



도봉산 놀이프로그램

-원도봉, 도봉, 송추 취합-

목 차

새소리로 짝꿍 찾기	3 ~ 4	박쥐와 나방	38
한 줄 시 짓기	5 ~ 6	자연물 찾기	39
폐현수막으로 물 풍선 받기	7 ~ 8	재활용품을 이용한 볼링놀이	40
아낌없이 주는 나무	9	생태 고리 풀기	41
자연물 다투	10 ~ 11	자연 속 시 짓기	42
누가 누가 더 멀리 멀리 날리나 (은단풍 날리기)	12	황사를 막아라	43
나무가 되고 싶어요~~ (가중나무열매 날리기)	13	겨울 봄놀이	44
생태의자 만들기	14 ~ 15	거울을 통해 본 뱀과 새의 세상	45
짝꿍 손을 찾아보아요	16 ~ 17	여우와 닭	46
자연이름 빙고 놀이	18 ~ 19	나의 짝꿍 찾기 (같은 열매 찾기)	47 ~ 48
초성으로 자연이름 맞추기	20 ~ 21	숲속의 곤충 찾아보기 (곤충의 의태 및 보호색 알아보기)	49 ~ 50
가로 세로 낱말 맞추기	22 ~ 23	다람쥐와 도토리 (도토리 숨기고 찾아보기)	51
나무를 안아 보았나요?	24	숲 속에서 들리는 소리 (소리지도 그리기)	52 ~ 53
나뭇잎 왕관 만들기	25	진딧물과 개미와 무당벌레	54
은단풍 열매 날리기2	26 ~ 27	나무에 누가 살까요?	55
모여라 글자야	28	수서곤충 성충과 유충 짝짓기	56
그림자 그림	29 ~ 30	땅속, 숲속, 물속에 사는 곤충 찾기	57
알에서 닭까지	31	이름표 퍼즐 맞추기	58
나뭇잎 멀리 날리기	32	도토리를 굴려라	59
자연물 액자 만들기	33 ~ 34	외나무다리 건너기	60
모양에 맞는 자연물 찾기	35	몸으로 하는 인사	61
내 솔방울 찾기	36	짝 맞추기(메모리 카드 게임)	62 ~ 63
오봉놀이	37		

놀이명	새소리로 짝꿍 찾기		
활동목표	숲에서 동물들이 서로 어떻게 의사소통하는지 알아본다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	성인 및 청소년 (약12~20명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	<p>숲에는 여러 동물들이 있잖니? 그 동물들은 서로 어떻게 의사소통할까? 눈이 안보이거나 멀리 떨어져 있는 친구들에게는 어떻게 의사소통할까? 우리 한번 눈을 가리고 소리만 듣고 짝꿍을 찾아보자.</p>	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2인 1조를 만든다. 2. 서로의 새소리를 정한다.(개인별로 겹쳐도 상관없다.) 3. 2명 중 1명만 눈을 가린다. 4. 눈이 안 가려진 사람은 계속해서 새소리를 내며 돌아다닌다. 이때 뛰지 말고 걸어 다녀야 한다.(삐죽삐죽, 짹짹, 삐잇삐잇 등등) 5. 눈이 가려진 사람은 짝꿍이 내는 소리를 듣고 짝꿍을 잡는다. 6. 잡히고 나면 놀이 공간 밖으로 나온다. 7. 눈 가린 사람이 모두 밖으로 나가면 역할을 바꿔서 게임을 한다. 8. 놀이 후 느낀 점을 말해본다. 	
정 리	활동 정리	<p>새소리를 내며 짝꿍을 찾고 새들이 어떻게 의사소통하는지 상상해 본다. 우리들과 언어도 생활도 다르지만 나름대로 의사소통을 하며 살아가고 있는 동물들에 대하여 이해하는 시간을 가져본다.</p>	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 소리는 내는 쪽은 너무 빠른 걸음으로 가지 않도록 한다. - 솔래 잡는 공간에 돌이나 나뭇가지 등 장애물이 없도록 한다. - 놀이 공간 밖으로 멀리 가지 않도록 유의 시킨다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 활동성 증진: 숲에서 이리저리 뛰어 다니면서 도시생활에서의 스트레스를 날려버린다. - 생태 체험: 자연 속에서 새들의 삶을 상상해 본다. - 집중력 향상: 소리만 집중해서 들어보면서 집중력을 키운다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	한 줄 시 짓기		
활동목표	자연 속에서 느낀 점을 한 줄 씩 시를 지어 발표한다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	성인 및 청소년 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	숲에 오면 도시에서와 다른 느낌을 갖게 된다. 이러한 느낌을 시로 써본 후 발표하는 시간을 갖는다. 글을 쓸 때 한 줄씩만 써서 서로의 글들이 하나의 시로 완성되는 경험을 해 본다.	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 놀이 인원 약 20명을 3팀 또는 4팀으로 나눈다. 인원이 적을 때는 2팀으로 나눈다. 2. 종이와 펜을 한 개씩 팀별로 준다. 3. 팀별로 시의 제목(주제)을 정한다. (ex, 숲의 아름다움. 꽃, 여름, 나무, 엄마 새와 아기 새 등등) 4. 팀원의 수만큼 종이를 접어 칸이 나오도록 한다. 5. 한명씩 한 칸에 한 줄씩 시를 짓고 다음 사람이 보지 못하도록 접어놓는다. 6. 다음 사람은 이전사람의 글을 보지 못한 상태에서 자신의 글을 쓴다. 7. 팀별로 시 짓기가 완성되면 팀별로 각자가 쓴 글을 차례 차례 읽게 한다. 8. 완성된 시를 감상한다. 	
정 리	활동 정리	한 줄씩 써서 완성된 시를 읽고 느낀 점을 말해본다. 한 가지 주제에 대하여 다른 사람들은 어떻게 생각하는 지 알아본다. 숲에서의 느낌들을 정리하여 본다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 앞 사람의 글을 보지 못하도록 한다. - 주제와 전혀 관계없는 글이라도 본인의 느낌이므로 제재하지 않도록 한다. - 느낌을 토의하는 시간을 꼭 갖도록 한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 표현력 증진: 숲에서 느끼는 감정을 글을 통하여 직접 표현해 본다. - 다양성 이해: 다른 사람의 느낀 점 생각하는 것 들을 들어보면서 생각과 표현의 차이를 알아본다. - 숲에 대한 친근감 형성: 재미있는 표현을 통해 웃고 즐기면서 숲에서의 체험을 친근하게 느끼게 해준다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	폐현수막으로 물 풍선 받기		
활동목표	폐현수막으로 이리저리 뛰며 물풍선 받는 놀이를 한다. 놀이를 통하여 다양한 자원 재활용 방법을 알아보고 느낌을 나눈다.		
소요시간	약 30분	놀이대상(소요인원)	성인 및 청소년 (약12~20명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	아이들에게 밖에서 뛰어놀 수 있도록 해 주는 것이 건강하게 자라게 하는 방법이다. 그런데 도시의 아이들은 뛰어놀 공간도 부족하고 그런 놀이 방법도 많이 없다. 폐현수막을 이용하여 뛰어 놀 수 있는 기회를 만들어 주고 느낌을 나눠본다.	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 전체 인원을 2팀(A조, B조)으로 만든다. 2. A팀 먼저 팀별로 2인 1조를 만들어 폐현수막 양쪽 끝을 잡고 나란히 선다. 3. 게임을 시작하기 전에 조별로 물 풍선을 위로 올렸다가 받는 연습을 잠시 한다. 3. 진행자가 첫 번째 조에게 물풍선을 던져준다. 4. 물풍선을 받은 첫 번째 조는 두 번째 조에게 물풍선을 토스해 준다. 5. 마지막 조까지 물풍선을 토스해 준 다음 마지막 조는 바로 옆의 바구니에 안전하게 물풍선을 내려놓는다. 6. 제한시간 안에 몇 개를 넣는지 세어본다. 7. B팀도 똑같이 제한시간 동안 게임한다. 8. 제한시간 안에 어느 팀이 많이 넣었는지 알아본다. 	
정 리	활동 정리	놀이를 하면서 어떤 점이 어려웠고 어떤 점이 좋았는지 느낌을 나눠본다. 물 풍선이 터지면서 옷이 물에 젖을 수 있다. 이 점을 미리 공지하고 게임을 시작하도록 한다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 물 풍선을 활용하는 것이기에 여름철에 하는 것이 좋다. - 물 풍선을 무리하게 받으려고 하다 넘어지는 수가 있다. 조심히 놀이하도록 유의하자. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 활동성 증진: 숲에서 이리저리 뛰어 다니면서 도시생활에서의 스트레스를 날려버린다. - 재활용 인식: 쓸모없는 물건이라도 다시 생각해 보는 기회를 만든다. - 협동성 증진: 많은 풍선을 넣기 위해 짝과 마음을 맞춰 협동하는 기회를 가져 본다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	아낌없이 주는 나무		
활동목표	일상생활에서 나무로 활용되는 것이 얼마나 많은지 알아보고 자연의 소중함을 깨닫는다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	성인 및 청소년 (약15명 내외)
지도과정	지도내용	세부내용	
도입	활동개요	준비물	
		<p>일상생활에서 나무로 만들어진 물건들이 참 많다. 숲에서 나무로 만들어진 물건에 대하여 생각해 보고 몸으로 표현해 본다. 나무가 없었더라면 어떤 삶이 될 지 상상해본다. 나무에게 고마움을 느끼고 소중히 나무와 숲을 가꿔야겠다는 생각을 할 수 있도록 한다.</p> <p>바구니 2개, 종이, 펜 (인원수만큼)</p>	
전개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 넓은 공터에 자리를 잡고 인원을 2조로 나눈다. (ex, A조와 B조) 2. 모두에게 종이를 하나씩 나눠주고 그 종이에 나무로 만들어진 물건을 쓰게 한다. 3. 각조에 바구니를 한 개씩 주고 그 바구니에 나무로 만들어진 것을 쓴 종이를 담는다. (A조는 a바구니에, B조는 b바구니에 담는다.) 4. 출발선을 긋고 출발선으로부터 약 30~40M 앞쪽에 상대편의 바구니를 놓는다. (A조 앞에는 바구니b, B조 앞에는 바구니a) 5. 각 조별로 출발선 앞쪽으로 바구니를 향해 한 줄로 서게 한다. 6. 팀별로 한명씩 바구니를 향해 출발해서 종이를 한 개씩 펼쳐서본다. (바구니에 있는 물건에 대해서 말을 하지 않고 몸으로 표현하면 나머지 팀원들이 맞춘다.) 7. 제한시간(2분 or 3분)이내에 모두 먼저 맞춘 팀이 이긴다. 8. 종이에 적힌 물건들 외에 나무로 만들어진 물건들이 어떤 것들이 있는지 이야기해본다. 	
정리	활동정리	<p>놀이를 마무리하며 나무로 만들어진 것이 주변에 많이 있고 나무의 쓰임새가 무궁무진하다는 것을 느낀다. 나무가 없다면 지구는 어떻게 변할지 이야기 하면서 나무와 숲을 가꾸어야 하는 필요성에 대하여 이야기해 준다.</p>	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이공간 안에 돌이나 나뭇가지가 없게 한다. - 몸으로 단어를 표현하도록 하고 말을 하지 않도록 유의한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 자연의 소중함 깨닫기: 나무로 만들어진 것을 알아본 자연이 우리에게 얼마나 소중한지 생각해 보고 자연 보호의 필요성을 깨닫게 해 준다. - 숲의 친숙함: 숲에서 놀이하는 것을 친숙하게 해주고 숲에 자주 올 수 있도록 한다. 		

