

*The second team of research and development, New Project Group !*

2010 여름 성경학교  
초등 1,2부 프로그램



2010.05

주님께 영광올릴 찬 양

---

주님과 함께하는 공동체 훈련

재 림

171장 하나님의 독생자

176장 주 어느 때 다시 오실는지

180장 하나님의 나팔 소리

전 도

502장 빛의 사자들이여

524장 갈 길을 밝히 보이시니

520장 듣는 사람마다 복을 전하여

496장 새벽부터 우리

495장 익은 곡식 거둔 자가

주님께 영광올릴 찬 양

---

주님과 함께하는 공동체 훈련

|             | 시간 계획           | 내용                       |
|-------------|-----------------|--------------------------|
| 9:30-10:00  | 기도로 먼저 준비합니다    | 교사 준비 기도회                |
| 10:00-10:20 | 먼저 주님께 찬양       |                          |
| 10:20-11:00 | 만약 오늘 예수님이 오신다면 | 개회 예배                    |
| 11:00-12:20 | 성경인물과 함께 !!     | 과별 성경인물 묘사,<br>성극, 찬양 등  |
| 12:20-13:00 | *~Lunch~*       | 점심식사                     |
| 13:00-14:00 | 말씀 공부           | 영상물 시청(5~10분)<br>→ 공과 공부 |
| 14:00-16:00 | 초등2부 올림픽        | 공동체훈련<br>(게임, 퀴즈 등)      |
| 16:00-16:40 | 신자의 소망          | 폐회 예배                    |
| 16:40-17:00 | 시상식/정리정돈/귀가     |                          |
| 17:00-18:00 | 교사 평가회          |                          |

**주제와 상관없는 성극.  
주제와 상관없는 공동체훈련,  
학생들은 결국 개회예배때의 주제를 잊게 된다.  
심리학적으로 가장 마지막 행동양식에 따라  
기억하는 범위가 다르다고 한다.  
가장 마지막 순서인  
공동체 훈련을 통해 학생들은  
성경학교가 무엇을 이야기했는지  
알 수 있게 된다.**

## 3년후를 바라보는 전략

❖ 공동체 훈련을 통해 성경학교의 주제를 확실히 알고  
학생들이 각자의 사명을 깨달을 수 있게 한다

중장기  
비전



### 성경학교 프로그램 확립

- 학생들의 흥미 유도
- 정적인 프로그램에서 지루한 오후 시간대 동적인 프로그램으로의 전환

### 성경학교 프로그램 강화

- 기존 전략에서 추가적으로 주제와 연관된 훈련프로그램 구성.
- 성경학교 주제와 관련되어 프로그램의 다양화와 일관성으로 참여도를 높임.

### 완성된 성경학교

- 성경학교 참석만으로 학생들의 사명을 일깨우게 함.
- 각각의 프로그램 연계성으로 성경학교를 통해 비전을 심어줌.
- 충현과 예수님의 충성된 제자와 일꾼으로 성장케 하는 초석을 다짐.

추진  
전략

- 성경학교 공동체 훈련은 아이들의 협동심 고취와 성경학교일정 중 동적인 행동을 유발하여 활발하게 참여하고 주제와 부합되게 그 프로그램을 계획함에 원칙을 두고 있다. 그러나....

## 1. 주제와 상관없는 게임

## 2. 의미 없는 동적인 게임위주의 프로그램

### 2009년 여름성경학교 공동체훈련 - 미니 올림픽

#### 1) 풍선 밟기

각 과에서 10~15명씩 뽑아서 나오면 그 중에 왕(여왕)을 뽑는다. 왕의 발에는 말쑥이 든 풍선을 단다. 나머지 발에는 그냥 풍선을 단다. 먼저 왕의 발에 있는 풍선을 터뜨려 말쑥을 찾아 다 같이 먼저 읽는 팀이 승리!

#### 2) 뒤집기

각 과에서 풍선 게임을 하지 않은 10명을 뽑아 흰색과 검정색으로 양면이 칠해진 판을 일정시간 동안 뒤집어서 더 많이 뒤집는 팀이 이긴다.

