

관계를 높이는 공동체 놀이

Contents

- 1) 혼자왔습니다.
- 2) 무엇이 무엇이 똑같을까 - 공통점 찾기
- 3) 풍선 오래 날리기
- 4) 당신의 이웃을 사랑하십니까?
- 5) 함께 얼굴그리기
- 6) 사랑의 스티커
- 7) 알쏭달쏭 재미있는 만남
- 8) 나의 이름을 불러줘
- 9) 셔틀 콕
- 10) 다함께 일어나기
- 11) 인형 저글링
- 12) 발(목)을 붙여라
- 13) 구슬 나르기
- 14) 인간매듭풀기

※ 경기도 신곡중학교 수석교사 이영옥 선생님이 제공해주신 수업자료입니다.

01

혼자 왔습니다!

모든 구성원이 몸을 움직이면서 입을 열어 외치고, 서로를 바라보며 공동의 목표를 달성해 가는 놀이로, 학기 초 서먹한 관계를 풀어주기에 좋다.

진행순서

- ❶ 10~20명이 원을 만들어 의자에 앉는다. (인원이 많아도 상관없음)
- ❷ 먼저 숫자는 몇 까지 할 것인지 정한다.
- ❸ 만약 '다섯'까지로 숫자를 정했다면 첫 번째 사람이 제자리에서 일어나면서 "혼자 왔습니다!"라고 말하고 앉는다. 그러면 그 사람이 앉자마자 그 오른쪽 옆에 있는 두 사람이 같이 일어나면서 "둘이 왔습니다!"라고 말하고 앉는다. 또 두 사람이 앉자마자 그 오른쪽 옆에 있는 세 사람이 같이 일어나면서 "셋이 왔습니다!"라고 말하고 앉는다. 또 세 사람이 앉자마자 그 오른쪽 옆에 있는 네 사람이 같이 일어나면서 "넷이 왔습니다!"라고 말하고 앉는다. 또 네 사람이 앉자마자 그 오른쪽 옆에 있는 다섯 사람이 같이 일어나면서 "다섯이 왔습니다!"라고 말하고 앉는다.
- ❹ 계속해서 같은 방향으로 옆에 앉아있던 네 사람이 다시 "넷이 왔습니다!"라고 말하고 앉으면 또 그 옆에 세 사람이 일어서면서 "셋이 왔습니다!", 또 그 옆에 두 사람이 "둘이 왔습니다!", 또 그 옆에 한 사람이 마지막으로 "혼자 왔습니다!"라고 하면 끝난다.
- ❺ 중간에 인원이 틀리거나 동작, 속도가 맞지 않으면 틀린 사람부터 다시 "혼자 왔습니다!"라고 하면서 처음부터 다시 시작한다.
- ❻ 숫자는 사람 수에 따라 달라질 수 있으며 중간에 아무도 틀리지 않고 성공하면 계속해서 한 단계씩 올려서 할 수 있다.

응용방법

- ★ 처음에는 목표 숫자를 3 정도로 가볍게 시작하고, 1-2-3-2-1 로 간단하게 끝나도록 연습해 본 후, 차츰 난이도를 높여 목표 숫자를 올린다. 마지막에는 "모두 왔습니다!"를 모두 같이 외치면서 마무리하여, 공동의 목표를 달성한 성취감을 함께 즐기도록 한다.
- ★ 더 재미있게 활동하려면 틀리는 경우 벌칙을 엄격하게 적용하거나, 일어나서 말할 때 만세 또는 특이한 행동을 하도록 규칙을 정하면 웃음을 유발할 수 있다.



02

무엇이 무엇이 똑같은까? (공통점 찾기)

모둠원 간의 친숙함을 더하고 상호 협력의 분위기를 조성하는 데 목표가 있는 놀이로 수업 전 다양하게 응용하여 아이스브레이킹으로 활용하기에 좋다.

