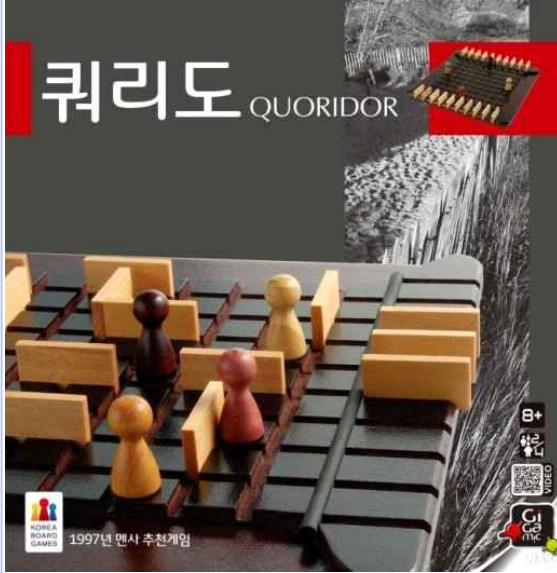
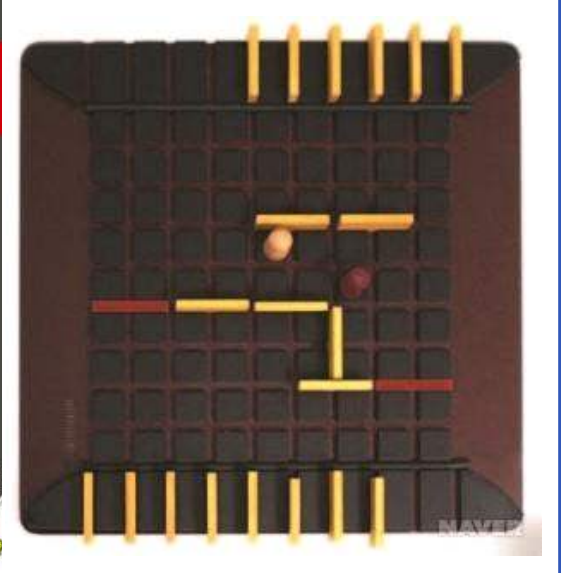




 나랑 보드게임 할래? B 강의 계획안

단위프로그램명	<젝스님트> (6nimmt!; 6 가져가!)		
목표	사람이 소수일수록 서로의 선택을 예측하기가 쉬워져 긴장감이 높은 눈치 게임이 되며, 다수의 사람이 할 때는 계산과 전략적 행동이 거의 불가능해지고 엉뚱한 결과들이 일어나는 운 게임이 된다. 최대한 황소를 피하면 승리한다.		
대상 및 인원	(예비) 초등 2 ~ 3학년, 8명	운영일시	2024.1.16. ~ 1.19. 15:00 ~ 16:30
활동장소	청미도서관 세미나실		
준비물	열심히 수업에 임하겠다는 건강한 몸과 마음		
활동단계	활동내용		
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출석체크 및 참여인원 확인</li> <li>○ 프로그램 안내               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 목적 및 목표</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<p>게임이 시작되면 플레이어들은 모두 손에서 카드 한 장을 골라 뒷면으로 바닥에 놓는다. 모두가 카드 한 장씩을 내려놓았으면 동시에 뒤집어 공개한다. 가장 낮은 숫자의 카드부터 차례대로 카드 행렬에 배치하는데, 배치하는 방법은 그 카드의 숫자와 가장 가까우면서 그보다는 낮은 숫자의 오른쪽에 배치하는 것이다.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>모든 플레이어가 손에 있는 카드 10장을 다 쓰면 한 라운드가 종료되고 점수를 계산한다. 모든 카드의 상단에는 작은 황소 머리가 1개에서 7개까지 그려져 있는데, 게임이 종료되면 자신이 가지고 있는 카드의 황소 머리 개수만큼 벌점을 받는다.</p>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마무리               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 마무리 및 소감 나눔</li> <li>- 뒷정리</li> </ul> </li> </ul>		

<b>단위 프로그램명</b>	퀘리도 - 진로 전략 게임 [ Quoridor ]		
<b>목표</b>	게임의 목적은 상대방이 내 진영에 들어오기 전에 먼저 상대방의 진영에 도착하는 것이다. 이를 위해서 이동과 견제를 잘 분배해야 한다.		
<b>대상 및 인원</b>	(예비) 초등 2 ~ 3학년, 8명	<b>운영일시</b>	2024.1.16. ~ 1.19. 15:00 ~ 16:30
<b>활동장소</b>	청미도서관 세미나실		
<b>준비물</b>	열심히 수업에 임하겠다는 건강한 몸과 마음		
<b>활동단계</b>	<b>활동내용</b>		
<b>도입</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출석체크 및 참여인원 확인</li> <li>○ 프로그램 안내             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 목적 및 목표</li> </ul> </li> </ul>		
<b>전개</b>	<p>&lt;퀘리도&gt;는 일종의 진영 뺏기 게임이다. 게임판은 9x9칸의 격자로 나뉘어 있는데, 플레이어에게 가까운 쪽의 첫 행이 바로 자신의 진영이다. 우선 게임판을 중앙에 놓고 마주 보고 앉은 후, 게임말을 하나 선택해 게임판의 자기 진영의 중앙칸에 놓는다. 각각 10개의 장애물을 자기 진영의 배후에 꽂으면 게임 준비가 끝난다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>누군가 상대방의 진영에 먼저 도착하면 즉시 게임이 끝나고 그 사람이 승리한다.</p>		
<b>마무리</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마무리             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 마무리 및 소감나눔</li> <li>- 뒷정리</li> </ul> </li> </ul>		


