

27 친구와 던지고 받기

놀이 목표

- 목표물에 던지는 기술을 익힌다.
- 눈과 손의 협응 능력을 기른다.
- 좌우 협응 능력을 기른다.

준비물

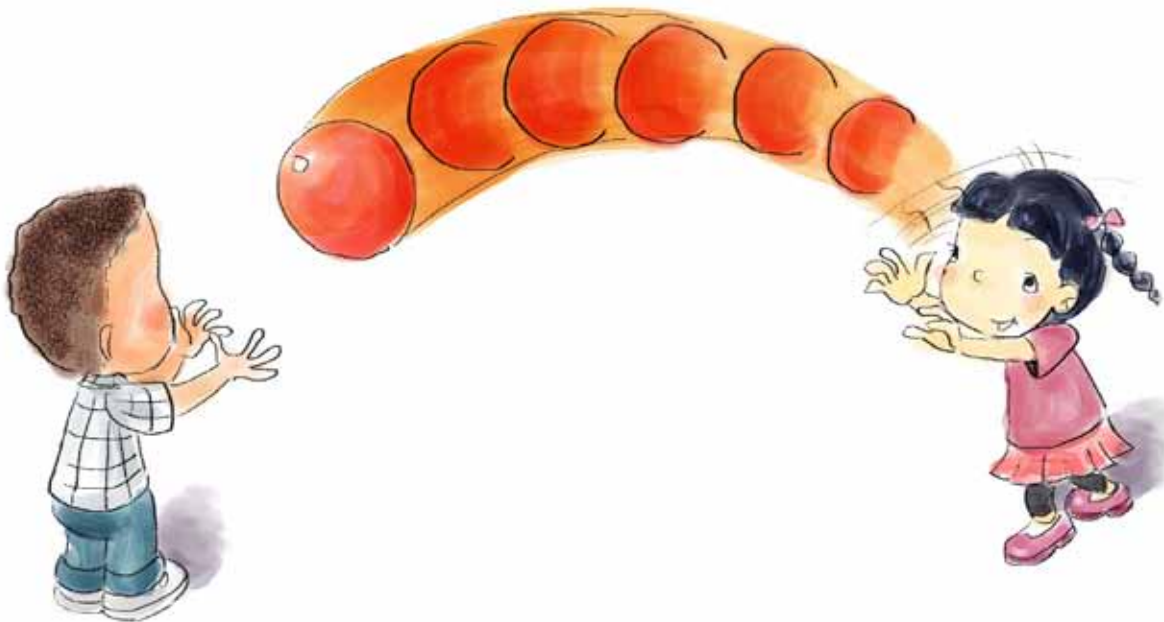
- 공 유아 2명에 1개
- 솜털공 유아 2명에 1개(부드러운 솜털로 만든 지름 90mm 공)
- 원마커 유아 1명에 1개(미끄러지지 않고 위치 확인이 쉬운 지름 35cm 원형 판)

안전 수칙

- 서로 부딪히지 않는 충분한 공간에서 활동하게 한다.
- 목표물이 아닌 유아들에게 공을 던지지 못하게 한다.
- 공을 던지고자 하는 목표물이 있는 방향을 쳐다보게 한다.
- 공을 던지기 전에 상대방이 공을 받을 준비가 되었는지 확인을 한 후 던진다.
- 다른 유아들의 활동을 방해하거나 공을 발로 차지 않는다.

유의 사항

- 목표물을 바라보게 한다.
- 목표물을 향하여 서서 던지는 손의 반대쪽 발을 내딛으며 던지게 한다.
- 상대방을 보며 받을 준비가 되었을 때 공을 던진다.
- 상대방이 좋아하는 높이와 속도로 공을 던져주게 한다.
- 오버핸드로 던질 때 몸 옆면이 목표물을 향하게 한다.



27

친구와 던지고 받기



● 놀이 확장

1단계

- “놀이 1”의 언더핸드 방식의 던지고 받기를 한다.
- 던지고 받는 거리를 가깝게 한다.
- 솜털공을 사용하여 던지고 받기를 한다.
- 두 손을 사용한다.
- 공을 받을 때는 가슴과 팔을 사용한다.

2단계

- “놀이 2”의 오버핸드 방식의 던지고 받기를 한다.
- 던지고 받는 거리를 더 멀게 한다.
- 공을 사용하여 던지고 받기를 한다.
- 두 손을 사용한다.
- 공을 받을 때는 손을 사용한다.

● 놀이 평가

- 유아의 손과 몸이 던지고자 하는 목표물을 향하고 있는가?
- 상대방이 받을 수 있게 던져주는가?
- 속도와 높이를 조절할 수 있는가?
- 연속해서 공을 던지고 받는가?
- 다른 유아들의 활동을 방해하지 않는가?

● 놀이 방법

1. 유아 2명이 2m 거리에서 마주 보고 선다.
2. 유아들이 자기 위치를 잘 찾아가게 원마커(미끄러지지 않고 위치 확인이 쉬운 지름 35cm 원형 판)로 바닥에 표시 한다.
3. 유아들은 솜털공과 공으로 서로 던지고 받기를 반복한다.

놀이 1 : 언더핸드로 던지고 받기

- 언더핸드(손바닥이 위로 올라가게 공 또는 솜털공을 잡아 무릎에서 위로 던지는 방법)로 던지고 받기를 한다.
- 2명의 유아가 1m 거리에서 마주 보고 선다.
- 솜털공 하나를 언더핸드로 던져주면 상대방이 받고 다시 던져준다.
- 거리를 일정하게 유지하고 점점 높이 던지고 받기를 하게 한다.
- 솜털공으로 던지기를 마친 다음 공으로 던지고 받기를 한다.
- 두 손으로 공을 받쳐 잡은 다음 언더핸드로 상대방의 가슴을 향해 공을 던진다.
- 공을 잡은 상대방은 다시 반복해서 공을 던져준다.
- 던지고 받기를 잘하게 되면 거리를 점점 멀게 한다.
- 일정한 거리에서 공을 떨어뜨리지 않고 몇 번 주고받는지 세어보게 한다.

놀이 2 : 오버핸드로 던지고 받기

- 오버핸드(자신의 어깨높이에서 손바닥이 던지는 방향을 향하게 공주머니를 잡아 야구의 투수처럼 던지는 방법)로 던지고 받기를 한다.
- 2명의 유아가 2m 거리에서 마주 보고 선다.
- 솜털공 하나를 오버핸드로 던져주면 상대방이 받고 다시 던져준다.
- 솜털공으로 던지기를 마친 다음 공으로 던지고 받기를 한다.
- 한 손으로 공의 뒤를 잡고, 나머지 손으로 공의 옆을 받쳐 잡은 다음 오버핸드로 높이 공을 던진다.
- 공을 잡은 상대방은 다시 반복해서 공을 던져준다.
- 일정한 거리에서 공을 떨어뜨리지 않고 몇 번 주고받는지 세어보게 한다.