

레오 발전 세션

팀 구축 활동



활동 목록

제목	방법	소요 시간	언어	유인물	페이지
전체그룹 아이스 브레이커 (35 명 이상)					
1 나는 누구일까요?	참가자들은 각자가 소지한 카드의 정보로 그룹 내에서 해당되는 인물을 찾습니다.	20 분	단일	✓	2
2 알아가기	참가자들이 강의실을 돌아다니면서 유인물의 기준에 맞는 사람의 이름을 적습니다.	20 분	단일	✓	3
3 스파이 게임	참가자들은 유인물에서 묘사하는 외모적 특성을 지닌 사람을 찾습니다.	20 분	혼합	✓	5
소그룹 아이스 브레이커 (35 명 미만)					
1 이름 순서로 원만들기	참가자들이 각자의 이름 순서대로 줄을 서서 큰 원을 만듭니다.	10 분	단일		7
2 복불복	참가자들이 모자에서 뽑은 질문으로 자기소개를 합니다.	30 분	단일		8
3 탐색과 발견	참가자들이 연수회 자료에 해당되는 사람을 찾고, 소그룹을 구성할 수 있습니다.	20 분	혼합		9
4 내가 사는 곳은?	참가자들이 연수회 장소와 관련하여 각자가 살고 있는 곳을 나타내도록 강의실 내에 자리를 잡습니다.	30 분	단일		10
워밍업					
1 편 고르기	참가자들은 강사의 질문에 대한 답을 선택하여 강의실 양쪽 중 어느 한 편으로 이동합니다.	10 분	단일		11
2 연혁 완성하기	참가자들은 서로 섞여서 강사가 제공한 유인물을 이용하여 라이온스 연혁을 완성합니다.	30 분	단일		13
3 리더를 찾아라!	원의 한가운데 서 있는 참가자는 그룹 활동을 누가 이끌어 가고 있는지를 찾아야 합니다.	10 분	혼합		16
시작 활동					
1 매직 스텝	참가자들은 팀으로 활동하여 A 위치에서 B 위치로 이동합니다. 이 활동에는 넓은 공간이 필요합니다.	55-60 분	단일		18

나는 누구일까요?

요약

서면 소개와 관련된 아이스 브레이커로 그룹 내에서 해당되는 사람을 찾는 게임입니다.

목적

아이스 브레이커 - 사교/소개

시간

20 분

적절한 그룹 규모

20-75 명

(이 활동은 단일 언어를 사용하는 그룹에 적합합니다.)

준비물

- 참가자 당 백지 카드 1 매
- 참가자 당 펜이나 연필 1 개
- 넓은 공간

활동 방법

1. 참가자들이 색인 카드에 자신에 대한 사실 3~5 가지를 적도록 요청합니다.

예시:

- 레오가 된 연도는?
- 소속 클럽명은?
- 소속 레오 클럽은 언제 어디서 회의를 하는가?
- 소속 지구는?

2. 카드를 섞어서 나누어 줍니다. (이제 각 참가자들은 다른 사람이 쓴 카드를 1 장씩 갖게 됩니다)

3. 참가자들이 일어나서 참가자들이 갖고 있는 카드와 일치하는 사람을 찾을 때까지 다른 사람들에게 자기소개를 하도록 요청합니다.

4. 모든 사람들이 파트너를 찾으면 자리에 앉게 합니다.

5. **선택사항:** 시간이 허용되면 참가자들에게 1 단계에서 카드를 1 장 이상 사용하게 해도 됩니다. 참가자들은 여러 사람을 찾게 될 것입니다.

알아가기

요약

이 활동은 참가자들이 강의실을 돌아다니면서 “알아가기” 워크시트에 나열된 기준에 해당되는 다른 참가자의 이름을 기재하는 활동입니다.

목적

아이스 브레이커 - 사교/소개

시간

20 분

적절한 그룹 규모

10-75 명

(이 활동은 단일 언어를 사용하는 그룹에게 적합합니다.)

준비물

- “알아가기” 워크시트

활동방법

1. 각 참가자가 “알아가기” 워크시트를 갖고 있는지 확인합니다.
2. 참가자들이 워크시트의 조건에 부합되는 다른 참가자들을 찾게 합니다.
3. 해당 참가자의 이름을 기재합니다.
4. 참가자들이 활동을 끝내면 자리에 앉게 합니다.

