



II 영역별 놀이 활동

No	영역	연령	놀이명	Page
1	기본생활 발달	3세	손은 어떻게 씻어야 깨끗해질까요?	81
2		4세	몸에 좋은 음식은 무엇일까요?	84
3		5세	규칙을 지키며 윷놀이해요.	87
4	신체발달	3세	양말 멀리 보내기	90
5		4세	젓가락 투호 놀이를 해요	92
6		5세	개구리의 멀리뛰기 시험	94
7	언어발달	3세	책 스피드 게임	96
8		4세	내가 느끼는 100가지 감정 표현하기	99
9		5세	나의 하루가 실린 기사를 써 봐요!	102
10	인지발달	3세	내 몸에 구멍이?!	104
11			내 이름을 찾아서!	106
12		4세	거울 속에 비춰진 나의 모습!	108
13		5세	엄마(아빠)랑 나랑 무엇이 무엇이 똑같은까?	110
14	사회성발달	3세	혼자서도 척척!	112
15		4세	지금 나의 기분은요~	114
16		5세	서로 서로 도와줘요!	116
17	정서발달	3세	나는 이런 기분을 느껴요!	118
18		4세	무엇이 무엇이 닮았나요~♪	120
19		5세	그림 편지로 고마움을 전해요~♡	122
20	안전관리	3세	말랑말랑 신호등	124
21		4세	세균아 사라져라 얍!	126
22			안전한 놀이터	128
23			카드찾기 게임	130
24		5세	싹싹 닦아라	132
25			안전한 우리집	134



1. 기본생활 발달

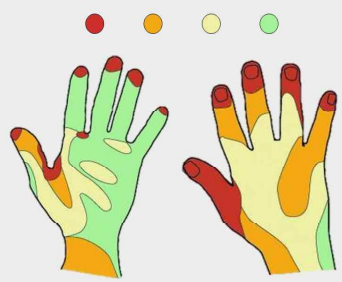
1) 손은 어떻게 씻어야 깨끗해질까요? (3세)

기본생활 발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	손은 어떻게 씻어야 깨끗해질까요?	
놀이 관련영역	<input checked="" type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input type="checkbox"/> 사회·정서 <input checked="" type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input checked="" type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목적	<ul style="list-style-type: none"> • 손을 깨끗이 씻는 올바른 방법을 알고 실천한다. • 스스로 손을 씻는다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 올바른 방법으로 손을 씻는 생활 습관을 형성하도록 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 비닐장갑 1개, 다양한 색깔 매직, 올바른 손 씻기 사진 자료 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 비닐장갑과 다양한 색깔의 매직을 준비한다. • 손 모양 그림 자료와 올바른 손 씻기 사진 자료를 미리 준비한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
<p>도입</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 색으로 칠해진 손 사진으로 유아의 관심을 끈다. • 그림을 보고 네 가지 색은 어떤 의미를 가질지 예상해보게 한다. 	<p>T: 이 사진에 무엇이 그려져 있나요? C: 손이요! T: 그런데 손 색깔이 어때요? C: 얼룩져 있어요~ 빨간색이에요. T: 그렇죠? 어떤 색들이 칠해져 있죠? C: 빨간색, 주황색, 노란색, 초록색이요. T: 그래요. 그런데 그림을 보면 빨간색은 여기에만 칠해져 있고, 초록색은 여기에만 이렇게 칠해져 있네~ 그렇죠? C: 네! T: 이건 왜 이렇게 칠해진 걸까요? C: 물감 놀이를 했어요. T: 그래요~ 물감 놀이를 했을 수도 있겠네요. 그런데 이 색깔에는 모두 의미가 있다고 해요. 어떤 의미일까요? C: 빨간색 부분은 다치면 가장 아플 것 같아요. 피가 많이 나올 것 같아요.</p>
<p>전개</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 네 가지 색이 의미하는 바를 설명한다. • 평소 유아의 손 씻는 습관에 대해 질문한다.(빈도, 순서, 손 씻는 시간) • 다양한 색깔 매직을 사용해 비닐장갑에 부위별로 색칠한다. • 색칠한 비닐장갑을 끼고 바르게 손 씻는 방법을 보면서 주의를 기울여 직접 비누로 손을 닦아본다. 	<p>T: OO이 말대로 빨간색이 칠해진 부분은 우리가 많이 다치는 부분이기도 하네요~ 관찰력이 좋네요! 그런데 그림에서 빨간색은 OO이가 손을 씻어도 세균이 씻기지 않고 많이 남아 있는 부분이에요~ 그러면 다른 색은 어떨까요? C: 파란색은 깨끗할 것 같아요. T: 그래요~ OO이가 손을 씻으면 파랗게 칠해진 부분은 세균이 거의 없대요~ 그러니까 빨간색, 주황색, 노란색, 파란색 순서로 세균이 많이 남아 있다는 의미라는 거예요! 그럼 우리가 손을 씻을 때 가장 주의를 기울여서 씻어야 하는 부분은 어디일까요? C: 빨간색이요! T: 그래요! OO이는 평소에 손 씻을 때 이 부분을 어떻게 닦았어요? C: (손을 펴보이며)이렇게요. T: 그렇구나. 그렇게 씻으면 세균이 모두 씻겨나갈까요? 이제 비닐장갑에 이 부분들을 색칠해 볼까요? 우린 세심히 씻어야 하는 부분인 빨간색, 주황색 부분을 색칠해 보는 거예요! C: 네.(색칠하기) T: 다 칠했어요? 그럼 어떻게 씻어야 빨간색, 주황색 부분까지 모두 세균이 남지 않게 될지 알아봐야겠죠? OO이가 칠한 장갑을 끼고, 바르게 손 씻는 순서 사진을 보면서 깨끗하게 손을 닦아볼까요? C:네.</p>



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
<p>마무리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 물에 지워진 부분과 안 지워진 부분을 확인하면서 손 씻기의 중요성과 바르게 손을 닦는 방법에 대해 다시 상기시킨다. 	<p>T: 어때요? OO이 생각대로 빨간 부분이 잘 닦였나요? C: 아니요, 아직도 빨개요. T: 그래요, 아직도 빨간 매직이 남아 있네요. 우리가 굉장히 열심히 주의를 기울여서 닦았는데도 말이에요~ 그럴죠? C: 네. T: 그래요, 이건 매직이라 더 지워지지 않은 것일 수 있어요. 하지만 이렇게 세심히 닦지 않으면 세균도 매직처럼 손에 남아 있을 수 있겠죠? C: 네.</p>
<p>지도 지침 및 유의점</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 신체에 유해하지 않은 물감이나 천연색소가 가정에 있을 경우, 유아의 손에 직접 색을 칠해 실습해 보는 것도 좋다. • 올바른 손 씻기 단계는 그림 자료를 이용해 유아가 실천에 옮기기 쉽게 돕는다. • 일상생활에서 손 씻기의 중요성을 지속해서 상기시킨다. • 유아의 평소 손 씻기 습관을 자세히 관찰하고, 가정과 연계하여 올바른 손 씻기 습관 형성을 돕는다. 	
<p>놀이 응용</p>	<p>낮은 난이도 그림과 똑같이 색칠하기를 어려워하는 경우, 부위를 색깔별로 미리 테두리로 구분해놓는다.</p> <p>높은 난이도 붓으로 물감을 칠하는 활동으로 바꾸어 손에 직접 칠하면 도구 다루기가 까다로워지며, 손도장을 찍는 미술활동으로 확장할 수 있다.</p>	



2) 몸에 좋은 음식은 무엇일까? (4세)

기본생활 발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	몸에 좋은 음식은 무엇일까?		
놀이 관련영역	<input checked="" type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전	
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세		
활동수준	★☆☆(쉽게 할 수 있어요!)		
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 몸에 좋은 식재료에 대해 알아본다. • 건강해지기 위해 음식을 가리지 않고 골고루 먹어야 한다는 것을 안다. 		
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 몸에 좋은 음식에 관심을 갖게 해 바른 식습관 형성을 돕는다. 		
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 재료를 넣을 수 있는 크기의 불투명한 용기(식재료 보관용) • 상자를 넣을 수 있는 크기의 검은 비닐봉지 • 여러 가지 몸에 좋은 식재료(예: 피망, 버섯, 두부, 과일, 브로콜리 등) • 식재료를 사용한 유아가 좋아할 만한 음식 (예: 잘게 썬 피망을 넣은 볶음밥, 버섯탕수육, 두부를 넣은 만두 등) • 가위, 고무줄 또는 스카치테이프 		
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 용기를 엮어놓은 상태로 비닐에 넣는다. 고무줄 또는 스카치테이프로 비닐을 고정시킨다. 뒤집어서 유아의 주먹이 들어갈 만한 크기의 원 모양으로 비닐 가운데에 구멍을 내어 준비한다. • 어떤 식재료를 준비했는지 유아가 모르는 상태에서 활동을 시작한다. • 내용물이 보이지 않는 용기를 함께 제작하며 활동에 관심을 갖게 한다. 		



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 내용물이 보이지 않는 '비밀재료상자'를 만든 후 유아가 보지 못하는 상태에서 식재료 한 종류를 용기에 넣는다. • 어떤 식재료가 들어 있으면 좋을지 질문한다. • 유아가 대답한 식재료가 몸에 좋은 식재료인지 질문한다. 	<p>T: 선생님이랑 비밀상자를 만들어 봐요. 여기에 선생님이 OO이가 안 보는 사이에 어떤 식재료를 넣어 둘 건데 그러려면 안이 보이지 않게 잘 가려야겠죠?</p> <p>C: 네, 제가 해 볼래요.</p> <p>T: 그래요, 그럼. 선생님이랑 상자를 만들어보자. (상자를 만든다) 이제 다 만들었네요? 이제 OO이는 잠깐 거기 뒤돌아 앉아볼래요? 어떤 재료가 여기에 들어가는지 OO이가 볼 수 없어야 하니까요~</p> <p>C: 네.</p> <p>T: 다 됐네요~ OO이는 여기 어떤 재료가 들어 있으면 좋겠어요?</p> <p>C: 초콜릿이요!</p> <p>T: 초콜릿? 그렇구나~ OO이가 제일 좋아하는 게 초콜릿이지요? 초콜릿은 몸에 좋을까요?</p> <p>C: 네!</p> <p>T: 그럴까요? 왜요?</p> <p>C: 맛있으니까요!</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 식재료가 들어 있는 용기를 유아에게 건네준 후 안을 들여다보지 않고 손으로 만져볼 수 있게 한다. • 만져본 느낌이 어떤지 이야기해본다. • 만져보기만 했을 때, 어떤 식재료가 들어 있는지 예상하고 이유를 얘기해본다. • 식재료가 몸에 좋은 이유를 알기 쉽게 설명해준다. 	<p>T: 맛있는 게 전부 몸에 좋은 건 아니에요~ OO이가 좋아하는 초콜릿은 오히려 몸에 좋지 않아요. 많이 먹으면 OO이 이를 썩게 만들 수도 있는 음식이지요~ 이제 그럼 상자에 뭐가 들어있나 한번 손을 넣어볼래요?</p> <p>C: 네(손을 넣는다)</p> <p>T: 뭐가 들어있는 것 같아요?</p> <p>C: 으~ 느낌이 이상해요.</p> <p>T: 그래요? 어떤 느낌이에요?</p> <p>C: 딱딱하고 까칠까칠해요.</p> <p>T: 까칠한 느낌이구나~ 무슨 식재료인지 예상해볼 수 있겠어요?</p> <p>C: 음... 잘 모르겠어요</p> <p>T: 그렇구나~ 여기 저기 구석구석 잘 만져 봐요~ 이것은 비타민이 많아서 OO이가 감기에 잘 걸리지 않도록 도와주는 음식이에요. 아주 몸에 좋은 음식이죠. 이 음식은 아주 작은 나무처럼 생겼어요.</p> <p>C: 나무요? 아! 브로콜리 같아요!</p> <p>T: 우와~ 맞았어요!</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 몸에 좋은 재료로 만든 음식을 먹어보고 맛이 어떤지 얘기해본다. 	<p>C: 그렇지만 전 브로콜리가 맛있어요.</p> <p>T: 그래요? 그럼 이 볶음밥을 먹어봅시다. OO이는 볶음밥을 좋아하잖아!</p> <p>C: 맞아요. 하지만 브로콜리가 들어가면 맛이 없을 거예요.</p>



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
	<ul style="list-style-type: none"> • 몸에 좋은 음식을 가리지 않고 먹도록 격려한다. 	<p>T: 그래요? 여기에 브로콜리가 들어갔다면 맛이 없겠네요? 한번 먹어볼까요?</p> <p>C: 네, 그런데 여긴 브로콜리가 안 들어갔나 봐요. 맛있어요.</p> <p>T: 그렇구나~ 하지만 이건 브로콜리가 들어간 볶음밥이에요. 그래도 맛있죠?</p> <p>C: 네.</p> <p>T: 그러니까 브로콜리는 OO이가 감기에 걸리지 않도록 도와주기도 하면서 맛도 있는 아주 좋은 음식이네요. 그렇죠?</p> <p>C: 네!</p>
<p>지도 지침 및 유의점</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 놀이를 시작하기 전 놀이의 규칙에 대해 설명해주고 활동 중에도 지속적으로 상기시킨다. • 보이지 않는 식재료를 만지는 것을 두려워하는 유아에게는 향을 먼저 맡게 한 다음, 어떤 재료인지 예상하게 해 안심시킨다. • 놀이에 적극적으로 참여하지만 유아가 주도하여 놀이할 수 있도록 지원하는 역할을 한다. • 아이돌보미가 몸에 좋은 식재료에 대해 미리 학습한 상태에서 활동을 진행한다. • 재료를 잘게 썰거나 다른 식재료와 함께 섭취할 수 있게 음식을 준비해 유아가 음식에 대한 거부감이 생기지 않게 한다.
<p>놀이 응용</p>		<p>낮은 난이도 유아가 식재료 종류를 잘 모르는 경우, 보기를 제시한다. 또는 식재료의 맛과 향에 대해 묘사해주어 식재료를 맞힐 수 있게 돕는다.</p> <p>높은 난이도 식재료로 유아와 함께 음식을 직접 만들어보는 요리활동으로 확장할 수 있다.</p>



3) 규칙을 지키며 윷놀이해요. (5세)

기본 생활 발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	규칙을 지키며 윷놀이해요.		
놀이 관련영역	<input checked="" type="checkbox"/> 기본생활 <input type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전	
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input checked="" type="checkbox"/> 5세		
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)		
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 규칙을 함께 정하고 지키면서 놀이할 수 있다. 		
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 사람과 즐겁게 놀이하기 위해서는 규칙을 알고 지키는 것이 중요하다는 것을 알 수 있다. 		
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 윷놀이, 말, 윷판, 필기도구, 규칙판(종이), 두꺼운 천 또는 담요 		
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 아이돌보미는 윷놀이 규칙을 간단히 정리해 본다. • 윷판과 윷을 유아에게 미리 보여주어 관심을 갖게 한다. 		



