



플라잉디스크 윷놀이를 만나다!

- 윷놀이 타격을 이용한 플라잉디스크 놀이 -

2026. 7. 4.

문산동초등학교 교사 윤태경



목차

01 윷놀이 타깃 이해하기

02 원반 맞추기 놀이

03 원반 사격 놀이

04 원반 빙고 놀이

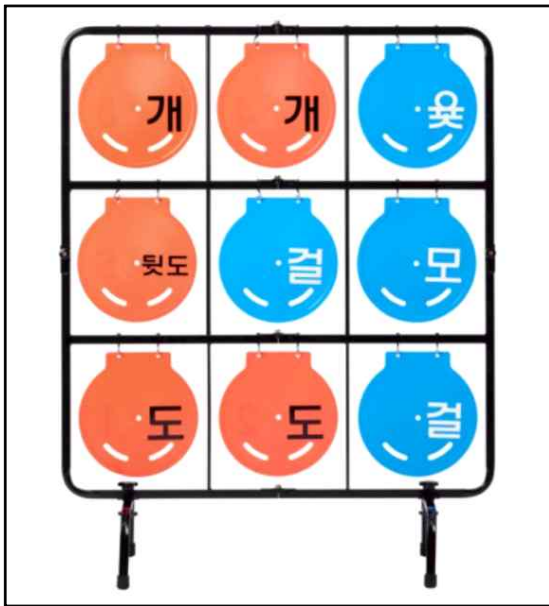
05 원반 저격 미션

05 원반 넘버 베이스볼

07 윷놀이 타깃 적용 참고사항

○○○

윷놀이 타깃 이해하기



윷놀이 타깃이란?

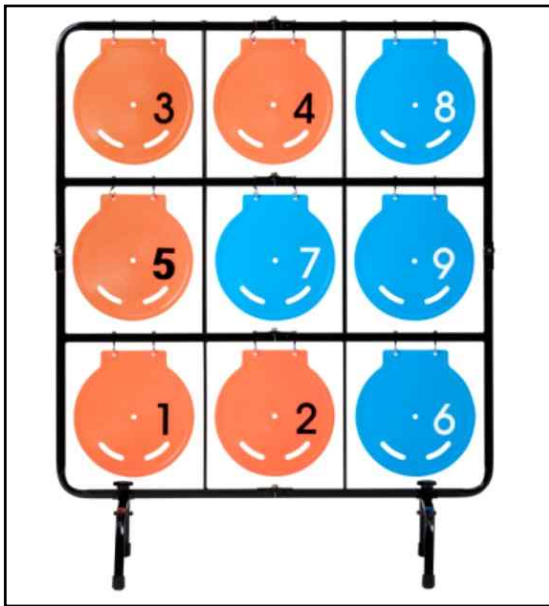
—
도, 개, 걸, 윷, 모, 뒷도 등
6개의 글자가 적힌 문자판 타깃

원반을 던져서 문자판 타깃을 통과하면
해당 문자판의 글자만큼 말판을 움직이는 방식

전통 윷놀이에
플라잉디스크 종목을 접목한 경기 종목



윷놀이 타깃 이해하기



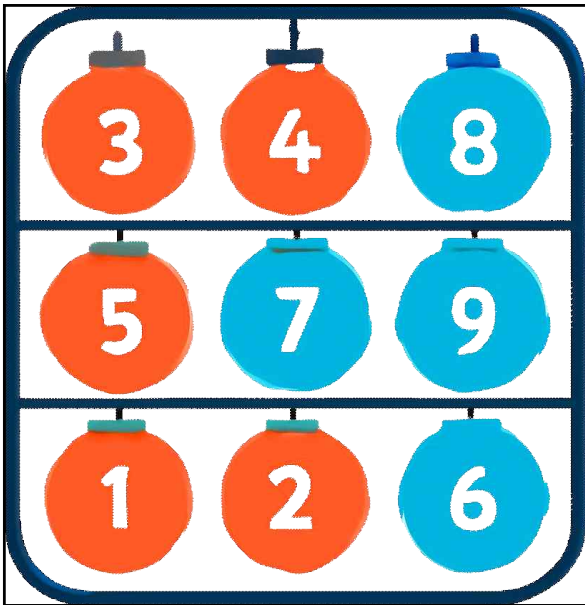
윷놀이 타깃의 의미

특정 문자판을 맞추려는 시도가
플라잉디스크의 정확성을 높이는데 도움이 됨

말의 이동을 생각하는 과정에서
다양한 전략적 요소를 활용하게 됨

비교적 짧은 거리에서 던지기 때문에
공간적 활용도가 높음(다목적 교실 등)