알아가기

설명: 강의실을 돌아다니며 각 문장에 해당되는 참가자를 찾아 그 이름을 기재하십시오. 동일인물의 이름을 중복해서 기재하지 않습니다.

해당인물을 찾으십시오 . . .	이름
1. 레오 활동 기간이 본인과 같다.	
2. 클럽 총무이다.	
3. 소속 클럽에서 봉사활동을 이끌었다.	
4. 다음 회기에 클럽회장이 되고 싶다.	
5. 레오가 된 후, 삶의 변화를 경험했다.	
6. 소속 현장지역에서 레오 포럼에 참석했다.	
7. www.lionsclubs.org 웹사이트를 방문한 적이 있다.	
8. 국제대회에 참가한 적이 있다.	
9. 레오로 활동한 지 5년이 넘었다.	
10. 레오 회의가 같은 날에 있다.	

스파이 게임

요약

이 활동은 참가자들이 “스파이 게임” 워크시트에서 묘사한 외모적 특성에 부합하는 다른 참가자들을 찾는 활동입니다.

목적

아이스 브레이커 - 사교/소개

시간

10-15 분

적절한 그룹 규모

10-75 명

(이 활동은 서로 다른 언어를 사용하는 그룹에서도 시행될 수 있습니다. 참가자들의 모국어로 활동 방법을 설명하기 위해서 활동 시간을 연장할 수 있습니다.)

준비물

- “스파이 게임” 워크시트

활동 방법

1. 각 참가자가 “스파이 게임” 워크시트를 갖고 있는지 확인합니다.
2. 참가자들이 워크시트의 조건에 부합되는 다른 참가자들을 찾게 합니다.
3. 참가자들이 활동을 끝내면 자리에 앉게 합니다.

스파이 게임

설명: 아래에 설명된 참가자 5 명을 찾으십시오. 서로 다른 나라에서 온 사람들입니다. 각 참가자의 이름과 국가를 이 서식에 기입합니다.

	이름	국가
1. 본인과 키가 같은 사람 1 명		
2. 본인과 같은 색의 옷을 입은 사람 1 명		
3. 레오 핀을 착용한 사람 1 명		
4. 시계나 보석을 착용한 사람 1 명		
5. 본인과 다른 나라에 살고 있는 사람 1 명		

이름 순서로 원 만들기

요약

이 활동은 서로를 알지 못하는 그룹에 적절합니다.

목적

아이스 브레이커 - 소개

시간

10-15 분

적절한 그룹 규모

최대 35 명

(이 활동은 단일 언어를 사용하는 그룹에 적합합니다.)

준비물

- 없음

과정

강사 참고사항: 이 활동은 건물 내부나 외부의 넓게 트인 공간에서 실시합니다.

1. 참가자들이 명찰을 착용한 경우, 이 활동에 앞서 떼도록 요청합니다.
2. 동료 연수회 참가자들의 이름을 빨리 익히고 기억하는데 도움이 될 활동을 할 것이라고 참가자들에게 안내합니다.
3. 참가자들이 원형으로 서도록 요청하고, 아래와 같이 안내합니다:
 - 저부터 시작하여 자신의 이름을 크게 이야기하여 모든 사람들이 들을 수 있게 할 것입니다.
 - 다른 사람의 이름이 들리지 않으면, “다시”라고 큰 목소리로 외칩니다.
 - 다시 할 것을 요청 받으면, 자신의 이름을 더 큰 소리로 말합니다.
 - 질문 있으십니까?
4. 모든 이름을 말하고 나면, 아래의 도전사항을 안내합니다:
 - 이제 여러분은 모든 사람들의 이름을 알게 되었습니다. 여러분이 도전할 것은 이름의 가나다 순으로 원을 재배열하는 것입니다.
 - 대화 또는 사인이나 제스처도 안되고, 신분증을 보여주는 것도 안됩니다.
 - 손가락으로 가리키거나 자리를 바꾸는 것은 허용됩니다.
5. 그룹이 움직여서 원이 만들어지면, 1 라운드를 종료합니다.
6. 참가자들에게 각자의 이름을 다시 이야기하게 하여 도전에 성공했는지를 확인합니다.
7. 참가자들의 순서가 틀렸을 경우, 그룹이 2 라운드를 하게 합니다. (참고자료에 따르면, 대부분의 그룹은 4 라운드 이내에 도전에 성공할 수 있습니다!)

