
나를 소개하는 3가지
3 Point

활용목적

서로 성격을 파악할 수 있도록 하여
참여자간 상호작용을 증대시킨다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



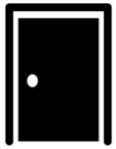
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

개인별 (색깔있는) A4용지 또는 네임카드, 필기구

1. 참가자 명찰에 이름을 적기 전 그들이 가장 좋아하는 동물을 물어봄

2. 그 동물을 가장 잘 설명할 수 있는 형용사 3개를 물어봄

   (응용: 자신을 나타내는, 자신이 좋아하는, 잘하는, 설레이는)

3. 명찰에 참가자 이름을 적고, 동물을 설명하는 형용사 3개를 적음

4. 대화를 하면서 그 형용사들이 왜 자신의 성격을 가장 잘 나타내주는지 설명하게 함

   (형용사 3개와 자신을 연관시켜 소개하기)

5. 주의사항

   동물은 한가지만 선택하도록 함

“이름, 소속, 직업, 직책이 바뀌면
나도 바뀌는 걸까?
온전한 나를 소개할 수 있는 소재들은 무엇일까?”


내가 만약...
IF I Were...

활용목적

솔직한 자기소개를 통해, 관계형성 및 커뮤나케이션 방법 개선
그리고 자기 주장 능력을 강화시킨다.



Icebreaking
참여자간
관계형성



Openning
주제환기
관심유발



Issue Activation
주제
활성화



Discussion&Debate
토의
&토론



Wrap up
활동
정리

Easy **Normal** **Hard**

개인별 색깔있는 A4용지 또는 네임카드, 네임펜

1. 팀별로 '만약 이름을 바꾼다면 어떤 이름으로 바꾸고 싶은지,
바꾸고 싶지 않다면 왜 그런지'토론하게 함 (1인당 1~2분)

1-1. 이름을 지어주신 부모님에 대한 이야기

1-2. 이름이 원인이 된 즐거운 추억이나 곤란했던 추억에 대한 이야기 등이 나올 수 있다.

2. 변형

- 국가, 이름, 성별, 나라, 피부색, 고향 등 '내가 선택하지 않는 것'을 생각해보고, 바꾸고 싶은 지 생각해본다. 바꾸고 싶다면(또는 바꾸고 싶지 않다면) 그 이유를 생각해보고, 나눠본다.

“나를 변화하려면 ‘관계’를 바꾸는 방법이 있다”



가치기준이 다르다

V-Auction

활용목적

참여자 간 가치기준을 알게 됨으로써
각자의 차이를 이해하게 된다.

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

Easy Normal Hard

개인별 참고자료 시트지, 필기구, 화폐로 대용될 수 있는 것(칩 등)

1. 팀 구성 (1팀당 7인)

2. 각 참가자에게 참고자료을 배포

3. 각자 참고자료의 단어를 보고 나름의 기준대로 가치 순위를 정함

(단, 동률순위는 없음)

4. 순위 결정 작업이 끝나면 한사람씩 발표를 하고, 그 판단기준에 대한 의견 나누기

4-1. 1,2,3순위와 19,20순위를 이야기하고, 그렇게 정한 이유를 나눈다.

4-2. 가치관이란? 사명, 비전, 핵심가치 개념을 이해한다.

5. 응용(가치경매)

5-1. 경매에 사용할 가짜 돈 준비 (10만원, 50만원, 100만원 권을 섞어 한팀당 500만원씩)

5-2. 별명 표지판에 경매 때 불려질 별칭을 작성

5-3. 참고자료(3)의 가치를 가지고 순서대로 경매 시작

5-4. 자신이 원하는 가치가 나오면 표지판을 들고 별칭을 외치면서 돈을 베팅

5-5. 진행자는 가장 많은 금액을 제시한 사람에게 가치를 판매

5-6. 소감나눔 (나는 왜 이 가치를 샀는가, 사고 싶었는데 못한 것은 무엇이고 느낌은 어떤가?,
가장 비싸가 팔린 가치는 무엇인가?)

