
나와 너의 취향에 대하여
MY PICK

활용목적

교육과정 시작 전
간단히 자기소개를 할 수 있도록 한다.

Icebreaking	Openning	Issue Activation	Discussion&Debate	Wrap up
참여자간 관계형성	주제환기 관심유발	주제 활성화	토의 &토론	활동 정리

Easy Normal Hard

개인별 (색깔있는) A4용지 또는 네임카드, 필기구

1. 참가자들에게 참고자료 배부

2. 주어진 문항에 너무 깊이 생각하지말고 기재하라고 설명

3. 작성예시

3-1. 당신이 가장 좋아하는 음악장르를 기입하고 그것을 대표할만한 단어 2가지를 쓰시오.

-> RAP: 빠름, 속사포

3-2. 당신이 가장 좋아하는 나라를 기입하고 그것을 대표할만한 단어 2가지를 쓰시오.

-> 서울: 화려함, 복잡함

4. 작성시 유의사항 (안내)

4-1. 좋아하는 것과 대표하는 단어 2가지가 서로 연관성이 있어야합니다.

4-2. 다른 참가자들이 결과를 보고 본인의 성격을 대략적으로 유추해낼수 있어야 합니다.

5. 참가자들에게 본인의 간략한 프로필 소개와 기재내용을 발표

6. 프로그램 응용

6-1. 단어 2가지 대신 그림으로 표현하는 방식

6-2. 색, 동물, 계절, 음식, 숫자, 도형, 알파벳 등 다양한 문항 구성

6-3. 좋아하는 것, 미안한 것, 그리워하는 것, 홀가분한 것, 설레는 것, 가슴뛰는 것 등

7. 토의사항

7-1. 단어 2가지로 그 사람의 성격을 평가할 수 있는가?

7-2. 제한된 정보만으로 사람을 평가할 때 어떤 오류를 범할 수 있는가?

1-1. 당신이 가장 좋아하는 음악장르는?

1-2. 그것을 대표할 수 있는 단어 2가지는?

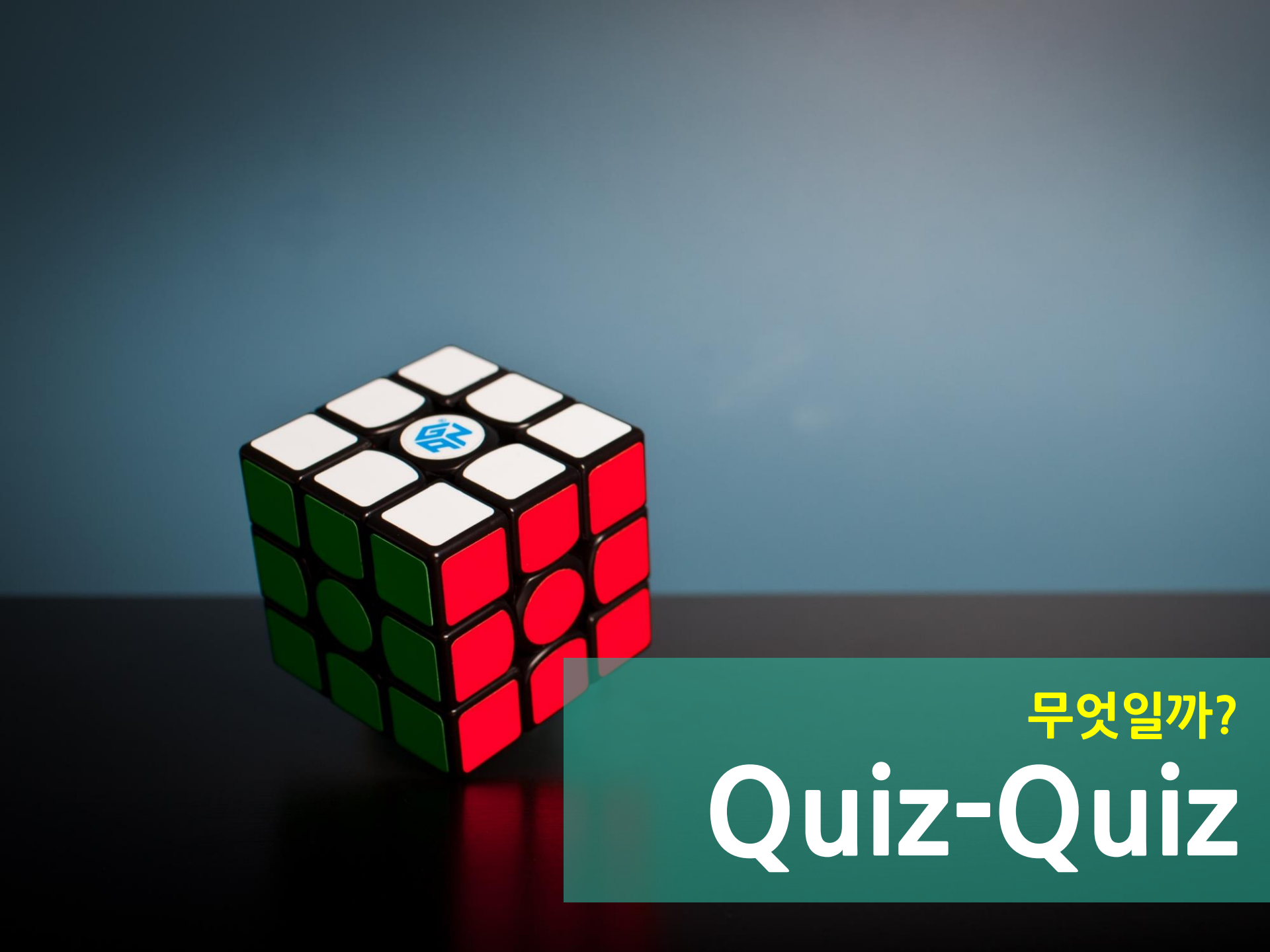
2-1. 당신이 가장 좋아하는 장소는?

2-2. 그것을 대표할 수 있는 단어 2가지는?

3-1. 당신이 가장 좋아하는 사람은?

3-2. 그것을 대표할 수 있는 단어 2가지는?

