

상자를 열면?

우리 놀이 상자

국립제주박물관 학교연계프로그램 보급형 교구상자

국립제주박물관에서는 학교 현장의 교과과정 등에 활용할 수 있도록 [우리 놀이 상자]교구를 제작하였습니다. 본 자료는 [우리 놀이 상자]의 활용을 위한 안내서로, 사용된 이미지와 놀이방법은 한국문화콘텐츠진흥원의 허가를 받고 제작되었습니다.
제작: 국립제주박물관 / 기획: 이애령(학예연구실장) / 진행: 한지윤

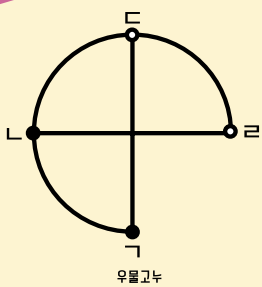
우리놀이상자 구성품 소개

고누놀이 놀이용(8종).....5세트
승경도놀이 놀이용.....5세트
쌍륙놀이 재현품.....1세트
쌍륙놀이 놀이용.....4세트
죽방울 재현품.....1세트
죽방울 놀이용.....4세트
칠교 놀이용.....10세트

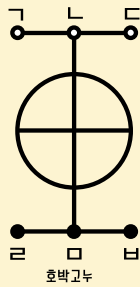
김홍도 <단원풍속화첩> 중
고누놀이(국립중앙박물관)



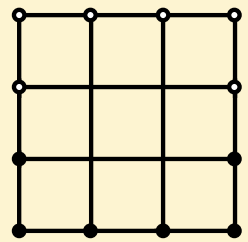
땅바닥이 놀이터 고누高壘 놀이



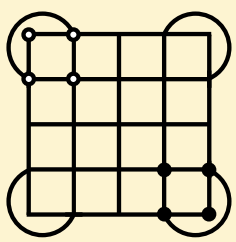
우물고누



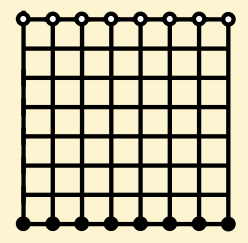
호박고누



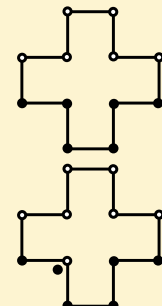
넉줄고누



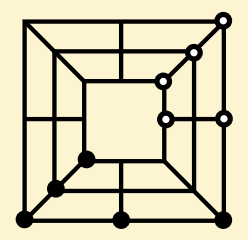
바퀴고누



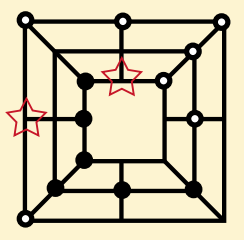
팔팔고누



패랭이 고누



포위고누



꽃고누

얼썩~ 우리 놀이 상자

요즘 우리 아이들은 볼물처럼 쏟아지는 게임, 영상 등 미디어의 홍수 속에 살아가고 있다 해도 과언이 아닙니다. 아이들이 집안 혹은 놀이터에서 뛰어 노는 모습 보다 TV, 스마트폰에 집중하는 모습을 심심치 않게 볼 수 있지요. 예로부터 자연과 더불어 친구, 가족들과 함께 이야기를 나누며 했던 우리의 전래놀이는 현재의 건조한 일상에 다양한 메시지를 던져줍니다. 굳이 돈을 들여 장난감을 사지 않아도 자연에 담겨 있는 모든 것이 놀잇감으로 변신했고, 또 그 안에서 조상들의 풍습과 마음까지 엿볼 수 있었지요. 오늘 하루, 작은 타임머신을 타고 과거로 돌아가 친구들과 함께 전래놀이를 즐겨 보는 것은 어떨까요?

고누놀이의 역사

고누는 과거에 가벼운 놀이로 여겼기 때문에 자세한 놀이 방법이 소개된 책은 없습니다. 조선 정조 때 이성지(李成之)가 펴낸 『재물보(才物譜)』의 박희편에 "우물고누"라는 기록이 있고, 속담에 "우물고누 첫 수"란 말이 있는 것으로 볼 때, 오래 전부터 널리 행해지던 놀이로 보입니다. 그밖에 100여 년 전에 지은 소쇄원(瀟灑園)이란 옛 건물 마루에 고누가 그려져 있고, 황해도 봉천군 원산리 청자 가마터[10세기 초]에서 참고누판이 발견된 것으로 보아 최소한 고려시대 이전부터 있었던 놀이로 추측됩니다.

