

제4장 민 속 놀 이

민속놀이는 집단놀이와 개인놀이로 나눌 수 있는데 집단놀이는 수십 명, 나아가 마을 전체, 또는 마을 대 마을이 겨루는 축제적 성격이었다. 하지만 모두 소멸되고 줄다리기, 풍물 등 일부만 민속행사 등을 통해 명맥을 이어간다. 개인놀이도 씨름은 민속경기로 발전하고 그네, 널뛰기 등 일부는 행사를 통해 볼 수 있다. 다만 어린이들이 즐기는 놀이는 많은 부분이 아직 남아 전하고 있으나 그마저도 전자오락 등에 밀려 사라져가고 있다. 어른놀이와 어린이놀이로 구분하여 기술하고자 한다.

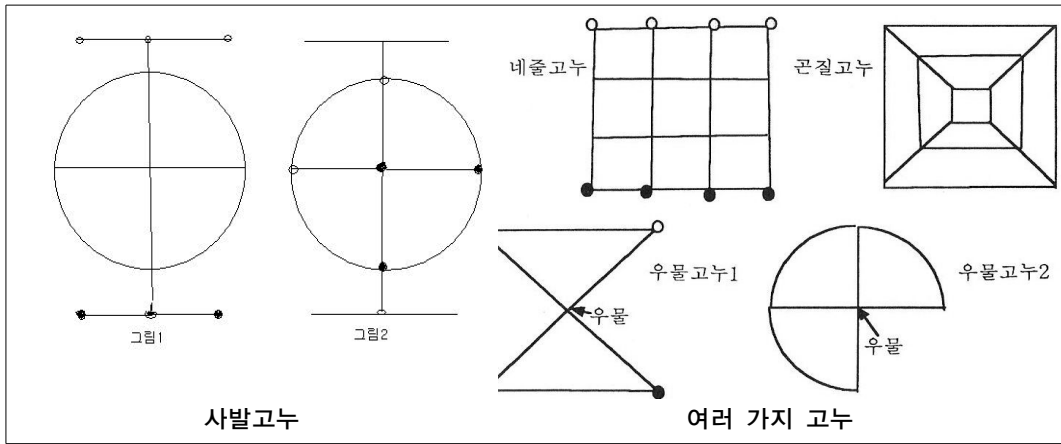
1. 어른 놀이

1) 고누두기

고누를 우리 지역에서는 ‘고니’ 라고 불렀다. 땅바닥이나 사방 30cm쯤 되는 널판 또는 종이 위에 여러 가지 모양의 고누판을 그리고 돌, 나뭇가지, 풀잎 등을 말로 삼아 승부를 결정짓는 놀이이다. 고누를 둘 때는 약자선수라 하여 수가 낮은 사람부터 말을 쓰며, 상대의 말을 수를 써서 포위하여 움직일 수 없게 하면, 이기는 고누(예 :호박고누, 우물고누)와 아예 말을 잡아내어 이기는 고누(예 : 네줄고누, 곤질고누)가 있다

고누는 종류나 방법이 다양하다. 말판 형태에 따라 참고누, 밭고누, 우물고누, 호박고누, 사밭고누, 불알고누, 곤질고누, 네줄고누(육줄고누, 열두줄고누), 짚고누, 장수고누, 꽃을 고누, 강 고누 등 여러 가지가 있다.

호박고누는 각각 3개씩의 말을 <그림1>과 같이 놓고 시작한다. 번갈아가며 한 번씩 말을 옮겨가는데 처음 자기 말이 놓인 자리에는 다시 자기 말을 놓을 수 없고, 처음의 상대방자리에 들어간 말은 다시 되돌아 나올 수 없다. <그림2>와 같이 상대방이 말(흑말)을 더 이상 움직일 수 없게 하면 흰말을 가진 사람이 이긴다. 남녀노소 누구나, 4계절 즐기던 놀이이다.



2) 그네뛰기

씨름과 더불어 단오절에 즐기는 놀이이다. 높은 나뭇가지에 튼튼한 동아줄 두 가닥을 늘어뜨린 다음, 줄의 양쪽 끝에 길이 40cm 정도, 폭 10cm 정도의 발판을 달되 땅위 30cm 정도 높이에 떠 있도록 한다. 이렇게 하면 그네가 완성되는데 이를 ‘그네 맨다’고 한다.

그네를 탈 때에는 그네를 뒤로 최대한 잡아 당기고는 양손에 각각 그네줄 한 개씩을 잡고 발판에 올라가면 그네가 앞뒤로 움직인다. 이때 몸을 앞뒤로 힘껏 구르면 그네가 점점 높이 오른다.



그네뛰기

1년 내내 집안에서 바깥 구경을 못하던 젊은 여인들이 단오날 하루만이라도 밖에 나와 해방감을 맛보는 수단이기도 하였다. 혼자 뛰는 것을 외그네, 두 사람이 서로 마주보며 뛰는 것을 쌍그네, 또는 맞그네라고 한다.

그네를 우리 지역에서는 사투리로 근지라고도 했다. 누가 제일 높이 올라가느냐에 따라 승부를 정하는데 나뭇가지, 또는 꽃가지를 목표물로 정하고 그것을 발끝으로 차거나 입에 물어 승부를 정하는 것이 전통적인 오래된 방법이었다.

요즈음 민속경기를 할 때에는 그네 발판 밑에 줄자를 매어놓고 그네의 정지지점부터 얼마나 공중으로 올라갔는가를 측정한다.

3) 널뛰기

두꺼운 판자를 짚단이나 가마니 같은 것으로 피어 놓고 양쪽에 한 사람씩 올라서서 서로 발을 굴러 공중에 높이 솟아오르는 놀이이다. 그네뛰기와 더불어 여성들이 가장 많이 즐겨온 놀이로 음력 정초를 비롯하여 5월 단오와 8월 추석에도 많이 놀았다. 뛰었다가 내려드는 힘의 반동으로 서로 번갈아 뛴다.

떨어지지 않고 누가 여러 번 뛰나 횃수를 세어 승패를 겨루기도 한다.

시합이 아니고 즐기기 위해 널을 뛴 때에는 몸의 중심을 바로잡기 위해 양쪽에서 손을 잡아주기도 한다. 여성의 외출이 자유롭지 못하던 옛날에는 끼리끼리 안마당에 모여 놀았고, 여성들이 모처럼 해방감에 젖어 놀 수 있었으며 특히 추운 겨울에 알맞은 놀이였다.



널뛰기

4) 닭싸움놀이



닭싸움 놀이

닭싸움놀이는 두 사람 이상이 편을 갈라서 하는 놀이로서 ‘화계놀이’라고도 한다. 놀이 방법은 우선 오른손으로 왼쪽 발목을 잡아 오른쪽 무릎 이상으로 들어 올린 다음, 왼손으로 왼쪽 허벅지를 쥐고 한발로 선다. 같은 자세를 취한 상대방과 마주보고 서면 심판이 시작 신호를 하는데 한 발로 깡충깡충 뛰면서 무릎으로 상대를 치기도 하고 몸으로 밀어

제끼기도 하면서 상대를 쓰러뜨리면 이긴다.

놀이 도중에 들고 있던 왼발을 놓치거나 왼발이 땅에 닿아도 실격이 되며 왼손을 무릎에서 떼어 그 손으로 공격해도 안 된다. 양편이 겨루는 방법도 두 가지가 있는데 일반적인 방법은 양편에서 한 번에 한 사람씩 나와서 차례로 겨룬 다음 승자가 많은 쪽이 이기는 것으로 하지만 혼자서 이길 수 있을 때까지 계속 경기를 펼치는 방법도 있다. 그래서 상대편 선수를 모두 이기면 자기편이 이기는 것이고 중간에 지쳐서 지게 되면 다음 차례의 선수가 나가서 대결한다.

5) 씨름

씨름은 몸 전체의 움직임과 기술 및 전진근육을 사용하고, 높은 투지력을 바탕으로 하는 운동으로 체력·기술·투지력이 3대 요소이다. 씨름장은 높이 50cm 이상의 모래를 쌓은 지름 9m의 원형 경기장으로 선수의 부상을 방지하기 위해 2m 이내에 장애물이 없어야 한다. 다리와 허리에 걸치는 살바는 4.2m의 청색과 홍색의 광목을 쓰며 초등학교 생 살바의 길이는 3m이다.

대표적인 씨름의 형태는 ‘원씨름’으로 살바를 자기의 오른쪽 허벅다리에 낀 다음 허리에 돌려 맨다. 선수는 서로 오른쪽 어깨를 맞대고 경기를 시작하는데, 오른손으로는 상대의 허리살바를, 왼손으로는 상대의 다리살바를 잡고 경기를 치른다. 일정한 규칙 아래 힘과 재주를 이용하여 상대선수의 발바닥 이외의 신체부분을 바닥에 먼저 닿게 넘어뜨리면 이기는 경기이다.

6) 팔씨름, 다리씨름, 토끼씨름

(1) 팔씨름

팔씨름은 책상을 사이에 놓고 들어서 오른팔(왼팔끼리도 함)을 내어 상 위에 올린 다음, 상대방의 엄지손가락을 서로 감싸 쥐면서 세운다. 심판의 “판이야!”(시작이라는 구호)하는 신호와 함께 자기 앞으로 넘어뜨리는 경기이다. 힘이 센 사람은 약한 사람에게 팔목 잡아준다고 하여 상대방의 손목을 잡은 상태에서 경기하기도 한다.

책상이 없는 곳에서는 바닥에 엎드려서 시합을 하기도 한다. 경기 중 팔꿈치가 뜨거나 밀려서도 안 되며 주로 남자들이 즐겼다.

(2) 다리씨름

다리씨름은 마루나 방안 등 집안에서 즐기는 놀이로 4계절 아무 때나 할 수 있다. 들어서 마주앉아 오른쪽 다리를 세워 다리 안쪽을 서로 닿도록 하여 두 사람의 다리가 X표가 되도록 만든 다음 두 손으로 상대방의 발목을 잡는다. 심판의 “판이야.”하는 구호와 함께 자기 앞쪽으로 상대방의 다리를 당겨 넘어뜨리면 이긴다.

다리의 안쪽 뼈끼리 밀착된 상태에서 서로 당기기 때문에 다리가 몹시 아프다. 때문에 힘도 힘이지만 아픔을 참는 인내력이 더 필요한 경기이다. 경기 도중 발이 밀리거나 떨어져도 안 된다. 돼지씨름이라고 부르기도 하며 남자들이 즐기던 놀이이다.

(3) 토끼씨름

토끼씨름은 마당 등 넓은 공간에서 소년들이 즐기던 놀이이다. 땅바닥 위에 지름 1.5m 정도의 원을 그려 놓고 두 사람이 그 속에 들어간다. 양손을 뒤로 돌려 깍지를 낀 다음 오금다리까지 내려 몸이 구부린 상태가 되도록 한 뒤 서로 엉덩이로 밀어내고 온몸으로 부딪치며 상대방을 원 밖으로 밀어내는 경기이다. 경기 도중 넘어지거나 손을 놓치면 실격이 된다. 사람이 많으면 편을 갈라 양편에서 한 사람씩 나와 경기를 하기도 하고 이긴 사람이 계속해서 상대편을 차례로 상대하기도 한다.

이와 비슷한 ‘밀어내기’라는 것도 있다. 원 속에 들어가 자유자재로 손과 몸을 이용하여 원 밖으로 밀어내는 경기이다.

7) 연날리기

연날리기는 설 때 어린이나 청소년들이 갖가지 모양의 연을 날리며 노는 민속놀이로 정월 초하루부터 대보름 사이에 주로 즐겼으며 대보름날에는 그 해의 재난을 멀리 보낸다는 뜻에서 연줄을 일부러 끊어 멀리 날려 보냈는데 이를 ‘액막이 보낸다’고 했다. 그 방법은 연줄에 숨을 배배 틀어서 만든 짧은 한 가닥의 줄을 매단다음 불을 붙여 높이 띄우면 점점 타 올라가 본 줄에 닿아 끊어지도록 한다.

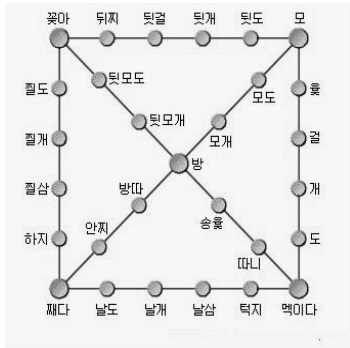
연은 창호지나 백지 등을 적당한 크기의 직사각형으로 만들어, 종이 중앙을 도려내어 구멍을 만들고 대나무를 가늘게 깎아 살을 만들어 종이에 붙인다. 연 이마를 실로 줄라 매어 반달형으로 하고 양쪽 머리와 아래쪽 두 곳에 연실을 매어 바람에 날려 공중에 띄운다. 연을 예쁘게 하기 위해서 채색을 하거나 동물그림을 그리기도 하고, 종이를 오려서 붙이기도 한다. 이상은 방패연의 설명이고 아이들은 가오리연도 많이 만들어 날렸다.

가오리연은 정사각형의 종이에 세로 살 1개를 대각선으로 붙이고 또 한 개의 살을 반원으로 휘어 둥근 부분을 위쪽으로 하여 가로로 붙인 다음 꼬리를 3개 만들어 달면 된다. 위 아래로 연실을 매어 띄운다.

연을 날리는 방법에 높이 날리기, 재주 넘기, 연싸움, 등 몇 가지가 있고 연의 종류에는 지네연, 솔개연 등 여러 동물모양으로 된 것이 있다.

8) 윷놀이

두 사람 이상 여러 사람이 편을 나누어 놀 수 있으므로, 사람 수에 제한은 없지만



4~6명 정도가 가장 알맞다. 한 편에 보통 4개의 말(넉동)을 갖고 시작하고, 옷을 던져 나오는 곳 수만큼 말을 옮겨 어느 한 편에서 먼저 넉동(네 동)이 나면 이기게 된다.

옷가락이 4개로 모두 얹어지면 모로 5점, 모두 젖혀지면 사육(옷)으로 4점, 3개가 젖혀지고 1개가 얹어지면 걸로 3점, 2개씩 얹어지고 젖혀지면 개로 2점, 3개 얹어지고 1개 젖혀지면 도로 1점을 얻는다.

옷은 길이 20cm, 지름 3~5cm 정도의 반듯한 밤나무 등을 쪼갠 다음 둥그스름하게 깎아 만든 4개의 가락이고, 옷판은 종이 위에 그려서 사용한다. 밖에서 놀 때에는 명석을 깔고 방안에서 놀 때에는 두터운 요나 방석 등을 깔고 논다.

옷놀이의 세부적인 규칙은 아래와 같다.

- ① 순서 정하기(쟁두) : 양 편의 대표가 나와, 네 가락 중 두 가락씩 나누어 가지고 던져서 숫자가 높은 편이 먼저 시작한다.
- ② 말 쓰기 : 옷가락을 던져서 나온 곳수에 따라 말을 옮기는 것을 말한다. 처음에는 말을 달고, 상대방 말을 잡기도 하며, 업기도 한다. 말 한 개를 끝까지 내면 ‘홀 냈다’, 2개를 내면 ‘둑 냈다’, 3개를 내면 ‘석 냈다’, 마지막 4개째를 가면 ‘막 간다’ 라고 한다.
- ③ 업고 가기(굽기·볶기) : 옷가락을 던져서 만약 처음 말이 ‘도’ 자리에 있는데 다음 차례에 또 도가 나오면, 업어서 함께 이동할 수도 있다. 또 뒤따라가다가 앞서가던 자기편 말과 같은 자리에 서게 되면 업고 갈 수 있다. 두 개가 업고 가면 두동무니, 세 개를 업으면 세동무니, 네 개를 업으면 넉동무니라고 한다. 업는 경우가 불리하면 업지 않아도 된다.
- ④ 잡기 : 예를 들어 상대편 말이 ‘도’ 자리에 있는데, 옷을 던져서 자기편이 도가 나오면 상대편 말을 잡을 수 있다. 또 자기편 말이 뒤따라가다가 앞서가던 상대편 말과 같은 자리에 서게 되면 상대편의 말을 잡게 된다.
- ⑤ 한 번 더 하기 : 옷이나 모가 나오면 한 번 더 놀 수 있고, 상대방 말을 잡았을 때도 한 번 더 놀 수 있다.
- ⑥ 동나기 : 처음에 달았던 말이 말판을 돌아서 밖으로 나오는 것을 동나기라고 말하는데, 먼저 넉동(네 동)이 나는 편이 이긴다.
- ⑦ 퇴토 : 옷가락 중 한 개의 배 부분에 가위표를 3개 해놓고는 그 옷가락이 젖혀진 ‘도’가 나올 경우 ‘퇴토’라 하여 말을 한발 뒤로 물린다.

이 밖에 콩을 쪼개 만든 콩웃, 나무로 작게 만든 쪽웃, 정육면체의 각 면에 1개-6개까지의 점을 표한 주사위 등을 이용한 윷놀이도 있다. 이것들은 종지 속에 넣고 흔들다가 내던져 놀며 여자들이 주로 즐긴다.

9) 장치기

장치기는 1940년대 중반에 사라졌는데 청소년들이 즐기는 놀이였다. 두 편으로 나뉜 사람들이 각각 공채로 장치기공을 쳐서 서로 한정된 금 밖으로 먼저 내보내기를 겨루는 민속경기의 한 가지로 ‘공치기’라고도 한다. 우리 고장에서는 공치기라고 하였다.

장치기에 쓰는 공은 나무를 둥글게 깎아서 만들었고 새끼를 둥글게 감아서 공을 만들기도 하였다. 크기는 달걀만한 것에서부터 야구공만한 크기였다. 짙 공은 크기가 더욱 컸고 나무공도 직경 15cm정도까지 큰 것도 있었다고 한다.

공을 치는 공채(땅매)는 우리 고장에서는 뿔채라고도 하였는데 길이 1~1.5m 정도, 굵기는 지름 3cm정도의 끝이 약간 구부러진 막대기를 사용한다.

참여 인원은 한편에 5~10명씩이지만 이보다 적거나 많아도 할 수 있다. 장소는 편편하고 넓은 공터로 대개 한마을에 한 곳씩 산이나 고개 마루에 있었고 공판(공치기를 하는 장소라는 뜻), 또는 공 바탕이라고 불렀다.

공판 양쪽 가에는 금을 그어 놓고 공을 금 밖으로 쳐내면 이기게 되며, 변형이 되어 양쪽에 골문을 만들어 놓고 그곳에 쳐 넣으면 이기는 방법도 있었다.

장치기의 시작은 한가운데에 있는 구덩이(직경 2~3자, 깊이 1~1.5자)에 공을 넣고는 시작 신호와 동시에 공채로 쳐내어 시작하는데 양편에서 서로 먼저 쳐내려고 처음부터 다투게 된다. 공채(뿔채)로 사람을 치거나 고의로 넘어뜨리면 반칙으로 공은 상대방에게 주어진다. 또한 공을 손이나 발로 다루면 안 된다.

10) 제기차기

제기차기는 겨울철 놀이이다. 제기를 만드는 방법은 엽전이나 그와 비슷한 가운데 구멍이 난 둥글납작한 쇠 링을 가운데 넣고 한지나 얇은 형겅으로 둘둘 만 다음 양끝을 가운데 구멍으로 꿰어 한 방향으로 나오게 한 후 그 끝을 여러 갈래로 찢어서 수술을 만들면 된다.

(1) 한발차기

오른발차기와 왼발차기가 있다. 제기를 찬 후 땅을 딛었다가 내려오는 제기를 차는 방법으로 계속하는 것을 ‘땅강아지’라고 하고, 발을 땅에 대지 않고 계속 차는 것을 ‘헐렁이’라고 한다.

떨어뜨리지 않고 제기를 몇 번 찼나 그 수를 세어 승패를 가리는데 제기를 차는 도중 차는 사람이 제 손으로 제기를 받으면 다시 하나부터 시작해야 한다. 사람이 많으면 편을 갈라 시합한다.



(2) 양발차기

오른발 왼발을 번갈아가며 차는 방법이다. 한쪽 발로 두 번 차거나 떨어뜨리면 실격이 되어 그때까지 찬 수를 계산한다. 기타 요령은 한발차기와 같다.