#### 3) 장�물 이어달리기

각 과에서 게임을 못한 사람을 포함하여 20명을 채워서 나온다. 믿음 + 사랑 : 소망 + 진리 이렇게 팀을 이룬다.

그 안에 미니 게임 순서는 줄넘기→림보→과자→사진→구호 외치기 순인데 각 과에서 1명씩 출발하는데 손잡고 끝까지 동행한다. 놓을 경우 다시 출발! 줄넘기는 한 개의 줄을 두 명이 같이 한 번 돌리면 된다. 림보는 어렵지 않게 림보를 안 하고 기어가거나 넘어가도 인정! 그리고 과자나 사탕을 먹고 준비해 둔 배경그림 앞에서 사진을 찍고 구호 에어리어에서 구호를 외친 후 바통 터치!먼저 끝나는 팀이 승리

### 2010년 겨울성경학교 공동체훈련 - 미니 올림픽

**A 복합 릴레이(화평)**다과를 따먹고 나서 더 뛰어나가 제자리에서 5바퀴를 돌고 난 뒤 앞에 놓여진 밀가루 속 사탕을 손을 사용하지 않고 입으로만 물고 되돌아와 다음 주자에게 바통을 넘겨주어 먼저 한 바퀴를 돌고 온 팀이 승리

**B 마귀를 무찌르자(충성)**각 조 앞에 박스를 세 개 붙여서 놓는다. 가운데 박스를 자신이라고 설명을 하며 양쪽의 박스를 마귀라고 설명을 해준다. 가운데 내가 아닌 마귀박스에 공을 집어 넣는 것이며 많이 넣는 조가 이기는 게임

**C 성경 스피드 퀴즈 (인내)** 주어진 제시어를 각 조별로 나누어 받아 제한 시간 안에 더 많은 문제를 푸는 조가 승리하는 방식

**D 내가 만든 성경책은(희락)**성경구절을 적어놓은 종이를 여러개 잘라놓고 클립을 끼워놓은 상태에서 물을 받아 놓은 바가지 안에 놓은 뒤에 자석이 달린 막대기로 사회자가 요구하는 성경구절을 가장 먼저 조합하여 완성하는 조가 승리

