

잘 노는 사람은 일도 잘한다. 20

노는 것을 시간낭비나 쓸데없는 짓이라고 생각하는 사람들이 많습니다. 그러나 우리의 하루 아니 일 년의 생활 속에서 놀이를 빼다면 그 사람은 로봇에 불과하겠지요.

놀이는 공부나 일에서 생긴 짜꺼기를 가장 빠르고 확실하게 처리하여 다음 일을 힘차게 시작하게 합니다. 그래서 잘 노는 사람이 모든 일을 잘합니다.

그러나 요즘은 전자오락이나 그릇된 놀이가 많아서 놀이가 놀이의 기능을 하고 있지 못하고 있습니다.

이에 건강하고 재미있는 놀이를 소개하여 놀이의 제 기능을 회복하고자 합니다.

어떻게 놀 것인가?

예전에 '생일빵' 의식을 치르다가 한강 물에 빠져 죽은 한 학생의 소식을 접하고 가슴 아파했던 일이 있었습니다. 그런데 더 슬픈 일은 이 일의 이면을 보지 못하고 당시자들만 꾸짖는 매스컴의 보도였습니다. 가만히 보면 청소년의 문화는 열악하다 못해, 없다고 할 형편인데 말이죠.

구체적으로 살펴볼까요?

우선 청소년 문화 공간이 절대적으로 부족합니다. YMCA나 YWCA, 흥사단 등 몇몇 사회 단체가 있긴 하지만 청소년의 수에 비해서 거의 없는 거나 마찬가지입니다. 그래서 모이는 곳이 당구장이나 커피숍, 조금 나오면 학교 운동장이 고작입니다. 공간이 부족하니까 내용도 당연히 그릇된 양상으로 나타날 수밖에 없겠지요.

다음은 문화 생활의 시간이 너무 부족하다는 것입니다. 학교공부, 학원 등 전쟁을 방불케하는 입시에 대부분의 시간이 투입되기에 나름대로의 문화생활을 하기가 어렵습니다. 그래서 기껏 공부하면서 노래를 듣는다는지 텔런트나 가수들을 추종하며 마음의 위안을 받는 것으로 대신하는 실정입니다.

마지막으로 문화생활에 대한 사회적인 배려의 부족으로 바람직한 문화양식이 없다는 것입니다. 그래서 무엇을 어떻게 해야 할지 모르고 있고 어른들의 그릇된 문화를 흉내 내는 것이 마치 문화인 양 착각하게 되는 것입니다. 이런 열악한 조건에서 발생한 한 사건인데도 청소년들의 행동만을 나무란다면 정말 잘못이겠지요.

청소년 문화에 중요한 부분이 바로 놀이입니다. 그런데 초등학교를 졸업하면서 스스로 놀이까지 졸업하여, 놀이는 아이들이나 하는 것으로 생각하는 사람이 많습니다. 그러나 놀이는 어린아이들만 하는 것이 아닙니다. 인간이라면 누구나 놀이를 하고 또한 이것은 중요한 문화 양식입니다. 다만 연령이나 조건에 맞는 놀이를 알지 못하고 하려고도 않기 때문에 없는 것처럼 보이는 것이지요.

다음에 소개되는 놀이는 청소년들이 할 수 있는 놀이로 한번 하고 마는 것이 아니라 일상생활에서 여러 번 되풀이해도 재미있을 것입니다. 자세히 읽고 한번 해보세요.

새로운 윷놀이

윷놀이의 기본형은 모두 잘 안다고 생각하여 설명하지 않고 새로운 윷놀이를 소개해본다.

윷놀이 판을 변형시켜 보는 방법

기본적인 윷놀이의 형식을 그대로 인용하되 놀이하는 사람들의 의견을 들어 바꾸어본다.

예를들어 '성서 윷놀이'라는 것을 만들어보자.

중간중간에 함정또는 좋은 일(의심-나온 수만큼 뒤로 가시오, 은혜-나온 수의 두 배를 가시오, 감사-다른 말을 한 동 업어 가시오 등)을 만들어 놓는 것이다. 또한 보통 말이 네 개인데 말 수를 조정하여 각 말에 어떤 인물(아브라함, 유다, 이삭 등)을 배정하여 각 말이 움직이는 쪽을 조정하는 것도 재미있을 것이다.

윷을 가지고 하는 손가락 접기

윷놀이를 하기 전에 할 수 있는 놀이다. 손가락에 각각 끝수를 정해준 다음 윷을 던져 나온 수대로 손가락을 접어 모두 접는 사람이 이기는 것이다. 즉 엄지는 도, 검지는 개, 중지는 걸, 약지는 윷, 애지는 모라고 정한 다음 윷을 던져 개가 나오면 검지를 접는 것이다. 그런 다음에 나온 수가 또 나오면 접을 것이 없으니까 다시 펴야 하는 것이다. 이렇게 해서 모든 손가락을 접는 사람이 이기게 된다.