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 윷놀이를 해본 경험이 있는지 질문한다. • 윷놀이 말로 사용할 만한 재료를 함께 찾아본다. 	<p>T: OO이 윷놀이라고 들어본 적 있나요? C: 네, 저 해본 적 있어요. T: 그렇구나. 어디에서 해봤나요? C: 할머니랑 우리 가족들 다 모였을 때요. T: 그랬구나~ 그럼 윷이랑 윷판도 모두 알고 있겠네요. 오늘은 선생님이랑 윷놀이를 할 거예요 말로 사용할 만한 게 뭐가 있을지 우리 같이 찾아봐요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 윷놀이에 대한 설명과 기존의 규칙을 설명한다. • 기존 규칙을 함께 수정하면서 규칙판을 만든다. • 규칙을 지키지 않았을 때 어떻게 할지 토의를 거쳐 정한다. • 규칙을 완성하면 윷놀이를 시작한다. 	<p>T: OO이는 윷놀이를 어떻게 하는지 기억하나요? C: 네, 조금요. T: 그렇구나. 어떻게 하는 건지 선생님한테 얘기해줄래요? C: 네 개 윷을 던져서 나오는 대로 말을 옮기는 거예요. 그래서 출발점까지 다시 돌아와야 해요. T: 윷놀이를 하는 방법은 OO이가 아주 잘 알고 있구나. 혹시 어려운 부분도 있나요? C: 근데 던지고 나서 말을 움직이는 건 잘 모르겠어요. T: 맞아요. 그건 조금 어려울 수 있어요. 윷을 던지고 나서 말을 옮기는 칸의 개수는 선생님이 가르쳐줄게요. 알겠죠? 옮기는 건 OO이가 해봐요. 알겠죠? C: 네. T: 윷놀이 할 때는 규칙을 지키는 것이 중요해요. 왜냐하면 윷놀이는 규칙을 지키지 않으면 놀이가 재미가 없어지거든요. 만약에 선생님이 윷을 던져서 나오는 대로 말을 움직이지 않고 선생님 마음대로 말을 움직인다면 OO이는 윷놀이가 재미있을까요? C: 아니요. 그러면 반칙이에요. 안 돼요. T: 그렇지요? 그러니까 우리가 지켜야 하는 규칙을 OO이랑 선생님이 계속 확인할 수 있게 간단한 규칙판을 먼저 만들봐요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이에 대한 소감과 함께 만들었던 규칙에 대해 이야기를 나눈다. 	<p>T: OO이 오늘 선생님과 한 윷놀이 어땠어요? C: 재밌었어요. 이제 윷놀이를 어떻게 하는지 다 알았어요. 선생님이 안 가르쳐줘도 다 할 수 있어요. T: 이야~ OO이는 선생님 말을 정말 잘 들어주는구나. 게임규칙도 아주 성실히 잘 지켜줘서 정말 고마워요~ 그럼 윷놀이는 선생님 없이 가족들이랑 해도 재밌게 할 수 있겠다. 그렇지? C: 네, 맞아요. T: 그래요. 아주 재미있겠다. 가족들이랑 할 때도 우리가 칸에 함정을 추가했던 것처럼 OO이가 놀이를 더 재밌게 만들어줄 수 있겠죠? C: 네, 그 땐 함정을 더 많이 만들 거예요.</p>



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
지도 지침 및 유의점		<ul style="list-style-type: none"> • 유아가 규칙을 설정할 수 있게 존중하고 이를 따르는 방향으로 놀이를 진행한다. • 규칙판을 만들어두면 놀이 중에도 유아가 쉽게 확인할 수 있다. • 아이돌보미가 권위를 내세워 규칙을 무너뜨리지 않도록 유의한다. • 규칙을 지나치게 많이 설정하면 놀이에서 자유가 없어지므로 유아가 설정할 수 있는 규칙 개수에 제한을 둔다. • 놀이의 결과보다 과정 자체를 즐길 수 있도록 결과를 강조하는 언어사용과 태도를 지양한다.
놀이 응용		<p>낮은 난이도 옷을 선택하기 어려울 때는 도를 돼지, 개를 강아지와 같은 친숙한 동물로 치환하여 사용해본다.</p> <p>높은 난이도 말의 개수를 늘리면 난이도는 올라가지만 재미가 더해진다. 또 옷판을 변형하거나 몇 개의 칸에 새로운 규칙을 정할 수도 있다.</p>



2. 신체 발달

1) 양말 멀리 보내기 (3세)

신체발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	양말 멀리 보내기	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input checked="" type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★☆☆(쉽게 할 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 한발로 딛고 서서 발을 힘차게 찰 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 한 발로 딛고 평형을 유지하는 균형 감각 발달을 돕는다. • 다리와 발가락의 근력 발달과 운동능력 발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 사이즈의 양말 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 주위에 부딪힐 만한 물건이 없는 넓은 공간에서 놀이를 준비한다. 	



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 가족구성원들의 양말을 하나씩 모은다. • 놀이의 규칙을 설명한다(규칙: 앉아서 한 쪽 발로 다른 한 쪽의 양말을 벗는다. 이때 손은 이용하지 않는다. 양말을 발가 	<p>T: OO아, 우리 양말로 재밌는 놀이를 해볼까요? 양말 더 멀리 보내기 시합을 하는 거예요~</p> <p>C: 어떻게 하는 거예요?</p> <p>T: 일단 앉아서 양말을 손을 사용하지 않고 벗는 거예요. 한쪽 발로 다른 발의 양말을 벗기는 거예요. 그런데 완전히 벗기지 않고 발가락에 살짝 걸친 상태로 두고 일어나는</p>



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
	<p>락에 걸치고 한 발로 서서 발을 차 양말을 멀리 보내는 놀이이다.)</p>	<p>거예요. 그리고 양말을 걸친 발을 차서 양말을 저 멀리까지 보내는 시합이에요. 더 멀리 보내는 사람이 이기는 거죠. 어떻게 하는지 알겠어요?</p> <p>C: 네. 방에서 양말을 가져올게요.</p> <p>T: 우리 OO이 양말 말고 엄마, 아빠 양말도 놀이에 활용해 볼까요?</p> <p>C: 근데 엄마, 아빠 양말은 너무 커요.</p> <p>T: 맞아요. 그러면 발로 벗기기가 훨씬 쉬워지겠죠? 어때요?</p> <p>C: 그렇구나. 그럼 전 아빠 양말을 쓸래요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 순서를 정하고 양말 멀리 보내기 시합을 한다. • 유아와 상의하여 규칙을 추가하거나 바꿀 수 있다. 	<p>T: 그럼 처음엔 선생님도 OO이도 아빠 양말을 신고 시작해 봐요. 이 선을 기준으로 넘어가지 않게 놀이하는 게 어때요? 괜찮아요?</p> <p>C: 네, 여기에 앉아서 양말을 벗을게요.</p> <p>T: 그렇게 해요. OO이 연습이 필요해요?</p> <p>C: 아니요. 저 잘할 수 있어요.</p> <p>T: 좋아요, 자~ OO이 양말 한 짝 신었죠? 시작해 볼까요?</p> <p>C: 선생님, 우리 저기에 의자를 놓고 의자 위에 양말 올리기 시합해요!</p> <p>T: 우와~ 정말 좋은 생각이네요. 그래요! 그럼 멀리 보내기 대신 누가 먼저 의자 위에 올리나 시합해 봐요!</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이에 대한 소감을 이야기한다. 	<p>T: OO이 놀이하기 힘들지 않았나요? 조금 어려웠을 것 같은데 어때요?</p> <p>C: 아니요. 안 어려웠어요. 다음에는 멀리 점수판을 두고 가장 높은 점수에 맞는 사람이 이기는 걸로 해요.</p> <p>T: OO이는 아이디어가 정말 많네요. 좋아요! 그것도 재밌겠네요.</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 방법은 유아가 이해하기 쉽게 직접 시범을 보이며 설명한다. • 유아와 협의하여 정한 규칙을 적은 규칙판을 만들어주면 놀이 중에도 유아가 확인할 수 있다. • 놀이과정 중 갈등이 생기면 충분한 대화를 통해 해결한다. • 안전사고가 발생하지 않도록 유의한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 유아는 사이즈가 큰 양말을 활용하거나 비교적 차기 쉬운 실내용 슬리퍼를 이용해도 좋다.</p> <p>높은 난이도 목표물을 선정하여 멀리 두고 조준해서 양말로 맞추거나 발을 차기 전 코끼리 코를 10바퀴씩 도는 과정을 추가한다.</p>	



2) 젓가락 투호 놀이를 해요 (4세)

신체발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	젓가락 투호 놀이를 해요	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 투호놀이에 대해 알아본다. • 팔과 다리의 힘을 조절하며 놀이한다. • 놀이의 규칙에 대해 알고 지킨다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 눈과 손의 협응력과 유연성 향상을 돕는다. • 팔, 다리의 근력과 균형감각의 발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 깨지지 않는 재질의 다양한 크기의 입구를 가진 원통형 용기(냄비, 연필꽂이, 물통, 쓰레기통 등) • 두께와 길이, 재질이 다른 젓가락(나무젓가락, 쇠 젓가락, 긴 튀김용 젓가락 등) 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 주위에 부딪힐 만한 물건이 없는 넓은 공간에서 놀이를 준비한다. • 놀이자료를 함께 준비하면서 놀이에 관심을 갖게 한다. 	



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 투호놀이에 대해 간단히 설명한다. • 집 안에 투호통과 화살로 사용될 재료가 있는지 유아와 함께 탐색한다. 	<p>T: OO는 투호놀이라고 들어본 적 있어요? C: 아니요. 그게 뭐예요? T: 투호놀이는 긴 원기둥 모양 통에 화살을 넣는 놀이인데 옛날 우리 조상들이 하던 놀이예요. 오늘 우리가 한 번 해볼 거예요. C: 그런데 저희는 화살이 없잖아요. T: 그래서 우린 화살 대신 젓가락을 쓸 거예요! 우린 젓가락이 종류별로 많죠? 그래서 훨씬 재밌을 거예요. 우리 통으로 쓰일 만한 물건과 젓가락을 같이 찾아볼까요?</p>



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이가 진행될 장소를 정하고 주변을 정리한다. • 놀이의 규칙을 함께 정하고 순서를 정해 놀이를 시작한다. (약 1m 거리에 선 곳고 넘지 않기, 젓가락 하나당 10점 등) 	<p>T: 놀이는 어디에서 하는 게 좋을까요? 좀 넓은 곳이면 좋겠는데... 젓가락을 넣을 통은 어디에 놓는 게 좋을까요?</p> <p>C: 여기요.</p> <p>T: 그래요, 그러면 조금 떨어진 곳에 선을 만들어서 선을 넘지 않게 서서 젓가락을 던지는 걸로 해요~</p> <p>C: 네, 선을 여기로 정할게요.</p> <p>T: 그럼 우리 규칙을 정해요~ 우선 젓가락은 각자 10개씩 가지고 시작하는 걸로 해요. OO이는 어떤 규칙을 정할래요?</p> <p>C: 이 선을 넘으면 반칙이에요.</p> <p>T: 그러면 이 선을 넘으면 다음 순서인 상대방은 한 걸음 더 앞에 서서 젓가락 넣기, 어때요?</p> <p>C: 좋아요!</p> <p>T: 그럼 놀이를 시작해보요. 이 놀이는 다리로 균형을 잘 잡는 게 중요해요. 그리고 젓가락을 던질 힘을 잘 조절해야 통에 잘 넣을 수 있어요!</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 투호통에 넣은 젓가락을 함께 세어보고 이긴 사람은 진 사람을 간지럽히고 진 사람은 이긴 사람의 소원을 들어주기로 한다. 	<p>T: 게임 결과를 알아볼까요? OO이는 몇 개를 넣었죠? 선생님은 몇 개였죠?</p> <p>C: 제가 이겼어요. 1개 더 많이 넣었어요.</p> <p>T: 그랬구나. 그럼 선생님이 OO이 소원을 하나 들어줘야겠네. OO이는 소원이 뭐예요?</p> <p>C: 아이스크림 먹고 싶어요.</p> <p>T: OO이 아이스크림 먹고 싶구나~ 그럼 선생님이 앞으로 아이스크림 100개 먹을 수 있게 해줄게요!</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 주변에 떨어져 깨질 수 있는 물건은 미리 다른 공간에 치워둔다. • 유아가 젓가락을 너무 세게 던지거나 위험하게 다루지 않도록 주의를 준다. • 유아가 신체의 움직임에 집중할 수 있게 어느 부위에 힘을 빼거나 주어야 할지 언급해준다. • 유아가 승패에 집착하기보다 놀이 활동에 몰입할 수 있게 격려한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 젓가락 넣기가 어렵다면 집 안의 장난감 공을 통에 던지는 것으로 활동을 변형할 수 있다.</p> <p>높은 난이도 통을 더 멀리두기, 한 발 들고 던지기, 눈을 감고 던지기, 뒤돌아 던지기 등의 규칙을 하나씩 추가해서 놀이한다.</p>	