복불복

요약

이 활동은 참가자들이 모자에서 꺼낸 질문으로 자기소개를 하게 하는 활동입니다.

목적

아이스 브레이커 - 소개

시간

20 분

적절한 그룹 규모

10-30 명

(이 활동은 단일 언어를 사용하는 그룹에 적합합니다.)

준비물

- 모자에 넣어 섞을 카드 또는 종이에 적힌 개인 질문

활동 방법

1. 질문이 적힌 카드/종이를 모자나 상자에 넣습니다. (참가자 당 1 장 이상 뽑을 수 있도록 준비합니다)
 - 소속 클럽은 지역사회에서 어떤 이미지를 갖고 있습니까?
 - 소속 클럽에서 어떤 변화를 일으키고 싶은지 설명한다면?
 - 소속 클럽이 다르게 활동했으면 하는 점은?
 - 레오로서 이룬 귀하의 가장 큰 성과는?
 - 귀하의 이상형은 누구이고, 귀하와 어떤 공통점을 갖고 있습니까?
 - 이름을 선택할 수 있다면, 귀하의 이름은 무엇으로 하겠습니까?
 - 어떤 유형의 사람이 귀하를 가장 힘들게 하고, 그 이유는 무엇입니까?
 - 무인도에 누구를 데려가겠습니까?
 - 자신에게서 바꾸고 싶은 점 1 가지는?
 - 자신에게서 결코 바꾸고 싶지 않은 점 1 가지는?
 - 추천하는 휴양지와 이유는?
 - 묘비에 어떻게 기록되기 원하십니까?
 - 좋아하는 자선단체는?
 - 레오 회원이어서 좋은 점은 무엇입니까?
 - 가장 좋았던 레오 봉사 행사는?
 - 귀하의 이상적인 주택을 설명한다면?
 - 가수가 되어 부르고 싶은 노래는?
 - 귀하가 가졌으면 하는 재능은?
 - 참가하고 싶은 다른 연수회와 그 이유는?
 - 가장 친한 친구의 특별한 점은?
2. 각 참가자들에게 그룹의 앞으로 나와서 각자의 이름을 이야기하고 질문을 받아 답변하게 합니다.

탐색과 발견

요약

이 활동은 참가자들이 갖고 있는 연수회 자료에 맞는 사람을 찾는 활동입니다.

목적

아이스 브레이커 - 사교/소개

시간

참가자들의 시간엄수에 따라 약 20 분

적절한 그룹 규모

10-75 명

(이 활동은 서로 다른 언어를 사용하는 그룹에서도 시행될 수 있습니다. 참가자들의 모국어로 활동 방법을 설명하기 위해서 활동 시간을 연장할 수 있습니다.)

준비물

- 참가자들의 이름 라벨이 명확히 부착되어 있는 연수회 자료집.

활동 방법

- 모든 참가자들이 강의실로 들어가면, 각자에게 *자신의 것이 아닌* 자료집을 나눠줍니다.
- 참가자들이 강의실을 다니면서 자료집의 주인을 찾아서 서로 자기소개를 하게 합니다.
- 모든 사람들이 자신의 자료집을 찾게 되면, 연수회를 시작합니다.

내가 사는 곳은?

요약

이 활동은 지리적인 접근성을 바탕으로 하며, 넓은 공간이 필요합니다.

목적

아이스 브레이커 - 사교/소개

시간

10-15 분

적절한 그룹 규모

10-75 명

(이 활동은 서로 다른 언어를 사용하는 그룹에서도 시행될 수 있습니다. 참가자들의 모국어로 활동 방법을 설명하기 위해서 활동 시간을 연장할 수 있습니다.)

준비물

- 없음

활동 방법

강사 참고사항: 이 활동은 건물 내부나 외부의 넓게 트인 공간에서 실시합니다.

1. 강의실 한가운데 강사 본인이 서있거나 연수회 장소를 표시하는 물건을 둡니다. 여기가 연수회장을 나타낸다고 설명하고, 특정 방향을 북쪽에 해당된다고 가리킵니다.
2. 강사가 정한 연수회장 위치 및 방위와 관련하여 참가자들에게 각자의 거주지역에 따라 강의실 어느 곳이든 서 있으라고 요청합니다. 규모에 대해서는 지침을 제공하지 않습니다.
3. 가장 가까이 있는 사람에게 몇 가지 개인적인 정보를 이야기하도록 요청합니다. 이를테면:
 - 자택 위치
 - 소속 클럽명
 - 가족, 취미, 반려동물 등 개인적인 정보 등

출처: (Kirby, Andy), A Compendium of Icebreakers Energizers, & Introductions. HRD Press, Amherst. 1992

편 고르기

요약

이 활동은 참가자들이 편을 선택하여 자신을 알리는 활동입니다.