진행순서

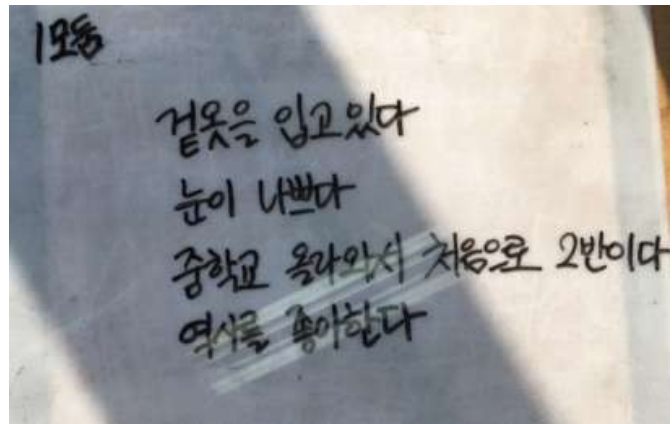
- ① 모듬을 구성하고, 모듬원들 간의 공통점을 3개씩 찾는다.
 - ② 외모나 겉으로 알 수 있는 것은 제외 (예: 안경착용, 옷 색깔, 고향 등)
 - ③ 너무 포괄적인 것은 제외 (예: 경기도 거주, 동생이 한 명 등)
 - ④ 완료한 팀은 빨리 진행자(선생님)에게 "Stop!"을 외치도록 한다.
 - ⑤ 가장 먼저 끝낸 팀이 1위이다.
 - ⑥ 모듬별로 대표 한 사람이 놀이를 통해 알게 된 서로의 공통점을 발표한다.
- ※ 단, 공통점 갯수(3~5개)를 정해주었을 때는 성별, 나이 등 제한 사항을 추가하여 모듬원 간 서로에 대해 좀 더 깊이 있게 알 수 있도록 한다.

활동나눔

1. 서로의 공통점을 알게 된 느낌이 어떤가요?
2. 다른 모듬의 공통점을 듣고, 어떤 생각이 들었나요?
3. 가장 인상 깊은 공통점을 말한 모듬은 어떤 모듬인가요?

유의사항

- ★ Speed와 정확성
- ★ 제시한 규칙에 맞게 항목을 선택했는지를 점수에 반영하여 최종 판단
- ★ 조건을 정하지 않고 시간을 정해 놓고(예를 들면 2분 동안) 공통점을 많이 찾기로 진행해도 된다.



03

풍선 오래 날리기

진행순서

모든 구성원이 몸을 움직이면서 입을 열어 외치고, 서로를 바라보며 공동의 목표를 달성해 가는 놀이로, 학기 초 서먹한 관계를 풀어주기에 좋은 놀이입니다.

- ❶ 각자 풍선을 하나씩 불어서 준비한다.
- ❷ 풍선에 자신이 친구에게 받고 싶은 가치를 적는다. (또는 자신이 가장 소중하게 여기는 가치)
- ❸ 모듬원의 가치를 각자 말하고 풍선을 모은다.
- ❹ 먼저 한 개의 풍선을 바닥에 떨어지지 않도록 서로 서로 튕긴다.
- ❺ 진행자는 풍선 수량을 늘린다.
- ❻ 풍선이 바닥에 떨어지면 게임을 중단한다.

유의사항

- ★ 풍선은 가능한 크게 불도록 한다.
- ★ 간단한 사전 연습을 실시한다.
- ★ 풍선의 색깔을 여러 가지로 준비한다.
- ★ 풍선을 혼자서 튕기지 않도록 한다.



04

당신의 이웃을 사랑하십니까?

진행순서

모든 구성원이 몸을 움직이면서 입을 열어 외치고, 서로를 바라보며 공동의 목표를 달성해 가는 놀이로, 학기 초 서먹한 관계를 풀어주기에 좋은 놀이입니다.