“자기소개는 소속, 직책 등
변경될 수 있는 내용보다
고유한 자기 이야기를 소재로 할 때
인상적이고 의미 있는 관계를 형성할 수 있다.”


무엇일까?
Quiz-Quiz

활용목적

교육과정 시작 전,
교육과정에 몰입할 수 있도록 한다.

Icebreaking	Openning	Issue Activation	Discussion&Debate	Wrap up
참여자간 관계형성	주제환기 관심유발	주제 활성화	토의 &토론	활동 정리

Easy | Normal | Hard

간단한 촉진용 선물 여러 개

1. 참가자들에게 참고자료를 보여줌
2. 가장 먼저 정답을 맞춘 참가자에게 시상

1.곤충을 세 부분으로 나누면 ( ) ( ) ( )

2. 체조 경기에는 ( ) ( ) ( ) ( )가 있다.

3. 삶은 달걀을 영어로 하면 ( ) ( ) ( ) 이다.

4. 찐 달걀은 ( )을 치며 먹어야 한다.

5. 서울에서 시세가 가장 싼 동네는 ( ), ( )이며,

   가장싼곳은 ( )이다.

6. 관공서에서 가장 이름이 난 사람은 ( ) ( ) ( )이다.

1. 곤충을 세 부분으로 나누면 (죽) (는) (다)

2. 체조 경기에는 (여) (러) (가) (지)가 있다.

3. 삶은 달걀을 영어로 하면 (Life) (is) (egg) 이다.

4. 찐 달걀은 (가슴)을 치며 먹어야 한다.

5. 서울에서 시세가 가장 싼 동네는 (일원동), (삼전동)이며,
   가장 싼 곳은 (노원구)이다.

6. 관공서에서 가장 이름이 난 사람은 (홍) (길) (동)이다.

“재미는 호기심에서 나온다.
호기심을 유발하는 대표적인 장치는
(괄호치기)다.

핵심어에 (괄호)를 주면
재미와 의미가 촉진된다.”


릴레이스토리텔링
Storyteller

활용목적

Group Thinking의 중요성을 알게 한다.

Icebreaking	Openning	Issue Activation	Discussion&Debate	Wrap up
참여자간 관계형성	주제환기 관심유발	주제 활성화	토의 &토론	활동 정리

Easy Normal Hard

촉진용선물, 개인별 (색깔있는) A4용지, 필기구, 상징그림, 또는 단어카드

1. 팀구성 (1팀-5~6명)

2. 팀별로 1명의 배심원을 정하게 하고, 배심원들은 교육장 뒷편에 착석.

3. 배심원을 제외한 팀원들에게 A4용지를 나눠주고, 각자 원하는 그림을 그림.

3-1 당일 교육, 워크숍, 행사에 관한 주제에 관련한 그림도 좋다.

3-2 그림을 그리는 대신 사진, 그림을 깔아놓고 선택하도록 해도 된다.

3-3 그림을 그리는 대신 주제에 대한 핵심단어 카드를 깔아놓고 선택하도록 해도 된다.

4. 그림을 완성한 팀부터 발표

4-1. 각 자의 그림을 보기 전에 발표순서를 정한다.

4-2. 각자 그림으로 스토리를 이야기 하되, 스토리가 유기적으로 이어지도록 한다.

5. 배심원들은 자신의 팀을 배제한 각 팀의 스토리에 대해 채점(1-9점)

6. 점수가 가장 높은 팀이 우승 (선물증정)



몇 개나 찾을 수 있을까?

The List

활용목적

팀워크의 중요성을 이해시키고,
팀의 시너지 효과를 파악하게 한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



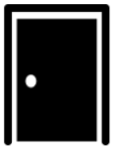
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

참고용 시트지, 관찰할 물건들(지폐가 아니어도 좋다)

1. 팀구성 (1팀당 5-6명)

2. 참가자에게 만 원짜리 지폐를 보여줌

3. 각자 만 원짜리 지폐임을 식별할 수 있는 내용들을 List-UP하게 함.

   3-1. 예- 만원이라고 쓰여져 있음 / 세종대왕 초상화가 그려져 있음 / 배춧잎 색깔임 등

   3-2. 위 내용들을 가급적 많이 List-Up해야 한다는 것을 안내한다.

4. 개인적으로 List-Up한 내용을 참고자료(1)에 기재하게 함.

5. 개인 List가 완성되면, 팀 토론을 통하여 팀List를 작성하게 함.

6. 참고자료(2)에 개별 List 개수를 기재하고, 개별 List 개수의 평균을 기재하게 함

7. 가장 많이 List-Up한 개인과 팀을 선별하여 선물 증정

8. 개인 List개수들에 대한 평균과 각 팀 List개수들의 평균을 비교하고,
   결과 차이에 대한 토론

9. 변형 - 만 원짜리 대신, 100원짜리 혹은 10원짜리 사용해도 무관

10. 토의

    10-1. 팀워크의 가치에 대해 어떻게 생각하는가?

    10-2. 개인 수행 결과와 팀 수행 결과는 어떻게 차이가 나는가?

    10-3. 팀의 시너지를 배가 시키려면 어떻게 해야 하는가?

구분	개인	팀
앞면		
뒷면		
기타		

구분	A	B	C	D	E	F	평균	팀개수
앞면								
뒷면								
기타								

“아무리 똑똑한 개인이라도

평범한 사람들이 모인 **팀**을 이길수 없다.”

많은 사람들은 관찰을 지루해하고
부분적인 관찰로 얻은 정보로 추측하고, 판단한다.

자세한 관찰은
정확한 판단의 토대다.



협상가의 테이블

One-Table

활용목적

조직의 신뢰감 구축 및 팀워크를 통한
의사결정 방법을 학습한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



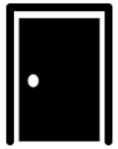
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

팀별 또는 개인별 W / M이 표시 된 카드

1. 팀구성 (1팀당 9-10명, 전체 팀의 개수는 짝수로 구성)

2. 전체 팀에 번호를 부여하고, 각 팀에게 W와M 카드를 배부

3. 전체 참가자에게 룰을 설명

3-1. 본 게임은 두 팀이 한 그룹으로 총 10라운드로 진행한다.

