연구보고 2021-18

OPEN 공공누리 출처표시 상업용금지 변경금지 공공저작물 자유이용허락

유아놀이문화 확산을 위한 전통놀이 활용방안 연구

구자연·김은영·박은영

육아정책연구소
Korea Institute of Child Care and Education

연구보고 2021-18

유아놀이문화 확산을 위한 전통놀이 활용방안 연구

저 자 구자연, 김은영, 박은영

연 구 진
연구책임자 **구 자 연** (육아정책연구소 부연구위원)
공동연구원 **김 은 영** (육아정책연구소 선임연구위원)
공동연구원 **박 은 영** (육아정책연구소 연구원)

기타 기여자 협력연구기관 **성북문화원**

육아정책연구소
Korea Institute of Child Care and Education

연구보고 2021-18

유아놀이문화 확산을 위한 전통놀이 활용방안 연구

발행일 2021년 12월
발행인 박상희
발행처 육아정책연구소
주소 서울시 중구 소공로 70 9층 육아정책연구소
전화 02) 398-7700
팩스 02) 398-7798
홈페이지 http://www.kicce.re.kr
인쇄처 (주)승림디엔씨 02) 2271-2581

보고서 내용의 무단 복제를 금함.
ISBN 979-11-6865-000-8 93370

육아정책연구소
Korea Institute of Child Care and Education

머리말

놀이는 유아의 본능이자 권리이다. 국가 정책과 교육과정에서 놀이의 중요성은 강조되고 있으나 우리 사회에서 '아이는 놀아야 한다'라는 공감대와 다양한 세대가 함께 어울려 놀 수 있는 환경은 부족한 실정이다. 유아놀이문화 확산을 위해서는 여러 세대가 놀이의 가치와 재미를 공유하는 것이 필요하다. 본 연구는 여러 세대를 연결하는 놀이 자원으로 많은 사람의 지혜가 담긴 검증된 놀이인 전통놀이를 활용하는 것에 주목하였다. 여러 세대를 아우를 수 있는 전통놀이는 세대를 연계하는 매개체이자 놀이를 다양화하는 마중물로 활용될 수 있을 것이다.

본 연구에서는 유아놀이문화 확산을 위해 유아가 즐길 수 있는 전통놀이를 지역별로 수집하고 분석하여 기초자료를 구축하였으며, 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서 전통놀이를 활용하는 방안에 대해 제안하였다. 전통놀이 목록화 작업은 성북문화원과 협동연구체계를 구성하여 수행하였고, 전통놀이 활용방안은 자료조사, 설문조사, 사례조사, 포커스 그룹 인터뷰/의견조사 등 다양한 의견을 수렴하여 도출하였다. 본 연구의 결과가 지속 가능한 생활 속 전통놀이로 여러 세대가 함께 어울리며 유아놀이문화를 조성하고 확산하는 밑거름이 되기를 기대한다.

전통놀이 목록화 작업을 함께 수행한 성북문화원에 감사를 표하며, 본 연구를 위해 협조해 주신 지자체 담당공무원, 학계 및 유관기관 전문가, 놀이 활동가, 유아교육·보육기관 원장님과 선생님, 학부모님께도 감사드린다. 끝으로 본 보고서의 내용은 연구진의 의견이며, 육아정책연구소의 공식적인 견해가 아님을 밝혀둔다.

2021년 12월

육아정책연구소

소장 박 상 희

목차

요약 1

Ⅰ. 서론 17
1. 연구의 필요성 및 목적 19
2. 연구내용 22
3. 연구방법 22
4. 개념의 조작적 정의 36

Ⅱ. 연구의 배경 39
1. 정책동향 41
2. 선행연구 61

Ⅲ. 전통놀이 현황 및 활용실태 71
1. 전통놀이 현황 73
2. 지역사회 기반시설별 전통놀이 활용실태 81
3. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태 93
4. 가정에서의 전통놀이 활용실태 111

Ⅳ. 전통놀이 활용 사례 115
1. 지역사회에서의 전통놀이 117
2. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 128
3. 가정에서의 전통놀이 147

Ⅴ. 전통놀이 활용 관련 요구 161
1. 지역사회에서의 전통놀이 활용을 위한 요구 ····· 163
2. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용을 위한 요구 ····· 170
3. 가정에서의 전통놀이 활용을 위한 요구 ····· 174
4. 소결 ····· 180

Ⅵ. 유아놀이문화 확산과 전통놀이 활용방안 181
1. 기본방향 ····· 183
2. 활용방안 ····· 186

참고문헌 203

Abstract 217

부록 221
1. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용 관련 설문조사지 ····· 221
2. 사례조사지 ····· 226
3. 전통놀이운영사례 공모전 관련 자료(안내문, 양식, 심사표) ····· 228
4. 포커스 그룹 인터뷰 질문지 및 의견조사지 ····· 233
5. 전통놀이 목록 ····· 237
6. 꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이 예시: 얼음땡 놀이 ····· 315

표 목차

〈표 Ⅰ-3- 1〉 전통놀이 수집을 위한 참고자료 ····· 23
〈표 Ⅰ-3- 2〉 전통놀이 분류 방식 및 내용 ····· 25
〈표 Ⅰ-3- 3〉 협의회 개최 현황 ····· 26
〈표 Ⅰ-3- 4〉 조사 대상자 수 ····· 29
〈표 Ⅰ-3- 5〉 설문조사 내용 ····· 29
〈표 Ⅰ-3- 6〉 지역사회 사례조사 기반시설 및 담당자 특성 ····· 30
〈표 Ⅰ-3- 7〉 유아교육·보육기관 사례조사를 위한 공모전 내용 ····· 31
〈표 Ⅰ-3- 8〉 유아교육·보육기관 사례조사 교사 특성 ····· 31
〈표 Ⅰ-3- 9〉 가정 사례조사 내용 ····· 31
〈표 Ⅰ-3-10〉 가정 사례조사 참여자(어머니) 특성 ····· 32
〈표 Ⅰ-3-11〉 포커스 그룹 인터뷰/의견조사 대상자 특성 및 인터뷰 진행일 ·· 33
〈표 Ⅰ-3-12〉 전문가 자문회의 안건 및 추진 일정 ····· 35
〈표 Ⅱ-1- 1〉 놀이혁신 선도지역 사업소개 ····· 58
〈표 Ⅱ-1- 2〉 지방자체단체 전통놀이 관련 사업 ····· 60
〈표 Ⅱ-2- 1〉 전통놀이 활성화 및 현대화 관련 선행연구 ····· 68
〈표 Ⅲ-1- 1〉 서울·경기권 전통놀이 특성 ····· 74
〈표 Ⅲ-1- 2〉 강원·충청권 전통놀이 특성 ····· 74
〈표 Ⅲ-1- 3〉 경상권 전통놀이 특성 ····· 75
〈표 Ⅲ-1- 4〉 전라권 전통놀이 특성 ····· 75
〈표 Ⅲ-1- 5〉 제주도 전통놀이 특성 ····· 76
〈표 Ⅲ-1- 6〉 수집한 전통놀이 목록에서 추출한 유아에게 적합한 전통놀이 ··· 78
〈표 Ⅲ-2- 1〉 전통놀이 전용공간 행사/프로그램 예시 ····· 82
〈표 Ⅲ-2- 2〉 전통놀이 관련 박물관 행사/프로그램 예시 ····· 84
〈표 Ⅲ-2- 3〉 전통놀이 관련 민속촌/한옥마을 행사/프로그램 예시 ····· 86
〈표 Ⅲ-2- 4〉 전통놀이 관련 문화원 행사 예시 ····· 87
〈표 Ⅲ-2- 5〉 전통놀이 관련 기타 기반시설 행사/프로그램 예시 ····· 90
〈표 Ⅲ-3- 1〉 조사대상의 일반적 특성 ····· 94
〈표 Ⅲ-3- 2〉 유아학급/반에서 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간 비중 ··· 95
〈표 Ⅲ-3- 3〉 전통놀이를 하는 유아학급/반(복수응답) ····· 96

〈표 Ⅲ-3- 4〉 전통놀이를 하는 시기 ····· 97
〈표 Ⅲ-3- 5〉 전통놀이를 집중적으로 하는 시기 ····· 98
〈표 Ⅲ-3- 6〉 전통놀이를 주로 하는 장소 ····· 98
〈표 Ⅲ-3- 7〉 전통놀이를 할 때 참고하는 자료 ····· 99
〈표 Ⅲ-3- 8〉 전통놀이를 환경을 마련해 주는 방법 ····· 100
〈표 Ⅲ-3- 9〉 전통놀이를 할 때 가장 어려운 점 ····· 101
〈표 Ⅲ-3-10〉 수시로 하는 전통놀이 ····· 101
〈표 Ⅲ-3-11〉 집중 실시 기간에 하는 전통놀이 ····· 104
〈표 Ⅲ-3-12〉 전통놀이 실시에 미친 코로나19의 영향 ····· 106
〈표 Ⅲ-3-13〉 연간 전체 놀이시간 중 적절한 전통놀이 시간 비중 ····· 106
〈표 Ⅲ-3-14〉 유아교육·보육기관에서 전통놀이가 필요한 이유 ····· 107
〈표 Ⅲ-3-15〉 전통놀이 활용에 적합한 방식 ····· 107
〈표 Ⅲ-3-16〉 교구 및 자료 지원 ····· 108
〈표 Ⅲ-3-17〉 교사 지원 ····· 109
〈표 Ⅲ-3-18〉 환경 지원 ····· 109
〈표 Ⅲ-3-19〉 유아의 전통놀이 활동을 증진하는 데 가장 필요한 것 ····· 110
〈표 Ⅲ-4- 1〉 가정에서의 주요 놀이 활동(1순위, 1+2순위) ····· 112
〈표 Ⅲ-4- 2〉 놀이참여자: 보드게임, 전통놀이 ····· 112
〈표 Ⅲ-4- 3〉 어머니 자신의 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험 비교 ····· 113
〈표 Ⅳ-1- 1〉 김포아트빌리지 한옥놀이터 사업개요(2019~2021) ····· 118
〈표 Ⅳ-1- 2〉 우리놀이터 마루달 기본정보 ····· 122
〈표 Ⅳ-1- 3〉 2020년 우리놀이터 마루달 사업내용 ····· 122
〈표 Ⅳ-1- 4〉 2019년, 2020년 나무상상놀이터 운영 프로그램 ····· 126
〈표 Ⅳ-2- 1〉「날아라 잎새반 똥제기!」 놀이 과정 및 놀이 경험 ····· 131
〈표 Ⅳ-2- 2〉「얘들아~ 우리 함께 재미있는 옛날 놀이하자!」
놀이 과정 및 놀이 경험 ····· 136
〈표 Ⅳ-2- 3〉「알록달록 산가지놀이」 놀이 과정 및 놀이 경험 ····· 141
〈표 Ⅴ-1- 1〉 지역사회에서의 전통놀이 활용을 위한 요구 ····· 164
〈표 Ⅴ-2- 1〉 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용을 위한 요구 ····· 170
〈표 Ⅴ-3- 1〉 가정에서의 전통놀이 활용을 위한 요구 ····· 175
〈표 Ⅵ-2- 1〉 놀이방식을 다양화하기 좋은 전통놀이 목록 ····· 188
〈표 Ⅵ-2- 2〉 생태놀이터 프로그램 예시 ····· 192

그림 목차

[그림 Ⅰ-3-1] 전통놀이 수집 및 선정을 위한 협동연구체계 ····· 27
[그림 Ⅰ-3-2] 연구내용 및 연구방법 구성 ····· 36
[그림 Ⅱ-1-1] 포용국가 아동정책 주요 추진과제 ····· 43
[그림 Ⅱ-1-2] 유아교육발전 기본계획(2018~2022) ····· 45
[그림 Ⅱ-1-3] 제2차 아동정책 기본계획('20~'24) ····· 47
[그림 Ⅱ-1-4] 제4차 저출산·고령사회 기본계획 정책체계도 ····· 49
[그림 Ⅱ-1-5] 제1차 지역문화진흥기본계획(2015~2019) 목표 및 추진과제 ·· 51
[그림 Ⅱ-1-6] 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024) 가치·목표 및 전략과 핵심과제 ····· 54
[그림 Ⅲ-1-1] 유아가 즐길 수 있는 전통놀이 선정 협동작업 ····· 77
[그림 Ⅳ-1-1] 옛 이야기가 있는 한옥놀이터 2020년 사업 전통놀이 교구 ··· 119
[그림 Ⅳ-1-2] 마루달 공간안내 ····· 121
[그림 Ⅳ-1-3] 우리놀이터 마루달 운영체계 ····· 121
[그림 Ⅳ-1-1] 대전목재문화체험장 나무상상놀이터(실내) 및 자연물 놀이터 ·· 124
[그림 Ⅳ-1-2] 두꺼비집놀이와 내 손으로 만든 팽이 ····· 126
[그림 Ⅴ-1-1] 지역사회에서의 전통놀이 활용 요구 관련 단어 시각화 ····· 169
[그림 Ⅴ-2-1] 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용 요구 관련 단어 시각화 ····· 173
[그림 Ⅴ-3-1] 가정에서의 전통놀이 활용 요구 관련 단어 시각화 ····· 179
[그림 Ⅵ-1-1] 기본방향 ····· 185
[그림 Ⅵ-2-1] 전통놀이 의의 및 현대화 관련 단어 시각화 ····· 186
[그림 Ⅵ-2-2] 지역사회에서의 전통놀이 활용방안 ····· 190
[그림 Ⅵ-2-3] 세종특별자치시교육청 생태놀이터 조감도 ····· 192
[그림 Ⅵ-2-4] 지역사회 놀이혁신 추진전략 ····· 194
[그림 Ⅵ-2-5] 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용방안 ····· 195
[그림 Ⅵ-2-6] 유아교육기관의 바닥그림 ····· 198
[그림 Ⅵ-2-7] 가정에서의 전통놀이 활용방안 ····· 199

부록 표 목차

〈부록 표 5-1〉 전통놀이 목록 ····· 237

요약

1. 서론

가. 연구의 목적 및 필요성

□ 유아놀이문화 확산은 전 세대가 놀이의 가치와 중요성을 공유할 때 가능함. 본 연구에서는 여러 세대를 아우르며 놀이의 가치와 재미를 공유하는 매개체로, 놀이 자원을 다양화하는 마중물로 전통놀이를 활용하는 것에 주목하고자 함.

□ 바뀐 놀이 환경에서 놀이 자원을 확장하면서 함께하는 놀이의 가치를 회복하기 위해서는 신체적 움직임을 동반하면서 집단 실외놀이가 주를 이루는 전통놀이를 활용할 필요가 있음.

□ 여러 세대를 연결하면서 놀이 자원을 다양화하는 매개체인 전통놀이를 시대에 맞게 확장하기 위해서는 세대를 거쳐 전해져 오는 전통놀이를 수집하여 살펴볼 필요가 있음.

□ 본 연구의 목적은 학술적 기초자료로 전통놀이를 수집하여 목록을 구축하는 것이며, 정책적 활용의 기초자료로 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이를 활용하는 방안을 제시하는 것임.

나. 연구내용

□ 놀이 및 전통놀이 정책 자료를 중심으로 정책동향과 사업을 정리하며, 전통놀이 선행연구를 고찰함.

□ 전통놀이 현황 및 활용실태를 탐색함.

□ 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이 활용 사례를 분석함.

□ 유아놀이문화 확산 관점에서 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이 활용을 위한 요구를 파악함.

□ 유아놀이문화 확산을 위해 전통놀이를 활용하는 방안을 제안함.

다. 연구방법

□ 전통놀이 목록화 관련 연구방법

- 문헌연구(전통놀이 수집): 지역별 전통놀이를 수집
- 전통놀이 수집과 선정을 위한 협동연구체계 구성 및 협의회 운영: 성북문화원과 협동연구체계를 구성하여 전통놀이 관련 문헌과 전승자료 조사 및 검토

□ 전통놀이 활용방안 도출 관련 연구방법

- 문헌연구: 정책 자료 및 선행연구 고찰
- 자료조사: 전통놀이 관련 기반시설의 특성 조사
- 설문조사: 유아교육·보육기관 총 528개소의 전통놀이 활용실태 파악
- 사례조사: 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정의 전통놀이 활용 사례조사
- 포커스 그룹 인터뷰 및 의견조사: 전문가 및 관계자 총 34명을 대상으로 전통놀이 활용 관련 요구 탐색
- 놀이 워크숍
- 전문가 자문회의

연구목적	연구방법	내용 및 목표
전통놀이 목록화	• 문헌연구 • 협동연구체계 구성/협의회 운영 ⇩ • 전문가 협의회/자문회의	• 지역별 전통놀이 수집 • 전통놀이 목록 작성 ⇩ • 전통놀이 방식의 다양화 작업
전통놀이 활용방안 도출	• 문헌조사 • 자료조사 • 설문조사 • 사례조사 • 포커스 그룹 인터뷰/의견조사 • 놀이 워크숍 • 전문가 자문회의	• 놀이/전통놀이 관련 정책 및 연구동향 정리 • 전통놀이 관련 기반시설 특성 조사 • 유아교육·보육기관의 전통놀이 활용실태 파악 • 전통놀이 활용 사례 분석 • 전통놀이 활용 관련 요구 탐색 ⇩ • 전통놀이 활용을 위한 기본방향 설정 • 지역사회, 유아교육·보육 기관, 가정에서의 전통놀이 활용방안 제시

라. 개념의 조작적 정의

□ 유아놀이문화: 여러 유아가 또래, 가족, 지역사회 구성원 등 다양한 사람과 놀이를 같이하거나 즐김으로써 형성되는 문화

□ 전통놀이: 두 세대 이상 유아와 아동들 사이에서 행해지면서 전해진 우리 선조들의 지혜가 담긴 여러 가지 놀이

2. 연구의 배경

가. 정책동향

□ 놀이문화 관련 정책

- 포용국가 아동정책(2019): 창의성·사회성 개발을 위한 놀이 혁신을 강조함.
- 유아교육발전 기본계획(2018~2022): 놀이·유아중심의 교육과정 혁신을 제시함.
- 제2차 아동정책기본계획(2020~2024): 놀이와 학습이 조화로운 학교와 지역사회를 추진과제로 설정함.
- 제4차 저출산·고령사회 기본계획(2021~2025): 아동기본권의 보편적 보장의 일환으로 아동의 놀이권 보장을 명시함.

□ 전통놀이 관련 정책

- 제1차 지역문화진흥기본계획(2015~2019): 지역문화 역량강화, 지역문화 격차 해소, 지역문화 발굴창조를 중점 추진과제로 설정함.
- 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024): 시민의 참여로 문화자치 생태계 구축, 포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성, 지역의 개성 있는 문화 발굴·활용, 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전을 전략으로 설정함.

□ 놀이문화 및 전통놀이 관련 사업

- 전통놀이문화 조성·확산 사업: 문화체육관광부 국고보조사업으로, 대중에 전통놀이문화가 친근한 문화로 인식되도록 지원하면서 생활 속 전통의 대중화를 촉진함.
- 유아 문화예술교육 지원사업: 지역의 문화시설 및 자원을 토대로 지역중심의

유아 문화예술교육 기반구축을 도모하는 사업임.

- 지역사회 중심의 놀이혁신 확산 사업: 지역 놀이문화 활성화를 목표로 지역의 놀이사업 추진 역량을 강화하면서 지역 간 네트워크 구축 마련을 도모함.

□ 지방자치단체 사업

- 서울특별시: 역사문화재를 활용한 시민참여 행사에 전통놀이 체험 포함
- 부산광역시: 지역문화 가치 발굴 및 전통성 강화를 위한 문화자산의 체계적 관리를 추진
- 대구광역시: 특색 있는 지역문화의 미래자산화 모색
- 충청북도: 전통놀이체험관 설치
- 전라북도: 문화유산의 생활화를 통해 지역발전과 연계하여 활용하는 방안 추진
- 경상북도: 마을별 전통놀이 등 문화자원 복원 및 활용

□ 놀이문화와 전통놀이 관련 정책에서는 유아를 포함한 아동의 놀이 기회 보장을 강조하였으나 실제 진행되는 사업은 초등학생 이상을 대상으로 한 경우가 많음.

- 놀이 경험의 축적이 중요하다는 것을 고려하여 중앙정부사업 및 지방자치단체 사업은 기획 단계부터 사업대상의 범위에 유아를 포함할 필요가 있음.

나. 선행연구

□ 전통사회에서 유아놀이는 다양한 세대와 공동체를 형성하며 세대를 이어주는 역할을 함.

□ 전통놀이는 재미가 핵심을 이루면서 대부분 집단놀이이며 실외놀이가 많음.

□ 전통놀이는 유아의 사회정서발달, 신체 및 운동발달, 인지발달 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남.

□ 유아교사와 부모 대상 선행연구에서 교사와 부모는 건전한 놀이문화 형성을 위해 전통놀이가 필요하다고 인지하고 있으나 전통놀이에 대한 지식 및 자료 부족으로 일상에서 전통놀이를 활용하는데 어려움이 있는 것으로 나타남.

□ 전통놀이의 활성화 및 현대화를 위해서는 기관 간의 협력체계 구축이 필요하며, 놀이방법을 유아발달에 적합하게 수정하여 풍부한 놀이 활동이 유아에게 제공될 수 있도록 놀이 환경을 조성해야 함.

3. 전통놀이 현황 및 활용실태

가. 전통놀이 현황

□ 문헌 및 전승자료를 통해 수집한 지역별 전통놀이

- 서울·경기권 전통놀이(총 145종): 일상놀이, 남아놀이, 집단놀이, 실외놀이가 많은 것으로 나타남.
- 강원·충청권 전통놀이(총 262종): 일상놀이, 혼성놀이, 집단놀이, 실외놀이가 많은 것으로 나타남.
- 경상권 전통놀이(총 165종): 일상놀이, 남아놀이/혼성놀이, 집단놀이, 실외놀이가 많은 것으로 나타남.
- 전라권 전통놀이(총 159종): 일상놀이, 혼성놀이, 집단놀이, 실외놀이가 많은 것으로 나타남.
- 제주도 전통놀이(총 43종): 일상놀이, 혼성놀이, 상대놀이, 실외놀이가 많은 것으로 나타남.
- 서울·경기권, 강원·충청권, 경상권, 전라권, 제주도 전통놀이는 아동이 즐겼던 놀이라는 특성상 전국적으로 유사한 놀이가 많음.

□ 수집한 전통놀이 목록(전통놀이명으로 분류 총 413종)에서 유아를 위한 전통놀이를 추출함.

- 추출 기준: 본능이 발휘되는 놀이, 놀이 방법이 간단한 놀이, 상상력을 발휘하기에 적당한 놀이, 놀이 기술을 변형하기 쉬운 놀이인지를 검토함.
- 최종적으로 91종을 선정하여 제시함.

나. 지역사회 기반시설별 전통놀이 활용실태

□ 지역사회의 문화기반시설 중 전통놀이를 경험할 수 있는 기반시설을 중심으로 전통놀이가 어떻게 활용되고 있는지를 조사함.

- 전통놀이 전용공간이나 농촌테마공원을 제외한 기반시설에서는 명절을 중심으로 이벤트성 행사나 축제에서 전통놀이를 활용하는 경향이 있음.
- 박물관이나 민속촌/한옥마을에서 경험할 수 있는 전통놀이는 전통 놀잇감을 사용하여 문헌에 적힌 전통놀이 방식을 재현하는 경우가 많음.

다. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태

□ 전통놀이 활용

- 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간이 차지하는 비중을 질문한 결과, '1~10%'라는 응답이 39.0%로 가장 높게 나타남.
- 전통놀이를 하는 시기와 관련하여 '명절이나 절기 등 특별 기간'에 한다는 응답이 66.5%를 차지함.
- 다른 시기에 비해 전통놀이를 집중적으로 하는 시기는 '추석 및 설명절 모두'가 53.5%로 가장 높은 응답률을 보임.
- 전통놀이를 주로 하는 장소는 '강당, 유희실 등 특별실'이며, 전통놀이를 할 때 기관에서는 '전통놀이 관련 서적'을 많이 참고하는 것으로 나타남.
- 유아에게 전통놀이 환경을 마련해 주는 방법으로 '전통놀이 체험 시간을 정규 교육·보육 시간에 배정(41.1%)'하는 것이 가장 높은 응답률을 보임.
- 기관에서 전통놀이를 할 때 어려운 점과 관련하여 '교사의 전통놀이 경험 부족(41.6%)'이 가장 높은 응답률을 차지함.
- 기관에서 수시로 하는 전통놀이와 집중 실시 기간에 하는 전통놀이를 응답한 비율 순으로 살펴보면 상위 7종의 놀이가 동일함. 많이 하는 전통놀이 상위 7종은 '투호, 윷놀이, 제기차기, 비석치기, 사방치기, 딱지치기, 팽이치기'로 놀잇감 놀이가 대부분임.

□ 전통놀이 활성화 방안

- 만 3~5세 유아학급/반의 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간의 적절한 비중은 '21~30%'라는 응답이 34.1%로 가장 높은 비율을 보임.
- 기관에서 전통놀이가 필요한 이유로 응답자의 67.1%가 '우리 문화에 대한 정체성 형성 및 자부심 함양을 위해' 필요하다고 응답함.
- 기관에서 전통놀이를 활용하는 가장 적합한 방법으로 응답자의 49.2%가 '누리과정에서 놀이와 연계하여 실시'하는 것이 적합하다고 응답함.
- 유아의 전통놀이 활동 증진을 위해 필요한 지원 1순위로 응답자의 36.4%가 '유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급'이라고 응답함.

라. 가정에서의 전통놀이 활용실태

□ 유아를 양육하는 어머니 350명을 대상으로 한 선행연구를 통해 살펴본 가정에서의 전통놀이 활용은 매우 낮은 것으로 나타남.

- 가정에서 보드게임이나 전통놀이를 한다는 응답은 조사 대상의 1.4%임.

□ 가정에서 유아가 가장 많이 하는 놀이는 '미디어 및 인터넷을 이용한 놀이'로 조사됨.

□ 어머니의 어린 시절 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험을 비교할 때 어머니들은 현재 자녀들이 더 다양하고 많은 장난감을 가지고 있으나 바깥놀이 비율이 줄었으며, 함께 놀 수 있는 친구도 줄었다고 인지함.

4. 전통놀이 활용 사례

가. 지역사회에서의 전통놀이

□ 김포아트빌리지 한옥놀이터

- 옛 이야기가 있는 한옥놀이터는 김포문화재단이 한옥이라는 특수한 공간을 활용하여 또래끼리 어디서든 자유롭게 뛰어놀았던 전통사회의 정서를 현대의 유아에게 회복시키고자 경기 유아문화예술교육 지원사업 응모를 통해 추진하게 된 사업임.
- 2019년부터 2021년까지 유아교육·보육기관을 대상으로 음악, 신체 탐구활동이 융합된 다양한 프로그램을 진행하고 있음.

□ 전주 우리놀이터 마루달

- 우리놀이터 마루달은 전국 최초 전통놀이 전용공간으로, 세대를 아우르고 공동체 의식을 기를 수 있는 놀이 공간을 표방하고 있음.
- 실내에서는 고누, 쌍륙, 화가투놀이, 공기놀이, 실뜨기, 산가지놀이, 디지털 구슬치기 등을 즐길 수 있으며, 실외에서는 사방치기, 비석치기, 제기차기, 딱지치기 등을 즐길 수 있음.

□ 대전목재문화체험장 나무상상놀이터

- 나무놀이상상놀이터는 대전목재문화체험장 개관 이후 놀이와 나무를 접목한

프로그램을 운영함으로써 목재의 가치 및 유아와 아동의 건강한 발달을 촉진하고자 만들어짐.

- 나무상상놀이터의 전통놀이는 처음에 기획했던 프로그램 진행이 어렵게 되었을 때 임시방편 식으로 진행되었으나 현재는 아이들의 선호도가 높아 전통놀이 활용방식을 다각화하여 운영하고 있음.
- 나무상상놀이터 실외놀이에서는 세대를 연결하는 전통놀이의 특성이 발현됨. 야외에서 나무나 풀 관련 생태놀이를 하다 아이들의 요구로 '무궁화 꽃이 피었습니다', '얼음땡', '두꺼비집놀이' 등이 행해지면 보문산을 방문한 시민들도 참여하여 여러 세대가 함께하는 놀이가 진행됨.

나. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이

□「날아라 잎새반 똥제기!」 사례

- '날아라 똥제기'라는 그림책이 계기가 되어 유아들이 제기차기를 다양한 방식으로 즐긴 사례임.
- 교사의 지원 속에서 아이들은 다른 형태의 제기차기 방식을 모색함.
- 그림책에 등장했던 제기차기는 아이들의 시행착오를 거쳐 판제기, 협동제기, 보자기 제기로 변형됨.
- 다양한 시도를 하면서 아이들은 더 재미있는 놀이방식을 찾았으며, 아이들에 의해 놀이는 여러 가지 형태로 확장됨.

□「얘들아~ 우리 함께 재미있는 옛날 놀이하자!」 사례

- 실뜨기 놀이를 시작으로 팽이놀이, 투호, 제기차기 등으로 놀이가 다양화된 사례임.
- 실뜨기 놀이는 학기 초 교사와 유아의 거리감을 좁히는 데 도움이 되었으며, 아이들로 하여금 다른 전통놀이에도 관심을 두게 하는 소재로 작동함.
- 교사가 제공한 재활용품은 아이들에 의해 자신만의 화려한 팽이로, 신문지 화살과 빗자루로, 판제기와 주고받기 놀이 등으로 재탄생함.
- 아이들은 자신들의 방식으로 확장한 놀이를 부모 및 동생 반과 나눔.

□「알록달록 산가지놀이」 사례

- 생태유치원 혼합연령반에서 진행된 전통놀이 사례임.

- 산가지놀이는 처음부터 놀이로 진행된 것이 아니라 아이들이 나무울타리를 만들고 남은 나무젓가락으로 무엇을 할지 고민하다가 탄생함.
- 나무젓가락으로 각자 진행했던 놀이는 다양한 방식의 산가지놀이로 발전하였고 땅따먹기 놀이로도 연결됨.
- 아이들은 전통놀이라는 소재를 활용하여 함께 규칙을 만들고 그 규칙으로 놀이를 하면서 우리 반이라는 소속감과 공동체성을 형성함.

다. 가정에서의 전통놀이

□ 지역사회 놀이 활동가 가정 사례

- 전통놀이는 나이 차이가 큰 남매를 어우르는 매개체로 활용되기도 했고, 동네 아이들과 같이 노는 과정에서 활용됨.
- 우리의 삶에서 자연스럽게 전해지고 다양한 방식으로 확장되어 가는 놀이가 전통놀이임.
- 가정에서 전통놀이를 활성화하기 위해서는 부모들의 놀이에 대한 인식 개선 및 놀이 경험이 필요함.
- 전통놀이를 가정에서 즐기기 위해서는 부모와 유아가 다양한 방식으로 전통놀이라는 소재를 활용해서 놀아봐야 함.

□ 유아교육기관-가정 연계/세대 간 연계 사례

- '지역주민인 할아버지, 할머니-유아 자녀를 둔 어머니- 유아 자녀' 3세대가 전통놀이를 함께 함.
- 전통놀이는 단순한 도구와 간단한 방식으로 진행됨.
- 3세대가 어울려 전통놀이를 했던 경험은 부모와 아이 모두에게 놀이를 통한 연대감과 즐거움을 선사함.
- 자연물을 놀잇감으로 활용했던 아이들은 실생활에서도 이를 자신만의 방식으로 응용함.
- 부모-자녀의 전통놀이 경험은 전통놀이에 대한 부모의 시각을 바꿨으며, 전통놀이가 함께 즐기면서 확장할 수 있는 놀이라는 것을 자각하게 함.
- 가정에서 전통놀이를 활성화하기 위해서는 전통놀이에 대한 부모의 인식 개선 및 부모를 위한 지속 가능한 교육과 활동이 필요함.

□ 육아지원기관-가정 연계 사례

- 육아종합지원센터 프로그램에서 어머니와 자녀가 경험한 놀이는 가정에서의 놀이로 이어짐.
- 전통놀이를 하면서 어머니들은 옛 추억을 되살렸고, 아이들은 몸을 움직이면서 놀이의 재미에 몰입함.
- 전통놀이 경험은 어머니와 아이의 놀이에 관한 생각과 범위를 확장시킴.
- 전통놀이는 습득하기 쉽고, 간단하면서도 재미있어서 반복해서 놀아도 지겹지 않은 놀이임.
- 가정에서 전통놀이를 활성화하기 위해서는 어머니들이 전통놀이를 직접 경험하며 다양한 방식으로 즐길 수 있다는 것을 체득해야 함.

5. 전통놀이 활용 관련 요구

가. 지역사회에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

□ 핵심과제로 '지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관 구축(지속적인 전통놀이 콘텐츠 개발 및 지원)', '전통놀이-전통가락(전래동요)-전래동화를 종합하여 활용할 수 있는 교육인력 양성 지원', '지역사회 공간(어린이공원, 아파트 커뮤니티 시설, 마을 커뮤니티 등)에 전통놀이 활동 접목'을 선정함.

나. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

□ 핵심과제로 '교사의 전통놀이 체험 기회 강화(전통놀이 관련 교사연수 및 다양한 교육기회 강화)'와 '유아가 즐길 수 있는 전통놀이 소개 및 활동자료(책자/도구) 보급'을 선정함.

다. 가정에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

□ 핵심과제로 '유아 대상 미디어 프로그램에서 전통놀이 소개 및 활용', '전통놀이 인식 제고를 위한 캠페인 등 홍보 활동(짧은 동영상, SNS 등 활용)', '기관(유아교육·보육기관, 육아종합지원센터, 유아교육진흥원)-가정 연계 활동 지원', '다양한 부모교육 활동에 전통놀이 포함(부모 대상 전통놀이 교육)'을 선정함.

6. 유아놀이문화 확산과 전통놀이 활용방안

가. 기본방향

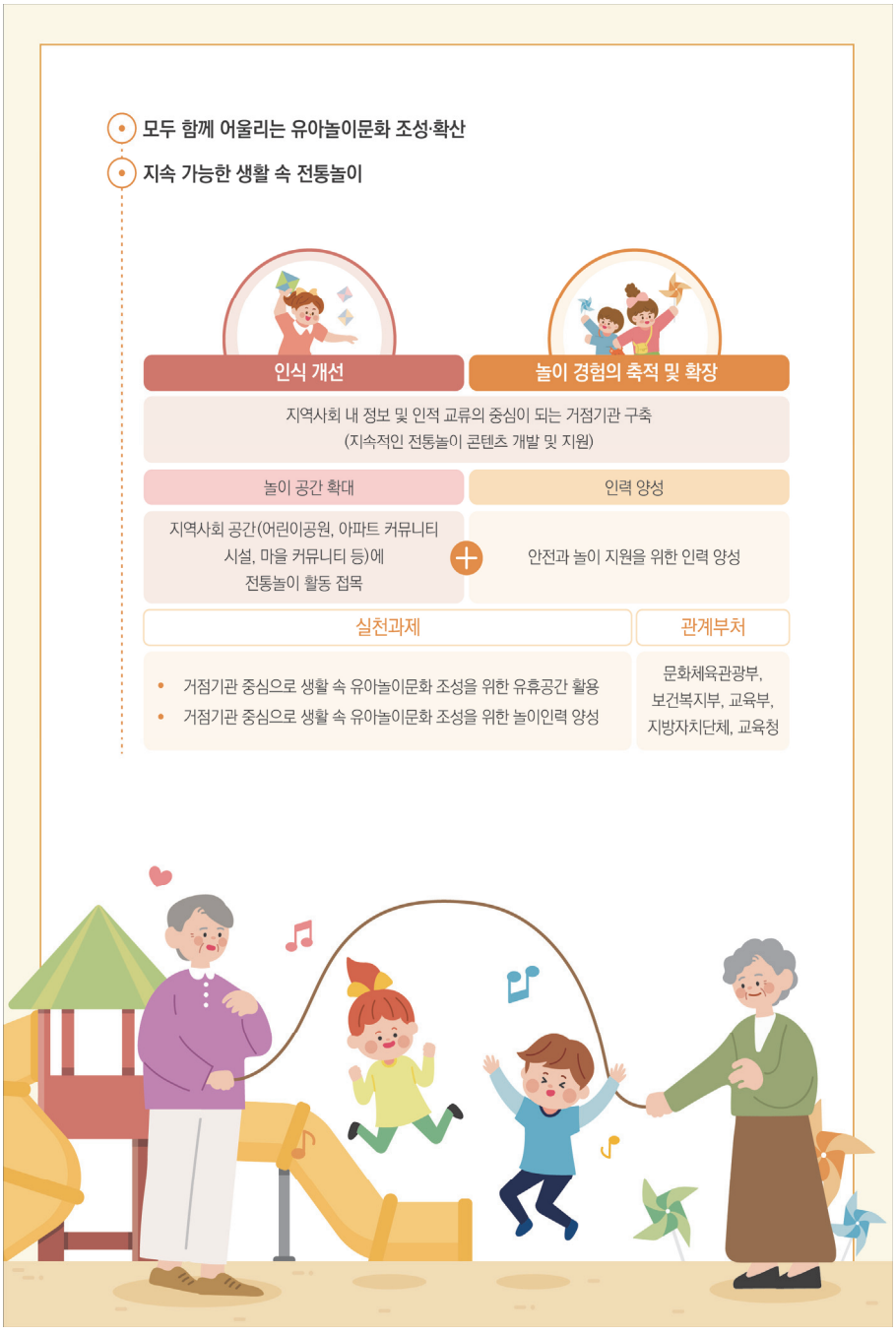


나. 활용방안

□ 전통놀이 방식의 다양화

- 놀이 자원을 늘리면서 전통놀이를 전통적인 방법으로만 해야 한다는 고정관념을 탈피하기 위해서는 놀이를 다양한 방식으로 확장할 수 있다는 것을 알리는 작업이 필요함.
- 아이들의 놀이는 놀이과정 속에서 자연스럽게 놀이가 확장되기도 하지만 성인들의 놀이에 대한 시각을 넓히는 차원에서, 교사의 놀이 지원을 돕는 측면에서 다양한 방식의 전통놀이 자료를 제작할 필요가 있음.
- 본 연구에서는 놀이방식을 다양화하기 좋은 전통놀이 총 37종을 제시함.
- 37종 전통놀이: 감자싹, 고누, 고리던지기, 공기놀이, 그림자놀이, 기차놀이, 긴줄넘기, 까막잡기, 꽃따기, 다리셈, 달팽이놀이, 닭살이, 두꺼비집놀이, 딱지치기, 땅따먹기, 모래성, 무궁화 꽃이 피었습니다, 문놀이, 바람개비, 비눗방울, 비석치기, 사방치기, 산가지, 소꿉놀이, 손뼉치기, 수건돌리기, 숨바꼭질, 쌩쌩이, 어깨동무, 어디까지 왔나, 얼음땡, 여우놀이, 제기차기, 죽마놀이, 투호, 팽이치기, 풀놀이
- 추후 37종의 전통놀이 방식을 다양화한 자료를 개발하여 유아교육·보육현장과 가정에 배포할 필요가 있음.

□ 지역사회에서의 전통놀이 활용방안



□ 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용방안



□ 가정에서의 전통놀이 활용방안

모두 함께 어울리는 유아놀이문화 조성·확산

지속 가능한 생활 속 전통놀이



인식 개선

- 유아 대상 미디어 프로그램에 전통놀이 소개/활용
- 전통놀이 인식 제고를 위한 캠페인 등 홍보 활동



놀이 경험의 축적 및 확장

기관
(유아교육보육기관, 육아지원기관)
– 가정 연계 활동 지원

부모 대상 전통놀이 교육(부모교육 활동에 전통놀이 포함)

실천과제	관계부처
• 현시대 유아와 부모의 놀이 기호에 관한 실태조사와 공익광고 및 미디어를 활용한 전통놀이 친숙화 작업 • 기관 – 가정 연계 모형 개발 · 공유 및 부모교육에서의 활용	교육부, 보건복지부



I

서 론

01 연구의 필요성 및 목적
02 연구내용
03 연구방법
04 개념의 조작적 정의

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

가. 연구의 필요성

놀이문화란 “여러 사람이 놀이를 같이하거나 즐김으로써 형성되는 문화”를 의미한다(고려대학교 민족문화연구원, 2009: 1283). 놀이를 한다는 것은 함께한다는 것이다. 놀이문화의 정의를 차용하면 유아놀이문화는 “여러 유아가 또래, 가족, 지역사회 구성원 등 다양한 사람과 놀이를 함께하거나 즐김으로써 형성되는 문화”로, 유아놀이문화를 확산한다는 것은 생활 속에서 놀이 공동체 형성을 늘리는 것이라 할 수 있다. 결국 유아놀이문화 확산은 전 세대가 놀이의 가치와 중요성을 공유할 때 가능하다. 2015년 어린이 놀이 헌장이 제정되고, 2020년부터 놀이가 중심이 된 개정 누리과정이 시행되고 있지만 놀이터에서 아이들이 노는 소리가 민원으로 신고될 만큼 우리 사회에서 ‘아이가 놀아야 한다’라는 공감대 형성은 부족하다(미디어제주, 2021. 2. 3)[1]. 포용국가 아동정책에서도 “아동 놀이의 중요성에 대한 지역사회의 인식과 관심이 부족”하다고 지적하고 있다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 31). 아이에게 놀이는 삶이자 권리인데 우리 사회는 아이들이 놀이할 수 있는 환경을 제대로 마련해주지 못하고 있는 것이다. 본 연구에서는 유아놀이문화 확산을 위해 여러 세대와 놀이의 가치를 공유하는 매개체로 전통놀이를 활용하는 것에 주목하고자 한다.

전통놀이는 전해져 오는 놀이로 오랜 시간과 많은 사람의 지혜가 모인 검증된 놀이이다. 전통놀이는 놀이방식이 단순하면서도 재미가 있어 생활 속에서 반복적으로 행할 수 있는 놀이이기도 하다. 반복할 수 있는 소재를 안정적으로 가지고 있는 전통놀이는 일상생활에서 아이들의 다양한 놀이 확장을 위한 근간으로 작용할 수 있

1) 미디어제주(2021. 2. 3). “놀이터가 시끄럽다고 없앤다면 어떻게 될까요” http://www.mediajeju.com/news/articleView.html?idxno=328748 (2021. 8. 2. 인출).

다. 전통사회에서 아이들은 산과 들에서, 시냇가와 언덕길에서, 마당과 골목길에서 자연 재료들을 놀잇감 삼아 또래끼리 자유롭게 어울려 뛰놀면서 놀이의 본질인 자발성, 즐거움, 평등성이 충족되는 놀이문화를 이루었다(임재해, 1999. 5)[2]. 전통사회에서도 전통놀이가 놀이문화를 형성하는 매개체로 작용했던 것이다. 선행연구를 살펴보면, 전통놀이는 집단놀이 형태가 많고, 실외놀이가 많아 신체적 움직임을 동반하며, 유아발달을 증진해준다(이은화·홍용희·조경자·엄정애, 2001: 127-128). 전통놀이는 재미가 핵심을 이루면서도 놀이의 주체가 스스로 놀이를 확장하며 다듬을 수 있는 미완성된 개방성을 지녔으며(유혜령, 2001: 164), 다양한 세대가 놀이를 통해 교류할 수 있는 장점이 있다. 따라서 전통놀이는 놀이의 가치와 재미를 세대 간이 공유하면서 놀이 자원을 다양화하는 마중물로도 쓰일 수 있다.

놀이는 시대에 따른 생활양식과 사회 현상에 따라 지속되거나 변화되는 과정을 거친다(이상호, 2021: 231). 유아기 놀이의 세대별 변화에 관한 연구를 보면, 유아의 놀이는 '자연에서 실내놀이로', '함께 하는 놀이에서 혼자 놀이로', '일상생활 놀이에서 구조화된 놀이로', '가정과 자연에서의 놀이가 유아교육·보육기관에서의 놀이로' 바뀌었다(김성원·권미량, 2015: 286). 조숙인, 권미경과 이민경(2017)의 연구에서도 유아는 놀이 상황에서 주로 가족과 함께 노는 경향이 있었으며(조숙인 외, 2017: 64), 실외놀이보다 실내놀이 시간이 더 길었고(조숙인 외, 2017: 78), 집이 주된 놀이 장소였으며(조숙인 외, 2017: 96), 정적 놀이 활동을 선호하는 것으로 나타났다(조숙인 외, 2017: 120). 이러한 결과는 유아의 놀이가 정적이면서도 상품화된 놀잇감을 혼자 즐기는 형태로 변화되었다는 것을 보여줄 뿐만 아니라 유아놀이문화가 정형화되고 있다는 것을 시사한다. 장장식(2009: 379)은 어린이 놀이가 골목 문화의 소멸, 사이버 공간의 확대, 놀잇감의 변화 등으로 위축되고 있다고 언급하였으며, 이종희와 김영심(2014: 14)은 유아놀이문화에서의 가장 큰 문제점으로 지나친 기계화와 과도한 상품화를 지적하였다. 바뀐 놀이 환경에서 놀이 자원을 확장하면서 함께하는 놀이의 가치를 회복하기 위해서는 신체적 움직임을 동반하면서 집단 실외놀이가 주를 이루는 전통놀이를 활용할 필요가 있다.

전통은 항상 부분적으로 고유하면서도 부분적으로 변화를 경험할 수밖에 없다

2) 임재해(1999. 5). 건강한 놀이문화가 건강한 사람과 사회를 만든다. [ARKO] 문화예술. 한국문화예술위원회. https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE02653899 (2021. 3. 5. 인출).

(유혜령, 2001: 157). 전통놀이도 시대에 맞게 재구성되는 변화가 필요하다. 전통놀이의 본질을 파악하여 유아가 생활 속에서 즐길 수 있는 놀이 자원으로 재구성해 줄 때 유아놀이문화도 확산될 수 있을 것이다. 여러 세대를 연결하면서 놀이 자원을 다양화하는 매개체인 전통놀이를 시대에 맞게 확장하기 위해서는 세대를 거쳐 전해져 오는 전통놀이를 수집하여 살펴볼 필요가 있다. 전통놀이를 수집하고 정리하는 것은 전통놀이의 확장을 위한 다양한 후속 작업을 위해서도 필요하다.

본 연구에서는 여러 세대를 아우르며 놀이의 가치와 재미를 공유하는 매개체로, 놀이 자원을 다양화하는 마중물로 전통놀이를 활용하는 방안에 대해 모색하고자 한다. 유아놀이문화 확산을 위해 유아의 생활에 전통놀이를 어떻게 접목할 것인지 탐색하면서 놀이가 살아나는 원천으로 전통놀이를 재조명하고자 한다.

나. 연구의 목적

본 연구는 학술적·정책적 활용에 기초가 되는 자료를 제공하는 기초연구이다. 본 연구의 목적은 학술적 기초자료로 전통놀이를 수집하여 목록을 구축하는 것이며, 정책적 활용의 기초자료로 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서 전통놀이를 활용하는 방안을 제시하는 것이다. 구체적으로 설정한 목표는 다음과 같다.

첫째 목표는 유아가 즐길 수 있는 전통놀이를 수집하여 기초자료를 구축하는 것이다. 기존의 연구들(이상호, 2020: 67; 이상호, 2021: 50; 정형호 외, 2019: 14)을 살펴보면, 전통아동놀이나 어린이놀이를 수집할 때 연령의 범위를 7~8세부터 15세 정도로 설정하거나 청소년놀이를 중심으로 놀이를 파악하여 유아가 제외되는 경향이 있었다. 본 연구에서는 유아놀이로 활용할 수 있는 전통놀이 기초자료 구축에 초점을 두고 자료를 수집하였다.

둘째 목표는 유아놀이문화 확산을 위해 전통놀이를 활용하는 방안을 제안하는 것이다. 본 연구에서는 유아의 일상에 전통놀이가 스며들어 유아놀이문화가 확산이 될 수 있도록 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 활용방안을 탐색하였다. 포용국가 아동정책의 방향이 아동의 놀 권리를 위한 지역사회, 학교, 가정의 노력 강화(관계부처합동, 2019. 5. 23: 12)인 만큼 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정을 위한 전통놀이 활용방안을 제시하는 것은 놀이 자원의 확대 측면에서도 의미가 있다고 사료된다.

2. 연구내용

본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 놀이 및 전통놀이 관련 정책 자료를 바탕으로 정책동향을 파악하고 관련 사업을 정리하였다. 문헌을 중심으로 전통놀이 관련 선행연구를 분석하였다.

둘째, 전통놀이 현황 및 활용실태를 파악하였다. 전통놀이 현황과 활용실태를 파악하기 위해 유아가 즐길 수 있는 지역별 전통놀이 조사, 전통놀이 기반시설 조사, 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태 조사, 가정에서의 전통놀이 활용실태 조사를 수행하였다. 구체적인 내용을 살펴보면 다음과 같다. 지역별 전통놀이를 수집하고 정리하여 기초자료를 구축하였다. 지역은 서울·경기권, 강원·충청권, 경상권, 전라권, 제주도로 구분하였다. 전통놀이 관련 기반시설의 전통놀이 활용방식을 조사하여 기반시설별 특성을 분석하였다. 유치원과 어린이집 원장을 대상으로 설문조사를 실시하여 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태를 파악하였다. 가정에서의 전통놀이를 활용 정도는 선행연구를 중심으로 탐색하였다.

셋째, 전통놀이 활용 사례를 분석하였다. 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이 활용 사례를 조사하여 전통놀이 활용을 통한 유아놀이문화 확산에 대한 시사점을 고찰하였다.

넷째, 유아놀이문화 확산 관점에서 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이 활용을 위한 요구를 파악하였다.

다섯째, 유아놀이문화 확산을 위해 전통놀이를 활용하는 방안을 제안하였다. 전통놀이 활용에 관한 기본방향을 제시하고, 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 활용방안을 제안하였다.

3. 연구방법

가. 전통놀이 목록화 관련 연구방법

1) 문헌연구: 전통놀이 수집

전통놀이는 지역문화진흥기본계획, 지역사회를 기반으로 추진 중인 전통놀이문

화 조성·확산 사업, 지역사회 중심의 놀이혁신 확산 사업 등을 고려하여 지역별로 수집하였다. 지역은 서울·경기권, 강원·충청권, 경상권, 전라권, 제주도로 구분하였다. 지역별 전통놀이를 수집하기 위해 국가 및 광역단체에서 발간한 종합조사보고서, 한국민속종합조사보고서(지역편 10권), 시·군지 및 한국향토문화전자대전, 지방문화원 발간 자료, 지역의 전통놀이와 관련된 연구보고서, 대학교와 국가 기관에서 발행한 사전류, 개인 연구자 혹은 기관이 집필한 전통놀이 관련 단행본과 연구논문 등을 조사하였다. 모든 시기의 전통놀이를 조사하기에는 한계가 있으므로 본 연구에서는 해방 이후부터 최근의 전승자료를 대상으로 하였다. 문헌조사를 통해 두 세대 이상 행해졌던 아동놀이를 중심으로 유아놀이로 활용 가능한 전통놀이를 광범위하게 수집하였다. 유아놀이로 활용 가능한 전통놀이는 조사한 문헌 자료 내용과 사례조사 및 설문조사를 통해 수집된 실제 현장에서 하는 전통놀이의 수준과 형식을 기준으로 검토한 후 놀이전문가 집단과의 논의를 통해 최종 선정하였다. 본 연구에서 전통놀이 수집을 위해 참고한 자료를 제시하면 〈표 Ⅰ-3-1〉과 같다.

〈표 Ⅰ-3-1〉 전통놀이 수집을 위한 참고자료

구분	자료명	자료의 특징	지역	저자/발행처
1	건전놀이모음: 생활놀이, 민속놀이	광주지역 전통놀이	광주	광주직할시 교육청
2	경기민속지(세시풍속, 놀이, 예술편)	경기지역 전통놀이	경기	경기도박물관
3	경기북부 토박이들의 세시와 놀이	경기북부 전통놀이	경기	경기문화재단 북부문화사업단
4	광양시지 3	지역 시·군지	전남	광양시사 편찬위원회
5	남국의 민속놀이	제주지역 전통놀이	제주	진성기
6	남도의 민속놀이: 일과 놀이가 하나됨을 꿈꾸며	전남지역 전통놀이	전남	광주민속 박물관
7	내고장 전통민속	전북지역 전통놀이	전북	이리문화원
8	논산지역의 민속놀이	논산지역 전통놀이	충청	논산문화원
9	다함께 즐기는 우리 고양의 민속놀이	고양의 전통놀이	경기	고양문화원
10	대전광역시 서구사 제2권	대전지역 전통놀이	대전	대전서구문화원
11	도안마을의 숨결	대전지역 전통놀이	대전	대전서구문화원
12	두타산의 민속	동해지역 전통놀이	강원	동해문화원
13	마산시사 제2권 전통과 인문	마산지역 전통놀이	경북	마산시사 편찬위원회

구분	자료명	자료의 특징	지역	저자/발행처
14	마파지	지역 시·군지	전남	목포문화원
15	문경지 하	지역 시·군지	경북	문경시
16	보은군지 5. 전통문화: 우리 것, 우리 지혜	지역 시·군지	충북	보은군지 편찬위원회
17	부안군지 2권 부안사람들의 삶	지역 시·군지	전북	부안군
18	사천시사 하	지역 시·군지	경남	사천시사 편찬위원회
19	서울민속대관 3. 세시풍속과 놀이편	서울지역 전통놀이	서울	서울시
20	성남시사 3. 전통의 향기-문화유산·민속·성씨·인물	지역 시·군지	경기	성남시사 편찬위원회
21	세시풍속지: 신안군 세시풍속 민속놀이편	전남지역 전통놀이	전남	신안문화원
22	양아록(이상주 역)	조선 중기에 16년간 손자를 양육한 경험을 담은 육아일기	영남	이문건
23	영남지방의 고유한 아동놀이에 대한 수집개발과 분석연구	영남지역 아동놀이	영남	김덕선
24	우리나라의 민속놀이	놀이 유래까지 포함된 전통놀이 자료	전국	심우성
25	일제강점기 울산 방어진 사람들의 삶과 문화	울산 방어진의 전통놀이	경남	단국대 동양학연구소
26	울진의 세시풍속과 놀이 Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ	울진의 전통놀이	경북	울진문화원
27	위도	위도의 전통놀이	전북	국립해양 문화재연구소
28	유치면지	지역 면지	전남	장흥문화원
29	의정부시사 4. 의정부의 마을과 민족	지역 시·군지	경기	의정부시사 편찬위원회
30	인제군지 하	지역 시·군지	강원	인제군
31	인천의 전통놀이	인천의 전통놀이	인천	서영대·이용범·허용호/인천문화재단
32	장수군지	지역 시·군지	전북	장수군청
33	장수산 맑은내 마을, 부평 청천동	인천지역 전통놀이	인천	부평역사박물관
34	전통놀이의 뿌리를 찾아서 (세종시편 Ⅰ)	세종의 전통놀이	세종	우리전통놀이 연구소·연기 향토박물관
35	전통놀이 현장조사 연구용역 결과보고서 Ⅱ-노인 기억 조사	서울, 경기, 전북지역의 전통놀이 관련 노인 기억 조사 자료	서울, 경기, 전북	한국전통문화전당·한국민속학회
36	전통민속놀이와 세시풍속	의령의 전통놀이	의령	의령문화원
37	정읍지방의 민속	정읍의 전통놀이	전북	김동필/정읍문화원
38	조선의 향토오락(박전열 역)	일제강점기 전국에서 행해진 전통놀이 소개	전국	촌산지순

구분	자료명	자료의 특징	지역	저자/발행처
39	청양의 전통오락과 놀이문화	청양의 전통놀이	충남	임동권·정형호·임장혁/청양문화원
40	평창군지 하	지역 시·군지	강원	평창군
41	향토사료집 제2집	평택의 전통놀이	경기	평택시문화원
42	한국민속종합조사보고서, 총 10권	우리 고유의 민속문화 조사보고서	전국	문화공보부 문화재관리국
43	한국의 놀이(윤광복 역)	일제강점기 이전 한국의 전통놀이/전통놀이의 원형	전국	스튜어트 컬린
44	한국의 민속놀이	북한 자료까지 망라한 자료(총 216가지 놀이)	전국	김광언
45	한국의 세시풍속	세시풍속과 놀이 소개	전국	장주근
46	합천군사 제3권 문화예술과 인물	지역 시·군지	경남	합천군사편찬위원회
47	한국향토문화전자대전	전국 지방의 향토문화 자료 소개	전국	한국학 중앙연구원
48	횡성군지 하	지역 시·군지	강원	횡성군

주: 본 목록의 구체적인 표기는 참고문헌 "전통놀이 수집 참고자료"에 작성함.

수집한 전통놀이는 지역별로 놀이명, 놀이시기, 놀이성별, 놀이규모, 놀이장소, 놀이도구, 놀이내용, 놀이지역, 수록문헌으로 분류하고 정리하여 분석하였다. 수집한 전통놀이는 놀이명을 기준으로 정리하여 부록에 제시하였다. 구체적인 분류 방식 및 내용을 살펴보면 〈표 Ⅰ-3-2〉와 같다.

〈표 Ⅰ-3-2〉 전통놀이 분류 방식 및 내용

구분	내용
전통놀이명	• 지역에서 부르는 명칭으로 작성
놀이시기	• 세시놀이(구체시기), 일상놀이
놀이성별	• 남아놀이, 여아놀이, 혼성놀이
놀이규모	• 개인놀이, 상대놀이, 집단놀이 – 개인놀이: 혼자서 즐기는 놀이형태 – 상대놀이(짝놀이): 일대일 놀이형태 – 집단놀이: 술래를 정하거나, 다수가 편을 나누어 노는 놀이형태
놀이장소	• 실내, 실외, 실내외
놀이도구	• 사용한 놀이도구 – 도구 없는 놀이는 '없음'으로 표시
놀이내용	• 놀이에 대한 설명
놀이지역	• 놀이가 행해진 지역(지역구분: 서울·경기권, 강원·충청권, 경상권, 전라권, 제주도)
수록문헌	• 관련 놀이가 수록된 문헌

자료: 정형호 외(2019). 전통놀이 기초조사 연구용역 결과보고서. p. 14의 내용을 토대로 수정·보완하여 정리함.

2) 전통놀이 수집 및 선정 협동연구체계 구성 및 협의회 운영

가) 협동연구체계 구성

전통놀이 수집 및 선정을 위해 육아정책연구소와 성북문화원이 협동연구체계를 구성하였다. 성북문화원은 지역사료 수집과 연구를 담당하는 별도의 연구팀을 운영하는 기관이다. 민속학 박사 2명을 포함한 총 7명의 성북문화원 연구진이 전통놀이 관련 문헌과 전승자료를 종합적으로 조사하고 재검토하는 작업에 참여하였다. 본 연구에서는 육아정책연구소와 성북문화원의 협업을 통해 지역별 전통놀이를 수집하고 정리하면서 유아가 즐길 수 있는 전통놀이를 목록화하였다. 전통놀이 수집의 방향 설정 및 분류 체계 작성은 육아정책연구소에서 총괄하였고, 전통놀이를 수집하여 목록화하는 작업은 성북문화원에서 담당하였다. 협동연구체계의 구체적인 내용은 [그림 Ⅰ-3-1]과 같다.

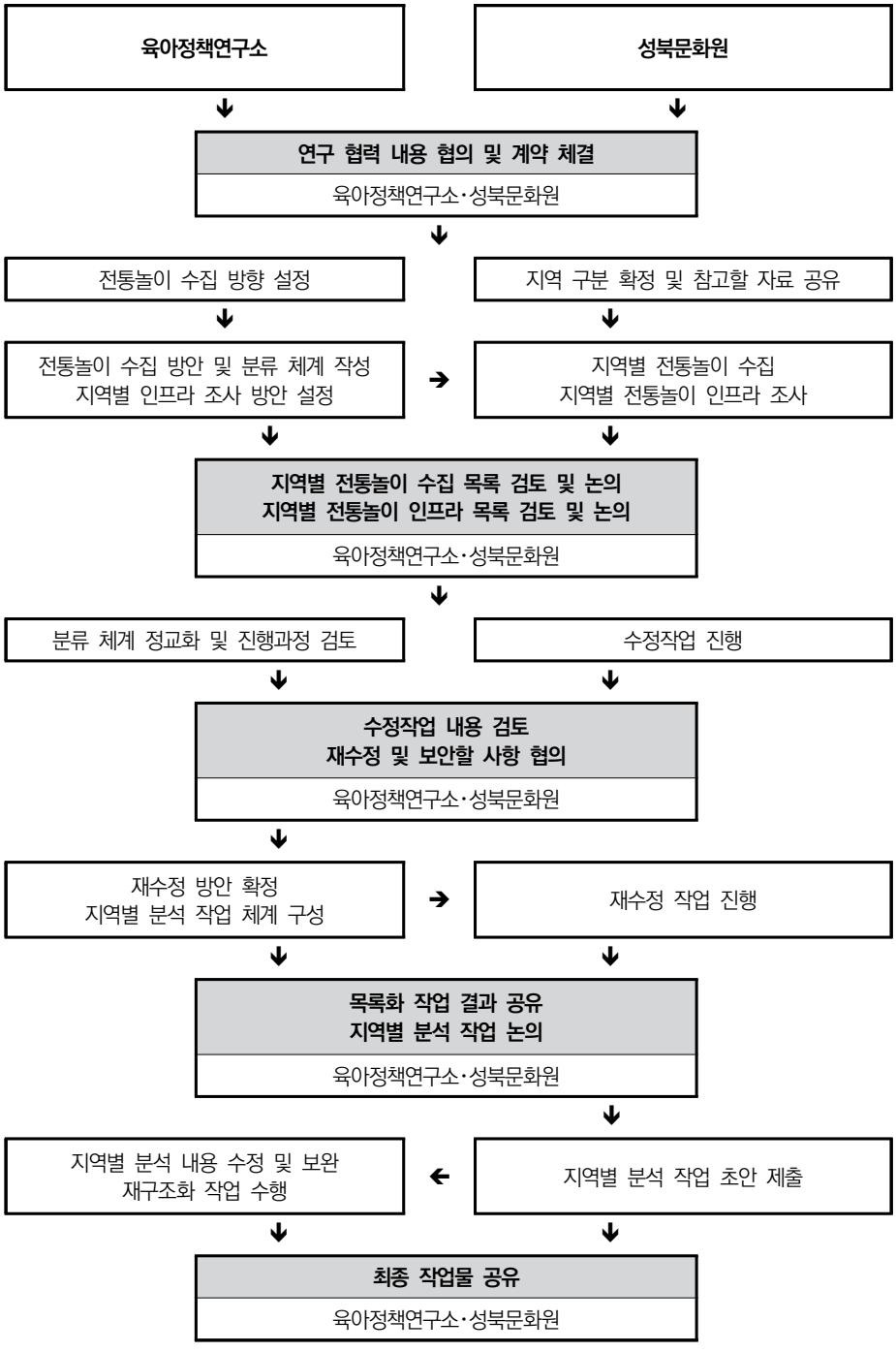
나) 협의회 운영

협의회는 협력연구기관인 성북문화원 연구진과 함께 3~7월까지 매월 1회씩 정기적으로 운영하였다. 협의회에서는 지역별 전통놀이 수집에 관한 진행 상황을 점검하였으며, 전통놀이 목록을 검토하고 논의하면서 수정·보완하는 작업을 수행하였다. 협의회에서 유아에게 적합한 놀이로 목록을 줄이는 작업을 진행하여 최종적으로 서울·경기권 전통놀이 145종, 강원·충청권 전통놀이 262종, 경상권 전통놀이 165종, 전라권 전통놀이 159종, 제주도 전통놀이 43종이 수집되었다.

〈표 Ⅰ-3-3〉 협의회 개최 현황

구분	개최일자	안건
1차	3. 17.	• 지역별 전통놀이 수집 방향 및 방법 논의 • 전통놀이 개념화 및 자료 정리 방식 논의
2차	4. 22.	• 지역별 전통놀이 수집 진행상황 공유 및 개선점 논의 • 전통놀이 대상 및 범주 명확화
3차	5. 20.	• 정리한 문헌 목록 검토 • 정리 중인 전통놀이 목록 검토 및 논의
4차	6. 9.	• 지역별 전통놀이 분석 및 수정작업 논의 • 지역별 전통놀이 기반시설 현황 자료 검토 및 논의
5차	7. 13. (온라인)	• 결과보고회 • 지역사회 문화기반시설의 역할 논의

[그림 Ⅰ-3-1] 전통놀이 수집 및 선정을 위한 협동연구체계



나. 전통놀이 활용방안 도출 관련 연구방법

1) 문헌연구: 정책 자료 및 선행연구 고찰

놀이와 전통놀이에 관한 정책, 중앙정부 및 지방자치단체 사업 등을 조사하여 전통놀이 관련 정책적 방향성을 파악하였다. 놀이문화 및 전통놀이 관련 문헌분석을 통해 유아놀이문화, 전통놀이의 개념, 특성, 교육적 효과, 활성화/현대화 방향 및 가정에서의 전통놀이 활용실태 등을 탐색하였다.

2) 자료조사: 전통놀이 관련 기반시설의 특성 조사

전통놀이 관련 기반시설의 특성을 파악하고자 지역별 전통놀이 관련 기반시설에서 전통놀이가 행해지는 방식을 조사하였다. 전통놀이가 행해지는 방식을 조사하기 위해 한국향토문화전자대전 홈페이지[3]와 2020 전국 문화기반시설 총람(문화체육관광부, 2020c) 정보를 토대로 지역별 주요 문화기반시설의 홈페이지를 검색하여 홈페이지에 제시된 전통놀이 관련 프로그램/교육 및 행사를 수집하였다. 전통놀이 관련 기반시설은 전통놀이 전용공간/체험관, 박물관/역사관/예술관, 민속촌, 문화원, 기타 기반시설(공원, 광장, 생활문화센터, 문예회관 등), 교육기관으로 구분하였다.

3) 설문조사

유아교육·보육기관 전통놀이 활용실태 파악하기 위해 유치원과 어린이집 원장을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 유치원과 어린이집 원장 조사 표본은 2020 교육통계연보의 유치원 기관 현황(교육부·한국교육개발원, 2020: 42)과 2020년 보육통계(보건복지부, 2020b: 89)를 기준으로 지역규모별(대도시, 중소도시, 농어촌), 설립유형별(유치원-국공립, 사립; 어린이집-국공립, 사회복지법인/법인단체 등, 민간, 직장) 제곱근 비례배분하여 설정하였다. 유치원 266개소와 어린이집 262개소의 유치원과 어린이집 원장 총 528명이 온라인 조사에 참여했으며, 조사 대상자 관련 세부사항은 〈표 Ⅰ-3-4〉와 같다.

3) 한국향토문화전자대전 홈페이지(http://www.grandculture.net)

〈표 Ⅰ-3-4〉 조사 대상자 수

유치원	국공립		사립		전체
대도시	39		50		89
중소도시	56		43		99
읍·면지역	45		33		78
전체	140		126		266
어린이집	**국공립**	**사회복지법인/ 법인·단체 등**	**민간**	**직장**	**전체**
대도시	30	14	38	14	96
중소도시	21	13	43	14	91
읍·면지역	17	19	30	9	75
전체	68	46	111	37	262

주: 2020 교육통계연보의 유치원 기관 현황(교육부·한국교육개발원, 2020: 42) 및 2020년 보육통계(보건복지부, 2020b: 89) 자료를 토대로 지역규모별, 설립유형별 제곱근 비례배분하여 목표 표본 수를 설정한 후 표집하였음.

설문조사 내용은 전통놀이 관련 선행연구(김순자·김희태, 2010; 정말숙·임혜수, 2015)를 참고하여 본 연구의 목적에 맞게 구성하였으며, 유아교육과 보육 학계 전문가 4인과 현장 전문가 8의 검토를 거쳐 수정·보완하여 확정하였다. 유치원과 어린이집 원장 대상 설문조사 문항 구성은 〈표 Ⅰ-3-5〉와 같으며, 설문조사지는 〈부록 1〉에 제시하였다.

〈표 Ⅰ-3-5〉 설문조사 내용

구분	조사내용
전통놀이 활용	• 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간이 차지하는 비중 • 전통놀이를 하는 유아 학급/반 • 전통놀이 실시 시기, 실시 장소, 참고자료 • 전통놀이 환경 조성 방법 • 전통놀이를 할 때 어려운 점 • 수시로 하는 전통놀이, 집중 실시 기간에 하는 전통놀이 • 코로나19 영향
전통놀이 활성화 방안	• 적절한 전통놀이 시간 비중 • 전통놀이의 필요성 • 기관에서의 활용방안 • 전통놀이 활동 증진을 위한 지원
소속기관 및 응답자 특성	• 소속기관: 유형, 규모, 소재지, 소재지 규모 • 응답자: 성별, 연령, 경력

4) 사례조사

가) 지역사회 사례조사

지역사회 사례조사는 전통놀이 기반시설을 방문하여 담당자 면담 및 자료수집을 통해 이루어졌다. 담당자와의 면담에서는 해당 기반시설의 사업 추진배경과 운영체계, 사업내용, 사업의 효과성, 사업 추진 시 어려움과 개선사항, 향후 추진계획 등을 조사하였다(부록 2).

〈표 Ⅰ-3-6〉 지역사회 사례조사 기반시설 및 담당자 특성

구분	특징	지역	담당부서	담당자		
				직위	재직기간	사업담당기간
한옥놀이터	• 유아 문화예술교육 프로그램 개발 및 운영 지원	경기	한옥마을팀	주임	2년 1개월	1년 1개월
우리놀이터 마루달	• 전통놀이 문화공간 조성사업 • 전국 최초 전통놀이 전용 공간	전북 전주	우리놀이 진흥팀	팀장	4년 5개월	2년 1개월
대전목재문화체험장 나무상상놀이터	• 보문산 내 위치 • 유아 산림 관련 프로그램에 전통놀이 활동 접목	대전	공원관리과	주무관	2년 3개월	2년 3개월

주: 지역사회 기반시설을 직접 방문하여 담당자와 면담 및 자료수집을 함.

나) 유아교육·보육기관 사례조사

유아교육·보육기관 사례조사는 어린이집과 유치원 교사를 대상으로 공모전을 진행하여 현장에서의 실제 전통놀이운영사례를 파악하였다. 공모전은 전통놀이에 관한 관심을 환기하면서 사례를 통해 유아교육·보육기관에서 전통놀이를 즐기는 방법을 공유하기 위한 것으로 2021년 6월 23일부터 7월 24일까지 공모를 진행한 후 전문가 8명의 심사를 거쳐 8월 5일 결과를 발표하였다. 공모전을 통해 선정된 사례 중 3건(최우수작 1건, 우수작 2건)을 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 사례조사로 담았다. 전통놀이운영사례 공모전 관련 자료(안내문, 양식, 심사표)는 〈부록 3〉에 제시하였다.

〈표 Ⅰ-3-7〉 유아교육·보육기관 사례조사를 위한 공모전 내용

구분	내용
전통놀이 활용방식	• 연간 학급(반) 운영에서 전통놀이를 언제, 어떻게 하고 있는지 기술
전통놀이 운영	• 전통놀이 사례명 • 놀이 연령/유아 수 • 놀이 개요: 전통놀이가 실제 행해진 시기/기간, 하게 된 배경 등 • 놀이 과정: 전통놀이 하는 놀이흐름(놀이 내용 및 진행과정) 서술 • 전통놀이를 통한 유아의 경험 • 전통놀이를 통한 교사의 경험 • 향후 계획
기본정보	• 응모자 정보 • 소속기관 정보

〈표 Ⅰ-3-8〉 유아교육·보육기관 사례조사 교사 특성

구분	소속기관 유형	소속기관 소재지	지역규모	담당 연령	담당 유아수	교사 연령	유아교육·보육 총 경력
공모전 수상 교사 1	국공립 어린이집	서울	대도시	만 3세	14명	만 30세	만 5년
공모전 수상 교사 2	공립단설 유치원	전북	중소도시	만 5세	18명	만 41세	만 3년
공모전 수상 교사 3	공립단설 유치원	세종	대도시	혼합연령 (만 3~5세)	18명	만 47세	만 18년

다) 가정 사례조사

가정 사례조사를 위해 본 연구에서는 지역사회 놀이 활동가 어머니, 유아교육기관에서 진행한 세대 간 연계 전통놀이 프로그램에 참여했던 어머니, 육아지원기관 프로그램에 참여했던 어머니 총 8명을 심층면담하였다. 면담 내용에는 전통놀이를 하게 된 계기, 가정에서의 전통놀이 활용방식 및 전통놀이 관련 경험, 전통놀이의 의의 및 필요성, 전통놀이 활성화 방안 등을 포함하였다(부록 2).

〈표 Ⅰ-3-9〉 가정 사례조사 내용

구분	내용
전통놀이 활용방식	• 가정에서 전통놀이를 하는 방식 • 전통놀이를 하게 된 계기
전통놀이 경험	• 유아 자녀와 즐기는 전통놀이 종류 및 진행방식 • 전통놀이를 통한 유아 자녀의 경험 • 전통놀이를 통한 부모의 경험

구분	내용
	• 전통놀이의 의의 및 필요성 • 유아놀이문화 확산을 위해 전통놀이를 활용할 경우 우선시해야 할 사항
면담자 정보	• 면담자 정보: 거주지역, 가족거주형태, 자녀 수, 자녀 성별 및 연령, 맞벌이 여부, 직업형태 등

〈표 Ⅰ-3-10〉 가정 사례조사 참여자(어머니) 특성

구분	거주지역	지역규모	가족거주 형태	연령	자녀 수	자녀 성별/연령	맞벌이 유무
부모 1	세종	대도시	핵가족	만 38세	2명	남아 만 11세, 여아 만 7세	맞벌이 (부모 모두 정규직)
부모 2	세종	대도시	핵가족	만 42세	2명	남아 만 6세, 남아 만 4세	외벌이 (아버지, 정규직)
부모 3	세종	대도시	핵가족	만 37세	2명	남아 만 2세, 남아 만 5세	외벌이 (아버지, 정규직)
부모 4	경북	읍면지역	핵가족	만 39세	2명	남아 만 6세, 남아 만 3세	맞벌이 (부모 모두 계약직)
부모 5	경북	읍면지역	핵가족	만 38세	1명	여아 만 5세	외벌이 (아버지, 정규직)
부모 6	경북	읍면지역	핵가족	만 34세	2명	여아 만 4세, 남아 만 1세	맞벌이 (부모 모두 정규직)
부모 7	경기	중소도시	핵가족	만 40세	2명	남아 만 5세, 남아 만 8세	외벌이 (아버지, 자영업)
부모 8	경기	중소도시	핵가족	만 49세	2명	여아 만 14세, 남아 만 6세	맞벌이 (아버지, 정규직/ 어머니, 프리랜서)

5) 포커스 그룹 인터뷰 및 의견조사

유아놀이문화에서 전통놀이가 갖는 의미와 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서 전통놀이를 즐기는 데 필요한 지원 및 전통놀이 활용 방향성, 전통놀이 활용을 위한 추진과제 등을 도출하기 위해 포커스 그룹 인터뷰 및 의견조사를 시행하였다. 포커스 그룹 인터뷰 대상자는 총 34명으로 지자체 전통놀이 활용사업 관련 담당 공무원 3명, 전통놀이 연구자 4명, 유아교육·보육 학계 전문가 3명, 전통놀이 관련 콘텐츠 기획자 3명, 전통놀이 활동가 3명, 육아지원기관장 6명, 어린이집/유치원 원장 6명, 어린이집/유치원 교사 6명으로 구성하였다.

포커스 그룹 인터뷰와 의견조사는 세 단계의 과정을 거쳐 수행되었다. 첫째, 사례조사 및 협의회와 전문가 자문회의에서 제기된 유아놀이문화에서의 전통놀이 필

요성과 전통놀이 적용의 방향성을 검토하였다. 둘째, 전문가 면담, 자문회의 및 교사 간담회를 통해 예비조사를 진행하여 인터뷰 질문 및 추진과제 내용을 정리하였다. 셋째, 코로나19 상황을 고려하여 인터뷰는 화상회의로 진행하였다. 효율적인 의견 수렴 및 원활한 화상회의 진행을 위해 관련 분야별로 11개 집단으로 구분한 후 집단별 인터뷰를 하였으며, 심층 인터뷰 대상자는 의견조사 설문에도 모두 응답하였다. 포커스 그룹 인터뷰 질문지 및 의견조사지는 〈부록 4〉에 제시하였다.

〈표 Ⅰ-3-11〉 포커스 그룹 인터뷰/의견조사 대상자 특성 및 인터뷰 진행일

구분		대상자 특성	전공(연구) 분야	성별	연령	인터뷰 진행일
1	공무원 1	지자체 전통놀이 활용사업 담당 공무원	예술놀이	여성	만 46세	2021. 9. 29.
2	공무원 2	지자체 전통놀이 활용사업 담당 공무원	아동가족	여성	만 44세	
3	공무원 3	지자체 전통놀이 활용사업 담당 공무원	교육	여성	만 50세	
4	교사 1	어린이집 교사	아동보육	여성	만 38세	2021. 8. 24.
5	교사 2	유치원 교사	유아교육	여성	만 32세	
6	교사 3	어린이집 교사	유아교육	여성	만 31세	
7	교사 4	유치원 교사	유아교육	여성	만 43세	2021. 9. 23.
8	교사 5	유치원 교사	유아교육	여성	만 42세	
9	교사 6	어린이집 교사	아동가족	여성	만 43세	
10	기관장 1	육아종합지원센터장	아동발달·교육	여성	만 51세	2021. 9. 6.
11	기관장 2	육아종합지원센터장	유아교육	여성	만 57세	
12	기관장 3	육아종합지원센터장	영유아보육	남성	만 57세	
13	기관장 4	유아교육진흥원장	유아교육	여성	만 59세	2021. 9. 17.
14	기관장 5	유아교육진흥원장	유아교육	여성	만 60세	
15	기관장 6	유아교육진흥원장	유아교육	여성	만 61세	
16	기획가 1	놀이관련 학교 운영 (놀이 활동가)	민속	남성	만 51세	2021. 9. 17
17	기획가 2	놀이관련 사단법인 대표 (놀이 활동가)	아동놀이	여성	만 49세	
18	기획가 3	놀이사업 담당 기획자	디자인, 창의교육	여성	만 51세	
19	연구자 1	전통놀이 연구자/놀이 활동가	민속	남성	만 59세	2021. 9. 6.
20	연구자 2	전통놀이 연구자/놀이 활동가	민속	남성	만 47세	
21	연구자 3	전통놀이 연구자	유아심리	여성	만 52세	
22	연구자 4	전통놀이 연구자	유아교육	여성	만 64세	

구분		대상자 특성	전공(연구) 분야	성별	연령	인터뷰 진행일
23	원장 1	유치원 원장	유아교육	여성	만 59세	
24	원장 2	유치원 원장	유아교육	여성	만 57세	2021. 9. 9.
25	원장 3	유치원 원장	유아교육	여성	만 56세	
26	원장 4	어린이집 원장	유아교육	여성	만 57세	
27	원장 5	어린이집 원장	유아교육	여성	만 38세	2021. 9. 29.
28	원장 6	어린이집 원장	유아교육	여성	만 54세	
29	학계 1	학계 전문가(놀이지도 담당)	아동발달·교육	여성	만 41세	
30	학계 2	학계 전문가(놀이지도 담당)	영유아교육	여성	만 44세	2021. 9. 2.
31	학계 3	학계 전문가(놀이지도 담당)	보육	여성	만 44세	
32	활동가 1	전통놀이 활동가	유아교육	여성	만 44세	
33	활동가 2	전통놀이 활동가	체육	여성	만 48세	2021. 9. 8.
34	활동가 3	전통놀이 활동가	전래놀이	여성	만 39세	

본 연구에서는 포커스 그룹 인터뷰 데이터를 시각화하기 위해 워드 클라우드 작업을 수행하였다. 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이 활용 요구와 관련한 워드 클라우드 빈도수 분석을 위해 파이썬의 한글자연어처리 패키지인 KoNLPy로 내용에 대한 형태소 분석을 진행하였다. 형태소 분석에서 정확한 용어를 추출하기 위해 주제와 관련이 없는 단어를 불용어로 설정하였으며, 형태소 분석을 통해 명사인 단어만 추출하여 빈도분석을 하였다. 빈도분석 결과 나타난 상위 100개의 명사를 파이썬 WordCloud 패키지를 이용하여 빈도수가 많은 단어일수록 크게, 빈도수가 적은 단어일수록 작게 표시되도록 시각화하였다.

6) 놀이 워크숍

본 연구에서는 전통놀이에 대한 인식 개선 및 놀이방식의 다양화를 논하기 위해 12월 4일 약 2시간 동안 놀이 워크숍을 개최하였다. 놀이 워크숍은 코로나19 확산세로 오프라인 모임에서 온라인 모임으로 변경하여 진행하였으며, 놀이 활동가, 유아교육·보육 교직원, 예비 유아교사 등이 참여하였다. 워크숍에서는 몸으로 하는 전통놀이, 놀잇감을 활용한 전통놀이 등에 대한 내용을 나누고 온라인으로 할 수 있는 고누놀이와 딱지 접기 등을 직접 하면서 현장에서 유아의 놀이를 지원할 때 무엇을 중시하며 어떻게 지원할 것인가에 대한 의견을 공유하였다.

7) 전문가 자문회의

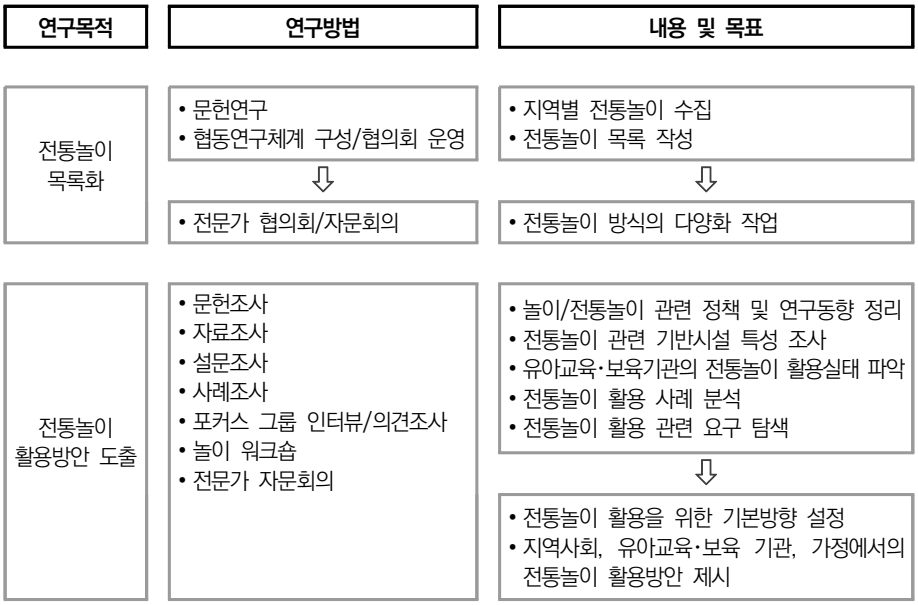
연구방향 설정, 설문조사와 사례조사 및 포커스 그룹 인터뷰 내용의 타당성 검증, 전통놀이 활용방안에 대한 자문을 위해 전문가 자문회의를 개최하였다. 전문가 자문회의에는 지자체 담당 공무원, 전통놀이 관련 연구를 수행했던 학계 전문가, 전통놀이 콘텐츠 개발자, 유아교육·보육 현장 전문가 등이 참여하였다.

〈표 Ⅰ-3-12〉 전문가 자문회의 안건 및 추진 일정

구분	개최일자	참석자	안건
1차	3. 9.	• 놀이 관련 연구 수행 학계 전문가 1인	• 연구 방향 및 내용 검토 • 전통놀이를 활용한 지역사회 놀이혁신 활성화 사례 논의
2차	4. 14.	• 놀이 관련 연구 수행 국책연구기관 전문가 4인	• 유아교육·보육기관 전통놀이 활용실태 설문지 검토
3차	4. 19. (서면)	• 유아교육·보육 현장 전문가 8인	• 유아교육·보육기관 전통놀이 활용실태 설문지 검토
4차	4. 29.	• 정부부처 전통놀이 관련 사업 주관기관 담당자 1인	• 전통놀이문화 조성·확산 사업 진행상황 및 관련 사업과 유아놀이문화의 연계성 논의
5차	5. 13.	• 정부부처 놀이혁신 관련 사업 주관기관 담당자 2인	• 지역사회 중심의 놀이혁신 확산 사업과 전통놀이의 연계성 논의
6차	5. 27.	• 유아교육 현장 전문가 1인	• 유치원에 적합한 전통놀이 활용방안 논의 및 전통놀이의 의미 탐색
7차	6. 1.	• 보육 현장 전문가 1인	• 어린이집에 적합한 전통놀이 활용방안 논의 및 전통놀이의 의미 탐색
8차	6. 3.	• 전통놀이 연구 수행 학계 전문가 1인	• 전통놀이 활성화 방안 및 전략 논의
9차	6. 4.	• 전통놀이 담당 지자체 공무원 2인	• 지자체 전통놀이 관련 정책/사업 및 방향성 • 지자체에서 전통놀이 관련 사업 추진 시 고려할 사항 및 활성화를 위한 과제 논의
10차	6. 7.	• 유아교육·보육 현장 전통놀이 활동가 1인	• 유아교육·보육기관에서의 효과적인 전통놀이 활용방안 및 가정과의 연계방안 모색
11차	8. 2. (서면)	• 유아교육·보육 학계 전문가 6인	• 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용방안 모색
12차	8. 18.	• 전통놀이 관련 학계 전문가 및 연구자 2인	• 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서 유아가 전통놀이를 즐기는 데 필요한 지원 논의 • 유아놀이문화 확산을 위한 전통놀이의 현대화 방향 모색
13차	8. 23.	• 유아교육·보육 학계 전문가 1인	• 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이 활용 관련 추진과제 논의 • 유아놀이문화 확산을 위한 전통놀이의 현대화 방향 모색

구분	개최일자	참석자	안건
14차	10. 14.	• 전통놀이 관련 놀이기획가 1인	• 전통놀이 방식의 다양화 관련 방향성 논의
15차	10. 18.	• 전통놀이 연구자(놀이 활동가) 및 유아교육·보육 학계 전문가 2인	• 놀이방식을 다양화하기 좋은 전통놀이 목록 검토 및 방향성 논의
16차	10. 20.	• 전통놀이 연구자(놀이 활동가) 및 유아교육·보육 현장 전문가 2인	• 수집한 전통놀이 목록과 현장에서 하는 전통놀이와의 연계성 논의 • 놀이방식의 다양화 목록 검토
17차	10. 25.	• 전통놀이 연구자(놀이 활동가) 및 유아교육·보육 학계 전문가 2인	• 놀이방식의 다양화 작업 방향 및 내용 협의

[그림 Ⅰ-3-2] 연구내용 및 연구방법 구성



4. 개념의 조작적 정의

가. 유아놀이문화

유아란 “만 3세부터 초등학교 취학 전까지의 어린이”를 의미하며(유아교육법 제2조 제1호), 놀이문화는 “여러 사람이 놀이를 같이하거나 즐김으로써 형성되는 문화”를 뜻한다(고려대학교 민족문화연구원, 2009: 1283). 이러한 용어의 정의를 준

용하여 본 연구에서는 유아놀이문화를 “여러 유아가 또래, 가족, 지역사회 구성원 등 다양한 사람과 놀이를 같이하거나 즐김으로써 형성되는 문화”로 개념화하였다.

나. 전통놀이

본 연구에서는 정부 정책과 사업, 교육과정 자료에 기술된 용어인 ‘전통놀이’란 용어를 사용하였다. 전통놀이는 전래놀이, 민속놀이 등의 용어와 혼재되어 사용되고 있다(윤소영·김효정, 2008: 9; 장장식·정형호·좌혜경·김광식, 2020: 4; 한양명, 2009: 15). 장장식 외(2020: 5-6)는 전통놀이를 우리 민족이 옛날부터 전해온 놀이로 근래까지 전승이 되는 놀이로 정의했고, 전래놀이를 전하여 내려온다는 의미(전통성)와 외국에서 전해 들어왔다는 의미(외래성)를 지닌 놀이라 했으며, 민속놀이를 마을이란 공동체 집단을 토대로 오랜 역사성을 가지고 현재까지 전승되는 놀이로 노인층을 연구대상으로 한다고 개념화하였다. 하지만 전통놀이, 전래놀이, 민속놀이에 대한 개념은 학자들에 따라 차이가 있으며, 현대사회에서는 혼용되는 경우가 많고, 개념적 정의에서도 대부분의 연구에서 ‘오래전부터 전해져 오는 놀이’로 정의되었다(윤소영·김효정, 2008: 9-10; 한양명, 2009: 15).

‘오래전부터 전해져 오는 놀이’라는 건 일정 기간 이상 계승되어야 한다는 것이다. 본 연구에서는 선행연구(에드워드 쉴즈, 1992: 28-30; 한양명, 2009, 18-19 재인용)와 맥을 같이하여 적어도 3세대가 함께 할 수 있는 60년 이상 지속된 놀이를 전통놀이로 보고자 한다. 본 연구에서 전통놀이란 유아가 즐길 수 있는 전통놀이를 의미한다. 본 연구에서는 전통놀이를 “두 세대 이상 유아와 아동들 사이에서 행해지면서 전해진 우리 선조들의 지혜가 담긴 여러 가지 놀이”로 개념화하였다.

Ⅱ

연구의 배경

01 정책동향
02 선행연구

Ⅱ. 연구의 배경

1. 정책동향

본 절에서는 놀이문화와 전통놀이 관련 정책 및 사업의 동향을 살펴보았다. 놀이문화 및 전통놀이 관련 정책과 사업에 대한 탐색을 통해 진행 중인 사업과의 연계성 속에서 유아놀이문화 확산을 위한 전통놀이 활용방안에 관한 시사점을 얻고자 하였다.

가. 놀이문화 관련 정책

정부의 정책 중 놀이문화 관련 정책을 살펴보기 위하여 포용국가 아동정책(2019), 유아교육발전 기본계획(2018~2022), 제2차 아동정책기본계획(2020~2024), 제4차 저출산·고령사회 기본계획(2021~2025) 내용 중 영유아의 놀이와 관련한 정책을 정리하였다. 4가지 정책에서는 모두 아동의 놀 권리를 언급하고, 이를 위해 지원해야 할 정책을 제시하고 있다. 포용국가 아동정책(2019)은 창의성·사회성 개발을 위한 놀이 혁신을, 유아교육발전 기본계획(2018~2022)에서는 놀이·유아중심의 교육과정 혁신을, 제2차 아동정책기본계획(2020~2024)에는 놀이와 학습이 조화로운 학교와 지역사회를, 제4차 저출산·고령사회 기본계획(2021~2025)은 아동기본권의 보편적 보장의 일환으로 아동의 놀이권 보장을 명시하고 있다. 각 정책에서 영유아 놀이와 관련된 내용을 정리하면 다음과 같다.

