**<아이스 브레이크>**

진행일자 : 2월 10일(월)

진행시간 : 1, 2교시 (10:00 ~ 11:30) / 수업 시간 40분, 쉬는 시간 10분

진행종목 :

\*\* 시간에 맞춰서 진행할 수 있는 만큼 진행

1. If 자기소개
2. 둥글게 둥글게 🡪 (팀 나누기 위한 게임)
3. 의자 선점 게임
4. OX 퀴즈
5. 몸으로 말해요(스피드 퀴즈)
6. 민속놀이 – (신서유기에 나온 코끼리코 돌고 탁구공 치기)
7. 찌릿찌릿 번개전달!
8. 음악 맞추기 게임 – 알아서 음악 1 or 2초 틀고 맞추는 팀 이김

게임 진행 방법 :   
-모든 게임은 1,2 / 3,4 / 5,6 학년별로 진행합니다.

- 학 반별로 진행해주실 선생님 한분, 나머지 두 분은 게임 진행을 도와주세요.

-각 반별로 두 팀을 만들어주세요! (둥글게 둥글게 게임 활용)  
 -if자기소개를 통해서 아이들과 친해진 이후에 팀을 구성하여 게임을 시작하시면 됩니다.

-1번부터 8번까지의 게임이 준비되어 있습니다. 각 게임을 이길 때마다 점수를 차등 지급해 주세요.

- 게임이 다 끝났을 때(시간이 다 지났을 때) 더 많은 점수를 획득한 팀이 승리합니다.

- 승리한 팀에게는 더 좋은 상품과 간식을 주세요.

게임 설명:

1. If 자기소개

활동지를 사용하시면 됩니다.

선생님들도 참여하여 아이들과 친해지는 시간을 갖도록 노력하세요

1. 둥글게 둥글게

반별로 두 팀을 나누기 위한 게임입니다.

게임을 3회정도 진행했을 때 “4명!” 혹은 “5명!”을 외쳐서 두 팀으로 나눠주세요

1. 의자 선점 게임

의자 5개부터 시작하여 4개 3개 2개, 1개씩 줄여 마지막 의자에 앉은 사람이 이기는 게임입니다.

게임이 시작되면 가운데 의자를 놓고, 게임에 참여하는 전원이 의자 주변을 돌다가 휘슬 소리가 나면 의자에 앉습니다. 의자에 앉은 사람은 통과, 의자에 앉지 못한 사람은 탈락입니다.

1. OX 퀴즈 – 문제가 다 끝나기 전에 아이들이 떨어졌다면 패자부활전 할 것

Q1) 물고기는 소변을 보지 않는다 (X)  
Q2) 개미는 63빌딩에서 떨어지면 죽는다 (X)

Q3) 하마는 육식동물이다. (X)

Q4) 우리나라 최초의 라면값은 10원이었다. (O)

Q5) 개구리는 배꼽이 있다. (X)  
Q6) 기린은 서서 잠을 잔다. (O)

Q7) 문제를 출제하고 있는 선생님의 나이는 22살이다.

Q8) 문제를 출제하고 있는 선생님은 연인이 있다?

Q9) 이 문제가 OX퀴즈 마지막 문제다? (X)

Q10) 달팽이도 이빨이 있다. (O)

1. 몸으로 말해요 (스피드 퀴즈)

각 팀별로 몸으로 말할 사람을 한 명 선발

몸으로 말할 사람이 나와서 문제를 맞추고 팀별 시간을 체크한다.

더 빨리 퀴즈를 끝낸 팀이 승리한다.

1. 민속놀이 – 신서유기에 나온 게임

출발선과 6~10m정도 되는 거리에 탁구공을 올려놓는다.(페트병 위에 올려놓기)

각 팀별로 코끼리 코를 5바퀴 이상 돌고(자세한 바퀴수는 아이들과 합의)

어지러운 상태에서 가서 페트병 위에 올려져있는 탁구공을 친다.

만약 탁구공을 쳐야하는데 헛빵을 치거나 페트병을 쳐서 페트병이 쓰러졌을 경우

그 사람은 뒤로가서 다시

결과적으로 각 팀 멤버가 모두 성공할 때까지의 시간을 잰다.

더 빨리 들어온 팀이 승리.

1. 찌릿찌릿 번개전달

각 팀별로 1열 종대로 선다. 그리고 팀원끼리 한 손을 잡는다.

사회자가 동전을 던진다. 이때 동전의 표면이

그림면) 손바닥으로 찌릿 한번

숫자면) 손바닥으로 찌릿 두번

앞 사람의 전기가 뒷 사람까지 전달 되면 맨뒷 사람은 전기의 횟수(1회 or 2회)에 따라 수행해야 하는 동작이 달라진다.

찌릿 한번) 페트병 먼저 집기

찌릿 두번) 책 먼저 집기

10회 하여 더 많은 횟수 이긴 팀이 승리