3-2. 매 라운드마다 각 팀은 W 혹은 M카드를 제시한다.

3-3. 제시된 카드 조합에 따른 배점은 다음과 같다.

WW - 양팀모두 +10점 | WM - W를 낸팀 -20점, M을 낸팀 +20점 | MM - 양팀 모두 -10점

4. 최종 점수가 높은 팀에게 소정의 선물을 증정

W카드는 we, M카드는 me라고 피드백 한다

5. 프로그램 변형

5-1. 5라운드는 점수를 2배로 책정하거나 8라운드 부터는 점수를 3배로 책정한다.

5-2. 라운드 진행도중 5라운드, 8라운드 등에서 협상의 기회를 부여한다.

6. 토의사항

6-1. 개인과 팀의 의사결정이 차이날 경우 어떻게 커뮤니케이션을 하였는가?

6-2. 신뢰가 없는 조직의 특성에 대해 토론하라.

6-3. 신뢰가 있는 조직을 구축하려면 어떻게 해야하는가?

“승-승은 신뢰에서 창출된다.
신뢰는 합리성이 아니라
‘과정공유’와 ‘상상력’으로 구축된다.”


출구를 찾아서
Tunnel game

활용목적

무언의 커뮤니케이션을 통한
팀워크 향상을 도모한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



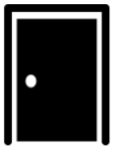
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

팀빌딩을 할 수 있는 공간확보, 플라스틱 장애물 여러 개

1. 팀구성 (1팀당 10명 단위로)

2. 팀별 리더 선출

3. 교육장의 책상과 의자를 치우고, 사전에 준비한 장애물을 곳곳에 배치

4. 게임룰 설명

4-1. 팀원 전체가 안대를 끼고 정해진 입구에서 출구까지 이동한다.
(2개팀이 동시에 게임을 진행, 입구와 출구는 반대)

4-2. 진행하는 동안 말은 할 수 없고, 의사소통은 사전에 팀별로 수신호를 만들게 한다.
(예시- 등 한복판을 한손으로 두드리면 전진, 양어깨를 치면 빨리 이동)

4-3. 게임이 시작되면 팀원들은 안대를 끼고 일렬 종대로, 리더는 안대를 착용하지 않고 맨뒤에 배치된다.

4-4. 게임을 실행하는 2팀을 제외한 다른 팀들은 사각지역에서 관찰자 역할을 한다.

4-5. 장애물을 건드리면 한번에 10점씩 감점이 된다.

4. 최종 점수가 높은 팀에게 소정의 선물을 증정

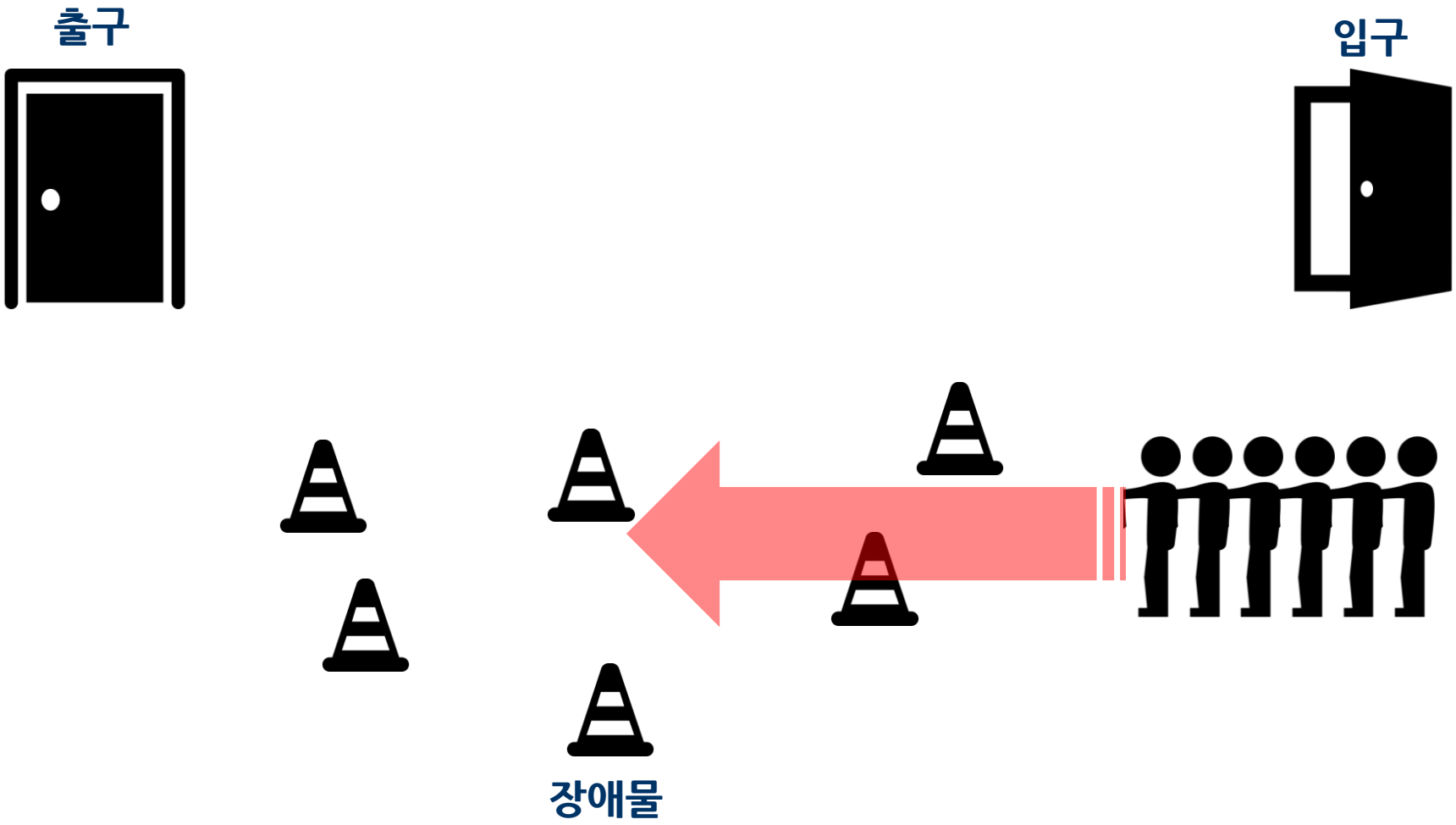
5. 토의사항

5-1. 리더의 역할에서 자기가 원한대로 되지 않았을때 느낌은 어떠했는가?

