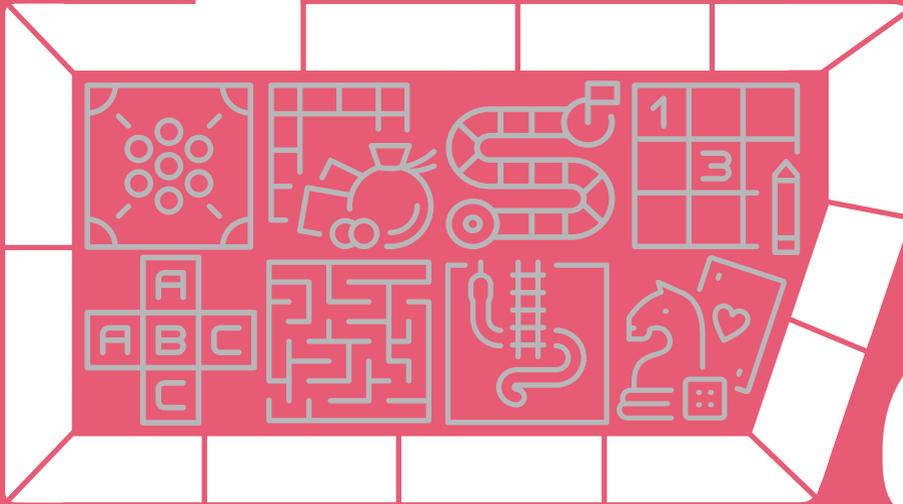




도서관에서

이덕주·김승희·신선영·오경선·정유화·한효전



재미!

도서관을 보다 재미있게 만드는
BOARDGAME

경기도서관용서 19



서
선
기
준
매

여는글

서문..... 8

I. 변화하는 도서관 서비스 9

1. 보드게임 12

2. 도서관과 보드게임 16

II. 도서관에서 보드게임을! 18

1. 도서관 자료로 보드게임 활용하기 19

2. 도서관에서 보드게임 프로그램 운영하기 28

▷ 십진분류법을 익힐 수 있는 보드게임

- KDC 서커스 52

- 마헤 KDC 57

▷ 청구기호게임 -누가 책을 빨리 꽃나? 63

▷ 도서관인윤리선언을 생각해보는 -도서관 가치게임 ... 66

▷ 도서관과 정보문화사를 살펴보는 -도서관 타임라인 77

▷ 공감능력을 향상시킬 수 있는 보드게임

- 덕짓 86

- 이야기특 91

▷ 협력형 보드게임 -하나비 96

I. 도서관 이용교육용
보드게임

II. 독서동기부여를 돕는
보드게임

**III. 책을 가지고 하는
보드게임**

- ▷ 단어연상 게임 -테마틱 102
- ▷ 공감하기 게임 -너도? 나도! 105
- ▷ 책과 함께하는 보드게임
-당신의 책을 가져오세요 108
- ▷ 문장폭탄돌리기 115

**IV. 기타 소개하고 싶은
보드게임**

..... 119

V. 부록

- ▷ 보드게임 Q&A 142
- ▷ 보드게임 관련 사이트 150
- ▷ 참고문헌 154

찾아보기..... 156

참여후기..... 158

여는글

서문

I. 변화하는 도서관 서비스

1. 보드게임
2. 도서관과 보드게임

II. 도서관에서 보드게임을!

1. 도서관 자료로 보드게임 활용하기
2. 도서관에서 보드게임 프로그램 운영하기

서문

온라인 커뮤니케이션이 크게 발달한 현대사회에서 진정한 소통은 과연 충분히 되고 있을까? 소통의 필요성과 중요성이 나날이 강조되고 있다. **도서관 역시 이용자와 소통해야 하는 것은 물론, 이용자와 이용자 간의 폭넓은 소통을 매개하는 중심지가 되어야 한다.** 이러한 요구에 발맞추어 일부 학교도서관 및 공공도서관에서는 **이용자교육 및 이용자와의 소통의 도구로 보드게임을 활용하려는 시도를 하고 있다.**

보드게임은 오프라인 및 아날로그적인 행위로 게임이라는 구조적인 특성에 놀이가 지니는 자율성이 합해진 현대사회를 구성하는 중요한 문화컨텐츠라고 할 수 있다. 스마트폰을 손에서 놓지 않는 사람들이 늘어나고 온라인 게임 혹은 증강현실 게임이 붐을 이는 상황에서도 국내 보드게임 시장은 약 3000억원 규모, 기능성 게임시장 역시 약 2000억원 규모로 꾸준히 성장하고 있다. 뿐만 아니라 현재 전 세계 50,000여종의 보드게임이 존재하며 매년 1,000여종에 가까운 신작들이 보드게임 개발자들에 의해 출시되고 있다.

하지만 **도서관에서 보드게임을 활용하려고 할 때 참고할 수 있는 자료들은 아직 부족하다.** 도서관의 자료로서 보드게임을 어떻게 다루고 활용할 수 있을지, 이용자들에게 소개하거나 활용하면 좋은 보드게임은 어떤 것들이 있는지, 보드게임을 활용하는 방법 및 운영 가능한 프로그램의 예를 소개하는 도서관 관점의 보드게임 안내자료를 찾기는 어렵다.

본서는 학교도서관에서 여러 가지 보드게임을 다양한 방법으로 활용해 본 저자들의 경험을 기록하고 공유하고자 집필되었다. **학교 및 공공도서관에서 보드게임을 활용하는데 유용하고 기초적인 정보를 제공하고자 하였다. 나아가 보드게임을 이용자교육 및 정보활용교육 등의 도서관 교육에 적용하여 활용할 사례 등 도서관 프로그램으로 활용하는데 필요한 정보를 제시하였다.**

여러 도서관에서 보드게임을 활용하여 풍부한 서비스를 제공하고 이용자상호간에 소통과 협력, 공감의 문화가 확산된다면 도서관, 독서문화에 조금 더 기여할 수 있게 될 것이라고 기대해 본다.

I

변화하는 도서관 서비스



도서관이라는 공간의 이미지는 어떻게 인식되고 있을까? 책이 가득한 공간, 조용하게 책을 읽는 사람들을 떠올리는 사람이 많을 것이다. 다양한 종류의 자료를 수집·정리하여 이용자에게 제공하는 것이 전통적인 도서관의 역할이었다. ‘책’과 ‘책읽기’라는 두 개의 단어로 표현되는 도서관은 충분한 역할을 다하고 있는 것일까?

사회가 도서관에 기대하는 역할은 꾸준히 변화되어왔다. 고대 도서관이 단순히 문자와 정보·지식을 저장하는 역할이었다면, 급격한 경제성장의 시기를 거치며 도서관에 학습과 교육의 기능이 우선시되고 도서관은 개인의 공부를 하는 곳이라는 인식이 강했던 시기도 있었다. 그러나 국민들의 생활환경이 바뀌고 산업화와 자본주의의 부작용에 대한 대안으로 도서관이 공동체 결속의 주요한 거점 역할을 할 필요성이 대두되었다. 이에 따라 문화체육관광부는 제2차 도서관종합발전계획(2014-2018)에서 도서관이 지역사회 문화공동체의 중심으로 문화 활동 참여를 촉진하고 기회를 확대함으로써 국민 행복 구현에 기여

해야 함을 강조하기도 하였다. 뿐만 아니라 “도서관이 문화기반 시설 중 지역 구성원들의 이용률이 가장 높아 정서적 유대와 공동체적 가치를 회복하는 공간으로 적합하다”며 도서관을 ‘지역공동체 거점’으로 전망했다.

도서관의 중요성과 새로운 역할에 대한 논의가 강조되는 상황에서 독서문화의 현실은 어떨까? 문화체육관광부의 ‘2015년 국민 독서실태 조사’에 의하면, 우리나라 국민의 약 40% 정도는 1년 동안 책을 한 권도 읽지 않는 것으로 나타났다. 연평균 독서량은 9.1권으로 점차 감소하는 추세를 보이고 있다. 통계청의 ‘2015년 사회조사’ 결과에서도 만 13세 이상 독서인구 비율이 2013년 62.4%에서 2015년 56.2%로 감소한 것으로 나타났다. 정보환경의 변화로 인터넷 등의 새로운 매체 사용이 일반화되고, 스마트폰을 손에서 놓지 않는 일상의 변화로 상대적으로 책과 책읽기에 대한 관심이 낮아진 것으로 보인다.

이처럼 사회변화에 따라 책읽기를 둘러싼 모든 환경이 달라지고 있다. 도서관은 사회적 독서환경을 조성하는 사회기반으로서 이들 변화에 빠르게 대처해야만 한다. 변화하는 정보환경에서 이용자의 요구를 충족시킬 수 있는 도서관으로 변하기 위한 시도가 다양하고 새로운 도서관 서비스로 나타나고 있다. 도서관을 구성하는 자료, 시설, 프로그램에 대한 새로운 접근방법으로 이용자들에게 신선한 서비스를 선보이고 있는 것이다.

이러한 요구에 따른 새로운 서비스의 예로 ‘휴먼라이브러리(Human Library) ●’를 들 수 있다. 휴먼 라이브러리는 도서자료나 인쇄매체가 아닌 사람이 정보자료가 되어 이용자에게 지식과 정보를 전달하는 도서관 서비스라고 할 수 있다. ‘사람책(human book)’을 통한 휴먼라이브러리는 자료와 이용자가 직접적으로 소통함으로써 도서관과 지역사회의 관계를 강화시키는 역할을 하고 있다.

● 『Living Library』라는 명칭으로 시작된 이 이벤트는 덴마크 출신의 사회운동가 로니 에버겔이 2000년 덴마크에서 열린 한 뮤직 페스티벌(Roskilde Festival)에서 창안한 것으로, 유럽에서 시작되어 빠른 속도로 전 세계로 확산되고 있는 신개념의 ‘이벤트성 도서관’으로 도서관에 와서 ‘책’을 빌리는 것이 아니라 ‘사람(휴먼북)’을 빌리는 것이다.

도서관의 공간 역시 역동적으로 변화하고 있다. 개인의 공부를 위한 열람실 위주의 조용한 도서관에서 카페, 갤러리, 동아리실, 세미나실 등 여럿이 만나 대화할 수 있는 소통의 공간으로 변하고 있다. 도서관의 역할이 지역공동체 형성 및 소통의 중심으로 확대되고 있는 것이다.

[그림1] 구립 구산동 도서관마
을 전경



많은 도서관에서 세계 책의 날, 도서관 주간 등에 도서관 행사를 진행하고 저자를 초청하여 소통하는 시간을 가지고 있다. 또 공공도서관에서는 성인, 청소년 및 어린이 이용자를 위한 독서교실 또는 독서문화프로그램을 진행하고 있다. 그동안의 도서관 프로그램이 책과 책읽기를 중심으로 계획되어 왔다면, 최근에 도서관에서 기획되는 프로그램들은 소재와 내용이 매우 다채로워졌다. 보다 적극적으로 이용자를 도서관으로 이끌고자 하는 시도일 것이다.

학교도서관의 프로그램 개발도 매우 활발하다. 조용히 혼자서 책을 읽던 학교도서관에서 함께 즐겁게 책을 가지고 놀 수 있도록 하는 다양한 ‘책놀이’ 프로그램이 그 예 중 하나이다. 또한 창의적 체험활동이나 교과협력수업 등 수업 시간에 이루어지는 학교도서관 프로그램도 적극적 도서관 서비스의 하나로서 다양하게 개발되고 있다.



1. 보드게임

이 책에서 새롭고 다채로운 도서관 서비스를 위해 제안하려는 것은 ‘보드게임’이다. 도서관에서 게임을? 게임은 소란스럽게 그냥 노는 것 아닌가? 도서관과 보드게임은 서로 잘 연결되는 단어는 아니다.

보드게임(board game)이란 놀이판 및 간단한 물리적인 도구로 진행되는 놀이를 뜻한다. 바둑, 장기, 윗놀이 등 우리에게 익숙한 민속놀이도 일종의 보드게임이라고 할 수 있으나, 본격적으로 현대적 의미의 보드게임이 우리나라에 소개된 것은 1980년대이다. 당시에 소개된 ‘부르마블’게임을 아직도 많은 사람들이 기억하고 있을 것이다. 2000년대에 들어서면서 독일을 중심으로 한 유럽과 미국의 보드게임들이 대량으로 소개되기 시작했다. 이 무렵 대학가 주변에는 유행처럼 보드게임 카페가 형성되기도 했다. 보드게임 시장의 규모는 최근 10년간 매우 성장하였으며, 온라인 또는 오프라인에서 다양한 보드 게임을 쉽게 구매할 수 있게 되었다.

보드게임의 산업적 확대와 함께 놀이도구로서의 보드 게임을 넘어서서 다양한 분야에서 활용되고 있다. 교과학습, 심리상담, 인성교육, 진로교육 등 다양한 분야에서 보드게임이 활용되고 있다. 보드게임은 혼자서는 할 수 없고 함께 해야 하는 팀워크 기반의 놀이다. 함께 하는 과정에서 규칙과 지식을 익히고 소통하는 방법을 배우게 된다. 인터넷과 스마트폰에 익숙한 사람들에게 보드게임은 사람과 사람이 직접 만나 소통하면서 즐겁게 배울 수 있도록 하는 도구

가 된다.

그렇다면 도서관은 보드게임은 어떻게 활용할 수 있을까? 우선 보드게임이 무엇이고 어떤 특징을 가지고 있는지, 도서관에서 보드 게임을 활용해야 할 필요성은 무엇인지 생각해 보도록 하자.

(1) 보드게임이란?

보드게임은 인간 사회의 한 부분으로 생활기술과 사회화 과정에 중요한 역할을 해왔다. 현대사회의 중요한 문화콘텐츠 중 하나로서 즐거움 및 게임의 구조적인 특성에 놀이가 지니는 자율성이 함께 한다. 보드게임은 여가활동의 한 방법으로서 생활을 재충전할 수 있도록 한다.

보드게임은 “2명 이상의 게임자가 직접 대면하여 보드(board)나 카드(card), 타일(tile) 등의 물리적 도구를 이용하여 일정한 규칙에 따라 진행되는 게임”이다. 보드게임은 게임의 한 종류이지만, 게임과 구분되는 점이 있다. 보드게임은 인지적 사고를 통하여 전략을 세우고 수행하는 과정으로, 우연이 아닌 인지활동에 의해 승패가 결정 된다.

(2) 보드게임의 특성과 긍정적 효과

보드게임은 오락적 여가수단일 뿐만 아니라 문제해결능력을 키우고, 스토리텔링을 연습할 기회를 제공한다. 또한 목표를 달성하기 위해 전략을 세우는 법을 배우게 된다. 특히 ‘포비든 데저트(Fobidden Desert)’나 ‘팬데믹(Fandemic)’과 같은 협력 게임은 협동하는 방법을 익히고 친밀감을 높이도록 한다.

또 다른 예로 식민지 시대의 푸에르토리코 경제를 재현한 게임인 ‘푸에르토리코(puerto rico)’는 신대륙에서 어떻게 비옥한 농장을 개척하여 성공하는지가 중요한 전략게임이다. 우리가 현실 상황에서 푸에르토리코의 농작물 재배에 관여하게 될 가능성은 거의 없다. 하지만 이런 보드게임 경험을 통해 가상의 문제를 해결하는 과정에서 생각하는 힘을 기를 수 있고, 함께 하는 과정에서 소통하는 방법을 익혀 현실세계에 보다 잘 적응할 수 있도록 할 것이다.

보드게임이 다양한 분야에 적용되어 긍정적 효과를 가져오는 이유는 무엇일까? 보드게임이 가지고 있는 특성을 살펴보도록 하자.

① 구조적 특성

보드게임은 놀이와는 다르게 목표, 규칙, 경쟁, 승패와 같은 구조적인 특성을 가지고 있다. 구체적인 게임의 목표가 주어져 있으며, 게임 참여자는 정해진 규칙에 따라 다른 사람과 협력하는 게임의 과정에서 즐거움을 느낀다. 또한 게임의 승패에 따라서 성취감을 경험할 수 있다. 특히 놀이 위주로 끝날 수 있는 행동들을 보다 목표 지향적으로 이끌어 준다. 따라서 보드게임은 구조적으로 자발적 흥미를 유발할 수 있다.

② 사회적 특성

보드게임은 여럿이 하는 활동으로 사회적 특성이 특히 강조된다. 게임 참여자들은 승리하기 위해 서로 경쟁하지만, 진행과정에서 참여자 간 협동이 있어야 게임이 원활하게 진행될 수 있다. 또한 참여자들은 보드게임이 허용하는 범위 안에서 경쟁과 공격을 다룰 기회를 가지게 된다. 따라서 보드게임의 규칙 안에서 자연스럽게 사회적 경험을 얻게 되며, 대인관계기술을 발달시키게 된다.

③ 정서적 특성

보드게임을 통하여 참여자는 자신의 행동을 스스로 통제하고 좌절하고 인내하면서 게임의 규칙을 수용하고 따르게 된다. 보드게임은 승패에 따른 감정 조절을 요구한다. 게임에서 진다고 하더라도 그 게임결과에 대해 수용적인 자세를 요구한다. 보드게임을 하는 동안 기쁨, 슬픔, 만족감 등 여러 가지 감정을 느끼고 그것을 건강하게 표현할 수 있는 기회를 가지게 된다.

④ 교육적 특성

보드게임은 참여자들로 하여금 선의의 경쟁의식을 불러일으켜 동기와 흥미를 유발시키며, 그것이 오래 지속될 수 있도록 한다. 따라서 보드게임은 다양한 분야에서 교육의 도구로 활용될 수 있다. 보드게임은 학습의 기회를 제공하며, 게임참여자의 경쟁적 욕구와 새로운 기술·개념을 익히고자 하는 열망을 충족시켜 준다. 또한 사회성을 발달시키고 문제해결능력과 인지능력, 수리능력을 향상시키기도 한다. 게임을 통해 자신과 타인의 다른 점을 생각하면서 기본적인 의사소통 기술을 연습하는 기회도 가질 수 있다.



2. 도서관과 보드게임

보드게임의 특성과 그에 따른 일반적인 효과를 살펴보았다. 그렇다면 **도서관 입장에서 보드게임을 활용했을 때 얻을 수 있는 효과는 무엇일까?**

첫째로, 보드게임은 도서관과 책에 접근하게 되는 계기를 만들어 줄 수 있다. 보드게임이 어떤 책을 기반으로 하거나 관련이 있을 수 있다. 예를 들어 어떤 역사적 상황이 제시되는 보드게임에 참여하는 사람은 그 시대를 다루는 책을 읽고 조사하여 게임을 더 잘하게 될 수 있다. 도서관은 이처럼 보드게임의 동기부여적인 요소를 활용하여 이용자가 독서를 통해 내용을 학습할 수 있도록 함으로써 도서관에 접근하는 새로운 계기를 마련할 수 있다.

두 번째로, 보드게임은 ‘읽는 힘’을 키워줄 수 있다. 보드게임과 ‘리터러시(Literacy)’의 관계를 살펴보자. 모든 보드게임에는 규칙이 있고, 게임을 구성하는 내용이 있다. 보드게임 참가자는 규칙과 내용을 읽고 이해해야 한다. ‘리터러시(Literacy)’는 규칙에 따라 맥락 내에서 일련의 상징을 읽고 해석하고 그것을 조작하는 능력을 키우면서 발달된다. 보드게임은 참여자가 규칙과 상징을 배우고, 그 상징을 조작하기를 요구하기 때문에 ‘읽는 능력’을 높이는데 탁월한 도구라고 할 수 있다. 따라서 도서관에서 보드게임을 활용함으로써 참가자의 읽기 능력 발달을 도울 수 있다.

보드게임이 도서관 자료로서, 프로그램으로서 활용되는 것은 제한이 있는 도서관 자원의 일부를 보드게임에 투자하는 것을 의미한다. 따라서 보드게임이 도서관의 목표 달성에 어떻게 기여할 수 있을지 살펴볼 필요가 있다.

우선 보드게임은 도서관 마케팅 수단의 하나가 될 수 있다. 도서관이 제공하던 기존 자료와 서비스에는 흥미를 느끼지 않던 사람들도 보드게임이라는 새로운 형태의 자료에는 관심을 가질 수 있다. 일단 도서관 이용 경험이 없거나 적은 잠재적 이용자를 도서관으로 이끄는 것은, 다양한 도서관 서비스를 직접 경험할 수 있도록 하는 출발점이 된다. 또한 도서관을 이미 이용하고 있던 이용자에게는 확대된 도서관 서비스를 제공하는 기회가 될 것이다.

또 도서관은 보드게임을 통하여 커뮤니티의 중심지가 될 수 있다. 도서관은 모두에게 평등하게 열려있고, 안전하며, 비용을 지불하지 않고 이용할 수 있는 공간이다. 가상의 커뮤니티 공간만을 제공할 수 있는 인터넷과는 다르다. 도서관은 보드게임이 필요로 하는 물리적 공간을 제공할 수 있다. 따라서 도서관에서의 보드게임 경험은 다양한 연령과 배경을 가진 사람들이 한 공간에서 만나 소통하는 시간이 된다. 이를 통해 도서관은 적극적으로 지역의 중심, 학교의 중심 역할을 할 수 있다.

II

도서관에서 보드게임을!



도서관에서 보드게임을 어떻게 활용할 수 있을까? 우선 도서관 자료로서 보드게임을 수집할 수 있다. 도서관은 도서자료뿐만 아니라 음향자료, 영상자료, 멀티미디어 자료 등 다양한 매체자료를 수집하고 있다. 같은 맥락에서 도서관은 보드게임을 장서의 한 종류로서 수집하여 이용자에게 제공할 수 있다.

다음으로 도서관에서 보드게임을 즐길 수 있는 시간과 장소를 제공하는 방법도 있다. 도서관에서 레크리에이션 이벤트로 보드게임 프로그램을 운영하는 것이다.

마지막으로 도서관에서 보드게임을 도서관 교육의 도구로서 활용할 수 있다. 공공도서관에서는 도서관 이용교육이나 책과 연관된 보드게임을 진행할 수 있다. 학교도서관이라면 도서관 이용교육은 물론 교과 교육과 연계하거나 진로, 인성교육의 도구로서 보드게임을 활용할 수 있다.

이번 장에서는 도서관에서 보드게임을 활용하는 방법을 살펴보고자 한다. 보드게임을 활용하고 있는 국내의 도서관 및 관련기관의 사례도 조사하였다.



1. 도서관 자료로 보드게임 활용하기

(1) 보드게임 마련하기

도서관에서 보드게임을 활용하는 첫 번째 단계는 보드게임을 구입하여 도서관에서 소장하는 것이다. 보드게임은 온·오프라인을 통하여 다양한 경로로 구입할 수 있다.

① 오프라인으로 구입

큰 규모의 서점, 대형마트, 문구점 등에서 보드게임을 구입할 수 있다. 어린이 장난감 판매점에서도 보드게임을 구입할 수 있다. 이러한 곳에서는 보드게임의 실제 모습을 직접 살펴보고 구입할 수 있다는 장점이 있다. 또한 보드게임 카페를 통하여 보드게임을 주문·구입할 수도 있다.

② 온라인으로 구입하기

온라인에서는 실제로 보드게임을 살펴보고 구입할 수는 없으나, 할인된 가격에 구입할 수 있는 기회가 종종 있다. 온라인 종합쇼핑몰의 경우는 대체로 ‘장난감’카테고리에 보드게임이 포함된다. 온라인 서점에서도 보드게임을 구입할 수 있으며, 보드게임 전문사이트에서도 구입이 가능하다. 보드게임 정보

와 함께 구입이 가능한 사이트 정보는 부록에 제시하였다.

③ 해외 구입 및 중고게임 구입

우리가 접하는 보드게임은 해외에서 개발된 것들이 많다. 한국어 번역판이 있는 게임들은 국내 온·오프라인을 통하여 쉽게 구입이 가능하지만, 아직 번역판이 없는 경우는 아마존 등의 해외 사이트를 이용하여 구입하여야 하는 경우도 있다.

미국의 인터넷 서점인 아마존에서는 도서뿐만 아니라 전자책, 컴퓨터 관련 용품, 음반 등 다양한 상품을 판매하고 있다. 이 사이트의 상품 대분류 중 ‘Toys & games’의 하위 카테고리에서 보드게임을 찾을 수 있다.

④ 직접 제작하기

보드게임을 직접 만들어서 활용할 수 있다. 보드게임을 제작하게 될 경우 보드게임 구입에 대한 예산 부담을 덜 수 있다. 게임대상, 게임내용 등을 도서관 상황에 따라 변형하여 제작함으로써 기존에 해보지 못한 새로운 보드게임을 즐길 수도 있다.

독서활동과 연계되도록 책의 내용을 바탕으로 보드게임을 변형하여 제작할 수도 있다. 보드게임을 즐기는 것을 넘어 직접 보드게임을 만들어보고, 내가 만든 보드게임을 여럿이 함께 실제로 해보는 경험도 큰 의미가 있다. 본서에서는 도서관 이용교육, 정보활용교육에 활용할 수 있는 보드게임 제작 방법 및 활용사례를 다양하게 제시하고 있다.

도서관에서 보드게임을 구입하고자 할 때, 예산 확보방법은 어떤 것들이 있을까? 우선 보드게임도 도서관이 소장하는 다양한 형태의 자료 중 하나이기

때문에 자료구입비로 보드게임을 구입할 수 있다. 다른 방법으로 도서관의 프로그램 운영비로 보드게임을 확보할 수 있다. 학교도서관의 경우 행사진행을 위한 예산을 활용할 수도 있으며, 동아리 활동 또는 학교 축제를 보드게임 관련 프로그램으로 기획하여 예산을 확보하는 방법도 있다. 또는 도서관에서 도서관자료를 기증받는 것처럼 보드게임 자료를 기증받아 활용할 수 있다.

보드게임의 가격은 매우 다양하여 대략적인 평균가격을 제시하기는 어렵다. 저렴한 가격의 보드게임의 예로 ‘젠가(jenga)’ 게임은 4,000원~10,000원 정도에 구입할 수 있다. 보드게임은 일반적으로 구성품 내용이 매우 다양하며, 간단한 카드 형태의 보드게임이라도 다양한 색조로 공들이 만들어지는 경우가 많다. 이러한 보드게임의 가격대는 상당히 고가이다. 예를 들어 ‘티켓 투 라이드(ticket to ride)’와 같은 게임은 5만원 이상의 가격으로 구입해야 한다.

보드게임을 관리하고 유지·보수하는 도구들도 필요하다. 카드 형식의 게임을 예로 들면, 사용을 거듭하면서 카드가 점차 훼손될 수 있다. 카드의 소모를 막고 습기로부터 보호하기 위해 카드 프로텍터(CARD SLEEVE)를 사용할 수 있다. 이와 같은 관리 용품도 보드게임 구매처를 통해 구입할 수 있다.

또한 보드게임 전용 매트와 같은 관련용품은 주사위를 던지거나 카드를 내려놓을 때의 소음을 줄여줄 수 있다. 배경색 효과를 주어 보드게임의 구성품을 선명하게 보이게 해주며, 미끄러움을 방지하기도 한다.



[그림2-1] 보드게임용 매트



[그림2-2] 카드 프로텍터

(2) 보드게임을 도서관 자료로 정리하기

도서관의 장서는 도서자료 뿐만 아니라 다양한 매체자료로 구성된다. 일단 도서관 장서로 입수된 자료는 자료형태에 따라 해당 도서관의 규정에 따라 정리하여 배가 또는 별치하여 이용자에게 제공한다.

보드게임 자료를 분류하고 목록하는 방식은 일반적인 자료정리기준을 따를 수 있으나, 보드게임의 특성을 반영할 수 있는 방법으로 다음 사항을 고려해 볼 수 있다.

- ① 보드게임을 별도의 장소에 따로 보관하는 경우 이에 따른 별치기호를 부여하여 관리한다.
- ② 자료유형 또는 주제어에 ‘보드게임’ 또는 특정한 자관의 명칭을 부여하여 보드게임 형태의 모든 자료를 한번에 검색할 수 있도록 한다.
- ③ 보드게임은 여러 가지 구성품이 한 세트를 이루는 경우가 많다. 자료의 관리를 위해 보드게임 세트에 포함되는 구성품 전체를 구체적으로 기술할 필요가 있다.
- ④ 보드게임의 간단한 내용과 게임방식, 예상 소요시간, 게임에 필요한 인원, 게임의 수준과 적절한 연령 등을 주기사항으로 기술한다.

