

교과서는 지학사
수업지원자료는 티솔루션

체육 특화 자료집

몸도 튼튼

초등 체육 5~6학년

마음도 튼튼

초등학교
게임

활동집



- ◆ 이 게임 활동집은 초등학생이 놀이하며 학습 활동을 할 수 있도록 기획·구성하였습니다.
- ◆ PDF 내려받기: 지학사 티솔루션(<https://tsol.jihak.co.kr>)

카드 형태로 만들었으므로 뜯어서
체육 수업 시간에 활용해 보세요.

이번 새 학기, 진짜 변화를 원한다면? >>>

독서평설



공부 자신감을 키우는 가장 확실한 선택



자세히 보기

독서 습관

문해력

교과 연계

비문학 정복



폭넓은 독서와 배경지식 확장



자기주도 학습과 독서 습관 형성



논리적 사고력과 문제해결력 향상



초등학교

몸도 튼튼 마음도 튼튼

초등 체육 5~6학년

게임 활동집



구성과 특징

기본 움직임과 신체 활동을 제시했어요.

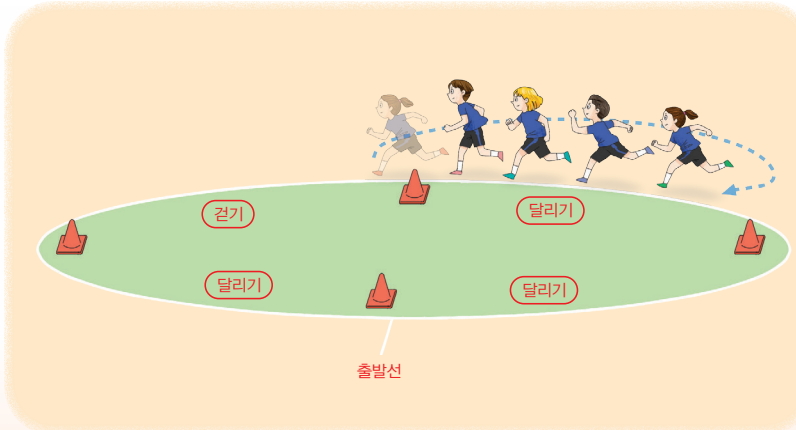
기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



협동 추월 기차 게임

오래달리기 및 걷기를 하며 빨리 도착하는 게임

1



준비물, 인원 구성을 제시하여 게임 활동을 쉽게 준비할 수 있도록 구성했어요.

카드를 접선을 따라 뜯어 교실이나 체육관, 운동장 등에서 수업할 때 활용할 수 있어요.

준비물 삼각기

인원 구성 4명

인원 구성 4명

교과 학습이 가능한 게임 활동으로 구성했어요.

안전

- 너무 밀착하여 달려 발이 서로 걸리지 않도록 주의한다.
- 친구를 밀거나 당기지 않도록 주의한다.

인성 쑥쑥

- 오래달리기 및 걷기 기록을 단축하기 위해 목표를 설정하고 끈기 있게 연습하도록 한다.

안전, 인성 쑥쑥을 제시하여 인성을 기르며, 안전하게 게임 활동을 할 수 있어요.

게임 방법

1. 순서를 정하여 한 줄로 선다.
2. 신호가 울리면 달리기를 시작한다.
3. 구간이 바뀔 때마다 맨 앞의 친구가 맨 뒤로 가서 달리거나 걷는다.
4. 마지막 친구가 결승선을 통과한 기록이 가장 빠른 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

협동 추월 기차 게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 오래달리기 및 걷기의 특성을 이해하고, 리듬감 있게 달리는 기능을 익혀 오래달리기를 할 수 있다.

교수·학습 자료

- 삼각 콘, 초시계 등

교수·학습 지도 방법

- 오래달리기에 적합한 자세를 익혀 단계적으로 오래 달리거나 걸을 수 있도록 지도한다.
- 자연스럽게 리듬감 있는 호흡 방법을 익히도록 지도한다.
- 기록 향상을 위해 개인의 자신감과 끈기, 모둠원의 협력을 강조한다.
- 운동 수행 능력, 성별, 체력 등을 고려하여 모둠을 편성하고, 지나치게 경쟁적인 분위기를 조성하지 않는다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

학습 목표, 교수·학습 자료, 교수·학습 지도 방법을 제시하여 게임 활동 지도 방법을 잘 알 수 있어요.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 협동 추월 기차 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 맨 앞의 친구가 뒤로 이동할 때는 오른쪽을 이용한다.
 - 모듬원 모두가 달리거나 걸어야 한다.
- 변형 요소
 - 구간을 달리하여 달리거나 걷는 거리를 변형할 수 있다.
 - 구간마다 장애물이나 외발뛰기 같은 다양한 달리기 방법을 적용하여 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

도입, 전개, 정리로 제시하여 수업을 잘 지도할 수 있어요. 또 중요 규칙을 알고, 변형 요소로 게임을 재구성하여 수업에 응용할 수 있어요.

차례

스포츠 영역	신체활동	게임 활동명	쪽
기술형 스포츠	기록형 스포츠	협동 추월 기차 게임	1
		멀리 뛰어 술래 피하기 게임	2
		고무줄넘기 게임	3
		누가 누가 멀리 던지나 게임	4
		자유형 릴레이 게임	5
	평영으로 이어 헤엄치기 게임	6	
	동작형 스포츠	모두 쓰러뜨려 게임	7
		내가 중심이야 게임	8
		다리 벌려 종이 상자 밀기 게임	9
		손 짚고 옆돌기하며 고무줄넘기 게임	10
뽀뽀 넘기 게임		11	
전략형 스포츠	영역형 스포츠	점수를 받아라 게임	12
		구역 축구 게임	13
		공 이어 주고 슛 게임	14
		한 골대 농구 게임	15
		목표물 맞히기 게임	16
	필드형 스포츠	원형 발야구 게임	17
		1루 주먹 야구형 게임	18
		삼각형 티볼 게임	19
		빅 발리볼 게임	20
		3 대 3 배드민턴 게임	21
생태형 스포츠	생활환경형 스포츠	사방 족구형 게임	22
		원 안에 공 넣기 게임	23
		플라잉디스크 이어 던지기 게임	24

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



협동 추월 기차 게임

오래달리기 및 걷기를 하며 빨리 도착하는 게임



안전

- 너무 밀착하여 달려 발이 서로 걸리지 않도록 주의한다.
- 친구를 밀거나 당기지 않도록 주의한다.



인성 숙속

- 오래달리기 및 걷기 기록을 단축하기 위해 목표를 설정하고 끈기 있게 연습하도록 한다.

게임 방법

준비물 삼각 콘, 초시계

인원 구성 4명이 한 모듈

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 신호가 울리면 달리기를 시작한다.
- 3 구간이 바뀔 때마다 맨 앞의 친구가 맨 뒤로 가서 달리거나 걷는다.
- 4 마지막 친구가 결승선을 통과한 기록이 가장 빠른 모듈이 승리한다.



이렇게 지도하세요

협동 추월 기차 게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 오래달리기 및 걷기의 특성을 이해하고, 리듬감 있게 달리는 기능을 익혀 오래달리기를 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 삼각 콘, 초시계 등

교수 · 학습 지도 방법

- 오래달리기에 적합한 자세를 익혀 단계적으로 오래 달리거나 걸을 수 있도록 지도한다.
- 자연스럽게 리듬감 있는 호흡 방법을 익히도록 지도한다.
- 기록 향상을 위해 개인의 자신감과 끈기, 모둠원의 협력을 강조한다.
- 운동 수행 능력, 성별, 체력 등을 고려하여 모둠을 편성하고, 지나치게 경쟁적인 분위기를 조성하지 않는다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 협동 추월 기차 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 맨 앞의 친구가 뒤로 이동할 때는 오른쪽을 이용한다.
 - 모듬원 모두가 달리거나 걸어야 한다.
- 변형 요소
 - 구간을 달리하여 달리거나 걷는 거리를 변형할 수 있다.
 - 구간마다 장애물이나 외발뛰기 같은 다양한 달리기 방법을 적용하여 변형할 수 있다.

정리

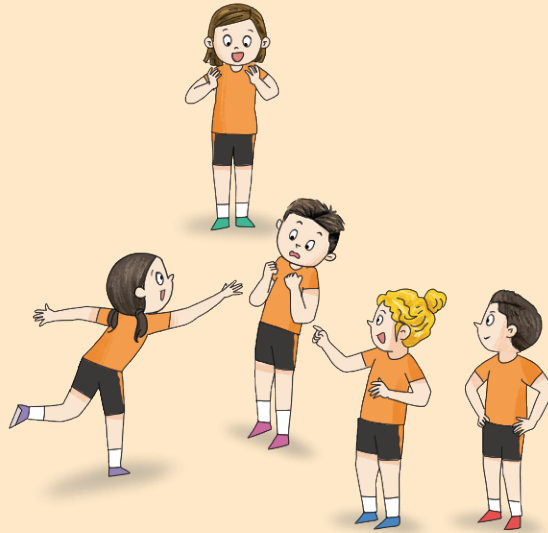
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



멀리뛰어 술래 피하기 게임

멀리뛰기하여 술래에게 잡히지 않는 게임



출발선



안전

- 멀리뛰기할 때 먼저 뛴 친구와 부딪치지 않도록 주의한다.
- 친구를 무리해서 잡지 않도록 주의한다.

게임 방법

준비물 없음.

인원 구성 5명이 한 모둠

- 1 술래를 정한다.
- 2 술래가 아닌 친구들은 출발선에서 제자리멀리뛰기를 연이어 두 번 한다.
- 3 술래는 제자리멀리뛰기를 한 번 한 뒤 팔을 뻗어 친구들을 잡는다.
- 4 술래에게 잡히지 않은 친구들은 제자리멀리뛰기를 두 번 하여 출발선으로 들어온다.
- 5 술래에게 잡히거나 출발선으로 들어오지 못하면 새로운 술래가 된다.



이렇게 지도하세요

멀리 뛰어 술래 피하기 게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 멀리뛰기의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 멀리뛰기를 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 없음.

교수 · 학습 지도 방법

- 제자리에서 멀리뛰기의 기본 기능을 이해하고, 정확한 동작으로 멀리 뛸 수 있도록 지도한다.
- 순간적으로 힘을 사용할 때 몸에 무리가 가지 않도록 지도한다.
- 기록 향상을 위해 부족한 부분을 탐색하고, 개개인의 특성에 맞는 연습 방법을 탐색할 수 있도록 지도한다.
- 주변에 불필요한 물건이 없도록 하고, 모래가 딱딱하지 않도록 잘 뒤집어 주며 나뭇가지, 돌 등을 제거한 뒤 활동한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 멀리 뛰어 술래 피하기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 앞으로 뛰거나 제자리로 들어올 때 출발선을 밟지 않도록 한다.
 - 멀리뛰기의 기본 기능에 맞춰 멀리 뛰도록 한다.
- 변형 요소
 - 제자리멀리뛰기의 횟수를 늘리는 방법으로 변형할 수 있다.
 - 한 발이나 두 발 도움닫기 방법을 적용하여 변형할 수 있다.