3) 개구리의 멀리뛰기 시합 (5세)

신체발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	개구리의 멀리 뛰기 시합	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input checked="" type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> 도안을 보고 순서와 그림에 맞게 종이를 접을 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> 색종이 접기 활동을 통해 눈과 손의 협응력 및 소근육 발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> 색종이, 개구리 접기 도안, 점수판 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> 개구리 접기 도안과 색종이를 준비한다. 쉬운 종이접기 도안부터 유아의 흥미를 끌 만한 소재의 도안을 준비한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 간단한 종이 접기를 통해 유아의 흥미를 유도한다. 	T: OO아, 종이 접기 해본 적 있나요? C: 아니요, 너무 어려워요. T: 정말요? 이것 좀 볼래요? 선생님이 꼬끼리를 만들어 봤는데 정말 쉬워요. OO이도 이 도안을 보고 따라 접어봐요. 8단계면 꼬끼리가 완성돼요. 어때, 간단하죠? C: 꼬끼리 말고 다른 것도 있어요? T: 물론이죠, 어떤 걸 접어보고 싶어요? 우리 같이 도안을 찾아봐요.
전개	<ul style="list-style-type: none"> 개구리 도안을 보여주고 함께 할 놀이를 설명한다. 유아 스스로 종이 접기를 차근차근 따라할 수 있도록 격려한다. 개구리 도안을 함께 보고 접으면서 도안에서 유아가 어려워하는 구간은 옆에서 요령을 알려준다. 개구리를 완성하면 시험을 시작한다. 	T: OO이가 좋아하는 딱지도 접어봤으니 이제 우리 개구리를 접어서 멀리뛰기 시험을 해볼까요? C: 종이 개구리가 될 수 있어요? T: 그럼요~ 이 개구리는 우리가 손가락으로 엉덩이를 톡하고 쳐 주면 폴짝하고 뛰어올라요. 선생님하고 같이 접어봐요~ C: 네, 제 개구리가 훨씬 잘 될 거예요. T: 그래요? 손재주 좋은 OO이를 선생님이 한번 이겨 볼게요~ 도안을 보고 따라 접어봐요. C: 선생님! 저 다 접었어요. T: 개구리를 완성했네요. 그럼 우리 출발선을 정해요. 누구의 개구리가 더 멀리 뛰는지 한번 볼 차례네요! C: 네, 여기가 선이에요. T: 그래요, 선생님이 먼저 해볼게요.
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 놀이가 끝난 후 유아가 종이접기로 만든 결과물들을 가정에 전시한다. 	C: 우와~ 내가 이겼다! T: 아쉽다~ OO이가 종이를 꼼꼼히 잘 접어서 그런지 개구리가 아주 멀리 뛰네. 우리 개구리 접는 방법을 배웠으니 'OO이 개구리 가족'을 만들어주고 집 안에 전시해 볼까요? C: 네~ OO개구리는 작게 만들고, 아빠 개구리는 더 큰 종이를 접을래요.
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 개구리 종이접기는 난이도별로 여러 가지 방법이 있으므로 유아의 종이접기 수준에 맞는 도안을 택한다. 유아가 단계별로 종이접기를 성공할 때마다 격려하고 칭찬한다. 종이접기에 집중할 수 있도록 조용한 환경에서 활동을 진행한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 종이접기를 어려워하는 유아에게는 더 큰 종이를 제공한다. 종이를 대신 접어 주기보다는 접어야 하는 부분을 선으로 표시해주어 유아 스스로 해낼 수 있게 지원한다.</p> <p>높은 난이도 종이를 접은 개구리를 활용해 예술영역에서 창의적인 작품 활동을 할 수 있다.</p>	



3. 언어발달

1) 책 스피드 게임 (3세)

언어발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	책 스피드 게임	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input checked="" type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 익숙한 단어를 반복적으로 접하면서 단어를 익힐 수 있다. • 단어의 의미를 이해하고 이를 설명할 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 단어 읽기 능력의 발달을 돕는다. • 단어를 설명하는 과정을 통해 말하기 능력의 발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 유아기 평소 가장 좋아하고 내용을 알고 있는 책 한 권 • 단어카드를 만들 종이, 다양한 필기도구 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 유아기 좋아하는 책을 준비한다. • 책을 함께 읽으면서 활동에 관심을 갖게 한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 유아가 평소 가장 좋아하는 책 한 권을 선정한다. 책을 함께 읽은 후, 게임의 규칙을 설명한다. 	<p>T: 오늘은 OO이가 가장 좋아하는 책으로 스피드 게임을 해볼까요?</p> <p>C: 스피드 게임이요?</p> <p>T: 그래요~ 스피드 게임은 한 사람은 문제를 내고 다른 한 사람은 문제를 맞히는 게임이에요. 문제를 맞히는 사람은 단어를 볼 수 없는 상태에서 문제를 내는 사람이 단어에 대해 설명해줘야 하는데 단어를 말해선 안 된다는 규칙이 있어요. 우리는 오늘 OO이가 좋아하는 이 책 속에 있는 단어로 문제를 낼 거예요. OO이가 문제를 내볼래요?</p> <p>C: 네.</p> <p>T: 그래요, 책에 나오는 단어 중에 문제로 쓰일 단어로 카드를 만들어봐요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 책에 나오는 단어들로 그림카드를 만든다. 그림 뒷면에는 교사가 단어를 대신 써준다. 유아가 게임에 적응할 수 있도록 아이돌보미가 먼저 문제를 낸다. 역할을 바꿔가며 놀이를 진행한다. 점수판을 만들어 문제를 맞힐 때마다 점수를 고쳐 적는다. 	<p>T: OO이가 단어를 알아볼 수 있게 그림을 그려줘요~ 선생님이 뒷면에 글씨를 쓸게요! 그리고 게임을 시작할 건데 문제 내는 사람이 단어의 의미를 잘 설명할 수 없을 땐, 책 내용과 연관 지어 단어에 대한 힌트를 줄 수 있어요. 선생님이 먼저 해볼게요! 선생님이 설명하는 단어가 뭔지 맞춰 볼래요?</p> <p>C: 네</p> <p>T: 이건 뱀이랑 비슷한데 대체로 더 굵고 주인공 할머니 부부가 낳은 것이기도 해요!</p> <p>C: 구렁이!!</p> <p>T: 그래요~ 맞아요! 어때요? OO이도 문제를 낼 수 있겠죠? 이제 게임 규칙을 정해 봐요~ 문제를 한 문제씩 번갈아가면서 내는 게 좋을까요?</p> <p>C: 네, 제가 먼저 낼게요!</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 놀 이로 인해 흥분한 아이를 진정시켜주고 놀이에 대한 소감을 이야기 나눈다. 유아가 아이돌보미에게 책을 읽어주며 활동을 마무리한다. 	<p>T: OO이 정말 잘 맞히는 구나~ 책 내용을 모두 다 꿰뚫고 있어서 선생님이 OO이를 이기기가 정말 어렵네요~ OO이 놀이는 재밌었나요?</p> <p>C: 네! 다음엔 다른 책으로 또 해요!</p> <p>T: 그래요~ 부모님이 오시면 팀을 정해서 같이해도 좋겠네요. 그렇죠? 그런데 선생님은 이 책의 내용을 잘 몰라서 문제를 많이 못 맞혔나봐요~ OO이가 선생님을 위해서 이 동화책을 다시 읽어줄래요?</p> <p>C: 네, 좋아요.</p>
지도 지침 및	<ul style="list-style-type: none"> 단어카드를 만들 때 그림 자료가 없으면 유아에게 직접 그려보게 해도 좋다. 쓰기에 익숙하지 않은 시기이므로 유아가 쓸 때 도움을 주거나 아이돌보미가 써준다. 유아의 문장이 완전하지 않을 때는 곧바로 교정하기보다는 명료화해 다시 한 번 이야기 	



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
유의점	<p>해주거나 반복해 묻는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 유아가 단어를 설명할 때는 충분한 시간을 주고 재촉하지 않는다. • 유아가 단어를 설명하기 어려워할 때는 쉽게 설명할 수 있는 방향으로 유도해 놀이를 지속할 수 있도록 격려한다. • 아이돌보미는 단어를 맞추는 것에 집중하기보다 유아가 성취감을 가질 수 있도록 적당한 시기에 정답을 맞힌다. 	
놀이 응용		<p>낮은 난이도 읽기가 서툰 유아의 경우, 단어카드 뒷면에 단어를 뜻하는 그림 자료를 붙여 그림 자료를 활용해 놀이한다.</p> <p>높은 난이도 책 속의 대사를 몸으로 표현해 맞는 놀이로 변형할 수 있다. 또는 책으로 범위를 한정하지 않고 게임을 할 수 있다.</p>



2) 내가 느끼는 100가지 감정 표현하기 (4세)

언어발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	내가 느끼는 100가지 감정 표현하기	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 유아가 느끼는 다양한 감정을 적절한 단어로 표현할 수 있다. • 자신의 기분과 생각, 경험을 상대방에게 말할 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 감정을 표현하는 새로운 단어를 배움으로써 어휘력 향상을 돕는다. • 상황카드와 표현카드를 읽는 활동을 통해 읽기 능력 발달을 돕는다. • 감정과 상황을 말로 표현하는 활동을 통해 말하기 능력 발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 상황을 적은 '상황카드' 예 친구가 밀어서 넘어졌어요, 부모님 또는 친구가 선물을 줬어요, 친구가 만든 장난감을 모르고 망가뜨렸어요. • 감정을 표현하는 말을 적은 '표현카드' 예 불안하다, 감사하다, 두렵다, 기대하다, 주저하다, 심드렁하다, 창피하다, 부러워하다, 분노하다, 의심하다, 상처받다, 부끄럽다, 실망하다, 안심하다, 쓸쓸하다, 우울하다, 재미있다, 걱정스럽다, 자랑스럽다, 서글프다, 알밋다, 흡족하다, 가슴이 벅차다, 평화롭다, 주눅 들다, 좌절하다, 설레다, 행복하다, 초조하다, 뿌듯하다 • 다양한 표정의 그림 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 조용하고 편안한 분위기에서 활동할 수 있도록 준비한다. • 상황카드와 표현카드, 표정 그림을 준비한다. • 유아가 감정이입을 할 수 있는 손인형이나 막대인형을 준비하면 상황극 놀이도 할 수 있다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 상황카드는 아이돌보미가 적어 놓은 후, 유아가 미리 읽지 못하도록 뒤집어 놓는다. • 표현카드는 무작위로 나열해 놓는다. • 비슷한 감정을 표현하는 단어들 분류해 보도록 유도한다. • 유아에게 표현카드 중 잘 모르는 말이 있는지 질문하고 예상해보도록 한다. • 유아가 잘 모르는 단어는 유사한 감정 몇 가지를 예로 들며 감정을 설명한다. 	<p>T: 오늘은 선생님이랑 재밌는 놀이해볼 건데 ○○이 준 비뻤나요? C: 네. 어떤 놀인데요? T: 카드 두 종류가 있어요. 이렇게 생긴 카드는 ○○이가 보지 못하게 선생님이 뒤집어 놓았고, 다른 카드는 ○○이가 다 볼 수 있도록 이렇게 다 펼쳐놓았지요? 이걸 뒤집어 보기 전에 여기 펼쳐져 있는 단어 카드들을 한 번 읽어볼까요? ○○이 생각엔 어떤 말인 것 같아요? C: 기분이랑 생각이요. T: 맞아요~ ○○이가 느끼는 감정이랑 생각을 나타내는 단어들인데, '좌절하다'는 말은 어떤 느낌이에요? C: 안 좋은 기분이요~ T: 그럼 여기 있는 단어들 중에 어떤 말이란 비슷하나요? 표정은 어떤 표정이 어울리나요? C: 슬픈 거니까 우울한 거랑 비슷해요. 이렇게 울고 있는 표정이 될 것 같아요. T: 그래요, ○○이가 좌절할 때 느끼는 감정은 이렇게 많이 슬픈 거구나? C: 네, 맞아요. T: 그럼 '좌절하다'와 비슷한 단어를 한 군데에 다 모아볼까요? '주눅 들다'라는 말은 어디에 들어가면 좋을까요?</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 유아에게 상황카드를 하나 뽑게 하고 카드에 적힌 상황을 소리 내어 읽어보게 한다. • 유아가 해당 상황을 겪게 되면 느낄 감정을 단어카드에서 고르게 한다. • 해당 감정을 겪어본 경험이 있는지 질문한다. 어떤 경험이었는지 자세히 설명할 수 있도록 질문한다. • 느꼈던 감정을 말이나 행동으로 어떻게 표현했는지, 어떻게 표현하는 게 좋을지 이야기해 본다. 	<p>T: 그럼 이제 아까 ○○이가 보고 싶어 했던 이 카드 한 장을 뒤집어볼까요? C: 네!(카드를 뒤집는다.) T: 뭐라고 쓰여 있어요? ○○이가 한번 읽어볼래요? C: 부모님이 선물을 주셨어요. T: 어디보자~ 부모님이 선물을 주셨다고 써 있구나~ ○○이는 부모님이 선물을 주시면 어떤 기분일 것 같아요? 이 카드 중에서 한번 골라볼래요? 여러 개를 골라도 괜찮아요. C: 이거요. '설레다', '행복하다' T: 그렇구나~ ○○이는 부모님이 선물을 주시면 설레고 행복하겠구나~ C: 네, 맞아요. T: ○○이는 부모님께 선물을 받아본 적이 있나요? C: 네, 있어요. T: 그거 언제였는지 기억나요? 선생님한테 얘기해줄 수 있어요? C: 네, 제 생일이었어요. 아빠가 제가 좋아하는 장난감</p>



