

한국형 Korean Bully Free Game

# 불리프리게임

교사용 지침서

저자: 조용태 · 황병철

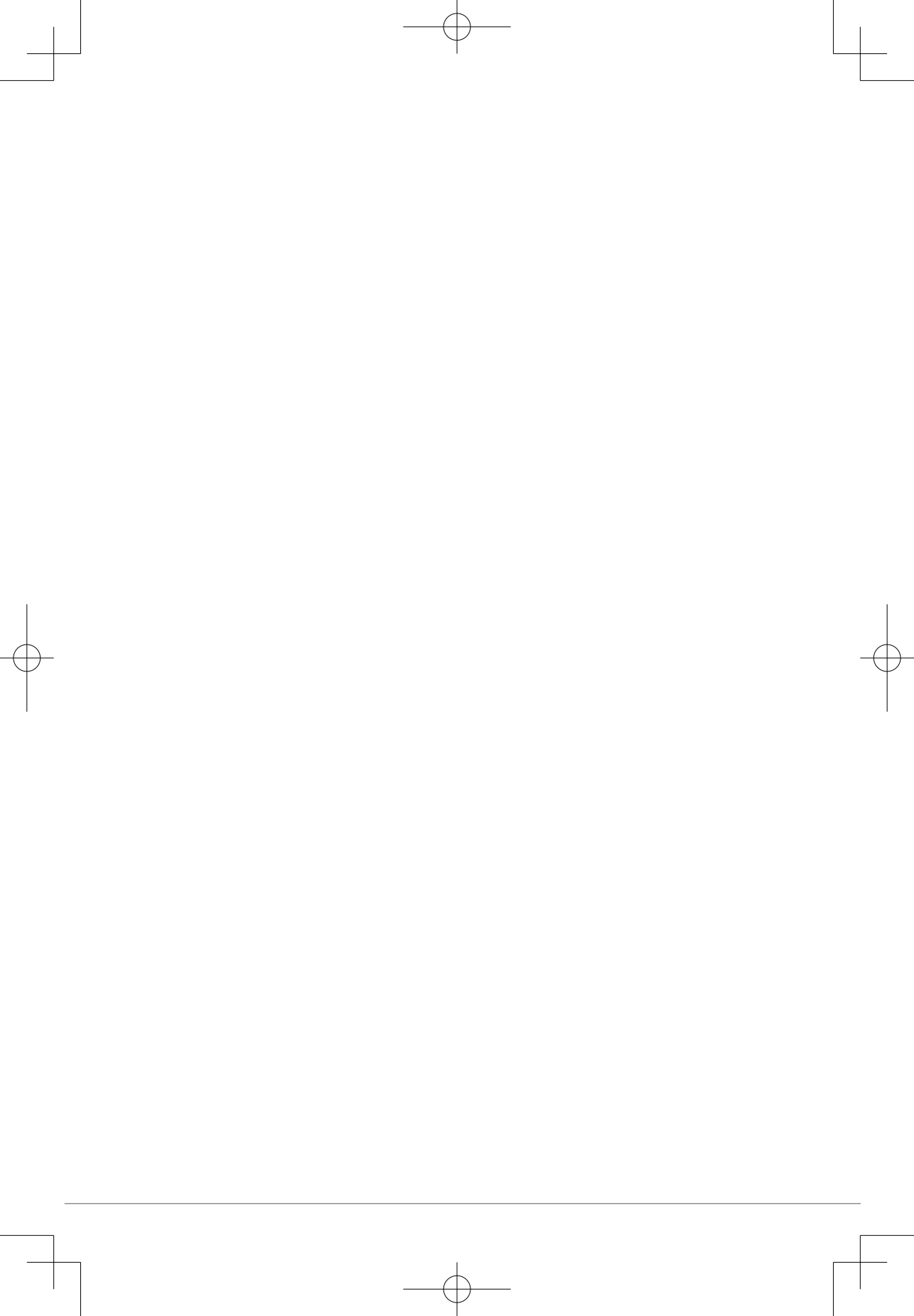
적용 대상: 초등학교 고학년 이상

부속품

• 지침서 • 보드판 • 카드 • 주사위 • 칩 • 게임말



마인드프레스  
www.mindpress.co.kr



## ■ 도입

약한 자를 괴롭히는 것(bullying)은 사회적 맥락에서 일어난다. 여기에는 일반적으로 세 가지의 측면이 있는데 첫째, 의도적인 것으로, 타인의 감정을 상하게 하는 행동이며, 둘째, 반복되는 것이며, 셋째, 희생자들 스스로 괴롭히는 사람을 방어하는 것이 어렵다는 것이다. 타인을 괴롭히는 행동에는 세 가지 중요한 형태가 있다. 첫째, 신체적으로 괴롭히는 것으로 때리거나 발로 차는 것, 둘째, 언어적인 것으로 욕설을 한다거나 모욕적이고 무례한 말을 하는 것, 셋째, 간접적이며 정서적인 것으로 나쁜 소문을 퍼뜨리는 것이다. 약자를 괴롭히는 것은 그들에 의해 시작되지만 희생자와 방관자들에 의해 유지되고 지속된다. 그래서 괴롭히는 사람, 희생자 그리고 방관자들의 태도와 행동을 변화시킬 매개 프로그램이 요구된다.

타인을 괴롭히는 사람(Bully)은 자신의 힘을 악용하여 자신들보다 더 약하고 공격에 대처하기 어려운 아동들을 목표로 삼는다. 괴롭히는 사람들은 충동적으로 혹은 분노만으로 약자를 괴롭히지 않는다. 오히려 자신들의 사회적 그리고 정서적 욕구와 부합되는 구체적 목적을 성취하기 위해 체계적으로 약자를 괴롭힌다. 괴롭히는 사람들 중에는 소년들이 가장 많고, 소녀들 역시 약자를 괴롭히는 사람들이 될 수 있다. 그들은 집단 내에서 자신의 힘이 약하다는 것을 느끼게 되면, 집단 구성원들에게 자신이 강한 사람이라는 것을 확인시켜 주기 위해 약자를 괴롭히고, 그들은 또한 집단 내에서 인기가 있다고 착각하거나 사람들의 지지를 받고 있다고 생각하기 때문에 약자를 괴롭히는 경우가 많다. 자신들의 나쁜 행동에 대한 결과를 알지 못하고, 희생자가 불평을 하지 않거나 집단구성원들이 조용히 있거나 공모를 할 경우 괴롭히는 행동은 계속될 것이다.