(3) 종들이기

진 사람이 종(하인)이 되어 2~3m 정도 앞에서 주인(상대방)에게 제기를 차도록 던져 주는데 천천히 포물선을 그으며 차기에 좋은 발치로 가도록 던져야 한다. 주인은 발로 차다가 헛발질을 하거나 찬 후 날아가는 제기를 종이 손으로 받으면 실격이 된다. 따라서 제기를 받지 못하도록 이리저리 차낸다. 주인이 실격하지 않으면 계속하여 종노릇을 한다.

실격하지 않아도 주인과 종의 역할을 바꾸어가며 제기를 차는 방법도 있는데 이때에는 제기를 힘껏 차서 멀리 나간 사람이 이기게 된다.

여럿이 종들이기를 할 때에는 한 사람의 종이 여러 주인에게 차례로 제기를 던져야 하며 찬 제기를 종이 받거나 차다가 틀리는 아이가 생기면 그 아이가 종이 된다. 역시 제기를 받지 못하도록 이리저리 차낸다. 이하는 다음 ‘동네제기에서 설명한다.

(4) 동네제기

동네제기는 세 사람 이상이 찰 때 한다. 빙 둘러서 갑이 을에게 차 넘기면서 “동네” 하면 을이 받아 병에게 차 넘기면서 “제기” 한다. 병은 이를 다음 사람에게 차 넘기면서 “차자” 하고, 다음 사람은 또 다음 사람에게 차 넘기면서 “말자”하고 그 다음 사람은 또 다음 사람에게 차 넘기면서 “그러자” 한다. 이렇게 해서 돌아가며 “동네-제기-차자-

말자-그러자”를 노래 부르며 반복한다. 사람 수가 적어도 서로 차 넘기면서 할 수 있으며 제기를 실수로 차지 못하거나, 제기가 몸에 닿거나, 박자를 맞추지 못하거나 하면 그 사람이 실격이 된다. 아무도 차지 못하고 제기가 땅에 떨어지면 제기에서 가장 가까운 사람이 실격이 된 것으로 한다. 여기서부터는 앞의 종 들이기로 이어진다.

실격된 사람이 주인의 서너 걸음 앞에서 제기를 던지면 받는 사람이 이것을 멀리 차서 보내거나 자기가 잡아 다시 찰 수 있다. 이때 찬 제기가 찬 사람으로부터 다섯 발 이내에 떨어지면 찬 사람이 실격이 된다. 또 주인이 종 드린(던져준) 제기를 차지 않으면 종은 다시 던져야 하며 주인이 제기를 찬 후 자기가 손으로 받으면 양감질을 하고 있다가 다른 사람에게 던져 주거나 자기가 몇 번이고 찬다.

제기를 잡고 있을 때 양감질을 하지 않으면 종이 재빨리 찰 수 있다. 이렇게 제기를 채이면 채인 사람에게는 종을 드릴 필요가 없다. 그러나 종이 찬 제기를 주인이 잡으면 그가 제기를 찬 수만큼 다시 종을 드려야 한다. 또 종이 찬 제기를 종 자신이 잡아 몇 번이고 차면 주인이 찬 수에서 종이 찬 수를 빼고 나머지 수만큼만 종을 드리는데 오히려 종이 찬 수가 많으면 종과 주인의 역할을 바꾼다.

종은 주인이 헛발질을 하도록 제기를 던지는 시늉을 하거나 잘 찰 수 없는 위치로 던져 실격을 유도하며 이렇게 하여 여러 사람이 모두 실격하면 처음(동네-제기-차자-말자-그러자)부터 다시 놀이를 한다.

11) 줄넘기

줄넘기는 민속경기로서 아직 그 맥이 보존되고 있다. 길이 5m정도의 긴 줄을 이용하여 양쪽 끝을 두 사람이 잡고 크게 돌리면 한 사람 또는 여러 사람(두 명이상 10여 명까지)이 그 가운데 들어가서 줄을 넘는 놀이이다. 도중에 줄에 걸리면 중단하고 다음 사람(편을 갈라서 할 경우에는 다른 편)이 들어가 줄넘기를 한다.

밖에 서 있는 아이들이 하나, 둘, 셋……하고 숫자를 세어 많이 넘은 사람(편)이 이기게 된다. 이 경우 세 사람이 한꺼번에 들어가 옆으로 나란히 서서 어깨동무를 하고 넘기도 한다.

단순히 줄 넘는 숫자를 세는 놀이보다는 일정한 노래에 맞추어 놀이하는 경우가 더 많았다. 예를 들어 한 사람씩 줄을 넘을 경우 “꼬마야 꼬마야 줄을 넘어라/ 꼬마야 꼬마야 뒤로 돌아라/ 꼬마야 꼬마야 만세를 불러라/ 꼬마야 꼬마야 땅을 짚어라/ 꼬마야 꼬마야 뒤로 돌아라. 꼬마야 꼬마야 잘 가거라(또는 꼬마야 꼬마야 나가거라).” 라고

밖에 서 있는 아이들이 노래를 부르면 줄을 넘는 아이는 그 노래에 따라 줄을 넘고, 뒤로 돌고, 만세 부르고, 땅을 짚고, 뒤로 또 돌고는 줄 밖으로 나오며 다음 차례가 들어간다. 도중에 줄에 걸리면 실격이 되어 제외되었다가 줄을 돌리는 역할을 하게 된다. 일반적으로 혼자씩 하지만 두 명이 들어가기도 한다.

두 명씩 할 때는 우선 가위바위보를 하여 이긴 아이가 들어가서 줄을 넘고 있노라면 서 있는 아이들이 노래를 부르는데 “진 서방 들어오세요./ 들어와서 인사합시다./ 장껴이셨스(가위바위보를 그렇게 불렀음)/ 진 사람은 빨리빨리 나가주세요.”하면 가위바위보에서 졌던 아이가 노래에 맞추어 들어가서, 먼저 들어가 줄넘기를 하던 아이와 노래에 맞추어 인사를 한 후, 가위바위보를 하여 여기서 진 아이는 밖으로 나오고 또 다른 아이가 노래에 맞추어 들어가기로 반복하는 놀이이다.

이 밖에 둘이 들어가서 공을 주고받으면서 즐기는 방법도 있다.

12) 줄다리기

줄다리기는 정월 대보름, 5월 단오, 7월 백중 등에 행하는 놀이로 양편으로 나뉘어 굵은 동아줄을 늘어놓은 다음, 줄의 중앙에 테이프나 손수건을 묶고 약 180cm 떨어져서 양쪽에 또 그와 같이 묶어둔다. 이 3개의 표시에 맞추어 땅에 선을 그린다. 한 팀이 상대를 끌어당겨 진 편이 테이프가 승자의 땅에 그려진 표시를 넘어서면 경기가 끝난다. 경기는 3전2선승제로 한다. 옛날에는 마을을 동서로 나누어 겨루기도 하고 마을대 마을이 경합하기도 하였다. 줄다리기는 전국 어느 지방에서나 즐기며 차전놀이, 고싸움, 기지시 줄다리기 등 유명한 민속놀이로 발전하기도 하였다.

13) 쥐불놀이

정월 대보름을 전후하여 논두렁과 밭두렁을 태우는 놀이인 동시에 들쥐를 잡고 두렁의 잡초를 태움으로써 잡초 속에 있는 해충들의 알과 번데기 등을 함께 태워 병해충을 미리 막아내는 효과를 보고자 하는 농사의 일환이었다.

낮에도 쥐불을 놓지만 청소년들은 어두운 밤에 작은 깡통에 잘게 쪼갠 관솔을 넣고 불을 붙인 다음 철사로 끈을 매어 뱅글뱅글 돌리면서 들녘을 쏘아 다니며 불을 놓는 광경이 멀리서 보면 매우 아름다웠다.

마을마다 쥐불을 놓기 때문에 신나게 돌아다니다 보면 이웃마을 청소년들끼리 충돌

하는 경우가 흔히 있었다. 이때 벌이는 싸움을 쥐불싸움이라고 하였다. 싸움이라고 해서 심각한 사건으로 이어지지 않고 적당한 선에서 밀고 밀리는 놀이가 좀 과격할 정도로 변하는 수준이었다.

14) 팽이치기

팽이(우리 고장에서는 뽕이라고 하였음) 치기는 주로 겨울철에 많이 하지만 봄과 가을에도 한다. 얼음이 언 논이나 저수지, 마당이나 넓은 공터 또는 길바닥 등 바닥이 고르고 공간이 넓은 곳이면 되었고, 간혹 마루나 방에서 치기도 하였다.



팽이는 주로 참나무로 지름이 5~8cm 정도 되는 통나무를 끝이 둥글고 가름하며 뽕죽하게 깎은 다음 길이 7~8cm로 자르면 팽이가 된다. 여기에 예쁘게 색을 칠하기도 하고 뽕죽한 부분에 작은 못이나 쇠구슬을 박아 오랜 동안 가지고 놀아도 닳지 않도록 만들기도 한다.

팽이채는 손가락 정도로 굵고 길이 45cm 정도 되는 막대기 끝에 형긔오라기를 길게 찢어서 한 쪽을 단단히 묶어 맴으로써 말채찍처럼 만들면 된다. 삼베나 모시 등으로 끈을 꼬아서 만들기도 하였다.

한 손으로 팽이를 잡고 다른 손으로는 팽이채의 끈을 팽이에 칭칭 감은 다음 팽이를 땅에 놓으며 동시에 팽이채를 힘차게 빼면 끈이 풀어지면서 팽이가 돌게 되고 그러면 돌아가는 방향에 따라 팽이채로 가끔씩 쳐주면 된다. 팽이치기는 혼자서도 하고 여럿이서도 할 수 있는데 여럿이 할 때는 누가 오래까지 치는가 또는 누구의 팽이가 치다가 놓아두어도 오랜 동안 죽지 않고 도는가로 시합하기도 하고, 누구의 팽이가 힘이 센가로 팽이싸움을 하기도 한다. 팽이싸움은 도는 팽이를 서로 부딪치게 해 쓰러지면 지게 된다.

15) 풍물놀이

명절이나 마을에 잔치가 있을 때에는 풍물을 치며 흥겹게 놀았으며 걸립(乞粒)이라 하여 마을의 경비를 마련하고자 할 때에도 풍물을 치며 집집마다 방문하여 곡식이나 현금을 각출하였다. 또한 1960년대까지만 해도 모심기나 논매기 등의 농사에 풍물이 동원되는 것을 흔히 볼 수 있었다.



풍물놀이를 농악놀이라고도 하며 쟁과리, 북, 장고, 징 등을 이용하고 나팔(새납이라고 부름), 소고 등이 추가되기도 한다. 이제는 마을단위로서는 거의 사라져 풍물놀이를 찾아 보기 힘들지만 민속경기로 발전하여 계승되고 있다.

민속경연을 할 때에는 농기, 용기 등 깃발, 상모돌리기와 각설이, 스님, 할아버지 등 갖가지 분장을 추가하고 참여 인원도 20~30명으로 많게 한다.

2. 전래 어린이 놀이

1) 소년들의 놀이

(1) 가이생

가이생은 일본말이며 개전(開戰)이라는 뜻이라고 한다. 놀이 방법도 여러 가지로 변형되어 전하므로 대표적인 것 5가지만 기록한다.

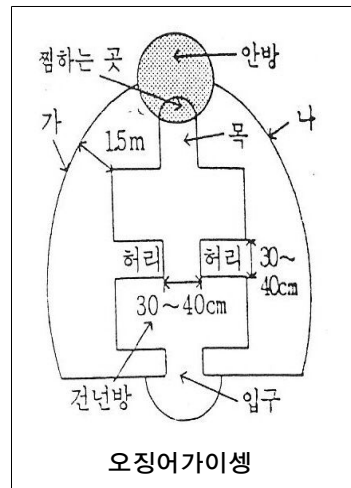
① 가이생 1

오징어 놀이, 또는 오징어 가이생이라고 불렀다.

10여 명의 아이들이 양편으로 나뉘어 후 그림과 같은 모양을 땅바닥에 그리고는 공격 편은 ‘안방’에, 그리고 수비 편은 ‘건넌방’에 들어간다. 공격자는 ‘안방’에서 나와 ‘가’ ‘나’ 선 안으로 양발로 다니다가 ‘허리’를 지나 ‘입구’로 들어갈 수 있다.

이때 공격자 모두가 ‘허리’를 넘으면 ‘가’ ‘나’ 중 한 선이 없어진다. 그리고 마음대로 다닐 수 있게 된다. ‘입구’로 들어간 공격자는 ‘건넌방’에 쳐들어가서 수비자를 찌히고 ‘찜하는 곳’을 밟으면 이긴다.

이때 ‘허리’를 넘지 않은 공격자는 ‘건넌방’에 들어갈 수 있으나 ‘찜’을 찌지 못한다. 수비 편은 ‘입구’를 통해 밖으로 나와 ‘목’을 건넌 후 공격자와 싸울 수 있다. ‘목’을 넘지 못한 수비자는 ‘가’ ‘나’ 선 밖으로 나올 수 없고 상대를 만나더라도 싸울 수 없다.



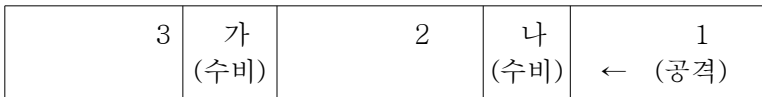
오히려 공격자에게 채이면 실격이 된다. 따라서 공격자를 만나면 재빨리 ‘건넌방’으로 도망가야 한다. ‘허리’나 ‘목’을 넘고 있는 상대편을 공격해서 쓰러뜨리거나 선을 밟게 해서 실격시킬 수 있다. ‘안방’ 안에 있는 공격 편이 ‘찜하는 곳’을 밟으면 실격이 된다.

공격 편은 상대를 모두 실격시키거나 공격편 중 한 사람이라도 ‘찜하는 곳’을 밟으면 이기고 수비 편이 공격 편을 모두 실격시키면 이긴다. 공격 편이 이기면 처음부터 다시 하고 수비 편이 이기면 공격과 수비를 바꾼다.

② 가이생 2

여러 명의 아이들이 공격과 수비, 양편으로 나뉜다. 마당에 그림과 같이 그려 놓고는 공격 편은 ‘1칸’에 모두 들어가고 수비 편은 ‘가’와 ‘나’ 즉, 길에 나누어 들어간다. 놀이가 시작되면 공격 편은 ‘1칸’에서 ‘2칸’을 거쳐 ‘3칸’으로 넘어갔다가 다시 ‘2칸’을 거쳐 ‘1칸’으로 돌아온다. 이때 수비 편은 자기가 들어간 길을 왔다 갔다 하면서 공격자를 잡아 쓰러뜨리거나 길을 밟게 하여 실격시킨다.

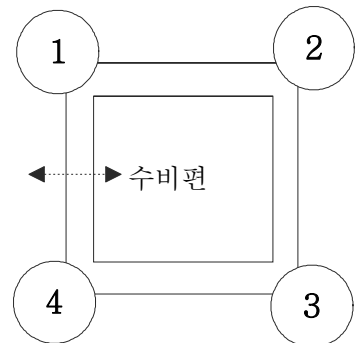
공격자는 ‘가’와 ‘나’ 길을 뛰어넘을 때 밟지 말아야 하며 수비자를 잡아 길 밖으로 내보냄으로써 실격시킬 수 있다. 공격자가 한 사람이라도 되돌아오기까지 성공하면 공격 편이 이기는 것이고, 길을 건너다 모두 잡혀 쓰러지면 수비 편이 이긴다. 공격 편이 이기면 처음부터 다시 하고 수비 편이 이기면 공격과 수비를 바꾸어서 한다.



③ 가이생 3

그림과 같이 4개의 방과 통로를 만들어놓고 1번방에 공격 편이 모두 들어가고 수비 편은 가운데 네모 속으로 들어간다. 공격 편은 통로를 따라 2번방, 3번방, 4번방을 거쳐 1번방까지 한 사람이라도 들어오면 공격 편이 이기게 된다.

한편 수비 편은 가운데 네모와 밖을 들락거리면서 공격 편을 잡아 쓰러뜨리거나 네모 속 또는 밖으로 끌어냄으로써 실격을 시킨다. 공격 편이 모두 실격되면 수비편이 이겨 공격과 수비를 바꾸어 논다. 공격 편은 네모 속이나 밖을 밟을 수 없고 방을 거꾸로 돌 수 없다. 수비 편은 방이나 통로에 발을 들여놓을 수 없다. 금을 밟으면 모두 실격 된다.

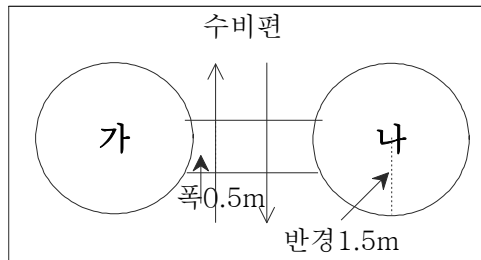
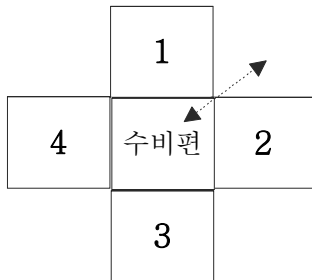


④ 가이생 4

십자가 놀이라고 한다. 그림과 같이 적당한 크기로 십자가를 그려놓고 공격 편은 1번 방에 모두 들어가고 수비 편은 가운데 네모 속에 모두 들어간다. 놀이가 시작되면 공격 편은 2번방으로 뛰어 건너 3번방, 4번방을 거쳐 1번방으로 한 사람이라도 돌아오면 공격편이 이긴다. 수비 편은 가운데 네모와 밖을 들락거리며 공격 편을 끌어당기거나 쓰러뜨린다.

⑤ 가이생 5

안경놀이라고 부른다. 양편으로 나뉘어 공격 편이 한 사람이라도 안경처럼 그린 원 중 ‘가’에 들어간 후 ‘나’에 갔다 오기를 다섯 번 하면 이긴다. 수비 편은 안경 속에 들어가면 안 되고 안경을 뛰어 넘으면서 공격 편을 밖으로 끌어내거나 넘어뜨린다. 공격 편을 모두 실격시키면 공수를 바꾼다.



(2) 고상받기 놀이

일종의 힘겨루기 놀이로 오늘날의 레슬링 경기와 비슷하다. 두 명이 서로 겨루기도 하고 여럿일 경우에는 나이와 체력이 비슷한 아이끼리 두 명씩 골라 가위바위보를 하여 두 편으로 나눈다. 놀이가 시작되면 1:1로 맞붙어서 상대방을 쓰러뜨리기도 하고 팔을 비틀거나, 짓누르는 등, 힘으로 고통을 가한다. 상대가 고통에 못 이겨 “고상”하고 외치면 이기게 되는 것인데 단체전에서 이긴 사람이 많은 편이 이기는 것이다. 이 놀이에서 이기려면 힘도 세어야 하지만 상대방의 힘을 이용하여 제압할 수 있는 피와 여간해서 굴복하지 않는 인내심, 그리고 끝까지 겨룰 수 있는 끈기가 있어야 한다.

놀이 도중에 손이나 팔꿈치, 발, 무릎 등으로 가격하는 것을 금하고 순수하게 힘으로 누르고, 조르고, 비트는 놀이이며 또한 고통을 이기지 못해 “고상!”이라고 하면 즉시 풀어주기 때문에 부상이 없는 안전한 놀이였다. 여기서 ‘고상’이라는 말은 일본말로써 항복(降伏)이라는 뜻이다.

(3) 굴렁쇠 돌리기

굴렁쇠란 현 자전거 바퀴의 쇠만 남은 동그란 링을 말하는데 타이어를 끼웠던 홈에 50cm 정도 되는 막대기를 대고 앞으로 밀고 나가면 굴러간다. 굴렁쇠를 계속 따라가면서 넘어지거나 옆으로 굴러가지 않도록 막대기로 조정하여야 한다.



굴렁쇠 돌리기

처음엔 넓은 마당이나 운동장 같은 곳에서 하지만 숙달이 되면 좁고 구불구불한 논길, 밭길 아무데나 길만 있으면 곧잘 굴렁쇠를 돌리며 달릴 수 있다. 현 자전거 바퀴를 이용한 굴렁쇠는 가벼워 돌리기 쉽지만 구하기가 어려우니까 동그란 쇠 링만 있으면 굴렁쇠로 썼다. 그래서 이용한 것이 드럼통이 부서져 생기는 링이다. 드럼통이 부서지면 위와 아래에서 두 개의 굴렁쇠가 나온다.

