17

나비반 매트

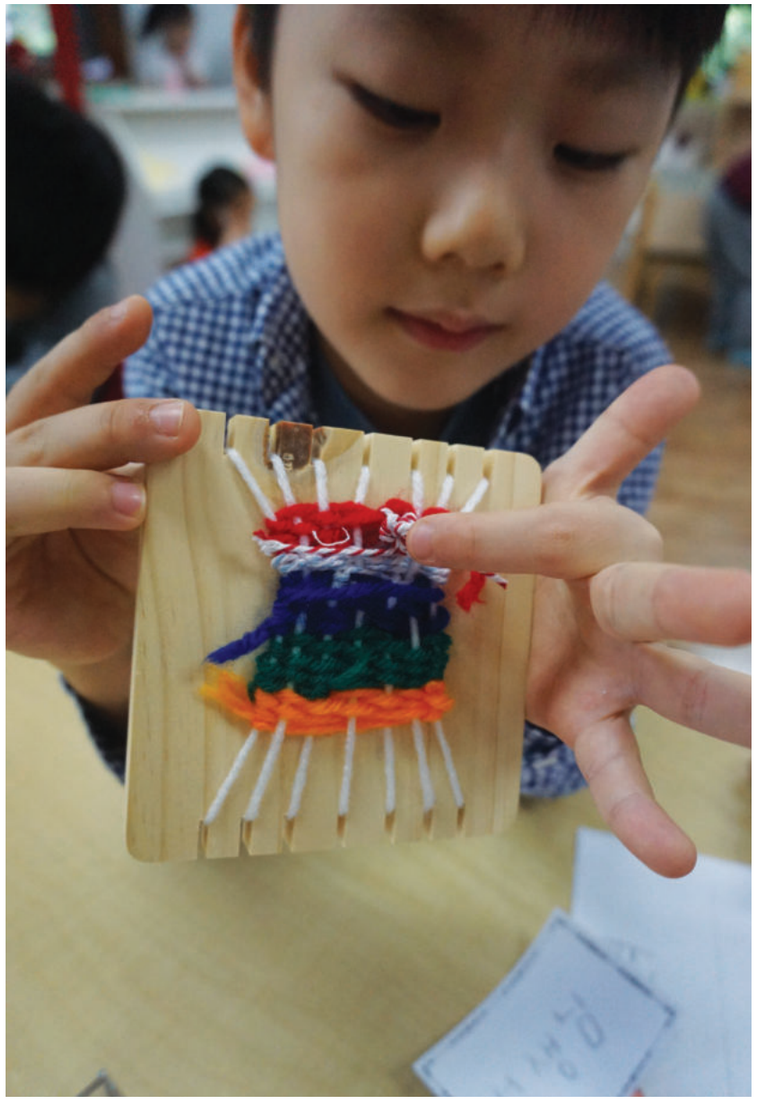
출처
2019 개정 누리과정
놀이이해자료

교육부
Ministry of Education

보건복지부
Ministry of Health and Welfare

나비반 매트

유아는 엮고, 꿰고, 묶는 무의미해 보이는 반복 놀이를 한다.
유아는 왜 매일매일 엮고, 꿰고, 묶고, 땋기를 반복하는 걸까?
정말 재미있는 걸까?
이 반복적인 놀이는 유아에게 어떤 의미 있는 경험이 될까?



교사의 놀이 의미 읽기의 시작

유아가 끈을 꿰고 감고 땋고 엮는 것에 흥미를 보여서
놀이 과정을 기록하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4세 유아	2018년 3~9월, 놀이 시간	끈 놀이 공간

〈교실 전경〉

교사는 작년에 무지개 색을 만들었던 경험을 해 본 유아에게 색의 배열로 나타날 수 있는 아름다움을 경험하게 해 주고 싶었다. 그래서 다양한 색의 끈을 꿰고 엮을 수 있는 둥글고 작은 종이판을 제공한다. 유아들은 자유롭게 선택하며 놀이한다.

주연이 이야기

첫날 주연이는 둥근 판의 마주 보는 틈에 끈을 끼운다. 옆에서 성민이는 주연이가 끈 끼우는 것을 바라본다.

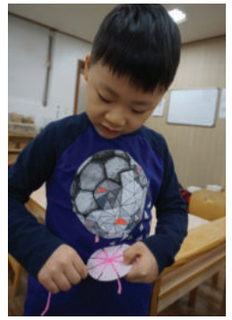
며칠 동안 주연이는 한 가지 색깔의 털실을 판에 끼운다. 판에 끼워진 끈 모양은 모두 다르다.

며칠 후 주연이는 여러 색 끈을 겹쳐 끼우며 자랑스러워 한다.

놀이를 지켜보던 교사가 둥근 판에 끈을 세 가닥으로 땋는 방법을 알려 준다. 제일 먼저 땋기에 성공한 주연이가 다른 유아에게 땋는 법을 알려 준다.

민욱이 이야기

민욱이도 털실을 판에 감고, 땋고, 묶는 것을 반복한다.



5월이 되어 교사는 유아에게 새로운 직조 틀을 제공한다. 그러자 민욱이는 여러 날에 걸쳐 직조 틀에 끈을 꿰어서 매트를 완성한다. 매트 하나를 만드는 데 짧게는 이틀, 길게는 일주일이 넘게 걸렸다. 이처럼 오랜 시간이 걸려도 민욱이는 손을 이리저리 움직이며 틀에 끈 꿰기를 계속 반복한다.

충원이 이야기

충원이는 3월부터 계속 직조 놀이를 시도하지만 자꾸만 끈이 꼬이거나 풀려 버린다.

그러다가 충원이는 친구에게 끈을 세 가닥으로 땋는 방법을 배운다.

세미에게 끈 땋는 방법을 배운 충원이는 여러 날을 반복해서 연습한다.

충원이는 이제 끈을 잘 땋게 되었다고 기뻐한다.

다 함께 …

3월부터 유아는 끈을 꿰고, 땋고, 엮는 것을 반복하였다. 교사는 여러 유아가 함께 작업할 수 있는 큰 직조 틀을 제공한다. 개인 작업이 아니라 함께할 수 있어서인지 새로운 유아 여러 명이 놀이에 참여한다.

유아는 작은 크기의 직조 매트를 완성하였다. 이제 나비반 친구들이 모두 함께 덮을 수 있는 큰 매트를 만들자고 한다.

“여기에서 이렇게 이렇게 하는 거야!”

“내 거 위에 해 봐.”

“아! 정말! 너무 작아서 안 되겠다!”