윷놀이 타깃 이해하기



윷놀이 타깃의 변형

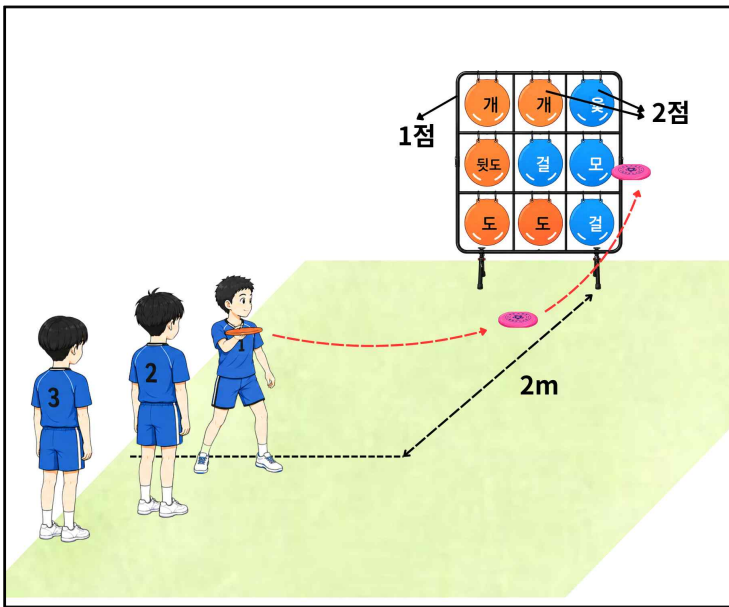
문자판의 뒷면에는 숫자가 표시되어 있어
윷놀이 이외의 놀이 적용이 가능함

타깃의 색깔은 두 가지로 구분되어 있어
색을 구분하는 방식의 놀이 적용이 가능함

타깃은 고리에 걸어 고정하는 방식으로
탈부착이 쉬워 수시로 변형이 가능함



원반 맞추기 놀이



놀이 개요

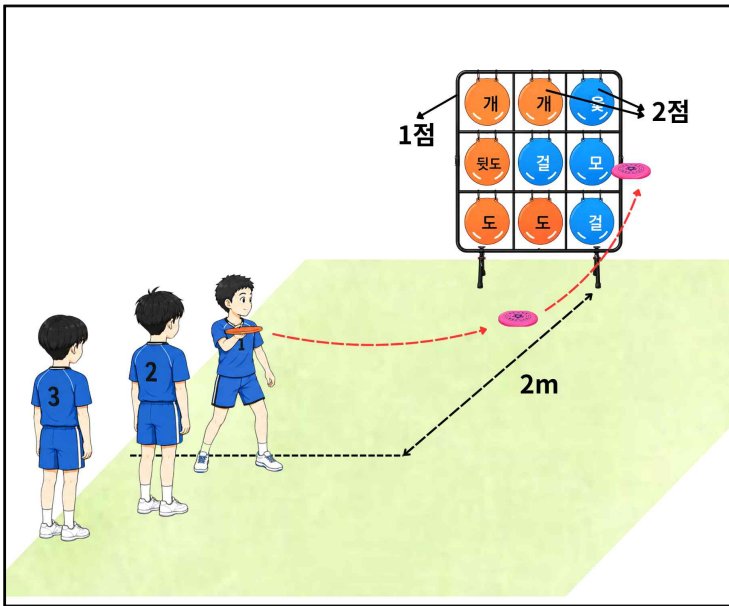
저학년은 플라잉디스크를 던지는 것조차 익숙하지 않다!

