

열두 빛깔 인권놀이터

놀이로 배우는 인권 활용 안내서





열두 빛깔 인권놀이터

놀이로 배우는 인권 활용 안내서



열두 빛깔 인권놀이터

『열두 빛깔 인권놀이터 - 놀이로 배우는 인권 활용 안내서』를 펴내며	02
1부 놀이로 만나는 인권	06
2부 『열두 빛깔 인권놀이터』 안내와 활용	12
① 의자 함께 앉기	16
② 닳은 점, 다른 점 찾기	24
③ 세상에서 가장 시끄러운 놀이	32
④ 나무 위 다람쥐	40
⑤ 목격자	48
⑥ 말도 안 되는 이야기	60
⑦ 인간 매듭	68
⑧ 문화 놀이	76
⑨ 그림으로 권리 표현하기	86
⑩ 감정 거울	96
⑪ 로봇	108
⑫ 존중 놀이	118

열두 빛깔 인권놀이터

- 『놀이로 배우는 인권』 활용 안내서를 펴내며

“자연스럽게 인권 감수성을 북돋고 인권의 가치에 매력을 느끼게 하는 교육은 어떻게 가능할까?” 인권교육이라면 한 번쯤 던져봤을 질문입니다. ‘인권’과 ‘놀이’의 만남은 이런 고민과 질문에서 찾은 또 하나의 길입니다. 2022년 국내에 소개된 『놀이로 배우는 인권-아동을 위한 인권교육 도구』(이하 『놀이로 배우는 인권』)에 이어 『열두 빛깔 인권놀이터-놀이로 배우는 인권 활용 안내서』(이하 활용 안내서)를 통해 인권에 대한 배움이 일상에서 자연스럽게 펼쳐지기를 바랍니다.

『놀이로 배우는 인권』은 놀이를 통한 인권교육 활동 77개와 23개의 참고자료로 구성되어 있습니다. 아동권리와 인권교육의 중요성, 집단토론의 의미와 진행하는 방법 등 놀이로 인권교육을 만들어 가는데 필요한 내용을 소개하고 있습니다. 특히 이 중에는 놀이를 진행하는 교육가의 역할 정의도 있습니다. 어린이의 학습 과정에서 어린이와 함께하며 학습을 지지하는 환경을 조성하는 것, 놀이를 이끌면서 참여를 장려하고 토론을 촉진하는 것입니다. 놀이를 통해 어린이와 인권의 가치를 나누는 과정이 어떻게 만들어져야 하고, 무엇을 위해 그리고 왜 이뤄져야 하는지 설명하고 있습니다. 한국의 어린이들과 『놀이로 배우는 인권』에 담긴 놀이를 나눈다면 어떤 반응이 있을지, 어떤 가치를 찾아낼 수 있을지 기대가 됩니다.

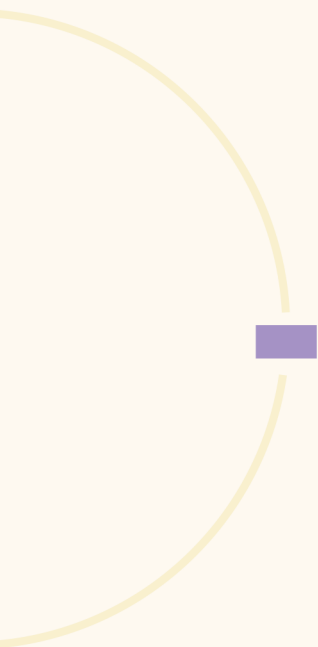
하지만 익숙한 놀이더라도 인권의 가치를 전할 목적으로 진행해 본 것이 아니라면 어려움을 겪을 수 있습니다. 『놀이로 배우는 인권』을 실행한 경험을 소개하고 인권교육으로의 의미를 짚는 본 활용 안내서가 기획된 이유이기도 합니다. 2022년 국가인권위원회에서 운영한 ‘전국 초등학교사 인권교육 실천 연구모임’을 중심으로 『놀이로 배우는 인권』을 실행하며 서로 아이디어를 나누었지만, 한편으로 ‘친절한 안내서’가 필요하다는 것을 실감하는 시간이기도 했습니다. 본 활용 안내서에는 『놀이로 배우는 인권』으로 인권교육을 진행할 때 도움이 될 인권의 관점, 교육의 목표, 놀이 방법, 놀이에서 나눌 질문 등을 담았습니다. 인권교육을 시작하는 진행자를 위해 놀이와 인권이 어떤 연관성이 있는지, 구체적으로 어떤 이야기를 나누어야 할지, 그리고 먼저 놀이를 진행해 본 사람들의 경험을 소개하고 있습니다.

본 활용 안내서는 인권의 가치를 다양하게 생각하고 고르게 체험할 수 있는 열두 개의 놀이로 구성되어 있습니다. 놀이마다 ‘놀이로 배우기’와 ‘인권이 쑥쑥’을 통해 놀이 운영과정에서 발견한 인권의 의미와 참여한 어린이의 목소리를 확인할 수 있습니다. 본문에 담긴 어린이의 의견은 본 활용 안내서 제작에 참여한 4개 초등학교(서울, 인천, 경기, 경남) 교사의 실용 사례를 바탕으로 작성되었습니다.

놀이를 통해 배울 수 있는 인권의 가치나 의미는 다양합니다. 본 활용 안내서에서 담고 있는 인권의 이야기는 하나의 사례, 일부의 경험이기도 합니다. 다른 참여자와 또 다른 관계 속에서 놀이를 진행한다면, 동일한 놀이라도 새로운 인권 이야기가 펼쳐질 수 있습니다. 한편 놀이에 따라 참여자 간의 친밀도와 불편한 관계가 드러나거나, 신체 접촉 등으로 불편함을 느끼는 참여자가 등장하기도 합니다. 그러므로 진행자가 놀이에 함께 참여하며 수시로 불편함을 느끼는 참여자를 감지하고 이를 해소하거나 최소화할 수 있는 방법을 찾는 노력을 기울이는 것이 중요합니다. 또 일상의 불편한 관계가 놀이 속에서 반복되거나, 확산되지 않는지 주의 깊게 살피는 것도 필요합니다. 진행자 홀로 살피기보다는 참여자들과 어떤 부분이 불편했는지, 놀이 방법을 어떻게 바꾸면 좋을지 논의하는 시간도 놀이의 일부로 함께 가져가면 좋습니다. 놀이 해석과 진행을 참여자와 함께 나눌 때 새로운 배움이 탄생하기도 합니다. 파멜라 메츠가 노자의 『도덕경』 81장을 풀어쓴 책 『배움의 도』에는 이런 글귀가 나옵니다.

교사가 학생들을 믿지 않으면 학생들도 그를 믿지 않는다.
배움의 싹이 틈 때 그것을 거들어 주는 교사는 학생들로 하여금
그들이 진작부터 알던 바를 스스로 찾아낼 수 있도록 돕는다.
교사가 일을 다 마쳤을 때 학생들은 말한다. “대단하다! 우리가 해냈다.”

인권의 열두 빛깔을 담은 놀이터 속에서 많은 이들이 어린이들과 인권의 언어로 놀 수 있길 바라며 책을 펴냅니다. 『놀이로 배우는 인권』과 『열두 빛깔 인권놀이터』를 통해 어린이를 만나는 다양한 공간에서 ‘함께 해내는’ 시간이 늘어나길 기대합니다.



1부

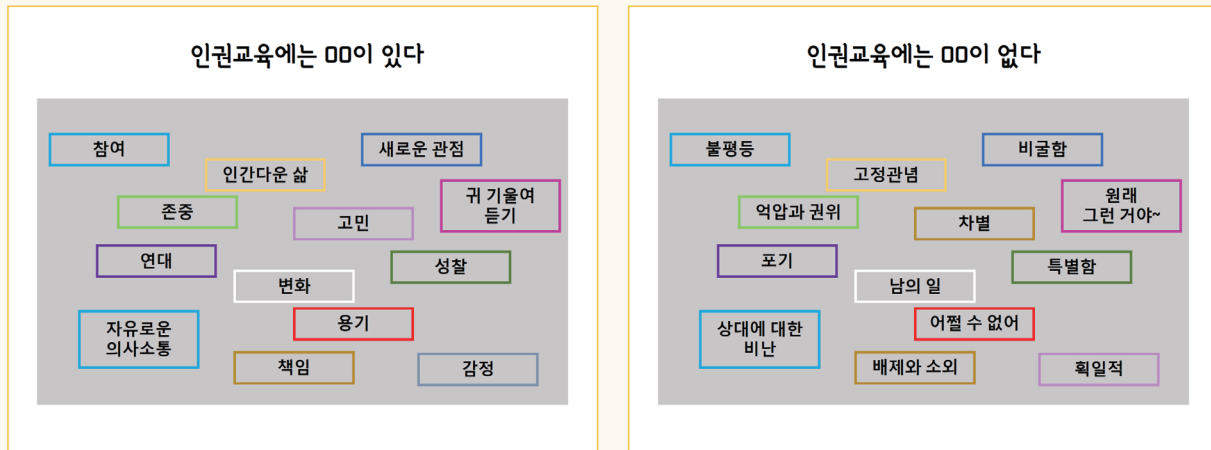
놀이로 만나는 인권

익숙하고도 낯선, 인권교육에 대한 이해

인권교육을 배우기 위해 모인 자리에서 이런 질문을 받는다면 어떤 말을 채워 넣고 싶으신가요?

“인권교육에는 00이 있다.” “인권교육에는 00이 없다.”

인권교육의 목적, 인권교육이 남기고자 하는 것, 인권교육이 무엇을 하는 시간인지 생각해보기를 권하는 질문입니다. 인권교육을 설명할 때 ‘인권에 대한, 인권을 위한, 인권을 통한 교육(유엔 인권교육훈련 선언, 2011)’이라고 이야기합니다. 인권교육은 인권에 대한 지식과 태도 및 행동을 포함하고 있다는 의미이지요. 그렇다면 인권교육다운 교육에 있어야 할 것과 없어야 할 것은 무엇일까요?



△인권교육활동가, 교사 등 인권교육에 관심과 경험이 있는 사람들의 답변을 모았습니다.

다양한 가치와 태도, 환경과 조건 등이 제안됩니다. 인권교육에서 이런 가치와 태도를 어떻게 배울 수 있을까요? 일례로 인권교육에 있어야 할 가치로 ‘존중’이 자주 등장하는데요. 교육에 참여한 사람들 사이에 존중하는 태도가 있어야 한다는 의미도 있고, 존중이 무엇인지 배우고 알아야 한다는 의미도 있습니다. 하지만 존중이 무엇인지 구별해 내는 것, 예를 들면 주의 깊게 듣는 경청과 존중은 뗄 수 없는 태도며 관계가 있지만 경청과 존중이 동일한 것이 아니라는 확인이 인권교육이며 또 목표라고 볼 수는 없습니다. 주요한 가치와 태도에 대한 정의(definition)를 지식으로 아는 것은 필요하지만 그것에 그치는 것이 아니라 생각과 행동의 한 부분으로 자리하기 위해서는 배움이 잘 조직되어야 합니다.

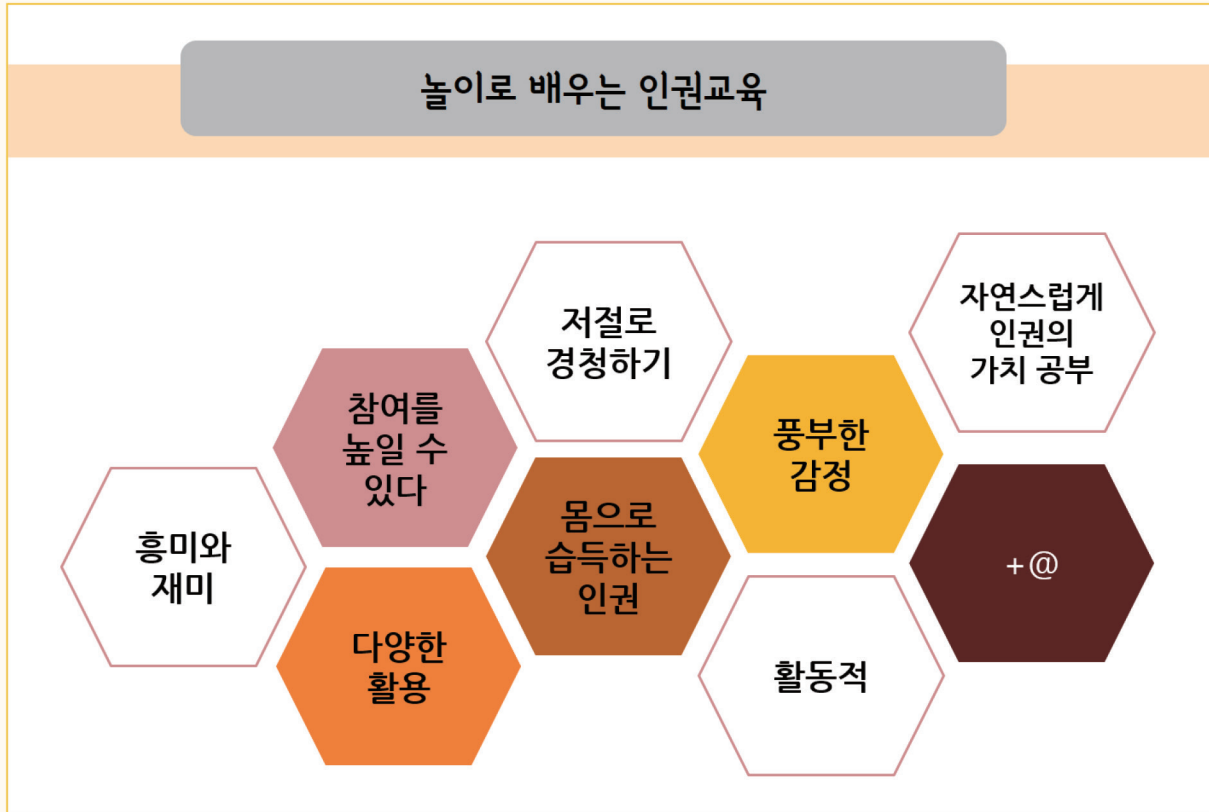
『놀이로 배우는 인권』에 소개된 [감정 거울] 놀이는 여러 명의 참여자가 동일한 감정 단어(즐거움, 피곤한, 놀라운 등)를 들은

후에 표정과 몸짓으로 표현하고, 다른 참여자가 거울 역할이 되어 따라 하는 활동입니다. 하나의 감정을 표현하는 양식이 사람마다 다양할 수 있다는 것을 경험하고, 다른 사람의 감정 표현을 따라 하면서 감정의 공유가 일어납니다. 표정과 몸짓을 따라하는 활동은 놀이이면서 동시에 다른 사람의 감정에 가까이 다가가는 연습이 됩니다. 어떤 표현을 낯선 것으로 배척하지 않고 궁금해하고 인정하는 놀이를 통해 존중받고 존중하는 체험을 하게 되는 것이지요.

인권교육은 존중, 평등, 다양성 등의 가치가 실현되는 삶과 사회를 지향하며 이러한 가치를 중요하게 다룹니다. 『놀이로 배우는 인권』에도 존중, 협력, 포용, 다양성 존중, 수용, 책임, 공정성 이렇게 7개 가치 범주별로 활동이 구분되어 있고, 놀이를 통해 핵심 가치의 배움을 권하고 있습니다. 하지만 인권을 실현하는 주요한 가치가 나열된 교육이라 해도 참여자의 삶에 스며들지 못한다면 인권교육으로서의 의미를 찾기 어렵습니다. 인권교육의 목적이 지식적 이해가 아니라 우리의 삶에 영향을 미치고 사회에 변화를 일구는 구체적 실현이라는 것을 기억해야 합니다.

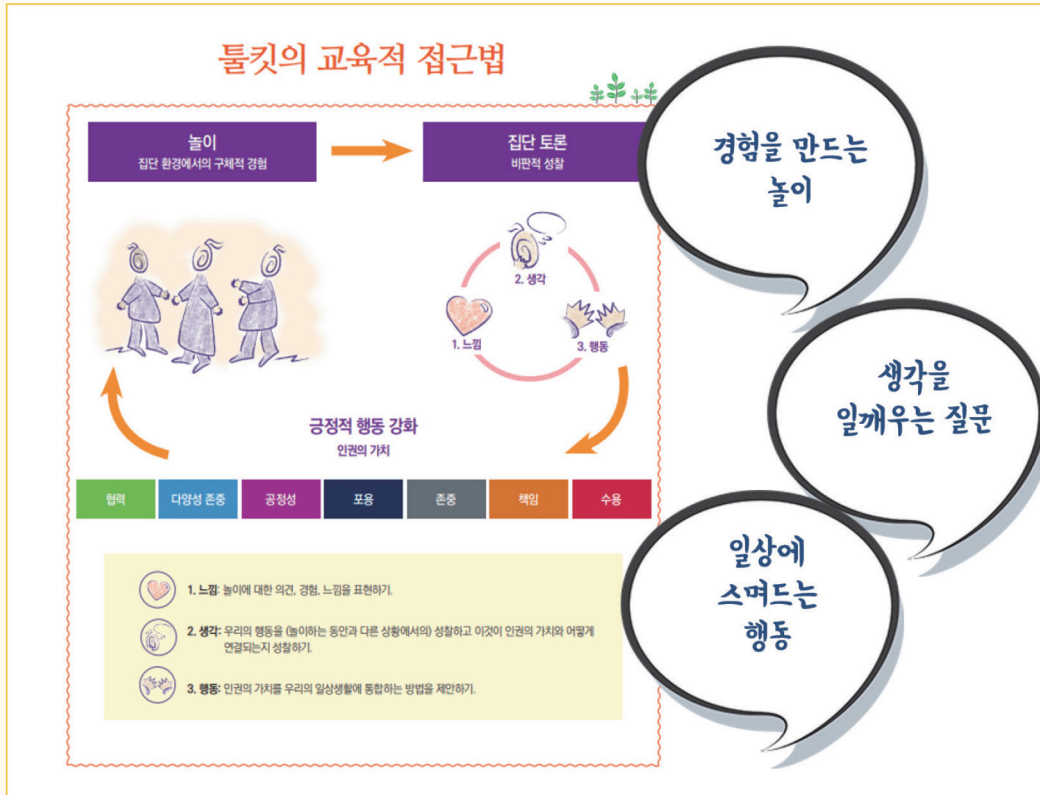
“단순히 지식과 기술을 전달하는 것을 넘어서 아동이 자기 자신의 경험과 비판적 성찰을 기반으로 이러한 가치들을 깨달을 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.” 에퀴타스 국제인권교육센터 『놀이로 배우는 인권』

인권교육, 놀이를 만나다



놀이로 진행되는 인권교육은 어떤 특징이 있을까요? 참여자들이 흥미와 재미를 느껴서 몰입할 것 같다, 다양한 활동으로 감정도 풍부하게 표현될 수 있을 것 같다, 활동적 요소가 많아서 배움이 지루하지 않을 것 같다, 강조하지 않아도 다른 사람의 이야기에 주목할 것 같다 등 다양한 기대가 있습니다.

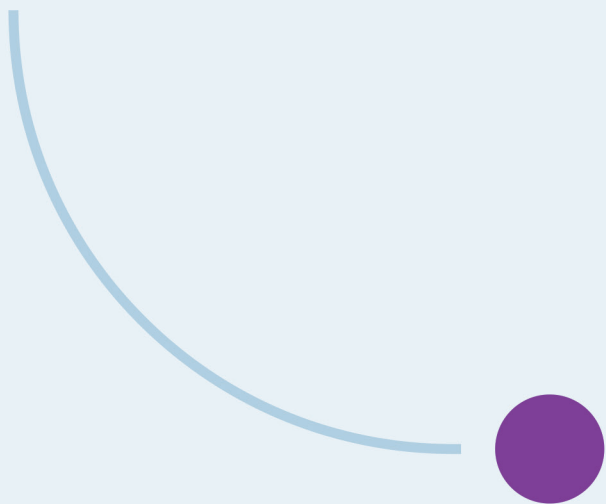
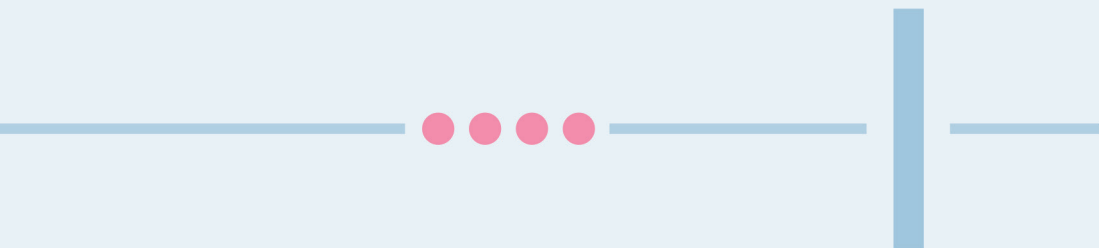
무엇보다 놀이는 보다 적극적 참여를 이끌고, 놀이 활동을 통해 참여자에게는 경험이 만들어집니다. 인권을 공부하며 다뤄야 할 가치와 복잡한 상황을 모두 놀이로 구현할 수는 없지만, 생각해 볼 수 있는 기회가 있는 놀이 활동은 무척 매력적인 인권교육이 됩니다. 하지만 놀이에만 집중하면 인권교육으로서의 의미를 잃을 수도 있습니다. 놀이로 인권교육을 한다면 적어도 '놀이는 남지'라는 생각도 듭니다. '놀이만 남는' 경우는 어떤 것일까요? 인권은 사라지고 놀이를 위해 치열하게 경쟁하거나, 즐겁기만 한 놀이이겠지요. 하지만 이런 놀이들은 우리 일상에서 이미 많이 경험하고 있습니다. 『놀이로 배우는 인권』은 놀이를 즐기기 위한 목적이 아니라 인권을 놀이로 배우는 교육입니다. 따라서 놀이와 함께 이뤄지는 '질문과 토론'이 중요합니다. 놀이로 체험한 구체적 경험을 바탕으로 성찰과 비판적 사고를 일깨우는 과정이 질문이고 토론입니다. 느낌을 나누고, 생각을 돌아보고, 행동을 모색해보도록 복돋는 질문은 인권교육의 목표와 연결됩니다.



“활동들, 즉 놀이와 그 이후 이어지는 집단토론을 통해 아동은 학습 과정에 적극적으로 참여하게 되며 인권의 중요성과 이것이 다른 이들과 함께 하는 생활에서 어떤 의미를 갖는지 스스로 발견할 수 있는 기회를 얻는다.”
에퀴타스 국제인권교육센터 『놀이로 배우는 인권』

『놀이로 배우는 인권』에도 놀이에 대한 느낌뿐 아니라 생각과 행동을 돌아보는 질문이 담겨 있습니다. 인권에 대한 관점과 인권교육의 목적을 무엇으로 생각하고 있느냐에 따라 질문도 그 내용과 범주가 달라집니다. 생각을 일깨우는 질문은 일상으로 연결되고, 함께 토론하며 나눈 배움은 행동으로 스며들게 됩니다. 인권교육에서 주요하게 기억해야 할 가치와 관점, 그리고 이런 내용을 담은 질문, 또 놀이 전 과정에서 보여주는 태도와 경험, 모두가 ‘인권교육’이 되는 것이지요.

우리의 일상과 주변을 보다 인권적으로 만들어가도록 안내하는 인권교육, 『놀이로 배우는 인권』과 『열두 빛깔 인권놀이터』로 시작해 봅니다.





2부

열두 빛깔 인권놀이터 안내와 활용



『열두 빛깔 인권놀이터』 안내와 활용

인권의 가치를 다양하게 생각하고 고르게 체험할 수 있는 열두 가지 놀이를 담았습니다.

하나의 놀이는 [놀이로 배우기] [놀이 방법] [놀이와 함께] [인권이 쑥쑥] [도움말] [놀이 변형]으로 구성되어 있습니다.

본 활용 안내서에 소개된 놀이 체험은 초등학생을 대상으로 초등학교실에서 진행했습니다.

놀이로 배우기

이 놀이를 통해 배울 수 있는
인권의 가치와 인권의 의미를
안내하고 있어요.

☒ 도움말

진행자에게 드리는 꿀팁!!

놀이 방법

놀이방법을 설명한 이미지,
놀이에 필요한 자료가
담겨있어요.

☒ 놀이 변형

이렇게 시도해 보세요.

놀이와 함께

함께 나눌 질문을
모았어요.

인권이 쑥쑥

놀이를 통해 만난
참여자들의 이야기를
들어보아요.

● 놀이로 배우기

놀이를 통해 무엇을 체험하고 배울 수 있는지, 어떤 것을 주목하고 이야기 나눠야 할지 안내하고 있습니다. 놀이에서 배울 수 있는 인권의 가치를 목록으로 표기해 안내하더라도 어떤 과정을 통해 체험되고 배움이 되는지 그 연결을 구체적으로 떠올리기는 쉽지 않습니다. 놀이와 인권교육으로서의 배움이 어떻게 만나고 연결되는지 실제 경험을 바탕으로 [놀이로 배우기]에서 소개합니다.

- 놀이를 통해 다루게 되는 주요 인권의 가치와 태도를 제시하고 있습니다. 『놀이로 배우는 인권』에 소개된 7가지 인권의 주요한 가치 외에 ‘귀를 기울일 책임’, ‘자유 의 소중함’, ‘연대’ 등 각각의 놀이와 밀접하게 관련된 가치와 태도를 제안하고 주목해서 보도록 안내합니다.
- [놀이로 배우기]는 실제 놀이를 진행하며 발견한 배움과 참여자들의 경험을 인권의 관점에서 해석하고 풀어갑니다. 무엇을 집중해서 살펴야 할지, 어떤 과정을 통해 배움이 만들어지는지, 놓치지 말아야 할 것은 무엇인지 설명하고 있습니다. 동일한 놀이를 체험한 경우라도 느낌과 배움은 여러 갈래의 길로 펼쳐집니다. 놀이를 통해 배우는 인권의 메시지도 놀이를 어떻게 이해하고 해석하느냐에 따라 차이가 있습니다. 인권의 가치는 변함이 없지만 놀이와 인권의 의미를 해석하는 진행자의 관점에 따라 달라질 수 있는 것이지요. 참여자의 다양한 느낌과 감정 속에서도 인권의 기준과 원칙을 기억하며 배움이 펼쳐지도록 [놀이로 배우기]에 인권교육의 징검다리를 놓았습니다.
- 진행자가 기억해야 할 인권교육의 목표와 효과를 정리하여 [놀이로 배우기] 마지막에 상자로 소개하고 있습니다.

● 놀이 방법

- 놀이를 실제로 진행해 본 뒤 놀이방법에 대한 해석과 안내를 자세히 설명하였습니다.
- 놀이 방법에 대한 이해를 돕기 위해 그림 자료를 붙이고 이모티콘을 사용하여 참여 인원, 역할, 방향을 안내하고 있습니다.
- 연령에 따라 배워야 하는 인권적 가치가 따로 있는 것이 아니기에 각 놀이에 연령 표시는 하지 않았습니다. 집단의 상황과 관계를 고려하여 놀이를 통해 인권적 의미를 배워 나갈 수 있도록 놀이를 계획하고 운영할 수 있습니다.
- 적정 인원 표시를 하지 않았습니다. 놀이에 따라 진행되는 공간 등을 고려하여 모둠을 나누거나 참여를 순차적으로 진행할 수 있습니다.