1) 포용국가 아동정책(2019)

우리나라 아동의 삶은 과거에 비해 물질적으로는 풍족해졌으나, 낮은 행복감 등 새로운 도전에 직면했으며, 가족·친구와 보내는 시간 및 여가기회 부족과 관련된 시간·관계결핍이 두드러졌고, 우울감과 스트레스 등 마음건강 위험도가 증가하는 추세를 보이고 있다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 1). 아동발달에 있어 중요한 영향

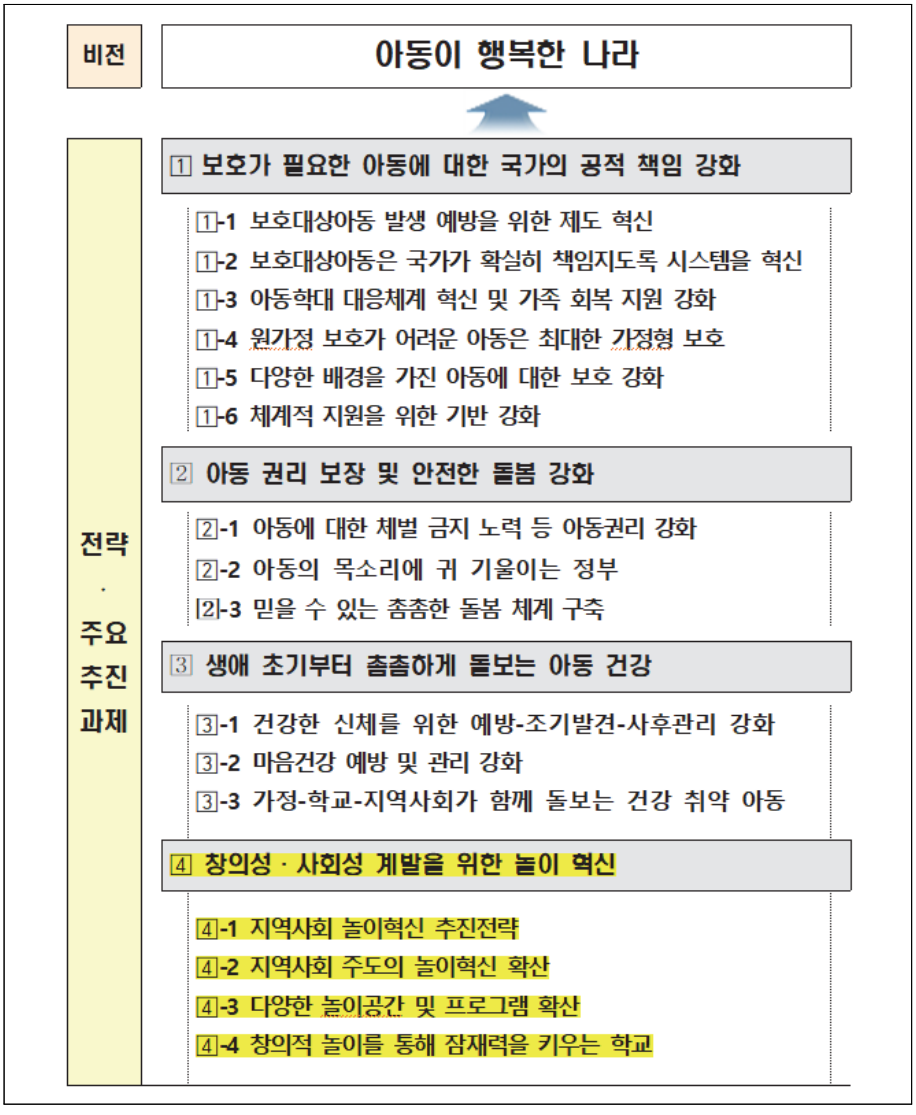
을 미치는 신체활동 시간이 부족하며, 아동의 비만율은 지속적으로 증가(2008년 11.2% → 2017년 17.3%)하고 있고, 우울감, 스트레스 등 정서장애 위험도 증가하고 있다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 6). 제5·6차 유엔아동권리협약 이행 대한민국 아동보고서는 "놀고 싶을 때 놀고 쉬고 싶을 때 쉴 수 있는 세상"을 만들기 위해 성인에게 아동의 놀 권리 교육을 실시하고, 아동의 여가가 보장되는 지역사회를 구축하며, 모든 아동이 안정하게 놀 수 있는 법과 제도를 마련해야 한다고 강조하고 있다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 8). 즉 아동이 신체적, 정신적으로 건강하고 균형 있게 성장할 수 있도록 사회적 지원이 필요하다는 것이다. 또한 놀이의 중요성에 대한 인식이 미흡하고 가족·친구와 함께 놀 시간이 부족하므로 적절한 놀이와 휴식 및 사회적 관계 형성의 기회를 보장하여 아동의 사회정서발달을 지원할 필요가 있다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 7).

이러한 맥락에서 정부는 2019년 관계부처합동으로 '아동이 행복한 나라'를 비전으로 하는 '포용국가 아동정책'을 발표하였다(그림 Ⅱ-1-1). 본 정책에서는 향후 정책 방향으로 아동의 놀 권리를 위한 지역사회, 학교, 가정의 노력 강화를 명시하고(관계부처합동, 2019. 5. 23: 12), 4번째 전략으로, 창의성·사회성 개발을 위한 놀이 혁신을 제시하였으며, 지역사회 놀이혁신 추진전략, 지역사회 주도의 놀이혁신 확산, 다양한 놀이 공간 및 프로그램 확산, 창의적 놀이를 통해 잠재력을 키우는 학교의 4가지 주요 추진과제를 명시하였다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 14). 지역사회 놀이혁신 추진전략에서는 창의성, 사회성 계발을 위한 놀이혁신을 방향으로 지역사회 놀이혁신 지원체계(놀이혁신위원회, 아동권리보장원 내 놀이 담당부서 설치)를 구축하고 놀이의 중요성에 대한 부모·교사의 인식 전환을 추진(놀이 관련 홍보, 놀이 관련 직무교육 강화)하는 내용을 담고 있다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 31-32).

지역사회 주도의 놀이혁신 확산은 '아래에서 위로(Bottom-up)' 원칙(놀이혁신 아이디어가 마을 중심으로 창출) 하에 놀이혁신을 확산하고, 「놀이혁신 선도지역」을 통하여 놀이의 지역 확산을 추진한다는 내용이다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 33-34). 다양한 놀이 공간 및 프로그램 확산에서는 아동 놀이환경을 고려한 도시환경 구축과 지역사회 아동·청소년 활동공간 확대(육아종합지원센터 내 놀이 체험실 확대), 자연 속 놀이터 및 체험 프로그램 확산(유아숲체험원 조성 확대)을 담고

있다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 35-36). 창의적 놀이를 통해 잠재력을 키우는 학교는 유치원·초등학교 저학년 놀이시간 확보(놀이 중심 누리과정 개편, 방과후 놀이유치원 확대)와 창의적 놀이를 위한 학교 공간 혁신, 놀 권리가 보장되는 프로그램 활성화를 포함하고 있다(관계부처합동, 2019. 5. 23: 37-39).

[그림 Ⅱ-1-1] 포용국가 아동정책 주요 추진과제



자료: 관계부처합동(2019. 5. 23). 포용국가 아동정책. p 14.

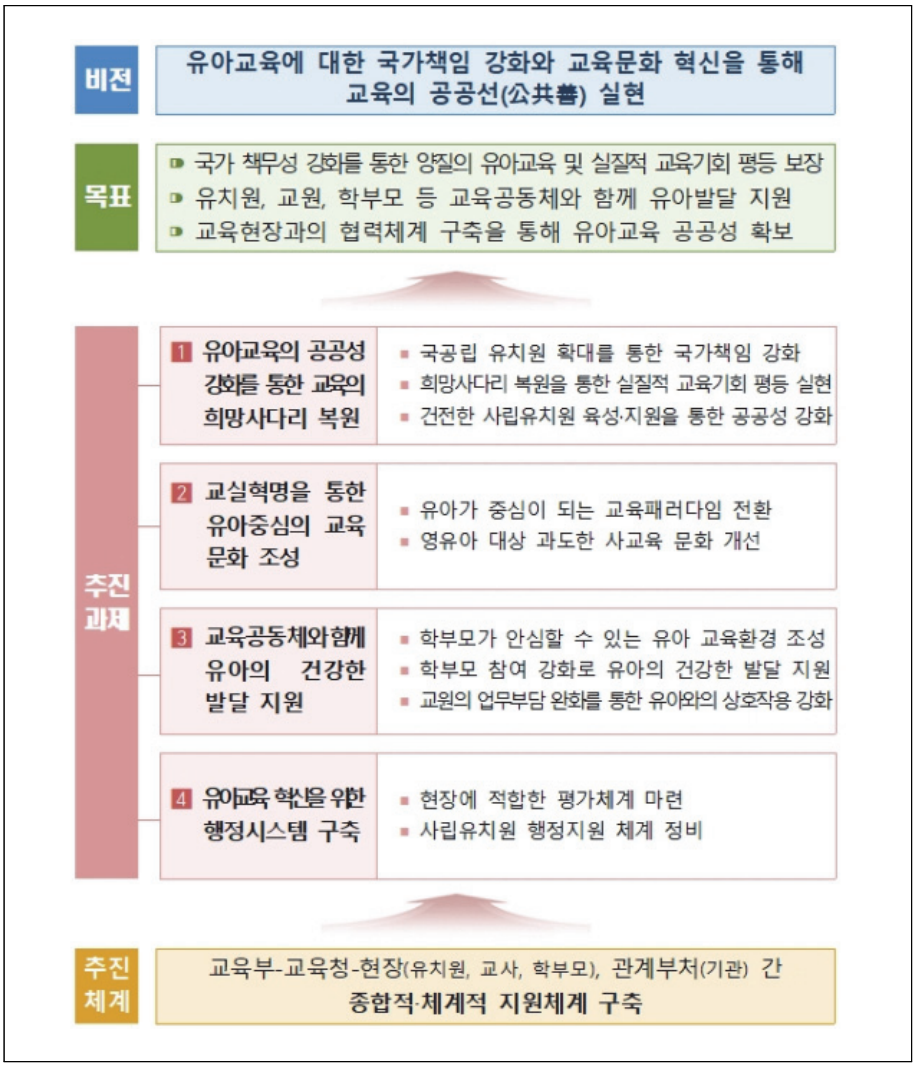
2) 유아교육발전 기본계획(2018~2022)

2017년 7월에 발표된 문재인정부 국정운영 5개년 계획에 따라 교육부는 그해 12월 유아교육 혁신방안을 발표하였다. 문재인정부의 국정과제 50번은 교실혁명을 통한 공교육 혁신으로 주요내용에 학생 중심 교육과정 개편으로 '유아·초등학생 적정 학습시간 및 휴식시간 법제화'가 명시되어 있다(국정기획자문위원회, 2017. 7: 83). 이러한 맥락에서 유아교육 혁신방안에는 유아 중심의 교육문화 조성을 위해 유아 중심 교육패러다임 전환과 영유아대상 과도한 사교육 문화 개선을 명시하고 있다(교육부 보도자료, 2017. 12. 27: 9, 11). 유아 중심의 교육패러다임 전환에는 놀이·유아중심의 교육과정 혁신과 혁신유치원 및 방과 후 놀이유치원 확대, 영유아대상 과도한 사교육 문화 개선은 유아 중심의 방과후과정 개편과 공교육 혁신을 위한 건전한 유치원 운영 지원을 제시하였다(교육부 보도자료, 2017. 12. 27: 9-11). 교육부는 2018년 3월 유아교육 혁신방안을 내용을 거의 그대로 담고 구체화한 '유아교육발전 기본계획(2018~2022)'을 발표하였다(그림 Ⅱ-1-2).

교육부는 이러한 정책을 기반으로 2018년에 '누리과정 개정 정책연구'를 통해 유아·놀이 중심의 '누리과정 개정(안)'을 마련하였고, 2019년 5월 공청회, 교육과정 심의위원회, 행정 예고를 통해 '누리과정 개정(안)'을 수정·보완하였다. 이렇게 마련된 '2019 개정 누리과정'은 2019년 7월에 교육부는 '유치원 교육과정(교육부 고시 제2019-189호)'으로 보건복지부는 '3~5세 누리과정(보건복지부 고시 제2019-152호)'으로 고시하였다. 보건복지부는 개정된 누리과정에 따라 표준보육과정 개정 정책연구를 시행하였고, 2020년 4월에 '제4차 어린이집 표준보육과정(보건복지부 고시 제2020-75호)'을 고시하였다. '개정 누리과정'은 2020년 3월부터, '제4차 어린이집 표준보육과정'은 2020년 9월부터 시행하고 있다.

교육부는 2019 개정 누리과정 확정·발표 보도자료 헤드라인에 '유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 3~5세 공통 교육과정'이라고 명명하였으며, 개정 누리과정은 '유아·놀이중심 교육과정 개편'이며 미래 핵심 역량을 반영한 교육과정으로의 전환이라고 명시하고 있다(교육부 보도자료, 2019. 7. 18: 1). 또한 학부모에게 놀이가 최고의 배움이라는 홍보자료와 부모교육 자료를 배포하여 학부모의 놀이에 대한 인식을 제고할 예정이라고 밝혔다(교육부 보도자료, 2019. 7. 18: 3).

[그림 Ⅱ-1-2] 유아교육발전 기본계획(2018~2022)



자료: 교육복지정책국(유아교육정책과)(2018. 3). 유아교육발전 기본계획(2018~2022): 공공성 강화를 통한 유아교육 혁신방안. 교육부. p 8.

3) 제2차 아동정책기본계획(2020~2024)

아동을 보호·양육 대상이 아닌 권리 주체로 인식하고 아동중심의 정책 추진 필요성이 지속 제기되어 보다 근본적인 아동의 행복 향상을 위해 복지, 교육, 여가·문화, 안전, 사법절차 등 정부정책 전반에 아동중심 관점을 반영할 필요가 있다(관

계부처합동, 2020. 9: 6). ‘아동 행복’은 성인기까지 연결되어 개인 전체 삶에 지대한 영향을 미치고, 사회·국가 발전에서 중요한 의미가 있는 요소이므로 아동 정책 수립 시 아동은 보호가 필요가 존재임과 동시에 존엄·권리를 지닌 권리 주체라는 복합적 특성을 고려해야 한다(관계부처합동, 2020. 9: 7).

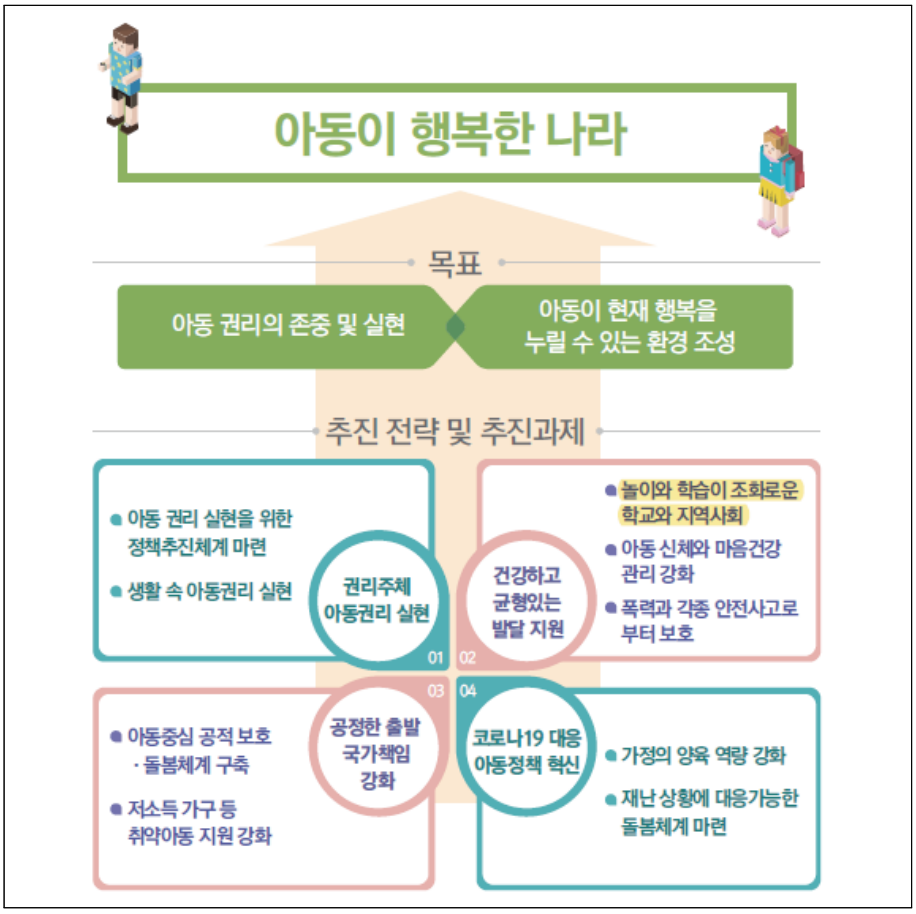
제1차 아동정책기본계획에서는 행복과 밀접한 참여, 놀이·여가 등 과제 수가 상대적으로 적어 ‘행복’이라는 비전과 과제 간 정합성이 떨어지며, 아동권리 실현, 아동 행복 등 아동을 중심에 두기보다는, 정책목표별로 아동을 정책대상으로 보는 관점에서 접근했다는 지적이 있었다(관계부처합동, 2020. 9: 11). 급격한 사회 변화로 불확실한 미래에 대응하기 위한 경쟁을 더욱 심화시켜, 아동 행복에 부정적 영향이 가중되고 있으며, 아동이 바라는 “놀고 싶을 때 놀고, 쉬고 싶을 때 쉴 수 있는 세상”과 괴리가 있다(관계부처합동, 2020. 9: 16).

유형화되지 않은, 어렵고 복잡한 미래 문제해결을 위해 창의, 융합, 공감, 설득 능력을 기를 수 있는 놀이·여가 등의 활동이 중요하다(관계부처합동, 2020. 9: 17). 따라서 향후 정책은 ‘아동 중심’, ‘권리 주체’ 관점이 투영되도록 법·제도 체계를 구축하고, 지나친 학업 경쟁이 아닌 다양한 활동을 통해 꿈을 키워나갈 수 있도록 아동가족 우대제도 도입 등 親놀이환경을 조성하는 방향으로 추진하고자 한다(관계부처합동, 2020. 9: 21).

제2차 아동정책기본계획(2020~2024)의 2번째 추진전략 ‘건강하고 균형 있는 발달 지원’의 첫 번째 추진과제는 ‘놀이와 학습이 조화로운 학교와 지역사회’이다(그림 Ⅱ-1-3). 이 과제의 정책 방향으로 연령별 親 놀이환경 조성으로 즐거움 속 창의성·사회성 등을 계발을 위해 놀이가 중요한 영유아, 초등 저학년을 중심으로 놀이 공간과 시간을 확충하고 지역사회에 적합한 맞춤형 놀이환경 조성을 지원한다고 명시하고 있다(관계부처합동, 2020. 9: 39). 이를 위해 1) 아동 문화시설 등 이용 우대·할인을 확대하고 아동친화도시를 제도화·확산하는 등 아동에게 친숙한 놀이와 여가 환경 조성, 2) 지역사회 놀이 지원체계 구축, 영유아·초등학교 놀이시간과 공간 확충, 아동 특성을 고려한 문화·여가 활동 지원, 놀이·여가 활동과 사회적 경제 활성화 연계 등을 통한 지역, 연령 등 감안한 맞춤형 놀이·여가 지원, 3) 초·중·고교 학생 중심의 교육과정 운영과 진로·적성에 맞는 맞춤형 교육 강화를 통한 지나친 학습 경쟁 완화, 학생 중심의 맞춤형 교육을 중점 추진과제로 선정하

였다(관계부처합동, 2020. 9: 40-44). 본 과제와 관련이 높은 2번째 중점과제의 세부 내용인 영유아·초등학교 놀이시간과 공간 확충에는 놀이와 쉼 중심의 기관 운영과 놀이가 활성화되도록 유치원과 어린이집 놀이환경 개선, 부모 및 교사 대상 놀이에 대한 인식교육 확대와 아동의 놀이권에 관한 사회문화 조성을 위한 대국민 홍보 강화의 내용 등이 담겨 있다(관계부처합동, 2020. 9: 42). 또한 아동 특성을 고려한 문화·여가 활동 지원에는 문화예술 감수성, 소양 증진을 위해 아동대상 문화 프로그램과 아동의 연령별 특성을 고려한 맞춤형 생활 체육 프로그램 지원을 확대한다는 내용이 명시되어 있다(관계부처합동, 2020. 9: 43).

[그림 Ⅱ-1-3] 제2차 아동정책 기본계획('20~'24)



자료: 관계부처합동(2020. 9). 제2차 아동정책 기본계획 '20~'24. p 24.

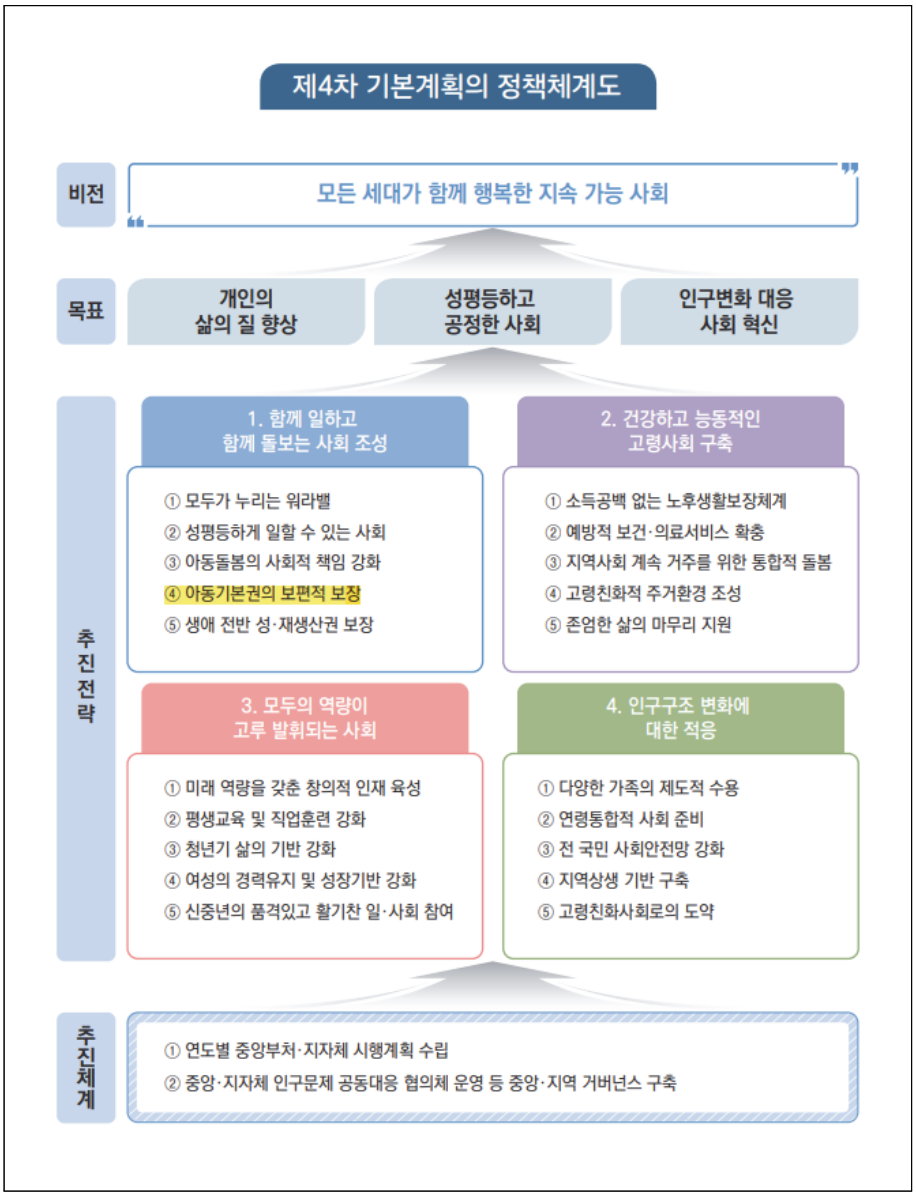
4) 제4차 저출산·고령사회 기본계획(2021~2025)

15년 동안 세 차례의 저출산고령사회 기본계획 시행에도 불구하고, 우리 사회의 초저출산 현상 및 급격한 고령화는 지속적으로 심화되고 있는 배경에서 정부는 제4차 저출산고령사회 기본계획을 발표하였다(대한민국정부, 2020: 8). 저출산의 원인 중 사회경제적 요인의 하나는 교육에서의 경쟁 심화라고 할 수 있는데, 자녀교육의 금전적·시간적·심리적 부담을 증가시키고 그에 따라 교육기회의 불평등이 커지는 것으로 분석하고 있다(대한민국정부, 2020: 16). 문화·가치관 측면의 요인의 하나로 청년층의 인식과 태도 변화를 지적하고 있는데, 남녀 모두 '노동 중심 생애'를 중요하게 고려하고 있으며, 결혼과 출산으로 인해 노동시장에서 불이익을 받지 않는 사회 희망하고 있는 것으로 나타났다(대한민국정부, 2020: 19-20).

지난 15년간의 저출산 분야 정책은 임신·출산 및 아동 양육에 대한 사회적 책임 강화, 일·가정 양립을 위한 제도적 기반 구축, 저출산 원인에 대한 구조적 접근 시도라는 성과를 가져왔지만(대한민국정부, 2020: 30-32), 여전히 저출산은 심화되고 있다. 이러한 분석에 따라 제4차 기본계획에서는 기본 관점을 전환하여 '개인'의 삶의 질 제고에 초점을 두고, 가족지원 투자와 사회구조적 혁신의 균형적 접근과 실천을 추진하고자 하였다(대한민국정부, 2020: 40).

첫 번째 추진전략 '함께 일하고 함께 돌보는 사회 조성'의 4번째 핵심과제는 아동기본권의 보편적 보장으로(대한민국정부, 2020: 49), 아동이 존중받고 권리를 보장받을 수 있도록 '아동 최우선의 원칙' 실현 방향으로 패러다임을 전환하고, 아동의 행복한 삶을 보장하기 위해 자유롭고 적극적으로 놀이할 수 있는 시간과 환경을 조성할 것을 기술하고 있다(대한민국정부, 2020: 76-77). 아동기본권의 보편적 보장을 위한 추진과제 중 하나는 아동의 균형적 발달과 성장 보장으로, 세부과제에 아동의 놀이권 보장을 명시하고 있다(대한민국정부, 2020: 80-81). 본 과제에는 놀이권에 대한 사회적 책임을 강화하고 충분한 놀이시간 확보를 위한 국가 차원의 규정(지침 등) 마련하며, 아동연령·흥미, 지역·주거 유형에 따른 우수놀이 모형 개발 및 기존 낙후놀이터 개선 등 균등한 놀이 공간을 제공한다는 내용이 담겨 있다(대한민국정부, 2020: 81-82).

[그림 Ⅱ-1-4] 제4차 저출산·고령사회 기본계획 정책체계도



자료: 대한민국정부(2020). 함께 일하고 함께 돌보는 사회: 제4차 저출산·고령사회 기본계획(2021~2025). p. 43.

나. 전통놀이 관련 정책

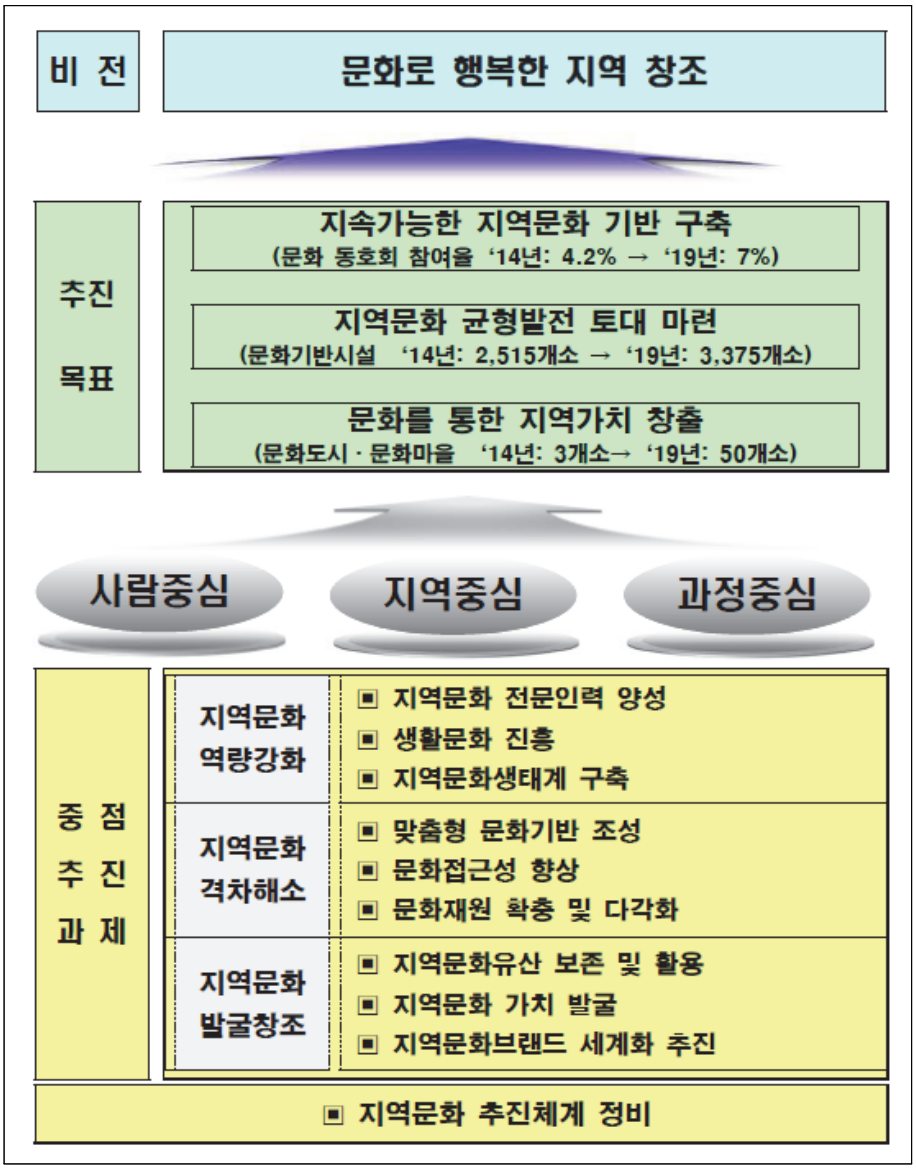
1) 제1차 지역문화진흥기본계획(2015~2019)

지역문화진흥기본계획은 지역문화진흥법 제6조 '지역문화진흥기본계획의 수립 등'과 동법 시행령 제3조 '지역문화진흥기본계획의 수립'에 근거하여 추진되고 있다(문화체육관광부, 2015. 7: 3). 문화체육관광부장관은 지방자치단체의 시행계획 수립·추진 방향을 제시하는 국가기본계획인 지역문화진흥기본계획을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다(문화체육관광부, 2015. 7: 3).

지역인구 변화와 교통·통신의 발달로 전국이 반일 생활권화 되고, 문화공동체 형성이 용이하며 농·산·어촌 지역의 문화 수요 증가 및 지역문화 가치에 대한 사회적 인식 제고라는 지역의 사회·경제적 변화가 이루어지고 있다(문화체육관광부, 2015. 7: 4-5). 지역의 사회·경제적 변화와 더불어 지역문화 재원의 변화, 지역문화 전문기관 및 문화시설 설립 확대, 지역생활권 중심의 지역문화사업 등의 지역문화 정책의 변화도 이루어지고 있다(문화체육관광부, 2015. 7: 6-7).

이러한 정책 여건에도 불구하고 자율적·지속적 사업 추진의 어려움, 지역문화 인력 수급의 문제, 지역문화 정책의 체계적 추진을 위한 시스템 미비 등 문화자치를 위한 지역의 기초역량 부족과 함께 지역별 문화 격차로 인한 문화향유 불균형 발생, 지역문화 기반시설의 운용 미흡, 지자체별 지역문화진흥을 위한 재정여건 차이 등 지역 간의 문화격차 및 문화 불균형과 특화된 지역문화 자원 발굴이 미흡한 문제점이 나타났다(문화체육관광부, 2015. 7: 8-11). 이에 문화로 행복한 지역 창조를 비전으로 하고 지속 가능한 지역문화 기반 구축, 지역문화 균형발전 토대 마련, 문화를 통한 지역가치 창출을 추진 목표로 하여 사람중심, 지역중심, 과정 중심의 제1차 지역문화진흥기본계획을 추진하고자 하였다(문화체육관광부, 2015. 7: 12). 제1차 지역문화진흥기본계획의 시행기간은 2015년부터 2019년이며 중점 추진과제는 지역문화 역량강화, 지역문화 격차 해소, 지역문화 발굴창조 3가지로 구성되어 있다(문화체육관광부, 2015. 7: 3, 12).

[그림 Ⅱ-1-5] 제1차 지역문화진흥기본계획(2015~2019) 목표 및 추진과제



자료: 문화체육관광부(2015. 7). 지역문화진흥기본계획(2020): 지역을 풍요롭게 문화를 다양하게. p 12.

첫 번째 중점 추진과제인 지역문화 역량강화는 지역문화 기틀을 마련하는 핵심 요소인 지역문화 전문인력의 체계적 양성과 지원, 협력과 상생의 주민 공감대 형성과 생활문화의 진흥을 통한 삶의 질 제고, 종합적이고 유기적인 지역문화생태계 구

축을 통해 지속 가능한 지역문화 기반 조성을 내용으로 하고 있다(문화체육관광부, 2015. 7: 13).

두 번째 중점 추진과제인 지역문화 격차 해소를 통한 균형발전은 취약지역의 문화기반시설 지속적 확충 및 운영 활성화를 통해 지역별 문화격차·행복격차 해소, 지역맞춤형 문화복지 및 문화향유권 확대를 통해 함께 행복한 지역문화 조성을 내용으로 하고 있다(문화체육관광부, 2015. 7: 22).

세 번째 중점 추진과제인 지역문화 발굴 창조는 지역문화자원의 발견 및 창조를 통해 지역문화의 고유성, 다양성에 대한 긍정적인 인식을 제고하고, 고유한 지역문화자원을 발굴하여 품격 있는 지역문화의 미래가치를 창출하고 지역경제 활성화에 기여하는 것을 명시하고 있다(문화체육관광부, 2015. 7: 30). 이를 위하여 지역문화관련 기관 간 협력 네트워크 구축, 효율적 지역문화정책 수립·집행 체계의 구축, 지역문화진흥원 설립 운영 및 지역문화협력위원회의 구성·운영을 추진체계로 하고 있다(문화체육관광부, 2015. 7: 41).

제1차 지역문화진흥기본계획(2015~2019)은 지역문화 정책의 기본방향을 제시하고 생활문화 진흥과 전문인력 양성 등 지역문화 역량을 강화하면서 기반시설을 구축하는 데 기여하였다(문화체육관광부 보도자료, 2020. 2. 9: 1).

2) 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)

제2차 지역문화진흥기본계획에서는 제1차 지역문화진흥기본계획의 성과와 한계를 바탕으로 경제와 사회인구 및 인식 변화 등 새로운 정책 환경을 고려하여 향후 5년간(2020~2024) 지역문화 진흥정책의 목표와 정책과제를 제시하였다(문화체육관광부, 2020. 2: 1). 1차 기본계획·시도 시행계획에 대한 문체부·지자체 평가 및 설문조사와 지역문화 전문가로 구성된 '기획단' 운영과 '지역순회 토론회' 동시 진행을 통해 현장 의견을 수렴하고 주요 과제를 도출하였다(문화체육관광부, 2020. 2: 1).

1차 계획에 따라 지역주민 문화향유 기반 확충, 문화재생 확대 및 문화도시 조성 본격 착수, 지역의 문화 기초역량 강화 지원, 생활문화 동호회 등 생활문화 프로그램의 안착이라는 성과에도 불구하고 지역간 문화격차 상존, 지역문화 협치구조 및 자율성 한계, 지역문화의 획일화 및 일상 속 문화 참여 부족이라는 한계점 또한 나타난 것으로 명시하고 있다(문화체육관광부, 2020. 2: 3-4).

제2차 지역문화진흥기본계획에서는 포용과 혁신의 지역문화라는 비전에 따라 시민의 참여로 문화자치 생태계 구축, 포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성, 지역의 개성 있는 문화 발굴·활용, 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전이라는 4개의 전략과 15개의 핵심과제를 도출했다(문화체육관광부 보도자료, 2020. 2. 9: 1). 또한 중앙 정부와 광역·기초자치단체 등 유관 기관 단체들이 서로 소통하고 협력하여 계획을 시행할 수 있도록 지원하고, 수혜자의 관점에서 정책을 추진하여 지역의 자율성을 확대한다(문화체육관광부 보도자료, 2020. 2. 9: 1). 전략별 추진과제를 살펴보면 다음과 같다.

첫 번째로 지역문화진흥법 개정 및 지역문화진흥 계획 수립 등의 개선과 지역문화통합정보시스템 구축 등 지역문화 기초 데이터 생산 관리 개선을 포함한 지역문화 자치기반 구축과 지역문화 재정 확충, 지역문화 협력체계 개선, 지역문화 역량 강화를 통하여 시민의 참여로 문화자치 생태계 구축을 이루고자 한다(문화체육관광부, 2020. 2: 7-11).

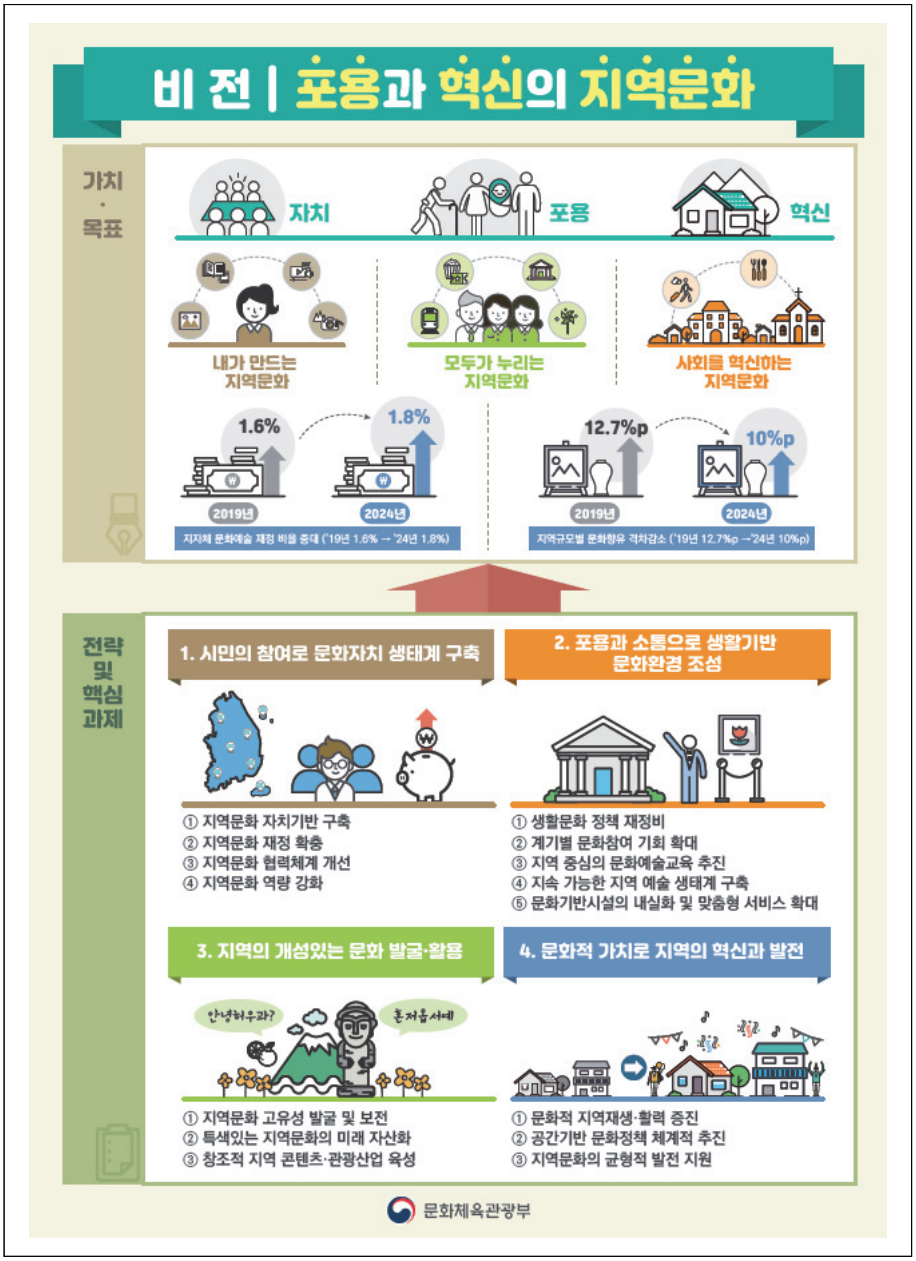
두 번째로 생활문화 기틀 및 생활문화센터 확충, 동호회·공동체 지원 등 생활문화 정책 재정비와 문화의 달, 문화가 있는 날 등 계기별 문화참여 기회 확대, 지역 중심의 문화예술교육 추진, 지속가능한 지역 예술 생태계 구축, 문화기반시설의 내실화 및 사회적 약자 등을 위한 맞춤형 서비스 강화를 통해 포용과 소통으로 생활기반 문화환경을 조성하고자 한다(문화체육관광부, 2020. 2: 12-18).

세 번째로 지역어 보전, 지역콘텐츠 디지털화 등 지역문화 고유성 발굴 및 보전, 개성있는 지역 문화 개발 및 활용 등 특색있는 지역문화의 미래 자산화, 지역 콘텐츠산업 생태계 구축 지원 등 창조적 지역 콘텐츠·관광산업 육성을 통해 지역의 개성 있는 문화 발굴·활용하고자 한다(문화체육관광부, 2020. 2: 19-21).

마지막으로 문화예술형 일상실험실, 유휴시설 문화재생, 포상제도 등을 통한 문화적 지역재생·활력 증진, 공간기반 문화정책 체계적 추진, 문화취약 지역 맞춤형 지원 등 지역문화의 균형적 발전 지원을 통하여 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전을 추구하고자 한다(문화체육관광부, 2020. 2: 22-24). 또한 문화체육관광부 정책담당자는 제2차 지역문화진흥기본계획을 통해 2024년에는 지역의 문화재정을 전체의 1.6%(3조 7천억 원)에서 1.8%(5조 9천억 원)로 증가시키고, 대도시와 읍면 지역 문화예술관람률 격차를 12.7%포인트에서 10%포인트로 낮출 계획임을 밝혔

다(문화체육관광부 보도자료 2020. 2. 9: 3-4).

[그림 Ⅱ-1-6] 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024) 가치·목표 및 전략과 핵심과제



자료: 문화체육관광부 보도자료(2020. 2. 9). 포용과 혁신의 지역문화를 꽃피운다. 별첨 2. 정보그림(인포그래픽).

다. 놀이문화 및 전통놀이 관련 사업

1) 중앙정부 사업

가) 전통놀이문화 조성·확산 사업

2016년 문화체육관광부 국고보조사업으로 전통놀이 문화 조성·확산을 위하여 3억원 정액 지원으로 관련 민간단체 지원을 한 이후(문화체육관광부, 2016: 59), 2017년과 2018년 284백만원 지원하여 대중에 전통놀이문화가 친근한 문화로 인식되도록 지원 및 교육, 행사 등을 통해 생활 속 전통의 대중화를 촉진하였다(문화체육관광부, 2017: 10; 문화체육관광부, 2018: 50).

2019년에는 한국전통문화전당에서 문화체육관광부의 전통놀이문화 조성·확산 사업의 일환으로 전통놀이 실태조사, 전통놀이 보급 및 확산, 전통놀이 문화공간 조성으로 사업을 확대하여 진행하고자 하였다(문화체육관광부, 2020a: 43). 이는 전통놀이 실태조사를 기초조사, 현장조사로 구성하여 전통놀이와 관련된 문헌 및 유물을 조사하고 지역별 전통놀이문화를 심층조사 하고자 하였으며, 전통놀이 보급 및 확산으로는 전통놀이를 수요층에 맞게 현대화하고 콘텐츠를 개발하여, 학교형 교육프로그램 및 지도서 개발, 야외 행사 등에 시범 보급할 수 있는 가족·관광객 대상 축제형 4종을 보급하고자 하였다(문화체육관광부, 2020a: 43). 또한 놀이의 세대 간 전승 거점이 되면서 전통놀이 현대화 콘텐츠 등을 홍보할 수 있는 창의적 공간 시범 조성을 진행하고자 하였다(문화체육관광부, 2020a: 43).

2020년도 문화체육관광부의 성과관리 시행계획에 따르면, 문화체육관광부의 전통놀이문화 조성·확산사업의 일환으로 2020년도 상반기에 전통놀이 실태조사를 진행하고, 전통놀이 현대화콘텐츠 프로그램을 주요 대상별로 5월에서 12월까지 보급하며, 세시풍속 맥잇기를 6~12월에 진행하고자 하였다(문화체육관광부, 2020b: 69). 또한 전통놀이 프로그램 지원사업 공모 및 지원으로 전통놀이문화를 조성하고 확산하고자 하였다(문화체육관광부, 2020b: 70).

2020년도 실제 사업은 2020년 8월 말에 시작되어 2021년도까지 이어지고 있으며, 사업내용에는 전통놀이 현대화 콘텐츠 개발(보급형 11종, IT융복합형 2종), 전통놀이 문화공간 시범 조성(2개소), 전통놀이 콘텐츠 온라인 프로모션 및 홍보를 포함하고 있다(한국공예·디자인문화진흥원, 2021: 1). 전통놀이 현대화 콘텐츠 개

발 사업에는 전통놀이 교구, 설명서, 리플렛, 소개영상 및 초등용 학습교안과 지도서 제작 등이 있으며, 일부 개발물을 초등교사 커뮤니티를 통해 배포하여 시범 운영할 계획이다(한국공예·디자인문화진흥원, 2021: 1).

나) 유아 문화예술교육 지원사업

유아 문화예술교육 지원사업은 전 생애주기 문화예술교육 지원의 일환으로 지역의 문화시설 및 자원을 토대로 한 지역중심의 유아 문화예술교육 기반구축을 도모하는 사업이며, 중앙-지역 간 협력체계를 구축하고 교육현장을 지원하기 위하여 관계자 워크숍, 연구, 학술행사 등을 추진하고 있다(한국문화예술교육진흥원 홈페이지, 유아 문화예술교육 지원, https://www.arte.or.kr/business/school/child/intro/index.do, 인출일: 2021. 5. 31). 문화체육관광부의 한국문화예술교육진흥원이 사업을 총괄하여 사업관리를 진행하고 있으며 17개 광역지자체가 보조사업자로 보조금을 교부받아 지방비 50%를 매칭하여 보조사업 총괄 관리를 하고 있다. 또한 17개 지역 문화예술교육지원센터에서 세부실행계획을 수립하고 광역지자체로부터 보조금을 교부받아 문화시설을 대상으로 사업공모를 하면 이에 지원한 문화시설에서 보조금을 수령하여 유아 문화예술교육 프로그램을 개발·운영하고 참여기관 교사를 모집하여 유치원, 어린이집의 유아나 교사가 프로그램을 신청하거나 참여하여 수혜 대상이 되는 방식을 이루고 있다(한국문화예술교육진흥원 홈페이지, 유아 문화예술교육 지원, https://www.arte.or.kr/business/school/child/intro/index.do, 인출일: 2021. 5. 31).

문화체육관광부에서는 유아 대상 문화예술교육 수요에 따라 학교예술교육사업의 일부 예산을 활용하여 2009~2015년까지 시범사업을 추진하였고, 2016년 '유아 문화예술교육 지원'사업을 문화예술교육 활성화 내 독립예산으로 편성·운영하면서 사업 규모를 확대하였다(문화체육관광부, 2021. 5: 39).

2017년에는 문화예술인력 활용 강화 및 지역 문화 시설 자생력 도모를 위하여 유아기관에 강사를 파견하던 방식에서 문화시설 프로그램을 개발하여 유아 기관과 연계하는 방식으로 사업 방식을 변경하였다(문화체육관광부, 2021. 5: 39). 2019년에는 문체부에서 교육진흥원을 통해 운영기관으로 시행하던 것을 지역 이관을 통해 문체부(교육진흥원)에서 17개 시도 지역센터를 통해 운영기관으로 지원하도

록 지역 중심 유아 문화예술교육 지원 체계의 기반을 구축하였다(문화체육관광부, 2021. 5: 39).

2018년도에서 19년도까지 선정 지역문화시설(10개소→58개소)과 수혜 유아기관(243개소→918개소), 수혜 유아(4,880명→20,521명)가 급격하게 증가하였고, 유아 교사 대상연수도 15회에 337명에서 132회 1,944명으로 증가하는 등의 성과가 있었으나 2020년에는 코로나19 지속으로 사업 추진이 어려워 다시 선정 지역 문화시설 65개소, 수혜 유아기관 603개소, 수혜 유아 13,917명 등으로 감소하였다(문화체육관광부, 2021. 5: 40).

2021년 추진계획으로는 전국 문화시설의 자원을 활용하여 특화된 유아문화 예술교육 과정을 개발, 보급하고 정책연구 등을 통하여 기존 추진현황을 점검 후 향후 정책 추진방향을 재설정하고 유관기관 협력을 강화하며, 교사·학부모 등 주요 매개자를 대상으로 한 지원을 통해 유아문화예술교육 효과를 제고하고자 한다(문화체육관광부, 2021. 5: 41). 또한 자료를 전산화하고 우수 교육과정을 선별하여 적극적으로 확산하며 보도자료 배포, 브랜드 홍보 등으로 인지도를 강화시킬 계획을 하고 있다(문화체육관광부, 2021. 5: 41).

다) 지역사회 중심의 놀이혁신 확산 사업

2018년 아동실태조사에 따르면 우리나라 아동의 관계적 결핍(여가, 친구·가족과의 활동 등)이 높은 수준인 것으로 나타났으며 2019년 10월 유엔 아동권리위원회는 아동의 놀이시간이 매우 부족하고 안전한 무료 시설이 충분하지 않은 점을 심각하게 우려한다고 표명하였다(보건복지부, 2020a: 9). 이에 2019년 5월 포용국가 아동정책에 놀이혁신 과제를 포함하였고, 그해 6월 지역 놀이문화 활성화를 위한 민·관·학 전문가 회의 이후 12월 '놀이혁신위원회'가 출범하였다(보건복지부, 2020a: 9). 2020년 2월 공모사업 지자체 설명회를 개최하고 5월 최종 10개 시군구를 놀이혁신 선도지역으로 선정하여 놀이사업 추진 역량을 강화하고 선도지역 간 네트워크 구축을 위하여 선도지역-놀이서비스 제공기관(활동가)-중앙자문단 교육 워크숍을 개최 후 놀이혁신 선도지역 사업을 시작하였다(보건복지부·아동권리보장원·연세대학교, 2020: 14-15). 코로나19로 실제 사업은 9개 시군구에서 시행되었으며, 초등학생을 중심으로 사업을 진행하였다(아동권리보장원, 2020: 24;

보건복지부·아동권리보장원·연세대학교, 2020: 15, 30, 44, 64).

〈표 Ⅱ-1-1〉 놀이혁신 선도지역 사업소개

번호	지역	사업	놀이
1	서울 은평구	노는 은평, 크는 아이	소그룹 연령별 맞춤형 체험 놀이
2	경기 시흥시	시흥 아이「제대로」딴짓(놀이) 프로젝트	우리 마을 가까운 곳, 쉽게할 수 있는 놀이(신체활동, 바깥놀이 중심)
3	경기 안산시	안산형 놀이문화 조성 프로젝트	전지구와 우리 마음의 주제를 주제(재난, 안전, 다문화)로 야외 팝업놀이
4	광주 남구	지역사회기반 마을놀이지원서비스 '톡톡톡 또래숲'	우리 마을 가까운 곳, 쉽게 할 수 있는 놀이(신체활동, 바깥놀이 중심)
5	부산 남구	아동 손수, 순수 놀이프로젝트(놀이탐험, 똑!똑!똑! 놀이페스티벌, 맘껏놀~자)	골목, 숲 활용 동네 프로그램, 팝업 놀이터, 놀이캠프. 놀이키트 활용 비대면 놀이
6	부산 동구	'이바구 놀이터' 아이 키우기 좋은 젊은 동구를 위한 놀이 활동 지원 서비스	골목, 숲 활용 동네 프로그램, 팝업 놀이터, 놀이캠프. 놀이키트 활용 비대면 놀이
7	인천 동구	필이 통하는 놀이혁신으로 아동의 행복 찾기	숲에서 함께 하는 놀이
8	전북 전주	야호 전주 다함께 놀자	자연, 예술, 자유가 아동 및 부모와 함께 어울린 놀이
9	충남 홍성군	놀이 문화 혁신 사업'I 신나 YOU'	국내 및 세계의 놀이 활동가들과 놀이 활동

자료: 보건복지부·아동권리보장원·연세대학교(2020). 놀이혁신 선도지역 학술회의(콘퍼런스) 지역에 아동의 놀이권을 채우다. pp. 16-18을 재구성함.

사업 시행과 더불어 놀이환경 및 집단별 놀이인식 실태조사와 지자체 내 전문가 집단별 FGI, 중앙자문단 및 중앙놀이혁신협의회 운영, 지자체 선도지역 사업 결과 분석, 우수·확산 모형 및 지표 개발 등의 다면적 결과를 도출하였다(아동권리보장원, 2020: 23).

보건복지부는 향후계획에 대하여 2021~2022년에는 놀이혁신 선도지역 지자체 사업 수행 유지, 우수·발전 사례 경험 공유, 추가 놀이모델 개발과 함께 지역사회에서 놀이사업 기획·운영 등에 자율성을 줄 수 있는 포괄적인 지자체 지원이 필요함으로 예산 확보에 노력한 후, 2023~24년에는 선도지역 외 지자체의 자발적인 놀이혁신 참여가 이루어지고 2025년부터 놀이혁신사업이 전국적으로 확산될 것이라고 밝혔다(보건복지부·아동권리보장원·연세대학교, 2020: 18).

2) 지방자체단체 사업

지방자치단체 사업은 17개 시·도의 제2차 지역문화진흥시행계획 자료를 토대로 제1차 성과 내용과 제2차 계획 내용 중 전통놀이와 관련된 사업을 검토하여 정리하였다. 17개 시·도의 제2차 지역문화진흥시행계획 자료를 검토한 결과, 6개 시·도 자료에 '전통놀이', '전통문화'와 관련된 내용이 있었다.

서울특별시에서는 2천년 역사문화도시 서울의 다양한 자원을 활용하여 시민 향유 기회를 확대하면서 글로벌 문화경쟁력을 강화하는 것을 제2차 지역문화진흥시행계획의 추진과제 중 하나로 설정하였다(서울특별시, 2020. 7: 21). 특히 역사문화재를 활용한 시민참여 행사에 전통놀이 체험행사를 포함하였다(서울특별시, 2020. 7: 21).

부산광역시에서는 제1차 지역문화진흥시행계획에 따라 지역문화 가치 발굴을 위해 전통문화체험관(2016년), 부산전통예술관(2018년)에 개관하였다(부산광역시, 2020. 6: 4). 제2차 지역문화진흥시행계획에서도 전통성 강화를 위한 문화자산의 체계적 관리를 추진과제로 설정하였다(부산광역시, 2020. 6: 11). 부산광역시는 무형문화재의 현대적 계승을 위해 전수 위주의 사업에서 현대화·다양화를 통한 공감사업으로 확장할 계획이며, 전문가 및 문화기획자와의 협업으로 전통의 현대적 변용 등의 활용방안을 모색하고 있다(부산광역시, 2020. 6: 11).

대구광역시에서는 전통문화에 대한 인식 전환으로 개성 있는 지역문화를 부상시키고자 특색 있는 지역문화의 미래자산화를 제2차 지역문화진흥시행계획으로 설정하였다(대구광역시, 2020: 40). 대구광역시는 전통민속 공연, 체험행사, 지역 축제에 전통문화와 연계된 스토리텔링을 추가하여 단순행사가 아닌 지역을 발전시키는 미래자산으로 개발할 계획을 구상하고 있다(대구광역시, 2020: 40-41).

충청북도에서는 제2차 지역문화진흥시행계획으로 충북만의 특성이 살아있는 문화를 발굴하여 자연과 문화가 융합한 힐링 관광지 조성을 구상하고 있다(충청북도, 2020. 7: 15). 충북 대표 구곡 9선(청주, 제천, 보은, 괴산, 단양지역)의 관광벨트화를 통해 명승 경관 조성, 편의 시설물 설치 등의 단위사업을 체계적으로 일원화시킬 계획이다(충청북도, 2020. 7: 16). 충청북도는 시설물 설치 계획 중 하나로 전통놀이체험관 설치를 포함하고 있다(충청북도, 2020. 7: 16).

전라북도에서는 제2차 지역문화진흥시행계획으로 문화유산의 생활화를 통해 지역발전과 연계하여 활용하는 방안을 추진하고 있다(전라북도, 2020: 31). 전라북

도는 문화유산의 현대적 활용을 위해 전통놀이 현대화 체험, 이야기할머니, 판소리 귀명창 양성, 정월대보름 민속행사, 필봉마을 굿축제 등 생활화 사업과 문화재를 활용한 체험 관광사업 및 문화유산 활용공간 조성사업 등을 지원할 계획이다(전라북도, 2020: 32).

경상북도에서는 제1차 지역문화진흥시행계획에 따라 마을별 전통놀이 등 문화자원 복원 및 활용을 위해 울진군 수토사 뱃길 재현행사, 영주시 전통 마당놀이 보존·육성·활성화, 안동시 들썩 탈춤교실 운영, 경산시 자인 단오제 개최 사업을 추진하였다(경상북도, 2020: 46). 경상북도는 제2차 지역문화진흥시행계획으로 경북형 문화(시군별 전설, 시조신화, 설화, 판소리, 민요, 전통공예 등 고유 문화예술자원)를 발굴하여 현대적으로 활용하는 방안을 추진하고 있다(경상북도, 2020: 278).

〈표 Ⅱ-1-2〉 지방자체단체 전통놀이 관련 사업

구분	사업내용
서울[1]	• 역사문화재 활용 관광자원화로 시민 향유기회 확대 – 서울소재 궁궐에서 문·무과 과거시험 재현하여 역사문화향유 증대(무관등재 시험 실기 재현, 무예시연, 어린이·외국인 골든벨, 전통놀이 체험 등 시민참여 행사 진행)
부산[2]	• 지역문화 가치 발굴 – 전통문화체험관('16), 부산전통예술관('18) 등 전통문화체험 및 관광상품화 • 무형문화재의 현대적 계승 – 무형문화재 공개행사, 축제 등 공연 활성화로 대중성 확보 – 전통과 명품의 프로그램 개발로 국제 관광상품 개발
대구[3]	• 특색 있는 지역문화의 미래자산화 – 전통문화와 연계된 스토리텔링을 통해 단순행사가 아닌 지역을 발전시키는 미래자산으로 개발
충청북도[4]	• 충북 자연-문화 융합 힐링 관광지 조성: 충북 대표 구곡 9선(청주, 제천, 보은, 괴산, 단양지역) 관광벨트화 – 청주, 제천, 괴산, 단양 지역에 전통놀이체험관 설치 예정
전라북도[5]	• 문화유산의 생활화 – 문화유산의 현대적인 활용을 위한 생활화 사업(전통놀이 현대화 체험, 이야기할머니, 판소리 귀명창 양성, 정월대보름 민속행사, 필봉마을 굿축제 등)을 발굴하여 지원하고, 문화재를 활용한 체험 관광사업 추진 • 문화유산 활용공간 – 순천향교 전통문화단지 조성, 동학농민혁명 성지화 사업 등
경상북도[6]	• 경북형 문화 발굴 및 현대적 활용 – 경북문화를 바탕으로 한 마을재생·활용·해외교류 확대 지원 – 전통과 현대를 결합한 콘텐츠 제작

자료: 1) 서울특별시(2020. 7). 문화시민도시 서울: 제2차 서울특별시 문화진흥시행계획(2020~2024). p. 21 내용을 토대로 작성함.

2) 부산광역시(2020. 6). 부산광역시 제2차(2020~2024) 지역문화진흥 시행계획. p. 4, p. 11 내용을 토대로 작성함.
3) 대구광역시(2020). 포용과 혁신의 지역문화: 제2차 대구광역시 문화진흥시행계획(2020~2024). pp. 40-41 내용을 토대로 작성함.
4) 충청북도(2020. 7). 도민이 함께 행복한 일상속의 문화: 제2차 충청북도 문화진흥시행계획(2020~2024). pp. 15-16 내용을 토대로 작성함.
5) 전라북도(2020). 우리가 만들고, 더불어 누리는 전북문화: 제2차 전라북도 지역문화진흥 시행계획(2020~2024). p. 32 내용을 토대로 작성함.
6) 경상북도(2020). 제2차 경상북도 지역문화진흥시행계획(2020~2024). p. 278 내용을 토대로 작성함.

라. 정책동향 관련 시사점

본 절에서는 놀이문화와 전통놀이 관련 정책 및 사업의 동향을 고찰하였다. 고찰한 내용을 토대로 얻은 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 지역사회 주도의 놀이문화 확산을 위한 정책과 사업이 진행되고 있었다. 지역사회 내에서 다양한 놀이 공간 및 프로그램을 확대하여 아동이 놀이할 수 있는 환경을 조성하려는 정책적 방향성을 확인할 수 있었다.

둘째, 놀이문화와 전통놀이 관련 정책에서는 유아를 포함한 아동의 놀이 기회 보장을 강조하였으나 실제 진행되는 사업은 초등학생을 대상으로 진행되는 경우가 많았다. 놀이 경험의 축적이 중요하다는 것을 고려하여 중앙정부사업 및 지방자체단체 사업은 기획 단계부터 사업대상의 범위에 유아를 포함할 필요가 있다.

셋째, 지방자치단체의 전통놀이 관련 사업에서는 지역문화 가치 발굴 및 지역문화의 생활화와 미래자산화를 강조하면서 전통놀이와 전통문화의 현대적 변용 등을 모색하였다. 사업내용에는 전통놀이 체험에 관한 사항이 많았는데 체험이 일회성 행사가 되지 않기 위해서는 다양한 지역주민의 연령을 고려하여 생활 속에서 여러 방식으로 전통놀이를 접할 수 있게 지원하는 세심한 운용이 필요하다.

2. 선행연구

가. 유아놀이문화

전통적으로 농경사회였던 한국사회의 놀이문화는 경쟁을 통한 재미를 극대화하면서도 다수가 함께 즐기기 위한 요소가 주를 이루었는데 이는 공동체의 화합을 중요시하는 문화적 가치가 반영된 결과라 할 수 있다(박일우·기정희·민주식·최매

목·박연숙, 2014: 99). 과거 우리 놀이는 공동체성, 제의성, 축제성을 띠고 있어 마을 사람들이 함께 모여 마을의 풍년과 안녕을 기원하며 축제를 열 때 활용되었다(박일우 외, 2014: 35). 유아의 놀이도 이러한 놀이의 공동체적 실천이 투영되어 가족 및 지역 구성원들에게 놀이를 배우고 알려주면서 함께 즐기는 요소가 강하였다(박일우 외, 2014: 95). 전통사회에서 유아놀이는 다양한 세대와 공동체를 형성하며 세대를 이어주는 역할을 했다.

현대에도 놀이는 있으며, 유아는 다양한 놀이를 한다. 다만 유아들이 다양한 지역사회 구성원들과 함께 어울려 즐겁게 노는 문화는 찾기가 어려운 실정이다. 김동관과 홍난숙(2020: 155)은 골목과 함께 놀이문화도 사라졌다고 언급하였다. 예전에는 시골뿐만 아니라 도시에서도 아이들의 놀이터인 골목에서 인원과 나이를 가리지 않고 함께 놀이가 이루어졌던 반면 주거 문화의 변화와 조기 교육의 열풍으로 현재는 골목이 사라지면서 아이들이 뛰어놀 공간도, 함께 어울렸던 놀이문화도 없어졌다는 것이다(김동관·홍난숙, 2020: 155). 유아기 놀이의 세대별 변화를 연구한 김성원과 권미량(2015: 278)은 유아의 놀이 장소가 자연에서 실내(만 50~80대: 산, 들, 바다, 냇가, 만 30~40대: 빈 공터와 골목, 만 20대: 가정 또는 유아교육기관)로 바뀌면서 놀이형태도 동네 사람들과 함께 하는 놀이에서 혼자놀이로 변했다고 밝혔다. 유아 어머니 350명을 대상으로 설문조사를 실시한 조숙인 외(2017)의 연구에서도 유아는 집에서 놀이하는 비율이 78.6%였으며, 정적 놀이 활동을 선호하는 것으로 조사되었다(조숙인 외, 2017: 96-97, 120). 이러한 현대 유아놀이의 변화 양상은 유아놀이문화를 확산하기 위해 공동체적 실천이 반영된 전통놀이를 활용하는 것에 의미를 부여한다.

나. 전통놀이의 개념

전통은 “어떤 집단에서 지난 시대에 형성되어 계통을 이루어 전해 내려오는 사상이나 관습, 행동 등의 양식”을 뜻한다(교육과학기술부, 2009: 4). 최영성, 진경환과 최공호(2009: 4-5)는 문화적 정체성, 역사적 지속성, 현실적 가치가 동시에 충족되어야 전통이라 할 수 있다고 강조하였다. 전통은 옛것에 근거를 두면서도 시대적 요구에 따라 새로운 형식으로 변화할 때 단절되지 않고 지속해서 이어지는 것이라 할 수 있다(최영성 외, 2009: 6-7). 유혜령(2001: 158)도 전통은 가장 가

까운 일상의 삶 속에 있으면서 우리의 의식 속에 살아있는 것이라고 주장하였다.

전통놀이는 사회적 신념과 가치를 놀이형식을 통해 후세에 전하는 일종의 문화 프로그램이다(교육부, 1993: 5). 유혜령(2001:160-161)은 전통놀이를 시대와 상황 속 인간의 모습과 지혜, 세계관, 갈등, 화해의 이야기가 침전된 의미의 산물이라고 정의하면서 유아의 전통놀이가 결국 유아의 생활사라는 것을 강조하였다.

신동주(1998: 1)는 전통놀이를 "옛날부터 일반적으로 행해지면서 민간에 의해 전승되어 오는 여러 가지 놀이"라고 기술했으며, 임연진 외(2015: 6)는 전통놀이를 "한국적 정서와 가치관을 자연스럽게 익혀 유아의 전인적 발달을 돕는 중요한 매체"라고 정의하였다. 문미옥과 문명희(2015: 398)는 전통놀이란 "오랜 시기 동안 공유한 전통사상과 신념 가치관뿐 아니라 의식주, 음악, 미술, 춤 등 모든 정신문화와 물질문화가 융합된 문화 복합체"로 문화 정체성 정립을 위한 필수 요소라고 주장하였다. 김재우(2020: 10)는 전통놀이의 다양한 정의를 바탕으로 전통놀이가 "우리 민족 고유의 지혜가 깃들어 있는 가치 있는 놀이로 긴 역사와 함께 전승되어 온 전통성, 역사성, 고유성, 지속성을 지닌 생명력 있는 우리 민족의 놀이문화"라고 개념화하였다. 백운학과 김경아(1997: 173)는 전통아동놀이를 "정신적, 물질적, 신체적인 면과 아울러 민족적인 특이한 요소들로 구성되어 아동들 사이에서 행해져 온 놀이"라고 정의하였다. 윤소영과 김효정(2008: 10)은 놀이의 주체와 분포의 문제를 명확히 하면서 전통놀이를 "예로부터 전승되어진 모든 놀이 중에 주체의 문제는 민간과 양반, 아이와 어른을 모두 포함하고, 분포의 문제는 향토와 중앙 모두를 포함하며, 하나의 놀이형식으로 정착되어 후대에 계속 이어지는 놀이"로 정의하였다.

선행연구자들의 전통놀이에 관한 정의를 정리하면, 전통놀이란 옛날부터 행해지면서 후대까지 전승된 우리 민족 고유의 지혜가 담긴 여러 가지 놀이를 의미한다. 따라서 유아나 아동이 즐길 수 있는 전통놀이는 예로부터 유아와 아동 사이에서 행해지면서 후대까지 전승된 우리 선조들의 지혜가 담긴 여러 가지 놀이라고 개념화할 수 있다.

다. 전통놀이의 특성

성인이 아닌 아동을 대상으로 하는 전통놀이의 특성을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 전통아동놀이는 대부분 순수놀이로 놀이 자체가 목적이다(백운학·김경아,

1997: 191). 유혜령(2001: 164)도 전통아동놀이는 본질적 측면에서 '재미'가 핵심을 이룬다고 강조하였다.

둘째, 전통아동놀이는 대부분 집단놀이이다(이은화 외, 2001: 127). 백운학과 김경아(1997: 183)는 아동의 전통놀이가 아동 스스로 형성한 집단놀이로 대부분 행해졌는데 이러한 놀이의 형태가 전통사회에서 아동이 가정 밖 놀이 세계를 스스로 개척하고 확대한 산물로 볼 수 있다고 평가했다. 문미옥과 문명희(2015: 398)도 전통놀이의 놀이방식이 대부분 사람과 사람이 어울리는 형태라고 기술하였다. 오세복과 남희은(2000: 100)도 전통놀이의 우수성을 언급하며 전통놀이는 또래끼리 집단으로 어울려 놀면서 서로를 배려해 주며, 자발적이기에 놀이하면서 신명이 난다고 하였다.

셋째, 전통놀이는 실내놀이보다 실외놀이가 많다(이은화 외, 2001: 128). 백운학과 김경아(1997: 183)의 연구에서도 전통아동놀이를 장소별로 분류했을 때 실내놀이가 29개이고, 실외놀이가 100개로 조사되었다.

넷째, 놀잇감은 자연물이거나 자연물을 이용하여 제작되었다(이은화 외, 2001: 130). 유해령(2001: 165)도 전통아동놀이의 상당수가 농경사회의 생활소품과 자연 사물을 놀잇감으로 삼았다고 기술하였다. 백운학과 김경아(1997: 192)는 전통아동놀이가 놀이도구가 필요 없는 경우가 많으며 필요하더라도 돌멩이 같은 자연물 또는 깨진 기왓조각이나 사금파리 등 폐품을 이용한 놀이가 대부분이라고 언급하였다. 문미옥과 문명희(2015: 398)도 전통놀이가 다양한 자연물을 놀잇감의 소재로 하며 놀이규칙을 개방적이고 창조적으로 변화시켜 놀이하는 특성이 있다고 하였다.

다섯째, 아동의 전통놀이는 흥을 돋우는 노래를 수반한 놀이가 많은데 특히 놀잇감이 없는 경우 놀이하면서 노래를 불렀던 것으로 파악된다(이은화 외, 2001: 131). 이은화 외(2001: 131) 연구에서 분석한 78개의 전통아동놀이 중 45개 놀이가 노래와 함께 놀이를 즐겼던 것으로 나타났다.

여섯째, 놀이명칭이나 방법이 지역별로 다양하다(이은화 외, 2001: 130). 고누놀이의 경우, 경기지방에서는 '고누', '고니', '꼬니'로, 전남지방에서는 '꼬누'로 불린다(이은화 외, 2001: 130). 정형호 외(2019: 77)도 사방치기가 산간마을부터 섬마을까지 두루 분포하는 놀이인데 명칭만도 20여 개이며, 놀이방법도 다양하다고

기술하면서 이는 전통놀이가 역동적이면서도 창의적인 놀이라는 것을 보여주는 좋은 예라고 강조하였다.

라. 전통놀이의 교육적 효과

전통놀이의 교육적 효과는 전통놀이와 유아발달과의 관계를 살펴본 연구가 주를 이루었다. 전통놀이와 유아발달과의 관계는 사회정서발달, 신체 및 운동발달, 인지발달 측면에서 연구가 수행되었다.

송순옥과 김진영(2015: 72)은 전통놀이를 활용한 신체활동과 유아의 행복감 및 사회적 유능감 간의 관계를 살펴보았다. 연구결과를 살펴보면, 유아가 함께 어울리는 전통놀이를 활용한 신체활동은 유아의 행복감과 사회적 유능감에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다(송순옥·김진영, 2015: 85). 최민수와 남유선(2015: 257)의 연구에서도 전통놀이를 통한 신체활동은 유아의 행복감을 증가시켰으며, 인성 함양에도 긍정적인 것으로 보고되었다. 신명숙과 류점숙(2003: 46-47)은 전통놀이(비석치기, 윷놀이, 고누놀이)가 5세 유아의 사회성 발달에 미치는 영향을 살펴보았는데 전통놀이는 5세 유아의 협동성, 타인이해성, 자율성, 또래간 상호작용에 긍정적인 영향을 미쳤다. 집단 전통놀이 활동이 만 4세 유아의 사회성 및 정서지능에 미치는 영향을 살펴본 진영미와 박향아(2016: 221)의 연구에서도 집단 전통놀이 활동은 사회적응, 사회순응, 자기감정조절, 대인관계, 자기인식 및 표현, 타인인식능력 발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

김보라와 이승연(2019: 245)은 전통놀이 신체활동이 유아의 일상적 스트레스 및 신체활동 즐거움에 미치는 영향을 알아보았다. 연구결과를 살펴보면, 전통놀이에 기초한 신체활동은 만 4세 유아의 비난/공격적 상황에서의 스트레스와 불안/좌절감 스트레스를 감소시켰으며, 자신감, 재미, 협동심 증진에 긍정적 효과가 있었다(김보라·이승연, 2019: 253). 윤옥주와 유연옥(2010: 221, 223)의 연구에서도 전통놀이 신체활동은 유아의 기본운동능력을 향상시켰으며, 창의적 신체표현(리듬감, 표현력, 신체조절력, 동작 아이디어 산출)에 긍정적인 영향을 주었다. 나승희(2013: 317-318)의 연구에서는 전통놀이 활동이 유아의 기초체력(근력, 근지구력, 순발력, 평형성, 유연성)을 높였으며, 주의집중력을 높이는 것으로 나타났다.

전영선, 류경희와 심성경(2014: 143)은 전통놀이의 도구와 방법을 재구성하여

고안한 창의적 전통놀이를 만 5세 유아에게 실시하여 유아의 창의성과 대인문제 해결력에 미치는 영향을 살펴보았다. 연구결과에 의하면, 창의적 전통놀이는 만 5세 유아의 창의성(유창성, 융통성, 독창성, 상상력)에 긍정적인 영향을 미쳤으며, 대인문제 해결력(대안적 해결사고, 결과예측 사고)을 높였다(전영선 외, 2014: 157-158). 유승연과 김숙자(2017: 24)의 연구에서도 바깥놀이 시간의 언어적 상호작용을 통하여 재구성한 전통놀이 신체표현 활동이 유아의 유창성, 융통성, 독창성과 상상력을 증가시키는 것으로 나타났다.

마. 전통놀이에 대한 인식

전통놀이에 대한 인식은 유아교사와 부모를 대상으로 연구되었다. 정말숙과 임혜수(2015: 111)는 유아교사와 부모를 대상으로 전통놀이에 대한 인식, 전통놀이 실행에 대한 어려움, 전통놀이 활성화를 위한 욕구를 조사하였다. 연구결과를 살펴보면, 교사와 부모는 유아교육기관에서 전통놀이가 '대체로 필요하다'고 가장 많이 응답했으며, 필요한 이유로 교사는 '고유문화에 대한 자긍심과 민족성을 계승해야 하기에'라는 응답이 가장 많았고, 부모는 '건전한 놀이문화를 형성할 수 있기에'라는 응답이 가장 많았다(정말숙·임혜수, 2015: 117). 전통놀이 활용의 어려움과 관련하여 교사와 어머니는 '사전지식이나 자료 불충분'으로 활용하기 어렵다고 가장 많이 응답한 반면, 아버지는 '실시하는 장소 제약'이라는 응답이 가장 많았다(정말숙·임혜수, 2015: 119). 유아와 전통놀이를 활용한 빈도에서는 교사와 부모 모두 '연 2~3회'라고 응답한 비율이 가장 높았으며, 전통놀이를 하는 시기에서는 교사의 경우 '명절 등 특별한 기간'이라는 응답이 가장 많았고, 부모는 '놀이시간'이라는 응답이 가장 많았다(정말숙·임혜수, 2015: 119). 전통놀이를 활성화시키는 방안과 관련하여 교사는 '국가 수준의 수준별 전통놀이 프로그램 개발과 보급 활성화'가 필요하다고 가장 많이 응답했으며, 부모는 '학부모 참여프로그램이나 가정과의 연계, 협력'이 필요하다는 응답이 가장 많았다(정말숙·임혜수, 2015: 121).

김순자와 김희태(2010)는 유아교사를 대상으로 전통놀이에 대한 인식을 조사하였다. 연구결과를 살펴보면, 경력이 많은 유아교사가 전통놀이에 관심이 더 많은 것으로 나타났으며, 전통놀이를 활성화하기 위해서는 '교사 연수 및 교육기회 강화'가 필요하다는 응답이 가장 많았다(김순자·김희태, 2010: 393). 조사대상 유아

교사들은 전통놀이의 지도 방법을 잘 모를뿐더러 알고 있는 전통놀이 종류 수가 적은 것으로 조사되었다(김순자·김희태, 2010: 393). 신동주(1998: 8)의 연구에서도 전통놀이 관련 자료 부족과 전통놀이에 대한 지식 부족이 유아교사로 하여금 현장에서 전통놀이를 시행하기 어렵게 만드는 것으로 나타났다.

바. 전통놀이의 활성화 및 현대화

전통놀이 활성화 관련 정책연구에는 윤소영·김효정(2008)의 연구와 장세길·신지연(2016)의 연구가 있다. 윤소영과 김효정(2008: 4)은 전통놀이를 활용하여 여가문화 콘텐츠를 개발하고 이를 활용하기 위한 정책방향을 교육 및 산업적 측면으로 구분하여 제안하였다. 윤소영과 김효정(2008: 73-74)은 국민들의 건전한 여가문화정착을 극대화하기 위해서는 전통놀이의 특성인 자연친화성, 주체성, 자립성, 평등성, 생산성, 대면성, 대동성을 잘 활용해야 한다고 주장하였다.

장세길과 신지연(2016: 5)은 전라북도 전통놀이의 현황을 파악하여 이를 보존, 계승, 활용하기 위한 정책방향과 추진과제를 모색하였다. 전라북도 전통놀이 현황과 관련된 정책수립 시사점으로 장세길과 신지연(2016: 60-61)은 무형문화재로 전통놀이를 인식해야 하고, 전통놀이만을 대상으로 한 종합진흥계획 수립 및 지역 전통놀이 자원에 대한 체계적 조사가 필요하며, 보존과 계승 전략 없이 활용에 집중하는 불균형을 지양하면서 전통놀이 진흥사업 성공사례를 만드는 것과 함께 지자체-교육청-전승단체-대학과 연구기관의 협력체계 구축이 필요하다고 주장하였다. 전라북도 전통놀이 진흥전략에서 장세길과 신지연(2016: 83)은 전통놀이에 대한 세대별 접근방식이 달라야 함을 강조하며 유아의 경우 한민족의 가치를 체험할 수 있도록 전통놀이 교육콘텐츠를 개발하여 교육적 효과에 집중할 필요가 있다고 제안하였다.

전통놀이의 현대화와 관련하여 박향아, 김영숙, 전경희와 김애자(2001: 2)는 경남지역 전통놀이인 고성 오광대놀이, 남해선구 줄끗기 놀이, 밀양백중놀이를 활용하여 유아용 컴퓨터 게임화를 모색하였다. 유아용 전통놀이 컴퓨터 게임을 현장에 적용한 결과를 살펴보면, 유아교사들은 전통놀이 교재 부족 문제를 동영상으로 해결할 수 있었고, 전통놀이를 간접 체험하면서 유아들에게 우리 놀이에 대해 흥미롭게 전할 수 있었으며, 이러한 시대적 흐름에 적합한 컴퓨터 게임화 작업을 원하는

것으로 나타났다(박향아 외, 2001: 15). 박향아 외(2001: 18)는 전통놀이를 컴퓨터 게임으로 활용하기 위해서는 유아교육 현장 및 유아의 생활과 조화롭게 전통놀이를 재구성할 필요가 있으며 유아의 연령, 발달, 흥미, 상호작용 등을 고려한 통합적 접근이 이루어져야 한다고 제시하였다.

정미식(2021: 5)은 아동의 전통놀이를 중심으로 의미와 양상을 고찰하여 문화콘텐츠 개발방안을 고찰하였다. 정미식(2021: 184)은 전통아동놀이가 공동의 놀이를 통해 아동에게 긍정적 자아개념과 공동체 의식을 함양할 수 있다고 강조하였다. 전통아동놀이 프로그램화와 관련하여 정미식(2021: 177)은 지역의 역사와 문화 안에서 자생적으로 발생한 전통놀이를 문화콘텐츠로 개발하여 재창조할 필요가 있다고 역설하였다.

이은화(1990: 141)는 전통놀이의 유아교육 현장 적용을 위해 전통적 집단놀이인 윷놀이, 비석치기, 연날리기의 교육적 가치를 분석하고 놀이방법을 유아 연령별로 검증하였다. 검증한 결과를 토대로 이은화(1990: 171)는 유아교육 현장에서 전통놀이를 계절이나 명절에 국한하여 실시하는 대신 학습의 주제와 관련된 내용 및 활동으로 형태를 바꾸어 적용할 필요가 있으며, 놀이방법을 유아발달에 적합하게 수정하여 풍부한 놀이 활동이 유아에게 제공될 수 있는 환경을 만들어야 한다고 제안하였다. 여전히 유아교육·보육 현장에서 전통놀이가 특정 계절이나 명절에 일시적 행사로 활용되는 것을 고려할 때 이은화(1990: 171)의 제안은 이 시점에도 의미하는 바가 있다.

〈표 Ⅱ-2-1〉 전통놀이 활성화 및 현대화 관련 선행연구

구분	연구영역	활성화 및 현대화 방향
박향아 외 (2001)[1]	현대화	• 유아교육현장 상황을 고려하여 재구성한 전통놀이로 접근 • 유아의 생활과 조화롭게 재구성 • 유아 연령, 발달, 흥미, 상호작용 등을 고려한 통합적 접근(전통놀이 컴퓨터 게임 제작과정에서 전통놀이, 유아교육, 게임 및 컴퓨터 그래픽 기능 등과 관련된 다학문적 전문가 협력체계 구성 필요)
윤소영·김효정 (2008)[2]	활성화	• 교육적 측면 – 정규수업의 커리큘럼으로 활용, 창의성 개발을 위한 클럽활동 지원, 전통놀이 지도자 교육의 제도화, 전통놀이를 활용한 '놀이창의대회' 개최, 현장체험학습과의 연계, 전통놀이 '온라인 박물관' 설치 • 산업적 측면 – 온라인 게임으로 활용, 전통놀이를 활용한 관광 상품 제작, 보드게임용 상품으로 개발

구분	연구영역	활성화 및 현대화 방향
이은화 (1990)[3]	활성화	• 전통놀이를 교육 활동 소재로 발굴 • 전통놀이의 현장 적용을 위해 놀이도구, 놀이 방법 등을 유아발달에 적합하게 수정 • 전통놀이를 학습의 주제와 관련된 내용과 활동으로 형태를 바꿔 폭넓게 적용
장세길·신지연 (2016)[4]	활성화	• 생활화 및 대중화 • 문화관광 자원화 • 세대별 접근방식 차별화 • 전통놀이 보존-계승-활용의 생태계 구축 • 국가사업화 추진
정미식 (2021)[5]	현대화	• 전통놀이 프로그램의 문화 자원 인식 • 문화콘텐츠 개발을 통한 전통놀이의 재창조 • 아동 중심 전통놀이와 문화콘텐츠의 연계

자료: 1) 박향아 외(2001). 경남지역 전통놀이의 유아용 컴퓨터 게임화의 방향 모색. p. 18 내용을 토대로 작성함.
2) 윤소영·김효정(2008). 전통놀이를 활용한 여가문화 콘텐츠 개발방안 및 정책방향. pp. 76-87 내용을 토대로 작성함.
3) 이은화(1990). 전통 놀이의 유아교육현장 적용을 위한 연구. p. 171 내용을 토대로 작성함.
4) 장세길·신지연(2016). 전라북도 전통놀이 진흥전략 구상연구. pp. 83-87 내용을 토대로 작성함.
5) 정미식(2021). 한국전통놀이의 문화콘텐츠 개발 연구-아동 놀이를 중심으로. p. 171, p. 176, p. 180 내용을 토대로 작성함.

사. 선행연구 관련 시사점

본 연구에서는 유아놀이문화와 전통놀이에 관한 선행연구를 고찰하였다. 선행연구를 통한 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 전통사회에서 유아놀이는 놀이의 공동체적 실천이 투영되어 다양한 세대와 공동체를 형성하며 세대를 이어주는 역할을 하였다. 놀이의 가치와 중요성을 전 세대가 공유하며 유아놀이문화를 확산하기 위해 전통놀이를 활용할 필요가 있다.

둘째, 전통놀이는 재미가 핵심을 이루면서도 대부분 집단놀이로 사람과 사람이 어울리는 놀이이다. 실외놀이가 많고, 일상에서 쉽게 구할 수 있는 자연물을 이용한 놀이가 많다. 전통놀이는 놀이방법도 다양한 역동적이면서도 창의적인 놀이기도 하다. 이와 같은 전통놀이의 장점은 유아놀이 다양화와 확장을 위한 좋은 소재가 될 수 있다.

셋째, 전통놀이는 유아의 사회정서발달, 신체 및 운동발달, 인지발달 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 전통놀이의 교육적 효과가 유아교육·보육기관과 가정에서 발현될 수 있도록 유아, 교사, 부모를 위한 지원이 필요하다.

넷째, 선행연구에서 유아교사와 부모는 우리 문화에 대한 자긍심 함양과 건전한

놀이문화 형성을 위해 전통놀이가 필요하다고 인지하고 있으나 전통놀이에 대한 지식 및 자료의 부족으로 일상생활에서 전통놀이를 제대로 활용하지 못하는 것으로 나타났다. 이는 유아교육·보육 현장과 가정에서 전통놀이를 쉽게 즐길 수 있도록 정보 및 자료를 지원할 필요가 있다는 것을 시사한다.

다섯째, 전통놀이의 활성화 및 현대화를 위해서는 기관 간의 협력체계 구축이 필요하다. 협력체계 구축 속에서 전통놀이의 세대별 접근방식을 차별화할 필요가 있다. 특히 유아를 위한 전통놀이는 유아발달에 적합하게 수정하여 풍부한 놀이 활동이 유아에게 제공될 수 있도록 놀이 환경을 세심하게 구성할 필요가 있다.

Ⅲ

전통놀이 현황 및 활용실태

01 전통놀이 현황

02 지역사회 기반시설별 전통놀이 활용실태

03 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태

04 가정에서의 전통놀이 활용실태

Ⅲ. 전통놀이 현황 및 활용실태

본 장에서는 전통놀이 현황 및 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이 활용실태를 파악하였다. 본 연구에서 전통놀이는 “두 세대 이상 유아와 아동들 사이에서 행해지면서 전해진 우리 선조들의 지혜가 담긴 여러 가지 놀이”를 의미한다. 전통놀이 현황에서는 본 연구에서 수집한 전통놀이 목록을 바탕으로 지역별 전통놀이와 유아를 위한 전통놀이에 대해 정리하였다. 지역사회에서의 전통놀이 활용실태는 전자자료를 토대로 전통놀이 기반시설에서의 활용 측면을 검토했으며, 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태는 유치원과 어린이집을 대상으로 시행한 설문조사 결과를 정리하였다. 가정에서의 전통놀이 활용실태는 선행연구 결과를 통해 파악하였다.

1. 전통놀이 현황

가. 지역별 전통놀이

지역별 전통놀이는 문헌과 전승자료를 토대로 수집한 전통놀이를 지역별로 분류하여 분석하였다. 분석 내용에는 놀이시기, 놀이성별, 놀이규모, 놀이장소, 놀이도구 유무가 포함되었으며, 지역은 서울·경기권, 강원·충청권, 경상권, 전라권, 제주도로 구분하였다. 수집한 전통놀이 목록은 〈부록 5〉에 제시하였다.

1) 서울·경기권 전통놀이

서울·경기권 전통놀이는 총 145종이 수집되었다. 수집된 서울·경기권 전통놀이의 특성을 살펴보면, 놀이시기는 일상놀이가(88종) 세시놀이(57종) 보다 많았고, 남아놀이(69종)가 혼성놀이(44종)나 여아놀이(32종)에 비해 많은 것으로 나타났다. 집단놀이(86종)가 개인(28종), 상대놀이(67종) 보다 많았으며, 실외에서 진행하는 놀이가 114종으로 대다수를 차지하였다. 수집한 서울·경기권 전통놀이 145

종 중 놀잇감을 이용하는 놀이가 105종인 것으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-1-1〉 서울·경기권 전통놀이 특성

단위: 종

놀이시기		놀이성별			놀이규모			놀이장소			놀이도구 유무	
세시	일상	남아	여아	혼성	개인	상대	집단	실내	실외	실내외	있음	없음
57	88	69	32	44	28	67	86	13	114	18	105	40

주: 1) 수집한 서울·경기권 전통놀이는 총 145종임.
2) 놀이규모는 중복응답
자료: 본 연구에서 수집한 전통놀이 결과를 토대로 작성함.

2) 강원·충청권 전통놀이

강원·충청권 전통놀이는 총 262종으로 지역별로 살펴본 전통놀이 중 가장 많은 종류의 놀이가 수집되었다. 강원·충청권 전통놀이의 특성을 살펴보면, 놀이시기는 일상이(196종) 세시(66종)보다 많았고, 혼성놀이(126종)가 많았다. 놀이규모는 집단 형태가 많았으며(178종), 놀이장소는 실외가 192종, 실내외가 47종으로 놀이가 거의 실외에서 진행되는 것으로 나타났다. 수집한 강원·충청권 전통놀이 중 놀잇감을 사용하는 놀이가 151종이었고, 놀이도구가 없는 놀이가 111종이었다.

〈표 Ⅲ-1-2〉 강원·충청권 전통놀이 특성

단위: 종

놀이시기		놀이성별			놀이규모			놀이장소			놀이도구 유무	
세시	일상	남아	여아	혼성	개인	상대	집단	실내	실외	실내외	있음	없음
66	196	81	55	126	53	107	178	23	192	47	151	111

주: 1) 수집한 강원·충청권 전통놀이는 총 262종임.
2) 놀이규모는 중복응답
자료: 본 연구에서 수집한 전통놀이 결과를 토대로 작성함.

3) 경상권 전통놀이

경상권의 전통놀이는 총 165종이 수집되었다. 수집된 경상권 전통놀이를 살펴보면, 역시 일상놀이(119종)가 세시놀이(46종) 보다 많은 것으로 나타났으며, 놀이규모도 집단놀이(101종)가 많았다. 실외놀이(실외: 132종, 실내외: 20종)가 주를 이루었으며 놀잇감을 활용한 놀이(128종)가 많았다. 경상권은 특히 혼성놀이(70

종)와 남아놀이(63종)가 비슷하게 수집되었던 반면 여아놀이(32종)가 상대적으로 다른 지역에 비해 적은 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-1-3〉 경상권 전통놀이 특성

단위: 종

놀이시기		놀이성별			놀이규모			놀이장소			놀이도구 유무	
세시	일상	남아	여아	혼성	개인	상대	집단	실내	실외	실내외	있음	없음
46	119	63	32	70	32	60	101	13	132	20	128	37

주: 1) 수집한 경상권 전통놀이는 총 165종임.
2) 놀이규모는 중복응답
자료: 본 연구에서 수집한 전통놀이 결과를 토대로 작성함.