나의 가치 기준

인생의 가치	우선순위
윤 리 : 도덕적인 기준을 지킴	
정 직 : 행위의 공정성	
충 성 : 개인, 그룹, 조직에 대한 헌신	
성 취 : 일의 완수에서 오는 보람	
건 강 : 신체의 상태	
탐 미 : 아름다움 그 자체를 즐김	
사 랑 : 애정, 비이기주의적 감정	
감 성 : 마음과 감정이 풍요로운 상태	
봉 사 : 상대방을 이롭게 하는데 대한 관심	
정 의 : 진리에 서는 것	
기 술 : 자신의 지식을 효과적으로 사용하는 능력	
자 주 : 자기해결 능력, 의사결정의 독립성	
환 희 : 만족해 함, 즐거워 함	
창 의 : 상상력의 개발을 통한 문제해결, 변화지향적 사고	
지 혜 : 통찰력, 판단력	
권 력 : 통제와 영향력의 소유	
인 정 : 중요하게 여겨짐	
지 식 : 전문성	
신 앙 : 절대자에 대한 믿음	
부 유 : 물질을 많이 소유함	

가치관 경매게임

핵심가치	중요도	가치관		설명
		1	열정	어떤 일에 열렬한 애정을 가지고 열중하는 마음
		2	창의성	기존의 체제를 따르지 않고 새로운 아이디어와 제품을 만들어 내는 것
		3	균형	중요한 사람과 함께 하거나 중요한 활동을 하는 시간을 충분히 갖는 것
		4	변화	내용이나 환경의 변화가 잦은 일을 맡거나 다양한 기회를 잡는 것
		5	도전	어렵거나 복잡한 과업을 수행할 수 있는 기회를 잡는 것
		6	성취	일에서 높은 수준의 실력을 획득하는 것
		7	즐거움	유쾌, 즐거운 느낌이나 마음, 기쁨
		8	흥분,모험	일을 하는 과정에서 흥분이나 모험을 경험하는 것
		9	협동	공동의 목표를 향해 다른 사람들과 함께 일하는 것
		10	예술성	뛰어난 기교, 표현력으로 새로운 평가를 받는 것
		11	인정	내 일에 대해 우수성이 가시적이고 공적인 방식으로 인정 받는 것
		12	자유	외부구속이나 무엇에 얽매이지 않고 자신의 마음대로 표현하는 것
		13	아름다움	보거나 듣기에 즐겁고 좋은 느낌을 가지게 하는 것
		14	매력	사람의 마음을 사로잡아 끄는 힘
		15	희소성	사람들의 욕구에 비해 질적, 양적으로 제한되어 그 가치를 돋보이게 하는 것
		16	공존	두 가지 이상의 사물이나 현상이 함께 존재하는 것
		17	평화	전쟁, 분쟁 또는 일체의 갈등이 없이 평온하게 하는 것
		18	조화	서로 잘 어울리게 하는 것
		19	여유	물질적, 공간적, 시간적으로 넉넉하여 남음이 있는 상태
		20	실용	실생활에 이용할 수 있는 것

비영리 분야 가치경매 리스트

1	수요자만족	16	시너지
2	사회활동 참여 기쁨	17	자신감
3	선생님 칭찬	18	타인 공감력
4	자원봉사	19	다양한 교제
5	지역사회 문제해결	11	사회의식 향상
6	부모님의 기대감 부응	12	종교적 신앙심 추구
7	주변의 좋은 평판	13	민주주의 확대
8	다양한 경험	14	사회부조리의 교정
9	이웃돌봄	15	사회통합
10	상호신뢰	16	문제해결력
11	참여의식 확산	17	성취감
12	더 나은 미래	18	긍정적 에너지
13	좋은 인간관계	19	사회적 네트워크
14	협력의 기쁨	20	모금역량
15	나도 괜찮은 사람이라는 느낌	21	시민교육