놀이와 함께

놀이의 느낌을 나누고, 떠오른 생각을 공유하며 행동을 모색하는 토론은 함께 나누는 질문에서 시작됩니다. [놀이와 함께]에는 『놀이로 배우는 인권』에 소개된 질문 외에 실제 놀이를 하면서 발견하거나 변형한 질문을 추가했습니다. 놀이와 관련한 질문뿐 아니라 참여자의 일상과 인권을 연결시켜 볼 수 있는 질문도 포함했습니다.

- 놀이를 진행하는 중이나 놀이를 마친 후에 참여자들과 질문을 나누고 토론합니다. 놀이에 따라서는 놀이를 진행하는 시간과 질문을 나누는 시간이 구분되는 경우도 있지만 놀이 도중에 질문과 토론이 섞여 진행되기도 합니다. 놀이와 질문의 성격에 따라, 참여자의 반응에 따라 토론 시간을 조정합니다.
- 놀이에 포함된 모든 질문을 다루기보다 놀이에 참여한 집단의 특성과 놀이를 선택한 이유를 고려하여 진행합니다.
- 진행자는 참여자의 응답에 대해 자의적 판단과 평가를 하지 않도록 주의합니다. 토론과정에서 참여자가 스스로를 표현하도록 북돋우며 모든 참여자가 이야기를 하고 귀를 기울일 수 있도록 안내합니다.

인권이 쑥쑥

참여자가 놀이를 어떻게 느끼고 놀이에서 어떤 배움이 일어나는지 엿볼 수 있는 이야기를 담았습니다. 놀이 참여자의 응답은 놀이가 진행되는 상황을 구체적으로 떠올리는 데 도움이 되고, 이후 놀이를 계획하는 데 참고가 될 수 있습니다.

- 각 놀이에서 참여자와 나눈 일부 질문의 답변을 모아 [인권이 쑥쑥]에서 소개합니다.
- 참여자의 응답과 반응에 따라 인권의 이야기로 다룰 수 있는 내용을 안내하고 있습니다. 참여자의 느낌과 경험의 공유도 배움이 되지만 때로는 진행자가 인권의 이야기를 연결해 제안할 때 새로운 깨달음에 닿을 수 있습니다.
- 질문에 대한 참여자의 반응은 다양하고 각각의 응답은 서로에게 배움이 됩니다. 서로의 이야기에 주목하고 토론에 참여하며 ‘함께 배움’을 경험할 수 있도록 진행자가 주의 깊게 살피고 북돋는 것이 중요합니다.

도움말

놀이를 진행하면서 발견한 방법과 아이디어를 모았습니다. 실제 놀이를 진행했을 때 참여자의 관계 정도에 따라 놀이 운영에 어려움을 겪는가 하면 놀이에 따라 소음이나 주변 상황을 고려해야 하는 상황이 발생하기도 합니다. 놀이의 교육목표나 놀이 방법에는 소개돼 있지 않은데, 놀이 운영에 결정적 상황을 만드는 의외의 것들이 있습니다. 이처럼 교실에서 놀이를 운영하며 참고할 만한 방법을 [도움말]에 담았습니다. 각각의 공간에서 놀이를 진행하며 또 다른 도움말들이 새롭게 모아지길 바랍니다.

놀이 변형

상황과 조건에 따라 놀이 방법을 달리하거나 다른 놀이와 연계하여 진행한 활동을 소개합니다. 각 집단 특성을 고려하여 다양하게 변형하고 확장해 진행할 수 있습니다.

1

의자 함께 앉기

협력

포용

진공



놀이로 배우기

의자를 활용한 놀이 중 ‘의자 먼저 앉기’는 누구나 한 번쯤 해봤을 법한 놀이입니다. 자신이 살아남기 위해 다른 이를 밀쳐내고 누구보다 먼저 의자에 앉는 놀이를 하면서 우리는 어떤 감각을 익혀왔을까요? 어떤 참여자는 나보다 힘이 세거나 빠른 사람에게 밀려나는 경험을 하게 됩니다. 또 능력(힘이 세거나 재빠른)을 가진 참여자는 자리를 먼저 차지하고 누군가를 밀어내는 감각을 학습하게 됩니다.

의자 먼저 앉기가 아니라 의자에 다 같이 앉는 새로운 과제로 제시해보면 어떤 변화가 생길까요? [의자 함께 앉기] 놀이는 ‘함께 앉기’라는 제목에서 드러나듯이 참여자 수보다 적은 의자에 여럿이 함께 앉는 방법을 찾는 놀이입니다. 핵심은 ‘함께’ ‘협력’하여 문제를 해결하는 것에 있다고 할 수 있습니다. 참여자들은 무릎에 앉기, 나눠 앉기, 의자에 모여 서기 등 타인과 함께하기 위한 다양한 방법을 스스로 발견해 나갑니다. 서로 자리를 내어주면서, 함께 다음 단계로 넘어가는 경험을 통해 협력, 포용, 공존처럼 같이 살아가는 역량도 키울 수 있습니다. 이런 경험이 쌓이면 의자가 사라져도 불안하거나 기분이 상하지 않는다는 것을 깨닫습니다. 진행자는 참여자들이 의자가 없어지는 것을 위기나 위협으로 느끼기보다 함께 해결할 과제나 새로운 도전으로 느낄 수 있도록 안내하는 것이 좋습니다. 의자가 줄어들어도 즐겁고 안전하게 지낼 수 있다는 경험을 한다면 무조건 의자가 많아야 한다고 믿지는 않겠지요. 오히려 어떻게 좁은 공간에 더 많은 사람이 함께 할 수 있을까, 즉 제한된 자원을 누구도 따돌리거나 빼지 않고 함께 나눌 수 있는 방법에 대한 고민으로 이어질 테니까요.

기존 놀이도 관점을 달리하면 새로운 인권놀이로 바뀔 수 있습니다. 의자 먼저 앉기에서 [의자 함께 앉기] 방식으로 놀이를 전환하면서 두 놀이가 어떻게 다른지 참여자들 스스로 발견하도록 안내하는 것이 중요합니다. 두 놀이의 경험 비교를 통해 협력이 어떻게 긍정적 결과를 가져오는지 이야기 나눌 수 있습니다.

- * 함께 의자에 앉으며 다른 사람을 포용하기 위해 어떻게 하면 좋을지 생각해보고 실천하기
- * 협력이 어떠한 긍정적 결과를 가져오는지 경험하며 인권 감수성 키우기

놀이방법

- 1 놀이를 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
— 참여자 1인당 의자 1개, 신나는 음악
- 2 의자를 바깥으로 향하게 원형으로 배열합니다. 처음 시작할 때는 의자 하나에 참여자 1명이 앉을 수 있도록 합니다. 일반적인 '의자에 먼저 앉기 놀이'를 진행합니다.
- 3 음악을 틀고 의자 주위를 뛰어다니다가 음악이 멈출 때 의자를 찾아 앉도록 안내합니다.
- 4 두 번째로 음악을 틀기 전에 의자 하나를 뺍니다. 음악이 멈출 때 앉을 의자를 찾지 못한 참여자는 놀이에서 빠집니다. 같은 방식으로 두세 번 정도 더 진행합니다.
- 5 놀이 진행 후 의자에 앉지 못해 놀이에서 빠졌던 참여자나 남은 참여자들에게, 놀이를 하면서 어떤 생각이나 느낌이 들었는지 묻고 소감을 가볍게 나눕니다.
- 6 놀이에서 빠졌던 참여자도 포함하여 모두 같이 새롭게 놀이를 다시 시작합니다. 이때, 진행자는 모든 참여자가 의자에 앉을 수 있는 방법을 찾아볼 것을 제안합니다. 진행자가 먼저 해결책을 제시하지 않고, 참여자가 직접 여러 가지 방법을 찾아보도록 합니다. (예: 다른 사람의 무릎에 앉거나, 의자를 반 나눠 앉는 등)
- 7 한 번씩 놀이를 진행할 때마다 의자를 두세 개씩 뺍니다. 최대 몇 개까지 의자를 줄일 수 있는지 참여자에게 도전을 제안할 수도 있습니다.
- 8 모두 앉지 못할 때까지 놀이를 진행합니다.

놀이와 함께

- ① 놀이가 재미있었나요?
- ② '의자 먼저 앉기' 놀이를 해본 적이 있나요? [의자 함께 앉기] 놀이와 어떤 차이가 있나요?
- ③ 놀이를 할 때 여러분에게 공간을 만들어주려고 한 친구가 있었나요? 그때 기분이 어땠나요?
- ④ 놀이를 하면서 다른 친구들을 도와주려고 했었나요? 어떻게 도왔나요?
- ⑤ 놀이를 할 때 가장 좋았던 점은 무엇인가요?
- ⑥ 이 놀이에서 누가 이겼을까요?
- ⑦ 놀이에서 다른 친구들을 포용하기 위해 무엇을 할 수 있을까요?
- ⑧ 이 놀이에서 느낀 것과 비슷한 느낌이 떠오르는, 일상생활 속 상황이 있나요?
- ⑨ 다른 사람들을 포용하기 위해 우리가 일상생활에서 할 수 있는 일들에는 어떤 것이 있을까요?

인권이 쑹쑹

Q. 놀이를 할 때 가장 좋았던 점은 무엇인가요?

“친구들이 ‘내 무릎에 앉으라’ 하고,
나를 위해 자리를 만들어주니 고맙고
친절하게 느껴져 기분이 좋았어요.”

“서로 같이 앉으며 힘을 합치니
너무 뿌듯하고 재미있었어요.”

좋았던 점을 나누며, 놀이에서 얻은 기쁨이나 즐거움을 각자 떠올렸습니다. 단순히 ‘좋았다’, ‘재미있었다’를 넘어 어떤 순간이 좋았는지 나누는 것이 중요한데요. 나를 위해 자리를 만들어주는 사람을 만나는 경험, 함께 힘을 합쳐 어려움을 해결하는 경험 속에서 재미를 느낄 수 있습니다. 승자와 패자 없이 함께 재미를 느끼는 것도 중요한 경험이 될 것입니다. 놀이 과정에서 느꼈던 감정과 그런 감정이 생긴 이유를 함께 나누다 보면, 어느 순간 ‘인권’과 만나기도 합니다. 놀이가 끝나고 좋든 싫든 슬프든 억울하든 놀이를 통해 느낀 감정의 결을 잘 나누는 것 또한 중요합니다.

Q. 이 놀이에서 느낀 것과 비슷한 느낌이 떠오르는, 일상생활 속 상황이 있나요?

“친구들과 함께 역할을 정해
조사하고 발표 자료를 만들 때가
특히 생각났어요. 협동할 때 친구와 마음이
가까워지고 친해졌어요.”

“학교 체육대회 때 줄다리기를 했었는데
서로 협동해 이겨서 감동받았던
기억이 떠올라요.”

“무거운 물건을 들 때,
학교 재활용 분리배출 수거장에
같이 가며 물건을 옮길 때요.”

“학교 끝나고 친구들이랑
같이 놀려는데 끼지 못하는 친구 없이
서로 챙기며 놀았을 때.”

일상에서 소소하게 느껴져 지나쳤던 ‘기분 좋은’ 경험을 떠올리며 당시 느낀 감정이나 상황을 선명하게 표현하도록 독려하는 것이 좋습니다. 그러다 보면 협력의 경험을 다양한 장면 속에서 알아차리게 됩니다. 참여자들로 하여금 일상 속 소소한 상황에서 경험한 협력과 포용의 순간을 귀하게 여기며 알아채도록 하는 것이 놀이 후 질문 시간의 의미가 아닐까요.

도움말

- ✳ 음악에 맞춰 의자 주변을 돌 때, 참여자가 너무 천천히 의자 가까이 돌거나 의자 앞에 멈춰 있으려고 한다면 중간에 “반대로 돌기~” 또는 “앞뒤 자리 바꿔 돌기~” 등을 외쳐 변수를 마련해 봅니다.
- ✳ 신체 접촉이 있는 놀이이므로 구성원의 관계에 따라 불편함을 느끼는 참여자는 없는지 미리 확인하는 것이 필요해요.
- ✳ 서로 자리를 내어주는 과정에서 친한 사이끼리 무릎 위에 계속 켜켜이 앉기도 합니다. 안전 문제 등을 고려하여 적당한 때 제지하거나 한 곳에 너무 밀집되지 않도록 모두의 안전을 위해 고르게 앉기 등 새로운 규칙을 도입하는 것도 방법입니다.
- ✳ 놀이 전에 <당신의 이웃을 사랑하십니까?> 등 의자를 활용한 놀이를 같이 진행하는 것도 좋습니다. 다른 재미 있는 놀이로 몸을 풀고 분위기가 좋아진 상태에서 [의자 함께 앉기] 놀이를 진행할 때 신체 접촉에 대한 불편한 마음도 줄어들 겁니다.

놀이변형

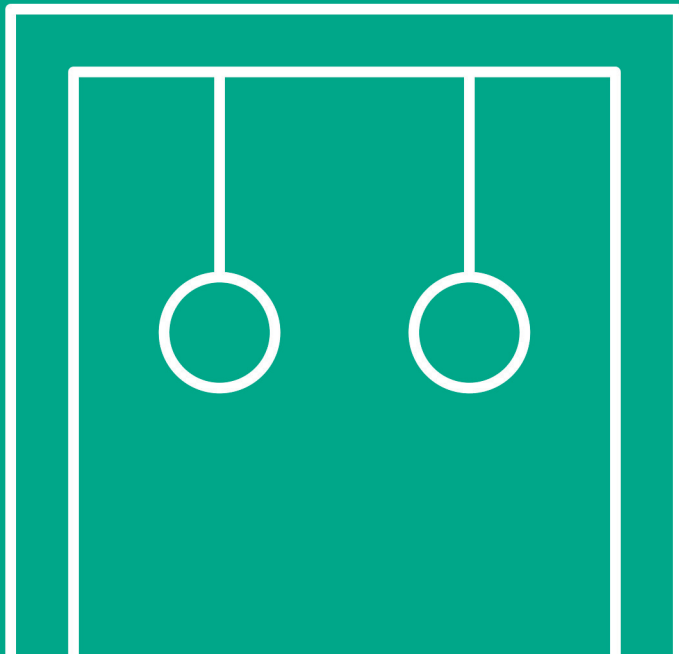
- * 의자 배치를 원형 외에도 다양하게 적용할 수 있습니다. 삼삼오오 의자를 몇 개씩 붙이되 군데군데 무작위로 배치해서 돌아다니다가 앉는 방식으로 진행하는 등 변형이 가능합니다.
- * 의자가 없는 경우 1인 돗자리나 이면지 등을 의자 대신 사용해 '자리'를 나타내어 바닥에 늘어뜨린 다음 놀이를 진행할 수 있습니다. 이때 움직이다 '자리'를 잡을 때 미끄러지지 않도록 조심합니다.

2

깊은 점, 다른 점 찾기

다양성
존중

수용



놀이로 배우기

우리는 모두 누구도 대체할 수 없는 유일하고도 고유한 존재입니다. 그러나 하나의 공동체, 통일성, 획일화를 강요하는 사회에서는 저마다 고유한 존재라는 사실을 기억하기 어렵고 각기 다른 특성을 고려하는 것은 낯선 일이 됩니다. 어떤 존재도 단일한 정체성으로 이루어지지 않습니다. 이를테면 ‘초등학교 3학년 학생’도 ‘학생’이라는 정체성 외에도 성별이나 지역, 성적, 외모, 가족 구성원 등이 한데 엉켜 ‘나’라는 사람을 구성합니다. 이뿐 아니라 타인이 나를 대하는 태도나 경험하는 것이 무엇인지에 따라 나의 욕구나 취향, 성격 등도 만들어집니다. 이렇듯 사람은 누구나 사회 문화적 영향을 받으면서 다양한 정체성들이 복합적으로 구성된 존재이고, 알고 보면 사회에는 우리가 생각하는 것 이상의 다양한 존재들이 함께 살아가고 있습니다.

단일한 문화, 획일적 사고가 강요되는 환경에서 살아야 한다면 누군가는 일상의 불편과 어려움을 경험할 수밖에 없습니다. 공동체 안에서 ‘너는 생김새가 달라’, ‘피부색이 달라’, ‘말투가 달라’처럼 구분과 배제의 경험이 쌓이고 이런 감각이 학습되면 ‘다름’은 불안과 두려움의 대상이 됩니다. 자신의 다른 특성을 드러내기 힘들 뿐 아니라 타인의 다른 특성도 수용하기 어려워지겠지요. 그렇기 때문에 차이를 발견하는 과정이 오히려 공동체에서 밀려나는 경험이 아니라 ‘그 자체의 고유함’으로 인정받는 일상을 만들어 가는 것이 중요합니다. ‘차이’가 ‘차별’이 되지 않기 위해서는 우리 집단에서 발견된 차이를 대하는 방식들을 살펴볼 필요가 있습니다. 과연 무엇을 기준으로 어떤 차이는 환영하고 어떤 차이는 밀어내고 있는지 함께 발견한다면 무엇이 차별인지, 차별이 왜 문제인지 알아 가기 더 쉬워질 것입니다.

이 놀이는 우리 공동체 안에 얼마나 다양한 사람들이 존재하고 있는지를 인식하고 발견하는 놀이입니다. 놀이를 통해 저마다 가지고 있는 특성들을 살피며 각자가 고유한 존재임을 인식하고, 다양한 사람들을 만나며 발견된 차이를 수용하는 경험을 할 수 있습니다. 발견된 차이들이 일상 속에서 존중과 환영의 경험으로 이어질 수 있기를 바랍니다.

- * 공동체의 구성원들이 저마다 고유한 존재임을 인식하기
- * 사람들의 다양성을 수용하고 함께 살아가기



놀이방법



- ① 놀이를 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
— 질문이 적힌 종이, 연필
- ② 참여자들에게 질문이 적힌 종이를 나누어 주고 각자 답을 적도록 안내합니다.
- ③ 참여자들은 답을 적은 종이를 들고 돌아다니면서 동일한 답을 가진 사람을 찾습니다.
- ④ 돌아다니는 시간을 정해 놓거나 모든 사람을 만난 후에 자기 자리로 돌아와 앉도록 안내합니다.
- ⑤ 같은 답을 적은 사람이 누구인지 확인합니다. 5개 모두 같은 사람, 4개, 3개, 2개, 1개, 하나도 같지 않은 사람들을 종이 아래 칸에 적습니다.
- ⑥ 질문을 바꿔 놀이를 반복할 수 있습니다.

[활동자료] 예시

1. 내가 좋아하는 계절은 다.
2. 나는 형제 또는 자매가 다.
3. 나는 에 폭 빠져 있다.
4. 내가 할 줄 아는 음식은 다.
5. 내가 가장 좋아하는 과목은 다.

1. 나는 에서 태어났다.
2. 나는 스트레스가 쌓이면 다.
3. 나는 이/가 무섭다.
4. 내가 가장 좋아하는 음악은 다.
5. 내가 가장 좋아하는 게임은 다.

1. 내 혈액형은 다.
2. 더위를 이기는 나만의 방법은 다.
3. 나는 보통 에 잠을 잔다.
4. 나는 잠을 자기 전에 을/를 한다.
5. 내가 좋아하는 음식은 다.



놀이와 함께

- ① 놀이가 재미있었나요?
- ② 5개 모두 똑같은 답을 가진 사람이 있었나요? 4개? 3개? 2개? 답이 모두 다른 사람도 있었나요?
그때 기분이 어땠나요?
- ③ 같은 점이 많은 사람을 만났을 때 기분이 어땠나요?
- ④ 공동체 안에서 다른 점들이 있었나요? 어떤 점들이 달랐나요?
- ⑤ 다양한 사람들을 만나면서 전에 알지 못했던 새로운 사실들을 발견했나요?
- ⑥ 발견된 차이를 존중하는 것은 왜 중요할까요?
- ⑦ 우리가 서로 다를 때 어떻게 동등하게 대할 수 있을까요?
- ⑧ 나의 다름을 존중받아본 경험이 있나요?
- ⑨ 공동체 안에서 구성원 모두가 즐겁고 안전하려면 어떻게 해야 할까요?

인권이 **쑹쑹**

Q. 5개 모두 똑같은 답을 가진 사람이 있었나요? 4개? 3개? 2개? 답이 모두 다른 사람도 있었나요?
그때 기분이 어땠나요?

“대부분 모두 달랐어요.
5개 모두 똑같은 사람은 없었어요.”

“겹치는 사람이 생각보다 많지 않아요.
4~5개가 같은 사람은 없었어요.
많아야 1개 정도만 같았어요”

준비된 질문들이 ‘열린’ 질문일 때 서로 다르게 해석하고 답을 적기도 합니다. 예를 들면 “나는 00에서 태어났다”라는 질문에서 누군가는 지역을 떠올리며 “서울에서 태어났어요”라고 대답하고 누군가는 장소를 떠올리며 “병원에서 태어났어요”라고 다른 방식의 대답을 합니다. 질문의 해석이 내가 해석한 방향과 다르거나 의외의 대답이 나올 때 더 반갑고 즐거울 수 있습니다. 이런 반가움과 즐거움은 아직 친해지지 않은 구성원에 대한 경계심과 긴장감을 줄이고 호감을 가지고 마음을 열도록 합니다.

활동을 모두 마치고 나면 구성원 중에서 자신과 4~5개 정도의 닮은 점이 있는 사람이 적다는 것을 발견하면서 우리가 많은 차이들로 구성된 존재임을 발견하게 됩니다. 친한 친구와도 답이 많이 겹치지 않는 경우, 오히려 우리가 친해지거나 함께 하기 위해 꼭 공통점이 많아야 할 필요는 없다는 것을 발견할 수 있습니다.

Q. 공동체 안에서 구성원 모두가 즐겁고 안전하려면 어떻게 해야 할까요?

"다른 사람에게 내가 먼저 다가가요."

"다르다고 소외시키면 안 돼요."

"차이 대신 5개 중 하나라도 같은 점을 봐요."

사람들이 모여 있을 때 한데 어울리기 위해서는 누군가에게 먼저 말을 걸거나 마음을 열어보려는 시도가 중요하
지요. '다름'을 존중하는 사회는 서로 다른 사람을 환대하는 문화로 이어집니다. 인권을 이야기하거나 공부할 때
'존중'이라는 말은 자주 쓰지만 무엇이, 어떤 태도가 존중인지 잘 설명하기 어렵기도 합니다. 참여자의 이야기처
럼 '다른 사람에게 먼저 다가가는 것'이 바로 존중의 시작은 아닐까요. 먼저 말 걸기, 다가가는 구성원으로서의
인정과 시작을 의미하기도 하니까요.

"서로 달라도 잘 놀 수 있으니 차별하지 않아야 해요."

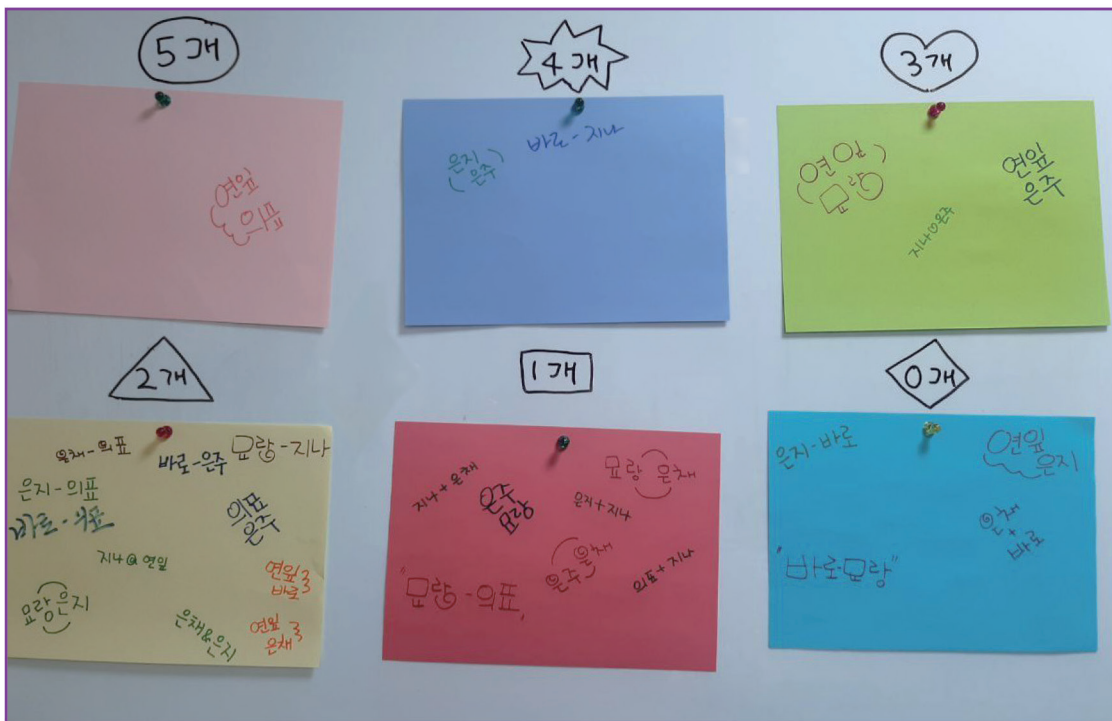
다르지만 어울릴 수 있는 방법을 찾아보자는 질문에 대해, 친구랑 어울릴 때 '다름'은 중요하지 않다는 참여자의
답변이 유쾌합니다. '왜 자꾸 다른 점을 짚어 내는 거야? 그게 뭐가 중요한데?'라고 대꾸하는 것만 같습니다. 어
린이와 차별을 공부할 때 일상에서 의미부여 하지 않던 '차이'를 강조하여 구분하게 되는 것은 아닌지 고민이 됩
니다. 차이점만을 강조하기 보다는 다양성을 수용하는 기회가 되기를 바랍니다.

도움말

- ❖ 서로의 답에 대한 대화를 통해 놀이가 그저 같은 답을 많이 찾는 것에 그치지 않고 유사성과 다름을 발견하는 기회가 될 수 있도록 합니다.
- ❖ 어색한 참여자들 사이에서 이 놀이를 진행하면 낯선 존재에 대한 긴장감을 줄이고 서로를 알아 가는 계기가 됩니다. 또 어느 정도 친한 참여자들이라면, 나와 친한 친구지만 서로 다른 점이 있다는 새로움을 느낄 수 있고, 아직 친하지 않은 사람과는 닮은 점을 발견하는 기회가 될 수 있습니다.
- ❖ 학교에서 학기 중 새로운 짝을 정할 때 이 놀이를 활용할 수 있습니다. 다른 차이들을 어떻게 고려해 보면 좋을 지 나눠볼 수도 있습니다.
- ❖ 답이 열려 있는 질문과 답이 제한된 질문을 적절히 섞는 것도 고려합니다. 열린 질문의 경우, 질문 자체를 해석하는 방식도 사람마다 다를 수 있다는 것을 배울 수 있어요. 다만 답이 열려 있는 질문으로만 구성된다면 그 어느 누구와도 겹치지 않아 소외감을 느끼는 참여자들이 나올 수 있으니 주의해야 합니다.

놀이변형

- 전지나 보드판을 활용해 답이 겹치는 짝을 만났을 때 함께 이름을 적으면 얼마나 많이 겹치는지 알 수 있습니다. 어떤 질문에 몇 명이 겹치는지, 나와 다른 사람들은 각각 몇 개의 질문이 겹치는지 참여자들이 모두 확인하게 됩니다. 이때 한 개 겹치는 사람, 두 개 겹치는 사람 등 개수에 따라 다른 칸에 적도록 합니다. 놀이가 끝난 후 각 칸에 적힌 짝의 수를 보며 서로 얼마나 닮고 다른지 확인할 수 있습니다.