놀이명	자연물 다트		
활동목표	공산품이 아닌 자연물로 직접 다트 판을 만들어보고 놀이를 해 본다.		
소요시간	약 30분	놀이대상(소요인원)	초등고학년~일반인 (약12~20명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	공산품만 가지고 놀던 아이들에게 자연 속에서 스스로 장난감 재료를 찾고 만들어 보는 기회를 갖는다. 자연 속에서도 얼마든지 놀잇감을 구할 수 있으며 자연 속에서 노는 것이 즐겁다는 인식을 시켜주어 숲을 더 자주 찾게 한다.	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 숲의 넓은 공터 주변에 있는 나뭇가지들과 솔방울 들을 모은다. 2. 나뭇가지들을 길이 순서대로 정렬해 본다. 3. 나뭇가지로 아래 사진과 같이 큰 네모 속에 작은 네모를 겹겹이 만들어 놓는다. 4. 제일 바깥의 네모는 10점, 그 다음 네모는 20점 그 다음 네모는 30점……. 으로 해서 가장 가운데 네모는 50점으로 만든다. 5. 적당한 거리에 준비선을 긋는다. 6. 인원을 두 팀으로 만든다. 7. 팀별로 1인당 3번의 기회를 준 후 나뭇가지로 만든 다트 판에 솔방울 던진다. 솔방울이 들어간 곳의 점수를 합산한다. 8. 팀을 바꿔서 게임을 한다. 9. 각 팀의 점수를 비교하여 본다. 	
정 리	활동 정리	자연물로 직접 다트 판을 만들어 보고 게임을 해 본 느낌이 어떤지 말해본다. 자연물로 해보고 싶은 게임 종류를 이야기해보고 어떤 방법으로 그 게임을 해 볼 수 있는지 이야기 해 봄으로써 자연에서 놀고 싶은 의욕을 만든다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 도중 다트가 망가지면 수시로 복구해 준다. - 적당한 무게의 솔방울을 던져야 목표 지점에 들어 갈 수 있다는 것을 알려준다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 집중력 증진: 솔방울을 목표 칸에 넣고자 집중하며 집중력이 길러진다. - 자연놀이에 대한 인식 변화: 자연 속 모든 것이 놀이가 될 수 있다는 인식을 심어 준다. - 협동심 증진: 점수를 높이기 위해 팀원끼리 협동하여 노력한다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	누가 누가 더 멀리 멀리 날리나~(은단풍 날리기)		
활동목표	은단풍 날리기를 통해 열매의 이동에 대해 자연스럽게 배워본다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 (약20명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	열매의 다양한 이동방법을 놀이로 체험하며 배운다.	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 놀이 인원 약 20명을 2명씩 짝을 만들게 한다. 2. 10개의 팀은 토너먼트로 경기를 한다. 3. 1팀(2명)의 선수들은 은단풍을 손바닥 위에 놓고 날릴 준비를 한다. 이때 나머지 인원들은 전원 심판이 된다. 4. 2명이 각 은단풍을 동시에 날리고 늦게 땅에 떨어지는 것이 승리를 하게 된다. 5. 같은 방법은 10개 팀 중 이긴 선수 10명은 다시 5개 팀으로 만들어 경기를 한다. 6. 이때 짝수 인원이 안 될시 패자부활전이나 부전승 룰을 적용하여 게임을 한다. 7. 최종 남은 1인이 은단풍 날리기 우승자가 된다. 	
정 리	활동 정리	직접 은단풍 열매를 날려봄으로 자연스럽게 열매의 이동에 대해 알게 되고 이밖에 다양한 열매의 이동에 대해 알려준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 열매의 날개부분이 훼손되지 않도록 주의하며 떨어진 열매는 진행자가 주워 훼손을 방지한다. - 은단풍열매는 크기가 비슷한 걸로 진행자가 2개를 준비하며 훼손된 것은 교체 해준다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 활동성 : 동적인 놀이를 통해 활동성을 증진시킨다. - 학습효과 : 놀이를 통한 열매의 이동을 쉽게 배울 수 있다. - 참여도 : 여러 인원이 함께 어울릴 수 있으며 다 같이 참여 할 수 있다. 		

놀이명	나무가 되고 싶어요~~(가중나무열매 날리기)		
활동목표	가중나무 열매를 이용한 놀이를 통해 열매에서 나무로 자라기까지의 어려움을 배운다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 ~ 일반인 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	열매에서 나무로 자라기까지 어려움을 놀이로 통해 배워본다.	준 비 물 종이컵, 가중나무열매
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 놀이는 한명씩 하게 되며 참여자는 종이컵을 들고 준비한다. 2. 진행자는 되도록 높은 곳에서 가중나무 열매를 날릴 준비를 한다. 3. 가중나무열매를 날리기 시작하면 참여자 종이컵 안으로 열매가 들어갈 수 있도록 이리저리 움직인다. 4. 열매를 종이컵 안에 넣는 참가자는 성공을 하게 된다. 5. 바람이나 열매의 이동이 불규칙하기 때문에 쉽게 성공하지 못하며 수많은 열매 중에 나무로 성장하는 것은 그만큼 어렵다는 것을 설명해 준다. 	
정 리	활동 정리	여러 열매들 중 나무로 자라기까지는 많은 어려움과 적은 확률이라는 것을 알리고 더욱더 나무를 아끼는 마음을 심어준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이는 장애물이 없는 넓은 공터에서 한다. - 진행자는 참여자가 가중나무열매를 받으려 한때 미처 발견하지 못한 장애물에 부딪치지 않게 지켜보며 안전에 유의한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 활동성 : 동적인 놀이를 통해 활동성을 증진시킨다. - 학습효과 : 놀이를 통해 열매에서 나무가 되는 과정의 어려움을 배우고 지금의 자연을 더욱 아끼는 마음을 가질 수 있다. 		

놀이명	생태의자 만들기		
활동목표	여러 참여자가 함께 생태의자를 만들어 봄으로 협동심과 생태연결 고리에 대해 배워본다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생~ 일반인 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
준비물			준 비 물
도 입	활동 개요	개개인이 하나의 생태계 구성원이 되어 서로 협동하여 완성된 생태계를 만들어 본다.	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 참여자 모두 등근 원을 만들고 손을 잡는다. 2. 각자 자기소개를 하고 생태계 구성원 하나를 말한다. (예를 들어 저는 개구리입니다. 저는 개구리를 잡아먹는 뱀입니다. 등등) 3. 소개가 끝났으면 사람의 뒷머리가 보이게 한쪽방향으로 돌린다. 4. 원을 유지한 채 최대한 밀착을 한다. 5. 천천히 뒷사람의 무릎위에 앉고 앞사람은 본인의 무릎위에 안친다. 6. 중간에 무너지거나 반듯한 모양이 유지되지 않을 때는 실패로 본다. 7. 반듯한 모양으로 일정시간을 유지했을 때 성공 8. 생태계의 연결고리의 어려움과 중요성에 대해서 설명해 준다. 	
정 리	활동 정리	다양한 생태계의 구성원들이 모여서 하나의 연결고리를 형성함으로 생태계가 완성되는 것을 설명 어느 하나가 빠졌을 때 생태계가 무너지는 것을 알려준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 완전히 앉은 상태가 아닌 살짝 걸친 상태가 된 사람은 없는지 확인한다. - 가급적 서로 의견을 나누어 성공하도록 유도한다. - 성공판단 기준은 진행자의 재량으로 한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 활동성 : 동적인 놀이를 통해 활동성을 증진시킨다. - 학습효과 : 놀이를 통해 생태계 연결고리의 중요성을 인식시킨다. - 협동심 : 서로 도우며 협동을 통해서만이 성공할 수 있는 놀이로 협동심을 증진시킨다. 		

※첨부(사진 등)



(다람쥐, 도라지 등)

놀이명	짜꿍 손을 찾아보아요		
활동목표	눈을 가리고서 짜꿍을 찾아내기 위해서는 친구와 친밀해지고, 집중할 수 있다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등이하~초등학생 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	함께 온 친구들과 친해질 수 있는 놀이 스킨 십을 통한 관계를 증진 한다.	준 비 물 눈가리개
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 참가자는 2명씩 짝을 만든다. 2. 자기 짜꿍의 손을 유심히 관찰하고 만져본다. 3. 진행자는 한 팀(2명)중 한명의 눈을 가리고 짜꿍을 나머지 인원과 섞어 일렬로 세운다. 4. 눈을 가린 참가자는 일렬로 세운 친구들의 손을 일일이 만져보며 자신의 짜꿍을 찾는다. 5. 기회는 한번뿐이며 자기 짜꿍이라고 생각되면 ‘빙고’ 를 외친다. 	
정 리	활동 정리	친구들의 손이 다르듯이 생태계 구성원들은 각기 다른 모양을 하고 있다는 것을 알려준다.	
유의사항	- 게임이 진행될 때는 가급적 말을 하지 않는 것으로 한다. (쉽게 찾을 수 있으므로)		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 친밀도 증진 : 스킨십을 통한 교감으로 친밀도를 높일 수 있다. - 학습효과 : 놀이를 통해 생태계 다양성을 설명해줄 수 있다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	자연이름 빙고 놀이		
활동목표	다양한 자연의 이름을 통하여 자연의 관심을 유도하고자 한다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	자연이름을 직접 쓰면서 다양한 이름을 알 수 있다.	준 비 물 종이, 펜
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 식물이 무엇인지, 꽃과 나무의 구별을 어떻게 하는지 먼저 알려주며, 자연놀이 방법을 구체적으로 설명한다. 2. 나무와 꽃 이름이 무엇이 있는지 스스로 생각할 충분한 시간을 준다. 3. 종이와 펜을 주면서 가로와 세로 5칸씩 만들어 본다. (이미 그린 그림을 보여줘서 바로 할 수 있도록 도와줌) 4. 25개의 자연이름을 혼자서 적는 것이 힘들다면 다양한 자연이름을 한 번씩 알려 주면서 빈 칸을 채우도록 유도한다. 5. 자연이름을 한 개씩 부르면서 5칸씩, 3개정도가 완성되도록 한다. 6. 빙고를 부르는 친구를 이기는 것으로 한다. 	
정 리	활동 정리	자연이름을 알면, 그 식물에 대한 관심도가 높아져, 학습에 까지 이어질 수 있도록 자연의 소중함을 일러준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 서로가 알 수 있는 자연이름을 쓰도록 한다. - 자연이름을 모를 경우 다양한 이름을 미리 알려주면 흥미를 더 할 수 있다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 자연관심도 향상 : 평소에 알고 있던 자연이름을 좀 더 체계화 할 수 도 있으며, 새로운 자연이름에 대한 호기심을 유발할 수 있다. - 학습효과 : 식물에 대한 관심을 유도하여, 자연이름을 통한 자연의 소중함과 다양성을 익힐 수 있다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	초성으로 자연이름 맞추기		
활동목표	많은 자연이름을 초성만을 보고 상상하면서, 집중력을 발휘하여 자연의 관심을 유도한다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 ~ 일반인 (약10명 내외)
지도과정	지도내용	세부내용	준비물
도입	활동개요	초성을 보고서 자연이름을 알아내게 한다.	화이트보드, 보드마카, 지우개
전개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 초성이 무엇인지 설명해준다. 2. 예를 들어서 어떻게 진행하는 자연놀이인지 알려준다. 3. 만약 ‘다람쥐’ 라는 자연이름을 맞추게 하려면 ‘ㄷㄹㅈ’ 를 적어 놓고 상상을 하도록 유도하고, 그 밖에 연상되는 또 다른 자연이름도 알아본다. 4. 초성단어를 쉽게 잘 맞춘다면 좀 더 어려운 단어로 집중시키도록 한다. 5. 단어를 맞춘다면 선물을 하나씩 주고, 활동이 다 끝났을 때 선물 개수가 많은 친구가 이기는 것으로 한다. 6. 활동 후 자연놀이를 어떻게 느꼈는지 피드백을 해보면서 자연의 더 많은 관심을 유도한다. 	
정리	활동정리	초성으로 된 단어를 찾거나, 맞추는 활동은 자연의 이름을 정확히 기억할 수 있도록 도와준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 일상적인 단어와 다른 자연이름이라는 것을 확인시켜준다. - 초성을 보고서 바로 말을 하지 않고, 손을 들고 있다가 시키면 말을 할 수 있도록 하며, 맞추면 선물을 하나씩 주고 선물 개수가 제일 많으면 이긴다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 집중력 향상 : 무작정 알고 있던 이름을 초성을 보고 하려면 어려워서 머릿속으로 상상을 많이 해야 되기 때문에 집중력 향상에 도움이 된다. - 학습효과 : 초성으로 이름을 맞추다 보면 자연이름을 정확히 알 수 있고, 자연에 대한 관심도 높아지고, 흥미를 줄 수 있다. 		