과녁을 통과하는 것 역시 생각보다 쉽진 않다...!

어떻게 해야 최대한 많은 성공경험을 제공할 수 있을 것인가?



원반 맞추기 놀이



놀이 방법

윷놀이 타깃을 설치하고, 학생(팀) 구분

최초 거리는 2m로 설정하되, 수준에 맞게 적용

학생 한 명당 3개의 원반을 제공하여 던지기

점수 배정 방식

- 타깃 프레임: 1점
- 타깃 과녁: 2점
- 타깃 통과: 3점



원반 맞추기 놀이



놀이 적용을 위한 Tip

저학년 수준에서 원반을 던지고 맞추는 경험 제공

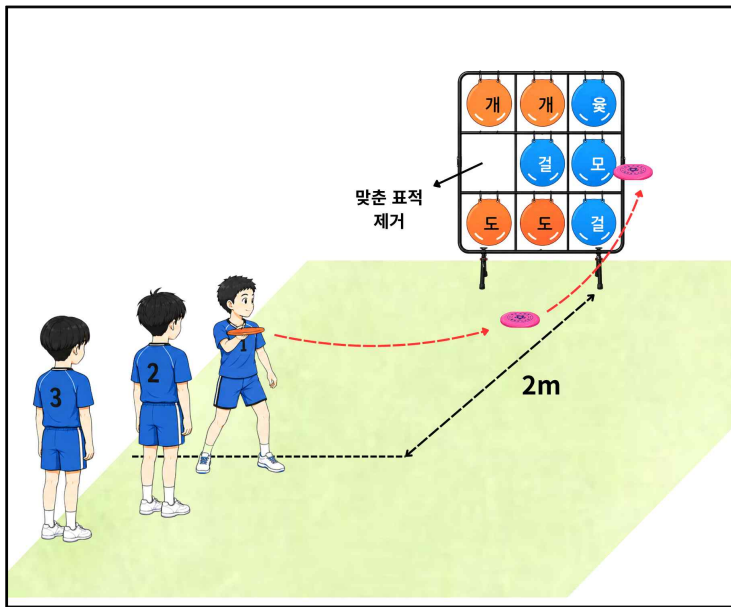
맞추기만 해도 점수를 받아요!

저학년: 통과를 위해 세게 던지는 경우가 있는데
교사 시범을 통해 살짝 던져도 통과가 가능함을 안내

플라잉디스크를 잘 던지는 저학년에게는
거리를 3~4m 가량 늘려 시도하게 함
(단, 5m 이상은 너무 무모한 시도가 늘어남)



원반 사격 놀이



놀이 개요

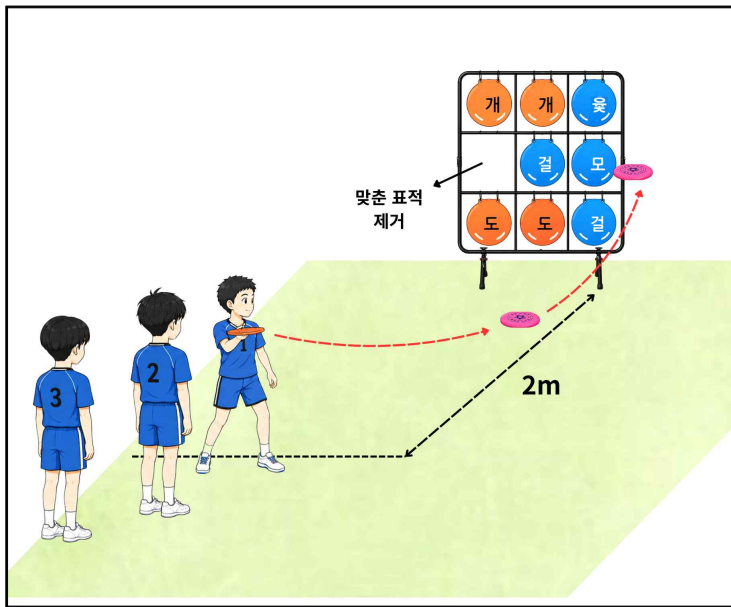
던져서 맞추기만 하는 것은
플라잉디스크의 궁극적 목표는 아니다...!