- ❶ 다닥다닥 공간 없이 등글게 앉습니다.
- ❷ 그럼 첫 사회자가 술래이며, 마음에 드는 사람에게 가서 말합니다.
- ❸ 사회자 : 당신은 당신의 이웃을 사랑하니까? (참가자는 "예"/"아니오"로 대답할 수 있다) [참가자1 : '아니오' 라고 하면 **양쪽 짝들이 자리를 바꿉니다.**]
- ❹ 그러면 사회자는 다른 사람을 찾아가서
사회자 : 당신은 당신의 이웃을 사랑하니까? 라고 질문합니다.
- ❺ 참가자2 : 네 사랑합니다. **'네' 라고 대답하면 다시 질문을 합니다.**
- ❻ 사회자 : 어떤 이웃을 사랑하니까?
이때 그 사람은 자신이 사랑하는 이웃의 특징을 말합니다. 예를 들어보겠습니다.
- ❼ 참가자2 : 저는 안경을 낀 이웃을 사랑합니다.
하면 안경 끼신 참가자들이 일어나서 자리를 바꿉니다.
- ❽ 그럼 **마지막에 자리가 없는 사람이 나옵니다.**
그 사람이 술래가 되서 다른 참가자에게
"당신은 당신의 이웃을 사랑하십니까?" 질문을 하면서 하는 게임이다.

유의사항

- ★ 자리 이동 시 뛰면 다칠 수 있기 때문에 안전 주의를 주거나 빠른 걸음으로 이동하기 규칙을 세운다.
- ★ 질문에 해당되는 사람은 모두 이동해야 한다는 규칙을 강조한다.
- ★ 워트 있는 질문 '짝사랑해본적있다', '몰래 방귀를 뀌어 본적이 있다.' 등 진행자가 연습 시 질문을 던져 재미를 더해 줄 수 있다.



05

함께 얼굴그리기

친구의 장점을 찾아가며 얼굴을 그려본다.

진행순서

- ① 모둠원들의 얼굴을 보고 그려 보도록 하겠습니다.
- ② 종이 상단에 자신의 이름을 쓰세요.
- ③ 모둠원 각 사람은 얼굴의 눈, 코, 입, 헤어스타일 중 어떤 부분을 그릴지 선택하고 그려주세요.
(1. 얼굴형 2.눈썹, 3.눈, 4.코, 5. 입술, 6.귀, 7. 헤어스타일, 8. 목 부분 또는 어깨까지 (옷차림), 9.장식)
- ④ 얼굴을 그려준 사람에게 고마운 마음을 표현해 주세요.
("저는 둔하게 생긴 줄 알았는데 이렇게 예쁘게 표현해 주셔서 감사합니다." 식으로 표현해 주세요)
- ⑤ 받은 초상화 오른 쪽 하단에 올해 자신의 목표나 다짐을 쓰고, 다시 모둠원에게 돌린다.
- ⑥ 모둠원들은 응원의 메시지를 남겨 준다.

유의사항

- ★ 참가자들 중 장난으로 엉망으로 그리는 경우가 있기 때문에 정성껏 그려주도록 한다.
- ★ 모둠원 수에 따라 8명 보다 적을 경우는 한 사람이 눈과 눈썹을 같이 그리는 등 활용



06

사랑의 스티커

친하지 않은 학생들도 대화할 수 있는 기회이며, 서먹한 관계를 풀어주기에 좋은 놀이입니다.

진행순서

- ① 스티커를 5장 나누어 준다.
- ② 하이파이브 하며, '반갑습니다.' 인사나누기
- ③ 가위바위보- 진 사람이 이긴 사람의 눈과 입을 제외하고 얼굴에 자기가 가지고 있는 스티커를 붙여줍니다.
- ④ 하이파이브 하며 인사 나누고 헤어지기
- ⑤ 되도록 모르는 사람과 활동을 먼저 진행
- ⑥ 모든 활동을 마치면 박수

활동나눔

1. 이 활동의 규칙에 대해 어떤 생각을 하셨나요?
2. 가장 많이 붙인 사람과 가장 적게 붙인 사람의 소감을 들어본다.



