

# 02

출처

2019 개정 누리과정  
놀이이해자료

## 블록과 이야기



# 블록과 이야기

유아는 가상놀이를 즐긴다.  
블록 놀이를 하며 상상놀이를 즐긴다.  
이야기가 이야기를 만들어 낸다.



### 교사의 놀이 의미 읽기의 시작

놀이 시간에 3세 유아는 블록 공간에서 블록을 쌓다가 이야기를 짓기도 하고 이야기를 짓다가 블록을 쌓기도 하였다. 교사는 이것이 블록 놀이인지 상상 놀이인지 궁금하여 관찰하기 시작하였다.

## 놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
3세 유아	2019년 6월, 오전 놀이 시간	블록 공간

### 〈교실 전경〉

놀이 시간에 유아는 레고, 나무 블록 등이 있는 블록 공간에서 구성물을 만들며 자유롭게 놀이한다. 몇몇 유아는 책을 보고, 또 다른 유아는 재활용품을 이용하여 만들고 싶은 놀잇감을 만든다. 그리고 유아들은 다양한 크기의 종이와 가위, 풀 등이 있는 공간에서 그림을 그리거나 혹은 종이를 접거나 오리면서 여러 모양을 만들고 있다. 교사는 유아가 재활용품 만들기를 하며 붙여 달라는 요청을 들어주거나 블록 공간에서 놀이하는 유아를 옆에서 지켜보다가 유아가 놀이 참여를 원할 때 개입한다.

지울, 수영, 은지가 블록 공간에서 나무 블록으로 집을 만들고 있다.

1 놀이시간을 충분히 운영한다.  
바깥놀이를 포함한 놀이시간이 분절되지 않고 지속적으로 운영될 때, 유아는 놀이에 몰입하면서 의미 있는 배움의 기회를 가질 수 있다. 그러므로 유아들이 놀이의 흐름이 끊어지지 않고 충분히 놀았다고 느낄 수 있도록 시간을 편성하는 것이 중요하다.  
교사는 놀이의 흐름을 중단했을 때 중요한 배움의 순간을 놓칠 수 있다고 판단되면 놀이시간을 연장해줄 수 있다. 바깥놀이를 포함한 놀이시간은 일과 가운데 가장 우선으로 충분히 편성되어야 한다.

그런데 갑자기 서우가 늑대를 하고 싶다고 다가온다. 지울이와 수영이는 서우의 제안에 따라 늑대가 들어오지 못하는 튼튼한 집을 짓자며 놀이를 이어 간다.

서우는 늑대인 척하며 동그란 블록 사이로 자신의 검은 발을 살짝 밀어 넣으면서 늑대 흉내를 낸다. 지울, 수영이는 진짜 늑대가 아닌 걸 알면서도 서로 숨어야 한다고 소리치며 깔깔 웃는다.

서우: 내가 늑대 할게.  
어흥, 늑대!  
나는 집을 무너뜨리는 늑대!



나는 늑대다!

발 보여 줄게요!  
이건 검은 발이야.

지울: 와, 늑대가 나타났다!  
튼튼한 집을 만들어야 해.  
우리가!

서우: 늑대는 문을 똑똑 하고  
들어갈 거야.

지울: 어 그럼 우리 문도  
만들자!

수영: 여기 여기에.

방금 전까지 늑대가 되어 친구들에게 다가갔던 서우가 이제는 사람이 되고 싶다고 한다. 문을 열고 들어올지도 모르는 늑대를 막기 위해 튼튼한 집을 지었던 수영이와 늑대 흉내를 냈던 서우는 함께 도와가며 집을 만든다. 이제 반원 모양의 문은 사라지고 세모 모양의 블록이 계단이 되어 새로운 출입구로 바뀐다. 침대와 미끄럼틀도 생겨난다. 놀이하며 블록으로 만든 구성물은 계속 변화한다.



서우: 나 이제 사람 할래. 똑똑 들어가도 돼?  
지울: 응 들어와.  
수영: 여기가 침대야. 나 잘게요 엄마.  
지울: 여기 사람이 너무 많아. 집을 넓혀야겠어!  
서우: 이제 여기가 문이야. 계단으로 승! 들어가는 거야.  
지울: 그래 여기 옆에 미끄럼틀도 만들었지.



지나가던 친구들이 집을 건드려 무너진다. 지울이와 서우는 다시 집을 만든다. 그러나 전에 만든 집과 모습이 다르다. 지켜보고 있던 수영이가 지울이에게 말을 건넨다. 수영이는 침대가 너무 좁아 사람들이 떨어진다고 하며 자신의 집을 만들겠다고 한다.