드럼통 중에는 휘발유 등 기름통도 있지만 학교에서 어린이에게 배급주던 우유통도 크기가 드럼통과 같아서 그것의 굴렁쇠를 이용하였다. 그런데 드럼통에서 나오는 굴렁쇠는 홈이 없고 무게 또한 상당히 무거워서 자전거 바퀴에서 나온 굴렁쇠에 비하여 굴러기가 불편하였다.

홈이 없기 때문에 막대기를 이용하여 돌릴 수는 없고 굵은 철사의 한쪽을 구부려 U자형으로 만들고 정면으로 길게 손잡이를 만든 후 굴렁쇠를 U 부분에 넣고 손잡이로 계속 밀면서 나가면 굴렁쇠가 굴러가게 된다. 기타 요령은 앞에서와 같다.

(4) 깡통차기

이 놀이는 숨바꼭질의 변형된 놀이라고 볼 수 있다. 여러 아이들 중 술래가 정해지면 한 사람이 깡통을 발로 차 멀리 보내고는 모두들 달아나 숨는다. 술래는 깡통을 주워다가 제자리에 놓고는 스물까지 셴 후 숨은 아이들을 찾으러 다닌다.

한 아이를 찾으면 빨리 돌아와 깡통을 밟으면서 “깡!”하고 외치면 그 아이는 실격이 되어 한쪽에서 쉬어야 한다. 숨은 곳을 들켜서 쉬고 있던 아이가, 술래가 아이들을 찾으러 갔을 때 재빨리 뛰어와 깡통을 차면 술래는 다시 깡통을 주워다 놓고 스물까지 세어야 하며 그 아이는 실격에서 살아나 다시 숨으면 된다.

만약에 술래가 아이들을 찾으러 다니는 사이에 숨었던 아이가 몰래 다가와 깡통을 차면 지금까지 실격되었던 아이들이 모두 살아나게 되어 술래는 처음부터 다시 시작해야 한다. 술래가 숨은 아이들을 차례로 찾아 실격시키면 그 판은 끝나게 되어 실격자들끼리

가위바위보를 하여 새로운 술래를 정한다.

(5) 구루마타기

구루마는 일본말이고 우리말로는 수레라고 해야 맞다. 우선 구루마를 만들기 위해서는

- ① 지름이 15cm 정도 되는 통나무를 6~9cm 정도 길이로 잘라 가운데를 지름 6cm 정도로 뚫어 바퀴를 네 개 만든다.
- ② 굵기가 5~6cm, 길이가 60cm 정도 되는 막대기를 두 개 만들되 양쪽 끝 10cm씩 약간 가늘게 깎아 바퀴를 끼울 수 있게 한 후 40cm 정도 간격을 떼어 나란히 놓은 다음
- ③ 길이 45cm 정도 되는 판자(곧은 막대기도 된다) 여러 개를 양쪽 막대기에 나란히 걸쳐 놓고 못질을 한다. 이때 막대기의 양쪽 끝에 바퀴를 끼울 수 있도록 10cm 정도 씩 가늘게 한 부분은 길게 남겨 놓는다.
- ④ 못질 후에는 네 개의 바퀴를 끼우고 바퀴가 빠져나가지 않도록 바깥 부분에 긴 못을 한 개씩 박는다.
- ⑤ 구루마의 앞부분에 새끼줄을 묶어 앞에서 끌 수 있도록 하며 이때 탄 사람이 붙잡을 수 있도록 손잡이를 추가하여 만들기도 하고 숨씨 좋은 아이들은 앞바퀴를 한 개만 만들어서 요즈음 세발자전거처럼 방향을 틀 수 있도록 만드는 경우도 있었다. 이렇게 만들어진 구루마에 아이가 타면 다른 아이가 끌어주며 타기와 끌기의 역할을 바꾸어 가며 즐기는 놀이이다. 혼자서 경사진 언덕길을 타고 내려오며 즐기기도 한다.

(6) 구슬치기

작은 구슬을 아이들이 사가지고 다니며 따먹기를 하는 것이었다. 우선 땅바닥에 선을 그어 놓고 약 2~4m 정도 떨어진 곳에 지름 15cm 정도의 동그라미를 그리고 그 속에 참여자 모두가 구슬 한 개씩을 친다(넣는다). 순서를 정한 다음 1번부터 다른 구슬을 던져 동그라미 속의 구슬을 맞추어 동그라미 밖으로 내 보내면 따먹는 것이다.

구슬이 다 없어지면 다시 한 개씩 치고 따먹기를 계속한다. 동그라미 대신 지름 10cm, 깊이 3cm 정도의 작은 구덩이를 파고 그 속에 구슬을 친 다음 앞에서와 같이 구슬을 던져 맞춰 구덩이 밖으로 튀어서 나가는 구슬을 따먹는 방법도 있다.

이때 던진 구슬이 구덩이 속으로 들어가서 나오지 않으면 실격이 되어 그 판이 끝날 때까지 쉬어야 한다.

또한 두 사람이 할 때는 선이나 동그라미, 구덩이 없이 적당한 거리에 구슬을 친(놓은) 다음 순서를 정한 후 이긴 사람이 자기의 구슬을 들어 상대방의 구슬에 던져 맞으면

따먹는 방법도 있다. 맞지 않으면 이번에는 상대방이 자기 구슬을 주워서 떨어진 구슬을 공격하게 된다. 이때 만약 던진 구슬이 상대방 구슬 가까이 떨어져 있다면 상대방은 쉽게 맞출 수가 있어 매우 유리하므로 구슬을 던질 때는 맞지 않으면 멀리 튀어갈 수 있도록 세게 던진다.

한편 실내에서는 튕겨먹기를 한다. 방안이나 마루 같은 곳에서 두 사람이 구슬을 적당한 간격으로 친 후 손가락으로 튕겨서 상대방의 구슬에 맞으면 따먹는 것이다.

방법은 앞서 설명한 바 있는 맞추어서 따먹는 것과 같은데 튕기는 방법에도 엄지 손가락과 검지 또는 중지로 바르게 튕기는 방법이 있고, 엄지 끝과 검지의 중간 부분에 구슬을 꼭 잡은 다음 힘을 주어 밖으로 튀어 나가도록 하는 방법이 있다.

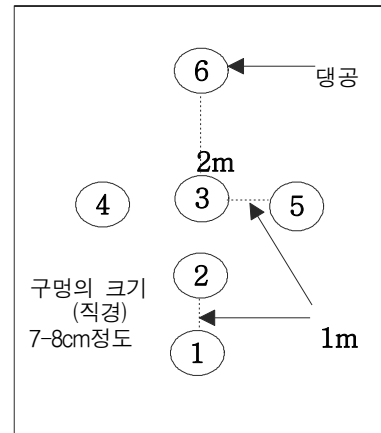
(7) 나이 먹기

양편에서 한 사람씩 나와 가위바위보를 하여 이긴 사람은 여섯 살, 진 사람은 세 살씩 나이를 정한다. 모두 나이가 정해졌으면 양편에 진영(기둥이나 큰 나무)을 정하고 그곳에 자기편 모두가 손을 대고 서 있다.

자기편 진영을 떠나서 상대의 진영을 손으로 치면 자기편 모두가 다섯 살씩 올라가고 또 상대편 중 한 사람을 치면 그 사람의 나이만큼 자기 나이가 올라간다.

그러므로 상대편이 자기 본부를 치거나 자기편을 치지 못하도록 막으면서 상대편을 치려고 노력한다. 다만 세 살이 여섯 살을 칠 수는 없다.

이때는 자기편 여섯 살과 손을 잡아 아홉 살이 되게 한 후 쳐야 한다.



(8) 땡공치기

땡공치기는 구슬치기의 일종이지만 방법이 특별하다. 놀이는 2명이 하기에 좋고 여러 명이면 편을 짜는데 한편에 2~3명이 알맞고 각자 구슬 1개씩 필요하다. 놀이의 시작은 우선 이긴 편이 먼저 하고 진 편은 구경을 한다.

- ① 1번 구멍에 왼손의 엄지를 대고 손가락 끝에 오른 손목을 대고, 구슬을 엄지와 중지로 튕겨서 2번 구멍에 넣는다. 이때 자기편 중 한 사람만 넣으면 되나, 한 사람도 못 넣을 경우 공격권이 상대편에게 넘어 간다. 상대편이 할 때에는 자기구슬을 그냥 땅에 놓는다.

- ② 2번 구멍에서 3번 구멍으로 던진다. 이때 상대방의 구슬이 땅에 놓여있을 경우, 상대방의 구슬을 한번만 까면 다음 구멍으로 이동할 수 있다. 상대방 구슬을 못 맞추거나 구멍에 넣지 못하면 자기 구슬을 제자리에 놓고 자기편 다음 순서가 계속 한다. 위와 같은 방법으로 ①번 구멍에서 ⑥번 구멍까지 ‘왔다갔다’ 하는데 그 순서는 다음과 같다.

1→2→3→4→3→5→3→6→3→5→3→4→3→2→1→2→3→6→3

- ③ 구멍 이동순서에 따라 3번까지 오면 ‘범’이 된다. 이때는 상대방의 구슬을 직접 맞히거나 순서에 관계없이 구멍으로 이동하면서 상대방 구슬을 맞힌다. ‘범’에게 맞은 구슬은 실격이 되어 그 판이 끝날 때까지 참여할 수 없다. 구멍을 이동할 때 상대방 구슬과 자기편 구슬이 놓이게 되므로 여러 가지 경우가 발생하는데 그 예는 다음과 같다.

가. 든짱알 : 자기가 가고자 하는 구멍이 아닌 다른 구멍에 구슬이 들어갔을 때 ‘든짱알’이라고 하며 이때는 실격이 되어 못하는데 자기 구슬을 손에 든다. 다시 할 경우 1번에서 6번으로 올라갈 때 ‘든짱알’이 되면 1번부터 하고, 6번에서 1번으로 내려올 때 ‘든짱알’ 되면 6번부터 시작한다.

나. 손댄 짱알 : 자기가 해야 될 구멍 이외의 구멍에 손을 댔을 때, ‘손댄 짱알’이라고 한다. 이때는 실격이 되고 구슬은 손에 든다. 자기 차례가 되어 다시 할 때에는 ‘든짱알’과 같다.

다. 깐짱알 : 남의 구슬을 맞히고 자기 구슬이나 맞은 구슬이 구멍에 들어갔을 때 ‘깐짱알’이라고 한다. 이때 구슬이 구멍으로 들어가려고 하면 손으로 막을 수 있다. ‘깐짱알’이 되면 실격되지 않고 처음부터 다시 한다. 올라갈 때는 1번부터 하고 내려올 때는 6번부터 한다.

라. 범 : 구멍 이동 순서에 따라 마지막 3번 구멍까지 왔을 때 ‘범’이 된다. 자기편 중 한사람이라도 ‘범’이 되면 각자 한 번씩 마음대로 다니면서 상대방 구슬을 맞추어 실격시킨다. 이때 자기편 구슬을 맞히면 맞은 사람은 실격이 된다. 또 상대방도 각각 한 번씩 움직이면서 피하거나 구멍 이동순서에 따라 이동해서 ‘범’이 될 수 있다. 범이 되어 상대방 구슬을 모두 실격시킬 때까지 계속해 한 판이 모두 실격하면 그 판이 끝난다.

(9) 딱지치기

뺏치 치기라고도 한다. 두 명의 아이가 가위바위보로 순서를 정한 다음 진 사람이 딱지를 땅바닥에 놓으면(이를 딱지 댄다고 함) 이긴 사람이 자신의 딱지를 땅바닥에 힘껏 내리친다. 이때 딱지가 땅바닥에 부딪치면서 나는 바람으로 상대방의 딱지가 뒤집어지면(이를 넘어간다고 함) 그 딱지를 갖는데 이를 따먹는다고 한다.

그러면 진 사람은 다른 딱지를 한 장 대고 이긴 사람은 또 다시 딱지를 내리친다. 또 따먹으면 계속해서 대어야 하며 따먹지 못할 때까지 계속한다. 공격자가 딱지를 못 넘기면 이번에는 댔던 사람이 공격하고 먼저 공격했던 사람은 딱지를 대어야 한다.

딱지 치는 방법에는 위에서 아래로 내리치는 곧장 치기, 옆으로 날아가도록 날려 치는 옆치기, 한 쪽 발로 상대방의 딱지가 옆으로 물러나지 않도록 막고 치는 발 막기(발 막고 치기)등이 있는데, 옆치기는 딱지를 치는 척하고 자신의 딱지로 상대방의 딱지를 걷어치면서 동시에 날려보내는 등의 속임수가 있기 때문에 억지가 센 아이들이 할 뿐 대부분의 아이들은 하지 않았다.

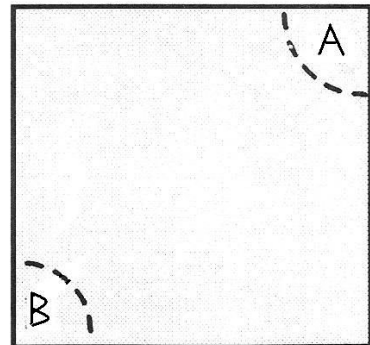
60년대에 와서는 예쁜 그림을 인쇄한 그림딱지들이 판매됨으로써 만든 딱지는 서서히 자취를 감추었다.

(10) 땅뺏기

① 맨손으로 하는 땅뺏기

둘이서 하는 놀이이다. 땅바닥에 크게 네모를 그려 놓은 다음 대각선으로 마주보고 앉아 엄지손가락을 모서리에 대고 자기 손 뺨을 이용하여 한 뺨씩 금을 그려 놓은 후 가위바위보를 하여 이긴 아이가 한 뺨씩 자기 땅을 넓힌다.

계속하여 가위바위보를 하여 이길 때마다 땅을 넓혀 감으로써 땅을 많이 가지는 아이가 이기는 것이다.

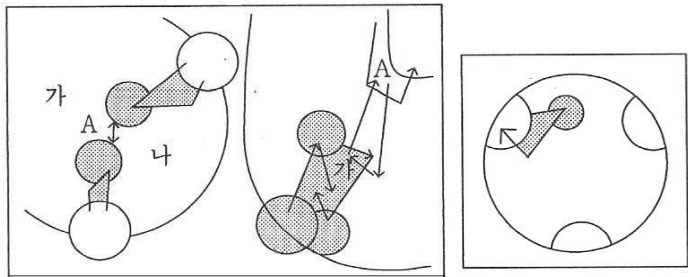


② 목자를 이용하는 땅뺏기

셋이서도 할 수 있다. 원주 한 곳을 원심으로 삼아 한 뺨 정도의 원을 그려 자기진영으로 삼은 다음 자기 진영에서 목자를 치고 나갔다가 또 한 번 친 다음 세 번째 자기 진영으로 들어온다. 들어오지 못하거나 밖으로 나가면 실격이 되어 공격권이 넘어간다.

목자를 치고 나갔다 들어온 경로에 선을 그어 자기 땅으로 한 다음, 자기 땅 모서리를

원심으로 하여 한 뼘 크기의 원을 그려 자기 땅으로 하며 계속 땅을 늘려 나가다가 자기 진영과 상대방 진영 사이의 거리가 한 뼘이 되면 '가. 나'부분 중 '가' 부분을 차지한다.



자기 목자가 상대방 진영까지 갔다가 돌아오면 모서리 '가'에서 한 뼘 길이로 원을 그려 상대방 진영의 땅을 차지한다. 따라서 상대방 진영을 다 빼앗을 수 있으며 땅을 모두 빼앗긴 사람은 실격이 된다. 그러면 남은 사람끼리 하며 이와 같은 방법으로 땅을 다 차지하는 사람이 이긴다.

(11) 독장수 놀이

용기그릇인 독을 파는 독장수를 흉내내어 어른들이 귀여운 손자나 자녀를 데리고 놀 적에 하는 장난을 아이들이 흉내내며 하는 놀이이다.

덩치가 큰 아이가 동생이나 조카 등 작은 꼬마를 한 손으로는 목 부분을 붙잡고 다른 손으로는 넓적다리 부분을 붙잡아 뒤로 꿰어지면 꼬마의 몸은 옆으로 누운 상태가 되어 큰 아이의 허리 부분에 걸쳐지게 된다.

이렇게 꼬마를 꿰어진 아이가 쪽 둘러앉은 아이들 중 하나에게 다가가 “독 사시오.” 하고 아이의 머리 부분을 앞에 대밀면 “얼마요?”라고 묻고 “천 냥이요.”하면 “어디 한번 봅시다.”하면서 꼬마의 머리를 손가락을 꼬부려 툭툭하고 쳐보고는 “에이 아직 안 영글었구먼(영글다=여물다), 안 사요.”하면 다음 아이에게 가서 반복한다. 값이 비싸니 싸니, 독이 여물었느니 덜 여물었느니 하며 옥신각신 즐기는 놀이이다. 동생이나 조카가 아닌 순수하게 친구들끼리도 이 놀이를 하는데 이런 때에는 덩치 큰 아이가 작은 아이를 꿰어지고 다니며 독을 파는 시늉을 하거나 가위바위보로 독의 역할을 할 아이를 정하여 놀기도 한다.

(12) 동전치기

① 땅바닥에 작은 동그라미를 그린 다음 각자 동전 한 개씩 그 속에 넣고(동전 친다고 한다)는 2~5m 정도 떨어진 곳에 선을 긋는다.

가위바위보로 순서를 정하여 차례로 선에서 동글납작한 손바닥크기의 돌을 던져

동그라미속의 동전을 맞추어 밖으로 튀어 나가면 따먹는 것이다. 한 번 던져서 동전 한 개가 나가면 한 개를 갖고, 여러 개가 나가면 여러 개를 갖는다. 던지기는 동전이 나가건 안 나가건 한 번씩만 하며 순서대로 다 던지면 1번부터 다시 던진다.

동그라미 속의 동전이 다 없어질 때까지 따먹기를 계속한 다음 모두 없어지면 새로운 개씩을 치고(동그라미 속에 넣고) 동전 따먹기를 다시 시작하는데 이때의 순서도 처음 정한 순서대로 한다.

- ② 동그라미 속의 동전을 선 밖에서 다른 동전으로 던져 맞추면 따먹는 방법도 있다. 역시 동그라미 속에 동전 한 개씩 친 다음 순서대로 한 사람씩 다른 동전을 던져 따먹는 방법이며 동그라미 속의 동전이 모두 없어지면 새로 동전을 한 개씩 친 다음 다시 시작하는 것이 앞의 방법과 비슷하다.

- ③ 동전을 한 사람씩 내고는 순서를 정한다. 동그라미와 선을 긋는 것은 똑같이 하되 한 사람씩 차례로 선에서 동그라미 속에 동전을 한꺼번에 던져서 들어가는 것만 따먹는 것이다.

가령 다섯 사람이 할 경우 한 사람당 한 개씩 내놓은 동전 다섯 개 모두를 첫 번째 사람이 던져 한 개만 들어가고 나머지는 동그라미 밖으로 튀어나오면 한 개만 따먹고 다음 사람이 나머지 네 개를 던지는 것이다. 다섯째 사람까지 모두 던져도 동전이 남아 있으면 다시 1번부터 던지고 동전이 모두 없어지면 새로 한 개씩 내놓고 다시 시작한다.

- ④ 동전을 한 개씩 차례로 던지는 방법도 있는데 혼자서 동전 모두를 한 개씩 차례로 던지며, 이 경우에 먼저 던진 동전이 나중에 던진 동전에 맞아 동그라미 밖으로 튀어나가면 그것 역시 따먹지 못하게 된다. 한 사람당 한 개씩 차례로 던지는 방법도 있다. 동그라미 속에 들어가면 그 돈을 따먹는 것이다. 또한 동그라미를 그리지 않고 선만 2~5m 간격으로 두 개 그리고는 이쪽 선에서 저쪽 선 밖으로 동전을 한꺼번에 던져서 동전의 앞면이 나오면 따먹는 방법도 있다.

그리고 이쪽 선에서 저쪽 선으로 한 사람씩 차례로 한 개씩 던져 선을 넘는 동전 중 선에 가장 가까운 사람이 따먹는 방법도 있는데 이때 선을 넘지 못하는 동전은 실격이 된다.