약자를 괴롭히는 사람(Bully, 가해자)은 희생자(피해자)와 방관자에 대해 공부하고, 괴롭히는 행동(학교 폭력 포함)에 저항하는 새로운 방법들을 적용할 때 멈출 수 있다. 불리(Bully)들은 성을 잘 내고, 경직되어 있고, 과도한 자신감이 있으며 규칙을 따르는 것을 좋아하지 않는다. 그들

은 종종 감정이입이 부족하고 심지어는 다른 사람에게 고통 주는 것을 즐  
거워하기도 한다.

희생자(Victim)들은 어떤 면에서 다른 아이들과 다르다. 그들은 사회  
성 기술이 부족하고, 도움을 요청할 수 있는 용기와 자긍심이 부족하고,  
괴롭힘을 당할 때 친구나 선생님의 지원을 받는 방법을 알지 못한다. 괴  
롭힘을 당하는 것에 대해 스스로를 비난하고 자신의 단점 때문이라 생각  
하고 대부분은 자포자기 하는 경우가 많다. 어떤 아이들은 쉽게 화를 내  
거나 파괴적이지만, 어떤 아이들은 쉽게 울고 부끄러워하거나 사회적으  
로 위축되어 있다. 그런 행동은 자주 희생을 유발한다. 어떤 경우는 다른  
사람과 단순히 다르다는 것만으로 괴롭힘을 당한다: 과체중, 왜소한 체  
구, 혹은 다른 아이들과 다르게 보이는 것. 희생자들은 친구들이 거의 없다.

괴롭힘 행동의 희생자들에는 남녀, 연령, 신장, 그리고 배경에 상관 없  
이 모두 포함된다. 그러나 어떤 사람들은 다른 사람들보다 희생자가 될  
가능성이 크다. 왜냐하면 그들은 키가 작고, 나약하고, 성격이 민감하고  
혹은 친구들과 '다르기' 때문이다. 희생자들은 일반적으로 자신감이 낮  
고, 무기력하고, 불안하고, 자기 비난, 공포, 서툰 사회적 기술, 인기가  
없고, 우울하고 유머 감각이 없고, 친구들이 없고, 신장이 작고, 나약하  
고 협동심이 약하고 어른에게 의존하는 경향이 있다. 반복적으로 괴롭힘  
을 당하는 사람은 수동적인 경향이 있으며, 그들은 무의식중에 공포를 느  
껴 달아나거나 울거나 물건을 빼앗기거나 함으로써 괴롭히는 사람을 보  
상한다. 괴롭힘을 당할 위험을 줄이기 위해서는 자신감 있게 행동하고 괴  
롭히는 아이들의 술수에 말려들지 말고, 단호하게 반응하고 다른 사람들  
로부터 지지를 얻을 수 있어야 한다. 단호하게 대처한다는 것은 자신의  
정서와 감정을 표현하고, 타인의 권리와 감정을 존중함으로써 자신의 권  
리를 방어하는 것을 말한다.