고누놀이가 궁금해요!

땅이나 마루, 목침(木枕) 등에 놀이판을 그려 놓고 말을 놓거나 옮기며 승부를 겨루는 놀이입니다. 알을 정해진 방향과 횡수대로 움직여 상대방의 말을 가두거나 따내며 승부를 가리며, 놀이판의 형태에 따라 놀이 방법이 다양한 것이 특징입니다. 오늘날의 바둑, 장기와 비슷하며, 장소, 나이에 상관없이 누구나 할 수 있는 놀이입니다. 지역에 따라 '고니', '곶짜(제주)'라 불리며, 가장 일반적으로 사용되는 명칭은 '고누'입니다.

고누놀이의 방법

[놀이도구] 고누판 8장, 흰말, 검은말

① 우물고누(샘고누/강고누)

말을 움직여 상대방이 더 이상 움직일 수 없도록 가두면 이기는 놀이로, 고누의 기본이 된다. 형태는 크게 두 가지인데 놀이 방법은 모두 같다.

- ① 놀이판 위에 바둑돌 등으로 자기 말 두 개를 위 그림의 ㉠, ㉡ 또는 ㉢, ㉣에 놓는다.
- ② 먼저 하는 사람은 ㉠이나 ㉢에 있는 말을 먼저 움직일 수 있는데, 움직이면 바로 놀이가 끝나기 때문이다. 따라서 "우물고누 첫 수"란 속담이 생겨난 것이다.
- ③ 자기 차례가 되었는데 상대의 말에 갇혀, 더 이상 움직일 수 없게 되면 지게 된다.

② 호박고누(돼지고누)

우물고누와 마찬가지로 번갈아 말을 두다가 상대방의 말을 모두 가두어 더 이상 말을 움직일 수 없게 만들면 이기는 놀이이다. 우물고누보다 방법이 다양하다.

- ① 그림과 같이 고누판 위에 자기 말 세 개를 ㉠, ㉡, ㉢ 또는 ㉣, ㉤, ㉥에 놓는다.
- ② 원 안에서는 선을 따라 마음대로 움직일 수 있지만, 말이 놓여 있던 자리나 상대방 집으로는 들어갈 수 없다.
- ③ 상대의 말에 갇혀 자기 말을 더 이상 움직일 수 없게 되면 지게 된다.

③ 넉줄고누

- ① 놀이판 위에 말을 각자 6개씩 놓는다.
- ② 말들은 서로 한 발씩 움직여 나가는데, 자기 말 2개가 나란히 놓이고 상대방의 말이 바로 옆에 있게 되면 따게 된다. 이와 같은 방법으로 모두 따면 이긴다.

④ 바퀴고누(물레고누/자동차고누)

- ① 말을 각자 4개씩 놓고 시작한다. 말을 움직이는 방법은 한 칸씩 앞뒤 좌우로 갈 수 있지만, 대각선으로는 가지 못한다.
- ② 네 개의 원이 자동차의 바퀴인데, 놀이 진행 중 말이 바퀴가 시작하는 곳에 닿으면 여러 칸 갈 수 있다.
- ③ 바퀴를 돌아서도 직선으로만 가야하고, 자기 말이 앞에서 막고 있으면, 바로 그 앞자리나 그 길 아무 곳이나 세워 놓는다.
- ④ 따먹는 방법은 바로 앞에 상대 말이 있다고 따먹는 것은 아니라, 반드시 바퀴를 돌아야 따먹을 수 있다. 즉 바퀴를 돌아서 가다가 상대방 말이 있으면 따먹고 자기 말은 상대 말 자리에 놓는다. 상대방 말을 모두 따먹으면 이긴다.

⑤ 팔팔고누

- ① 그림처럼 각자 8개의 말을 놀이판 위에 놓는다.
- ② 말은 한 칸씩 움직이는 것이 아니라 직선으로 전후 좌우 어느 방향이든지 여러 칸 갈 수 있다. 단 대각선으로는 가지 못한다.
- ③ 말을 움직이다가 자기 말 사이에 상대 말이 끼면 따먹는다. 더 이상 따낼 말이 없으면 이긴다.

