

한국판 Korean Feelings Fair 개정판

# 감정표현 게임

## 교사를 위한 지침서

원저자 : Andrea Chorney

한국판 : 조용태, 유경미

적용 대상 : 초등학교 이상

내 용 물 : 지침서, 게임판, 감정 알아맞히기 카드,  
문제해결 카드, 입장권, 주사위, 게임 말



## ❖ 학습목표

게임 참가자는 다음의 사항을 학습한다.

1. 자신의 감정을 알아차리는 방법을 학습한다.
2. 타인의 감정을 알아차리는 방법을 학습한다.
3. 성숙한 방식으로 감정을 표현하는 방법을 학습한다.
4. 사회적 · 정서적으로 힘든 상황을 이해하기 위한 기술을 향상시킨다.
5. 질투, 분노와 같이 부정적인 감정을 다루기 위한 전략을 학습한다.
6. 또래와 성인과의 격한 감정이 일어나는 힘든 상황을 보다 효과적으로 다루는 방법을 학습한다.
7. 언어적으로 감정을 표현하지 못하는 것이 갈등과 공격을 유발시킬 수 있다는 것을 학습한다.

## ❖ Secretary's Commission on Achieving Necessary Skills ; SCANS 기술<sup>1</sup>

감정 표현게임은 SCANS 기술 중 다음의 측면을 포함하고 있다.

**기본기술: 기초적 기능, 사고 기능, 개인적 자질**  
**직업적응능력: 대인관계기술**

## ❖ 교사의 도입

### 감정표현 게임이 무엇인가?

감정표현 게임은 (1) 아동 자신과 타인에 대한 감정을 알아차리고, (2) 성숙한 방식으로 감정을 표현하고, (3) 격하거나 부정적인 감정이 일어나는 곤란한 상황을 다루는 데 있어 학생들에게 중요한 기술을 제공하기 위해 계획된 교육용 보드게임이다.

### 보드게임을 교육수단으로 어떻게 활용할 것인가?

감정을 이해하고 표현하는 것은 가장 기초적인 기술이다. 이러한 기술을 지닌 학생들은 사회적 상황과 정서적 상황을 잘 이해하고, 타인에게 효과적인 방법으로 반응할 수 있다. 감정을 정확하게 지각하는 기술이 없다면, 학생들은 그 문제를 이해하지 못하게 된다. 예를 들어, 화가 난 사람에게 화가 난 것이 아니라 단지 기분이 언짢은 것이라고 잘못 이해할 수 있다. 이 문제를 이해하는 기술 없이는 효과적

---

<sup>1</sup> 미국 노동부 장관 산하의 필요기술성취위원회: 고등학교 졸업자가 필수적으로 갖추어야 할 직업에 관련된 기능

으로 문제를 다룰 가망성이 적어진다. 문제 상황을 잘못 이해하고 언어적으로 감정을 표현하지 못하는 것은 모두 갈등과 신체적 공격의 기회를 증가시킨다.

이 게임은 강한 부정적 감정을 유발하거나 유발시킨 감정을 확인하고, 언어적으로 표현하며, 문제를 해결하는 방법을 훈련한다.

이 게임의 버전은 두 가지가 있다. **A버전**은 초등학교 학생을 대상으로 고안되었다(교사가 카드를 읽어주는 조건으로 유아 포함). 좀 더 어려운 **B버전**은 중·고등 학생을 위해 고안되었다. 두 가지 버전의 규칙을 모두 살펴보고 당신의 학생에게 가장 적합한 버전을 결정한다. **문제해결 카드** 역시 두 세트이다. 세 개의 보기 중 하나의 답을 선택하도록 되어 있는 하늘색 카드는 좀 더 어렵고, 중·고등학교 학생들을 위해 만들어진 것이다.

## ❖ 게임시간

감정표현 게임을 교육용 게임으로 사용하는데 추정되는 시간은 아래와 같다. 일반적으로 약 40분 정도 소요된다.

도입과 지도	10분
게임 활동	20분
게임 후 토론	10분
전체	40분

학생들은 주어진 시간에 카드 전부를 다 사용하지 않아도 된다. 가능하다면 시간을 더 할애해서 카드를 사용할 수 있다. 학생들이 카드를 사용할 기회가 많을수록 더 많이 배울 것이다. 이에 더하여, 사용하지 못한 **문제해결 카드**는 다음 시간에 토론자료로 활용할 수 있다.

