하다.

### 조형적인 수업지도 목표(조형미술로서 내용)

- ① 물감의 농도에 따라 질감이 다름을 경험하게 한다.
- ② 빗자루의 속도에 따라 거친 질감과 속도감을 느끼게 한다.
- ③ 여러 가지 재료에 따라 질감을 표현함으로써 즐거움을 맛보게 한다.

- ④ 빗자루와 붓의 종류에 따라 나타나는 다양한 선(굵은 선, 얇은 선, 갈 필 등)의 흔적을 통해 재미를 느낄 수 있다.
- ⑤ 다양한 색깔의 선과 색이 합쳐져서 표현되므로 색의 혼합을 알 수 있다.
- ⑥ 빗자루나 붓을 그릴 때와 쳄을 때 다르게 표현이 되어서 그 느낌이 다르다.

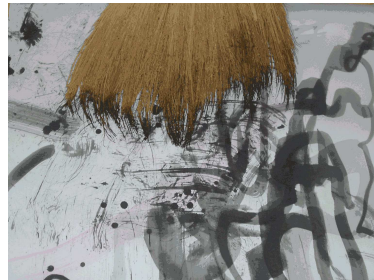
**준비물:** 전지, 먹물, 물감, 솔의 재료가 다른 빗자루, 붓, 접시

**지도과정**

- ① 여러 종류의 빗자루와 붓을 관찰해 본다. 그것으로 그릴 수 있는 방법에 대해 이야기 해본다.
- ② 바닥에 전지를 놓는다.
- ③ 여러 종류의 빗자루와 붓에 물감이나 먹물을 묻혀서 자유롭게 그려본다.
- ④ 그려진 모양을 보고 생각나는 것을 이야기 한다.



(과정1)



(과정2)



(결과1)



(결과2)

현대에는 유희성을 주제로 한 작품들이 많은데, 너무 어린 영아가 아닌 유·초등학생들에게는 이러한 현대미술의 표현들을 접할 수 있는 기회를 마련해주어 사물을 새롭게 바라볼 수 있는 안목을 기르는 것이 필요하다.

실제 수업 시 유·초등학생들에게 수업과 연관된 현대 작가의 작품을 보여주면 미술에 흥미를 유발시키고 자연스럽게 표현력도 높아진다.

예를 들면 「핑거 페인팅」에서 ‘오치균’ 작가의 작품을, 산가지 놀이를 응용한 「나무젓가락 발 위에 꾸미기」에서는 ‘조돈영’ 작가의 작품을, 「모래놀이」에서는 ‘김길만’ 작가의 작품을 보여주면 좋다(도판1, 도판2, 도판3).

## IV. 결 론

오늘날에 놀이는 기계문명의 발달로 텔레비전이나 컴퓨터 게임 등이 일상화되면서 뛰면서 활동하는 놀이는 쇠퇴하고, 앉아서 보는 놀이가 극성을 부리고 있다. 그래서 인간의 체력을 쇠약하게 만들고, 정신을 해치고 있다. 이러한 현실에서 미술영역에 줄넘기, 팽이 돌리기, 과녁 맞추기, 구슬치기, 산가지 놀이 등을 간접적으로 접목시켜야 한다.

아동들은 어떤 활동이든 처음부터 어떤 목적을 가지고 의식적으로 시작하는 것이 아니라 즐거움과 만족감을 느껴 자연스럽게 시작할 때 삶의 필요한 요소들을 비롯한 여러 가지 것들을 쉽게 습득하게 된다.

가령, 음악을 듣거나 춤을 추면서 미술활동을 한다거나, 빛과 그림자놀이, 모래놀이, 소꿉장난, 손가락 인형놀이 등과 같이 다른 예술이나 체육과 · 자연과의 타 교과와 통합하여 지도를 하고, 놀이를 통해 몸이 가는대로 손이 가는대로 우연에 의해 표현되는 자동기술법을 이용하면, 개방적으로 자기를 표현할 수 있게 되고, 아동들은 적극적으로 자신의 의사를 표현할 수 있게 되고, 언어로 표현하기 힘든 자신의 감정을 자유롭게 표현할 수 있어서 자신의 욕구를 충족시켜 주거나 스트레스를 해소시켜 줄 수 있다.