정리

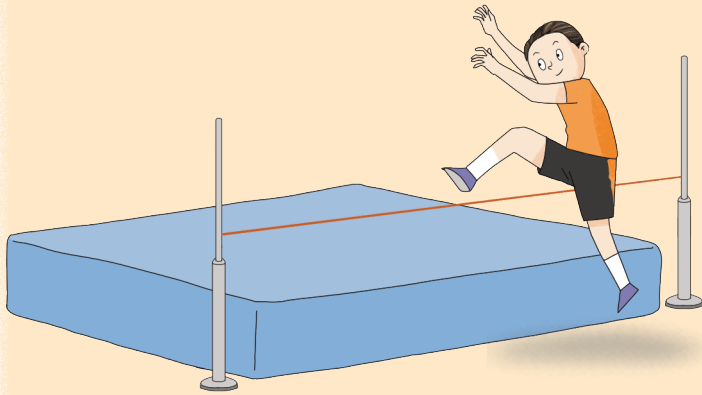
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



고무줄넘기 게임

가위뛰기하며 고무줄을 넘는 게임



안전

- 매트에 올라설 때 발이 걸려 넘어지지 않도록 주의한다.



인성 속속

- 나에게 맞는 높이뛰기 방법을 찾아 익히고 기록을 향상하기 위해 노력하도록 한다.

게임 방법

준비물 고무줄, 지주, 높이뛰기 매트

인원 구성 6명이 한 모둠

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 차례대로 도움닫기하여 가위뛰기로 고무줄을 뛰어넘는다.
- 3 고무줄을 무릎 높이에서 뛰어넘으면 5점, 허벅지 높이에서는 10점, 허리 높이에서는 15점을 획득한다.
- 4 획득한 점수의 합이 가장 많은 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

고무줄넘기 게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 높이뛰기의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 높이뛰기를 할 수 있다.

교수·학습 자료

- 고무줄, 지주, 높이뛰기 매트 등

교수·학습 지도 방법

- 가위뛰기의 기본 기능을 이해하고 정확한 동작으로 높이뛰 수 있도록 지도한다.
- 기록 향상을 위해 부족한 부분을 탐색하고, 개개인의 특성에 맞는 연습 방법을 탐색할 수 있도록 지도한다.
- 주변에 불필요한 물건이 없도록 하고, 높이뛰기 매트와 지주가 정확한 위치에 있는지 수시로 확인한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 고무줄넘기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 고무줄을 먼저 넘어간 발이 매트에 닿기 전에 발 구르기를 한 발은 땅에서 떨어져야 한다.
 - 고무줄에 닿지 않고 넘어야 한다.
- 변형 요소
 - 고무줄의 높이 간격을 5 cm 정도 간격으로 변형할 수 있다.

정리

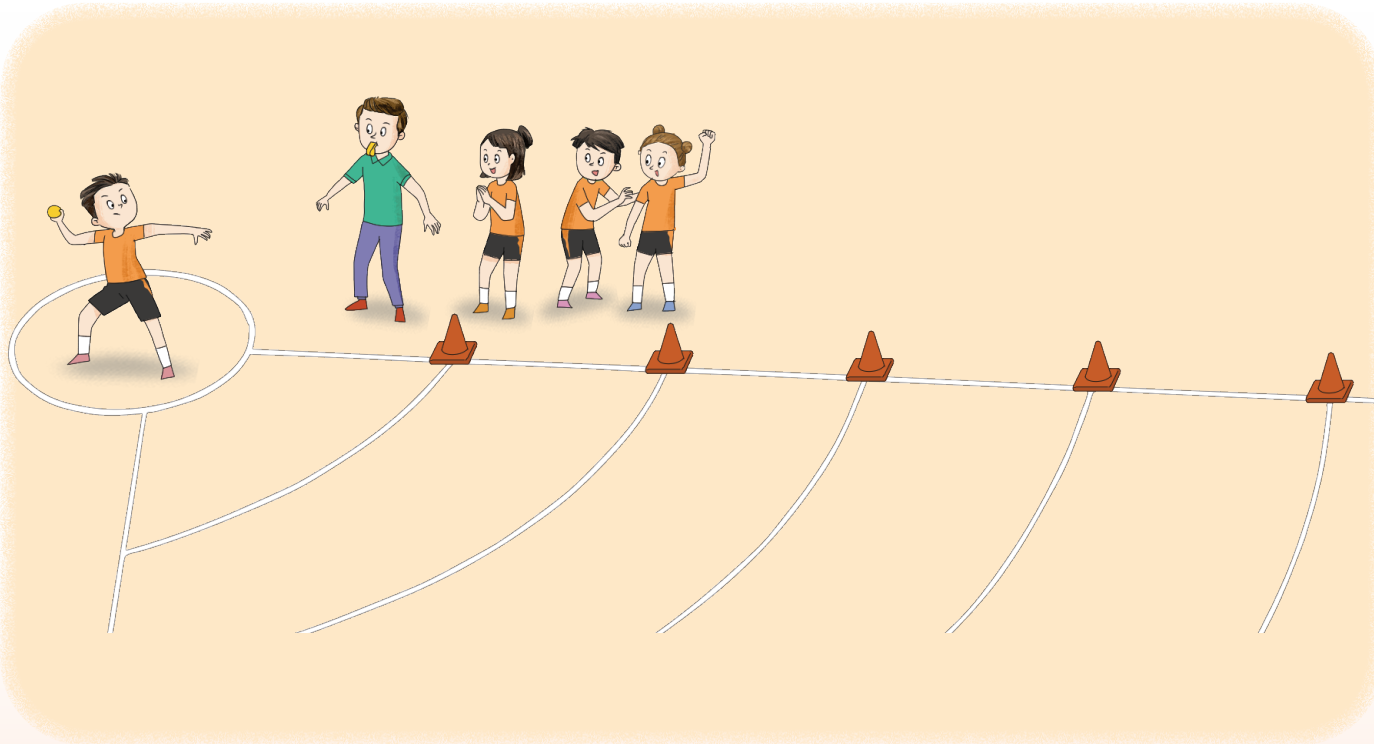
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



누가 누가 멀리 던지나 게임

공을 멀리 던지는 게임



안전

- 공이 날아가는 방향에 사람이 없는지 확인하고 던지도록 주의한다.



인성 속속

- 공을 멀리 던지는 친구의 동작을 자세히 살펴보고, 동작을 수정하면서 기록을 향상하도록 한다.

게임 방법

준비물 티볼 공, 줄자, 삼각 콘, 라인기

인원 구성 4명이 한 모둠

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 5m 간격으로 선을 그리고, 삼각 콘을 세운다.
- 3 순서대로 공을 멀리 던진 뒤 던진 거리를 기록한다.
- 4 던진 거리의 합이 가장 많은 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

누가 누가 멀리 던지나 게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 멀리 던지기의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 멀리 던지기를 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 티볼 공, 줄자, 삼각 콘, 라인기 등

교수 · 학습 지도 방법

- 멀리 던지기의 기본 기능을 이해하고 정확한 동작으로 멀리 던질 수 있도록 지도한다.
- 팔과 어깨뿐만 아니라 몸통과 허리, 다리 등이 공을 멀리 던지는 데 어떠한 도움을 주는지 생각할 수 있도록 지도한다.
- 기록 향상을 위해 부족한 부분을 탐색하고, 개개인의 특성에 맞는 연습 방법을 탐색할 수 있도록 지도한다.
- 공을 던지는 방향이 일정하지 않으므로 공을 던지는 방향뿐만 아니라 그 주변으로 사람이 없는지 수시로 확인한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 누가 누가 멀리 던지나 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 정해진 구역에 공이 떨어지면 기록으로 인정한다.
 - 던지기를 위한 원형 공간 밖으로 발이 나가면 기록이 인정되지 않는다.
- 변형 요소
 - 셔틀콕, 투호살, 농구공 등 던지는 물체를 다양하게 변형할 수 있다.

정리

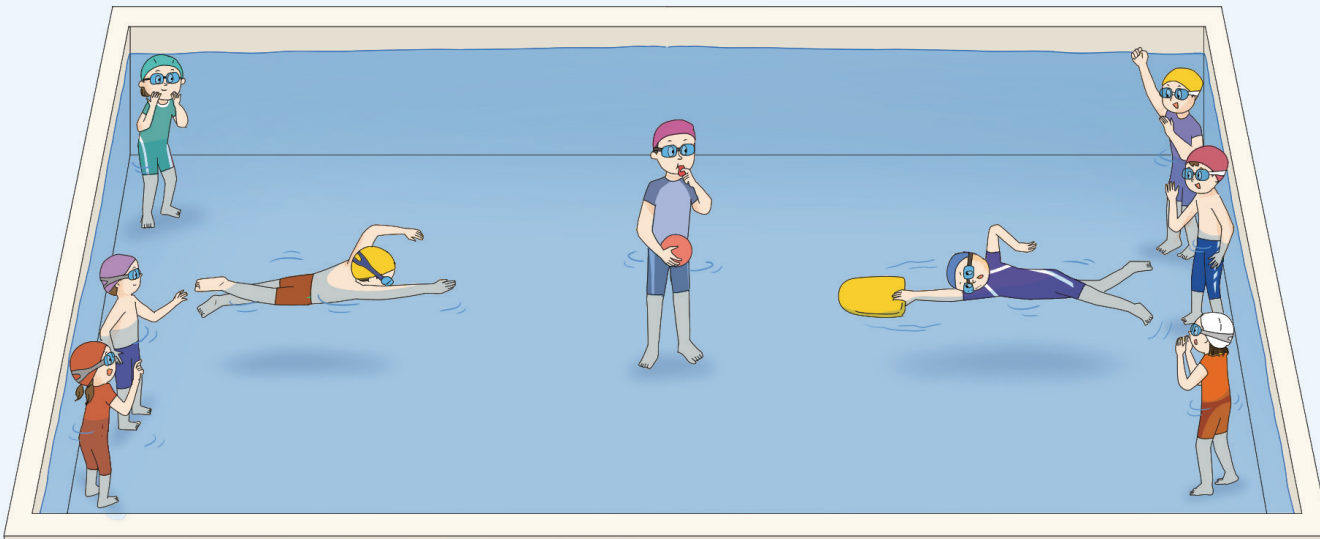
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



자유형 릴레이 게임

자유형을 하며 공을 치고 돌아오는 게임



안전

- 물속에서 위험한 장난을 치지 않도록 주의한다.