⑥ 패랭이 고누

- ① 놀이판에 말을 각각 6개씩 놓고 시작한다. 아무 말이나 먼저 움직여서 상대의 10번째에 해당하는 말을 먼저 따내고, 그 자리에 자기 말을 놓는다. 만약 10번째 지점에 자기 말이 있으면 출발점으로 되돌아가야 한다.
- ② 처음에는 말이 많아서 쉽게 말 수 있으나, 점차 말의 수가 줄어들면 어떤 말을 움직여야 10번째에 상대 말이 있을까 신중하게 생각해야 한다. 경우에 따라서, 말을 움직여 10번째까지 갔다가, 따낼 말이 없다고 처음으로 되돌아가 다시 시작하지 못하게 규칙을 만들기도 한다.

⑦ 포위고누

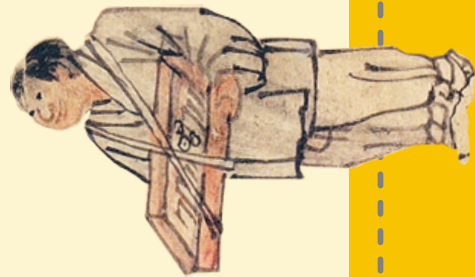
상대편의 말을 포위하여 따는 방법으로 승부를 겨루는 놀이이다. 말 6개/7개/12개를 가지고 놀기도 하는데, 도형과 말을 놓는 형식만 다를 뿐 놀이 방법은 같다. 그림과 같이 6개의 말을 가지고 노는 방법은 말을 놓고 한 번에 한 칸씩 움직여 상대편 말을 움직이지 못하게 한 다음 포위된 말을 따낸다. 말 2개를 가지고는 상대편 말을 포위할 수 없기 때문에 4개의 말을 잃으면 더 이상 놀이를 계속 할 수 없고 지게 된다.

⑧ 꽃고누

다른 고누와 달리 말을 한 개씩 번갈아 놓아가며 두는 이 고누는, 놀이 방법이 가장 복잡하고 여러 가지 묘수가 나오기 때문에 가장 재미있는 놀이이기도 하다. 따라서 고누 중에 가장 으뜸이란 의미에서 참고누/꽃고누라고 불렀다.

- ① 먼저 놀이판 위에 각각 12개씩의 말을 가지고 시작한다. 보통 실력이 위인 사람이 대개 흰말을 갖는다. 검은말을 가진 사람이 먼저 시작하는데, 이를 약자선수라고 한다.
- ② 자기 차례가 되면 24개의 교차점인 발에 말을 한 개씩 놓는다. 놓을 때 나란히 3개가 되면 끈을 만들 수 있기 때문에 3개가 되도록 놓아야 한다. 반대로 상대는 3개를 놓지 못하도록 놓아간다. 3개를 나란히 놓는다고 '삼형제 꼬니'라고도 한다.
- ③ 그러다가 세 개가 나란히 놓이게 되면 '곶'이 되는데, 곶이 되면 '곶'이라고 외치고 상대방 말 중에서 한 개를 골라서 가져온다. 말을 가져온 자리에 ☆표를 하는데 ☆표 한 곳에는 아무도 놓지 못한다.
- ④ 더 이상 말을 놓을 곳이 없을 때부터 놓인 말을 움직여 끈을 만드는데, 이때는 ☆표 한 곳으로 가도 된다.
- ⑤ 자기가 유리하게 판을 짰다고 해서 '잘꼬니'라고 하고, 말 하나를 움직여서 두 곳에 끈을 만들 수 있다고 '양수꼬니' '풀팔꼬니'라고 부르기도 하였다. 그리고 말 하나를 이쪽으로 움직이면 곶이 되고 저쪽으로 움직이면 또 곶이 되는 경우를 '들랑꼬니'라고 하는데, 들랑꼬니가 만들어지면 상대방은 어쩔 수 없이 지게 된다. 또 상대방의 말을 다 따거나 상대 말이 3개가 안되면 이긴다.