파란색계열의 문제해결 카드는 두 벌이 있다. 하늘색은 중·고생용이고, 파란색은 초등학생용이다. 그 시간에 사용하지 않을 카드는 게임 상자에서 미리 치워둔다. 게임규칙 역시 사용하지 않는 규칙은 치워둔다. A버전은 초등학교 학생 대상이고, B버전은 중·고등학교 학생 대상이다.

학생들과 게임을 하기 전에 미리 게임에 대한 도입과 규칙을 익숙하게 숙지해둔다.

## ❖ 학급에서 게임을 사용할 때 이렇게 시작해라

학생들에게 놀이동산에서 감정과 관련된 게임을 할 것이라고 말해준다. 게임 상자를 열어 게임 판을 꺼내서 풍선들을 보도록 한다. 각 풍선들마다 감정의 명칭이 있고, 편안한 감정을 의미하는 것과 불편한 감정을 의미하는 것이 있다고 설명한다. 또한, 풍선에 있는 감정이 게임에서 사용할 감정 중 일부라는 것을 설명한다.

게임에서 사용할 감정 단어의 목록은 아래와 같다. 학생들에게 익숙하지 않은 단어는 간단하게 설명해준다. 대부분의 학생들에게 “사랑하는”과 “좋아하는” 단어의 차이나 또는 그 밖에 다른 단어의 차이에 대해 설명을 할 필요가 있다.

편안한 감정	불편한 감정
희망적인	슬픈
놀라운	실망스러운
행복한	짜증나는
흥미로운	당황스러운
사랑하는	소외되는
자랑스러운	외로운
영리한	지루한
친근한	혼란스러운
좋아하는	화난
친절한	질투가 나는
호기심이 있는	걱정스러운
반가운	두려운
호뭇한	불쾌한
만족스러운	소름끼치는
환상적인	초라한
상쾌한	서운한
감사한	짜증스러운
흥분된	애처로운
활발한	쌀쌀한
뿌듯한	귀찮은
따뜻한	처량한
몽클한	허탈한
감미로운	애석한
짜릿한	안타까운
상큼한	알미운
아늑한	창피한
유쾌한	답답한
평화로운	서글픈
황홀한	조조한
산뜻한	울적한

※ 참가자의 수준과 활동 시간에 따라 카드 갯수를 조정할 수 있음.

감정표현 게임의 놀이기구들에는 격하거나 부정적인 감정과 관련된 문제를 다루기 위한 전략을 제시하고 있다. 게임 참가자들에게 게임 판에 나와 있는 놀이기구를 확인하게 하고 기분이 보다 나아질 수 있는 전략이나 방법을 생각해서 말해보도록 한다.

학생들에게 다음의 게임 규칙을 읽도록 한다.

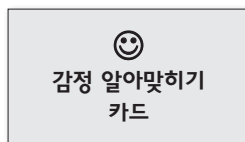
## 규칙-A버전(초등학생용)

게임 참가자들은 점수카드와 입장권을 나누어 줄 사람(banker)을 정해야 한다. 이 사람은 게임을 시작하기 전에 참가자들에게 2점씩을 미리 나누어 준다. 게임 참가자들은 세 별의 카드를 게임 판에 있는 같은 색의 칸에 각각 올려 둔다. 웃는 얼굴과 찡그린 얼굴이 있는 카드는 그 면을 위로 둔다. 파란색 **문제해결카드**는 질문과 답이 적혀있는 면을 위로 둔다.

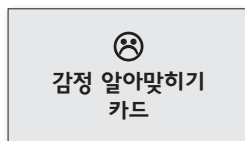
각 게임 참가자들은 게임 말을 선택한다. 가장 먼저 시작하는 사람을 정하기 위해 주사위를 던진다. 가장 큰 숫자가 나온 사람이 먼저 시작한다. 첫 번째 순서의 왼쪽에 있는 사람이 두 번째 차례가 된다. 두 번째 순서의 왼쪽에 있는 사람은 그 다음 차례가 되고, 또 그 사람의 왼쪽에 있는 사람 순으로 진행한다. 시계방향으로 진행을 한다. 게임 참가자들은 이동할 칸의 수를 알기 위해 주사위를 던진다. 게임의 목적은 가능한 많은 점수를 얻는 것이다.