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

주연이는 작고 동그란 판에 끈을 끼운다. 먼저 손가락을 움직여 한 가지 색의 끈을 끼워 보고, 여러 색의 털실을 땋아 보기도 한다. 끈은 손가락의 **움직임**에 따라 새롭고 아름다운 모양이 된다. 민욱이는 둥근 판에 여러 색의 털실을 감아 보고, 땋아 보고, 묶어 보는 일이 **재미있다**. 실을 잡고 손가락을 위로 아래로 옆으로 계속 움직이며 다양한 털실이 만드는 모양을 보게 된다. 충원이는 친구들처럼 실을 잘 땋고 싶다. 그런데 자꾸 꼬인다. 손가락 하나하나를 따로 **움직이고 힘을 조절**하는 것이 쉽지만은 않다. **실패하기도 하지만, 계속 땋는다**. 이제는 혼자서도 할 수 있게 되었다. 여러 색의 실이 엮이며 땋이는 순간 기쁨을 느낀다.

나비반 유아는 7개월에 걸쳐 작은 둥근 틀에 끈을 끼우고 땋는 것에서부터 시작해 직조 틀에 끈을 엮는 것을 지속적으로 **반복**한다. 누가 시킨 일도 아닌데 계속 엮고 꿰고 묶고 땋는다. **친구의 도움**을 받기도 하면서 계속해서 **반복**한다.

매 순간 새로운 **시도**와 **도전**이 계속된다. 유아는 자신의 키만큼 긴 끈을 엮어 본다. 지금까지 참여하지 않았던 유아도 관심을 가지고 함께 **도전**한다. 쉽지만은 않지만, 다른 유아가 엮어 놓은 끈 옆에 새로운 끈을 채우고 엮는다. 그 과정에서 유아는 **즐거움**을 느끼고, 무엇인가 멋진 일을 하고 있다는 **성취감**을 경험한다. 이제 유아는 나비반 유아가 모두 들어갈 수 있는 '큰 매트 만들기'라는 공동의 **목표를 세운다**.

유아는 손가락을 움직일 때마다 새롭게 재탄생하는 끈과 끈의 만남을 통해 어려운 일을 해냈다는 **뿌듯함**, 한 줄 한 줄 채워 가는 데서 오는 **성취감**, 다른 유아와 **함께**하는 **즐거움**을 경험한다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아에게 엮고 꿰고 묶고 땋는 반복적인 행위는 단순하고 지루한 일이 아니라는 것을 알게 되었다. 유아가 몇 달간 끈을 꿰고 감고 땋고 엮는 것에 즐거움을 느끼고 실패도 경험하며 그 과정에 몰입하는 것을 보았다. 이는 유아에게 즐거움과 성취를 경험하게 했다는 점에서 중요한 의미를 가진다.

교사의 놀이 지원 이야기

다양한 끈과
두꺼운 종이 틀을 제공 함

유아의 놀이를 있는 그대로 지지하고,
유아가 찾아낸 방법, 모양 등을 공유함

교사는 유아의 요청이 있을 경우 끈을 묶어 줌

유아가 끈을 땋고 싶어 하는 것을 보고
종이 틀로 세 줄 땋는 방법을 안내 함

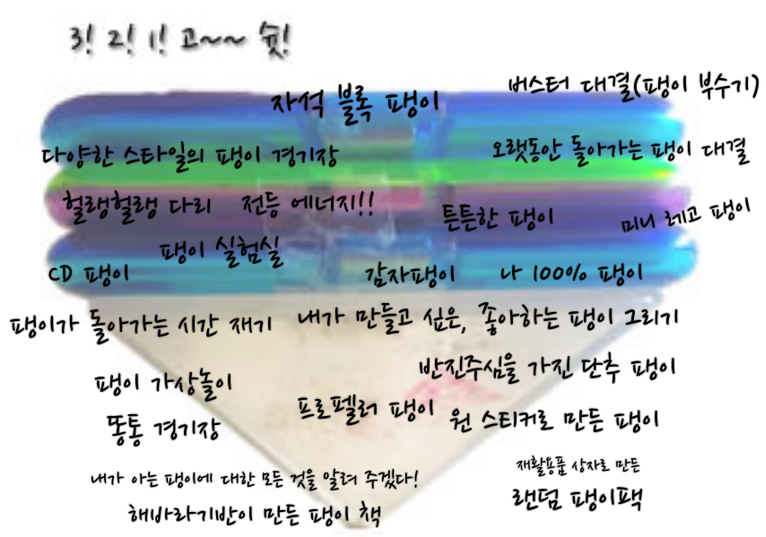
유아가 끈을 세로 혹은 가로로
연결하고 싶어 하는 모습을 발견하여,
네모 모양 직조틀을 제공 함
옆에서 함께 직조를 함

유아가 결과물을 만드는데 시간이 적게
걸릴 수 있는 큰 직조틀을 제공 함

유아가 원하는 크기의 직조틀을 제공 함

매일 팽이만 가지고 논다고요?

유아는 팽이를 돌린다.
실외에서도, 교실 바닥에서도, 책상 위에서도,
종이 블록 위에서도, 어디서든 팽이를 돌리며 즐거워한다.
매일 팽이만 가지고 노는 것 같은데…. 그래도 괜찮을까?
팽이가 왜 그렇게 재미있을까? 무언가를 배우고는 있을까?



교사의 놀이 의미 읽기의 시작

교사는 유아가 좋아하는 팽이 놀이를 허용하였고,
그 놀이가 매일매일 반복되는 것을 보고 언제까지 어떻게 놀이할지 궁금해하며 기록하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4세 유아	2017년 3월~2018년 2월	교실

3월

새 학기를 준비하며 해바라기반 교사는 유아와 벽화를 그릴 준비를 한다. 교실 한 공간에서는 여러 가지 가게가 열리고, 다른 한 공간에서는 재활용품으로 만들기가 한창이다. 재활용품으로 만들기는 3세부터 계속하였던 놀이로 4세가 되어서는 만들 것의 설계도를 미리 그려 보고 나서 만들기를 시작한다. 또 다른 공간에서는 자신이 좋아하는 로봇 그림을 투명한 비닐이나 트레이싱지에 따라 그리기가 한창이다. 교실 한 공간에서는 매일 팽이 놀이가 이루어지고 있다. 다음은 교실 환경 구성의 그림과 놀이 장면이다.

3월 새 학기가 시작된 이후부터 진우, 정훈이, 효민이, 상학이는 쌓기 공간에 있던 자석 블록을 가지고 팽이를 만들었다. 팽이를 만들 수 있는 여러 가지 재료 중 자석 블록이 가장 튼튼하다.

진우, 정훈이, 효민이와 상학이는 팽이가 잘 돌아가는 매끈하고 평평한 책상이나 나무 단에서 팽이를 돌리며 시합을 한다. 이 놀이는 한동안 지속된다.

교실 한 켠에 떡볶이 가게가 열렸다. 떡볶이 가게에는 탁자와 손님이 앉을 수 있는 의자가 항상 준비되어 있다.

3월 셋째 주 어느 날 재원이와 정훈이는 떡볶이 가게가 열리지 않은 틈을 타 떡볶이 가게 탁자에서 팽이를 돌려 본다. 떡볶이 가게의 탁자가 팽이 경기장이 되는 순간이다.

그 후 재원이와 정훈이는 할로우 블록을 높게 쌓아 팽이 경기장을 만들고 팽이 경기를 한다.