단위 프로그램명	세트 (SET) - 멘사 셀렉트의 대표주자		
목표	세트는 카드, 타일 등 게임의 구성물을 일정한 조건에 맞게 조합, 수집하는 게임이다.		
대상 및 인원	(예비) 초등 2 ~ 3학년, 8명	운영일시	2024.1.16. ~ 1.19. 15:00 ~ 16:30
활동장소	청미도서관 세미나실		
준비물	열심히 수업에 임하겠다는 건강한 몸과 마음		
활동단계	활동내용		
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출석체크 및 참여인원 확인</li> <li>○ 프로그램 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 목적 및 목표</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<p>세트는 81장의 카드들로 구성되어 있다. 카드에는 다양한 도형 그림이 그려져 있는데, 이들 81장의 카드에 그려진 그림은 단 1장도 일치하지 않는다. 이들 그림에는 총 4가지 속성이 있고, 각 속성은 모두 3가지 종류로 나뉜다. 81장이라는 장수는 3의 4제곱에 해당하는 수로, 모든 카드가 각각의 속성과 종류를 지니는 것을 뜻한다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>4가지 속성을 가진 카드 12장을 펼쳐두고 세트를 찾는다. 누군가가 세트를 찾으면 바닥에 비는 카드 장수만큼 새롭게 채운다. 81장의 카드를 다 쓸 때까지 이 과정을 반복하며, 가장 많은 세트를 획득한 플레이어가 승리한다.</p>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 마무리 및 소감나눔</li> <li>- 뒷정리</li> </ul> </li> </ul>		

단위 프로그램명	스트림스 - STREAMS		
목표	인원의 제한이 없는 오름차순 빙고게임으로 많은 점수를 획득한 사람이 승리한다.		
대상 및 인원	(예비) 초등 2 ~ 3학년, 8명	운영일시	2024.1.16. ~ 1.19. 15:00 ~ 16:30
활동장소	청미도서관 세미나실		
준비물	열심히 수업에 임하겠다는 건강한 몸과 마음		
활동단계	활동내용		
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출석체크 및 참여인원 확인</li> <li>○ 프로그램 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 목적 및 목표</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<p>타일을 하나씩 뽑아 워크시트에 숫자를 적는다. 오름차순이 최대한 연결될 수 있도록 적고 별이 나오면 조커처럼 원하는 칸에 넣어 연결이 가능하다.</p> 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 마무리 및 소감나눔</li> <li>- 뒷정리</li> </ul> </li> </ul>		

단위 프로그램명	다빈치 코드		
목표	숫자가 쓰여 있는 작은 블록을 나눠갖고, 다른 사람의 블록에 쓰인 숫자를 보지 않고 맞추는 추리형 두뇌게임이다.		
대상 및 인원	(예비) 초등 2 ~ 3학년, 8명	운영일시	2024.1.16. ~ 1.19. 15:00 ~ 16:30
활동장소	청미도서관 세미나실		
준비물	열심히 수업에 임하겠다는 건강한 몸과 마음		
활동단계	활동내용		
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출석체크 및 참여인원 확인</li> <li>○ 프로그램 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 목적 및 목표</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<p>자기 차례가 되면 뒤집어진 타일 1개를 가져와 순서에 맞게 정리해서 놓는다. 상대가 타일 중 하나를 선택해 그 숫자가 무엇인지 맞힌다. 성공적으로 추리했다면 계속 맞힐지 차례를 그만둘지 결정하고 추리가 틀리면 숫자 타일을 공개하고 턴을 마친다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>한 명만 남고 모든 타일이 공개되면 게임이 끝난다. 끝까지 코드를 들키지 않고 승리하자!</p>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 마무리 및 소감나눔</li> <li>- 뒷정리</li> </ul> </li> </ul>		