참가자들은 강사의 질문에 대한 답을 선택하여 강의실 양쪽으로 구분된 편을 선택합니다.

이 활동은 최초의 소개 또는 아이스 브레이커 활동 이후에 적절합니다.

목적

워밍업 활동/에너지이저

시간

10 분

적절한 그룹 규모

최대 100 명 (그룹 규모에 따라 마이크를 사용해도 됩니다)

준비물

- 없음

과정

강사 참고사항: 이 활동은 건물 내부나 외부의 넓게 트인 공간에서 실시합니다.

1. 참가자들에게 강의실 가운데 서도록 요청합니다.
2. 참가자들에게 다음과 같은 지침을 안내합니다:
 - 제가 곧 서로에 대해 조금 알아 가는데 도움이 될 질문을 할 것입니다.
 - 모든 질문에는 두 가지 상반된 답이 있습니다. 질문을 한 후에, 어떤 답에 강의실 오른쪽으로 갈지, 어떤 답에 왼쪽으로 갈지를 알려드릴 것입니다.
 - 질문을 하고 두 가지 상반된 보기를 알려드리면, 자신에게 가장 적합한 답에 해당하는 편으로 이동합니다. 더 적합하다고 생각되면, 이동하지 않고 강의실 가운데 남아 있어도 됩니다.
 - 질문 있으십니까?
3. 다음의 질문을 물어봅니다. 강사 스타일 및 참가자 그룹의 특성에 맞게 상반되는 답을 변경하거나 질문을 추가할 수도 있습니다.

질문	강의실 오른쪽	강의실 왼쪽
귀하는 어떤 유형의 사람입니까?	아침형 인간	저녁형 인간
휴가를 보내고 싶은 곳은?	해변	산
얼마나 배가 고픈니까?	배가 고프다	배가 부르다
당신이 되고 싶은 유명인은?	마돈나	헬렌 켈러
선호하는 음료는..?	카페인 없이 있는 음료	카페인 음료
반려동물이 있습니까?	예	아니오
주로 쓰는 손은?	오른손잡이	왼손잡이
윙크할 때 감는 눈은?	오른쪽 눈	왼쪽 눈
땅에 떨어진 동전을 줍습니까? 아니면 무시합니까?	줍는다	무시한다
안전벨트를 착용합니까?	예	아니오
편지봉투를 어떻게 뜯습니까?	편지봉투 개봉용 칼	손으로 뜯음
레오 경력은 얼마나 되었습니까?	___년 이하	___년 이상
매월 레오 클럽활동에 참여하는 시간은?	10 시간 미만	10 시간 이상
더 갖고 싶은 것은..?	시간	돈
지도력이란...?	타고나는 것이다.	개발할 수 있는 것이다.
이 연수회 참가 소감은?	걱정된다	신난다

연혁 완성하기

요약

이 활동은 참가자들이 섞여서 국제라이온스협회 역사의 중요한 사건에 대해 학습할 수 있게 합니다.

목적

워밍업 활동/에너지이저

시간

30 분

적절한 그룹 규모

최대 30 명 (그룹 규모에 따라 마이크를 사용해도 됩니다)

준비물

- 연대표 유인물 (각 역사적 사건 당 30 매)

과정

강사 참고사항: 이 활동은 건물 내부나 외부의 넓게 트인 공간에서 실시합니다.