※첨부(사진 등)



(다람쥐, 도라지 등)

놀이명	가로 세로 낱말 맞추기		
활동목표	만들어진 가로, 세로 틀에 자연물 이름과 국립공원과 관련된 이름을 맞춘다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생~청소년 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	가로, 세로 틀을 보면서 순서적으로 이름을 맞춘다.	가로세로틀, 펜
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 가로, 세로 틀을 벽에 부착을 한다. 2. 맞출 수 있는 단어는 자연과 국립공원에 관련된 단어로 구성되었다고 미리 알려준다. 3. 가로, 세로를 정확히 알려주고, 맞추는 단어는 펜으로 쓰도록 한다. 4. 맞추는 친구에게 선물을 주고, 선물 개수를 가장 많이 가지고 있는 친구를 이기는 것으로 한다. 5. 활동을 마친 후 낱말 맞추기에 대한 피드백으로 자연과 국립공원에 관심을 갖도록 유도한다. 	
정 리	활동 정리	완성된 가로 세로 틀을 보면서 다시 한 번 내용을 정리하면서 내용을 알려준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 가로 세로 틀을 보고서 가로인지 세로인지 정확하게 질문한다. - 자연물과 국립공원에 국한된 단어임을 꼭 알려준다. - 답을 알고 있다면, 말을 하지 않고, 조용히 손을 들고 말을 하도록 한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 집중력 증진 : 주어진 가로 세로 틀에 있는 단어는 제한적이므로 굉장히 집중력이 길러지며, 자연과 국립공원에 관심을 유도할 수 있다. - 학습효과 : 평소에 알고 있었던 자연물이름과 국립공원을 좀 더 정확하고, 다양하게 알 수 있다. 		

※첨부(사진 등)

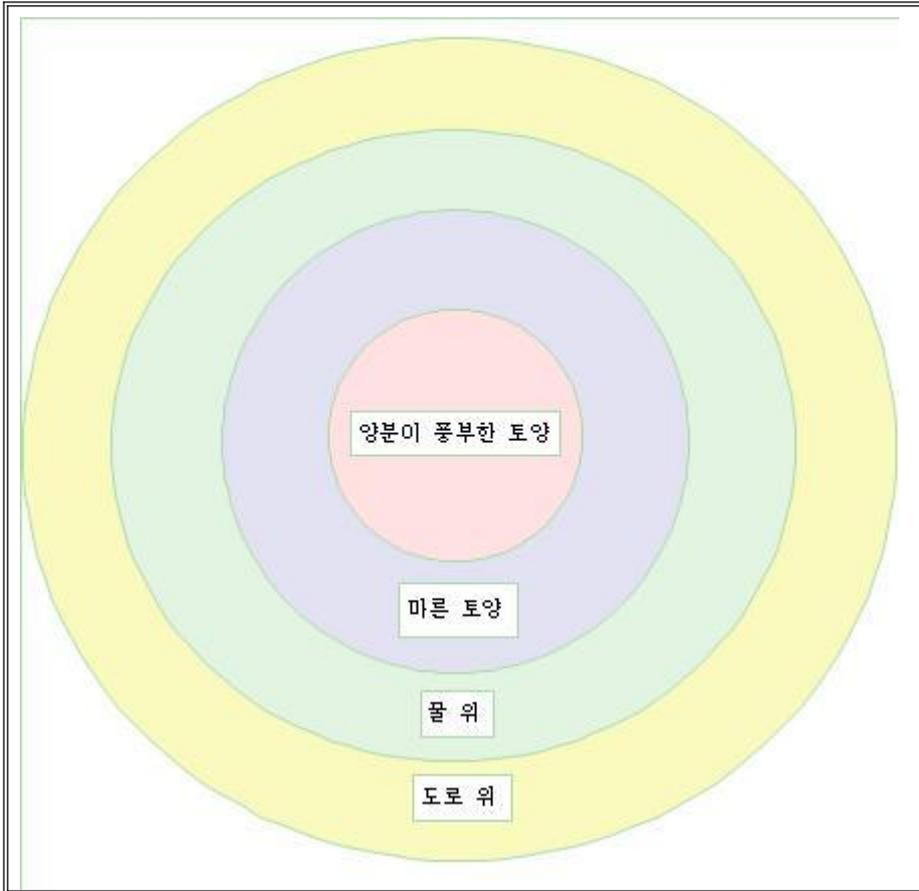


놀이명	나무를 안아 보았나요?		
활동목표	나무를 안아 봄으로써 식물의 '살아있음' 을 느끼고 온기를 느낀다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	누구나 (제한 없음)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	수종이 다른 나무의 질감과 나무의 너비를 팔로 재 어본다.	준 비 물 없음
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. (되도록) 수종이 다양한 나무가 많은 공간에 서서 안고 싶은 나무를 고른다. 1인 혹은 여러 명이 한 나무를 택하여도 상관없다. 2. 나무를 안아본다.(2~3분가량) 3. 안고 난 후 다른 나무를 찾아가 안아본다. 4. 다시 처음의 나무로 되돌아와 안아본다. 5. 나무를 안고 난 느낌을 이야기 나눠본다.(나무의 너비, 색깔, 촉감 등) 	
정 리	활동 정리	느낌을 나누며 해설 전반에 대한 평가도 함께 얘기해 보면 좋다. 대 상에 따라 너비를 재거나 높이를 함께 재보는 것도 포함할 수 있다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 나무의 이름이나 학명을 알려주는 것에 연연하지 말아야 한다. - 저학년인 경우나 느낌 표현에 어려움을 느낄 시 강요하면 안 된다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 감성지수향상 : 따뜻한 감성으로 대상을 바라보는 시선을 가질 수 있다. - 학습효과 : '틀림' 이 아니라 '다름' 의 차이를 이해한다. 		

놀이명	나뭇잎 왕관 만들기		
활동목표	뒹구는 나뭇잎을 이용하여 나만의 멋진 왕관을 만들어 써보면서 자연을 가까이 느끼도록 한다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	유치원생~초등학생 (약10명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	예쁘게 물든 나뭇잎을 이용하여 왕관을 만들어 본다.	나뭇잎, 가위
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 가을의 의미와 더불어 단풍과 낙엽이 무엇인지 먼저 알려준다. 2. 낙엽을 다양하게 줍도록 하며, 잎자루를 활용해야하므로 잎자루 달린 잎을 찾도록 한다. 3. 잎을 주울 때는 너무 말라진 잎은 쉽게 부서지므로, 적당한 잎을 줍도록 한다.(특히, 버즘나무, 벚나무, 은행나무 등) 4. 잎과 잎자루를 가위로 잘라 구별하여 둔다. 5. 잎을 절반쯤 접고서 잎끼리 연결하며, 연결부분은 잎자루로 연결한다. 6. 크기는 자신의 머리 크기에 맞도록 하여야 하며, 자신이 직접 써 보면서 왜 이처럼 만들었는지 피드백으로 발표의 시간을 갖는다. 	
정 리	활동 정리	잎을 자연에서 자연물로만으로도 왕관이 완성되는 모습에 성취감을 느끼도록 하며, 자신만의 왕관을 어떻게 만들었는지 알아본다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 시기적으로 가을에만 단풍이 든 나뭇잎을 활용할 수 있다. - 잎을 줍다가 안전사고의 위험이 있으므로 조심하도록 한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 창의력향상 : 다양한 크기와 색인 나뭇잎을 이용해서 왕관을 만들면, 창의력개발에 좋을 것이다. - 학습효과 : 다양한 잎의 이름이 것을 알 수 있고, 단풍과 낙엽의 의미를 알 수 있다. 		

놀이명	은단풍 열매 날리기2		
활동목표	열매와 바람의 관계를 알고 나무가 되기까지의 어려움을 이해한다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 ~ 일반인 (20명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
준비물	준 비 물		
도입	활동 개요	열매가 나무가 되려면 어떤 도움이 필요한지를 체험해본다.	흰 천 과녁 은단풍 열매
전개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 과녁이 그려진 흰 천(별첨)을 평평한 바닥에 깐다. 2. 과녁의 가운데로 갈수록 열매가 나무가 될 확률이 높아진다. 3. 한 번씩 미리 던져본 후 실전으로 들어간다. 4. 과녁의 가운데(양분이 풍부한 토양)에 열매를 떨어뜨리는 참가자가 성공하게 된다. 	
정리	활동 정리	잘 여문 작은 열매가 바람의 도움으로 날아간다. 그렇지만 어디에 떨어지느냐에 따라 생사가 달렸다. 그 외에 무엇이 중요한지 서로 이야기해 본다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 과녁을 잘 펼 수 있는 공간에서 놀이를 한다. - 놀이의 승패가 중요한 것이 아니란 것을 인지시킨다. - 다른 수종의 열매를 함께 활용하는 것도 좋다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 관찰력 향상 : (다양한 열매 활용 시) 다양한 열매를 관찰한다. - 학습효과 : 열매가 나무가 되기까지의 과정을 알고 그에 대한 소중함을 깨닫는다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	모여라 글자야		
활동목표	자음과 모음을 닮은 자연물을 모아와 글자를 만들면서 협동심을 키운다.		
소요시간	약 30분	놀이대상(소요인원)	초등학생 이상 (모둠 별 5명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	한글 자음 모음과 유사한 자연물을 모아온다.	준 비 물 없음
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 놀이에 앞서 모듬을 짠다. 모듬 별 인원은 5명 내외가 적당하고 모듬 수는 제한 없다. 2. ‘글자를 만들어야 한다.’ 는 전제 없이 자음과 모음을 닮은 자연물을 모듬 별로 주워오게 한다. 3. 주워 온 자연물로 가능한 글자(단어 혹은 문장)를 완성한다. 4. 어떤 자연물을 활용했는지, 어떤 단어를 만들었는지 모듬 별로 발표한다. 	
정 리	활동 정리	모듬 별로 만든 단어를 발표해보고 어떤 모양의 자연물을 이용했는지 서로 이야기해본다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 자연물은 살아 있는 것이 아니어야 한다. - 인위적인(자르거나 변질시키는) 행위는 자제시킨다. - 단어에 제한은 두지 않되 자연스레 숲에 있는 용어를 쓰도록 유도한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 자연과의 친밀감 향상 : 글자와 접목시켜 학습적인 자연놀이를 할 수 있다는 것을 알 수 있다. - 학습효과 : 여러 자연물의 다양한 생김새와 종류를 학습한다. 		