- ⑤ 실내에서 하는 동전치기도 있다. 두 사람이 동전 한 개씩을 치고는 가위바위보를 하여 이긴 사람이 진 사람의 동전 옆에 자기 동전을 놓고 입으로 ‘흠’하고 힘껏 불어서 상대방의 동전에 올라가면 따먹는 것이고 못 올라가면 진 사람이 공격한다. 동전을 따먹으면 진 사람은 새로 동전을 대어야 한다.

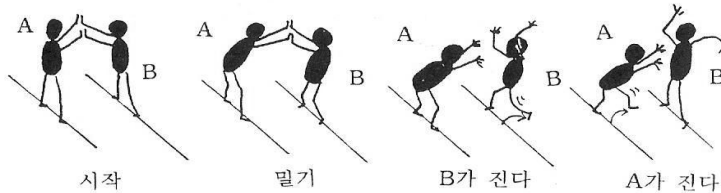
⑥ **홀짝이**라는 동전치기도 있다. 두 손바닥을 오목하게 하여 맞잡은 다음 그 속에 여러 개의 동전을 넣고 흔들면서 “홀? 짝? 홀? 짝?”하고 묻는다. 상대방이 ‘홀’ 또는 ‘짝’하고 말하면 손바닥을 열어 보이는데 ‘홀’이라고 하였을 때 동전의 수가 홀수이면 상대방이 따먹는 것이고 짝수이면 상대방이 약속한 만큼의 돈을 내 놓는 것이다. ‘짝’이라고 대답하면 그 반대로 주고받는다.

(13) **마주서서 힘겨루기**

이 놀이들은 정해진 이름이 특별히 없으나 아이들이 계절과 장소에 구애받지 않고 흔히 즐기던 놀이이다. 반드시 힘만 세다고 이기는 것이 아니라 상대방이 힘주어 밀려면 살짝 피하기도 하고 얼른 잡아당기기도 하는 재치가 필요한 놀이이다.

① **마주서서 밀어내기**

두 아이가 마주보고 상대방의 몸에 손이 닿지 않을 정도로 떨어져 선 다음 두 손을 뻗쳐 서로의 손바닥이 마주닿게 한다. 발을 어깨너비로 벌리고 선 자세에서 상대방의 손바닥을 역시 자기 손바닥으로 밀거나 상대의 손을 잡아당겨 발을 떼도록 만들면 이기는 것이다.



② **악수한 상태에서 넘어뜨리기**

두 아이가 마주 서서 한 손씩을 내밀어 악수하는 상태로 잡는다. 다른 손은 자기의 허리에 대고 한 발을 앞으로 내밀어 상대방의 발과 나란히 놓되 서로의 발 바깥 부분을 마주 대고 놓으며 다른 발은 적당한 간격으로 편하게 떼어 놓는다. ‘시작’ 신호와 함께 상대방의 손을 앞으로 밀기도 하고 잡아당기기도 하며 손을 잡은 상태로 허리를 굽혀 어깨로 상대의 몸을 밀기도 하여 상대로 하여금 넘어지거나 발을 떼게 하면, 이기는 것이다. 일본씨름이라고 부르기도 하였다.

③ **끈을 이용한 힘겨루기**

손가락 굵기의 2m 정도 되는 끈이 필요하며 새끼줄을 많이 이용하였다. 두 아이가

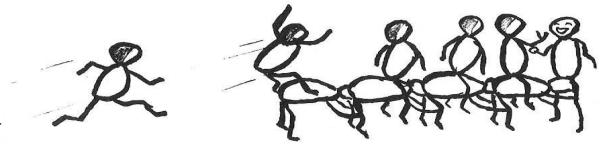
마주 보고 적당한 간격으로 선 다음 끈 한 쪽씩을 잡아 자신의 왼쪽 허리에서 뒤로 돌려 오른쪽으로 오게 한 다음 오른손으로 그 끝을 잡는다. 두 아이가 이렇게 허리에 끈을 감고 오른손으로 잡아 팽팽하게 되도록 서 있으면 준비가 완료되는 것이다.

‘시작’ 신호와 함께 두 아이는 끈을 잡아당기기도 하고 늦춰 주기도 하면서 상대가 발을 떼도록 한다. 왼손을 허리에 대고 하거나, 허리에 대지 않고 경기를 하는 방식 둘 다 가능하다 아무튼 왼손은 쓸 수 없고 오른손만으로 끈을 잡아야 하며 허리 힘과 팔 힘을 이용하여 상대를 넘어뜨리거나 발을 떼게 하면 이긴다.

(14) 말 타기 놀이

여러 명의 아이들이 가위바위보로 편을 짜서 이긴 편은 사람이 되고 진 편은 말이 된다. 진 편 중의 한 사람을 마부(기둥 말이라고 함)로 정하여 담벼락이나 나무에 기대 서면 나머지는 마부를 향하여 앞 사람의 다리를 두 손으로 꼭 잡고 머리는 앞 사람의 다리 사이에 박은 채 허리를 구부려 일렬로 정렬하여 말이 된다.

이때 이긴 편은 차례로 말을 타는데 멀찌감치 떨어져 서 있다가 달려와서는 필쩍 뛰어 말에 올라탄다. 말을 다 타면 맨 앞의 아이와 마부가 가위, 바위, 보를 하여 말 탄 아이가 이기면 다시 말을 타게 되고 마부가 이기면 말과 사람의 역할을 바꾸게 된다.



말을 탈 때 말이 쓰러지거나 앞쪽 말과 뒤쪽 말이 손을 놓쳐 타는 사람이

빠지면 말 편이 지는 것으로 되어 있어 다시 말이 된다. 그래서 말을 탈 때 되도록 멀리서 달려와 힘세게 내려앉아 말들이 쓰러지거나 허물어지도록 유도한다.

이 놀이는 ‘말뚝 박기’라고도 부르는데 필쩍 뛰어서 말을 타는 동작이 마치 메갱이(메=나무 또는 쇠로 만든 망치 모양의 연장)로 말뚝을 내려치듯이 쿵하고 인정사정없이(?) 내려박는 데서 비롯된 이름이 아닌가 싶다.

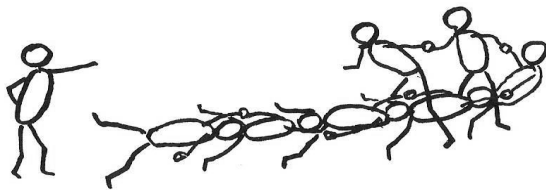
실제로 몸무게가 많이 나가는 아이가 말을 타거나 또는 엉덩이에 살이 적고 뼈가 뽕족한 아이가 말을 탈 때는 말의 고통이 상당히 심하여 말들이 두려워하기도 하고 힘이 약한 아이들은 말놀이를 기피하기도 하였다.

(15) 명석말이

나이가 좀 많은 청소년들이 하던 놀이이다. 여러 명의 아이들이 우선 대장 한 사람을

정하고는 나머지는 일렬중대로 서는데 이때 앞사람과 뒷사람이 서로 한 손씩 잡아 줄을 잇는다. 대장이 “멍석 펴라!”라고 외치면 뒷사람부터 뒤로 드러눕는다.

이때 앞사람은 누운 사람을 가랑이 아래로 가도록 양발을 크게 벌려 타 넘으며 뒷걸음질을 쳐서 그 다음에 눕고 또 그 앞의 사람도 같은 방법으로 두 사람을 타 넘으며 뒷걸음질 쳐 세 번째로 눕고, 나머지 사람들도 계속 그와 같이 하여 결국은 아이들 모두가 한 줄로 눕는데 앞사람과 잡은 손은 놓지 않고 누워서도 잡고 있어야 하며 앞사람의 머리는 다음 사람의 가랑이 사이에 끼워 있어야 한다.



이렇게 다 드러누우면 대장이 “비 들어온다. 멍석 걷어라!”라고 외친다. 그러면 맨 뒤에 누웠던 아이가 일어나 앞의 사람을 가랑이 사이에 가도록 양발을 벌리고 타 넘으며 앞으로 나아

가서 서고 다음 사람은 그 뒤를 따라 그대로 하여 다음에 서기를 차례로 계속하여 처음 섰던 대형으로 돌아간다. 이런 식으로 멍석을 폈다 거두었다를 반복하는 놀이이다. 모든 행동을 할 때 손은 놓지 않은 상태로 행동한다.

말하자면 손은 항상 잡고 행위를 함으로써 전체 아이들이 한 줄로 이어져 멍석을 폈다(차례로 누웠다) 걷었다(차례로 일어섰다) 하는 것이다. 여기서 멍석이라 하면 시골에서 벧짚을 이용하여 네모 또는 원형으로 넓게 만든 물건으로 마당에 펴 놓고 곡식 따위를 말리는 데 쓰는 것이다. 비가 올 때에는 재빨리 멍석을 걷어 들고 햇볕이 나면 다시 펴는 모습을 흉내 내는 놀이이다.

(16) 병정놀이

많은 수의 아이들이 편을 갈라 즐기는 놀이이다. 전체 아이들을 똑같이 두 패로 나누고 다음 그 숫자만큼 군(軍)의 계급장을 만드는데 같은 계급장을 두 개씩 만들어야 한다. 이를테면 이등병, 일등병…… 대장, 헌병 등의 계급장 각 2장씩을 만들어 양편이 똑같이 1인 1장씩 나누어 갖는다. 계급장은 작은 종이쪽에 글씨를 쓰면 되며 나누어 줄 때에는 상대방이 보지 못하도록 양편이 서로 떨어져서 나눈다.

다음에는 양편이 서로 섞여 1:1로 계급장을 꺼내 겨루는데 계급이 낮은 아이는 포로로 잡힌다. 그렇기 때문에 모든 아이들은 상대방의 누가 자기보다 낮은 계급장을 가졌고 또 누가 자기보다 높은 계급장을 가졌나? 눈치를 살피면서 포로를 많이 잡기 위해 노력한다.

재미있는 것은 계급이 가장 높은 대장은 헌병이 잡을 수 있고, 헌병은 계급이 가장

낮은 이등병이 잡을 수 있도록 규칙이 정해져 있어, 헌병은 상대방 대장이 누구인가를 살피고 이등병은 헌병이 누구인가를 살피야 한다. 그러나 자기가 헌병이나 또는 이등병 임이 알려지면 금방 잡으러 상대방에서 쫓아올 터이니 자신의 계급이 탄로 나지 않도록 노력하고 혹은 도망을 다니기도 하면서 놀이에 임한다. 그러다가 대장이 포로로 잡히면 지게 된다. 군대놀이라고도 불렀는데 계급놀이라고 해야 맞을 것 같다. 흔히 병정놀이라 해서 양편으로 갈라 전쟁을 흉내내던 놀이도 있었다.

(17) 새총 놀이

새총을 고무줄 총이라고도 한다. 손가락 굵기의 Y자형 나무를 손잡이가 있도록 자른 다음 Y자형 양 끝에 10cm 정도의 질긴 고무줄을 매고 고무줄 끝을 모아 작은 직사각형의 가죽을 매달면 새총이 된다. 손잡이를 왼손으로 잡고 오른손으로 밤톨만한 돌맹이를 가죽에 감싼 다음 고무줄을 길게 늘였다가 놓으면 돌맹이가 날아간다.

이 새총을 이용하여 참새 사냥을 하기도 하고 멀리 떨어진 나무나 물건 등을 맞히기를 하면서 놀기도 한다. 고무줄을 늘여서 돌맹이를 쏜다고 하여 늘애기(늘이기의 변한 말)라고 부르기도 하였다.

(18) 엇치기

엇치기는 가락엇을 파는 계절에 한다(날씨가 더운 계절에는 조각 엇을 팔기 때문에 엇치기를 할 수 없다). 두 사람이 하기도 하고 여러 사람이 하기도 한다. 우선 엇치기에 참가할 아이들이 각자 엇을 한 가락씩 골라잡고는 한번에 ‘탁’하고 꺾어서 구멍이 제일 작은 사람이 지는 것이다.

각자 자기가 골라잡은 엇은 자기가 먹고 진사람 혼자서 엇 값을 물어내는 일종의 도박성 내기인 것이다. 엇의 구멍이 서로 크다고 우기면 엇장수 아저씨가 판정을 해주기도 한다.

(19) 자치기

자치기를 하려면 길이 45cm, 굵기 2~3cm 정도의 큰 자(아버지자)와 길이 10~15cm 정도의 작은 자(아들자)가 있어야 한다. 작은 자는 큰 자보다 약간 가늘고 양쪽 끝을 대각선으로 깎아야 한다.

두 사람이 시합을 할 수도 있고 여럿이 시합하기도 하는데 단체전보다는 개인전으로 누가 가장 멀리 날려 보내는가를 겨루며 시합 방법은 크게 세 가지가 있다.

- ① 시작점에 작은 자를 놓은 다음 큰 자로 작은 자의 끝부분을 ‘툑’하고 치면 작은 자가 위로 튀어 오른다. 이때 큰 자로 쳐서 멀리 보낸 후 떨어진 곳까지 몇 자나 되는지 큰 자로 거리를 재어 보아 많이 날려 보낸 사람이 이기게 된다.
- ② 공격하는 사람이 큰 자를 들고 시작점에서 있으면 3~5m 떨어진 곳에서 수비하는 편이 작은 자를 던져준다. 이때 공격자는 큰 자로 힘껏 쳐서 멀리 날려 보내는데 차례로 이렇게 해 가장 멀리 나가는 사람이 이기게 된다. 만약에 날아가는 작은 자를 던져 준 사람이 손으로 받으면 공격자는 실격이 되며 던져 주는 역할을 하게 된다. 요즈음의 야구에서 공을 던져 주면 방망이로 치는 것과 비슷하지만 작은 자를 던져 주는 방법은 천천히 포물선을 그으며 날아갈 수 있도록 잘 던져 주어야 한다.
- ③ 발 자치기인데 작은 자만 가지고 한다. 시작점에 작은 자를 놓고 발끝으로 자의 끝을 ‘툑’하고 밟아 공중으로 떠오르게 한 다음 땅에 떨어지기 전에 재빨리 발로 차 멀리 날려 보내고는 날아간 곳까지 몇 발짝이나 되는가를 재어 보아 승패를 가른다. 이때 반드시 위로 솟아오르거나 땅에 세로로 서 있는 순간에 발로 차야 된다. 땅에 떨어진 상태를 차거나 솟아오르지 않은 것을 차면 무효가 된다.

발 자치기를 단체전으로 다음과 같이 변형한 놀이도 있다. 땅바닥에 발뒤꿈치를 축으로 하여 원을 그린 다음 그 원을 중심으로 이중으로 큰 원을 그린다. 원 안에 들어간 공격자에게 자기 편이 작은 자(10~15cm)를 던지면 땅에 떨어지기 전에 발로차서 멀리 날려 보낸다.

수비 편은 1m 이상 떨어져 있다가 날아오는 자를 받는데 양손이나 오른손으로 받으면 500점, 왼손으로 받으면 1,000점을 받는다. 자를 받지 못했으면 주워서 원 안으로 던지는데 원에 정확하게 들어가면 공격 편이 그동안 벌여 놓은 점수는 모두 없애고 공격자는 다음 아이로 바꾼다. 작은 원이 아닌 큰 원(둘레 원)에 들어가면 점수는 잃지 않고 공격자만 바꾼다. 그래서 원안에 자가 들어가지 못하도록 공격자는 수비 편이 던진 자를 발로 차는데(차지 못해도 상관없음) 공격자가 발로 찬 자가 멀리 떨어지면 원과의 거리를 점수로 계산하여 공격 편이 점수에 가산한다.

이때 거리의 계산 방법도 공격자가 대략 10, 또는 50 등 십 단위로 짐작하여 부르는데 수비 편이 볼 때 맞을 것이라고 생각하면 “먹어”라고 하여 공격편의 점수에 가산하고 너무 많이 부른 것 같다고 판단되면 “재”라고 하여 거리를 실제로 재는데 공격 편이 부른 것보다 많으면 그대로 가산하고 적으면 점수는 무효로 하고 공격자도 바꾼다. 공격자 전원이 실격되면 공격, 수비를 바꾸고 미리 5,000점 나기, 10,000점 나기 등을 정하여 놓고 먼저 나기를 겨룬다.

(20) 짝 깔렸다

6~20명의 아이들이 양편으로 나눈 후 시작점을 정하고는 이긴 편이 도망을 다니고 진편은 잡으러 다닌다. 잡힌 아이를 시작점에 세워 놓고 계속 잡히는 대로 손을 잡고 한 줄로 서 있게 한다.

이때 도망가던 편이 갑자기 다가와 잡혀서 줄지어 선 자기 편 아이들의 줄을 손으로 '탁'쳐서 끊으면 끊어진 줄 이하의 아이들은 살아서 모두 도망을 가므로 줄을 끊으려 오지 못하도록 철저히 지켜야 한다. 도망하는 아이들을 모두 잡아야 한 편이 끝난다.

2) 소녀들의 놀이

(1) 고무줄놀이

2m 이상 되는 고무줄을 양쪽 끝에서 잡고 있으면 한 사람이 가운데 들어가서

①다리에 감기→ ②줄 밟기→ ③뛰어넘기→ ④발 엇갈려 넘기→ ⑤발 엇갈려 밟기→ ⑥두 발로 줄 밟기 등의 동작을 한다. 맨 먼저 1학년이라 하여 발목에 줄을 걸고 ①~⑥까지의 동작을 마치면 다음에는 2학년이라 하여 장딴지에 고무줄을 걸치고 하고, 다음에는 3학년이라 하여 무릎에, 4학년은 엉덩이에, 5학년은 허리, 6학년은 가슴, 7학년은 입, 8학년은 머리 위, 9학년은 만세 자세에서 손끝에 잡고 한다.

고무줄은 한 줄로 하는 방법(고무줄)과 두 줄로 하는 방법(월화수목)이 있는데 한 줄로 하는 경우에는 양쪽에서 잡고 하지만 두 줄로 하는 경우에는 고무줄 양끝을 묶어 원을 만든 다음 줄과 줄 사이에 다리를 넣고 양쪽으로 잡아당겨 두 가닥으로 만들어서 한다. 보통 3명이면 교대로 두 명이 잡고 한 명이 고무줄을 하기에 좋지만 두 명이 할 경우에는 한쪽을 나무 등에 매어놓고 하며 수가 많으면 편을 갈라 단체전으로 한다.

한 학년마다 노래 한 곡씩(각 학년마다 다른 노래) 합창하며 노래에 발을 맞추어 끝날 때까지 틀리지 않고 모든 동작을 끝내고는 다음 학년으로 올라가 9학년(6학년까지 하는 경우도 있음)까지 다 마치면 다음 차례의 아이가 하게 된다. 고무줄이 가슴 이상으로 높이 올라가면 행위자는 손으로 잡아내려 자기의 발에 걸치면서 하며, 도중에 틀리면 실격이 되어 다음 차례가 한다.

노래는 아이들이 좋아하는 동요를 불렀는데 예를 들면 '아가야 나오너라', '금강산 찾아가자', '고향의 봄', '무찌르자 오랑캐', '고추 먹고 땀땀 담배 먹고 땀땀', '신비하고 아름다운 도깨비나라', '하얀 눈 위에 구두 발자국', '산 높고 물 맑은 우리 마을에' 등 학교에서 배우는 노래를 비롯하여 구전(口傳)되는 노래도 많았는데 구전 가사는 다음과 같다.

- ① 와장 창 와장창 큰일 났어요./ 옆집에 부부싸움 일어 났지요./ 냄비뚜껑 솔뚜껑 다 날아가고/ 지나가던 옛장수 수지맞았네.
- ② 맑은 시냇가에 고기 잡는 사나이/ 일할 땐 일하고 배울 땐 배워서/ 남는 것은 가 나 다 라 마 바 사/ 배워야 한다.
- ③ 셔이 셔이 각개이 셔이/ 셔이 셔이 각개이 셔이/ 한번 넘고 두 번 넘고/ 빙글빙글 돌아서 펼쩍 뛰어라.
- ④ 장난감 기차가 칙칙 떠나간다./ 과자와 사탕을 신고서 / 엄마 방에 있는 우리 아기한테/ 갖다 주러 갑니다.



- ⑤ 앞바퀴 뒷바퀴 자동차 바퀴/ 앞에는 운전수 뒤에는 조수/ 달려라. 달려라 서울역까지 / 달려라. 달려라 인천역까지/ 운전수 아저씨 고맙습니다.