사명
Mission

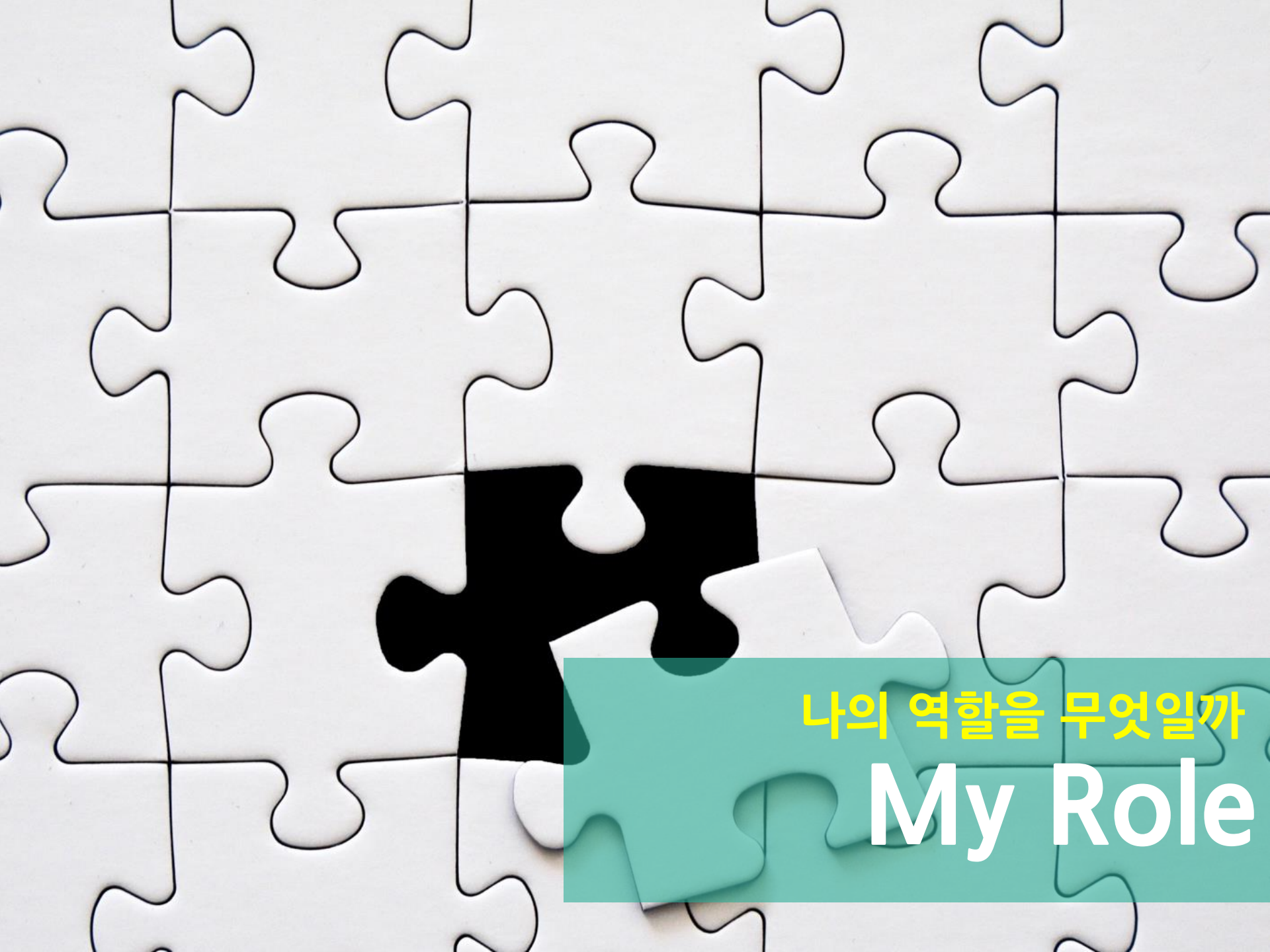
왜 존재하는가?

비전
Vision

사명을 수행하기 위해 무엇이 될 것인가?

“조직이 가치를 잃어버리면
‘가성비’만 남는다.”