놀이명	그림자 그림		
활동목표	도화지에 비친 그림자를 따라 그려봄으로써 그림자의 존재를 인식한다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 (제한 없음)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	그림자를 그림으로 그려서 하나의 작품을 완성한다.	두꺼운도화지, 연필
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 적당히 그림자가 비치는 공터에서 놀이를 한다. 2. 두꺼운 도화지를 바닥에 댄 후 마음에 드는 그림자가 있는 위치를 각자 찾는다. 3. 자릴 잡고 그림자를 따라 그림을 그린다. 그리기 시작 한 후 되도록 이동을 자제한다. 4. 그린 후에 작품을 모두 바닥에 깔고 자유롭게 돌아가며 작품을 감상한다.(연상되는 모양을 얘기해 본다.) 	
정 리	활동 정리	그림자는 왜 생길까? 하는 단순하면서도 쉽게 답하기 어려울 수 있는 문제에 대해 이야기해 본다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 장소는 그늘과 햇볕이 적당히 조화되고 평평한 곳으로 한다. - 그리기가 시작되면 그리기 외의 활동은 자제 시킨다. - 춥지 않고 날씨가 맑은 날 하는 것이 좋다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 집중력향상 : 그림을 그리며 고요히 집중의 시간을 갖는다. - 학습효과 : 그림자의 원리를 깨닫고 숲이 주는 이로움을 깨닫는다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	알에서 닭까지		
활동목표	재밌는 놀이를 통해 순서를 정하고 짝꿍을 정한다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 이상 (제한 없음)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	알→병아리→닭이 되는 과정을 이용해 놀이의 순서를 정하고 짝꿍을 정한다.	준 비 물 없음
전 개	놀이 방법	<p>가위 바위 보를 할 줄 아는 누구나 놀이에 참여 가능하다. 다른 놀이에 앞서 순서를 정하거나 짝꿍을 정할 때 재밌게 활용할 수 있는 놀이이다. 알은 머리 위에 두 손을 얹고 다니고 병아리는 양 손을 허리춤에 대고 날갯짓을 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 모두 알에서 시작 되고 옆에 있는 사람과 가위 바위 보를 한다. 이긴 사람은 병아리가 되고 진 사람은 여전히 알이 된다. 병아리는 병아리 끼리 알은 알끼리 가위 바위 보를 한다. 병아리에서 이기면 닭이 되고 지면 다시 알이 된다. 닭이 된 참가자는 놀이를 멈추면 된다. 	
정 리	활동 정리	다음 놀이의 순서 혹은 짝꿍을 정하는 놀이이므로 다음 놀이를 바로 이어간다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 자칫 분위기가 흐트러지거나 산만해지지 않도록 주의 한다. - 놀이에 앞서 말과 동작으로 충분히 이해시킨다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 친밀감 향상 : (참가자가 서로 초면인 경우) 안면을 익히고 동적인 활동을 통해 친근감을 높인다. - 동기유발 : 단순해질 수 있는 순서 정하기에 놀이를 입혀 활동에 앞서 재미있는 시작을 한다. 		

놀이명	나뭇잎 멀리 날리기		
활동목표	주변의 다양한 나뭇잎들을 관찰하며, 스쳐 지나가며 느끼지 못했던 다양한 나무들이 우리의 주변에 같이 살고 있음을 일깨운다.		
소요시간	약 15분	놀이대상(소요인원)	유치원생~초등학생 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	주변에 있는 나뭇잎을 한 장씩 주워서 멀리 날리는 놀이.	준 비 물 탐방로 상의 여러 가지 나뭇잎
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 각자 멀지 않은 주변에서 나뭇잎을 하나씩 주워 오게 한다. 2. 가져온 나뭇잎을 자세히 살펴보고 어떤 나무의 잎인지 알아 맞춰본다. 3. 나뭇잎의 다양한 모양과 역할, 낙엽에 대해 설명한 후, 나뭇잎을 가장 멀리 던지는 시합을 하도록 한다. 4. 3개 정도의 조를 먼저 나누어, 조안에서 먼저 대표를 뽑는 시합을 한다. 5. 조 대표가 정해졌으면, 조 대항 시합으로 시합을 진행한다. 6. 시합에서 1등한 조에는 선물을 준다. 	
정 리	활동 정리	우리 주변의 나뭇잎을 가까이에서 관찰하고, 나뭇잎은 떨어져서 버려지는 것이 아니라, 다시금 토양에 이로운 양분이 되는 점을 알려준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 나뭇잎을 주워 오기 전에 놀이에 대해 미리 설명해 주지 않는다. - 놀이가 끝난 후, 가져온 나뭇잎은 제자리에 놓고 오도록 설명한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 흥미유발 : 조별 대항을 통해 참가자간 유대감을 조성하고 흥미유발을 증진시킨다. - 학습효과 : 놀이를 통해 나뭇잎의 역할(특히, 낙엽이 가지는 의미)을 알려줌으로써 나무의 소중함을 새삼 느낄 수 있도록 한다. 		

놀이명	자연물 액자 만들기		
활동목표	자연 속 다양한 자연물을 활용하여 나만의 작품을 만들고 참여자들의 생각을 공유하는 시간을 가진다.		
소요시간	약 30분	놀이대상(소요인원)	초등학생 ~ 일반인 (약10명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	종이로 액자틀을 만들고 마음에 드는 자연물로 장식하여 자연물 액자를 만든다.	준 비 물 종이 액자
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 종이로 만든 액자틀을 나누어 준다. 2. 마음에 드는 자연물을 활용하여 다양한 구성으로 액자틀 위에 배치한다. 3. 나만의 액자를 어떤 생각으로 만들었는지, 액자를 만들면서 느낀 점을 참가자들과 나누어 보는 시간을 갖는다. 	
정 리	활동 정리	실내 활동에 익숙해진 현대 사회에서 밖에서 자연과 함께 즐겁게 놀 수 있는 법을 알려주며, 자연을 보다 친근하게 느낄 수 있게 한다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이공간은 돗자리를 펼 수 있도록 평평한 곳을 확보한다. - 가시가 있는 자연물에 다치지 않게, 수집할 때 신경을 쓰도록 주의를 준다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 창의성 향상 : 자연물 액자 만들기를 통해서 다양한 생각을 해봄으로써 창의력을 증진시킬 수 있다. - 학습효과 : 자연은 다양한 사물들이 다양한 모습으로 존재하고 있음을 알려주면서, 이에 자연물의 소중함을 일깨워 주도록 한다. 		

※첨부(사진 등)



놀이명	모양에 맞는 자연물 찾기		
활동목표	나무, 돌, 꽃, 열매 등 자연물의 여러 가지 모양과 다양한 색을 관찰하며 우리 주변의 다양한 자연의 모습을 찾아본다.		
소요시간	약 30분	놀이대상(소요인원)	초등학생~일반인 (약15명 내외)
지도과정	지도내용	세부내용	준비물
도입	활동개요	세모, 네모, 동그라미, 별 등 여러 모양을 본 후 그 모양과 흡사한 자연물을 찾는다.	미션종이, 자연물
전개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 여러 가지 모양(동그라미, 세모, 네모 등)과 색을 표시한 미션지를 준비한다. 2. 3~4개 정도 조를 나누어 조별로 제한시간 안에 미션에 맞는 자연물을 찾아오도록 한다. 3. 자연물을 찾은 후, 모든 조가 모여 찾은 자연물에 대해 얼마나 비슷한지 평가를 한다. 4. 미션에 맞게 가장 잘 찾은 조를 뽑아, 선물을 준다. 	
정리	활동정리	쉽게 지나쳐 가는 자연을 주의 깊게 관찰하는 시간을 통해 작은 것 하나도 자연 속에서 의미를 가지고 있음을 알려준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 자연물을 찾은 범위를 제한을 두어, 넓게 분산되지 않도록 한다. - 미션에 대한 평가 시, 모든 참가자가 공감할 수 있는 평가가 되도록 한다. - 놀이 후, 가지고 온 자연물은 제자리에 돌려놓도록 유도한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 관찰력 증진 : 주어진 미션에 맞는 자연물을 주의 깊게 찾아봄으로써 자연에 대한 관찰력을 증진시킬 수 있다. - 학습효과 : 자연 속에 다양한 모양과 색을 찾아보며, 참가자간 의견교환을 나눔으로써 여러 가지 자연의 모습을 알 수 있는 시간이 된다. 		

놀이명	내 솔방울 찾기		
활동목표	나무열매를 활용하여 자연놀이를 진행하고, 열매를 직접 만져보고 관찰함을 통해 자연을 느끼는 시간을 가진다.		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 ~ 일반인 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	각자 자신의 솔방울을 정하고 기억한 뒤, 참가자들 간 옆으로 전달하며 자신의 솔방울을 찾아낸다.	솔방울
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 먼저, 참가자들에게 주위에서 솔방울을 찾아오도록 한다. 2. 찾아온 솔방울을 크기, 무게와 촉감 등을 알 수 있게 자세히 관찰한 후, 자신의 솔방울이 어떤 것인지 기억해두라고 한다. 3. 참가자들이 큰 원을 만들어 모인 후, 손에서 손으로 전달하며 솔방울을 섞는다. 4. 솔방울이 돌고 돌아 자신의 솔방울이 온 것 같으면, “빙고” 등의 구호를 외친 후 멈추고, 자신의 솔방울이 맞는지 확인한다. 	
정 리	활동 정리	솔방울이라는 나무열매를 가지고 열매의 모습을 여러 감각(시각, 촉각 등)을 사용해 관찰함으로써 자연을 보는 다양한 관점을 알려준다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 솔방울을 찾으러 멀리 퍼지지 않도록, 되도록 소나무가 밀집된 지역에서 운영한다. - 나무 열매는 야생동물의 주요 먹이가 됨을 설명하고, 놀이 후 제자리에 돌려 놓는다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 상상력 및 기억력 향상: 촉감으로 사물을 인지하여, 상상력과 기억력 증진에 도움을 줄 수 있다. - 학습효과 : 솔방울이라는 나무열매를 사용한 놀이를 함으로써, 열매의 역할에 대해 참가자들에게 보다 쉽게 이해시킬 수 있다. 		

놀이명	오봉놀이		
활동목표	오봉의 유래 및 전설을 알기 쉽게 설명하고, 놀이를 통해서 친목을 도모한다.		
소요시간	20분	놀이대상(소요인원)	학생 및 일반인 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	오봉 유래 및 전설을 설명한다.	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 놀이 방법을 설명해준다. (현수막에 그려진 오봉 봉우리 원안에 돌을 위치시키면 성공) 2. 오봉이 그려진 현수막을 평평한 자리에 펼친다. 3. 참가자들에게 주변에 있는 돌을 주워오게 한다. 4. 현수막과 일정거리에 위치시킨다. 5. 순서대로 돌을 현수막에 던지게 한다. 6. 높은 봉우리 원안에 돌을 던진 참가자가 승리하게 된다. 	
정 리	활동 정리	높은 봉우리 원안에 돌을 던진 참가자에게 기념품을 선물하고, 각자가 가져온 돌을 원래 자리로 되가져놓는다.	
유의사항	- 돌을 가지고 하는 놀이이기 때문에 돌 던지기 장난에 주의한다.		
기대효과	- 친밀감 향상 : 오봉의 유래 및 전설을 쉽게 설명하며, 오봉의 전설을 따라 하면서 참가자들과의 친목을 도모한다.		