수영: 자꾸만 떨어지잖아.  
지울: 침대가 작아서 그래.  
수영: 사람들이 자꾸만 떨어지잖아.  
안 떨어지게 해!

수영: 여기는 수영이 집이야.  
여기 문도 있고 침대도 있어!



그러자 지울이와 서우도 둘만의 집을 만들기 시작한다.



지울: 벌써 다 만들었어.  
여기에 미끄럼틀 하나 더 만들어 볼까?  
서우: 좋아! 이제 우리 마음대로 만들자.  
지울, 서우: 집을 만들자, 집을 만들자.  
지울: 우리 집이 더 멋있지~.  
서우: 맞아.  
서우: 땡땡 땡땡.  
지울: 서우야 어서 와.

## 놀이 경험 이해

## 〈유아의 놀이 경험〉

지울이와 수영, 은지가 함께 블록으로 집을 구성하고 있다. 블록으로 자유롭게 쌓고, 무너뜨리고, 다시 쌓고 하는 과정에서 순간순간 떠오르는 이야기를 즉흥적으로 만든다. 서우는 늑대의 모습을 흉내 내며 친구들에게 다가간다. 지울이와 수영이는 늑대가 들어오지 못하도록 튼튼한 집을 지으면서도, 문으로 들어오겠다는 늑대를 위해 문을 만든다. 서우는 자신이 늑대라는 것을 알려 주기 위해 작은 문틈으로 발을 쓰윽 넣으며 친구들과 소통하고 깔깔대며 웃는다. 유아는 각자의 경험을 이야기로 만들어 진짜인 듯, 가짜인 듯 상상놀이를 즐긴다.

서우는 다시 사람이 되겠다고 하며 함께 집 만들기에 참여한다. 늑대를 막아 내기 위한 문에 사용했던 블록은 출입문으로 변형되고, 침대로 사용했던 블록은 미끄럼틀로 변형된다.

함께 놀이하는 친구와 의견이 맞으면 하던 이야기를 계속 이어가고, 맞지 않으면 금방 새로운 이야기로 바꾼다. 유아는 상대와 주제에 따라 놀이를 즉각적으로 변형할 수 있는 상상력을 발휘한다. 그래서 갈등은 없다. 그보다는 놀이하는 즐거움이 더 크다.

## 〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아의 놀이를 쌓기 놀이, 역할 놀이, 구성 놀이, 이야기 짓기 등으로 구분 짓고 공간을 분리하여 교실을 구성하지만, 유아는 그 모든 놀이를 한 공간에서 동시에 하고 있음을 알게 되었다. 이는 놀이의 통합적 성격을 보여 준다.

## 교사 이야기 : 놀이 상대와 주제가 빠르게 변화되는 놀이 지원

유아들이 블록 놀이를 통해 자유롭게 자신의 생각을 펼쳐갈 수 있도록 충분한 시간과 여유를 주고 그 모습을 지켜보며 격려해 주었어요. 유아가 혼자 구성물을 만들거나 친구와 함께 만들면서 즐거움을 느끼고 있다고 생각되었고, 제가 중간에 개입하면 놀이가 중단될 것 같아 우선 지켜보았어요.

세 명의 유아가 함께 집을 만들며 잘 놀고 있는데, 맥락을 이해하지 못하는 유아가 새롭게 들어오는 것을 보면서 기존에 놀고 있던 유아가 싫어할 것 같아 순간 당황스러웠어요. 그리고 친구들이 건드려 집이 무너질 때도 서로 다툼이 생기지는 않을까 약간 걱정이 되었어요. 그러나 유아에게 스스로 문제를 해결해 갈 수 있는 기회를 주고 싶었어요. 그러자 유아는 친구의 제안에 따라 곧바로 새로운 이야기를 만들어 내고 다시 새로운 집을 지었어요. 공간이 좁아지는 문제가 발생했을 때는 함께하던 놀이에서 빠져나와 자신만의 공간을 만들면서 문제를 해결해 가는 것을 보고 기다려 주기를 잘 했다는 생각이 들었어요.

그리고 전에는 놀이가 이어지지 않고 빠르게 바뀌는 것이 고민이 되기도 했는데, 유아의 놀이를 지켜보면서 블록을 구성하고 상상하고 이야기하고 듣고 공유하고 표현하고 문제를 해결하는 일련의 과정이 그 짧은 순간에 동시에 이루어지고 있음을 알게 되었어요. 이러한 모습을 유아와 공유하고 싶어서 놀이를 관찰하며 기록한 사진과 이야기를 전시하여 유아도 자신의 놀이를 재방문하고 놀이가 더 활성화될 수 있도록 지원하였어요.