5-2. 선두나 중간자의 역할에서 수신호가 늦게 와서 갈팡질팡 했을때 느낌은 어떠했는가?

5-3. 팀워크 및 리더십의 중요성에 대해 토론한다.

5-4. 제대로 수행되지 않은 팀에 대해 관찰자의 입장에서의 느낌은 어떠했는가?


출구
입구
장애물

“리더는 일하는 사람이 아니라

방향을 가리키는 사람이다.”


어젯밤 이야기
Headline

활용목적

경청게임을 통해
팀내 의사소통의 중요성을 인식시킨다.

Icebreaking	Openning	Issue Activation	Discussion&Debate	Wrap up
참여자간 관계형성	주제환기 관심유발	주제 활성화	토의 &토론	활동 정리

Easy | Normal | Hard

워크숍 공간, 관련 주제용 기사사례, 의자 2개

1. 팀구성 (1팀당 6명)
2. 팀 구성원들이 순서를 정함 (1~6번)
3. 룰 설명
   3-1. 규칙 1- 질문금지
   3-2. 규칙2 - 메모금지
4. 진행자와 1번 팀원만 남기고 나머지 팀원은 퇴장
5. 진행자는 1번 팀원에게 신문기사(참고자료)를 2번 읽어 줌
6. 2번 팀원을 입장시키고 1번 팀원이 2번팀원에게 신문기사 내용 설명
7. 마지막 팀원까지 신문기사 내용을 전달하고 마지막 팀원은 전달받은 내용을 발표
8. 발표 후 '질문금지'와 '메모금지' 룰을 상기시키고 조직내 커뮤니케이션에서
   이 둘의 중요성을 피드백

(기사1) 긴급체포후 경찰에 구금되는 과정에서 알몸수색을 당한 여성 피의자들에게 국가는 위자료를 지급해야 한다는 판결이 나왔다. 서울지법 민사합의17부(재판장 전병식 부장판사)는 10일 경찰의 알몸수색으로 정신적 피해를 봤다며 민주노총 여성조합원 박모(23)씨 등 3명이 국가와 자신들을 수색했던 경찰관 등을 상대로 낸 1억원의 손해배상 청구소송에서 "국가는 원고들에게 400만원을 지급하라"며 원고 일부 승소 판결을 내렸다.

(기사2) 15일 치러지는 대학수학능력시험에서 수험생이 사용할 컴퓨터용 수성 사인펜 납품업체를 결정하는 서울시교육청의 경쟁 입찰에서 참가한 5개 업체 가운데 응찰가 1원을 제시한 동아교재주식회사가 선정됐는데…교육청 관계자는 “모든 수험생이 우리 제품을 쓴다는 광고 효과를 노리고 제조업체가 저가로 응찰한 것으로 보인다”면서 “시교육청은 수험생들에게 나눠줄 29만400개의 답안 작성용 사인펜 예산으로 책정한 2700만원을 절약하게 됐다”고 싱글벙글….

(기사3) 국회 행정자치위는 9일 전체회의를 열어 경기도 일산시 러브호텔 난립과 막대한 적자를 낸 하남시 환경박람회의 진상을 규명하기 위한 조사특위를 구성했다. 행자위 관계자는 10일 "일산과 하남 지역주민들의 원성을 사고 있는 두 가지 사건을 국회차원에서 다루기 위해 조사소위가 구성됐다"면서 “소위는 오는 18일까지 고양시와 하남시로부터 자료를 제출받아 조사를 벌이며, 실태파악을 위한 현장조사활동도 병행할 예정"이라고 말했다.

(기사4) 일제는 '국민우생법'을 만들어 장애인의 생식 능력을 없애는 단종 작업을 본격화했다. 장애인은 '쓸모없는 존재'를 넘어 '제거 대상'이 되어버린 것이다. 이 법 제1조는 "악질적인 유전성 질환의 소질을 가진 자의 증가를 방지하고~"라 하여 정신질환자, 시각장애인, 농아인 등에게 단종, 낙태 수술을 강제했다. 국가가 장애인들의 '대를 끊는' 악행을 저지른 셈이다. 후생성이 펴낸 《의제 백년사》에는 강제 단종된 남녀가 538명으로 기록되었지만 실제로는 그보다 훨씬 많은 장애인들이 희생된 것으로 전해졌다.

(기사5) 어린 시절부터 버지니아 울프는 아버지의 서재에서 책을 읽었다. 아버지는 책을 좋아하는 딸에게 읽고 싶은 만큼 다 읽되, 마음에 드는 책은 반드시 두 번 읽어 보라는 독서 지침까지 자상하게 알려주기도 했다. 헨리 제임스, 테니슨, 토머스 하디, 조지 메러디스, 윌리엄 홀먼 헌트 등이 아버지의 친구들이었다. 그들은 버지니아 울프의 집에 자주 놀러왔다. 식사를 마치면 문학과 예술 작품, 정치 현안 전반을 놓고 밤늦게까지 토론하기 일쑤였다. 버지니아 울프는 아버지처럼 케임브리지대에 들어가고 싶었지만, 단지 여자라는 이유로 꿈은 좌절되어야만 했다

(기사6) '정신질환자=위험인물'이라는 사회적 편견 때문에 중증 정신질환자들에게 취업의 장벽은 높다. 조현병 환자의 경우 강력범죄자 중 조현병 환자 비율은 0.7%에 불과, 평생 유병률로 추정한 조현병 환자(25만명)의 0.1% 수준이다. 하지만 취업문은 좁은문이다. 전국의 중증 정신질환자는 39만여명으로 추산된다. 이 가운데 법적 장애인으로 등록된 정신장애인은 10만1,148명인데 이들의 고용률(15세 이상)은 전체 장애인(35%) 평균보다 크게 낮은 12%다. 경제활동참가율 역시 20%로 전체 평균(47%)의 절반에도 못 미친다.