보드게임을 도서관의 자료로 정리한 예를 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠 도서관에서 살펴볼 수 있다.[그림3]

통합검색 기본검색

이전 화면 | 검색 화면 | 검색 화면

MARC [6/10]



자료유형 기타자료
단체지명 **바니랜드**
서명/저자사항 (골든게임) 세계여행 [보드게임] / 바니랜드 제작
발행사항 한국 : 바니랜드, 2009
형태사항 1책: 컬러; 28cm
청구기호 **GAME21** b 116s
일반주기 게임시간 : 60분이상
언어 및 매뉴얼: 한글
구성품: 게임판1개, 스페셜카드 30장, 권리증서28장, 주사위2개, 게임말 4개, 호텔, 펜션, 설명서 1부
이용대상 7세 이상 사용자
요약 세계 여러나라를 여행하며 도시나 섬을 사들이고 호텔과 리조트를 지으면서 부를 축적하는 게임입니다. 지나친 욕심과 잘못된 판단으로 파산이 되면, 게임에서 빠지게 됩니다. 끝까지 살아남은 게임자가 이 게임의 승리가 됩니다.
일반주제명 **보드게임**

대출정보

No.	등록번호	청구기호	소장처/자료실/서가	도서상태	반납예정일	예약/신청
1	NB20216	GAME21 b 116s	콘텐츠진흥원/나주분원도서관/	대출불가 (별지)		

※ 방문한 도서관과 소장처가 다른 자료의 대출을 원활 경우 관리자께 문의하세요.
(자료대출: 유료회원 전용 서비스, 목동아카데미도서관: 아카데미 수강생 전용)

서명 서명쓰기

동록된 서명이 없습니다. 첫 서명의 주인공이 되셨습니까?

Marc보기

000 00000n m k2200205 k 4500
001 160419
008 100531s2009 ulk a a
090 ▼ a GAME21 ▼ b b 116s
110 ▼ a 바니랜드
245 00 ▼ a (골든게임) 세계여행 ▼ h [보드게임] / ▼ d 바니랜드 제작
260 ▼ a 한국 : ▼ b 바니랜드 . ▼ c 2009
300 ▼ a 1책: ▼ b 컬러: ▼ c 28cm
500 00 ▼ a 게임시간 : 60분이상
500 00 ▼ a 언어 및 매뉴얼: 한글
500 00 ▼ a 2~4 인용
500 00 ▼ a 구성품: 게임판1개, 스페셜카드 30장, 권리증서28장, 주사위2개, 게임말 4개, 호텔, 펜션, 설명서 1부
521 ▼ a 7세 이상 사용자
▼ a 세계 여러나라를 여행하며 도시나 섬을 사들이고 호텔과 리조트를 지으면서 부를 축적하는 게임입니다. 지나친 욕심과 잘못된 판단으로 파산이 되면, 게임에서 빠지게 됩니다. 끝까지 살아남은 게임자가 이 게임의 승리가 됩니다.
650 0 ▼ a 보드게임
653 ▼ a 전략게임 ▼ a 패밀리보드게임 ▼ a 계산게임 ▼ a 보드게임
005 20100531100331
040 ▼ a 311716 ▼ c 311716

[그림3] 보드게임의 분류와 목록

보드게임을 도서관 자료의 한 형태로 수집하고 활용하는 사례는 해외에서 다양하게 찾아볼 수 있다. 다음의 도서관 보드게임 활용사례에서 자료로써 보드게임을 어떻게 정리하는지, 웹에서 어떤 방식으로 자료가 검색되는지 등을 살펴볼 수 있다.

WESTMONT 공공도서관

미국 일리노이 주의 WESTMONT 공공도서관은 약 170여개의 보드게임을 소장하고 있다. 도서관 자료 검색페이지를 통해 보드게임자료 검색, 이용가능여부, 소장도서관, 자료예약이 가능하다. 대출기한은 2주로, 예약된 자료가 아닐 경우 대출기한 연장을 2번까지 할 수 있다.

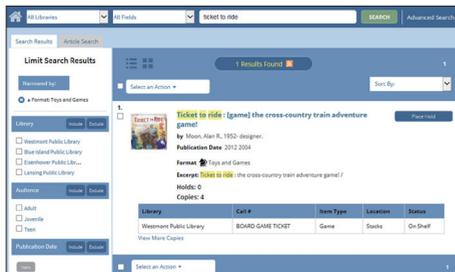
[그림4]는 이 도서관의 자료 검색시스템에서 'ticket to ride'라는 보드게임을 검색한 화면이다. 자료유형은 'Toys and games'로 분류되어 있으며, 해당 게임 4개를 복본으로 소장하고 있음을 확인할 수 있다.

[그림5]에서는 보드게임을 도서관 자료로서 어떻게 분류하였는지 그 예를 살펴볼 수 있다.

보드게임도 일반 도서자료의 기술형태와 유사하게 정리된 것을 알 수 있다. 보드게임의 이름, ISBN, UPC[●], 게임제작자 및 제조사, 물리적 형태사항, 일반주기, 주제어 등은 도서자료 등에서의 기술형태와 대체로 유사하다.

보드게임의 특성에 따라 몇 가지 사항이 추가적으로 기술되어 있기도 하다. 예를 들어, 형태기술사항을 보면 보드게임 구성품은 지도 1개, 열차 240개, 카드 144장, 설명서가 한 세트를 이루고 있음을 알 수 있다. 또한 게임 줄거리에 대한 간략한 설명(abstract), 수준(reading level), 게임인원 및 소요시간(general note) 등도 상세하게 정리해 놓았다.

● UPC : 세계상품코드. 미국의 식품과 잡화류 등, 이른바 슈퍼 아이템 상품에 관한 제조업, 도매업, 소매업 등의 7개 단계에 의한 공통상품 코드(12자리)



[그림4] WESTMONT 공공도서관 'ticket to ride' 검색화면



[그림5] WESTMONT 공공도서관 'ticket to ride' 자료 상세 화면

YORBA LINDA 공공도서관

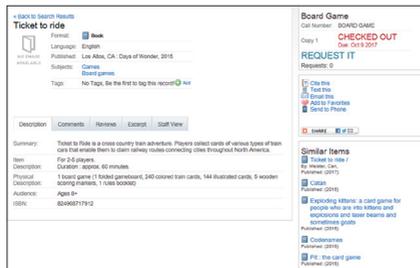
미국 캘리포니아 주의 YORBA LINDA 공공도서관은 'GAME LENDING LIBRARY'라는 특별 장서를 운영하고 있다.



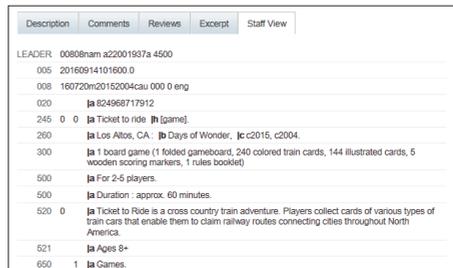
이 장서에는 약 30여종의 보드게임은 물론 비디오 게임, 퍼즐까지 포함되어 무료로 대출이 가능하다.

자료검색 홈페이지에서 'BOARD GAMES'라는 카테고리를 선택하면 소장하고 있는 전체 보드게임과 소장위치, 복본 수를 찾아볼 수 있다.[그림6]

자료에 대한 설명으로는 보드게임의 간략한 내용, 게임인원, 게임소요시간, 게임구성 품, 권장연령, ISBN 등이 기술되어 있는 것을 볼 수 있다. 아래의 그림에서는 보드게임 을 도서관 자료로 등록하기 위한 팁을 얻을 수 있다.[그림7]



[그림6] YORBA LINDA 공공도서관 'ticket to ride' 검색



[그림7] YORBA LINDA 공공도서관 'ticket to ride' 목록

(3) 보드게임을 도서관자료로 활용하기

해외 도서관에서는 보드게임을 도서관 장서로서 마련하고, 단행본 자료와 마찬가지로 관외 대출하고 있는 사례를 쉽게 찾아볼 수 있다. 국내의 경우 보드게임이 도서관 자료로 수집되어도 관외 대출보다는 관내에서 이용하거나, 관련 행사를 진행할 때 활용되는 경우가 많다.

학교도서관에서는 점심시간 등을 활용하여, 보드게임을 도서관 내에서 이용할 수 있도록 관내 대출하여 학생들이 여가의 시간을 보낼 수 있도록 할 수 있다. 또한 교과학습과 연계하여 활용할 수 있는 보드게임을 교사에게 대출하여 교수학습도구로 활용할 수도 있다.

보드게임을 도서관 자료로 활용하기 위해서 다음과 같은 사항들이 필요하다. 첫째로, 해당 도서관 상황과 이용자 특성에 맞추어 보드게임 자료를 운영하는 규정을 마련할 필요가 있다. 두 번째로, 도서관이 소장하고 있는 보드게임의 목록을 작성해두어야 한다. 각 게임의 간단한 내용 소개와 특성에 덧붙여 관련도서나 주제 등을 안내한다면, 단순한 목록 제공을 넘어서 일종의 주제정보서비스를 제공하는 역할도 할 수 있다. 마지막으로 보드게임은 다양한 구성품의 총합으로 물리적 형태를 이룬다. 따라서 보드게임의 모든 구성품에 대한 체크리스트를 작성하여, 자료가 대출되고 반납될 때 전체 구성품이 분실되지 않도록 유의할 필요가 있다.

다음은 도서관에서 보드게임을 즐길 수 있는 공간을 마련한 은평구립 구산동도서관마을 사례를 소개한다.

노는사랑방(보드게임방) 규정(2016.06.30. 기준)

[노는사랑방은 보드게임방을 하는 공간입니다.]

- 운영시간

- 평일 9시~18시
- 주말 9시~17시
- 쉬는 날 : 매주 월요일, 일요일을 제외한 법정 공휴일

1. 노는사랑방은 1일 2시간까지입니다. (그룹을 기준으로 합니다.)
2. 2명부터 이용가능 합니다.
3. 보드게임은 3층 데스크에서 도서관 회원증을 맡긴 후 받아갈 수 있습니다.
(신분증, 학생증은 받지 않습니다. 모바일 회원증은 가능합니다.)
4. 보드게임은 한 개씩만 이용할 수 있습니다. (반납 후 다른 보드게임 이용가능)
5. 노는사랑방 내에서만 게임을 이용할 수 있습니다.
6. 본인의 보드게임의 경우에도 대관 신청 후 이용해야합니다.
7. 노는사랑방에는 한 번에 두 그룹까지 들어갈 수 있습니다. (한 그룹 당 최대 5명)
8. 게임 도중 사행성으로 간주되는 행위는 금지합니다.
(돈이나 물건을 주고받는 행동은 절대 안됨)
9. 노는사랑방 이용 종료 시 공간을 정리하고, 데스크에서 확인 후 반납합니다.
10. 음식물은 4층 먹는실터에서 먹어주세요.
11. 노는사랑방은 보드게임 이용자가 없는 경우 누구나 이용 가능하지만, 보드게임 이용자가 올 경우 자유이용자는 사용에 제한이 됩니다.
12. 예약은 받지 않습니다.
13. 미취학 아동은 보호자와 함께 이용 가능합니다.

[노는사랑방 대관 신청]

- 도서관 데스크에서 신청서 작성 후 이용가능합니다.
(홈페이지나 전화 신청은 받지 않습니다.)

[노는사랑방 즐겁게 이용하기 위한 4가지 약속]

- 다른 친구들도 함께 놀거리를 이용할 수 있게 놀거리 이용 시간을 지켜주세요!
- 모두가 즐겁게 사용하기 위해 놀거리를 아껴 사용하고, 쓰레기는 쓰레기통에 꼭 넣어주세요!
- 놀거리를 이용한 후에는 다음 친구를 위해 반납할 물품등을 반납해주세요!
- 노는사랑방에서는 예쁘고 고운말만 사용하도록 해요!



2. 도서관에서 보드게임 프로그램 운영하기

도서관의 자료로서 보드게임을 마련한 이후에는 이를 활용하여 다양한 프로그램을 운영할 수 있다. 대부분의 도서관은 다양한 행사와 교육프로그램을 이용자에게 제공하고 있다. 해당 도서관의 목표와 주된 이용자층에 맞추어 프로그램의 대상과 내용은 다양하다.

도서관에서 보드게임을 활용한 프로그램을 제공하는 것은 다음과 같은 효과가 있다. 앞에서 언급한 바와 같이 보드게임은 잠재적 이용자를 도서관으로 이끌 수 있는 훌륭한 마케팅 수단이 된다. 또한 기존의 이용자에게도 새로운 서비스를 제공하는 것이며 도서관의 서비스를 다채롭게 하는 것이다.

다음으로, 보드게임을 활용한 도서관 프로그램은 어린이, 청소년, 성인 이용자 모두를 위해 운영할 수 있다. 뿐만 아니라 보드게임을 통해 참여자들 서로가 소통을 하며 상호작용하는 시간과 공간을 제공하게 된다. 이를 통하여 도서관은 모두에게 열려있는 지역사회 공동체로서의 역할에 더욱 충실할 수 있다.

보드게임을 교육프로그램과 연계하는 방법과 도서관 행사의 테마를 보드게임으로 하는 방법을 중심으로 각각의 사례를 살펴보았다.

(1) 보드게임으로 가르치고 배우기

이미 교육 분야에서는 학생들의 흥미를 끌고 참여도를 높이는 학습의 도구로서 보드게임을 활발하게 활용하고 있다. 언어, 수학, 과학 등의 교과교육이나 인성교육, 진로교육을 위하여 기존의 보드게임을 활용하거나 개발하여 사용하기도 한다.

도서관에서도 보드게임을 활용하여 다양한 교육을 할 수 있다. 도서관 이용 방법과 정보활용능력 배양을 위해 보드게임을 활용할 수 있다. 특히 학교도서관에서는 교과 교육과정과 연계된 보드게임을 통하여 학습활동을 지원할 수 있다. 학교도서관은 보드게임을 활용하여 학생들의 탐구능력, 전략적 분석능력, 문제해결능력, 비판적 사고능력 등을 강화시킬 수 있다. 또한 도서관 이용 및 정보활용능력을 위한 보드게임들도 있다.

브라이언 메이어(Brian mayer, 2010)는 블룸의 교육목표 분류를 바탕으로 이와 연계되는 각각의 보드게임을 제시한다. 교육적 관점에서 보면, 주사위를 던지고 움직이는 진행방식은 블룸의 교육목표 분류에 따라 지식 또는 이해 수준에 해당한다. 예를 들어 ‘트리비얼 퍼슈트(trivial pursuit)’라는 게임은 기억하고 있는 지식을 떠올려내는 정도를 요구한다. ‘모노폴리’에서는 현재 가지고 있는 재산에 따라 적절한 조합을 선택하고 자산의 가치를 이해할 필요가 있다. 블룸의 분류는 교육목표가 연속성을 가지고 있지만 계층적인 것은 아니라는 것을 보여준다. 지식과 이해 수준은 다른 수준에 비해 낮거나 가치가 없는 것이 아니고, 개인의 해석이 덜 요구되는 것일 뿐이다. 다음 표에서 블룸의 교육목표분류에 따른 각각의 게임 예시를 살펴 볼 수 있다.

표1. BLOOM의 교육목표분류에 따른 게임(Bryan mayer, 2010)

블룸의 분류	능력	게임
평가	주장하기, 평가하기, 비교하기, 판단하기, 예측하기, 증거 제시하기	시카고 익스프레스, 배틀스타 갤럭시카 익스프레스, 마르스(Mars)
통합	순서정하기, 수집하기, 만들어내기, 개발하기, 관리하기, 조직하기, 계획하기	푸에르토 리코, 원스 어폰 어 타임 (옛날옛적에), 1960:대통령 만들기
분석	감정하기, 계산하기, 비판하기, 조사하기, 질문하기	블레이드, 시타델, 카멜롯의 그림자
적용	선택하기, 예시들기, 극화하기, 해결하기, 활용하기	셔레이드, 포트레이얼, 넘버스 리그(Numbers League)
이해	분류하기, 설명하기, 위치정하기,인지하기, 선정하기	픽처레카(Pictureka) 모노폴리,로스트 시티
지식	기억하기, 정의하기, 조정하기, 목록화하기	트리비얼 퍼슈트, 미안해(sorry), 10일간의 미국여행

다음은 학교도서관에서 보드게임을 활용한 사례로 도서관 이용교육, 인성 및 진로교육, 교과교육과 연계하고 있다.

학교도서관에서의 보드게임 활용사례 1. 송곡여자고등학교

송곡여자고등학교 도서관은 백여개의 보드게임을 소장하고 있다. **보드게임을 도서관 자료와 동일하게 분류, 목록하여 활용하고 있다.** 학생들은 학생증을 제시하고 보드게임을 관내 대출할 수 있다. 도서관 곳곳에서 보드게임을 즐기는 학생들의 모습을 볼 수 있다.

이 학교에서는 보드게임을 놀이로서 즐기는 것은 물론, 도서관 이용교육 및 도서관 협력수업에서도 폭넓게 활용하고 있다.



[그림8-1] 보드게임 서가 전경



[그림8-2] 도서관에서 보드게임 하기

도서관 협력수업에서 보드게임을 활용하는 예로, 미술 교과에서 '딕싯(Dixit)' 카드게임 만들기 수업이 있다. '딕싯(Dixit)'은 다양한 그림 카드를 활용하여 이야기를 만들어내는 게임이다. 카드를 골라 그것에 어울리는 이야기를 만들어 다른 사람들에게 설명하는 방식이다. 너무 쉽게 설명하여도, 너무 어렵게 설명하여도 점수를 얻을 수 없다. 이 게임은 84장의 그림 카드로 구성되어 있다. 학생들은 미술 수업시간에 이 게임에 사용될 그림 카드를 직접 만들어본다.

이 활동을 통하여 학생들은 아이디어를 구상하고 직접 실물로 만들어내는 경험을 할 수 있다. 창의력을 키우고 감성을 활용하는 한편, 만들어진 게임을 실제로 해보면서 그림을 읽고 언어로 표현하는 경험도 가질 수 있다.



[그림9-1] 디딯 게임



[그림9-2] 디딯 카드



[그림9-3] 학생 제작 작품1



[그림9-4] 학생 제작 작품2

‘딯딯’ 카드 제작하기 수업을 진행한 미술 교사의 수업후기를 아래에서 들어볼 수 있다.

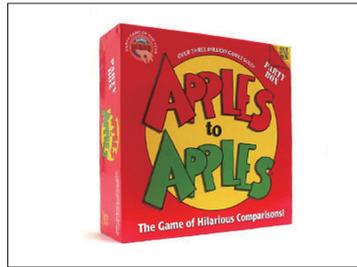
(미술반 학생들과 함께 진행한) 딯딯카드 만들기 미술수업을 매우 긍정적으로 생각합니다. 일단 학생들에게 흥미와 호기심을 불러일으키는 예쁜 그림들은 다양한 표현기법과 주제표현으로 시각적 교육효과가 매우 컸습니다. 그림카드를 통해 연상되는 것들과 무한한 이야기꺼리를 가지고 서로 소통하고 다른 친구들의 마음과 생각을 읽어낼 수 있는 좋은 기회였습니다. 이 수업시간에 학생들이 그림을 그리면서 창의적 아이디어를 발상할 수 있었고, 감상 및 표현활동에도 매우 도움이 되었습니다. 놀이를 통한 교육이라는 의미에서 일석이조의 효과를 얻을 수 있는 활동이었습니다.

송곡여고 미술교사 송혜정

학교도서관에서의 보드게임 활용사례 2. tesseract school

Tesseract school은 미국 아리조나 주에 위치한 초중고 과정의 사립학교이다. 게임은 이 학교의 교육과정에서 중요한 부분을 차지한다. 쉬는 시간이나 점심시간에 도서관에서 다양한 게임을 할 수도 있지만, 대부분의 게임은 수업시간 중에 이루어진다. 학생들은 보드게임을 하면서 수업에 더욱 활발하게 참여하고 즐겁게 학습한다.

2학년 학생들은 도서관에서 ‘Apples to Apples’라는 카드 게임으로 단어를 배우고, ‘Dictionary Races’라는 게임에서 그 카드를 사용하여 사전에서 단어를 빠르게 찾는 방법을 알게 된다. 이 활동으로 알파벳 순서와 ‘정보 훑어보기’의 방법을 훈련할 수 있다.



[그림10-1] APPLES TO APPLES



[그림10-2] APPLES TO APPLES 카드

3~4학년 학생들은 웹사이트를 통해 플래쉬게임을 하면서 ‘인터넷 보안’에 대해 배운다.

고등학생을 대상으로 하는 1주 과정의 특별 심화수업도 있다. “Games and Play”라는 이름의 수업에서 학생들은 한주 동안 게임을 하면서 스스로 게임을 만들고 게임이 두뇌에 어떤 영향을 주는지 배운다. 수업 후 발표에서는 한주간의 게임 경험에 대해, 경험이 얼마나 중요했는지, 그 시간이 얼마나 빨리 지나갔는지를 말한다. 몇몇은 수업에서 더 많은 게임을 알고 싶다고 말했다. 이 학교의 사례를 통하여 모든 연령대의 학생들이 게임을 통하여 학습에 더욱 집중하고 적극적으로 참여할 수 있다는 것을 알 수 있다.

보드게임으로 학교교육 지원하기

Genesee Valley Educational Partnership은 뉴욕 주 외곽의 학군(school district)을 지원하며 학교도서관 담당부서는 학교 교육활동을 지원하기 위해 게임도서관을 운영하고 있다. 이 게임도서관은 200여개의 보드게임을 소장하고 있다.

주(State) 단위, 국가 단위의 교육과정과 연계된 게임들이다. 학생의 학습과 놀이를 통한 성장을 지원하기 위해 각 도서관에 이 게임들을 대출하고 있다. 자료 대출뿐만 아니라 학교도서관과 교실 수업의 협력을 돕고, 게임을 교육과정에 적용하는 것을 지원하고 있다.

장서에 포함될 게임자료를 선택하는 기준으로 다음의 4가지를 고려할 수 있다.

첫째, 게임은 기본적으로 놀이로서 설계되어 있어야 한다.

둘째, 게임을 하는 방식·게임의 주제·이기기 위한 전략 등이 교육과정과 연계되어야 한다.

셋째, 게임의 소요시간을 고려할 필요가 있다. 하지만 게임시간이 자료를 배제하는 요건은 아니다.

마지막 요건은 게임의 투자수익률이다. 이것은 자료를 활용하는데 필요한 시간, 노력, 에너지에 비례하여 게임이 학생의 학습에 미치는 영향이 얼마나 큰지 따져보는 것이다.

장서 구축 다음 단계는 이 자료들을 학교에 알리는 것이다.

개별 학교도서관에 자료를 대출해 줄 수도 있고, 학교도서관·교과교사·교육지원청이 협력할 수도 있다. 게임은 학생과 교사 모두에게 유용하며, 전통적인 방식의 교실 수업에서 어려움을 겪는 학생에게 도움이 된다.

보드게임과 관련하여 새롭게 주목받고 있는 것은 '생애능력과 게임설계'이다.

이는 특별한 교육이 필요한 학생들을 위한 전반적인 능력향상에 중점을 두는 보드게임 활용방안이다. 보드게임을 총체적이고 질 높은 기초 능력, 협력과 팀플레이를 포함하는 사회적 능력, 문제해결력을 높일 수 있는 교육자료로서 주목하는 것이다. 대부분

의 보드게임은 언어능력과 별개로 즐길 수 있다. 따라서 읽기 수준보다는 놀이를 즐기는 본능에 따라 누구나 보드게임을 할 수 있고, 게임에 몰두하는 과정에서 자연스럽게 여러 가지 능력을 개발할 수 있다.

또한 보드게임은 교실 수업에 적용되어 학생들의 이해와 성장을 돕는다.

학생들은 보드게임을 만드는 프로젝트를 진행한다. 사서교사와 교과교사가 협력하여 수업에서 다른 개념과 연계된 보드게임을 학생들에게 소개한다. 이 게임들은 학생들에게 아이디어를 주고, 직접 게임을 설계하는 과정에서 예시 및 참고 자료로 사용된다. 학생들은 프로젝트 과정 중에 설계하고 있는 게임과 교육과정의 연계성에 대해 상의하고 피드백을 받는다. 학생들이 만든 실제 게임을 친구들과 함께 해보고 평가를 받는다.

보드게임을 직접 만드는 프로젝트의 장점은 다음과 같다.

첫째, 결과물을 종이나, 포스터, 색인카드 등 구체적인 형태를 가지는 실물로 만들어볼 수 있다는 것이다. 그리고 교과관련 개념을 실제의 게임으로 구현하는 방법을 탐구하게 된다. 또 하나는 각기 다른 학습양식을 가지고 있는 학생들이 협업하면서 서로에게서 배우면서 더 나은 결과물을 만들 수 있다.

예를 들어, 학생들은 수학교과 관련 게임 설계를 위해 협력할 수 있다. 어떤 학생은 수학의 절차(procedural)에 뛰어나지만, 개념을 창의적으로 적용하는 것은 어려워할 수 있다. 창의적이긴 하나 단계적 접근에는 취약한 친구와 함께 한다면 각각이 가진 장점을 취하여 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다. 이것은 현실 세계에서 경험해보는 팀기반 학습모델이라고 할 수 있다.

(2) 보드게임으로 어울리기

도서관에서 보드게임을 활용하는 또 하나의 방법은 도서관에서 보드게임을 즐길 수 있는 시간과 공간을 마련하는 것이다.

도서관의 공간이 과거에는 자료실과 열람실 위주였다면, 최근 동아리실, 모임방, 회의실 등 다양한 규모의 그룹활동이 가능한 공간들로 구성되고 있다. 자료실이나 열람실의 모습도 온돌방, 브라우징 코너 등이 마련되고 책 읽어주기, 북토크 등이 가능한 공간으로 변화하였다. 또한 도서관은 이용자 모두에게 열려있는 안전하고 쾌적한 공공의 공간이라는 상징적 의미를 가진다.

특히 학교도서관의 경우는 자유학기제, 창의적 체험활동 등의 교과과정에서 보드게임을 활용함으로써 흥미로운 학생활동을 계획할 수도 있다. 다음에서 국내외 학교도서관의 보드게임 동아리 구성·운영사례와 효과를 살펴볼 수 있다.

※ 참고 : Teresa Copeland, Brenda Henderson, Brian Mayer, Scott Nicholson(2013).

교문중학교 보드게임 동아리 '책놀이반' 학생 활동 후기

보드게임은 친구들과 직접 마주보고 하는 게임이기 때문에 금방 친해질 수 있었고, 대화를 많이 하면서 재미있는 시간을 보낼 수 있었다. 또한 승부욕을 발휘해 게임에서 이겼을 때에는 성취감을 느낄 수 있었다. 활동을 하면서 책의 철자만으로 재밌는 이름을 지을 수 있다는 것을 알게 되었고 소나기라는 책을 디딤게임을 하면서 감정을 잘 표현할 수 있었다.

교문중 2-2반 김나연

처음에는 책놀이반이라서 지루할 것 같고, 조용하고 진지한 분위기에 책만 읽을 줄 알았는데 지루하게 책만 읽는 것이 아니라 책을 이용해 더 재밌는 보드게임을 즐길 수 있었다. 보드게임이나 퀴즈, 카드 게임은 팀끼리만 하는 것이 아니라 팀을 옮겨서 어색한 친구와도 친해질 수 있었던 계기가 되었다. 실제로 책놀이반을 하면서 도서관과 더 가까워진 느낌이 들었고, 지금도 자주자주 책을 읽으려고 노력하고 있다. 중학교에 올라오면 책을 덜 읽게 된다는데 지금은 오히려 친구들에게 책을 전하고 있을만큼 동아리를 하기 전보다 더 가까워진 느낌이 든다.

교문중 2-6반 김민지

책놀이 반을 하면서 가장 재미있었던 보드게임은 디딤인데, 디딤을 하면서 감정표현하는 법을 배울 수 있었다. 그리고 라온 보드게임을 응용한 시 만들기도 재미있었고, 시를 만들면서 부족한 자음과 모음이 있어서 힘들었지만 나의 시를 만들 수 있어서 좋았다.

교문중 2-6반 노승수

1학년 2학기 자유학기제에 각자 선택한 동아리에 들어가 체험활동 하게 되었다. 나는 우연히 책놀이반을 발견하게 되었다. 활동이 궁금하고 도서실에서 한다고 들으니 더욱 기대되었다. 몇 주후 드디어 처음으로 시작하게 되었는데 사서선생님이 갑자기 책의 글자로 모둠 이름을 정한다고 해서 당황했지만 정말 웃겼던 모듬이름이었다. 그리고 많은 게임도 했다. 예를 들어 복딩고, 디딤이라는 게임이었다. 솔직히 그게 가장 재미있었다. 우리 모듬은 하는 게임마다 이겨서 점수도 많이 받아 최종적으로 우승까지 해서 정말 많은 추억을 쌓은 책놀이반이었다고 생각한다.

교문중 2-1반 김민규

TRINITY HIGH SCHOOL 보드게임 동아리

트리니티 고등학교는 9학년~13학년 과정이다(영국에서 13세~18세). 학교도서관에서 활동하는 방과후 보드게임 동아리 “unplugged”에는 주 1회 모임에 6~12명의 학생들이 정기적으로 참여한다. 가장 인기 있는 게임은 ‘zombies’, ‘marrakech’, ‘ticket to ride’ 등이며 카드게임과 체스도 한다.

