

2010 초등2부 여름 성경학교 교육 프로그램 개발안

2010 총현일기

예수푸르미의 예수바라기 생활백서

프로그램 분류	마당놀이 형식 차용 상황극	소요시간	20분 (상황극 수에 따라 다름)
목적	아이들 실제 신앙생활 모습을 재연, 예수님의 재림 시 가상체험을 통해 스스로의 모습을 돌아보는 기회를 제공한다.		
제안 취지	아이들 신앙을 순수한 동심에찬으로만 바라보아선 안된다는 교회의 원칙을 살려 염연한 성도로서의 어린이 신앙을 극으로 표현한다.		
특징	1. 관객 참여 라는 마당놀이 형식을 차용하여 적극적, 능동적 참여 를 유도, 내용 흡수율을 높인다. 2. 긴 분량의 유기적 내용을 소화하기 어려운 아이들의 특성상 간단한 구조로 반복되는 콩트로 집중력 을 높인다. 3. 떠들썩한 등장, 잠시 어둠과 정적, 무대 위 배역 동작 정지, 해당 배역만 동작-스팟 조명 사용 등 빠른 전개 변화를 통해 집중력 흐트러짐을 최소화한다 4. 대략적, 포괄적 상황이 아니라 구체적, 사실적이면서도 보편성 있는 상황 묘사를 통해 공감을 이끌어낸다. 5. 공동체 훈련 도입 정리 역할 을 수행하여 프로그램 간 유기적인 짜임을 갖춘다.		

준비과정

자료수집	공과시간을 이용, 아이들 평소 신앙생활 모습(갈등, 고민 포함)을 나누고 기록, 수집한다.	제작 준비과정에 아이들 참여
가대본 작성	수집된 내용을 바탕으로 상황(극)을 설정-가대본 작성	공동 작업으로 내용의 보편성 확보
감수	내용 및 형식의 적절성, 전문 인력 기술지원 가능성	담당 교역자 및 전문가 감수
수정대본 완성	재림 시 있을 구체 상황 (평소 신앙생활, 2010 교회학교 활동...)	다양한 상황 묘사
역할 분담, 연습	연출, 배역, 의상, 소품, 음량, 기타 엔지니어	
공연	어린이 관객과 현장대화 - 신앙 속속 공연 완성	

구성요소

배역	등 퇴장 시 관객과 자연스런 접촉, 재치있고 깊이 있는 즉흥대사를 구사하여 분위기를 조성한다	과장된 몸짓, 풍부한 성량,
관객	상황자료를 제공한 어린이가 공연에 직접 참여,	내용 흡수율
대사	해학성(아이들 현실용어, 은어, 유행어 포함) + 성경적 깊이 진정성	어린이 관객 대변
소품, 음향, 조명	필요한 특성 부분 과장된 크기, 희화화. 유쾌한 배경음악. 우스꽝스러운 음향. 스포트 조명	흥미 집중력

진행순서

등 장	공동체 훈련 장소 무대 사방으로 관객 어린이 둘러앉는다 무대-관객석을 구분하지 않음	어린이 관객 참여 가능
	등 퇴장 시 관객과 자연스런 접촉, 즉흥대사 구사	분위기를 조성한다
무 대	무대 배치 ➡ 동작 정지 ➡ 잠시 정적 ➡ 조명꺼짐	집중 유도
구 조 반 복	어둠 속 녹음컷 ➡ 어린이 관객 배역 대사(질문)	
	성도 목소리(남+녀 동시)	스포트조명1
	풍자 목소리	스포트조명2
	예품이 목소리(다수)	관객석
“예수푸므미의 천국 방주 만들기 프로젝트” 소개	상황극 캐릭터가 공동체 훈련 캐릭터를 힘차게 부르면 7명의 상징화된 배역들이 문을 통해 춤을 추며 등장-- 각 게임의 의미를 소개한 후 조별로 캐릭터 뒤를 따라 각 방으로 이동	
	게임이 끝난 후 다시 공연 장소로 모여 친숙해진 캐릭터들과 공동체 훈련 체험에 대해 나누고 정리하는 시간을 갖는다.	

예수푸므미의 몸언어 신앙고백

아이들은 다양한 언어로 듣고 말합니다
입술만이 아니라 눈, 코, 귀, 피부로...
개회 설교 시 먼저 머리로 만난 예수님을
각 프로그램을 거치면서
성도간 맞잡은 손으로 보고, 땀 뻗는 몸으로 듣고,
땀 젖은 피부로 맛보고
마지막 폐회 예배 시
부활하신 주님께 대한 소망을 가슴으로
자연스레 고백하도록 이끌어 갑니다.
성경학교는 아이들 특유의 다양한 언어로
예수님과 대화하는 것을
가능하게 하는 귀한 공간이기에
전체 프로그램이 - 말씀이신 예수님께서 성육신하셔서
온 감각으로
우리와 함께 하신 삶 의 축소판이
되기를 기도합니다..