(기사7) 도시가스 민들레카는 여름방학을 맞이해서 아동·청소년기관 대상 물놀이 여행 경비지원 이벤트를 실시한다. 선정된 전국 7개 기관에게 민들레카(카니발) 차량 1대 무상렌트와 유류완충, 여행경비(32만원)을 제공하며, 선정기관 중 희망하는 기관에게 1박 2일 일정에 한해 운전기사와 운임까지 지원한다. 또한 많은 인원이 함께하는 야외 프로그램을 계획 중인 기관이라면 민들레버스를 이용할 수 있다. 선정된 기관에게는 일반 전세버스(45인승) 또는 휠체어특장버스 1대, 유류비, 운전기사, 기사운임을 함께 제공한다. 기관에서는 기사 숙식비, 통행료, 주차 운임만 부담하면 된다.

(기사8) 법 제도가 사회 혁신의 지렛대가 되도록 노력하는 변호사들이 있다. 재단법인 동천 이희숙 변호사, 사회적 경제 법 센터 더함 양동수 변호사다. 사법연수원 동기인 두 변호사는 법무법인 태평양이 만든 재단법인 동천에서 함께 공익법 활동을 시작했다. 이들이 가진 문제의식은 재단법인 동천이 2015년부터 해오고 있는 공익법총서 발간과 그를 위한 세미나로 이어졌다. 법무법인 태평양이 갖고 있던 '로앤비'라는 법률 포털을 톰슨앤로이터에 매각하며 생긴 수익을 '돈은 안 되는데 꼭 필요한' 공익법 연구서 발간에 쓰기로 했다.

(기사9) 커먼즈 파운데이션은 사회 내 지속 가능성 등 공동(Common) 사회 가치를 추구하는 기관이다. 특히 해당 재단에는 블록체인 1세대에 속하는 다수의 인사가 포진하고 있어, 기술을 통한 새로운 가치 창조, P2P 기반의 경제 생태계 형성에 초점을 맞추고 있다. 커먼즈 파운데이션은 최근, 파라과이의 저렴하고 청정한 전기를 이용한 세계 최대 암호화폐 채굴센터 및 글로벌 암호화폐 거래소 프로젝트인 '골든구스 프로젝트(Golden Goose Project)'에 나섰다. 해당 프로젝트는 파라과이 정부와 암호화폐 채굴 대기업 비트퓨리가 함께 진행하는 약 10억불 규모의 대규모 프로젝트이다.

“경청은 소통의 출발이다.
경청은 ‘질문’과 ‘메모’가 요청된다.
경청은 많은 에너지가 요청되는 예술이다.”

(힘들지 않은 소통은 수다에 불과하다)


두개의 시선
Two Point

활용목적

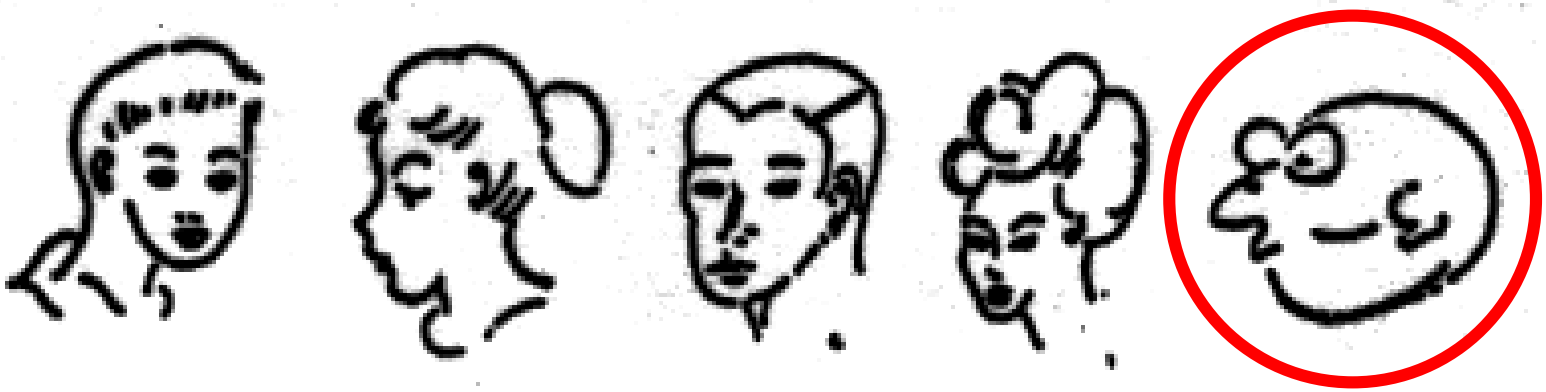
팀원들간 관계 형성 과정에서
편견이 어떤 위험을 초래하는지 주지시킨다.

Icebreaking	Openning	Issue Activation	Discussion&Debate	Wrap up
참여자간 관계형성	주제환기 관심유발	주제 활성화	토의 &토론	활동 정리