♣ 참고자료 : 고누놀이 동영상 2종(문화콘텐츠닷컴, 국립민속박물관 제공)
교육사진 : 김홍도 <단원풍속화첩> 중 고누놀이(국립중앙박물관)
교육용 PPT



상자들 열면?
우리 놀이 상자

국립제주박물관 학교연계프로그램
보급형 교구상자

미래의 꿈을 그려보는
승경도陞卿圖 놀이



기산풍속도첩-종격도 치는 모양(문화콘텐츠닷컴제공)

승경도놀이의 역사

이 놀이의 기원은 정확히 알 수 없으나, 《용재총화(慵齋叢話)》의 저자인 성현(成俔)은 조선 초에 정승을 지낸 하륜(河崙)이 만든 놀이라고 하였습니다. 과연 하륜이 만든 것인가에 대해서는 여러 가지 주장이 있지만, 내용이 조선시대의 관직명들로 이루어져 있는 것으로 보아 조선시대에 만들어진 것은 확실한 듯 합니다.

중국에서도 이와 비슷한 놀이가 당(唐)·송(宋)·명(明) 대에 많이 행해졌다고 문헌에 기록되어 있는데, 아마 조선 시대 양반들이 중국 놀이를 모방하여 만든 것을, 하륜이 우리 나라 실정에 맞게 정리한 것이 아닌가 추정됩니다.

조선시대에는 관리가 지방과 중앙을 합쳐 3800명을 넘지 않았지만, 등급이 많고 칭호와 상호관계가 매우 복잡하였습니다. 따라서 양반집에서는 어릴 때부터 이러한 관직에 대한 체계적인 개념을 아이들에게 미리 알려 주기 위해 이 놀이를 장려하였지요. 특히 서당에서도 이 놀이를 권장함으로써 앞으로 나아가야 할 벼슬길을 이해하게 하고, 선비의 자세를 익히게 하였습니다.

이순신 장군의 《난중일기(亂中日記)》에도 비가 오거나 날씨가 궂은 날에 이 놀이를 장교들과 함께 했다는 기록이 있는데, 당시 군인·장교들 사이에서도 이 놀이가 성행하였음을 알 수 있습니다.

승경도놀이가 궁금해요!

증경도는 '관직도표'로서, 말판에 관직명을 차례로 적어놓고 나무로 된 주사위를 던져 나온 숫자에 따라 말을 놓아 하위직부터 차례로 승진하여 고위 관직에 먼저 오르는 사람이 이기는 놀이입니다. 주로 양반집 아이들이 즐기던 놀이로 그 이유는 복잡한 조선시대의 관직에 대해 자녀들에게 체계적으로 가르치기 위해서였습니다. 4~8명까지 놀 수 있는데, 관직이 적힌 놀이판과 윷목이 필요합니다. 놀이판에는 당시의 관직과 서열이 새겨져 있고 다섯 각으로 만들어진 나무 주사위에는 1~5까지의 숫자가 새겨져 있는데, 던진 수대로 관직이 높아지기도 하고 귀양을 가는 등 당시의 관직을 한 눈에 볼 수 있습니다. 이 놀이는 '증경도(從卿圖)' '승정도(陞政圖)'라고 불리기도 하는데, 모두 '관직도표'라는 뜻을 가지고 있습니다.

승경도놀이의 방법

[놀이도구] 윤목(나무주사위), 승경도판, 원통형 말(5색)

동	서	남	북	중앙
봄	가을	여름	겨울	土



초입문				
도	개	결	웃	모
찰	유	진	투	문
량	착	사	과	과
1	11	13	3	14

1. 놀이의 시작 - 초입문

먼저 편을 나눠 말을 선택한다. 가위, 바위, 보를 하여 이긴 쪽이 먼저 윤목을 굴린다. 굴러간 윤목이 섰을 때 위로 향한 숫자를 읽어 초입문에 쓰여 있는 자리로 간다.
예)〈모〉가 나오면 〈14 문과〉

2. 놀이의 진행과정

말이 움직인 곳에서 윤목을 굴려 나온 숫자대로 쓰여 있는 자리로 말을 이동한다.
예) <14 문과>에서 윤목을 굴려 <결:승문정자>이 나오면 <16 승문정자>자리로 이동
상대방도 나온 숫자로 자리를 이동하는데 한자리에 두 개의 말이 같이 갈 수 있으며
상대방의 말을 잡는 일은 없다.