참가자들은 굴린 주사위에서 나온 수만큼 칸을 이동한다. 칸에 도착하면 그 칸의 색과 같은 색깔의 카드를 고른다. 다른 칸은 그 칸에 나와 있는 지시를 따르면 된다.

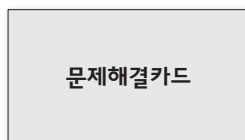
다음은 세 가지 종류의 카드에 대한 설명이다. ‘감정 알아맞히기 카드’는 게임 판과 상관 없이 카드만으로 스피드 퀴즈 형식의 게임을 진행할 수 있다.



게임 참가자가 초록색 카드를 선택하면, 그 사람만 카드의 내용을 보고 다른 사람이 보지 못하도록 뒤집어 놓는다. 그 카드에는 편안한 감정단어가 적혀 있다. 카드를 가지고 있는 사람이 해야 할 일은 다른 참가자들이 그 감정을 알아맞힐 수 있도록 해야 한다. 방법은 두 가지 인데, 하나는 그 감정을 느꼈던 상황을 말로 설명하거나 행동으로 표현하는 것이다. 또 다른 방법은 두 가지를 동시에 표현할 수도 있다. 예를 들어, “내가 방문을 열었을 때 많은 친구들이 ‘생일 축하해’ 라고 외쳤어. 이때 나는 이런 감정이었어.” 라고 말할 수 있다. 다른 참가자들이 감정을 맞출 수 있는 기회는 세번이다. 모든 참가자들이 한 번씩 추측을 한 후, 알아맞히지 못하면 감정단어의 첫 글자를 알려 준다. 그래도 맞추지 못하면 계속해서 힌트를 준다. 누군가가 정확하게 알아맞췄다면 그 사람과 카드를 가지고 있는 사람 둘 다 2점씩 얻는다. 이 부분은 가르치는 목적과 시간에 따라 융통성 있게 변화시킬 수 있다.



노란색 카드 또한 같은 방법으로 진행한다. 단, 카드는 불편한 감정단어가 적혀있다.



파란색 카드는 선다형 객관식 문제이다. 카드를 고른 후, 큰 소리로 문제와 두 개의 보기를 읽는다. 그리고 나서 가장 옳은 답을 선택해야만 한다. 정답을 큰 소리로 말한다. 카드를 뒤집어서 정답을 읽어 본다. 맞으면 2점을 얻고, 틀리면 1점을 잃는다. 문제해결카드를 전부 사용하였을 경우에는 두 종류의 ‘감정 알아맞히기’ 카드만으로 게임을 할 수 있다.

다음은 게임 판에 있는 칸에 대한 설명이고, 입장권을 얻을 수 있는 경우이다. 아래에 설명되어 있는 칸

에 도착한 참가자는 우선 자신이 타고 싶은 놀이기구로 게임 말을 올려 놓는다. 그리고 칸에서 지시하는 내용을 따른다. 지시를 적절하게 따랐을 경우에는 입장권 1장을 얻게 되고, 놀이기구를 탈 수 있다. 다음차례에는 원래의 칸으로 게임 말을 옮긴 후 주사위를 굴린다. 칸에 해당하는 지시를 적절하게 따르지 못했을 경우에는 입장권을 얻지 못하고 다시 원래 있었던 칸으로 게임 말을 옮긴다.