Easy Normal Hard

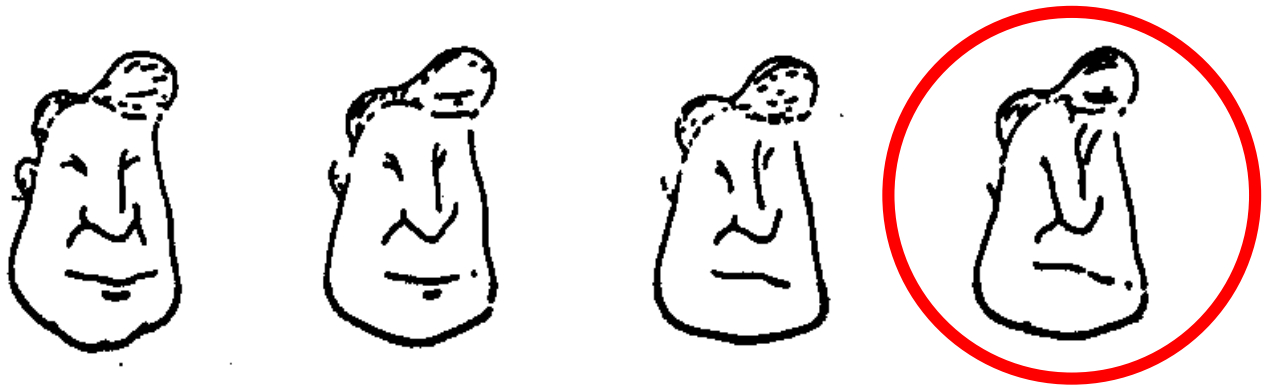
게슈탈트 사례 그림들

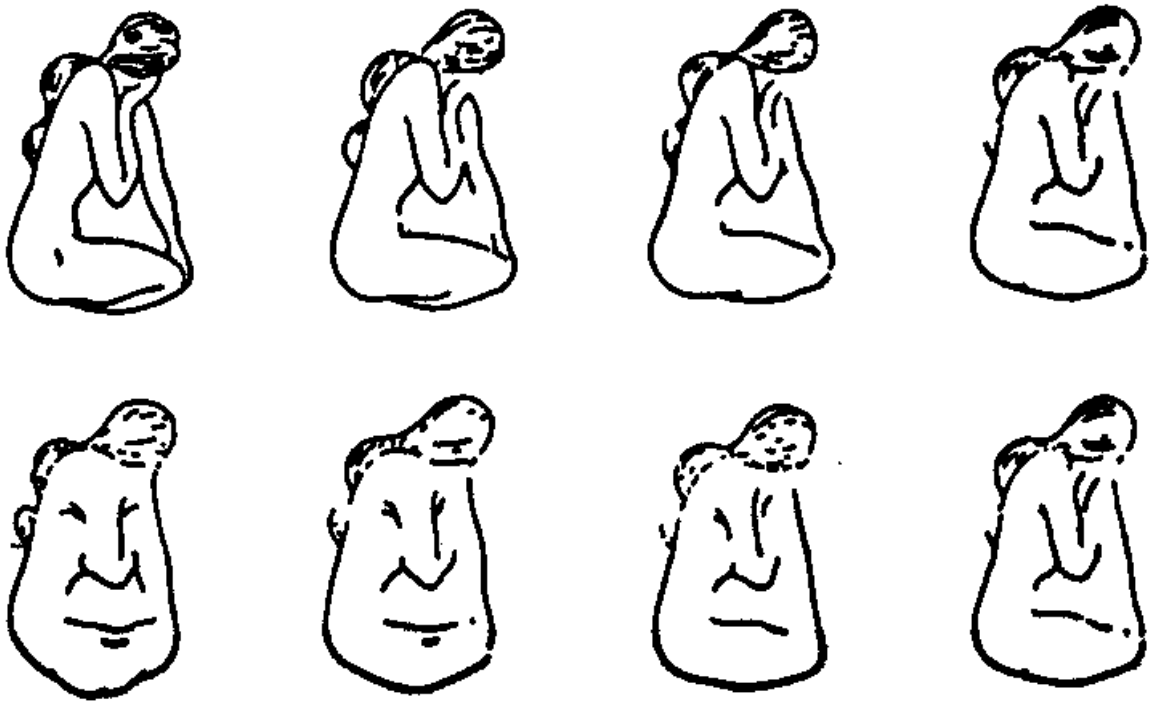
1. 참고자료(1)을 보여주고, 맨오른쪽 그림이 무엇인지 질문
2. 참고자료(2)를 보여주고, 맨오른쪽 그림이 무엇인지 질문
3. 참고자료(3)을 보여주고, 무슨 그림인지 질문
4. 참고자료(4)를 보여주고, 맨오른쪽 그림이 무엇인지 질문
5. 참고자료(5)를 보여주고, 다시 각각 무엇처럼 보이는지 질문
6. 피드백
   6-1. 과거 경험에 의한 기대심리에 대한 실험임을 알린다.
   6-2. 조직 내 관계형성과정에서 과거 경험에 의한 편견이나 선입견이 얼마나 위험한지 피드백한다.