괴롭히는 사람으로부터 건디어낼 수 있는 몇 가지 방법은 심호흡하기,  
하늘을 쳐다보며 앉거나 일어서기, 팔짱을 끼지 않고 손을 허리에 얹지  
않기, 화내거나 비웃지 말고 감정조절하기, 눈을 계속 쳐다보기, 충분히

들릴 수 있는 조용한 목소리로 분명하게 말하기, 자신감 있는 목소리로 말하기, 위협하거나 욕하지 않기, 손가락질 하거나 다른 위협적인 제스처를 하지 않기, 간단하고 직접적으로 대답하기, 과거의 일을 들추어 내지 말고 일반화시키지 말 것(너는 항상....) 등이다.

방관자(Bystander)들은 교실에 있는 또 다른 아이들이다. 그들의 대부분은 괴롭히는 행동이 일어날 때 수동적이 된다; 어떤 아이들은 적극적으로 괴롭히는 아이들을 지지하기도 한다. 아주 극소수의 아이들만이 희생자를 지지하기도 한다. 무엇보다도 방관자의 행동은 괴롭히는 행동을 부추길 수도 있고 막을 수도 있다는 것을 깨닫는 것이 중요하다. 즉, 괴롭히는 상황에서 방관자도 어느 정도 책임이 있다는 것을 알게 하는 게 중요하다. 그리고 괴롭히는 장면을 목격했을 때 중재할 수 있는 방법을 익히는 것도 중요하다.

괴롭히는 행동(Bullying)을 예방하기 위한 중요한 새로운 전략은 방관자의 강력한 역할에 초점을 맞추는 것이다. 괴롭히는 행동이 일어날 때 방관자들이 어떻게 하느냐에 따라 문제가 계속 되기도 하고 해결되기도 한다. 유해한 방관자는 괴롭히는 사람에게 괴롭히는 행동을 하라고 재촉함으로써 부추기며, 괴롭히는 사람에게 동조하여 괴롭히는 행동이 일어날 때 박수치고, 희생자에게 욕을 하고 또한 비슷한 행동을 함으로써 괴롭히는 사람을 격려하고, 괴롭히는 행동이 시작될 때 가담한다. 또한 괴롭히는 행동이나 상황을 보고 있으면서도 아무것도 하지 않음으로써 그러한 행동을 수동적으로 수용한다. 유익한 방관자는 희생자를 방어해주고, 괴롭히는 사람을 좌절시키고, 간접적으로 괴롭힘을 당하는 행동으로부터 희생자를 벗어나게 하는 중재 역할을 한다. 또한 괴롭히는 행동이 일어나는 상황을 어른에게 알리거나 괴롭히는 사람에 대항하기도 한다.

많은 방관자들이 괴롭힘 행동이 일어날 때 중재하지 않는 이유로는 ‘자신의 일과 상관이 없고, 자신도 희생자가 될까봐 두렵고, 힘이 없고, 희생자를 좋아하지 않고, 주목받기 싫고, 양갈음이 두렵고, 무엇을 해야 할지 모르고, 어른에게 말해도 도움 되지 않는다.’ 등이다. 방관자들은 괴롭

힘의 행동이 부정적인 결과를 가져오기 때문에 그것으로부터 고통을 받을 수 있다. 즉 괴롭히는 행동에 가담하라는 압력, 누군가에게 알리는 것에 대한 불안, 괴롭힘 행동을 멈출 수 있는 힘의 부재, 희생자로 공격당하는 것, 희생자를 방어하지 못한 죄책감 등이다. 괴롭힘 장면을 보고도 침묵하면 그 상황을 더 나쁘게 만드는 것이고, 괴롭힘 장면을 보고 웃거나 박수치는 것 또한 그 상황을 더 나쁘게 만든다. 괴롭힘 행동이 일어날 때 멈추라고 말하면(이것은 공격적으로 대응하는 것과 다르다) 종종 그 상황은 더 나빠지지 않는다. 방관자들은 긍정적으로 중재할 경우 괴롭힘 행동은 현저히 감소될 수 있다. 방관자들은 괴롭힘 행동에 가담하지 말고, 희생자와 함께 피하면서 그를 돕고, 희생자를 돕기 위해 다른 방관자들에게 도움을 청하고, 괴롭힘 행동이 일어나는 것을 볼 때 어른에게 도움을 청하고, 희생자의 감정을 보살피고 희생자와 친구가 되는 것은 훌륭한 방관자가 되는 방법이다.