(여기에서 역 이름은 마음대로 바꿔 부른다.)

- ⑥ 삼천개구리라 하여/ 임금님 생신/ 봄 여름 가을 겨울/ 음악꼬꼬대가 열렸네./ 대머리 까진 영감님/ 제비다리에 걸쳐 앉아서/ 냠냠 맛있게도 냠냠

이상은 한 줄(고무줄)에서 부르는 노래들이고 두 줄(월화수목)에서는 다음과 같은 노래가 있는데 한 학년에서 ①부터 ⑨까지 다 부른다,

- ① 월계 화계 수수목단 금단초단에
- ② 공주마마 납신다.
- ③ 월계 화계 수수목단 금단초단에
- ④ 월계 화계 수수목단 금단초단에
- ⑤ 월계 화계 수수목단 금단초단에
- ⑥ 고기를 잡으러 바다로 갈까요. 고기를 잡으러 강으로 갈까요. 이 병에 가득히 넣어 가지고서 랄 랄랄라 랄 랄랄라 온다나.
- ⑦ 살랑 살랑 봄바람 불어온다. 강남 갔던 제비가 노래를 부른다. 지지 배배 지지배배 노래를 한다.
- ⑧ 나리 나리 개나리 입에 따다 물고요 병아리 떼 뽕 뽕뽕 봄나들이 갑니다. 또는 머리 머리 대머리 홀랑 까진 대머리 파리새끼 앉았다 미끄러졌다 뺨었다.
- ⑨ 꽃사슴

여기서 단계별로 발동작도 다르고 놀이 방식도 다르다.

또 ⑥⑦⑧단계에서는 손과 발을 동시에 이용한다.

(2) 공기놀이

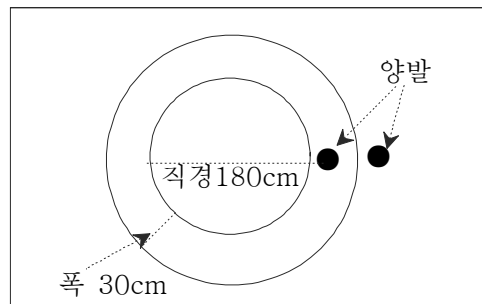
공기놀이는 혼자서도 즐길 수 있고 두 명 이상이 편을 갈라서 시합하기도 한다. 공기놀이라고 하는 큰 대추만 한 둥그스름한 돌멩이 5개를 가지고 노는 놀이이다. ‘한 알’, ‘두 알’, ‘세 알’, ‘막’, ‘채’라는 여섯 단계의 놀이 과정이 있다.

- ① 한 알 집기 : 다섯 개의 공기돌을 바닥에 짹 펴 놓는다. 이 때 공기돌과 공기돌 사이가 서로 떨어지도록 놓아야 좋다. 그 중에서 1개를 집어 공중으로 던진 후 바닥의 돌 한 개를 집고는 그 손으로 내려오는 돌을 받으면 손 안의 돌이 두 개가 된다. 손 안의 돌 두 개 중 한 개를 또 공중으로 던진 후 바닥의 돌 한 개를 집고는 내려오는 돌을 받으면 손 안의 돌이 세 개가 된다. 이런 요령으로 바닥에 있는 4개의 돌을 다 집으면 손 안의 돌이 다섯 개가 되며 이를 ‘한 알’이라고 한다. 공기돌을 집다가 옆에 있는 돌을 건드려 움직이거나 손 안의 돌을 흘리거나 던진 돌을 받지 못하면 실격이 되어 놀이권은 상대방으로 넘어간다.
- ② 두 알 집기 : 한 알 집기와 같은 요령이지만 한 번에 두 알씩 집어야 한다. 바닥에 공기돌을 펴놓을 때 두 개씩 짹지어 있으면 유리하다.
- ③ 세 알 집기 : 한 알 집기와 같은 요령으로 바닥에 놓인 돌을 한 번에 세 알을 집고 다음에 남은 한 개를 집는다. 바닥에 놓을 때 세 개가 한 곳에 모여져 있고 한 개는 떨어져 있으면 유리하다.
- ④ 막 : 먼저 4개의 공기돌을 손 안에 넣고 엄지와 검지로 한 개를 집어 공중으로 던진 후 바닥에 4개의 돌을 내려놓고는 내려오는 돌을 받는다. 그런 다음 받은 돌을 다시 공중으로 던지고는 얼른 바닥에 놓았던 4개의 돌을 집고 다시 내려오는 돌을 받는다.
- ⑤ 고추장 : 먼저 4개의 돌을 손 안에 넣고 한 개는 공중으로 던진 다음 재빨리 검지로 고추장을 째는 시늉으로 바닥을 얼른 째고는 내려오는 돌을 받는다. 동작이 빠른 아이들은 가위표나 동그라미를 그리기도 한다.
- ⑥ 채 : 손을 오목하게 하여 그 속에 5개의 공기돌을 넣은 후 공중으로 던지고는 손을 뒤집어 손등으로 내려오는 돌을 받는다. 받은 돌을 그대로 공중에 던지고는 재빨리 그 손으로 낚아채며(손바닥을 위로 가게 하여 받는 것이 아님) 낚아채 돌의 수를 세어 승부를 가린다. 손등으로 받았던 돌을 하나라도 놓치고 낚아채면 실격이 되며 손등에 받는 돌도 최소한 몇 개 이상 받지 못하면 실격이라고 미리 정한다. 단판승부를 가리기도 하지만 50년 내기, 100년 내기 등을 정하고는 낚아채 돌 1개에 1년씩 계산하여 정한 연수에 빨리 도달하기를 시합하기도 한다.

이런 놀이 방식 외에 ‘많이 공기’라는 것도 있다. 공깃돌을 수북이 쌓아 놓고 그중 1개를 공중으로 던진 후 공깃돌을 많이 옮겨잡은 다음 내려오는 공깃돌을 잡으면 되는데 일단 잡은 돌을 1개라도 떨어뜨리거나 내려오는 돌을 놓치면 실격이 된다. 공기놀이는 밖에서 많이 하지만 방안이나 마루 등 집안에서도 할 수 있는 놀이이다.

(3) 꽃단지

여러 명의 아이들이 가위바위보를 하여 같은 수로 두 편으로 나뉜다. 땅바닥에 큰 원(지름 180cm)을 그리고 그 안에 작은 원(큰 원과 작은 원 사이는 30cm)을 그려 놓고는 공격 편은 작은 원 안에 들어가고 수비 편은 작은 원과 큰 원 사이에 들어간다.



놀이가 시작되면 공격 편은 수비 편을 땅을 한 번 밟고 원 밖으로 나와야 하며 수비 편은 공격 편이 나가지 못하도록 손으로 쳐 실격시킨다. 수비가 너무 완벽하여 놀이진행이 잘 안 될 때는 수비 편에서 “그냥 찍고 나가.”라고 말하고는 나가도록 놓아 둔다. 원 밖으로 나간 공격 편은 돌아다니다가 한 발은 원 밖에 그리고 또 한 발은 수비 편을 땅인 큰 원 안에 가도록 한 다음 수비 편 땅을 발로 찍으면서 하나, 둘 하고 찍은 수를 크게 말한다.

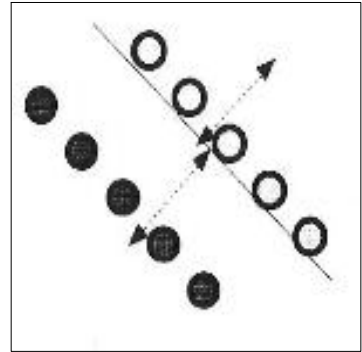
수비 편은 이를 찍지 못하도록 돌아다니면서 손으로 쳐 실격시키기도 한다. 이때 수비자는 반드시 양감질로 다녀야지 두 발이 땅에 닿으면 실격이 된다. 공격자는 수비자가 쫓아오면 도망 다니면서 몰래 원 쪽에 가서 또 찍기를 거듭하여 열 번을 찍으면 원 밖으로 나갔다가 수비 편을 땅인 큰 원을 밟지 않고 뛰어서 원래 자기 진영인 작은 원으로 들어오면 이긴다.

이때 작은 원 안에 공격 편은 한 사람도 남아있지 않아야 한다. 만약 한 사람이라도 남아 있는데 밖에 나갔던 아이가 들어가면 ‘움싸’라고 하여 공격 편 모두가 실격되어 지게 된다. 공격 편 중 실격된 자가 수비 편이 땅을 장난으로 찍어도 이를 발견한 수비 편이 ‘움싸’라고 하면 공격 편 모두가 실격이 되어 지게 된다.

돌아다니는 도중에 선을 밟은 사람은 실격이 된다. 수비 편이 모두 실격이 되거나 공격 편이 지게 되어 다시 수비를 하게 되고 공격 편이 모두 실격이 되면 공격과 수비를 바꾸어 논다. 이 놀이를 집찍기, 열집 찍기, 돌림바퀴, 오강놀이, 찍고 나가기, 하나 둘 셋, 빵 두 개 등으로 부르기도 한다.

(4) 꽃찾기놀이

꽃따기 놀이라고도 하는데 이 놀이는 편을 가르는 방법이 독특하다. 여러 아이들 중, 우선 대표 두 명을 뽑으면 두 사람이 아이들 몰래 너는 ‘개나리’, 나는 ‘진달래’라고 정하고는 아이들 앞에 와서 마주 보고 선 다음 두 손을 높이 들어 마주 대고 아치형을 만든다.



그리고는 “동 동 동대문을 열어라. 남 남 남대문을 열어라. 열두시가 되면은 문을 닫는다.”라고 합창을 한다. 이때 아이들은 두 사람 사이 즉, 아치 밑을 줄지어 지나면서 두 사람을 빙빙 돈다. 그러다가 ‘문을 닫는다.’ 부분에서 두 사람이 팔을 내려 한 아이를 가두어 잡고는 조금 떨어진 곳에 가서 진달래와 개나리 중 한 개를 택하라고 하여 그 아이가 꽃 이름을 대는데 따라서 편을 가르는 것이다.

양편이 숫자가 똑같지 않고 같을 필요도 없다. 이렇게 편을 가르면 양편이 각각 팔짱을 끼거나 어깨동무를 하여 옆으로 한 줄로 만든 다음 마주 보고 선다. 가운데는 직선을 그어 놓는다.

양편 대장이 가위바위보를 하여 이긴 편이 우선 발을 맞추어 선 가까이로 걸어가면서 “우리 집에 왜 왔니, 왜 왔니 왜 왔어?”라고 합창을 한다.

그러면 진 편은 몇 걸음 뒷걸음질 쳤다가 이긴 편이 노래와 걸어오기를 마치면, 이번에는 진 편이 “꽃 찾으러 왔단다, 왔단다, 왔단다.”하고 합창을 하며 선 가까이로 발맞추어 걸어간다. 그러면 이긴 편은 뒷걸음으로 물러섰다가 “무슨 꽃을 찾으러 왔느냐, 왔느냐?”하면서 다시 앞으로 나가고 진 편은 뒤로 물러난다.

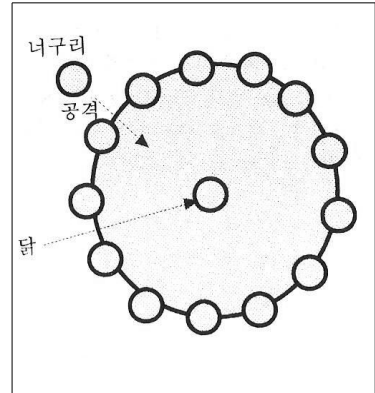
진 편이 다시 상대편 중 한 사람의 이름을 대면서 “영자 꽃을 찾으러 왔단다, 왔단다.”하면서 앞으로 걸어 나간다. 그러면 상대편의 영자라는 아이가 선 가까이로 나오고 이쪽 편에서도 한 사람이 나서서 선을 가운데 두고 두 아이가 서로 손을 잡고 힘껏 끌어당긴다. 끌려오면 자기편에 서게 하고는 또 처음처럼 “우리 집에 왜 왔니……”부터 시작하고 끌려가면 끌어난 편에서 “우리 집에 왜 왔니……”하고 시작하여 한 편에 한 사람도 남지 않을 때까지 한다.

그러니까 상대편의 아이는 되도록 힘이 약한 아이를 지정하고 자기편에서 힘센 아이가 나가 끌여오도록 하는 것이 유리하다.

(5) 닭잡기놀이

여러 명의 아이들이 가위바위보를 하여 맨 꼴찌가 닭이 되고, 다음 꼴찌가 너구리가 된다. 나머지 아이들은 손을 잡고 둥그렇게 둘러서 닭장을 만든 다음 닭으로 정한 아이를 그 가운데에 들어가게 한다. 아이들이 손을 잡고 원을 만든 채 빙글빙글 돈다.

이때 너구리가 다가와 닭에게 말을 건넨다. “암탉아, 암탉아, 달걀 한 개만 주면 안 잡아먹지.” 이때 닭이 찰찰 맞게 “안 돼!”라고 소리치면 너구리는 닭장 속(아이들 손잡은 원)으로 들어가려고 한다.



아이들은 너구리가 들어오지 못하도록 잡은 손을 내리기도 하고 올리기도 한다. 너구리는 계속해서 닭장 속으로 들어가려고 이쪽저쪽을 돌아다니며 머리를 들이밀고 아이들은 이를 저지하면서 즐긴다.

그러다가 그중에 힘없는 아이가 손잡은 것을 놓쳐 너구리가 닭장에 들어오게 되면 아이들은 “야아~”하면서 소리를 지르고 닭은 재빨리 닭장 밖으로 도망간다. 너구리가 다시 닭장 밖으로 쫓아가면 얼른 닭장 안으로 피하면서 즐기는 놀이이다. 그러다가 닭이 잡히면 너구리는 다른 닭(아이)을 지명한 후 아이들과 합치며, 닭을 했던 아이는 너구리가 되어 다시 시작한다.

이와 비슷한 감추기놀이도 있다. 놀이 방법은 닭 대신 병아리, 너구리 대신 소리개(술개)가 있다. 놀이가 시작되면 “소리개 떴다. 병아리 감춰라.”라고 여럿이서 외치면서 병아리(안에 들어있는 아이)를 감싸고 소리개가 다가오면 또 외치면서 감싸기를 반복하는 놀이이다.

그러다가 소리개가 병아리를 잡으려고 감싼 아이들을 밀치려 하면 아이들은 더욱 힘을 주어 감싸 안는다. 소리개가 힘이 세어 아이들을 밀치고 병아리를 잡으면 소리개와 병아리를 새로 정하고 처음부터 다시 시작한다.

(6) 두꺼비집 짓기

넷가에서 아이들이 모래를 두둑이 쌓아 놓고 한 손을 모래 속에 집어넣은 다음에 한 손으로 모래를 토닥토닥 두드리며 “두껍아, 두껍아 현 집 줄게 새 집 다오.”라는 동요를 반복해서 부른다.

웬만큼 두드린 후 모래 속에 있는 손을 살그머니 빼내면 두꺼비집이 되는 것이다.

이렇게 하여 누가 빨리 집을 짓나, 또는 누가 더 튼튼하고 큰 집을 지었나 등을 시험하기도 하고 지은 집을 허물고 다시 짓기를 반복하면서 노는 놀이이다.

(7) 뜨개질놀이

한 발 정도 되는 실의 양쪽 끝을 묶어 타원형을 만든 다음, 한 손에 한 번씩 감아 양손에 감은 후 실을 팽팽하게 벌리고는 왼손의 가운데 손가락으로 오른손 바닥의 실을 뜨고, 오른손의 가운데손가락을 왼손바닥의 실에 뜬 후 양손을 벌리면 비스듬한 X표 두 개가 생긴다.

그러면 상대방은 가위표 두 개에 각각 오른손과 왼손의 엄지와 검지를 넣고 아래로 내려서 속으로 돌려 뜨면 나란히 있는 X표 두 개가 나온다. 이를 채반이라고 한다. 시작했던 아이가 양쪽 손의 엄지와 검지를 이용하여 가위표 두 개를 아래로 돌려 뜨면 네 개의 줄이 나란히 된다. 이를 짓가락이라고 한다.

다시 상대방 아이가 속에 있는 줄 두 개를 양쪽 새끼손가락으로 뜨고 가에 있는 줄은 엄지와 검지를 이용하여 돌려 뜨면 절구통이 나온다. 이렇게 계속해서 여러 가지의 모형을 뜨면서 즐기는 것을 ‘뜨개질놀이’ 또는 ‘실뜨기’라고 불렀다. 주로 소녀들이 즐기던 놀이이다.

(8) 무궁화 꽃이 피었습니다.

여러 명의 아이들이 즐기는 놀이이다. 우선 술래 한 명이 정해지면 술래는 두 눈을 양손으로 가리고 전신주나 나무 등에 얼굴을 대고 서며 나머지 아이들은 10m 정도 떨어져 흩어져 서 있다.

이때 술래가 “무궁화 꽃이 피었습니다.”라고 외치면 아이들은 술래 쪽으로 한두 발짝씩 걸어가며 술래는 말이 끝나며 동시에 얼른 뒤를 돌아보아 움직이는 사람을 찾는다. 말하자면 술래가 안 볼 때에만 움직여야 한다. 움직임이 발견되면 즉시 술래가 이름을 부르고 그리 되면 그 아이는 술래의 손을 잡고 서 있어야 하며, 두 번째, 세 번째 계속 움직임을 들켜 호명되는 아이는 순서대로 먼저 호명된 아이와 손을 잡고 서 있으므로 한 줄을 이루게 된다.

그러다가 아이들과 술래와의 거리가 가까워지면 술래가 “무궁화 꽃이 피었습니다.”를 외치는 순간에 한 아이가 달려와서 술래와 잡은 손을 ‘탁’ 끊고 달아나는데 그러면 이제까지 손을 잡고 있던 아이들은 재빨리 도망간다. 한편 술래는 잡은 손이 끊기면 외치던 것을 중단하고 도망가는 아이들을 쫓아가 아무나 한 명을 손으로 친다. 그러면 그 아이가 술래가 되며 한 사람도 따라잡지 못하면 다시 술래 역할을 하여야 한다.

(9) 쌍오재미 던지고 받기

혼자서도 오재미 두 개를 가지고 던지고 받기를 즐겼으며 둘이서는 누가 많이 던지고 받기를 하는지 내기도 한다. 오재미 한 개를 던지고는 공중에서 내려오기 전에 또 한 개를 던지고 내려온 오재미를 받아 던지기를 반복하며 오랫동안 놓치지 않고 잘하는 아이가 이기는 것이다.

능숙치 못한 아이들은 두 손을 사용하여 하기도 하지만 대개는 한 손으로 던지고 받기를 한다. 횃수를 세는 데에도 하나, 둘, 셋……하고 세기도 하지만 “도랭이는 20, 20은 30, 30은 40……”하면서 한 번에 10씩 올라가는 셈 방법도 있었다.

예를 들어 두 사람이 시합을 하는데 200까지 먼저 나는 아이가 이기는 것으로 정해 놓고, 첫 번째 아이(A)가 도랭이는 20, 20은 30, 이 부분을 마치고 오재미를 놓치면, 두 번째 아이(B)가 시작하는데 B가 하다가 놓치면 A는 아까 놓쳤던 30부터 시작하여 30은 40, 40은 50……하고 올라가기를 A와 B가 교대로 하여 200에 먼저 도달하면 되는 놀이이다. 소녀들이 즐겼다.

(10) 썩썩썩

썩썩썩은 둘이 마주 보며 하는 놀이이다. 마주 보고 앉거나 서서 두 손을 뻗어 서로 잡고 아래위로 흔들면서 ‘썩썩썩’ 한 다음, 두 손을 앞으로 올려 얼굴 부분에서 손바닥을 마주쳤다가 자기 무릎치기를 반복하면서 “아침바람 찬바람에/ 울고 가는 저 기러기/우리 선생님 계신 곳에/ 엽서 한 장 써주세요/구리 구리 구리” 하며 노래를 부르는데 ‘울고 가는 저 기러기’ 부분에서는 두 손으로 눈을 비비며 우는 시늉을, 그리고 ‘엽서 한 장 써주세요’ 부분에서는 손바닥에 한 손가락으로 글씨를 쓰는 시늉을 하며, ‘구리 구리 구리’ 부분에서는 두 손을 자신의 가슴에서 앞뒤로 교차하여 빙글빙글 돌리다가 끝나면 가위 바위보를 해 진 사람이 벌칙을 받는다.