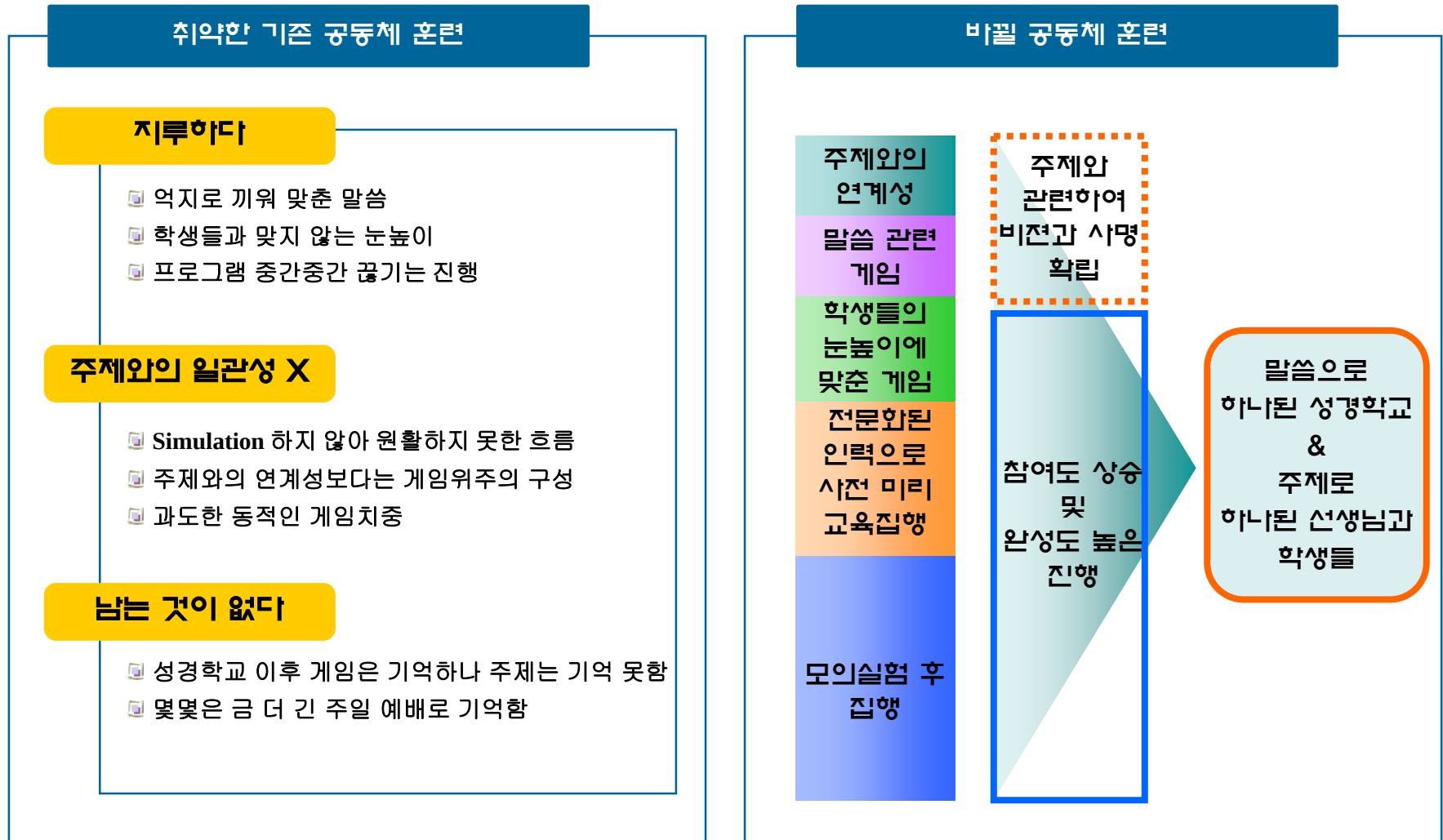
**E 같은 그림 찾기(절제)** 여러 장의 카드를 1분동안 보여준뒤 같은 모양의 두 장의 카드를 많이 맞추는 팀이 이기는 게임

**F 사랑을 전하세요(사랑)**준비물에 하나하나 사랑이라고 적어서 아이들에게 하나님의 사랑을 이웃에게 전해주면 그 사랑은 곧 내게 되돌아 온다고 설명하면서 각 조 앞에 준비한 50장의 사랑을 뒷사람에게 계속 전달 다시 앞으로 전달하면서 원래의 자리로 50장의 사랑이 먼저 돌아오는 조가 승리

**G 나눔의 교제(자비)** 조별 인원들마다 큰 수저를 들고 있고 일렬로 정렬한 가운데서 각 각의 조가 릴레이로 탁구공을 전달하여 가장 많은 탁구공을 전달한 조가 승리하는 방식

## Market Overview

- 성경학교의 공동체훈련은 학생들에게 새로운 비전과 사명을 심어주고, 성경학교 주제를 확고하게 심어주는데 큰 효과가 있음.



## How is Now?

- 먼저 주제와의 연계성을 띄고, 호기심을 유발한다.

### 주제: 다시 오실 예수님

다시 오실 예수님을 맞이 하기 위해

- ❖ 성경학교에서는 무엇을 말하고 있지?
- ❖ 우리는 어떻게 해야 하지?(How)
- ❖ 우리는 무엇을 해야 하지?(What)

### 공동체훈련 -> 예수푸름이들의 방주 만들기 프로젝트

\*예수푸름이 : 예수품은 어린이들

#### 마당극설정

성경학교의 주제와 이어진 연계성을 알려준다.

- 학생들의 호기심과 집중도를 올린다.
- 실질적인 효율성을 높인다.
- 잔소리와 설교가 아닌 직접 참여.
- 성경학교 주제 확실히 인지.

#### 5확신

우리는 다섯가지의 확신이 있어야 한다.