1. 각 참가자들에게 연대표 유인물을 나누어 줍니다.
2. 참가자들에게 다음과 같이 안내합니다:
 1. 여러분이 갖고 있는 유인물은 국제라이온스협회 역사에서 매우 중요한 날입니다.
 2. 여러분의 목표는 올바른 순서대로 줄을 서서 국제협회 연혁을 완성하는 것입니다.
 3. 올바른 순서라고 생각되면, 여러분은 각자 자신의 정보를 읽습니다.
 4. 질문 있으십니까?
 5. **강사 참고사항:** 강의실의 한쪽 끝을 1917 년으로, 다른 끝은 올해라고 표시합니다.
3. 참가자들에게 5~7 분 동안 줄을 서게 합니다. 필요하면 도움을 줍니다.
4. 참가자들이 전체 그룹에 각자 자신의 정보를 읽도록 요청합니다.
5. 시간이 허용되면, 아래의 질문을 이용해 활동을 마무리해도 좋습니다.
 - 새로운 것을 배웠습니까?
 - 국제협회의 역사를 알게 된 것이 귀하와 소속 클럽에 어떤 영향을 줍니까?
 - 국제협회의 역사를 아는 것이 왜 중요합니까?

역사적인 사건 목록

1917 년 6 월 7 일

시카고 라셀 호텔에서 모임.

목적: 인도주의 봉사를 위한 협회 창설.

창시자: 멜빈 존스, 시카고 비즈니스서클 총무. 여러 단체들이 가입하도록 초대.

1917 년 10 월 8,9,10 일

델러스에서 첫 대회. 22 개 클럽 참가. 헌장 채택.

라이온스(LIONS)라는 명칭 채택.

목적과 윤리강령 시안 작성.

윌리엄 우드 박사가 첫 회장으로 당선.

1917 년 이래 고수해온 원칙:

"클럽은 헌장과 부칙에 따라 회원에게 경제적인 우위를 제공하지 않는다."

협회가 국제 단체로 발전

미국 외부의 첫 클럽이 1920 년 캐나다 온타리오주 윈저에서 조직.

1919 년 시카고 대회. 슬로건-

Liberty (자유)

Intelligence (지성)

Our (우리)

Nation's (국가의)

Safety (안전)

엠블럼은 1920 년 로사 보누르의 작품에서 채택.

1925 년 라이온스의 새로운 임무

헬렌 켈러 여사가 라이온들에게 "실명에 맞서 싸우는 기사"가 되도록 호소! 이후 라이온들은 시력 관련 활동에 초점을 둬.

라이온스의 지속적인 확장

1927 년 멕시코 첫 클럽 조직

10 주년

2,200 개 클럽, 80,000 명 회원

1928 년 본부 이전

1928 년까지 멜빈 존스의 사무실을 본부로 사용.

미국 일리노이 주 오크부룩에 위치한 현재의 본부는 1971 년에 건축.

1937 년 시카고 대회

1 월을 창립 기념의 달로 경축할 것을 클럽에 권고. (1 월 13 일은 멜빈 존스의 생일이며, 현재도 전통을 계승.)

1945 년 유엔과 협력

라이온스는 샌프란시스코 컨퍼런스 단체에 적극적으로 참여.

1948 년 유럽 첫 클럽 조직

스웨덴, 스톡홀름 - 며칠 후 스위스, 제네바로 이어짐.

1954 년 뉴욕 대회

‘우리는 봉사한다’ 모토 채택.

1961 년 전설과의 이별

6 월 1 일 멜빈 존스 작고.

협회의 새로운 방향

1967 년 레오 클럽을 공식 라이온스 프로그램으로 채택.

1968 년 국제재단(LCIF) 창립.

1972 년 회원 수 100 만명 돌파.

1975 년 라이오네스를 공식 라이온스 프로그램으로 채택.

역사적인 발전

1987 년 타이페이 국제대회에서 **여성**의 라이온스 입회를 허용하는 헌장 개정안 채택.

1988 년 평화포스터 경연대회 출범.

1996 년 4 월 12 일, 5,000 번째 레오클럽 조직. 남미 콜롬비아에서 클럽 조직.

1990 년 국제재단은 예방 가능하고 회복 가능한 실명을 타파하기 위해 1 억 4,350 만 달러를 투자하여 **시력우선사업을 출범**. 시력우선사업의 성과 - 220 만 명에게 백내장 수술 제공. 매년 400 만 명의 사상충증 환자 치료.

1994 년 시력우선사업에서 **라이온스 안구건강 프로그램(LEHP)**을 출범하여 개발도상국 국민들에게 녹내장 및 당뇨병 안구 질환에 대한 정보 전달.

1999 년 중국인을 위한 5 년 실명 예방 프로그램 출범. 지미 카터 미국 전 대통령과 협력 - 1999 년 라이온스는 사상충증 및 녹내장 근절을 위해 카터 재단과 파트너 관계를 구축.