## ■ 게임 카드

게임 카드는 모두 네 종류가 있다. 괴롭히는 사람(BU:Bully), 방관자 카드(BY:Bystander), 희생자 카드(VI:Victim), 진실-거짓 카드(TF:True-False)로 표시가 되어 있다.

BU, BY, VI 카드는 괴롭히는 상황을 기술하는 카드 즉 시나리오 상의 ‘주요 인물에게 어떤 조언을 할 수 있을까?’를 묻는다. 이러한 개방형 질문을 통해 학생들의 다양하고 좋은 반응들을 이끌어 내고, 그 상황에 대해 생각하고 대처하는 더 좋은 방법들에는 어떤 것들이 있는지에 초점을 맞추면 된다. 카드에 제시된 상황들은 실제 학교 장면에서 일어날 수 있는 상황들이며, 그 내용들이 각각의 학습 목표가 될 수 있다. 질문에 대한 대답은 학생들마다 다를 것이다. 참가자는 카드의 내용에 따라 경험들을 이야기할 것이다. ‘학생 바꾸기 카드’는 BU, BY, VI카드 내에 각각 포함되어 있으며, 이 카드를 집어든 참가자는 자신 소속의 학생 한 명을 다른 참가자 소속의 학생 한 명과 바꿀 수 있다.

진실-거짓 카드는 제시된 질문들을 읽고, 그 내용이 맞는지 혹은 틀리는지를

판단하는 것이다. 질문 내용과 진실-거짓의 판단 내용이 모두 한 면에 제시되어 있다.

괴롭히는 사람, 희생자, 방관자 카드의 인물 묘사 내용들은 다음과 같다.

#### • 약자를 괴롭히는 사람(Bully)



- 괴롭히는 행동은 나쁜 것이며 그것을 그만 두어야 한다는 것을 묘사
- 다른 아이를 위협하거나 원하는 것을 얻기 위해 신체적으로 협박하는 것을 묘사
- 자신들의 행동이 부정적인 결과를 가져온

다는 것을 고려하지 못하는 인물을 묘사

- 자신들의 괴롭히는 행동이 동료들에게 지지 받는다고 잘못 생각하는 인물을 묘사
- 자신들의 동료로부터 주의를 끌기 위해서 다른 아이를 괴롭히는 인물을 묘사
- 동료들 사이에서 자신의 위치를 높이기 위해 다른 아이를 괴롭혀야 한다고 믿는 인물을 묘사
- 가족 내의 어떤 사람에 의해 희생되어 괴롭히는 행동을 유발하는 인물을 묘사
- 굴욕적인 창피를 당한 아이가 다른 아이들을 괴롭힘으로써 자신의 가치를 상승시키는 것을 묘사

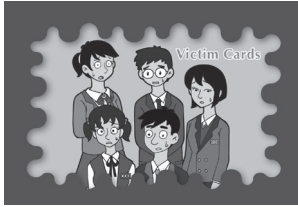
#### • 방관자(Bystanders)



- 어른에게 말해도 도움이 되지 않는다고 생각하는 인물을 묘사
- 희생자는 스스로의 잘못으로 괴롭힘을 당하는 것이라고 생각하는 인물을 묘사
- 괴롭히는 행동에 대해 제지를 하면 그들로부터 자신이 괴롭힘을 당할 것이라고 생각하는 인물을 묘사

- 괴롭히는 상황에 적극적으로 가담하거나 격려함으로써 그런 행동을 강화하는 인물을 묘사
- 괴롭힘을 당하는 상황에서 끼어들어 희생자를 돕는 방관자 인물을 묘사
- 희생자에게 정서적 지지를 제공하는 방관자를 묘사

## • 희생자(Victim)



- 적절한 목소리 톤을 사용하여 조용히 자신의 정당성을 주장하는 인물을 묘사
- 자신들의 상황에서 권위 있는 사람에게 말함으로써 괴롭힘 행동을 억제시키는 인물 묘사
- 그들을 무시함으로써 괴롭히는 동기를 감