또한, 놀이를 통한 미술활동은 미술과목을 꺼리는 아동들에게 거부감을 줄이고, 학습의 효과도 높일 수 있다.

그리고 미술활동을 활발한 신체활동과 결들여 하게 되면, 근육운동감각을 자극하고, 몸을 이완시키고, 에너지를 배출시켜주고, 오감을 자극하고, 다양한 흥미를 유발하여 자발적이고 재미있는 미술교육이 될 수 있게 해준다.

마지막으로 아동 스스로 환경을 탐색하고 자신의 상상력을 자유롭게 표현하고 조절하면서 신체적 · 인지기능 · 도덕성 · 사회성 · 상상력 · 독창성 · 창의성 · 정서의 발달을 도와 줄 수 있다.

이와 같은 효과는 자기 자신의 성취를 통해 자존감을 형성시켜준다.

교육자가 아동들의 눈높이에 맞춰 설 때 아동들이 심리를 이해할 수 있고, 그들의 개성을 존중하고 그들이 자신이 표현하고자 하는 바를 충분히 펼칠 수 있도록 환경을 조성할 때, 풍부한 감성을 길러줄 수 있다.

한 가지 주목해야 할 것은 미술활동이 단독으로 행해지는 것이 아니라 집단 속에서 이루어질 때 아동들은 그 집단을 이해하고 사회성을 배울 수 있다는 것이다. 남들과 어울리려는 친사회적인 행동(여러 가지 일에 대해 서로 이야기하기, 차례 지키기, 양보하기, 협동하기 등)을 하는 동안 타인과 조화를 이루는 방법을 배우게 된다. 그러나 어느 정도 시간이 지나면 또래 간의 경쟁을 하기 시작하거나 갈등을 초래할 수도 있다. 이때 선의의 경쟁이나 협동을 통하여 슬기롭게 대처하는 능력을 가르쳐야 한다. 단, 선의의 경쟁 시, 또래 아동들의 작품을 감상할 수 있는 기회를 형성함으로써 심미감을 기르는데 큰 도움이 되므로 지나친 경쟁은 피하도록 조절해야 한다.

이와 같이 미술을 딱딱하게 가르치는 것보다 놀이를 통해 지도하게 되면 여러모로 좋다.

아동들의 연령별 미술활동은 개개인마다 발달수준 등이 다르기 때문에 각자 발달 수준, 능력, 적성 등을 고려하여 거기에 맞는 것을 선택하도록 하기 위해 교육내용 및 방법을 다양화시켜야 한다.

미술활동을 연령별로 엄격히 구분하여 지도하는 것은 어렵다. 예를 들면, 롤러스케이트는 만 5세부터 탈 수 있고 줄넘기도 만 6세부터 할 수 있다고 하나, 연구 결과 롤러스케이트를 탈 줄 아는 아동들의 나이는 다양하였다. 따라서 여기 논문에 제시된 연령은 단지 대략적인 것임을 유념해야 한다.

미술놀이의 항목, 내용을 실제 미술지도에 활용함에 있어서 좀더 실질적인 연구가 결여된 점은 앞으로 좀 더 연구할 사항이다.

