

올 것이 왔다

도서관에서 보드게임을! ver.2

토평중학교 정유화.

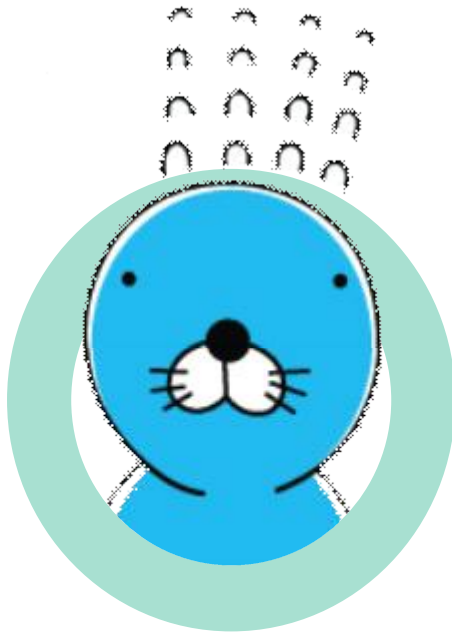


목 차

- 01 보드게임 제작과정
- 02 보드게임 활용수업

01

보드게임 제작과정

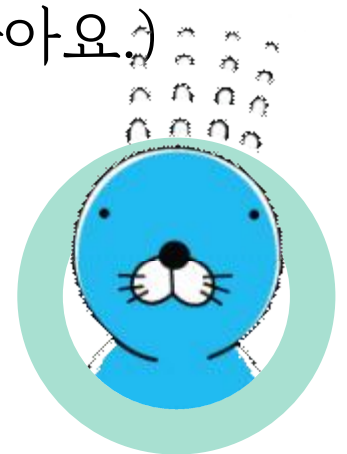


Tip1.
선생님이 이해되지 않는 게임은
응용하지 마세요.

Tip2.
간단하고 쉬운 게임을 해보세요.

보드게임 제작을 위한 응용Tip!

1. 보드게임을 응용해서 아이들과 어떤걸 하고 싶은지 생각하세요.
(목적이 교과학습용인지, 아니면 도서관 이용교육을 위한 것인지)
2. 휴대가 편해야 해요.
(카드게임이나 보드판+주사위+말정도의 구성이 좋아요.)
3. 게임의 규칙이 간단해야해요.
(거의 대부분의 게임이 8세 이상정도의 수준)



보드게임 제작을 위한 응용Tip!

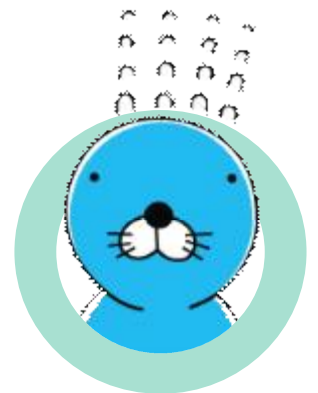
4. 하늘아래 새것이 없어요. 기본룰을 응용하세요.

(대부분의 보드게임규칙은 어디서 들어본 규칙!)

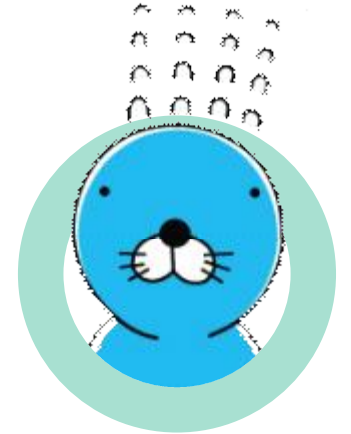
- ex: 상대방과 카드를 바꾸세요. 상대방의 카드를 혼자만 보세요.등..

5. 게임제작에 아이들을 참여시키거나, 수업으로 계획하세요.

(우린 이것 말고도 일이 참 많아요..)



응용예시 1.

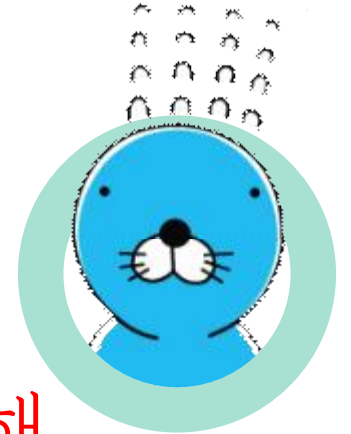


- 책의 분류를 쉽게 익히는게임(책vs책)
 - 러브레터 응용 -

1)목적 학교도서관 이용자들의
00책 어디있어요? 를 조금이나마
줄여보고 싶은 목적을 가지고 제작.

