

크리스마스 가족과 즐기는 보드게임

1. 신라 시대 유물 - 주령구

제품 및 게임 구성

- 제품 설명-

- 통일신라시대 (7~9세기)유물
- 1975년 한국 경주 안압지 발굴
- 14면체 주사위로 세계적으로 유일 (신라 주사위, 안 압지 주사위로 명명)



사진 출처: <http://blog.naver.com/lohashanok/201706469>

▪ 전통 주사위 게임 주령구 소개

- 4각형인 여섯 면의 벌칙

1. 금성작무 禁聲作舞 : 소리 없이 춤추기
2. 중인타비 衆人打鼻 : 여러 사람 코 두드리기
3. 음진대소 飲盡大笑 : 술을 다 마시고 크게 웃기
4. 삼잔일거 三盞一去 : 한번에 술 석 잔 마시기
5. 유범공과 有犯空過 : 덤벼 드는 사람이 있어도 가만히 있기
6. 자창자음 自唱自飲 : 스스로 노래 부르고 마시기

- 6각형인 여덟 면의 벌칙

7. 곡비즉진 曲臂則盡 : 팔뚝을 구부려 다 마시기
8. 농면공과 弄面孔過 : 얼굴 간지럼을 태워도 꿈쩍 안기
9. 임의청가 任意請歌 : 누구에게나 마음대로 노래시킴
10. 월경일곡 月鏡一曲 : 월경 한 곡조 부르기
11. 공영시과 空詠詩過 : 시 한 수 읊기
12. 양잔즉방 兩盞則放 : 술 두 잔이면 쏟아버리기
13. 추물막방 醜物莫放 : 더러운 물건을 버리지 않기
14. 자창괴래만 自唱怪來晩 : 스스로 괴래만을 부르기(도깨비 부르기)

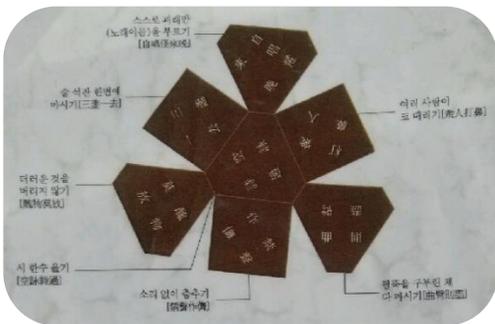


사진 출처: <http://cafe.naver.com/q2rc/33068>

게임구성

- 게임인원: 2명 이상
- 게임 시간: 20~30분
- 대상연령: 5세 이상

도구와 규칙이 간단해 모두가 함께 즐길 수 있는 우리 나라 전통 놀이 주렁구를 응용한 가족 보드게임

1. 도구 만들기

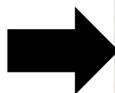
① 주렁구 전개도에 별칙을 적는다.

Tip: 주렁구에 적혀 있는 별칙은 아이들과 함께 진행하기에 무리가 있으므로 아이들도 즐겁게 참여 할 수 있도록 14개의 별칙을 함께 정해 보는 시간을 가진다.

- 별칙 예문
1. 삼잔일거 : 한번에 앞 양 옆 세 사람 손뼉치고 좋~다 하기.
 2. 중인타비 : 모두 통통통 소리 내며 코 두드리기.
 3. 자창자음 : 큰소리로 노래 부르고 율동 하기.
 4. 음진대소 : 크게 웃으면 옆 사람도 따라 웃기.
 5. 금성작무 : 판토마임 하기
 6. 유범공과 : 다정하게 안아주기.
 7. 농면공과 : 깃털로 얼굴 간질이기
 8. 곡비즉진 : 팔을 쭉 펴고 팔목을 뒤집었다 폈다 하면서 펭귄 걸음으로 인사하기.
 9. 추물막방 : 아름다운 얼굴 보여주고 '여러분 사랑해요' 외치기.
 10. 월경일곡 : 모두가 달과 관련된 노래 부르기
 11. 공영시과 : 주렁구 굴린 사람 옆 사람 둘이 웅변하기.
 12. 임의 청가 : 가장마음에 드는 사람에게 노래시킴.
 13. 자창괴래만 : 모두 다 같이 큰소리로 '사랑해요' 하기.
 14. 양잔즉방 : 양 옆 사람 '과자 먹기'

② 14개 별칙을 모두 적었다면 전개도를 잘라 주렁구를 완성한다.

(첨부자료: 별칙이 적힌 주렁구 전개도)



Tip: 빈 주렁구를 활용 별칙을 직접 적어 사용 가능.



2. 게임 진행 방법

방법1.

- ① 순서를 정한다.
- ② 순서대로 주령구를 굴려 나온 지시대로 주령구를 굴린 플레이어가 지시를 수행한다.



10초간 웃자!

- ③ 수행이 끝나면 다음 플레이어가 주령구를 굴리고 위와 같이 지시를 수행한다. 단, 지시를 다른 플레이어 모두가 인정 할 수 있도록 완벽하게 수행하여야 한다.

방법2.

- ① 순서를 정한다.
- ② 첫 번째 플레이어가 지시를 수행 할 플레이어를 지정한 후 주령구를 굴리고, 지시를 선택된 플레이어가 수행한다.



아빠! 춤춰요.

- ③ 위와 같은 방법대로 순서에 따라 진행 한다.

Tip: 같은 플레이어가 계속 반복 선택되지 않도록 두 번 연속 같은 플레이어를 지적 하지 못하게 규칙 정하도록 한다.

3. 본 활동의 장점

- 규칙이 간단하여 모두가 참여 할 수 있다.
- 사회적 및 신체적 기초 능력 향상에 도움이 된다.
- 관계 형성 초기 프로그램으로 사용하기에 적합하다.

첨부 자료1.