인성 쑥쑥

- 기능 향상을 위해 자신감을 갖고 끈기를 발휘하도록 한다.

게임 방법

준비물 공, 부판

인원 구성 4명씩 두 모둠

- 1 순서를 정하여 양 끝에 한 줄로 선다.
- 2 신호가 울리면 첫 번째 친구가 출발하여 중앙에 있는 공을 치고 돌아온다.
- 3 첫 번째 친구가 도착하면 다음 친구가 출발한다.
- 4 마지막 친구가 가장 먼저 들어온 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

자유형 릴레이 게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 자유형의 특성을 이해하고, 올바른 영법으로 자유형을 익혀 자신 있게 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 공, 부판 등

교수 · 학습 지도 방법

- 자유형 영법의 올바른 동작과 자세를 익혀 점진적으로 경영 활동을 할 수 있도록 지도한다.
- 자연스럽게 리듬감 있는 호흡법을 익히고 숙달할 수 있도록 지도한다.
- 물에 대한 두려움이 있는 학생에게는 물과 친해지는 활동을 먼저 실시한다.
- 수영장은 모두가 사용하는 공공시설이므로 수영장 이용 규칙을 잘 지키도록 주의시킨다.
- 운동 수행 능력, 성별, 체력 등을 고려하여 모둠을 편성하고, 지나치게 경쟁적인 분위기를 조성하지 않는다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 자유형 릴레이 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 바닥을 건거나 뛸 수 없다.
 - 팔 젓기가 어려운 친구는 부판을 이용하여 헤엄칠 수 있다.
- 변형 요소
 - 부판 등 수영 보조 도구를 이용하는 방법으로 변형할 수 있다.
 - 일정한 거리를 자유형으로 헤엄친 기록을 합산하는 방법으로 변형할 수 있다.

정리

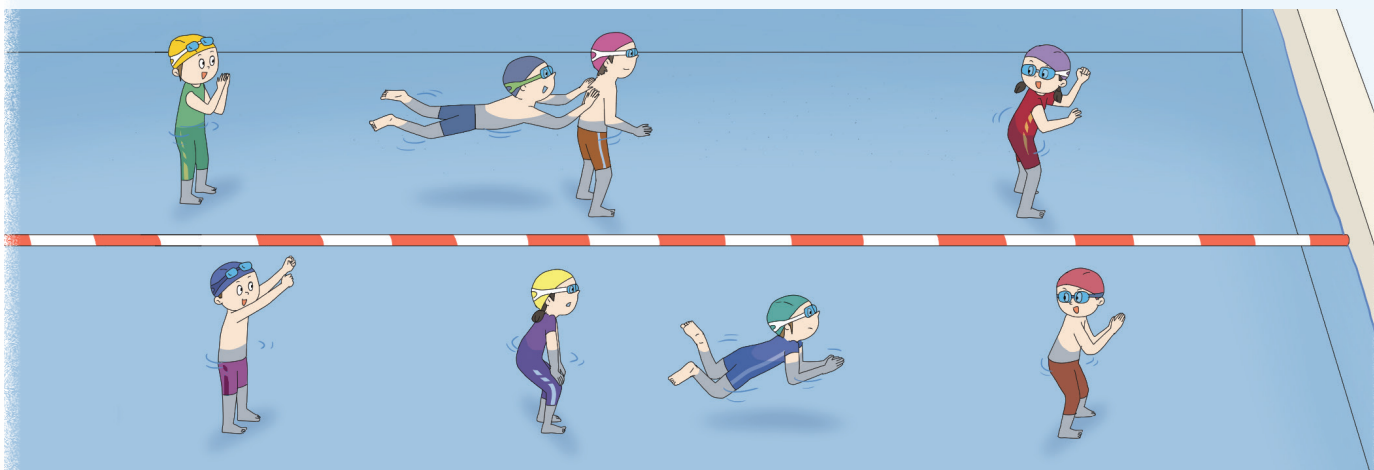
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



평영으로 이어 헤엄치기 게임

평영을 하며 목적지에 빨리 도착하는 게임



안전

- 수영하다가 힘이 빠져 지칠 때는 동작을 멈추고 휴식을 취하도록 한다.



인성 속속

- 기능 향상을 위해 자신감을 갖고 끈기를 발휘하도록 한다.

게임 방법

준비물 부판

인원 구성 4명이 한 모듬

- 1 순서를 정하여 5m 간격으로 한 줄로 선다.
- 2 신호가 울리면 첫 번째 주자가 출발한다.
- 3 첫 번째 친구가 평영으로 나아가 다음 친구의 어깨를 치면 두 번째 친구가 출발한다.
- 4 마지막 친구가 가장 먼저 들어온 모듬이 승리한다.



이렇게 지도하세요

평영으로 이어 헤엄치기

게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 평영의 특성을 이해하고, 올바른 영법을 익혀 자신 있게 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 부판 등

교수 · 학습 지도 방법

- 평영 영법의 올바른 동작과 자세를 익혀 점진적으로 경영 활동을 할 수 있도록 지도한다.
- 자연스럽게 리듬감 있는 호흡법을 익히고 숙달할 수 있도록 지도한다.
- 기술과 기록 향상을 위해 개인의 자신감과 끈기를 발휘할 수 있도록 한다.
- 운동 수행 능력, 성별, 체력 등을 고려하여 모둠을 편성하고, 지나치게 경쟁적인 분위기를 조성하지 않는다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 평영으로 이어 헤엄치기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 평영 영법만으로 헤엄쳐야 한다. 다만 중간에 힘이 들 때는 2회 멈출 수 있다.
 - 앞서 평영을 한 친구가 손으로 어깨를 친 뒤 출발해야 한다.
- 변형 요소
 - 부판, 풀 부이, 헬퍼, 패들 등 수영 보조 도구를 이용한 릴레이 방법으로 변형할 수 있다.

정리

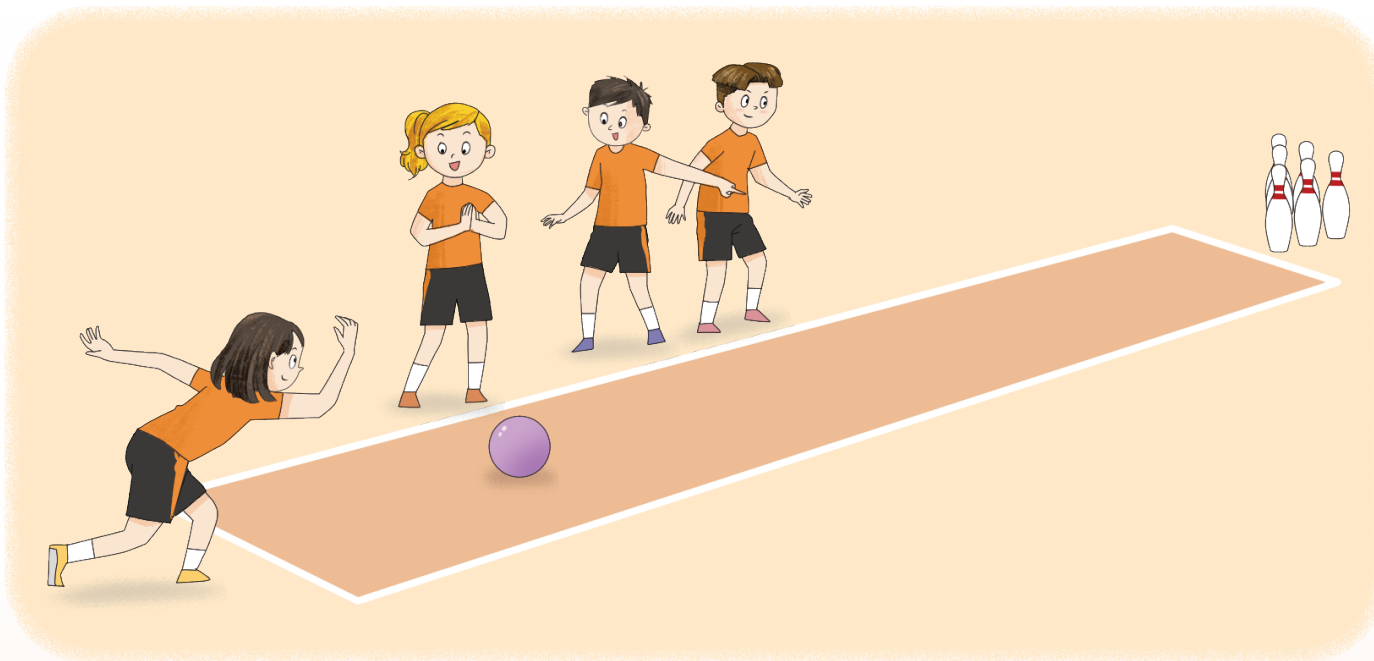
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



모두 쓰러뜨려 게임

공을 굴러 볼링 핀을 모두 쓰러뜨리는 게임



안전

- 주변에 사람이 없는지 확인하고 공을 굴리도록 한다.
- 볼링 핀을 세울 때 볼링공을 굴리지 않도록 주의한다.



인성 속삭

- 공을 정확히 굴리는 친구의 동작을 자세히 살펴보고 동작을 수정하면서 기록을 향상하도록 한다.

준비물 볼링 핀 6개, 볼링공

인원 구성 4명이 한 모둠

게임 방법

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 볼링 핀 6개를 세우고 차례대로 1회씩 공을 굴러 볼링 핀을 맞힌다.
- 3 한 번에 볼링 핀을 모두 넘어뜨리면 10점을, 앞 친구가 남긴 볼링 핀을 모두 넘어뜨리면 5점을 획득한다. 볼링 핀을 모두 넘어뜨리지 못하면 넘어뜨린 볼링 핀 개수 만큼 점수를 1점씩 획득한다.
- 4 획득한 점수의 합이 가장 많은 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

모두 쓰러뜨려 게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 볼링형 게임의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 볼링을 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 볼링 핀 6개, 볼링공 등

교수 · 학습 지도 방법

- 볼링형 게임의 기본 기능을 이해하고 정확한 동작으로 공을 굴릴 수 있도록 지도한다.
- 학생들이 잘되지 않는 부분을 찾아내고 보완할 수 있는 적절한 연습 방법을 제시한다.
- 시합에 사용하는 볼링공은 무게가 무겁고 바닥에 떨어뜨릴 위험이 있으므로 간이 볼링공이나 배구공 등을 사용한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 모두 쓰러뜨려 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 정해진 선을 넘기 전에 공을 굴려야 한다.
 - 볼링 핀의 위치는 미리 바닥에 표시하여 같은 간격을 유지해야 한다.
- 변형 요소
 - 공의 크기 및 종류, 볼링 핀의 개수, 공을 굴리는 거리를 변형할 수 있다.