2)카드게임 3)8세수준 4)익숙한 규칙 5)수업시간제작

응용예시 2.



- 교과에서 이미지를 암기하도록 돕기위해..
 - 치킨차차 응용 -

1)목적 3학년 학생들이 사회수업을 마치고
나라별 랜드마크를 학습하게 하고싶어요.

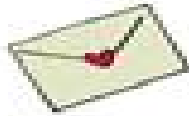
2)보드형게임 3)8세수준 4)익숙한 규칙 5)수업시간제작

러브레터

LOVE ♥ LETTER



- 총 10종, 18장의
간략한 카드구성
- 각 카드에는 주어진
효과(미션)가 있다.
- 러브레터는 게임의 규칙이
간단해서 응용이 쉽다.



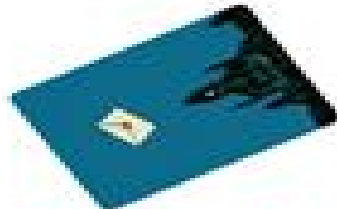
2~4명 / 20분 / 10세 이상



각자 1장씩



잘 섞인 카드



비공개 카드



- 1. 카드를 잘 섞은후 1장씩 나누고, 비공개 카드를 한장 빼 놓는다.
(비공개 카드를 빼놓는 이유는 카드의 장수가 한정적이어서 남겨진 카드를 추측하는 것을 방지하기 위함입니다.)**
- 2. 자기 차례가 되면 카드 덱에서 1장을 가져오고, 자기가 가지고 있던 카드와 덱에서 가져온 카드 중 1장을 자기 앞에 보이게 내려놓습니다.**



광대와 기사 중 한장을 골라
자신의 앞에 보이게 놓는다.



광대를 선택했다.
광대카드의 미션을 실행!

**3. 자신의 앞에 선택한 카드를 공개해서 내려놓고,
카드에 적힌 효과(미션)를 실행한다.**

4. 카드의 효과는 각 카드에 적혀있으므로 보고 그대로 실행하면 된다.

각 카드의 효과

간단 카드 효과 요약

공주: 라운드 중 공개되면 탈락 (랭킹 8 / 1장)

대신: 마법사나 장군, 공주와 함께 있으면 라운드 탈락 (랭킹 7 / 대신, 후작 중 1장)

후작: 마법사나 장군, 공주와 함께 있으면 후작을 내려놔야 한다 (랭킹 7 / 대신, 후작 중 1장)

장군: 상대 1명을 지목해 카드 교환 (랭킹 6 / 1장)

마법사: 플레이어 한 명을 지목해 카드를 버리고 새 카드 1장을 들게 함 (랭킹 5 / 2장)

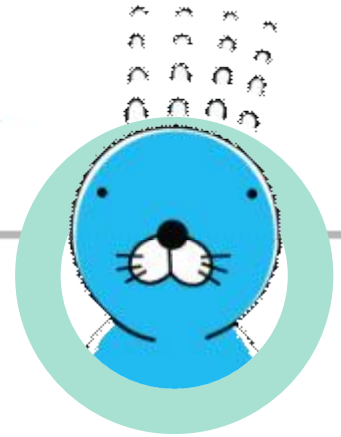
수녀: 다음 차례까지 다른 카드의 영향을 받지 않음 (랭킹 4 / 2장)

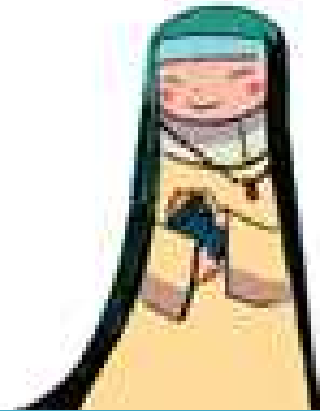
기사: 상대 1명의 손에 든 카드와 자신의 손 카드의 숫자를 겨뤄서 낮은 쪽이 탈락, 같을 경우 둘다 무사 (랭킹 3 / 2장)

광대: 상대 1명의 카드 보기 (랭킹 2 / 2장)

병사: 상대 1명을 지목한 후 카드를 맞추면 상대 탈락 (랭킹 1 / 5장)