- 놀이 후에는 질문지를 모아서 진행자가 참여자 전체에게 “이 사람은 누구일까요?”라는 질문과 함께 스무고개 형식으로 퀴즈를 내 볼 수도 있습니다.

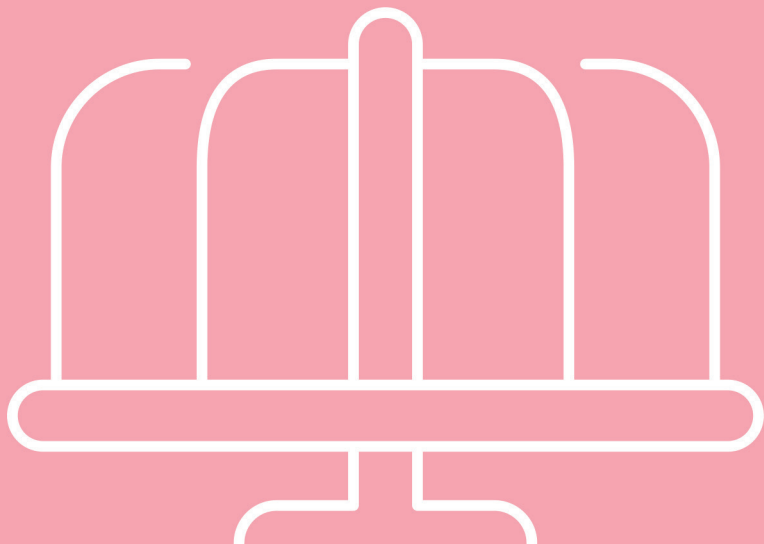
3

세상에서 가장 시끄러운 놀이

중
심

협력

귀를
기울일
책임



놀이로 배우기

[세상에서 가장 시끄러운 놀이]는 참여자에게 뜻밖의 해방감을 안겨줍니다. 마음껏 시끄럽게 방해하는 역할이 있기 때문이지요. 해방감을 느낄 정도로 들떠 시끄럽게 하는 역할을 맡은 참여자들 사이에서 메시지를 전달하고, 전달받아야 하는 사람들은 곤란하고 답답합니다. 이 놀이는 서로 다른 각자의 역할을 하며 ‘소통의 어려움’을 체험하는 활동입니다.

메시지를 전달하는 참여자들은 최대한 정확한 발음, 큰 소리, 입 모양, 몸짓 등으로 노력하지만, 놀이 과정에서 소음과 몸짓 등의 방해로 의사소통이 가로막히는 경험을 하게 됩니다. 또 메시지를 전달받아야 하는 수신자 역시 이리저리 움직이며 목소리에 집중해서 들으려고 애쓰지만 겹치는 소리와 방해 몸짓에 무슨 말인지 알아차리기 쉽지 않습니다. 메시지 전달을 방해하는 적극적인 활동이 있을 때 이처럼 전달자와 수신자는 어려움을 겪을 수밖에 없는데요. 이 놀이를 자칫 오해하면 ‘방해자’ 역할에 많은 관심을 부여하여 ‘다른 모둠을 방해하고 우리 모둠만 빨리 맞히기’ 놀이가 될 수도 있습니다. 하지만 이 놀이는 메시지 전달을 방해하는 사람들과 수신자/전달자가 각각 편을 나누어 경쟁하는 놀이가 아닙니다. 소통을 방해받는 상황에서 모든 참여자가 전달자와 수신자 역할을 경험하며 소통의 어려움과 소중함을 느껴보는 것이 중요합니다. 따라서 방해 역할에 주목하기보다 메시지가 전달됐든 전달되지 않았든, 전달자와 수신자의 역할에 주목하여 활동 중에 느낀 어려움을 이야기하고 어떻게 하면 더 잘 소통할 수 있을지 모든 참여자들과 함께 충분히 토론해야 합니다. 더불어 일상에서 소통을 방해하는 요인이 무엇인지 확장해 생각해 봅니다.

일상생활에서 어린이들은 종종 ‘제대로 말해야 다른 사람이 알아들을 수 있다’, ‘뭘 원하는지 정확히 설명해봐’와 같은 요구를 받기도 합니다. 하지만 명확한 표현이라고 해서 일상에서 소통이 원활하게 이뤄지는 것만도 아닙니다. 듣는 사람의 태도, 말하자면 ‘딴 생각’이나 ‘성급하게 짐작하기’ 같은 것도 소통을 방해하는 요인이 될 수 있습니다. 말하려는 사람은 의미를 잘 전달하기 위해 노력해야 하고, 듣는 사람도 상대의 말을 잘 알아차리려고 애써야 합니다. 의사소통을 위해서는 서로의 노력이 필요한 것이지요. [세상에서 가장 시끄러운 놀이]는 어떻게 해야 잘 들을 수 있을지, 생각해볼 기회를 줍니다. 멀리 떨어져 있는 친구가 “티끌모아..”라고 외친다면, 뒤에 오는 말을 듣지 못했을 때 이어질 말을 어떻게 생각할까요? ‘티끌 모아 태산’과 같이 익숙한 말로 넘겨짚기보다는 상대의 말을 끝까지 잘 듣는 게 중요합니다. ‘태산’이 아니라 티끌 모아 ‘뒷동산’을 외친 것일 수도 있으니까요.

- * 전달자와 수신자 역할을 체험하며, 잘 소통하기 위해 어떻게 해야 할지 생각해보기
- * 일상에서 우리의 소통을 방해하는 것이 무엇인지 점검해보기



놀이방법

- 1 참여자 중 2~3명은 '전달자'가 되고, 전달자와 같은 수의 참여자가 '수신자' 역할을 맡습니다.
- 2 전달자와 수신자는 공간의 양 끝에 떨어져 위치합니다. 나머지 참여자는 전달자와 수신자 사이에 섭니다.
- 3 전달자는 수신자에게 메시지를 전달하고, 수신자는 그 메시지가 무엇인지 알아맞히는 활동을 합니다. 전달자들은 의논하여 영화나 노래의 제목, 속담과 같이 전달할 '하나의 메시지'를 정합니다.
- 4 전달자와 수신자 사이에 위치한 참여자들은 메시지 전달을 방해하는 활동을 합니다. 메시지 전달을 방해하기 위해 소리를 지르거나, 몸짓과 발을 구르는 소리 등으로 최대한 주의를 혼란스럽게 할 수 있습니다.
- 5 전달자 역시 더 큰 소리로 고함을 지르거나 몸짓으로 메시지를 표현하여 메시지가 수신자들에게 도달하도록 노력합니다.
- 6 메시지를 전달하는 데 시간제한을 둘 수도 있습니다.
(메시지의 복잡한 정도에 따라 10초, 15초, 30초...)
- 7 주어진 시간 내에 메시지 전달에 실패하면, 전달자와 수신자를 교체하며 놀이를 반복합니다. 참여자 모두가 전달자와 수신자의 역할 뿐 아니라 방해자의 역할도 체험해 봅니다. 방해자였다가 전달자나 수신자가 되었을 때의 느낀점, 반대로 전달자나 수신자였다가 방해자가 되었을 때의 느낀점을 각각 이야기 나누어봅니다.



공간의 양 끝에 전달자와 수신자가 위치하고, 가운데 방해 역할을 맡은 사람이 섭니다. 주변의 도구를 활용할 수도 있어요.



놀이와 함께

① 놀이가 재미있었나요? 어떤 점이 좋았나요?

② 놀이에서 어려웠던 점은 무엇이었나요?

#전달자들에게: 메시지를 전달하지 못했을 때 기분이 어땠나요?

#수신자들에게: 메시지를 이해하지 못했을 때 기분이 어땠나요?

③ 메시지를 잘 전달하고 듣기 위한 방법은 무엇일까요?

④ 모두가 동시에 말을 하고 아무도 듣지 않을 때 무슨 일이 생길까요?

⑤ 우리의 의사소통을 방해하는 장벽에는 무엇이 있나요?

⑥ 어떻게 하면 더 잘 들을 수 있을까요?

⑦ 모든 사람들의 목소리(의견)가 잘 전달될 수 있도록 우리 공동체에서 무엇을 할 수 있을까요?

인권이 쑹쑹

Q. 놀이가 재미있었나요? 어떤 점이 좋았나요?

“실컷 소리 지르니 속이 후련했어요.”

‘시끄러운 놀이’를 하며 속이 후련하다니, 놀 ‘조용히’할 것을 요구받는 어린이들의 일상이 떠오르기도 합니다. 조용히 할 것을 요구받는 사람은 어린이이고, 조용히 할 것을 요구하는 사람은 어른인 경우가 많으니까요. 누군가의 메시지는 시끄러우니 조용히 하라고 훈계하고, 누군가의 메시지는 귀 기울여 집중해 들어야 할 것으로 정해져 있진 않는데 말입니다. 우리 사회가 나이에 따라 의견의 중요도를 다르게 부여하고 있지 않은지 돌아볼 필요가 있습니다.

Q. 놀이에서 어려웠던 점은 무엇이었나요?

“아무리 목청껏 말해도
제대로 못 듣는 것 같아서
답답했어요.”

“잘 안 들려서 답답했어요.”

“아는 단어를 조합해서 겨우 맞혔어요.”

방해하는 역할을 맡은 사람들의 노력과 즐거움 속에, 메시지를 전달하고 전달받는 일이 쉽지는 않습니다. 답답함이나 어려움을 토로하게 되는데요. 이럴 때는 메시지 전달의 실패나 성공에 주목하기보다 참여자들의 어려웠던 마음 상태를 표현해보도록 안내합니다. 이어서 일상에서 소통을 방해하는 요인이 무엇인지 살피며 생활 속 경험으로 확장해 나갈 수 있습니다.

Q. 모두가 동시에 말을 하고 아무도 듣지 않을 때 무슨 일이 생길까요?

“다 자기 말만 옳다고 하면서
답답해하기만 할 거예요.”

“꼭 필요한 말인데도 주고받지를 못해서
더 큰 새로운 문제가 생길 것 같아요.”

놀이에서 전달을 방해하는 ‘말소리’나 ‘동시에 말하는 상황’은 일상에서도 소통을 방해하는 요인중 하나일 수 있습니다. 참여자들이 예상한 어려움이 발생했던 실제 경험이나 일상의 장면을 되짚어 질문해 봅니다. 자기 말만 옳다고 해서 답답했던 경험이나 의견을 주고받지 못하는 상황은 언제였는지 생각해 봅니다.

인권이 **쑥쑥**

Q. 우리의 의사소통을 방해하는 장벽에는 무엇이 있나요?

“사람들은 서로 다 생각도 성향도
다르기에 의사소통에서는
더더욱 서로의 노력이 필요해요.
그런데 때로는 한 쪽 탓만 하기도 해요.”

“뜻을 오해하거나 잘못 들어서 오해하거나,
서로 의견이 다른데 자신의 말만 옳다고
여기기도 해요.”

“말하는 사람이 전하려고 했던 의미에
듣는 사람이 가진 주관적인 생각을
포함하거나 경험을 가지고 해석하게 돼요.”

“다른 사람이 말할 때 다른 생각을 하면서
대충 들으면 의사소통이 어려워요.”

의사소통을 방해하는 것이 무엇인지 찾아가며, 잘 말하고 잘 듣기 위한 이면의 노력과 그 맥락을 한 번쯤 읽어보면 어떨까요? 일상에서 이야기를 전할 때 듣는 사람의 입장에서 생각하며 전달했는지, 또 듣는 사람은 얼마나 주의 깊게 들으며 들은 말을 어떻게 해석하고 있는지 등을 돌아볼 수 있습니다. 다른 사람의 말을 듣고 마음이 상했거나 상처받는 등 기분 나빴던 경험이 있었다면 어떤 부분 때문인지, 말하고 듣는 단 둘 사이의 문제일지 또는 다른 구성원 전체와 함께 해결할 공동의 문제인지도 생각해 봅니다. 그리고 더 나은 의사소통이 가능한 공동체가 되려면 어떤 노력이 필요한지도 함께 고민해 봅니다.

도움말

- * 고품을 지르거나 발을 구르는 행동으로 큰 소리가 발생할 수 있습니다.
- * 주변 사물을 활용할 수 있는 공간에서 진행할 수도 있습니다. 의자, 책상 등의 사물을 활용할 수 있지만, 안전에 주의해야겠지요.
- * 방해하는 역할을 맡은 사람이 전달자나 수신자의 시야를 완전히 가리지 않도록 일정 정도 거리를 유지하는 것이 필요합니다.
- * 진행자는 메시지 전달을 방해하는 참여자들을 한 모둠으로 호명하지 않습니다. 메시지 전달을 방해하는 참여자들은 전달자와 수신자 팀에 맞서는 팀이 아닙니다. 각각 다양한 방식으로 원활한 의사소통을 방해하는 개별적인 방해 요소입니다. 따라서 전달자와 수신자에 맞서 모둠으로 경쟁하지 않도록 합니다. 전달자, 수신자, 방해자의 역할을 교체하며 활동한 후에, 각각의 역할을 할 때 느낀 점을 공유하여 더 나은 의사소통을 위해 전달자가 노력할 일, 수신자가 노력할 일, 방해자가 노력할 일(또는 방해요소를 줄이기 위해 노력할 일)을 함께 찾아보는 것이 중요합니다.

놀이변형

- * 의사소통의 어려움을 겪는 내용과 관련된 그림책을 연계하여 놀이 후에 소감을 나누며 더 깊이 이야기를 나눌 수 있습니다.
[그림책] 이범재 그림 위정현 글, 『소리 괴물』, 계수나무, 2011
[그림책] 이지은, 『이파라파나무냐무』, 사계절, 2020
- * 3단계로 활동을 확장해가며 의사소통의 어려움을 느껴볼 수도 있습니다. 1단계는 익숙한 관용어 전달하기, 2단계는 익숙한 관용어를 비틀어 알아맞히기(예: 바늘 도둑이 반성한다), 3단계는 외국어 문장 전달하기(예: 러시아어, 베트남어, 필리핀어의 ‘안녕하세요’)로 활동을 변형하며 시도해보면 이 놀이를 통해 함께 배우고자 하는 인권의 감각들을 더욱 뚜렷하게 느낄 수 있습니다.

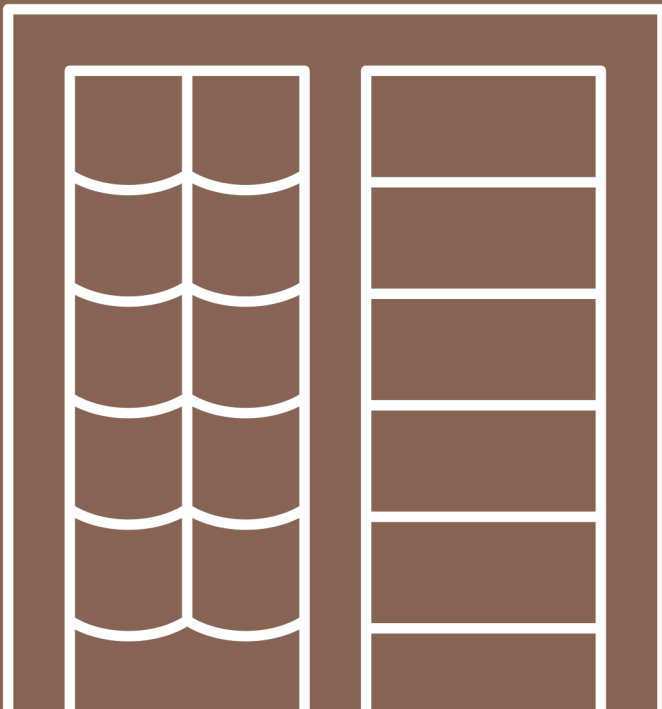
4

나무 위 다람쥐

책임

존중

협력



놀이로 배우기

우리는 살아가면서 크고 작은 위험과 마주합니다. 우리의 삶에서 위험을 완전히 제거해버릴 수 있다면 좋겠지만 그건 불가능하겠지요. 그래서 사전에 위험을 최소화할 수 있도록 대비하고, 위험 상황에서는 피해를 줄일 수 있는 안전장치나 보호 방안을 준비해 둡니다. [나무 위 다람쥐] 놀이를 통해 참여자들은 보호받을 때의 안전감과 보호할 때의 책임에 대해 생각해볼 수 있습니다.

놀이에서 다람쥐 역할을 하는 참여자들은, 여우의 공격으로 맞게 된 위험 속에서 자신에게 어떤 보호가 필요한지 생각하게 됩니다. 자신이 여우에게 잡힐 위험이 있다는 것 이외에 자신에게 발생할 수 있는 취약함에는 어떤 것들이 있는지 살피면서 그때 어떤 도움이나 보호가 필요할지 상상해볼 기회도 가집니다. 이는 현실에서 자신이 처할 수 있는 위험을 짚어보고 도움이 필요할 때 구체적으로 누구 혹은 어디에 도움을 요청하면 좋을지 찾아보는 것과 연결됩니다. 때로는 '나무'에게 적극적으로 보호를 요청하는 '다람쥐'도 있습니다. 어떤 방식으로든 나에게 보호가 필요하다고 느낀다면 내가 속한 공동체에 어떤 도움이나 보호를 요청할 수 있을지 생각하게 됩니다.

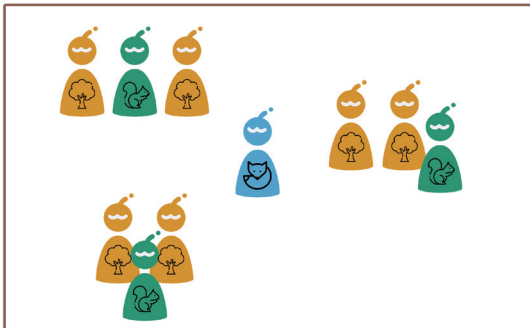
나무 역할을 하는 참여자들은 다람쥐가 여우를 피해 숨을 수 있는 안식처를 제공하면서 보호한다는 것의 의미와 보호하는 사람의 책임에 대해 생각할 수 있습니다. 나무 역할은 놀이 초반에는 나무를 찾아 들어온 다람쥐만을 보호하는 수동적인 자세를 취하지만, 점차 '여우로부터 다람쥐를 보호하기 위해 다람쥐와 함께 움직이고 협력'하려는 능동적인 자세로 바뀌게 됩니다. 그리고 경우에 따라서는 나무(보호처)를 찾지 못하고 우왕좌왕하는 다람쥐를 찾아가거나 불러올 수도 있습니다. 이 과정에서 자신의 역할이 수동적이고 고정적인 것에 그치기보다는 적극적으로 생각하고 행동할 때 더 많은 이들을 보호할 수 있음을 느끼게 됩니다. 무엇보다 다른 사람들을 보호해야 할 위치에 있는 사람이나 조직 혹은 사회는 적극적으로 위험 요소를 찾아 없애는 것은 물론 위험에 처한 사람들을 발견하여 보호해야 할 책임이 있음을 알아가게 됩니다. 그리고 다람쥐를 보호하는 과정에서 나무 역할을 하는 참여자들은 자신의 의견뿐만 아니라 다람쥐와의 협력, 즉 보호를 받는 당사자의 의견을 듣고 함께 실행하면서 일방적인 보호가 아닌 상호 협력적인 관계를 경험하고, 이에 대한 감각을 키울 수 있습니다.

- * 다른 사람을 위기에서 돕는 놀이 활동을 통해 연대와 협력의 감각 복돋우기
- * 도움은 일방적인 것이 아니라 상호 협력적인 관계 속에서 이루어지는 것임을 알기



놀이방법

- ① 3명씩 한 모듬을 만들고 모듬에 들어가지 않은 사람(1~2명)이 여우 역할을 맡습니다. 참여자 숫자가 3배수라면 한 모듬(3명) 전체가 여우 역할을 할 수도 있습니다.
- ② 각 모듬마다 1명은 다람쥐, 2명은 나무가 됩니다.
- ③ 모듬에서 나무들은 마주 서서 서로의 양손을 잡고, 다람쥐는 두 나무 사이에 섭니다.
- ④ 다람쥐가 나무 안에 있을 때는 여우로부터 안전하지만 나무 밖으로 나오게 되면 여우가 다람쥐들을 잡을 수 있다고 참여자들에게 안내합니다.
- ⑤ 나무의 역할은 다람쥐들을 보호하는 것이기 때문에 다람쥐들을 여우로부터 보호하기 위해 다람쥐와 함께 움직이고 협력할 수 있다고 설명합니다.
- ⑥ 진행자가 신호를 주면 다람쥐들은 현재 머물던 나무에서 다른 나무로 이동해야 합니다. 예를 들어 “다람쥐들이 산책을 나갑니다!”라고 말하면 이것은 다람쥐들에게 나무를 옮겨야 한다는 것을 알리는 신호가 됩니다.
- ⑦ 여우는 다람쥐들이 한 나무에서 다른 나무로 이동할 때 다람쥐들을 잡아야 합니다. 여우가 다람쥐를 잡는데 성공하면 여우는 다람쥐가 되고 잡힌 다람쥐는 여우가 됩니다.
- ⑧ 다람쥐들이 한 나무에서 다른 나무로 옮기기를 여러 번 한 후에 참여자들의 역할을 바꿔서 다시 시작합니다.



▲ 3명씩 모듬을 만들어 서고, 나머지 참여자는 여우 역할을 맡습니다.



▲ 진행자의 신호에 따라 다람쥐는 다른 나무로 이동하고, 이때 여우는 다람쥐를 잡을 수 있습니다.



놀이와 함께

- ① 놀이가 재미있었나요? 재미있거나 재미가 없었다면 이유는 무엇이었을까요?
- ② 나무가 되어서 다람쥐를 보호하는 것이 좋았나요?
- ③ 다람쥐일 때 기분이 어땠나요?
- ④ 놀이 속 '나무'처럼 일상에서 자신이 안전하다고 느끼는 장소들이 있나요? 있다면 어디인가요?
- ⑤ 다른 사람들이 여러분을 도와주거나 돌봐줄 때 어떤 기분이 드나요? 누군가가 나를 돌봐주거나 도와줬던 상황이 있었다면 어떤 일이었나요?
- ⑥ 여러분이 다른 누군가를 도와주었던 상황이 있었나요? 어떤 일이었나요?
- ⑦ 우리 공동체의 구성원 중 누군가가 안전하지 않다고 느낀다면 우리가 무엇을 할 수 있을까요?
- ⑧ 구성원의 안전을 위해 지역사회와 국가는 어떤 노력을 해야 할까요?

인권이 쑹쑹

Q. 놀이가 재미있었나요? 재미있거나 재미가 없었다면 이유는 무엇이었을까요?

"다람쥐를 가끔 안 지켜주는 게(?)
재미있었어요."

"얼음 땡과 비슷해서 재미있었어요."

"도망 다니거나 보호해주는 활동
모두 마음에 들었어요."

"여우를 피하는 것이
스릴 있었어요."

"처음에 놀이 규칙을 잘 이해하지
못해서 재미없었어요"

"여우가 날 잡으러 오지 않아
별로 재미가 없었어요."

놀이 반응에는 참여자들의 다양한 특성이 녹아 있습니다. 맡은 역할에 따라 재미를 느끼는 요소도 제각각이고 집단에서 맺는 관계의 원활함에 따라 느끼는 생동감도 다릅니다. 또한 의외의 요소로 놀이의 재미가 결정되기도 합니다. [나무 위 다람쥐] 놀이는 기본적으로 술래잡기의 형태를 지니고 있고 '얼음 땡' 놀이의 변형 형태로도 이해할 수 있습니다. 이 놀이의 방법은 단순하지만 참여자들의 관계를 잘 살펴야 모두가 즐길 수 있습니다. 나무는 다람쥐를 무조건 보호해야 하는 역할이지만 관계의 호불호에 따라 나무가 다람쥐를 보호하는 역할을 싫어하거나 불편해하기도 하고 거꾸로 나무가 다람쥐를 괴롭히는 경우도 생길 수 있습니다. 이런 행동을 놀이에서 생길 수 있는 다양한 반응으로 수렴하기보다는 원래 주어진 놀이에서의 역할(나무=다람쥐 보호)을 강조해야 놀이가 전 하고자 하는 책임과 존중, 협력의 가치를 잘 전할 수 있습니다.

Q. 나무가 되어서 다람쥐를 보호하는 것이 좋았나요?

"내가 좋아하는 친구였을 때는 좋았어요."

"그다지 좋지는 않았어요."

"다람쥐의 크기가 달라 재미있었어요."

"친구들을 보호한다는 게
조금 묘한 기분이 들기도 했어요."

"가만히 있기만 해서 재미없었어요."

"지루했지만 다람쥐를 보호하는 것이
좋았어요."

이 놀이에서 나무의 역할은 나(나무)에게 도움을 요청하는 누군가(다람쥐)를 무조건 보호해주어야 하는 역할입니다. 누군가를 아끼고 보호해주는 행동은 꽤 매력적이지만 평소에 내가 좋아하지 않는 사람을 보호하고 아끼는 마음을 갖는다는 것은 쉽지 않을 수 있습니다. 하지만 오히려 그런 마음을 잠시 내려놓을 수 있는 것도 이 놀이의 매력입니다. 평소에 친하지 않았거나 싫어했던 누군가를 보호해야 하는 역할은 일상에서 딱딱하게 굳어 있던 마음을 조금이나마 녹여 볼 수 있는 기회가 될 수도 있으니까요.

놀이 진행 과정에서 다람쥐들끼리 서로를 돕는 장면도 있었는데요. 다람쥐가 들어갈 수 있는 나무가 한 그루만 남아있고 나무의 보호를 받지 못하는 다람쥐와 여우(술래)의 대치 상황에서, 다른 나무에 있던 다람쥐가 위기에 처한 다람쥐를 위해 자신이 있던 나무를 비워주는 상황이 생겼습니다. 위기에 처한 다람쥐에게 자신이 있던 안전한 공간을 내어주며 다른 나무로 옮기고 그사이에 위기에 처했던 다람쥐도 나무를 찾아 안전하게 이동하는 것이지요. 여우를 피하기 위한 다람쥐들의 연대가 발휘되는 순간이었습니다. 이 장면을 통해 약자들이 어려움을 극복하기 위해 서로 어떻게 연대할 수 있는지 떠올려 볼 수 있었습니다.

인권이 쑹쑹

Q. 다람쥐일 때 기분이 어땠나요?

"나무가 때려서 아팠어요."

"나무에 들어갈 때는 안심이 되었어요."

"약간 긴장되고 스릴 있어
재미있었어요."

"쫓기는 기분에 무서웠어요."

"나무가 자꾸 놀려서 짜증났어요."

"여우에게 잡힐까봐 조마조마 했어요."

모든 놀이에는 일정한 규칙이 있고 놀이에 참여하는 사람들이 놀이의 규칙을 잘 따라야 모두가 재미있게 놀이에 참여할 수 있습니다. 하지만 놀이는 현실의 관계를 여과 없이 드러내기도 합니다. 현실에서 불편한 관계 속에 있는 참여자들은 놀이에서도 이를 그대로 반영하기 때문에 전혀 의도하지 않았던 갈등이나 다툼이 일어날 수도 있습니다. 특히 협력이나 존중의 가치를 담고 있는 놀이에서는 불편한 관계 속에 있는 참여자들 간의 행동을 보다 주의 깊게 관찰할 필요가 있습니다. 이때 진행자가 참여자의 마음을 억지로 바꿀 수는 없으므로 객관적인 규칙에 의존하여 규칙을 잘 지키고 따르도록 안내합니다. 규칙은 내 마음 상태와는 별개로 모두가 지켜야 하는 것이므로 이렇게 놀이의 규칙을 따르다 보면 평소 거리가 있거나 친하지 않던 사람과도 자연스럽게 관계를 형성할 수 있는 계기가 마련될 수 있습니다. 놀이는 때로 사람들 간 긴장을 완화시키고 개선시킬 수 있는 힘이 있으니까요.