방과후 활동이기 때문에 게임의 시간은 최대 한 시간 정도로 제한된다. 시간의 제한이 있어 모노폴리 확장판 등의 게임은 할 수 없지만, 오히려 제한된 시간이 활동을 알차게 만든다.

보드게임 동아리에는 기존의 방과후 클럽(체육 등)에는 관심을 가지지 않던 학생들이 다수 참가하고 있다. 참석한 학생을 대상으로 한 조사에서 학교도서관에서의 보드게임 동아리 활동은 친구들과 어울리는 경험, 팀과 함께하고 사회성을 발달시키는 경험을 제공한다고 답했다.

학생들이 이 활동으로 얻는 이점은 매우 많다. 학생들은 게임을 진행하기 위해 복잡한 규정을 읽고 이해하고 논리적 사고를 하게 된다. 또 순서를 지키는 법과 “게임을 잘” 하는 법을 배우면서 사회성을 익힌다.

패배를 받아들이고 “정중하게” 이기는 방법을 배우는 것은 처음에는 어렵다. 학생들이 “정당하지 않게” 게임을 할 때 파트너를 대하는 방식을 관찰해보면 매우 흥미롭다. 또 선 후배간에 친밀함을 가지게 될 수 있다.

‘cheat’ 같은 간단한 카드게임을 하는 것도 좋다. 고학년 학생이 인내심을 가지고 저학년 학생들에게 게임 방법을 설명하기도 한다. 이러한 경험은 고학년과 저학년 모두에게 좋다.

보드게임 동아리에서 다양한 유형의 게임이 학생들에게 소개된다. 예를 들어 ‘forbidden island’는 가라앉은 섬에서 탈출하기 위해 서로 협력해야 하는 게임이다. 협력 게임을 통하여 각자의 차이를 인정하고 함께 협력하는 방법을 익힐 수 있다.

[분위기를 해치는 참여자]

게임에 지고 있을 때 화를 내거나 흥분하는 사람이 있다. 또 게임 규칙을 항상 “바르고 엄격하게” 지키고 그것을 타인에게 적용하고자 하는 사람도 있다.

패배를 인정하지 못하는 학생은 규칙을 잘못 이해하고 있거나, 다른 참가자를 ‘부당하다’고 탓하는 경우가 많다. “저 친구가 규칙을 어기지 않았으면, 내가 이겼을거야.” 실수로 말을 움직이거나 게임 진행방식을 잊었을지도 모른다. 일반적으로 문제를 해결하는 가장 좋은 방법은 규칙을 반복적으로 설명해주거나 모두에게 예외없이 규칙을 적용하는 것이다. 그러나 어떤 학생이 정말로 실수를 했을 때에는 다른 학생들에게 양해를 구할 수도 있다. 예를 들면, 처음 해보는 게임에 익숙하지 않은 사람이 계속해서 지고 있는 경우에 말이다.

자신의 방식에 따라 게임이 진행되어야 한다고 주장하는 참가자에게는 안내문에서 해당 내용을 찾아 알려주는 것이 게임을 순조롭게 하는 최선의 방법이다. 집에서의 방식과 달리, 동아리 활동에서는 모두가 규칙변경을 원하지 않는 한 원래 정해진 방식대로 규칙을 적용해야 한다.

학생들은 이 동아리 활동을 좋아하는 이유를 다음과 같이 말한다.

“집에서는 게임할 사람이 없어요.”

도서관에서 보드게임을 하는 것은 학교 밖에서는 게임할 기회가 없는 학생들을 위한 것이다. 대부분의 학생들은 집에서 1인용 비디오 게임을 할뿐, 다른 사람과 함께할 수는 없다. 특히 고등학생의 경우 휴식시간은 그저 무언가를 먹으며 보내는 시간일 뿐이다. 또래 친구들과 어울리며 창의적인 게임을 하는 경우는 없다. 동아리 활동은 통해서 고등학생들은 친구들과 어울려 게임할 기회를 가지게 된다.

“친구랑 놀 수 있어요.”

모든 아이들이 교우관계가 넓진 않으며, 모두가 집에서 함께 게임을 즐길 동네 친구가 있는 것은 아니다. 학생들은 안전한 공간에서 마음이 통하는 친구들과 어울려 게임을 할 수 있다.

“게임이 관리되어 있어요. 모든 조각이 빠짐없이 있어요.”

환경과 게임의 질은 중요한 부분이다. 학생들은 가장 매력적으로 보이는 게임을 고른다. 예를 들면, 마라케시의 경우 게임 구성품으로 알록달록한 천 조각이 있다. 좀비 게임은 거리를 모티브로 한 카드를 사용하여 마을을 구성하는 재미가 있다. 게임이 끝난 후에 잘 보관되고 관리되기 때문에, 게임의 모든 구성품이 박스에 보관되어 있고 파손된 부분은 수리된다.

“우리집에 없거나 살 수 없는 다양한 게임이 있어요.”

최신의 보드게임들은 모노폴리와 같은 대중적 게임에 비해 비싸다. 특히 정교하게 제작되는 게임들은 대부분이 학생들이 살 수 없을 정도로 고가이다.

“좋은 선생님이 있어요!”

동아리 활동을 이끄는 열정적인 교사의 역할이 중요하다. 게임을 이해할 수 있도록 여러번 반복해서 설명해줄 사람이 없다면 게임이 진행될 수 없다. 학생들이 서로 게임을 배우고 가르쳐주기도 하면서, 한쪽에서는 게임을 설명해주고, 다른 사람들은 게임을 하기도 한다. 이상적으로는 게임에 익숙한 사람이 새로운 구성원에게 규칙을 설명해주면서 학생들 스스로 진행하는 것이 좋다.

“많은 친구들을 만날 수 있어요.” “한명의 친구보다 많은 친구들과 함께 게임할 수 있어요.”

대부분의 보드게임은 2명 이상이 함께 하도록 되어있다. 동아리에서는 더 여럿이 게임을 즐길 수 있다. 다양한 상대와 게임을 할 수 있다면 늘 같은 상대와 비슷하게 전개되는 게임을 하지 않아도 된다.

“여러 사람과 함께라면, 새로운 규칙을 만들어낼 수 있다.”

보드게임은 융통성을 가지고 있다. 게임을 하면서 규칙을 바꿀 필요가 있다고 느낄 때가 있다. 참가자 간에 논의를 거쳐 규칙을 없애거나 바꾸기로 결정할 수 있다. 협력

과 합의를 통해 규칙을 보다 더 실용적으로 바꿀 수 있다.

“규칙을 시험해볼 누군가가 있다.”

새로운 게임을 사면 게임 방식을 파악하기 위해 게임을 해봐야 한다. 누군가와 함께 규칙을 익히기 위한 시험을 해봐야 한다. 이를 통해 학생들이 게임을 접할 때 느낄만한 복잡한 규칙이나 발생할 수 있는 문제들을 미리 살펴볼 수 있다. 게임의 목적을 설명하는 일은 꽤나 어렵다. 예를 들어, 규칙을 빨리 파악하기가 어려워서 자세하게 설명해줘야 하는 학생이 있는가하면, 게임에 설명하는 시간을 생략하고 빠르게 진행하기를 원하는 학생도 있을 수 있다.

“동아리에서 친구들을 사귀 수 있어요.”

동아리 활동은 학생들의 행동을 개선시키기도 한다. 교실 수업에서 특별한 관심이 필요했던 어떤 두 학생은 또래 관계의 범위가 매우 좁았다. 하지만 보드게임 동아리 활동으로 교우관계를 넓히고 다른 학년과도 친밀해졌다. 신입생 또는 전입생의 경우에 더욱 도움이 될 수 있다.

[기대효과]

교육과정 내의 게임 적용을 더 살펴볼 필요가 있다. 도서관의 모든 게임은 대출이 가능하므로 교사들이 원한다면 대출하여 교실에서 활용할 수 있다. **교육 현장에서 교사가 게임을 하면서 게임에 익숙해지고 교과와 연계하는 방안을 고려해보게 될 것이다. 학교도서관의 보드게임 동아리는 학생들을 도서관으로 이끌 수 있다.** 모임과 휴식의 장소로 도서관을 방문하는 것을 시작으로 자연스럽게 다른 도서관 자료를 이용하게 될 수도 있다. 선후배 간의 친밀감을 높일 수도 있다. 학생들은 보드게임 동아리 활동을 즐기고, 긍정적 경험을 통하여 사회성을 기르며 도서관에 대한 좋은 기억을 가지게 될 것이다.

(3) 보드게임 행사 계획하기

도서관에서는 다양한 행사를 마련하고 있다. 보드게임은 도서관이 진행하는 행사를 위한 주제와 소재가 될 수 있다.

보드게임을 주제로 하는 도서관 행사는 기존의 행사에 큰 흥미를 느끼지 못했던 이용자들을 도서관으로 이끄는 역할을 할 수 있다. 또한 누구나 쉽게 배우고 즐길 수 있는 보드게임을 중심으로 하는 행사는 도서관이 다양한 사람들이 만날 수 있는 문화의 중심지가 되도록 할 것이다.

보드게임을 활용한 도서관 행사로 ‘보드게임의 날’이나 ‘보드게임 주간’과 같이 특정 날짜나 기간을 정해 보드게임을 즐길 수 있는 행사를 마련할 수 있다. 학교도서관의 경우에는 학교축제 또는 도서관 행사를 보드게임과 관련하여 진행함으로써 학생들의 흥미를 끌고 도서관에 대한 관심을 높일 수 있을 것이다.

다음 사례에서 ‘보드게임의 밤’을 준비하는 단계부터, 홍보하는 방법, 진행할 때의 유의점 등을 살펴볼 수 있다.

도서관에서 보드게임을! 보드게임의 밤(Board Game Night)

‘게임의 밤’은 게임초보자, 게임숙련자 모두에게 즐거운 시간이다. 도서관은 이미 지역 주민을 위한 행사를 운영하고 있을 것이다. 보드게임 동아리는 특히 도서관이라는 장소에 열정을 가지고 참여하는 행사가 될 것이다.



[그림 11] 보드게임의 밤 (<http://www.webjunction.org>)

도서관은 안전하고 열린 공간을 제공하여 사람들이 새로운 취미를 익히고 서로 만날 수 있도록 한다. Bar는 시끄럽고 불편하다. 누군가의 집을 방문하는 것도 쉽지 않다. 따라서 도서관은 취미생활을 찾고 있는 사람들을 위한 보드게임 이벤트를 개최하기에 아주 자연스러운 공간이다.

청소년 뿐만 아니라 성인, 가족, 노년층을 대상으로 게임이벤트를 기획할 수 있다.

도서관이 이러한 행사를 준비하고 계획할 때 주의할 사항이 있다. 여러 도서관에서 게임을 계획하고 주최한 경험에 따른 이 사항들이 지역 상황에 따라 달리 적용될 수도 있지만, 시작할 때 도움이 될 것이다.

1. 8~12명 정도의 참석자를 유지해라.
2. 지역 온라인 카페나 SNS를 활용해라.
3. 한 번의 행사에 하나의 게임을 정하여 가르치는 것이 좋다.
4. 주제 · 게임방식이 다양하도록 게임을 선택해라.
5. 주최만 하고 직접 게임하지는 말아라.

참가인원은?

경험상, 적절한 인원은 8~12명이다. 가능한 공간, 도움을 줄 수 있는 진행자 등 도서관 상황에 따라 인원을 제한할 수도 있다. 이제 막 게임에 입문한 참가자들에게는 게임을 가르치고 이해 시켜야 한다는 점을 고려해야 한다. 반면, 게임에 이미 익숙한 참가자들은 바로 게임을 시작할

수 있다. 이러한 수준 차이를 고려하기 위해 SNS를 활용하여 참석이 예상되는 참가자에게 다음과 같은 몇 가지 질문을 하고 회신을 받는 것이 도움이 된다.

1. 가장 좋아하는 보드 게임은 무엇인가요?
2. 배우고 싶은 보드게임은 무엇인가요?
3. 게임을 가르치는데 도움을 주실 수 있나요?
(가르칠 수 있는 게임을 직접 가지고 오실 수 있나요?)

이러한 방법은 참가자들의 게임 경험을 파악하는데 도움이 된다. 참가자들이 보드게임을 충분히 이해하고 있다면(그들이 좋아하는 게임 리스트를 보면 파악할 수 있다), 다양한 게임을 준비하여 테이블에 올려두는 것만으로 즐겁게 게임하는 모습을 볼 수 있다. 참가자들이 모노폴리, 브릿지 등과 같은 클래식 게임을 좋아한다고 답한 경우에는 보다 적극적으로 새로운 게임을 알리고, '게임의 밤' 진행을 도와줄 경험자들을 찾아야 한다. 또 거의 경험이 없는 참가자들 이라면, 참가자 규모를 처음에는 4~8명으로 제한하여 시작하는 것이 좋다. 이처럼 참가자의 회신이나 댓글, 의견 등을 참고하는 것은 중요하다.

보드게임이 인기를 끌게 되면서, 대형 마트 등에서 쉽게 구할 수 있게 되었다. 따라서 보드게임에 대하여 사전지식을 가지고 있는 참가자들이 있을 수 있다. 보드게임을 일부 상점에서만 희소하게 구할 수 있던 과거에 비해 지금은 대형마트, 대형 서점 등에서도 저렴한 가격으로 구매할 수 있기 때문이다.

행사 홍보 방법은?

대부분의 도서관 행사처럼, 계획이 끝나면 가능한 모든 방법으로 홍보를 하는 것이 좋다. 소통하며 참여를 높일 수 있는 홍보 방법을 사용하는 것이 중요하다. 게임관련 동호회가 바로 그것이다. 일반적인 홍보 방법인 온라인 게시판, 포스터 또는 소식지도 이용할 수 있다. 특히 페이스북과 Meetup 등의 SNS를 추천한다.

페이스북 홍보로 커뮤니티의 관심을 미리 살펴볼 수 있다. Collingswood 도서관에서 한달에 한번씩 “성인을 위한 보드게임”이라는 동아리를 시작했을 때, 페이스북의 지역계정 2개를 유용하게 활용하여 사람들이 관심을 가지는 게임이벤트는 어떤 것인지를 파악할 수 있었다. 지역의 게임 활동, 게임 경험, 참가자들의 연령대에 대한 정보도 얻고 이를 기반으로 지역사회에 맞는 이벤트를 기획할 수 있다.

또한 Meetup이라는 SNS를 활용할 수 있다. Meetup은 관심사가 비슷한 사람들이 오프라인 모임을 할 수 있도록 하는 소셜 네트워크 사이트이다. 유료 계정을 사용하면 공개 또는 비공개 이벤트를 만들 수 있고, 이를 해당 지역에서 비슷한 관심사를 공유하는 사람들에게 알린다. 이것은 두 가지 장점이 있다. 첫째, 새로 이사 온 지역주민 중 보드게임에 관심이 있는 사람들을 모을 수 있다. 둘째, 게임 동아리 활동에 관심이 있는 기존 지역주민들을 모을 수 있다.

어떤 지역에서는 몇 달이 걸리지만, 또 다른 지역에서는 며칠만에 활발한 움직임이 일어나기도 한다. 다시 Collingswood 도서관의 예를 들면, Meetup에 글을 올린 후 일주일 만에 60여명이 적극적으로 활동했고, 30여 명의 사람들이 첫 번째 이벤트 참가를 신청했다. 한편 Bensalem 도서관에서는 몇 달, Upper Darby 도서관에서는 같은 결과를 얻는데 1년 정도가 걸렸다. 결국 위의 지역 모두에서 지속적이며 열정적으로 활동하는 동아리가 구성되었다.

운이 좋다면 이미 지역의 보드게임 동호회가 있을 수 있다. 해당 동호회에 게임 이벤트 홍보를 요청할 수 있다.

마지막으로 살펴볼 점은, Meetup이 온라인 커뮤니티뿐 아니라 오프라인 모임도 활발하게 만든다는 것이다. 이벤트가 공지되면 사람들은 게임에 대해 이야기하고 토론하기 시작한다. 이벤트가 끝나면 사진을 올리고 게임을 했던 경험에 대해 토론한다. 참가자들은 다음 이벤트를 기획하고 대화하는 등 활발하게 활동하면서 애착심을 가지게 된다. 사람들은 게임의 즐거움을 공유하고 싶어한다.

어떤 게임을 준비할까?

보드 게임 이벤트를 시작할 때, 도서관이 제공하는 게임의 목록이 필요하다. 각 게임을 설명하

고, 게임의 기본 개요를 제공하며, 핵심 교육과정기준에 연계된 “목록”을 참고하여 각자에게 적당한 보드 게임을 찾아볼 수 있다.

도서관에서 많은 게임을 소장하기는 어려울 수 있다. 이 경우 고전게임 (체스, Parcheesi, 전통적인 카드 게임), 일반적인 대중 게임 (클루, 모노폴리, SORRY), Word/Party 게임 (Scrabble, UpWords, Apples to Apples, Say Anything) 등을 소장하는 것을 권장한다.

지역의 보드게임 구매처에 체험판 게임이 있는지 또는 도서관을 지원해 줄 수 있는지 알아보자. 가장 중요한 것은 사람들이 즐기는 것이고, ‘보드게임의 밤’은 그것을 위한 것이라는 점이다. 몇 번의 행사를 진행해나가면서 차차 게임을 확보해나갈 수 있다.

Upper Darby 공공도서관의 게임 모임은 매주 “열린 게임의 밤”을 지속하고 있으며 참석자는 게임을 직접 가지고 오기도 한다. 그들은 하고 싶은 게임을 가르치는 동시에 즐긴다. 또 새로운 참가자도 환영한다. 게임을 정하고, 사람들을 모으고, 적극적이고 능숙한 자원봉사자들을 구성하는데 1년 정도의 시간이 걸렸다.

‘보드게임의 밤’에서 할 게임을 결정하기 위해 단계적 시도가 필요하다. 처음에는 다수의 사람들이 이해하고 있는 고전적이고 대중적인 게임으로 진행한다. 다음 행사에는 간단한 보드게임이나 카드 게임 (Sushi Go! Pandemic, Ticket to Ride)을 시도할 수 있다. 세 번째 이벤트에서는 다른 새로운 게임을 준비하는 동시에, 이전에 배운 게임(Ticket to Ride)도 할 수 있도록 테이블에 준비해놓는다. 4~5번의 이벤트가 이루어지면 정기적인 참석자 다수가 즐길 만한 게임과 새로운 참가자에게 알려주기에 적당한 게임을 결정할 수 있을 것이다.

정해진 한 게임만 할까? 여러 게임을 동시에 할까?

특정 게임 하나를 미리 준비하는 경우, 사람들이 모이면 바로 알려주고 시작할 수 있다.

또 다른 방법은 고전적인 게임이나 이전에 해본 게임을 준비하는 것이다. 처음 참가하는 사람에게는 특히 자세히 알려줄 필요가 있다. ‘게임의 밤’에서 먼저 나서서 가르쳐주거나 적극적으로 그룹을 이끌어보려고 하는 사람은 없다. 주최자가 모두의 참여를 끌어내야 한다.

처음 시작할 때는 간단한 것이 가장 좋다. 그룹이 특정 게임(예: 단어 또는 파티 게임)에 익숙

하다면 그 게임으로 시작하라. 파티 게임에서 주의할 점은 외향적인 사람에게 유리하고 내향적인 사람에게는 불리할 수 있다는 것이다.

모임에 대한 설문 조사로 사람들의 관심사를 파악할 수 있다. 다른 행사와 관련된 새로운 게임을 추가할 수도 있다. 사람들이 자신이 좋아하는 게임을 가져오도록 하면, 준비하는데 필요한 노력을 줄이면서도 동시에 많은 게임을 즐길 수 있다. 또한 참가자의 적극성을 높일 수도 있다. 입문 단계의 게임으로 'Ticket to Ride'를 추천할 수 있다. 다음으로 'Dixit', 'Carcassonne', 'Alhambra', 'Small World', 'Dominion', 'Pandemic' 등을 추천한다. 그룹이 몇 차례의 게임경험을 가지기 전에는 'King of Tokyo', 'Settlers of Catan' 등은 피하는 것이 좋다. 누군가가 직접 그 게임을 가져오거나 가르치기를 원하는 경우는 제외로 한다.

누군가가 자신이 좋아하는 게임을 가져 와서 모든 사람들에게 가르치고 싶다면? 그것도 좋은 방법이다.

우리는 참가자들이 가져온 게임을 활용하여 시간을 보내기도 했다. 그것은 참가자들에게 능동적인 역할을 부여하여 주도적으로 참여할 수 있도록 한다.

진행자도 게임에 참여해야 하나?

게임을 하면서 동시에 사람들을 안내하는 것은 어렵다. 따라서 게임에 참여하기보다는 중재하고, 가르치고, 규칙을 설명하고, 새로운 참가자들에게 필요한 안내를 하면서 참가자들이 게임에 적응할 수 있도록 하는 것이 좋다. 참가자들에게 새로운 게임을 가르치기 위해서는 게임 소요시간의 두 배 정도가 필요하다. 120분 정도가 소요되는 '파워 그리드'라는 게임을 가르치기 위해서는 240분이 걸린다. 따라서 약 30~60분 안에 끝나는 간단한 게임을 하는 것이 좋다.

가르치기 전에 게임을 파악해야 한다. 규칙을 몇 번 읽어보고, 유튜브에서 실제 게임 장면을 몇 번 보는 것이 좋다. 게임을 잘 파악하고 시작해야 모두가 즐겁게 게임할 수 있다.

‘게임의 밤’ 규모는?

공간의 크기에 따라 다르겠지만 일반적으로 3~4개의 테이블을 놓을 수 있는 공간이 필요하다. 미리 참가자들에게 회신을 받는다면 행사준비에 필요한 규모를 파악할 수 있다. 각 테이블마다 게임을 몇 가지씩 준비한다.

참가자들이 앉을 수 있는 공간을 마련하는 것이 좋다. 대규모 행사에서는 2~3개의 테이블을 준비한다. 여러 게임을 한 테이블에서 하게 된다. 또는 2개의 테이블을 붙여서 여러명이 게임할 공간을 만들기도 한다.

몇 개의 게임을 해야 할까?

보통 가볍고 쉬운 게임으로 시작하는 것이 좋다. 이 “문을 여는” 게임은 10~30분 정도의 간단한 게임이다(특히 아직 사람들이 모이지 않아 다른 사람을 기다리고 있는 경우). ‘Zombie Dice’ 같은 주사위 게임, ‘Love Letter’나 ‘Sushi Go’와 같은 카드 게임, ‘Click Clack Lumberjack’과 같은 민첩성 게임, ‘Coup’와 같은 추론게임이 될 수 있다. 이 게임들은 쉽고 준비하기 간단하며, 참가자들 서로를 친숙하게 만들기에 좋다.

더 많은 참가자들이 모이게 되면 본격적으로 게임을 시작한다. 3~8명의 참가자가 1~2시간 정도 게임을 할 수 있도록 준비한다. 주어진 시간에 따라서 이렇게 1~2회 정도를 진행한다.

게임의 밤은 가벼운 게임으로 마친다. ‘King of Tokyo’와 같은 선발 게임을 선택한다.

모임의 규모가 크다면, ‘One Night Ultimate Werewolf’, ‘The Resistance’, ‘Tsuru’, ‘Bang : The Dice Game’, ‘Masquerade’ 등을 할 수도 있다. 이 게임들은 마치 영화와 같다. 처음은 서로를 알게 되면서 가볍게 시작하지만, 행동이 일어나면서 무겁게 진행된다. 결국은 누군가 죽으며 끝나게 된다.

누군가가 게임의 분위기를 망친다면?

모두가 즐겁게 게임을 할 수 있도록 몇 가지 규칙을 만들 수 있다. 이는 “어린이들도 누구나 지킬 수 있는” 기본사항이다. Clever Move는 “참가자를 위한 5가지 게임의 밤 규칙”을 다음과 같이 제시했다.



1. 시간을 지켜라
2. 간단한 간식을 준비!
3. 핸드폰 이용금지
4. 불평하지 말고 정당하게 게임하라.
5. 원하는 게임을 말해라

[그림12] '게임의 밤'을 위한 다섯가지 규칙

하지만 이러한 규칙이 있더라도 불협화음이 발생할 가능성은 여전히 존재한다. 게임에 지나치게 몰입한 누군가가 다른 사람에게 무례하게 굴거나 의도적으로 방해하는 등 분위기를 망치는 상황이 있을 수 있다. 감정을 가라앉힐 수 있도록 부드러운 대화로 해결하는 것이 좋다. 처음 참석한 사람이라면 적응할 시간이 필요하다. 단순히 이전에 경험했던 놀이의 방식과 달라서 익숙하지 않은 것일 수 있다.

참가자가 많아지면 흥미와 관심사가 비슷한 사람들끼리 모이게 될 것이다. 이기는 것을 추구하는 사람은, 경쟁적인 상대를 찾을 것이다. 사고하고 전략을 세우는 것을 좋아하는 사람들은 마찬가지로 그런 것들을 선호하는 사람을 찾을 것이다.

하지만 일부는 그룹에서 자신이 원하는 요구를 찾지 못할 수 있다. 걱정할 필요는 없다. 한번만 오는 사람, 한달에 한번 오는 사람, 매번 오는 사람이 있고 친구를 데려오기도 하기 때문이다. 참가자들에게 모임의 목적에 대해 미리 알리는 것도 좋다. 우리는 초보자에게 열려있고, 경쟁적이지 않으며, 격식이 없는 모임이라는 것을 강조한다. 또한 우리가 주로 하는 게임의 유형을 알려주기도 한다. 다음과 같은 몇 가지 질문을 할 수 있다.

1. 가족이 참가할 수 있는가? 특정 연령대나 특정 집단을 위주로 하는가?
2. 주력하고 싶은 게임스타일은? 익숙하고 가르칠 수 있는 게임부터 시작하는 것이 좋다.

3. 게임에 몰입하게 만드는 것은?

- 친밀한 분위기 형성? 경쟁하고 이기는 것? 배우는 것?

추천게임

협력 게임	• 팬데믹 • 플래시 포인트 : 화재구조 • 하나비
시간때우기용 게임	• 라스베가스 • 스시고 • 길로틴
2명이 하는 게임	• 자이푸르 • 듀크 • 배틀라인
mean game	• 사보타지 • 서바이브 : 아틀란티스로부터의 탈출 • 뱅
강렬한(시끄러운?) 게임	• 웰스트리트 공황 • 탈출 : 사원의 저주 • 핏

작은도서관 보드게임 활용예시 - 동대문구 나들목가족도서관 사례



제1회 나들목배 보드게임 대회

동대문구 최초로 보드게임 대회가 열립니다.
두뇌개발에 좋은 멘사 추천게임 퀴리도 와
2016년 최고의 인기 보드게임 스피글랜더가 만났습니다!
동대문구 최초의 명예를 얻어갈 수 있는 기회!
보드게임에 관심 있는 분들의 많은 참여 기대합니다.

*보드게임은 대회 전에 도서관에서 배워보실 수 있습니다.

	퀴리도 대회 (어린이부)	퀴리도 대회 (청소년부)	스피글랜더 대회 (나이 제한 없음)
일시	8월 4일 오후 2시	8월 4일 오후 4시	8월 5일 오후 2시
장소	나들목가족도서관 강용희 강의실		
상품	1등 문화상품권 (30만원권) + 북카페 증포 이용권 2매 + 선착	1등 문화상품권 (30만원권) + 북카페 증포 이용권 2매 + 선착	1등 문화상품권 (30만원권) + 북카페 증포 이용권 2매 + 선착

I

도서관 이용교육용 보드게임

- ▷ 십진분류법을 익힐 수 있는 보드게임
“KDC 서커스”, “마해 KDC”
- ▷ 청구기호게임 “누가 책을 빨리 꽃나?”
- ▷ 도서관인윤리선언을 생각해보는 “도서관 가치게임”
- ▷ 도서관과 정보문화사를 살펴보는 “도서관 타임라인”

KDC 서커스

동영상이보여요



KDC 10개 주제를 배워보는 보드게임으로,
카드를 잘 모아 가장 높은 점수를 만들어보자!

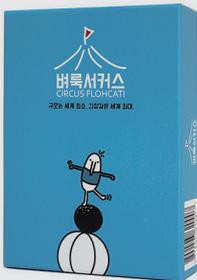
목표

KDC서커스 놀이를 통해 10가지의 주제로 구성된 한국십진분류표를 익힘으로써, 도서관 분류체계에 대한 친밀감을 높일 수 있습니다.

준비물

KDC서커스 게임도구와 필기도구

응용한 게임



- ▷ 이름 : 버룩서커스
- ▷ 연령 : 8세 이상
- ▷ 인원 : 3-5명
- ▷ 시간 : 20분
- ▷ 국가 : 독일
- ▷ 목표 : 서커스 카드를 잘 모아 가장 높은 점수 내기!

게임을 진행해 볼까요?