#### “☺ 감정 알아맞히기 카드” 를 고르고, 행동이나 문장으로 표현하세요.

이 칸에 도착한 참가자는 타고 싶은 놀이기구가 있는 곳으로 게임 말을 옮긴다. 그리고 나서 편안한 감정단어가 적힌 카드를 고르고, 그 감정을 문장으로 이야기해보거나(예컨대, 감정: 행복한, 내 생일날 친구들이 축하해줄 때 정말 행복해!), 그 감정을 느껴졌을 때의 상황이나 표정을 행동으로 표현해본다. 경우에 따라서는 감정풍선에 있는 단어나 자신이 스스로 감정단어를 정해서 표현해볼 수도 있다. 감정을 문장으로 만들거나 행동으로 표현하는 것 중 한 가지를 적절하게 표현한 참가자는 입장권을 얻는다. 다른 참가자들은 적절한 표현인지 아닌지를 결정한다. 적절하게 감정을 표현했는지에 대한 의견차이가 생긴다면, 선생님에게 도움을 청해 결정할 수 있다. 다음 차례에는 원래 있었던 칸으로 게임 말을 옮긴 후 주사위를 굴린다.

#### “⊗ 감정 알아맞히기 카드” 를 고르고, 행동이나 문장으로 표현하세요.

이 칸에 도착하면 역시 같은 방법으로 진행한다. 단, 불편한 감정단어가 적힌 카드를 고르고, 그 감정을 문장으로 이야기해보거나, 그 감정을 느껴졌을 때의 상황이나 표정을 행동으로 표현해본다. 적절하게 표현한 참가자는 입장권을 얻는다.

### 진한 파란색 칸

이 칸에 도착한 참가자는 타고 싶은 놀이기구가 있는 곳으로 게임 말을 옮긴다. 진한 파란색 칸들에는 간단한 문장들이 제시되어 있다. 그 문장들에는 불편한 감정단어가 포함되어 있다. 그러한 감정이 생겼을 때 기분이 나아지기 위한 좋은 방법을 말해 본다. 적절한 방법을 이야기하면 입장권을 얻게 된다. 예를 들어, ‘실수를 해서 당황스럽습니다. 기분이 좋아지기 위해 놀이기구를 타러가세요’ 라고 적힌 파란색 칸에 도착한 참가자는 우선 자신이 타고 싶은 놀이기구에 게임 말을 올려 놓는다. 그리고 “실수를 해서 당황스러울 때 다른 사람들에게 내가 당황스럽다고 이야기를 하면 기분이 한결 나아질 거예요.”라고 말한다. 모든 게임 참가자가 그 말에 동의하면 대답한 참가자는 **입장권**을 1장 얻고 놀이기구를 탈 수 있다. 다음 차례가 되었을 때는 놀이기구로 옮기기 전에 원래 있던 칸으로 게임 말을 옮긴 후 주사위를 굴린다.

hint: 게임 판의 놀이기구에는 기분이 나아지기 위한 방법이 일부 제시되어 있다(예, 워터슬라이더: 감정을 가라 앉히세요). 교사는 적절하게 대답하기 어려워하는 참가자에게 놀이기구에 나와있는 여러 가지 방법 중에서 고를 수 있도록 도움을 준다.

### 입장권을 점수카드로 바꾸기

입장권은 점수카드로 바꿀 수 있다. 입장권은 두 가지 방법을 통해서 점수카드로 바꿀 수 있지만, 두 가지 방법 모두를 사용할 수는 없다. 첫 번째 방법은 입장권 뒷면에 적혀 있는 점수이다. 참가자들은 뒷면에 있는 점수만큼 바꿀 수 있다.

두 번째 방법은 아케이드에서 입장권을 점수카드로 바꾸는 것이다. 게임 중에 참가자는 아케이드를

이용하겠다고 말하고, 진행자의 승인이 있으면 그 참가자는 주사위를 굴린다. 주사위의 숫자가 1이 나오면 아케이드에 나와 있는 수대로 2점을 잃게 된다. 주사위의 숫자가 2가 나오면 점수를 얻지도 잃지도 않는다. 주사위의 숫자가 3이나 4가 나올 경우, 3점을 얻게 된다. 마지막으로, 주사위의 숫자가 5나 6일 나올 경우는 무려 6점을 얻게 된다. 참가자는 점수를 얻게 될 경우 입장권을 내고 점수카드를 받는다. 입장권을 점수카드로 바꾼 후에는 다시 원래 있었던 칸으로 되돌아간다. 아케이드를 이용하기 위해서는 최소한 2점의 점수카드를 가지고 있어야 한다.