2014 년 7 월 - 2018 년 6 월 지역사회를 발전시키고 지속성과 가시성을 갖춘 라이온스 유산을 확대하기 위한 “100 주년 지역사회 유산사업” 성료.

2015-16 회기, 2020-21 회기를 기해 2 억 명 봉사를 목표로 하는 5 개년 전략계획인 LCI 포워드 도입.

2017 년 6 월, 미국 일리노이주 시카고에서 100 주년 기념.

2018 년 국제재단(LCIF) 창립 50 주년.

2018-19 회기, 구드런 잉바도티어 라이온이 최초의 여성 국제회장으로 선출됨.

리더를 찾아라!

요약

원의 한가운데 서 있는 참가자는 그룹 활동을 누가 이끌어 가고 있는지를 찾아야 합니다.

목적

워밍업 / 에너지라이저

시간

10 분

적절한 그룹 규모

20-30 명

- 이 활동은 언어의 수에 상관없이 진행할 수 있습니다. (각 언어로 방법을 번역할 시간을 할애해 줍니다.)

준비물

- 없음

활동 방법

1. 참가자들은 원형으로 서거나 앉습니다.
2. 1 번 참가자가 될 지원자를 선택하여, 이 사람이 원의 가운데 서게 합니다.
3. 아래와 같이 안내합니다:
 - 1 번 참가자는 제가 눈을 감아달라고 하면 눈을 감아 주십시오.
 - 1 번 참가자가 눈을 감고 있는 동안, 제가 원에 있는 참가자들 중에서 리더가 될 2 번 참가자를 지목할 것입니다. 2 번 참가자는 고개를 끄덕여서 수락했음을 알려줍니다.
 - 리더로서 2 번 참가자의 임무는 일련의 동작을 통해 다른 참가자들을 이끄는 것입니다.
 - 말로 하지 않고, 나머지 그룹원들이 무엇을 할지를 시범을 보임으로써 이 임무를 수행합니다. 예를 들면, 손뼉을 치고, 손등을 굽고, 배를 문지릅니다.
 - 목표는 동작을 계속 바꿔서 누가 리더인지를 1 번 참가자가 알아 맞추지 못하게 하는 것입니다.
 - 2 번 참가자는 언제든지, 심지어 1 번 참가자가 보고 있는 동안에도 동작을 바꿀 수 있습니다.

- 나머지 참가자들은 누군가 동작을 바꿀 때까지 동작을 계속해야 합니다. 그리고 나서 재빨리, 자연스럽게 새로운 동작을 시작합니다.
- 2 번 참가자를 굳이 볼 필요가 없습니다. 아무 참가자나 보면 됩니다. 어떤 참가자가 동작을 바꿨다면, 리더가 새로운 동작을 시작한 것입니다.
- 게임은 1 번 참가자가 리더를 찾거나 잘못 지목할 때까지 계속됩니다. 1 번 참가자가 올바른 사람을 지목하면, 2 번 참가자가 원 안으로 들어가 다음 라운드를 시작합니다. 1 번 참가자가 틀리게 지목하면, 2 명의 다른 참가자를 선택해 다음 게임을 진행합니다.

4. 활동을 시작하고 원하는 만큼 계속합니다.

정리

- 가운데 있던 참가자들에게:
 - 동료들 중에서 어떻게 리더를 찾았습니까?
 - 게임을 하는 동안 전략을 바꿨습니까? 그렇다면, 무엇이 이 변화를 유도했습니까?
 - 이 활동을 하는 동안, 어떤 기분이었습니까?
- 동작 리더에게 (2 번 참가자):
 - 책임을 맡은 사람으로서, 1 번 참가자에게 발견되지 않으려고 어떻게 했습니까?
- 다른 참가자들에게:
 - 1 번 참가자가 리더를 찾지 못하게 하는 동안 어떻게 동작을 따라 했습니까?
 - 이 재미있는 임무를 함께 하면서 이 그룹의 일부가 되는 것에 어떤 느낌을 받았습니까?

매직 스텝

요약:

이 활동이 끝나면 참가자들은 지도력 및 팀 효율성에 필요한 자질을 더 잘 이해할 수 있습니다.