벌칙은 노래를 부르거나 꿀밤을 맞거나 적당히 정하며 벌칙이 끝나면 다시 시작한다. 마주 보고 서서 할 때에는 무릎을 칠 수가 없으므로 서로 두 손을 마주친 다음 아래로 내렸다가 다시 손을 올려 마주치는 방법으로 계속한다. 소녀들이 즐겼으며 어머니나 할머니 또는 언니(누나)들이 3~5세 되는 아기들과 놀아주던 놀이이기도 하다.

(11) 손뽕놀이

승부를 가리는 놀이가 아니라 둘이서 마주 보고 자기 손과 상대의 손을 교대로 치면서 다음과 같은 노래를 부르며 즐기는 놀이이다.

- ① 꽃 사세요. 꽃 사세요./ 장미꽃을 사세요./ 장미꽃을 안 사려면 백합꽃을 사세요./
 엄마, 엄마 나 죽으면 뒷동산에 묻어줘/ 뒷동산에 묻지 말고/ 양지쪽에 묻어줘/
 비가 오면 덮어주고 눈이 오면 쓸어줘/ 내 친구가 찾아 오면 죽었던 말 하지 마/
 ② 넓고 넓은 똥수간에/ 파리새끼 심판 보고/ 한 마리는 심판 보고/ 두 마리는 권투해
 / 레프트 잼잼/ 똥파리가 이긴다./ 레프트 잼잼/ 레프트 잼잼/ 똥파리가 이겼다.

(12) 여우놀이

여러 명의 아이들이 술래 한 명을 정하고는 여우집이라는 작은 원을 그리고는 4~5m 떨어진 곳에 직선을 긋는다. 술래는 여우가 되어 여우 집에 쭈그리고 앉아 있고 나머지 아이들은 선 밖에 있다가 여우집 근처로 몰려가서 여우와 대화를 한다.

아이들 : 여우야 여우야 뭐 하니?

여 우 : 잠잔다(두 손을 모아 한 쪽 볼에 대고 잠자는 시늉을 함).

아이들 : 잠꾸러기 여우야 뭐 하니?

여 우 : 세수한다(세수하는 시늉함).

아이들 : 멋쟁이 여우야 뭐 하니?

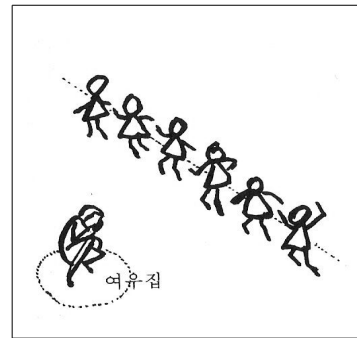
여 우 : 밥 먹는다(밥 먹는 시늉함).

아이들 : 무슨 반찬하고 밥 먹니?

여 우 : 개구리 반찬.

아이들 : 죽었니? 살았니?

여 우 : 살았다.



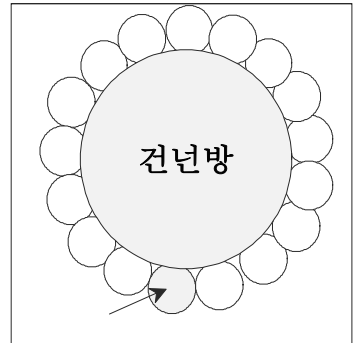
여기에서 여우가 뛰쳐나와 아이 하나를 붙잡으면 그 아이가 술래(여우)가 된다. 그러므로 여우가 ‘살았다.’라고 하면 아이들은 ‘와’하고 외치면서 선 밖으로 달아난다. 여우는 선 밖까지는 나갈 수가 없으므로 선까지 달려서 아이를 하나도 잡지 못하면 다시 여우가 된다. 또 여우가 ‘죽었다’라고 대답을 할 경우는 아이들이 움직이면 안 된다. 만약에 여우가 ‘죽었다’라고 하였는데 어느 아이가 살았다고 한 걸로 착각하고 도망가려고 발을 움직이면 그 아이가 술래(여우)가 된다.

(13) 해바라기 놀이

땅바닥에 그림과 같이 해바라기 꽃을 그려 놓고 여러 명의 아이들이 편을 짰 다음 이긴 편은 안방(꽃잎)에, 그리고 진 편은 건넌방(꽃 가운데)에 들어간다. 이긴 편은 시계 반대방향으로 돌면서 꽃잎들을 거쳐 안방으로 돌아오고 진 편은 밖으로 드나들면서

이긴 편들을 낚아채어 밖으로 나가거나 금을 밟도록 함으로써 실격을 시킨다.

이긴 편들도 꽃잎을 돌아다니며 진 편을 낚아채어 넘어뜨리거나 안방에 발을 딛도록 함으로써 실격시킬 수 있다. 이긴 편이 안방에 돌아오면 한 편이 끝나 다시 시작한다.



3) 소년 소녀 공동놀이

(1) 가마타기

가마타기는 세 사람 이상 되어야 가능하다. 셋이 가위바위보를 하여 1등을 한 아이가 가마를 타게 되고 나머지 두 아이는 가마를 대령해야 하는데 가마는 둘이서 오른손은 자신의 왼 팔꿈치 아래를 잡고 왼손은 상대방의 오른손 팔꿈치 아래부분을 잡으면 두 아이의 팔이 ‘井’자처럼 엮어져 이것이 가마가 된다.

이렇게 만든 가마를 대령하고 앉으면 이긴 아이가 양쪽 다리를 각각 양쪽 아이의 가슴 부분에 하나씩 넣고 가마 위에 앉는다. 가마를 만든 두 아이는 일어서서 마당을 한 바퀴 돌고 나서 내려놓고 이번에는 2등을 한 아이가 가마를 타고, 다음에는 3등을 한 아이가 교대로 가마를 타며 즐긴다. 가마를 타고 마당을 돌 때 “임금님 행차 나가신다. 길을 비켜라!” 등 양반이나 사또, 임금님 등을 흉내 내며 즐겨 논다.

사람이 넷이면 교대로 할 수 있고 많은 숫자면 3명씩 조를 짜서 놀기도 하였으며 어떤 조가 가마를 태운 채 목적지까지 빨리 가는지 시합을 하기도 하였다.

(2) 고추 먹고 맴맴, 담배 먹고 맴맴

마당이나 운동장에서 하지만 교실 등 넓은 공간의 실내에서도 할 수 있다. 혼자서도 할 수 있고 두 명 이상이면 시합도 한다. 왼손으로 자신의 오른쪽 귀를 잡고 오른손은 왼팔과 얼굴 사이로 뺨은 다음 허리를 굽혀 오른손 검지로 땅을 짚고 그 손가락을 축으로 해서 빙글빙글 돈다. 열 바퀴 또는 스무 바퀴 등으로 정해 놓고 정한 만큼 회전한 후에 일어나서 미리 벽에 그려 놓은 동그라미를 손으로 짚게 한다.

여러 바퀴를 돌았기 때문에 어지러워서 픽 쓰러지거나 비틀거리 동그라미를 바로 짚지 못하는 광경을 보고 깔깔대며 웃고 즐긴다. 이때 “아버지는 나귀타고 장에 가시고/ 어머니는 건너 마을 아저씨 댁에/ 고추 먹고 맴맴/ 담배 먹고 맴맴.” 이라는 동요를 부른다. 여기에서 ‘담배 먹고 맴맴’은 원래는 ‘달래 먹고 맴맴’이라고 하였다고 하는데 언제부터 ‘담배 먹고 맴맴’으로 변하였는지는 알 수 없다.

(3) 공치기

① 소녀들의 공치기

마당과 같이 바닥이 고른 평지에서 하는 놀이로서 혼자서도 할 수 있지만 두세 명이 할 수도 있고 네 명 이상이면 편을 짜서 한다. 가위바위보로 순서를 정한 다음 차례로 작은 공을 한 손에 가지고 같은 속도로 고정적으로 땅에 친다.

노래에 맞추어 치면서 오른손으로 치고는 얼른 뒤로 돌아서 다시 오른손으로 치기도 하고 튀어 오르는 공을 한쪽 다리를 들어 얼른 넘고는 다시 손으로 치기를 계속하기도 한다. 부르는 노래는 여러 가지가 있는데 대개는 2박자이다.

“우리집 옆집 도둑 꿩이가/ 연지곤지 바르고 눈썹 그리고/ 연지(또는 테니)가 없어서
사러 갈 적에/ 서울다리 건너 갈 적에/ 사람이 많으니깐(또는 보면은) 얼른 감춰라”

노래의 끝자락 ‘얼른 감춰라.’ 부분에서 재빨리 치마폭에 공을 감추며 멈춘다. 도중에 공이 다른 데로 튀거나 치마폭에 감추다가 떨어뜨리면 실격이 되어 다음 차례가 하게 되며 실수를 하지 않고 많은 횟수를 하는 사람이 이기는 것이다.

② 소년들의 공치기

이 놀이는 시골에서 어린이들이 연식정구를 흉내 내어 손으로 공을 치는 놀이인데 이를 사부 또는 싸부(서브의 변형된 말)라고 불렀다. 마당이나 넓은 길바닥 등 평평한 곳에 적당한 크기로 네모난 코트를 그리고 가운데 선을 그어 양쪽으로 칸을 만든다.

한 칸에 한 사람씩 들어간 후 작고 잘 튀는 공을 한 사람이 손으로 땅에 쳐서 튀면 상대방 칸으로 가도록 쳐 넘기고, 다음에는 상대방이 받아치는데 자기 칸에 공을 쳐서 튀면서 처음 공격한 사람 칸으로 가도록 한다.

이렇게 주고받기를 계속하다가 공을 받아치지 못하거나 상대방 칸으로 보낸 공이 선 밖에 떨어질 때, 또는 자기 칸에 떨어지면 점수를 잃게 되어 상대방에게 1점을 내주게 되며 15점을 먼저 얻는 사람이 이기게 된다. 공을 쳐서 상대방으로 보내는 방법에도 앞에서와 같이 자기 칸에 쳐서 튀면서 상대방 칸으로 넘어가도록 쳐 보내는 방법과 자기 칸에 치지 않고 정구처럼 상대방 칸에 직접 쳐 보내는 방법이 있다. 또한 코트를 크게 그리고 한 칸에 2명씩 들어가서 복식으로 놀이를 즐기기도 한다.

(4) 글씨 찾기

두 명 이상이 서로 땅바닥에 글씨를 파 놓고 남이 파 놓은 글씨를 찾으려 즐기는 놀이이다. 평평한 땅바닥에 뽕죽한 돌이나 막대기, 못 등을 이용하여 글씨를 깊게 파 놓고는

모래나 흙으로 덮어 위장한 후 서로 바꾸어서 글씨를 찾아본다. 같은 수의 글씨를 파 놓고 누가 빨리 찾나 시합하기도 한다.

(5) 기차놀이

긴 새끼줄의 양쪽 끝을 묶어 타원형을 만든 다음 그 속에 아이들이 모두 들어가서 양손으로 새끼줄을 잡는다. 마치 기차가 움직이듯 일렬로 걸어가면서 “칙칙, 폭폭, 뚝뚝”하고 기차소리를 흉내 내며 즐기는 놀이다.

가다가 “여기는 서울역입니다. 내릴 손님은 빨리빨리 내려주세요.”하면서 제자리걸음을 하면 한 아이가 내렸다 타기도 하고 이렇게 줄지어 마당을 돌거나 가까운 거리를 오가며 논다. 부산역, 대전역, 천안역……이라고 미리 정해 둔 정거장마다 쉬어서는 한 사람씩 내려놓으면서 가다가 종착역(서울)까지 간 다음에는 다시 돌아오면서 내렸던 아이들을 차례로 태우며 오기도 한다.

중간 역에서 내릴 아이를 정하는데 가위바위보를 하여 진 사람을 정하기도 하고 아이들이 많을 때에는 걸어가면서 “기차길 옆 오막살이 아기자기 잘도 잔다. 치익폭 치익폭 칙칙폭폭 칙칙폭폭 기차소리 요란해도 아기자기 잘도 잔다.”라고 노래를 부르다가 발이나 노랫말이 틀린 아이를 정하기도 한다.

(6) 꼬리잡기

꼬리잡기는 두 가지 유형이 있는데 첫 번째 유형은 여러 명의 아이들이 가위바위보로 술래를 정한 후 나머지는 일렬로 서서 앞사람의 허리를 꼭 잡고 한 줄을 만든다. 그러면 술래가 맨 뒤에 서 있는 아이(꼬리)를 잡으려고 이리저리 쫓아다니며 대장은 앞에서 막고 아이들은 대장과 줄을 이은 채 이리저리 피해서 도망 다닌다.

이 때 잡고 있던 허리를 놓쳐 줄이 끊어지면 놓친 사람이 술래가 되고 꼬리를 잡으면 잡힌 사람이 술래가 되어 계속한다. 꼬리 떼기라고도 한다.

두 번째 유형은 여러 명의 아이들이 두 편으로 나뉘는 후 각 편이 대장을 앞에 놓고 일렬로 선 다음 앞사람의 허리를 꼭 잡아 각각 한 줄씩 만든다. 이렇게 만든 두 개의 줄은 서로 대장끼리 마주 본 상태에서 좌우로 움직이며 상대방의 꼬리(맨 뒤에 있는 사람)를 떼어 내기 위해 힘쓴다.

꼬리를 떼이거나 움직이는 도중에 앞사람의 허리를 놓쳐 줄이 끊어지면 지게 되는 것이다. 모두가 합심이 되어 요령 있게 움직여야 이길 수 있는 협동심이 요구되는 놀이이다.

(7) 짜리불기

짜리 열매를 따서 꼭지를 떼어 내고 꼭지가 달렸던 부분으로 속의 씨앗을 빼낸 다음 입에 넣고는 짜리 속에 공기를 들어가게 한 후 이빨과 혀를 이용하여 꼭 누르면 짜리 속의 공기가 빠져나오면서 ‘꽤애액’하는 소리가 난다.

같은 동작을 계속하면서 ‘꽤액, 꽤애액’ 소리를 즐기는 놀이이다. 60년대 중반 이후에는 고무로 짜리를 만들어 팔았기 때문에 가게에서 사서 불고 다녔다.

(8) 끈끈이

여러 명의 아이들이 가위바위보로 술래를 정한 다음 술래가 쭈그리고 앉아 있으면 1번 아이가 한 발을 들어 술래의 머리 위로 넘기며 “끈끈이 300”이라고 외치며 달아나 어느 기둥 같은 것을 양손으로 잡고 서면 모든 아이들이 차례대로 그와 같이 술래를 넘고 달려와 허리를 잡으며 일렬로 늘어선다.

그런 후 아이들이 300까지 세며 그 수를 세는 동안 술래는 다가와 허리를 잡고 늘어선 아이들을 힘으로 잡아당겨 줄을 끊어 놓는다.

이때 끊어진 줄 이하 아이들은 가위바위보로 술래를 정하고 다시 놀이를 한다. 끈끈이 숫자도 100부터 500까지 마음대로 정하며 마지막 아이가 술래의 머리를 넘고 달아나면 술래는 즉시 일어나 도망자를 잡으러 쫓아간다. 도망자가 잡히면 그가 술래가 된다.

(9) 끝말 이어가기

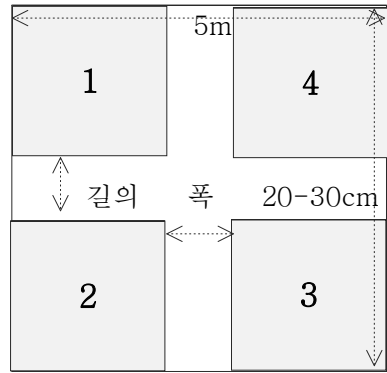
두 명 이상 여럿이도 할 수 있는 놀이이다. 순번을 정한 다음 첫 번째 아이가 비행기 하면 두 번째 아이는 기차, 세 번째 아이는 차들……하는 식으로 끝말을 이어가는 방법 이므로 아이들에게 학습효과도 있다.

역시 비슷한 놀이로 첫 번째 아이가 ‘원생이(원숭이) 똥구멍은 빨개’하고 말하면 두 번째 아이는 ‘빨간 것은 사과’, 세 번째 아이는 ‘사과는 맛있어’, 네 번째는 ‘맛있는 건 바나나’……하면서 연상되는 사물을 대며 진행하는 놀이도 많이 하던 것 중의 하나이다.

(10) 나오기

땅바닥에 큰 네모를 그리고 각 모서리에 1,2,3,4번의 번호를 붙인 방을 만들며 가운데에 원을 그린다. 네 명의 아이들이 각 방에 1명씩 들어간 다음 1번 아이가 리더가 되어 마음대로 명령하면서 다음 행동을 하면 다른 아이들은 그를 따라 해야 한다.

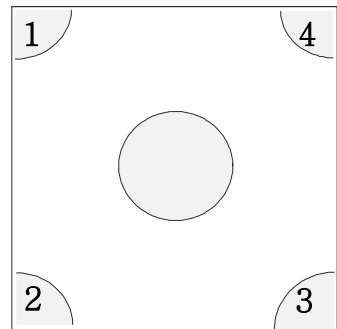
- ①나오기: 자기 집에서 놀이판인 □ 밖으로 나오는 것.
- ②앞으로 뛰기: 앞으로 뛰어가기
- ③뒤로 뛰기: 뒤돌아서 뛰기
- ④안으로 들어가기: 가운데의 원에 들어가기
- ⑤줄 걸기: □의 선을 두 다리 사이에 넣기
- ⑥줄 걸고 앞으로 뛰기: ⑤와 같은 상태에서 앞으로 뛰기
- ⑦줄 걸고 뒤로 뛰기: ⑤와 같은 상태에서 뒤로 뛰기
- ⑧자기 방 들어가기: 애초에 있었던 자기 방(집)에 들어가기
- ⑨스톱: 모든 동작을 멈추기



놀이 중, 금을 밟거나 자기 방 들어가기에서 너무 멀어 한 번에 못 들어가는 경우, 그리고 안으로 들어가기에서 원 안에 먼저 들어가 있던 아이를 건드려도 실격이 되어 술래(4번)가 되어야 한다.

(11) 네거리

땅바닥에 큰 사각형을 그리고 가운데에 가로 세로 길을 내면 작은 4개의 네모가 생긴다. 공격 편은 1번 네모에 들어가 목자를 2번 네모에 던진 다음 길을 건너 뛰어 2번으로 넘어가거나 오른발을 밖으로 내딛으며 ‘네’ 왼발을 밖으로 내딛으며 ‘거’ 다시 오른발을 2번에 밟으며 ‘리’ 하고 완전히 2번으로 간다. 이때 오른발 왼발을 바꾸어 동작해도 된다. 2에서 3으로 갈 때에는 목자가 나중에 가도 된다.



이렇게 해서 한 바퀴 돌면 이기는데 수비 편은 가운데 십자로 된 길을 오가며 공격자가 넘어가지 못하도록 손으로 친다. 공격자가 수비자의 손에 맞거나 공격 수비 모두 금을 밟거나 목자를 수비가 받으면 실격이 된다. 공격자가 모두 실격되면 수비가 이겨 공격을 한다.

(12) 눈사람 만들기

함박놀이 소복이 내리면 아이들이 눈을 굴려 눈사람을 만들어 흰 밀짚모자를 씌우고 검정 숯을 가져다가 눈, 코, 입을 만들고 솔가지를 꺾어다가 양팔도 만든 다음 “한겨울에 밀짚모자 꼬마눈사람 눈썹이 우습구나 꼬마눈사람. 거울을 보여줄까 꼬마눈사람”하고 노래를 부르며 즐긴다. 누가 크게 만드나 시합도 한다.

(13) 눈싸움

눈싸움은 아이들의 건강은 물론 담력과 인내심, 협동심, 호연지기(?)까지 길러주는 좋은 놀이 중의 하나이다. 아이들의 숫자가 많으면 양편으로 나누어 눈싸움을 벌이는데 눈을 주먹 만큼씩 뭉쳐서 상대방을 때리기도 하고 한 움큼 집어서 상대방의 셔츠 속에 넣기도 하며 항복할 때까지 공격한다. 상대방 아이들이 모두 항복하면 이긴다. 눈싸움은 아이들의 숫자가 적어도 할 수 있고 둘이서도 한다.