3. 놀이의 벌칙

105 우창성 이상 정승에 올라 윤목을 굴렸을 때 <개>가 나오면 <174 파직>으로 이동한다.
 <파직>으로 이동한 말이 <도>가 나오면 더욱 강한 벌을 받게 된다. <환용>이 되면
 <파직>되기 전의 자리로 되돌아간다.
 예) <109 좌의정>에서 <파직>되었다가 <환용>이 나오면 다시 좌의정으로 복귀

4. 놀이에서 이기는 방법

(1) 상대방의 말이 정승에서 <파직>되어 계속 <도>가 나와 결국 <사약>까지 가면 이기게 된다.
 (2) 자신의 말이 영의정까지 가서 <모>가 나오거나 사궐장에서 <웃><모> 봉조하에서 <걸><웃><모>가 나와 먼저 퇴임되면 이기게 된다.

♣ 참고자료: 승경도놀이 동영상 2종(문화콘텐츠닷컴, 국립민속박물관),
관련 사진 자료(기산풍속도첩-종격도치는 모양)
교육용 PPT

(05) 우찬석					(06) 하찬석					(07) 영경연					(08) 우의정					(09) 하의정					(10) 영의정				
도	개	결	조	보	도	개	결	조	보	도	개	결	조	보	도	개	결	조	보	도	개	결	조	보	도	개	결	조	보
우찬석	파	정	영	우	하찬석	파	정	영	하	영경연	파	정	영	하	우의정	파	정	영	하	하의정	파	정	영	하	영의정	파	정	영	하
직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직	직
174	106	107	108	108	174	107	108	109	109	174	108	109	109	109	174	109	110	110	110	110	111	111	111	111	111	111	111	111	112

㉩ 영의정					㉪ 시·체·장					㉫ 봉·조·하				
도	개	결	술	모	도	개	결	술	모	도	개	결	술	모
5	파	사	봉	최	5	파	봉	퇴	퇴	5	파	퇴	퇴	퇴
번	각	체	조	일	번	각	조	일	일	번	각	일	일	일
	174	111	112			174	112				174			



상자를 열면? 우리놀이상자

국립제주박물관 학교연계프로그램
보급형 교구상자



기산풍속도첩-쌍륙(문화콘텐츠닷컴재공).

륙이야~를 외쳐보자!
쌍륙雙六놀이

쌍륙놀이의 역사

쌍륙은 그 기원이나 유래를 정확히 밝히기는 어려우나, 문헌을 통해 오래 전부터 우리 나라에 전래 되었음을 알 수 있습니다. 중국 《북사(北史)》〈백제국지부〉에 "백제에는 투호(投壺)와 저포(擲捕)와 농주(弄珠)와 악삭(握·)(쌍륙의 다른 이름) 등의 잡희가 있다."는 기록이 있으며, 이 문헌에 근거해 볼 때 삼국시대에 이미 이 놀이가 행해지고 있었음을 알 수 있습니다. 이 놀이는 우리 나라에서 일본으로 전해져 '스고로쿠'가 되었다고 합니다.

중국문헌인 《오잡저(五雜著)》《삼재도회(三才圖會)》 등에 의하면, 이 놀이는 본래 호족(胡族)의 놀이로서 중국에 전해져 육조시대(六朝時代)에 성행하였다고 합니다. 이 놀이의 기원지는 인도로 보고 있는데, 《열반경(涅槃經)》에 있는 "파라한의 놀이"는 쌍륙놀이가 아닌가 추측하고 있습니다.

놀이 방법에 대한 기록은 중국 송(宋)나라 때의 학자 홍준(洪遵)의 《쌍인보(雙人譜)》가 있고, 우리나라의 경우 쌍륙에 대한 구체적인 기록은 《재물보(才物譜)》《조선왕조실록(朝鮮王朝實錄)》《조선부(朝鮮賦)》《견한잡록(遣閑雜錄)》 등에 나타나고 있습니다.