▷1단계 - 게임도구 준비하기



- 89장의 카드를 잘 섞어 테이블 위에 내용이 보이지 않게 올려 놓습니다.(이를 '덱'이라고 합니다.)

▷2단계 - 게임 즐기기



- 마음에 드는 카드가 나올때까지 펼치는게임으로 덱에서 카드를 1장씩 펼칩니다. 마음에 드는 카드가 나오면 가져가면 됩니다. 바닥에 깔린 카드는 색깔별로 10개까지 가능하다.

† tip 높은 점수를 내야하는 게임이므로 400순수과학의 7을 갖는 게 플레이어에게 유리합니다.



- 카드를 펼치다가, 이미 펼쳐진 카드와 같은 색의 카드가 나오면, 카드를 가져가지 못하고 자신의 차례가 끝나게 됩니다.

▷3단계 - 게임즐기기 『액션카드 사용하기』



- 랜덤공격 : 상대 플레이어 1명을 선택해 카드 한 장을 뺏을 수 있다.
- 지정공격 : 상대 플레이어를 정해 원하는 카드를 요구하여 뺏을 수 있다.
- 시간차공격 : 겹치는 카드가 나올 때까지 카드를 뺏을 수 있다.

▷4단계 - 게임즐기기 『트리오』



색은 다르지만 숫자가 같은 카드를 모으면 트리오 등록!

- 게임 중 같은 숫자 카드 3장을 모으면, 자기 앞에 내려놓아 트리오를 등록할 수 있습니다.
- 등록된 트리오는 1개에 10점입니다.

▷5단계 - 게임즐기기 『갈라쇼』, 『게임종료』



10가지 색을 다 모으면 갈라쇼 선언!

- 게임 중 10가지의 색을 모두 모으면, 갈라쇼 선언을 할 수 있습니다.
- 이 경우 게임이 즉시 종료되고, 갈라쇼를 선언한 플레이어만 10점의 점수를 받을 수 있습니다.
- 덱이 바닥나도 게임이 끝납니다.



- 게임이 끝나면 손에 든 카드와 트리오, 갈라쇼 점수를 합산합니다.
- 손에 든 카드의 점수는 색깔 당 가장 높은 수만 합산합니다.
- 4(하)+6(노)+4(회)+5(보)=19점

유의사항

- ▷ KDC 10개 주제보다 색깔과 숫자만으로 게임을 진행이 될 수 있기 때문에 액션카드를 사용할 때나 게임 사이사이에 KDC 주제구분을 이야기 할 수 있도록 지도한다.

사용연령

- ▷ 초등 ~ 고등

KDC서커스 카드를 이용한 변형 게임-KDC피라미드

▷ 1단계 - 게임도구 준비하기



- 총류부터~순수과학까지 총 5개의 카드만 꺼내 섞어서 플레이어들에게 고르게 나눠줍니다.

▷ 2단계 - 게임즐기기



- 손에 있는 카드를 가장 먼저 없애는 게임으로, 피라미드 형태로 쌓아 올립니다.
- 최하층은 6장으로 시작하며, 장수가 점점 줄어들어 듭니다.
- 위에 놓이는 카드는 바로 아래 놓인 카드와 색이 같아야 합니다.

<부록 1. 카드>

 <p>000 종류 General Works</p>	 <p>한국십진분류표</p>	 <p>100 철학 Philosophy</p>	 <p>한국십진분류표</p>	 <p>400 순수과학 Nature Science</p>	 <p>한국십진분류표</p>
 <p>200 종교 Religion</p>	 <p>한국십진분류표</p>	 <p>300 사회과학 Social Science</p>	 <p>한국십진분류표</p>	 <p>600 예술 Arts</p>	 <p>한국십진분류표</p>
 <p>500 기술과학 Technology</p>	 <p>한국십진분류표</p>	 <p>800 문학 Literature</p>	 <p>한국십진분류표</p>	 <p>900 역사/지리 History/Geography</p>	 <p>한국십진분류표</p>
 <p>언어! Hoi!l 你話! 700 언어 Languages</p>	 <p>한국십진분류표</p>	 <p>지상궁극</p> <p>상대 물리에서 정을 선택한 후 언하는 카드(문자, 세말)를 요구하여 그 카드를 뽑아낸다. (자정된 물리이에게 그 카드가 없으면 무효)</p>	 <p>한국십진분류표</p>	 <p>시간과 궁극</p> <p>대부분의 경우는 카드가 나올때까지 카드를 뽑는다. 그 후 원하는 카드 카드 값을 깨뜨린다. (또 다른 궁극 카드가 나오면, 그 궁극 카드의 숫자를 사용한다)</p>	 <p>한국십진분류표</p>
 <p>랜덤궁극 카드용</p> <p>상대 물리이여 1정를 선택한 후 아무 카드 1정를 뽑아낸다.</p>	 <p>한국십진분류표</p>	<p>▷KDC서커스 카드 사이즈 가로 5.8 x 세로 8.9</p>			

마헤 KDC

동영상이보여요



3개의 주사위를 이용해 KDC 10강목을 모으며,
배우는 보드게임!

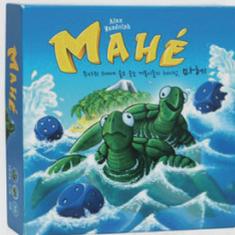
목표

KDC 마헤 놀이를 통해 10가지의 주제로 구성된 한국십진분류표를 익힘으로써, 도서관 분류 체계에 대한 친밀감을 높일 수 있습니다.

준비물

마헤 보드게임 또는 부록 KDC마헤 보드게임, 주사위 3개

응용한 게임



- ▷ 이름 : 마헤
- ▷ 연령 : 8세 이상
- ▷ 인원 : 2-7명
- ▷ 시간 : 30분
- ▷ 국가 : 중국
- ▷ 목표 : 가장 많은 알카드를 모아 승리하는 게임!

게임을 진행해 볼까요?

▷1단계 - 게임도구 준비하기



- 플레이어의 말과 30장의 카드를 잘 섞어 테이블 위에 내용이 보이지 않게 올려 놓습니다.
(이를 '덱'이라고 합니다.)

▷2단계 - 게임 즐기기



- 거북이 말을 1개씩 선택하고 거북이 말을 출발지점에 놓습니다.



- 30장의 알카드를 섞어 내용이 보이지 않게 하고, 맨 위의 4장을 내용이 보이지 않도록 버린 후 카드더미에서 맨 윗장을 뒤집어 플레이 합니다.





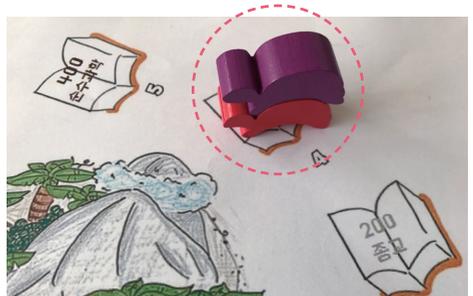
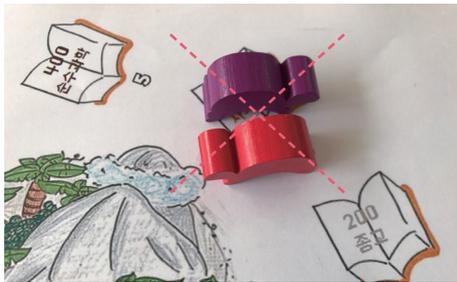
- 첫 번째 플레이어가 주사위 3개를 갖고 시작하며, 첫 번째 주사위를 던진 후, 두 번째 주사위를 던질지 결정합니다. (주사위의 합이 7을 초과하면 안돼요)

- 주사위를 던져 나온 눈만큼 규칙에 따라 전진할 수 있습니다.
- 규칙 : 주사위 눈의 합 x 1 (1은 던진 주사위개수)
- 예) 주사위 2개를 던졌을 경우
2개 주사위 눈의 합 x 2 = (3+4)x2=14칸

▷3단계 - 게임 즐기기 『거북이 등 올라타기』

Tip

같은 자리에 2마리 이상 거북이가 있을 경우, 거북이 위에 올라타야 해요!!



- 이미 거북이가 있는 칸에 도착하게 되면, 그 거북이 위에 올라타야 하며, 밑에 있는 거북이의 차례가 되면, 두 번째, 세 번째 주사위를 던질지 말지 맨 위에 있는 거북이가 결정합니다.



- 이때, 주사위의 결과가 7이하면, 밑에 있는 거북이가 그 위의 모든 거북이를 업고 이동하며, 7을 초과하면 모든 거북이는 출발지점으로 돌아갑니다.



- 2마리 이상의 거북이가 업혀서 10번 칸에 도착하거나 지나간 경우, 다른 거북이들은 카드를 받지 못합니다.



- 카드가 전부 사용되면, 게임판에서 카드를 놓던 자리에 있는 '0-종류'를 받은 거북이가 나오면 게임이 끝납니다.

▷4단계 - 게임즐기기 『점수 계산하기』



- 000종류부터 900역사까지 가장 많은 강목을 모은 플레이어가 승리합니다.

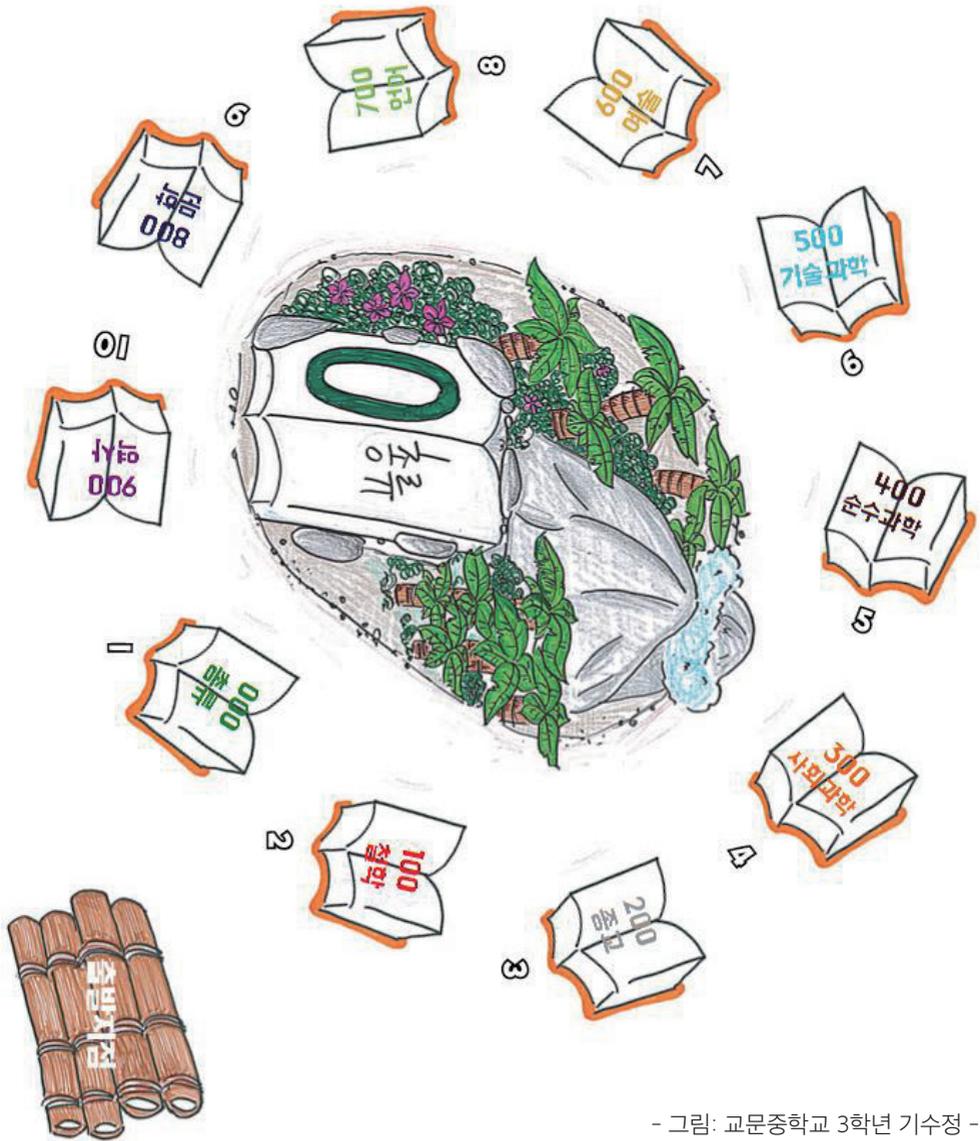
사용연령

▷초등 ~ 고등

유의사항

▷ 원작 게임보다 말판의 칸 수가 적어 진행이 빠르기 때문에 학생들이 분류표에 대한 정보 없이 게임에만 집중할 수 있으므로, 교사가 적절하게 모둠에서 안내해 줄 필요가 있다.

부록 1. 말판



- 그림: 교문중학교 3학년 기수정 -

부록 2. 카드-크기에 따라 조절해서 사용하세요.



▷마헤 보드게임 카드 사이즈 - 가로 5.5 x 세로 8.7

누가 책을 빨리 낚나?

분류기호와 저자기호 순서대로 책 표지카드를 맞추기

목표

KDC 분류번호와 저자기호를 이해하고, 도서관 책이 서가에 배열되는 방식을 게임을 통하여 익힌다. 자원봉사자들이 책을 낚기 전에 청구기호 순서를 정확히 이해하고 있는지 확인할 수 있다. 도서관 이용교육에서 배운 내용을 이 카드게임을 통하여 실습해 볼 수 있다.

준비물

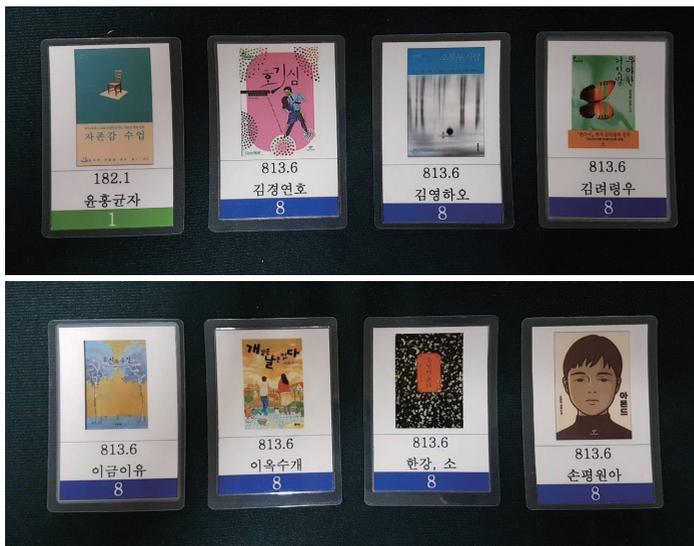
책표지와 청구기호가 함께 들어간 카드

응용한 게임

- ▷ 이름 : 복딩고
- ▷ 연령 : 5세 이상
- ▷ 인원 : 4-6명
- ▷ 시간 : 2분
- ▷ 국가 : 한국
- ▷ 목표 : 권장도서 책표지와 친숙해지기

게임을 진행해 볼까요?

- 권장하고 싶은 도서, 도서배열 순서가 어려운 분류번호 또는 저자기호를 넣어서 책표지카드를 제작한다.
- 분류기호와 저자기호가 있는 카드를 순서에 맞게 배열하도록 한다.
- 예시는 앨러드식 저자기호법을 사용하였다.



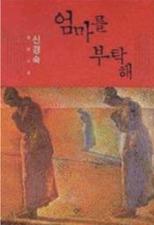
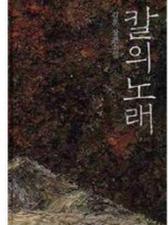
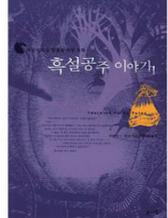
사용연령

▷ 초등 ~ 고등

유의사항

- ▷ 분류기호와 저자기호 보는 법, 배열 순서를 충분히 교육한 후에 실습용으로 활용하는 것이 좋다.
- ▷ 도서관 자원봉사자들을 실무에 투입하기 전에 연습용으로 카드놀이를 활용한다.

〈부록. 카드만들기〉

		
843 팩295ㄷ	813.6 위18ㅇ	813.6 김294ㅇ
800	800	800
		
813.6 신14ㅇ	813.6 김96ㅋ	813.6 공78ㄷ
800	800	800
		
813.8 안25ㅇ	843 위874ㅎ	833.6 하68ㄴ
800	800	800

한글파일에 책표지를 넣어주고 자관에서 사용하는 청구기호를 입력해주면 된다. (이재철 저 자기호 5표 적용 예시)

도서관 가치게임

도서관인윤리선언 편

목표

가치카드 게임은 도서관 분류법이나 저자기호 등 도서관 이용규칙 수준의 이해를 넘어 도서관의 철학적 바탕이나 도서관 운영 원리에 대한 깊이 있는 이해를 가질 수 있도록 한다. 도서관인 윤리선언에 나온 주요 개념과 정의를 이해하고 나누면서 도서관 이용과 운영에 어떤 철학적 배경이 있으며 운영원리가 무엇인지를 자연스럽게 내면화 하도록 한다.

준비물

도서관가치카드 30장

응용한 게임



- ▷ 이름 : 가치성장카드
- ▷ 연령 : 8세 이상
- ▷ 인원 : 1-20명
- ▷ 시간 : 10분-60분
- ▷ 국가 : 한국
- ▷ 목표 : 사람의 성장과 인성에 바탕이 되는 가치들의 개념들을 이해함.
- ▷ 목표 : 권장도서 책표지와 친숙해지기

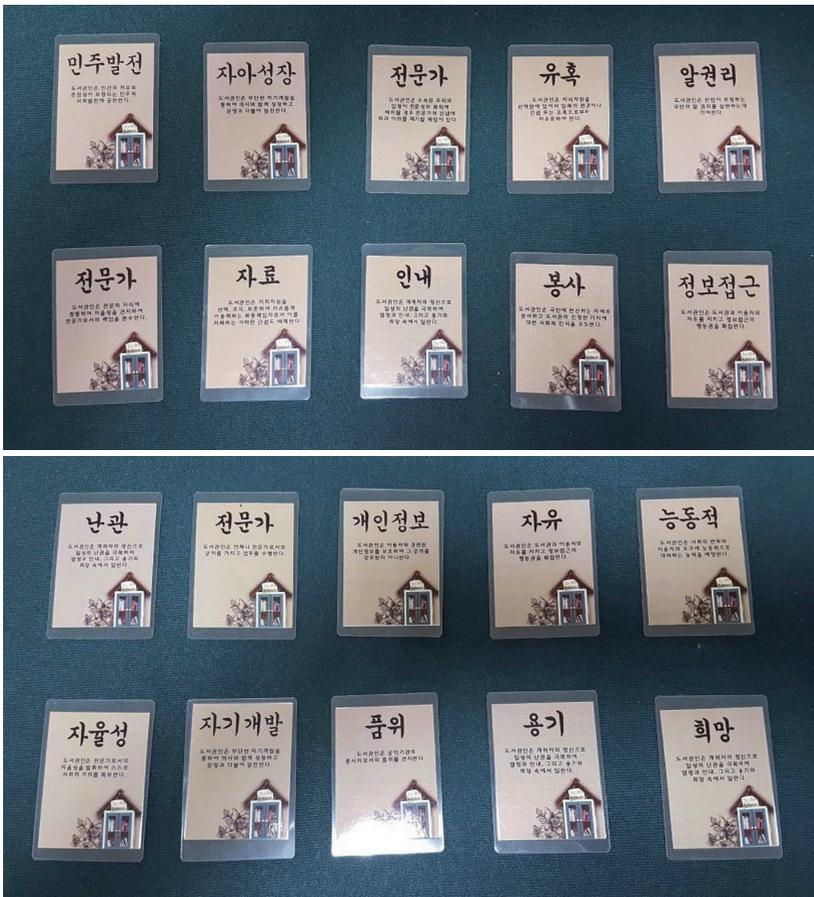
게임을 진행해 볼까요?

▷ 혼자 활용하기



- 하루 한 장씩 제비뽑기처럼 무작위로 뽑아 이 단어가 왜 도서관의 핵심 가치인지 알아보고 생각합니다.
 - 그날의 도서관이나 일상생활의 주요 명상이나 실천 주제로 삼습니다.
 - 일주일 동안 한 가지 단어에 집중할 수도 있습니다.
 - 관심사에 맞는 주요 단어들을 몇 개 골라 성찰과 실천 주제로 삼을 수 있습니다.
 - 카드를 뽑아서 그 개념으로 도서관 직원, 도서관장, 도서관자원봉사자의 역할과 자기개발 방향등을 숙고해볼 수 있습니다.

▷ 함께 활용하기



- 우리 도서관에 필요한 가치, 부족한 가치, 잘하는 가치는 어떤 것인지 서로 이야기한다.
 - 이런 가치들이 도서관에서 왜 강조되었는가?
 - 이런 가치들과 연결되는 도서관 서비스나 사서의 업무 형태는 어떤 것들인가?
- 가치단어들이 의미하는 도서관 서비스의 내용이나 고민, 가치들이 충돌하는 경우는 어떤 것들이 있는지 이야기해본다.

▷ 게임으로 즐기기

다양한 가치카드, 인성카드들을 가지고 노는 방식을 도서관 가치 카드에 응용한다. 응용의 방식은 무궁무진하게 개발될 수 있다. 아래에는 경매와 이야기 이어가기 방식 두가지만 예시로 소개한다.

• 가치관 경매 게임 응용

- 준비물 : 카드 한세트 30장, 가상화폐(종이돈), 메모지
- 인 원 : 모둠별 2~6명, 4모듬 적당, 진행자 1명
- 모듬별로 진행자가 제시하는 기준에 따라 구입할 가치를 미리 3-5장 미리 정한다. 다른 모듬은 선택한 가치를 모르도록 한다.
- 특정금액을 동일하게 모듬별로 지급한다. 가상화폐나 종이돈 10만원.
- 경매를 진행한다. 경매단위는 천원으로 하고 진행한다. 금액은 자유롭게 조절할 수 있다.
- 경매가 마친 후 미리 선정했던 가치카드는 10점, 나머지카드는 2점 등으로 점수를 계산해서 합산하여 큰 점수를 가진 모듬이 우승한다.
- 효율적인 경매를 위한 전략과 방법 등이 적용된다.
- 왜 이 기준에 따라 그 가치를 선정했는지를 서로 발표하면서 마무리 한다.

• 이야기 만들기 게임 응용

- 준비물 : 카드 한세트 30장
- 인 원 : 3~6명



(도서관 가치카드 뒷면)

- 가치단어들이 보이지 않게 모두 뒤집어 놓은 상태에서 모둠별로 한 장씩 카드를 뽑는다.
가치 단어가 들어가거나 의미에 맞는 상황이야기를 한다.
- 모듬의 다음 사람이 다음 가치 단어를 선택하고 어색하지 않게 이야기를 이어간다.
- 1회전 또는 2회전 후 모듬별 이야기를 완성한다.
- 모듬별로 이 과정을 반복하고 가장 상황에 맞게 이야기를 만든 팀을 우승팀으로 의논해서 정한다.

사용연령

▷ 중고등 ~ 성인

유의사항

▷ 게임 방법에 구애받지 않고 다양한 방식으로 놀 수 있다. 초등에서는 가위바위보로 가치를 빼앗아오기 등 가볍게 놀 수도 있다.

〈부록〉

- 도서관가치카드 앞면 30장, 뒷면 9장

편견

도서관인은 지식자원을 선택함에 있어서 일체의 편견이나 간섭 또는 유혹으로부터 자유로워야 한다.



금지

도서관인은 언제나 전문가로서의 긍지를 가지고 업무를 수행한다.



유혹

도서관인은 지식자원을 선택함에 있어서 일체의 편견이나 간섭 또는 유혹으로부터 자유로워야 한다.



열정

도서관인은 개척자의 정신으로 일상의 난관을 극복하며 열정과 인내, 그리고 충기와 의망 속에서 일한다.



전문가

도서관인은 전문적 지식에 정통하며 자율성을 견지하여 전문가로서의 책임을 완수한다.



알권리

도서관인은 헌법이 보장하는 국민의 알 권리를 실현하는데 기여한다.



자유

도서관인은 도서관과 이용자의 자유를 지키고 정보접근의 평등권을 확립한다.



평등권

도서관인은 도서관과 이용자의 자유를 지키고 정보접근의 평등권을 확립한다.



정보접근

도서관인은 도서관과 이용자의 자유를 지키고 정보접근의 평등권을 확립한다.



자기개발

도서관인은 부단한 자기개발을 통하여 역사와 함께 성장하고 문명과 더불어 발전한다.



선택

도서관인은 지식자원을 선택함에 있어서 일체의 편견이나 간섭 또는 유혹으로부터 자유로워야 한다.



표준화

도서관인은 지식자원을 조직함에 있어서 표준화를 지향한다.



금지

도서관인은 언제나 전문가로서의 긍지를 가지고 업무를 수행한다.



당당한

도서관인은 항상 정직하고 당당한 태도를 잃지 아니한다.



품위

도서관인은 공익기관의 종사자로서의 품위를 견지한다.



유혹

도서관인은 지식자원을 선택함에 있어서 일체의 편견이나 간섭 또는 유혹으로부터 자유로워야 한다.



간섭

도서관인은 지식자원을 선택함에 있어서 일체의 편견이나 간섭 또는 유혹으로부터 자유로워야 한다.



편견

도서관인은 지식자원을 선택함에 있어서 일체의 편견이나 간섭 또는 유혹으로부터 자유로워야 한다.



자료

도서관인은 지적자원을
선택, 조직, 보존하여 자유롭게
이용케하는 최종책임자로서 이를
저해하는 어떠한 간섭도 배제한다



개인정보

도서관인은 이용자와 관련된
개인정보를 보호하여 그 공개를
강요받지 아니한다.



인정

도서관인은 도서관에 대한 사회의
정당한 인정을 획득하기
위하여 노력한다.



차별

도서관인은 이용자의 이념, 나이,
성별, 사회적 지위 등을 이유로
차별하지 아니한다.



봉사

도서관인은 국민에 헌신하는 자세로
봉사하고 도서관의 진정한 가치에
대한 사회적 인식을 유도한다.



협력

도서관인은 다른 사회기관과
협력하여 부단히
활동영역을 확장한다.



협력

도서관인은 자신의 조직에
불이익이 있을지라도 협력의
의지를 지켜나간다.



협력

도서관인은 협력의 기초가
되는 소속 도서관의 능력 신장에
먼저 노력한다.



효율화

도서관인은 협동력을 강화하여
조직운영의 효율화를 도모한다.



자율성

도서관인은 전문가로서의
자율성을 발휘하여 스스로
사회적 지위를 확보한다.



희망

도서관인은 개혁자의 정신으로
일상의 난관을 극복하며
열정과 인내, 그리고 용기와
희망 속에서 일한다.

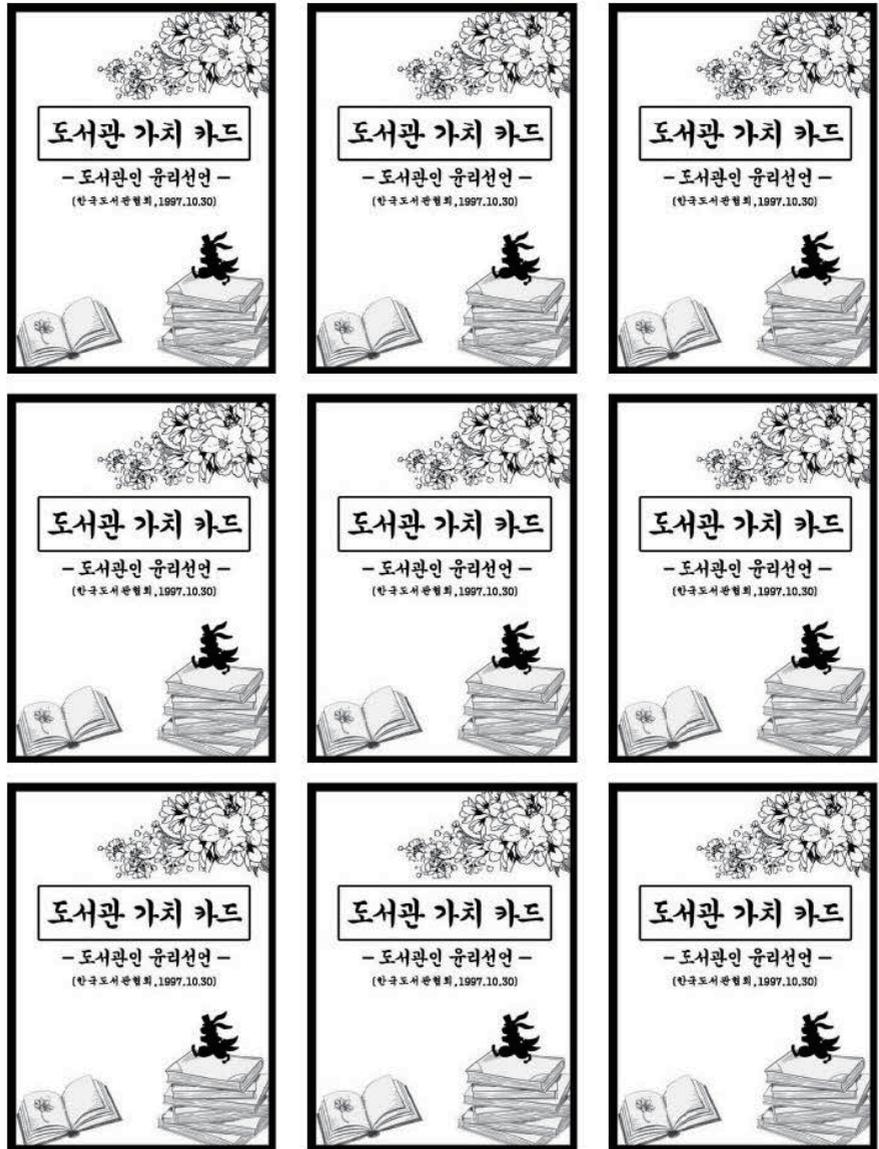


용기

도서관인은 개혁자의 정신으로
일상의 난관을 극복하며
열정과 인내, 그리고 용기와
희망 속에서 일한다.