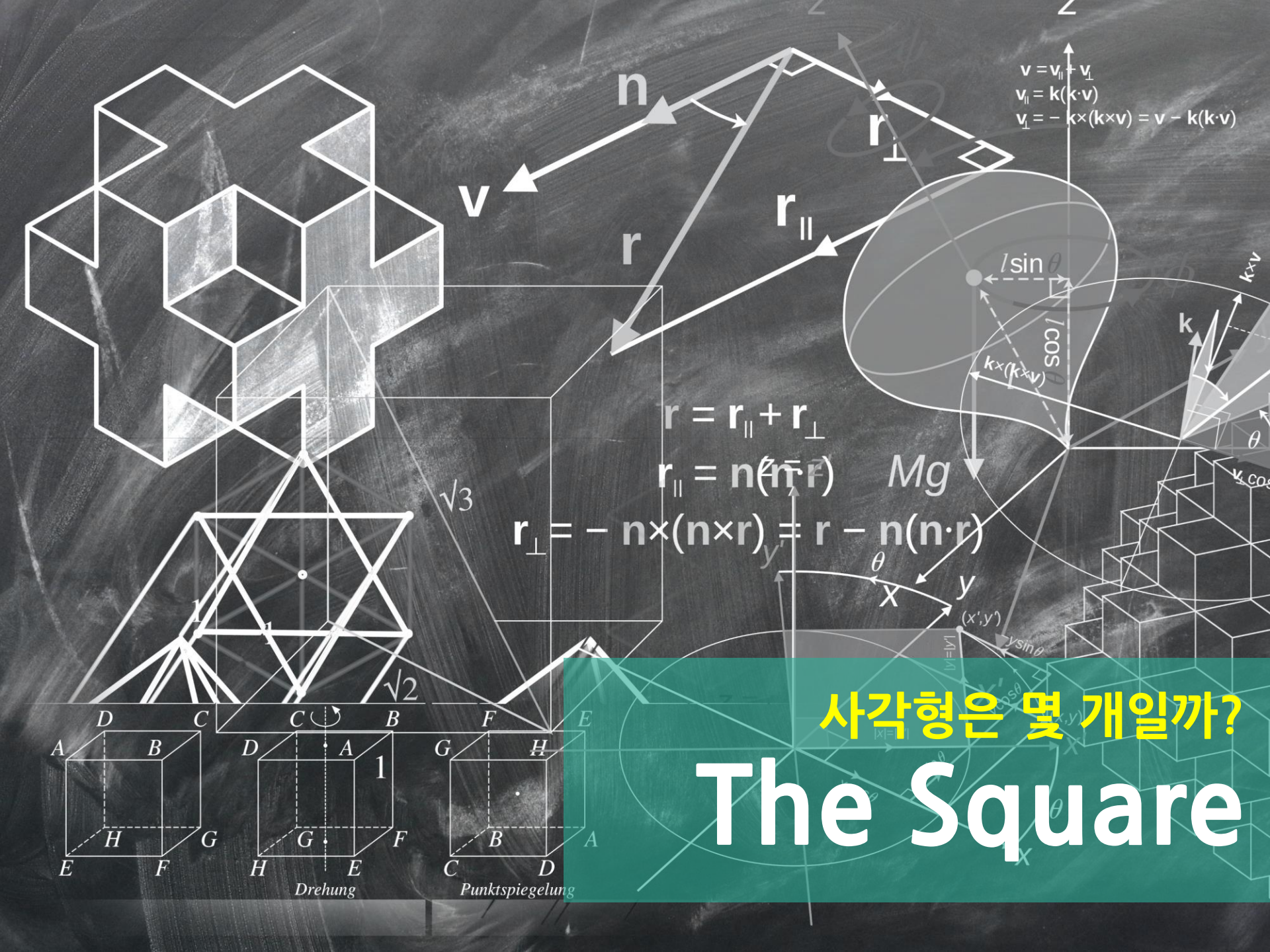
Pre-judge

편견(偏見)

미리-판단하다 / 충분히 생각하지 않고 속단하다

“편견과 선입견을 버리면

새로운 대안을 찾을 수 있다.”


사각형은 몇 개일까?
The Square
n
v
r
$r_\perp$
$r_\parallel$
$r = r_\parallel + r_\perp$
$r_\parallel = n(n \cdot r)$
$r_\perp = -n \times (n \times r) = r - n(n \cdot r)$
$v = v_\parallel + v_\perp$
$v_\parallel = k(k \cdot v)$
$v_\perp = -k \times (k \times v) = v - k(k \cdot v)$
Mg
Drehung
Punktspiegelung

활용목적

보이는 것과 보이지 않는 현상을 통해
문제해결의 시각을 열어준다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



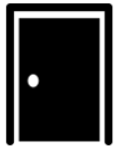
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

정사각형 이미지, 촉진용 선물 3개

1. 참고자료(1)을 보여줌

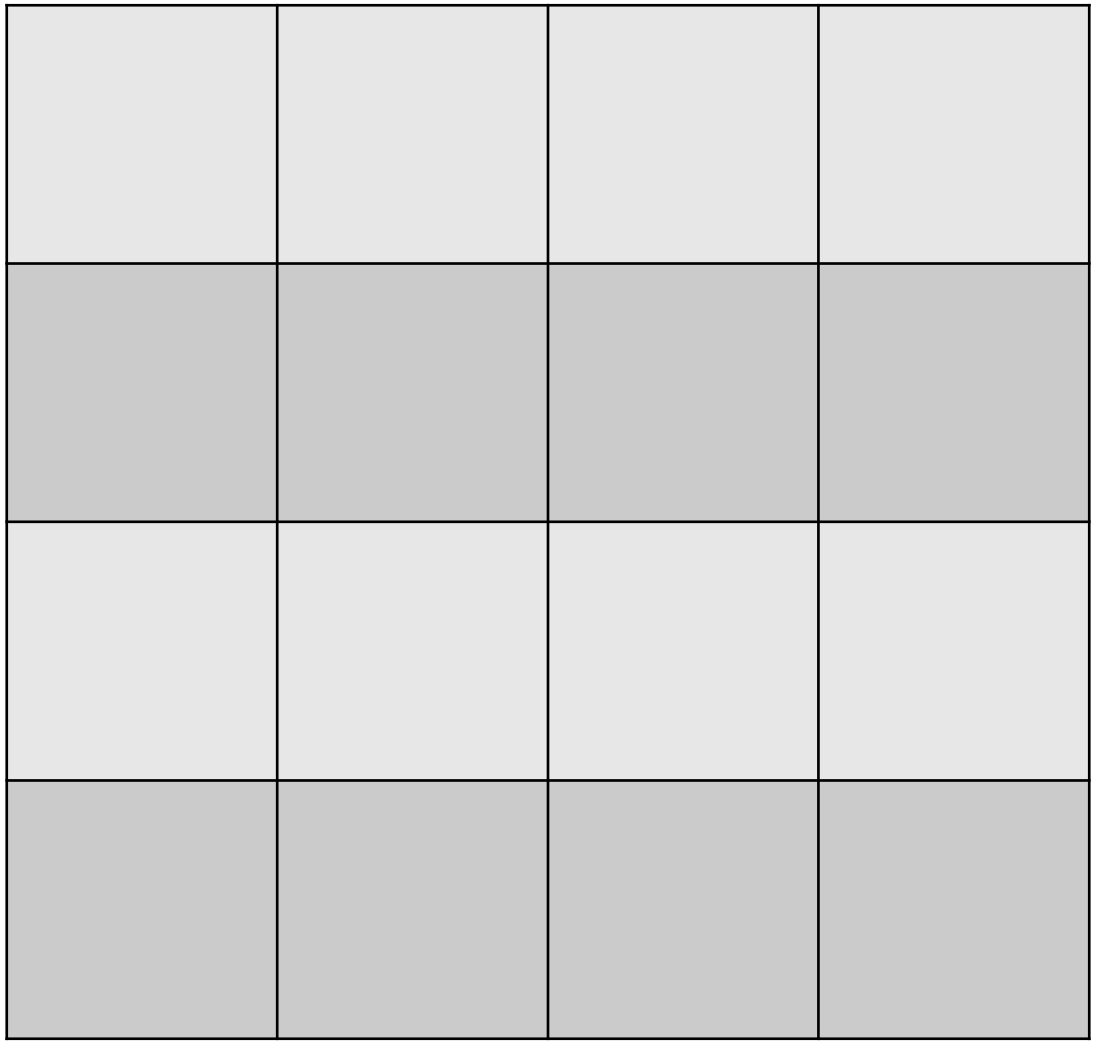
2. 참가자들에게 총 몇 개의 정사각형이 있는지 질문

3. 참가자들에게 약 5분간 생각할 시간 부여

4. 개인 혹은 팀별 의견을 적어 발표
   - 개수를 맞춘 사람에게 선물
   - 설명을 해낸 사람에게 선물
   - 둘 다 해낸 사람에게는 더 큰 선물(칭찬)