기본적인 설정은 A와 B 사이의 땅을 밟지 않고 A 위치에서 B 위치로 이동하는 것입니다. 사람들은 A 위치에서 대기하고, 참가자 숫자보다 하나 적은 숫자의 발판을 줍니다. (예: 9 명의 참가자들은 8 개의 발판을 수령) 전체 팀이 안전하게 B 위치까지 도착하라고 이야기합니다.

목적

시작 활동

시간

55-60 분

적절한 그룹 규모

30~40 명의 참가자들을 15-20 명씩 2 개의 그룹으로 나눕니다.

이 활동은 4~15 명이 실질적으로 활동에 참여하는 것이 가장 좋습니다. 다른 참가자들은 조용한 방청인이 됩니다. 더 큰 규모의 그룹이 이 활동을 진행할수록, 더 큰 장소가 필요합니다.

(이 활동은 단일 언어를 사용하는 그룹에 적합합니다.)

준비물

강의 경계를 구분하기 위한 밧줄이나 테이프 2 개

이 활동에 참여하는 사람 당 발판 1 개

- 나무 판 (약 18 인치 길이) 또는
- 정사각형 모양의 카펫 또는
- 마분지 조각

활동 방법

1 단계: 발판과 경계 설정

1. 세션을 시작하기 전에 보드에 테이프를 붙여 매직 스텝을 마련합니다.
2. 각 보드에 지도력 자질을 적습니다.
3. 경계를 설정합니다. 일반적으로 경계를 충분히 멀리 떨어뜨려서 그룹이 사이를 건너가기 위해 보드를 재사용할 필요가 있게 하는 것이 좋습니다. 저는 보통 A의 경계에서 일직선으로 발판을 두고, B 경계를 두기 전에 3~5 피트 정도의 공간을 둡니다. 이 공간은 그룹이 함께 협력하여 발판을 사용하게 만들고, 일부 준비물을 2회 사용하도록 만듭니다.

2 단계: 참가자 선정

1. 그룹을 15-20 명으로 구성된 소그룹으로 나눕니다.
2. 역할을 맡을 참가자를 정합니다.
 - 이 활동에 참여하고 싶으면 손을 들고 요청합니다. 참가자는 뺑이나 구부리기 같은 신체적 능력을 요한다는 것을 설명해도 됩니다. 지원하지 않는 사람들도 역할을 맡을 것이라고 설명합니다.
 - 참고: 활동을 위한 매직 스텝의 숫자는 참가자 숫자로 결정합니다. 사용할 수 있는 발판보다 1명 더 많은 참가자들을 선정합니다. 예를 들면, 10개의 발판을 갖고 있으면, 11명을 선정합니다. 지원자가 11명 미만이면, 팀에게 이 과정의 다음 파트에서 발판을 빼도록 요청합니다.
3. 지원해 준 참가자들에게 감사를 표하고, 방청인들에게 간략히 설명합니다.
 - 역할을 맡지 않았다면, 여러분의 역할은 방청인입니다. 활동하는 동안, 이야기하거나, 지목하거나 움직이면 안됩니다. 참가자들의 상호작용을 관찰해야 하며, 일어난 상호작용을 설명할 준비를 해야 합니다.

3 단계: 내레이션 및 참가자 지침

1. 아래의 내레이션을 참가자들과 공유합니다: (자신만의 내레이션을 만들어도 좋습니다)
 - “여러분은 어제의 땅의 후손이고, 여러분의 리더는 보트(1인용) 한 척만을 갖고 미래의 땅으로 가는 강을 건넜습니다. 리더는 비록 잘 알지는 못하지만, 미래의 땅이 여러분에게 꿈을 넘어선 번영, 성공, 부의 기회가 될 것이라고 말했습니다. 리더는 여러분이 기회의 강을 건널 수 있게 해 줄 매직 스텝을 남겨 두었습니다. (스텝의 명칭을 소개합니다) 그러나 여러분이 따라야 할 몇 가지 지침이 있습니다.”