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
		<p>을 사줬어요.</p> <p>T: OO이 생일에 아버지께서 장난감 선물주셨구나! 아버지께서 무슨 말씀을 하시면서 주셨어요? OO이 기분이 그 때도 설레고 행복했나요?</p> <p>C: 네! 저한테 생일 축하한다고 얘기하면서 줬어요. 기분이 정말 좋았어요.</p> <p>T: 그럼 그 마음을 아버지께 어떻게 표현했어요?</p> <p>C: 엄마가 고맙습니다라고 얘기하라고 해서 했어요.</p> <p>T: OO이의 설레고 행복한 마음은 아버지에게 표현을 못했네요?</p> <p>C: 네, 좀 창피했어요.</p> <p>T: 마음을 표현하기가 부끄러웠구나~ 아버지께서 OO이가 행복했다는 말을 들으셨다면 아버지는 기분이 어떠셨을까요?</p> <p>C: 좋을 거예요.</p> <p>T: 그렇지? 그러면 만약 그런 일이 OO이에게 다시 생긴다면 아버지께 어떻게 얘기해 볼래요?</p> <p>C: 아빠, 장난감 선물 받아서 너무 행복해요.</p> <p>T: 잘했어요~ 그렇게 OO이 마음을 정확히 표현해주면 아버지께서는 OO이보다 더 행복하실 거예요~</p>
<p>마무리</p>	<ul style="list-style-type: none"> 표현카드에 나오는 말을 사용해 가족들이나 친구들에게 하고 싶거나 듣고 싶은 문장을 만들어 본다. 유아가 머뭇거리는 경우, 아이돌보미가 먼저 예시를 들려준다. 	<p>T: OO이는 여기 있는 말을 활용해서 평소에 가족들에게 하고 싶었던 말이 있나요? 아니면 가족들에게 듣고 싶은 말을 만들어 볼까요? 선생님이 먼저 얘기해 볼까요?</p> <p>C: 네.</p> <p>T: 선생님은 OO이에게 해주고 싶은 얘기에요~ 선생님은 OO이가 이렇게 열심히 하는 모습을 보면 참 자랑스럽고, 부듯해요! 그럼 OO이도 해볼 수 있겠죠?</p>
<p>지도 지침 및 유의점</p>	<ul style="list-style-type: none"> 읽기가 익숙지 않은 유아는 상황카드와 표현카드를 읽어주면 따라 읽게 유도한다. 유아가 표현에 서툴러 미처 표현하지 못한 감정이 남아 있는 경우, 상황극 놀이로 확장하여 유아가 감정을 해소할 수 있도록 돕는다. 유아가 처음 접해보는 말은 정확한 발음으로 말해주고 느낌을 자세히 설명한다. 아이돌보미가 유아와 함께 경험했던 일화를 먼저 이야기하면서 유아가 흥미를 잃지 않도록 활동을 이어가도 좋다. 	
<p>놀이 응용</p>	<p>낮은 난이도 읽기가 서툰 유아들은 감정이나 상황을 표현하는 표정 그림 자료로 대체해 활동할 수 있다.</p> <p>높은 난이도 편지 쓰기 활동을 통해 유아가 새로 배운 표현을 활용해 자신의 감정을 상대방에게 글로 전달해보는 활동을 할 수 있다.</p>	



3) 나의 하루가 실린 기사를 써 봐요! (5세)

언어발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	나의 하루가 실린 기사를 써 봐요!	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input checked="" type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 인쇄물을 접해 보는 기회를 가진다. • 자신의 이야기가 담긴 사진과 글로 구성된 신문 기사를 만들어 본다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 신문을 읽으며 독해능력 발달을 돕는다. • 기사를 직접 쓰면서 쓰기능력 발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 종류의 신문 • 유아의 모습이 담긴 사진앨범 • 신문제작에 필요한 종이, 풀, 다양한 필기도구(매직, 다양한 색상의 펜), 꾸미기 재료(스티커 등) 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 기사 제작에 사용할 사진을 유아가 고를 수 있도록 앨범을 준비한다. 앨범(사진)이 없는 경우, 활동 전 미리 사진을 찍어 준비한다. • 조용하고 편안한 분위기에서 활동할 수 있도록 준비한다. 	



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 신문을 접해본 적이 있는지 묻는다. • 신문기사 중 유아의 흥미를 끄는 내용이 있는지 질문한다. • 신문 기사를 읽어 보며 기사를 만드는 데에 필요한 것들을 함께 얘기해 본다. 	<p>T: OO이는 신문을 읽어본 적이 있나요? C: 본 적은 있는데 읽은 적은 없어요. T: 그랬구나, 오늘은 선생님이랑 신문을 한번 자세히 살펴볼거예요~ OO이가 좋아할 만한 내용이 있는지 같이 찾아볼까요? 여기에 OO이가 좋아하는 공룡 발자국을 찾았다는 기사가 있을 수도 있거든요~ C: 정말요?</p>



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
전개	<ul style="list-style-type: none"> 유아의 하루를 담은 기사 써보기 활동에 대해 설명한다. 기사에 실고 싶은 사진을 유아가 앨범에서 직접 고를 수 있도록 유도한다. 사진을 고르며 기사 내용을 어떻게 구성할지 함께 이야기 나누고 적어본다. 사진을 붙이고 내용을 덧붙여 기사를 완성한다. 	<p>T: 오늘은 OO이가 신문에 남기고 싶은 사진을 골라서 OO이 사진 속의 하루를 기사로 써봐요!</p> <p>C: 어떻게요?</p> <p>T: 우선 OO이가 기억에 남기고 싶은 사진을 앨범에서 한 장 골라볼까요? 이 사진 속 OO이는 뭐하고 있는 중이에요?</p> <p>C: 이 날은 엄마랑 아빠랑 놀이공원 간 날이에요. 제가 솜사탕 먹고 있어요.</p> <p>T: 그랬구나! 부모님이랑 놀이공원에 가서 솜사탕을 먹었구나~ 정말 재밌었겠네요. 그럼 기사에는 어떤 내용을 쓰는 게 좋을까요? 놀이공원에서 어떤 놀이기구를 탔나요?</p> <p>C: 배를 탔는데 물이 저한테 막 튀었어요!</p> <p>T: 우와~ 그럼 기사에는 놀이기구를 설명하고, 타고 난 후 OO이가 느낀 기분을 그 뒤에 써주는 건 어때요? 할 수 있겠어요?</p> <p>C: 네! 할 수 있어요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 유아가 기사에 더 추가하고 싶은 내용은 없는지 이야기 나누어 본다. 완성한 신문기사를 가정에 전시해둔다. 	<p>T: 우와~ OO이가 신문기자가 다 됐네요! OO이가 만든 신문 어때요? 더 넣고 싶은 이야기가 있나요?</p> <p>C: 멋져요. 신문을 엄마, 아빠한테 보여주고 싶어요.</p> <p>T: 그래요! 우리 식탁 위에 신문을 올려놓고 엄마, 아빠가 돌아오시면 “신문 배달 왔어요!”라고 외쳐볼까요?</p> <p>C: 네! 재밌을 것 같아요.</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 신문을 충분히 탐색하고 친숙해질 수 있는 시간을 제공한다. 사진과 글이 함께 실린 신문을 활용해 유아의 흥미를 유발한다. 유아별로 흥미를 가질 만한 주제의 기사를 따로 준비해도 좋다. 사진을 구하기 어려운 경우, 직접 그린 그림으로 사진을 대신할 수 있다. 문어체의 글을 쓰기 어려워하는 경우, 유아의 말과 글을 기사 형식에 맞는 표현으로 고쳐줄 수 있다. 상황에 대한 객관적인 묘사와 함께 주관적인 생각을 모두 표현할 수 있도록 개방형으로 질문한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 쓰기를 어려워하는 유아는 신문에서 글자를 찾아 오려서 붙이는 활동으로 대체할 수 있다.</p> <p>높은 난이도 각 가족구성원들의 이야기를 담은 가족 신문을 만들어본다. 유아가 직접 사진을 찍고 기사를 써보는 활동도 할 수 있다.</p>	



4. 인지발달

1) 내 몸에 구멍이?! (3세)

인지발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	내 몸에 구멍이?!	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input checked="" type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★☆☆(쉽게 할 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 신체 부분의 명칭을 알 수 있다. • 신체의 구조에 대해서 관심을 가진다. • 열 개 가량의 구체물을 세고 수량을 안다. (수학적 탐구) 수와 연산의 기초개념 형성하기) • 나와 다른 사람의 출생과 성장에 대해 관심을 갖는다. (과학적 탐구) 생명체와 자연환경 알아보기) 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 신체 부분을 알아보며 수 개념을 이해할 수 있도록 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • '눈은 어디 있나' 오디오 자료 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • '눈은 어디 있나' 노래를 들려줄 수 있도록 오디오 자료를 준비한다. 	





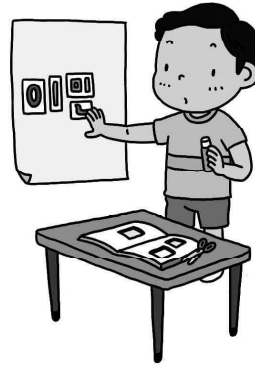
단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 유아와 함께 '눈은 어디 있나' 노래를 부른다. 신체 부분의 명칭을 얼마나 많이 알고 있는지 퀴즈 형식으로 유아와 게임을 한다. 	<p>T: '나'를 맞춰보는 게임이에요. 자, '나'는 얼굴에 있어요. 작은 두 구멍을 가졌고 맛있는 음식 냄새와 꽃 향기를 맡을 수 있어요. '나'는 누구일까요?</p> <p>C: 코! 코요!</p> <p>T: 맞아요. 그럼 이번엔 '나'는 얼굴에 있고요, 나를 통해 물이나 우유, 밥을 내 몸 속으로 집어 넣지요.</p> <p>C: 입이요!</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 눈이나 코, 입처럼 우리 몸에 '구멍'으로 된 신체 기관들은 어떠한 것들이 있는지 찾아 본다. 눈, 코, 입, 귀, 목 등이 구멍이라는 것과 각자 어떠한 역할을 하는지 이야기 나눈다. 응가를 하는 곳, 쉬를 하는 곳 모두 구멍이라는 것에 대해서도 이야기 나눈다. 	<p>T: 우리 몸에 또 다른 구멍이 있을까요?</p> <p>C: 응가를 할 때에도 구멍에서 나오지요?</p> <p>T: 맞아요. 구멍이 있으니까 우리가 맛있게 먹은 밥들이 소화되어 응가나 쉬가 나오는 거지요.</p> <p>C: 배꼽은요?</p> <p>T: 배꼽은 구멍처럼 생겼지만 막혀 있네요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 유아, 아이돌보미의 눈을 모두 합하면 몇 개인지 세어본다. 눈 이외에도 다른 구멍 기관의 수를 세어본다. 	<p>T: 00이의 눈 개수와 선생님의 눈 개수를 합하면 몇 개일까요?</p> <p>C: 하나, 둘, 셋, 넷... 넷이요!</p> <p>T: 그러네요. 그러면 엄마아빠의 눈까지 합하면요?</p> <p>C: 하나, 둘, 셋, 넷.....일곱, 여덟! 여덟 개예요.</p> <p>T: 맞아요. 정말 잘 세네요.</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 도입 때 진행하는 '나'를 맞춰라 퀴즈 형식을 많이 하여 유아가 신체 기관에 관심을 갖도록 유도한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 부모와 유아 몸에 있는 구멍 신체기관의 크기를 비교해 본다.</p> <p>높은 난이도 눈과 관련하여 속눈썹, 동공, 쌍꺼풀 등을 자세히 관찰한 후, 종이에 그려본다.</p>	



2) 내 이름을 찾아서! (3세)