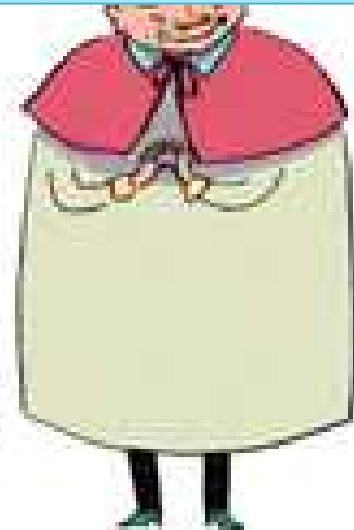
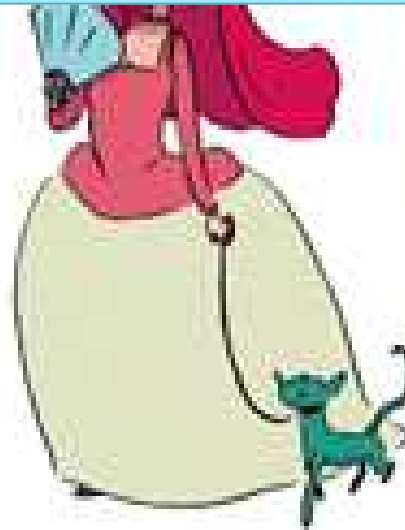
왕: 손에 들면 라운드 탈락 (랭킹 없음 / 5인 플레이시 1장)

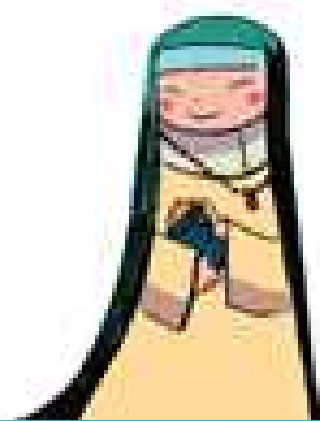




게임승리규칙 1.

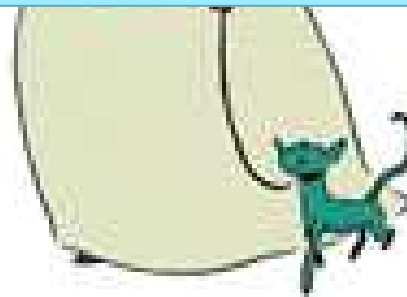
**1명을 제외한 모든 플레이어가 탈락했을 경우에
남은 1명의 플레이어가 승리합니다.**

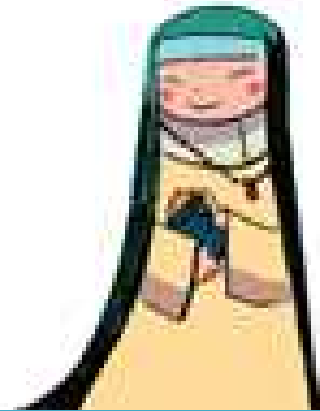




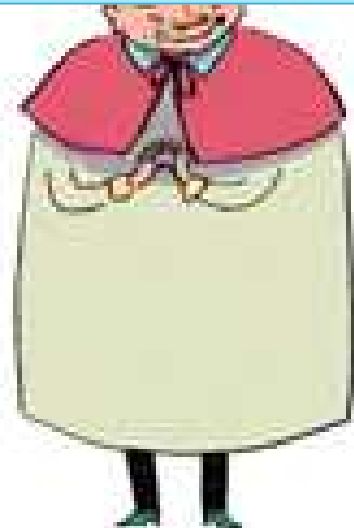
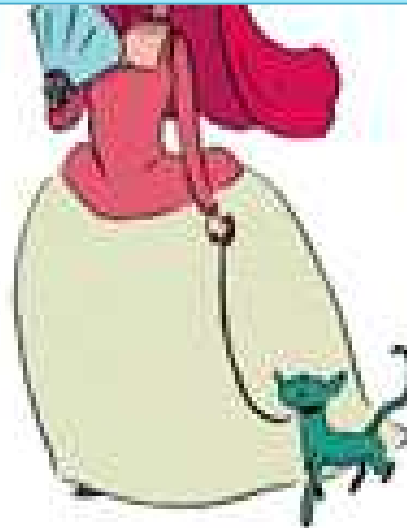
게임 승리규칙 2.