도움말

- 기본적으로 술래잡기형의 놀이라서 구성원 대부분이 익숙한 가운데서도 긴장감을 느끼며 재미있게 참여합니다. 다만 참여자들 간의 관계가 원만하지 않으면 모둠 구성이나 놀이 진행 시 다소 어려움이 있을 수 있습니다. 이럴 때는 참여자들이 놀이에서의 역할(보호와 돌봄)에 충실해야 함을 강조할 필요가 있습니다. 놀이가 진행되는 과정에서 놀이의 규칙을 지키는 것은 선택이 아니라 필수적인 요소임을 강조하여 개인 간의 감정을 놀이가 진행되는 과정에서는 살짝 내려놓을 수 있도록 만듭니다.
- 놀이 전이나 진행 과정에서 ‘나의 즐거움을 위해 남을 괴롭히거나 방해하는 것은 잘못된 행동(폭력)’이라는 등의 놀이 규칙을 함께 만들어보는 것도 좋습니다. 이런 규칙은 놀이뿐만 아니라 일상생활에서도 적용할 수 있는 평화의 약속이 될 수 있습니다.

5

목적자

책임

존중

반차별

연대



놀이로 배우기

일상에서 ‘괴롭힘’ 상황은 언제든지 발생할 수 있습니다. 괴롭힘은 특정 성향을 가진 사람만 일으키는 문제도 아니고, 특별한 상황에서만 나타나는 것도 아닙니다.

- 학교에서는 7분마다, 그리고 교실에서는 25분마다 괴롭힘이 벌어진다.
- 어렸을 때 친구들을 괴롭혔던 아동의 60%가 24살이 되었을 때 범죄 기록을 가지고 있다.
- 정기적으로 괴롭힘을 당하는 아동은 종종 다른 아이들에게 거부당하고 우울증과 자살 위험을 겪는다.

브리티시 콜롬비아 정부, 교육부, 전국 범죄 예방 전략: 더 안전한 사회만들기, 2002-2003, 제7호, 폭력 없는 삶에서 발췌
http://www.bced.gov.bc.ca/live_vf/bullies_2.htm 『놀이로 배우는 인권』 41쪽

그래서 어떤 말이나 행동이 괴롭힘이 될 수 있는지 이해하는 것은 중요한 일입니다. 또한 괴롭힘 상황에 직면했을 때 괴롭힘을 당하는 당사자만이 아니라 상황을 지켜보는 모두가 적절한 대처를 고민할 수 있어야 합니다. 괴롭힘을 목격한 사람이 되었을 때 상황 속에서 어떻게 대처해야 할지 미리 연습해 볼 수 있다면 실제 상황에서의 대응력을 키우는 데 도움이 될 것입니다.

괴롭힘이란 개별 또는 집단으로 다른 사람에게 모욕이나 협박, 나아가 신체적 폭력을 가하는 행위입니다. 우리가 일반적으로 괴롭힘이라고 여기는 왕따나 비하적인 표현뿐 아니라 괴롭힘을 당하는 사람이 느끼는 속상함이나 모욕감에 집중해서 괴롭힘을 이해하는 것이 중요합니다. 종종 자신은 그냥 장난이나 재미 또는 농담을 한 것이지 괴롭힐 생각은 아니었다고 말하는 사람들이 있습니다. 일상적으로 자신이 한 행동이 문제로 드러난 적이 없었기 때문에 해도 된다고 여기는 것은 아닌지 자신이 속한 공동체의 문화를 살펴봐야 하지 않을까요. 더불어 어떤 말이나 행동이 다른 사람에게는 스트레스와 슬픔의 원인이 될 수 있다는 감각을 키우는 것이 중요합니다. 자신의 의도를 강조하기보다는 내 행동이 다른 사람에게는 어떤 영향을 미치는지 살필 줄 아는 힘, 이것이 공동체 구성원으로서의 책임이자 서로에 대한 존중이라고 할 수 있습니다.

공동체 내에서는 크건 작건 차별적이고 문제적인 상황이 벌어졌을 때 ‘별일 아닌 일’, ‘사소한 일’로 넘기지 않는 것이 중요합니다. 사람들은, 자신이 존중받고 안전하게 보호받고 있다고 느낄 때 타인과 사회에 대한 존중감을 형성합니다. 만일 이 사회나 공동체가 나를 부정하거나 혐오적인 존재로 취급한다면 자신을 솔직히 드러내기를 꺼리고 숨거나 위장하려 하지 않을까요. 안전하지 못한 공간에서 사람들은 자유롭게 참여하고 이야기할 능력과 의지를 제약당하고 무기력한 상태가 되기도 합니다. 이는 개인만이 아니라 공동체 전체에도 부정적인 영향을 미칠

수 있습니다. 무엇보다 괴롭힘의 과정에서 드러나는 혐오적인 말과 행동, 특정 집단에 대한 고정관념이 강화되면서 공동체 내에 차별적 문화 또한 강화되고 더 널리 퍼져나가게 됩니다.

괴롭힘은 비단 괴롭히는 사람과 괴롭힘을 당하는 사람만의 문제가 아닙니다. 괴롭힘은 다양한 문제를 만들어내는데, 첫째, 괴롭힘을 당하는 사람의 입장에서는 다른 사람들과 똑같이 존중받을 권리를 빼앗깁니다. 둘째, 일상적으로 안전하다고 느끼지 못함은 물론 자신을 다른 사람들과 동등한 존재로 여기기 힘들어집니다. 셋째, 괴롭힘이 발생했을 때 제대로 방어하거나 주변으로부터 보호받지 못한 경험은 오래도록 정서적 상처로 남을 수 있습니다. 넷째, 이를 목격하거나 함께 경험한 사람들도 ‘나도 언제 당할지 모른다’는 불안과 공포 속에 놓이게 됩니다. 그래서 자기 행동을 권력자의 입맛에 맞추려 할 수도 있고, 괴롭힘을 당한 사람을 적극적으로 도와주지 못했다는 스스로에 대한 책망이나 실망감에 자존감이 위축될 수도 있습니다. 이런 괴롭힘의 문제들은 공동체 구성원들이 권리의 주체로서 자유와 권리를 행사하면서 살아가는 데 걸림돌이 될 수밖에 없습니다. 공동체 내에서 차별적인 상황이 발생했을 때 모두가 함께 이를 공유하고 문제해결에 나서야 하는 이유입니다.

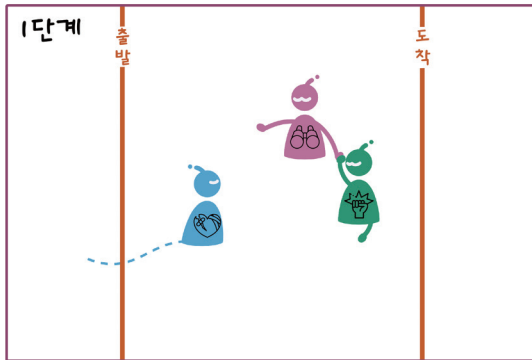
- * 무엇이 괴롭힘인지 살펴보기
- * 공동체 내에서 문제가 발생했을 때 함께 해결하는 힘 기르기



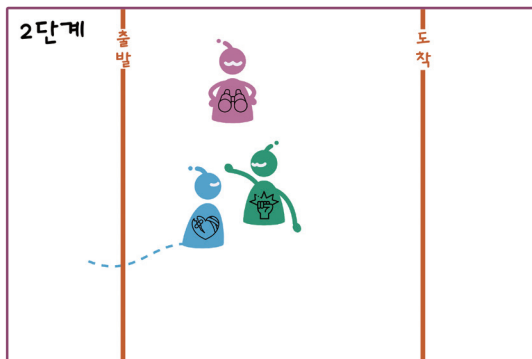
놀이방법



- 1 3명씩 한 모듬으로 구성한 후 1~3까지의 숫자 중 하나를 선택하도록 합니다. 진행자는 각 번호에 주어진 역할을 설명합니다. 1번은 괴롭히는 역할, 2번은 괴롭힘의 대상, 그리고 3번은 목격자의 역할입니다. 모듬 구성 후 1명이 남는다면 어느 한 모듬에 목격자 2명을 둘 수 있고, 2명이 남는다면 두 모듬에 각각 목격자를 2명씩 둘 수 있습니다.
- 2 서로 20~30m정도 떨어진 곳에 두 개의 선을 긋고 각각 출발선과 도착선으로 정합니다.(교실 공간은 이동 거리도 짧고 많은 인원이 활동하기 어려우므로 체육관이나 운동장 등의 넓은 공간이 좋습니다)
- 3 2번은 출발선에서 도착선까지 이동해야 하며, 반드시 걸어서 이동합니다. 이때 다른 사람을 밀거나 제치는 등 신체를 직접 건드려서는 안 됩니다.
- 4 1번은 2번이 도착선까지 도달하지 못하도록 길을 막거나 방해하는 역할을 합니다. 이때 1번도 2번의 몸을 붙잡는 등의 신체접촉을 할 수 없습니다.
- 5 3번의 행동은 단계별로 달라집니다.

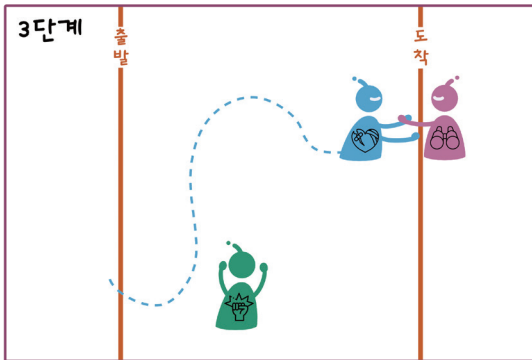


(함께 괴롭히기) 3번은 1번을 도와 2번의 길을 막습니다. 단, 2번을 밀거나 붙잡을 수는 없습니다.

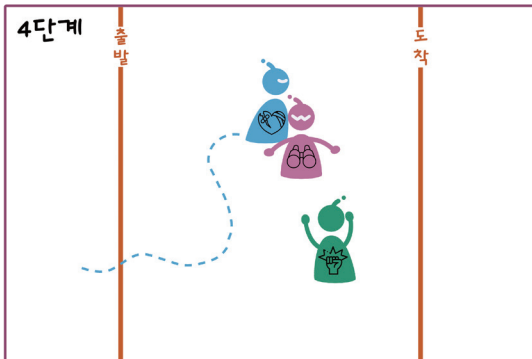


(모른 척하기 또는 방관하기) 3번은 상황을 지켜볼 뿐 개입하지 않습니다.





(괴롭힘을 당하는 친구 돕기) 3번은 도착선에서 2번을 기다립니다. 이때, 2번은 1번의 방해로 도착선에 도달해서 3번의 손을 건드려야 합니다. 3번은 움직이지 않지만 도착선에서 손을 뺄어서 2번이 최대한 도착선에 빨리 닿을 수 있도록 격려합니다. 2번이 3번에게 닿으면 도착선 뒤로 이동하여 안전해지고, 1번에게 잡히지 않습니다.



(함께 괴롭힘에 맞서기) 3번은 2번을 도와 1번의 행동을 방해합니다. 단, 1번에게 신체접촉을 할 수 없습니다.

⑥ 역할을 바꾸어 놀이를 반복합니다.

놀이와 함께

- ① 놀이가 재미있었나요?
- ② 놀이하는 동안 기분이 어땠나요? 왜 그런 기분을 느꼈나요?
- ③ 괴롭히는 역할의 참여자가 언제 괴롭힘의 대상을 가장 쉽게 잡을 수 있었나요?
언제 가장 어려웠나요? 왜 그랬나요?
- ④ 내가 생각하는 괴롭힘이란 무엇인가요? 아래의 예를 보며 주변에서 보았던 괴롭힘은 어떤 것이었는지 2가지만 써 봅시다.

괴롭힘이란?

개별 또는 집단으로 다른 사람을 모욕하거나 협박하거나 구타하거나 그 사람의 의사에 반해 무언가를 하도록 강요할 때 이를 괴롭힘이라 부른다.

다음 같은 행위가 괴롭힘이 될 수 있다.

- 다른 사람에게 상처가 되는 말을 하거나 다른 사람을 놀리는 것
- 누군가를 무시하거나 그 사람을 집단 또는 활동에 고의적으로 배제하는 것
- 다른 사람을 때리거나 밀치거나 폭력적 행동을 하는 것
- 어떤 사람에 대해 거짓을 말하거나 쓰거나 소문을 퍼뜨리는 것

- ⑤ 다른 사람을 놀리거나 괴롭히거나 짜증나게 한 적이 있나요? 왜 그랬나요?
- ⑥ 괴롭힘을 목격한 적이 있나요? 그때 어떻게 했나요?
- ⑦ 누군가가 괴롭힘을 당하고 있다는 사실을 알아차렸다면 무엇을 할 수 있을까요?
- ⑧ 괴롭힘을 '장난이나 놀이'로 생각하고 심각한 문제로 여기지 않는 공동체라면,
어떤 일이 벌어질까요? 이런 공동체에서 생활한다면 여러분은 무엇을 걱정하게 될까요?
- ⑨ 우리 사회에서 괴롭힘이 벌어지지 않도록 하기 위해 학교, 지역사회, 국가에서는
어떤 노력을 해야 할까요?

인권이 쑹쑹

Q. 놀이하는 동안 기분이 어땠나요? 왜 그런 기분을 느꼈나요?

“앞으로 못 나가게 해서
재미있었어요”

“포기하고 싶었어요.
왜냐하면 (계속 쫓아다니며 막아야 했기 때문에)
가해자 역할이 너무 힘들었어요”

참여자들은 놀이를 진행하며 각자의 역할에 따라 다양한 감정을 느낍니다. 괴롭히는 역할을 맡은 참여자들 상당수는 술래잡기 놀이의 술래처럼 진로를 방해하는 활동이 재미있었다고 반응했지만, 그중 몇몇은 오히려 적극적으로 누군가를 괴롭히는 과정이 힘들었다고 토로하기도 합니다. 체력이 약해 쫓아다니는 활동 자체가 물리적으로 힘들었을 수도 있고 누군가를 방해하고 괴롭히는 역할이 심리적으로 불편하고 힘들었을 수도 있습니다.

“괴롭힘을 당하는 아이에게
미안한 마음이 들었어요.
왜냐하면 괴롭힘을 당하는 친구를
보호하지 않고
보기만 했었기 때문이에요”

“친구를 도울 수 있어 재미있었어요”

한편 목격자 역할을 했던 참여자는 1~2단계에서 괴롭힘에 동참하거나 방관하던 자신의 역할에 미안해하며 불편했던 마음을 전하기도 합니다. 하지만 3~4단계에서는 괴롭힘을 당하는 친구를 돕는 역할에 대한 뿌듯함을 표현하기도 했습니다.

이 밖에도 다양한 응답을 통해 놀이가 진행되는 동안 참여자들이 자신의 역할을 진지하게 고민하고 있음을 알 수 있습니다. 목격자, 괴롭히는 역할, 괴롭힘을 당하는 역할 등 각 입장에서 마음을 충분히 나눈다면 현실 속에서 괴롭힘을 당하는 친구를 어떤 방식으로 도와야 할지 스스로 찾을 수 있지 않을까요?

Q. 내가 생각하는 괴롭힘이란 무엇인가요? 아래의 예를 보며 내가 주변에서 보았던 괴롭힘은 어떤 것이었는지 2가지만 써 봅시다.

(『놀이로 배우는 인권』에 소개된 괴롭힘의 정의와 괴롭힘 예시를 질문에 이어서 보여주었습니다.)

“친구들끼리 서로 때리고 따돌리는 거요.”

“나이 어린 사람을 갈구는 것도 괴롭힘이에요.”

“다른 사람에게 상처 주는 말을 하거나, 무언가를 강요하고 귀찮게 하는 것도 괴롭힘인 거 같아요.”

“다른 사람에 대한 거짓말이나 소문을 퍼뜨리는 것도 괴롭힘이라고 생각해요”

참여자들은 자신이 생각하거나 주변에서 보았던 괴롭힘을 떠올리며 흔히 사람들이 생각하는 물리적인 괴롭힘 행동에서부터 정서적인 괴롭힘까지 다양한 상황을 떠올립니다. 또한 질문에 대한 답을 하며 스스로는 괴롭힘이라고 생각하지 않았던 행동들이 상대방 입장에서는 괴롭힘으로 느껴질 수도 있었겠다는 것을 깨달아 갑니다. 이런 질문과 응답을 통해 참여자들에게 괴롭힘이 무엇인지, 당사자의 입장에서 생각한다는 것이 무엇인지 살피도록 안내할 수 있습니다.

인권이 쓱쓱

Q. 다른 사람을 놀리거나 괴롭히거나 짜증나게 한 적이 있나요? 왜 그랬나요?

"1학년 때 친구에게 똥 싼다고
놀린 적이 있어요"

"별명을 부르거나 친구가 싫어하는 말을
계속했어요."

"동생이 너무 짜증나게 해서
때린 적이 있어요."

"내가 어렸을 때는
그냥 장난인 줄 알았어요"

"애들이 하니까 나도 재미있어 보여서 했어요"

참여자들은 다른 사람을 괴롭혔던 구체적인 기억을 떠올립니다. 그리고는 그런 행동을 한 이유를 설명하려고 합니다. 하지만 자신이 행했던 괴롭힘의 이유를 설명하면서도 곧 그 이유가 정당한 이유가 될 수 없다는 것을 깨닫습니다. 그 어떤 이유도 괴롭힘 행동을 정당화할 수는 없으니까요.

"괴롭힌 적이 없습니다. 내가 괴롭힘을 당하는 것이 힘든데
남도 힘들게 할 수 없습니다."

이 응답에는 놀이에서만이 아니라 실생활에서 관계의 어려움을 느끼는 참여자의 솔직한 마음이 담겨있습니다. 이런 반응과 목소리를 듣게 된다면 혹시 지금 우리의 공간에서 괴롭힘이 일어나고 있는 것은 아닌지 상담 등의 후속활동을 통해 살펴볼 필요가 있습니다. 놀이 활동에는 이렇게 숨어있던 마음이 드러나는 순간도 있습니다.

Q. 누군가가 괴롭힘을 당하고 있다는 사실을 알아차렸다면 무엇을 할 수 있을까요?

“주변 선생님께 말하고
정 안되면 117(학교폭력신고센터)에
신고해요.”

“몰래 주변 어른이나 경찰에 신고해요.”

“괴롭히는 아이를 말려요.”

“위로해 주고 함께 맞서요.”

“괴롭히는 아이에게 다가가서 ‘하지마’라고 말해요.”

참여자들이 주로 괴롭힘을 해결하는 방법으로 생각하는 것은 자기보다 힘이 센 타인(주로 어른)에게 의존하는 것입니다. 특히 나이가 어린 참여자들일수록 가장 빠르고 확실한 방법으로 떠올리는 방법이 어른들에게 도움을 요청하는 것입니다. 하지만 이런 괴롭힘의 현장에 늘 어른이 함께 있을 수는 없겠지요. 그래서 괴롭힘을 당하는 당사자의 동료(친구)로서 스스로 할 수 있는 행동을 찾아보려는 마음이 소중하고 고맙게 느껴지기도 합니다. 괴롭힘을 목격했을 때 모른 채하지 않고 함께 맞서겠다는 서로의 응답을 확인하는 것은 공동체를 믿고 의지할 수 있겠다는 믿음을 더욱 든든하게 해줍니다.

도움말

- * 놀이에 앞서 평화적인 관계 맺기에 대한 이야기를 나누며 분위기를 조성하면 놀이에 대한 이해를 높일 수 있습니다. 예를 들어 평화로운 관계, 안전한 관계는 어떤 관계일까? 어떻게 만들어갈 수 있을까? 반대의 관계는 어떤 관계일까? 등등의 질문을 통해 평화적인 관계 맺기에 대한 흥미와 관심을 이끌어 낼 수 있습니다.
- * 놀이 방법의 1~4단계를 한 번에 다 진행할 경우 참여자들이 체력적으로 힘들어 할 수 있으므로 상황에 맞게 조정하여 진행합니다.
- * 괴롭힘을 당하는 사람과 괴롭히는 사람 사이의 신체접촉(터치 금지, 손만 잡기 가능 등)에 대한 규칙을 정할 필요가 있습니다.
- * 『놀이로 배우는 인권』에는 일반적인 술래잡기처럼 상대방의 신체를 터치하는 것으로 놀이가 끝나지만 너무 단조로울 수 있어서 서로의 신체접촉(잡거나 밀치는 등)은 금지하고 진로만 방해(신체에 닿을 수 있음)하는 것으로 놀이 규칙을 수정하였습니다.
- * 괴롭히는 사람과 괴롭힘을 당하는 사람에게 구체적인 행동 목표가 없을 때 놀이를 이해시키기 어려워 출발선과 도착선을 정하고, 행동 목표(출발선에서 도착선까지의 이동)를 구체적으로 제시하였습니다.

6

말도 안 되는 이야기

협력

표현의
자유



놀이로 배우기

스테인드글라스는 서로 다른 모양과 색깔의 유리 조각들이 모여 만들어집니다. 이질적인 색이 만나 다채로운 모습을 만들어낼 때 우리는 아름다움을 느낍니다. [말도 안 되는 이야기] 놀이는 마치 스테인드글라스로 작품을 만들어 나가는 과정을 닮았습니다. 여러 사람의 짧은 문장이 모여 생각지도 못했던 내용의 글이 완성되기 때문입니다. 글을 쓰는 과정은 자신의 경험과 생각을 담아 쓰는 개인적인 영역입니다. 하지만 여러 사람이 모여 함께 글을 쓸 때는 저마다의 생각과 경험이 하나의 글에 펼쳐지게 됩니다. 이처럼 함께 만드는 글을 통해 '협력'이라는 인권의 가치를 배울 수 있습니다.

참여자들은 제한된 정보를 가지고 이야기를 만들어 가야 합니다. 따라서 자신이 쓰는 이야기가 전체 이야기에 어떻게 연결되고 맥락을 가질지 알지 못하지요. 하지만 이런 제한된 정보는 오히려 글쓰기 과정에서 즐거운 요소로 작동합니다. '가을이 왔다'라는 문장을 보고 누군가는 '계절'을 떠올리고 또 누군가는 '독서'를 떠올리기도 하니까요. 같은 단어를 보고도 생각이 서로 다르게 흐를 수 있는 만큼, 한 문장을 보고 이어서 만든 공동의 글쓰기는 '상상하지 못한 이야기'가 됩니다. 참여자들이 두 문장씩 글을 쓰는 순간에는 이야기가 어떻게 전개될지, 얼마나 다채롭게 펼쳐질지 전혀 알 수 없고 오히려 '정말 하나의 이야기가 만들어질 수 있을까?' 살짝쿵 의심마저 품습니다. 그렇기 때문에 놀이가 끝나고 함께 만든 글을 읽을 때, 놀라움과 즐거움이 커지게 됩니다.

다른 친구의 문장을 보고 글을 쓸 때 어떻게 이어가야할지 어려워하는 참여자도 있습니다. '제대로 이어서 쓰는 것이 맞나' 혹은 '이렇게 써도 되나' 주저하거나, 어려운 문장을 만났다고 속상해하는 참여자가 있을 때, 글솜씨를 보거나 목표가 정해진 글쓰기 활동이 아니라는 것을 상기하면 좋습니다. 글 속에 자기 생각을 자유롭게 펼칠 수 있도록 안내하고 더불어 다른 사람의 글도 이해하려 노력해 볼 것을 독려합니다. 나와 다른 생각을 한 친구의 문장을 평가절하 하는 순간, 이야기 전체는 '엉터리 글'이 되고 만니까요. 자유로운 글쓰기 활동 속에서도 상대에 대한 배려가 필요하고, 서로 존중하는 책임도 배울 수 있습니다. 개인이 가지고 있는 차이와 개성이 한데 모여 누구도 예상하지 못한 하나의 글이 만들어지는 과정을 즐겁게 경험할 수 있습니다.

- * 글쓰기라는 공동의 작업을 통해 협력을 경험하기
- * 상상력을 발휘하며 마음껏 자유롭게 글로 표현하기



놀이방법



- ① 놀이를 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
— A4종이, 연필
- ② 6~8명 정도로 모임을 정합니다. 이 놀이는 ‘롤링페이퍼’를 쓰듯이 돌아가며 모든 구성원이 함께 이야기를 만듭니다.
- ③ 모든 참여자가 종이를 한 장씩 갖습니다. 종이의 윗부분에 두 문장으로 이야기를 씁니다. 이때 두 번째 문장은 줄을 바꿔서 쓰도록 합니다.
- ④ 모두 자신의 종이에서 첫 번째 문장은 가려지게 접고 두 번째 문장만 보이도록 하여 옆 사람에게 종이를 전달합니다.
- ⑤ 전달받은 종이에 보이는 한 문장을 읽은 뒤, 그 이야기에 새로 두 문장을 추가하여 글을 씁니다. 역시 두 번째 문장만 보이도록 접은 뒤 다음 사람에게 전달합니다.
- ⑥ 진행자는 참여자들이 접은 문장들을 읽지 않도록 안내합니다.
- ⑦ 모든 참여자가 이야기에 참여할 때까지 계속 옆으로 종이를 전달합니다.
- ⑧ 마지막 사람까지 참여했다면 이야기를 처음 시작했던 사람에게 종이를 돌려줍니다.
- ⑨ 완성된 글을 함께 읽어봅니다.



놀이와 함께

- ① 놀이가 재미있었나요?
- ② 다른 사람들과 함께 이야기를 만들어보니 어떤 점이 좋았나요? 어떤 점이 어려웠나요?
- ③ 여러분이 시작한 이야기가 새로운 이야기로 펼쳐진 것을 보면서 어떤 점이 놀라웠나요?
여러분이 생각했던 대로 진행되었나요?
- ④ 이야기 흐름의 변화가 가장 크게 느껴졌던 부분은 무엇이었나요?
- ⑤ 여러 사람의 이야기가 모여 하나의 글이 되었어요. 완성된 글을 보며 어떤 감정이 들었나요?
- ⑥ 다른 사람들과 협력하면 어떤 점이 좋을까요?
- ⑦ 우리 공동체는 어떻게 하면 더 잘 협력할 수 있을까요?

인권이 쓱쓱

Q. 다른 사람들과 함께 이야기를 만들어보니 어떤 점이 좋았나요? 어떤 점이 어려웠나요?

“더 쓰고 싶었는데 두 문장 밖에 못 쓰니 아쉬웠어요.”

“글을 혼자서 다 쓸 필요가 없어서 좋았어요.”

“모두가 쓴 이야기를 마지막에 같이 읽어보는 시간이 즐거웠어요.”

“앞사람이 무슨 이야기를 썼을 지 정말 궁금했어요.”

“두 문장 씩 계속 창작을 해야 해서 어려웠어요.”

“어떤 이야기를 써야 할지 모르겠는데 빨리 쓰라고 재촉해서 조바심이 났어요.”