인지발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	내 이름을 찾아서!	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input checked="" type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목적	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 이름을 알아본다. (읽기 > 읽기에 흥미 가지기) • 여러 가지 필기구와 종이, 키보드 등 그 밖의 쓰기 관련 매체 사용을 경험해본다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 이름에 흥미를 가지고 필구에 관심을 갖도록 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 신문지, 잡지, 가위, 풀, 이름 라벨스티커, 색연필, 싸인펜 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 신문지와 잡지 중 돌보미가 유아의 이름이 한 단어씩 혹은 성을 제외한 이름 자체가 크게 적혀진 것들로 미리 준비한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 유아가 자신의 이름을 알아 볼 수 있는지 물어 보고, 오늘은 자신의 이름을 신문지와 잡지에서 찾아보는 활동을 할 것임을 이야기한다. 유아가 자신의 이름을 쳐다보고, 자음, 모음을 따라 써 보거나 끼적이는 등의 활동을 해 본다. 집에 있는 물건 중에서 내 이름이 적혀 있는 물건들을 찾아본다. 	<p>T: OO이는 OO이의 이름이 어떻게 생겼는지 알고 있나요?</p> <p>C: 네! 동그라미도 있고, 네모도 있고, 길쭉한 선도 있어요.</p> <p>T: 잘 알고 있군요. 그럼 OO이의 이름이 어떻게 생겼는지 한번 살펴볼까요?</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 유아의 이름 한 글자, 한 글자를 짚어보고 읽어 본다. 유아가 관심을 보인다면 부모님의 성함도 아이돌보미가 직접 종이에 적어 함께 읽어본다. 미리 준비한 신문지와 잡지에서 유아의 이름을 찾아보는 활동을 소개하고 진행한다. 유아의 이름을 다 찾았으면, 부모님의 성함도 찾아본다. 신문지와 잡지에서 찾은 글자들을 풀로 종이에 붙여서 이름을 완성한다. (부모님 혹은 아이돌보미의 이름을 포함하여 3~4세트를 만든다.) 	<p>T: 선생님이 신문지와 잡지를 준비했어요. 여기서 OO이의 이름을 먼저 찾아보고 그 다음 부모님의 이름도 찾아보기로 해요.</p> <p>C: 네! 제 이름이 있을까요?</p> <p>T: 이름이 다 쓰여 있지 않더라도 한 글자 한 글자씩 찾으면 된답니다.</p> <p>C: (신문지를 가리키며) 오! 여기 제 이름 중에 '이'가 있어요! 찾았어요!</p> <p>T: 그렇네요! 그럼 '이' 글자를 선생님이 오려 주면 OO이가 종이에 붙여 보도록 해요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 유아는 자신이 찾은 이름들을 큰 소리로 읽어 보고, 부모님의 이름과 자신의 이름 중 같은 자음이나 모음이 있는 것에 동그라미를 쳐본다. 미리 준비한 라벨스티커에 유아가 직접 자신의 이름을 적어보도록 한다. 자신의 이름이 적힌 라벨스티커를 본인의 물건에 붙인다. 	<p>T: 선생님이 하얀 스티커를 줄 거예요. 이곳에 OO이의 이름을 직접 적어 볼까요?</p> <p>T: 이제 이 스티커를 OO이의 물건에 잘 붙여 보아요.</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 유아가 자신의 이름을 직접 쓰는 것에 어려움을 느낀다면, 쓰기 활동 대신 자신의 이름 모양을 인지할 수 있는 시간을 더 늘려서 활동을 진행한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 여러 가지 단어와 이름이 섞인 낱말 카드를 만들고, 그 중에서 자신과 부모님의 이름을 찾아본다.</p> <p>높은 난이도 나의 이름을 색연필, 사인펜, 붓 펜, 막대기 등을 사용하여 다양한 재료로 직접 적어본다.</p>	



3) 거울 속에 비춰진 나의 모습! (4세)

인지발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	거울 속에 비춰진 나의 모습!	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> 거울을 이용해 내 모습을 자세히 관찰해 보며 거울의 용도를 알 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 신체가 비추어지는 거울을 통해 거울의 속성을 알 수 있다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> 거울, 큰 그릇(또는 대야), 물 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> 유아의 얼굴이 충분히 보일 수 있는 큰 거울을 준비한다. 큰 그릇이나 대야에 물을 받아 놓는다. 거울에 관심을 갖게 한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 가정에서 내 모습을 보여주는 물건이 무엇이고 어디에 있는지 생각해 본다. 집에 있는 다양한 크기의 거울을 보면서 내 얼굴, 내 모습을 자세히 관찰한다. “거울아, 내 두 눈은 어디에 있니? 어떻게 생겼는지 보여주렴!”, “거울아, 내 몸 중에서 어디로 밥을 먹지?” 등의 다양한 질문들을 거울과 주고받으며 놀이한다. 	<ul style="list-style-type: none"> T: 거울에게 OO이의 몸 중 아름다운 두 눈이 어디있는지 알려달라고 물어볼까요? C: 네! “거울아~ 내 두 눈은 어디있지?” (아이돌보미 혹은 유아가 직접 두 눈을 가리 키게 한다.) C: 거울에게 어디로 밥을 먹는지도 물어보고 싶어요. “거울아, 나는 어디로 밥을 먹지? 우유를 마시지?”
전개	<ul style="list-style-type: none"> 거울의 특성과 용도에 대해서 유아와 함께 이야기를 나눈다. 거울 이외에도 사람의 모습을 비추게 하는 도구로는 무엇이 있는지 생각해보고 찾아본다. 큰 그릇이나 대야에 물을 채우고 얼굴, 손, 발 등이 비춰지는지 확인한다. 거울에 비춰진 나의 모습과 물에 비춰진 나의 모습을 그림으로 그려 본다. 어떠한 점이 같고 다른지 이야기 나눈다. 	<ul style="list-style-type: none"> T: 거울은 우리에게 어떠한 일을 해주나요? C: 내 모습을 그대로 볼 수 있게 해줘요. T: 맞아요, 그럼 거울 말고 또 어떠한 물건이 우리 모습이나 몸을 보여줄 수 있게 해줄까요? C: 엄마랑 목욕할 때 물에 내 얼굴이 비춰진 적이 있었어요! T: 와, 그랬군요. 그럼 우리 물을 받아놓고 진짜 내 얼굴, 몸이 보이는지 알아볼까요?
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 아이돌보미와 유아가 짝이 되어 한 명이 움직이면 다른 한 명은 거울에 비친 모습이 되어 따라 움직인다. 	<ul style="list-style-type: none"> T: 자, 이제 OO이가 거울이 되어 보아요. 선생님이 움직이는 대로 똑같이 따라해 보는 거예요. C: 네! 거울처럼 그대로 잘 따라해 볼게요.
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 마무리 단계에서 오른 팔을 들면 거울에서는 왼팔이 들려져야 한다는 점을 유의하며 유아와 활동을 진행한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 우리 집에 거울이 모두 몇 개나 있는지 찾아서 세어 본다. 어떠한 모양의 거울이 있는지 살펴본다.</p> <p>높은 난이도 거울 두 개를 맞대어 놓고 물건이 몇 개로 보이는지 확인한다.</p>	



4) 엄마(아빠)랑 나랑 무엇이 무엇이 똑같은까? (5세)

인지발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	엄마(아빠)랑 나랑 무엇이 무엇이 똑같은까?	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input checked="" type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 신체에 대해 관심을 갖는다. • 나와 엄마(혹은 아빠)의 신체를 비교할 수 있다. • 다섯 개 가량의 구체물을 세고 수량을 안다. (수학적 탐구 > 수와 연산의 기초 개념 형성하기) • 두 물체의 길이, 크기 비교를 한다. (수학적 탐구 > 기초적인 측정하기) • 임의 측정 단위를 사용하여 길이 등을 재 본다. (수학적 탐구 > 기초적인 측정하기) • 구체물이나 그림, 사진을 사용해 그래프로 나타내 본다. (수학적 탐구 > 자료 수집과 결과 나타내기) 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 신체를 이용하여 길이, 크기를 쉽게 비교하여 수와 측정 단위를 알 수 있다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 리본이나 긴 끈, 종이, 펜, 방울토마토 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 엄마(아빠)의 키, 발사이즈, 입의 크기 등을 측정할 수 있는 도구로 리본이나 긴 끈을 준비한다. • 측정 도구들의 사용방법에 대해 이야기한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • OO이가 어린이집에서 키와 몸무게를 재 본 경험이 있는지 이야기 나눈다. • 크거나 무게를 잴 수 있는 것들에 대해 알아보고 사용해 보도록 한다. 	<p>T: OO이는 어린이집에서 신체검사를 해본 적이 있나요? 검사할 때 어떤 것들을 재어 보았나요?</p> <p>C: 키랑 몸무게를 같이 잰어요! 기계에 올라가서 허리를 펴고 서 있으면 기계가 제 머리를 살짝 건드리고 다시 올라가서 제가 얼마나 컸는지 알려줬어요.</p> <p>T: 정말 잘 기억하고 있네요. 오늘 선생님과도 신체 검사하는 모습을 표현해 볼 거예요. 키를 잴 때 기계 말고 또 어떤 것으로 잴 수 있을까요?</p> <p>C: 음, 엄청 길거나 큰 자요!</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 유아에게 엄마(아빠)의 키가 어느 정도 되는지 예상해 보도록 물어본다. (키, 발사이즈, 입의 크기, 손의 크기 등) • 준비한 리본이나 긴 끈을 사용하여 엄마(아빠)의 발 크기를 직접 재어본다. 그런 다음 유아의 발도 재어본다. 엄마(아빠)와 유아의 발 크기만큼 줄을 자른다. • 엄마(아빠)와 유아의 발 길이를 유아의 엄지손가락으로 몇 개가 들어가는지 재어보도록 한다. • 엄마(아빠)가 방울토마토를 입에 가득 넣어보고 몇 개까지 들어가는지 확인한 후, 유아도 같이 한다. • 활동한 내용들을 펜을 사용하여 종이에 기록한다. 	<p>T: 우리 OO이의 엄마(아빠)의 발 사이즈는 어느 정도일까요?</p> <p>C: 음 저보다 엄청 클 것 같아요!</p> <p>T: 이 리본(혹은 긴 끈)을 가지고 직접 재어 볼까요? (부모의 발 사이즈와 유아의 발 사이즈를 모두 잰 후, 잘라진 리본으로 길이를 비교하여 유아에게 보여준다.)</p> <p>C: 우와, 역시 저보다 커요!</p> <p>T: 그렇다면 OO이의 엄마(아빠)의 발 길이는 OO이의 엄지손가락으로 몇 개 정도가 될까요?</p> <p>C: 하나, 둘, 셋...</p> <p>T: 이번에는 엄마(아빠)의 입 크기를 알아볼 거예요.</p> <p>C: 입은 어떻게 재요?</p> <p>T: 여기에 있는 방울토마토를 하나씩 입 안에 머금고 총 몇 개가 들어가는지 알아보는 거지요.</p> <p>C: 먹으면 안 되겠네요?</p> <p>T: 맞아요, 방울토마토를 씹어서도 안 되고요. 너무 많이 넣으려고 무리하면 사고가 날 수 있으니 조심해서 넣어보도록 해요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 측정해서 기록한 것을 표로 나타낸다. • 표를 보며 OO이가 예상한 것과 실제 측정한 것의 결과를 비교하며 이야기 나눈다. 	<p>T: 지금까지 OO이와 OO이의 엄마(아빠)의 신체를 재 보았던 기록들을 표로 나타내어 볼까요?</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 부모님이 부재한 상황이라면 아이돌보미의 신체와 비교하여 활동을 진행하고, 차후 부모님과 활동을 또 해보도록 유도한다. • 입의 크기를 알아보기 위해 방울토마토를 입 안에 머금고 있을 때, 목에 걸리지 않도록 부모(혹은 아이돌보미)도 무리하지 않게 활동을 진행한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 부모님과 함께 손가락을 사용해서 시력 검사하는 놀이를 한다.</p> <p>높은 난이도 몸의 크기, 몸무게, 팔의 길이, 다리의 길이 등을 측정해 본다.</p>	



5. 사회성 발달

1) 혼자서도 척척! (3세)