놀이명	박쥐와 나방		
활동목표	청각을 활용해서 박쥐가 나방을 찾는 방법을 설명해주고, 오감을 활용하여 먹이를 찾는 방법을 설명한다.		
소요시간	20분	놀이대상(소요인원)	학생 및 일반인 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	박쥐가 나방을 찾는 방법을 설명해준다.	손수건
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 가위, 바위, 보를 통해서 박쥐와 나방역할을 정한다. 진 사람이 술래(박쥐)를 한다. 2. 술래의 눈을 가린다. 3. 술래를 제외하고 술래 근처에 숨는다. 4. 진행자가 시작을 외치면 술래는 주변 소리를 듣고 나방을 찾는다. 5. 술래가 나방을 찾으면 나방이 술래가 된다. 	
정 리	활동 정리	박쥐와 나방놀이를 통해 먹이사슬이 진행되는 방법을 손쉽게 설명해 준다.	
유의사항	- 눈을 가리고 하는 놀이이므로 넘어지지 않도록 주변을 정리한다. 아이들의 놀이 반경범위를 넓게 잡지 않는다.		
기대효과	- 학습효과 : 생태계가 순환되는 방법을 놀이를 통해 쉽게 설명할 수 있다. 특히 특별한 방법으로 먹이를 찾는 박쥐와 나방 놀이를 통해 포식자로서의 박쥐를 관찰하게 된다.		

놀이명	자연물 찾기		
활동목표	참가자들의 순간적인 기억력을 발휘하게 함으로써 그간 무심코 지나쳤던 자연물들의 특징들을 직접 살펴보게 하고 관심의 깊이를 달리하게끔 유도하고자 하는데 목표를 둔다.		
소요시간	10분	놀이대상(소요인원)	초. 중학교 학생 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	사전에 수집한 자연물들을 보여주고 그 특징들을 살펴보라고 한다.	없음
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 프로그램 진행 전에 미리 관찰로 구간(관찰로는 해설여건이 여의치 않은 공백 구간을 선택)에 분포한 자연물(열매, 잎, 가지)들을 수집한다. 수집한 자연물들은 속이 비춰지지 않는 천으로 감싸놓는다. 2. 참가자들이 모인 후에는 게임 설명(보자기를 5초라는 짧은 시간동안 펼쳐서 그 안에 자연물들의 특징을 살펴보라고 하고 각자가 살펴보았던 자연물과 똑같은 대상물들을 종류별로 여러 개 찾아서 목적지에 도착하면 이기는 게임)을 간단히 하고 자연물을 감싸놓은 보자기를 5초간 펼쳐서 보여주고 다시 보자기를 감싸놓는다. 3. 참가자들이 목적지를 향해 해당 자연물을 찾을 수 있도록 일정 시간을 부여한다. 4. 목적지에 모두 도착을 하면 각자가 보았던 다양한 종류의 해당 자연물을 얼마만큼 수집을 해왔느냐에 따라 승패를 결정해준다. 	
정 리	활동 정리	보자기 안에 자연물과 똑같은 대상물을 여러 종류 수집해오는 참가자에게 상품을 지급해준다.	
유의사항	- 자연물을 찾을 때 위험한 곳에 가지 않도록 주의를 준다. 또한 살아있는 자연물을 훼손하지 않도록 설명한다.		
기대효과	- 학습효과 : 그 간 무심코 지나쳤던 자연물에 대한 참가자들의 인식을 달리 상기시킴으로써 자연물에 대한 관심도를 높일 수 있다.		

놀이명	재활용품을 이용한 볼링놀이		
활동목표	평소에 그냥 버려지던 신문지나 페트병을 이용하여 재미있는 놀이를 함으로써 자연보호와 운동량이 적은 현대 사람들에게 운동도 할 수 있게끔 유도하는데 목표를 둔다.		
소요시간	20분	놀이대상(소요인원)	제한없음 (약15명 내외)
지도과정	지도내용	세부내용	
도입	활동개요	현대인들의 운동부족과 재활용품들이 그냥 버려짐에 따라 발생하는 문제점 설명한다.	신문으로 만들어진 볼링공, 페트병으로 만든 볼링핀
전개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 미리 신문으로 공 모양을 만든 후 벌어지지 않게 테이프로 감는다. 페트병으로 볼링 핀을 만들 땐 안에 돌맹이들을 넣어 넘어졌을 때 청각적인 만족감을 높인다. 2. 기본적으로 볼링규칙을 따르면서 세부적인 규칙은 직접 참여자들이 만들어 재미를 더한다. 3. 정해진 규칙에 따라 볼링을 한다. 4. 놀이가 끝난 후 가장 많은 점수를 획득한 모둠이 승리하게 된다. 	
정리	활동정리	버려지는 재활용품으로도 재미있는 놀이를 할 수 있다는 점을 알려주고 재활용품을 이용함으로써 자연보호도 할 수 있음을 다시 한 번 상기시켜준다.	
유의사항	- 볼링핀을 세울때 일정한 간격을 유지시키고 평편한 곳을 찾아서 놀이를 진행한다.		
기대효과	- 학습효과 : 그 간 무심히 버려져 자연을 파괴시키던 신문지나 페트병을 재활용함으로써 자연보호에도 이바지하고 움직임이 적은 현대인에게 놀이를 통한 활동을 하게 함으로 활동에 대한 인식을 바꿔준다.		

놀이명	생태 고리 풀기		
활동목표	생태계가 하나의 고리로 되어 있음을 깨닫게 하고 하나의 구성요소라도 어긋 날시 파괴된다는 점을 상기시키며 개인주의가 팽배한 현대사회에서 협동심을 유발시킨다.		
소요시간	10분	놀이대상(소요인원)	제한없음 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
준비물	준 비 물		
도입	활동 개요	생태계의 구성요소에 대해 설명해주고 우리도 생태계를 이루는 한 요소임을 알려준다.	
전개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 참가자들이 둥그렇게 원을 만든다. 2. 안쪽을 보고 손을 서로 잡게 한다. 3. 서로 잡은 손이 떨어지지 않고 바깥쪽을 보는 상태로 만들게 유도 한다. 4. 서로 팔이 꺾이지 않도록 조심하게 한다. 	
정리	활동 정리	생태계도 이와 같이 하나의 고리를 이루고 있음을 설명하고 하나라도 빠져나갈시 생태계의 균형이 파괴됨을 깨닫게 한다.	
유의사항	- 서로 팔이 꺾이지 않도록 조심한다.		
기대효과	- 학습효과 : 생태계의 중요성을 다시 한 번 인식시키고 우리도 구성원으로 써 자연보호를 실천할 수 있게 한다.		

놀이명	자연 속 시 짓기		
활동목표	자연과 동떨어져 생활하는 현대인에게 자연 속에서 짓는 시를 통해 자연의 아름다움을 느끼고 그 느낌을 서로 나눔으로써 자연이 주는 아름다움이 얼마나 다양한지 알아본다.		
소요시간	15분	놀이대상(소요인원)	제한없음 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	자연에서의 느낌을 시를 통해서 표현하고 서로의 느낌을 나눠보는 시간임을 알려준다.	
전 개	놀이 방법	<p>* 자연해설 마무리 단계에서 진행하는 것을 권장</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 참가자에게 종이와 펜을 개별적으로 나누어 준다. 2. 진행자가 자연과 관련된 시를 읊어 준다. 3. 진행자 시 낭독이 끝나면, 참가자들은 눈을 감고 차분히 숲을 오감으로 느낀다. 4. 각자 지은 시를 발표한다. 	
정 리	활동 정리	다른 참가자의 시를 듣고 느낌을 나눈다.	
유의사항	- 놀이 전에 주변환경을 정리하고 안정된 분위기를 조성한다.		
기대효과	- 감성지수 향상 : 자연 속에서 짓는 시를 통해 자연의 아름다움을 느끼고 그 느낌을 공유함으로써 현대인의 메마른 감정을 자연 속에서 정확시켜본다.		

놀이명	황사를 막아라					
활동목표	황사의 유해성을 알리며, 이를 막기 위한 숲가꾸기의 중요성을 알린다.					
소요시간	10분	놀이대상(소요인원)	초등학생 (약15명 내외)			
지도과정	지도 내용	세 부 내 용				
도 입	활동 개요	숲의 나무가 무성해질수록 황사바람의 피해를 줄일 수 있다는 취지를 게임을 통해 이해시킴				
		준 비 물				
도 입	활동 개요	나무표찰<앞>과 황사바람표찰<뒤>의 양면 표찰				
전 개	놀이 방법	<p>1. 참가자들 서로가 가위바위보 게임을 통해 술래를 정함 (술래는 나무역할 1인, 잔여인원은 황사바람의 역할을 함)</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td style="width: 100px; height: 50px; text-align: center;">A</td> <td style="width: 30px; text-align: center;">중 양 선</td> <td style="width: 100px; height: 50px; text-align: center;">B</td> </tr> </table> <p>2. 사전에 표시한 직사각형의 경계선 안에 중앙선을 별도로 표시하고 중앙선 안에는 술래 나무 역할자가 들어가며, 술래는 중앙선 밖으로는 움직이지 못하며 중앙선 내에서만 이동이 가능함. 그 외 황사바람 역할의 인원은 직사각형 A면에서 중앙선을 거쳐 B면으로 이동을 하되 술래인 나무에게 걸리면 황사바람 역할을 한 사람은 나무가 된다.</p> <p>3. 같은 방식으로 황사바람 역할 인원은 A→B, B→A로 왕복하다가 술래에 잡히면 나무가 되며, 나무의 수가 늘어나면 게임은 종료가 됨.</p>		A	중 양 선	B
A	중 양 선	B				
정 리	활동 정리	게임을 완료함과 동시에 황사영향에 따른 각 국가에 미치는 피해와 인체의 유해성을 소개하며 황사에 따른 영향을 최소화하기 위해 숲 가꾸기의 중요성을 알림.				
유의사항	- 과도한 승부욕으로 다치지 않도록 주의시킨다.					
기대효과	- 학습효과 : 황사란 기후적 특성을 참가자들에게 알리며, 숲 가꾸기의 중요성을 새삼 인식시키고자 함.					

놀이명	겨울 봄놀이		
활동목표	움츠러들기 쉬운 겨울철. 활동성을 높이고 경직된 몸을 풀어줌으로써 체온을 높여 안전사고를 예방하고자 목적이 있다.		
소요시간	7~10분	놀이대상(소요인원)	초등학생 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	몸을 가볍게 풀어주고자 함에 그 취지를 두고 있으며 기존의 얼음 땡!! 게임을 응용한 놀이임을 소개한다.	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 가위바위보 게임을 통해 술래를 정한다. 2. 정해진 구역 내에서 술래가 아닌 비 술래자들은 술래를 피해 도망 다닌다. 3. 비 술래자들은 술래자에게 잡히기 직전 '겨울' 이라고 구호를 외치고 살아있는 사람이 다시 '겨울' 로 묶여있던 비술래자를 터치 하면서 '봄' 이라고 구호를 외치면 다시 살아난다. 	
정 리	활동 정리	추운 겨울 경직된 몸을 풀어 안전사고를 미연에 방지하고 본 프로그램에 임함에 부담이 없도록 게임의 취지를 알린다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이 공간 안에 장애물 없도록 한다. - 겨울에 움직이지 못하는 이유와 봄에 살아나는 이유를 생각해 보도록 한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 학습효과 : 추운 겨울철 몸의 체온을 높임으로써 안전사고를 예방할 수 있고 과거의 게임을 바탕으로 구성하였기에 참가자들이 친숙하게 활동할 수 있다. 		