정확성 향상의 첫 시작은
원하는 목표가 생겼을 때!

어떻게 해야 타킷에 정확히
원반을 던져 보내는 시도를 할 것인가?



원반 사격 놀이



놀이 방법

윷놀이 타길을 설치하고, 학생(팀) 구분

최초 거리는 2m로 설정, 성공하면 3m 지점 적용

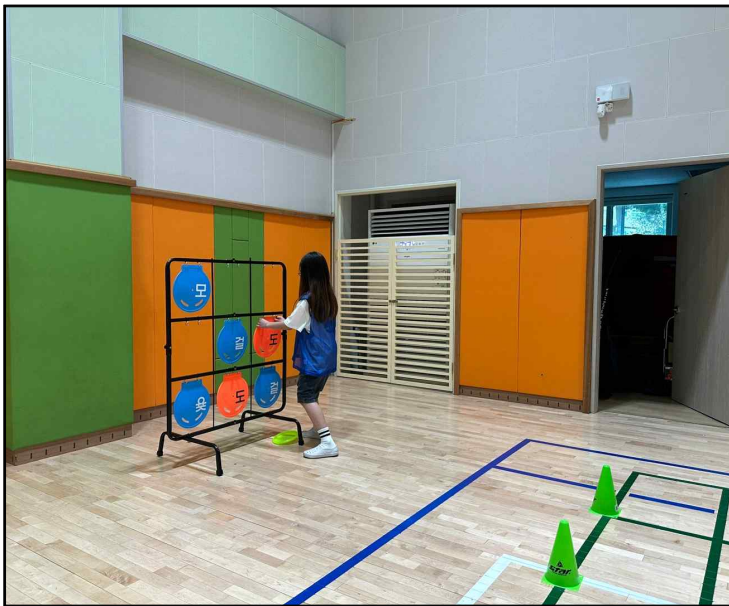
학생 한 명당 1개의 원반을 제공하여 던지기

맞춘 과녁은 맞춘 사람이 직접 제거하여 가져오기

과녁이 없는 곳: 아무 일도 일어나지 않음



원반 사격 놀이



놀이 적용을 위한 Tip

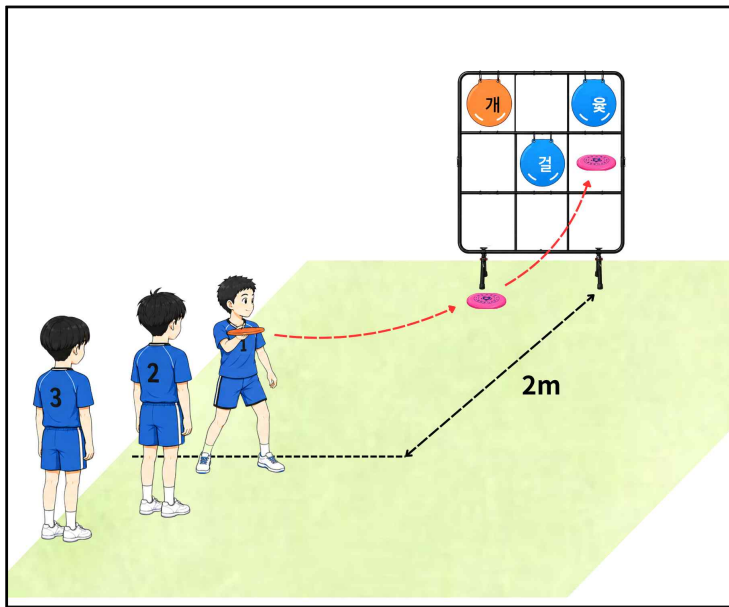
개인(팀) 대항전을 할 수도 있으나,
저학년 특성상 전체미션 형태로 제공하는 것도 가능

과녁이 없는 곳 통과: 페널티 부여
(과녁 한 개 복원, 과녁 하나 가져오기 등)