소시키는 인물을 묘사

- 자신들의 나약함 때문에 괴롭힘을 당한다고 생각하는 인물을 묘사
- 괴롭히는 사람의 관점에서 희생자들은 쓸데없는 사람이라는 인물을 묘사
- 괴롭힘을 당하는 상황에서 유머를 사용하여 그들의 괴롭히는 행동을 감소시키는 인물을 묘사

## ■ 주의사항

진행자는 카드 내용을 미리 살펴보고, 게임 참가자를 고려할 때 적절하지 않은 내용의 카드는 제외시킬 수 있다. 새로운 내용을 추가시키고자 할 경우에는 빈 카드에 내용을 기록한 후 사용하면 된다.

## ■ 게임보드판



게임 보드판은 여러 가지 색깔로 구분이 되어 있다. 보드판의 칸은 모두 90개로 되어 있으며, 네 종류의 카드 색깔과 같은 색이 보드판에 있다. 나머지 칸들 중에 어떤 칸에 도착하면 화살표를 따라 위로 올라갈 수 있는데 이러한 칸들에는 모두 긍정적인 내용들이 적혀 있다. 또 다른 칸은 화살표를 따라 아래로 내려가는 칸들이다. 이 칸들에 있는 내용들은 모두 부정적인 내용들이 적혀 있다.



## ■ 게임하기

게임 참가자는 각 팀의 팀장이 된다(혹은 각 학교의 교장, 담임, 회장, 각 반의 반장). 참가자가 게임을 시작하기 전에 학생의 이름이 적힌 ‘학생 이름 카드’를 받게 되는데 ‘학생이름 카드’에 적혀 있는 학생들은 자기 소속(즉, 팀, 학교 등)이 된다. 예를 들어 참가자 A가 제임스라는 학생의 이름 카드를 가졌을 경우를 보자. 게임을 하는 도중에 게임 카드 내용에 제임스라는 학생이 약자를 괴롭히는 행동을 하였을 경우, 칩을 하나 잃는다. 즉, 게임 참가자 A는 자신의 칩 1개를 리더(칩 박스 등)에게 반납을 해야 한다. 그리고 카드 내용 중 학생 바꾸기라는 내용일 경우는 다른 참가자의 학생과 1:1로 원하는 학생으로 바꿀 수 있다.

## ■ 게임목적

이 게임의 목적은 카드 내용에 적절한 반응을 하고 가능한 많은 칩을 모으는 것이다.

## ■ 게임하는 방법

1. 시작하기 전에 참가자에게 칩 10개씩을 준다. 게임 인원은 최대 6명까지 가능하다. 그리고 학생 이름 카드를 나누어 준다. 이름 카드는 모두 20장이다. 2명이 게임을 한다면 10장씩, 3명이 게임을 한다면 6장씩, 4명이 게임을 한다면 5장씩, 5명이 게임을 한다면 4장씩, 6명이 게임을 한다면 3장씩 나누어 준다. 각 참가자는 팀의 팀장이 되고, 자신이 받은 학생 이름 카드는 자기 팀 소속의 학생이 된다.
2. 각 참가자에게 말을 선택하도록 하고 출발 칸에 말을 옮겨 놓는다. 주사위를 굴러 순서를 정하고, 게임방향은 보드판의 번호 순서 대로 진행한다.
3. 주사위를 굴린 다음 나온 숫자만큼 말을 이동시키고, 이동한 칸에 적

힌 지시 내용을 따르거나, 같은 색의 카드를 집거나 한다. 즉, 카드를 집어 드는 칸에 도착한다면 도착한 칸의 색깔과 같은 색의 카드를 집어 들고 지시 내용을 따르면 된다(예컨대, 5번 칸에 도착하면, 희생자 카드(victim cards)를 집어든다. 7번 칸에 도착하면, 괴롭히는 자 카드(bully cards)를, 10번 칸에 도착하면, 진실-거짓 카드(true-false cards)를, 12번 칸에 도착하면, 방관자 카드(bystander cards)를 집어든다.). 만일 집어든 카드가 BU, BY, VI 중의 한 카드라면 카드 내용과 질문을 자신이 읽고, 대답을 하면 된다. 대답을 잘 했다고 판단되면 게임 리더(교사, 치료사, 진행자 등)는 칩을 1개 준다. 그리고 카드의 아래에 적혀 있는 내용을 소리내어 읽고, 내용에 따라 칩을 잃거나 얻을 수 있다(예, 제임스 소속 팀장: -1; 제임스라는 이름의 카드를 가지고 있는 팀장은 칩 1개를 리더에게 반납한다). 만일 진실-거짓카드(TF)이면 질문을 읽고 그 내용이 맞는지 틀리는지를 판단하면 된다. 정답을 맞히면 칩을 하나 얻는다. 만일 칩이 하나도 없다면 반납하지 않아도 된다. 정답을 보고 말해도 된다.