지침

- 여러분의 부족에 x 번의 스텝이 허용될 것입니다. 여러분은 곧 발판을 선택할 것입니다.
 - 여러분은 항상 발판에 붙어 있어야 합니다. 만일 순간이라도 놓치게 되면, 강에 휩쓸릴 것입니다.
 - 여러분 각자는 미래의 땅에서 필요한 특별한 기술과 재능을 갖고 있으므로 반드시 모든 부족원이 강을 건너야 합니다.
 - 팀에서 누군가가 강을 “터치하거나 빠지면”, 팀은 어제의 땅으로 되돌아 갑니다.
 - 여러분은 오직 앞으로만 움직일 수 있습니다.
 - 참가자들의 안전에 대한 우려는 항상 필수입니다. 팀의 안전이 위태로우면, 팀은 어제의 땅으로 되돌아 갑니다.
 - 이동에 주어지는 시간은 15 분입니다. (환경에 따라 시간을 단축하거나 연장해도 됩니다)
2. 그룹에게 2 분 동안 어떤 매직 스텝을 이동에 사용할지 선택하게 하십시오. (총 참가인원보다 1 개 적은 발판만 허용된다는 것을 잊지 마십시오. 예를 들면: 참가자 10 명 = 9 개의 발판)
 3. 시간을 계획하는 동안 메모를 해도 되고, 정리하면서 방청인들과 공유해도 됩니다.
 4. 참가자들에게 이야기해 줍니다:
 - “3~5 분 동안 이동을 계획할 시간을 갖게 될 것입니다. 질문 있으십니까?”
 5. 3 분 동안 계획하게 합니다. 방청인들에게 메모하게 합니다. 3 분이 지난 후에, 마지막 2 분을 사용하기를 원하는지 팀에게 물어봅니다.
 6. 계획 시간이 종료되면 활동을 진행합니다.
- 4 단계: 활동 도중:**
1. 그룹에게 미래의 땅으로 이동을 시작하라고 요청합니다. 안전이 위협당하지 않았는지 확인합니다. 그룹이 안전하지 않은 발판에 승선하려고 하면, 멈추게 합니다.
 2. 그룹원이 매직 스텝에 닿지 않을 경우, 뺍니다.
 3. 어떤 경우에는, 그룹을 다시 시작해야 할 수도 있습니다.
 4. 이동하는 동안 메모를 해도 되고, 정리하면서 방청인들과 공유해도 됩니다.

5 단계: 정리**옵션 1:**

1. 그룹에게 노력을 칭찬하고 아래의 질문을 사용해 그룹의 경험을 정리합니다. 방청인들과 함께 질문 시간을 시작하거나 끝낼 수 있습니다.
 - 보드에 부착된 라벨이 어떤 영향을 주었습니까?
 - 왜 강을 건너고 싶었습니까?
 - 여러분의 지도자가 미래의 땅에 대한 비전을 주지 않았다면 어땠을까요? 여러분은 갔을 것입니까?
 - 미래의 땅을 쉽게 건너갈 수 있도록 리더가 무엇을 했습니까? (다리 건설).
 - 리더가 제일 먼저 간 이유는 무엇이라고 생각합니까?
 - 어제의 땅에 머물러 있는 것도 괜찮았을 것이라고 생각한 사람 있습니까?
 - 시간을 계획한 것이 여러분에게 도움이 되었습니까?
 - 계획을 중간에 바꾼 것은 팀에게 해가 되었습니까? 도움이 되었습니까?
 - 여러분이 사용한 효과적인 커뮤니케이션의 형태는 무엇이었습니까?
 - 어떤 역할이 신뢰를 주었습니까?
 - 누가 최고의 그룹 서포터 또는 지지자로 나타났습니까? 이들은 왜 그렇게 했습니까? 이것이 팀에게 도움이 되었습니까? 아니면 방해가 되었습니까?
 - 활동하는 동안 지도자 역할은 누가 맡았습니까? 이유는?
 - 지도력을 시연하는 것으로 표현하고자 한 행동은 무엇이었습니까?
 - 이 그룹에서 지도자 역할을 맡는 것은 어려웠습니까? 이유는?
 - 좋은 지도자의 특성과 자질은 무엇입니까?
 - 그룹은 계획하는 동안이나 강을 건너는 과정에서 새롭거나 남다른 아이디어를 제시한 사람을 어떻게 대했습니까?
 - 여러분은 리더의 비전을 모두 받아들였습니까? (예 또는 아니오)

옵션 2:

1. 각 참가자에게 매직 스텝을 나누어 줍니다. 아래의 질문을 합니다.
 - 팀원이 이 자질들을 사용한 것을 보았습니까?
 - 이것이 팀에게 어떻게 도움이 되었습니까?
 - 이 자질이 레오 지도력에 얼마나 중요합니까?
2. 관찰한 점을 공유합니다.