정리

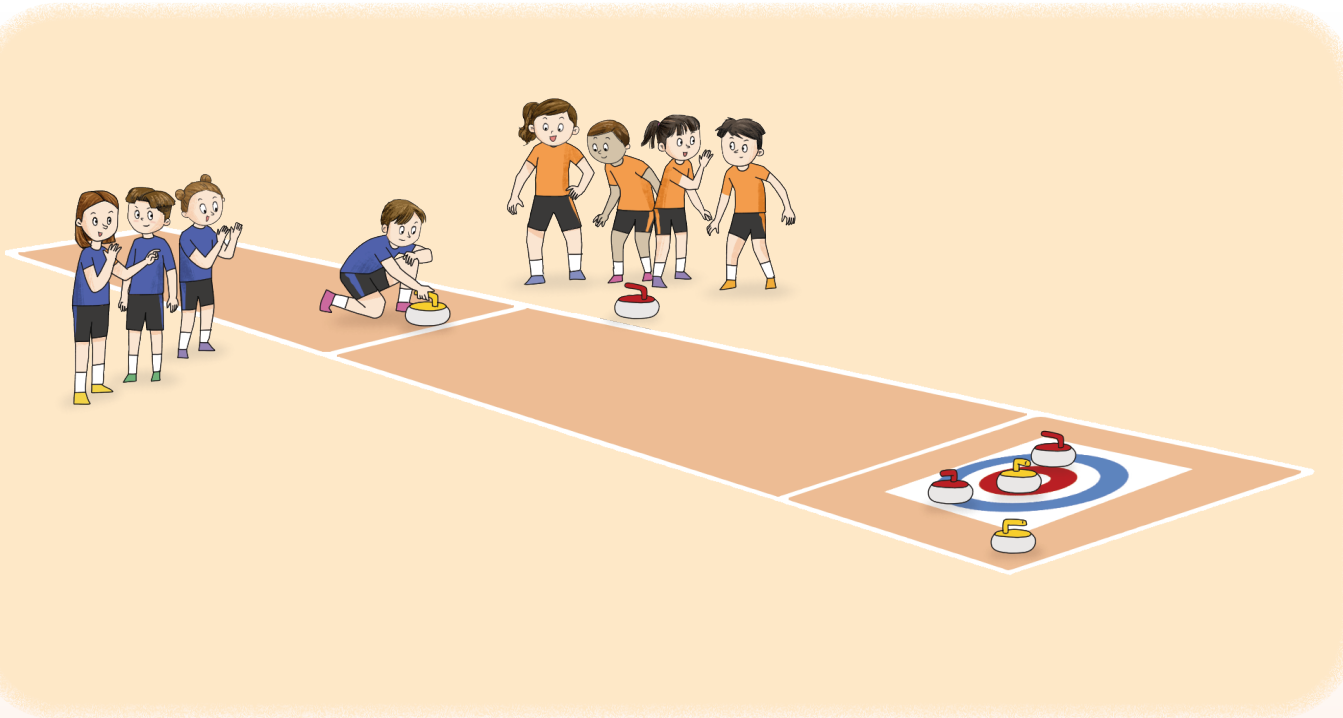
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)



내가 중심이야 게임

컬링 스톤을 투구하여 표적지의 중심에 놓는 게임



안전

- 주위에 사람이 없는지 확인하고 스톤을 투구하도록 한다.
- 컬링 스톤에는 바퀴가 있어 밟으면 미끄러져 넘어질 수 있으니 주의한다.



인성 쑥쑥

- 스톤을 투구하는 친구의 동작을 자세히 살펴보고 나의 동작을 수정하면서 기록을 향상하도록 한다.

게임 방법

준비물 플로어 컬링 스톤, 표적지, 투구 선 표시 테이프

인원 구성 4명씩 두 모둠

- 1 먼저 투구할 모둠을 정하고, 한 차례씩 번갈아 가며 투구한다.
- 2 투구를 모두 마치면 표적지 중심에서 가장 가까이 있는 스톤의 모둠이 점수를 얻는다. 표적지 중심에서 가장 가까운 상대 스톤보다 안쪽에 위치한 스톤의 개수 만큼 점수를 1점씩 획득한다.
- 3 2엔드*를 하여 획득한 점수의 합이 가장 많은 모둠이 승리한다.

엔드* 각 모둠에서 4개의 스톤을 모두 투구한 한 회



이렇게 지도하세요

내가 중심이야 게임

기술형 스포츠
(기록형 스포츠)

학습 목표

- 플로어 컬링형 게임의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 플로어 컬링을 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 플로어 컬링 스톤, 표적지, 투구 선 표시 테이프 등

교수 · 학습 지도 방법

- 플로어 컬링의 기본 기능을 이해하고 정확한 동작으로 플로어 컬링 스톤을 투구할 수 있도록 지도한다.
- 스톤을 정확하게 투구하는 데 필요한 손과 팔의 움직임을 알 수 있도록 하고, 상대 모뎀 스톤과 우리 모뎀 스톤의 위치에 따라 방향을 전략적으로 생각하며 투구할 수 있도록 지도한다.
- 스톤을 무리하게 세게 투구하여 상대 스톤을 쳐낼 때 스톤끼리 부딪치며 부서질 수 있으므로 과한 힘을 사용하지 않도록 주의한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 내가 중심이야 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 투구 선을 넘기 전에 스톤을 투구해야 한다.
 - 움직이는 스톤을 건들면 그 스톤은 무효되고, 정지한 스톤을 건들면 스톤을 제자리로 옮긴다.
- 변형 요소
 - 투구 선과 표적지 사이에 선을 추가하여 그 선을 넘기지 못하면 해당 스톤이 무효되는 것으로 변형할 수 있다.

정리

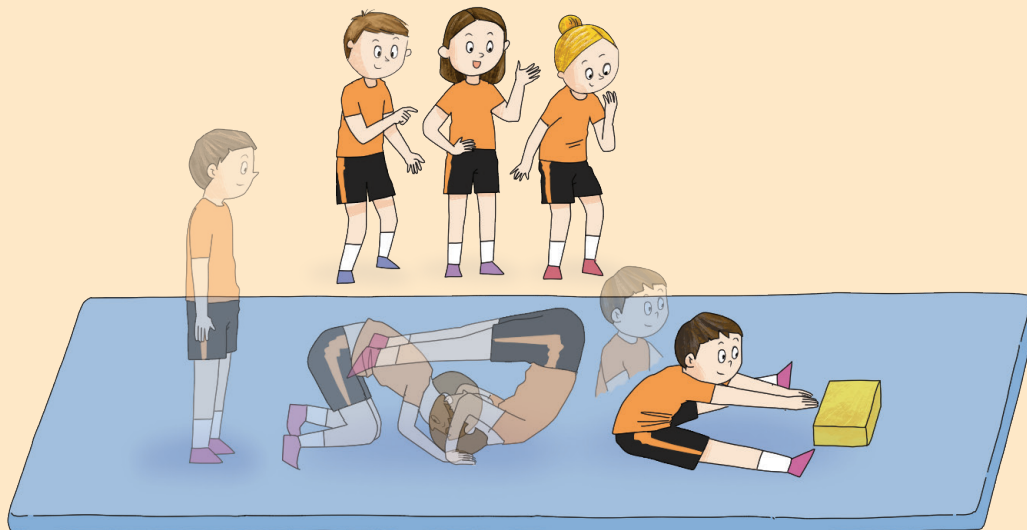
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(동작형 스포츠)



다리 벌려 종이 상자 밀기 게임

다리 벌려 앞으로 구르기하며 종이 상자를 미는 게임



🚨 안전

- 무리하게 다리를 벌리면 다칠 수 있으므로 다치지 않도록 주의한다.
- 반드시 매트 위에서 활동하고, 앞 친구가 동작을 마무리하고 매트에서 내려온 뒤 실시하도록 한다.

👫 인성 쑥쑥

- 정확한 동작을 위해 자신감을 가지고 끈기 있게 참여하도록 한다.

게임 방법

준비물 종이 상자, 매트, 줄자

인원 구성 4명이 한 모둠

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 첫 번째 친구가 다리 벌려 앞으로 구른 뒤 엉덩이가 매트에 닿으면 손으로 종이 상자를 앞으로 밀어낸다.
- 3 종이 상자가 밀려 나간 거리를 재어, 거리의 합이 가장 많은 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

다리 벌려 종이 상자 밀기

게임

기술형 스포츠
(동작형 스포츠)

학습 목표

- 다리 벌려 앞 구르기의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 다리 벌려 앞 구르기를 할 수 있다.

교수·학습 자료

- 종이 상자, 매트, 줄자 등

교수·학습 지도 방법

- 다리 벌려 앞 구르기의 원리와 방법을 알아보고 숙달할 수 있도록 기본 기술을 익히게 한다.
- 다리 벌려 앞 구르기의 원리와 방법을 이해하고 반복적으로 기술을 익히게 한다.
- 운동 수행 능력, 성별, 체력 등을 고려하여 모둠을 편성하고, 지나치게 경쟁적인 분위기를 조성하지 않는다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 다리 벌려 종이 상자 밀기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 허리나 어깨의 반동을 이용하여 종이 상자를 밀지 않는다.
 - 손가락으로 종이 상자를 쳐서 미끄러뜨리지 않는다.
 - 거리를 재는 기준점은 벌린 양발의 뒤꿈치이다.
- 변형 요소
 - 종이 상자 대신 양손이 매트에 닿은 거리를 측정하는 방법으로 변형할 수 있다.