이 놀이는 마지막 한 문장만을 보고 마음 가는 대로 아무것이나 써도 되는, 자유로운 글쓰기입니다. 두 문장씩만 으로는 이야기가 되지 않지만 여러 사람의 문장이 한데 모이면 예상하지 못한 이야기가 펼쳐지고, 이때 여러 사람이 함께 만든 결과물을 보며 자연스럽게 협력의 힘을 경험하게 됩니다. 처음에는 이야기를 떠올리고 글을 쓰는 것에 긴장과 부담을 가질 수도 있지만 다양한 방향으로 상상력을 동원하다 보면 곧 자유로운 표현에 대한 즐거움을 맛보게 됩니다. 하지만 글을 쓰는 속도 차이로 ‘빨리 쓰라고 재촉’하거나 비난하는 경우도 있습니다. 이때 글을 쓰는 당사자는 조바심을 가질 수밖에 없지요. 진행자는 글을 쓰는 사람이 편안한 상태에서 생각하고 표현할 수 있도록 분위기를 형성하는 것이 필요합니다. 모든 참여자가 글을 쓰는 활동을 경험하기 때문에 놀이 이후에 어떤 반응과 태도가 자유로운 상상과 글을 쓰는데 도움이 되었는지 나눈다면 놀이를 통해 ‘협력’을 발견하고 배워갈 수 있습니다.

Q. 여러 사람의 이야기가 모여 하나의 글이 되었어요. 완성된 글을 보며 어떤 감정이 들었나요?

"나 혼자 글을 쓰면 부담스러울 텐데,
같이 써서 좋았어요."

"신기해요. 내가 생각하지 못했던
이야기가 되었어요."

"줄거리가 있는 글을 가질 수 있어서
좋았어요."

"나 혼자만이 아닌 우리 모두의 이야기
같아서 기분이 좋았어요."

내가 시작한 두 문장이 한 편의 글이 되어 올 때는 마치 이야기 선물을 받은 듯한 느낌을 받기도 합니다. 하지만 여러 편의 완성된 글을 함께 나눠보면 유행어, 비속어, 또는 '죽음'과 같이 슬픈 결말이 등장하기도 합니다. 그렇다고 진행자가 미리 '다루지 않았으면 하는 주제나 내용'을 제한한다면, 이 놀이를 통한 배움도 제한될 수밖에 없습니다. 진행자의 욕구나 기대에 따라 제한을 두거나 기준을 만든다면 표현의 자유를 억압하거나 상상력을 제한하는 결과를 가져옵니다. 진행자의 관점에 따라 좋은 글, 아름다운 글이 정해지지 않도록 주의할 필요가 있습니다. 간혹 '죽었다', '살았다'의 내용이 반복되는 글이 등장하기도 합니다. 이때 단순히 '죽음'에 대한 이야기를 금지하기보다 '왜 죽고 어떻게 살았는지' 이야기를 풀어갈 수 있도록 안내하는 것이 중요합니다. 다만, 혐오표현이나 인권 침해적인 문제 상황이 드러났을 때에는 참여자들과 건강한 표현 혹은 대항 표현에 대해 이야기를 나누어 봅니다.

도움말

- * 인원이 적을 때(5명 이하)는 종이를 두 바퀴 이상 돌려 글쓰기를 반복합니다.
- * 글 쓰는 방향을 한 방향으로만 진행하지 않고, 다양하게 전환 시켜도 좋습니다. 또는 중간에 종이를 한데 모았다가 무작위로 나눠 갖고 다시 글을 시작하여 쓸 수도 있습니다.
- * 진행자가 첫 문장을 제시하여 모든 모둠이 같은 문장으로 시작해도 모든 모둠의 내용이 달라지는 것을 볼 수 있습니다. 내용이 어떻게 달라지는지 내용의 진행과 결말을 보는 것이 이 놀이의 큰 묘미입니다. 여러 사람들이 모인 공간에서 아이디어가 다양한 방향으로 뻗어나가는 역동성을 한 눈에 경험하게 됩니다.
- * 여러 사람의 문장을 모으다 보면 이야기가 너무 건너뛰거나 내용이 어색하게 느껴지는 경우가 있을 텐데요. 이런 경우 오히려 이야기의 반전이 있는 부분으로 인정하고 수용해보는 경험도 좋습니다. 또는 숨어있는 이야기를 찾아보며 또 다른 이야기를 만들어 나갈 수도 있습니다. 틀리거나 잘못된 문장은 없다는 전제로 과정을 풀어나가고 활동에 접근해 봅니다.

놀이변형

- ✱ 평소 글을 쓰는 것에 어려움을 느끼는 참여자들일 경우, 스토리 큐브를 활용하여 글을 쓰기 전에 말로 먼저 이야기를 만들어 볼 수 있습니다.
- ✱ 스케치북처럼 페이지를 넘기는 도구를 활용하거나 포스트잇을 활용한다면 일상생활 중에 활동으로 진행할 수 있습니다. 구성원이 생활하는 공간에 쓰기 도구(스케치북 등)를 비치해두고 한 장에 한 문장을 적어 한 사람당 두 장씩 쓰도록 합니다. 포스트잇은 보드판을 활용해도 좋겠지요. 이렇게 쓴 포스트잇을 차곡차곡 쌓아 가면 마지막 문장을 보고 이야기에 참여하고 싶은 사람이 글을 이어나갑니다. 하루 동안이나 3~7일씩 기간을 정해 두고 진행할 수도 있습니다. 이렇게 일상생활 중에 활동으로 진행하는 경우에는 시간, 인원, 순서에 제약을 두지 않고 놀이가 가능합니다.
- ✱ 완성된 글을 함께 읽어 본 뒤 이야기에서 상상의 여지가 있는 부분은 연극, 스토리텔링 등 다양한 방식으로 채워 볼 수 있습니다. 함께 쓴 글을 대본으로 활용하여 간단한 상황극이나 연극 활동으로 이어갈 수 있습니다.

7

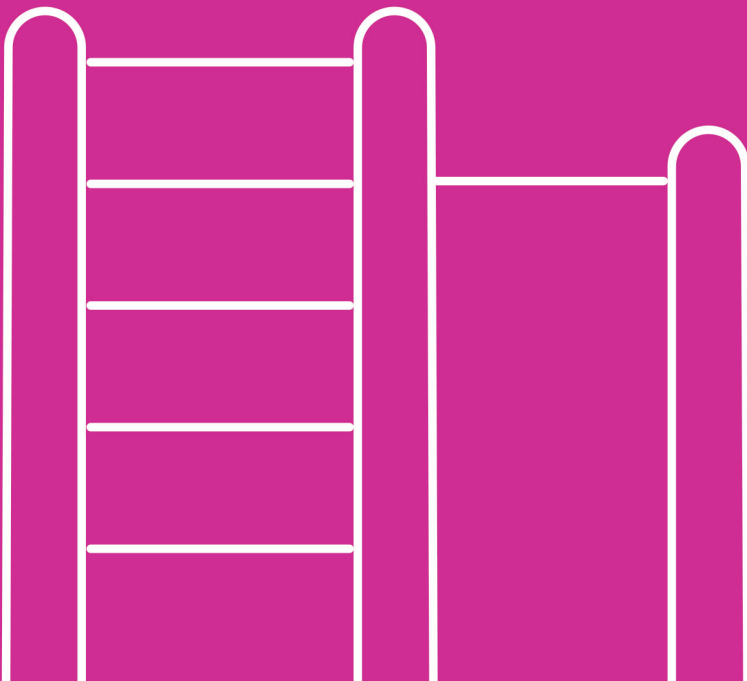
인간 매듭

협력

포용

존중

소통



놀이로 배우기

다양한 사람들이 모인 공간에서는 갈등과 해결해야 할 과제, 문제적 상황 등을 만나기도 합니다. 의견을 모으는 과정은 때때로 소란스럽고 불편한 마음이 이어지기도 하는데요. 이것을 해결해 가는 과정에서 위계적인 힘이 작동되거나 공동체의 화합만을 강조할 때, 구성원은 자유롭게 의견을 말하기 어렵고, 다른 의견을 수용하는 경험도 놓치게 됩니다. 의견을 모으는 과정에서 다양한 의견을 환영하는 문화와 서로의 이야기를 경청하는 일상이 쌓여간다면 다른 사람의 마음과 상황을 고려하는 방법도 익혀갈 수 있을 것입니다.

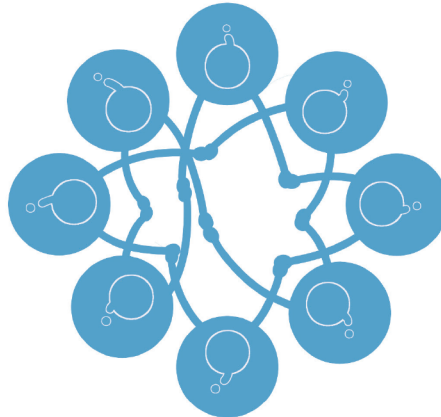
[인간 매듭] 놀이는 참여자가 의견을 나누며 여러 사람의 엉킨 손을 풀어 가는 놀이입니다. 서로의 뒤엉킨 손을 '어떻게 소통하며 풀어 갈 것인지' 이야기하며 협력하도록 안내합니다. 참여자들은 누구나 매듭을 푸는데 의견을 낼 수 있지만 다른 친구와 소통하지 않고는 불가능합니다. 엉킨 손을 빨리 풀고 싶다고 해서 혼자서 생각만으로 손을 풀 수는 없지요. 자신의 이야기를 듣고 호응하며 협력하는 구성원이 있어야지 풀 수 있습니다. 또 다른 사람의 의견을 주의 깊게 듣지 않으면 역시나 손은 풀 수 없습니다. 의견을 모으고 적용하면서 협력해야지 엉켜 있는 손이 풀리는 놀이입니다. [인간 매듭]은 놀이에 참여한 구성원들이 소통하고 협력하도록 조직되어 있습니다.

해결해야 할 어려움을 함께 겪은 만큼, 문제를 해결했을 때 그 기쁨도 커집니다. 놀이를 시작할 때는 참여자들의 엉킨 손을 보면, 과연 풀릴지 의심마저 듭니다. 이런 불확실과 의심에도 불구하고 다른 참여자의 말을 따라 이리저리 몸을 움직여 협력하면 손을 풀 수 있습니다. 그리고 마침내 '와! 풀렸어!', '신기하다' 외치게 될 때 함께 해결한 기쁨과 더불어 존중과 소통, 협력과 같은 인권의 가치를 떠올려 보게 됩니다.

- * 서로 손을 잡아 만든 매듭을 어떻게 소통하며 풀어갈지 협력하기
- * 매듭을 푸는 과정에서 다른 사람의 마음과 상황을 고려하기

놀이방법

- ① 참여자는 서로 등글게 원을 만들고, 원 안쪽을 향해 섭니다.
- ② 눈을 감은 채로 안쪽으로 한발씩 천천히 다가갑니다. 옆 사람과 어깨가 닿을 정도가 되었을 때 멈춰 섭니다.
- ③ 양팔의 높이를 다르게 하여 앞으로 뻗습니다. 이때 맞닿은 다른 사람의 손을 붙잡습니다. 한 손에 다른 사람의 한 손만 잡도록 안내합니다.
- ④ 진행자는 참여자들이 잡은 손을 살핍니다. 양옆 사람의 손을 잡은 경우, 세 사람이 손을 맞잡은 경우, 두 손이 모두 같은 사람과 잡은 경우가 있는지 살펴보고 참여자의 손이 섞여서 잡을 수 있도록 도와줍니다.
- ⑤ 진행자는 모두가 손을 잡은 것을 확인한 후, 참여자들이 눈을 뜨도록 안내합니다.
- ⑥ 참여자들은 손을 잡은 채, 매듭을 천천히 풀어 원이 되도록 합니다.



▲ 원을 만든 참여자는 모두 손을 엇갈려 잡습니다. 눈을 감은 채로 잡기 때문에 둘씩 양손을 맞잡는 경우가 생길 수 있습니다. 처음 손을 뻗을 때 손의 높낮이와 방향을 다르게 하여 양손이 각각 다른 사람과 맞잡도록 합니다.

놀이와 함께

- ① 놀이가 재미있었나요?
- ② 놀이의 어떤 부분이 어려웠나요?
- ③ 꿈쩍 못하게 잡힌 느낌이 든 적이 있었나요?
- ④ 놀이에서 어떤 점이 가장 기억에 남았나요?
- ⑤ ‘못 풀 것 같았다’라고 의심한 적이 있나요? 그때 어떤 마음이 들었나요?
- ⑥ 매듭을 어떤 과정을 통해 풀었나요?
- ⑦ 놀이에서 명령이나 지시를 들었을 때 어떤 기분이 들었나요?
- ⑧ 매듭을 푸는 과정에서 다른 의견을 내고 싶었던 적도 있었나요?
- ⑨ 이 놀이를 다시 한다면, 무엇을 고려하면 좋을까요?
- ⑩ 이 놀이와 비슷한 상황이나 떠오르는 유사한 경험이 있나요?
- ⑪ 공동체에서 협력이 잘 되게 하는데 가장 중요한 요소가 무엇이라고 생각하나요?

인권이 **쑹쑹**

Q. 놀이의 어떤 부분이 어려웠나요?

“내가 직접 가서 풀어주고 싶었는데
내가 움직이면 대형이 어그러질 것 같아
다른 사람들의 팔이 풀릴 때까지
기다리는 것이 답답했어요.”

“팔이 많이 엉켜 있어서 다른 사람이
다치지 않도록 하는 것이 어려웠어요.”

자신의 순서를 기다리며 다른 사람의 마음과 상황을 고려해 보는 경험을 할 수 있습니다. 인원이 늘어날수록 매듭을 풀 수 있을까 염려되거나 긴장하게 됩니다. 그러나 매듭을 풀어가는 과정에서 차분히 순서를 발견해 가며 서로 기다려 준다면 협력의 기쁨을 맛볼 수 있습니다.

Q. 매듭을 어떤 과정을 통해 풀었나요?

“빠르게 하려다 더 엉켰어요.”

“앞뒤를 잘 살펴보면서 했어요.”

“다른 사람이 말해주는 것을 잘 들어봤어요.”

때로는 누군가가 강한 지시를 내리면 생각해 볼 겨를이 없이 서두르게 되고 매듭을 푸는 데 어려움을 느낄 수밖에 없습니다. 성공 혹은 실패의 결과보다 어떻게 성공하게 되었는지, 어떻게 실패하게 되었는지 그 과정을 살피는 것이 중요합니다.

Q. 놀이에서 명령이나 지시를 들었을 때 어떤 기분이 들었나요?

“저는 뭘 어떻게 해야 할지 몰랐는데
누가 알려줘서 잘 풀렸어요.”

“누가 자꾸 자기 말만 들으라고 해서
속상했어요.”

명령이나 지시의 말을 들으면 불편한 마음이 들 수 있습니다. 목소리를 높이거나, 반복해서 말하거나 또는 어떤 표현만으로도 명령처럼 느껴지고, 이런 감정은 놀이할 때 더 잘 드러나기도 합니다. ‘이리와, 그래그래’, ‘빨리 하라니깐’, ‘어휴, 아니야!’ 이렇게 말이지요. 물론 이런 표현이 늘 긴장되고 불편한 것은 아닙니다. 놀이 참여자들이 일상적으로 가지고 있는 복잡한 관계에 따라 같은 말과 표현이라도 다르게 느낄 수 있으니까요. 이 질문을 통해 놀이과정에서 참여자가 느꼈던 감정을 되돌아보며 명령과 지시가 아닌 존중받는 느낌과 경험에 대해 이야기 나누고 일상으로 확장시킬 수 있도록 합니다.

Q. 이 놀이를 다시 한다면, 무엇을 고려하면 좋을까요?

“자기 의견만 고집하면 충돌이 생겨요.”

“내가 놓친 부분이 생길 수 있으니
다른 사람의 의견을 잘 들어요.”

놀이의 경험과 일상은 매우 밀접한 관계가 있습니다. 잘 소통하기 위하여 적극적으로 의견을 내는 것과 더불어 다른 사람의 의견을 들으려는 태도와 자세가 중요합니다. 더 나아가 집단 내에 평등한 의사소통을 위해서는 누구의 이야기가 잘 들리지 않고 있는지를 살펴야 합니다. 이것은 누구나 편안하게 말할 수 있도록 하는 데 매우 중요한 역할을 합니다. 놀이를 통해 불평등한 관계를 발견하여 자유롭게 말하고 타인의 의견을 수용해보는 경험을 할 수 있습니다.

도움말

- ❖ 처음부터 큰 원(참여자가 많은)의 매듭을 풀기보다 적은 인원수(3~5명)부터 시도하면 매듭 풀기가 수월합니다.
- ❖ 매듭을 푸는 과정에서 참여자들이 맞잡은 손이 과도하게 꺾여 있는 경우 진행자는 참여자들이 손을 고쳐 잡도록 도와주고, 참여자들은 서로의 팔을 풀기 위해 다른 사람의 신체를 넘어가는 과정에서 다른 사람의 몸이 다치지 않도록 주의가 필요합니다. 또 다른 사람이 쉽게 넘어갈 수 있도록 서로 몸을 움직여 낮춰주는 등 상대의 자세와 위치를 파악하며 협력을 경험하도록 합니다.
- ❖ 매듭을 푸는 과정에서 한 사람만 주도하거나 매번 동일한 사람이 주도적일 때 “역시 00이가 최고야!”라며 해당 참여자를 치켜세우지 않도록 주의합니다. 조정자는 누구나 될 수 있습니다. 모두가 의견을 말하고 서로 들으며 다양한 의견을 조정하는 체험을 하도록 안내합니다.
- ❖ 참여자들이 소통하는 과정에서 다양한 방식의 발화(명령, 지시, 제안, 요청 등)가 이루어질 수 있습니다. 하지만 이때 ‘제안’과 ‘명령’을 구분하는 것은 쉽지 않습니다. 무언가를 요청하거나 제안할 때 부드러운 표현과 태도를 예상하지만, 긴박한 순간에는 짧은 지시나 명령이 필요하고 위급한 순간에는 오히려 명확하고 짧은 지시가 문제 해결에 도움이 되기도 합니다. 중요한 것은 이런 발화들이 듣는 사람 입장에서 어떤 감정을 불러일으키는 지, 구성원 간에는 어떤 결과를 가져오는지 함께 살피고 이야기하는 것입니다.

놀이변형

- 놀이를 진행한 뒤 참여자가 느낀 인권의 가치를 발견하고 가치의 내용을 살펴볼 수 있습니다. 보드에 소통, 존중, 이해, 연대, 배려, 도전 등의 가치를 적은 후 참여자마다 한 명씩 나와서 가장 필요했던 가치에 투표합니다. 자신이 투표한 가치가 왜 필요한지 설명하고 듣는 시간을 가지면 가치를 구성하고 있는 내용들을 더 깊이 나누어 볼 수 있습니다.

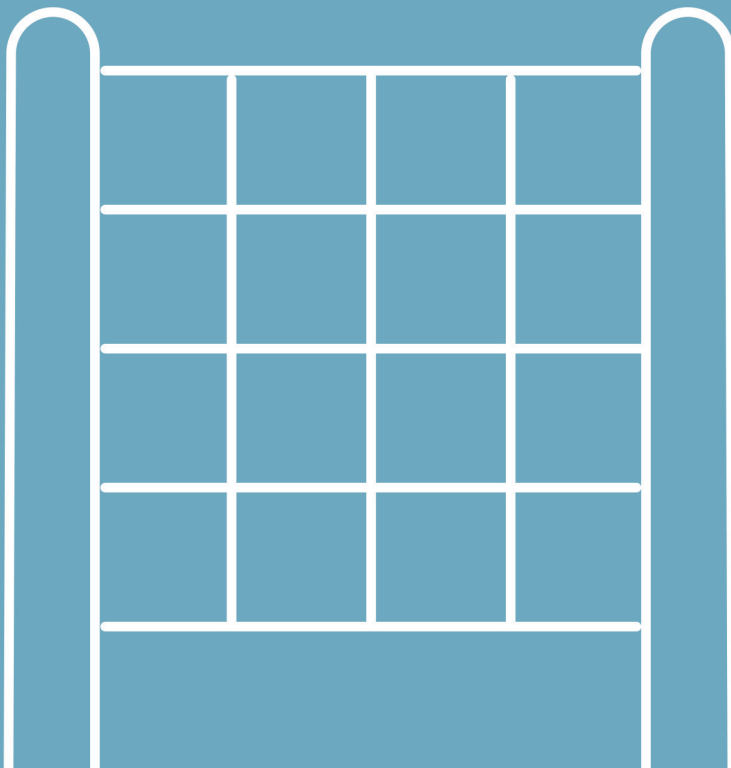
8

문화 놀이

다양성

포용

중
존



놀이로 배우기

다른 문화를 존중하는 감각과 태도는 어떻게 기를 수 있을까요? 특히 오랜 시간 ‘단일 민족’의 이미지를 만들어 온 우리 사회에서는 어려운 과제가 아닐 수 없습니다. 하지만 변화하는 환경 속에서 차츰 외모가 다르고 민족이 달라도 우리는 동등한 권리를 누려야 하는 똑같은 사람이라는 인식도 높아가고 있지요. [문화 놀이]는 일상에서 다민족/다문화 감수성을 키울 수 있는 활동입니다.

이 놀이는 서로 다른 문화를 만나 의사소통에 어려움을 겪으면서도 차이를 수용하고 받아들이는 느낌이 어떤 것인지 체험하게 합니다. 같은 의미를 가진 행동(또는 말)이지만 서로 표현 방식이 다를 때 답답한 마음과 오해가 쌓일 수 있고, 나아가 상대방을 ‘알 수 없는 사람’ ‘이상한 사람’으로 여기게 되기도 합니다. 예를 들어 [문화 놀이]에서 소개하고 있는 ‘하얀색 부족’은 인사로 ‘혀를 차는’ 동작을 하는데, 인사할 때 ‘손뼉을 치며 하! 하! 하!’라고 말하는 노란색 부족을 만난다면 어떤 일이 벌어질까요? “재는 뭐야?” 하는 의문이 들겠지요. 부족의 특징을 찾아보는 놀이 활동이기 때문에 궁금함을 가지고 다가갈 수 있겠지만, 이런 상황이 일상에서 벌어진다면 상상하기도 싫은 문제들이 생길 수 있습니다. 서로 다른 문화의 만남을 이 놀이에서는 전혀 다른 행동 양식으로 설정하여 소통의 어려움을 경험하도록 구성하였습니다. 감탄사나 인사말 같은 언어적 표현 외에도 금기, 태도 등 비언어적 표현에서 문화적 다양성을 확인하는 활동을 통해 문화를 구성하는 다양한 요소를 느껴보고, 다른 문화의 특성을 존중하는 경험을 할 수 있습니다. 그리고 참여자들은 다른 부족의 특징을 서로 모를 때, 서로를 어떻게 대해야 할지 고민해볼게 됩니다. 언뜻 봐서는 이해하기 어려운 말과 행동의 배경을 상상하는 역량도 생소한 문화를 접하는 경험 속에서 기를 수 있습니다.

『놀이로 배우는 인권』에 소개된 [문화 놀이]는 참여자가 뽑은 부족의 특징을 서로 표현하며 시간 내에 각 부족 특징을 관찰하고 알아보는 것이 주된 활동이지만, 본 활용 안내서에서는 놀이를 변형하여 소개하고 있습니다. 단순히 부족의 특징을 표현하는 목적으로 놀이 시간을 보내기보다 별도의 모둠 놀이나 활동을 진행하면서 부족의 특징을 살피도록 놀이 방법을 바꾸었습니다. 말하자면 ‘놀이 속 놀이’입니다. 문화는 일상에서 자연스럽게 드러나는 것이기 때문에 서로 다른 문화적 특성을 알아내기 위해 일부러 다름을 표현하거나 관찰하기보다 자연스러운 생활 속 장면이나 놀이 속에서 서로 다른 문화를 체험하며 문화의 다양성을 경험해 보도록 구성했습니다. 이와 같은 목적으로 참여자가 부족의 특징을 지닌 채 규칙이 단순한 공놀이, 공기놀이와 같은 모둠 활동을 진행하도록 안내합니다. 변형된 방법으로 보다 흥미롭게 놀이에 참여하며, 다른 문화를 존중하고 수용하는 태도를 생각해보도록 합니다.

- * 자신이 뽑은 부족의 4가지 특징을 표현하면서 다른 부족의 특징을 알아내기
- * 문화 간 소통을 경험하며 문화적 다양성과 다문화 감수성 키우기



놀이방법



- 1 놀이를 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
— 6가지 부족을 의미하는 빨간색, 파란색, 녹색, 하얀색, 검정색, 노란색의 스티커(색은 특정된 것이 아니므로 활동자료와 함께 자유롭게 사용), 각 색깔 부족의 특징이 담긴 종이, 포스트잇 또는 메모지

- 2 참여자들은 각자 6개 부족의 특징이 적힌 종이 중 하나를 고릅니다. 종이를 고를 때는 내용을 모른 채 뽑아야 합니다.

파란색 부족

#감탄사 꿀꿀꿀!

#금기 절대 “예”, “아니오”라고 말하지 않는다.

#인사 인사 상대의 왼쪽 어깨에 오른손을 얹고 “헬로 젤로!” 라고 말한다.

#다른 사람에 대한 태도 하얀색 부족 사람들을 재미있고 신기하다고 생각한다.

파란색
부족의
예시

- 3 참여자는 각자가 뽑은 쪽지를 진행자에게만 보여주고, 부족을 나타내는 색깔 스티커를 받아 다른 사람들이 잘 볼 수 있는 곳(뺨이나 손등 등)에 붙입니다.

- 4 모든 참여자가 스티커를 붙이고 자기 부족의 특징을 숙지했다면 부족 특징이 적힌 종이는 다른 사람이 보이지 못하도록 주머니에 넣어 둡니다.

- 5 참여자들은 자기 부족의 특징대로 행동하고 표현합니다. 진행자는 참여자들이 규칙을 이해했는지 확인하며 이해하지 못한 사람이 있는지 살핍니다.

- 6 일상에서 다른(다양한) 문화를 가진 사람을 만나는 경험을 해보는 놀이인 만큼 또 다른 놀이, 예를 들면 두 팀으로 줄 서서 풍선을 떨어뜨리지 않는 경기(풍선경기) 등을 진행하며 풍선경기를 할 때 부족의 특징을 잊지 않고 행동하도록 안내합니다.

- 7 풍선경기가 끝나면 자리에 앉아 자신이 파악한 다른 부족의 특징과 다른 부족에 대한 생각을 메모합니다. 한 부족의 특징을 각 부족마다 한 장의 포스트잇에 정리해 쓰면 각자가 부족의 특징을 얼마나 파악했는지 스스로 점검할 수 있습니다.

- 8 개인이 부족의 정체성을 유지한 채 4명~6명 정도로 모둠을 정하고, 모둠별로 협의해서 하고 싶은 ‘모듬 놀이’(공기놀이, 보드게임 등) 시간을 가집니다. 모듬 놀이 시간에도 부족의 정체성대로 행동하고 표현하도록 안내합니다.

- 9 모듬 놀이 시간이 끝나면 7번에서 작성한 메모를 보충해서 기록합니다.

- 10 참여자가 찾은 여러 부족의 특징을 발표하며 같은 부족을 확인하는 시간을 가집니다.