프로그램 분류	공동체 훈련 (예수부드미들의 방주만들기 프로젝트-5가지확신과 2가지 실천사항)	소요시간	2시간(중간 간식시간 포함) 1게임당 10~15분소요
목적	공동체훈련의 의미에 대해 상기시키고, 훈련 하나하나에 주제와의 연계성과 의미를 부여한다.		
제안 취지	말씀과 성경학교 주제로 하나되는 공동체 훈련으로 성경학교 마무리프로그램으로써의 역할구성을 새롭게 제시한다.		
특징	1. 5가지 확신을 통해 다시 오실 예수님을 맞이하기 위한 학생들의 믿음의 확신을 확립시킨다. 2. 2가지 행동양식을 통해 학생들이 나아가야 할 방향을 제시해준다. 3. 단순한 동적인 게임이 아닌 주제와 연계를 한 말씀관련 게임 삽입으로 기초적인 사항부터 성경학교주제까지 인지시킨다. 4. 학생들의 눈높이를 맞춘 게임과 사전 미리교육을 통해 참여도와 완성도 높은 진행을 이끌어낸다. 5. 성경학교 총 프로그램의 마무리에 걸맞게 주제를 확립하고 도입시킬 수 있는 유기적인 프로그램을 확립한다.		

게임 설명과 준비물

구원의 확신 -성경지도를 사수하라 (말씀게임)	우리는 구원받았다는 것을 성경말씀으로 알 수 있다. 1. 주일에배때 배운 말씀장절을 넣은 문제통을 준비한다. 2. 한 명씩 나와 문제통에서 무작위로 뽑아 많이 맞춘 팀이 이기는 게임 - 기존에 배웠던 말씀을 다시 한번 되새기는 게임	현금통, 주일에배말씀장절 적힌 쪽지들
기도응답의 확신 -기도나침반에 집중하라 (성경목록가게임)	우리는 기도응답을 항상 받는다. 그 중 성경을 통해 하나님은 우리에게 응답하심을 주신다. 1. 2조가 섞여서 앉는다 2. 앞 사람부터 선생님구호에 맞춰 순서대로 창,세,기, 창세기, 출,애,굽,기, 출애굽기 이런 식으로 이어간다., 3. 최종 남은 학생이 있는 팀이 승리 - 성경 66권을 모르는 친구들이 많다고 한다. 기본을 되새기는 게임	X
사죄의 확신 -죄더지를 퇴치하라 (죄뽑기 게임)	우리는 항상 회개를 통해 우리 영을 깨끗이 해야 한다. 내가 죄를 버릴 때 주님을 온전히 따를 수 있다. 1. 돛자리(청테잎셀)내에 한팀이 들어가서 자리에 앉는다->죄팀 2. 이 때 다른 팀은 다리만을 잡고 끌어내어 많은 사람이 버티는 팀이 승리한다.(30초) 3. 공,수를 전환하여 진행한다. 단 선생님은 공격불가능.	돛자리(또는 청테잎)