3월 넷째 주 어느 날 반원 모양 책상 사이가 벌어져 있다. 그리고 그 사이에 얇은 골판지 두 줄이 붙어 있다. 진우는 팽이가 이 골판지 다리를 건너갈 수 있도록 팽이를 돌린다. 그러나 팽이가 자꾸 책상 밑으로 떨어진다. 그러자 이번엔 정훈이가 종이를 붙인다. 정훈이와 진우는 종이를 가운데에 두고 팽이 대결을 시작한다.

교사: 애들아 이게 뭐야? 이건 왜 붙였어?
진우: 이건 헐랭헐랭 다리예요!
정훈: 여기에서 시작해서 저기로 쭉 가는 거예요.
진우: 야! 이거 진짜 어려워!

팽이 대결을 시작하자 종이가 찢어진다. 진우는 포기하지 않고 그리기 공간에서 로봇을 따라 그릴 때 쓰는 투명한 비닐을 가지고 와서 다리를 다시 만든다. 그 다음 날에도 정훈이와 진우는 친구들과 함께 커다란 전지로 헐랭헐랭 다리를 만든다. 여러 가지 다리가 만들어진다.

유아는 팽이를 만들기 전에도 재활용품 만들기를 할 때처럼 자연스럽게 설계도를 그린다.

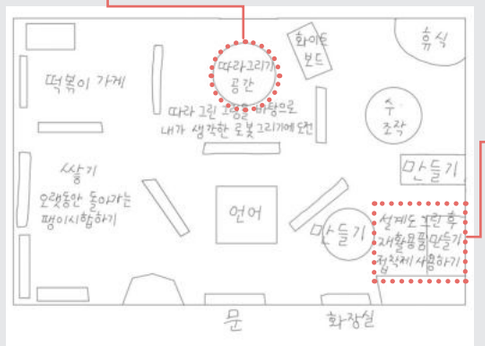
교사: 네가 생각하는 아름답고 멋있는 팽이의 모습이 있어?

진우: 이렇게 가운데에는 동그라미가 이렇게 다른 팽이들을 다 이길 수 있게 만드는 거예요. 그림으로 그려서 보여 줄까요?

3월 한 달 동안 쌓기 공간, 로봇을 따라 그리는 공간, 재활용품으로 만들기를 하는 공간 등 교실의 모든 곳에서 자유롭게 팽이 놀이가 이루어진다.

4월

해바라기반 그리기 공간에서는 '로봇 그림을 따라 그리는 놀이'가 계속 이어지고, 팽이 를 만들기 위해 설계도를 그리는 것도 여전하다. 만들기 공간에서는 재활용품을 붙일 수 있는 다양한 접착제(양면, 종이테이프, 목공 풀, 딱풀 등)에 대한 탐색이 이루어지고 있다.



정훈이가 만들고 싶은 팽이를 종이에 그린 후, 그림을 보며 팽이를 만든다. 정훈이는 자신이 그린 그림대로 팽이 윗면에 종이를 붙여 꾸민다.

옆에서 지켜보던 진우도 정훈이처럼 팽이 그림을 그리고, 팽이를 만든다.

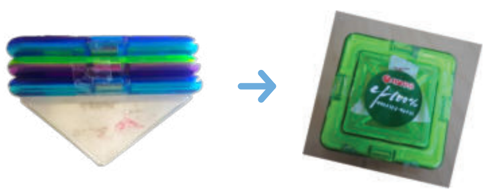
"와! 팽이가 돌아가면 멋있게 보여!"
"봐 봐요! 파란색이 튀어나올 것 같아요!"

팽이놀이를 진짜 좋아하는 효민이는 언어 공간에 있던 자신의 얼굴 사진을 팽이에 붙여 자신의 것임을 표시한다. 이를 본 수환이와 재윤이도 효민이를 따라 자신의 얼굴 사진을 팽이 위에 붙여 돌려본다. 이후로 효민이는 모든 작품과 가방에 자신의 얼굴 사진을 붙인다.

4월 셋째 주, 유아는 팽이가 아닌 물건들 중에서 팽이처럼 잘 돌아가는 물건을 찾아 돌린다. 재윤이는 압착 고무(큐방)가 달린 빨대를 팽이처럼 돌린다. 가람이는 테이프 커팅기의 테이프를 잡아 주는 원을 돌려 본다.

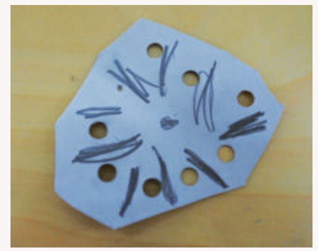
한쪽에서는 팽이 놀이를 좋아하는 효민이가 가람이 그리고 소율이와 팽이 대결을 한다.

4월 넷째 주, 교사는 팽이를 만들 수 있는 다양한 재활용품(우유 병 뚜껑)을 제공한다. 진우는 뚜껑에 붙어 있던 '나 100' 스티커만을 떼어 자신의 자석 블록 팽이에 붙인다. 교사의 기대와 달리 유아는 뚜껑으로 팽이를 만들지 않는다.



"내 팽이는 100만큼 세졌어!"

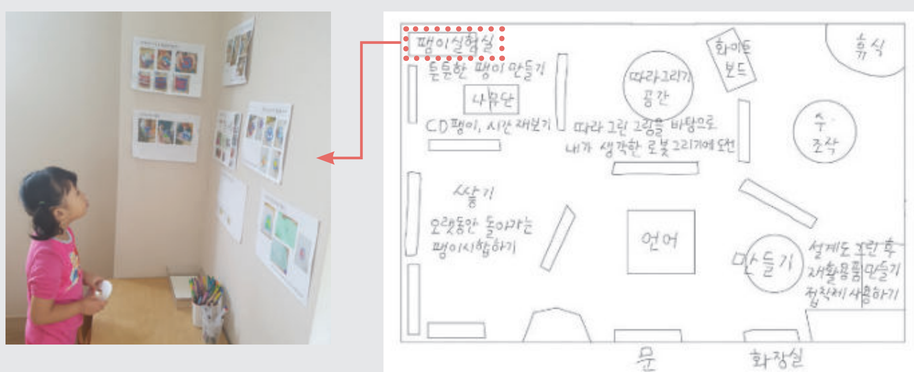
효민이는 두꺼운 도화지에 구멍을 뚫고 감자 모양을 만들고는 너무나 즐겁고 행복해한다.



"감자 팽이? 감자처럼 생긴 팽이 깔깔깔!"

5월

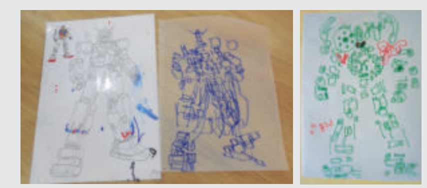
팽이에 관심이 적었던 유아도 나만의 팽이를 만들기 시작하고, 친구들과 팽이 대결을 시작한다. 교사는 '팽이 실험실'이라는 새로운 공간을 교실에 만들어 본다. 팽이 실험실에는 다양한 크기의 스티로폼 공과 나무 공, 공 CD, 이쑤시개 등 팽이를 만들 수 있는 재료를 준비해 주었다. 그리고 팽이 실험실 벽면에는 유아의 놀이 사진을 게시하였다.