놀이명	거울을 통해 본 뱀과 새의 세상		
활동목표	거울을 이용하여 다른 생물들의 시선으로 세상을 바라보는 경험을 통해 그들의 생존 적응 방법을 알아보고, 인간이 세상의 중심이 아니라 자연의 일부라는 것 또한 일깨워준다.		
소요시간	10분	놀이대상(소요인원)	제한없음 (약15명 내외)
지도과정	지도내용	세부내용	
도입	활동개요	뱀과 새의 눈의 위치가 다른 이유를 생각해보고 거울을 통해서 이를 구체적으로 확인해 볼 수 있음을 알려준다.	거울
전개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 개별적으로 거울을 하나씩 나누어 준다. 2. 오른손은 앞사람 어깨에 올린다.(이동시 안전사고 예방) 3.(뱀의 눈으로 세상보기) 한 줄로 줄을 서서 왼손으로 거울을 잡는다. 거울은 거울방향이 하늘로 향하게 하여 눈 바로 아래에 붙인다. 4.시선을 아래로 하여 거울에 비치는 모습을 보면서 천천히 다 같이 이동한다. 5.(새의 눈으로 세상보기) 거울을 거울 방향이 아래로 향하게 하여 눈 바로 위에 붙인다. 6. 시선을 위로 하여 전과 동일한 방법으로 이동한다. 	
정리	활동정리	평소에 우리가 바라보는 세상과 뱀과 새의 시선으로 바라본 세상이 어떻게 다른지 느낌을 말해본다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 거울이 깨질 수 있다. 아이들이 깨진 유리에 다치지 않게 한다. - 거울로 땅과 하늘을 보는데 익숙하지 않아 넘어 질 수 있다. 넘어지지 않도록 미리 주의를 준다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 학습효과 : 우리가 평소 바라보는 시각에서 벗어나 자연 속 다른 생물들이 바라보는 시각을 경험함으로써 각 생물이 가진 각기 다른 신체구조와 생존방법을 이해한다. 그리고 인간이 자연의 중심이 아닌 자연의 일부임을 인식하여 자연보존의 필요성을 인식시킨다. 		

놀이명	여우와 닭		
활동목표	생태계의 먹이사슬관계와 더불어 포식자와 피식자 간의 입장 차이를 이해시키는 데 목적이 있음.		
소요시간	15분	놀이대상(소요인원)	중학생 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	프로그램 도입 전 어색한 분위기의 전환을 유도하고 친밀도를 높이고자 활동의 의의를 뒀.	없음
전 개	놀이 방법	<p>1. 12~15명 정도의 참가인원이 필요하며, 게임의 주역할인 여우(1인)와 닭(3~5인)의 역할을 가위 바위 보로 결정함.</p> <p>2. 그 외 보조 역할 자들은 닭장 역할을 맡게 되며 옆 사람의 손을 맞잡고 원을 형성함. 닭장 역할 자들은 닭 역할 자들을 지켜야 할 의무가 있으며 가령 여우와 닭 역할자는 원안과 원 밖을 자유롭게 이동할 수 있으나, 여우가 닭을 쫓는 과정에서 닭이 원안에 들어가 있고 여우가 원 밖에서 닭을 잡기위해 원 안으로 들어오려는 경우 닭장 역할자는 여우를 원 안으로 들어오지 못하게끔 방어하면 된다. 역으로 닭은 여우에게 잡히지 않도록 닭장 역할자가 보호를 해줘야 한다.</p> <p>3. 같은 방법으로 게임이 진행되면서 여우가 닭을 모두 잡게 되면 게임은 종료가 된다.</p>	
정 리	활동 정리	게임을 통해서 생존을 위해 먹잇감을 잡기 위한 포식자의 입장과 포식자를 피해 도망 다녀야만 하는 피식자의 입장이 되어봄으로써 자연생태계의 원리를 이해시킨다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이 공간 안에 장애물(돌, 나뭇가지 등)이 없게 한다. - 닭이 원안에 들어오지 못하게 할 경우 아이들끼리 무리하게 움직여 부딪혀 다치지 않도록 한다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 학습효과 : 생명경시 풍조가 만연하는 현 시대에 생명 소중함의 가치를 제고시킴으로써 모든 생명이 지구공동체7의 가족임을 인식시킴 		

놀이명	나의 짝꿍 찾기 (같은 열매 찾기)		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 오감 중에 촉감만으로 열매를 찾아내는 놀이를 통해 열매의 특징과 숲의 구성원의 다양성을 알아본다. - 모둠 구성원이 서로 친하지 않을 때 오리엔테이션으로 활용하면 인사 및 스킨십을 자연스럽게 유도하여 서먹서먹한 모둠 구성원들의 친밀감을 형성한다. 		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 고학년 이상 (약 20명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	<p>숲을 오래도록 관심 있게 들여다보지 않으면 어떤 생물들이 얼마나 다양하게 살아가는지 가늠하기 어렵다. 숲에 다양한 모습이 있으며, 비슷해 보이는 열매들도 모두 다른 특징을 가지고 있다. 열매들이 얼마나 다양한 모양을 가지고 있는지 놀이를 통해 알아볼까?</p>	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 해설이 진행되기 전에 미리 참가자 인원수를 파악한다. 2. 파악된 인원수에 맞게 특징이 잘 나타나는 여러 가지 열매를 2세트 준비하여 먼주머니에 담아둔다.(ex)20명이 참가한다면 서로다른열매 10개, 2세트 3. 양손을 뒤로하여 뒷짐을 지게 한다. 4. 진행자는 뒤로 돌아가면서 모둠 구성원들이 뒷짐을 진 상태로 먼주머니에 손을 넣어 열매를 1개씩 선택할 수 있게 한다. 5. 모둠 구성원들이 열매를 하나씩 받았는지 확인한 후, 놀이 개요를 설명한다. <ol style="list-style-type: none"> ① 2명씩 얼굴을 마주보고 악수를 하면서 자기소개를 한다. ② 자기소개가 끝나면 서로 등을 마주보고 서로의 열매를 만져서 같은 열매인지 아닌지를 확인한다. ③ 서로 같은 열매를 찾으면 멈추고, 서로 다른 열매면 다른 사람을 만나 같은 열매를 찾을 때까지 반복한다. 6. 짝을 다 찾으면 서로 열매를 눈으로 확인하여 맞는지 확인한다. 7. 열매의 어떤 특징 때문에 찾을 수 있었는지 서로 이야기해본다. 	
정 리	활동 정리	<p>열매의 서로 다른 특징을 자세히 관찰을 하고, 관찰을 통해 숲의 구성원으로 어떠한 역할을 하는지 자연스럽게 토론한다.</p> <p>만약, 오리엔테이션으로 이 놀이를 하였다면 짝꿍끼리 할 수 있는 운동을 하여 친밀감을 형성하고, 숲 활동이전에 몸 풀기를 하여 숲에 대한 마음가짐을 열 수 있는 계기가 된다.</p>	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 굳이 열매가 아닌 나뭇잎이나 해설에 필요한 자연물을 사용하여 자연스럽게 해설에 도입해도 좋다. 단, 서로 다른 자연물 2세트가 있어야한다. - 참가자가 어린이거나 어느 정도 교육을 받은 사람이라면 비슷한 자연물을 준비하여 관찰력을 높이는 것도 좋다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 분별력 및 집중력 증진: 같은 열매인지 분별하기위해 촉감을 활용하여 관찰하므로 집중력이 필요하다. - 친밀감 형성: 스킨십을 자연스럽게 유도하여 서먹서먹한 구성원들과 친밀감을 형성하고, 단합과 단결을 유발할 수 있다. - 넓은 안목과 주변 관찰력 기대: 놀이를 통해 자연물에 관심과 의문을 가지게 하여 전체를 볼 수 있는 안목을 넓히고, 자연스레 주변에 있는 나무를 익힐 수 있다. 		

※첨부(사진 등)



▲ 뒷짐을 지고 열매를 가짐



▲ 인사하면서 같은 열매 찾기



▲ 같은 열매 찾기



▲ 짝꿍끼리 몸 풀기 운동

놀이명	숲속의 곤충 찾아보기 (곤충의 의태 및 보호색 알아보기)		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 곤충들이 보호색 또는 의태를 하는 것이 어느 정도 효력이 있는지 알아보고, 곤충의 세상을 좀 더 가까이 이해한다. - 곤충들이 왜 보호색과 의태를 하는지 알아보고, 생명의 소중함을 느껴 곤충들을 대하는 우리들의 자세에 대해 이야기해보는 시간을 갖는다. 		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 1학년 이상 (약 20명 내외)
지도과정	지도내용	세부내용	준비물
도입	활동개요	<p>여름에 곤충이 많아야할 숲 속에 곤충이 우리 눈에 잘 보이지 않는 이유는 뭘까? 숲은 수많은 곤충들이 활동하는 만큼 곤충을 먹잇감으로 삼는 동물이 많다. 천적에게 먹잇감이 되지 않기 위해 곤충들은 다양한 생존 전략을 펼친다. 놀이를 통해 생존 전략을 알아볼까?</p>	<p>곤충의 의태 및 보호색 사진자료, 다양한 곤충모형</p>
전개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 곤충모형을 숲 가장자리에 숨겨둔다. 2. 일정한 시간 안에 곤충을 찾는 놀이로, 누가 곤충을 몇 마리나 잡았는지 알아본다. 3. 보색을 띠는 곤충이 잘 보이고, 자연색에 가까운 곤충은 찾기 어렵다. 4. 그 이유에 대해 서로 토론해본다. 	
정리	활동정리	<p>보호색 등을 이용해서 몸을 감추는 곤충과 독침·악취·무기 등을 가지는 동물과 흡사한 모양을 해서 자기 몸을 보호하는 곤충들의 사진을 보여주고 설명하여 곤충들이 천적의 먹이가 되지 않기 위해 보호색과 의태를 하는 것에 대해 이해한다.</p>	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 과도하게 땅을 파거나 자연물을 훼손하지 않도록 충분히 설명을 하고 숲 가장자리에 곤충모형을 숨겨 놓는다. - 곤충모형을 찾지 못할 경우 약간 힌트를 주어 찾을 수 있도록 도와준다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 먹이사슬의 관계 이해 : 생물의 세계는 먹고 먹히는 먹이사슬의 관계로 되어 있고, 서로 먹히지 않고 먹기 위한 관계를 놀이를 통해 이해할 수 있다. - 학습효과 증진: 놀이를 통해 곤충의 '의태', '보호색' 을 이해함으로써 관련 교과목 학습의 이해를 돕는다. - 호기심 유발: 보물찾기놀이를 도입하여 놀이를 하는데 있어서 호기심을 유발하고, 내가 찾은 곤충에 대해 학습을 유발할 수 있다. 		