< 도서관가치카드 뒷면 >



도서관가치카드 앞면과 뒷면을 각각 인쇄하여 자른 뒤에 양쪽으로 붙여서 코팅을 한다.

카드게임 제작 : 십진분류법, 저자기호법, 도서관가치 카드 등을 윈도우 기본 인쇄 기능을 활용하면 언제 어디서든 표준화된 크기로 동일하게 인쇄 가능하다.

- 카드게임 제작 기본원리 : 책표지나 그림 파일을 윈도우 기본 인쇄에서 '그림 9장 크기'를 선택하여 A4용지에 인쇄를 한다.

도서관 가치카드를 윈도우 기본인쇄 화면에서 인쇄하기



책표지를 윈도우의 기본 인쇄에서 9장씩 한면에 인쇄하기



- 1) 인쇄는 라벨전지에 인쇄한다.
- 2) 뒷면을 검정색으로 할 때는 라벨전지를 검정색지에 붙인다.
- 3) 9장을 자른다. 안전하게 자르도록 유의한다.
- 4) 코팅필름에 넣고 코팅한다.
- 5) 코팅필름 사이즈는 명함용 65mm×90mm가 적당하다. 두께는 100mic 또는 150mic

도서관 타임라인

도서관 정보문화사

목표

도서관사를 자연스럽게 인류역사의 흐름속에서 이해하는 게임이다. 과거 점토판으로 시작된 기록문화에서 시작하여 최근의 인공지능 빅데이터 시스템까지 도서관, 정보문화의 역사가 어떻게 흘러왔는지 역사 순서 맞추기 게임을 통해 자연스럽게 익히게 된다.

준비물

도서관 문화사 카드 20장이상 (계속 만들 수 있다.)

응용한 게임



- ▷ 이름 : 타임라인 한국사
- ▷ 연령 : 10세 이상
- ▷ 인원 : 3-4명
- ▷ 시간 : 20분
- ▷ 국가 : 한국
- ▷ 목표 : 한국 역사의 흐름과 중요한 사건을 이해함.

게임을 진행해 볼까요?

▷ 1단계 - 카드를 나누어 갖기

앞뒤 양면에 같은 사건이 기록되어 있으나 한쪽면에는 정확한 연도수가 나와있다.

1인당 3장 또는 4장의 카드를 갖고 남은 카드는 가운데나 주변에 놓는다.



▷ 2단계 - 게임 진행하기

가운데 한 장의 카드만 연도를 공개하고 한명씩 돌아가면서 가운데 있는 카드를 기준으로 먼저 있었던 일과 나중에 있었던 일을 담은 카드를 놓고 뒤집어서 연도를 확인한다. 이때 카드 위치가 맞았으면 다른 사람 순서로 넘어간다. 카드의 전후관계가 틀린 사람은 카드 더미에서 새카드를 가져간다.



- 모두 한 장씩의 카드를 제 위치에 놓은 상황이다. 이것을 번갈아가면서 계속 한다.



Tip

만약 카드의 전후관계를 틀리면 가운데 더미에서 카드를 추가로 가져온다. 틀린카드는 제외할 수도 있고 그대로 둘 수도 있다. 틀린카드를 제외하면 난이도가 높지 않으나 틀린카드도 제외하지 않고 하면 난이도가 상승한다.

▷ 3단계 - 마무리하기

자기 앞의 카드를 모두 내어 놓고 내 자리의 카드가 모두 없어지면 승자가 되는 것이다. 의아했던 사건이나 상황에 대해서 서로 이야기 해본다. 연도 순서대로 맞추어진 카드들 간의 연관 관계를 생각해본다.

사용연령

▷ 중등 ~ 일반

유의사항

▷ 카드 준비하기

- 도서관사 등을 참고하여 강조하고 알려주고 싶은 항목을 넣어서 만든다.

<부록>

도서관타임라인 카드 예시(이런 형식으로 자유롭게 제작한다)





1961

마을문고운동 전개 (엄대섭선생님)

제1법칙
Books are for use.

제2법칙
Every reader his or her book

제3법칙
Every book its reader

제4법칙
Save the time of the reader.

제5법칙
The library is a growing organism.

랑가나단의 도서관학 5법칙

제1법칙
Books are for use.

제2법칙
Every reader his or her book

제3법칙
Every book its reader

제4법칙
Save the time of the reader.

제5법칙
The library is a growing organism.

1931

랑가나단의 도서관학 5법칙



경성도서관



1920

경성도서관



성균관

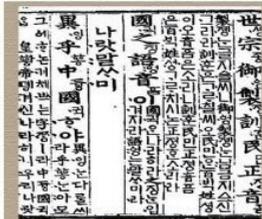


1398

성균관



훈민정음



1443

훈민정음



듀이의 십진분류법



1876

듀이의 십진분류법



규장각



1776

규장각



1397~1468

구텐베르크



구텐베르크



1377

직지심체요절



직지심체요절



1843

윤전인쇄기



윤전인쇄기



1906

대한도서관건립운동



대한도서관건립운동



2000

학교도서관살리기 국민연대 창립



학교도서관살리기 국민연대 창립



팔만대장경



1236~1251

팔만대장경



종이



AD 105

종이



분서갱유



B.C.213

분서갱유



알렉산드리아 도서관



BC 3

알렉산드리아 도서관

Ⅱ 독서동기부여를 돕는 보드게임

- ▷ 공감능력을 향상시킬 수 있는 보드게임
“딕싯”, “이야기톡”
- ▷ 협력형 보드게임 “하나비”

딕싯(DiXit)

동영상이보여요



자신의 감정을 표현하고, 상대방이 느끼는 감정에 대해
공감하는 심리보드게임!

게임소개

이야기꾼이 그림 카드 한 장을 하나의 개념과 연결하여 제시하면, 나머지 사람들은 자신이 가지고 있는 카드 중 이야기꾼이 제시한 내용과 가장 적절한 그림 카드를 내며 점수를 획득하는 게임입니다. 2010년 독일에서 올해의 게임상을 수상하기도 하는 등 유럽에서 인기를 끌고 있는 보드게임입니다.

학습목표

- ▷ 상대방의 이야기를 듣고 그 사람이 느끼는 감정에 공감할 수 있다.
- ▷ 그림을 보고 떠오르는 생각을 정리해 언어적으로 표현할 수 있다.

게임내용



- ▷ 이름 : 딕싯 - 내 마음을 맞춰봐!
- ▷ 연령 : 8세 이상
- ▷ 인원 : 3-6명
- ▷ 시간 : 30분
- ▷ 국가 : 프랑스
- ▷ 판매처 : 코리아보드게임즈

게임을 진행해 볼까요?

▷1단계 - 게임도구 준비하기



- 84장의 카드를 잘 섞은 다음 여섯장씩 나누어 가지고, 각각 자신의 색깔을 정해서 해당 숫자칩을 가져오고, 토끼말은 점수칸의 '0'에 놓습니다.

▷2단계 - 게임 즐기기



- 차례대로 돌아가면서 이야기꾼이 되어 자신의 카드 중 한 장을 골라 앞에 보이지 않도록 내려놓습니다.



- 그 카드를 보면 생각나는 단어, 긴 문장, 속담, 이야기 등을 말합니다.



- 다른 플레이어들은 그 이야기를 듣고, 자신의 카드 중에서 이야기와 가장 비슷한 카드를 보이지 않도록 내려놓습니다.



- 이야기꾼이 카드를 잘 섞은 다음, 옆으로 나란히 카드를 펼쳐 놓으면, 다른 플레이어들은 이야기꾼이 고른 카드가 어느 카드인지 생각하고, 그 카드의 번호를 숫자칩으로 표시합니다.



나란히 카드를 펼쳐놓습니다

▷ 3단계 - 게임즐기기 『점수 계산하기』



- 모든 사람이 이야기꾼의 카드를 맞히면 이야기꾼을 제외한 모두에게 +2점이 부여된다.



- 아무도 이야기꾼의 카드를 맞히지 못하면 이야기꾼을 제외한 모두에게 +2점을 부여한다.



- 이야기꾼의 카드를 맞힌 사람은 +3점을, 이야기꾼은 자신의 카드를 맞힌 플레이어 수대로 점수를 획득할 수 있습니다.

Tip

이야기꾼이 아닌데 카드에 숫자칩이 놓여있다면 카드의 주인은 숫자칩의 개수만큼 점수를 받습니다.

▷ 4단계 - 게임즐기기 『마무리 및 다시 시작하기』



- 이번 게임에 사용한 카드는 모두 버리고, 플레이어들은 새로운 카드를 한 장 가져와서 6장을 채운 뒤 이야기꾼의 왼쪽에 있는 사람이 새로운 이야기꾼이 되어 다음 게임을 시작합니다.



- 카드더미가 모두 떨어지면 즉시 게임이 끝나고, 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

게임을 진행해 볼까요?

▷ 이야기꾼이 되어 카드를 설명할 때 카드를 나타내는 그림을 직접적으로 설명하는 학생들이 많아서, 교사가 먼저 카드를 보여주며 그림을 설명하는 방법을 알려 주는 것이 좋습니다.



ex) 이 그림을 보면 이 노래가 생각나! 집에 오는 길은 때론 너무 길어
→ 해설 : 이 노래의 제목은 달팽이기 때문에 세 번째 그림이 정답이다.

확장활동 1.

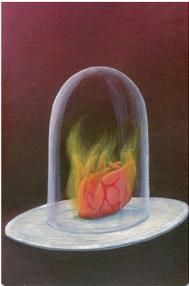
▷ 이야기 만들기

- 카드 6장을 각자 가지고서 한 장씩 내면서 이야기 만들기를 합니다.
순서대로 돌아가면서 이야기를 연결해 나가며, 다 만든 모듬은 앞에 나와서 만든 이야기를 발표합니다.

확장활동 2.

▷ 책 속 등장인물의 마음 표현하기.

- 진행방법은 동일하며, 등장인물들의 감정들을 덕잇의 그림카드를 통해 다른 플레이어들에게 설명해줍니다.



- ‘소나기’ 속의 한 부분을 들려줍니다.
소녀의 죽음을 알게 된 소년의 마음은 매우 슬프고, 답답하고 아팠을 것 같아.

이야기톡

동영상이보여요



다양한 사람들과 하나의 이야기를 만들어가는
흥미로운 보드게임!

게임소개

세계적인 민담학자 블라디미르 프로프의 ‘이야기의 31가지 기능’을 이론적 배경으로 하며, 160장의 그림카드를 이용해 플레이어가 이야기를 만드는 게임으로, 주어진 그림카드의 이미지에 적절한 이야기를 만들면 점수를 획득할 수 있습니다. 이야기 톡 활동을 통해 서사 창의력의 힘을 강화시킬 수 있습니다.

학습목표

▷ 이야기 만들기를 통해 독창적이고 능동적인 문제해결능력을 기를 수 있다.

게임내용



- ▷ 이름 : 이야기 톡 클래식
- ▷ 연령 : 10세 이상
- ▷ 인원 : 2-8명
- ▷ 시간 : 1분내외
- ▷ 국가 : 대한민국
- ▷ 판매처 : 와이스토리

게임을 진행해 볼까요?

▷1단계 - 게임도구 준비하기



- 그림카드 80장, 찬스카드 30장, 결말카드 50장을 준비하고 잘 섞어 둡니다.
- 이야기꾼은 각자 그림카드 5장, 찬스카드 2장, 결말카드 1장을 나누어 가집니다.



그림카드(80장)

그림으로 이야기를 만들 수 있는 스토리텔링 소재카드

- 영화, 드라마, 교과서에 나오는 이야기 소재
- 인물, 시간, 배경, 감정, 사물, 상황
- 중복됨없이 빠짐없이 나온 카드



결말카드(40장)

이야기의 결말카드

- 승리로 유도하는 과정함
- 세계인이 좋아하는 영화 200편의 결말 반영
- 예술학자 프롬프의 이론 반영



찬스카드(30장)

다른 사람의 차례에 끼여들어 사용할 수 있는 방해카드

- 이야기의 반전을 유도
- 일할 기회제안서 빠른 전개 가능
- 집속사 포함



힌트카드(10장)

원하는 결말을 적는 카드

- 협정된 찬스카드 아래에 자진하므로, 최종 개명시 분리해놓고 사용

▷2단계 - 게임 즐기기



- 첫 이야기꾼이 가지고 있는 소재카드(그림/찬스카드)중 1~3장을 내려 놓으며 이야기를 시작합니다.
- 이때 카드의 그림을 그대로 읽으면 안 됩니다.

ex) 돈이 있고, 핸드폰도 있고, 책도 있었습니다.(x)

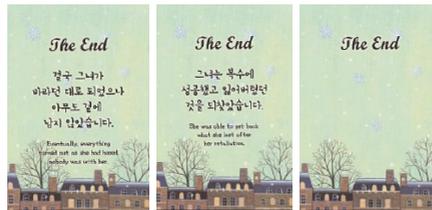
ex) 그림 읽는 방식 (○)
“한 여자가 갈림길 앞에서 어느 쪽으로 갈지 고민하고 있었습니다.”



▷ 3단계 - 게임 마무리



- 다음 순서의 이야기꾼은 같은 방식으로 앞 사람의 이야기와 이어지는 내용을 만들되, 자신의 결말로 이야기를 끌어올 수 있도록 스토리를 구성해야 합니다.



- 자신이 가진 카드(그림/찬스)를 모두 사용한 뒤 결말카드로 이야기를 먼저 끝내는 사람이 승리합니다.
- 빈 결말카드를 가지고 있을 경우 원하는 내용을 적어 이야기를 끝낼 수 있습니다.

▷ 4단계 - 게임을 재밌게 해주는 요소들



• 패스 사용하기

자신의 순서에서 이야기를 이어갈 수 없을 때 “패스”를 말하고 자신의 차례를 넘길 수 있습니다. 패스할 때는 그림카드 더미에서 1장 또는 2장(장수선택가능)의 카드를 가져옵니다. 카드를 가져온 턴에서는 이야기를 할 수 없으며 다음 턴에서부터 말할 수 있습니다.

• 불쑥 끼어들기(찬스카드)

찬스카드는 자신의 순서에 사용할 수도 있고, 순서에 상관없이 불쑥 끼어들어 사용할 수도 있습니다. 이로 인해 이야기의 내용을 바꿀 수 있으며, 찬스카드를 낸 이후에는 찬스카드를 낸 사람부터 진행하는 것으로 순서가 바뀌게 됩니다.



확장활동 1. 이야기톡 A - 인물,사건,배경편

1 나만의 이야기 만들기

방식: 앞면 펼쳐 놓기

- 아래 그림카드의 순서로 카드를 고릅니다. <다섯 조각 이야기 - 윤성혜>
- 카드를 모두 고른 후 생각한 이야기를 글 또는 말로 정리합니다.



영혼이는 12살입니다. 영혼이는 원래 축구를 굉장히 좋아했는데, 어느 날 게임에 빠졌어요. 그 후 영혼이는 게임을 하기 위해 동생 영철이의 애인 싸웠습니다. 게임기를 서로 차지하려고 했거든요. 두 달 후, 임신 중이었던 엄마가 셋째 동생을 낳았습니다. 두 오빠는 갓 태어난 동생이 무척 귀여웠어요. 두 오빠는 게임을 까마득히 잊고 동생과 함께 행복한 나날을 보냈습니다. - 75세, 여

2 문제 해결하기

방식: 한 장씩 뒤집기

- 해결하고 싶은 문제를 정합니다.
- 카드를 보고 문제를 해결할 수 있는 방법을 이야기 합니다.



약속시간에 5분 먼저 도착하도록 하려면?
모든 사람에게 선전포고를 한다. 내가 늦을 시에 밥을 다 사겠다!! - 30대, 남



전자기기 중독에서 벗어나려면?
전자기기가 없었을 때의 상황을 체험하게 해 준다.
전자기기가 없으면 정말 힘들까? 생각하게 한다. - 77세, 남

3 지워진 그림 완성하기

방식: 나뉘주기

- 진행자가 카드를 2장씩 나뉘줍니다.
- 2장의 그림카드로 하나의 이야기를 만들고 그것을 그림으로 그리도록 합니다.

제목: 사막과 숲이 이어져있는 신비의 땅
어느 여름날, 은지라는 아이가 사막을 오게 됐는데,
얼마 걸지 않아서 오아시스와 사과나무를 발견하고
뛰어와서 아무 생각없이 허겁지겁 먹고 천사가 되었다. - 11세, 여



확장활동 1. 이야기톡 B - 감정 상황, 사물편

1 자기소개하기, 기분 말하기

방식: 앞면 펼쳐 놓기 / 나눠주기

카드의 그림을 보고 나를 소개하거나, 지금 나의 기분을 말해 봅시다.

저는 먹는 것을 좋아하는 9살 김○○입니다.
그리고 나중에는 모든 사람이 행복해지는 요리를 만들고 싶습니다.
- 9세, 여



저는 지금 친구들과 이야기톡 그림카드로 기분 말하기를 하고 있어서 무척 떨립니다. 이렇게 카드를 보면서 이야기 하지만, 드라이브를 하는 것처럼 정말 재밌습니다. - 23세, 남

2 직업 떠올리기 ※ 직업 카드로 활용

방식: 나눠주기

- 1 카드 한 장을 보고 떠오르는 직업이나 관련이 있을 것 같은 직업, 그림의 상황에서 필요한 직업을 말하거나 적습니다.
- 2 직업을 많이 쓴 사람(또는 조)에게 상을 줍니다.



사건작가 / 여행작가 / 교수 / 변호사 / 기사도우미
책가방 디자이너 / 의류 디자이너 / 산발디자이너
조경업자 / 건축업자 / 경찰 / 기자 / 리포터 / 영재발
탐험가 / 농부 / 주부 / 집안 디자이너 / 뉴스교
집배원 / 자살방지전화원 / 이동복지사 / 수질관리사
도로공사 / 자동차 디자이너 / 캠퍼링 관리인
전디 관리세 / 무상장사



소화기제작사 / 가스검침관 / 냄비회사사장
냄비디자이너 / 가스렌지제작자 / AS기사
as기사 소호스트 / 해빙기사 / 요리사 / 가구제작자
전가수리공 / 소스개발자 / 요리연구가
타입제작자 / 광부 / 보안티어리 / 광고제작자
소빙관 / 보습성가사 / 가스경보기제작자
재활용수거업자

3 미래 그려보기

방식: 앞면 펼쳐 놓기

- 1 10년 후 나의 모습을 글로 쓰거나 그림으로 그려봅니다. (이것이 이야기의 결말이 됩니다.)
- 2 그 결말로 향해가는 단계를 아래 그림카드의 순서로 카드를 고릅니다. (다섯조각 이야기 - 윤성혜)
- 3 현실적이고 구체적인 이야기를 만들어 발표하거나, 글로 써 봅니다.

나 (주인공) 지금 내가 하고 있는 일 예상되는 갈등 갈등이 해결되는 과정 결 말



저는 여행을 정말 좋아합니다. 그리고 재가 잘 하는 것은 글쓰기입니다.
그래서 전 여행잡지 기자가 되기로 결심했습니다.
이를 위해서 학교생활을 하면서 통통이 알바를 하며 돈을 벌고, 여행을 다닙니다.
그리고 여행을 항상 블로그에 올립니다. 그런데 국내 여행잡지가 많이 없어 워낙 어렵습니다.
그래서 저는 이해보지 못한 다양한 새로운 기획여행기 등이 담긴 도트블리모를 높이 평가 받아
결국 국내 최고의 여행잡지사에 채용이 되어 전국 구석구석을 누비는 여행잡지 기자로 활동하게 됩니다.

하나비(Hanabi)

동영상이보여요



상대방과 함께 문제를 해결하는 협력게임!

게임소개

서로를 믿고 전략을 구상하여 오색의 화려한 불꽃놀이 그림 카드를 완성하면 점수를 획득하는 협력게임입니다. 2013년 올해의 게임상을 수상한 보드게임입니다.

게임의 목표

- ▷ 모두 한 팀이 되어 승리조건에 도달한다.
- ▷ 각 색깔별로 1~5의 순서대로 하나비 카드를 놓아 높은 점수를 획득한다.

게임내용



- ▷ 이름 : 하나비
- ▷ 연령 : 8세 이상
- ▷ 인원 : 2-5명
- ▷ 시간 : 25분
- ▷ 국가 : 프랑스
- ▷ 판매처 : 행복한 바오밥

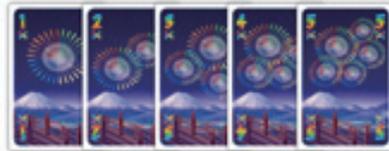
게임을 진행해 볼까요?

▷ 1단계 - 게임도구 준비하기



하늬비 카드

초록, 흰색, 노랑, 빨강, 파랑 5색 각 10장
 각 색상은 1번 카드 x 3장
 2번 카드 x 2장
 3번 카드 x 2장
 4번 카드 x 2장
 5번 카드 x 1장으로 구성



조커 카드 "색의 향연" 규칙 적용 시 사용



x 8

x 3

파랑 토큰 정보 제공용 토큰

빨강 토큰 잘못 내려놓았을 때 벌칙 토큰



- 8개의 파랑 토큰을 게임박스 뚜껑 안에 넣고, 빨강 토큰 3개는 뚜껑 밖에 둡니다.
- 게임 플레이어가 2~3명인 경우 각 5장씩, 4~5인인 경우 각 4장씩 나눠줍니다.
- 나머지 카드는 더미를 만들어 가운데 둡니다.

▷ 2단계 - 게임 즐기기

- 하나비의 특징은 “내 카드를 내가 볼 수 없다”는 것입니다.
- 항상 카드를 받아서 들 때, 내 눈에는 카드 뒷면이 보이게 들어야 합니다.
- 절대 자신의 카드 내용을 보서는 안 됩니다.

1. 자신의 차례가 되면 플레이어는 3가지 중 1가지 행동을 할 수 있습니다. (반드시 수행)



[행동 1] 1명의 다른 플레이어에게 1가지 정보를 제공하기

- 먼저 파랑 토큰 1개를 박스 밖으로 옮깁니다.
(파랑토큰이 박스 안에 없을 경우 이 행동은 할 수 없습니다.)
- 한 사람을 지정해 색깔 혹은 숫자에 대한 정보를 줍니다.
- 같은 숫자나 같은 색이 여러 장일 경우 모두 꼭! 짚어서 알려줍니다.

Tip

정보를 제공받은 사람은 기억을 돕기 위해 손에 든 카드 위치를 바꾸어도 됩니다

[행동 2] 카드 버리기

- 손에 든 카드 중 1장을 버리고 새로운 카드 1장을 가져와 손에 듭니다.
그리고 박스 뚜껑 밖의 파랑토큰 1개를 다시 가져와 뚜껑 안에 넣습니다.

Tip

버려진 카드는 언제든지 공개하고, 살펴볼 수 있습니다.

[행동 3] 카드 1장 내려놓기

- 손에 든 카드 중 1장을 가운데 내려놓고 불꽃놀이를 합니다.
성공인지 실패인지 판정합니다. 그리고 더미에서 새로운 카드를 1장 가져옵니다.

2. 성공조건



3. 실패조건

- 성공조건에 맞지 않을 경우 실패!
- 만약 카드 내려놓기에 실패하면 빨강 토큰 1개를 뚜껑 안에 넣습니다.
- 뚜껑 안에 빨강토큰 3개가 들어가면 즉시 게임은 종료되며 패배합니다.

▷ 3단계 - 점수계산하기 및 추가규칙



종료규칙

- 빨강 토큰 3개가 뚜껑 안으로 옮겨질 경우 그 즉시 게임종료 & 패배
- 카드 더미에서 마지막 카드를 가져왔을 경우 한 라운드(카드뽑은 사람)를 더 돌고 게임 종료
- 카드 더미가 떨어지기 전에 5색의 불꽃놀이 모두 완성하면 완벽한 승리.(25점 만점)

점수대	기술평가내용
5점 이하	형편 없음. 관람객들의 야유가 쏟아집니다.
6~10	인상적이지 않음. 영혼 없는 박수 정도나 나올까?
11~15	인상적이긴 하지만 그리 기억될 만큼은 아닙니다.
16~20	충분하여 관람객들도 만족한 듯 합니다.
21~24	놀랍군요. 관람객들이 오랫동안 기억 할 듯 합니다.
25	이제 당신은 전설 이상의 불꽃놀이는 없을 듯 합니다.

추가규칙

- <색의향연>규칙 - 조커카드 5장을 하나비 카드 더미에 추가합니다. 조커 카드에 대한 색 정보를 줄 때 “당신은 2장의 조커카드를 가지고 있습니다.”와 같은 형태로 알려줄 수 있습니다. 조커카드는 6번째 색깔의 역할을 하며, 만점은 30점이 됩니다.



보너스

- 1~5까지의 숫자로 한 가지 색의 불꽃놀이가 완성될 경우 파랑토큰 1개를 뚜껑 안으로 옮겨놓습니다.

Ⅲ

책을 가지고 하는 보드게임

- ▷ 단어연상 게임 “테마틱”
- ▷ 공감하기 게임 “너도? 나도!”
- ▷ 책과 함께하는 보드게임
“당신의 책을 가져오세요(Bring your own book)”
- ▷ 문장폭탄 돌리기

테마틱

동영상이보여요



주어진 주제에 맞는 단어를 생각해내고
빠르게 반응하는 말하기 보드게임!

게임소개

정해진 주제와 관련된 단어를, 제시된 초성에 따라 재빨리 외치는 단어연상 게임입니다.

게임의 목표

- ▷ 주제에 맞는 단어를 생각해 말할 수 있다.
- ▷ 초성에 맞는 단어를 연상할 수 있다.

게임내용



- ▷ 이름 : 테마틱
- ▷ 연령 : 8세 이상
- ▷ 인원 : 2-10명
- ▷ 시간 : 15분
- ▷ 국가 : 한국
- ▷ 판매처 : 행복한 바오밥

게임을 진행해 볼까요?

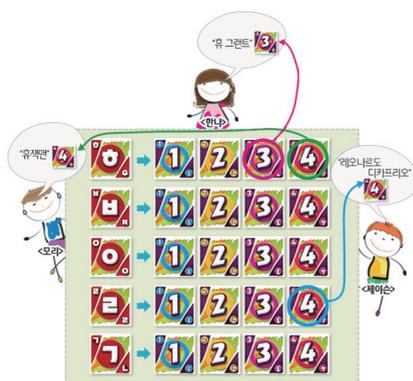
▷ 1단계 - 게임도구 준비하기



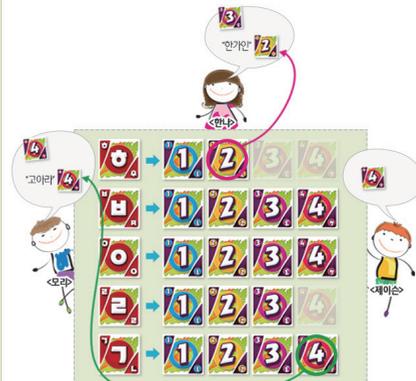
▷ 2단계 - 게임 즐기기



1. [자음카드] 중 5장을 무작위로 골라 펼쳐 주세요.
2. 펼쳐놓은 [자음카드] 오른쪽에 [점수카드]를 1점~4점까지 펼쳐주세요.
3. 선을 정합니다.
4. 선이 [주제카드] 한 장을 고릅니다.
5. [주제카드]에는 1~8번의 주제가 있습니다. 번호를 선택하고, 모두가 잘 알 수 있도록 크게 외칩니다.



- 1) 모리가 제일 먼저 '유재현'을 외치고 ㅇ에 있는 4점 점수카드를 가져갑니다.
- 2) 만나가 다음으로 '유 그랜트'를 외치고 ㅂ에 있는 3점 점수카드를 가져갑니다.
- 3) 제이슨이 '앤드나르도 디카프리오'를 외치고 ㅇ에 있는 4점 점수카드를 가져갑니다.