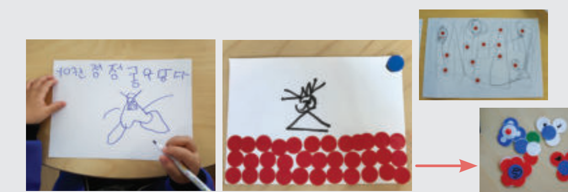


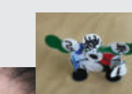
수아는 대, 중, 소 크기의 스티로폼 공을 만지작거린다. 가장 마음에 드는 중간 크기의 스티로폼 공 세 개를 이쑤시개에 연달아 끼운 후 팽이처럼 돌려 본다.

6~7월

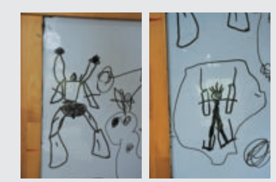
'팽이 실험실'이 만들어질 무렵, 유아는 로봇에 집중한다. 교실에 있는 여러 공간에서 유아는 다양한 재료로 자신만의 로봇을 만든다. 그동안 놀이 속에서 쌓아 온 경험이 더해지면서 새로운 놀이가 나타난다.
한 학기 내내 로봇을 따라 그리던 정훈이는 이제 복잡한 선의 그림도 곧잘 따라 그린다. 윤곽선뿐만 아니라 안쪽의 세밀한 선까지 따라 그려 멋진 로봇 그림을 완성한다. 이제 따라 그리는 것이 아니라 새로운 로봇을 그리기 시작한다.
점묘법으로 벽화를 채색하면서 시작된 점묘화 그리기는 물감을 이용한 것에서 둥근 원 스티커를 이용한 점묘화 그리기로 변한다.
만들기 공간에서는 유아가 키가 큰 로봇을 만든다. 작은 상자가 아니라 커다란 상자를 이용하여 유아보다 키가 큰 로봇을 만들고 있다.



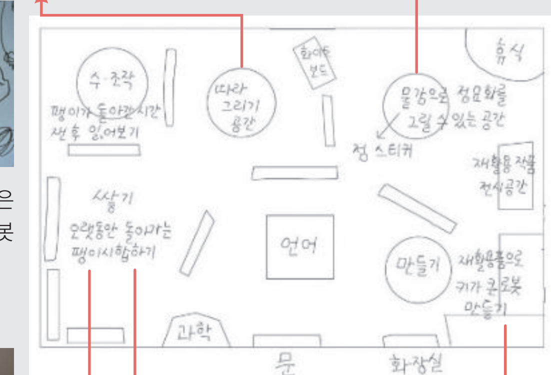




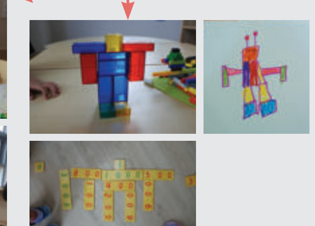
점 스티커로 자신이 좋아하는 피젯스피너를 만든다.



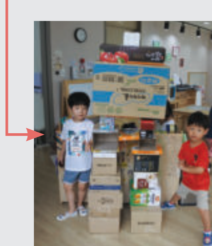
로봇 그리기에 자신감을 얻은 유아는 화이트보드에도 로봇 그림을 그리기 시작한다.



점 스티커를 연결하여 붙여서 스티커 로봇을 만들었다. 그리고 작은 점 스티커 안에 그림을 그려 넣는다.



로봇을 만들 때 주로 사용하던 미니 블록뿐만 아니라 평소 사용하지 않던 빛 블록과 숫자 카드로도 로봇을 만든다.



교실에서 로봇과 관련된 놀이가 이루어지고 있는 동안에도 팽이 놀이는 이어진다.

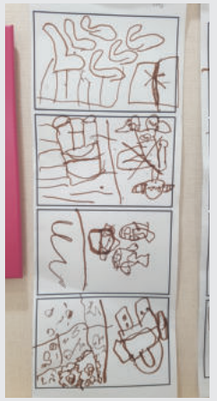
소율이는 팽이 실험실에서 자신만의 팽이를 디자인하였다. 유아가 팽이를 디자인하는 스타일이 조금씩 달라진다. 팽이를 아름답게 꾸미려고 노력한다. 조개, 눈꽃, 하트 등 내가 원하는 색깔과 모양의 스팽글을 찾아 붙이고, 빨대도 색깔과 길이를 맞춰서 잘라 붙인다.

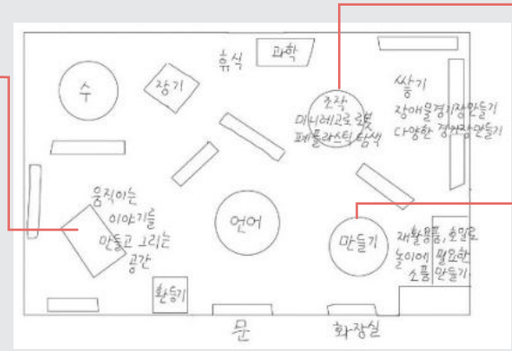
팽이 시합에 열중하던 유아는 팽이를 돌리며 가상의 이야기를 짓는다. 정훈이와 진우는 교구장에서부터 바닥까지 미끄럼틀, 터널, 점프 대 등 여러 장애물이 있는 팽이 경기장을 만든다. 정훈이와 진우가 서서 팽이를 돌리자 팽이가 통통 튀면서 돌아간다. 정훈이와 진우는 팽이 돌리기를 잠시 멈추고 바닥에 있는 작은 블록 하나를 경기장 안에 넣으며 외친다.

전등 에너지!

9~10월

2학기가 시작되고 새로운 놀이가 시작된다. 유아는 그리고 싶은 것들을 그리기 시작하고, 교사는 유아의 그림에 담긴 이야기를 적어 준다. 유아들은 좋아하는 공주, 공룡, 로봇 등 재미있는 이야기가 있는 그림을 그린다. 두 컷, 네 컷 칸에 이야기가 있는 그림을 그리기도 하고, 말풍선을 그린 후 대사를 적어 보기도 한다. 이제 재활용품으로는 놀이에 필요한 소품(청소기, 가방 등)이나, 만들고 싶은 것들(인형이 사는 3층집)을 자유롭게 만들기 시작한다.





2학기에 새로 시작된 수 놀이 공간에서 트리고 블록을 하려고 앉은 진우는 제시된 사진 중에서 팽이처럼 생긴 모양의 사진을 보다가 블록으로 팽이를 만든다.
팽이 놀이가 다시 시작된다.

진우: 이거 완전
팽이처럼 생겼네!