활동자료 : 색깔별 부족의 특징

빨간색 부족	#감탄사 으르렁! #금기 절대 오른손을 쓰지 않는다. #인사 팔짱을 끼고 “최고의 하루를 너에게!”라고 말한다. #다른 사람에 대한 태도 녹색 부족이 뛰어나다고 생각한다.
파란색 부족	#감탄사 꿀꿀꿀! #금기 절대 “예”, “아니오”라고 말하지 않는다. #인사 인사 상대의 왼쪽 어깨에 오른손을 얹고 “헬로 젤로!”라고 말한다. #다른 사람에 대한 태도 하얀색 부족 사람들을 재미있고 신기하다고 생각한다.
녹색 부족	#감탄사 녹색! 녹색! #금기 절대 먼저 말하지 않는다. #인사 자기 머리를 문지르면서 “좋은 생각만 하기를”이라고 말한다. #다른 사람에 대한 태도 빨간색 부족을 두려워한다.
하얀색 부족	#감탄사 부~우~! #금기 말할 때 절대 서 있지 않는다. #인사 허를 찬다. #다른 사람에 대한 태도 노란색 부족 사람들을 신이라고 믿는다.
검정색 부족	#감탄사 힙! 힙! #금기 절대 다른 사람이 자기를 만지지 못하게 한다. #인사 자기 배를 치면서 “맛있는 음식을 배불리 먹기를”이라고 말한다. #다른 사람에 대한 태도 파란색 부족보다 자신들이 우월하다고 생각한다.
노란색 부족	#감탄사 가자! 가자! 가자! #금기 절대 눈을 똑바로 마주치지 않는다. #인사 손뼉을 치면서 “하! 하! 하!”라고 말한다. #다른 사람에 대한 태도 검정색 부족의 말은 아무 것도 믿지 않는다.

놀이와 함께

- ① 놀이는 재미있었나요?
- ② 이 놀이에서 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
- ③ 다른 부족의 특징을 알아가는 것이 어려웠나요? 소통하기 쉬웠던 부족도 있나요?
- ④ 다른 부족의 다양한 특징을 알기 위해 어떤 전략(방법)을 펼쳤나요?
- ⑤ 모듬 놀이에서 다양한 부족을 만났을 때 어떤 마음이 들고 어떻게 반응했나요?
- ⑥ 모듬 놀이에서 같은 부족을 만났을 때 어떤 마음이 들고 어떻게 반응했나요?
- ⑦ 다른 사람의 말, 행동 또는 모습을 이해하지 못했던 적 있나요? 그때 어떻게 반응했나요?
- ⑧ 여러분이 다른 사람을 이해시키지 못했던 상황이 있었나요? 그때 어떻게 반응했나요?
- ⑨ 다른 나라, 다른 문화에서 온 사람이나 다른 언어를 사용해서 의사소통하는데 어려움이 있는 사람을 만날 때 우리는 어떻게 해야 할까요?
- ⑩ 우리 공동체의 모든 차이들을 존중하는 것은 왜 중요할까요?
- ⑪ 이 놀이의 이름을 붙여 본다면, 무엇이라고 할까요?

Q. 다른 부족의 다양한 특징을 알기 위해 어떤 전략(방법)을 펼쳤나요?

“다른 부족 특징을 알기 위해 먼저
다가가 인사를 하고, 다른 부족들이
모여 있을 때 슬금슬금 가서
엿듣기도 했어요.”

“알아내고 싶은 부족과 말을 많이 하고
그 부족을 계속 지켜봤어요.”

“다른 친구들이 대화하는 것을 주워 듣고
애매한 특징들은 추리했어요.”

“인사법은 금방 알았지만 금기 같은,
다른 부족의 특징을 아는 게 어려웠어요.
그래서 다른 부족과 대화를 많이 하고
자유 시간 때 다른 부족과
놀이를 많이 했어요.”

다른 부족의 특징을 알아가기 위해 더 많이 다가가고, 대화하는 과정이 필요했다는 참여자들의 응답처럼, 서로 다른 문화를 알아가는 데에도 다양한 만남이 필요합니다. 인사법, 감탄사 외에도 금기 사항을 포함해 진행했는데 이렇게 겉으로 드러나는 문화적 행동 이외에 내면에 가지고 있는 금기나 태도 등을 관찰해봄으로써 우리 사회의 문화/풍토가 우리의 사고와 행동 양식에 어떻게 영향을 미치는지 구체적으로 생각해볼 수 있습니다.

인권이 **쑥쑥**

Q. 모듬 놀이에서 다양한 부족을 만났을 때 어떤 마음이 들고 어떻게 반응했나요?

“모듬끼리 같이 놀 때
누가 어떤 부족인지 알아내려고 했어요.”

“계속 말을 걸고 다양한 놀이를 하려고
노력했어요.”

“다양한 부족이 있어서 놀 때 마음 편히 말하지는 못했어요.
그렇지만 다른 점을 찾는 재미가 컸어요.”

다양한 부족(문화)이 섞여 생활하는 것이 마냥 즐겁기만 하진 않습니다. 어떤 참여자들은 다른 부족을 알아내고 이해하는 과정에 어려움을 얘기하기도 했는데요. 어렵고 불편한 마음을 느꼈다고 해서 놀이 결과가 나쁘다고 할 수는 없습니다. 모듬 안에 다양한 부족이 있을 때의 어려움과 재미를 함께 경험하는 것 역시 중요합니다. 그 어려움과 불편함은 어디에서 오는지, 어떻게 함께 해소할지 나눈다면 더 좋지 않을까요? 이를 통해 다양성에 대한 인식과 감수성을 키울 수 있습니다.

Q. 모듬 놀이에서 같은 부족을 만났을 때 어떤 마음이 들고 어떻게 반응했나요?

“같은 부족 사람이 모듬 안에 있다는
사실 자체가 완전 반가웠어요.”

“함께 대화하기가 쉬웠고
서로 금기 지키는 게 힘들다고
이야기하니 편했던 것 같아요.”

“재가 그 특정 행동을 못하는 게 이해가 가며 내가 저렇게 보이겠지 싶어 재미있었어요.”

같은 문화를 공유하는 참여자 사이에 유대감이 싹트기도 했습니다. 자신의 문화를 다른 사람과 공유하고 있을 때 느끼는 안도감을 얘기 나누며 이주민의 삶에 대해 생각해보게 됩니다. 이때 같은 문화여야 좋다는 방향으로 논의하기보다는 다름 속에서 싹트는 연대의 태도에 대해 이야기 나누는 것이 좋습니다.

Q. 이 놀이의 이름을 붙여 본다면, 무엇이라고 할까요?

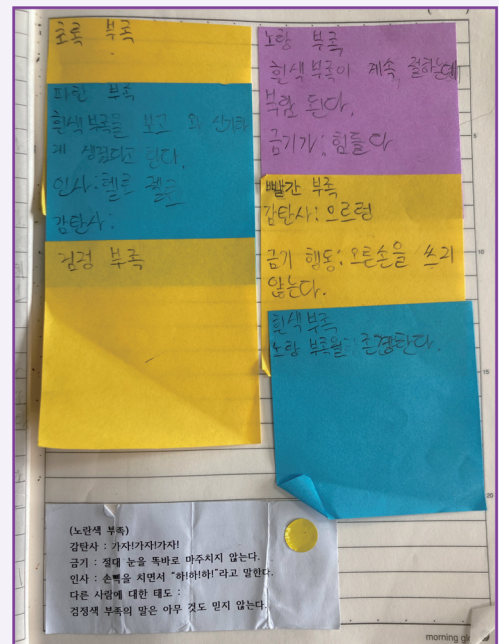
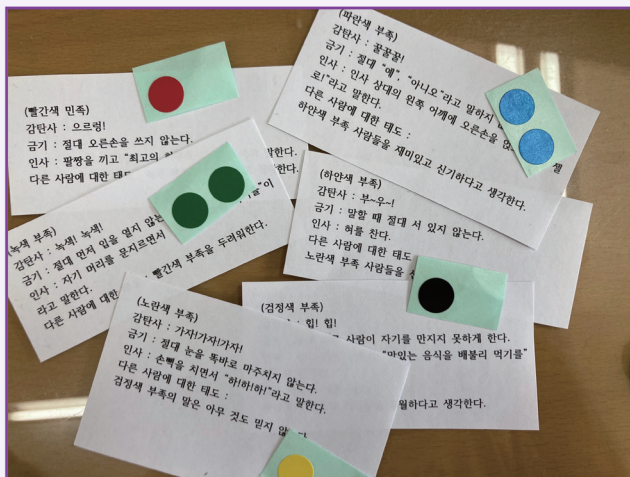
“너와 나의 다른 문화”

“다양한 부족, 똑같은 사람”

“다르지만 우리는 똑같아”

이 놀이에 어울리는 제목 짓기를 통해 참여자들이 느끼고 있는 놀이의 목적/목표를 어느 정도 파악할 수도 있습니다.

✳ 활동 예시



도움말

- ✱ 같은 마을, 국가/국적 안에 살아가는 다양한 민족을 생각해보기 위해 ‘부족’이라고 이름 붙였습니다. 부족은 지역적 생활 공동체라는 의미와 함께 ‘혈연관계가 없거나 분명하지 아니하면서도 일가처럼 지내는 사람들’의 뜻을 가지고 있습니다. 같은 조상이나 민족 · 혈연 등으로 연결되지 않아도 공동체를 구성할 수 있고, 함께 살아가는 사람들을 상상할 수 있도록 안내합니다.
- ✱ 부족의 특징을 직접 말하기보다는 활동 안에서 알아차릴 수 있게 안내하는 것이 중요합니다. 참여자들이 부족의 특징을 맞추는 것에 지나치게 몰두하지 않고, 다양한 특성을 가진 사람들과 어울려 보는 것에 집중하도록 안내합니다.
- ✱ 참여자들이 초반에는 부족의 낯선 감탄사나 인사법을 잘 표현하지 않을 수 있어요. 진행자가 놀이에 함께 참여해서 먼저 감탄사 등을 표현하며 어색함을 완화하면 놀이 몰입에 더욱 도움이 됩니다.
- ✱ 자신과 행동방식이 다른 부족을 만났을 때 답답해하거나 비난하지 않고 문화적 특성을 눈여겨보면서 다양한 문화를 포용하는 감각이 싹틀 수 있도록 안내합니다.
- ✱ 부족의 특징을 발표할 때 보드판을 이용해서 부족별로 공간을 나누어 특징을 정리하여 확인하는 것도 좋습니다.
- ✱ 부족의 특징이 공동체 안의 특정한 사람으로 지목되지 않도록 주의가 필요합니다. 인사 및 감탄사에서 장애인 참여자의 특징이나 누군가가 연상되는 동작 또는 표현은 없는지 살핍니다. 특히 놀이 과정에서 특정 사람의 특징을 희화화하지 않도록 주의합니다.

놀이변형

- 시간을 정해 특정한 놀이나 활동을 병행하지 않더라도 수업시간과 연계하여 하루 일과시간 동안 부족의 정체성을 유지하며 문화 다양성을 경험해볼 수 있습니다.

9

그림으로 권리 표현하기

협력

수용

권리와
책임



놀이로 배우기

‘권리를 아는 것도 권리(유엔 <인권, 새로운 약속> 1993)’인 만큼, 어린이 인권을 배우는 시간에 유엔아동권리협약에 담긴 다양한 권리를 중심으로 공부하며 내용을 구체적으로 살펴보는 경우가 많습니다. 하지만 유엔아동권리협약의 주요 권리만 다룬다고 해도 그 내용이 많고 구체적 항목을 짚어보는 시간이 자칫 지루하게 느껴질 수도 있습니다. 중요하고 필요한 권리를 배우는 시간인 인권교육 자체가 참여자에게 ‘권리’로 다가가기 위해서는 다양한 연구와 시도가 필요합니다. 인권을 공부하려고 마음먹은 적극적인 참여자만을 기대할 수는 없으니까요.

이 놀이는 참여자 스스로 권리를 표현하고 알아맞히는 활동을 통해 권리 내용에 보다 호기심을 가지고 즐겁게 접근하도록 안내합니다. 인권교육에서 권리의 목록을 ‘알려주는 것’만으로는 그 영향과 효과를 기대하기 어렵습니다. 참여자 스스로 ‘생각해보도록 만드는 과정’으로 구성되어야 합니다. 생각하고, 그림으로 표현하고, 그림에 담긴 생각이 무엇인지 궁리해보도록 조직되어 있는 이 놀이는 참여자의 생각과 표현을 일깨우도록 돕고 있습니다.

모둠별로 진행되는 놀이이고 권리를 다 맞힌 모둠이 나타날 때 놀이를 마치게 되는 만큼 경쟁적으로 진행될 가능성이 있습니다. 다른 모둠과 비교해서 빨리 맞히는 경쟁 경기가 아니라 모둠 안에서 알아맞히는 즐거움을 느끼는 것을 목표로 합니다. 그림을 보고 권리를 맞혀보는 활동은 다른 참여자의 생각과 표현을 알아차리는 경험이 됩니다. 모둠 안에서 머리를 맞대어 궁리하며 의견을 나누고 함께 ‘맞혔어!’라고 외치는 순간 자체가 즐거움이 될 수 있습니다.

누려야 할 권리 내용을 명확히 아는 것도 필요하지만 참여자의 생활 속에서 어떻게 구체화 되고 있는지, ‘권리와 삶’을 연결하는 것이 중요합니다. 학교 앞의 어린이 보호구역도 나의 ‘안전할 권리’와 관련되어 있고, 쉬는 시간만이 아니라 놀 시간을 갖는 것도 권리라는 것을 찾아가는 시간이 되어야 합니다. 자신의 일상이 권리로 가득 찬 하루라는 것을 인식하는 것은 단순히 권리의 내용을 읽거나 나열하는 이상의 깊은 의미를 통찰하게 합니다. 참여자의 생활에서 권리가 어떻게 자리하고 있는지 구체적으로 이야기하는 교육을 함께 고려해 봅니다.

- * 유엔아동권리협약의 내용을 그림으로 자유롭게 표현하며 권리에 대한 자신의 해석과 표현이 있는 그대로 받아들여지는 경험하기
- * 모둠에서 권리 이름을 알아맞히기 위해 의견을 모으기

놀이방법

- 1 놀이를 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
— 활동에 적합한 4절지와 같은 넓은 종이, 매직이나 사인펜, 모둠별 10가지 정도의 아동 권리 목록들, 목록을 담은 모둠별 통
- 2 놀이 전에 참여자가 알고 있는 아동의 권리에 대해 확인하거나 학습할 수도 있습니다.
- 3 4~5명이 한 모둠이 되도록 나누고, 진행자와 모둠들은 떨어져 앉습니다.
- 4 진행자는 모둠별로 나눠 줄 아동 권리 목록을 가지고 있고, 각 모둠은 그림을 그릴 도구를 가지고 시작합니다.
- 5 각 모둠에서 한 명씩 그림 그리는 역할을 정하고, 진행자에게 다가와서 아동의 권리 목록 중 1개를 말로 듣거나 쪽지로 확인합니다. 그림을 그리는 참여자 외에 다른 참여자들이 권리의 이름을 미리 알 수 없도록 귓속말 또는 권리를 적은 종이를 보여 주는 방법을 사용합니다.
- 6 권리 이름을 확인한 참여자가 각자의 모둠으로 돌아가 권리에 해당하는 그림을 그리면 모둠의 구성원들이 어떤 권리인지 알아맞춥니다.
- 7 권리를 알아내면 모둠의 다른 구성원이 진행자에게 와서 다음 권리에 대해 듣고, 모둠에 돌아가 그림을 그리고 맞히는 활동을 반복합니다.
- 8 한 모둠이 모든 권리를 알아맞히면 놀이가 끝납니다.
- 9 활동이 길어질 경우, 일정한 시간이 되었을 때 놀이를 마칠 수 있습니다. 우리 모둠에서 찾은 권리와 다른 모둠에서 찾은 권리를 비교하며 어떤 권리가 있는지 알아봅니다.

활동자료 : 그림으로 권리 표현하기

학교에 갈 권리	놀 권리
종교를 실천할 권리	자신을 표현할 권리
집을 가질 권리	안전할 권리
먹을 권리	휴식할 권리
치료를 받을 권리	깨끗한 환경을 가질 권리
부모와 함께 살 권리	장애를 가진 아동이 존엄한 삶과 주체적으로 참여할 권리를 존중받을 권리
UN아동권리협약 전문 국가인권위원회	



놀이와 함께

- ① 놀이에서 어떤 점이 좋았나요?
- ② 이 놀이에 나온 모든 권리를 이해했나요?
- ③ 그림으로 표현하기 어려운 권리나 이해가 어려운 권리가 있었다면 왜 그렇게 느꼈나요?
- ④ 권리를 그림으로 표현하는 놀이를 통해 새롭게 느껴지는 권리가 있나요?
- ⑤ 권리 중 내가 소중하게 여기는 권리와 그 이유는 무엇인가요?
- ⑥ 각각의 권리를 생각할 때 특별히 생각나는 경험이나 존재가 있나요?
- ⑦ 우리 일상 속에서 소중하지만 제대로 누리지 못하는 권리는 무엇이 있나요?
- ⑧ 이 외에도 다른 권리들은 어떤 것이 있을까요?
- ⑨ 우리 모두는 자신을 표현할 권리가 있고, 또한 공동체 속에서 모두가 권리를 누릴 수 있도록 할 책임도 갖고 있지요. 아동의 권리가 존중되고 강화되기 위해 우리가 어떻게 힘을 모을 수 있을까요?
- ⑩ 아동의 권리를 고르게 보장하기 위해 지역사회와 국가에서는 무엇을 해야 할까요?

인권이 쑥쑥

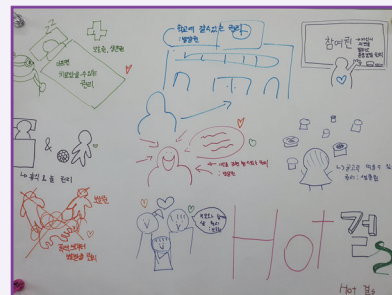
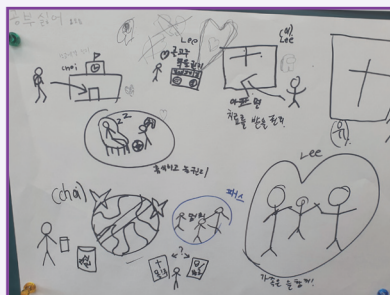
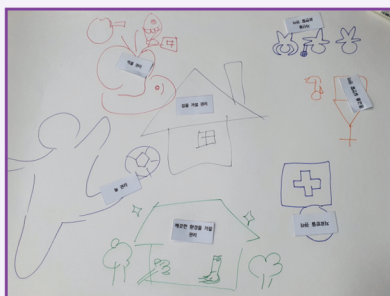
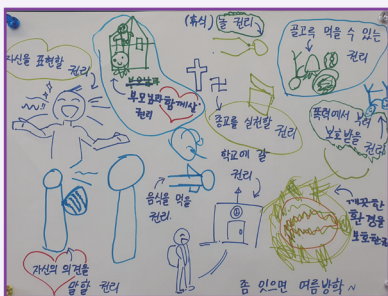
Q. 놀이에서 어떤 점이 좋았나요?

“서로 각 권리에 대해 생각하는 모습이
다른 게 그림에서 보이는 부분이
재밌었어요.”

“권리에 대해 더 구체적으로 이해하고
배울 수 있어서 좋았어요.”

같은 내용의 권리라도 그 권리를 이해하는 방식은 저마다 다를 수 있습니다. 예를 들어 ‘교육권’에 대해서도 누군가는 소질과 적성 계발을 위한 ‘원하는 교육을 받을 권리’라고 느낄 수 있고 또 다른 누군가는 ‘학교에 갈 권리’라고 이해할 수도 있습니다. 그림으로 표현하고, 어떤 권리의 이름일지를 친구들과 함께 생각하며 소통하는 과정에서 서로 배우고 권리에 대해 보다 깊이 이해하게 됩니다. 더불어 참여자들이 서로 생각을 나누며 함께 맞혀가는 협력적 놀이 방식은 자칫 지루할 수도 있는 ‘인권에 대한 교육’ 시간을 즐겁고 생생하게 합니다.

✳ 활동 예시



인권이 쑹쑹

Q. 우리 일상 속에서 소중하지만 제대로 누리지 못하는 권리는 무엇이 있나요?

“대체로 권리가 잘 보장되는 듯하지만,
놀이 권리가 절실히 필요해요.”

“장애인의 복지와 관련한 권리가
보장되지 못하는 것이 아쉬워요.”

“기후 위기 문제도 있고,
길가에 쓰레기가 많고 환경오염이 심해서
깨끗한 환경을 누리지 못하고 있어요.”

“사람들이 자꾸만 ~린이라는 말을 붙여요.
어린이를 낮춰 부르는데
어린이에 대한 존중이 필요해요.”

“자신을 자유롭게 표현하고 싶어요.”

“위험한 노동으로부터 보호받을 권리가
지켜지지 않는 곳이 아직도 있대요.”

아동권리협약에 있는 권리 이름을 알아가는 것도 필요하지만, 자신의 언어로 권리를 찾고 표현하는 것이 중요합니다. 자신의 생활 주변으로 권리를 연결 지으면서 권리에 대한 관심을 다른 사람과 사회 전체로 확장해 고민하는 기회가 될 수 있습니다.

그런데 간혹 권리를 공부하고 난 후 참여자가 ‘모든 것’을 권리로 주장하는 상황을 우려하는 진행자도 있습니다. 우선 어린이들이 요구하는 것들이 정말 권리가 아닌지 돌아볼 필요가 있습니다. 지금 누리고 있는 어떤 권리들도 과거 어느 때는 권리가 아니라고 거부된 역사가 있으니까요. 인권이 계속 변화하고 확장되고 있다는 것을 기억해야 합니다. 두 번째는 ‘무엇이 권리인지’ 생각해보거나 토론했던 적이 한 번도 없다면 ‘모든 것’을 권리로 이야기하는 시도 역시 있을 법한 것이 아닐까요? 인권을 교육하는 진행자도 ‘인권인지 아닌지’ 고민스러운 사례와 경험들이 많은데, 권리를 새롭게 공부한 참여자라면 더더욱 그렇습니다. 정해진 권리 목록을 알아가는 시간을 넘어 권리가 무엇인지 이야기 나누는 과정을 통해 참여자들과 함께 상상하며 ‘움직이는’ 인권교육을 만들어 갈 수 있습니다.

Q. 우리 모두는 자신을 표현할 권리가 있고, 또한 공동체 속에서 모두가 권리를 누릴 수 있도록 할 책임도 갖고 있지요. 아동의 권리가 존중되고 강화되기 위해 우리가 어떻게 힘을 모을 수 있을까요?

“서로를 존중하면서 강요하지 않고,
상대의 입장도 생각하며 의견을 나눕니다.”

“권리의 이름들을 이해하고,
권리가 침해되어
불편함을 느끼는 상황이 되었을 때
확실하게 자신의 생각을 표현해요.”

“남에게 존중받고 싶으면
나부터 먼저 남을 존중해요.”

“나와 비슷한 생각을 가진 사람들과
함께 노력해요.”

‘권리가 존중되고 강화되는 것’과 ‘권리를 누릴 수 있도록 할 책임’은 별개의 다른 말이 아닙니다. 인권을 공부할 때 ‘책임’이라는 말이 따라오면 권리를 제한하는 것으로 오해하는 경우가 있습니다. 어린이를 대상으로 한 어느 인권교육 시간에 ‘놀 권리’에 상응하는 책임을 적어 보았는데, 한 어린이의 답이 인상적이었습니다. 무엇이였을까요? 똑같은 질문을 어른들에게 하면 ‘숙제할 책임’ ‘씻을 책임’ ‘놀기로 한 시간을 지킬 책임’ 등이 많이 나옵니다. 그런데 교육에 참여했던 어린이의 답은 ‘노는 사람 방해하지 않기’였습니다. 어른들은 노는 것에 대응되는 숙제, 자기관리, 할 일 등을 생각하면서 할 일을 다해야 놀 수 있다고 생각하는 경우가 많은데, 당사자인 어린이는 오히려 모두가 잘 놀기 위한 것을 생각한 것이지요. ‘놀 권리’가 존중되고 잘 누려질 수 있도록 하는 책임과 권리는 분리되어 있지 않습니다.

도움말

- * 권리를 맞힐 때 진행자가 제시한 말과 같은 표현이 아니라도 비슷한 맥락에서 쓰이는 권리라면 답으로 인정하도록 안내합니다.
- * 아동권리협약의 내용을 알아본 후에 이 놀이를 진행할 수도 있지만, 권리의 이름을 모르는 상태에서 진행한다면 참여자가 권리를 어떻게 이해하고 있는지 확인하는 시간이 될 수 있습니다.
- * 권리를 알아맞히는 것에만 초점을 두고 다른 모둠의 이야기를 몰래 듣고 맞히려 하지 않을까 우려했지만, 모둠 별로 그림을 그리고 맞히는 활동 자체에 집중하면서 경쟁적이기보다는 놀이 자체에 몰입하는 모습이었습니다.
- * 놀이를 시작할 때, 초반에는 익숙하고 보다 명확하게 느껴지는 권리에서 차츰 다양한 것을 상상할 수 있는 권리로 구성하는 것도 방법입니다. ‘학교에 갈 권리’처럼 표현방식이 단순한 권리 외에 ‘자신을 표현할 권리’, ‘설 권리’, ‘가족과 함께 살 권리’(반려동물, 가족다양성) 등 다채롭게 표현되는 권리를 고려해 봅니다.

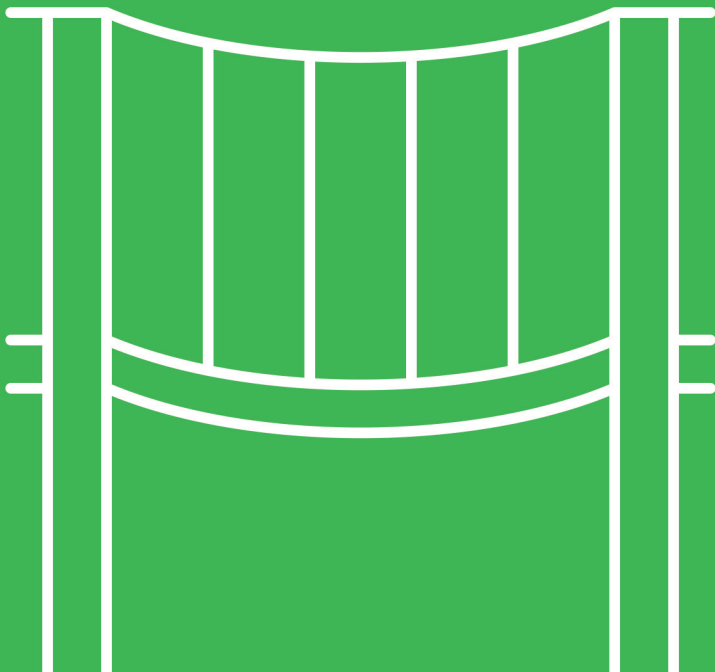
10

감정거울

다양성

존중

공감



놀이로 배우기

어떤 감정을 표현하는 ‘표정과 몸짓’은 얼마나 다양할 수 있을까요? ‘깜짝 놀란’, ‘행복해’, ‘진짜 피곤해’ 같이 감정을 표현하는 말을 얼굴 표정이나 몸짓으로 표현한다고 상상해 보세요. 공통점이 많은 친구 사이라도 꼭 같은 표정과 몸짓이 나오지 않을 수 있습니다. 비슷하지만 서로 다른 표정과 몸짓이 만들어지고, 전혀 예상하지 못한 표현이 나올 수도 있습니다. [감정 거울] 놀이는 여러 명의 참여자가 동일한 감정(말)을 듣고 그에 따라 표정과 몸짓을 만들기 때문에 다양함을 서로 확인하고 경험하게 됩니다. 어떤 상황을 보고 느끼는 감정도 사람마다 다양하겠지만, 하나의 감정을 표현하는 양식도 이렇게 다양할 수 있다는 것을 표정과 몸짓으로 체험할 수 있습니다.