07

알쏭달쏭 재미있는 만남

서로 만나 게임을 하며 상대방의 요구사항을 들어주고, 상대방의 재능을 발견하고 나누는 놀이입니다.

진행순서

- ① 별칭카드를 한 장 씩 나누어준다.
- ② 만나는 상대방과 무릎을 구부리고 손을 위 아래로 흔들며 '반갑습니다. 반가워요' 인사 후 가위바위보
- ③ 진 사람이 이긴 사람의 미션카드의 미션을 수행 함.
- ④ 미션이 끝난 뒤 서로의 카드를 바꾼 후 다른 사람을 만나며 이동

활동나눔

1. 이 활동을 하시면서 어떤 기분이 드셨나요?
2. 이 활동의 규칙에 대해 어떤 생각을 하셨나요?
3. 가장 예쁜 얼굴로 변신한 사람은 누구일까요?

응용방법

- ★낮선 사람을 많이 만나도록 합니다.
 - ★미션 카드는 다른 공동체 놀이의 별칭카드나, 퀴즈 수업 등의 별칭카드로 활용 가능
 - ★사랑의 스티커와 알쏭달쏭 재미있는 만남을 섞어서 활용해도 좋습니다.
- (가위바위보 후 이긴 사람에게 스티커 붙이고, 진 사람은 별칭을 수행한 후 카드 바꾸기)



08

나의 이름을 불러줘!

서로의 이름을 다정하게 불러 보며 유대감을 쌓고 친근함을 가질 수 있는 놀이입니다.

진행순서

- ① 모두 일어나 적당한 간격으로 등글게 섭니다.
- ② 돌아가면서 먼저 자기소개를 합니다. 난 ○○중(소속) ○○~
- ③ 인형을 던지면서 다정하게 이름을 불러줍니다. '안녕 ○○'
- ④ 인형을 받은 참가자는 던진 사람의 이름을 불러줍니다.
'고마워 ○○'
- ⑤ 한번 씩 연습 게임을 하고 본 게임을 진행합니다.
같이 따라 해보세요. '안녕 ○○', '고마워 ○○'
- ⑥ 한 바퀴를 돈 다음 인형 2개, 인형 3개로 늘려 자유롭게 놀이 합니다.

활동나눔

1. 이름을 모두 알게 되었습니까?
2. 인형이 갑자기 본인에게 많이 들어올 때 기분이 어떠셨나요?

유의사항

- ★ 오늘은 나이, 경력 이런 것들 모두 내려놓고 다정한 친구처럼 불러봅니다.
- ★ 진행자는 게임 중 이름이 안 불린 사람이 있는지 잘 살핀 후 중간에 인형을 두 개로 늘려 던질 때 안 불린 사람에게 저글링 합니다.
- ★ 두 사람이 연속해서 서로의 이름만 부르지 않도록 합니다.



09

셔틀 콕

혼자가 아니라 여럿이 함께 해결하는 능력을 만드는, 학기 초 단합력을 높이기 좋은 놀이입니다.

진행순서

- ❶ 준비물 : 셔틀 콕 1개, 보자기 1개. 4~8명이 보자기를 둘러 잡는다.
- ❷ 촉진자가 '시작'하면 셔틀 콕을 공중으로 띄움
- ❸ 높이를 정하고 공 튀기기.. 목표 정하고 튀기기
- ❹ 그다음 팀끼리 셔틀 콕 주고 받아보기 목표 정하고 주고받기

활동나눔

1. 어떤 점이 가장 어려웠나요?
2. 어떻게 성공할 수 있었나요?
3. 가장 인상적인 장면은 무엇이었나요?

유의사항

- ★ 모둠원이 셔틀 콕을 튀길 때 진행자는 방법을 알려주지 않는다.
- ★ 모둠원들이 의사소통을 통해 문제를 해결하는 과정의 중요성을 알도록 한다.