- 구원의 확신
- 기도응답의 확신
- 사죄의 확신
- 인도의 확신
- 승리의 확신

#### 전도와 교제

우리는 전도하고 교제해야 한다.

- 끊임없는 전도
- 성도간의 친밀한 교제

# The practical plan...

## First Key Points - briefing

- ❖ 기존과 달리 공동체 훈련의 의미에 대해 상기시킴
- ❖ 성경학교 주제와 부합하여 공동체 훈련 하나하나에 연계성과 의미부여
- ❖ 학생들의 참여도를 높이고 호기심과 집중도 향상 효과

2010  
성경학교  
슬로건

1. 성경학교의 주제는?

2. 주제에 맞추어 우리는 무엇을 가질까?

3. 우리는 무엇을 해야 하나?

## 마당놀이 형식을 차용한 상황극

목 적

관객참여라는 마당놀이 형식을 차용 적극적, 능동적 참여를 유도 → 내용 흡수율을 높인다

형 식

공과시간을 이용, 상황자료를 제공한 실명의 어린이가 준비과정부터 직접 참여 → 집중력과 신앙 적용면의 완성도를 높인다.

떠들썩한 등장, 잠시 어둠과 정적, 무대 위 배역 동작 정지  
해당 배역만 동작-스팟 조명 사용 등 빠른 전개 → 집중력 흐트러짐을 최소화한다.

내 용

간 분량의 유기적 내용을 소화하기 어려운 아이들의 특성상  
간단한 구조로 반복되는 콩트 → 눈높이를 맞추고, 집중력을 높인다.

대략적, 포괄적 상황이 아니라 구체적, 사실적이면서도 보편성 있는 상황 묘사 → 개연성을 확보하여 공감을 이끌어낸다.

# The practical plan...

## First Key Points - briefing

- ❖ 기존과 달리 공동체 훈련의 의미에 대해 상기시킴
- ❖ 성경학교 주제와 부합하여 공동체 훈련 하나하나에 연계성과 의미부여
- ❖ 학생들의 참여도를 높이고 호기심과 집중도 향상 효과