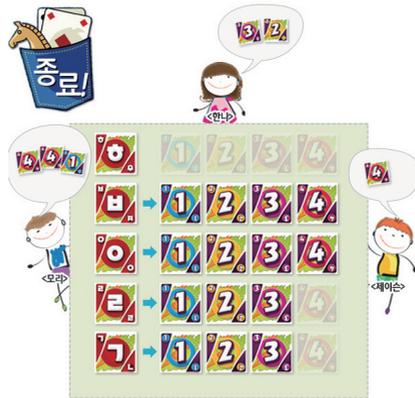


- 4) 모리가 '고아라'를 외치고 ㄱ에 있는 4점 점수카드를 가져갑니다.
- 5) 만나가 '만나만'을 외치고 ㅇ에 있는 2점 점수카드를 가져갑니다.

6. 선을 제외한 나머지 플레이어는 모두 동시에 깔려있는 [자음카드]의 자음으로 시작하는 “영화배우”이름을 빠르게 말합니다.
7. 먼저 말한 플레이어가 높은 점수인 4점부터 [점수카드]를 가져가면 됩니다.

8. 종료규칙

- 1점부터 4점으로 구성된 [점수카드] 한 줄이 사라지면 라운드가 종료 됩니다.
- 5인 이상일 경우 [점수카드] 두 줄이 사라지면 라운드가 종료됩니다.
- 라운드는 총 5라운드까지 진행되며 각 라운드의 점수를 합산하여 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.



7) * 줄의 점수 카드가 모두 없어졌습니다. 1라운드가 종료되었습니다.
 8) 1라운드 결과 [모리] 4+4+1=9점, [민나] 3+2=5점, [제이슨] 4점을 기록 후 다음 라운드를 진행합니다.

확장활동 1.

- 독후 활동게임
 책을 함께 읽고, 독후활동으로 진행할 수 있습니다.
 예) 오늘 함께 읽은 소설에 나오는 단어로 테마틱 진행

주의 : 같은 책을 읽었을 때 진행해야 합니다.
 아무 단어나 말하는 학생들이 있을 수 있습니다. 그럴 경우 함께 게임을 진행하는 구원들이 이의신청하면 무효화시키는 방법을 적용할 수 있습니다.

주제 연계

- ▶ 교과 및 다양한 수업 중 다소 어려운 용어가 많이 나오는 수업을 진행한 후, 용어를 숙지시키고 싶을 때 활용해도 좋습니다.
 단, 특정 자음이 계속 나오거나 계속 안 나오는 자음이 많을 경우, 해당 단어에 많이 나오는 자음카드를 추가시켜 운영합니다.

너도? 나도!

동영상이보여요



친구들과 공감하는 능력을 배우는 보드게임!

게임소개

테마에 맞는 단어를 생각하고, 상대방과 공감하기 위한 단어연상 게임입니다.

학습목표

- ▷ 주제에 맞는 단어를 골라 적을 수 있다.
- ▷ 상대방과 공감하기 위한 단어를 생각할 수 있다.

게임내용



- ▷ 이름 : 너도?나도!
- ▷ 연령 : 8세 이상
- ▷ 인원 : 3-12명(그 이상도 가능)
- ▷ 시간 : 15분
- ▷ 국가 : 한국
- ▷ 판매처 : 행복한 바오밥

게임을 진행해 볼까요?

▷ 1단계 - 게임도구 준비하기



▷ 2단계 - 게임 즐기기



1. 워크시트를 1인당 1장씩 가져옵니다.
2. 선이 주제카드 1장을 공개합니다.
예) 뉴욕
3. 선을 포함한 모든 플레이어는 주제카드 “뉴욕”하면 연상되는 단어들을 생각해 봅니다.
4. 각자 8개의 연상되는 단어를 워크시트에 적습니다.



5. 모두 작성을 마쳤으면, 선이 첫 단어부터 8개를 발표합니다.
6. 선의 1번단어가 “택시”라면 “택시”라고 선이 말할 때 택시를 적었던 플레이어는 손을 듭니다.
7. 이때 손을 든 사람은 모두 4점을 얻습니다.





8. 이런 방법으로 선이 8개를 다 발표하면, 이제 다음사람이 발표합니다.
9. 모든 사람들이 다 발표를 마치게 되면 1라운드는 종료됩니다.
10. 1라운드 종료 후 본인의 점수를 계산합니다.

11. 1라운드가 종료되면 새로운 주제카드를 뽑고, 2라운드를 같은 방법으로 진행합니다. 2라운드가 끝나면 또 새로운 주제카드를 뽑고 3라운드를 진행합니다.

게임소개

주어진 질문에 맞는 적절한 문장을 책에서 찾아내는 게임입니다.
(활동에 조금 더 가까운 파티게임입니다.)

종료규칙

- 이렇게 총 3라운드를 진행하면 게임이 종료됩니다.
- 1~3라운드의 총점이 가장 높은 사람이 승리하게 됩니다.

확장활동

- 독서 전 활동
독서활동에 몰입하기 힘들어 하는 학생들과 수업할 때 책을 읽기 전에 책에 대한 느낌이나 마음을 소재로 진행 할 수 있습니다.
예) 오늘 읽을 그림책에 대한 느낌을 적어보고 게임하기
- 독후 활동게임
책을 함께 읽고, 독후활동으로 진행할 수 있습니다.
예) 함께 읽은 책을 주제로 너도나도 진행
주의 : 같은 책을 가지고 있을 때 진행하면 좋습니다.
아무 단어나 말하는 학생들이 있을 수 있습니다.
그런 경우 페이지를 제시하게 할 수 있습니다.

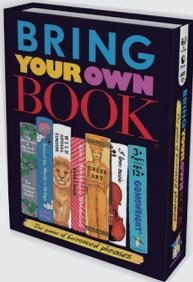
당신의 책을 가져오세요. (Bring Your Own Book)

책과 함께하는 보드게임!

게임의 목표

- ▷ 주제에 맞는 문장을 고를 수 있다.
- ▷ 주어진 상황에서 필요한 문장을 적절하게 활용할 수 있다.

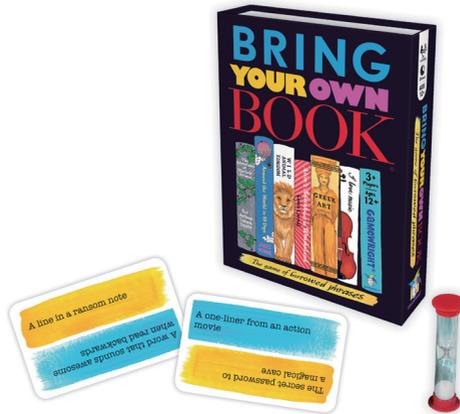
게임내용



- ▷ 이름 : 당신의 책을 가져오세요 (Bring Your Own Book)
- ▷ 연령 : 12세 이상
- ▷ 인원 : 3-8명(그 이상도 가능)
- ▷ 시간 : 20-60분
- ▷ 국가 : 미국
- ▷ 판매처 : Gamewright

게임을 진행해 볼까요?

▷ 1단계 - 게임도구 준비하기



- 문제카드 100장
(문제카드 1장에는 2개의 질문이 들어있습니다.)
- 모래시계나 초시계 1개

▷ 2단계 - 게임 즐기기

1. 문제출제자 정하기 : 먼저 문제출제자를 정합니다.
2. 문제출제자는 문제 카드 더미 맨 위 카드를 한 장 가져와서 카드 더미의 가장 위의 카드를 골라 두 개의 문구 중 하나를 선택해 큰 소리로 읽습니다.



3. 탐색 : 문제출제자를 제외한 모든 플레이어는 자신의 책에서 문제출제자가 고른 문구에 적합한 문장을 책에서 찾아봅니다.



4. **찾았다!** : 해당하는 문장을 찾은 첫번째 플레이어가 “나 찾았어!”라고 말하고 모래시계를 뒤집습니다.(초시계도 가능.) 이제 남은 플레이어들은 60초 안에 해당하는 단어나 문구를 찾아야 합니다.



5. **읽기** : 60초가 지나면 (혹은 모든 플레이어가 “나 찾았어!”라고 외치면) 각자 자신이 찾은 문장을 큰소리로 읽습니다.
정해진 시간동안 문장을 찾지 못한 플레이어는 자신의 책을 펴고 아무 문장이나 읽습니다.

6. **판정** : 문제출제자는 가장 마음에 드는 문장을 선택하고 그 문장을 고른 플레이어에게 상으로 문제출제자가 뽑은 질문카드를 건네줍니다.

7. **차례 진행** : 각 라운드 후, 문제출제자 왼쪽에 있는 플레이어가 새로운 선 플레이어가 됩니다.

이전 라운드와 같이 게임이 진행됩니다. 라운드 진행 중 플레이어중 한명이 문제카드를 두 번 받았다면, 모든 플레이어들은 자신의 책을 왼편으로 넘긴 후 다음 라운드를 진행합니다.(특정 책이 유리할 수 있기 때문입니다.)



종료규칙

- 4장의 카드(6-8인시)나 5장의 카드(3-5인시)를 모은 첫 번째 플레이어가 승리합니다.

규칙응용

- 5번의 '찾았다'라고 외치거나 찾은 즉시, 단어나 문장을 말하는 방식으로 진행해도 됩니다. (60초의 시간 주지 않고 운영하는 방법)
- 게임 시간을 정해두고 가장 많은 문제카드를 모은 사람이 이기는 것으로 해도 됩니다.(예 : 5분간 많은 질문카드를 모은 사람 승리)

주제 연계

- ▷ 글쓰기 수업 중 다양한 표현을 찾아보기 위한 수업게임으로 활용할 수도 있습니다. 학생들의 독서량이 적을 경우 문장 찾기 게임을 통해 다양한 문장표현을 배울 수 있습니다.
- ▷ 신문이나 잡지로도 게임을 할 수 있습니다.
- ▷ 문제카드를 학생들과 직접 만들어서도 진행할 수 있습니다.

이 게임은 영어원문버전만 있으나, 한글화 자료가 보드게임 사이트 자료실에 올라와 있습니다. <https://goo.gl/lkEuli> 보드라이프 자료실에 올린 닉네임 "별포식자"님의 한글화자료 링크에 있는 자료로 제작하여 진행하였습니다.

다음 페이지의 카드 내용 예시는 본 집필진이 한글화한 자료입니다.

절대 시에서 찾을 수 없을듯한 한 줄 물려 10百수7수씩 공이를 문유	유명인사의 트위터 업데이트 구절 물이 101Y3 수 10수 10330	도망가는 범인에게 외치는 말 곰수 10 10103101010 101010
이 문장이 사실이라면 우리 모두는 곤경에 빠지게 될 것이다. 101010 1010101010 1010 101010	휴가중 가장 즐거웠던 부분 1010 10 1010 1010	청소년의 일기장에 나오는 한 줄 물이 10101010 101010 101010 10101010
프로레슬링 선수의 별명 101010 101010 1010101010	유명인 일대기의 한 문장 1010 101010 101010 10101010	영화 리뷰의 한 줄 1010 1010101010
누군가의 몸에 새겨진 문구 곰1010 101010	정치적인 구호 1010 10101010 1010101010 101010	거의 모든 것을 파는 가게의 이름 호10 101010 101010
싸움을 멈추게 하는 말 1010 101010101010	러브레터의 한 구절 유곰 10 10101010 101010	마법 동굴에 들어갈 수 있는 비밀암호 1010 10101010 101010 101010
연애소설의 제목 1010 101010 10101010 1010101010 10101010	여행 가이드북에 나올 문장 유곰 10101010 101010101010	한 단어를 “바지”로 바꾸면 더 재밌어질 문장 곰수 10 101010 10101010 1010101010 1010101010
벼룩시장에서 우연히 듣게 된 말 10 10101010 101010101010	엄청나게 긴 계약서에서 주의해야 할 조건 1010 101010101010 1010101010	캐롤송의 가사 유곰 10 10101010
꿈에서 우연히 듣게 된 말 유곰 10 10101010 1010101010	과학교과서의 한 문장 101010 101010101010 1010101010 1010101010	업무중에 포스트잇에 휘갈겨 쓴 단어 곰수 10 101010 101010

공상과학소설에서 로봇이 예기치 않은 행동을 하는 순간	테크노댄스곡에서 반복되는 가사	티셔츠에 쓰여있을만한 문구
브은 극다크 이음음간 이이이 이	고로드레 시리노공극 제로가극	이이이이이 이이이이이
연애소설에서 사랑이 피어나는 순간	강아지 이름	모험영화에 나오는 악당에 대한 설명
러이름 노리이름 금음비이 이이이 이이	이 이이이이 이이이 이이	금이이이 극장기 이이이이이 이이이
락펍음악의 가사	고양이 이름	시트콤 대본의 한 줄
늘음 이이이이 이이	이이 이이이이 이이이이이이	이이 금음 이이이이 이이이이이
tv 법률드라마의 제목	인기있는 인디밴드의 이름	인생의 의미란 이다
이이 금음 이이이이 이이이이이	이이이이이 공이이이이 이이이이이	이이 이이이이이 이이이
최근 유행하는 음료의 이름	경고문구	정부가 사람들에게 알리지 않는 무언가
이이이 이이이	이이이 이이이	이이 이이이이 이이이이이
세상의 종말 이후에 화폐로 쓰일 무언가	기절할만한 농담	천천히 읽으면 두배 더 극적인 문장
이이이 이이이이 이이이이이	이이이 이이이이 ()	이이 금음 이이이이 이이 이이이이 이이이이이
낙서의 한줄	페이스북 상태 업데이트	지각에 대한 변명
이이 이이이	이이 이이이	이이 이이이이 이이이이이
생일카드 문구	영웅이야기에서 엄청난 싸움 장면	점쟁이의 예언
이이 이이이이이이이이	이이 금음 이이이이 이이이이이이	이이 이이이이 이이

마법주문	약간 나쁜 뉴스	판타지소설에서 영웅이 탄생하는 순간
산곰움류 히노관관피	곰곰 류 히노관관관관관	구북 곰움 히노
공상과학소설에서 새로운 세계가 발견되는 순간	반란을 일으키도록 하는 문장	시대에 뒤떨어지는 법조문
놈음 히노관히	후산 히노관히 극이름 히어	산곰움류 극우 놈노놈놈놈 히노관히 히노관
생일을 잊었을때의 변명	어떤 지역의 구호	어떤 영화의 즐거리를 암시하는 말
관관 히노관 관피	름이 히노관관히화히려 류 히노	곰곰 히노히게어우놈놈음
11번째 십계명	만능세제의 이름	자장가 가사
름 관관관 히노관히	관관 관 관이우 관우 류히이관 관	름 류히 히어히관 놈놈관
과자가게 이름	창조신화의 한줄	모든 사람들이 하루에 두 번씩 해야할 일
름이 히노관히어우관우	관관 관관관 관관관관 관	히노 히노관관관관
신비의 약을 만드는데 가장 중요한 성분	모두가 생각하고 있지만 말하기 두려워하는 무언가	이긴 사람이 하는 말
름이 히노관관 히노관히	관우 관히관음 관우관	관관 관관관관 히노관 관관관관 히노관관관관
성명서의 한 문장	처세술 책의 이름	최면술사가 최면을 걸기위해 반복하는 말
름 관관 히노관관 히노관히 관우관	름이 관우관우관	름이 히노관관 관관관
보물을 발견했을 때의 반응	요리책의 한 문장	콘서트 후기의 한 문장
산곰움류	관관 히노관관관 관관 름이 히노관관 히노관관관 관관관	관관 관우 관관관관관관

문장 폭탄 돌리기!

문장이어가기를 하면서 폭탄은 피하자!
책과 함께하는 문장게임

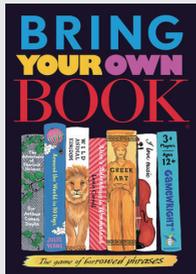
게임의 목표

- ▶ 주어진 시간 안에 주제에 맞는 문장을 고를 수 있다.
- ▶ 문장을 자연스럽게 연결할 수 있다.

준비물

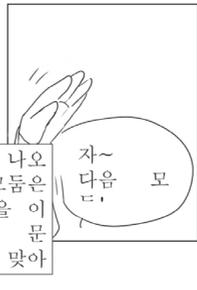
- ▶ 주제카드(사회자용), 점수판, 알람이 울리는 초시계

응용한 게임



- ▶ 이름 : 당신의 책을 가져오세요.
(Bring Your Own Book)
- ▶ 연령 : 12세 이상
- ▶ 인원 : 3-8명을 권장하지만 그 이상도 가능
- ▶ 시간 : 20-60분
- ▶ 국가 : 미국
- ▶ 목표 : 문장카드를 많이 모아 가장 높은 점수 내기!

게임을 진행해 볼까요?



- 그림: 토평중학교 2학년 최서영 -

게임 즐기기

1. 게임에 참가하는 플레이어는 자신의 책을 한권씩 가져옵니다.
(*꼭 읽어본 책이 아니어도 됨)
(게임 플레이어가 책을 가져오게 하거나, 도서관에서 진행하면 좋습니다.)
2. 모둠별로 4~6인 정도 앉습니다.
3. 사회자는 5분간 시간을 재고 자신 앞에 놓여있는 책을 읽을 시간을 줍니다.
4. 5분이 지나면 플레이어들은 책을 덮습니다.
5. 사회자는 주제카드에서 한 장을 뽑아 한 문장을 발표합니다.
예) 어젯밤 일이었다.
6. 각 모듬은 사회자가 말한 문장을 이어갈 수 있는 내용의 문장을 각자 책에서 찾고 찾은 모듬은 손을 들고 발표합니다.
예) 어젯밤 일이었다. -> 나는 집 밖에 나와서 걸어도니는 많은 사람들을 발견했다.
7. 첫 번째 발표한 모듬이 나온 순간부터 사회자는 초시계로 시간을 맞춥니다.
(5분 타이머 설정)
8. 시간이 설정되고 난 후부터는 첫 번째 발표한 모듬의 옆 모듬의 순서가 되고 그 모듬은 두 번째 문장을 이어갈 새로운 문장을 찾아서 발표해야 합니다.
9. 5분이 지날 때까지 이런 방식으로 진행하고, 5분 타이머가 울리는 순간 다음 문장을 찾지 못한 해당 모듬은 벌칙을 받게 됩니다.

종료규칙

- 각 라운드는 초시계가 알람을 울릴 때 문장을 잇지 못한 모듬은 실점.
(-1점 부여)
- 각 라운드에서 제시문장을 가져간 모듬(처음 손든모듬)은 +1점 부여.
- 총 5라운드 실시하여 총점이 가장 높은 모듬이 승리!

* 사회자 주의사항 *

- 모듬게임으로 실시할 경우 발표멤버가 중복되지 않도록 한다.
- 특정 모듬이 2연속 제시문장을 첫 번째로 가져갈 경우, 다음라운드부터 가지고 있는 책을 시계방향으로 +1칸씩 옮긴다.
- 문장이 잘 이어지지 않고 어색할 경우 사회자의 기준으로 탈락시킬 수 있다. 탈락되면 다른 문장을 찾아야 한다.

부록 1. 주제카드 예시 (앞면 : 그림, 뒷면 주제문장 택1)

 <p>주제카드</p>	<p>선택 ① 아무래도 뜨거운 차를 마시는 게 좋을듯하다. (관찰야 방학이야! p.96)</p>
 <p>주제카드</p>	<p>선택 ① 고맙게도, 그레이엄은 기꺼이 먹을 것을 나누어 주었다. (웜피키드 p.180)</p>
 <p>주제카드</p>	<p>선택 ① 그러다가 드디어 날이 따뜻해졌어. (논다는 것 p.42)</p>
 <p>주제카드</p>	<p>선택 ① 지금 무슨 말씀을 하시는 거예요? (여수의 사랑 p.117)</p> <p>선택 ② 아 큰일이다. 그것이 있다. (여름, 어디선가 시체가 p.137)</p>

IV
기타 소개하고 싶은
보드게임

1. 라온(Raon)



제조사	젬블로코리아(코리아보드게임즈)
연령	5세 이상
인원	2명 ~ 4명
시간	10분
내용물	자음 타일 44개, 모음타일 36개, 모래시계 1개, 게임설명서
목표	모래시계의 모래가 다 떨어질 때까지 가장 많은 단어를 만들거나 긴 단어를 만들어서 높은 숫자를 외치는 게임
난이도	★☆☆☆☆
TIP	<ul style="list-style-type: none"> - 주제를 주고 관련 단어 찾기, 책 제목 만들어보기, 문제에 대한 답 맞추기, 시간제한 없이 타일 소진할 때까지 단어 만들기, 초성퀴즈 등 다양하게 활용이 가능하다. - 게임 시간 자체가 짧게 설계되어 있어서 최소 몇 라운드 이상 진행하고 점수를 기록하여 게임을 하는 것이 좋다.
연관 분야	국어 중3 교과서(훈민정음 관련 부분) 초등학교 국어
추천 도서	초정리 편지(창비), 28자로 이룬 문자혁명 훈민정음(아이세움), 글쓰기를 위한 4천만의 국어책(들녘)
추천 비도서	뿌리깊은 나무(SBS 드라마)
관련 사이트	국립한글박물관 www.hangeul.go.kr 지식채널e(2010.10.4.) 왕과의 인터뷰

2. 라보카(La Boca)



제조사	코스모스
연령	10세 ~
인원	2명 ~ 4명
시간	30분
내용물	미션카드 64장, 블록 11개, 플레이어 타일 6개, 파트너 타일 30개, 점수칩 100개, 전자 타이머 1개, 설명서
목표	제한 시간 안에, 각자 카드를 보고 협동해서 블록을 완성하고 경과된 시간에 따라 점수를 얻는다.
난이도	★★★☆☆ 각자 카드를 보고 블록을 완성한다는 룰은 간단하지만, 나와 상대방의 블록 모양을 같이 완성해야 하기에 조금 난이도가 있다.
TIP	- 새롭게 변경된 기본룰과 확장룰을 업그레이드해서 게임을 할 수 있어요. - 2명이 해도 되지만, 2명에서 팀게임으로 진행하면 더 재미있어요. - 시간 안에 둘 다 완성해야 게임이 끝나기 때문에 양쪽의 협력이 굉장히 중요하다. (완벽한 의사소통이 전제)
연관 분야	수학 도형 영역
추천 보드게임 (수학영역)	- 블로커스(평면도형), 잼블로(평면도형), 우봉고(입체도형), - 메이크앤브레이크(라벤스부르거)도 비슷한 건축물 게임으로 공간지각력을 익히는데 좋다. - 루미큐브, 마방진, 다빈치코드, 플립플립
추천 도서	이상한 나라의 사각형(경문사) 플랫폼드(늘봄)
추천 비도서	플랫폼드:더 무비(공간개념), 뷰티풀 마인드(수학자), 용의자 X의 헌신 박사(수), 다빈치 코드(기호학자), 페르마의 밀실, 네이든

3. 아이스앤더스카이 (Ice and the sky)



제조사	JEUX OPLA
연령	8세 ~
인원	2명 ~ 4명
시간	15분 내외
내용물	확인카드 6장(공기, 땅, 물, 서쪽, 북쪽, 동쪽 카드 각 1장씩) 시작카드 3장, 점수카드 8장(얼음카드, 하늘카드 각 4장씩) 세대카드 36장(1,2,3세대 카드 각 12장씩) 목표카드 12장(목표식별카드, 목표생물권카드 각 6장씩)
목표	플레이어 각자가 나무를 키우는 동시에 벌목꾼, 사냥꾼 등을 감시하고 동물을 지켜내는 감시원으로서 숲을 보호하는 게임.
난이도	★★★★☆
TIP	- 응용규칙을 적용해서 전문가모드, 젊은 미래 세대 모드, 청소년 모드로도 게임이 가능합니다. - 인원이 늘어날수록 복잡해지기 때문에, 4인까지 가능하지만, 최적인원은 2~3명이 좋아요. - 연령은 8세부터지만 서로 간에 마음이 잘 통하고, 눈치가 빨라야 게임 진행이 수월하기 때문에 친한 친구끼리 또는 어른들끼리 하면 게임을 즐겁게 진행할 수 있어요.
연관 분야	과학(지구온난화, 탄소배출권, 매탄가스, 빙하 등)
추천 보드게임	도토리원정대, 포레스트(숲), 포렛(숲), 아그리콜라(농장+경영), 생물자원기술왕(나고야의정서), 북극곰 젠가
추천 도서	북극곰 윈스턴, 지구온난화에 맞서다(한울림어린이), 지구온난화와 탄소배출권(몽치), 플라스틱 섬(상출판사), 카본 다이어리 2015(살림Friends)
추천 비도서	북극곰의 눈물(MBC), 빙하와 하늘(프랑스 다큐멘터리), 투모로우(21폭스코리아), 토토의 움직이는 숲

4. 커리어 코드 (career code)



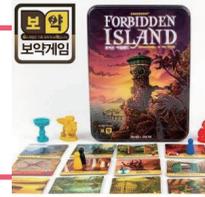
제조사	행복한바오밥
연령	10세 ~ 성인
인원	2명 ~ 4명
시간	30분
내용물	직업카드 30장, 취미 카드 54장, 동전 1세트(1원, 5원), 주사위 1개
목표	직업 카드에 필요한 능력을 모아 3장의 직업 카드를 완성
난이도	★★★☆☆ 직업 카드를 모으기 위해 필요한 능력을 찾고, 경험하는 과정에서 자신의 진로와 취미를 탐구하는데 도움을 주고, 카드를 경매하고 교환하는 과정에서 사회성 및 커뮤니케이션 능력도 배양할 수 있다.
TIP	게임을 좀 더 오래 즐기고 싶다면, 직업 카드 수를 4~5장으로 늘리면 됩니다.
관련 보드게임	드림스텝, 헬로우 잡시티, 앨리스@프레디저
추천 도서	열네살의 인턴십(바람의 아이들), 행복한 청소부(풀빛)
추천 비도서	시네마천국(감독), 인디애나 존슨(역사학자), 빌리 엘리어트(배우, 발레리노), 스윙걸스(가수), 국가대표(스포츠 선수), 바이센터니얼맨(과학자), 로빙화(화가)
관련 사이트	서울진로진학정보센터(http://jinhak.or.kr)

5. 마라케시(Marrakech)



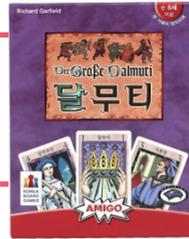
제조사	GIGAMIC
연령	9세 ~ 성인
인원	2명 ~ 4명
시간	20분
내용물	게임판, 주사위 1개, 아쌈말 1개, 노란색 5 디르헴 20개, 은색 1 디르헴 20개, 양탄자 57장(3가지 각 15장씩, 나머지 1종류 12장)
목표	게임판 위에 자신의 양탄자를 최대한 많이 깔고 돈을 버는 것.
난이도	★★★☆☆ 게임 룰은 단순하지만 상대방이 놓을 양탄자를 예측해야 하므로 전략이 필요하다.
TIP	- 양탄자는 3인일 경우 15장씩, 4인일 경우 12장씩 가지면 됩니다. - 양탄자를 띄엄띄엄 놓는 것보다는 길게 연결해야 유리합니다.
연관 분야	사회(모로코의 문화), 경제(시장경제활동, 화폐단위), 수학(확률)
관련 보드게임	노빈손 경제대륙 아킬란티스를 가다, 부르마블, 우리집 살림 꾸며보기, Cash Flow, 모노폴리(경제개념), 보난자(농부), 시타델(도시 건설)
추천 도서	How so?경제는 순환해요(한국세익스피어), 내 로봇 천 원에 팔아요!(키위박스), (88만원 세대(레디앙), 인간의 얼굴을 한 시장 경제, 공정 무역(모티브북) 왜 세계의 절반은 굶주리는가?(갈라파고스)
추천 비도서	행복을 찾아서(소니픽처스), 빅쇼트(파라마운트), 강남1970(비채) 크리스마스에 기적을 만날 확률(플래니스)

6. 포비든 아일랜드 (Forbidden Island)



제조사	GIGAMIC
연령	10세 ~
인원	2명 ~ 6명
시간	20분 내외
내용물	플레이카드 58장, 섬타일 24장, 게임말 6개, 성물피규어 6개, 수위표시판 1개, 수위표시 마커 1개, 게임설명서
목표	가라앉는 섬에서 4개의 성물을 구해 함께 협력하여 탈출하는 게임.
난이도	★★★☆☆ 10세 이상으로 초등학교 고학년부터 가능하다.
TIP	- 서로 협력해서 섬을 탈출해야 하는 게임이라 인원이 많을수록 유리하다. - 팀원의 능력카드를 잘 활용해야 탈출에 유리하다.
연관 분야	진로(항해사, 특수배송사, 비행사, 탐험가, 잠수부, 기술자), 과학(지구환경), 지리(사이판 섬)
추천 보드게임	펠리컨 베이, 크로코 토고(생물학자), 더 포레스트(숲), 팬더믹, 타이거
추천 도서	황사의 여행(현암사), 세계 문학 속 지구 환경 이야기 1, 2(사이언스북스) 최열 아저씨의 지구촌 환경 이야기 1,2(청년사), Why? 환경(예림당) 고릴라는 핸드폰을 미워해(북센스), 내 꿈을 현실로 만다는 진로 로드맵(웅진윙스)
추천 비도서	노 임팩트 맨, 킹 오브 씬머, 레버넌트, 월드, 판도라, 리버 로드
추천 웹툰	그린스마일(북극 불법 움미의 엄마 찾아 삼만리)
관련 키워드	서울환경영화제, 한국환경공단