※첨부(사진 등)
 사진 등)

	
<p>▲ 곤충모형(20종 4세트)</p>	<p>▲ 숨어있는 곤충 찾아보기</p>
	
<p>▲ 숨어있는 곤충 찾아보기</p>	<p>▲ 어떤 곤충을 찾았는지 확인하기</p>

놀이명	다람쥐와 도토리 (도토리 숨기고 찾아보기)		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 역할놀이를 통해 우리의 주변에 흔히 보이는 열매와 야생동물의 관계를 알아보고, 숲 속 구성원으로서의 역할에 대해 알아본다. - 자연계에 살고 있는 모든 생물 사이에는 중요한 연결고리가 있다는 것을 쉽게 이해한다. 		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 1학년 이상 (인원제한 없음)
지도과정	지도내용	세 부 내 용	
도 입	활동개요	<p>다람쥐는 무엇을 먹고 살까? 다람쥐가 좋아하는 도토리는 어떻게 번식을 할까? 도토리가 많은 가을에 참나무가 많은 장소에서 놀이를 통해 관계를 알아보자.</p> <p>준비물</p> <p>도토리, 네임펜</p>	
전 개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 숲속에서 개인당 2개의 도토리를 찾아오게 한다. 2. 아이들이 숲 속을 관찰하면서 도토리를 찾을 수 있도록 시간을 여유롭게 준다. 3. 아이들이 찾아 온 도토리에 네임펜으로 각자 이름을 적게 한다. 4. 이름을 적은 도토리를 아무도 찾지 못하게 자기만 알 수 있는 장소에 꼭꼭 숨기게 한다. 이때, 2개의 도토리를 각각 다른 장소에 숨겨 놓아야한다. 5. 도토리를 어디서 찾을 수 있었냐고 물어본 후 그 이유를 서로 이야기 해 본다. 6. 땅에 떨어진 도토리를 과연 누가 먹을까? 7. 다람쥐의 겨울나는 방법에 대해 설명한다. 8. 어느 정도 시간이 흐른 후 각자 다람쥐가 되어 자기가 숨겨놓은 도토리를 찾아오는 시간을 갖는다. 9. 누가 누가 찾았을까? 어떤 친구는 왜 못 찾았을까? 	
정 리	활동정리	왜 찾지 못했는지 알아보고, 실제 숲에서 일어나는 일에 대해 상상해본다.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 해설자는 다람쥐의 특성에 대해 잘 알고, 설명할 수 있어야 한다. - 도토리를 찾지 못한 아이가 실망하지 않게, 피드백을 주어야 한다. (가을이 되면 다람쥐는 겨울에 먹을 비상식량의 저축을 위해 도토리를 여러 군데 나눠서 땅에 묻는다. 연구논문에 의하면 다람쥐는 땅에 묻은 도토리의 95%를 찾지 못한다 한다. 건망증이 꽤 심한 다람쥐 덕에 땅에 묻힌 도토리는 싹을 틔우고 종족 번식을 하게 된다. 도토리 씨 속에는 울창한 참나무 숲이 숨어 있다. ‘한 개의 참나무가 만 개의 도토리를 생산한다.’) - 도토리를 숨기고 찾는 중간에 다른 놀이를 병행한다던지, 해설 시작하기 전에 숨기고, 해설 끝날 때 찾으면 더 효과적이다. - 실제 놀이를 끝나고 도토리 대신 사탕을 미리 준비하여 주면 호응을 유발할 수 있다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 생명에 대한 존엄한 가치 인식 : 하찮은 열매일지라도 숲 속의 구성원으로서의 역할이 있다는 것을 알고 자연의 소중함과 생명에 대한 존엄한 가치 인식을 하여 주변을 되돌아 볼 수 있는 시간을 가질 수 있다. - 활동성 증진 : 아이들에게 친근한 다람쥐라는 동물의 역할놀이를 통해 흥미를 유발하면서 적극적인 활동을 할 수 있다. - 기억력 향상 : 기억을 되살려 숨겨놓은 도토리를 찾으려 하면서 기억력이 향상되는 것을 기대할 수 있다. 		

놀이명	숲 속에서 들리는 소리 (소리지도 그리기)		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 정상정복 위주의 탐방을 하는 현실 속에서 시각에 의존하여 숲을 보기보다는 소리를 통해 숲의 상황을 이해하고, 방향 감각을 익히며, 여유를 가지고 온몸으로 숲을 느낄 수 있는 기회를 제공한다. - 청각을 통해 우리의 주변에 눈에는 보이지 않으나 많은 생명현상과 자연현상이 일어나고 있으며 그 속에 인간들도 각각의 생명과 자연들과 어우러져 살고 있다는 것을 느끼게 한다. 		
소요시간	약 20분	놀이대상(소요인원)	초등학생 1학년 이상 (인원제한 없음)
지도과정	지도내용	세부내용	준비물
도입	활동개요	<p>눈을 감고 있으면 정신 집중이 잘 될 뿐 아니라 잘 들리지 않던 소리도 들린다. 숲 속에서 눈을 감고 있어 보면 어떨까? 지렁이 지나가는 소리, 낙엽 구리는 소리, 벌레가 잎사귀를 먹는 소리 등 그 동안 우리가 듣지 못했던 소리를 경험하게 된다. 조용히 하고 숲속이 우리에게 어떤 이야기를 하는지 들어볼까?</p>	소리지도 활동지, 네임펜
전개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 모둠별로 활동지를 나눠준다. 2. 아이들을 각자 마음에 드는 곳을 찾아 같은 방향을 보고 앉게 한다. 소리의 방향을 알아내야 하므로 반드시 같은 방향을 보고 앉아야 한다. 3. 놀이의 개요를 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> ① 눈을 감은 상태에서 조용히 주위 소리에 귀를 기울여 어떤 소리가 들리는지 들어본다. ② 소리가 들리는 방향, 거리, 크기와 소리의 내용을 구별하여 아이들 스스로가 정한 기호로 활동지에 표시한다. ③ 소리의 정확한 방향과 내용을 알아 낼 수 있도록 정신을 집중하여야 한다. ④ 한 가지 소리를 들은 후 기록이 끝나면 다시 눈을 감고서 다른 소리를 듣는다. ⑤ 소리의 내용을 모르더라도 소리를 구별하여 기호로 표시한다. ⑥ 이때 활동지 가운데 '나' 를 기준으로 소리의 종류(기호를 다르게 표시한다), 방향과 거리(멀리서 들렸으면 중심에서 멀리 표시한다), 크기(크게 들렸으면 크게 표시한다)를 함께 생각하여 표시한다. 4. 누가 가장 많은 소리를 들을까? 5. 모둠별로 모여서 자기가 만든 소리지도를 다른 친구들에게 이야기한다. 	
정리	활동정리	<p>같은 소리를 같은 방향에서 들었는지, 혼자서만 들었던 독특한 소리가 있는지, 방향은 알지만 무엇인지 모르는 소리가 있는지 등을 물어 보고 서로 토론한다. 또한, 숲에서 귀를 기울이면 다양한 소리를 들을 수 있다는 것을 알려준다.</p>	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 소리지도는 딱딱한 종이로 만들어 기록하기 편하게 한다. - 분위기 조성이 중요하므로 놀이에 앞서 잠시 명상의 시간을 가지면 좋다. - 밤에 이 놀이를 하면 더 효과적이다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 자연의 소중함: 자연이 내는 여러 가지 소리를 듣고 자연의 숙연함을 깨달을 수 있다. - 활발한 두뇌활동: 오감 중에 청각을 자극함으로 두뇌활동을 증진 시킨다. - 집중력 향상: 작은 소리를 듣기 위해서는 집중을 해야 다양한 소리를 들을 수 있다. 		

※첨부(사진 등)



▲ 소리지도 활동지(예시)



▲ 소리지도 체험 중

놀이명	진딧물과 개미와 무당벌레		
활동목표	진딧물과 개미와 무당벌레의 천적, 공생관계를 놀이를 통해 알아본다.		
소요시간	20분	놀이대상(소요인원)	초등학생(10인 이상)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	각 곤충이 되어 천적, 공생관계자에게 물총을 쏜다.	준 비 물 물총, 시트지, 네임펜
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 진행자는 참여자들을 3모듬으로 나눈다. 2. 놀이 시작 전 진행자는 각 곤충의 천적과 공생관계에 대하여 간략히 설명하여 참여자의 놀이이해를 돕는다. 3. 참여자는 이제 모듬별 각 곤충의 역할을 정한다. ex) 1모듬 : 개미, 2모듬 : 진딧물, 3모듬 : 무당벌레 4. 모듬별로 시트지에 자신의 맡은 역할을 네임펜으로 크게 적어 가슴과 등에 각각 붙인다. 5. 진딧물 모듬을 제외하고 개미와 무당벌레 모듬에게 물총을 지급한다. 6. 놀이가 시작되면 진딧물은 개미등 뒤에 숨거나 도망 다닌다. 7. 물총을 다 사용하면 각자 역할을 바꾸어 다시 시작한다. 	
정 리	활동 정리	여름에 할 수 있는 프로그램이며, 곤충들의 자연생태계원리를 놀이를 통해 알아본다.	
유의사항	- 일반 탐방객에게 피해를 줄이며, 경쟁과 안전사고에 주의한다.		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 학습효과 : 놀이를 통해 곤충들의 천적, 공생 관계를 알아본다. - 활동성 : 활발하게 움직이면서 친밀감 형성. 		

놀이명	나무에 누가 살까요?		
활동목표	주변에 흔히 볼 수 있는 나무에 다양한 곤충들의 서식 및 효능을 알아본다.		
소요시간	30분	놀이대상(소요인원)	초등학생(10인 이상)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	나무에 서식하는 곤충들을 직접 상상하여 놀이를 참여한다.	현수막, 책상2개, 네임펜,매직,시트지
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 진행자는 참여자들을 두 모둠으로 나눈다. 2. 준비된 두 개의 책상위에 현수막(가로60cm×세로90cm)에 큰 나무를 하나 그려보라고 한다. 3. 현수막을 벽에 고정시켜 붙인다. 4. 출발선에(0m)모인 후 책상에(20m) 시트지를 놓고 벽에 고정시킨 현수막(40m)과 일직전상에 만든다. 5. 책상에 나뭇잎모양의 시트지와(7cm×7cm정도 적당한 크기) 네임펜, 매직을 둔다. 6. 놀이 환경이 설정된 후 간략하게 참여자들에게 설명한다. 7. 나무에 서식하는 곤충들을 잠시 생각하는 시간을 갖는다. 8. 두 모둠을 출발선에 줄을 세운 후, 책상에 시트지에 나무에 서식하는 곤충들을 적고 벽에 붙이고 돌아오며 스피드릴레이로 진행한다. 	
정 리	활동 정리	나무에 서식하는 다양한 곤충을 알아보며, 나무가 우리에게 주는 효능도 알아본다.	
유의사항	- 놀이 환경이 적합해야하며, 나무의 소중함을 알려주면 더욱 좋다.		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 학습효과 : 나무에 서식하는 곤충을 스스로 생각한다. - 활동성 : 순발력과 협동심을 길러준다. 		

놀이명	수서곤충 성충과 유충 짝짓기		
활동목표	우리 눈에 보이지 않았던 수서생물들을 그림을 통해 알아본다.		
소요시간	20분	놀이대상(소요인원)	초등학생(10인 이상)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	수서곤충의 성충과 유충을 그림으로 알아본다.	관련교구재 및 책상
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 진행자는 참여자들을 모둠으로 나누지 않아도 된다. 2. 참여자들에게 수서곤충에 대하여 전반적인 설명을 먼저 한다. ex) 그림, PPT, 간략 설명 등등 3. A4 절반정도 크기의 수서곤충의 성충과 유충의 그림을 보여주며 특징을 설명한다. 4. 책상이나 바닥에 성충과 유충그림을 잘 섞어 뒤집어 놓는다. 5. 마지막으로 참여자들에게 놀이진행방식을 설명한다. 6. 책상을 기준으로 참여자들을 원을 그리도록 한다. 7. 순번을 정하여 시계방향으로 뒤집어 성충과 유충의 짝을 맞춘다. 8. 많은 그림을 짝지은 사람이 이기는 놀이이며, 그림을 다 맞출 때까지 한다. 	
정 리	활동 정리	눈에 보이지 않던 다양한 수서생물들을 알아본다.	
유의사항	- 질서와 순번을 어기지 않도록 하며, 수서곤충에 대하여 충분한 설명을 한다.		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 학습효과 : 수서곤충의 호기심을 유발시킨다. - 활동성 : 순발력과 집중력을 길러준다. 		