다양한 이야기가 가득한 교실에서 팽이는 가상 놀이의 소재가 된다. 유아는 상상을 더해 재미있는 장애물과 경기장을 만든다. 이전에는 그냥 나무 블록을 세워 두고 쓰러뜨렸다면, 이제 조금 더 경기장이 복잡해진다.

수환이는 나무 블록으로 만든 장애물을 친구들에게 설명해 준다. 수환이와 친구들은 네 개의 블록을 하나로 모았다가 사방으로 퍼지게 쓰러뜨리는 팽이 대결을 시작한다.

팽이로 가상 놀이를 이어 가면서 유아의 팽이 경기장은 점점 더 다양해지고 복잡해진다.

여기서 내려오고
이렇게 쓰러뜨리는 사람이 이기는 거야!

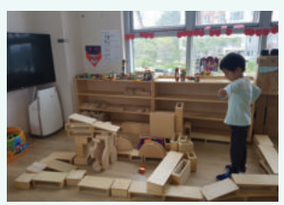
9월 11일의 경기장

상학, 재원, 정훈, 진우 넷이서 동시에 팽이 대결을 할 수 있는 넓은 경기장을 만든다. 직사각형의 팽이 경기장 한 가운데에는 자석 블록으로 만든 둥근 원이 있다. 유아들은 원 안으로 팽이가 들어가면 이기는 대결을 한다.

상학이가 다른 놀이를 하러 떠나면서 직사각형 경기장이 조금 변했다. 경기장 가운데에 있던 원은 사라지고 각자 앞에 경사로가 하나씩 놓여 있다. 팽이가 매끄럽게 경기장 안으로 내려가도록 하기 위한 것이다.

경기장은 계속해서 변화한다. 이제 기다란 직사각형 모양이 되었다. 또 미끄럼틀이 있는 장애물이 생겼다. 정훈이와 진우, 재원이는 계속해서 블록으로 경기장을 짓는다.

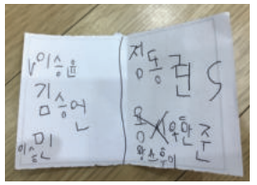
쌓기 공간을 가득 채운 경기장이 전시되었다. 정리 시간이 되기 전, 효민이는 친구들이 지은 경기장에서 팽이를 한번 돌려 본다.



9월 19일의 경기장

수환이가 기다란 길처럼 생긴 경기장을 만들었다. 팽이가 자동차처럼 길을 따라 쭉 가면 좋겠는데 끝까지 가지 못하고 멈춘다. 그래서 수환이는 시작점에 미끄럼틀을 만든다. 이전보다 팽이가 조금 더 앞으로 나간다. 수환이는 여기에서 멈추지 않고 계속해서 미끄럼틀을 다른 모양으로 만들어 본다.

9월 셋째 주 어느 날 상학이, 효민이, 수환이, 재원이, 정훈이가 한자리에 모였다. 2명씩 팀을 짜 팽이 시합을 한다. 오늘 시합에는 심판이 있어서 승패를 확인해 준다. 남은 한 명인 정훈이가 교사와 함께 심판을 하기로 한다. 심판은 팽이 대결의 시작을 알리고 승패를 직접 기록한다.



10월

10월이 되자, 해바라기반 유아의 팽이 경기장에 더 재미있는 이야기들이 담긴다. 긴 놀이 시간 내내 대결에 집중하는 것은 물론 끊임없이 팽이 경기장을 변화시키며 팽이 대결을 한다.

10월 10일의 똥집 경기장

정훈이와 재원이가 오늘은 교구 통을 뒤집어 모서리에 블록을 세우고 팽이를 돌려 블록을 쓰러뜨리는 대결을 한다.

민호와 효민이도 와서 네 명이 놀이를 한다. 모서리에 두었던 블록을 기둥 삼아 그 위에 기다란 나무 블록을 올린다. 기다란 나무 블록 위에서 팽이를 돌려 본다.

상학이가 오면서 이제 다섯 명이 되었다. 기다란 나무 블록 위에 반원, 원기둥 등 블록을 쌓아 올린다. 팽이 경기장은 아슬아슬하고 장애물이 많은 경기장이 된다. 블록 위에서 팽이를 돌리니 팽이가 바닥으로 떨어진다.

유아들은 이제까지 쌓아 올린 나무 블록을 모두 치우고 '우물정(#)' 모양으로 다시 쌓아 올린다.

"여기 구멍에 빠지면 안돼!"
"이거 똥집 경기장이야! 히히히."
"빠지면 똥이 되는 거야! 으하하."
"야! 아파트처럼 높이 올라가는데
거기로 팽이가 빠지는 거야. 어때?"

높게 쌓아 올린 똥집 경기장을 기다란 나무 블록을 이용하여 교구장과 연결한다. 그리고 나서 교구장에서 시작된 길에서부터 팽이를 돌린다. 팽이를 돌렸는데 그 팽이가 'ㅁ'자 구멍에 떨어지는 순간 모두 깔깔깔 웃음을 터뜨린다.

자꾸 팽이가 빠지는 게 속상한 민호는 구멍 위로 나무 블록을 얹어 구멍에 빠지지 못하도록 만든다. 그러나 팽이가 똥집에 빠지는 게 재미있는 진우는 위에 있는 블록을 치운다.

어제의 똥집 경기장이 이어진 10월 11일의 경기장

똥집 경기장은 모두의 경기장이 되었다. 대결하는 사람 누구나 와서 팽이를 돌리고 조금씩 경기장을 바꾼다. 상학이는 위로 쌓아 올린 나무 블록이 무너지지 않도록 지관을 가지고 와 기둥을 만들어 세운다.

10월 16일의 경기장

재원이, 진우, 정훈이는 나무 단처럼 정사각형의 경기장을 만든 후 직사각형 할로우 블록을 모서리에 세운다. 팽이를 돌려 할로우 블록을 바닥으로 떨어뜨린다.

10월 23일의 경기장

팽이 대결을 위해서 여섯 명의 유아가 동시에 모인다. 정해진 방법 없이 할로우 블록을 자유롭게 얼기설기 쌓는다. 팽이 경기장이 완성되자 유아들은 편한 대로 앉거나 서서 팽이를 돌린다.

10월 24일의 경기장

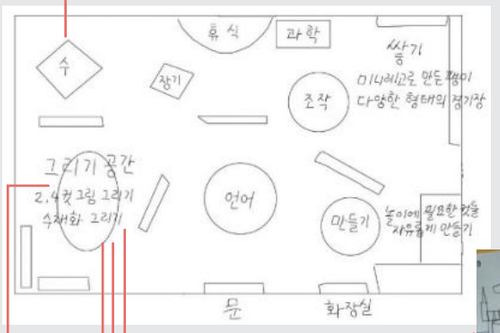
상학이는 전시되어 있던 팽이 경기장 위로 노란색 망사 천을 덮는다. 진우도 함께 와서 노란 천 위에서 팽이를 돌린다.

