

내가 디자인하는 우리들의 유치원

2025년 3월 4일~ 3월 28일 (4주간)



이지은 선생님의 첫인상은...?

“음... 튼튼 페스티벌 때 파마한 선생님이요!!”

“작년에 몸튼튼반 선생님이요!!”



그 외에도 1년 동안 우리 주변에서
잘 도와주실 선생님들도 알아보았습니다.

이제 우리는 같은 반 친구!

튼튼유치원 슬기튼튼 2반에서 새롭게 만난 친구들과 함께,
대왕 이름표 주변에 내가 좋아하는 것들을 그리고 자신의 취향을
공유하며 친구들과 나의 공통점을 찾기 시작했습니다.



“나는 요즘 이 캐릭터를 엄청 좋아해!!”



“내 액자에는 예쁜 돌들이
많았으면 좋겠어~”



“이건 제가 좋아하는 물고기인데,
친구들이 물고기로 변신해서 헤엄치는 모습이예요.”

놀이하며 친해지는 우리들



“아빠!! 이번에도 의자에 앉았다!!”



“으악!! 윤오(술래)가 두 발 뛰기를
너무 잘해서 잡힐 것 같아!!!”

‘등글게, 등글게’ 의자 뺏기 게임,
두 발을 모아 한 발짝만 가서 잡거나
도망치는 ‘한 발짝 술래잡기’ 등
다같이 참여하는 게임을 통해
몸과 마음이 가까워지기 시작했습니다.



“등글게~ 등글게~ ... 흠추자! 얼음!!”

튼튼유치원

작공을 지어 신체의 각 부분의 명칭을 빠르게 찾는 게임이나 ‘동대문을 열어라’ 등의 친숙한 게임을 통해 함께 하는 즐거움도 경험하였습니다.



“한 쪽 팔만 위로 올리고 옆 친구에게 다가가
10번 손뼉을 치고 오세요!!”

경쟁뿐만 아니라 젠가와 도미노 게임과 같이
친구들과 힘을 합쳐야 하는 협동 게임을 하며
서로 배려하고 양보하는 재미와
다같이 성공했을 때의 성취감도
느낄 수 있었습니다.



“무너졌는데 어떡하지...?”

“괜찮아~ 다시 쌓으면 되지!”

놀이하며 배워가는 놀이

처음에는 놀잇감이 생긴 모양대로 마이크 잡고 말하는 놀이, 목걸이 만들기,
우리 집과 유치원 등 익숙한 놀이 방법으로 놀이하다가 무대에서 서서 공연하는
가수와 관객이 있는 놀이로 확장되거나, 연결한 고리를 발에 끼워 스케이트로
만드는 등 새로운 방법으로 놀이하였습니다.



“아, 아, 마이크 테스트~
지금부터 댄스 가수
공연을 시작하겠습니다~”



“우와~ 이번에는 다율이랑 하임이가
가수인가봐~~!”



“조각 동이가 많이 남는데
이걸 어떻게 하는 걸까?”



“모자를 만들 수 있어요!”



“가방도요!!”

“이렇게 스케이트로 만드니까
진짜 얼음 위에 있는 것 같아!!”



“선생님!! 제가 가위로 자르지
않았는데도 귀여운 고양이 모양이
있었어요!! 이렇게 쓰는 건
어떤 것 같아요?”



우리가 가장 좋아하는 “그림자 놀이”

“음... 뭔가 허전한데...?”

“불빛이 나오는 곳에 불빛을 비추면 어떻게 될까?”

“오오!! 라이트테이블에 손전등 빛도 보여!!”

“달빛을 보고 우주선이 출발하는 것 같아~”

“헉!! 하얀 벽에 불빛을 비추니까 이 모양대로 이 색깔대로 보여!!”

“그럼 우리 아뜰리에서 새로운 놀잇감을 가지고 올까?”

“이 CD와 얼음 블록이 있으면 북극곰 놀이도 할 수 있겠다!!”

“우와!! 선생님 이것 봐봐요!!

날카로운 못도 빛 가까이에서 가면 빛이 나오요!!”

“맛아!! 라이트테이블도 하얀색이잖아~”

“그물에 거북이가 걸렸다고 하자!! 으악! 살려주세요~~!”

“나는 튼튼유치원 버스를 그려서 친구들이 나오는 이야기를 만들어야지~?”

“그럼 나는 친구들이랑 동대문, 남대문 놀이하는 걸 그려야겠다!”