이 게임은 참가자 모두가 대관람차가 있는 칸에 도착하면 끝난다. 점수를 얻는 방법은 카드에 있는 문제에 대답했을 때이다. 게임 판의 나머지 칸에서 입장권을 얻을 수 있다는 것을 기억해둔다. 게임 판 구석에 작게 그려진 그림에 입장권을 놓아둔다.



### 규칙-B버전(중·고생용)

게임 참가자들은 점수카드와 입장권을 나누어 줄 사람을 정해야 한다. 이 사람은 게임을 시작하기 전에 참가자들에게 2점씩을 미리 나누어 준다. 게임 참가자들은 세 벌의 카드를 게임 판에 있는 같은 색의 칸에 각각 올려 둔다. 웃는 얼굴과 찡그린 얼굴이 있는 카드는 그 면을 위로 둔다. 파란색 **문제해결카드**는 질문과 보기가 적혀있는 면을 위로 둔다.

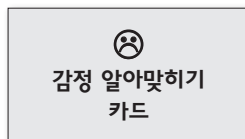
각 게임 참가자들은 게임 말을 선택한다. 가장 먼저 시작하는 사람을 정하기 위해 주사위를 던진다. 가장 큰 숫자가 나온 사람이 먼저 시작한다. 첫 번째 순서의 왼쪽에 있는 사람이 두 번째 차례가 된다. 두 번째 순서의 왼쪽에 있는 사람은 그 다음 차례가 되고, 또 그 사람의 왼쪽에 있는 사람 순으로 진행한다. 게임 참가자들은 이동할 칸의 수를 알기 위해 주사위를 던진다. 게임의 목적은 가능한 많은 점수를 얻는 것이다.

참가자들은 굴린 주사위에서 나온 수만큼 칸을 이동한다. 칸에 도착하면 그 칸의 색과 같은 색깔의 카드를 고른다. 다른 칸은 그 칸에 나와 있는 지시를 따르면 된다.

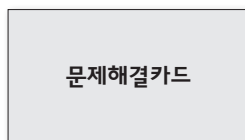
다음은 세 가지 종류의 카드에 대한 설명이다. ‘감정 알아맞히기 카드’는 게임 판과 상관 없이 카드만으로 스피드 퀴즈 형식의 게임을 진행할 수 있다.



게임 참가자가 초록색 카드를 선택하면, 그 사람만 카드의 내용을 보고 다른 사람이 보지 못하도록 뒤집어 놓는다. 그 카드에는 편안한 감정단어가 적혀 있다. 카드를 가지고 있는 사람이 해야 할 일은 다른 참가자들이 그 감정을 알아맞힐 수 있도록 해야 한다. 방법은 두 가지인데, 하나는 그 감정을 느꼈던 상황을 말로 설명하거나 행동으로 표현하는 것이다. 또 다른 방법은 두 가지를 동시에 표현할 수도 있다. 예를 들어, “내가 방문을 열었을 때 많은 친구들이 ‘생일 축하해’ 라고 외쳤어. 이때 나는 이런 감정이었어.” 라고 말할 수 있다. 다른 참가자들이 감정을 맞출 수 있는 기회를 세 번이다. 누군가가 정확하게 알아맞혔다면 그 사람과 카드를 가지고 있는 사람 둘 다 2점씩 얻는다. 이 부분을 가르치는 목적과 시간에 따라 융통성 있게 변화시킬 수 있다.



노란색 카드 또한 같은 방법으로 진행한다. 단, 카드는 불편한 감정단어가 적혀 있다.



하늘색(B버전) 카드는 선다형 객관식 문제이다. 카드를 고른 후, 큰 소리로 문제와 세 개의 보기를 읽는다. 그리고 나서 가장 옳은 답을 선택해야만 한다. 정답을 큰 소리로 말한다. 카드를 뒤집어서 정답을 읽어 본다. 맞으면 2점을 얻고, 틀리면 1점을 잃는다. 문제해결카드를 전부 사용하였을 경우에는 두 종류의 ‘감정 알아맞히기’ 카드만으로 게임을 할 수 있다.

