

5 글자 여행

놀이 목표

- 소근육 발달을 기른다.
- 눈과 손의 협응 능력을 기른다.
- 목표지점에 던지고 굴리는 정확성을 기른다.
- 활동을 하면서 관련된 단어를 생각하게 한다.
- 거리에 따라 힘을 조절할 수 있는 신체 조절력을 기른다.

준비물

- 원마커 18개(미끄러지지 않고 위치 확인이 쉬운 지름 35cm 원형 판)
- 콩주머니 유아 1명에 1개
- 출발선과 도착선을 표시할 수 있는 바닥 테이프
- 공 유아 2명에 1개
- 후프 3개

안전 수칙

- 서로 부딪치지 않도록 충분한 공간을 확보한다.
- 콩주머니를 유아에게 던지지 않게 한다.
- 원마커 간의 거리를 달리하는 활동을 3개 만들어 유아들이 선택하면서 활동에 참여하게 하면 기다리는 시간을 줄이고 활동에 더 많이 참여할 수 있다.

유의 사항

- 콩주머니를 던질 때는 목표물을 계속 쳐다보면서 던지게 한다.
- 콩주머니를 던지는 정확성을 높이기 위해 오버핸드(던지는 손을 머리 위로 올려서 야구의 투수처럼 던지는 것)로 던지지 않게 하고, 언더핸드(던지는 손을 무릎 높이에서 허리까지 위로 올리며 던지는 방법)로 던지게 한다.
- 콩주머니를 던지는 손으로 던지고자 하는 목표물을 가리키게 한다.
- 콩주머니를 던지는 손의 반대쪽 발을 약간 앞으로 내딛게 한다.



5 글자 여행



● 놀이 확장

1단계

- 공주머니가 원마커에 닿기만 해도 성공으로 인정한다.
- 전체적으로 원마커의 거리를 가깝게 한다.
- 걸어서 건널 수 있는 거리에 놓아 걸어서 활동하게 한다.
- 공주머니를 던지는 첫 번째 목표물을 원마커보다 큰 후프를 사용한다.
- 관련 없는 단어를 말하는 것도 허용한다.

2단계

- 공주머니의 일부는 원마커에 닿고, 나머지는 바닥에 닿아 있으면 실패를 하고 오로지 전체가 위에 올라가야 성공으로 인정한다.
- 전체적으로 원마커의 거리를 조금씩 멀게 한다.
- 한 발로 건너뛰기, 두발 모아 뛰기 방법으로 한다.
- 원마커를 지그재그로 놓는다.
- 활동 1 : 유아가 공을 굴려주고 다음 원마커로 이동할 때 여러 가지 이동운동 방법(한 발로 뛰기, 달리기, 두발 모아 뛰기, 말 뛰기, 스키핑 등)을 하나씩 활용하여 이동하게 한다.

● 놀이 평가

- 공주머니를 정확하게 목표물로 잘 던지는가?
- 다양한 단어를 사용하는가?
- 원마커로 이동을 정확하게 하는가?
- 상대 유아와 협동하여 공 굴리고 받기를 잘 하는가?
- 규칙을 잘 지키고 상대에게 협조적인가?

● 놀이 방법

1. 출발선에서 2m 거리에 원마커 1개를, 나머지 5개는 1m 간격으로 바닥에 놓고 반대편에는 도착선을 그린다.
2. 유아에게 공주머니 1개를 쥐어준다.
3. 유아는 출발선에서 공주머니를 첫 번째 원마커 위에 올라가도록 던진다.
4. 유아가 공주머니를 원마커 위에 올리는 것에 성공하면 첫 번째원마커까지 걸어 이동하여 공주머니를 주워 첫 번째 원마커에서 차례로 원마커를 두발 모아 뛰기를 하면서 도착선으로 넘어간다.
5. 만일 원마커 위로 던져 올리는 것에 실패하면 출발선 뒤로 가서 다시 차례를 기다린다.
6. 유아가 첫 번째 원마커로 공주머니를 던져 올려놓는 것에 성공하면 글자 여행을 허락하게 한다.
7. 글자 여행은 첫 번째 원마커에서 나머지 원마커로 한 번씩 건너뛰기를 할 때마다 관련된 이름을 부르게 하는 것이다.
8. 예를 들면 첫 번째 원마커에서 교사가 “과일 여행”이라고 말하면 유아들은 한 번씩 건너될 때마다 과일 이름 (사과 - 건너뛰기 - 바나나 - 건너뛰기 등)을 부른다.
9. 과수원은 과일 이름, 동물원은 동물 이름, 우리 가족 등으로 변형해서 관련 단어를 말하게 한다.

놀이 1 : 끝말잇기

- 출발선에서 도착선 사이에 원마커를 약 2m 간격으로 6개를 놓는다.
- 첫 번째 유아는 출발선에서 공을 들고 굴릴 준비를 한다.
- 두 번째 유아는 첫 번째 원마커 위에서 굴러오는 공을 잡을 준비를 한다.
- 첫 번째 유아가 두 번째 유아에게 “사과”라고 말하면서 공을 굴려주고 세 번째 원마커로 달려가 공 잡을 준비를 한다.
- 두 번째 유아는 굴러오는 공을 잡아 세 번째 원마커로 이동한 첫 번째 유아에게 “과일” 하면서 공을 굴려주고 다시 네 번째 원마커로 이동한다.
- 첫 번째로 공을 굴린 유아가 도착선에 도착할 때까지 끝말잇기를 하면서 공을 굴려주고 다음 원마커로 이동한다.