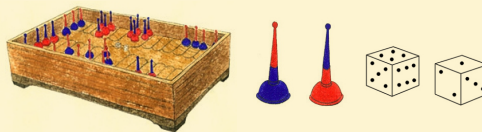
그밖에 김시습(金時習)의 《매월당집(梅月堂集)》에 〈쌍륙〉이라는 시가 있는데, 내용은 "六大呼來午夢醒(육대호래오몽성)"이라 하여, "육이야, 하고 부르는 소리에 달게 자던 낮잠이 깼다."는 뜻인데, 쌍륙을 치는 친구가 어찌나 요란스럽게 "줄륙"을 고함쳤던지 자고 있던 김시습이 그만 놀라서 깊이 들었던 잠이 다 깨고 말았다는 내용을 담고 있습니다. 또한 신윤복(申潤福)의 〈쌍륙삼매(雙六三昧)〉와 김준근(金俊根)의 〈기산풍속도(箕山風俗圖)〉에 쌍륙놀이 하는 모습이 나오는 것으로 보아, 조선시대에 널리 성행했던 놀이로 유추 해 볼 수 있습니다.

쌍륙놀이가 궁금해요!

주사위를 이용하는 놀이의 하나로 쌍륙판에 두 사람이 각자의 말 15개씩(지역에 따라 16개를 사용하는 경우도 있음)을 놓고 주사위 두 개를 사용하여 나온 수만큼 판 위에 말을 써서 먼저 나가면 이기는 놀이입니다. 옛날에는 사대부 계층에서 주로 행해졌으며, 특히 부녀자들의 실내놀이로 정착 되었으나, 요즘에는 볼 수 없는 놀이가 되었습니다.

쌍륙놀이의 방법

[놀이도구] 쌍륙판, 말15개, 주사위2개



※ 쌍륙판: 보통 가로 80cm, 세로 40cm정도로 나무를 깎아 만든다. 4개의 방으로 구분되어, 처음 시작하는 곳을 '륙', 돌아가는 방을 '박륙'이라 한다. 각 방은 6개의 발로 이루어져 총 24개의 발이 있다. 말을 놓는 위치는 검정 말을 '갑', 흰 말을 '을'이라고 한다. 서로 대칭되게 놓고 안륙에는 1에 2개, 5에 3개, 6에 6개 놓고, 박륙에는 5에 3개, 1에 2개를 놓고 놀이를 시작한다.
※ 말은 7cm정도 높이의 기둥모양이다. 말은 각자 15개씩이 필요하다.

1. 차례 정하기(쟁두 爭頭)

보통 각자 주사위를 한 개씩 던져 높은 숫자가 나온 사람이 먼저 시작한다.

2. 말의 진행 방향

말의 진행 방향은 흰말은 자기 쪽 안륙→박륙을 거쳐, 상대편 박륙→안륙까지 진행하고, 검정말은 반대방향으로 움직인다.

3. 주사위 던지기

자기 차례에 주사위를 한꺼번에 2개를 던질 수도 있고 한 개씩 두 차례에 걸쳐 던질 수도 있는데, 보통 따로 따로 던진다. 경우에 따라 일정한 구역을 정해놓고 그 밖으로 나가면 무효가 되는 '낙'을 두기도 한다.

4. 말 움직이기

말은 주사위의 수에 따라 써야 한다. 즉 주사위의 숫자가 4와 2가 나왔다면 한 개의 말이 6발에 갈 수도 있고, 두 개의 말로 한 개는 4, 다른 한 개는 2에 갈 수도 있다. 그러나 4와 2의 합이 6이라고 두 개의 말이 각각 3으로 쪼개 져서 가거나, 1과 5발으로 쪼개서 가지는 못한다.

말이 움직이지 못하는 경우가 있는데, 내가 놓을 자리에 상대방 말이 2동 이상 있을 때는 그 발에 들어가지 못한다. 그러나 상대방 말이 한 개 있는 경우에는 그 자리에 놓을 수 있으나 때내지는 못한다. 그러나 다음 번에 던진 주사위의 수가 또 그 자리가 나오면, 자기 말은 2개이고 상대 말은 1개이기 때문에 따낼 수 있다. 따낸 말은 판 밖으로 내보내고 따냈을 경우 윗과 같이 한 번 더 하지는 않는다. 만약 쌍으로 나오면 앞에 줄자를 붙여 '줄삼' '줄륙'이라고 하는데, 이때는 2개의 말을 한꺼번에 옮길 수도 있고 나누어 옮길 수도 있다. 만약 쌍으로 나온 수에 해당하는 상대방 말이 2개 있으면 따낼 수 있다. 상대 말과 같은 수이지만 쌍으로 나왔기 때문에 주어지는 특전이다.