다음은 게임 판에 있는 칸에 대한 설명이고, 입장권을 얻을 수 있는 경우이다. 아래에 설명되어 있는 칸에 도착한 참가자는 우선 자신이 타고 싶은 놀이기구로 게임 말을 올려 놓는다. 그리고 칸에서 지시

하는 내용을 따른다. 지시를 적절하게 따랐을 경우에는 입장권 1장을 얻게 되고, 놀이기구를 탈 수 있다. 다음차례에는 원래의 칸으로 게임 말을 옮긴 후 주사위를 굴린다. 칸에 해당하는 지시를 적절하게 따르지 못했을 경우에는 입장권을 얻지 못하고 다시 원래 있었던 칸으로 게임 말을 옮긴다.

#### “☺ 감정 알아맞히기 카드” 를 고르고, 행동이나 문장으로 표현하세요.

이 칸에 도착한 참가자는 타고 싶은 놀이기구가 있는 곳으로 게임 말을 옮긴다. 그리고 나서 편안한 감정단어가 적힌 카드를 고르고, 그 감정을 문장으로 이야기해보거나(예컨대, 감정: 행복한, 내 생일날 친구들이 축하해줄 때 정말 행복해!), 그 감정을 느껴졌을 때의 상황이나 표정을 행동으로 표현해본다. 경우에 따라서는 **감정풍선**에 있는 단어나 자신이 스스로 감정단어를 정해서 표현해볼 수도 있다. 감정을 문장으로 만들거나 행동으로 표현하는 것 중 한 가지를 적절하게 표현한 참가자는 입장권을 얻는다. 다른 참가자들은 적절한 표현인지 아닌지를 결정한다. 적절하게 감정을 표현했는지에 대한 의견차이가 생긴다면, 선생님에게 도움을 청해 결정할 수 있다. 다음 차례에는 원래 있었던 칸으로 게임 말을 옮긴 후 주사위를 굴린다.

#### “☹ 감정 알아맞히기 카드” 를 고르고, 행동이나 문장으로 표현하세요.

이 칸에 도착하면 역시 같은 방법으로 진행한다. 단, 불편한 감정단어가 적힌 카드를 고르고, 그 감정을 문장으로 이야기해보거나, 그 감정을 느껴졌을 때의 상황이나 표정을 행동으로 표현해본다. 적절하게 표현한 참가자는 입장권을 얻는다.

### 진한 파란색 칸

이 칸에 도착한 참가자는 타고 싶은 놀이기구가 있는 곳으로 게임 말을 옮긴다. 진한 파란색 칸들에는 간단한 문장들이 제시되어 있다. 그 문장들에는 불편한 감정단어가 포함되어 있다. 그러한 감정이 생겼을 때 기분이 나아지기 위한 좋은 방법을 말해 본다. 적절한 방법을 이야기하면 입장권을 얻게 된다. 예를 들어, ‘실수를 해서 당황스럽습니다. 기분이 좋아지기 위해 놀이기구를 타러가세요’ 라고 적힌 파란색 칸에 도착한 참가자는 우선 자신이 타고 싶은 놀이기구에 게임 말을 올려 놓는다. 그리고 “실수를 해서 당황스러울 때 다른 사람들에게 내가 당황스럽다고 이야기를 하면 기분이 한결 나아질 거예요.”라고 말한다. 모든 게임 참가자가 그 말에 동의하면 대답한 참가자는 입장권을 1장 얻고 놀이기구를 탈 수 있다. 다음 차례가 되었을 때는 놀이기구로 옮기기 전에 원래 있던 칸으로 게임 말을 옮긴 후 주사위를 굴린다.

hint: 게임 판의 놀이기구에는 기분이 나아지기 위한 방법이 일부 제시되어 있다(예, 워터슬라이더: 감정을 가라 앉히세요). 교사는 적절하게 대답하기 어려워하는 참가자에게 놀이기구에 나와있는 여러 가지 방법 중에서 고를 수 있도록 도움을 준다.

### 입장권을 점수카드로 바꾸기

입장권은 점수카드로 바꿀 수 있다. 입장권은 두 가지 방법을 통해서 점수카드로 바꿀 수 있지만, 두 가지 방법 모두를 사용할 수는 없다. 첫 번째 방법은 입장권 뒷면에 적혀 있는 점수이다. 참가자들은 뒷면에 있는 점수만큼 바꿀 수 있다.