<b>단위 프로그램명</b>	달무티 [ Greate Dalmuti ] 인생은 원래 불공평합니다		
<b>목표</b>	자기 손의 카드를 먼저 다 내는 것이다. 게임의 첫 라운드는 항상 위대한 달무티가 먼저 카드를 내면서 시작하는데, 한 장을 내도 되고 같은 계급의 카드 여러 장을 내도 된다.		
<b>대상 및 인원</b>	(예비) 초등 2 ~ 3학년, 8명	<b>운영일시</b>	2024.1.16. ~ 1.19. 15:00 ~ 16:30
<b>활동장소</b>	청미도서관 세미나실		
<b>준비물</b>	열심히 수업에 임하겠다는 건강한 몸과 마음		
<b>활동단계</b>	<b>활동내용</b>		
<b>도입</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출석체크 및 참여인원 확인</li> <li>○ 프로그램 안내</li> <li>- 활동 목적 및 목표</li> </ul>		
<b>전개</b>	<p>&lt;달무티&gt;는 여러 번의 게임을 연속해서 하는 것을 전제한 게임이다. 그리고 연속으로 게임을 할 때만 게임의 진가가 드러난다. 이 게임의 가장 큰 특징은 한 번의 게임 결과가 다음 게임으로 상속된다는 것이기 때문이다. 게임이 끝나고 나면 카드를 다 없앤 순서대로 플레이어들의 계급이 정해지는데, 이 계급은 다음 게임의 시작 방식을 정하는 기준이 된다. 다음 게임을 시작하면 가장 높은 계급부터 가장 낮은 계급순으로 계급에 따라 자리를 바꿔 앉은 후 가장 낮은 계급인 농노 역할을 맡은 플레이어가 이전 게임에 사용한 카드를 섞어 모든 플레이어에게 나눠준다.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>마지막 플레이어만 남고 모든 사람이 게임에서 빠지면 게임이 종료된다.</p>		
<b>마무리</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마무리</li> <li>- 활동 마무리 및 소감나눔</li> <li>- 뒷정리</li> </ul>		

<b>단위 프로그램명</b>	랫 어 탯 캣 (Rat a Tat CAT)		
<b>목표</b>	게임이 종료될 때 가장 낮은 숫자를 갖고 있어야 한다.		
<b>대상 및 인원</b>	(예비) 초등 2 ~ 3학년, 8명	<b>운영일시</b>	2024.1.16. ~ 1.19. 15:00 ~ 16:30
<b>활동장소</b>	청미도서관 세미나실		
<b>준비물</b>	열심히 수업에 임하겠다는 건강한 몸과 마음		
<b>활동단계</b>	<b>활동내용</b>		
<b>도입</b>	○ 출석체크 및 참여인원 확인 ○ 프로그램 안내 - 활동 목적 및 목표		
<b>전개</b>	<p>카드를 나눠줄 딜러와 점수를 기록하는 사람을 정한다.                  가운데 버려진 카드 가장 위쪽 카드를 갖고 와서 자기 카드와 교환한다.                  게임의 재미를 더하는 파워카드를 적절히 사용한다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="352 1115 933 1601">  <p>게임박스</p> <p>숫자카드가 추가된 새로운 구성</p> <p>게임카드 78장 (28장의 고양이 카드, 17장의 생쥐 카드, 9장의 파워 카드, 24장의 숫자카드)</p> <p>게임설명서</p> </div> <div data-bbox="933 1115 1484 1601">  <p>플레이어 A</p> <p>1. 각자 4장씩 카드를 나눠 줍니다. 받은 카드는 그림이 보이지 않게 내려놓습니다.</p> <p>플레이어 B</p> <p>2. 남은 카드는 가운데 펼쳐놓습니다. 그리고 제일 윗장을 한 장 내려놓습니다.</p> <p>플레이어 C</p> <p>3. 게임이 시작되면 자기 앞에 카드 중 양쪽 카드를 살짝 뒤집어 봅니다.</p> </div> </div> <p>게임 전에 라운드 수 정하기                  시간 정하기                  목표 점수 정하기</p>		
<b>마무리</b>	○ 마무리 - 활동 마무리 및 소감나눔 - 뒷정리		

단위 프로그램명	봄 런어웨이 - 눈치, 코치, 유쾌한 폭탄 게임		
목표	모든 플레이어의 카드 숫자의 합이 그 숫자보다 낮아야 탈출에 성공한다.		
대상 및 인원	(예비) 초등 2 ~ 3학년, 8명	운영일시	2024.1.16. ~ 1.19. 15:00 ~ 16:30
활동장소	청미도서관 세미나실		
준비물	열심히 수업에 임하겠다는 건강한 몸과 마음		
활동단계	활동내용		
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출석체크 및 참여인원 확인</li> <li>○ 프로그램 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 목적 및 목표</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<p>잠적 카드를 분리하고 폭탄 카드를 잘 섞어 모두에게 같은 수로 나누어준다. 탈출장소 카드 1장씩을 받아 자기 앞에 둔다. 경비병 카드를 섞어서 뒷면이 보이게 쌓아 놓는다.</p>		
			
	<p>탈출장소 카드 위에 있는 폭탄 카드의 점수를 확인하고 점수가 많은 플레이어가 승리한다.</p>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마무리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 마무리 및 소감나눔</li> <li>- 뒷정리</li> </ul> </li> </ul>		