정리

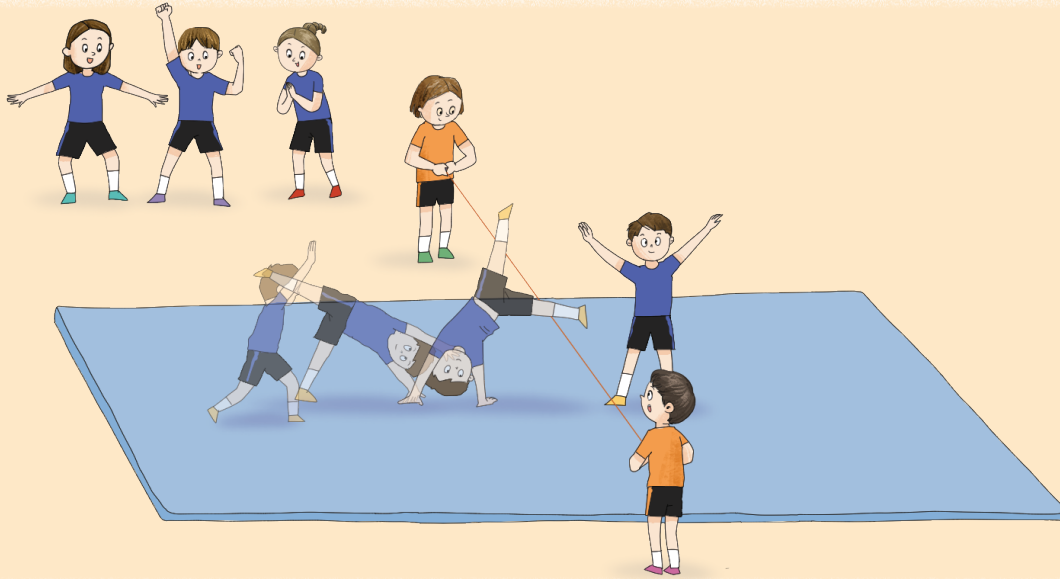
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(동작형 스포츠)



손 짚고 옆돌기하며 고무줄넘기 게임

손 짚고 옆돌기하며 고무줄을 넘는 게임



안전

- 다른 사람과 충돌하지 않고, 앞 친구의 발에 맞지 않도록 주의한다.



인성 쑥쑥

- 친구가 잘하지 못하더라도 잘할 수 있다는 용기를 북돋워 주도록 한다.

게임 방법

준비물 고무줄, 매트

인원 구성 4명이 한 모둠

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 상대 모듬은 무릎, 허리, 가슴 높이로 고무줄을 잡는다.
- 3 자기 차례가 되면 고무줄 높이를 말한 뒤, 2회씩 손 짚고 옆돌기하여 고무줄을 넘는다.
- 4 무릎 높이에서 넘으면 1점, 허리 높이에서 넘으면 2점, 가슴 높이에서 넘으면 3점을 획득한다.
- 5 획득한 점수의 합이 가장 많은 모듬이 승리한다.



이렇게 지도하세요

손 짚고 옆돌기하며 고무줄넘기 게임

기술형 스포츠
(동작형 스포츠)

학습 목표

- 손 짚고 옆돌기의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 손 짚고 옆돌기를 할 수 있다.

교수·학습 자료

- 고무줄, 매트 등

교수·학습 지도 방법

- 손 짚고 옆돌기의 원리와 방법을 알아보고 숙달할 수 있도록 기본 기술을 익히게 한다.
- 물구나무서기와 손 짚고 옆돌기의 원리와 방법을 이해하고 반복적으로 기술을 익히게 한다.
- 세련된 동작을 위해 개인의 자신감과 끈기, 모둠원들의 협력을 강조한다.
- 운동 수행 능력, 성별, 체력 등을 고려하여 모둠을 편성하고, 지나치게 경쟁적인 분위기를 조성하지 않는다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 손 짚고 옆돌기하며 고무줄넘기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 손 짚고 옆돌기로 고무줄을 완전히 넘어서서 착지해야 한다.
- 변형 요소
 - 고무줄의 높이를 달리하여 점수를 부여할 수 있다.

정리

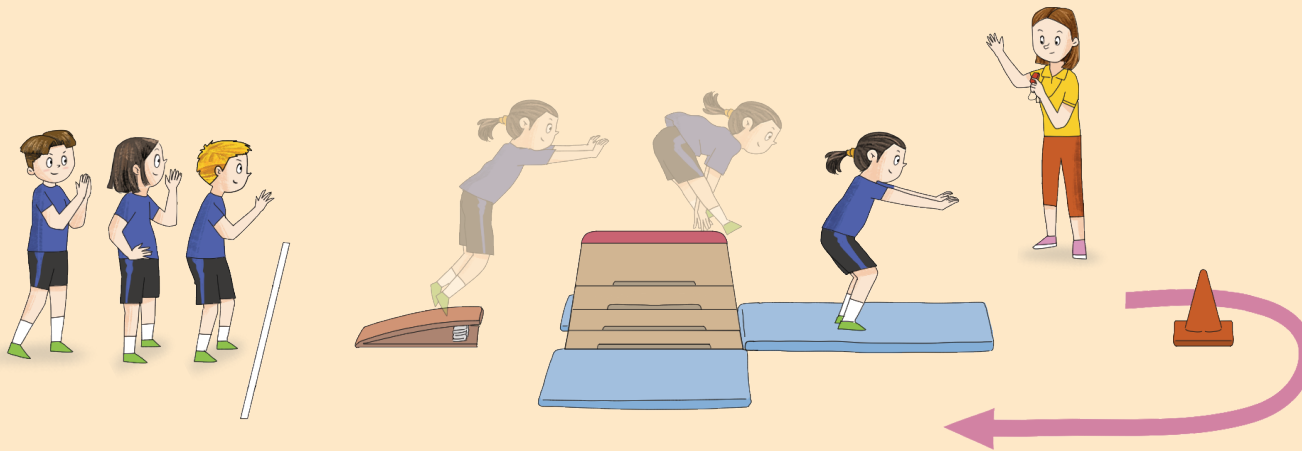
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(동작형 스포츠)



뽕틀 넘기 게임

다리 벌려 뽕틀을 뛰어넘는 게임



🚨 안전

- 손목을 충분히 스트레칭하여 안전사고를 예방한다.
- 앞 친구가 착지하고 매트에서 내려온 것을 확인한 뒤에 다음 친구가 도움닫기를 하도록 한다.

👫 인성 속속

- 정확한 동작으로 참여하는 것도 중요하지만, 실패하더라도 용기를 가지고 반복하여 시도하는 것이 더 중요함을 알고 실천한다.

게임 방법

준비물 발 구름판, 뽕틀, 매트, 삼각 콘

인원 구성 4명이 한 모둠

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 차례대로 도움닫기하여 뽕틀을 뛰어넘은 뒤 삼각 콘을 돌아와 다음 주자와 터치한다.
- 3 뽕틀을 모뎀발로 뛰어넘으면 3점, 엉덩이가 뽕틀에 닿으면 2점, 뽕틀에 앉으면 1점을 획득한다.
- 4 획득한 점수의 합이 가장 많은 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

뽀뽀 넘기 게임

기술형 스포츠
(동작형 스포츠)

학습 목표

- 다리 벌려 뽀뽀 뛰어넘기의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 다리 벌려 뽀뽀 뛰어넘기를 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 발 구름판, 뽀뽀, 매트, 삼각 콘 등

교수 · 학습 지도 방법

- 다리 벌려 뽀뽀 뛰어넘기의 기본 기능을 이해하고 정확한 동작을 할 수 있도록 지도한다.
- 도움닫기-발 구르기-손 짚기-공중 동작-착지의 각 단계에서 정확한 동작을 수행할 수 있도록 한다.
- 뽀뽀의 앞부분과 좌우에도 매트를 설치하여 학생들이 안심하고 활동에 참여할 수 있도록 한다.
- 뽀뽀 넘기가 두려운 학생이 있으면 스펀지 뽀뽀를 사용한다.
- 학생들이 잘되지 않는 부분을 찾아내고 보완할 수 있는 적절한 연습 방법을 제시한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 뽀뽀 넘기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 뽀뽀 뛰어넘기에 성공하거나 성공하지 못한 친구 모두 반환점을 돌아서 다음 친구와 터치해야 한다.
- 변형 요소
 - 손목 부상이나 두려움으로 뽀뽀 뛰어넘기를 시도하지 못하는 학생은 뽀뽀를 뛰어 넘지 않고 더 멀리 있는 반환점을 돌아오는 규칙을 추가할 수 있다.

정리

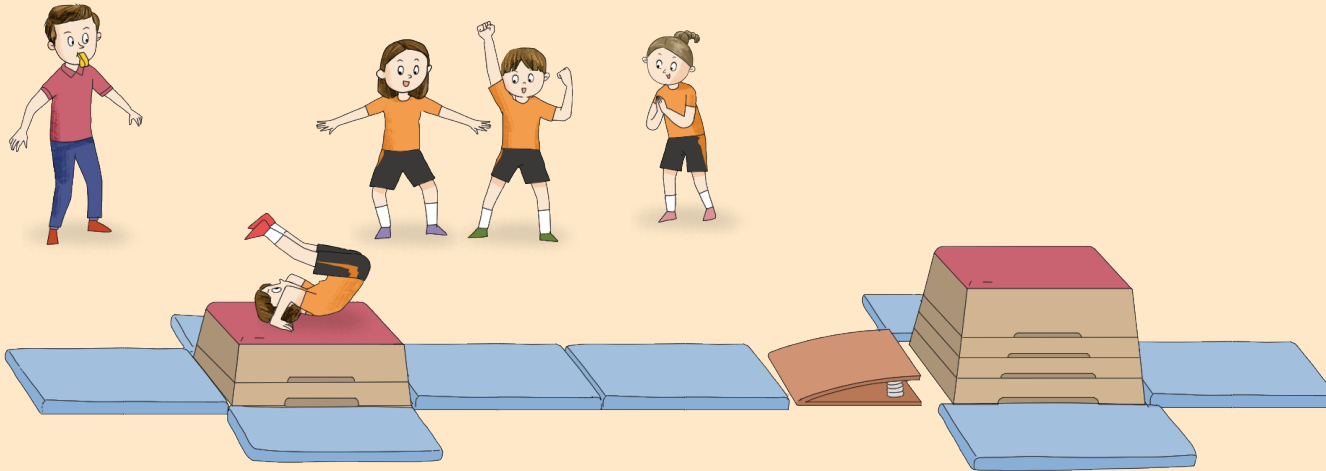
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

기술형 스포츠
(동작형 스포츠)



점수를 받아라 게임

뽕틀 위에서 앞 구르기하여 뽕틀을 뛰어넘는 게임



안전

- 앞 친구가 착지하고 매트에서 내려온 것을 확인한 뒤에 다음 친구가 출발하도록 한다.



인성 속속

- 정확한 동작으로 참여하는 것도 중요하지만, 실패하더라도 용기를 가지고 반복하여 시도하도록 한다.