7. 위대한 달무티 (Der GroBe Dalmuti)



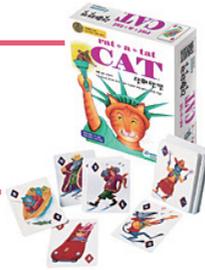
제조사	Amigo Spiele(코리아보드게임즈)
연령	8세 ~
인원	4명 ~ 10명
시간	10분
내용물	카드 80장(일반카드 78장, 조커카드 2장)
목표	손에 있는 카드를 버리는 것이 목표.
난이도	★☆☆☆☆ 룰이 간단해서 쉽게 게임을 시작할 수 있다.
TIP	<ul style="list-style-type: none"> - 룰이 쉬워 빨리 배울 수 있다. - 추천인원은 5인 ~ 8인까지이다. - 자기 카드를 빨리 없앨수록 사회적 지위가 높아진다. - 선을 잡을 수 있는 높은 카드가 있다면 그 카드를 사용할 수 있을 때까지 갖고 있다가 사용하는 것이 좋다.
연관 분야	사회(중세 계급사회)
추천 보드게임	위대한 상사(현대사회 직급)
추천 도서	쿠키 한 입의 인생 수업(책임은곰), 빅 픽처(밝은세상)

8. 마이크로로봇 (Micro Robots)



제조사	행복한 바오밥
연령	8세 ~
인원	3명 ~
시간	20분
내용물	투명 로봇 말 1개, 색깔 주사위 1개, 숫자 주사위 1개, 투명 시작 지점 칩 1개, 투명 승점 지점 칩 25개, 게임판 4개, 게임 설명서 1부.
목표	가장 먼저 길을 찾아 5개의 승점 칩을 획득하는 게임.
난이도	★★☆☆☆
TIP	- 게임이 익숙해지면 승점 칩을 목표 지점에 두지 않고 게임 진행이 가능하다. - 상급자를 위한 변형게임도 있고, 리코셰 로봇을 활용한 추가 게임도 즐길 수 있다.
연관 키워드	코딩, 문제해결, 사고력
추천 보드게임	코드 마스터(씹크펀), 코드팡(다즐에듀)
추천 도서	컴퓨터와 코딩(어스본코리아)
추천 비도서	빅 히어로

9. 랫어택캣 (rat a tat CAT)



제조사	에듀카코리아
연령	6세 ~
인원	2명 ~ 6명
시간	20분
내용물	게임카드 78장(28장 고양이 카드, 17장 생쥐 카드, 9장 파워 카드, 24장 숫자 카드), 게임설명서
목표	게임 종료시에 가장 낮은 숫자를 모으는 게임.
난이도	★★☆☆☆
TIP	<ul style="list-style-type: none"> - 내 카드를 다 볼 수 없기 때문에 좋은 기억력과 추리력이 요구된다. - 파워카드를 잘 사용하면 게임의 재미가 배가 된다. - 3가지 게임을 한 번에 즐길 수 있다.
연관 키워드	기억력, 확률, 수연산
추천 보드게임	다빈치 코드, MAKE 10, 로보77
추천 도서	내일은 수학왕(아이세움)
추천 비도서	히든 피겨스

10. 타임라인 한국사 (Timeline: Korean History)



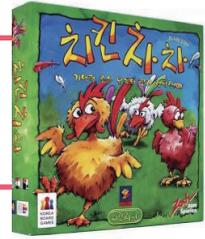
제조사	SMODEE
연령	8세 ~
인원	2명 ~ 8명
시간	20분
내용물	카드 110장
목표	각자 5장의 카드를 무작위로 받고 자기 차례에 1장씩 역사 순서에 맞게 내려놓는 게임
난이도	★★★☆☆
TIP	- 방대한 역사를 게임을 통해 자연스럽게 익힐 수 있다. - 사건에 대한 간략 설명이 포함되어 있어 쉽게 이해할 수 있다.
연관 키워드	한국사
추천 보드게임	조선의 임금 3rd, 고려, 한국사 연대기, 한국사 명탐정
추천 도서	용선생의 시끌벅적 한국사(사회평론), 한국사 영화관(메멘토)
추천 비도서	사도, 군함도, 명량, 밀정, 암살

11. 텔레스트레이션 (Telestrations)



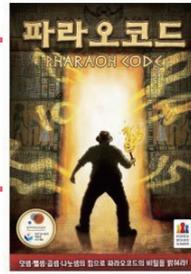
제조사	USAopoly
연령	8세 ~
인원	4명 ~ 8명
시간	20분
내용물	카드 100장, 스케치북 8권, 마케펜 8자루, 지우개 천 8장, 모래시계, 주사위, 게임규칙서
목표	그림이나 단어를 보고 추측하여 맞추는 게임
난이도	★☆☆☆☆
추천 보드게임	듀플릭, 가짜 예술가 뉴욕에 가다

12. 치킨차차 (Chicken Cha Cha)



제조사	ZOCH
연령	4세 ~
인원	2명 ~ 4명
시간	15 ~ 20분
내용물	달걀모양 운동장타일 24개, 팔각형 꼬꼬마당 타일 12개, 선수 닭 4개, 공지 4개
목표	앞서 달리고 있는 닭의 공지를 빼앗는 게임
난이도	★★☆☆☆
TIP	- 기억력이 좋아야 빨리 닭의 공지를 쟁취할 수 있다. - 5세부터는 재미있게 게임을 즐길 수 있다.
연관 키워드	기억력
추천 보드게임	사운드 메모리, 에코몬, 다함께 1,2,3,
추천 도서	마당을 나온 암탉(사계절)
추천 비도서	치킨 런, 마당을 나온 암탉(KD미디어)

13. 파라오코드 (Pharaoh Code)



제조사	코리아보드게임즈
연령	9세 ~
인원	2명 ~ 5명
시간	20분
내용물	게임판, 숫자타일 48장, 주사위 3개, 모래시계
목표	주사위 세 개를 굴려 나온 숫자를 사칙연산으로 조합하여 높은 점수의 답을 찾는 게임
난이도	★★★☆☆
TIP	<ul style="list-style-type: none"> - 규칙은 간단하지만, 정해진 시간 안에 순발력, 연산능력을 발휘해야 해서 만만한 게임은 아니다. - 최소 3명은 되어야 눈치 보는 재미도 느낄 수 있다.
연관 키워드	사칙연산
추천 보드게임	페르마 매쓰, 트라이펙타, 우노, 섀썸 피자가게
추천 비도서	머니볼, 네이든, gifted, 무한대를 본 남자

14. 이너보이스 (Innervoice)



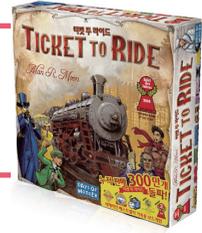
제조사	ZOCH
연령	10세 ~
인원	2명 ~ 4명
시간	20분
내용물	카드 55장, 선물 컴포넌트 세트, 스토리 시트, 게임설명서
목표	고민자의 이야기를 듣고 카드 더미에서 4장의 카드를 가져와 정해진 시간에 이야기를 구성하는 게임.
난이도	★★☆☆☆
TIP	<ul style="list-style-type: none"> - 점으로 이루어진 추상 도형을 이용하여 이야기를 만드는 게임이라 이야기를 만들 수 있어 부담이 없다. - 화자의 고민을 듣고 여러 사람들이 다양한 이야기를 해주는 것이 이 게임의 목적이다. - 활동 소감이나 느낀 점을 4장의 카드로 표현해서 정리할 수 있다.
연관 키워드	스토리텔링, 커뮤니케이션, 소통, 감성, 인성
연관 보드게임	동화꾼, 하트하트, 옛날 옛적에, 퀘스천카드, 캐치마이필링
추천 도서	마당을 나온 암탉(사계절)
추천 비도서	인사이드 아웃

15. 배틀십 (Battlesheep)



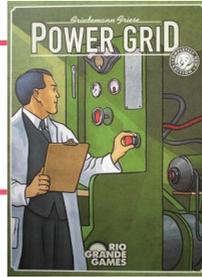
제조사	Blue Orange
연령	7세 ~
인원	2명 ~ 4명
시간	15분
내용물	16개 초원보드, 64개의 양 토큰
목표	가장 많은 초원을 가진 사람이 이기는 게임.
TIP	<ul style="list-style-type: none"> - 4인까지 가능하지만, 2인이 플레이할 때 적절한 긴장감을 얻을 수 있다. - 양은 직선으로만 움직일 수 있고, 한 번에 무리지어 이동이 가능하다. - 양들의 이동 특성에 맞춰 중요 길목의 목초지를 선점하는 것이 좋다. - 목초지 타일을 어떤 모양으로 만드느냐에 따라 게임의 레벨이 올라간다.
연관 키워드	전략
추천 보드게임	쿼리도, 퀵소, 스틱식스, 스플렌더

16. 티켓 투 라이드 (Ticket to ride)



제조사	행복한바오밥
연령	8세 ~
인원	2명 ~ 5명
시간	30분 ~ 1시간
내용물	북미 지도가 그려진 게임판 1개, 기차 240개, 카드 142장, 점수 마커 5개, 게임 설명서
목표	가장 많은 점수를 얻는 게임
난이도	★★☆☆☆
TIP	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 확장판(아시아, 인디아, 유럽 등)이 나와서 원하는 대로 즐길 수 있다. - 게임설명서보다는 동영상을 보면 더 빠르게 이해할 수 있다. - 최대한 긴 선로의 구간을 연결하는 게 유리하다.
연관 키워드	지리
추천 보드게임	마이 빅월드 유럽편/한국편, 플레이 제주, 카드라인 지리편, 어디일까? 세계지리, 부르마블

17. 파워 그리드 (Power Grid)



제조사	Rio grande games
연령	14세 ~
인원	2명 ~ 6명
시간	120분
내용물	카드 55장, 선물 컴포넌트 세트, 스토리 시트, 게임설명서
목표	끝나는 시점에서 가장 많은 전력망에 에너지를 공급할 수 있는 플레이어가 승리하는 게임.
난이도	★★★☆☆
연관 키워드	경매, 네트워크 빌딩, 자원시장, 탈핵
추천 보드게임	For Sale(Jolly Thinkers)
추천 비도서	아이언맨, 인크레더블 헐크, 더 폰, 노 임팩트 맨

18. 잭스nimt (6 Nimmt)



제조사	Amigo
연령	9세 ~
인원	2명 ~ 10명
시간	120분
내용물	숫자 1 ~ 104까지 적힌 카드 104장
목표	카드의 소머리가 작은 사람이 이기는 게임
난이도	★★☆☆☆
TIP	<ul style="list-style-type: none"> - 한 줄에 최대 5장의 카드를 놓을 수 있는데 6번째 카드를 놓아야 한다면 완성된 한 줄을 전부 가져와야 하기 때문에 카드가 많아지면 불리해진다. - 카드에 적힌 소의 머리는 별점과 같기 때문에 소의 머리가 적은 것이 유리하다.
연관 키워드	오름차순, 자릿수, 경우의 수, 사고력, 집중력
추천 보드게임	스트림스, 식스틴

19. 왼쪽 오른쪽



제조사	에듀카코리아
연령	6세 ~
인원	2명 ~ 8명
시간	10분
내용물	방향카드 42장, 교통 경찰 카드 7장
목표	방향 카드를 많이 모으는 사람이 승리하는 게임
난이도	★★☆☆☆
TIP	- 인원이 많을수록 재미가 더해진다. - 심볼 그림을 잘못 외치면 획득한 카드를 빼앗긴다.
연관 키워드	집중력, 순발력, 방향감각
추천 보드게임	후르치빌, 도블

20. 팜장 페터 굴뚝 청소부 (Schwazer Peter)



제조사	라벤스부르거
연령	3세 ~ 7세
인원	2명 ~
시간	120분
내용물	카드 31장
난이도	★☆☆☆☆
추천 도서	행복한 청소부

21. 나 잡아봐라



제조사	젬블로 코리아
연령	7세 ~
인원	2명 ~ 6명
시간	15분
목표	가장 점수가 높은 플레이어가 이기는 게임.
난이도	★★☆☆☆
추천 도서	아기돼지 삼형제, 빨간망토차차

V 부록

- ▷ 보드게임 Q&A
- ▷ 보드게임 관련 사이트
- ▷ 참고문헌

1

보드게임 Q&A



아래의 글은 보드게임에 대해 사서들이 한번쯤 궁금해 할 사항들을 Board gamegeek이라는 사이트에 올려 피드백 받은 글을 재구성 한 것입니다. 원본을 읽고 싶다면 goo.gl/5t31DJ, goo.gl/kqrvHf을 참고하세요.

그 외에도 파주 교하도서관, 한국컨텐츠진흥원 도서관, 은평구 작은도서관 ‘꿈꾸는 다락방’, 해운대 종합사회복지관의 보드게임 작은도서관 ‘보드랑’과의 인터뷰를 통해 재구성하였습니다.

Q1. 국내 공공도서관 중 보드게임을 잘 운영하고 있는 사례를 하나 소개해 주실 수 있나요?

A1. 많은 도서관에서 이미 진행하고 있겠지만, 저희 **파주교하도서관**은 둘째 넷째 토요일 보드게임분과 청소년봉사자들과 함께 도서관 로비에 놀이판을 마련합니다. 아빠와 아들이 도서관에 손잡고 들어와 같은 테이블에 앉아 웃음꽃이 필 때면 이러한 게임의 장을 마련한 것이 뿌듯합니다. 참여연령이 다양하다보니 그 속에서 배울 수 있는 점도 아주 많다고 생각합니다. 또한 저희 도서관은 **청소년자원봉사자**인 “心봉사”학생들이 행사를 운영하며 자발적 활동을 유도

하는 모임에 가깝습니다. 특히 이 보드게임 분과는 몇 년째 이어지고 있다 보니 학생들이 스스로 신규학생을 모집하고 보드게임의 호스트가 될 수 있도록 교육하고 있습니다.

Q2. 해외에는 도서관에 보드게임을 많이 소장하고 있는 편인가요? 있다면 대출 혹은 운영을 어떻게 하나요?

A1. 저는 헬싱키에 있는 도서관 사서입니다. 헬싱키 지역 도서관에는 300개가 넘는 보드게임 자료를 소장하고 있고 무료로 대출이 가능합니다. 주변 도서관에서 대출이 가능하도록 상호대차도 가능합니다. 보드게임을 도서관에서 소장한 것은 몇 년 동안 아주 빠르게 성장해왔고 3년 전에는 20개의 주제가 있었지만 지금은 337개 정도 되는 것 같아요.(2014년 기준) 핀란드 전역에서 비슷한 추세를 볼 수 있어요. 우리 도서관은 어린이 뿐 아니라 열혈게이머, 가족도 즐길 수 있는 게임에 초점을 맞추고 있어요.

A2. 여기는 브뤼셀 도서관이에요. 여기는 대여할 수 있는 게임이 있지만 게이머보다는 초급자 가족들에게 적합한 게임이 많아요.

A3. 제 생각에 대부분의 독일 도서관은 게임을 가지고 있어요. 아, 그리고 여기는 도르트문트예요. goo.gl/2FZ18D에서 erweiterte suche(고급검색)에서 konventionelles spiel(기존게임)을 검색하면 우리가 소장하고 있는 게임목록을 검색할 수 있어요.

A4. 워싱턴 Co 도서관은(오레곤 주 포클랜드 외곽에 위치) 대출할 수 있는 약

100개의 보드게임이 있어요. 찾는 게임이 있다면 goo.gl/SaAvVL에서 검색이 가능해요

A5. 저는 미국 캘리포니아 주에 있는 공공도서관 사서예요. 우리 도서관에는 체크, 모노폴리 등 가족용 게임이 몇 개 있지만 도서관 내에서만 사용할 수 있어요.

A6. 여긴 스위스입니다. 스위스 전역에는 372개의 전문 장난감 도서관이 있어요. 얼마나 많은 게임을 가지고 있는지 정확히 알지는 못하지만 약 500개의 게임을 가지고 있다고 예상되요. 그 중 절반 이상은 어린이를 위한 것이고 약 4분의 1은 파티게임이고 나머지는 가벼운 게임이에요. 입문 레벨의 게임은 대출이 가능해요. 카탄이나 카르카손, 디식 같은거요.

A7. 여긴 미국이에요. 우리 지역 도서관에는 많은 보드게임을 가지고 있는데 대출은 하지 않고 보드게임의 밤을 진행해요.

A8. 우리 도서관도 마찬가지예요. 다양한 게임 컬렉션이 있고 한 달에 한번 게임의 날을 운영하죠. 대출은 일주일 동안 하고 있어요.

A9. 여기는 미국이구요. 저는 공공도서관 사서입니다. 우리는 게임을 대출하고 있지 않아요. 대신 어린이실 사서가 게임의 날을 운영해요.

A10. 여기는 영국입니다. Oswestry 도서관은 토요일 3시간 동안 보드게임을 허용하는 식으로 운영해요.

A11. Freiburg im breisgau는 독일 공공 도서관이구요, 약 900개의 보드 및 카드 게임이 있어요. 모두 빌려서 집에 가져갈 수 있구요, 약간 어려운 게임 뿐 아니라 다양한 어린이 게임이 있어요.

A12. 여기는 리치몬드 기념 도서관이고 보드게임 장서가 있습니다. 검색이 가능합니다. goo.gl/7CF9zz

A13. 피츠버그의 몇몇 도서관은 보드게임을 가지고 있어요. 일반적으로 2주 동안 대출할 수 있고 몇몇 도서관에는 체크리스트가 있어요. 한 지역 도서관은 어린이 자료실에 게임이 진열되구요, 이 도서관은 여름동안 야외게임용 게임의 날을 진행하더라구요. 또 다른 지역 도서관은 한 달에 한 번씩 게임의 밤이 21시간 이상 진행되었어요. 그것은 BYOB(당신의 맥주를 가져오세요)식으로 진행되었는데 간식도 가져오고 게임도 가져와서 친목을 다지죠.

A14. 운영에 관해 궁금하다면 다음의 팟캐스트를 참고해보세요. 제목은 “학교 및 도서관에서 게임하기(goo.gl/wLU3j2)”입니다. RSS는 goo.gl/8akjtu 이곳을 참고하세요.

Q3 저는 미국 캘리포니아 주에 있는 공공도서관 사서입니다. 저는 좋은 게임을 대출해주고 싶은데 어떻게 운영해야 할지 잘 모르겠어요. 불행히도 이용자들은 보드게임을 잘 훼손시키죠. 저는 게임의 대부분이 몇 번의 대출로 훼손될 것이라고 생각해요. 이럴 땐 어떻게 해야 할까요?

A1. 여기는 헬싱키에 있는 도서관이에요. 실제로 우리도 이런 것들에 대해 상

당히 걱정했었어요. 그런데 우리의 모든 걱정은 거짓으로 입증되었어요. 헬싱키시에는 30개가 넘는 공공도서관이 있고 그 중 하나의 도서관에는 선반에 백개가 넘는 게임이 있는데 구성품이 없어서 폐기된 게임 자료는 하나도 없었어요. 그리고 몇 년 동안 대출됐지요. 예를 들어, ‘이클립스’라는 게임은 무려 80번 넘게 대출되었는데도 여전히 상태가 좋아요.

A2. 제 집 가까이 있는 도서관에는 보드게임이 있어요. 실제로 하는 사람은 본적이 없어요. 아마도 보드게임이 열람실에 있기 때문인 것 같아요. 1주나 2주정도 빌릴 수 있다고 알고 있지만 대출해본 적은 없어요. 왜냐면 저는 지역 보드게임 카페에서 게임을 하거든요. 어쨌든 훼손에 관해서는 도서관에서 누가 그것을 빌렸는지 알고 있으니 반납 받을 때 모든 조각이 있는지 확인하는 체크리스트를 만드는 방법도 있겠죠? 제가 이상할 수도 있겠지만 저는 웬지 모르게 저는 무상으로 공공자료를 이용하는 사람들을 믿어요. 물론 도서관 자료는 최상의 아닐 수도 있겠지만 그 과정을 통해 무상으로 공공자료를 이용하는 법을 배우지 않을까요?

A3. 카드는 힘들겠지만 나무큐브나 말 같은 것은 등록을 할 수 있지 않나요? 그리고 쇼핑몰에서 구입할 수 있는 투명한 지퍼락 같은 것에 모아서 보관하고 대출한다면 반납받을 때 빠르게 운영할 수 있지 않을까요?

A4. 해운대 보드랑입니다. 저희는 120여종의 다양한 보드게임이 있지만 대출해갈 때 기록지가 따로 있어서 그런지 훼손율이 아주 적은편이에요.

Q4. 저도 마찬가지로 고민을 가지고 있어요. 제가 알기로는 제 지역 도서관

에는 잘 알려져 있는 스크래블, 체커, 모노폴리, 도미노 같은 게임이 있어요. 도서관에서만 사용 가능하구요. 관련 노트인 콜플레이잉 서적이 옆에 비치되어 있어요. 근데 사람들이 가져가버려서 고민이에요.

A1. 여기는 은평구 작은도서관 꿈꾸는 다락방입니다. 저희는 약 2000종의 보드게임을 소장중인데 카드같은 것은 코팅을 하는 등 훼손을 방지하기 위한 노력을 하고 있지만 훼손되는 건 어쩔 수 없는 것 같아요. 어차피 책도 훼손되고 마음에 드는 페이지는 찢어가는 경우도 있잖아요. 그래서 저희는 인기가 많은 보드게임의 경우 복본을 많이 구비하려고 노력해요.

A2. 훼손되는 것은 사실이에요. 그래서 저희는 한 달에 한 번이나 그것보다 자주 사람들에게 자신의 게임을 가져오라고 해서 도서관에서 가지고 있는 게임과 함께 게임의 날을 만들어요.

A3. 사람들은 도서관 책도 손상시켜요. 게임은 결국 마모되거나 조각은 없어지구요. 그것은 일반 대중들 사이에서도 있는 일이에요.

A4. 파주교하도서관입니다. 물론 훼손될 수도 있지만 저희는 보드게임 시간을 고정적으로 운영하고 자원봉사자 학생들이 함께하기 때문에 훼손율이 적은편입니다. 또한 훼손된다고 하더라도 긍정적인 효과가 매우 크기 때문에 공공도서관에서 보드게임은 아주 좋다고 생각합니다.

Q5. 보드게임을 구입하는 예산은 어떻게 확보했나요? 구매빈도나 시기는 어떻게 되나요?

A1. 여기는 은평구 작은 도서관 꿈꾸는 다락방입니다. 저희는 현재 보드게임을 장서와 마찬가지로 생각을 하고 있구요, **일반운영비로 구입하였습니다.** 구매빈도나 시기는 신작이 출시되거나 그때그때 필요한 것이 있을 때 구입하였습니다.

Q6. 보드게임 등록은 어떻게 했나요?

A1. 여기는 한국 콘텐츠 진흥원도서관입니다. 저희는 **게임 도서관이기 때문에 비도서 등록하듯이 등록했어요.** 주기사항엔 포함되어 있는 말의 개수나, 카드의 수 같은 것을 기록했습니다.

Q7. 도서관에서 보드게임을 운영할 때 어떤 부분이 힘들었나요?

A1. 저희 보드랑은 사회복지관에 있다 보니 여러 연령층이 이용을 하는데 사실 전 연령층을 소화하기에 **어르신분들이 모르는 게임이 많아서 이용을 잘 안 하려고 하시는 것 같아요.** 그래서 전 세대를 아우를 수 있도록 홍보를 하는 것이 가장 필요한 것 같고 그것을 저희가 잘 해야하는 부분이라고 생각합니다.

Q8. 공공도서관에서 보드게임을 서비스할 때 고려해야할 부분은 어떤 것이라고 생각하시나요?

A1. 저희 파주교하도서관은 보드게임은 **아날로그 게임이라** 적당한 공간, 운영 시간이 필요하다고 생각합니다.

Q9. 도서관에서 보드게임을 할 때 효과는 어떤 것이라고 생각하시나요?

A1. 저희 꿈꾸는 다락방에서는 파티용 게임으로 아이들이 친목을 다질 수도 있고, 아무래도 보드게임이 추리물도 많고 학습위주로 연결도 쉽다보니 사고력을 증진하는데 굉장히 도움된다고 생각합니다. 특히 영어공부를 하기에 매우 좋구요. 또 전략을 짜는 것도 많기 때문에 창의력에도 도움되고 협력도 가능하기 때문에 다양한 부분에서 많은 도움이 된다고 생각합니다.

A2. 보드랑을 운영하면서 보드게임은 두뇌회전과 창의력에 아주 도움이 되요. 보드게임이 건전한 여가문화로 자리매김한다면 너무 좋을 것 같습니다.

A3. 파주교하도서관입니다. 보드게임을 운영하면서 좋았던 점 첫 번째는 연령별로 세대를 아우를 수 있었다는 점입니다. 토요일이다보니 가족끼리 도서관에 방문하여 아빠는 문헌정보실로 아들은 어린이실로 가는 것이 아니라 함께 보드게임을 하며 신경전을 벌이기도 하고, 처음 팀이 된 어느 누구와도 작전을 짜며 사뭇 진지한 모습을 보인다는 것이 매력적이었습니다. 두 번째로는 누군가 가르쳐주지 않아도 아이들이 스스로 성장한다는 점입니다. 처음에는 산만한 아이들도 게임에 빠지면 집중하는 법을 배우게 되고 게임에서 계속 지는 친구는 분에 못 이겨 얼굴이 벌개지지만, 곧 상황을 잘 풀어나가는 것도 배워나갑니다. 이런 모습을 보면, 보드게임은 단순한 놀이가 아닌 사회성을 만들어주는 도구인 것 같습니다. 세 번째로는 청소년 자원봉사자들의 성장입니다. 2시간 동안 딜러로 활동하는 청소년들은 일을 마치고 나면 서 있기도 힘들어합니다. 그만큼 열심히 게임을 가르치고 진행한다는 것입니다. 행사에 참석하는 어른들이 처음 보는 아이들에게 게임을 가르쳐줘서 고맙다고 인사하고, 열심히 한다며 칭찬하십니다. 이러한 점에서 보드게임이 마을 사람들 간 소통의 매개체 역할을 한다고 생각합니다.

