

18 꼬리따기(수박따기)



놀이 목표

- 앞사람 허리를 잡고 줄을 지어 다니는 기술을 익힌다.
- 상대방이 어느 쪽으로 움직일지 예측하는 능력을 기른다.
- 상대편을 빠르게 피하는 민첩성을 기른다.
- 협동심과 단결력을 기른다.

준비물

- 없음

안전 수칙

- 다른 곳에 부딪히지 않도록 충분한 공간을 제공한다.
- 앞사람의 허리를 꼭 잡도록 한다.
- 머리가 된 유아는 급하게 방향을 바꾸지 않도록 한다.
- 꼬리가 된 유아 역시 상대편을 잘 피해 다녀야 한다.

유의 사항

- 할머니 편 머리가 된 유아는 두 팔로 할아버지 편 머리가 자기편 꼬리에 접근하지 못하게 막도록 한다.
- 머리가 된 유아들은 상대편의 움직임을 보고 자기편 꼬리가 어느 쪽으로 움직일 것인지를 예측해야 한다.
- 꼬리가 된 유아 역시 상대편이 어느 쪽으로 움직일지를 예측하고 잘 피해야 한다.
- 머리가 된 유아가 행동반경을 너무 크게 잡으면 반대쪽으로 피하기 어려워 줄의 균형이 무너지므로 크게 움직이지 않는 것이 좋다.
- 머리가 된 유아가 방향을 급하게 바꾸어 꼬리 부분이 끊어지거나 넘어지는 유아가 없도록 한다.
- 노래신호를 유심히 듣도록 한다.
- 상대가 넘어지면 일으켜 주도록 한다.

18 꼬리따기(수박따기)



● 놀이 확장

1단계 : 한 줄 꼬리잡기

1. 머리를 정한다.
2. 머리가 제일 앞에 서고 나머지 유아들이 허리를 잡고 늘어선다.
3. 머리가 맨 끝 유아(꼬리)를 잡는다.
4. 머리가 꼬리를 잡으면 잡힌 꼬리가 머리가 된다.

2단계 : 술래가 있는 한 줄 꼬리잡기

1. 술래와 머리를 정한다.
2. 머리가 제일 앞에 서고 나머지 유아들이 허리를 잡고 늘어선다.
3. 술래는 시작과 동시에 꼬리를 잡기 위해 이리저리 뒹다.
4. 머리는 재빠르게 팔을 벌려 술래 앞을 막아 술래가 꼬리 따는 것을 막는다.
5. 늘어선 유아들은 술래를 피해 움직인다. 이때 줄이 끊어지면 허리를 놓친 아이가 술래가 되고, 술래는 그 자리에 들어간다.
6. 술래가 꼬리를 잡으면 꼬리는 술래가 되고 술래는 머리가 되며 머리는 두 번째 자리에 선다.

● 놀이 평가

- 앞사람의 허리를 잡고 줄을 지어 잘 다니는가?
- 머리의 움직임을 잘 파악하고 함께 움직이는가?
- 상대방이 어느 쪽으로 움직일지를 예측하고 빨리 피하는가?
- 협동은 잘하고 있는가?
- 감정을 잘 조절하는가?
- 꼬리따기에 즐겁게 참여하는가?

● 놀이 방법

1. 두 편으로 나누고, 양편의 머리(제일 앞에 설 유아)가 될 유아를 정한다.
2. 머리가 된 유아가 제일 앞에 서고 나머지 유아들이 허리를 잡고 늘어선다.
3. 양편은 머리의 안내에 따라 노래를 부르며 몇 바퀴 빙빙 돈다.
4. 몇 바퀴 돌다가 노래를 중지하고 양편의 머리가 된 유아 2명이 가위바위보로 어느 편이 먼저 꼬리를 딸 것인지 정한다.
5. 이긴 편 머리가 된 유아는 할아버지가 되고 진 편 머리가 된 유아는 할머니가 된다.
6. 이긴 편 '머리'가 된 유아와 상대편 '머리'가 된 유아와 다음과 같이 묻고 답한다.
"할멈 계신가?"
"뭣 하러 오셨수?"
"수박 따러 왔지"
"이제 겨우 꽃이 피었어. 내일 오시오."
7. 그러면 할아버지 편 유아들은 노래를 부르며 몇 바퀴 돌다 다시 와서 할머니 편에게
"할멈 계신가?"
"뭣 하러 오셨수?"
"수박 따러 왔지"
"이제 겨우 주먹만 해. 내일 오시오." (아직 빨갭게 익지 않았네. 내일 오시오 등)
위와 같이 묻고 답하기를 세 번 까지 되풀이 한다.
8. 그러다 할머니 편 머리가 "그럼 어디 따보쇼." 하면 재빨리 자기편을 이끌고 상대편 꼬리를 따다.
9. 상대편은 자기편의 꼬리를 안 잡히려고(수박이 안 떨어지도록) 이리저리 움직인다.
10. 꼬리가 잡히거나 허리가 도중에 끊어지면 진다.
11. 역할을 바꾸어 해본다.