4) 전라권 전통놀이

전라권 전통놀이는 총 159종이 수집되었다. 전라권 전통놀이 역시 일상놀이(109종)가 세시놀이(50종) 보다 많았으며, 경상권 전통놀이와 유사하게 놀이성별에 있어서 혼성놀이(62종)와 남아놀이(59종)에 비해 여아놀이(38종)가 비교적 적은 것으로 나타났다. 놀이규모는 다른 지역과 동일하게 집단(109종)이 많았으며, 놀이장소 역시 실외(실외: 125종, 실내외: 19종)가 대부분이었다. 수집한 전라권 전통놀이 159종 중 놀잇감을 이용하는 놀이는 105종인 것으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-1-4〉 전라권 전통놀이 특성

단위: 종

놀이시기		놀이성별			놀이규모			놀이장소			놀이도구 유무	
세시	일상	남아	여아	혼성	개인	상대	집단	실내	실외	실내외	있음	없음
50	109	59	38	62	40	70	109	15	125	19	105	54

주: 1) 수집한 전라권 전통놀이는 총 159종임.
2) 놀이규모는 중복응답
자료: 본 연구에서 수집한 전통놀이 결과를 토대로 작성함.

5) 제주도 전통놀이

제주도 전통놀이는 총 43종이 수집되었다. 제주도 전통놀이는 상대놀이가(26종) 개인놀이(11종), 집단놀이(16종)보다 많은 것이 특징적으로 나타났다. 제주도의 전통놀이도 일상놀이(28종)가 세시놀이(17종)보다 많았다. 놀이성별에서는 혼성놀이

(25종)가 남아, 여아놀이(각 9종)보다 많았고, 실외놀이(실외: 35종, 실내외: 4종)가 대부분을 차지하는 등 다른 지역과 비슷한 양상을 보였다. 수집한 제주도 전통놀이 43종 중 놀잇감을 이용하는 놀이는 30종인 것으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-1-5〉 제주도 전통놀이 특성

단위: 종

놀이시기		놀이성별			놀이규모			놀이장소			놀이도구 유무	
세시	일상	남아	여아	혼성	개인	상대	집단	실내	실외	실내외	있음	없음
15	28	9	9	25	11	26	16	4	35	4	30	13

주: 1) 수집한 제주도 전통놀이는 총 43종임.
2) 놀이규모는 중복응답
자료: 본 연구에서 수집한 전통놀이 결과를 토대로 작성함.

6) 지역별 전통놀이의 특징

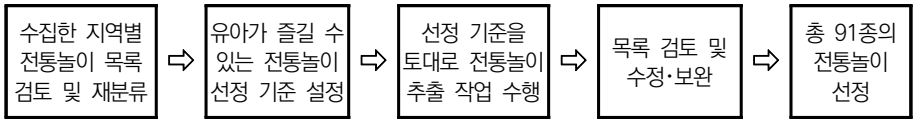
본 연구에서는 문헌과 전승자료를 토대로 서울·경기권 전통놀이 145종, 강원·충청권 전통놀이 262종, 경상권 전통놀이 165종, 전라권 전통놀이 159종, 제주도 전통놀이 43종을 수집하였다. 지역별 전통놀이의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

성인이 아닌 아동이 즐겼던 놀이라는 특성상 전국적으로 유사한 놀이가 많았다. 놀이형태에서는 놀잇감 놀이가 많이 수집되었으며, 대부분 자연물을 가지고 노는 놀이였다. 자연물을 가지고 노는 놀이가 많다 보니 실외에서 행해지는 놀이가 많았다. 명절이나 절기보다 일상에서 행해지는 놀이가 많았으며, 여아놀이에 비해 남아놀이나 혼성놀이가 많은 것으로 조사되었다. 놀이규모에서는 개인놀이에 비해 상대놀이나 집단놀이가 많은 것으로 나타났다. 놀이규모가 상황에 따라 다양하게 변용될 수 있다는 것도 전통놀이의 특징이었다.

나. 유아를 위한 전통놀이

수집된 지역별 전통놀이 목록을 가지고 전통놀이 활동가·연구자, 보육전문가 등과 함께 유아가 즐길 수 있는 전통놀이 선정 작업을 진행하였다. 선정 작업은 [그림 Ⅲ-1-1]과 같이 진행되었다.

[그림 Ⅲ-1-1] 유아가 즐길 수 있는 전통놀이 선정 협동작업



유아가 즐길 수 있는 전통놀이 선정을 위한 기준은 다음과 같이 설정하였다. 첫째, 본능이 발휘되는 놀이이다. 본능은 가르치지 않아도 구현되는 능력을 의미한다. 구체적인 놀이로는 쫓고 쫓기는 활동이 중심인 놀이, 숨고 찾는 활동이 중심인 놀이, 자기를 표현하는 활동이 중심인 놀이가 이에 해당한다. 대표적인 예로는 얼음땡, 숨바꼭질, 소꿉놀이 등이 있다. 이런 놀이는 대부분 놀이 방법이 간단할 뿐만 아니라 연령에 상관없이 즐거움을 주는 특징을 가지고 있다.

둘째, 놀이 방법이 간단한 놀이이다. 놀이 방법이 간단하고 주위에서 쉽게 놀이 도구를 구할 수 있는 놀이가 이에 해당한다. 대표적인 예로는 두꺼비집놀이가 있다. 모래밭에서 손등에 모래를 얹고 두드려 집을 만드는 활동인 두꺼비집놀이는 누구나 쉽게 따라서 할 수 있기에 세대를 거쳐 널리 행해진 놀이이다.

셋째, 상상력을 발휘하기에 적당한 놀이를 포함하였다. 만 3세부터 유아는 환상의 세계가 확장되어 상상놀이에서 큰 진전을 이루게 된다(Hughes, 2012: 97). 따라서 놀이도구에 거짓 의미를 붙여 실제 상황이라고 여기는 활동은 놀이와 연결하여 적용하기에 좋다. 대표적인 놀이에는 풀각시 놀이, 기차놀이, 꽃따기 등이 있다. 유아의 발달단계를 고려하여 '사물-대인-상황'의 가작화 놀이로도 접근이 가능한 전통놀이를 포함하였다.

넷째, 놀이 기술을 변형하기 쉬운 놀이이다. 이에 해당하는 놀이에는 제기차기, 공기놀이, 비석치기, 구슬치기, 굴렁쇠, 자치기 등이 있다. 공기놀이의 경우, 유아는 공기를 위로 올리고 받는 것이 어렵기에 코끼리 공기나 바보 공기 같은 쉬운 종류로 변형하여 진행할 수 있다. 비석치기도 거리를 가깝게 하는 등 방법의 변형이 가능하다.

이러한 기준을 바탕으로 문헌을 통해 수집한 전통놀이 목록(부록 5) 중 유아가 직접 또는 방식을 다양화하여 즐길 수 있는 놀이를 선정하였다. 선정된 놀이는 총 91종으로, 놀이형식이나 전개 방식이 거의 같은 놀이지만 도구의 변화와 다른 놀이명칭으로 나눠진 놀이는 하나의 놀이로 분류하여 구분하였다.

〈표 Ⅲ-1-6〉 수집한 전통놀이 목록에서 추출한 유아에게 적합한 전통놀이

구분	목록 번호	전통놀이명		놀이도구
1	3	숨기고 찾기	가락지찾기	반지
	41		공숨기기	공
	168		물건찾기(콩숨기기놀이)	콩, 물건
	185		반지받기	반지
	208		보물찾기	보물
	270		신발찾기놀이	신발
	318		이파리찾기	나뭇잎
	339		종지놀이, 종지돌리기	종지
	368		콩심기놀이, 콩숨기기	콩, 물건
	386		풀감추기, 풀숨기기, 풀치기	나뭇잎
	394		풍감놀이, 풍계묻이, 반지찾기	보물
2	234	소꿉 놀이	선생님놀이	아이
	238		소꿉놀이, 소꿉장난, 흙밥놀이	돌조각, 그릇조각
	253		솥걸기	없음
	266		신랑놀이	없음
	14		각시놀이, 풀각시놀이, 곤각시만들기, 풀능개각시	풀잎
	320		인형놀이	인형, 종이, 헝겊
3	235	산가지	성냥개비 놀이	성냥개비
	224		산가지, 산가지놀이	산가지
4	1	사방 치기	1.2.3.4	망(돌)
	119		돌차기, 사방치기, 먹자놀이, 목자놀이, 목자치기	돌
	380		팔방놀이	씨
5	167	문놀이	문 빠져나가기	없음
	82		남대문놀이, 대문놀이	없음
	121		동대문열기	없음
6	158	모래성	모래성 쓰러뜨러기	모래
	159		모래뺏기	모래, 나무막대
7	128	두꺼비집 놀이	두꺼비집놀이, 두꺼비집짓기	흙, 모래
	163		묘만들기놀이	모래, 흙
	413		흙집 짓기	흙, 모래
8	101	닭살이	닭과 솔개	없음
	102		닭살이	없음
	104		닭잡기	없음
	115		들고양이놀이	없음
	242		소리개놀이	없음
	282		씨리꼭구대	없음
	283		씩잡기	없음

구분	목록 번호	전통놀이명		놀이도구
9	38	달팽이 놀이	골뱅이놀이	없음
	100		달팽이놀이	없음
	118		돌아잡기	없음
10	97	다리셈	다리뺏기놀이	없음
	98		다리봅기, 다리헤기, 한다리인다리, 이거리 저거리 각거리, 행경놀이	없음
11	8	가위 바위 보	가위바위보, 구리구리가위바위보	없음
	9		가위바위보하나빼기	없음
	16		감자싹놀이	없음
12	212	까막 잡기	봉사놀이, 봉사잡기, 봉사살이, 소경놀이, 장님놀이, 판수놀이	수건
	90		눈가리고 이름 묻기	없음
	91		눈가리고찾기	없음
13	324	풀놀이	잎새 따기	나뭇잎
	284		아카시아 잎 따기	아카시아 잎
	389		풀놀이	풀잎
	390		풀놀이, 풀싸움	풀
	393		풀배겨루기	배(나무)
	72		꽃술싸움, 꽃씨름, 꽃싸움	꽃
	73		꽃찾기	없음
	80		나뭇잎따기	나뭇잎
14	39	공기 놀이	공기놀이, 공기받기	공기
	201		병아리까기	돌
	354		짜게받기	돌
	367		콩돌	콩
	140		많이 공기	공기돌
	336		조가비받기	조개껍데기
15	17	강강 술래	강강술래, 매지 따는 놀이	없음
	34		고사리따기	없음
	67		꼬리따기놀이, 꼬리잡기, 산찌띠기	없음
16	48	굴렁쇠	굴렁쇠굴리기	굴렁쇠
	112		도롱태굴리기	굴렁쇠
17	193	호드기	버들피리. 버들피리불기	버들가지
	404		호드기불기, 호딧기 불기	버드나무잎
18	251	팔씨름	손씨름	없음
	381		팔씨름	없음
19	2	8자놀이		없음
20	6	가마말타기		없음
21	7	가마타기, 가마싸움		없음
22	23	거북이놀이		없음

구분	목록 번호	전통놀이명	놀이도구
23	28	고누, 고누두기, 고니, 꼰자	고누판, 말
24	33	고무줄놀이	고무줄
25	37	고추먹고 맴맴	없음
26	40	공놀이	공, 막대기
27	45	구슬치기, 구슬놀이	구슬
28	51	그림자놀이	없음
29	52	그림자밟기	없음
30	58	기차놀이	새끼줄
31	66	꼬리달기놀이	없음
32	92	눈싸움(雪)	눈
33	93	눈싸움(눈겨룸)	없음
34	103	닭싸움, 깨금발싸움, 깨금싸움	없음
35	113	독장수놀이	아기
36	127	두 발 가위바위보	없음
37	132	딱지치기	딱지
38	135	땅따먹기, 땅빼앗기, 땅재먹기	돌
39	141	말꼬리잇기, 말놀이	없음
40	150	맞띠기	없음
41	160	목마타기, 목마태우기	없음
42	164	무궁화 꽃이 피었습니다	없음
43	165	묵찌빠	없음
44	173	물수제비, 물치기놀이, 팔매치기	돌
45	174	물싸움	없음
46	176	물총놀이	물총
47	181	바람개비, 바람개비돌리기	종이, 못, 대나무
48	187	발씨름	없음
49	203	보리쌀	없음
50	213	봉선화물들이기	봉선화
51	214	비누방울만들기	비누방울
52	215	비석치기, 비사치기, 딴치기, 강치기	돌
53	216	비행기날리기	종이비행기
54	223	사람뺏기놀이, 우리집에 왜 왔니	없음
55	244	손가락찌르기	없음
56	246	손바닥치기	없음
57	247	손뼉치기, 쎄쎄쎄	없음
58	248	수건돌리기, 손수건떨어뜨리기	손수건
59	249	손수건당기기	손수건
60	257	수수께끼놀이, 시끼질음	없음
61	258	수수대 안경만들기	수숫대

구분	목록 번호	전통놀이명	놀이도구
62	259	숨바꼭질, 숨기장난	없음
63	264	시소놀이	시소
64	267	신발따먹기	신발
65	269	신발짝던지기	신발
66	274	실뜨기	실
67	275	실패굴리기	실패
68	281	썰매타기	썰매
69	286	앉은뱅이	없음
70	289	어깨동무	없음
71	291	얼음 물방초놀이	없음
72	295	여우놀이, 여우잡기	없음
73	317	이어달리기	없음
74	327	잠자리잡기	잠자리채, 거미줄
75	334	제기차기, 쪽기차기	제기
76	338	종이배띄우기	종이배
77	340	죽마놀이, 대말	대나무
78	342	줄넘기	줄(새끼줄)
79	344	줄씨름	줄
80	347	지남철(자석) 놀이	없음
81	355	짧은 줄넘기	줄(새끼줄)
82	356	쫄기접시놀이	사금파리, 돌
83	360	차차차	없음
84	366	코코코코	없음
85	370	콩쥐팥쥐	없음
86	371	콩집기	콩, 집게
87	375	토끼풀놀이	토끼풀
88	376	투호, 투구놀이	투호
89	382	팥(콩)주머니받기	콩, 주머니
90	383	팽이돌리기, 팽이치기	팽이, 줄
91	412	흙뺏기	모래, 흙

주: 목록번호는 본 연구에서 수집한 전통놀이 목록(부록 5) 번호임.
자료: 본 연구에서 작성한 자료임.

2. 지역사회 기반시설별 전통놀이 활용실태

본 절에서는 지역사회에서의 전통놀이를 기반시설에서의 활용 측면에서 파악하였다. 지역사회의 문화기반시설 중 전통놀이를 경험할 수 있는 기반시설을 중심으로 전통놀이가 어떻게 활용되고 있는지를 조사하였다. 전통놀이 관련 기반시설에

는 전통놀이 전용공간, 박물관/역사관/예술관, 민속촌/한옥마을, 지방문화원, 기타 기반시설(공원, 광장, 문화센터 등)이 포함되었으며, 전통놀이 관련 기반시설의 프로그램/행사 내용을 바탕으로 기반시설별 특성을 분석하였다.

가. 전통놀이 전용공간

전통놀이를 상시체험할 수 있는 전용공간으로 대표적인 곳은 '우리놀이터 마루달'이다. 마루달에서는 유아부터 성인까지 다양한 연령의 사람들이 실내와 실외에서 전통놀이를 즐길 수 있으며, 전문인력에 의해 운영되는 교육, 캠프, 이벤트 등이 운영되고 있다(표 Ⅲ-2-1). '우리놀이터-고양'과 '우리놀이터-경주'는 문화체육관광부와 한국공예디자인문화진흥원이 일상 속에서 전통놀이를 되살리기 위해 조성한 전통놀이 문화공간으로 공공이용시설 내 유휴공간을 활용하였다(대한민국 정책브리핑, 2021. 8. 17). 우리놀이터-고양은 고양어린이박물관 1층 카페테리아와 관람객 쉼터를 전통놀이 체험공간으로 만들었으며, 2층 전시실 일부도 IT 융복합형 전통놀이 공간으로 조성하였고, 우리놀이터-경주는 경주엑스포대공원 1층 새마을 쉼터를 우리놀이마당으로 꾸몄다(대한민국 정책브리핑, 2021. 8. 17). 이러한 전통놀이 문화공간의 운영은 전통놀이 콘텐츠를 집에서도 즐기고 싶다는 이용자들의 요구로 가족의 놀이를 지원하는 사업으로도 연계되었다(대한민국 정책브리핑, 2021. 8. 17).

'삼정자 전통놀이공원'은 전통놀이를 위한 공원이다. 삼정자공원 내에 있는 삼정자 전통놀이공원은 마음껏 뛰어놀 수 있는 공간과 건전한 놀이문화 보급을 위해 2008년 9월에 완공되었다[4]. 전통놀이공원에는 전통놀이 31종의 유래와 방법이 안내판으로 설명되어 있으며, 해당 전통놀이를 할 수 있도록 놀이 환경이 조성되어 있다.

〈표 Ⅲ-2-1〉 전통놀이 전용공간 행사/프로그램 예시

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
경기	고양어린이박물관 우리놀이터-고양[1)]	• 전통놀이 문화공간 시범 조성사업 - 산가지, 고누, 화가투, 쌍륙, 남승도, 팽이, 주령구, 공기, 실뜨기 등을 현대적 콘텐츠로 개발하여 운영

4) 디지털창원문화대전 홈페이지, 삼정자 전통놀이공원. http://changwon.grandculture.net/changwon/toc/GC02202118 (2021. 7. 13. 인출).

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
		• 정보기술(IT) 융·복합형 전통놀이 공간 – 팽이마당, 자유마당
전북	우리놀이터 마루달[2]	• 전통놀이 전용 문화공간 • 상시체험, 교육, 캠프, 이벤트(우리놀이 이야기 보따리꾼, 전주한옥마을 스탬프투어 등) 운영 – 고누, 쌍륙, 저포, 투호 등 판놀이, 비석치기, 팽이치기, 딱지치기, 제기차기, 고무줄놀이, 세시풍속 그림 화가투, 풀놀이, 구연동화와 융합한 그네뛰기, 국악과 융합한 실꾸리놀이, 미술과 융합한 땅뺏기놀이/윷놀이/딱지치기, 신체놀이 활동과 융합한 오감발달 신체놀이 등
경북	경주엑스포대공원 우리놀이터-경주[3]	• 전통놀이 문화공간 시범 조성사업 – 산가지, 고누, 화가투, 쌍륙, 남승도, 팽이, 주령구, 공기, 실뜨기 등을 현대적 콘텐츠로 개발하여 운영
경남	삼정자 전통놀이공원[4]	• 전통놀이 31종을 선정하여 유래와 방법 안내(안내판) 및 체험 – 가마타기, 개뼈다귀놀이, 고누놀이, 공기놀이, 구슬치기, 긴줄넘기, 깃대쓰러뜨리기, 꼬리잡기, 꽃찾기, 네둠벙놀이, 달팽이놀이, 두꺼비집짓기, 땅따먹기, ㄹ자놀이, 말타기, 망줍기, 몫잡기, 문놀이, 비석치기, 수건돌리기, 스무고개놀이, 십자돌기, 쌀보리놀이, 앉은뱅이놀이, 얼음땡놀이, 여우놀이, 오징어놀이, 자치기, 제기차기, 38선놀이, 8자놀이

자료: 1) 문화체육관광부 블로그, 도란도란 문화놀이터. https://blog.naver.com/mcstkorea/222473142195 (2021. 8. 24. 인출).
2) 한국전통문화전당·우리놀이터 마루달(2021). 우리놀이터 마루달 2020년도 운영 성과집. pp. 6-7, pp. 10-16, pp. 28-29 내용을 토대로 작성함.
3) 문화체육관광부 블로그, 도란도란 문화놀이터. https://blog.naver.com/mcstkorea/222473142195 (2021. 8. 24. 인출).
4) 디지털창원문화대전 홈페이지, 삼정자 전통놀이공원. http://changwon.grandculture.net/changwon/toc/GC02202118 (2021. 7. 13. 인출).

나. 박물관

2020년 1월 1일 기준, 전국 박물관은 총 897개이며, 인구 백만 명 당 시설 수로 보면 제주가 96.9개, 강원 64.2개, 전남 33.7개 순으로 많은 것으로 조사되었다(문화체육관광부, 2020c: 23). 박물관(역사관, 예술관 등 포함)에서의 사업이나 프로그램을 살펴본 결과, 전통놀이 관련 자료 전시 및 체험 활동이 진행되는 것으로 나타났다. 박물관에서 진행되는 전통놀이는 어린이를 대상으로 할 경우, 주로 초등학생을 대상으로 했으며, 일회성 체험 활동이 주를 이루었다.

〈표 Ⅲ-2-2〉 전통놀이 관련 박물관 행사/프로그램 예시

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
서울	국립민속박물관 어린이박물관[1]	• 초등학생 중심의 전통놀이 활용 교육활동 – 민속놀이 꾸러미: 딱지, 팽이, 제기, 공기놀이 4종의 추억의 민속놀이로 구성 • 정월대보름 맞이-AR로 즐기는 민속놀이
서울	롯데월드 민속박물관[2]	• 전통놀이마당 – 조선시대 악기와 무기를 전시, 전통혼례행사 • 전통공예체험(전통문화 교육 프로그램) – 전통체험교실(신라시대 및 고려시대 전시장: 절구, 지게, 투호, 다듬이, 윷놀이 등); 창의체험 프로그램(한지공예, 나무공예 등)
서울	몽촌역사관[3]	• 꿈마을 전통놀이 체험교실: 쌍륙놀이, 산가지, 활쏘기, 고누놀이 등
서울	돈의문박물관마을[4]	• 골목놀이: 공기놀이, 고무줄놀이, 비눗방울, 실뜨기, 사방치기 등
경기	아해박물관[5]	• 전통놀이체험 특별기획전시 – 전통놀이로 하는 문·사·철(문학·사회·철학) 꿈의학교 • 체험교육 프로그램: 방패연, 쌍줄다리기, 팽이탐험 등
경기	수원전통문화관[6]	• 예절 교육 프로그램(단체)에 전통놀이 포함 • 전통놀이체험, 전통체험: 세시풍속, 북새통 프로그램
경기	청암민속박물관[7]	• 전통민속공예체험 • 민속놀이: 널뛰기, 제기차기, 그네타기, 투호놀이 등
강원	속초시립박물관[8]	• 세시풍속 및 문화체험 – 설날, 단오, 한가위, 동지에 맞춰 윷놀이, 널뛰기, 제기차기, 팽이차기, 그네뛰기, 민속놀이 등 행사 진행 – 북한 민속예술(사자탈 만들기, 사물놀이 등), 만들기(장승, 솟대 등), 야외 체험(죽마타기, 굴렁쇠 굴리기, 투호 등)
충북	국립청주박물관 어린이박물관[9]	• 문화재 속 놀이 이야기 – 씨름, 그네타기, 널뛰기, 그림 속 놀이찾기 등 놀이형 전시 체험
충북	괴산농업역사박물관[10]	• 전통놀이체험 – 투호놀이, 널뛰기, 윷놀이, 제기차기, 굴렁쇠, 팽이치기 등
충남	백제군사박물관[11]	• 전통문화체험: 국궁, 승마, 백제문화 체험
충남	충청남도 역사박물관[12]	• 현장체험학습 프로그램 중 실내·외 전통놀이 – 실내: 윷, 쌍육, 고누, 승경도, 공기놀이 등 – 실외: 죽방울, 굴렁쇠, 투호, 딱지치기, 팽이 등
충남	당진합덕수리 민속박물관[13]	• 전통놀이문화체험: 연, 팽이, 썰매, 민속악기, 씨름, 윷놀이 등
경북	안동시립 민속박물관[14]	• 전통놀이체험(전통공예체험) – 도자기공예, 한지공예, 전통매듭공예, 금속공예, 전통음식 만들기
경북	청송민속박물관[15]	• 민속자료 전시 – 내부: 절기별 세시풍속, 농경문화(농촌 생활용품, 농기구 등) – 외부: 주막, 물레방아, 연자방아, 솟대 등
경북	김천민속예술관[16]	• 전통놀이체험: 도자기, 목공예, 연 만들기 등 도자기와 공예 체험

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
경남	국립김해박물관 어린이박물관[17]	• 전통 가야마을 문화체험: 따뜻한 보금자리와 생활, 바다를 건넌 가야 사람, 가야 대장간(철제품 만들기), 가야공작소(비치된 교구 체험)
경남	진주어린이박물관[18]	• 전통문화 전시 '도란도란 시간여행': 어린이 생활 유물 관람, 근현대 어린이놀이 체험, 교복 체험, 문방구 체험
울산	울산대곡박물관[19]	• 전통놀이체험: 고누놀이, 죽방울놀이 배우기 등 • 세시풍속 체험행사: 입춘, 설날, 정월대보름, 추석 등
부산	부산전통예술관[20]	• 전수교육: 목전각 만들기, 동래 전통연 만들어 날리기 등
전북	국립익산박물관[21]	• 어린이날 전통놀이마당 – 윷놀이, 제기차기, 투호, 팽이치기, 굴렁쇠 굴리기
광주	국립광주박물관 어린이박물관[22]	• 전통놀이 및 전통문화체험: 도자기 만들기/꾸미기, 타임캡슐 남기기, 문화재를 느낄 수 있는 신체놀이
제주	제주민속자연사 박물관[23]	• 전통문화체험(설맞이 및 추석 명절 민속체험) • 전통민속놀이(윷놀이, 팽이치기, 제기차기, 공기놀이, 비석치기, 딱지치기 등), 송편 만들기 프로그램

자료: 1) 국립민속박물관 어린이박물관 홈페이지. https://www.kidsnfm.go.kr/nfmkid/index.do (2021. 8. 31. 인출).
2) 롯데월드 민속박물관 홈페이지, 전통공예체험. https://adventure.lotteworld.com/museum/edu-program/craft/list.do (2021. 8. 31. 인출).
3) 몽촌역사관 홈페이지, 교육프로그램 안내. http://baekjemuseum.seoul.go.kr/dreamvillage/contents.jsp?mpid=SDM0201000000 (2021. 8. 31. 인출).
4) 돈의문박물관마을 홈페이지, 전시 및 프로그램, 아해로 골목놀이. http://dmvillage.info/bbs/workshop.sub.php?ri_id=8 (2021. 9. 2. 인출).
5) 아해박물관 홈페이지, 체험교육프로그램. http://www.ahaemuseum.org/bbs/board.php?bo_table=education1 (2021. 8. 31. 인출).
6) 수원문화재단 홈페이지, 수원전통문화관 프로그램. https://www.swcf.or.kr/?p=201 (2021. 7. 13. 인출).
7) 양주시 문화관광 홈페이지, 청암민속박물관. https://www.yangju.go.kr/tour/contents.do?key=845 (2021. 8. 31. 인출).
8) 속초시립박물관, 세시풍속 및 문화체험. https://www.sokchomuse.go.kr/main (2021. 8. 31. 인출).
9) 국립청주박물관 어린이박물관, 전시. https://cheongju.museum.go.kr/child/contents.do?key=154 (2021. 8. 31. 인출).
10) 충북일보(2018. 07. 29). 공무원도 잘 모르는 괴산농업역사박물관. https://www. inews365.com/news/article.html?no=546765 (2021. 8. 31. 인출).
11) 백제군사박물관 홈페이지, 체험시설. https://www.nonsan.go.kr/museum/html/sub03/0302.html (2021. 8. 31. 인출).
12) 충청남도역사박물관, 현재 프로그램. http://museum.cihc.or.kr/museum/biz/biz_0201.do (2021. 8. 31. 인출).
13) 디지털당진문화대전, 당진합덕수리민속박물관. http://dangjin.grandculture.net/dangjin/toc/GC06401188 (2021. 8. 31. 인출).
14) 안동민속박물관 홈페이지. https://www.andong.go.kr/fm/contents.do?mId=0505000000 (2021. 8. 31. 인출).
15) 디지털청송문화대전, 청송민속박물관. http://cheongsong.grandculture.net/cheongsong/toc/GC06801114 (2021. 8. 30. 인출).
16) 디지털김천문화대전, 김촌민속예술관. http://gimcheon.grandculture.net/gimcheon/dir/GC03201270 (2021. 8. 30. 인출).
17) 국립김해박물관, 어린이박물관. https://gimhae.museum.go.kr/kr/html/sub02/0204.html (2021. 8. 30. 인출).

18) 진주어린이박물관 홈페이지, 어린이 프로그램.
https://jcm.or.kr/jjcm/exhibition/special.php (2021. 8. 30. 인출).
19) 울산대곡박물관 홈페이지. https://www.ulsan.go.kr/s/dgmuseum/main.ulsan (2021. 8. 30. 인출).
20) 부산전통예술관, 전수교육.
https://www.btac.co.kr/BoardExecute.do?pageid=BOARD00005 (2021. 8. 31. 인출).
21) 국립익산박물관, 행사.
https://iksan.museum.go.kr/kor/html/sub03/0302.html?mode=V&mng_no=79 (2021. 8. 31. 인출).
22) 국립광주박물관 어린이박물관 홈페이지.
https://gwangju.museum.go.kr/child/sub02_01.do (2021. 8. 30. 인출).
23) 제주민속자연사박물관 홈페이지, 교육행사.
http://www.jeju.go.kr/museum/edu/schedule.htm (2021. 8. 30. 인출).

다. 민속촌/한옥마을

민속촌/한옥마을에서는 공간적 특성을 살려 전통놀이를 실내 또는 실외에서 프로그램이나 상시체험 활동으로 할 수 있는 것으로 나타났다. 민속촌/한옥마을에서 할 수 있는 전통놀이에는 팽이치기, 고누놀이, 윷놀이, 투호놀이, 굴렁쇠 굴리기 등이 있는 것으로 조사되었다. 유아 대상 지원사업을 제외하고는 민속촌/한옥마을에서 운영하는 프로그램은 초등학생 이상을 대상으로 하는 체험 활동이었다.

〈표 Ⅲ-2-3〉 전통놀이 관련 민속촌/한옥마을 행사/프로그램 예시

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
서울	남산골 한옥마을[1)]	• 전통체험프로그램 – 남산골 전래놀이(6세 이상): 전통팽이와 고누놀이, 윷놀이
경기	김포아트빌리지 한옥마을[2)]	• 경기 유아문화예술교육 지원사업 – 공모를 통해 김포 관내 유치원/어린이집을 선정하여 진행 – 교육프로그램에 전통놀이 포함(길쌈놀이, 버나놀이, 대문놀이를 응용한 한삼놀이 등)
경기	한국민속촌[3)]	• 전통놀이체험, 민속행사 – 상시체험: 그네뛰기, 윷놀이, 투호놀이
강원	강릉오죽한옥마을[4)]	• 체험프로그램 – 저포놀이, 승경도놀이, 고누놀이
제주	제주민속촌[5)]	• 전통놀이체험, 전통문화공간 – 민속놀이 체험: 굴렁쇠 굴리기, 윷놀이, 투호놀이, 그네타기, 팽이치기

자료: 1) 남산골 한옥마을 홈페이지, 전통체험 프로그램, 2021 남산골 전통체험. https://www.hanokmaeul.or.kr/ko/h/exp/2021-%EB%82%A8%EC%82%B0%EA%B3%A8-%EC%A0%84%ED%86%B5%EC%B2%B4%ED%97%98 (2021. 8. 31. 인출).
2) 김포문화재단 홈페이지, 주요사업, 교육사업(2020 경기 유아문화예술교육 지원사업 "옛 이야기가 있는 한옥놀이터"). https://www.gcf.or.kr/main/?mc_code=1212 (2021. 8. 31. 인출).
3) 한국민속촌 홈페이지, 체험마당, 민속놀이.
https://www.koreanfolk.co.kr/event/experience_folkgame.asp (2021. 8. 31. 인출).

4) 강릉오죽한옥마을 홈페이지, 체험프로그램. 전통놀이 체험.
https://ojuk.gtdc.or.kr/public/dzdocument.php?xch=experience&xid=experience_traditionalgame (2021. 8. 31. 인출).
5) 제주민속촌 홈페이지, 이용안내. 민속체험 안내.
https://jejufolk.com/pages.php?p=4_7_1_1 (2021. 8. 31. 인출).

라. 지방문화원

2020년 1월 1일 기준, 전국 지방문화원은 총 230개이며, 지역별로는 경기도가 31개소가 가장 많았고, 지역별 인구 백만 명 당 시설수는 전남이 11.77개로 가장 많은 것으로 나타났다(문화체육관광부, 2020c: 32). 지방문화원은 "지역문화의 진흥을 위한 지역문화사업을 수행"하기 위해 설립된 법인이다(지방문화원진흥법 제2조). 지방문화원 사업에는 지역문화의 계발·보전 및 활용, 지역문화의 발굴·수집·조사·연구 및 활용, 지역문화의 국내외 교류, 지역문화행사의 개최 등 지역문화 창달을 위한 사업, 지역문화 활성화를 위한 컨설팅 지원 사업, 문화예술교육 사업 등이 있다(지방문화원진흥법 제8조). 지방문화원에서의 전통놀이는 대부분 정원대보름행사, 단오행사, 지역전통문화 행사·축제에서 활용되었다. 지방문화원 행사와 축제에서의 전통놀이 체험도 재현 형식이 많았으며 주로 성인을 대상으로 하였다.

〈표 Ⅲ-2-4〉 전통놀이 관련 문화원 행사 예시

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
서울	강남문화원[1]	• 강남국악예술단 정기공연: 마당놀이, 창극 • 정월대보름행사
서울	도봉문화원[2]	• 전통문화교육 우리문화유적지를 찾아서 – 문화유적지 답사를 통한 전통문화 탐방
경기	오산문화원[3]	• 지역전통문화 행사 – 정월대보름 행사, 오산독산상 문화제, 우리 고장 전통문화 체험행사 등
경기	부천문화원[4]	• 전통놀이문화 프로그램 – 24절기에 맞는 전래놀이와 놀잇감 만들기(쥐불놀이, 쌩쌩이, 팽이, 딱지 만들기) • 한옥체험마을, 전통혼례, 전통음식체험
경기	양주문화원[5]	• 전통놀이체험, 민속행사 – 정월 대보름맞이 고유 민속놀이 한마당, 전통혼례, 찾아가는 문화유산 등 지역문화와 역사 체험 행사 개최
강원	삼척문화원[6]	• 전통놀이행사 – 삼척정월대보름제, 전통혼례, 전통 너와마을 문화체험, 관례, 계례 등 전통 축제와 행사 개최

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
충북	충주문화원[7]	• 전통놀이행사 – 사물놀이 경연대회, 우리소리 경연대회 – 솟대문화제: 사물놀이 공연, 솟대세우기
충남	당진문화원[8]	• 전통민속놀이 재현 행사 – 공연: 볏가리대세우기, 지신밟기, 길놀이 등 – 참여: 민속줄다리기, 연날리기, 윷놀이, 팽이치기, 투호던지기, 제기차기 등
충남	논산문화원[9]	• 지역문화제 정월 대보름맞이 민속 한마당 – 널뛰기, 외줄타기, 윷놀이, 굴렁쇠 굴리기, 팽이치기, 제기차기, 쥐불놀이, 연날리기 등 민속놀이 체험
충남	공주문화원[10]	• 전통놀이행사 및 체험 – 제기만들기, 부채만들기, 전통놀이(씨름, 투호던지기, 널뛰기, 굴렁쇠 굴리기, 윷놀이, 제기차기, 줄다리기, 자치기, 그네뛰기 등), 전통무예 익히기 등
경북	안동문화원[11]	• 정월대보름 달맞이 행사 – 민속놀이체험(읍면동 윷놀이대회, 제기차기, 투호, 지신밟기, 액막이굿, 풍물공연, 쥐불놀이), 달집태우기 • 안동민속축제
경북	김천문화원[12]	• 정월대보름축제, 단오절 민속놀이 – 정월대보름 달맞이 행사, 전통혼례, 단오 민속 줄다리기
경북	울진문화원[13]	• 전통놀이행사 성류문화제 – 성류 제향 – 전시 및 체험: 도자기 물레 체험, 짚풀공예 등 – 문예 및 공연: 달념세놀이, 12령 바지게꾼 마당극 등 – 부대행사: 다도체험, 풍물한마당 공연 등
경남	마산문화원[14]	• 전통문화행사 – 마산문화축제: 문화학교발표공연, 역사문화초청 특별강연회, 문화유산 사진전 등 – 창원시장기타기 만날제 민속놀이 대회: 추석 2일 후 놀이, 투호놀이, 제기차기, 비석치기 경기
울산	울주문화원[15]	• 전통놀이행사 – 화전놀이: 화전 부치기 및 떡메치기 체험, 전통민속놀이 – 재애밟기놀이: 울주군 고유민속놀이 재현 – 충렬공 박제상 문화제: 민속놀이 체험 마당, 공연 프로그램, 체험 프로그램(신라왕관 만들기, 신라옷 입고 사진찍기, 전통연 만들기 등) – 처용문화제: 전통 민속놀이와 창작 무 공연
울산	울산동구문화원[16]	• 정월대보름 달맞이행사: 매년 음력 1월 15일 달집태우기 등 • 전통문화 재현 및 세시민속체험 – 처용문화제: 문화예술인 '지역동아리 한마당', 동구 대표 민속프로그램 '등걸이 농악' 체험 • 울산봉수문화축제
울산	중구문화원[17]	• 전통놀이행사: 정월대보름 달맞이 행사, 단오맞이 한마당
부산	낙동문화원[18]	• 낙동민속예술제: 부산민속놀이 초청공연, 민속놀이 체험 등

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
부산	사상문화원[19]	• 정월대보름 사상 전통 달집 놀이 – 민속연날리기 공연, 민속놀이 체험, 민속경기, 전통민속줄다리기, 단심줄놀이 공연, 대동놀이 풍물마당 등
전북	남원문화원[20]	• 춘향제: 매년 4월 춘향국악대전, 씨름대회, 그네뛰기 등 • 흥부제: 매년 음력 9월 9일 흥부전 창극 공연과 길놀이, 흥부 가족 달리기, 남원농악 경연대회, 시민위안잔치 등
전북	순창문화원[21]	• 순창군민의 날(민속놀이 경연): 음력 정월대보름 옥천줄다리기 • 추령장승축제: 장승만들기, 도자기, 장구, 탈, 팽이, 알공예(12지), 천사 등
전북	군산문화원[22]	• 정월대보름 풍물한마당 – 놀이: 투호, 제기차기, 널뛰기, 긴줄넘기, 윷놀이, 썰매타기, 연날리기, 팽이치기, 굴렁쇠 등 – 체험: 새끼꼬기, 줄다리기, 달집태우기, 강강술래 등 • 전통문화체험: 오성문화제, 중동 당산제
전북	김제문화원[23]	• 김제지평선축제, 정월대보름맞이 민속놀이 체험
전남	여수문화원[24]	• 정월대보름 한마당 – 체험행사: 제기차기, 투호놀이, 새끼꼬기, 윷놀이, 굴렁쇠 굴리기, 연날리기, 쥐불놀이 – 민속놀이: 판소리, 민요, 고수, 전통무용, 강강술래, 소동줄놀이, 대동놀이, 달집점화 등
전남	해남문화원[25]	• 강강술래 향토축제 – 강강술래, 윷놀이, 줄다리기, 제기차기, 그네뛰기, 들독들기, 민속씨름, 널뛰기 등 • 땅끝 해맞이 축제: 줄굿, 강강술래, 달집태우기, 띠뱃놀이 등

자료: 1) 강남문화원 홈페이지. http://www.sgnc.or.kr/sub/sub2_8.php (2021. 8. 30. 인출).
2) 도봉문화원 홈페이지. http://www.dobong.or.kr/main/ (2021. 8. 30. 인출).
3) 오산문화원 홈페이지. http://oscc.or.kr/page_sBvq04 (2021. 8. 30. 인출).
4) 부천문화원 홈페이지, http://bucheonculture.or.kr/ (2021. 8. 30. 인출).
5) 디지털양주문화대전, 양주문화원. http://yangju.grandculture.net/yangju/toc/GC04301269 (2021. 8. 30. 인출).
6) 삼척문화원 홈페이지. http://samcheok.kccf.or.kr/home/main/festival.php?menuinfo_code=festival (2021. 8. 30. 인출).
7) 충주문화원 홈페이지. http://www.cj-culture.org/bbs/board.php?bo_table=year&wr_id=12 (2021. 8. 30. 인출).
8) 당진문화원 홈페이지. http://www.cnkccf.or.kr/dangjin.do (2021. 8. 30. 인출).
9) 동아일보(2021. 02. 18). "마을의 무사태평을..." 정월대보름 행사 풍성. https://www.donga.com/news/article/all/20160218/76510704/1 (2021. 8. 30. 인출).
10) 공주문화원 홈페이지. http://www.cnkccf.or.kr/gongju.do (2021. 8. 30. 인출).
11) 안동문화원 홈페이지. http://www.adcc.or.kr/ (2021. 8. 30. 인출).
12) 김천문화원 홈페이지. http://www.gcculture.or.kr/gculture/index.php (2021. 8. 30. 인출).
13) 울진문화원 홈페이지. http://www.ujcc.kr/contents/cultural_work3.asp (2021. 8. 30. 인출).
14) 마산문화원 홈페이지. https://helllight6.cafe24.com/m/g5/bbs/board.php?bo_table=event (2021. 8. 30. 인출).
15) 울주문화원 홈페이지. http://www.ulju.or.kr/business/business01_1.html (2021. 8. 30. 인출).
16) 울산동구문화원 홈페이지. http://www.udcc.or.kr/index.php (2021. 8. 30. 인출).
17) 울산중구문화원 홈페이지. http://www.munhwa21.org/pages/main.php (2021. 8. 30. 인출).
18) 낙동문화원 홈페이지. http://www.nakdong.or.kr (2021. 8. 30. 인출).

19) 사상문화원 홈페이지. http://www.sasangculture.or.kr (2021. 8. 30. 인출).
20) 남원문화원 홈페이지. http://www.namwoncc.org (2021. 8. 30. 인출).
21) 순창문화원 홈페이지. http://scmw.or.kr/index.php (2021. 8. 30. 인출).
22) 군산문화원 홈페이지. http://gunsan.kccf.or.kr (2021. 8. 30. 인출).
23) 김제문화원 홈페이지. http://gimje.kccf.or.kr/ (2021. 8. 30. 인출).
24) 여수시문화원 홈페이지. http://www.yeosuculture.or.kr (2021. 8. 30. 인출).
25) 해남문화원 홈페이지. http://www.haenamculture.org/ (2021. 8. 30. 인출).

마. 기타 기반시설

공원, 문화센터, 예술회관 등의 기타 기반시설에서는 추석맞이, 설맞이, 정월대보름맞이와 같은 명절 행사나 지역 축제를 하면서 전통놀이를 활용하였다. 문화원과 마찬가지로 이벤트 성격의 전통놀이 활용이 많았다. 공원 중 농촌테마공원에서는 실외 곳곳에서 전통놀이를 즐길 수 있는 특징이 있었다. 농촌테마공원은 "농촌지역이 보육하고 있는 농촌자원을 테마로 하여 휴식·휴양 및 체험 기반시설을 조성함으로써 농촌주민과 도시민에게 농촌 여가 및 체험·휴양 공간을 제공함과 동시에 도농교류 및 지역 경제 활성화에 기여하는 공원시설"이다(농림축산식품부 농촌산업과, 2015. 11. 18: 3). 여주농촌테마공원의 경우, 공원 중 일부 장소를 개발단계부터 가족단위 체험 놀이터 중심공간으로 구성하여 전통놀이와 휴게놀이가 가능하도록 계획하였다(여주시, 2017. 7: 60).

〈표 Ⅲ-2-5〉 전통놀이 관련 기타 기반시설 행사/프로그램 예시

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
서울	북서울꿈의숲 (번동 창녕위궁재사)[1]	• 전통놀이체험 – 추석맞이 전통줄타기: 길놀이 및 판굿, 어릿광대놀음, 줄광대놀음 등 – 설맞이 전통놀이 행사: 윷놀이, 투호, 제기차기, 널뛰기, 굴렁쇠 등
서울	북촌문화센터[2]	• 전통놀이체험 골목 놀이터 – 제기차기, 딱지치기, 비석치기, 짚풀빗자루 등 • 세시풍속 행사 – 정월대보름맞이 달집태우기, 제기 만들기, 단오맞이 전통 활과 단오선 만들기, 칠월칠석 바늘쌈지 체험문화 프로그램 등
경기	임진각 평화누리공원[3]	• 전통놀이체험 – 연날리기, 활쏘기 체험, 비석치기, 굴렁쇠굴리기, 딱지치기, 널뛰기, 팔씨름 등 • 파주 장단콩 축제: 전통민요 공연, 꼬마 메주 만들기와 콩 타작, 장단콩 올림픽, 전통놀이 등 체험행사
경기	상동호수공원[4]	• 정월대보름행사: 부럼 깨기, 소망 빌기 등 • 설맞이 명절체험: 삼색강정 만들기, 전래동요 배우기 등

지역	장소명	전통놀이 관련 사업/행사/프로그램
경기	영통사공원[5]	• 청명 단오제 – 민속경기: 그네뛰기, 팔씨름, 새끼꼬기, 제기차기 등 – 체험마당: 상모놀이, 봉숭아 물들이기, 떡메치기 등 – 주민화합의 장: 독립군가 플래시몹, 고성오광대놀이 등 – 단오첩, 부대행사 등
강원	삼척문화예술회관[6]	• 삼척정월대보름제: 긴줄다리기, 달집태우기, 신주빚기, 세시풍속체험 등
강원	수타사농촌테마공원[7]	• 공원 곳곳에 전통놀이 배치 – 투호, 고리던지기 등 전통놀이
충남	아산시 외암마을[8]	• 전통놀이체험: 한지공예, 짚풀공예, 떡메치기, 널뛰기, 투호놀이 등 • 짚풀문화제
충남	천안 아우내장터[9]	• 아우내단오축제(병천 단오절 민속놀이 경연 대회) – 거북놀이, 씨름, 널뛰기, 윷놀이, 그네뛰기, 토막 뺏기, 풍물대회 등
경북	청도천 일대[10]	• 정월대보름 민속한마당행사 – 도주줄당기기, 달집태우기, 소원문 써주기, 쥐불놀이, 윷놀이 등
경북	고령 합가리 개실마을[11]	• 전통놀이체험 민속놀이마당: 그네뛰기, 굴렁쇠, 제기차기, 죽마 등 • 전통문화 체험: 도자기 만들기, 전통엿 만들기, 뗏목놀이 등
경북	청송군 용전천변[12]	• 청송문화제: 풍물, 씨름, 장기, 떡 솜씨, 줄다리기 등
경북	연오랑 세오녀 테마공원[13]	• 신라마을 체험: 초가와 초정 공간 배경의 전통놀이 체험, 손수건 천연 염색, 신라 금관 만들기, 짚풀공예, 장구와 가야금 체험 등
경남	창원 남산공원4[14]	• 창원 남산 상봉제 – 한가위 축제: 풍악, 풍류 등 공연, 시민 안녕 기원제, 호국 국악 한마당, 남산 어울림 한마당 등 – 부대행사: 어린이 백일장/사생대회, 창원 읍성 밟기, 전통혼례 시연 등 – 전통 민속놀이: 투호 던지기, 널뛰기, 윷놀이, 팽이치기, 제기차기, 굴렁쇠, 청사초롱 만들기, 탈 만들기 등
경남	만날고개, 만날 근린공원[15]	• 만날제: 길놀이, 달놀이, 민속놀이 대회, 굿거리 공연, 지역 농악 재현, 전국 학생 풍물 대회, 청소년 명창 대회, 마산 오광대 공연, 민속체험, 민속 연날리기, 민속 공방 등
울산	울산 동헌[16]	• 울상동헌 단오맞이 한마당: 씨름대회, 제기차기, 굴렁쇠, 투호, 곤장, 줄타기, 널뛰기 등의 전통민속놀이 • 창포 머리감기, 봉숭아 손톱 물들이기 등 전통민속체험 프로그램
전북	광한루원[17]	• 전통놀이체험: 그네뛰기, 널뛰기, 투호, 고리던지기, 조선시대 형벌로 사용되었던 형틀과 곤장체험 등
전북	서동농촌테마공원 전통놀이마당[18]	• 전통놀이체험 – 긴 그네타기, 널뛰기, 윷놀이, 비석치기, 투호놀이
전남	여수 거북선공원[19]	• 거북선 축제: 거문도 뱃노래, 현천 소동패 놀이 • 정월대보름 농악한마당 잔치

자료: 1) 북서울꿈의숲 홈페이지. http://parks.seoul.go.kr/template/sub/dreamforest.do (2021. 8. 27. 인출).
2) 서울한옥포털. https://hanok.seoul.go.kr/front/index.do (2021. 8. 27. 인출).
3) 경인일보(2019. 11. 22). 제23회 파주장단콩축제 개막... 22~24일 임진각 광장. http://www.kyeongin.com/main/view.php?key=20191122010007328 (2021. 8. 27. 인출).
4) 상동호수공원 홈페이지. http://www.sdlakepark2019.com (2021. 8. 27. 인출).

5) 경기일보(2019. 05. 28). 제14회 영통 청명단오제 6월1일 개최... "지역주민간 소통의 장 열린다" http://www.sdlakepark2019.com/4d593d5c5eec4bdab377d94eb7ec7636 (2021. 8. 27. 인출).
6) 삼척시청 공식블로그(2021. 02. 15). 밤하늘 수놓은 달등, 삼척 정월대보름제 알아보기. https://blog. naver.com/samcheokcityhall/222244468995 (2021. 8. 27. 인출).
7) MS투데이(2020. 10. 31). 자연 속 테마공원 홍천 '수타사 농촌테마공원' https://www.mstoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=65623 (2021. 8. 27. 인출).
8) 중도일보(2021. 08. 17). 바람따라 구름따라 떠나는 타임머신 여행, 외암민속마을. http://www.joongdo.co.kr/web/view.php?key=20210824010004938 (2021. 8. 27. 인출).
9) 디지털천안문화대전, 아우내 단오 축제. http://cheonan.grandculture.net/cheonan/toc/GC04502082 (2021. 8. 27. 인출).
10) 뉴스경북(2018. 02. 23). 청도군 '정월대보름 민속한마당행사' 3월2일 청도천 둔치에서 열린다. https://blog.naver.com/newsgb/221215280919 (2021. 8. 27. 인출).
11) 개실마을 홈페이지, https://www.gaesil.net (2021. 8. 27. 인출).
12) 경북일보(2017. 10. 19). 조선 500년과 함께한 '청송문화제' 성료. https://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=1007086 (2021. 8. 27. 인출).
13) 경북일보(2019. 12. 05). 포항문화재단, 연오랑세오녀테마공원 신라마을 체험 프로그램 '인기' https://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=2023425 (2021. 8. 27. 인출).
14) 디지털창원문화대전, 창원 남산 상봉제. http://changwon.grandculture.net/changwon/toc/GC02201499 (2021. 8. 27. 인출).
15) 디지털창원문화대전, 만날제. http://changwon.grandculture.net/changwon/toc/GC02204232 (2021. 8. 27. 인출).
16) 울산매일(2016. 06. 13). 중구청-중구문화원 '제9회 울산 동헌 단오맞이 한마당' "전통놀이 통해 우리문화 소중함 깨달아" http://www.iusm.co.kr/news/articleView.html?idxno=667137 (2021. 8. 27. 인출).
17) 뉴스메이커(2015. 01. 14). 남원시 "광한루원 전통놀이 체험장으로 놀러오세요" http://www.newsmaker.or.kr/news/articleView.html?idxno=8700 (2021. 8. 27. 인출).
18) 익산시 공식 블로그, 서동 농촌테마공원. https://blog.naver.com/hiksanin/221646350977 (2021. 7. 13. 인출).
19) 여수관광 공식 블로그(2014. 11. 09). 이순신과 여수, 그래서 가볼만 한 거북선공원. https://blog.naver.com/goystour/220176034215 (2021. 8. 27. 인출).

바. 시사점

본 연구에서는 지역사회 기반시설별 전통놀이 활용실태를 파악하고자 전통놀이 전용공간, 박물관/역사관/예술관, 민속촌/한옥마을, 지방문화원, 기타 기반시설(공원, 광장, 문화센터 등)에서 진행되는 전통놀이 행사 및 프로그램 등을 조사하였다. 조사한 내용을 바탕으로 지역사회 기반시설에서의 전통놀에 활용에 관한 시사점을 정리하면 다음과 같다.

전통놀이 전용공간이나 농촌테마공원을 제외한 기반시설에서는 명절을 중심으로 이벤트성 행사나 축제에서 전통놀이를 활용하는 경향이 있었다. 이벤트성 행사나 축제의 대상도 성인인 경우가 많았다. 유아놀이문화의 확산을 위해서는 생활 속에서 여러 연령의 사람이 다양한 놀이를 접할 기회가 늘어나야 한다. 포용국가 아동정책 핵심과제 중 하나가 "아동이 맘껏 뛰어놀 수 있는 지역사회"임을 고려할

때 지역사회 문화기반시설 간 협조와 연계를 통해 기반시설별로 특화된 다양한 놀이 기회를 제공하고 지원할 필요가 있다.

박물관이나 민속촌/한옥마을에서 경험할 수 있는 전통놀이는 전통 놀잇감을 사용하여 문헌에 적힌 전통놀이 방식을 재현하는 경우가 많았다. 놀이 경험이 일회성 체험이 되지 않기 위해서는 단순히 전통놀이를 재현하는 것에서 벗어나야 한다. 지역사회 문화기반시설이 거점이 되어 지역주민들에게 놀잇감 없이 맨몸으로 할 수 있는 놀이, 땅이나 바닥에 그림을 그려 할 수 있는 놀이 등 다양한 놀이를 소개할 필요가 있다.

3. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태

본 절에서는 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태를 설문조사 결과를 통해 파악하였다. 본 연구의 설문조사 결과는 코로나19 상황을 고려하여 최근 3년 기관 운영을 기준으로 응답한 결과이다. 설문조사 내용은 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간이 차지하는 비중, 전통놀이를 하는 유아학급/반, 전통놀이 실시 시기, 실시 장소, 참고자료, 환경 조성 방법, 전통놀이를 할 때 어려운 점, 수시로 하는 전통놀이, 집중 실시 기간에 하는 전통놀이, 전통놀이의 필요성, 기관에서의 활용방안 및 전통놀이 활동 증진을 위한 지원 등으로 구성되었다.

가. 조사대상 일반적 특성

본 연구에서는 유치원 원장(266명)과 어린이집 원장(262명) 총 528명을 조사대상으로 하였다. 조사대상 중 남성은 1.7%였으며, 여성은 98.3%를 차지하였다. 원장 경력은 평균 10년 3개월이었고, 교육·보육 총 경력은 평균 22년 7개월로 조사되었다.

기관 특성을 살펴보면 소재 지역은 대도시 35.0%, 중소도시 36.0%, 읍면지역 29.0%였으며, 소재지는 경기도가 23.9%, 서울이 13.4%를 차지하였다. 유치원의 설립유형은 국공립이 52.6%, 사립이 47.4%였고, 어린이집 설립유형은 국공립 26.0%, 사회복지법인/법인·단체 등 17.6%, 민간 42.4%, 직장 14.1%였다. 조사

대상 기관의 규모는 50인 미만이 32.2%로 가장 많았고, 100인 이상이 31.6%, 50~80인 미만이 23.1%, 80~100인 미만인 13.1%로 나타났다. 유치원은 기관 규모에서 100인 이상(51.5%)이 가장 많았고, 어린이집은 기관 규모에서 50인 미만(41.6%)이 가장 많았다.

〈표 Ⅲ-3-1〉 조사대상의 일반적 특성

단위: %(명)

구분	계(수)		구분	계(수)	
전체	100.0	(528)			
기관 유형			유치원 설립유형		
유치원	50.4	(266)	국공립	52.6	(140)
어린이집	49.6	(262)	사립	47.4	(126)
기관 소재지			어린이집 설립유형		
서울	13.4	(71)	국공립	26.0	(68)
부산	3.4	(18)	사회복지법인/법인·단체 등	17.6	(46)
대구	2.1	(11)	민간	42.4	(111)
인천	8.5	(45)	직장	14.1	(37)
광주	2.5	(13)	기관 규모		
대전	1.3	(7)	50인 미만	32.2	(170)
울산	4.5	(24)	50~80인 미만	23.1	(122)
세종	0.6	(3)	80~100인 미만	13.1	(69)
경기도	23.9	(126)	100인 이상	31.6	(167)
강원도	3.4	(18)	유치원 기관 규모		
충청북도	4.0	(21)	50인 미만	22.9	(61)
충청남도	7.0	(37)	50~80인 미만	15.8	(42)
전라북도	5.5	(29)	80~100인 미만	9.8	(26)
전라남도	3.6	(19)	100인 이상	51.5	(137)
경상북도	6.3	(33)	어린이집 기관 규모		
경상남도	8.9	(47)	50인 미만	41.6	(109)
제주	1.1	(6)	50~80인 미만	30.5	(80)
지역			80~100인 미만	16.4	(43)
대도시	35.0	(185)	100인 이상	11.5	(30)
중소도시	36.0	(190)	원장 경력		
읍면지역	29.0	(153)	평균	10년 3개월	
응답자 성별			교육·보육 총 경력		
남성	1.7	(9)	평균	22년 7개월	
여성	98.3	(519)			

나. 전통놀이 활용

1) 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간이 차지하는 비중

연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간이 차지하는 비중을 질문한 결과, '1~10%'라는 응답이 39.0%로 가장 높았으며, '11~20%'라는 응답이 29.2%를 차지하였다. 응답자의 2.7%는 전통놀이를 하지 않는다고 답하였다. 유아학급/반에서 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간 비중은 기관 유형에 따른 차이는 없었으며, 유치원과 어린이집 모두 '1~10%'라는 응답이 가장 높아 선행연구 결과와 맥을 같이 하였다. 유아 전통놀이 활동 빈도를 조사한 정말숙과 임혜수(2015: 119)의 연구에서는 교사 48명 중 22명이 연 2~3회 전통놀이를 한다고 응답하였다. 유아교사 262명을 대상으로 전통놀이 프로그램 활용 정도를 조사한 김순자와 김희태(2010: 390)의 연구에서도 일정 시기에만 활용한다는 응답이 51.5%로 가장 높았으며, 수시로 활용한다는 응답은 2.7%에 불과하였다.

〈표 Ⅲ-3-2〉 유아학급/반에서 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간 비중

단위: %(명)

구분	하지 않음	1~ 10%	11~ 20%	21~ 30%	31~ 40%	41~ 50%	51~ 60%	61~ 70%	71~ 80%	81% 이상	계(수)
전체	2.7	39.0	29.2	17.6	6.8	2.1	1.5	0.4	0.2	0.6	100.0 (528)
기관 유형											
유치원	1.5	39.1	29.7	18.4	7.1	2.3	1.1	0.8	0.0	0.0	100.0 (266)
어린이집	3.8	38.9	28.6	16.8	6.5	1.9	1.9	0.0	0.4	1.1	100.0 (262)
$x^2(df)$	9.636(9)										

주: 기관 유형, 기관 소재지, 기관 규모에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.

2) 전통놀이를 하는 유아학급/반

전통놀이를 하는 유아학급/반(혼합연령은 해당 연령에 모두 표시)을 질문한 결과, 전통놀이를 한다는 응답이 만 3세반은 88.5%, 만 4세반은 86.8%, 만 5세반은 88.7%로 나타났다. 전통놀이를 하는 유아학급/반에 관한 응답 비율은 기관 유형, 기관 소재지, 기관 규모에 따라 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 유치원은 만 5세반(98.9%)에서 전통놀이를 하는 비율이 높았던 반면, 어린이집은 만 3세반(94.0%)에서 전통놀이를 하는 비율이 높았다. 2020년 보육통계(보건복지부, 2020b)와 교

육통계연보(교육부·한국교육개발원, 2020)를 살펴보면, 어린이집 원아 수는 만 3세(214,853명), 만 4세(174,394명), 만 5세(149,201명) 순으로 적었던 반면(보건복지부, 2020b: 103), 유치원 원아 수는 만 3세(150,199명), 만 4세(220,658명), 만 5세(241,396명) 순으로 많았다(교육부·한국교육개발원, 2020: 44-45). 이러한 연령별 원아 수의 차이가 어린이집과 유치원의 연령별 전통놀이 활용 결과에도 반영되었을 것으로 여겨진다.

기관 소재지와 관련하여 전통놀이를 하는 유아학급/반 비율은 대도시의 경우 만 3세반에서 전통놀이를 더 많이 했고, 중소도시와 읍면지역은 만 5세반에서 전통놀이를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 기관 규모에 따른 전통놀이 활용 비율을 살펴보면, 어린이집 비율이 높은 50인 미만 기관과 50~80인 미만 기관은 만 3세반에서 전통놀이를 더 많이 했으며, 유치원 비율이 높은 80~100인 미만 기관과 100인 이상 기관은 만 5세반에서 전통놀이를 더 많이 하는 것으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-3-3〉 전통놀이를 하는 유아학급/반(복수응답)

단위: %(명)

구분	만 3세반	만 4세반	만 5세반	계(수)
전체	88.5	86.8	88.7	(514)
기관 유형				
유치원	83.2	92.0	98.9	(262)
어린이집	94.0	81.3	78.2	(252)
$x^2(df)$	82.393(3)***			
기관 소재지				
대도시	93.3	88.9	86.7	(180)
중소도시	82.0	79.8	86.3	(183)
읍면지역	90.7	92.7	94.0	(151)
$x^2(df)$	31.765(6)***			
기관 규모				
50인 미만	84.7	77.3	74.2	(163)
50~80인 미만	91.5	85.5	89.7	(117)
80~100인 미만	88.2	91.2	97.1	(68)
100인 이상	90.4	95.2	98.8	(166)
$x^2(df)$	84.072(9)***			

*** $p < .001$.

3) 전통놀이를 하는 시기

전통놀이를 하는 시기를 질문한 결과, '명절이나 절기 등 특별 기간'에 한다는 응답이 66.5%를 차지하였다. 정말숙과 임혜수(2015)의 연구에서도 교사 48명 중 42명이 명절 등 특별한 기간에 전통놀이를 한다고 응답하였다.

본 연구의 결과에서 유치원은 '명절이나 절기 등 특별 기간(55.7%)'에 전통놀이를 한다는 응답이 가장 많았으나 '일과 운영 중 상시 또는 수시(27.9%)'로 전통놀이를 한다는 비율도 높았던 반면, 어린이집은 '명절이나 절기 등 특별 기간'에 전통놀이를 한다는 비율이 77.8%로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-3-4〉 전통놀이를 하는 시기

단위: %(명)

구분	일과 운영 중 상시 또는 수시	명절이나 절기 등 특별 기간	특성화 프로그램/ 특별활동	매월 정기적으로 전통놀이 활동	기타	계(수)
전체	17.7	66.5	5.6	7.2	2.9	100.0 (514)
기관 유형						
유치원	27.9	55.7	5.0	8.0	3.4	100.0 (262)
어린이집	7.1	77.8	6.3	6.3	2.4	100.0 (252)
$x^2(df)$	41.959(4)***					

주: 기관 소재지와 기관 규모에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.
*** $p < .001$.

4) 전통놀이를 집중적으로 하는 시기

다른 시기에 비해 집중적으로 전통놀이를 하는 시기를 질문한 결과, '추석 및 설명절 모두'라는 응답이 53.5%로 가장 높았으며, '9~11월(추석)'이라는 응답도 37.2%를 차지하였다. 전통놀이를 집중적으로 하는 시기에 관한 응답 비율은 기관 유형에 따라 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 유치원은 '9~11월/추석(49.6%)'에 전통놀이를 하는 비율이 더 높았던 반면, 어린이집은 '추석 및 설명절 모두(67.1%)'에 전통놀이를 하는 비율이 높은 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-3-5〉 전통놀이를 집중적으로 하는 시기

단위: %(명)

구분	3~5월	6~8월	9~11월 (추석)	12~2월 (설명절)	추석 및 설명절 모두	해당 사항 없음	계(수)	
전체	0.8	0.4	37.2	3.7	53.5	4.5	100.0	(514)
기관 유형								
유치원	1.1	0.4	49.6	1.5	40.5	6.9	100.0	(262)
어린이집	0.4	0.4	24.2	6.0	67.1	2.0	100.0	(252)
$x^2(df)$	53.902(5)***							

주: 기관 소재지와 기관 규모에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.
*** $p < .001$.

5) 전통놀이를 주로 하는 장소

전통놀이를 주로 하는 장소는 '강당, 유희실 등 특별실'에서 한다는 응답이 50.8%로 가장 높았다. '교실/보육실'에서 하는 경우가 29.0%였고, '실외'에서 하는 경우도 16.5%로 조사되었다. 전통놀이를 주로 하는 장소 관련 응답 비율은 기관 유형에 따라 차이가 있었다. 유치원은 '강당, 유희실 등 특별실(55.0%)'과 '실외(21.8%)'에서 전통놀이를 주로 하였으며, 어린이집은 '강당, 유희실 등 특별실(46.4%)'과 '교실/보육실(39.7%)'에서 전통놀이를 주로 하는 것으로 조사되었다. 전통놀이를 주로 하는 장소 관련 응답 비율은 기관 규모에 따라서도 차이가 있었는데 50인 미만 기관은 '교실/보육실(42.9%)'에서 전통놀이를 하는 비율이 높았던 반면 50~80인 미만, 80~100인 미만은 '강당, 유희실 등 특별실'과 '교실/보육실'에서 전통놀이를 하는 비율이 높았고, 100인 이상 기관은 '강당, 유희실 등 특별실', '실외'에서 전통놀이를 하는 비율이 높았다. 특히 유치원 비율이 높은 100인 이상의 규모가 큰 기관에서는 '강당, 유희실 등 특별실'에서 전통놀이를 한다는 비율이 65.7%로 나타났다.

〈표 Ⅲ-3-6〉 전통놀이를 주로 하는 장소

단위: %(명)

구분	교실/보육실	강당, 유희실 등 특별실	실외	기타	계(수)	
전체	29.0	50.8	16.5	3.7	100.0	(514)
기관 유형						
유치원	18.7	55.0	21.8	4.6	100.0	(262)
어린이집	39.7	46.4	11.1	2.8	100.0	(252)
$x^2(df)$	31.277(3)***					

구분	교실/보육실	강당, 유희실 등 특별실	실외	기타	계(수)	
기관 규모						
50인 미만	42.9	37.4	16.6	3.1	100.0	(163)
50~80인 미만	31.6	50.4	16.2	1.7	100.0	(117)
80~100인 미만	29.4	47.1	17.6	5.9	100.0	(68)
100인 이상	13.3	65.7	16.3	4.8	100.0	(166)
$x^2(df)$	41.505(9)***					

주: 기관 소재지에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.
*** $p < .001$.

6) 전통놀이를 할 때 참고하는 자료

기관에서 전통놀이를 할 때 참고하는 자료를 1, 2순위로 조사한 결과, 1순위 응답에서는 '전통놀이 관련 서적(37.5%)', '개정 누리과정-놀이운영사례집(23.7%)', '온라인 자료(19.6%)' 순으로 응답률이 높았다. 전통놀이를 할 때 '교사연수나 동료 교사로부터 배운 내용'을 참고한다는 응답의 경우, 유치원(13.7%)이 어린이집(5.6%)보다 높은 응답률을 보였다. 유아교육 관련 잡지를 활용하는 비율이 유치원에서 0.0%로 조사된 것도 특징적이었다.

전통놀이를 할 때 참고하는 자료와 관련하여 1순위와 2순위를 합산한 결과를 살펴보면 '전통놀이 관련 서적(61.3%)', '온라인 자료(43.6%)', '개정 누리과정-놀이운영사례집(42.0%)' 순으로 응답률이 높았다. 전통놀이를 할 때 참고하는 자료의 1순위와 2순위 합산한 응답 비율은 기관 유형에 따른 차이를 보였는데 유치원은 '전통놀이 관련 서적(58.8%)', '개정 누리과정-놀이운영사례집(43.1%)'을 사용한다는 비율이 높았던 반면, 어린이집은 '전통놀이 관련 서적(63.9%)'과 '온라인 자료(49.6%)'를 사용한다는 비율이 높았다.

〈표 Ⅲ-3-7〉 전통놀이를 할 때 참고하는 자료

단위: %(명)

구분	이전 누리과정 교사지도서	개정 누리과정 사례집	전통놀이 관련서적	유아교육 관련잡지	온라인 자료	교사연수, 동료에게 배운 내용	기타	계(수)
1순위	5.4	23.7	37.5	1.6	19.6	9.7	2.3	100.0 (514)
유치원	5.7	23.3	34.4	0.0	20.2	13.7	2.7	100.0 (262)
어린이집	5.2	24.2	40.9	3.2	19.0	5.6	2.0	100.0 (252)
$x^2(df)$	19.092(6)**							

구분	이전 누리과정 교사지도서	개정 누리과정 사례집	전통놀이 관련서적	유아교육 관련잡지	온라인 자료	교사연수, 동료에게 배운 내용	기타	계(수)
1+2순위	12.3	42.0	61.3	7.4	43.6	28.8	4.7	(514)
유치원	14.5	43.1	58.8	3.1	37.8	37.0	5.7	(262)
어린이집	9.9	40.9	63.9	11.9	49.6	20.2	3.6	(252)
$x^2(df)$	45.174(7)***							

** $p < .01$, *** $p < .001$.

7) 전통놀이 환경을 마련해 주는 방법

유아에게 전통놀이 환경을 마련해 주는 방법을 1, 2순위로 조사한 결과, 1순위 응답에서는 '전통놀이 체험 시간을 정규 교육·보육 시간에 배정(41.1%)', '놀이실에 전통놀이 교재교구 제공(31.5%)', '전통놀이를 할 수 있는 별도의 공간(예: 전통놀이실, 전통놀이터 등) 마련(16.5%)' 순으로 응답률이 높았다. 1순위와 2순위를 합산한 응답은 1순위 응답과 달리 '놀이실에 전통놀이 교재교구 제공(60.9%)', '전통놀이 체험 시간을 정규 교육·보육 시간에 배정(53.5%)', '전통놀이를 할 수 있는 별도의 공간 마련(31.7%)', '현장학습에서 전통놀이 체험 기회 제공(25.5%)' 순으로 나타났다.

전통놀이 환경을 마련해 주는 방법과 관련하여 1순위와 2순위를 합산한 응답 비율은 기관 유형에 따라 차이를 보였다. 유치원은 어린이집과 비교하여 '전통놀이 체험 시간을 정규 교육·보육 시간에 배정(59.2%)'하는 비율이 높았던 반면 '현장학습에서 전통놀이 체험 기회 제공(19.8%)'을 하는 비율은 낮았다. 어린이집은 '현장학습에서 전통놀이 체험 기회 제공'을 하는 비율이 31.1%로 유치원과 비교하여 11.5%가 높은 것으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-3-8〉 전통놀이를 환경을 마련해 주는 방법

단위: %(명)

구분	정규 시간에 배정	별도 공간 마련	놀이실 교재교구 제공	현장학습 체험기회 제공	연간행사 온가족 참여 프로그램	가정과 연계하여 집에서	기타	계(수)
1순위	41.1	16.5	31.5	5.8	3.9	1.0	0.2	100.0 (514)
1+2순위	53.5	31.7	60.9	25.5	14.0	11.7	2.7	(514)
유치원	59.2	32.8	62.6	19.8	11.1	10.7	3.8	(262)
어린이집	47.6	30.6	59.1	31.3	17.1	12.7	1.6	(252)
$x^2(df)$	23.526(7)**							

** $p < .01$.

8) 전통놀이를 할 때 가장 어려운 점

기관에서 전통놀이를 할 때 가장 어려운 점을 조사한 결과, '교사의 전통놀이 경험 부족(41.6%)', '교구 및 자료의 부족(21.6%)', '사전 준비에 대한 부담(16.9%)' 순으로 어려움이 있는 것으로 조사되었다. 유아교사를 대상으로 연구한 김순자와 김희태(2010: 387)의 연구에서도 교육현장에서 전통놀이를 할 때 어려운 점과 관련하여 교사들은 알고 있는 전통놀이 종류가 적고, 놀이지도 방법도 잘 모른다고 응답한 비율이 가장 높았다.

〈표 Ⅲ-3-9〉 전통놀이를 할 때 가장 어려운 점

단위: %(명)

구분	교구 및 자료 부족	유아의 흥미 부족	교사의 경험 부족	사전 준비 부담	실시 장소 제약	기타	계(수)
전체	21.6	4.9	41.6	16.9	12.3	2.7	100.0 (514)

주: 기관 유형, 기관 소재지, 기관 규모에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.

9) 수시로 하는 전통놀이

기관에서 수시로 하는 전통놀이를 조사한 결과, 총 78종의 놀이가 수집되었다. 50회 이상 등장한 전통놀이에는 제기차기 102회(11.4%), 투호 95회(10.6%), 사방치기 71회(8.0%), 비석치기 63회(7.1%), 딱지치기 61회(6.8%), 윷놀이 54회(6.0%), 팽이치기 54회(6.0%)가 포함되었다.

〈표 Ⅲ-3-10〉 수시로 하는 전통놀이

단위: %(회)

구분	놀이명	비율	빈도
1	**제기차기**	**11.4**	**(102)**
2	**투호**	**10.6**	**(95)**
3	**사방치기**	**8.0**	**(71)**
4	**비석치기**	**7.1**	**(63)**
5	**딱지치기**	**6.8**	**(61)**
6	**윷놀이**	**6.0**	**(54)**
7	**팽이치기**	**6.0**	**(54)**
8	공기놀이	4.5	(40)
9	무궁화 꽃이 피었습니다	2.5	(22)
10	여우야 여우야	2.2	(20)

구분	놀이명	비율	빈도
11	고무줄 놀이	2.1	(19)
12	실뜨기	2.1	(19)
13	강강수월래	1.7	(15)
14	구슬치기	1.6	(14)
15	씨름	1.6	(14)
16	연날리기	1.6	(14)
17	동대문을 열어라	1.3	(12)
18	숨바꼭질	1.3	(12)
19	땅따먹기	1.2	(11)
20	산가지놀이	1.2	(11)
21	우리집에 왜 왔니	1.2	(11)
22	대문놀이	1.1	(10)
23	술래잡기	1.1	(10)
24	줄다리기	1.0	(9)
25	꼬리잡기 놀이	0.9	(8)
26	칠교놀이	0.9	(8)
27	8자놀이	0.8	(7)
28	굴렁쇠	0.8	(7)
29	줄넘기	0.8	(7)
30	널뛰기	0.7	(6)
31	달팽이놀이	0.7	(6)
32	긴줄넘기	0.6	(5)
33	꼬마야 꼬마야	0.6	(5)
34	두꺼비집놀이	0.6	(5)
35	활쏘기	0.6	(5)
36	수건돌리기	0.4	(4)
37	고누	0.3	(3)
38	고리 던지기	0.3	(3)
39	닭싸움	0.3	(3)
40	탈춤놀이	0.3	(3)
41	돼지씨름	0.2	(2)
42	문지기 놀이	0.2	(2)
43	엉덩이씨름	0.2	(2)
44	자치기	0.2	(2)
45	줄놀이	0.2	(2)
46	화전만들기	0.2	(2)
47	감자가 싹이나서	0.1	(1)
48	과녁맞추기	0.1	(1)
49	그네타기	0.1	(1)
50	까막잡기	0.1	(1)
51	꽃찾기	0.1	(1)

구분	놀이명	비율	빈도
52	단추돌리기	0.1	(1)
53	달팽이집	0.1	(1)
54	던지기	0.1	(1)
55	도리도리 곤지 놀이	0.1	(1)
56	돌차기	0.1	(1)
57	돼지몰이	0.1	(1)
58	돼지치기	0.1	(1)
59	말놀이	0.1	(1)
60	망까기	0.1	(1)
61	망태기놀이	0.1	(1)
62	모래주머니 던지기	0.1	(1)
63	사다리놀이	0.1	(1)
64	소싸움	0.1	(1)
65	소코뚜레 던지기	0.1	(1)
66	실놀이	0.1	(1)
67	어디까지 왔나	0.1	(1)
68	얼음땡	0.1	(1)
69	열발 뛰기	0.1	(1)
70	이거리 저거리 각거리	0.1	(1)
71	죽방놀이	0.1	(1)
72	줄당기기	0.1	(1)
73	지게발	0.1	(1)
74	지게지기	0.1	(1)
75	콩주머니 던지기	0.1	(1)
76	풀씨름	0.1	(1)
77	한발뛰기	0.1	(1)
78	한삼놀이	0.1	(1)

주: 놀이명은 기관에서 작성한 놀이명을 토대로 비율이 높은 순으로 정리하였음.

10) 집중 실시 기간에 하는 전통놀이

기관에서 집중 실시 기간에 하는 전통놀이를 조사한 결과, 총 65종의 놀이가 수집되었다. 100회 이상 등장한 전통놀이에는 투호 245회(17.0%), 윷놀이 198회(13.8%), 제기차기 194회(13.5%), 비석치기 109회(7.6%), 사방치기 102회(7.1%)가 포함되었다. 집중 실시 기간에 많이 하는 전통놀이 상위 7종(투호, 윷놀이, 제기차기, 비석치기, 사방치기, 딱지치기, 팽이치기)은 50회 이상 등장한 수시로 하는 전통놀이 상위 7종(제기차기, 투호, 사방치기, 비석치기, 딱지치기, 윷놀이, 팽이치기)과 동일하였다.

〈표 Ⅲ-3-11〉 집중 실시 기간에 하는 전통놀이

단위: %(회)

구분	놀이명	비율	빈도
1	**투호**	17.0	(245)
2	**윷놀이**	13.8	(198)
3	**제기차기**	13.5	(194)
4	**비석치기**	7.6	(109)
5	**사방치기**	7.1	(102)
6	**딱지치기**	6.1	(87)
7	**팽이치기**	4.3	(62)
8	씨름	4.0	(57)
9	강강수월래	3.8	(54)
10	줄다리기	2.8	(40)
11	연날리기	2.3	(33)
12	널뛰기	2.2	(31)
13	공기놀이	2.0	(29)
14	굴렁쇠 굴리기	1.1	(16)
15	활쏘기	1.1	(16)
16	산가지놀이	0.9	(13)
17	구슬치기	0.8	(11)
18	고무줄놀이	0.7	(10)
19	실뜨기	0.7	(10)
20	땅따먹기	0.6	(8)
21	고누	0.4	(6)
22	닭싸움	0.4	(6)
23	엉덩이씨름	0.4	(6)
24	탈춤	0.4	(6)
25	무궁화 꽃이 피었습니다	0.3	(5)
26	콩주머니 던지기	0.3	(5)
27	고무신 던지기	0.3	(4)
28	달팽이놀이	0.3	(4)
29	대문놀이	0.3	(4)
30	우리집에 왜왔니	0.3	(4)
31	자치기	0.3	(4)
32	꼬마야 꼬마야	0.2	(3)
33	사물놀이	0.2	(3)
34	술래잡기	0.2	(3)
35	줄넘기	0.2	(3)
36	8자놀이	0.1	(2)
37	고리던지기	0.1	(2)
38	과녁맞추기	0.1	(2)
39	동대문 놀이	0.1	(2)
40	돼지씨름	0.1	(2)
41	말뚝이 먹이주기	0.1	(2)

구분	놀이명	비율	빈도
42	숨바꼭질	0.1	(2)
43	화전놀이	0.1	(2)
44	그림자 밟기	0.1	(1)
45	꼬리잡기 놀이	0.1	(1)
46	놋다리밟기	0.1	(1)
47	달팽이집	0.1	(1)
48	두꺼비집놀이	0.1	(1)
49	망까기	0.1	(1)
50	모래주머니 던지기	0.1	(1)
51	발씨름	0.1	(1)
52	버나돌리기	0.1	(1)
53	소싸움	0.1	(1)
54	솔방울 던지기	0.1	(1)
55	수건돌리기	0.1	(1)
56	수레바퀴놀이	0.1	(1)
57	썰매타기	0.1	(1)
58	어디까지 왔나	0.1	(1)
59	여우야 여우야 뭐하니	0.1	(1)
60	지게발	0.1	(1)
61	짚신 던지기	0.1	(1)
62	청어엮자	0.1	(1)
63	칠교	0.1	(1)
64	풀각시만들기	0.1	(1)
65	풀싸움	0.1	(1)

주: 놀이명은 기관에서 작성한 놀이명을 토대로 비율이 높은 순으로 정리하였음.

11) 전통놀이 실시에 미친 코로나19의 영향

코로나19로 기관에서 전통놀이를 하는 비중이 달라졌는지를 조사한 결과, 비중이 줄었다는 응답이 53.1%로 변화가 없었다는 응답(40.7%)보다 높았다. 비중이 늘었다는 응답도 6.2%로 나타났다. 전통놀이 실시에 미친 코로나19 영향 관련 응답 비율은 기관 유형과 기관 규모에 따라 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 유치원은 비중이 줄었다는 응답이 56.9%로 변화가 없었다는 응답(39.7%)보다 17.2%가 높았던 반면, 어린이집은 비중이 줄었다는 응답이 49.2%로 변화가 없었다는 응답(41.7%)보다 7.5%가 높았고, 비중이 늘었다는 응답도 9.1%를 차지하였다. 기관 규모에 따라서는 모든 기관에서 코로나19로 전통놀이 비중이 줄었다는 응답이 많았으나 유치원 비율이 높은 100인 이상 기관에서의 비중이 줄었다는 응답률(59.0%)이 다른 규모 기관보다 더 높은 것으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-3-12〉 전통놀이 실시에 미친 코로나19의 영향

단위: %(명)

구분	비중이 줄어듦	비중이 늘어남	변화 없었음	계(수)
전체	53.1	6.2	40.7	100.0 (514)
기관 유형				
유치원	56.9	3.4	39.7	100.0 (262)
어린이집	49.2	9.1	41.7	100.0 (252)
$x^2(df)$	8.228(2)*			
기관 규모				
50인 미만	52.1	1.8	46.0	100.0 (163)
50~80인 미만	48.7	8.5	42.7	100.0 (117)
80~100인 미만	48.5	7.4	44.1	100.0 (68)
100인 이상	59.0	8.4	32.5	100.0 (166)
$x^2(df)$	13.476(6)*			

주: 기관 소재지에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.
* $p < .05$.

다. 전통놀이 활성화 방안

1) 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간의 적절한 비중

만 3~5세 유아학급/반의 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간의 적절한 비중을 조사한 결과, '21~30%'라고 응답한 비율이 34.1%로 가장 높았으며, '11~20%'라는 응답도 30.7%를 차지하였다. 유아교육·보육기관에서 연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간이 차지하는 비중으로 '1~10%'라는 응답(39.0%)이 가장 많았던 것을 고려하면 현장에서는 전통놀이 시간을 좀 더 늘릴 필요가 있다고 인식하는 것으로 여겨진다.

〈표 Ⅲ-3-13〉 연간 전체 놀이시간 중 적절한 전통놀이 시간 비중

단위: %(명)

구분	필요 없음	1~ 10%	11~ 20%	21~ 30%	31~ 40%	41~ 50%	51~ 60%	61~ 70%	71~ 80%	81% 이상	계(수)
전체	0.4	15.2	30.7	34.1	9.5	6.3	2.7	0.4	0.6	0.4	100.0 (528)

주: 기관 유형, 기관 소재지, 기관 규모에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.

2) 유아교육·보육기관에서 전통놀이가 필요한 이유

유아교육·보육기관에서 전통놀이가 필요한 이유를 조사한 결과, 응답자의 67.1%가 '우리 문화에 대한 정체성 형성 및 자부심 함양을 위해' 필요하다고 답하였다. 응답자의 24.5%는 '또래와 함께 놀 수 있는 집단놀이 형태가 많아서' 필요하다고 답하였다. 5세반 유치원 교사 120명을 대상으로 한 신동주(1998: 7)의 연구에서도 교사들은 전통놀이를 교육현장에서 실시하면 유아가 전통문화를 이해하게 되어 우리 문화에 대한 자긍심과 정체성을 확립할 수 있다고 인식하는 것으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-3-14〉 유아교육·보육기관에서 전통놀이가 필요한 이유

단위: %(명)

구분	신체활동 유아발달 도움	집단놀이 형태가 많음	우리문화 정체성 및 자부심 함양	유아의 새로운 흥미 유발	기타	계(수)
전체	5.1	24.5	67.1	3.0	0.2	100.0 (526)

주: 기관 유형, 기관 소재지, 기관 규모에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.

3) 유아교육·보육기관에서 전통놀이를 활용하는 적합한 방법

유아교육·보육기관에서 전통놀이를 활용하는 가장 적합한 방법을 조사한 결과, 응답자의 49.2%가 '누리과정에서 놀이와 연계하여 실시'하는 것이 적합하다고 답하였다. 응답자의 29.0%는 '사계절로 구분하여 절기에 맞게 실시'해야 한다고 답하였다. '누리과정에서 놀이와 연계하여 실시'하는 게 적합하다고 응답한 비율은 유치원 원장(55.6%)이 어린이집 원장(42.7%)보다 높았다.

〈표 Ⅲ-3-15〉 전통놀이 활용에 적합한 방식

단위: %(명)

구분	누리과정에서 놀이와 연계	명절을 다루면서 실시	사계절로 구분하여 절기에 맞게 실시	연중행사 계획하여 실시	특성화 프로그램/ 특별활동 실시	기타	계(수)
전체	49.2	12.5	29.0	5.1	3.0	1.1	100.0 (528)
기관 유형							
유치원	55.6	9.4	26.3	5.3	1.5	1.9	100.0 (266)
어린이집	42.7	15.6	31.7	5.0	4.6	0.4	100.0 (262)
$x^2(df)$	16.642(5)**						

주: 기관 소재지와 기관 규모에 따른 차이는 통계적으로 유의하지 않았음.
** $p < .01$.

4) 유아의 전통놀이 활동 증진을 위한 지원 정도

가) 교구 및 자료 지원

유아의 전통놀이 활동을 증진하는 데 교구 및 자료 지원이 얼마나 필요한지를 조사한 결과, 모든 항목에서 5점 척도 기준 4.3점 이상으로 높은 점수를 보였다. 세부적으로 살펴보면 필요도에서 '유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급'이 4.5점으로 가장 높았으며, '전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 보급' 4.4점, '기관과 가정에서 활용할 수 있는 전통놀이 온라인 콘텐츠 보급'과 '가정에서 활용할 수 있는 놀이꾸러미 지원' 각각 4.3점으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-3-16〉 교구 및 자료 지원

단위: %, 점(명)

구분	전혀 필요 없음	필요 없음	보통	필요함	매우 필요함	평균 (표준편차)	계(수)
기관과 가정에서 활용할 수 있는 전통놀이 온라인 콘텐츠 보급	0.0	1.5	10.6	45.5	42.4	4.3 (0.7)	100.0 (528)
유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급	0.0	0.8	5.7	38.3	55.3	4.5 (0.6)	100.0 (528)
전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 보급	0.2	0.8	9.8	39.4	49.8	4.4 (0.7)	100.0 (528)
가정에서 활용할 수 있는 놀이꾸러미 지원	0.0	2.5	10.6	38.4	48.5	4.3 (0.8)	100.0 (528)

나) 교사 지원

유아의 전통놀이 활동을 증진하는 데 교사 지원이 얼마나 필요한지를 조사한 결과, 모든 항목에서 5점 척도 기준 4.2~4.3점으로 높은 점수를 보였다. 세부적으로 살펴보면 필요도에서 '교사연수 및 다양한 교육기회 강화'가 4.3점으로 가장 높았고, '교사양성과정에서 전통놀이 내용을 다룸'과 '기관에 전문 전통놀이 강사 파견 지원'이 각각 4.2점으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-3-17〉 교사 지원

단위: %, 점(명)

구분	전혀 필요 없음	필요 없음	보통	필요함	매우 필요함	평균 (표준편차)	계(수)
교사연수 및 다양한 교육기회 강화	0.4	1.1	10.4	40.2	47.9	4.3 (0.7)	100.0 (528)
교사양성과정에서 전통놀이 내용을 다룸	0.2	1.7	12.9	45.1	40.2	4.2 (0.7)	100.0 (528)
기관에 전문 전통놀이 강사 파견 지원	1.5	3.4	13.6	35.8	45.6	4.2 (0.9)	100.0 (528)

다) 환경 지원

유아의 전통놀이 활동을 증진하는 데 환경 지원이 얼마나 필요한지를 조사한 결과, 모든 항목에서 5점 척도 기준 4.1점 이상으로 높은 점수를 보였다. 세부적으로 살펴보면 필요도에서 '전통놀이를 접할 수 있는 지역 단위의 상설체험공간 조성'이 4.3점으로 가장 높았으며, '기관이나 가족 참여가 가능한 전통놀이 활용 지역축제 개최'와 '전통놀이 자료 및 지역별 전통놀이 관련 정보(장소, 행사 일정 등)가 있는 전통놀이 정보 플랫폼 제작 및 안내'가 각각 4.1점으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-3-18〉 환경 지원

단위: %, 점(명)

구분	전혀 필요 없음	필요 없음	보통	필요함	매우 필요함	평균 (표준편차)	계(수)
전통놀이를 접할 수 있는 지역 단위의 상설체험공간 조성	0.4	1.3	12.9	42.0	43.4	4.3 (0.8)	100.0 (528)
기관이나 가족 참여가 가능한 전통놀이 활용 지역축제 개최	0.2	2.7	17.2	47.5	32.4	4.1 (0.8)	100.0 (528)
전통놀이 자료 및 지역별 전통놀이 관련 정보(장소, 행사 일정 등)가 있는 전통놀이 정보 플랫폼 제작 및 안내	0.6	2.3	18.0	47.3	31.8	4.1 (0.8)	100.0 (528)

5) 유아의 전통놀이 활동 증진을 위한 지원 순위

유아의 전통놀이를 증진하는 데 무엇이 가장 필요한지를 1, 2순위로 조사한 결과, 1순위 응답에서는 '유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급

(36.4%)', '전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 보급(15.3%)', '기관과 가정에서 활용할 수 있는 전통놀이 온라인 콘텐츠 보급(14.6%)' 순으로 응답률이 높았다. 1순위와 2순위 응답을 합산한 결과는 1순위 응답과 차이가 있었다. 1순위와 2순위를 합산한 응답에서는 '유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급(49.6%)', '교사연수 및 다양한 교육기회 강화(25.4%)', '전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 보급(25.2)', '기관과 가정에서 활용할 수 있는 전통놀이 온라인 콘텐츠 보급(23.3%)', '기관에 전문 전통놀이 강사 파견 지원(22.7%)' 순으로 높은 응답을 보였다.