2

보드게임 관련 사이트



국내·외 보드게임 도서관 참고사이트

<p>1. 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠도서관 library.kocca.kr → 콘텐츠 전 분야의 자료 구축 및 제공하는 도서관으로, 보드게임 검색은 물론 Marc정보를 제공.</p>	
<p>2. yorba linda public library catalog.ylpl.org → 요르바 도서관으로 보드게임 검색 및 Marc 참고 가능.</p>	
<p>3. Westmont public library westmontlibrary.org → 웨스트몬트 도서관으로 보드게임 검색 가능</p>	

국내·외 보드게임 소개 및 정보제공 사이트

<p>1. 한국보드게임산업협회 boardgame.or.kr → 국내 보드게임 산업을 발전시키기 위해 여러 업체가 모여 만든 협회로, 국내 보드게임 박람회 및 보드게임 지도자 교육 등의 활동을 수행하는 사이트.</p>	
---	--

<p>2. Board in the library boardinthelibrary.com → 도서관에서 잘 이용되는 보드게임에 관한 내용 및 리뷰, 게임의 밤에 대한 정보를 알 수 있는 사이트.</p>	
<p>3. CCGC Libraries ccgclibraries.com → 코스프레, 만화, 보드게임과 도서관의 관련성을 강조하는 사이트.</p>	
<p>4. Game in Libraries games.ala.org → 게임 및 게임사용에 관심 있는 사서를 위해 아이디어 및 관심사를 교환할 수 있는 사이트. (ALA에서 운영)</p>	
<p>5. Inverse Genius www.inversegenius.com → 학교나 도서관에서 할 수 있는 보드게임을 소개하고 온라인 팟캐스트를 진행하는 사이트.</p>	
<p>6. OLA(온타리오도서관협회) www.accessola.org → 캐나다 비영리 도서관협회로 2017년 6월 9일 “We got game”을 주제로 포럼 개최.</p>	
<p>7. Techsoup www.techsoupforlibraries.org → 도서관 기술 지원 사이트</p>	
<p>8. Teen Services Underground www.teenservicesunderground.com → 청소년 문화 서비스 커뮤니티로 보드게임에 관한 소개 및 자문을 볼 수 있는 사이트.</p>	
<p>9. WebJunction www.webjunction.org → 미국 사서커뮤니티인 WebJunction에서 보드게임 및 도서관에 관한 내용을 6가지 파트로 나누어 설명.</p>	

국내·외 보드게임 구입 사이트

<p>1. 놀이속세상 www.kodkod.co.kr → 코드교육용 제품 및 루미큐브를 판매하는 사이트.</p>	
<p>2. 다이버 다이스 www.divedice.com → 온라인 보드게임 쇼핑몰이자, 동시에 국내 최대 규모의 보드게임 커뮤니티 사이트.</p>	
<p>3. 보드라이프 www.boardlife.co.kr → 보드게임에 관련된 뉴스 및 동호회, 커뮤니티를 제공하며, 게임별 인기 순위 제공과 중고장터 및 오픈마켓을 운영.</p>	
<p>4. 보드엠 www.boardm.co.kr → 보드게임 쇼핑몰로 워게임이 유일하게 입고 되며, 보드게임 관련 서적 및 웹진 운영.</p>	
<p>5. 보드피아 www.boardpia.co.kr → 보드게임 쇼핑몰로 전략, 가족, 매니아 게임 등 신작이 빠르게 들어오는 사이트.</p>	
<p>6. 아인몰 www.ainedu.co.kr → 멘사, 방과후, 교육용 등 보드게임을 주제별로 구분하여 판매하는 사이트.</p>	
<p>7. 이지투플레이 www.ez2playgames.cafe24.com → 가족, 전략/경제, 전쟁 등 다양한 장르의 보드게임을 판매하는 사이트.</p>	
<p>8. 줌블로 www.happybaobab.com → 보드게임 개발 및 제작, 판매는 물론 강의와 교육 지원. 사이트에 게임 플레이 동영상 탑재.</p>	

<p>9. 카드캐슬 www.cardcastle.co.kr → 오잉크사 보드게임 및 카드에 가치를 부여하는 TCG(매직더게더링, 유희왕카드)게임을 판매하는 사이트.</p>	
<p>10. 팝콘에듀 www.popcone.co.kr → 팬시 문구류 및 교육용 보드게임을 구입할 수 있는 쇼핑몰로, 보드 게임 체험단 및 커뮤니티를 운영.</p>	
<p>11. 행복한 바오밥 www.happybaobab.com → 교육용 보드게임 개발 및 제작·판매하는 사이트로, 토너먼트와 챌린지 프로그램을 통해 학교, 기관, 단체에 보드게임을 지원.</p>	
<p>12. Boardgame geek www.boardgamegeek.com → 8,400여개 이상의 다양한 게임 및 리뷰, 이미지, 비디오를 보유하고 있으며, 게임 데이터베이스에 대한 온라인포럼이 가장 잘 구성된 사이트.</p>	
<p>13. Boardgame prices www.boardgameprices.com → 140여개의 보드게임 사이트를 모아서 가격 비교 및 재고상태를 한눈에 볼 수 있으며, 보드게임 뉴스나 인기 제품 순위를 제공.</p>	
<p>14. 쿨스텝(Coolstuff) www.coolstuffinc.com → 해외직구사이트로 희귀 보드게임 및 MTG, 마술, 롤플레이, 던전, RPG 게임 등을 판매.</p>	
<p>* 해외 보드게임 동영상과 리뷰가 잘 되어 있는 사이트 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - tabletop http://geekandsundry.com/tag/table-top - 동영상 - Shutup&Sitdown http://www.shutupandsitdown.com - 리뷰 - Dicletower http://www.dicletower.com - 동영상 및 리뷰 	

3

참고문헌



- 웹사이트 및 기사 -

- 위키피디아(“보드게임”)
- 김종성(2016.06.08.). 만화책 보는 도서관, “눈치 보지 마세요”. 오마이뉴스.
http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002215563
- <https://www.libsuccess.org/Gaming>
- <https://www.ylpl.org/>
- <http://westmontlibrary.org/>
- <http://tesseractschool.org/>

- 통계 및 법령 -

- 통계청(2015). 2015년 사회조사. 통계청.
- 문화체육관광부(2015). 2015년 국민독서실태조사 보고서. 문화체육관광부.
- 도서관법.

- 단행본 및 논문 -

- 김미정 외(2007). 내 맘대로 왕재미 보드게임. 경기도: (주)디프넷.
- 김태일(2016). 금융교육을 위한 보드게임의 개발과 적용. 한국교원대학교

석사학위논문.

- 박성옥 외(2010). 보드게임의 교육적 효과 연구와 학습지도안 개발. 서울: 한국콘텐츠진흥원.
- 박진희(2012). 애니어그램을 활용한 보드게임 개발 연구. 덕성여자대학교 석사학위논문.
- 이경옥 외(2006). 보드게임 현황 및 교육적 기능에 관한 연구: 사회성 발달을 중심으로. 서울: 한국게임산업개발원.
- 이정숙 외(2017). 아동심리치료를 위한 보드게임 핸드북,
- 조찬식 (2014). 휴먼라이브러리에 관한 연구. 한국비블리아학회지, 25(3), 9-28.
- 정유화 외(2016). 날아라 책보드; 구리남양주 보드게임 학습동아리 결과물, 경기도구리남양주교육청.

- Brian Mayer, Christopher Harris(2009). Libraries Got Game: Aligned Learning Through Modern Board Games. Chicago: ALA.
- Rosenfeld,A.(2005). The benefits of board games. Scholastic Parent& Child, 12(4),52-54.
- Scott Nicholson(2010). Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages. New Jersey: Information Today.
- Teresa Copeland, Brenda Henderson, Brian Mayer, Scott Nicholson (2013). Three Different Paths for Tabletop Gaming in School Libraries. Library Trends 61(4). pp. 825-835.

4

색인



A-Z

Apples to Apples 33, 46
Boardgame geek 153
DICTIONARY RACES 33
KDC 4, 51, 52, 55, 56, 57, 63
KDC서커스 52, 55, 56, 52, 55, 56
Tesseract school 33
UPC 24
WESTMONT 공공도서관 24
YORBA LINDA 공공도서관 25

가

가치게임 4, 51, 66, 159, 4, 51, 66, 159
가치카드 66, 69, 71, 75, 76
게임 규칙 39
게임도서관 34
교과교육 29, 30
교문중학교 37, 61
교육과정 29, 33, 34, 35, 41, 46
구산동 도서관마을 11, 26

나

나들목가족도서관 50
너도나도 107
노는사랑방 27

다

단어연상 5, 101, 102, 105
당신의 책을 가져주세요 5, 101, 108, 115
도서관과 지역사회 10

도서관 마케팅 17
도서관사 77, 79, 156, 159, 77, 79, 159
도서관 서비스 4, 7, 9, 10, 11, 12, 17, 68, 161
도서관 운영 원리 66
도서관의 역할 9, 11
도서관 이용교육 4, 18, 20, 30, 31, 51, 63
도서관 이용방법 29
도서관인윤리선언 4, 51, 66
도서관 협력수업 31
독서 전 활동 107
독일 도서관 143
독후활동 104, 107
덕싯 4, 31, 32, 37, 85, 86, 90, 144, 160, 161

라

리터러시 16

마

마해 KDC 4, 51, 57, 156
모노폴리 29, 30, 38, 40, 44, 46, 124, 144, 146
문장 폭탄 115
민속놀이 12

바

별치기호 22
보드게임 검색 150
보드게임 구입 20, 152
보드게임 동아리 36, 37, 38, 41, 43
보드게임 목록 150
보드게임의 날 42

보드게임의 밤 42, 43, 46, 144
보드게임의 특성 13, 16, 22, 24
보드게임 자료 운영 규정
보드게임 전용 매트 21
보드게임 제작 20
보드게임 주간 42
보드게임 프로그램 4, 7, 18, 28
보드게임 행사 42
보드게임 훼손
부르마블 12, 124, 135
분류기호 63, 64
브뤼셀 도서관 143
블룸의 교육목표 29

사

상호대차 143
송곡여자고등학교 31
심리보드게임 86

아

아마존 20
엘러드식 저자기호 64
예산 20, 21, 147
워싱턴 Co 도서관 143
윈도우 기본 인쇄 76
은평구 작은도서관 142, 147, 166
이야기톡 4, 85, 91, 94, 95
이재철 저자기호 65
인성교육 12, 18, 29

자

자료구입비 21
자원봉사자 46, 63, 64, 67, 142, 147, 149
자유학기제 36, 37, 165
작은도서관 50, 142, 147, 166, 167
저자기호 63, 64, 65, 66, 76
전략게임 14
점토판 77
정보활용능력 29
젠가 21, 122

주제정보서비스 26
진로교육 12, 29, 30

차

청구기호 4, 51, 63, 65, 165
청소년 자원봉사 149
체크리스트 26, 145, 146

카

카드게임 제작 76
카드 프로텍터 21

타

타임라인 4, 51, 77, 80, 129, 4, 51, 77, 80, 129
테마틱 5, 101, 102, 104
트리비얼 퍼슈트 29, 30
티켓투라이드 21

파

파주 교하도서관 142, 166
폐기 146
프로그램 운영비 21
플래쉬 게임 33

하

하나비 4, 50, 85, 96, 98, 100
학교도서관 8, 11, 18, 21, 26, 29, 30, 31, 33, 34,
36, 38, 41, 42, 162, 163
한국십진분류표 52, 57
한국콘텐츠진흥원 22, 155
해운대 종합사회복지관 보드랑 142, 146, 148,
149, 165
헬싱키 지역 도서관 143
협력게임 96
휴먼 라이브러리 10

참여후기

이덕주 _

책을 읽고 토론하는 것만으로 서로 교감할 수 있는 것이 아니구나!
그림과 게임적 요소가 절묘하게 결합되어 자신을 돌아보도록 하고
친구의 이야기와 생각에 귀 기울이게도 했습니다.

도서관에서 보드게임을 제대로 한 첫 경험은 어느 날 사회인들이 된 도서부 졸업생들이 ‘딕싯’이란 보드게임을 들고 와서 선생님이 좋아할 게임이라며 함께 즐겼던 때입니다. 우리들은 이미 잘 알던 사이였지만 그 게임을 하는 동안 서로의 다름에 대해서, 공감하는 단어와 공유하는 경험에 대해서 자신도 모르게 알려가며 고백하며 또 성향과 성격의 차이를 느끼며 놀았습니다. 게임이 끝난 후 우린 한결 더 끈끈해진 느낌이었습니다.

이런 도서관적인 소통 공감의 게임이 있다니! 책을 읽고 토론하는 것만으로 서로 교감할 수 있는 것이 아니구나! 그림과 게임적 요소가 절묘하게 결합되어 자신을 돌아보도록 하고 친구의 이야기와 생각에 귀 기울이게도 했습니다. 이런 보드게임은 이용자 간의 소통을 촉진하는 도서관과 사서의 중요한 서비스 도구라고 확신했습니다. 그리고 저는 ‘딕싯’이라는 보드게임의 전도사가 되었고 학교의 학생들과 청소년들이 직접 그린 ‘딕싯’ 보드게임 만들기를 시도하기도 했습니다.

그러면서 서로의 마음을 나누는 좋은 보드게임이 많다는 것을 알게 되었고 심지어

학습과 연관되는 기능성 보드게임까지도 찾아볼 수 있었습니다, 보드게임의 세계에 빠지면서 도서관 입장에서 이 게임들을 어떻게 바라보고 어떻게 활용해야 할지 고민했습니다.

도서관의 이용규칙을 가르치는 수업에 보드게임을 변형해서 응용해보기도 하고, 신입생들과 처음 만난 어색함을 보드게임으로 떨치기도 했습니다. 그러면서 이런 고민과 실천을 이미 먼저 해오고 계신 사서선생님들이 계신 것을 알았습니다. 요런 재미있는 보드게임들에 대한 정보를 도서관에 어떻게 나누어야 할지를 고민하던 차에 마침 경기도 사이버도서관의 지원으로 우리의 고민과 과정을 한번 정리할 수 있게 되었습니다.

함께 해준 이 책의 공저자 선생님들 어느 한분이라도 계시지 않았다면 더 많이 부족한 책이 될 뻔 했습니다. 이 책이 만들어지기까지 도와주고 결정적 역할을 한 분들을 언급하지 않을 수 없습니다. 저를 보드게임의 세계로 인도한 송곡여고 도서관사랑 봉사단(이하 서랑) 7기 도서부 졸업생들, 자르고 붙이고 작두질하고 코팅하고 수작업 막노동을 불사한 서랑 20기, 21기, 22기 친구들, 책놀이로 보드게임의 세계를 열어준 인천교육청 이성희 장학관님, 다양한 보드게임의 세계를 경험하게 해준 코리아보드게임즈의 조용성 부장님, 먼저 보드게임의 도서관 서비스를 적용하고 소개하게 해주신 나들목도서관 장영두, 김주혜 사서 선생님, 함께 미술시간에 덕싯 게임을 즐기고 만드는 지도를 해주신 송곡여고 미술과 송혜정 선생님, 기꺼이 교사들의 지도를 받으며 창의적인 그림을 그려준 송곡여고 미술중점반 1기 졸업생들, 2017학년도 2학년 9반, 10반 모든 학생들, 도서관 가치게임 등의 밑그림과 포토샵 작업을 해준 서랑 20기 송곡여고 3학년 유원희 학생에게 특히 감사를 드리고 싶습니다. 이외에도 기꺼이 사진과 사례 사용을 허락해주고 보드게임을 선별, 구입·정리하고 대출하면서 경험하고 고려했던 점들을 기꺼이 나누어준 우리나라 또 다른 나라에서도 기꺼이 답변해주신 사서 동지들에게 감사를 드립니다.

김승희 _

홀로 일하는 학교도서관이지만, 2017년은 같은 길을 가는
훌륭하신 선생님들과 든든하게 보낸 한해로 기억하겠습니다.

아이들은 늘 새롭지만, 도서관에서 챙겨야 하는 일들은 때로는 지루하게 반복되기도 합니다. “도서관에서 보드게임을?” 처음에는 두 단어의 조합에 약간 어색함이 느껴졌습니다. 하지만 보드게임을 가지고 아이들과 많은 활동을 해보신 선생님들의 이야기로 도서관의 새로운 모습을 상상해 볼 수 있었습니다.

책쓰기는 잠시 접어두고 보드게임으로 노는 시간들도 있었습니다. 제가 배우고 즐겼던 것처럼, 어떤 도서관에서도 또 누구라도 즐겁게 해볼 수 있겠다는 생각이 듭니다. 도서관에서 보드게임을? 도서관에서 보드게임을!

배울 수 있고, 나눌 수 있는 사서선생님들과 함께 할 수 있어 감사한 시간이었습니다. 항상 열정적으로 활동하시는 이덕주 선생님에게 늘 감탄하게 됩니다. 과분하지만 함께 할 기회를 만들어주셔서 감사합니다. 신선영 선생님, 오경선 선생님, 정유화 선생님, 한효전 선생님! 선생님들께 정말 많이 배웠습니다. 홀로 일하는 학교도서관이지만, 2017년은 같은 길을 가는 훌륭한 선생님들과 든든하게 보낸 한해로 기억하겠습니다.

신선영 _

책과 사람을, 사람과 사람을 연결시켜주는 고리를 담아 놓은
이 책을 통해 많은 사람들이 도서관이라는 공간에서 함께 즐기고
공감하며 나눌 수 있는 계기가 되길 꿈꿔봅니다.

우연한 기회에 들었던 학교도서관 연수를 통해 보드게임을 매개로 책을 읽히고 아이들과 신나게 놀 수 있다는 사실을 알게 된 후 책놀이 프로그램을 운영하게 되었습

니다. “게임하면서 친구들이랑 금방 친해져서 너무 좋아요.,” “선생님 책 읽는 게 너무 재밌어요.”라고 말하는 아이들을 보면서 도서관에서 보드게임을 한다는 것이 책과 사람을, 사람과 사람을 연결시켜주는 힘을 가지고 있구나 생각하게 되었습니다. 연결 고리를 담아 놓은 이 책을 통해 많은 사람들이 도서관이라는 공간에서 함께 즐기고 공감하며 나눌 수 있는 계기가 되길 꿈꿔봅니다.

함께 고민하고 나눌 수 있었던 선생님들이 있어서 지금까지 온 것 같습니다. 보드게임을 책 이상의 것과 접목할 수 있게 만들어주신 이덕주 선생님, 늘 아이디어가 넘치는 정유화 선생님, 생각지 못한 부분까지 꼼꼼하게 채워주시는 오경선 선생님, 추진력에 감탄을 금치 못했던 김승희, 한효전 선생님. 덕분에 많은 것을 배우고 익힐 수 있던 저는 진실로 운이 좋은 사람이었습니다. 그리고 지치지 않는 두 개의 심장으로 일 년 동안 저와 함께 보드게임을 즐기고 있는 우리 도서부 학생들에게도 감사의 말을 전하고 싶습니다.

오경선 _

전 연령층이 이용하는 도서관에서 교육적인 목표에 재미를 더하는 보드게임을 책과 함께 이용한다면 엄청난 시너지를 발생하지 않을까 싶습니다.

모르던 새로운 세상에 눈을 뜨게 되면 사람들은 신세계라는 말을 씁니다. 노래방과 PC방만 알던 저에게 보드게임은 신세계였습니다. 밝은 실내에서 마주앉아 친구들을 보며 스트레스를 해소하는 기분은 색다르게 다가왔습니다. 졸업 후 학교도서관에 근무하면서 도서관은 조용히 책을 읽는 곳, 책을 위해 존재하는 곳이라는 생각으로 일을 하던 저는 연수에서 보드게임을 교육적으로 활용할 수 있다는 사실에 망치로 머리를 때린 것처럼 놀랐습니다. 그 뒤로 보드게임에 관심을 갖게 되다가, 우연한 기회에

도서관 총서까지 참여하는 영광을 얻게 되었습니다.

자료를 조사하면서 도서관과 보드게임은 닮은 점이 많다는 생각이 들었습니다. 보드게임은 어린 아이들이나 하는 유치한 게임이라 생각할 수 있지만 다양한 주제와 구체적인 교육 목표를 가지고 제작된 게임들이 생각보다 많았습니다. 전 연령층이 이용하는 도서관에서 교육적인 목표에 재미를 더하는 보드 게임을 책과 함께 이용한다면 엄청난 시너지를 발생하지 않을까 싶습니다.

이 책을 준비할 때 많은 도움을 주신 선생님들과 지금은 태어났지만, 뱃속에서 포기하지 않고 참여할 수 있게 도와 준 아들에게 고마움을 전합니다.

정유화 _

보드 게임을 활용하여 공공도서관 청소년 전문가를

양성해 보심은 어떨까요? 공공도서관의 사서선생님!

청소년들을 협력파트너로 삼아주세요.

생각보다 즐거운 일들이 많이 생길 거라고 조심스레 예상해 봅니다.

보드게임과의 첫 만남은 사회선생님과 함께 가본 보드게임 카페에서 시작되었습니다. 대부분의 보드게임은 8세 이상이면 할 수 있는 매우 간단한 종류들로 그림 맞추기에 불과한 수준이지만, 이걸 게임으로 하니 왠지 재미있었습니다. 그날 이후 우리는 사회과 수업에 보드 게임을 활용해 보자고 마음먹었고, 80일간의 세계일주 영상을 보고 랜드마크를 검색한 후, 그림 맞추기 보드 게임을 제작한 것이 보드 게임을 도서관에 활용한 첫 번째 시도였습니다. 도서관 입장에서는 정보검색 수업이 가능했고, 사회과 입장에서는 사회과 프로젝트 학습이 가능했기에 서로에게 유익한 수업이었습니다. 그날 이후로 보드게임 카페도 자주 다니고 같은 지역의 사서선생님들과 함께 보

드게임 활용 사례를 공유해나가기 시작했습니다. 책놀이 연수를 접하고 책놀이를 자유학기제 수업을 하시는 선생님도 이미 계셨고, 보드게임을 활용하여 다양한 수업을 진행하시는 분들도 계셨습니다.

보드게임의 매력은 혼자 할 수 없고 사람과 사람이 함께 해야 하는 따뜻한 놀이라는 점입니다. 혼자서 노는 것에 익숙한 요즘 청소년들은 함께 하는 놀이에 대해 무지한 경우가 많습니다. 이런 청소년들에게 놀이와 관련된 열린 공간이 제공된다면 얼마나 좋을까요? 마을공동체의 역할을 강조하는 요즘, 청소년들의 놀이공간이 다양하지 않기에 제집 드나들 듯 할 수 있는 공간이 필요합니다. 기왕이면 아이들이 사는 지역에서 편하게 드나들 수 있는 사랑방이 도서관이라면 좋겠습니다.

보드게임을 활용하여 공공도서관 청소년 전문가를 양성해 보심은 어떨까요? 공공도서관의 사서선생님! 청소년들을 협력파트너로 삼아주세요. 생각보다 즐거운 일들이 많이 생길 거라고 조심스레 예상해 봅니다.

마지막으로 경기도도서관총서 애독자인 제가 이렇게 총서의 저자가 될 수 있도록 기회를 주신 경기도사이버도서관에 감사를 드리고 싶습니다. 또한 도움의 손길을 뻗으면 언제나 도와주셨던 코리아보드게임의 조용성 부장님께도 감사드립니다.

총서를 만드는 과정이 스스로에게 일이 아닌 성장의 기회가 되었습니다. 다양한 보드게임을 직접 해보고, 청구기호 보드게임을 제작하고, 수업자료를 공유하는 작업은 시간이 많이 들지만 함께할 때 의미가 있는 활동입니다. 그래서 실제로 총서 연구진들과 보낸 시간들이 가장 즐거운 기억으로 남았습니다. 부족한 저에게 총서쓰기를 제안하신 이덕주 선생님과, 서로 머리를 맞대가며 즐거운 시간을 보냈던 김승희, 신선영, 오경선, 한효전 선생님께서 함께해 주시지 않았더라면 우리의 총서는 나오지 못했을 것입니다. 보드게임을 활용한 저희의 자료를 보완할 수 있는 후속 자료들이 계속해서 나오면 좋겠다는 바람을 가져봅니다.

한효전 _

아날로그의 힘으로 사람과 사람, 책과 사람을 연결함과

동시에 디지털인 기술을 바탕으로 사람과 정보,

그리고 사회를 연결시키는 도서관을 꿈꿔봅니다.

“선생님 달부터 언제해요?” 저희 아이들이 동아리시간에 저에게 했던 질문입니다. 도서관이라는 공간에서 아이들이 행복하게 자랐으면 하는 마음에 입시에 맞춰진 고등학교에서, 그것도 도서관에 보드게임을 놓을 때는 쉽지 않았습니다. ‘맛만 있는 집이 아니라 맛과 분위기를 갖춘 집이 맛집이다.’라는 나름의 맛집 철학을 가진 저는 제대로 기초도 잡지 못한 채 마음만 앞서 도서관에 보드게임을 들여놓았습니다. 하지만 우려와 달리 보드게임은 아주 좋은 방향으로 흘러갔습니다. 때때로 소음이 우려되긴 하지만 그 속에서 모두가 함께인 공간임을 스스로 배워나가며 성장하게 됩니다. 그것이 도서관이 가진 힘이라 생각합니다.

글을 쓰는 내내 행복했습니다. 좋은 기회로 인도해주신 이덕주 선생님, 정유화 선생님. 사서로서 성장할 수 있는 좋은 시간 많이 얻어갔습니다. 늘 그렇지만 배우고 또 배우게 됩니다. 함께 보드게임하며, 보드게임 자료를 만들어 내는 능력을 곁에서 보며 더 많은 것을 깨닫게 해준 신선영 선생님, 오경선 선생님. 선생님들께서 만들어 내는 자료로 존경심이 생겨났습니다. 많이 감사합니다. 특히 영어자료를 오롯이 읽어내야 할 때 버겁긴 했지만 혼자서 아님을 깨닫게 해준 김승희 선생님. 선생님의 매력에서 빠져나오긴 힘들 듯 합니다. 또 열심히 구글링으로 ‘reddit’ 사이트에 질문해준 고마운 외국인(Nick)님, ‘boardgame geek’이라는 사이트에서 한국 사서의 질문에 다양한 답변해주신 외국 사서님과 이용자님들께도 감사한 마음을 전하고 싶습니다. 또한 물심양면으로 도와주신 파주 교하도서관 관장님 및 정보봉사팀 선생님, 열과 성을 다해 자신의 도서관 이야기를 해주셨던 은평구 작은도서관 ‘꿈꾸는 다락방’ 선생

님, 귀찮을 법도 한데 친절하게 모든 것을 답변해주신 한국컨텐츠진흥원 도서관 선생님, 해운대 종합사회복지관의 보드게임 작은도서관 ‘보드랑’ 담당자님 감사드립니다. 선생님들 덕에 제가 이 글을 쓸 수 있게 되었습니다. 전화기 너머로 들려오던 선생님들의 열정을 배우고 따라가겠습니다. 끝으로 여기저기 다닐 때 주저없이 운전기사가 되어주고 애마까지 내어주며 지원해주신 어흥언니(박은희 선생님), 고맙습니다. 아직 모자라고 부족하지만 많은 분들의 도움으로 한 권의 책에 마침표를 찍을 수 있었습니다. 잊지 않고 더 좋은 도서관 문화로 보답하겠습니다.

사서로, 문헌정보학 전공자로 생각보다 많은 시간을 보냈습니다. 어린 시절은 아날로그로, 그 후엔 디지털을 모두 경험한 세대인 저는 “도서관”이라는 내가 사랑하는 지극히 아날로그이던 공간도 점점 디지털화 되어가는 것을 보게 되었습니다. 도서관이라는 공간은 아날로그적이자 디지털적인 공간이어야 한다고 생각합니다. 아날로그의 힘으로 사람과 사람, 책과 사람을 연결함과 동시에 디지털인 기술을 바탕으로 사람과 정보, 그리고 사회를 연결시키는 도서관을 꿈꿉니다.



경기도도서관총서 19
도서관에서 보드게임!

지은이 이덕주, 김승희, 신선영, 오경선, 정유화, 한효전
진행 신정아
교정교열 김대선, 송재술, 정은영, 표선미

발행일 2017년 12월 1일
발행처 경기도사이버도서관
경기도 수원시 팔달구 신흥로 23번길 68
TEL. 031-252-5237 Fax. 031-246-4021

제작 칼라뱅크

비매품 이 책의 판권은 경기도에 있습니다. 무단전재와 복제를 금합니다.
총서의 원문은 경기도사이버도서관 홈페이지(www.library.kr)에서 서비스하고 있습니다.

ISBN 978-89-93395-64-8
978-89-93395-06-8(세트)

이 도서의 국립중앙도서관 출판예정도서목록(CIP)은 서지정보유통지원시스템 홈페이지(<http://seoji.nl.go.kr>)와 국가자료공동목록시스템(<http://www.nl.go.kr/kolisnet>)에서 이용하실 수 있습니다.
(CIP제어번호 : CIP2017027332)



제4차 산업혁명의 도래는 제조혁명을 통해 진정한 프로슈머(Prosumer)를 탄생시키고 있다. 제4차 산업혁명의 시대에는 창의적 사고를 바탕으로 실질적으로 문제해결능력을 키우는 것이 교육의 핵심목표가 된다. 이러한 문제해결능력의 확보를 위해서는 첨단기술보다는 적정기술이 중요시되고 있으며, 교육철학의 핵심이 hand-on minds-on learning이라고 할 수 있다. 보드 게임은 hands-on minds-on edutainment의 좋은 사례이다. 이제 도서관은 정보센터, 문화센터를 넘어 교육센터, 커뮤니티센터와 창조센터로 진화하고 있다. 직접 몸으로 경험하면서 상대방과 겨루는 과정을 통해 배우는 보드 게임은 메이커 활동프로그램의 기초 교육재료로도 활용이 가능할 것이다. 이제는 조용히 혼자 공부하는 도서관이 아니라 토론과 논쟁으로 시끌벅적한 유대인의 하브루타 도서관처럼 보드게임으로 시끌벅적한 교육과 메이커들의 활동을 도서관에서도 기대해 볼 수 있겠다.

• **오지은** (광진정보도서관 관장)

도서관 이야기를 가지고 보드게임을 만들었다? 책과 샘플로 만든 보드게임을 먼저 받아서 읽고 게임을 하다보니 재미있어 추천사 쓰는 것도 잊었다. 빨리 쓰고 또 게임을 해야겠다. 이렇게 재미있는 보드게임을 만들어 두루 나누어 할 수 있게 해줘서 고맙다. 보드게임을 통해 도서관의 참 가치와 가능성, 재미와 유익을 확인할 수 있으리라 믿는다. 누군가 새로운 보드게임을 만들어 세상에 내놓을 것이라 믿고 기대한다.

• **이용훈**(사)한국도서관협회 사무총장 / 도서관문화비평가)



비매품
ISBN 978-89-93395-64-8
ISBN 978-89-93395-06-8(세트)