상학이와 진우가 새로운 팽이를 만들었다. 작은 블록으로 만든 정육면체 모서리로 중심을 잡아 돌린다.

11월

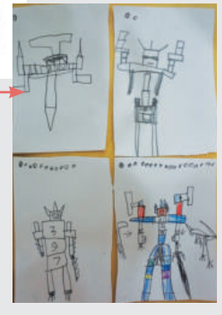
유아는 수 공간에서 단추 더하기 게임을 하고, 그리기 공간에서는 원하는 그림을 그리고, 보드 게임 판을 만들고, 수채화 그림도 그리고, 화이트보드에 그림도 그리고, 로봇 그림 카드도 만든다.

단추 더하기 게임

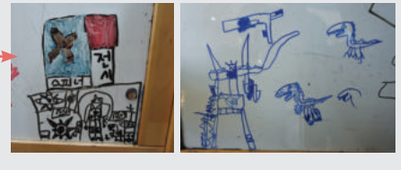


2컷 그림을 수채화로 색칠한다.

내 그림으로 만든 보드 게임판

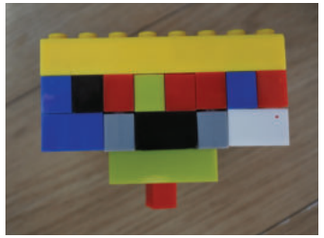


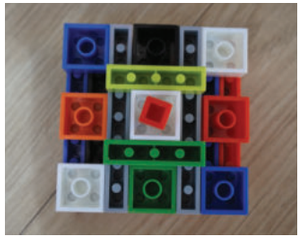
내 로봇 그림으로 만든 카드



화이트보드에도 그리기

그리기를 즐기기 시작한 진우의 팽이 디자인 바뀌어 간다. 팽이 위에 재료들을 붙여서 꾸몄던 진우는 이제 종이테이프 위에 그림을 그려 자신의 팽이를 장식한다. 만화 영화 속의 팽이처럼 수호신이 깃든 무늬나 내가 좋아하는 공룡, 내가 만든 멋진 문양을 그린다.





5살 반과 우연히 팽이 시합을 한 후에 정훈이는 미니 레고로도 잘 돌아가는 팽이를 만드는 방법을 알게 되었고 미니 레고 팽이를 만든다. 그러나 미니 레고 팽이는 팽이 대결을 하다 부딪히면 다 부서져 버린다는 특징이 있어 시합에 사용하지는 않는다.

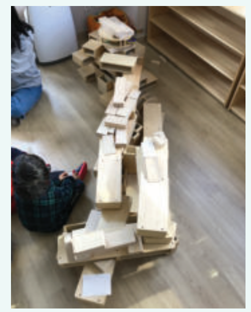
유아는 팽이가 돌아가는 시간에 관심을 갖는다. 팽이가 돌아가는 시간을 타이머로 재 본다. 누구의 팽이가 더 오래 돌아갔는지는 중요하지 않다. 시간을 잰 후에는 전자 기기에 나오는 숫자를 그대로 따라 적는다.

10월 30일의 팽이 경기장

진우와 친구들이 각진 아치 경기장을 만든다. 아치 위에서 팽이를 돌리기도 하고, 아치 밑에서 기둥에 부딪히지 않고 돌아가도록 팽이를 돌린다.

11월 1일의 팽이 경기장

쌓기 공간 위쪽에 경기장을 지었던 상학이와 아래쪽에 지었던 효민이가 서로의 경기장을 연결한다. 연결하다 보니 지난번에 만들었던 똥집 경기장이 생각난다.



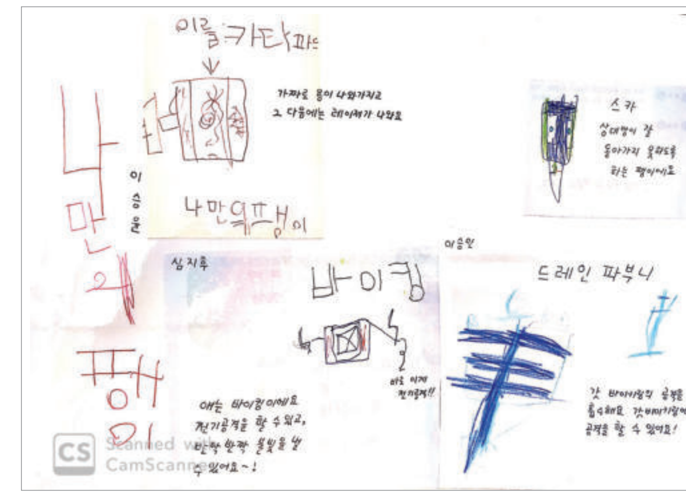
11월 10일의 팽이 경기장

수환이와 민호, 상학이가 정사각형의 경기장 위로 기다란 할로우 블록을 대각선으로 올린다. 이 대각선 다리 위에서 팽이를 돌린다.

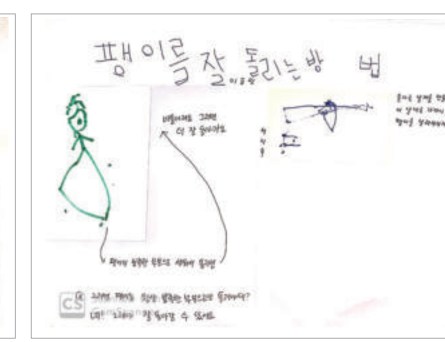
정훈이가 '나만의 팽이' 디자인을 그린다. 나만의 팽이에게 '카타파드'라는 이름도 지어 주었다. 이 디자인 그림을 보면서 팽이 위에 금색 테이프를 붙이고 똑같이 그림을 그린다.

12월

학기를 마무리하려던 교사는 유아들의 팽이 놀이가 그냥 흩어져 버리는 것 같아 아쉽다. 그래서 팽이 놀이의 흔적을 하나씩 모으기 시작한다. 그동안 찍어 두었던 팽이 경기장 사진과 팽이 그림들을 모아 유아에게 보여 준다. 재윤이는 팽이를 가지고 놀았던 흔적을 보고는 매우 좋아하면서 '해바라기반의 팽이 책'을 만들기 시작한다. 적극적으로 팽이에 대해 글자와 그림으로 이야기를 남기기 시작한다.



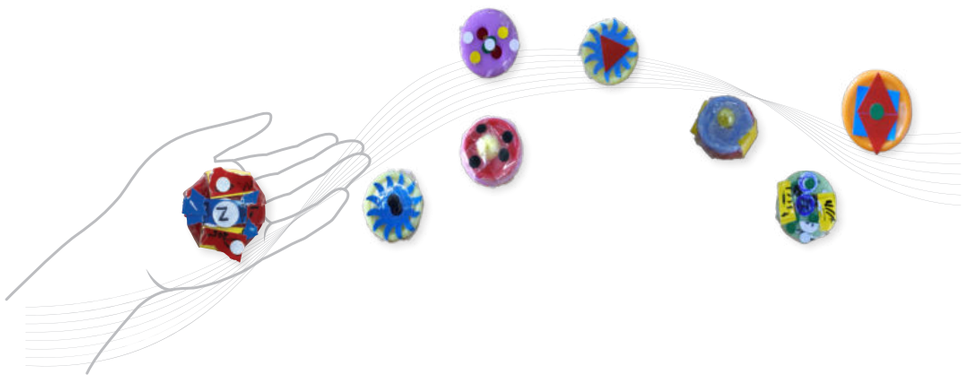
팽이 책에 해바라기반 유아가 1년 동안 팽이로 한 놀이 경험이 담겼다.