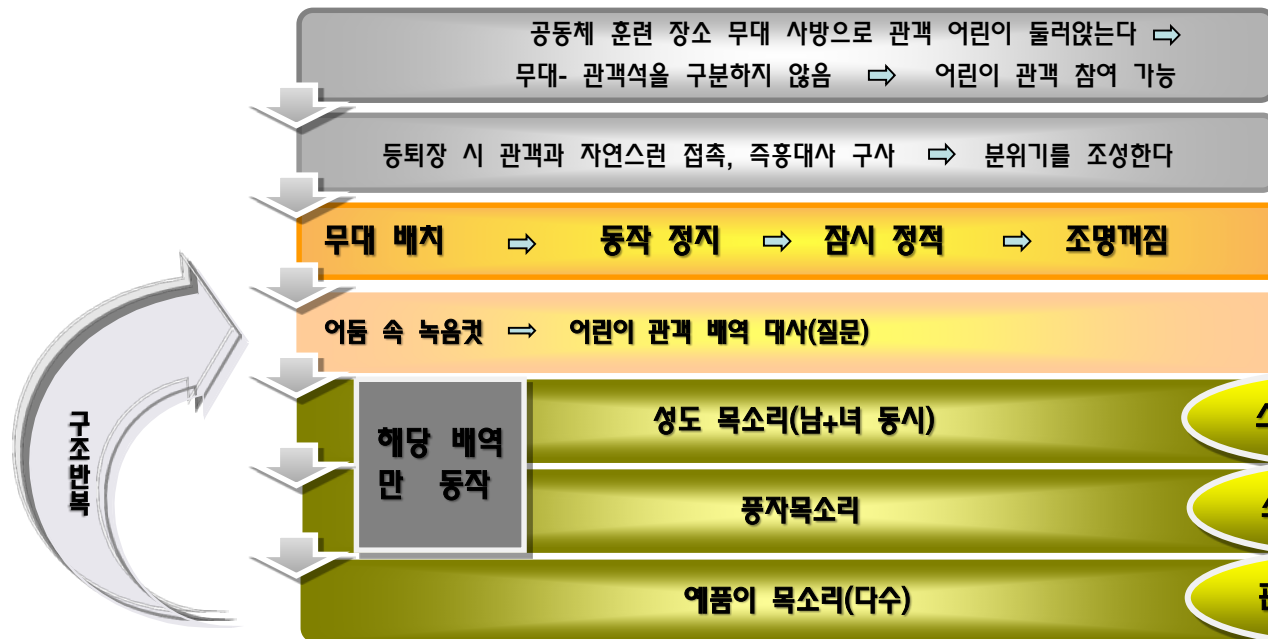
2010  
성경학교  
슬로건

1. 성경학교의 주제는?

2. 주제에 맞추어 우리는 무엇을 가질까?

3. 우리는 무엇을 해야 하나?

## 마당놀이 형식을 차용한 상황극 진행순서



(대표 선생님들)



# The practical plan...

## First Key Points - briefing

- ❖ 기존과 달리 공동체 훈련의 의미에 대해 상기시킴
- ❖ 성경학교 주제와 부합하여 공동체 훈련 하나하나에 연계성과 의미부여
- ❖ 학생들의 참여도를 높이고 호기심과 집중도 향상 효과

2010  
성경학교  
슬로건

1. 성경학교의 주제는?

2. 주제에 맞추어 우리는 무엇을 가질까?

3. 우리는 무엇을 해야 하나?

## 상황극에서 방주만들기프로젝트(공동체훈련)로 이동

### “예수푸르미의 천국방주 만들기 프로젝트” 캐릭터



상황극 공연과 공동체 훈련이 하나의 유기적 시스템으로 움직여 주제를 구현한다는 데에 의미가 있음.

# The practical plan...

## Second Key Points - significance

- ❖ 기존과 달리 공동체 훈련의 의미에 대해 상기시킴
- ❖ 성경학교 주제와 부합하여 공동체 훈련 하나하나에 연계성과 의미부여
- ❖ 학생들의 참여도를 높이고 호기심과 집중도 향상 효과

2010  
성경학교  
슬로건

1. 성경학교의 주제는?

2. 주제에 맞추어 우리는 무엇을 가질까?

3. 우리는 무엇을 해야 하나?

<조편성예시>

| 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 |

\* 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

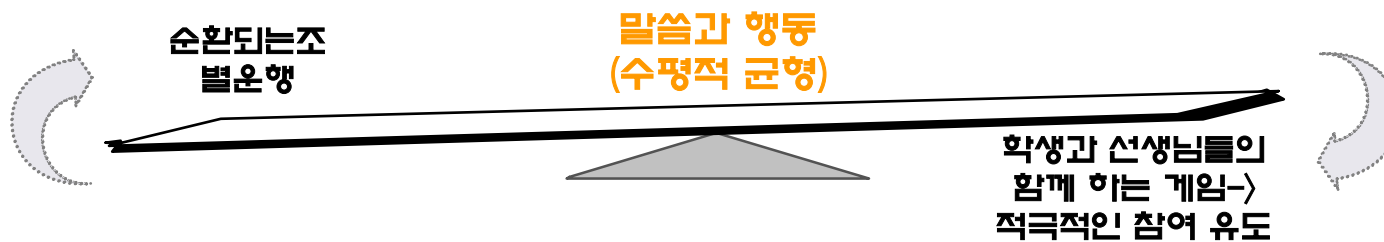
• 1게임당 10분~15분정도의 시간을 부여한다.(이동시간 1분 포함) 중간에 15분 간식시간을 주면 2시간 정도 시간이 소요된다.