〈표 Ⅲ-3-19〉 유아의 전통놀이 활동을 증진하는 데 가장 필요한 것

단위: %(명)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	계(수)
1순위	14.6	36.4	15.3	6.4	9.8	3.8	8.5	3.4	0.4	1.3	0.0	100.0 (528)
1+2순위	23.3	49.6	25.2	19.7	25.4	7.6	22.7	17.0	4.0	5.3	0.2	(528)

주: ① 기관과 가정에서 활용할 수 있는 전통놀이 온라인 콘텐츠 보급
② 유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급
③ 전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 보급
④ 가정에서 활용할 수 있는 놀이꾸러미 지원
⑤ 교사연수 및 다양한 교육기회 강화
⑥ 교사 양성과정부터 전통놀이 활동 시간 배정
⑦ 기관에 전문 전통놀이 강사 파견 지원
⑧ 전통놀이를 접할 수 있는 지역 단위의 상설체험공간 조성
⑨ 기관이나 가족 참여가 가능한 전통놀이 활용 지역축제 개최
⑩ 전통놀이 자료 및 지역별 전통놀이 관련 정보(장소, 행사 일정 등)가 있는 전통놀이 정보 플랫폼 제작 및 안내
⑪ 기타

라. 시사점

본 연구에서는 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태를 파악하고자 유치원과 어린이집 원장 528명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문조사 결과를 바탕으로 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용에 관한 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 설문조사에 참여한 원장들은 유아교육·보육 현장에서의 전통놀이 시간이 부족하다고 인식하였다. 연간 전체 놀이시간 중 적절한 전통놀이 시간 비중으로 21~30% 정도 전통놀이를 하는 게 적절하다는 응답이 가장 많았던 반면, 실제 연

간 전체 놀이시간에서 전통놀이 시간이 차지하는 비중은 1~10%라는 응답이 가장 많았다. 유아교육·보육기관에서 전통놀이를 활용하는 적합한 방법으로 '누리과정에서 놀이와 연계하여 실시'가 가장 응답률이 높았던 것을 고려하여 현장을 지원하는 방안 모색이 필요하다. 특히 '유아 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급'과 '전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 보급'에 대한 현장의 요구가 높았기에 누리과정과 연계하여 관련 자료를 지원할 필요가 있다.

둘째, 유아교육·보육 현장에서 전통놀이를 할 때 가장 어려운 점은 '교사의 전통놀이에 대한 경험 부족'과 '교구 및 자료의 부족'으로 조사되었다. 유아의 전통놀이 활동을 증진하는 데 가장 필요한 것을 1, 2순위로 조사하여 1순위와 2순위 응답을 합한 결과에서도 유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급'과 '교사 연수 및 다양한 교육기회 강화'에 대한 요구가 가장 많았다. 이러한 결과는 유아교육·보육현장에 필요한 전통놀이 자료 보급과 더불어 교사들을 위한 연수 및 다양한 교육기회가 제공될 필요가 있다는 것을 보여준다.

셋째, 유아교육·보육기관에서 수시로 하는 전통놀이와 집중 실시 기간에 하는 전통놀이를 많이 응답된 비율 순으로 살펴본 결과, 응답 순위로 상위 7종의 놀이가 동일하였다. 많이 하는 전통놀이 상위 7종은 '투호, 윷놀이, 제기차기, 비석치기, 사방치기, 딱지치기, 팽이치기'로 놀잇감 놀이가 대부분이었다. 이러한 결과는 기관에서 하는 전통놀이를 다양화할 필요가 있다는 것을 시사한다.

4. 가정에서의 전통놀이 활용실태

본 절에서는 가정에서 전통놀이를 어떻게 활용하고 있는지에 대하여 알아보았다. 이를 위해 조숙인·권미경·이민경(2017)이 전국 어머니를 대상으로 자녀의 놀이에 대한 어머니의 인식 및 요구 등을 조사한 설문 중 유아를 양육하는 어머니 350명이 응답한 결과를 살펴보았다.

가. 가정에서 전통놀이 활용 정도

가정에서 전통놀이 등을 얼마나 활용하는지를 파악하기 위하여 유아가 주로 어떤 놀이를 하는지에 대하여 응답한 결과 중 보드게임, 전통놀이 결과를 살펴보면

다음과 같다. 가정에서 보드게임, 전통놀이를 한다는 응답은 1.4%에 불과하여 음악활동놀이 다음으로 응답 비율이 낮았으며, 1순위와 2순위를 합해도 4.9%로 저조한 것으로 나타났다. 부모가 유아와 전통놀이를 시행한 빈도를 물은 정말숙과 임혜수(2015: 119)의 연구에서도 연 2~3회'라는 응답이 가장 많았다. 가정에서 유아가 많이 하는 놀이는 '미디어 및 인터넷을 이용한 놀이'와 '역할놀이'인 것으로 조사되었다.

〈표 Ⅲ-4-1〉 가정에서의 주요 놀이 활동(1순위, 1+2순위)

단위: %(명)

구분	미디어 및 인터넷을 이용한 놀이	역할 놀이	신체 활동 놀이	미술, 만들기 놀이	블록 쌓기 놀이	언어, 인지 관련 놀이	보드게임, 전통놀이	음악 활동 놀이	계(수)
1순위	25.7	22.6	11.1	16.9	16.6	5.4	1.4	0.3	100.0(350)
1+2순위	41.4	42.6	39.1	37.4	20.3	11.1	4.9	3.1	100.0(350)

자료: 조숙인·권미경·이민경(2017). 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안. p. 119. 〈표 Ⅲ-2-39〉 주요 놀이 활동(1순위), p. 121 〈표 Ⅲ-2-40〉 주요 놀이 활동(1순위+2순위) 중 유아 부분 발췌,

보드게임과 전통놀이 상황에서 자녀가 혼자 놀이하는지, 어머니, 아버지 중 누구와 놀이하는지 놀이 참여자에 대하여 살펴본 결과는 다음과 같다. 어머니, 아버지가 비슷하게 놀이에 참여하는 경우가 29.4%로 가장 많았으나 보드게임이나 전통놀이를 하지 않는다는 응답도 28.0%로 다음으로 높게 나타났다. 다음으로는 '어머니가 주로 참여한다(23.7%)', '아버지가 주로 참여한다(16.0%)', '아이 혼자 놀이한다(2.9%)' 순이었다.

〈표 Ⅲ-4-2〉 놀이참여자: 보드게임, 전통놀이

단위: %(명)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
유아	23.7	29.4	16.0	2.9	28.0	100.0(350)

자료: 조숙인·권미경·이민경(2017). 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안. p. 76. 〈표 Ⅲ-2-13〉 놀이 참여자 중 유아 부분 발췌,

나. 놀이 경험 비교

어머니에게 자신이 자녀 나이였을 때 놀이 경험을 회상하여 자녀 놀이 경험과

비교하여 응답하게 한 결과는 다음과 같다. 어머니들은 대부분 자신의 어린 시절 놀이 경험과 비교하여 차이를 느끼는 편인 것으로 나타났다. 특히 현재 자녀보다 '바깥놀이를 많이 했었다'에 동의하는 점수가 가장 높았으며(4.40점), '현재 자녀가 다양한 종류와 많은 양의 장난감을 가지고 있다(4.30점)', '내가 어렸을 때는 놀고 싶을 때 나가면 친구들이 있어서 언제든 놀 수 있었다(4.17점)', '내가 어렸을 때는 아이들끼리 약속을 잡아서 놀이할 수 있었다(4.09점)'에 대하여 4점대의 높은 동의를 보였다.

〈표 Ⅲ-4-3〉 어머니 자신의 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험 비교

단위: 점

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	(수)
유아	3.34	3.80	4.17	3.96	4.30	3.56	4.40	4.09	(350)

주: 1) ① 나는 자연을 접하기 쉬운 환경에서 성장하였다.
② 지금 자녀보다 내가 자녀 나이일 때 놀이할 기회가 더 많았다고 생각한다.
③ 내가 어렸을 때는 놀고 싶을 때 나가면 친구들이 있어서 언제든 놀 수 있었다.
④ 현재 나의 자녀가 나의 어린 시절에 비해 더 자주 혼자 노는 편이다.
⑤ 나의 자녀는 내가 어렸을 때에 비해 다양한 종류와 많은 양의 장난감을 가지고 있다.
⑥ 현재 자녀가 이용하는 놀이터가 내가 어렸을 때 접했던 놀이터보다 더 안전하다.
⑦ 내가 어렸을 때는 현재 나의 자녀보다 바깥놀이를 많이 했었다.
⑧ 내가 어렸을 때는 아이들끼리 약속을 잡아서 놀이할 수 있었는데 반해, 나의 자녀는 부모가 놀이시간·장소·대상 등을 정해주어야 한다.
2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.
자료: 조숙인·권미경·이민경(2017). 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안. p. 142. 〈표 Ⅲ-2-52〉 어머니 자신의 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험 비교 중 유아 부분 발췌,

다. 시사점

가정에서의 전통놀이 활용실태는 조숙인·권미경·이민경(2017)의 설문조사 결과를 바탕으로 정리하였다. 정리한 결과를 통해 얻은 시사점은 다음과 같다.

첫째, 유아의 경우 가정에서 보드게임이나 전통놀이를 하는 경우가 매우 낮은 것으로 나타났다. 보드게임을 제외한 전통놀이만을 살펴본다면 이보다 더 저조할 것으로 예상되어 가정에서 전통놀이가 거의 이루어지지 않고 있음을 확인하였다.

둘째, 가정에서 유아가 가장 많이 하는 1순위 놀이는 '미디어 및 인터넷을 이용한 놀이'로 조사되었다. 어울려 노는 동적 놀이보다 정적 놀이가 가정에서 이뤄지는 것으로 볼 수 있다. 가정에서 유아가 가장 많이 하는 놀이를 1+2순위로 살펴보면 '역할놀이'라는 응답이 가장 많았다. 전통놀이에도 자연물을 활용한 다양한 역

할놀이가 있다. 유아의 기호를 파악하여 전통놀이와의 접목을 모색한다면 유아의 놀이 자원이 다양화되고 확장될 수 있을 것이다.

셋째, 어머니의 어린 시절 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험을 비교할 때 현재 자녀들은 더 다양하고 많은 장난감을 가지고 있으나 바깥놀이의 비율이 줄었으며 놀고 싶을 때 바로 놀 수 있는 친구들도 줄어들었다는 응답이 많았다. 이는 유아의 놀이 경험 증진 및 놀이 자원의 다양화를 위해서도 실외에서 또래 또는 가족이 함께 노는 놀이를 지원할 필요가 있다는 것을 시사한다.

Ⅳ

전통놀이 활용 사례

01 지역사회에서의 전통놀이

02 유아교육·보육기관에서의 전통놀이

03 가정에서의 전통놀이

Ⅳ. 전통놀이 활용 사례

본 장에서는 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서의 전통놀이 활용 사례를 정리하였다. 지역사회에서의 전통놀이 활용 사례는 지역사회 기반시설을 방문하여 진행했으며, 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용 사례는 전통놀이운영사례 공모전 수상작을 통해 파악하였고, 가정에서의 전통놀이 활용 사례는 어머니들과의 심층면담 내용을 중심으로 구성하였다.

1. 지역사회에서의 전통놀이

가. 김포아트빌리지 한옥놀이터[5)]

1) 사업 추진배경 및 운영체계

옛 이야기가 있는 한옥놀이터는 김포문화재단이 한옥이라는 특수한 공간을 활용하여 또래끼리 어디서든 자유롭게 뛰어놀았던 전통사회의 정서를 현대의 유아에게 회복시키고자 경기 유아문화예술교육 지원사업 응모를 통해 추진하게 된 사업이다. 김포문화재단은 2019~2021년까지 경기 유아문화예술교육 지원사업에 최종 선정되어 국악과 전통놀이를 융합한 유아문화예술교육 프로그램을 운영하고 있다. 김포문화재단과 국악기반 유아문화예술교육 전문기관이 공동기획한 2019~2020년 '옛 이야기가 있는 한옥놀이터'와 2021년 '한옥에 있다' 사업은 김포문화재단이 시설 운영과 행정을 총괄하고 있으며, 전문기관이 프로그램 운영과 강사 관리를 담당하고 있다(김포문화재단, 2020: 7; 김포문화재단, 2021: 1).

5) 김포아트빌리지 한옥놀이터 운영담당자 면담(2021년 4월 26일 진행) 내용 및 수집한 자료를 토대로 작성함.

2) 사업내용

옛 이야기가 있는 한옥놀이터 2019년 사업은 김포아트빌리지 한옥마을을 배경으로 옛 이야기 4편과 함께 음악, 신체, 탐구활동이 융합된 프로그램으로 진행되었다(김포문화재단, 2019: 7). 2019년 프로그램은 총 4차시로, 회기마다 공연이나 음악을 관람하고 또래와 함께 전통놀이나 장단놀이를 할 수 있도록 구성되었다(김포문화재단, 2019: 12-15). 프로그램에는 대형 길쌈을 엮는 길쌈놀이, 대문놀이를 응용한 한삼놀이, 수박따기를 응용한 무 뽑기 놀이 등의 전통놀이가 포함되었다(김포문화재단, 2019: 12-14).

옛 이야기가 있는 한옥놀이터 2020년 사업은 코로나19로 사업내용이 변경되어 시행되었다. 가정에서도 할 수 있는 자연놀이와 음악을 주제로 한 자연놀이국악동요집 '시시놀이 만만노래'가 제작되었으며, 옛 이야기가 있는 한옥놀이터를 비대면 교육으로 운영하기 위한 교사 연수가 진행되었다(김포문화재단, 2020: 10-11). 교사 연수는 전문기관 강사진이 해당 유치원과 어린이집을 방문하여 1시간 동안 교사와 함께 직접 프로그램을 실행하면서 경험하는 방식으로 이루어졌다(김포문화재단, 2021: 2). 옛 이야기가 있는 한옥놀이터 2020년 프로그램의 경우, 교사 연수와 함께 연희극/놀이영상(4편) 및 버나놀이, 길쌈놀이, 한옥블럭 놀이 교구를 유치원과 어린이집에 전달하여 기관별로 프로그램을 운영하는 방식을 취하였다(김포문화재단, 2020: 22).

2021년 사업은 대면과 비대면 방식을 모두 준비하고 있다. 프로그램은 국악동요 앨범에서 선별한 4가지 이야기를 바탕으로 놀이마당(길놀이, 대문놀이 등 전통놀이 응용), 노래마당, 이야기마당으로 구성하여 제공할 계획이다(김포문화재단, 2021: 23).

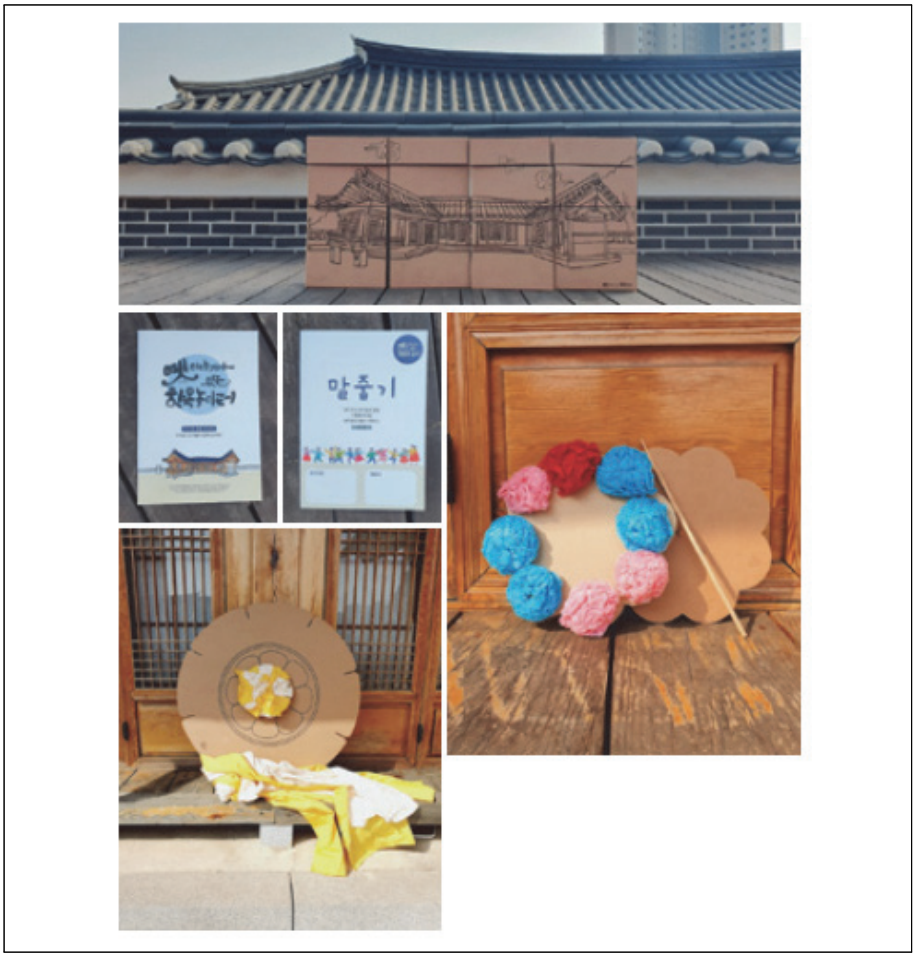
〈표 Ⅳ-1-1〉 김포아트빌리지 한옥놀이터 사업개요(2019~2021)

구분	2019 옛 이야기가 있는 한옥놀이터	2020 옛 이야기가 있는 한옥놀이터	2021 한옥에 있다
사업기간	2019년 4~11월	2020년 6~12월	2021년 6~12월
사업장소	김포아트빌리지 한옥마을, 참여 유아기관	김포아트빌리지 한옥마을, 참여 유아기관	한옥마을, 참여 유아기관
참여대상	김포 관내 영유아교육기관 15개소	김포 관내 영유아교육기관 8개소	김포 관내 영유아 교육기관(개소 수 미정)

구분	2019 옛 이야기가 있는 한옥놀이터	2020 옛 이야기가 있는 한옥놀이터	2021 한옥에 있다
프로그램 구성	노래고개(공연/음악 관람) 및 놀이고개(회기별 길쌈놀이, 한삼놀이, 무 뽑기 놀이, 장단놀이 포함)로 구성	자연놀이(시시노래 만만노래)와 전통놀이(옛 이야기가 있는 한옥놀이터)로 프로그램 구성	옛 이야기를 활용하여 놀이마당(길놀이, 대문놀이 활용), 노래마당, 이야기마당으로 프로그램 구성

자료: 1) 김포문화재단(2019). 2019 경기 유아문화예술교육 지원사업 결과자료집. p. 7, pp. 12-15 내용을 토대로 작성함.
2) 김포문화재단(2020). 2020 경기 유아문화예술교육 지원사업 결과자료집. p. 7, p. 9 내용을 토대로 작성함.
3) 김포문화재단(2021). 2021 경기 유아문화예술교육 지원사업 사업계획서-내부자료. p. 4 내용을 토대로 작성함.

[그림 Ⅳ-1-1] 옛 이야기가 있는 한옥놀이터 2020년 사업 전통놀이 교구



자료: 김포문화재단(2020). 2020 경기 유아문화예술교육지원사업 결과자료집. p. 22.

3) 주요 성과 및 향후 계획

옛 이야기가 있는 한옥놀이터 2019년 사업은 김포 관내 어린이집과 유치원 총 15개소의 유아 345명이 프로그램에 참여했다(김포문화재단, 2019: 20-48). 옛 이야기가 있는 한옥놀이터 2020년 사업은 공개추첨을 통해 선정된 총 8개소의 교사 13명과 유아 260명이 참여했으며, 김포문화재단이 지원한 교사용가이드, 놀이영상, 놀이교구를 가지고 해당 유치원과 어린이집에서 프로그램이 수행되었다(김포문화재단, 2021: 2). 2020년 사업 참여자를 대상으로 실시한 만족도조사 결과를 보면, 교사연수에 참여한 교사의 92.3%가 방문형으로 진행된 전달 연수 내용이 실제 활동을 진행할 때 도움이 되었다고 응답했으며, 전달된 놀이교구 중 가장 좋았던 교구는 유아가 직접 꾸미기 작업을 한 후 놀이를 할 수 있게 제작된 버나놀이 교구(61.5%)였다(김포문화재단, 2020: 40-41). 비대면 수업을 위한 놀이교구가 우리의 전통문화를 친숙하게 받아들이면서 예술교육을 통한 유아의 정서적 발달과 창의력 자극에 도움이 되었다고 생각하는지를 질문한 결과, 응답자의 84.7%(매우 그렇다: 46.2%, 그렇다 38.5%)가 도움이 되었다고 응답하였다(김포문화재단, 2020: 41). 2021년도 유아문화예술교육 프로그램 참여 희망과 관련하여 응답자의 92.3%가 참여를 희망하는 것으로 나타났다(김포문화재단, 2020: 41). 김포문화재단은 유아를 대상으로 하여 전통놀이, 국악, 자연놀이, 움직임놀이를 접목한 융합예술활동을 지원할 계획이며, 이러한 활동이 유아교육·보육기관 교사의 유아중심 놀이운영에 도움이 되기를 기대하고 있다.

나. 전주 우리놀이터 마루달[6)]

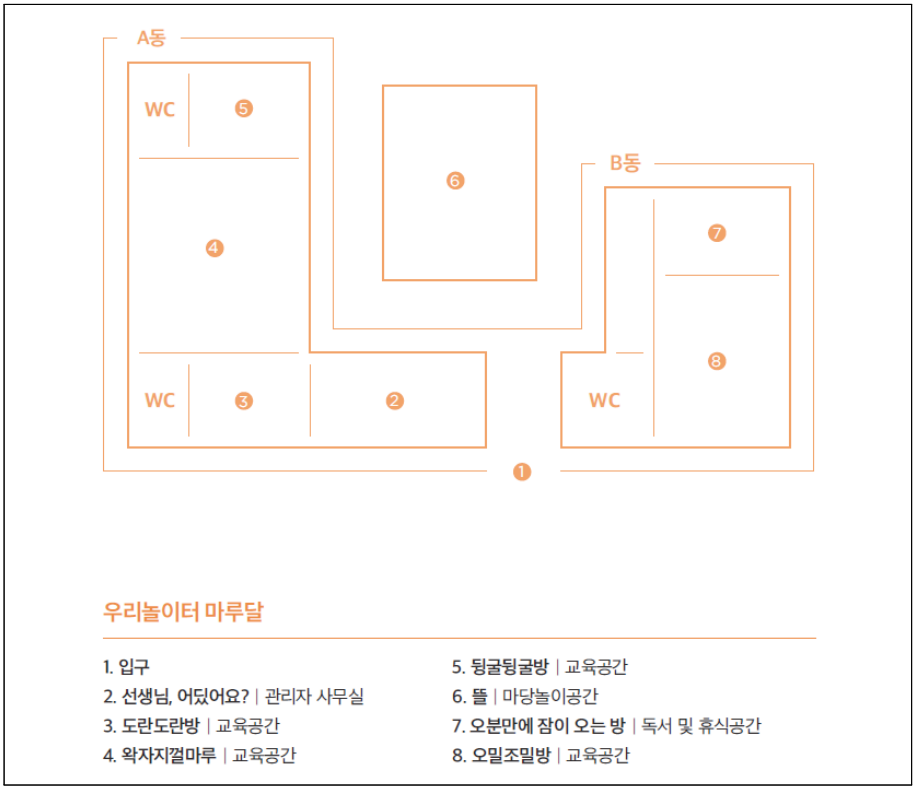
1) 사업 추진배경 및 운영체계

우리놀이터 마루달은 전국 최초 전통놀이 전용공간으로, 세대를 아우르고 공동체 의식을 기를 수 있는 놀이 공간을 표방하고 있다(한국전통문화전당·우리놀이터 마루달, 2021: 3). 전주의 경우, 지역 대표 축제나 행사 대부분이 음악제, 영화제와 같은 대중문화에 편향되어 전통문화와 관련된 차별화된 콘텐츠가 부족하다는 것과

6) 우리놀이터 마루달 운영담당자 면담(2021년 6월 3일 진행), 전주시청 담당공무원 면담(2021년 6월 4일 진행) 내용 및 수집한 자료를 토대로 작성함.

사라져가는 우수한 전통놀이의 기록화·현대화·생활화의 필요성에 주목하였다. 전주시는 문화체육관광부에서 추진하는 전통생활문화 진흥사업의 일환으로 전통놀이문화의 보급 및 확산을 위해 국비(500백만원)와 시비(200백만원)를 투입하여 전통놀이 문화공간인 우리놀이터 마루달과 마루달 야외마당을 조성하였다. 현재 우리놀이터 마루달은 전통놀이 사업의 원활한 운영을 위해 한국전통문화전당이 위탁을 받아 운영하고 있다.

[그림 Ⅳ-1-2] 마루달 공간안내



자료: 한국전통문화전당·우리놀이터 마루달(2021). 우리놀이터 마루달 2020년도 운영 성과집. p. 4.

[그림 Ⅳ-1-3] 우리놀이터 마루달 운영체계

전주시		한국전통문화전당
• 공간구성 및 프로그램 운영 지원 • 예산지원(출연금 및 보조금 등)	➔ ➔	• 전통놀이 공간 운영 • 전통놀이 도구 개발 및 제작 • 현대화 콘텐츠 개발·보급

〈표 Ⅳ-1-2〉 우리놀이터 마루달 기본정보

구분	마루달	마루달 야외마당
개관	2020년 9월	2021년 4월
용도	실내놀이터	야외놀이터
사업비	500백만원	200백만원
운영내용	(전통놀이) 화가투, 고누, 쌍륙, 저포, 투호 등 판놀이 (융합놀이) 전통놀이+미술놀이	(전통놀이) 비석치기, 팽이치기, 딱지치기, 제기차기, 고무줄놀이 등
운영주체	(재)한국전통문화전당	

자료: 본 자료는 마루달 운영담당자 면담 및 전주시청 담당공무원 면담 내용을 토대로 작성함.

2) 사업내용

우리놀이터 마루달에서는 방문객을 대상으로 상시체험 프로그램을 운영하고 있다. 실내에서 즐길 수 있는 전통놀이에는 고누, 쌍륙, 화가투놀이, 공기놀이, 실뜨기, 산가지놀이, 디지털 구슬치기 등이 있으며, 실외에서 즐길 수 있는 전통놀이에는 사방치기, 비석치기, 제기차기, 딱지치기 등이 있다(한국전통문화전당·우리놀이터 마루달, 2021: 18, 20, 22). 상시체험 프로그램 이외에도 2020년 사업으로 유아교육·보육기관을 대상으로 한 전통놀이 체험 프로그램과 초등학생을 대상으로 한 캠프 프로그램 및 전통놀이를 주제로 한 이벤트 등이 진행되었다.

〈표 Ⅳ-1-3〉 2020년 우리놀이터 마루달 사업내용

구분	행사명	참여대상	내용
상시체험	우리놀이 체험 프로그램	유아~성인	• 세시풍속 우리놀이, 엄마아빠어릴적 우리놀이, 돌리고 돌려서 막아보자 고누놀이, 이야기와 함께 하는 비석치기놀이, 지금 여기, 쌍륙놀이, 안방에서 배우는 우리놀이 등
	융합놀이 체험 프로그램 (우리놀이+미술활동, 우리놀이+국악활동)	유아~성인	• 다 함께 돌자/소원을 빌자/강강술래, 어떤 색이 나올까? 땅따먹기 놀이, 직접 만드는 우리나라 보드게임, 우리반 딱지대전, 국악 전래동요와 함께하는 우리놀이, 사물악기로 맛있게 비비며 놀아보세, 국악으로 배우는 강강술래 등
교육	다음세대 계승 교육	유아	• 유아교육·보육기관 대상 전통놀이 체험 프로그램
캠프	전통놀이와 함께하는 마음 키우기 캠프	초등학생	• 전통놀이와 심리놀이를 접목시킨 프로그램
	전통놀이와 함께하는 더 건강한 놀이캠프	초등학생	• 전통놀이와 생활체육, 보이스카우트를 접목한 놀이프로그램

구분	행사명	참여대상	내용
이벤트	우리놀이 이야기 보따리꾼	유아~성인	• 조선시대 최첨단 두뇌게임 고누놀이, 나와 함께 전주여행을 떠나보세 승람도놀이, 내사랑 찾아 떠나는 만복사저포기 저포놀이, 조선시대 실내 오락실 쌍륙놀이, 그림으로 풀어보는 우리나라 이십사절기 이야기 화가투놀이
	전주한옥마을 스탬프투어 우리놀이 보따리 탐험단	유아~성인	• 한옥마을 곳곳을 탐험하며 우리놀이 미션을 수행하고 증표를 모으는 색다른 스탬프투어
	개관 100일 축하 이벤트	유아~성인	• 우리놀이 도구 5종류(공기놀이, 제기차기, 비석치기, 딱지치기, 실뜨기 놀이)와 놀이스티커로 구성된 놀이꾸러미 100세트 무료 나눔

자료: 한국전통문화전당·우리놀이터 마루달(2021). 우리놀이터 마루달 2020년도 운영 성과집. pp. 6-7, pp. 10-16, pp. 28-29 내용 및 운영담당자 면담 내용을 토대로 작성함.

우리놀이터 마루달 개관 이후 운영되기 시작하여 현재까지 지속하고 있는 유치원과 어린이집 대상 다음세대 계승 교육(2020년 하반기 9개 기관, 2021년 상반기 10개 기관 참여)은 참여 기관이 모두 100% 재참여 의사를 밝힌 만족도가 높은 프로그램이다. 다음세대 계승교육은 오전에 우리놀이터 마루달에서 전문강사와 함께 진행되는 프로그램으로 '영상자료 시청(10분)-놀이진행(45분)-마무리(5분)'로 구성되어 있다. 이 프로그램에서 유아들이 즐긴 전통놀이에는 고무줄놀이, 산가지놀이, 세시풍속 그림 화가투, 풀놀이, 구연동화와 융합한 그네뛰기, 국악과 융합한 실꾸리놀이, 미술과 융합한 땅뺏기놀이/윷놀이/딱지치기, 신체놀이 활동과 융합한 오감발달 신체놀이 등이 있다.

3) 주요 성과 및 향후 계획

우리놀이터 마루달은 코로나19 생활 속 거리두기 방역지침에 따라 방문객을 제한하며 운영했음에도 2020년 10월 14일부터 11월 29일까지 총 7,835명이 방문하여 전통놀이를 체험한 것으로 조사되었다(한국전통문화전당·우리놀이터 마루달, 2021: 34). 사전신청으로 진행한 교육체험 참여 인원이 533명, 현장신청으로 진행한 일반체험 참여 인원이 6,934명, 이벤트 참여 인원이 368명으로 나타났다(한국전통문화전당·우리놀이터 마루달, 2021: 35). 이용자는 가족 단위의 방문이 58%로 가장 많았으며, 이용자의 96%가 전체 이용 만족도에서 긍정적인 응답을 했고, 이용자의 97%가 재방문 의사가 있다고 밝혔다(한국전통문화전당·우리놀이

터 마루달, 2021: 36).

전주시는 우리놀이터 마루달을 운영하면서 전주만의 특색 있는 전통놀이 개발, 현대화 콘텐츠 발굴, 대중화·보급화를 위한 온라인 플랫폼 구축을 지속해서 추진할 계획이며, 전생애를 아우를 수 있게 사업대상도 확대할 방침이다. 사업을 추진하는 과정에서도 전통놀이 사업의 특성을 고려하여 지역별, 세대별 새로운 경향과 다양성이 사업에 반영될 수 있도록 전문기관·단체 등을 선정하여 사업을 진행할 계획이다.

다. 대전목재문화체험장 나무상상놀이터[7)]

1) 사업 추진배경 및 운영체계

대전목재문화체험장 나무상상놀이터는 보문산 내에 자리하고 있다. 대전목재문화체험장은 나무를 활용한 산림교육프로그램을 통해 목재의 우수성과 산림의 가치를 교육하고자 2018년 10월에 개관하였다(대전광역시 공원관리사업소, 2020: 1). 나무놀이상상놀이터는 대전목재문화체험장 개관 이후 놀이와 나무를 접목한 프로그램을 운영함으로써 목재의 가치 및 유아와 아동의 건강한 발달을 촉진하고자 만들어졌다(대전광역시 공원관리사업소, 2021: 1). 대전광역시 직영으로 운영되는 대전목재문화체험장 나무상상놀이터는 전담인력으로 임기제 공무원 1명과 기관제 놀이지도사 1명을 두고 있다(대전광역시 공원관리사업소, 2021: 1).

[그림 Ⅳ-1-1] 대전목재문화체험장 나무상상놀이터(실내) 및 자연물 놀이터



자료: 사진은 대전목재문화체험장 나무상상놀이터에서 제공함.

7) 대전목재문화체험장 나무상상놀이터 운영담당자 면담(2021년 7월 26일 진행) 내용 및 수집한 자료를 토대로 작성함.

2) 사업내용

대전목재문화체험장 나무상상놀이터 2019년, 2020년 사업은 운영 프로그램, 계절별 특화프로그램, 가족 단위 신청 프로그램, 부모교육 관련 프로그램 등으로 구성되어 진행되었다. 유아와 아동을 대상으로 한 운영 프로그램에는 목재로 제작된 교구 및 기구를 이용한 자유놀이, 나무조각을 활용한 나무상상놀이, 다양한 색깔의 종이로 창의적으로 자신만의 숲과 나무를 만드는 놀이가 있으며, 계절별 특화프로그램에는 전통놀이/신체활동놀이, 감각통합놀이 등이 포함되었다. 나무상상놀이터에서 전통놀이는 처음에는 기획했던 프로그램 진행이 어렵게 되었을 때 임시방편 식으로 진행되었는데 현재는 아이들의 선호도가 높아 전통놀이 활용방식을 다각화하여 운영하고 있다.

> 아이들에게 놀이를 진행했는데 조금 빨리 끝나거나 피치 못할 사정으로 놀이 프로그램을 진행하지 못했을 때 임시방편식으로 전통놀이를 저희가 중간에 끼워 넣었습니다. 처음부터 저희가 전통놀이에 대해서 기획했던 것은 아니고요. (중략) 저희 놀이터에는 봄, 여름, 가을, 겨울별 놀이가 진행되고 있습니다. 봄에는 아이들과 주로 꽃을 많이 심는 프로그램을 하는데요. 그냥 꽃을 심는다기보다는 놀이식으로 해서 물을 떠 올 때는 토끼 걸음, 터널을 통과해서 물이 들어가는 과정, 그리고 흙을 이제 분토와 배양토를 버무리는 과정에서는 그냥 화분을 이렇게 버무리기보다는 아이들에게 직접 비빔밥 놀이를 해서 저희가 배양토와 분토를 섞기도 하는데 그 분토를 섞은 다음에 아이들에게 '얘들아, 흙을 한번 만져봐. 냄새는 어때. 우리 두꺼비집놀이 한번 해볼까?'라고 했는데 아이들이 이제는 그 두꺼비집놀이가 너무 재미있는 거예요. 그래서 두꺼비집놀이를 계속하다가 **"선생님 저는 꽃 심는 것보다 두껍아 두껍아 한 번만 더 해요", "한 번만 더 해요" 해서 이제 두꺼비집놀이로 한 40분 동안 진행이 됐던 적이 있어요.** 그래서 올해 봄에는 두꺼비집놀이를 좀 많이 했고요. 그리고 놀이의 확장으로 마을 만들기까지 했던 기관도 꽤 많이 있습니다. 그런 식으로 하다 보니까 전통놀이의 비중이 점점 더 늘어나서 이제 전통놀이라는 주제를 가지고 저희가 운영하게 되었습니다. (나무상상놀이터 담당자)

나무상상놀이터 실외놀이에서는 세대를 연결하는 전통놀이의 특성이 발현되고 있다. 야외에서 나무나 풀 관련 생태놀이를 하다 아이들의 요구로 '무궁화 꽃이 피었습니다', '얼음땡', '두꺼비집놀이' 등이 진행되었는데 보문산을 방문한 시민들도 참여하며 여러 세대가 함께하는 놀이가 되었다. 이는 나무상상놀이터의 새로운 문화로 자리매김하고 있다.

> 저희는 여기 보문산 내에 있는 아이들 놀이 체험장입니다. 모든 것이 개방되어 있어서 오전

시간대는 이렇게 등산을 하시는 어른들이 굉장히 많으세요. **아이들이 간단한 전통놀이를 하다 보면 그들이 응원단이 되는 경우가 많고요. 그중에 또 굉장히 하고 싶어 하시는 분들도 좀 계세요.** "한 번 같이 해보실까요?" 했을 때 아직 "나는 못 해요" 하는 분들은 없었어요. 그래서 오히려 그런 것들이 더 입소문이 나서 그런 것들을 구경하러 오시는 어른들도 지금 꽤 많이 있으신 편입니다. (나무상상놀이터 담당자)

〈표 Ⅳ-1-4〉 2019년, 2020년 나무상상놀이터 운영 프로그램

구분	프로그램	내용
운영 프로그램	자유놀이	• 실내놀이 공간에서 목재로 제작된 교구 및 기구를 이용한 아동중심 자유놀이
	꿀잼~ 나무상상놀이	• 나무조각을 활용한 나무상상놀이
	내 손으로 만드는 나무와 숲	• 다양한 색깔의 종이로 창의적으로 자신만의 숲과 나무를 만드는 놀이
계절별 특화프로그램	(봄, 가을) fun-fun한 나무상상놀이	• 전통놀이/신체활동놀이 • 실외놀이터 및 목재체험장 내 공간을 활용한 야외놀이: 무궁화 꽃이 피었습니다, 얼음땡, 투호놀이 등
	(여름) Happy Ballons	• 감각통합놀이 / 6, 7, 8월 운영
	(겨울) 나무상상 크리스마스	• 크리스마스 팝업북을 함께 읽고 크리스마스와 나무에 대한 이야기를 나눈 후 협동하여 크리스마스 트리 장식
2020년 확대 프로그램	나무 더하기 나무	• 나무상상놀이터와 목공체험을 연계한 프로그램
	나무상상놀이학교	• 가족단위 신청자들을 대상으로 나무상상놀이 진행 • 가족 모두가 참여하는 프로그램으로 숲, 나무, 자연, 가족의 소중함을 배우며 회복 탄력성 증진
	나무상상 달빛 축제	• 워킹맘들을 위한 하계 나무상상놀이터 운영

자료: 1) 대전광역시 공원관리사업소(2020). 대전목재문화체험장 2019년「나무상상놀이터」운영 결과 보고-내부자료. p. 3 내용과 (붙임) pp. 1-5 내용을 토대로 작성함.
2) 대전광역시 공원관리사업소(2021). 대전목재문화체험장 2020년「나무상상놀이터」운영 결과 보고-내부자료. p. 3 내용을 토대로 작성함.

[그림 Ⅳ-1-2] 두꺼비집놀이와 내 손으로 만든 팽이




자료: 대전목재문화체험장 나무상상놀이터에서 제공함.

3) 주요 성과 및 향후 계획

대전목재문화체험장 나무상상놀이터는 한 달 평균 1,000명(2019년: 27,626명, 2020년: 3,467명, 2021년 7월 20일 기준: 14,000명) 이상의 이용객들이 방문하여 생태, 자연물을 주제로 계절별 다양한 놀이를 경험하고 있다. 2019년에는 유아교육·보육기관 209개소 4,925명의 영유아가 나무상상놀이터를 이용했으며(대전광역시 공원관리사업소, 2020: 3), 코로나-19로 174일 휴장을 했던 2020년에는 유아교육·보육기관 53개소 1,221명의 영유아가 나무상상놀이터를 찾았다(대전광역시 공원관리사업소, 2021: 3). 2021년 7월 20일 기준, 나무상상놀이터를 방문한 유아교육·보육기관은 92개소(3,151명)이다. 코로나19 이후 나무상상놀이터는 실내놀이의 어려움을 실외놀이로 전환했으며, 이러한 놀이 패러다임 변화 시도는 유아교육·보육기관으로부터 큰 호응을 얻었다. 프로그램 쉬는 시간에 자연물(나뭇가지, 나무조각, 흙 등)을 활용하여 진행했던 전통놀이(오자미 만들기, 투호, 구슬치기, 두꺼비집놀이 등)는 아이들의 요구로 시간을 늘리고 있으며, 2022년부터는 나무, 풀, 돌 등을 이용하여 생태놀이를 겸한 전통놀이를 진행할 계획이다. 놀이와 관련된 출판 사업으로 놀이도감을 제작하여(2년에 1회) 놀이를 알리는 작업을 시작했으며, 놀이와 연계된 동화책도 제작(매년 1회) 중이다.

라. 시사점

지역사회에서의 전통놀이 사례는 김포아트빌리지 한옥놀이터, 전주 우리놀이터 마루달, 대전목재문화체험장 나무상상놀이터의 사업내용을 중심으로 정리하였다. 전통놀이를 활용하는 지역사회 기반시설 사례가 주는 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 놀이가 가능한 지역사회 문화기반시설은 운영 방식에 따라 유아의 전통놀이 경험 축적을 위한 장소가 될 수 있다. 초등학생을 대상으로 시행되는 중앙정부 및 지자체 사업이 많은 가운데 사례조사 대상 문화기반시설에서는 유아를 위한 프로그램을 진행하였다. 놀이를 스스로 확장하기 위해서는 어린 시절부터 직접 놀이를 체득하는 것이 중요하다. 유아의 놀이 체득을 위한 장소를 확대하는 방향에서 특별한 도구 없이 단순한 방식으로 유아도 쉽게 즐길 수 있는 전통놀이를 지역사회

문화기반시설에서 활용할 필요가 있다.

둘째, 지역사회 문화기반시설에서의 전통놀이는 유아, 교사, 가족, 지역주민이 어울려 같이 노는 기회를 제공하였다. 세대 간 공유할 수 있는 전통놀이를 함께 하는 것은 놀이의 즐거움을 나누는 계기가 될 수 있다. 유아놀이문화 확산 측면에서도 지역사회 문화기반시설에서의 전통놀이 운영에 관심을 가질 필요가 있다.

셋째, 지역사회 문화기반시설에서의 전통놀이는 전문인력에 의해 유아의 흥미를 고려하여 진행되었다. 일방적인 놀이 지도나 전달이 아닌 함께 즐기는 전통놀이가 되기 위해서는 전문인력의 지원이 필요하다.

넷째, 전통놀이는 다양한 활동과 융합하여 진행될 수 있다. 이러한 놀이에 대한 유아, 교사, 학부모의 선호도와 만족도가 크다는 것을 고려할 때 전통놀이의 재미요소를 다양한 방식으로 활용하는 방안을 모색할 필요가 있다. 이는 궁극적으로 유아에게 풍부한 놀이 자원을 제공해 줄 수 있을 것이다.

2. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이

유아교육·보육기관에서의 전통놀이는 전통놀이운영사례 공모전 수상작을 중심으로 정리하였다. 본 절에서는 유아의 놀이에서 전통놀이가 확장되는 상황과 맥락을 제시하면서 현장의 목소리를 되도록 많이 담고자 하였다.

가. 날아라 잎새반 똥제기!

「날아라 잎새반 똥제기!」는 '날아라 똥제기'라는 그림책이 계기가 되어 유아들이 제기차기를 다양한 방식으로 즐긴 사례이다. 이 사례의 어린이집은 「2019 개정 누리과정」 도입 후 맞이한 명절에 교사 주도로 전통놀이를 진행하는 것을 벗어난 보육환경 속에 유아가 관심을 가질 수 있는 전통놀이 그림책과 전통 놀잇감을 제공하였다. 그림책에 대한 유아의 관심은 그림책 속 등장한 제기차기 시합으로 이어졌고 이는 아이들로 하여금 실제 제기차기 시합을 하고 싶게 만들었다.

> 저희 어린이집에서는 사실 기존에 전통놀이를 하는 방식은 명절에 보통 놀잇감을 저희가 준비해 주고 그거를 교사 주도로 안내해 주게 돼서 제한 시간 안에 로테이션 형식으로 체험하는 방식으로 많이 진행했었어요. 그런데 저희가 이번에 2020년 3월에 개정 누리과정을 도

입하면서 동료 선생님들하고 교사학습공동체를 운영하면서 전통놀이를 효과적으로 할 수 있는 방안을 좀 생각해 보자고 해서 저희가 그때 당시에 얘기를 나눠서 선택한 것이 전통놀이 관련 그림책을 한번 활용해 보는 것이 어떤가 해서 주기로 했습니다. 그리고 또 하나는 바깥 놀이터에 전통놀잇감을 상시적으로 배치해 보면 어떨까 해서 한번 그렇게 진행해 보기로 얘기를 나눴습니다. (중략) 작년에 추석을 앞두고 9월부터 저희가 실행을 했었고요. 앞서 말씀드린 것처럼 **교사학습공동체에서 협의한 대로 아이들한테 우리나라 전통놀이와 관련된 여러 권의 그림책을 제공**했는데요. 개정 누리과정을 진행하면서부터 유아들의 흥미에 따라 놀잇감을 바깥 놀이터에도 가지고 나가서 놀이하는 것이 저희가 사실 일상적으로 좀 해보자 해서 많이 그렇게 진행이 됐었어요. 그래서 **전통놀잇감을 바깥 놀이터에도 상시적으로 배치를 했었고 바깥 놀이터에서 한쪽에 돗자리를 펼쳐주고 아이들이 요청해서 갖고 나온 그림책을 볼 수 있도록 지원했습니다.** 그때 당시에 또래보다 글자에 관심이 많았던 친구가 그 책을 찾은 거예요. '날아라 똥제기'라는 책을. 근데 그 친구가 "어. 이거 뭐야. 똥제기. 선생님, 똥제기래요." 이렇게 얘기를 하니까 주변에 있던 친구들도 관심을 보이는 거예요. "똥? 똥이라고?" 막 이렇게. 그래서 친구들이 이거 무슨 내용일까 하고 호기심이 생겨서 저한테 읽어달라고 가지고 왔었어요. 그래서 제가 아이들한테 이 제기차기에 관련된 '날아라 똥제기' 그림책을 읽어줬더니 그 내용이 제기차기 시합이 들어있었어요. 그래서 아이들이 그럼 우리도 제기차기 시합을 한번 해볼까 해서 그게 연결되더라고요. 그래서 다음번에 바로 저희가 그때 당시에도 놀이터에 제공해 줬던 전통놀잇감을 아이들이 보고 거기서 제기차기를 해보더라고요. (공모전 수상 교사 1)

만 3세 유아반 아이들의 제기차기는 그림책의 제기차기 시합처럼 쉽지 않았다. 교사와의 대화와 지원 속에서 아이들은 다른 형태의 제기차기 방식을 모색하였다.

아이들이 근데 이 제기차기를 이제 한번 해보는데 잘 안 되는 거예요. 발로 차보는데. 아이들이 생각보다 이 제기차기가 안 되니까 "이거 왜 이렇게 안 되는 거야, 이거 도대체 왜 안 되지?" 이래서 시합은커녕 한 번 차기도 사실 어려운 거예요. 그래서 제가 그러면 "어떻게 하면 제기를 좀 쉽게 찰 수 있을까?"라고 물어봤더니 **한 친구가 "아주 아주 제기가 크면 좀 찰 수 있을 것 같아요"라고 얘기를 하는 거예요.** "그래, 그러면 한번 대왕 제기를 좀 만들어 봐야겠다" 해서 그다음 번에 대왕 제기를 만드는 방법을 제가 이제 쭉 찾았어요. 검색을 했어요. 그랬더니 인터넷에 이제 좀 나오더라고요. 대왕 제기 만드는 방법이. 그거를 이제 출력해서 벽면에 또 게시해 줬거든요. 그랬더니 아이들이 보고 그럼 만들어보겠다고 해서 종이하고 제공해 주었더니 애들이 또 거기다가 그림도 그리고 그러면서 이제 제기 만드는 방법대로 같이 도움을 줘서 만들게 된 거예요. 그런데 대왕 제기가 완성됐는데 생각보다 그 제기가 안 차지는 거예요. 사실 저도 이제 대왕 제기가 됐을 때 아이들이 발로 찼을 때 기존에 있던 그 작은 제기보다는 좀 쉽게 찾겠거니 했는데 생각보다 그 제기가 안 차지는 거예요. 그래서 아이들도 조금 실망한 부분이 있었고요. 근데 이게 제기가 진짜 잘 안 차지니까 아이들이 **"왜 이렇게 제기가 또 큰데도 왜 안 차지는 거예요?"** 이렇게 얘기하기도 하고 이제 막 하다가, **근데 어떤 친구가 "왜 근데 제기는 발로만 차야 돼요?", "왜 우리 발로만 차야 되지?", "뭐 다르게 할 수 없어?"** 이렇게 얘기를 하는 걸 보고, 그러면 한번 다른 제기

> 차는 방법을 찾아봐야겠다고 해서 다시 제기 차는 방법에 대해서 또 찾아보게 되는 거예요. 저도 그래서 제기차기를 검색을 해봤더니 **유아들이 생각하는 것처럼 다양한 제기 찾는 방법이 있더라고요.** 그래서 꼭 발로 차는 게 아니라 판으로 할 수 있는 판제기를 또 찾았어요. 그래서 판제기라는 것도 있구나. 저도 이래서 벽면에 이제 판제기에 대해서도 게시를 해 주게 됐습니다. (공모전 수상 교사 1)

그림책에 등장했던 제기차기는 아이들의 시행착오를 거쳐 판제기, 협동제기, 보자기 제기로 변형되었다. 다양한 시도를 하면서 아이들은 더 재미있는 놀이방식을 찾았으며, 아이들에 의해 놀이는 여러 가지 형태로 확장되었다.

> 저희 어린이집에서 지향하고 있는 건 재활용품을 이용해서 아이들이 놀이할 수 있도록 많이 지원을 해주고 있는데 마침 이 판제기 같은 것도 이제 판이 필요하잖아요. 그래서 아이들이 그러면 "저 박스로 한번 만들어볼래요."가 된 거예요. 그래서 제가 이제 박스 자르는 거는 아이들이 안전상으로는 조금 위험하니까 제가 좀 잘라서 주고 그랬더니 아이들이 그 박스를 꾸미고 색종이를 붙이고 스티커를 붙이고 해서 그 판을 꾸미고 다시 한번 제기를 그걸로 해봤더니. **발로 차는 것보다 판으로 치는 게 조금 더 수월하게 되더라고요.** 그래서 한동안은 이제 아이들이 그 판제기로 놀이가 좀 오랫동안 이어졌어요. 생각보다. 그래서 이어지다가 아이들이 이제 또 혼자만 했다가. 다른 친구들이 "나도 같이 해보자. 같이 해보자" 해서 그 작은 판을 들고 다 같이 이제 모여든 거예요. **근데 판이 작고 딱딱하기 때문에 종이어서 딱딱해서 생각보다 이제 혼자 하는 것보다 여럿이 하려고 하니까 조금 더 어려웠어요.** 그래서 "어떻게 하면 좋지?" 해서 제가 그때 검색해 봤을 때 제기차기 놀이가 여러 가지가 나왔는데 그중에서 협동제기라는 것도 봤었거든요. 그거는 이제 이런 판 대신에 보자기를 이용해서 제기를 쳐서 올리는 놀이더라고요. 그래서 그러면 이렇게 한번 지원을 해줘야겠다고 해서 이번에는 이제 협동제기로 바꿔서 제시를 해줬어요. 그랬더니 아이들이 저희 반에 있었던 역할 영역에 있었던 보자기를 보고 "이걸로 한번 해보자" 해서 교실에서 협동제기가 시작된 거예요. **사실 교실에서 협동제기를 하기에는 장소가 너무 좁잖아요. 아이들도 그거를 하면서 느낀 거예요. 여기서는 하기 좀 어렵겠다고.** 이래서 "선생님 밖에 나가서 한번 해볼래요"라고 해서 저희가 이제 놀이터에 나가서 다시 한번 **협동제기를 해봤더니 생각보다 이제 몇 번 더 쳐지고 아이들도 이제 같이 하니까 또 재미있는 거예요.** 이게 흔들면서. 그래서 아이들이 또 흥미가 있어서 한동안은 또 이제 협동제기 놀이를 했고요. **근데 여기서 제가 재미있었던 거는 이게 그냥 여기서 끝나는 게 아니라 아이들이 "근데 그러면 제기를 하나 넣는 게 아니라 두 개 넣으면 어떻게 될까?", 아니면 "이번에는 우리 신고 있는 신발을 한번 넣어볼까?" 이렇게 되는 거예요.** 그래서 "어, 그래 그거 좋은 생각이다." 해서 제기도 넣어보고 신발도 넣어보고 근데 **여기서 또 끝나는 게 아니라 또 한 번 확장돼서 놀이가 "이거를 신발을 여기 안에 있는 거를 우리가 쳐서 바구니에 한번 넣어보는 거야" 이렇게 된 거예요.** 그래서 한 번 그렇게도 놀이를 해보고요. 네, 그렇게 해서 그런 창의적인 놀이도 한번 해보고요. **그래서 참 다양한 놀이로 확장되고 이어질 수 있었습니다.** (공모전 수상 교사 1)

〈표 Ⅳ-2-1〉「날아라 잎새반 똥제기!」 놀이 과정 및 놀이 경험

놀이 과정

1. "날아라 똥제기? 정말 웃긴 책이다!"

놀이터에서 돗자리를 깔고 자유롭게 전통놀이와 관련된 그림책을 볼 수 있도록 제공하였음. 그중에 '날아라 똥제기'라는 책이 있었는데 또래보다 글자에 흥미가 많아 글자를 읽을 수 있었던 유아가 제목을 소리 내어 읽자 다른 유아들도 듣고 다가와 '똥제기'라는 단어에 흥미를 보이며 그림책에 관심을 갖기 시작함.



은*: 나 이 책 볼래! 선생님, 읽어주세요!
우*: 똥제기?! 똥제기가 뭐야!
가*: 똥으로 만든 제기인가봐.
도*: 으악! 근데 왜 똥제기야? 똥제기는 더러운 거 아니야?
은*: 나 이 책 볼래!

2. "우리 제기차기 시합할래?"

그림책을 보고 난 뒤 유아들의 관심은 자연스럽게 제기차기로 옮겨감. 유아들이 제기차기 시합을 해보자고 이야기를 나누었고 교사는 유아들에게 제기를 제공해 주었음. 제기를 발로 차며 놀이하던 유아들이 제기차기가 너무 어렵다고 말하여 쉽게 제기를 차며 놀이할 수 있는 방법에 대해 생각해 봄.



형*: 우리 제기차기 시합 해볼래?
우*: 그래!
형*: 난 한 번 찼어!
우*: 아... 난 한 번도 못 찼어...왜 이렇게 어려운거야?
형*: 제기가 작아서 그런가?
교사: 어떻게 하면 제기를 쉽게 많이 찰 수 있을까?
우*: 아주아주 큰 대왕 제기가 있으면 많이 찰 수 있겠어요!

3. "대왕 제기를 만들어 보자!"

아주 큰 대왕 제기라면 발로 차기 쉬울 것 같다는 유아의 의견에 따라 대왕 제기를 만들어 보기로 함. 교사가 유아들과 함께 이야기를 나눈 뒤 대왕제기를 만드는 방법과 필요한 재료를 지원해 줌. 종이를 자르는 것은 유아들의 안전을 위해 교사가 도움을 주었음.



도*: 근데 대왕제기는 어떻게 만들지?
교사: 여기 큰 제기를 만들었던 친구들이 있네.
이 친구들은 큰 종이로 이렇게 큰 제기를 만들었대.
선생님한테 큰 종이가 있는데 필요하니?
주*: 큰 종이 주세요. 나도 만들 수 있을 것 같아요.
형*: 진짜로 큰 제기가 완성됐어!
우*: 내가 차볼게, 오! 두 번 찼어! 그런데 아직도 차기 어렵네.
도*: 나도 해볼게! 어? 진짜 큰 제기인데 왜 아직도 어려운거야!

4. "제기를 꼭 발로만 차야 할까?"

대왕제기도 발로 차기에 쉽지 않다고 느낀 유아들이 제기를 꼭 발로만 차야 하는지에 대해 이야기를 나누는 모습을 보고 교사가 다양한 제기차기 방법에 대해 찾아봄. 판제기와 협동제기라는 놀이가 있다는 것을 알아냈고, 자료를 모은 뒤 유아들이 볼 수 있도록 벽면에 게시해 주었더니 판제기에 관심을 보이며 필요한 준비물을 교실에서 직접 찾아 스스로 만들기 시작함. 박스를 자르는 것은 유아들의 안전을 위해 교사가 도움을 주었음.



시*: 그럼 발로 차지 말고 손으로 치면 어때?
도*: 그러게. 손으로 치면 되잖아! 제기를 꼭 발로만 차야 돼?
가*: 이게 뭐지? 네모난 걸로 제기놀이를 하네?
교사: 이건 발로 차는 대신 판으로 제기를 치며
놀이할 수 있는 판제기래.
은*: 판제기? 나도 판제기 만들어야지!
형*: 박스 잘라서 쓰면 어때?
가*: 난 예쁘게 꾸며 줄거야.

	5. “우리 같이해볼래? 협동제기!” 개별적으로 판제기 놀이를 하던 유아들이 함께 놀이하고 싶어함. 다수의 유아가 판제기를 함께 잡고 놀이하려고 시도했지만 판이 단단하여 제기가 높이 뜨지 못함. 벽면에 게시된 협동제기 자료를 보고 교실에 있던 보자기를 이용해 협동제기 놀이를 시작함. 교실에서 놀이하기엔 장소가 협소하여 안전하게 놀이터로 나와 놀이하기로 의견을 모음.  준*: 나도 하고 싶어. 같이 하자 우*: 그래. 판을 나처럼 잡고 제기를 쳐! 준*: 아! 떨어졌어. 왜 자꾸 떨어지지? 시*: 여기 사진에는 보자기로 하는데, 보자기로 같이 해보면 어때? 우*: 어? 그러네. 준*: 우리 반에 보자기 있잖아. 여기 있다! 시*; 근데 책상이 있어서 너무 좁아. 은*: 놀이터 가서 하면 되지! **6. “이번엔 내가 알려주는 대로 해보는 거야!”** 제기차기 시합부터 대왕제기 만들기, 판제기, 협동제기를 해봤던 유아들이 제기를 이용한 새로운 놀이를 생각해 봄. 유아들이 직접 규칙을 만들어서 새로운 형태의 놀이를 창작함. 형*: 우리 제기 두 개 넣고 해보면 어때? 도*: 두 개면 빨리 떨어지지! 우*: 안 떨어질 것 같은데? 은*: 해보자! 형*: 오! 된다! 시*: 우리 신발을 넣으면 어떻게 될까? 가*: 신발? 신발을 어떻게 넣어! 웃기다. 이거 하고 너 말대로 해보자. 시*: 그래! 바구니 속에 신발이 들어가면 되는 거야!
전통놀이를 통한 유아의 경험	제기차기 그림책으로 시작된 유아들의 놀이는 끊임없이 확장되었다. 유아들끼리 다양한 방법을 생각하고 새로운 놀이 방법을 제안하며 놀이에 몰입하는 모습을 보였고 유아들이 제안한 놀이에 교사의 지원이 더해졌더니 전통놀이는 어떤 놀이보다 재미있는 놀이가 되었다. 가정에서도 유아들이 제기차기 놀이에 흥미를 보이고 다른 전통놀이에 대해서도 궁금해하며 함께 이야기를 나누었다는 피드백을 받을 수 있었다.
전통놀이를 통한 교사의 경험	개정 누리과정을 시작하기 전에는 전통놀이는 놀이를 소개하고 제공해 주는 교사에게 조차 어렵고 지루하게 느껴졌었다. 교사가 놀이를 주도적으로 안내해야 하니까 매년 비슷한 전통놀잇감을 제공해 주고 놀이 방법을 소개한 뒤 교사가 소개한 방법대로 놀이가 진행되었다. 하지만 개정 누리과정이 시행되고 나서 유아가 주도적으로 놀이를 탐구하고, 새로운 놀이 방법을 찾고, 유아들이 생각하고 확장하는 전통놀이에 대해 교사도 관찰하고 필요한 것들을 함께 준비하며 전통놀이에 대해 이해할 수 있었다. 자료를 찾아보며 제기차기에 이런 여러 가지 놀이 방법이 있었는지 새롭게 알게 되었으며, 유아들이 교사가 생각하지도 못한 다양한 방법으로 놀이하는 모습을 보고 ‘그동안 나는 유아들에게 어떻게든 전통적인 방법으로만 놀이를 시켜보려고 하고 있지는 않았을까’ 하는 반성적인 생각도 들었다. 전통놀이도 본연의 놀이 방법을 기초로 새로운 놀이로 재탄생할 수 있고 충분히 즐겁고 상상력을 자극할 수 있는 놀이가 된다는 것을 알았기에, 유아들에게도 명절 때만 만나는 특별한 놀이가 아닌 유아들의 일상적인 놀이가 되길 소망하게 되었다.

자료: 본 연구에서 진행한 공모전 수상작임.

교사도 놀이 경험이 필요하다. 교사학습공동체를 운영하며 동료 교사들과 함께 전통놀이를 공부하고 공유하면서 직접 놀이했던 교사는 놀이의 재미와 특별한 놀잇감 없이도 다양하게 놀이방식을 창작할 수 있는 전통놀이의 장점을 파악하였다. 이러한 교사의 경험은 사례 내용처럼 아이들의 놀이 확장을 지원하는 데 도움이 되었다.

> 사실 전통놀이라는 단어를 들었을 때 제일 처음 느껴지는 생각을 단어로 얘기하면 '어렵다' 예요. 왜냐하면 매년 명절마다 저도 영유아들한테 소개하고 활동을 하는데, 막상 놀이를 경험하는 영유아들은 그 놀이가 참 어렵거든요. 그래서 아이들이 길게 놀이할 수도 없고 흥미를 좀 잃어버리는 것 같아서 좀 아쉬운 부분이 있었어요. **그게 아마도 이제 충분한 그런 전통놀이를 경험하는 시간과 기회를 갖지 못하고 한번 경험해보는 체험 활동으로 진행했기 때문에 그럴 수밖에 없었다고 저는 이제 생각을 하거든요.** 근데 저희 원 같은 경우에는 사실 2020년도 3월에 개정 누리과정이 도입이 됐잖아요. 저희는 EBS 다큐멘터리 혹시 놀이의 힘이라고 다들 아시죠? 그거를 이제 보면서 초반에 많은 공부를 했었어요. 이제 다 같이 모여서 어떻게 하면 각 반에서 개정 누리과정에 대해서 이해하고 또 아이들한테 어떻게 그렇게 적용할 수 있을까 이렇게 얘기를 많이 나눠보다가 우리가 교사들이 먼저 그런 놀이를 직접 해보면 어떨까 해서 저희가 해봤던 게 바닥놀이를 한번 반별로 돌아가면서 알아보고 그 **놀이를 직접 교사들이 먼저 체험해 보자**는 얘기를 나눴었거든요. 그래서 **실제로 저희는 이제 주기적으로 모여서 각 반에서 알아온 전통 바닥놀이를 서로 소개하고 그리고 직접 해봤어요.** 근데 사실 저는 이거를 다른 어린이집이나 유치원에서도 많이 추천을 하고 싶어요. 왜냐하면 그 전통놀이를 저희가 바닥놀이를 직접 교사들이 하면서 너무 저희도 재미있는 거예요. 왜냐하면 아이들 뿐만 아니라 **교사들도 그거를 놀이하면서 이런 부분은 이렇게 바뀌면 좋겠다, 아이들한테 이 연령에 적용할 때는 이런 식으로 바꿔보면 좋겠다는 서로의 생각을 공유할 수도 있고요.** 그리고 무엇보다 사실 이제 힐링 프로그램도 많이 해야된다고 나오잖아요, 교사들을 위한. 근데 교사들도 그런 놀이를 하면서 스트레스도 풀리고요. (중략) 놀**이 방법이 사실 전통놀이 같은 경우에는 한정적인 게 아니라 끊임없이 생각하고 그리고 놀이 방법을 창작할 수 있다는 점, 그런 점에서 큰 장점이라고 생각하거든요.** 그리고 또 한 가지는 저희가 **특별한 놀잇감이 없더라도 아이들이 직접 만들어서 놀이할 수 있다는 것이 정말 큰 장점**이라고 생각합니다. (공모전 수상 교사 1)

나. 얘들아~ 우리 함께 재미있는 옛날 놀이하자!

「얘들아~ 우리 함께 재미있는 옛날 놀이하자!」는 실뜨기 놀이를 시작으로 팽이놀이, 투호, 제기차기 등으로 놀이가 다양화된 사례이다. 교사는 아이들과 실뜨기 놀이를 했던 이전 경험을 바탕으로 교실 환경 속에 아이들이 자연스럽게 관심을 가질 수 있도록 놀잇감을 배치하였다.

> 저는 아이들하고 전통놀이를 처음 시작할 때 실뜨기를 3월 **교실 환경에다 실뜨기를 가져다 놓았어요.** 그 이유는 제가 만 5세를 지금 담임을 하고 있는데 작년에도 만 5세 담임했을 때

> 실뜨기가 아이들이 정말 가볍게 가지고 놀이하기 쉬운 교구로서 아이들이 서로 화합하기도 좋고 아주 간편하면서도 갖고 다닐 수도 있고 참 좋더라고요. 그래서 놔두긴 했는데 그때 작년하고 올해하고는 조금 다르게 제가 환경 구성을 했던 게 예전에는 바구니에다가 실뜨기를 넣어놓고 아이들에게 이제 칸을 줘서 거기다 정리하게 하고 교구장 안으로 넣어놨었는데 그렇게 하다 보니까 실이 이제 정리를 잘하기 힘든 친구는 엉키기도 하고, 실이. 그렇게 바구니에다가 넣어놨을 때는 아이들이 정리하고 이런 거에 힘든 점이 있다 보니까 오랫동안 지속이 되기가 힘들더라고요. 그래서 올해는 전통놀이를 아이들이 같이 접하면서 친구들하고 유대감을 더 쌓으면 좋겠다고 생각을 했는데 이거를 조금 더 **아이들이 접근하기 쉬운 곳**으로 해봐야겠다고 해서 저희가 이제 교실에서 화장실 갈 때 유리창이 조금 있는데 거기다가 큐방 고리라고 하죠? 복복이 고리 이렇게 고리 달린 거. 화장실 거기다 큐방 고리를 쭉 걸어놓고 실을 동글동글 말아서 아이들한테 제공을 했어요. **아이들이 이렇게 색깔도 화려하고 동글동글하게 걸려 있으니까 화장실을 들어 갔다 나오면서부터 쉽게 접근이 가능하고 관심을 갖고 만지작거리기도 쉽고, 양치할 때나 그럴 때 기다리면서 화장실 문에 이렇게 손대면서 이렇게 관심을 갖기가 좋은 환경이 되더라고요.** (공모전 수상 교사 2)

실뜨기 놀이는 학기 초 교사와 유아의 거리감을 좁히는 데 도움이 되었으며, 아이들로 하여금 다른 전통놀이에도 관심을 두게 하는 소재로 작동하였다. 교사와 아이들은 책이나 미디어를 통해 알고 있던 전통놀이를 실제 경험하는 놀이로 발전시켰다.

> 아이들이 그중에서도 이제 전통놀이로 실뜨기라는 것은 만 5세다 보니까는 알긴 알아요. 자기들이 쉽게 이렇게 놀이하기가 좀 어려운 친구들이 많을 뿐이지. '이거 손으로 친구와 함께 하는 놀이구나.' 정도는 친구들이 인지하고 있기에 그중에서 만지작거리다가 "선생님, 저 이거 어떻게 해요?"라고 묻는 친구들이 생기기 시작해서 같이 저하고 둘이서 이렇게 **실뜨기 놀이를 하다 보니까 선생님하고 아이들은 학기 초에 좀 더 밀접하게 관계를 맺고 싶어 하고 더 친해질 수 있는 계기가 되었어요.** 그래서 한 명 한 명 도와주면서 아이들이 더 실뜨기에 더 관심을 갖게 되고 그러다 보니까는 **아이들이 쉽게 접근을 할 수 있는 환경에서 조금만 아이들에게 지원을 해줬을 뿐인데 놀이 확장이 더 커지더라고요.** 그러면서 아이들에게 이제 마인드맵처럼 전통놀이 하면 너희들 생각나는 게 어떤 것들이 있는지 한번 이야기 나누기하는 시간을 갖게 되었고 아이들이 생각보다 굉장히 많은 놀이를 알고는 있어요. 그런데 저희 어렸을 때 제가 지금 40대인데 저희가 어렸을 때는 놀이를 옆집 언니, 오빠들이랑 같이 하면서 하나씩 하나씩 그 경험을 통해서 알아가는 데 **아이들은 이걸 책을 통해서 아니면 미디어를 통해서 이렇게 알아가니까 아직 이렇게 실제로 체험해보지 않고 몸으로 체험해보지 않고 그냥 지식적으로만 알아가는 경험이 많이 있더라고요.** 그래서 "너희들과 그럼 같이 선생님이랑 친구들이랑 이런 것들을 한번 해보자. 무엇부터 먼저 해보면 좋을까?"라고 하면서 하나씩 하나씩 놀이를 더해 가게 되었습니다. (공모전 수상 교사 2)

교사가 제공한 재활용품은 아이들에 의해 자신만의 화려한 팽이로, 신문지 화살과 빗자루로, 판제기와 주고받기 놀이 등으로 재탄생하였다. 아이들은 스스로 자신들의 놀이를 확장하였다.

재활용품을 잔뜩 가져다주었어요. 아이들이 예쁘고 화려하고 이렇게 막 매직으로 색깔 칠하고 반짝이 붙이고 해서 화려하게 팽이를 만들고 거기에 대해서 자기 나름대로 팽이 모양이 꼭 우리 기성세대가 딱 생각하는 정형화된 팽이가 아니더라도 아이들은 만족감이 크더라고요. 근데 그렇게 팽이를 만들고 나서도 돌리다 보니까 얘가 견고함은 좀 떨어졌어요, 친구들이 만든 게. 그러다 보니까 블록으로 만들고 싶은데 블록으로 만들면 자신이 생각했던 그런 화려한 팽이는 될 수가 없는 것 같다고 팽이에다가 큐빅이랑 다 붙이고 해도 되냐고 저한테 물어보길래 "그래도 되지. 충분히 되지"라고 하고 했더니 여러 가지 색깔 고무들도 막 감으면서 아이들이 더 크고 화려하게 이렇게 만들더라고요. 신문지도 한쪽에다가 너희들 투호 계속 만들라고 놔뒀더니 투호가 이제 빗자루가 돼서 역할놀이에서 막 정리하게 되면 그걸로 다 쓸고 다니고.. (중략) **'놀잇감을 제공하지 않아도 우리 친구들이 창의적으로 자기 놀이를 계속 확장해 나가는구나' 하는 생각이 들었어요.** (중략) 제기를 발로 못 하니까 "우리 손으로 해요"라고. 처음에는 하다가 손바닥이 작으니까 판이 있었으면 좋겠다고 **계속 확장이 되고** "그럼 선생님이 재활용 상자 두꺼운 거를 찾아다가 다 잘라놓을게" 해서 모아주고 거기다 그림 그려서 이제 판을 만들어서 처음에는 그냥 제기 발로 차는 것처럼 이렇게 **판제기를 그냥 할 거라고만 생각했는데, 탁구처럼 아이들이 주고받기 놀이, 그리고 한 발로 뛰면서 하는 놀이하면서 놀이도 계속 확장이 되더라고요.** (공모전 수상 교사 2)

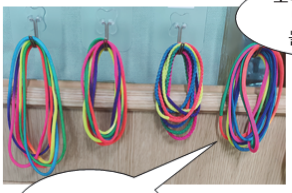
전통놀이는 세대 간 소통을 하면서 함께 즐길 수 있는 놀이이다. 이 사례에서도 아이들은 자신들의 방식으로 확장한 놀이를 부모 및 동생 반과 나누었다.

사방치기나 비석치기나 그건 거기에다 판을 다 그려놓고 놀이를 이제 계속하게 된 거예요. 그러다 보니까 **전통놀이하는 놀이 가지 수가 점점 늘어나게 되고** 마침 6월에 저희가 부모참여수업이 있었는데, 그럼 우리가 지금까지 한 거를 이 **전통놀이는 세대 간이 함께하는 놀이니까** 부모님과 함께 놀이하는 시간을 갖는데 그 대신 우리가 놀이규칙을 많이 바꿨으니 바꾼 것들은 너희가 이제 부모님께 잘 설명해 주면서 그렇게 선생님처럼 친절하게 선생님이 되어서 놀이를 하는 시간을 가져보자 해서 강당에서 제가 배치를 다 해놓고 여러 가지 놀이하는 시간을 가졌더니 **굉장히 아이들이 즐거워하더라고요. 부모님도 만족도나 피드백도 아주 좋았고요.** 그러다 보니까는 아이들이 누군가에게 알려주는 즐거움을 갖기 시작했고요. 저희 반 거실에서 이렇게 전통놀이가 막 행해지고 있는데 저희 반 바로 화장실을 사이에 두고 옆 반은 만 4세 동생 반이에요. 그러다 보니까는 그 거실을 통해서 동생들이 지나가는데 언니, 오빠들이 아침에 모두 다 등원하기 전에 한 9시 반 정도까지는 거기서 이제 안 온 친구들 기다리면서도 막 놀이를 하고 있으니까 관심 있게 막 쳐다보더라고요. **같이 놀고 싶다고 하고.** 우리 반 옆 반 선생님이 그러세요. **우리 반 친구들이 실뜨기 알고 싶다고 막 하고 싶어 한다고, 언니들이랑.** 이제 그 얘기를 하더라고요. 그래서 동생들한테 잘 친절하게 잘 설명해 줄 수 있는, 남들이 모르는 것을 우리가 알고 있는 것을 나누는 경험을 갖자고 했어요. 제가 이제 선생님들 출장 가는 것처럼 이름표 적어서 출장 사인해 줘서 보냈어요. **그랬더니 동생들한테도 자기가 알고 있는 지식을 자기가 알고 있는 놀이를 전달해 주고 거기 갔다 오고. 굉장히 뿌듯해해요.** 동생들에게 알려줬다는 그런 기쁨을, 자신감을 많이 표현하더라고요. **동생들하고도 같이 더 어울리는 시간이 되면서요.** (공모전 수상 교사 2)

〈표 Ⅳ-2-2〉「얘들아~ 우리 함께 재미있는 옛날 놀이하자!」놀이 과정 및 놀이 경험

놀이 과정

관심의 시작 실뜨기로 전통놀이 시작



이건 어떻게 하는 거예요?



토마토도 돌리고 냄비뚜껑도 돌릴 수 있어

달걀하고 키위를 붙이니 더 잘 돌아가네~

유아: (실뜨기를 가르키며) 선생님 이거 뭐예요?
교사: 실뜨기인데 손가락에 실을 걸고 모양을 만들어 주고 받으며 놀던 전통놀이래. 전통놀이가 또 뭐가 있는지 알아볼까?
-모두 모여 앉아서 이야기를 나눈다.-
교사: 전통놀이는 어떤 것들이 있니? 직접 친구들과 해보고 싶은 것이 있니?
유아: 실뜨기요. 팽이돌리기요. 투호요.



놀이의 관찰
❖ 유아들은 교실 벽에 걸려있는 실뜨기를 보며 어떻게 놀이하는지 궁금해한다. 다른 편에서는 남자친구들이 모여서 역할놀이감인 달걀, 키위, 냄비뚜껑 등을 바닥에 돌린다.

교사의 지원
❖ 전통놀이에 대한 유아의 관심을 확장하기 위해 전통놀이에 어떤 것들이 있는지 이야기를 나누고 글로 써서 붙인다. 또, 더 알고 싶고 친구들과 함께 해보고 싶은 전통놀이를 표시하여 하나씩 알아보기로 한다.

놀이 과정

다양한 전통놀이 즐기기 씽씽 돌아라~ 나만의 팽이!

리원: 야~ 내 달걀 엄청 잘 돌아간다!
민종: 달걀 위에 키위 붙여 돌리니깐 웃기지~~~
리원: 나도 돌려보자.
민종: 우리 또 다른 팽이 만들어 보자~



나는 CD양쪽을 뚜껑으로 막을거야. 그 안에 구슬을 넣어 놓으면 구슬이 왔다갔다 하겠지?



-미술영역에 준비해 놓은 여러가지 폐품과 재료를 골라 자신만의 특별한 팽이를 만들기 시작한다.



반짝이를 많이 붙이면 팽이가 반짝거리겠지?



-<반짝반짝팽이><무지개팽이><구슬팽이><네모뚜껑팽이> 등 나만의 팽이를 만든 유아는 팽이에 이름을 붙여 전시한다.-
태우: 근데 선생님~ 팽이가 별로 안빨라요.
교사: 그럼 뭘로 만들면 더 잘 돌아갈까?
도윤: 블록으로 만든 팽이는 빠른데 반짝이질 않네.
태우: 그럼 블록에다가 보석스티커 붙여도 되요?
교사: 그래~

보석스티커를 붙인 팽이





-유아는 블록으로 다양한 모양의 팽이를 만든 후 보석스티커를 붙여 팽이를 빛나게 한다.

-팽이판이 필요하다는 유아를 위해 대형 놀잇감바구니 세 개를 꺼내주니 오래돌리기 게임에서 상대팽이판으로 팽이 넘기기 게임으로 규칙이 바뀐다. 한참 후 다른 유아가 팽이판을 세우더니 좁은 면에서 오래돌리기로 게임 규칙을 다시 바꾼다. 놀이를 계속 이어나간다.

놀이의 관찰

❖ 유아는 재활용품을 활용하여 나만의 팽이를 만드는데 흥미를 느끼고 만족스러워한다. 그러나 돌아가는 속도가 느리다는 것을 아쉬워한다. 이내 보석스티커로 블록 팽이를 꾸며 빠르고 멋진 팽이를 만든다.

교사의 지원

❖ 유아가 자신이 원하는 팽이를 만들 수 있도록 자료를 다양하게 제공하고 블록에 스티커를 붙여도 되는지 망설이는 유아에게 허용적인 태도를 보였다. 유아는 자신의 팽이에 대한 만족감을 느끼며 놀이를 확장해 갔다.

다양한 전통놀이 즐기기 — **투호 변신놀이!**











유빈: 통 하나는 가깝게, 다른 통 하나는 멀리 놓고 던지는게 어때?
송이: 좋아~노란선에서 시작~

-교사가 제공한 신문지는 투호놀이가 되고, 신문지집이 만들어 지고, 지휘봉이 되고, 빗자루가 된다.

놀이의 관찰

❖ 투호놀이가 궁금한 유아는 신문지를 이용해 투호를 만든다. 몇 몇 친구들은 규칙을 서로 정하며 투호놀이를 하지만 투호를 만드는 것에 재미를 느낀 다른 유아들은 신문지 집 만들기를 하며 새로운 놀이를 만들어 간다.

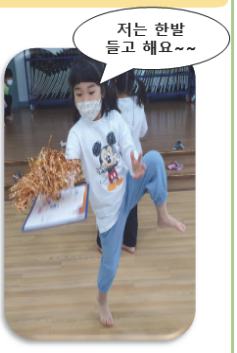
교사의 지원

❖ 투호놀이를 하고 싶다는 유아에게 무엇으로 만들면 좋을지 이야기를 나눈 후 신문지를 제공해 주었더니 유아의 놀이는 더 다양해 졌다

다양한 전통놀이 즐기기 우리가 정한 제기차기

교사: 어떤 방법으로 제기를 찰 수 있을까?
-발로 제기차는 것이 힘들자 유아는 판을 이용해 제기차기를 하는 것이 좋겠다고 한다.-
은유: 튼튼한 박스를 잘라주세요.
-박스를 잘라주자 그림을 그리고 제기차기 놀이를 한다.









놀이의 관찰 ❖ 발로 제기를 차려고 노력하지만 몸 기능의 협응이 어려워 계속 실패한다. 유아는 판으로 제기를 찰 수 있다는 것을 생각하고 두꺼운 종이판에 그림을 그리고 다양한 방법으로 제기 차기 놀이를 한다.

교사의 지원 ❖ 발로 제기를 차는 것을 어려워 하는 유아에게 어떻게 하면 좋을지 생각하는 시간을 주었더니 이내 판제기를 생각해 낸다. 두꺼운 종이가 필요하다는 의견에 단단한 박스를 잘라 제공하고 제기 차는 다양한 방법을 이야기 나눈다.

부모님과 함께하기 엄마 아빠! 어릴적 놀이 함께 해요







-친구들과 함께 즐긴 다양한 전통놀이는 부모님을 초대하는 참여수업에서 모두가 함께 즐기는 놀이로 확장된다.

놀이의 관찰 ❖ 유아는 자신이 알고 있는 놀이에 자신감을 갖고 부모님께 설명을 하고 더 오랫동안 놀고 싶어한다.

교사의 지원 ❖ 그동안 친구들과 즐겼던 전통놀이감을 강당에 전시하고 부모님을 초대했다. 유아는 부모님과 함께하는 시간을 즐거워 했고 놀이에 자신감이 생겼다.

전통놀이 함께 나누기 우리는 실뜨기 교수님



연우: 선생님이랑 하고 싶어요.
아름이는 잘 못해요.
교사: 다른 사람에게 자기가 알고 있는 것을 친절하게 알려주는 사람이 교수님이야.
연우가 친절한 교수님 해 볼래?
연우:그럼 실뜨기 교수님 이름표 만들어 달고 싶어요.

<table>
<tr><td></td><td>


</td></tr>
<tr><td>전통놀이를 통한 유아의 경험</td><td>유아의 놀이는 한 방향으로 진행되지 않는다. 투호놀이에 관심을 가진 유아는 신문지를 돌돌 말아 투호를 만들고 어떻게 하면 투호를 통에 잘 넣을 수 있는지 고민하며 친구들과 이야기를 나누고 규칙을 만든다. 또 투호놀이에 관심이 많지 않더라도 투호는 또 다른 놀잇감인 지휘봉이 되어 역할놀이 재료로 이용되고 정리시간에는 빗자루가 된다. 더불어, 제공되었던 신문지는 집을 만드는 놀이재료로도 활용된다. 유아에게 전통놀이는 단순한 전통놀이가 아닌 확장된 경험으로 계속적으로 유능감을 표현해가는 놀이가 되었다.</td></tr>
<tr><td>전통놀이를 통한 교사의 경험</td><td>유아는 평범한 것을 특별하게 만든다. 신문지와 같이 특별한 것이 없어 보이는 재료도 유아가 필요로 하고 원하는 때에 제공했더니 우리의 정형화된 생각의 틀을 깨고 새로운 놀이로 탄생시켰다. 또, 전통놀이에 대한 특별한 지도를 하지 않았음에도 친구들과 생각을 나누고 놀이규칙을 변경하여 놀이를 확장해 나아갔다. 전통놀이는 예전부터 전해 내려오는 그 방식 그대로의 놀이가 아닌 생각이 자라나는 놀이이다. 이러한 놀이의 발견은 유아 혼자서 만드는 것이 아니라 상호 간의 다양한 생각이 모인 결과라는 것을 알게 되었다.</td></tr>
</table>

자료: 본 연구에서 진행한 공모전 수상작임.

아이들은 일상생활 속에서 놀이를 반복하면서 그 놀이를 자신들의 방식으로 확장키셨다. 아이들과 전통놀이를 하면서 교사는 환경적 지원의 중요성을 다시금 깨닫게 되었다.

일상생활 속에서 이걸 지속적으로 놀이를 할 때 가장 아이들이 자연스럽게 놀이를 익히고 배움도 더 커진다고 생각을 하고 있거든요. 아이들에게 뭔가 하나 던져줘서 그걸로 또 새로운 놀이를 만들어 가고 그 안에서 **또 다른 규칙도 만들고 또 다른 놀이도 다시 재창조하는** 걸 봤기 때문에 그냥 아이들에게 환경적 접근을 좀 가깝게 했을 때 더 좋았고요. 우리 생활 속 가까이 있는 곳에다가 지속적으로 놀이했을 때 아이들에게 더 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 놀이가 되지 않을까 생각하고 있습니다. (공모전 수상 교사 2)

다. 알록달록 산가지놀이

「알록달록 산가지놀이」는 생태유치원 혼합연령반에서 진행된 전통놀이 사례이다. 해당 유치원에서는 유치원 안팎에서 자연스럽게 전통놀이를 하고 있었으며, 가정과 연계하여 놀이를 진행하였다.

저희는 생태유치원이다 보니까 자연스럽게 전래놀이, 전통놀이를 하고 있습니다. **유치원 안과 유치원 밖에서 이루어지는 놀이예요.** 예를 들어서 저희들 밖에는 전통 놀이장이 있어요. 그래서 구슬치기를 교실에서 했다면 밖에 나가서 흙 속에서 정말 흙을 밟고 그런 놀이를 할 수 있는 그런 장소도 따로 있어서 자연스럽게 이루어지고 있는 상황인데요. (중략) 일단 **저희 반의 전통놀이는 어머님들, 부모님들과 연계**가 됩니다. 예를 들어 미션 활동으로 집에서 팥 주머니를 만들어서 놀이하는 방법을 아이들과 함께 놀아주시라고 하면 그리고 나서 팥 주머니를 유치원에 가져온 다음에 유치원에서도 자기가 놀았던 거를 아이들과 나누는 그런 과정이 있어요. (공모전 수상 교사 3)

산가지놀이는 처음부터 놀이로 진행된 것이 아니라 아이들이 나무울타리를 만들고 남은 나무젓가락으로 무엇을 할지 고민하다가 탄생하였다. 나무젓가락으로 각자 진행했던 놀이는 다양한 방식의 산가지놀이로 발전하였고 땅따먹기 놀이로도 연결되었다.

산가지놀이도 처음에는 저희가 산가지놀이를 하기 위해서 나무젓가락을 모은 게 아니라 나뭇잎이나 풀, 꽃들을 아이들이 너무 많이 밟아서 다른 반이 밟아서 우리가 울타리를 만들자 해서 나무젓가락을 가지고 와서 울타리를 만든 후에 나무젓가락이 많이 남게 되었어요. 그래서 아이들에게 “이렇게 많은 나무젓가락이 남았다”라고 그냥 교구장에 배치해 주었는데 마침 아이들이 “이걸로 뭐 하지?” “우리 이거 어떻게 하지?”하면서 **본인들이 고민을 하더라고요.** 이걸 어떻게 놀이할지 그러면서 물감을 달라고 해서 물감으로 칠하고, 이것도 하루에 이루어진 것이 아니고요, 일주일이 걸렸어요. 오늘은 빨강과 노란색을 칠하고 그다음 날은 파란색과 초록색을 칠하고 이런 과정에서 저희반 아이들 모두가 참여를 하게 되었습니다. 나무젓가락을 다 칠한 다음에 “이거 다 말랐다” 마르는 과정도 아이들이 굉장히 관찰을 많이 했었거든요. 그래서 붙이기도 하고 나무젓가락끼리. 이런 과정도 관찰하면서 “이걸로 무

엇을 어떤 놀이하지?" 하면서 상의하고 보는 과정에 다 마른 다음에 무지개 놀이를 하더라고요. 그런데 무지개 놀이를 하는 과정에서 아이들이 색깔별로도 분류가 되기도 하고 또 이걸 가지고 다른 모양 "나는 그런데 이 무지개가 회오리도 됐어" 이렇게 하고 "나는 무지개 다리도 만들 거야" 하면서 각자의 놀이를 하더라고요. 그래서 '이것도 하나의 분류 과정이네' 하면서 제가 이때 하나의 안을 냈어요. 옛날에는 이런 나무젓가락이 없어서 나무로 놀았다고 하면서. **"어떻게 놀았을까?" 조금 생각을 해보는 시간을 가졌어요. 그러면서 "선생님, 이 나무로 쌓기도 하고 그다음에 이런 걸로 어떤 것들을 물건을 들 수도 있지 않았을까요?"라고 큰 아이가 얘기하니까 작은 아이들도 마찬가지로 "그러면 어떻게 했지?"라고.** 그래서 밖에서 저희가 감자 삶는 날 화덕에 감자를 불 피울 때도 쌓아보고 교실에 와서도 그게 연결이 돼서 다시 블록을 쌓아보기도 하고 그러다가 본인들이 나뭇가지를 쌓아보기도 하고, 거기에서도 여러 가지 모양이 나왔어요. 네모도 나왔고 세모도 나왔고, 그런데 동그라미가 안 나온다 "동그라미 어떻게 하지?" 하면서 **본인들끼리 또 그런 거를 만들어 가면서 상의하면서 협의하면서 놀이를 하더라고요.** 그러면서 **길고 짧고 그다음에 길이도 재어보고 그다음에 마지막에는 우리 땅, 땅따먹기 놀이가 되었어요. 그래서 나뭇가지 산가지놀이가 땅따먹기 놀이로 전개가 되었고요.** (공모전 수상 교사 3)

산가지놀이는 아이들에 의해 다양한 방식의 놀이로 전개되었다. 전통놀이는 놀이 확장을 위한 또 다른 소재로 작동하였다.

마지막에는 이야기가 전개돼서 "야, 여기에 수영장이 있어" 하면서 이런 식으로 이야기 놀이가 전개되는 과정을 보면서 이 **전통놀이라는 게 자연스럽게 연결되는 그런 하나의 놀이가 되었어요.** 제가 '전통놀이를 그냥 하는구나'라고 생각을 했는데 이번 기회에 관찰을 하면서 **전통놀이가 여러 가지 아이들에게 발현되는 놀이로 확장이 되는 거를 좀 느끼게 되었어요.** 제가 제일 기억에 남았던 거는요. 미션이에요 미션. '어떻게 이런 생각을 하지?' 했어요. 저희는 놀잇감이 없어요. 유치원 자체가 플라스틱 놀잇감이 없고 재활용품으로 되살린 놀잇감으로 하는데요. 친구에게 자기가 카드 박스를 잘라 와서 네모로 잘라 와서 여러 가지로 만드는 거예요, 모양들을. 세모, 네모부터 시작해서 그리더니 이거는 "미션이니 너희들이 해봐" 하면서. 정말 깜짝 놀랐던 건 색깔별로 그림을 그린 거예요. 색깔대로 넣어야 하는 거예요. 모양도 모양이지만 색깔별로 넣고 또 이게 무엇인지 이것도 맞춰보는 게임까지 하더라고요. 이런 부분도 굉장히 좋았던 것 같아요. 그래서 **전통놀이가 생각보다 재미있고 아이들에게는 정말 창의적이고 아이들이 주도적으로 이끌어갈 수 있는 놀이**구나를 느꼈습니다. (공모전 수상 교사 3)

〈표 Ⅳ-2-3〉「알록달록 산가지놀이」 놀이 과정 및 놀이 경험

놀이 과정	○ 우리 반 어린이들이 만든 산가지 놀이 이것으로 무엇을 할까? ➡ 무지개 놀이 ➡ 쌓고 또 쌓고 길고 또 길고 ➡ 내 이름은... ➡ 미션~ 이거 해봐 ➡ 조심해~ 놀이 ➡ 많이 가져가는 놀이 ➡ 이야기가 있는 산가지놀이

1. 이것으로 무엇을 할까?

울타리를 만들고 남은 나무젓가락을 놀잇감 바구니에 넣어두었다. 하은이가 나무젓가락이 든 바구니를 들고 와서 책상에 놓더니 한참을 바라보았다. “이것으로 무엇을 할까?”

하은: 이것으로 무엇을 할까?
서희: 울타리 만들 때처럼 색칠할까?
하은: 색칠?
서희: 선생님 물감이 필요해요. 이거 칠해서 놀 거예요.



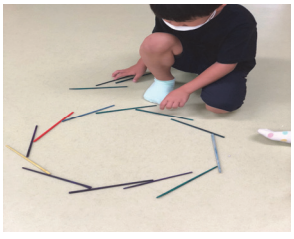

7살 형님들이 나무젓가락에 색칠을 하자 5살 아우 수현이가 와서 “나도 하고 싶어요”라며 함께 놀잇감을 만들었다.