**카드덱이 다 떨어지고 2명이상이 남아있을 경우에,
손에 있는 카드를 비교해서 숫자가 가장 큰 사람이 승리!
동점일 경우에는, 지금까지 자기앞에 사용한 카드의 합이
큰 플레이어가 승리합니다.**





결국... 이름은 러브레터지만 사실 이 게임은 공격과 수비게임!으로 타인을 탈락시킬 것인지, 자신이 생존할 것인지를 전략적으로 잘 활용하여 끝까지 생존하는 사람이 이기는 게임입니다.

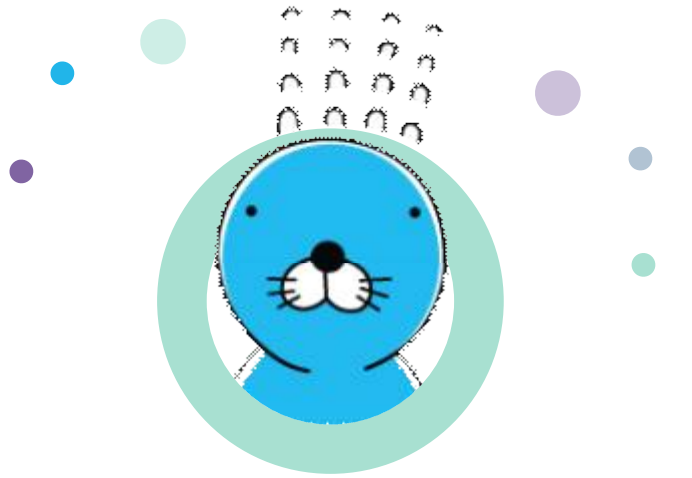


러브레터 게임규칙 설명동영상



그래도 모르겠다면...? 친절한 동영상 자료를 활용하세요. (보드라이프 등..)

<https://blog.naver.com/summonschy/22109568747>



우리도 수업해 볼까요?

책 VS 책

도서관에서 책을 찾을 때 도움을 주는 보드게임!



- 목표 : 도서관 서가에 접근하기 위한 기초분류지식을 게임을 통해서 익힐 수 있다.

- 카드구성 : (9종, 40장)
 - 100철학 7장 (공격카드)
 - 200종교 4장
 - 300사회과학 6장 (공격카드)
 - 400자연과학 6장 (수비카드)
 - 500기술과학 4장
 - 600예술 4장
 - 700언어 4장
 - 800문학 1장
 - 900역사 4장

<p>철학은 모든 학문의 근원! 상대방이 가진 책의 번호를 추측해서 맞추면 상대방이 탈락한다. 1사람만 지목!</p>	<p>종교를 통해 깨달음을 얻었다! 상대방의 책을 한 권 혼자서 볼 수 있다.</p>	<p>인간은 사회적 동물! 상대방을 지목하여 책 번호로 대결하고 숫자가 낮은 쪽이 탈락한다.</p>	<p>순수한 자연의 결정체! 다음 턴이 올 때까지 모든 공격에서 스스로를 지킨다.</p>
100 철학	200 종교	300 사회과학	400 자연과학
<p>첨단 기술을 터득한 나! 자신이나 상대방의 책을 버리고 새것으로 교환하게 한다.</p>	<p>예술은 공유할 때 가치롭다! 상대방과 책을 한 권 교환한다.</p>	<p>500, 600번 책을 함께 들고 있다면 버려야 한다. 그냥 버려도 된다. 아무 능력없는 카드. 메롱</p>	<p>마음속에 품은 소중한 문학책 1권! 단! 이 책은 내려놓는 순간 탈락/끝까지 가지고 있다면 우승!</p>
500 기술과학	600 예술	700 언어	800 문학
<p>역사적으로 사람은 이동하며 터를 잡았다. 이 카드를 내면 모든 플레이어가 오른쪽으로 카드를 돌린다.</p>	<p>공격카드 100, 300 수비카드 400 교환카드 500, 600 능력없는카드 700 블러핑카드 900 득수카드 800</p>		
900 역사/지리			

러브레터 규칙 응용 Point!