10

다함께 일어나기

모든 구성원이 몸을 움직이면서 입을 열어 외치고, 서로를 바라보며 공동의 목표를 달성해 가는 놀이로, 학기 초 서먹한 관계를 풀어주기에 좋은 놀이입니다.

진행순서

- ① 처음에는 2인이 1조가 되어 손을 마주잡고(이때는 서로의 손목을 잡도록) 엉덩이는 지면에 대고, 서로의 발바닥을 마주대고 앉는다.
- ② 앉은 상태에서 서로 잡은 손과 발을 이용하여 동시에 일어선다.
- ③ 점차 4인, 8인, 10인 이상으로 동그랗게 마주 앉아 한 번에 일어선다.
- ④ 실패할 경우 협의를 거쳐 처음부터 다시 도전하도록 한다.

활동나눔

1. 혹시 실패할 것이라고 미리 짐작했나요?
성공할 것이라고 짐작했나요?
2. 실패할 때 어떤 느낌이 들었나요?
3. 성공할 수 있었던 요인은 어디에 있었을까?
4. 성공한 후 다함께 일어섰을 때의 느낌은?
5. 의견을 교환하는 과정에서 다른 사람의 의견에 귀를 기울였나?
6. 성공하는데 가장 도움을 준 사람은 누구인가요? (박수로지지)

유의사항

- ★ 장난으로 지지하던 손을 놓아 엉덩방아를 찧지 않도록 주의를 준다.
- ★ 성공을 하는 것도 중요하지만, 서로 문제를 해결하기 위해 의견을 나누는 것의 중요성을 알게 한다.



11

인형 저글링

모든 구성원이 몸을 움직이면서 입을 열어 외치고, 서로를 바라보며 공동의 목표를 달성해 가는 놀이로, 학기 초 서먹한 관계를 풀어주기에 좋은 놀이입니다.

진행순서

- ① 모두 일어나 적당한 간격으로 등글게 섭니다.
- ② 각자에게 크기, 모양, 무게가 다른 인형을 하나씩 나누어 줍니다.
- ③ 각자 인형을 머리 위 60CM 위로 던진 후 나의 왼쪽에 있는 사람의 인형을 받습니다.
- ④ 연속해서 나의 오른쪽 사람은 내가 받을 수 있도록 인형을 던지고, 그 사람은 왼쪽 사람의 인형을 받습니다. 나는 인형을 받고 또 다시 왼쪽 사람에게 던지며, 오른쪽 사람이 던진 인형을 받습니다.
(계속 인형을 주고 받는 게임)
- ⑤ 한 번 씩 연습 게임을 하고 본 게임을 진행합니다.
- ⑥ 시간을 (1분~2분) 정해 놓고 성공 개수를 셉니다.

활동나눔

1. 다른 사람의 인형을 놓쳤을 때 어떤 느낌이 들었나요?
2. 연속해서 () 몇 개까지 성공할 수 있었던 이유는 무엇이었나요?



12

발목을 붙여라

모든 구성원이 몸을 움직이면서 입을 열어 외치고, 서로를 바라보며 공동의 목표를 달성해 가는 놀이로, 학기 초 서먹한 관계를 풀어주기에 좋은 놀이입니다.

진행순서

- ① 3-4명이나 6~8명이 한조가 되도록 나눈다.
- ② 3-4명의 모든 조가 각자 어깨 넓이로 발을 벌리고 발을 서로 붙인다.
- ③ 1열 횡대로 서서 발(발목)을 붙인 상태로 2인 삼각처럼 목표 지점까지 이동해 본다.
- ④ 먼저 3-4명이 잘되면 6-8명이 함께 똑같이 발을 붙인 상태에서 이동해 본다.
- ⑤ 그 다음으로는 전체가 발을 붙이고 목표지점까지 이동한다.

활동나눔

1. 목표를 이루고 났을 때의 느낌은?
2. 규칙을 지키기 위해 노력했는가?
3. 다른 사람의 의견에 귀를 기울였는가?
4. 실수한 사람을 비난한 적은 없는가?