4. 게임하는 시간을 정해 둘 수도 있고, 모든 참가자가 목적지에 도달할 때까지 게임을 계속할 수도 있다. 출발 칸에서 시작해서 보드판을 한 바퀴 돌았다면 보상으로 칩 2개를 얻는다.
5. 카드의 질문에 적절한 반응 혹은 훌륭한 대답을 했다면 칩을 준다. 게임하는 사람이 대답을 완료하였으면, 다른 참가자에게도 대답을 해보라고 말한다. 즉 다른 의견이 있는지 물어보고 그 의견이 적절하다면 역시 칩을 준다. 카드에 대답을 잘 하면 칩 1개를 준다. 특별히 어려운 카드에 대답을 잘하면 4개까지 줄 수 있으며 다른 참가자들의 대답도 좋으면 칩 2개를 줄 수 있다. 이것은 리더가 판단하면 된다.
6. 게임의 종료는 여러가지 방법 중 선택을 하면 된다. 첫째는 90번 칸까지 제일 먼저 도착하는 참가자가 승리한다. 둘째는 모든 참가자가 모두 90번 칸을 통과 한 후 칩을 가장 많이 가지고 있는 참가자가 승리를 한다. 세째는 정해진 시간이 있다면 정해진 시간이 종료된 시점을 기준으로 가장 많은 칩을 가지고 있는 참가자가 승리한다. 이외에 게임을 진행하는 리더에 의해 승리의 규칙은 달라질 수 있다.

## ■ 게임시 가이드

이 게임은 인지행동치료(Cognitive-Behavior Therapy) 기법에 근거해 개발되었으며, 학교폭력을 감소시키기 위한 중재 프로그램들 중의 하나이다.

아래에는 괴롭힘 행동과 관련된 일반적인 대처기술들이다.

### • 만일 당신이 괴롭힘을 당하고 있다면?

- 1.당신이 실제로 위협하다면, 달아나라. 가능한 빠르게 달아나라.
- 2.당신이 믿을 수 있는 어른에게 말하라. 어른들은 괴롭힘을 멈추도록 도와 줄 수 있다. 기억하라. 그렇게 하는 것은 고자질이 아니다. 당신을 안전하도록 돕는 것이다.
- 3.친구와 함께 하라. 괴롭히는 사람들은 혼자 있는 아이를 괴롭힌다. 만일 당신이 가는 길에 불량배가 있다면 친구들과 함께 가라.
- 4.괴롭히는 아이들을 피하라. 때와 장소에 관계없이 괴롭힘은 일어난다. 그것이 일어날 수 있는 시간이나 장소를 피하라. 만일 그 장소 주변에 가야만 한다면 친구와 함께 가라.
- 5.스스로 당당해져라. 당신은 안전하다고 느끼고, 움츠러들지 말고, 똑바로 떳떳하게 걷고, 당당하게 보여라.

### • 하지 말아야 할 것

- 1.맞서지 마라. 만일 당신을 괴롭히는 사람과 싸우거나 위협하게 되면 더 나쁜 상황이 일어나거나 마음의 상처를 받게 된다. 그러면 당신은 괴롭히는 아이와 같은 사람이 된다.
- 2.울지 마라. 괴롭히는 아이들은 다른 아이들보다 힘 있어 보이는 것을 좋아하기 때문에 그들을 울게 만든다. 조용히 있거나, 달아나거나 다른 사람들에게 도움을 청하는 것이 최선이다.

3. 괴롭히는 상황을 혼자 해결하려고 하지 마라. 괴롭힘을 당하는 상황은 자신의 뜻대로 멈춰지지 않는다. 스스로 당당해지든지 반드시 문제를 해결해 줄 수 있는 어른에게 도움을 청하라.

• 다른 사람이 괴롭힘을 당하고 있을 때 해야 할 것

1. 가담하지 마라.
2. 용기를 내어 다음과 같이 말하라. ‘그런 식으로 하지 마!, 때리는 것을 그만 뒤!, 지금 당장 알릴 거야.’
3. 보고하라. 모든 괴롭힘을 선생님 혹은 주변에 있는 어른에게 알려라.
4. 친구가 되라. 괴롭힘을 당하고 있는 아이와 친구가 되라.