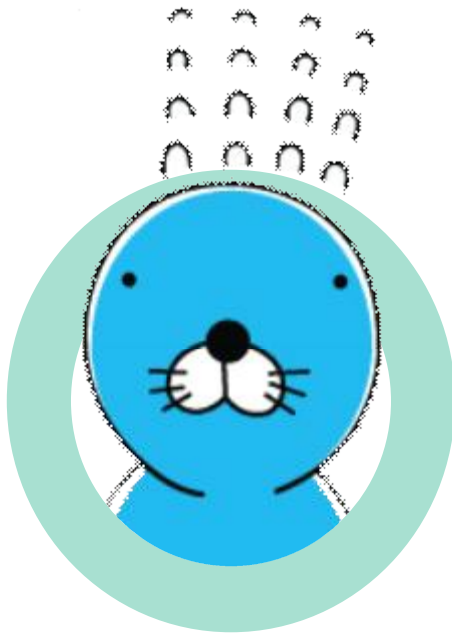
- 기본규칙은 같으나, 카드의 장수를 확장함.
- 오른쪽으로 카드를 돌린다는 미션과 아무 능력이 없는 팡카드를 추가.
- 카드의 내용에 청구기호별 특징을 넣어줌.
- 총류는 배제했으나, 추가로 만들 때 넣어도 됨.

즉, 카드의 총수가 늘리고 싶다면, 추가 미션을 생각해 줘야 함.

***주의사항: 공격과 수비를 담당하는 카드의 장수의 비율을 원 게임과 비슷하게 맞춰야 재미요소가 떨어지지 않음.**

02

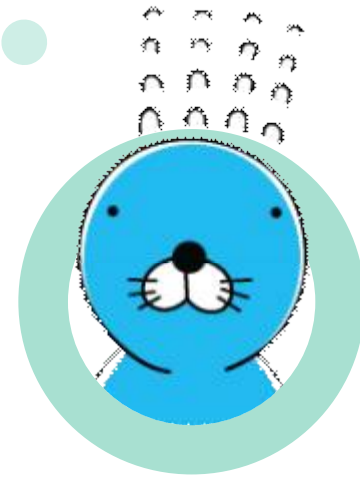
보드게임 활용수업



Tip 1.
보드게임은 학생이 직접 만들게 하세요.

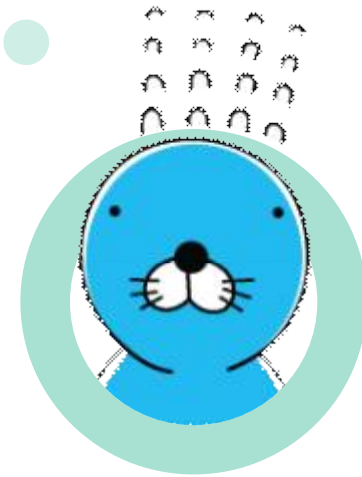
Tip 2.
의미있는 게임보다 재미있는 게임을 고르고
응용하세요.(제발요..)

수업 진행방법



1. 학생들에게 게임제작 프린트물을 나눠줍니다.
(학생수준에 따라 청구기호별 대표로 1장식은 이미지를 미리 넣어줍니다.)
2. 학생들이 책 표지그림을 오려서 카드빈칸에 해당하는 내용의 표지를 붙여넣도록 합니다. (ex: 서양철학사 -> 100 카드의 그림칸에)
3. 책표지그림이 정확하지 않으면 오류가 생긴다고 꼭 말해두고, 학생들끼리 상의해서 붙이게 합니다. (교사는 모듬을 돌며 모르는 내용을 알려줍니다.)
4. 카드가 완성되면 프로텍터를 씌우거나 코팅하여 완성합니다.

수업 예상시간

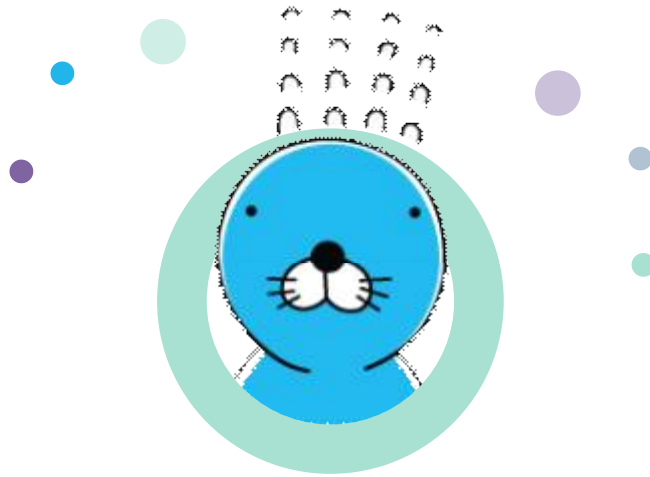


토평중 중3학생을 기준으로 ... (1모둠에 4인기준)

- 제작시간 15-20분 , 게임운영시간 20-25분

토평중 자유학기제 동아리 학생(1학년)을 기준으로

- 제작시간 20분-25분, 게임시간 20분



Q&A

감사합니다