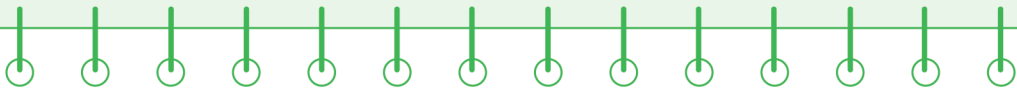
한편 어떤 감정을 표정과 몸짓으로 표현하는 과제가 참여자에 따라서 익숙하지 않고 쑥스러울 수 있습니다. ‘지루해’, ‘낯설어’ 같은 감정은 어렵게 느껴지기도 하고, ‘신난다’ 같은 감정은 몸짓을 크게 해야 할 것 같은데 손을 뻗기 쑥스러운 사람도 있으니까요. 그런데 누군가 나에게 공감해 주고 같은 표정과 몸짓으로 따라 해 주면 마음이 조금 놓입니다. 자신을 따라 해 주는 동작과 표정을 보며 존중받은 느낌을 받고, 자신감이 생기기도 합니다. 감정 역할을 맡은 참여자는 주어진 감정을 표현하고, 표정과 몸짓을 따라 하는 거울 역할의 참여자는 최대한 비슷하게 따라 하기 위해 애를 씁니다. 그 과정에서 감정 역할을 맡은 참여자는 자신을 따라 하는 거울을 통해 감정이 공유되는 경험을 하게 됩니다.

놀이를 하다 보면 예상하지 못한 격렬한 몸짓, 의외라고 생각하는 표정을 만나기도 합니다. 각자가 감정을 자유롭게 표현하는 만큼 그룹에 따라 다양한 표정과 몸짓이 등장합니다. 그 과정에서 ‘예상하지 못한’, ‘의외라고 생각하는 것’ 역시나 감정에 대한 고정적 틀일 수 있습니다. 감정 표현에 대해 ‘낯설다’, ‘지나치다’, ‘과도하다’ 등의 판단보다 참여자가 이 놀이를 통해 다양한 표현을 만나고 공감할 수 있도록 안내합니다. [감정 거울] 놀이는 다른 사람의 감정과 자신이 속한 집단 내의 감정의 흐름을 살피고 반응에 대해 생각해 볼 수 있는 질문으로 이어 진행할 수 있습니다.

- * 감정을 표현하는 다양한 표정과 몸짓을 체험하기
- * 표정과 몸짓을 따라 하며 다른 사람의 감정을 공유하기



놀이방법

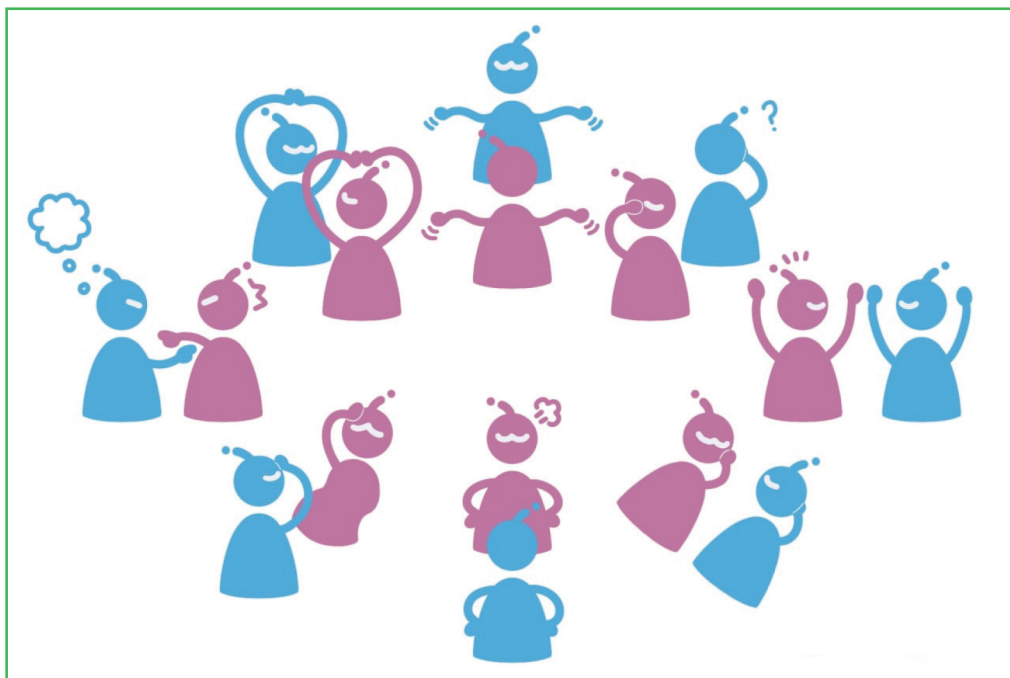


- ① 참여자들을 같은 수의 인원으로 나누어 2개 모둠을 만듭니다.
- ② 첫 번째 모둠의 참여자들은 어깨가 닿을 정도로 가깝게 서서 원을 만들고 원의 밖을 향하여 섭니다. 의자를 놓고 앉을 수도 있습니다. 첫 번째 모둠이 만든 원은 '감정의 원'이라고 이름을 붙입니다.
- ③ 두 번째 모둠의 참여자들은 감정의 원을 바라보고 마주 섭니다. 두 번째 원은 '거울의 원'이라고 이름을 붙입니다. 감정의 원 참여자들이 의자에 앉아서 진행하면 거울의 원 참여자도 의자에 앉아서 진행합니다.
- ④ 감정의 원과 거울의 원에서 있는 참여자들은 짝을 지어 서로를 마주 보도록 합니다.
- ⑤ 모든 참여자들은 손으로 눈을 가려 감정 낱말을 볼 수 없도록 합니다.
- ⑥ 진행자는 안쪽 원인 '감정의 원' 참여자들만 눈을 뜨게 하고, 미리 준비한 감정 낱말을 보여 줍니다. 감정을 문장 형태로도 제시할 수 있습니다.
- ⑦ 감정의 원에 있는 참여자들이 낱말을 보고, 자신의 방식대로 표정이나 몸짓으로 표현하도록 안내합니다.
- ⑧ 거울의 원에 있는 참여자들도 눈을 가리고 있던 손을 떼고, 감정의 원 참여자의 표정과 동작을 봅니다. 거울의 원 참여자는 자신 스스로가 '감정의 거울'이 되어 마주 보는 참여자의 표현을 그대로 따라 합니다. 거울의 원에 있는 참여자는 동작을 따라 하지만, 어떤 감정인지 알지 못한 채로 감정의 원 참여자가 표현하는 감정이 무엇인지 상상합니다.
- ⑨ 감정의 원과 거울의 원이 1:1로 만나 감정을 표현하고 따라하는 활동을 한 후에, 어떤 감정이었는지 거울의 원 참여자들이 추측해 봅니다. 진행자가 어떤 감정이었는지 알려주고, 이런 감정을 느끼는 상황에 대해 1:1로 짧게 이야기합니다.
- ⑩ 감정의 원 또는 거울의 원 중 한 모둠의 참여자들이 왼쪽으로(혹은 오른쪽으로) 한 자리씩 이동하여 모두가 전과 다른 사람들을 마주 보도록 하고 활동을 이어갑니다.
- ⑪ 안쪽 원의 모든 참여자가 바깥쪽 원의 모든 참여자와 고르게 만난 후에는 감정의 원과 거울의 원 참여자가 역할을 바꿔서 활동을 반복합니다.
- ⑫ 활동을 반복할 때는 또 다른 다양한 감정 표현을 시도해 봅니다.





▲ 두 개의 원을 만들어 서로 마주보고 섭니다.



▲ 감정의 원의 표정과 동작을 거울의 원이 따라 합니다.

활동자료 : 감정카드

감동적인	고마운	기대되는	기쁜
다정한	당당한	만족스러운	몰입하는
반가운	뿌듯한	사랑스러운	설레는
신기한	신나는	안심되는	여유있는
열정적인	자랑스러운	자신있는	재미있는
즐거운	짜릿한	차분한	충만한
친근한	편안한	행복한	홀가분한
흐뭇한	흥미로운	희망찬	힘이나는
간절한	걱정되는	겁나는	궁금한
귀찮은	긴장되는	놀란	답답한
당황스러운	두려운	망설이는	무서운
미안한	미운	부끄러운	부담되는
부러운	불안한	서운한	슬픈
실망스러운	심심한	안타까운	억울한
예민한	외로운	우울한	조심스러운
지친	허전한	혼란스러운	화나는

놀이와 함께



- ① 놀이가 재미있었나요?
- ② 이 놀이에서 새롭게 발견할 수 있어 좋았던 부분은 무엇이었나요?
- ③ 놀이에서 가장 어려웠던 부분은 무엇이었나요?
- ④ 내가 표현한 감정 중 기억에 남는 것이 있다면 무엇인가요?
- ⑤ 내가 친구에게 질문했던 내용과 기억에 남는 답변은 무엇이었나요?
- ⑥ 기억에 남는 거울 역할의 친구는 누구였나요? 그 이유는 무엇인가요?
- ⑦ 일상에서 기분이 좋은 누군가와 함께 할 때 나의 기분은 어땠나요?
- ⑧ 일상에서 기분이 안 좋은 누군가와 함께 할 때 나의 기분은 어땠나요?
- ⑨ 다른 사람들의 기분이 어떨지 우리는 어떻게 알 수 있을까요?
- ⑩ 우리 안의 누군가가 힘들어할 때 나는 무엇을 할 수 있을까요?
- ⑪ 서로가 행복한 우리를 만들 수 있도록 공동체에서 무엇을 할 수 있을까요?

인권이 쓱쓱

Q. 이 놀이에서 새롭게 발견할 수 있어 좋았던 부분은 무엇이었나요?

“감정 표현은 다양한 것인데 지금껏
내가 너무 단적으로만 생각했던 것
같다는 걸 느꼈어요.”

“평소 발표를 거의 하지 않거나
주저하는 친구들도 즐겁게 참여한 점이
특히 좋았어요.”

“감정을 맞혔을 때 느끼는 희열!
상대방이 내 감정을 읽어보려고 하네?
하는 기분이 드는 것이 좋았어요.”

“정말 친한 친구인데 같은 감정에 대해서도
표현이 다르다는 것을 느껴서 새로웠어요.”

일상에서는 다른 사람의 감정을 말로 듣거나 눈으로 보더라도, 홀로 생각만 할 뿐 그 감정에 대해 함께 이야기할 기회는 많지 않습니다. 이 놀이를 통해 참여자들은 감정을 표현하고 따라 하며 다른 사람의 감정에 조금 더 다가설 수 있습니다. 같은 감정에도 표현이 다른 것에 새로움을 느끼고 자신의 표현과는 사뭇 다른 표현이더라도 헤아리는 연습을 하게 되는 것이지요. 다양한 표현이 가능하다는 것을 놀이를 통해 스스로 발견하고 친구들과 함께 느껴보는 시간은 즐거움이 됩니다.

"상대방의 에너지를 느낄 수 있어서 좋았어요."

"긍정적인 감정에는 덩달아
나도 그 기분이 되는 느낌이었어요"

감정을 표현하고 따라 하고, 이야기를 나눌수록 감정이 서로에게 전달되는 느낌을 받게 됩니다. 부정적인 감정을 표현하면 분위기가 가라앉고, 긍정적인 감정을 표현하면 고조된 분위기가 만들어지기도 하는데요. 참여자들이 분위기가 다른 감정을 오가며 표현할 때, 서로에게 감정이 전달될 수 있다는 것을 발견하게 됩니다. 또 같은 감정도 서로 다르게 표현하는 것을 확인하며 공동체 안에서 구성원의 감정을 살펴야 하는 이유도 찾아갈 수 있지 않을까요.

Q. 놀이에서 가장 어려웠던 부분은 무엇이었나요?

"마스크로 인해 또는 다들 표현을 잘 안 하려고 해서
요즘은 표정이 없는 세상에 살고 있는 것 같다는 느낌이 들었어요."

코로나 상황이라서 더욱 그렇게 느껴졌던 것일까요? 사실 마스크를 쓰기 전에도 일상에서 감정을 드러내는 것을 격려받기보다, 친밀한 관계가 아니면 감추거나 조심해야 할 것으로 익히 들어왔습니다. 이런 경험이 쌓이면 어린이는 자신의 감정을 있는 그대로 드러내는 것을 낯설게 느낄 수밖에 없지요. 감정을 이해받고 존중받은 경험을 통해 이후 공동체 안에서 다른 사람에 대한 깊이 있는 이해로 이어지기를 기대해 봅니다.

인권이 **쑹쑹**

Q. 다른 사람들의 기분이 어떤지 우리는 어떻게 알 수 있을까요?

“표정이나 그 사람의 행동으로
짐작할 수 있어요.”

“말할 때의 어투로 파악할 수 있어요.”

“상대방이 내 절친이라면 항상 하는
표현 방식으로 눈치챌 수 있어요.”

“그 상황에서 친구의 감정을
이해해 보려고 노력해요.”

표정, 행동, 어투, 숨소리, 말의 속도 그리고 분위기 등으로 다른 사람의 기분을 알아차리기도 합니다. 이 놀이에 서는 감정을 표정이나 몸짓으로 표현하지만, 일상에서 우리는 이보다 더 다양한 방식으로 감정을 표현하고, 또 다른 사람의 감정을 파악할 때 이런 감각이 작동합니다. 어쩌면 다른 사람의 감정을 살피는 방법을 모르고 있는 것이 아닐 수도 있겠지요. 타인의 감정을 이미 파악했음에도 불구하고 개인적인 어려움으로 타인의 감정까지 고려하기 어려운 상황이거나, 또는 감정을 파악한 이후의 전개를 상상하며 미리 불편할 것이라 단정 짓고는 서로의 감정을 무심한 듯 간과하고 있는 것은 아닌지 돌아보면 어떨까요. 그래서 다른 사람의 기분을 알아차리는 방법 이전에, 감정을 살피는 이유를 서로 확인하는 것이 필요할 수 있습니다. 거울의 원 역할을 통해 표현을 따라 하면 저절로 감정을 공유하게 되는 것이 아니라 표현하는 감정을 느껴보려는 시도, ‘이해하고자 하는 노력’이 감정을 알아차리는 시작일 수 있습니다.

Q. 우리 안의 누군가가 힘들어할 때 나는 무엇을 할 수 있을까요?

“판단하거나 참견하지 않고
그저 조용히 다가가서 위로해요.”

“괜찮다고 말해줘요.”

“힘들어하는 이의 감정을 나만의 방식으로
읽어주며 격려해요.”

“먹을 것이 있으면 같이 나누어 먹으며
분위기를 바꾸어요.”

“함께 있어 줘요.”

힘든 상황에 놓인 다른 사람에게 무엇을 할 수 있을지 이야기를 나누었지만, 어린이 스스로 듣고 싶은 말이기도 하겠지요. 괜찮다는 말을 듣고 싶고, 판단하지 않고 조용히 위로받고 싶은 마음이 읽힙니다. ‘나만’ 이렇게 생각하는 것이 아니라 함께 생활하는 옆의 친구들도 비슷한 생각을 하고 있다는 것을 확인하며 유대감을 느낄 수 있습니다.

도움말

- * ‘소리 내지 않고’ 표현하는 놀이지만, 감정에 몰두한 나머지 효과음을 과하게 내는 참여자도 있습니다. 상황에 따라 놀이 규칙에 대한 주의가 필요하겠지만 놀이의 흐름에 큰 방해가 되지 않는다면 그대로를 즐길 수 있도록 자유로운 분위기를 추천합니다.
- * 감정을 알아맞히는 데 급급하여 감정 표현을 따라 하는 거울 역할을 소홀히 하거나, 따라 하지 않는 참여자가 더러 있습니다. 맞히는 것에 집중하지 않도록 주의가 필요합니다. 일정 시간 동안 따라 하기, 시간을 두고 맞혀 보기 등으로 놀이를 진행하여, 어떤 감정을 표현하고 있는 것인지 자연스럽게 느껴보도록 안내합니다.
- * 감정을 확인하고 나면 이와 유사한 경험들에는 무엇이 있었는지, 이 감정이 계속되었을 때 나타나는 또 다른 감정들은 무엇인지 후속 질문으로 이어가며 상호작용해 보세요.
- * 감정을 따라 하는 놀이를 통해 감정이 전이되는 경험을 하게 됩니다. 놀이 마지막에는 긍정적인 감정으로 마무리하는 것을 추천합니다.

놀이변형

- * 감정을 안내할 때 단어 이외에 구체적인 상황을 문장으로 제시하고 이 상황에서 자신이 느낄 법한 감정을 표현하게 할 수도 있습니다. 감정 카드, 표정이 나타나 있는 그림, 감정이 드러나 있는 포스터 등을 활용할 수 있어요.
- * 감정의 원 참여자가 감정 단어를 제시하는 방식으로 진행해도 재미와 참여도를 높일 수 있습니다.
- * 학기 초와 같은 어색한 상황에서 이 놀이를 한다면, 한 몸짓이 끝날 때마다 앞의 친구에게 자기 소개를 하거나 질문을 나누며 친구에 대해 더 자세히 알아보자고 제안할 수도 있습니다.
- * 둥글게 모여 앉아 있다면, 신뢰 서클 활동을 연계하거나 교실 놀이로 이어가 볼 수도 있습니다.

11

로봇

존중

자유의
소중함

책임

협력



놀이로 배우기

놀이에서 안내자는 스스로 자유롭게 이동할 수 없는 로봇을 목적지까지 이끌어 줍니다. 이때 안내자는 로봇이 주변의 구조물에 부딪히거나 넘어지지 않고 목적지에 이를 수 있도록 노력하면서 타인의 안전을 지켜주는 수호자(안내자)로서의 책임감을 느끼게 됩니다. 이러한 책임감은 내가 돌보는(안내하는) 대상이 가진 안전할 권리(생명/건강권)에 대한 이해와 존중으로 발전할 수 있습니다. 안내자는 로봇이 목적지까지 이동하는 동안 정확한 안내를 위해 다양한 지시를 합니다. 더불어 안내자는 로봇 역할을 하는 참여자가 어떻게 안내할 때 편안해하며 안정감을 느끼는지 살피며 대상에 대한 이해를 확장하고 존재 자체를 존중하는 경험을 합니다.

반면 로봇 역할을 맡은 참여자는 다른 사람에 의해 조종당하는 경험을 통해 ‘속박(신체적 구속)으로부터 벗어나고자 하는 자유의지’의 소중함을 경험하게 됩니다. 동시에 전적으로 타인에게 자신의 움직임을 의지해야 하는 놀이 규칙을 통해 신뢰의 감각을 경험하게 됩니다. 이는 로봇의 안전이 안내자와의 교감과 신뢰를 통해서 가능해지기 때문입니다. 안내자가 나를 안내하며 다치지 않도록 보살펴주고, 이동의 과정에서 다른 로봇과 부딪히지 않도록 살피는 등 나를 여러 위험으로부터 보호해줄 것이라는 믿음이 있을 때 안내자의 이야기에 귀를 기울이고 따를 수 있게 됩니다. 안내자 또한 로봇이 나를 믿고 있다고 여기는 순간 더 강한 책임감을 갖게 됩니다. 이런 활동을 통해 서로를 존중하는 마음과 함께 책임에 대한 생각도 자연스럽게 성장할 수 있습니다.

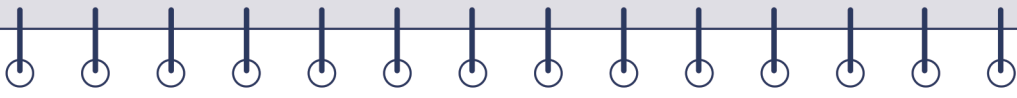
안내자는 로봇이 목적지까지 이동하는 동안 자기 생각을 잘 전달하려면 상대방의 입장도 충분히 생각하면서 안내해야 함을 알게 됩니다. 또한 로봇은 안내자의 안내에 감각을 집중하고 이를 잘 수행하기 위해 노력합니다. 이렇게 각 역할을 맡은 참여자들이 서로의 입장을 헤아리기 위해 노력하는 과정을 통해 일상에서 소통하는 능력도 키울 수 있을 것입니다.

누구나 타인에게 도움을 요청할 때가 있고 반대로 도움을 주기도 합니다. 도움을 요청하는 입장일 때는 도움을 요청하는 처지를 비관하거나 자괴감을 느끼지 않으면서도 타인이나 공동체에 도움을 요청할 수 있어야 합니다. 반대로 도움을 주는 입장일 때는 자만감이나 시혜의 감정이 아니라 동등한 인간으로서의 연대 의식 속에서 도움을 주는 것이 바람직합니다. 도움을 주고받는 돌봄의 관계는 언뜻 일방적인 관계처럼 보이지만 주는 편이나 받는 편 모두의 마음을 살피지 않을 때 상처가 되기도 합니다. 서로의 마음을 잘 살피며 돌봄의 관계를 맺어나가는 것이 중요합니다.

- * 도움을 주고 받으며 서로에 대한 책임감과 신뢰감 경험하기
- * 상대방의 입장을 헤아려 소통하기

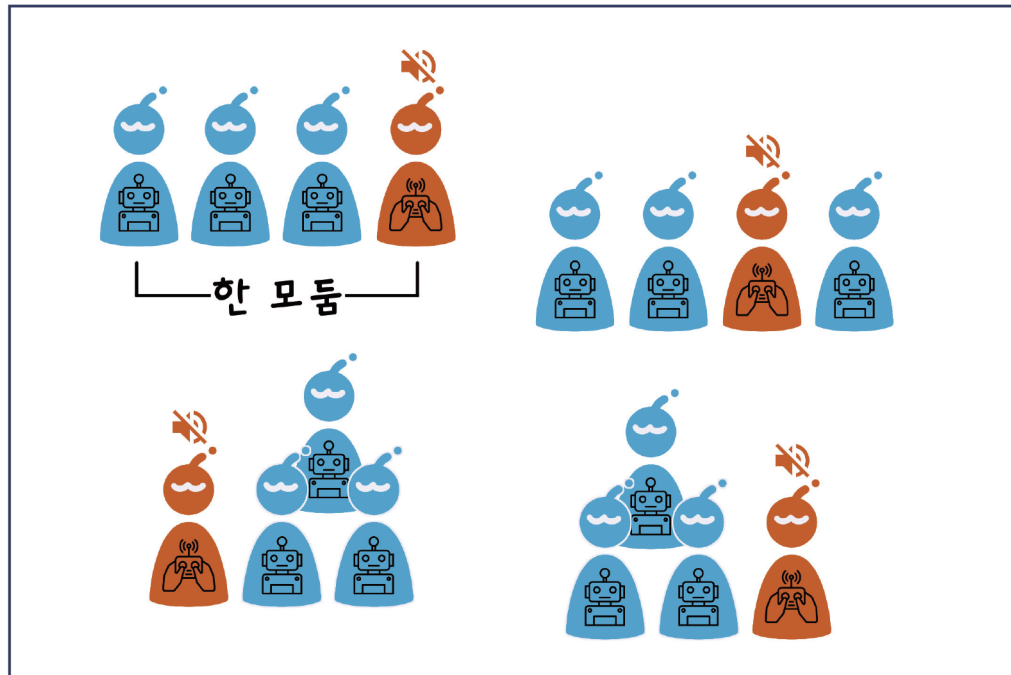


놀이방법

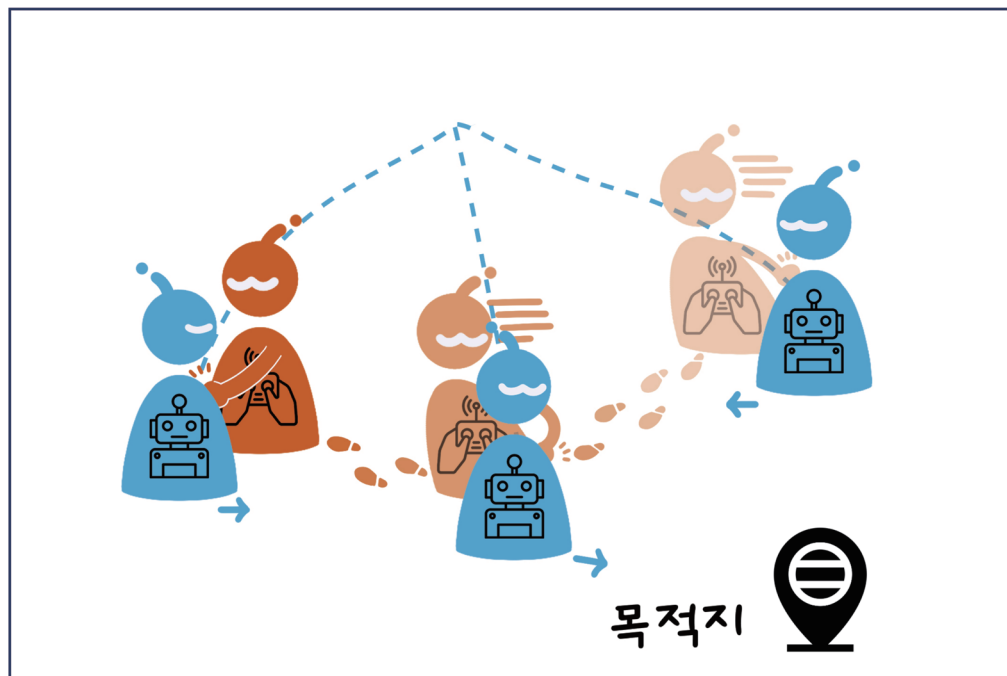


- ① 안전한 놀이 공간을 선택합니다.
- ② 4명씩 한 모둠을 구성합니다. 각 모둠에서 3명은 로봇의 역할을 맡고, 나머지 1명은 로봇안내자의 역할을 맡습니다.
- ③ 로봇안내자는 놀이가 진행될 때마다 각각 출입문, 나무, 벽 등 자기만의 목적지를 정합니다. 목적지는 말로 설명할 수 없으며 마음속으로만 정하고 자기 모둠의 로봇 3명을 그 지점으로 안내해야 합니다. 이때 진행자가 안내자들을 따로 모아 목적지를 지정해 줄 수도 있습니다.
- ④ 로봇 역할을 맡은 참여자가 목적지를 알게 되면 스스로 그 목적지를 향해 움직일 수 있기 때문에 로봇 역할의 참여자에게는 목적지를 알리지 않습니다.
- ⑤ 로봇 역할을 맡은 참여자는 스스로 생각하거나 판단하고 움직일 수 없고 오직 안내자의 안내(터치)에 의해서만 움직일 수 있다고 설명합니다.
- ⑥ 로봇안내자는 로봇의 왼쪽이나 오른쪽 어깨를 ‘살짝’ 건드려서 로봇이 움직이는 방향을 조종할 수 있습니다. 하지만 로봇에게는 브레이크가 없기 때문에 방향을 안내해 주지 않고 그냥 내버려 두면 멈추지 않고 계속 앞으로만 걸어가게 됩니다.
- ⑦ 놀이를 시작하는 장소는 모둠별로 공간 안에서 자유롭게 선택하여 자리 잡도록 합니다.
- ⑧ 로봇안내자가 정해진 지점으로 로봇을 조종할 수 있는 시간은 약 1분 정도로 제한합니다.
- ⑨ 3회 정도 놀이를 반복하면서 역할을 바꾸어 모든 참여자들이 최소한 한 번은 로봇안내자의 역할을 맡을 수 있도록 합니다.
- ⑩ 로봇이 도달해야 하는 목적지는 매회 다르게 정합니다.
- ⑪ 참여자들이 역할을 바꾸어가며 로봇안내자를 맡아서 모두가 혼자 로봇을 안내하는 어려움을 경험해 보았다면, 놀이의 규칙을 바꾸어 모둠별로 2명의 로봇안내자를 정하고 각각 하나의 로봇만 조종하도록 하여 놀이를 진행해 봅니다.
- ⑫ 마지막으로 로봇과 로봇안내자의 역할을 바꾸어 모두가 일대일의 로봇-안내자 역할을 경험하고 놀이를 마칩니다.