저학년 수준에서 개발된 놀이이기 때문에
통과하지 않아도 정확하면 제거로 인정함



원반 빙고 놀이



놀이 개요

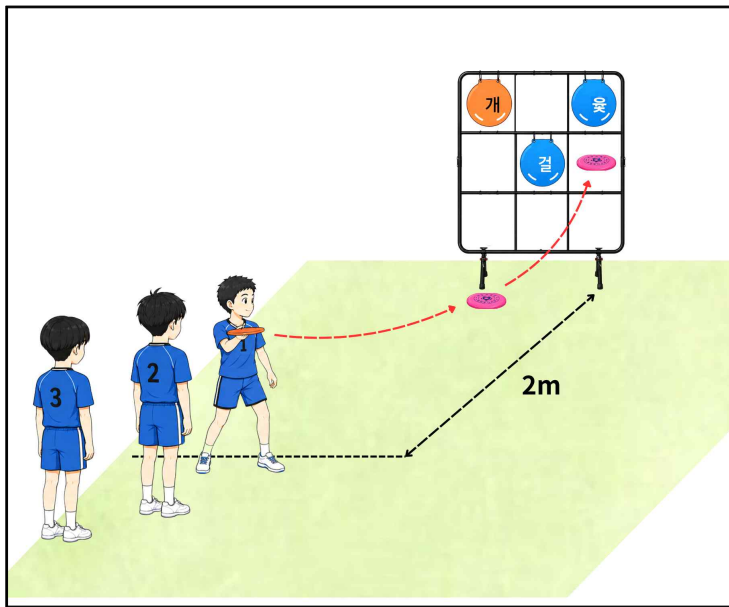
윷놀이 판은 공교롭게도
3*3 형태의 빙고판 모양으로 되어 있다!

틱택토(Tic-Tac-Toe) 놀이를
플라잉디스크에도 적용할 수 있다

어떻게 해야 원하는 지점에
원반을 똑바로 보낼 것인가?