(14) 달팽이 놀이

땅 위에 달팽이 집을 만들고 그를 중심으로 나선형 그림을 그린다. 술래를 정하여 술래는 나선형의 입구에 서고 다른 아이들이 달팽이 집에 들어 간 다음 “달팽이 사라 갑시다.” 하면서 적당한 간격으로 일렬로 통로를 따라 입구로 나온다. 입구에 이르면 다음과 같이 대화를 나눈다.

사는 아이(1번으로 입구에 도착한 아이) : 달팽이 주세요.

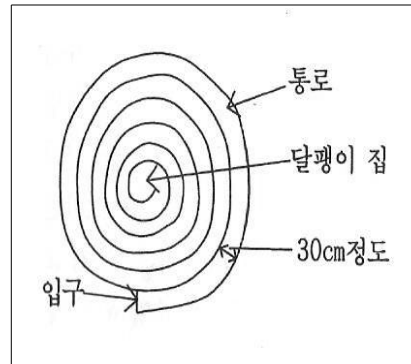
술 래 : 여기 있어요(달팽이를 건네준다).

사는 아이 : 얼마요?

술 래 : 000원어요.

사는 아이 : 어! 산에 불났네.

술 래 : 산을 바라본다.



사는 아이 : “버스가 온다”, “비행기가 떴다” “산에 불났다” 등 말을 하면서 달팽이 집을 향해 뛰어가면 술래는 도로, 하늘, 산 등을 바라 본 다음 도망가는 아이를 쫓아가서 손으로 쳐야 한다. 술래에게 맞은 아이는 술래가 되고 달팽이 집에 도착할 때까지 치지 못하면 처음부터 다시 한다. 달리다가 금을 밟아도 실격으로 술래가 된다.

달팽이를 사려고 대화할 때 술래와의 거리가 너무 가까우면 달아날 때 붙잡히기 쉬우므로 “뒤로 뒤로 갑시다.”하면서 거리를 적당히 떼고 한다.

(15) 대한말

땅 위에 지름 40cm 정도의 원을 그리고 술래가 그 속에 들어가 발목을 잡고 엎드린다. 나머지 아이들은 순서를 정하여 하나씩 달려와 “대한말” 하면서 술래의 등을 타고 넘는다. 넘지 못하는 아이는 술래가 된다. 1번 아이가 다음과 같이 주문을 하면서 넘으면 뒤의 아이들은 모두 그대로 해야 한다.

- ① 때리고 넘기: 술래의 몸을 때리면서 넘는다.
- ② 주먹 쥐고 넘기: 주먹으로 등을 짚고 넘는다.
- ③ 독수리 발톱: 손가락을 세워 등을 짚고 넘는다.
- ④ 꼬집고 넘기: 등을 꼬집으며 넘는다.
- ⑤ 아리랑고개: 1번이 술래의 등을 넘은 후 술래처럼 나란히 구부리고 있으면 2번은 술래와 1번을 넘은 후 나란히 구부리고 이하 순번의 아이들도 똑같이 한다. 마지막 아이까지 완전하게 넘으면 처음부터 다시 하고 틀리는 아이가 있으면 마지막엔 술래가 일어나 아이들을 타고 넘은 다음 마지막 아이를 쫓아가 손으로 친다. 체인 아이가 술래가 되고, 치지 못하면 처음부터 다시 한다.
- ⑥ 동서남북: 술래를 넘은 다음 모뎀발로 착지하면서 ‘동!’ 하고 ‘서!’ 하면서 또 한 번 뛴다. 그리고 ‘남!’ 하면서 모뎀발로 술래 가까이로 뛴 후 ‘북’하면서 엉덩이로 술래의 엉덩이를 쳐서 움직이게 한다. 술래를 움직이게 하지 못하면 자신이 술래가 된다. 따라서 “동서남북” 하면서 뛴 때에는 술래의 엉덩이를 잘 칠 수 있는 위치로 이동해야 좋다.
- ⑦ 축구 야구 배구: 술래를 넘은 다음 손을 리시브하는 모양으로 술래의 엉덩이를 치고(배구), 두 손을 깎지 끼고 술래의 엉덩이를 쳐서 움직이게 한다(야구). 다음엔 발로 술래의 몸을 차서 움직이게 한다(축구). 이를 차례로 해서 술래가 움직이지 않으면 자신이 술래가 되고 특히 축구에서는 술래가 원 밖으로 나가지 않으면 자신이 술래가 된다.
- ⑧ 풀 뜯기: 1번이 “풀 뜯기!” 하면서 술래의 등을 넘은 다음 풀밭으로 가서 풀을 뜯으면 다른 아이들은 술래를 넘지 않고 풀밭으로 달려가 풀을 뜯어 1번 아이의 풀과 비교한다. 풀 종류의 수가 1번과 다른 사람은 술래가 되고 그런 아이가 많으면 가위바위보를 하여 술래를 정한다.
이 놀이가 변형된 ‘색깔 찾기’라는 놀이는 1번 아이가 술래의 등을 넘으면서 마음대로 빨강, 또는 파랑 하면서 색깔 이름을 부르고는 색깔을 찾으러 달려가면 다른 아이들도 모두 색깔을 찾으러 간다. 술래는 즉시 일어나 아이들이 색깔을 찾기 전에 쫓아가 손으로 치면 그 아이가 술래가 되고 체인 아이가 많으면 가위바위보로 술래를 정한다.

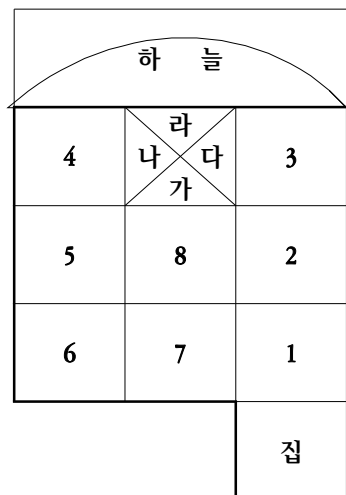
(16) 목자치기

목자치기는 팔방이라고 하는데 각자 목자를 한 개씩 가져와야 한다. 목자는 기와조각을 잘 다듬어 지름 6~9cm로 둥그스름하게 만들지만 기와조각이 없으면 같은 크기의 가볍고 둥글납작한 돌을 이용하기도 한다. 그림과 같이 팔방을 그려 놓고 다음과 같은 방법으로 한다.

- ① '1학년'은 '집'에 서서 목자를 '1학년' 자리에 던지고 모듬발로 '1학년'에 들어간 다음 한쪽 발을 들어 양감질(깨금발이라고 함)로 목자를 차서 '2학년'을 거쳐 '3학년'으로 가도록 한다. 모듬발로 '3학년' 자리로 들어가서는 다시 양감질로 목자를 차서 '4학년' 자리로 보낸 다음 가위표가 쳐진 '다' 칸에 양감질로 들어가서 '가' 칸에 왼발, '라' 칸에 오른발을 동시에 가도록 들어간 후 다시 양감질로 '나' 칸으로 간다. '4학년' 자리에 모듬발로 들어가서 다시 양감질로 목자를 차면서 나아가는데 '5학년'을 거쳐 '6학년'으로 보낸다.

모듬발로 '6학년'에 들어가서 다시 양감질로 목자를 차서 '7학년'을 거쳐 '8학년'으로 가도록 보내고, 양감질로 '7학년'을 거쳐 모듬발로 '8학년' 자리에 들어간다. '8학년'에서 양감질로 목자를 차서 '하늘' 칸으로 보내고는 가위표가 쳐진 '가' 칸을 양감질로 가서 다시 '나'에 왼발, '다' 칸에 오른발을 동시에 들어가게 한 후 '라' 칸에 양감질로 가서 '하늘' 칸에 모듬발로 들어간다. '하늘' 칸에서 목자를 발 위에 집어 올려놓은 다음 발로 돌을 차올려 한손으로 받는다.

목자를 손에 들고 돌아오는데 '라' 칸에 양감질로 갔다가 '다' 칸에 왼발, 오른발은 '나' 칸에 동시에 가도록 들어갔다가 '가' 칸에 양감질로 들어간 후 '8학년' 자리에 모듬발로 들어온다. 그리고는 '1학년'에 왼발, '7학년'에 오른발이 동시에 가도록 들어 왔다가 '1학년'에 모듬발로 들어 왔다가 '집'으로 돌아온다.



- ② 다음 '2학년'은 '집' 칸에서 목자를 '2학년' 칸에 던져놓고 모듬발로 '1학년'을 지나 양감질로 '2학년'으로 간 다음 목자를 차서 '3학년'으로 보낸다. 나머지는 1학년'과 같이 한다.
- ③ '3학년'에서 '8학년'까지 해당되는 학년 칸에 목자를 던지고 같은 요령으로 돌아 온다. 다만 '1,3, 4, 6, 8학년' 칸에는 언제나 모듬발로 들어가야 한다.

④ ‘8학년’까지 성공적으로 돌아 나오면 ‘하늘’ 차례가 된다. 집에서 눈을 감고 ‘하늘’ 칸에 목자를 던져 놓은 다음 눈을 뜨고 ‘1학년’부터 차례로 ‘하늘’까지 가는데 모둠 발로 가는 칸에서는 눈을 뜨고 양감질과 ‘가위표’ 칸에서는 눈을 감고 가야 한다. ‘하늘’까지 간 후 눈을 감고 목자를 찾은 다음 눈을 뜨고 발등에 목자를 올려놓고는 다시 눈을 감고 발로 차올려 손으로 받는다.

눈을 감은 채로 가위표 칸을 지나 ‘8학년’ 칸에는 눈을 뜨고 들어와서는 ‘1학년’ 칸엔 눈을 감고 동시에 왼발, 오른발이 가도록 들어간 다음 눈을 뜨고 ‘1학년’에 모둠발로 들어왔다가 집으로 오면 모든 것이 끝나게 된다.

이 놀이는 혼자 할 수 있고, 두 명 이상이 편을 짜서 시합을 할 수도 있다. 놀이를 하는 중에 발로 찬 목자가 선 밖으로 나가거나, 다른 칸에 들어가거나, 선에 닿으면 실격이 된다. 놀이하는 자가 선을 밟거나 동작이 틀렸을 때, 그리고 발등의 목자를 올려 찬 후 받지 못하거나, 목자를 들고 나오다가 떨어뜨렸을 때, 순서를 임의로 바꾸었을 때도 실격이 된다.

다만 ‘하늘’에서 목자를 받다가 틀리면 자기편에서 다음 사람이 대신해 줄 수 있는데 이렇게 되어 ‘하늘’이 아닌 곳에서 틀려서 실격이 되었을 때 다음에 하는 자기편이 하늘까지 간 다음, 목자를 먼저 틀린 사람 뒤편까지 한꺼번에 발등에 올려놓고 받을 수도 있는데 이렇게 하여 성공하면 실격된 사람이 다시 살아나게 된다. 다만 두 개를 한꺼번에 받다가 놓치면 두 사람이 실격이 되므로 공격권이 바뀌게 된다.

(17) 못치기

못을 친다는 것은 못이 거꾸로 되도록 머리 부분을 엄지와 검지로 잡고는 어깨 위까지 들었다가 못의 뾰족한 부분이 땅으로 박히도록 힘껏 내려 던져 꽂히게 하는 것이다. 혼자서 놀 수 있고 2~3명이 함께 즐길 수도 있는데 각자 큰 못이 한 개씩 있어야 한다.

방법은 우선 땅바닥에 나선형 모양을 둥글게 그린 후 그 가운데에 못을 쳐서 꽂은 다음, 뽑아가지고 직선을 그을 수 있을 만큼 앞부분에 다시 치고, 못을 뽑아 처음 찍은 점과 두 번째 찍은 점을 금으로 그어 이은 다음 앞으로 나가며 다시 치고 금으로 잇기를 반복하면서 밖으로 탈출하는 것이다.

이때 주의할 점은 찍은 점과 다음 찍은 점을 잇는 금이 반드시 직선이 되어야 하며 잘못하여 선을 넘어 옆의 칸으로 못이 꽂히면 다시 쳐서 자기가 나가던 칸에 맞추어야 한다.

다만 정확하게 나선형의 금에 못을 쫓으면 다음 칸으로 직접 나갈 수 있어 나선형 탈출을 앞당김으로써 유리한 조건이 된다. 두 명 이상이 할 때에는 가위바위보로 순번을 정한 다음 번갈아가며 자기 못을 가지고 치면서 먼저 탈출하는 사람이 이기는 것이다.

못 치기 놀이도 못 따먹기로 변형되어 아이들 사이에 유행하기도 하였다. 못 따먹기는 가위바위보를 하여 진 사람이 못을 땅에 쳐 놓으면 이긴 사람이 힘껏 못을 쳐서 땅에 쫓으면서 동시에 상대방의 못을 때리도록 하여 상대방의 못이 쓰러지면 따먹는 것이요, 안 쓰러지면 이번에는 상대방이 자기 못을 뽑아가지고 반대로 먼저 공격한 사람의 못을 쳐서 쓰러뜨리면 따먹는 것이다. 이때도 못을 따먹지 못하면 교대로 계속 공격하게 된다.

(18) 미끄럼타기

눈이 덮인 언덕길에 미끄럼판을 만들어 놓고 신은 신은 채로 또는 대나무쪽을 신발에 대고 신나게 미끄럼을 탄다. 비료포대 등을 깔고 앉아 미끄럼을 타기도 한다. 길이가 긴 묘 마당(산기슭)에서는 비료포대 등을 깔고 앉아 미끄럼을 탄다.

경사진 묘 마당은 눈이 없는 봄철에도 잔디 위에서 비료포대 등을 이용하여 미끄럼타기가 가능하지만 눈 위에서 하는 것 같은 재미가 없고 또한 잔디가 삭는다고(닿아 없어진다고) 묘의 관리인들이 야단을 치기 때문에 주로 눈이 쌓인 겨울철에 미끄럼을 탔다.

(19) 바람개비 돌리기

정사각형의 종이를 네 모서리에서 각각 중앙 점을 향해 직선으로 오린 다음(이때 중앙 점까지 완전히 오리지 않고 1~2cm씩 남겨 놓음) 네 개의 모서리에 생긴 삼각형의 갈래를 한쪽 끝씩 잡아 중앙 점에 모아 철사 또는 성냥개비로 구멍을 뚫어 끼우고는 뒷면에 나온 철사 또는 성냥개비를 대롱에다 끼우면 된다. 철사나 성냥개비 대신 대나무 조각을 이용해 길게 만들어 쓰기도 하였다.

대롱을 잡은 다음 바람 부는 방향으로 바라보고 서면 바람개비가 돌게 되는데 바람개비에 예쁜 색을 칠하면 돌아갈 때 더욱 아름답게 보이며 애초에 색종이를 이용하여 만들기도 한다. 사립문이나 대문 밖 등 바람이 잘 닿는 곳에 매달아 돌아가는 바람개비를 바라보기도 하였다.

(20) 방아깨비놀이

방아깨비는 그 이름 자체가 방아를 찧는 모습 같다고 해서 붙인 이름이다. 방아깨비

를 붙잡아 뒷다리의 중간 관절 이하 부분을 모아 쥐고 있으면 도망가기 위해서 펄쩍펄쩍 뛰는데 두 다리를 잡고 있으니까 앞으로 나가지지는 않고 마치 방아를 짚는 것처럼 몸이 위아래로 올라갔다 내려왔다 하는 것이다.

그러면 잡고 있는 아이는 “아침방아 짚어라. 저녁방아 짚어라.” 하면서 노래를 부르고 방아깨비가 지쳐서 방아를 짚지 못하면 쉬었다가 다시 짚도록 하고 만약에 아이가 둘 이상이면 각자 한 마리씩 잡아가지고 누구 것이 오래 짚는지를 시합하기도 한다.

작은 동물을 이용한 놀이는 ‘잡자리 시집보내기’ ‘달팽이놀이’ ‘개구리 맞히기’를 비롯하여 풍뎅이, 집게벌레(사슴벌레), 향바리(농게), 똥장게(바닷가의 작은 게), 도끼벌레(방아벌레) 등을 이용한 놀이들도 있다.

(21) 비석치기

비석치기 또는 비사치기라고도 한다. 골목이나 넓은 마당이 비석치기 놀이에 이용되었다. 두 명이 서로 겨루기도 하고, 한편에 여러 명씩 편을 짜서 하기도 한다. 비석같이 넓적하고 길쭉한 돌(가로 두 치, 세로 세 치 정도)을 한 개씩 주워 와서는 방어하는 편이 돌을 세워 놓은 다음 5 m정도 떨어져 출발선을 긋고 공격하는 편이 자기의 비석을 던져 상대방의 비석을 쓰러뜨리는 것이다. 비석을 쓰러뜨리지 못하면 실격이 되는데 단순히 비석을 던져 승패를 가르는 방법이 있지만 다음과 같이 많이 하였다.

- ① 한발거리: 출발선에서 한 발 거리에 비석을 던진 후 양감질(한쪽 발을 들고 다른 쪽 발로 뛰는 것, 보령 지방에서는 깨금발 짓기라고 함)로 펄쩍 뛰어 비석을 밟은 다음 그 비석을 주워 던져 상대방의 비석을 쓰러뜨린다. 한 양감질로 비석을 밟지 못하거나 상대방 비석을 쓰러뜨리지 못하면 실격이 된다.
- ② 두발거리: 출발선에서 돌을 앞으로 던져 놓고는 두 양감질로 뛰어 비석을 밟은 후 위와 같이 한다.
- ③ 세발거리: 출발선에서 돌을 앞으로 던져 놓고는 세 양감질로 뛰어 비석을 밟은 후 위와 같이 한다.
- ④ 네발거리(착학): 출발선에서 돌을 앞으로 던져 놓고는 네 양감질로 뛰어 비석 가까이 가서는 비석을 발로 차서 상대방 비석을 맞춰 쓰러뜨린다. 이때에는 비석을 밟으면 실격이 된다.
- ⑤ 눈감생이: 출발선에서 상대방 비석 가까이에 자기 비석을 던진 다음 눈을 감고 비석을 더듬어 찾은 후 주워 던져 상대방 비석을 쓰러뜨린다.

⑥ 비석 실어 나르기: 출발선에서부터 자기 비석을 복사뼈 안쪽에 끼우고는 토끼뽀으로 상대편 비석까지 뛰어가서 자기 비석으로 쳐서 상대편 비석을 쓰러뜨린다. 다음에는 왼 발등 위에 비석을 올려놓고 걸어가고, 다음에는 오른 발등 위에, 다음에는 무릎 사이에 끼운 채, 다음에는 왼쪽 오금 다리에, 다음에는 왼팔에, 다음에는 오른팔에, 다음에는 왼쪽 어깨, 다음에는 오른쪽 어깨에, 다음에는 목에, 다음에는 머리에 차례로 실어다가 상대편 비석에 떨어뜨려 쓰러뜨린다.

비석을 실어 나르다가 떨어뜨리면 실격이 되며 도중에 실격이 되면 상대편이 공격을 한다. 그러나 여럿이 편을 짜서 할 때는 한 사람이 실격을 해도 자기 편 중에서 대신하여 성공하면 실격자가 다시 살게 된다.

던지기부터 머리에 이어다가 쓰러뜨리기까지 모두 끝나면 한 판을 이기게 되는 것이고 계속 하려면 처음부터 또 다시 시작한다.

(22) 살 치기, 살 치기, 살 뽀뽀

살이란 사타구니를 말한다. 살 치기란 사타구니 치기라는 말이다. 여럿이 빙 둘러앉아 자신의 살(실체는 넓적다리 또는 무릎을 침)을 두 번 치면서 ‘살 치기 살 치기’ 박수를 두 번 치면서 ‘살 뽀’ 끝으로 엄지손가락을 밀면서 ‘뽀’라고 노래를 부르는데 마지막 ‘뽀’ 부분에서 리더가 엄지손가락으로 오른쪽 아이를 가리키면 다음에는 그 아이가 자기 오른쪽 옆으로 또 그 아이도 오른쪽 옆으로 가리키면서 한 바퀴를 돈다.

두 바퀴, 세 바퀴를 돌면서 점점 속도를 빨리 한다. 그러다가 틀리는 사람이 나오면 노래 등 벌칙을 가하고 벌칙 이행이 끝나면 다시 시작한다. 또 차례로 돌아가면서 손가락으로 가리키는 대신 순서 없이 임의로 아무나 가리키고 그 아이는 또 아무나 가리키는 방법도 있다.