• 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

| 이동순<br>서<br>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 |

# The practical plan...(예수부드미틀 <예수 품은 어린이들>의 방주 만들기 프로젝트)



## A. 구원의 확신 (성경지도를 사수하라)

- 우리는 구원받았다는 것을 성경말씀으로 알 수 있다. (말씀게임)
- 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

## B. 기도응답의 확신 (기도나침반에 집중하라)

- 우리는 기도응답을 항상 받는다. 그 중 성경을 통해 하나님은 우리에게 응답하심을 주신다. (성경목록가 게임)
- 1. 2조가 섞여서 앉는다
- 2. 앞 사람부터 선생님구호에 맞춰 순서대로 창, 세기, 창세기, 출애굽기, 창세기, 출애굽기 이런 식으로 이어간다.,
- 3. 최종 남은 학생이 있는 팀이 승리
- 성경 66권을 모르는 친구들이 많다고 한다. 기본을 되새기는 게임

## C. 사죄의 확신 (죄더지를 뒤흔치하라)

- 우리는 항상 회개를 통해 우리 영을 깨끗이 해야 한다. 내가 죄를 버릴 때 주님을 온전히 따를 수 있다.(일명 무뎌지기게임)
- 1. 돛자리(청대앞셀)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.
- 죄를 버리는 것이 주님께가 아니면 힘들다는 것을 깨닫게 하는 게임

\*죄더지 : 죄 + 두더지

## 학생과 선생님들의 함께 하는 게임-> 적극적인 참여 유도

## D. 인도의 확신 (방주선장님을 따르라)

- 우리는 주님의 자녀다. 우리가 걷는 길은 주님이 인도하신다는 확신이 있어야 한다.(술가락 릴레이)
- 1. 각 팀은 앞에 있는 사람이 입술로 술가락을 물고 술가락에 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,

## E. 승리의 확신 (4대중방 뚫고 뚫히하라)

- 우리는 주님안에서 언제나 승리한다. 바쁜 삶가운데에서도 주님과 함께라면.(철인4중게임)
- 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 터뜨리면 “다시 오실 예수님 사랑해요”를 외친다.
- 5. 다음 사람이 같은 방식으로 달려간다.
- 1명당 1분정도의 시간이 소요된다. 많은 인원이 돌아온 팀이 승리.

# The practical plan...

## Third Key Points - practice

- ❖ 기존과 달리 공동체 훈련의 의미에 대해 상기시킴
- ❖ 성경학교 주제와 부합하여 공동체 훈련 하나하나에 연계성과 의미부여
- ❖ 학생들의 참여도를 높이고 호기심과 집중도 향상 효과

2010  
성경학교  
슬로건

1. 성경학교의 주제는?

2. 주제에 맞추어 우리는 무엇을 가질까?

3. 우리는 무엇을 해야 하나?

### F. 끊임 없는 전도 (천국방주로 인도하라)

- 땅 끝까지 민족을 가리지 말고 전하라는 주님 말씀이 있다. 과연 우리는 얼마나 복음을 전하고 있는가?(고무줄을 날라라)
- 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

### G. 성도간의 친밀한 교제 (예뻐하는 한줄이 - 예수부드미들은 하나다)

- 우리는 살면서 얼마나 칭찬을 하는가? 믿는 자의 교제에는 서로간의 격려와 칭찬이 필요하다.(칭찬은 즐거워)
- 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 너희가 지키므로 너희를 칭찬하노라” 을 읽게 하고 상대방의 장점을 발견하게 하는 게임

**시작 전과 마지막에 한 자리로 다 모여 다시 오실 예수님(주제확인)을 맞이하기 위해 우리가 가져야 할 확신과 행동에 대해 미리 알려주고 학생들에게 인지시키는 즉 주제를 확립시키는 시간을 가지는 것이 포인트!**



요즘 아이들은 학원이다 과외다 많이 바쁩니다.

그러다 보니 성경학교에 참석하는 것만으로도 큰 결심을  
한 것일 수 있습니다. 그렇게 참석 한 아이들이 아무 것도  
얻는 것 없이 그냥 가는 것이 안타깝습니다.

공동체 훈련만으로도 성경학교를 참석하고 싶고 예수님과  
자기의 비전을 일깨워 주는 그런 훈련이 될 수 있길 바랍니다.

충현 파이팅! 교육개발소위원회 연구개발2팀 화이팅!

가고 싶다