사회성 발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	혼자서도 척척!	
놀이 관련영역	<input checked="" type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input checked="" type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★☆☆(쉽게 할 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신에 대한 긍정적인 인식을 가진다. (자기존중) • 자신의 소중함을 안다. (자기존중) • 자신이 할 수 있는 것을 알고 해본다. (나의 일 스스로 하기) 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신을 존중하고 긍정적으로 인식할 수 있도록 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 유아의 옷(면 티, 단추가 달린 옷, 지퍼가 있는 옷 등), 끈 있는 운동화, 양말, 어린이 집 가방, 도시락, 머리빗 등 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 단추나 지퍼가 달린 옷은 미리 풀어 놓는다. • 묶여진 운동화의 끈도 풀어 놓는다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 유아가 혼자 할 수 있는 것들에는 무엇이 있는지 이야기 나눈다. 부모님이나 선생님의 도움이 필요한 것은 무엇인지 이야기해 본다. 유아가 스스로 할 수 있는 것들은 돌보미가 받아 적어 목록을 작성한다. 	<p>T: OO이가 혼자서 할 수 있는 것들에는 무엇이 있나요?</p> <p>C: 밥을 혼자 먹을 수 있어요!</p> <p>T: 우와, 그렇군요! 옷도 혼자 입을 수 있나요?</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 준비해 놓은 티셔츠, 단추가 달린 옷, 지퍼가 달린 옷을 유아 혼자서 입어본다. 단추와 지퍼, 운동화 끈을 스스로 채우고 묶는 연습을 진행한다. 다시 벗은 옷은 예쁘게 껴 수 있도록 유도한다. 집 안을 둘러보면서 유아가 할 수 있는 다른 것들을 직접 찾아본다. 	<p>T: 옷도 혼자 입을 수 있군요! 단추 잠그는 것도 어려웠을 텐데 정말 잘 했어요!</p> <p>T: 다시 벗은 옷들도 다음번에 꺼내 입으려면 잘 정리해 놓아야 하지요. 예쁘게 접어 볼까요?</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 도입 부분에서 돌보미가 적었던 유아가 할 수 있는 것의 목록을 부모님과 함께 주기적으로 실천해 볼 수 있도록 격려한다. 다음 시간에 만났을 때에는 OO이가 혼자서 해본 새로운 행동이나 활동에는 무엇이 있었는지 이야기해 보자고 약속한다. 	<p>T: 엄마, 아빠와도 이 목록을 잘 보면서 OO이가 혼자서 할 수 있는 것들은 해보는 거예요, 알겠지요? 그리고 다음 시간에 선생님을 만났을 때, OO이가 새로 발견한 스스로 할 수 있는 행동을 선생님께 자랑해 주세요!</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 도입 부분에서 유아가 스스로 할 수 있는 것들에 대해 쉽게 대답하지 못하는 상황이라면 돌보미가 직접 모델링을 하여 예시를 들어준다. (예, T: 선생님은 혼자서 청소를 잘해요~) 단추, 지퍼, 운동화 끈을 조작하지 못하는 유아의 경우, 돌보미가 시범을 보이되 가능한 유아가 혼자 할 수 있도록 격려해주고, 유아가 수행하였을 경우, 진심어린 칭찬을 많이 해준다. 유아 스스로 할 수 있는 것들을 찾는 습관을 자연스럽게 가짐으로써 자신에 대한 긍정적인 인식과 자신감을 가질 수 있도록 격려한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 일상에서도 유아가 혼자서 어떤 일을 할 때마다 부모와 마주보고 “(정말) 잘 했어요!”라며 자기 자신에게 진심어린 칭찬을 하도록 한다.</p> <p>높은 난이도 유아가 가족구성원들(아빠, 엄마, 동생, 형 등)을 도와줄 수 있는 것에는 무엇이 있는지 이야기 나누어 본다.</p>	



2) 지금 나의 기분은요~ (4세)

사회성 발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	지금 나의 기분은요~		
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전	
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세		
활동수준	★☆☆(쉽게 할 수 있어요!)		
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 감정을 안다. • 자신의 감정을 올바르게 표현할 수 있다. • 나와 다른 사람의 감정을 알고 표현한다. (사회관계 > 정서 인식과 조절) 		
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 감정을 올바르게 표현할 수 있고, 타인의 감정이 나와 다를 수 있음을 알 수 있다. 		
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 얼굴표정그림, 가위, 나무젓가락 8개, 테이프, 상황그림(혹은 동화책) <div data-bbox="932 1339 1235 1637" data-label="Image"> </div>		
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 나무젓가락은 반으로 잘라 놓고 뾰족한 부분이 없는지 살핀다. • 상황그림 혹은 동화책에서 다양한 감정을 느낄 수 있는 상황이 묘사된 부분을 준비한다. 		



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 기분이 어떻고, 왜 그러한 기분이 들었는지 이야기 나눈다. • 다양한 감정의 얼굴 표정 그림들을 가위로 오려내고, 나무젓가락을 뒷면에 테이프로 붙여 손잡이를 만든다. 	<p>T: OO이의 기분이 정말 즐거웠군요. 왜 즐거웠나요?</p> <p>T: 이 얼굴그림들은 다양한 표정들이 그려져 있지요? 이 얼굴표정그림들을 잘라서 나무젓가락에 붙여 볼까요?</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 상황에 대해서 이야기한다. • 상황그림이나 상황이 전개된 동화책 장면을 보고 유아와 이러한 상황일 때 내 감정은 어떠한지 얼굴표정막대기를 골라 본다. • 얼굴 표정을 실제 자신의 얼굴로 표현하며 표정에 따라 내 감정은 어떠한지 말로 표현해 본다. 	<p>T: 친구랑 재미있게 놀 때, OO이의 기분은 어떤 '얼굴표정막대기'로 나타낼 수 있을까요?</p> <p>C: (환하게 웃고 있는 얼굴표정막대기를 고르며) 이렇게요! 활짝 웃어요!</p> <p>T: 이 표정은 말로 어떻게 표현할 수 있나요?</p> <p>C: 음, 기쁘다?! 정말 즐겁다!</p> <p>T: 아, '친구들과 같이 재미있게 놀아서 기쁘다'라고 표현할 수 있군요!</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 상황에서 유아가 자신의 감정을 표현할 때, "~해서 ~해요."라는 표현을 자연스럽게 사용할 수 있도록 유도한다. • 또 다른 상황이나 장면을 보고 유아가 스스로 자신의 감정을 표현해 볼 수 있도록 유도한다. • 돌보미와 유아가 돌아가면서 한 사람이 상황을 제시하면 다른 사람이 그 상황에 맞는 적절한 감정을 직접 표현해 보는 놀이를 진행한다. 	<p>T: 선생님과 감정퀴즈 놀이를 해볼까요? 먼저 선생님이 상황을 설명하면, OO이가 그 상황에 맞는 감정을 이야기해 보는 거예요. "산타할아버지께 선물을 받으면~?"</p> <p>C: 음, 기분이 좋아서 날아갈 것 같아요!</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 전개 부분에서 유아가 얼굴표정막대기를 보고 감정을 간단하게만 묘사한다면, 돌보미가 그 감정이 생긴 이유(예. 친구와 재미있게 놀아서)를 이야기하며 구체적으로 표현할 수 있도록 지도한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 가위질이 아직 서투른 유아의 경우, 얼굴표정그림을 오려내는 활동 대신 동화책에 묘사된 주인공들의 표정을 보며 손가락으로 짚으면서 감정을 이야기해 본다.</p> <p>높은 난이도 유아의 행동에 대한 다른 사람이 느끼는 기분을 예상해 본다.</p>	



3) 서로 서로 도와줘요! (5세)

사회성 발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	서로 서로 도와줘요!		
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전	
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input checked="" type="checkbox"/> 5세		
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)		
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와 협동하며 사이좋게 지낸다. • 친구를 도울 수 있으며 도움의 즐거움을 안다. • 도움이 필요할 때 다른 사람과 도움을 주고받는다. (사회관계 > 사회적 관계 > 공동체에서 화목하게 지내기) • 또래와 협동하며 놀이한다. • 다양한 상황에서 또래와 놀이하는 것을 즐긴다. (사회관계 > 사회적 관계 > 또래와 사이좋게 지내기) 		
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 또래와 협동하며 놀 수 있고, 도움이 필요할 때 서로 주고받을 수 있도록 돕는다. 		
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 장미와 꿀벌 그림, 동요 '꿀벌의 여행' (작곡 이순형, 작사 이해별) 가사판, 동영상 <div data-bbox="916 1525 1230 1720" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;"> http://jr.naver.com/s/love_song/view?contentsNo=448 </p>		
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 동요와 동요에 맞는 율동을 미리 준비한다. 		



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 노래 ‘꿀벌의 여행’을 같이 듣고 불러본다. ※ (가사) 뽁뽁 거칠고 험한 산을 날아가지요 뽁뽁 머나먼 나라까지 꽃을 찾아서 뽁뽁 조그만 날개 고단하여 너무 지쳤지만은 쉬지 않고 날아가지요 / 뽁뽁 거칠고 험한 산을 날아가지요 뽁뽁 머나먼 나라까지 꽃을 찾아서 뽁뽁 거칠고 험한 산을 날아가지요 뽁뽁 머나먼 나라까지 꽃을 찾아서 뽁뽁 조그만 날개 고단하여 너무 지쳤지만은 쉬지 않고 날아가지요 / 뽁뽁 거칠고 험한 산을 날아가지요 뽁뽁 머나먼 나라까지 꽃을 찾아서 야야야! 꿀벌이 왜 꽃을 찾아 갔는지 이야기 해본다. 	<p>T: 뽁-뽁 벌이 왜 꽃을 찾으러 머나먼 나라까지 열심히 날아갔을까요?</p> <p>C: 꽃이 예뻐서요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 장미꽃과 꿀벌 이야기를 듣고 장미꽃과 꿀벌이 서로 어떻게 도움을 주었는지 이야기 한다. 장미꽃과 꿀벌 이야기 역할극을 한다. - 유아가 꿀벌, 돌보미가 장미와 해설을 맡아 도움을 주고받는 역할을 직접 경험해 본다. 	<p>T: 꿀벌이 날아와 장미꽃에게 말했어요.</p> <p>C: 뽁~ 예쁜 장미꽃아! 너의 꽃가루를 내가 뿌려 줄테니 나에게 꿀을 좀 나누어 주겠니?</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 도움을 주고받았을 때의 기분을 말해 본다. 유아가 친구들과 사이좋게 놀이를 하고 친구를 도와주었을 때, 친구의 감정이 어떨지 대해 이야기 해보고, 다음 시간에 친구와 어떻게 지냈는지에 대해 이야기할 수 있도록 한다. 	<p>T: OO이가 꿀벌이 되어 장미꽃의 꽃가루를 뿌려주는 일을 도와주었지요? OO이의 기분이 어떤가요?</p> <p>C: 도움이 되어서 기뻐어요.</p> <p>T: OO이의 도움을 받은 장미꽃의 마음은 어떨까요?</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 부모와 함께 역할극을 해볼 수 있도록 유도한다. 돌보미가 준비한 율동 말고도 유아가 새로운 율동이나 표현을 하고 싶어 한다면 적극 격려한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 꿀벌과 마찬가지로 꽃을 도와주는 다른 곤충에 대해 알아본다.</p> <p>높은 난이도 악어와 악어새에 대해서도 알아본다. 친구를 슬프게 했던 경험과 내가 친구들과 사이좋게 지낼 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다.</p>	



6. 정서발달

1) 나는 이런 기분을 느껴요! (3세)

정서발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	나는 이런 기분을 느껴요!	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input checked="" type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★☆☆(쉽게 할 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 긍정적인 기분과 부정적인 기분을 느끼고 이해한다. • 내가 느끼는 기분들을 적합한 방법으로 표출할 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 기분에 대해 배우고, 적절하게 표현하도록 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 표정그림카드, 가위 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 표정그림카드를 미리 오려둔다. 	



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 오늘 유아의 기분이 어떠한지 이야기 나눈다. 기쁜 감정 말고도 속상하거나 슬픈 감정을 느낀 경험이 있는지 이야기 나누며 우리는 다양한 감정들을 느낄 수 있다는 것을 이야기해 본다. 	<p>T: OO이의 오늘 기분은 어떤가요?</p> <p>T: 그렇다면, 어린이집이나 집에서 OO이의 기분이 속상하거나 슬펐던 적도 있었나요? 언제 그러한 기분이 들었나요?</p> <p>T: 선생님은 칭찬을 받았을 때 기분이 정말 좋고 자랑스러웠어요. OO이는 언제 그랬나요?</p> <p>C: 그림을 잘 그렸을 때 엄마가 칭찬해 주어서 기분이 정말 좋았어요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 표정그림카드에 그려진 표정들을 유아와 함께 살펴본다. 돌보미와 유아가 번갈아가면서 카드를 하나씩 골라 어떠한 기분 상태를 표현한 것인지 알아본다. 표정그림카드를 충분히 살펴본 후, '표정그림카드 게임'을 하기로 한다. 돌보미와 유아는 표정이 안 보이는 면으로 카드를 하나씩 뒤집는다. 자신이 뒤집은 카드 그림의 표정이 어떠한 기분을 나타내는지 이야기하고, 그런 기분을 언제 느껴 보았는지 경험을 말하는 시간을 갖는다. 표정그림카드와 적합한 경험을 공유하였다면, 그 카드를 자신이 가진다. 표정그림카드를 섞고 게임을 재 진행한다. 	<p>T: 이 카드는 어떤 기분의 표정일까요? OO이도 이런 기분을 느껴보았나요?</p> <p>C: 눈에 눈물이 있어요. 슬퍼 보여요. 나는... 어린이집에 갔는데 친한 친구가 안 왔을 때 슬퍼요.</p> <p>T: (표정그림카드를 충분히 숙지한 후) 자, 이제 선생님과 '표정그림카드 게임'을 해볼 거예요. 먼저 표정이 안 보이게 모든 카드를 뒤집어 볼까요?</p> <p>T: 다 뒤집었네요. 선생님과 OO이가 한 번씩 한 장의 카드를 골라 그 카드 그림의 표정이 어떤 기분을 나타내는지 이야기하는 거예요. 그리고 OO이가 그 기분을 언제 느꼈는지도 선생님한테 서로 말해주는 거예요. 할 수 있겠지요?</p> <p>C: 네!</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 게임이 끝난 후, 현재 유아 자신의 기분에 해당하는 그림카드를 뽑아 그 이유를 말한다. 	
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 유아가 감정을 '언어'로 표현하기 어려워하는 경우, 감정카드를 사용하여 표현할 수 있도록 돕는다. 전개 부분에서 '표정그림카드 게임' 진행 시, 유아가 대답하기 어려워하는 경우, 교사가 자신의 경험담을 예로 이야기 해 주어 유아가 쉽게 이해할 수 있도록 한다. 유아가 고른 표정그림카드에 대해 설명할 때, 교사의 생각과 다르게 해석하더라도 이를 절대 평가하거나 틀렸다고 지적하지 않는다. 유아가 느끼는 감정을 자유롭게 표현할 수 있도록 편안한 환경을 구성한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 표정그림카드를 뽑아 어떤 표정인지 이야기한 후, 거울을 보며 그 표정을 따라 지어본다.</p> <p>높은 난이도 짧은 그림(동화)책을 읽으며, 각 장면마다 주인공이 느꼈을 감정을 표정으로 표현하거나 그림카드를 골라본다.</p>	



2) 무엇이 무엇이 닮았나요~♪ (4세)

정서발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	무엇이 무엇이 닮았나요~♪	
놀이 관련영역 <input type="checkbox"/> 기본생활 <input type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전	
적정 연령 <input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세		
활동수준 ★★☆☆(조금 어려울 수 있어요!)		
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • ‘나’와 ‘가족 구성원’의 같은 점을 안다. • 나와 가족의 닮은 점을 찾아봄으로써 가족과의 일체감을 느낀다. • 나와 가족의 다른 점을 찾아봄으로써 서로의 차이를 받아들이는 자세를 가진다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 가족 구성원에 대해 알아보며 공동체 의식과 일체감을 느끼도록 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 부모님의 결혼사진, 유아도 포함된 가족사진 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 부모님의 결혼사진과 유아도 포함된 가족사진을 준비한다. • ‘무엇이 무엇이 똑같은가?’ 노래를 ‘무엇이 무엇이 닮았나요?, 무엇이 무엇이 다른가요?’로 개사한다. 	