(23) 소꿉놀이

따뜻한 양지 녘에 부엌과 방, 헛간 등을 그려놓고 장난감으로 한 살림 차린 다음 풀잎, 꽃잎으로 반찬을 만들고, 물을 떠다 국과 간장을 만들고 모래 또는 고운 흙으로 밥을 지어먹는 시늉을 하며 아버지와 어머니같이 여보, 당신 하면서 일도 하고 땀나무도 하는 등 살림살이를 흉내 내며 즐기는 놀이이다.

소꿉질, 소꿉살이, 소꿉장난이라고 부르기도 한다. 소꿉놀이에 사용하는 장난감은 사금파리(깨진 사기그릇), 바가지 쪽, 조갑지(조개껍질), 나뭇조각, 돌맹이 등 주위에서 주울 수 있는 것들과 도토리, 상수리 등 나무열매도 있고 떨어진 애호박새끼를 이용하여

돼지를 만들면 일품이었으며 수수깡으로 만든 안경이나 마른 고춧대로 만든 지게는 훌륭한 소꿉(소꿉놀이에 필요한 일체의 장난감을 통틀어 소꿉이라고 함) 중의 한 가지였다. 요즈음은 장난감가게나 문방구 등에서 잘 만들어진 소꿉장난감 세트와 예쁜 인형을 사 가지고 논다.

소꿉장난을 어떤 동네에서는 ‘빠꿉살이’라고 불렀다. 대개는 여자아이들이 많이 하였지만 남자아이들도 같이 하는 경우가 있었고 특히 남자아이는 아버지, 여자아이는 어머니(어머니) 등으로 역을 정하여 놀았다.

(24) 손뼉 치며 이름대기

여럿이 빙 둘러앉아서 무릎을 한번 치면서 ‘나무’, 손뼉을 한번 치면서 ‘이름’, 엄지손가락을 앞으로 내밀면서 ‘차차차’하고 노래를 시작한다. 다음엔 리더가 박자에 맞추어 ‘살구나무 차차차’ 하면 다음 사람은 ‘사과나무 차차차’ 하고 다음 사람은 또 다른 나무 이름을 부르면서 계속해 나가다가 나무 이름을 못 대거나, 앞에서 낸 이름을 대거나 또는 박자에 맞추지 못하는 아이는 벌칙을 받게 된다. 벌칙 이행이 끝나면 그 아이부터 다시 시작하여 계속한다.

이와 같은 방법으로 가수이름대기, 새이름대기, 짐승이름대기, 노래제목대기, 산이름대기 등 여러 가지를 다양하게 대면서 할 수 있는 놀이이다.

또한 이 방법으로 숫자대기 놀이도 했다. ‘하나’ 하면서 무릎을 한번 치고 ‘둘’ 하면서 박수를 치고 셋에는 아무 소리도 안 하고 엄지손가락만 내밀면 리더가 ‘하나’라고 하고 다음아이가 두 번째로 손가락이 올라갈 때 ‘둘’ 하고 다음아이는 ‘셋’, ‘넷’ 하면서 숫자를 대는데 역시 틀리는 사람은 벌칙을 받는다.

또 참석자의 이름을 대는 방법도 있다. 리더가 참석자 중 한 사람을 지적하여 ‘홍길동 차차차’하면 홍길동은 또 다른 참석자 이름을 ‘김철수 차차차’ 하며 진행하는 것이다. 역시 틀리는 사람은 벌칙을 받는다. 이것도 변형되어 리더가 “아이 엠 그라운드”라고 시작하면 다음번 사람은 “아이 엠 김○○” 또 다음은 “아이 엠 홍○○”하면서 자신의 이름을 대는 방법으로 놀기도 하였다.

(25) 수건돌리기

여러 아이들이 둥글게 원을 그리고 앉되 옆 사람과 밀착하여 틈이 없도록 해야 한다. 다리를 세워 앞으로 내밀면 사람 몸과 발 사이에 공간이 생기고 아이들이 옆으로 밀착한 채 모두 이런 식으로 앉기 때문에 긴 터널이 생기게 된다.

다음엔 수건을 뭉쳐서 터널 속에 넣은 다음 손을 사용하여 옆으로 돌리면서 노래를 합창하는데 노래가 끝날 때 수건이 멈춰진 아이가 벌칙을 받게 되며 벌칙으로는 노래를 시킨다든지 돼지소리나 닭의 소리를 흉내 내도록 시키면서 즐긴다. 벌칙이 끝나면 수건 돌리기를 계속한다.

또 다른 수건돌리기는 위와 같은 방법으로 앉은 다음 미리 정한 술래를 가운데 앉히고 터널 사이로 수건을 돌리면 술래가 수건이 어디에 있는지 찾아내는 놀이이다. 아이들은 술래가 눈치 채지 못하도록 계속 터널 속에 손을 넣고 수건을 돌리는 시늉을 하면서 “돌아갑니다. 돌아갑니다. 빙글빙글 돌아갑니다.”하고 노래를 부른다. 그러다가 술래에게 수건이 잡히면 그 아이가 술래가 되어 놀이를 계속한다.

(26) 수수께끼

수수께끼를 말 저름(말 겨룸)이라고 하였다. 수수께끼란 어떤 사물을 바로 말하지 않고 빗대어서 말하여 사물의 뜻이나 이름을 알아맞히는 놀이인데 예를 들면 “강은 강인데 못 건너는 강이 뭐냐?”하면 ‘요강’ “나르는 개와 기는 제비는 뭐냐?” 하면 ‘술개와 족제비’와 같이 대답하는 놀이로서 아이들뿐 아니라 어른들도 즐겨하던 놀이이고 학교에서도 오락시간에 많이 이용하였다.

(27) 숨바꼭질

여러 명의 아이들이 가위바위보로 술래(원이라고 불렀음)를 정한 후 술래가 나무나 전봇대 또는 집의 기둥 등에 눈을 가리고 돌아선 채 하나, 둘, 셋……하고 미리 정해 놓은 숫자까지 세는 동안 모든 아이들은 적당한 곳에 몸을 숨긴다. 술래가 정해진 숫자를 다 션 후 “찾으러 간다.”하고 외치고는 숨은 아이들을 이리저리 찾아다닌다.

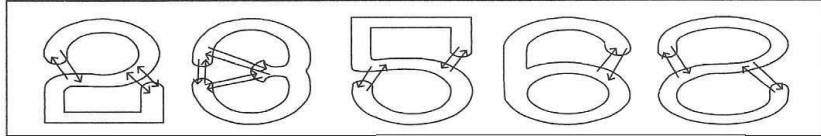
숨은 아이들은 다른 아이를 찾는 동안 술래 몰래 살금살금 다가가서 술래가 썸을 세던 나무나 기둥을 재빨리 잡으면 술래는 다시 술래가 되어 썸을 세고 아이들은 모두 다시 숨게 된다. 술래가 한 사람만 찾아도 그 아이가 술래가 되고 나머지는 모두 숨는다.

놀이에 참가하지 않고 구경하는 아이들은 “꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다.”하며 노래를 불러서 숨은 아이가 도망가거나 조심을 하도록 경고하기도 한다.

(28) 숫자놀이

땅바닥에 2, 3, 5, 6, 8, 9 등 숫자를 크게 써놓고 술래는 통로로만 다니고 나머지 아이들은 그림의 화살표와 같이 정한 곳으로 통로를 뛰어 건널 수 있다. 술래는 아이들을

쫓아다니며 손으로 치며 채인 아이는 즉시 술래가 된다.



(29) 스무고개

둘이서도 하고 여럿이도 할 수 있는 놀이이다. 우선 문제를 내는 아이가 혼자 속으로 사물을 정한 다음 동물성 또는 식물성, 광물성 등으로 힌트를 주면 문제를 푸는 아이는 한 번씩 물어서 스무 번 안에 답을 맞혀야 한다. 이를테면 A가 호랑이를 정하고 B에게 풀라고 한다면

A : 동물성/ B : 짐승이나?(한 고개)

A : 응 / B : 집에서 기르니?(두 고개)

A : 아니 / B : 산에서 사는 짐승이니?(세 고개)

A : 응 / B : 몸집이 작으니?(네 고개)

A : 아니 / B : 그럼 무서운 짐승이나?(다섯 고개)

A : 응 / B : 우리나라에 사는 동물이나?(여섯 고개)

A : 응 / B : 우리들이 흔히 볼 수 있는 동물이나?(일곱 고개)

A : 아니 / B : 산에서 가장 무서운 짐승이나?(여덟 고개)

A : 응 / B : '어흥'하고 우니?(아홉 고개)

A : 응 / B : 호랑이(열 고개)

A : 맞았다.

이렇게 스무 번 안에 맞히면 역할을 바꾸어 이번에는 B가 문제를 내고 A가 푸는데 스무 번 안에 맞히지 못하도록 하기 위해 까다로운 문제를 골라서 낸다.

(30) 썰매타기

썰매타기는 얼음위에서 즐기는 놀이이다. 썰매를 만들려면 우선 지름 3~4cm 정도, 길이 20~30cm 정도 되는 막대기에 각각 철사를 길게 대어 부착한 다음 25cm 정도 간격으로 나란히 놓고 그 위에 막대기 간격과 길이가 같은 널판자를 여러 개 올려놓아 못질을 하면 썰매가 완성된다.

다음으로는 지팡이를 두 개 만들어야 하는데 지름이 3cm 정도, 길이 30cm 정도 되는 곧은 막대기의 끝에 길이 6cm 정도 되는 짧은 막대기 토막을 가로로 대고 못질을 하여 손잡이를 만들고 반대편에는 뾰족한 대못이나 강철을 박아 얼음을 찍을 수 있도록 만든다. 이렇게 하여 썰매와 지팡이 두 개가 만들어지면 얼어 붙은 무논(물논)이나 냇가, 저수지 등에 나가 썰매를 타는데 누가 빨리 가나 시합을 하거나, 혼자 즐기기도 한다.



발쓰케트(발 썰매)라는 것도 있었다. 폭과 길이가 자신의 발과 비슷한 판자를 두 개 구해서 한쪽 판자에 두 줄씩 세로로 철사를 부착한 다음 앞부분에 못을 두 개, 양쪽 옆 부분에는 작은 못을 3개씩 여섯 개를 박는데 완전히 박지 않고 0.5cm씩 남아 있도록 박으면 발쓰케트가 완성된다. 이렇게 만든 두 개의 발쓰케트를 한쪽 발에 한 개씩 신발을 신은 채 부착하는데 부착하는 방법은 양옆에 박아 놓은 작은 못을 이용하여 고무줄로 발에 동여매면 된다.

쓰케트를 부착하였으면 얼음판에 올라가 썰매타기를 즐긴다. 썰매 앞부분에 막아놓은 작은 못은 쓰케트를 앞으로 나가게 하는 중요한 역할을 한다. 오른발이 나갈 동안 왼발의 앞부분 못으로 얼음판을 뒤로 밀어내고 또 교대로 왼발이 나가면 오른발의 앞 못으로 얼음판을 뒤로 밀어내면서 속력을 낼 수 있는 것이다.

(31) 앉은뱅이놀이

여러 명의 아이들이 모이면 가위바위보로 술래(오니라고 함)를 정한 후 모두 흩어져서 “날 잡아봐라.” 또는 “약 오르지롱.”, “용용죽겠지 메롱.” 하면서 술래의 약을 올린다.

술래는 부지런히 쫓아가서 잡으려 하고 아이들은 도망 다닌다. 그러다가 잡힐 우려가 있으면 “똥” 하면서 재빨리 그 자리에 앉으면 술래가 잡을 수 없다. 서 있는 채 또는 뛰는 도중에 잡히면 그 아이가 술래가 된다. 이를 ‘똥장난’ 또는 ‘오니’라고 부르기도 한다. 이 놀이가 변형된 ‘얼음오랭’은 도망가던 사람이 “똥” 대신 “얼음” 하고 외치면 술래가 잡을 수 없으며 얼음을 외친 사람은 움직이지 않고 있다가 도망 다니던 다른 사람이 다가가 ‘오랭’ 하면서 손으로 치면 다시 살아나 도망 다닌다.

이와 비슷한 ‘그림자밟기’라는 놀이도 있다. 앉은뱅이놀이와 같은 요령으로 술래를 정한 후 술래가 아이들의 그림자를 밟으려고 쫓아다니는데 반드시 그림자의 머리 부분을

밟아야 한다. 그림자를 밟힌 아이는 술래가 된다. 도망 다니던 아이가 지쳐서 그림자를 밟히게 생기면 건물의 그림자 속으로 들어가 위기를 모면하기도 한다.

(31) 오재미치기

오재미란 형겔조각으로 작은 주머니를 만들고 그 속에 곡식 등을 넣고는 주둥이를 봉하여 만드는 것으로서 크기는 달걀 정도이다. 오재미치기는 피구 또는 도치불이라고 하는 경기와 비슷하다. 넓은 마당에 네모진 코트를 그리고 아이들이 두 편으로 나뉘어 순서를 정하고는 이긴 편이 먼저 코트 안에 들어간다.

공격하는 편은 코트의 양쪽으로 나누어 선 다음 오재미를 던져 코트 안의 사람을 맞추는데 오재미에 맞는 사람은 죽었다고 하여 밖으로 나가게 되고 최종 한 사람까지 다 죽으면 공격과 수비를 바꾼다.

코트 안의 사람들은 오재미에 맞지 않으려고 이리저리 피하다 날아오는 오재미를 받으면 이미 죽어서 밖으로 나간 자기편이 살아서 들어오게 된다. 한번 받을 때마다 한 명씩 살고, 죽은 사람이 하나도 없는 상태에서 받으면 한 푼이라 해서 저축했다가 죽는 사람이 생길 때 써먹는다. 마지막 한 사람이 남았을 때 10번을 던져도 맞추지 못하면 죽었던 자기편들이 모두 살아 다시 들어온다.

그러므로 한 사람이 남으면 오재미를 던질 때마다 하나, 둘……하고 큰소리로 세다가 자기편들이 10번까지 맞지 않고 성공하면 “와!” 하고 모두 들어간다. 오재미는 날아오는 것을 받는 경우를 제외하고는 몸에 닿기만 해도 죽게 되므로 수비하는 편은 땅에 떨어진 것을 밟거나 집어서 공격하는 편에 주어도 안 된다.

(32) 웃음 찾기

여러 아이들이 빙 둘러앉아서 다 같이 박자에 맞추어 하나 둘에 자신의 무릎을 두 번 치고, 셋 넷에 손뼉을 두 번 치고, 다섯 여섯에 오른손 엄지를 가슴 앞으로 내보이면서 두 번 흔든다. 이와 같은 동작을 하면서 박자에 맞추어 다음과 같이 노래를 부른다.

“웃음 찾기 합시다. 이빨 뵈도 안 되고 움직여도 안 되고 눈 감아도 안 되고”노래를 하다가 갑자기 리더가 “합” 하면 모두가 동작을 그치고 가만히 있는데 웃음을 참지 못한 아이가 ‘픽’ 하고 웃으면 그 아이가 벌칙으로 노래나 기타 지정한 벌칙을 이행한 후 리더가 되어 다시 시작하고 “합” 하고 멈추어도 한동안 웃음이 없으면 다시 노래를 반복하며 리더는 아이들을 웃기기 위해 엄지손가락을 내는 부분에서 이상한 몸짓을 하기도 하고 얼굴을 찡그리거나 바보, 장애인 흉내 등을 내기도 한다.

여럿이 하는 놀이지만 두 명이 마주 보고 앉아서 하기도 한다. 이때는 두 번 무릎을 치고 두 번 손뼉을 친 다음 세 번째는 두 손을 상대방의 두 손과 마주쳐서 소리를 내며 노래를 부른다. ‘웃음 찾기’라는 말 대신 ‘웃음거리’라고 하는 동네도 있었다.

(33) 이거리 저거리 각거리

두 명이 하기에 알맞은 놀이이지만 그 이상이 할 수도 있다. 둘이 서로 마주 보고 앉아 다리를 펴서 상대방의 다리 사이에 한쪽 다리를 넣고 상대방의 한쪽 다리는 역시 자신의 다리 사이에 오도록 하여 네 개의 다리가 나란히 엇갈려 놓이게 만든 다음 노래를 부르면서 다리를 한 번씩 손으로 짚어가며 왔다갔다 한다.

“이거리 저거리 각거리, 천사 만사 두만사, 서천읍내 기계통, 돌아와서 꽃 바쿱” 하고 노래를 끝날 때 손에 짚히는 다리는 빼서 오므려 세운다. 세 개의 다리를 놓고 또 다시 노래를 불러서 끝나면 한 다리를 빼고, 또 한 번 노래를 끝내면 다리 하나를 세우고 결국은 한 개의 다리만 남는데 그 다리의 주인은 벌칙을 받는다.

벌칙은 노래를 시키거나 팔대를 때리거나 그 다리를 간질이는 등 다양하였다. 벌칙 이행이 끝나면 처음부터 다시 한다. 노래 말도 마을에 따라

- 이거리 저거리 각거리 천사만사 두만사, 도 레 미 파 솔 라 시 도, 도 시 라 솔 파 미 레 도.
 - 이거리 저거리 각거리 천사만사 두만사, 너희 삼촌 어디 갔니, 고추밭에 갔다, 몇 말 땀니, 닷 말 땀다, 오꿈 도꿈 땡.
 - 잇거리 짓거리 밧거리 고모네 집에 갔더니 암탉 수탉 잡아서 저들끼리만 먹네요. 우리 집에 와봐라 완두콩만 줄 테니.
- 등 여러 가지로 적당히 변형된 것을 볼 수 있었다. ‘다리세기’라고도 한다.

(34) 종이비행기 놀이

종이비행기를 공중을 향해 높이 던지면 내려오면서 양쪽날개에 공기저항을 받아 멋진 포물선을 그리며 빙그르르 돌아 땅으로 사뿐히 내려앉는다. 각자 비행기를 하나씩 던지고는 서로 제 비행기가 멋지게 난다고 뽐내면서 즐기는 놀이이다. 비행기가 나는 동안 “땀다, 땀다 비행기 땀다.”를 반복하면서 노래도 부른다.

종이로 접어 즐기는 놀이에는 색종이로 바지저고리 접기, 종이배 접기, 종이공 접기, 종이학 접기, 고깔 접기 등이 있다.

(35) 풀잎배 놀이

시냇가에서 풀잎으로 배를 만들어 띄우며 놀았다. 만드는 재료는 갈대 잎, 창포 잎, 지장 풀잎 등 잎이 약간 넓고 길쭉하면서 물에 잘 잠기지 않는 것이 좋다. 만드는 방법은 풀잎 하나를 따서 가운데를 향해 한쪽 끝을 적당히 안으로 접은 후 접혀진 부분의 잎 가운데 줄기를 남긴 채 양쪽을 찢는다.

그리고는 찢어진(접혀진 채) 두 쪽을 세워서 한 쪽 끝을 다른 쪽의 접혀진 사이로 꿰어낸다. 풀잎의 또 한쪽 끝도 이와 같이 하면 예쁜 풀잎배가 된다.

배가 완성되면 흐르는 시냇물에 살며시 띄우고는 흘러가는 배를 따라가며 즐거워한다. 혼자서도 하고 둘 이상이면 누구의 배가 멀리까지 기울거나 뒤집어지지 않고 흘러가나 시합을 하기도 한다. 이때 배에 개미 등 작은 곤충을 실어 보내며 즐기기도 한다.

(36) 호드기 불기

사투리로 호때기라고 불렀다. 봄에 버드나무에 물이 오르면 가지를 꺾어 짧게 자른 다음 꺾질만 남기고 속의 나무를 빼버리면 훌륭한 호드기가 된다. 끝부분을 얇게 만든 후 입에 물고 불면 뻘~ 하고 재미있는 소리가 난다.

두 손을 이용하여 손바닥을 오목하게 만들어 그 속에 호드기가 들어가도록 한 다음 불면서 손바닥으로 조절하면 빠리리 빠리리 하면서 제법 음의 고저와 장단이 나와 아름다운 음악(?)을 연주하는 것 같다. 버들피리라고 부르기도 하며 보릿대를 이용한 보리피리나 풀잎 또는 풀대를 이용한 풀피리도 이와 비슷한 것들이다.