하은: 이건 바로 가지고 못 놀아. 말려야해.
안: 그럼 우리 저기(유리창 쪽을 가리키며)에 올려놓자.

아이들은 자신들이 가지고 놀이할 놀잇감을 스스로 만들었다.

2. 무지개놀이

선생님 : 어제 색칠한 나무젓가락이 다 말랐을까?
은채: 어? 다 말랐다. 애들아 다 어제 색칠한 거 다 말랐어?
도현, 은결: 우와 ~ 다 말랐어요. 우리 이거 가지고 놀자.

서희: 빨강 먼저 놓고 주황 놓자.
하은: 여기, 노랑은?
서희: 이거 무지개야.
하은: 선생님 우리는 무지개 놀이를 해요.

윤호: 너희들 그거 알아?
은채, 은결, 안: 몰라. 뭔대?
윤호: 무지개가 회오리 바람을 만나면 회오리 무지개가 돼.
이거 봐. 이건 회오리 무지개야.

3. 쌓고 또 쌓고, 길고 또 길고 놀이

옥수수 삶기를 하는 날 아이들이 화덕 앞에 앉아 불을 지폈다.

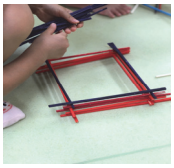


도윤: 이거 봐봐.
유준: 나도 같이 하자.
민: 이건 쌓고 또 쌓는 놀이야.



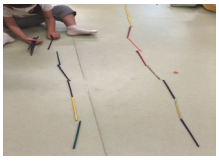
교실에 들어와서 쌓고 또 쌓는 놀이가 이어졌다.
민: 천천히 쌓아야 해 잘못하면 무너져.
도윤: 아까 장작보다 더 높다. 그치?
윤호: 어? 나는 이걸(나무젓가락을 보이며)로 해볼게.

윤호: 이거 봐. 색이 있으니까 더 멋있잖아. 그리고 이건 큰 네모야 볼래?
이렇게 액자도 돼.





은채: 선생님~ 이거 봐요. 이거 뱀이에요.
안: 뱀이 이렇게 길어요.
도현: 알록달록 뱀이에요. 엄청 길어서 지구 끝까지 가요.
수현: 나는 길 만들거야.
지유: 정말 길다.
지율: 선생님 이건 무지개길이에요 멋진 길이에요.







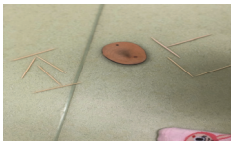
복도까지 길게 늘어놓으며
하은: 여긴 우리 땅이야.
지유: 우리 땅이라고 표시해두자.



하은, 안: 하나, 둘.....(나무젓가락을 놓으며)
하은: 와 여기는 나무젓가락이 9개가 있어야 해.
우리 문도 몇 개 필요할지 해보자.
안: 어? 여기는 6개가 필요해 그럼 가방장이 더 크네?

4. 내 이름은...

안: 나 이름 만들고 싶은데 "ㅇ"은 어떻게 하지? 선생님 조안할 때 안을 못 하겠어요.
선생님: 그럼 동그라미 모양을 찾아서 붙여 보면 안 될까?
안: 아, 알겠다. 선생님 저 이거(동그란 나무조각을 보이며)로 할래요.
은채: 내 이름은 이렇게 해.
안: 어 너는 동그라미 어떻게 만들었어?





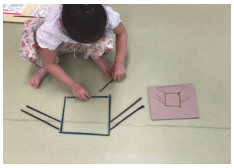
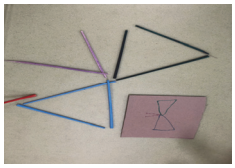
유준: 선생님 제 이름은 이렇게 써요.
유준이가 가방 이름표에 넣어둔 이름을 꺼내어 보고 만들었다.

5. 미션~ 이거 해봐



서희: 애들아 ~나는 미션카드 만들거야?
하은: 그게 뭔데?
서희: 내가 여기에 그림을 그리고 똑같이 만들어보는 거야.

서희 : 완성~나는 햇님이야.
은결: 나는 드레스를 만들었어.
안: 나는 나비.

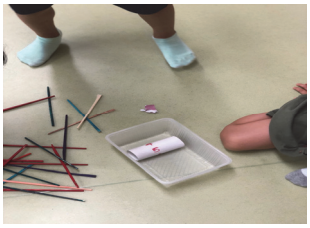
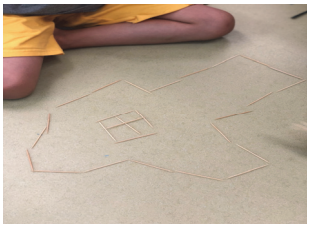
6. 조심해 ~ 놀이

윤호: 이거 뿌려서 가져가기 놀이할래?
안: 좋아, 많이 가져가는 사람이 이기는 거야?
윤호: 그런데 이거 가져가면서 다른 것이 건드려 움직이면 탈락이야.
안: 가위바위보, 어 내가 이겼다. (조심히 가져오며) 와~ 떨린다.



조심해 놀이가 끝난 후
안: 우리 주사위 굴려서 해보자.
윤호: 주사위가 없잖아.
휴지심에 숫자를 써서 굴린 후 나온 숫자만큼 가져가기로 하였다.
윤호: 이거 너무 멀리 굴러가서 멈추지 않아.

교사의 지원:
주사위 대신 휴지심제공
휴지심에 숫자를 넣어 굴려보는 것 제안

	안: 아 그럼 어떻게 하지? (플라스틱 통을 가져오면) 그럼 여기서 굴리자.   **8. 이야기가 있는 산가지놀이** 서희: 수영장을 만들자. 하은: 동그랗게 만들어야 돼. 서희: 수영장에서 아이들이 놀다가 수박을 먹으러 간대. 하은: 여기에 계단이 있어. 서희: 계단을 내려가서 집으로 갔대. 하은: (창을 만들며) 집에는 창문이 있어. 은채: 이런 창문도 있어(네모로 만든 후 가운데 막대기를 놓으며). 서희: 문을 열고 친구들을 불렀어. 애들아 빨리 들어와, 수박 먹어라. 하은: 아이들이 들어왔대. 그리고 수박을 맛있게 먹었어.  
전통놀이를 통한 유아의 경험	산가지놀이를 하는 동안 유아들은 우리 전통놀이의 재미를 알게 되었다. 특히 놀이 과정에서 분류하기, 높고 낮음, 길고 짧음, 그리고 길이를 재보는 경험을 통해 눈과 손의 협응력 및 수학적 사고력을 갖게 되었다. '미션~ 이거 해봐' 놀이를 하는 과정에서 유아들은 자신이 그리고 싶은 그림을 그린 후 나무젓가락을 이용해 만들다가 동그라미 그림이 들어가면 만들기 어렵다는 것을 알고, 세모, 네모 등의 모양을 이용해서 그림카드를 만들기도 하였다. 산가지놀이를 통해 글자에 관심을 갖는 어린이도 발견했다. 자신의 이름글자를 쓸 줄 몰랐던 아이들은 자신의 이름글자를 찾아와서 써보기도 하며 성취감을 느끼기도 하였다. 게임규칙을 만들어서 놀이하며 새로운 게임을 만들었다는 자신감도 경험하게 되었으며, 놀이하는 과정에서 이기고 지는 것에 집중하기보다는 놀이 자체에 집중하는 모습을 발견하기도 하였다. 산가지로 모양을 만들면서 친구의 의견을 수용하며 이야기를 만들어 가는 경험을 통해 배려하고 협력하는 경험을 하게 되었다.
전통놀이를 통한 교사의 경험	우리 반 아이들은 상품화된 놀잇감이 아닌 재활용품으로 놀잇감을 만들어서 놀이를 한다. 이번에도 나무젓가락이 어떤 놀이가 될지 어떤 배움이 일어날지 궁금했다. 아이들이 펼쳐가는 산가지놀이를 관찰하며 다양한 산가지놀이에 관심을 갖게 되었고, 스스로 놀이를 만들어 가는 아이들을 통해 산가지놀이의 즐거움을 배우게 되었다. 또한 전통놀이를 가르치려고만 했던 내 자신을 반성하는 기회가 되었다. 사실 산가지놀이를 실제로 어떻게 하는지에는 관심이 전혀 없었다. 예전 같았으면 인터넷이나 서적을 통해 방법을 알아보고 아이들에게 가르쳤을 것이다. 하지만 아이들이 알려준 산가지놀이를 통해 가르치기보다는 함께 알아가는 과정이 중요하다는 것을 알게 되었다.

자료: 본 연구에서 진행한 공모전 수상작임.

전통놀이는 함께 어울려 놀 수 있는 놀이이자 변형이 쉬운 놀이이다. 아이들은 전통놀이라는 소재를 활용하여 함께 규칙을 만들고 그 규칙으로 놀이를 하면서 우리 반이라는 소속감과 공동체성을 형성하였다.

> **산가지놀이를 관찰하면서 아이들의 창의적 사고, '정말 아이들은 무한하구나' 이걸 좀 많이 느꼈어요.** 또 놀이 과정에서 규칙을 만들어요, 본인들이. 이거는 이렇게 하고 또 새로운 규칙이 생겨나잖아요. 이건 이렇게 하는 것이 좋을 것 같고 이건 이렇게 하는 게 좋을 것 같다고. **서로 협력하면서 규칙도 만들어 가고 또 그 안에서 우리 반이라는 그런 소속감과 공동체성을 만드는 것 같더라고요.** 그래서 이러한 부분은 전통놀이를 통해서도 이루어지는구나…. 사실 전에는 "이거는 이렇게 하는 방법이야", "이거는 이렇게 해" 하면서 알려주기만 했었거든요. 그랬는데 아이들이 이 놀이 과정을 진행하는 거를 관찰하면서 아이들에게 많은 것들이 정말 도움이 되고 성장할 수 있는 기회가 되는 걸 느꼈어요. (공모전 수상 교사 3)

라. 시사점

유아교육·보육기관에서의 전통놀이는 전통놀이운영사례 공모전 수상작 내용과 수상자들과의 간담회 내용을 중심으로 정리하였다. 유아교육·보육기관에서의 「날아라 잎새반 똥제기!」, 「얘들아~ 우리 함께 재미있는 옛날 놀이하자!」, 「알록달록 산가지놀이」 사례를 통해 얻은 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 일상에서 자연스럽게 전통놀이 경험을 하게 되면 유아들이 전통놀이에 쉽게 친숙해질 수 있다. 따라서 특정한 시기나 명절에만 전통놀이를 계획하기보다는 일상의 놀이 환경의 일부로 전통놀이를 쉽게 접할 수 있도록 환경을 구성해 주어 자연스럽게 전통놀이를 경험할 수 있도록 지원해야 한다.

둘째, 교사의 전통놀이 경험은 유아의 전통놀이 지원에 큰 영향을 미친다. 따라서 교사가 연수나 전문적 학습공동체 활동을 통해 전통놀이를 경험할 수 있도록 지원할 필요가 있다.

셋째, 전통놀이는 유아의 놀이 과정에서 다양한 놀이로 확장되며, 끊임없이 변형, 발전, 연결될 수 있다. 따라서 전통놀이를 기존방식대로만 하도록 고집하기보다는 유아들이 만드는 새로운 규칙과 다양한 시도들을 격려하고 지원해 줄 필요가 있다. 이를 통해 유아들의 미래에 필요한 역량인 주도성과 창의성을 향상시킬 수 있다.

넷째, 전통놀이를 통해 유아들은 교사 및 친구와의 유대감과 협동심을 배울 수

있다. 따라서 전통놀이는 학기 초 교사와 유아, 유아들 간 서로를 알고 친숙해지는 도구로 활용할 수 있다. 또한 미래사회에 필수적인 협동심을 신장하는 데에 도움이 되는 전통놀이를 유치원이나 어린이집 교육과정에서 적극 활용할 필요가 있다.

다섯째, 전통놀이는 위로부터 대대로 전해져 오는 놀이로 세대 간 공감대를 형성하고 소통할 수 있는 매개체가 될 수 있다. 따라서 전통놀이는 유치원이나 어린이집과 가정을 연계할 수 있는 도구로 활용할 수 있다.

3. 가정에서의 전통놀이

본 절에서는 가정에서의 전통놀이 활용 사례로 지역사회 놀이 활동가 가정 사례, 유아교육기관-가정 연계(세대 간 연계) 사례 및 육아지원기관-가정 연계 사례를 제시하였다. 어머니 8인과의 심층면담을 통해 전통놀이를 하게 된 계기 및 활용방식, 전통놀이를 통한 유아와 부모의 경험, 전통놀이의 의의, 가정에서 전통놀이를 활성화하는 방안 등을 파악하였다.

가. 지역사회 놀이 활동가 가정 사례

플레이스타터는 부모교육을 수료한 놀이 활동가를 중심으로 아이들의 놀 기회와 권리가 확장될 수 있도록 지역사회 전반에 공동체 놀이문화를 확산하는 시흥시의 놀이 정책이다[8]. 플레이스타터로 활동하는 어머니들과의 면담을 통해 놀이에 대한 열의가 높은 어머니들이 가정에서 전통놀이를 어떻게 활용하는지 파악하였다.

1) 전통놀이를 하게 된 계기 및 활용방식

플레이스타터인 어머니들은 일상생활 속에서 자연스럽게 전통놀이를 하고 있었다. 전통놀이는 나이 차이가 큰 남매를 어우르는 매개체로 활용되기도 했고, 동네 아이들과 같이 노는 과정에서 활용되기도 했다. 어머니들의 풍부한 놀이 경험은 가정에서 전통놀이를 지속하는 밑거름으로 작용하였다.

8) 시흥시 홈페이지. https://www.siheung.go.kr/portal/contents.do?mId=0309050000 (2021. 9. 23. 인출).

품앗이를 주관하셨던 분이 굉장히 전통놀이를 많이 아셨던 분이어서 많이 저희가 배우고 저희 초보 주부였으니까 많이 몰랐을 텐데 그분한테 많이 배우고 배운 걸 **품앗이에서도 활용하고 집에 와서도 같이 가족이랑 많이 활용했었거든요.** 저는 중간에 공백기가 있어서 아예 육아에 놀이에 공백기가 잠깐 있었어요. 터울이 크다 보니까. 중간에 터울이 있음에도 불구하고, 8살 터울이거든요. **여덟 살 차이나는 아이들을 같이 어우를 수 있는 게 전통놀이였어요.** 그래서 다시 한번 제 나름대로 기회를 만들어서 두 아이가 같이할 수 있도록 집에서도 활용하고 있습니다. (부모 8)

가족끼리 얘기를 해서 최소한 주 1회 같이 게임을 하려고 해요. 처음에는 게임을 하려고 했던 건 아닌데 같이 있는 시간에 게임을 하는 게, 코로나까지 겹쳐서 집에서 같이 게임 하는 시간이 가장 좋더라고요. (중략) **큰아이를 키웠을 때처럼 돌아가 보자 그때 뭐 고누놀이라든가, 사방치기라든가, 땅따먹기라든가, 윷놀이라든가, 팽이치기, 딱지치기, 비석치기 정말 많은 것들이 있었다는 그 기억을 되살려서 그런 게임들을 주로 해요.** 그래서 편 갈라서 여자 대 남자들, 부모 대 아이 이런 식으로 해서 게임도 하고 있고요. 그렇게 하다 보니까 큰아이도 사춘기를 좀 더 유쾌하게 보내고 있지 않나 하는 그런 생각을 해봐요. (부모 8)

저는 조금 아이들이랑 많이 이제 저의 아이들이랑도 놀아보고 동네 아이들이랑 같이 노는 작업을 하거든요. **저희 아이들이랑은 집에서 간단하게 사방치기 같은 거 그려놓고 돌 던지는 것부터 다 이제 하고 숨바꼭질, 술래놀이는 자연스럽게 아이들이 커가면서 본인들이 선택하게 됐고요.** 비석치기 이런 것들은 저희가 아이들을 만날 때 이제 놀잇감을 줄 때 이제 활용하기도 하고. 네, 자유롭게 많이 하고 있습니다. (부모 7)

2) 전통놀이를 통한 경험: 전통놀이의 확장성

아이들은 야외에서 사방치기, 달팽이놀이, 안경놀이, 닭싸움을 하고 자연물을 가지고 놀기도 하면서 신체와 인지를 발달시켰다. 면담에 참여했던 어머니는 이를 두고 '아이에게 조금 더 넓은 세상이 열리는 것'이라고 표현하였다.

신체적인 부분에서는 아이가 많이 움직이는 게 커졌어요. 예전에는 아파트 생활을 하고 제가 놀이를 하기 전까지 그 손가락 운동 그런 정도로만 했거든요. 뭔가 이제 장난감을 갖고 그냥 역할놀이만 하고 그랬는데 이제 밖으로 나가고 야외로 나가서 그리고 친구들과 이런 사방치기부터 다양한 안경놀이, 달팽이놀이, 놀이터 놀이도 하고, 산도 나무도 이런 걸 경험하면서 **본인의 활동 범위가 점점 커지더라고요.** 그러니까 신체도 다양하게 발달을 하더라고요. 네, **한 발로 서 있는 것도 점점 시간이 길어지고 그다음에 형님들이랑 닭싸움하는 것도 점점 그 기술이라든가 버티는 다리의 힘이라든가 이런 것도 더 커지고 그래서 아이한테는 더 조금 더 넓은 세상이 열린다고** 이제 저는 그런 생각이 들더라고요. (부모 7)

전통놀이는 세대가 함께 즐길 수 있는 놀이면서 또래가 같이 놀 수 있는 놀이이다. 어머니가 기억하는 사방치기를 자녀에게 알려주는 모습을 보고 주변 아이들이

모여 다 함께 쉽게 놀이를 전개할 수 있다는 것은 전통놀이가 확장성이 큰 놀이라는 것을 의미한다.

> 사방치기 같은 게 이제 학교에 그려져 있더라고요. 저희 아이는 모르고. 그래서 이거 반갑다 엄마가 알려 줄게 그랬더니 맨 처음에 저희 아이만 '엄마가 뭐 하지' 이렇게 알려주니까 반응을 했는데 이제 그다음 아이들이 어른이 또 뭔가 알려주려고 하고 옆에 아이들이 한두 명씩 붙어 있으니까 점점 모이더라고요. 그래서 **아이들이 보면서 익히고 또 본인들끼리 해보고** 이러니까 **저도 내가 어렸을 때 배웠던 그 감정 그리고 그 재미,** 이런 것들을 내 아이가 내 아이의 친구들이 배운다고 하니 저도 이제 재미가 있었어요. 저도 재밌고. 내 아이도 크고 있다는 생각도 들고. (부모 7)

3) 전통놀이의 의의: 삶의 시작이자 일부분

심층면담에 참여했던 어머니는 전통놀이를 '삶의 시작이자 일부분'이라고 표현했다. 우리의 삶에서 자연스럽게 전해지고 다양한 방식으로 확장되어 가는 놀이가 전통놀이라는 것이다.

> 저는 **유아에게 전통놀이는 삶의 시작**이라고 생각하거든요. 엄마가 자장가를 불러주는 거. 그다음에 자장자장 자장. 아이를 토닥여주는 거. 그다음에 아이들과 함께 몸놀이 하는 거. 그러니까 **유아한테 사실 전통놀이는 부모와 함께 소통하는 놀이가 주를 이루거든요.** 아이한테 엄마의 음성을 들려주고 엄마의 눈빛을 보여주고. 엄마의 몸 쓰는 방법을 배우고. 그래서 이게 꼭 전통놀이다 어떤 놀이 방법이다 이런 게 아니라 **전통놀이라는 건 그냥 삶에서 내가 아이한테 내가 우리 엄마한테 배웠듯이 내가 우리 아이한테 전해주는 그런 삶의 일부분**이라고 저는 생각을 해요. 그래서 그것들이 확장되면 친구들과 또는 형, 누나들과 함께 놀이할 수 있는 과정까지 올라가는 그게 이제 전통놀이가 가진 의미가 아닐까 생각을 해요. (부모 7)

4) 가정에서 전통놀이를 활성화하는 방안: 인식 개선과 경험(놀이하는 부모)

플레이스타터로 활동 중인 어머니들은 부모들의 놀이에 대한 인식 개선과 놀이 경험이 필요하다고 강조하였다. 아이들도 놀이 경험이 부족하지만 부모들도 놀이 경험이 부족하다는 것이다. 놀이를 아는 부모를 넘어 놀이하는 부모로의 변화가 필요한 시대이다.

> **엄마들의 인식이 바뀌어야 해요.** 항상 제가 먼저 엄마들한테 말을 해요. "어디 가서 뭐 좀 해보자" 하면 그때 맞아주는 엄마가 있으면 나가면 굉장히 좋아해요. 야외 놀이를. 이렇게 나가서 땅따먹기를 해도 맨땅에 제약 없이 하고 이렇게 좋아하는데 한 번 두 번 세 번 지속

이 되질 않더라고요. 엄마들이 “언니, 나는 그냥 집에서 보드게임 시킬래”, “나 집에서 유튜브 보여줄래”라고 해요. 그 와중에도 저는 **정말 눈에 불을 켜고 함께 놀 아이들을 찾고는 있지만 쉽지는 않아요.** (중략) 엄마들 부모교육이 정말 시급하다고 생각을 해요. **부모가 핸드폰에 먼저 빠져 있고 부모가 놀이를 모르기 때문에 장난감은 던져주고 요즘에 유아 있는 집치고 장난감 천국이 아닌 집이 없어요.** 집에 어마어마하게 장난감들을 배치하고 있는데 사실은 저는 그걸 다 없애야 한다고 생각을 하고 **엄마가 먼저 깨달아야 놀이가 가능하거든요.** 유아한테 정말 작은 거 하나부터 작은 거 한 발 서기부터 시작해야 해요. 재미있게 못하겠다고 남한테 다 맡기지 말고요. **엄마부터 깨우쳐야** 한다고 생각을 해요. (부모 8)

요즘 아이들한테 놀이가 부족하지만 요즘 부모님들한테 놀이가 더 부족하다고 저는 생각을 합니다. 아이는 어떤 공간에서든 어떻게든 놀려고 해요. 놀지 못한 아이는 없어요. 왜냐하면 정말 심심하면 아이들은 뭔가를 계속 만지작거리고 관찰하고 이런 것부터 시작해서 뭐 할까를 생각도 해보고. 근데 엄마, 부모님들, 양육자들이 “안 돼” 라고 말하는 순간 아이들은 놀이가 멈추거든요. **사실 부모님들이 놀이에 대한 생각이 이제 확장되지 않는다면 아이들한테 게임을 줄 수밖에 없고, 유튜브로 보여줄 수밖에 없고, 아이들이 뭔가를 하자고 했을 때 귀찮은 마음이 더 많이 들게 되면 활동도 생각도 모두 제한돼 버리거든요.** 그렇기 때문에 아이들한테 놀이가 부족한 건 사실은 어른들이 놀이에 대한 인식이 예전처럼 ‘그래, 나가 놀아’ 이런 게 아니기 때문에 저는 그 부분이 더 취약점이라고 생각합니다. (부모 7)

저희가 부모교육을 해보는데 일단 유아를 대상으로 할 때 대부분의 부모가 20대에서 30대예요. 근데 **20대에서 30대 부모님들은 사실 놀아본 경험이 없으신 분들이 더 많더라고요.** 그러니까 저 같아도 이제 저는 41세인데 저 같아도 이제 놀아본 경험도 많고 자유롭게 놀아었는데 정작 20대, 30대는 사교육이 우리나라에서 본격적으로 돼서 길러진 세대이기도 해서 **논다는 거에 대해서 부모님들이 겁을 많이 내세요.** 그래서 **놀아본 적이 없기 때문에 아이들이랑 놀이한다는 것 자체에 겁이 되게 많으세요.** 그래서 저희는 부모님들이랑 저희가 노는 걸 먼저 하거든요. 이렇게도 놀 수 있고 이거 갖고 이렇게도 놀 수 있다. 그러니까 말로만 하는 게 아니라 **실질적으로 놀면서 감정 나누기를 같이 해보면 ‘이게 되네’ 이렇게 반응을 하시는 분들이 더 많아요. 그러니까 부모들도 몰라서 못 했던 거더라고요.** 부모조차도 모르는 걸 아이한테 알려줄 수는 없잖아요. 그렇기 때문에 **부모가 놀이를 통해서 다양한 감정을 경험해보게 하는 것도 저는 중요한 과정 중에 하나**라고 생각을 합니다. (부모 7)

전통놀이를 가정에서 즐기기 위해서는 부모와 유아가 다양한 방식으로 전통놀이라는 소재를 활용해서 놀아봐야 한다. 유아와 부모가 함께 전통놀이를 다양한 방식으로 온전히 경험하고 체감할 때 전통놀이는 가정에서도 지속될 수 있다.

예를 들어서 달팽이놀이라면 이러이러한 방식으로 하면 돼가 아니라 아이들이랑 같이 어울리면서 그 안에서 웃고 떠들고 울고 잡히고 도망치고 이 모든 게 놀이여야 하는데 놀이방법만을 알려주는 수업이 돼버리면 아이들은 사실 재미가 없어요. 전통놀이, 전래놀이가 어느 순간부터 등한시되는 건 재미없는 놀이를 단순히 어른들이 해봤던 놀이 중에 하나라는 이유

로 아이한테 그냥 전수해 주기 위해서 놀이방법만 알려주니까 아이들이 재밌어 없다고 고리타분하다고 얘기를 하거든요. 근데 그게 아니라 그 안에서 **진정 놀아보고 전통놀이라는 소재로 놀아보고 그걸 통해서 아이들이 다양한 감정을 느낄 수 있게 해야지 그게 또한 놀이**라고 저는 생각을 합니다. (부모 7)

나. 유아교육기관-가정 연계/세대 간 연계 사례

1) 전통놀이를 하게 된 계기 및 활용방식

유아교육기관과 가정이 연계된 사례는 유치원 원장님의 제안으로 학부모 놀이동아리에서 어머니들이 지역주민인 할아버지, 할머니들을 모시고 했던 전통놀이가 아이들 놀이로도 연결되어 3세대가 함께 하는 전통놀이 활동이 된 사례이다. 어머니들은 지역 어르신을 통해 익힌 전통놀이를 각자 자녀에게 전달하는 방식을 뛰어넘어 지역 어르신, 부모, 유아가 전통놀이를 매개로 함께 어울리는 장을 만들었다.

전통놀이를 원장 선생님께서 제안을 하셨던 것 같아요. 그래서 동네 어르신들, ○○면에 사시는 할아버지, 할머니들을 섭외를 하셔서 저희한테 먼저 전통놀이를 가르쳐 주셨었어요. 그전에 전통놀이를 저희도 많이 안 해봐서 비석치기라든지 산가지였나 그런 거를 직접 가지고 오신 거를 저희한테 소개해 주시고 저희가 직접 해보고. 그리고 1달 한 달에 한 번 정도를 모여서 각 반에 들어가서 **할머니, 할아버지들과 엄마들이랑 같이 아이들이랑 이렇게 전통놀이를 같이** 했던 것 같아요. (부모 1)

그게 꾸밈이나 가감 없이 할머니 할아버지들이 원래 했던 놀이를 그대로 재현을 하시니까 그 부분이 부모가 그거를 바라보는 입장에서도 '맞아 저랬어 저랬어'라는 옛 추억도 많이 기억이 났고 또 아이들도 부모가 전달을 그렇게까지는 못하는데 직접 어르신들이 오셔서 그거를 설명을 하니까 부모가 만약 같은 전통놀이를 설명했다면 그렇게까지는 못했을 텐데 훨씬 더 전달이 잘 됐던 것 같아요. 어르신들이 직접 아이들한테 전달하는 과정이 훨씬 더 매끄러웠고 더 자연스러웠던 것 같아요. (부모 2)

처음에는 이게 저희도 늘 하던 놀이도 아니고 접해보지 않은 놀이라서 저희도 방법도 모르고 하겠다고는 했지만 잘 모르고 그랬었는데. 어르신들께서 직접 손수 만들어 오시고 준비도 해주시고. "이 놀이는 이렇게 하는 거야" 어르신들께서 저희한테 먼저 알려주시고. 그리고 아이들한테 각자 집에 가서 알려주면서 그렇게 놀이가 진행됐었어요. 그리고서 한 달에 한 번 유치원에서 놀이시간을 갖게 되어 **아이들도 그 시간을 나중에는 기다리고** "오늘은 전통놀이하는 날이다" 하고. (부모 3)

전통놀이는 단순한 도구와 간단한 방식으로 진행되었다. 이는 가정에서 전통놀이를 지속할 수 있었던 이유이자 부모와 자녀의 놀이를 확장할 수 있게 해주었다.

비석치기. **되게 간단하고 돌 같은 거** 뭐 이렇게 나무 조각이 없더라도 그냥 일반 **길거리에서 돌멩이 가지고도 할 수 있는.** (부모 1)

땅따먹기도 그렇고 사방치기도 그렇고. **돌멩이 하나 있어도 그냥 그리기만 하면은 그게 놀이가 되는 부분이라서 그런 부분이 조금 신선**했던 것 같아요. (부모 2)

어르신들이 오셨을 때 딱히 무슨 교구나 키트를 가져오신 게 아니라 그냥 **길거리에서 아니면 공원에서 쉽게 구할 수 있는** 비슷한 모양의 나뭇가지라든가 그런 것들을 이용해서 바로 바로 그 자리에서 손쉽게 알려주셨거든요. 그래서 그런 부분이 **아이들하고 어디 숲에 산책 가거나 아니면 무슨 활동을 할 때도 "엄마 이거 나뭇가지 괜찮다", "이거 뭐에 썼으면 좋겠다" 해요.** 이런 것들이 그렇게도 연결이 됐던 것 같아요. (부모 2)

아이가 산가지놀이를 접해보고 나서 나뭇가지로 놀 수 있다는 것을 배우니까 이제 **응용해서 자연물 가지고 놀 수 있더라고요.** (중략) 애들이 처음 접해봤는데 남자애들도 여자애들도 너무 적극적으로 하더라고요. 그러고 나서 이거를 돌로도. 야외에 나가서 애들한테 동글동글한 작은 돌로도 할 수 있다고 하니까 돌을 주워서 한 번 해본 적이 있긴 하거든요. 그런 것도 좋은 것 같고. 자연물을 이용한다는 그런 쪽으로 하면 애들이 좀 더 좋아하는 것 같아요. (부모 3)

아이가 유치원에서 그런 놀이를 하고 집에 갔을 때 "엄마, 오늘 할아버지 할머니가 오셔서 이런 놀이했어" 하면서 **오히려 역으로 아이가 엄마 아빠에게 전통놀이 방법이라든가 이거 이렇게 하는 거야 같이 해보자고 가정에 또 전달하는 계기**도 됐던 것 같아요. (부모 2)

2) 전통놀이를 통한 경험: 세대 간 어울림과 자연물의 재발견

3세대가 어울려 전통놀이를 했던 경험은 부모와 아이 모두에게 놀이를 통한 연대감과 즐거움을 선사하였다. 부모와 아이 모두 코로나19로 진행되지 않는 전통놀이 시간을 기다리고 있다.

아이가 재미있어하고 아이들도 안 해봤고. 사실 나도 안 해봤고. 그래서 배우는 입장에서 약간 **놀이를 누가 가르쳐줄 사람이 사실은 없었던 것 같아요.** 그러니까 부모님들도 이런 전통놀이에 대해서 가르쳐준 적이 없었던 것 같고. 어렸을 때 이런 거를 따로 해본 적이 없는 것 같아서 그래서 좋은 경험이라고 생각해서 **아이들이랑 같이 할 수도 있고요.** 그리고 내 애가 아니더라도 다른 아이랑 같이 노는 데 또 의미가 있었던 것 같아요. (중략) 저희 아이는 사실은 할아버지, 할머니. 친할아버지, 친할머니, 외할머니 이외에 다른 분들을 만날 기회가 별로 없었고. 이렇게 사교적으로 누군가한테 인사를 하는 스타일이 아니라서 조금 낯을 가리긴 하는데. 누군가 내가 있는 공간에 와서 함께 한다는 게 그냥 선생님으로 받아들였던 것 같아요. 선생님한테는 약간은 좀 더 마음을 더 열 수 있으니까. 길거리에서 지나갔으면 인사도 전혀 하지 않았을 그런 **할머니, 할아버지들이 와서 뭔가를 함께 하는 거 자체만으로도 되게 의미**가 있었던 것 같아요. (부모 1)

저희 아이가 지금까지도 기억하고 지금도 “엄마, 할아버지랑 할머니 안 오셔?” 이렇게 얘기를 하거든요. (부모 3)

자연물을 놀잇감으로 활용했던 아이들은 실생활에서도 이를 자신만의 방식으로 응용하였다. 어머니들은 자연물을 활용했던 전통놀이 경험이 아이들의 시야를 넓히고 정서를 풍요롭게 만드는 것을 체감했다.

아이가 산가지놀이를 접해보고 나뭇가지로 놀 수 있다는 것을 배우니까 이제 응용해서 자연물 가지고 놀 수 있더라고요. (중략) 애들이 처음 접해봤는데 남자애들도 여자애들도 너무 적극적으로 하더라고요. 그러고 이거를 돌로도. 야외에 나가서 애들한테 동글동글한 작은 돌로도 할 수 있다고 하니까 돌을 주워서 한 번 해본 적이 있긴 하거든요. 그런 것도 좋은 것 같고. 자연물을 이용한다는 쪽으로 하면 애들이 좀 더 좋아하는 것 같아요. (부모 3)

저희 첫째는 이렇게 자연물로 놀아본 경험이 별로 없고 거의 사서 만든 기성품 가지고만 놀아봐서 그런 거로 논다는 생각이 개념이 없어요, 확실히. 근데 둘째는 산에도 많이 갔었고 이런 전통놀이를 배우면서 **그냥 주변에 있는 물건으로도 내가 다 갖고 놀 수 있다고 조금 시야가 넓은 것 같아요,** 걔는. 그러니까 어떤 거든 내 장난감이 될 수 있다고 생각해요. **확실히 안 해본 애랑 해본 애는 다르더라고요, 생각하는 차이가.** (부모 1)

조금 **정서가 풍부**해진다고 할까요. 그러니까 놀이는 집에서 하는 거, 집에 있는 장난감 가지고 하는 거라고 국한됐다면 **밖에 나와서도 놀이가 될 수 있고.** 그리고 어쨌든 그 놀잇감이 보편화된 게 아니라 딱 세상에 하나밖에 없는 거잖아요. 나만 가지고 있는 새로운. 그래서 저희 아들 같은 경우는 **지나가다가도 예쁜 돌을 보면 이거 뭐 했으면 좋겠다고** 이렇게 한, 두 개씩 챙겨가고 싶어 하더라고요. 예쁜 돌을 지나치지 않고. 저거 탐나는데 하면서. 예전 같았으면 돌멩이다고 그냥 지나쳤을 것 같은데 그런 부분이 조금 변화가 있지 않을까 생각이 들어요. (부모 2)

전통놀이를 하면서 부모들은 놀이의 재발견을 하였다. 부모-자녀의 전통놀이 경험은 전통놀이에 대한 부모의 시각을 바꿨으며, 부모로 하여금 전통놀이가 함께 즐기면서 확장할 수 있는 놀이라는 것을 자각하게 했다.

아차 싶었다고 해야 할까요. 뭔가 놓치고 있었다는 생각. ‘맞아 이런 놀이 있었어. 어릴 때 생각하면 되게 재미있게 놀았고, 땀 흘려가면서 밥때도 놓쳐가면서 애들하고 놀고 늦게 들어오면 혼나고 했던 그런 기억들이 있었지’ 그런데 요새는 워낙 넘쳐나니까 장난감들이. 내가 뭔가 놓치고 있는 게 있었다는 그런 생각. 그리고 **예전 놀이는 그냥 예전 거라고 부모가 스스로 생각을 고정관념처럼 생각했던 것 같아요.** 그냥 그건 예전 놀이야. **그냥 오래된 우리 시절에만 놀았던 놀이라고 이렇게 생각을 했었어요.** 근데 **아이들이 굉장히 재미있어하고 집에 와서도 엄마 또 해보자고 이렇게 할 정도로 그거를 되게 즐겨 하는 걸 보면서 이게 내**

가 생각했던 게 조금 잘못됐던 생각이었구나. 그리고 막상 이렇게 **아이들하고 놀아보면 대화를 되게 많이 하게** 되는 것 같아요. 전통놀이를 하면서 말을 해야 하니까. **이건 어떻게 하는 거고 아이가 또 우기기도 하고 그러면 거기서 또 조율도 해가고 일단 대화가 좀 많아졌어요, 전통놀이를 하면서. 스마트폰은 그냥 저 혼자 보고 저 혼자 끝내고 말잖아요.** 근데 "엄마, 이거 이거지, 저건 저거지" 자기 나름대로 전략도 짜고 우기기도 해보고. 이런 대화들이 조금 많아지는 것을 보고, 만약에 안 했다면 그냥 모르고 10대, 20대를 지나왔을 텐데 하면서 이게 잊히는 게 조금 아쉽다는 생각을 하게 된 것 같아요. (부모 2)

사실 그 놀이 동아리를 했을 때 다들 그런 얘기를 많이 했었거든요. "뭐 하고 노세요, 집에서" **다들 집에서 뭐 하고 놀아야 되는지 멘붕인 거예요. 엄마들한테.** 밖에 나가서도 뭐 하고 놀아야 돼. 그냥 놀이터에 풀어놓으면 될 것 같은데. 물론 그러고 노는 애들도 있지만. 내가 같이 **뭔가 상호작용을 자꾸 해줘야지 되는데 내가 일단 방법을 모르는 거예요.** 그래서 **전통놀이하면서 제 시야도 넓어지고 이렇게 노는 방법도 있다는 것도 배우고. 아이들이랑 자꾸 뭔가를 함께 할 수 있는 거리가 많이 늘어난 것 같아서 그런 점에서 진짜 좋았던 것 같아요. 놀이 확장도 되고.** (중략) 나가서 놀 수 있는 방법을 찾아주신 것 같은 거예요. 물론 교실에서도 할 수 있고. (부모 1)

어릴 때 자랐던 그런 환경 생각을 안 하고 아이를 처음 낳고 이렇게 기르다 보니까 그냥 주변에서 엄마들이 하는 대로 '이렇게 좋은 거 사주고 좋은 거 갖고 놀게 하고 이렇게 키우면 되겠구나' 생각했는데 '내가 자랐던 환경은 이런 게 아니었지' 그런 느낌을 저도 조금 받았어요. **이렇게 놀 수도 있고 이렇게 할 수도 있는데** 이때까지 이런 걸 접하지 못하게 도시에 살면서 많이 접할 기회가 없었겠구나. 그래서 그때 이후로 **좀 더 많이 나가고 가족들끼리 할 수 있는 숨바꼭질이나 아니면 다른 놀이들을 가족들하고** 그다음에 좀 어린 동생하고 아빠랑 같이 다 할 수 있게끔 **집에서 난이도 조절을 해서 같이 회의를 하고 또 오늘은 어떤 놀이를 할까 이렇게 하면서** 좀 더 가족들끼리 매일 여가 시간에 같이 놀 수 있는 기회 또 기회를 만들고 가족들끼리 놀이를 하면서 더 돈독해지는 것 같아요. 아이도 아빠도. 그런 게 저는 좋은 것 같아요. 놀이라는 게 굳이 어떤 놀이를 해야 한다는 것보다는 **가족들끼리 아니면 친구들끼리 더 어우러지고**…. (부모 3)

3) 전통놀이의 의의: 신체를 움직이면서 아이들끼리 만들어 가는 놀이

3세대가 함께 하는 전통놀이에 참여했던 어머니들은 전통놀이를 다른 사람들과 어울려서 하는 놀이, 신체를 움직이며 하는 놀이, 집에서도 할 수 있고 밖에서도 할 수 있는 놀이, 특별한 도구 없이도 할 수 있는 놀이라고 여겼다. 이러한 전통놀이의 특성은 유아에게도 도움이 된다고 강조하였다.

사실은 아이들한테 그냥 놀이인 것 같아요. 하나의 놀이인데. 그러니까 뭔가 보는 거 이외의 놀이인 거죠. 보는 거는 혼자서 보는 건데 다른 사람들이랑 어울려서 뭔가 자기 생각도 꺼낼 수 있고 그 사람 생각도 해볼 수도 있고. 이거는 **진짜 자기들끼리 만들어 가는 그런**

놀이라고 생각할 것 같아요. 전 그냥 **집에서 할 수 있는 놀이. 밖에서도 막 할 수 있는 놀이. 사람들이랑 함께.** (부모 1)

핸드폰이 있어야 모바일 게임을 하고 로봇이 있어야 로봇 놀이를 하는데 그게 없으면 아이들이 "나 뭐 하고 놀아? 나 심심해" 안 그러면 "놀아줘" 이런 얘기 자주 하거든요. 근데 아이가 스스로 놀 수 있는 게 없는 거예요. 안 그러면은 새로운 장난감을 다른 친구는 있는데 얘가 없으면 그것에 또 위축이 돼서 장난감을 사달라고 조르거나 그런 부분인데. 근데 **전통놀이 같은 경우는 어쨌든 아이가 특별한 아이템이 없어도 충분히 다른 사람과 즐길 수 있는 그런 활동**이라서 이 부분을 조금만 더 보편화하거나 아니면 아는 **놀이 방법을 조금 편하게, 아이가 쉽게 인지할 수 있게 그런 부분을 확장 시켜주면** 종이 한 장만 가지고도 "야, 우리 이거 하자"라고 친구랑 같이 놀 수도 있는 거고, 돌멩이 하나 가지고도 "야, 우리 무슨 놀이 하자"라고 이렇게 할 수 있는 거예요. 근데 다른 친구가 무슨 아이템이 있으면 나도 그거에 맞춰서 그 아이템이 꼭 필요한 게 아니라. 어쨌든 신체적으로도 아이가 그냥 자리에 앉아서만 할 수 있는 전통놀이는 거의 없더라고요. **일단은 자기가 몸을 움직이고 뭔가 행동을 해서 그 놀이를 이어나가야지** 책상에 앉아서 할 수 있는 놀이는 아니기 때문에 그런 부분이 유아일수록 더 아이한테는 필요한 것 같아요. (부모 2)

4) 가정에서 전통놀이를 활성화하는 방안: 인식 개선과 놀이 경험

심층면담에 참여했던 어머니들은 전통놀이에 대한 부모들의 인식이 변해야 한다고 언급하였다. 전통놀이를 하려면 무언가 준비가 필요하다는 부담감과 고정관념에서 벗어나야 한다는 것이다. 어머니들은 부모들의 전통놀이에 대한 접근과 방식을 바꾸기 위한 지속 가능한 교육과 활동 및 놀이 경험이 필요하다고 강조하였다.

일단 도구나 장소에 구애받지 않고 주변에서 그냥 쉽게 구해서 즐길 수 있는 놀이방법을 잘 몰라요. 솔직히 사람들이. **전통놀이라고 하면 '꼭 윷놀이판이 있어야 하고', '그거 준비해야 하는데', '사야 하는데'라는 생각을** 일단 하거든요. 부모들도 전통놀이하려면 뭐 사야지 뭐 사야지. 근데 그게 아니라 주변에서 쉽게 구할 수 있는 거, 투호놀이를 한다면 나무젓가락으로도 투호 만들 수 있고 제기는 비닐봉지 잘라서도 제기 만들 수 있고 **이렇게 주변에서 쉽게 할 수 있는 방법을 모르기 때문에** 그걸 선뜻 부모들이 거기에 꼭 투자를 해야 된다는 그런 개념을 갖고 있는 것 같아요. 그래서 그런 부분에서 이런 방법이 있다는 것을 좀 알려줬으면 좋겠고. 그리고 저희 유치원 아이들 그리고 부모들은 이런 교육이나 활동을 통해서 전통놀이에 대해서 다시 한번 또 부활하는 개념으로 알게 됐는데 그렇지 못한 그런 세대나 부모 또 아이들도 되게 많을 거란 말이에요. 그러면 찾아가는 전통놀이를 통해서라든가 또는 쉽게 이런 걸 접할 수 없었던 그런 기회조차 없었던 그 아이들한테 그거를 제공 해준다면 아까 말씀드린 것처럼 그 아이들이 또 자기 친구들한테, 동네 친구들한테 "내가 전통놀이 알려줄게" 또 "엄마, 아빠, 나 오늘 이거 했는데 이거 우리 같이 하자" 라는 식으로 계속 이렇게 전파가 될 것 같긴 하거든요. **일단 기회가 없다는 부분하고 전통놀이를 하려면 그거를 거창하게 준비를 해야 한다는 그런 부담감을 조금 덜었으면 좋겠어요.** (부모 2)

유아일수록 더 가족이 어떻게 같이 놀이할 수 있는가를 자꾸 더 알려줬으면 좋겠어요. 그래서 놀이의 날이 있었으면 더 좋겠고. 초등학교에서는 그게 있었거든요. 놀이 이모라고 해서 아이들한테 놀이를 지속적으로 계속 매일매일 이렇게 해주는 그런 모임이 있었어요. 유치원에도 그런 모임이. 그러니까 **지속적으로 할 수 있는 거, 단기성이 아니라 어머니들이 할 수 있는, 모일 수 있는 장소와 시간을 많이 마련**해 주면 활성화되지 않을까 생각합니다. (중략) **다양한 부모교육 활동에 전통놀이를 포함해서 부모들도 전통놀이 경험을 많이 해보면은 좋겠어요.** 아이만 배울 일이 아니라 부모도 같이 배워야지 된다는 생각을 자꾸 했으면 좋겠어요. 엄마들도 나도 같이 가서 같은 시간을 보내고 아이들하고 같이 온다는 그런 생각을 계속하고 지냈으면 좋겠고. (부모 1)

다. 육아지원기관-가정 연계 사례

1) 전통놀이를 하게 된 계기 및 활용방식

육아지원기관-가정 연계 사례 심층면담에 참여했던 어머니들은 육아종합지원센터 프로그램에서 전통놀이를 자녀와 함께 경험하였다. 어머니들은 어린이집이나 홈페이지 또는 직접 방문을 통해 전통놀이 프로그램 정보를 접했으며, 프로그램에서 공기놀이, 그림자놀이, 제기차기 등의 놀이를 하였다.

어린이집 원장 선생님을 통해서 이 프로그램이 있다는 걸 알게 됐어요. (부모 4)

홈피에서 행사 안내를 통해서 하게 됐고 아이에게 재미난 경험이 될 것 같아서 신청을 했습니다. (중략) 공기놀이 이런 것도 했고. 이렇게 그림자놀이 이런 것도 했고요. 이렇게 '별 하나 나 하나' 이렇게 리듬감을 가지고 말을 하면서 주고받는 그런 것들 그런 것도 하고. 무궁화 꽃이 피었습니다 이런 것도 하고 여러 가지를 했던 것 같아요. (부모 5)

저는 이제 아이들하고 함께 참여할 수 있는 그런 프로그램을 찾다 보니까 이제 집하고 가까운 육아종합지원센터에서 이제 이런 프로그램을 한다고 해서 신청해서 참여하게 됐어요. 육아종합지원센터가 2층에 장난감 대여해주는 장난감 도서관도 운영하고 있고 1층에 이제 아이들 놀이터하고 도서관도 같이 있어서 자주 방문을 해요. 그래서 갔을 때 그런 정보를 접하게 돼서 참여하게 됐어요. (중략) 제기차기도 했었고, 공기놀이도 했었고, 그림자놀이도 했어요. (부모 6)

육아종합지원센터 프로그램에서 어머니와 자녀가 경험한 놀이는 가정에서의 놀이로 이어졌다. 어머니와 자녀가 함께 했던 전통놀이는 아이가 좋아하면서도 집에서도 쉽게 할 수 있는 놀이였다.

자기 전에도 그런 식으로 해서. 별 하나 나 하나. 이런 거라든지. 그렇게 여우야 뭐 하니. 이런 입으로 하는 거는 이제 **집에서 가능하니까.** 그런 건 집에서 해봤습니다. (중략) 그냥 놀이

라고 생각했는데 **제가 생각했던 것보다 아이가 더 즐거워하고 그게 되게 좀 신기했어요.** 그리고 막 이렇게 막 장난감 사주고 이런 것보다 이제 그렇게 같이 **애랑 놀아주는 게 상호작용도 되고 또 이렇게 이런 놀이들을 하면 또 조금 예를 들어서 여우야 여우야 뭐하니 하면 여우 대신에 다른 동물을 넣거나 이런 식으로 응용이 되거든요.** 그렇게 응용하고 또 이렇게 여러 놀이를 하면서 뭔가 협동 이런 협동심 이런 것도 생기는 것 같고. **일단 몸을 움직여서 애랑 놀아주고 이러는 게 참 좋았던 것 같아요.** 집에서 할 수 있는 게 말로도 놀아줄 수 있고, 그림자놀이도 할 수 있고, 다양하게 놀아줄 수 있는 게 참 좋은 것 같아요. (부모 5)

남자애다 보니까 좀 움직이는 걸 좋아하고 활동적인데 **그림자놀이 같은 경우는 집에서 밤에 불을 꺼놓고 이제 침대 위에서 이렇게 그림자 가는 대로 그림자 잡기 게임이라든지 자기 전에 활용**을 해봤고요. 저는 아이가 이 놀이를 통해서 재미있게 놀고 그냥 이렇게 기분 좋아하는 게 만족스러웠어요. (부모 4)

몸으로 돌아주는 거. 숨바꼭질이라든지 무궁화 꽃이 피었습니다, 동동동대문을 열어라, 얼음 땡 이렇게 해서 우리 예전에 많이 했었던 거 그런 거 잡기 놀이도 많이 하고 그다음에 뭐 꼬리잡기 이런 것도 하고 저희집이 이제 필로티다 보니까 그나마 뛰는 거에는 좀 제한이 덜 있어서 아이들과 그런 놀이도 집안에서 많이 했어요. (부모 6)

2) 전통놀이를 통한 경험

전통놀이를 하면서 어머니들은 옛 추억을 되살렸고, 아이들은 몸을 움직이면서 놀이의 재미에 빠져들었다. 어머니들은 아이가 재미있다고 하고 좋아했기에 계속 놀이를 할 수 있었다고 언급하였다.

저는 이제 **아이랑 어떻게 놀아줘야 할지 되게 고민이 많았는데** 근데 이제 같이 이렇게 하니까 애가 많이 되게 즐거워하고 또 수업을 계속 또 참여하고 싶어 하더라고요. **애가 좋아해서 호응이 좋아서 계속 참여했어요.** 어떻게 놀아줘야 하는지 호기심도 좀 채워주고. **제가 어릴 때 했던 놀이를 애랑 같이 이렇게 하니까 그런 것도 되게 좋았어요.** (부모 5)

어릴 때부터 했던 놀이고 해서 어릴 때 기억이 이제 새록새록 나고요. (중략) **프로그램을 참여하면서 아이가 웃고 이렇게 자지러지고.** 그런 모습을 보고 너무 좋았어요. (부모 4)

되게 좋아했어요. 재밌어하고. 참여도 잘했고. (중략) 저도 되게 직장인이긴 한데 직장인이니까. 사실 그렇게 막 시간을 내기가 힘들었는데 힘들게 시간 내서 아이와 참여를 했는데 되게 보람된 시간이었어요. 한 달에 한 번이었는데 한 달에 한 번 정도는 제가 조퇴라든지 이런 걸 써서 참여할 만큼의 가치가 있다고 생각했었어요. **아이가 좋아해서요.** (부모 6)

전통놀이 경험은 어머니와 아이의 놀이에 관한 생각과 범위를 확장했다. 전통놀이는 무엇을 하고 놀아야 하는지 고민이자 부담이었던 어머니들에게 놀이를 단순

하고 쉽게 여기면서 직접 놀이할 수 있게 이끌었다.

> 예전에는 그냥, 근데 솔직히 말해서 탭을 많이 봐요, 아이가. 그래서 이제 집에서 어릴 때는 이제 이렇게 장난감 그런 거를 갖고 놀았는데 이제 수업을 들으면서 중간에 그런 얘기를 하더라고요. “엄마 나 이제 장난감이 지겨워”라고. 너무 오랫동안 갖고 놀았대요. 그게 이제 지겹고 이제 조금 더 이렇게 **놀이가 확장된다고 해야 하나요.** (중략) **몸으로 놀아주는 거에 대해서 좀 우리가 어색했던 것 같아요. 근데 이제 그런 몸을 이용해서 같이 노는 게 되는 거죠.** ‘동동동대문을 열어라, 남남대문을 열어라’ 이런 식으로도 할 수 있고. 아니면 밤에 그림자놀이도 해주고. 이제는 그렇게 놀아주고 있어요. **그전에는 뭐 하고 놀았냐 그러면 뭘 어떻게 놀아야 할지 되게 고민이 많았는데 이제는 옛날에 내가 이렇게 놀았었지 하면서 그냥 놀자고 생각의 전환을 했어요.** 프로그램에 참여한 후에. (부모 5)

> **이렇게 여기 이 프로그램을 통해서 이렇게 교육받지 않았다면 예전에 제가 어렸을 때 이렇게 해봤던 놀이지만 그냥 밖에서 이렇게 할 수 있는 놀이 외에는 집에서는 시도를 안 해봤을 것 같아요.** 아마 그랬는데 이 프로그램이 많이 도움이 됐던 것 같아요. (부모 4)

3) 전통놀이의 의의: 반복해서 놀아도 지겹지 않은 놀이

어머니들은 전통놀이가 습득하기 쉽고, 간단하면서도 재미있어서 반복해서 놀아도 지겹지 않은 놀이라고 표현했다. 놀이방식을 변형할 수도 있고 인원수의 제약 없이 여러 명이 함께 놀 수도 있으며 놀이를 통해 타인과 상호작용하는 것을 배울 수도 있기에 유아에게 전통놀이 경험이 필요하다고 어머니들은 강조하였다.

> **놀이가 좀 쉽고 또 아이가 금방 습득하기도 편하고 뭔가 간단하면서도 또 흥미를 주고.** 그리고 **반복해서 놀아도 좀 지겹지 않은** 그런 것도 있고 전통놀이가 그리고 **조금씩 또 변형해서 놀 수도 있고 또 약간 인원수의 제한도 없이 여러 명이 같이 함께 놀아도 되고 그래서 저는 전통놀이가 좋은 것 같아요.** (중략) 저는 되게 이런 **전통놀이가 아이들 정서에 좋다고** 생각해요. 지금 현대 미디어나 이런 게 너무 많잖아요. 핸드폰이라든지 또 너무 자극적인 영상이라든지. 어디 이런 데 오락실 그런 데만 가도 막 놀잇감이나 이런 게 너무 막 좀 자극적이고 그런데 저는 전통놀이가 아이들 인성 측면에서나 아니면 또 **나 말고 다른 아이들하고 함께 또 놀면서 협동하는 거라든지 아니면 문제가 발생했을 때 서로 이제 해결하는 그런 것도 배울 수 있고 타인과 더 상호작용하면서 놀 수 있어서** 저는 전통놀이가 훨씬 아이들한테 더 좀 좋은 점이 많다고 생각해요. (부모 6)

> **놀이 통해서 이길 수도 있고 질 수도 있고 이걸 조금 더 받아들이게 된,** 그거를 이제 조금 더 받아들일 수 있을 것 같고. 요새 육아서 이런 거 보면 어떤 아이로 컸으면 좋겠다고 하잖아요. 그러니까 너그러운 아이가 됐으면 타인에게 질 수도 있고 이길 수도 있고 그런 상황을 받아들일 수 있고 이제 그런 걸 이 **전통놀이를 하면 이제 그런 경험을 할 수 있으니까** 좋은 것 같아요. (부모 5)

4) 가정에서 전통놀이를 활성화하는 방안: 놀이 경험 및 놀이의 확장

어머니들은 전통놀이를 직접 경험하는 게 중요하다고 강조하면서 전통놀이 방식을 다양하게 확장할 수 있다는 것도 알릴 필요가 있다고 언급하였다. 전통놀이를 다양하게 즐길 수 있음에도 하나의 놀이방식만을 생각하는 닫힌 어른들의 사고를 열어줄 필요가 있다는 것이다.

> 저희가 이렇게 전통놀이 프로그램에 참여했듯이 아이와 이런 프로그램을 일단 많이 좀 지원을 해주시면 좋을 것 같아요. 참여할 수 있는 프로그램 많이 만들어주시고 아니면 이런 전통놀이 그런 교육이라든지 그런 것도 좀 해주시면 좋고요. (중략) **직접 경험하는 게 제일 중요하죠. 그래야지 내 몸에 이제 습득을 해야지 다른 데서도 놀 수 있고.** (부모 6)

> **팬시한 장난감을 꼭 가지고 놀지 않아도 된다는 거, 이제 다양한 재료를 통해서 이렇게 애랑 놀 수 있다는 거를 알려주셨으면 해요.** 생각보다 그걸 저희는 생각하기 어려우니까 그런 거를 안내해 주시면 저희가 가정에서 이렇게 놀이를 하기가 좋을 것 같아요. (중략) 저희는 그러니까 **제기가 있으면 제기차기만 생각하잖아요, 어른들 입장에서는.** 근데 그걸 농구처럼 이렇게 엄마가 손을 만들어서 거기에 위치에다 딱 넣거나 이렇게 조금 더 다양하게 할 수 있는데 어른들은 어른들 생각에 갇혀 있으니까. **놀이를 함으로써 확장되는 거 생각도 확장되고 어떻게 다양하게 놀 수 있는 거 그걸 조금 안내해 주시면** 조금 더 애랑 더 즐겁게 놀 수 있을 것 같아요. (부모 5)

라. 시사점

가정에서의 전통놀이는 지역사회 놀이 활동가 어머니 집단, 유아교육기관에서 진행한 세대 간 연계 전통놀이 프로그램에 참여했던 어머니 집단, 육아지원기관 프로그램에 참여했던 어머니 집단과의 심층면담 내용을 정리하였다. 지역사회 놀이 활동가 가정 사례, 유아교육기관-가정 연계/세대 간 연계 사례, 육아지원기관-가정 연계 사례를 통해 얻은 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 전통놀이를 하는 것은 유아뿐만 아니라 부모에게도 의미 있는 경험이다. 전통놀이의 단순한 놀이방식을 반복해서 접한 부모와 유아는 일상에서 산책을 하거나 놀이를 할 때 이를 활용하였다. 이는 놀이 경험의 축적이 중요하다는 것을 보여준다. 부모의 축적된 놀이 경험은 가정에서 전통놀이를 지속하는 밑거름이 될 수 있다.

둘째, 전통놀이를 다양한 방식으로 즐길 수 있다는 것을 유아와 부모가 알게 하

여 전통놀이에 대한 인식을 전환할 필요가 있다. 가정에서 전통놀이를 즐기기 위해서는 전통놀이를 예전에 했던 놀이방식 대로 해야 한다는 부모들의 고정관념을 깨뜨려야 한다. 자녀와 함께 하는 전통놀이 활동에 참여했던 부모는 그러한 놀이 경험을 통해 전통놀이를 하려면 무언가를 사야 한다든가 옛 놀이라 아이들이 좋아하지 않을 것이라는 등의 선입견을 실제 놀이를 하면서 바꿀 수 있었다.

셋째, 자녀와의 놀이가 어렵고 부담이었던 부모에게 부모-자녀 전통놀이 경험은 놀이를 단순하고 쉽게 받아들여 가정에서 직접 놀이를 하도록 이끌었다. 전통놀이는 세대 간을 연결하기도 했고, 부모와의 놀이에서 유아에 의해 여러 형태로 확장되기도 하였다. 전통놀이를 하면서 체감한 놀이의 재미는 가정에서 놀이를 지속하게 하는 원동력이 되었다. 이는 부모와 유아에게 전통놀이를 접할 기회를 다양하게 제공할 필요가 있다는 것을 시사한다.

V

전통놀이 활용 관련 요구

01 지역사회에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

02 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

03 가정에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

04 소결

Ⅴ. 전통놀이 활용 관련 요구

본 장에서는 포커스 그룹 인터뷰와 의견조사를 통해 조사한 내용을 바탕으로 전통놀이를 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서 즐기는 데 필요한 지원 및 요구에 대해 정리하였다. 포커스 그룹 인터뷰와 의견조사에 참여한 대상자는 총 34명으로 지자체 전통놀이 활용사업 관련 담당 공무원, 전통놀이 연구자, 유아교육·보육 학계 전문가, 전통놀이 관련 콘텐츠 기획자, 전통놀이 활동가, 육아지원기관장, 어린이집/유치원 원장, 어린이집/유치원 교사를 포함하였다.

포커스 그룹 인터뷰에서는 유아놀이문화에서 전통놀이가 갖는 의미와 지역사회, 유아교육·보육기관, 가정에서 전통놀이를 즐기는 데 필요한 지원 및 전통놀이 활용 방향성을 모색하였으며, 의견조사에서는 전문가 자문회의, 사례조사, 간담회 등을 통해 설정된 전통놀이 활용을 위한 추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위(시급성)를 파악하였다. 중요도와 실현가능성은 과제별 '상, 중, 하'를 정하는 방식이었으며, 우선순위는 추진이 시급한 과제 순으로 1순위에서 7순위를 평가토록 하였다.

1. 지역사회에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

유아놀이문화 확산을 위한 지역사회에서의 전통놀이 활용과 관련한 추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위(시급성)를 살펴본 결과, 추진과제별 중요도는 3점 척도 기준 2.1~2.7점으로 나타났으며, 실현가능성은 2.0~2.6점으로 조사되었다. 추진과제의 중요도에서는 '지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관 구축(지속적인 전통놀이 콘텐츠 개발 및 지원)'이 가장 점수가 높았으며, 실현가능성에서는 '현재 진행 중인 정부 사업(예: 유아 문화예술교육 지원사업, 이야기할머니 사업 등)과의 연계 모색', '유아 관련 전통놀이 자료 및 지역별 전통놀이 관련 정보(장소, 행사 일정 등)가 있는 온라인 정보 플랫폼 제작 및 안내'가 높은 점수를 받았다. 우선순위는 '지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관 구축

(지속적인 전통놀이 콘텐츠 개발 및 지원)', '전통놀이-전통가락(전래동요)-전래동화를 종합하여 활용할 수 있는 교육인력 양성 지원', '지역사회 공간(어린이공원, 아파트 커뮤니티 시설, 마을 커뮤니티 등)에 전통놀이 활동 접목' 순으로 평균 점수가 높았다.

〈표 Ⅴ-1-1〉 지역사회에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

N=34, 단위: 점, %

구분	추진과제	중요도	실현가능성	우선순위	
		평균 (표준편차)	평균 (표준편차)	평균 (표준편차)	퍼센트
1	**지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관 구축(지속적인 전통놀이 콘텐츠 개발 및 지원)**	**2.7 (0.5)**	**2.4 (0.7)**	**5.1 (1.9)**	**61.8**
2	현재 진행 중인 정부 사업(예: 유아 문화예술교육 지원사업, 이야기할머니 사업 등)과의 연계 모색	2.2 (0.7)	2.6 (0.7)	3.8 (1.9)	35.3
3	**전통놀이-전통가락(전래동요)-전래동화를 종합하여 활용할 수 있는 교육인력 양성 지원**	**2.7 (0.5)**	**2.5 (0.6)**	**4.7 (1.6)**	**55.9**
4	전통놀이를 접할 수 있는 지역 단위의 상설 체험공간 조성	2.5 (0.7)	2.0 (0.7)	3.6 (1.6)	38.2
5	**지역사회 공간(어린이공원, 아파트 커뮤니티 시설, 마을 커뮤니티 등)에 전통놀이 활동 접목**	**2.6 (0.7)**	**2.4 (0.6)**	**4.3 (2.1)**	**50.0**
6	전통놀이 활용 지역축제/잔치 개최	2.1 (0.6)	2.1 (0.7)	2.5 (1.6)	17.6
7	유아 관련 전통놀이 자료 및 지역별 전통놀이 관련 정보(장소, 행사 일정 등)가 있는 온라인 정보 플랫폼 제작 및 안내	2.6 (0.6)	2.6 (0.7)	4.0 (2.2)	41.2

주: 1) 중요도와 실현가능성 응답 범주는 '상(3점), 중(2점), 하(1점)'임.
2) 우선순위 점수는 '7점(1순위)~1점(7순위)'로 계산한 평균값임.
3) 우선순위 퍼센트는 해당 추진과제가 1~3순위에 포함된 응답 비율임.

추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위를 고려하여 '지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관 구축(지속적인 전통놀이 콘텐츠 개발 및 지원)', '전통놀이-전통가락(전래동요)-전래동화를 종합하여 활용할 수 있는 교육인력 양성 지원', '지역사회 공간(어린이공원, 아파트 커뮤니티 시설, 마을 커뮤니티 등)에 전통놀이 활동 접목'을 핵심과제로 선정하였다. 핵심과제와 관련된 전문가와 관계자들의 의견을 살펴보면 다음과 같다.

가. 지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관 구축

포커스 그룹 인터뷰에서 전문가와 관계자들은 지역사회에서 전통놀이를 즐기기 위해서는 놀이 공간 확대 및 정보와 인적자원 교류를 위한 거점기관/단체가 필요하다고 언급하였다. 거점기관이 중심이 되어 전통놀이를 할 수 있는 공간을 확보하고 놀이를 지원하는 인력을 양성하고 관리할 필요가 있다는 것이다.

> **지역사회 내에 인적 교류 중심이 되는 거점기관이 구축**되면 좋겠어요. 많이 확산을 할 수 있도록 주축이 되어서 지역 내에서 계속 **마을과 연계**를 한다거나 **공동육아 품앗이와 연계**를 한다거나 이렇게 해서 놀이문화를 확산하는 데는 그런 거점 그런 기관이 있어야 한다고 생각을 하거든요. 그게 민간이 되어도 좋고 시 자체에서 따로 운영하는 기관이어도 좋고. 지역 내에 그런 걸 활성화할 수 있는 **네트워크가 조직**이 된다면 지역사회에서 많은 전통놀이를 하는 데 도움이 될 거라고 생각을 합니다. (활동가 1)

> 아이들이 정말 실제로 전통놀이를 해보고 싶을 때 **일상에 자기 집 주변에서 쉽게 가볼 수 있는 문 낮은 거점 공간**이 반드시 필요합니다. (기획자 2)

> **지역적으로 거점을 만들어서 놀이 바우처를 쓰게** 해서 자기가 놀이하고 싶은 것들을 찾아갈 수 있는 시스템. 물론 오래 걸리겠지만 서서히 바꿔나가야 할 문제라고 생각해요. (교사 5)

> 거점기관이 구축된다면 그 안에서 인성교육 같은 것들이 이루어지면서 아이들과 어떻게 상호작용을 하고 그러한 것들을 놀이하는 강사들한테 강의도 하고 그걸 이수하게 함으로써 자질의 차이가 많이 나지 않으면서 좀 보편화 되지 않을까, 그런 생각이 조금 많이 들었어요. 그래서 거점기관 구축이라는 것이 필요하죠. 실질적으로 놀이를 하는 강사가 없을 때 놀이가 잘 이루어지지 않는 지금은 그런 시대잖아요. 그럴 때 놀이 강사의 자질이 되게 중요하지 않을까 생각이 들어서요. **거점이 딱 구축되면 그 안에서 공부도 할 수 있고 지속적으로 이 사람들을 관리할 수 있고 이러한 시스템이 있다면 좋지 않을까.** 그래서 이 사람들을 기반으로 놀이문화가 확산되면서 나중에는 이 사람들이 있지 않아도 전체적으로 놀이문화가 지역에서 보편화될 수 있도록 하면 좋겠다는 생각을 가져봤습니다. (활동가 3)

지역사회에서의 전통놀이 활용이 지속성을 갖기 위해서도 거점기관은 필요하다. 거점기관의 역할 중 하나는 지역사회에서 전통놀이에 대한 인식을 전환하고 지역 내 다른 기관(유치원, 어린이집, 육아지원기관 등) 및 가정과의 유기적인 협조와 연계가 이루어지도록 지원하는 것이기 때문이다.

> 전통놀이 관련해서는 지역사회와 유치원과 또 가정이 **협조 체제가 잘 이루어져야만** 될 것 같습니다. 지역과 협력해서 하는 것들은 유치원이 주가 됐던 어린이집이 주가 되었던 우리 아이들이기 때문에 그런 협력 체계가 좀 잘 됐으면 좋겠다 싶고요. (기관장 4)

> 다양한 체험할 수 있는 전통에 대한 것들을 조성하는 그런 공간들이 좀 있으면 좋겠어요. 분위기 자체가 땅이 있고, 땅에다 그리고, 파고, 물을 섞고, 갖다 들이붓고 이런 것들을 좀 할 수 있는 그런 이제 공간도 필요하고. 아직은 전통놀이에 대한 인식이 '그거 있으면 좋지' 정도지 **공동체가 같이 어울려서 소통하고 사회적인 관계를 맺는 걸로 연결**해서 그렇게까지 중요하다고 생각하지는 못하는 것 같아요. 그래서 **그런 부분에 대한 어떤 공유할 수 있는 거점기관 구축이 필요**하고 거기서 사업들도 진행되었으면 합니다. (기관장 1)

나. 인력 양성 지원

지역사회에서의 전통놀이 사례조사에서도 프로그램이나 활동이 전문인력/교육인력에 의해 운영되는 것이 중요하였다. 놀이 대상자의 수준과 흥미를 고려하여 놀이를 지원하는 역할이 필요하기 때문이다. 전문가와 관계자들은 유아의 안전을 위해서도 아이들이 놀이하는 곳에 유아와 놀이에 대한 이해가 있는 전문인력이 필요하다고 강조하였다.

> **전통놀이융합형 교육인력 양성**을 중심으로 융합 가능한 분야를 다양하게 확장하는 것이 바람직해 보입니다. (기획자 3)

> 아이를 대하는 경험 등 **충분한 교육이 사전에 이루어진** 사람이 하는 게 맞다고 생각을 합니다. (활동가 1)

> 지금은 **안전이 문제가 되기 때문에** 아이들이 노는 곳에 선생님이 한 명은 있어야 해요. 선생님이든 누구든 안전 보호자가 있는 상태여야 엄마가 믿고 맡길 수 있잖아요. 그렇다면 제대로 놀아주지 못하는 엄마들도 부담 없이 우리 아이를 사회 속에 끼울 수 있는 그런 기회를 지역사회에서 조금 제공해 준다면 엄마들도 부담 없이 놀러 나가는 기분으로 가까우니까, 또 지역이니까요. 그렇게 조금 지원하면 어떨까 하는 생각이 듭니다. (교사 4)

다. 지역사회 공간에 전통놀이 활동 접목

포커스 그룹 인터뷰에 참여했던 전문가와 관계자들이 지역사회에서 전통놀이를 즐기기 위해 가장 강조하였던 사항 중 하나는 놀이 공간의 확보였다. 집 근처 공원마다 가족이 함께 간단한 전통놀이를 즐길 수 있도록 공간을 조성하자는 의견이 많았다.

> **전통놀이를 즐길 수 있는 장소, 놀이터나 놀이 공간 확보가 좀 시급**하지 않을까. 지자체나 정부 차원에서 움직인다면 아이들이 언제 어디서든 제가 마치 초등학교에서 하교하고 언제 어디서나 전통놀이를 접했던 것처럼 이렇게 아이들이 지역사회에서 전통놀이를 정말 자유

롭게 즐길 수 있지 않을까 하는 생각이 들어요. 그래서 찾아봤는데 최근에 우리 놀이터 지역명 이렇게 해서 유휴시설을 아이들에게 전통놀이 문화공간으로 제공한다고 하더라고요. 그런 움직임이 아이들의 전통놀이를 경험할 수 있는 데 이바지하지 않을까는 생각이 듭니다. (교사 3)

공원에 큰 중앙공원에 어른이든 아이든 같이 대중이 즐길 수 있는 줄다리기가 확 놓여 있다든지 아니면 가져가지 않고 거기에 놓일 수 있는 그런 놀이 기구들이 있으면 좋겠어요. 우리 공원 가면 운동기구 이렇게 뺑뺑 돌리는 거 어른들 다 하잖아요. 요새는 널뛰기는 덕수궁에 가야 하잖아요. 그래서 이런 것도 만약에 공원에 물론 안전이라든지 이런 것도 보강해야겠지만 뭔가가 이렇게 있으면 시민들이 참여할 수 있을 것 같아요. (연구자 4)

공원마다 무조건 그런 존을 만들어놔서 당연히 그냥 놀 수 있고 유치원에서도 교육과정하고 연계해서 했던 것을 좀 해볼 수 있는 것들. 그러면 유아뿐만 아니라 그런 경험이 있기 때문에 초등생이라든지 잘 이용을 할 수 있고요. 공원에 보면 의무적으로 설치하는 어떤 것들이 있잖아요. 그것과 함께 **전통놀이 존**이라든지 이런 것도 설치하게 해놓으면 이것이 자연스럽게 확대가 될 것 같아요. (원장 1)

일단은 장소. **우리 아이들이 놀이할 수 있는 장소.** 요즘에는 공원들이 좀 많이 있잖아요. 그래서 그런 **공원들을 조금 활용해서 아이들이 놀이할 수 있게** 해주면 좋겠어요. (교사 4)

전문가와 관계자들은 지역사회에서 유아가 또래, 가족, 지역주민과 함께 상시로 놀이할 수 있는 공간이 있다면 놀이가 생활 속에서 이루어져 확산이 될 수 있다고 강조하였다. 함께 전통놀이를 즐길 수 있는 공간, 아이들이 마음껏 뛰어놀 수 있는 공간, 바닥그림 등으로 아이들의 상상력과 놀이를 확장할 수 있는 공간이 필요하다는 것이다.

저는 이제 지역사회에서 아이들이 놀이를 정말 손쉽게 즐길 수 있게 하려면 **놀이를 지역사회에서 언제든지 즐길 수 있는 공적 공간이 필요**하다고 봐요. (기획자 2)

자투리 공간이나 유휴공간이나 이러한 곳들이 전통적인 문화와 어떤 역사성을 아이들이 자연스럽게 놀면서 알아갈 수 있는 그런 **공간 구축이 반드시 필요**하다는 생각들을 참 많이 하고 있습니다. (기획자 3)

전통놀이는 함께하는 것에 중점을 두고, 그런 것들이 더 의미가 있기 때문에 부모님과 **함께 할 수 있는 공간**을 지역사회에 마련해주고 또 부모님들에게도 그런 놀이를 전파할 수 있는 강사라든지 이런 것도 확산이 되었으면 좋겠다는 생각이 듭니다. (원장 6)

제가 애를 키우고 있는데 애랑 바깥에 나가면 모래바닥을 찾기가 굉장히 힘들어요. 그래서 저희집 앞에 모래 놀이터가 딱 한 군데 있는데 모래 놀이를 딱 거기서만 할 수 있으니까 동

네 애들이 다 거기로 모이거든요. 그래서 사실 요즘 놀이터 보면 다 고무바닥으로 되어 있거나 아니면 아스팔트 아니면 다 벽돌로 되어 있잖아요. 그래서 사방치기를 하더라도 옛날에 우리는 돌로 쓱쓱 그려서 했었는데. 그거를 모래에 그리고 만약에 밟으면 그 선이 흐릿하게 없어지잖아요. 그럼 선 밟았다고 말할 수 있는 게 확실한데. **흙바닥이 많으면 좋겠는데 정말 동네에 흙바닥을 찾기가 힘들어요.** 그렇다면 동네마다 할머니가 이렇게 하는 운동기구들을 엄청 많이 설치해 놨잖아요. **바닥에 아이들을 위한 시설은 페인팅이라도** 해주지라는 생각이 들더라고요. (중략) 애들이 부모님하고 놀이하면 훨씬 더 즐거워하더라고요. 그래서 부모님과 놀이할 수 있게 동네에 그런 페인팅이라도 해주던지 아니면 좀 바닥에 그림 그려서 그런 사방치기나 오징어 게임이나 이런 놀이를 할 수 있으면 좋겠다는 생각을 한번 했습니다. (교사 2)

유치원에서 전통놀이를 접했던 유치원 학부모님이 지역 시청에 건의해서 지원금을 받으셔서 **공원에 달팽이놀이 그림을 크게 그려놨어요.** 거기에 원래 사람 지나다니는 곳이니까 안 된다고 처음에 그랬었는데 그려주셨어요. 사방치기도 그리고. **그렇게 하니까 아이들이 매일 나가서 달팽이놀이를 했어요.** 매일 하루도 빠짐없이. 사실 저는 그렇게 하라고 하면 못하는데 아이들은 정말 에너지가 넘치는 것 같더라고요. 본능적으로 뛰잖아요. 그래서 거창하게 생각할 필요 없이 **지역사회 공원에 아이들이 나갈 수 있는 공원에 달팽이 그려주고, 사방치기 그려주고 하는 것부터**가 일단은 놀이를 확산시키는 하나의 방법이라고 생각해요. 왜냐하면 아이들한테 자연스러운 동기를 제공해 주기 때문에. (중략) 조형물의 놀이터보다 더 중요한 게 **아이들한테 숲과 넓게 뛰어다닐 수 있는 그런 공간을 제공**해 주는 게, 지역사회 공간을 제공해 주는 게 저는 훨씬 더 중요하다고 생각하고. 지역사회 숲이나 공원이나 그런 것들을 많이 활용하는 거. 유치원이나 학교가 있는 곳이라면 조금 더 자연 친화적으로 그런 것들을 좀 의무적으로 조성해 주셨으면 좋겠다는 그런 마음이 있어요. (교사 5)

지역사회 공간에 전통놀이를 접목하기 위해서는 지역주민의 놀이에 대한 인식 개선이 필요하다. 포커스 그룹 인터뷰에서 동네 놀이터나 공원에서 아이들과 놀이를 할 때 민원이 들어온 경험을 이야기한 부모와 교사가 있었다. 아이들이 놀이를 놀이답게 지역사회에서 신나게 즐길 수 있으려면 지역사회 구성원들이 놀이의 가치와 중요성에 대해 공감하는 것이 필요하다. 지역사회 공간에 지역사회 구성원이 어울려 놀 수 있는 놀이를 제공하는 것 또한 필요할 것이다.

제가 지역에서 시민으로 있었을 때 저희 딸이 초등학교 때 6년 동안 제가 매주 화요일마다 **동네 놀이터**에 가서 전래놀이 도구함을 들고 찾아가 가지고 무료로 매주 화요일 2시간씩을 놀았어요. 그렇게 6년을 보냈는데 그렇게 할 때 **이제 막 신나게 노니까 주변에서 어르신들이 시끄럽다고 민원을 제기하시고 왜 애들을 공부를 시켜야지 왜 놀게 하느냐 이렇게 이제 민원을 많이 제기하셨어요.** 근데 저는 그때 당시에 내가 이렇게 돈도 받지 않고 이렇게 아이들을 위해서 헌신하는데 나를 칭찬을 해줘야지. 왜 시끄럽다고 하시지. 제가 그게 이해가 안 됐던 거예요. 근데 제가 이제 지금 놀이 업무를 하면서 **'전 세대에게 놀이가 필요하다'**라

고 하는 그런 목적으로 지금 어르신 놀이의 프로그램을 개발하고 그런 것들을 지금 진행을 하고 있어요. 그래서 최근에 교재까지 이제 개발을 했는데 그런 부분을 하면서 제가 이제 되게 아쉬웠던 게 **전통놀이를 하면서 놀 때 그 어르신들 보고 같이 놀자고 그렇게 내가 했으면** 욕을 안 먹었을 텐데. 우리 아이들을 잘 놀게 한다고 하면서 그 어르신들을 제가 소외시켰다는 생각이 지금 와서 들어요. (공무원 3)

어디에서나 놀이해도 안전한 공간을 제공하는 게 가장 우선시된다고 보이는데요. **저희 아이들을 데리고 놀이터에 나가더라도, 공원에 나가더라도 아이들의 소리가 시끄럽다는 민원이 굉장히 많이 들어와요.** 그런 경우에는 **교사가 놀이에 대해서 제한을 할 수밖에** 없고. 목소리 조금만 낮추자 우리 조용히 걸어보자 이런 식으로 계속 제한을 둘 수밖에 없으니까 그런 부분에 대해서 굉장히 아쉽게 느껴지더라고요. 그래서 이렇게 전통 놀이터라는 공간이 있다고 하면 아이들이 더 충분히 놀이할 수 있겠다는 생각이 들었고요. (교사 1)

저희는 사실 아파트에서 이사를 나왔어요. 이제 아이들이 점점 크는데 층간 소음 때문에 사실 많은 스트레스를 겪게 돼서 주택으로 이사를 와서 주택에서 아이들과 함께 이제 아이들이 하고 싶은 놀이를 할 수 있도록 뭐가 하고 싶다고 말하면 “그래 한번 해보자” 이렇게 옹호를 해주고 동네 아이들도 놀러 와서 친구들도 놀러 와서 같이 놀고.. (부모 7)

놀이문화에 대한 인식을 개선하는 게 되게 중요해요. 그래서 **지역 안에서 놀이문화가 되게 자연스럽게 습득될 수 있도록 하는 게 제일 중요**할 거라고 생각을 했고요. (활동가 3)

지역사회에서 전통놀이를 즐기는 데 필요한 지원 및 요구 관련 포커스 그룹 인터뷰 데이터를 워드 클라우드로 분석했을 때도 ‘공간’이라는 단어가 비중 있게 언급된 것을 확인할 수 있었다. 지역사회에서의 전통놀이 활용 요구와 관련한 인터뷰 데이터를 워드 클라우드로 시각화한 결과는 [그림 V-1-1]과 같다.

[그림 V-1-1] 지역사회에서의 전통놀이 활용 요구 관련 단어 시각화



2. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

유아놀이문화 확산을 위한 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용과 관련한 추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위(시급성)를 살펴본 결과, 추진과제별 중요도는 3점 척도 기준 2.1~3.0점으로 나타났으며, 실현가능성은 2.3~2.9점으로 조사되었다. 추진과제의 중요도에서는 '교사의 전통놀이 체험 기회 강화(전통놀이 관련 교사연수 및 다양한 교육기회 강화)'가 3.0점으로 압도적으로 높은 점수를 보였으며, 실현가능성에서는 '유아가 즐길 수 있는 전통놀이 소개 및 활동자료(책자/도구) 보급'이 높은 점수를 받았다. 우선순위는 '교사의 전통놀이 체험 기회 강화(전통놀이 관련 교사연수 및 다양한 교육기회 강화)', '유아가 즐길 수 있는 전통놀이 소개 및 활동자료(책자/도구) 보급' 순으로 평균 점수가 높았다.

〈표 Ⅴ-2-1〉 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

N=34, 단위: 점, %

구분	추진과제	중요도	실현가능성	우선순위	
		평균 (표준편차)	평균 (표준편차)	평균 (표준편차)	퍼센트
1	**유아가 즐길 수 있는 전통놀이 소개 및 활동자료(책자/도구) 보급**	**2.5 (0.6)**	**2.9 (0.4)**	**4.8 (1.8)**	**58.8**
2	전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 수집 및 공유(i-누리 사이트 활용)	2.7 (0.4)	2.8 (0.5)	4.4 (1.7)	38.2
3	**교사의 전통놀이 체험 기회 강화(전통놀이 관련 교사연수 및 다양한 교육기회 강화)**	**3.0 (0.2)**	**2.8 (0.5)**	**6.0 (1.1)**	**91.2**
4	전통놀이 관련 교사학습공동체 운영사업	2.7 (0.5)	2.3 (0.7)	4.1 (1.6)	44.1
5	기관에 전문 전통놀이 강사 파견	2.3 (0.7)	2.4 (0.7)	3.4 (2.2)	35.3
6	전통놀이운영 시범사업(세시풍속, 전통놀이, 의례 등을 일상에서 실천하는 시범 유치원/어린이집을 지정하여 지원)	2.4 (0.7)	2.6 (0.6)	3.3 (1.7)	29.4
7	세대 간 교류 활동으로 지역사회 자원(시니어클럽 등)과 연계	2.1 (0.7)	2.3 (0.7)	2.0 (1.2)	2.9

주: 1) 중요도와 실현가능성 응답 범주는 '상(3점), 중(2점), 하(1점)'임.
2) 우선순위 점수는 '7점(1순위)~1점(7순위)'로 계산한 평균값임.
3) 우선순위 퍼센트는 해당 추진과제가 1~3순위에 포함된 응답 비율임.

추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위를 고려하여 '교사의 전통놀이 체험 기회 강화(전통놀이 관련 교사연수 및 다양한 교육기회 강화)'와 '유아가 즐길 수 있는 전통놀이 소개 및 활동자료(책자/도구) 보급'을 핵심과제로 선정하였다. 핵심과제와 관련된 전문가와 관계자들의 의견을 살펴보면 다음과 같다.

가. 교사의 전통놀이 체험 기회 강화

포커스 그룹 인터뷰에서 전문가와 관계자들이 가장 강조했던 내용은 교사가 전통놀이를 직접 경험하는 기회를 강화해야 한다는 것이었다. 놀이 중심 교육과정에서 교사가 놀이를 직접 경험하는 기회가 확대되어야 하며, 다양한 변형이 가능한 전통놀이는 유아교사의 놀이에 대한 시각을 넓힐 수 있다는 것이다. 놀이는 글이 아닌 직접 하는 것을 통해서 체득해야 한다. 전통놀이에 몰입해서 즐거움을 직접 경험한 교사만이 유아가 관련 놀이를 할 때 자신 있게 지원을 할 수 있을 것이다.

> **제가 체험하지 못했던 부분에 대해서는 글로만 볼 수밖에 없으니까 거기에서 즐거움 요소를 찾기가 쉽지가 않더라고요. 직접 내가 뛰어보고 같이 경험**을 했을 때는 '아 이런 부분이 재미있었어, 이런 부분이'라고 하고 직접 아이들하고 어울려서 놀이하는데, **제가 즐거움을 느끼지 못하면 아이들한테도 그 즐거움 요소를 정확하게 알려줄 수가 없으니까요.** 그래서 이런 대면 교육이 굉장히 많이 활성화됐으면 좋겠다고 생각했습니다. (교사 1)

> 교사의 지원이 제일 먼저 중요하다고 생각이 됩니다. **선생님들이 기본적인 전통놀이를 알아야 거기에 응용이 나고 재생산이 되지 않을까** 생각이 되기 때문에. **선생님들이 일단 경험**을 하면서 체험을 하는 게 제일 중요하다고 생각이 돼요. (원장 2)

> **교사들이 제대로 놀아본 경험도 없고, 놀고 나서의 자기 효용성도 못 느끼는데 이것을 어떻게 아이들에게 전할 수 있을까**에 대한 부분인 거예요. 그래서 저는 **교사들이 먼저 땀 흘리고 아이들 같은 마음으로 그 세계를 바라볼 수 있는 시간이 보장되어야** 한다고 봅니다. 놀이 속에서 깊어지는 관계들을 발견하지 못하기 때문에 그렇게 느껴질 수 있게 그들 또한 마음껏 좀 흠뻑 빠질 수 있게 교사들에 대한 부분도 지원이 저는 반드시 필요한 것 같고요. (기획자 1)

> 제가 어떤 연구 보니까 왜 전통놀이 안 하냐 했을 때 교사 중에 72%가 '많이 몰라서'라고 답을 해서 **전통놀이를 직접 해보는 연수가 필요**할 것 같아요. 전통놀이도 알아야지 그다음에 연결되는 놀이를 알 수 있어서. (연구자 4)

유아교사가 아이들의 전통놀이를 지원하기 위해서는 교사부터 온전히 전통놀이를 즐길 수 있어야 한다. 교사도 전통놀이 경험이 축적되어야 한다는 것이다. 전문가와 관계자들은 교사교육, 교사연수 등에서 교사들에게 전통놀이 기회를 주어 놀이의 가치와 중요성을 체감할 필요가 있다고 강조하였다.

> 유아교육기관에서 전통놀이를 즐기려면 가장 주체가 되는 기본적으로는 교사죠. 일단 **교사교육이 가장 우선시 돼야** 하고 교사들이 이 **전통놀이를 제대로 알지 못하고 그냥 행사성 놀이로만 알고 있다면 이 전통놀이는 적용이 될 수가 없죠,** 전혀. 그래서 교사들이 이 전통놀이를 다 같이 놀아볼 수 있는 기회를 대학교에 넣어서 우리 선생님들이 전통놀이를 정말 재미있게 놀 수 있는 경험을 과목으로 만들어서 유아교육과든 초등교육과든 **전통놀이를 많이 놀아볼 수 있는 기회를 제공**해 주는 게 일단은 교사교육으로 필요하지 않을까. 만약에 그게 정말 어렵다면 교사들 신규 연습 때라도 정말 많은 시간을 할애해서 우리 아이들이랑 실질적으로 놀이할 수 있는 **놀이를 몸으로 직접 해보는 게 필요**합니다. (교사 5)

> 예비교사 교육할 때도 사용할 수 있게. 사실은 현직 교사보다 예비교사 때부터 하면 자기가 부모가 됐을 때도 쓸 수 있는 거고. (중략) 학생들하고 같이 나가서 했어요. 강강술래도 하고, 우리 집에 왜 왔니도 하고, 숨바꼭질도 하고, 비석치기도 하고, 던져보기도 하고. 그런 거를 **놀이 수업에서 같이** 했어요. 그러다 보면 학생들이 “이거 예전에 나 어렸을 때 했던 건데 우리 할머니들도 했던 거예요?”부터 시작해서 그냥 자연스럽게 녹아드는 거죠. 그러다 보면 이제 이게 본인이 부모가 됐을 때도 그 놀이를 하게 되는 거예요, 결국에는. 좋았기 때문에 그리고 교사가 돼도 생각이 날 테고. **자연스럽게 예비교사들한테 노출을 직접 해보고 하는 게 중요해요. 직접 경험**이 되게 중요한 것 같아요. **교사의 그런 경험치가 아이들한테도 전달이** 되기 때문에. (학계 2)

> 결국 유아와 가장 오랜 시간을 보내는 건 교사기 때문에 교사교육과 교재 개발이 저는 가장 중요하다고 생각합니다. **교사교육을 통해서 환경을 제공해 주고 아이들의 놀이성을 끌어내고.** (연구자 3)

> 아이들이 기관에서 놀이를 즐기려면 **교사들에 대한 지원이 제일 중요**하다고 생각이 들어요. 결국은 이 아이들하고 하루 종일 같이 지내는 교사들이 놀이를 잘 이해하고 있는 것이 아이들이 놀이를 즐기는 데 가장 기본적인 기초적인 게 아닐까. 안전 교육 담당 전담 교사를 두는 것처럼 놀이 전담 교사를 하나 둬서 그분에게 특수 업무를 좀 해서 그분이 좀 이렇게 공부할 수 있는 시간을 주고 그분이 연구해서 5세, 6세, 7세 아이들에게 적용할 수 있도록 계속 이 역할을 말하자면 마중물 역할을 좀 해주는 것은 어떨까. (기획자 2)

> **교사들의 전통놀이에 대한 이해와 경험 이런 것들이 우선돼야** 한다고 생각을 해요. **내가 알지 못하는데 할 수 없는 거잖아요.** 그래서 전통놀이의 의미라든가 방법들에 대해서 교사들을 조금 연수라든가 그런 걸 접할 수 있는 기회가 있으면 좋겠고. 개정 누리과정 속에서 어떻게 이거를 접목할 수 있는지는 **교사들이 스스로 놀이를 함으로써 만들어내지 않을까** 그런 생각이 들어요. (기관장 5)

> 저는 교사들이 전래놀이, **전통놀이에 대한 가치를 먼저 체험하는** 것들이 참 중요하다고 저는 생각이 들어서. (공무원 3)

아이들이 즐겨 하는 얼음땡 놀이와 개정 누리과정의 인간상을 연결하여 설명한 유아교사도 있었다. 아이들이 즐겨 하는 전통놀이를 접하면서 전통놀이의 가치와 중요성을 교사도 체감했던 것이다. 전통놀이의 재미와 다양성을 현장에 소개하고 전파하여 유아와 교사의 놀이 경험으로 이어질 수 있게 지원할 필요가 있다.