원반 빙고 놀이



놀이 방법

윷놀이 타깃을 설치하고, 학생(팀) 구분

최초 거리는 3m로 설정, 성공하면 5m 지점 적용

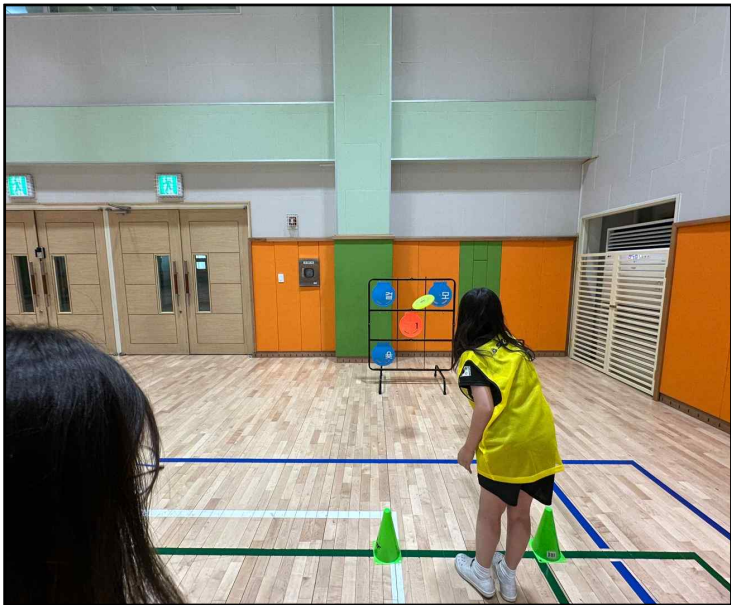
통과한 지점에 자신의 팀 색깔에 맞는 과녁 달기

맞춘 지점에 과녁이 이미 달려있는 경우 과녁 제거

한 줄 빙고를 먼저 만드는 팀이 승리



원반 빙고 놀이



놀이 적용을 위한 Tip

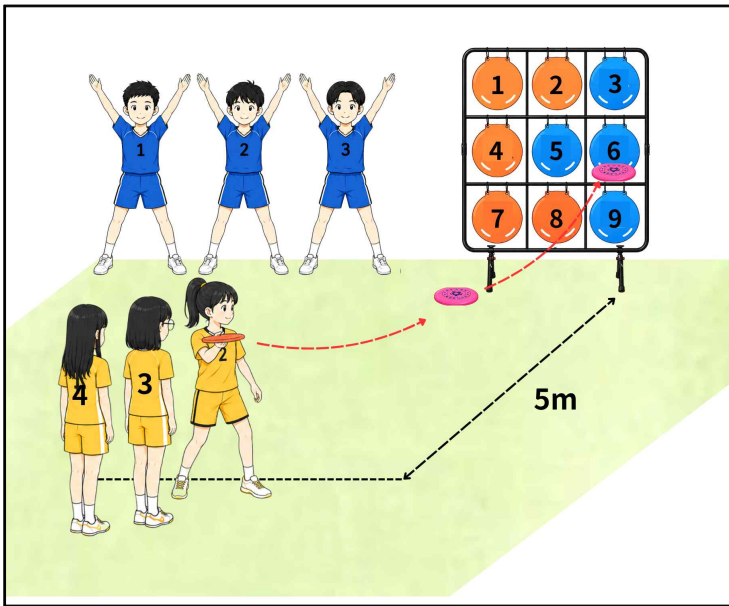
자신의 과녁도 제거당할 수 있다!
(무조건 제거의 방식으로 경기 운영)

우리 팀 과녁이 부족한 경우
과녁을 옮기는 과정으로 진행할 수 있음

과녁은 학생들이 맞춘 것들을
스스로 제거하고 달아가는 과정으로 운영
(과녁을 달 때 절대 던지지 말 것!)



원반 저격 미션



놀이 개요

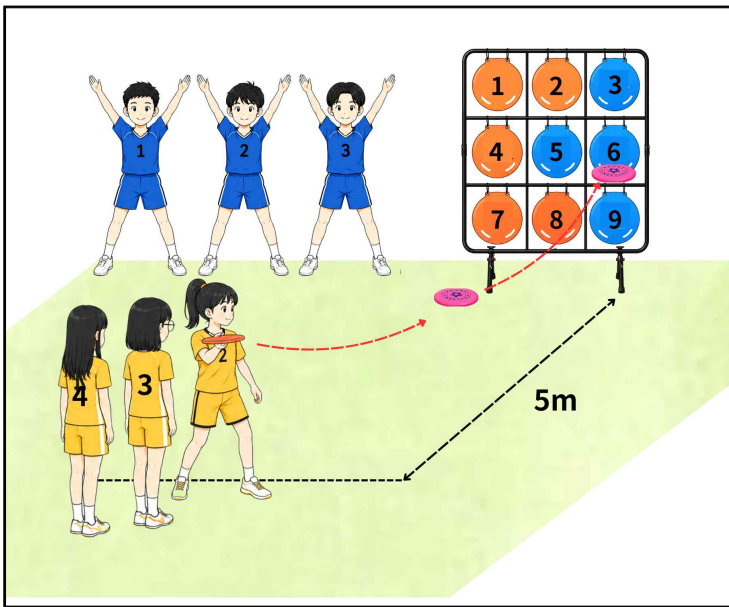
윷놀이 판은 숫자 형태로
바꿔서 사용할 수 있다

플라잉디스크를 던지지 않는 학생들의
관심도가 떨어지는 경우...?

어떻게 해야 플라잉디스크를 던지지 않는 학생도
집중하고 참여하게 만들 수 있을까?