유의사항

- ★ 발이 함께 붙어있지 않은 사람이 한 사람이라도 있으면 처음부터 다시 시도한다.
- ★ 의사소통하고 연습할 수 있도록 한다.
- ★ 처음에는 시간제한을 두지 않았다가 마지막 전체가 할 때는 시간을 재거나 거리를 넓혀 본다.
- ★ 서로를 격려하여 협동하기 보다는 다른 팀의 발목이 떴어졌는데 그냥 봐줬다느니 같은 팀원에게 자신의 뜻을 강요하며 잘못된 부분을 비난하는 등의 행동이 보이지 않도록 주의한다.



13

구슬 나르기

모든 구성원이 몸을 움직이면서 입을 열어 외치고, 서로를 바라보며 공동의 목표를 달성해 가는 놀이로, 학기 초 서먹한 관계를 풀어주기에 좋은 놀이입니다.

진행순서

- ① 미리 필요한 도구를 준비한다.
 - 원통을 세로로 자른 모양의 길이 30센티 남짓한 파이프 참가자 수만큼 (PVC 전선보호관 1미터짜리를 사서 반원형 덮개를 3등분하면 세 개의 파이프가 된다)
 - 쇠구슬 한 개(어린이 자석놀이 세트에 들어있는 것을 구하거나 따로 구입한다)
 - 컵 한 개(구슬이 담길 때 '딸랑' 소리가 나고 잘 쓰러지지 않는 작은 스테인리스 컵이 좋다)
- ② 참가자들에게 미리 준비한 파이프를 한 개씩 나눠준다.
- ③ 출발선을 정해 참가자들을 출발선 안쪽으로 모아 놓고, 목표 지점을 정해 컵을 놓아둔다.
- ④ 활동을 안내하고 참가자들을 정렬시킨다. "제가 들고 있는 쇠구슬이 보이세요? 각자 가지고 있는 파이프를 연결해서 이 쇠구슬을 저기 있는 컵에 '딸랑' 집어넣는 게 이 활동의 목표입니다. 파이프를 연결해 보세요."
- ⑤ 가장 안쪽 사람이 들고 있는 파이프 위에 쇠구슬을 올려놓으면서 방법을 알려준다. "구슬은 여기에서부터 굴러갑니다. 구슬이 자기 파이프를 지나가면 얼른 맨 앞으로 가서 목표 지점까지 파이프를 이어갑니다. 그렇게 파이프를 연결해가면서 컵에 구슬을 잘 집어넣으면 성공입니다."
- ⑥ "가다가 구슬이 멈추거나, 뒤로 가거나, 파이프 밖으로 떨어지면 처음부터 다시 출발합니다. 구슬을 손가락으로 건드려도 안 됩니다."
- ⑦ 참가자들이 실패를 거듭하면서 문제 해결의 답을 찾아가는 과정을 지켜본다. 문제해결의 방법은 언제나 소통과 실천에 있다. 생각을 말하기, 다른 사람의 말을 듣기, 일단 한 번 해 보기.

활동나눔

1. 활동을 하면서 어떤 일이 일어났나요?
2. 활동을 하고 난 느낌은 어떤가요?
3. 어떻게 해서 성공할 수 있었나요? (혹은 어째서 성공하지 못했나요?)

유의사항

- ★ 파이프 끝을 뾰족하지 않게 미리 다듬어 둔다. 파이프에 찔리지 않도록 주의를 준다.
- ★ 이 활동의 성공 비결은 구슬의 이동 속도를 어떻게 조절하느냐에 있다는 것을 참가자들이 점차 알게 됩니다. 참가자들의 나이, 성향에 따라 문제해결을 힘들어할 수 있습니다. 그럴 때는 구슬이 멈추거나 구슬을 떨어뜨린 그 지점부터 다시 시작하도록 조절해 주세요.
- ★ 활동 중에 참가자들이 파이프 연결에만 집중하느라 목표를 놓칠 때, 한 번쯤 "목표를 보세요. 목표는 어디에 있나요?"라고 말해 주는 것도 좋습니다.