> **실내에서는 장소가 제약이 있어서 외부에서 거의 활동이 이루어졌는데 항상 기승전 술래놀이더라고요.** 얼음땡이나 무궁화 꽃이 피었습니다, 그림자 잡기라든지 술래가 정해지고 다른 친구들은 도망가고. 뭐 해결하고 이런 식으로 진행을 했는데 지금 누리과정에서 다섯 가지 인간상을 목표로 하고 있잖아요. 거기에서 **아이들이 뛰고 움직이고 멈추고 정확도를 더 높이는 과정에서 건강한 사람이** 이루어지고, 자기가 **스스로 해결하기 때문에 자주적인 사람이** 이루어지고, **놀이 속에서 점점 변화해 가면서 해결하였기 때문에 창의적인 사람이** 되고. **자연과 함께 더불어 이렇게 활동하기 때문에 감성적인 사람도 되고** 또 자기가 **친밀하지 않은 친구들에게도 땡 해줌으로써 같이 어울리는, 더불어 사는 삶을** 살 수 있기 때문에 전통놀이가 아이들한테 굉장히 중요하겠다는 생각이 들었습니다. (교사 1)

유아교육·보육기관에서 전통놀이를 즐기는 데 필요한 지원 및 요구 관련 포커스 그룹 인터뷰 데이터를 워드 클라우드로 분석했을 때도 '교사'와 '교육'이라는 단어가 비중 있게 언급된 것을 확인할 수 있었다. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용 요구와 관련한 인터뷰 데이터를 워드 클라우드로 시각화한 결과는 [그림 V-2-1]과 같다.

[그림 V-2-1] 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용 요구 관련 단어 시각화



나. 유아가 즐길 수 있는 전통놀이 소개 및 활동자료 보급

유아교육·보육현장 전문가와 관계자들은 유아가 즐길 수 있는 전통놀이 활동자료 및 놀잇감에 대한 지원이 필요하다고 언급하였다. 전통놀이가 행사성 놀이가 되지 않기 위해서는 일상에서 놀이를 즐길 수 있는 자원이 필요하다는 것이다.

> 연수도 필요한 것 같고, 그런 **안내 책자도 있어서 지속적으로 유지할 수 있게** 도와주는 것도 도움이 되겠다는 정도의 생각을 한번 해 봤습니다. (교사 2)

> **제가 운영을 하면서 놀잇감이 턱없이 부족함을 느꼈어요.** 전통놀이를 지원할 때 물론 바깥에 나가면 모든 놀잇감이 다 자연물로 대체를 할 수 있지만, 코로나 때문에 바깥놀이가 어려웠던 점을 감안해서 실내에서 하다 보니 예를 들어서 씨름이나 활쏘기 같은 거는 활판이랑 활이 또 필요하더라고요. 그래서 그런 것들이 원마다 조금씩 기본적으로 구비가 된다면 언제 어디서나 아이들이 옛날에 좀 느껴볼 수 있는 그러면서 친구들과 친해지는 그런 경험이 충분히 이루어지지 않을까 생각이 들었습니다. (교사 3)

> 만약에 제기 같은 것도 고무줄로 묶어서 놀 수도 있고. 제기차기는 유치원에서도 유아용으로 즐기기가 좀 어려운 놀이거든요. 근데 그냥 어려워서 안 한다가 아니라 방금 말씀드렸듯이 그냥 고무줄을 달아서 손으로 들고서 찰 수도 있잖아요. 이렇게 **유아 수준에 맞게 변형을 해서 활용할 수 있는** 거죠. **이런 것들을 현장에 알려주는 게 필요**합니다. (연구자 4)

> 태어나면서부터 스마트폰으로 인해 직접경험보다는 간접경험이 월등히 많고, 몸으로 놀기보다는 시각적인 자료에만 익숙해진 요즘의 아이들에게 **함께 몸으로 놀이하는 방법을 전수하는 것은 필수적**입니다. 요즘의 아이들은 옛날처럼 동네와 골목에서 자연스럽게 전통놀이를 배우지 못하기 때문에 유치원 교육과정을 통해 아이들의 놀이가 잊혀지지 않아야 한다고 생각합니다. (교사 5)

3. 가정에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

유아놀이문화 확산을 위한 가정에서의 전통놀이 활용과 관련한 추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위(시급성)를 살펴본 결과, 추진과제별 중요도는 3점 척도 기준 2.2~2.9점으로 나타났으며, 실현가능성은 1.9~2.8점으로 조사되었다. 추진과제의 중요도에서는 '유아 대상 미디어 프로그램에서 전통놀이 소개 및 활용'이 가장 점수가 높았으며, 실현가능성에서는 '전통놀이 인식 제고를 위한 캠페인 등 홍보 활동(짧은 동영상, SNS 등 활용)'이 높은 점수를 받았다. 우선순위는 '유아 대상 미디어 프로그램에서 전통놀이 소개 및 활용', '전통놀이 인식 제고를 위한

캠페인 등 홍보 활동(짧은 동영상, SNS 등 활용)', '기관(유아교육·보육기관, 육아종합지원센터, 유아교육진흥원)-가정 연계 활동 지원', '다양한 부모교육 활동에 전통놀이 포함(부모 대상 전통놀이 교육)' 순으로 평균 점수가 높았다.

〈표 Ⅴ-3-1〉 가정에서의 전통놀이 활용을 위한 요구

N=34, 단위: 점, %

구분	추진과제	중요도	실현가능성	우선순위	
		평균 (표준편차)	평균 (표준편차)	평균 (표준편차)	퍼센트
1	전통놀이 꾸러미(전통놀이키트) 지원	2.2 (0.7)	2.8 (0.4)	3.2 (1.8)	23.5
2	**전통놀이 인식 제고를 위한 캠페인 등 홍보 활동(짧은 동영상, SNS 등 활용)**	**2.8 (0.4)**	**2.8 (0.4)**	**4.9 (1.9)**	**58.8**
3	**유아 대상 미디어 프로그램에서 전통놀이 소개 및 활용**	**2.9 (0.4)**	**2.7 (0.5)**	**5.2 (1.3)**	**70.6**
4	유아부모 대상 전통놀이 소모임 활성화	2.3 (0.8)	1.9 (0.8)	2.9 (1.8)	23.5
5	**다양한 부모교육 활동에 전통놀이 포함 (부모 대상 전통놀이 교육)**	**2.7 (0.5)**	**2.6 (0.6)**	**4.5 (1.9)**	**50.0**
6	**기관(유아교육·보육기관, 육아종합지원센터, 유아교육진흥원)-가정 연계 활동 지원**	**2.6 (0.5)**	**2.7 (0.5)**	**4.5 (1.8)**	**52.9**
7	찾아가는 가족 참여 문화프로그램(지역 도서관, 지역 커뮤니티 센터 활용 등) 및 공모전 활성화	2.3 (0.8)	2.3 (0.8)	2.8 (2.0)	20.6

주: 1) 중요도와 실현가능성 응답 범주는 '상(3점), 중(2점), 하(1점)'임.
2) 우선순위 점수는 '7점(1순위)~1점(7순위)'로 계산한 평균값임.
3) 우선순위 퍼센트는 해당 추진과제가 1~3순위에 포함된 응답 비율임.

추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위를 고려하여 '유아 대상 미디어 프로그램에서 전통놀이 소개 및 활용', '전통놀이 인식 제고를 위한 캠페인 등 홍보 활동(짧은 동영상, SNS 등 활용)', '기관(유아교육·보육기관, 육아종합지원센터, 유아교육진흥원)-가정 연계 활동 지원', '다양한 부모교육 활동에 전통놀이 포함(부모 대상 전통놀이 교육)'을 핵심과제로 선정하였다. 핵심과제와 관련된 전문가와 관계자들의 의견을 살펴보면 다음과 같다.

가. 유아 대상 미디어 프로그램에서 전통놀이 소개 및 활용

전통놀이를 친숙하게 만드는 측면에서 유아 대상 미디어 프로그램을 이용할 필요가 있다는 의견들이 있었다. 전문가와 관계자들은 영상을 통해 유아가 접한 전통

놀이를 실제 생활에서 할 수 있도록 연계하여 유아의 놀이 기회를 확대할 필요가 있다고 언급하였다.

> 아이들이 선호하는 캐릭터를 이용해서 놀이에 동기부여를 하는 게 좋다고 생각을 하거든요. 물론 사람을 통해서 배우는 게 훨씬 더 좋겠지만. 아이들은 미디어에 더 관심을 보이고 흥미를 보이는 만큼 **좋아하는 캐릭터를 이용하면 더 아이들이 친근하게 다가가지 않을까** 생각합니다. (교사 1)

> 유아 대상으로 전통놀이 미디어 제공을 더 했으면 좋겠다는 생각이 드는 게 뭐냐면 아이들은 재미없으면 안 하잖아요. **영상 속에서 재미있는 캐릭터를 이용하든지 해서 그런 게 나왔을 때 친숙하다는 느낌 '나도 해보고 싶다'라는 느낌을 가질 것 같아서** 전통놀이 속으로 아이들을 이렇게 좀 들어오게 하는 역할을 영상이 하지 않을까 싶습니다. (원장 1)

> 저는 **미디어에 노출하는 방식을 좀 적극적으로 활용**해 보면 어떨까. 지금 아이들은 정말 유튜브를 아주 그냥 겨우 말 조금 하는 그 아기들도 굉장히 많이 (중략) 아이들의 눈높이에 좀 맞춰서 그것들이 좀 들어가 주는 것이 굉장히 중요하겠다. 그리고 이것들을 가상의 공간에서만 또 하면 안 되잖아요. 이 아이들이 정말 실제로 이걸 해보고 싶을 때 일상에 자기 집 주변에서 쉽게 손쉽게 해볼 수 있게 하고. (기획자 2)

> 애니메이션을 굳이 거창하게 생각하시지 마시고 비석치기 애니메이션, 비석치기를 어떻게 하는지 애들끼리 막 얘기하고 그런 걸 애니메이션으로 하는 거예요. 그리고 방송에서 푸는 거예요. **애들이 그런 동영상을 보면 놀이하고 싶거든요.** (교사 5)

나. 전통놀이 인식 제고를 위한 캠페인 등 홍보 활동

가정에서 전통놀이를 즐기기 위해서는 전통놀이에 대한 인식이 제고되어야 한다. 전문가와 관계자들은 요즘 부모들이 많이 사용하는 소셜 미디어를 활용하여 전통놀이의 다양한 방식을 공유할 필요가 있다고 강조하였다.

> **'관심'과 '흥미'가 제일 먼저 우선시**되어야만 가정 내에서도 변형된 다양한 형태의 전통놀이가 생성되지 않을까 기대됩니다. 코로나로 인해 집에서의 놀이가 많아진 만큼 **집콕놀이의 일환으로 전통놀이를** 이렇게 해보고, 변형된 다양한 집콕전통놀이를 SNS챌린지나 공모전, 게시판 등으로 활용한다면 가정 내에서 흥미롭게 받아들이고 참여할 수 있으리라 생각됩니다. (교사 1)

> 부모님의 교육도 좀 필요한 것 같고요. 그리고 요즘은 sns로 많이 올리잖아요. 그래서 놀이 온이나 이런 거 유튜브 하는 것처럼 요즘 젊은 세대들은 긴 동영상을 안 본다고 해요. 짤방 많이 본다고 하잖아요. 그런 것처럼 짤이나 조금 짧은 동영상으로 그런 **전통놀이 안내를 SNS에 하면** 부모님들도 보고 기억해서 '우리 밖에서 이런 놀이 해보자'라는 생각이 들지 않을까는 생각을 한번 해봤습니다. (교사 2)

미디어의 영향력과 파급력을 전통놀이를 통한 놀이문화 활성화에도 이용할 필요가 있다는 의견도 있었다. 방송이나 언론을 통해 모두가 전통놀이의 가치와 재미를 공감할 필요가 있다는 것이다.

> **언론, 예능 이런 거에 노출이** 좀 있으면 좋겠어요. 전문가들이 한 번씩 나와서 예능할 때 자막이나 뭐든 이렇게 **놀이의 중요성을 알려주면** 좋겠어요. 그리고 이 놀이들을 세세하게 조금 더 알고 싶거나 경험하고 싶다면 관련 정보를 홈페이지나 이런 데 들어가면 볼 수 있다고 안내하고요. (중략) 옛날 무한도전에서도 전래놀이 이렇게 분장하고 아이들 골목에서 술래잡기하고 이런 것들이 한 번 나오면 훨씬 더 많은 아이가 익숙하고 친숙하니까 자기들끼리 놀 때 점심시간에 그걸 따라 하더라고요. (활동가 1)

> **언론 매체에서도 더 많은 놀이 활동 사례나 아이들이 창의적으로 가정에서 노는 사례나 이런 것들을 좀 더 많이 노출한다면** 많은 사람이 또 언론 매체에 흔들리잖아요. 그런 것을 보면서 공감하고 깨우쳐지기도 하고 그런 언론 노출이 좀 필요하다고 생각합니다. (활동가 2)

다. 기관-가정 연계 활동 지원

가정 사례조사 내용과 맥을 같이하여 포커스 그룹 인터뷰에서도 유아교육·보육기관이나 육아지원기관과 가정을 연계하는 활동이 중요하다는 의견이 많았다. 가정에서 전통놀이를 즐기기 위해서는 기관과 가정의 연계성 속에서 부모가 전통놀이를 직접 경험하는 기회가 늘어야 한다는 것이다.

> 지금 우리 사회는 자녀를 양육하는 방식이 **놀이나 이런 거는 어린이집에 보내는 방식으로 가정에서** 하거든요. 그러니까 애들이 어린이집에서 어떤 경험을 하느냐 그리고 부모가 어린이집에 갔더니 부모 참여 프로그램에 어떤 이런 전통놀이를 활용된 것들, 아이들이 놀이하는 거 등원시키면서 보는 것들이 중요해요. 오히려 **기관 연계를 통해서 어린이집이나 유치원이나 육아종합지원센터나 이런 데서 조금 잘 정선된 체험 활동에 참여해 보고 아이가 참여하는 것을 부모도 직접 경험해보고 그러면서 생각을 변화시킬 기회를 제공**하는 것이 중요하지 않을까 그렇게 생각하고 있습니다. (기관장 1)

> 가정에 연계하는 거는 **일단 기관에서 해야 아이가 체험하고 가정에 이제 연계되고** 가정에서도 관심을 두게 될 것 같아요. (기관장 3)

> 학부모들이 아이들이랑 같이 즐기려면 **학부모도 즐길 수 있어야** 한다고 보거든요. 가정과 연계해서 놀이를 지원하려면 SNS나 홈페이지나 여러 상설 전통놀이 체험도 활용하고. 일단 **학부모들이 즐겁게 전통놀이를 습득할 수 있으면 아이들이 유치원에서 배웠던 거랑 같이 접목해서** "이거 유치원에서 해봤는데 집에서도 하니까 재밌다" 이런 식으로 유치원과 가정에서 다 함께 놀이할 수 있는 전통놀이가 이루어지면 아주 좋을 것 같고요. (원장 2)

부모와 아동이 같이 참여해서 즐길 수 있는 여러 가지 경로, 유아교육기관이든 육종지든 교육진흥원의 가정 연계 활동 지원이든. **부모하고 아이하고 같이 어울려 놀다 보면 부모들이 보이는 게 있을 거예요.** 아이들의 내가 평소에 보지 못했던 아이의 표정, 아이의 태도라든가 이런 것들을 통해서 놀이의 인식에서 **직접적인 경험을 통해서** 또 개선이 가능한 부분이 있기 때문에 이런 거 굉장히 중요하지 않을까 많이 만들어줄수록 좋죠. (기획자 2)

전통놀이의 장점이 세대 간의 격차를 줄일 수 있다는 거죠. 창의적으로 바꿔가면서 할 수 있는 것들이기 때문에 이러한 것들을 유치원 **기관에서는 학부모들에게 좀 안내를 해주는 것들이 필요**하다고 생각을 하고요. 유치원 등원하는 그 길이라든가 엄마들이 아이를 데리러 오는 그런 공간에 이러한 전통놀이를 체험할 수 있는 그러한 공간들을 좀 꾸며보면 어떨까. 그래서 와서 기다리면서 놀이를 같이하는 거죠. 짧은 시간에 우리의 놀이를 경험할 수 있는 그런 공간을 좀 마련했으면 좋겠다는 생각도 해보았고요. (기관장 5)

기관-가정 연계방안으로, 기관에서 경험한 전통놀이(교사의 지도 및 지원)를 가정에서 부모(놀이 참여자)와 함께 놀이하며 경험을 확장할 수 있도록 지원했으면 해요. (연구자 4)

라. 다양한 부모교육 활동에 전통놀이 포함

부모의 놀이 기회 확장을 위해 다양한 부모교육 활동에서 전통놀이를 활용할 필요가 있다. 가정 사례조사에서 제기되었던 바와 같이 부모들이 자녀와 놀이하는 것에 부담을 느끼고 있다고 전문가들도 지적하였다. 일상에서 쉽게 즐길 수 있는 놀이를 소개하면서 놀이에 대한 인식 전환이 필요하다는 것이다. 전문가와 관계자들은 부모교육을 통해 부모도 전통놀이를 하면서 전통놀이의 가치와 재미를 체득할 수 있도록 지원할 필요가 있다고 강조하였다.

부모교육을 통해 놀이에 대한 기본적인 인식을 개선하는 게 굉장히 중요하다고 생각이 들어요. 놀이는 어마어마한 놀잇감이 있고 **좋은 장난감을 사줘야 되는 것이 아니라는 인식이** 저는 좀 더 필요하다고 생각이 들거든요. **소소하게 아이들을 데리고 집 앞 공원에 가는 것만으로도 충분히 좋은 놀이**가 될 수 있고, 그 공원에 가서 **아이가 하고 싶어 하는 것을 하도록 시간을 주는 것도 충분한 놀이**가 될 수 있다는 메시지를 자꾸 주는 게 되게 중요하지 않을까. (기획자 2)

저는 부모교육이 제일 중요하다고 생각했어요. (중략) 기본적인 부모교육이나 **부모들이 직접 놀아보는 시간을 통해서 전통놀이를 제대로 인식하고 그것을 계속 생활화할 수 있게끔 지원**해주는 형태로 가야 되는 것이 맞다고 생각합니다. (활동가 3)

세대 불문하고 놀아서 즐거움을 느껴야지만 이제 여기에 몰입돼서 이걸 끊임없이 즐기고 생활화하고 그럴 수 있는 것 같아요. 부모교육부터 이루어진다면 조금 나아지지 않을까 싶습

니다. 부모교육이 선행되고 이어서 놀이키트, 놀이를 어떻게 해야 하는지, 그 놀이방법을 다시 한번 확인할 수 있는 자료집이라든지 혹은 인터넷 자료라든지 이런 것들이 복합적으로 지원이 필요하다고 생각을 합니다. (연구자 3)

부모교육을 하면서 가장 많이 저한테 질문하는 게 **'어떻게 놀아줘야 하는지, 어떻게 놀아야 잘 노는 아이가 되나요'**예요. **놀이의 중요성을 너무 잘 알고 있지만, 엄마들이 아이를 놀아주는 것에 대해서 굉장히 부담을 많이 느끼고 있더라고요.** (중략) 전통놀이를 운영하고부터 아예 부모 참여 놀이 수업에서 전통놀이를 합니다. **부모교육을 할 때는 일단은 놀이를 한 게임 시작하고 진행을** 하는데요. 주로 게임을 할 때 일일이 하나하나 처음부터 설명해야되는 저희 독자적인 프로그램보다는 전통놀이 고무줄놀이라든가, 가장 획기적으로 지금 엄마들이 너무 좋아하시는 게 편백나무 구슬치기를 그렇게 좋아하세요. 구슬치기가 기존의 구술이 아니라 편백나무로 되어 있는 편백 냄새가 난다는 굉장히 특별한 놀잇감인 거죠. 구슬치기를 했을 때 그다지 놀이에 관해 설명하지 않아도 괜찮더라고요. 이미 다 해왔던 놀이, 알고 있는 놀이이기 때문에. 그렇게 놀이를 해보시고 저희가 설문을 받았을 때도 **'놀이가 특별한 게 아니었어요', '제가 알고 있는 놀이를 그냥 제가 재미있게 하면 아이도 함께 좋아하는 거를 이제 알았어요'**라는 설문 답변을 많이 받았습니다. (공무원 2)

가정에서 전통놀이를 즐기는 데 필요한 지원 및 요구 관련 포커스 그룹 인터뷰 데이터를 워드 클라우드로 분석했을 때도 '놀이', '부모', '교육', '참여' 등의 단어가 비중 있게 언급된 것을 확인할 수 있었다. 가정에서의 전통놀이 활용 요구와 관련한 인터뷰 데이터를 워드 클라우드로 시각화한 결과는 [그림 V-3-1]과 같다.

[그림 V-3-1] 가정에서의 전통놀이 활용 요구 관련 단어 시각화



4. 소결

본 장에서는 지자체 전통놀이 활용사업 관련 담당 공무원, 전통놀이 연구자, 유아교육·보육 학계 전문가, 전통놀이 관련 콘텐츠 기획자, 전통놀이 활동가, 육아지원기관장, 어린이집/유치원 원장, 어린이집/유치원 교사를 대상으로 수행한 포커스 그룹 인터뷰와 의견조사 내용을 분석하였다. 분석한 내용을 바탕으로 전통놀이 활용 요구와 관련된 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 지역사회에서 전통놀이를 즐기기 위해서는 거점기관을 중심으로 놀이 공간의 확대하면서 인적자원 양성을 지원할 필요가 있다. 유아놀이문화 확산을 위해 전통놀이를 지속해서 활용하기 위해서는 거점기관을 구축하여 다른 기관과의 협력과 연계 속에 놀이 관련 사업을 운영하고 관리하는 시스템 정착이 필요하다.

둘째, 유아교육·보육기관에서 전통놀이를 활용하기 위해서는 교사의 전통놀이 경험을 증진해야 한다. 교사가 전통놀이를 하면서 놀이의 가치와 재미를 온전히 체득할 때 유아교육·보육현장에서 하나의 놀이 자원으로 전통놀이가 활용될 수 있을 것이다. 전통놀이 경험 증진과 함께 유아가 즐길 수 있는 전통놀이에 관한 자료 개발과 보급도 요구된다. 유아의 수준과 흥미를 고려하면서 다양한 방식으로 전통놀이의 재미를 살린 자료를 개발할 필요가 있다.

셋째, 가정에서 전통놀이를 즐기기 위해서는 방송이나 소셜 미디어를 활용하여 유아와 부모의 전통놀이에 관한 인식을 전환할 필요가 있다. 미디어를 활용한 전통놀이 친숙화 사업과 더불어 기관과 가정을 연계한 활동 및 부모교육을 지원해야 한다. 유아교육·보육기관, 육아지원기관에서 유아와 부모가 함께 경험한 전통놀이가 가정으로 연계되는 경향이 강하기에 놀이 기회 확대 측면에서도 관련 활동에 대한 지원이 필요하다. 전통놀이에 대한 부모의 인식 개선과 놀이 기회 확대 측면에서 부모교육을 다각적으로 모색할 필요도 있다. 전통놀이를 직접 하면서 진행하는 부모교육은 부모에게 놀이 기회를 제공할뿐더러 전통놀이에 대한 편견을 없애는 기회가 될 것이며, 자녀와의 놀이에 대한 부담감을 해소할 수 있는 계기가 될 수 있다.

Ⅵ

유아놀이문화 확산과 전통놀이 활용방안

01 기본방향

02 활용방안

Ⅵ. 유아놀이문화 확산과 전통놀이 활용방안

본 연구에서는 유아놀이문화 확산을 위한 효과적이고 강력한 촉매제로 전통놀이를 활용하고자 하였다. 전통놀이는 전해져 내려온 검증된 놀이로 여러 세대를 아우르며 놀이문화를 확산할 힘을 가지고 있다. 본 장에서는 전통놀이를 통한 유아놀이문화 확산의 기본방향과 구체적인 활용방안을 모색하였다.

1. 기본방향

전통놀이를 통한 유아놀이문화 확산의 비전과 목표는 문헌조사, 자료조사, 설문조사, 사례조사, 포커스 그룹 인터뷰/의견조사 등의 결과를 바탕으로 설정한 “지속가능한 생활 속 전통놀이로 모두 함께 어울리는 유아놀이문화 조성·확산”이다. 이를 위해 본 연구에서는 “인식 개선”과 “놀이 경험의 축적 및 확장”을 전략으로 수립하였다. 전략으로 수립한 인식 개선과 놀이 경험의 축적 및 확장은 서로 연계되어 작동되어야 한다. 전통놀이 경험을 축적하면서 놀이에 대한 인식을 개선할 수 있으며, 놀이에 대한 인식 개선을 통해 전통놀이를 더 확장할 수 있기 때문이다.

인식 개선은 “전통놀이에 대한 인식 개선”과 “전통놀이를 통한 놀이문화에 대한 인식 개선”을 모두 포함한다. 사례조사와 포커스 그룹 인터뷰 내용에서 밝혔던 바와 같이 전통놀이 경험이 부족한 부모와 교사는 전통놀이로 놀잇감을 사용하는 놀이만을 떠올리며 전통놀이를 하려면 준비를 많이 해야 한다든가 옛놀이라 유아가 좋아하지 않을 거라든가 유아가 하는 데 어렵다는 선입견이 있는 것으로 나타났다. 전통놀이에는 놀잇감을 사용하는 놀이뿐만 아니라 맨몸놀이, 역할놀이, 노래놀이 등 다양한 형태의 놀이가 있으며, 하나의 놀이도 실제 놀이를 하면서 여러 가지 방식으로 변형과 확장이 가능하다. 모든 연령의 전통놀이 기회 확대를 통해 전통놀이에 대한 인식을 개선할 필요가 있다.

지속 가능한 생활 속 전통놀이로 놀이문화에 대한 인식 개선도 필요하다. 놀이 친화적인 지역사회를 만들기 위해서는 모든 연령을 아우르는 전통놀이를 보급하고

전파하여 놀이의 가치와 재미를 다양한 세대가 공유해야 한다. 포커스 그룹 인터뷰에서도 놀이문화에 대한 인식 개선이 중요한 화두였다. 지속 가능한 생활 속 흥겨운 놀이문화 속에서 함께 어울려 노는 문화, 놀이의 가치를 모두가 인정하는 문화, 유아의 놀이를 북돋아 주는 문화가 자리매김해야 한다.

전통놀이와 놀이문화에 대한 인식을 개선하기 위해서는 놀이 기회가 많아야 한다. 지역사회는 여러 세대가 전통놀이를 경험하면서 놀이의 재미와 의미를 온몸으로 체득할 수 있도록 놀이 기회와 공간을 제공해야 한다. 전통놀이는 놀이방식이 단순하면서도 재미있어서 반복해서 놀아도 지겹지 않은 놀이이다. 우리나라 드라마 콘텐츠에 나오는 전통놀이를 전 세계에서 다양한 연령의 사람들이 시도하는 놀이문화의 한류 현상[9]은 전통놀이가 쉽고 단순하면서도 재미가 있어 연령에 상관없이 즐길 수 있다는 것을 보여주는 사례라 할 수 있다. 유아놀이문화를 확산하기 위해서도 이러한 전통놀이를 여러 세대가 지역사회 곳곳에서 자연스럽게 즐기면서 놀이 경험을 축적하고 확장하는 기회가 제공되어야 한다. 유아놀이문화는 결국 여러 유아가 또래, 가족, 지역주민 등 다양한 사람과 놀이를 함께 하거나 즐기면서 형성되기 때문이다.

지역사회에 유아놀이문화가 제대로 안착하기 위해서는 지역사회-유아교육·보육기관-가정의 연계와 협조체계가 유기적으로 수행되어야 한다. 지자체의 적극적인 행정력과 전문성, 유아교육·보육기관/육아지원기관 놀이 활동의 유연성, 가정에서의 전통놀이와 놀이문화에 대한 공감 등이 잘 어우러질 때 전통놀이를 발판으로 모두 함께 어울리는 유아놀이문화가 조성되고 확산될 수 있을 것이다.

지속 가능한 생활 속 전통놀이로 모두 함께 어울리는 유아놀이문화 조성·확산을 위해 설정한 핵심과제는 활용방안과 관련된 내용으로 놀이방식의 다양화 작업, 지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관 구축, 거점기관을 중심으로 한 인력 양성 지원과 놀이 공간 확대, 교사의 전통놀이 체험 및 교육기회 강화, 유아가 즐길 수 있는 전통놀이 소개 및 활동자료 보급, 미디어를 활용한 전통놀이 소개와 홍보, 기관-가정 연계 활동 지원, 부모 대상 전통놀이 교육을 포함하고 있다.

9) 한국일보(2021. 9. 28). "무궁화 꽃이 피었습니다" 해외서 '오징어게임' 속 한국놀이 열풍. https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021092811210004834 (2021. 10. 2. 인출).

[그림 Ⅵ-1-1] 기본방향



자료: 본 연구에서 제작함.

2. 활용방안

가. 전통놀이 방식의 다양화

놀이 자원을 늘리면서 전통놀이를 전통적인 방법으로만 해야 한다는 고정관념을 탈피하기 위해서는 놀이를 다양한 방식으로 확장할 수 있다는 것을 알리는 작업이 필요하다. 아이들의 놀이 속에서 자연스럽게 놀이가 확장되기도 하지만 성인들의 놀이에 대한 시각을 넓히는 차원에서, 교사의 놀이 지원을 돕는 측면에서 전통놀이 방식의 다양화 자료를 제작할 필요가 있다. 전통놀이의 현대화 관련 논의에서도 전문가 집단은 유아의 기호와 수준에 맞게 놀이방식을 다양화하는 작업이 결국 모두가 즐길 수 있는 전통놀이의 현대화와 대중화라고 강조하였다. 전통놀이의 기본적 속성은 지키면서 변형이 자유로운 전통놀이의 장점을 살린다면 모두를 위한, 유아도 충분히 자신의 놀이로 즐길 수 있는 전통놀이가 될 수 있다는 것이다.

전문가와 관계자들이 언급한 전통놀이의 의의와 현대화(대중화)는 전통놀이가 변형이 자유로워 유아의 흥미와 수준을 고려하면서 놀이방식을 다양화하여 놀이 경험을 확장할 수 있다는 점에서 궤를 같이하였다. 전통놀이의 기본적 속성을 지키면서 전통놀이를 많은 사람이 즐길 수 있도록 놀이방식을 다양화하는 것이 전통놀이의 현대화라는 것이다.

[그림 Ⅵ-2-1] 전통놀이 의의 및 현대화 관련 단어 시각화





전통놀이 방식의 다양화란 놀이의 원리는 유지하면서 놀이 대상자의 놀이 수준에 따라 활용이 가능하도록 놀이방식을 확장하는 것을 의미한다. 제기차기 놀이의 기본 원리가 제기를 공중으로 올렸다가 다시 내리는 행위라는 것을 이해하면서 발로만 차야 한다는 고정관념을 벗어나 주변 사물을 사용한다면 놀이를 다양하게 확장할 수 있다. 이는 유아교육·보육기관에서의 전통놀이운영사례인 "날아라 잎새반 똥제기!"에서도 나타났다. 그림책이 계기가 되어 제기차기에 관심을 두게 되었던 유아들은 교사의 지원으로 놀이를 대왕제기 만들기, 판제기, 협동제기 등으로 확장하였다. 현장의 교사와 유아의 놀이 지원을 위해서도 놀이방식의 다양화 작업은 필요하다. 현장의 활용도를 높이기 위해 상황별, 놀이형태별 사례 등을 범주화하여 온라인과 오프라인으로 보급하는 것도 고려할 필요가 있다.

본 연구에서는 전통놀이 목록화 작업에서 추출한 유아를 위한 전통놀이 및 설문조사로 파악한 유아교육·보육기관에서 수시로 또는 집중 실시 기간에 하는 전통놀이를 아동놀이 전문가, 유아교육·보육 학계 전문가, 유아교육·보육 현장 전문가와 검토하여 놀이방식을 다양화하기 좋은 전통놀이 총 37종을 선정하였다. 선정한 전통놀이 목록은 〈표 Ⅵ-2-1〉과 같다.

〈표 Ⅵ-2-1〉 놀이방식을 다양화하기 좋은 전통놀이 목록

구분	대표놀이명	동일한 놀이이나 놀이명이나 소재가 다른 놀이
1	감자싹	가위바위보, 구리구리가위바위보, 가위바위보하나빼기
2	고누	고누두기, 고니, 꼰자
3	고리던지기	콩주머니던지기, 솔방울던지기, 고무신던지기, 신발던지기
4	공기놀이	공기받기, 병아리까기, 짜게받기, 콩돌, 많이 공기, 조가비받기
5	그림자놀이	그림자밟기
6	기차놀이	-
7	긴줄넘기	꼬마야 꼬마야
8	까막잡기	봉사놀이, 봉사잡기, 봉사살이, 소경놀이, 장님놀이, 판수놀이, 눈가리고 이름 묻기, 눈가리고 찾기
9	꽃따기	사람뺏기놀이, 우리집에 왜 왔니
10	다리셈	다리뺏기놀이, 다리뽑기, 다리헤기, 한거리 뒤거리, 한다리인다리, 이거리 저거리 각거리, 행경놀이
11	달팽이놀이	골뱅이놀이, 돌아잡기
12	닭살이	닭과 솔개, 닭잡기, 들고양이놀이, 소리개놀이, 씨리꼭구대, 씩잡기
13	두꺼비집놀이	두꺼비집놀이, 두꺼비집짓기, 묘만들기 놀이, 흙집 짓기
14	딱지치기	-
15	땅따먹기	-
16	모래성	모래성 쓰러뜨러기, 모래뺏기
17	무궁화 꽃이 피었습니다	-
18	문놀이	문 빠져 나가기, 남대문놀이, 대문놀이, 동대문열기
19	바람개비	바람개비돌리기
20	비눗방울	비눗방울만들기
21	비석치기	비사치기, 딴치기, 강치기
22	사방치기	1.2.3.4, 돌차기, 먹자놀이, 목자놀이, 목자치기, 팔방놀이
23	산가지	성냥개비 놀이, 산가지놀이
24	소꿉놀이	선생님놀이, 소꿉장난, 흙밥놀이, 솟걸기, 신랑놀이, 각시놀이, 풀각시놀이, 곤각시만들기, 풀능개각시, 인형놀이
25	손뼉치기	쎄쎄쎄, 손바닥치기
26	수건돌리기	손수건떨어뜨리기

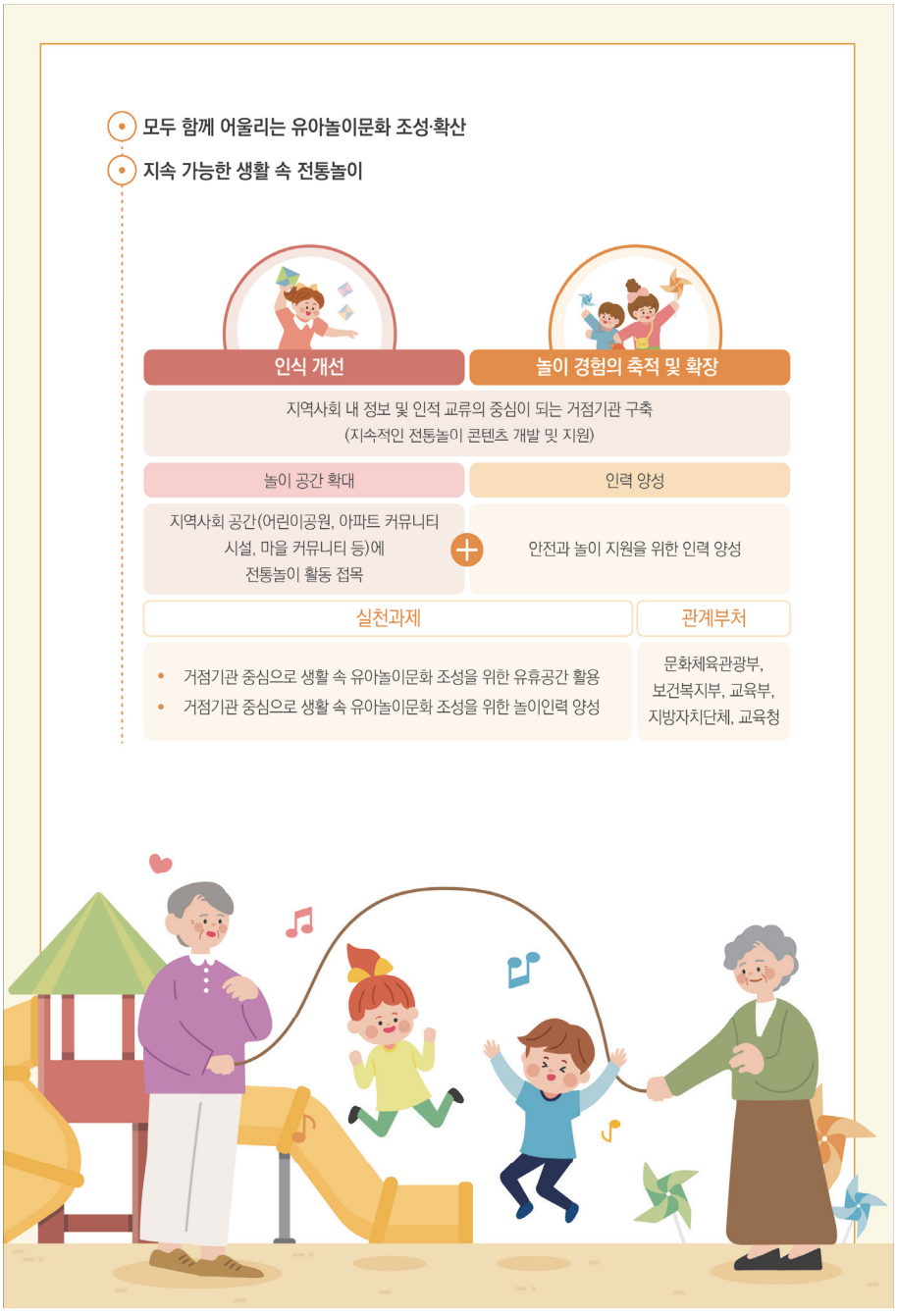
구분	대표놀이명	동일한 놀이이나 놀이명이나 소재가 다른 놀이
27	숨바꼭질	가락지찾기, 공숨기기, 물건찾기(콩숨기기놀이), 반지받기, 보물찾기, 신발찾기놀이, 파리찾기, 반지놀이, 종지돌리기, 콩심기놀이, 콩숨기기, 풀감추기, 풀숨기기, 풀치기, 풍감놀이, 풍계묻이, 반지찾기
28	쌩쌩이	단추돌리기
29	어깨동무	-
30	어디까지 왔나	-
31	얼음땡	앉은뱅이, 얼음 물방초놀이
32	여우놀이	여우잡기
33	제기차기	쪽기차기
34	죽마놀이	대말
35	투호	투구놀이
36	팽이치기	-
37	풀놀이	잎새따기, 아카시아 잎 따기, 풀싸움, 풀배겨루기, 꽃술싸움, 꽃씨름, 꽃싸움, 꽃찾기, 나뭇잎따기

본 연구에서는 놀이방식을 다양화하기 좋은 전통놀이 목록 중 '쫓고 쫓기는 재미'가 있는 "얼음땡" 놀이를 꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이 예시로 〈부록 6〉에 제시하였다. 얼음땡 놀이는 유아의 놀이 수준, 흥미 등을 고려하여 얼음불 놀이, 치기놀이, 메롱놀이, 색깔찾기 놀이로 다양화할 수 있다. 이러한 놀이방식의 다양화는 유아교육·보육기관에서의 전통놀이운영사례처럼 유아의 제안과 교사의 지원이 가미되어 전통놀이에 다양성과 확장성을 불어넣을 수 있다.

나. 지역사회에서의 전통놀이 활용방안

지속 가능한 생활 속 전통놀이로 지역사회에서 모두 함께 어울리는 유아놀이문화를 조성하여 확산하기 위해서는 지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관을 구축할 필요가 있다. 거점기관을 중심으로 놀이 기회 보장과 지원을 위한 놀이 공간 확대 및 인력 양성이 이루어져야 할 것이다. 놀이 공간 확대는 지역사회 내 유휴공간을 활용하여 마을 단위 놀이 공간으로 조성하는 것이 필요하며, 안전과 놀이 지원을 위한 놀이인력을 양성하여 놀이 공간의 특성에 따라 배치하는 것을 모색해야 한다.

[그림 Ⅵ-2-2] 지역사회에서의 전통놀이 활용방안



자료: 본 연구에서 제작함.

1) 거점기관 중심 생활 속 유아놀이문화 조성을 위한 유휴공간 활용

지역사회에서 전통놀이의 활용을 통해 유아놀이문화를 확산시키기 위해서는 거점기관을 중심으로 놀이 관련 사업이 진행될 필요가 있다. 이는 사업의 지속성 측면에서도 매우 중요한 사항이다. 거점기관은 지역사회 내 정보 및 인적 교류를 지원하면서 지역사회 행정기관, 유아교육·보육기관, 육아지원기관, 가정을 연계하는 허브 역할을 할 필요가 있다.

거점기관을 중심으로 진행해야 할 실천과제 중에는 지역 내 유휴공간을 활용하여 놀이 공간을 확대하는 작업이 포함된다. 지역사회 내 마을 단위마다 유휴공간을 놀이 공간으로 마련하여 다양한 연령의 마을 주민이 놀이, 휴식, 운동을 즐길 수 있는 공간으로 활용할 필요가 있다. 포커스 그룹 인터뷰에서 전통놀이를 즐기기 좋은 장소로 가장 많이 언급된 곳은 마을 단위 공원이었다. 가족 단위로 접근하기 수월한 마을 단위 공원에 마을 주민이 함께 전통놀이를 즐길 수 있는 공간, 아이들이 마음껏 뛰어놀 수 있는 공간, 바닥그림 등으로 아이들의 상상력과 놀이를 확장시킬 수 있는 공간 등을 조성할 필요가 있다.

지역의 특성과 상황을 고려하여 지역이나 시설 내 유휴공간을 놀이를 하는 공간으로 활용하는 방안도 필요하다. 문화체육관광부의 '전통놀이 문화공간 시범 조성' 사업으로 추진된 '우리놀이터-고양'과 '우리놀이터-경주'는 공공이용시설 내 유휴공간을 전통놀이 체험공간으로 활용한 사례이며(대한민국 정책브리핑, 2021. 8. 17)[10], 여주농촌테마공원은 개발 단계부터 일부 장소를 가족단위로 전통놀이를 즐길 수 있도록 계획한 사례이다(여주시, 2017. 7: 60). 세종특별자치시교육청에서는 폐교부지를 활용하여 "세종아이다움 생태놀이터"를 조성한다는 계획을 발표하였다(세종특별자치시교육청 기자회견자료, 2021. 8. 10: 1). 2022년 5월 개장 예정인 생태놀이터는 물, 불, 흙 등 자연 그대로를 경험하도록 설계되었으며, 지역주민과 협력하여 전통놀이를 포함한 생태놀이를 즐기는 마을로 확장하여 운영할 예정이다(세종특별자치시교육청 기자회견자료, 2021. 8. 10: 1). 이처럼 지역사회에서 전통놀이를 포함한 다양한 놀이 자원을 활용하면서 놀이 공간과 놀이문화를 조성한 사례를 발굴하고 공유하며 확산할 필요가 있다.

---

10) 대한민국 정책브리핑(2021. 8. 17). 전통놀이 즐길 문화공간 '우리놀이터' 고양·경주에 개관. https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148891699 (2021. 8. 19. 인출).

[그림 Ⅵ-2-3] 세종특별자치시교육청 생태놀이터 조감도



자료: 세종특별자치시교육청 기자회견자료(2021. 8. 10). 2021년도 제13회 기자 회견. p. 3. 그림 1.

〈표 Ⅵ-2-2〉 생태놀이터 프로그램 예시

시기	체험	내용
연중	흙, 모래놀이마당	맨발 흙놀이, 모래놀이, 두더지 굴, 두꺼비집
	물/불놀이마당	물길놀이, 자갈놀이, 물장구치기, 물놀이, 불 다루기
	작업마당	목공놀이, 나무 블록 쌓기, 자연미술놀이
	자연놀이(모험놀이)마당	나무 탐험, 풀 썰매, 출렁다리, 나무징검다리
	동물농장	닭, 토끼, 염소 등 동물 교감

봄	논밭 체험 절기 놀이 동네 한바퀴 자연 테마 놀이	모내기, 단오 행사, 딸기잼, 피클요리
여름		감자, 옥수수, 고추...농작물 수확, 유두절 행사, 요리활동
가을		고구마, 추석 행사, 김장, 인절미 체험
겨울		장담그기, 풀썰매, 설날행사, 대보름 불놀이
연중		동네산책, 노인-아이 상호작용, 다육식물 천연염색, 밧줄놀이, 전통놀이, 숲 놀이, 짚풀공예

자료: 세종특별자치시교육청 기자회견자료(2021. 8. 10). 2021년도 제13회 기자 회견. p. 4. 표 2와 p. 6. 표 3.

포용국가 아동정책 4대 전략 중 놀이권은 “아동이 맘껏 뛰어놀 수 있는 지역사회”, “창의적 놀이를 통해 잠재력을 키우는 학교”를 핵심과제로 포함하고 있다(관계부처합동 보도자료, 2019. 5. 23: 2). 정부는 지역사회, 학교(유치원, 어린이집),

가정에서 아동이 이웃, 친구, 가족과 함께 마음껏 놀 수 있는 놀이환경을 지원할 계획이며(관계부처합동 보도자료, 2019. 5. 23: 18), 놀이 중심 누리과정에서 유아가 하루에 한 시간 이상 또래와 상호작용하면서 놀이를 할 수 있도록 할 예정이라고 밝혔다(관계부처합동 보도자료, 2019. 5. 23: 21). 제4차 저출산·고령사회 기본계획에서도 아동의 연령과 흥미를 고려하면서 지역·주거 유형에 따라 우수놀이 모형을 개발하고 기존의 낙후된 놀이터를 개선하여 균등한 놀이 공간을 제공한다는 내용이 담겨 있다(대한민국정부, 2020: 82). 국가 정책과 방향성을 같이하면서 지역사회 내 유휴공간을 활용하여 놀이 공간으로 만드는 사업이 추진될 필요가 있다.

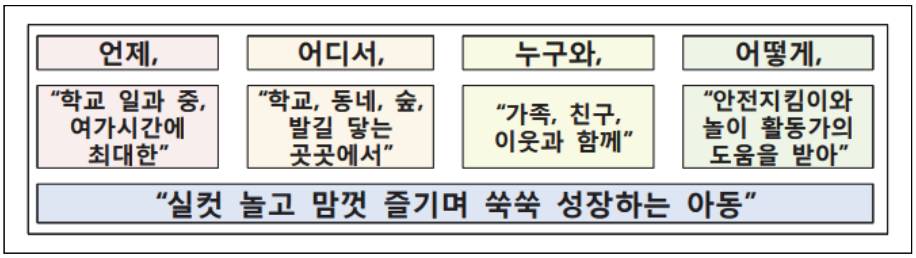
2) 거점기관 중심 생활 속 유아놀이문화 조성을 위한 놀이인력 양성

거점기관 중심 생활 속 유아놀이문화 조성을 위해서는 놀이를 지원하는 인력을 양성하고 관리할 필요가 있다. 전통놀이를 놀이방법 위주로 일방적으로 지도하거나 소개하는 인력이 아닌 놀이 대상자와 놀이에 대한 이해를 바탕으로 안전을 도모하면서 전통놀이나 놀이 활동을 지원하는 인력 양성이 필요하다.

시흥시는 지역사회 내 놀이 활동 증진을 위해 놀이문화 정책의 일환으로 보건소를 주축으로 시흥시민으로 구성된 놀이 활동가인 플레이스타터 양성 사업을 시행하고 있다(옥천신문, 2021. 7. 16)[11]. 시흥시의 플레이스타터는 놀이방법과 놀이환경뿐만 아니라 생활 속에서 놀이의 가치를 만드는 것이 목표이다(옥천신문, 2021. 7. 16)[12]. 유아놀이문화 조성을 위한 인력 양성은 포용국가 아동정책과도 맥을 같이한다. 포용국가 아동정책에서는 지역사회 놀이혁신 추진전략에서 안전지킴이와 놀이 활동가의 도움을 받으면서 놀이하는 것을 제시하였다(그림 Ⅵ-2-4). 유아와 아동의 발달 특성과 전통놀이 및 놀이문화에 대해 교육받은 놀이 활동가가 놀이 공간 곳곳마다 놀이하는 아이들의 안전을 지키면서 놀이를 지원하는 체계를 구축할 필요가 있다.

11), 12) 옥천신문(2021. 7. 16). "폭염·미세먼지 상관없이 맘껏 놀아요" 공공형 실내놀이터 조성한 시흥시. http://www.okinews.com/news/articleView.html?idxno=210848 (2021. 9. 3. 인출).

[그림 Ⅵ-2-4] 지역사회 놀이혁신 추진전략



자료: 관계부처합동(2019. 5. 23). 포용국가 아동정책. p. 31.

전통놀이를 활용하여 여러 세대를 아우르면서 지역사회에 유아놀이문화가 제대로 안착된다면 유아들은 마을 곳곳에서 놀이를 마음껏 즐길 수 있을 것이다. 유아가 마을 곳곳의 놀이 공간에서 놀이를 즐기는 문화는 양육자 간의 네트워크 형성으로 이어질 것이며, 이는 지역 공동체의 응집에도 도움이 될 수 있다.

다. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용방안

지속 가능한 생활 속 전통놀이로 유아교육·보육기관에서 모두 함께 어울리는 유아놀이문화를 조성하여 확산하기 위해서는 교사의 놀이 기회를 보장할 필요가 있으며, 교직원과 유아의 전통놀이에 대한 시각을 확장할 수 있는 자료가 필요하다. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용실태 설문조사, 유아교육·보육기관 전통놀이운영 사례조사, 포커스 그룹 인터뷰/의견조사에서 공통적으로 강조되었던 사항이 교사의 놀이 경험 증진과 유아의 발달 수준을 고려한 전통놀이 활동자료의 보급이었다. 전통놀이 방식을 다양화한 자료를 현장에 보급하여 교사와 유아의 놀이에 대한 시각을 넓혀주면서 교사부터 자료 속 놀이를 체화하도록 지원할 필요가 있다. 다양한 놀이 경험으로 놀이를 체화한 교사는 여러 놀이 상황에서 유아를 적절하게 지원할 수 있을 것이다.

[그림 Ⅵ-2-5] 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용방안



자료: 본 연구에서 제작함.

1) ‘꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이’ 자료 제작 및 보급

유아교육·보육현장에서 전통놀이가 놀이 자원 중 하나로 유지되기 위해서는 유아가 즐길 수 있는 다양한 방식의 전통놀이 자료(가칭: 꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이)를 보급할 필요가 있다. 전통놀이는 일상생활에서 즐길 수 있는 놀이임에도 유아교육·보육현장에서는 전통놀이가 전통놀잇감을 가지고 행사성 놀이로 진행되는 경향이 있다. 전통놀이가 행사를 위한 수단으로 사용하지 않기 위해서는 놀이 확장 관련 자료를 제작하고 보급하여 전통놀이를 다양한 방식으로 활용할 수 있게 유아교육·보육현장을 지원해야 한다. 전통놀이의 원리와 재미 및 어떻게 놀이가 확장될 수 있는지를 ‘꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이’ 자료에 담아 현장의 놀이 활동을 지원할 필요가 있다.

본 연구의 전통놀이운영사례 공모전을 통해서도 유아교육·보육기관에서 전통놀이를 충분히 활용할 수 있다는 것을 확인하였다. 유아교육·보육기관 1,000개소를 대상으로 개정 누리과정을 실행하면서 활용한 놀이자료(놀잇감)를 조사한 결과에서도 종이상자나 PET병 등 재활용품을 사용한 비율(46.8%)이 가장 높았으며, 나무, 흙, 돌 등 자연물을 사용한 비율(25.4%)이 다음으로 높은 순위를 차지하였다(김은영·구자연·김혜진·차기주, 2020: 202). 이는 유아교육·보육기관이 전통놀이를 활용하면서 확장할 수 있는 놀이환경을 갖추고 있다는 것을 뜻한다. ‘꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이’ 자료에는 현장에서 사용하는 놀이자료와 전통놀이를 연계하여 유아의 놀이를 지원하는 실제적인 현장 사례도 포함할 필요가 있다.

2) 교사의 놀이 역량 제고를 위한 교육 및 서비스

교사가 유아의 놀이를 지원하기 위해서는 교사부터 전통놀이를 다양한 방식으로 경험하면서 놀이의 가치와 재미를 체득해야 한다. 교사들이 전통놀이를 하면서 놀이가 어떻게 확장될 수 있는지를 경험해야 한다. 전통놀이를 동료 교사들과 즐기면서 놀이 경험을 축적하는 것은 교사 자신에게도, 교사가 유아의 놀이를 지원하는 것에서도, 기관 교사 공동체의 응집성을 위해서도 도움이 될 수 있다.

교사 양성교육과 보수교육 및 연수에서는 시각적 자료에 의한 전달식 교육을 탈피하여 교사들이 실제 놀이를 하면서 놀이 경험을 축적할 수 있도록 교사의 놀이

기회가 보장되어야 한다. 특히 교육 방식은 교사들이 전통놀이를 직접 하면서 유아의 놀이를 지원할 때 어떤 점을 중시해야 하는지, 어떻게 놀이를 확장할 수 있을지 등을 토론하는 형태가 적합할 것이다. 본 연구에서 제안한 37종의 놀이방식을 다양화하기 좋은 전통놀이를 중심으로 관련 자료(꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이)를 개발하여 양성교육, 보수교육, 재교육 프로그램, 심화연수 등에서 활용할 필요가 있다. 본 연구에서는 꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이 예시로 얼음땡 놀이를 〈부록 6〉에 제시하였다. 교사들이 얼음땡 놀이를 비롯하여 여러 놀이를 다양한 방식으로 몸소 경험하면서 놀이의 재미와 가치를 체화할 수 있다면 교사의 놀이 역량 증진에도 도움이 될 것이다.

교사의 전통놀이 기회 증진을 위해서는 찾아가는 상담서비스처럼 교사들을 위한 찾아가는 놀이 서비스를 정기적으로 지원할 필요가 있다. 거점기관을 중심으로 양성한 놀이인력을 찾아가는 놀이 서비스 멘토로도 활용할 수 있을 것이다. 궁극적으로 거점기관과 유아교육·보육기관 간의 연계 속에 각 기관의 특성과 요구에 맞는 맞춤형 놀이 서비스가 제공되어야 할 것이다.

3) 유아교육·보육기관 곳곳에 전통놀이를 즐길 수 있는 환경 마련

지속 가능한 생활 속 전통놀이를 위해서는 유아와 교사가 유아교육·보육기관 곳곳에서 전통놀이를 놀이답게 즐길 수 있는 환경이 마련되어야 한다. 본 연구의 전통놀이운영사례처럼 환경 구성에서 전통놀이 관련 동화책이나 간단한 놀잇감, 놀이자료 등을 제공하거나 기관 주변 공간에 바닥그림을 그려놓아 유아가 자연스럽게 생활 속에서 전통놀이를 접할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다. 바닥그림의 경우, 실내에서는 마스킹 테이프나 고무줄 등을 사용하여 교실/보육실 바닥에 구현할 수도 있다. 실외 공간에 그려둔 바닥그림은 유아가 등하원하면서 또는 바깥놀이를 하면서 신체를 활용하여 놀이하는 즐거움을 체득하도록 도와주는 훌륭한 놀이자원이 될 수 있다. 유아가 놀이하고 싶게 만드는 자원이 생활 속에 자리를 잡을 때 유아의 자연스러운 놀이는 발현될 수 있을 것이다. 기관의 특성을 고려하여 조성한 다양한 놀이환경 사례가 공유되는 것도 중요하다. 이를 위해 관련부처는 유아교육·보육 교직원의 활용도가 높은 포털사이트에서 사례 나눔이 이뤄지도록 지원할 필요가 있다.

[그림 Ⅵ-2-6] 유아교육기관의 바닥그림

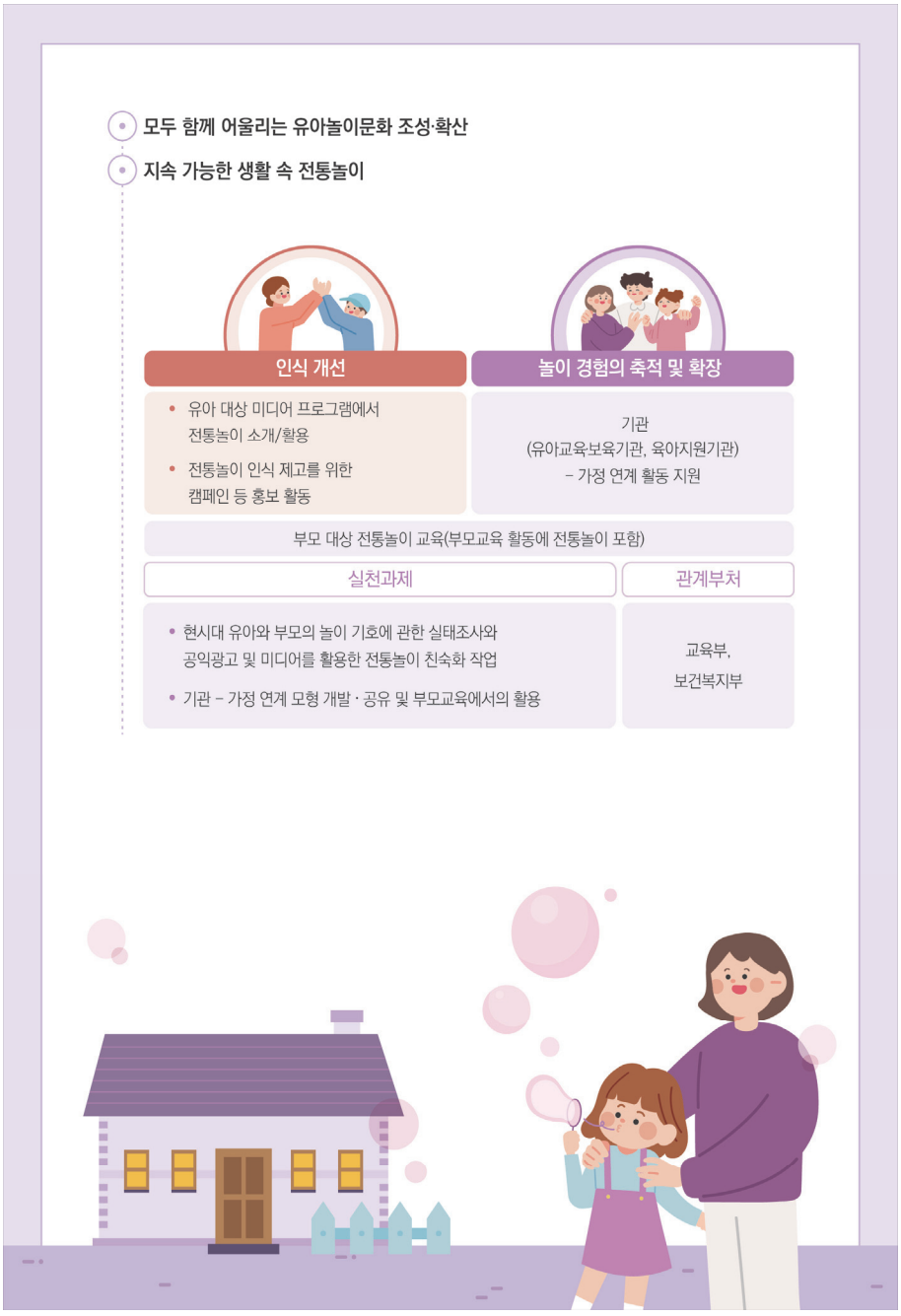


자료: 사진은 김포은솔유치원에서 제공함.

라. 가정에서의 전통놀이 활용방안

지속 가능한 생활 속 전통놀이로 가정에서 모두 함께 어울리는 유아놀이문화를 조성하여 확산하기 위해서는 현시대 부모와 유아의 기호를 고려하여 이를 미디어와 육아지원기관의 전통놀이 활용에 반영할 필요가 있다. 유아 및 육아와 관련된 방송 등 미디어는 여론을 형성하고 확산하는 데 효과적인 수단이기에 전통놀이와 놀이문화에 대한 인식 개선에도 도움이 될 것이다. 정보의 전달 및 가정 활동과의 연계에서 육아지원기관의 역할이 크다는 것을 고려하여 기관과 가정을 연계하는 모형을 개발하여 공유할 필요가 있다.

[그림 Ⅵ-2-7] 가정에서의 전통놀이 활용방안



자료: 본 연구에서 제작함.

1) 현시대 유아와 부모의 놀이 기호와 놀이도구 트렌드 조사를 바탕으로 미디어를 활용한 전통놀이 친숙화 사업 수행

가정에서 전통놀이를 즐기기 위해서는 미디어를 활용한 전통놀이 친숙화 작업이 필요하다. 방송 등 미디어는 사회적 파급력이 클뿐더러 인식 개선에서도 효과적인 도구이다. 미디어를 활용하여 전통놀이와 놀이문화에 대한 인식을 개선하기 위해서는 현시대 유아와 부모의 기호를 우선적으로 파악할 필요가 있다. 관련 조사를 바탕으로 유아와 부모의 기호에 맞는 미디어 콘텐츠를 제작해야 할 것이다. 유아 대상 미디어 프로그램과 다양한 채널을 통해 전통놀이의 가치와 재미를 여러 세대가 공유할 수 있다면 유아놀이문화도 확산될 수 있을 것이다. 전통놀이의 가치와 재미에 대한 공익광고도 가정에서의 전통놀이에 대한 인식 개선에 도움이 될 수 있다. 공익광고를 통해 전통놀이의 가치와 놀이의 중요성을 여러 세대가 공감할 수 있다면 유아놀이문화 확산에 도움이 될 것이다.

2) 기관-가정 연계 모형 개발·공유 및 부모교육에서의 활용

전통놀이를 활용하여 유아놀이문화를 확산하기 위해서는 기관(유아교육·보육기관, 육아지원기관, 문화기반시설 등)과 가정을 연계하는 다양한 형태의 모형이 개발되어 공유될 필요가 있다. 기관-가정 전통놀이 사례조사에서도 전통놀이가 여러 세대를 놀이로 연결하고 유아 놀이의 확장을 이끌면서 가정에서 부모와 자녀가 함께 즐길 수 있는 놀이 자원이 된다는 것을 확인하였다. 기관에서는 부모를 위한 놀이 기회 및 부모와 자녀가 함께 하는 놀이 기회를 다각적으로 지원할 필요가 있다. 코로나19로 가정에서의 집콕놀이 영상 나눔 등 온라인 형태의 소통이 활발해진 것을 감안하여 기관-가정 연계 방식은 온라인과 오프라인 형태를 모두 고려해야 할 것이다. 기관에서 제공하는 전통놀이를 직접 경험한 후 놀이 버킷챌린지 형식으로 전통놀이 릴레이를 하면서 가정별 놀이 영상을 공유하거나 부모-자녀 미션 형태로 전통놀이 방식을 확장하여 영상이나 사진으로 공유하는 등 기관과 가정을 연계하는 다양한 시도가 진행되고 축적되어야 할 것이다. 이러한 기관-가정 연계 모형은 거점기관을 중심으로 여러 기관에 다양한 사례가 공유될 수 있도록 시스템을 구축하는 것이 필요하다.

부모의 전통놀이에 대한 이해와 경험은 가정에서 전통놀이를 지속해서 즐기는 밑거름이 될 수 있다. 가정 사례조사와 포커스 그룹 인터뷰를 통해서 부모들이 자녀와 가정에서 놀이하는 것에 부담감을 가지고 있다는 것을 확인할 수 있었다. 부모교육이나 프로그램에서 전통놀이를 직접 하면서 '일상에서 쉽게 즐길 수 있는 놀이가 전통놀이'라고 인식을 전환했던 부모 사례들처럼 다양한 부모교육에서 부모들이 어린 시절 경험했던, 쉽고 단순하면서도 재미있는 전통놀이를 경험할 수 있도록 지원해야 한다. 기관-가정 연계 모형에서는 부모의 놀이 기회 증진을 위한 전통놀이 활용 부모교육을 포함할 필요가 있다.

참고문헌

경상북도(2020). 제2차 경상북도 지역문화진흥시행계획(2020~2024).

고려대학교 민족문화연구원(2009). 고려대 한국어대사전(ㄱ~ㅁ). 고려대학교 민족문화연구원.

관계부처합동(2019. 5. 23). 포용국가 아동정책.

관계부처합동(2020. 9). 제2차 아동정책 기본계획 '20~'24.

교육과학기술부(2009). 유치원 교육과정 심화 운영을 위한 유아 한국문화 정체성 교육 프로그램. 교육과학기술부.

교육복지정책국(유아교육정책과)(2018. 3). 유아교육발전 기본계획(2018~2022): 공공성 강화를 통한 유아교육 혁신방안.

교육부(1993). 유치원 교사용 지도서: 유아전통 놀이 교육활동 지도자료. 교육부.

교육부·한국교육개발원(2020). 2020 교육통계연보. 한국교육개발원.

국정기획자문위원회(2017. 7). 문재인정부 국정운영 5개년 계획.

김동관·홍난숙(2020). 놀이의 기쁨. 그린하우스.

김보라·이승연(2019). 전래놀이에 기초한 신체활동이 만 4세 유아의 스트레스와 신체활동 즐거움에 미치는 영향, 어린이미디어연구, 18(3), 241-262.

김성원·권미량(2015). 한국 유아기 놀이의 세대별 변화에 대한 연구. 한국보육학회지, 15(2), 263-293.

김순자·김희태(2010). 전통놀이 교육에 대한 유아교사의 인식에 관한 연구. 유아교육·보육복지연구, 14(4), 375-400.

김은영·구자연·김혜진·차기주(2020). 「2019 개정 누리과정」 모니터링 및 지원방안 연구(Ⅰ). 육아정책연구소.

김재우(2020). 전통놀이의 의미와 문화적 가치. 2020년 전통놀이 진흥 세미나 자료집. 제주대학교 해양스포츠센터.

김포문화재단(2019). 2019 경기 유아문화예술교육 지원사업 결과자료집.

김포문화재단(2020). 2020 경기 유아문화예술교육 지원사업 결과자료집.

김포문화재단(2021). 2021 경기 유아문화예술교육 지원사업 사업계획서-내부자료.

나승희(2013). 전통놀이 활동이 유아의 기초체력과 주의 집중력에 미치는 영향, 한국스포츠학회지, 11(1), 311-321.

농림축산식품부 농촌산업과(2015. 11. 18). 농촌테마공원 조성사업 가이드라인.

대구광역시(2020). 포용과 혁신의 지역문화 - 제2차 대구광역시 문화진흥시행계획(2020~2024) -.

대전광역시 공원관리사업소(2020). 대전목재문화체험장 2019년「나무상상놀이터」운영 결과 보고-내부자료.

대전광역시 공원관리사업소(2021). 대전목재문화체험장 2020년「나무상상놀이터」운영 결과 보고-내부자료.

대한민국정부(2020). 함께 일하고 함께 돌보는 사회: 제4차 저출산·고령사회 기본계획(2021~2025).

문미옥·문명희(2015). 옛 문헌에 나타난 연날리기의 기원과 놀이방법. 유아교육연구, 35(1), 397-423.

문화체육관광부(2015. 7). 지역문화진흥기본계획 2020: 지역을 풍요롭게 문화를 다양하게.

문화체육관광부(2016). 국고보조사업 GUIDE BOOK.

문화체육관광부(2017). 국고보조사업 현황, 세부사업계획서(공모사업-민간, 지자체).

문화체육관광부(2018). 보조사업 총괄표 및 세부사업계획서(공모사업).

문화체육관광부(2020a). 2019년 자체평가 결과보고서(주요정책 부문).

문화체육관광부(2020b). 2020년도 성과관리 시행계획.

문화체육관광부(2020c). 2020 전국 문화기반시설 총람.

문화체육관광부(2020. 2). 포용과 혁신의 지역문화 - 제2차 지역문화진흥기본계획 (2020~2024) -.

문화체육관광부(2021.5). 2021 문화예술교육 시행계획.

박일우·기정희·민주식·최매목·박연숙(2014). 창의사회를 위한 놀이학의 제언. 경제·인문사회연구회.

박향아·김영숙·전경희·김애자(2001). 경남지역 전통놀이의 유아용 컴퓨터 게임화의 방향 모색. 한국영유아보육학, 26, 1-20.

백운학·김경아(1997). 전통적 아동 놀이의 범주화를 위한 시도-유형별 분류와 특징을 중심으로. 아동교육, 6(1), 168-198.

보건복지부(2020a). 2020년「놀이혁신 선도지역」공모사업 공고문.

보건복지부(2020b). 보육통계: 2020년 12월말 기준. 보건복지부.

보건복지부·아동권리보장원·연세대학교(2020). 지역에 아동의 놀이권을 채우다. 놀이혁신 선도지역 학술회의(콘퍼런스) 자료집.

부산광역시(2020. 6). 부산광역시 제2차(2020~2024) 지역문화진흥 시행계획.

서울특별시(2020. 7). 문화시민도시 서울: 제2차 서울특별시 문화진흥시행계획(2020~2024).

송순옥·김진영(2015). 전통놀이를 활용한 신체활동이 유아의 행복감 및 사회적 유능감에 미치는 효과. 유아교육학논집, 19(4), 69-90.

신동주(1998). 유아 전통 놀이의 현장 적용을 위한 기초 연구. 아동학회지, 19(1), 141-154.

신명숙·류점숙(2003). 전통놀이가 유아의 사회성 발달에 미치는 효과-비석치기, 윷놀이, 고누놀이를 중심으로. 아동교육, 12(1), 33-50.

아동권리보장원(2020). 아동권리 이슈 BRIEF, 2020(2). 아동권리보장원.

에드워드 쉴즈(1992). 전통. 김병서·신현순(공역). 민음사.

여주시(2017. 7). 여주 농촌테마공원 지역자원 연계사업 컨셉 개발 수립용역.

오세복·남희은(2000). 전래놀이의 효과와 활성화 방안에 관한 연구. 한국체육교육학회지, 5(1), 97-107.

유승연·김숙자(2017). 바깥놀이 시간의 언어적 상호작용을 통한 전통놀이의 재구성이 유아의 창의성 증진에 미치는 효과. 유아교육·보육복지연구, 21(4), 7-26.

유혜령(2001). 전통 아동 놀이 연구의 대안적 접근: 의미론적 해석. 교육인류학연구, 4(3), 153-177.

윤소영·김효정(2008). 전통놀이를 활용한 여가문화 콘텐츠 개발방안 및 정책방향. 한국문화관광연구원.

윤옥주·유연옥(2010). 전통놀이활동에 기초한 신체활동이 유아의 기본운동능력과 창의적 신체표현에 미치는 영향. 미래유아교육학회지, 17(2), 205-229.

이상호(2020). 한국 어린이 놀이의 실상과 특징. 비교민속학회 추계학술대회 자료집. 비교민속학회·한국전래놀이문화협회.

이상호(2021). 한국의 아동놀이: 놀이분류에 따른 시대별 특징. 민속원.

이은화(1990). 전통 놀이의 유아교육현장 적용을 위한 연구. 유아교육연구, 10(1), 139-180.

이은화·홍용희·조경자·엄정애(2001). 한국의 전통 아동 놀이 고찰. 유아교육연구, 21(1), 117-140.

이종희·김영심(2014). 놀이를 통해 배워요. 보건복지부·한국보육진흥원.

임연진·윤미정·김성희·김지혜·박윤미·김희채·이해주(2015). 전통놀이 연계 산림교육 프로그램. 산림청·국립수목원.

장세길·신지연(2016). 전라북도 전통놀이 진흥전략 구상연구. 전북연구원.

장장식(2009). 무형문화유산으로서 어린이놀이의 보존과 전승 방향. 한국민속학, 49, 379-413.

장장식·정형호·좌혜경·김광식(2020). 초등 교과서 전래놀이의 교육적 적절성 분석 정책연구: 한국, 일본, 중국 등 문헌자료를 중심으로. 교육부·한국민속학회.

전라북도(2020). 우리가 만들고, 더불어 누리는 전북문화: 제2차 전라북도 지역문화진흥 시행계획(2020~2024).

전영선·류경희·심성경(2014). 창의적 전통놀이가 만 5세 유아의 창의성과 대인문제 해결력에 미치는 영향. 교과교육학연구, 18(1), 141-163.

정말숙·임혜수(2015). 누리과정과 연계한 유아 전통놀이에 대한 교사와 부모의 인식. 한국영유아보육학, 90, 109-129.

정미식(2021). 한국전통놀이의 문화콘텐츠 개발 연구-아동 놀이를 중심으로. 세명대학교 대학원 박사학위 청구논문.

정형호·강정원·이상호·김선태·강성복·서종원·이동아·김현아·최학락·이하얀(2019). 전통놀이 기초조사 연구용역 결과보고서. 한국전통문화전당·한국민속학회.

조숙인·권미경·이민경(2017). 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안. 육아정책연구소.

진영미·박향아(2016). 집단 전통놀이 활동이 유아의 사회성 발달과 정서지능에

미치는 영향. 생태유아교육연구, 15(1), 215-242.

최민수·남유선(2015). 전통놀이 신체활동이 유아의 행복감 및 인성에 미치는 영향. 생태유아교육연구, 14(3), 243-261.

최영성·진경환·최공호(2009). 전통문화교육의 이론적 기초. 한국교육과정평가원·한국전통문화학교.

충청북도(2020. 7.). 도민이 함께 행복한 일상속의 문화: 제2차 충청북도 문화진흥시행계획(2020~2024).

한국공예·디자인문화진흥원(2021). 2020년 전통놀이문화 조성 및 확산 요약-내부자료.

한국전통문화전당·우리놀이터 마루달(2021). 우리놀이터 마루달 2020년도 운영성과집.

한양명(2009). 한국 민속놀이 연구의 시각과 전망. 비교민속학, 38, 13-33.

Hughes, F. P. (2012). 놀이와 아동발달(4th Ed.). 유미숙·박영애·유가효(공역). 시그마프레스.

【고시문】

교육부 고시 제2019-189호

보건복지부 고시 제2019-152호

보건복지부 고시 제2020-75호

【참고 법령】

유아교육법 [시행 2020. 11. 27.] [법률 제17311호, 2020. 5. 26., 타법개정]

지방문화원진흥법 [시행 2021. 1. 1.] [법률 제17417호, 2020. 6. 9., 일부개정]

【보도자료】

관계부처합동 보도자료(2019. 5. 23). 아동에 대한 국가 책임을 확대합니다.

교육부 보도자료(2017. 12. 27). 출발선 평등을 실현하기 위한 '유아교육 혁신방안' 발표.

교육부 보도자료(2019. 7. 18). 2019 개정 누리과정 확정·발표.

문화체육관광부 보도자료(2020. 2. 9). 포용과 혁신의 지역문화를 꽃피운다.

세종특별자치시교육청 기자회견자료(2021. 8. 10). 아이다움 생태놀이터 조성.

【참고 사이트】

강남문화원 홈페이지. http://www.sgnc.or.kr/sub/sub2_8.php (2021. 8. 30. 인출).

강릉오죽한옥마을 홈페이지, 체험프로그램, 전통놀이 체험. https://ojuk.gtdc.or.kr/public/dzdocument.php?xch=experience&xid=experience_traditionalgame (2021. 8. 31. 인출).

개실마을 홈페이지. https://www.gaesil.net (2021. 8. 27. 인출).

경기일보(2019. 05. 28). 제14회 영통 청명단오제 6월1일 개최… "지역주민간 소통의 장 열린다" http://www.sdlakepark2019.com/4d593d5c5eec4bdab377d94eb7ec7636 (2021. 8. 27. 인출).

경북일보(2017. 10. 19). 조선 500년과 함께한 '청송문화제' 성료. https://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=1007086 (2021. 8. 27. 인출).

경북일보(2019. 12. 05). 포항문화재단, 연오랑세오녀테마공원 신라마을 체험 프로그램 '인기' https://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=2023425 (2021. 8. 27. 인출).

경인일보(2019. 11. 22). 제23회 파주장단콩축제 개막… 22~24일 임진각 광장. http://www.kyeongin.com/main/view.php?key=20191122010007328 (2021. 8. 27. 인출).

공주문화원 홈페이지. http://www.cnkccf.or.kr/gongju.do (2021. 8. 30. 인출).

국립광주박물관 어린이박물관 홈페이지. https://gwangju.museum.go.kr/child/sub02_01.do (2021. 8. 30. 인출).

국립김해박물관, 어린이박물관. https://gimhae.museum.go.kr/kr/html/sub02/0204.html (2021. 8. 30. 인출).

국립민속박물관 어린이박물관 홈페이지. https://www.kidsnfm.go.kr/nfmkid/index.do (2021. 8. 31. 인출).

국립익산박물관, 행사. https://iksan.museum.go.kr/kor/html/sub03/0302.html?mode=V&mng_no=79 (2021. 8. 31. 인출).

국립청주박물관 어린이박물관, 전시. https://cheongju.museum.go.kr/child/contents.do?key=154 (2021. 8. 31. 인출).

군산문화원 홈페이지. http://gunsan.kccf.or.kr (2021. 8. 30. 인출).

김제문화원 홈페이지, http://gimje.kccf.or.kr/ (2021. 8. 30. 인출).

김천문화원 홈페이지. http://www.gcculture.or.kr/gculture/index.php (2021. 8. 30. 인출).

김포문화재단 홈페이지, 주요사업, 교육사업(2020 경기 유아문화예술교육 지원사업 "옛 이야기가 있는 한옥놀이터"). https://www.gcf.or.kr/main/?mc_code=1212 (2021. 8. 31. 인출).

낙동문화원 홈페이지. http://www.nakdong.or.kr (2021. 8. 30. 인출).

남산골 한옥마을 홈페이지, 전통체험 프로그램, 2021 남산골 전통체험. https://www.hanokmaeul.or.kr/ko/h/exp/2021-%EB%82%A8%EC%82%B0%EA%B3%A8-%EC%A0%84%ED%86%B5%EC%B2%B4%ED%97%98 (2021. 8. 31. 인출).

남원문화원 홈페이지. http://www.namwoncc.org (2021. 8. 30. 인출).

뉴스경북(2018. 02. 23). 청도군 '정월대보름 민속한마당행사' 3월2일 청도천 둔치에서 열린다. https://blog.naver.com/newsgb/221215280919 (2021. 8. 27. 인출).

뉴스메이커(2015. 01. 14). 남원시 "광한루원 전통놀이 체험장으로 놀러오세요" http://www.newsmaker.or.kr/news/articleView.html?idxno=8700 (2021. 8. 27. 인출).

당진문화원 홈페이지. http://www.cnkccf.or.kr/dangjin.do (2021. 8. 30. 인출).

대한민국 정책브리핑(2021. 8. 17). 전통놀이 즐길 문화공간 '우리놀이터' 고양·경주에 개관. https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148891699 (2021. 8. 19. 인출).

도봉문화원 홈페이지. http://www.dobong.or.kr/main/ (2021. 8. 30. 인출).

돈의문박물관마을 홈페이지, 전시 및 프로그램, 아해로 골목놀이. http://dmvillage.info/bbs/workshop.sub.php?ri_id=8 (2021. 9. 2. 인출).

동아일보(2021. 02. 18). “마을의 무사태평을…” 정월대보름 행사 풍성. https://www.donga.com/news/article/all/20160218/76510704/1 (2021. 8. 30. 인출).

디지털김천문화대전, 김촌민속예술관. http://gimcheon.grandculture.net/gimcheon/dir/GC03201270 (2021. 8. 30. 인출).

디지털당진문화대전, 당진합덕수리민속박물관. http://dangjin.grandculture.net/dangjin/toc/GC06401188 (2021. 8. 31. 인출).

디지털양주문화대전, 양주문화원. http://yangju.grandculture.net/yangju/toc/GC04301269 (2021. 8. 30. 인출).

디지털창원문화대전 홈페이지, 삼정자 전통놀이공원. http://changwon.grandculture.net/changwon/toc/GC02202118 (2021. 7. 13. 인출).

디지털창원문화대전, 만날제. http://changwon.grandculture.net/changwon/toc/GC02204232 (2021. 8. 27. 인출).

디지털창원문화대전, 창원 남산 상봉제. http://changwon.grandculture.net/changwon/toc/GC02201499 (2021. 8. 27. 인출).

디지털천안문화대전, 아우내 단오 축제. http://cheonan.grandculture.net/cheonan/toc/GC04502082 (2021. 8. 27. 인출).

디지털청송문화대전, 청송민속박물관. http://cheongsong.grandculture.net/cheongsong/toc/GC06801114 (2021. 8. 30. 인출).

롯데월드 민속박물관 홈페이지, 전통공예체험. https://adventure.lotteworld.com/museum/edu-program/craft/list.do (2021. 8. 31. 인출).

마산문화원 홈페이지. https://helllight6.cafe24.com/m/g5/bbs/board.php?bo_table=event (2021. 8. 30. 인출).

몽촌역사관 홈페이지, 교육프로그램 안내. http://baekjemuseum.seoul.go.kr/dreamvillage/contents.jsp?mpid=SDM0201000000 (2021. 8. 31. 인출).

문화체육관광부 블로그, 도란도란 문화놀이터. https://blog.naver.com/mcstkorea/222473142195 (2021. 8. 24. 인출).

미디어제주(2021. 2. 3). “놀이터가 시끄럽다고 없앤다면 어떻게 될까요” http://www.mediajeju.com/news/articleView.html?idxno=328748 (2021. 8. 2. 인출).

백제군사박물관 홈페이지, 체험시설. https://www.nonsan.go.kr/museum/html/sub03/0302.html (2021. 8. 31. 인출).

부산전통예술관, 전수교육. https://www.btac.co.kr/BoardExecute.do?pageid=BOARD00005 (2021. 8. 31. 인출).

부천문화원 홈페이지. http://bucheonculture.or.kr/ (2021. 8. 30. 인출).

북서울꿈의숲 홈페이지. http://parks.seoul.go.kr/template/sub/dreamforest.do (2021. 8. 27. 인출).

사상문화원 홈페이지. http://www.sasangculture.or.kr (2021. 8. 30. 인출).

삼척문화원 홈페이지. http://samcheok.kccf.or.kr/home/main/festival.php?menuinfo_code=festival (2021. 8. 30. 인출).

삼척시청 공식블로그(2021. 02. 15). 밤하늘 수놓은 달등, 삼척 정월대보름제 알아보기. https://blog.naver.com/samcheokcityhall/222244468995 (2021. 8. 27. 인출).

상동호수공원 홈페이지. http://www.sdlakepark2019.com (2021. 8. 27. 인출).

서울한옥포털. https://hanok.seoul.go.kr/front/index.do (2021. 8. 27. 인출).

속초시립박물관, 세시풍속 및 문화체험. https://www.sokchomuse.go.kr/main (2021. 8. 31. 인출).

수원문화재단 홈페이지, 수원전통문화관 프로그램. https://www.swcf.or.kr/?p=201 (2021. 7. 13. 인출).

순창문화원 홈페이지. http://scmw.or.kr/index.php (2021. 8. 30. 인출).

시흥시 홈페이지. https://www.siheung.go.kr/portal/contents.do?mId=0309050000 (2021. 9. 23. 인출).

아해박물관 홈페이지, 체험교육프로그램. http://www.ahaemuseum.org/bbs/board.php?bo_table=education1 (2021. 8. 31. 인출).

안동문화원 홈페이지. http://www.adcc.or.kr/ (2021. 8. 30. 인출).

안동민속박물관 홈페이지. https://www.andong.go.kr/fm/contents.do?mId=0505000000 (2021. 8. 31. 인출).

양주시 문화관광 홈페이지, 청암민속박물관. https://www.yangju.go.kr/tour/contents.do?key=845 (2021. 8. 31. 인출).

여수관광 공식 블로그(2014. 11. 09). 이순신과 여수, 그래서 가볼만 한 거북선 공원. https://blog.naver.com/goystour/220176034215 (2021. 8. 27. 인출).

여수시문화원 홈페이지. http://www.yeosuculture.or.kr (2021. 8. 30. 인출).

오산문화원 홈페이지. http://oscc.or.kr/page_sBvq04 (2021. 8. 30. 인출).

옥천신문(2021. 7. 16). "폭염·미세먼지 상관없이 맘껏 놀아요" 공공형 실내놀이터 조성한 시흥시. http://www.okinews.com/news/articleView.html?idxno=210848 (2021. 9. 3. 인출).

울산대곡박물관 홈페이지. https://www.ulsan.go.kr/s/dgmuseum/main.ulsan (2021. 8. 30. 인출).

울산동구문화원 홈페이지. http://www.udcc.or.kr/index.php (2021. 8. 30. 인출).

울산매일(2016. 06. 13). 중구청-중구문화원 '제9회 울산 동헌 단오맞이 한마당' "전통놀이 통해 우리문화 소중함 깨달아" http://www.iusm.co.kr/news/articleView.html?idxno=667137 (2021. 8. 27. 인출).

울산중구문화원 홈페이지. http://www.munhwa21.org/pages/main.php (2021. 8. 30. 인출).

울주문화원 홈페이지. http://www.ulju.or.kr/business/business01_1.html (2021. 8. 30. 인출).

울진문화원 홈페이지. http://www.ujcc.kr/contents/cultural_work3.asp (2021. 8. 30. 인출).

익산시 공식 블로그, 서동 농촌테마공원. https:// blog.naver.com/hiksanin/221646350977 (2021. 7. 13. 인출).

임재해(1999. 5). 건강한 놀이문화가 건강한 사람과 사회를 만든다. [ARKO] 문화예술. 한국문화예술위원회. https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE02653899 (2021. 3. 5. 인출).

제주민속자연사박물관 홈페이지, 교육행사. http://www.jeju.go.kr/museum/edu/schedule.htm (2021. 8. 30. 인출).

제주민속촌 홈페이지, 이용안내, 민속체험 안내. https://jejufolk.com/ pages.php?p=4_7_1_1 (2021. 8. 31. 인출).

중도일보(2021. 08. 17). 바람따라 구름따라 떠나는 타임머신 여행, 외암민속마을 http://www.joongdo.co.kr/web/view.php?key=20210824010004938 (2021. 8. 27. 인출).

진주어린이박물관 홈페이지, 어린이 프로그램. https://jcm.or.kr/jjcm/exhibition/special.php (2021. 8. 30. 인출).

충북일보(2018. 07. 29). 공무원도 잘 모르는 괴산농업역사박물관. https://www.inews365.com/news/article.html?no=546765 (2021. 8. 31. 인출).

충주문화원 홈페이지. http://www.cj-culture.org/bbs/board.php?bo_table=year&wr_id=12 (2021. 8. 30. 인출).

충청남도역사박물관, 현재 프로그램. http://museum.cihc.or.kr/museum/biz/biz_0201.do (2021. 8. 31. 인출).

한국민속촌 홈페이지, 체험마당, 민속놀이. https://www.koreanfolk.co.kr/ event/experience_folkgame.asp (2021. 8. 31. 인출).

한국문화예술교육진흥원 홈페이지, 유아 문화예술교육 지원. https://www.arte.or.kr/business/school/child/intro/index.do (2021. 5. 31. 인출).

한국일보(2021. 9. 28). "무궁화 꽃이 피었습니다" 해외서 '오징어게임' 속 한국 놀이 열풍. https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021092811210004834 (2021. 10. 2. 인출).

해남문화원 홈페이지. http://www.haenamculture.org (2021. 8. 30. 인출).

MS투데이(2020. 10. 31). 자연 속 테마공원 홍천 '수타사 농촌테마공원' https://www.mstoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=65623 (2021. 8. 27. 인출).

【전통놀이 수집 참고자료】

강원도 횡성군(2001). **횡성군지 하.** 횡성군.

경기도박물관(2000). **경기민속지(세시풍속, 놀이, 예술편).** 경기도박물관.

경기문화재단 북부문화사업단(2018). **경기북부 토박이들의 세시와 놀이.** 경기문화재단 북부문화사업단.

고양문화원(2014). **다함께 즐기는 우리 고양의 민속놀이.** 고양문화원.

관동대학교(2003). **평창군지 하.** 평창군.

광양시지편찬위원회(2005). **광양시지 3.** 광양시지편찬위원회.

광주민속박물관(2004). **남도의 민속놀이: 일과 놀이가 하나됨을 꿈꾸며.** 광주민속박물관.

광주직할시교육청(1991). **건전놀이모음: 생활놀이. 민속놀이.** 광주직할시교육청.

국립해양문화재연구소(2020). **위도.** 국립해양문화재연구소.

김광언(1982). **한국의 민속놀이.** 인하대학교 출판부.

김덕선(1969). **영남지방의 고유한 아동놀이에 대한 수집개발과 분석연구.** 대구교육대학교논문집, 5, 489-549.

김동필(1992). **정읍지방의 민속.** 정읍문화원.

논산문화원(1996). **논산지역의 민속놀이.** 논산문화원.

단국대학교 동양학연구소(2011). **일제강점기 울산 방어진 사람들의 삶과 문화.** 채륜.

대전서구문화원(1999). **도안마을의 숨결.** 서구문화총서. 대전서구문화원.

대전서구문화원(2006). **대전광역시 서구사 제2권.** 대전서구문화원.

동해문화원(2013). **두타산의 민속.** 동해문화원.

마산시사편찬위원회(2011). **마산시사 제2권 전통과 인문.** 마산시사편찬위원회.

목포문화원(1994). **마파지.** 목포문화원.

문경시(2002). **문경지 하.** 문경시.

문화공보부 문화재관리국(1969). **한국민속종합조사보고서. 전라남도편.** 문화공보부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1971). **한국민속종합조사보고서. 전라북도편.** 문화공보부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1972). **한국민속종합조사보고서. 경상남도편.** 문화공보부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1974a). **한국민속종합조사보고서. 경상북도편.** 문화공보부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1974b). **한국민속종합조사보고서. 제주도편.** 문화공보

부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1975). **한국민속종합조사보고서. 충청남도편.** 문화공보부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1976). **한국민속종합조사보고서. 충청북도편.** 문화공보부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1977). **한국민속종합조사보고서. 강원도편.** 문화공보부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1978). **한국민속종합조사보고서. 경기도편.** 문화공보부 문화재관리국.

문화공보부 문화재관리국(1979). **한국민속종합조사보고서. 서울편.** 문화공보부 문화재관리국.

보은군지편찬위원회(2016). **보은군지 5. 전통문화: 우리 것, 우리 지혜.** 보은군지편찬위원회.

부안군(2015). **부안군지 2권 부안사람들의 삶.** 부안군.

부평역사박물관(2016). **장수산 맑은내 마을, 부평 청천동.** 부평역사박물관.