“가치는 교환가치와 사용가치가 있다
소중한 것은 교환할 수 없다”


나의 역할을 무엇일까
My Role

활용목적

전체 안에서 본인이 담당해야 할 역할을 이해한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



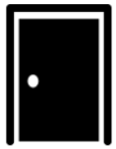
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

자동차, 비행기 등이 그려진 시트지, 필기구, 포스트잇

1. 팀 구성 (1팀당 7명)
2. 참고자료를 전체 참여자에게 배포
3. 그 동안 활동을 돌이켜보고 자신을 포함한 팀원들의 역할을 자동차 부품과 기능에 비유해 볼것임을 설명
4. 한명씩 자신이 맡은 역할을 작성
5. 서로 작성한 내용을 대조해 보면서 서로가 각자의 역할을 어떻게 생각하고 있는지 확인
6. 토의사항
   - 6-1. 본인이 생각하는 자신의 역할과 상대방이 생각하는 역할의 차이점이 있는가? 왜 그럴까?
   - 6-2. 본인이 소속된 조직에서 자신의 역할은 무엇이라고 생각하는가?



팀정신(Team Guist)

“팀보다 위대한 선수는 없다”

팀장은 방향에 대한 생각이, 팀원은 기능에 대한 활동이
자신의 역할이다
팀장이 생각을 하지 않고, 활동하는 것은 무책임이다



그림속의 나

The Change

활용목적

변화는 삶의 불가피한 일부분이라는 것을 인식하게 한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



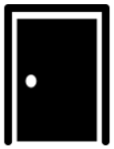
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

개인별 (색깔있는) A4용지 2장이상씩, 필기구(색연필 등)

1. 각자 중고등학교 시절 자신의 모습을 그림 (5분)

- 대학시절, 가장 화려했던 시절, 가장 좌절했던 시절, 가장 힘들었던 시절, 가장 행복했던 시절

2. 그 그림 이후 겪었던 변화에 대해 생각해 봄 (2분)

3. 팀구성 (1팀당 4명)

4. 한명씩 자신을 소개하고 그림과 겪었던 변화에 대해 설명 (1분)

5. 토의사항

5-1. 변화에 대해 어떻게 느끼고 대응했는가?

5-2. 두려움을 느꼈는가?

5-3. 변화가 기뻤는가?

5-4. 언급된 변화들 중 과연 몇가지가 스스로 선택한 결과였는가? (주제환기 차원)

5-5. 많은 변화들이 강요되었나?

5-6. 변화의 경험은 두 가지 상황에서 차이가 있었나? (조직 내의 변화에 대해서도 같은 질문을 제기)

5-7. 변화의 '규모'와 '속도'는 경험에 어떻게 영향을 주었나? (조직 내의 변화에 대해서도 같은 질문을 제기)



진리는 카드 속에

In the Card

활용목적

변화를 경험하고 반응하는 다양한 방식을 이해한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



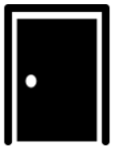
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

개인별 진리카드 시트지, 필기구, 전지와 포스트잇

1. 팀구성 (1팀당 5~6명)
2. 전체 참가자에게 참고자료를 배포
3. 진행자는 참고자료의 미완성 부분을 완성하여 자신을 소개하는 시범을 보임
4. 각자 미완성 부분을 완성하고 팀안에서 자신을 소개
5. 소그룹일 경우 전지를 활용하여 전체리스트를 만들어 공유해도 좋다
6. 변형

   참고자료 대신 A4용지를 주고 자신이 그리고 싶은 그림을 그려서 진행해도 무관함

진리 카드

누군가 나에게 변화를 강요하려 할때, (동물이름을 대며)_____처럼 됩니다. 왜냐하면..	나는 변화를 (역사적으로 유명한 인물의 이름을 대며) _____와 같은 방법으로 다룹니다. 왜냐하면..
나에게 변화란 다음과 같습니다: 1.겨울 2.봄 3.여름 4.가을 왜냐하면..	임박한 변화에 관해 결정을 내릴 필요에 직면하면, 나는 다음과 같이 행동합니다: 왜냐하면..
나에게 변화란 (음식 이름을 대면서)____와 같은 것입니다. 왜냐하면...	