5. 새동 들어가기

만약 잡혀나간 말이 있으면 다른 말을 움직일 수 없다. 따라서 잡혀나간 말을 놓아야 하는데, 놓을 때는 반드시 자기편 안륙에 놓아야 한다. 만약 잡혀나간 말이 있는 상태에서 3과 5가 나왔는데, 자기편 안륙에 상대편 3과 5가 채워져 있다면 그 자리에 놓을 수 없다. 그래서 나온 3과 5는 사용하지 못하고 굶어야 한다. 따라서 새동이 들어가려면 들어갈 자리가 반드시 비어 있어야 한다.

6. 동나기와 끝나기

자신의 안륙에 자기 말이 모두 들어오면 그때부터 동나기를 시작한다. 동나기는 주사위의 숫자가 넘쳐도 상관 없지만 모자라면 안된다. 즉 3과 5가 나오면 안륙에 1·2·3에 놓인 말 1개와 1·2·3·4·5에 놓인 말 1개를 낼 수 있다. 따라서 마지막에 줄륙이 나오면 어떤 말이라도 두 개 낼 수 있기 때문에, 마지막에 줄륙이 나오기를 소리치는 것이다. 먼저 자기 말이 다 밖으로 나오면 이기게 된다. 그림과 같이 검정말이 두 개 남았고 흰말이 1개 남았는데 검정말에서 줄륙이 나오면, 2와 3에 있는 말 모두를 따낼 수 있기 때문에 마지막에 검정말을 가진 편에서 '줄륙'을 소리칠 수밖에 없는 것이다.

♣참고자료

쌍륙놀이 동영상 1종(문화콘텐츠닷컴),
관련 사진 자료(기산풍속도첩-쌍륙),
교육용 PPT



상자를 열면? 우리 놀이 상자

국립제주박물관 학교연계프로그램
보급형 교구상자

옛날 요요 놀이 죽방울놀이



기산풍속도첩-죽방울 받기(문화콘텐츠닷컴 제공)

죽방울 놀이의 역사

최치원(崔致遠)의 《향악잡영(鄉樂雜詠)》을 보면 이 놀이가 삼국시대부터 행해지던 놀이였음을 알 수 있으며, 조선 시대에 특히 인기가 높은 놀이였습니다. 그러나 지금은 아예 자취도 없이 사라지고, 단지 전라남도 일부지역에서 무당들이 굿을 할 때 유일하게 활용되고 있습니다.



죽방울 놀이가 궁금해요!

나무를 장구모양으로 조그맣게 깎아 이것을 공중에 치올려 기예적(技藝的)으로 받아치는 놀이. '죽방울 돌리기'라고도 합니다. 과거에 전국적으로 아이들이 많이 하던 놀이입니다.

죽방울 놀이의 방법

[놀이도구] 죽방울, 죽방울채

죽방울의 가운데 들어간 부분을 노끈에 걸쳐 중심을 잡은 다음 양손을 상하로 움직여 돌리다가, 차차 노끈을 수평으로 만들어 공중으로 올렸다 받았다 한다. 이때는 기술이 필요한데, 죽방울을 받을 때 죽방울의 중심을 노끈으로 받아야지 조금이라도 어긋나면 바로 땅에 떨어지게 된다. 그래서 누가 오랫동안 몇 번 치올렸다 받았다 하느냐에 따라 승부를 겨루기도 한다. 황해도 지방의 아이들은 주먹만한 작은 죽방울로, 공중에 치올리지 않고 노끈 위에서만 굴리며 놀았다고도 한다.