사천시사편찬위원회(2003). **사천시사 하.** 사천시사편찬위원회.

서영대·이용범·허용호(2011). **인천의 전통놀이.** 인천문화재단.

서울특별시(1993). **서울민속대관 3. 세시풍속과 놀이편.** 서울특별시.

성남시사편찬위원회(2014). **성남시사 3. 전통의 향기-문화유산·민속·성씨·인물.** 성남시사편찬위원회.

스튜어트 컬린/윤광봉 역(2003). **한국의 놀이.** 열화당.

신안문화원(1989). **(내고향의 민속) 세시풍속지: 신안군 세시풍속 민속놀이편.** 신안문화원.

심우성(1996). **우리나라의 민속놀이.** 동문선.

우리전통놀이연구소·연기향토박물관(2012). **전통놀이의 뿌리를 찾아서. 세종시편 Ⅰ.** 성원.

울진문화원(2012a). **울진의 세시풍속과 놀이 Ⅰ.** 민속원.

울진문화원(2012b). **울진의 세시풍속과 놀이 Ⅱ.** 민속원.

울진문화원(2012c). **울진의 세시풍속과 놀이 Ⅲ.** 민속원.

의령문화원(1998). **전통민속놀이와 세시풍속.** 의령문화원.

의정부시사편찬위원회의(2014). **의정부시사 4. 의정부의 마을과 민족.** 의정부시·의정부문화원.

이리문화원(1989). **내고장 전통민속.** 이리문화원.

이문건/이상주 역(1997). **양아록.** 태학사.

인제군(2017). **인제군지 하.** 산책.

임동권·정형호·임장혁(2007). **청양의 전통오락과 놀이문화.** 청양문화원.

장수군청(2010). **장수군지.** 피앤.

장주근(1984). **한국의 세시풍속.** 형설출판사.

장흥문화원(1993). **유치면지.** 장흥문화원.

정형호·강정원·서종원·강성복·이상호·홍사열·김선태·이동아(2020). **전통놀이 현장조사 연구용역 결과보고서 Ⅱ-노인 기억 조사.** 한국전통문화전당·한국민속학회.

진성기(1975). **남국의 민속놀이.** 홍인문화사.

촌산지순/박전열 역(1992). **조선의 향토오락.** 집문당.

평택시문화원(1992). **향토사료집 제2집.** 평택시문화원.

한국향토문화전자대전[13], http://www.grandculture.net

합천군사편찬위원회(2013). **합천군사 제3권 문화예술과 인물.** 합천군사편찬위원회.

13) 한국향토문화전자대전에서 참고한 놀이는 「부록 5」 자료에 url 주소를 기재하였음.

Abstract

A Study on Ways to Disseminate Young Children's Play Culture Using Traditional Korean Games

Ja Yeun Koo, Eunyoung Kim, Eun Young Park

Dissemination of young children's play culture is only possible when all generations share the value and importance of play. In this study, we noted that traditional games are used as priming water to diversify play resources and as a medium for sharing the value and fun of play across generations. As the objective of this study, we collected and built the list of traditional games to provide fundamental data for future studies and to suggest ways to utilize traditional Korean games in local communities, early childhood education and childcare institutions, and homes for the near future policymaking.

In this study, young children's play culture refers to a culture developed by several young children playing with others, such as peers, families, and community members, and enjoying together. Traditional games refer to different playthings played between young children or older children over two generations and have the wisdom of our ancestors. Through the literature review and operation of the council, we collected and enlisted existing traditional Korean games. In addition, we conducted surveys, case studies, focus group interviews, took polls, and held play seminars and expert advisory meetings to obtain plans

for ways to utilize the data in the local community, early childhood education and childcare institutions, and homes.

As a result of collecting the traditional games by regions, we identified 145, 262, 165, 159, 43 different games from Seoul and Gyeonggi, Gangwon and Chungcheong, Gyeongsang, Jeolla, and Jeju, respectively. Many of these traditional games from various regions were similar nationwide due to the nature of the games enjoyed by children, and they mainly consisted of group and outdoor games. Furthermore, we investigated and assessed how traditional Korea games are being played, focusing on the local cultural infrastructure/facilities where people usually experience them. In the infrastructure, excluding a space designated for these games and rural theme parks, people tended to use them in one-time events and festivals around holidays. Also, the traditional games played in museums, folk villages, and hanok villages often used the traditional Korean playthings and reenacted these games according to the methods written in the literature.

We surveyed 528 directors of kindergartens and preschools to find out the current state of the usage of traditional games in early childhood education and childcare institutions. They mostly responded that hours spent playing traditional Korean games accounted for 1~10% of the total playtime per year in early childhood education and childcare institutions. As regards the time when children play the traditional games, many responded that it was during a special occasion like holidays and special seasons. They reported that they usually play these games in places like auditoriums and playrooms. They indicated utilizing traditional play-related books as references when then play the games. As for the difficulties of playing the games, they rated teachers' lack of experiencing these games the highest. Many reported implementing the games in connection with play in the Nuri Curriculum to be the most appropriate way to conduct them. They rated the need for an introduction to traditional Korean games and the provision of age-appropriate activity materials to the institutions as the foremost necessary supports in promoting the use of child traditional play

activities in the institutions.

According to the findings of a previous study of 350 mothers with young children, the use of traditional games in families was somewhat low. When comparing the mother's own childhood play experiences with those of her child, mothers perceived that their children currently have more diverse and more toys, but the rate of playing outside has decreased, and the number of friends they can play with has decreased.

This study summarized the current practice of traditional games in three realms: local communities, early childhood education and childcare institutions, and homes. By visiting local community facilities, the cases showing real practices of the games in the local community were collected. Among the winners of the public contest, the application cases of these games in early childhood education and childcare institutions were identified. Based on the content of in-depth interviews with mothers of young children, the cases of these games played at home were organized. Through case studies, it was found that the perceptions of traditional games need to be changed, and various opportunities to experience these games need to be given in the local community to improve their play experience.

The core tasks selected to meet the demands of practicing traditional games were as follows. At the community level, these tasks included (1) setting up a central office base, where information and human exchanges mainly occur (e.g., responsible for developing and supporting continuous Korean-traditional play content); (2) supporting training for teaching personnel who can integrate traditional play, traditional tunes, or children songs, and folk tales and apply them into regular curricula; (3) adopting the traditional play activities to community places like children's parks, apartment community facilities, and village communities, etc. At the level of early childhood education and childcare institutions, they involved (1) providing learning opportunities so that teachers encounter various traditional games; (2) introducing and distributing activity materials (e.g., booklets/tools) for young children. At the home level, they contained (1) introducing the traditional games

and their applications; (2) providing campaigns and promotion resources like media programs, short videos, SNS, etc. to increase parents' awareness about traditional Korean games; (3) supporting activities to link the institutions and homes, involving traditional games as a part of various parent education.

This study entitled its vision and goal of spreading young children's play culture through traditional Korean games as "Creating and Spreading Young Children's Play Culture that Harmonizes All through Sustainable Traditional Games in Everyday Life." As strategies to achieve the vision and goal, "improving awareness" and "accumulating and expanding play experiences" were proposed. To this end, it emphasized that more works are needed to advocate the idea that, through various means, these games may spread more widely. In this study, 37 categories of traditional games were selected and presented as good games which diversify the play method.

As a part of the action plan to promote the practice of traditional games in local communities, it proposes to set up an office base, which focuses on information and human exchanges in the community. Then, it recommends locating idle spaces and developing qualified personnel to create a young children's play culture, centering around the office base. As for the action plan in early childhood education and childcare institutions, it proposes to publish and distribute case materials (case study data) titled "Traditional Korean Games: Following One after Another." Also, it suggests providing training and services to empower teachers' play capabilities and provide environments for young children to enjoy these games. As for the action plan at homes, it suggests a survey on the play preferences of young children and parents in the present era, familiarization of traditional games using media, development and sharing of institutional-family linkage models, and finding its use in parent education.

Keyword: Young Children's Play Culture, Traditional Korean Games

부록

부록 1. 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용 관련 설문조사지

전통놀이 활용실태 조사

안녕하십니까?

육아정책연구소는 국무총리실 산하 경제인문사회연구회 소속 국가정책연구기관으로 우리나라 육아정책연구를 보다 체계적이며 종합적으로 수행하기 위해 설립되었습니다.

본 질문지는 「유아놀이문화 확산을 위한 전통놀이 활용방안 연구」 수행을 위해 진행되는 설문조사입니다. 여러 가지 업무로 바쁘시겠지만, 솔직하게 응답해 주시길 부탁드립니다. 조사내용은 통계법 제 33조 및 제 34조에 의하여 통계자료로만 이용됩니다. 감사합니다.

2021년 5월

소속기관 유형	유치원	① 국공립 ② 사립		
	어린이집	① 국공립 ② 사회복지법인/법인·단체 등 ③ 민간 ④ 직장 **※ 만 3~5세 유아 관련 설문이라 가정어린이집은 제외**		
소속기관 규모	① 50인 미만 ② 50~80인 미만 ③ 80~100인 미만 ④ 100인 이상			
소속기관 소재지	① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주 ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 세종 ⑨ 경기도 ⑩ 강원도 ⑪ 충청북도 ⑫ 충청남도 ⑬ 전라북도 ⑭ 전라남도 ⑮ 경상북도 ⑯ 경상남도 ⑰ 제주			
소속기관 소재지 규모	① 대도시(특별시, 광역시) ② 중소도시 ③ 읍면지역			
성별	① 남 ② 여		연령	만 _____ 세
경력	원장 경력 만 ____ 년 ____월 교육·보육 총 경력 만 ____ 년 ____월			

Ⅰ. 전통놀이 활용

본 연구에서 유아가 하는 전통놀이는 두 세대 이상 유아와 아동들 사이에서 행해지면서 전해진 우리 선조들의 지혜가 담긴 여러 가지 놀이를 의미합니다. 전통놀이는 전래놀이, 민속놀이로도 불립니다.

※ 최근 3년 기관 운영을 기준으로 응답해 주십시오.

문1. 귀 기관의 만 3~5세 유아학급/반의 **연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간이 차지하는 비중**은 어느 정도입니까? **[단수]**

① 전통놀이를 실시하지 않음 (☞ 문12)
② 1~10% ③ 11~20% ④ 21~30% ⑤ 31~40%
⑥ 41~50% ⑦ 51~60% ⑧ 61~70% ⑨ 71~80% ⑩ 81% 이상

문2. 귀 기관에서 전통놀이를 하는 유아 학급/반을 모두 선택해 주십시오. **[복수]**
(※ 혼합연령은 해당 연령에 모두 표시)
☐ ① 만 3세반 ☐ ② 만 4세반 ☐ ③ 만 5세반

문3. 귀 기관은 전통놀이를 주로 언제 하고 계십니까? [단수]
① 일과 운영 중 상시 또는 수시 활용
② 명절이나 절기 등 특별한 기간
③ 특성화 프로그램/특별활동에서 활용
④ 매월 정기적으로 전통놀이 활동 운영
⑤ 기타 ( )

문4. 귀 기관에서 다른 시기에 비해 **집중적으로 전통놀이를 하는 시기가 있다면** 언제입니까? **[단수]**
① 3~5월 ② 6~8월 ③ 9~11월(추석) ④ 12~2월(설명절)
⑤ 추석과 설명절 모두 집중적으로 실시 ⑥ 해당사항 없음

문5. 전통놀이를 주로 하는 장소는 어디입니까? **[단수]**
① 교실/보육실 ② 강당, 유희실 등 특별실 ③ 실외
④ 기타 ( )

문6. 귀 기관에서 전통놀이를 할 때 참고하시는 자료는 무엇입니까? 가장 많이 참고하시는 자료부터 1, 2순위를 응답해 주십시오. 1순위:_____ 2순위:_____ **[복수]**

☐ ① 이전 누리과정-교사지도서
☐ ② 개정 누리과정-놀이운영사례집
☐ ③ 전통놀이 관련 서적(그림책, 전문도서 등)
☐ ④ 유아교육 관련 잡지
☐ ⑤ 온라인 자료(블로그, SNS, YouTube 등)
☐ ⑥ 교사연수나 동료 교사로부터 배운 내용
☐ ⑦ 기타 ( )

문7. 귀 기관에서 유아에게 전통놀이 환경을 마련해 주는 방법은 무엇입니까? 주로 하시는 것부터 1, 2순위를 응답해 주십시오. 1순위:_____ 2순위:_____ **[복수]**

☐ ① 전통놀이 체험 시간을 정규 교육·보육 시간에 배정
☐ ② 전통놀이를 할 수 있는 별도의 공간(예: 전통놀이실, 전통놀이터 등) 마련
☐ ③ 놀이실에 전통놀이 교재교구 제공
☐ ④ 현장학습에서 전통놀이 체험 기회 제공
☐ ⑤ 연간행사로 온 가족이 참여하는 전통놀이 프로그램 실시
☐ ⑥ 가정과 연계하여 집에서 할 수 있는 전통놀이 지원
☐ ⑦ 기타 ( )

문8. 귀 기관에서 전통놀이를 할 때 **가장 어려운 점**은 무엇입니까? **[단수]**

① 교구 및 자료의 부족
② 유아의 흥미 부족
③ 교사의 전통놀이 경험 부족
④ 사전 준비에 대한 부담
⑤ 실시 장소의 제약
⑥ 기타 ( )

※ 귀 기관에서 수시로 하는 전통놀이와 집중 실시 기간에 하는 전통놀이를 적어주십시오. 해당 사항이 없을 경우, '없음'으로 적어주십시오.

문9. 귀 기관에서 **수시로** 하는 전통놀이를 적어주십시오(정기적으로 하는 전통놀이도 포함).

( )

문10. 귀 기관에서 **<u>집중 실시 기간에</u>** 하는 전통놀이를 적어주십시오.
( )

문11. 코로나19로 귀 기관의 전통놀이 실시 비중은 어떻게 달라졌습니까? **[단수]**
① 비중이 줄어듦
② 비중이 늘어남
③ 변화 없었음

Ⅱ. 전통놀이 활성화 방안

문12. 만 3~5세 유아학급/반의 **연간 전체 놀이시간 중 전통놀이 시간은 어느 정도 차지하는 것이 적절**하다고 생각하십니까? **[단수]**
① 전혀 할 필요 없음 (☞ 문14)
② 1~10% ③ 11~20% ④ 21~30% ⑤ 31~40%
⑥ 41~50% ⑦ 51~60% ⑧ 61~70% ⑨ 71~80% ⑩ 81% 이상

문13. 유아교육·보육기관에서 전통놀이가 **필요한 이유로 가장 중시하시는 것**은 무엇입니까? **[단수]**
① 신체활동이 많아 유아발달에 도움이 되기 때문에
② 또래와 함께 놀 수 있는 집단놀이 형태가 많아서
③ 우리 문화에 대한 정체성 형성 및 자부심 함양을 위해
④ 유아의 새로운 흥미 유발을 위해서
⑤ 기타 ( )

문14. 유아교육·보육기관에서 **전통놀이를 어떻게 활용하는 게 가장 적합**하다고 생각하십니까? **[단수]**
① 누리과정에서 놀이와 연계하여 실시
② 명절을 다루면서 실시
③ 사계절로 구분하여 절기에 맞게 실시
④ 연중행사로 계획하여 실시
⑤ 특성화 프로그램/특별활동에서 실시
⑥ 기타 ( )

문15. 유아의 전통놀이 활동을 증진하는 데 다음의 지원이 얼마나 필요하다고 생각하십니까? ※ 항목별로 **필요도를 5점 척도**로 표기해 주십시오. **[단수]**

구분	① 전혀 필요 없음	② 필요 없음	③ 보통	④ 필요함	⑤ 매우 필요함
1. 교구 및 자료 지원					
1) 기관과 가정에서 활용할 수 있는 전통놀이 온라인 콘텐츠 보급					
2) 유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급					
3) 전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 보급					
4) 가정에서 활용할 수 있는 놀이꾸러미 지원					
2. 교사 지원					
1) 교사연수 및 다양한 교육기회 강화					
2) 교사양성과정에서 전통놀이 내용을 다룸					
3) 기관에 전문 전통놀이 강사 파견 지원					
3. 환경 지원					
1) 전통놀이를 접할 수 있는 지역 단위의 상설체험공간 조성					
2) 기관이나 가족 참여가 가능한 전통놀이 활용 지역축제 개최					
3) 전통놀이 자료 및 지역별 전통놀이 관련 정보(장소, 행사 일정 등)가 있는 전통놀이 정보 플랫폼 제작 및 안내					

문16. 유아의 전통놀이를 증진하는 데 무엇이 가장 필요하다고 생각하십니까? **1, 2순위를 응답**해 주십시오. 1순위:_____ 2순위:_____ **[복수]**

☐ ① 기관과 가정에서 활용할 수 있는 전통놀이 온라인 콘텐츠 보급
☐ ② 유아의 연령을 고려한 전통놀이 소개 및 활동자료 보급
☐ ③ 전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 보급
☐ ④ 가정에서 활용할 수 있는 놀이꾸러미 지원
☐ ⑤ 교사연수 및 다양한 교육기회 강화
☐ ⑥ 교사양성과정에서 전통놀이 내용을 다룸
☐ ⑦ 기관에 전문 전통놀이 강사 파견 지원
☐ ⑧ 전통놀이를 접할 수 있는 지역 단위의 상설체험공간 조성
☐ ⑨ 기관이나 가족 참여가 가능한 전통놀이 활용 지역축제 개최
☐ ⑩ 전통놀이 자료 및 지역별 전통놀이 관련 정보(장소, 행사 일정 등)가 있는 전통놀이 정보 플랫폼 제작 및 안내
☐ ⑪ 기타 ( )

응답해 주셔서 감사합니다

부록 2. 사례조사지

전통놀이 활용 관련 사례조사(지역사회)

기관명	
담당부서	
지역	
지역 규모	□ ① 대도시(특별시, 광역시) □ ② 중소도시 □ ③ 읍면지역
면담자	직위/직급: ( )
	재직 기간: ( )년 ( )개월
	사업 담당 기간: ( )년 ( )개월

1. 사업 추진배경 및 운영체계

- 사업 배경 및 취지, 사업 목표
- 연혁 및 운영 체계

2. 사업내용(관련 사진자료 수집)

- 사업내용: 주요 사업 대상, 전통놀이 활용(운영)방식, 예산 등

3. 주요 성과 및 향후 계획

- 주요 성과 및 기대효과: 이용자/기관 수, 이용 만족도 등
- 사업 추진 시 어려움, 사업 내실화를 위한 개선사항
- 향후 계획

4. 지역 여건

- 지역 특성 및 사업 추진 시 고려사항
- 지역 특성에 따른 지자체와의 협력사항

5. 전통놀이의 의의 및 필요성

- 이 시대 유아에게 전통놀이가 갖는 의미, 전통놀이의 필요성

6. 유아놀이문화 확산을 위해 전통놀이를 활용할 경우 우선시해야 할 사항

- 전통놀이 활성화를 위한 지역사회 전략
- 유아의 일상에서 전통놀이를 활성화하는 방안

전통놀이 활용 관련 사례조사(가정)

지역			
소재지	□ ① 대도시(특별시, 광역시) □ ② 중소도시 □ ③ 읍면지역		
면담자	가족거주형태		□ ① 대가족 □ ② 핵가족
	면담자 연령		만 ( )세
	자녀 수		
	자녀 성별 및 연령		
	맞벌이 유무		□ ① 맞벌이 □ ② 아버지만 일함 □ ③ 어머니만 일함
	직업 형태	부	□ ① 정규직 □ ② 계약직 □ ③ 자영업 □ ④ 기타
		모	□ ① 정규직 □ ② 계약직 □ ③ 자영업 □ ④ 기타

1. 전통놀이 활용방식

- 가정에서 전통놀이를 언제, 어떻게 하고 있으신가요?
- 전통놀이를 하게 된 계기는 무엇입니까?

2. 전통놀이 경험

- 유아 자녀와 즐기는 전통놀이에는 어떤 것이 있을까요?
- 주로 하는 전통놀이를 소개해 주십시오.
  * 놀이 과정 질문: 전통놀이 내용 및 진행과정
- 유아 자녀와 어떤 방식으로 전통놀이를 하십니까?
- 주로 하는 전통놀이를 어떻게 알게 되셨나요?
- 전통놀이를 통한 유아 자녀의 경험(어떤 의미가 있을까요?)
- 전통놀이를 통한 부모의 경험(어떤 의미가 있을까요?)

3. 전통놀이의 의의 및 필요성

- 이 시대 유아에게 전통놀이가 갖는 의미
- 전통놀이의 필요성

4. 유아놀이문화 확산을 위해 전통놀이를 활용할 경우 우선시해야 할 사항

- 유아의 일상에서 전통놀이를 활성화하는 방안

부록 3. 전통놀이운영사례 공모전 관련 자료(안내문, 양식, 심사표)

전통놀이운영사례 공모전

육아정책연구소에서는 「유아놀이문화 확산을 위한 전통놀이 활용방안 연구」 수행의 일환으로 “전통놀이운영사례”를 공모합니다.

공모 주제

• 어린이집, 유치원에서 유아를 대상으로 실행한 전통놀이운영사례 공모

공모 자격

• 어린이집 및 유치원 유아반(학급) 담당교사 (개별 응모)

공모 기간

• 2021. 6. 23.(수) ~ 2021. 7. 24.(토) 18:00까지

접수 방법

• 전통놀이운영사례 양식(붙임)에 작성하여(5쪽 이내) 이메일 제출
(play2021@kicce.re.kr)

결과 발표

• 2021. 8. 5.(목) 예정, 개별 공지

시상 내역

구분	수상인원	시상내역
최우수상	1명	상장 및 상금(50만원)
우수상	2명	상장 및 상금(각 30만원)
장려상	3명	상장 및 상금(각 10만원)

* 상금은 제세공과금(4.4%) 원천징수 후 지급

문의

육아정책연구소

play2021@kicce.re.kr

유의사항

- 마감일자 이후에는 어떤 경우도 추가 접수를 받지 않으니, 기간을 반드시 준수해 주십시오.
- 기본정보를 기재하지 않은 경우 심사 대상에서 제외됩니다.
- 응모작품의 수준에 따라 시상내역이 조정될 수 있습니다.
- 공모 지침 위반, 공모 서류에 의도적인 허위사실 기재, 인터넷에서 발췌한 유사자료 제출 등 결격사유가 있는 작품은 심사대상에서 제외되며, 시상 이후에도 문제가 발견될 경우 입상이 취소되며 상금을 환수할 수 있습니다.

저작권 관련

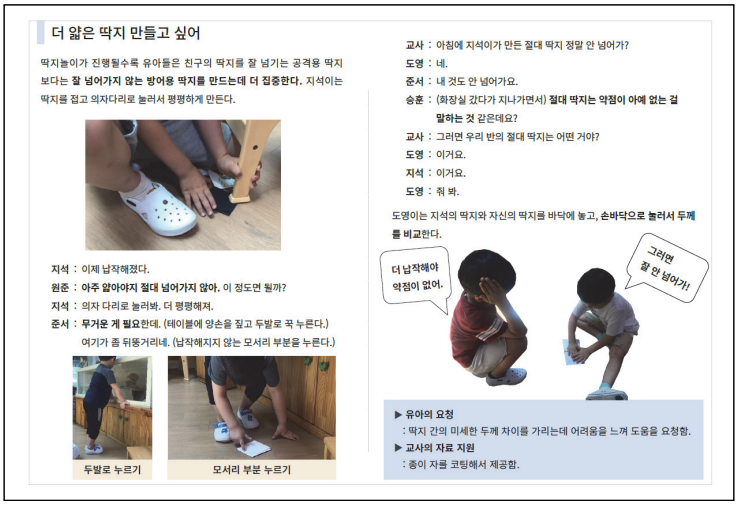
- 응모작품은 타 공모전 등에 출품되지 않은 순수 창작품이어야 하며, 표절 작품은 심사에서 제외됩니다.
- 본 공모전에 제출한 응모작품은 보고서 및 다양한 미디어 등에 소개되거나 활용될 수 있습니다.
- 본인이 응모한 작품이 수상작으로 선정된 경우 수상 작품의 지적재산권은 본인과 주최기관이 공동으로 소유하게 되며, 공공의 목적을 위한 요청이 있을 경우 지적재산권 일체의 이용 권한을 주최 및 주관기관에 위임함에 동의합니다.

(전통놀이운영사례 양식)

전통놀이운영사례 공모전

※ 5쪽 이내 분량으로 작성

<table>
<tr><td rowspan="11">기본정보</td><td colspan="4">응모자 정보</td></tr>
<tr><td>성명</td><td></td><td>연령</td><td>_____ 세</td></tr>
<tr><td>휴대전화</td><td></td><td>이메일</td><td></td></tr>
<tr><td>경력</td><td colspan="3">유아교육·보육 총 경력 만 _____ 년</td></tr>
<tr><td colspan="4">소속기관 정보</td></tr>
<tr><td>기관명</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>지역</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>지역규모</td><td colspan="3">☐ 대도시(특별시, 광역시) ☐ 중소도시 ☐ 읍면지역</td></tr>
<tr><td rowspan="2">기관 유형</td><td colspan="3">[유치원]
☐ 공립단설 ☐ 공립병설 ☐ 사립법인 ☐ 사립사인</td></tr>
<tr><td colspan="3">[어린이집]
☐ 국공립 ☐ 사회복지법인 ☐ 법인·단체 등
☐ 민간 ☐ 직장</td></tr>
<tr><td>담당 연령</td><td colspan="3">☐ 만 3세 ☐ 만 4세 ☐ 만 5세
☐ 혼합 연령( )</td></tr>
<tr><td>담당 유아수</td><td colspan="3">_____ 명</td></tr>
<tr><td>전통놀이
활용방식</td><td colspan="4">○ 연간 학급(반) 운영에서 어떤 전통놀이를 언제, 어떻게 하고 있는지 기술</td></tr>
<tr><td>전통놀이
사례명</td><td colspan="4">○ 유아들이 전통놀이를 하면서 말한 내용이나 전통놀이의 특성 또는 교사가 생각하는 전통놀이의 의미 등이 드러나도록 사례명 선정</td></tr>
<tr><td>놀이 연령</td><td colspan="4">○ 전통놀이를 한 유아 연령 제시</td></tr>
<tr><td>놀이 개요</td><td colspan="4">○ 전통놀이가 실제 행해진 시기/기간, 사례로 제시한 전통놀이를 하게 된 배경 등 기술</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>놀이 과정</td><td>○ 전통놀이 하는 놀이흐름(놀이 내용 및 진행과정) 서술
○ 놀이상황 관련 유아 또는 교사의 대화 제시
- 놀이진행 상황이 잘 드러나도록 구체적으로 작성
- 관련 사진 첨부
- 예시


자료: 교육부, 보건복지부(2020).「2019 개넝 누리과정」놀이운영사례집: 놀이, 유아가 세상을 만나고 살아가는 힘. p. 272.</td></tr>
<tr><td>전통놀이를 통한 유아의 경험</td><td>○ 전통놀이를 하면서 유아가 어떤 경험을 하게 되는지, 어떤 변화가 있는지 등을 기술</td></tr>
<tr><td>전통놀이를 통한 교사의 경험</td><td>○ 전통놀이를 하면서 교사가 어떤 경험을 하게 되는지, 어떤 변화가 있는지 등을 기술</td></tr>
<tr><td>향후 계획</td><td>○ 전통놀이 관련 향후 계획을 기술</td></tr>
</table>

(전통놀이운영사례 심사표)

2021년 전통놀이운영사례 심사표					
접수 번호	전통놀이 사례명	심사 위원	(인)		
항목	세부내용	점수			
		우수	보통	미흡	
개정 누리과정 취지 반영 정도 (25점)	□ 전통놀이운영사례가 개정 누리과정 취지를 반영하고 있는가?	(25~21)	(20~11)	(10~0)	
	- 유아 중심으로 실행한 놀이 사례인가? - 유아가 주도하는 놀이가 잘 드러나 있는가?				
적합성 (25점)	□ 전통놀이운영사례로 적합한 내용과 방법이 기술되었는가?	(25~21)	(20~11)	(10~0)	
	- (놀이 개요) 전통놀이를 하게 된 배경이 적합한가? - (놀이 과정) 놀이흐름(놀이 내용 및 진행과정)이 적합한가? - (놀이 과정) 놀이진행 상황이 구체적인가? - (놀이 과정) 관련 사진이 적합한가?				
효과성 (20점)	□ 전통놀이운영을 통해 유아와 교사에게 의미 있는 결과가 나타났는가?	(20~16)	(15~11)	(10~0)	
	- (전통놀이를 통한 유아의 경험) 전통놀이를 통한 유아의 경험이 잘 드러나게 기술되었는가? - (전통놀이를 통한 교사의 경험) 전통놀이를 통한 교사의 경험이 잘 드러나게 기술되었는가?				
지속 가능성 (15점)	□ 일회성 운영이 아니라 지속적으로 운영 가능한가?	(15~11)	(10~6)	(5~0)	
	- (향후 계획) 전통놀이 관련 향후 계획이 지속해서 운영 가능한 내용인가?				
활용 가능성 (15점)	□ 다른 기관에서도 활용 가능한가?	(15~11)	(10~6)	(5~0)	
	- 다양한 맥락에서 활용하기 수월한가? - 교사가 쉽게 이해하고 적용해 볼 수 있는가?				
종합 의견					
총점					

부록 4. 포커스 그룹 인터뷰 질문지 및 의견조사지

소속기관	
직위	
전공(연구) 분야	
성별	
연령	만 ( )세

포커스 그룹 인터뷰

1. 전통놀이에 대한 인식
- 전통놀이 관련 경험, 전통놀이운영 사례

2. 유아놀이문화를 확산에 전통놀이가 도움이 된다고 생각하시나요?
어떻게 도움이 될 수 있을까요?

3. 유아놀이문화 확산을 위해 전통놀이를 활용할 때 중시해야 할 것은 무엇일까요?
무엇을 염두에 두어야 할까요?

4. 지역사회에서 유아가 전통놀이를 즐기려면 어떤 지원이 필요할까요?

5. 유아교육·보육기관에서 유아가 전통놀이를 즐기려면 어떤 지원이 필요할까요?

6. 가정에서 유아가 전통놀이를 즐기려면 어떤 지원이 필요할까요?

7. 전통놀이의 대중화, 일상화를 위해서는 요즘 유아들의 기호에 맞게 현대화가 필요하다고 생각하십니까? 유아를 위한 전통놀이 현대화는 어떤 방식으로 이루어져야 할까요?

(의견조사지)

지역사회에서의 전통놀이 활용

※ 유아놀이문화 확산을 위한 지역사회에서의 전통놀이 활용 관련 추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위(시급성) 평가

〈중요도, 실현가능성, 우선순위 점수 기입〉
1) 중요도: 우선순위에 따라 과제별로 각각 '상, 중, 하'를 정해 주십시오.
2) 실현가능성: 과제별로 각각 '상, 중, 하'를 정해 주십시오.
3) 우선순위: 추진이 시급한 과제, 추진과제의 순위를 1위부터 7위까지 정해 주십시오.

번호	추진과제	중요도 (상, 중, 하)	실현가능성 (상, 중, 하)	우선순위 (1~7위 선정)
1	지역사회 내 정보 및 인적 교류의 중심이 되는 거점기관 구축(지속적인 전통놀이 콘텐츠 개발 및 지원)			
2	현재 진행 중인 정부 사업(예: 유아 문화예술교육 지원사업, 이야기할머니 사업 등)과의 연계 모색			
3	전통놀이-전통가락(전래동요)-전래동화를 종합하여 활용할 수 있는 교육인력 양성 지원			
4	전통놀이를 접할 수 있는 지역 단위의 상설체험 공간 조성			
5	지역사회 공간(어린이공원, 아파트 커뮤니티 시설, 마을 커뮤니티 등)에 전통놀이 활동 접목			
6	전통놀이 활용 지역축제/잔치 개최			
7	유아 관련 전통놀이 자료 및 지역별 전통놀이 관련 정보(장소, 행사 일정 등)가 있는 온라인 정보 플랫폼 제작 및 안내			
〈추가로 제안하고 싶은 과제나 기타 의견이 있으시면 적어 주십시오.〉				

유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용

※ 유아놀이문화 확산을 위한 유아교육·보육기관에서의 전통놀이 활용 관련 추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위(시급성) 평가

〈중요도, 실현가능성, 우선순위 점수 기입〉
1) 중요도: 우선순위에 따라 과제별로 각각 '상, 중, 하'를 정해 주십시오.
2) 실현가능성: 과제별로 각각 '상, 중, 하'를 정해 주십시오.
3) 우선순위: 추진이 시급한 과제, 추진과제의 순위를 1위부터 7위까지 정해 주십시오.

번호	추진과제	중요도	실현가능성	우선순위
		(상, 중, 하)	(상, 중, 하)	(1~7위 선정)
1	유아가 즐길 수 있는 전통놀이 소개 및 활동자료(책자/도구) 보급			
2	전통놀이를 활용한 통합적인 놀이실시 사례 수집 및 공유(i-누리 사이트 활용)			
3	교사의 전통놀이 체험 기회 강화 (전통놀이 관련 교사연수 및 다양한 교육기회 강화)			
4	전통놀이 관련 교사학습공동체 운영사업			
5	기관에 전문 전통놀이 강사 파견			
6	전통놀이운영 시범사업 (세시풍속, 전통놀이, 의례 등을 일상에서 실천하는 시범 유치원/어린이집을 지정하여 지원)			
7	세대 간 교류 활동으로 지역사회 자원(시니어클럽 등)과 연계			
〈추가로 제안하고 싶은 과제나 기타 의견이 있으시면 적어 주십시오.〉				

가정에서의 전통놀이 활용

※ 유아놀이문화 확산을 위한 가정에서의 전통놀이 활용 관련 추진과제의 중요도, 실현가능성, 우선순위(시급성) 평가

〈중요도, 실현가능성, 우선순위 점수 기입〉
1) 중요도: 우선순위에 따라 과제별로 각각 '상, 중, 하'를 정해 주십시오.
2) 실현가능성: 과제별로 각각 '상, 중, 하'를 정해 주십시오.
3) 우선순위: 추진이 시급한 과제, 추진과제의 순위를 1위부터 7위까지 정해 주십시오.

번호	추진과제	중요도	실현가능성	우선순위
		(상, 중, 하)	(상, 중, 하)	(1~7위 선정)
1	전통놀이 꾸러미(전통놀이키트) 지원			
2	전통놀이 인식 제고를 위한 캠페인 등 홍보 활동(짧은 동영상, SNS 등 활용)			
3	유아 대상 미디어 프로그램에서 전통놀이 소개 및 활용			
4	유아부모 대상 전통놀이 소모임 활성화			
5	다양한 부모교육 활동에 전통놀이 포함 (부모 대상 전통놀이 교육)			
6	기관(유아교육·보육기관, 육아종합지원센터, 유아교육진흥원)-가정 연계 활동 지원			
7	찾아가는 가족 참여 문화프로그램(지역 도서관, 지역 커뮤니티 센터 활용 등) 및 공모전 활성화			
〈추가로 제안하고 싶은 과제나 기타 의견이 있으시면 적어 주십시오.〉				