단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 가족사진을 보며 OO이의 가족구성원에 대해 이야기 나눈다. 교사의 가족구성원에 대해서도 이야기해 주며, 자연스럽게 '가족'의 개념에 대해 알려준다. 	<p>T: 이 사진 속의 사람들은 누군가요? T: 집에서 함께 사는 사람들을 '가족'이라고 하지요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 가족사진을 보며 가족구성원들끼리 닮은 점은 무엇인지 알아본다. 가족구성원들과 유아 자신을 비교하며 어느 부분이 닮았으며, 어느 부분은 다른지 이야기 나눈다. '무엇이 무엇이 닮았나요?'와 '무엇이 무엇이 다른가요?'라고 개사한 노래를 부르며 자연스럽게 닮은 점, 다른 점을 찾아본다. 	<p>T: 아빠 엄마와 OO이의 닮은(혹은 다른) 점은 무엇이 있는지 찾아볼까요? C: 아빠, 엄마, 저 모두 눈이 동그래요! T: 그렇네요! (멜로디를 넣어) "무엇이 무엇이 닮았나요~♪ 동그란 두눈이 닮았네요~♪" T: 그렇다면, 이번엔 무엇이 무엇이 다른가요~♪</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 가족이지만 서로 닮은 점도 많고 다른 점도 많다는 것을 이야기 나누며, 서로 사랑하는 마음은 모두 같다는 점을 강조하며 활동을 마무리한다. 	
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 닮은 점과 다른 점을 발견할 때마다 칭찬을 해준다. 부모님에게 "~이 닮아서 좋아요." 혹은 "~이 달라서 좋아요."와 같은 표현을 유아와 함께 사용하면서 가족과의 일체감을 느끼는 동시에 서로의 차이를 받아들일 수 있도록 부탁한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 '~이 닮아서 좋아요' 또는 '~이 달라서 좋아요' 중 1개의 표현에만 중점을 둔다.</p> <p>높은 난이도 우리 가족 말고도 할아버지·할머니, 친척들과의 닮은 점과 다른 점들을 찾아볼 수 있다. 집 안에 있는 사물이나 장난감 등의 공통점과 차이점들을 비교해 본다.</p>	



3) 그림 편지로 고마움을 전해요~♡ (5세)

정서발달을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	그림 편지로 고마움을 전해요~♡	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input checked="" type="checkbox"/> 사회·정서 <input type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input checked="" type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 가족(친척)의 고마운 점에 대해 이야기할 수 있다. • 고마움을 전하는 방법을 표현할 수 있다. • 고마운 마음을 글씨로 적을 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 고마운 사람을 떠올리며 감사한 마음을 느끼며, 이를 적합한 방법으로 표현할 수 있도록 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 사인펜, 색연필, 쓰기 및 꾸미기 도구, A4 종이(혹은 색지) 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 쓰기 및 꾸미기 도구들을 미리 준비해 놓는다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 우리 가족(친척)의 고마운 점에 대해 이야기 나눈다. 	<p>T: 우리 가족(친척)에게 고마운 점은 어떠한 것들이 있을까요? T: 가장 고마운 분은 누구인가요? 왜 고마운 마음이 드나요?</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 고마운 마음을 전하는 방법에 대해 이야기 나눈다. 말로 표현하는 것 말고 다른 방법이 있는지 살펴본다. 준비한 쓰기 및 꾸미기 도구들을 유아와 함께 탐색한다. A4종이나 색지에 유아가 원하는 표현방법으로 자유롭게 '감사, 고마움'의 마음을 묘사하도록 한다. 	<p>T: 고마운 마음, 감사의 마음을 전하는 방법에는 어떠한 것들이 있을까요? C: 편지를 쓰거나 노래를 불러요. T: 가장 고마운 분에게 어떠한 방법으로 감사의 마음을 전해 볼까요? T: 선생님이 준비한 이 꾸미기, 쓰기 도구들을 살펴보고 OO이가 원하는 방법으로 고마운 마음을 표현해 보아요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 완성된 그림 편지를 OO이의 가족(친척)에게 전하기로 약속한다. 	<p>T: OO이는 그림으로 고마운 마음을 표현했군요. 이 그림 편지를 받는 엄마(혹은 아빠, 친척 등)는 어떤 기분일까요?</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 가족(친척)의 고마움에 대해 알고(느끼고) 있는지 자세히 이야기 나눈다. 우리 가족구성원에게 감사하고 고마운 마음을 자주 갖고, 잘 표현할 수 있도록 격려한다. 그림과 글자를 함께 표현해 보도록 유도한다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 고마운 분에게 점토로 다양한 모양을 만들어 선물한다.</p> <p>높은 난이도 우리를 도와주시는 다양한 직업을 가진 분들에게도 감사의 마음을 갖고 편지를 적어본다.</p>	



7. 안전관리

1) 말랑말랑 신호등 (3세)

안전한 생활을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	말랑말랑 신호등	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input type="checkbox"/> 사회·정서 <input checked="" type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input checked="" type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 교통 안전 규칙을 알 수 있다. • 밀가루반죽을 탐색하고 신호등을 만들 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 밀가루반죽으로 신호등을 만들면서 소근육 발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 밀가루반죽, 자동차, 사람 장난감 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 밀가루반죽의 색을 표현하기 위해 치자, 비트, 블루베리, 녹차 등이 가정에 있다면 함께 준비한다. • 교통안전에 관심을 갖게 한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 횡단보도를 건넜던 경험에 대해 이야기를 나눠요. • 교통 안전수칙에 대해 이야기를 나눠요, 	<p>T: OO이는 횡단보도를 건넌 적이 있지요? C: 엄마랑 마트 갔다 올 때도 건너고 어린이집 갈 때도 건너요. T: 신호등이 무슨 색일 때 건너야 할까요? C: 초록색일 때 건너요. T: 그래요~ 빨간색일 때는 건너지 않고 초록색일 때 건너야 해요. 그런데 초록색으로 변하자마자 뛰어도 될까요? C: 초록색에는 건너요. T: 초록색으로 바뀌면 건너가기 전에 일단 멈춰서 좌우를 살피고 차가 멈췄는지 확인해야 해요. 그 다음에 손을 들고 걸어가야 하지요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 밀가루와 물, 밀가루 반죽을 탐색하는 시간을 가져요. • 밀가루반죽으로 신호등과 횡단보도를 만들어요. • 장난감을 이용해서 횡단보도를 건너는 놀이를 해요. 	<p>T: 오늘은 밀가루와 물을 이용해서 반죽놀이를 할 거예요. 그 전에 우리가 약속할 게 있어요. 밀가루와 반죽을 먹으면 배가 아파요. 먹지 않기로 약속해요. C: 네, 만지기만 할게요. OO아 밀가루를 만진 느낌이 어때요? C: 부드러워요. T: 물을 만진 느낌이 어때요? C: 차가워요. T: 이제 밀가루와 물을 섞어 볼게요. 만지니 촉감이 어때요? C: 끈적끈적해요. T: OO이가 더 열심히 만지면 말랑말랑하게 변할 거예요. 밀가루 반죽으로 신호등도 만들고 횡단보도도 만들어봐요. 우리가 만든 신호등과 횡단보도에 장난감인형이 건너려고 하네요. 교통안전규칙을 지켜서 인형을 건너게 해요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 했던 놀이에 대해 이야기를 나누며 앞으로 교통안전수칙을 잘 지키도록 약속해요. 	<p>T: 말랑말랑 조물조물 밀가루 반죽놀이 어땠나요? 밖에 나가서도 신호등을 보면서 안전하게 횡단보도를 건널 수 있겠지요?</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 밀가루와 밀가루반죽을 유아가 먹지 않도록 주의해주세요. • 녹차와 비트를 이용해서 초록색, 빨간색 밀가루반죽을 만들 수 있어요. 가정에 구비가 되어있지 않다면 초록색, 빨간색 종이 또는 색연필로 신호등 불빛을 만들도록 해요. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 유아는 밀가루반죽을 만지며 탐색하고 촉감놀이를 해요.</p> <p>높은 난이도 유아는 신호등과 횡단보도 외에 우리 동네를 만들 수 있어요.</p>	



2) 세균아 사라져라 압! (4세)

안전한 생활을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	세균아 사라져라 압!	
놀이 관련영역	<input checked="" type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input type="checkbox"/> 사회·정서 <input checked="" type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 올바른 손 씻기 방법을 알 수 있다. • 노래를 부르며 춤을 출 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 온 몸을 움직이면서 대근육 발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 포스트잇, 색연필 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 포스트잇과 색연필을 준비한다. • 손 씻기에 관심을 갖게 한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 손을 씻은 경험에 대해 이야기를 나눠요. • 손을 깨끗하게 씻어야 하는 상황에 대해 이야기를 나눠요. • “손 씻기” 동요를 불러요. 	<p>T: OO이는 손을 씻은 적이 있지요? 언제 씻었나요? C: 밖에서 놀고 집에 왔을 때 손 씻었어요. T: 손을 왜 씻어야 하는 것일까요? C: 손을 안 씻으면 세균이 있어서 배가 아파요. T: 맞아요. OO이가 잘 알고 있네요. 우리 눈에 보이지 않는 세균이 많이 있어요. 비누로 깨끗하게 씻어서 세균을 사라지게 해야 해요. 또 언제 손을 씻어야 할까요? C: 밥 먹기 전에요 T: 맞아요. 밥 먹기 전에 그리고 화장실 다녀온 후에, 장난감을 만진 후에는 손을 씻어야 해요. “손씻기” 노래를 부르며 또 언제 손을 씻어야 하는지 기억해요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 포스트잇에 세균 그림을 그려요. • 온 몸에 세균그림 포스트잇을 붙여요. • “손 씻기” 노래를 부르며 몸을 흔들며 포스트잇을 떼어내요. • 올바르게 손 씻는 방법을 따라해요. • 유아는 직접 화장실에서 손을 씻어요. 	<p>T: 세균은 어떻게 생겼을까요? C: 눈이 뾰족하게 생겼어요. T: 포스트잇에 세균을 그려봐요. 이제 OO이가 그린 세균을 몸에 붙일 거예요. 이렇게 많은 세균들이 있어요. 노래를 부르며 춤을 춰서 세균을 모두 사라지게 해 줘요. C: 네~ (흔들흔들 춤을 춰서 떼어낸다.) T: 손을 씻을 때에도 올바른 방법이 있어요. 따라해 보세요. (손바닥을 마주 대고 문지르기, 손가락을 마주대고 문지르기, 손등과 손바닥을 마주대고 문지르기, 엄지손가락을 반대쪽 손바닥에 올려 문지르기, 각지를 끼고 손바닥을 문지르기, 손가락을 반대쪽 손바닥위에 올려놓고 손톱으로 문지르기) 이제 OO이가 화장실에서 직접 손을 씻어 볼게요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 했던 놀이에 대해 이야기를 나누며 앞으로 손을 잘 씻기로 약속해요. 	<p>T: 세균 떼어내기 놀이는 어땠나요? C: 신났어요. T: 손을 씻을 때에는 비누로 깨끗하게 싹싹 씻도록 해요.</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 손과 발을 흔들며 춤을 출 수 있는 공간을 확보하고 장애물을 치워주세요. • 미리 올바른 손 씻기 방법을 익혀주세요. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 아이돌보미는 유아에게, 유아는 아이돌보미에게 포스트잇을 붙여 주세요.</p> <p>높은 난이도 포스트잇을 붙이며 신체 명칭을 알려 주세요.</p>	



3) 안전한 놀이터 (4세)

안전한 생활을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	안전한 놀이터		
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input type="checkbox"/> 사회·정서 <input checked="" type="checkbox"/> 안전	
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세		
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)		
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이터에서 안전하게 놀이하는 방법을 알 수 있다. • 가위를 이용하여 오리기를 할 수 있다. 		
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 오리고 붙이는 활동을 통해 소근육 발달을 돕는다. 		
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이기구 그림자료(색칠하기자료), 안전가위, 풀, 색연필, 흰 종이 		
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이터 색칠하기 자료를 인쇄하여 준비한다. • 놀이터 안전수칙에 관심을 갖게 한다. 		