게임 방법

준비물 매트, 뽕틀 2단, 뽕틀 4단

인원 구성 4명이 한 모둠

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 뽕틀 2단, 뽕틀 4단을 놓고 차례대로 뽕틀 위에서 앞 구르기한다.
- 3 정확한 동작으로 앞 구르기하면 각각 2점씩, 동작이 정확하지 않으면 1점씩 획득한다.
- 4 획득한 점수의 합이 가장 많은 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

점수를 받아라 게임

기술형 스포츠
(동작형 스포츠)

학습 목표

- 뽀플 위에서 앞 구르기의 특성을 이해하고, 정확한 동작으로 뽀플 위에서 앞 구르기를 할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 매트, 뽀플 2단, 뽀플 4단 등

교수 · 학습 지도 방법

- 뽀플 위에서 앞 구르기의 기본 기능을 이해하고 정확한 동작을 할 수 있도록 지도한다.
- 도움닫기-발 구르기-손 짚기-구르기-착지의 각 단계에서 정확한 동작을 수행할 수 있도록 한다.
- 뽀플의 앞부분과 좌우에도 매트를 설치하여 학생들이 안심하고 활동에 참여할 수 있도록 한다.
- 학생들이 잘되지 않는 부분을 찾아내고 보완할 수 있는 적절한 연습 방법을 제시한다.
- 뽀플 넘기가 두려운 학생이 있으면 스펀지 뽀플이나 높이뛰기 매트를 사용하여 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 점수를 받아라 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 뽀플 두 가지를 모두 굴러야 한다.
- 변형 요소
 - 손목 부상이나 두려움으로 뽀플 넘기를 시도하지 못하는 학생은 뽀플에서 구르지 않고 멀리 있는 반환점을 돌아오는 규칙을 추가할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(영역형 스포츠)



구역 축구 게임

구역 안에서 발로 패스하여 상대 골대에 공을 넣는 게임



안전

- 서로 부딪쳐 다칠 수 있으니 무리하게 공을 뺏지 않도록 주의한다.



인성 속삭

- 공을 잘 패스하지 못하는 친구가 있다면 잘할 수 있다고 응원하도록 한다.

게임 방법

준비물 축구공, 모둠 조끼

인원 구성 6명씩 두 모둠

- 1 2명씩 정해진 위치에 선 뒤 신호가 울리면 경기장 중앙에서 공을 차 게임을 시작한다.
- 2 모듬원은 정해진 구역에서 공을 드리블하거나 앞 구역의 모듬원에게 패스한다.
- 3 공격 모듬은 상대 골대에 공을 넣고, 수비 모듬은 공을 넣지 못하게 막는다. 상대 골대에 공을 넣으면 1점을 획득한다.
- 4 정해진 시간 동안 획득한 점수가 가장 많은 모듬이 승리한다.



이렇게 지도하세요

구역 축구 게임

전략형 스포츠
(영역형 스포츠)

학습 목표

- 축구형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수·학습 자료

- 축구공, 모뎀 조끼 등

교수·학습 지도 방법

- 축구형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 활용하는 공으로 친구를 일부러 맞추거나 친구를 밀어서 넘어뜨리지 않도록 주의를 준다.
- 게임 활동 시 잘하지 못하는 학생을 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 구역 축구 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 정해진 구역에서만 공을 받고 공을 패스해야 한다.
 - 슛은 골키퍼와 함께 있는 공격수만 하도록 한다.
- 변형 요소
 - 경기장의 크기에 따라 정해진 구역에서 뛰는 인원수를 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(영역형 스포츠)



공 이어 주고 슛 게임

구역 안에서 손으로 패스하여 상대 골대에 공을 넣는 게임



안전

- 친구를 밀거나 잡지 않고 일부러 부딪치지 않도록 주의하며, 정해진 구역에서만 공격과 수비를 하도록 한다.



인성 속삭

- 공을 잘 받지 못하는 친구에게 빠르게 패스하기보다는 공을 받을 수 있도록 패스해 준다.

게임 방법

- 1 각자 정해진 위치에 선 뒤 신호가 울리면 공격 모듬의 골키퍼가 공을 패스하여 게임을 시작한다.
- 2 공격수는 수비수를 피해 공을 앞 구역으로 패스한다. 공격수는 상대 골대에 공을 넣고, 수비수는 공을 넣지 못하게 막는다.
- 3 상대 골대에 공을 넣으면 1점을 획득한다.
- 4 공격수가 패스한 공이 수비수에 맞거나 수비수가 공을 가로채면 공격과 수비를 바꾼다.
- 5 정해진 시간 동안 획득한 점수가 가장 많은 모듬이 승리한다.

준비물 핸드볼 공, 모듬 조끼

인원 구성 5명씩 두 모듬



이렇게 지도하세요

공 이어 주고 슛 게임

전략형 스포츠
(영역형 스포츠)

학습 목표

- 핸드볼형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 핸드볼 공, 모뎀 조끼 등

교수 · 학습 지도 방법

- 핸드볼형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 활용하는 공으로 친구를 일부러 맞추거나 친구를 밀어서 넘어뜨리지 않도록 주의를 준다.
- 게임 활동 시 잘하지 못하는 학생을 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 공 이어 주고 슛 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 정해진 구역에서만 공을 받고 패스해야 한다.
 - 슛은 골키퍼 구역 밖에서만 가능하다.
- 변형 요소
 - 패스와 슛을 중심으로 게임을 진행하며 게임 구역을 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(영역형 스포츠)



한 골대 농구 게임

한 골대 농구 경기장에서 농구하여 점수를 얻는 게임



안전

- 서로 부딪쳐 다칠 수 있으므로 무리하게 공을 뺏지 않도록 주의한다.



인성 숙속

- 혼자서만 공을 갖고 있으려고 하지 않고, 친구들과 협력하며 게임을 하도록 한다.

준비물 농구공, 모둠 조끼

인원 구성 3명씩 두 모둠

게임 방법

- 1 두 모둠으로 나누어 선다.
- 2 신호가 울리면 공격수는 출발선에 서서 패스와 드리블로 공을 이어 주면서 쏜다. 쏠에 성공하면 1점을 획득한다.
- 3 공격수는 공을 잡고 세 걸음 이상 걸을 수 없다.
- 4 경기장 바깥으로 공이 나가면 마지막에 공을 터치한 모듬의 상대 모듬이 공이 나간 자리에서 공을 던져 경기를 다시 시작한다.
- 5 정해진 시간 동안 획득한 점수가 가장 많은 모듬이 승리한다.



이렇게 지도하세요

한 골대 농구 게임

전략형 스포츠
(영역형 스포츠)

학습 목표

- 농구형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수·학습 자료

- 농구공, 모뎀 조끼 등

교수·학습 지도 방법

- 농구형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동 중에 친구에게 공을 던져 맞춘다거나 친구를 잡거나 밀쳐 넘어뜨리지 않도록 주의를 준다.
- 게임 활동 시 잘하지 못하는 학생을 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 한 골대 농구 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 상대의 공을 빼앗거나 상대의 슛을 방해하기 위해 공을 가진 선수를 밀거나 잡지 않는다.
 - 공을 튀기다 두 손으로 잡은 뒤 다시 튀기지 않는다.
- 변형 요소
 - 경기장의 크기에 따라 인원수를 변형할 수 있다.
 - 슛 거리에 따라 점수를 달리 하는 게임으로 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(영역형 스포츠)



목표물 맞추기 게임

플로어볼 채로 쳐서 공으로 플라스틱 통을 맞추는 게임



안전

- 주변의 친구가 다치지 않도록 플로어볼 채를 허리 높이 이상으로 올리지 않도록 주의한다.
- 플로어볼 채를 친구 다리 사이로 넣지 않도록 주의한다.



인성 쑥쑥

- 모듬의 친구가 실수해도 응원의 말로 잘할 수 있는 용기를 북돋워 주도록 한다.



게임 방법

준비물 플로어볼 채, 플로어볼 공,
플라스틱 통 2개, 모듬 조끼

인원 구성 두 모듬

- 1 두 모듬으로 나누어 위치를 정하고 선다.
- 2 신호가 울리면 플로어볼 채로 공을 쳐 게임을 시작한다.
- 3 공격수가 수비수를 잡거나 밀면 공격과 수비를 바꾸고, 수비수가 공격수를 잡거나 밀면 그 지점에서 멈추었다가 다시 공격한다.
- 4 상대 모듬의 플라스틱 통을 맞추면 1점을 획득한다.
- 5 정해진 시간 동안 획득한 점수가 더 많은 모듬이 승리한다.



이렇게 지도하세요

목표물 맞추기 게임

전략형 스포츠
(영역형 스포츠)

학습 목표

- 하키형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 플로어볼 채, 플로어볼 공, 플라스틱 통 2개, 모뎀 조끼 등

교수 · 학습 지도 방법

- 하키형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동 중에 플로어볼 채를 휘두르거나 장난을 쳐 주변 친구를 다치게 하지 않도록 지도한다.
- 게임 활동 시 잘하지 못하는 학생을 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 목표물 맞추기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 상대방의 옷을 잡거나 몸을 밀지 않는다.
 - 플로어볼 채로 상대의 몸을 치지 않는다.
- 변형 요소
 - 반칙을 3회 하면 3분간 퇴장하는 게임으로 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(필드형 스포츠)



원형 발야구 게임

원 안에서 발야구하여 점수를 얻는 게임



안전

- 친구와 신체 접촉을 하지 않도록 주의한다.



인성 쑥쑥

- 잘하지 못하는 친구에게 격려해 주도록 한다.

게임 방법

준비물 발야구용 공, 삼각 콘, 모뎀 조끼

인원 구성 두 모뎀

- 1 공격 모뎀과 수비 모뎀으로 나누어 정해진 위치에 선다.
- 2 공격수는 가운데 원에 서서 굴러오는 공을 찬 뒤 삼각 콘을 돌아 가운데 원에 들어온다. 수비수는 공을 잡고 수비 홈을 밟는다.
- 3 수비수가 수비 홈을 밟기 전에 공격수가 삼각 콘을 돌아 들어오면 삼각 콘의 점수를 획득하고, 공격수가 찬 공이 뜬 상태로 원 밖에 나가면 3점을 획득한다.
- 4 전원 공격이 끝나면 역할을 바꾸어 다시 게임을 진행하고, 획득한 점수가 더 많은 모뎀이 승리한다.



이렇게 지도하세요

원형 발야구 게임

전략형 스포츠
(필드형 스포츠)

학습 목표

- 발야구형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 발야구용 공, 삼각 콘, 모뎀 조끼 등

교수 · 학습 지도 방법

- 발야구형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 활용하는 공으로 친구를 일부러 맞추지 않도록 주의를 준다.
- 게임 활동 시 잘하지 못하는 학생을 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 원형 발야구 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 공격수는 원형 구장 어느 곳이든 굴러온 공을 차서 보낼 수 있다.
 - 공격수는 삼각 콘을 돈 뒤 수비수보다 먼저 홈베이스를 밟아야 점수를 획득한다.
- 변형 요소
 - 경기장의 크기와 모양 및 인원수를 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.