▲ 4명씩 한 모듈을 이루고, 놀이 공간에 자유롭게 모듈끼리 섭니다.



▲ 로봇안내자를 맡은 사람은 3명의 로봇을 조정하여 목적지로 이동하도록 안내합니다.

놀이와 함께

- ① 놀이는 재미있었나요?
- ② ‘로봇’ 역할과 ‘로봇안내자’ 역할 중 어떤 것이 더 좋았나요? 왜 그렇게 느꼈나요?
- ③ 로봇 조종의 어려움은 어떤 것들이 있었나요?
- ④ 로봇안내자가 더 많았다면 놀이가 쉬웠을까요? 왜 그럴까요?
- ⑤ 누군가를 안내하거나 안내받는 입장일 때, 어떻게 하면 서로 신뢰가 생길 수 있을까요?
- ⑥ 언제 다른 사람들에게 도움을 요청해야 할까요?
- ⑦ 우리 공동체에서 누군가 도움이 필요할 때, 무엇이 있다면 망설이지 않고 요청할 수 있을까요?
- ⑧ 우리 공동체에서 누군가가 도움을 요청할 때 무엇을 할 수 있을까요?

인권이 쓱쓱

Q. ‘로봇’역할과 ‘로봇안내자’역할 중 어떤 것이 더 좋았나요? 왜 그렇게 느꼈나요?

“로봇을 내 맘대로 조종할 수 있어서 안내자 역할이 더 재미있어요.”

“그냥 편하게 안내하는 대로만 움직이면 되니까 로봇이 더 재미있어요.”

참여자 대다수는 로봇을 안내하는 역할이 누군가를 조종하기 때문에 더 재미있고, 로봇과는 다르게 자유롭게 움직일 수 있어서 더 좋았다고 응답합니다. 하지만 부지런히 돌아다닐 필요가 없어서 로봇 역할이 더 좋았다는 소수 의견도 있었습니다. 이렇게 놀이의 과정에서 참여자들이 보이는 의외의 반응을 눈여겨보는 것도 필요합니다. 놀이에서는 수동적인 역할보다는 능동적인 역할이 더 재미있을 것이라고 생각하기 쉽지만 개인의 성향에 따라서는 수동적인 역할이 더 편하다고 느낄 수 있습니다. 로봇 놀이를 통해 자유의지의 소중함도 경험해 볼 수 있지만, 자유의지에 따르는 책임과 그 책임의 무게감도 경험해 볼 수 있습니다.

Q. 로봇 조종의 어려움은 어떤 것들이 있었나요?

“잠깐만 한 눈을 팔아도 로봇이 제멋대로 가버려서 힘들었어요.”

“로봇이 내 맘대로 움직이지 않아서 어려웠어요.”

“한 번에 3명의 로봇을 조종하는 것이 힘들어요.”

“로봇이 장난을 쳐서 힘들었어요.”

누군가 또는 무엇인가를 내 마음대로 조종할 수 있다는 것이 처음에는 재미있게 느껴질 수도 있습니다. 하지만 놀이에서 조종하는 대상을 안전하게 목표하는 방향으로 인도하는 과정이 그렇게 쉽지만은 않습니다. 더구나 로봇이 안내자의 말을 잘 듣지 않고 제멋대로 행동한다면 더 힘들겠지요. 놀이에서는 자신이 맡은 역할에 충실할 수록 놀이에서 얻고자 하는 의미와 목표에 가까이 다가갈 수 있습니다.

인권이 쓱쓱

Q. 언제 다른 사람들에게 도움을 요청해야 할까요?

“위급한 상황일 때 도움이 필요해요.”

“나 혼자 하기 힘든 일이 생겼을 때
도움이 필요해요.”

“어떻게 해야 할지 잘 모를 때는 누군가의 도움이 필요할 거 같아요.”

사람은 누구나 혼자서는 해결하기 어려운 일에 직면할 때가 있습니다. 이럴 때 다른 사람에게 도움을 요청하는 일은 자연스럽고 필요한 일입니다. 하지만 누군가에게 도움을 요청하는 일도, 혹은 누군가를 돕는 일도 쉬운 일은 아닙니다. 도움을 받을 때는 상대방이 나에게 도움을 줄 수 있는 상황인지, 상대의 능력 범주에서 가능한 도움인지 등을 살펴볼 필요가 있습니다. 도움을 줄 때도 일방적인 도움이 아니라 꼭 필요한 도움인지, 상대방이 원하는 도움인지도 살펴봐야 합니다. 누군가를 돕는 일은 무척 소중하고 고마운 일이지만 때로 동정이나 시혜적인 도움은 상대의 자존감을 훼손시킬 수도 있습니다. 이렇게 도움은 서로의 상황을 이해하고 마음까지 살펴볼 수 있을 때 보다 긍정적인 효과를 가져 올 수 있습니다.

Q. 우리 공동체에서 누군가가 도움을 요청할 때 무엇을 할 수 있을까요?

“문제 푸는 걸 돕거나 혼자 들기
힘든 물건을 함께 들어줘요.”

“내가 해결하지 못하면 어른을 불러서
도움을 요청해요.”

“친구의 상황을 같이 공감해 주거나 마음 위로해 주기.”

도움에는 꼭 힘을 써야 하는 물리적 도움만 있는 것은 아닙니다. 어려운 문제를 함께 해결하기 위해 지혜를 모으거나 힘든 상황에서 마음을 공감하고 위로해 주는 것도 충분한 도움이 될 수 있습니다. 도움을 요청하고 도움을 준다는 것이 대단하고 어려운 일이 아니라 서로 마음을 나누는 것으로도 가능하다는 것을 이 질문을 통해 함께 나눌 수 있습니다.

도움말

- ❖ 『놀이로 배우는 인권』에서는 목적지를 로봇안내자만 알고 로봇은 모른 채 놀이가 진행된다는 설명이 명확하지 않습니다. 이로 인해 놀이의 재미가 반감되는 경향이 있는데요. 일례로 로봇과 로봇안내자 모두가 목적지를 알고 시작할 때, 로봇이 로봇안내자의 안내 없이도 한두 번의 안내(터치)로 목적지를 향해 이동하는 상황이 발생할 수 있습니다. 로봇이 목적지를 모르고 있을 때 놀이가 보다 흥미롭게 진행됩니다. 따라서 놀이에 앞서 로봇은 목적지를 몰라야 하고, 로봇안내자도 로봇에게 목적지를 말이나 행동 등으로 알려주면 안 된다는 규칙을 참여자들과 공유하고 시작하는 것이 좋습니다.
- ❖ 관계가 원만하지 않은 참여자가 있다면 초기 모둠 구성이 어려울 수 있으므로 모둠 구성에 주의가 필요합니다.
- ❖ 로봇안내자가 여러 명의 로봇을 움직이다 보면 뜻하지 않게 로봇이 방향을 잃고 벽이나 사물 등에 가로막혀 움직이지 못하게 되는 경우가 생기기도 합니다. 이때 놀이를 망쳤다고 생각하지 않고, 오히려 제대로 안내받지 못해서 답답했던 상황에 대해서 이야기를 나누고 어떻게 하면 서로의 기대와 바람을 잘 실행할 수 있을지 생각해 봅니다.
- ❖ 의도적으로 방치되거나 로봇안내자와의 관계가 좋지 않아 제일 마지막에 안내되는 로봇은 어떤 마음이 들까요? 놀이 속에서의 역할이지만 마지막에 안내되어 소외감을 느끼는 로봇 역할의 참여자는 없는지 마음 나누기를 통해 살펴봐 주세요.
- ❖ 로봇 역할의 수동성이 편하다고 생각하는 참여자도 있습니다. 일상에서의 수동성이 늘 문제라고 생각할 수는 없습니다. 때로는 누구나 귀찮아서 적극적인 선택이나 행동을 하지 않기도 하니까요. 이 놀이에서는 능동적인 행동만이 더 가치 있는 것으로 강조되지 않도록 주의합니다.

놀이변형

- 놀이의 과정이나 놀이를 마친 후에 다음의 질문을 추가해 볼 수 있습니다.

“로봇이 되었을 때 느낀 어려움은 무엇인가요?”

“다른 사람이 나를 조종할 때의 느낌은 어땠나요?”

“누군가가 나를 조종하지 않고 스스로 움직일 수 있다면 주어진 목적지를 더 잘 찾아갈 수 있을까요?”

- 놀이를 하는 장소가 넓고 안전하다면 로봇이 눈을 감고 해볼 수도 있어요.

12

존중 놀이

연대

공동체

존중



놀이로 배우기

“인권은 권력이 짜놓은 구조에서 밀려난 개인을 존엄이란 이름으로 발견하는 것이고, 그 발견으로부터 인권은 작동한다.”(동그라미 인권, 노을이, 2021)라고 이야기하는데요. 그렇다면 인권친화적인 공동체란 무엇일까요? 밀려난 사람, 홀로 된 사람을 발견하고, 손을 건넬 때 만들어지는 게 아닐까요? 우리가 한 공동체가 되기 위해서는 먼저 그 공동체 안으로 들어갈 수 있어야 합니다. 공동체가 개인을 초대하고 자리를 만들어주어야 하는 것이죠. [존중 놀이]는 연결된 공동체를 만들고 유대를 발휘하는 과정을 체험하는 놀이입니다.

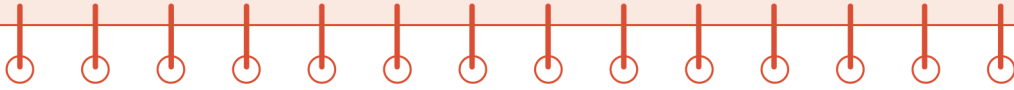
‘밧줄’역할의 참여자가 둥글게 서 있는 참여자 사이를 지나며 손과 손을 연결시켜줌으로써 개별로 존재했던 참여자 사이에 ‘존중의 유대관계’가 만들어집니다. 이 놀이를 진행하는 동안 참여자들은 다른 사람에게 손을 건네는 순간, 손을 맞잡고 이어지는 순간을 경험합니다. 하지만 ‘가위’ 역할의 참여자가 밧줄 역할의 참여자를 잡아서 지금까지 마주 잡았던 손을 모두 놓고 연대가 끊어지는 순간도 겪게 되는데요. 놀이 속에서 벌어지는 일련의 과정은 공동체 안에서 존중의 유대관계를 만들어가는 과정에 빗낼 수 있습니다. 일상에서 다른 사람과 연결되고 유대를 맺는 경험은 다양한 공간과 관계에서 찾아 볼 수 있습니다. 일례로 학교에서 반이 바뀌었을 때는 어색한 관계였다가도 서로 먼저 말을 걸고, 함께 밥을 먹고, 다른 친구를 소개하며 점점 관계도 넓게 연결됩니다. 하지만 이렇게 연결된 관계는 가위와 같이 어떤 계기나 다툼에 의해 쉽게 끊기기도 하죠. 밧줄이 끊어져 있는 사람을 발견하고, 가위의 위험에도 불구하고 다가가야 유대가 만들어지는 것처럼, 일상에서도 끊어진 유대를 맺기 위한 노력이 중요합니다.

둥글게 선 사람이 모두 연결되면 참여자 전체가 연대에 성공하는 것이고 연결되지 않으면 가위가 이기는 놀이이지만, 참여자들이 실패와 성공의 결과에 초점을 맞추지 않도록 주의가 필요합니다. 혼자 존재하는 개개인이 ‘밧줄’을 만나 손을 맞잡고 이어지는 경험 자체가 이 놀이의 핵심입니다. 서로가 손을 맞잡고 이어졌을 때의 기분을 충분히 이야기 나눕니다. 참여자는 ‘밧줄’이나 ‘원’의 일부 역할을 통해 존중하며 유대감을 키워보는 경험과 협력과 책임의 가치를 이해할 수 있습니다. 놀이를 마치고 나서 학교나 일상에서 무엇이 유대관계를 깨뜨리는지 이야기 나누면서, 존중받지 못했던 상황이나 그때의 감정을 떠올려 보는 시간을 통해 참여자들은 유대관계를 깊게 하기 위해 무엇이 필요한지 생각해 볼 수 있습니다.

- * 사람들과 연결돼 ‘존중의 유대관계’를 만드는 경험하기
- * 일상생활에서 ‘존중의 유대관계’를 만들고 발전시키는 의미를 고민해보기

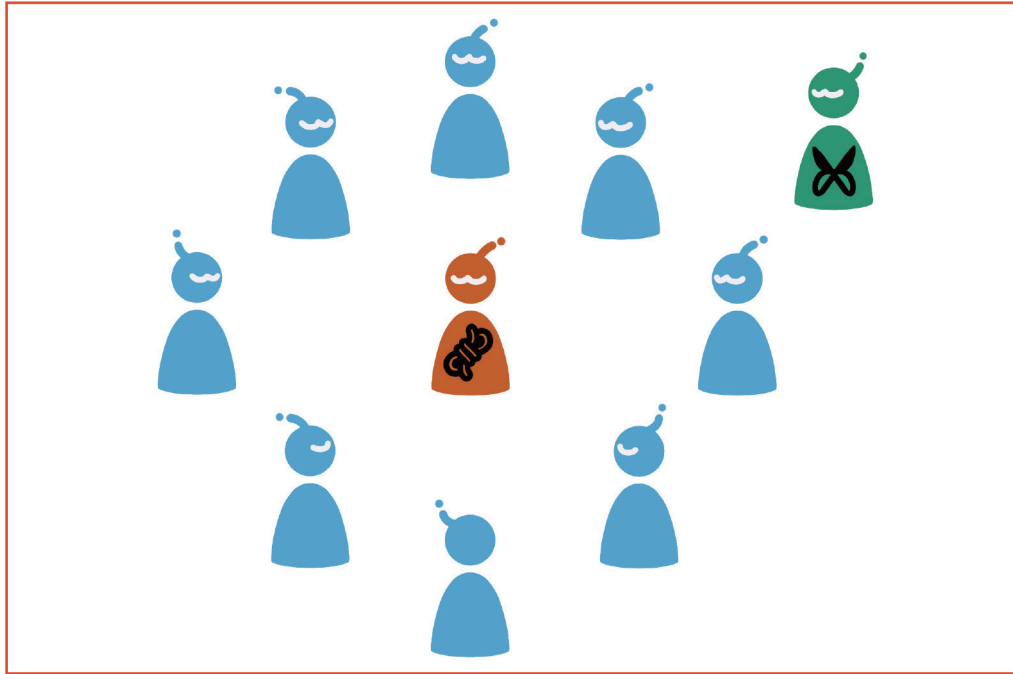


놀이방법

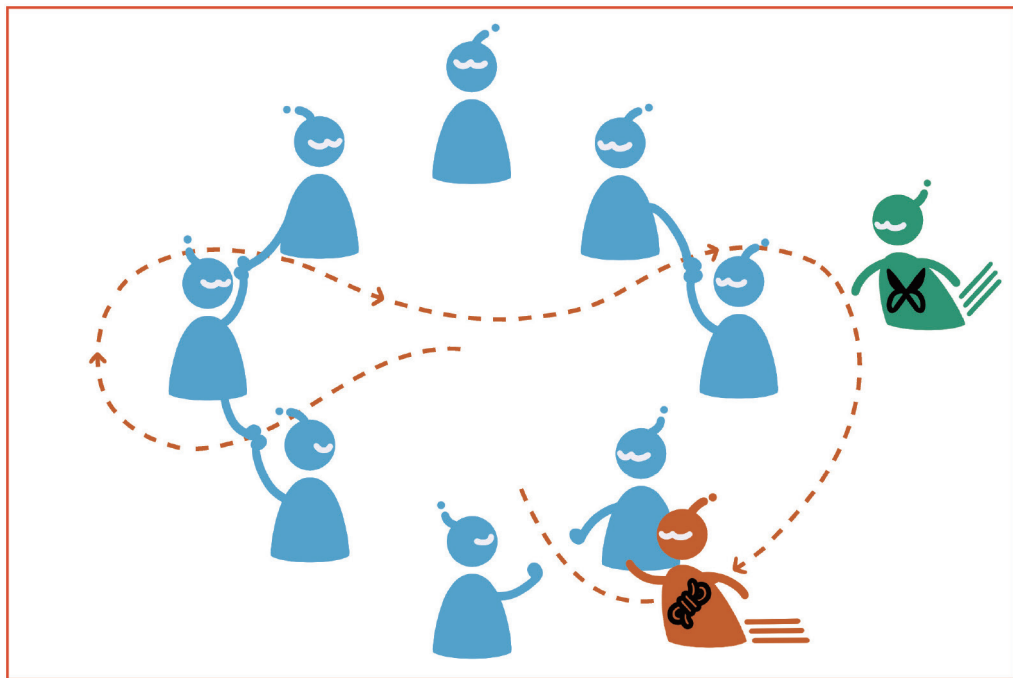


- 1 참여자들은 서로 팔을 뻗으면 닿을 정도의 거리를 두고 원 모양을 만들고, 원의 안쪽을 바라보고 섭니다.
- 2 참여자 중에 뛰고 싶은 사람 두 명을 뽑고, 그중 한 명은 원 안쪽에 서고 '밧줄' 역할이라고 설명하고, 다른 한 명은 원 밖에 위치하며 '가위' 역할이라고 설명합니다.
- 3 밧줄 역할은 사람과 사람 사이를 지나서 원 안과 밖으로 자유롭게 오갈 수 있으며 밧줄이 지나간 사이에 선 사람들은 서로 손을 잡습니다. 원을 이루고 서 있는 참여자들이 모두 손을 잡아 연결되도록 만드는 것이 밧줄의 역할이라고 설명합니다.
- 4 가위 역할을 맡은 참여자는 원의 바깥에만 머물 수 있고, 원 안으로 들어갈 수 없습니다. 가위는 참여자들이 원으로 연결되지 못하도록 밧줄을 잡는 역할이라고 설명합니다.
- 5 모든 참여자가 손을 잡아 원이 연결되거나, 가위가 밧줄을 건드리면(잡으면) 놀이가 끝납니다. 다른 참여자가 밧줄이나 가위 역할을 맡아 다시 놀이를 시작합니다.
- 6 놀이가 한 번씩 끝날 때마다 자기가 맡은 역할을 수행하며 어땠는지 묻습니다. 한두 차례 진행한 다음, 원을 만들어 선 참여자들이 밧줄을 돕기 위한 방법을 상의하고 다시 놀이를 진행합니다.





▲ 참여자 중 밧줄과 가위 역할을 정하고, 나머지 사람들은 원을 만들어 섭니다.



▲ 밧줄은 원 안팎을 자유롭게 이동하며 손과 손을 이어줍니다. 가위는 밧줄이 원 밖으로 나왔을 경우에만 잡을 수 있습니다.

놀이와 함께

- ① 놀이가 재미있었나요? 무엇이, 왜 재미있었나요?
- ② 밧줄이나, 가위 역할, 원의 일부 역할 중 어떤 역할이 좋았나요? 각각의 역할을 할 때 기분은 어땠나요? 놀이를 할 때 들었던 생각이 있나요?
- ③ 손을 잡았을 때를 ‘유대관계가 만들어졌다’라고 표현했는데, 일상생활에서 이런 경험이 있나요? 어떤 상황이었고 느낌이 어땠나요?
- ④ 원 역할을 할 때 밧줄을 기다리고 ‘가만히 서 있을 때’와 밧줄을 도울 수 있게 되어 ‘의견을 주고받을 때’를 떠올렸을 때 어느 것이 더 좋았나요? 왜 좋았나요?
- ⑤ 우리 공동체에서 ‘존중의 유대관계’를 만들어간다고 느낀 상황을 떠올려 볼까요? 이러한 유대관계를 깨뜨리는 행동의 예도 들어볼까요?
- ⑥ 평소에 여러분은 이 놀이에서 ‘밧줄’처럼 사람들 사이에서 ‘존중의 유대관계’를 형성하는 사람인가요? 어떻게 그렇게(유대관계를 형성) 하나요?
- ⑦ 공동체 안에서 다른 사람을 존중하는 것이 왜 중요할까요?
- ⑧ 어떤 사람이 우리에게 무례하게 대할 때 무엇을 할 수 있을까요? 무례하다고 느낄 때는 언제인가요?
- ⑨ 우리 공동체에서 존중을 발전시키기 위해서 무엇을 할 수 있을까요?

인권이 쑹쑹

Q. 손을 잡았을 때를 ‘유대관계가 만들어졌다’라고 표현했는데, 일상생활에서 이런 경험이 있나요?
어떤 상황이었고 느낌이 어땠나요?

“친구가 다쳤을 때 내가 도와주었는데,
내가 다쳤을 때 친구도 나를 도와주어서 사이가
탄탄해진 것 같은 느낌이 들었던 일.”

“친구들과 손을 잡고 돌아다닐 때
유대관계가 더 단단해지고
더 친해진 것 같아요”

“언니와 언니 친구들이 못 푸는 문제를
같이 풀어줬어요. 언니와 언니 친구들이
고맙게 느껴졌어요.”

“친구들과 함께 너무 즐겁게 놀다가
친구가 넘어져 다친 적이 있는데
제가 다친 곳을 치료해 준 적이 있어요.”

“친구와 서로 숙제를 도와주었던 경험. 서로 도와주니 숙제를 수월하게
마칠 수 있었고 그때 서로 더 사이가 돈독해진 것 같아요.”

참여자들은 일상에서 유대관계를 느꼈던 다양한 경험들을 들려주었습니다. 놀이가 끝난 뒤, 일상을 돌이켜 생각
해볼 수 있는 질문을 나누는 것이 중요합니다. 놀이에서 느낀 감각들을 일상의 비슷한 장면과 연결 지어봄으로
써 참여자들은 자신의 경험에 존중이나 유대와 같은 인권의 가치를 연결 지어 볼 기회를 갖게 됩니다.

인권이 **쑹쑹**

Q. 원 역할을 할 때 밧줄을 기다리고 ‘가만히 서 있을 때’와 밧줄을 도울 수 있게 되어 ‘의견을 주고받을 때’를 떠올렸을 때 어느 것이 더 좋았나요? 왜 좋았나요?

“원이 가만히 있었을 때는 밧줄이 다 연결하려고 더 많은 거리를 뛰었어야 했는데 원 역할이 의견을 나누고 활발하게 움직이니깐 밧줄이 편해 보였고 저도 더 재미있었어요.”

“가만히 있었을 때는 지켜보기만 하느라 좀 지루하기도 했는데, 밧줄을 도울 때는 내가 중요한 역할이란 걸 느꼈어요.”

“의견을 주고받으며 밧줄을 도울 때, 가만히 있을 때보다 100배 더 재미있었어요.”

“밧줄을 도우려고 친구들과 이야기할 때 내 의견을 받아주어서 신났어요.”

가만히 기다리는 역할에 비해 공동체의 구성원으로 적극적으로 참여하며 연결을 도울 때 더 즐겁다는 참여자들이 많습니다. 연결을 가만히 기다리기보다는 원이 움직이며 직접 찾아가 밧줄을 돕기까지 했는데요. 연결을 기다리는 것과 적극적으로 관여하는 것은 어떤 차이가 있었을까요? 전자는 스스로 연결을 만들어내지 못하고 마냥 밧줄을 기다려야 한다면, 후자는 우리가 어떻게 공동체의 유대관계를 만들어갈지 함께 논의하고 실행하는 것일 겁니다. 의견을 내고 함께 연결을 만드는 것을 즐거워하는 참여자의 모습에서 공동체를 함께 만들고 싶어하는 마음까지 들여다보게 됩니다.

도움말

- 놀이를 시작할 때 참여자들이 손잡기를 꺼릴 수 있습니다. 놀이에 몰입하기 전까지 어색함을 완화할 수 있는 사전 놀이 등의 고려가 필요합니다.
- 놀이 초반에는 밧줄이나 가위 역할을 맡는 참여자들이 달리기 실력 등 기본 체력이나 조건에서 지나치게 차이 나지 않도록 조정하며 역할을 나누는 것이 좋습니다.
- 놀이에서 가위가 원의 한 곳을 지키고 밧줄을 기다리고 서 있는 경우도 있는데요. 규칙으로 제한하기보다는 이후 놀이에서 밧줄과 참여자들이 방법을 모색해 볼 수 있도록 시간을 가져보면 좋습니다.
- 원의 규모를 처음부터 크게 하면 밧줄과 가위 역할을 맡은 참여자들이 금방 지치고, 놀이에 대한 흥미가 떨어질 수 있습니다. 처음에는 10~15명 정도로 진행하고, 남은 참여자가 있다면 놀이를 관찰하는 것도 방법입니다. 구성원이 20명 이상이라면 몇 개의 모둠으로 진행하거나 놀이 모둠과 관찰 모둠으로 나누어 진행하며 서로의 놀이를 관찰해 보는 것도 좋습니다.
- 놀이 후 토론을 위해 진행자는 인권적 관점에서 '존중'의 의미에 대해 좀 더 세심하게 이해할 필요가 있습니다. 공동체에서 규칙을 지키는 것이 존중이고 안 지키면 무례하다는 관점을 넘어서 개개인 사이에서, 혹은 집단 내에서 인권 감수성을 향상하는 것에 대한 이야기가 풍부하게 나올 수 있도록 질문을 이어가 봅니다.
- 규칙을 바꿔 가며(예를 들어, 밧줄을 두 명으로 둔다, 원은 상의하며 밧줄을 도울 수 있다 등) 다양하게 변형하여 놀이를 해 보아도 좋습니다. 놀이를 변형해 진행할 때마다 참여자들의 반응도 새로운 놀이 같았다는 소감이었습니다.
- 놀이를 통해 혼자일 때도 좋지만 함께일 때 든든하고 행복하다는 걸 느낄 수 있도록 안내합니다.



『열두 빛깔 인권놀이터 - 놀이로 배우는 인권 활용안내서』는 국가인권위원회가 기획하고
인권교육센터 들에서 제작한 교재입니다.

국가인권위원회는 서울특별시 중구 삼일대로 340(저동 1가) 나라키움 저동빌딩에 소재하고,
담당부서는 인권교육기획과이며, 연락처는 02-2125-9855입니다.

표지와 본문 디자인은 ‘언제나봄 그대곁에’, 놀이활동 이미지는 ‘유자’, 인쇄는 ‘디자인모장(02-2278-1990)’에서
진행하였습니다.

이 책은 비매품입니다.

ISBN 978-89-6114-931-0 93370

열두 빛깔 인권놀이터

놀이로 배우는 인권 활용 안내서