• 만일 당신이 다른 사람을 괴롭히고 있다면?

1. 지금 당장 괴롭히는 행동을 그만 두라.
2. 모든 사람을 존중하는 모습을 보여주라.
3. 괴롭히는 행동에 대해 당신이 믿을 수 있는 어른(부모, 선생님 등)과 이야기를 나누라.
4. 항상 손과 발을 가만히 두라.
5. 만일 당신의 기분이 엉망이어서 화나고 짜증난다면, 깊게 심호흡을 하라! 마음을 진정하고 생각해 보라. 대신에 당신이 괴롭히려는 한 것에 대해 결과가 어떻게 될 지 생각해 보라.

당신의 행동을 결정하는 것은 당신이다. 행동을 결정하는 것은 바로 생각이다. 당신 스스로가 괴롭히는 행동을 멈출 것인지를 결정할 수 있고, 학교에서 괴롭히는 일을 사라지게 할 수 있다는 것을 기억하라.

## ■ 참고문헌

Atlas, R., & Pepler, D. (1998). Observations of bullying in the classroom. *Journal of Educational Research*, 92, 1 - -86.

Craig, W. M., & Pepler, D. J. (1997). Observations of bullying and victimization in the school yard. *Canadian Journal of School Psychology*, 13(2), 41 - -60.

Fight Crime: Invest in Kids. (July 6, 2006). Cyber Bully -- Pre-Teen; Cyber Bully -- Teen. Research reports prepared by Opinion Research Corporation, available at <http://www.fightcrime.org/cyberbullying>.

Hawkins, D. L., Pepler, D. J., & Craig, W. M. (2001). Naturalistic observations of peer interventions in bullying. *Social Development*, 10, 512 - -527.

Nansel, T. R., Overpeck, M., Pilla, R. S., Ruan, W. J., Simons-Morton, B., & Scheidt P. (2001). Bullying behaviors among US youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *Journal of the American Medical Association*, 285(16), 2094 - -2100.

O'Connell, P., Pepler, D., & Craig, W. (1999). Peer involvement in bullying: Insights and challenges for intervention. *Journal of Adolescence*, 22, 437 - -452.

Olweus, D. (1992). Bullying among schoolchildren: Intervention and prevention. In R. D. Peters, R. J. McMahon, & V. L. Quinsey (Eds.), *Aggression and violence throughout the life span* (pp. 100 - -125). London: Sage Publications.