하노이 탑

딱딱한 도화지나 상자곽 등으로 크기가 다르게 8개의 원형을 만든다. 이것을 가지런히 쌓는다. 그 다음 아래의 규칙대로 한다.

- 1. 큰 것은 작은 것 위에 올라갈 수 없다.
- 2. 한 번에 하나씩 밖에 움직일 수 없다.
- 3. A에 있는 8개의 원형조각을 A와 같은 순서로 B나 C로 모두 옮긴다.
- 예:③을 C로 옮기기 위해서는 ①을 C로 옮긴 다음 ②를 B에다 옮겼다가 ①을 B에다 옮기고 ③을 C에다 가져다 놓은 다음 ①을 A에다 옮겼다가 ②를 C로, ①을 C로 옮기면 ③이 온전히 C로 옮겨진 것이다. 같은 방법으로 옮겨보라.

삼각형 그리기

짜투리 시간을 이용해서 두 명 또는 여러 명이 손쉽게 할 수 있는 놀이로 지능발달에 도움을 주는 놀이이다.

(놀이방법)

종이에 여러 개의 점을 골고루 무작위로 찍어놓는다. 점의 수는 인원이 많으면 많이 찍고 적으면 적게 찍는다.

- 각자 자기가 만든 삼각형에 넣을 모양을 정한다(△□☆◆ 등)
- 순서를 정해 차례대로 한 번씩 두 점 사이를 직선으로 잇는다.
- 세 개의 점을 이어 삼각형이 되면 그 안에 자기가 정한 모양을 그려넣는다.
- 다른 사람이 이어놓은 상태에서 삼각형을 완성시키면 완성시킨 사람의 삼각형이 된다.

- 연결했는데 삼각형 안에 점이 있으면 그것은 인정하지 않는다.
- 찍어놓은 점을 모두 다 이을 때까지 한다.
- 더이상 이을 점이 없을 때 삼각형 수가 제일 많은 사람이 이긴다.

이상호/놀이연구회 대표

요절암송 야구대회

이것은 요절 암송한 것을 체크해보는 놀이입니다. 교회 중고등부나 기독교생모임에서 평소에 요절 암송을 할 경우 효과적이며 흥미진진한 프로그램이 될 것입니다.

* 준비물/주머니, 홈런표 4장, 2루타표 5장, 1루타표 7장

* 진행방법

- ① 홈, 1루, 2루를 표시한다. 의자로 하는 것이 좋다.
- ② 각 팀은 5-6명 정도로 구성되는 것이 좋다.
- ③ 공격팀의 타자가 나와서 심판이 내미는 주머니에서 표를 한 장 꺼낸다.
- ④ 그 표에 따라 상대편 투수가 홈런 또는 1루, 2루 문제를 낸다.

*경기규칙

- ① 홈런: 투수가 성구제목을 말해주면 그 제목에 따른 요절 두 가지를 모두 외워야 한다.
2루타: 투수가 제목과 성경의 장절을 알려주면 그 요절의 내용을 외워야 한다
1루타: 투수가 제목과 요절의 말씀을 읽어주면 그것이 몇장 몇절인지 말해야 한다.
- ② 볼: 5초 이내에 첫 단어를 말하지 못하면 볼이다.
아웃: 10초 이내에 못 맞출 경우는 아웃으로 처리한다.
스트라이크: 두 글자 이하로 틀렸을 경우는 스트라이크로 처리한다. 세 글자 이상은 아웃이다.
- ③ 스트라이크가 두 개가 되면 아웃으로 처리한다. 볼이 두 개면 1루에 진출한다.
- ④ 투 아웃에 공격과 수비가 바뀐다.
- ⑤ 도루: 1루에 진출한 사람이 문제를 맞출 경우 그것이 홈런 문제든, 1루 문제든 관계 없이 2루에 진출한다. 못 맞출 경우는 아웃이 된다. 이 때 타자는 계속 살아있다.
- ⑥ 홈도루는 없다. 홈도루가 있을 경우 팀웍에 관계 없이 우수한 한 사람 때문에 우승할 염려가 있다.
- ⑦ 기록자는 각 타자의 안타수를 기록해서 나중에 MVP를 뽑는 데 참고할 수 있도록 한다.

이상은 여러 번의 게임 실행을 통해 얻은 규칙들입니다. 각 단체에서는 이러한 규칙들을 그 환경에 맞게 수정할 수 있을 것입니다. 다른 팀들과 의견을 모아 이러한 게임을 3개월이나 6개월에 한 번씩 해보면 좋을 것입니다. 한두 명이 못 외울 경우 그 팀은 우승할 수가 없으며 이러한 이유 때문에 모든 선수들이 책임을 느끼고 열심히 외우게 됩니다.

- 틴 한사랑

☘ 청소년과 함께하는 QT나라 , 「 새벽나라 」 제공

<http://isena.com/>