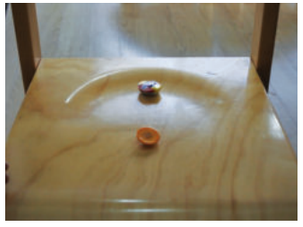
팽이에 붙인 테이프 위에 그림을 그려 나만의 팽이를 만들던 정훈이의 팽이는 또 변화한다. 재활용품으로 로봇을 만들면서 다양한 접착제를 탐색했던 정훈이는 종이테이프 위에는 펜으로 그림을 그려도 지워지지 않는다는 것을 알고 있다.
그래서 이제는 종이테이프를 잘게 자른 후 그림을 그린다. 그리고 그림이 그려진 테이프를 스티커처럼 팽이 위에 붙인다. 이렇게 마트에서 파는 것처럼 팽이를 꾸미는 스티커를 만든다.

1~2월

단추 팽이를 뒤집으면 반진주로 만든 팽이심이 나온다. 반진주 팽이심으로 중심을 잡아 단추 팽이를 돌린다.

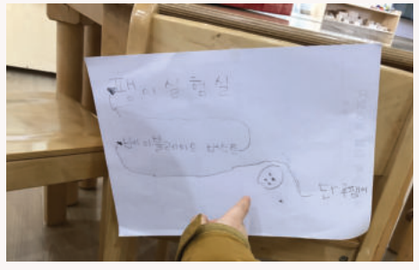


유아들은 작은 단추 팽이로 대결을 하기 위해 바닥에 옹기종기 엎드려서 팽이를 돌린다. 바닥이 넓으니까 팽이끼리 너무 멀어진다. 그래서 정훈이는 의자의 앉는 면을 경기장으로 쓰고 의자 아래 바닥에 앉아 단추 팽이를 돌린다.



2월 어느 날, 진우는 아침에 등원하자마자 종이에 '단추 팽이'를 쓰고 그 옆에 단추 팽이를 그린다. 그리고 교사에게 글자를 써 달라고 도움을 요청한다.

"단추 팽이 실험할 거예요!
자석 블록 팽이랑 단추 팽이랑 누가 더 센지 실험할 거야!"



1월 어느 날, 재원이와 정훈이는 작은 크기의 재활용품 상자를 찾는다. 자신의 마음에 드는 크기의 상자를 찾은 정훈이는 '랜덤 팽이팩'을 만든다. 평소 인터넷에서, 마트에서 랜덤으로 팽이가 나오는 팽이 선물을 받는 것을 좋아하던 재원이는 랜덤 팽이팩을 스스로 만든다. 종이테이프의 특징을 활용하여 팽이를 꾸미는 스티커도 만들고, 스티커를 붙이는 순서도도 그린다.

그렇게 해바라기반의 팽이 놀이는 교실 안의 다양한 놀이들과 만나 새로운 놀이가 된다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

해바라기반 유아는 일 년이라는 긴 시간 동안 매일 팽이를 돌렸다. 유아들은 자신의 생각을 담아 고유한 방법으로 팽이를 만드는 데 **몰입**한다. 팽이를 좋아하는 해바라기반 유아는 힘이 센 팽이를 만들고 싶어 하며, 팽이를 잘 돌리고 싶어 한다. 교사는 유아의 팽이 놀이를 지원하기 위하여 우유 뚜껑을 제공해 본다. 유아는 우유 뚜껑에서 '나 100' 스티커만 떼어 내 팽이를 꾸미고, 단추를 가져다 단추 팽이를 만든다. 유아는 교실 안의 다양한 블록과 재료들을 가지고 주어진 방법이 아닌 자신의 필요와 생각에 따라 자신만의 팽이를 만들어가며 **자유롭게** 논다. 6월경 점묘화를 그릴 때 사용했던 점 스티커로 피젯스피너를 만들던 경험은 다음 해 1월 팽이와 만나 단추 팽이와 스티커 팽이로 나타난다. 랜덤으로 뽑히는 팽이 상자를 엄마와 인터넷으로 사 본 경험이 있는 유아는 재활용 종이 상자로 직접 '랜덤 팽이팩'을 만든다.

유아는 끊임없이 팽이를 돌리며 팽이 돌리기에 가장 적절한 자세를 찾기 위해 **몸을 움직여** 조절한다. 팽이가 오랫동안 균형을 잃지 않고 돌아가도록 유아는 팽이를 쥐는 손 모양, 팔꿈치를 꺾는 정도, 무릎의 굽힘 정도, 손가락 힘의 조절, 팽이를 떨어뜨리는 순간 등을 고려하여 **신체를 조절**하며 **문제를 해결한다**. 매일 팽이 대결을 하지만 매 대결마다 누가 이길지는 아무도 모른다. 어느 순간부터 승패는 중요하지 않게 되었다.

유아들은 다양한 블록들을 이용하여 **즉흥적**으로 팽이 경기장을 만든다. 미끄럼틀이 있는 경기장, 대각선 경기장, 헐랭헐랭 다리, 똥집 경기장까지 조금은 기괴하기도 하지만 **창의적**이고 **재미있는** 아이디어가 담긴 팽이 경기장을 상상하고, 경기장의 모형을 **실험**하며 **탐구**한다. 이 모든 과정에서 유아들은 서로 **소통**하고, **협력**하며, 놀이를 **즐긴다**.

이렇듯 유아의 놀이는 유아 개인의 경험과 흥미, 발견과 탐색에서 출발하여 교사의 지원, 교실에서 이루어지는 서로 다른 놀이 경험과 우연히 만나 얽히면서 새로운 모습으로 **생성**되고, **다채롭게** 발전한다.

일 년 동안 유아들의 팽이에 대한 흥미는 식지 않았고, 유아는 끊임없이 새로운 팽이를 만들고 돌리며 **개별성**을 드러내는 동시에 서로의 생각을 나누며 함께 **재미있게** 팽이 놀이를 하였다. 유아는 교실에 있는 다양한 재료를 **자발적**으로 탐색하고, 교실의 공간을 놀이에 맞게 **주도적**으로 구성하며 놀이하였다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 매일 반복되는 놀이도 유아에게는 의미 있는 경험이 될 수 있다는 것을 알았다. 교실 안의 많은 놀이들은 서로 섞이기도 하고, 분리되기도 하면서 다시 새로운 놀이로 나타났다. 그 과정에서 유아는 5개 영역의 내용을 통합적으로 경험한다.