진리 카드

만약 내가 마법의 지팡이를 휘둘러 한가지를 변화시킬 수 있다면, 그것은_____입니다. 왜냐하면…	나는 인생의 모든 해답이 다음과 같은 곳에서 얻어질 수 있다고 생각합니다; 왜냐하면..
내가 최고라고 생각하는 변화에 관한 책은 ~~~~입니다. 왜냐하면	내가 최고라고 생각하는 변화에 대한 이야기는 ~~~~입니다. 왜냐하면
내가 최고라고 생각하는 변화에 관한 영화는 ~~~~입니다. 왜냐하면	


변화를 위한 근육
Muscle for 'C'

활용목적

변화를 겪을 때 도움이 될 수 있는
스킬과 자원에 대해 생각해본다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



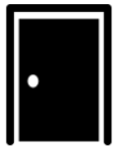
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

개인별, 팀별 질문 시트지, 필기구, 전지와 포스트잇

1. 팀구성 (1팀당 4~6명) 및 리더 선정
2. 참가자에게 참고자료를 배포하고 10분동안 작성케 함
3. 각자 발표를 진행하고 리더는 발표내용을 기록
4. 팀별로 발표를 할 지원자를 뽑게하고, 발표를 진행
5. 과거에 활용했던 스킬과 리소스는 미래에 무언가를 할 수 있도록 해준다는 사실 피드백
6. 토의사항
    - 6-1. 개인적 삶에서 변화를 관리하기 위해 사용했던 스킬이 직장에서 필요로하는 스킬과 얼마나 유사한가?
    - 6-2. 당신이 알아낸 스킬들은 어떤 것들인가?
    - 6-3. 아직 보유하지 못한 스킬들은 어떻게 개발할 것인가?
    - 6-4. 당신이 기록한 자원들은 어떤 것들인가?
    - 6-5. 당신 조직 내에서 이러한 자원을 발견하거나 활용할 수 있는가?

Change Muscle Builder

1.지금까지 살면서 당신이 추진했던 주요한 변화들에 관해 기술하여라.

2.왜 그러한 변화를 추진했는가?

3.당신이 이런 변화를 추진할 때에 어떤 스킬들이 도움이 되었는가?

4.또한 그러한 변화 추진을 위하여 어떤 자원들을 개발하였는가?

5.미래에 주요한 변화에 직면한다면 당신은 과거와는 달리 어떤 일을 할 것인가?



더 나은 조직을 향해

Back to the Future

활용목적

바람직한 조직문화를 창충하기 위해
구성원이 취해야 할 필수요소들을 생각해본다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



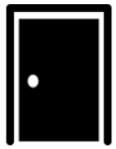
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

개인별, 팀별 질문 시트지, 필기구, 전지와 포스트잇

1. 참가자들에게 참고자료를 배포하고, 글 혹은 그림으로 완성케 함 (15분)

2. 추가로 현재상황에서 바람직한 미래로 가기 위해 필요한 행위를 리스트업 하게 함 (15분)

3. 둘씩 짝을 짓게하여 각자 작성한 내용에 대해 이야기 나누게 함 (10분)

4. 서로 이야기 나눈 부분에 대해 전체 발표를 진행

5. 토의사항

   5-1. 여러가지 바람직한 조직문화들 중에서 어떤 유사점을 발견할 수 있는가?

   5-2. 차이점은 무엇인가?, 상호배타적인 문화들도 존재하는가?

   5-3. 미래의 비전을 어떻게 규정할 수 있는가?

   5-4. 구체적 액션들은 무엇인가? 그러한 행동들을 실천하는 것이 쉬운가? 어려운가?

Back to the Future

조직문화의 현재 상태 현재 조직 문화를 그리거나 기술하시오.	조직문화의 바람직한 미래 상태 조직 문화의 바람직한 미래상태를 그리거나 기술하시오.
현재 상태에서 바람직한 상태로 나아가기 위해 취해야 할 행위들을 나열하시오.	

“변화의 가장 힘든 난관은
시작할 때 주변의 고정관념이다.”

같은 방식으로 같은 일을 반복하면서

다른 결과를 기다리는 것은?