입장권을 점수카드로 바꾸는 두 번째 방법은 아케이드에서 점수를 얻는 것이다. 참가자는 주사위를

굴린다. 주사위의 숫자가 1이 나오면 아케이드에 나와 있는 수대로 2점을 잃게 된다. 주사위의 숫자가 2가 나오면 점수를 얻지도 잃지도 않는다. 주사위의 숫자가 3이나 4가 나올 경우, 3점을 얻게 된다. 마지막으로, 주사위의 숫자가 5나 6일 나올 경우는 무려 6점을 얻게 된다. 참가자는 점수를 얻게 될 경우 입장권을 내고 점수카드를 받는다. 입장권을 점수카드로 바꾼 후에는 다시 원래 있었던 칸으로 되돌아간다. 입장권을 점수카드로 바꾸기 위해서는 최소한 2점의 점수카드를 가지고 있어야 한다.

이 게임은 참가자 모두가 대관람차가 있는 칸에 도착하면 끝난다. 점수를 얻는 방법은 카드에 있는 문제에 대답했을 때이다. 게임 판의 나머지 칸에서 입장권을 얻을 수 있다는 것을 기억해둔다. 게임 판 구석에 작게 그려진 그림에 입장권을 놓아둔다.

## ❖ 게임을 마치고 나서

학습은 게임 후 토론을 통해서 풍부하게 이루어진다. 다음은 토론을 이끌기 위한 지침이다.

토론에서 학생들에게 핵심 아이디어를 이끌어내는 것이 중요하다. 이 게임은 아래와 같은 질문에 대답하기 위한 필수적인 정보 모두를 제공하도록 고안되었다. 촉진자 역할을 시도하고 학생들에게 중요한 핵심사항을 말해주는 것을 피해야 한다. 토론에서 뿐만이 아니라 토론 외의 상황에서도 이 개념을 끌어낼 수 있다면 학생들은 보다 완전하게 자기 것으로 만들 수 있을 것이다.

## ❖ 토론을 위한 질문

1. 불편한 감정을 느낄 때, 기분이 좋아지기 위해서 자주 하는 방법은 무엇인가요?
2. 어떤 감정을 추측하기 어려운가요? 왜 그런가요?
3. 말로 감정을 표현하는 것이 어려울 경우가 있습니다. 왜 그럴까요?
4. 사람들이 불편한 감정을 말로 표현 할 수 없을 때 어떤 일이 일어날까요?
5. 다른 사람이 어떤 감정을 느끼는지 아는 것은 왜 중요할까요?
6. 게임에서 어떤 부분이 좋았나요?
7. 감정표현 게임에서 배운 것이 무엇이라고 생각하나요?

## ❖ 기술 강화시키기

학생들은 앞으로 교실에서 자신에게 또는 다른 사람에게 느끼는 불편한 감정을 다루어야 하는 상황에 직면할 것이다. 교사는 게임에서 학생들이 게임 판에 나와 있는 감정들과 여러 가지 놀이기구를 타면서 세운 구체적인 전략들을 생각해보도록 함으로써 그러한 감정들을 다룰 수 있도록 돕는다.

#### 한국판 역자

조용태(대진대학교 아동학과 교수)

유경미(극동대학교 강사, 우리심리상담센터 수석연구원)

#### NEW

학습기술향상게임 / 대인관계 향상게임 / 스토리텔링카드게임 /  
주의집중향상게임 / 말하고, 느끼고, 행동하기 보드게임 /  
경청기술향상게임 / 분노조절게임1 / 괴롭힘 제로 게임

#### 감정표현 게임

원저자 : Andrea Chorney

한국판 : 조용태, 유경미

발행인 : 황병철

발행처 : 마인드프레스

(139-816) 서울시 노원구 상계 2동 179-4번지 2층 201호

전화: 02-6221-0490 팩스: 02-6008-5966

<http://www.mindpress.co.kr>

한국판 감정표현 게임의 저작권은 Franklin Learning Systems와의  
계약에 의해 마인드프레스가 소유합니다.

Copyright © 2006 by Franklin Learning Systems.  
Korean Copyright © 2012 by Mindpress Publishing Co.



9 788993 826265  
ISBN 978-89-93826-26-5