Pepler, D. J., & Craig, W. (2000). Making a difference in

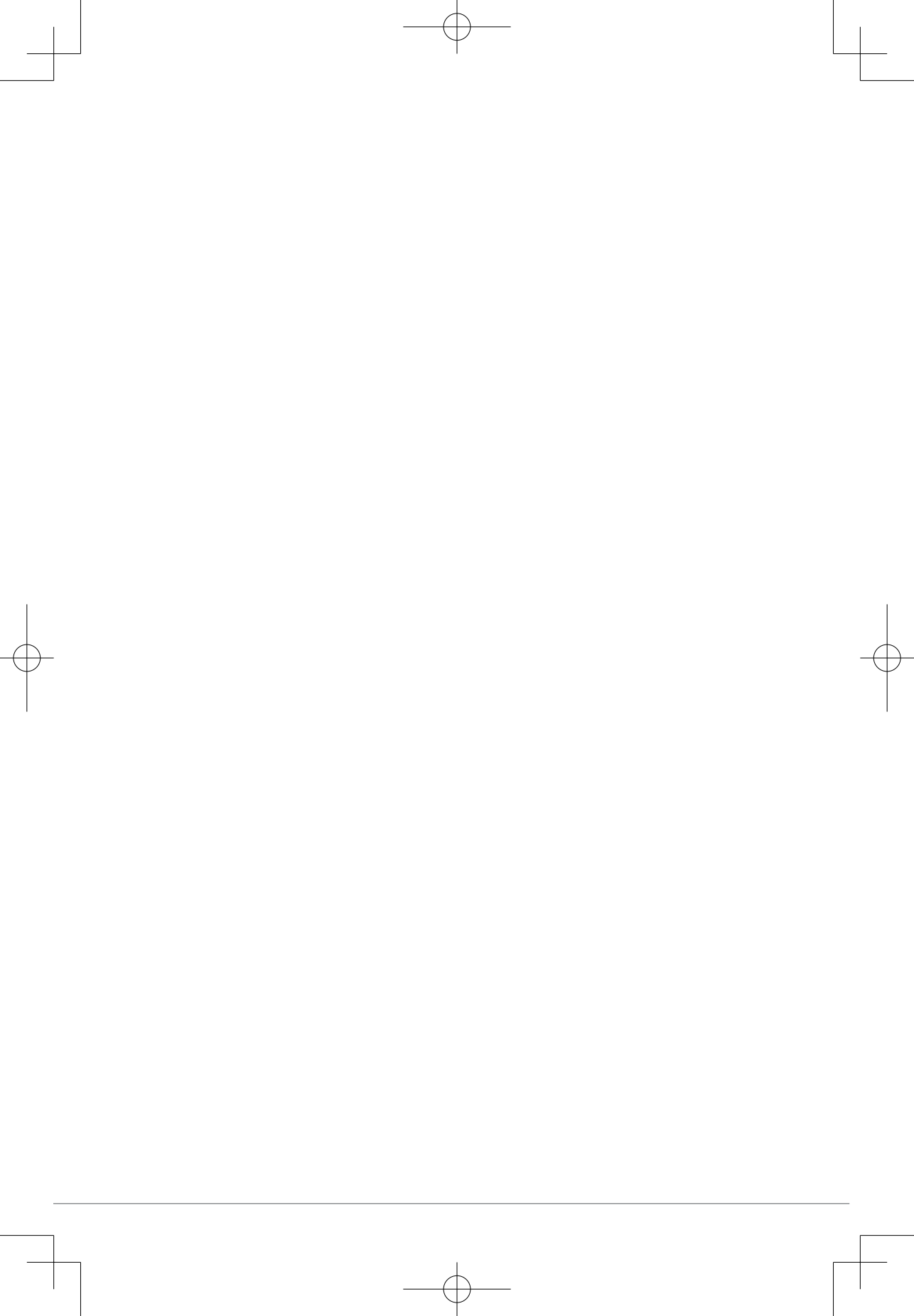
bullying (Report No. 60). Toronto, Ontario, Canada: York University, LaMarsh Centre for Research on Violence and Conflict Resolution. Available at [http://www.arts.yorku.ca/lamarsh/pdf/Making\\_a\\_Difference\\_in\\_Bullying.pdf](http://www.arts.yorku.ca/lamarsh/pdf/Making_a_Difference_in_Bullying.pdf)

Vail, K. (1999, September). Words that wound. *American School Board Journal*, 37--40.

van der Wal, M. F., de Wit, C. A. M., & Hirasing, R. A. (2003). Psychosocial health among young victims and offenders of direct and indirect bullying. *Pediatrics*, 111, 1312--1317.

Vossekuil, B., Fein, R. A., Reddy, M., Borum, R., Modzeleski, W. (2002, May). The final report and findings of the Safe School Initiative: Implications for the prevention of school attacks in the United States. U. S. Secret Service and U. S. Department of Education. Retrieved October 25, 2007, from [http://www.secretservice.gov/ntac/ssi\\_final\\_report.pdf](http://www.secretservice.gov/ntac/ssi_final_report.pdf)

Whitney, I., & Smith, P. K. (1993). A survey of the nature and extent of bully/victim problems in junior/middle and secondary schools. *Educational Research*, 35, 3--25.



### New Games

- 감정표현 게임
- 대인관계 향상 게임
- 괴롭힘 제로 게임
- 학습기술 향상 게임
- 분노조절 게임
- 직업카드 게임
- 충동조절 게임
- 스토리텔링 카드 게임
- 사회성 기술 향상 게임
- 주의집중 향상 게임
- 자기 통제력 향상 게임
- 말하고, 느끼고, 행동하기 게임

### 한국형 불리프리게임: 교사용 지침서

인 쇄 2012년 6월 10일  
 발 행 2012년 6월 15일  
 저 자 조용태 · 황병철  
 펴낸이 황병철  
 발행처 마인드프레스  
 주 소 (139-816) 서울시 노원구 상계 2동 179-4번지 2층 201호  
 전 화 02-6221-0490  
 팩 스 02-6008-5966



마인드프레스의 서면 허가 없이 제품의 전체, 일부의 복제,  
 복사 등을 할 수 없습니다. 모든 내용은 저작권법의 보호를 받습니다.

Korean Copyright © 2012 by Mindpress Publishing Co.