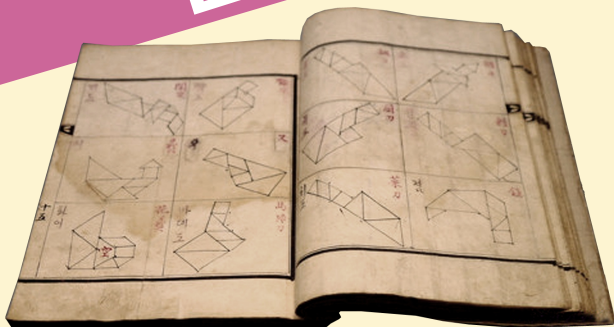
♣참고자료

죽방울 놀이 동영상 1종(문화콘텐츠닷컴)

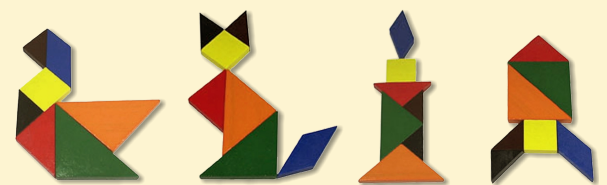
관련사진자료 <기산풍속도첩-죽방울 받기>(문화콘텐츠닷컴)

교육용 PPT

일곱 조각의 마술 칠교七巧



칠교해(한국학중앙연구원 장서각 제공)



칠교의 역사

칠교가 중국에서 창안되었다고 하는데, 언제부터 시작되었는지는 확실히 알 수 없습니다. 기록에 칠교라는 단어가 처음 나오는 것은 주(周)나라 때인 것으로 보아, 그 이전부터 있었던 놀이로 보입니다. 중국과 가까운 우리 나라에는 이 놀이가 일찍부터 전래되어 주로 양반층에서 많이 하던 놀이입니다.

이 놀이는 누구나 쉽게 할 수 있기 때문에 경기도를 중심으로 중부지방 일대에 비교적 늦게까지 남아 있었으며, 오늘날에는 초등학교 교과서에 이 놀이가 소개되어 도형을 학습하는데 유용하게 활용되고 있습니다.

19C 초에 유럽과 미국으로 전해져 널리 행해졌는데, 초기에는 칠교 안에 구체적인 사물을 그려 넣음으로써 일반인이 칠교에 쉽게 접근할 수 있도록 하였습니다.

칠교가 궁금해요!

정사각형의 평면을 일곱 조각내어 여러 가지 형상을 꾸미며 노는 놀이이다. 이 놀이를 하면 지혜가 길러진다고 해서 지혜판(智慧板)이라고도 하고, 손님을 머무르게 하는 판이라고 하여 유객판(留客板)이라고도 하며, 서양에서는 탱그램(Tangram)이라고 한다.

혼자 할 수도 있고, 2명 이상일 경우 편을 나누어 겨루기 형식을 띠기도 한다. 여러 가지 조각 맞추기 놀이가 많지만, 일곱 개 도형의 구성이 치밀하고 완성도가 높아 칠교를 따라갈 놀이가 없다. 아주 오래 전에 만들어진 놀이인데, 요즘에도 많이 행해지는 놀이이다.

칠교놀이의 방법

[놀이도구] 가로, 세로 10cm 나무판 - 삼각형 큰 것 2개, 작은 것 2개, 마름모꼴 1개, 정사각형 1개, 중간 삼각형 1개 / 총 7조각

1. 혼자 하는 칠교 놀이

일곱 개의 조각판을 모두 이용하여 칠교도(七巧圖)를 보면서 만드는데, 칠교도는 주제에 따라 다양하다. 다음은 주제에 따른 칠교도의 예이다.

2. 2명 이상 여럿이 하는 경우

보통 편을 나누어서 하는데, 상대방이 지정한 형태를 여럿이 지혜를 모아 만들어내야 한다. 예를 들어 상대방에서 "토끼를 만들어 보시오."라고 문제를 제시하면, 칠교도에서 토끼를 찾아 만들어야 하며, 이때 7개의 조각 모두를 사용해야 한다.

문제를 낸 쪽에서는 놀이하기 전에 정한 50 내지 100을 세고 그 사이에 상대방이 맞추면 1점을 얻게 되고 맞추지 못하면 점수가 없다. 그 다음에는 칠교판을 상대방에게 넘겨주고 위와 같은 방법으로 다시 놀이를 하면 된다.

♣참고자료♣

칠교 동영상 1종(문화콘텐츠닷컴)

관련사진자료-칠교해(한국학중앙연구원 장서각), 칠교(서울대학교박물관)

교육용 PPT

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ

ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ

ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ

ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ

ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ ㅊ

(문화콘텐츠닷컴 제공)