14

인간매듭풀기

모든 구성원이 몸을 움직이면서 입을 열어 외치고, 서로를 바라보며 공동의 목표를 달성해 가는 놀이로, 학기 초 서먹한 관계를 풀어주기에 좋은 놀이입니다.

진행순서

- ① 참여자 모두 원으로 서고, 우선 두 사람씩 한 조를 이룹니다.
- ② 2인 1조로 서로 손을 엇갈려 (X모양) 잡은 상태에서 X매듭을 풀게 해 봅니다. 이 1단계는 아주 간단합니다. 이어서 4명이 손을 엇갈려 잡도록 합니다.
- ③ 2단계로 4명이 손을 엇갈려 잡고 그 매듭을 풀어 보도록 합니다. 성공하면 3단계로 6명 1조로 인원수를 늘리고, 서로 엇갈려 잡은 손을 풀어 하나의 원으로 만들도록 합니다. 이것이 성공하면 이제 전체(12명 정도)를 대상으로 실시합니다.
- ④ 참가자(10-12명 정도)들이 원심을 향하여 섭니다. 이때 참여자가 12명을 초과하면 6명 단위로 분리하여 2팀이 동시에 실시하도록 합니다.
- ⑤ 4단계는 전체 참여자가 원으로 모인 상태에서 모두 오른 손을 들고, 서로 대각선 방향의 앞사람과 오른손을 마주 잡습니다.
- ⑥ 그 다음 왼손은 대각선 방향 앞사람이 아닌 다른 사람과 잡습니다. 이제 서로 협의하여 매듭을 풀어 하나의 원을 만들도록 합니다.

활동나눔

1. 문제를 해결하는 데 혹은 매듭을 풀어 하나 되는 목표를 성취하는 데 가장 큰 어려움은 무엇이었나요?
2. 목표를 성취하는 데 가장 핵심적인 열쇠는 무엇이었나요?
3. 모든 매듭이 풀리고 원으로 만들어진 순간의 기쁨을 다시 한 번 만끽하기 위하여 자신 만의 함성을 질러 보세요. 아울러 동료들에게 격려와 고마움의 인사, 혹은 칭찬 한마디씩 해 주세요.
4. 만약 매듭이 풀리지 않았다면 우리 기분은 어땠을까요? 그 기분을 안고 생활을 한다면 어떤 점이 안 좋을까요?
5. 서로의 의견을 충분히 존중했나요?
6. 누구의 제안이 가장 많았고, 매듭을 푸는데 도움이 되었나요? 그 사람을 새롭게 보게 된 점을 말해 봅시다.

유의사항

- ★ 서로 손을 잡을 때는 가볍게 잡도록 합니다. 그렇지 않으며 푸는 과정에서 손매듭이 엉키고 손목이 아픈 경우도 생깁니다. 손목이 꺾이지 않도록 유의해야 합니다. (짧은 줄을 활용가능)
- ★ 촉진자는 인내심과 자제력, 협동과 의견교환을 필요로 한다는 사실을 지속적으로 강조합니다.
- ★ 지도자가 문제해결에 깊이 개입하지 않는 것이 필수적이다.

★ 너무 오래 해결이 되지 않는 경우 아예 풀리지 않을 수도 있으므로 이때는 풀고 다시 시도합니다.

★ 매듭이 1개의 원으로 만들어지는 지 알아보기 위하여 한사람부터 전기를 보내봅니다. 만약 전기 보내기가 중간에 멈추고 일부 사람들이 못 받았다면 매듭을 푼 원이 두 개가 나올 수도 있습니다.

★ 인원이 많을 경우 서로 손을 잡기 어려우므로 2팀으로 나누어 실시하면 됩니다.