원반 저격 미션



놀이 방법

—
윷놀이 타깃을 설치하고, 학생(팀) 구분

최초 거리는 3m로 설정, 성공하면 5m 지점 적용

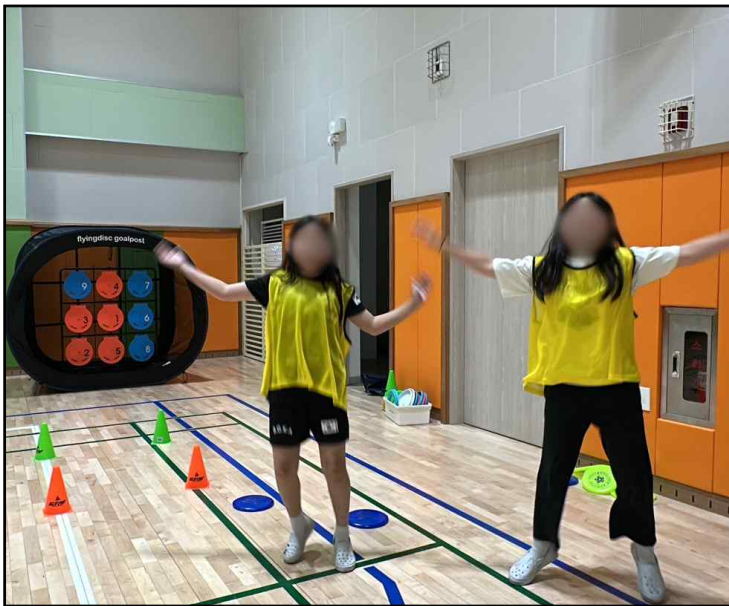
팀별로 한 사람씩 원반을 던져 윷놀이 타깃 숫자 맞추기

맞춘 숫자만큼 미리 정한 미션 활동 수행
(예) 팔벌려 높이뛰기, 점프 스쿼트 등

모든 사람이 다 던질 때까지 번갈아가면서 진행



원반 저격 미션



놀이 적용을 위한 Tip

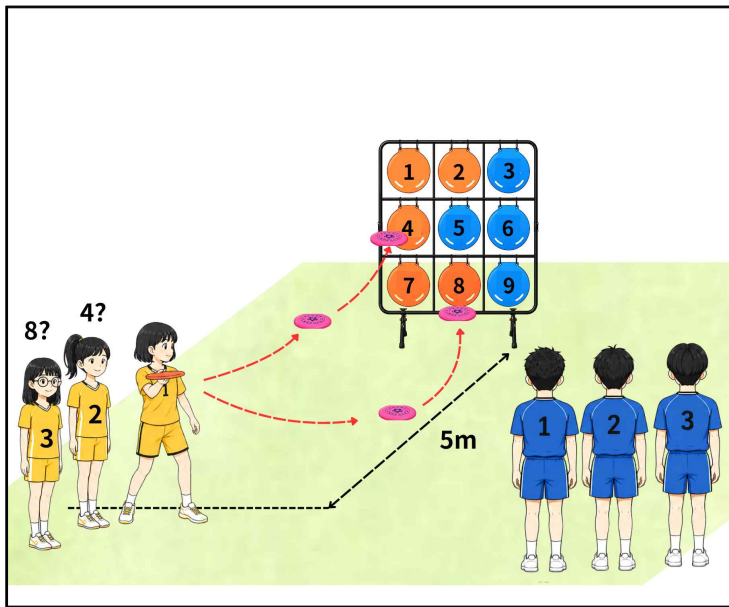
높은 숫자만 노리는 경우를 방지하기 위해
특정 숫자를 지정하여 맞추게 할 수 있음