이렇게 지도하세요

1루 주먹 야구형 게임

전략형 스포츠
(필드형 스포츠)

학습 목표

- 주먹 야구형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 티볼 공, 누, 모뎀 조끼 등

교수 · 학습 지도 방법

- 주먹 야구형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 활용하는 공으로 친구를 일부러 맞추지 않도록 주의를 준다.
- 게임 활동 시 실수하거나 잘하지 못하는 친구를 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 1루 주먹 야구형 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 공을 친 공격수는 1루를 찍고 홈으로 뛰어 들어와야 한다.
 - 수비수가 공격수를 아웃시키려면 공격수가 오기 전에 홈베이스에 있는 수비수에게 공을 건넨다.
- 변형 요소
 - 타격할 때 손으로 공을 던져 주는 방법으로 게임을 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(필드형 스포츠)



삼각형 티볼 게임

1루와 2루가 있는 삼각형 경기장에서 하는 티볼 게임



게임 방법

준비물 배팅 티, 티볼 공, 티볼 배트, 글러브, 누, 모뎀 조끼

인원 구성 6명씩 두 모뎀



안전

- 공을 잡을 때는 신호를 보내어 서로 부딪치지 않도록 주의한다.



인성 속속

- 경기를 잘할 수 있도록 질서를 지키며 응원하도록 한다.

- 1 두 모뎀으로 나누어 정해진 위치에 선다.
- 2 타자가 타격한 뒤 달려 1루와 2루를 밟고 홈으로 들어오면 1점을 획득한다.
- 3 타자가 3회 안에 공을 치지 못하거나 친 공이 공중에서 잡힐 경우, 또 수비수가 던진 공이 공격수보다 먼저 누에 도착할 경우 아웃된다.
- 4 아웃이 세 번 되면 공격과 수비를 바꾸어 게임을 이어 간다.
- 5 공격과 수비를 번갈아 3회 하고, 획득한 점수가 가장 많은 모뎀이 승리한다.



이렇게 지도하세요

삼각형 티볼 게임

전략형 스포츠
(필드형 스포츠)

학습 목표

- 티볼형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수·학습 자료

- 배팅 티, 티볼 공, 티볼 배트, 글러브, 누, 모뎀 조끼 등

교수·학습 지도 방법

- 티볼형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동 중에 배트를 사용할 때는 주변에 사람이 없는 것을 꼭 확인한 뒤 안전에 유의하며 사용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동 시 실수하거나 잘하지 못하는 친구를 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 삼각형 티볼 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 타자가 공을 치기 전까지 주자는 누를 떠날 수 없다.
- 변형 요소
 - 전원 공격 후 공격과 수비를 바꾸는 게임으로 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(네트형 스포츠)



빅 발리볼 게임

손으로 쳐서 상대가 공을 받지 못하도록 하는 게임



안전

- 공을 받을 때 신호를 보내 서로 부딪치지 않도록 안전하게 활동한다.



인성 속삭

- 모둠 친구가 실수해도 응원의 말로 잘할 수 있는 용기를 북돋워 주도록 한다.

게임 방법

준비물 빅 발리볼, 모둠 조끼

인원 구성 6명씩 두 모둠

- 1 두 모둠으로 나누어 정해진 위치에 선다.
- 2 신호가 울리면 경기장 중앙이나 뒷선에서 서브를 넣어 게임을 시작한다. 네트를 넘어온 공은 세 번 이내로 쳐서 상대 구역으로 넘긴다.
- 3 바닥에 한 번 튕긴 공을 받아도 된다.
- 4 공을 상대 모둠이 받지 못하거나 네트 너머로 보내지 못하면 1점을 획득한다.
- 5 정해진 시간 동안 획득한 점수가 가장 많은 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

빅 발리볼 게임

전략형 스포츠
(네트형 스포츠)

학습 목표

- 배구형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 빅 발리볼, 모뎀 조끼 등

교수 · 학습 지도 방법

- 배구형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 활용하는 공으로 친구를 일부러 맞추지 않도록 주의를 준다.
- 게임 활동 시 실수하거나 잘하지 못하는 친구를 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 빅 발리볼 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 공은 세 번 이내로 쳐서 상대 구역으로 보내야 한다.
 - 상대 모뎀이 공을 받지 못하여 땅에 닿거나, 세 번 이내에 연결하여 공을 보내지 못하면 점수를 획득한다.
- 변형 요소
 - 바닥에 떨어진 공은 치지 못하는 게임으로 변형할 수 있다.
 - 공의 종류나 인원수를 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(네트형 스포츠)



3 대 3 배드민턴 게임

배드민턴채로 쳐서 상대가 셔틀콕을 받지 못하도록 하는 게임



안전

- 셔틀콕이 친구 사이로 날아오면 자기가 친다는 신호를 보내어 서로 부딪치지 않도록 주의한다.



인성 쑥쑥

- 모둠 친구가 공을 잘 받지 못하더라도 잘할 수 있다고 응원해 주도록 한다.

게임 방법

준비물 배드민턴채, 셔틀콕, 점수판, 모둠 조끼

인원 구성 3명씩 두 모둠

- 1 두 모둠으로 나누어 정해진 위치에 선 뒤, 공격 모둠을 정한다.
- 2 신호가 울리면 서브 구역에서 서브를 넣어 게임을 시작한다.
- 3 상대 모둠이 셔틀콕을 받아넘기지 못하면 공격 모둠이 1점을 획득하고, 서브권도 가져간다.
- 4 서브권을 가져오면 시계 반대 방향으로 한 칸씩 이동하면서 게임을 계속한다.
- 5 15점을 먼저 획득한 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

3 대 3 배드민턴 게임

전략형 스포츠
(네트형 스포츠)

학습 목표

- 배드민턴형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 배드민턴채, 셔틀콕, 점수판, 모듬 조끼 등

교수 · 학습 지도 방법

- 배드민턴형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동 중에 배드민턴채를 함부로 휘둘러 주변에 있는 친구가 다치지 않도록 주의를 준다.
- 배드민턴채로 셔틀콕을 잘 치지 못하는 친구를 격려하여 함께 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 3 대 3 배드민턴 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 셔틀콕을 배드민턴채로 연속해서 두 번 칠 수 없다.
- 변형 요소
 - 득점 후 자리를 옮겨 가며 게임하는 것을 어려워할 때 자리를 고정한 게임으로 변형할 수 있다.
 - 배드민턴채로 셔틀콕을 잘 치지 못하는 학생들은 빅배드민턴채를 사용해 게임을 할 수도 있다.

정리

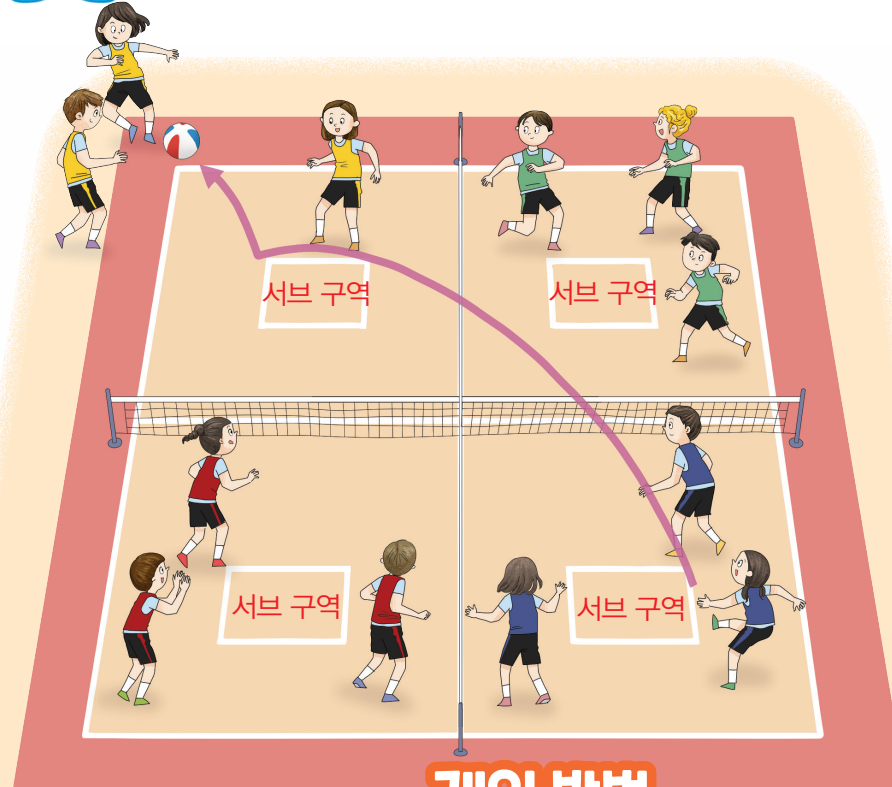
- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

전략형 스포츠
(네트형 스포츠)



사방 족구형 게임

구역 안에서 발로 쳐 상대가 공을 받지 못하도록 하는 게임



게임 방법

준비물 족구공, 모둠 조끼

인원 구성 3명씩 네 모둠

- ① 네 모듬으로 나누어 지정된 위치에 선다.
- ② 신호가 울리면 서브 구역에서 서브하여 경기를 시작한다.
- ③ 상대 모듬이 공을 받아넘기지 못하면 1점을 획득한다.
- ④ 2회 연속 같은 모듬으로 공을 보낼 수 없고, 세 번 안에 상대 구역으로 공을 차 넘긴다.
- ⑤ 정해진 시간 동안 획득한 점수가 가장 많은 모듬이 승리한다.



안전

- 공을 칠 때 발이 네트에 걸려 넘어지지 않도록 주의한다.



인성 속속

- 친구가 공을 받다가 실수하더라도 서로 격려하며 응원해 주도록 한다.



이렇게 지도하세요

사방 족구형 게임

전략형 스포츠
(네트형 스포츠)

학습 목표

- 족구형 게임의 기본 기능을 익히고, 공격 전략과 수비 전략을 이해하며 게임에 적용할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 족구공, 모뎀 조끼 등

교수 · 학습 지도 방법

- 족구형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 게임 활동에 기본 기능을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동에 적극적으로 참여하여 공격 전략과 수비 전략을 익힐 수 있도록 지도한다.
- 게임 활동 중에 친구에게 족구공을 찬다거나 친구를 밀어서 넘어뜨리지 않도록 주의를 준다.
- 게임 활동 시 실수하거나 잘하지 못하는 친구를 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 사방 족구형 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 한 사람이 연속해서 두 번 공을 찰 수 없다.
 - 손을 사용해 받기와 띄우기를 할 수 없다.
 - 세 번 안에 네트 너머 상대 영역으로 공을 보내야 한다.
- 변형 요소
 - 경기장의 크기 및 영역 안의 인원수를 변형할 수 있다.
 - 네 번 안에 공을 차 넘기는 것으로 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

생태형 스포츠
(생활환경형)



원 안에 공 넣기 게임

플로어볼 채로 쳐서 원 안에 공을 넣어 점수를 얻는 게임



안전

- 채를 휘두르기 전에 주변에 사람이나 장애물이 없는지 확인한다.
- 골프형 활동에 사용되는 채나 공을 가지고 친구들과 장난치지 않도록 주의한다.