5. 정답: 30개 (전체1개, 각각 사각형 16개, 4개가 하나인 정사각형 9개, 9개가 하나인 정사각형 4개)

6. 피드백: “가능성은 그냥보면 16개지만, 더 자세히보면 2배 가까이 나올수 있다.”



(퍼실리테이션)이란

‘알고 있는 걸 끄집어 내는 일(Pull out, Draw out)’

참여자들이 가진 가능성을 끄집어 내는 일

(응용)

촉진자 | 자원봉사교육활동가 | 마을활동가 | 수퍼비전 | 비영리교육


생각을 뒤집어라
IX to XI

활용목적

창의적인 아이디어로
사고할 수 있는 능력을 배양한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



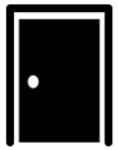
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

진행용 이미지, 촉진용 선물 여러 개

1. 참가자들에게 참고자료를 보여줌
2. 개인 혹은 팀별로 IX에 1획을 추가헤 6를 만들어보는 미션 제시
3. 참가자들에게 약 5분간 생각할 시간 부여
4. 개인 혹은 팀별 의견을 적어 발표
5. 정답: SIX
6. 정답을 맞춘 사람 혹은 다른 아이디어를 낸 사람 시상

IX


SIX

“갈등대안, 승승대안, 계획이 아닌 기획은

논리력(좌뇌)가 아니라 **상상력(우뇌)**이 필요하다.”

합리성은 ‘기존방식’을 수행하는 에너지고

상상력은 ‘기존방식’을 넘어서는 에너지다



이야기 만들기

Making Story

활용목적

순간적인 순발력과 재치를 알아본다.

Icebreaking
참여자간
관계형성



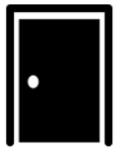
Openning
주제환기
관심유발



Issue Activation
주제
활성화



Discussion&Debate
토의
&토론



Wrap up
활동
정리

Easy | Normal | Hard

참고자료, 간단한 촉진용 선물 여러 개

1. 팀구성 (전체 참가자를 2개 팀으로)
2. 리더 선정 및 팀원의 순서 배정
3. 팀별로 참고자료에 제시된 그룹1 혹은 그룹2 중 하나를 선택하게 함.
4. 그룹 제시어와 관련된 4자성어나 속담을 준비하는 미션부여
5. 팀별로 결과를 공유하게 하고, 1번부터 발표
6. 발표 중간중간 돌발상황을 배치 (4번 발표자에게 6번 제시어 발표 요청)
7. 최종 결과를 집계하여 승리한 팀에게 상품 증정

그룹1

개
원숭이
곰
호랑이
고양이
참새
쥐
닭
지렁이
사슴
말
돼지
벼룩
굼벵이
여우
꿩
족제비
소
빈대
다람쥐
토끼

그룹2

오이
감
이끼
호박씨
도토리
대추
쑥
호박
고추
살구
파
조개
보리
좁쌀
국화
복숭아
콩
소나무
떡잎
겨자
대나무

개 : 개팔자가 상팔자
원숭이 : 조삼모사
곰 : 재주는 곰이 부리고 재물은 되놈이 가져 간다.
호랑이 : 하룻강아지 범 무서운 줄 모른다
고양이 : 고양이 앞에 쥐
참새 : 참새가 방앗간을 그냥 못간다
쥐 : 낮말은 새가 듣고 밤말은 쥐가 듣느다
닭 : 암탉이 울면 집안이 망한다
지렁이 : 지렁이도 밟으면 꿈틀한다
사슴 : 지록위마
말 : 주마가편
돼지: 돼지 목에 진주
벼룩 : 벼룩도 낮 짝이 있다
굼벵이 : 굼뱅이도 기는 재주가 있다
여우 : 여우를 피해 가니 호랑이가 나타난다.
꿩 : 꿩 먹고 알 먹고
족제비 : 족제비도 낮 짝이 있다.
소 : 쇠 뿔도 당김에 빼라
빈대: 제비도 낮 짝이 있고 빈대도 콧잔등이 있는 법
다람쥐 : 다람쥐 쳇바퀴 돌기
토끼 : 두 마리 토끼를 한 꺼 번에 잡는다.
오이 : 오이 밭에서 갓끈 매지 않는다
감 : 감나무 밑에서 감 떨어지기를 기다린다.
이끼 : 구르는 돌에는 이끼가 끼지 않는다.
호박씨 : 밑구멍을 호박씨 깐다
도토리 : 도토리 키재기
대추 : 대추나무에 연 걸리듯
쑥 : 쑥대밭이 되었다.
호박 : 호박이 넝쿨째 들어온다
고추 : 작은 고추가 맵다
살구 : 빛 좋은 개 살구
파 : 검은 머리 파뿌리
조개 : 어부지리
보리 : 보릿고개
좁쌀 : 좁쌀 여우, 좁쌀로 뒤웅박을 판다
국화 : 오상고절
복숭아 : 무릉도원
콩 : 콩 심은 데 콩 나고 팥 심은 데 팥 난다.
소나무 : 낙락장송
떡잎 : 될성부른 나무는 떡 잎부터 알아 본다.
겨자 : 울며 겨자 먹기
대나무 : 죽마고우

우리는 ‘개념’보다

‘이야기’를 기억하고, ‘이야기’를 산다

“재미는 호기심에서 나온다.
호기심을 유발하는 대표적인 장치는
(괄호치기)다.”