미션 활동은 신체적으로 부담이 없는 것으로
팀별로 합의하여 같은 것으로 정함

한 턴이 끝날 때마다 미션의 종류를 바꾸고,
타겟의 위치도 변경할 수 있음



원반 넘버 베이스볼



놀이 개요

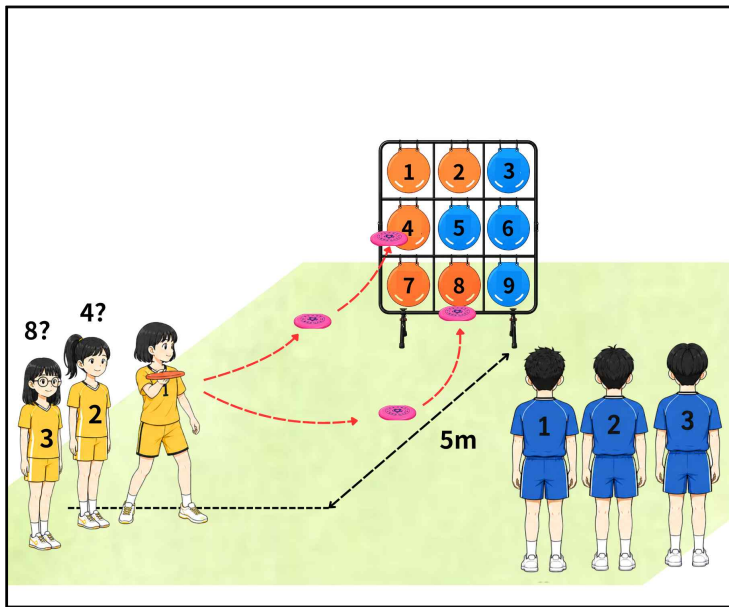
단순히 맞추는 놀이만으로는
고학년의 욕구를 충족하기 어렵다

플라잉디스크와 다양한 수학 놀이를 접목하면
고학년도 적용이 가능하다!

어떻게 해야 고학년들의 집중력을 높이고
흥미를 끌게 할 수 있을까?



원반 넘버 베이스볼



놀이 방법

윷놀이 타깃을 설치하고, 학생(팀) 구분

타깃과의 거리는 5m로 설정

팀별로 세 자리 수를 정하고, 다른 팀에 공개하지 않음

팀별로 번갈아가면서 과녁을 맞추며,
맞춘 숫자에 대한 질문을 할 수 있음

예) 4를 맞춘 경우: 세 자리 수 안에 4가 있습니까?

질문을 통해 세 자리 숫자를 먼저 알아내는 팀이 승리



원반 넘버 베이스볼



놀이 적용을 위한 Tip

이미 정한 세 자리 숫자는 바꿀 수 없으며,
바꾸는 것을 방지하기 위해 교사에게 미리 제출

같은 숫자를 맞춘 경우, 숫자의 자리값을 알아내는 질문
으로 할 수 있음

(예) 4를 또 맞춘 경우: 4가 백의 자리에 있습니까?

모두 시도했음에도 숫자를 전부 맞추지 못하는 경우
세 자리 숫자 중 가장 근접하게 맞춘 팀이 승리

윷놀이 타깃 적용 참고사항



윷놀이: 미더 원반 활용

윷놀이 타깃을 향해 맞추는 과정에서
던진 원반을 받는 기능은 포함하지 않음

미더 원반: 사이드 부분이 조금 딱딱한 편으로
과녁을 맞추고 통과하는 데 용이

미더 원반을 이용하여 주고 받는 것은
가급적 자제...!

윷놀이 타깃 적용 참고사항



저학년용 놀이: 꽃볼(1호, 2호) 원반

저학년 손이 작고 딱딱한 원반은 위험성이 높아 작은 원반을 추천

꽃볼 원반(1호, 2호): 손이 작고 말랑하나, 과녁을 맞춰 통과할 정도는 되는 느낌

꽃볼 원반으로 최초 연습하고
숙달되면 미더 원반으로 넘어가는 것을 추천



윷놀이 타깃 적용 참고사항



윷놀이 타깃+디스크 골포스트

윷놀이 타깃을 빗겨가는 경우를 최소화하는
디스크 골포스트 활용

부피는 크지만,
윷놀이 타깃에 더 집중할 수 있게 한다

디스크 골포스트를 마련하기 어려운 경우
윷놀이 판을 벽에 붙여 세우는 방식으로
디스크 이탈을 최소화한다



윷놀이 타깃 적용 참고사항

- 1 놀이 활동은 대상 학년이 있으나, 수준에 따라 확대 적용
- 2 단순히 던지는 것에서 끝나지 않고 반드시 게임 활동으로 전환
- 3 안전한 활동을 위해 타깃 뒤에는 누구도 서 있지 않도록 유의
- 4 정답은 없으며, 수업 상황에 따라 융통성있게 운영





감사합니다!

문산동초등학교 교사 윤태경
paetae@korea.kr