5개 영역 내용 연계

신체운동·건강

신체활동 즐기기 → 신체를 인식하고 움직인다.
신체활동 즐기기 → 신체 움직임을 조절한다.
안전하게 생활하기 → 일상에서 안전하게 놀이하고 생활한다.

- 유아는 팽이 돌리기에서 '팽이의 균형'을 고려하며 팽이를 잡는 손의 적절한 모양과 안정적인 자세를 찾기 위해 신체의 움직임을 의식적으로 조절한다. 유아는 팽이 경기장 놀이에서 다치지 않게 조심하면서 블록을 쌓는다.

의사소통

듣기와 말하기 → 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.
읽기와 쓰기에 관심 가지기 → 자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다.
읽기와 쓰기에 관심 가지기 → 말과 글의 관계에 관심을 가진다.
읽기와 쓰기에 관심 가지기 → 주변의 상징, 글자 등의 읽기에 관심을 가진다.
책과 이야기 즐기기 → 책에 관심을 가지고 상상하기를 즐긴다.

- 유아는 팽이를 통한 여러 가지 가상 놀이 속에서 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다. 유아는 주변의 상징(나 100%)을 읽고 팽이를 만드는 데 그것을 사용한다. 유아는 자신이 좋아하는 팽이를 그리거나 팽이에 대해 알고 있는 것들을 표현하면서 자신에게 필요한 문자를 글자나 글자와 비슷한 형태로 표현한다. 팽이 책을 만들며, 말을 글로 옮겨 본다.

사회관계

나를 알고 존중하기 → 내가 할 수 있는 것을 스스로 한다.
더불어 생활하기 → 친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.
더불어 생활하기 → 약속과 규칙의 필요성을 알고 지킨다.
사회에 관심 가지기 → 내가 살고 있는 곳에 대해 궁금한 것을 알아본다.

- 유아는 자신이 원하는 팽이를 스스로 만들고, 친구들과 함께 생각을 모아 재미있는 팽이 경기장을 만든다. 팽이 경기를 재미있게 하기 위해 규칙을 만들고 이를 지킨다. 가게 놀이를 하며 주변 상점에 관심을 갖는다.

예술경험

창의적으로 표현하기 → 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
창의적으로 표현하기 → 극놀이로 경험이나 이야기를 표현한다.
예술 감상하기 → 서로 다른 예술 표현을 존중한다.

- 유아는 재미난 생각이 담긴 나만의 팽이를 만들기 위해 다양한 미술 재료들을 조합하여 표현하고, 그 과정에서 세밀한 표현이 발전되어 간다. 유아는 가게 놀이, 팽이 경기장 놀이 등 다양한 극놀이로 경험을 표현한다. 유아는 서로 다른 팽이 디자인을 보며 차이를 발견하고 이해한다.

자연탐구

탐구과정 즐기기 → 궁금한 것을 탐구하는 과정에 적극적으로 참여한다.
생활 속에서 탐구하기 → 물체의 위치와 방향, 모양을 알고 구별한다.
생활 속에서 탐구하기 → 도구와 기계에 대해 관심을 가진다.

- 유아는 오랫동안 돌아가는 팽이를 고안하기 위해 자발적으로 탐구한다. 유아는 팽이를 잘 돌릴 수 있는 방법을 서로 공유하고 알아내기 위한 과정에 적극적으로 참여한다. 팽이를 돌리며 팽이를 돌려야 하는 공간의 위치, 방향을 고려한다. 초시계를 이용하여 팽이가 돌아가는 시간을 재는 등 시간에 관심을 가진다.

교사 이야기: 부모의 걱정과 유아의 재미 사이에서

처음에는 유아가 매일 팽이만 돌린다고 걱정하시는 부모님들이 많았다. 그러나 팽이를 너무 좋아하는 유아들을 보면서 팽이 놀이를 하지 말라고 할 수도 없었지만 그대로 두기에도 마음이 불편했다. 유아가 좀 더 즐겁게 팽이 놀이를 할 수 있도록 돕고, 부모님들의 고민도 덜고 싶었다. 그래서 유아가 팽이를 가지고 노는 모습을 집중적으로 관찰하고 지원하기 시작하였고, 놀이 안에서 보게 된 것들을 틈틈이 기록하였다. 이러한 놀이의 흔적들을 유치원 현관에 비치된 기록물이나 정기적인 소식지를 통해 공유하여, 들여다보지 않으면 알 수 없는 다양하고 기발한 유아의 생각과 놀이를 부모님들이 알 수 있게 하였다.

초기에 자석 블록 팽이를 좋아하는 유아에게 재활용품으로 새로운 팽이를 만들어 보자는 제안을 했다(교실 안 다른 공간에서 재활용품을 활용한 만들기 놀이가 이루어지고 있었다). 작은 상자나 둥근 통 등으로 색다른 모양의 팽이를 만들 것이라 예상했던 것과 달리 유아는 자신의 마음에 드는 재료만을 사용하여 자신만의 독특한 팽이를 만들었다. 예를 들면, 팽이의 몸체로 쓸 것이라 예상했던 우유병 뚜껑에서 유아는 '나 100' 스티커만 떼어 가 자신의 팽이에 붙였다. 조금 더 욕심을 내어 공 CD와 스티로폼 공, 이쑤시개 등의 재료를 준비하고 CD 팽이를 만들 수 있도록 '팽이 실험실' 공간을 구성했다.

'팽이 실험실'이라는 공간을 구성할 때에는 유아가 다양한 자료들로 새로운 형태의 팽이를 만들어서 돌리고, 팽이가 돌아가는 원리와 무게중심 등의 과학적 지식을 탐색하거나, 팽이가 돌아가는 시간을 재고 기록해 보며 숫자와 친해지는 경험을 할 수 있을 것이라 기대하였다. 하지만 유아는 과학적 원리를 아는 것은 어려워했다. 유아의 놀이가 교사의 생각대로만 흘러가지 않는다는 것을 깨닫게 되었다.

남은 학기 동안 유아에게 직접적으로 놀이 자료를 지원하지 않고 유아가 자유롭게 자신의 생각대로 팽이를 만들고 대결해 볼 수 있는 놀이 환경과 분위기를 조성해 주었다. 각자가 열심히 만든 팽이를 개인별로 전시할 수 있는 공간이나 이름표를 마련하고, 점점 복잡해지는 경기장을 지을 수 있게 충분한 시간을 허용하였다. 이러한 지원의 결과 유아가 다양한 생각을 더 자유롭게 팽이에 표현하며, 놀이에 깊이 몰입하는 것을 볼 수 있었다. 또한 다채로워지는 유아의 놀이의 흔적을 부모님과 공유함으로써 놀이의 즐거움을 함께 할 수 있게 되었다. 유아는 매일 같은 놀이만 하는 것이 아니었다. 매일매일 새로운 팽이 놀이를 하고 있었다.