인성 속속

- 모둠 친구가 실수해도 응원의 말로 잘할 수 있는 용기를 북돋워 주도록 한다.

게임 방법

준비물 플로어볼 채, 플로어볼 공, 라인기

인원 구성 4명이 한 모둠

- 1 순서를 정해 출발선에 선다.
- 2 출발선에서 공을 쳐 원 안에 넣는다. 연속으로 세 번 친다.
- 3 원에 공이 들어가면 원 안의 점수를 획득한다.
- 4 획득한 점수의 합이 가장 많은 친구가 승리한다.



이렇게 지도하세요

원 안에 공 넣기 게임

생태형 스포츠
(생활환경형)

학습 목표

- 생활 주변에서 다양한 방법으로 골프형 활동을 익히고 적용할 수 있다.

교수 · 학습 자료

- 플로어볼 채, 플로어볼 공, 라인기 등

교수 · 학습 지도 방법

- 골프형 게임의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 공이 놓인 다양한 위치와 상황에 따라 적절한 치기 방법을 적용할 수 있도록 지도한다.
- 학생들이 골프형 활동의 실력을 향상하는 자신만의 방법을 찾을 수 있도록 한다.
- 게임 활동 시 실수하거나 잘하지 못하는 친구를 비난하지 않고, 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 지도한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 원 안에 공 넣기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 출발선을 넘어가지 않고 원 안에 공을 넣을 수 있도록 한다.
- 변형 요소
 - 원과 출발선 사이의 거리를 조절하거나 원 안의 점수를 서로 다르게 변형할 수 있다.

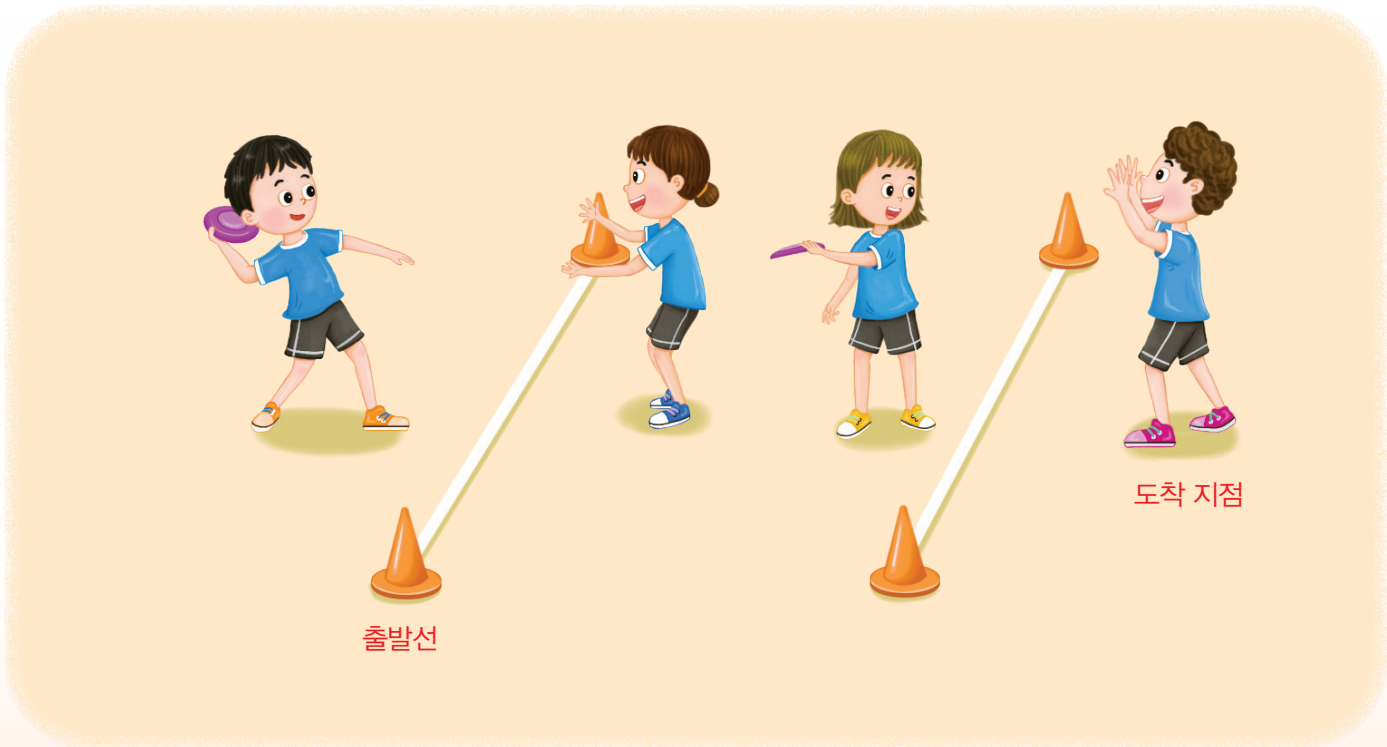
정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.



플라잉디스크 이어 던지기 게임

순서대로 원반을 던져 마지막 친구가 빨리 받는 게임



안전

- 친구를 향해 원반을 던지지 않도록 주의한다.
- 원반을 너무 세게 던지지 않도록 주의한다.



인성 쑥쑥

- 잘하지 못하는 학생을 비난하지 않고 서로 협력하여 게임에 참여할 수 있도록 한다.

게임 방법

준비물 원반, 삼각 콘

인원 구성 4명이 한 모둠

- 1 순서를 정하여 한 줄로 선다.
- 2 신호가 울리면 첫 번째 친구는 두 번째 친구에게 원반을 던진다.
- 3 두 번째 친구는 원반을 받은 뒤 다음 친구에게 던진다.
- 4 마지막 친구가 가장 먼저 원반을 받은 모둠이 승리한다.



이렇게 지도하세요

플라잉디스크 이어 던지기 게임

생태형 스포츠
(생활환경형)

학습 목표

- 생활 주변에서 다양한 방법으로 플라잉디스크형 활동을 익히고 적용할 수 있다.

교수·학습 자료

- 원반, 삼각 콘 등

교수·학습 지도 방법

- 플라잉디스크형 활동의 기본 기능을 익히고 숙달하도록 지도한다.
- 다양한 플라잉디스크 잡기 방법과 던지기 방법을 상황에 따라 선택하여 적용할 수 있도록 지도한다.
- 플라잉디스크형 활동에 적극적으로 참여하며 안전하게 활동하는 방법을 익히도록 지도한다.
- 학생들이 플라잉디스크의 기본 기능을 익혀 거리에 따라 플라잉디스크를 주고받을 수 있도록 한다.
- 게임에서 지켜야 할 규칙을 파악하고, 게임 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조한다.

도입

- 학생 상태 확인 및 준비 운동 하기
 - 몸이 불편한 학생이 있는지 확인하고, 스트레칭을 하며 관절 부위와 근육을 충분히 풀어 준다.

전개

- 플라잉디스크 이어 던지기 게임 하기
 - 게임 규칙에 따라 게임을 한다.
- 중요 규칙
 - 출발선에서 도착 지점까지 원반을 주고받으면서 이동한다.
 - 중간에 원반을 잡지 못하면 던졌던 위치에서 다시 던져서 게임을 계속한다.
- 변형 요소
 - 경유지를 설정하여 다양한 코스를 만들어 변형할 수 있다.

정리

- 학생 상태 확인 및 정리 운동 하기
 - 활동 중 다친 학생이 없는지 확인하고, 주로 사용한 신체 부위를 중심으로 스트레칭한다.

수업 준비는 지학사 티슬루션

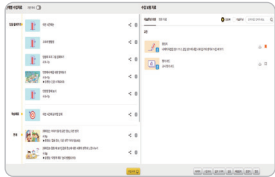
다양하고 풍부한 콘텐츠로 막힘없이 수업 준비하세요.



초등 티슬루션 바로가기

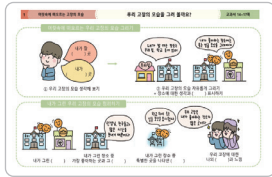


지학사 티슬루션의 다양한 콘텐츠 한눈에 보기!



웹 수업창

한 차시 수업에 꼭 맞춘 단계별 자료와 추천 유튜브 등의 보탬 자료가 차시별로 구성되어 있어 간편하게 수업이 가능해요!



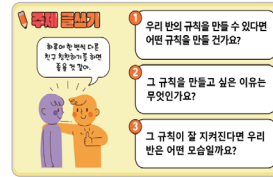
도입&정리 활동지

단원 도입 낱말 빙고, 한 장 그림 정리 등 수업 흐름에 맞게 활용하기 좋은 활동지들이 정말 많아요!



게임 활동 수업

수학과 체육 활동의 접목, 탐정이 되어 과학 원리를 이용한 문제 해결하기, 다양한 카드를 활용한 게임 등 아이들이 더 기다리는 수업이에요!



아침 활동 자료

글 쓰기 능력, 기초 학력이 부족한 요즘 아이들에게 꼭 필요한 활동으로 자투리 시간에 활용하기 좋아요.

티슬루션의 소식을 더 빠르게 확인하세요!

티슬루션의 다양한 채널을 통해 새로운 콘텐츠 및 이벤트 소식을 받을 수 있어요!



카카오톡 채널



블로그



유튜브

지학사

지학사는 1965년 창립 이후,
초중고 학생들을 위한 전 과목 교과서 및 참고서를 발행하고,
선생님들을 위한 다양한 교수 학습 자료를 제공하고 있습니다.

초등학교

초등 체육 5~6학년

몸도 튼튼 마음도 튼튼

게임 활동집



(주)지학사에서 만든 자료로, 이 게임 활동집 PDF는 선생님 강의 지원 사이트
티솔루션(<https://tsol.jihak.co.kr>)에서 내려받으실 수 있습니다.

비매품

(주)지학사

[우] 04056 서울특별시 마포구 신촌로6길5 문의: 02-330-5400

이 책에 대한 저작권은 (주)지학사에 있습니다.

(주)지학사의 서면 동의 없이는 이 책의 체재와 내용 중 일부나 전부를 모방 또는 복사, 전재할 수 없으며, 판매할 수 없습니다.