## 참고 문헌

### 단행본

- 고려대학교 민족문화연구소. (1982). 『한국 민속대관4』
- 고려대학교 민족문화연구원. (2001). 『한국 민속의 세계 5: 세시풍속·전승놀이』. 창작마을.
- 고문숙·이혜주·임영심·황정숙. (2001). 『어린이 놀이지도』. 정민사.
- 고종원. (2003). 『세계관광』. 대왕사.
- 광노의·김창복·이경순. (2005). 『유치원과 초등학교 연계교육론』. 창지사.
- 김선풍·김종대·성병희·이창식·임재해·전경옥·정상박·좌혜경·지춘상·한양명·김동훈. (1996). 『민속놀이와 민중의식』. 집문당.
- 김수영·서정현·강성오. (2002). 『유·초 연계 교육론』. 양서원.
- 김일태. (2004). 『행복한 미술놀이』. 예경.
- 김종만. (1993). 『아이들 민속놀이 백가지』. 우리교육.
- 김진호·한성일·장권순·이태환. (2002). 『한국문화 바로 알기』. 국학자료원.
- 김광언. (2001). 『우리문화가 걸어온 길』. 민속원.
- 동아출판사 백과사전연구소. (1994). 『동아세계 대백과사전』.
- 류운석·안승렬·윤관·문진. (2004). 『유·초 연계 교육론』. 학문사.
- 리재선. (1997). 『우리나라의 민속놀이』. 한국문화사.
- 민속학술자료총서: 352. (2003). 『세시풍속4』. 우리마당 터.
- 박영수. (2002). 『테마로 보는 동서문학풍속』. 학민사.
- 박정아. (2004). 『유아 미술 활동 지도』. 창지사.
- 박찬옥·김영중·정남미·임경애. (2002). 『유아놀이지도』. 학문사.

- 북한, 민속학 연구실. (1998). 『조선의 민속놀이』 . 푸른 숲.
- 서울대학교 미술교육연구회. (1997). 『유아미술교육학』 . 학문사.
- 손정미. (2004). 『미술아 놀자』 . 한울림.
- 심우성. 『우리나라 민속놀이』 . 동문선. 1996.
- 심은수·김명준·신동주·이종희·최석란. (2002). 『놀이와 유아』 . 이화여자 대학교 출판부.
- 안영길(외). (1998). 『미학. 예술학 사전』 . 미진사.
- 양주동. (1976). 『새국어 대사전』 . 신한 출판사.
- 양경희. (1996). 『만2세부터 7세 아동을 위한: 창의적인 조형활동』 . 다음세대.
- 양옥승 지성애 김영옥 홍혜경. (2003). 『유아의 창의성 개발을 위한: 사회 ·표현 · 탐구적 놀이』 . 정민사.
- 오연주·홍혜자·안은숙·이명희·김애순·이경실. (2002). 『유아를 위한 미술 교육의 통합적 접근』 . 창지사.
- 오종숙. (1999). 『유아미술교육의 이론과 실제』 . 양서원.
- 유광수·김연호. (2003). 『한국 전통문화의 이해』 . MJ미디어.
- 윤대순·구본기·허지현. (2005). 『세계의 문화와 관광』 . 기문사.
- 윤창운(외). (1997). 『한국인의 놀이 의식과 여가문화: 여가문화연구회 편』 . 집문당.
- 이숙재. (2002). 『유아 놀이 활동』 . 창지사.
- 이숙재. (2002). 『유아를 위한 놀이의 이론과 실제』 . 창지사.
- 이숙재·이봉선·김경란. (2002). 『유아 미술 교육』 . 창지사.
- 이순희·김미애·김희동. (1999). 『영아를 위한 놀이지도』 . 교육아카데미.
- 이인태. (1992). 『유아미술지도』 . 학문사.
- 이용규·김기창. (2003). 『세계의 민속문화』 . 대왕사.