다양한 놀이 중 빛이 잘 안 드는 어두운 곳으로 놀이 공간을 만들고, 아뜰리에에 있는 빛 놀이 매체들을 교실로 가져와 빛놀이를 또, 매체로 표현하기 어려운 것들은 투명 종이에 그림을 그려 즐기고, 저마다의 다양한 이야기들을 지으며 놀이합니다.

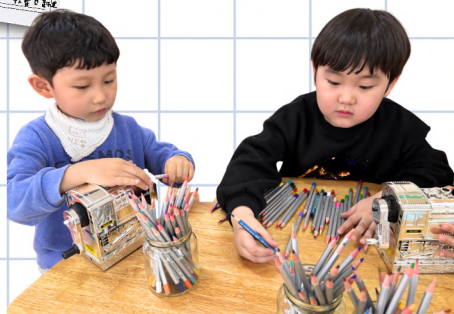
이젠 약속이 필요해!!

3주 동안 함께 생활하면서 **부드럽게 말을 주고받는 것이 필요하다고** 생각하여
상황마다 듣기 좋은 말들을 정리하여 벽에 게시하였습니다.

그리고 서로 돕기를 좋아하여 **1년 동안 같이 생활할 때 필요할 도움과**
도우미를 정하고 그 역할을 매일 조금씩 해나갔습니다.



“나는 **날짜 도우미** 할래!
원아 수업에 출석 도장을 찍을 때
숫자를 잘 모르는 친구들을 위해
알려줄 거야!”



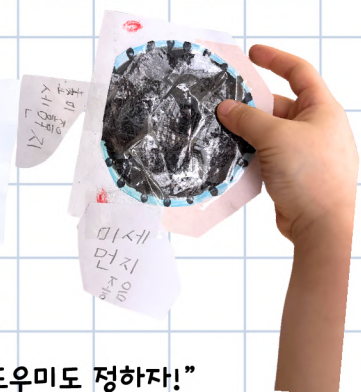
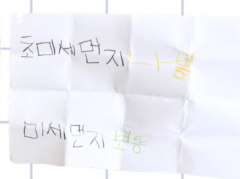
“친구들이
연필을 잘 깎을 수 있을까?”



“내가 이거 하는 거 **도와줄까~?**
“고마워~ 나도 나중에
꼭! 도와줄게.”



“음... 쓰레기통에 무엇을 버려야 하는지
여기에 그림도 그려서
친구들이 바로 알 수 있도록 하자!!”



“날짜판이 있는데 왜 **미세먼지판은 없지?**
“그럼 우리가 만들어서 도우미도 정하자!”

글과 말처럼 언어적인 것 외에도 **행동**
으로 모범적인 모습을 보이며 규칙을
잘 지킬 수 있도록 돕거나, **스킨십을**
통해 속상한 마음을 위로해주는 등
서로의 감정을 이해하며 도왔습니다.



“애들아~ 양치하려고
줄을 설 때에는
이렇게 나처럼 바르게
앉아있는 거야~!”



“나 오늘 조금 속상한 일이 있었는데,
안아줄 사람!!”

“나!나!나! 무슨 일이 있었는데?”

교실의 주인은 바로 우리!



다양한 친구들과 여러 공간에서 여러 놀잇감과 놀이 방법으로
놀이한 **아이들은 교실을 우리만의 방법으로 채워나가기**
원했고, 가장 하얀 벽에 실제 크기의 실루엣을 붙여
교실의 주인이 우리임을 알리기로 하였습니다.

과연 아이들의 실루엣은 무엇으로
어떻게 표현되었을까요?



앞으로

이렇게 두체적으로

교실을

이끌어갈

아이들은 1년 동안 함께 할 친구들과 선생님과 함께 놀이하면서
우리 교실에 대한 놀잇감 정리 공간과 전시 공간에 대해 이해하고
튼튼유치원에 계신 선생님들을 알 수 있었습니다.

그리고 자연스럽게 놀이 규칙과 질서의 필요성을 인식하고
여러 의견을 모아 약속판에 기록하며 1년 동안 지킬 약속을
잘 지키겠다고 다짐하였습니다.

또 벽이나 천장, 놀이 영역 등을 아이들의 흥미와 관심을 따라
꾸미면서 교실의 주인은 바로 우리들임을 알고
적극적으로 놀이하며 친구와 놀이하는 기쁨을 느꼈습니다.

즐기튼튼 2반의

응원해주세요 ♡

힘찬
발걸음 을