정신질환

-아인슈타인-



가방을 꾸리자

Pack a Bag

활용목적

변화에 잘 대처하기 위해
준비해야 할 것들에 대해 생각해 본다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



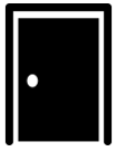
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

개인별, (팀별 배낭그림) 시트지, 필기구, 전지와 포스트잇

1. 향후 몇년간 업무와 관련하여 추진하고 싶은 변화에 대해 생각할 시간을 줌
2. 그들의 인생 〈여행〉을 위해 필요한 것이 무엇인지 생각하게 함 (3분)
3. 참고자료를 배포하고 여행에 필요한 것들을 기술하거나 그리게 함 (5분)
4. 토의사항

   두명씩 짝을 지어 두개이상의 아이템에 대해 그것이 중요한 이유와 확보방법에 대해 이야기를 나누게 한다 (5분)

물병

의류

나침반
: 사명공유



도시락

돗자리

세면도구

구급약

지도

중요한 일 (스티븐 코비)

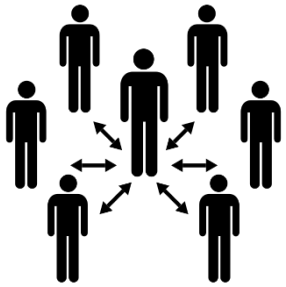




Created by Christopher Holm-Hansen
from the Noun Project



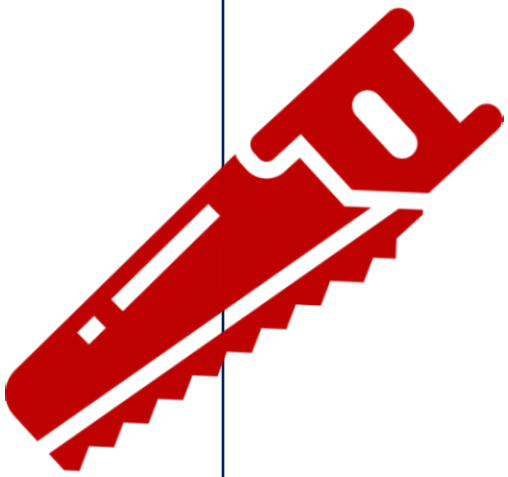
Created by Luis Prado
from the Noun Project



Created by gilbert bages
from Noun Project

조직관리 항목	신체적 (재정)	영적 (사명)	지적 (비전)	사회적 (관계적)
	경제적 측면 (재정)	사명비전공유 (리더십)	조직비전 성취역량 (교육)	소통민주성 갈등관리 (관계)

조직 중간관리자로서 우리 조직진단

경제적	역량인정과 개발투여도	친밀도 신뢰도	조직사명비전공유 및 함양
			

조직사례

경제적	역량인정과 개발투여도	친밀도 신뢰도	조직사명비전공유 및 함양
함께 신체적인 활동을 한다. 재정적, 신체적 자산과 관련된 기대와 목표를 정한다.	함께 새로운 일을 배운다. 아이디어를 공유하고 토론한다.	서로를 사랑하고 인정해준다. 유머를 나눈다. 신뢰를 구축한다. 위임한다.	원칙에 대한 다짐을 새롭게 한다. 일정시간 경건의 시간을 갖는다. 조직의 방향과 목적을 점검한다.


정북향을 찾아서
Where is 'N'

활용목적

목표달성을 위한
의사소통 및 의사결정의 중요성을 체험한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



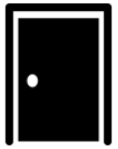
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

나침반

1. 각 그룹별로 토의를 거쳐 강의장 정 중앙을 기점으로 정북향을 찾으라는 미션부여
2. 팀별 토의 진행 (10분)
3. 각 팀의 토의 결과를 공유하고, 나침반을 이용하여 정북향을 확인
4. 정확한 결정을 내린 팀에게 시상
5. 토의사항 및 피드백
   5-1. 방향결정을 위한 팀원간 의사소통과 의사결정 과정에서 느낀 점을 공유한다.
   5-2. 조직에서 정확한 방향을 잡는 것(사명/목적/효과성)이 비전을 향해 빨리가는 것(비전/목표/효율성)보다 더 중요하다는 것을 상기시킨다.

활동의 사다리

사다리를
'어떻게'
올라갈까?



'어디에'
사다리를
놓을것인가?