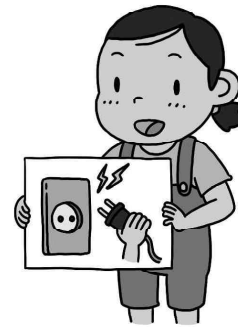
단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이터에서 놀이한 경험을 이야기 나눕니다. • 놀이터에서 노는 중에 다친 적이 있는지 이야기를 나눕니다. 	<p>T: 놀이터에서 눈 적이 있나요? C: 어제 엄마랑 어린이집에서 집에 올 때 놀았어요. T: OO이는 어떤 놀이기구를 좋아하나요? C: 미끄럼틀이 제일 재밌어요. T: 놀이터에서 놀다가 다친 적이 있나요? C: 미끄럼틀에서 거꾸로 올라가려다가 부딪혔어요. T: 저런... 위험했네요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이터의 놀이기구 그림을 보면서 안전하게 놀이하는 방법에 대해 이야기를 나눕니다. • 그림을 색칠하고 오리는 활동을 해요. • 흰 종이에 유아가 오린 그림을 붙여서 나만의 놀이터를 완성해요. 	<p>T: 놀이터에서 안전하게 놀기 위해서는 지켜야 하는 규칙들이 있어요. OO이가 놀이기구를 색칠하면서 어떻게 놀이해야 하는지 이야기해 봐요. C: 미끄럼틀을 탈 때에는 차례차례 내려와야 해요. T: 맞아요~ 내가 먼저 타려고 친구를 밀치면 떨어질 수도 있고 매우 위험해요. 미끄럼틀, 시소, 그네, 흔들말, 뱅뱅이 등을 오려서 여기 흰 종이에 붙여 봐요. OO이의 놀이터를 완성해요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 했던 놀이에 대해 이야기를 나누며 앞으로 놀이터에서 안전하게 놀기로 약속해요. 	<p>T: 놀이터에서 지켜야 할 안전규칙을 잘 알았나요? OO이가 말한 규칙을 잘 지키며 안전하고 신나게 놀아요.</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 가위를 사용하는 중에는 유아가 오리는 활동에만 집중할 수 있도록 도와주세요. • 색칠하기 자료는 넉넉하게 준비해 주세요. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 아이돌보미가 미리 오려놓은 그림에 유아가 색칠하고 붙이는 활동을 할 수 있어요.</p> <p>높은 난이도 유아가 놀이터를 직접 그린 후에 색칠하고 오려 붙이는 활동을 할 수 있어요.</p>	



4) 카드찾기 게임 (4세)

안전한 생활을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	카드찾기 게임	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input checked="" type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input type="checkbox"/> 사회·정서 <input checked="" type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input checked="" type="checkbox"/> 4세 <input type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 안전하게 행동하는 방법을 알 수 있다. • 위험한 상황을 알고 안전한 행동을 말할 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 게임을 통해 안전한 상황과 위험한 상황을 언어로 표현함으로써 신체발달과 언어발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 그림카드, 동요CD(학교가는길) 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 안전한 상황, 위험한 상황 그림카드를 준비한다. (그림카드가 준비되지 않았다면 종이에 색연필로 그린 후에 가위로 오려서 그림카드를 만든다.) • 안전한 환경에 관심을 갖게 한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 가정에서 생활하는데 위험한 행동과 올바른 행동에 대해 이야기를 나눕니다. 바깥활동을 하는데 위험한 행동과 올바른 행동에 대해 이야기를 나눕니다. 	<p>T: OO이는 집에서 놀다가 위험한 적이 있나요? C: 전기포트를 만지려는데 엄마한테 혼났어요. T: 저런 하마터면 뜨거운 물에 데일 뻔했네요. OO이가 밖에서 놀다가 위험한 적은 없었나요? C: 초록불에 건너려는데 오토바이가 썩하고 지나갔어요. T: 어머니 매우 위험했네요. 초록불이 바뀌자마자 건너지 말고 멈춰서 주변을 살피고 건너도록 해요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 그림카드를 바닥에 펼치고 동요가 나오는 동안 올바른 행동 또는 잘못된 행동을 찾는 게임을 해요. 유아가 찾은 그림이 어떻게 올바른 행동인지 또는 무엇이 잘못되었는지 이야기를 나눕니다. 	<p>T: 콘센트를 만지는 그림, 손씻는 그림, 부엌싱크대 문을 여는 그림, 초록불에 손을 들고 건너는 그림 등 다양한 행동이 담긴 그림카드가 있어요. 바닥에 카드를 펼치고 “학교가는 길” 동요가 나오는 동안 위험한 행동을 하는 그림을 찾도록 해요. 누가 많이 찾는지 게임할까요? C: 5개 찾았어요. T: 그림 OO이는 그 그림행동이 왜 잘못되었는지 이야기해 볼까요? C: 빨간불에 건너고 있어요. 엄마손을 안잡고 걷고 있어요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 오늘 했던 놀이에 대해 이야기를 나누며 앞으로 집에서 안전하게 생활하기로 약속해요. 	<p>T: 오늘 활동 어땠나요? 집에서 또 밖에서 안전하게 생활할 수 있겠지요?</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 그림카드를 바닥에 펼칠 때, 뒤집어지지 않도록 너무 얇은 종이보다는 도화지처럼 약간 두툼한 종이를 사용하는 것이 좋아요. 동요CD가 마련되지 않았다면 직접 따라 부르며 게임을 할 수 있어요. 게임 시작 전에 동요를 배우는 시간을 갖도록 합니다. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 게임 전에 그림카드를 보며 미리 이야기를 나눈 후에 게임을 진행해요.</p> <p>높은 난이도 유아가 직접 그림을 그려서 그림카드를 만들 수 있어요.</p>	



5) 싹싹 닦아라 (5세)

안전한 생활을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	싹싹 닦아라	
놀이 관련영역	<input checked="" type="checkbox"/> 기본생활 <input type="checkbox"/> 신체·건강 <input type="checkbox"/> 인지	<input type="checkbox"/> 언어 <input type="checkbox"/> 사회·정서 <input checked="" type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input checked="" type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 올바른 양치방법을 알 수 있다. • 즐겁게 노래를 부르며 양치를 할 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 올바르게 양치하는 방법을 알고 양치질에 관심을 갖도록 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 안전거울, 칫솔 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 안전거울과 칫솔을 준비한다. • 양치질에 관심을 갖게 한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 이를 닦은 경험에 대해 이야기를 나눠요. • “싹싹 닦아라” 노래를 불러요. 	T: OO이는 언제 이를 닦았나요? C: 잠자기 전에 닦아요. T: 그래요~ 밥이나 간식을 먹은 후에 이를 닦았어요. 만약에 이를 닦지 않으면 어떻게 될까요? C: 입에서 냄새가 나요. 벌레가 나와요. T: “싹싹 닦아라.” 노래를 불러 봐요.
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 거울을 보며 자신의 이를 관찰해요. • 아이돌보미는 올바른 양치방법을 시범해요. • 아이돌보미를 따라서 유아는 이를 닦아요. 	T: OO이는 OO이의 이를 본 적이 있나요? C: 이 닦을 때 봤어요. T: 입을 크게 벌리고 OO이의 이를 관찰해볼 거예요. 이가 몇 개 있는지도 세어볼까요? 이를 닦을 때 후다닥 대충 닦는 친구들이 있대요. 올바르게 양치를 해야 건강한 치아를 가질 수 있어요. OO이가 따라해 보세요. (윗니는 위에서 아래로, 아랫니는 아래에서 위로 닦는다. 어금니의 안쪽 면과 바깥 면은 잇몸에서 치아 방향으로 칫솔을 돌리며 닦는다. 어금니의 씹는 면은 앞뒤로 닦는다. 앞니의 안쪽 면은 칫솔모를 세워서 닦는다. 혀는 안쪽에서 바깥쪽으로 닦고 뺨의 안쪽면도 닦는다.)
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 했던 놀이에 대해 이야기를 나누며 앞으로 이를 잘 닦기로 약속해요. 	T: 올바르게 양치하는 방법을 잘 알았나요? C: 어려워요. T: 반복해서 연습해서 꼭 올바른 양치질 잘 하기로 약속해요.
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 미리 올바른 양치방법을 익혀두어요. • 안전 거울이 없다면 가정 내에 고정된 거울의 위치를 파악하여(예를 들어 붙박이장에 부착된 전신거울) 활동이 가능한지 점검합니다. 	
놀이 응용	<ul style="list-style-type: none"> 낮은 난이도 인형의 입을 닦아주는 놀이를 할 수 있어요. 높은 난이도 거울을 보며 이의 명칭(앞니, 어금니 등)을 알려주세요. 	



6) 안전한 우리집 (5세)

안전한 생활을 촉진하는 놀이 활동

놀이명	안전한 우리집	
놀이 관련영역	<input type="checkbox"/> 기본생활 <input type="checkbox"/> 신체·건강 <input checked="" type="checkbox"/> 인지	<input checked="" type="checkbox"/> 언어 <input type="checkbox"/> 사회·정서 <input checked="" type="checkbox"/> 안전
적정 연령	<input type="checkbox"/> 3세 <input type="checkbox"/> 4세 <input checked="" type="checkbox"/> 5세	
활동수준	★★☆(조금 어려울 수 있어요!)	
놀이목표	<ul style="list-style-type: none"> • 가정 내에서 위험한 상황을 알 수 있다. • 위험한 상황을 알고 하지 말아야 하는 행동을 말할 수 있다. 	
발달 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 위험한 상황과 안전한 상황을 구분하여 말로 표현함으로써 언어발달을 돕는다. 	
놀이자료	<ul style="list-style-type: none"> • 포스트잇, 색연필 	
놀이준비	<ul style="list-style-type: none"> • 포스트잇과 색연필을 준비한다. (포스트잇이 없다면 종이와 테이프를 준비한다.) • 집안의 안전한 환경에 관심을 갖게 한다. 	





단계	놀이방법	아이돌보미(T)-대상유아(C) 상호작용
도입	<ul style="list-style-type: none"> 집에서 다친 경험에 대해 이야기를 나눠요. 안전한 생활을 위해서 유아가 해야 하는 행동과 하지 말아야 하는 행동에 대해 이야기를 나눠요. 	<p>T: 집에서 생활하다보면 다칠 때가 있지요? OO이는 어떻게 다쳤나요?</p> <p>C: 침대에서 뛰다가 넘어져서 얼굴에 멍이 들었어요.</p> <p>T: 너무 위험했네요. 큰일날 뻔했어요. 이렇게 집에서 생활하는데 위험한 일들이 있어요. 침대에서 뛰는 행동은 매우 위험하지요? 또 어떤 행동을 하면 안될까요?</p> <p>C: 선풍기에 손가락 넣으면 안되지요.</p> <p>T: 맞아요~ 선풍기는 더운 여름에 우리를 시원하게 해주는 고마운 물건이지만 손가락으로 만지면 굉장히 위험해요.</p>
전개	<ul style="list-style-type: none"> 포스트잇에 “위험표시”와 “안전표시”를 그려요. 집안을 돌아다니며 위험한 장소에는 “위험표시”를 붙이며 위험한 이유와 안전하게 행동하는 방법에 대해 말해요. “안전표시” 포스트잇을 붙이며 올바른 행동에 대해 말해요. 	<p>T: 우리집에서 OO이가 조심해야 하는 물건이 많이 있지요? 오늘은 그 물건들에 “위험표시”를 붙이며 OO이가 조심해야 하는 이유와 안전하게 행동하는 방법을 이야기할 거예요. “위험표시”는 어떻게 그리면 좋을까요?</p> <p>C: 화내는 사람을 그릴래요.</p> <p>T: 그래요~ 그럼 “안전표시”는 어떤 그림을 그릴까요?</p> <p>C: 웃고 있는 사람을 그릴 거예요.</p> <p>T: 이제부터 집안의 위험물을 찾아볼까요?</p> <p>C: 부엌에서 문을 열면 안되지요.</p> <p>T: 왜 열면 안될까요?</p> <p>C: 엄마가 위험해서 열면 안된다고 했어요.</p> <p>T: 날카로운 도구들이 많이 들어 있어서 OO이가 다칠 수도 있어요. 위험표시를 붙이고 함부로 문을 열지 않기로 해요.</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 오늘 했던 활동에 대해 이야기를 나누며 앞으로 가정 내에서 안전하게 생활하기로 약속해요. 	<p>T: 집안에도 위험한 것이 많이 있지요? 위험요소만 조심하면 안전하고 재밌게 놀 수 있어요.</p>
지도 지침 및 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 위험한 장소에는 유아가 포스트잇을 직접 붙이지 않고 아이돌보미가 붙여주세요. 활동 전에 미리 집안을 살펴보세요. 	
놀이 응용	<p>낮은 난이도 위험한 행동, 안전한 행동을 한 개씩 말하면서 이에 해당하는 우리집 환경에 포스트잇을 붙이도록 합니다.</p> <p>높은 난이도 활동을 마친 후, 빈 종이에 우리 집에서 안전한 행동과 위험한 행동을 정리하는 시간을 가져요.</p>	