	- 죄를 버리는 것이 주님은혜가 아니면 힘들다는 것을 깨닫게 하는 게임	
인도의 확산 -방주선장님을 따르라 (손가락 릴레이)	• 우리는 주님의 자녀다. 우리가 걷는 길은 주님이 인도하신다는 확신이 있어야 한다. 1. 각 팀은 앞에 있는 사람이 입술로 손가락을 물고 손가락에 탁구공을 놓고 반환점까지 다녀온다. 2. 처음 자리로 와서 다음 사람에게 탁구공을 인계하면 된다. 빨리 또는 제한시간에 가장 많은 인원이 탁구공을 인도한 팀이 승리.단 손을 대거나 떨어뜨리면 다시 처음부터. - 매사를 나에게 의지하여 성급히 나아가는 것이 아닌 주님 인도로 신중하게 나아가야 함을 깨닫는 게임,	일회용손가락多 탁구공
승리의 확산 -4대풍량을 뚫고 돌진하라 (철인 4종경기)	• 우리는 주님안에서 언제나 승리한다. 바쁜 삶가운데에서도 주님과 함께라면.(철인4종게임) 1. 코끼리5바퀴(여자 3바퀴)를 돈다. 2. 줄넘기 3회(여자 2회)를 실시하고 앞으로 달려간다. 3. 쟁반 위 밀가루 속 비스킷을 찾아 먹고 “다시 오실 예수님”을 외친 후 돌아온다. 4. 풍선을 엉덩이로 터뜨리면서 “다시 오실 예수님 사랑해요”를 외친다. 5. 다음 사람이 같은 방식으로 달려간다. - 1명당 1분정도의 시간이 소요된다. 많은 인원이 돌아온 팀이 승리.	줄넘기2, 쟁반2, 밀가루 비스킷多, 풍선多
전도생활 -천국방주로 인도하라 (고무줄을 날라라)	• 땅 끝까지 민족을 가리지 말고 전하라는 주님 말씀이 있다. 과연 우리는 얼마나 복음을 전하고 있는가? 1. 각 팀은 전 부 빨대를 입에 문다. 2. 시작과 동시에 손을 대지 않고 빨대로만 고무줄(전도대상자)을 끝에서 끝으로 이동한다. 3. 주어진 시간에 많은 양의 고무줄을 이동한 팀이 승리한다. 4. 중간에 고무줄 5개당 종이컵하나씩을 놓아 종이컵(고무줄 2개로 친다.)을 따로 쌓게 한다. - 시작 전 사도행전 1장 8절 말씀을 읽게 하고 그 말씀을 빨리 암송한 팀장팀 먼저 시작하게 한다. 전도의 중요성을 깨닫게 하는 게임	빨대 多, 고무줄 多, 종이컵 두 줄
성도교제 -예품이는 한품이 (칭찬은 즐거워)	• 우리는 살면서 얼마나 칭찬을 하는가? 믿는 자의 교제에는 서로간의 격려와 칭찬이 필요하다. 1. 각자 상대팀끼리 일열로 마주보고 선다. 2. 한 명당 한가지씩 칭찬하고 옆의 사람에게 간다. 단 옆 사람에게 가기 전에 미리 나누어준 과자 하나씩 준다. 3. 가장 많은 칭찬을 기억하는 사람과 그 팀이 승리하게 된다. -시작 전 고린도전서11장2절 “너희가 모든 일에 나를 기억하고 또 내가 너희에게 전하여준 대로 그 유전을 너	

회가 지키므로 너희를 칭찬하노라” 을 읽게 하고 상대방의 장점을 발견하게 하는 게임

조 편성 예시

조	편 성 내 역
1조	믿음1-1, 소망1-1, 사랑1-1
2조	믿음1-2, 소망1-2, 사랑1-2
3조	믿음1-3, 소망1-3, 사랑1-3
4조	믿음1-4, 소망1-4, 사랑1-4
5조	믿음1-5, 소망1-5, 사랑1-5
6조	믿음1-6, 소망1-6, 사랑1-6, 열매과
7조	믿음1-7, 믿음1-8, 소망1-7, 사랑1-7
8조	믿음2-1, 소망2-1, 사랑2-1
9조	믿음2-2, 소망2-2, 사랑2-2
10조	믿음2-3, 소망2-3, 사랑2-3
11조	믿음2-4, 소망2-4, 사랑2-4
12조	믿음2-5, 소망2-5, 사랑2-5
13조	믿음2-6, 소망2-6, 사랑2-6, 열매과
14조	믿음2-7, 믿음2-8, 소망2-7, 사랑2-7

이동순서 예시

이동순서 조	1	2	3	4	5	6	7
1조	A	B	C	D	E	F	G
2조	G	A	B	C	D	E	F
3조	F	G	A	B	C	D	E
4조	E	F	G	A	B	C	D
5조	D	E	F	G	A	B	C
6조	C	D	E	F	G	A	B
7조	B	C	D	E	F	G	A
8조	G	F	E	D	C	B	A
9조	F	E	D	C	B	A	G
10조	E	D	C	B	A	G	F
11조	D	C	B	A	G	F	E
12조	C	B	A	G	F	E	D
13조	B	A	G	F	E	D	C
14조	A	G	F	E	D	C	B

* 게임 방법

▣ 각 조는 각 게임장소(방)로 이동하여 새로운 조와 게임을 함

- 1조는 A방→B방→C방→D방→E방→F방→G방으로 이동하며 매번 새로운 팀과 게임을 하게 됨
- 1게임당 10분~15분정도의 시간을 부여한다.(이동시간 1분 포함) 중간에 15분 간식시간을 주면 2시간 정도 시간이 소요된다.
- 점수는 포인트제도(1등팀 포인트 3점, 2등팀 2점), 팀장제도 운영하여 선생님이 아닌 학생들에게 팀장을 맡기고 선생님은 보조책임을 맡는다.

▣ 7개 방을 모두 거친 후 최종 점수로 순위를 결정하여 시상