놀이명	땅속, 숲속, 물속에 사는 곤충 찾기		
활동목표	자연생태계에 각자의 장소에서 중요한 역할을 하는 다양한 곤충들을 알아본다.		
소요시간	30분	놀이대상(소요인원)	초등학생(20명이상)
지도과정	지도내용	세부내용	준비물
도입	활동개요	땅속, 숲속, 물속에 사는 곤충에 대해 알아본다.	관련교구재, 이젤,네임펜, 매직,책상3개
전개	놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 진행자와 최소3인 이상 모둠선생님이 필요하다. 2. 책상3개를 간격을 적당히 두며, 세 모둠으로 나눈다. 3. 모둠선생님이 각 땅, 숲, 물속 그림판을 이젤과 함께 투입한다. 4. 각 모둠선생님이 자기 모둠의 생태계 서식하는 곤충들의 설명을 듣는다. 5. 출발선에(0m) 모인 후 이젤을(30m) 순서대로 간격을 벌려서 세워놓는다. 6. 중간에 책상(15m)에 된 땅, 숲, 물속곤충자석그림을 섞어 놓는다. 7. 각자 자기모두의 자석을 스피드릴레이 방식으로 붙이며 진행한다. 8. 채점은 해당 생태계에 사는 곤충인지, 얼마나 빨리 했는지도 결정한다. 9. 진행자가 확인 설명 후 다시 진행시킨다. 	
정리	활동정리	각각에 어디에 서식하는지, 어떤 역할들을 하는지 알아본다.	
유의사항	- 무리한 경쟁심으로 인한 안전사고에 주의한다.		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 학습효과 : 놀이를 통해 땅속, 숲속, 물속에 사는 곤충 등을 정확하게 알아본다. - 활동성 : 순발력과 집중력을 길러준다. 		

놀이명	이름표 퍼즐 맞추기		
활동목표	처음 만나는 사람과 친밀함을 높여주고, 협동심을 높인다.		
소요시간	10분	놀이대상(소요인원)	초등학생(20명이상)
지도과정	지도내용	세부내용	
도입	활동개요	이름표 뒷면을 이용하여 하나의 숲속, 땅속, 물속의 그림을 맞춘다.	
전개	놀이방법	준비물	
정리	활동정리	관련교구재, 책상3개, 의자.	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> 1. 진행자 외 3명의 모둠선생님은 참여자들의 명단을 미리 알아둔다. 2. 명찰을 파지(box)로 만들며, 뒷면은 물, 숲, 땅속 그림으로 잘라 퍼즐로 만든다. 3. 명단을 호명하여 이름표를 나누어 준다. 4. 각자 뒷면의 그림대로 3모둠으로 다시 책상에 모인다. 5. 이름표로 물속, 숲속, 땅속그림을 맞추어본다. 6. 각자 모둠선생님이 도와주며, 힌트로는 완성된 그림을 보여준다. 7. 완성된 그림을 진행자가 다시 정리하여 설명해준다. 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 학습효과 : 퍼즐을 통해 다양한 자연생태계의 곤충을 알아본다. - 활동성 : 협동심, 집중력, 순발력 증진. 		

놀이명	도토리를 굴러라		
활동목표	모듬 끼리 과제를 수행하면서 배려와 균형을 생각하고, 도토리가 싹이 되기 까지 얼마나 험난한 과정을 거치는지 알아본다.		
소요시간	20분	놀이대상(소요인원)	초등~성인 (약15명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	협동심을 기르고, 도토리가 싹이 되기까지 얼마나 험난한 과정을 거치는지 그림의 뜻을 알게 한다.	
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 운영인원을 2~3 모듬으로 적당히 나눈다. (한 팀은 적어도 4명이 되어야 한다.) 2. 도토리를 먹는 동물이 그려진 보자기를 펼친다. 3. 게임 룰을 설명해 준다. - 시작되는 지점과 도착지점을 알려 준다. - 기본점수로 300점을 준다. - 각 동물마다 도토리가 닿았을 때 깎이는 점수를 알려준다. (도토리거위벌레=10, 어치=20, 다람쥐와 청설모=30, 곰과 멧돼지=50, 사람과 손=100) 4. 시작점에 도토리를 놓아준다. 5. 모듬 끼리 보자기를 잡고 도토리가 다른 동물들에게 닿지 않고 도착점에 도달하도록 균형을 잘 맞춰 도착점에 도달한다. 6. 모듬별로 점수를 기재한다. 7. 제일 점수가 많은 모듬이 이긴다. 	
정 리	활동 정리	도토리를 먹는 동물에 대해 알아보고, 기타 다른 동물에 비해 인간이 왜 그렇게 점수가 높은지 서로 얘기해 본다. 참나무 한그루를 볼 때 힘든 과정을 거치고 살아남은 도토리를 이해한다.	
유의사항	- 다른 사람과 부딪치지 않도록 한다.		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 배려심 형성 : 과제를 수행할 때 서로 배려하고 협동하는 마음을 기를 수 있다. - 참나무의 이해 : 도토리를 먹는 동물들에 대해서도 알아볼 수 있고, 도토리가 어엿한 나무가 되기까지의 과정을 이해할 수 있다. 		

놀이명	외나무다리 건너기		
활동목표	숲속에 있는 나무를 이용해 균형 감각을 익히고, 서로 배려하는 것을 배운다.		
소요시간	10분	놀이대상(소요인원)	유치원생~성인 (10~16명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	
도 입	활동 개요	놀이 전에 협동하거나 양보하라는 말을 하지 않는다. 결정은 어디까지나 모둠원이 알아서 하게 한다.	준 비 물 통나무
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 두 모둠으로 나눈다. 2. 외나무다리가 있는 곳에서 진행한다. 3. 각 모둠에서 순서를 정해 한 명씩 양쪽 끝에서 출발해 반대쪽으로 건너가야 한다. 4. 서로 어떻게 하면 잘 건너갈 수 있을지 합의점을 찾아서 건너가는 방법을 터득한다. 5. 외나무다리에서 떨어지지 않고 성공해서 많이 들어온 모둠이 승리한다. <p>※ 유치원생에서 성인으로 갈수록 통나무의 높이가 좀 높아야 재미를 느낄 수 있다.</p>	
정 리	활동 정리	서로 배려해야 같이 잘 건널 수 있음을 알았다. 숲에 있는 나무들을 둘러보며 나무들은 서로 어떻게 배려하면서 살고 있는지 알아본다.	
유의사항	- 다리에서 떨어지면 다칠 수 있으니 안전에 주의하도록 얘기한다.		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 배려심 형성 : 서로 지혜를 짜내고, 서로를 배려해야 잘 건널 수 있음을 체험을 통해 경험하게 한다. - 숲의 다양성 이해 : 숲에 있는 나무들도 저 혼자만 잘 사는 것이 아니라 서로 배려해야만 잘 클 수 있다는 것을 알게 한다. 		

놀이명	몸으로 하는 인사		
활동목표	본격적인 놀이를 하기 전에 서로의 서먹한 분위기를 없애고, 몸과 마음의 긴장을 푼다.		
소요시간	5분	놀이대상(소요인원)	유치원생~성인 (약16명 내외)
지도과정	지도내용	세부내용	준비물
도입	활동개요	밝고 신나게 한다. 적극적으로 참여하도록 유도한다.	없음
전개	놀이방법	1. 두 사람씩 짝을 맺어 서로 마주보며 손을 잡는다. 2. 마주 잡은 손을 양쪽으로 흔들면서 노래하듯 한다. 3. 성인대상: “안녕하세요.” “안녕하세요.” “어디서 왔나요?” “상계동에서” “뭐 하러 왔나요?” “놀러고요.” “어떻게요?” “이렇게” 아동대상 : 자연이름을 보면서 “뭐뭐야” “왜 불러?” “뭐하니?” “논다!” “어디서?” “숲에서!” “어떻게?” “이렇게!” 4. ‘이렇게’ 라고 할 때 손을 잡은 상태에서 함께 몸을 돌린다. 5. 다음에는 팔목을 잡고 서로 바꾸어 질문한다. 6. 마지막에는 어깨를 잡고 한다. 자문자답한다.	
정리	활동정리	이 활동을 통해 몸과 마음이 어떻게 변했는지 몇 사람에게 물어본다. 울동과 웃음을 통해 이완된 몸과 마음을 느껴보라고 얘기한다.	
유의사항	- 짝끼리는 얼추 비슷하게 키를 맞춘다. - 이성끼리 불편해 할 상황이라면 동성으로 짝을 맞춘다. - 너무 무리하면 다칠 수 있다고 주의를 준다.		
기대효과	- 친밀감 형성 : 울동감이 있고, 웃음을 자아내기 때문에 분위기 전환에 좋다. - 좋은 분위기 형성 : 스킨십을 통한 친밀한 관계의 형성으로 다음 순서를 진행하기가 수월해진다.		

놀이명	짝 맞추기(메모리 카드 게임)		
활동목표	숲에 사는 나무와 새, 혹은 수서곤충에 대해 이미지를 활용해 기억시킨다.		
소요시간	10분	놀이대상(소요인원)	유치원생~초등학생 (약8~10명 내외)
지도과정	지도 내용	세 부 내 용	준 비 물
도 입	활동 개요	그림을 잘 기억하려면 이미지의 특징을 잘 기억하도록 하고, 집중하도록 유도한다.	메모리 카드 (이미지 카드)
전 개	놀이 방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 대상에 맞게 카드를 준비한다. 유치원생 : 8명 기준, 카드 16장 초등학생 : 10명 기준, 카드 20장 2. 이미지카드 앞면에는 알려주고 싶은 나무나 수서곤충 등 그때의 주제에 맞게 짝을 맞춘 카드를 대상에 맞게 준비한다. 3. 한 사람씩 이미지 카드를 두 장 뒤집어본다. 4. 짝을 맞춘 사람은 뒤집어 놓고, 틀린 사람은 카드를 원상태로 돌려 놓는다. 5. 같은 그림 카드를 가장 많이 찾는 사람이 이긴다. <p>※ 변형 : 인원이 많으면 두 팀으로 나눈 다음 빨리 뒤집는 팀이 이긴다. 이 때 승부욕 때문에 같은 팀원이 ‘이거’ 하면서 가르쳐 줄 수도 있는데 그렇게 하지 않도록 주의를 준다.</p>	
정 리	활동 정리	게임을 통해 해설했던 내용을 한 번 더 요약해서 정리해 줄 수 있다.	
유의사항	- 먼저 본 친구는 다른 친구에게 알려 주지 않도록 주의 시킨다.		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 숲에 대한 친근감 형성 : 놀이를 통해 그 숲에 사는 나무나 새, 수서곤충 등을 자연스럽게 익힐 수 있다. - 기억력 증진 : 해설했던 내용을 한 번 더 요약해서 정리해 주기 때문에 이미지와 함께 잘 기억할 수 있다. 		

※첨부(사진 등)