부록 5. 전통놀이 목록

〈부록 표 5-1〉 전통놀이 목록

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
1	1.2.3.4	일상	혼성	집단	실외	망(돌)	땅바닥에 그림을 그려놓고 숫자를 매겨놓는다. 때로는 숫자를 써놓지 않아도 된다. 놀이할 순번을 정한다. 참가하는 아이들은 자기에게 맞는 망(돌)을 준비한다. 놀이 순번에 따라 자기 순서가 된 놀이꾼은 처음 1번 칸에 자기 망을 던져놓고 양발이나 깽깽이로 해서 돌아온다. 이렇게 해서 2번에서부터 8번까지 각 칸의 번호 순서대로 망을 던져놓고 이동해서 망을 잡아 온다.	서울·경기권	경기도박물관 (2000: 366)
2	8자놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	바닥에 8자 모양을 그린 다음 공격과 수비를 나눠 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권	논산문화원 (1996: 229), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3567), 의령문화원 (1998: 112)
3	가락지찾기	정월	여아	집단	실외	반지	여자 어린이 7, 8명이 둥그렇게 둘러앉아서 가위바위보를 한다. 진 사람이 고양이가 되어 원의 가운데에 앉는다. 원을 이루고 있는 사람은 양다리를 벋고 다리 밑으로 양손으로 넣어 반지 하나를 옆으로 돌리다가 숨긴다. 가운데 있던 고양이는 우는 소리를 내면서 그 반지를 숨기고 있는 사람을 알아맞힌다. 만약 알아맞히면 그때 반지를 숨기고 있던 사람이 고양이가 된다.	서울·경기권	촌산지순/ 박전열 역 (1992: 69)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
4	가로막기	일상	혼성	집단	실외	없음	두 편으로 나눠 가로막고 상대편이 자기의 진영으로 통과하지 못하도록 하는 놀이다.	서울·경기권 전라권	정형호 외 (2020:76), 광양시지편찬위원회 (2005: 574)
5	가마놀이	일상	남아	집단	실외	가마	가마를 가지고 편을 나눠 서로 싸우는 놀이로 여러 명의 아이가 참여하여 길놀이를 비롯해 싸움 등을 벌이며 즐겁게 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 제주도	문화공보부 문화재관리국 (1978: 436)/ (1975: 682), 장주근 (1984: 284), 진성기 (1975: 11)
6	가마말타기	정월	남아	집단	실외	없음	실내에서 등에 사람을 태우고 손발로 기어 다니며 노는 놀이다.	강원·충청권	촌산지순/ 박전열 역 (1992: 141)
7	가마타기, 가마싸움	일상	남아	집단	실외	없음	손으로 가마를 만들어 거기에 다른 사람을 태워 노는 놀이다.	서울·경기권 경상권 전라권	정형호 외 (2020: 555), 울진문화원 (2012a: 238), 심우성 (1996: 204), 한국향토문화 전자대전-전북[1)]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
8	가위바위보, 구리구리 가위바위보	일상	혼성	상대	실외	없음	노래에 맞춰 가위바위보를 해서 승부를 가르는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 제주도	정형호 외 (2020: 431), 논산문화원 (1996: 119), 촌산지순/ 박전열 역 (1992: 239)
9	가위바위보하나 빼기	일상	혼성	상대	실외	없음	두 손으로 가위바위보를 내고 하나를 빼서 승부를 겨루는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 202)
10	가위생놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	공격과 수비팀으로 나눈 다음 칸을 여러 개 그리고 수비팀은 안에 들어가 수비하고 공격하는 사람은 그것을 피하여 맨 마지막 칸을 밟고 돌아오는 놀이다.	강원·충청권	우리전통놀이연구소 ·연기향토박물관 (2012: 296)
11	가재질놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	10명 정도가 조를 구성하여 먼저 가위바위보를 하여 술래를 정한다. 여럿이 술래의 양다리와 양팔을 잡고 노래에 맞추어 앞뒤로 흔들다가 노래가 끝나면 술래를 내려놓고 50m 전방에 있는 목표지점까지 달려간다. 이어 되돌아서서 술래의 집을 거쳐 처음 거리(가래질터)까지 되돌아오는데 술래는 돌아오는 사람을 맞히거나 잡는다. 잡힌 사람이 술래가 된다.	전라권	광주직할시교육청 (1991: 143)
12	가투놀이	일상	혼성	상대, 집단	실내	카드	카드에 시조를 써놓고 그것을 뽑아 가며 잘 외우는가를 겨루는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 542)
13	가패(歌牌)	일상	혼성	상대, 집단	실내	종이	고시조를 적은 두꺼운 종이로 만든 딱지를 60매 가량을 준비한다. 딱지를 두 벌로 나누어 한 벌은 좌중에 펼쳐놓아 집어내는 딱지로 하고, 한 벌은 한 사람이 들고 유창하게 읊는다. 다른 사람들은 지금 읊은 시조가 적힌 딱지를 펼쳐진 딱지 가운데서 재빨리 찾아 집어내는 놀이다.	경상권	촌산지순/박전열 역 (1992: 277)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
14	각시놀이, 각시풀놀이, 풀각시놀이, 풀놀이, 곤각시만들기, 풀능개각시	봄, 여름	여아	개인, 상대	실외	풀잎	다양한 풀잎이나 줄기를 이용하여 각시인형을 만들고, 헝겊조각 등으로 옷을 입혀 혼례놀이를 하는 등 만든 인형을 가지고 논다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	촌산지순/박전열 역 (1992: 66), 의정부시사편찬위원회 (2014: 292), 강원도 횡성군 (2001:1349), 문화공보부 문화재관리국 (1976: 536), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3561), 김동필 (1992: 241), 진성기 (1975: 16)
15	갈퀴치기	가을, 겨울	남아	개인, 상대	실외	낙엽, 갈퀴	가을이나 초겨울, 낙엽을 긁으러 산에 갔을 때, 갈퀴를 땅바닥에 던져서 낙엽이 젖혀진 횟수의 많고 적음에 따라서 승패를 정한다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	문화공보부 문화재관리국 (1978: 440), 임동권·정형호·임장혁 (2007: 277-278), 한국향토문화 전자대전-전남[2]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
16	감자싹놀이	일상	혼성	상대, 집단	실외	없음	“감자가 싹이 나서”라는 노래를 부르며 노래 끝에 가위바위보를 하여 진 사람은 손바닥을 바닥에 놓으며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 172)
17	강강술래, 매지 따는 놀이	일상	여아	집단	실외	없음	서로 손을 잡고 발을 구르며 뛰면서 노는 놀이다.	강원·충청권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 123), 문화공보부 문화재관리국 (1976: 542)
18	강치기	일상	혼성	상대, 집단	실외	비석	비석치기와 유사한 것으로 마당에 선을 긋고 3m 정도 떨어진 앞에 돌을 세워놓고 선에 서서 돌을 던져 넘어뜨리는 놀이다.	전라권	광양시지편찬 위원회 (2005: 575)
19	개구리잡기	일상	남아	개인, 집단	실외	개구리	개울에서 개구리를 잡아서 놀다가 풀어주던 놀이다.	서울·경기권 경상권	부평역사박물관 (2016: 239), 울진문화원 (2012b: 222)
20	개똥불놀이	일상	혼성	개인, 상대	실외	반딧불, 주머니	주머니나 병 안에 반딧불을 잡아넣고 그 빛을 즐기는 놀이다.	전라권	신안문화원 (1989: 85)
21	거머리놀이	일상	혼성	개인, 상대	실외	철봉	철봉에 매달린 아이를 술래가 떼어내는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 174)
22	거북놀이	정월	남아	집단	실외	짚	짚으로 만든 거북 모양을 뒤집어쓴 사람과 그 거북을 끄는 사람이 각 집을 방문한다. 방문한 집에 들어가서는 여러 가지 재미있는 놀이를 한다. 그러다가 거북이 주저앉아 움직이지 않으면, 집주인이 그 까닭을 묻는다. 배가 고픈데 떡을 먹고 싶다고 하면, 주인은 떡과 음식을 내어 대접한다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-충남[3]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
23	거북이놀이	추석	남아	집단	실내외	없음	토끼와 거북이 이야기를 소재로 연극 놀이를 한다. 삼삼오오 모여 각자의 역할을 맡아 연기를 하며 노는 것이다. 승패는 겨루지 않는다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 162)
24	거울 보고 뒤로 던져 넣기	일상	혼성	개인, 상대	실내외	거울, 상자, 오자미, 구슬 등	거울을 보고 뒤에 놓인 상자에 오자미나 구슬 등을 넣는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 164)
25	게줄당기기	정월	혼성	집단	실외	줄	줄을 만들어 게 모양으로 굽힌 다음 줄을 머리에 걸고 게처럼 서로 다른 방향으로 가며 줄을 당기는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 523)
26	계단오르내리기	일상	혼성	상대	실외	없음	누가 계단을 빨리 오르고 내리는가를 겨루는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 154)
27	고개넘기놀이	정월	혼성	집단	실외	없음	일렬로 엎드려 맨 마지막 사람이 다른 사람의 등을 밟고 넘는 놀이다. 밟고 넘을 때는 " 이 고개는 어딘가", "이 고개는 어딘가", "이 고개는 경상도의 뛰어난 고개다"라는 식의 문답체 동요를 밟는 사람과 밟히는 사람이 번갈아 부른다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 128)
28	고누, 고누두기, 고니, 꼰자	여름	혼성	상대	실외	고누판, 말	땅바닥이나 널빤지에 여러 가지 모양의 판을 그리고 돌멩이나 나뭇가지로 말을 써서, 일정한 규칙을 정하여 상대편의 말을 따내거나 상대편 집으로 먼저 들어가는 편이 이기는 놀이다. 주로 여름철에 그늘에 앉아 쉬는 틈을 타서 즐기는 놀이로 장기나 바둑의 원시형이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	서영대 외 (2011: 71), 강원도 횡성군 (2001: 1363), 김덕선 (1969: 521), 장흥문화원 (1993: 300), 김광언 (1982: 75-81), 한국향토문화 전자대전-제주[4]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
29	고랑에서 배경주	여름	남아	개인, 상대	실외	배	배를 만들어 고랑에서 경주를 하며 노는 놀이다.	전라권	국립해양 문화재연구소 (2020: 423)
30	고리잡기 (풀묻기)	일상	혼성	집단	실외	풀	풀로 고리를 만들고 흙 속에 숨겨 그것을 짚게 하는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 184)
31	고리찾기 (소코꿰기)	일상	혼성	집단	실외	고리	고리를 만들어 숨긴 다음 그것을 찾으며 노는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 537)
32	고무줄 총놀이	일상	남아	개인, 집단	실외	고무줄, 나무, 돌	고무줄로 총을 만들어 노는 놀이다.	전라권	신안문화원 (1989: 85)
33	고무줄놀이	일상	여아	집단	실외	고무줄	2명이 양쪽에서 고무줄을 잡고 서있고, 발목 높이부터 시작해서 점차 높이를 높여가며 고무줄을 뛰어넘으며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	성남시사편찬위원회(2014: 319), 관동대학교 (2003: 690), 단국대학교 동양학연구소 (2011: 207), 광주민속박물관 (2004: 46), 한국향토문화 전자대전-제주[5]
34	고사리따기	가을	여아	집단	실외	없음	여러 사람이 서로 손을 잡고 둥그렇게 둘러앉는다. 맨 마지막 사람부터 고사리 캐기 문답을 한 뒤, 잡았던 손 사이로 빠져나와 원 바깥을 돈다. 전체를 다 돌고 나면 모두가 "영차, 영차"라고 외치면서 춤춘다.	서울·경기권 경상권	촌산지순/박전열 역 (1992: 61), 김덕선 (1969: 528)
35	고생박기	여름	남아	상대	실외	없음	유도와 비슷한 힘겨루기 놀이다. 다치는 것을 대비해서 부드러운 두엄 위나 짚 누리 위에서 한다. 특별한 방식은 없고 다만 상대를 바닥에 넘어뜨리면 이기는 놀이다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 255-256)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
36	고을이름부르기	일상	남아	상대, 집단	실내	책	갑·을 두 편으로 나누어 책 속에서 어떤 글자를 뽑아서 이 글자가 붙는 고을 이름을 부른다. 예를 들면, '영(永)'자라 하면 영동군, 영천군, 영흥군 등을 각 편이 서로 교대로 제창하고, 하나의 군명(郡名)을 1점으로 계산하여 승패를 정한다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 96)
37	고추 먹고 맴맴	일상	혼성	집단	실내외	없음	허리를 숙이고 오른손 엄지와 검지로 코를 쥐고, 오른손 팔과 가슴 사이로 왼손을 내밀어 마치 코끼리처럼 돌며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 137)
38	골뱅이놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	땅 위에 나선형의 선을 그리고 두 편으로 나눈다. 한편은 나선형의 입구 쪽을, 한편은 나선형의 꼬리 쪽을 진지로 정한다. 각 편에서 한 사람씩 출발하여 달리다가 서로 만나는 곳에서 가위바위보를 하고 진 사람을 자기 진지로 끌어다 둔다. 다른 사람이 다시 나가서 이 방법을 되풀이하는데, 남의 진지에 들어가게 되면 그 자리에서 가위바위보를 하여 이긴 편이 승자가 된다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 376)
39	공기놀이, 공기받기	일상	여아	상대	실내외	공기	공기를 가지고 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	서영대 외 (2011: 35), 문화공보부 문화재관리국 (1976: 538-539), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3565), 광양시지편찬 위원회 (2005: 579), 한국향토문화 전자대전-제주[6]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
40	공놀이	봄	남아	집단	실외	공, 막대기	공을 가지고 노는 놀이다.	서울·경기권	경기문화재단 북부문화사업단 (2018: 330)
41	공숨기기	일상	혼성	집단	실내	공	이불 속에서 공을 돌리면서 술래가 공을 찾게 하는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012a: 217)
42	공차기	봄	남아	집단	실외	돼지오줌통	돼지 오줌통에 바람을 넣어서 공을 만들어 발로 차는 놀이로 축구와 유사하다.	서울·경기권	경기도박물관 (2000: 424)
43	공치기	일상	혼성	집단	실외	공, 막대기	양쪽에 선을 그어놓고 공을 지게 작대기로 쳐서 선 안에 골을 들어가게끔 하는 방식이다.	강원·충청권 전라권	임동권 외 (2007: 205-216), 장수군청 (2010: 261)
44	구루마타기	일상	남아	집단	실외	구루마	구루마를 만들어 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 180)
45	구슬치기, 구슬놀이	봄	남아	상대	실외	구슬	구슬을 가지고 구멍에 넣거나 맞추며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	부평역사박물관 (2016: 240), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 133), 의령문화원 (1998: 70), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 500)
46	국기놀이	일상	혼성	상대, 집단	실외	깃발	가위바위보를 해서 이길 때마다 한 획씩 그려서, 먼저 국기를 완성시킨 사람이 이긴다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 110)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
47	군사놀이	일상	남아	집단	실외	없음	여러 어린이가 먼저 손에 손을 잡아 원을 만들고, 다음과 같은 문답가를 주거니 받거니 한다. 노래가 끝나자마자, 그중의 두 사람이 마주 잡은 손을 높이 올려 문을 만들면 한 줄로 늘어서 있던 나머지 사람들은 몸을 구부려 문을 빠져나간다.	서울·경기권 강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 84), 강원도 횡성군 (2001: 1351)
48	굴렁쇠굴리기	일상	남아	개인, 상대	실외	굴렁쇠	굴렁쇠를 굴리며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	정형호 외 (2020: 501), 강원도 횡성군 (2001: 1365), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3558), 광주직할시교육청 (1991: 150)
49	귀신달구기	정월	여아	집단	실외	없음	키 순서대로 일렬로 선다. 줄에 끼지 못한 술래는 줄의 앞뒤 사람을 붙잡으려고 하고, 줄의 선두에 선 사람은 이를 피하여 못 잡도록 막는 놀이다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 230)
50	그네뛰기, 그네타기, 굴메타기	단오, 추석	여아	개인, 상대	실외	나무, 그네	높은 나뭇가지에 그네를 매달아 놓고 그네를 타며 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권 전라권 제주도	한국향토문화 전자대전-강원도[7] 이문건/이상주 역 (1997: 111), 한국향토문화 전자대전-전북[8] 한국향토문화 전자대전-제주[9]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
51	그림자놀이	일상	혼성	개인, 집단	실내	없음	불빛 앞에 손을 펴거나 오므려서 여러 가지 모양을 만들며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	문화공보부 문화재관리국 (1978: 436-437), 문화공보부 문화재관리국 (1975: 684-685), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3564), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 501-502)
52	그림자밟기	일상	혼성	개인, 집단	실외	없음	술래가 된 사람이 다른 사람의 그림자를 밟는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	평택시문화원 (1992: 20), 임동권 외 (2007: 246), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3567), 광주직할시교육청 (1991: 153)
53	글자맞추기	일상	혼성	집단	실내외	없음	한 아이가 한 단어를 대면 나머지 아이들은 단어의 첫 글자로 시작되는 단어를 이어 대는 놀이다.	서울·경기권	한국향토문화 전자대전-경기[10]
54	기름짜기	겨울	남아	상대, 집단	실외	담벼락	담벼락에 나란히 앉아서 서로 힘으로 밀어내며 좋은 자리를 차지하며 노는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 125)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
55	기마전	일상	혼성	집단	실외	모자	팀을 나눠 기마를 만들어 상대방의 모자 등을 뺏는 놀이다.	강원·충청권 경상권	인제군 (2017: 98), 울진문화원 (2012c: 193)
56	기뺏기	일상	남아	집단	실외	없음	갑·을 두 편으로 나뉘어 대진한다. 진지에는 깃발을 세워 놓고, 공격하여 먼저 적의 깃발을 뺏는 편이 이긴다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 130)
57	기와밟기	정월	여아	집단	실외	없음	여러 사람이 한 줄로 늘어서서, 허리를 구부린 채 앞사람의 허리띠를 뒤에서 잡아 긴 행렬이 되도록 이어나간다. 행렬의 맨 끝 사람부터 한 사람씩 노래를 부르면서 순서대로 그 늘어선 사람들의 등 위를 걸어 앞으로 나아가면 허리를 구부리고 있는 사람도 그 노래에 화답하는 노래를 부른다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 58), 논산문화원 (1996: 132), 김덕선 (1969: 545), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 502)
58	기차놀이	일상	혼성	집단	실외	새끼줄	새끼줄 등을 이용하여 그 안에 들어가 여러 사람이 일렬로 서서 기차를 만들어 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 185)
59	길싸움 놀이	일상	남아	집단	실외	없음	나무를 하러 가서 좁은 길을 차지하기 위해 서로 밀치며 노는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 310)
60	깃발꽂기	일상	혼성	집단	실외	깃발	상대편의 깃발을 뽑아 자기 팀의 진영에 꽂으면 이기는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012c: 194)
61	까마중놀이	봄, 여름	혼성	개인	실내외	짚, 열매	까마중(때꽈리) 열매를 따서 보릿짚이나 밀짚 대롱 위에 놓고 부는 놀이다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-충북[11]
62	깔 따먹기	일상	혼성	상대, 집단	실외	모래, 나무	골을 베다가 가락지를 만들어서 모래를 쌓아 놓고 그 속에 집어넣어 나뭇가지를 이용하여 꺼내는 놀이다.	전라권	정형호 외 (2020: 693)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
63	깡통차기, 양철통차기	일상	남아	집단	실외	깡통	깡통을 중간에 두고 술래가 지키면서 다른 아이들을 찾는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	성남시사편찬위원회 (2014: 321), 의령문화원 (1998: 66), 단국대학교 동양학연구소 (2011: 209), 김동필 (1992: 274)
64	깨감좇기	일상	혼성	집단	실외	없음	깨감은 발뒤꿈치를 들어올리는 '깨금발'의 진도 방언으로, '깨감좇기'는 한쪽 발을 들고서 상대편보다 먼저 목표물을 돌아오는 놀이다. 술래꾼들을 두 패로 나누어 목표물을 정해놓고 양편에서 한 사람씩 한 쪽 발을 들고 출발하여 목표물을 돌아온다. 모든 팀원이 먼저 목표물을 돌아오는 편이 이기는 놀이다.	전라권	한국향토문화 전자대전-전남[12]
65	껌종이딱지, 종이딱지	일상	남아	상대	실내외	껌 종이	껌 종이를 가지고 딱지로 삼아 노는 놀이다.	서울·경기권 전라권	정형호 외 (2020: 585), 국립해양 문화재연구소 (2020: 417)
66	꼬리달기놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	낙엽송 가지를 꺾어 겉껍질을 벗겨서 그것을 허리띠에 고정시켜 꼬리처럼 달고 다니는 놀이다.	강원·충청권	강원도 횡성군 (2001: 1355)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
67	꼬리따기놀이, 꼬리따기, 꼬리잡기, 산찌띠기, 족제비놀이, 줄다래기	일상	여아	집단	실외	없음	두 팀으로 나눠 앞사람의 허리를 잡은 다음 맨 앞사람이 상대편의 맨 끝에 있는 아이를 잡는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	한국향토문화 전자대전-인천[13] 논산문화원 (1996: 173), 합천군사편찬위원회 (2013: 293), 국립해양 문화재연구소 (2020: 426), 진성기 (1975: 89)
68	꽃놀이	봄	혼성	개인, 집단	실외	꽃	진달래를 꺾어 꽃방망이를 만들어 노는 놀이다.	경상권	문화공보부 문화재관리국 (1972: 798)
69	꽃단지놀이	일상	혼성	집단	실외	꽃	큰 원 안에 작은 원을 두개 그리고 공격하는 사람을 수비가 나가지 못하도록 막으며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 222)
70	꽃단차기, 꽃단치기	일상	혼성	집단	실외	꽃	풀이나 나무로 꽃단을 만들어 선 위에 세워놓고 그것을 발로 차서 멀리 보내며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 165)
71	꽃반[花盤]	봄	여아	개인	실외	꽃	꽃을 가지고 노는 놀이다.	제주도	문화공보부 문화재관리국 (1974b: 355)
72	꽃술싸움, 꽃씨름 놀이, 꽃싸움	일상	혼성	상대	실외	꽃	꽃의 수술을 가지고 누구의 수술이 단단한가를 겨루는 놀이다.	강원·충청권 경상권 전라권	강원도 횡성군 (2001: 1364), 울진문화원 (2012a: 120), 신안문화원 (1989: 85)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
73	꽃찾기	일상	혼성	상대, 집단	실외	없음	마당에서 쉽게 할 수 있는 놀이로, 두 편으로 나누어 노래를 부르고 가위바위보를 해서 진 사람이 이긴 사람이 서 있는 편으로 가서 붙는 놀이다.	경상권	사천시사 편찬위원회 (2003: 3567)
74	꽈리불기	일상	혼성	개인, 상대	실외	나뭇잎	꽈리를 입에 넣고 딱딱 소리를 내며 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권 전라권	강원도 횡성군 (2001: 1354), 합천군사편찬위원회 (2013: 292), 신안문화원 (1989: 88)
75	광살이	일상	혼성	집단	실외	없음	바닥에 네모 칸 여러 개를 그리고 공수로 나눠 맨 마지막 칸을 밟고 돌아오면 이기는 놀이다.	전라권	김동필 (1992: 235)
76	꿩사냥, 꿩몰이	겨울	남아	집단	실외	없음	꿩을 잡으며 노는 놀이다.	강원·충청권 전라권	논산문화원 (1996: 167), 국립해양 문화재연구소 (2020: 432)
77	나무치기, 나무못치기	일상	남아	상대	실외	나무	나무를 뾰족하게 다듬어 던져 꽂히게 하며 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권 전라권	논산문화원 (1996: 180), 김덕선 (1969: 517), 국립해양 문화재연구소 (2020: 427)
78	나무이름대기	일상	혼성	집단	실내외	없음	동무들끼리 문답형식으로 빠르게 나무 이름을 주고받으며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 129)
79	나무타기	일상	남아	상대	실외	나무	나무를 올라타며 즐기는 놀이로 누가 잘 올라가고 내려오는가를 겨루는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012c: 194)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
80	나뭇잎 따기	일상	혼성	상대	실외	나뭇잎	아카시아 나뭇잎을 따서 가위바위보를 하여 누구의 잎을 먼저 다 따게 하는가를 겨루는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 556)
81	나이먹기	일상	혼성	집단	실내외	없음	처음에는 모두 영 살로 시작하다가 상대팀을 잡으면 나이를 서서히 먹어 가는 놀이다.	강원·충청권 전라권	논산문화원 (1996: 234), 김동필(1992: 251)
82	남대문놀이, 대문놀이	일상	여아	집단	실외	없음	두 아이가 남대문이 되어 두 손을 마주 잡고 번쩍 들어 아치를 만들고, 다른 아이들은 그 문을 통과하면서 노래를 부르며 노는 놀이다.	경상권 전라권	김덕선 (1969: 531), 목포문화원 (1994: 49)
83	남승도놀이	정월	혼성	상대, 집단	실내외	승람도 (놀이판), 주사위	중국의 고적, 명승지를 기록한 남승도(覽勝圖)를 펼쳐 놓고 나무 막대기로 만든 다섯 면의 주사위[棒]를 던져서 각 명승지를 빨리 돌기를 겨룬다. 출발에 앞서 주사위 눈이 1이 나온 사람은 미인, 2는 어부, 3은 중, 4는 신선, 5는 식객이라고 정한 후 여행길을 나서도록 한다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 90)
84	낫치기, 낫꽂기	여름	남아	상대	실외	낫	풀을 베거나 산에서 나무를 하다가 잠시 쉬면서 낫을 던지며 노는 놀이로 낫이 잘 박히는가를 겨루는 놀이다.	서울·경기권 경상권 전라권	의정부시사편찬위원회(2014:306), 합천군사편찬위원회 (2013: 292)
85	널뛰기	정월	여아	상대	실외	널, 짚단	마당에 가마니나 멍석을 둘둘 만 다음에 그 위에 큰 나무 토막을 놓고 널을 만들어 뛴다. 떨어지지 않고 오래 뛰는 사람이 이긴다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	서영대 외 (2011:116) 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 126), 의령문화원 (1998: 40), 한국향토문화 전자대전-전남[14]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
86	네거리놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	바닥에 네모 안에 십자가를 그린 다음 일정한 곳을 통과하여 일정한 점수를 먼저 따내는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 233)
87	네발짝뛰기	일상	혼성	집단	실외	없음	바닥에 정사각형 세 개를 그리고 중간의 수비 진영을 피해 공격수가 한 칸에서 다른 칸으로 옮겨가는데 반드시 네 발짝 이상을 거치면 죽게 되는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 210)
88	놋다리밟기	정월	여아	집단	실외	없음	젊은 여자들이 넓은 곳에 모여서, 한 줄로 마치 다리 모양처럼 몸을 앞으로 구부려 늘어선다. 여기에 부인들이 양쪽에서 소녀 한 명을 그 다리 위로 건너게 한다. 일동은 명랑한 놋다리노래를 밤늦게까지 부르며 논다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권	한국향토문화 전자대전-서울[15] 촌산지순/박전열 역 (1992: 386), 문화공보부 문화재관리국 (1974a: 607-609)
89	농악	여름	남아	집단	실외	농악	사이갈이나 김매기 등의 공동 작업을 할 때, 일터로 가는 길, 오는 길 혹은 점심 후 쉬는 시간, 중간 쉬는 시간 등에 일꾼들을 위로하기 위해서 한다. 갈 때, 올 때는 먹으로 '農者天下之大本也(?)'라고 쓴 농기를 선두로 해서 악대의 주악에 맞추어 손짓·발짓을 익살스럽게 하며 행진하다가, 일하고 있는 밭둑에 이르러서는 농기를 세우고 그 둘레를 돌면서 춤추며 논다. 악대는 각 농촌진흥회 또는 두레를 중심으로 조직되며, 피리·북·징 등의 악기를 쓴다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 55)
90	눈가리고 이름 물어보기	일상	혼성	집단	실내외	없음	혼자 놀고 있는 아이에게 다가가 양손으로 아이의 눈을 가리고 누구냐고 물어 대답을 하게 하는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996:163)
91	눈가리고찾기	봄, 여름, 가을	여아	집단	실내외	없음	가위바위보로 술래를 정한다. 술래가 된 사람은 수건으로 눈을 가리고 다른 사람을 잡아, "당신은 아무개요"라고 잡힌 사람의 이름을 말한다. 이름이 맞으면 잡혔던 사람이 술래가 된다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 361)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
92	눈싸움(雪)	겨울	남아	상대, 집단	실외	눈	눈을 뭉쳐서 던지며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 제주도	경기도박물관 (2000: 313), 임동권 외 (2007: 241), 진성기(1975: 33)
93	눈싸움(눈겨룸)	일상	혼성	상대	실외	없음	두 아이가 마주 앉아 서로 눈을 부릅뜨고 깜박이지 않는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 제주도	문화공보부 문화재관리국 (1978: 437), 임동권 외 (2007: 175), 김덕선(1969: 538), 진성기 (1975: 33)
94	다듬이놀이	가을, 겨울	여아	상대	실내	다듬잇돌, 방망이, 빨래	다듬이를 가운데 두고 서로 마주보며 노래를 부르며 노는 놀이다.	전라권	한국향토문화 전자대전-전북[16]
95	다리걸고놀기	일상	혼성	집단	실외	없음	아이들이 원을 만들어 서로 다리를 건다. 균형을 잡기 위하여 깡충깡충 뛰면서 손뼉을 치고 노래를 부르면서 신나게 노는 놀이다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 198)
96	다리밟기	정월	혼성	집단	실외	다리	다리를 건너가며 건강 등을 기원하며 노는 놀이로, 정월 대보름의 대표적인 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권	서영대 외 (2011: 126), 동해문화원 (2013: 184), 심우성(1996: 268), 한국향토문화 전자대전-부산[17]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
97	다리뺏기놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	서로 마주 보고 다리를 겹친 다음 노래를 부르며 다리를 빨리 접는 사람이 이기는 놀이다.	강원·충청권	강원도 횡성군 (2001: 1378)
98	다리뽑기, 다리세기, 다리헤기, 한거리 뒤거리, 한다리인다리, 이거리 저거리 각거리, 행경놀이, 하날때놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	서로 마주 보고 앉은 다음 다리를 편다. 편 다리는 마주 보고 있는 사람의 다리와 엇섞는다. 노래를 부르면서 다리를 세어 가며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	성남시사편찬위원회 (2014: 320), 관동대학교 (2003: 690), 사천시사편찬위원회 (2003: 3564), 광양시지편찬위원회 (2005: 582), 촌산지순/박전열 역 (1992: 362)
99	달집놀이, 달집사르기, 달집태우기	정월	혼성	집단	실외	달집	달집을 만들어 한 해의 소원을 빌며 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권 전라권	김덕선(1969: 540), 한국향토문화 전자대전-충북[18] 한국향토문화 전자대전-전북[19]
100	달팽이놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	달팽이를 바닥에 그린 다음 각자 집을 정한 후 달팽이 길을 따라 오가며 가위바위보를 통해 상대의 집을 먼저 차지하면 이기는 놀이다.	강원·충청권 경상권	논산문화원 (1996: 233), 한국향토문화 전자대전-부산[20]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
101	닭과 솔개	일상	여아	집단	실외	없음	닭과 솔개를 정한 다음 여러 사람이 손을 잡고 울타리를 만들어 닭을 안에 두면 솔개는 바깥에서 닭을 잡기 위해 오는데 그것을 막으며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 157)
102	닭살이	일상	여아	집단	실외	없음	살쾡이로부터 닭을 보호하는 것을 형상화하여 하는 놀이다.	경상권 전라권	한국향토문화 전자대전-경남[21] 신안문화원 (1989: 97)
103	닭싸움, 깨금발싸움, 깨금싸움	일상	혼성	집단	실외	없음	한쪽 다리를 올리고 깨금발 뛰면서 서로 부딪쳐서 상대방을 넘어뜨리면 이기는 놀이다.	서울·경기권 경상권 전라권	김광언(1982: 205-207), 문화공보부 문화재관리국 (1972: 798), 광주민속박물관 (2004: 56), 목포문화원 (1994: 47)
104	닭잡기	일상	여아	집단	실외	없음	닭과 닭을 잡는 동물을 설정하여 닭을 쫓는 과정을 흉내 내는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 61), 문화공보부 문화재관리국 (1976: 540)
105	담넘기놀이	정월	여아	집단	실외	없음	두 편이 각각 반원을 만들어 늘어선 후, 우선 갑 편은 을 편이 손잡고 있는 줄 위를 뛰어넘는다. 을 편이 서있는 경우는 그 아래를 지나간다. 다 끝나면 을 편이 갑 편을 뛰어넘는다. 뛰어넘을 때는 "담을 넘어라, 영차 영차"라는 노래를 한다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 175)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
106	대나무 폭죽 놀이	일상	남아	개인, 상대	실외	대나무	대나무로 폭죽을 만들어 노는 놀이다.	전라권	정형호 외 (2020: 691)
107	대발놀이, 죽족놀이	일상	남아	개인, 집단	실외	대나무	대나무로 발을 만들어 두 발을 이용하여 그것을 타며 돌아다니는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 524)
108	덕석말이놀이	봄, 가을	여아	집단	실외	덕석	열 사람 정도가 서로 손을 잡고 일직선으로 늘어서, 맨 앞과 맨 끝이 각각 대장이 된다. 앞대장이 부하에게 "맞은편 산에 비가 내린다. 덕석을 말아라"라고 말하면 끝대장을 중심으로 모두가 "온다 온다"라고 하면서 행렬을 감아 돈다. 이윽고 끝대장이 "맞은편 산에 해가 비친다. 덕석을 펴라"라고 말하면 다시 "온다 온다" 하면서 원래의 위치로 돌아간다. 이것을 반복해서 하는 놀이다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 126)
109	덮치기	일상	남아	상대	실외	동전	아이들이 일정한 곳에 구역을 정해 놓고 그 안에 동전 등을 넣어 둔 다음 돌 등을 이용해 구역 안에 있는 동전을 자신의 구역으로 들어가게 하여 따내는 놀이다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-충북[22]
110	도깨비, 도깨비놀이, 다깨비살이	일상	혼성	집단	실외	동전	두 사람을 술래인 도깨비로 정하고, 땅바닥에 둥그렇게 집을 그린다. 쫓는 도깨비도, 도망가는 사람도 모두 한 발로 뛰어다닌다. 도깨비에게 잡힌 사람은 집안으로 잡혀 들어간다. 그러나 도망 다니는 사람들은 이 집안에 갇혀 있는 사람의 손을 쳐줌으로써 구출해 줄 수 있다. 이렇게 하여 사람들이 전부 잡히면 다시 도깨비를 정하여 새로 시작한다.	서울·경기권 강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 76), 정형호 외 (2020: 830)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
111	도둑잡기, 도둑잡기놀이, 도둑찾기	일상	혼성	집단	실외	없음	양편으로 나눈 다음 한편은 도둑이 되고 다른 한편은 도둑을 잡는 사람이 된다. 도둑으로 정한 사람들이 일방적으로 도망가고 도둑이 아닌 사람들이 도둑을 잡는 방법으로 놀이가 이루어진다. 그래서 도둑을 다 잡으면 편을 바꾸어 놀이를 다시 시작한다.	서울·경기권 경상권 전라권	경기도박물관 (2000: 355), 사천시사편찬위원회 (2003: 3552), 촌산지순/박전열 역 (1992: 173)
112	도롱태굴리기	일상	혼성	개인, 상대	실외	굴렁쇠	나무 테를 둥그렇게 만들어 굴렁쇠처럼 굴리며 노는 놀이다.	전라권	신안문화원 (1989: 98)
113	독장수놀이	일상	남아	집단	실외	독	독 장수가 질그릇 독을 짊어지고 다니면서 파는 동작을 흉내 내는 아이들 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	문화공보부 문화재관리국 (1978: 438), 논산문화원 (1996: 123)
114	돈치기, 동전치기, 돈놀이	일상	남아	상대, 집단	실외	동전	동전을 던져놓고 돌로 맞혀서 따먹는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	문화공보부 문화재관리국 (1978: 442), 논산문화원 (1996: 97), 김덕선(1969: 540), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 503)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
115	들고양이놀이	일상	남아	집단	실외	없음	여러 사람이 손을 잡고 원형을 만든다. 한 사람을 들고양이로, 한 사람을 닭으로 정한 후 쫓고 쫓기며 원 주위를 돈다. 원형을 만든 사람들은 될 수 있는 대로 닭을 보호하며 들고양이의 추적을 방해하는데, 손을 놓아서는 안 된다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 375)
116	돌싸움, 돌멩이싸움, 석전, 편싸움, 편쌈	정월	남아	집단	실외	돌	정월 대보름에 마을 사이에 돌을 던지면서 싸우는 놀이다.	서울·경기권 경상권 전라권	서울특별시 (1993: 321), 문화공보부 문화재관리국 (1979: 410-411), 의령문화원 (1998: 84), 촌산지순/박전열 역 (1992: 274), 김덕선(1969: 516), 한국향토문화 전자대전-전북[23] 광주직할시교육청 (1991: 169), 인제군(2017: 101)
117	돌빙이치기	일상	남아	상대, 집단	실외	돌	바닥에 선을 그린 뒤 돌을 놓고 발로 차서 겨루는 놀이다.	경상권	의령문화원 (1998: 85)
118	돌아잡기	일상	남아	집단	실외	없음	원 모양을 땅에 그리고 두 개의 끝부분에서 출발한다. 중간의 만나는 지점에서 가위바위보를 한다. 이긴 사람은 상대방 진지를 향해서 뛰어가고 진 사람은 자기 진지로 돌아갔다가 뛰어나온다.	전라권	광양시지편찬위원회 (2005: 583)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
119	돌차기, 사방치기, 먹자놀이, 목자놀이, 목자치기	일상	남아	집단	실외	돌	땅 위에 여러 가지의 모양을 그려 놀이판을 만들고, 작은 돌멩이를 발로 차거나 던져서 놀이판의 칸을 순차적으로 돌아, 실수 없이 빨리 돌아오는 쪽이 이긴다. 돌아오는 방법은 여러 가지가 있다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 64), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 214), 김덕선(1969: 525), 한국향토문화 전자대전-전남[24]
120	돌팔매, 돌팔매겨루기	일상	남아	상대, 집단	실외	돌	산에 가서 큰 나무 한 그루를 선택하고 각자 주변에서 던지기 좋은 돌을 골라 모은다. 일정한 지점에서 돌을 던져 선택한 나무 과녁을 맞히는 것으로 승부를 겨룬다.	강원·충청권 경상권	임동권 외 (2007: 241), 촌산지순/박전열 역 (1992: 303)
121	동대문열기	일상	여아	집단	실외	없음	많은 사람이 원형으로 손을 잡으면, 인솔자가 먼저 손을 잡은 채 한 곳을 기준점으로 하여 이어 잡은 손의 밑을 빠져나간다. 그다음에는 전과는 반대 대형으로 한다. 기준점으로부터 순서대로 혹은 반대 순서로 되풀이하여 전부가 빠져나가며 노는 놀이다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 381)
122	동아따기	봄, 가을	여아	집단	실외	지팡이	동아를 따는 할머니를 술래로 정하고, 행렬의 선두를 동아 지키는 할머니로 정한다. 나머지 동아가 된 아이들이 함께 붙어있는 것을 떼어내며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	정형호 외 (2020: 58), 촌산지순/박전열 역 (1992: 127)
123	동차놀이	일상	혼성	개인, 집단	실외	동차	동차는 나무로 만든 움직이는 소형차로, 소형의 앉은 판 밑에 두 줄의 바퀴가 받치는 형태를 취하고 있다. 어린아이들이 타고 다른 아이가 끌어주거나 경사진 길을 위에서 아래로 달리면서 노는 놀이다.	강원·충청권 제주도	우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012:273), 한국향토문화 전자대전-제주[25]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
124	동화놀이	일상	여아	집단	실외	짚	집단을 삼삼오오 나눠서 각각 꼬리를 만든다. 각각의 편은 "동화야 동화야"라고 노래를 부르며 돌아다니다가 만나면 가위바위보를 해서 이기는 편으로 꼬리를 내리는 놀이다. 어느 편이 꼬리가 제일 긴지 제어 보고 승부를 가린다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 256-257)
125	돼지꼬리	일상	남아	집단	실내	없음	술래를 정하고 나면 원으로 빙 둘러앉는다. 술래는 원 안에 들어가 아무에게나 무슨 질문이든 하는데 대답하는 사람은 "돼지꼬리"라고 대답해야 한다. "점심을 먹었지?"라고 하면 "돼지꼬리"라고 하는데 난감한 질문을 던져 "돼지꼬리"라는 말을 못 하게 하면 술래가 바뀌게 되는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 162)
126	돼지몽	일상	남아	집단	실내	없음	둥그렇게 앉아 돼지를 외치며 옆 사람에게 전달하다가 방향을 바꾸고 싶은 사람이 몽을 외치는데 이 과정에서 웃는 사람이 벌칙을 받으며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 186)
127	두 발로 가위바위보 술래놀이	일상	혼성	상대	실외	없음	다리를 내밀어 그 모양에 따라 순서나 승부를 정하는 놀이로 진 사람이 술래가 된다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-충북[26]
128	두꺼비집놀이, 두꺼비집짓기	일상	혼성	개인	실외	흙, 모래	흙 속에 왼손을 파묻고, 주문을 외우면서 오른손으로 흙 위를 두드려서 흙을 굳게 한 후에 묻었던 왼손을 살며시 빼낸다. 손을 뺀 자리가 완전하게 굴 모양이 되어 있으면 이기고, 흙이 무너지면 진다. 이때 외우는 주문은 "두껍아 두껍아 네 집 지어 줄게 내 집 지어다오"이다.	서울·경기권 강원·충청권	의정부시사편찬위원회(2014: 305), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 258)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
129	둑막기놀이	일상	혼성	상대	실외	돌, 나뭇가지 등	손으로 둑을 만들어 물길을 막고 터뜨리며 노는 놀이로, 물을 잘 막느냐 그렇지 않느냐를 겨루는 놀이다.	서울·경기권	고양문화원 (2014: 137)
130	뒷목차기	일상	혼성	개인, 상대	실외	돌	여러 개의 칸을 그려놓고 아이들이 '목자'로 불리는 작은 돌을 앙감질로 차면서 놀이판을 통과하는 놀이다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-충남[27]
131	따니, 산치기	일상	남아	상대	실외	동전	돈을 벽으로 던져서 가능한 한 멀리 튕겨 나가게 하여 가장 멀리 돈이 튕겨 나간 사람이 상대의 돈을 맞혀 돈을 따먹는 놀이다.	서울·경기권 경상권	한국향토문화 전자대전-서울[28] 사천시사 편찬위원회 (2003: 3567)
132	딱지치기	일상	혼성	상대	실외	딱지	종이를 반으로 접어 두 장을 겹쳐 끼워 사각형으로 만든다. 딱지를 쳐서 넘기거나 일정한 규칙을 정해 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	부평역사박물관 (2016: 240), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 305), 의령문화원 (1998: 79), 광주민속박물관 (2004: 60), 한국향토문화 전자대전-제주[29]
133	딴지치기	봄	남아	집단	실외	나무, 고무	짧게 자른 나무토막이나 고무 등을 바위에 비스듬히 던진다. 그 물건이 바위로부터 가장 멀리 떨어진 사람이 그 자리에서 두 번째로 먼 사람의 물건을 겨냥해서 맞히면 그 물건을 차지하게 되는 놀이다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 357)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
134	땅가비놀이, 땅깨비놀이	여름	혼성	개인	실외	땅가비	풀밭에 있는 땅가비를 잡아서 노는 놀이다.	강원·충청권	문화공보부 문화재관리국 (1975: 684),
135	땅따먹기, 땅빼앗기, 땅재먹기	일상	남아	상대	실외	돌	땅바닥에 일정한 구역을 정해 놓고 가위바위보로 순서를 정한다. 이긴 사람부터 손을 잔뜩 벌려 뼘을 재어 돌려서 뼘 안에 들어간 넓이를 자기 땅으로 차지한다. 마지막에 가장 넓게 땅을 차지한 사람이 이기게 된다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	문화공보부 문화재관리국 (1979: 422), 우리전통놀이연구소 ·연기향토박물관 (2012: 142), 의령문화원 (1998: 80), 광양시지편찬위원회 (2005: 583), 심우성(1996: 42)
136	땅바닥테니스	일상	남아	상대	실외	공, 채(나무판)	나무판으로 공을 쳐서 넘기는 놀이다.	경상권	단국대학교 동양학연구소 (2011: 214)
137	땟공치기	일상	남아	집단	실외	막대기	나무막대기 두 개를 가지고 자치기 형태로 노는 놀이다.	전라권	신안문화원 (1989: 95)
138	댕깡 살이	일상	혼성	집단	실외	없음	바닥에 네모 칸 여러 개를 그리고 공수로 나눠 맨 마지막 칸을 밟고 돌아오면 이기는 놀이다.	전라권	정형호 외 (2020: 682)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
139	막대누르기	일상	남아	상대	실외	막대기	두 사람이 서서 1m 이상 되는 막대기의 양끝을 각각 서로 민다. 발을 디딘 자리에서 밀려나는 편이 지는 놀이다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 382)
140	많이공기	일상	여아	상대	실내	공깃돌	공깃돌을 누가 많이 확보하는가를 겨루는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 74)
141	말꼬리잇기, 말놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	끝말잇기와 유사한 것으로 단어의 끝을 이어가며 노는 놀이다.	강원·충청권 제주도	논산문화원 (1996: 175), 한국향토문화 전자대전-제주[30]
142	말놀이	일상	남아	집단	실외	없음	여러 사람 가운데에서 대장 두 사람을 정한다. 대장은 손을 위로 올려 마주 잡아 문 모양을 만든다. 다른 사람들은 앞사람의 허리띠를 잡고 일렬로 줄줄이 문 밑으로 지나간다. 이 줄의 마지막 사람이 지나가려 할 때, 손을 내려서 문을 닫아 막고 걸린 사람에게 "콩죽이 좋으냐, 녹두죽이 좋으냐" 하고 살며시 물어, 콩죽이 좋다 하면 콩죽 편, 녹두죽이 좋다 하면 녹두죽을 먹는 말의 편, 두 편으로 나누어, 각 대장이 우두머리가 되어 줄다리기해서 승패를 결정한다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 75)
143	말놀이, 말잡기	일상	남아	집단	실외	없음	말 주인과 말을 정한 뒤 말 주인이 여러 사람들이 숨겨놓은 말을 찾거나 잡으면서 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권	촌산지순/박전열 역 (1992: 158), 합천군사편찬위원회 (2013: 292)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
144	말달리기놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	10명 내외의 아이 중 과객을 한 사람 뽑고 그 과객은 말한 필(가위바위보로 한 명을 결정)을 끌고 와서 주막집에 매는 흉내를 낸다. 나머지 아이들(군마)은 그 말을 인수해 자기들 맨 끝에 자리를 정해주고 떨어지지 않으려 앞사람의 허리를 잡고 일렬로 늘어선다. 과객은 군마들과 노래를 주고받으며 볏짚과 조짚 등을 가지고 군마 주위를 어슬렁거리며 말들이 어떤 것을 먹는지 살핀다. 군마들은 떼를 지어 앞 사람의 허리를 꽉 잡고 떨어지지 않으려고 요리조리 피해 다니며, 나중에 과객들에 의해 떨어진 말은 술래가 되는 놀이다.	강원·충청권	강원도 횡성군 (2001: 1360)
145	말뚝박기, 말타기, 말탈락	일상	남아	집단	실외	없음	수비팀은 허리를 구부려 말을 만들고 공격팀은 그 위를 올라탄 뒤에 다시 가위바위보를 하여 공수를 결정하는 놀이다.	강원·충청권 전라권 제주도	우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 203), 국립해양문화재연구소 (2020: 418), 진성기 (1975: 43)
146	말타기	일상	남아	집단	실내외	없음	가위바위보에서 먼저 진 사람을 말로 삼고, 그다음에 진 사람을 마부로 삼는다. 또 말 탈 사람은 눈을 가린 채 머리를 마부의 겨드랑이에 끼고 있는 말 등에 올라탄다. 이때 말은 타거나 내리려 하는 사람을 발로 차는데, 그 말의 발에 차인 사람이 다음번의 말이 된다. 이제까지 말이었던 사람은 마부가 된다.	서울·경기권 경상권 전라권	한국향토문화전자대전-경기[31] 사천시사 편찬위원회 (2003: 3567), 광주민속박물관 (2004: 56)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
147	말흉내놀이	일상	혼성	상대	실외	끈	말이 된 사람의 가슴에 끈을 매어 고삐로 삼고, 다른 사람은 고삐를 붙잡고 말을 달리게 한다. 한참 놀다가 역할을 바꾼다.	제주도	촌산지순/박전열 역 (1992: 238)
148	망우리, 망우리돌리기, 쥐불놀이	정월	남아	개인	실외	망우리	정월 첫 번째 쥐날[子日]에 마을 근처의 밭둑에 볏짚을 널어 두었다가, 해 질 무렵을 기다려 일제히 불을 붙여서 밭둑의 마른풀을 태운다. 불꽃이 활활 타오르는 모양은 장관을 이루므로 구경하는 마을 사람들은 모두 환호를 지른다. 이는 그해에 쥐로 인한 피해를 막기 위함이다. 그뿐만 아니라, 불의 기세가 크고 작음에 따라서 그해 농사의 풍흉이나 부락의 길흉을 미리 알 수 있다고 하여 각 마을이 다투어 쥐불놀이하는 풍습이 있다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	문화공보부 문화재관리국 (1979: 410), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 325), 동해문화원 (2013: 184), 울진문화원 (2012a: 517), 광주민속박물관 (2004: 54), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 503)
149	망차기	일상	남아	집단	실외	돌	땅에 다양한 형태의 놀이판을 그리고 망을 던져 발로 차서 한 칸씩 움직여 단을 완성하고, 나중에 단이 많거나 땅을 많이 차지하면 이기는 놀이다.	전라권	김동필 (1992: 224)
150	맞띠기	일상	혼성	상대	실내외	없음	두 사람이 마주보고 손바닥을 쳐서 상대방을 넘어지거나 쓰러지게 하는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012b: 385)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
151	매미잡기	일상	남아	개인, 상대	실외	매미	매미를 잡으며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	평택시문화원 (1992: 28), 논산문화원 (1996: 193), 이리문화원 (1989: 28),
152	먹 키재기	일상	남아	상대	실내	먹	서당에 다니는 아이들이 자신의 먹이 얼마나 큰가를 겨루는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 209)
153	멍석말이	일상	여아	집단	실외	멍석	서로 손을 잡고 노래를 부르며 멍석을 말듯이 서로 뭉쳤다 흩어졌다 하는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 525)
154	메뚜기차기	일상	남아	개인	실외	자, 막대기	50cm 정도의 막대기로 약 10cm 정도 되는 메뚜기라고 하는 나무토막을 쳐올리고, 공중에 떠있는 사이에 긴 막대기로 다시 쳐서 멀리 날리는 놀이다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 375)
155	멧방석놀이	일상	혼성	집단	실내외	방석	먼저 방석을 차지하기 위한 겨루기 놀이다.	강원·충청권	우리전통놀이연구소 ·연기향토박물관 (2012: 261)
156	모래찜, 모래찜질, 모래듬질	여름	혼성	개인	실외	모래	모래사장에서 달구어진 모래를 몸 위에 쌓으며 노는 놀이다.	경상권 전라권 제주도	김덕선 (1969: 543), 촌산지순/박전열 역 (1992: 172), 진성기 (1975: 45)
157	모래무지낚시	늦여름 부터 가을	남아	개인	실외	낚싯대	염전에 서식하는 모래무지를 낚는 놀이다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 98)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
158	모래성 쓰러뜨러기	일상	혼성	상대	실외	모래	모래성을 만들어 나뭇가지를 꼽고 그것을 무너뜨리는 놀이인데 상대방의 나뭇가지를 쓰러뜨리면 지는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 554)
159	모래뺏기	일상	혼성	개인, 상대, 집단	실외	모래, 나무막대	모래를 각자 쌓아놓은 뒤에 나무막대를 가운데 꽂고 상대방의 모래를 빼앗아가며 쓰러뜨리지 않는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012c: 341)
160	목마싸움, 목마타기, 목마태우기	일상	남아	집단	실외	없음	목에 사람을 태우고 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권	논산문화원 (1996: 186), 김덕선 (1969: 544)
161	목침 빼앗기	일상	남아	상대, 집단	실내	목침	두 명이 손목 또는 손가락의 힘으로 중간에 있는 목침을 빼앗는 놀이다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-충북[32]
162	못치기, 못박기	일상	혼성	집단	실외	못	아이들이 하는 놀이로, 큰 못의 머리를 쥐고 못을 땅에 던져 못이 땅에 배기면 원점에서 못 배긴 점까지를 선으로 이어가되 그 거리가 한 뼘이 넘을 때는 실격이 된다. 이렇게 쳐서 원을 그려가되 원과 원 사이를 되도록 좁게 하여 상대방이 그사이를 비집고 나갈 수 없게 되면 승부가 난다. 못치기로 땅 빼앗기도 한다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	평택시문화원 (1992: 30), 문화공보부 문화재관리국 (1975: 674-675), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3556), 김동필 (1992: 232)
163	묘만들기놀이	일상	혼성	상대, 집단	실외	모래, 흙	모래나 흙 안에 손을 넣고 단단하게 하여 굴을 만들고 주문을 외우며 손을 빼는데 이 과정에서 잘 만들어지면 이기는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 534)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
164	무궁화 꽃놀이, 무궁화 꽃이 피었습니다	일상	혼성	집단	실외	없음	정해진 술래가 '무궁화 꽃이 피었습니다'를 외치면 다른 사람들은 술래의 뒤에서 움직이며 노는 놀이다.	강원·충청권 전라권	논산문화원 (1996: 153), 김동필 (1992: 269)
165	묵찌빠	일상	혼성	상대	실내외	없음	주먹으로 묵찌빠를 하여 똑같은 모양을 하지 않도록 겨루는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 148)
166	문답놀이	일상	남아	집단	실외	없음	나무하러 가자고 친구들을 부를 때 하는 놀이로 다음과 같은 노래를 주고받으면 친구를 불러낸다. "김 서방 나무하러 가세/배가 아파 못가/무슨 배/자라 배/무슨 자라/엄자라/무슨 엄/소엄/무슨 소/탁소/무슨 탁/비지탁/무슨 비지/콩비지"	강원·충청권	강원도 횡성군 (2001: 1365-1366)
167	문빠져나가기	봄, 가을	여아	집단	실외	없음	전원이 손을 잡고 반달 모양으로 늘어선 후, "문 열었다"라는 소리에 따라서 좌우 끝의 사람이 팔을 들어서 높은 문을 만든다. 오른쪽(혹은 왼쪽) 사람부터 허리를 굽혀 그 문을 빠져나가면, 마지막에 손을 잡은 사람은 그대로 빙그르르 돌고 그 자리에 선다. 다음은 잡은 손을 낮추어서 줄줄이 뛰어넘게 한다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 144)
168	물건찾기 (콩숨기기놀이)	일상	여아	상대, 집단	실외	콩, 물건	콩 등의 물건을 이불 속에 숨겨놓고 술래가 그것을 찾는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 553)
169	물구나무서기	일상	남아	개인, 상대	실내외	없음	손을 바닥에 놓고 다리를 위로 하여 일반 기립 상태와는 반대로 서는 것을 말한다.	강원·충청권	관동대학교 (2003: 689)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
170	물놀이	여름	혼성	개인, 상대	실외	없음	저수지나 개천에 들어가 물을 가지고 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	의정부시사편찬위원회(2014: 303), 논산문화원(1996: 177), 국립해양문화재연구소(2020: 418)
171	물레방아 놀이	일상	혼성	개인, 상대	실외	새끼 감자, 풋과일	물가에서 열매를 가지고 물레방아를 만들어 돌리며 노는 놀이다. 아직 영글지 않은 작은 감자나 과수나무의 풋과일을 따다가 흐르는 물에 물레방아를 설치하여 돌려가며 논다.	경상권	한국향토문화전자대전-경남[33]
172	물방울싸움	일상	여아	상대	실외	잔디 씨	잔디 씨를 밑부분을 잘라서 엄지손톱으로 훑어 올리면 물방울이 끝에 맺히게 된다. 이 물방울을 상대방 물방울에 대면 떨어지거나 흡수되는데 이것을 서로 겨루며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원(1996: 156)
173	물수제비, 물치기놀이, 팔매치기, 돌던지기	여름	남아	상대, 집단	실외	돌	수면에 돌을 던져, 그 작은 돌이 담방담방 튀어 오르는 횟수가 많은 사람이 이기게 된다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역(1992: 91), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관(2012: 212), 사천시사편찬위원회(2003: 3567), 합천군사편찬위원회(2013: 291), 국립해양문화재연구소(2020: 419)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
174	물싸움	여름	혼성	상대, 집단	실외	없음	물을 가지고 서로 뿌리며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	의정부시사편찬위원회(2014: 305), 논산문화원 (1996: 156)
175	물장고치기	정월	여아	집단	실외	함지박, 바가지	함지에 물을 반 정도 담아 그 위에 바가지를 엎어 띄워 놓고 쇠로된 수저로 바가지를 악기 삼아 두드리며 장단을 맞춘다. 그 장단에 맞추어 노래를 부르며 춤도 춘다. 노래는 옛 노래나 유행가를 부른다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 370)
176	물총놀이	일상	혼성	개인, 상대	실외	물총	물총을 만들어 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 167)
177	민물게(가재) 잡기	일상	남아	개인, 집단	실외	가재	민물게나 가재를 잡으면서 노는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012a: 543)
178	밀어내기	일상	남아	상대, 집단	실외	없음	둥근 원을 그리고 그 안에 들어가면 상대팀이 원 안에서 공격수를 밀어내는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 232)
179	바가지치기	명절	여아	집단	실외	함지박, 바가지	명절에 여자들이 모여서 함지에 물을 담아 바가지를 뒤집어 띄워 놓고 장단에 맞춰 두드리며 노래하고 춤춘다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 369)
180	바둑, 바둑돌두기	일상	남아	상대	실내외	바둑판, 바둑알	흑백의 바둑돌을 바둑판 위에 늘어놓으며 겨루는 놀이로, 각자가 차지한 구획의 크기에 의해 승패를 결정한다.	서울·경기권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 67), 문경시 (2002: 550), 광주민속박물관 (2004: 73)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
181	바람개비, 바람개비놀이, 바람개비돌리기, 팔랑개비놀이, 팔랑개비돌리기	정월	혼성	개인, 상대	실외	종이, 못, 대나무	빳빳한 종이나 색종이를 톱니바퀴처럼 만들어 수수깡이나 대나무에 성냥개비나 못으로 끼워 만들어서 바람을 이용해 돌리며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	한국향토문화 전자대전-인천[34] 문화공보부 문화재관리국 (1977: 665), 김덕선 (1969: 525), 심우성 (1996: 161)
182	바보놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	둘러앉아서 한 사람이 1에서 5까지의 숫자 중 어느 한 숫자를 부르고 손가락으로는 다른 숫자를 나타낸다. 그러면 옆에 있는 사람은 손가락으로 나타낸 숫자를 부르고 손가락으로는 다른 숫자를 나타내며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 187)
183	박시(박세)싸움	일상	혼성	집단	실외	없음	서로 편을 나눠 몸싸움을 하거나 밀치며 힘을 겨루는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 544)
184	박치기	겨울	남아	집단	실외	나무	나무의 마디 부분 등으로 공 모양을 만든다. 두 편으로 나뉘어 각 1.5m 정도의 지팡이를 가지고 공을 쳐서 빨리 상대의 문에 넣는 경기다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 72)
185	반지받기	일상	여아	상대, 집단	실외	반지	반지를 숨겨놓고 술래가 찾는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012b: 232), 스튜어트 컬린/윤광봉 역 (2003: 109)
186	발발림(발밟기)	일상	혼성	상대	실외	없음	상대편의 발을 밟으며 노는 놀이다.	제주도	진성기 (1975: 49)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
187	발씨름	겨울	혼성	상대	실내	없음	발을 이용하여 상대방과 힘을 겨루는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	의정부시사편찬위원회(2014: 327), 임동권 외 (2007: 258-259),
188	발자치기	일상	남아	집단	실외	나뭇조각	원을 그려서 그 안에서 나뭇조각을 밖으로 차면 수비하는 아이는 그것을 잡고 나서, 다시 원 안으로 집어넣는다. 원 안에 들어오면 공·수가 바뀐다. 공격하는 사람은 원 안에 들어오지 못하게 하기 위해 던진 것을 다시 발로 걷어차야 한다. 그리고 그때 걷어차서 날아간 나뭇조각을 원에서부터 자를 잰다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 254-255)
189	발짝뛰기	일상	혼성	집단	실외	없음	보통 4명이 하는데 두 명씩 편을 나누어 각 편에서 한 명은 가위바위보를 하고 한 명은 목적지를 향해 뛰는 사람이다. 가위바위보를 해서 주먹으로 이기면 몇 발짝 뛰는 식으로 목적지로 빨리 돌아오면 이기는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 219)
190	밤치기	일상	남아	상대	실외	밤, 모래	밤을 모래에 파묻어놓고 일정한 거리에서 쳐서 밖으로 나오는 밤을 따먹는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020:290)
191	방아깨비놀이	여름	남아	개인	실외	방아깨비	방아깨비를 잡아 인사시키는 등의 놀이를 하며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권	문화공보부 문화재관리국 (1978: 437-438), 임동권 외 (2007: 169-170), 울진문화원 (2012b: 92)
192	밭전 놀이	일상	혼성	개인, 상대, 집단	실외	돌	네모지게 밭전(田) 또는 쓸 용(用) 자로 칸을 그려 놓고 납작한 돌을 칸칸이 한쪽 발로 깡충깡충 뛰며 차서 넣는 놀이다.	강원·충청권	문화공보부 문화재관리국 (1976: 537)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
193	버들피리, 버들피리불기	초봄	남아	개인, 상대	실외	버들가지	강변의 작은 버들가지를 3~6cm 길이로 잘라서 그 줄기를 뽑아 버리고 껍질로 피리를 만든다. 쾌청한 봄날에 작은 새가 지저귀는 소리를 흉내 내어, 피리를 불면서 논다.	서울·경기권 경상권	서영대 외 (2011: 63), 문화공보부 문화재관리국 (1972: 798)
194	번호맞추기, 번호부르기	일상	혼성	상대, 집단	실내외	없음	양손바닥으로 무릎을 치면서 번호를 이어가며 노는 놀이다.	강원·충청권	우리전통놀이연구소 ·연기향토박물관 (2012: 270)
195	벌놀이	여름	여아	집단	실외	없음	모두가 손을 잡고 둥글게 진을 만들어 벌집으로 삼는다. 장난꾸러기가 와서 밖에서 이 집을 쑤시면 벌들은 윙윙거리며 장난꾸러기를 쫓아가는 놀이다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 226)
196	벌장수	일상	남아	집단	실외	없음	두 편으로 갈라서 한편은 벌을 사는 사람들이 되고, 다른 편은 벌 장수가 된다. 벌을 사는 사람들은 손을 잡아 원을 만들고, 벌 장수들은 앞사람의 허리띠를 잡고 일렬로 늘어선다. 벌 장수가 "벌을 사시오" 하면, 살 사람들이 "무슨 벌이냐"고 묻는다. "꿀벌이다"라고 대답하면 줄 끝의 벌 장수 한 사람을 원 안으로 들여보낸다. 문답을 계속하면서 한 사람씩 원 안으로 들어오게 한다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 64)
197	범놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	한 사람씩 각각 호랑이, 곰, 닭, 여우, 인간, 개 등이 된다. 여우가 닭을 잡으러 달려들면 개가 이것을 보고 인간에게 알린다. 인간이 여우를 막고 있는 사이에 곰이 아기를 낚아채 간다. 놀란 인간이 호랑이에게 가서 부탁하여 곰으로부터 그 아기를 되찾아온다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 157)
198	베개돌리기	일상	여아	집단	실내	베개	십여 명이 모여 빙 둘러앉아 베개를 돌리면서, 우스운 말이나 행동을 한다. 이를 보고 먼저 웃는 쪽이 지게 되는 놀이다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 233)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
199	병마개놀이	일상	남아	개인	실외	병마개	병마개를 가지고 다양한 방식으로 노는 놀이다.	전라권	국립해양 문화재연구소 (2020: 428)
200	병살이	일상	혼성	집단	실외	없음	병 모양의 그림을 땅 위에 그려놓고 모인 아이들을 두 편으로 나눈다. 밀고 나오려는 공격 편과 이를 막으려는 수비 편의 대결로 승부를 겨루는 놀이다.	전라권	문화공보부 문화재관리국 (1971: 505-506)
201	병아리까기	일상	여아	상대, 집단	실내외	돌	다섯 개의 작은 돌멩이를 가지고 논다. 마치 닭이 알을 까는 것처럼 손끝으로 재치 있게 돌멩이를 놀리면서 논다. 하다가 다른 돌을 잘못 건드리거나 떨어뜨리면 상대방에게로 차례가 넘어간다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 83)
202	병정놀이	일상	남아	집단	실외	종이	계급이나 편을 나누어 대장의 지시를 따라 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 606)
203	보리쌀	일상	혼성	상대	실내외	없음	두 사람이 마주보고 손을 벌리면 한 사람이 쌀과 보리를 외치면서 손안에 주먹을 넣으며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 154)
204	보리풍년내기	일상	남아	상대, 집단	실외	윷	윷놀이의 한 종류다. 순서는 장작 뽀개기, 소여물 먹이기, 똥숫간짓기, 벼 짜기, 보리풍년내기의 순서로 한다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 164-165)
205	보리피리	여름	혼성	개인	실외	보리	보릿짚으로 피리를 만들어 부는 놀이다.	제주도	촌산지순/박전열 역 (1992: 238)
206	보매기(물싸움)	여름	남아	상대, 집단	실외	흙, 나뭇가지 등	2~3명의 아이가 흐르는 도랑에 흙이나 나뭇잎 등을 이용하여 댐을 만들어 흐르는 물을 막는다. 위쪽에서 댐을 만들어 물을 저장했던 아이가 본인의 댐을 트는데 한꺼번에 흘러가는 물로 인해 상대방이 만들어 놓은 댐이 무너지면 이기는 것이고 무너지지 않으면 지는 놀이다.	서울·경기권	성남시사편찬위원회 (2014: 317)
207	보물뺏기	일상	혼성	집단	실외	보물	사각형 또는 원을 그리고 문을 표시하여 보물을 그려놓는다. 상대편에서 그 보물을 뺏어가려고 하면 그것을 막으며 노는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012b: 561)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
208	보물찾기	일상	혼성	집단	실외	보물	숨겨 놓은 보물을 찾는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	정형호 외 (2020: 511), 논산문화원 (1996: 173), 김덕선 (1969: 542)
209	보싸움	일상	남아	상대, 집단	실외	모래, 돌, 나뭇가지 등	냇가에서 모래를 쌓아 보를 만들어 누구의 보가 강한가를 겨루는 놀이로 물을 흘러 보내어 그것을 잘 견디면 이기고 그렇지 않으면 지는 놀이다.	경상권	논산문화원 (1996: 237), 한국향토문화 전자대전-경북[35]
210	복고	일상	남아	상대, 집단	실외	돈	돈따먹기와 유사한 것으로 일정한 거리에 선을 긋고 돈을 던져 가깝게 다가가면 따먹는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 98)
211	복놀이	삼복	남아	집단	실외	없음	더위를 피해 뱃놀이나 고기잡이를 하며 즐기는 놀이다.	경상권 전라권	의령문화원 (1998: 96), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 506)
212	봉사놀이, 봉사잡기, 봉사살이, 소경놀이, 술래잡기, 장님놀이, 판수놀이	일상	혼성	집단	실내외	수건	술래가 된 사람의 눈을 수건으로 가리고 다른 사람을 찾아다니며 잡게 하는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	성남시사편찬위원회 (2014: 321), 한국향토문화 전자대전-충북[36] 촌산지순/박전열 역 (1992: 113), 김덕선 (1969: 532), 부안군 (2015: 639)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
213	봉선화물 들이기	5월	여아	개인, 집단	실외	봉선화	봉선화 꽃을 따서 손톱에 물들인다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 391)
214	비눗방울만들기	일상	혼성	개인, 집단	실외	비눗방울	비눗물을 가지고 비눗방울을 만들어 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 177)
215	비석치기, 비사치기, 딴치기, 목자차기, 강치기	일상	남아	개인, 상대	실외	돌	일정한 거리에 돌을 세워놓고 그것을 이마 등에 올려 운반하여 쓰러뜨리는 놀이다.	서울·경기권 경상권 전라권	의정부시사편찬위원회(2014: 294), 문경시 (2002: 548), 광양시지편찬위원회 (2005: 575), 이리문화원 (1989: 32)
216	비행기날리기	일상	혼성	개인, 상대, 집단	실외	종이비행기	종이비행기를 만들어서 하늘에 날리는 놀이다.	경상권	사천시사 편찬위원회 (2003: 3567)
217	빵울치기	일상	남아	집단	실외	막대, 솔방울	막대를 오른손에 들고 왼손의 솔방울을 쳐서 누가 멀리 나가게 되는가를 겨루는 일종의 야구와 같은 놀이다.	강원·충청권 전라권	문화공보부 문화재관리국 (1977: 655-656), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 504-505)
218	뼈다귀가이상놀이, 전하놀이 (가이셍)	일상	혼성	집단	실외	없음	두 팀으로 나눠 공수를 정한 다음 바닥에 그려진 여러 개의 사각형을 건너 맨 마지막 칸을 밟고 다시 돌아오는 놀이다.	강원·충청권 경상권	우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 377), 울진문화원 (2012c: 206)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
219	삐삐뽑기	봄	여아	개인	실외	삐삐꽃	삐삐라는 것을 뽑으며 노는 놀이다.	전라권	정형호 외 (2020: 757)
220	삘기 뽑기	봄, 여름	혼성	상대	실외	풀포기	논둑이나 들판에서 새로 돋아나는 풀포기의 중간에 솟아 있는 줄기를 뽑아 누가 더 긴 것을 뽑았는지 겨루어 보는 놀이다.	전라권	문화공보부 문화재관리국 (1971: 507)
221	삥이치기	봄	혼성	상대, 집단	실외	풀	4월 초순 아이들은 “삥이 빠레 간다”고 하면서 띠의 새순인 삥이를 뜯으러 산으로 들로 돌아다닌다. 이렇게 뽑은 삥이를 먹기도 하고, ‘삥이치기’라고 하는 삘기, 뺏기 놀이를 하며 논다.	제주도	진성기 (1975: 60)
222	사금파리놀이	정월	여아	개인, 상대	실내	사기그릇	사기그릇 조각을 이용하여 즐기는 놀이다.	경상권	한국향토문화 전자대전-경북[37]
223	사람뺏기놀이, 우리집에 왜 왔니	일상	혼성	집단	실외	없음	마당 한 가운데 금을 그어놓고 두 편으로 나누어 ‘우리 집에 왜 왔니’라는 노래를 부르며 상대편 중 한 명을 지명해 금을 사이에 두고 서로 당기기를 해 상대편을 많이 뺏어오는 편이 이기게 된다.	강원·충청권	강원도 횡성군 (2001: 1368), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 321)
224	산가지, 산가지놀이	일상	혼성	집단	실내	산가지	산가지 무더기를 왼손으로 잡았다가 손을 떼면 산가지가 사방으로 흩어지면서 펼쳐진다. 이때 다른 산가지가 움직이지 않게 하면서 산가지를 하나씩 떼어내어 많이 모은 사람이 이긴다.	전라권	김동필 (1992: 223)
225	산비탈타기	일상	혼성	집단	실외	없음	여러 사람이 모여 앞사람의 허리띠를 잡고 한 줄로 길게 늘어서고, 줄에 들지 않은 한 사람이 술래가 된다. 술래는 자유롭게 뛰면서 줄의 뒤꼬리에 있는 사람을 잡으려고 하면, 줄을 선 사람들은 이리저리로 도망 다닌다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 198)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
226	삼치기, 알아맞히기, 주먹쥐기, 짤짤이	일상	남아	상대, 집단	실내외	구슬, 동전, 콩	한 아이가 구슬이나 동전. 콩 등을 양손에 넣고 마구 흔들다가 잡으면 다른 아이가 손안에 있는 것의 개수를 알아맞히는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	고양문화원 (2014: 125), 촌산지순/박전열 역 (1992: 382), 김덕선 (1969: 538), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 507-508)
227	삼팔선, 삼팔선놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	네모 모양으로 금을 긋고 수비와 공격팀을 정한다. 공격팀이 건너뛰고 수비는 통과하지 못하게 하며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	정형호 외 (2020: 311), 논산문화원 (1996: 228)
228	상수리따먹기	일상	남아	상대, 집단	실외	상수리	흙이 많은 평평한 땅을 고른 후 땅을 판다. 상수리를 3개, 5개, 10개씩 정한 개수대로 땅에 묻고 나서 가위바위보로 선공을 정한 후 가지고 있던 상수리 하나를 다른 상수리를 묻은 곳을 향해 던진다. 묻혀 있는 상수리가 밖으로 나오면 그것을 따게 된다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 270-271)
229	샅치기, 샅뵤뵤	일상	혼성	집단	실외	없음	앞 사람의 구령에 맞춰 동작을 따라 하는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 196)
230	새끼공차기	일상	남아	집단	실외	공	새끼 공을 만들어 축구처럼 차며 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권	논산문화원 (1996: 201), 김덕선 (1969: 523)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
231	새싹대 물 따먹기	봄	혼성	상대	실외	풀가지	풀을 뽑으면 진액이 나는데 그걸 서로 따먹는 놀이다.	전라권	정형호 외 (2020: 746)
232	새잡기	겨울	남아	개인, 집단	실외	새	농촌 지역에서 아이들이 행한 놀이로, 겨울철 초가집 처마로 날아든 새를 그물이나 새 덫을 사용해 잡는다.	서울·경기권	한국향토문화 전자대전-서울[38]
233	새총놀이	일상	남아	상대	실외	나무, 고무줄, 돌	새총을 만들어서 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	정형호 외 (2020: 625), 논산문화원 (1996: 192), 국립해양 문화재연구소 (2020: 428)
234	선생님놀이	일상	여아	집단	실내	아이	나이가 어린 아이들을 돌볼 때 마주 앉아서 노래와 동작을 같이 하면서 즐기는 놀이다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 170-171)
235	성냥개비 놀이	일상	혼성	상대, 집단	실내	성냥개비	젓가락 모양의 짧은 댓개비인 산가지로 여러 가지 문제를 내고 또 이를 풀어가는 놀이다.	강원·충청권	문화공보부 문화재관리국 (1976: 541-542)
236	성냥치기	일상	혼성	상대, 집단	실내외	성냥개비	성냥개비의 수를 맞히는 놀이다. 묻는 사람은 맞힌 사람에게 성냥개비의 두 배를 주고, 못 맞히면 그 수만큼 못 맞힌 사람에게 받는다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 382)
237	성냥치기	일상	혼성	개인, 상대	실내	성냥개비	성냥개비를 이용하여 만들어 놓은 구멍 안에 들어가게 하는 놀이로 굴려서 넣는 것이 중요하다.	경상권	김덕선 (1969: 541)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
238	소꿉놀이, 소꿉장난, 흙밥놀이	일상	여아	상대, 집단	실내외	돌조각, 그릇조각	돌조각, 그릇조각, 풀, 꽃 등을 모아서, 밥이나 요리를 만들어 먹는 등 어른을 흉내 내며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 제주도	고양문화원 (2014:142), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 150), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3552), 한국향토문화 전자대전-제주[39]
239	소놀이	가을	남아	집단	실외	소가면	여러 사람이 거적을 덮어쓰고 소머리 모양의 가면을 걸치고 소 춤을 춘다. 주로 농가에서 큰 굿을 할 때의 여흥으로 한다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 103)
240	소놀이, 소흉내놀이, 송아지따기, 아이붙잡기	가을	남아	상대, 집단	실외	없음	두 사람 중에서 소를 정하고 소가 정해지면 다른 사람은 소 주인이 되어 그 소를 몰고 다니며 풀도 먹이고 타기도 하면서 노는 놀이다. 소 잡이에게 잡히면 역할을 바꾸어서 논다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	김덕선 (1969: 523), 촌산지순/박전열 역 (1992: 128, 206)
241	소라따기	일상	여아	집단	실외	소라	썰물 때에 해안가에 모여 소라를 누가 많이 따는지를 서로 겨루며 하는 놀이다.	제주도	촌산지순/박전열 역 (1992: 238)
242	소리개놀이	일상	여아	집단	실외	없음	소리개와 암탉을 한 명씩 정하고, 암탉을 선두로 다른 사람들은 병아리가 되어 앞사람의 허리를 팔로 감고 일렬로 늘어선다. 소리개는 병아리를 유혹하는데 소리개가 맨 마지막에 있는 병아리를 잡으면 빠지게 되고 중간에 손을 놓거나 열이 흩어지면 지는 것이다.	전라권	광주직할시교육청 (1991: 170)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
243	소문놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	특정한 소문을 이어가며 전하는 놀이다.	강원·충청권	문화공보부 문화재관리국 (1976: 541)
244	손가락찌르기	일상	혼성	상대, 집단	실내외	없음	머리를 숙이고 있다가 다른 사람이 손가락으로 찌르면 누가 찔렀는지를 찾아내는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 186)
245	손뒤집기	일상	혼성	상대	실내외	없음	두 손을 엎어 놓고 상대가 뒤집는 손을 똑같이 하며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 182)
246	손바닥치기	일상	혼성	상대	실외	없음	두 사람이 마주 보고 손바닥을 치면서 상대방을 넘어뜨리거나 쓰러뜨리는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 176), 스튜어트 컬린/윤광봉 역 (2003: 100)
247	손벽치기, 쎄쎄쎄	일상	여아	상대	실내외	없음	둘이서 마주 보고 노래를 부르며 그 리듬에 맞춰 양손바닥을 상대의 양손바닥에 서로 치면서 논다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 76), 관동대학교 (2003: 690), 임동권 외 (2007: 173-174), 김덕선 (1969: 534), 촌산지순/박전열 역 (1992: 76), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 508)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
248	손수건놀이, 손수건돌리기, 손수건 떨어뜨리기, 수건놀이, 수건돌리기, 수건채가기놀이	일상	여아	집단	실내외	손수건	술래가 된 사람이 둥글게 둘러앉은 사람들의 뒤를 빙빙 돌다가, 어떤 사람의 뒤에 몰래 수건을 떨어뜨리고 도망간다. 뒤에 수건이 떨어진 사람은 서둘러서 술래를 쫓아가서 잡는다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	한국향토문화 전자대전-인천[40] 인제군(2017: 101), 김덕선 (1969: 538), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 508)
249	손수건당기기	일상	혼성	상대	실내외	손수건	양쪽에 서서 손수건을 당기며 힘을 겨루는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 149)
250	손수레놀이	일상	남아	집단	실외	없음	한 사람이 엎드리면 다른 사람은 그 사람의 발을 들고 일정한 공간을 되돌아오는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 236)
251	손씨름	일상	여아	상대	실내외	없음	서로의 손을 맞대어 힘을 겨루는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 176)
252	손치기	일상	혼성	상대	실내외	없음	진 사람이 두 손을 펴고 손바닥을 마주 대어 상대방 앞으로 올리면 이긴 사람이 그 손등을 치는데 그것을 잘 피하면서 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 155)
253	솟걸기	일상	혼성	집단	실내	없음	모래나 흙을 두 손으로 긁어 모아놓고 중앙에 물을 떠다가 부어 흙덩어리를 만든다. 이때 흙덩어리는 가운데가 움푹 파여서 마치 솥 모양이 된다. 두 손으로 솥 근처의 흙을 살살 긁어내고 밑에서 불을 때며 식사를 짓는 흉내를 내는 놀이다.	강원·충청권	문화공보부 문화재관리국 (1975: 678)
254	쇠경매	일상	혼성	집단	실외	없음	술래가 쇠경(소경, 장님)처럼 헝겊으로 싸매고 다른 아이들이 박수를 쳐서 위치를 알려주면 술래는 그 소리를 듣고 쫓아다니며 아이들을 붙잡는다. 아이들을 붙잡은 아이는 그 아이의 이름을 맞혀야 하는데 이름을 정확히 맞히면 그 아이가 술래가 된다.	강원·충청권	강원도 횡성군 (2001: 1358)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
255	수박따기	일상	여아	집단	실외	없음	여러 사람이 서로 앞사람의 허리띠를 잡고 한 줄로 늘어선다. 줄의 맨 앞사람이 할아버지가 되고, 그 뒷사람 모두는 수박이 된다. 이 줄에 들어가지 않은 한 사람이 할머니 혹은 수박 장수가 되어 수박을 따고 싶다고 하며 사람들과 문답을 주고받는다. 문답 끝에 할머니(수박 장수)가 무리해서라도 수박을 따려고 하면 사람들은 못 따게 하려고 도망을 다닌다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 83)
256	수수깡놀이	일상	혼성	개인, 집단	실내외	수숫대	20개 정도의 수숫대를 흩트려 놓은 다음 막혀 있는 공간에 수숫대를 넣는 놀이다.	전라권	정형호 외 (2020: 744)
257	수수께끼놀이, 수수께끼맞히기, 시끼질음	일상	혼성	상대, 집단	실내외	없음	어떤 사물에 대하여 바로 말하지 아니하고 빗대어 말하여 알아맞히는 놀이다.	강원·충청권 경상권 전라권	대전서구문화원 (1999: 178), 의령문화원 (1998: 101), 광주직할시교육청 (1991: 171)
258	수수대 안경만들기	일상	혼성	개인, 집단	실내외	수숫대	수숫대로 안경을 만들며 노는 놀이다.	전라권	신안문화원 (1989: 107)
259	술래놀이, 술래잡기, 숨바꼭질, 숨기장난	일상	여아	집단	실외	없음	술래가 숫자를 세고 그 사이에 아이들이 몰래 집에 들어가서 숨는다. 술래가 못 찾으면 지고, 찾으면 이기게 된다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	문화공보부 문화재관리국 (1978: 438-439), 강원도 횡성군 (2001: 1358), 마산시사편찬위원회 (2011: 342), 광주민속박물관 (2004: 57)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
260	승경도, 종경도, 종정도, 쟁경도	일상	혼성	상대	실내	승경도, 윷, 말	윤목을 던져 나오는 궤에 따라 말을 옮기며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	문화공보부 문화재관리국 (1979: 404), 임동권 외 (2007: 166-167), 문화공보부 문화재관리국 (1974a: 623), 이리문화원 (1989: 38)
261	시가겨루기	겨울	여아	상대, 집단	실내	딱지, 책	노래를 써넣은 많은 딱지와 그 노래를 수록한 책을 준비해 둔다. 한 사람은 책에 쓰인 노랫말을 읽고, 다른 사람은 그 노랫말을 적힌 딱지를 남보다 먼저 찾아 집어 든다. 딱지를 많이 찾아서 집어내는 사람이 이긴다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 384)
262	시마놀이 (씨앗치기)	일상	여아	상대, 집단	실외	돌	시마놀이는 땅에 놀이판을 그린 다음 돌을 던져놓고 발로 차서 한 칸씩 움직여 단을 완성하고, 나중에 단이 많거나 땅을 많이 차지하면 이기는 놀이다.	경상권	한국향토문화 전자대전-부산[41]
263	시밧거리 (콩주머니)	일상	남아	상대	실외	콩주머니	콩이나 팥으로 만든 주머니를 이용하여 상대편을 맞히는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 195)
264	시소놀이	일상	혼성	개인, 상대	실외	시소	긴 널빤지의 한가운데를 괴어 그 양쪽 끝에 사람이 타고 서로 오르락내리락하는 놀이다.	경상권	사천시사 편찬위원회 (2003: 3567)
265	시조놀이	겨울	여아	상대, 집단	실내	카드	시조나 가사의 명구를 외우며 노는 것으로 보통은 시와 명구가 적힌 카드를 가지고 누가 정확하게 그 시조를 빠르게 암송하는가를 겨루는 놀이다.	전라권	광주민속박물관 (2004: 67)
266	신랑놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	모의놀이로 신랑 신부를 정하고 결혼식을 하는 시늉을 하며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 161)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
267	신발따먹기	일상	남아	상대, 집단	실외	신발	신발을 모아 놓고 일정한 거리에서 낚싯대를 이용하여 신발을 건져 올리는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012c: 587)
268	신발뺏기	일상	남아	상대, 집단	실외	신발	다른 아이의 신발을 빼앗으며 노는 놀이다.	경상권	합천군사편찬위원회 (2013: 293)
269	신발짝던지기	일상	남아	상대, 집단	실외	신발	일정한 칸을 만들어 그곳에 참가자들의 신발을 모아 놓고 술래의 방해를 피해 자기의 신발을 찾아가는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 209)
270	신발찾기놀이	일상	남아	집단	실외	신발	술래가 신발을 숨겨놓으면 다른 아이들은 자기의 신발을 찾는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 185)
271	실감추기	일상	여아	집단	실내	실	일정 구획 내에 선을 긋고 60cm로 자른 실을 그 안에 숨기고 찾아낸다.	강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 381)
272	실구리 감자	일상	여아	상대	실내	없음	두 사람이 손을 마주잡고 좌우로 흔들면서 “실꾸리 감자 명주꾸리 감자”하고 노래하면서 두 번 흔든 다음, “비리 비리 비리 비리” 소리를 내면서 어깨와 어깨 사이로 번갈아 도는 놀이다.	전라권	한국향토문화 전자대전-전남[42]
273	실그림 그리기	일상	혼성	개인	실내	실	실에 물감을 입혀 종이에 놓고 다양한 그림을 그리는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 183)
274	실뜨기	일상	여아	상대	실내	실	2명이 실을 잡고 주고받은 놀이다. 실을 양쪽 손에 감고 모양을 낸다. 그러면 상대방이 다른 모양을 만들고, 그 모양내기로 서로 시합을 한다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	의정부시·의정부문화원(2014: 321), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 158), 사천시사편찬위원회 (2003: 3559), 광주민속박물관 (2004: 47), 한국향토문화 전자대전-제주[43]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
275	실패굴리기	일상	혼성	개인	실내	실패	실패를 가지고 양쪽 테를 톱니바퀴 식으로 파낸다. 고무줄을 구멍 속으로 넣고 한쪽 끝에 조그마한 나무토막을 떼어 구멍 속으로 고무줄이 빠져나가지 않도록 하고 또 한쪽에 길이 약 10센티 정도 되는 작은 나무를 메어 마치 시계의 태엽을 감듯이 나무를 한쪽으로 계속 돌리며 고무줄이 감기게 한다. 고무줄을 다 감고 나면 실패를 바닥에 놓으면 실패가 굴러간다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 180)
276	십자가놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	십자가를 그린 다음 그 안에서 일정한 횟수를 돌아오면 이기는 놀이다.	전라권	김동필 (1992: 271)
277	십자가이생	일상	남아	집단	실외	없음	바닥에 십자 모양을 그린 다음 공격과 수비를 정하여 일정한 곳을 통과해 돌아오는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 637)
278	십자놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	십자 형태를 바닥에 그리고 술래가 칸 안에 들어 있는 사람을 잡으며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 185)
279	십자다강	일상	혼성	집단	실외	없음	술래 편 또는 수비 편은 사각형의 안이나 밖에 서고 공격 편은 사각형의 네 개 출발점에서부터 시계 반대 방향으로 돈다. 공격 편이 도는 동안 수비 편은 공격 편을 밖이나 안으로 끌어낸다. 공격 편이 처음 자리에 도착하면 "만세"라고 소리친다. 공격 편이 수비 편의 방해를 뚫고 정한 숫자만큼 사각형을 돌아오면 이기는 놀이다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-세종[44]
280	쌍륙, 쌍육	정월	여아	상대	실내	쌍육	적군과 아군으로 나뉘어 각각 말 열두 개씩을 늘어놓는다. 차례대로 주사위 두 개를 던져 그 점수를 헤아려서 말을 나아가게 하여 승패를 가린다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	평택시문화원 (1992: 34), 한국향토문화 전자대전-강원도[45] 한국향토문화 전자대전-경북[46] 광주민속박물관 (2004: 69)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
281	썰매타기, 썰매, 얼음지치기	겨울	혼성	개인, 상대	실외	썰매	얼음판에서 썰매나 날이 달린 신을 신고 탄다. 썰매는 30cm 정도의 네모 널빤지의 아래에 철사를 단다. 그 널빤지 위에 타고 썰매채를 이용해 달린다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 44), 논산문화원 (1996: 150), 합천군사편찬위원회 (2013: 291), 광주민속박물관 (2004: 54)
282	씨리꼭구대	정월, 2월	남아	집단	실외	없음	족제비가 닭을 잡는 놀이로, '고양이와 쥐놀이'와 아주 비슷하다.	경상권	촌산지순/박전열 역 (1992: 263)
283	씩잡기	일상	여아	집단	실외	없음	씩이란 사투리로 살쾡이를 말하는데 이 놀이를 다른 지방에서는 닭살이라고 한다. 예부터 닭의 천적인 살쾡이가 농가에 큰 피해를 입혀왔기 때문에 살쾡이로부터 닭을 보호하는 내용의 이 놀이가 생겨났다. 여러 명의 아이들이 모여 닭과 살쾡이를 한 명씩 정하고 나머지는 둥그렇게 원을 그리며 손을 잡는다. 닭은 원 안에 있고 살쾡이는 바깥에 있는데 손을 잡은 아이가 빙글빙글 돌면서 손을 위아래로 흔들며 밖에 있는 살쾡이가 안으로 들어가지 못하게 한다. 안에 들어 있는 닭은 살쾡이의 반대쪽으로 움직이는데 살쾡이가 안으로 들어오면 닭이 밖으로 나가도록 손을 쳐들어 문을 만들어 준다. 미쳐 빠져 나가지 못하고 살쾡이에게 잡히면 닭과 살쾡이가 바뀌고 놀이는 계속된다.	경상권	사천시사 편찬위원회 (2003: 3563)
284	아카시아 잎 따기, 아카시아 잎따내기, 잎새따기	일상	여아	상대	실외	아카시아 잎	가위바위보를 하며 아카시아 잎을 따내는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	정형호 외 (2020: 277), 논산문화원 (1996: 156)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
285	안경놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	안경 모양을 바닥에 그리고 다른 편 아이들이 그 위를 지나가지 못하게 하는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 183)
286	앉은뱅이놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	술래가 잡으러 오면 앉았다가 술래가 달아나면 다시 일어나는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 172)
287	앵금쟁이	일상	여아	개인, 상대	실내외	실	실을 가지고 노는 것으로, 혼자서 입에 물고 양손과 무릎에 실을 고정하여 마치 가야금처럼 실을 비벼 소리를 내며 노는 놀이다.	전라권	정형호 외 (2020: 765)
288	양반걸음놀이	일상	남아	집단	실외	없음	신체 부위에 돌 등을 올린 다음 떨어뜨리지 않고 일정한 거리를 돌아오는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 236)
289	어깨동무	일상	남아	집단	실외	없음	여러 사람이 모두 한 줄로 어깨를 걸고 동요를 합창하며 행진한다.	강원·충청권	강원도 횡성군 (2001: 1367)
290	얼굴뺏기	일상	여아	상대, 집단	실외	없음	각각 바닥에 얼굴을 그리고 나서 상대방이 그린 이목구비를 하나씩 빼앗는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 194)
291	얼음, 물방초놀이, 얼음불	일상	혼성	집단	실외	없음	얼음 땡 놀이와 유사한 것으로, 술래가 다가오면 "얼음"을 하였다가 다른 사람이 "물망초"라고 하면 다시 움직일 수 있다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 153)
292	얼음치기	겨울	남아	개인, 상대	실외	얼음, 썰매	단단하게 얼음이 언 부분을 골라 얼음에 일정한 크기로 홈을 판 후 썰매를 타는 아이들이 모여 그 위를 빠른 속도로 지나가며 통과하는 놀이다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 204)
293	업고달리기	일상	남아	집단	실외	없음	사람을 업고 달리며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 236)
294	엉덩이씨름	일상	혼성	상대, 집단	실내외	없음	엉덩이를 치면서 누가 힘이 센가 혹은 잘 버티는가를 겨루는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 229)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
295	여우놀이, 여우잡기	일상	여아	집단	실외	없음	가위바위보로 술래인 여우를 정한다. 술래는 작은 원 안에서 머리를 수그리고 쪼그려 앉는다. 다른 아이들은 앉기도 하고 서서 놀이를 한다. 서서 손에 손을 잡고 술래와 문답식으로 노래를 주고받는다.	강원·충청권	우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 87)
296	여치 집 만들기	여름	혼성	개인	실외	여치	여치 집을 만들어 여치를 기르며 즐기는 놀이다.	강원·충청권 전라권	한국향토문화 전자대전-충북[47] 신안문화원 (1989: 112))
297	연극놀이	일상	혼성	집단	실내외	연극	구경할 사람들을 모아 연극을 한다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 160-162)
298	연날리기, 연싸움	정월	혼성	개인, 상대	실외	연, 얼레	연을 만들어 하늘에 띄우는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	경기문화재단 북부문화사업단 (2018: 135), 한국향토문화 전자대전-인천[48] 한국향토문화 전자대전-충북[49] 마산시사편찬위원회 (2011: 347), 국립해양 문화재연구소 (2020: 431), 한국향토문화 전자대전-제주[50]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
299	열발뛰기	일상	혼성	집단	실외	없음	술래가 서 있는 곳으로부터 보통 걸음으로 열 걸음 정도 떨어져 있는 사람을, 술래가 세단뛰기로 다가가서 잡는 놀이다. 잡힌 사람은 다음 술래가 된다.	서울·경기권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 68), 김덕선(1969: 535), 국립해양 문화재연구소 (2020: 417)
300	엿치기	일상	혼성	상대	실외	엿	엿을 부러뜨려 구멍의 크기나 개수를 따지며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	평택시문화원 (1992: 44) 한국향토문화 전자대전-충북[51] 의령문화원 (1998: 107), 이리문화원 (1989: 44)
301	오리발	일상	혼성	집단	실외	없음	마을별로 서로 다양한 발의 모양을 흉내 내며 겨루는 놀이다.	경상권	한국향토문화 전자대전-부산[52]
302	오이기르기 놀이	8월	여아	집단	실외	가래, 국자, 지게, 석유통	주인, 하인, 소, 도둑, 오이의 배역을 각각 정하고, 가래, 국자, 지게, 석유통 2개를 준비한 후 밭을 만들어 씨를 뿌리고 비료를 주어 오이가 열리게 한다. 그리고 열린 오이를 훔쳐 달아나는 도둑을 추격하는 장면 등을 극으로 꾸며 하는 놀이다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 175)
303	오자미, 오자미던지기, 오자미놀이, 오재미	일상	여아	개인	실외	오자미	헝겊에 콩이나 모래를 넣고 실로 꿰맨 다음 두 손을 오가며 공중으로 띄워 땅바닥에 떨어지지 않도록 손으로 던지면서 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	의정부시사편찬위원회(2014: 294), 보은군지편찬위원회 (2016: 152), 국립해양 문화재연구소 (2020: 429)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
304	오징어놀이	일상	남아	집단	실외	없음	바닥에 오징어 모양을 그리고 공격과 수비로 편을 나눠 노는 놀이다.	강원·충청권 전라권	논산문화원 (1996: 230), 광주민속박물관 (2004: 59)
305	오징어땡	일상	혼성	집단	실외	없음	편을 가르고 영역을 정해서 서로의 영역을 빼앗는 형식의 놀이다.	경상권	한국향토문화 전자대전-부산[53]
306	올챙이살이	일상	남아	집단	실외	없음	올챙이처럼 큰 원과 작은 원을 땅에 그려놓고 원 안에 있는 무리가 반대편으로 넘어가도록 서로 밀고 당기는 놀이로. 바깥 편에 있는 사람이 안에 있는 사람을 잡으면 안에 있는 사람은 죽는다.	전라권	정형호 외 (2020: 801)
307	외따먹기 (송아지따기)	일상	여아	집단	실외	없음	소 주인을 정하고 소 주인의 뒤에 서로 허리를 껴안고 일렬로 서있으면 소가 송아지를 찾는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 525)
308	외때기질	일상	여아	집단	실외	없음	술래놀이가 끝난 후 술래가 새로운 술래를 찾기 위해 하는 놀이의 일종이다. '쥔쥐새끼놀이'와 비슷한 면이 있다. 술래놀이에서 다른 사람들을 구해낸 사람이 앞장수가 되고 술래를 제외한 다른 사람들이 모두 앞장수를 시작으로 앞사람의 허리를 잡고 일렬로 죽 선다.	전라권	한국향토문화 전자대전-전남[54]
309	외밭 습격 놀이	일상	여아	집단	실외	없음	달밤에 주로 하는 놀이로 외밭의 주인 편과 습격 편으로 나누어 노는 놀이다.	전라권	문화공보부 문화재관리국 (1969: 698)
310	원님놀이	일상	남아	집단	실내외	없음	모의재판을 하면서 노는 놀이다.	강원·충청권 경상권	논산문화원 (1996: 82), 문화공보부 문화재관리국 (1974a: 611)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
311	유객주	일상	혼성	집단	실내외	끈, 구슬	유객주는 손님을 머무르게 하는 구슬이라는 뜻이다. 유객주는 한쪽 끈의 고리에 있는 구슬을 다른 쪽의 끈의 고리로 옮겨가면서 노는 놀이다.	전라권	김동필 (1992: 224)
312	유리보기놀이	일상	여아	상대, 집단	실외	유리조각	깨진 유리조각을 가지고 모여 일정한 시간을 정해 놓고 놀이를 시작한다. 각자 10cm 정도 깊이로 땅을 파고 흙을 적당히 깔고 그 위에 꽃과 잎으로 장식을 하고 그 위에 유리를 깔고 흙으로 덮는다. 자기 순서가 오면 흙에 덮인 것을 천천히 헤쳐 유리를 통하여 본 모양을 서로 비교한다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 174)
313	윷놀이	정월	혼성	상대, 집단	실내외	큰 윷, 말판, 말	등과 배가 있는 네 개의 윷가락을 동시에 던진다. 두 명, 네 명, 혹은 여섯 명이 두 편으로 나뉘어 순서를 엇바꾸어 가며 윷을 던지고 정해진 말로 말판 위를 달리게 하여 승패를 정한다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	서영대 외 (2011: 112), 대전서구문화원 (2006: 221), 마산시사편찬위원회 (2011: 348), 광주민속박물관 (2004: 71), 한국향토문화 전자대전-제주[55]
314	의병놀이, 장병놀이	일상	남아	집단	실외	없음	10여 명의 아이들이 대장 등의 계급을 뽑아 노는 놀이로 전쟁놀이와 유사하다.	경상권 전라권	김덕선 (1969: 515), 부안군 (2015: 637)
315	이름대기	일상	혼성	상대, 집단	실내외	없음	특정 주제를 정한 다음 돌아가면서 그 주제와 관련된 단어를 이야기하며 노는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012a: 122)
316	이름대기놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	한 아이가 한 단어를 대면 나머지 아이들은 단어의 첫 글자로 시작되는 단어를 이어 대는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 136)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
317	이어달리기	일상	혼성	집단	실외	없음	팀을 나눠 이어달리기를 하며 즐기는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012c: 168)
318	이파리찾기	일상	남아	개인, 상대	실외	나뭇잎	몰래 파묻어놓은 예쁜 나무 이파리를 찾아내는 놀이다.	경상권	한국향토문화 전자대전-경남[56]
319	인간줄다리기	일상	혼성	집단	실외	줄	앞사람의 허리를 잡고 두 팀으로 나눠 줄다리기를 하는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 234)
320	인형놀이	일상	여아	개인	실내	인형, 종이, 헝겊	나무나 헝겊, 종이 등의 재료로 사람의 형상을 본떠 만든 인형을 가지고 노는 놀이다.	강원·충청권 전라권	논산문화원 (1996: 179), 광주민속박물관 (2004: 49)
321	임금놀이, 포도청놀이	일상	혼성	집단	실내	종이쪽지	임금이나 포도대장 등을 뽑고 도둑을 잡으며 노는 놀이다.	강원·충청권 전라권	한국향토문화 전자대전-충북[57] 광주직할시교육청 (1991: 185)
322	잉어놀이	겨울	혼성	집단	실외	없음	두 줄로 서로 손을 붙들고 서서 등 위로 한 사람이 건너가게 하는 놀이다.	제주도	문화공보부 문화재관리국 (1974b: 360)
323	잉어폭포오르기	겨울	남아	집단	실외	없음	두 줄로 마주 선 사람들이 서로 팔목을 잡아 사각형으로 만들어 이를 폭포로 삼고 줄 바깥의 사람을 잉어로 삼아 "잉어 폭포 오르기"라고 합창하면서 한쪽이 꿇어앉아 잉어를 팔에 태워 앞쪽으로 퍼낸다. 잘하는 편은 한 번에 두세 마리의 잉어를 오르게 한다.	제주도	촌산지순/박전열 역 (1992: 237)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
324	잎새 따기	봄	혼성	상대	실외	나뭇잎	잎이 많이 달린 나뭇잎을 가지고 놀던 것으로, 가위바위보를 하여 상대방 나뭇잎에 달린 잎새를 툭툭 쳐 빨리 떨어뜨리는 사람이 이기는 놀이다. 주로 아카시아 나뭇잎을 가지고 놀았다.	서울·경기권	의정부시사편찬위원회(2014: 297)
325	자치기	일상	남아	집단	실외	자, 막대기	땅바닥에 깊이 5cm, 길이 20cm 정도의 구멍을 파고, 그 구멍에 직각으로 엇갈리도록 길이 50cm 정도 되는 자(막대기)를 놓아두고, 같은 크기의 다른 막대기로 이것을 쳐서 멀리 보낸다. 쳐서 보낸 거리의 멀고 가까움에 따라서 승패를 정한다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	서영대 외 (2011: 109), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 162), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3553), 광주직할시교육청 (1991: 187), 한국향토문화 전자대전-제주[58]
326	잠수시합	여름	혼성	상대	실외	없음	여름에 냇가에 물놀이를 가거나 목욕을 가서 물속에 머리를 넣고 잠수를 해 누가 오래 버티는지 시합한다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 255)
327	잠자리잡기, 잠자리망	여름, 가을	혼성	개인	실외	잠자리채, 거미줄	기다란 장대 끝에 거미줄을 친 둥근 철사를 매달고, 공중의 잠자리를 쫓아가면서 논다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	의정부시사편찬위원회(2014: 306), 논산문화원 (1996: 124), 사천시사 편찬위원회 (2003: 3567), 신안문화원 (1989: 123)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
328	장기	일상	혼성	상대	실내외	장기	장기를 이용하여 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 63), 우리전통놀이연구소 ·연기향토박물관 (2012: 277), 광주민속박물관 (2004: 75)
329	장대타기	일상	남아	개인, 상대	실외	장대	장대를 타고 걸어 다니며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 190)
330	장치기, 공치기	일상	남아	집단	실외	공, 막대기	작은 수박 크기의 새끼 공을 만들어서 노는 놀이로, 지금의 하키와 비슷하다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	경기도박물관 (2000: 313) , 우리전통놀이연구소 ·연기향토박물관 (2012: 363), 김덕선 (1969: 506), 이리문화원 (1989: 50)
331	재넘기, 재주넘기, 울타리넘기놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	한 아이가 무릎을 잡고 허리를 굽히면 다른 아이들은 허리에 손을 짚고 뛰어 넘는 놀이다.	강원·충청권 경상권	논산문화원 (1996: 158) 김덕선 (1969: 536)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
332	잿봉지싸움	일상	남아	상대, 집단	실외	잿봉지	잿봉지를 상대편에 던져 맞히는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012b: 190)
333	접시돌리기, 접시찾기	정월	여아	집단	실내	접시	여러 명이 둘러앉아서 작은 접시를 차례대로 돌리다가 누군가가 접시를 감추고는 가운데 앉은 술래에게 맞히도록 한다. 감춘 사람을 맞히면 접시를 감추었던 사람이 술래가 된다.	서울·경기권 강원·충청권	촌산지순/박전열 역 (1992: 58), 관동대학교 (2003: 689)
334	제기차기, 쪽기차기	일상	남아	개인, 상대	실외	제기	엽전의 구멍 사이에 창호지를 말아 넣어서 숱을 만든다. 제기를 다양한 형태로 치며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	의정부시사편찬위원회(2014: 324), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 167), 단국대학교 동양학연구소 (2011: 203), 문화공보부 문화재관리국 (1971: 513), 심우성(1996: 76)
335	제불기	일상	혼성	집단	실외	없음	아이들이 서로의 등을 타고 넘는 놀이다. 아이들이 편을 갈라 가위바위보를 하고 진 편이 허리를 구부리면 이긴 편이 그 등을 타고 넘는다. 진 편에서 넘어지는 아이가 있거나, 이긴 편에서 못 넘는 아이가 생기면 승패가 바뀐다.	경상권	한국향토문화 전자대전-부산[59]
336	조가비받기	일상	여아	개인, 상대	실내외	조개껍데기	조개껍데기 네 개를 공기처럼 가지고 노는 놀이다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 207)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
337	조조잡기, 조조잡기놀이	일상	남아	집단	실내	종이	방 안에 있는 사람의 수에 따라 종이쪽지에다 조조, 공명, 유현덕 등의 인물을 적고 보이지 않게 엎어놓은 다음 한 장씩 가진다. 유현덕을 선택한 사람이 명련관이 되어 특정 인물(조조)을 잡아 오너라 하면 그 사람을 찾으며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	경기도박물관 (2000: 337), 강원도 횡성군 (2001: 1370), 이리문화원 (1989: 52)
338	종이배띄우기	일상	혼성	개인	실내외	종이배	종이배를 만들어서 물에 띄우는 놀이다.	경상권	사천시사편찬위원회 (2003: 3567)
339	종지놀이, 종지돌리기	정월	여아	집단	실내	종지	동그랗게 원 모양으로 둘러앉아 가위바위보를 하여 술래를 정하고 술래가 정해지면 원 안에 술래를 앉히고 눈을 감게 한다. 다른 아이들은 동요를 합창하면서 책상다리를 한 무릎 밑으로 종지를 돌린다. 그러다가 노래가 멈추면 누군가의 다리 밑에 종지를 숨긴다. 그러면 술래가 눈을 뜨고 누가 종지를 감췄는지 알아맞히는 놀이다. 술래가 맞히면 종지를 감췄던 사람이 술래가 되고, 못 맞히면 다시 술래를 한다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-충북[60]
340	죽마, 죽마놀이, 대말	일상	남아	상대, 집단	실외	대나무	긴 장대 옆에 발걸이를 만들어 단 죽마를 타고, 서로 빨리 달리기를 겨루며 논다.	경상권 전라권 제주도	사천시사편찬위원회 (2003: 3559), 장흥문화원 (1993: 299), 문화공보부 문화재관리국 (1974b: 359)
341	죽방울놀이	일상	남아	개인, 상대	실외	죽방울, 막대기	죽방울을 나무막대로 치면서 상대방의 골대에 넣는 놀이다.	전라권	장흥문화원 (1993: 298)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
342	줄넘기	일상	여아	상대, 집단	실외	줄(새끼줄)	여자아이들이 노래를 부르면서 순서대로 줄에 들어가서 줄을 넘는다. 가사에 맞춰 간단한 동작을 하며 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	평택시문화원 (1992: 53), 관동대학교 (2003: 689), 단국대학교 동양학연구소 (2011: 213), 광주민속박물관 (2004: 46), 촌산지순/박전열 역 (1992: 238)
343	줄다리기	정월, 7월	혼성	집단	실외	줄	두 편으로 나누어 줄을 당겨 승부를 겨루는 편싸움 형식의 놀이다. 마을의 가운데를 가로지르는 길이나 개울을 경계로 하여 윗마을, 아랫마을로 나누어 겨루거나 마을 단위로 편을 나눈다. 줄은 줄머리를 고리 모양으로 만드는 암줄과 줄머리를 막대기 모양으로 만드는 수줄을 마주 대어 만든다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	평택시문화원 (1992: 53), 한국향토문화 전자대전-충남[61] 문화공보부 문화재관리국 (1974a: 599-602), 장수군청 (2010: 263)
344	줄씨름	일상	혼성	상대, 집단	실외	줄	두 사람이 마주 서서 한 손은 허리에 짚고 줄을 서로 허리에 감고 줄을 놓았다 당겼다 하면서 상대편의 균형 감각을 깨뜨려 상대방을 움직이게 하는 힘겨루기 놀이다.	강원·충청권 경상권	강원도 횡성군 (2001: 1355), 울진문화원 (2012c: 310)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
345	쥐놀이	정월	여아	집단	실외	없음	어미 쥐가 새끼 쥐를 데리고 가는 모양을 흉내 내는 놀이다. 전부 일렬종대로 앉으면, 앞사람이 뒷사람의 허리띠를 꽉 붙잡는다. 이렇게 해서 맨 앞사람이 황새걸음으로 걷기 시작하면 다른 사람은 모두 몸을 앞으로 구부린 모양이 되어 발끝으로 걸으며 앞으로 나아간다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 58)
346	지게걸음, 지게놀이, 지게발걷기, 지게타기, 지게타기놀이	일상	남아	개인, 상대	실외	지게	지게를 세워서 그 위에 타고 지게 다리를 움직여 걸어 다니도록 하며 즐기는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	경기도박물관 (2000: 313), 인제군 (2017: 104), 울진문화원 (2012a: 154), 촌산지순/박전열 역 (1992: 227), 진성기 (1975: 85)
347	지남철(자석) 놀이	일상	혼성	집단	실내외	없음	상대방의 행동을 똑같이 따라 하는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 573)
348	진빼앗기, 진치기, 진뺏기놀이, 집뺏기놀이, 진놀이	가을, 겨울	남아	집단	실외	없음	두 편으로 나뉘어 각각 진을 정하고 진 밖으로 나가 적을 유인하여 붙잡아 포로로 삼는다. 진지를 떠난 지 오래되지 않은 사람이, 진지를 떠난 지 더 오래된 사람을 잡을 권리가 있다. 방금 자기 진지를 나간 사람이 먼저 나가 있던 적의 몸을 손으로 쳐서 적을 잡는다. 그러나 적을 치지 못하고 시간이 지나서 공격할 권리를 잃은 후라 해도 자기 진지에 일단 되돌아오면 적을 공격할 권리가 다시 생긴다. 결국, 포로를 적게 낸 쪽이 이기게 된다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 85), 문화공보부 문화재관리국 (1977: 665), 한국향토문화 전자대전-경남[62] 광주직할시교육청 (1991: 99)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
349	잔놀이, 진또리, 잔똘이, 짠돌이, 진또리 장난, 호랭이 장난	일상	남아	집단	실외	없음	남녀를 두 패로 잘 섞어서 나누어, 상대편의 진을 뺏는 놀이다. 공격하는 자는 상대방의 진을 빼앗으려고 공격하며, 상대방 수비에 잡히면 죽게 된다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	경기도박물관 (2000: 424), 임동권 외 (2007: 225-231), 정형호 외 (2020: 715)
350	질경이싸움	일상	혼성	상대	실외	질경이	질경이라는 풀을 가지고 서로 맞대어 누구의 질경이가 센가를 겨루는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 156)
351	징검다리 타기 (나무다리 걷기)	일상	남아	상대, 집단	실외	징검다리	미리 징검다리를 만들고 누가 빨리 가는지 혹은 높은 것을 타는지를 겨루는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 390)
352	짚공차기	봄	남아	집단	실외	짚	두 편으로 나누어 골대를 정해 놓고 짚으로 만든 공을 차 넣는 놀이다.	서울·경기권 경상권	의정부시사편찬위원회(2014: 297), 합천군사편찬위원회 (2013: 291)
353	짚신뺏기	일상	혼성	집단	실외	짚신	원을 그리고 술래와 신발 한 켤레만 원 안에 두고 다른 사람은 원 바깥에 있다. "준비 시작" 신호를 시작으로, 안에 있는 술래는 신발을 빼앗기지 않으려고 하고 밖에 있는 사람은 신을 빼앗아 도망치려고 한다. 그러다가 만일 술래에게 잡히면 그 사람이 대신 술래가 된다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 227)
354	짜게받기	일상	여아	개인, 상대	실외	돌	새알만큼의 작은 돌을 수십 개 주워다 놓고 이 돌을 한 줌 주워 던진 것을 손등으로 받았다가 다시 위로 던진 것을 손으로 받는 놀이다.	경상권	문화공보부 문화재관리국 (1974a: 615)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
355	짧은 줄넘기	일상	여아	집단	실외	줄(새끼줄)	2m 정도의 줄을 가지고 혼자서 넘는 놀이다. 줄의 두 끝을 양손으로 잡고 자기 몸을 한 바퀴씩 돌리는데 발 쪽에 갈 때는 줄이 발에 걸리지 않도록 모둠발로 뛴다. 줄이 발에 걸리지 않게 숫자를 세어가며 돌리는데 많은 횟수를 넘는 사람이 이긴다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 159)
356	쫄기접시놀이	일상	남아	상대, 집단	실외	사금파리, 돌	마을 근처에 있는 저수지, 연못, 냇가에서 사금파리나 깨어진 기왓장, 납작한 돌을 가지고 수면에 던져 그 뛰는 수에 따라 승부를 겨루는 놀이다.	전라권	광주직할시교육청 (1991: 194)
357	쭉방울 돌리기	일상	남아	개인, 상대	실외	쭉방울, 노끈, 나무	쭉방울은 나무를 깎아 만든 것으로 농악에 쓰이는 장고와 비슷하다. 1m정도의 노끈 양쪽에 30cm가량의 나무를 묶어 이 나무를 양손으로 잡고 돌리며 노는 놀이다. 처음에는 노끈으로 쭉방울의 들어간 부분에 중심을 잡은 다음 양손을 상하로 움직여 돌리다가 점차 노끈을 수평으로 만들어 공중으로 올리고 받으며 논다.	전라권	문화공보부 문화재관리국 (1969: 692)
358	찌부, 찐봉, 찜봉	일상	남아	집단	실외	공	야구와 비슷하나 투수가 공을 던져주는 것이 아니라 타자가 공을 위로 던져 치는 놀이다. 공이 없을 때는 수돼지의 음낭을 사용한다.	서울·경기권 경상권	경기도박물관 (2000: 335), 울진문화원 (2012b: 45)
359	차전	정월	남아	집단	실외	차전	두 마을이 편을 나누어 서로 차를 하나씩 만들어, 그 위에 한 명을 태우고 대치시킨 후 시작하는데, 승패는 상대방 차 위에 탄 사람을 떨어뜨리거나 또는 상대의 차를 먼저 부서뜨린 편이 이긴다.	경상권	촌산지순/박전열 역 (1992: 253)
360	차차차	일상	혼성	집단	실내외	없음	차차차는 '번호 대기 차차차', '산 대기 차차차'가 있으며, 번호나 이름, 산 이름을 대면서 노는 놀이다. 제때에 명칭을 대지 못하거나 틀리면 술래가 된다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 163-164)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
361	참새잡기	겨울	남아	개인, 집단	실외	참새	참새를 잡으며 모는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	평택시문화원 (1992: 55), 논산문화원 (1996: 168), 울진문화원 (2012a: 582), 이리문화원 (1989: 55)
362	청애조심 (외다리싸움)	일상	혼성	상대	실외	없음	한 발을 들고 서서 서로 밀거나 잡아당기는 놀이다.	제주도	진성기 (1975: 95)
363	청어엮기	정월	여아	집단	실외	없음	두 편으로 갈라 일직선으로 늘어서서 손을 잡고 선두에 선 사람이 "청, 청, 청어 엮자"라고 기세 좋게 노래하면서 둘째 사람과 셋째 사람의 맞잡은 팔 아래를 빠져나가면서 돈다. 차례로 다음 사람이 도는 동안에 한 손을 앞쪽 사람의 어깨에 얹고 말아간다. 이렇게 하여 선두가 줄의 끝까지 돌아서 모든 사람이 다 말렸을 때 "어느 쪽 고등어가 싱싱하냐"라고 물으면서 밧줄을 당기듯이 잡아당기는데, 이때 손을 놓친 편이 진다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 222)
364	초중종(初中終), 초중종장놀이	여름	남아	상대, 집단	실내	종이	어떤 글자를 내놓고, 이 글자를 포함하는 시구(詩句)를 생각해 내는 놀이다. 예를 들면 '마(馬)'자를 이용하는 경우, '마상봉한식, 견수한마서융핍, 장대경조마' 등과 같이 초장은 '마(馬)'자를 구두에 붙이고, 중장은 중간(오언일 경우는 세 번째 글자, 칠언일 경우는 네 번째 글자)에, 종장은 마지막에 사용한다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 96), 스튜어트 컬린/윤광봉 역 (2003: 239)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
365	칼싸움	일상	남아	상대, 집단	실외	나무칼	소나무 가지로 칼을 만들어서 상대편과 싸우는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	부평역사박물관 (2016: 239), 논산문화원 (1996: 237), 정형호 외 (2020: 736)
366	코코코코	일상	혼성	상대, 집단	실내외	없음	코를 만졌다가 상대가 말하는 이목구비를 가리키며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 181)
367	콩돌	일상	여아	개인, 상대	실외	콩	작은 돌을 수십 개 땅바닥에 흩어 놓고, 일정한 놀이방법에 의해 주워 먹기를 내기하는 놀이다.	경상권	한국향토문화 전자대전-경남[63]
368	콩심기놀이, 콩숨기기	일상	여아	개인, 상대	실외	콩, 물건	여러 명이 모여 노래를 부르며 콩을 주고받다가 앉아있는 여러 사람 가운데 콩을 숨기면 한 사람이 콩을 찾는 놀이다.	경상권	문화공보부 문화재관리국 (1972: 798)
369	콩주머니놀이, 콩주머니	일상	여아	개인, 상대	실외	콩주머니	콩주머니 두 개를 던져 올려 한 손으로 돌아가며 받는 놀이다.	서울·경기권 제주도	고양문화원 (2014: 121), 한국향토문화 전자대전-제주[64]
370	콩쥐팥쥐	일상	여아	상대	실외	없음	서로 등을 맞대고 서서 양팔을 서로 감고 한 사람이 등으로 상대편의 등을 맞대어 업고 허리를 앞으로 구부리면서 팥쥐라고 한다. 이러한 방법으로 교대로 콩쥐 팥쥐하며 등끼리 맞대고 업기 놀이를 계속한다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 179)
371	콩집기	일상	혼성	개인, 상대	실내	콩, 집게	집게로 바닥에 있는 콩을 집으며 노는 놀이다.	경상권	사천시사 편찬위원회 (2003: 3567)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
372	쿵찍기	일상	혼성	집단	실외	기둥(벽)	진놀이와 유사하게 일정한 공간을 정하여 그곳을 찍으면 나이를 먹게 되는 놀이다.	전라권	국립해양 문화재연구소 (2020: 428)
373	탑놀이	세시 (초파일)	혼성	집단	실외	탑	탑을 돌면서 바라는 소원을 비는 놀이다.	전라권	신안문화원 (1989: 128)
374	탑쌓기	일상	혼성	상대	실내외	장기알, 바둑알	서로 마주 앉아 장기알이나 바둑알 등을 이용하여 탑을 쌓으며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 162)
375	토끼풀놀이	봄, 여름	여아	개인	실외	토끼풀	토끼풀을 뜯어다가 장난감을 만들어 노는 놀이다.	강원·충청권	우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 91)
376	투호, 투호놀이, 투구놀이	정월, 9월 9일, 명절	혼성	개인, 상대	실외	투호	일정한 거리에 서서 투호 통에 화살을 던져 누가 많은 수를 넣는가를 겨루는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	한국향토문화 전자대전-서울[65] 논산문화원 (1996: 80), 광주민속박물관 (2004: 62)
377	팔매질	일상	혼성	개인, 상대	실외	돌	목표물을 정해 놓고 맞히거나 혹은 돌을 던져 멀리 던지며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 174)
378	팔매치기 (돌던지기)	일상	남아	개인, 상대	실외	돌	물수제비와 유사한 놀이로 돌을 강에 던지며 물수제비의 수를 따져 노는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 524)
379	팔목(八目)	정월	남아	집단	실내	팔목	장방형 모양의 두꺼운 종이딱지에 사람, 물고기, 새, 꿩, 별, 사슴, 토끼, 말 등의 여덟 가지와 장수, 제왕 등의 아홉 사람 이름을 적는다. 두 편으로 나뉘어 각 편이 딱지를 나누어 가진 다음 적을 방해하고 자기편이 딱지를 더 많이 차지하도록 작전을 짜가며 노는 놀이다.	경상권	촌산지순/박전열 역 (1992: 276)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
380	팔방놀이	일상	혼성	집단	실외	씨	씨를 뿌리는 것처럼 팀에서 씨를 칸에 놓으면 그곳을 밟지 않고 지나가도록 하는 놀이다.	전라권	신안문화원 (1989: 128)
381	팔씨름	일상	남아	상대	실내	없음	두 사람이 서로 마주 보고, 각자의 우측 팔목(또는 좌측 팔목)을 자기의 무릎 위에 세워 손바닥을 서로 쥔다. 반대(좌우)쪽으로 상대의 팔목을 쓰러뜨린다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	한국향토문화 전자대전-서울[66] 한국향토문화 전자대전-충남[67] 문경시 (2002: 548), 신안문화원 (1989: 125)
382	팥(콩)주머니 받기	일상	혼성	개인, 상대	실내외	콩, 주머니	콩 혹은 팥으로 만든 주머니를 주고받으며 노는 놀이다.	경상권	김덕선 (1969: 534)
383	팽이돌리기, 팽이치기, 팽이놀이	겨울	남아	개인, 상대	실외	팽이, 줄	팽이에 줄을 감은 다음 바닥에서 돌고 있는 상대방의 팽이를 찍어 넘어뜨리는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	부평역사박물관 (2016: 240), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 93), 문화공보부 문화재관리국 (1972: 798), 부안군 (2015: 634), 한국향토문화 전자대전-제주[68]

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
384	표정놀이	일상	혼성	상대, 집단	실외	없음	웃긴 표정을 지으며 상대방을 보고 돼지라고 한다. 그러면 다음 사람도 돼지라고 해야 하는데 큰 소리로 웃으면 술래가 된다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 177)
385	표정으로 가위바위보	일상	혼성	집단	실내외	없음	표정으로 가위바위보를 정한 다음 그것으로 가위바위보를 하며 노는 놀이다.	전라권	김동필 (1992: 264)
386	풀감추기, 풀숨기기놀이, 풀찾기, 풀치기	일상	여아	상대, 집단	실외	나뭇잎	나무 잎사귀를 토담이나 바위틈에 숨긴 뒤, 이것을 먼저 찾는 쪽이 이기면 점수를 얻는 놀이다.	강원·충청권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 243), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 380), 장수군청 (2010: 266), 스튜어트 컬린/윤광봉 역 (2003: 118)
387	풀겨루기	일상	여아	상대, 집단	실외	풀	두 편으로 나뉘어 모아 온 풀의 가짓수가 많음을 겨룬다. 가능한 한 여러 가지의 풀꽃을 모아서, 풀꽃 하나씩을 비교하여 양쪽이 같은 것은 버리고 상대 쪽에 없는 풀꽃만을 세어 그 수가 많은 쪽이 이긴다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 64)
388	풀공차기	여름	남아	집단	실외	질경이	질경이 풀잎을 뭉쳐서 만든 풀 뭉치를 양발로 차올려 떨어지지 않게 하다가, 지치면 머리 위에 올려놓고 잠시 쉬다가 다시 계속한다. 풀 공을 많이 차서 올리는 사람이 이기게 된다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 210)
389	풀놀이	봄, 여름	여아	개인, 상대	실외	풀잎	풀을 뜯어다가 장난감을 만들어 노는 놀이다.	전라권	이리문화원 (1989: 58)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
390	풀놀이, 풀싸움, 풀쌈, 풀쌈놀이, 꽃쌈놀이	봄	여아	상대, 집단	실외	풀	여러 가지 풀을 뜯어와 누가 많은 양을 뜯었나 혹은 누가 특이한 것을 가져왔나를 겨루는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권 제주도	서영대 외 (2011: 78), 한국향토문화 전자대전-충북[69] 김동필 (1992: 242), 진성기 (1975: 97)
391	풀매기 놀이	일상	남아	상대	실외	풀	풀을 묶어 놓고 누군가가 넘어뜨리는 놀이다.	서울·경기권	정형호 외 (2020: 161)
392	풀물싸움놀이	일상	여아	상대	실외	풀잎	잔디나 강아지풀 줄기를 뽑아 엄지와 검지로 줄기를 훑어 올려 물방울이 맺히게 한다. 이 물방울을 서로 마주 대어 물싸움을 하는데 약한 물방울이 상대방 물방울에 흡수되도록 하며 논다.	강원·충청권	인제군 (2017: 104)
393	풀배겨루기	추석	혼성	상대	실외	배(나무)	나뭇조각이나 대나무 잎으로 작은 배를 만들어 강에 띄워, 떠가는 모양으로 우열을 겨루는 놀이다.	제주도	촌산지순/박전열 역 (1992: 239)
394	풍감놀이, 풍갑놀이, 풍계묻이(묻기), 풍덩실놀이	일상	여아	상대, 집단	실내	보물	두세 편으로 갈라 앉아서 이긴 편부터 가락지 같은 작은 보물을 자기편의 어딘가에 숨긴 다음 술래에게 그것을 찾게 하는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	한국향토문화 전자대전-충북[70] 촌산지순/박전열 역 (1992: 58)
395	풍뎅이 놀리기	여름	남아	개인	실외	풍뎅이 벌레	여름철 풍뎅이 벌레를 잡아서 노는 놀이다.	강원·충청권	문화공보부 문화재관리국 (1975: 683-684)
396	피리불기	초봄	혼성	개인	실외	풀, 나무	다양한 풀들로 피리를 만들어 부는 놀이다.	강원·충청권 전라권	논산문화원 (1996: 152), 신안문화원 (1989: 125)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
397	핀치기	일상	여아	집단	실외	핀	머리의 핀을 가지고 던져 일정한 거리의 원 안에 넣는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권	정형호 외 (2020: 99), 논산문화원 (1996: 148)
398	하늘땅놀이	일상	혼성	상대, 집단	실내외	돌	보싸움과 유사한 것으로 가위바위보를 통해 하늘(위쪽), 땅(아래쪽)을 정하여 물을 가둔 다음 그것을 흘려보내어 승부를 겨루는 놀이다.	경상권	울진문화원 (2012a: 155)
399	한발뛰기, 한발뛰기놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	놀이 장소에 일정한 길이의 직선을 긋는다. 술래가 아닌 사람들에게 몇 발을 뛸 것인지를 말한다. 그러면 술래가 아닌 사람들은 깽깽이라고 하는 외발로, 그어놓은 선에서 앞으로 힘껏 뛰어서 선다. 그러면 술래는 그보다 한 발 적게 뛰어서 팔을 뻗어 그 범위 안에 들어오는 사람이 있게 되면 그 사람이 새로운 술래가 된다.	서울·경기권 강원·충청권	경기도박물관 (2000: 355), 우리전통놀이연구소·연기향토박물관 (2012: 383)
400	함석조각돌리기	일상	혼성	개인	실내외	함석조각, 실	함석 조각을 원형으로 오려내고 중앙에 두 개의 구멍을 뚫어 실을 넣고 손으로 돌리면서 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 166)
401	허리줄다리기	일상	혼성	상대, 집단	실외	줄	허리춤에 기다란 줄을 걸치고 상대방을 넘어뜨리거나 쓰러뜨리는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 177)
402	허수아비놀이	일상	혼성	집단	실외	없음	가위바위보로 김첨지, 박첨지 각각 한 명씩 정하고 나머지는 모두 여우가 된다. 박첨지 밭의 고구마를 여우가 망가뜨리므로 김첨지와 의논하여 김첨지를 허수아비로 세운다. 꾀 많은 여우는 허수아비를 무시하고 계속 망가뜨린다. 김첨지는 박첨지에게 직접 허수아비가 되라고 한다. 그곳에 여우가 다가온다. 허수아비는 하나인데 여우는 많으므로 결국은 여우를 한 마리도 잡지 못하고 오히려 여우에게 흘린다. 결국 모두가 어울려서 춤춘다는 줄거리로 노는 놀이다.	경상권 전라권	사천시사 편찬위원회 (2003: 3567), 촌산지순/박전열 역 (1992: 164)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
403	헤엄치기	일상	혼성	개인	실외	없음	냇가나 저수지에서 수영을 하며 노는 놀이다.	강원·충청권	논산문화원 (1996: 187)
404	호드기불기, 호딧기불기	봄	혼성	개인	실외	버드나무잎	버드나무 잎으로 호드기를 만들어 입으로 부는 놀이다.	강원·충청권	대전서구문화원 (2006: 224)
405	호랑이놀이	여름	남아	집단	실외	없음	호랑이와 나무꾼으로 편을 나누어 다소 멀리 떨어져서 마주 선다. 나무꾼 편이 "나무를 할까"라고 말하면서 모두가 호랑이 편 쪽으로 가서 나무를 하는 흉내를 내면 호랑이는 재빨리 나무꾼을 잡아서 호랑이집에 데리고 가서 가둔다. 갇힌 나무꾼은 몇몇 호랑이가 감시한다. 잡히지 않은 나무꾼이 갇혀 있는 나무꾼을 손으로 쳐주면 갇혀 있던 나무꾼은 다시 살아서 그 집에서 나올 수가 있다. 이런 식으로 나무꾼을 모두 다 붙잡아 가두면 호랑이 편이 이기게 된다.	서울·경기권	촌산지순/박전열 역 (1992: 60)
406	호무랑	봄	남아	집단	실외	돼지오줌통	현대의 발야구와 비슷하며, 새끼를 감거나 돼지 오줌보를 이용해서 공을 만든다. 공격과 수비 편을 정해 각자의 진영을 만들고 공격하는 사람은 공을 차고, 수비하는 사람은 공을 잡아서 공격하는 사람을 잡는 형식의 놀이다.	강원·충청권	임동권 외 (2007: 238-239)
407	호미치기	여름	남아	상대	실외	호미	논이나 밭에서 김을 매다가 쉴 때를 이용해서는 노는 것으로 김매기를 하다가 적당한 거리에 금을 그어놓고 그 금 너머로 호미를 던져 호미 끝이 땅에 꽂히는 사람이 이기게 되는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 전라권	평택시문화원 (1992: 59), 논산문화원 (1996: 164), 이리문화원 (1989: 59)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
408	호박따기	여름, 가을	혼성	집단	실외	없음	한 사람의 호박 도둑이 호박밭을 살피고 호박을 훔치려 하면, 밭주인이 이들과 문답한다. 그러다가 계속 호박을 따려고 하면 따지 못하도록 밭주인이 선두가 되어 호박(늘어선 다른 사람들)을 감싸고 도망 다니며 논다.	전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 204)
409	화전놀이, 화류놀이	봄	여아	집단	실외	꽃	삼월 삼짇날 교외나 산 같은 경치 좋은 곳에 가서 음식을 먹고 꽃을 보며 노는 꽃놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권	문화공보부 문화재관리국 (1979: 414-415), 대전서구문화원 (2006: 224), 문화공보부 문화재관리국 (1972: 798)
410	활쏘기	봄, 여름, 가을	남아	개인, 상대	실외	활, 화살	활을 가지고 노는 놀이다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권 전라권	촌산지순/박전열 역 (1992: 43), 문화공보부 문화재관리국 (1976: 537), 문화공보부 문화재관리국 (1972: 798), 광주직할시교육청 (1991: 205)

번호	전통놀이명	놀이 시기	놀이 성별	놀이 규모	놀이 장소	놀이 도구	놀이내용	놀이 지역	수록문헌/ 참고 사이트
411	홰(횃불)싸움, 횃불놀이	정월	남아	집단	실외	짚 뭉치	짚단으로 만든 횃불 또는 막대기 끝에 실을 묶어 기름을 바르고 불을 붙여 달을 맞이한다. 그러고 나서 그 여세를 몰아 다른 마을의 횃불을 떨어뜨리거나 꺼뜨리기 위해 서로 횃불로 다툰다.	서울·경기권 강원·충청권 경상권	경기도박물관 (2000: 312), 김덕선 (1969: 518), 김광언 (1982: 202-203), 한국향토문화 전자대전-충북[71]
412	흙뺏기	일상	혼성	상대	실외	모래, 흙	흙을 모아 놓은 다음 상대방의 흙을 뺏는 과정에서 가운데 세워 놓은 막대가 쓰러지지 않도록 하는 놀이다.	강원·충청권 경상권	논산문화원 (1996: 198), 울진문화원 (2012a: 284)
413	흙집 짓기	일상	혼성	개인, 집단	실외	흙, 모래	흙을 가지고 집을 짓거나 다리를 만들면서 노는 놀이다.	강원·충청권	한국향토문화 전자대전-충북[72]

주: 전통놀이 목록은 본 연구에서 참고한 문헌 자료만을 토대로 작성함.

자료: 1) 한국향토문화전자대전-전북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00602185 (2021.7.15. 인출).
2) 한국향토문화전자대전-전남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC07301204 (2021.7.15. 인출).
3) 한국향토문화전자대전-충남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04101623 (2021.7.13. 인출).
4) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00700449 (2021.7.12. 인출).
5) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601760 (2021.7.12. 인출).
6) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601761 (2021.7.12. 인출).
7) 한국향토문화전자대전-강원 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00300807 (2021.7.13. 인출).
8) 한국향토문화전자대전-전북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00602188 (2021.7.15. 인출).
9) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00711263 (2021.7.12. 인출).
10) 한국향토문화전자대전-경기 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03101403 (2021.7.12. 인출).
11) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC02701726 (2021.7.13. 인출).
12) 한국향토문화전자대전-전남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00500277 (2021.7.15. 인출).

13) 한국향토문화전자대전-인천 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04701644 (2021.7.12. 인출).
14) 한국향토문화전자대전-전남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04401636 (2021.7.15. 인출).
15) 한국향토문화전자대전-서울 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04901623 (2021.7.12. 인출).
16) 한국향토문화전자대전-전북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00602190 (2021.7.15. 인출).
17) 한국향토문화전자대전-부산 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04202417 (2021.7.13. 인출).
18) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC01102032 (2021.7.13. 인출).
19) 한국향토문화전자대전-전북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC02601645 (2021.7.15. 인출).
20) 한국향토문화전자대전-부산 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04205393 (2021.7.13. 인출).
21) 한국향토문화전자대전-경남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00400656 (2021.7.13. 인출).
22) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301698 (2021.7.13. 인출).
23) 한국향토문화전자대전-전북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00602195 (2021.7.15. 인출).
24) 한국향토문화전자대전-전남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC07301201 (2021.7.15. 인출).
25) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601765 (2021.7.12. 인출).
26) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301701 (2021.7.13. 인출).
27) 한국향토문화전자대전-충남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04101634 (2021.7.13. 인출).
28) 한국향토문화전자대전-서울 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04801884 (2021.7.12. 인출).
29) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601767 (2021.7.12. 인출).
30) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601769 (2021.7.12. 인출).
31) 한국향토문화전자대전-경기 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00100739 (2021.7.12. 인출).
32) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301720 (2021.7.13. 인출).
33) 한국향토문화전자대전-경남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03400886 (2021.7.13. 인출).
34) 한국향토문화전자대전-인천 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04701648 (2021.7.12. 인출).
35) 한국향토문화전자대전-경북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03201603 (2021.7.13. 인출).
36) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301722 (2021.7.13. 인출).
37) 한국향토문화전자대전-경북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03201606 (2021.7.13. 인출).
38) 한국향토문화전자대전-서울 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04801888 (2021.7.12. 인출).
39) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601774 (2021.7.12. 인출).
40) 한국향토문화전자대전-인천 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04701633 (2021.7.12. 인출).
41) 한국향토문화전자대전-부산 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04206103 (2021.7.13. 인출).
42) 한국향토문화전자대전-전남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00500918 (2021.7.15. 인출).
43) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601775 (2021.7.12. 인출).
44) 한국향토문화전자대전-세종 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC07701274 (2021.7.13. 인출).

45) 한국향토문화전자대전-강원 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00302351 (2021.7.13. 인출).
46) 한국향토문화전자대전-경북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03201592 (2021.7.13. 인출).
47) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC02701724 (2021.7.13. 인출).
48) 한국향토문화전자대전-인천 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04701641 (2021.7.12. 인출).
49) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC02701363 (2021.7.13. 인출).
50) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601776 (2021.7.12. 인출).
51) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301703 (2021.7.13. 인출).
52) 한국향토문화전자대전-부산 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04206269 (2021.7.13. 인출).
53) 한국향토문화전자대전-부산 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04206271 (2021.7.13. 인출).
54) 한국향토문화전자대전-전남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00501063 (2021.7.15. 인출).
55) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601778 (2021.7.12. 인출).
56) 한국향토문화전자대전-경남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03400889 (2021.7.13. 인출).
57) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301705 (2021.7.13. 인출).
58) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601779 (2021.7.12. 인출).
59) 한국향토문화전자대전-부산 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04206497 (2021.7.13. 인출).
60) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC01102025 (2021.7.13. 인출).
61) 한국향토문화전자대전-충남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC06601364 (2021.7.13. 인출).
62) 한국향토문화전자대전-경남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00401997 (2021.7.13. 인출).
63) 한국향토문화전자대전-경남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC00402391 (2021.7.13. 인출).
64) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601784 (2021.7.12. 인출).
65) 한국향토문화전자대전-서울 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04901635 (2021.7.12. 인출).
66) 한국향토문화전자대전-서울 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04901636 (2021.7.12. 인출).
67) 한국향토문화전자대전-충남 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC06401209 (2021.7.13. 인출).
68) 한국향토문화전자대전-제주 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC04601785 (2021.7.12. 인출).
69) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301711 (2021.7.13. 인출).
70) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301689 (2021.7.13. 인출).
71) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301716 (2021.7.13. 인출).
72) 한국향토문화전자대전-충북 http://www.grandculture.net/ko/Contents?dataType=99&contents_id=GC03301717 (2021.7.13. 인출).

부록 6. 꼬리에 꼬리를 무는 전통놀이 예시: 얼음땡 놀이

‘쫓고 쫓기는 놀이’ 얼음땡 놀이

얼음땡 놀이는 ‘쫓고 쫓기는 활동’을 축으로 이뤄진 놀이다. 쫓고 쫓기는 행위는 인간의 본능에 맞닿아 있다. 많은 놀이에 이런 요소가 작동하고 있고 얼음땡 놀이는 이를 직접 구현한 대표적인 놀이다. 술래에게 쫓기다 잡힐 것 같으면 멈춰서 ‘얼음’하면 잡을 수 없다는 간단한 방법 이외에 별다른 규칙이 없기에 유아도 쉽게 배워 즐길 수 있는 놀이이기도 하다. 놀이를 반복하다보면 누군가를 살려줘야 자신도 살아날 수 있다는 것을 깨닫게 된다. 따라서 시간이 지나면서 점차 타인과 관계 맺기의 필요성을 알게 되는 놀이이다. 얼음땡 놀이의 방식을 확장하기 위해서는 중심이 되는 ‘쫓고 쫓기는 활동’이라는 기본 속성을 유지하면서 다른 조건을 바꾸어 다양성을 획득할 필요가 있다.

1. 얼음땡 놀이-기본형

얼음땡 놀이는 오늘날 유아를 비롯하여 초등학교 저학년까지 가장 널리 빈번하게 행해지는 놀이 가운데 하나이다. 놀이규칙도 안정적이고 방법도 쉬우며 쫓고 쫓기는 활동이 처음부터 끝까지 유지되기 때문이다. 급하게 도망치다가 급하게 멈추는 활동은 즐거움을 준다. 유아에게 술래나 놀래(술래가 아닌 사람)의 구분은 그리 중요하지 않다. 모두 쫓고 쫓는 활동에서 재미를 느낀다. 누군가 술래가 되기도 하고 놀래가 되기도 하는 과정 자체를 즐기게 된다. 얼음땡 놀이는 본능에 기반한 여러 요소들이 잘 갈무리되어 있어 지속성을 갖고 행해지는 놀이다.

① 5~10명 정도가 적당하고 일정한 영역을 정하는 것이 좋다.
② 가위바위보로 술래를 정한다.
③ 술래는 한자리에 서서 '무궁화 꽃이 피었습니다'를 큰 소리로 외치고 다른 사람을 치러 다닌다.
④ 술래가 치려고 할 때 '얼음'하고 멈추면서 손을 엇갈려 가슴에 댄다.



⑤ 얼음한 상태에서는 술래가 칠 수 없다.
⑥ '얼음'한 후에는 움직일 수 없는데 다른 사람이 '땡'하고 쳐주면 다시 움직일 수 있다.
⑦ 술래에게 '얼음'하기 전에 채이거나 '얼음'하고도 움직이면 그 사람이 술래가 된다.
⑧ 술래가 바뀌면 다른 사람에게 술래임을 알린 다음 새롭게 놀이가 시작된다.

2. 얼음불 놀이

얼음불 놀이는 얼음땡 놀이 규칙에 조금 변화를 준 예다. 기본 속성은 변하지 않으면서 약간의 규칙 변화로 새로운 즐거움을 주는 놀이다.

① 얼음땡 놀이와 기본 규칙은 동일하다.
② '불' 또는 '도둑발'은 얼음의 상태로 움직이지 못하는데 술래가 보지 않은 상황에서 조금씩 움직여 얼음끼리 부딪치면서 '불' 또는 '망치'라고 외치면 풀려나는 것이다.
③ 새로운 규칙을 넣을 것인지 놀이하기 전에 정하고 시작한다.
④ 얼음인 상태에서 이동하다 술래에게 걸리면 그 사람이 술래가 된다.



3. 치기놀이(치기 장난의 변형)

놀이와 장난을 구분하는 기준은 규칙과 동일한 방식의 반복 여부이다. 치기장난은 별다른 규칙이 없고 일정한 형식을 가지고 반복되지 않으며 상황이나 조건에 따라 수시로 일어나기에 '장난'이라 한 것이다. 치기장난에 간단한 규칙을 넣으면 '치기놀이'가 될 수 있다.

① 가위바위보로 진 사람이 서 있는다.



② 이긴 사람은 그 사람을 가볍게 치고 도망간다.
③ 쫓아서 상대를 친다.
④ 채이면 서 있는다.
⑤ 치고 도망가기가 되풀이 된다.

'치기놀이'는 1:1로 이뤄진다는 특징을 가진다. 따라서 여럿이라도 2명씩 짝을 지어 실시하면 동시에 많은 아이가 즐길 수 있다. 그 과정에서 치고 도망가는 활동을 반복함으로써 재미를 느낄 수 있다. 대상이 정해져 있고 쫓고 쫓기기의 실체를 직접 경험할 수 있어 얼음땡 놀이보다 더 단순한 형태로 활용 가능하다.

4. 메롱놀이

얼음땡 놀이가 행해지기 전에 유행하던 놀이로 앉음뱅이란 놀이가 있다. 앉음뱅이 놀이는 얼음땡 놀이가 보편화되면서 사라진 놀이다. 그러나 놀이 원리는 얼음땡보다 원초적이라 유아에게 적용하기에 적당하다. 단 인원수를 4~5명 정도로 제한하고 영역도 너무 넓지 않도록 해야 한다. 인원이 많고 영역이 넓으면 유아가 집중하기에 부담을 갖기 때문이다. 앉음뱅이란 말이 장애를 가진 사람을 비하하는 느낌을 줄 수 있고 술래를 자극할 수 있으므로 놀이의 활력을 주기 위해 '메롱놀이'로 변화를 주었다.

① 서 있다가 앉으며 '메롱'하면서 앉는 연습을 여러 번 한다.
② 교사가 다가가면 앉으며 '메롱'하고 앉는다.
③ 규칙이 이해된 후 술래를 정해 본격적으로 놀이한다.
④ 4~5명 단위로 놀이할 사람을 정하고 구역을 정해준다.
⑤ 가위바위보로 술래를 정한다.
⑥ 술래는 '무궁화 꽃이 피었습니다'를 큰 소리로 외친 후 잡으러 간다.
⑦ 술래가 치려하면 얼른 '메롱'하고 자리에 앉는다.



⑧ 술래는 앉은 상태에서는 칠 수 없다.
⑨ 술래가 다른 곳으로 가면 일어나서 돌아다닌다.
⑩ 돌아다니다 서 있을 때 술래에게 채이면 술래가 된다.

〈메롱놀이〉는 누군가가 쳐주어야 풀려나는 〈얼음땡〉 놀이보다 더 단순하다. '메롱'하면서 술래를 놀리는 것도 또 다른 재미를 만들어 낸다. 누군가를 놀리는 것은 일상에서는 허용되지 않는다. 일상이 아니라 놀이에서 놀리고 싶은 욕구를 해소함으로써 즐거움을 줄 뿐 아니라 일상에서 놀리지 않게 되는 효과를 얻을 수 있다. 다만 유아의 경우 일상과 놀이상황을 구분하지 못하는 경우가 있기에 이에 대한 설명이 필요하다.

5. 색깔찾기

색깔찾기는 주변의 색깔을 이용한 놀이로 자신이 직접 쫓고 쫓기는 것이 아니라 조건을 제시하는 형태이다. 얼음땡 놀이보다 간접적이기에 직접 쫓고 쫓기는 부담을 덜 수 있으나 활동성이 떨어지는 측면이 있다. 쫓고 쫓기는 기본은 유지되면서 놀이 공간이 주변으로 한정된다는 장점이 있어 예전부터 널리 행해지던 놀이다.

① 교사가 유아가 주변에 어떤 색깔이 있는지 짚어가며 탐색한다. 이 과정에서 주변에 어떤 색깔의 물건 또는 물체가 있는지 알게 한다. 이 과정을 충분히 거친 후 놀이가 전개되어야 한다.
② 일정한 거리에서 교사(술래)가 한 가지 색깔을 부르고 아이들을 잡으러 간다. 이때 천천히 이동하고 지정한 색을 짚을 수 있도록 유도하는 것이 좋다. 지정한 색이 여러 곳에 있음을 알게 하는 것이 중요하다. 즉 빨간 색인 것이 양말, 놀잇감, 옷, 벽 등에 있음을 알게 해야 한 곳에 집중되는 일을 방지할 수 있다. 이 또한 여러 번 해서 익숙해질 수 있도록 한다.
③ 놀이 인원은 4~6명 정도가 적당하다.
④ 술래를 1명 정하고 일정한 거리에서 색을 부른다. 이때 원색을 불러야 한다. 주로 빨강, 노랑, 파랑, 녹색, 검정색 등 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 색을 부르도록 한다.



⑤ 술래는 이동하지 않고 선채로 모든 사람이 알아들을 수 있을 정도로 큰 소리로 색을 정확하게 부른 다음 놀래를 잡으러 간다.
⑥ 놀래는 술래가 정한 색을 잡고 있으면 술래가 치지 못한다.
⑦ 술래가 정한 색을 잡지 못하면 도망 다니면서 색을 찾아 잡도록 한다.
⑧ 정한 색을 잡지 못한 상태에서 술래에게 채이면 그 사람이 술래가 되어 다시 시작한다.
⑨ 술래가 불러준 색을 아무도 찾지 못했을 때는 오히려 자신이 불러준 색이 어디에 있는지 설명해야 한다. 하늘색이라고 했는데 그 색을 모두 짚지 못하면 술래가 그 색이 어디 있는지 짚어 보여야 한다. 만약 술래도 그 색을 찾지 못하면 다시 술래가 된다.

유아놀이문화 확산을 위한
전통놀이 활용방안 연구

93370
9 791168 650008
ISBN 979-11-6865-000-8

육아정책연구소
Korea Institute of Child Care and Education