- 이창순. (2002). 『프랑스 문화의 이해』. 학문사.
- 이홍수·유근림. (1986). 『과목별 학습 백과 사전: 체육·생활』. 계몽사.
- 임경아·박낭자·이순영. (1997). 『놀이활동프로그램: 영아 중심』. 교육아카데미.
- 전남련·김민아·김덕일. (2004). 『우리 전통의 유아교육현장 적용을 위한: 유아 전통 교육』. 창지사.
- 조후종. (2002). 『세시풍속과 우리음식』. 한림사.
- 지성애. (1994). 『유아놀이지도』. 정민사.
- 차주희. (2004). 『현대 유아 미술 교육의 이론과 실제』. 대경.
- 최병식·심영국·채희석. (2001). 『한국유아미술대전집: 이론편』. 한국현대미술교육학회.
- 최양미·김애자. (2003). 『아이들의 그림나라』. 창지사.
- 최영란. (2002). 『전통놀이 문화의 이론과 실제』. 서울기획.
- 표인주. (2004). 『한국인의 생활양식과 전통문화 예술』. 민속원.
- 한국미술교육학회. (2003). 『미술교육의 동향과 전망』. 학지사.
- 한양명(외). (2003). 『민속과 교육: 비교민속학회 편』. 민속원.
- 홍순석·정연학. (2001). 『문화유적·민속조사보고서: 이천시 호법면』. 강남대학교 학술조사단이천시문화원.
- 황수무. (2003). 『교사를 위한: 유아미술교육』. 형설출판사.
- Jeffrey Trawick-Smith. (2001). 『놀이지도: 아이들을 사로잡는 상호작용』. 송혜린(외)공역. 다음세대.
- Karyn Wellhousen. (2003). 『실외놀이』. 신화식(외)공역. 시그마프레스(주).
- Stewart Culin. (2003). 『한국의 놀이: 유사한 중국·일본의 놀이와 비교하여』. 윤광봉 역. 열화당.
- Peggy Davison Jenkins. (1995). 『재미있는 미술공부: 생각하는 어린이가 되고 싶어요』. 김수영 역/ 이규선 감수. 교육과학사.

## 논문

- 김지아, “유희성을 가진 놀이감 장신구 연구”, 국민대학교 디자인 대학원, 주얼리 디자인 전공, 2002.
- 유현민, “인간의 유희성을 통한 시각표현 연구”, 이화여자대학교 산업 미술대학원, 광고디자인 전공, 1995.
- 윤만진, “유희성에 의한 우연적 표현에 관한 연구”, 홍익대학교 교육대학원, 미술교육 전공, 1998.
- 최서윤, “유희적 발생에 의한 움직이는 금속조형 연구”, 숙명여자대학교 대학원, 금속 공예 전공, 2002.

## ABSTRACT

The study of guidance children art on the basis by play  
- from a kindergarten to the lower class of elementary-

Kim eun ju  
Major in Fine Art Education  
The Graduate school of Education  
Sungshin Woman' s University

For make art playful and joyful like play, I'll discuss the way to remove standardized education's vice.

For healthy children's growth development, they must eat well, sleep well and play well. they also grow inside infinite imaginative world indulging in peaceful dream. This study seeks for effective value in a universal and proper process of playful children's everyday lives to pick out nature of education as art and shape their play instinct.

Children are born with instinctive desire to express art action. If made then think art like play by inducing impulse, it helps them to express their various sensual experience, sense, thinking, feeling, desire and imagination, see circumjacent objects with aesthetic interest and raise children's multiformity of thought, expression and originality, it even act as a contact agent to enhance depth of thought and verbal sensibility in growth development. Such original

art action helps enrich art experience and development of mentality and emotion by enlarging a field of concept of art. So we can attempt development of healthy expressive lives commonly show in real life other than general paintings' basic subjects.

Children's world have unspoiled purity and always have an unlimited possibility. Children learn many things naturally through their favorite and interesting play.

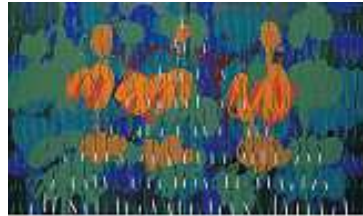
Play is caused by children's instinctive interest. If make children to express art freely like play, mental'eyesight perception ability, problem solving ability, power of expression, intellectual, spiritual growth and originality is developed. It also influence children's growth because it is a data to teach children's growth process rightly.

To study this dissertation, I discussed about purpose and necessity of study and subject and object of study in introduction. I'll look into a concept of play and play culture of our country and other countries, analyze development step of children's art expression, and discuss educational programme related play with art.

## 참고 도판



<도판1> 오치균 '산타페 연작'  
손끝으로 찍어서 표현하였다.



<도판2> 조돈영 '삶의 덧없음'  
타다 남은 성냥개비를 그려서 표현하였다.



<도판3> 김길만  
모래로 표현하였다.