- 관리 영역
- 목표
- 계획

- 리더십 영역
- 목적
- 기획



우리들만의 작은 세상

The Rules

활용목적

**스스로 지키고자 하는 규칙을 선택함으로써,
규칙 준수의 어려움과 소중함을 경험하게 한다.**



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

역할그룹별 전지, 색깔별 매직, 포스트잇

1. 팀 토의를 통해 '교육종료시까지 스스로 지켜야할 규칙 5가지' 정하게 함

2. 전지를 배포하여 각 팀이 정한 규칙을 작성케 함

3. 전체적으로 가장 많이 나온 순으로 순위를 매겨 규칙을 정함

   (동률일 경우 스티커를 활용하여 순위를 정함)

4. 정해진 규칙을 전지에 적어 벽에 게재하고 선포식으로 마무리

5. 피드백

   5-1. 규칙은 지킬 때만이 편리함을 느낄 수 있다는 것을 상기시킨다.

   5-2. 규칙을 불편한 굴레로 여기기보다는 편리한 도구로 활용할 수 있는 지혜를 가질 것을 강조한다.

   5-3. 스스로 정한(선택한) 규칙이 더 효과적이다.

   5-4. 행사 종료시 규칙을 다시 보면서 스스로 평가하는 시간에 활용한다.

6. 응용 (역지사지 Ground rule)

   조직 시니어가 우리에게 바라는 점 (변화되었으면 하는 점)

   조직 주니어가 우리에게 바라는 점 (변화되었으면 하는 점)

역지사지 Ground Rule

민간이 우리에게 바라는 점
직원이 우리에게 바라는 점

청중이 우리에게 바라는 점
강사가 우리에게 바라는 점

경영진이 우리에게 바라는 점
노조측이 우리에게 바라는 점

참여자가 우리에게 바라는 점
진행자가 우리에게 바라는 점

청소년이 우리에게 바라는 점
성인(교사)가 우리에게 바라는 점

소비자가 우리에게 바라는 점
회사가 우리에게 바라는 점

"자신이 정하거나 결정한 것에 대해서는 논쟁하지 않는다."

밥 파이크


내 단짝은 누구?
My Partner

활용목적

참여자간 공통점을 확인하면서 테이블을 넘어 전체적인 관계형성을 한다.
핵심역량에 대해 조별로 공유한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



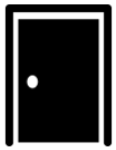
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

개인별 미션 시트지, 필기구

1. 팀과 참가자 전체

2. 개인별로 참고자료 배포

3. 규칙설명

3-1. 10문항에 해당하는 답을 적는다.

3-2. 참여자 전체를 향해 돌아다니면서 동일한 답을 적은 사람들의 싸인을 받아온다.

3-3. 한 문항에 여러명 싸인을 받아도 1칸에 해당한다. 몇 칸에 싸인을 받았는지 확인한다.

3-4. 가장 많은 칸과 가장 적은 칸에 서명을 받은 사람 각각을 불러서 적은 내용중 특징적인 것을 공유한다.

3-4. 가장 많은 칸은 인기있는 사람, 가장 적은 칸은 개성있는 사람으로 피드백 하고, 간단한 시상

4. 논의사항

핵심과제 1문항을 가지고 팀별로 공유하고, 강점인 이유와 강점 네트워킹 가능성에 대해 논의한다.

5. 피드백

5-1. 참여자들과 공통점이 많은 사람은 인기있는 사람으로,

참여자들과 공통점이 적은 사람은 인기 없는 사람이 아니라 개성 넘치는 사람이라 피드백 한다.

5-2. 피드백 후 '마을활동가로서 강점'에 대해 조별로 이야기 나누게 한다.

내 짝은 어디에

질문	본인	파트너
당신이 제일 좋아하는 색깔은?		
당신이 가장 자신 있는 얼굴부위는?		
당신이 가장 즐기는 게임(취미)은?		
당신의 생일은 몇 월 입니까?		
당신이 가장 좋아하는 음식은?		
당신이 태어난 동네(도시)는?		
당신의 혈액형은?		
당신이 좋아하는 가수?		
(마을)활동가로서 당신 최고의 강점은?		
당신과 가장 닮은 동물은?		

나와 같은 답을 쓴 동료의 서명을 받는다.

서명을 많이 받은 사람은 '인기있는 사람', 서명을 적게 받은 사람은 '인기 없는 사람'이 아니라 '개성 있는 사람'으로 피드백 한다.

10가지 질문 중에 1가지는 핵심주제와 연관된 질문을 넣는다.